

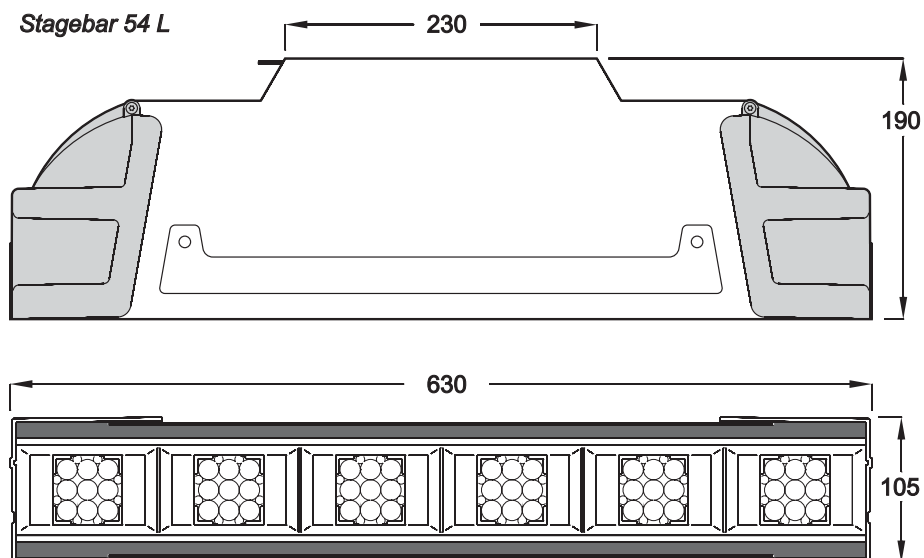
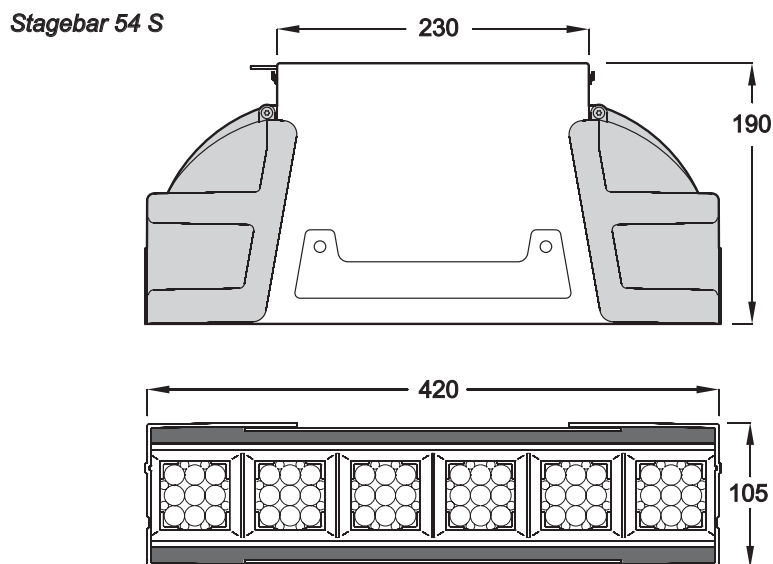
Stagebar 54

mode d'emploi



Dimensions

Toutes les dimensions sont en millimètres



©2007 Martin Professional A/S, Danemark. Tous droits réservés. Aucun extrait de ce manuel ne peut être reproduit, par quelque moyen et sous quelque forme que ce soit, sans autorisation écrite de 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, consécutif ou économique ou de toute autre type occasionné par l'utilisation ou l'impossibilité d'utiliser ou la non fiabilité des informations contenues dans ce manuel. L'utilisation de certains brevets du Stagebar est sous licence Color Kinetics®, Inc. (voir sur le produit)

Précautions d'emploi



ATTENTION !

Lisez les précautions d'emploi listées ici avant d'installer, mettre sous tension, utiliser ou entretenir ce produit.

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



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



ATTENTION !
Lumière à base de DELs.
Risque de blessures oculaires.



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



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



Attention!
Risque d'incendie.



Attention ! DEL de Classe 2M . Ne pas regarder directement dans le faisceau à moins de 40 cm (16 in.) de la source. Ne fixez pas le faisceau à courte distance pendant de longues périodes. Ne regardez pas la source du faisceau avec des instruments d'optiques.



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

Ce produit présente des risques de blessures sérieuses ou mortelles par le feu, par électrisation ou chute de hauteur.



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



PROTECTION CONTRE LES RISQUES D'ÉLECTRISATION

- Coupez l'alimentation de toute l'installation au coupe-circuit du bâtiment et consignez clairement la ligne d'alimentation (en enlevant le fusible par exemple) avant d'entreprendre toute installation ou maintenance.
- Déconnectez le projecteur du secteur avant de retirer ou d'installer un capot ou un accessoire - y compris les fusibles - lorsque le projecteur n'est pas utilisé.
- Reliez toujours le projecteur à la terre.
- N'utilisez qu'une source d'alimentation compatible avec les normes locales en vigueur et protégée contre les surcharges et les défauts différentiels.
- Connectez ce projecteur avec le câble fourni ou avec un câble 3 conducteurs donné pour 20 Ampères minimum, à gainage robuste. Utilisez du câble de type ST, STW, SEO, SEOW ou STO.
- Avant d'utiliser le projecteur, vérifiez que la distribution électrique et les câbles sont en parfait état et qu'ils supportent les courants consommés par tous les appareils.

- N'utilisez pas le projecteur si le câble ou sa fiche sont endommagés, défectueux ou mouillés, ou bien s'ils montrent des signes évidents de surchauffe.
- N'exposez pas le projecteur à la pluie ou à l'humidité.
- Référez tout entretien non décrit ici à un service technique qualifié.



PROTECTION CONTRE LES RISQUES D'INCENDIE

- N'essayez jamais de contourner l'action de protection thermostatique des fusibles et des disjoncteurs. Remplacez les fusibles défectueux par des fusibles de type et valeur strictement identiques.
- Laissez un espace d'au moins 0,1 m (4 in.) autour des ventilations et des entrées d'air.
- Ne modifiez pas le projecteur et n'installez que des pièces détachées d'origine Martin.
- N'installez ni filtre, ni masque, ni adhésif directement sur les DEL.
- N'utilisez pas le projecteur si la température ambiante (T_a) dépasse 40°C (104°F).



PROTECTION CONTRE LES BLESSURES

- N'accrochez pas les projecteurs les uns aux autres. Utilisez un crochet par machine pour les suspendre.
- Lors de l'accroche, vérifiez que la structure et les matériels utilisés supportent au moins 10 fois le poids de tous les appareils accrochés.
- Utilisez une accroche secondaire (comme une élingue de sécurité) pour sécuriser chaque projecteur. L'accroche secondaire doit être capable de supporter 10 fois la masse qu'elle sécurise et doit être installée comme indiqué dans ce manuel.
- Vérifiez que tous les capots et les accessoires d'accroche sont solidement fixés.
- Interdisez l'accès sous la zone de travail et travaillez depuis une plateforme stable lors de l'installation, de l'entretien ou du déplacement de l'appareil.



- L'émission de lumière à base de DEL présente un risque oculaire sérieux dans la zone de 4 - 40 cm (1.6 - 16 inches) de la source lorsque l'oeil est exposé pour plus de 0.25 s.
- Ne fixez pas directement les DEL depuis une distance de moins de 40 cm (1 ft. 4 in.) sans protection oculaire adaptée.
- Ne regardez pas les DEL allumées avec un instrument optique agrandisseur ou équivalent qui pourrait concentrer la lumière.



Recyclage du produit

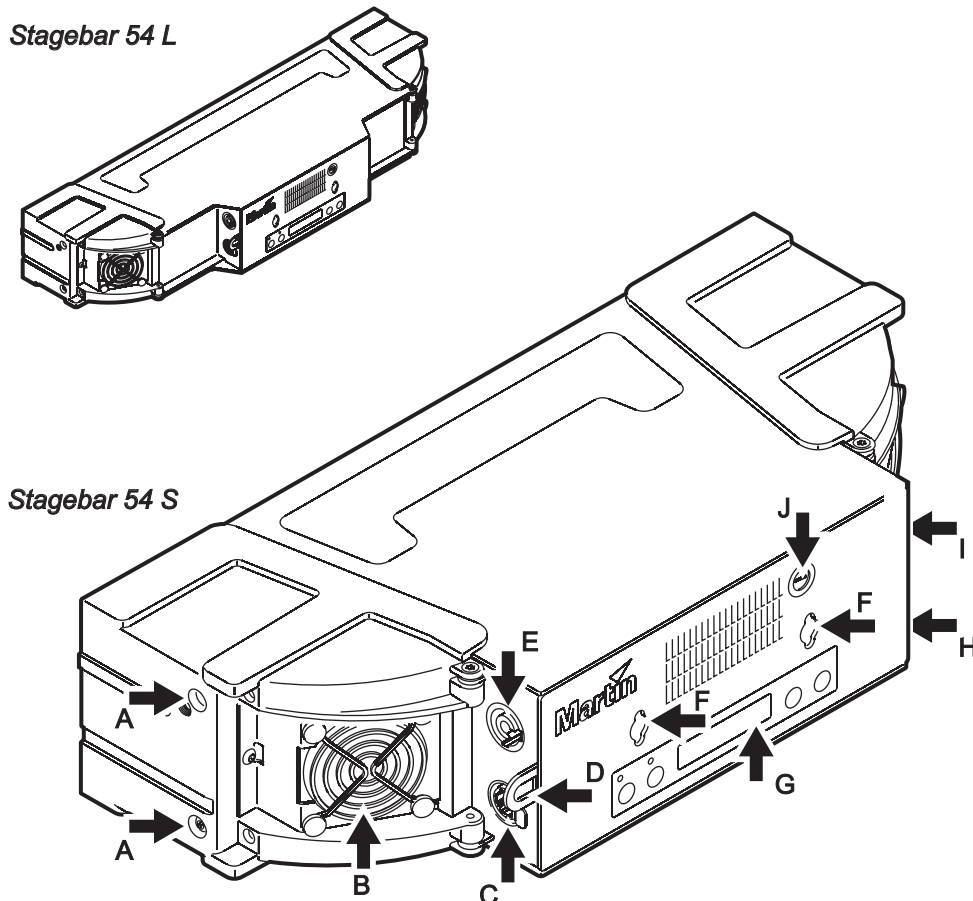
Les produits Martin® sont fournis dans le respect de la Directive 2002/96/EC du Parlement Européen et du Conseil de l'Union Européenne sur le Retraitement des Equipements Electriques et Electroniques (WEEE), amendée par la Directive 2003/108/EC, lorsqu'elle est applicable.

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.

Table des matières

Dimensions	2
Précautions d'emploi	3
Vue d'ensemble	6
Introduction	7
Déballage	7
Première mise en service	7
Installation physique	8
Lyre d'accroche réglable	8
Installation sur pied	8
Accroche sur un pont, une barre ou une structure	8
Alimentation	9
Connexion au secteur	9
Propagation de l'alimentation aux autres machines	9
Télécommande	11
Connecteurs	11
Connexion de la ligne de télécommande	12
Configuration	13
Mode DMX et canaux DMX	13
Adresses DMX	14
Réglages	15
Informations	15
Autres utilitaires	15
Entretien et maintenance	16
Nettoyage	16
Démontage et installation des lentilles de DEL	17
Installation et démontage du filtre diffuseur	18
Remplacement des fusibles	18
Pile rechargeable	19
Démontage du réflecteur	19
Installation du logiciel	19
Protocoles DMX	21
Mode RGB	21
Mode RGBAW	21
Mode HSI	21
Mode HSIC	22
Menu du panneau de contrôle embarqué	23
Messages de l'afficheur	25
Problèmes courants	26
Stagebar 54 : Spécifications	27

Vue d'ensemble



A - Vis des ouvertures latérales

B - Ventilation

C - Connecteur Data d'entrée(RJ-45)

Connexion DMX depuis le contrôleur ou depuis la machine précédente.

D - Fixation de l'élingue de sécurité

Seul point homologué pour la fixation de la fixation secondaire (i.e. élingue de sécurité).

E - Alimentation - entrée (PowerCon bleu)

Connectez ici un câble d'alimentation Neutrik® PowerCon® relié au secteur 100-240 VAC 50/60 Hz (nominal).

F - Points de fixation 1/4 de tour

Utilisez ce point de montage pour fixer la lyre/pied de sol fournie ou une embase Omega.

G - Panneau de contrôle / afficheur

H - Connecteur Data de recopie (RJ-45)

Utilisez cette embase pour propager le DMX à la machine suivante.

I - Alimentation - recopie (PowerCon gris)

Connectez un câble Neutrik® PowerCon® gris pour propager l'alimentation à la barre suivante. Le courant total appelé sur une même ligne ne doit pas excéder 15 A en crête / 11 A en nominal

J - Porte fusible primaire

Remplacez le fusible par un fusible de type et valeurs strictement identiques.

Figure 1: Panneau de connectique

Introduction

Merci d'avoir choisi le Stagebar 54, changeur de couleur à DEL mais aussi module de pixels de Martin. Ce produit:

- DEL Luxeon K2 haute puissance
- Puissance totale par barre : 116 watts à 25° C (77° F)
- Composition de couleur : RGBAW (rouge, vert, bleu, ambre, blanc), RGB (rouge, vert, bleu), gestion HSIC (teinte, saturation, intensité, temp. de couleur) et HSI (teinte, saturation, intensité)
- 54 DEL disposées en 6 pixels par barre
- Contrôle des pixels individuel (6 x 1) ou en groupe (1 x 6, 2 x 3 ou 3 x 2)
- Lentille diffuseur frontale pour uniformisation des couleurs
- Angle de visibilité : 25°
- Contrôle en DMX 512A (3 à 30 canaux selon le mode de contrôle)
- Connectique DMX sur RJ-45
- Panneau de contrôle et afficheur rétroéclairé sur batterie autonome pour adressage et configuration sans alimentation
- Alimentation auto-adaptative 100 - 240 V, 50/60 Hz
- Alimentation des barres en cascade
- Connecteurs secteur Neutrik® PowerCon®
- Lyre/pied de sol réglable
- Points de montage 1/4 de tour
- Version courte (Stagebar 54S) et longue (Stagebar 54L). Pour simplifier la mise en oeuvre de configurations hétérogènes, 3 modules courts font la longueur de 2 modules longs.

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

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

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

Déballage

Les accessoires ci-après sont fournis avec le Stagebar 54:

- Câble d'alimentation de 3 m équipé d'un Neutrik® PowerCon® bleu.
- Adaptateur XLR5 / RJ-45
- Lyre / pied de sol réglable
- Six lentilles pour 3 x 3 DEL (installées)
- Diffuseur frontal
- Ce manuel d'utilisation

Première mise en service

Avant de mettre le projecteur sous tension :

- Lisez attentivement la section "Précautions d'emploi" en page 3.
- Vérifiez que la tension d'alimentation est dans les gammes données sur l'étiquette de série et dans la section "Alimentation" en page 9.
- Installez une fiche sur le câble d'alimentation comme décrit dans la section "Connexion au secteur" en page 9.

Installation physique



Attention! Utilisez soit la lyre / pied de sol, soit une embase Omega et un crochet pour installer chaque Stagebar 54. Quelle que soit la méthode :

1. Vérifiez que toutes les structures, accessoires et surfaces de soutien supportent au moins 10 fois le poids de tous les appareils, crochets, câbles, accessoires qu'ils vont supporter.
2. Vérifiez qu'aucun matériau combustible n'est placé à moins de 0,5 m (20 in.) des projecteurs en fonction et qu'aucun matériau inflammable n'est placé à proximité.
3. N'accrochez pas les projecteurs les uns aux autres - chaque barre doit être installée avec sa propre lyre/embase.
4. Sécurisez chaque appareil avec sa propre élingue de sécurité. Elle doit supporter au moins 10 fois le poids de l'appareil et de tous ses accessoires. Fixez l'élingue à l'anneau prévu à cet effet sur l'appareil. N'utilisez pas la lyre comme point de fixation de l'élingue de sécurité, cela n'aurait aucun effet.
5. Si le filtre diffuseur n'est pas installé, assurez-vous que les DEL ne peuvent être observées que depuis une distance supérieure à 40 cm (16 inches).



Si le diffuseur est installé, il n'y a aucun risque oculaire, quelle que soit la distance.

Important! Assurez-vous qu'un espace libre d'au moins 0,1 m (4 in.) autour des ventilations à l'arrière de l'appareil.

Le Stagebar 54 peut être posé ou accroché dans n'importe quelle orientation sur un pont ou une structure. La lyre fournie peut être équipée d'un crochet ou vissée sur une surface. Alternativement, la lyre peut être remplacée par une embase Oméga et un crochet.

Lyre d'accroche réglable

La lyre réglable fournie avec le projecteur peut être repliée pour servir de pied. Elle peut être fixée directement sur une surface ou équipée d'un crochet. Pour une fixation sur surface, utilisez au moins deux vis de grade 8.8 minimum. Un gabarit de perçage est fourni en dernière page de ce manuel.

Installation sur pied

Si vous installez les projecteurs sur leur pied :

1. Installez les projecteurs sur une surface stable où ils ne représentent aucun risque de chute ou de trébuchement.
2. Vous pouvez empiler jusqu'à 4 unités verticalement. Sécurisez la pile pour qu'elle ne puisse pas basculer.

Accroche sur un pont, une barre ou une structure

Pour installer une barre sur un pont ou une structure:

1. Installez un crochet sur une embase Oméga puis fixez l'embase Oméga sur le projecteur avec 2 fixations 1/4 de tour sur les points de fixation prévus à cet effet (voir Figure 1 en page 6). Vérifiez que les fixations 1/4 de tour sont bien tournées à 90° et verrouillées (voir Figure 2).
2. Interdisez l'accès sous la zone de travail. Travaillez depuis une plateforme stable, accrochez le projecteur et serrez le crochet sur la structure. Dès le crochet serré, installez une élingue de sécurité pour sécuriser l'accroche.

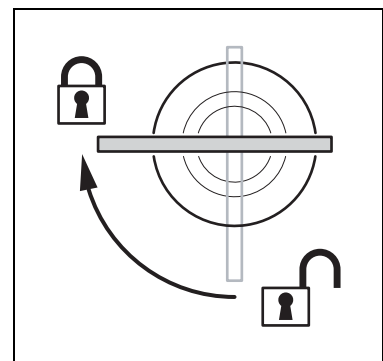


Figure 2: Verrouillage des loquets 1/4 de tour

Alimentation



DANGER! Lisez la section “Précautions d’emploi” en page 3 avant de connecter le Stagebar 54 au secteur. Consignez toute l’installation électrique avant de démarrer la mise en place des machines.

DANGER! Remplacez toujours les fusibles grillés par des fusibles de type et valeurs strictement identiques.



Important! N’alimentez pas le projecteur avec un gradateur, l’électronique pourrait en être endommagée et les dégâts ne seront pas couverts par la garantie.



Le Stagebar 54 dispose d’une alimentation auto-adaptative à découpage qui se configure automatiquement sur la gamme 100 - 240 V nominal sous 50 ou 60 Hz. Ne connectez pas le projecteur sur une alimentation en dehors de ces valeurs.

Le projecteur est protégé par un fusible 3.15 A temporisé au primaire, situé dans un porte fusible sur le panneau arrière (voir Figure 1 en page 6). L’embase de recopie secteur est protégée par un fusible de 15 A temporisé situé dans le projecteur. Voir “Remplacement des fusibles” en page 18 pour plus de détails sur le changement de fusible.

Connexion au secteur



DANGER! Pour une protection contre les risques d’électrisation, le projecteur doit être relié à la terre. Le circuit d’alimentation doit être protégé contre les surcharges et contre les défauts différentiels.



L’alimentation de l’appareil est réalisée par une embase Neutrik® PowerCon® bleue qui accepte une fiche PowerCon® NAC3FCA bleue. L’alimentation peut être propagée vers une autre machine avec l’embase de recopie PowerCon® grise qui accepte une fiche PowerCon® NAC3FCB grise. Notez que les connecteurs bleus et gris ont des designs différents qui empêchent qu’on les interconnecte.

Vous devrez installer sur le câble une fiche de courant homologuée répondant aux normes en vigueur.

Celle-ci doit avoir une broche de terre et doit supporter un courant de 20 A minimum. Suivez les instructions du fabricant de la fiche et raccordez les fils aux broches correspondant. Le Tableau 1 donne les principaux repères d’identification. En cas de doute ou si les broches sont mal identifiées, consultez un électricien qualifié.

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

Tableau 1: Broches des fiches de courant

Il n’y a pas d’interrupteur Marche / Arrêt : le projecteur est sous tension dès qu’il est raccordé.

Propagation de l’alimentation aux autres machines

Important! Pour éviter de griller le fusible de la recopie, l’ensemble des machines connectées en recopie ne doit pas excéder une consommation de 15 A en crête, 11 A typique.

Les alimentations des projecteurs peuvent être reliées en cascade, d’embase de recopie à embase d’entrée mais certains points doivent être respectés :

- Le câble raccordé au secteur doit être de type 3 conducteurs, homologué SJT, 20 A minimum (AWG 12 ou 2,5 mm²), ou le câble fourni avec le projecteur.
- Le câble utilisé en recopie après le premier appareil doit être de type 3 conducteurs, homologué SJT, 15 A minimum (AWG 14 ou 1,5 mm²).

- Le courant total consommé par tous les appareils câblés dans la même chaîne ne doit pas excéder 15 A en crête, 11 A en nominal. Voyez ci-dessous les exemples pratiques :
 - Sous **100 V AC**, un **maximumde 5 Stagebar 54** peuvent être cascades sur la même chaîne. Comme indiqué dans les spécifications du Stagebar 54 (voir page 27), chaque appareil consomme 2,5 A sous 100V. Le premier projecteur appelle 2,5 A. Les 4 suivants appellent en tout 10A, ce qui est le maximum avant la limite des 11 A nominaux.
 - Sous **230 V AC**, un **maximumde 11 Stagebar 54** peuvent être cascades sur la même chaîne. Comme indiqué dans les spécifications du Stagebar 54 (voir page 27), chaque appareil consomme 1,1 A sous 230V. Le premier projecteur appelle 1,1 A. Les 10 suivants appellent en tout 11A, ce qui est le maximum avant la limite des 11 A nominaux.

Télécommande

Les Stagebar 54 doivent être raccordés à une ligne de télécommande pour être contrôlés par un pupitre DMX. La mise en place de la ligne DMX doit se faire en respectant les considérations ci-dessous:

- Vous devez utiliser du câble CAT5 de type adapté et des connecteurs RJ-45. Le câble d'installation est acceptable pour les installations pérennes. Pour les montages éphémères et les tournées, du câble souple à faible mémoire de forme est préférable. Les câbles de patch Martin sont particulièrement recommandés.
- La longueur maximale de câble autorisée sans amplificateur est de 500 m (1640 ft.).
- Les projecteurs doivent être câblés en 'cascade', c'est à dire qu'ils doivent être connectés les uns à la suite des autres.
- Chaque ligne ne peut connecter plus de 32 machines.
- Vous pouvez utiliser un splitter-amplificateur opto-isolé tel que l'Opto-Splitter RS-485 de Martin (P/N 90758060) pour:
 - étendre une ligne au delà de 500 m (1640 ft.)
 - étendre une ligne pour raccorder plus de 32 machines, ou
 - diviser une ligne en sous branches, chacune reliant un maximum de 32 machines. L'Opto-Splitter de Martin permet de diviser une ligne en 4 branches.
- Chaque branche de la ligne doit être terminée en insérant un bouchon RJ-45 (P/N 91613028) dans la sortie du dernier Stagebar 54 de la branche. Un bouchon permet d'insérer une résistance entre le point chaud et le point froid.
- De longues juxtapositions de câbles d'alimentation secteur et de câbles de télécommande peuvent créer des interférences sur la ligne de télécommande.
- Un univers DMX comprend 512 canaux de contrôle. Pour un contrôle individuel, chaque Stagebar 54 doit avoir ses propres canaux de commande dans la limite des 512 canaux disponibles. Au delà de ce point, il faut créer un nouvel univers DMX.
- Le nombre de Stagebar 54 contrôlables avec un seul univers DMX dépend du nombre de canaux qu'ils requièrent, c'est à dire de leur configuration. Par exemple, en mode HSI, les projecteurs requièrent 18 canaux DMX (un canal pour la teinte, un canal pour la saturation et un pour l'intensité, ceci pour chacun des 6 pixels. Dans ce cas, un univers peut contrôler $512/18 = 28$ Stagebar 54. Voyez le Tableau 2 en page 13 pour un aperçu complet des besoins en canaux DMX des Stagebar 54.

Connecteurs

Le Stagebar 54 a deux connecteurs RJ-45 sur le panneau de connexions : un pour l'entrée et l'autre pour la copie de la télécommande. Ces connecteurs sont réservés à un signal DMX. Bien qu'aucun dommage ne soit théoriquement possible, il est toutefois déconseillé de raccorder ces embases à un réseau Ethernet.

Un adaptateur RJ-45 / XLR 5 mâle est livré avec le projecteur pour vous permettre de le raccorder à une ligne DMX traditionnelle. Le connecteur RJ-45 est protégé par un corps de fiche Neutrik® NE8MC.

Notez que l'adressage automatique (voir "Adressage automatique des projecteurs, adresses différentes" en page 14) ne fonctionnera que pour les projecteurs reliés par du câble CAT 5 en RJ-45. Les adaptateurs RJ-45 / XLR empêchent le fonctionnement de l'adressage automatique.

RJ-45

Les broches du connecteur RJ-45 sont numérotées de gauche à droite, lorsque le connecteur est vu de face, verrouillage en haut (voir Figure 3). Les connecteurs doivent être câblés comme suit :

- Broche 1 (BLANC/orange): DMX + (point chaud)
- Broche 2 (ORANGE/blanc): DMX - (point froid)
- Broche 7 (BLANC/marron) : Auto adressage
- Broche 8 (MARRON/blanc): Commun

Les broches 3 à 6 ne sont pas utilisées actuellement mais elles peuvent être câblées comme suit :

- Broche 3 (BLANC/vert)
- Broche 6 (VERT/blanc)

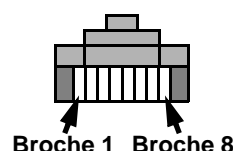


Figure 3: Brochage des connecteurs RJ-45

- Broche 4 (BLEU/blanc)
- Broche 5 (BLANC/bleu)

XLR

Les connecteurs XLR sont utilisés pour le câblage DMX traditionnel. Les broches sont repérées sur le connecteur lui-même. Les connecteurs XLR doivent être câblés au standard DMX ci-dessous :

- Broche 1: Bindage
- Broche 2: DMX Data 1 - (point froid)
- Broche 3: DMX Data 1 + (point chaud)

Les broches 4 et 5 des XLR 5 sont disponibles pour la ligne 2 du standard DMX 512-A ou similaires. Ils doivent être câblés comme suit:

- Broche 4: DMX Data 2 - (point froid)
- Broche 5: DMX Data 2 + (point chaud)

Pour éviter tout risque de boucle de masse, vérifiez que le blindage du câble n'est pas en contact avec la masse des connecteurs XLR.

Connexion de la ligne de télécommande

Pour construire la ligne de télécommande :

1. Eteignez tous les appareils. Si les projecteurs viennent d'être utilisés, laissez-les refroidir au moins 10 minutes.
2. Connectez un câble à la sortie signal du contrôleur DMX et déployez-le jusqu'au premier projecteur.
3. Connectez le câble à l'entrée DMX du premier projecteur de la ligne avec un adaptateur XLR / RJ 45 si nécessaire.
4. Continuez à câbler des projecteurs en cascade, de sortie en entrée.
5. Sur le dernier projecteur de la ligne, insérez un bouchon DMX RJ-45 dans l'embase de sortie.
6. Une fois tous les projecteurs raccordés, configurez les machines comme indiqué ci-après avant de les mettre sous tension.

Configuration

Le panneau de contrôle et son afficheur LCD rétroéclairé, situés à l'arrière du Stagebar 54, vous permettent de choisir l'adresse DMX et de modifier la configuration de l'appareil. La pile embarquée du Stagebar 54 assure les fonctions de configuration les plus importantes de la configuration - y compris l'adressage DMX manuel mais pas l'adressage automatique et la copie d'adresse - lorsque l'appareil n'est pas relié au secteur.

- Appuyez sur **Menu** pour ouvrir le menu ou remonter d'un niveau dans les menus.
- Appuyez sur **Entrée** pour confirmer une sélection.
- Utilisez les touches **Haut** et **Bas** pour naviguer dans les menus.

Le niveau actuel dans les menus est affiché en lettres majuscules. Les sous menus ou les fonctions sont affichés en minuscules sur l'afficheur LCD. Voyez la section "Menu du panneau de contrôle embarqué" en page 23 pour une vue d'ensemble des menus du panneau de contrôle.

Mode DMX et canaux DMX

Mode DMX

Le menu **DMX mode** permet de choisir le mode de contrôle parmi les 4 modes disponibles:

- **RGBAW** (rouge, vert, bleu, ambre, blanc)
- **RGB** (rouge, vert, bleu)
- **HSIC** (teinte, saturation, intensité, température de couleur)
- **HSI** (teinte, saturation, intensité)

Le menu **DMX mode** permet également de choisir le regroupement des pixels (un pixel est un bloc de 9 DEL du Stagebar 54). Vous pouvez contrôler chaque pixel individuellement, de façon à ce qu'il ait sa propre couleur et soit contrôlé par ses propres canaux DMX. Vous pouvez également réunir les pixels en groupes. Dans un groupe, les pixels sont contrôlés par les mêmes canaux DMX et se comportent de manière identique. Les options disponibles sont:

- **1** (chaque pixel est contrôlé individuellement)
- **2** (les pixels sont contrôlés en paires, soit 3 groupes de 2 pixels)
- **3** (les pixels sont contrôlés en 2 groupes de 3 pixels)
- **All** (tous les pixels sont contrôlés dans un seul groupe de 6)

Configuration et canaux DMX

Selon le mode DMX et le regroupement des canaux, le projecteur utilise un nombre spécifique de canaux DMX comme illustré ci-après. Par exemple, un projecteur en mode **HSI**, en mode groupe **3** (soit 2 groupes de 3 pixels), requiert 6 canaux DMX. Les 3 premiers canaux contrôlent la teinte, la saturation et l'intensité des 3 premiers pixels et les 3 derniers canaux contrôlent les paramètres HSI du deuxième groupe de 3 pixels.

Regroupement	RGB	RGBAW	HSI	HSIC
1 (contrôle individuel)	18	30	18	24
2 (3 groupes de 2 pixels)	9	15	9	12
3 (2 groupes de 3 pixels)	6	10	6	8
all (1 groupe de 6 pixels)	3	5	3	4

Tableau 2: Canaux DMX requis selon les modes de contrôle

Adresses DMX

L'adresse DMX, connue aussi sous le nom de canal de base, est le premier canal DMX utilisé par le projecteur pour recevoir ses instructions du contrôleur. Si deux projecteurs sont à la même adresse DMX et configurés avec le même mode, ils se comporteront de manière identique. Pour un contrôle individuel, chaque projecteur doit avoir ses propres canaux de contrôle. Ainsi, si un projecteur est à l'adresse 1 et requiert 18 canaux, l'adresse libre suivante sera 19, et ainsi de suite.

Réglage manuel de l'adresse DMX

L'adresse DMX peut être réglée manuellement avec le menu **ADDRESS** → **man. address** du panneau de contrôle. Appuyez sur **Entrée**, puis utilisez les touches haut et bas pour choisir l'adresse.

Grâce à la pile embarquée, il n'est pas nécessaire de raccorder le projecteur au secteur pour régler l'adresse manuellement.

Adressage automatique des projecteurs, adresses différentes

La fonction **ADDRESS** → **auto address** du panneau de contrôle permet de lancer l'adressage automatique des machines de façon à ce que:

- chaque machine ait sa propre adresse
- les canaux alloués ne se chevauchent pas, et
- tous les projecteurs aient assez de canaux DMX pour fonctionner correctement.

Contrairement à l'adressage manuel, l'adressage automatique requiert le raccordement au secteur.

Avec la commande **addr. output** ← du panneau de contrôle:

1. Le Stagebar 54 vérifie sa propre adresse DMX, contrôle le nombre de canaux DMX que requiert son mode de fonctionnement et calcule l'adresse DMX libre suivante.
2. Le Stagebar 54 envoie un jeton (signal) au prochain Stagebar 54 connecté sur sa sortie pour lui indiquer qu'il peut se configurer à cette adresse DMX libre.
3. Ce projecteur vérifie à son tour le nombre de canaux qu'il requiert en fonction de son mode de travail. Si l'adresse reçue laisse suffisamment de canaux (dans le maximum de 512 disponibles sur un univers), il s'auto adresse et s'allume en vert quelques instants.
4. A nouveau, ce projecteur envoie un jeton au Stagebar 54 connecté à sa sortie signal pour lui donner l'adresse à laquelle il doit se configurer.

Les étapes 3 et 4 se répètent jusqu'à ce que tous les projecteurs de la ligne aient reçu une adresse ou jusqu'à ce qu'une adresse invalide soit atteinte (ex : au delà de 512 canaux DMX). Si cela se produit, ce dernier projecteur refusera de s'adresser et s'allumera en rouge.

La commande **addr. input** → indique au Stagebar 54 de démarrer un auto adressage mais en suivant la ligne raccordée sur son embase DMX d'entrée.

L'allumage vert ou rouge donne une indication visuelle simple de l'état d'avancement de l'adressage automatique et depuis quelles machines il faut créer un nouvel univers DMX.

Adressage automatique des projecteurs, adresse identique

L'adresse DMX d'une machine peut être recopiée sur d'autres machines, de façon à créer des groupes de machines répondant à la même adresse, avec les fonctions **ADDRESS** → **copy address** du panneau de contrôle:

- La fonction **addr. copy** ← force la copie de l'adresse DMX sur les machines reliées à la sortie du projecteur et actuellement sous tension.
- La fonction **addr. copy** → force la copie de l'adresse DMX sur les machines reliées à l'entrée du projecteur et actuellement sous tension.

L'adressage automatique requiert le raccordement au secteur.

Réglages

Hormis l'adresse DMX, de nombreuses autres caractéristiques du projecteur peuvent être configurées avec le panneau de contrôle et son afficheur.

Section Adjustment

Donne un contrôle manuel des DEL permettant de tester chaque DEL ou de régler une couleur statique sans contrôleur DMX.

Informations

Section Fixture info

Donne diverses informations sur la version logicielle installée, le nombre d'heures d'utilisation et la température des cartes de DEL. Le système donne accès à la température moyenne des cartes électroniques et à la température de la carte la plus chaude. Les températures sont données en degrés Celsius ou Fahrenheit.

Section DMX link info

Donne des informations sur les caractéristiques et la qualité du signal DMX reçu.

Autres utilitaires

Section Test sequence

Lance une séquence de test de toutes les DEL, des ventilateurs, des indicateurs à DEL et de l'afficheur LCD.

Section Utilities

Prépare le projecteur pour une mise à jour de son logiciel et recharge les réglages d'usine.

Le menu **UTILITIES** comprend également le menu **fan mode** qui permet de configurer la ventilation de l'appareil :

- **regulated** (ventilation contrôlée thermostatiquement, pour l'utilisation la plus silencieuse)
- **full speed** (ventilation à pleine vitesse dès la mise sous tension).

Entretien et maintenance



DANGER! Lisez la section "Précautions d'emploi" en page 3 avant de débiter toute opération d'entretien ou de maintenance sur le Stagebar 54. Consignez l'alimentation de tout le système de distribution électrique avant de débiter le nettoyage, l'entretien ou de retirer un capot. Référez toute opération non décrite ici à un service technique qualifié.

Important! Des amas excessifs de poussière, de résidus de fumigène et de particules agglomérées provoquent des surchauffes et peuvent endommager le projecteur. Ces dommages causés par un défaut d'entretien ne sont pas couverts par la garantie.

Important! Comme pour tous les composants électroniques en général, les cartes électroniques du Stagebar 54 sont sensibles aux ESD (décharges électrostatiques). Prenez toutes les précautions nécessaires pour éviter toute décharge électrostatique pendant l'entretien.

Utiliser les meilleurs matériaux et composants pour des performances optimales sur toute la durée de vie des produits a toujours été la politique de Martin. Toutefois, les composants optiques de tous les projecteurs sont sujets à des petites dégradations tout au long de la vie des machines, résultant en des changements de rendu de couleur par exemple.

La vitesse de dégradation dépend fortement des conditions d'utilisation, des périodes de maintenance et de l'environnement des machines. Il est donc pratiquement impossible de spécifier précisément la durée de vie des composants optiques. Cependant, vous devrez peut-être remplacer des DEL si leurs caractéristiques sont affectées après une période significative et si vous souhaitez les utiliser dans un cadre de performances optiques et colorimétriques précises.

Pour maximiser la durée de vie des Stagebar 54 et protéger l'investissement qu'ils représentent, nettoyez régulièrement les projecteurs - notamment les ventilations et leurs grilles - en suivant les instructions ci-dessous.

Nettoyage

Un nettoyage régulier est essentiel pour maintenir les performances et la qualité du projecteur. Les agglomérats de poussière, de crasse, de résidus de fumigènes etc. dégradent les performances optiques et de refroidissement.

Le planning de nettoyage dépend fortement de l'environnement d'utilisation. Il est donc impossible de prédéterminer une fréquence de nettoyage du Stagebar 54. Les ventilations aspirent la poussière et les résidus de fumigène. Le nettoyage peut s'avérer indispensable parfois après quelques heures seulement d'utilisation. Les facteurs suivants sont à considérer pour mettre en place le nettoyage :

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

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

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

Nettoyage :

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir au moins 10 minutes.
2. Aspirez ou soufflez délicatement la poussière et les particules agglomérées sur les grilles et les pales des ventilations dans les capots latéraux du projecteur.
3. Nettoyez le diffuseur frontal avec un tissu doux humidifié avec solution d'eau tiède et de détergent.
4. Si les lentilles doivent être nettoyées, démontez leurs vis et lavez-les dans une solution d'eau chaude et de détergent avec une brosse souple. Séchez-les complètement avant de les remonter.



5. Voir Figure 4. Si un ventilateur ou sa grille requiert un nettoyage plus approfondi, démontez sa vis de fixation Torx et dégagez le montage du carter en le faisant glisser (voir schéma). Attention aux fils ! Brossez la poussière des pales avec une brosse souple tout en aspirant la poussière dégagée.

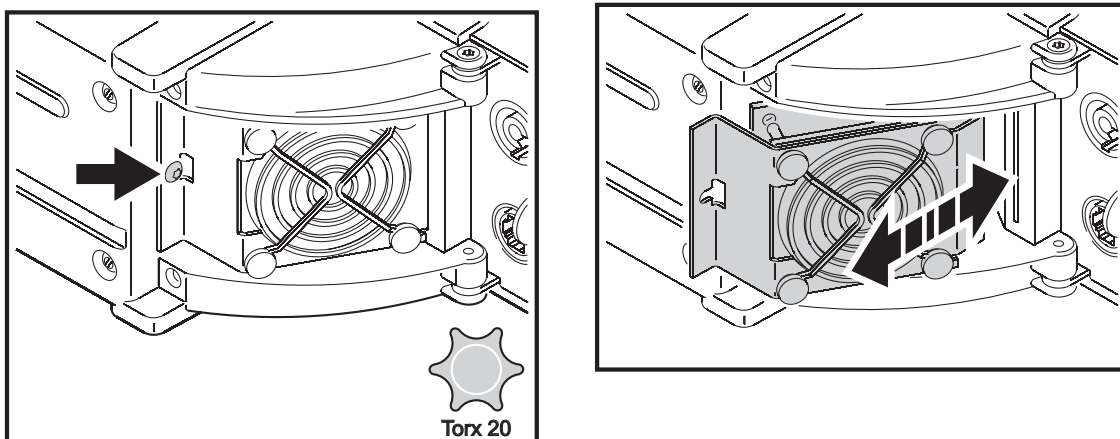


Figure 4: Démontage des ventilations

6. Evitez de coincer les fils en remontant les ventilateurs.

Démontage et installation des lentilles de DEL

Les lentilles des DEL sont regroupées en feuilles de 9. Elles concentrent la puissance des DEL en faisceaux de 25° (1/2 flux). Ces lentilles doivent être démontées pour obtenir un lissage correct des couleurs avec le filtre diffuseur.

Pour démonter une feuille de lentilles:

1. Isolez le projecteur du secteur. S'il a été utilisé, laissez-le refroidir au moins 10 minutes.
2. Voir Figure 5. Retirez les 4 vis de fixation de la feuille et dégagez-la de ses colonnettes. Réservez les vis et les lentilles pour un usage futur.

Pour installer une feuille de lentilles:

1. Isolez le projecteur du secteur. S'il a été utilisé, laissez-le refroidir au moins 10 minutes.
2. Placez la feuille de lentilles en position et vissez les vis de fixation.

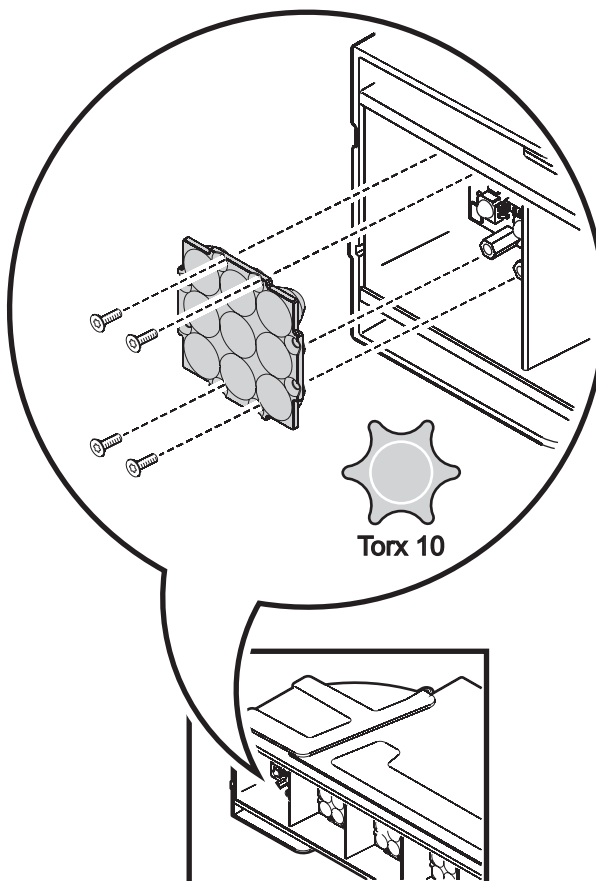


Figure 5: Démontage des lentilles

Installation et démontage du filtre diffuseur

Le filtre frontal diffuseur empêche la distinction visuelle des DEL et donne à la face avant une couleur uniforme. Avant de l'installer, vous devez démonter les lentilles des DEL comme indiqué en page 17, sous peine de créer des points chauds sur le filtre.

Pour installer le diffuseur:

1. Isolez le projecteur du secteur. S'il a été utilisé, laissez-le refroidir au moins 10 minutes.
2. Voir Figure 6. Dévissez les deux vis prisonnières (repérées ci-dessous) sur une extrémité du projecteur et basculez le carter.

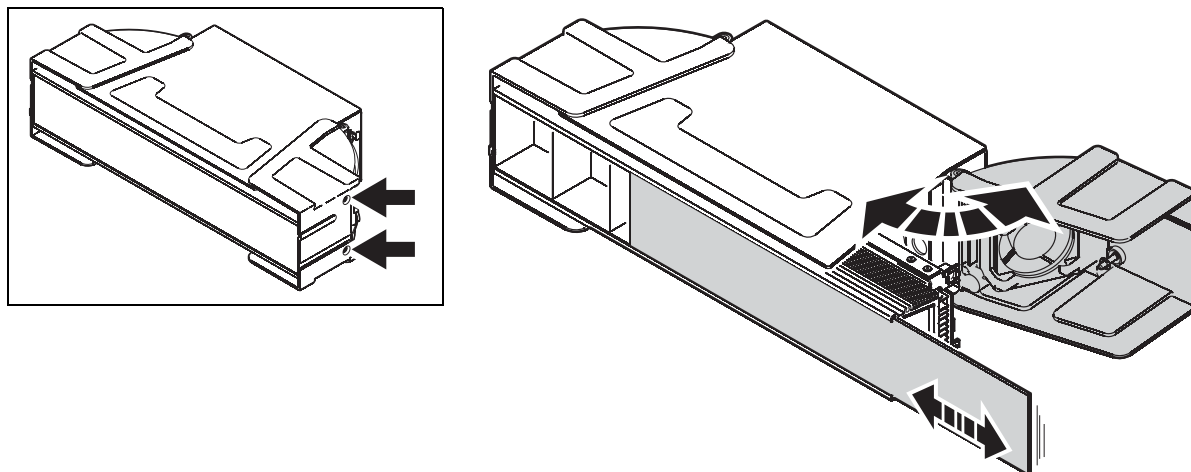


Figure 6: Installation / démontage du filtre diffuseur

3. Engagez le diffuseur en le faisant glisser le long de la glissière prévue à cet effet.
4. Refermez le carter et remettez le projecteur sous tension.

Pour démonter le diffuseur:

1. Isolez le projecteur du secteur. S'il a été utilisé, laissez-le refroidir au moins 10 minutes.
2. Voir Figure 6. Dévissez les deux vis prisonnières (repérées ci-dessous) sur une extrémité du projecteur et basculez le carter.
3. Dégagez le diffuseur en le faisant glisser le long de la glissière prévue à cet effet.
4. Réinstallez les feuilles de lentilles comme décrit en page 17.
5. Refermez le carter et remettez le projecteur sous tension.

Remplacement des fusibles



DANGER! Déconnectez le projecteur du secteur avant d'ouvrir les capots. Remplacez toujours les fusibles par des fusibles de type et valeur strictement identique.

Fusible primaire



Le Stagebar 54 est protégé par un fusible 3,15 A temporisé situé dans le porte fusible du panneau arrière (voir Figure 1 en page 6). Si un projecteur semble complètement mort (hormis les fonctions sur pile embarquée), il est probable que le fusible primaire soit fondu.

Pour remplacer le fusible primaire:

1. Isolez le projecteur du secteur. S'il a été utilisé, laissez-le refroidir au moins 10 minutes.
2. Avec un tournevis plat, ouvrez le porte-fusible en le tournant d'un quart de tour dans le sens antihoraire et retirez le fusible.
3. Remplacez le fusible fondu par un fusible de type et valeur strictement identiques. Des fusibles de rechange sont disponibles chez votre revendeur Martin (P/N 05020013).
4. Ré-installez le porte fusible avant de remettre sous tension.

Fusible de recopie d'alimentation

La recopie d'alimentation et son connecteur sont protégés par un fusible de 15 A temporisé situé sur la carte électronique de filtrage d'alimentation. Si les projecteurs connectés sur la recopie d'un Stagebar 54 semblent morts mais que ce Stagebar 54 fonctionne, son fusible est probablement fondu.

Pour changer le fusible fondu:

1. Isolez le projecteur du secteur. S'il a été utilisé, laissez-le refroidir au moins 10 minutes.
2. Débranchez le connecteur d'alimentation bleu. Consultez la Figure 6. Dévissez les deux vis prisonnières (repérées sur le schéma) qui maintiennent le carter et basculez-le pour l'ouvrir.
3. Le fusible est visible sur la carte de filtrage d'alimentation. Retirez-le avec une pince à bec long sans abîmer le câblage environnant.
4. Remplacez le fusible fondu par un fusible de type et valeur strictement identiques. Des fusibles de rechange sont disponibles chez votre revendeur Martin (P/N 05020050).
5. Refermez le carter avant de remettre sous tension.

Pile rechargeable

La pile rechargeable embarquée permet l'alimentation du panneau de contrôle et de l'afficheur LCD. Elle se recharge automatiquement dès que le projecteur est raccordé au secteur. Si la pile est restée longtemps déchargée, la première chose à faire est de remettre le projecteur sous tension.

Avec l'âge, la pile perdra sa capacité à charger. Elle finira par atteindre sa durée de vie maximale et devra être remplacée. La pile est placée immédiatement derrière le capot inférieur, fixée sur le châssis. Contactez un technicien agréé Martin pour son remplacement.

Démontage du réflecteur

Pour démonter le réflecteur, ouvrez les deux extrémités comme indiqué sur la Figure 6 en page 18 et sortez le réflecteur du projecteur.

Installation du logiciel

Si vous estimez que le logiciel doit être réinstallé ou si une nouvelle version est disponible, vous devrez télécharger le logiciel dans le Stagebar 54. Les mises à jour du logiciel système sont disponibles sur le site web de Martin et peuvent être installées via le lien sériel avec un outil de téléchargement Martin.

Les outils suivants sont nécessaires pour effectuer une mise à jour.

- Le fichier binaire du Stagebar 54 à télécharger, disponible sur le site de support technique Martin à l'adresse <http://www.martin.com/service>
- Le logiciel de téléchargement Martin Software Uploader, version 5.0 ou supérieure disponible à la même adresse.
- Un boîtier de téléchargement Martin MP-2 Uploader connecté à un PC sous Windows 95/98/ME/2000/XP ou l'une des interfaces DMX pour PC supportées par le logiciel Martin Software Uploader.

Méthode normale

1. Connectez le système de téléchargement au connecteur d'entrée du Stagebar 54. Le logiciel sera téléchargé à ce projecteur et à tous ceux qui lui sont connectés par le lien DMX et sous tension.
2. Suivez la méthode décrite dans le manuel ou le fichier d'aide du système de téléchargement.
3. Déconnectez le système de téléchargement et reconnectez le projecteur à la ligne DMX.
4. Éteignez puis rallumez le projecteur. Vérifiez qu'il s'initialise correctement. Si un message d'erreur apparaît sur l'afficheur, éteignez puis rallumez à nouveau le projecteur et vérifiez qu'il s'initialise correctement.

Méthode de dernier recours

Le mode Boot ne doit être effectué que par un professionnel qualifié. Si vous pensez qu'un téléchargement en mode boot est nécessaire (si l'afficheur est complètement mort par exemple) ou si les notes d'accompagnement de la nouvelle version spécifient un téléchargement en mode Boot :

1. Déconnectez le projecteur du secteur et ouvrez-le pour accéder à la carte mère.
2. Situez les micro-interrupteurs sur la carte et basculez le 6 sur ON.

3. Fermez tous les capots, remettez le projecteur sous tension et effectuez le téléchargement comme décrit ci-dessus.
4. Déconnectez le projecteur du secteur et ouvrez-le pour accéder à la carte mère. Basculez le DIP Switch 6 sur OFF, refermez le projecteur et remettez sous tension.
5. Vérifiez qu'il s'initialise correctement. Si une erreur de somme de contrôle apparaît, éteignez puis rallumez à nouveau le projecteur et vérifiez qu'il s'initialise correctement.

Protocoles DMX

Mode RGB

Entête = 0

Canal	Valeur	Pourcent	Fonction
1	0 - 255	0 - 100%	Rouge Intensité 0 →100%
2	0 - 255	0 - 100%	Vert Intensité 0 →100%
3	0 - 255	0 - 100%	Bleu Intensité 0 →100%

Mode RGBAW

Entête = 0

Canal	Valeur	Pourcent	Fonction
1	0 - 255	0 - 100%	Rouge Intensité 0 →100%
2	0 - 255	0 - 100%	Vert Intensité 0 →100%
3	0 - 255	0 - 100%	Bleu Intensité 0 →100%
4	0 - 255	0 - 100%	Ambre Intensité 0 →100%
5	0 - 255	0 - 100%	Blanc Intensité 0 →100%

Mode HSI

Entête = 0

Canal	Valeur	Pourcent	Fonction
1	0 - 255	0 - 100	Teinte Rouge → Orange → Ambre → Jaune → Vert → Cyan → Bleu → Indigo → Violet → Magenta → Rouge
2	0 - 255	0 - 100	Saturation 0 % (blanc) → Pleine saturation
3	0 - 255	0 - 100%	Intensity Intensité 0 →100%

En mode HSI, la température de couleur du blanc est fixée à 5500 K.

Mode HSIC

Entête = 0

Canal	Valeur	Pourcent	Fonction
1	0 - 255	0 - 100	Teinte Rouge → Orange → Ambre → Jaune → Vert → Cyan → Bleu → Indigo → Violet → Magenta → Rouge
2	0 - 255	0 - 100	Saturation 0 % (blanc) → Pleine saturation
3	0 - 255	0 - 100%	Intensité Intensité 0 → 100%
4	0 - 255	0 - 100	Température de couleur 2000 - 10 000 K

En appliquant une valeur de 191 (75%) sur tous les canaux, le projecteur émet un blanc à 5500 K.

Menu du panneau de contrôle embarqué

Menu	Options		Notes
ADDRESS		1 - X	Choix de l'adresse DMX avec les touches Haut et Bas (X est la dernière adresse utilisable selon le mode de fonctionnement)
	auto address	addr. output <-	Assigne automatiquement une adresse aux machines connectées sur la recopie DMX
		addr. input ->	Assigne automatiquement une adresse aux machines connectées sur l'entrée DMX
	copy address	addr. output <-	Copie l'adresse DMX aux machines connectées sur la recopie DMX
addr. input ->		Copie l'adresse DMX aux machines connectées sur l'entrée DMX	
DMX MODE	control mode	HSI	Contrôle DMX en mode HSI
		HSIC	Contrôle DMX en mode HSIC
		RGB	Contrôle DMX en mode RGB
		RGBAW	Contrôle DMX en mode RGBAW
	pixel grouping	1	Contrôle individuel des pixels
		2	Contrôle en 3 groupes de 2 pixels
		3	Contrôle en 2 groupes de 3 pixels
		all	Contrôle en seul groupe de 6 pixels
ADJUSTMENT	red		Réglage manuel du rouge
	green		Réglage manuel du vert
	blue		Réglage manuel du bleu
	amber		Réglage manuel de l'ambre
	white		Réglage manuel du blanc
PERSONALITY	backlight	intensity	Réglage de l'intensité du rétroéclairage
		delay	Délai avant extinction du rétroéclairage
FIXTURE INFO	software version		Affiche la version du logiciel
	resettable hours		Nombre d'heure sous tension depuis la dernière mise à zéro (pour mettre à zéro, afficher le compteur horaire et maintenir la touche Haut enfoncée pendant 5 secondes.)
	total hours		Donne le nombre d'heures sous tension depuis la sortie d'usine (non initialisable)
	temp. mainboard		Température de la carte mère
	temp. driver	current	Température moyenne de la carte de drivers
		max since reset	Température maximale atteinte par la carte de drivers depuis le dernier Reset
		max recorded	Température maximale atteinte par la carte de drivers depuis la sortie d'usine
	temp. pixel	current	Température moyenne de la carte de pixels
		max since reset	Température maximale atteinte par la carte de pixels depuis le dernier Reset
max recorded		Température maximale atteinte par la carte de pixels depuis la sortie d'usine	
DMX LINK INFO	refresh rate		Taux de rafraîchissement du signal DMX reçu
	link quality		Qualité du signal DMX reçu
	start code		Entête du signal DMX reçu
	channel		Affichage des canaux DMX reçus
TEST SEQUENCE	run		Test de tous les composants de la séquence

Menu	Options	Notes	
UTILITIES (Maintenir Entrée enfoncée pendant 5 sec. pour utiliser ce menu)	software upload	Prépare le projecteur à recevoir un nouveau logiciel par la ligne DMX	
	factory setting	Ramène le projecteur aux réglages d'usine	
	fan mode	regulated	Ventilation régulée par la température
		full speed	Ventilation à pleine puissance

Températures exprimées en °C et °F

Messages de l'afficheur

Message	Apparaît si ...	Que faire ...
MERR	... Erreur de communication avec l'EEPROM	Contactez Martin Service pour assistance technique
F1ER F2ER	... Défaut sur le ventilateur 1 ou 2	Contactez Martin Service pour assistance technique
DTER	... Défaut de capteur de température sur la carte de drivers	Contactez Martin Service pour assistance technique
PTER	... Défaut de capteur de température sur la carte de pixels	Contactez Martin Service pour assistance technique
FTCO	... Le projecteur est en protection thermique	Nettoyez le projecteur (surtout les ventilateurs et les entrées d'air). Vérifiez la bonne circulation de l'air autour du projecteur et la température ambiante. Si cela ne résout pas le problème, contactez Martin pour assistance technique.
D1CO D2CO D3CO D4CO D5CO D6CO	... Défaut de température sur une carte de drivers (1 - 6 identifie la carte, CO = Cutoff)	Contactez Martin Service pour assistance technique
P1CO P2CO P3CO P4CO P5CO P6CO	... Défaut de température sur une carte de pixels (1 - 6 identifie la carte, CO = Cutoff)	Contactez Martin Service pour assistance technique
DPER	... Erreur de programmation de l'afficheur	Contactez Martin Service pour assistance technique
BALO	... Pile embarquée trop faible	Laissez projecteur sous tension plusieurs heures pour recharger la pile. Si cela ne résout pas le problème, contactez Martin Service pour assistance technique.
DIER	... Défaut sur l'afficheur	Contactez Martin Service pour assistance technique
DCER	... Erreur de communication avec la carte de drivers	Contactez Martin Service pour assistance technique
RUER	... Le numéro d'identification unique de l'appareil (I.D.) est manquant ou illisible	Contactez Martin Service pour assistance technique et obtenir un nouvel I.D.

Problèmes courants

Problème	Cause probable	Solution
Le projecteur est complètement mort.	Pas d'alimentation	Vérifiez le secteur et la connectique.
	Fusible primaire fondu (situé dans le porte fusible sur le panneau arrière).	Isolez le projecteur du secteur. Vérifiez le fusible et remplacez-le si nécessaire.
Le projecteur fonctionne mais les projecteurs câblés sur sa recopie d'alimentation ne fonctionnent pas.	Fusible de protection de la recopie secteur fondu (situé sur la carte d'alimentation, derrière le capot de droite).	Déconnectez le projecteur du secteur. Vérifiez le fusible et remplacez-le si nécessaire.
Un ou plusieurs appareils répondent de manière erratique ou ne répondent pas du tout.	Défaut de la ligne DMX.	Inspectez les connecteurs et les câbles. Corrigez les connexions faibles. Réparez ou remplacez les câbles endommagés.
	Adressage incorrect.	Vérifiez que le projecteur est réglé au bon mode DMX. Vérifiez le nombre de canaux requis et vérifiez l'adresse DMX donnée au projecteur.
	Projecteur défectueux.	Faites réviser le projecteur défectueux par un service technique agréé Martin.
	Un autre projecteur sur la ligne DMX est défectueux et perturbe la transmission.	Déconnectez un par un les projecteurs jusqu'à ce que le projecteur défectueux soit identifié. Faites réviser le projecteur défectueux par un service technique agréé Martin.
Coupure des DEL intermittente.	Projecteur trop chaud.	Assurez-vous que la circulation d'air autour des entrées est suffisante. Nettoyez les ventilations et les entrées d'air. Vérifiez que la température ambiante n'excède pas la température maximale permise. Contactez Martin pour une révision.
Afficheur LCD éteint et sans réaction lorsque le projecteur est connecté au secteur.	Logiciel corrompu.	Contactez Martin pour une assistance technique sur le téléchargement du logiciel en mode Boot.
Afficheur LCD éteint et sans réaction lorsque le projecteur est déconnecté du secteur.	Pile embarquée trop faible.	Connectez le projecteur au secteur pour recharger la pile.
	Batterie défectueuse ou en fin de vie.	Contactez Martin pour un changement de pile.

Tableau 3: Problèmes courants

Stagebar 54 : Spécifications

Données physiques

Stagebar 54S

Longueur	420 mm (16.5 in.)
Largeur	190 mm (7.5 in.)
Hauteur	105 mm (4.1 in.)
Poids	5.5 kg (12.1 lbs.) sans lyre

Stagebar 54L

Longueur	630 mm (24.8 in.)
Largeur	190 mm (7.5 in.)
Hauteur	105 mm (4.1 in.)
Poids	7.3 kg (16.1 lbs.) sans lyre

Effets dynamiques

Composition de couleur RGBAW, RGB, HSI, HSIC, 0 - 100% réglables indépendamment

Contrôle et programmation

Canaux DMX	3 - 30
Options de groupage des pixels	6 x 1 (individuels), 3 x 2, 2 x 3, 1 x 6 (tous les pixels simultanément)
Configuration	Panneau de contrôle embarqué avec afficheur LCD
Adressage DMX	Manuel, automatique, copie d'adresse
Afficheur	Sur pile rechargeable, rétro-éclairé, 2 x 16 caractères
Étalonnage de couleur	Correction automatique, assistée par logiciel Système d'étalonnage disponible en accessoire
Calcul sur 16 bits (interne)	RGBAW, RGB, HSI, HSIC
Protocole	USITT DMX512-A
Récepteur	RS-485
Mise à jour logicielle	Téléchargement par lien sériel DMX

Données photométriques

Source de lumière	Emetteurs Luxeon K2 haute puissance
Angle au demi-flux	29°, consultez votre revendeur Martin pour les lentilles optionnelles
Puissance DEL par pixel	2 x 1.2 W rouge, 2 x 2.9 W vert, 2 x 2.9 W bleu royal, 2 x 1.2 W ambre, 1 x 2.9 W blanc
Puissance DEL par barre	116 W
Flux total	1900 lumen
Pitch uniforme des pixels entre barres	Horizontal/vertical (Stagebar 54L), horizontal (Stagebar 54S)

Construction

Couleur	Noir
Carters	Aluminium et acier
Finition	Poudrage électrostatique
Indice de protection	IP 20

Installation

Points de montage	Lyre réglable, loquets 1/4 de tour, perçage pour visserie M6
Orientation	Toutes

Connexions

Alimentation entrée / recopie	Neutrik® Powercon®
Télécommande entrée / recopie	RJ-45

Electricité

Secteur	100 - 240 V nominal, 50/60 Hz
Alimentation	Intégrée, auto adaptable, multi tensions
Fusible primaire	3.15 AT temporisé

Puissance et courant typiques

100 V, 50 Hz.	238 W, 2.5 A, PF 0.998
100 V, 60 Hz.	240 W, 2.5 A, PF 0.998
110 V, 60 Hz.	237 W, 2.3 A, PF 0.997
120 V, 60 Hz.	233 W, 2.1 A, PF 0.996
208 V, 60 Hz.	228 W, 1.2 A, PF 0.986
220 V, 50 Hz.	227 W, 1.1 A, PF 0.986
220 V, 60 Hz.	244 W, 1.3 A, PF 0.984
230 V, 50 Hz.	225 W, 1.1 A, PF 0.986
240 V, 50 Hz.	224 W, 1.0 A, PF 0.984

Valeurs identiques pour les modèles S et L, toutes DEL allumées à 100% d'intensité. Valeurs à tension nominale, représentant une moyenne, pas un maximum.

Données thermiques

Refroidissement.	Air pulsé
Température ambiante maximale (Ta max.)	40° C (104° F)
Minimum ambient temperature (Ta min.)	5° C (41° F)
Température de surface maximale, état stable, Ta=40° C	75° C (167° F)
Dissipation de chaleur totale (+/- 10%, calculée).	860 BTU/hr.

Acoustique

Niveau de bruit. <40 dBA at 1 m (3.3 ft.), état stable, Ta 25° C (77° F)

Homologations



Sécurité EU.	EN 60598-1, EN 60598-2-17, IEC/EN 60825-1
CEM EU.	EN 55 015, EN 55 103-1, EN 55 103-2
Sécurité US (en cours)	ANSI/UL 1573
Sécurité Canada (en cours)	CAN/CSA E 60598-2-17

Accessoires fournis

Diffuseur frontal, modèle 54S.	P/N 41704080
Diffuseur frontal, modèle 54L.	P/N 41704060
Lyre / pied de sol réglable.	P/N 71606007
Câble d'alimentation de 3m, 12 AWG, SJT, avec fiche PowerCon® NAC3FCA.	P/N 11541503
Adaptateur XLR 5 mâle / RJ-45 (chacun de marque Neutrik® à verrouillage).	P/N 11840114
Manuel d'utilisation.	P/N 35000195

Accessoires optionnels

Fiche secteur bleue Neutrik® PowerCon® NAC3FCA.	P/N 05342804
Fiche secteur grise Neutrik® PowerCon® NAC3FCB.	P/N 05342805
Câble de liaison PowerCon®, 1400 mm (55 in.).	P/N 11850099
Câble de liaison PowerCon®, 2250 mm (88.5 in.).	P/N 11850100
Câble de liaison PowerCon®, 3250 mm (128 in.).	P/N 11850101
Câble patch RJ-45, 250 mm (9.8 in.).	P/N 11840088
Câble patch RJ-45, 600 mm (23.5 in.).	P/N 11840105
Adaptateur XLR 5 mâle / RJ-45 mâle.	P/N 11840114
Adaptateur XLR 5 femelle / RJ-45 mâle.	P/N 11840112
Adaptateur XLR 3 mâle / RJ-45 mâle.	P/N 11840087
Adaptateur XLR 3 femelle / RJ-45 mâle.	P/N 11840086
Bouchon de terminaison DMX, RJ-45.	P/N 91613028

Les connecteurs XLR et RJ-45 fournis sont de marque Neutrik® à verrouillage

Pièces détachées

Câble de 3m, 12 AWG, SJT, avec fiche PowerCon® NAC3FCA.	P/N 11541503
Diffuseur frontal, modèle 54S.	P/N 41704080
Diffuseur frontal, modèle 54L.	P/N 41704060
Lyre / pied de sol réglable.	P/N 71606007
Fusible 15 AT.	P/N 05020050
Fusible 3.15 AT.	P/N 05020013

Codes de commande

Stagebar 54S.	P/N 90352000
Stagebar 54L.	P/N 90352010

Spécifications sujettes à modifications sans préavis.

Notes

Notes

Gabarit de perçage

