

# ***Destroyer X250***

# ***Punisher X250***

***Manuel d'utilisation***

---

© 1996 Martin Professional A/S, Danemark  
Tous droits réservés. Aucun extrait de ce manuel ne  
peut être reproduit, sous quelque forme ou par quelque  
moyen que ce soit, sans permission écrite de Martin  
Professional A/S, Danemark

Imprimé au Danemark

Revision #961031-PS

---

# INTRODUCTION

Les *Destroyer X250* et *Punisher X250*, développés et fabriqués par *Martin Professional* sont deux effets discothèques agressifs utilisant une puissante lampe halogène 250W. Combinée à un réflecteur parabolique et une roue de gobos motorisés, elle produit une myriade de faisceaux tournants de couleurs et formes contrôlables. Deux effets supplémentaires augmentent l'efficacité de ces projecteurs : le mode "Flash" produit un effet similaire au stroboscope; le *Punisher* est quant à lui équipé du mode "Shake". Comme la plupart des effets de leur gamme, *Destroyer* et *Punisher* sont des effets intelligents puisque leurs fonctions sont programmables depuis n'importe quel contrôleur standard en DMX 512, utilisant un seul ou plusieurs canaux par machine. Bien sûr, *Punisher* et *Destroyer* peuvent être contrôlés automatiquement par la musique. La roue motorisée, qui produit les différentes formes et couleurs du faisceau, possède douze gobos, 7 à base de couleurs dichroïques et 5 blancs. Enfin, les *Destroyers* peuvent être configurés en Maître-Esclave pour se synchroniser automatiquement.

## Caractéristiques

- Faisceaux tournants multiples
- 7 gobos couleurs, 5 gobos blancs
- Lampe halogène 250W 24V
- Couleurs dichroïques
- Mise au point ajustable
- Rotation et changement de couleur/gobo synchronisés sur la musique
- Mode Shake synchronisé sur la musique (*Punisher* uniquement)
- Microphone intégré avec réglage de niveau automatique
- Contrôle sur un ou plusieurs canaux
- Configuration en Maître/Esclave (*Destroyer* uniquement)
- Moteurs pas à pas de haute qualité
- Lyre réglable

## section 2

# PRECAUTIONS ET SECURITE

- Déconnectez toujours votre appareil de l'alimentation avant de :
  - changer la lampe
  - changer le fusible
  - ôter un couvercle
- Pour réduire les risques d'incendie ou d'électrocution, n'exposez pas le projecteur à la pluie et à l'humidité.
- N'obstruez pas la ventilation, les entrées et les évacuations d'air.
- Température maximum d'utilisation,  $t_a = 45^\circ \text{C}$ .
- Distance minimale d'un objet inflammable : 0,1 mètre.
- Distance minimale de la surface éclairée : 0,3 mètres.
- Laissez le projecteur refroidir au moins 10 minutes avant de changer la lampe.
- Toutes les opérations d'entretien, hormis celles décrites dans ce manuel, doivent être effectuées par du personnel qualifié.
- Expédiez toujours l'appareil dans son emballage d'origine.

## Section 3

# INSTALLATION

Avant de mettre le projecteur en marche, vous devez :

- Installer la lampe halogène (non fournie).
- Monter une fiche secteur sur le câble d'alimentation.
- Vérifier la tension d'alimentation secteur.
- Installer la lyre de l'appareil.
- Accrocher le projecteur dans sa position définitive.

L'emballage du projecteur contient les éléments suivants :

- Un projecteur (*Destroyer / Punisher*).
- Un câble d'alimentation.
- La lyre d'accroche.
- Le manuel d'utilisation.

**ATTENTION !**  
**Avant de réaliser les opérations ci-dessous, assurez-vous que le projecteur est bien isolé du secteur.**

### **Installation de la lampe**

Le *Destroyer/Punisher* utilise une lampe ELC 250W / 24V. Suivez les étapes ci-dessous pour l'installer correctement :

1. Sur l'avant de l'appareil se trouve un petit capot maintenu par deux vis Philips. Défaites ces vis et retirez le capot pour accéder au logement de la lampe.
2. Enfoncez délicatement la lampe sur la douille puis placez-la sur son support.
3. Remontez le capot.

### **Montage de la fiche secteur**

Le *Destroyer/Punisher* est livré avec un câble secteur non équipé. Vous devez y connecter une fiche secteur conforme aux normes en vigueur. Le câble d'alimentation contient 3 fils :

1. Connectez le fil Marron sur la broche de phase.
2. Connectez le fil Bleu sur la broche de neutre.
3. Connectez le fil Vert / Jaune sur la broche de terre.

### **Vérification de la tension secteur**

Il est important que la tension configurée sur le projecteur corresponde à la tension secteur. Le réglage d'usine est noté sur l'étiquette de série, à l'arrière du projecteur. Si cette valeur ne correspond pas, vous devez modifier le câblage interne de l'appareil :

**ATTENTION !**  
**Avant de réaliser les opérations ci-dessous, assurez-vous que le projecteur est bien isolé du secteur.**

1. Otez le couvercle supérieur de l'appareil en dévissant les 4 vis Philips qui le maintiennent.
2. Sur le circuit imprimé se trouve un connecteur à 3 broches portant un fil Rouge, un fil Bleu et un fil Jaune. Déplacez ce connecteur en suivant les annotations gravées sur le circuit imprimé : 230 et 245 V (modèle Europe) ou 110 et 120 V (modèle américain).

**NOTE !**  
**Le fil rouge doit toujours être connecté à une des broches extérieures du circuit imprimé. Dans le cas contraire, le projecteur pourrait être endommagé.**

3. Remontez le projecteur.

## **Retirer la platine de protection du réflecteur (*Punisher* uniquement)**

Avant de mettre en route le projecteur, vous devez retirer une platine de protection. Elle maintient le réflecteur parabolique pendant le transport et empêcherait le mode "shake" de fonctionner.

### **ATTENTION !**

**Avant de réaliser les opérations ci-dessous, assurez-vous que le projecteur est bien isolé du secteur.**

1. Retirez le couvercle supérieur en dévissant les 4 vis Philips qui le maintiennent.
2. Localisez le miroir parabolique au centre de l'appareil et dévissez les 4 vis Philips rouges qui fixent la platine de transport. Retirez cette platine.
3. Remontez l'appareil.

## **Assemblage de la lyre**

Assemblez la lyre fournie avec le projecteur en utilisant les rondelles en plastique, les rondelles étoiles et les poignées. Les rondelles étoiles doivent être placées entre les rondelles plastiques et la lyre.

## **Accrochage de l'appareil**

Vous pouvez maintenant accrocher le projecteur par la lyre. Inclinez-le selon l'angle désiré.

#### section 4

# UTILISATION DU PROJECTEUR AVEC UN CONTROLEUR DMX

Tous les effets du *Destroyer/Punisher* sont pilotables en DMX. Les données sont transmises depuis la sortie du contrôleur jusqu'à l'entrée du projecteur par des câbles de liaison XLR. La sortie située sur le *Punisher/Destroyer* permet de récupérer le signal pour un autre appareil, et ainsi jusqu'à 32 projecteurs sur la ligne.

## Connexion du câble de liaison (DMX)

Suivez les instructions ci-dessous pour établir une ligne de signal correcte :

1. Connectez la sortie de votre contrôleur à l'entrée signal du *Destroyer/Punisher*. La plupart des contrôleurs DMX utilisent des sorties en XLR 5 broches. Vous devez utiliser un câble d'adaptation XLR 5 broches / XLR 3 broches. La figure ci-dessous vous donne le câblage exact de cet adaptateur (P/N 309160) :

### Contrôleur DMX

sortie standard en XLR 5 broches

vers l'entrée du *Destroyer/Punisher*

#### XLR 5 broches mâle

Broche 1 : Masse (blindage)

Broche 2 : Signal -

Broche 3 : Signal +

Broche 4 : Non connectée

Broche 5 : Non connectée

#### XLR 3 broches femelle

Broche 1 : Masse (blindage)

Broche 2 : Signal -

Broche 3 : Signal +

2. Connectez la sortie du premier *Destroyer/Punisher* à l'entrée du second projecteur avec un câble XLR-XLR.
3. Continuez ainsi la chaîne jusqu'à ce que tous les projecteurs soient reliés.
4. Enfin, insérez un bouchon de terminaison dans la sortie libre du dernier appareil. Utilisez pour cela une fiche XLR mâle dans laquelle une résistance 120 Ohms relie les broches 2 et 3.

**Note** : Il est très important de connecter une terminaison pour être sûr de la qualité de la liaison entre le contrôleur et les projecteurs.

### INSERER D'AUTRES PROJECTEURS MARTIN A ENTREE DMX INVERSEE

Si vous souhaitez insérer d'autres projecteurs MARTIN dont l'entrée est inversée (comme les Roboscan et les Robocolor), vous devez utiliser un câble d'adaptation sur la sortie XLR femelle du *Destroyer/Punisher*. Cet adaptateur doit inverser le câblage des broches 2 et 3 pour rendre la ligne compatible avec les projecteurs MARTIN. Le câblage de cet adaptateur est indiqué ci-dessous :

#### XLR 3 broches mâle

Broche 1 = Masse (blindage)

Broche 2 = Signal -

Broche 3 = Signal +

#### XLR 5 broches femelle

Broche 1 = Masse (blindage)

Broche 2 = Signal +

Broche 3 = Signal -

Sortie du *Destroyer/Punisher* vers  
l'entrée inversée DMX

### INSERER D'AUTRES PROJECTEURS DE MARQUE DIFFERENTE

Si vous souhaitez insérer d'autres projecteurs de marque différente dont l'entrée est câblée sur 5 broches, vous devez utiliser un adaptateur entre la sortie XLR femelle du *Destroyer/Punisher* et l'entrée XLR mâle de votre projecteur. Le câblage de cet adaptateur est indiqué ci-dessous :

#### XLR 3 broches mâle

Broche 1 = Masse (blindage)

Broche 2 = Signal -

Broche 3 = Signal +

#### XLR 5 broches femelle

Broche 1 = Masse (blindage)

Broche 2 = Signal -

Broche 3 = Signal +

Broche 4 = N. C.

Broche 5 = N. C.

Sortie du *Destroyer/Punisher* vers  
l'entrée DMX 5 broches

## Adressage et sélection du mode DMX

A l'arrière de l'appareil se trouve un bloc de 10 micro-interrupteurs (DIP switch) dont les fonctions sont :

Numéro	ON	OFF
1-8	Adresse DMX (1-255)	
9	Mode 1 canal	mode multi-canaux (5/6)
10	Esclave	Maître ( <i>Destroyer</i> uniquement)

### ADRESSAGE DMX : INTERRUPTEURS 1 A 8

Utilisez les 8 premiers interrupteurs pour adresser l'appareil (c'est à dire configurer le numéro du premier canal utilisé par le projecteur sur la ligne DMX). Cette valeur doit être comprise entre 1 et 255. L'adresse donnée au projecteur est la somme des valeurs de chaque interrupteur placé sur ON.

Valeur des différents interrupteurs

Exemple : adressage en 198  
(2+4+64+128)

### SELECTION DU PROTOCOLE : INTERRUPTEUR 9

Selon le tableau ci-dessus, le *Destroyer/Punisher* possède deux modes d'utilisation en DMX : un mode mono-canal et un mode multi-canaux. Le premier mode est très simple à utiliser et permet d'économiser des canaux sur la ligne DMX. Dans ce mode, plus le fader est monté, plus le projecteur est agressif. Cependant, si vous souhaitez garder le contrôle de chaque paramètre du projecteur, vous devez utiliser le mode multi-canaux. Dans ce mode, 5 canaux sont alloués au *Destroyer* et 6 au *Punisher*. Les deux modes sont décrits en Annexe A. Si le projecteur ne reçoit pas de signal DMX, il passe automatiquement en mode autonome (voir section suivante).

### IMPORTANT !

**Lorsque vous utilisez le *Punisher* ou le *Destroyer* avec un contrôleur, l'interrupteur 10 doit être sur ON. Dans le cas contraire, le projecteur et le contrôleur émettent des signaux DMX sur la même ligne et peuvent être endommagés.**

## Utilisation sans contrôleur

### **MODE AUTONOME (STAND-ALONE)**

Si le projecteur ne reçoit pas de signal DMX, il passe automatiquement en mode autonome. Il génère automatiquement des séquences aléatoires synchronisées sur la musique captée par le microphone intégré.

### **MODE AUTONOME MAITRE/ESCLAVE (DESTROYER UNIQUEMENT)**

Ce mode permet d'utiliser plusieurs *Destroyer* en mode autonome parfaitement synchronisés. Vous devez pour cela assigner un appareil (ET UNIQUEMENT UN) en Maître, en réglant l'interrupteur 10 sur OFF. Le projecteur émet alors des signaux DMX correspondant à ce qu'il fait sur son entrée et sa sortie. Vous pouvez alors connecter jusqu'à 32 appareils configurés en Esclave qui reproduiront exactement les mêmes effets.

1. Configurez un projecteur en Maître en réglant l'interrupteur 10 sur OFF.
2. Sur les autres projecteurs, placez les interrupteurs 1 et 10 sur ON pour activer le mode réception et le mode multi-canaux.
3. Insérez un bouchon de terminaison femelle de 120 Ohms (P/N 309952) dans l'entrée DMX du projecteur Maître.
4. Connectez la sortie du Maître sur l'entrée d'un des esclaves avec un câble XLR – XLR.
5. Continuez le câblage en reliant les sorties aux entrées jusqu'à ce que tous les esclaves soient câblés.
6. Insérez enfin un bouchon de terminaison mâle de 120 Ohms (P/N 309950) dans la sortie du dernier projecteur câblé.
7. Vous pouvez maintenant allumer tous les projecteurs. Ils débutent leurs séquences aléatoires en parfaite synchronisation sur le Maître.

### **IMPORTANT !**

**Un seul et unique projecteur doit être configuré en Maître (Inter. 10 OFF). Dans le cas contraire, l'électronique des projecteurs pourrait subir de graves dommages.**

annexe a

# PROTOCOLE DMX

## MODE MULTI-CANAUX

Canal DMX	Valeur DMX	Description
0	0 – 11 12 – 193 194 – 255	<b>Allumage de la lampe</b> Extinction de la lampe Amorçage de la lampe Strobe Gobo : lent → rapide
1	0 – 11 12 – 127 128 - 255	<b>Synchronisation</b> Désactivée Synchronisation sur la musique Par le contrôleur : si le niveau du canal est supérieur à 195
2	0 – 91 92 – 98 99 – 189 190 – 231 232 - 255	<b>Vitesse de la parabole</b>  NOTE : la vitesse de rotation est égale au canal 3 si le canal 2 est en mode musique ou contrôleur  Rotation sens des aiguilles d'une montre : rapide → lent Stop Rotation sens inverse : lent → rapide Aléatoire lent (mode Musique ou Contrôleur) Aléatoire rapide (mode Musique ou Contrôleur)
3	0 – 4 5 – 252 253 – 255	<b>Intervalle</b> 0 seconde 0.2 à 9.9 secondes Aléatoire (musique ou contrôleur)
4	0 – 5 6 – 20 21 – 36 37 – 52 53 – 68 69 – 84 85 – 100 101 – 116 117 – 132 133 – 148 149 – 164 165 – 180 181 – 196 197 – 244 245 – 255	<b>Roue de couleur/gobo</b> Noir Position 1 Position 2 Position 3 Position 4 Position 5 Position 6 Position 7 Position 8 Position 9 Position 10 Position 11 Position 12 Sans effet Aléatoire (mode musique / contrôleur)
5	0 – 4 5 – 252 253 – 255	<b>Shaker (<i>Punisher</i> uniquement)</b> Désactivé lent → rapide Aléatoire

## MODE MONO-CANAL

Canal DMX	Valeur DMX	Description
1	0 – 50	Extinction de la lampe
	51 – 101	2.0 secondes (lent)
	102 – 152	1.0 seconde (moyen)
	153 – 203	0.2 seconde (rapide)
	204 – 255	0.2 – 2.5 secondes (aléatoire)

# PROBLEMES COURANTS

Problème	Cause(s) probable(s)	Suggestion
<b>Aucun projecteur ne répond au contrôleur.</b>	Le contrôleur est déconnecté de la ligne DMX	<ul style="list-style-type: none"> <li>Connectez le contrôleur</li> </ul>
	Utilisation d'un câble non conforme entre le contrôleur et le premier projecteur sur la ligne DMX.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vérifiez le câblage. Comparez le brochage en sortie de contrôleur et le brochage en entrée du <i>Punisher / Destroyer</i>, assurez-vous que le brochage Signal + / Signal - est bien respecté.</li> </ul>
<b>Un ou plusieurs appareils ne répondent pas au contrôleur ou de manière complètement erratique.</b>	Utilisation d'un câble endommagé.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vérifiez les câbles et les connexions sur la ligne DMX.</li> </ul>
	Ligne DMX sans bouchon.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Insérez un bouchon DMX sur la sortie du dernier projecteur.</li> </ul>
	Adressage incorrect (DIP switch).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Assurez-vous que toutes les machines sont adressées selon le patch du contrôleur.</li> </ul>
	Appareil éteint.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Allumez l'appareil.</li> </ul>
	Un ou plusieurs appareils sont en mode Maître (DIP switch 10 OFF)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Réglez le DIP switch 10 sur ON.</li> </ul>
	Un des projecteurs est défectueux et perturbe la transmission sur la ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>Isolez les appareils un par un jusqu'à ce que le système fonctionne à nouveau correctement. Pour cela débranchez tour à tour chaque appareil de la ligne et reformez la ligne en connectant directement les câbles DMX entre eux.</li> </ul>
<b>Aucune lumière ne sort du projecteur.</b>	Il n'y a pas de lampe ou bien la lampe est grillée.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Installez une nouvelle lampe dans le projecteur.</li> </ul>
<b>Les appareils ne répondent pas du tout (pas de reset lors de l'allumage)</b>	Les fusibles principaux ont fondu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vérifiez l'alimentation secteur et remplacez les fusibles.</li> </ul>
	Les fusibles des cartes ont fondu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Remplacez les fusibles des cartes.</li> </ul>
<b>La lampe s'éteint par intermittence.</b>	La température ambiante de la pièce est trop élevée.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aérez la salle pour diminuer la température.</li> </ul>
	La ventilation est réduite à cause de la poussière.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dépoussiérez le ventilateur et les entrées d'air.</li> </ul>
	Tension d'alimentation incorrecte.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vérifiez la tension secteur et la configuration du projecteur. Corrigez si nécessaire la configuration de l'appareil (110/120 V, 230/245V).</li> </ul>

# CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- Dimensions avec la lyre : .....340 x 302 x 254 mm (13,3 x 11,9 x 10,0 ")
- Masse : ..... 7 Kg (16.5 lb)
  
- Alimentation - modèle EU : ..... 230 / 245 V, 50-60 Hz
- Alimentation - modèle US : ..... 110 / 125 V, 50-60 Hz
- Consommation (courant et puissance) : .....1.2 A, 270 W @ 230 V; 2.3A, 270 W @ 120 V
  
- Lampe : ..... 24 V / 250 W (ELC)
  
- Fusible principal - modèle EU .....T 2.5 A
- Fusible principal - modèle US.....T 5 A