

Mania SCX500

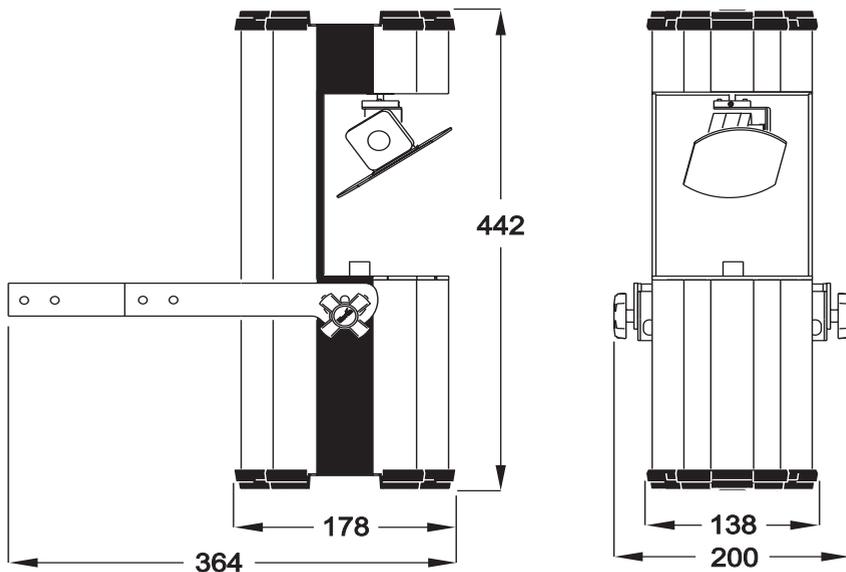
mode d'emploi




Martin

DIMENSIONS

Toutes les dimensions sont en millimètres



©2004 Martin Professional A/S, Denmark.

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

Imprimé en Chine.

P/N 35030157, Rev. A

Introduction	5
Déballage	5
Vue d'ensemble du Mania SCX500	6
Précautions d'emploi	7
Installation	9
Alimentation	9
Accrocher le Mania SCX500	10
Mise au net	11
Liaison DMX	12
Utilisation	14
Mode autonome synchro. musique	14
Mode Maître/esclave automatique	15
Contrôle en DMX	16
Messages d'erreur	18
Entretien et maintenance	19
La lampe	19
Nettoyage	21
Changement des fusibles	21
Problèmes courants	23
Protocole DMX	24
Caractéristiques	26

1. INTRODUCTION

Merci d'avoir choisi le Mania SCX500 de Martin. Ce projecteur asservi à miroir dispose des caractéristiques suivantes :

- Mode automatique (synchro. musique)
- Contrôle en DMX
- Mode Maître/esclave DMX (automatique)
- 15 couleurs (dont blanc), 5 filtres multicolores et demi couleurs.
- 16 gobos
- 176° de pan et 40° de tilt
- Mise au net réglable
- Faisceau de 15° d'ouverture
- Lampe halogène 150 watt

Déballage

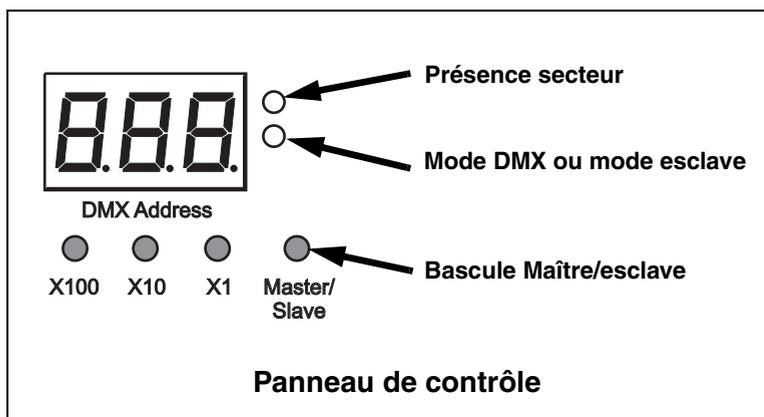
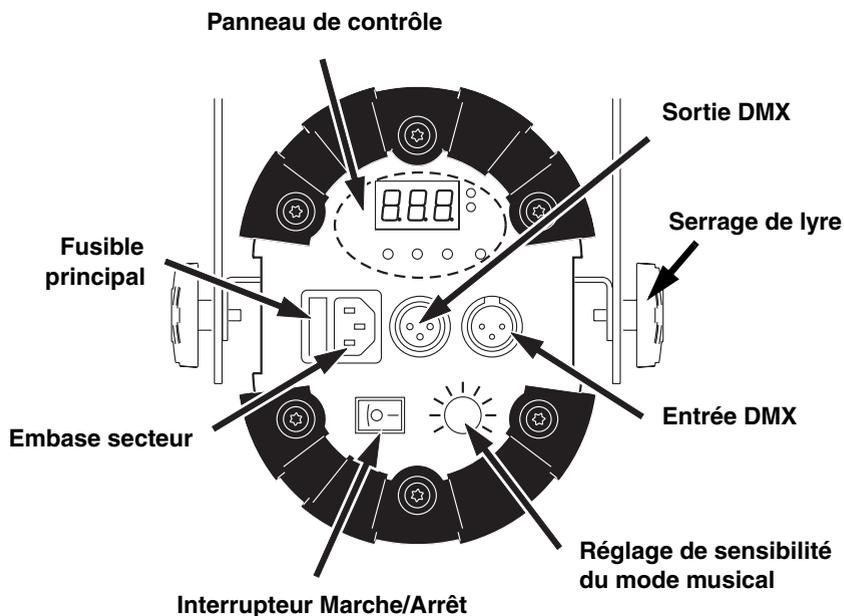
L'emballage du projecteur est conçu pour le protéger au mieux pendant le transport. Utilisez-le systématiquement.

Le Mania SCX500 est livré avec :

- 1 lampe Philips JCR 15V-150W H5 (EFR/5H), P/N 97000110
- 1 câble d'alimentation
- 1 câble DMX de 5 m, de type RS-485 XLR
- 1 manuel d'utilisation

Important! Le miroir est bloqué pour le transport par un collier plastique. Coupez-le et retirez-le avant de mettre le projecteur en service.

Vue d'ensemble du Mania SCX500



Précautions d'emploi

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

Ce produit présente le risque de blessures sévères voire mortelles par brûlure, électrocution, irradiations aux UV, explosion de lampe et chute.

Lisez attentivement ce manuel avant de mettre sous tension ou d'installer l'appareil; suivez les précautions d'emploi listées ci-après et soyez attentif à toutes les mises en garde imprimées dans ce manuel ou sur l'appareil lui-même. Pour toute question concernant l'utilisation de ce produit, contactez votre distributeur Martin pour une assistance ou appelez la Hotline Martin 24/7.

Protection contre les risques d'électrocution

- Déconnectez le projecteur du secteur avant de l'ouvrir, de retirer ou d'installer une lampe, un fusible ou tout autre composant. Débranchez-le lorsqu'il n'est pas utilisé.
- Reliez toujours le projecteur à la terre.
- Raccordez-vous uniquement à une source de courant alternatif compatible avec les normes locales en vigueur et protégée par contre les surcharges et les défauts différentiels.
- N'exposez pas le projecteur à la pluie ou à l'humidité.
- Référez tout service ou entretien non décrit ici à un service technique agréé Martin.
- N'utilisez pas le projecteur s'il manque des lentilles ou si elles sont endommagées.
- N'utilisez pas le projecteur s'il manque des capots, s'ils sont ouverts ou s'ils sont endommagés.
- Protégez vos mains et vos yeux avec des gants et des lunettes de sécurité lors du changement de lampe.
- Ne fixez pas directement le faisceau. Ne regardez pas une lampe allumée sans protection.
- Changez la lampe dès qu'elle est grillée ou si elle est défectueuse.

Protection contre les brûlures et les risques d'incendie

- N'essayez pas de contourner la protection thermostatique ou les fusibles. Remplacez toujours les fusibles défectueux par des fusibles de type et valeurs strictement identiques.

- Maintenez tous les matériaux combustibles (papier, bois, carton) à 0,3 m au moins du projecteur. Maintenez les matériaux inflammables éloignés du projecteur.
- N'éclairez pas de surfaces situées à moins d'un mètre du projecteur.
- Laissez un espace d'au moins 0,1 m autour des ventilations et des aérations.
- Ne placez pas de filtre ou tout autre matériaux sur la lentille ou le miroir.
- Laissez le projecteur refroidir au moins 20 minutes avant de l'ouvrir ou d'intervenir sur la lampe.
- Ne modifiez pas le projecteur et n'installez pas de pièces qui ne proviennent de Martin.
- N'utilisez pas le projecteur si la température ambiante (Ta) dépasse 40° C (104° F).

Protection contre les risques de chute du projecteur

- Lors de l'accroche du projecteur, vérifiez que la structure supporte au moins 10 fois le poids de tous les appareils installés.
- Vérifiez que les capots et le système d'accroche sont correctement fixés. Sécurisez l'accroche à l'aide d'une fixation secondaire comme une élingue de sécurité.
- Interdisez l'accès sous la zone de travaux lors de l'installation ou de la dépose du projecteur.

2. INSTALLATION

Alimentation

Le Mania SCX500 est fourni pré-réglé sur le secteur local. Les réglages d'usine sont inscrits sur l'étiquette de série.

Attention ! *Pour une protection efficace contre les risques d'incendie et d'électrocution, le projecteur doit toujours être relié à la terre. L'alimentation doit être protégée contre les surcharges et les défauts différentiels.*

Vérifiez que les câbles ne sont pas endommagés et qu'ils correspondent aux charges qui leurs sont raccordées.

Vérifiez que les réglages du module d'alimentation avant de mettre sous tension.

Important! *Ne connectez pas le projecteur à un gradateur.*

Installer une fiche sur le câble secteur

Vous devez installer une fiche avec broche de terre sur le câble d'alimentation. Cette fiche doit correspondre aux normes locales en vigueur. En cas de doute, consultez un électricien professionnel.

Suivez les instructions du fabricant de la fiche pour la raccorder. Connectez convenablement les fils de terre, de neutre et de phase. Le tableau ci-dessous donne les couleurs usuelles des fils :

Fil	Broche	Repère	Couleur
marron	phase	"L"	jaune ou cuivre
bleu	neutre	"N"	argent
vert/jaune	terre		vert

Tableau 1: Câblage d'une fiche secteur

Accrocher le Mania SCX500

Le Mania SCX500 doit être fixé sur un support adapté : directement sur une surface plane ou avec un crochet à une structure avec sa lyre orientable. N'installez pas le projecteur d'une quelconque autre manière car cela pourrait provoquer d'importantes surchauffes.

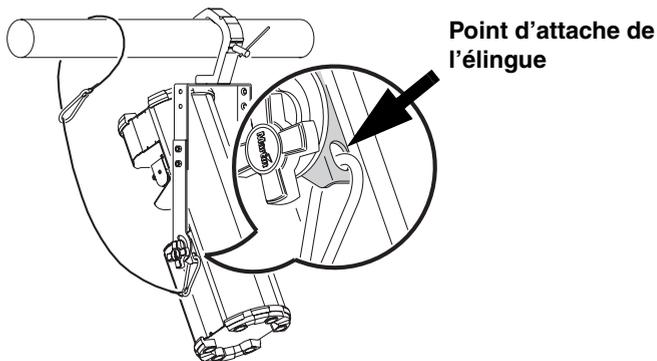
Important ! Interdisez l'accès sous la zone de travail avant l'accroche.

Travaillez depuis une plateforme stable.

Sécurisez l'accroche avec une accroche secondaire (élingue de sécurité par exemple) qui supporte au moins 10 fois le poids de l'appareil.

1. Le projecteur doit être placé à 1 m au moins de toute surface éclairée et à 0,1 m au moins de tout matériau combustible (papier, carton, bois ...). Vérifiez que les aérations et les ventilations disposent d'au moins 0,1 m d'espace libre. Eloignez tout matériau inflammable.
2. Si vous utilisez un crochet (non fourni) vérifiez qu'il est en bon état et qu'il supporte au moins 10 fois le poids du projecteur. Fixez le crochet à la lyre avec un écrou M12 de grade 8.8 minimum par le trou central de 13 mm. A défaut, suivez les recommandations du fabricant du crochet.
3. Si vous fixez le projecteur directement sur une surface, vérifiez que le système de fixation et la surface supportent au moins 10 fois le poids du projecteur. Vous pouvez utiliser pour la fixation :
 - les 4 perçages de 6.5 mm sur les côtés de la lyre
 - les deux perçages de 8mm sur le dessus de la lyre
 - le perçage de 13 mm au centre de la lyre.
4. Vérifiez que la structure supporte au moins 10 fois le poids total de tous les appareils et accessoires installés (câbles, crochets, systèmes auxiliaires ...).

5. Installez un câble de sécurité qui supporte au moins 10 fois le poids du

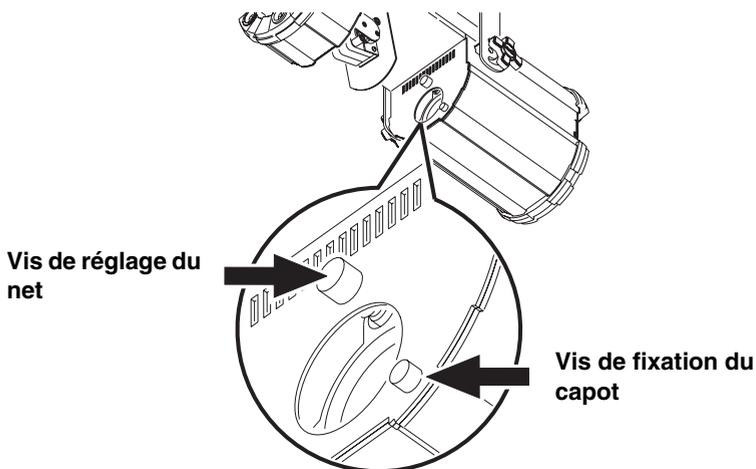


projecteur. Un point d'attache spécifique est prévu sous la lyre. N'attachez pas simplement l'élingue à la lyre.

6. Desserrez les poignées et orientez le projecteur. Resserrez la lyre. Vérifiez que les deux poignées sont bien serrées et que le crochet est bien fixé.

Mise au net

La vis de réglage du net est placée à côté de la lentille. Attention : ne la confondez pas avec la vis de fixation du capot.



Ne regardez pas directement dans le faisceau pour régler le net.

Liaison DMX

Vous devez utiliser un câble DMX pour exécuter un même show sur plusieurs Mania SCX500s (mode Maître/esclave) ou pour utiliser un contrôleur DMX. Si le projecteur fonctionne en mode autonome musical, vous n'avez pas besoin de câble DMX.

Les projecteurs sur une même ligne doivent être reliés en cascade le long d'une ligne de 500 m max, avec un maximum de 32 machines. Pour dépasser ces limites, ou pour diviser le signal, utilisez un splitter opto-isolé comme le Martin RS-485 Opto-Splitter (P/N 90758060).

Une connexion fiable se bâtit avec un câble adapté. Le câble microphone standard ne peut pas transmettre le DMX de manière fiable sur de grandes distances. Pour obtenir les meilleurs résultats, n'utilisez que du câble blindé à paires torsadées spécifiquement conçu pour les transmissions RS-485. Votre revendeur Martin local peut vous fournir du câble de qualité en différentes longueurs.

Connexion de la ligne DMX

Les embases DMX du Mania SCX500 sont de type XLR, câblées comme suit : 1 - blindage, 2 - point froid (-), 3 - point chaud (+). C'est le brochage standard des câbles DMX. Un ou plusieurs adaptateurs peuvent être nécessaires pour connecter le Mania SCX500 à un contrôleur ou à d'autres projecteurs de type de différent. Certains systèmes utilisent des embases XLR 5 broches ou utilisent une polarité inversée (inversion des points 2 et 3). La polarité des connecteurs est donnée dans leur manuel d'utilisation.

Adaptateur XL5M vers XLR3F		Adaptateur XLR3M vers XLR5F		Inverseur de polarité		Bouchon de terminaison mâle
Mâle	Femelle	Mâle	Femelle	Mâle	Femelle	XLR Mâle
1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	3	2  120 Ohm
3	3	3	3	3	2	3
4			4			
5			5			
P/N 11820005		P/N 11820004		P/N 11820006		P/N 91613017

Adaptateurs DMX et inverseur de polarité

Pour raccorder la ligne DMX :

1. Eteignez tous les projecteurs. Connectez un câble à la sortie du projecteur. Si le contrôleur dispose d'embases XLR 5, utilisez l'adaptateur XLR5M vers XLR3F ci-dessus (P/N 11820005).
2. Déployez le câble du contrôleur vers le premier Mania SCX500 et branchez-le dans son embase d'entrée.
3. Connectez la sortie du projecteur à l'entrée du projecteur suivant et continuez à câbler ainsi tous les projecteurs jusqu'à un maximum de 32 machines au total sur la ligne.
4. Terminez la ligne en insérant un bouchon de terminaison mâle (P/N 91613017) dans l'embase de sortie du dernier projecteur. Un bouchon de terminaison est une simple fiche XLR mâle dans laquelle un connecteur 120 Ohm, 0,25 W relie les broches 2 et 3.

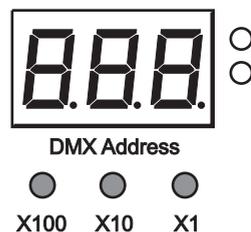
Choix et réglage de l'adresse DMX

Si vous souhaitez utiliser un contrôleur DMX, vous devez choisir et régler une adresse DMX pour chaque machine à contrôler (l'adresse DMX n'est pas nécessaire pour le mode Maître/esclave). L'adresse DMX, ou canal de base, est le premier canal utilisé par le projecteur pour recevoir ses instructions du contrôleur. Elle se configure avec les trois boutons du panneau de contrôle du Mania SCX500.

Pour un contrôle individuel, chaque machine doit recevoir sa propre adresse DMX et les canaux de contrôle ne doivent pas se chevaucher. Deux machines placées à la même adresse se comporteront de manière strictement identique.

Réglage de l'adresse :

1. Allumez les machines raccordées sur la ligne DMX.
2. En fonction des canaux disponibles, choisissez une série d'adresses pour vos Mania SCX500.
3. Réglez l'adresse sur chaque Mania SCX500 avec les 3 touches du panneau de contrôle. X1 agit sur les unités, X10 sur les dizaines et X100 sur les centaines.



**Touches d'adressage
du Mania SCX500**

3. UTILISATION

Une fois le Mania SCX500 correctement installé, en toute sécurité, allumez-le avec le bouton Marche/Arrêt. Le projecteur s'initialise.

Si le Mania SCX500 s'initialise correctement, 3 chiffres apparaissent sur l'afficheur. Le premier doit être un **8**, les deux second indiquent la version du logiciel installé. Exemple, si le logiciel 1.0 est installé, l'afficheur indique **810**.

Tout autre message (voir "*Messages d'erreur*" en page 18) indique un problème de démarrage. Dans ce cas, éteignez le projecteur, attendez quelques secondes et rallumez-le. Si le numéro de version n'apparaît toujours pas (**8XX** où **XX** est la version logicielle), consultez votre revendeur Martin.

Le Mania SCX500 dispose de 3 modes de fonctionnement :

Mode autonome synchro. musique : le Mania SCX500 est dans ce mode par défaut. Il fonctionne de manière indépendante et les effets sont activés par la puissance des sons qu'il capte.

Mode automatique Maître/esclave : dans ce mode, un appareil envoie des signaux de synchronisation aux autres par la ligne DMX afin que toutes les machines jouent les mêmes effets.

Contrôle en DMX : dans ce mode, les machines sont dirigées par un contrôleur via le lien DMX.

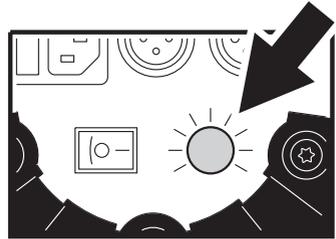
Mode autonome synchro. musique

Le Mania SCX500 est dans ce mode par défaut. Le projecteur revient automatiquement dans ce mode lorsque le signal DMX disparaît pendant plus de 5 secondes.

En synchronisation musique, le Mania SCX500 exécute un programme synchronisé sur le rythme des sons qu'il capte. La sensibilité du capteur est réglable pour optimiser l'effet.

Réglage de sensibilité :

1. Allumez le Mania SCX500.
2. Jouez une musique typique de l'ambiance dans la salle, au volume moyen à laquelle elle sera jouée en temps normal.
3. Avec le bouton de sensibilité, réglez le capteur pour ajuster les effets.



Réglage de sensibilité

Mode Maître/esclave automatique

En mode Maître/esclave, un Mania SCX500 envoie des signaux de synchronisation à toutes les machines connectées sur la même ligne. Les machines qui reçoivent ces signaux exécutent la même animation. Vous pouvez synchroniser ainsi jusqu'à 32 Mania SCX500. Pour synchroniser plus de machines, utilisez un splitter opto-isolé tel que le splitter RS-485 de Martin (P/N 90758060).

Important! *Une seule machine doit être configurée en Maître. Avoir plusieurs machines en Maître sur la même ligne ou un Maître et un contrôleur peut endommager les électroniques.*

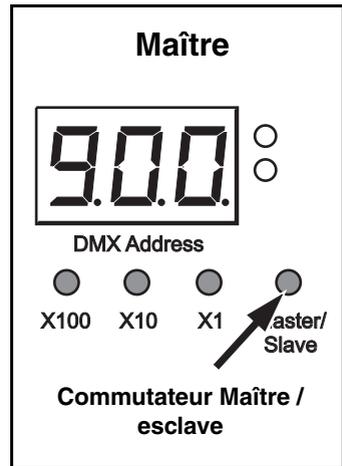
Configuration des Mania SCX500 en mode Maître/esclave

1. Eteignez toutes les machines.
2. Branchez un câble DMX dans la sortie du premier projecteur et reliez-le à l'entrée du projecteur suivant. Continuez ainsi jusqu'à un maximum de 32 machines.
3. Insérez un bouchon de terminaison femelle (P/N 91613018) dans l'entrée de la première machine et un bouchon mâle dans la sortie de la dernière machine.
4. Choisissez la machine Maître (vous gagnerez du temps en choisissant une machine facilement accessible).

Bouchon DMX femelle
XLR Femelle
1 2 3  120 Ohm
P/N 91613018

5. Mettez cette machine sous tension et appuyez sur le bouton Master/Slave. Le projecteur est désormais en mode Maître et affiche **900**. Si l'afficheur donne **910**, le projecteur est en mode esclave. Appuyez à nouveau sur le bouton Master/slave. **900** apparaît alors sur l'afficheur.

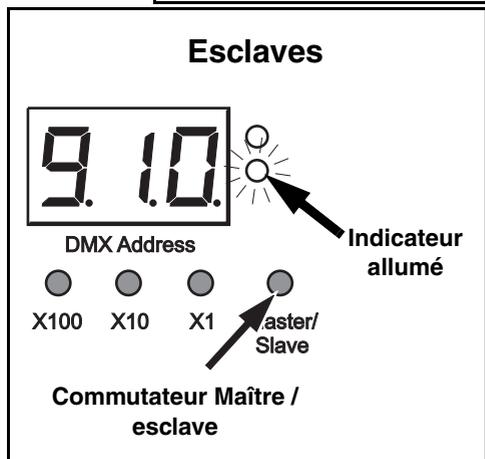
Lorsqu'une machine est configurée en Maître, elle mémorise sa configuration et reste donc en Maître à l'allumage suivant.



6. Allumez les autres machines. Lorsqu'elles reçoivent les signaux du Maître, elle commutent automatiquement en mode esclave et affichent **910**. L'indicateur DMX/slave s'allume.

Lorsqu'un projecteur a reçu un signal de synchro et a commuté en mode esclave, il garde ce mode jusqu'à ce qu'il soit éteint ou que le Maître stoppe

ses signaux (quand un Maître est ramené en mode normal, il envoie un signal de fin de commande sur la ligne).



Si le système est en mode Maître/esclave, vous devez repasser le Maître en mode normal pour reprendre le contrôle avec un contrôleur.

Si, pour une raison quelconque, le câble DMX est débranché d'une machine en mode esclave, cette machine doit être éteinte puis rallumée pour la contrôler en DMX.

Contrôle en DMX

En mode DMX, le Mania SCX500 répond aux commandes suivantes :

- Initialisation
- Gradation (0 - 100%)
- Roue de couleur (position et rotation)
- Roue de gobos (position et rotation)
- Pan
- Tilt
- Vitesse Pan/tilt
- Vitesse des roues d'effet

Initialisation: Tous les effets sont réinitialisés à leur position de départ avec le canal 1. Cette commande doit être maintenue au moins 5 secondes.

Lorsqu'un projecteur s'initialise via le DMX, l'afficheur indique **800**.

Gradateur : Le Mania SCX500 est graduable de 0 à 100 % avec le canal 1.

Roue de couleur : La roue de couleur dispose de 14 filtres plus blanc et filtres multicolores. La roue peut être placée entre deux couleurs pour enrichir les effets. Le canal 2 permet le choix des couleurs ou la mise en rotation de la roue dans les deux directions.

Roue de gobos : La roue de gobos est équipée de 15 images + blanc. Le canal 3 permet de choisir le gobo à projeter ou de mettre la roue en rotation continue dans les deux sens.

Pan: Le miroir dispose d'environ 176° d'amplitude en Pan. Le Pan est contrôlé avec le canal 4.

Tilt: Le miroir dispose d'environ 40° d'amplitude en tilt. Le Tilt est contrôlé avec le canal 5.

Vitesse Pan/tilt : La vitesse de déplacement du miroir peut être contrôlée avec le canal 6. Cela permet notamment d'exécuter des mouvements lents avec un contrôleur ne disposant pas de temps de transfert. Si votre contrôleur dispose de temps de transferts, gardez ce canal à 0 pour de meilleurs résultats. Les projecteurs sont en mode Suiveur par défaut.

Vitesse des roues de couleur et de gobos : La vitesse de rotation des roues de couleur et gobo peut être réglée avec le canal 7, de 0 à 1 tour par seconde environ.

Consultez la section "*Protocole DMX*" en page 24 pour plus de détail sur les commandes accessibles en DMX.

Messages d'erreur

En cas de détection d'erreur, un des messages suivants apparaît :

- **701** – Erreur sur la roue de couleur.
- **702** – Erreur sur la roue de gobos.

Si un message d'erreur apparaît, éteignez le projecteur puis rallumez-le.

Si le problème persiste, contactez votre revendeur Martin.

4. ENTRETIEN ET MAINTENANCE

Le Mania SCX500 requiert un simple entretien de routine. Le planning de ces entretiens dépend fortement de l'environnement. Consultez un technicien Martin pour plus de recommandations.

Tout entretien ou réparation non décrit ici doit être confié à un technicien qualifié.

Attention! *Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir 20 minutes avant de l'ouvrir.*

Important! *Des amas excessifs de graisse, de poussière et de résidus de fumigène dégradent les performances et peuvent provoquer des surchauffes ou endommager l'appareil. Ces dommages ne sont pas couverts par la garantie. Nettoyez convenablement le projecteur très régulièrement.*

La lampe

Le Mania SCX500 utilise une lampe Philips JCR 15V-150W H5 (EFR/5H). Cette lampe halogène à réflecteur intégré a une durée de vie de 500 heures environ.

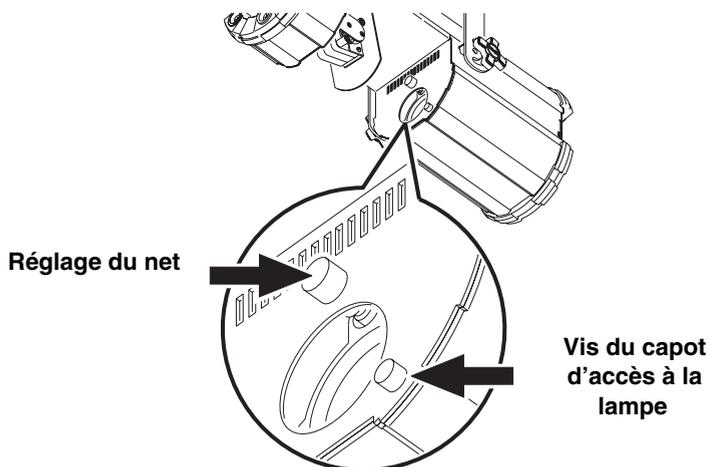
Important! *N'utilisez pas d'autre modèle de lampe. Installer tout autre type de lampe peut endommager le projecteur.*

Changement de lampe

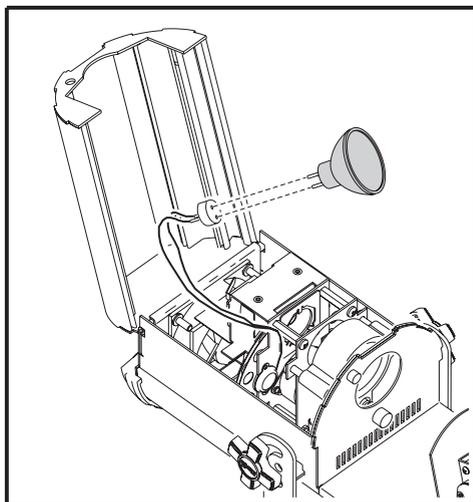
Attention ! *Portez des lunettes de sécurité et des gants. Laissez le projecteur refroidir au moins 20 minutes avant d'intervenir sur la lampe.*

1. Déconnectez le projecteur et laissez-le refroidir au moins 20 minutes.

2. Retirez le couvercle de la lampe en desserrant sa vis. Laissez-le basculer sur sa charnière. Ne confondez pas vis du couvercle et réglage du net.



3. Retirez l'ancienne lampe de son clip de métal en prenant garde de ne pas abîmer les fils. Retirez la lampe de sa douille en céramique.
4. Maintenez la nouvelle lampe par sa douille (ne touchez pas l'intérieur du réflecteur ou l'ampoule). Poussez fermement la lampe dans sa douille.



5. Si vous avez touché l'ampoule, le réflecteur ou tout autre composant, nettoyez-les avec un chiffon propre et sans peluche, imbibé d'alcool isopropylique. L'alcool est très inflammable : prenez toutes les précautions nécessaires pour éviter tout risque d'incendie.
6. Replacez l'ensemble lampe+douille dans son clip en métal en vous assurant que les fils ne peuvent pas se prendre dans les roues de

couleur ou de gobos. Fermez le capot en vérifiant qu'aucun câble n'est coincé et resserrez la vis.

Nettoyage

Nettoyage des composants optiques

Nettoyez les composants optiques avec un maximum de précautions. Les surfaces traitées sont fragiles et la moindre rayure est visible dans le faisceau.

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir au moins 20 minutes.
2. Retirez la vis du capot inférieur et ouvrez le module de lampe.
3. Soufflez ou aspirez la poussière. Retirez tous les résidus sur les lentilles et les filtres avec un tissu doux ou un coton tige imbibé d'alcool isopropylique. Vous pouvez aussi utiliser du nettoyant pour vitre mais aucun résidu ne doit rester.
4. Rincez à l'eau distillée. Vous pouvez y mélanger un peu d'agent humidifiant tel que le Photoflo de Kodak pour éviter les traces et les rayures.
5. Séchez avec un tissu doux et sans peluche ou avec de l'air comprimé.
6. Remontez le capot de lampe avant de remettre sous tension.

Nettoyage des ventilations et des aérations

Pour maintenir un refroidissement suffisant, vous devez nettoyer les entrées d'air et les ventilations régulièrement. Nettoyez et vérifiez vos machines à intervalles réguliers.

1. Déconnectez les câbles de signal et de puissance et laissez le projecteur refroidir au moins 20 minutes.
2. Retirez la poussière et les saletés accumulées sur les pales des ventilateurs et les grilles avec une brosse souple, un coton tige, un aspirateur ou de l'air comprimé.

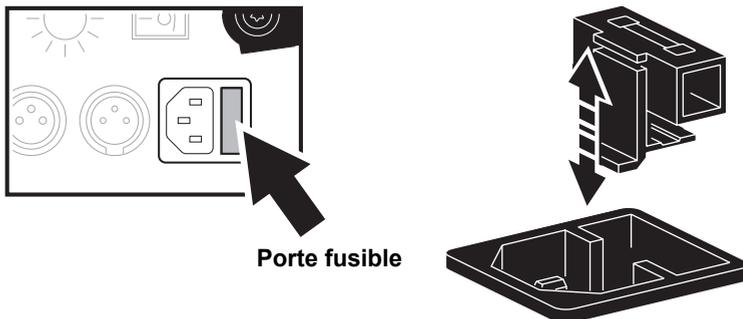
Changement des fusibles

Le Mania SCX500 est protégé contre les surcharges par un fusible temporisé. Le fusible est certainement grillé si, lorsque le projecteur est sous tension et que le gradateur est à 100%, aucune lumière n'est produite.

Si le fusible grille à répétition, c'est que le projecteur est défectueux et qu'il doit être examiné par un technicien Martin.

Ne tentez jamais de contourner l'action du fusible. Ne le remplacez jamais par un fusible de type différent.

1. Déconnectez le câble d'alimentation.
2. Ouvrez le porte fusible (situé sous l'embase secteur sur les modèles EU) avec un tournevis plat puis retirez le fusible.



3. Remplacez le fusible par un fusible identique. Le type de fusible est donné en annexes dans la section "*Caractéristiques*" en page 26 et sur l'étiquette de série.
4. Remontez le porte fusible.
5. Si le fusible grille à répétition, le projecteur est certainement défectueux. Déconnectez-le du signal et du secteur et contactez un technicien qualifié Martin.

5. PROBLÈMES COURANTS

Problème	Cause(s) probable(s)	Solution
Une ou plusieurs machines semblent complètement hors service.	Pas d'alimentation.	Vérifiez que le secteur parvient bien aux machines et que les câbles sont bien branchés.
	Fusible principal grillé.	Remplacez le fusible.
Les projecteurs s'initialisent correctement mais répondent de manière erratique, voire pas du tout, au contrôleur.	Contrôleur non connecté.	Connectez le contrôleur.
	Brochage XLR du contrôleur incompatible avec celui du premier projecteur (inversion 2 -3).	Installez un câble inverseur entre le contrôleur et le premier projecteur de la ligne.
Les projecteurs s'initialisent correctement mais certains répondent de manière erratique, voire pas du tout, au contrôleur	Mauvaise ligne de télécommande	Inspectez les câbles et les connecteurs. Corrigez les connexions défectueuses et remplacez ou réparez les câbles endommagés.
	Ligne non terminée par un bouchon 120Ω.	Insérez un bouchon de terminaison dans la sortie du dernier projecteur.
	Adressage incorrect.	Vérifiez l'adresse DMX.
	Un des projecteurs est configuré en Maître.	Vérifiez la configuration de chaque projecteur.
	Un des projecteurs est défectueux.	Déconnectez chaque projecteur tour à tour, en refermant la ligne DMX chaque fois jusqu'à ce que le système fonctionne correctement. Faites contrôler la machine défectueuse par un technicien qualifié Martin.
Un effet ne s'initialise pas correctement.	L'effet requiert un réglage mécanique.	Contactez un technicien Martin.
Pas de lumière	Lampe grillée ou manquante.	Déconnectez le projecteur et changez la lampe.
La lampe se coupe par intermittence ou grille très vite.	Le projecteur est trop chaud.	Laissez le projecteur refroidir et vérifiez la ventilation.
Les projecteurs ne répondent pas correctement au rythme de la musique	Capteur de son mal réglé.	Réglez la sensibilité du mode musical jusqu'à ce que les projecteurs répondent correctement.

6. PROTOCOLE DMX

Canal	Valeur	%	Fonction
1	0 - 200	0 - 100	Gradateur, Initialisation
			Gradateur fermé - ouvert
2			Roue de couleur
	0 - 2	0	Couleur 1 (Blanc)
	3 - 5	1	Couleur 2 (Bleu ciel 101)
	6 - 8	2	Couleur 3 (Vert 205)
	9 - 11	3 - 4	Couleur 4 (Rouge 304)
	12 - 14	5	Couleur 5 (Jaune 603)
	15 - 17	6	Couleur 6 (Magenta 507)
	18 - 20	7	Couleur 7 (Bleu médium 108)
	21 - 23	8	Couleur 8 (Orange 302)
	24 - 26	9 - 10	Couleur 9 (Vert clair 204)
	27 - 29	11	Couleur 10 (Cyan 104)
	30 - 32	12	Couleur 11 (Rose 312)
	33 - 35	13	Couleur 12 (Bleu)
	36 - 38	14	Couleur 13 (Ambre 604)
	39 - 41	15	Couleur 14 (Rouge primaire 308)
	42 - 44	16	Couleur 15 (Vert primaire 206)
	45 - 47	17 - 18	Couleur 16 (Mix 1)
	48 - 50	19	Couleur 17 (Mix 2)
	51 - 53	20	Couleur 18 (Mix 3)
	54 - 56	21	Couleur 19 (Mix 4)
	57 - 59	22	Couleur 20 (Mix 5)
	60 - 67	24 - 26	Demi couleur 1-2 (Blanc et Bleu 101)
	68 - 75	27 - 29	Demi couleur 2-3 (Bleu 101 et Vert 205)
	76 - 83	30 - 32	Demi couleur 3-4 (Vert 205 et Rouge 304)
	84 - 91	33 - 35	Demi couleur 4-5 (Rouge 304 et Jaune 603)
	92 - 99	36 - 38	Demi couleur 5-6 (Jaune 603 et Magenta 507)
	100 - 107	39 - 41	Demi couleur 6-7 (Magenta 507 et Bleu 108)
	108 - 115	42 - 44	Demi couleur 7-8 (Bleu 108 et Orange 302)
	116 - 123	45 - 48	Demi couleur 8-9 (Orange 302 et Vert 204)
	124 - 131	49 - 51	Demi couleur 9-10 (Vert 204 et Cyan 104)
	132 - 139	52 - 54	Demi couleur 10-11 (Cyan 104 et Rose 312)
	140 - 147	55 - 57	Demi couleur 11-12 (Rose 312 et Bleu)
	148 - 155	58 - 60	Demi couleur 12-13 (Bleu et Ambre 604)
156 - 163	61 - 63	Demi couleur 13-14 (Ambre 604 et Rouge 308)	
164 - 171	64 - 66	Demi couleur 14-15 (Rouge 308 et Vert 206)	
172 - 179	67 - 70	Demi couleur 15-16 (Vert 206 et Mix 1)	
180 - 187	71 - 73	Demi couleur 16-17 (Mix 1 et Mix 2)	
188 - 195	74 - 76	Demi couleur 17-18 (Mix 2 et Mix 3)	
196 - 203	77 - 79	Demi couleur 18-19 (Mix 3 et Mix 4)	
204 - 211	80 - 82	Demi couleur 19-20 (Mix 4 et Mix 5)	
212 - 219	83 - 85	Demi couleur 20-1 (Mix 5 et White)	
220 - 240	86 - 94	Rotation, sens horaire (rapide à lent)	
241 - 255	95 - 100	Rotation anti horaire (lent à rapide)	

Canal	Valeur	%	Fonction
3	0 - 11	0 - 4	Roue de gobos Gobo 1 (Ouvert)
	12 - 23	5 - 8	Gobo 2
	24 - 35	9 - 13	Gobo 3
	36 - 47	14 - 18	Gobo 4
	48 - 59	19 - 23	Gobo 5
	60 - 71	24 - 27	Gobo 6
	72 - 83	28 - 32	Gobo 7
	84 - 95	33 - 37	Gobo 8
	96 - 107	38 - 41	Gobo 9
	108 - 119	42 - 46	Gobo 10
	120 - 131	47 - 51	Gobo 11
	132 - 143	52 - 55	Gobo 12
	144 - 155	56 - 60	Gobo 13
	156 - 167	61 - 65	Gobo 14
	168 - 179	66 - 70	Gobo 15
	180 - 191	71 - 74	Gobo 16
192 - 223	75 - 87	Rotation, sens horaire (rapide à lent)	
224 - 255	88 - 100	Rotation, sens antihoraire (lent à rapide)	
4	0 - 255	0 - 100	Pan Gauche vers droite (127 = centre)
5	0 - 255	0 - 100	Tilt Bas vers haut (127 = centre)
6	0 - 2	0 - 1	Vitesse Pan/Tilt Suiveur
	0 - 202	2 - 79	Rapide (1,3 tour par sec env.) à lent (0)
	203 - 255	78 - 100	Initialisation (maintenue 5 secondes)
7	0 - 255	0 - 100	Vitesse des roues de couleur et gobos Rapide (1 tour par sec env.) à lent (0)

7. CARACTÉRISTIQUES

Données physiques

Dimensions (L x l x H) 445 x 204 x 178 mm (17.5 x 8.0 x 7.0 in.)
Hauteur avec lyre 375 mm (14.8 in.)
Poids (lyre incluse) 6.7 kg (14.8 lbs)

Construction

Corps Acier et aluminum

Source

Lampe Halogène, Philips JCR 15V-150W H5 (EFR/5H)
Durée de vie moyenne 500 heures
Température de couleur 3100 K
Douille GZ6

Données thermiques

Température ambiante maximale (T_a) 40° C (104° F)

Contrôle et programmation

Mode autonome synchro musique
Mode autonome Maître-esclave
Protocole DMX USITT DMX-512 (1990)
Canaux DMX 7
Connexion .. .XLR 3 à verrouillage, 1 - blindage, 2 - pt froid (-), 3 - pt chaud (+)

Effets dynamiques

Gradateur continu et dynamique
Roue de couleur : 15 couleurs (y compris blanc), 5 filtres multicolores, demi couleurs
Roue de gobos : 16 gobos
Miroir : 176° en pan et 40° en tilt

Optiques

Ouverture de faisceau 15°

Accessoires fournis - version US

Câble d'alimentation de 2 m (6.5 ft.) US, section 18AWG avec connecteur mâle (homologué UL)
Lampe halogène Philips JCR 15V-150W H5 (EFR/5H)
Mode d'emploi
Câble DMX de 5 m (16.4 ft.) RS-485 XLR P/N 11820008

Accessoires fournis - version EU

Câble d'alimentation de 3 m (9.8 ft) 3x1.0mm² avec connecteur Schuko

Câble d'alimentation de 3 m (9.8 ft) 3x1.0mm² sans connecteur mâle

Lampe halogène Philips JCR 15V-150W H5 (EFR/5H)

Mode d'emploi

Câble DMX de 5 m (16.4 ft.) RS-485 XLR P/N 11820008

Puissance et courants maximum - version US

@ 110 V, 60 Hz 138 W, 1.27 A

@ 115 V, 60 Hz 150 W, 1.30 A

@ 120 V, 60 Hz 159 W, 1.35 A

Puissance et courants maximum - version EU

@ 220 V, 50 Hz 144 W, 0.66 A

@ 230 V, 50 Hz 154 W, 0.66 A

@ 240 V, 50 Hz 164 W, 0.68 A

@ 250 V, 50 Hz 173 W, 0.70 A

Fusible

Fusible principal (version US) 3.15 AT

Fusible principal (version EU) 2 AT

Installation

Distance minimale aux matériaux combustibles 0.1 m (4 in.)

Distance minimale aux surfaces éclairées 1 m (3.3 ft.)

Espace minimum autour des circulations d'air 0.1 m (4 in.)

Codes de commande

Mania SCX500 US, 115-120v, 60Hz P/N 90430081

Mania SCX500 EU, 220-240v, 50Hz P/N 90430080

Lampe Philips JCR 15V-150W H5 (EFR/5H) P/N 97000110

Fusible principal 2 AT (EU version/ 220-240v) P/N 05020009

Fusible principal 3.15 AT (US version/ 115-120v) P/N 05020013

Accessoires

Bouchon de terminaison DMX, XLR mâle, fin de ligne P/N 91613017

Bouchon de terminaison, XLR femelle, départ de ligne P/N 91613018

Crochet standard P/N 91602003

Crochet à mâchoire P/N 91602005

Adaptateur XLR5M / XLR3F P/N 11820005

Câble DMX 5 m (16.4 ft.) RS-485 XLR P/N 11820008

Martin

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