

Mania SCX600/700

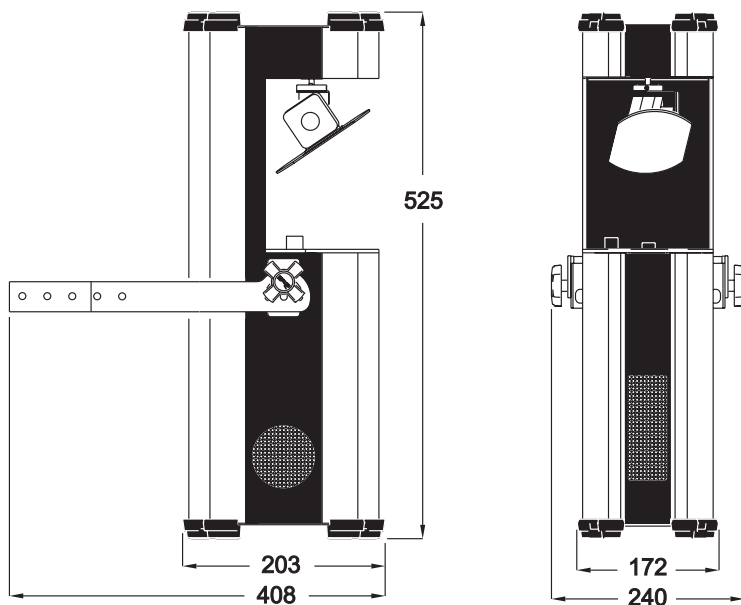
mode d'emploi



Martin

DIMENSIONS

Toutes les dimensions sont en millimètres



©2005 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, Denmark

P/N 35030169, Rev. C

Table des matières

Introduction	5
Déballage	5
Vue d'ensemble des SCX600 / 700	6
Précautions d'utilisation	7
Installation	9
Alimentation	9
Accroche du projecteur	10
Installation d'une liaison DMX ou de synchronisation Maître/esclave	11
Utilisation	13
Premiers pas	13
Modes d'utilisation : autonome ou DMX	14
Synchronisation en mode musical ou automatique	15
Contrôle en DMX	16
Mise au net	19
Réglage de sensibilité du microphone intégré	19
Panneau de contrôle	20
Mouvement	20
Informations	20
Contrôle manuel	21
Test des effets	22
Téléchargement du logiciel	22
Entretien et maintenance	23
Lampe du SCX600	23
Lampe du SCX700	25
Nettoyage	26
Remplacer le fusible principal	27
Remplacer un filtre de couleur	28
Gobos tournants	29
Démontage du miroir	31
Messages d'erreur	31
Mise à jour du logiciel	32
Problèmes courants	33
SCX600 : Protocole DMX	34
SCX700 : protocole DMX	37
Menus de contrôle	40
Cartes électroniques	42
Mania SCX600/700 Caractéristiques	44

Page vide intentionnellement

1. INTRODUCTION

Merci d'avoir choisi le Mania SCX600/700 de Martin. Ce projecteur asservi à miroir dispose des caractéristiques suivantes :

- 9 couleurs + blanc
- 7 gobos interchangeables tournants dont 2 (SCX 600) ou 3 (SCX 700) en verre
- 198° de pan et 72° de tilt
- Mise au net réglable
- Contrôle en DMX sur 2 modes : le mode 2 donnant des fonctionnalités étendues
- Mode automatique et synchro. musique
- Mode autonome Maître/esclave DMX (automatique)
- Macros internes professionnelles
- Indexation des gobos tournants (SCX700)
- Lampe halogène 250 Watts longue durée (SCX600)
- Lampe à décharge 150 Watts longue dure (SCX700)

Déballage

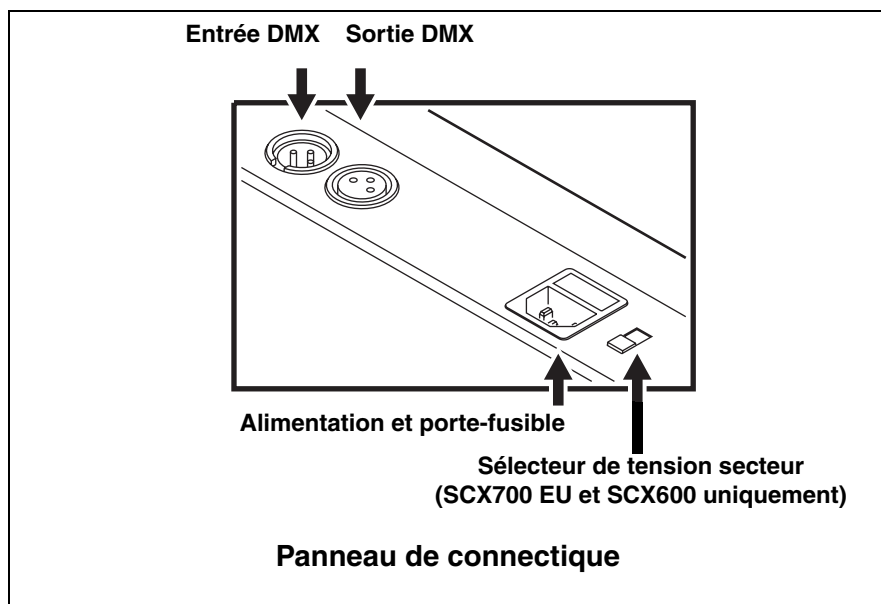
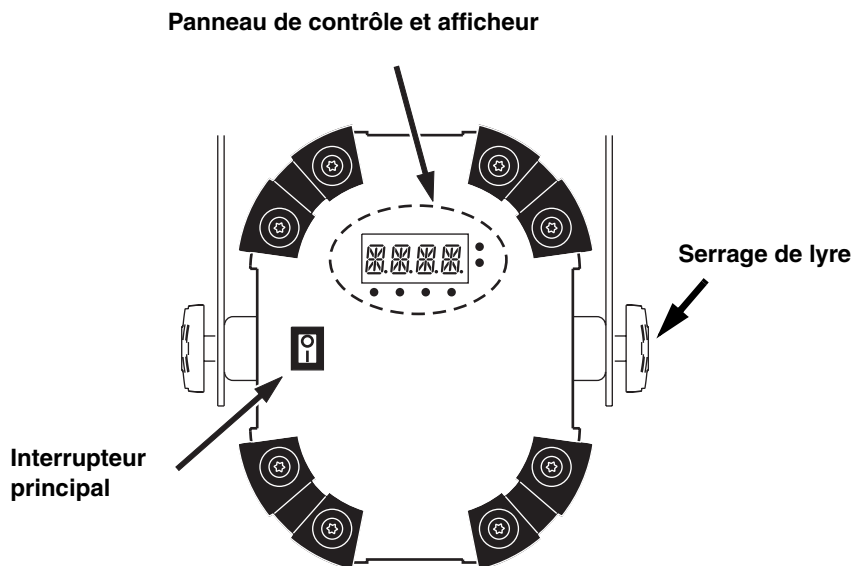
L'emballage du projecteur est conçu pour le protéger au mieux pendant le transport. Utilisez-le systématiquement.

Le Mania SCX600/700 est livré avec :

- 1 lampe (la lampe du SCX700 n'est pas installée pour éviter tout dommage pendant le transport. Consultez la section "*Changement de lampe*" en page 25)
- 1 câble d'alimentation et 1 câble DMX de 5 m, de type RS-485 XLR
- 1 manuel d'utilisation
- 1 lyre d'accroche avec visserie
- 1 clé Allen

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 des SCX600 / 700



Précautions d'utilisation

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 et de blessures

- 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.
- N'utilisez pas le projecteur si le câble d'alimentation ou la fiche sont endommagés.
- 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. Une lampe non protégée émet des rayonnements UV pouvant brûler ou endommager l'oeil.
- Les lentilles doivent être remplacées si elles sont visiblement endommagées au point de perdre leur efficacité : craquelures, fêlures ou rayures importantes
- 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 0,1 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 SCX600/700 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 les réglages du module d'alimentation avant de mettre sous tension.

Important! *Ne connectez pas le projecteur à un gradateur, les dommages résultants ne seraient pas couverts par la garantie.*

Alimentation du Mania SCX600

Tous les Mania SCX600 peuvent être alimentés sous 115 V, 60 Hz ou 230 V, 50 Hz AC, en changeant le réglage du commutateur du panneau de connectique.

- Basculez sur 115 V si vous travaillez sous 110-120 V, 60 Hz .
- Basculez le commutateur sur 230 V sous 220-240 V, 50 Hz

Alimentation du Mania SCX700

- Le Mania SCX700 modèle EU peut opérer sous 230 ou 240 V, 50 Hz AC grâce à son commutateur secteur. Utilisez le réglage 230 V pour un secteur à 220-230 V. Choisissez le réglage 240 V pour un secteur à 230-240 V.
- Le Mania SCX700 modèle US n'a pas de commutateur et peut fonctionner sous 110-120 V, 60 Hz.

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

Accroche du projecteur

Le Mania SCX600/700 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. Des crochets adéquats sont disponibles chez votre revendeur Martin.

Important ! Interdisez l'accès sous la zone de travail avant l'accroche et travaillez depuis une plateforme stable.

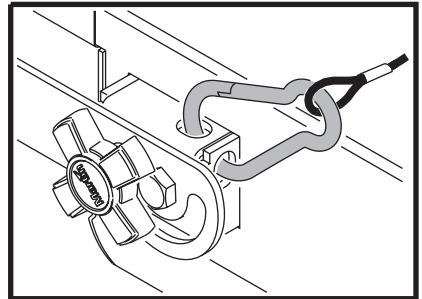
N'utilisez pas le projecteur si son accroche n'est pas sécurisée.

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.



Fixation de l'élingue de sécurité

Important! *Ne vous contentez pas de fixer l'élingue à la lyre. L'accroche ne serait pas complètement sécurisée.*

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.

Installation d'une liaison DMX ou de synchronisation Maître/esclave

Vous devez installer un lien sériel si :

- vous travaillez avec un contrôleur DMX, ou
- vous configurez le système en maître-esclave.

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 SCX600/700 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 SCX600/700 à un contrôleur ou à d'autres projecteurs de type 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..

XLR5M vers XLR3F	XLR3M vers XLR5F	Inverseur de polarité XLR3M / XLR3F	Bouchon de terminaison mâle	Bouchon de terminaison femelle
Mâle Femelle 1 — 1 2 — 2 3 — 3 4 5	Mâle Femelle 1 — 1 2 — 2 3 — 3 4 5	Mâle Femelle 1 — 1 2 — 3 3 — 2	XLR mâle 1 2 } 120 Ohm 3 }	XLR femelle 1 2 } 120 Ohm 3 }
P/N 11820005	P/N 11820004	P/N 11820006	P/N 91613017	P/N 91613018

Adaptateurs de format et de polarités DMX

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 SCX600/700 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.

3. UTILISATION

Note: *Le Mania SCX600/700 est livré en mode DMX, réglé à l'adresse 1. Pour utiliser le projecteur sans contrôleur DMX, configurez le projecteur en mode autonome musical ou automatique avant de l'utiliser (voir "Sélection du mode opératoire : DMX, autonome musical ou automatique" en page 14).*

Premiers pas

Allumage

Une fois le Mania SCX600/700 correctement installé, allumez le projecteur avec son interrupteur. Le projecteur démarre et s'initialise. L'afficheur indique les messages suivants :

1. **-DH-**
2. Nom du projecteur
3. Version du logiciel
4. **r5t**

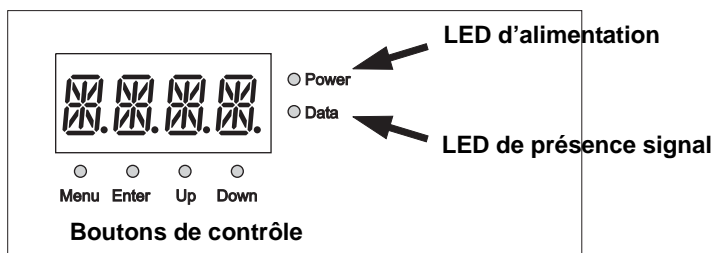
Si l'initialisation est correcte, l'afficheur indique soit l'adresse DMX, soit **5A-7** (mode autonome musical) soit **5A-A** (mode autonome automatique).

Tout autre message affiché signale une erreur (voir "*Messages d'erreur*" en page 31). Si cela se prouit, éteignez le projecteur, attendez quelques secondes et rallumez-le. Si l'erreur se produit à nouveau, contactez votre revendeur Martin.

Panneau de contrôle et menus

Vous pouvez modifier l'adresse DMX ainsi que la personnalité du projecteur avec le panneau de contrôle. Consultez également les

informations données dans “*Menus de contrôle*” en page 40 et sur l'appareil lui-même.



Pour entrer dans les menus, appuyez sur [Menu]. Naviguez avec les touches [Up] et [Down]. Pour valider une fonction ou entrer dans un sous menu, appuyez sur [Enter]. Pour sortir d'une fonction ou d'un menu, appuyez sur [Menu] à nouveau.

Modes d'utilisation : autonome ou DMX

Le Mania SCX600/700 a trois modes opératoires :

Mode autonome synchro. musique : dans ce mode, le projecteur fonctionne de manière indépendante et les effets sont activés par la puissance des sons qu'il capte. Plusieurs machines peuvent être synchronisées si l'une est en mode Maître et les autres en DMX.

Mode autonome automatique : dans ce mode, le projecteur rejoue des effets mémorisés en usine dans un ordre aléatoire. Plusieurs machines peuvent être synchronisées si l'une est en mode Maître et les autres en DMX.

Contrôle en DMX : dans ce mode, les machines reçoivent leurs ordres par le lien sériel. Elles sont dirigées par un contrôleur ou une autre machine via le lien DMX.

Sélection du mode opératoire : DMX, autonome musical ou automatique

Le Mania SCX600/700 est livré configuré en mode DMX, réglé à l'adresse 1. Pour utiliser le projecteur sans contrôleur, vous devez activer son mode autonome.

Pour basculer entre les 3 modes opératoires :

1. Allumez le projecteur et attendez que le message **r5E** disparaisse de l'afficheur. Le projecteur est prêt.
2. Appuyez sur [Menu] une fois pour entrer dans les menus.
3. Utilisez les touches [Up] et [Down] pour naviguer jusqu'au menu **MD**. Appuyez sur [Enter] une fois pour entrer dans ce menu.
4. Avec les touches [Up] et [Down], naviguez entre :
 - **MD** (mode DMX)
 - **SA-A** (mode autonome automatique) et
 - **SA-M** (mode autonome musical)
5. Appuyez sur [Enter]. Le projecteur active le mode choisi et y reste après extinction/rallumage.

Synchronisation en mode musical ou automatique

Plusieurs machines reliées entre elles par une liaison série peuvent répondre à des ordres émis par un projecteur. Ceci permet de synchroniser leur comportement sans contrôleur DMX. Le projecteur émettant les ordres de synchronisation est appelé Maître et les autres esclaves.

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.*

Mise en route du mode synchronisé

Pour synchroniser des Mania SCX600/700 :

1. Vérifiez que tous les esclaves sont en mode DMX.
2. Choisissez une machine Maître et configurez-la en mode autonome automatique ou musical (voir "Sélection du mode opératoire : DMX, autonome musical ou automatique" en page 14)
3. Lorsque les esclaves reçoivent les ordres du Maître, ils entrent automatiquement en mode synchronisé. La LED Data de leur panneau de contrôle s'allume pour montrer qu'ils reçoivent des informations.

Après extinction et rallumage, les projecteurs gardent leurs réglages. Vous n'aurez qu'une seule configuration à réaliser.

Contrôle en DMX

Choix du mode DMX 1 or 2

Deux modes DMX sont disponibles : mode 1 (normal) et mode 2 (étendu). Le mode 2 requiert 4 canaux DMX supplémentaires. Deux de ces canaux donnent accès à des macros préprogrammées de pan et tilt, les deux autres permettent de choisir la vitesse de mouvement du miroir et des effets depuis le contrôleur DMX.

Le Mania SCX600/700 est livré en mode DMX 2.

- Le Mania SCX600 requiert 7 canaux en mode DMX 1 et 11 en mode DMX 2.
- Le Mania SCX700 requiert 6 canaux en mode DMX 1 et 10 canaux en mode DMX 2.

Pour basculer entre modes DMX 1 et 2 :

1. Allumez le projecteur et laissez-le s'initialiser.
2. Sur le panneau de contrôle, appuyez sur [Menu]. Avec les touches [Up] et [Down], naviguez pour trouver le menu **PSEt** (Personnalité) et appuyez sur [Enter].
3. Avec les touches [Up] et [Down], choisissez **10d1** ou **10d2** et validez avec [Enter] .

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, ou canal de base, est le premier canal utilisé par le projecteur pour recevoir ses instructions du contrôleur. Elle se configure avec les menus du panneau de contrôle du Mania SCX600/700.

Pour un contrôle individuel, chaque machine doit recevoir sa propre adresse DMX et les canaux de contrôle ne doivent pas se chevaucher. Ainsi, un SCX600 en mode DMX 2 réglé à l'adresse 101 utilisera les canaux 101 à 111 inclus. Le canal 112 est libre pour le projecteur suivant. Un SCX700 en mode DMX 2 réglé à l'adresse 101 utilisera les canaux 101 à 110 inclus. Le canal 111 est libre pour le projecteur suivant.

Deux machines placées à la même adresse se comporteront de manière strictement identique. Deux machines peuvent être réglées à la même adresse pour obtenir facilement des images symétriques : pour cela, vous devez inverser le pan sur une des deux machines (voir "*Mouvement*" en page 20).

L'adresse affectée en usine est '1'. Pour changer cette adresse :

1. Choisissez une adresse pour chaque machine à connecter. 512 adresses sont disponibles sur une ligne DMX.
2. Allumez les projecteurs et laissez-les s'initialiser.
3. Appuyez sur [Menu].
4. Retrouvez **Addr** avec [Up] et [Down]. Appuyez sur [Enter].
5. Choisissez l'adresse avec [Up] et [Down]. Appuyez sur [Enter].
6. Appuyez sur [Menu] pour revenir au menu principal.

Les projecteurs gardent leur adresse après extinction/rallumage.

Commandes disponibles en DMX

Consultez le protocole DMX en page 34 pour une vue plus détaillée des commandes et des canaux.

Les commandes suivantes sont communes aux modes DMX 1 et 2 :

Reset: 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 **r 5t**.

Gradateur et Noir général : les SCX600 et SCX700 peuvent être mis au noir avec le shutter (canal 1). Le shutter peut être synchronisé avec la musique captée par le microphone.

Le Mania SCX600 peut être gradué de 0% (blackout) à 100% avec le canal 2.

Note : pour éteindre la lampe du Mania SCX700, il faut envoyer une valeur comprise entre 240 et 247 sur le canal 1 pendant 5 s au moins. Après extinction, la lampe doit refroidir au moins 8 minutes pour être ré-amorcée.

Roue de couleur, position et rotation : la roue de couleur dispose de 9 filtres de couleur plus blanc (pas de filtre). La roue peut être placée entre deux couleurs pour enrichir les effets, mise en rotation dans les deux directions ou synchronisée sur la musique captée par le microphone.

Roue de gobos : position et rotation : la roue de gobos est équipée de 7 images + blanc. Les gobos peuvent être mis en rotation ou en oscillation à différentes vitesses et synchronisés sur la musique captée par le microphone.

Gobos tournants : La vitesse et la direction de rotation des gobos sont contrôlables. Sur le Mania SCX700, la position angulaire des gobos peut être réglée (indexation).

Pan: environ 198°.

Tilt: environ 72°.

En mode DMX mode 2, les fonctions suivantes peuvent être contrôlées avec 4 canaux supplémentaires :

Macros: une série de macros programmées en usine sont intégrées. Elles contrôlent pan et tilt sur un canal et les autres effets sur un deuxième canal. Ces macros sont conçues par des professionnels pour fournir une animation complète avec un minimum de programmation de la part de l'utilisateur.

Vitesse Pan/tilt et Effets: la vitesse de déplacement du miroir et des effets peut être contrôlée avec les deux derniers canaux. 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 et mode suiveur ?

Comme critère de choix, considérez de mettre votre projecteur en mode Suiveur (tracking) si vous utilisez les temps de transfert ou les macros de votre contrôleur DMX. Utilisez les canaux de vitesse (Vector) si vous n'utilisez pas les temps de transfert de votre contrôleur.

Cependant, si en utilisant les temps de transfert et le mode suiveur, les mouvements restent bruts et irréguliers, laissez les temps de transfert à 0 et utilisez les canaux de vitesse pour obtenir des mouvements plus fluides.

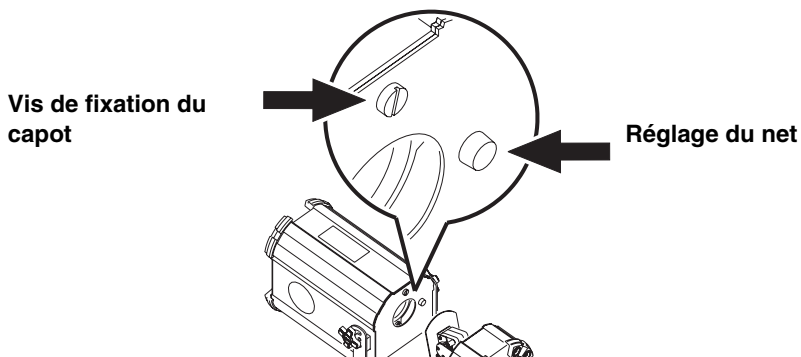
Le mouvement des effets est en mode suiveur par défaut et dans le mode DMX 1.

Indicateur de réception DMX

Lorsque le Mania SCX600/700 reçoit un signal DMX valide, la LED Data s'allume pour indiquer la réception d'un signal correct.

Mise au net

Ne regardez pas directement dans le faisceau pour régler le 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.



Réglage de sensibilité du microphone intégré

Vous pouvez régler la sensibilité du microphone sur un projecteur en mode de synchronisation musicale pour adapter sa réponse aux pulsations de la musique :

1. Allumez le projecteur et configurez-le en mode autonome musical. Jouez une piste typique de l'ambiance de la soirée au volume nominal.
2. Appuyez sur [Menu] pour entrer dans les menus et naviguez avec [Up] et [Down] jusqu'à **U E I L**. Appuyez sur [Enter] et naviguez jusqu'à **i i L E u**. (music level menu). Appuyez sur [Enter].
3. Le projecteur est réglé au niveau 7 en usine. Réglez ce niveau avec les touches [Up] et [Down] pour choisir une valeur comprise entre **L E 1** et **L E 16**. Le niveau 1 donne la plus grande sensibilité. Appuyez sur [Enter] pour activer le niveau choisi.
4. Répétez l'étape 3 jusqu'à ce que la réponse du projecteur aux rythmes soit satisfaisante.
5. Appuyez sur [Menu] pour enregistrer vos réglages et sortir du menu. Le projecteur garde ce réglage en mémoire après extinction/rallumage.

4. PANNEAU DE CONTRÔLE

Les fonctions ci-dessous du panneau de contrôle ont été décrites dans les pages précédentes de ce manuel :

- activation des modes autonomes musicaux ou automatiques (voir page 14)
- choix des modes DMX 1 et 2 (voir page 16)
- choix de l'adresse DMX (voir page 16)
- réglage de la sensibilité du microphone (voir page 19).

Ce chapitre décrit les autres options du panneau de contrôle pour la configuration du projecteur (voir également “*Menus de contrôle*” en page 40 pour une vue complète de toutes les fonctions).

Mouvement

PAEI est le menu permettant d'inverser le sens de travail des canaux de pan (**PI nu**) et tilt (**TI nu**). Ces options peuvent être utiles dans les configurations où vous devez créer rapidement des effets symétriques avec des machines configurées à la même adresse DMX ou lorsque des machines sont réinstallées dans une orientation différente alors que le spectacle est déjà programmé.

Informations

INFD est le menu qui fournit des durées d'utilisation de l'appareil et de la lampe ainsi que la version du logiciel installé.

Heures de service

Ce compteur permet de gérer les périodes de maintenance. Deux compteurs sont disponibles : un compteur total et un compteur initialisable.

INFD → **TI** → **IE** → **HrS** → **rSEt** donne le nombre d'heures de service depuis la dernière mise à zéro. Appuyez sur [Enter] pour l'afficher. Appuyez sur [Up] pendant 5 s. pour l'initialiser.

I nFD→Ei iE→HrS→tDtL donne le nombre total d'heures de service depuis la sortie d'usine. Appuyez sur [Enter] pour l'afficher.

Utilisation de la lampe

Cette section permet de suivre l'usure de la lampe pour optimiser les périodes de changement. Deux compteurs sont disponibles : un compteur total et un compteur initialisable.

I nFD→Ei iE→L Hr→rSEt donne le nombre d'heures d'utilisation de la lampe depuis la dernière mise à zéro. Appuyez sur [Enter] pour l'afficher. Appuyez sur [Up] pendant 5 s. pour l'initialiser.

I nFD→Ei iE→L Hr→tDtL donne le nombre total d'heures d'utilisation avec lampe allumée depuis la sortie d'usine. Appuyez sur [Enter] pour l'afficher.

Compteur d'amorçages de la lampe

I nFD→Ei iE→LSE→rSEt est un compteur initialisable. Sur le SCX600 il donne le nombre de fois que la lampe a été allumée depuis la dernière mise à zéro. Sur le SCX700, il donne le nombre d'amorçages de la lampe depuis la dernière mise à zéro. Appuyez sur [Enter] pour l'afficher. Appuyez sur [Up] pendant 5 s. pour l'initialiser.

I nFD→Ei iE→LSE→tDtL donne le nombre d'allumages (SCX600) ou d'amorçages (SCX700) de la lampe depuis la sortie d'usine.

Version du logiciel

I nFD→uEr affiche la version du logiciel installée dans le projecteur. Cette information est également affichée brièvement à l'allumage de la machine.

Contrôle manuel

Le contrôle manuel (**iAn**) fournit des commandes pour initialiser le projecteur (**rSE**), amorcer la lampe (**L On**) et l'éteindre. Il permet également de positionner manuellement chaque effet.

Test des effets

La séquence de test ($tSE9 \rightarrow rUn$) passe en revue tous les effets un par un pour un test rapide de la machine.

Téléchargement du logiciel

Le téléchargement ($Utl L \rightarrow UPL$) prépare la machine pour une mise à jour de son logiciel système (voir "*Mise à jour du logiciel*" en page 32).

5. ENTRETIEN ET MAINTENANCE

Le Mania SCX600/700 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.*

Portez des lunettes de sécurité et des gants pour intervenir sur l'appareil.

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.*

Lampe du SCX600

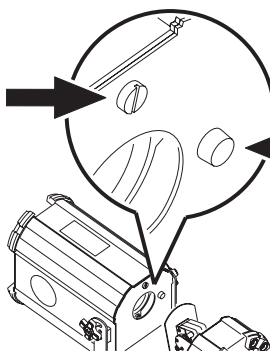
Le Mania SCX600 fonctionne avec une lampe halogène de 24 V, 250 W à réflecteur intégré.

Important! *N'utilisez pas d'autre modèle de lampe. Installer tout autre type de lampe peut endommager le projecteur. Consultez la section "Accessoires" en page 46 pour les références à commander.*

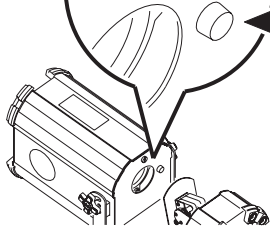
Changement de lampe

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.

**Vis de fixation
du couvercle**

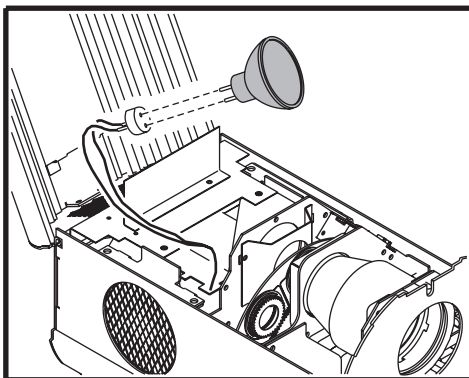


Réglage de net



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. Remplacez 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.

7. Initialisez le compteur de lampe (voir "Informations" en page 20).

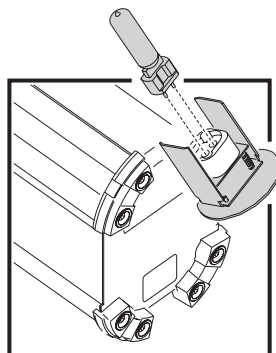
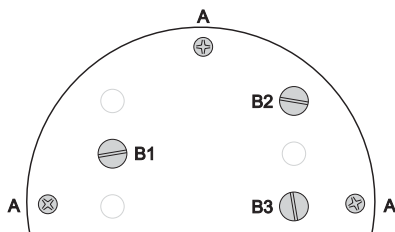
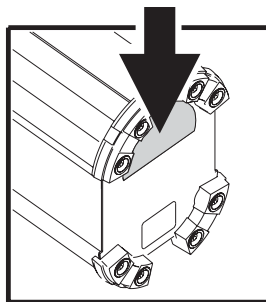
Lampe du SCX700

Le Mania SCX700 fonctionne avec une lampe à décharge de 150 W. Remplacez la lampe lorsqu'elle atteint la durée de vie moyenne spécifiée par le fabricant.

Important! *N'utilisez pas d'autre modèle de lampe. Installer tout autre type de lampe peut endommager le projecteur. Consultez la section "Accessoires" en page 46 pour les références à commander.*

Changement de lampe

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir au moins 20 minutes.
2. Démontez le support de lampe en dévissant les vis repérées A (voir schéma).
3. Si vous remplacez la lampe, retirez l'ancienne lampe de sa douille en céramique.
4. En tenant la nouvelle lampe par son culot (ne touchez aucune autre partie de la lampe), engagez la lampe sur sa douille en céramique comme indiqué sur le schéma ci-contre.
5. Si vous avez touché l'ampoule ou tout autre composant optique, nettoyez-les avec une lingette propre et sans peluche, imbibée d'alcool isopropylique.
6. Remontez le porte-lampe dans le projecteur en prenant garde de ne pas coincer de fil avant de revisser le couvercle.
7. Remettez le projecteur sous tension et mettez le compteur d'usure de lampe à zéro (voir "Informations" en page 20).



Réglage du faisceau

1. Si le point chaud est décentré:
 - alignez la lampe horizontalement avec la vis B1
 - alignez la lampe verticalement avec les vis B2 et B3
2. Si le point chaud est trop marqué, ou si le flux est trop faible, tournez les 3 vis B1, B2 et B3 dans la même direction, de manière égale, pour rétablir un faisceau uniforme.

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. Portez des gants de coton pour éviter tout dépôt de graisse sur les parties optiques.

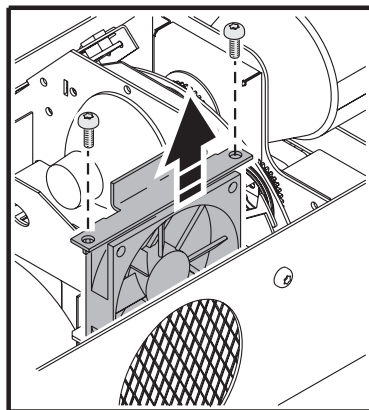
1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir au moins 20 minutes.
2. Retirez la vis du capot inférieur et ouvrez le module de lampe.
3. Soufflez ou aspirez la poussière. Retirez tous les résidus sur les lentilles et les filtres avec un tissu doux ou un coton tige imbibé d'alcool isopropylique. 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. La fréquence de nettoyage dépend fortement de l'environnement d'utilisation. La présence de poussières et de fumée augmente cette fréquence de nettoyage. Nettoyez et vérifiez vos machines à intervalles réguliers.

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir au moins 20 minutes.
2. Desserrez la vis du couvercle et basculez le capot sur sa charnière.

3. Retirez les deux vis Philips qui maintiennent le ventilateur en place et dégagez-le (voir illustrations).
4. Dépoussiérez les pales et retirez toutes les particules accumulées sur les pales et la grille avec une brosse souple, des cotons tiges et de l'air comprimé.
5. Remontez le ventilateur en vérifiant qu'aucun fil n'est coincé.
6. Refermez le capot avant de remettre sous tension.



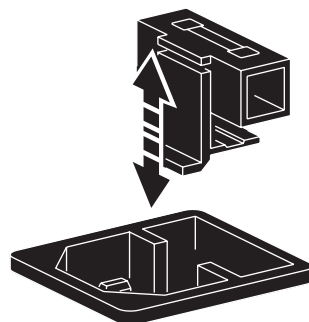
Remplacer le fusible principal

Le Mania SCX600/700 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 et laissez le projecteur refroidir 20 minutes.
2. Ouvrez la 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 "Electricité" en page 45 et sur l'étiquette de série.
4. Remontez la porte fusible.



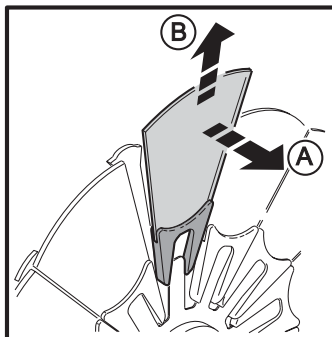
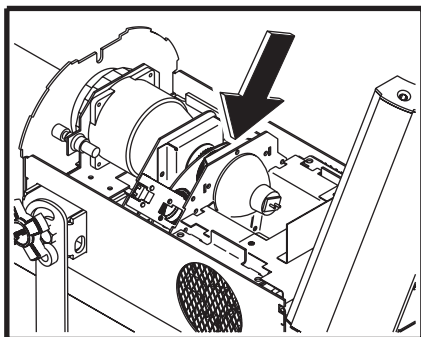
Fuse holder

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.

Remplacer un filtre de couleur

Les filtres de couleur du Mania SCX600/700 sont interchangeables.

Portez des gants de coton lors du changement pour éviter de contaminer les surfaces optiques avec la graisse de la peau.

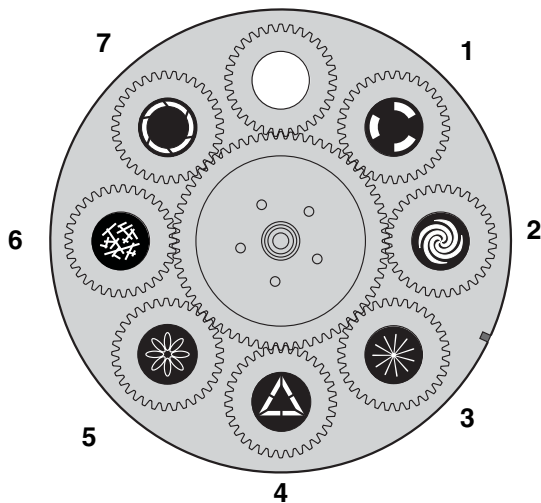


Pour changer un filtre :

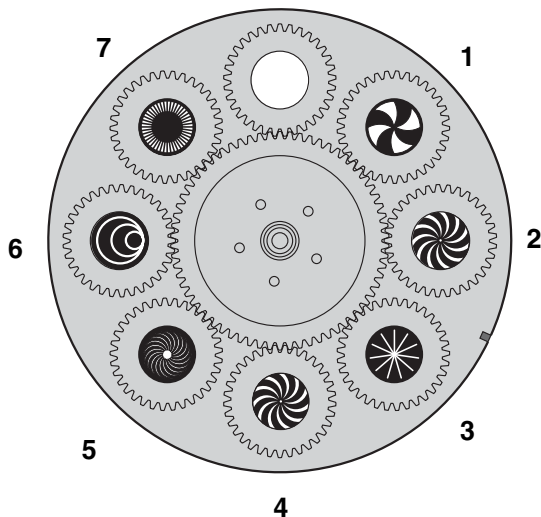
1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir 20 minutes au moins.
2. Desserrez la vis du couvercle et basculez le capot sur sa charnière.
3. Consultez les schémas ci-dessus. La roue se trouve devant la lampe. Tirez délicatement sur le filtre (A) et faites-le glisser vers le haut (B).
4. Glissez le nouveau filtre en place.
5. Vérifiez que le nouveau filtre est bien en place, refermez le couvercle et rallumez le projecteur.

Gobos tournants

Les gobos livrés avec le Mania SCX600/700 sont interchangeables. Votre revendeur Martin dispose d'une gamme de gobos de remplacement.



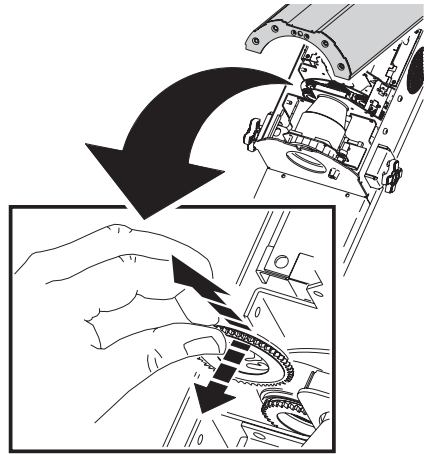
Gobos du SCX600 (vus depuis la lentille)



Gobos du SCX700 (vus depuis la lentille)

Pour changer un gobo :

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir 20 minutes au moins.
2. Desserrez le vis du couvercle et basculez le capot sur sa charnière.
3. En suivant l'illustration ci-contre, tirez délicatement le porte-gobo vers l'avant et glissez-le vers le haut pour le dégager.
4. Insérez le nouveau gobo dans le support et placez le support dans la roue.

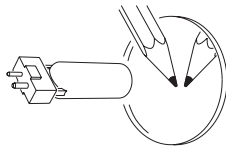


5. Vérifiez qu'il est bien en place et qu'il ne risque pas de se décrocher..
5. Remontez le capot de lampe avant de remettre sous tension.

Orientation des gobos

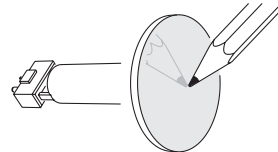
La mise au net sera plus simple si tous les gobos traités sont installés face traitée au plus près du plan focal. Les gobos traités sont installés en usine en respectant cette condition. Cependant, s'il devait exister un risque particulier d'endommager un gobo sur mesure, la première priorité reste d'installer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

Côté le plus réfléchissant vers la lampe



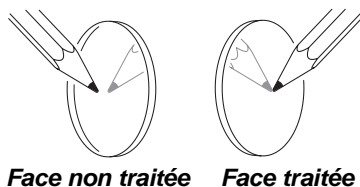
Pour limiter le risque de surchauffe et de dégâts, tournez la face la plus réfléchissante vers la lampe.

Côté le plus mat à l'opposé de la lampe



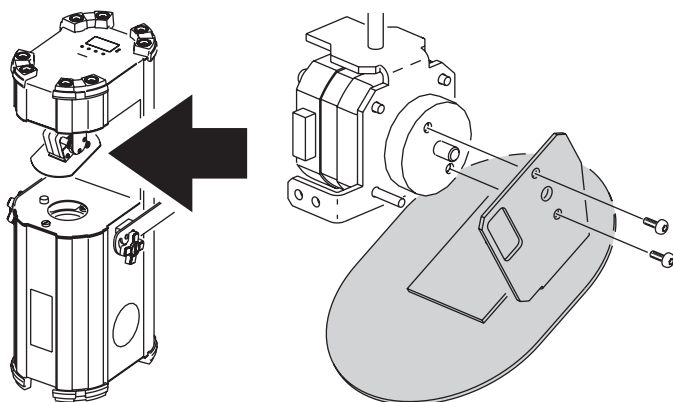
Le côté le plus mat absorbera moins de chaleur s'il n'est pas exposé directement à la source.

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



Démontage du miroir

Il est possible de démonter le miroir sans compromettre son étalonnage mécanique en dévissant les deux vis qui le maintiennent sur son support et en laissant ce dernier fixé à l'arbre du moteur (voir ci-dessous).



Messages d'erreur

Dans l'éventualité d'un erreur interne, un des messages ci-dessous peut apparaître sur l'afficheur :

- **CDEr** – Délai de réponse de la roue de couleur dépassé.
- **9DEr** – Délai de réponse de la roue de gobos dépassé.

Sur le SCX700, un message additionnel peut se présenter :

- **r9Er** – Délai de réponse des gobos tournants dépassé.

Si un de ces messages se présente, commencez par éteindre et rallumer le projecteur pour le réinitialiser complètement. Si le problème persiste, contactez votre revendeur Martin.

Sur le Mania SCX700, le message **HOE** s'affiche si vous éteignez la lampe par le DMX et que vous tentez de la rallumer trop vite (moins de 8 minutes).

Mise à jour du logiciel

Il est possible de télécharger une mise à jour du logiciel système dans le Mania SCX600/700 par l'entrée DMX avec un boîtier Martin MP-2 ou un PC équipé d'une interface DABS par exemple et du logiciel Martin Software Uploader. La dernière mise à jour du logiciel Mania SCX600/700 et du système Martin Software Uploader sont disponibles sur le site Web de Martin <http://www.martin.com>, dans la rubrique Support.

Pour préparer le Mania SCX600/700 à recevoir les données, activez le menu **UEI L → UPLDRS** dans le panneau de contrôle et suivez les instructions du système de téléchargement choisi.

Si le système n'accepte pas les données téléchargées, vous pouvez forcer le téléchargement en le configurant en mode *Hard Boot*. Pour cela, maintenez les touches [Enter] et [Menu] pendant la mise sous tension du projecteur. La LED Data clignote lorsque le Mania SCX600/700 est en mode Hard Boot.

En cas de difficultés, votre revendeur Martin pourra vous conseiller ou faire la mise à jour pour vous.

6. PROBLÈMES COURANTS

Problème	Cause(s) probable(s)	Solution(s)
Un ou plusieurs appareils semblent morts.	Pas de secteur.	Vérifiez les alimentations et les câbles secteurs.
	Fusible primaire fondu (près de l'embase secteur).	Déconnectez le projecteur et changez le fusible.
Les projecteurs s'initialisent correctement mais répondent tous erratiquement au contrôleur.	Contrôleur non connecté.	Connectez le contrôleur.
	Le brochage des XLR n'est pas conforme à la norme DMX (broches 2 et 3 inversées).	Installez un câble inverseur entre les appareils concernés ou inversez les broches 2 et 3 sur les machines qui se comportent erratiquement.
Les projecteurs s'initialisent correctement mais certains ne répondent pas ou très erratiquement au contrôleur.	Mauvaise ligne DMX.	Inspectez les câbles et la connectique. Corrigez ou réparez les connexions endommagées. Changez les câbles défectueux.
	Ligne DMX non terminée.	Insérez un bouchon de terminaison dans l'embase DMX de sortie du dernier projecteur de la ligne.
	Adressage incorrect.	Vérifiez l'adressage et le protocole des machines.
	Un des projecteurs est en mode Maître.	Vérifiez la configuration de chaque machine.
	Un des projecteurs est défectueux et perturbe la ligne DMX.	Shuntez les appareils un par un jusqu'à ce que le système fonctionne à nouveau : débranchez les XLR d'un appareil et reliez-les entre elles. Une fois le projecteur identifié, faites-le réviser par un service technique.
Un nombre apparaît sur l'afficheur et le projecteur refuse de fonctionner en mode autonome.	Le projecteur est configuré en mode DMX et affiche son adresse.	Configurez le projecteur pour le mode autonome depuis son panneau de contrôle.
Un effet ne s'initialise pas correctement.	L'effet requiert probablement un réglage mécanique.	Contactez un service technique Martin.
La lampe se coupe par intermittence.	Projecteur trop chaud.	Laissez le projecteur refroidir. Nettoyez le projecteur. Réduisez la température ambiante.
Le projecteur ne répond pas correctement aux pulsations de la musique.	Sensibilité du microphone mal réglée.	Réglez la sensibilité du panneau de contrôle jusqu'à ce que le système réponde correctement.
SCX700: la lampe ne veut pas réamorcer après coupure par le DMX.	Protection de 8 minutes après coupure activée.	Attendez 8 minutes avant de ramorcer la lampe à décharge.

7. SCX600 : PROTOCOLE DMX

Canal	Valeur	Pourcent	Fonction
1	0-7	0-2	Shutter, strobe, shutter en mode musical, reset
	8-15	3-5	Shutter fermé
	16-95	4-37	Shutter ouvert
	96-103	38-40	Strobe lent → rapide
	104-151	41-59	Shutter ouvert
	152-159	60-62	Strobe aléatoire lent → rapide
	160-199	63-78	Shutter ouvert
	200-207	79-81	Shutter synchro musique
	208-247	82-96	Shutter ouvert
	248-251	97-98	Gradateur synchro musique
	252-255	99-100	Shutter ouvert
			Reset (maintenir pendant 5 secondes)
2	0-255	0-100	Gradateur
			0-100%
3			Roue de couleur : position, synchro musique, rotation continue
	0	0	Blanc
	12	4	Couleur 1 Bleu B04
	24	9	Couleur 2 Rouge B14
	36	14	Couleur 3 Jaune B02
	48	18	Couleur 4 Magenta B12M
	60	23	Couleur 5 Cyan B05
	72	28	Couleur 6 Vert B08
	84	33	Couleur 7 Orange B09
	96	37	Couleur 8 Congo B13
	108	42	Couleur 9 Rose B16
			Positions des filtres
	120-128	47-50	Blanc
	129-135	51-52	Couleur 1 Bleu B04
	136-142	53-55	Couleur 2 Rouge B14
	143-149	56-58	Couleur 3 Jaune B02
	150-156	59-61	Couleur 4 Magenta B12M
	157-163	62-64	Couleur 5 Cyan B05
	164-170	65-66	Couleur 6 Green B08
	171-177	67-69	Couleur 7 Orange B09
	178-184	70-72	Couleur 8 Congo B13
	185-191	73-74	Couleur 9 Rose B16
			Rotation continue de la roue de couleur
	192-215	75-84	Sens horaire Rapide → lent
	216-239	85-93	Sens antihoraire Lent → rapide
			Chaser de couleur synchro musique
	240-245	94-96	Rapide
246-250	97-98	Médium	
251-255	99-100	Lent	

Canal	Valeur	Pourcent	Fonction
4			Gobos : sélection, mode oscillant, synchro musique
			Sélection (rotation avec le canal 5)
	0-15	0 - 5	Ouvert
	16-31	6-11	Gobo 1: Segments
	32-47	12-18	Gobo 2: Vortex
	48-63	19-24	Gobo 3: Cartwheel
	64-79	25-30	Gobo 4: Deltawindow
	80-95	31-37	Gobo 5: Red Petals
	96-111	38-43	Gobo 6: Straws
	112-127	44-49	Gobo 7: Flying disc
			Oscillation
	128-143	50-55	Gobo 1, Rapide → lent
	144-159	56-62	Gobo 2, Rapide → lent
	160-175	63-68	Gobo 3, Rapide → lent
	176-191	69-74	Gobo 4, Rapide → lent
	192-207	75-81	Gobo 5, Rapide → lent
	208-223	82-87	Gobo 6, Rapide → lent
	224-239	88-93	Gobo 7, Rapide → lent
			Chaser synchro musique
240-245	94-96	Rapide	
246-250	97-98	Médium	
251-255	99-100	Lent	
5			Gobo: type de rotation, vitesse en synchro musique
			Type de rotation (choix de l'image avec le canal 4)
	0-7	0 - 2	Stop
	8-77	3-29	Rotation sens horaire, lent → rapide
	78-147	30-57	Rotation sens antihoraire, rapide → lent
	148-153	58-59	Stop
	154-223	60-87	Rotation sens horaire, lent → rapide
	224-239	88-93	Rotation et oscillation
			Rotation synchro musique
	240-245	94-96	Rapide
246-250	97-98	Médium	
251-255	99-100	Lent	
6	0 - 255	0 - 100	Pan Gauche → droite (128 = centre)
7	0 - 255	0 - 100	Tilt Bas → haut (128 = centre)
8*			Macros de pan & tilt (mode DMX 2 uniquement)
	0 - 15	0 - 5	Pas de macro
	16 - 31	6 - 11	Macro 1
	32 - 47	12 - 18	Macro 2
	48 - 63	19 - 24	Macro 3
	64 - 79	25 - 30	Macro 4
	80 - 95	31 - 37	Macro 5
	96 - 111	38 - 43	Macro 6
	112 - 127	44 - 49	Macro 7
	128 - 143	50 - 55	Macro 8
	144 - 159	56 - 62	Macro 9
	160 - 175	63 - 68	Macro 10
	176 - 191	69 - 74	Macro 11
	192 - 207	75 - 81	Macro 12
	208 - 255	82 - 100	Réservé, pas de fonction

Canal	Valeur	Pourcent	Fonction
9*	0 - 15	0 - 5	Macros d'effets (mode DMX 2 uniquement) Pas de macro
	16 - 31	6 - 11	Macro 1
	32 - 47	12 - 18	Macro 2
	48 - 63	19 - 24	Macro 3
	64 - 79	25 - 30	Macro 4
	80 - 95	31 - 37	Macro 5
	96 - 111	38 - 43	Macro 6
	112 - 127	44 - 49	Macro 7
	128 - 143	50 - 55	Macro 8
	144 - 159	56 - 62	Macro 9
	160 - 175	63 - 68	Macro 10
	176 - 191	69 - 74	Macro 11
	192 - 207	75 - 81	Macro 12
	208 - 255	82 - 100	Réservé, pas de fonction
10*	0-7	0-2	Vitesse pan & tilt (mode DMX 2 uniquement) Suiveur (défaut)
	8-240	3-94	Rapide → lent
	241-245	95-96	Noir pendant les changement de couleur et gobos
	246-250	97-98	Noir pendant les mouvements de miroir
	251-255	99-100	Noir pendant les changements d'effet et de position
11*	0-7	0-2	Vitesse des effets (mode DMX 2 uniquement) Suiveur (défaut)
	8-255	3-100	Rapide → lent

* Canaux 8 à 11 disponibles en mode DMX 2 uniquement . En mode DMX 1, les vitesses pan / tilt et effets sont en mode suiveur.

8. SCX700 : PROTOCOLE DMX

Canal	Valeur	Pourcent	Fonction
1			Shutter, strobe, shutter en mode musical, reset
	0-7	0-2	Shutter fermé
	8-15	3-5	Shutter ouvert
	16-95	4-37	Strobe lent → rapide
	96-103	38-40	Shutter ouvert
	104-151	41-59	Strobe aléatoire lent → rapide
	152-159	60-62	Shutter ouvert
	160-199	63-78	Shutter synchro musique
	200-207	79-81	Shutter ouvert
	208-220	82-85	Gradateur synchro musique
	221-239	86-93	Shutter ouvert
	240-247	94-96	Coupure de lampe (maintien 5 secondes. Attendre 8 minutes avant de réamorcer la lampe)
	248-251	97-98	Shutter ouvert
	252-255	99-100	Reset (maintenir pendant 5 secondes)
2			Roue de couleur : position, synchro musique, rotation continue
	0	0	Blanc
	12	4	Couleur 1 Bleu B04
	24	9	Couleur 2 Rouge B14
	36	14	Couleur 3 Jaune B02
	48	18	Couleur 4 Magenta B12M
	60	23	Couleur 5 Cyan B05
	72	28	Couleur 6 Vert B08
	84	33	Couleur 7 Orange B09
	96	37	Couleur 8 Congo B13
	108	42	Couleur 9 Rose B16
			Positions des filtres
	120-128	47-50	Blanc
	129-135	51-52	Couleur 1 Bleu B04
	136-142	53-55	Couleur 2 Rouge B14
	143-149	56-58	Couleur 3 Jaune B02
	150-156	59-61	Couleur 4 Magenta B12M
	157-163	62-64	Couleur 5 Cyan B05
	164-170	65-66	Couleur 6 Green B08
	171-177	67-69	Couleur 7 Orange B09
	178-184	70-72	Couleur 8 Congo B13
	185-191	73-74	Couleur 9 Rose B16
			Rotation continue de la roue de couleur
	192-215	75-84	Sens horaire Rapide → lent
	216-239	85-93	Sens antihoraire Lent → rapide
			Chaser de couleur synchro musique
	240-245	94-96	Rapide
	246-250	97-98	Médium
	251-255	99-100	Lent

Canal	Valeur	Pourcent	Fonction
3			Gobos : sélection, oscillation, synchro musique Gobo indexés : sélection (indexation avec le canal 4)
	0-7	0 - 2	Ouvert
	8-15	3-5	Gobo 1: Parasol twist
	16-23	6-8	Gobo 2: Plaid dream, cyan B20,
	24-31	9-11	Gobo 3: Cartwheel
	32-39	12-14	Gobo 4: Plaid dream, think pink B12M
	40-47	15-18	Gobo 5: Spiral galaxy
	48-55	19-21	Gobo 6: Moons, blue 04
	56-63	22-24	Gobo 7: Radial burst
			Gobos en rotation : sélection (vitesse et direction avec le canal 4)
	64-71	25-27	Gobo 1: Parasol twist
	72-79	28-30	Gobo 2: Plaid dream, cyan B20,
	80-87	31-33	Gobo 3: Cartwheel
	88-95	34-37	Gobo 4: Plaid dream, think pink B12M
	96-103	38-40	Gobo 5: Spiral galaxy
	104-111	41-43	Gobo 6: Moons, blue 04
	112-127	44-49	Gobo 7: Radial burst
			Gobos oscillants
	128-143	50-55	Gobo 1, Rapide → lent
	144-159	56-62	Gobo 2, Rapide → lent
160-175	63-68	Gobo 3, Rapide → lent	
176-191	69-74	Gobo 4, Rapide → lent	
192-207	75-81	Gobo 5, Rapide → lent	
208-223	82-87	Gobo 6, Rapide → lent	
224-239	88-93	Gobo 7, Rapide → lent	
		Synchro musique	
240-245	94-96	Rapide	
246-250	97-98	Médium	
251-255	99-100	Lent	
4			Indexation et rotation des gobos :angle, vitesse et direction, synchro musique Angle d'indexation (choix du gobo avec le canal 3)
	0-255	0-100	Position 0-395°
			Rotation du gobo : vitesse et direction (choix du gobo avec le canal 3)
	0-7	0 - 2	Stop
	8-77	3-29	Rotation sens horaire lent → rapide
	78-147	30-57	Rotation sens antihoraire rapide → lent
	148-153	58-59	stop
	154-223	60-87	Rotation sens horaire lent → rapide
	224-239	88-93	Rotation mode oscillant
			Synchro musique
	240-245	94-96	Rapide
246-250	97-98	Médium	
251-255	99-100	Lent	
5	0 - 255	0 - 100	Pan Gauche → droite (128 = centre)
	6	0 - 255	Tilt Bas → haut (128 = centre)

Canal	Valeur	Pourcent	Fonction
7*	0 - 15	0 - 5	Macros de pan & tilt (mode DMX 2 uniquement) Pas de macros
	16 - 31	6 - 11	Macro 1
	32 - 47	12 - 18	Macro 2
	48 - 63	19 - 24	Macro 3
	64 - 79	25 - 30	Macro 4
	80 - 95	31 - 37	Macro 5
	96 - 111	38 - 43	Macro 6
	112 - 127	44 - 49	Macro 7
	128 - 143	50 - 55	Macro 8
	144 - 159	56 - 62	Macro 9
	160 - 175	63 - 68	Macro 10
	176 - 191	69 - 74	Macro 11
	192 - 207	75 - 81	Macro 12
208 - 255	82 - 100	Réservé. Pas de fonction.	
8*	0 - 15	0 - 5	Macros d'effets (mode DMX 2 uniquement) Pas de macros
	16 - 31	6 - 11	Macro 1
	32 - 47	12 - 18	Macro 2
	48 - 63	19 - 24	Macro 3
	64 - 79	25 - 30	Macro 4
	80 - 95	31 - 37	Macro 5
	96 - 111	38 - 43	Macro 6
	112 - 127	44 - 49	Macro 7
	128 - 143	50 - 55	Macro 8
	144 - 159	56 - 62	Macro 9
	160 - 175	63 - 68	Macro 10
	176 - 191	69 - 74	Macro 11
	192 - 207	75 - 81	Macro 12
208 - 255	82 - 100	Réservé. Pas de fonction.	
9*	0-7	0-2	Vitesse pan & tilt (mode DMX 2 uniquement) Suiveur (défaut)
	8-240	3-94	Rapide → lent
	241-245	95-96	Noir pendant les changements de couleur et gobos
	246-250	97-98	Noir pendant les mouvements de miroir
	251-255	99-100	Noir pendant les changements d'effet et de position
10*	0-7	0-2	Vitesse des effets (mode DMX 2 uniquement) Suiveur (défaut)
	8-255	3-100	Rapide → lent

* Canaux 7 à 10 disponibles en mode DMX 2 uniquement . En mode DMX 1, les vitesses pan / tilt et effets sont en mode suiveur.

9. MENUS DE CONTRÔLE

Réglages d'usine en gras.

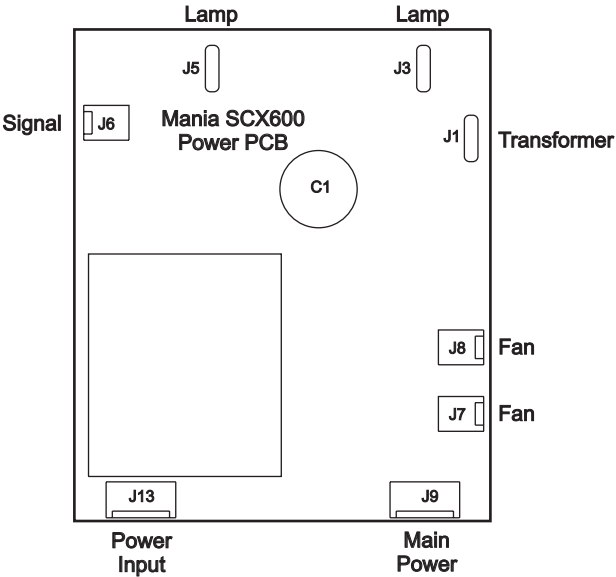
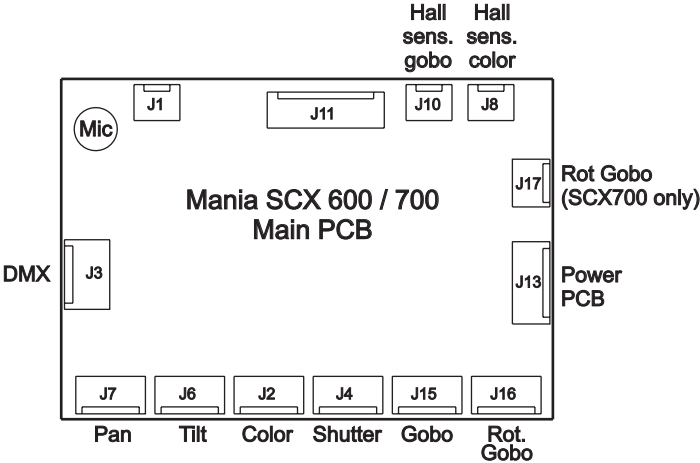
Menu	Fonction	Options	Notes (réglage par défaut en gras)
<i>Rddr</i>		<i>1-5 12</i>	Adresse DMX (adresse par défaut = 1)
<i>PRtI</i>		<i>PI nu</i>	Inversion de Pan
		<i>tI nu</i>	Inversion de Tilt
<i>PSEt</i>		<i>ï0d1</i>	Mode DMX 1 (normal)
		<i>ï0d2</i>	Mode DMX 2 (étendu)
<i>ï0dE</i>	<i>n0rï</i>		Contrôle en DMX ou mode esclave
	<i>SA-A</i>		Mode autonome automatique ou Maître mode automatique
	<i>SA-ï</i>		Mode autonome automatique ou Maître mode musical
<i>InfO</i>	<i>tI ïE</i>	<i>Hr5</i>	t0tL = heures de mises en service depuis la sortie d'usine. rSEt = heures de service initialisable. Maintenir [Up] pendant 5 secondes pour remettre à 0.
		<i>L Hr</i>	t0tL = heures d'utilisation de lampe depuis la sortie d'usine. rSEt = heures d'utilisation de lampe initialisable. Maintenir [Up] pendant 5 secondes pour remettre à 0.
		<i>L 5t</i>	SCX600: t0tL = nombre d'allumages depuis la sortie d'usine. SCX700: t0tL = nombre total d'amorçages depuis la sortie d'usine. rSEt = Compteur initialisable. Maintenir [Up] pendant 5 secondes pour remettre à 0.
	<i>vEr</i>	<i>H_H_H</i>	Version du logiciel installé

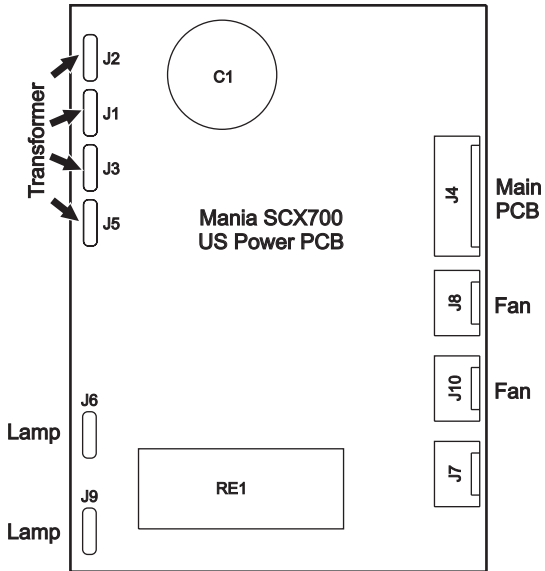
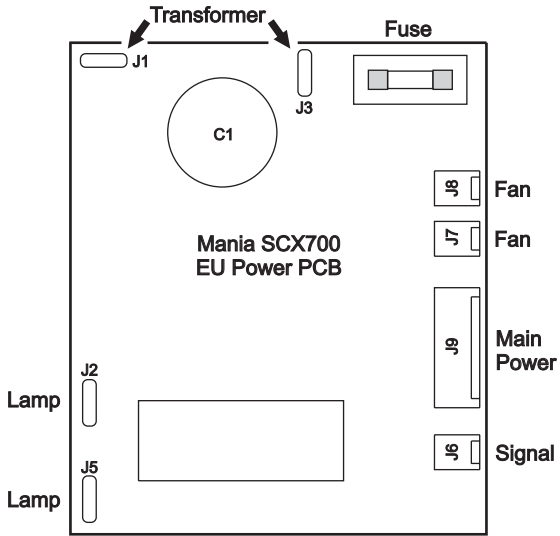
Table 2: Menus de contrôle

iAn		rSt	Initialisation	
		L On	Amorçage de la lampe	
		LoFF	Coupure de lampe	
	SHUt		OPEn	Shutter ouvert
			CLoS	Shutter fermé
			StrF	Strobe rapide
			Stri	Strobe médium
			StrS	Strobe lent
		di i	0 -255	Gradateur
	COL		OPEn	Roue de couleur en position Blanc
			C 1 → C9	Positions de la roue de couleur 1 → 9
			Ci F	Rotation sens horaire rapide
			CCi F	Rotation sens antihoraire rapide
			Ci i	Rotation sens horaire médium
			CCi i	Rotation sens antihoraire médium
			Ci S	Rotation sens horaire lent
			CCi S	Rotation sens antihoraire lent
	9Ob0	0 → 7 97rS → 9 IrS	Gobos 0 → 7 Gobos oscillants 7 → 1	
	IrS	0 -255	Rotation des gobos lent → rapide	
	PAn	0 -255	Pan gauche → droit	
	tILt	0 -255	Tilt haut → bas	
tSE9		rUn	Test général de tous les effets	
UtL (Maintenir [Enter] pendant 3 secondes pour accéder au menu)	UPLd	SUrE	Préparation au téléchargement du logiciel	
	iLEu	LE 1 → LE 16	Réglage de la sensibilité du microphone (1 = sensibilité max., 7 = défaut)	

Table 2: Menus de contrôle

10. CARTES ÉLECTRONIQUES





MANIA SCX600/700 CARACTÉRISTIQUES

Données physiques

Dimensions (L x l x H)	525 x 172 x 203 mm (20.7 x 6.8 x 8.0 in.)
Hauteur (avec lyre)	408 mm (16.1 in.)
Mania SCX600 : poids avec lyre	12.3 kg (27.1 lbs)
Mania SCX700 : poids avec lyre	13.0 kg (28.7 lbs)

Installation

Distance minimale aux matériaux combustibles	0.1 m (4 in.)
Distance minimale aux surfaces éclairées	1 m (3.3 ft.)
Espace minimal autour des ventilations	0.1 m (4 in.)

Construction

Carters	Acier et aluminum
-------------------	-------------------

Source

Mania SCX600, lampe	halogène 24 V, 250 W avec réflecteur intégré
Mania SCX600, douille	G5.3
Mania SCX700, lampe	150 W à décharge
Mania SCX700, douille	G12

Contrôle et programmation

DMX	USITT DMX-512 (1990)
Mania SCX600, canaux DMX	7 (mode 1) ou 11 (mode 2)
Mania SCX700, canaux DMX	6 (mode 1) ou 10 (mode 2)
Connectique DMX	XLR 3 broches, 1-blindage, 2-pt froid (-), 3-pt froid chaud (+)
Mode musical autonome (machine isolée ou synchro Maître/esclave)	
Mode automatique autonome (machine isolée ou synchro Maître/esclave)	
Chaque effet peut être synchronisé individuellement à la musique via le DMX	

Effets dynamiques

- Roues de couleur : 9 filtres dichroïques interchangeable plus blanc.
- Roue de gobos tournants : 7 gobos tournants interchangeables
(SCX600: 5 en métal, 2 en verre, SCX700: 4 en métal, 3 en verre)
- Indexation des gobos (Mania SCX700 uniquement)
- Rotation et effet d'oscillation.
- Shutter électromécanique avec effet strobe à vitesse variable.
- Miroir mobile : 198° pan et 72° tilt.
- Gradateur complet (SCX600 uniquement).

Optiques

Mise au net manuelle	2m (6.6 ft.) - 20m (65.6 ft.)
Ouverture du faisceau	17.6°

Electricité

Mania SCX600 tous modèles

Connectique Embase IEC 3 broches
Alimentation..... commutable, 110-120 V, 60 Hz / 220-240 V, 50 Hz
Fusible principal 3.15 AT

Puissance et courants typiques*

@ 110 V, 60 Hz 241 W, 2.2 A, PF 0.993
@ 120 V, 60 Hz 278 W, 2.3 A, PF 0.993
@ 220 V, 50 Hz 241 W, 1.1 A, PF 0.995
@ 230 V, 50 Hz 260 W, 1.2 A, PF 0.995
@ 240 V, 50 Hz 278 W, 1.2 A, PF 0.994

Mania SCX700 modèle EU

Connectique Embase IEC 3 broches
Alimentation..... commutable, 230 V / 240 V, 50 Hz
Fusible principal 2 AT

Puissance et courants typiques*

@ 220 V, 50 Hz 193 W, 1.0 A, PF 0.955
@ 230 V, 50 Hz 208 W, 1.0 A, PF 0.942
@ 240 V, 50 Hz 214 W, 1.0 A, PF 0.945

Mania SCX700 modèle US

Connectique Embase IEC 3 broches
Alimentation..... 115-120 V, 60 Hz
Fusible principal 3.15 AT

Puissance et courants typiques*

@ 110 V, 60 Hz 194 W, 1.9 A, PF 0.950
@ 120 V, 60 Hz 215 W, 2.0 A, PF 0.905

* V = Volts, Hz = Hertz, W = Watts, A = Ampères, PF = Facteur de puissance

Considérer une variation de +/- 10% sur les valeurs citées ici.

Mesures effectuées à la tension nominale. Les tensions secteur peuvent varier +/-10%.

Données thermiques

Température ambiante maximale (T_a) 40° C (104° F)
Température de surface maximale 80° C (176° F)

Homologations



EU CEM EN 55015, EN 61547, EN 61000-3-3, EN 61000-3-2
EU sécurité EN 60598-1, EN 60598-2-17
US sécurité UL 1573
Canada, sécurité CSA C22.2 NO 166

Accessoires fournis – modèles EU

Câble secteur de 3 m (9.8 ft) EU, 3 x 1.0 mm ² , connecteur mâle Schuko	
Câble secteur de 3 m (9.8 ft) EU, 3 x 1.0 mm ² , sans connecteur	
Câble DMX 5 m (16.4 ft.) RS-485 XLR	.P/N 11820008
Clé Allen type L 5mm	.P/N 50520615
Manuel d'utilisation	.P/N 35030169
Lyre réglable	
Mania SCX600: lampe halogène longue durée 250 W (installée)	
Mania SCX600: fusible 3.15 AT 5x20 mm (installé)	.P/N 05020043
Mania SCX700: lampe à décharge longue durée 150 W	
Mania SCX700: fusible 2 AT 5x20 mm (installé)	.P/N 05020009

Accessoires fournis – modèles US

Câble secteur 2 m (6.5 ft.) US, 18AWG, connecteur mâle US (homologué UL)	
Câble DMX 5 m (16.4 ft.) RS-485 XLR	.P/N 11820008
Clé Allen type L 5mm	.P/N 50520615
Fusible principal 3.15 AT (installé)	.P/N 05020043
Manuel d'utilisation	.P/N 35030169
Lyre réglable	
Mania SCX600: lampe halogène longue durée 250 W (installée)	
Mania SCX600: fusible 3.15 AT 5x20 mm (installé)	.P/N 05020043
Mania SCX700: lampe à décharge longue durée 150 W	
Mania SCX700: fusible 3.15 AT 5x20 mm (installé)	.P/N 05020043

Accessoires

Lampe Philips ELC 10H 24 V, 250 W halogène (SCX600)	.P/N 97000109
Lampe Philips MasterColor CDM-SA/T 150 W à décharge (SCX700)	.P/N 97010111
Lampe Osram HSD 150/70 150 W à décharge (SCX700)	.P/N 97010117
Bouchon de termination DMX (fin de ligne), XLR mâle	.P/N 91613017
Bouchon de départ de ligne (Maître/esclave), XLR femelle	.P/N 91613018
Crochet G	.P/N 91602003
Crochet à machoires	.P/N 91602005
Adaptateur XLR 5 mâle vers XLR 3 femelle	.P/N 11820005
Câble DMX 5 m (16.4 ft.) RS-485 XLR	.P/N 11820008
Fusible principal Mania SCX600 (tous modèles), 3.15 AT	.P/N 05020043
Fusible principal Mania SCX700 (EU), 2 AT	.P/N 05020009
Fusible principal Mania SCX700 (US), 3.15 AT	.P/N 05020043

Codes de commande

Mania SCX600, modèle EU, 220-240 V, 50 Hz	.P/N 90430082
Mania SCX600, modèle US, 110-120 V, 60 Hz	.P/N 90430083
Mania SCX 700, modèle EU, 220-240 V, 50 Hz	.P/N 90430084
Mania SCX 700, modèle US, 110-120 V, 60 Hz	.P/N 90430085

Martin

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