Contest®

SCN 320

GUIDE DE L'UTILISATEUR

6318 - Version 1.0 Juin 2004

1 - Instructions de sécurité

- Toute personne ayant à faire avec le montage, la mise en service, le maniement et l'entretien de cet appareil doit être suffisamment qualifiée et suivre les instructions contenues dans ce mode d'emploi.
- Cet appareil a quitté les ateliers de fabrication dans un état irréprochable. Pour le maintenir dans cet état et assurer son bon fonctionnement sans danger, l'utilisateur doit suivre les instructions de sécurité et les mises en garde contenues dans ce manuel.
- Tout dommage occasionné par la non-observation de ce mode d'emploi annule la garantie.
- Tout dommage résultant d'une modification sur l'appareil n'est pas couvert par la garantie.
- Ne laissez pas les câbles d'alimentation en contact avec d'autres câbles. Soyez prudent, lorsque vous manipulez les câbles et les connexions, vous êtes soumis à des risques d'électrocution ! Ne manipulez jamais les parties sous tension avec les mains mouillées !
- Assurez vous que la tension électrique ne soit pas supérieure à celle indiquée sur la plaque signalétique de l'appareil. Mettez le câble d'alimentation seulement dans des prises adaptées.
- La fiche secteur doit toujours être branchée en dernier lieu. La fiche secteur doit être accessible après l'installation de l'appareil.
- Prenez garde de ne pas coincer ou abîmer le câble d'alimentation. Contrôlez l'appareil et les câbles d'alimentation régulièrement.
- Débranchez l'appareil lorsque vous ne l'utilisez pas et avant de le nettoyer. Pour ce faire, utilisez les surfaces de maintien sur la fiche, ne tirez jamais sur le câble.
- La construction de l'appareil est conforme aux normes de sécurité de catégorie I. Il faut donc relier celui-ci à la terre (câble jaune/vert).Les connexions électriques sont à faire effectuer par un installateur agréé.
- Le branchement au secteur et l'entretien doivent être effectués par le personnel qualifié.
- Ne jamais connecter cet appareil à un bloc de puissance graduable.
- Ne faites pas des effets "flash" avec cet appareil en l'allumant et l'éteignant continuellement. Cela réduit considérablement la durée de vie des lampes.
- Ne jamais toucher le boîtier pendant que l'appareil est en service - le boîtier s'échauffe.
- Ne remplacer la lampe et le fusible que par des produits du même type et de même qualité.

2 - Précautions d'utilisation

- Cet appareil est un effet lumineux pour créer des effets décoratifs. Cet appareil doit seulement être connecté à une tension alternative de 240V, 50Hz et a été conçu pour un usage dans des locaux clos.
- Lorsque l'appareil est transporté d'un endroit chaud à un endroit froid, il se forme de la condensation susceptible d'endommager les modules électroniques. Ne branchez pas l'appareil avant qu'il n'ait atteint la température ambiante.
- Il ne faut jamais mettre l'appareil en service sans lampe !
- Evitez les secousses et ne forcez pas lors de l'installation ou de l'utilisation de l'appareil.
- Quand vous choisissez le lieu d'installation, évitez les endroits humides, poussiéreux ou trop chauds. Assurez vous que les câbles ne traînent pas au sol, il en va de votre propre sécurité et de celle d'autrui.
- Prévoyez toujours une distance d'au moins un mètre entre le miroir et la surface à illuminer.
- Lors de l'installation, du démontage et pendant l'exécution des travaux de service sur le projecteur, faites attention à ce que la zone en dessous du lieu d'installation soit bouclée.
- Il faut toujours fixer le projecteur avec une élingue de sécurité.
- N'utilisez l'appareil qu'après vous être assuré que le boîtier est bien fermé et que toutes les vis nécessaires ont été complètement fixées.
- Il ne faut jamais allumer la lampe si la lentille d'objectif ou le capot ont été retirés car les lampes à décharge représentent un risque d'explosion et émettent un rayonnement ultra violet pouvant provoquer de graves lésions à la rétine.
- La température ambiante maximale doit être de 45°C ; au delà, l'amorçage de la lampe est désactivé.
- N'utilisez l'appareil qu'après avoir pris connaissance de ses fonctions et possibilités. Ne laissez pas des personnes incompétentes utiliser cet appareil. La plupart des pannes survenant sur cet appareil sont dues à une utilisation in appropriée par des personnes incompétentes.
- Si vous deviez transporter l'appareil, utilisez l'emballage d'origine pour éviter tout dommage.
- Notez que pour des raisons de sécurité, il est interdit d'entreprendre toute modification sur l'appareil.
- Si l'appareil est utilisé autrement que décrit dans ce mode d'emploi, ceci peut causer des dommages au produit et la garantie cesse alors. Par ailleurs, chaque utilisation comporte des risques d'électrocution, de court-circuit, d'incendie, de brûlure par rayonnement ultra violet, d'explosion de lampe, de chute, ..etc. C'est pourquoi la plus grande vigilance est requise lors de l'utilisation de ce produit.

2 - Introduction

Nous vous remercions d'avoir choisi le scanner Contest SCN-320. Vous possédez maintenant un appareil de grande qualité, puissant et intelligent, qui saura de par ses multiples possibilités donner de l'éclat à vos soirées, animations, concerts et beaucoup d'autres. Le SCN-320 est un scanner compact aux hautes performances lumineuses pour un prix extrêmement attractif.

3 - Description générale

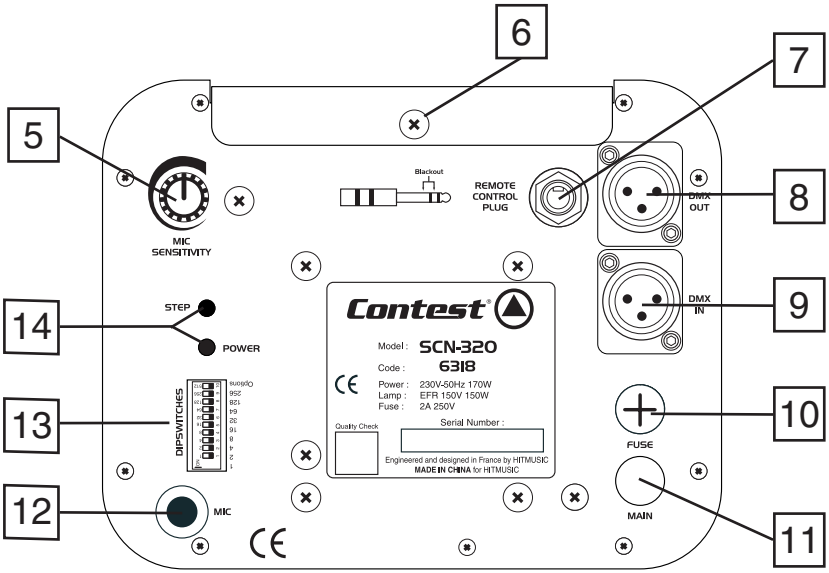
1 - Lyre
Permet de suspendre l'appareil.

2 - Molettes
Permettent de serrer la lyre de suspension.

3 - Optique de sortie
Permet d'ajuster la netteté de la projection du faisceau.

4 - Miroir
Permet de diriger le faisceau.

4 - Description du panneau arrière



5 - Potentiomètre

Permet de régler la sensibilité du micro interne.

6 - Vis capot

Retirez cette vis pour permettre l'ouverture de la trappe d'accès à la lampe.

7 - Entrée Jack

Jack 6,35 stéréo. Permet de connecter un télécommande pour piloter à distance le black-out. Le câblage vous est donné en page 7.

8 - Sortie DMX

Fiche XLR 3 broches. Utilisez cette sortie pour connecter le signal DMX à d'autres appareils.

9 - Entrée DMX

Fiche XLR 3 broches. Utilisez cette entrée pour connecter le signal DMX en provenance d'une console DMX ou d'un autre appareil.

10 - Fusible

Fusible de protection de protection. 3,15 A 250 V - 5 x 20 mm.

11 - Alimentation

Cordon d'alimentation fourni (prenez garde à ce que la tension secteur corresponde à la tension indiquée sur l'appareil).

12 - Micro Interne

C'est grâce à ce micro que l'appareil réagit sur le son. La sensibilité du micro est réglable par l'intermédiaire du potentiomètre repéré 5.

13 - Dipswitches

Permettent de fixer l'adresse DMX. Reportez vous plus loin dans ce manuel pour plus de détails.

14 - Leds de contrôle

POWER : Allumée, elle indique que l'appareil est sous tension.

STEP : Clignote à chaque changement d'étape du programme interne (donc en mode automatique).

5 - Installation de la lampe

1 - Mettez l'appareil hors tension et attendez que la lampe refroidisse (si elle était allumée).
2 - Retirez la vis repérée (6) sur la figure précédente puis tirez la trappe vers l'arrière de l'appareil.
3 - Connectez la lampe à la douille. Attention, les picots doivent être correctement insérés afin de ne pas créer d'arc électrique.
4 - Positionnez la lampe dans son support (un détrompeur vous aide pour l'orientation correcte du filament).
5 - Remettez la trappe dans sa position d'origine et replacez la vis de maintient (6).

6 - Les modes de fonctionnement

6 - 1 Le mode autonome

Pour activer le mode autonome, placez tous les dipswitches sur OFF.
Dans ce mode le SCN-320 évolue sur son programme interne en fonction des impulsions sonores captées par le micro interne.
Vous pouvez régler la sensibilité du micro interne en agissant sur le potentiomètre repéré (5) sur la figure précédente.

6 - 2 Inversion des mouvements

Si vous utilisez plusieurs appareils synchronisés, il est possible d'inverser les mouvements de certains tout en gardant la synchronisation des couleurs et des gobos. Pour ce faire placez le dipswitch n°10 à ON sur les appareils pour lesquels vous désirez inverser les mouvements.
NOTE : cette fonction inverse les mouvement PAN et TILT, il n'est pas possible de différentier les deux.

6 - 3 Protocole DMX-512

Le protocole DMX est du type séquentiel ce qui signifie que lorsque vous envoyez un ordre à l'aide d'une télécommande, tous les appareils reliés à cette console recevront cet ordre. Pour que chaque appareil puisse déterminer si l'information DMX lui est destiné ou non, il est nécessaire qu'il soit identifié. Cette identité s'appelle l'adresse DMX. Tous les appareils portant la même adresse exécuteront ensembles le même ordre.

6 - 4 Adressage automatique

Le SCN-320 est pourvu d'une fonction qui lui permet de s'auto-adresser. Pour ce faire, vous devez vous assurer qu'il n'y a **que** des SCN-320 (ou des SCN-320) dans la boucle puis vous câblez tous les appareils entre eux **avant** de connecter la télécommande. A l'instant ou vous mettez la télécommande sous tension, chaque appareil de la boucle envoi à l'appareil qui le suit le numéro de l'adresse libre suivante. Ainsi, chaque appareil viendra se positionner à la suite du précédant.
Cette fonction est compatible avec la plus part des commandes DMX-512. Malgrès tout dans certains cas il est nécessaire de fixer l'adresse du SCN-320 manuellement, le paragraphe suivant vous indique la procédure à suivre pour un adressage manuel.

6 - 4 Adressage manuel

Pour adresser manuellement un appareil DMX à l'aide des dipswitches vous devez garder en mémoire que chaque dipswitch possède une valeur décimale propre. Le principe est simple, vous devez arriver à recréer la valeur de l'adresse choisie à l'aide des valeurs diponibles sur les dipswitches.

N° du dip	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
valeur du dip	1	2	4	8	16	32	64	128	256	512

Par exemple : Pour donner au SCN-320 l'adresse 13 vous devez mettre à ON les dipswiches **4** (valeur 8), **3** (valeur 4) et **1** (valeur 1). Autrement dit vous additionnez 8 + 4 + 1 = 13.

7 - Les canaux et leurs fonctions

CANAL 1	CANAL 2	CANAL 3	CANAL 4
255 Programme Interne 250	255 Ouvert 250	255	255
249 Effet Rainbow 160	249 Rapide		
150 - 159 : Gobo 14			
140 - 149 : Gobo 13			
130 - 139 : Gobo 12			
120 - 129 : Gobo 11			
110 - 119 : Gobo 10			
100 - 109 : Gobo 9			
90 - 99 : Gobo 8		PAN	TILT
80 - 89 : Gobo 7	STROBE		
70 - 79 : Gobo 6			
60 - 69 : Gobo 5			
50 - 59 : Gobo 4			
40 - 49 : Gobo 3			
30 - 39 : Gobo 2			
20 - 29 : Gobo 1			
10 - 19 : Ouvert			
0 - 9 : Lampe éteinte	0 Lent	0	0

8 - Câblages

8 - 1 Boucle DMX

- Utilisation sans télécommande : **Mode MASTER/SLAVE**

Si vous reliez entre eux plusieurs RLR-320 ou SCN-320 et que vous ne connectez aucunes télécommande (absence de signal DMX), le premier appareil de la boucle devient automatiquement **Maître** et pilote les autres qui se positionnent automatiquement en mode **Esclave**. Les Esclaves suivent alors le Maître.

- Utilisation avec télécommande :

Dans le cas d'une utilisation avec télécommande, vous pouvez agir de deux façons différentes :

- Si vous n'avez **que** des RLR-320 ou des SCN-320 vous pouvez les laisser s'adresser automatiquement comme expliqué au paragraphe 6-4.
- Soit vous procédez à un adressage manuel de sorte de choisir les canaux effectivement affectés à chaque appareil.

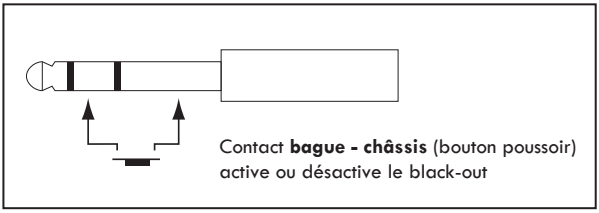
A savoir :

- Le SCN-320 utilise 4 canaux DMX donc, lors d'un adressage manuel, vous devez laisser une plage de 4 canaux pour chaque appareil si vous décidez de les piloter indépendamment.
  Par exemple si vous décidez de donner l'adresse 5 au premier SCN-320, vous devrez adresser en 9 l'appareil suivant (qu'il s'agisse ou non d'un SCN-320).

- Certaines télécommandes, comme la SCANCONTROL de chez CONTEST permettent de piloter séparément chaque projecteur en utilisant pour cela des touches Scanner. Chaque touche Scanner affecte 16 canaux donc, le premier SCN-320 aura pour adresse 1, le deuxième 17 et le troisième 33, ect...

8 - 2 Télécommande optionnelle

Sur le panneau arrière du SCN-320 vous disposez d'une entrée Jack 6,35 stéréo (repérée 7) pour relier une télécommande déportée. Cette télécommande permet, en mode automatique, de commander le black-out. Le mode de fonctionnement est simple, un premier contact active le black-out (extinction de la lampe et placement du miroir en position initiale), un deuxième contact désactive le black-out (la lampe se ralume et le projecteur reprend le programme). Le câblage de cette télécommande vous est donneé ci-dessous.



9 - Caractéristiques techniques

Alimentation :	AC 230V - 50Hz
Fusible :	F1,6A - 250V - 5 x 20 mm
Lampe :	EFR 15V 150W
Poids :	8 Kg
Dimensions :	440 x 190 x 150 mm

La société CONTEST apporte le plus grand soin à la fabrication de ses produits pour vous garantir la meilleure qualité. Des modifications peuvent donc être effectuées sans notification préalable. C'est pourquoi les caractérisrtiques techniques et la configuration physique des produits peuvent différer des spécifications et illustrations présentées dans ce manuel.