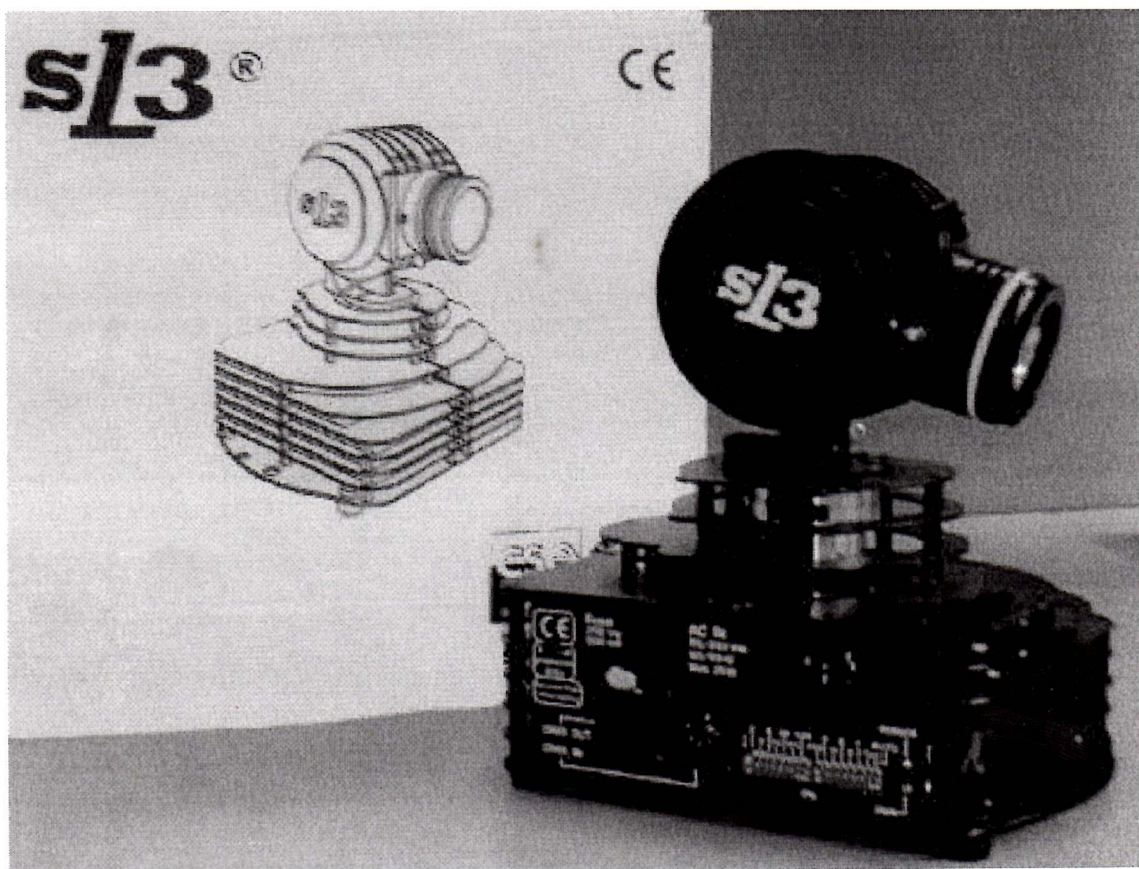


# Manuale d'uso



## **NOTE PER L'UTENTE**

Prima di utilizzare il proiettore SL3, leggere per intero questo manuale, in modo di poterlo utilizzare nel modo migliore.

Un uso improprio può provocare non solo un'abbreviazione della durata del prodotto, ma anche malfunzionamenti e pericolo di incidenti.

## **NORME DI SICUREZZA**

**AVVERTENZA: PER RIDURRE IL RISCHIO DI INCENDIO O SCOSSE ELETTRICHE, NON ESPORRE L'APPARECCHIO A PIOGGIA O UMIDITA'.**

## ISTRUZIONI PER LA SICUREZZA

---

Prima di mettere in funzione il prodotto, è necessario leggere tutte le istruzioni di funzionamento e sicurezza.

Conservare queste istruzioni per consultazioni future.

Prima di pulire o intervenire sul proiettore, disinserire la spina dalla presa di rete.

Non usare detergenti liquidi o spray. Per la pulizia utilizzare un panno umido.

Per non causare danni all'apparecchio non utilizzate accessori che non siano indicati dal fabbricante.

I montaggi su strutture "americane" o a parete, devono essere effettuati da personale qualificato utilizzando accessori adatti e certificati.

Alcuni paesi obbligano l'utilizzo, in caso di appendimento, di cordine di acciaio o catenelle di sicurezza opportunamente dimensionate, che prevengono la caduta dell'oggetto in caso di sgancio del sistema di tenuta alla struttura.

Le fessure e le aperture presenti sull'apparecchio, oltre al design estetico, servono al raffreddamento dello stesso, quindi non ostruire con panni o altro.

Non introdurre oggetti nelle fessure del proiettore poiché potrebbero venire in contatto con parti in tensione provocando guasti e rischio di scosse elettriche.

Il proiettore funziona con tensioni da 100 a 250 Volt C.A. alla frequenza di 50-60 Hz. In pratica SL3 si adatta automaticamente al tipo di fornitura presente nella maggior parte dei paesi.

Verificare prima di collegarlo, che il fornitore elettrico locale risponda ai suddetti parametri.

Non tentate di riparare il proiettore da soli, ma rivolgetevi al vostro rivenditore di fiducia.

Si consiglia di interpellare l'assistenza nei seguenti casi:

- Quando dei liquidi sono penetrati all'interno.
- Quando il proiettore è stato esposto ad intemperie.
- Quando il proiettore non funziona regolarmente pur attenendosi alle istruzioni di utilizzo.
- Quando il proiettore è caduto o l'involucro è danneggiato.

Assicurarsi che i tecnici di assistenza utilizzino parti originali e raccomandate dal fabbricante.

## CARATTERISTICHE

Il proiettore SL3 si avvale per l'emissione della luce della nuova tecnologia LED (light emitter diode)

La movimentazione dei due assi X Y (pan, tilt) avviene per mezzo di motori passo-passo di precisione.

Il tipo di movimento si avvale di una risoluzione di soli 8 bit che grazie alle piccole dimensioni e alla trazione diretta consentono un alto livello di precisione e velocità senza "consumare" canali sulla linea DMX.

L'apparecchio risponde ai comandi digitali di tipo DMX 512 con ottima risposta a tutti i tipi di consolle di concezione recente o più datati.

Il canale DMX viene assegnato tramite il sistema "binario" a Dip-switch

I colori dei LED sono intercambiabili tramite semplice operazione meccanica, senza ausilio di attrezzi.

La tensione di alimentazione si adatta automaticamente alla maggior parte dei paesi del mondo, da 90 a 250 Volt c/a 50-60Hz.

Assorbimento circa 20 watt.

Dimensioni:

Altezza:..... 230 mm ( con testa completamente alzata)  
Larghezza:.....190 mm ( comprese le asole di fissaggio)  
Profondità:.....145 mm  
Peso:.....2,1 Kg (ottica compresa)



## PREPARAZIONE ALL'UTILIZZO

Estrarre il proiettore dalla confezione con cautela facendo attenzione a non forzare oltre il limite meccanico i movimenti della testa.

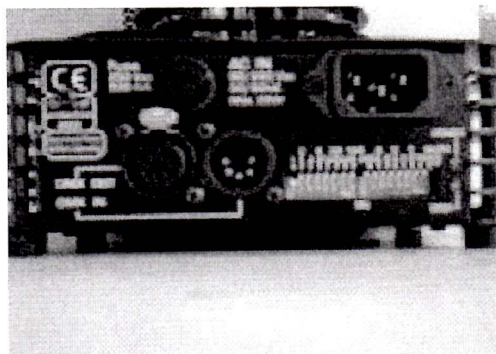
Collegare sul cordone di alimentazione in dotazione una spina adatta al paese o alle normative locali.

Inserire la presa di tipo VDE nell'apposito connettore elettrico collocato sul pannello posteriore

Collegare i cavi di segnale DMX 512 tramite i connettori standard XLR 5 poli.

Assegnare l'indirizzo DMX avvalendosi del codice binario.

I Dip switch da utilizzare per il DMX sono i primi 9 e corrispondono alla seguente tabella:



### Dip-Switch                      numero binario

<b>1</b>	<b>=</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>=</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>=</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>=</b>	<b>8</b>
<b>5</b>	<b>=</b>	<b>16</b>
<b>6</b>	<b>=</b>	<b>32</b>
<b>7</b>	<b>=</b>	<b>64</b>
<b>8</b>	<b>=</b>	<b>128</b>
<b>9</b>	<b>=</b>	<b>256</b>

Se ad esempio volete assegnare al proiettore il canale 173, dovrete posizionare su "ON" i seguenti interruttori:

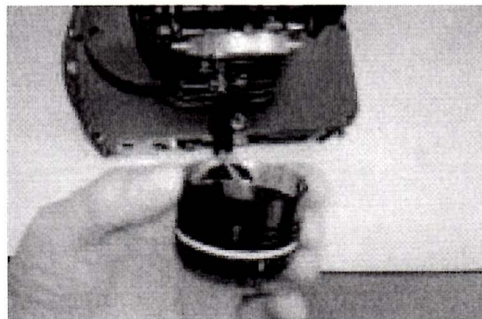
( 1 + 3 + 4 + 6 + 8 ) corrispondenti ai numeri binari: ( 1 + 4 + 8 + 32 + 128 ) = 173

Oppure se si vuole assegnare il canale DMX n° 33, si attiveranno gli interruttori:  
( 1 + 6 ) corrispondenti ai numeri binari ( 1 + 32 ) = 33

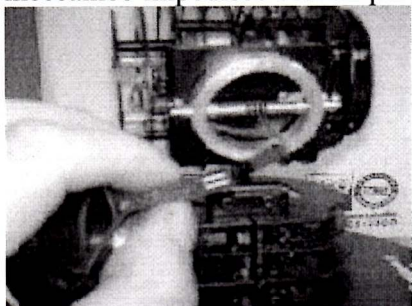
## Scelta e sostituzione del colore del LED

Scegliere il colore del led fra quelli disponibili, (bianco, blu, rosso, ambra e verde).  
Il colore del LED si può riconoscere dall'anello colorato inserito attorno all'ottica.

Premere i due pulsanti cromati che si trovano sulla base del porta ottica ed estrarre.



Scollegare il connettore elettrico del led facendo attenzione al verso della polarità. (Un blocco meccanico impedisce comunque l'inversione).



Reinserire l'ottica sul supporto premendo contemporaneamente i due pulsanti cromati fino a bloccarla nella sua sede.

Il proiettore può essere appoggiato su una superficie tramite i piedini in gomma che si trovano nella parte sottostante, oppure appeso utilizzando ganci omologati che troveranno alloggio nelle apposite asole situate ai lati.

Vista da sotto.

In caso di appendimento non dimenticare di utilizzare il cordino o la catenella di sicurezza.

## UTILIZZO

Se tutte le fasi descritte nel capitolo precedente sono state effettuate, siete pronti per le prossime operazioni:

Alimentare SL3 e noterete che per un tempo di alcuni secondi effettuerà un "RESET", ovvero porterà tutti i motori ad una posizione di riferimento per poter essere sincronizzato con i comandi che giungeranno dalla consolle tramite il segnale digitale DMX 512.

Il proiettore si avvale dell'utilizzo di 6 canali DMX, descritti nella seguente tabella: ( DMX CHART)

<b>Canale dmx</b>	<b>Funzione</b>
1	Movimento PAN proporzionale da 0 a 255
2	Movimento TILT proporzionale da 0 a 255
3	Regolazione velocità del movimento (0= velocità max, 255= velocità min.)
4	Dimmer intensità della luce, proporzionale da 0 a 255
5	Strobo: (Da 0 a 10 = Strobo chiuso) (Da 11 a 128 = Aumento proporzionale strobo sincronizzato) (Da 129 a 150 = Tutto aperto) (Da 151 a 200 = Strobo RANDOM in aumento proporzionale) (Da 201 a 255 = Tutto aperto)
6	Funzioni speciali: (Da 0 a 119 = Nessuna funzione) (Da 120 a 130, per più di 6 sec. = RESET) (Da 131 a 250 = Nessuna funzione) (DA 251 a 255, per più di 6 sec. = Registrazione DMX)

### Registrazione DMX

Il proiettore SL3 ha anche la possibilità di funzionare in "Stand-alone", ovvero la sua memoria interna, può registrare delle scene costruite con una consolle luci e restituirle automaticamente. Questa funzione può essere comoda in alcune applicazioni come vetrine, pub, club, stand fieristici, ecc... dove gli effetti luminosi sono sempre gli stessi in ripetizione.

Come già spigato, i Dip-switch da 1 a 9 servono ad assegnare il canale DMX di lavoro; nel caso che questi Dip- switch vengano lasciati tutti in posizione "OFF", il proiettore eseguirà automaticamente i passi di programma registrati.

Nel prossimo paragrafo, viene spiegato come registrare i programmi all'interno della memoria dell'SL3.



### Specifiche DIP-SW:

**DIPSW 1-9** = Indirizzo DMX

(Se l'indirizzo DMX viene posto a 0 (DIPSW 1-9 = Off) si entra in esecuzione AUTOMATICA delle sequenze memorizzate internamente)

**DIPSW 10-12** = 8 livelli di tempo (e quindi velocita') di spostamento motori durante esecuzione AUTOMATICA scene memorizzate (DIPSW 1-9 = Off):

DIPSW	10	11	12	
T1	Off	Off	Off	0.1 sec. (Velocita' massima)
T2	On	Off	Off	0.4 sec.
T3	Off	On	Off	0.8 sec.
T4	On	On	Off	1.2 sec.
T5	Off	Off	On	1.6 sec.
T6	On	Off	On	2 sec.
T7	Off	On	On	3 sec.
T8	On	On	On	6 sec. (Velocita' minima)

**DIPSW 13-15** = 8 livelli di pausa scena durante esecuzione AUTOMATICA scene memorizzate (DIPSW 1-9 = Off):

DIPSW	13	14	15	
P1	Off	Off	Off	0.2 sec.
P2	On	Off	Off	0.4 sec.
P3	Off	On	Off	0.8 sec.
P4	On	On	Off	1.2 sec.
P5	Off	Off	On	1.6 sec.
P6	On	Off	On	2 sec.
P7	Off	On	On	4 sec.
P8	On	On	On	8 sec.

**DIPSW 16** = Se indirizzo DMX valido, abilita la PROGRAMMAZIONE scene.

Se indirizzo DMX nullo (DIPSW 1-9 = Off) abilita spostamento in black-out durante esecuzione automatica delle scene (modo AUTO).

#### Descrizione modi di funzionamento:

**1) - Modo DMX:**

DIPSW 1-9 = indirizzo DMX valido

DIPSW 10-15 = non hanno significato

DIPSW 16 = Off

In questo modo di funzionamento il proiettore segue direttamente le impostazioni ricevute da DMX

**2) - Modo PROGRAMMAZIONE (NB – Ricordare che ogni programmazione riparte sempre dal primo passo per cui la nuova sequenza sovrascrivera' la precedente. Quindi la prima programmazione sovrascrivera' la sequenza di 30 passi gia' preprogrammata in fabbrica):**

DIPSW 1-9 = indirizzo DMX valido

DIPSW 10-15 = non hanno significato

DIPSW 16 = On

In questo modo di funzionamento e' possibile memorizzare il comando DMX relativo ai canali CH1-CH2-CH4-CH5 (rispettivamente PAN-TILT-DIMMER-STROBO) nella memoria interna al fine di costruire una sequenza (di lunghezza variabile fino ad un massimo di **100 passi**) che potra' poi essere automaticamente eseguita indipendentemente dalla presenza del DMX. Per iniziare la procedura di memorizzazione di una nuova sequenza, operare come segue:

- a) - Collegare il segnale DMX (il led giallo deve lampeggiare)
- b) - Impostare tramite i DIPSW 1-9 l'indirizzo DMX corretto
- c) - Assicurarsi che il valore DMX di CH6 sia inferiore a 250
- d) - Portare il DIPSW 16 in posizione On
- e) - Impostare i livelli desiderati di CH1-CH2-CH4-CH5
- f) - Se il passo da memorizzare **non e' l'ultimo** della sequenza (altrimenti saltare al punto g):

Portare il DMX CH6 al massimo (255). Immediatamente il led si spegne ad evidenziare il riconoscimento del comando. Mantenere CH6 a 255 per 3 sec. Scaduti i 3 sec. il led inizia a lampeggiare alla luminosit  massima a circa 2/sec. Riportare CH6 sotto il valore DMX 250. Il led ora lampeggia per 1 sec. a circa 20 lampi/sec. ad indicare l'avvenuta memorizzazione del generico passo della sequenza. Tornare al punto e) per programmare i successivi passi della sequenza.

- g) - Se il passo da memorizzare **e' l'ultimo** della sequenza:

Portare il DMX CH6 al massimo (255). Immediatamente il led si spegne ad evidenziare il riconoscimento del comando. Mantenere CH6 a 255 per 10 sec. Dopo 3 sec. il led inizia a lampeggiare alla massima luminosit  a circa 2 lampi/sec. Mantenere ancora CH6 al massimo per altri 7 sec. finche' il led aumenta la frequenza di lampeggio a circa 8 lampi/sec. ad indicare appunto che i 10 sec. sono trascorsi (se rilasciato prima di 10 sec. il sistema memorizza il passo come al punto f). Ora si puo' riportare CH6 sotto il



valore DMX 250 e, come al punto f), il led lampeggerà per 1 sec. a 20 lampi/sec. ad indicare l'avvenuta memorizzazione di questo come ultimo passo della sequenza.

- h) - A questo punto la programmazione è conclusa. Agire sui DIP-SW per tornare al modo di funzionamento DMX o AUTOMATICO.

**3) - Modo AUTOMATICO:**

DIPSW 1-9 = Off (indirizzo DMX = 0)

DIPSW 10-12 = Tempo (velocità) di spostamento PAN e TILT durante cambio scena

DIPSW 13-15 = Pausa di attesa prima del nuovo cambio scena

DIPSW 16 = Off: cambio scena con led attivo (se programmato)

DIPSW 16 = On: cambio scena in black-out (indipendentemente dal valore dimmer programmato)

In modo AUTOMATICO verrà eseguita automaticamente la scansione della sequenza programmata internamente indipendentemente dalla presenza del DMX. La velocità dei motori e il tempo di pausa scene sono impostabili tramite i relativi DIPSW secondo le tabelle sopra riportate.

La memoria interna è preprogrammata in fabbrica con una sequenza di 30 passi che verrà però sovrascritta dalla prima nuova sequenza memorizzata dall'utente.