



LIGHT TECHNOLOGY

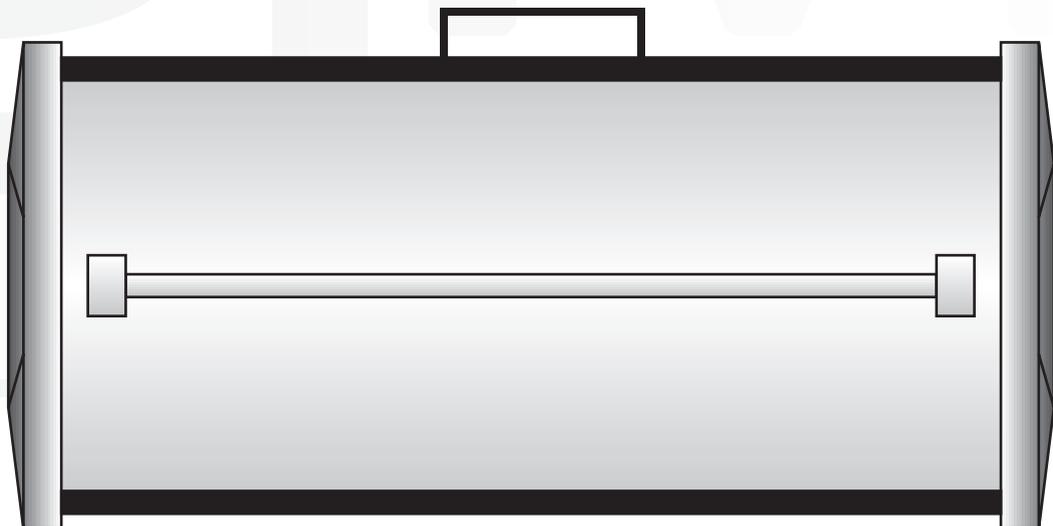


Flasher *DMX 1.5*

professional strobe projector

user manual

rel. 1.00



Avvertenze Generali

Leggere attentamente le avvertenze contenute nel presente libretto, in quanto forniscono importanti indicazioni riguardanti la sicurezza di installazione, d'uso e manutenzione.

È molto importante che questo libretto istruzioni venga conservato con l'apparecchiatura per consultazioni future.

In caso di vendita o di trasferimento della stessa ad altro utente, assicurarsi che il libretto accompagni sempre l'apparecchiatura per permettere al nuovo proprietario di informarsi sul funzionamento e sulle relative avvertenze.

- Apparecchio non per uso domestico.
- Dopo aver tolto l'imballaggio assicurarsi dell'integrità dell'apparecchio. In caso di dubbio non utilizzare l'apparecchio e rivolgersi ad un Centro di Assistenza Tecnica autorizzato SGM.
- Gli elementi dell'imballaggio (sacchetti in plastica, polistirolo espanso, chiodi, ecc.), non devono essere lasciati alla portata dei bambini, in quanto potenziali fonti di pericolo.
- Questa apparecchiatura deve essere fatta funzionare solo da persone adulte. Non permettere ai bambini di manomettere la macchina o giocare con il prodotto.
- I lavori elettrici e meccanici necessari per l'installazione dell'apparecchiatura devono essere eseguiti da personale qualificato o da persona competente.
- Evitare di utilizzare l'apparecchio:
 - In luoghi soggetti ad eccessiva umidità
 - In luoghi soggetti a vibrazioni, o a possibili urti
 - In luoghi a temperature superiori ai 45° o inferiori a 2°C
 - Proteggere l'apparecchio da condizioni di umidità eccessive (i valori ottimali sono compresi fra il 35 e l'80%).
- Non smontare e non apportare modifiche all'apparecchio.
- Evitare che nell'apparecchio penetrino liquidi infiammabili, acqua o oggetti metallici.
- In caso di versamento di liquidi sull'apparecchio, staccare subito l'alimentazione.
- La minima distanza fra il proiettore e la superficie da illuminare è non inferiore a 1,5m.
- In caso di gravi problemi di funzionamento spegnere l'apparecchio e rivolgersi per un controllo al più vicino rivenditore SGM o contattare direttamente la casa produttrice.
- Evitare di aprire l'apparecchio: all'interno non vi sono parti riparabili dall'utente.
- Non cercare mai di riparare la macchina da soli. Riparazioni effettuate da persone inesperte possono causare danni o gravi disfunzioni. Rivolgersi al più vicino Centro di Assistenza Tecnica autorizzato.

Insistere sempre per avere parti di ricambio originali.

Proteggete l'ambiente: non gettate gli imballaggi nella vostra pattumiera, ma consegnatele invece al vostro rivenditore o portateli presso un punto di raccolta di rifiuti speciali.

Indice

- 1 Avvertenze Generali
- 2 Indice
- 3 Caratteristiche principali
 - 3 Lampada
 - 3 Dimmer
- 3 Caratteristiche tecniche
- 4 Posizionamento
- 4 Manutenzione del Flasher DMX 1.5
 - 4 Accesso all'interno
 - 4 Montaggio e sostituzione della lampada
- 5 Pulizia del proiettore / controlli periodici
- 5 Accensione e stato del proiettore
- 5 Indirizzi di partenza
- 6 Collegamenti dei Flasher
- 6 Canali di controllo
 - 6 ch 1 - dimmer
 - 6 ch 2 - strobe



LIGHT TECHNOLOGY

***Made in Italy by SGM Electronic
Printed in July, 1998 • Rel. 1.00***

Caratteristiche principali

Il nuovo proiettore stroboscopico Flasher DMX 1.5 della SGM nasce dalla lunga esperienza nella produzione di questo tipo di proiettore. La qualità e filosofia progettuale adottate sono quelle che da anni accomunano tutti i prodotti SGM e la sofisticata elettronica adottata unita alle prestazioni d'avanguardia lo pongono al vertice della migliore produzione mondiale.

Lo studio accurato delle funzioni, la ricerca di materiali innovativi, l'aggiornamento tecnico e la continua ricerca mirata alla sicurezza hanno portato alla realizzazione di un prodotto certamente unico.

Meccanica ed elettronica sono interamente progettate dai nostri laboratori di ricerca: ciò consente un'assoluta padronanza del Know-How ed un'ottimizzazione del rapporto qualità/prezzo.

Come ogni prodotto SGM, prima della commercializzazione i Flasher hanno superato brillantemente il lungo periodo di collaudo e i severi test ai quali sono stati sottoposti e ciò è sinonimo di alta qualità e affidabilità.

L'estetica particolarmente curata e l'ottimizzazione della struttura esterna finalizzata alla funzionalità, permettono una facile installazione in qualsiasi posizione e interventi tecnici estremamente rapidi.

I Flasher sono costruiti nel rispetto delle normative CE attualmente in vigore.

Lampada

Il Flasher utilizza una lampada allo Xenon tipo XOP15, dall'eccezionale resa luminosa ottimizzata dall'elettronica di gestione.

Dimmer

I Flasher sono anche dotati della funzione dimmer, per cui è possibile regolare l'intensità luminosa da 0 a 100%.

Caratteristiche tecniche

Alimentazione:	90÷260V, 50Hz, 60Hz. - Universale, cambio voltaggio automatico.
Lampada:	1.500 W - XOP15, attacco speciale.
Potenza Assorbita:	400 W
Riflettore:	In alluminio specchiato ad alto coefficiente di trasmissione.
Elettronica:	Sviluppata totalmente da ingegneri del laboratorio di Ricerca e Sviluppo SGM. Prevede una scheda principale (CS 0218), una scheda d'ingresso (CS 0217) ed una scheda IGBT controller (CS 0228).
Settaggi:	A mezzo dip-switches rotativi, per indirizzare i canali di comando del proiettore
Ingresso:	Segnale seriale digitale DMX512.
Canali di comando:	ch1 - dimmer / ch2 - strobe
Norme di sicurezza:	I Flasher sono prodotti in ossequio alle attuali normative CE.
Dispositivi di sicurezza:	Grado di protezione IP20. Interruzione automatica dell'alimentazione nel caso di surriscaldamento o mancato funzionamento del sistema di raffreddamento.
Raffreddamento:	Forzato tramite 1 ventola assiale.
Corpo:	In lamiera piegata, verniciata con polveri epossidiche.
Staffa di montaggio:	In acciaio verniciato con polveri epossidiche.
Dimensioni:	cm 49 x 21 x 17. Peso: Kg 5,6.

SGM Elettronica si riserva in qualsiasi momento di apportare migliorie e modifiche ai propri prodotti. Riferite sempre il manuale alla macchina a cui viene abbinato per evitare disguidi ed eventuali scostamenti delle funzioni reali da quanto illustrato nel manuale.

Posizionamento

Per posizionare il proiettore, predisporre i canali come segue:

Canale 1	dimmer	aperto 100%
Canale 2	strobe	posizionato a 128 (rif. scala 0÷255).

Posizionare il proiettore ruotandolo sulla sua staffa di sostegno, quindi bloccarlo con gli appositi bulloni nella posizione desiderata.

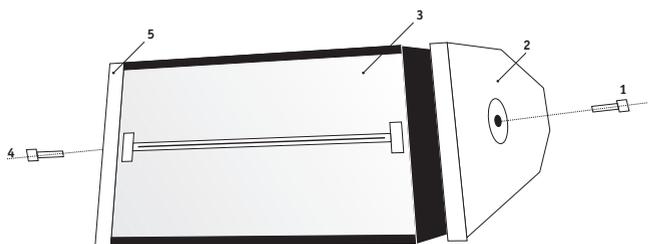
Flasher non necessita di messa a fuoco.

Non ci sono controindicazioni al posizionamento orizzontale, verticale o angolato, purché attorno sia mantenuto sufficiente spazio per l'areazione.

Manutenzione del Flasher DMX 1.5

Accesso all'interno

Il Flasher ha un sistema di accesso all'interno che impedisce l'apertura accidentale. Per intervenire, deve prima essere smontato dalla posizione di lavoro e deve essere scollegato dalla rete elettrica, quindi si inizia l'apertura dalla vite 1. Tolto il pannello laterale 2, occorre rimuovere con estrema cura il cristallo frontale 3. Se si deve smontare completamente il proiettore, occorre rimuovere anche la vite 4 ed il fianco 5. A questo punto occorre scollegare lampada e parabola e si accede all'elettronica.



Montaggio o Sostituzione lampada

ATTENZIONE. Prima di sostituire la lampada: valutare l'effettiva necessità della sostituzione e scollegare l'alimentazione generale della macchina. Se la macchina era accesa, prima di aprirla, attendere il raffreddamento della lampada e delle parti meccaniche interne (dai 10 ai 30 minuti).

Porre molta attenzione a non toccare il riflettore e la lampada stessa a mani nude, poiché i residui sottoposti ad alta temperatura bruciano causando l'annerimento delle parti, con danneggiamento definitivo della lampada. Procedere al montaggio della nuova lampada, ponendola con cura nell'apposita sede.

Dopo ogni sostituzione della lampada, si consiglia di eseguire sempre un ciclo completo di pulizia.

ATTENZIONE: LA SOSTITUZIONE DI QUESTO TIPO DI LAMPADA DEVE ESSERE ESEGUITO SOLO DA PERSONALE QUALIFICATO ED OPPORTUNAMENTE ISTRUITO IN PRECEDENZA SU PERICOLI E MODALITÀ DI OPERAZIONE.



Pulizia del proiettore/Controlli periodici

La pulizia del vetro e del riflettore – interna ed esterna – è determinante per la massima resa luminosa e va eseguita periodicamente. La frequenza di pulizia dipende soprattutto dall'ambiente in cui la macchina lavora, ed in particolare un ambiente umido, con molto fumo o particolarmente polveroso, favorisce un maggiore accumulo di sporczia sul cristallo della macchina.

Eseguire la pulizia con un panno morbido utilizzando normali prodotti per la pulizia dei vetri o alcool denaturato, ri asciugando sempre accuratamente le parti. Pulire almeno ogni 15/20 giorni il cristallo all'esterno ed almeno ogni 40/60 giorni il gruppo interno.

Per una macchina sempre in perfetta efficienza, si consiglia un controllo generale periodico ogni 700 ore di lavoro. Il check delle parti elettriche e meccaniche deve essere eseguito da personale tecnico qualificato.

Accensione e Stato del proiettore

Flasher non dispone di interruttore manuale per l'alimentazione elettrica.

La particolare elettronica infatti esegue un controllo continuo della linea DMX del segnale ed attiva il proiettore solo quando da questa viene inviato il segnale di comando.

In particolare quando il canale 2 (vedi in seguito) è settato a 0 (zero), il proiettore si pone automaticamente in condizione di stand-by.

La presa di alimentazione è utilizzata come sezionatore locale. La spia rossa al di sotto della presa indica la presenza di tensione elettrica sulla linea di alimentazione entrante.

Il led verde "DMX OK" indica che il collegamento alla rete DMX è operativo ed il segnale è conforme alle specifiche di protocollo.

Il led rosso "SYSTEM FAILURE" si accende quando la lampada, nonostante il comando via DMX, non si accende. L'accensione dura solo per un periodo molto breve (circa 1 sec).

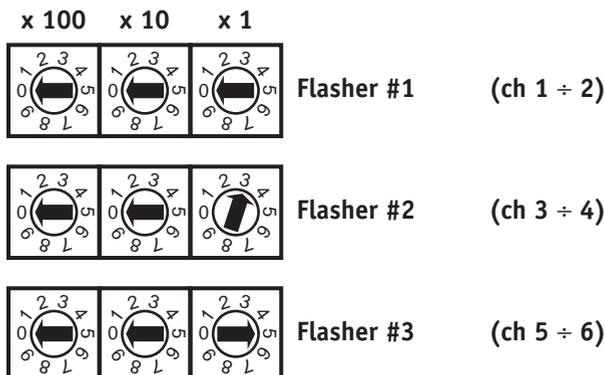
In questo caso è richiesto l'intervento del centro di assistenza più vicino. Disconnettere il proiettore dalla rete elettrica e provvedere al controllo.

Indirizzi di partenza

Per il collegamento, ogni proiettore deve essere configurato in modo opportuno.

L'indirizzo di partenza viene settato con il dip-switch rotativo posto sul retro del proiettore. L'indirizzo può essere modificato anche quando l'apparecchio è acceso.

L'indirizzo di partenza più basso è lo 001. Quando si utilizza, come nell'esempio qui sotto riportato, l'indirizzo 000, il computer interno del Flasher adotta comunque l'indirizzo 001.



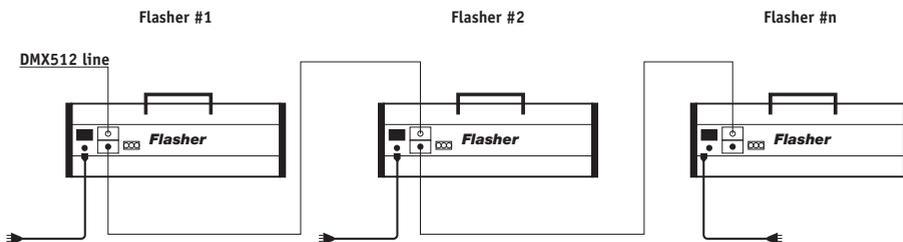
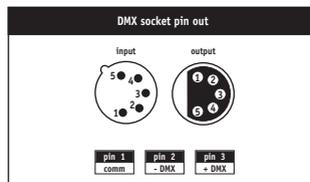
Collegamenti dei Flasher

Il proiettore dispone di ingresso/uscita DMX 512.

Per il collegamento utilizzare sempre cavi microfonici bilanciati di tipo RF 60/12 2x0,25mm² o similare e di buona qualità per evitare malfunzionamenti dell'apparecchio.

Per ridurre i disturbi può essere necessario inserire sull'ultimo proiettore della catena DMX un terminatore di rete realizzato con una resistenza da 120Ω 1/4W posta fra i pin 2 e 3 del connettore DMX.

Attenzione: la parte schermante del cavo (calza) non deve MAI essere collegata alla terra dell'impianto in quanto ciò comporterebbe malfunzionamenti del proiettore e delle unità di controllo.



Canali di controllo

ch 1

dimmer

Il canale 1 consente la regolazione lineare dell'intensità luminosa da 0 a 100%.

Quando il canale 2 (strobe) è settato su 0 (zero), il canale 1 attiva la funzione **SINGLE SHOOT**.

In questo caso viene emesso un solo lampo dell'intensità desiderata dall'operatore: è sufficiente azionare in modo rapido il cursore del canale 1 sul mixer o sul controller partendo da 0 e fermandosi sul valore della scala desiderato (il parametro 0÷10 oppure 0÷255 oppure 0÷100% dipende dal controller utilizzato).

Quando il valore del canale 1 o del canale 2 è 0 (zero), il proiettore si mette automaticamente in condizione di stand-by: Flasher non dispone infatti di interruttore di alimentazione, sostituito dall'elettronica di gestione.

ch 2

strobe

Il canale 2 permette di regolare con continuità la frequenza dei lampi emessi dal Flasher.

Il range di valori parte da 0 fino a 50 flash per secondo, ossia da spento fino a luce continua.

Quando il valore del canale 1 o del canale 2 è 0 (zero), il proiettore si mette automaticamente in condizione di stand-by: Flasher non dispone infatti di interruttore di alimentazione, sostituito dall'elettronica di gestione.

Quando il valore di strobe è 0 (zero), si attiva la funzione **SINGLE SHOOT** (vedi canale 1 - dimmer).

cod. M001165



LIGHT TECHNOLOGY

Via Pio La Torre, 1 • 61010 TAVULLIA (PS) • ITALY •

Tel. +39 0721476477 • Fax +39 0721476170

www.sgm.it • info@sgm.it