



LIGHT TECHNOLOGY

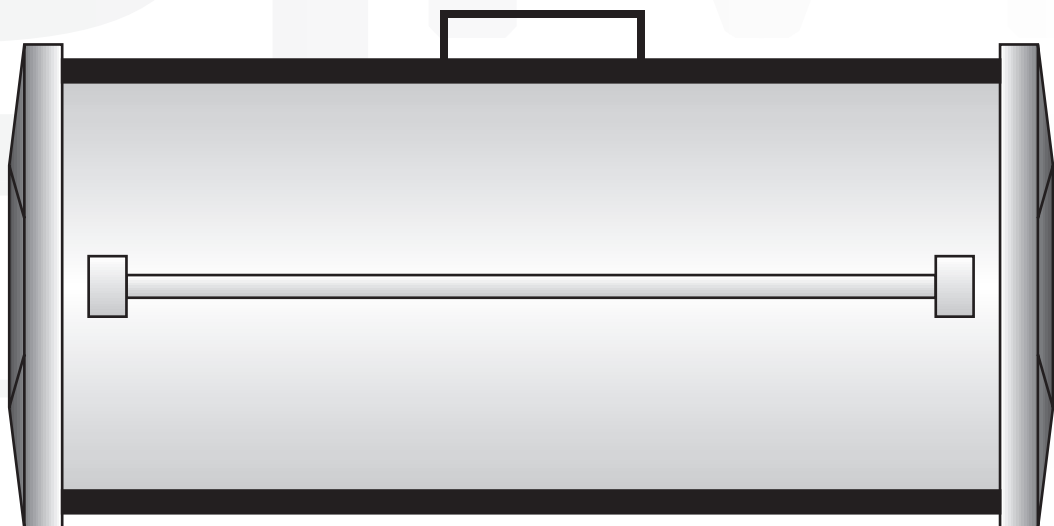


Flasher *DMX 1.5*

professional strobe projector

user manual

rel. 1.00



Advertencias Generales

Leer detenidamente las advertencias del presente manual, puesto que contienen importantes indicaciones acerca de la seguridad de instalación, de uso y de mantenimiento del aparato.

Es sumamente importante que este manual de instrucciones sea conservado junto con el aparato para futuras consultas.

En caso de venta o cesión del aparato a otro usuario, cerciorarse de que el manual se entregue junto con el mismo para que el nuevo propietario pueda informarse sobre su funcionamiento y sobre las advertencias correspondientes.

- Aparato no por el uso doméstico.
- Una vez quitado el embalaje, cerciorarse de la integridad del aparato; en caso de dudas, no utilizarlo y ponerse en contacto con un Centro de Asistencia Técnica SGM autorizado.
- Los elementos del embalaje (bolsas de plástico, poliestireno celular, clavos, etc.) no deben ser dejados al alcance de los niños, puesto que constituyen potenciales fuentes de peligro.
- Este aparato debe ser manejado sólo por adultos. No permitir que los niños lo toquen o jueguen con el producto.
- Los trabajos eléctricos y mecánicos necesarios para la instalación del aparato deben ser realizados por un persona cualificada o competente.
- Evitar el uso del aparato:
 - En lugares excesivamente húmedos
 - En lugares sujetos a vibraciones o a posibles choques
 - En lugares a temperaturas superiores a 45°C o inferiores a 2°C
 - Proteger el aparato de condiciones de humedad excesiva (los valores ideales se encuentran entre el 35% y el 80%)
- No desmontar ni aportar modificaciones al aparato.
- Evitar que penetren en el mismo líquidos inflamables, agua u objetos metálicos.
- En caso de caída de líquidos sobre el aparato, desconectar inmediatamente la corriente del mixer.
- La distancia mínima entre el proyector y la superficie a iluminar no debe ser inferior a 1,5 m.
- En caso de graves problemas de funcionamiento, apagar el aparato y ponerse en contacto con el revendedor SGM más cercano o directamente con la casa productora para efectuar un control.
- Evitar la apertura del aparato: en su interior no existen partes que puedan ser reparadas por el usuario.
- No tratar de arreglar la máquina sin la presencia de un técnico. Las reparaciones efectuadas por personas inexpertas pueden causar daños o graves desperfectos. Ponerse en contacto con el Centro de Asistencia Técnica autorizado más cercano.

Insistir siempre para que se apliquen piezas de repuesto originales.

Proteger el medio ambiente: no eliminar los embalajes con los otros residuos, entregarlos en cambio al revendedor o bien llevarlos a un punto de recolección de residuos especiales.

EN

I

D

F

E

appendice

Indice

- 1 Advertencias Generales
- 2 Indice
- 3 Características principales
 - 3 Lámpara
 - 3 Dimmer
- 3 Características técnicas
- 4 Posicionamiento
- 4 Mantenimiento del proyector Flasher DMX 1.5
 - 4 Acceso a su interior
 - 4 Montaje o sustitución de la lámpara
 - 5 Limpieza del proyector / controles periódicos
- 5 Encendido y estado del proyector
- 5 Direcciones iniciales
- 6 Conexiones de los proyectores Flasher
- 6 Canales de control
 - 6 ch 1 - dimmer
 - 6 ch 2 - strobe

www.carlosmendoza.com.mx



LIGHT TECHNOLOGY

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

Características principales

El nuevo proyector estroboscópico Flasher DMX 1.5 de SGM nace de la gran experiencia en la producción de este tipo de proyectores. La calidad y la filosofía de proyección adoptadas son las que caracterizan desde siempre todos los productos SGM. El sofisticado sistema electrónico adoptado, junto a las prestaciones a la vanguardia, hacen que Flasher se encuentre ciertamente al vértice de la mejor producción a nivel mundial.

El detenido estudio de las funciones, la búsqueda de materiales innovadores, la actualización técnica constante destinada a las medidas de seguridad han llevado a la realización de un producto ciertamente único.

La mecánica y la electrónica han sido completamente proyectadas en nuestros laboratorios de investigación, lo cual consiente un absoluto dominio del "know-how" y una optimización de la relación calidad-precio.

Como todos los productos SGM, antes de la comercialización los proyectores Flasher son sometidos a un largo período de prueba y a severos tests, lo cual es sinónimo de alta calidad y confiabilidad.

La estética particularmente estudiada y la optimización funcional de la estructura exterior, permiten que Flasher pueda ser fácilmente instalado en cualquier posición y que las intervenciones técnicas sean sumamente rápidas.

Los proyectores Flasher están fabricados en base a las normativas CE actualmente vigentes.

Lámpara

Los proyectores Flasher llevan una lámpara de Xenón tipo XOP15, de excepcional capacidad luminosa, optimizada además por el sistema electrónico del proyector.

Dimmer

Los proyectores Flasher están dotados de la función de Dimmer, lo cual consiente regular la intensidad luminosa de 0 a 100%.

Características Técnicas

Alimentacion:	90÷260V, 50Hz, 60Hz - Universal, cambio de voltaje automático
Lampara:	1.500 W - XOP15, conexión especial
Potencia absorbida:	400 W
Reflector:	De aluminio espejado y alto coeficiente de transmisión
Electronica:	Realizada completamente en el laboratorio de Investigación y Desarrollo SGM. Prevé una tarjeta principal (CS 0218), una tarjeta de alimentación (CS0217) y una tarjeta IGBT combinador (CS 0228)
Regulacion:	Mediante dip-switches (microconmutadores) giratorios, para dirigir los canales de mando del proyector
Entrada:	Señal serial digital DMX512
Canales de mando:	ch 1 = dimmer / ch 2 = strobo
Normas de seguridad:	Los proyectores Flasher responden a las actuales normativas CE
Dispositivos de seguridad:	Grado de protección IP20. Interrupción automática de la alimentación en caso de recalentamiento o desperfecto del sistema de enfriamiento
Enfriamiento:	Forzado mediante 1 ventilador axial. Conforme a las normas de seguridad europeas
Estructura:	De chapa plegada, barnizada con resina epoxi
Estribo de montaje:	De acero barnizado con resina epoxi
Dimensiones:	49x21x17 cm. Peso: 5,6 Kg.

SGM Elettronica se reserva de aportar en cualquier momento mejoras o modificaciones a los propios productos. En el manual, tomar como referencia la máquina correspondiente para evitar descuidos y eventuales confusiones sobre las funciones reales de la misma.

Posicionamiento

Para posicionar el proyector, preparar los canales de la siguiente manera:

Canal 1	dimmer	abierto 100%
Canal 2	strobo	regulado en 128 (ref. escala 0=255).

Emplazar el proyector girándolo sobre su estribo de apoyo, luego trabarlo con los pernos correspondientes en la posición deseada.

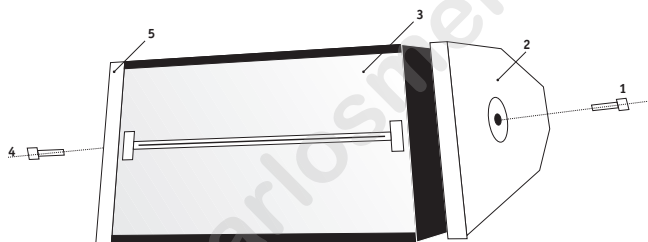
Flasher no necesita ser enfocado.

Es posible ubicarlo en modo horizontal, vertical o inclinado, siempre y cuando se mantenga un suficiente espacio alrededor para facilitar la aireación.

Manutención del Proyector Flasher DMX1.5

Acceso a su interior

Los proyectores Flasher poseen un sistema de acceso que impide la apertura accidental. Para realizar cualquier operación de manutención, primero debe ser desmontado de su posición de trabajo y desconectado de la red eléctrica, luego se abre comenzando a extraer el tornillo 1. Una vez quitado el panel lateral 2, es necesario extraer con sumo cuidado el cristal frontal 3. Si el proyector debe ser desmontado completamente, también es necesario extraer el tornillo 4 y el panel lateral 5. Entonces es necesario desconectar la lámpara y la parábola para acceder a los componentes electrónicos.



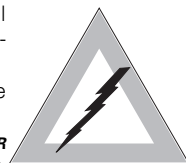
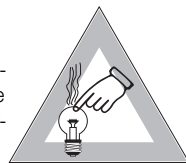
Montaje o Sustitución de la lámpara

ATENCIÓN: Antes de sustituir la lámpara, evaluar la efectiva necesidad de la sustitución y desconectar la alimentación general de la máquina. Si la máquina se encuentra encendida, antes de abrir el proyector esperar que la lámpara y las partes mecánicas internas se enfríen completamente (de 10 a 30 minutos).

Prestar suma atención para no tocar el reflector y la lámpara misma sin guantes, puesto que los residuos sometidos a alta temperatura se queman, causando el ennegrecimiento de las piezas y el daño definitivo de la lámpara. Proceder al montaje de la nueva lámpara poniéndola con cuidado en su alojamiento.

Después de cada cambio de lámpara, se aconseja efectuar un ciclo completo de limpieza.

ATENCIÓN: LA SUSTITUCIÓN DE ESTE TIPO DE LÁMPARA DEBE SER EFECTUADA SÓLO POR PERSONAL CUALIFICADO Y PREPARADO ANTERIORMENTE SOBRE LOS PELIGROS Y LA MODALIDAD DE OPERACIÓN.



Limpieza del proyector / Controles periódicos

La limpieza del vidrio y del reflector - interna y externa - es determinante para el máximo rendimiento luminoso, por lo tanto debe ser efectuada periódicamente. La frecuencia de la limpieza depende sobre todo del ambiente en el cual trabaja la máquina. Un ambiente húmedo, con mucho humo o particularmente polvoriento favorece una mayor acumulación de suciedad en el cristal de la misma.

Efectuar la limpieza con un paño suave, utilizando los normales productos para la limpieza de vidrios o bien alcohol de quemar, secando luego bien las partes. Limpiar el cristal externo al menos cada 15/20 días y el grupo interno al menos cada 40/60 días.

Para una máquina siempre en perfecta eficiencia, se aconseja un control general cada 700 horas de trabajo. El control de las partes eléctricas y mecánicas debe ser efectuado por personal técnico cualificado.

Encendido y Estado del proyector

Flasher no dispone de interruptor manual para la alimentación eléctrica.

En efecto, el sistema electrónico particular realiza un control continuo de la línea DMX de la señal y activa el proyector sólo cuando se envía la señal de mando desde la misma.

En particular, cuando el canal 2 (véase a continuación) se encuentra regulado en 0 (cero), el proyector se pone automáticamente en condición de stand-by.

La toma de alimentación se utiliza como seccionador local. La luz testigo roja situada debajo de la toma, indica la presencia de tensión eléctrica en la línea de alimentación entrante.

La luz testigo verde "DMX OK" indica que la conexión a la red DMX es operativa y que la señal responde a las características específicas necesarias.

La luz testigo roja "SYSTEM FAILURE" se enciende cuando la lámpara no se enciende no obstante el mando vía DMX. El encendido dura sólo un período muy breve (aproximadamente 1 segundo).

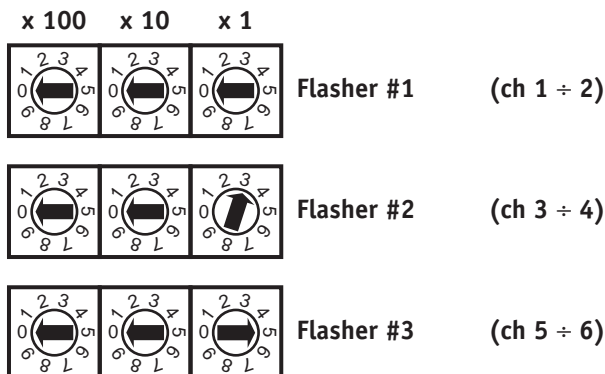
En este caso, es necesaria la intervención del centro de asistencia más cercano. Desconectar el proyector de la red eléctrica y proceder al control.

Direcciones iniciales

Para la conexión, cada proyector debe estar configurado en modo oportuno.

La dirección inicial se configura con el dip-switch giratorio situado en la parte trasera del proyector. La dirección puede ser modificada aún con el aparato encendido.

La dirección inicial más baja es 001. Cuando se utiliza la dirección 000, como en el ejemplo ilustrado a continuación, el ordenador interno del proyector Flasher adopta de todos modos la dirección 001.



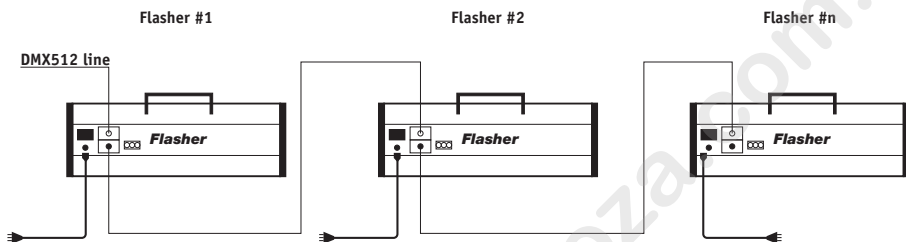
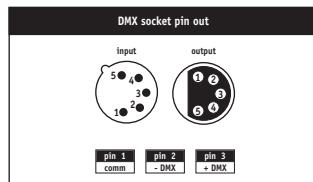
Conexiones de los proyectores Flasher

El proyector dispone de entrada/salida DMX 512.

Para la conexión, utilizar siempre cables microfónicos balanceados tipo Rf 60/12 2x0,25 mm² o similares de buena calidad para evitar desperfectos del aparato.

Para reducir las interferencias, puede ser necesario introducir en el último proyector de la cadena DMX un terminador de red realizado con una resistencia de 120Ω 1/4W situada entre las agujas de conexión 2 y 3 del conector DMX.

Atención: La parte protectora del cable (funda) no debe ser DE NINGUNA MANERA conectada a la puesta a tierra de la instalación, puesto que ello comportaría desperfectos del proyector y de las unidades de control.



Canales de control

ch 1

dimmer

El canal 1 consiente la regulación lineal de la intensidad luminosa de 0 a 100%.

Cuando el canal 2 (strobe) se encuentra regulado en 0 (cero), el canal 1 activa la función **SINGLE SHOOT**.

En este caso se emite un único flash de la intensidad deseada por el operador: es suficiente accionar rápidamente el cursor del canal 1 sobre el mixer o el combinador, comenzando por el 0 y deteniéndose sobre el valor deseado de la escala (el parámetro 0=10, 0=225 ó 0=100, depende del combinador utilizado).

Cuando el valor del canal 1 o del canal 2 es 0 (cero), el proyector se pone automáticamente en condición de stand-by. En efecto, Flasher no dispone de interruptor de alimentación, el cual ha sido sustituido por el sistema electrónico de mando.

ch 2

strobe

El canal 2 permite regular constantemente la frecuencia de los flashes emitidos por Flasher.

La gama de valores comprende de 0 a 50 flashes por segundo, es decir desde el apagado hasta la luz continua.

Cuando el valor del canal 1 o del canal 2 es 0 (cero), el proyector se pone automáticamente en condición de stand-by. En efecto, Flasher no dispone de interruptor de alimentación, el cual ha sido sustituido por el sistema electrónico de mando.

Cuando el valor del strobo es 0 (cero), se activa la función **SINGLE SHOOT** (véase canal 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