

INTRODUZIONE

Imagescan, sviluppato e prodotto dalla Martin Professional, è un proiettore a specchio mobile, intelligente e dalle alte prestazioni, appositamente progettato per l'illuminazione di tipo promozionale. La solida costruzione, combinata con l'uso di componenti di alta qualità, garantisce che l'*Imagescan* funzionerà in modo affidabile per molti anni a venire.

LE FUNZIONI DI *IMAGESCAN*

FONTE LUMINOSA

- MSD200 - lampada a scarica ad alta intensità da 200W (5600K / 2000 ore).
- Accensione/spegnimento a distanza tramite controller.

MOVIMENTO

- 83° per 216°.
- movimento ad imitazione ad 8 e 16 bit controllato via DMX-512.

PROIEZIONE

- diapositive 24x36mm.
- trasparenti/sovrascritte 60x70mm.
- gobo dimensioni E e D.

OTTURATORE

- Otturatore ad alta velocità per l'oscuramento istantaneo.

PERCORSO OTTICO

- Sistema ottico ad alta efficienza per avere immagini più luminose.
- Lenti di precisione trattate.
- Focalizzazione motorizzata.
- Angolo del fascio 25°, 17° opzionale.

CONTROLLO

- Può essere controllato via DMX-512 o Martin RS-485.

RAFFREDDAMENTO E SICUREZZA

- Efficiente raffreddamento a ventola.
- Protezione anti-surriscaldamento.

- Correzione del fattore di potenza per un minore assorbimento di corrente.

SUGGERIMENTI DI SICUREZZA

- NON per uso domestico.
- Staccare sempre dalla corrente prima di:
 - sostituire la lampada
 - sostituire un fusibile
 - ricablare
 - rimuovere una copertura.
- Per ridurre il rischio di incendio o scossa elettrica NON esporre alla pioggia o all'umidità.
- NON bloccare le ventole o i fori di scarico dell'aria.
- NON guardare direttamente verso la luce.
- Massima temperatura ambiente, $t_a=45^{\circ}\text{C}$.
- Distanza minima da materiali infiammabili, $d=0,5$ metri.
- Lasciar raffreddare l'apparecchiatura per circa 15 minuti prima di riaccenderla.
- Tutte le operazioni di manutenzione, tranne quelle descritte in questo manuale, vanno eseguite soltanto da parte di personale tecnico qualificato.
- Trasportare e spedire l'apparecchiatura soltanto nel suo contenitore di cartone originale.

Sezione 3

INSTALLAZIONE DI BASE

Prima di iniziare a far funzionare l'*Imagescan*, è necessario:

- Installare la lampada MSD200 (non inclusa).
- Montare una spina per la corrente.
- Controllare le impostazioni di tensione e frequenza.
- Fissare l'apparecchiatura nella sua posizione permanente.
- Inserire un'immagine che dovrà venir proiettata.

La confezione *Imagescan* viene fornita completa con i seguenti articoli:

- *Imagescan*.
- Cavo di controllo XLR-XLR lungo 5 metri.
- Manuale utente.

ATTENZIONE!

Prima di intraprendere una delle operazioni seguenti, assicurarsi sempre che l'apparecchiatura sia scollegata dalla corrente di rete.

INSTALLAZIONE DELLA LAMPADA

Imagescan usa la lampada MSD200 della Philips. Seguire i passi sotto elencati per installarla in modo appropriato.

1. Sulla copertura inferiore, all'estremità posteriore del proiettore è visibile un coperchio quadrato tenuto in posizione da tre viti Philips. Svitare e accedere allo zoccolo della lampada.
2. Tenere la lampada con un panno pulito, evitando quindi di toccare la parte in vetro con le dita, e inserirla con attenzione nello zoccolo. Impronte e ditate sulla parte in vetro ridurranno la durata della lampada, quindi è necessario accertarsi di pulire bene la lampada con il panno fornito in sieme ad essa, nel caso dovesse venir toccata con le dita.
3. Riposizionare il coperchio sopra il gruppo dello zoccolo della lampada e riavvitare le viti.

NOTA: la posizione della lampada è già regolata e non necessita alcun ulteriore allineamento.

MONTAGGIO DELLA SPINA DI ALIMENTAZIONE

Imagescan viene fornito di fabbrica senza una spina sul cavo di alimentazione. Sarà necessario montarvi una spina che si adatti alle prese della rete locale. Il cavo di alimentazione a doppio isolamento contiene tre cavi.

1. Collegare il cavo MARRONE al terminale della FASE.
2. Collegare il cavo BLU al terminale NEUTRO.
3. Collegare il cavo GIALLO-VERDE al terminale di TERRA.

CONTROLLO DELLE IMPOSTAZIONI DI TENSIONE E FREQUENZA

E' di importanza vitale che le impostazioni di tensione e frequenza di *Imagescan* si adattino alla rete locale. Le impostazioni di fabbrica di tensione e frequenza sono stampate sull'etichetta con il numero di serie che si trova all'estremità posteriore del proiettore. Se le impostazioni di tensione e frequenza non corrispondono a quelle della rete locale, sarà necessario ricablare il proiettore come segue:

ATTENZIONE!

Prima di intraprendere una delle operazioni seguenti, assicurarsi sempre che l'apparecchiatura sia scollegata dalla corrente di rete.

Per accedere al trasformatore ed al regolatore di corrente, che può essere necessario ricablare, sarà necessario svitare le sei viti esagonali che assicurano la copertura superiore al telaio, e rimuoverla. Saranno visibili il trasformatore, posizionato al centro del proiettore, ed il regolatore, all'estremità posteriore.

MODELLO UE

1. Sul regolatore di corrente, spostare il cavo MARRONE al terminale da 230, 240 o 250V, a seconda della tensione di rete locale.
2. Sul trasformatore, spostare il cavo MARRONE e il cavo PORPORA sul terminale da 225V o da 240V a seconda della tensione di rete locale. NOTA: è d'importanza vitale che spostiate sia il cavo MARRONE che quello PORPORA - devono sempre essere collegati allo stesso terminale. Altrimenti il proiettore può subire dei danni.
3. Richiudere il proiettore.

NOTA: il modello UE deve sempre funzionare con una corrente di rete a 50Hz.

MODELLO US

1. Sul regolatore di corrente, spostare il cavo MARRONE al terminale da 225V/50Hz o 225V/60Hz, a seconda della frequenza di rete locale.
2. Sul trasformatore, spostare il cavo MARRONE sul terminale da 100, 110, 120 o 223V a seconda della tensione di rete locale.
3. Richiudere il proiettore.

INSTALLAZIONE DEL PROIETTORE

E' ora possibile installare il proiettore per mezzo della sua staffa di montaggio.

INSERIMENTO DI UN'IMMAGINE

Imagescan permette la proiezione di diapositive standard da 24x36, o di trasparenti da 60x70mm, o di sovrascritte, e di immagini da gobo di dimensioni E e D. NOTA: se si intendono usare trasparenti o sovrascritte, sarà necessario tagliarle in forma circolare con lo stesso diametro del gobo aperto di dimensioni D già installato. Seguire la procedura seguente per inserire un'immagine.

1. Sulla copertura inferiore è visibile una vite manuale da un ¼ di giro. Ruotarla in senso anti-orario fino a sganciarla.
2. Rimuovere l'intero gruppo di rotazione dell'immagine dal proiettore, tirando di ¼ di giro.
3. Rimuovere la molla che tiene in posizione il gobo aperto nello spazio dell'immagine. Rimuovere poi il gobo aperto.
4. Inserire l'immagine desiderata e assicurarla con la molla. NOTA: se si usa un trasparente o una sovrascritta, sarà necessario sovrapporvi il gobo aperto per ottenere un bordo netto attorno all'immagine.
5. Inserire di nuovo il gruppo di rotazione dell'immagine nel proiettore e richiudere stringendo la vite di ¼ di giro in senso orario.

COLLEGAMENTO DEL CONTROLLORE D'ILLUMINAZIONE

Tutti gli effetti di *Imagescan* sono completamente controllabili via DMX-512 o Martin RS-485. I dati di controllo vengono trasmessi dall'uscita del controller attraverso cavi di collegamento dati XLR fino all'entrata di *Imagescan*. L'uscita dati di *Imagescan* permette di proseguire il collegamento dati in direzione di altre apparecchiature, ed in questo modo fino a 32 proiettori possono venir collegati allo stesso collegamento dati.

CONNESSIONE DEL COLLEGAMENTO DATI

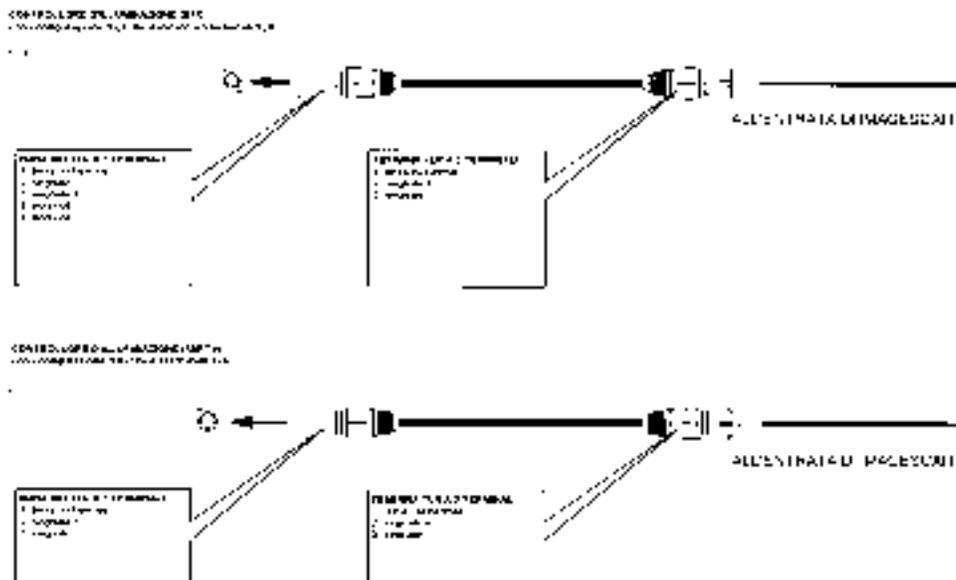
Le seguenti istruzioni vanno attentamente seguite allo scopo di connettere in modo appropriato il collegamento dati.

USO DI IMAGESCAN CON ALTRE APPARECCHIATURE SOLO MARTIN

1. Collegare l'uscita dati del controller di illuminazione con l'entrata dati di *Imagescan*.

CONTROLLER MARTIN: usare il cavo XLR-XLR o DSUB-XLR fornito con il controller.

CONTROLLER DMX: la maggior parte dei controller DMX hanno zoccoli a 5 terminali XLR per l'uscita dati. Perciò, è necessario usare un cavo che adatti l'uscita DMX a 5 terminali all'entrata a 3 terminali XLR di *Imagescan*. Le illustrazioni seguenti mostrano in che modo eseguire i collegamenti appropriati con tali cavi (disponibili con il n. pos. 309162). Nota: i cavi di segnale (+) e (-) vengono invertiti tra l'uscita DMX e l'entrata di *Imagescan*.



2. Collegare l'uscita dati della prima apparecchiatura *Imagescan* con l'entrata dati della seconda, usando il cavo XLR-XLR fornito con *Imagescan*.

3. Continuare il collegamento in questo modo, sempre collegando l'entrata con l'uscita (collegamento a margherita) fino a che tutti i proiettori sono collegati.
4. Infine, inserire una spina terminale maschio XLR nello zoccolo d'uscita rimasto libero sull'ultimo proiettore del collegamento.

CONTROLLER MARTIN: usare la spina terminale da 120 Ohm fornita con il controller.

CONTROLLER DMX: usare una spina maschio XLR a 3 terminali con una resistenza da 120 Ohm tra i terminali 2 e 3.

NOTA: per garantire una comunicazione corretta e priva di errori tra il controller e i proiettori è molto importante che la spina terminale sia inserita.

INSERIMENTO DI LUCI DMX NON MARTIN

Se si usa un controller DMX, è possibile inserire luci non Martin, con entrata e uscita XLR a 5 terminali, nel collegamento. In quel caso sarà necessario un cavo che adatti l'uscita femmina a 3 terminali XLR dell'apparecchiatura Martin precedente, all'entrata maschio a 5 terminali XLR dell'apparecchiatura DMX non Martin seguente. Il cavo da usare per un collegamento come questo è il seguente (pos.n. 309163):

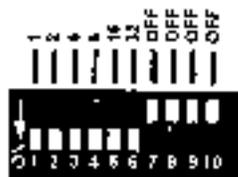


INDIRIZZO DEL PROIETTORE

IMPOSTAZIONE DI UN CANALE MARTIN

Il commutatore DIP che si trova sulla parte anteriore del proiettore permette di impostare il numero di canale, tra 1 e 32, sul quale si desidera che *Imagescan* risponda al controller di illuminazione. NOTA: *Imagescan* richiede 1 solo canale se viene controllato tramite un controller d'illuminazione Martin.

Il numero di canale viene selezionato portando su ON uno o più dei primi sei commutatori DIP. I commutatori su ON assegnano il valore della cifra scritta nella figura seguente. Commutatori su OFF assegnano un valore di 0. Il numero di canale viene determinato sommando i valori dei commutatori DIP da 1 a 6. Nota: quelli da 7 a 10 devono restare sempre su OFF.



QUESTA FIGURA ILLUSTRAI VALORI DEI COMMUTATORI DIP



ESEMPIO DI IMPOSTAZIONE DEI COMMUTATORI DIP SU 18 (1 + 2 = 18)

IMPOSTAZIONE DI UN CANALE DMX 512

Il commutatore DIP che si trova sulla parte anteriore del proiettore permette di impostare il primo canale DMX, tra 1 e 511, sul quale si desidera che *Imagescan* risponda al controller di illuminazione.

NOTA: *Imagescan* richiede 7 o 9 canali DMX a seconda della modalità DMX prescelta. E' possibile impostare una o l'altra di due modalità DMX agendo su un ponticello sul circuito stampato che si trova all'interno del proiettore; la procedura per farlo è descritta più avanti nel manuale. Il ponticello è impostato in fabbrica per abilitare la modalità DMX 1 (ad imitazione ad 8 bit per pan e tilt) Impostando i commutatori DIP in modo che venga selezionato il canale 1, *Imagescan* userà i canali da 1 a 7 per il funzionamento in modalità DMX 1, quindi i valori dei canali DMX elencati nel protocollo A verranno sommati al canale impostato con i commutatori DIP.

Mod. DMX	Controllo	Risoluzione pano e tilt	Canali DMX necessari	Impostazione ponticello PL423
1	imitazione/vettoriale	8 bit	7	nessuna
2	imitazione/vettoriale	16 bit	9	terminali 4 e 5

Il numero di canale viene selezionato spostando su ON uno o più commutatori DIP. Commutatori su ON assegnano il valore della cifra nella figura seguente. Se su OFF, assegnano un valore di 0. Il numero di canale viene determinato sommando i valori dei commutatori da 1 a 9. Nota: il commutatore 10 va sempre lasciato su OFF.



QUESTA FIGURA ILLUSTRAI
VALORI DEI COMUTATORI DIP



FRAMMICO: IMPOSTAZIONE DEI
COMUTATORI DIP SU 106
(2+4+8+1+3)

ACCENSIONE

Dopo aver collegato *Imagescan* alla corrente di rete, esso indicizzerà tutti gli effetti e li riporterà alle loro posizioni di default. Non appena il controller comincia a trasmettere dati, *Imagescan* individuerà automaticamente se è collegato ad un controller Martin RS-485 o DMX 512, e risponderà di conseguenza.

FUNZIONAMENTO DEL PROIETTORE

se si sta usando un controller Martin RS-485, si prega di fare riferimento al manuale del controller per ulteriori istruzioni per il funzionamento. Se si sta usando un controller DMX 512, si prega di fare riferimento al protocollo di cui in Appendice A di questo manuale.

NOTA: *Imagescan* è fornito di un relè controllato a distanza per l'accensione della lampada, in modo tale da permettere l'accensione e lo spegnimento della lampada attraverso il controller, senza che ciò influisca su altre funzioni del proiettore. Dopo che *Imagescan* è stato acceso, la lampada resterà spenta fino a che dal controller non viene inviato un comando "Lamp ON".

Quando la lampada MSD 200 si accende, *Imagescan* assorbe una picco di corrente che può essere diverse volte la corrente di funzionamento normale. Per questo motivo, si consiglia di programmare una sequenza di accensione delle lampade attraverso il controller, che accenda le lampade una alla volta, con intervalli di approssimativamente 5 secondi tra ciascun comando di accensione ("Lamp ON").

FUNZIONI CONTROLLABILI A DISTANZA

Questa sezione descrive brevemente le varie funzioni che possono essere controllate a distanza attraverso il collegamento dati seriale dell'apparecchiatura.

LAMPADA

Imagescan usa la lampada Philips MSD 200. Questa lampada a luminescenza da 200 Watt offre una resa luminosa molto alta e la temperatura di colore di 5600 K cambia solo leggermente durante la sua durata prevista di 2000 ore.

Un relè ad alta potenza dentro ad *Imagescan* permette di accendere e spegnere la lampada attraverso il controller e senza con ciò influire sulle altre funzioni del proiettore. E' importante notare che dopo aver acceso *Imagescan* la lampada di per sé rimarrà spenta fino a che non viene inviato un comando di accensione "Lamp ON" attraverso il controller.

Quando la lampada MSD 200 si accende, *Imagescan* assorbe una picco di corrente che può essere diverse volte la corrente di funzionamento normale. Per questo motivo, si consiglia di programmare una sequenza di accensione delle lampade attraverso il controller, che accenda le lampade una alla volta, con intervalli di approssimativamente 5 secondi tra ciascun comando di accensione ("Lamp ON").

MOVIMENTO

Il movimento di pan e tilt di *Imagescan* permette di muovere il fascio in qualsiasi posizione desiderata entro la gamma di 216° per 83°, ed il controllo ad intervalli minimi del motore permette un movimento uniforme ed accurato a tutte le velocità. La selezione della velocità di B/O (blackout) oscurerà il proiettore durante il movimento dello specchio.

DIAPOSITIVE/TRASPARENTI/GOBO

Imagescan può proiettare sia diapositive standard da 24 x 36 mm che trasparenti da 60 x 70 mm e gobo di dimensioni standard E e D teatrali. L'immagine può venir posizionata con qualsiasi orientamento desiderato, o fatta ruotare continuamente ad una vasta gamma di velocità.

OTTURATORE

Un otturatore ad alta velocità permette di interrompere istantaneamente il flusso di luce. L'otturatore può inoltre venir programmato per produrre degli effetti stroboscopici con una vasta gamma di velocità di lampeggio.

FOCALIZZAZIONE MOTORIZZATA

La focalizzazione motorizzata permette di ottenere un'immagine netta a qualsiasi distanza programmata (> 2 metri).

Appendice A

PROTOCOLLO DMXIMPOSTAZIONE MODALITA' DMX

Mod. DMX	Controllo	Risoluzione pan e tilt	Canali DMX necessari	Impostazione ponticello PL423
1 default	imitazione/vettoriale	8 bit	7	nessuna
2	imitazione/vettoriale	16 bit	9	terminali 4 e 5

PROTOCOLLO DMX

Valore dei canali DMX		Valore DMX	Funzione
mod.1	mod.2		
0	0	0-9	Accensione, azzeramento, lampada spegnimento
		10-139	accensione
		140-202	nessun effetto
		203-235	azzeramento
		236-252	accensione lampada
		253-255	spegnimento lampada (in corso di applicazione)
1	1	0-218	Focalizzazione lontano > vicino
		219-255	focalizzazione lontana
2	2	0-85	Rotazione e orientamento dell'immagine (grezzi) rotazione antioraria, veloce > lenta
		86-90	fermo immagine
		91-177	rotazione oraria, lenta > veloce
		178-199	fermo immagine
		200-249	orientamento (grezzo) immagine
250-255	nessun effetto		
3	3	0-255	Orientamento immagine (fine)
4	4	0-255	Pano MSB (grezza) sinistra > destra
-	5	0-255	Pan LSB (fine) sinistra > destra
5	6	0-255	Tilt MSB (grezza) su > giù
-	7	0-255	Tilt LSB (fine) su > giù
6	8	0-4	Velocità pan/Tilt imitazione
		5-255	vettoriale, veloce > lenta

IMPOSTAZIONI SPECIALI DEL COMMUTATORE DIP

E' possibile programmare *Imagescan* perché esegua una sequenza autonoma, usando il commutatore DIP a 10 commutatori sull'estremità anteriore del proiettore. Nella modalità autonoma, il proiettore esegue una sequenza pre-programmata, tuttavia, con il commutatore DIP è possibile impostare alcuni parametri in modo da adattare l'esecuzione alle proprie necessità. Le tabelle seguenti mostrano gli effetti di ciascun commutatore:

- 1: automatico/suono
- 2: focalizzazione
- 3: pan
- 4: pan
- 5: tilt
- 6: tilt
- 7: rotazione dell'immagine
- 8: velocità
- 9 e 10: sempre ON

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	parametri
OFF								ON	ON	attiv. auto
ON								ON	ON	attiv. sonoro
	OFF							ON	ON	foc. vicina
	ON							ON	ON	foc. lontana
		OFF	OFF					ON	ON	default pan.
		ON	OFF					ON	ON	pan. +/-20°
		OFF	ON					ON	ON	pan. +/-40°
		ON	ON					ON	ON	pan. +/-107°
				OFF	OFF			ON	ON	default incl.
				ON	OFF			ON	ON	Tilt. +/-10°
				OFF	ON			ON	ON	Tilt. +/-20°
				ON	ON			ON	ON	tilt. +/-42°
						OFF		ON	ON	rotaz. OFF
						ON		ON	ON	rotaz. ON
							OFF	ON	ON	mov. Lenti
							ON	ON	ON	mov. Veloci

SEQUENZE DI SERVIZIO

Imagescan ha alcuni programmi incorporati per scopi di servizio. La tabella seguente mostra le varie impostazioni:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	parametri
							ON		ON	lampada ON, otturatore aperto
						ON			ON	lampada OFF
			ON						ON	seq. LED * (attivazione sonora)
ON			ON						ON	seq. LED * (attivazione automatica)
ON				ON				ON	ON	sequenza di regolazione

GUIDA PER LA SOLUZIONE DEI PROBLEMI

Problema	causa/e probabile/i	provvedimento suggerito
Nessuno dei proiettori sembra rispondere al controller.	Il controller non è collegato al collegamento dati tra il controller ed il primo proiettore del collegamento dati è stato usato un cavo non corretto	<ul style="list-style-type: none"> • Collegare il controller di illuminazione. • Se si sta usando un controller DMX con la configurazione standard (zoccolo di uscita a 5 terminali), ricordarsi di usare un cavo adattatore da 5 a 3 terminali che inverta i terminali 2 e 3 tra il controller ed il primo proiettore nel collegamento dati.
Uno o più proiettori non rispondono, oppure rispondono in modo erratico al controller	<p>Il collegamento dati non è efficiente</p> <p>Il collegamento non termina con una spina terminale</p> <p>Indirizzo errato (impostazione dei commutatori DIP) del proiettore</p> <p>I proiettori non sono alimentati I proiettori non sono riusciti ad individuare automaticamente il protocollo</p> <p>Una delle apparecchiature del collegamento è difettosa e disturba la trasmissione dei dati</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Controllare i collegamenti e i cavi del collegamento dati e intervenire di conseguenza. • Inserire una spina terminale nell'ultima unità del collegamento. • Accertarsi che tutte le luci siano indirizzate conformemente alla configurazione del controller. • Dare corrente. • Spegnerne i proiettori e riaccenderli. In generale, accendere il controller prima dei proiettori. • By-passare una unità alla volta fino ad ottenere il funzionamento normale. Per farlo, staccare i collegamenti XLR in entrata ed uscita e collegarli direttamente tra loro.
Uno o più proiettori non emettono luce	<p>Il gruppo di rotazione dell'immagine non attiva il commutatore di individuazione</p> <p>La lampada non si accende a causa di una tensione di rete troppo bassa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Assicurarsi che il gruppo dell'immagine sia inserito saldamente e che la vite a ¼ di giro sia fissata. Se il problema persiste, rivolgersi al rivenditore Martin. • Misurare la tensione di rete e controllare la corrispondenza con le impostazioni di trasformatore e regolatore. Correggere le impostazioni se necessario.
Il proiettore sembra del tutto inattivo (niente azzeramento quando viene acceso).	<p>Fusibile principale difettoso</p> <p>Fusibile/i del circuito stampato difettoso/i.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sostituire il fusibile principale. • Sostituire il/i fusibile/i del circuito stampato.
Lo specchio si muove dalla posizione base all'estrema sinistra dopo che un segnale di azzeramento è stato inviato dal controller.	Il proiettore non è in grado di indicizzare la posizione del gobo e segnala questo funzionamento difettoso muovendo lo specchio	<ul style="list-style-type: none"> • Pulire il sensore ottico di indicizzazione o contattare il rivenditore Martin.
La lampada si spegne in modo intermittente	<p>Temperatura ambiente troppo alta La velocità del ventilatore si è ridotta a causa della sporcizia e della polvere</p> <p>Impostazioni del trasformatore e del regolatore non corrette</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ridurre la temperatura ambiente. • Pulire il ventilatore. • Misurare la tensione di rete e controllare la corrispondenza con le impostazioni di trasformatore e regolatore. Correggere le impostazioni se necessario.

Imagescan remote control

Manuale D'uso

INTRODUZIONE

Il telecomando viene alimentato da una batteria da 9V che garantisce almeno 10 ore di funzionamento.

Pertanto non c'è bisogno di una fonte di alimentazione esterna.

Il remote control programma una memoria interna al proiettore, quindi i programmi non vengono salvati sul telecomando. Ciò significa che, terminata l'operazione di programmazione, il telecomando può essere scollegato dall'apparecchio, il quale potrà funzionare autonomamente gestendo i programmi che sono stati immessi nella memoria.

SETTAGGIO DEL SISTEMA

- 1- Settare il Dip-switch del proiettore (posto sulla parte superiore, vicino alla presa di alimentazione) con gli switches 3 e 10 in posizione di ON, gli altri in posizione di OFF.
- 2- Connettere il telecomando al proiettore utilizzando il cavo XLR da 5Mt in dotazione.
- 3- Alimentare il sistema e attendere approssimativamente 30" affinché il proiettore termini l'operazione di RESET. La lampada si innescherà automaticamente all'atto dell'accensione.
- 4- Accendere il remote control. Appena si preme il tasto di accensione, il proiettore sarà abilitato alla programmazione.

FUNZIONE DEI TASTI DEL REMOTE CONTROL

Le funzioni del telecomando vengono suddivise in 5 sezioni:

Posizione

Immagine

Messa a fuoco

Programma

Tempo

Le prime tre vengono utilizzate per creare gli effetti individuali desiderati.

La sezione programma permette di manipolare le varie scene in memoria.

La sezione Tempo, permette di assegnare i tempi alle scene individualmente.

SEZIONE POSIZIONE

Riguarda la posizione dello specchio;

HOME Il tasto home riposiziona lo specchio come da fine reset

FRECCE Le quattro frecce indicano le direzioni del movimento dello specchio

SEZIONE IMMAGINE

ON/OFF

Premendo questo tasto si abilita e si disabilita l'emissione della luce dal proiettore

ROTAZIONE DELL'IMMAGINE

Le due frecce circolari in basso, permettono di far ruotare l'immagine più o meno velocemente nel verso indicato. Più tempo si terrà premuto il pulsante, più veloce sarà la rotazione dell'immagine. Se l'immagine sta ruotando in un verso è possibile diminuire la velocità di rotazione premendo il tasto opposto fino a fermare la rotazione ed eventualmente cambiare direzione.

ORIENTAMENTO DELL'IMMAGINE

Le due frecce semicircolari in alto, controllano l'orientamento dell'immagine. Premendo questi pulsanti è possibile bloccare l'immagine in una determinata posizione, per esempio nel caso di una scritta o un logo che necessita di una particolare posizione

SELECT

Al momento non consente nessun tipo di operazione, quindi va ignorato.

SEZIONE MESSA A FUOCO

NEAR/FAR I due pulsanti determinano la messa a fuoco.

SEZIONE PROGRAMMA

STORE Il tasto store permette di memorizzare la scena corrente

DELETE Il tasto delete cancella la posizione corrente

INSERT Consente di inserire una nuova scena tra due già esistenti lasciando inalterate quelle già memorizzate.

NEXT Permette tra le scene memorizzate

PREV Il tasto previous permette lo scorrimento tra le scene memorizzate

VIEW Fa avviare il sistema all'esecuzione dei comandi assegnati con relativi tempi di esecuzione, si può dunque controllare come vengono eseguiti i programmi in modalità automatica ed eventualmente correggerli.

RESET Permette di resettare il proiettore e riavvia tutte le funzioni

CLEAR Cancella tutte le caratteristiche della scena corrente, ma non la elimina.

N.B. Per cancellare l'intera memoria premere a lungo il tasto **CLEAR** e poi premere il tasto **STORE**

SEZIONE TEMPO

Agendo sul potenziometro è possibile assegnare un tempo ad una scena tenendo presente che i numeri serigrafati indicano i secondi di esecuzione di una scena. In posizione di **BLACK OUT** il proiettore oscura automaticamente la lampada (mentre lo specchio per esempio si sta spostando)

In posizione **NO CHANGE** non si sovrascrive il parametro tempo nella memoria. Quando si preme **STORE** la scena viene memorizzata con un determinato tempo che però non si può verificare fino a quando il proiettore non va in esecuzione. Se si sta editando una scena già in memoria e si vuole sistemare dei parametri si deve settare il timer su **NO CHANGE**. Questo farà sì che la temporizzazione delle scene individuali non venga cambiata quando si preme il tasto **STORE** per aggiornare la memoria con le nuove posizioni

ESEMPIO DI PROGRAMMAZIONE

- 1- Alimentare il proiettore e il telecomando
- 2- Attendere che il proiettore termini il **RESET**

SCENA 1

- 3- Premere il tasto **ON/OFF** per abilitare l'uscita della luce dal proiettore
- 4- Posizionare l'immagine nel punto desiderato con i tasti di posizione
- 5- Controllare la messa a fuoco dell'immagine
- 6- Impostare il tempo di mantenimento dell'immagine
- 7- Premere il tasto **STORE**
- 8- Premere il tasto **INSERT**

SCENA 2

- 9- Posizionare l'immagine in un'altra posizione
- 10- Controllare la messa a fuoco dell'immagine
- 11- Reimpostare il tempo di mantenimento dell'immagine considerando che maggiore è il tratto che deve compiere lo specchio e più alto sarà il valore di tempo da attribuire alla scena. La velocità di spostamento dell'immagine da un punto all'altro è proporzionale al tempo impostato.
- 12- Premere **STORE**
- 13- Premere **INSERT**

Seguire i punti di programmazione fino ad un massimo di 99 passi.

VERIFICARE IL PROGRAMMA

Premere **VIEW**, l'immagine eseguirà i modo automatico tutti i passi di programmazione con i relativi tempi.

MODIFICA SCENE

- 1- Premere il tasto **PREV**
- 2- Modificare Tempo- Messa a fuoco- Rotazione etc.
- 3- Premere **STORE**
- 4- Premere **NEXT** per passare alla scena successiva
- 5- Per modificare le scene successive ripetere i punti citati sopra.
- 6- Premere il tasto **VIEW**

N.B. Scollegato il cavo seriale dal proiettore, i programmi rimangono memorizzati all'interno del proiettore anche se viene tolta l'alimentazione di rete.
Ogni volta che verrà alimentato eseguirà automaticamente le sequenze in memoria

Ricordarsi di spegnere sempre il telecomando terminate le operazioni di programmazione !!