



## **LAMPO lighting designers**

46042 Castel Goffredo - Mantova - Italy

Via Portogallo, 4

tel +39 0376 770869 fax +39 0376 780947

www.lamposrl.it

e-mail info@lamposrl sales@lamposrl

tech@lamposrl exp@lamposrl

**ITALIANO**

## **PROLUM D3 – 250W**



## **CYM colour changer**

### **MANUALE D' USO versione 1.0**

*Questo manuale è da considerarsi parte integrante del proiettore.*

**PRIMA DI CONNETTERE E METTERE IN FUNZIONE IL PROIETTORE, E' IMPORTANTE LEGGERE ATTENTAMENTE QUANTO RIPORTATO NEL SEGUENTE MANUALE.**

**L'INSTALLAZIONE, LA MANUTENZIONE E L'UTILIZZO DI QUESTO PROIETTORE DEVONO ESSERE ESEGUITE SOLO DA PERSONALE QUALIFICATO, NEL RISPETTO DI TUTTE LE NORME DI SICUREZZA.**

**PRIMA DI EFFETTUARE IL COLLEGAMENTO ALLA RETE ELETTRICA, ASSICURATEVI CHE I VALORI DI FREQUENZA E DI TENSIONE SIANO CONFORMI A QUANTO INDICATO SUL PROIETTORE.**

**PER QUALUNQUE DUBBIO CONTATTATE IL VOSTRO RIVENDITORE OPPURE INVIATE UNA E-MAIL A:**

**tech@lamposrl.it**

**IP20** SOLIDI: Protetto da oggetti più grandi di 12mm di diametro  
LIQUIDI: Non protetto



Istallabile direttamente su superfici normalmente infiammabili

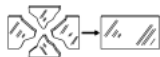


Distanza minima dall'oggetto da illuminare (metri)

**ta 30 °C** Temperatura ambiente massima (per interni con normale circolazione d'aria)



Connettere ad una rete elettrica provvista di un efficiente sistema di messa a terra ( EN60598-1 – Apparecchio in classe I )



Sostituire gli schermi, filtri dicroici o lenti, rotti o deformati

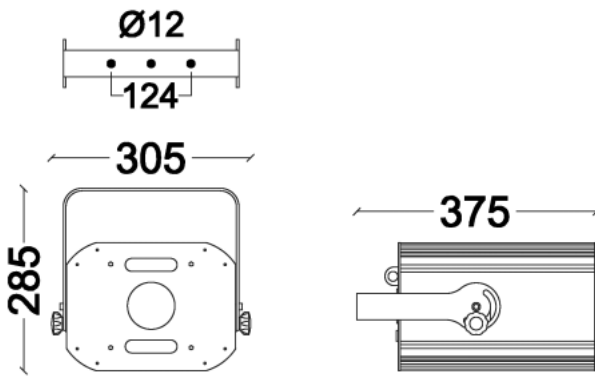


Circuito di accensione della lampada ad alta tensione

## **Indice**

<b>Dimensioni e peso</b> .....	<b>pag. 2</b>
<b>Dati tecnici</b> .....	<b>pag. 2</b>
<b>Imballaggio</b> .....	<b>pag. 3</b>
<b>Condizioni di funzionamento</b> .....	<b>pag. 3</b>
<b>Alimentazione elettrica</b> .....	<b>pag. 3</b>
<b>Esempi di connessione</b> .....	<b>pag. 4</b>
<b>Cavo di segnale DMX</b> .....	<b>pag. 4</b>
<b>Specifiche DMX512 proiettore</b> .....	<b>pag. 6</b>
<b>Interfaccia utente</b> .....	<b>pag. 8</b>
<b>Modifica parametri</b> .....	<b>pag. 9</b>
<b>Funzionamento automatico (Memorizzazione scene dmx)</b> .....	<b>pag. 10</b>
<b>Controllo remoto parametri</b> .....	<b>pag. 11</b>
<b>Cambio lampada</b> .....	<b>pag. 12</b>
<b>Regolazione della lampada</b> .....	<b>pag. 12</b>

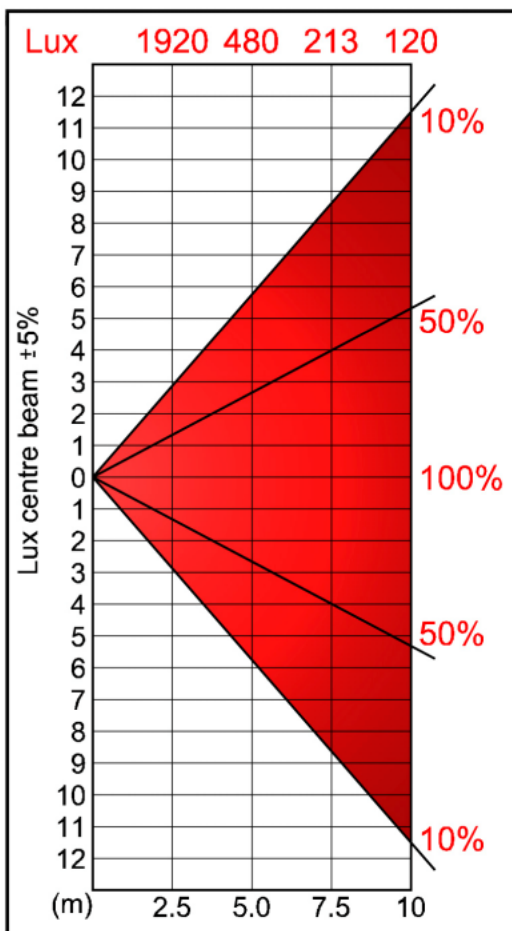
## Dimensioni e peso



**Peso: 10 Kg**

## Dati tecnici

- Corpo in alluminio
- Piccola ventola silenziosa
- Staffa regolabile per fissaggio
- Lampada a scarica MSD 250W (attacco Gy9.5)
- Alimentatore magnetico, condensatore di rifasamento (1.8A @ 230VAC con lampada accesa)
- Sistema di colori C.Y.M. (innumerevoli tonalità di colore, regolando la quantità di Ciano, Magenta e Giallo)
- Intensità della luce regolabile da 0 al 100%
- Strobo ad alta velocità, fino a 10 flash al secondo
- Controllo da centralina DMX oppure in automatico tramite registrazione di 20 scene
- Il proiettore può lavorare in qualsiasi posizione



Lamp test: MSD 250/2  
 Socket Gy 9.5 LCL 55mm  
 230V 50Hz

Beam angle from 50% to 50%: 56°  
 Diameter to 50%: 1.06 x distance

Beam angle from 10% to 10%: 98°  
 Diameter to 10%: 2.3 x distance

Foot candles = LUX \* 0.0929

## **Imballo**

Il proiettore, nel suo imballo originale, sigillato dal costruttore, può stare in zone umide con temperature fra  $-10^{\circ}\text{C}$  e  $+50^{\circ}\text{C}$ . Fare attenzione a non danneggiare il proiettore mentre viene tolto l'imballo.

## **Condizioni di funzionamento**


Il proiettore è stato studiato per funzionare in ambienti esterni, con una temperatura in aria, compresa fra  $0^{\circ}$  e  $35^{\circ}\text{C}$  con un livello di umidità compresa fra 30 e 90%.

Una volta scelto il luogo di installazione, verificare che il proiettore non sia esposto a temperature troppo elevate e in ogni caso non scegliere ambienti piccoli e non areati.

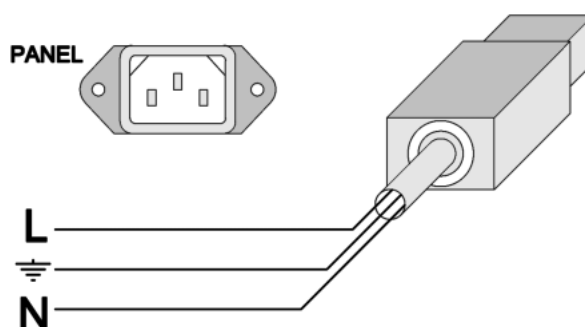
## **Alimentazione elettrica**

Prima di effettuare qualsiasi operazione, togliere tensione all'impianto elettrico.

Per connettere l'apparecchio, seguire la tabella e i disegni riportanti i colori dei conduttori e la loro posizione.

PIN	SYMBOL	EC	US	UK
phase	L	brown	yellow/c	red
neutral	N	blue	silver	black
ground		yellow/green	green	green

Non alimentare il proiettore da circuiti dimmer.



Utilizzare la presa in dotazione per la connessione elettrica del proiettore.

Se siete in dubbio, consultate un elettricista qualificato.

Il proiettore può essere alimentato con tensione compresa fra 210Vac e 240Vac (sul corpo del proiettore è specificata la frequenza, 50 o 60 Hz). Sovra-tensioni provocano danneggiamenti ai componenti elettrici o elettronici, in oltre riducono la vita della lampada. Verificare il sistema elettrico prima di una installazione.

Quando si accende il proiettore, la corrente assorbita durante l'accensione è sensibilmente più alta di quella nominale. Dopo un minuto, prima che la lampada arrivi a regime, la corrente si abbassa a quella nominale, 1.8A a 230V.

Il proiettore è completamente a massa, è necessario collegarlo all'impianto di messa a terra.

Protegete il sistema elettrico con interruttori differenziali ad alta sensibilità, esempio 30mA.

Sul retro del proiettore c'è un fusibile, se c'è un guasto elettrico, interrompe l'alimentazione all'ingresso. Risolto il guasto sostituire il fusibile con uno avente le stesse caratteristiche.

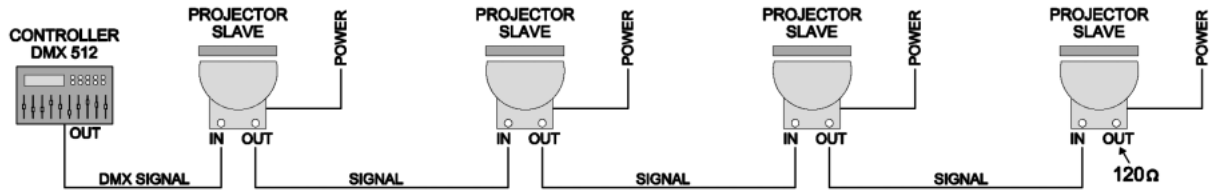
Attenzione, l'accenditore che è all'interno ha una tensione di uscita molto alta, può arrivare a 4.5KV.

## Esempi di collegamento

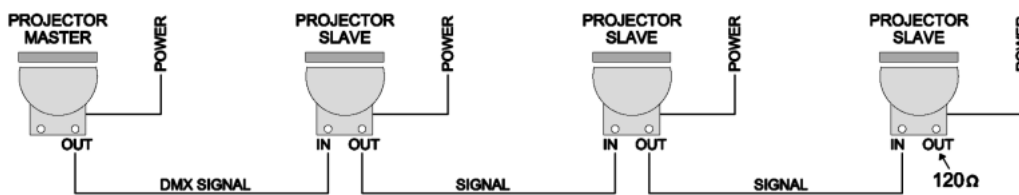
**Esempio 1:** Il segnale DMX è generato da un controller DMX, il cavo di segnale entra ed esce dai proiettori fino all'ultimo. I proiettori eseguono le stesse scene se il loro indirizzo DMX è uguale (in fabbrica viene impostato 1) oppure sono comandati singolarmente se hanno gli indirizzi DMX diversi fra loro (ogni proiettore occupa 6 canali DMX):

**Proiettore 1: DMX address 1    Proiettore 2: DMX address 7    Proiettore 3: DMX address 13**

### EXAMPLE 1



### EXAMPLE 2



**Esempio 2:** Il segnale DMX è generato da un proiettore che funziona in modo automatico (proiettore detto MASTER). Il proiettore MASTER esegue delle scene in modo autonomo e comanda gli altri proiettori SLAVE della stessa tipologia.

Nei due esempi l'alimentazione elettrica (POWER) può provenire da sorgenti diverse, se un proiettore viene acceso successivamente, riceve il segnale DMX e si mette a funzionare come gli altri proiettori.

Se non viene acceso il DMX controller oppure il proiettore master, i proiettori rimangono in black-out.

## Cavo di segnale DMX512

Utilizzare solo cavi schermati con conduttori twistati (attorcigliati) seguendo le specifiche EIA485 (RS485), con bassa capacità e impedenza compresa fra 82 e 120 ohm.

I normali cavi per l'audio non garantiscono una buona efficienza, sono quindi sconsigliati.

Si consiglia di seguire gli esempi nelle tabelle per avere un riferimento sulla tipologia di cavi da utilizzare

### **Cavi con una coppia di conduttori**

Marca	Cod.	AWG	Impedenza ohm
BELDEN	1162A	20	100
BELDEN	8227	20	100
BELDEN	89207	20	100
ALPHA	9109	20	100
ALPHA	9817	20	100
ALPHA	9818	20	100

### **Cavi con 2 coppie di conduttori**

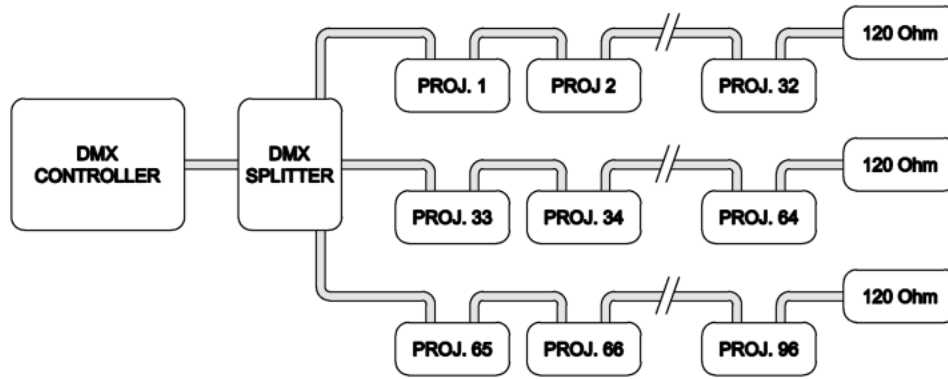
Marca	Cod.	AWG	Impedenza ohm
BELDEN	8102	24	100
BELDEN	8162	24	100
BELDEN	89696	22	100
PROPLEX	PC224P	22	110
PROPLEX	PC224T	22	110

La sezione dei conduttori consigliata è 26 AWG o superiore.

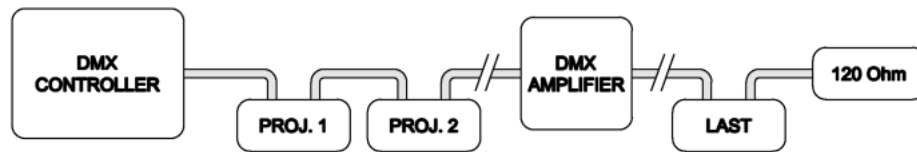
E' consigliabile:

- Non inserire più di 32 proiettori sulla stessa linea Dmx
- Non superare la lunghezza massima di 150m di cavo (con cavi di bassa qualità)
- Non superare la lunghezza massima di 300m di cavo (con cavi di buona qualità)

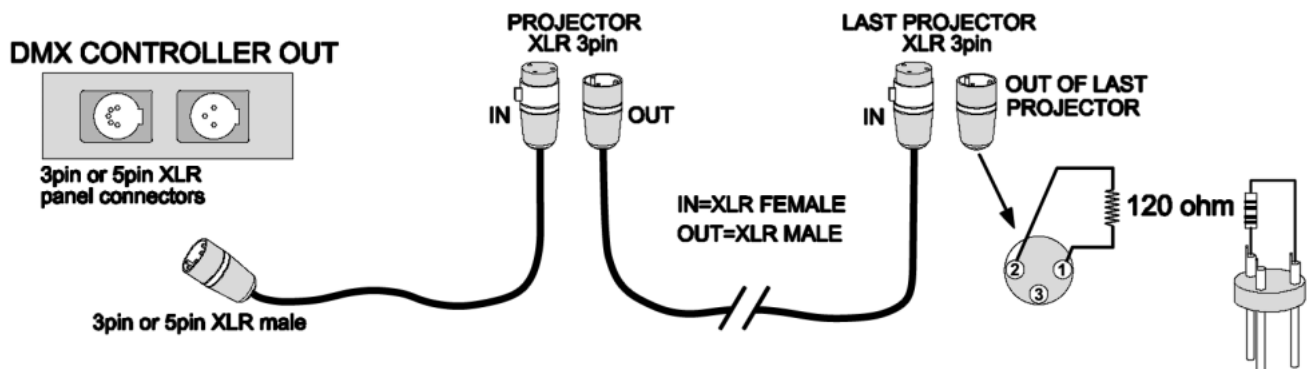
Generalmente dalle centraline DMX (controller) c'è una sola uscita di segnale, se vi sono più i 32 proiettori è necessario installare nelle immediate vicinanze del controller uno SPLITTER di segnale, che duplica il segnale su due o più linee.



Se la lunghezza del cavo di segnale è troppo elevata bisogna installare un AMPLIFICATORE sulla linea DMX (almeno ogni 300m se il cavo è di buona qualità) in modo che ripeta il segnale per i proiettori successivi.



E' consigliabile terminare il circuito di segnale, all'interno dell'ultimo proiettore della catena o di ogni catena, con una resistenza (valore fra 82 e 120ohm) inserita fra il terminale positivo e negativo (+ e -).

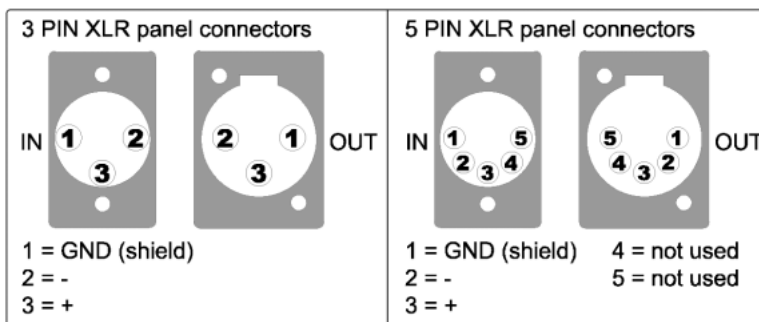


La connessione al controller DMX va effettuata, nella maggior parte dei casi, tramite connettori XLR maschio a 3 o a 5 poli.

La connessione fra i proiettori va effettuata attraverso **XLR a 3 poli** maschio e femmina.

Sul PIN 1 del connettore XLR deve essere saldato lo schermo del cavo di segnale, sul PIN 2 deve essere saldato il negativo (per esempio, conduttore nero), sul PIN 3 deve essere saldato il positivo (per esempio, conduttore rosso o bianco).

Bisogna rispettare la colorazione e l'ordine di collegamento anche sui morsetti all'interno dei proiettori, con sequenza diversa i proiettori non rispondono al segnale DMX.



## Specifiche DMX proiettore

Il proiettore usa 6 canali dmx consecutivi, partendo da quello di assegnazione

Il canale AUX controlla l'effetto rainbow e se il REMOTE CONTROL è attivato (INDEX 7) questo funziona come canale per il controllo remoto delle funzioni

DMX Ch.	FUNCTION
1	Dimmer
2	Shutter/Strobe
3	Cyan
4	Magenta
5	Yellow
6	Rainbow or Remote control

### (ch. 1) Dimmer

Il controllo dell'intensità luminosa è compreso fra 0 e 100%. Funziona anche durante l'effetto strobo. Il valore di questo canale è ignorato se shutter è chiuso (canale 2 in posizione CLOSE).

Function	DMX Values	Notes
Open	252..255	
Proportional	4..251	Intensità Min ... Max
Close	0..3	

### (ch. 2) Shutter/Strobe

Si seleziona il black-out, l'effetto di strobo pulsante e la velocità dell'effetto. Se viene attivato SHUT ON COLOR, l'otturatore si chiude durante un cambio di colore.

Function	DMX Values	Notes
Open	248..255	
Close	240..247	Blackout (ha priorità sul dimmer, ch.1)
Strobe 29	232..239	Max velocità (1 flash/sec)
Strobe 28	224..231	
Strobe 27	216..223	
Strobe 26	208..215	
Strobe 25	200..207	
Strobe 24	192..199	
Strobe 23	184..191	
Strobe 22	176..183	
Strobe 21	168..175	
Strobe 20	160..167	
Strobe 19	152..159	
Strobe 18	144..151	
Strobe 17	136..143	
Strobe 16	128..135	
Strobe 15	120..127	
Strobe 14	112..119	
Strobe 13	104..111	
Strobe 12	96..103	
Strobe 11	88..95	
Strobe 10	80..87	
Strobe 9	72..79	
Strobe 8	64..71	
Strobe 7	56..63	
Strobe 6	48..55	
Strobe 5	40..47	
Strobe 4	32..39	
Strobe 3	24..31	
Strobe 2	16..23	
Strobe 1	8..15	Min velocità
Close	0..7	Blackout (ha priorità sul dimmer, ch.1)

### (ch. 3) Cyan

Selezionare la quantità di colore CIANO in modo proporzionale ai valori del canale DMX.  
"0" = NO COLOUR, "255" = FULL COLOUR

### (ch. 4) Magenta

Selezionare la quantità di colore MAGENTA in modo proporzionale ai valori del canale DMX.  
"0" = NO COLOUR, "255" = FULL COLOUR

### (ch. 5) Yellow

Selezionare la quantità di colore GIALLO in modo proporzionale ai valori del canale DMX.  
"0" = NO COLOUR, "255" = FULL COLOUR

### (ch. 6) Aux / Remote Control

Se REMOTE CONTROL è disattivato (impostazione di fabbrica), il canale 6 abilita l'effetto RAINBOW (arcobaleno)

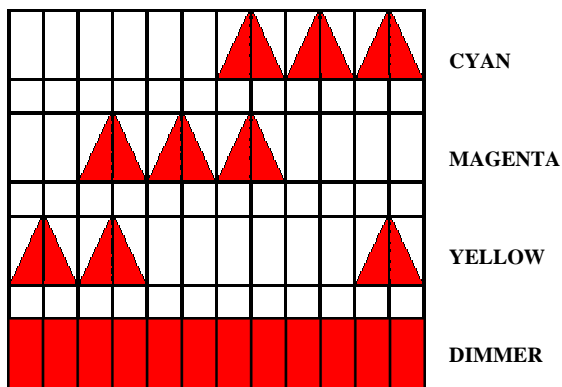
Valori DMX fra 0 e 54 = NO RAINBOW

Valori DMX fra 55 e 255 = RAINBOW, dalla massima velocità alla minima

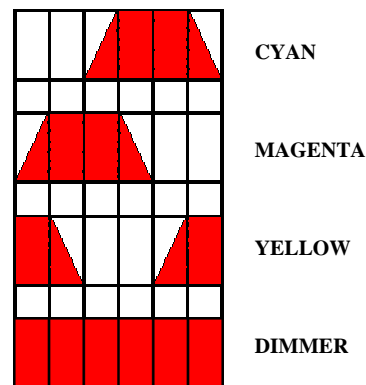
I tipi di RAINBOW sono definiti da index "RAINBOW TYPE" scegliendo dal parametro 0 al 4 (R0, R1, R2, R3 and R4).

**I grafici rappresentano i 5 tipi di RAINBOW** (x = tempo ; Y = % colori)

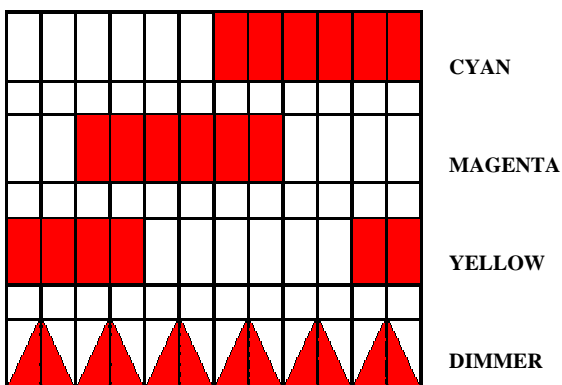
#### R0



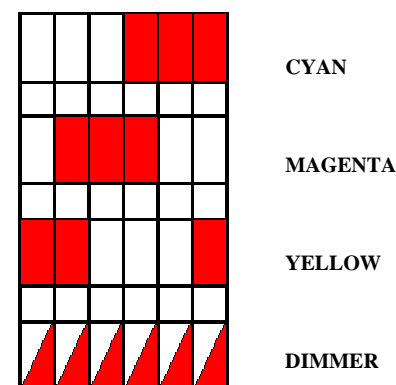
#### R1



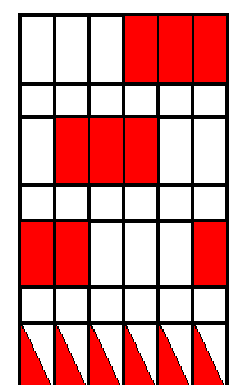
#### R2



#### R3



#### R4

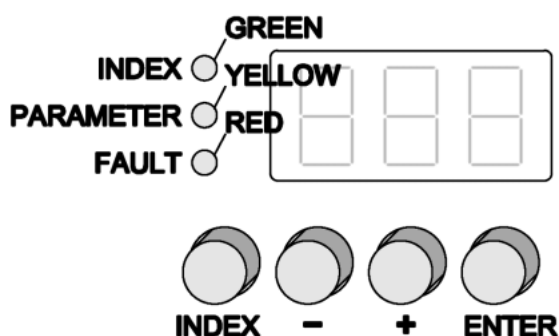


Nei grafici è rappresentato l'andamento temporale dei canali interessati all'effetto (Ciano, Magenta, Giallo, Dimmer).

I grafici sono eseguiti in modo ciclico, una volta terminata la loro esecuzione ripartono dall'inizio. Quando l'ampiezza del grafico è massima, il canale assumerà una posizione pari al valore attuale del canale DMX corrispondente (se il canale CIANO è al valore dmx 128, il colori generati assumeranno una quantità massima di CIANO pari al 50%), quando l'ampiezza del grafico è minima il canale assumerà una posizione pari al valore DMX=0.

Se REMOTE CONTROL è attivato, il canale 6 è utilizzato per poter controllare i parametri del faro in remoto (pagina 11).

## Interfaccia utente



Mediante la pressione ripetuta del tasto MODE è possibile selezionare il modo operativo dell'interfaccia utente visualizzata mediante l'accensione dei rispettivi led:

**Index** (led verde acceso): In questa modalità è possibile selezionare mediante i tasti + e - l'indice del parametro corrente, di cui si vuole visualizzare o modificare il valore.

**Parameter** (led giallo acceso): In questa modalità è possibile visualizzare ed eventualmente modificare mediante i tasti + e - il valore del parametro corrente il cui indice era stato precedentemente selezionato nella modalità Index; per rendere effettiva la modifica è necessario premere il tasto ENTER ricevendo due lampeggi del display come conferma.  
Nel caso in cui non si sia premuto il tasto ENTER di conferma, la modifica eventualmente effettuata sarà persa.

**Fault** (led rosso lampeggiante): E' possibile accedere a questa modalità solamente se è presente un fault attivo, il sistema vi si porta automaticamente nel momento in cui il fault si presenta. In questa modalità il display indica il codice del fault presente; premendo il tasto ENTER è possibile resettare manualmente il fault quando questo è concesso, in caso contrario il fault si resetterà automaticamente quando verrà meno il motivo che lo ha generato. Premendo il tasto - è possibile visualizzare quanti fault sono attivi (in questa modalità il led rosso smette di lampeggiare), premendo nuovamente il tasto + si ritorna alla visualizzazione del codice del fault corrente.

**Ritorno automatico alla visualizzazione di default:** Se non sono premuti tasti per più di 30 secondi, l'interfaccia utente ritorna automaticamente alla visualizzazione di default; ovvero il valore del parametro DMX INDEX in assenza di fault, oppure il codice del fault corrente.

**Visualizzazione permanente della presenza di un fault:** Quando è presente un fault attivo, anche se mi porto nella modalità Index o Parameter, il led rosso rimane costantemente acceso.

**Codici di start-up:** all'avviamento del sistema il display visualizza in sequenza due codici che hanno lo scopo di identificare univocamente il software presente nella scheda; il primo di questi codici denominato Device Code caratterizza il dispositivo a cui il software è destinato, il secondo codice determina la Software Release

**Procedure di zero:** quando è in corso una procedura di zero il display visualizza un solo zero nel digit centrale.

**Stati di funzionamento particolari:** quando il sistema entra in uno stato di funzionamento particolare i tre digit del display lampeggiano visualizzando la stessa cifra, che a sua volta indica in quale stato particolare ci troviamo.  
222 - Controllo remoto dei parametri

## Segnalazioni d'errore

Quando la scheda rileva un'anomalia funzionale nel sistema, attiva lo stato di fault, memorizzando il codice del tipo d'anomalia che è intervenuta, con led rosso lampeggiante.

CODICE	CAUSA	EFFETTO	RIPRISTINO
5	Mancanza segnale DMX	Il sistema rimane in attesa del segnale	Automatico

## Modifica parametri

I parametri di tipo booleano (min=0 – max=1) attivano la funzione controllata quando valgono 1 e la disattivano quando valgono 0.

Index	NAME	EFFECT	Min	Default	Max
0	DMX INDEX	Setta il canale DMX di partenza per il comando del proiettore	1	1	507
2	SHUT ON COLOUR	Chiude l'otturatore durante I cambi di colore	0	0	1
3	COLOUR CONVERSION	Abilita la simulazione di una lampada alogena (C T O): Nessun effetto = 0    ½ CTO = 1    CTO = 2	0	0	2
4	RAINBOW TYPE	Seleziona il tipo di effetto RAINBOW, se abilitato dal canale dmx 6	0	0	4
5	REMOTE CONTROL	Abilita la possibilità di controllare in modo remoto, tramite segnali DMX, i parametri del proiettore	0	0	1
6	SYNCRO STROBE	SYNCRO STROBE = 0: non è garantito il sincronismo fra due o più proiettori che ricevono lo stesso segnale, per lo strobo SYNCRO STROBE. = 1: garantisce il sincronismo fra gli strobo	0	0	1
7	RESET COLOUR	Attiva la procedura di reset manuale dei colori (parametro resettato automaticamente al termine della procedura)	0	0	1
8	RESET	Attiva la procedura di reset manuale del proiettore (parametro resettato automaticamente al termine della procedura)	0	0	1
10	PROGRAM EXECUTION	Abilita il funzionamento STAND ALONE, si decide il numero di passi da eseguire a loop oppure I programmi residenti 0 = il proiettore riceve DMX e funziona da SLAVE 1 - 20 = numero dei passi da eseguire, delle scene memorizzabili 21 = abilita il programma residente	0	0	21
11	PROGRAM STEP	Determina lo STEP corrente del programma interno cui STEP SLOPE e STEP HOLD fanno riferimento	1	1	20
12	STEP SLOPE	Determina il tempo in secondi della rampa che porta allo STEP corrente	0	0	240
13	STEP HOLD	Determina il tempo, in secondi, in cui permane lo STEP corrente	0	1	240
14	LAMP LIFE	Visualizza il tempo di vita, in ore, della lampada. Premendo il tasto "ENTER" si azzerà il contatore	0	-	16.383

## Funzionamento automatico (memorizzazione scene DMX)

Per attivarne l'esecuzione è necessario assegnare a "Index" n°10 (PROGRAM EXECUTION) il valore **da 1 a 20**.

E' possibile creare un programma interno in modo da permettere al faro di funzionare in automatico, per memorizzare le scene serve un controller DMX collegato al faro, in seguito non servirà più.

Quando è attivata questa modalità il faro genera un DMX corrispondente al programma interno in esecuzione, in modo da permettere il collegamento di altri fari "slave" che seguano l'esecuzione del programma memorizzato sul faro "master".

Il programma è costituito da un numero di passi (PROGRAM STEP) che può arrivare fino a 20 eseguiti ciclicamente; ogni passo è caratterizzato da un valore dei canali DMX, da un tempo di rampa verso il passo (STEP SLOPE) e da un tempo di mantenimento del passo (STEP HOLD).

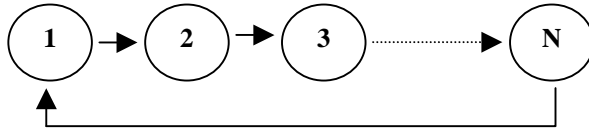
**ATTENZIONE: Quando un proiettore funziona in modo automatico genera segnali DMX, bisogna scollegarlo da DMX controller o altri proiettori master in quanto si generano conflitti fra i segnali.**

Memorizzazione dei passi di programma

- Tramite la centralina DMX si porta il faro sulla posizione desiderata.
- S'impone il valore STEP SLOPE (Index 12) che determina la durata in secondi della transizione dal passo precedente a quello che si sta programmando e si conferma con il tasto ENTER.
- S'impone il valore STEP HOLD (Index 13) che determina la durata in secondi della permanenza del passo in programmazione e si conferma con il tasto ENTER.
- Si posiziona il parametro PROGRAM STEP (Index 11) sul passo che si vuole memorizzare e si preme il tasto ENTER per effettuare la memorizzazione del passo.

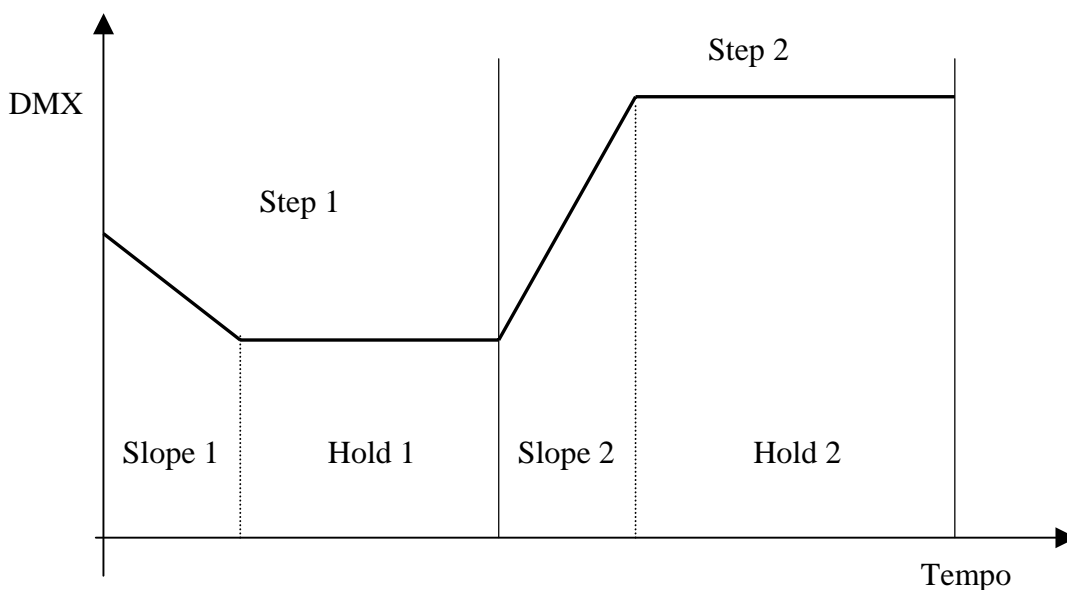
Esecuzione del programma interno

L'esecuzione è attuata mediante il parametro PROGRAM EXECUTION (Index 10), se il valore è = 0 il programma interno non sarà eseguito e il faro seguirà i comandi provenienti dal segnale DMX esterno. Se invece il suo valore è compreso tra 1 e 20 allora sono eseguiti ciclicamente i passi di programma dal passo 1 al passo corrispondente al valore impostato in PROGRAM EXECUTION (per rendere operativa qualsiasi modifica, è necessario premere il tasto ENTER per conferma).  
es.: per attivare solo i primi 5 passi di programma assegnare a PROGRAM EXECUTION il valore 5.



Modifica di un programma durante la sua esecuzione

Se durante l'esecuzione di un programma s'impone un valore di PROGRAM STEP (Index 11) e si preme ENTER, il programma in esecuzione salterà direttamente allo step impostato. Se durante l'esecuzione di un programma s'impone il valore di STEP SLOPE (Index 12) o di STEP HOLD (Index 13) e si preme ENTER, saranno modificati i corrispondenti parametri del passo in esecuzione.



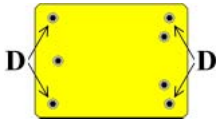
## Controllo remoto parametri

Mediante il controllo remoto, attivo solamente se il parametro REMOTE ENABLE (index 5) è uguale a 1, è possibile modificare alcuni parametri del sistema, o comandare delle azioni a distanza per mezzo del segnale DMX. L'attivazione dei comandi si basa su una sequenza temporale ben precisa dei valori dei canali DMX, se uno stato della sequenza è errato la sequenza sarà abortita e sarà necessario ricominciare la procedura dall'inizio.

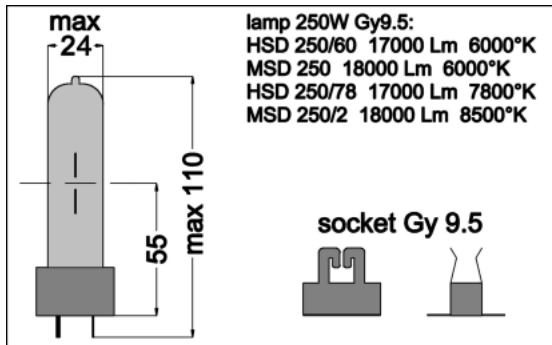
Eseguire tutti gli step per iniziare il controllo remoto

STEP	Stato canali DMX	Tempistica	Azione
1	CH1..CH6 = 0	4sec<tempo	-----
2	CH1..CH5 = 0 CH6 = 255	2sec<tempo<4sec	-----
3	CH1..CH5 = 0 CH6 = 0	2sec<tempo<4sec	-----
4	CH1..CH5 = 0 CH6 = 255	2sec<tempo<4sec	-----
5	CH1..CH5 = qualsiasi CH6 diverso da 0 e da 255	2sec<tempo	<p>Sul display lampeggia la cifra <b>222</b> a segnalare l'avvenuto ingresso nel modo di controllo remoto dei parametri, che avverrà assegnando ad ogni parametro modificabile, mediante controllo remoto, un canale DMX, secondo il seguente accoppiamento:</p> <p><b>HP BLACKOUT</b> → CH1  <b>SHUT ON COLOUR</b> → CH2  <b>COLOUR CORRECTION</b> → CH3  <b>RAINBOW TYPE</b> → CH4  <b>RESET</b> → CH5</p> <p style="text-align: center;"><b>PARAMETRI BOOLEANI</b></p> <p>se DMX è minore di 9 allora il parametro non cambia  se DMX è compreso tra 9 e 127 allora il parametro diventa = 0  se DMX è maggiore di 127 allora il parametro diventa = 1</p> <p style="text-align: center;"><b>PARAMETRI NON BOOLEANI</b></p> <p><b>COLOUR CORRECTION:</b>  se DMX è minore di 9 allora il parametro non cambia  se DMX è compreso tra 9 e 90 allora il parametro diventa = 0  se DMX è compreso tra 91 e 171 allora il parametro diventa = 1  se DMX è maggiore di 171 allora il parametro diventa = 2</p> <p><b>RAINBOW TYPE:</b>  se DMX è minore di 10 allora il parametro non cambia  se DMX è compreso tra 10 e 59 allora il parametro diventa = 0  se DMX è compreso tra 60 e 109 allora il parametro diventa = 1  se DMX è compreso tra 110 e 159 allora il parametro diventa = 2  se DMX è compreso tra 160 e 209 allora il parametro diventa = 3  se DMX è maggiore di 209 allora il parametro diventa = 4</p>
6	CH1..CH5 = qualsiasi CH6 = 0	-----	<p>Il display torna alla condizione di visualizzazione usuale, a segnalare la fuoriuscita dalla condizione di controllo remoto. I valori dei canali DMX al momento della fuoriuscita dalla condizione di controllo remoto andranno a modificare in modo permanente i parametri cui sono accoppiati.</p> <p><b>N.B.</b> se il parametro RESET è stato settato a 1 sarà eseguita una procedura di reset totale del sistema.</p>

## Cambio lampada

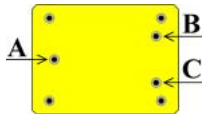


- 1) Scollegare l'alimentatore dalla presa di alimentazione di rete
- 2) Svitare le quattro viti "D" che fissano il supporto lampada
- 3) Rimuovere il supporto lampada
- 4) Asportare la lampada avendo cura di indossare guanti protettivi adeguati
- 5) Inserire una nuova lampada
- 6) Ri-posizionare il supporto lampada
- 7) Avvitare a fondo le quattro viti che fissano il supporto lampada



**LA LAMPADA A SCARICA CONTIENE SOSTANZE CHE POSSONO INQUINARE L'AMBIENTE, PERCIO', DEVE ESSERE ELIMINATA CON I RIFIUTI SPECIALI.**

## Regolazione lampada



Avvitando / svitando le tre viti di regolazione "A", "B" e "C", si alza o si abbassa la lampada.

Per inclinare la lampada, si deve agire sulla vite "A" oppure su entrambe le viti "B" e "C".

Avvitando "A", la lampada si avvicina alla vite "A".

Avvitando "B" e "C", la lampada si avvicina alle viti "B" e "C".

L'uso improprio di questo proiettore inficia la garanzia e la nostra responsabilità. Tutti i dati sono stati redatti e controllati con la massima cura; non ci assumiamo in ogni caso alcuna responsabilità per eventuali errori od omissioni. Ci riserviamo il diritto di apporre modifiche e/o migliorie che ritenessimo necessarie, senza ulteriore preavviso. È vietata qualunque riproduzione di questo manuale, anche parziale, se non espressamente autorizzata.