

GENIO
PROFESSIONAL
LED COLOURCHANGER

- GB
- I
- D
- F
- E
- P



Vi ringraziamo per aver acquistato un prodotto SGM.

Per ottenere i migliori risultati dal suo utilizzo, vi preghiamo di leggere attentamente questo manuale di istruzioni. Al suo interno troverete le informazioni tecniche e le specifiche d'uso del prodotto. Nelle pagine in appendice troverete inoltre schemi e diagrammi destinati all'assistenza tecnica.

Nell'ottica di qualità SGM, è possibile che l'Azienda apporti migliorie ai suoi prodotti, per cui consigliamo di allegare il manuale al prodotto stesso e di trascrivere il numero di serie nell'ultima pagina della copertina: utilizzando il presente manuale con un apparecchio fabbricato prima o dopo la sua stampa, potrebbero esserci discrepanze fra l'apparecchio e quanto riportato nel manuale stesso.



Thank you for buying an SGM product.

To obtain the best results, please carefully read this instruction manual in which you will find technical information and specifications for use of the product, as well as diagrams for technical service in the appendix.

In light of SGM quality, the company may make improvements to its products. Therefore, we recommend that the manual be attached to the product and the serial number copied onto the back cover: using this manual with equipment manufactured before or after its printing, might show discrepancies between the equipment and the information listed in the manual.

Wir danken Ihnen für den Kauf eines Produkts von SGM.

Zur Erzielung der besten Resultate bei der Benutzung bitten wir Sie, die vorliegende Bedienungsanleitung aufmerksam zu lesen. Darin finden Sie die technischen Informationen sowie die Anweisungen für die Benutzung des Produkts. Im Anhang befinden sich außerdem die Schaltpläne und Diagramme für den Kundendienst.

SGM behält sich das Recht vor, Verbesserungen an den Produkten vorzunehmen und deshalb empfehlen wir, die Bedienungsanleitung dem Produkt stets beizulegen und die Seriennummer auf der letzten Seite des Umschlags einzutragen. Bei der Verwendung dieses Handbuchs mit einem Gerät, das vor oder nach der Drucklegung produziert wurde, können sich Abweichungen zwischen Gerät und dem Inhalt des Handbuchs ergeben.

Nous vous remercions d'avoir acheté un produit SGM.

Pour optimiser son utilisation, nous vous prions de bien vouloir lire attentivement cette notice où vous trouverez les informations techniques et les caractéristiques d'utilisation du produit. En outre, vous trouverez également, dans les pages en appendice, les schémas et les diagrammes concernant l'assistance technique.

Le concept de qualité SGM, lui permet d'améliorer continuellement ses produits et c'est pourquoi nous vous conseillons de joindre la notice au produit et d'inscrire le numéro de série sur la page de couverture. En effet, si on l'utilise avec un appareil fabriqué avant ou après son impression, il peut y avoir des différences entre l'appareil et ce qui figure dans la notice.

Les estamos sumamente agradecidos por haber elegido un producto SGM.

Para obtener los mejores resultados, les rogamos leer detenidamente el presente manual de instrucciones. El mismo contiene las informaciones técnicas y las indicaciones de uso del producto. Las páginas anexas contienen además los esquemas y diagramas necesarios para la asistencia técnica.

Para mantener la calidad SGM, es posible que la Empresa aporte mejoras sus productos, por ello les aconsejamos conservar el manual junto con el aparato correspondiente y escribir su número de serie en la última página del manual; si en cambio se utiliza el presente manual con un aparato fabricado antes o después de su impresión, es probable que existan discrepancias entre el aparato y las indicaciones del mismo.

Sommario

SIMBOLOGIA UTILIZZATA	3
MODIFICHE A QUESTO MANUALE	4
AVVERTENZE GENERALI	4
CONDIZIONI GENERALI DI GARANZIA.....	5
1 INTRODUZIONE	6
1.1 CARATTERISTICHE PRINCIPALI	6
LED.....	6
OTTICHE.....	6
FUNZIONI	6
SEGNALI DI CONTROLLO	6
MICRO COMPUTER	6
1.2 LE FUNZIONI DI GENIO.....	7
USITT DMX 512.....	7
RDM PROTOCOL.....	7
RAFFREDDAMENTO	7
COLORE.....	7
LED.....	7
DIMMER	7
SHUTTER	7
MACRO.....	7
MEMORIE.....	7
SOFTWARE UPDATE.....	8
CONTROLLO REMOTO VIA TELECOMANDO INFRAROSSO.....	8
1.3 CARATTERISTICHE MECCANICHE	8
1.4 CARATTERISTICHE ELETTRICHE	9
OTTICHE.....	9
LED.....	9
1.5 ACCESSORI OPZIONALI	9
2 INSTALLAZIONE.....	10
2.1 FORNITURA	10
2.2 INSTALLAZIONE DEL PROIETTORE SULLA STRUTTURA	11
2.3 POSIZIONAMENTO DEL PROIETTORE	11
2.4 MONTAGGIO PIASTRA DI ANCORAGGIO SU ZOCCOLO GENIO.....	12
2.5 INSTALLAZIONE DEI GANCI	13
2.6 INSTALLAZIONE GANCIO ALISCAF	14
2.7 INSTALLAZIONE A PARETE.....	15
a) CON USCITA LATERALE DEI CAVI	15
b) CON USCITA POSTERIORE DEI CAVI	16
2.8 INSTALLAZIONE LENTI OPZIONALI.....	17
RIMOZIONE / INSTALLAZIONE DEL PANNELLO LENTI FRONTALE.....	17
2.9 COSTRUZIONE DEL CAVO DI ALIMENTAZIONE	19
2.10 COSTRUZIONE DEL CAVO SEGNALE	20
2.11 CONNESSIONI DEL CAVO	20
2.12 COSTRUZIONE DEL TERMINATORE DMX	21
2.13 SEGNALE IR	21
2.14 COLLEGAMENTO RS-232	22
2.15 AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE DEL PROIETTORE.....	22
3 MICRO COMPUTER CONTROL	23
3.1 MICROCOMPUTER "CONTROL".....	23
3.2 PROTOCOLLO RDM	23
3.3 FUNZIONI RDM	23
3.4 INDIRIZZAMENTO.....	24

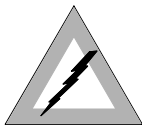
3.5	COLOR BALANCE.....	24
3.6	COLOR BALANCE ENABLE.....	24
3.7	CONTA ORE	24
3.8	DMX DELAY	24
3.9	GIORNO DELLA SETTIMANA & ORA.....	25
3.10	SETTAGGIO PARAMETRI DI DEFAULT	25
3.11	RIPRISTINO PARAMETRI DI DEFAULT	25
3.12	FUNZIONI DI TEST.....	25
3.13	TEMPERATURA DELLA TESTA	25
3.14	CONFIGURAZIONE DI MASTER	25
3.15	CONFIGURAZIONE DI SLAVE.....	25
3.16	ATTIVAZIONE - DISATTIVAZIONE SCHEDULER	25
3.17	PLAYBACK PROGRAMMI INTERNI	25
3.18	PROGRAMMER	25
3.19	SCHEDULER.....	26
4	CANALI DI CONTROLLO	27
4.1	CONTROLLO DEL PROIETTORE VIA DMX.....	27
	CANALE DIMMER CH 2	27
	CANALE RED CH 3	27
	CANALE GREEN CH 4	27
	CANALE BLUE CH 5.....	27
	CANALE STROBO CH 1	28
	CANALE MACRO CH 7	28
	CANALE COLOR MODE CH 8.....	28
	CANALE CTC CH 6	28
5	OPERATIVITÀ.....	29
5.1	BILANCIAMENTO DEL BIANCO	29
5.2	CONTROLLO DELLA TEMPERATURA DI COLORE.....	29
5.3	UTILIZZO IR.....	29
5.4	UTILIZZO STAND ALONE	30
5.5	PROGRAMMARE GENIO	30
6	DIRETTIVA RAEE	33
	INFORMATIVA AGLI UTENTI	33

Simbologia utilizzata

Il presente manuale adotta delle convenzioni grafiche per attirare l'attenzione o segnalare eventuali pericoli durante le operazioni d'uso descritte.



QUESTO SIMBOLO INDICA UN PERICOLO GENERICO



QUESTO SIMBOLO INDICA UN PERICOLO DI SCOSSA ELETTRICA



QUESTO SIMBOLO INDICA UN PERICOLO DI SUPERFICIE ROVENTE



QUESTO SIMBOLO INDICA CHE L'APPARECCHIO NON DEVE ESSERE APPOGGIATO AD UNA SUPERFICIE INFIAMMABILE O COMUNQUE LONTANO DA FIAMME LIBERE

Modifiche a questo manuale

I prodotti SGM si distinguono per il continuo sviluppo; pertanto è possibile che la documentazione stampata in questo manuale non corrisponda al livello più attuale.

Se in riferimento ai temi trattati in questo manuale si hanno ancora dubbi o si ha bisogno di aiuto supplementare, i nostri servizi online (internet-server www.sgm.it) sono disponibile 24 ore su 24. Qui si possono trovare nella 'zona' assistenza tecnica nel punto faq molte risposte alle domande più frequenti inoltre sono disponibili per essere scaricati in qualunque momento fixtures, tabelle dmx, firmware e manuali.

1.00	13/03/2008	SGM Technology for Lighting	Documento Iniziale
Revisione	Data (mm/gg/aa)	Autore	Descrizione

Avvertenze Generali

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

È importante che il manuale di istruzioni, sia conservato unitamente all'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 consentire al nuovo proprietario di informarsi sul funzionamento e sulle relative avvertenze.



- APPARECCHIO **NON PER USO DOMESTICO SOLO PER USO PROFESSIONALE.**
- 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 NECESSARI PER L'INSTALLAZIONE DELL'APPARECCHIATURA DEVONO ESSERE ESEGUITI DA ELETTRICISTA QUALIFICATO O DA PERSONA COMPETENTE. (CONSULTANDO SCRUPolosAMENTE QUESTO MANUALE)
- 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 DELL'APPARECCHIO STESSO.
- 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 SOLO DA PERSONALE SPECIALIZZATO. RIVOLGERSI AL PIÙ VICINO CENTRO DI ASSISTENZA TECNICA AUTORIZZATO.
- NELL'ESEGUIRE QUALSIASI INTERVENTO ATTENERSI SCRUPolosAMENTE A TUTTE LE NORMATIVE (IN MATERIA DI SICUREZZA) VIGENTI NEL PAESE DI UTILIZZO.
- NON APPOGGIARE L'APPARECCHIO SU PARTI INFIAMMABILI.

INSISTERE SEMPRE PER AVERE PARTI DI RICAMBIO ORIGINALI

Condizioni generali di Garanzia

- L'apparecchio è garantito per 24 mesi dalla data di acquisto contro difetti di fabbricazione o materiali che lo compongono.
- Sono esclusi dalla garanzia guasti dovuti a imperizia o da un uso non appropriato dell'apparecchio
- La garanzia decade in qualsiasi momento qualora l'apparecchio sia stato manomesso o aperto da personale non autorizzato.
- La garanzia non prevede la sostituzione dell'apparecchio.
- Sono escluse dalla garanzia le parti esterne quali maniglie, interruttori, e parti asportabili.
- Spese di trasporto e rischi conseguenti sono a carico del possessore dell'apparecchio.
- A tutti gli effetti la validità della garanzia è avallata unicamente alla presentazione del certificato di garanzia al produttore o presso il centro di assistenza tecnico SGM.
- Citare sempre il numero di serie e il modello dell'apparecchio al rivenditore per informazioni o assistenza.

Proteggete l'ambiente: non gettate gli imballaggi residui in luoghi non preposti, ma consegnateli invece al vostro rivenditore o presso un punto di raccolta per rifiuti speciali.

1 INTRODUZIONE

1.1 Caratteristiche principali

Compattezza e capacità di offrire un fascio luminoso diffuso, uniforme e perfettamente controllabile, generato da **16 LED K2** ad alta potenza.

Tutto questo è **Genio SGM**, il cambiacolori ad alta tecnologia ed affidabilità con caratteristiche ideali per l'applicazione in edifici, musei, gallerie d'arte e centri commerciali.

Grazie alle rotazioni Pan e tilt e ad un grado di isolamento **IP65**, Genio è inoltre uno strumento pratico, duttile e quindi indispensabile per tutti i professionisti nel settore dell'illuminazione teatrale e televisiva.

LED

I proiettori Genio impiegano la tecnologia LED (Light Emitted Diod) come sorgente luminosa. Una serie di punti LED montati su matrice consente di generare un fascio di luce diffuso e uniformemente distribuito, utile per l'illuminazione di grandi superfici. I tre tipi di LED (Rosso - Verde - Blu) che compongono la matrice, consentono la realizzazione e la gestione di qualsiasi colore del fascio emesso, con un bilanciamento colorimetrico perfetto in qualsiasi momento.

OTTICHE

Ciascun LED di Genio monta un'ottica intercambiabile ad alta efficienza. Le matrici di ottiche disponibili, consentono di realizzare fasci luminosi aventi i seguenti angoli di proiezione:

- 8 °
- 25 °

FUNZIONI

- RGB color mixing
- Dimmer lineare
- Effetti stroboscopici regolabili
- Effetti colore e rainbow pre-programmati su Macro
- Settaggi via RDM Protocol
- Attenuazione potenza LED in caso di surriscaldamento
- Conta-ore di funzionamento per ciascun canale colore Rosso Verde e Blu
- Conta-ore generale di funzionamento del proiettore
- Controllo a distanza con telecomando IR
- Master/Slave

SEGNALI DI CONTROLLO

- Segnale ingresso DMX 512 o RS 232
- Funzionamento autonomo attraverso programmazione interna
- Gestione autonoma, giorno per giorno, dei programmi interni su base settimanale
- Funzionamento autonomo di sistemi sino a 30 proiettori, attraverso link Master - Slave
- Possibilità di controllo a distanza via Infrarossi (IR)

MICRO COMPUTER

- Personalizzazione del proiettore a seconda dell'installazione
- Funzioni di test per ogni effetto
- Indirizzamento via RDM Protocol
- Accesso alle funzioni di programmazione interne tramite comandi RDM
- Accesso alle funzioni di programmazione calendario e schedulazione eventi tramite comandi RDM
- Aggiornamento del Firmware interno via DMX

1.2 Le funzioni di Genio

USITT DMX 512

Genio è gestibile in tutte le sue funzioni, attraverso segnale digitale di tipo seriale Usitt Standard DMX 512, oppure attraverso segnale seriale RS 232. Genio genera un protocollo di trasmissione dati proprietario qualora si costituiscano sistemi autogestiti da programmazioni on board del tipo Master-Slave.

Genio necessita di tredici canali per il controllo di tutti i suoi attributi. Tutti i parametri sono gestiti e programmabili da un processore interno di tipo MOTOROLA DSP 56F 8322.

RDM PROTOCOL

I settaggi della macchina, la diagnosi e la programmazione delle scene vengono effettuati mediante il protocollo RDM.

RAFFREDDAMENTO

Il dissipatore posto nel pannello posteriore della matrice di LED assicura per via convettiva il giusto raffreddamento. Un sistema di auto-regolazione della temperatura interna assicura il funzionamento continuativo anche in condizioni termiche critiche

COLORE

Tre gruppi di LED aventi colore rispettivamente Rosso Verde e Blu costituiscono la matrice, che genera il fascio luminoso di Genio. La loro disposizione all'interno della matrice stessa, assicura un'emissione di luce gestibile in tutte le sue forme quali Colore, Intensità, Temperatura. Il sistema per la generazione dei colori di Genio, si basa quindi, sul concetto di sintesi additiva del colore, ove la sommatoria delle diverse intensità dei tre colori Rosso, Verde, Blu, (R-G-B) consente di produrre qualsiasi altro colore alla desiderata tonalità o saturazione.

LED

La sorgente luminosa di Genio è costituita da LED K2 da cinque watt ciascuno e genera una luminosità massima di 110 lumen.

DIMMER

Il controllo elettronico dell'intensità luminosa dei LED, garantisce la regolazione precisa dell'emissione, senza variazioni cromatiche o di temperatura di colore lungo tutto il range dallo 0 al 100 %, in maniera regolare ed uniforme.

SHUTTER

Il parametro di controllo shutter consente di ottenere effetti istantanei di apertura o chiusura del fascio luminoso. Le caratteristiche dei LED consentono di ottenere effetti stroboscopici regolabili in intensità, frequenza o random con una precisione ed intensità eccezionale, vista l'assenza di qualsiasi forma meccanica di otturazione del fascio.

MACRO

Il parametro, Macro consente la selezione via DMX di una serie di effetti colore, dimmer o combinati residenti all'interno del proiettore, che sono selezionabili in qualsiasi momento. Effetti Rainbow a diverse velocità e random o Color-dimming e Color-strobe, sono attivabili senza la necessità di dover essere programmati preventivamente.

MEMORIE

Una vasta programmazione può essere realizzata a bordo del proiettore, consentendone successivamente il playback in maniera del tutto autonoma senza l'ausilio di controlli esterni via Dmx. E' possibile inoltre programmare tempi e modi di playback nell'arco delle 24 ore per un ciclo ripetitivo di sette giorni.

Si possono realizzare sistemi completamente autonomi, quindi assolutamente privi di controlli esterni, (stand-alone) aventi sino a 30 proiettori; programmati e gestiti nei tempi e nei modi, attraverso un collegamento del tipo Master-Slave.

Su ogni proiettore sono programmabili 2 Shows composti da 10 scene.

SOFTWARE UPDATE

Il software del proiettore può essere aggiornato attraverso Personal Computer via cavo di collegamento seriale RS 232 o USB (non incluso). L'aggiornamento consente di migliorare nel tempo le prestazioni del proiettore. I software di Genio saranno reperibili presso il sito web di SGM.

CONTROLLO REMOTO VIA TELECOMANDO INFRAROSSO

Genio può essere gestito non solo attraverso il segnale standard DMX 512, utilizzato nel settore dell'illuminazione per lo spettacolo, ma anche mediante l'utilizzo di un pratico telecomando ad infrarossi capace di controllare tutte le funzioni disponibili sul proiettore.

L'uso del controllo remoto a raggi infrarossi trova impiego in ambito architettuale come l'allestimento di negozi, centri commerciali o musei dove non è indispensabile l'utilizzo di una centralina di controllo DMX che complicherebbe l'installazione e diventerebbe di non facile comprensione ad utilizzatori non abituati a controlli così specifici.

Caratteristiche Meccaniche

Proiettore composto da doppio corpo: Base + Testa.

La base è costituita da uno stampo contenente l'alimentatore, dalla stessa fuoriescono due passacavi stagni per l'alimentazione di rete e il cavo DMX.

Il proiettore può essere appoggiato a terra (superficie piana), senza fissaggio rimanendo stabile in tutte le possibili inclinazioni della testa.

Inoltre il proiettore è predisposto per il fissaggio a terra, a parete o con ganci, tramite staffa.

La staffa va fissata con le relative viti al proiettore e presenta due fori Fast-Lock per l'inserimento dei ganci per il fissaggio alla truss.

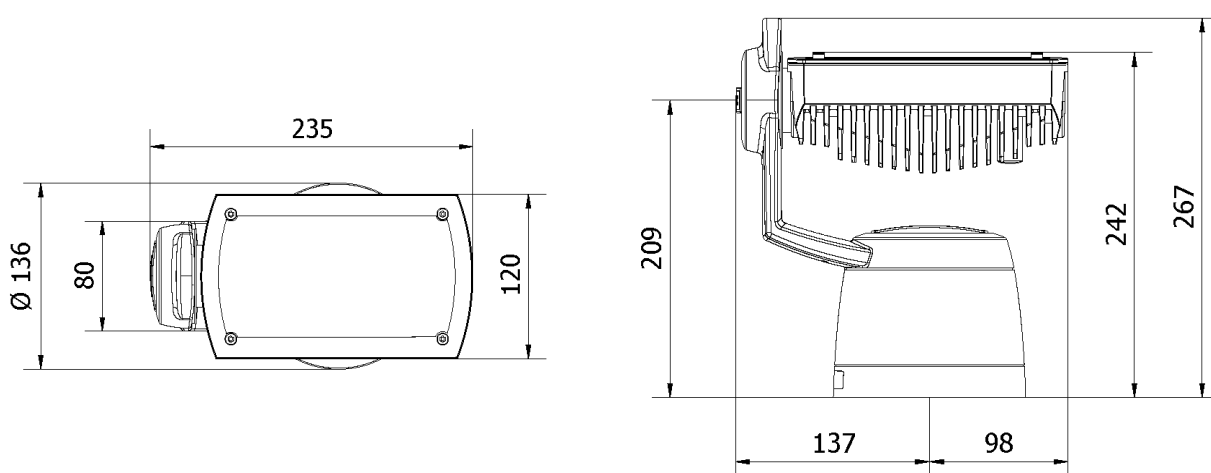
La testa è composta da un dissipatore (in pressofusione) sul quale è fissata la matrice dei LED con le ottiche. La testa può essere ruotata rispetto alla base nel movimento PAN di 270° e nel movimento TILT di 270°.

GRADO D'ISOLAMENTO: IP65.

Materiali resistenti agli agenti atmosferici e da eventuali atti vandalici (vetro temperato).

PESO: 5,3 Kg

DIMENSIONI:



1.4 Caratteristiche Elettriche

- Potenza luminosa: 65 Watt
- Potenza assorbita: 90 Watt
- Alimentatore offline full range: AC 90-270V, 50-60 Hz

OTTICHE

Ottiche opzionali da montate su una piastra intercambiabile, (tutte le lenti in un solo blocco) con vari gradi di apertura fascio: 8° - 25° - 40°.

LED

- 4 led Blue K2 5 Watt
- 8 led Verde K2 5 Watt
- 4 led Rosso K2 5 Watt

1.5 Accessori opzionali

- Ganci Aliscaf
- Cavi di sicurezza
- Gancio Fast-Lock
- Lenti 8° - 25° - 40°



2 INSTALLAZIONE

2.1 Fornitura

Prima di procedere con l'installazione del proiettore controllate che l'imballo contenga gli articoli riportati nella seguente lista e assicuratevi dell'integrità dell'apparecchio.

In caso di dubbio non utilizzate l'apparecchio e rivolgersi ad un centro assistenza tecnica autorizzato SGM e alla ditta di trasporto. Solo il destinatario può infatti reclamare eventuali danni arrecati all'apparecchio a causa del trasporto.

- 1 Pz Proiettore Genio
- 1 Pz manuale di istruzioni
- 1 Pz Piastra fissaggio parete e traliccio
- 1 Pz Cavo di sicurezza
- garanzia

CONSERVATE GLI ELEMENTI DELL'IMBALLO.

GLI ELEMENTI DELL'IMBALLAGGIO (SACCHETTI IN PLASTICA, POLISTIROLO ESPANSO, CHIODI, ECC.), NON DEVONO MAI ESSERE LASCIATI ALLA PORTATA DEI BAMBINI, INQUANTO POTENZIALI FONTI DI PERICOLO. UTILIZZATE L'IMBALLO ORIGINALE IN CASO DI RITORNO DELL'APPARECCHIO ALLA CASA COSTRUTTRICE PER RIPARAZIONE O MANUTENZIONE, ESSO È STATO SPECIFICAMENTE PROGETTATO PER PROTEGGERE L'APPARECCHIO DURANTE IL TRASPORTO.

2.2 Installazione del proiettore sulla struttura

Leggere attentamente le seguenti informazioni di sicurezza prima di procedere con l'installazione del proiettore:



- APPARECCHIO SOLO PER USO PROFESSIONALE.
- EVITARE DI INSTALLARE L'APPARECCHIO IN PROSSIMITÀ DI FONTI DI CALORE.
- INSTALLARE L'APPARECCHIO IN UN LUOGO BEN VENTILATO.
- EVITARE DI UTILIZZARE L'APPARECCHIO:
 - In luoghi soggetti a vibrazioni o a possibili urti
 - In luoghi soggetti a temperature superiori ai 45° o inferiori a 2°C

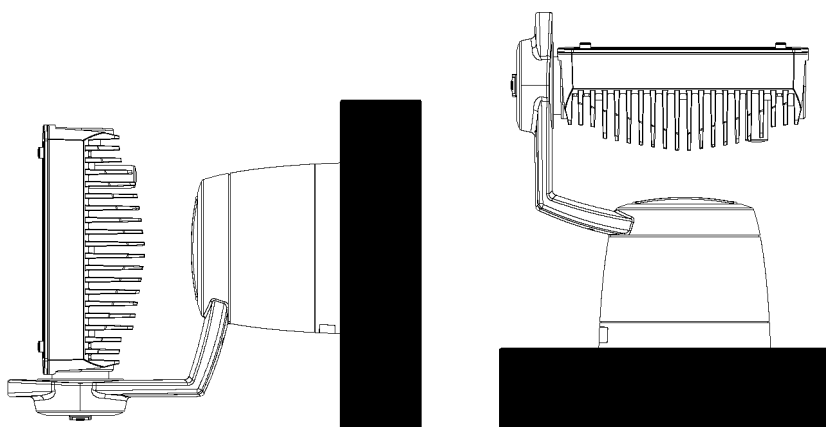


- NON APPOGGIARE L'APPARECCHIO SU PARTI INFIAMMABILI.
- PROTEGGERE L'APPARECCHIO DA CONDIZIONI DI UMIDITÀ ECCESSIVE (I VALORI OTTIMALI SONO COMPRESI FRA IL 35 E L'80%).
- EVITARE CHE NELL'APPARECCHIO PENETRINO LIQUIDI INFIAMMABILI, ACQUA O OGGETTI METALLICI.

2.3 Posizionamento del proiettore

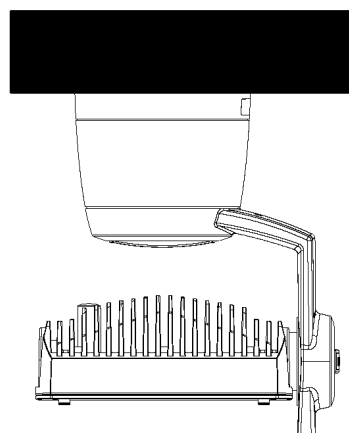
Può essere posizionato in qualsiasi posizione.

N.B. Il rettangolo nero simboleggia una superficie rigida di supporto. E' necessario interfacciare superficie di supporto e zoccolo con quattro rondelle dello spessore di 2 mm, diametro foro 5.3 mm, diametro esterno 15 mm



OK

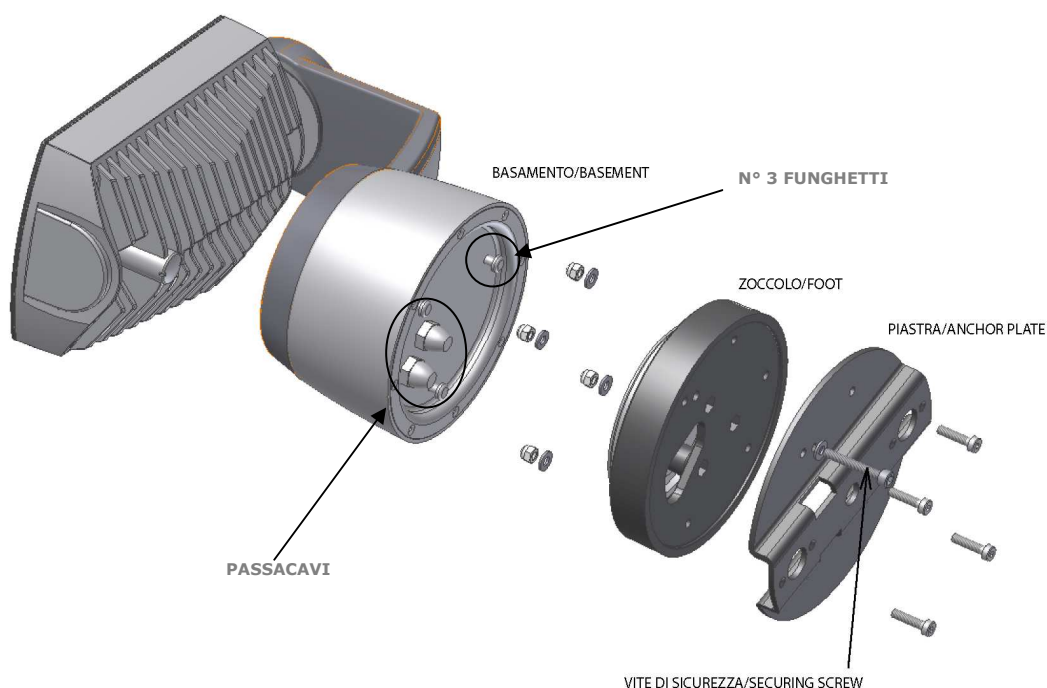
OK



OK

2.4 Montaggio piastra di ancoraggio su zoccolo Genio

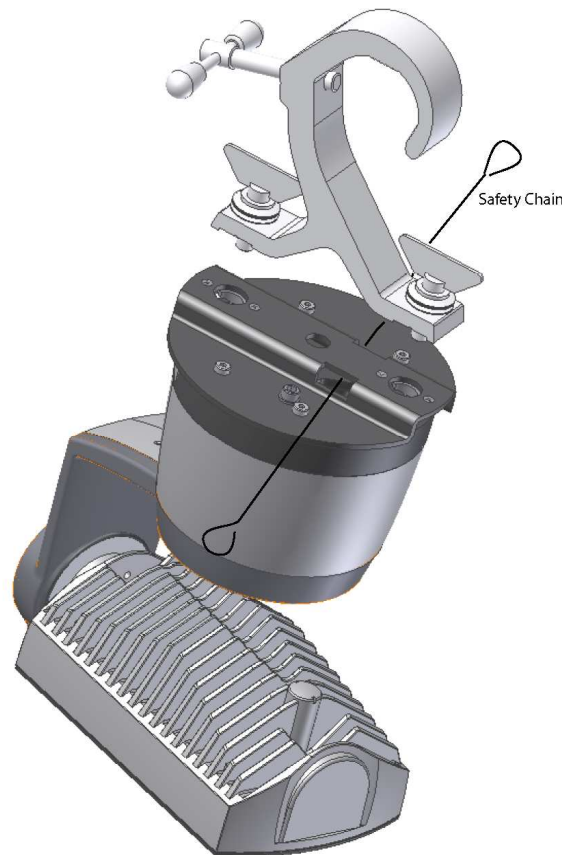
Genio è un proiettore intelligente cambiabile adatto per impieghi nell'illuminazione di tipo decorativo-architettonico o dello spettacolo. Si può differenziare quindi il tipo di installazione a seconda dell'impiego, tramite una staffa di fissaggio multiuso fornita a corredo, sulla quale sarà possibile inserire ganci o altri accessori adatti all'utilizzo previsto per il proiettore.



1. Sganciare lo zoccolo dal basamento. Agire come per un innesto a baionetta: premere e ruotare in senso antiorario lo zoccolo rispetto al basamento.
2. Collegare zoccolo e piastra d'ancoraggio con le 4 viti, rondelle e dadi in dotazione.
3. Agganciare il gruppo zoccolo e piastra al basamento tramite l'innesto tipo baionetta: inserire i funghetti nelle apposite asole dello zoccolo e ruotare in senso orario premendo.
4. Inserire la vite (M5x35) di sicurezza nel foro filettato della piastra di ancoraggio. Serrare bene fino a fondo corsa interponendo la rondella elastica in dotazione.

2.5 Installazione dei ganci

E' possibile agganciare Genio a qualsiasi struttura di supporto o truss attraverso ganci Fast-Lock a "G". Non vi sono controindicazioni rispetto l'orientamento di aggancio della base del proiettore alla truss.



1. Inserire i perni di fissaggio del Gancio Fast-Lock a "G" nei rispettivi fori di innesto presenti sulla staffa di fissaggio.
2. Serrare i perni ruotandoli in senso orario per $\frac{1}{4}$ di giro fino a sentire lo scatto.
3. Far passare il cavo di sicurezza per i fori presenti sulla staffa di fissaggio come indicato in figura. Il cavo andrà anche avvolto attorno alla struttura alla quale verrà appeso il proiettore.
4. Agganciare le due estremità del cavo di sicurezza.

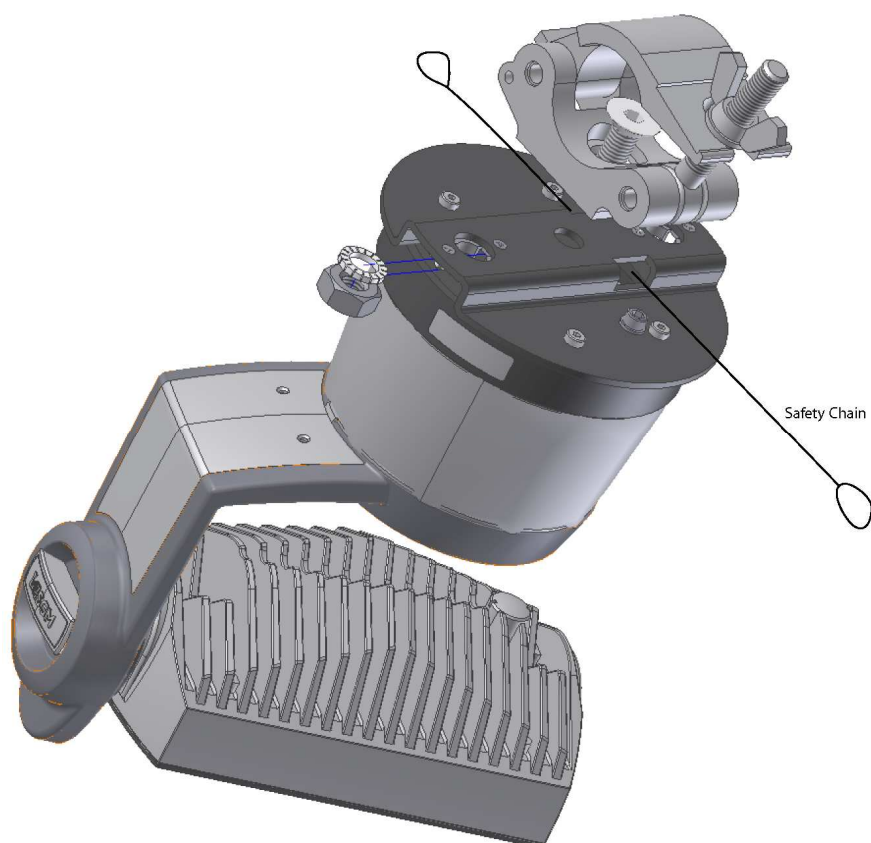
ATTENZIONE!!

L'installazione del proiettore deve essere eseguita in modo tale che la struttura al quale verrà agganciato, sia in grado di sopportare 10 volte il peso del proiettore per almeno un'ora, senza presentare evidenti segni di cedimento o deformazione.



- L'installazione in sospensione dei proiettori richiede esperienza, incluso conoscenze sul calcolo dei limiti di carico di una struttura, conoscenza dei materiali utilizzati, ed ispezioni periodiche dei proiettori e della struttura. L'installazione da parte di personale non qualificato potrebbe risultare pericolosa a persone o cose.
- Il proiettore deve essere installato in aree nelle quali non possa essere raggiunto da persone.
- L'installazione deve sempre essere protetta mediante cavo di sicurezza. Non utilizzare le maniglie per l'ancoraggio del cavo ma solo l'apposito punto di fissaggio presente nella base del proiettore.
- Mai operare o sostare direttamente sotto il proiettore durante le fasi di montaggio, rimozione o assistenza all'apparecchio stesso.
- L'operatore deve assicurarsi che l'installazione sia stata eseguita in accordo alle locali norme di sicurezza ed approvata da un esperto, in anticipo rispetto al primo utilizzo del proiettore o dell'impianto.
- L'installazione deve essere revisionata da personale qualificato con cadenza annuale.

2.6 Installazione Gancio Aliscaf



1. Installare il gancio Aliscaf alla staffa di fissaggio utilizzando una vite M 12 con relativo dado e rondella fornite a corredo.
2. Installare la staffa di fissaggio completa di gancio Aliscaf nella base del Genio utilizzando le 4 viti apposite.
3. Far passare il cavo di sicurezza per i fori presenti sulla staffa di fissaggio come indicato in figura. Il cavo andrà anche avvolto attorno alla struttura alla quale verrà appeso il proiettore.
4. Agganciare le due estremità del cavo di sicurezza.

N.B. Il gancio tipo ALISCAF deve essere montato sulla piastra d'ancoraggio prima che questa sia collegata allo zoccolo.

ATTENZIONE !!

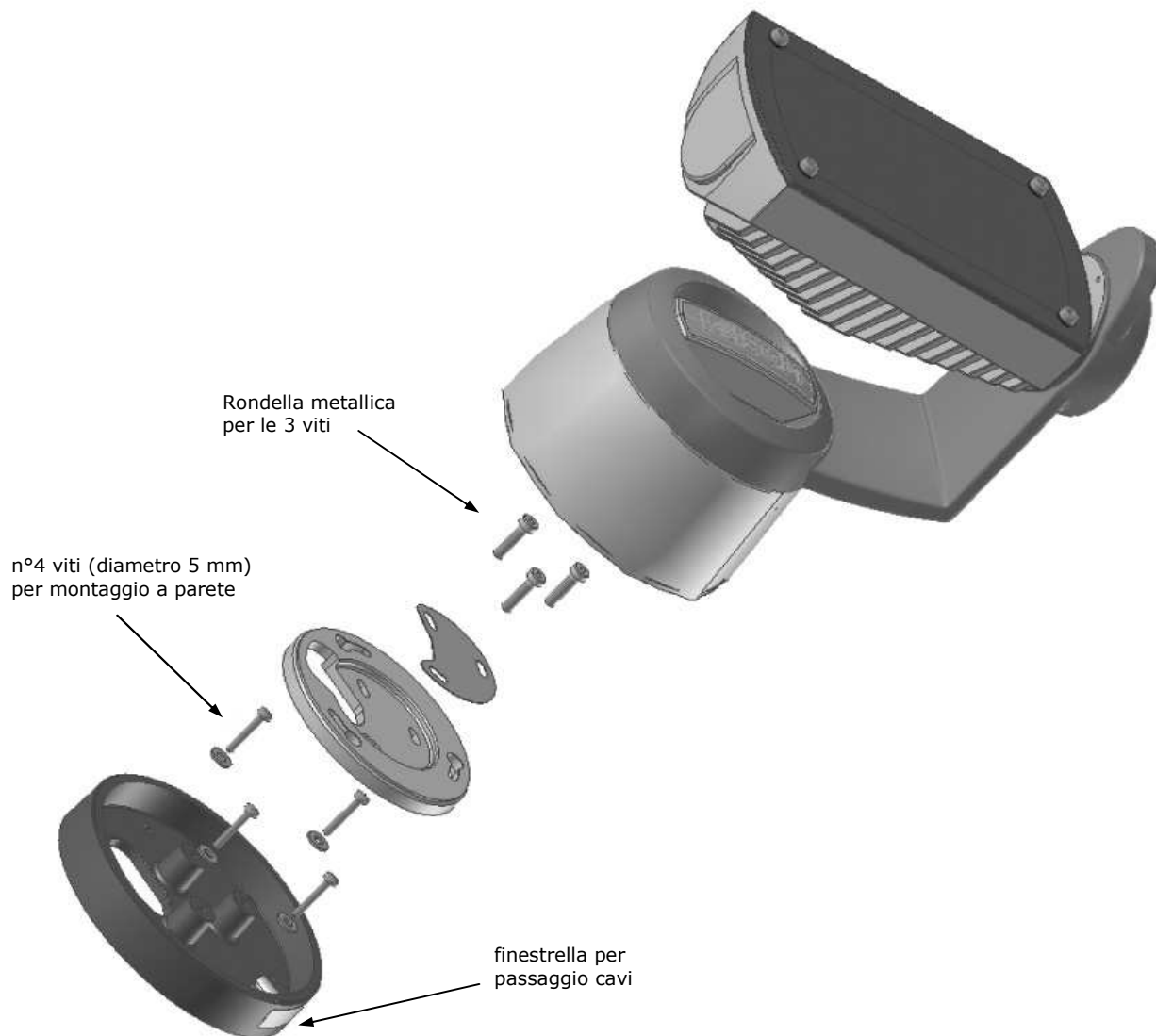
l'installazione del proiettore deve essere eseguita in modo tale che la struttura al quale verrà agganciato, sia in grado di sopportare 10 volte il peso del proiettore per almeno un'ora, senza presentare evidenti segni di cedimento o deformazione.



- L'installazione in sospensione dei proiettori richiede esperienza, incluso conoscenze sul calcolo dei limiti di carico di una struttura, conoscenza dei materiali utilizzati, ed ispezioni periodiche dei proiettori e della struttura. L'installazione da parte di personale non qualificato potrebbe risultare pericolosa a persone o cose.
- Il proiettore deve essere installato in aree nelle quali non possa essere raggiunto da persone.
- L'installazione deve sempre essere protetta mediante cavo di sicurezza. Non utilizzare le maniglie per l'ancoraggio del cavo ma solo l'apposito punto di fissaggio presente nella base del proiettore.
- Mai operare o sostare direttamente sotto il proiettore durante le fasi di montaggio, rimozione o assistenza all'apparecchio stesso.
- L'operatore deve assicurarsi che l'installazione sia stata eseguita in accordo alle locali norme di sicurezza ed approvata da un esperto, in anticipo rispetto al primo utilizzo del proiettore o dell'impianto.
- L'installazione deve essere revisionata da personale qualificato con cadenza annuale.

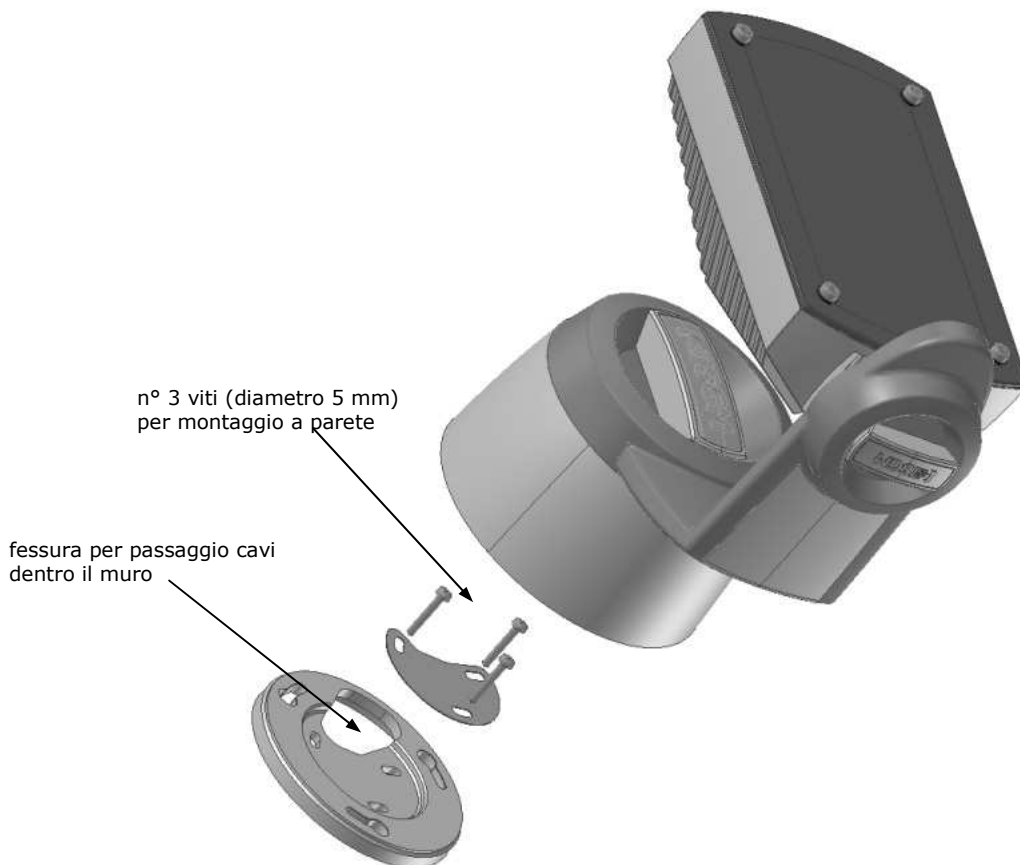
2.7 Installazione a parete

a) CON USCITA LATERALE DEI CAVI



1. Smontare lo zoccolo dal basamento agendo come per un innesto a baionetta: spingere e ruotare in senso antiorario lo zoccolo.
2. Smontare la flangia (di fissaggio basamento) che si trova all'interno dello zoccolo. E' necessario svitare tre viti M5x16.
3. A questo punto sono accessibili i quattro fori per l'inserimento delle viti per l'installazione a parete. Fissare lo zoccolo alla parete*, quindi la flangia di fissaggio basamento.
4. Ora è possibile ri-innestare Genio sul proprio zoccolo: inserire i 3 funghetti nelle asole e ruotare in senso orario.
I cavi di alimentazione e DMX devono uscire lateralmente dall'apposita finestrella ricavata sul fianco dello zoccolo.

* E' necessario interfacciare superficie di supporto e zoccolo con quattro rondelle dello spessore di 2 mm, diametro foro 5.3 mm, diametro esterno 15 mm.

b) CON USCITA POSTERIORE DEI CAVI

1. Smontare lo zoccolo dalla macchina, quindi svitare le 3 viti M5x16 per separare lo zoccolo dalla flangia di fissaggio del basamento.
2. Bloccare la flangia di fissaggio del basamento sul muro con 3 viti (da muro) con diametro di 5 mm.
3. Far passare i cavi nell'apposita fessura ricavata sulla flangia di fissaggio basamento che dovrà essere posizionata in corrispondenza del foro sulla parete.
Quindi bloccare la macchina sulla flangia utilizzando l'innesto tipo baionetta: inserire i tre funghetti nelle asole e ruotare in senso orario.

ATTENZIONE !!

L'installazione del proiettore deve essere eseguita in modo tale che la struttura al quale verrà agganciato, sia in grado di sopportare 10 volte il peso del proiettore per almeno un'ora, senza presentare evidenti segni di cedimento o deformazione.

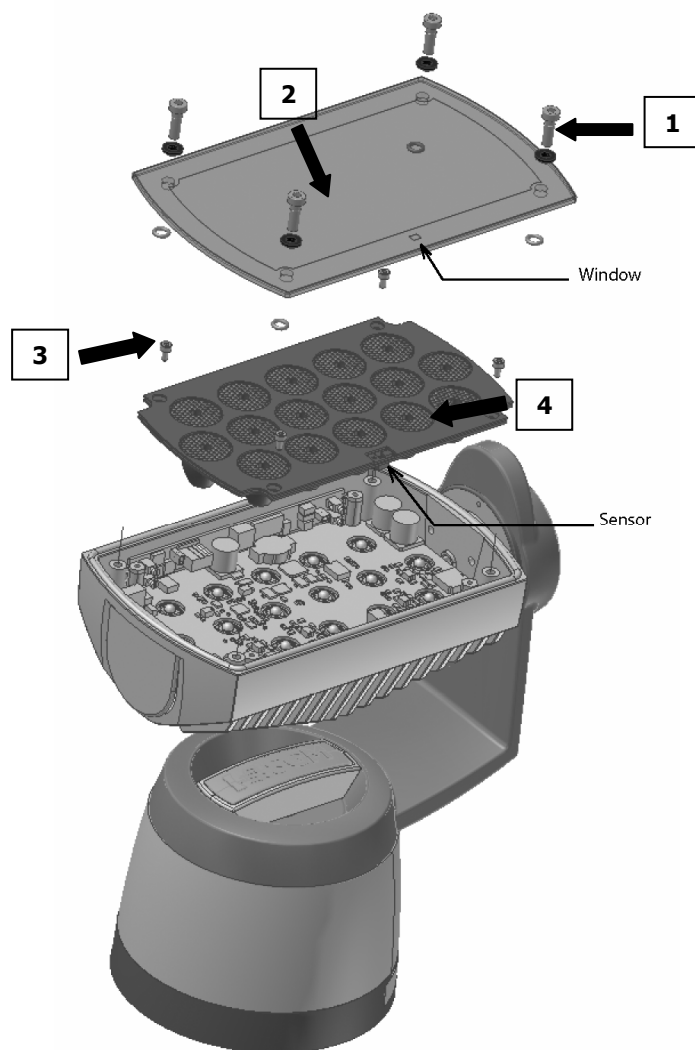
- L'installazione in sospensione dei proiettori richiede esperienza, incluso conoscenze sul calcolo dei limiti di carico di una struttura, conoscenza dei materiali utilizzati, ed ispezioni periodiche dei proiettori e della struttura. L'installazione da parte di personale non qualificato potrebbe risultare pericolosa a persone o cose.
- Il proiettore deve essere installato in aree nelle quali non possa essere raggiunto da persone.
- L'installazione deve sempre essere protetta mediante cavo di sicurezza. Non utilizzare le maniglie per l'ancoraggio del cavo ma solo l'apposito punto di fissaggio presente nella base del proiettore.
- Mai operare o sostare direttamente sotto il proiettore durante le fasi di montaggio, rimozione o assistenza all'apparecchio stesso.
- L'operatore deve assicurarsi che l'installazione sia stata eseguita in accordo alle locali norme di sicurezza ed approvata da un esperto, in anticipo rispetto al primo utilizzo del proiettore o dell'impianto.
- L'installazione deve essere revisionata da personale qualificato con cadenza annuale.



2.8 Installazione lenti opzionali

Genio può essere equipaggiato con diversi tipi di ottiche frontali, in modo da ottenere diversi angoli di apertura del fascio. Sotto riportato vi sono le operazioni da eseguire qualora si renda necessario sostituire le ottiche frontali della matrice di LED

RIMOZIONE / INSTALLAZIONE DEL PANNELLO LENTI FRONTALE



N.B. La posizione della finestrella presente sulla cornice nera del vetro deve essere allineata con la posizione del sensore presente sul gruppo lenti.

Rimozione

- 1** Rimuovere le viti che si trovano nella parte anteriore della testa di Genio, attraverso l'ausilio di una chiave esagonale da 3 mm
- 2** È ora possibile estrarre il vetro frontale dell'apparecchio in modo da avere accesso al pannello portalenti.
- 3** Allentare ora le 4 viti esagonali che fissano il pannello portalenti alla matrice di led allineata sottostante con l'ausilio di una chiave da 2,5 mm.
Importante!! Ricordarsi di scollegare il cablaggio che va al sensore indicato in figura.

Installazione

Evitare di toccare le singole lenti che compongono il set. Qualora ciò accadesse, pulire accuratamente con un panno morbido e asciutto.

- 4** Riposizionare il nuovo set di lenti accuratamente, ponendo particolare attenzione all'allineamento dei LED rispetto alle ottiche.
Ricollegare il cablaggio al sensore presente sul gruppo lenti.

ATTENZIONE!!

Prima di riposizionare il nuovo set di lenti, pulire delicatamente i LED attraverso un panno morbido e asciutto.
EVITARE ACCURATAMENTE DI TOCCARE I LED, qualora ciò accadesse, pulire con un panno asciutto evitando l'uso di solventi, sgrassanti o strumenti abrasivi.

- 3** Riposizionato il nuovo set di lenti, fissarlo alla matrice con le apposite viti evitando di serrarle individualmente ma in sequenza ordinata e in maniera sequenziale e progressiva.
- 2** Riposizionare quindi il vetro frontale dopo averlo pulito con un panno asciutto e morbido.

2.9 Costruzione del cavo di alimentazione

ATTENZIONE!!



PERICOLO! RISCHIO SI SCOSSA ELETTRICA.

- I LAVORI ELETTRICI NECESSARI PER L' INSTALLAZIONE DELL' APPARECCHIATURA DEVONO ESSERE ESEGUITI DA PERSONALE QUALIFICATO.
- APPARECCHIO DI CLASSE I NECESSITA DI MESSA A TERRA.

Genio essendo un proiettore avente classe di protezione di tipo IP65 è dotato di cavi di cablaggio già installati su pressacavo dedicato.

Al cavo di alimentazione, andrà installata una presa di alimentazione di rete secondo gli standard del paese d'utilizzo.

Per la polarità del cavo, riferirsi alla tabella, in cui sono riportati i cavi per terra, neutro, fase.

CAVI	PIN	SIMBOLO	US	UK
Bianco	Fase	"L"	Giallo / Rame	Rosso
Nero	Neutro	"N"	Argento	Nero
Verde	Terra		Verde	Verde

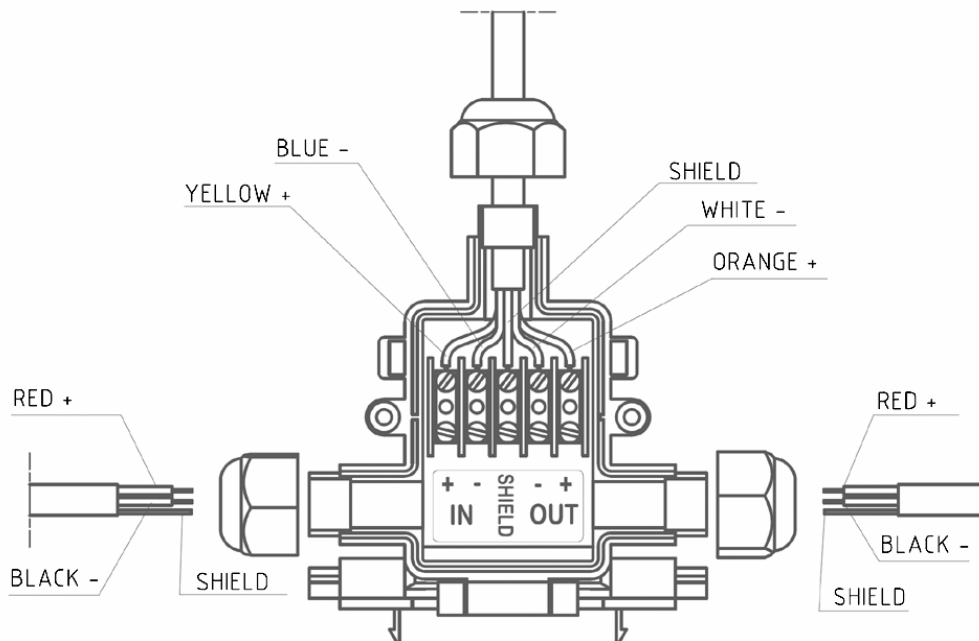
ATTENZIONE!!



- LE OPERAZIONI DI CABLAGGIO E COLLEGAMENTO DEVONO ESSERE ESEGUITE DA PERSONALE QUALIFICATO
- L'APPARECCHIO DEVE ESSERE UTILIZZATO SOLAMENTE CON TENSIONE E FREQUENZA INDICATE NELLE SPECIFICHE DEL PRODOTTO
- L'APPARECCHIO DI CLASSE I NECESSITA CATEGORICAMENTE DI MESSA A TERRA
- NON ALIMENTARE PALCO MOBILE ATTRAVERSO UNITA DI POTENZA DIMMER POTRESTE ROVINARE L'ALIMENTATORE INTERNO
- PRIMA DI COLLEGARE L'APPARECCHIO ACCERTARSI CHE LA FORNITURA ELETTRICA CORRISPONDA A QUELLA DI TARGA
- L'APPARECCHIO DEVE ESSERE PROTETTO DA INTERRUTTORE MAGNETO TERMICO

2.10 Costruzione del cavo segnale

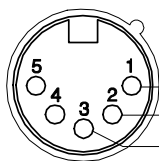
Genio dispone di ingresso DMX 512 che utilizza un'apposita scatola di derivazione con grado di protezione IP54 nella quale andranno effettuati i collegamenti del cavo DMX di ingresso e uscita.



Per il collegamento si devono usare cavi schermati conformi alle specifiche EIA RS-485 con le seguenti caratteristiche:

- 2 conduttori più la schermatura
- impedenza di 120 ohm- bassa capacità
- velocità trasmissione max. 250 Kbaud.

2.11 Connessioni del cavo



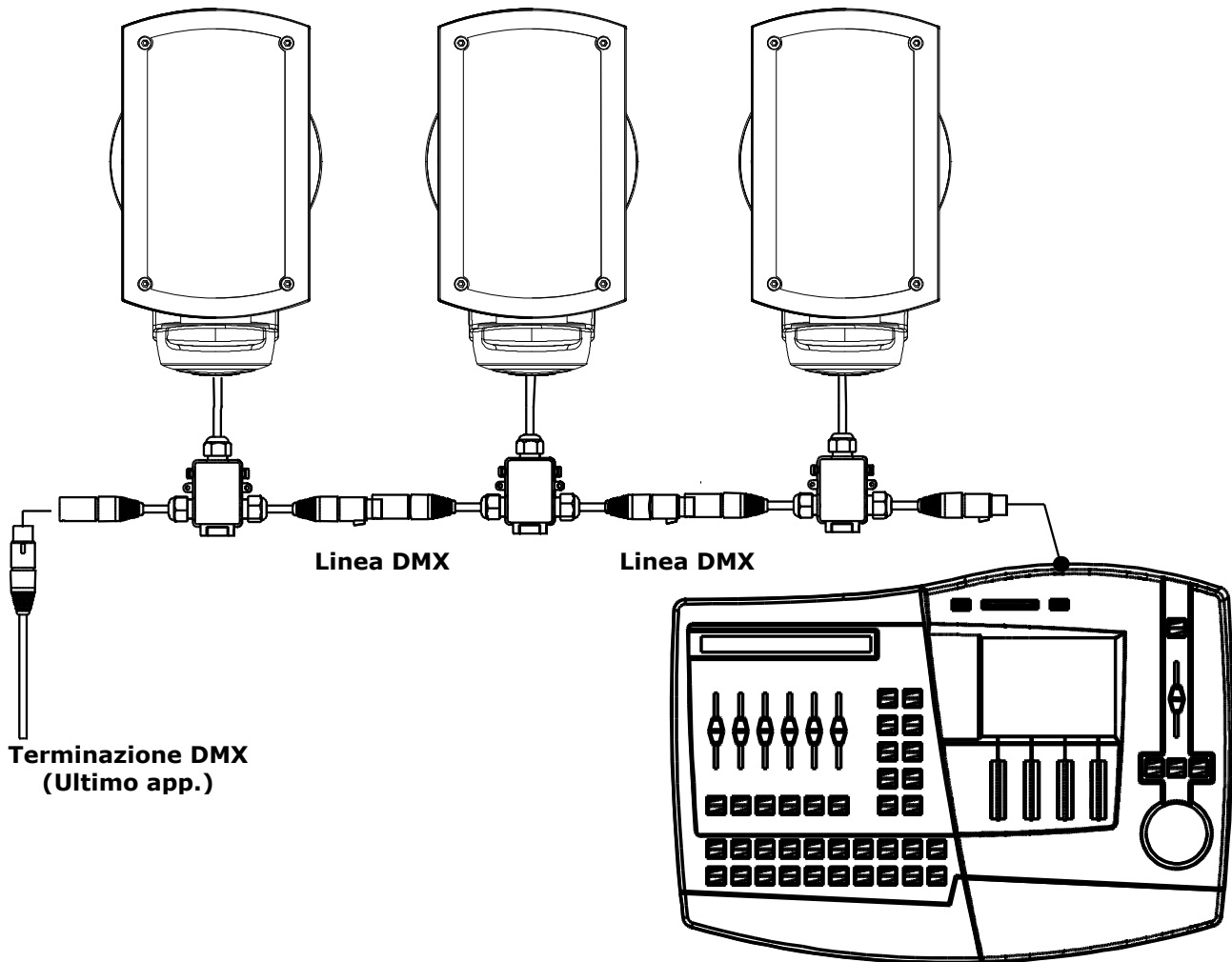
COMMON
DMX-
DMX+

Vedi figura facendo attenzione alla schermatura che deve essere collegata al PIN 1.

ATTENZIONE!!



La parte schermante del cavo (calza) non deve essere MAI collegata alla terra dell'impianto, in quanto ciò comporterebbe malfunzionamenti delle unità e dei controller.

Esempio di collegamento della linea DMX:

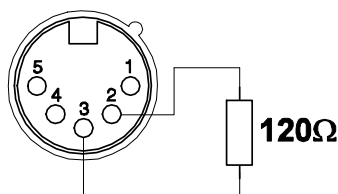
Per evitare possibili malfunzionamenti attenersi alle seguenti indicazioni:

- Lunghezza massima del cavo:** 500 m
- N° max. apparecchi collegabili:** 32 unità
- Percorso della linea:** Evitare percorsi paralleli alla linea di potenza.
- Terminazione:** Resistenza da 120 Ohm tra i Pin 2-3 dell'ultimo apparecchio.

2.12 Costruzione del terminatore dmX

La terminazione evita la probabilità che il segnale DMX 512, una volta raggiunta la fine della linea stessa venga riflesso indietro lungo il cavo, provocando, in certe condizioni e lunghezze, la sua sovrapposizione al segnale originale e la sua cancellazione.

La terminazione viene costruita saldando una resistenza di 120 Ohm 1/4 W tra i pin 2-3 del connettore XLR 5 pin maschio (vedi figura).

**2.13 Segnale IR**

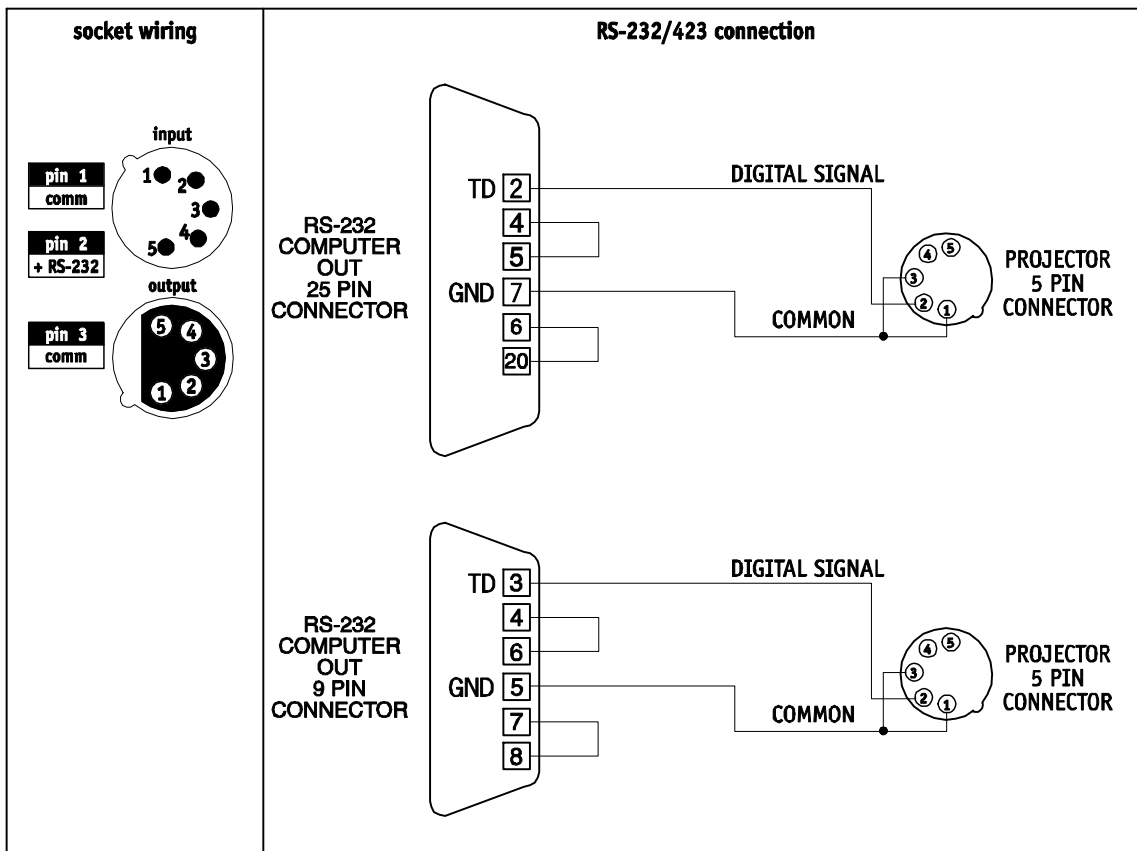
Il Telecomando ad infrarossi va utilizzato quando il terminatore DMX non è collegato.

Il segnale viene riconosciuto in automatico senza bisogno di particolari settaggi del proiettore.

2.14 Collegamento RS-232

Per il collegamento usare cavo schermato coassiale RG 58 da 50 ohm di buona qualità, onde evitare problemi sulla trasmissione del segnale e malfunzionamento dell'apparecchio. I connettori utilizzati sono sempre del tipo XLR 5pin.

Per le connessioni fare riferimento alla figura:



2.15 Aggiornamento del firmware del proiettore

Per aggiornare il firmware del proiettore occorre:

- Driver USB-DMX per poter installare il nuovo hardware
- Cavo USB-DMX che permette di collegare il proiettore al PC
- Versione aggiornata del software

Seguire la seguente procedura per effettuare l'aggiornamento:

1. Installare il driver USB-DMX sul PC che si utilizza per scaricare il software.
Il driver e le istruzioni per l'installazione saranno disponibili sul nostro sito web www.sgm.it
2. Collegare il cavo USB-DMX dal PC al proiettore.
3. Scaricare il software.
Il software è costituito da un file con estensione .upd e da un file con estensione .exe, lanciando il file.exe e l'aggiornamento verrà eseguito automaticamente.

Il software sarà disponibile sul nostro sito web: www.sgm.it.

3 MICRO COMPUTER CONTROL

3.1 Microcomputer "Control"

Genio è dotato di un microcomputer che permette di personalizzare il proiettore nella maniera più conveniente a seconda del tipo di installazione. E', infatti, possibile:

- assegnare l'indirizzo di partenza
- eseguire programmi di test per verificare il corretto funzionamento de proiettore
- personalizzazione di alcuni parametri.
- Programmazione Stand Alone

3.2 Protocollo RDM

Attraverso il protocollo RDM è possibile eseguire le funzioni di settaggio e programmazione di Genio.

3.3 Funzioni RDM

In questo capitolo tratteremo tutte le funzioni RDM gestite dal micro computer. Tali funzioni consentono di settare il proiettore secondo le proprie esigenze, ricavare informazioni sul suo funzionamento, testare le varie parti che lo compongono e infine programmarlo, qualora si intenda utilizzarlo in modalità Stand-alone (funzionamento autonomo).

FUNZIONI RDM	OPZIONI	DESCRIZIONE
Address	001 - 504	Indirizzamento proiettori
COLORBALANCE	-	Funzione di settaggio del bilanciamento del bianco
COLORBALANCE ENABLE	ON	Attiva il bilanciamento del bianco
	OFF	Disattiva il bilanciamento del bianco
Red_hour	-	Funzione lettura ore di funzionamento led Rossi. E' possibile azzerare
Green_hour	-	Funzione lettura ore di funzionamento led Verdi. E' possibile azzerare
Blue_hour	-	Funzione lettura ore di funzionamento led Blu. E' possibile azzerare
Lamp_hour	-	Funzione lettura ore di funzionamento complessivo del proiettore
DMX DELAY	0 - 998 (sec) - UNL	E' possibile stabilire per quanti secondi in assenza di DMX si debba mantenere l'ultimo stato canali del proiettore (default = UNL)
	UNL	Mantiene sempre l'ultimo stato canali anche in assenza di segnale DMX
DAY & CLOCK	MON - TUE - WED - THU - FRI - SAT- SUN	Imposta il giorno della settimana
	Hh : mm : ss	Imposta ore minuti e secondi orologio interno
FACTORY	SET	Permette di settare i parametri di lavoro del proiettore in Default
PREVIOUS	SET	Permette di ripristinare i valori dei parametri che erano impostati immediatamente prima l'operazione FACT=SET
TEST	-	Testa il corretto funzionamento dei canali fisici del proiettore
TEMPERATURE		Mostra la temperatura corrente della testa
MASTER	ON	Proiettore in modalità trasmissione dati Master
	OFF	Proiettore in modalità NON-Master
SLAVEID	1 - 29	Configura a quale numero slave è assegnato il proiettore
SCHEDLULER ENABLE	ON	Abilita il playback dei programmi secondo la schedulazione
	OFF	Disabilita il playback dei programmi secondo la schedulazione
PROGRAM RUN	OFF	Disabilita il playback di programmi
	1	Abilita il playback del programma
PROGAMMER	-	Funzione di programmazione
SCHEDULER	-	Funzione di programmazione dello Scheduler

3.4 Indirizzamento

Funzione di indirizzamento del proiettore.

Genio necessita di 8 canali Dmx per essere controllato in tutte le sue funzioni. Per un universo di controllo DMX 512 è possibile controllare quindi sino a 64 apparecchi contemporaneamente e separatamente



ATTENZIONE!!

non applicare per ciascuna linea DMX più di 32 proiettori ! Qualora si renda necessario collegare una serie maggiore di apparecchi, si raccomanda l'impiego di appositi Buffers o Splitter ogni 32 proiettori, al fine di mantenere inalterata la qualità del segnale.

Vedere la tabella seguente per identificare l'indirizzo DMX esatto per ciascun proiettore collegato nella stessa Linea DMX.

Genio N°	Indirizzo DMX	Genio N°	Indirizzo DMX	Genio N°	Indirizzo DMX	Genio N°	Indirizzo DMX	Genio N°	Indirizzo DMX
1	001	14	105	27	209	40	313	53	417
2	009	15	113	28	217	41	321	54	425
3	017	16	121	29	225	42	329	55	433
4	025	17	129	30	233	43	337	56	441
5	033	18	137	31	241	44	345	57	449
6	041	19	145	32	249	45	353	58	457
7	049	20	153	33	257	46	361	59	465
8	057	21	161	34	265	47	369	60	473
9	065	22	169	35	273	48	377	61	481
10	073	23	177	36	281	49	385	62	489
11	081	24	185	37	289	50	393	63	497
12	089	25	193	38	297	51	401	64	505
13	097	26	201	39	305	52	409		

3.5 Color Balance

Questa funzione consente il settaggio del bilanciamento del bianco di Genio. Qualora si desideri lavorare con una temperatura di colore fissa desiderata, è necessario intervenire attraverso questa funzione.

3.6 Color Balance enable

Questa funzione consente di attivare o disattivare il bilanciamento del bianco, precedentemente realizzato attraverso la funzione COLORBALANCE nel caso di utilizzo STAND-ALONE del proiettore.

3.7 Conta ore

Queste funzioni consentono la lettura delle ore di funzionamento dei singoli canali R - G - B (Rosso - Verde - Blu).

E' possibile inoltre azzerare il conta ore qualora la matrice di Led venga sostituita. La funzione "lamp hour" consente la lettura delle ore totali di funzionamento del proiettore.

3.8 DMX delay

E' possibile stabilire per quanti secondi in assenza di DMX il proiettore debba mantenere l'ultima condizione di lavoro. Il tempo di attesa può essere regolato da 0 a 998 secondi. Se impostato nella voce UNL il proiettore manterrà il proprio stato di attesa illimitatamente nel tempo. Questa funzione si rivela indispensabile in quei casi in cui il segnale DMX venga accidentalmente a mancare.

3.9 Giorno della settimana & ora

E' di fondamentale importanza configurare il giorno della settimana e l'orologio a bordo di Genio se si desidera usarlo successivamente in modalit  Stand-alone.

3.10 Settaggio parametri di default

Questa funzione permette di settare i parametri di default

Voce di menu	Parametro di default
ADDR	001
DMXDLY	UNL

3.11 Ripristino parametri di default

Questa voce permette di ripristinare i valori dei parametri che erano impostati immediatamente prima dell'operazione **FACT=SET** . Praticamente se per errore   stato fatto un settaggio dei parametri di default , questa operazione permette di ritornare ai valori precedentemente impostati.

3.12 Funzioni di test

Attraverso la funzione di test   possibile testare il corretto funzionamento dei canali che controllano Genio.

3.13 Temperatura della testa

Attraverso la funzione TEMPERATURE   possibile leggere la temperatura corrente della testa di Genio.

3.14 Configurazione di Master

Qualora si desideri usare un sistema di pi  proiettori collegati tra loro in modalit  Stand-alone   necessaria la presenza di un proiettore MASTER, in grado di controllare gli altri proiettori, avente una programmazione a bordo.

3.15 Configurazione di Slave

Qualora si desideri usare un sistema di pi  proiettori collegati tra loro in modalit  Stand-alone   necessaria la presenza di un proiettore MASTER, mentre tutti i proiettori da esso controllati, dovranno essere configurati individualmente con un proprio numero di SLAVE. Nell'ipotesi di usare gli stessi ID per proiettori diversi, non si potr  successivamente controllarli da programma MASETR in maniera individuale.

3.16 Attivazione - Disattivazione Scheduler

Lo Scheduler consente di organizzare e realizzare il playback in maniera tutto automatica di una serie di Eventi su base settimanale, comprendenti i programmi precostituiti a bordo del proiettore MASTER.

3.17 Playback programmi interni

Ciascun Proiettore pu  essere programmato con 2 ProgrammI aventi 10 scene. L'attivazione dei programmi avviene attraverso questa funzione

3.18 Programmer

La funzione Programmer consente di eseguire una programmazione a bordo di Genio, per un eventuale funzionamento autonomo privo di controllo DMX esterno. La funzione "Programmer" consente inoltre di programmare un massimo di 29 proiettori SLAVE collegati al proiettore MASTER ove risiede la programmazione stessa.

3.19 Scheduler

La funzione Scheduler dà accesso alla programmazione di "eventi" in grado eseguire il playback di programmi precedentemente realizzati a bordo di Genio, in tempi e modi desiderati. Il numero di eventi sono 48 e ciascun evento può controllare l'ora di avvio e l'ora di arresto di un programma giorno per giorno su base settimanale.

Le fasi fondamentali di programmazione dello scheduler sono le seguenti:

1. Scelta del numero di evento
2. Scelta del giorno
3. Ora e minuti d'inizio evento
4. Ora e minuti Fine evento
5. Attivazione-Disattivazione opzionale dell'evento

Nel dettaglio il capitolo "Programmazione Stand-Alone" descrive tutte le operazioni necessarie alla programmazione dello Scheduler.

4 CANALI DI CONTROLLO

4.1 Controllo del proiettore via DMX

Nella tabella sotto riportata vi sono rappresentati i canali di controllo di Genio e relativo Patch interno.

Canale DMX	Funzione	Descrizione
Ch 1	Strobe	Funzione strobo regolabile e random. Funzioni Pulse
Ch 2	Dimmer	Controllo intensità luminosa
Ch 3	Red	Controllo saturazione continua 0-100% Rosso
Ch 4	Green	Controllo saturazione continua 0-100% Verde
Ch 5	Blue	Controllo saturazione continua 0-100% Blue
Ch 6	CTC	Controllo continuo Temperatura di Colore
Ch 7	Macro	Selezione Macro preimpostate
Ch 8	Mod_Colore	Controllo bilanciamento del Bianco

CANALE DIMMER CH 2

DMX Value	Valore medio	Funzione
0 - 255		Regolazione lineare 0 - 100 % intensità

CANALE RED CH 3

DMX Value	Valore medio	Funzione
0 - 255		Regolazione lineare 0 - 100 % saturazione del Rosso

CANALE GREEN CH 4

DMX Value	Valore medio	Funzione
0 - 255		Regolazione lineare 0 - 100 % saturazione del Verde

CANALE BLUE CH 5

DMX Value	Valore medio	Funzione
0 - 255		Regolazione lineare 0 - 100 % saturazione del Blu

CANALE STROBO CH 1

DMX Value	Valore medio	Funzione
0 - 7		Strobo spento
8 - 15		Strobo attivo aperto
16 - 151		Regolazione lineare frequenza stroboscopica da 1 a 20 Hz
152 - 159		Effetto Pulse open velocità lenta
160 - 167		Effetto Pulse open velocità media
168 - 175		Effetto Pulse open velocità alta
176 - 183		Effetto Pulse close velocità lenta
184 - 191		Effetto Pulse close velocità media
191 - 199		Effetto Pulse close velocità alta
200 - 207		Effetto Random strobe velocità lenta
208 - 215		Effetto Random strobe velocità media
216 - 223		Effetto Random strobe velocità alta
224 - 255		Strobo aperto

CANALE MACRO CH 7

DMX Value	Valore medio	Funzione
0 - 7	4	NO MACRO
8 - 15	12	MACRO 1 Rainbow Slow - Stand Time 5 sec
16 - 23	20	MACRO 2 Rainbow Medium - Stand Time 5 sec
24 - 31	28	MACRO 3 Rainbow Fast - Stand Time 5 sec
32 - 39	36	MACRO 4 Rainbow Slow - NO Stand time
40 - 47	44	MACRO 5 Rainbow Medium - NO Stand time
48 - 55	52	MACRO 6 Rainbow Fast - NO Stand time
56 - 63	60	MACRO 7 Rainbow VerySlow - NO Stand time
64 - 70	68	MACRO 8 Random Color Slow
71	71	Store Color_mode enable
72 - 79	76	MACRO 9 Random Color Medium
80 - 87	84	MACRO 10 Random Color Fast
88 - 95	92	Future
96 - 103	100	Future
104 - 111	108	Future
112 - 119	116	Future
120 - 136	128	Future

CANALE COLOR MODE CH 8

DMX Value	Valore medio	Funzione
0 - 63	32	Bilanciamento del bianco non attivo (Full Color)
64 - 189	127	Bilanciamento del bianco attivo (Balanced)
190 - 250	220	Bilanciamento del bianco non attivo (Full Color)
251 - 255	253	Store di un nuovo bilanciamento dei bianco

CANALE CTC CH 6

DMX Value	Valore medio	Funzione
0 - 19	10	OFF
20 - 255	138	Da Freddo + 2000 K° a Caldo - 2000 k° rispetto il bianco bilanciato o non

5 OPERATIVITÀ

5.1 Bilanciamento del bianco

Genio è dotato di un sistema di bilanciamento del Bianco personalizzabile e memorizzabile per ciascun proiettore per un numero illimitato di volte. Inoltre nell'ambito di qualsiasi bilanciamento impostato, è possibile comunque in maniera del tutto dinamica, variare la temperatura di colore a seconda delle necessità, attraverso il canale CTC nell'intorno del valore di bianco bilanciato o Full Color.

Tutte queste operazioni sono possibili via DMX seguendo le operazioni di seguito descritte:

1. Portare il canale Color_Mode al valore 220 (85%)
2. Agire sui canali RED (rosso) GREEN (Verde) BLUE (BLU) in modo da ottenere il bilanciamento desiderato del bianco
3. Portare il canale Macro al valore 71 (28 %)
4. Incrementare Color_Mode sino al massimo 255 (100 %). Dopo 4 secondi il nuovo bilanciamento viene memorizzato da Genio

Il canale Color Mode agisce inoltre come selettore istantaneo tra: bilanciamento precedentemente memorizzato (al valore 127) o Full-color Power, (al valore 0) qualora si desideri l'emissione totale dei colori senza limitazioni imposte dal bilanciamento stesso.

5.2 Controllo della temperatura di colore

Il canale CTC consente di variare la temperatura di colore attraverso il canale 6 di Genio. Esso agisce nell'intorno del bilanciamento del bianco o del Full-Color a seconda delle esigenze. E' possibile dunque raffreddare o riscaldare in maniera lineare qualsiasi tipo di bianco precedentemente scelto di più o meno 2000 K°

Per abilitare il controllo di temperatura colore associato ad un bilanciamento del bianco personalizzato, bisogna portare il canale 8, color mode, al valore DMX 127 (50%). Al contrario, nel caso il canale 8 rimanga al valore DMX 0, il canale CTC regolerà la temperatura colore basandosi sul colore naturale e quindi non bilanciato di Genio.

5.3 Utilizzo IR

Nei casi in cui si presenti la necessità di controllare il proiettore a distanza, Genio riconosce in automatico, senza particolari settaggi il segnale ad infrarossi, qualora non venga collegato alla linea di segnale DMX o che la linea stessa non sia attiva.

Infatti tramite il Telecomando IR dedicato è possibile impostare tutte le funzioni di Genio riportate di seguito:

- Regolazione del colore (Rosso, Verde, Blu)
- Attivazione Macro
- Attivazione Programma
- Attivazione scene
- Memorizzazione Scene
- Attivazione Master
- Attivazione Scheduler



5.4 Utilizzo Stand Alone

Nelle installazioni fisse per uso architettuale si può rendere necessario l'impiego di Genio in maniera Stand-Alone (Funzionamento Autonomo). Ciò è molto utile qualora l'apparecchio debba compiere delle scene relativamente semplici nel tempo, senza l'ausilio di un controllo DMX esterno, difficilmente operabile da personale non addetto. La semplificazione dell'operatività di Genio Consente una maggiore flessibilità di impiego anche presso importanti installazioni di tipo decorativo-architeturali. Ciascun Genio può quindi essere programmato attraverso 2 Programmi aventi ciascuno 10 scene completamente regolabili nei tempi e nei modi.

Inoltre la sezione "Scheduler" consente di organizzare il playback dei programmi già realizzati su base settimanale (giorno per giorno da Lunedì a Domenica) decidendo ora di inizio e ora di termine del playback di Programma. Ciascun giorno può ovviamente contenere più eventi per un massimo di 48 settimanali.

Qualora l'installazione preveda un numero cospicuo di Proiettori, è possibile creare un sistema del tipo MASTER-SLAVE completamente autonomo e programmabile, che può comprendere un massimo di 30 apparecchi. In questo caso sarà necessario programmare il solo proiettore MASTER (Apparecchio principale) e tutti i proiettori ad esso collegati eseguiranno la stessa programmazione se configurati come SLAVE (Apparecchi dipendenti). Nella programmazione di Master è possibile inoltre memorizzare, diversi stati luminosi per diversi proiettori nell'ambito di ciascuna scena che compone il programma. Ciascun programma quindi a bordo di MASTER è in grado di gestire anche individualmente tutti i proiettori SLAVE scena per scena.

Il tutto ovviamente è gestibile attraverso Scheduler, che consente al gestore del sistema di automatizzare gli eventi luce nel tempo come più desidera senza dover ricorrere a controlli esterni ogni volta.

5.5 Programmare Genio

ATTENZIONE !!



La programmazione di Genio è fattibile qualora l'apparecchio non riceva il segnale d'ingresso DMX 512 o RS 232.

La programmazione di Genio viene effettuata tramite una funzione RDM
Tale funzione consente:

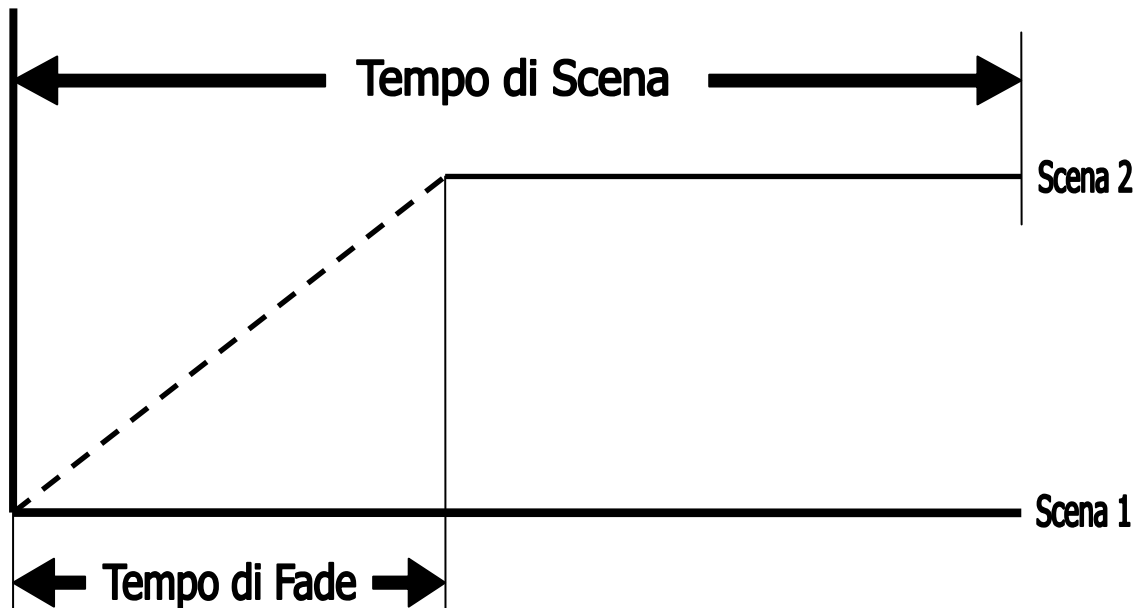
1. **SCelta DEL NUMERO DI PROGRAMMA**
2. **SCelta DEL NUMERO DI SCENA**
3. **SCelta DEL NUMERO DI PROIETTORE**
4. **SHUTTER**
Assegnazione valore shutter (0-100%)
5. **DIMMER**
Assegnazione valore dimmer (0-100%)
6. **RED**
Assegnazione valore red (0-100%)
7. **GREEN**
Assegnazione valore green (0-100%)
8. **BLUE**
Assegnazione valore blue (0-100%)
9. **MACRO**
Assegnazione valore macro (0-255)

10. ASSEGNAZIONE TEMPO DI SCENA

Ciascuna scena all'interno di un programma può essere gestita nei tempi desiderati. I tempi di scena sono di due tipi:

- Tempo totale della scena STIME espresso in ore minuti e secondi
- Tempo di fade della scena FTIME espresso in ore minuti e secondi

Il tempo di scena è il tempo totale che occupa la scena all'interno del programma, mentre il tempo di fade è il tempo che impiega lo stato canali della scena per raggiungere il suo livello.



11. ASSEGNAZIONE TEMPO DI FADE



ATTENZIONE !!

Il programma non visualizza la scena se il suo tempo di scena è uguale a ZERO. Se il tempo di scena è minore del tempo di fade, la scena non raggiungerà il suo valore ma verrà tagliata lungo il tempo di fade quando il tempo di scena è terminato.

12. ATTIVAZIONE DELLA SCENA

L'attivazione della scena determina se la scena verrà visualizzata oppure no lungo lo svolgersi del programma. Ciò è utile qualora si intenda eliminare il playback di alcune scene da un programma in modo temporaneo senza comunque cancellarle.

13. PLAYBACK DI UN PROGRAMMA

Un'altra funzione RDM consente di avviare il playback di un programma

14. LO SCHEDULER EVENTI

La funzione Scheduler di Genio consente di organizzare una serie di 48 eventi organizzabili nell'arco di una settimana e che si ripetono di settimana in settimana. Ciascun evento può controllare il giorno e l'ora di avvio e di arresto di uno dei due programmi già realizzati a bordo di Genio in modo da poter automatizzare il playback senza bisogno di intervento da operatori esterni.

ATTENZIONE!



E' importante prima di procedere alla programmazione dello Scheduler impostare il giorno e l'ora corrente (Ved. Cap. *Funzioni RDM* al paragrafo: *Giorno della settimana* e *Ora*)

La funzione RDM per la programmazione dello SCHEDULER consente:

1. **SCELTA DEL NUMERO DI EVENTO**

2. **SCELTA DEL GIORNO**

3. **SCELTA START TIME**

Con lo START TIME si configurano: l'ora, i minuti e i secondi in cui avrà inizio un evento contenente un programma precedentemente realizzato.

4. **SCELTA END TIME**

Con END TIME si configurano: l'ora, i minuti e i secondi in cui finirà un evento contenente un programma precedentemente realizzato.

5. **ATTIVAZIONE DELL'EVENTO**

6. **ATTIVAZIONE DELLO SCHEDULER**

Mediante un'altra funzione RDM è possibile avviare lo scheduler.

6 DIRETTIVA RAEE

- PER PRODOTTI A SOLO USO PROFESSIONALE -



INFORMATIVA AGLI UTENTI

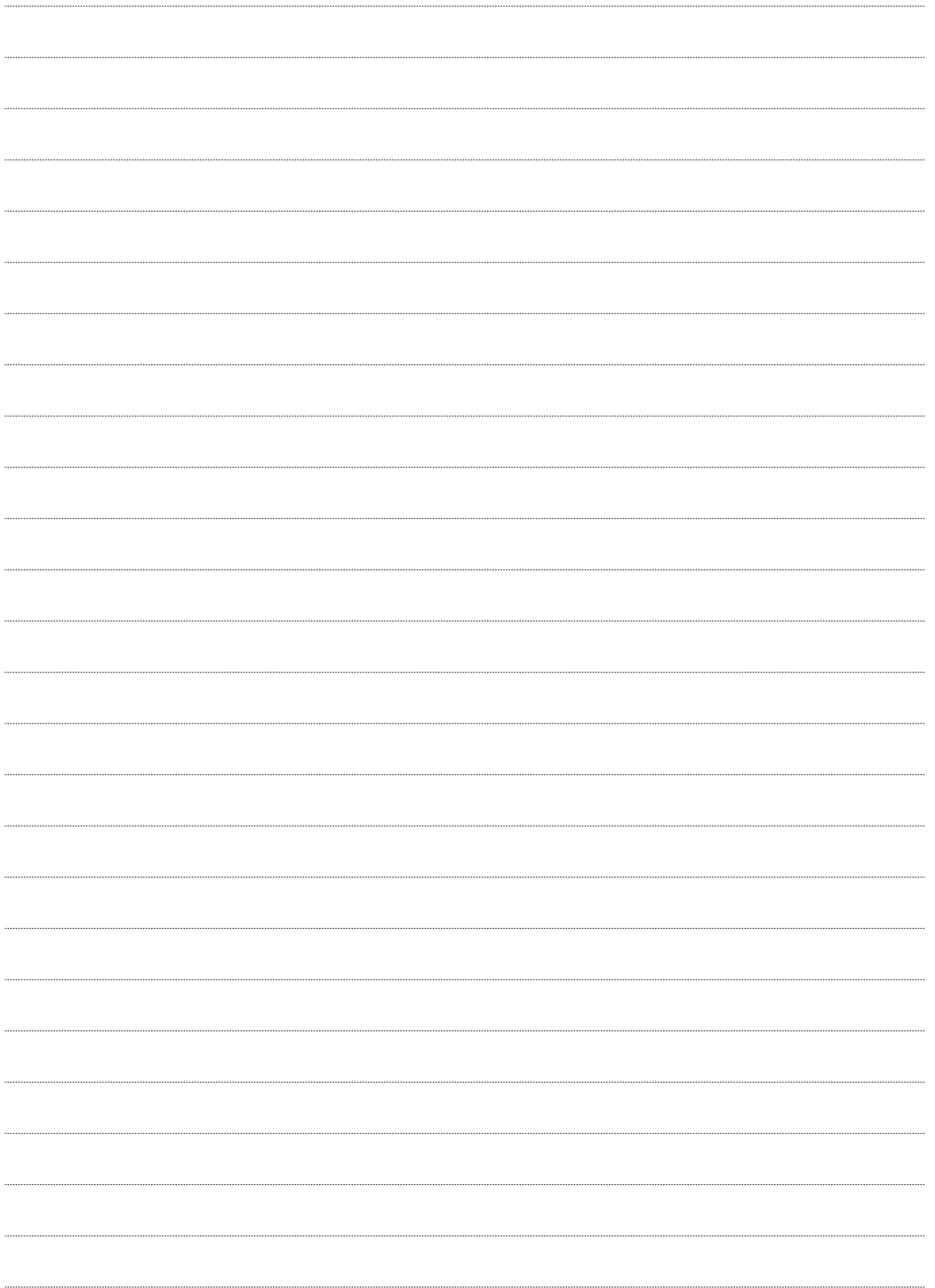
ai sensi dell'art. 13 del Decreto Legislativo 25 luglio 2005, n. 151 "Attuazione delle Direttive 2002/95/CE, 2002/96/CE e 2003/108/CE, relative alla riduzione dell'uso di sostanze pericolose nelle apparecchiature elettriche ed elettroniche, nonché allo smaltimento dei rifiuti"

Il simbolo del cassonetto barrato riportato sull'apparecchiatura o sulla sua confezione indica che il prodotto alla fine della propria vita utile deve essere raccolto separatamente dagli altri rifiuti.

La raccolta differenziata della presente apparecchiatura giunta a fine vita e' organizzata e gestita dal produttore. L'utente che vorrà disfarsi della presente apparecchiatura dovrà quindi contattare il produttore e seguire il sistema che questo ha adottato per consentire la raccolta separata dell'apparecchiatura giunta a fine vita.

L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo dell'apparecchiatura dismessa al riciclaggio, al trattamento e allo smaltimento ambientalmente compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute e favorisce il reimpiego e/o riciclo dei materiali di cui è composta l'apparecchiatura.

Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte del detentore comporta l'applicazione delle sanzioni amministrative previste dalla normativa vigente.



USER'S MANUAL REL. 1.00

SGM TECHNOLOGY FOR LIGHTING SPA
VIA PIO LA TORRE, 1_61010 TAVULLIA (PU), ITALY
TEL. +39 0721 476477 - FAX +39 0721 476170
www.sgm.it - info@sgm.it

