

Bedienungsanleitung

Space Gun 250

Technische Daten:

Sicherung: 4 AT
Lampe: MSD 250, 2000 Stunden
17000 lumen, 6000 Kelvin
Spannungsversorgung: 240V / 50 Hz
Verbrauch: 350 VA
Steuersignal: DMX 512
Abm. (in mm): 430 x 310 x 550 (L x B x H)
Gewicht: 14,8 kg

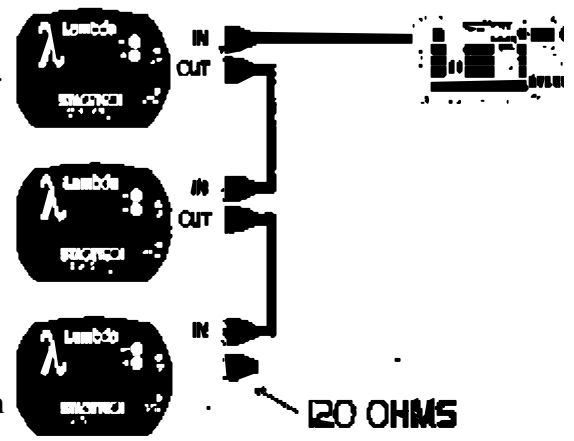


Allgemeine Hinweise:

Vor Öffnen des Gerätes den Netzstecker ziehen !
Bei Inbetriebnahme die Lüftungsschlitze nicht verdecken !
Bei der Aufstellung ist darauf zu achten, das das Gerät mindestens 1 m von jeglicher brennbarem Material entfernt ist (Holzdecken, Vorhänge, etc.).
Der verwendete Brenner hat wie alle Entladungslampen einen hohen UV – Anteil. Um Verbrennungen der Haut und der Augen zu vermeiden sollte man nie direkt in die Lampe oder den Lichtaustritt sehen.
Die Geräte sind an die normale Netzspannung anzuschließen.
Achten Sie bitte auf einen korrekten Anschluss der Schutzterde !
Verwenden Sie bitte Verlängerungskabel, die den VDE – Vorschriften genügen (3-pol Schuko, mind. 3x 1.5², besser 3x 2.5², Gummiisolation).

Anschluss – Schema des DMX 512 – Steuersignals:

Vom DMX – Controller (Control 8 o.ä.) ausgehend schließen sie das erste Gerät an, und dann von dort aus das nächste usw. Am letzten Scanner in der Kette schließen Sie bitte einen DMX – Endstecker mit 120 Ohm Abschlusswiderstand an. Die Kodierung der Scanner (Adresse) ist von der Verkabelungsreihenfolge UNABHÄNGIG ! Die Verdrahtung kann mit handelsüblichen Mikrofonleitungen erfolgen (XLR 3-pol. Sym.), besser sind Übertragungsleitungen die für die Anforderungen einer digitalen Signalübertragung extra entwickelt worden sind. Der DMX – Abschluß ist wie folgt herzustellen: an einen XLR 3-pol. Stecker (male) ist zwischen PIN 2 und PIN 3 der beigelegte Widerstand (120 Ohm) anzulöten. PIN 1 bleibt frei!



Kanalbelegung:

Kanal 1: Dimmer / Strob

- 000 - 019 Black out (zu)
- 020 - 120 Dimmer
- 121 - 239 Strob – Effekt
- 240 - 254 Offen
- Bei 255 macht das Gerät einen RESET

Kanal 2: Gobos

- 000 - 036 Offen
- 037 - 072 Gobo 1
- 073 - 109 Gobo 2
- 110 - 145 Gobo 3
- 146 - 182 Gobo 4
- 183 - 218 Gobo 5
- 219 - 255 Gobo 6

Kanal 3: Farben

- 000 - 009 weiß
- 010 - 019 Blau
- 020 - 029 Gelb
- 030 - 039 Rot
- 040 - 049 Grün
- 050 - 059 Violett
- 060 - 069 Hellblau
- 070 - 079 Orange
- 080 - 089 UV – Blau
- 090 - 189 Farbrad frei positionierbar
- 190 - 255 Farbrad – Drehung (Rainbow)

Kanal 4: Geschwindigkeit

- 000 - 010 normale Geschwindigkeit
- 011 - 255 von sehr langsamer bis sehr schneller Spiegelfahrt

Kanal 5: Pan

Kanal 6: Tilt

Kanal 8: Gobo – Drehung

- 000 - 127 Positionierung 540°
- 128 - 191 Drehung nach rechts
- 192 - 255 Drehung nach links

Maßnahmen bei Betriebsstörungen:

#1 Die Lichtleistung nimmt ab:

- Kontrollieren Sie, ob der Dimmer ganz offen ist (siehe Kanal 1)
- Möglicherweise sollten die Linsen gereinigt werden !
- Kontrollieren Sie, ob die Lampe richtig fokussiert ist (die drei Rändel - Einstellschrauben am Lampensockel, von außen zugänglich !)
- Kontrollieren Sie, ob die Lampe ersetzt werden muß (Vergleichen Sie Lebensdauer mit der Betriebsdauer im Menü !)

#2 Die Elektronik funktioniert nicht:

- Kontrollieren Sie, ob die Betriebsspannung noch anliegt
- Kontrollieren Sie, ob die Sicherung durchgebrannt ist und ersetzen Sie sie durch eine Neue gleichen Typs (6,3AT)
- Testen Sie Ihre DMX- Verkabelung und probieren Sie ein neues Kabel
- Sollte das Gerät noch immer nicht funktionieren, setzen Sie sich bitte mit Ihrem Händler in Verbindung

#3 Die Spiegelfahrt ist sehr langsam:

- Kontrollieren Sie bitte Kanal 4 (Geschwindigkeit)

Das Digital – Display und das Menü

Am Gerät selber können viele Einstellungen direkt vorgenommen werden.

Menue – Übersicht:

Menu ->	Adress	->	Master / Slave / DMX ###
	Code	->	###
	Default	->	Sure / No
	Auto	->	Auto 1 / 2 / 3 / Stop! / Go! / Speed
			-> 00 – 60 Sekunden
	Prog	->	New / Modify
		->	Szene 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6
		->	Kanal 1 - 9
	Total Life		
	Lamp Life	->	See / Reset
	Test DMX		
	Test		
	8 or 16 Bit		
	Black out	->	Open / Close
	Tilt	->	Normal / Inverse
	Pan	->	Normal / Inverse

Durch Drücken der Taste „SELECT“ kommt man in die nächste Ebene, mit „EXIT“ wieder zurück.

Mit den Tasten „UP“ / „DOWN“ können die Werte eingestellt werden. Mit der Taste „SELECT“ werden diese dann bestätigt und übernommen.

Erklärung einiger wichtiger Funktionen als Beispiel:

Einstellen der DMX – Adresse:

Über die Taste „MENU“ und die Tasten „UP“ / „DOWN“ den Punkt „ADRESS“ auswählen. Mit „SELECT“ bestätigen und dann mit „UP“ / „DOWN“ die Adresse einstellen. Ist diese eingestellt mit „SELECT“ bestätigen, fertig !

In der digitalen Elektronik des Scanners ist eine kleine Programmablaufsteuerung eingebaut ! Es sind drei Programmabläufe möglich, wovon einer , aus sechs Szenen bestehend, selbst programmiert werden kann. Die anderen Zwei sind feste Werksprogramme.

Programmieren der Szenen 1 – 6 am Gerät:

Über die Taste „MENU“ und die Tasten „UP“ / „DOWN“ den Punkt „PROG“ auswählen. Mit „SELECT“ bestätigen. Entscheiden ob eine vorhandene Szene geändert („MODIFY“) oder eine ganz neue („NEW“) erstellt werden soll. Mit „SELECT“ bestätigen und dann die erforderliche Szene (1 – 3) auswählen (mit „UP“ / „DOWN“) und dann mit „SELECT“ bestätigen. Es erscheint dann die Anzeige für die einzelnen Funktionen (entsprechend den DMX – Kanälen 1 – 9). Die gewünschten Funktionen anwählen, mit „SELECT“ auswählen und dann mit „UP“ / „DOWN“ verändern bis der gewünschte Wert eingestellt ist und dann mit „SELECT“ bestätigen. So mit allen Kanälen verfahren, bis die gewünschte Einstellung für die Szene fertig ist. Mit der Taste „EXIT“ werden die Einstellungen gespeichert und man gelangt zu der Auswahl der Szenen 1 – 3 zurück. Hier kann man dann die nächste Szene auswählen die man programmieren möchte. Sind alle 6 Szenen fertiggestellt, so verlässt man den Menüpunkt mit der Taste „EXIT“.

Abrufen der gespeicherten Programme:

Im Menue den Punkt „AUTO“ anwählen. Auto 1 beinhaltet den Ablauf der 3 eingestellten Szenen von oben, die Programme 2 und 3 sind fest eingespeicherte Werksprogramme. Ist ein Programm ausgewählt („SELECT“) so muss es noch gestartet werden (GO!) und die Geschwindigkeit des Ablaufes in drei Schritten eingestellt werden (Speed -> 00 bis 60 Sekunden). Um den Ablauf des Programms zu stoppen muss man den Punkt (STOP!) auswählen.

Die weiteren Funktionen erklären sich von selbst (siehe Menue – Übersicht). Die Funktion CODE ist für Werksseitige Funktionen reserviert !