

GENIO MOBILE

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 Manuel 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 frabricado 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	7
MOTORI	7
1.2 LE FUNZIONI DI GENIO MOBILE	8
USITT DMX 512	8
RAFFREDDAMENTO	8
COLORE	8
LED	8
DIMMER	8
SHUTTER	8
MACRO	8
MEMORIE	8
DISPLAY	8
SOFTWARE UPDATE	9
CONTROLLO REMOTO VIA TELECOMANDO INFRAROSSO	9
1.3 CARATTERISTICHE MECCANICHE	10
1.4 CARATTERISTICHE ELETTRICHE	11
OTTICHE	11
LED	11
1.5 ACCESSORI OPZIONALI	11
2 INSTALLAZIONE	12
2.1 FORNITURA	12
2.2 INSTALLAZIONE DEL PROIETTORE SULLA STRUTTURA	13
2.3 POSIZIONAMENTO DEL PROIETTORE	13
2.4 INSTALLAZIONE STAFFA	14
2.5 INSTALLAZIONE DEI GANCI	15
2.6 INSTALLAZIONE GANCIO ALISCAF	16
2.7 INSTALLAZIONE A PARETE	16
2.8 INSTALLAZIONE LENTI OPZIONALI	18
RIMOZIONE / INSTALLAZIONE DEL PANNELLO LENTI FRONTALE	18
2.9 COSTRUZIONE DEL CAVO DI ALIMENTAZIONE	20
2.10 COSTRUZIONE DEL CAVO SEGNALE	21
2.11 CONNESSIONI DEL CAVO	21
2.12 COSTRUZIONE DEL TERMINATORE DMX	22
2.13 SEGNALE IR	23
2.14 COLLEGAMENTO RS-232	23
2.15 AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE DEL PROIETTORE	24
3 MICRO COMPUTER CONTROL	25
3.1 MICROCOMPUTER "CONTROL"	25
3.2 NAVIGAZIONE ALL'INTERNO DEL MENU	25
3.3 STRUTTURA DEL MENU	26
3.4 INDIRIZZAMENTO	28
3.5 MOVIMENTO DEL PAN	28

SGM Technology for lighting	IT
3.6 POSIZIONE MINIMA DEL PAN	29
3.7 POSIZIONE MASSIMA DEL PAN	29
3.8 MOVIMENTO DEL TILT	29
3.9 POSIZIONE MINIMA DEL TILT	29
3.10 POSIZIONE MASSIMA DEL TILT	30
3.11 SWAP.....	30
3.12 COLOR BALANCE.....	30
3.13 BALANCE.....	31
3.14 CONTA ORE.....	31
3.15 SEGNALE D'INGRESSO.....	31
3.16 CONTROLLO DEL PAN E DEL TILT.....	31
3.17 LUMINOSITÀ DISPLAY	32
3.18 DMX DELAY	32
3.19 GIORNO DELLA SETTIMANA	32
3.20 ORA	32
3.21 SETTAGGIO PARAMETRI DI DEFAULT	33
3.22 RIPRISTINO PARAMETRI DI DEFAULT	33
3.23 FUNZIONI DI TEST.....	34
3.24 TEMPERATURA DELLA TESTA E DELLA BASE	34
3.25 CONFIGURAZIONE DI MASTER	34
3.26 CONFIGURAZIONE DI SLAVE.....	34
3.27 ATTIVAZIONE - DISATTIVAZIONE SCHEDULER	35
3.28 PLAYBACK PROGRAMMI INTERNI.....	35
3.29 PROGRAMMER.....	35
3.30 SCHEDULER.....	36
3.31 MESSAGGI DI ERRORE	36
4 CANALI DI CONTROLLO	37
4.1 CONTROLLO DEL PROIETTORE VIA DMX	37
CANALE DIMMER CH 2.....	37
CANALE RED CH 3	37
CANALE GREEN CH 4.....	37
CANALE BLUE CH 5.....	37
CANALE STROBO CH 1.....	38
CANALE MACRO CH 7	38
CANALE COLOR MODE CH 8.....	38
CANALE CTC CH 6.....	38
CANALE MSPEED CH 13.....	39
5 OPERATIVITÀ	41
5.1 BILANCIAMENTO DEL BIANCO	41
5.2 CONTROLLO DELLA TEMPERATURA DI COLORE.....	41
5.3 UTILIZZO IR	41
5.4 UTILIZZO STAND ALONE	42
5.5 PROGAMMARE GENIO MOBILE	42

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.

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.
- ILAVORI 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, agilità e la capacità di offrire un fascio luminoso diffuso, uniforme e perfettamente controllabile, generato da **16 LED Luxeon** ad alta potenza.

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

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

LED

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

- 8 ° (di serie)
- 25 ° (di serie)

FUNZIONI

- RGB color mixing
- Dimmer lineare
- Effetti stroboscopici regolabili
- Effetti colore e rainbow pre-programmati su Macro
- Movimenti Pan e Tilt motorizzati
- Scansione movimento Pan 540°
- Scansione movimento Tilt 270°
- Settaggi via microcomputer interno visualizzabili su display
- Display intensity regolabile
- 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 da display
- Menù di accesso alle funzioni di programmazione interne
- Menù di accesso alle funzioni di programmazione calendario e schedulazione eventi
- Aggiornamento del Firmware interno via DMX

MOTORI

- 2 motori stepper per i movimenti PAN e TILT che assorbono 12 watt circa (6 watt ciascuno)



1.2 Le funzioni di Genio Mobile

USITT DMX 512

Genio Mobile è gestibile in tutte le sue funzioni, attraverso segnale digitale di tipo seriale Usitt Standard DMX 512, oppure attraverso segnale seriale RS 232. Genio Mobile genera un protocollo di trasmissione dati proprietario qualora si costituiscono sistemi autogestiti da programmazioni on board del tipo Master-Slave. Genio Mobile 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 805

RAFFREDDAMENTO

Il radiatore 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 Mobile. 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 Mobile, 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 Luxeon da tre watt ciascuno e genera una luminosità massima di 80 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 è programmabile 1 Shows composto da 10 scene.

DISPLAY

Genio Mobile è dotato di un display a due linee da 16 caratteri, per un agevole navigazione nei menù di settaggio diagnostica e programmazione del proiettore. Funzioni di Dimm (intensità) e ON/OFF sono disponibili per una più facile consultazione e utilità.

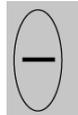
SOFTWARE UPDATE

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 Mobile saranno reperibili presso il sito web di SGM.

CONTROLLO REMOTO VIA TELECOMANDO INFRAROSSO

Genio Mobile 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.



1.3 Caratteristiche Meccaniche

Proiettore composto da doppio corpo: Base + Testa.

La base è costituita da uno stampo contenente l'alimentatore, il display, tre pulsanti e due passacavi stagni per l'alimentazione di rete e i cavi 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.

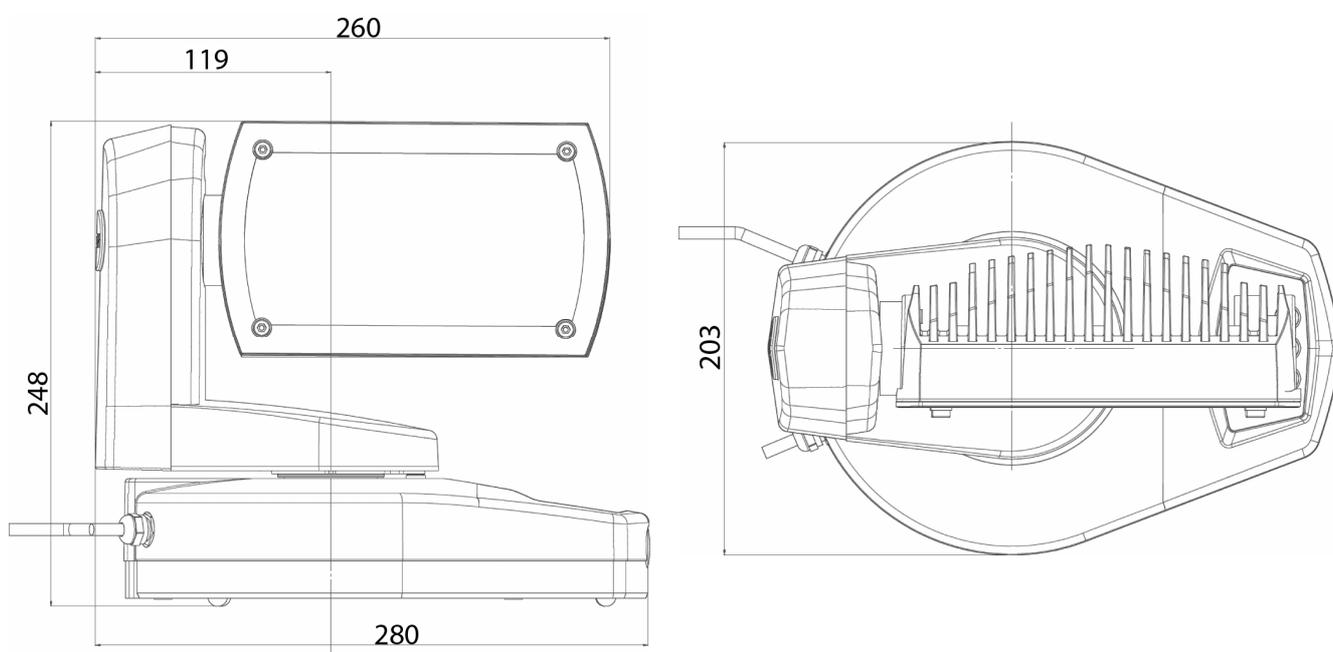
La staffa va fissata con le relative viti al proiettore e presenta due fori Fast-Lock per l'inserimento dei ganci per il fissaggio alla trusse.

La testa è composta da un radiatore (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 +/- 320° e nel movimento TILT di -65° (indietro) +30°(avanti).

Grado d'isolamento: IP65.

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

Dimensioni:



Peso: 5,3 Kg

1.4 Caratteristiche Elettriche

- Potenza luminosa: 65 Watt
- Potenza assorbita: 90 Watt
- Alimentazione PFC (non distorce l'alimentazione di rete) full range: AC 90-270V, 50-60 Hz

INTERFACCIA UTENTE

- Display a 2linee da 16 caratteri alfanumerici ciascuna
- pannello di controllo con tre pulsanti.

OTTICHE

Ottiche montate su una piastra intercambiabile, (tutte le lenti in un solo blocco) con vari gradi di apertura fascio:

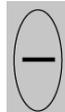
- 10°
- 25°

Led

- 4 led Blue Luxeon 3 Watt
- 8 led Verde Luxeon 3 Watt
- 4 led Rosso Luxeon 3 Watt

1.5 Accessori opzionali

- Ganci Aliscaf
- Cavi di sicurezza



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 mobile
- garanzia
- 1 Pz manuale di istruzioni
- 1 Pz Piastra fissaggio parete e traliccio
- 1 Pz Kit lenti 8°
- 1 Pz Cavo di sicurezza

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:



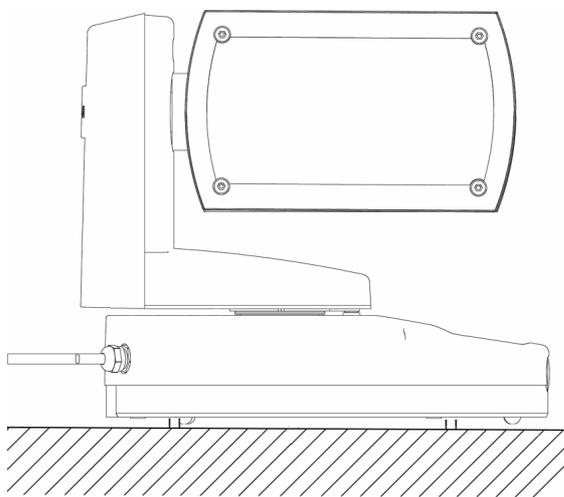
- APPARECCHIO SOLO PER USO PROFESSIONALE.
- EVITARE DI INSTALLARE L'APPARECCHIO IN PROSSIMITÀ DI FONTI DI CALORE.
- INSTALLARE L'APPARECCHIO IN UN LUOGO BEN VENTILATO.
- EVITARE DI UTILIZZARE L'APPARECCHIO:
 - In luoghi soggetti a vibrazioni o a possibili urti
 - In luoghi soggetti a temperature superiori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



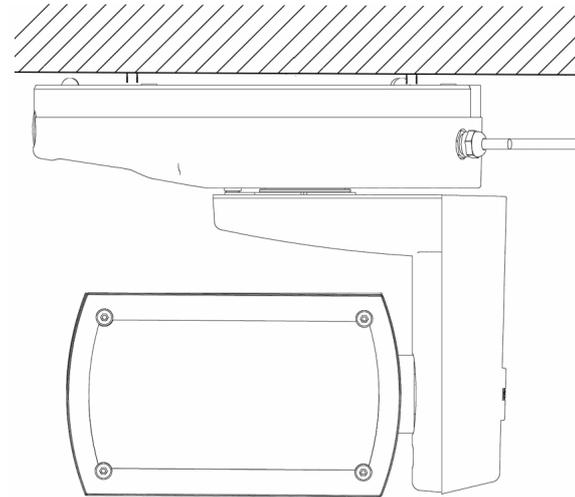
- NON APPOGGIARE L'APPARECCHIO SU PARTI INFIAMMABILI.
- PROTEGGERE L'APPARECCHIO DA CONDIZIONI DI UMIDITÀ ECCESSIVE (I VALORI OTTIMALI SONO COMPRESI FRA IL 35 E L'80%).
- EVITARE CHE NELL'APPARECCHIO PENETRINO LIQUIDI INFIAMMABILI, ACQUA O OGGETTI METALLICI.

2.3 Posizionamento del proiettore

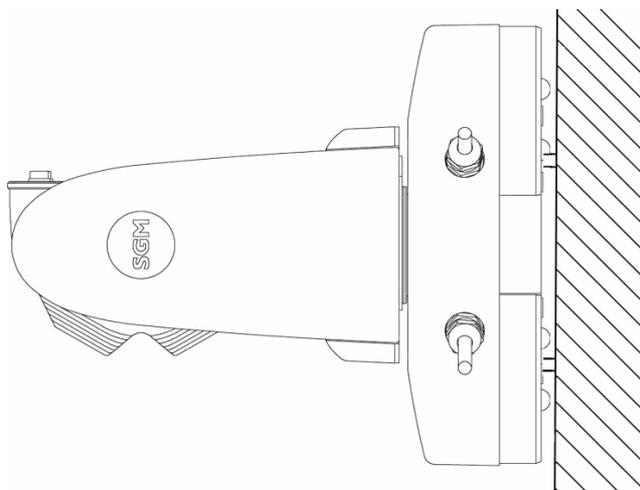
Può essere posizionato in qualsiasi posizione.



OK



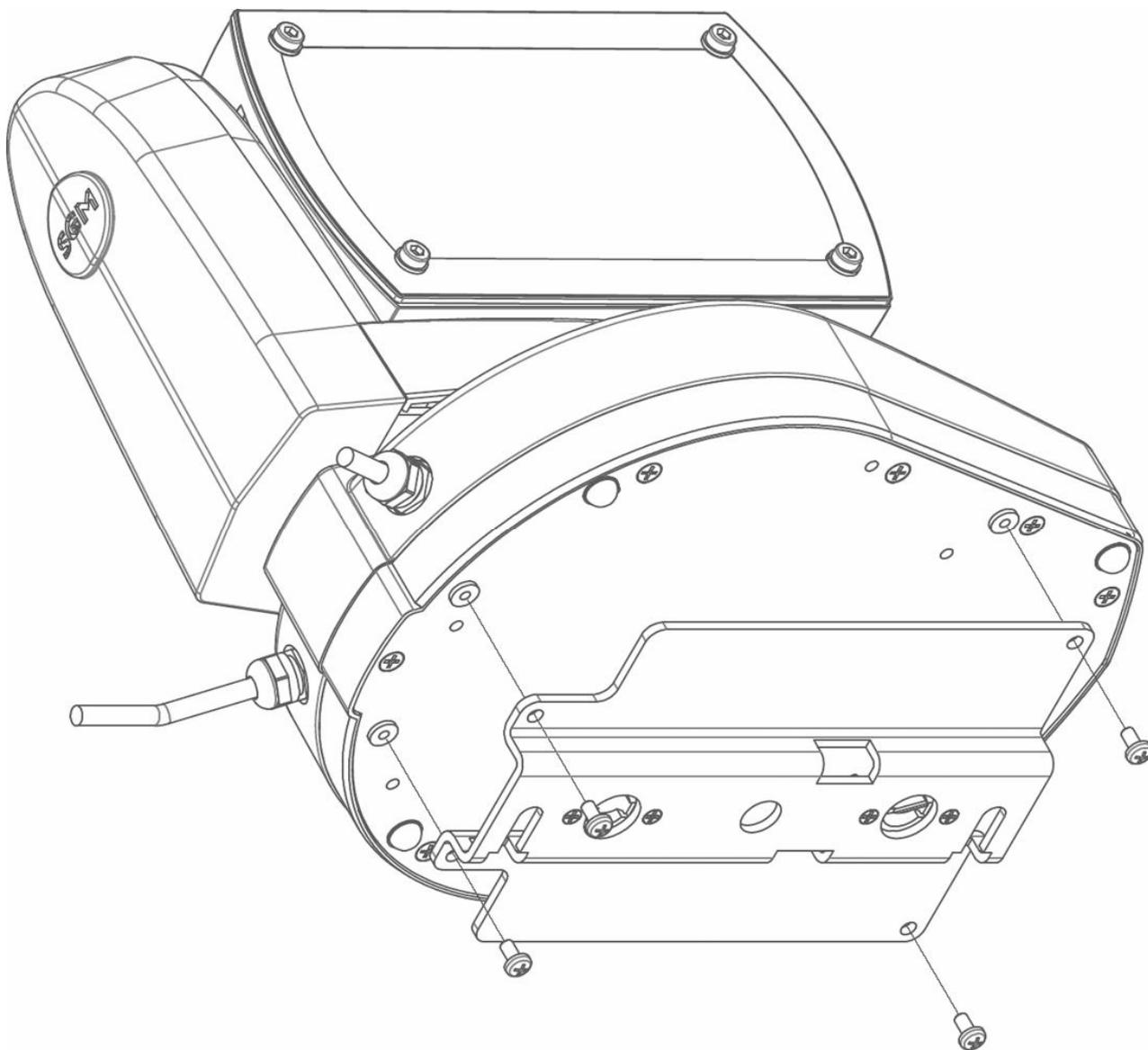
OK



OK

2.4 Installazione Staffa

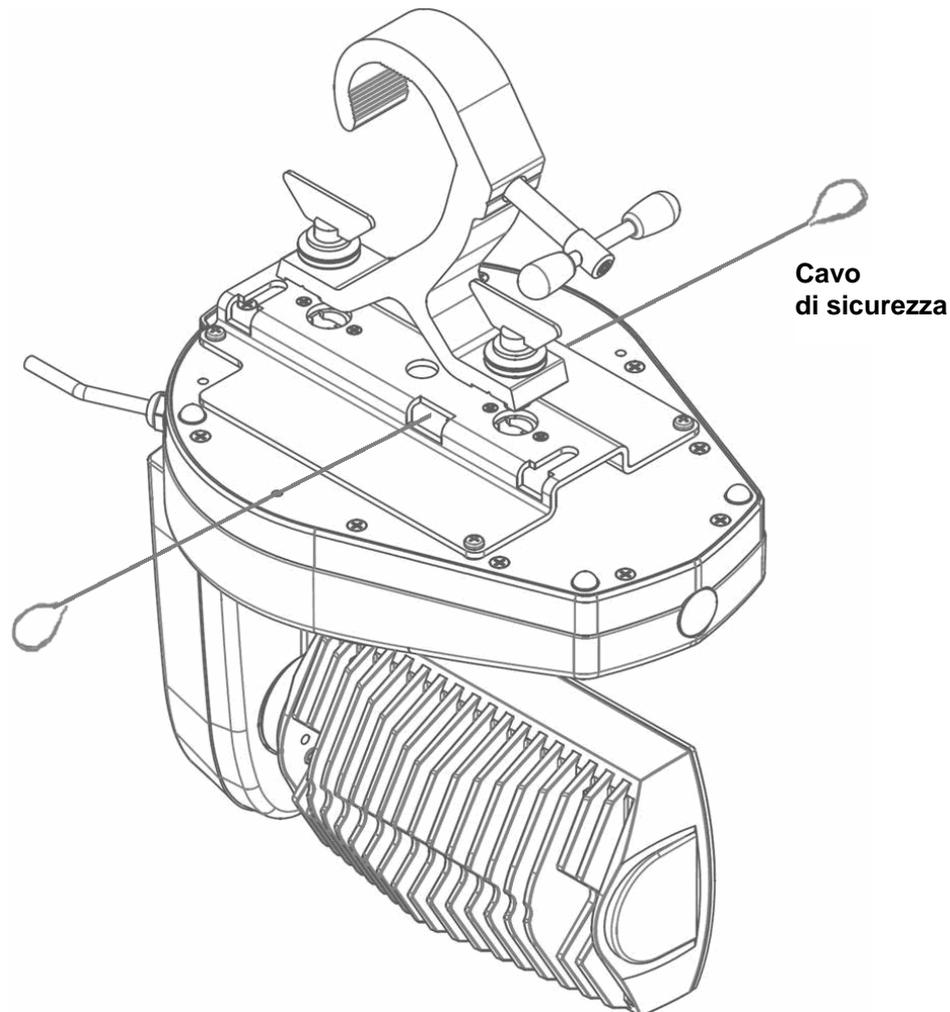
Genio Mobile è un proiettore intelligente cambiacolore adatto per impieghi nell'illuminazione di tipo decorativo-architettonico o dello spettacolo. Si può differenziare quindi il tipo di installazione a seconda dell'impiego, tramite una staffa di fissaggio multiuso fornita a corredo, sulla quale sarà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



1. Fissare la staffa alla base del Genio Mobile per mezzo delle 4 viti fornite a corredo.

2.5 Installazione dei ganci

E' possibile agganciare Genio Mobile 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.



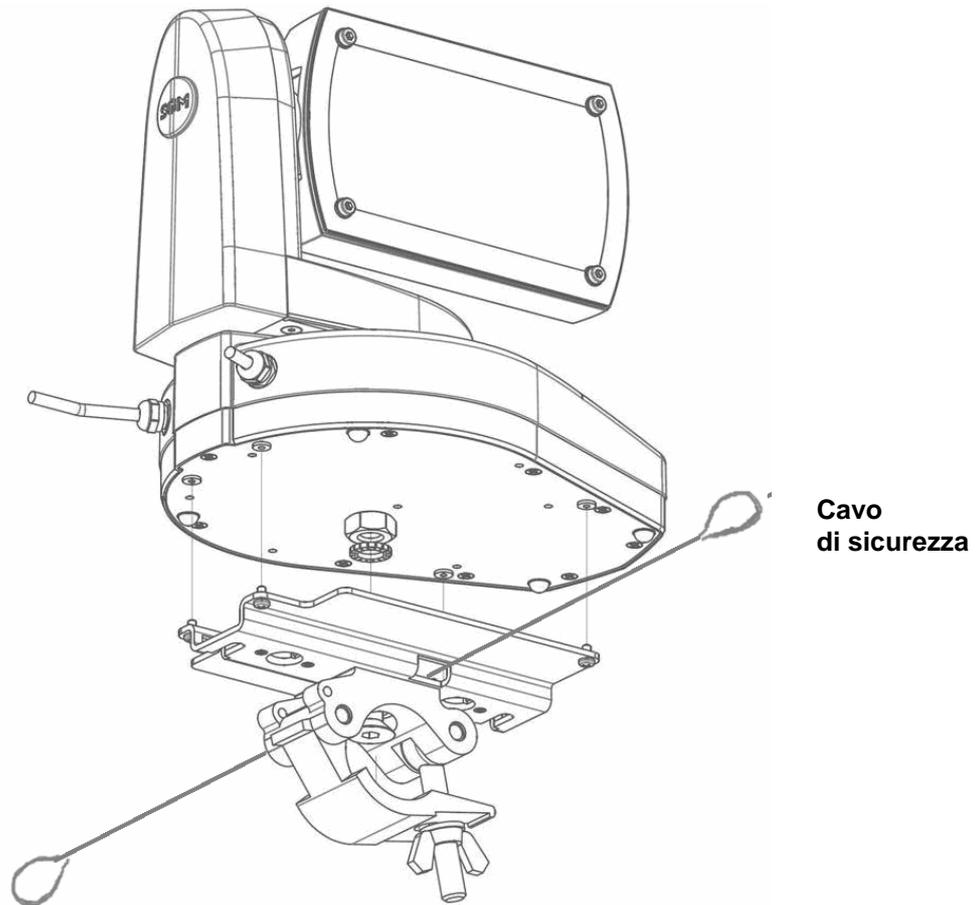
1. Inserire i perni di fissaggio del Gancio Fast-Lock a "G" nei rispettivi fori di innesto presenti sulla staffa di fissaggio
2. Serrare i perni ruotandoli in senso orario per $\frac{1}{4}$ di giro
3. Sistemare il cavo di sicurezza nei fori presenti sulla staffa di fissaggio come indicato in figura. 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 alla 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 consenze 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



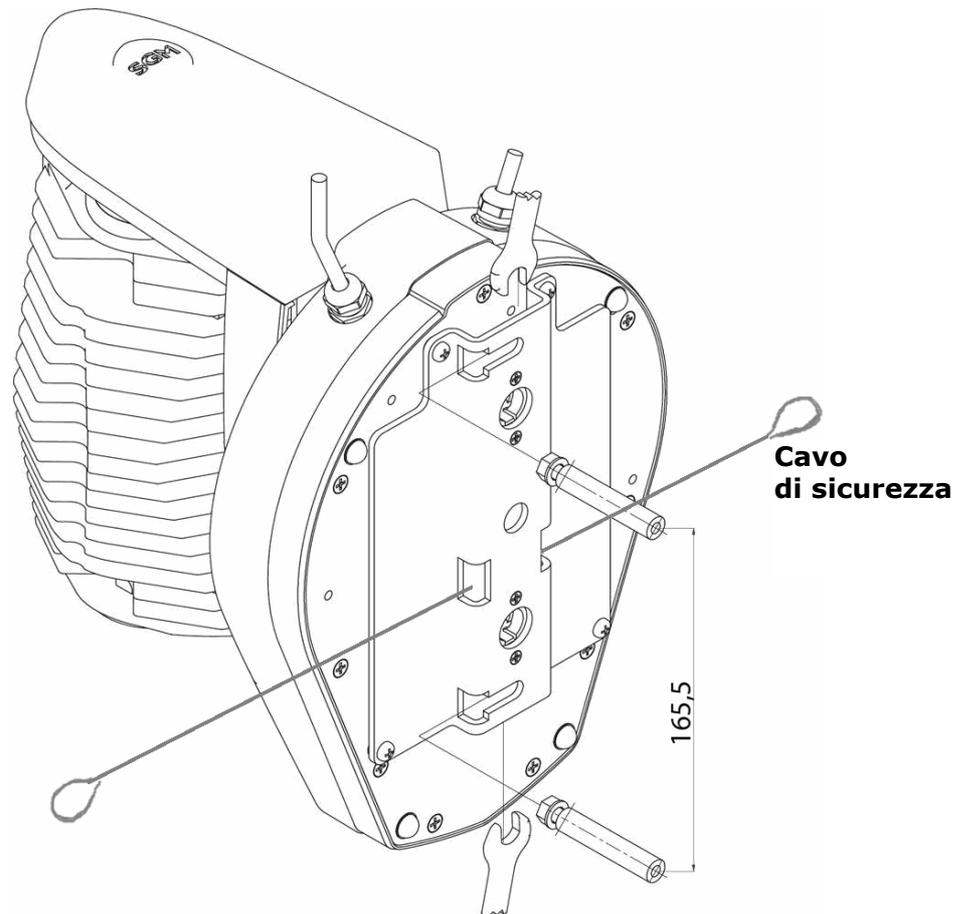
1. Installare il gancio Aliscaf alla staffa di fissaggio utilizzando una vite M 12 con relativo dado e rondella fornite a corredo.
2. Installare la staffa di fissaggio completa di gancio Aliscaf nella base del Genio utilizzando le 4 viti apposite.
3. Sistemare il cavo di sicurezza nei fori presenti sulla 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.

2.7 Installazione a parete



1. Fare due fori nella parete a una distanza di 165,5 mm e inserire due tappi filettati M6
2. Avvitare nei tappi due viti M6 a testa esagonale con relativa rondella fino a lasciare uno spazio di circa 4 mm dalla rondella al muro.
3. Inserire il proiettore lateralmente in modo che le teste delle viti entrino nelle asole della staffa.
4. Serrare le viti utilizzando la chiave da 10 come indicato nella figura.
5. Sistemare il cavo di sicurezza nei fori presenti sulla staffa di fissaggio come indicato in figura. Il cavo andrà anche avvolto attorno alla struttura alla quale verrà appeso il proiettore.
6. Agganciare le due estremità del cavo di sicurezza.



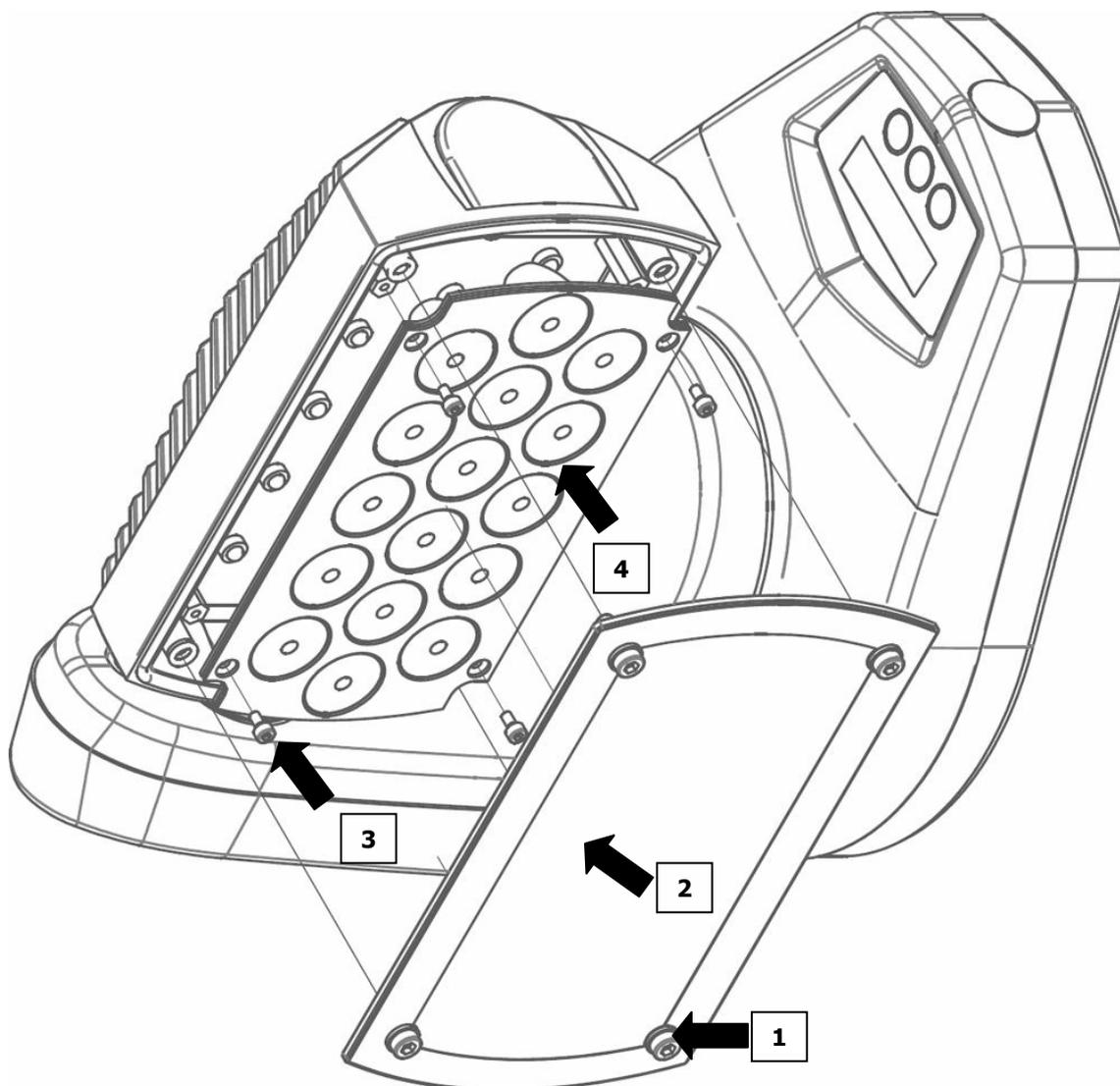
Attenzione: l'installazione del proiettore deve essere eseguita in modo tale che la struttura al quale verrà agganciato, sia in grado di sopportare 10 volte il peso del proiettore per almeno un'ora, senza presentare evidenti segni di cedimento o deformazione.

- 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.

2.8 Installazione lenti opzionali

Palco Mobile 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



Rimozione

- 1** Rimuovere le viti che si trovano nella parte anteriore della testa di Genio Mobile, 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 porta-lenti.
- 3** Allentare ora le 4 viti esagonali che fissano il pannello porta-lenti alla matrice di led allineata sottostante con l'ausilio di una chiave da 2,5 mm.

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.

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



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 Mobile 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

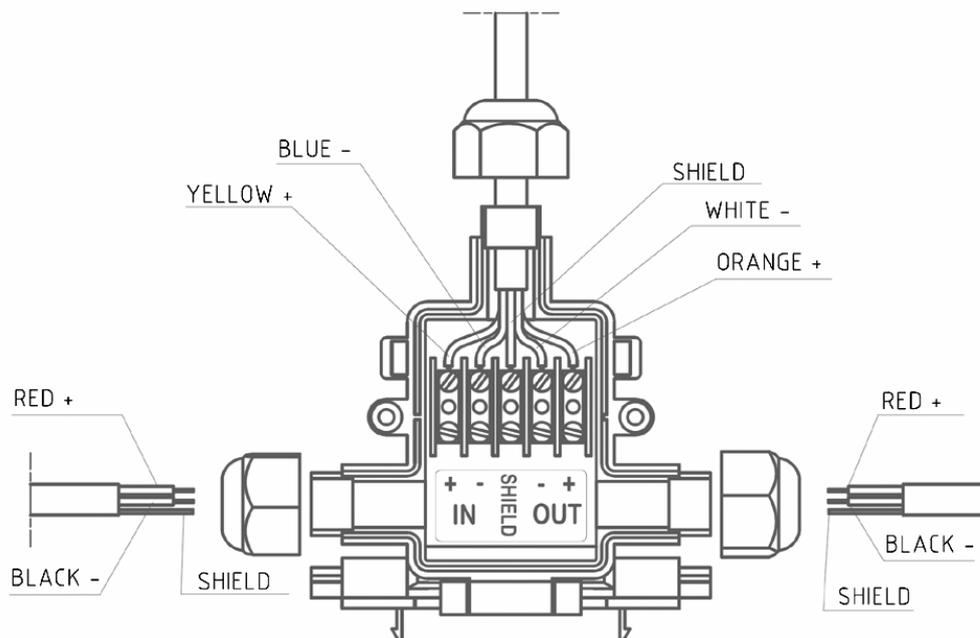


ATTENZIONE!!

- 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

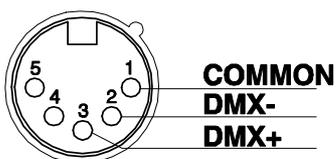
Genio Mobile dispone di ingresso DMX 512 che utilizza un'apposita scatola di derivazione con grado di protezione IP54 nella quale andranno effettuati i collegamenti del cavo DMX di ingresso e uscita.



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

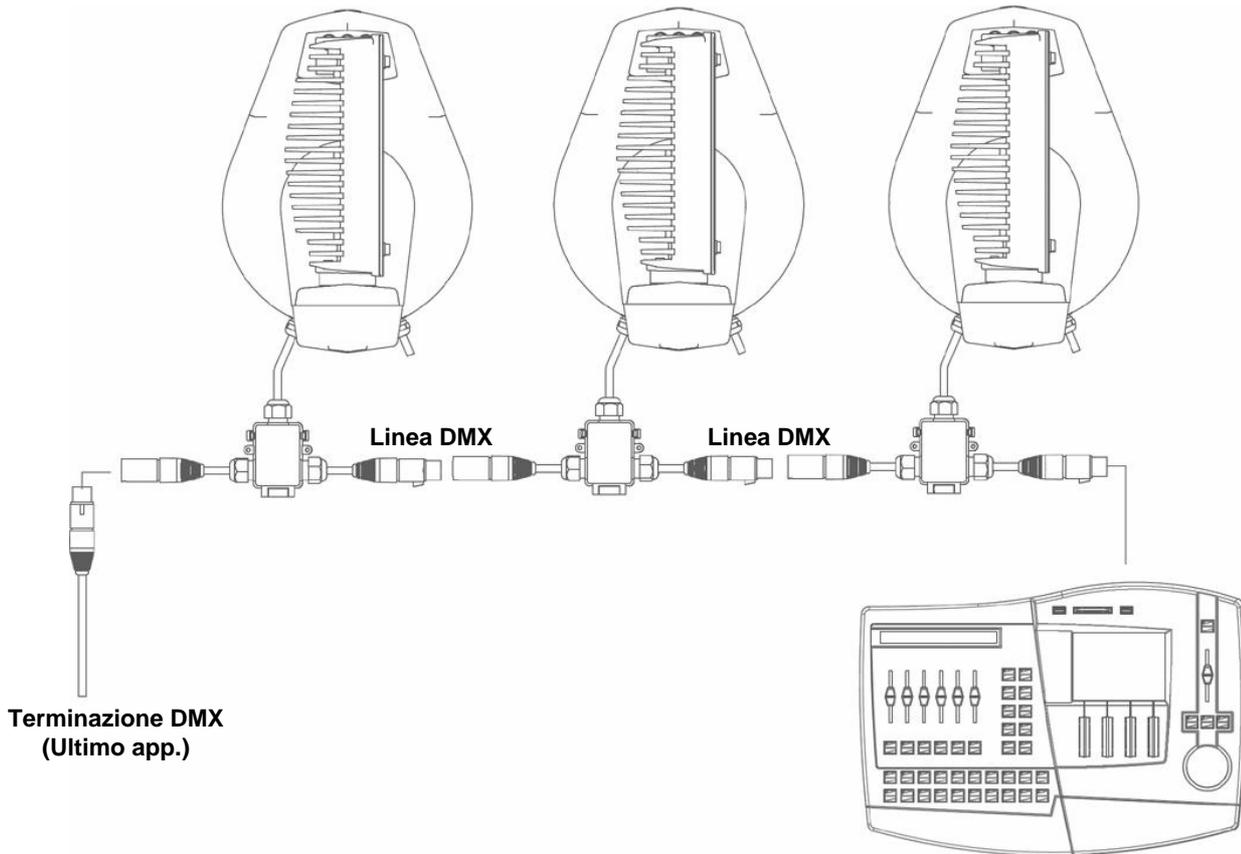


Vedi figura facendo attenzione alla schermatura che deve essere collegata al PIN 1.



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

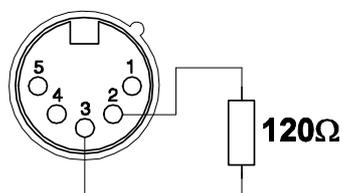
Percorso della linea: Evitare percorsi paralleli alla linea di potenza.

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.

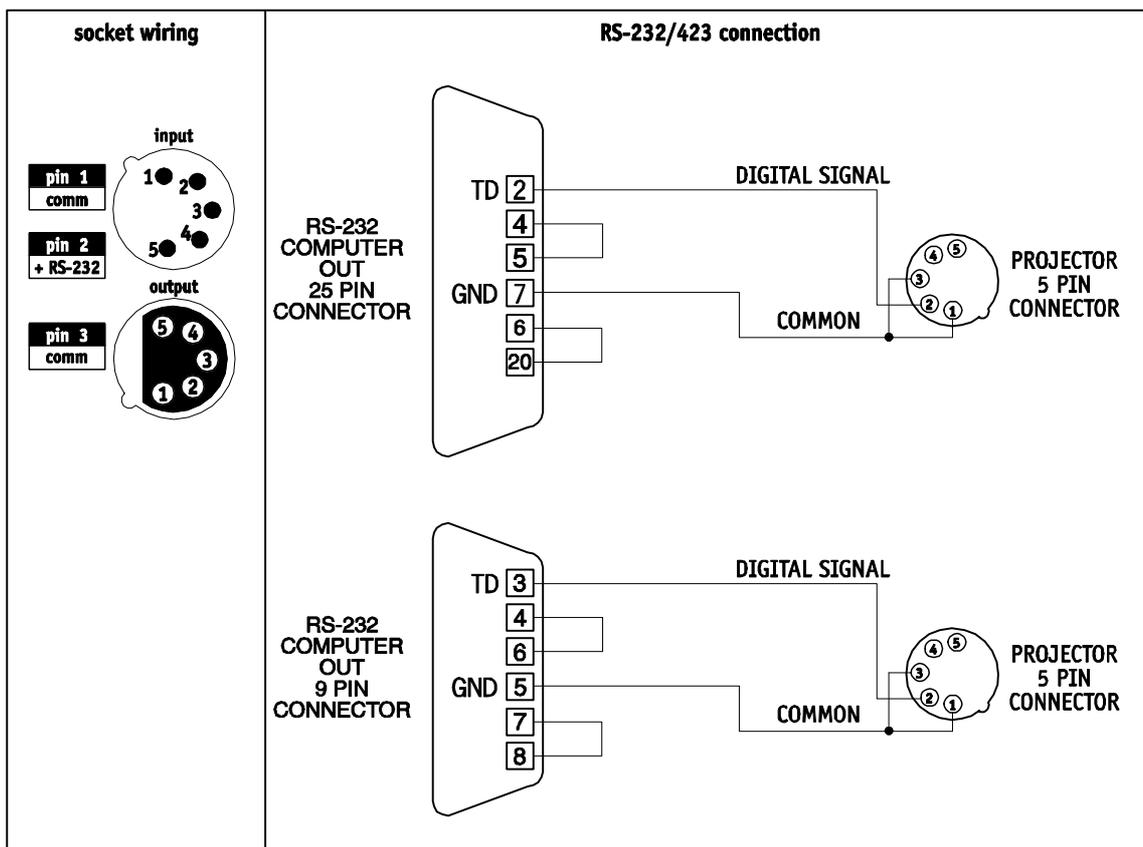
Nel display verrà visualizzato:



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.

Tramite questo software non sarà possibile aggiornare i microprocessori relativi alla scheda ventole della testa, del ballast e del PFC.

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

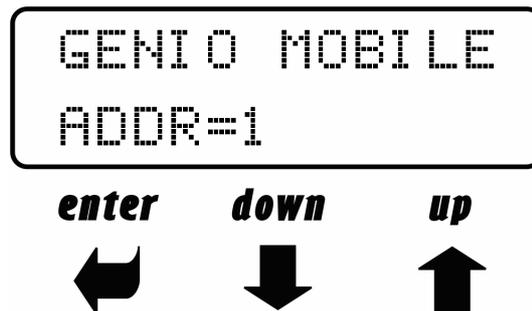
3 MICRO COMPUTER CONTROL

3.1 Microcomputer "Control"

Genio Mobile 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 Navigazione all'interno del menu



Attraverso il pannello di controllo frontale è possibile accedere alle funzioni di settaggio e programmazione di Genio Mobile.

-TASTI UP/DOWN:

Permettono di scorrere le varie voci di menù . Una volta selezionato il menù desiderato, permettono la scelta dei parametri consentiti.

-TASTO ENTER:

Conferma l'accesso al menù selezionato e i parametri eventualmente modificati all'interno di esso.

3.3 Struttura del menu

In questo capitolo tratteremo tutte le funzioni accessibili da menù del microcomputer. 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).

I tasti **Up** e **Down** del pannello di controllo frontale, consentono di scorrere le varie voci di menù. All'interno dei menu selezionati, permettono di modificare i parametri desiderati.

Il tasto **ENTER** consente l'accesso al menu selezionato, e una volta apportate le modifiche necessarie, consente di confermare le variazioni effettuate.

Menu	Opzioni	Descrizione
GENIO 1.0	-	Voce di menù iniziale
Addr	001 - 504	Indirizzamento proiettori
Pmove	Norm / Rev	Consente di settare il movimento del PAN normal, direzione normale, o reverse, direzione inversa. Configurazione di default = Norm
PP_MIN	0	Consente di variare la posizione minima del PAN in gradi Configurazione di default = 0
PP_MAX	540	Consente di variare la posizione massima del PAN in gradi Configurazione di default = 540
Tmove	Norm / Rev	Consente di settare il movimento del TILT normal, direzione normale, o reverse, direzione inversa. Configurazione di default = Norm
TP_MIN	0	Consente di variare la posizione minima del TILT in gradi Configurazione di default = 0
TP_MAX	270	Consente di variare la posizione massima del TILT in gradi Configurazione di default = 270
Swap	ON / OFF	Inverte il controllo del PAN con quello del TILT e viceversa Configurazione di default = OFF
COLBALANCE	-	Accede alle funzioni di settaggio del bilanciamento del bianco
BALANCE	ON	Attiva il bilanciamento del bianco del menù COLBALANCE
	OFF	Disattiva il bilanciamento del bianco del menù COLBALANCE
R_h	-	Menù lettura ore di funzionamento led Rossi. E' possibile azzerare
G_h	-	Menù lettura ore di funzionamento led Verdi. E' possibile azzerare
B_h	-	Menù lettura ore di funzionamento led Blu. E' possibile azzerare
L_h	-	Menù lettura ore di funzionamento complessivo del proiettore
SIGN	DMX	Segnale DMX selezionato
	RS 232	Segnale RS 232 selezionato
SMD	16 bit / 8 bit	Seleziona il controllo del PAN e del TILT a 16 bit o a 8 bit Configurazione di default = 16 bit
BRIGH	100 - 85 - 70 - 50 - 35 25 - 10 - 0 (%)	Permette di variare l'intensità luminosa del display Configurazione di default = 85 %
DMXDLY	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	MON - TUE - WED - THU - FRI - SAT - SUN	Imposta il giorno della settimana
CLOCK	Hh : mm : ss	Imposta ore minuti e secondi orologio interno
FACT	SET	Permette di settare i parametri di lavoro del proiettore in Default
	OFF	Valore di FACT durante il normale funzionamento

Menu	Opzioni	Descrizione
PREV	SET	Permette di ripristinare i valori dei parametri che erano impostati immediatamente prima l'operazione FACT=SET
	OFF	Valore di PREV durante il normale funzionamento
TEST	-	Testa il corretto funzionamento dei canali fisici del proiettore a seconda della scelta
TEMPERATUR	HEAD xx°C	Mostra la temperatura corrente della testa in gradi Celsius
	HEAD xx°F	Mostra la temperatura corrente della testa in gradi Fahrenheit
	BASE xx°C	Mostra la temperatura corrente della BASE in gradi Celsius
	BASE xx°F	Mostra la temperatura corrente della BASE in gradi Fahrenheit
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
SCHEDL	ON	Abilita il playback dei programmi secondo la schedulazione
	OFF	Disabilita il playback dei programmi secondo la schedulazione
PRGRUN	OFF	Disabilita il playback di programmi
	1	Abilita il playback del programma
PROGAMMER	-	Accede alle funzioni di programmazione
SCHEDULER	-	Accede alle funzioni di programmazione dello Scheduler
ADDR		Stato di default del display dopo 8 secondi di in operatività
UPDATING		Messaggio che lampeggia durante l'aggiornamento scheda di ingresso

3.4 Indirizzamento

Questo menù accede alle funzioni di indirizzamento del proiettore.

Addr=xxx

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "Addr"
2. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta. La scritta sul display inizierà a lampeggiare.
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN, selezionare il canale di partenza desiderato.
4. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta.

Palco Mobile necessita di 13 canali Dmx per essere controllato in tutte le sue funzioni. Per un universo di controllo DMX 512 è possibile controllare quindi sino a 39 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 Mobile N°	Indirizzo DMX								
1	001	9	105	17	209	25	313	33	417
2	014	10	118	18	222	26	326	34	430
3	027	11	131	19	235	27	339	35	443
4	040	12	144	20	248	28	352	36	456
5	053	13	157	21	261	29	365	37	469
6	066	14	170	22	274	30	378	38	482
7	079	15	183	23	287	31	391	39	495
8	092	16	196	24	300	32	404		

3.5 Movimento del PAN

Questo menù permette di settare il movimento del PAN. Per impostare il movimento normale "Norm" o inverso "Rev" procedere come segue:

Pmove=Norm

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "Pmove = Norm"
2. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta. La scritta sul display inizierà a lampeggiare.
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN, selezionare l'opzione "Norm" o "Rev".
4. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta.

3.6 Posizione minima del PAN

Questo menù permette di variare in gradi la posizione minima del PAN. Per cambiare la posizione minima procedere come segue:

PP_MIN=0

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "PP_MIN = 0"
2. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta. La scritta sul display inizierà a lampeggiare.
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN, modificare in gradi la posizione minima del PAN.
4. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta.

3.7 Posizione massima del PAN

Questo menù permette di variare in gradi la posizione massima del PAN. Per cambiare la posizione massima procedere come segue:

PP_MAX=540

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "PP_MAX = 540"
2. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta. La scritta sul display inizierà a lampeggiare.
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN, modificare in gradi la posizione massima del PAN.
4. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta.

3.8 Movimento del TILT

Questo menù permette di settare il movimento del TILT. Per impostare il movimento normale "Norm" o inverso "Rev" procedere come segue:

Tmove=Norm

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "Tmove = Norm"
2. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta. La scritta sul display inizierà a lampeggiare.
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN, selezionare l'opzione "Norm" o "Rev".
4. Premere il tasto "Enter" per confermare.

3.9 Posizione minima del TILT

Questo menù permette di variare in gradi la posizione minima del TILT. Per cambiare la posizione minima procedere come segue:

TP_MIN=0

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "TP_MIN = 0"
2. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta. La scritta sul display inizierà a lampeggiare.
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN, modificare in gradi la posizione minima del TILT.
4. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta.

3.10 Posizione massima del TILT

Questo menù permette di variare in gradi la posizione massima del TILT. Per cambiare la posizione massima procedere come segue:

TP_MAX=270

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "TP_MAX = 270"
2. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta. La scritta sul display inizierà a lampeggiare.
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN, modificare in gradi la posizione massima del TILT.
4. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta.

3.11 Swap

Questo menù permette di invertire il controllo del PAN con quello del TILT e viceversa. Per cambiare il controllo procedere come segue:

Swap=0FF

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "Swap = OFF"
2. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta. La scritta sul display inizierà a lampeggiare.
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN, scegliere lo stato "ON" oppure "OFF".
4. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta.

3.12 Color Balance

Questo menù accede al settaggio del bilanciamento del bianco di Genio Mobile. Qualora si desideri lavorare con una temperatura di colore fissa desiderata, è necessario intervenire attraverso questo menù.

COLBALANCE

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "COLBALANCE"
2. Premere il tasto "Enter" per circa sei secondi
3. Il display visualizzerà "Rblnc=100%" e Genio Mobile si accenderà con i valori RGB al massimo
4. Premere "Enter" nuovamente e "Rblnc=" comincerà a lampeggiare
5. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN, regolare il nuovo valore di fondo scala desiderato del canale Rosso.
6. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta.

Rblnc=60%

Gblnc=100%

1. Attraverso il tasto UP selezionare "Gblnc=100%"
2. Premere "Enter" e "Gblnc=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN, regolare il nuovo valore di fondo scala desiderato del canale Verde.
4. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta.

Bblnc=98%

1. Attraverso il tasto UP selezionare "Bblnc=100%"
2. Premere "Enter" e "Bblnc=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN, regolare il nuovo valore di fondo scala desiderato del canale Blu.
4. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta.
5. Premere il tasto "Enter" per circa sei secondi per uscire dal menù COLORBALANCE

3.13 Balance

Il menù "Balance" consente di attivare o disattivare il bilanciamento del bianco, precedentemente realizzato attraverso il menù COLORBALANCE nel caso di utilizzo STAND-ALONE del proiettore.

BALANC=ON

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "BALANC=OFF"
2. Premere il tasto "Enter" e istantaneamente la scritta sul display comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere lo stato ON oppure OFF
4. Premere "Enter" per uscire dal menu BALANC

3.14 Conta ore

Questo menù accede alla visualizzazione 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. Il menù "L_h" accede alla visualizzazione delle ore totali di funzionamento del proiettore e non può essere azzerato

R_h=278

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "R_h" per visualizzare le ore di funzionamento di tutti i led Rossi

Azzeramento del Conta-ore

R_h=0

1. tenere premuto il tasto ENTER per 6' ca. sino al lampeggio di R_h
2. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN portare il contatore a Zero
3. Premere "ENTER" per confermare

Procedere nello stesso modo per "G_h" (Verde) e per "B_h" (Blu).

3.15 Segnale d'ingresso

Questa funzione permette di visualizzare il tipo di segnale presente in ingresso. Il menu è di sola lettura e non può essere modificato dall'utente, infatti il segnale(DMX512 o RS232) viene riconosciuto automaticamente dal proiettore stesso.

SIGN=DMX

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "Sign=DMX".
2. Il display visualizzerà il tipo di segnale attualmente presente in ingresso.

3.16 Controllo del PAN e del TILT

Questa funzione permette di selezionare il controllo del PAN e del TILT a 16 bit o a 8 bit. Per scegliere quale tipo di controllo utilizzare, procedere come segue:

SMD=16BIT

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "SMD=16 bit".
2. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta. La scritta sul display inizierà a lampeggiare.
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN selezionare se si vuole utilizzare il controllo a "16 bit" o a "8 bit".
4. Premere il tasto "Enter" per confermare le modifiche.

3.17 Luminosità display

L'operatore può selezionare una delle luminosità disponibili per il display di Genio Mobile, che può essere standard oppure bassissima. Questa opzione è stata pensata per l'uso teatrale e televisivo, in cui una quantità eccessiva di luce emessa può essere fastidiosa. Per poter variare la luminosità del display, procedere come segue:

BRIGHT=85%

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "Bright".
2. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta. La scritta sul display inizierà a lampeggiare.
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN selezionare l'opzione desiderata tra quelle disponibili.
4. Premere il tasto "Enter" per confermare le modifiche.

3.18 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. Per impostare il tempo desiderato, procedere come segue:

DMXDLY=20

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "DMXDLY".
2. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta. La scritta sul display inizierà a lampeggiare.
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN selezionare il valore di tempo desiderata. Se viene settato il valore UNL (unlimited) viene mantenuta l'ultima condizione di lavoro valida indipendentemente da quanto tempo manca il segnale DMX.
4. Premere il tasto "Enter" per confermare le modifiche

3.19 Giorno della settimana

E' di fondamentale importanza configurare il giorno della settimana a bordo di Genio Mobile se si desidera usarlo successivamente in modalità Stand-alone.

DAY=TUE

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "DAY".
2. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta. La scritta sul display inizierà a lampeggiare.
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN selezionare il giorno corrente della settimana
4. Premere il tasto "Enter" per confermare

3.20 Ora

Di eguale importanza è configurare l'orologio a bordo di Genio Mobile, se si desidera usarlo successivamente in modalità Stand-alone.

C 12:06:20

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "C" (Clock).
2. Premere il tasto "Enter" per circa 6" per confermare la scelta. Sul display inizieranno a lampeggiare i primi due caratteri relativi alle ore.
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN selezionare l'ora corrente (00 - 23)
4. Premere il tasto "Enter" per spostare il settaggio dalle ore ai minuti
5. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN selezionare i minuti correnti (00 - 59)
6. Premere il tasto "Enter" per spostare il settaggio dai minuti ai secondi
7. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN selezionare i secondi correnti (00 - 59)
8. Tenere premuto il tasto "Enter" per ca. 6" per confermare il nuovo orario

3.21 Settaggio parametri di default

Questa voce permette di settare i parametri di default

FACT=SET

FACT=OFF

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "FACT".
2. Premere il tasto "Enter" per confermare la scelta. La scritta sul display inizierà a lampeggiare.
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN selezionare "FACT=SET" e premere il tasto "Enter"
4. Premere il tasto "Enter" in questo modo si settano i parametri di default indicati nella tabella. Sul display viene visualizzato "FACT=OFF"

Voce di menu	Parametro di default
ADDR	001
PMOVE	NORM
PP_MIN	0
PP_MAX	540
TMOVE	NORM
TP_MIN	0
TP_MAX	270
SWAP	OFF
BRIGHT	40%
DMXDLY	UNL

3.22 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 è stato fatto un settaggio dei parametri di default, questa operazione permette di ritornare ai valori precedentemente impostati.

PREV=SET

PREV=OFF

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "Prev"
2. Premere il tasto "Enter" e mantenerlo premuto per qualche secondo per confermare la scelta. La scritta sul display inizierà a lampeggiare.
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN selezionare la voce "PREV=SET"
4. Premere il tasto "Enter" in questo modo si ripristinano i valori cancellando l'operazione di FACTORY DEFAULT. Nel frattempo la voce PREV smette di lampeggiare e il messaggio che appare è PREV=OFF

3.23 Funzioni di test

Attraverso il menu di test è possibile testare il corretto funzionamento dei canali che controllano Genio Mobile.

TEST=BLUE

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "TEST"
2. Premere il tasto "Enter" e mantenerlo premuto per qualche secondo per confermare la scelta. La scritta sul display inizierà a lampeggiare.
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN selezionare il canale fisico che si intende testare
(ALL - PAN - TILT - SHUTT - DIMMR - RED - GREEN - BLUE - CTC)
4. Premere il tasto "Enter" e la dicitura scelta comincerà a lampeggiare mandando in esecuzione una routine di test sul canale prescelto.
5. Premere "Enter" nuovamente per uscire dalla routine in corso e poter scegliere eventualmente altri canali da testare
6. Tenere premuto "Enter" per qualche secondo qualora si intende uscire dal menu di TEST

3.24 Temperatura della testa e della base

Attraverso il menu TEMPERATUR è possibile visualizzare la temperatura corrente della testa e della scheda motori PAN - TILT di Genio Mobile.

TEMPERATUR

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "TEMPERATUR"
2. Premere il tasto "Enter" e istantaneamente verrà visualizzato il sottomenù "HEAD=xx°C" che indicherà la temperatura corrente della testa.
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN è possibile visualizzare la temperatura in gradi Celsius o Fahrenheit sia della testa (sottomenù "HEAD") che della base (sottomenù "BASE").
4. Premere "Enter" per uscire dal menu TEMPERATUR

HEAD=21°C

3.25 Configurazione di Master

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

MASTER=ON

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "MASTER"
2. Premere il tasto "Enter" e istantaneamente la scritta sul display comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere lo stato ON oppure OFF
4. Premere "Enter" per uscire dal menu MASTER

3.26 Configurazione di Slave

Qualora si desideri usare un sistema di più proiettori collegati tra loro in modalità Stand-alone è 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 potrà successivamente controllarli da programma MASETR in maniera individuale.

SLAVEID=12

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "SLAVEID"
2. Premere il tasto "Enter" e istantaneamente la scritta sul display comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere l'ID desiderato (da 1 a 29)
4. Premere "Enter" per uscire dal menu SLAVEID e confermare

3.27 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. L'attivazione dello Scheduler avviene come descritto:

SCHEDL=0N

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "SCHEDL"
2. Premere il tasto "Enter" e istantaneamente la scritta sul display comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere ON oppure OFF
4. Premere "Enter" per uscire dal menu SCEDL e confermare

3.28 Playback programmi interni

Ciascun Proiettore può essere programmato con 1 Programma aventi 10 scene. L'attivazione dei programmi avviene attraverso il menù PRGRUN

PRGRUN=1

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "PRGRUN"
2. Premere il tasto "Enter" e istantaneamente la scritta sul display comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere il programma, oppure OFF qualora si desideri fermare il playback di un programma corrente.
4. Premere "Enter" per uscire dal menu PRGRUN e confermare.

3.29 Programmer

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

Le fasi fondamentali della programmazione di Genio Mobile sono le seguenti:

1. Ingresso al menù "PROGRAMMER"
2. Scelta del numero di scena
3. Scelta del numero di Slave eventuali coinvolte nella scena
4. Settaggio dei parametri di scena
5. Scelta dei tempi di scena
6. Scelta dei tempi di fade
7. Disattivazione Attivazione opzionale della scena

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

3.30 Scheduler

Il menù di Scheduler dà accesso alla programmazione di "eventi" in grado eseguire il playback di programmi precedentemente realizzati a bordo di Genio Mobile, 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. Ingresso al menu Scheduler
2. Scelta del numero di evento
3. Scelta del giorno
4. Ora e minuti d'inizio evento
5. Ora e minuti Fine evento
6. Attivazione-Disattivazione opzionale dell'evento

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

3.31 Messaggi di errore

Messaggi di errore	Descrizione
NO SIGNAL	Assenza di segnale sull'ingresso DMX
SIGNAL ERROR	Segnale sull'ingresso DMX presente ma disturbato

4 CANALI DI CONTROLLO

4.1 Controllo del proiettore via DMX

Nella tabella sotto riportata vi sono rappresentati i canali di controllo di Genio Mobile 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
Ch 9	Pan_H	Byte alto del Pan nel funzionamento 8 bit. Viene mandato solo questo byte
Ch 10	Pan_L	Byte basso del Pan per posizionamento a 16 bit
Ch 11	Tilt_H	Byte alto del Tilt nel funzionamento 8 bit. Viene mandato solo questo byte
Ch 12	Tilt_L	Byte basso del Tilt per posizionamento a 16 bit
Ch 13	Mspeed	Movement speed controllato cross-fade Slowest Fastest

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

CANALE MSPEED CH 13

DMX Value	Tempi Mspeed in secondi	DMX Value	Tempi Mspeed in secondi	DMX Value	Tempi Mspeed in secondi
0 - 3	Controller cross fade	39	187	75	137
4	243	40	185	76	135
5	241	41	184	77	134
6	240	42	182	78	133
7	238	43	181	79	131
8	236	44	179	80	130
9	234	45	178	81	129
10	233	46	176	82	128
11	231	47	175	83	126
12	229	48	173	84	125
13	227	49	172	85	124
14	226	50	171	86	122
15	224	51	169	87	121
16	222	52	168	88	120
17	221	53	166	89	119
18	219	54	165	90	117
19	217	55	164	91	116
20	216	56	162	92	115
21	214	57	161	93	114
22	213	58	159	94	112
23	211	59	158	95	111
24	209	60	157	96	110
25	208	61	155	97	109
26	206	62	154	98	108
27	205	63	153	99	106
28	203	64	151	100	105
29	202	65	150	101	104
30	200	66	149	102	103
31	199	67	147	103	101
32	197	68	146	104	100
33	195	69	145	105	99
34	194	70	143	106	98
35	192	71	142	107	97
36	191	72	141	108	95
37	189	73	139	109	94
38	188	74	138	110	93

DMX Value	Tempi Mspeed in secondi	DMX Value	Tempi Mspeed in secondi	DMX Value	Tempi Mspeed in secondi
111	92	141	59	175	29
112	91	142	58	176 - 177	28
113	90	143	57	178	27
114	88	144	56	179	26
115	87	145	55	180 - 181	25
116	86	146	54	182	24
117	85	147	53	183 - 184	23
118	84	148	52	185 - 186	22
119	83	149	51	187	21
120	82	150	50	188 - 189	20
121	80	151	49	190 - 191	19
122	79	152	48	192	18
123	78	153	47	193 - 194	17
124	77	154	46	195 - 196	16
125	76	155 - 156	45	197 - 198	15
126	75	157	44	199 - 200	14
127	74	158	43	201 - 202	13
128	73	159	42	203 - 205	12
129	72	160	41	206 - 207	11
130	70	161	40	208 - 210	10
131	69	162	39	211 - 213	9
132	68	163 - 164	38	214 - 216	8
133	67	165	37	217 - 219	7
134	66	166	36	220 - 223	6
135	65	167	35	224 - 227	5
136	64	168 - 169	34	228 - 232	4
137	63	170	33	233 - 239	3
138	62	171	32	240 - 255	2
139	61	172	31		
140	60	173 - 174	30		

5 OPERATIVITÀ

5.1 **BILANCIAMENTO DEL BIANCO**

Genio Mobile 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 oppure direttamente sul proiettore. Qualora si desideri bilanciare il Bianco via DMX seguire le operazioni a 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 Mobile

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 Mobile. 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 Mobile.

5.3 **Utilizzo IR**

Nei casi in cui si presenti la necessità di controllare il proiettore a distanza, Genio Mobile 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 Mobile riportate di seguito:

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

5.4 Utilizzo Stand Alone

Nelle installazioni fisse per uso architettonico si può rendere necessario l'impiego di Genio Mobile 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 Mobile consente un maggiore flessibilità di impiego anche presso importanti installazioni di tipo decorativo-architettonico. Ciascun Genio Mobile può quindi essere programmato attraverso 1 Programma 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 Mobile



ATTENZIONE:

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

Assicurarsi che l'apparecchio non riceva segnali d'ingresso DMX 512 o RS 232 e configurare Genio Mobile come "MASTER" (ved. "Configurazione di Master" del capitolo precedente).

Seguire gli step ora descritti per la programmazione:

MASTER

La dicitura "MASTER" appare sul display una volta abilitato lo stato Master.

Step 1 - SCELTA DEL NUMERO DI PROGRAMMA

PROGRAMMER

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "PROGRAMMER"
2. Premere il tasto "Enter" per qualche secondo sino a quando non appare :

Step 2 - SCELTA DEL NUMERO DI SCENA

SCENE=1

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "SCENE=1"
2. Se si intende creare una scena diversa dalla numero 1, premere "Enter" il testo "SCENE=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere da 1 a 10 la scena desiderata, Premere "Enter" per uscire dal menu SCENE e confermare.

Step 3 - SCELTA DEL NUMERO DI PROIETTORE

FIXT=ALL

FIXT=0DD

FIXT=EVEN

FIXT=MASTR

FIXT=SLV12

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "FIXT=ALL"
2. Premere "Enter" e il testo "FIXT=" comincerà a lampeggiare
Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere:
 - "ALL" se si intende creare una scena che coinvolgerà tutti i proiettori (MASTER + SLAVE).
 - "MSTR" se si intende creare una scena che coinvolgerà il solo proiettore Master.
 - "ODD" se si intende creare una scena che coinvolgerà i proiettori dispari.
 - "EVEN" se si intende creare una scena che coinvolgerà proiettori pari.
 - "SLV1" - "SLV29" se si intende creare una scena ove ogni proiettore slave avrà un suo stato canali, sceglierlo individualmente
3. Premere "Enter" per uscire dal menu FIXTURE e confermare.

Step 4 - PAN

PAN=0-100%

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "PAN=0-100%"
2. Premere "Enter" e il testo "PAN=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere il valore desiderato del PAN per la scena corrente.
4. Premere "Enter" per uscire dal menu PAN e confermare.

Step 5 - TILT

TILT=0-100%

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "TILT=0-100%"
2. Premere "Enter" e il testo "TILT=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere il valore desiderato del TILT per la scena corrente.
4. Premere "Enter" per uscire dal menu TILT e confermare.

Step 6 - SHUTTER

SHUTT=100%

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "SHUTT=100%"
2. Premere "Enter" e il testo "SHUTT=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere il valore desiderato del canale per la scena corrente.
4. Premere "Enter" per uscire dal menu SHUTTER e confermare.

Step 7 - DIMMER

DIMMR=100%

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "DIMMR=100%"
2. Premere "Enter" e il testo "DIMMR=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere il valore desiderato del canale Dimmer per la scena corrente.
4. Premere "Enter" per uscire dal menu DIMMER e confermare.

Step 8 - RED

RED=50 %

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "RED=0 %" "
2. Premere "Enter" e il testo "RED=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere il valore desiderato del canale COLORE-Rosso per la scena corrente.
4. Premere "Enter" per uscire dal menu RED e confermare.

Step 9 - GREEN

GREEN=70 %

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "GREEN=0 %"
2. Premere "Enter" e il testo "GREEN=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere il valore desiderato del canale COLORE-Verde per la scena corrente.
4. Premere "Enter" per uscire dal menu GREEN e confermare.

Step 10 - BLUE

BLUE=100%

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "BLUE=0 %"
2. Premere "Enter" e il testo "BLUE=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere il valore desiderato del canale COLORE-Blue per la scena corrente.
4. Premere "Enter" per uscire dal menu BLUE e confermare.

Step 11 - MACRO

MACRO=4

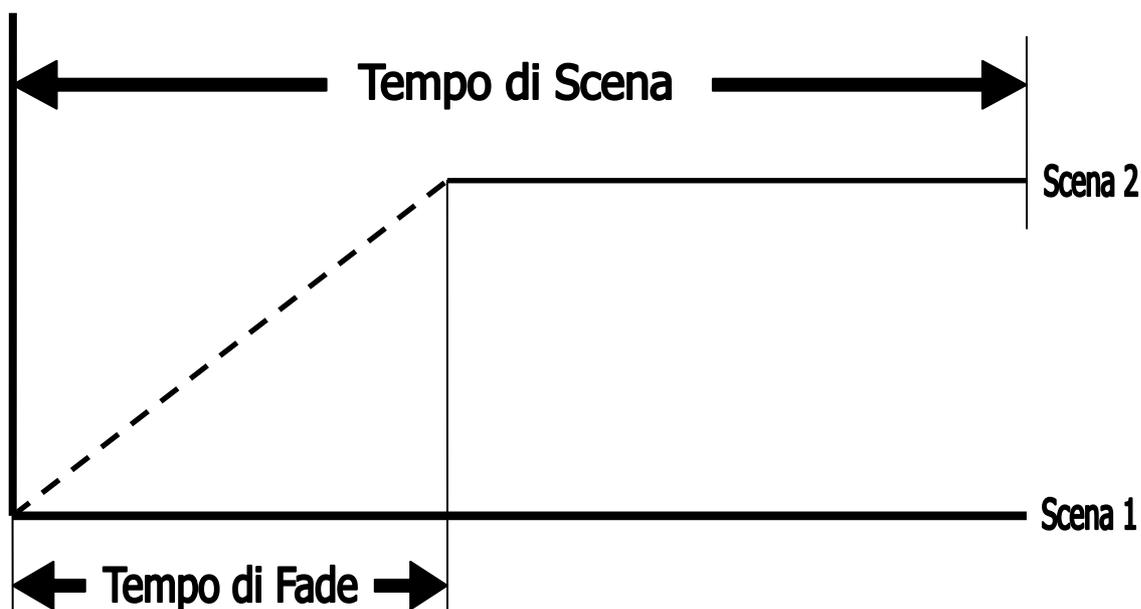
1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "MACRO=0"
2. Premere "Enter" e il testo "MACRO=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere il numero desiderato di Macro per la scena corrente.
4. Premere "Enter" per uscire dal menu MACRO e confermare.

Step 12 - 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.



Il menu STIME da accesso alla regolazione del tempo totale di scena. E' possibile configurare il tempo in ore, minuti, secondi.

STIME_h=2

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "STIME_h=0"
2. Premere "Enter" e il testo "STIME_h=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere il numero di ore di durata della scena corrente.
4. Premere "Enter" per uscire dal menu "STIME_h" e confermare.

STIME_m=10

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "STIME_m=0"
2. Premere "Enter" e il testo "STIME_m=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere il numero di minuti di durata della scena corrente.
4. Premere "Enter" per uscire dal menu "STIME_m" e confermare.

STIME_s=30

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "STIME_s=0"
2. Premere "Enter" e il testo "STIME_s=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere il numero di secondi di durata della scena corrente.
4. Premere "Enter" per uscire dal menu "STIME_s" e confermare.

Step 13 - TEMPO DI FADE

Il menu FTIME da accesso alla regolazione del tempo di fade della scena. E' possibile configurare il tempo in ore, minuti, secondi.

FTIME_h=0

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "FTIME_h=0"
2. Premere "Enter" e il testo "FTIME_h=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere il numero di ore del tempo di fade della scena corrente.
4. Premere "Enter" per uscire dal menu "FTIME_h" e confermare.

FTIME_m=3

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "FTIME_m=0"
2. Premere "Enter" e il testo "FTIME_m=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere il numero di minuti del tempo di fade della scena corrente.
4. Premere "Enter" per uscire dal menu "FTIME_m" e confermare.

FTIME_s=0

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "FTIME_s=0"
2. Premere "Enter" e il testo "FTIME_s=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere il numero di secondi del tempo di fade della scena corrente.
4. Premere "Enter" per uscire dal menu "FTIME_s" e confermare.



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.

Step 14 - ATTIVAZIONE DELLA SCENA

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

SCNRUN=0N

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "SCNRUN=OFF"
2. Premere "Enter" e il testo "SCNRUN=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere "ON" per attivare la scena oppure OFF qualora si intenda non visualizzarla.
4. Premere "Enter" per uscire dal menu SCNRUN e confermare.

Ripetere gli step sopra citati per programmare altre scene all'interno di Genio Mobile.

Una volta terminato di programmare, tenere premuto il tasto "Enter" per circa 6 sec. In modo da uscire dal menù PROGRAMMER.

Step 15 - PLAYBACK DI UN PROGRAMMA

Per avviare il playback di un programma accedere al menu PRGRUN

PRGRUN=1

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "PRGRUN"
2. Premere il tasto "Enter" e istantaneamente la scritta sul display comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere il programma 1, oppure OFF qualora si desideri fermare il playback di un programma corrente.
4. Premere "Enter" per uscire dal menu PRGRUN e confermare.

Lo SCHEDULER EVENTI

Scheduler è un menu di Genio Mobile che 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 dieci programmi già realizzati a bordo di Genio Mobile 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. *Menù* al paragrafo: *Giorno della settimana e Ora*)

Step 1 - SCELTA DEL NUMERO DI EVENTO

SCHEDULER

EVENT=1

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "SCHEDULER"
2. Premere il tasto "Enter" per qualche secondo sino a quando non appare : "EVENT=1"
3. Se si intende creare un evento diverso dal 1, premere "Enter" di nuovo e il testo "EVENT="comincerà a lampeggiare.
4. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere da 1 a 48 l'evento desiderato, Premere "Enter" per uscire dal menu EVENT e confermare.

Step 3 - SCELTA DEL GIORNO

DAY=FRI

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "DAY=MON"
2. Premere "Enter" e il testo "DAY=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere il giorno della settimana nel quale si desidera avviare l'evento. I giorni della settimana sono espressi nel seguente modo:
 - ALL Tutti i giorni
 - MON Lunedì
 - TUE Martedì
 - WED Mercoledì
 - THU Giovedì
 - FRI Venerdì
 - SAT Sabato
 - SUN Domenica
4. Premere "Enter" per uscire dal menu DAY e confermare.

Step 4 - 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.

START_h=21

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "START_h=0"
2. Premere "Enter" e il testo "START_h=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere l'ora d'inizio del programma (da 0 a 23).
4. Premere "Enter" per uscire dal menu "START_h" e confermare.

START_m=15

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "START_m=0"
2. Premere "Enter" e il testo "START_m=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere i minuti d'inizio del programma (da 0 a 59).
4. Premere "Enter" per uscire dal menu "START_m" e confermare.

Step 5 - END TIME

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

END_h=23

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "END_h=0"
2. Premere "Enter" e il testo "END_h=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere l'ora di fine programma (da 0 a 23).
4. Premere "Enter" per uscire dal menu "END_h" e confermare.

END_m=30

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "END_m=0"
2. Premere "Enter" e il testo "END_m=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere i minuti di fine programma (da 0 a 59).
4. Premere "Enter" per uscire dal menu "END_m" e confermare.

Step 6 - ATTIVAZIONE DELL'EVENTO

ENABLE=ON

1. Attraverso l'uso del tasto UP passare al menu "ENABLE=OFF"
2. Premere "Enter" e il testo "ENABLE=" comincerà a lampeggiare
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere "ON" per attivare l'evento oppure OFF qualora si intenda disattivarlo.
4. Premere "Enter" per uscire dal menu ENABLE e confermare.

Ripetere gli step sopra citati per programmare altri eventi all'interno di Genio Mobile.

Una volta terminato di programmare, tenere premuto il tasto "Enter" per circa 6 sec. In modo da uscire dal menù SCHEDULER.

Step 7 - ATTIVAZIONE DELLO SCHEDULER

Per avviare lo scheduler e tutte le sue "Azioni" è necessario entrare nel menu SCHEDL=ON.

SCHEDL=ON

1. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN cercare il menu "SCHEDL=ON"
2. Premere il tasto "Enter" e istantaneamente la scritta SCHEDL= sul display comincerà a lampeggiare.
3. Attraverso l'uso dei tasti UP/DOWN scegliere ON oppure OFF a seconda delle esigenze.
4. Premere "Enter" per uscire dal menu SCHEDL=ON e confermare.



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

