



MANUAL DE INSTRUCCIONES

ATENCIÓN: Leer atentamente todo el manual de instrucciones. El conocimiento de las informaciones y de las prescripciones contenidas en la presente publicación es esencial para una correcta y segura utilización del aparato.

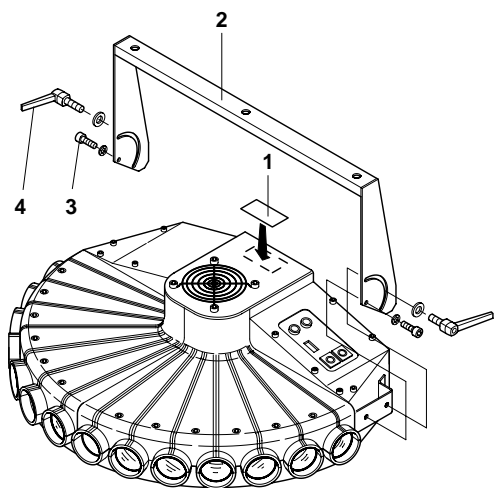
1 INSTALACIÓN DEL PROYECTOR

• Desembalaje

Abrir la caja de cartón, quitar el proyector del embalaje y colocarlo sobre un plano de apoyo horizontal. Quitar los componentes contenidos en las bolsitas colocadas en el embalaje.

Individualar en el aparato la etiqueta de cambio de la lámpara (1) y, si es necesario, sustituirla con una de las etiquetas opcionales en varios idiomas.

Asegurarse que dicha etiqueta no se quite nunca puesto que contiene importantes informaciones de seguridad.



• Predisposición del soporte del proyector

Fijar el estribo (2) con los específicos tornillos (3) y bloquearlo apretando las manoplas (4).

• Montaje de la lámpara

Referirse a las instrucciones para el cambio de la lámpara del párrafo 5 MANTENIMIENTO.

• Instalación del proyector

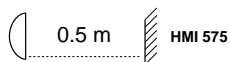
El proyector se puede fijar en cualquier posición manteniendo inmutables sus características de funcionamiento.

IMPORTANTE: fijar el proyector en la posición deseada mediante los orificios específicos presentes en el estribo (2). Se aconseja el uso de dos tornillos \varnothing 12 mm completos de tuerca y arandela elástica.

Asegurarse de la estabilidad del punto de anclaje antes de posicionar el proyector.

• Distancia mínima de los objetos iluminados

El proyector debe ser posicionado de manera tal que los objetos alcanzados por el haz luminoso estén a una distancia de por lo menos 0.5 metros del objetivo del proyector.



• Distancia mínima prescrita para materiales inflamables desde cualquier punto del cuerpo del aparato: m 0.07.

Está permitido el montaje del aparato sobre superficies normalmente inflamables.

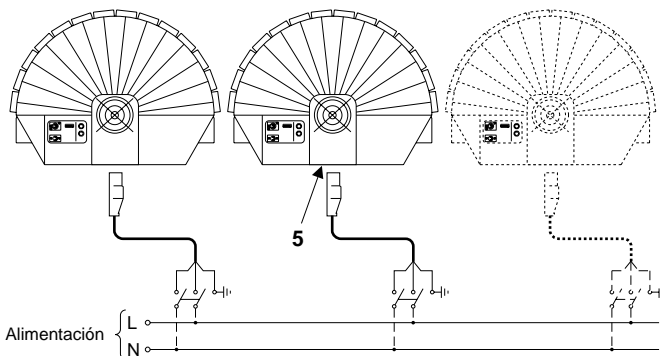
ATENCIÓN: Para un mejor y confiable funcionamiento del aparato, la temperatura ambiente no debe superar los 35° C. Grado de protección IP 20: el aparato está protegido contra la penetración de cuerpos sólidos de diámetro superior a 12 mm (primer cifra 2), mientras está afectado por goteos, lluvia, salpicaduras y chorros de agua (segunda cifra 0).

2 ALIMENTACIÓN Y PUESTA A PUNTO

• Conexión a la tensión de red

Las operaciones descritas en este apartado deben ser efectuadas por un instalador electricista calificado.

El proyector se debe conectar a la red de distribución de energía eléctrica utilizando el enchufe específico en dotación. Se aconseja que cada proyector sea conectado a través de un interruptor propio, de manera de poderlo encender y apagar individualmente a distancia.



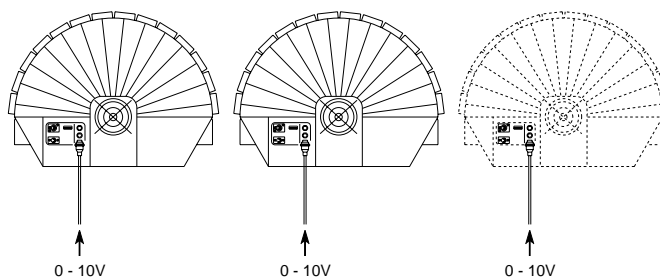
El proyector está predispuesto para funcionar a la tensión y a la frecuencia de alimentación indicadas en la etiqueta de los datos eléctricos (5) colocada en la parte posterior del mismo proyector. Verificar que dichos valores correspondan a la tensión y a la frecuencia de la red de distribución de energía eléctrica.

IMPORTANTE: es obligatorio efectuar la conexión a una instalación de alimentación dotada de una eficiente puesta a tierra (aparato de Clase I).

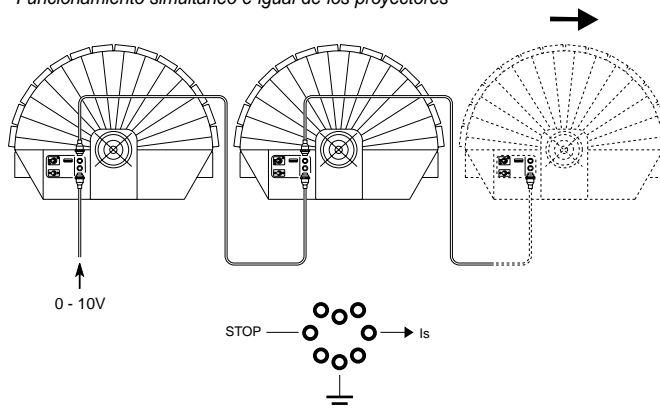
• Conexión de las señales de control

CONEXIÓN 0-10V

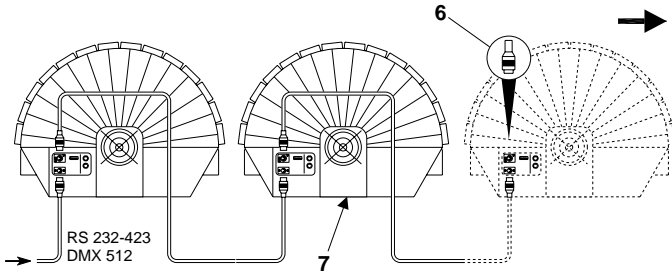
- Funcionamiento independiente de los proyectores



- Funcionamiento simultáneo e igual de los proyectores



La conexión entre el proyector y la centralita y entre diferentes proyectores se debe efectuar con un cable bipolar blindado terminado con enchufe y toma corriente de tipo Cannon 5 PIN XLR.



La conexión entre el proyector y la centralita y entre diferentes proyectores se debe efectuar con cable bipolar blindado terminado con enchufe y toma corriente de tipo Cannon 5 PIN XLR.

Para la conexión DMX insertar en el último proyector el conector terminal (6) con una resistencia de 100Ω entre los terminales 2 y 3; en caso se utilizara la señal RS232/423(PMX) el terminal no es necesario.

Es importante que los cables no hagan contacto entre ellos o con la envoltura del conector.

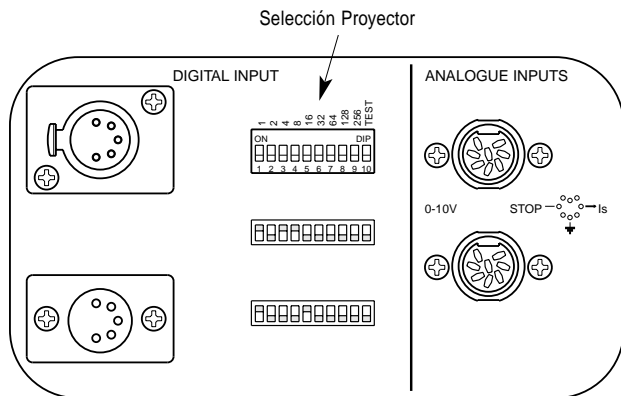
La envoltura misma del enchufe/toma corriente se debe conectar con la malla de blindaje y con la patita 1 de los conectores.



Después de haber efectuado todas las operaciones indicadas anteriormente apretar el interruptor (7) verificando que se encienda la lámpara y que se inicie la secuencia automática de puesta en cero.

Codificación del proyector (para señales digitales)

Cada ATLAS ocupa un canal de control. Con la finalidad que el mismo sea correctamente dirigido a cada proyector, es necesario efectuar una operación de codificación de los proyectores. La operación debe ser efectuada sobre cada uno de los ATLAS conmutando los micro interruptores según la tabla indicada más abajo.



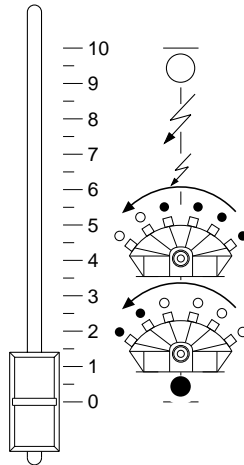
CODE	1	2	4	8	16	32	64	128	256	TEST
Proyector 1 - Channels 1	ON OFF	▲ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼
Proyector 2 - Channels 2	ON OFF	▼ ▼	▲ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼
Proyector 3 - Channels 3	ON OFF	▲ ▼	▲ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼
Proyector 4 - Channels 4	ON OFF	▼ ▼	▼ ▼	▲ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼
Proyector 5 - Channels 5	ON OFF	▲ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼
Proyector 6 - Channels 6	ON OFF	▼ ▼	▲ ▼	▲ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼
Proyector 7 - Channels 7	ON OFF	▲ ▼	▲ ▼	▲ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼
Proyector 8 - Channels 8	ON OFF	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▲ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼
Proyector 9 - Channels 9	ON OFF	▲ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼
Proyector 10 - Channels 10	ON OFF	▼ ▼	▲ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼	▼ ▼

Llevando el interruptor TEST a la posición ON por algunos segundos se obtiene la puesta a cero automática con el proyector encendido. Dejando el interruptor TEST en la posición ON se obtiene el autotest completo; al final de la operación colocar nuevamente el interruptor en la posición OFF.

3 FUNCIÓN DEL CANAL

CANAL	FUNCIÓN
1	STOP/STROBO

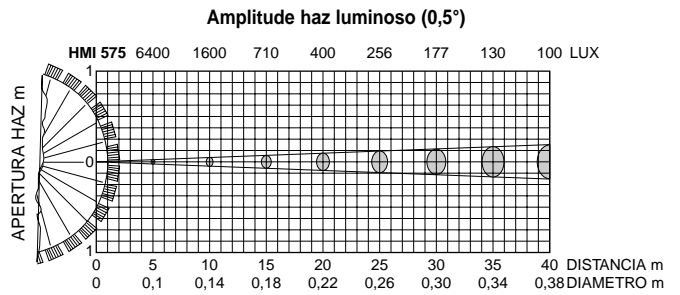
• STOP/STROBO - canal 1



En el 0% del cursor todos los haces se oscurecen. En el intervalo desde 0% hasta 25% del cursor los haces se abren progresivamente desde la derecha hacia la izquierda creando un efecto de abanico. Desde 25% hasta 54.7% los haces se oscurecen progresivamente desde la derecha hacia la izquierda. Desde 54.7% hasta 95% se obtiene el efecto estrobo con frecuencia creciente de 1 flash cada cuatro segundos a 2 flashes/segundo. Desde 95% hasta 100% la abertura es fija.

4 OBJETIVO

DIAGRAMAS DE LOS HACES LUMINOSOS Y VALORES DE ILUMINACIÓN

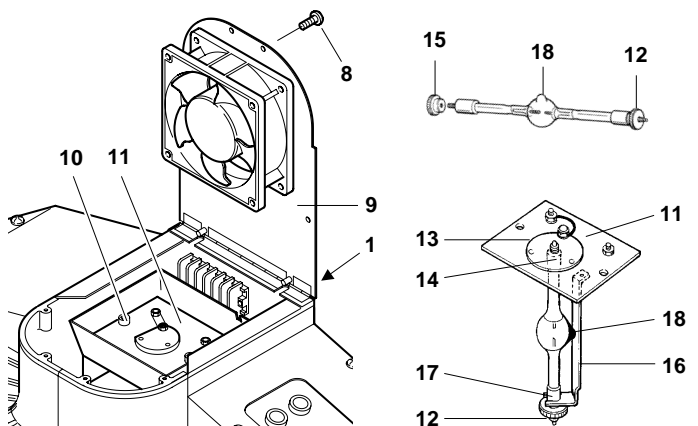


5 MANTENIMIENTO

IMPORTANTE: antes de iniciar cualquier operación sobre el proyector quitar la tensión de la red de alimentación. La temperatura máxima de la superficie externa del aparato, en condiciones de régimen térmico, es de 80°C. Después del apagado no quitar ninguna parte del aparato antes de 7 minutos como se indica en la etiqueta de cambio de la lámpara (1). Una vez transcurrido dicho tiempo la probabilidad de explosión de la lámpara es prácticamente nula. Si es necesario sustituir la lámpara, esperar posteriormente 15 minutos para evitar quemaduras. El aparato está proyectado de manera tal de retener las esquirlas producidas por una eventual explosión de la lámpara. Las lentes deben ser montadas obligatoriamente, además, si están visiblemente dañadas, deben ser sustituidas con repuestos originales.

• Cambio de la lámpara

Quitar los tornillos (8) y abrir la puerta del ventilador (9). Destornillar los volantes (10) de la chapa de cambio de la lámpara (11) y quitarla del proyector. Aflojar la tuerca (12) de la lámpara que se debe sustituir y quitarla de la chapa (13) tomándola del enchufe (14). Extraer la lámpara nueva de la confección, quitar la tuerca (15) y aflojar la otra (12). Enroscar la lámpara directamente a la chapa de cambio de la lámpara (13) aferrándola del enchufe (14). Posicionar la lámina (16) en correspondencia del enchufe (17) y ajustar a fondo la tuerca (12). Montar nuevamente la chapa de cambio de la lámpara (11) en el proyector y apretar los volantes (10). Cerrar nuevamente la puerta del ventilador (9) ajustando los tornillos (8).



IMPORTANTE: para asegurar la máxima uniformidad de los haces de luz, la lámpara debe ser posicionada con la protuberancia (18), visible sobre el bulbo, dirigida hacia la parte posterior del proyector.

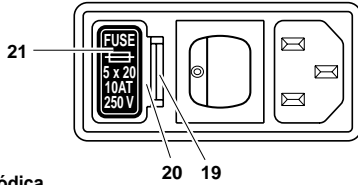
ATENCIÓN: El aparato monta una lámpara a alta presión con arrancador externo.

- Leer atentamente las "instrucciones de uso" provistas por el fabricante de la lámpara.

- Sustituir inmediatamente la lámpara si está dañada o deformada por el calor.

• Sustitución de los fusibles

Para sustituir los fusibles apretar la lengüeta (19) y extraer la cajita portafusibles (20). Efectuar la sustitución de los fusibles dañados con fusibles nuevos del tipo indicado en la etiqueta (21) colocada en la cajita portafusibles (20). Insertar nuevamente la misma hasta el click de la lengüeta (19).

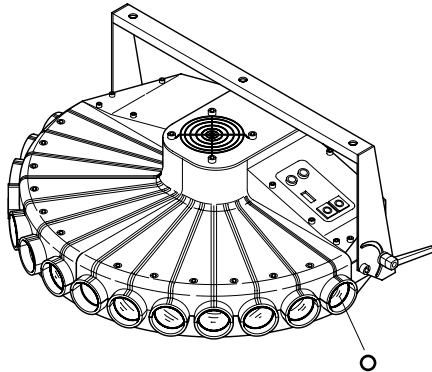


• Limpieza periódica

Para mantener invariado el rendimiento luminoso del proyector es indispensable efectuar una limpieza periódica de las partes sujetas a la acumulación de polvos y grasas.

Respetando las indicaciones mostradas más abajo se podrá mantener por largo tiempo una perfecta funcionalidad.

Para quitar la suciedad de las lentes y de los filtros utilizar un paño mórvido humedecido con cualquier líquido detergente para la limpieza del vidrio.



ATENCIÓN: no usar disolventes ni alcohol

○ Partes que necesitan un limpieza frecuente.

Se aconseja también una limpieza general anual de las partes internas, quitando el polvo con un pincel y aspirándolo con una aspiradora común.

6 INTERVENCIONES EN CASO DE EVENTUALES ANORMALIDADES DE FUNCIONAMIENTO

EL PROYECTOR NO SE ENCIENDE			ANOMALÍAS
LA ELECTRÓNICA NO FUNCIONA			
PROYECCIÓN DEFECTUOSA			
REDUCCIÓN DE LA LUMINOSIDAD			CAUSAS POSIBLES
CONTROLES Y REMEDIOS			
●		Falta de alimentación de red.	Verificar la presencia de la tensión en el enchufe de alimentación y/o la conductibilidad de los fusibles.
●	●	Lámpara gastada o defectuosa.	Sustituir la lámpara (véase las instrucciones).
●		Cable de transmisión de las señales en cortocircuito o desconectado.	Sustituir los cables.
●		Codificación equivocada.	Verificar la codificación (véase las instrucciones).
●		Defecto en los circuitos electrónicos.	Interpelar un técnico autorizado.
	●	Rotura de las lentes.	Interpelar un técnico autorizado.

7

DATOS TÉCNICOS

CARACTERÍSTICAS ELECTRO - MECÁNICAS

Alimentaciones disponibles

- 220 - 240V 50Hz
- 200 - 220V 60Hz
- 200V 50Hz
- 200V 60Hz
- 260V 50Hz

El proyector está preparado para funcionar a la tensión y frecuencia indicadas en la etiqueta de datos eléctricos que se encuentra sobre la base del aparato.

Lámpara

A joduros metálicos alimentada mediante un alimentador especial incorporado.

- Tipo HMI 575W
 - Casquillo SFc 10-4
 - Temperatura color 5600 K
 - Flujo luminoso 49000 lm
 - Vida media 750 h

Potencia absorbida
1500 VA a 220V 50Hz

Motores

N. 1 motor paso-paso, funcionante a micropasos, totalmente controlado por microprocesador.

SISTEMAS DE COMANDO

Canales

N. 1 canales de control.

Ingresos

ATLAS está predispueto para aceptar señales analógicas o digitales, provenientes desde centralitas o computadoras.

- Input digital serial RS232/423(PMX) o DMX 512
- Input analógico 0 -10V

CARACTERÍSTICAS CONSTRUCTIVAS

Dispositivos

- Interrupción automática de la alimentación en caso de recalentamiento o de falta de funcionamiento del sistema de enfriamiento.
- Desconexión automática de la alimentación a la abertura de la tapa.

Enfriamiento

Sistema de enfriamiento a ventilación forzada trámite ventilador axial.

Cuerpo

- De aluminio fundido a presión y extrusionado.
- Pintado con polvos epoxidicos.

Soporte

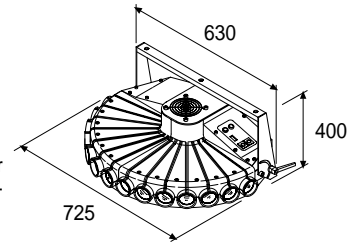
De acero pintado con polvos epoxidicos.

Posición de trabajo

Funcionamiento en cualquier posición.

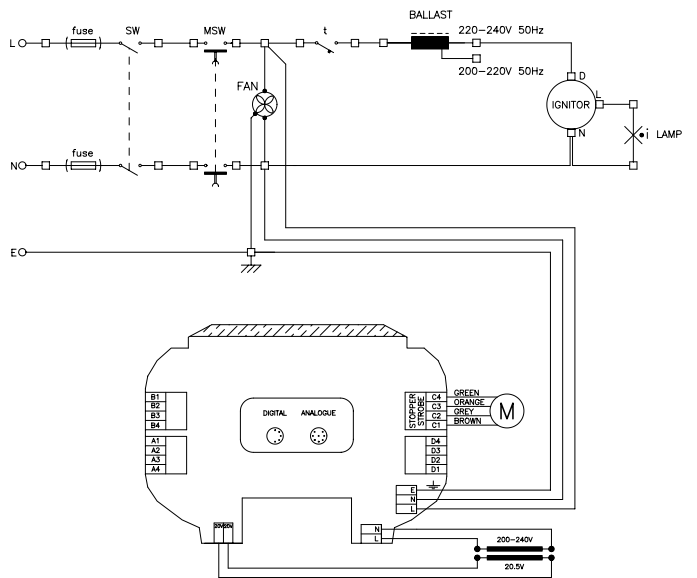
Pesos y dimensiones

Peso: 27 kg.



8

ESQUEMA ELÉCTRICO



En pos de una constante mejora de sus productos, Clay Paky se reserva el derecho de modificar sin aviso previo las características citadas en esta publicación, las cuales, por tal razón, no habrán de considerarse vinculantes.



Los productos a los cuales se refiere este manual cumplen las Directivas pertinentes de la Comunidad Europea:

- Baja Tensión 73/23
- Compatibilidad Electromagnética 89/336

ESPAÑOL