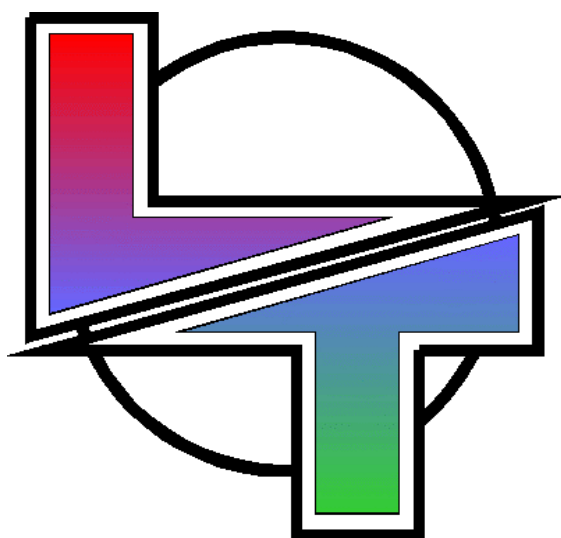

GORDDON

www.lt-light.com

FLASH DIGITAL DE ALTO RENDIMIENTO

1 x 1 / 1 x 2 / 1 x 3 / 1 x 4



MANUAL DE USUARIO

Versión 1.0

ÍNDICE

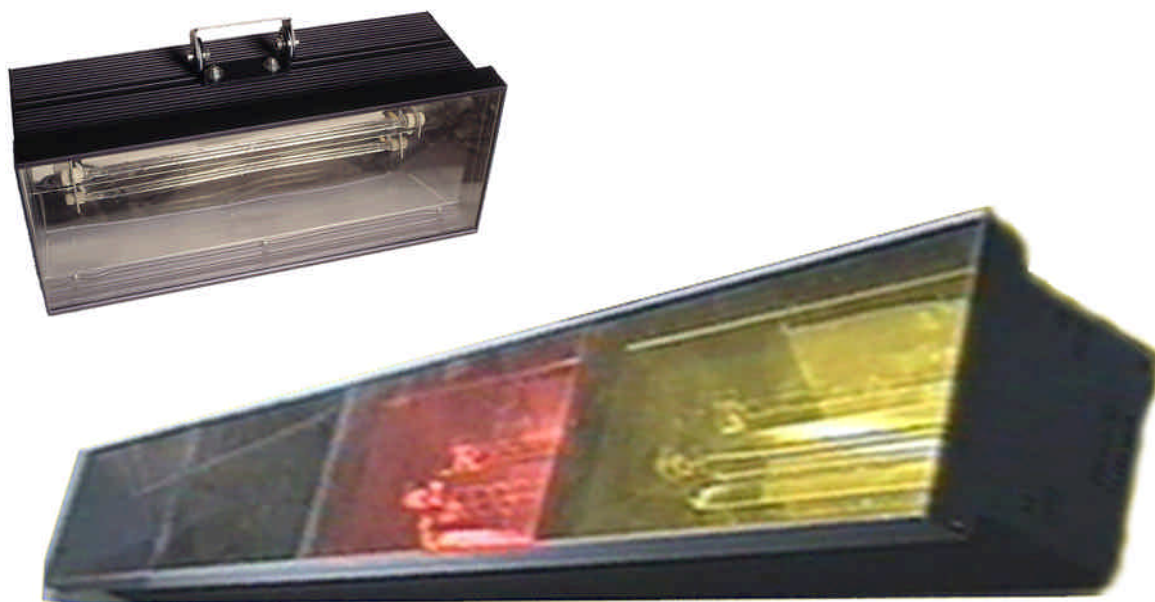
ÍNDICE	1
MANUAL DE USUARIO - FLASH DIGITAL GORDDON	3
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	3
Conexiones	4
MODO DE EMPLEO	5
MODO AUTÓNOMO	5
Como poner el Flash en modo autónomo	5
Que podemos controlar en este modo	6
SELECCIÓN DE LA BASE DE RITMOS	7
CONTROL DIGITAL DMX	9
Como poner el Flash en modo DMX2	9
Como poner el Flash en modo DMX3	10
CONTROL ANALÓGICO, 0 + 10V.	11
Como poner el Flash en modo ANLG	11
DIRECCIONAMIENTO DMX	12
OTRAS UTILIDADES DEL MENÚ DEL FLASH	13
Test de la señal de control de entrada DMX	14
Test de la señal de control analógica	15
Test de usuario	15
RESET FRÍO DEL SISTEMA	16
FILTROS DE COLOR	17
CAMBIO DE LA LÁMPARA, MANTENIMIENTO Y SERVICIO TECNICO	18
BATERIAS DE 2, 3 ó 4 LÁMPARAS DE FLASH	19
RESUMEN FUNCIONES DE MENU	20
RESUMEN PARA BATERIAS DE 4 LÁMPARAS DE FLASH	21

***** Flash Digital Gorddon *****

MANUAL DE USUARIO - FLASH DIGITAL GORDDON

El Flash digital LT, ha incorporado nuevas ventajas a estos dispositivos:

- Control digital DMX-512.
- Posibilidad de intercalar filtros de colores.
- Cuerpo de aluminio, que le aporta ventajas en peso y refrigeración.
- Diseño estético cuidado.
- Mayor rendimiento de la lámpara debido a su reflector de alta efectividad.
- Posibilidad de montar varios elementos en batería. (De 2 a 4 elementos).
- Dispone de una base de ritmos controlable.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Lámpara: 1500W

Alimentación: 230v-, 50Hz, 10A.

Protección: Magnetotérmico unipolar.

Máxima velocidad: 25 Flash / segundo.

Control. Existen 4 modos básicos:

Autónomo

DMX-512, 2 canales para control de intensidad y velocidad de disparo

DMX-512, 3 canales para control de intensidad, velocidad y ritmo

Analógico, 0 +10V.

Dimensiones: 468 mm x 195 mm x 180 mm

Peso: 5 Kg.

***** Flash Digital Gorddon *****

Filtros disponibles:

Color: Amarillo, Naranja, rojo, azul y verde.

Tamaño: 460 X 188 mm.

Material: Metacrilato de 3 mm.

Filtros de colocación fácil que pueden trabajar en cualquier posición.

Funciones software:

Flash simple:	Flash múltiple:
Modo de funcionamiento	Modo de funcionamiento
Base de ritmos	Base de ritmos
Direccionamiento DMX	Efectos Flash múltiple
Tests hardware	Direccionamiento DMX
	Tests hardware

Conexiones

Estas se localizan en la trasera del equipo.



Alimentación: 220V/10A. Pasamuros CE. Se proporciona un cable de 1 m. en puntas libres.

Conexión DMX: Dos conectores XLR-5 estándar DMX, su código de conexión:

Pin 1: 0Vref

Pin 2: Data -

Pin 3: Data +

Conexión analógica: En los conectores XLR-5 se utilizan los pines libres para el control analógico de intensidad y velocidad:

Pin 1: 0Vref

Pin 4: Intensidad.

Pin 5: Velocidad.

MODO DE EMPLEO

En el panel trasero del Flash, encontramos el display, las tres teclas de programación y los dos potenciómetros rotativos de control manual en autónomo. Bajo el display alfanumérico de 4 dígitos, donde por defecto visualizaremos el modo de trabajo seleccionado para el Flash, encontramos 3 LEDs:

1. LED DMX-IN: Nos indica la actividad en la entrada DMX.
2. LED LAMP: Nos indica cada disparo de la lámpara.
3. LED ON: Nos indica la existencia de una alimentación correcta de la electrónica del Flash.

Antes de conectar el Flash es aconsejable situar los potenciómetros en su posición 0.

Una vez conectado el flash, tenemos cuatro modos básicos de funcionamiento:

- Modo autónomo.
- Modo DMX2, desde el cual manejamos el Flash como un elemento de 2 canales DMX (intensidad - velocidad).
- Modo DMX3, desde el cual manejamos el Flash como un elemento de 3 canales de control (intensidad - velocidad - base de ritmo).
- Modo analógico (sólo control de intensidad y velocidad).

☰ Nota: Es importante recordar que estos equipos no deben funcionar más de 1 minuto de forma continuada a su máxima velocidad e intensidad, ya que esto implica peligro para la vida de la lámpara.

MODO AUTÓNOMO



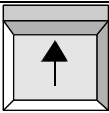
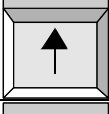


Como poner el Flash en modo autónomo


El equipo sale de fábrica en este modo de funcionamiento.

Si el equipo está en DMX ó ANGL, tenemos dos formas de ponerlo en modo autónomo:

1. Mediante un reset frío (Ver a continuación).
2. Desde menú. Para realizar esta operación seguir las siguientes instrucciones:

***** Flash Digital Gorddon *****

DISPLAY	COMENTARIO	TECLA
dmx 2 Menú inicial	Suponemos que el dimmer está en modo DMX2, (Modo DMX para 2 canales de control). Si deseamos cambiar el dimmer a modo 'autónomo', entrar en el menú.	
MODE	El primer menú que aparece es exactamente el menú MODE, utilizado para cambiar el modo de funcionamiento. Acceder a este menú.	
DMX 2	En el display aparecerá la primera opción de este menú, pasar a la siguiente opción.	
DMX 3	Esta es la segunda opción de modo, pasar a la siguiente opción.	
AUTO	Esta es la opción que buscamos. Seleccionar este modo de funcionamiento.	
OK Temporal	Aparece una pantalla de confirmación. Después de 2 segundos saldremos al menú inicial, o bien podemos salir pulsando la tecla MENU.	
auto Menú inicial	Ahora el menú inicial ha cambiado, y en el display debemos ver el modo actual seleccionado.	

 **Nota:** Tener cuidado en dejar ambos potenciómetros en su posición 0, ya que en caso contrario el flash comenzará a funcionar de forma inmediata después de realizar esta operación.

En cualquier momento, pulsando la tecla MENU volveremos al menú inicial, abandonando cualquier comando que estemos ejecutando en los menús y sin guardar los últimos cambios.

Que podemos controlar en este modo

En este modo los potenciómetros traseros, controlarán el nivel de intensidad del disparo, INTENSITY, y la velocidad del mismo, VELOCITY.


Si ambos potenciómetros están en nivel 0, no hay actividad en el flash.

***** Flash Digital Gordon *****

Mientras movemos un potenciómetro, vemos el valor del mismo en el display. Poner los niveles de intensidad y velocidad deseados. Observar como el equipo responde de forma inmediata a estos movimientos de los potenciómetros.

Igualmente podemos controlar, o fijar, la base de ritmos deseada, ver el siguiente apartado, 'Selección de la base de ritmos'.

En este modo de trabajo, la entrada DMX y la entrada analógica, no se tendrán en cuenta.

 **Nota:** Si deseamos sincronizar dos flash en este modo, ajustar los potenciómetros de intensidad y velocidad a los mismos valores, seleccionar la misma base de ritmos (ver a continuación) y desconectar los flash. Volverlos a conectar al mismo tiempo.

SELECCIÓN DE LA BASE DE RITMOS

Para ampliar las posibilidades de efectos del Flash se han implementado una serie de ritmos básicos, consiguiendo efectos menos monótonos y más espectaculares. Los ritmos básicos disponibles son:


Base Ritmo	T1	T2	T3	T4	T5
B 0	<i>O</i>	<i>O</i>	<i>O</i>	<i>O</i>	<i>O</i>
B 1	<i>OO</i>	<i>OO</i>	<i>OO</i>	<i>OO</i>	<i>OO</i>
B 2	<i>OOO</i>	<i>OOO</i>	<i>OOO</i>	<i>OOO</i>	<i>OOO</i>
B 3	<i>O OO</i>	<i>O OO</i>	<i>O OO</i>	<i>O OO</i>	<i>O OO</i>
B 4	<i>OO O</i>	<i>OO O</i>	<i>OO O</i>	<i>OO O</i>	<i>OO O</i>
B 5	<i>O O OO</i>	<i>O O OO</i>	<i>O O OO</i>	<i>O O OO</i>	<i>O O OO</i>
B 6	<i>OO O O</i>	<i>OO O O</i>	<i>OO O O</i>	<i>OO O O</i>	<i>OO O O</i>
B 7	<i>O</i>				
B 8	<i>OO</i>				
B 9	<i>OOO</i>				

Donde cada **O** representa un disparo de la lámpara.


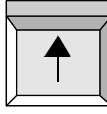
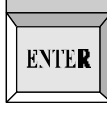
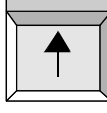


En las bases de ritmo **B 0..B 6** los periodos de tiempo T1..T5 se controlan con el potenciómetro de velocidad. Cuando la velocidad es muy alta, algunos ritmos dejan de diferenciarse como tales. Aquí el tratamiento del potenciómetro de velocidad o del canal DMX asignado para control de velocidad es continuo.

***** Flash Digital Gorddon *****

En las bases de ritmo **B 7..B 9**, no existe un control de velocidad como tal, este pasa a ser un control del disparo. Es decir cada vez que el potenciómetro de velocidad o el canal DMX de velocidad pase de velocidad 0 a una velocidad distinta de 0 se dispara el ritmo seleccionado. El ritmo no volverá a repetirse hasta que no volvamos a producir otro cambio de 0 a un nivel distinto de cero en el control de velocidad. Aquí el tratamiento del potenciómetro o canal DMX de velocidad es un control por flanco de subida. Estos ritmos nos permiten encender la lámpara de forma más controlada cuando utilizamos mesas de control.

 **Nota:** El tiempo **mínimo** entre dos disparos es el equivalente a 2 ciclos de red, es decir a 0,04 segundos, o una velocidad máxima de 25 flash/segundo.

Para seleccionar el ritmo deseado en el menú, debemos:

<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">a u t o</div> <p>Menú inicial</p>	Partiendo del menú inicial, buscamos la opción BASE (2ª opción), desde la cual se realiza la selección de los ritmos.	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">M O D E</div>	Visualización de la primera opción. Acceder a la siguiente opción.	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">B A S E</div>	Esta es la opción de selección de base de ritmos buscada. Acceder a este menú.	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">B 0</div>	Al seleccionar este menú aparecerá la base de ritmo actual, en este caso B 0, que es el ritmo por defecto, para seleccionar otros ritmos:	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">B 1</div> <p align="center">...</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">B 9</div>	Con la tecla Flecha-arriba, vamos recorriendo todos los ritmos posibles, el ritmo visualizado pasa a estar activo. Visualizar la base de ritmo deseada, y salir de este menú utilizando las teclas ENTER ó MENU.	 ó 
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">a u t o</div> <p>Menú inicial</p>	Volvemos al menú inicial.	

CONTROL DIGITAL DMX

El control digital del Flash nos permite un control más completo, integrando estos elementos en el sistema de control del resto de la iluminación, y permitiéndonos variar la intensidad, velocidad y base de ritmos, sin la necesidad de acceder físicamente a los potenciómetros. Posibilita la sincronización de los flash con el resto de la iluminación y otros elementos DMX, tales como máquinas de humo...

Existen dos modos de control DMX:




- a) DMX2, donde se utilizan **dos** canales DMX para controlar intensidad y velocidad, la base de ritmos se fijará directamente en el Flash.
- b) DMX3, donde se utilizan **tres** canales DMX para controlar intensidad, velocidad y la base de ritmos.

En el menú inicial siempre se visualizará el modo de funcionamiento seleccionado en letras minúsculas.


Cuando estamos trabajando en modo DMX, no podemos trabajar con los potenciómetros traseros, ya que están desactivados.

Como poner el Flash en modo DMX2

Suponiendo que el Flash está en modo autónomo, y deseamos ponerlo en modo DMX, seguir las siguientes instrucciones:


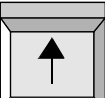


auto Menú inicial	Desde la pantalla del menú inicial, seleccionar el modo menú.	
MODE	Pasamos a visualizar las diferentes opciones del menú. Buscar la opción DMX2.	
DMX 2	En el display aparecerá la primera opción de modo, exactamente la opción que buscamos. Seleccionar este modo de funcionamiento.	

***** Flash Digital Gorddon *****

<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">* O K *</div> Temporal	Aparece una pantalla de confirmación. Después de 2 segundos saldrá al menú inicial, o bien podemos salir pulsando la tecla MENU.	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">d m x 2</div> Menú inicial	Ahora el menú inicial ha cambiado, y debemos ver el modo actual seleccionado.	

Como poner el Flash en modo DMX3

Partimos del menú MODE, ya que el proceso es el mismo que en el caso anterior:

<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">M O D E</div>	Pasamos a visualizar las diferentes opciones del menú.	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">D M X 2</div>	En el display aparecerá la primera opción de modo. Pasar a la siguiente opción.	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">D M X 3</div>	Esta es la opción que buscamos. Seleccionarla.	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">* O K *</div> Temporal	Aparece una pantalla de confirmación. Después de 2 segundos saldrá al menú inicial, o bien podemos salir pulsando la tecla MENU.	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">d m x 3</div> Menú inicial	Ahora el menú inicial ha cambiado, y debemos ver el modo actual seleccionado.	

En este modo de trabajo, el canal de control de intensidad y el de control de velocidad trabajan de forma continua. El canal de control de base de ritmos responde a la siguiente tabla:

BASE RITMO	NIVEL DMX
B 0	0 - 9%
B 1	10 - 19%
B 2	20 - 29%
B 3	30 - 39%
B 4	40 - 49%

BASE RITMO	NIVEL DMX
B 5	50 - 59%
B 6	60 - 69%
B 7	70 - 79%
B 8	80 - 89%
B 9	90 - 100%



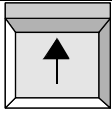
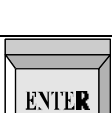
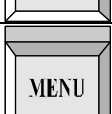
CONTROL ANALÓGICO, 0 + 10V.

El control analógico del Flash nos permite controlar los parámetros de intensidad y velocidad de disparo de la lámpara, con señal analógica 0 +10V. La base de ritmos se debe fijar directamente desde el menú.

Cuando estamos trabajando en modo ANLG, no podemos trabajar con los potenciómetros traseros, ya que están desactivados, ni con señal DMX.

Como poner el Flash en modo ANLG

Suponiendo que el Flash está en modo autónomo, y deseamos ponerlo en modo ANALG:

a u t o Menú inicial	Desde la pantalla del menú inicial, seleccionar el modo menú.	
M O D E	Pasamos a visualizar las diferentes opciones del menú. Buscar la opción ANLG.	
D M X 2	En el display aparecerá la primera opción de modo. Pulsar 3 veces la tecla flecha-arriba, hasta encontrar la opción que buscamos.	
A N L G	Seleccionar esta opción.	
* O K * Temporal	Aparece una pantalla de confirmación. Después de 2 segundos saldrá al menú inicial, o bien podemos salir pulsando la tecla MENU.	
a n l g Menú inicial	Ahora el menú inicial ha cambiado, y debemos ver el modo actual seleccionado.	

DIRECCIONAMIENTO DMX


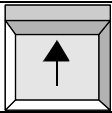
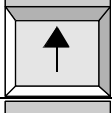



Por defecto, el Flash está direccionado a los canales DMX 001, 002 y 003 donde el canal **001** controla la **intensidad** del disparo, el canal **002** la **velocidad** y el canal **003** la **base de ritmos**.

Evidentemente podemos direccionar el control de intensidad/velocidad/base de ritmos a cualquier canal DMX del 1 al 512. Esta operación se realiza desde el menú **DIR**.

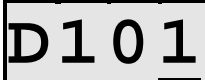




Para que el direccionamiento DMX del Flash sea efectivo, además debemos poner el Flash en cualquiera de los modos DMX (MODE: DMX2 ó DMX3).

Ejemplo: Direccionar el Flash con los siguientes canales:

- Intensidad, canal DMX 105.
- Velocidad, canal DMX 106 (105 +1).
- Base, canal DMX 107 (105 +2).

dmx 2 Menú inicial	Partiendo del menú inicio, entrar en modo menú	
MODE	Buscar la opción DIR	
BASE	Buscar la opción DIR	
DIR	Acceder a este menú.	
D001	Estamos direccionando el primer canal de control para el Flash. Las centenas aparecen parpadeando, indicándonos que podemos editarlas, variar este número, pulsando ↑ Aceptar el dato numérico de las centenas y pasar a fijar el siguiente dígito.	
D101	El número de las decenas es correcto. Aceptar y pasar a fijar el siguiente dígito.	

***** Flash Digital Gorddon *****

	Fijar las unidades pulsando ↑ (4 veces). Aceptar y confirmar el número introducido.	
 <p>Temporal</p>	Aparece una pantalla de confirmación. Después de 2 segundos pasará al menú inicial, o bien podemos salir pulsando la tecla MENU.	
 <p>Menú inicial</p>	Volvemos al menú inicial. Notar que el hecho de direccionar el Flash no implica la selección del modo de trabajo DMX.	


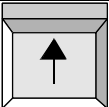

☒ **Nota:** Si el dato introducido no es un dato correcto, es decir es 000 o está por encima de 512, el sistema **no** mostrará el mensaje de confirmación ‘*OK*’, nos mostrará el mensaje *ER* de ‘error’. Volver a intentarlo con un dato numérico correcto.

En cualquier momento del proceso de direccionamiento podemos volver al menú inicial pulsando la tecla MENU. En este caso sólo se aceptarán las modificaciones.

OTRAS UTILIDADES DEL MENÚ DEL FLASH

El control digital de un equipo aumenta la precisión y posibilidades del mismo. Por otro lado las comunicaciones digitales son más difíciles de testear, y para solventar este problema, hemos introducido un tester DMX en el propio equipo. También existe un test para las señales analógicas de entrada. Otra herramienta proporcionada por el equipo al usuario es la posibilidad de consultar el número de horas de funcionamiento totales del Flash, así como el número de veces que este se ha encendido, esta característica, única en este tipo de equipos, es muy útil para las empresas de alquiler y para llevar un mantenimiento más sencillo y eficaz.

Para acceder a los test, simplemente debemos:

dmx 3 Menú inicial	Partiendo del menú inicio, seleccionar el modo menú.	
MODE	Dentro del modo menú, debemos seleccionar la opción TEST. Buscar esta opción de menú.	 (3 veces)
TEST	Acceder a este menú.	

Dentro de este menú, encontraremos las siguientes opciones:

Test de la señal de control de entrada DMX

Primera opción de este menú, u opción DMX.

Dentro de esta podemos comprobar el dato recibido por cada canal de control. Si la recepción de DMX no es correcta, visualizaremos el mensaje '*NO*', y saldremos al menú inicio después de 2 segundos o pulsando la tecla MENU.

Partiendo del menú TEST:


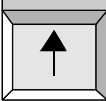

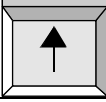
TEST	Acceder al menú TEST. Cuando existe entrada digital, el LED etiquetado como D.I. estará parpadeando, aunque no nos asegura que la señal de entrada sea DMX-512 1990.	
DMX	Esta es la primera opción de este menú. Seleccionar la opción DMX.	
I 8 5	Se visualizará el porcentaje de nivel recibido por el canal de intensidad.	
V 5 1	Nos da acceso a la visualización del porcentaje de nivel recibido por el canal de control de velocidad.	
B 3 2	Nos da acceso a la visualización del porcentaje de nivel recibido por el canal de control de base de ritmos. Para salir de este menú, pulsar la tecla MENU.	

Si no estamos recibiendo señal DMX, o la señal de entrada no es correcta, en el display aparecerá el mensaje *DMX-*

Test de la señal de control analógica

Opción ANLG.


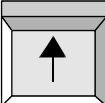

Dentro de esta opción podemos comprobar los niveles de entrada de la señal analógica (0 +10V) para el control de intensidad y velocidad.

T E S T	Acceder al menú TEST.	
D M X	Esta es la primera opción de este menú. Pasar a la siguiente opción.	
A N L G	Seleccionar la opción ANLG.	
I 8 5	Se visualizará el porcentaje de nivel recibido por el canal de intensidad.	
V 5 1	Nos da acceso a la visualización del porcentaje de nivel recibido por el canal de control de velocidad.	

Test de usuario

Tercera opción de este menú, u opción USER.

Dentro de esta opción podemos comprobar las horas de funcionamiento reales del Flash, e incluso el número de veces que el equipo se ha encendido, estos datos aparecerán en una pantalla dinámica. Al igual que el cuentakilómetros de un coche, este dato no se podrá borrar, y sólo se tiene acceso al mismo a título informativo. Podemos salir de este Test pulsando la tecla MENU.

T E S T	Acceder al menú TEST. Y buscar la opción USER de este menú.		
U S E R	Seleccionar esta opción.		
T . O N	Se visualizará una pantalla dinámica que nos mostrará el número de horas y minutos de trabajo del Flash, en formato T. ON #H #M. Así como el número de veces que el equipo se ha encendido N.ON ###. Para salir de este menú, pulsar la tecla MENU.		

RESET FRÍO DEL SISTEMA

En todos los sistemas digitales, es posible, que debido a un transitorio o descarga electrostática fuerte, el sistema sufra un posible bloqueo o mal funcionamiento, para salir de este estado, es suficiente realizar un reset frío del sistema.

Un reset frío implica una iniciación total del sistema, en nuestro caso implica:

- Que el flash se encuentra en modo AUTO (autónomo).
- Que el direccionamiento DMX vuelve a su posición inicial, 001, 002 y 003.
- Base de ritmos: B 0 ó base por defecto.
- Evidentemente conserva los datos del menú TEST USER.

Para ejecutar un reset frío, desconectar el equipo, pulsar y mantener pulsada la



tecla mientras encendemos el equipo. En el display frontal del equipo, podremos ver, de forma temporal, el mensaje:

1 . 0 0

Que nos indica la versión de software del flash y que el reset se ha realizado satisfactoriamente e inmediatamente dejará paso a la pantalla principal que nos indica el modo de funcionamiento. Esta primera pantalla, después de un reset frío siempre debe ser:

a u t o

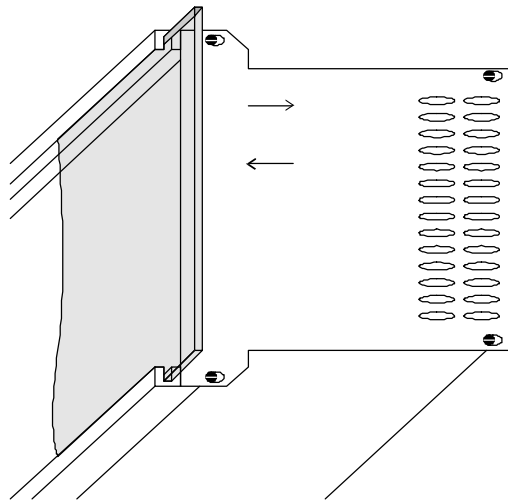
☞ **Nota:** Cuando realizamos un reset frío, debemos tener cuidado en dejar ambos potenciómetros en su posición 0, ya que en caso contrario el flash comenzará a funcionar de forma inmediata después de realizar el reset.

☞ **Nota:** Cuando apagamos/encendemos el Flash, no variará ninguno de los parámetros seleccionados por el usuario, permaneciendo el modo de funcionamiento seleccionado, las direcciones DMX establecidas y la base de ritmos utilizada.

FILTROS DE COLOR

Actualmente se dispone de filtros intercambiables, de metacrilato de 3 mm, de los siguientes colores: Blanco, Amarillo, Naranja, Rojo, verde y Azul.

El intercambio de filtros de color es extremadamente sencillo, basado en un sistema de carril, simplemente debemos aflojar (media vuelta es suficiente) los 4 tornillos que sujetan uno de los laterales, desplazar esta pieza hacia atrás y deslizar hacia afuera el filtro a intercambiar, introducir el nuevo filtro deslizándolo de la misma manera, y volver a fijar el lateral en su posición.



CAMBIO DE LA LÁMPARA, MANTENIMIENTO Y SERVICIO TECNICO

El Flash digital trabaja con una lámpara modelo XOP 15-OF de Philips de 1500W.

Para asegurarnos que la lámpara está fundida es suficiente comprobar que la lámpara no se dispara y el LED etiquetado como LAMP nos está indicando que la lámpara se está disparando.

Cambiar la lámpara es un proceso delicado que debe realizarse en fábrica.

Es aconsejable limpiar el reflector del Flash con un paño fino humedecido en alcohol, así como el cristal anticalórico que protege la lámpara y el filtro de color de vez en cuando, para mantener la efectividad del equipo. Para realizar esta operación debemos desmontar un lateral completamente, y sacar el filtro de color y el cristal protector, teniendo un perfecto acceso al habitáculo de la lámpara

☰ **Nota:** Y recordar que la ampolla de cuarzo de esta lámpara no se debe tocar nunca con los dedos, con el fin de evitar que después de lucir la lámpara, aparezcan manchas indelebles. Toda huella o mancha en el cuarzo se debe limpiar inmediatamente con un paño limpio humedecido con alcohol. Dado que estas lámparas tienen una presión interior de más de una atmósfera, debe tenerse en cuenta el peligro de explosión durante su manipulación. La lámpara siempre debe utilizarse con el aparato cerrado.

PUNTOS SERVICIO TÉCNICO:

MADRID
BEN-RI Electrónica S.A.

C/ Matilde Hernández Nº 31 3º C
Edificio JAEN
28019 MADRID
Tel: (91) 472 06 66

ZARAGOZA
BEN-RI Electrónica S.A.

Pol. Ind. Malpica-Alfinden
C/ Los Almendros, 61
50171 - La Puebla de Alfinden - ZARAGOZA
Tel: (976) 10 89 59

BATERIAS DE 2, 3 ó 4 LÁMPARAS DE FLASH

En los modos AUTO y ANLG, sólo podemos controlar la primera lámpara de flash. El acceso al resto de las lámparas debe realizarse mediante señal de control DMX.

Aparece un nuevo concepto de control vía menú, que llamamos **EFEC**, y que nos indica el modo de trabajo del sistema:

MENU EFECTO (EFEC)	Modo de Funcionamiento
CONTINUO (CONT)	Se activarán todas las lámparas del Flash múltiple.
SIMPLE (SING)	Sólo la primera lámpara del Flash múltiple se activará.

El nuevo menú que aparecen cuando trabajamos con Flash de múltiples lámparas es:

- ◆ **EFEC**, donde podemos seleccionar el valor de este parámetro de forma similar a como se realiza en el menú BASE.

En resumen, podemos utilizar la batería:

- ◆ Intensificando el disparo, provocando que todas las lámparas se activen en el mismo momento.
- ◆ De forma simple, trabajando exclusivamente con la primera lámpara del Flash.

Para poder controlar este parámetro desde la entrada DMX, se ha implementado un nuevo modo, dentro del menú **MODE, DMX4**, que evidentemente utiliza 4 canales DMX para el control del Flash (Ver Control Digital DMX, en la página 10). Este modo responde de la misma forma que el modo DMX3 pero le añade un **cuarto canal de control**, para poder establecer el estado del menú **EFEC** desde la mesa de control:

Valor del canal de control	Estado de EFEC
0%- 49%	CONT
50% - 100%	SING

RESUMEN FUNCIONES DE MENU

auto 

MODE 

DMX 2
DMX 3
AUTO
ANLG

BASE 

B 0
...
B 9

DIR 

D001

TEST 

DMX
ANLG
USER

RESUMEN PARA BATERIAS DE 4 LÁMPARAS DE FLASH

auto 

MODE 

DMX 2
DMX 3
DMX 4
AUTO
ANLG

BASE 

B 0
...
B 9

EFEC 

CONT
SING

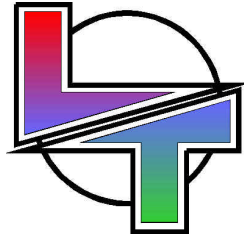
DIR 

D001

TEST 

DMX
ANLG
USER

***** Flash Digital Gorddon *****



*Porque tus
éxitos son los
nuestros*

www.it-light.com



Especificaciones sujetas a posibles cambios sin previo aviso.