

# **ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ ΠΡΟΒΟΛΕΑ RGB 100 WATT DMX**

## **RGB 100 DMX-A & RGB 100 DMX-S**



**ELECTRO  
SOUND  
MULTIMEDIA**

## ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

### RGB 100 DMX-A / RGB 100 DMX-S

Τάση λειτουργίας: .....230Vac 50/60Hz.  
Ρεύμα:.....0,73 Amp.  
Κατανάλωση:.....94,6 Watt.  
Έλεγχος: .....DMX 512.  
Χρήση: .....Εσωτερική – Εξωτερική (IP 65).  
Χρώμα φωτός: .....Κόκκινο, Πράσινο, Μπλε, Λευκό με μίξη χρωμάτων.  
Ισχύς COB LED:.....100 WATT.  
Γωνία δέσμης φωτισμού:.....120 μοίρες.

Θερμοκρασία (μήκος κύματος nm) χρώματος και οπτική ισχύς Flux (lm):

	R	G	B
Θερμοκρασία	620 – 630 nm	520 – 530 nm	460 – 470 nm
Ισχύς	6000 – 6500 lm	7000 – 8000 lm	3000 – 4000 lm

### ΚΑΝΑΛΙΑ DMX

ΚΑΝΑΛΙΑ DMX	RGB 100 DMX - A		RGB 100 DMX - S	
	1	RED	0-255	RED
2	GREEN	0-255	GREEN	0-255
3	BLUE	0-255	BLUE	0-255
4	-	-	STROBE	0-3 OFF 4-63 ON 64-95 STROBE 96-127 ON 128-159 PULSE SIX COLOR MODE 160-191 ON 192-223 RANDOM STROBE 224-255 ON

### ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Ο προβολέας αυτός λόγω του βαθμού στεγανοποίησης του (IP65) και την ευκολία ελέγχου του είναι κατάλληλος για χρήση τόσο σε εξωτερικούς όσο και σε εσωτερικούς χώρους. Η μεγάλη οπτική του ισχύς και η γωνία φωτισμού του τον καθιστά τέλεια επιλογή για χρήση φωτισμού μεγάλων επιφανειών, όπως:

- Προσόψεις κτιρίων.
- Κήπους, πάρκα, αξιοθέατα.
- Μεγάλες σκηνές (θέατρα, συναυλιακούς χώρους, club's, νυχτερινά κέντρα διασκέδασης).
- Χώρους με αυξημένα επίπεδα υγρασίας και σκόνης.
- Όπου απαιτείται έγχρωμος ελεγχόμενος φωτισμός σε εξωτερικό – εσωτερικό χώρο.

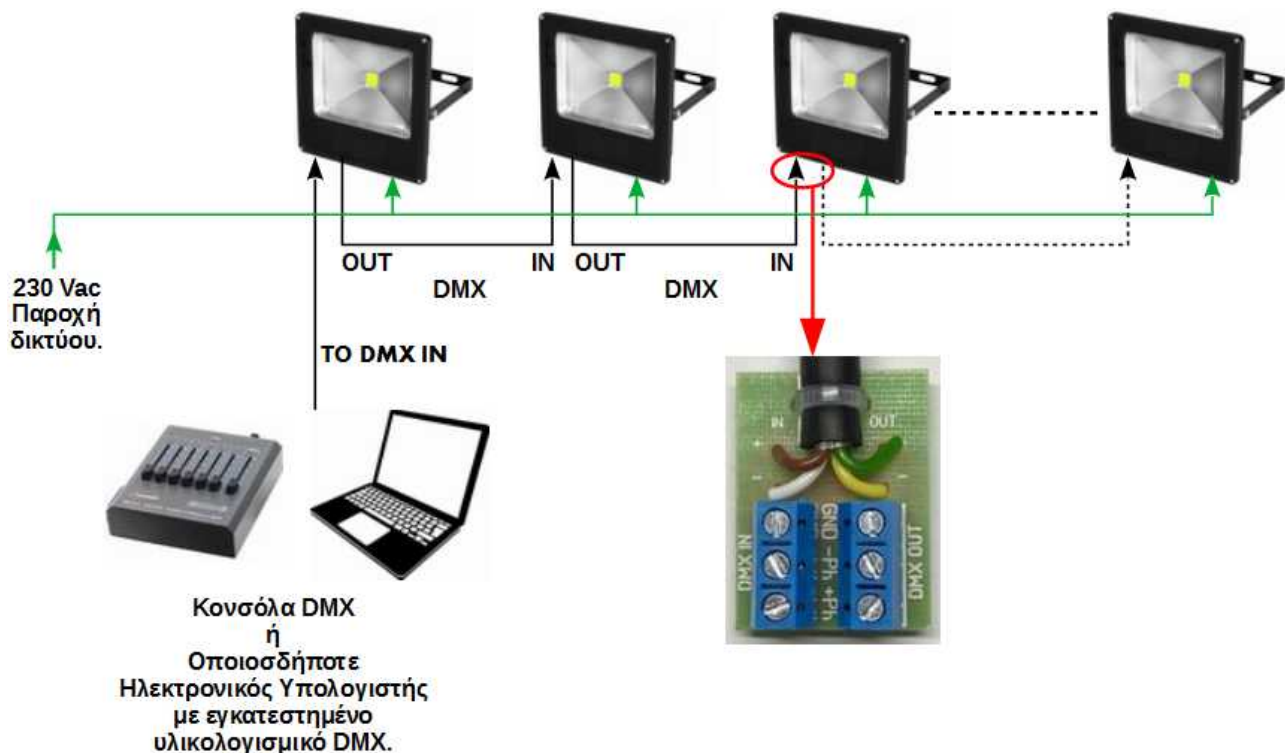
## ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΠΡΟΒΟΛΕΑ RGB 100 DMX-A

Οι τρόποι λειτουργίας του προβολέα **RGB 100 DMX-A** είναι τρεις (βάση της συνδεσμολογίας του):

1. Έλεγχος DMX σειριακά / Master Slave.
2. Έλεγχος DMX παράλληλα / όλα Master.
3. Αυτόματη λειτουργία (χωρίς σήμα DMX).

## ΕΛΕΓΧΟΣ DMX ΣΕΙΡΙΑΚΑ / MASTER SLAVE

Οι προβολείς συνδέονται όπως φαίνεται στο παρακάτω Σχήμα 1.



Σχήμα 1

Η έξοδος DMX OUT του πρώτου τροφοδοτεί την είσοδο DMX IN του δεύτερου κτλ.



**ΣΤΗΝ ΠΑΡΟΥΣΑ ΣΥΝΔΕΣΜΟΛΟΓΙΑ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΠΡΟΣΤΕΘΟΥΝ ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ DMX ΣΤΗΝ ΙΔΙΑ ΓΡΑΜΜΗ ΜΟΝΟ ΟΤΑΝ ΣΥΝΔΕΘΟΥΝ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΡΩΤΟ ΠΡΟΒΟΛΕΑ, ΣΧΗΜΑ 1.1 .**



Σχήμα 1.1

Όταν συνδέσουμε την έξοδο DMX OUT της κονσόλας ή του κοντρόλερ που είναι εγκατεστημένος στον ηλεκτρονικό υπολογιστή στην είσοδο DMX IN του πρώτου προβολέα, αυτός αναγνωρίζει ΑΥΤΟΜΑΤΑ την ύπαρξη του σήματος DMX και παίρνει την διεύθυνση 1. Στη συνέχεια, οι υπόλοιπες διευθύνσεις μπαίνουν αυτόματα από τον κάθε προβολέα ανάλογα με την σειρά που έχουν συνδεθεί στην γραμμή, π.χ. ο πρώτος προβολέας παίρνει τη διεύθυνση 1 (1=R, 2=G, 3=B), ο αμέσως επόμενος την 4 (4=R, 5=G, 6=B) μέχρι τον τελευταίο στη γραμμή που παίρνει τη διεύθυνση ( $\Delta$ ).

$$\Delta = (3 * (X - 1)) + 1$$

X = ο αριθμός των προβολέων στην γραμμή.

Οπότε, αν συνδέσουμε 4 προβολείς ο τελευταίος θα έχει τη διεύθυνση  $(3 * 3) + 1 = 10$  άρα και η επόμενη διεύθυνση DMX της συσκευής που θα συνδεθεί στο σύστημα (όχι από την έξοδο του τελευταίου προβολέα) θα έχει τη διεύθυνση:

$$\Delta = (3 * X) + 1 = 13$$

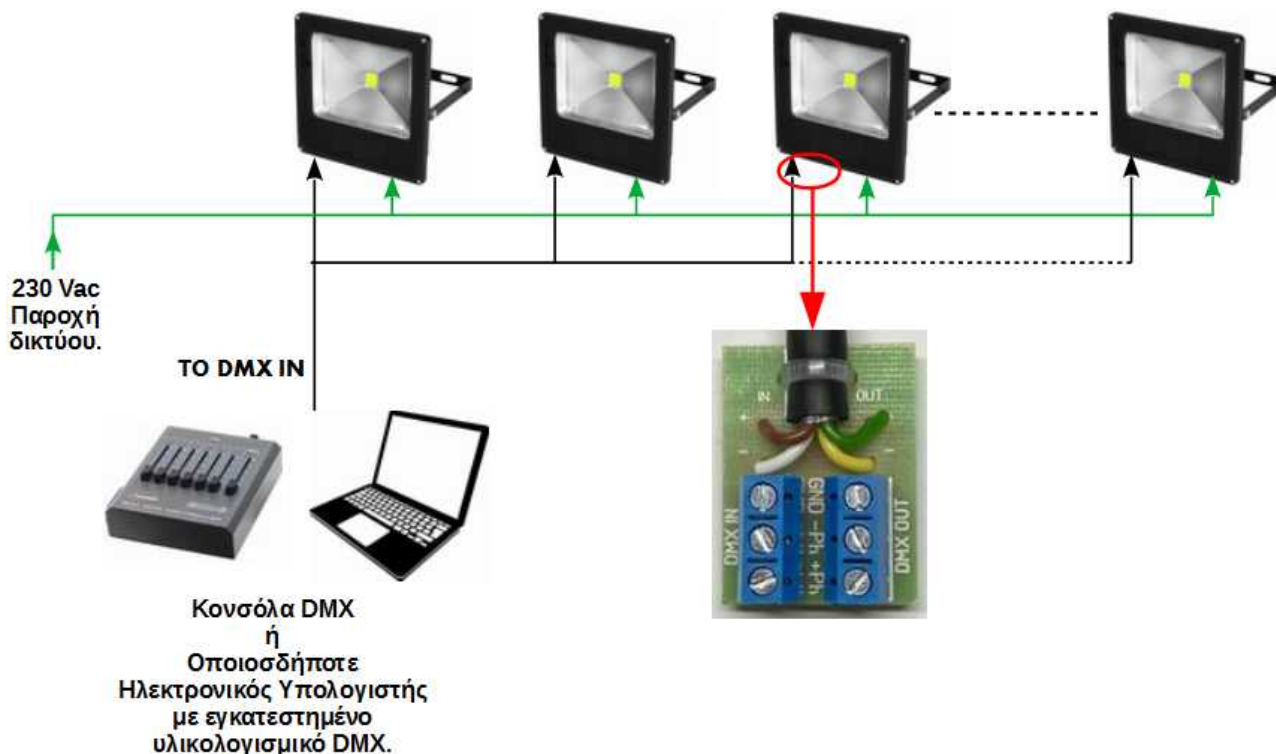


**ΟΙ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ ΤΟΥ Η΄ ΤΩΝ ΠΡΟΒΟΛΕΩΝ RGB 100 DMX-A ΜΠΑΙΝΟΥΝ ΑΥΤΟΜΑΤΑ ΧΩΡΙΣ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ. ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΙΣΧΥΟΥΝ ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΙΣ 2 ΣΥΝΔΕΣΜΟΛΟΓΙΕΣ, ΣΧΗΜΑ 1 ΚΑΙ 1.1.**

Εάν για οποιονδήποτε λόγο χαθεί το σήμα DMX, τότε ο πρώτος προβολέας μπαίνει σε αυτόματη λειτουργία και σαν πρώτος στη σειρά γίνεται MASTER, ενώ οι επόμενοι στη σειρά γίνονται SLAVES και αναπαράγουν συγχρονισμένα ένα εσωτερικό πρόγραμμα αλλαγής χρωμάτων που τροφοδοτεί ο προβολέας MASTER. **Αυτή είναι και η λειτουργία 3.**

### **ΕΛΕΓΧΟΣ DMX ΠΑΡΑΛΛΗΛΑ / ΟΛΑ MASTER**

Οι προβολείς συνδέονται όπως φαίνεται στο παρακάτω Σχήμα 2.



Σχήμα 2

Σε αυτό τον τρόπο λειτουργίας συνδέουμε την έξοδο DMX OUT της κονσόλας ή του κοντρόλερ που είναι εγκατεστημένος στον ηλεκτρονικό υπολογιστή στην είσοδο DMX IN όλων των προβολέων. Επίσης επιτρέπεται η σύνδεση άλλων συσκευών DMX σε οποιοδήποτε σημείο της ίδιας γραμμής.



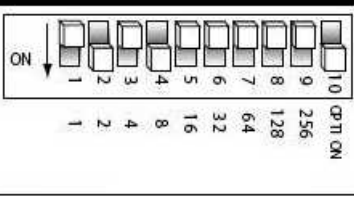
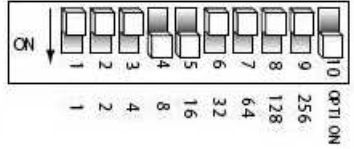
**ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΣΥΝΔΕΣΜΟΛΟΓΙΑ ΟΛΟΙ ΟΙ ΠΡΟΒΟΛΕΙΣ ΠΑΙΡΝΟΥΝ ΑΥΤΟΜΑΤΑ ΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ 1 ΚΑΙ ΕΛΕΓΧΟΝΤΑΙ ΜΕΣΩ 3 ΚΑΝΑΛΙΩΝ DMX: 1=ΚΟΚΚΙΝΟ, 2=ΠΡΑΣΙΝΟ ΚΑΙ 3=ΜΠΛΕ.**

Εάν για οποιονδήποτε λόγο χαθεί το σήμα DMX, τότε όλοι οι προβολείς μπαίνουν σε αυτόματη λειτουργία και γίνονται όλοι MASTER, αναπαράγοντας ασύγχρονα ένα εσωτερικό πρόγραμμα αλλαγής χρωμάτων.

## ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΠΡΟΒΟΛΕΑ RGB 100 DMX-S

Ο προβολέας **RGB 100 DMX-S**:

- Διαθέτει ένα επιπλέον κανάλι DMX (STROBE) του οποίου η λειτουργία περιγράφεται στον πίνακα “**ΚΑΝΑΛΙΑ DMX**” στην πρώτη σελίδα.
- Η διεύθυνση DMX του προβολέα ορίζεται από τον χρήστη μέσω διακοπών “dip switches” από την 1 μέχρι και την 509 (παράδειγμα σχήμα 3).
- Εάν για οποιονδήποτε λόγο χαθεί το σήμα DMX ο προβολέας δεν έχει οπτική έξοδο.
- Συνδέεται σε οποιαδήποτε θέση μέσα σε ένα δίκτυο DMX.
- Πριν και μετά από τον προβολέα μπορούν να συνδεθούν και άλλες συσκευές DMX.
- Μπορεί να αντικαταστήσει STROBE LIGHT παλαιότερης γενιάς που λειτουργούν με λάμπες.
- Εάν ο προβολέας συνδεθεί στο τέλος μιας γραμμής DMX τότε στην έξοδό του, DMX OUT, συνδέεται στα σημεία -Ph και +Ph μια τερματική αντίσταση 110 – 120 Ω, Σχήμα 4.

EXAMPLE STARTING ADDRESS	
<b>Address 10</b>	
Pin # 4 = 8	
Pin # 2 = 2	
Total = 10	
<b>Address 24</b>	
Pin # 5 = 16	
Pin # 4 = 8	
Total = 24	

Σχήμα 3



Σχήμα 4



**ΟΙ ΔΙΑΚΟΙΠΤΕΣ DIP SWITCHES ΒΡΙΣΚΟΝΑΙ ΣΤΟ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ ΤΟΥ ΠΡΟΒΟΛΕΑ. ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΕ ΑΥΤΟΥΣ ΕΚΤΟΣ ΚΑΙ ΑΝ ΑΦΑΙΡΕΘΕΙ ΤΟ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΤΙΚΟ ΓΥΑΛΙ. ΓΙ' ΑΥΤΟ ΤΟ ΛΟΓΟ Η ΔΙΕΥΘΥΝΣΙΟΔΟΤΗΣΗ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΑΠΟ ΕΜΠΕΙΡΟ ΤΕΧΝΙΚΟ ΠΡΙΝ ΤΗΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΒΟΛΕΑ Η' ΑΠΟ ΕΜΑΣ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΤΟΥ ΓΙΑ ΑΠΟΦΥΓΗ ΖΗΜΙΩΝ.**

**ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΠΡΟΒΟΛΕΑ RGB 100 DMX-A ΚΑΙ RGB 100 DMX-S**

Πλάτος:.....29 cm

Ύψος:.....29 cm

Βάθος:.....14 cm

