

Imagescan Controller

Manual de usuario



Castellano

Martin

NOTA: PARA USAR EL MANDO CON EL IMAGESCAN, USTED DEBERÁ ADJUDICAR LOS DIP-SWITCH 3 Y 10 EN ON

INTRODUCCIÓN:

El Mando ofrece una fácil manera de programar el Imagescan en el mismo lugar donde esta ubicado. El Mando esta alimentado con una pila estándar de 9 voltios, con una vida aproximada de 10 horas. Por consiguiente usted no necesita una alimentador exterior.

El Mando funciona por programación en una memoria no volátil situada en el interior del propio proyector, la programación por consiguiente no es almacenada en mando. De esta forma una vez usted ha programado el proyector. Podrá llevarse el mando y el proyector estará listo para ejecutar la programación desde su memoria. La memoria permitirá programar hasta 61 escenas.

Una vez el Imagescan ha sido programado podrá utilizarse también desde un controlador convencional.

Programar con el mando es algo diferente que usar un controlador de luces convencional. Si usted tiene alguna experiencia le recomendamos que lea la sección de **PROGRAMACIÓN** antes de empezar a programar el proyector. El mando lleva consigo los siguientes accesorios:

- Mando con pila de 9 voltios
- Cable de conexión XLR de 5 mts.

Si el Imagescan ha sido suministrado sin el modulo de memoria, este necesita ser ampliado con un Upgrade-kit ref. 850038. Este lleva consigo las instrucciones de ampliación.

INSTALANDO EL SISTEMA

El siguiente procedimiento describe como conectar el mando al proyector e instalar el proyector en modo de programación.

1. Asegúrese que el Mando y el Imagescan esta apagados. Una vez conectado el mando y el Imagescan aplique tensión al Imagescan, de otro modo podría causar alguna avería. conectando o desconectando el cable. El Imagescan podría interpretar el ruido de la conexión como un dato valido y en el peor de los casos borrar el programa de memoria. Es recomendable que el Imagescan este apagado cuando el cable XLR se conecte o desconecte.

2. Conecte el Mando y el Imagescan usando el cable XLR-XLR suministrado con el Mando .Es posible conectar mas de un Imagescan al Mando usando el cable XLR para enlazar una cadena de IMAGESCAN. El incremento de carga reducirá la duración de la pila.

3. Ajuste todos los DIP-switches en el/los proyector/es. 3 y 10 han de estar en ON y el resto en OFF. Por favor lea la sección 6 del manual de usuario si usted no esta familiarizado con el ajuste de los DIP-switches.

4. Aplique tensión al Imagescan y espere aproximadamente unos 30 segundos hasta que el proyector haya finalizado su reset. El proyector entonces arrancara la lampara y si hay un programa en su memoria se ejecutara inmediatamente.

5. Encienda el Mando .Tan pronto usted pulse algún tecla el proyector entrará en modo de edición de programa.donde es posible modificar el programa.



IMPORTANTE

NO INSERTE NINGÚN CONECTOR FINAL DE CARGA AL IMAGESCAN, LA RESISTENCIA INTERIOR DESCARGARÍA LA PILA RÁPIDAMENTE.

ALGUNOS TÉRMINOS QUE CONVIENE CONOCER

- Program.** El contenido de la memoria en el Imagescan y consecuentemente el comportamiento del proyector cuando ejecuta el programa
- Edit mode.** Usado para describir la operación mode, cuando el Mando es usado para cambiar el contenido de la memoria. El proyector se comporta de esta manera una vez este ejecutando el programa almacenado en la memoria. Cuando el proyector esta encendido automáticamente entrara en modo "execute" donde ejecutara el programa almacenado en memoria (si lo hubiese). Pulse cualquier tecla del Mando, automáticamente el Imagescan entrará en modo de edición.
- Scene.** Escena es una palabra usada para describir un numero estático de ajustes para una instalación de luces. Una escena contiene la siguiente información:
- * Posición del espejo (pan y tilt).
 - * Estado de la luz (on/off).
 - * Posición del enfoque.
 - * Indexación de la imagen o sentido de la rotación así como su velocidad.
 - * Parámetro de tiempo para ajuste de tiempo antes de la siguiente escena sea ejecutada en la secuencia.
- Secuence.** Una o mas escenas conectadas para ser ejecutadas una detrás de otra en orden secuencial. Cada escena contiene una información de duración , es decir el tiempo que tarda en ejecutar la siguiente escena. Este tiempo también influye en el tiempo de movimiento del espejo, para desplazarlo a la posición de la escena en cuestión . El Imagescan organiza todas las escenas como una simple secuencia.

COMO TRABAJA EL MANDO?

El Mando no trabaja como un control de luces convencional. Un controlador convencional almacena la información de cada una de las escenas y vuelca toda esta información sobre la instalación de luces cada vez que una escena es ejecutada. Este procedimiento es correcto pero el Imagescan no necesita usar un controlador convencional que ha sido previamente programado.

El Mando en lugar de ejecutar las instrucciones al Imagescan, simplemente le permite programarlo, enviando los comandos equivalentes a las teclas pulsados en el mando. Es entonces cuando el proyector interpreta estos comandos. Por ejemplo cuando usted pulse la tecla → en el mando, el proyecto responderá con el movimiento del espejo una posición desde la posición presente. Es importante conocer que el Mando no contiene ninguna información de la programación del proyector, sino que simplemente es un " programador remoto ".

Funciones de la teclas de mando

Las funciones de las teclas del Mando están divididas en cinco secciones. Las tres secciones **POSITION, IMAGE y FOCUS** tiene que ver con la programación de los efectos individuales del Imagescan. Pulsando alguna tecla cuando el proyector esta ejecutando alguna secuencia desde la memoria forzara a entrar en **edit mode** (modo edición). Observe que cuando este en **edit mode** el proyector ignorará los parámetros de tiempo activados avanzando rápidamente a través de las escenas en memoria. La sección de **PROGRAM** (Programa) es usada para editar y manipular la información de la escena en memoria y finalmente la sección **TIMER** (Tiempo) es usada para ajustar el tiempo de cada escena individualmente.

Sección de posición

Esta sección contiene cinco teclas que todos tienen relación con la posición del espejo.

HOME La tecla HOME envía al espejo en la posición central o de inicio.

FLECHAS Las cuatro teclas de señalización mueven el espejo a cada uno de los lados indicados por la flecha.

Sección de Imágen

ON/OFF. La tecla ON/OFF da instrucciones al obturador para abrir y cerrar el obturador. Esto permite o no la salida de luz del proyector.

ROTACIÓN DE IMAGEN Las dos teclas inferiores a izquierda y derecha, controlan la rotación continua de la imagen. El botón a la izquierda da instrucción al proyector para la rotación de la imagen en sentido anti-horario y el de la derecha para la rotación en sentido horario. Si mantenemos la pulsación mucho tiempo la imagen girará más rápida. Si la rotación no es la deseada pulse la tecla para la dirección opuesta y disminuirá lentamente la rotación hasta cambiar de sentido.

ORIENTACIÓN DE LA IMAGEN. Las dos teclas superiores controlan la Indexación o posición de la imagen. Esta posición es guardada en memoria. Siempre que una escena contenga una posición indexada la imagen girará hasta su exacta posición. Esta característica es usada cuando un logotipo ha sido orientado para una correcta posición en una superficie. Si usted quiere que la imagen este en una posición exacta en una escena en particular use la posición indexada. Parando la rotación con las teclas de rotación continua permitirá la no rotación de la imagen, pero en una posición indefinida. Recuerde que no es posible almacenar al mismo tiempo una posición indexada y una rotación continua. Una excluye a la otra.

SELECT. Esta tecla en el Imagescan es ignorada.

Sección de enfoque

NEAR/FAR. Las dos teclas **NEAR y FAR** controlan la posición de la lente de enfoque. Use estas teclas para una clara imagen de proyección o poder desenfocar la imagen para un efecto puntual.

Sección de programa

Para conocer como trabajan las teclas en la sección de programa, es muy practico que se considere la secuencia de escenas almacenadas en memoria del proyector como una secuencia cíclica sin una primera o ultima escena, incluso si la memoria contiene solo una escena. La ultima escena siempre es alargada, la secuencia automáticamente enlaza de la primera escena y las inicia todas de nuevo otra vez

No hay manera de ir directamente a la primera o ultima escena. También a menos que usted pueda recordarlas hay manera de determinar donde usted esta en la secuencia.

Toda la programación y edición esta hecha en la escena actual, la que el proyector esta mostrando en ese momento. También observe que no cambian los efectos almacenados en el interior del aparato a menos que usted presione la tecla a este efecto.

STORE. La tecla STORE almacena los cambios de la escena actual. No serán guardados a menos que store sea pulsado. Cuando usted este editando la escena., si cambia algunos ajustes y avanza hacia la siguiente escena sin pulsar la tecla STORE, los cambios se perderán .También observe que la información de tiempo ajustado con el control de TIMER esta almacenado con la escena a menos que el control de tiempo este ajustado a **no change** (Sin cambiar).Ver sección TIMER..

DELETE La tecla DELETE se usa para borrar la escena actual. Si solo hay una escena en memoria esta escena es almacenada con los valores por defecto, o sea en blanco.

INSERT La tecla de INSERT inserta una nueva escena después de la actual, avanza a una nueva escena y la almacena la escena actual. El contenido de la nueva escena es la que el proyector esta mostrando actualmente y la escena original ha quedado atrás sin cambios. La tecla de INSERT también lee la posición del control de tiempo y lo almacena con la escena. Si el control de tiempo ha dejado atrás la posición **no change (N/C)** el proyector guardara un tiempo de **black-out** (lea mas información sobre el control de tiempo más abajo).

EJEMPLO: El proyector esta mostrando un logotipo en una pared con una posición indexada. La posición del espejo es cambiada a la proyección en el suelo con el **POSITION** y la imagen gira continuamente en sentido horario.

Si usted pulsa la tecla STORE la escena de la pared es cambiada a la nueva posición . No obstante si usted pulsa la tecla INSERT una nueva escena es generada e insertada después de la actual y dejada atrás sin cambiar. La nueva escena contendrá la posición de suelo y la rotación continua de la imagen.

En otra palabras la nueva escena es una copia exacta de la escena original, excepto para los ajustes que has sido cambiados.

Si usted intenta insertar una nueva escena cuando la memoria esta llena (**61 escenas**) el proyector avanzará justo hasta la siguiente escena sin generar otra .

NEXT La tecla de NEXT se utiliza para avanzar a través de las escenas programadas. Cuando la ultima escena es realizada al pulsar NEXT se volverá a la primera escena.

PREV. La tecla PREV. muestra las escenas programadas en pasos anteriores. Cuando la primera escena es realizada, pulsando PREV. volverá a la ultima escena.

VIEW La tecla VIEW pondrá en marcha el modo de "ejecución " del proyector. Usando esta función será capaz de mostrar como el proyector ejecutará el programa cuando este en funcionamiento. Es la única manera de verificar y chequear los parámetros de tiempo. Esta manera es idéntica a poner en marcha el programa sin el Mando conectado. Pulse cualquier tecla para volver al modo de edición.

RESET La tecla de RESET obliga al proyector a realizar una puesta a cero de todas sus partes movibles. Use esta función si por ejemplo alguna parte del aparato ha sido movido con la mano. La función reset es idéntica al reset de arranque del proyector. El reset en cualquier modo no afecta a la memoria.

CLEAR La tecla CLEAR limpia el contenido de la escena actual, envía todos los efectos a sus posiciones por defecto. Esta función no realiza un borrado de la escena (Use DELETE para ello).
Para limpiar totalmente la memoria y borrar todas las escenas mantenga pulsada la tecla CLEAR y al mismo tiempo la tecla STORE. Esto borrara enteramente la memoria. EL proyector creará una escena por defecto con la lampara activada para darnos a conocer que no hay escenas programadas en memoria.

Sección de tiempo

SCENE TIMER Este botón controla el tiempo de duración entre escenas. La nueva escena es disparada cuando esta en modo de ejecución . El tiempo de escena es concerniente a la transición desde la escena previa a la actual (ver ejemplo de programación mas abajo). El tiempo de escena puede ser uno de los catorce ajustes diferentes: desde 1 (como mas rápido) hasta 120 segundos (como lo mas lento). El tiempo de escena controla también la velocidad del espejo cuando esta moviéndose desde la escena previa hasta la actual. Debido a las pequeñas variaciones de tolerancia de los componentes usados use el indicador como una guía. El máximo tiempo para la velocidad de movimiento del espejo es de 25 segundos. Si el control de tiempo es ajustado en 40 segundos, el movimiento del espejo empleará 25 segundos. Para solucionar este problema inserte una nueva escena para usar la mitad del recorrido y usando un tiempo de escena de 20 segundos para las dos escenas. Para cambiar el tiempo de escena en una escena sin cambiar de los otros ajustes ,solo ajuste el control de tiempo deseado y pulse STORE.

BLACKOUT La función **blackout time** ordena al proyector a cerrar el obturador inhibiendo la salida de luz cuando se mueve el espejo o la imagen a la posición de la escena actual. Use blackout cuando usted no quiera ver la transición entre escenas. Cuando use la función de **blackout time** todos los efectos se moverán con la máxima velocidad.

NO CHANGE El **no change** ordena al proyector no sobrescribir el parámetro de tiempo cuando escribe la información de la escena a la memoria. Recuerde, cuando presiona la tecla STORE la escena es guardada con el actual ajuste de tiempo sin embargo usted no ve el efecto del tiempo hasta que el proyector esta en modo de ejecución . Si usted esta editando una secuencia ya en memoria y quiere ajustar un poco la posición indexada de la imagen ajuste el control de tiempo en **no change**. Esto asegura que el tiempo de cada escena no sea cambiado cuando pulse la tecla STORE para modificar en memoria con las nuevas posiciones.

EJEMPLO DE PROGRAMACION TIPICA

Cuando usted programe se aconseja dividir las informaciones estáticas y los parámetros de tiempo en dos bloques por separado.

EJEMPLO: Un corto ejemplo (se da por hecho que el Imagescan no contiene ningún programa en memoria)

- 1./ Aplique tensión al Imagescan y al Mando.
- 2/ Espere hasta que el Imagescan haya finalizado el procedimiento de reset, el cual puede durar unos 30 segundos.

ESCENA 1

- 3/. Pulse la tecla de ON/OFF, esto activara la salida de luz.
- 4/. Ajuste el control de tiempo a 1 segundo.
- 5/. Use las flechas para situar el espejo en una posición.
- 6/. Use el enfoque NEAR/FAR para tener una imagen nítida.
- 7/. Pulse la tecla STORE.

ESCENA 2

- 8/. Mueva el espejo a otra posición donde sea de su agrado.
- 9/. Ajuste la rotación continua en sentido horario de la imagen.
- 10/. Use el control de enfoque para cambiar el ajuste si es necesario.
- 11/. Pulse INSERT.

ESCENA 3

- 12/. Use el control de la posición de Indexacion para una correcta proyección de la posición en la superficie
- 13/. Pulse INSERT

ESCENA 4

- 14/. Mueva el espejo para una tercera posición y use el control de foco si es necesario, pulse INSERT.

VIENDO LA PROGRAMACIÓN

- 15/. Pulse la tecla VIEW para ver la secuencia programada. Si usted quiere cambiar alguna cosa pare el proyector mediante las teclas PREV o NEXT para ver a través de las escenas y cambiar algún ajuste que usted desee. Recuerde presionar STORE después de cada cambio.

ESCENA 1

- 16/. Cuando usted este satisfecho con la información de los programas estáticos use PREV/NEXT para ir a la primera escena.
- 17/. Ajuste el control de tiempo a 2 segundos.
- 18/. Pulse STORE para salvar el ajuste de tiempo.
- 19/. Pulse NEXT para ir a la escena 2

ESCENA 2

- 20/. Ajuste el control de tiempo a 5 segundos
- 21/. Pulse STORE para guardar el ajuste del tiempo
- 22/. Pulse NEXT para ir a la escena 3

ESCENA 3

- 23/. Ajuste el control de tiempo a 10 segundos
- 24/. Pulse STORE para guardar el ajuste del tiempo
- 25/. Pulse NEXT para ir a la escena 4

ESCENA 4

- 26/. Ajuste el control de tiempo a la posición de **blackout**
- 27/. Pulse STORE para guardar el ajuste del tiempo

REVISANDO EL PROGRAMA

28/. Pulse VIEW para ver los efectos de los parámetros de duración o tiempo

Usted esta actualmente en la escena 4 también deberá visualizar el movimiento del espejo a la posición programada en la escena 1 (2 segundos). Inmediatamente después el espejo llegara a la posición ajustada en la escena 1y deberá empezar a moverse a la posición ajustada en la escena 2 , la imagen girara en sentido horario. Esta transición deberá tomar un tiempo de 5 segundos. Cuando el espejo llegue a la posición de la escena 3 se deberá situar el logo en la posición correcta en un tiempo de 10 segundos. Finalmente, después de 10 segundos, el proyector deberá cerrar rápidamente la luz y entonces empezar de nuevo otra vez.

Dependiendo de las posiciones seleccionadas usted tendrá referencia que la imagen ha sido enfocada cuando esta viajando de una posición a otra. La razón de esto es que el parámetro del tiempo usado no controla la velocidad de movimiento de la lente del foco. Para tener un suave movimiento de la imagen debería programar posiciones que tengan aproximadamente la misma distancia entre proyector y la superficie de proyección.

PELIGRO BATERÍA BAJA

El Mando continuamente muestrea la tensión de la batería y transmite al Imagescan un mensaje cuando la batería esta por debajo del nivel de 7 voltios. Si la tensión cae por debajo de los 5 voltios el mando dejara de operar.

El Imagescan responderá al peligro de bajo nivel de tensión mediante la colocación del espejo en el extremo superior derecho y rechaza cualquier información que el Mando emita. Esto es una indicación que es el momento de cambiar la batería.

Usted debería tener por lo menos un tiempo de 10 horas de funcionamiento por batería. Para preservar la batería cuando no este usando el Mando cierre el interruptor, incluso si esta conectado al proyector.

AVERÍA O DESAPARICIÓN DEL MODULO DE MEMORIA

En caso de avería en el módulo de memoria el IMAGESCAN respondería realizando continuos RESET nada mas conectarlo a la corriente. En ese caso sería imposible gobernar la unidad.

REEMPLAZANDO LA BATERÍA

El Mando esta alimentado con una batería convencional de 9 voltios (PP3). Para reemplazar la batería usted necesita aflojar los dos tornillos Philips que están situados en el panel frontal del control. Desplace la sección del conector y reemplace la batería .

Importa y garantiza: Martin Professional Argentina S.A.
Dirección: Camarones 1562 – Capital Federal
Teléfono: (+5411) 4581-0044
Fax: (+5411) 4585-0707