



DIESE BETRIEBSANLEITUNG BITTE VOR DER INSTALLATION,
INBETRIEBNAHME ODER WARTUNG DES PROJEKTORS LESEN



Danke für den Kauf dieses UFO Projektors.

Bitte vor Beginn der Installation, Bedienung oder Durchführung der Wartung des Projektors diese Betriebsanleitung lesen, um eine optimale Einstellung und lange Lebensdauer zu gewährleisten.

Diese Betriebsanleitung bitte für späteres Nachschlagen aufbewahren.

Dieser Projektor ist nur zur Verwendung in Innenräumen geeignet, es sei denn, er befindet sich in einem wetterfesten Gehäuse.

BETRIEBSANLEITUNG FÜR FOLGENDE MODELLE

UFO Vega CM / UFO Vega TM

UFO Vega MCM / UFO Vega MTM

UFO Vega CDMX / UFO Vega TDMX

UFO Vega C 0-10V / UFO Vega T 0-10V

WICHTIG

Dieses Produkt muss gemäß der geltenden Installationsvorschriften von einer Person installiert werden, die mit dem Aufbau und dem Betrieb des Produkts, sowie den möglichen Risiken vertraut ist.

Diese Projektoren sind nicht netzseitig dimmbar.

Das LED-Array und der Kühlkörper dieses Projektors können nach Ablauf ihrer Lebensdauer ausgetauscht werden. Kontaktieren Sie UFO für Details.

Y-Anschluss: Sollte das Anschlusskabel dieses Projektors oder des zugehörigen Netzteils/ Treibers beschädigt sein, kann es aus Sicherheitsgründen ausschließlich vom Hersteller, seinem Dienstleister oder einer gleichermaßen qualifizierten Person ersetzt werden.

Standort: Projektor immer mit einem Mindestabstand von 200 mm zu brennbaren Flächen platzieren.

Abstand / Lüftung Ein Abstand von 200 mm um das Gerät ist zwingend notwendig zwecks ausreichender Luftzirkulation und Verhinderung einer Überhitzung. Der Standort muss gut belüftet sein und darf die für dieses Gerät angegebene Umgebungstemperatur nicht überschreiten.

Montage: Dies ist ein fest installierter Projektor. Für Befestigung an der Oberfläche s. Anleitung Montageplatte auf Seite 3.

Achtung: Nie direkt in die LED-Leuchte des Projektors schauen.

Achtung: Der Projektor sollte so installiert sein, dass längeres Schauen in die Leuchte aus einem Abstand von weniger als 0,33 Metern nicht möglich ist.

UFO übernimmt keine Haftung für Schäden oder damit verbundene Ansprüche, die durch Nichtbeachtung der Installations- und Sicherheitshinweise in dieser Bedienungsanleitung verursacht werden.

BEFESTIGUNG DES PROJEKTORS AN SEINER MONTAGEPLATTE

Vor Anschluss elektrischer Verbindungen die metallene Montageplatte am Boden des Projektors anbringen.

Die Montageplatte und die vier M3 10 mm Schrauben aus dem Karton nehmen. Den Projektor umdrehen, und die vier Schrauben an den Gummifüßen entfernen.

Mit den Gummifüßen an Ort und Stelle die Platte an den Füßen ausrichten und mit den vier 10 mm M3 Schrauben mithilfe eines M3-Pozidrive-Schraubendrehers am Projektor befestigen.

Nicht zu fest anziehen. Der Projektor kann jetzt sicher an der Montagefläche angebracht werden.

STROMVERSORGUNG

Der Projektor wird von einem 24V DC Netzteil/Konstantspannungs-SELV LED-Treiber versorgt.

Mit dem entsprechenden Kabel ist der Treiber in UK/europäischen/anderen Stromnetzen verwendbar.



VEGA DMX / 0-10V



VEGA MCM / MTM



VEGA CM / TM

ANSCHLUSS – NUR VEGA CM, MCM, TM UND MTM MODELLE

Zwei Verbindungen werden benötigt – der Faseranschluss und das Netzkabel. Der Faseranschluss sollte zuerst angeschlossen werden. Den Faseranschluss sicher mit der M5-Sicherungsschraube am Bundring anschließen.

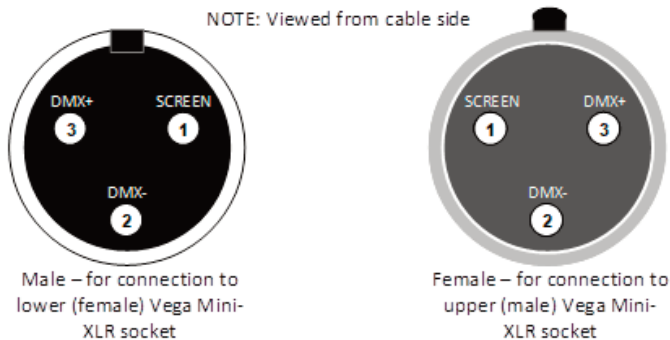
Das Netzteil an die DC-Eingangsbuchse des Projektors und den IEC Stecker an das Netzteil anschließen. Den Netzstecker in die Steckdose stecken. Strom einschalten – die rote LED Anzeige leuchtet auf und der Projektor ist betriebsbereit. Sollte kein Licht erzeugt werden, im Abschnitt FEHLERDIAGNOSE dieses Handbuchs nachschlagen.

ANSCHLUSS – NUR VEGA CDMX UND TDMX MODELLE

Drei Verbindungen werden benötigt – der Faseranschluss und das Netz- sowie das DMX Kabel. Der Faseranschluss sollte zuerst angeschlossen werden. Den Faseranschluss sicher mit der M5-Sicherungsschraube am Bundring anschließen.

Das Netzteil an die DC-Eingangsbuchse des Projektors und den IEC Stecker an das Netzteil anschließen. Den Netzstecker in die Steckdose stecken. Strom einschalten – die rote LED Anzeige leuchtet auf und der Projektor ist betriebsbereit. Sollte kein Licht erzeugt werden, im Abschnitt FEHLERDIAGNOSE dieses Handbuchs nachschlagen.

Das/die DMX-Steuerkabel an die Mini-XLR-Buchse(n) auf der Rückseite des Projektors anschließen. Die empfohlenen Stecker für diese Buchsen sind Multicom SVP556-TA (weiblich) oder Multicom SVP555-TA (männlich). Die Stiftbelegung der Stecker ist unten dargestellt. Jede der beiden Buchsen kann als DMX-Eingang oder DMX-Ausgang verwendet werden.



Hinweis: UFO kann Konverter für diese Projektoren liefern, um sie mit Standard 3 Stift-XLR- oder RJ45 Anschlüssen zu verbinden.

ANSCHLUSS - NUR VEGA C0-10V UND T0-10V MODELSLE

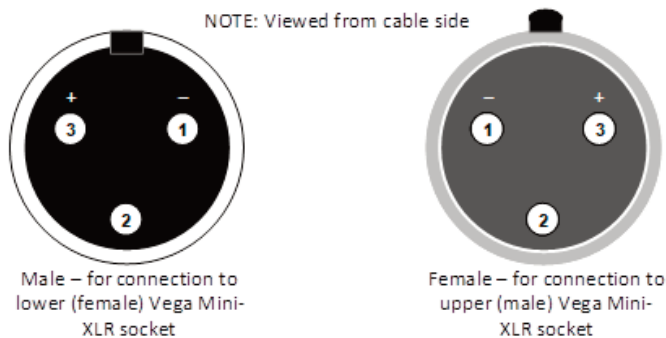
Die im Vega Projektor benötigte 0-10V Steuerart ist Stromquelle, nicht Stromsenke. Das Steuerungsgerät liefert die 0-10V Steuerspannung.

Drei Verbindungen werden benötigt – der Faseranschluss und das Netz- sowie das 0-10V Steuerkabel. Der Faseranschluss sollte zuerst angeschlossen werden. Den Faseranschluss sicher mit der M5-Sicherungsschraube am Bundring anschließen.

Das Netzteil an die DC-Eingangsbuchse des Projektors und den IEC Stecker an das Netzteil anschließen. Den Netzstecker in die Steckdose stecken. Strom einschalten – die rote LED Anzeige leuchtet auf und der Projektor ist betriebsbereit. Sollte kein Licht erzeugt werden, im Abschnitt FEHLERDIAGNOSE dieses Handbuchs nachschlagen.

DER PROJEKTOR LEUCHTET NUR DANN, WENN DIP-SCHALTER 10 AN IST UND EIN 0-10V SIGNAL ANLIEGT

Das/die 0-10V-Steuerkabel an die Mini-XLR-Buchse(n) auf der Rückseite des Projektors anschließen. Die empfohlenen Stecker für diese Buchsen sind Multicom SVP556-TA (weiblich) oder Multicom SVP555-TA (männlich). Die Stiftbelegung der Stecker ist unten dargestellt. Jede der beiden Buchsen kann als DMX-Eingang oder DMX-Ausgang verwendet werden.



Hinweis: UFO kann Konverter für diese Projektoren liefern, um sie mit Standard 3 Stift-XLR- oder RJ45 Anschlüssen zu verbinden.

BEDIENUNG DES PROJEKTORS – NUR VEGA CM, MCM, TM UND MTM MODELLE

Der Vega CM (Farbrad) & Vega TM (Funkelscheibe) haben manuelle Geschwindigkeitsregelung des Deko-Motors. Bei diesen Versionen ist maximale Lichtleistung eingestellt, die nicht dimmbar ist.

Der Vega MCM & Vega MTM haben manuelle Geschwindigkeitssteuerung am Dekormotor sowie manuelle Dimmsteuerung der LED. Die Leuchtkraft kann mit der Steuerung an der Rückseite des Gerätes von keiner zu maximaler Lichtstärke angepasst werden.

Bei normalem Betrieb kann die Geschwindigkeit des Dekorradmotors mit der Steuerung auf der Rückseite des Gerätes manuell eingestellt werden. Die Geschwindigkeit reicht von STOPP bis zu ugf. 4 U/min.

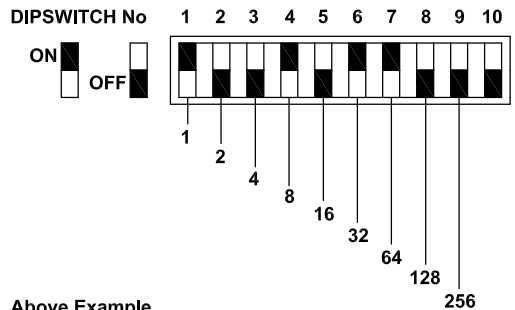
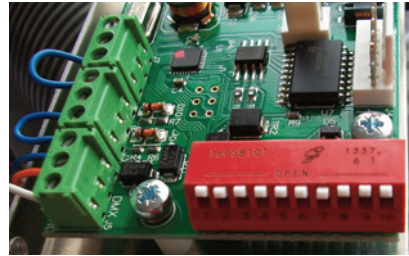
BEDIENUNG DES PROJEKTORS – NUR VEGA CDMX UND TDMX MODELLE

DMX ADRESSE EINSTELLEN

Um die DMX Adresse einzustellen, Strom zum Projektor abstellen und Deckel abnehmen, um an den DIP Schalter auf dem PCB zu gelangen (s.u.). Adresse einstellen, wie unten beschrieben, und Deckel wieder aufsetzen. Die Projektoren über die Mini-XLR-Buchsen auf der Rückseite des Projektors mit dem Netzteil und der DMX-Fernsteuerung verbinden - es ist egal, welche Buchse benutzt wird.

DMX B Start Kan. #	Dip Schalter An	DMX B Start Kan. #	Dip Schalter An
1	1	11	1,2,4
2	2	12	3,4
3	1,2	13	1,3,4
4	3	14	2,3,4
5	1,3	15	1,2,3,4
6	2,3	16	5
7	1,2,3	:	:
8	4	:	:
9	1,4	:	;
10	2,4	511	1,2,3,4,5, 6,7,8,9

Schalter 10 muss bei DMX Betrieb ausgeschaltet sein. Einstellung der DMX Adresse mit Schaltern 1-9.



Above Example

- 1 - ON
 - 2 - OFF
 - 3 - OFF
 - 4 - ON
 - 5 - OFF
 - 6 - ON
 - 7 - ON
 - 8 - OFF
 - 9 - OFF
 - 10 - OFF
- = ADDRESS 105**

VEGA CDMX FARBRAD

Kanal	Funktion	Wert	Beschreibung
1	Dimmen	0-255	Von ‚Aus‘ bei 0 zu ‚am Hellsten‘ bei 255
2	Farbradvariable 0-74	0	Farbe 1 (weiß)
2	Farbradvariable 0-74	10	Farbe 2 (gelb)
2	Farbradvariable 0-74	20	Farbe 3 (grün)
2	Farbradvariable 0-74	30	Farbe 4 (orange)
2	Farbradvariable 0-74	40	Farbe 5 (magenta)
2	Farbradvariable 0-74	50	Farbe 6 (blau)
2	Farbrad Schnap- pen 75-129	75	Farbe 5 (magenta)
2	Farbrad Schnap- pen 75-129	85	Farbe 4 (orange)
2	Farbrad Schnap- pen 75-129	95	Farbe 3 (grün)
2	Farbrad Schnap- pen 75-129	105	Farbe 2 (gelb)
2	Farbrad Schnap- pen 75-129	115	Farbe 1 (weiß)
2	Farbradgeschw. im UZS	130-189	Langsame zu schneller Drehung im UZS (ugf. 0,3 U/min langsamste bis 7,5 U/min schnellste)
2	Farbradgeschw. geg. UZS	190-255	Schnelle zu langsamer Drehung geg. UZS (ugf. 0,3 U/min langsamste bis 7,5 U/min schnellste)

HINWEISE ZUM AKTIVIEREN DES PROJEKTORS VEGA CDMX

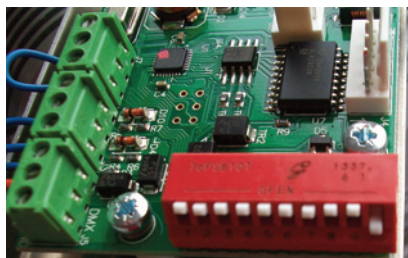
1. Wenn der interne DIP Schalter AUS ist, findet das Rad seinen Referenzpunkt und hält bei Farbe 1 (weiß).
2. Wenn der interne DIP Schalter AN ist, findet das Rad seinen Referenzpunkt und dreht dann kontinuierlich mit 7,5 U/Min gegen den Uhrzeigersinn. Wenn der interne DIP Schalter 10 dann ausgeschaltet wird, ohne vorher herunterzufahren, wird das Rad sich weiter drehen bis der Strom wieder eingeschaltet wird. Das Rad wird dann in den in 1. oben beschriebenen Status zurückkehren.

VEGA DMX FUNKELSCHEIBE

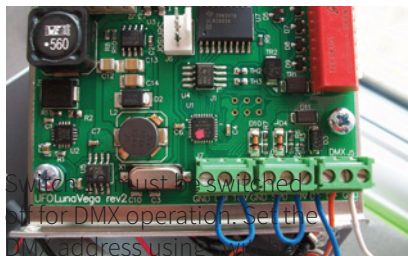
Kanal	Funktion	Wert	Beschreibung
1	Dimmen	0-255	Von ‚Aus‘ bei 0 zu ‚am Hellsten‘ bei 255
2	Motorsteuerung	0-255	Von Stopp bei 0 zu ‚am Schnellsten‘ bei 255 (3-4 U/min)

ZURÜCKFÜHRUNG EINES DMX-PROJEKTORS AUF MANUELLEN BETRIEB

Um einen DMX Projektor auf normalen manuellen Betrieb des Rads und der Leuchtkraft zurückzustellen, den Deckel entfernen, um an den Dip-Schalter auf der Platine zu gelangen. Schalter 1 bis 9 auf Aus stellen und 10 anstellen, s.u. Außerdem gewährleisten, dass die Drahtbrücken wie unten beschrieben montiert sind.



Dip-Schalter 10 muss für manuellen Betrieb an sein



Damit der manuelle Betrieb funktioniert, müssen an den Schraubklemmen auf der Platine zwischen 10V & DM und 10V und SPD Drahtbrücken angebracht werden (s. Abbildung links).

1 - 9.

BEDIENUNG DES PROJEKTORS - NUR VEGA 0-10V MODELLE

0-10V-Steuerung ist entweder zum Steuern eines Farbrads (Vega C 0-10V) oder einer Funkelscheibe (Vega T 0-10V) verfügbar.

Wertetabelle für die 0-10V-Steuerung s.u.:

Funktion	Wert	Beschreibung
Farbrad	0V	Farbe 1 (weiß)
Farbrad	0,32V	Farbe 2 (gelb)
Farbrad	0,64V	Farbe 3 (grün)
Farbrad	0	Farbe 4 (orange)
Farbrad	1,28V	Farbe 5 (magenta)
Farbrad	1,6V	Farbe 6 (blau)
Farbrad	2,3V	Farbe 5 (magenta)
Farbrad	2,68V	Farbe 4 (orange)
Farbrad	2,92V	Farbe 3 (grün)
Farbrad	3,3V	Farbe 2 (gelb)
Farbrad	3,56V	Farbe 1 (weiß)
Farbrad	4,05V	Langsam bis schnell im UZS*
Farbrad	6,12V	Schnell geg. UZS*

Hinweis: Für Funkelscheibensteuerung die mit * gekennzeichneten Werte verwenden

WARTUNG

Zur Gewährleistung einer langen Lebensdauer und eines sicheren, zuverlässigen Betriebs des Projektors ist die ordnungsgemäße Wartung und Installation an einem geeigneten und sicheren Ort sehr wichtig.

Vor Durchführung jeglicher Wartungsarbeiten am Projektor muss dieser von der Stromversorgung getrennt werden und abkühlen.

- Die Lüfter und Lüftungsschlitze des Projektors sollten mindestens alle 12 Monate mit Druckluft ausgeblasen werden, in staubigen Umgebungen auch öfter.
- Zur Vermeidung von Hitzebildung im Projektor Staub auf internen Platinen und Teilen verhindern, um Ausfällen vorzubeugen. Die Geräte müssen regelmäßig überprüft und vollständig entstaubt werden. Ausfälle durch zu viel Staub sind nicht durch die Garantie abgedeckt.
- Nach Installation des Projektors überprüfen, ob Lüftungsschlitze und Lüfter frei von Staub und Schmutz sind. Bei Bedarf mit Druckluft ausblasen.
- Das Gehäuse des Projektors kann mit einem weichen, feuchten Tuch gereinigt werden. Keinerlei Scheuermittel für das Gerät verwenden.

Bitte beachten, dass alle Wartungsarbeiten unter Angabe der durchgeführten Arbeiten in der nachstehenden Tabelle aufgezeichnet werden MÜSSEN. Sie müssen datiert werden und sind erforderlich für die Garantie.

SICHERHEITSHINWEISE

- Um das Gerät herum **MUSS** ein Abstand von 200 mm (8") gelassen werden. Dies dient der Luftzirkulation und verhindert eine Überhitzung. Der Standort muss frei belüftet sein und darf keine höhere Umgebungstemperatur als die für den Projektor angegebene haben.
- Das äußere Gehäuse des Projektors kann heiß werden - ihn von allen brennbaren Materialien fernhalten und **NICHT** in einem Umkreis von 200 mm einer brennbare Oberfläche aufstellen.
- Der Projektor darf nicht ohne das Faserbündel in Betrieb genommen werden.

WARTUNGSPROTOKOLL

Datum	Ausgeführte Wartung

MASSNAHMEN FÜR ALLE MODELLVARIANTEN

Problem	Mögliche Ursache(n)	Lösung
Gerät ist tot – kein Licht und LED Anzeige am Netzteil ist nicht erleuchtet	Kein Netzstrom	Versorgung prüfen und wiederherstellen
	Lockere Netzstecker	Stecker überprüfen
	Steckersi. durchgebrannt (UK)	Si. prüfen. Falls durchgebrannt, ersetzen
	Netzteil defekt	Netzteil ersetzen
Gerät ist tot – kein Licht und LED Anzeige am Netzteil ist erleuchtet, aber LED Anzeige des Projektors leuchtet nicht	Netzteil defekt	Netzteil ersetzen
Schwache Leuchtkraft der Faser	Projektor ist entweder manuell oder per DMX oder 0-10V Steuerung gedimmt	Überprüfen und Dimmeinstellungen entsprechend erhöhen
	LED Treiber defekt	Kontaktieren Sie UFO

ZUSÄTZLICHE MASSNAHMEN FÜR MANUELL DIMMBARE MODELLE

Problem	Mögliche Ursache(n)	Lösung
Gerät ist tot – kein Licht aber LED Stromanzeige leuchtet	Dimmsteuerung auf minimaler Einstellung	Helligkeit auf rückseitiger Dimmsteuerung anpassen
	Dip-Schalter Nr. 10 nicht eingeschaltet	Deckel entfernen und Dip-Schalter Nr. 10 anschalten
	LED Array oder Treiber defekt	Kontaktieren Sie UFO

Hinweis: Vor Rücksendung des Geräts für weitere Untersuchungen bitte erst die relevanten Störungsbesetzungsverfahren durchführen.

ZUSÄTZLICHE MASSNAHMEN FÜR MODELLE MIT MANUELLEN DEKORMOTOREN

Problem	Mögliche Ursache(n)	Lösung
Dekorrad dreht sich nicht	Motorsteuerung auf Minimum	Motorsteuerung rückseitig anpassen
	Dip-Schalter Nr. 10 ist nicht eingeschaltet	Deckel entfernen und Dip-Schalter Nr.10 einschalten
	Treiberschaltung oder -motor defekt	Kontaktieren Sie UFO

ZUSÄTZLICHE MASSNAHMEN FÜR DEKORATIVE DMX MODELLE

Problem	Mögliche Ursache(n)	Lösung
Keine Reaktion auf DMX Steuerung	Dip-Schalter Nr.10 ist eingeschaltet	Deckel entfernen und Dip-Schalter Nr. 10 ausschalten
	DMX Adresse inkorrekt eingestellt	Deckel entfernen und korrekte Adresse einstellen
	Kein DMX Signal von der Steuerung	DMX Strg. auf korrekte Einst. prüfen
	Verdrahtungsfehler bei DMX Kabeln	Kabel prüfen und ggf. reparieren
	Treiberschaltung defekt	Kontaktieren Sie UFO

ZUSÄTZLICHE MASSNAHMEN FÜR DEKORATIVE 0-10V MODELLE

Problem	Mögliche Ursache(n)	Lösung
Kein 0-10V Signal	Dip-Schalter Nr. 10 ist ausgeschaltet	Deckel entfernen und Dip-Schalter Nr. 10 anschalten
	Kein 0-10V Signal am Projektor wegen Kabel- oder Steuerungsdefekt	Eingangsennergie des Projektors mit einem Digitalmultimeter überprüfen um Reichweite zu korrigieren – Kabel-/Steuerungsdefekt beheben

Hinweis: Vor Rücksendung des Geräts für weitere Untersuchungen bitte erst die relevanten Störungsbeseitigungsverfahren durchführen.

Beschreibung	Details
Faseranschlussgröße	30 mm Durchmesser
Faserart	Glas / PMMA
Netzversorgungsspannung	100-240V AC, 47-63Hz
Netzteilleistung	24V DC, 0,75A, 60W max.
LED Leistung	Max. 20W
Min. Umgebungstemperatur	-10°C
Max. Umgebungstemperatur	+45°C
Ventilator	80 mm Crossflow, 12V
Led Art	Weißlicht
DMX [nur bestimmte Modelle]	Nutzer adressierbar
0-10V [nur bestimmte Modelle]	0-10V Empfang
LED Lebensdauer	50.000 Stunden (typisch)
CRI	3000°K 82 (typisch) / 4000°K 82 (typisch)
Colour Temperature	3000°K oder 4000°K
Material	Aluminium
Ausführung	Grau
Maße (L x B x H) / Gewicht	160 mm x 157 mm x 120 mm / 1,35kg



Vereinigtes Königreich • Vereinigte Staaten

Deutschland • Europa • VAE

Universal Fibre Optics Ltd
Home Place \ Coldstream
TD12 4DT \ UK
+44 (0)1890 883416
www.ufo.lighting

Universal Fiber Optics USA LLC
1749 Northgate Blvd
Sarasota \ FL34234 \ USA
941-343-8115
www.fiberopticlighting.com

UFO Licht GmbH
Andreasstraße 20
93059 Regensburg \ Deutschland
+49 (0)9491 955880
www.ufo-licht.de