

# X R 7 S P O T



PROGETTO GRAFICO **D.T.S.** Show Division



**D.T.S.**<sup>®</sup>  
Show division

# Moving head projector



**Le informazioni contenute in questo documento sono state attentamente redatte e controllate. Tuttavia non è assunta alcuna responsabilità per eventuali inesattezze. Tutti i diritti sono riservati e questo documento non può essere copiato, fotocopiato, riprodotto per intero o in parte senza previo consenso scritto della DTS .**

**DTS si riserva il diritto di apportare senza preavviso cambiamenti e modifiche estetiche , funzionali o di design a ciascun proprio prodotto. DTS non assume alcuna responsabilità sull'uso o sull'applicazione dei prodotti o dei circuiti descritti.**

**The information contained in this publication has been carefully prepared and checked. However, no responsibility will be taken for any errors. All rights are reserved and this document cannot be copied, photocopied or reproduced, in part or completely, without prior written consent from DTS.**

**DTS reserves the right to make any aesthetic, functional or design modifications to any of its products without prior notice. DTS assumes no responsibility for the use or application of the products or circuits described herein.**

**Les informations contenues dans le présent manuel ont été rédigées et contrôlées avec le plus grand soin. Nous déclinons toutefois toute responsabilité en cas d'éventuelles inexactitudes. Tous droits réservés. Ce document ne peut être copié, photocopié ou reproduit, dans sa totalité ou partiellement, sans le consentement préalable de DTS.**

**DTS se réserve le droit d'apporter toutes modifications et améliorations esthétiques, fonctionnelles ou de design, sans préavis, à chacun de ses produits. DTS décline toute responsabilité sur l'utilisation ou sur l'application des produits ou des circuits décrits.**

**Las informaciones contenidas en este documento han sido cuidadosamente redactadas y controladas. Con todo, no se asume ninguna responsabilidad por eventuales inexactitudes. Todos los derechos han sido reservados y este documento no puede ser copiado, fotocopiado o reproducido, total o parcialmente, sin previa autorización escrita de DTS.**

**DTS se reserva el derecho a aportar sin previo aviso cambios y modificaciones de carácter estético, funcional o de diseño a cada producto suyo. DTS no se asume responsabilidad de ningún tipo sobre la utilización o sobre la aplicación de los productos o de los circuitos descritos.**



## INDICE

<b>1</b>	<b>Caratteristiche tecniche</b>	<b>pag 4</b>
<b>2</b>	<b>Importanti informazioni di sicurezza</b>	<b>pag 5</b>
<b>3</b>	<b>Lampada: installazione e sostituzione</b>	<b>pag 6</b>
<b>4</b>	<b>Tensione e frequenza di funzionamento</b>	<b>pag 7</b>
<b>5</b>	<b>Fissaggio meccanico montaggio</b>	<b>pag 7</b>
<b>6</b>	<b>Connessione alla rete elettrica</b>	<b>pag 8</b>
<b>7</b>	<b>Collegamento dmx</b>	<b>pag 9</b>
<b>8</b>	<b>Funzioni display</b>	<b>pag 11</b>
<b>9</b>	<b>Messaggi di errore</b>	<b>pag 14</b>
<b>10</b>	<b>Menu nascoto</b>	<b>pag 15</b>
<b>11</b>	<b>Apertura del proiettore</b>	<b>pag 16</b>
<b>12</b>	<b>Sostituzione dei gobos</b>	<b>pag 16</b>
<b>13</b>	<b>Pulizia periodica e controlli</b>	<b>pag 17</b>
	<b>schemi di collegamento</b>	<b>pag 18</b>
	<b>tabella segnali DMX</b>	<b>pag 20</b>

## 1- Caratteristiche tecniche

**Testa mobile interamente motorizzato**

**Coperture esterne in ABS**

**Controllo posizione PAN e TILT con encoder**

**Pan : escursione 540° (8 o 16 bit)**

**Tilt: escursione 319° (8 o 16 bit)**

**Display di visualizzazione**

**Alimentazione : 230V 50- 60Hz**

**Potenza assorbita 800 VA con rifasamento incorporato**

**Lampada : MSR 575/2 a scarica o MSD 575/2**

**Controllo: max 16 canali DMX 512**

**Dimmer proporzionale**

**Shutter: strobo max 10 flash/sec + strobo a velocità casuale e evanescenza sia in chiusura che in apertura a 4 velocità**

**Colori : 8 filtri dicroici con alta resa cromatica + bianco 9 diverse velocità di rotazione producenti l'effetto Rainbow**

**Gobos: Ruota con 7 figure rotanti (sostituibili) e indexate+ open**

**Prisma a tre facce inclinazione a 14° con rotazione a diverse velocità verso destra o sinistra**

**Focus motorizzato**

**Frost**

**3 angoli di apertura del fascio di luce (13°/18°/21°)**

**Sistema ottico: composto da lenti con doppio trattamento antiriflesso**

**Posizioni di funzionamento: qualsiasi posizione**

**Peso: 26 Kg**



## **2- IMPORTANTI INFORMAZIONI DI SICUREZZA**

### **2.1 Prevenzione degli incendi:**

- XR7 utilizza una lampada Philips 575 MSR/2 o MSD 575/2; l'uso di una lampada differente potrebbe essere rischioso e causa dell'annullamento della garanzia.
- Non installate mai l'apparecchio su superfici infiammabili.
- La distanza minima dal materiale infiammabile deve essere: 0,5 m.
- La distanza minima dal primo possibile soggetto illuminabile deve essere: 2 m.
- Sostituite i fusibili danneggiati solo con identici per dimensioni e valore, se necessario consultate lo schema di collegamento.
- Collegate il proiettore ad una rete elettrica protetta da interruttore magnetotermico.

### **2.2 Prevenzione di scosse elettriche:**

- Alta tensione all'interno dell'apparecchio, togliete tensione prima di aprire o di effettuare qualsiasi operazione a contatto o all'interno del proiettore, anche la sostituzione e installazione della lampada.
- Il livello tecnologico di XR7, necessita di personale specializzato per qualsiasi tipo di intervento; rivolgetevi ai centri assistenza autorizzati DTS.
- Una buona connessione di terra è essenziale per il corretto funzionamento.
- Non collegate mai l'apparecchio senza il contatto di terra.
- Non installate mai l'apparecchio esposto alla pioggia o in ambienti ad alta umidità o senza flusso di aria costante.

### **2.3 Protezione contro le radiazioni dei raggi ultravioletti:**

- Non accendete mai la lampada se le lenti, i filtri e le custodie in plastica sono danneggiati; la loro funzione schermante è efficace solo se in perfette condizioni.
- Non guardate mai direttamente in direzione della lampada quando è accesa.

### **2.4 Sicurezza:**

- Installate sempre il proiettore con viti, ganci o altri supporti, in grado di sostenerne il peso.
- Utilizzate un secondo fissaggio di sicurezza con catene o corda di acciaio che sostenga il peso in caso di cedimento del sostegno principale.
- Le superfici esterne dell'apparecchio, in alcuni punti, possono raggiungere la temperatura di 150°C, non toccatele mai prima che siano passati almeno 10 minuti dallo spegnimento della lampada.
- Sostituite sempre la lampada se notate deformazioni o danneggiamenti.
- Non installate mai l'apparecchio in locali dove non esiste flusso di aria costante; la temperatura ambiente massima deve essere 35°C.
- La lampada calda potrebbe esplodere, attendete sempre almeno 10 minuti dopo lo spegnimento prima di tentare la sostituzione o rimozione. Utilizzate sempre protezioni per le mani prima di cambiare la lampada.

### **2.5 Grado di protezione contro la penetrazione di corpi solidi e liquidi:**

- Il proiettore rientra nella classificazione di apparecchio ordinario, il suo grado di protezione contro la penetrazione di corpi solidi e liquidi è IP 20. XR7 utilizza una lampada Philips 575 MSR/2 da 575W con base GX 9,5. Nelle parti interne del proiettore, la temperatura può raggiungere 250° C dopo 5 minuti, con picco massimo di 350° C; assicuratevi quindi che la lampada sia fredda prima di

tentarne la rimozione. L'apparecchio, in ogni caso, si può aprire solo dopo 10 minuti dal momento in cui avete tolto alimentazione.

## 3- Lampada: Installazione e sostituzione

**Attenzione: Togliete tensione prima di aprire l'apparecchio.**

**Philips 575 MSR/2**

**Potenza 575W**

**flusso luminoso 49.000 lm**

**temperatura di colore 7.200° K**

**base GX 9,5**

**durata approssimativa 1000 ore**

1) Con l'ausilio di un giravite a croce svitate le 3 viti X, Y e Z (foto 1, viti zincate nere) di fissaggio del blocco portalampada, poste sul retro del corpo proiettore.



Foto 1



Foto 2



Foto 3



Foto 4

2) Estraiete il blocco portalampada. Localizzate il portalampada (foto 2)

4) Inserite la lampada (foto 3).

La lampada usata è in vetro di quarzo e deve essere maneggiata con molta cura; attenetevi scrupolosamente alle istruzioni incluse nell'imballaggio della lampada. Non toccate direttamente il vetro, usate l'involucro di polietilene accluso nella scatola.

Il portalampada GX 9,5 è simmetrico per costruzione. **NON FATE MAI FORZA** sul vetro; in caso di difficoltà ruotate la lampada e provate di nuovo.

5) Inserite il blocco portalampada nella sua posizione originaria (foto 4) e riavvitate le tre viti (X, Y, Z) tolte precedentemente (foto 1).

### 3.1 -ALLINEAMENTO LAMPADA

Raccomandiamo di effettuare l'allineamento della lampada del sistema ottico per non surriscaldare i filtri dicroici all'interno dell'apparecchio (foto 5).



Foto 5

La regolazione della lampada si effettua agendo sui tre registri A, B e C (viti zincate bianche). Durante la regolazione si deve portare lo spot luminoso al centro del fascio di luce e rendere

# Moving head projector



quest'ultimo il più uniforme possibile.

## **4- Tensione e frequenza di funzionamento:**

Il proiettore può funzionare ad una tensione 230V a 50 o 60 Hz; DTS seleziona (salvo richieste specifiche), la frequenza di 50 Hz.

## **5- Fissaggio meccanico montaggio:**

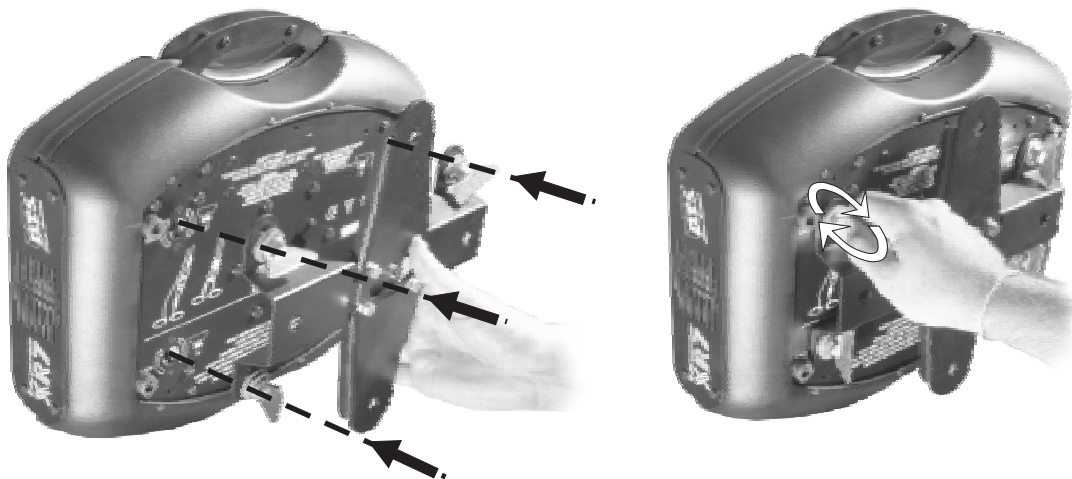
XR7 può essere installato sia appoggiato a terra che al soffitto.

Per appoggiarlo su qualsiasi tipo di superficie, XR7 è corredato di quattro piedini (B) montati sulla base.

In caso di sospensione consigliamo l'utilizzo di una struttura reticolare con appositi ganci adatti a sostenerne il peso.

La struttura di sostegno oltre ad essere sufficientemente robusta deve anche non risentire delle lievi oscillazioni che XR7 provoca durante il brandeggio automatizzato; provvedete quindi a rendere la struttura di supporto priva di torsione.

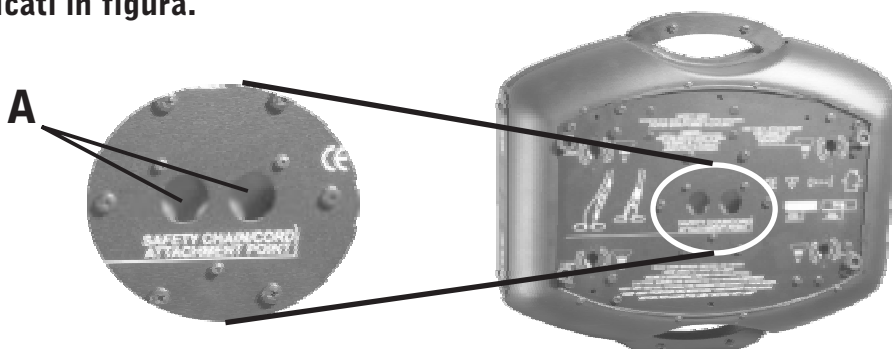
Quattro attacchi rapidi ad  $\frac{1}{4}$  di giro permettono di fissare alla base del proiettore in modo veloce e sicuro una staffa, dando così la possibilità di installare il proiettore con ganci a C o ganci Aliscraf su strutture portafari.



## **Attacco di sicurezza:**

Si raccomanda l'utilizzo di una catena o cavo di sicurezza fissato a XR7 ed alla struttura di sospensione dello stesso per evitare la caduta accidentale del proiettore nel caso in cui il punto di fissaggio primario dovesse cedere. Assicuratevi che il cavo di acciaio o catena sia adatto a sostenere il peso dell'intero apparecchio.

Il fissaggio del dispositivo di sicurezza viene effettuato mediante i 2 fori (A) posti sulla base del proiettore, indicati in figura.





# Moving head projector

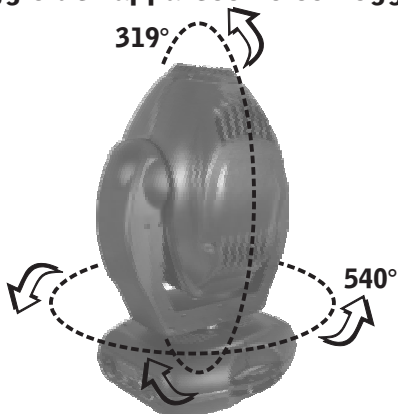


## Protezione contro i liquidi:

Il proiettore contiene parti elettriche ed elettroniche che non possono assolutamente essere messe a contatto con acqua, olio o qualsiasi altro liquido: il buon funzionamento ne risulterebbe pregiudicato.

## Movimento:

Il proiettore ha un movimento di massimo di 540° sulla base e 319° sulla forcella; non ostacolate per nessun motivo il brandeggio dell'apparecchio con oggetti nel suo raggio di azione.



## Rischio di incendio

Ogni proiettore produce calore e quindi deve essere installato in posizioni ben ventilate. Distanza minima da materiale infiammabile: 0,5m. Distanza minima tra fonte luminosa ed oggetto illuminato: 2 m.

## Ventilazione forzata:

Noterete, osservando il proiettore, che vi sono varie prese d'aria e alcune ventole di raffreddamento, poste nel proiettore e nella sua base; non ostruitele mai per nessun motivo! Questo comporterebbe il surriscaldamento dell'apparecchio, con il rischio di comprometterne seriamente il funzionamento

## Temperatura ambiente:

Non installate mai l'apparecchio in locali dove non esiste flusso d'aria costante; la temperatura ambiente non deve essere superiore a 35°C.

## 6- Connessione alla rete elettrica:

XR7 può funzionare con 230V a 50 o 60Hz .

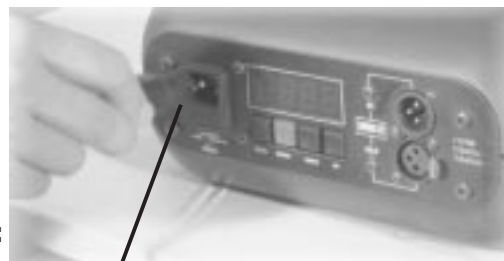
Prima di alimentare il proiettore, assicuratevi dunque che il modello in vostro possesso corrisponda alla tensione di alimentazione richiesta dalla vostra rete elettrica.

Per l'allacciamento alla rete, utilizzate un connettore adatto a sopportare la massima corrente di assorbimento istantaneo: 8 amps a 230V.

Attenetevi scrupolosamente alle norme in vigore.

## Protezione:

E' consigliato l'uso di un interruttore magnetotermico/differenziale per l'alimentazione di ogni XR7. Un buon collegamento di terra è indispensabile per il corretto funzionamento del proiettore.



230V a 50 o 60Hz

## 7- Collegamento DMX:

L'XR7 funziona con segnale digitale DMX 512 (1990). Il collegamento tra centralina e proiettore o



# Moving head projector

# XR7

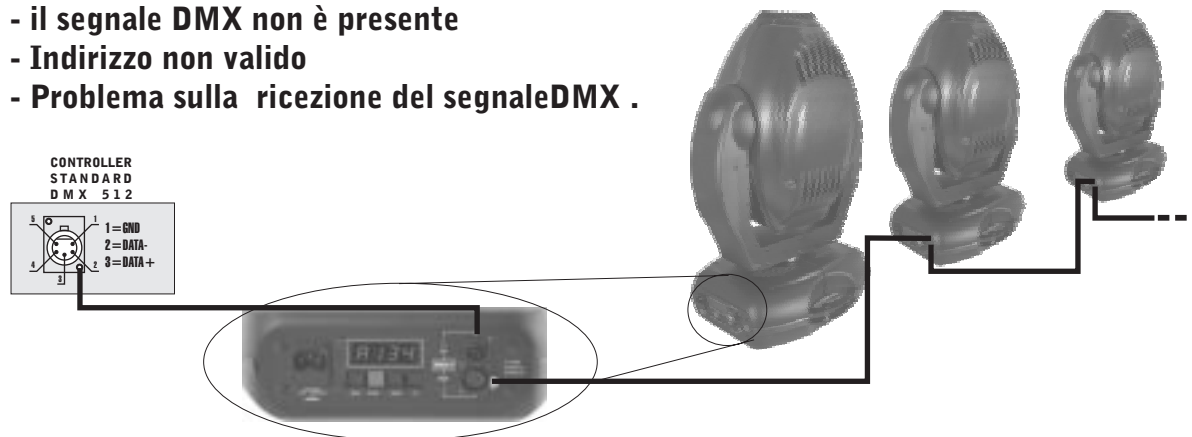


da proiettore a proiettore deve essere fatto con cavo bipolare schermato con una sezione di almeno 0.5 mm<sup>2</sup>, e connettore di collegamento modello **CANNON XLR a 5 o 3 poli** .

E' importante che i fili non facciano contatto fra loro e non tocchino l'involucro dello spinotto. L'involucro stesso della spina non deve essere collegato a niente. Collegare il segnale della centralina di comando alla spina del proiettore indicato con **DMX IN** e ponticellare con il successivo proiettore collegando la presa **DMX OUT** del primo proiettore con **DMX IN** del secondo proiettore. In questo modo tutti i proiettori sono collegati in cascata.

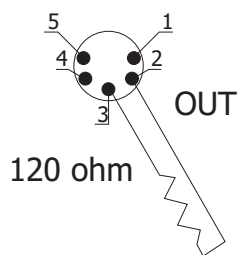
**NB: Se la scritta sul display indicante l'indirizzo DMX lampeggia sono presenti uno di questi errori:**

- il segnale DMX non è presente
- Indirizzo non valido
- Problema sulla ricezione del segnale DMX .

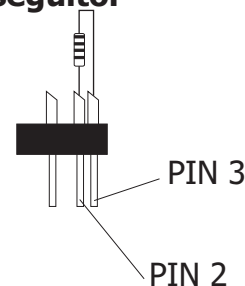


## TERMINALE SEGNALE DMX:

Per installazioni dove il cavo di segnale deve percorrere lunghe distanze o dove ci sono disturbi elettrici, è consigliato l'uso di un terminale DMX. Il terminale DMX è semplicemente un connettore **CANON XRL-5** con collegata ad esso una resistenza da **120 (ohm)** tra i piedini 2 e 3. La resistenza viene innestata nella presa **DMX OUT** dell'ultimo proiettore della catena. La connessione è illustrata qui di seguito.



**COLLEGAMENTO DELLA RESISTENZA TERMINAZIONE DMX**  
Collegare una resistenza da 120 ohm tra i piedini 2 e 3 nella spina xlr e inserire nella presa DIGITA OUT dell'ultimo proiettore della catena.



La configurazione standard con cui XR7 esce dalla fabbrica è con **XLR a 5 poli**.

Per passare alla configurazione con **XLR a 3 poli** e sufficiente aprire la base dell'XR7 lato scheda (foto 1), svitare le viti che fissano i connettori al pannello (foto2), ruotare lo schedino di 180° posizionando i connettori a tre poli negli appositi fori e fissare il tutto.



Foto 1



Foto 2



Foto 3

# Moving head projector



## Indirizzi DMX:

XR7 ha tre possibili modalità di funzionamento a 8 ,10 o 16 canali DMX .

Se si utilizza un Mixer DMX a 8 canali selezionare la modalità 8 CH dal menu MODE e impostare i seguenti indirizzi:

Proiettore 1	A001	
Proiettore 2	A009	Per passare da un proiettore al successivo è sufficiente sommare “ 8 ”
Proiettore 3	A017	
.....	A...	
Proiettore 6	A041	

Se si utilizza un centralino DMX a 10 canali selezionare la modalità 10 CH dal menu MODE e impostare i seguenti indirizzi:

Proiettore 1	A001	
Proiettore 2	A011	Per passare da un proiettore al successivo è sufficiente sommare “ 10 ”
Proiettore 3	A021	
.....	A...	
Proiettore 6	A051	

Se si utilizza un centralino DMX a 16 canali selezionare la modalità 16 CH dal menu MODE e impostare i seguenti indirizzi:

Proiettore 1	A001	
Proiettore 2	A017	Per passare da un proiettore al successivo è sufficiente sommare “ 16 ”
Proiettore 3	A033	
.....	A...	
Proiettore 6	A081	

In generale vale la regola che l'indirizzo che deve essere impostato su ogni singolo proiettore dipende dal numero di canali che il mixer DMX assegna a ad ogni proiettore.

Se si ha disposizione un mixer a 12 canali impostare l'XR7 in MODE 10CH, il primo proiettore avrà indirizzo “A001” e il numero che deve essere sommato per passare al successivo proiettore 12 equindi l'indirizzo sarà “A013”.

## Variazione dell'indirizzo dmx

1) Premete il tasto Up-Down fino a visualizzare il numero DMX desiderato, le cifre del pannello display lampeggiano ad indicare la variazione dell'indirizzo non registrata.

2) Premete il tasto enter per confermare la selezione; la cifre del pannello display smettono di lampeggiare, il proiettore risponde ora al nuovo numero DMX 512.

Note Importanti: mantenendo premuti i tasti Up-Down il conteggio dei canali viene eseguito ad alta velocità per una più rapida selezione.

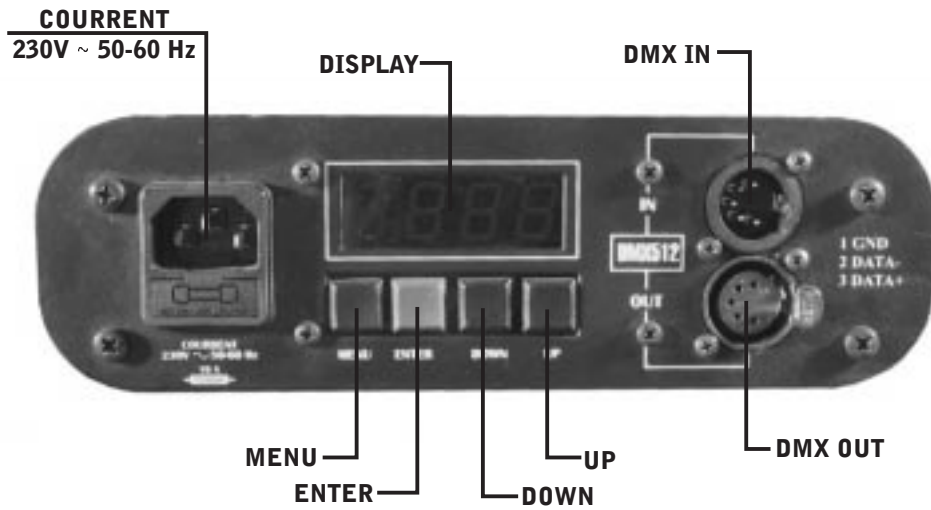
# Moving head projector

# XR7

ITA

11

## 8- FUNZIONI DISPLAY



### FUNZIONI DEL PANNELLO DISPLAY

Utilizzando opportunamente le funzioni proposte da XR7 attivabili attraverso il pannello display, potete aggiungere funzionalità al proiettore e variare alcuni parametri. Alterare i settaggi eseguiti da DTS può variare il funzionamento del proiettore che quindi non risponderà più ai comandi del mixer DMX 512 che lo controlla; leggete quindi scrupolosamente le funzioni di seguito elencate prima di effettuare qualsiasi selezione.

**NOTA:** il simbolo viene utilizzato nella seguente tabella per indicare l'azione di pressione che dovete esercitare sul tasto indicato in prossimità del simbolo.

					SENSO ORARIO
		<b>INVERSIONE MOVIMENTO PAN</b> Inverte il senso di spostamento del movimento orizzontale del fascio di luce da sinistra a destra o destra verso sinistra, ad una stessa variazione del livello DMX.			SENSO ANTIORARIO
					SENSO ORARIO
		<b>INVERSIONE MOVIMENTO TILT</b> Inverte il senso di spostamento del movimento verticale del fascio di luce da sinistra a destra o destra verso sinistra, ad una stessa variazione del livello DMX.			SENSO ANTIORARIO
					POSIZIONE A TERRA
		<b>INVERSIONE DISPLAY</b> Inverte il senso di utilizzo del display in dipendenza della posizione di montaggio, a terra, o in sospensione.			POSIZIONE DI SOSPENSIONE
					16 CANALI (Pan & Tilt 16 bit)
		<b>MODALITA' DMX</b> Scelta della modalità DMX desiderata: a 8, 10 16 o 14 canali DMX			10 CANALI (Pan & Tilt 16 bit)
					8 CANALI (Pan & Tilt 8 bit)
					14 CANALI (Pan & Tilt 8 bit)

# Moving head projector

# XLR7

ITA  
12

MENU UP-DOWN TEST ENTER TEST

**TEST MODE**  
Test del funzionamento del Proiettore

MENU UP-DOWN AUTO ENTER SUR-E ENTER UP-DOWN GAN1 } ENTER SPEED  
UP-DOWN GAN2 } ENTER FOCUS  
UP-DOWN GAN3 }  
UP-DOWN GANP } ENTER SPEED  
UP-DOWN ESC

MENU UP-DOWN RESE ENTER RESE

**RESET**  
Esecuzione del reset di tutti i Motori

MENU UP-DOWN DFSE ENTER SUR-E ENTER

**DEFAULT**  
Ripristino di tutti i valori di default impostati da DTS

MENU UP-DOWN SOFT ENTER 14.11

**CONTROLLO DELLA VERSIONE** Pcb 8 motors . Pcb PAN&TILT  
Versione software delle due schede

MENU UP-DOWN FANS ENTER UP-DOWN 1 ENTER  
UP-DOWN 12

**CONTROLLO DELLE VENTOLE**  
Impostazione della velocità della ventole

MENU UP-DOWN TIME ENTER UP-DOWN LAMP ENTER  
UP-DOWN Unit ENTER  
UP-DOWN RESEL ENTER

**TIMER**  
Visualizzazione delle vita lampada e proiettore e reset della vita lampada

MENU UP-DOWN SPEED ENTER UP-DOWN 1 ENTER  
UP-DOWN 4 ENTER

**SPEED**  
Variazione della velocità massima raggiunta da PAN e TILT

MENU UP-DOWN LAMP ENTER ONH ENTER ON / OFF VIA DMX (default)  
UP-DOWN on ENTER FORZATA SU ON)  
UP-DOWN off ENTER FORZATA SU OF

**LAMP**  
ON/OFF lampada

MENU UP-DOWN ROTG ENTER UP-DOWN on ENTER  
UP-DOWN off

**Rotazione GOBOS**  
Attiva il rotogobos durante il cambio gobos GAM.P da parte dell'utilizzatore

MENU UP-DOWN REC ENTER UP-DOWN 16CH ENTER 7.017  
UP-DOWN 10CH

**REC**  
Modalità di registrazione del GAM.P da parte dell'utilizzatore

MENU UP-DOWN SLAU ENTER SUR-E ENTER UP-DOWN SLU  
ESC

**Slave**  
Modalità Slave in cui eseguito il Gam.P in modo sincronizzato con il Master

## Funzionamento automatico (AUTO)

XR7 ha la possibilità di funzionare in modo automatico senza l'ausilio di un centralino DMX. Come prima cosa collegare i proiettori con un cavo DMX (vedi disegno).



Per attivare la modalità **AUTO** sul primo proiettore scorrere il menu fino a quando non appare la scritta **AUTO** e confermare l'ingresso con **ENTER**.

A questo punto è possibile scegliere tra uno dei giochi pre-programmati (**GAME 1-2-3**) oppure il **GAME P** cioè un **GAME** che è possibile programmare dall'utente in modalità **REC**.

Per confermare l'attivazione del **GAME** premere **ENTER**.

## GAME 1-2-3

Il primo proiettore che funzionerà da Master deve essere posto in modalità automatico (**AUTO**), gli altri proiettori devono essere settati in modalità 16 canali DMX (**MODE 16CH**) e il loro indirizzo DMX deve essere **A001**.

Una volta attivato un game è possibile impostare la velocità di esecuzione (**SPEE**) e la messa a fuoco dei gobos (**FOCU**).

## GAME P

Il primo proiettore che funzionerà da Master deve essere posto in modalità (**AUTO**), gli altri proiettori devono essere settati come **SLAVE** (attivabile da Menu). In questo modo ogni proiettore esegue il proprio **GAME P** in modo sincrono con il Master. Ovviamente i proiettori possono essere anche di tipo diverso.

Nel Master è possibile variare la velocità di esecuzione del **GAME P** (**SPEE**).

**NB:** E' possibile fare eseguire lo stesso **GAME P** del Master anche ad altri proiettori dello stesso tipo senza che questi abbiano un proprio **GAME P** programmato.

Questo è possibile settando i proiettori nella stessa modalità in cui è stato settato il Master prima della programmazione del **GAME P** (**10CH** o **16CH** dmx) e selezionando come indirizzo DMX **A001**.

## MODALITÀ REC

Nell' XR7 è possibile programmare un game che verrà eseguito in modo **AUTO** (**GAME P**).

Ogni proiettore può avere il suo **GAME P**.

Entrando nella modalità **REC** in ogni proiettore deve essere selezionata la stessa modalità (**10CH** o **16CH** DMX) .

Per la programmazione del **GAME P** oltre ai canali necessari per comandare le funzioni dei proiettori sono necessari altri 3 canali DMX che si accodano agli altri.

Se entrando in **REC** si è selezionata la modalità **10CH** i canali utilizzati saranno 13, mentre nella modalità **16 CH** i canali DMX utilizzati saranno 19.

Collegare i proiettori ad un centralino DMX, ogni proiettore deve avere il proprio indirizzo DMX, (vedi paragrafo "Indirizzi DMX"). I proiettori possono essere anche di tipo diverso: XR7Spot, XR7Wash, XR250Spot o XR250Wash. Quando si è in modalità **REC** sul display appare **R.001**

# Moving head projector



(indirizzo DMX)

I tre nuovi canali DMX sono:

## -Canale SCENE

-Da 0 a 255 vengono visualizzate le scene programmabili (max 16 scene M.001-M016)

## -Canale VISUALIZZAZIONE :

-Da 1-19 il proiettore assume la configurazione data dalla scena registrata in memoria ed è possibile passare in rassegna le varie scene tramite il canale SCENE.

-Da 20-235 il proiettore assume la configurazione data dai valori DMX ricevuti in ingresso in quel momento. Con il canale scena è possibile passare da una scena all'altra, mentre con REC si effettua la registrazione della scena stessa.

-Da 236-255 il proiettore assume la configurazione data dai valori DMX ricevuti dal proiettore in quel momento. E' possibile memorizzare la scena e chiudere il GAME P con il canale REC.

## -Canale Registrazione ( REC)

Effettua la registrazione della scena con una transizione tra 0 e 255 (il display lampeggia indicando l'avvenuta registrazione)

Si consiglia di tenere sempre a 0 il canale REC e di effettuare la transizione tra 0-255 solo quando si è deciso di registrare la scena.

Se il GAME P non viene chiuso, indicando qual'è l'ultima scena, in fase di esecuzione verranno eseguite tutte e 16 le scene anche se non programmate.

## Velocità Pan&Tilt (SPEE) (default: 2)

Nell'XR7 è possibile impostare la velocità massima dei motori PAN e TILT

Scorrere il menu fino a quando non appare la scritta SPEE e premere ENTER.

Selezionare con up-down una delle 4 diverse velocità e confermare con ENTER.

Alla velocità 4, che è la massima, la velocità di spostamento di PAN e TILT è tale che in alcune condizioni il proiettore debba correggere la sua posizione con l'intervento dell'encoder.

## Velocità ventole (FANS) (default:12)

La regolazione della velocità delle ventole rende possibile la diminuzione del rumore delle stesse ovviamente la temperatura ambiente lo deve permettere(inferiore a 35 °C).

Nel caso in cui la temperatura ambiente è troppo elevata intervengo due sensori termici che tolgono alimentazione alla lampada. In questo caso bisogna aumentare la velocità delle ventole per permettere un corretto raffreddamento del proiettore.

## 9- MESSAGGI DI ERRORE

	— ERROR ENCODER PAN		— ERROR POSIZIONAMENTO RUOTA COLORE
	— ERROR ENCODER TILT		— ERROR POSIZIONAMENTO RUOTA GOBO
	— ERROR INDIRIZZO DMX		— ERROR POSIZIONAMENTO RUOTA LENTI
	— ERROR CARICAMENTO DATI EEPROM		— ERROR POSIZIONAMENTO ROTOGOBO
	— ERROR CIRCUITO SENSORE COLORE/LENTI PER ZOOM		— ERROR COMUNICAZIONE INTERNA
	— ERROR CIRCUITO SENSORE GOBO/ROTOGOBO		— ERROR INGRESSO IN MODO AUTO
	— ERRORE DI SINCRONISMO ACCENSIONE LAMPADA		

## 10- MENU NASCOTO

L'ingresso nel menu nascoto è consentito solo a personale tecnico.

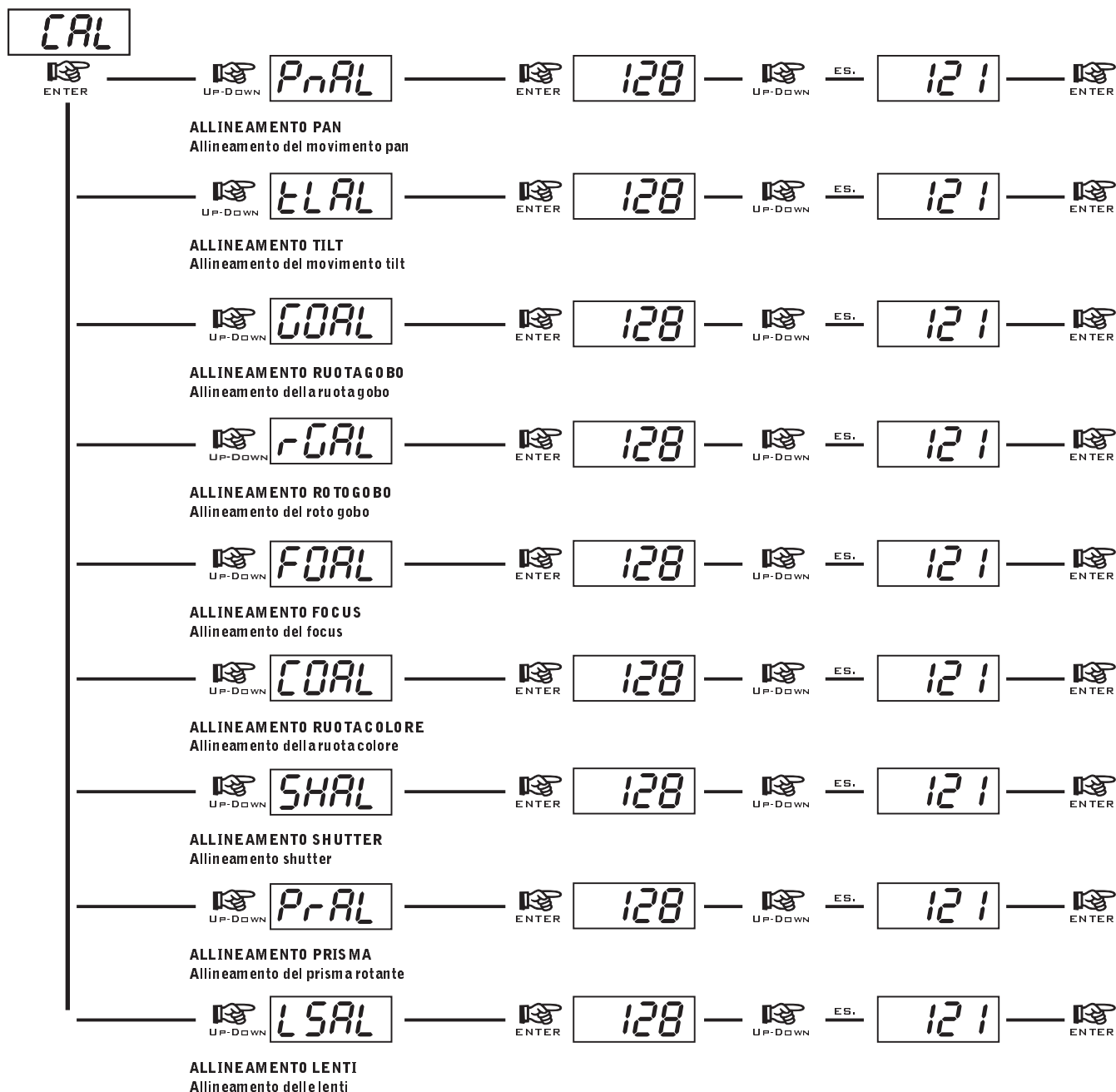
Per entrarvi operare come segue:

- Collegare il proiettore ad un mixer DMX (il segnale deve essere ricevuto correttamente)
- Eseguire un reset dell' XR7 attivando il Reset dal menu del proiettore e non via DMX.
- Mentre è in esecuzione il reset premere insieme i tasti MENU e ENTER.

**CAL** Calibrazione elettronica dei motori

**RESN** Reset EEPROM (Reset di tutte le impostazioni)

**ESC** Uscita dal menu nascosto





## 11- Apertura del proiettore

L'apparecchio consente di eseguire una completa ispezione delle parti interne del corpo proiettore, rimuovendo i carter come di seguito indicato.

**Attenzione:**

**TOGLIETE TENSIONE PRIMA DI APRIRE L'APPARECCHIO.**

- 1) Con un giravite allentare le viti di fissaggio superiori del carter (foto 1) e svitare completamente quelle laterali (foto 2).
- 2) Sfilare il carter per accedere all'interno del proiettore (foto 3).



Foto 1



Foto 2

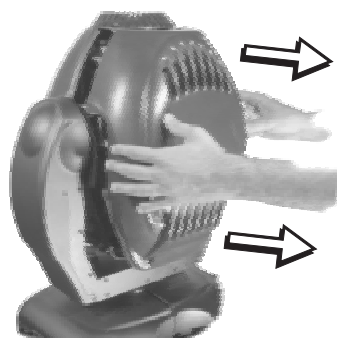


Foto 3

## 12- Sostituzione dei gobos:

XR7 utilizza un sistema meccanico che permette di sostituire le sagome proiettabili (gobos) senza l'uso di strumenti come chiavi o cacciaviti.

I gobos devono essere di vetro resistenti al calore o in metallo.

Le dimensioni dei gobos sono:

∅ esterno= 28 mm (27mm se inserito dalla parte opposta dell'ingranaggio porta gobo)

∅ dell'immagine = 24 mm

spessore= da 0,2 a 3,5 mm

## Sostituzione dei gobos sulla ruota gobo rotanti

Per procedere alla sostituzione agite come di seguito indicato; vi ricordiamo che questa operazione deve sempre essere effettuata a proiettore **NON** alimentato.

- 1- Aprite il proiettore come descritto nel capitolo precedente,
- 2- Svitare le viti come indicato in figura (foto 1) e rimuovete il paraluce per avere un più agevole accesso alle ruota gobos.
- 3) Rimuovete la molla di ritenuta facendo pressione sulla parte posteriore del gobo (foto 2-3).
- 4) Procedete inversamente alla operazione precedente per montare il gobo desiderato.



Foto 1



Foto 2

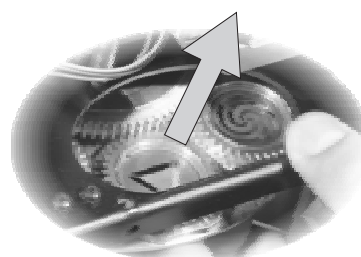


Foto 3

## 13- PULIZIA PERIODICA

### Lenti e specchi

Anche un sottilissimo strato di polvere può ridurre in modo sostanziale la resa luminosa ed alterare la compattezza del fascio: pulite dunque regolarmente le lenti e la parabola, utilizzando un panno morbido o del cotone, inumiditi con un liquido detergente specifico per la pulizia del vetro.

### Ventole e feritoie di passaggio aria

Le ventole e le feritoie di passaggio aria devono essere pulite ogni 6 settimane circa; il periodo che deve trascorrere tra una pulizia e la successiva dipende anche dall'ambiente in cui il proiettore opera.

Per eseguire questo tipo di pulizia utilizzate un pennello ed un comune aspirapolvere o un generatore di aria compressa. Se necessario, non esitate a eseguire la manutenzione anche in tempi più brevi.

## 13.1 CONTROLLI PERIODICI

### Lampada

Sostituire la lampada se ha subito danni visibili o se si è deformata; eviterete così pericoli di Esplosione.

### Parti meccaniche

Controllate il movimento delle parti meccaniche, le cinghie di trascinamento, gli ingranaggi, le guide di scorrimento lenti e sostituiteli se necessario.

Periodicamente controllate la lubrificazione di tutti i componenti, in particolare delle parti soggette ad alta temperatura (ruota gobos): se necessario lubrificate con olio silconico.

Controllate che il proiettore non sia meccanicamente danneggiato. Se necessario, sostituite le parti deteriorate. Controllate la tensione delle cinghie e regolatele se necessario.

### Parti elettriche

Controllate i collegamenti elettrici, in particolare la messa a terra e la corretta inserzione dei connettori estraibili. Premere i connettori se necessario e riposizionarli come in origine.

### Sostituzione dei fusibili

Localizzate i fusibili di protezione lampada e circuiteria interna, posti sul pannello serigrafato della base di XR7.

Controllate con uno strumento idoneo le condizioni dei fusibili; qualora risultino danneggiati, Sostituiteli con altri di pari valore.

### Attenzione

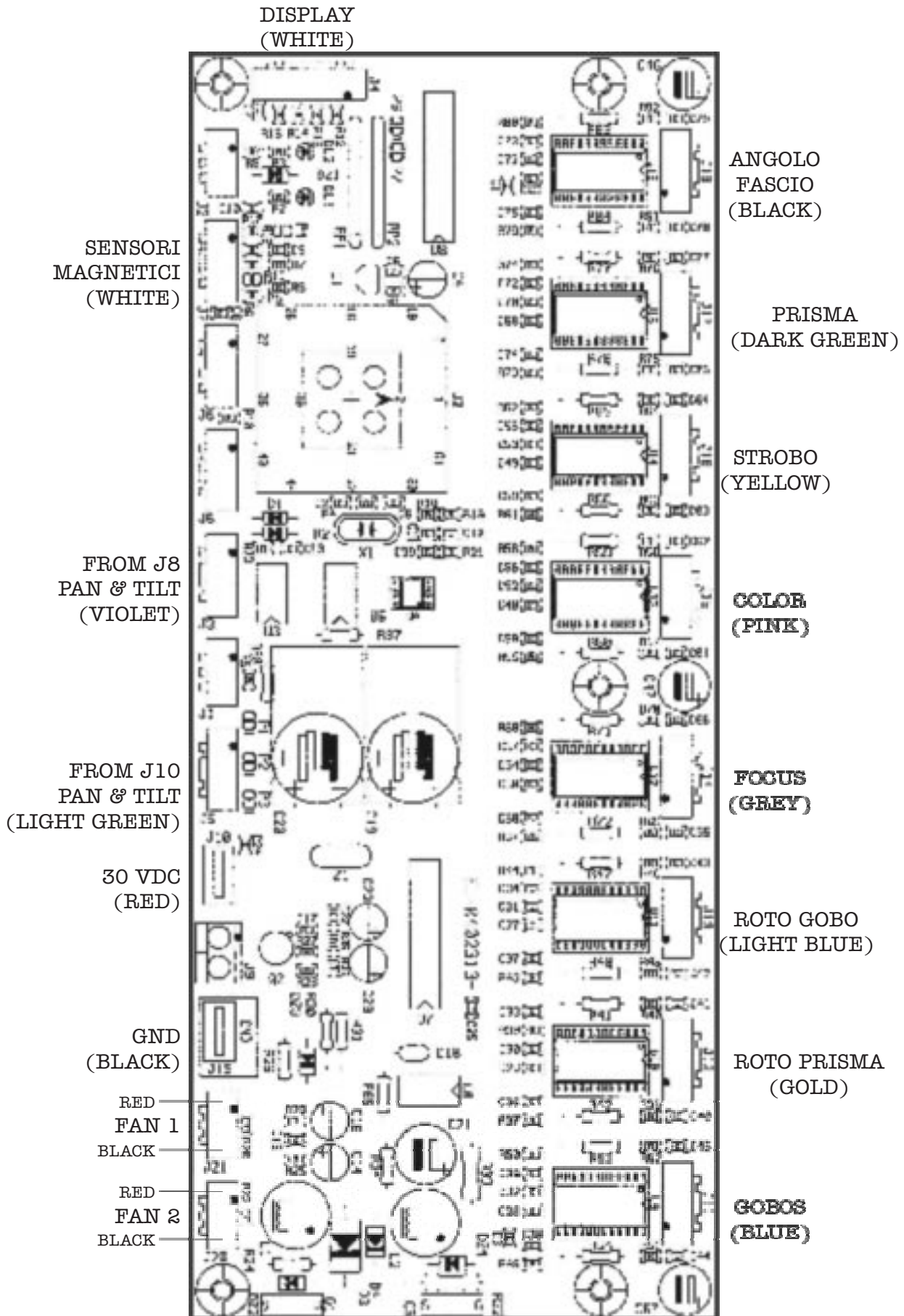
Togliete tensione prima di aprire l'apparecchio.

# Moving head projector

# XLR7

ITA  
18

## SCHEDA 8 MOTORI



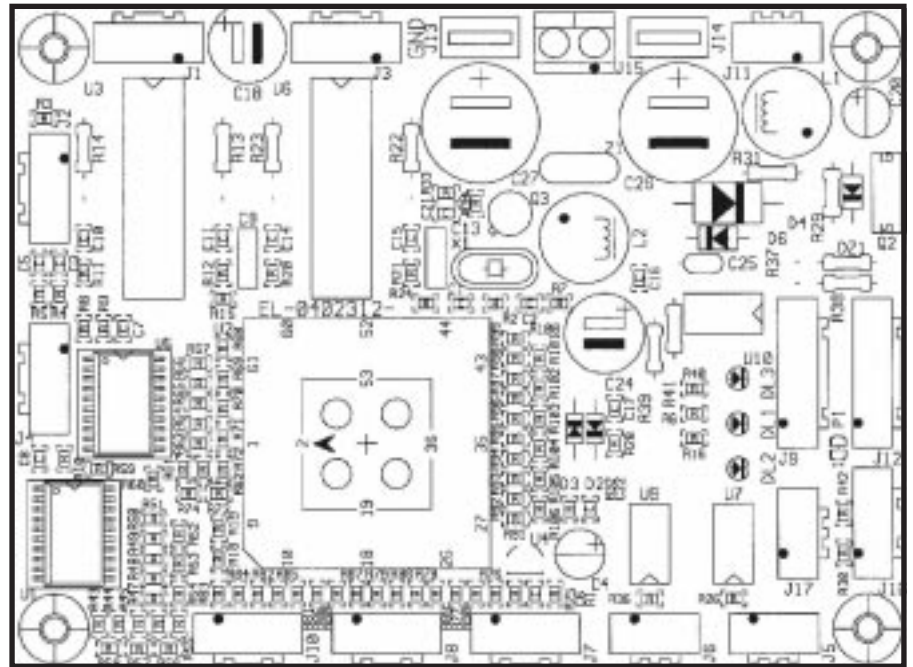
# Moving head projector

# XR7

ITA  
19

## SCHEDA PAN & TILT

PAN (WHITE)      TILT (BROWN)      GND (BLACK)      30 VDC (RED)      FAN (WHITE)

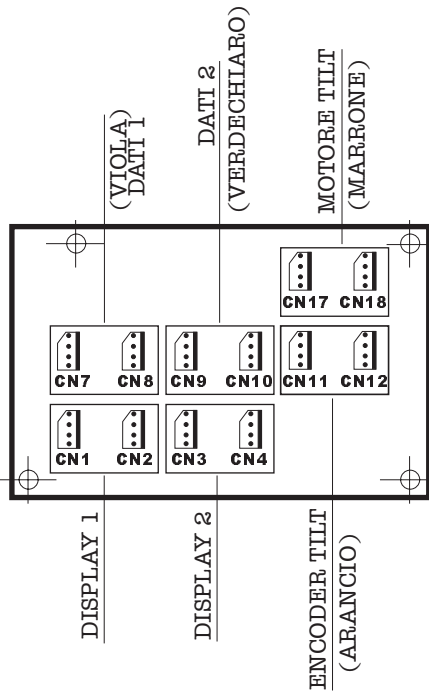


ENCODER PAN (RED)

ENCODER TILT (ORANGE)

FROM J5 8 MOTORI (LIGHT GREEN)  
FROM J3 8 MOTORI (VIOLET)

DMX ING (WHITE)



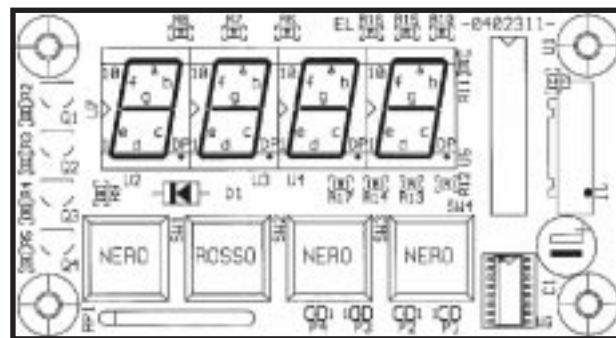
DISPLAY 1

DISPLAY 2

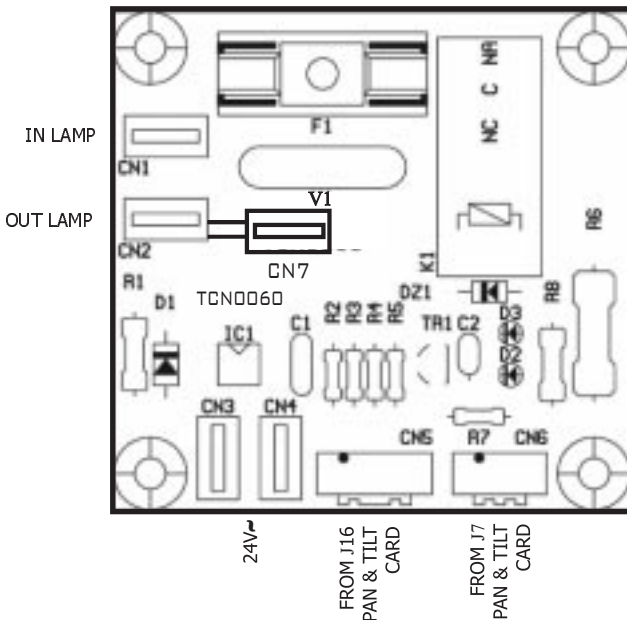
ENCODER TILT (ARANCIO)

## SCHEMINO RILANCI

## SCHEDA DISPLAY



FROM J4 8 MOTORI



IN LAMP

OUT LAMP

24V

FROM J16 PAN & TILT CARD

FROM J7 PAN & TILT CARD

### Scheda ON / OFF Lampada

SE LA SCHEDA NON FUNZIONA SPOSTARE IL CAVO "IN LAMP" da Cn1 a Cn7

Per eliminare l'errore **5nEr** dal display; da

Menu **LAMP** selezionare **off**

# Moving head projector



## Modalità 8 CANALI (8CH)

1	ROTOGOBO
2	COLORE
3	GOBO
4	SHUTTER
5	PAN
6	TILT
7	PRISMA/ROTOPRISMA
8	FOCUS/LIGHT BEAM ANGLE/FROST

## Modalità 10 CANALI (10CH) impostata di default

1	ROTOGOBO
2	COLORE
3	GOBO
4	SHUTTER
5	PAN
6	TILT
7	PRISMA/ROTOPRISMA
8	FOCUS/LIGHT BEAM ANGLE/FROST
9	PAN lsb
10	TILT lsb

CANALE DMX	<b>1</b>	Parametro: <b>ROTOGOBO</b>
------------	----------	----------------------------

DMX range Value	Mid point DMX value	Move range (gradi)	Mode	Option	Funzione
0-127	63				Proporzionale da 0° a 360°
128-180	154				Rotazione sx
181-202	191				Stop
203-255	229				Rotazione dx

CANALE DMX	<b>2</b>	Parametro: <b>COLORE</b>
------------	----------	--------------------------

DMX range Value	Mid point DMX value	Move range (gradi)	Mode	Option	Funzione
0-10	5				Color1
11-21	16				Bicolor 1/2
22-32	27				Color2
33-43	38				Bicolor 2/3
44-54	49				Color3
55-65	60				Bicolor 3/4
66-76	71				Color4
77-87	82				Bicolor 4/5
88-98	93				Color5
99-109	104				Bicolor 5/6
110-120	115				Color6
121-131	126				Bicolor 6/7
132-142	137				Color7
143-153	148				Bicolour 7/8
154-164	159				Color8

# Moving head projector



165-175	170				<b>Bicolour 8/9</b>
176-186	181				<b>Color9</b>
187-197	192				<b>Bicolour 9/1</b>
198-200	199				<b>Rotazione dx speed 1 min.</b>
201-203	202				<b>Rotazione dx speed 2</b>
204-206	205				<b>Rotazione dx speed 3</b>
207-209	208				<b>Rotazione dx speed 4</b>
210-212	211				<b>Rotazione dx speed 5</b>
213-215	214				<b>Rotazione dx speed 6</b>
216-218	217				<b>Rotazione dx speed 7</b>
219-221	220				<b>Rotazione dx speed 8</b>
222-224	223				<b>Rotazione dx speed 9 max.</b>
225-228	226				<b>Stop</b>
229-231	230				<b>Rotazione sx speed 1 min.</b>
232-234	233				<b>Rotazione sx speed 2</b>
235-237	236				<b>Rotazione sx speed 3</b>
238-240	239				<b>Rotazione sx speed 4</b>
241-243	242				<b>Rotazione sx speed 5</b>
244-246	245				<b>Rotazione sx speed 6</b>
247-249	248				<b>Rotazione sx speed 7</b>
250-252	251				<b>Rotazione sx speed 8</b>
253-255	254				<b>Rotazione sx speed 9 max.</b>

CANALE DMX	<b>3</b>	Parametro: <b>RUOTA GOBO</b>
------------	----------	------------------------------

DMX range Value	Mid point DMX value	Move range (gradi)	Mode	Option	Funzione
0-25	12				<b>Open</b>
26-51	38				<b>Gobo 1</b>
52-77	64				<b>Gobo 2</b>
78-103	90				<b>Gobo 3</b>
104-129	116				<b>Gobo 4</b>
130-155	142				<b>Gobo 5</b>
156-181	168				<b>Gobo 6</b>
182-207	194				<b>Gobo 7</b>
208-213	210				<b>Rotazione speed 1 min.</b>
214-219	216				<b>Rotazione speed 2</b>
220-225	222				<b>Rotazione speed 3</b>
226-231	228				<b>Rotazione speed 4</b>
232-237	234				<b>Rotazione speed 5</b>
238-243	240				<b>Rotazione speed 6</b>
244-249	246				<b>Rotazione speed 7</b>
250-255	252				<b>Rotazione speed 8 max.</b>

CANALE DMX	<b>4</b>	Parametro: <b>SHUTTER</b>
------------	----------	---------------------------

# Moving head projector



DMX range Value	Mid point DMX value	Move range (gradi)	Mode	Option	Funzione
0-9	4				<b>Black out</b>
10-85	47				<b>Dimmer</b>
86-95	90				<b>Strobo random speed</b>
96-105	100				<b>Strobo speed 1 min.</b>
106-115	110				<b>Strobo speed 2</b>
116-125	120				<b>Strobo speed 3</b>
126-135	130				<b>Strobo speed 4</b>
136-145	140				<b>Strobo speed 5</b>
146-155	150				<b>Strobo speed 6 max.</b>
156-165	160				<b>Pulsato open speed 1 min.</b>
166-175	170				<b>Pulsato open speed 2</b>
176-185	180				<b>Pulsato open speed 3</b>
186-195	190				<b>Pulsato open speed 4 max</b>
196-205	200				<b>Pulsato closed speed 1 min.</b>
206-215	210				<b>Pulsato closed speed 2</b>
216-225	220				<b>Pulsato closed speed 3</b>
226-235	230				<b>Pulsato closed speed 4 max.</b>
236-245	240				<b>Color/gobo/pan/tilt in black out</b>
246-255	250				<b>Open</b>

CANALE DMX	5	Parametro: <b>PAN msb</b>
------------	---	---------------------------

CANALE DMX	6	Parametro: <b>TILT msb</b>
------------	---	----------------------------

CANALE DMX	7	Parametro: <b>PRISMA/ROTOPRISMA</b>
------------	---	-------------------------------------

DMX range Value	Mid point DMX value	Move range (gradi)	Mode	Option	Funzione
0-63	31				<b>Nessun effetto</b>
64-145	104				<b>Prisma inserito</b>
128-191	159				<b>Rotazione sx</b>
192-255	223				<b>Rotazione dx</b>

CANALE DMX	8	Parametro: <b>FOCUS/ANGOLO DI APERTURA/FROST</b>
------------	---	--

DMX range Value	Mid point DMX value	Move range (gradi)	Mode	Option	Funzione
0-72	36				<b>Nessuna lente 13°</b>
73-145	109				<b>Prima lente 18°</b>



# Moving head projector



146-218	182				Seconda lente 21°
219-255	237				frost

CANALE DMX	9	Parametro: <b>PAN lsb</b>
------------	---	---------------------------

CANALE DMX	10	Parametro: <b>TILT lsb</b>
------------	----	----------------------------

## Modalità 16 Canali ( 16CH)

- 1 PAN msb
- 2 PAN lsb
- 3 TILT msb
- 4 TILT lsb
- 5 SPEED MOVEMENT
- 6 DIMMER
- 7 SHUTTER
- 8 COLORE
- 9 COLORE PROPORZIONALE (Prioritario)
- 10 GOBO
- 11 ROTOGOBO
- 12 PRISMA/ROTOPRISMA
- 13 FOCUS
- 14 LIGHT BEAM ANGLE
- 15 FROST (Prioritario)
- 16 RESET + LAMPADA

CANALE DMX	1	Parametro: <b>PAN msb</b>
------------	---	---------------------------

CANALE DMX	2	Parametro: <b>PAN lsb</b>
------------	---	---------------------------

CANALE DMX	3	Parametro: <b>TILT msb</b>
------------	---	----------------------------

CANALE DMX	4	Parametro: <b>TILT lsb</b>
------------	---	----------------------------

CANALE DMX	5	Parametro: <b>MOVEMENT SPEED</b>
------------	---	----------------------------------

DMX range Value	Mid point DMX value	Move range (gradi)	Mode	Option	Funzione
0-10	5				<b>Standard</b>
11-25	18				<b>Fast movement</b>
26-127	76				<b>Vector mode from fast to slow</b>

# Moving head projector



128-247	187				<b>Variable time reaction to DMX signal ( fast to slow)</b>
248-255	251				<b>Slow reaction time to DMX signal</b>

CANALE DMX	6	Parametro: <b>DIMMER</b>
------------	---	--------------------------

DMX range Value	Mid point DMX value	Move range (gradi)	Mode	Option	Funzione
0-8	4				<b>Black-out</b>
9-255					<b>Dimmer proporzionale</b>

CANALE DMX	7	Parametro: <b>SHUTTER</b>
------------	---	---------------------------

DMX range Value	Mid point DMX value	Move range (gradi)	Mode	Option	Funzione
0-9	5				<b>Black-out</b>
10-23	16				<b>Strobo random speed</b>
24-37	30				<b>Strobo speed 1 min.</b>
38-51	44				<b>Strobo speed 2</b>
52-65	58				<b>Strobo speed 3</b>
66-79	72				<b>Strobo speed 4</b>
80-93	86				<b>Strobo speed 5</b>
94-107	100				<b>Strobo speed 6 max.</b>
108-121	114				<b>Pulsato open speed 1 min.</b>
122-135	128				<b>Pulsato open speed 2</b>
136-149	142				<b>Pulsato open speed 3</b>
150-163	156				<b>Pulsato open speed 4 max.</b>
164-177	170				<b>Pulsato closed speed 1 min.</b>
178-191	184				<b>Pulsato closed speed 2</b>
192-205	198				<b>Pulsato closed speed 3</b>
206-219	212				<b>Pulsato closed speed 4 max.</b>
220-227	225				<b>Color e Gobo in black-out</b>
228-233	230				<b>Pan e Tilt in black-out</b>
234-255	244				<b>Open</b>

CANALE DMX	8	Parametro: <b>COLORE</b>
------------	---	--------------------------

DMX range Value	Mid point DMX value	Move range (gradi)	Mode	Option	Funzione
-----------------	---------------------	--------------------	------	--------	----------

# Moving head projector



0-10	5				Color1
11-21	16				Bicolor ½
22-32	27				Color2
33-43	38				Bicolor 2/3
44-54	49				Color3
55-65	60				Bicolor 3/4
66-76	71				Color4
77-87	82				Bicolor 4/5
88-98	93				Color5
99-109	104				Bicolor 5/6
110-120	115				Color6
121-131	126				Bicolor 6/7
132-142	137				Color7
143-153	148				Bicolour 7/8
154-164	159				Color8
165-175	170				Bicolour 8/9
176-186	181				Color9
187-197	192				Bicolour 9/1
198-200	199				Rotazione dx speed 1 min.
201-203	200				Rotazione dx speed 2
204-206	205				Rotazione dx speed 3
207-209	208				Rotazione dx speed 4
210-212	211				Rotazione dx speed 5
213-215	214				Rotazione dx speed 6
216-218	217				Rotazione dx speed 7
219-221	220				Rotazione dx speed 8
222-224	223				Rotazione dx speed 9 max.
225-228	226				Stop
229-231	230				Rotazione sx speed 1 min.
232-234	233				Rotazione sx speed 2
235-237	236				Rotazione sx speed 3
238-240	239				Rotazione sx speed 4
241-243	242				Rotazione sx speed 5
244-246	245				Rotazione sx speed 6
247-249	248				Rotazione sx speed 7
250-252	251				Rotazione sx speed 8
253-255	254				Rotazione sx speed 9 max.

CANALE DMX	9	Parametro: <b>COLORE PROPORZIONALE (PRORITARIO)</b>
------------	---	---

DMX range Value	Mid point DMX value	Move range (gradi)	Mode	Option	Funzione
0-10	5				Nessun effetto
11-255					Color proporzionale

# Moving head projector



CANALE DMX	10	Parametro: <b>GOBO</b>
------------	----	------------------------

DMX range Value	Mid point DMX value	Move range (gradi)	Mode	Option	Funzione
0-25	12				<b>Open</b>
26-51	38				<b>Gobo 1</b>
52-77	64				<b>Gobo 2</b>
78-103	90				<b>Gobo 3</b>
104-129	116				<b>Gobo 4</b>
130-155	142				<b>Gobo 5</b>
156-181	168				<b>Gobo 6</b>
182-207	194				<b>Gobo 7</b>
208-213	210				<b>Rotazione speed 1 min.</b>
214-219	216				<b>Rotazione speed 2</b>
220-225	222				<b>Rotazione speed 3</b>
226-231	228				<b>Rotazione speed 4</b>
232-237	234				<b>Rotazione speed 5</b>
238-243	240				<b>Rotazione speed 6</b>
244-249	246				<b>Rotazione speed 7</b>
250-255	252				<b>Rotazione speed 8 max.</b>

CANALE DMX	11	Parametro: <b>ROTO GOBO</b>
------------	----	-----------------------------

DMX range Value	Mid point DMX value	Move range (gradi)	Mode	Option	Funzione
0-127					<b>Proporzionale da 0° a 360°</b>
128-180					<b>Rotazione sx</b>
181-202	191				<b>Stop</b>
203-255					<b>Rotazione dx</b>

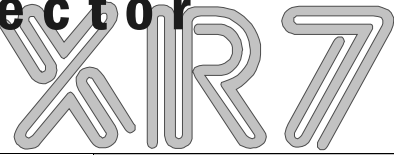
CANALE DMX	12	Parametro: <b>PRISMA/ROTOPRISMA</b>
------------	----	-------------------------------------

DMX range Value	Mid point DMX value	Move range (gradi)	Mode	Option	Funzione
0-63	32				<b>Nessun effetto</b>
64-127	95				<b>Prisma inserito</b>
128-191					<b>Rotazione sx</b>
192-255					<b>Rotazione dx</b>

CANALE DMX	13	Parametro: <b>FOCUS</b>
------------	----	-------------------------

DMX range Value	Mid point DMX value	Move range	Mode	Option	Funzione
-----------------	---------------------	------------	------	--------	----------

# Moving head projector



		(gradi)			
<b>0-255</b>					<b>proporzionale</b>

CANALE DMX	<b>14</b>	Parametro: <b>ANGOLO D'APERTURA DEL FASCIO LUMINOSO</b>			
------------	-----------	---	--	--	--

DMX range Value	Mid point DMX value	Move range (gradi)	Mode	Option	Funzione
<b>0-84</b>	<b>42</b>				<b>Nessuna lente 13°</b>
<b>85-170</b>	<b>127</b>				<b>Prima lente 18°</b>
<b>171-255</b>	<b>213</b>				<b>Seconda lente 21°</b>

CANALE DMX	<b>15</b>	Parametro: <b>FROST (PRIORITARIO)</b>			
------------	-----------	---------------------------------------	--	--	--

DMX range Value	Mid point DMX value	Move range (gradi)	Mode	Option	Funzione
<b>0-127</b>	<b>63</b>				<b>Nessuna lente</b>
<b>128-255</b>	<b>191</b>				<b>Frost</b>

CANALE DMX	<b>16</b>	Parametro: <b>RESET</b>			
------------	-----------	-------------------------	--	--	--

DMX range Value	Mid point DMX value	Move range (gradi)	Mode	Option	Funzione
<b>0-29</b>					<b>Nessun effetto</b>
<b>30-85</b>					<b>Lampada OFF</b> (attivato dopo 3 secondi)
<b>86 - 170</b>					<b>Reset motori interni testa</b>
<b>171-235</b>					<b>Reset totale</b>
<b>236-255</b>					<b>Lamp ON</b> (attivato dopo 3 secondi)