



Moving Yoke Luminaire
Spot 575^{XT}



MANUEL D'UTILISATION

XT series



www.robe.cz

Distribution exclusive :



Le Parc de L'Événement - 1, allée d'Effiat
91160 Longjumeau
Tél : 01 69 10 50 50 - Fax : 01 69 10 50 51
E-mail : diffusion@impact-even.com



SPOT 575 XT

Table des matières

1. Consignes de sécurité.....	3
2. Conditions d'utilisation	4
3. Description de l'appareil.....	5
4. Installation.....	6
4.1. Montage de la lampe.....	6
4.2. Réglage de la lampe.....	7
4.3. Insertion / échange des gobos rotatifs	7
4.4. Accrochage du projecteur.....	8
4.5. Raccordement au réseau.....	9
4.6. Connexions DMX-512 / Connexion entre projecteurs.....	9
5. Protocole DMX	10
6. Adressage du projecteur.....	13
7. Fonctions contrôlables à distance.....	13
7.1. Lampe.....	13
7.2. Mise sous / hors tension de la lampe via le panneau de commande.....	13
7.3. Roue de couleurs.....	13
7.4. Roue de gobos statiques.....	13
7.5. Roue de gobos rotatifs.....	14
7.6. Prisme rotatif à trois facettes	14
7.7. Iris.....	14
7.8. Focus	14
7.9. Zoom.....	14
7.10. Dimmer Shutter / Strobe.....	14
7.11. Ventilation.....	14
8. Panneau de commande	14
8.1. Fonctions principales.....	14
8.2. SPEC - fonctions spéciales.....	16
9. Messages d'erreurs et d'informations	22
10. Caractéristiques techniques.....	24
11. Maintenance et nettoyage.....	26
12. Annexe.....	27

ATTENTION
NE PAS EXPOSER À L'HUMIDITE ET A LA POUSSIERE !
Débranchez le câble d'alimentation avant toute intervention !

POUR VOTRE SECURITE, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CE MANUEL D'UTILISATION
AVANT LA MISE EN MARCHE DE VOTRE PROJECTEUR.

1. Consignes de sécurité.

Toute personne impliquée dans l'installation ou la maintenance de ce produit doit :

- Être qualifiée
- Suivre les instructions de ce manuel.

ATTENTION
Soyez PRUDENT, ceci est un appareil électrique, vous pouvez
subir un dangereux choc électrique si vous touchez les câbles.

Cet appareil a quitté nos installations en parfaites conditions de fonctionnement. Afin de préserver ces conditions, d'assurer sa sécurité et d'éviter tout risque d'accident corporel, l'utilisateur doit impérativement suivre les instructions de sécurité et lire les messages 'Attention !' inclus dans ce manuel.

Important :

Le fabricant décline toute responsabilité pour les dommages causés par le non-respect des instructions de ce manuel ou par une modification non autorisée de l'appareil.

Considérer que les dommages dus à une modification de l'appareil ne sont pas pris en charge par la garantie.

Ne jamais laisser les cordons d'alimentation entrer en contact avec d'autres câbles ! Manipuler le câble d'alimentation ainsi que tous les câbles reliés au secteur avec une extrême prudence.

Toujours brancher la prise en dernier. Assurez-vous que l'interrupteur de marche / arrêt est bien sur la position 'off' avant de connecter l'appareil au secteur. La prise de courant doit rester accessible après l'installation.

Assurez-vous que le câble d'alimentation n'est pas endommagé ou coupé. Vérifier l'appareil et son câble d'alimentation de temps en temps.

Débranchez du réseau quand vous n'utilisez plus l'appareil ou pour l'entretien.

Manipulez le cordon d'alimentation uniquement par la prise. Ne retirez jamais la prise en tirant sur le cordon d'alimentation.

Ce dispositif tombe sous la protection classe I. Donc il est essentiel de raccorder le fil jaune et vert à la terre.

Le branchement électrique, les réparations et l'entretien doivent être effectués par des personnes qualifiées.

Ne pas brancher cet appareil sur un bloc de puissance 'dimmer'.

Ne pas allumer et éteindre l'appareil dans un laps de temps très court, cela réduirait la vie de la lampe.

Lors de la première utilisation, de la fumée ou certaines odeurs peuvent émaner de l'appareil. C'est un procédé normal qui ne signifie pas forcément que l'appareil est défectueux.

Ne pas toucher les capots de l'appareil à mains nues quand il est en fonctionnement (les capots étant très chauds)

Pour le remplacement de la lampe ou des fusibles, utiliser exclusivement des pièces de rechange de mêmes caractéristiques.

ATTENTION AUX YEUX
Évitez de regarder la source de lumière
(surtout pour les épileptiques)

2 - Conditions d'utilisation :

Ce produit est une lyre asservie conçue pour la création d'effets décoratifs ; il est destiné à une utilisation en intérieur uniquement.

Si l'appareil est exposé à de très grandes fluctuations de température (ex : après le transport), ne pas le brancher immédiatement. La condensation qui se formerait à l'intérieur de l'appareil pourrait l'endommager. Laisser l'appareil atteindre la température ambiante avant de le brancher.

Ne jamais brancher l'appareil sans lampe.

Ne pas secouer l'appareil, éviter les gestes brusques lors de son installation ou de sa manipulation.

Ne jamais soulever le projecteur par la tête ou le corps mobile, sous peine d'abîmer le mécanisme. Des poignées de transport sont prévues à cet effet.

Lors du choix du lieu d'installation des projecteurs, assurez-vous que les appareils ne sont pas exposés à une grande source de chaleur, d'humidité ou de poussière. Aucun câble ne doit traîner par terre. Vous mettriez en péril votre sécurité et celle des autres.

La distance entre la lentille de sortie et la surface à éclairer ne doit pas être inférieure à 1 m.

Assurez-vous que la zone sous le site d'installation est fermée pendant l'accrochage, le décrochage ou lors de l'intervention sur les machines.

Toujours raccorder l'appareil à la structure avec une élingue de sécurité. Fixer les élingues dans les emplacements prévus à cet effet.

Utiliser l'appareil uniquement après avoir vérifié que les capots sont bien fermés et que les vis sont correctement serrées.

La lampe ne doit jamais être allumée sans la lentille de sortie ou le capot de la tête, car les lampes à décharge peuvent exploser et émettent des rayons ultraviolet qui peuvent causer des brûlures.

La température ambiante ne doit jamais excéder $t_a=40^\circ$. Dans le cas contraire, la lampe sera déconnectée et l'appareil sera hors service pendant 5 minutes.

Attendez au moins 15 minutes avant de retirer la lampe.

ATTENTION.
La lentille de sortie doit être remplacée lorsqu'elle est visiblement endommagée, (ex : fêlures ou entailles profondes)

Utiliser l'appareil uniquement après vous être familiarisé avec ces fonctions.

Ne pas autoriser d'intervention sur les appareils par des personnes non qualifiées. La plupart des dommages sont créés par des personnes non professionnelles.

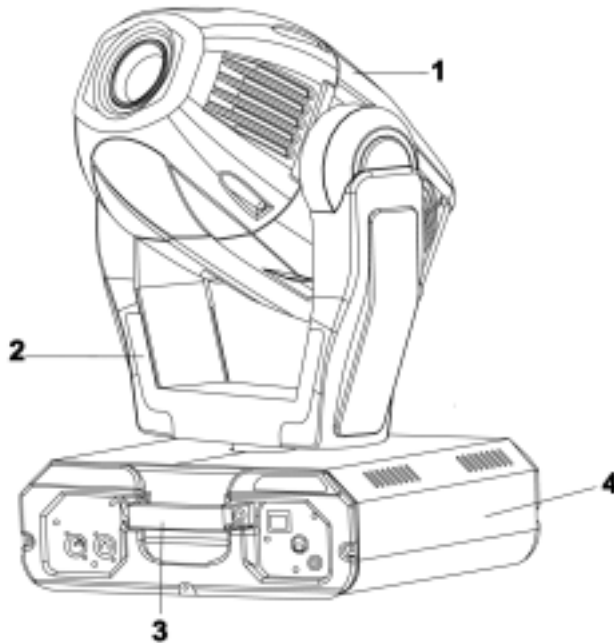
ATTENTION
La lampe doit être remplacée quand elle est endommagée ou déformée à cause de la chaleur.

Il est recommandé d'utiliser l'emballage d'origine si l'appareil doit être transporté.

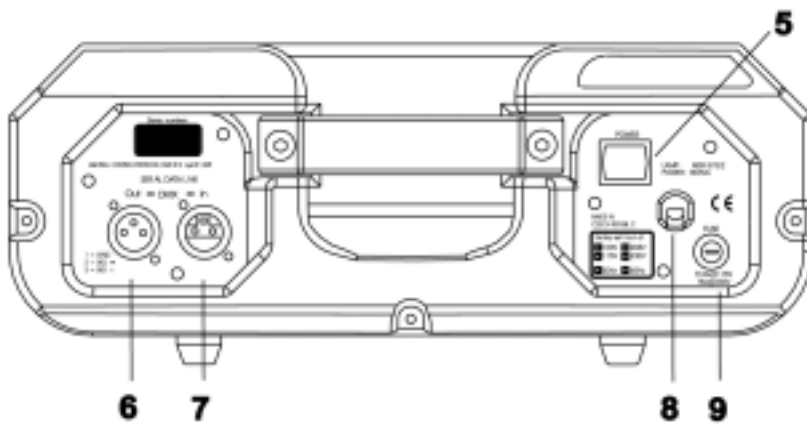
Toutes modifications non autorisées sont interdites pour des raisons évidentes de sécurité.

Une utilisation différente de celle décrite dans ce manuel pourrait endommager l'appareil ; ce qui annulerait tout droit à une garantie. De plus, cela vous exposerait à des dangers tels que des courts-circuits, des brûlures, un choc électrique ou des brûlures dues aux rayons ultraviolet, une explosion de lampe etc.

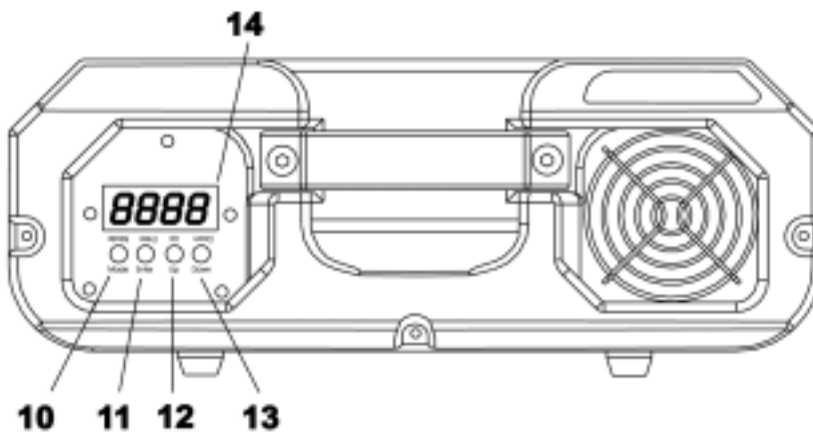
3. Description de l'appareil



- 1 - Tête rotative
- 2 - Lyre motorisée
- 3 - Poignées de transport
- 4 - Base



- Face arrière:**
- 5 - Interrupteur Marche/Arrêt
 - 6 - Sortie DMX
 - 7 - Entrée DMX
 - 8 - Cordon d'alimentation
 - 9 - Porte-fusible



- Face avant:**
- 10 - Touche Mode
 - 11 - Touche Entrée
 - 12 - Touches UP
 - 13 - Touches DOWN
 - 14 - Afficheur

4. Installation

4.1 Montage de la lampe

DANGER !
Toujours mettre hors tension l'appareil avant de procéder au montage la lampe. Et déconnecter le projecteur du réseau !

Pour le montage de la lampe OSRAM HSR 575/2 95V/575W GX-9,5 ou PHILIPS MSR 575/2 95V/575 W GX-9,5 ou MSD 575 95V/575W GX-9,5, ôtez le petit couvercle au dos de la tête rotative (voir le dessin ci-dessous) et desserrez les vis cruciformes X, Y et Z. Sortir doucement le bloc douille-lampe. Pour changer la lampe, sortir la lampe de la douille et la remplacer par une neuve.

Ne pas utiliser de lampes d'une puissance supérieure, la température dégagée par celle-ci pouvant être préjudiciable à l'appareil (voir la notice constructeur de la lampe).

La garantie ne serait plus valable en cas de non-respect de cette consigne.

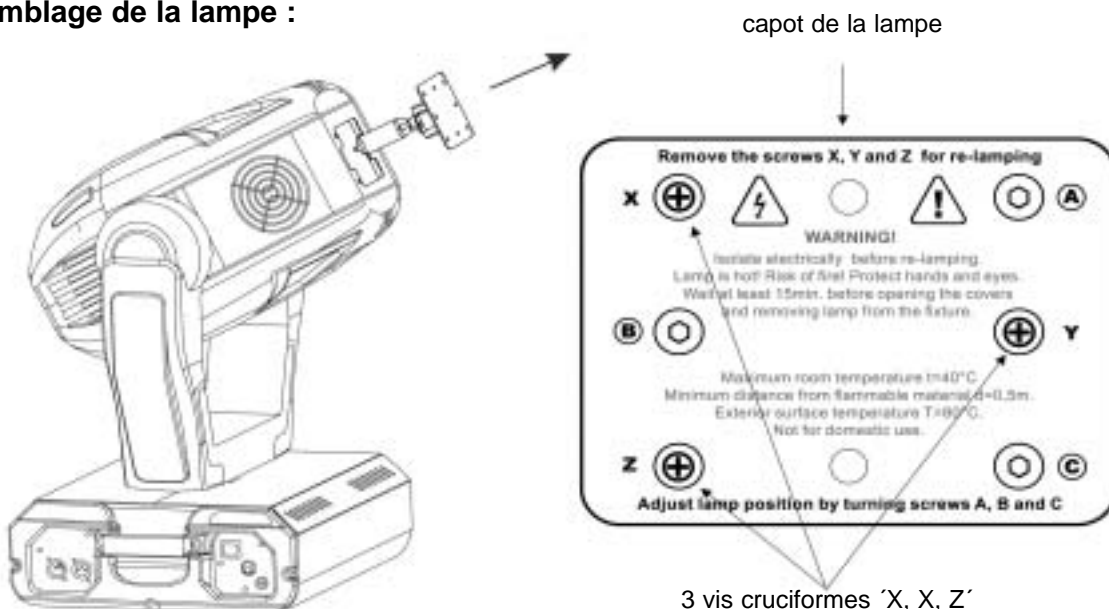
Eviter de toucher l'enveloppe en verre avec les doigts pendant la manipulation. Assurez-vous que la lampe est bien fixée dans la douille.

Replacer l'ensemble porte-lampe dans la tête et serrer les 3 vis.

Avant d'allumer la lampe, faire un 'reset' de l'écran 'Lati' (indication de la durée de vie de la lampe) dans le menu principal en appuyant sur les touches 'UP' et 'DOWN' et confirmer en appuyant sur 'enter'.

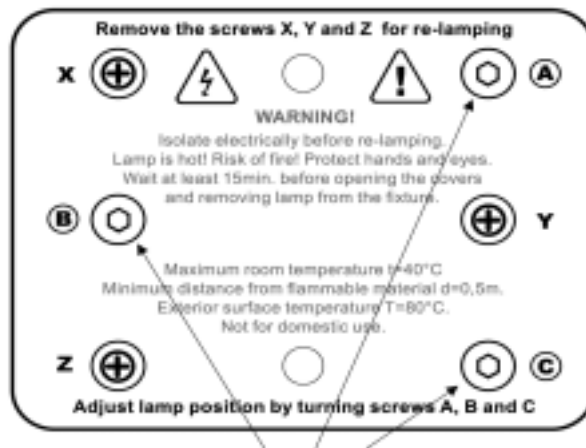
Régler la position de la lampe avec les vis A, B, C (voir réglage de la lampe).

Assemblage de la lampe :



Ne jamais mettre l'appareil sous tension avec des capots ouverts.

4.2. Réglage de la lampe :



3 vis de réglage 'A,B,C'

Le banc optique du SPOT 575XT est réglé d'origine, mais due aux différences entre les lampes, un réglage de la source lumineuse est nécessaire pour de meilleures performances.

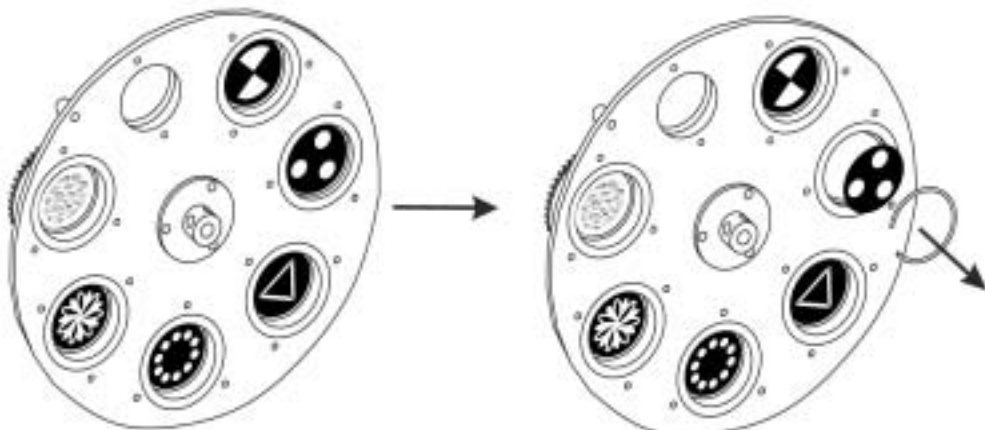
Allumer la lampe, ouvrir le Shutter et l'iris, ajuster l'intensité du Dimmer à 100 % et placer le faisceau de lumière sur une surface plane (mur). Centrer le 'point chaud' (la partie la plus claire du rayon de lumière) à l'aide des 3 vis de réglage : A, B et C. Tourner les vis l'une après l'autre d'un 1/4 de tour dans le sens des aiguilles d'une montre pour obtenir le point chaud au centre de l'image. Si vous ne parvenez pas à voir un point chaud, régler la lampe de façon à obtenir une lumière la plus uniforme possible.

4.3. Insertion ou changement des gobos rotatifs

DANGER !
Ne jamais intervenir à l'intérieur du projecteur quand celui-ci est encore sous tension.

Pour utiliser des gobos différents des standards, ou pour changer un gobo, ôter le capot supérieur de la tête en dévissant les 2 vis. Enlever le circlips à l'aide d'un outil approprié. Enlever l'ancien gobo et placer le nouveau. Remonter le circlips devant le gobo.

ATTENTION
Ne jamais dévisser les vis de maintien du porte-gobo rotatif, car les billes du roulement s'échapperaient.



4.4 Accrochage du projecteur :

DANGER : RISQUE D'INCENDIE!
Vérifier lors du montage qu'il n'y a pas de matériaux inflammables en contact avec le projecteur (distance minimale 0,5 m)!

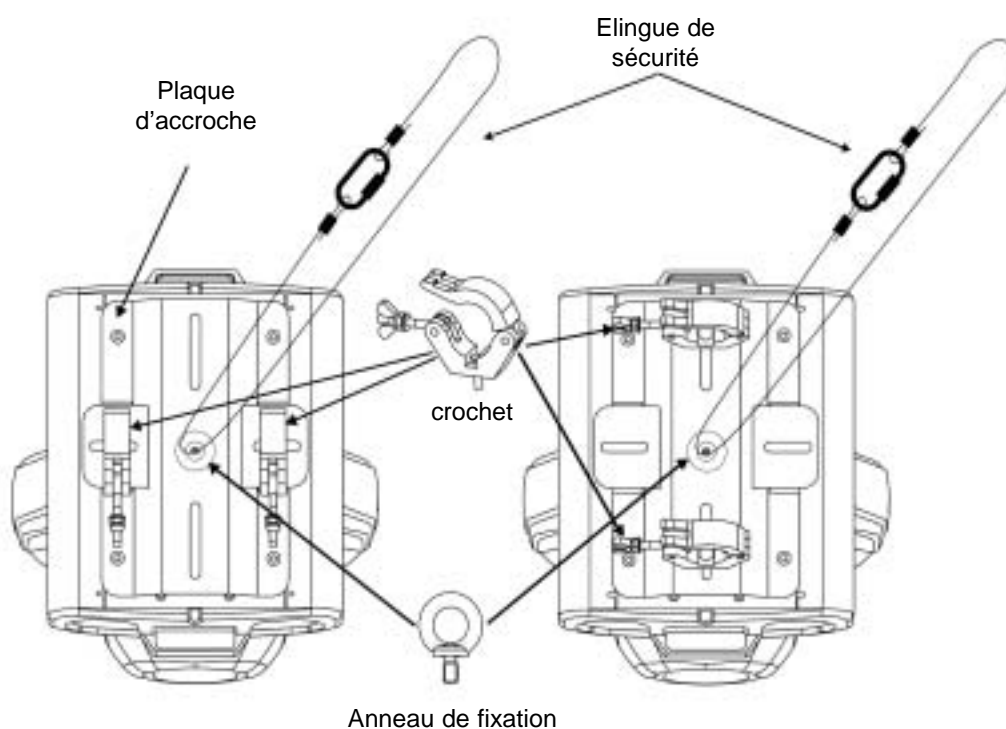
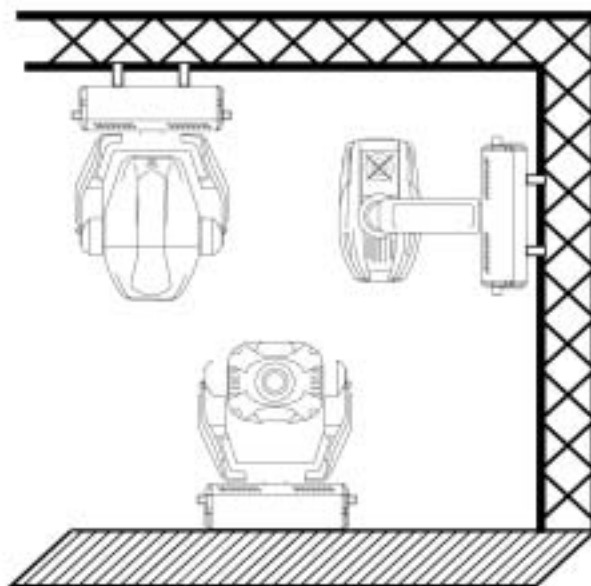
ATTENTION!
Installer le projecteur à l'aide de 2 crochets appropriés. Suivre les indications d'installation inscrites sous la base du projecteur.
Vérifier scrupuleusement que l'appareil est bien fixé. Assurez-vous que la structure est robuste et stable.

Le SPOT 575 XT peut être posé directement sur le sol ou être accroché dans toutes les positions sur la structure, sans altérer ses caractéristiques fonctionnelles (voir dessin).

La base du projecteur peut être placée de deux manières différentes. N'utiliser que des crochets de fixation avec des filetages M12.

Fixer la plaque d'accroche et un anneau de fixation (livrés avec l'appareil) sous la base (voir dessin ci-dessous).

Accrocher l'élingue de sécurité dans l'anneau en acier. L'élingue doit pouvoir supporter jusqu'à dix fois le poids du projecteur. Ne pas utiliser les poignées de transport pour la fixation.



4.5 Raccordement électrique :

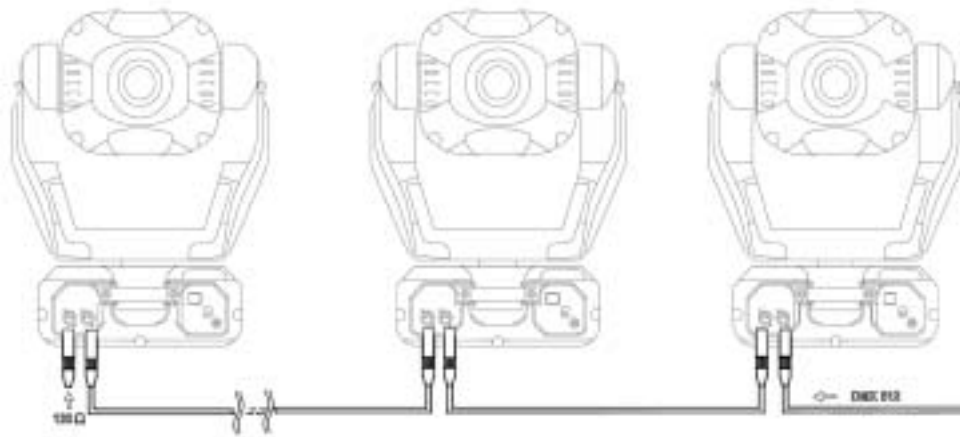
Raccorder l'appareil avec sa fiche au secteur, la terre doit toujours être reliée.

Plan de câblage des connexions :

Câbles	Contact	International
Marron	Phase	L
Bleu	Neutre	N
Jaune/vert	Terre	

4.6 Connexions DMX 512 et connexions entre les machines :

Les câbles ne doivent pas entrer en contact les uns avec les autres, sinon l'appareil ne fonctionnerait pas du tout ou de façon incorrecte.



N'utiliser que des câbles aux normes DMX 512 et des prises et connexions XLR 3 broches pour relier la console aux machines et les machines entre elles.

Plan de câblage des fiches XLR

Sortie DMX
Prise XLR



- 1- masse
- 2- signal (-)
- 3- signal (+)

Entrée DMX
Prise XLR



- 1- masse
- 2- signal (-)
- 3- signal (+)

Si vous utiliser un contrôleur standard, vous pouvez brancher la sortie de la console directement à l'entrée du premier appareil de la chaîne DMX. Si vous souhaitez brancher votre console équipée d'un autre type de XLR, vous devez utiliser un adaptateur.

Construire une chaîne DMX

Brancher la sortie DMX du premier appareil de la chaîne sur l'entrée du deuxième. Répéter l'opération jusqu'à ce que toutes les machines soient connectées.

Attention : à la fin de la chaîne DMX, la sortie du dernier appareil doit être équipée d'un bouchon. Souder à l'intérieur d'une fiche XLR 3 broches une résistance de 120Ω entre le signal (-) et le signal (+). Brancher ensuite le tout sur la sortie DMX de la dernière machine.

5. Protocole DMX

Canal 16 bit	Canal 8 bit	Valeur	Fonction	Type de commande
1	1	0-255	PAN Mouvement de PAN de 530°	Proportionnel
2	2	0-255	TILT Mouvement de TILT de 280°	Proportionnel
3		0-255	PAN réglage fin Réglage fin du mouvement de PAN	Proportionnel
4		0-255	TILT réglage fin Réglage fin du mouvement de TILT	Proportionnel
5	3	0 1-249 250-252 253-255	Vitesse des mouvements PAN/TILT Vitesse maximum (mode tracking) Vitesse de Max. Vers min. (mode vectoriel) Vitesse Max. pendant les changement de couleur ou de gobo Vitesse maximum, black out, sur mouvements PAN/TILT large ou changement de couleurs (mode vectoriel)	Pas à pas Proportionnel Pas à pas Pas à pas
6	4	0-127 128-139 140-229 230-239 240-255	Lampe on/off, reset, réglage du ventilateur Vitesse du ventilateur de max. Vers min. Allumage de la lampe, reset Pas de fonction Arrêt de la lampe après 3 sec. Pas de fonction	Proportionnel Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas
7	5	0 13 26 38 51 64 77 90 102 115 128-190 191-193 194-255	Roue de couleurs N° 1 Ouverture, blanc Bleu clair Rouge Bleu Vert clair Jaune Magenta Cyan Vert Orange Effet arc-en-ciel en avant de rapide vers lent Pas de rotation Effet arc-en-ciel en arrière de lent vers rapide	Proportionnel Proportionnel Proportionnel Proportionnel Proportionnel Proportionnel Proportionnel Proportionnel Proportionnel Proportionnel Proportionnel Proportionnel Pas à pas Proportionnel
		0-255	<i>Macro couleur (Cette fonction est activée par la valeur du canal 8 qui doit être comprise entre 128 et 255) - 64 différentes couleurs dans cet ordre: Blanc, Rose, Magenta, Rouge, Orange, Jaune, Vert, Cyan, Bleu, UV</i>	<i>Proportionnel</i>
8	6	0-11 12-23 24-35 36-47 48-59 60-71 72-83 84-95 96-107 108-119	Roue de couleurs N° 2 Blanc Rouge Foncé Bleu Foncé Rose Cyan Magenta Jaune Filtre correcteur 5600K Filtre correcteur 3200K Filtre UV	Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas

Canal 16 bit	Canal 8 bit	Valeur	Fonction	Type de commande
		120-127 128-255	Blanc Pas à pas Activation de la macro couleur sur le canal 7	Pas à pas
9	7	0	Prisme rotatif à 3 facettes, Macro prisme Ouvert (Pas de prisme)	Pas à pas
		1-63 64	Rotation en avant de rapide à lent Pas de rotation	Proportionnel Pas à pas
		64-127	Rotation en arrière de lent à rapide	Proportionnel
		128-255	Macros Prisme/gobo	
		128-135	Macro 1	Pas à pas
		136-143	Macro 2	Pas à pas
		144-151	Macro 3	Pas à pas
		152-159	Macro 4	Pas à pas
		192-199	Macro 5	Pas à pas
		200-207	Macro 6	Pas à pas
		208-215	Macro 7	Pas à pas
		216-223	Macro 8	Pas à pas
		224-231	Macro 9	Pas à pas
		232-239	Macro 10	Pas à pas
		240-247	Macro 11	Pas à pas
		248-255	Macro 12	Pas à pas
		160-167	Macro 13	Pas à pas
		168-175	Macro 14	Pas à pas
		176-183	Macro 15	Pas à pas
		184-191	Macro 16	Pas à pas
10	8	0-7	Gobos statiques Ouvert	Pas à pas
		8-15 16-23 24-31 32-39 40-47 48-55 56-63 64-71 72-79	Gobo 1 Gobo 2 Gobo 3 Gobo 4 Gobo 5 Gobo 6 Gobo 7 Gobo 8 Gobo 9	Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas
		80-223	Gobo tremblant à vitesse variable	
		80-95	Gobo 1	Pas à pas
		96-111	Gobo 2	Pas à pas
		112-127	Gobo 3	Pas à pas
		128-143	Gobo 4	Pas à pas
		144-159	Gobo 5	Pas à pas
		160-175	Gobo 6	Pas à pas
		176-191	Gobo 7	Pas à pas
		192-207	Gobo 8	Pas à pas
		208-223	Gobo 9	Pas à pas
		224-255	Rotation roue de gobos de lent à rapide	Proportionnel
11	9	0-31	Gobos rotatifs Ouvert (Pas de gobo)	Pas à pas
		32-63 64-95 96-127 128-159 160-191 192-223 224-255	Gobo rotatif 1 (métal) Gobo rotatif 2 (métal) Gobo rotatif 3 (métal) Gobo rotatif 4 (dichroïque) Gobo rotatif 5 (dichroïque) Gobo rotatif 6 (verre) Rotation roue de gobos rotatif à contre sens de lent à rapide	Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas Proportionnel

Canal 16 bit	Canall 8 bit	Valeur	Fonction	Type de commande
12	10	0-127 128-190 191-192 193-255	Indexage des gobos rotatifs et rotation de gobos Indexage des gobos Rotation des gobos en avant de lent à lent Pas de rotation Rotation des gobos en arrière de lent à rapide	Proportionnel Proportionnel Pas à pas Proportionnel
13	11	0 1-179 180-191 192-223 224-255	Iris Ouvert Ouverture max. vers Min. Fermé Effet de fermeture de lent vers rapide Effet d'ouverture de rapide vers lent	Pas à pas Proportionnel Pas à pas Proportionnel Proportionnel
14	12	0-85 86-170 171-225	Focus, Multistep Zoom Zoom de 15°- réglage de netteté - loin vers près Zoom de 18°-réglage de netteté - loin vers près Zoom de 22°-réglage de netteté - loin vers près	Proportionnel Proportionnel Proportionnel
15	13	0-31 32-63 64-95 96-127 128-159 160-191 192-223 224-255	Shutter, Strobe Volet fermé Pas de fonction (volet ouvert) Effet strobe de lent à rapide (Max 10 fsh/ s) Pas de fonction (volet ouvert) Effet d'impulsion en séquences Pas de fonction (volet ouvert) Effet aléatoire sur strobe de lent à rapide Pas de fonction (volet ouvert)	Pas à pas Pas à pas Proportionnel Pas à pas Proportionnel Pas à pas Proportionnel Pas à pas
16	14	0-255	Gradateur de lumière (Dimmer) Graduation de la lumière de sortie de 0 à 100%	Proportionnel

6. Adressage

Le panneau de commande situé sur la face avant du SPOT 575 XT vous permet d'assigner l'adresse DMX, défini comme le premier canal à partir duquel le SPOT 575 XT répondra au contrôleur. Si vous placez, par exemple, l'adresse sur le canal 5, le SPOT 575 XT utilisera les canaux de 5 à 20 pour son asservissement.

Veillez vous assurer que vous n'avez aucune superposition de canaux DMX afin de commander chaque SPOT 575 XT correctement et indépendamment de tout autre appareil de la ligne DMX. Si deux, trois ou plusieurs SPOT 575 XT ont la même adresse DMX, ils fonctionneront de la même façon.

Pour encoder une adresse DMX veuillez procéder de la façon suivante :

- 1) Brancher le SPOT 575 XT et attendre que l'appareil termine le 'Reset' ('rSt' clignote à l'affichage).
- 2) Appuyer sur la touche [MODE] pour accéder au menu principal. Naviguer dans le menu à l'aide des touches [UP] et [DOWN] jusqu'à ce que l'affichage indique 'A001'. Confirmer en appuyant sur la touche [ENTER], la lettre 'A' clignotera.
- 3) Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour choisir l'adresse désirée.
- 4) Confirmer en appuyant sur la touche [enter] ou annuler avec la touche [MODE]

Contrôle : Après avoir adressé tous les SPOT 575 XT, vous pouvez maintenant les piloter par l'intermédiaire de votre console d'éclairage.

Note : Dès que le SPOT 575 XT est allumé, il détecte automatiquement si un signal DMX 512 est reçu ou pas. S'il n'y a pas de signal reçu sur l'entrée DMX l'affichage se mettra à clignoter 'A001'.

Cette situation peut se produire si :

- La prise XLR 3 broches (câble avec le signal DMX provenant du contrôleur) n'est pas reliée à l'entrée du SPOT 575 XT
- Le contrôleur est éteint ou défectueux, si le câble ou le connecteur est défectueux ou si le câble DMX n'est pas branché correctement.

Note : Il est nécessaire de connecter un terminal en XLR 3 broches (avec une résistance de 120 ohms) sur la dernière machine de la ligne DMX, pour s'assurer une transmission correcte des données DMX.

7. Fonctions contrôlables à distance

7.1 Lampe

Le SPOT 575 XT utilise une lampe de type PHILIPS MSD 575, MSR 575/2 ou OSRAM HSR 575/2.

Un relais à l'intérieur du SPOT 575 XT vous permet de commander la mise en marche ou l'arrêt de la lampe, via le panneau de commande situé à l'avant, ou via votre console.

7.2 Mise en marche ou arrêt de la lampe par le panneau de commande.

- 1- Allumer le SPOT 575 XT et attendre que la machine termine son reset.
- 2- Appuyer sur la touche [MODE] pour accéder au menu principal. Naviguer dans le menu à l'aide des touches [UP] et [DOWN] jusqu'à ce que 'LAMPE' s'affiche. Confirmer appuyant sur la touche [ENTER].
3. Utiliser les touches [UP] et [DOWN] et choisir 'on' pour allumer la lampe et 'off' pour éteindre la lampe et appuyer sur la touche [enter] pour confirmer ou sur la touche [MODE] pour annuler.

Note : Il est important de savoir que les lampes à décharge sont de types amorçage à froid ; ce qui implique que les lampes doivent refroidir avant d'être réamorçées. Pour cette raison, vous devez attendre 5 minutes (à vitesse maximale du ventilateur) après avoir coupé la lampe avant de pouvoir la réamorcer. Si vous essayez d'allumer la lampe avant ces 5 minutes, le SPOT 575 XT stockera cette information et allumera la lampe quand le délai de 5 minutes sera expiré.

Le message 'HEAT' apparaîtra sur l'affichage du panneau de commande du SPOT 575 XT. Si l'allumage de la lampe échoue sept fois, 'LA.Er', apparaîtra sur l'affichage signifiant que la lampe pourrait être endommagée, absente ou qu'il pourrait y avoir un défaut sur l'amorceur ou le ballast.

7.3 Roue de Couleur

Le SPOT 575 XT comporte deux roues de couleurs à 10 positions - 9 couleurs dichroïques + le blanc. La roue n°1 peut être placée entre deux couleurs adjacentes dans n'importe quelle position. Il est aussi possible de faire tourner la roue n°1 en continu en variant la vitesse (l'effet d'arc-en-ciel dans les deux directions). La roue n°2 est pourvue quant à elle de filtres de température de couleurs (chaud '3200K' / froid '5600K') et de filtre UV. Grâce la fonction couleur macro, on peut obtenir 64 couleurs dans l'ordre suivant : blanc, rose, magenta, rouge, orange, jaune, vert, cyan, bleu, UV.

7.4 Roue de gobos statiques.

Cette roue est équipée de 9 gobos métal plus une position ouverte, elle a une rotation réglable de lent vers rapide et la fonction gobo tremblant.

7.5 Roue de gobos rotatifs.

La roue de gobos rotatifs est équipée de 3 gobos métal, 1 gobo verre et deux gobos dichroïques indexables et rotatifs dans les deux sens. Elle a une rotation continue du lent vers le rapide. Tous les gobos sont interchangeables.

7.6 Prisme rotatif à trois facettes

Prisme à trois facettes rotatif dans les deux directions à des vitesses variables intégré dans 16 macros

7.7 Iris, diaphragme.

Iris motorisé ajustable.

7.8 Focus multi-step zoom.

Le Focus motorisé permet une netteté de projection d'image dans différents angles, n'importe où sur une scène. Le zoom motorisé permet d'agrandir l'angle de sortie de 15°, 18°, ou 22°.

7.9 DIMMER / SHUTTER / STROBE.

La graduation lumineuse se fait de façon progressive de 0 à 100 %. Effet strobe 1 à 10 flashes seconde.

7.10 Ventilation.

Le SPOT 575 XT est refroidi par trois ventilateurs axiaux, deux dans la tête du projecteur et l'autre dans sa base. La vitesse du ventilateur (ainsi que le niveau du bruit) peut-être réduit en cas de nécessité.

Si une utilisation silencieuse est exigée, en actionnant sur le panneau de commande la fonction de 'FAnS', vous pourrez choisir parmi 5 vitesses de ventilateurs différentes :

1. 'HIGH'. Vitesse maximale des ventilateurs.

Le projecteur commute le ventilateur à sa vitesse maximale.

2. 'rEG'. Ajustement automatique de la vitesse du ventilateur.

Lorsque la température interne du projecteur dépasse un certain niveau, la vitesse du ventilateur est augmentée automatiquement pour contrôler la température. Ce peut se répéter plusieurs fois jusqu'à ce que la température retrouve un niveau approprié.

3 'LoOF' Vitesse du ventilateur faible/ extinction de la lampe.

La vitesse du ventilateur reste faible jusqu'à ce que la température intérieure dépasse le niveau maximum autorisé, le SPOT 575 XT éteindra alors automatiquement la lampe.

4. 'LoHI' Vitesse du ventilateur minimale/maximale.

Le ventilateur conserve la vitesse ajustée à condition que la température n'excède pas le maximum autorisé à l'intérieur de l'appareil, une fois atteinte, le SPOT 575 XT commute automatiquement la vitesse des ventilateurs du minimum vers le maximum.

5. 'Auto' Contrôle de la vitesse de ventilateur en continu par le DMX

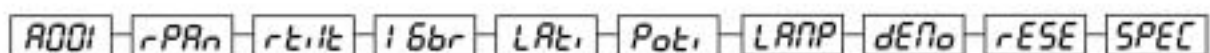
Ce mode est similaire au 'reG' sauf que le niveau de ventilation de départ est ajustable par signal DMX.

8. Panneau de commande

Le panneau de commande situé sur la face avant du SPOT 575 XT offre l'accès à plusieurs fonctions. Vous pouvez de façon très simple adresser la machine, lire le temps d'utilisation de la lampe ou du projecteur, allumer ou éteindre la lampe, faire tourner un show-test, faire une remise à zéro, utiliser des fonctions spéciales de mode manuel, de démo ou d'utilisation.

8.1 Fonctions principales

Le menu principal est accessible en appuyant sur la touche [MODE] jusqu'à ce que l'affichage montre le message 'A001' (ou l'adresse réellement stockée). Naviguer dans le menu en utilisant les touches [UP] et [DOWN] l'affichage montre l'un après l'autre les messages suivant : A001, rPAn, rTilt, 16br, LAti, Poti, LAMP, dEMo, rESE, SPEC. Appuyer sur la touche [ENTER] si vous souhaitez choisir l'une des fonctions proposées. Les fonctions sont décrites dans les cadres suivants et l'arborescence des fonctions est indiquée ci-dessous.



Adressage DMX 512

La lettre 'A' clignote ; utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour choisir l'adresse DMX voulue (de 001 à 497) pour confirmer, appuyer sur la touche [entrer] et pour annuler et retourner au menu principal appuyer sur la touche [MODE].

Inversement du PAN

Cette fonction vous permet d'inverser le mouvement de PAN, Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner 'on' si vous souhaitez activer cette fonction ou 'off' si vous souhaitez la désactiver. Pour confirmer appuyer sur la touche [entrer] et pour annuler et retourner au menu principal presser la touche [MODE].

Inversement du TILT

Cette fonction vous permet d'inverser le mouvement de TILT. Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner 'on' si vous souhaitez activer cette fonction ou 'off' si vous souhaitez la désactiver. Pour confirmer appuyer sur la touche [entrer] et pour annuler et retourner au menu principal presser la touche [MODE].

Précision du mouvement

Avec cette fonction, permet d'ajuster la résolution des mouvements de la lyre désirée de 8 ou 16 bit. Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner 'on' si vous souhaitez activer la haute définition de 16 bits ou 'off' si vous souhaitez seulement une résolution de 8 bit. Pour confirmer appuyer sur la touche [ENTER] et pour annuler et retourner au menu principal presser la touche [MODE].
Note : Si vous ajustez la résolution de 16 bit, le projecteur occupera 16 canaux DMX, si vous ajustez la résolution de 8 bit le projecteur occupera seulement 14 canaux DMX. Donc, veuillez vérifier votre protocole DMX, Svp.

Compteur de Lampe

Cette option permet de lire le nombre d'heures d'utilisation de la lampe en appuyant sur la touche [ENTER] ou [MODE] pour retourner au menu principal. Pour remettre le compteur à zéro, maintenez enfoncées les touches [UP] et [DOWN] et appuyez sur la touche [ENTER].

Temps d'utilisation

Cette Fonction permet de connaître le temps d'utilisation de votre SPOT 575 XT. Pour confirmer, appuyer sur la touche [entrer] et pour annuler et retourner au menu principal presser la touche [MODE].

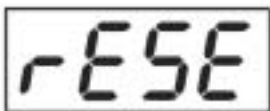
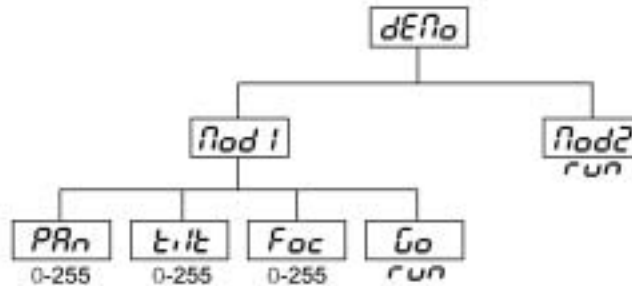
Allumer/ éteindre la lampe

Cette fonction permet d'allumer ou d'éteindre la lampe. Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner 'on' si vous souhaitez allumer la lampe ou 'off' si vous souhaitez éteindre la lampe. Pour confirmer, appuyer sur la touche [entrer] et pour annuler et retourner au menu principal presser la touche [MODE].



Séquences de démonstration.

Cette fonction permet de visualiser des séquences de démonstration spécifiques sans console externe. Cela vous montre différentes possibilités d'utilisation du SPOT 575 XT. Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner les différents modes de démonstration 'Mod1' et 'Mod2'. Le mode 'Mod1' est recommandé pour des projections murales sans mouvements de la lyre alors que le mode 'Mod2' utilise toutes les fonctions de l'appareil pour une démonstration complète des capacités de la lyre.



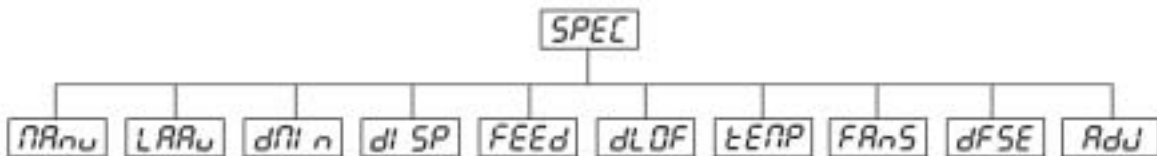
Fonction de remise à zéro

Cette fonction vous permet de remettre à zéro votre SPOT 575 XT pour qu'il retrouve son indexation standard d'origine. Pour confirmer, appuyer sur la touche [ENTER].

8.2 SPEC – fonctions spéciales



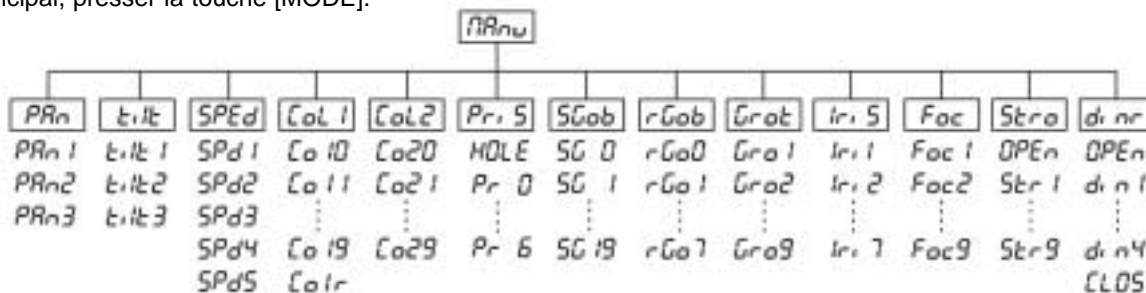
Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour naviguer dans le menu des fonctions spéciales. Pour confirmer, appuyer sur la touche [ENTER]





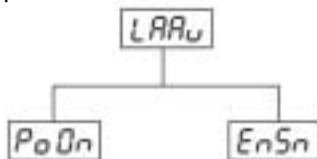
Contrôle manuel des effets.

Cette option vous permet de contrôler manuellement les effets du projecteur. Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner l'effet désiré. Appuyer sur la touche [entrer] pour confirmer et pour annuler et revenir au menu principal, presser la touche [MODE].



Allumer automatiquement la lampe

Ce menu permet d'allumer la lampe et d'allumer ou d'éteindre la détection de lampe par capteur.



Allumer automatiquement la lampe en allumant le projecteur

Cette fonction vous permet d'allumer la lampe automatiquement après avoir branché le projecteur. Appuyer sur les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner 'ON' pour allumer la lampe automatiquement après d'avoir mis l'appareil sous tension ou 'OFF' si vous ne voulez pas de cette fonction. Presser la touche [ENTER] pour confirmer ou la touche [MODE] pour annuler.



Activer ou désactiver le capteur de lampe.

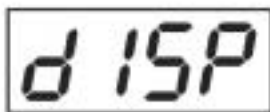
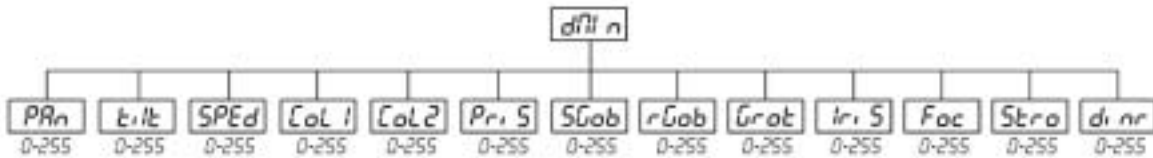
Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner la fonction 'ON' si vous souhaitez activer le capteur de la lampe, ou 'OFF' si vous ne souhaitez pas cette fonction. Appuyer ensuite sur [ENTER] pour confirmer ou sur [MODE] pour annuler et sortir de ce Menu. La programmation standard est sur 'ON'.

Important : La désactivation du capteur de la lampe est une intervention d'urgence. Elle ne s'applique que si le capteur est défectueux et que vous attendez la pièce détachée pour changer le capteur. Si le capteur est désactivé, le message d'erreur 'LAEr,SnErHEAt' n'apparaîtra pas (si la lampe est réamorçée avant 5 minutes après sa dernière extinction, seul le message 'HEAt' s'affichera). L'électronique tentera un allumage forcé de la lampe (même si elle est endommagée ou absente) ce qui peut endommager l'appareil.



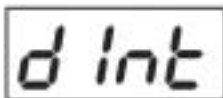
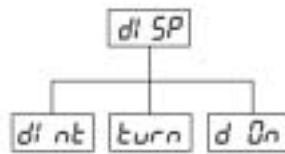
Valeurs DMX

Cette fonction permet de visualiser l'état des informations DMX reçues sur chaque canal du projecteur. Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner le canal choisi et appuyer sur la touche [ENTER] pour lire les valeurs reçues ou presser la touche [MODE] pour annuler et retourner au menu principal.



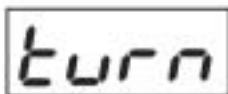
Réglage de l'afficheur

Cette fonction permet d'accéder aux paramètres de l'afficheur :



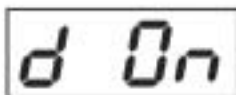
Intensité de l'afficheur.

Cette fonction permet de régler l'intensité lumineuse de l'afficheur de 20% à 100%. Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner l'intensité et appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer, pour annuler et retourner au menu principal presser la touche [MODE].



Rotation de l'afficheur.

Cette fonction permet une rotation du message inscrit dans l'afficheur de 180°. Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner 'Affichage normal' ou 'Rotation de l'affichage de 180°'. Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer, presser la touche [MODE] pour annuler et retourner au menu principal.



Afficheur - ON

Cette fonction permet de maintenir l'affichage visible ou d'autoriser l'extinction de celui-ci 2 minutes après la dernière intervention sur le clavier. Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner 'ON' pour un affichage permanent ou 'Off' pour une extinction après deux minutes. Appuyer sur la touche [ENTER], pour confirmer, presser la touche [MODE] pour annuler et retourner au menu principal.

PAN/TILT- Feedback:

Cette fonction permet de repositionner le projecteur sur sa lyre, quand celle-ci a été changée extérieurement, (par ex. pendant un choc). Appuyer sur les touches [UP]/[DOWN] pour sélectionner, 'ON' pour le repositionner correctement ou 'OFF' (sans fonction Feedback). Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer la sélection ou la touche MODE pour annuler l'opération.

Note : Si la fonction Feedback a été désactivée et que la position PAN/TILT a été altérée extérieurement puis que l'on réactive la fonction Feedback de nouveau, il est possible que l'appareil ne soit pas synchrone avec les infos DMX. Dans ce cas, faire un Reset de l'appareil pour synchroniser le projecteur.

Éteindre la lampe via le DMX :

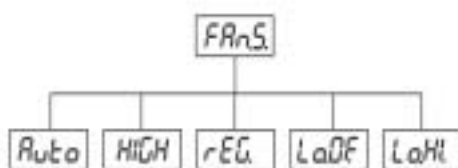
Cette fonction permet d'éteindre la lampe via le DMX. Appuyer sur les touches [UP]/[DOWN] pour sélectionner, 'ON' pour activer l'extinction de la lampe via DMX, ou 'OFF' si vous ne voulez pas éteindre la lampe via DMX. Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer la sélection ou sur la touche [MODE] pour annuler.

Température

L'affichage indique la température interne de l'appareil en degrés Celsius. Une température interne inférieure 80°C n'est pas critique. Une température de 80°C ou supérieure conduira la lampe à l'extinction. Assurez-vous que la température ambiante ne dépasse pas 40° C.

Contrôle de la vitesse du ventilateur

Cette fonction permet de sélectionner un des 5 modes de vitesse du ventilateur. Appuyer sur les touches [UP]/[DOWN] pour sélectionner 'Auto, HIGH, reG, LoOF, LoHI, '. Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer votre choix ou sur la touche [MODE] pour annuler.



Vitesse du ventilateur maximale

Le projecteur commute le ventilateur à sa vitesse maximale.

Ajustement automatique de la vitesse du ventilateur

Quand la température interne dépasse une certaine valeur, la vitesse du ventilateur augmente automatiquement pour réguler la température. Cette procédure peut être répétée jusqu'à ce que la température interne redevienne correcte..



Vitesse du ventilateur bas / Extinction de la lampe

La vitesse du ventilateur reste faible tant que la température interne ne dépasse pas le maximum autorisé. Si la température excède, le projecteur éteindra la lampe automatiquement.



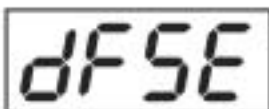
Vitesse du ventilateur bas / max.

La vitesse du ventilateur faible tant que la température interne ne dépasse pas le maximum autorisé. Si la température excède, le projecteur commutera le ventilateur à sa vitesse maximale.



Contrôle continu de la vitesse du ventilateur sans valeur DMX

Ce mode est identique au Mode 'reG' à la différence que la vitesse initiale du ventilateur ne peut-être ajustée au travers du signal DMX.



Valeurs par défaut

Appuyer sur la touche [ENTER] pour remettre les données individuelles du projecteur sur leurs valeurs prédéterminées à l'usine. L'afficheur indiquera 'rSt'.

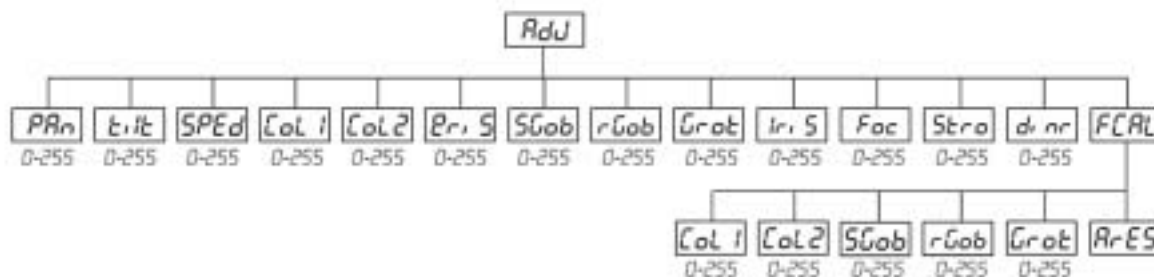
Veillez vous reporter aux valeurs indiquées dans le tableau ci-dessous.

Fonction	Affichage	Valeurs par défaut
Inversion de PAN	rPAN	On OFF
Inversion de TILT	rtilt	On OFF
Résolution des mouvements	16br	On OFF
Allumage de la lampe après mise en route du proj.	POOn	On OFF
Activer /désactiver le senseur de lampe	EnSn	On OFF
Activer l'afficheur	d On	On OFF
Intensité de l'afficheur	d Int	20 40 60 80 100
Inversion de l'affichage	turn	turn urng
PAN/TILT	FEEd	On OFF
Extinction de la lampe par DMX	dLOF	On OFF
Vitesse des ventilateurs	FAnS	Auto HIGH rEG LoDF LoHI



Indexation des roues de couleurs, de gobos et d'effets

Cette fonction permet d'indexer le positionnement correct/standard des différentes roues de couleurs, de gobos et d'effets. Appuyer sur les touches [UP]/[DOWN] pour dérouler le menu de l'afficheur indiquant les différentes fonctions: 'PAn, TILT, SPED, Col1, Col2, PriS, SGob, rGob, Grot, IriS, Foc, Stro, dimr, FCAL'. Ces fonctions permettent d'ajuster l'indexage des fonctions sur les positions désirées (entre 0 et 255). Après avoir sélectionné les paramètres à indexer, utiliser la dernière fonction 'FCAL' (Indexation des paramètres)



1. Indexation des paramètres via le panneau de commande

Appuyer sur les touches [ENTER] puis [UP] et [DOWN] pour afficher les messages : 'Col1, Col2, SGob, rGob, Grot' pour un calibrage très fin. Presser la touche [ENTER] pour sélectionner la fonction désirée. Presser les touches [UP]/[DOWN] pour ajuster les valeurs de 0 à 255. Presser la touche [ENTER] pour confirmer le paramètre choisi ou la touche MODE pour l'annuler. Cette procédure peut être répétée pour chaque paramètre à indexer. Après avoir ajusté les positions, utiliser la fonction 'ArES' pour mémoriser les nouvelles indexations dans l'Eeprom et pour réinitialiser la machine. Une fois le RESET terminé, l'affichage indiquera 'FCAL'. Appuyer sur la touche [ENTER] pour répéter l'indexation ou la touche [MODE] pour retourner au menu 'AdJ'.

2. Indexation des paramètres via la console DMX

Appuyer sur les touches [ENTER] puis [UP] et [DOWN] pour afficher les messages : 'Col1, Col2, SGob, rGob, Grot'. Presser la touche [ENTER] pour sélectionner la fonction désirée. Vous pouvez maintenant calibrer les roues de couleurs 1 et 2, de gobos statiques et de gobos rotatifs via votre contrôleur. Le protocole de calibrage est décrit comme suit :

Protocole de variation DMX

Canaux DMX	Fonction	
1	Couleur 1	Variation de 0 à 255
2	Couleur 2	Variation de 0 à 255
3	Gobo statique	Variation de 0 à 255
4	Gobo rotatif	Variation de 0 à 255
5	Rotation de gobo	Variation de 0 à 255
6	Pas de fonction	
7	Couleur 1	Protocole Standard
8	Couleur 2	Protocole Standard
9	Prisme	Protocole Standard
10	Gobos statiques	Protocole Standard
11	Gobos rotatif	Protocole Standard
12	Rotation de gobos	Protocole Standard
13	Iris	Protocole Standard
14	Focus	Protocole Standard
15	Strobe	Protocole Standard
16	Dimmer	Protocole Standard

Après avoir calibré les positions, confirmer en appuyant sur [ENTER] ou annuler avec [MODE] et utiliser la fonction 'ArES' pour mémoriser les nouvelles indexations dans l'Eprom et pour réinitialiser l'appareil.

9. Avis d'erreur et d'information

HEAt :

Cet avis apparaît si vous avez essayé d'allumer la lampe pendant les 5 minutes après l'extinction de la lampe (la lampe est trop chaude). Ce message apparaît si la lampe ne s'allume pas après un délai de 28 secondes. Si la tentative a échoué, le SPOT 575 XT mémorisera cette information et allumera la lampe automatiquement après les 5 minutes.

Attention : Ce message n'apparaît pas si la fonction senseur de la lampe ('EnSn ') est désactivée .

LAEr :

Après 7 tentatives infructueuses pour allumer la lampe, l'affichage indiquera le message d'alerte : 'LAEr'. Cet avis indique que la lampe peut être défectueuse, qu'il n'y a pas de lampe ou que la température interne est trop élevée (p. ex. Quand la température ambiante dépasse 40° C), que l'amorceur ou ballast est défectueux. Veuillez mettre ou remplacer la lampe, contrôler la température ambiante ou contacter votre revendeur si la lampe n'est pas en cause.

Attention : Ce message n'apparaît pas si la fonction senseur de la lampe ('EnSn ') est désactivée .

Fan :

Ce message s'affiche lorsqu'il y a une surchauffe interne de la machine entraînant une extinction de la lampe. Ce message apparaîtra sur l'afficheur si le mode des vitesses des ventilateurs 'LOOF' a été activé.

MbEr :

Ce message indique un problème de communication électronique entre la carte principale et l'unité de contrôle.

CIer : (Erreur à la roue de couleurs 1).

Ce message indique qu'il y a, soit des erreurs de capteur magnétique (la photodiode est défectueuse ou l'aimant magnétique manque), soit une défaillance du moteur pas à pas (ou le circuit respectif sur la carte électronique principale). La roue de couleurs 1 n'est pas en position correcte.

C2Er : (Erreur à la roue de couleurs 2).

Ce message indique qu'il y a, soit des erreurs de capteur magnétique (la photodiode est défectueuse ou l'aimant magnétique manque), soit une défaillance du moteur pas à pas (ou le circuit respectif sur la carte électronique principale). La roue de couleurs 2 n'est pas en position correcte.

rGEr : (Erreur sur la roue de gobos rotatifs).

Ce message apparaît s'il y a, soit des erreurs de capteur magnétique (la photodiode est défectueuse ou l'aimant magnétique manque), soit une défaillance du moteur pas à pas (ou le circuit respectif sur la carte électronique principale). La roue de gobos rotatifs n'est pas en position correcte.

IGEr : (Erreur sur les gobos rotatifs).

Ce message apparaît s'il y a, soit des erreurs de capteur magnétique (la photodiode est défectueuse ou l'aimant magnétique manque), soit une défaillance du moteur pas à pas (ou le circuit respectif sur la carte électronique principale). Les gobos rotatifs ne sont pas en position correcte.

SGEr : (Erreur sur la roue de gobos statiques).

Ce message apparaît s'il y a, soit des erreurs de capteur magnétique (la photodiode est défectueuse ou l'aimant magnétique manque), soit une défaillance du moteur pas à pas (ou le circuit respectif sur la carte électronique principale). La roue de gobos statiques n'est pas en position correcte.

PrEr : (Erreur sur le prisme).

Ce message apparaît s'il y a, soit des erreurs de capteur magnétique (la photodiode est défectueuse ou l'aimant magnétique manque), soit une défaillance du moteur pas à pas (ou le circuit respectif sur la carte électronique principale). Le prisme rotatif n'est pas en position correcte.

FtEr :

Cet avis indique que la température interne maximum autorisée a été atteinte (par ex. Quand la température ambiante dépasse 40° C), le relais à l'intérieur du projecteur a coupé la lampe. Ce message sera affiché jusqu'à ce que la température redescende à un niveau acceptable. Ensuite, le message 'HEAt' sera affiché indiquant que la lampe est trop chaude.

SnEr :

Cet avis indique que la diode photoélectrique du capteur d'allumage de la lampe est défectueuse. Veuillez contacter votre revendeur.

Attention : Ce message n'apparaît pas si la fonction senseur de la lampe ('EnSn') est désactivée.

PoEr :

Cet avis indique que l'appareil a été déconnecté brièvement du réseau électrique général.

PAEr : (Erreur sur le mouvement PAN des bras rotatifs).

Ce message apparaît si la tête du projecteur n'est pas en position correcte. Il y a, soit des erreurs de capteur magnétique (la photodiode est défectueuse ou l'aimant magnétique est absent), soit une défaillance du moteur pas à pas (ou le circuit Driver respectif sur la carte électronique principale). La lyre n'est pas en position correcte.

tiEr : (Erreur sur le mouvement TILT de la tête)

Ce message indique que la tête du projecteur n'est pas à la position correcte. Vérifier qu'il y a, soit des erreurs de capteur magnétique (la photodiode est défectueuse ou l'aimant magnétique est absent), soit une défaillance du moteur pas à pas (ou le circuit Driver respectif sur la carte électronique principale). La lyre n'est pas en position correcte.

FrEr :

Ce message indique que la tension d'alimentation n'est pas standard de 50 ou 60 Hz.

10. Caractéristiques techniques

Alimentation :

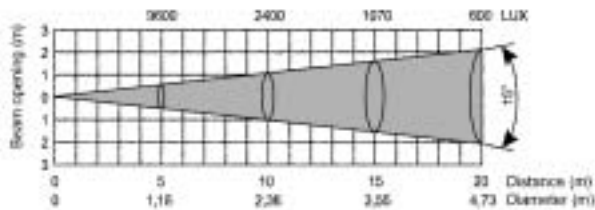
Modèle EU :	208/230/240 V, 50/60 Hz ~
Fusible:	T 5A @ 230 V
Consommation :	900 VA
Lampe :	OSRAM HSR 575/2 95V/575W GX-9,5 ou PHILIPS MSR 575/2 95V/575 W GX-9,5 ou MSD 575 95V/575W GX-9,5

Système optique :

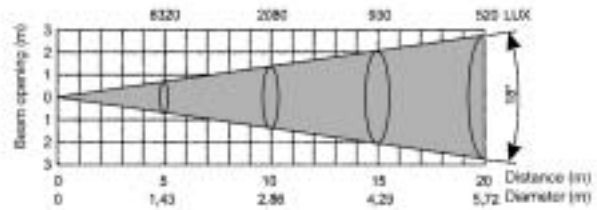
- Miroir parabolique pour une optimisation du faisceau lumineux à angle de sortie ajustable entre 15°, 18°, 22°.
- Toutes les lentilles utilisées sont traitées avec une couche anti-reflet.

Valeurs d'éclairage :

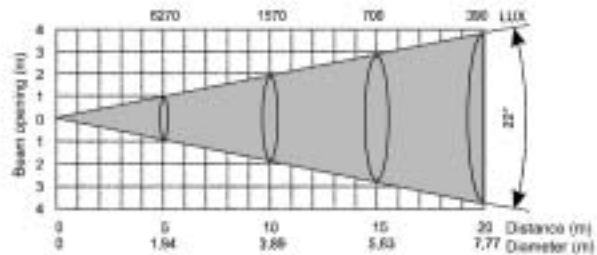
Angle de sortie 15°



Angle de sortie 18°



Angle de sortie 22°



Couleurs :

Roue de couleurs 1 :

- 9 filtres dichroïques plus un blanc, rotation de la roue de couleurs dans les deux sens.

Roue de couleurs 2 :

- 6 filtres dichroïques de couleurs, 2 filtres correcteur de températures 3200K et 5600K, 1 filtre UV plus un blanc.

Gobos statiques :

- 9 gobos statiques en métal plus une position ouverte.
- Rotation de la roue de gobos statiques dans les deux sens.

Gobos Rotatifs :

- 6 gobos interchangeables plus une position ouverte : 3 en métal, 1 en verre, 2 gobos en filtres dichroïques et tous rotatifs dans les deux sens, vitesse variable.
- Indexation des gobos
- Roue de gobos rotative dans les deux sens.
- Taille de gobos : externe : 27 mm. Taille d'image : 23 mm.

Stroboscope :

- Effet stroboscopique à vitesse variable de 1 à 10 flashes par seconde

Dimmer :

- Intensité lumineuse progressive de 0 à 100 %

Prisme :

- Prisme à trois facettes rotatif dans les deux sens, vitesse variable.

Focus :

- Piloté par DMX
- Zoom motorisé, ajustement de l'angle du faisceau sur 15°, 18° ou 22°

Iris :

- Iris motorisé (réglage pas à pas) pour différents diamètres du faisceau de sortie.

Effets :

- 16 macros associant les gobos et le prime.
- 9 effets de gobos tremblants, vitesse variable.
- Effet d'impulsion lumineuse à l'iris préprogrammé.

Moteur :

- 16 moteurs pas à pas contrôlés par microprocesseur.

Electronique :

- Panneau de contrôle à affichage digital 4 caractères.
- Visualisation des temps d'utilisation, des durées de lampe, des températures, des valeurs DMX, etc.
- Détecteur électronique de symptôme d'erreurs interne.
- Mise en marche ou extinction de la lampe à distance par le signal DMX.
- Séquence de démo interne pour démonstration de toutes les fonctions.
- Black-out de la sortie lumineuse sur les déplacements de la lyre, sur les changements de couleurs ou gobos.
- Ventilateur silencieux à vitesse contrôlable à distance.
- Fusible thermique auto-réamorçable.
- Entrée digitale DMX 512
- 16 Canaux de contrôle:
 - Canal de contrôle 1 : Mouvement pivotant (PAN)
 - Canal de contrôle 2 : Mouvement basculant (TILT)
 - Canal de contrôle 3 : PAN fine 16 bit
 - Canal de contrôle 4 : TILT fine 16bit
 - Canal de contrôle 5 : Vitesse du mouvement PAN/TILT
 - Canal de contrôle 6 : Vitesse du ventilateur, lampe ON/Off, reset
 - Canal de contrôle 7 : Couleur n°1
 - Canal de contrôle 8 : Couleur n°2
 - Canal de contrôle 9 : Rotation du prisme et macro prisme/gobo
 - Canal de contrôle 10 : Gobos statiques
 - Canal de contrôle 11 : Gobos rotatifs
 - Canal de contrôle 12 : Rotation des gobos et indexations
 - Canal de contrôle 13 : Iris
 - Canal de contrôle 14 : Zoom / Focus
 - Canal de contrôle 15 : Shutter, Strobe
 - Canal de contrôle 16 : Gradateur / Dimmer

PAN/TILT :

- Mouvement PAN de 530°
- Mouvement TILT de 280°
- Résolution en 8 ou 16 bit du mouvement PAN/TILT
- Correction automatique de la position PAN/TILT
- Mouvement PAN maximal 530° en 2,65 s
- Mouvement TILT maximal 280° en 1,68 s

Accrochages :

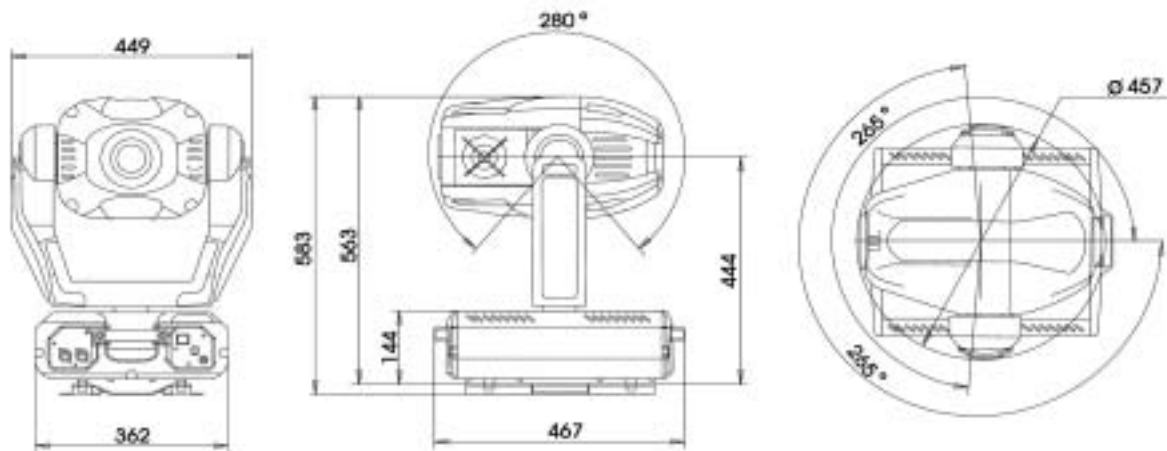
- Posé sur le sol
- Monté horizontalement ou verticalement avec deux crochets
- Deux orientations d'accroche sur structures possibles
- Anneau de fixation pour élingue de sécurité fourni

Températures

- Température ambiante maximale, t_a : 40° C
- Température du boîtier Maximale, t_B : 80° C

Dimensions et poids :

- Longueur de la surface de base (avec poignées) : 467 mm
- Largeur de la suspension : 449 mm
- Hauteur (tête horizontale) : 583 mm
- Poids (net) : 32 kg
- Poids (emballage) : 37 kg



11. Nettoyage et maintenance

Il est impératif de maintenir le projecteur propre. La poussière, les saletés et les résidus de machines à fumée ne doivent pas pénétrer ou même se poser sur l'appareil. La qualité lumineuse s'en verrait nettement détériorée. Un nettoyage régulier prolonge la durée de vie de votre projecteur en préservant sa fiabilité. Un chiffon doux non-pelucreux et un nettoyant pour vitre quelconque s'avère parfaitement efficace. Attention : Ne pas utiliser de solvant ou d'alcool.

Danger !
Débrancher du secteur avant toute manipulation.

Le nettoyage régulier de la lentille du projecteur est absolument nécessaire, les impuretés, la poussière ainsi que les résidus de liquides à fumée formant un dépôt, ils diminuent considérablement l'intensité lumineuse. Les ventilateurs nécessitent un nettoyage mensuel.

Les gobos se nettoient avec une brosse douce. Nettoyer l'intérieur du projecteur au moins une fois par an avec un aspirateur ou un jet d'air pas trop puissant.

Les verres colorés dichroïques, la roue de gobo et les lentilles internes doivent être nettoyés une fois par mois. Pour assurer un parfait fonctionnement de la roue de gobos, il est recommandé de la lubrifier tous les six mois. Attention à ne pas trop mettre d'huile pour qu'elle ne coule pas sur la roue quand elle va fonctionner.

Remplacer le fusible

Une lampe défectueuse peut entraîner la destruction du fusible. Toujours remplacer un fusible par un autre de calibre identique.

Avant le remplacement du fusible, débrancher l'appareil.

Procédure :

- 1: Dévisser le porte-fusible au dos de l'appareil avec un tournevis (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) et le retirer du boîtier.
- 2: Retirer le fusible défectueux du porte-fusible.
- 3: Installer le nouveau fusible dans le porte-fusible.
- 4: Remettre le porte-fusible dans le boîtier et visser-le.

12. Annexe

Si vous suivez les instructions de ce mode d'emploi, nous vous garantissons que cet appareil vous donnera longtemps beaucoup de satisfaction.

Pour toute question ou commentaire, n'hésitez pas à nous contacter.

Note : Tous les droits, traduction incluse, sont réservés.

Aucune partie de ce mode d'emploi ne doit pas être reproduite ou modifiée sans autorisation de l'éditeur.

Attention ! Les données imprimées dans ce mode d'emploi sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.

Version 1,0