

**i**

**SPOT 150**

**coemar**

manuale  
di istruzioni  
instructions  
manual

1<sup>^</sup> edizione, agosto 2001  
1<sup>st</sup> edition, august 2001

# *i*SPOT 150

numero di serie/serial number

---

data di acquisto/date of purchase

---

fornitore/retailer

---

indirizzo/address

---

cap/città/suburb

---

provincia/capital city

---

stato/state

---

tel./fax/

---

Prendete nota, nello spazio apposito, dei dati relativi al modello e al rivenditore del vostro **i**SPOT 150: in caso di richiesta di informazioni, pezzi di ricambio, servizi di riparazione o altro ci permetteranno di assistervi con la massima rapidità e precisione.

Please note in the space provided above the relative service information of the model and the retailer from whom you purchased your **i**SPOT 150: This information will assist us in providing spare parts, repairs or in answering any technical enquiries with the utmost speed and accuracy.

**ATTENZIONE:** la sicurezza dell'apparecchio è garantita solo con l'uso appropriato delle presenti istruzioni, pertanto è necessario conservarle.

**WARNING:** the security of the fixture is granted only if these instructions are strictly followed; therefore it is absolutely necessary to keep this manual.

# Indice

1. Imballo
2. Trasporto
3. Importanti informazioni di sicurezza
4. Lampada: installazione e sostituzione
5. Tensione e frequenza di funzionamento
6. Fissaggio meccanico
7. Connessione alla rete elettrica
8. Connessione di segnale
  - 8.1. Per funzionamento automatico "solo"
  - 8.2. Per funzionamento con segnale DMX 512
  - 8.3. Per funzionamento di più *i*SPOT 150 sincronizzati senza segnale DMX
  - 8.4. Per funzionamento di più *i*SPOT 150 sincronizzati controllati da un mixer DMX a 6 canali
9. Alimentazione
10. Funzioni del pannello display
  - 10.1. Modo di funzionamento "Mode"
  - 10.2. Settaggi funzionali "Func"
  - 10.3. Misure e test "MEAS"
  - 10.4. Guida rapida al menu di navigazione
  - 10.5. Conteggio veloce
11. Settaggio di *i*SPOT 150 per funzionamento automatico "solo"
12. Settaggio di *i*SPOT 150 per funzionamento con segnale DMX 512
  - 12.1. Indirizzo DMX 512
  - 12.2. Funzionamento in relazione al comando DMX
13. Settaggio di più *i*SPOT 150 per funzionamento sincronizzato senza segnale DMX
  - 13.1. Proiettore "Master"
  - 13.2. Proiettori "Slave"
14. Settaggio di più *i*SPOT 150 per funzionamento sincronizzato controllati da un mixer DMX a 6 canali
15. Come registrare i programmi della memoria interna di *i*SPOT 150
  - 15.1. Indirizzi
  - 15.2. Canali DMX dedicati alla registrazione
  - 15.3. Esempio di registrazione di programmi e memorie
16. Allineamento della lampada nel sistema ottico
17. Accensione di *i*SPOT 150 senza il movimento
18. Reset del contaore
19. Dispositivi di ritorno in posizione automatica
20. Intercambiabilità dei gobos
21. Variazione della tensione e frequenza di funzionamento (Riservato ai tecnici)
  - 21.1. Selezione della tensione sull'autotrasformatore
  - 21.2. Selezione della frequenza sull'alimentatore di *i*SPOT 150
22. Protezione termica
23. Manutenzione
24. Allineamento elettronico dei motori
25. Messaggi di errore
26. Parti di ricambio

Complimenti per aver acquistato un prodotto **coemar**, vi siete assicurati un proiettore della massima qualità, nei componenti e nella tecnologia. Vi rinnoviamo l'invito a compilare per tempo e correttamente i dati da riportare alla pagina precedente: per qualsiasi richiesta di informazioni o di servizi (sia in caso di problemi intervenuti durante l'installazione che in seguito), consentiranno infatti, un intervento rapido ed efficace del centro assistenza **coemar** al quale potete rivolgervi con assoluta fiducia.

## 1. Imballo

Attenendovi alle istruzioni e modalità d'utilizzo indicate in questo manuale vi assicurerete il massimo rendimento del prodotto per anni.

Aprire l'imballaggio ed assicuratevi che nessuna parte dell'apparecchio abbia subito danni durante il trasporto. In caso di danni al prodotto, contattate immediatamente spedizioniere e fornitore tramite telefono o fax, preannunciando l'invio di una lettera raccomandata.

### **packing list**

Assicuratevi che l'imballo contenga:

**1** *i*SPOT 150

**1** manuale d'istruzioni

**1** fusibile 5 AT (per collegamento a 115V o 3A T per collegamento a 230V)

## 2. Trasporto

Il trasporto di *i*SPOT 150 deve essere effettuato utilizzando l'imballo originale, il baule (flight case) di produzione **coemar** o similari. Durante il trasporto, il baule o l'imballo devono assolutamente consentire il bloccaggio efficace dei movimenti articolati di *i*SPOT 150. Non usare le necessarie precauzioni potrebbe danneggiare irrimediabilmente l'apparecchio.

### 3. Importanti informazioni di sicurezza

#### Prevenzione degli incendi:

1. **ISPOT** 150 utilizza una lampada Philips CDM-SA/T 150W o equivalenti; l'uso di una lampada differente potrebbe essere rischioso e causa dell'annullamento della garanzia.
2. Non installate mai l'apparecchio su superfici infiammabili.
3. La distanza minima dal materiale infiammabile deve essere: 0,5 m.
4. La distanza minima dal primo possibile soggetto illuminabile deve essere: 2 m.
5. Sostituite i fusibili danneggiati solo con identici per dimensioni e valore, se necessario consultate lo schema di collegamento.
6. Collegate il proiettore ad una rete elettrica protetta da interruttore magnetotermico.

#### Prevenzione di scosse elettriche:

1. 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.
2. Per la connessione alla rete elettrica attenetevi scrupolosamente al paragrafo 7 del presente manuale.
3. Il livello tecnologico di **ISPOT** 150, necessita di personale specializzato per qualsiasi tipo d'intervento; rivolgetevi ai centri assistenza autorizzati **coemar**.
4. Una buona connessione di terra è essenziale per il corretto funzionamento.  
Non collegate mai l'apparecchio senza il contatto di terra.
5. Non installate mai l'apparecchio esposto alla pioggia o in ambienti ad alta umidità o senza flusso d'aria costante.

#### Protezione alle radiazioni dei raggi ultravioletti:

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

#### Sicurezza:

1. Installate sempre il proiettore con viti, ganci o altri supporti, in grado di sostenerne il peso.
2. Utilizzate un secondo fissaggio di sicurezza con catene o corda di acciaio che sostenga il peso in caso di cedimento del sostegno principale.
3. Le superfici esterne dell'apparecchio, in alcuni punti, possono raggiungere la temperatura di 80°C, non toccatele mai prima che siano passati almeno 10 minuti dallo spegnimento della lampada.
4. Non installate mai l'apparecchio in posizioni dove estranei possano venire a contatto senza conoscere le presenti istruzioni di sicurezza.
5. Sostituite sempre la lampada se notate deformazioni o danneggiamenti.
6. Non installate mai l'apparecchio in locali dove non esiste flusso d'aria costante; la temperatura ambiente non deve essere superiore a 35°C.
7. La lampada calda potrebbe esplodere, attendete sempre almeno 10 minuti dopo lo spegnimento prima di procedere alla sostituzione o rimozione.  
Utilizzate sempre protezioni per le mani prima di cambiare la lampada.

#### Grado di protezione contro penetrazione di corpi solidi e liquidi:

1. Il proiettore rientra nella classificazione di apparecchio ordinario, il suo grado di protezione contro la penetrazione di corpi solidi e liquidi è IP 20.

## 4. Lampada: Installazione e sostituzione

**i**SPOT 150 utilizza una lampada Philips CDM-SA/T 150W, mastercolour o equivalenti.

La lampada è disponibile presso la rete di vendita **coemar**:

<b>coemar code</b>	<b>105500</b>
potenza	150 w
flusso luminoso	12.900 lm
temperatura di colore	4.200° K
base	G 12
durata approssimativa	6000 ore

### Attenzione

Togliete tensione prima di aprire l'apparecchio.

Nelle parti interne del proiettore, la temperatura può raggiungere 150° 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.

La lampada CDM è del tipo a vapori di mercurio, a scarica e deve essere maneggiata con molta cura; funziona ad alta pressione interna ed esiste un piccolo rischio di esplosione se la lampada viene utilizzata oltre la sua durata massima.

Si consiglia quindi di sostituire la lampada trascorso il periodo indicato.

### montaggio della lampada

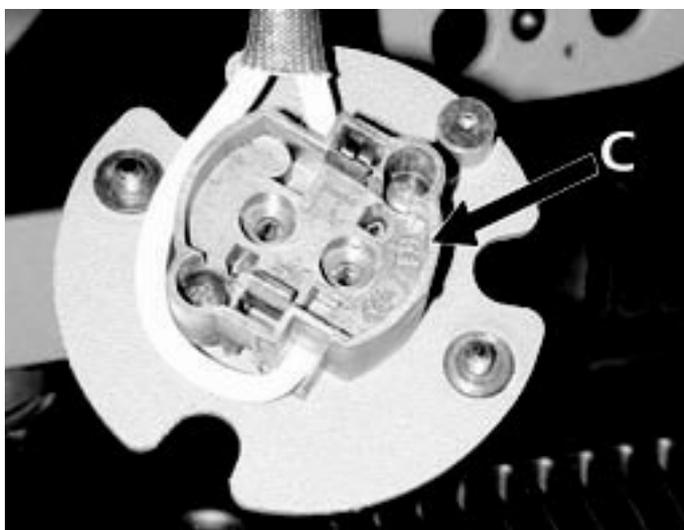
1) Con un giravite a croce svitate le 2 viti (A) di fissaggio del blocco portalamпада, poste sul retro del corpo proiettore.



2) Estraete il blocco portalamпада (B).



3) Localizzate il portalamпада (C)



## Italiano

- 4) Inserite la lampada. La lampada usata è in vetro di quarzo e deve essere maneggiata con molta cura; attenetevi scrupolosamente alle istruzioni incluse nell'imballo della lampada. Non toccate direttamente il vetro, usate l'involucro di polietilene accluso nella scatola. Il portalamпада G 12 è simmetrico e la sua costruzione meccanica, di precisione. **NON FATE MAI FORZA** sul vetro; in caso di difficoltà ruotate la lampada e provate di nuovo.



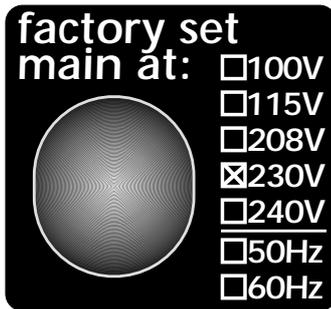
- 5) Inserite il blocco portalamпада (**B**) nella sua posizione originaria e riavvitate le due viti (**A**) tolte precedentemente.



**Attenzione:** raccomandiamo di effettuare l'allineamento della lampada del sistema ottico per ottenere il massimo rendimento luminoso e non surriscaldare i filtri dicroici all'interno dell'apparecchio; riferitevi al paragrafo 16 "Allineamento della lampada nel sistema ottico" per le istruzioni operative.

## 5. Tensione e frequenza di funzionamento

Il proiettore può funzionare ad una tensione di 100, 115, 208, 230 o 240V a 50 o 60 Hz; **coemar** seleziona (salvo richieste specifiche), la tensione a 230 V e la frequenza di 50 Hz. La tensione e la frequenza selezionate dalla fabbrica o dal rivenditore sono barate sulla serigrafia della base del proiettore, come mostrato in figura.



Se la tensione e la frequenza non corrisponde a quella in uso nella vostra nazione, o dovete utilizzare all'estero il proiettore, operate come descritto al capitolo **21. Variazione della tensione e frequenza di funzionamento.**

**Un'errata selezione della tensione e frequenza di lavoro, compromette il buon funzionamento del proiettore.**

## 6. Fissaggio meccanico

### montaggio

**i**SPOT 150 può funzionare in qualsiasi posizione.

La struttura che lo sostiene deve essere adatta a sopportarne il peso, nel caso di sospensione a soffitto, consigliamo di utilizzare una struttura reticolare e sospenderlo con appositi ganci adatti a sostenerne il peso, senza che questo però, ne possa alterare le sue caratteristiche operative.

La base di sostegno oltre ad essere sufficientemente robusta non deve risentire delle lievi oscillazioni che **i**SPOT 150 provoca, durante il brandeggio automatizzato; provvedete quindi a rendere la struttura di supporto priva di torsione.

I 2 fori di fissaggio Ø14 mm (**A**) sulla base di **i**SPOT 150 permettono di installare il proiettore con ganci a C su strutture portafari.

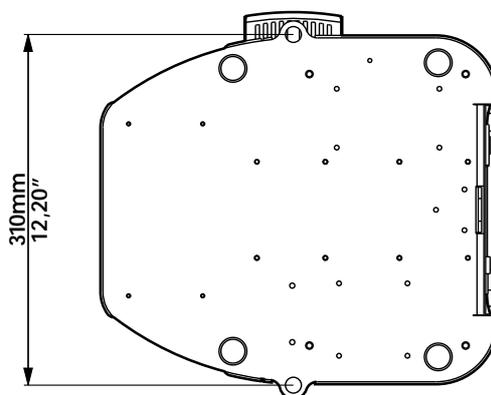
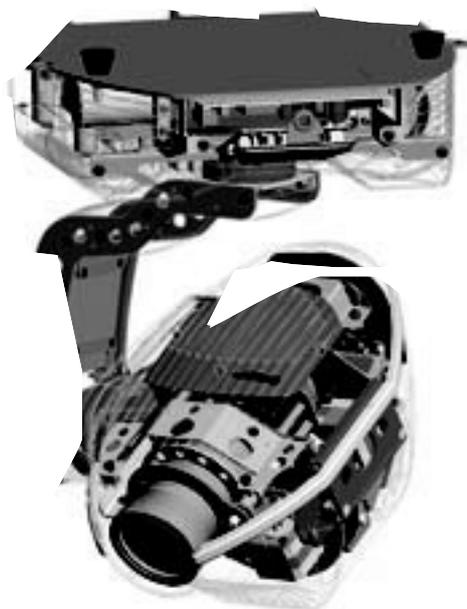
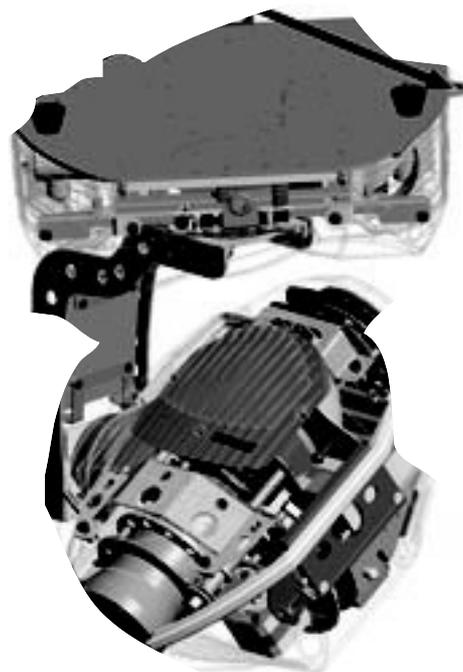
Non installate mai l'apparecchio in posizioni dove estranei possano venirne a contatto senza conoscere le presenti istruzioni di sicurezza.

### attacco di sicurezza

Si raccomanda l'utilizzo di una catena di sicurezza che fissi **i**SPOT 150 alla struttura di sospensione.

Agganciate la catena all'anello (**B**) posto nella parte posteriore della base, ed alla struttura di sospensione dello stesso per evitare la caduta accidentale del proiettore nel caso, comunque poco probabile, che il punto di fissaggio primario dovesse cedere.

Nel caso utilizzate cavi d'acciaio o catene non di produzione **coemar**, assicuratevi che siano adatte a sostenere il peso dell'intero apparecchio.

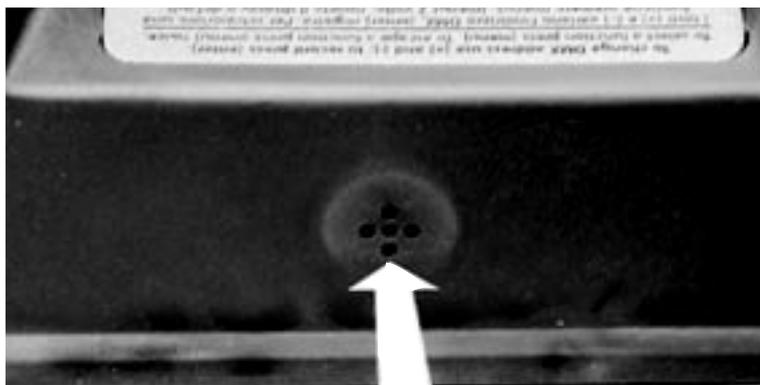


### movimento

**NON** ostacolate per nessun motivo il brandeggio dell'apparecchio con oggetti posti nel suo raggio d'azione.

### microfono interno

Sulla base del proiettore coemar ha realizzato una feritoia dove ha inserito un microfono che consente l'attivazione dei programmi interni di **i**SPOT 150 a ritmo di musica; non ostruitelo.



**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.

**protezione contro la polvere**

La polvere e la salsedine riducono sensibilmente la vita dell'apparecchio; **iSPOT150** non ha particolari protezioni e necessita di più frequente manutenzione ordinaria se viene regolarmente a contatto con polvere o salsedine.

**rischio d'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 compromettere seriamente il corretto funzionamento di **iSPOT 150**.

**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.

## 7. Connessione alla rete elettrica

### preparazione del cavo

Il cavo in dotazione è uno speciale cavo termoresistente, conforme alle più recenti normative internazionali di sicurezza.

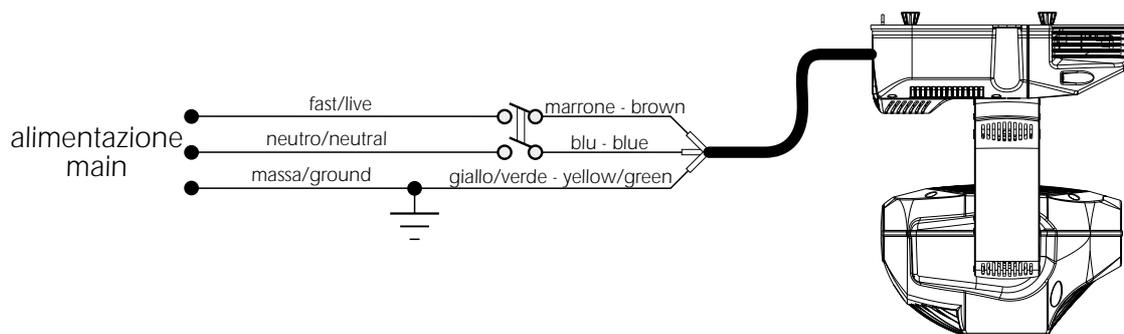
**NB:** In caso di sostituzione del cavo, impiegate esclusivamente cavi simili, con la stessa resistenza termica (cavo 3x1,5 ø esterno 8 mm, tensione d'esercizio 300/500V, tensione di prova 2KV, temperatura d'esercizio -40° +180°).

### connessione alla rete elettrica

**i**SPOT 150 può funzionare con tensione 100V-115V-208V-230V-240V a 50 o 60Hz (la tensione e la frequenza desiderate vanno selezionate come descritto al capitolo 5 del presente manuale). Prima di alimentare il proiettore, assicuratevi scrupolosamente che il modello in vostro possesso corrisponda alla tensione d'alimentazione richiesta dalla vostra rete elettrica, l'errato settaggio di tensione e frequenza pregiudicherebbero seriamente il buon funzionamento del proiettore, rendendolo inservibile.

Per l'allacciamento alla rete, utilizzate un connettore adatto a sopportare la massima corrente di assorbimento: 1,2 amps a 230v, e 2,2 amps a 115V.

Localizzate il cavo d'alimentazione che fuoriesce dal proiettore e collegatelo come nella figura:



### protezione

E' consigliato l'uso di un interruttore magnetotermico/differenziale per l'alimentazione di ogni **i**SPOT 150.

Un buon collegamento di terra è indispensabile per il corretto funzionamento del proiettore. Attenetevi scrupolosamente alle norme in vigore.

## 8. Connessione di segnale

iSPOT 150 può funzionare in 4 modi differenti, che prevedono altrettanti tipi di connessione del cavo di segnale:

### 8.1. Funzionamento automatico "solo"

### 8.2. Collegamento per funzionamento con segnale DMX 512

### 8.3. Collegamento per funzionamento di più iSPOT 150 sincronizzati senza segnale DMX

### 8.4. Collegamento per funzionamento di più iSPOT 150 sincronizzati controllati da un mixer DMX a 6 canali

In base al tipo di funzionamento che intendete attivare dovete seguire diversi modi di collegamento che lo consentono:

### 8.1. Funzionamento automatico "solo"

iSPOT 150 può funzionare da solo, seguendo programmi di cambio colore, sagome/gobos e posizione pre-impostati o registrati dall'utente (vedi "Programmazione delle scene di memoria") e attivabili dalla tastiera +/-menu/enter, senza alcun segnale di pilotaggio.

In questo caso non dovete collegare i connettori XLR 3 contraddistinti dalle diciture DMX 512 in e out.

### 8.2. Collegamento per funzionamento con segnale DMX 512

Il segnale di pilotaggio è digitale e viene trasmesso al proiettore con un cavo a due poli  $\varnothing 0,5$ , schermato.

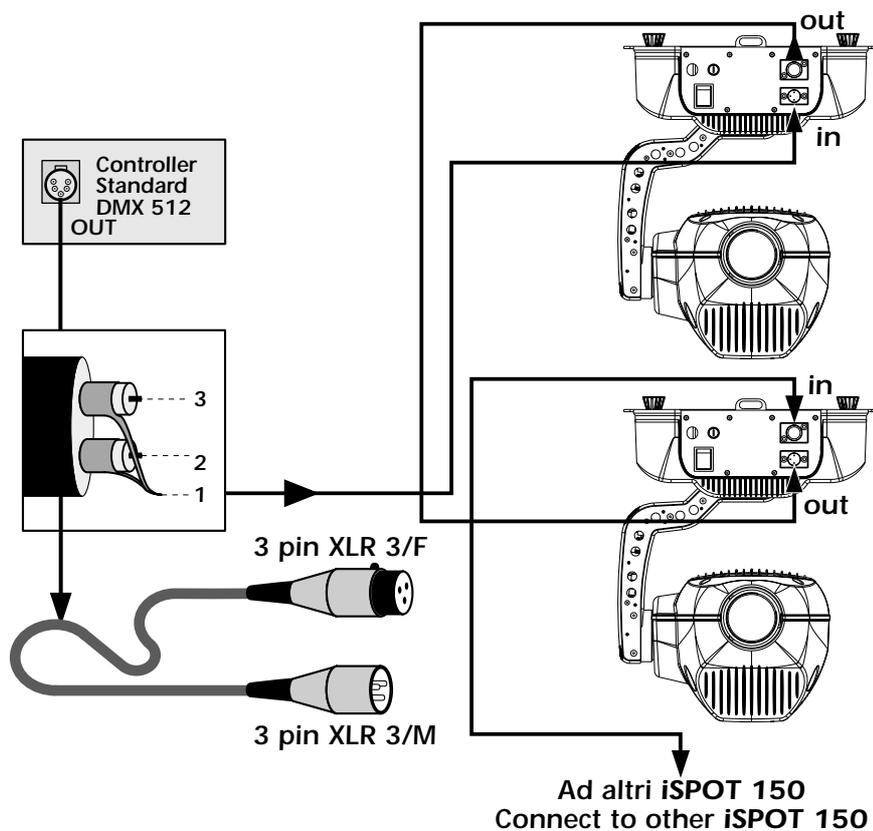
Il collegamento deve essere seriale, utilizzando gli XLR 3 maschio e femmina posti sulla base di iSPOT 150, contrassegnati dalle diciture DMX 512.

Nel caso che il segnale arrivi a iSPOT 150 da un centralino DMX 512 con XLR 5 (a 5 poli) non utilizzate i poli 4 e 5; lasciateli scollegati.

La connessione è conforme agli standard internazionali:

pin 1= schermatura 0 volt	pin 4= non collegato
pin 2= data -	pin 5= non collegato
pin 3= data +	

### Connessione di segnale con Prese / Spine XLR 3



I conduttori non devono fare alcun tipo di contatto tra loro o con la custodia metallica dei connettori.

Nota: la custodia del cannon XLR 3 o 5 non deve assolutamente essere collegata.

### 8.3. Collegamento per funzionamento di più iSPOT 150 sincronizzati senza segnale DMX

Potete sincronizzare l'effetto di più iSPOT 150 tra di loro, senza l'uso di un mixer DMX 512, sfruttando il segnale di sincronismo e i programmi interni alla memoria pre-registrati.

Più iSPOT 150 possono eseguire sequenze di effetti contemporaneamente, pilotati dal primo (MASTER) che controllerà gli altri (SLAVE).

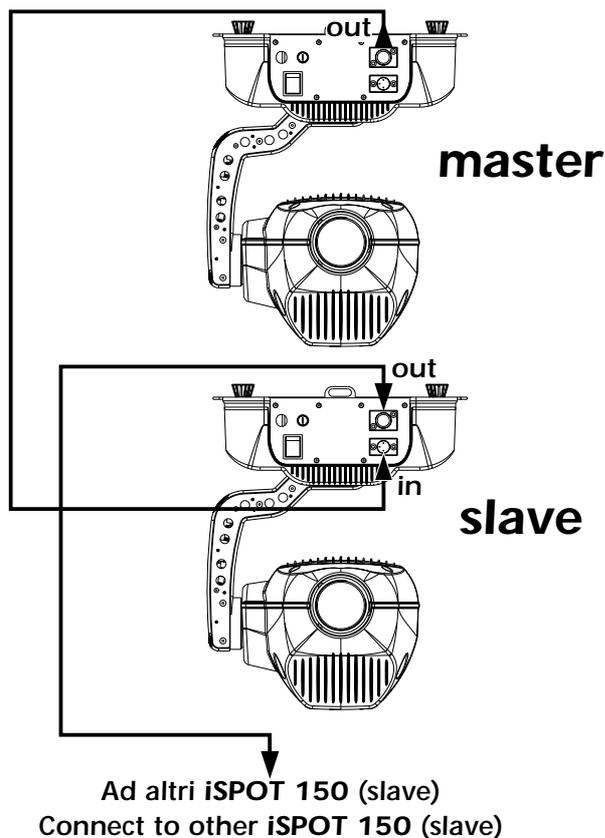
Stabilite quale dei vostri iSPOT 150 piloterà gli altri in base a criteri di comodità e facilità d'accesso alla tastiera ed al display:

Collegate i proiettori tra loro connettendo l'uscita XLR 3 del primo proiettore master all'entrata XLR del primo proiettore slave, l'uscita del primo slave all'ingresso del secondo e così di seguito a tutti gli altri per un massimo di 32 proiettori.

Nel caso dobbiate collegare più di 10 proiettori in cascata vi consigliamo di utilizzare apposite scatole di connessione opto-isolate allo scopo di amplificare e ritrasmettere il segnale ogni qual volta sia necessario.

La connessione è conforme agli standard internazionali:

- pin 1= gnd
- pin 2= data -
- pin 3= data +



I conduttori non devono fare alcun tipo di contatto tra loro o con la custodia metallica dei connettori.

**Nota:** la custodia del cannon XLR non deve assolutamente essere collegata.

## 8.4. Collegamento per funzionamento di più iSPOT 150 sincronizzati controllati da un mixer DMX a 6 canali

Più iSPOT 150 possono eseguire programmi automatici pre-registrati controllati in velocità e tempi di esecuzione da un mixer DMX 512 a 6 canali. La connessione di segnale è la medesima utilizzata per il controllo DMX standard. I proiettori verranno settati in funzione -REM- (vedi paragrafo 14 per le indicazioni software).

Il segnale di pilotaggio è digitale e viene trasmesso ai proiettori con un cavo a due poli  $\varnothing 0,5$ , schermato.

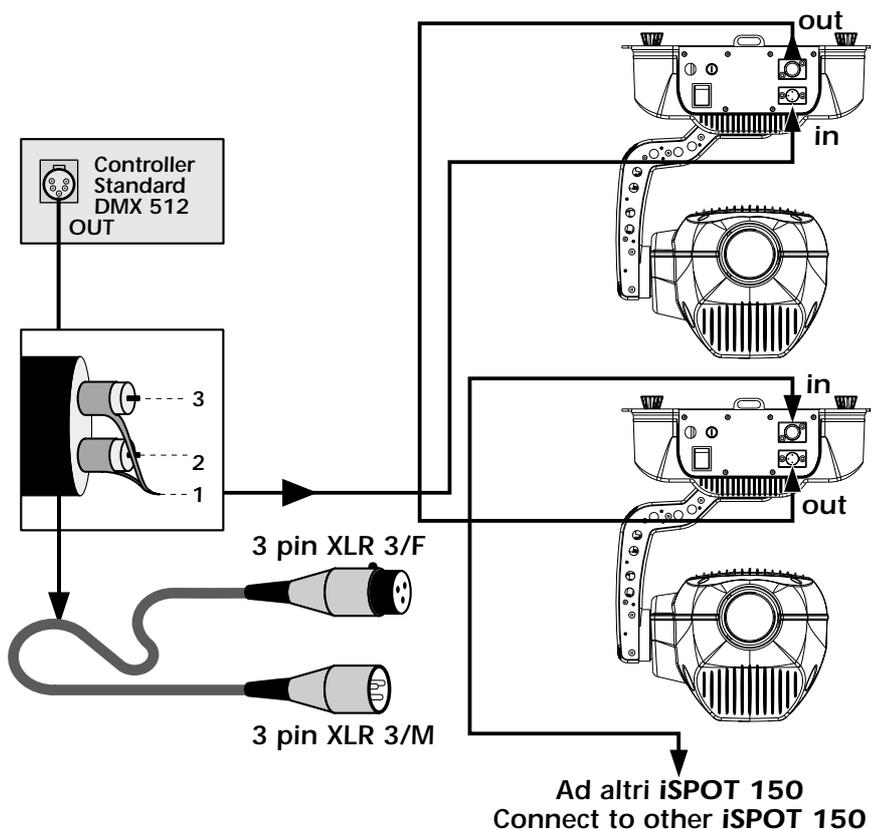
Il collegamento deve essere seriale per un massimo di 32 proiettori, utilizzando gli XLR 3 maschio e femmina posti sulla base di iSPOT 150, contrassegnati dalle diciture **DMX 512 In e OUT**.

Se dovete collegare più di 10 proiettori in cascata vi consigliamo di utilizzare apposite scatole di connessione opto-isolate allo scopo di amplificare e ritrasmettere il segnale ogni qual volta sia necessario.

Nel caso che il segnale arrivi a iSPOT 150 da un centralino DMX 512 con presa XLR 5 (a 5 poli) non utilizzate i poli 4 e 5; lasciateli scollegati.

La connessione è conforme agli standard internazionali:

pin 1= schermatura 0 volt	pin 4= non collegato
pin 2= data -	pin 5= non collegato
pin 3= data +	



I conduttori non devono fare alcun tipo di contatto tra loro o con la custodia metallica dei connettori.

**Nota:** la custodia del cannon XLR non deve assolutamente essere collegata.

## 9. Alimentazione

Dopo aver eseguito correttamente le operazioni descritte fino a questo punto, procedete all'alimentazione del proiettore; accendete-lo mediante l'interruttore **power**. Accendendosi, il proiettore eseguirà la procedura di reset di tutti i motori; la procedura durerà alcuni secondi, permettendo ai motori passo-passo di posizionarsi correttamente.

### Versione software

Due diversi software dialogano tra loro nell'apparecchio, installati nella scheda display "**D**" e nella scheda master "**M**". All'accensione il display del proiettore mostra per qualche secondo la versione software installata nell'apparecchio.

Ad esempio all'accensione **ISPOT 150** potrebbe visualizzare:

**D2.20** (software installato sulla scheda display "**D**" versione 2.20.

**M3.15** (software installato sulla scheda master "**M**" versione 3.15.

### Ventilazione

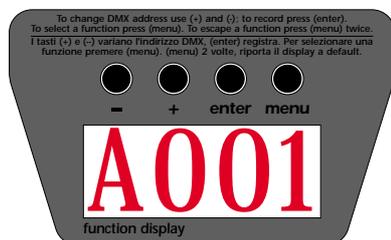
Il proiettore è dotato di 2 ventilatori che creano flusso d'aria forzata.

Le due ventole sono controllate direttamente dal software e possono essere spente all'accensione del proiettore dipendentemente dalle funzioni impostate sul display; non saranno mai spente quando la lampada è accesa.

Per ottenere l'accensione delle ventole dovete accendere la lampada o variare il settaggio riguardante il suo funzionamento come descritto al paragrafo 10.2.

### ricezione DMX

Dopo avere visualizzato la versione software dei 2 microprocessori interni, il proiettore esegue la procedura di reset, al termine il display si accende in modo fisso per indicare che il segnale **DMX 512** inviato al proiettore viene ricevuto correttamente.



Se il display lampeggia, il proiettore non sta ricevendo il segnale. Controllate il cavo di collegamento ed il perfetto funzionamento del mixer.

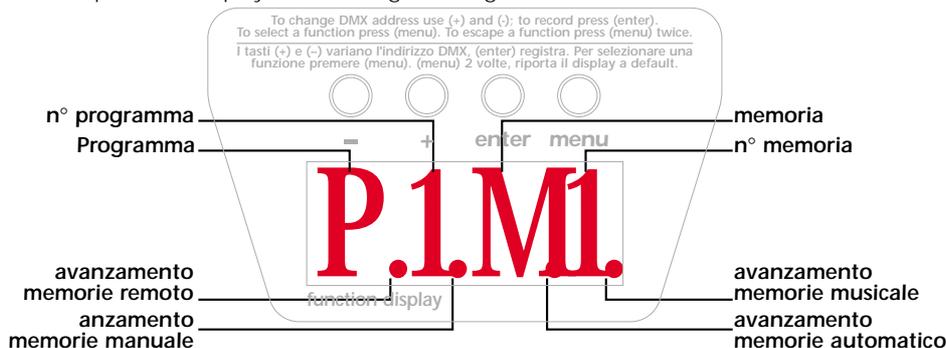
### accensione senza segnale dmx collegato

Dopo avere visualizzato la versione software dei 2 microprocessori interni, il proiettore esegue la procedura di reset, al termine il display lampeggia per indicare che il proiettore non sta ricevendo il segnale **DMX 512** di controllo.

### messaggi differenti da A001

All'accensione **ISPOT 150** può visualizzare messaggi differenti da A001 che è il settaggio coemar standard.

Le lettere e i punti del display hanno il seguente significato:



Il display può quindi indicare:

### funzionamento DMX 512

1) **A001** funzionamento DMX 512, indirizzo 1 (ad esempio)

### funzionamento automatico master/slave o "solo"

- 2) **P2.M** proiettore master, programma 2, memoria 1, avanzamento memorie manuale, attivato dalla pressione dei tasti + e -.
- 3) **P1M1** proiettore master, programma 1, memoria 1, avanzamento memorie automatico
- 4) **P1M** proiettore master, programma 1, memoria 1, avanzamento memorie a ritmo di musica
- 5) **-SL-** proiettore slave

### funzionamento automatico "REM con controllo effetti via 6 canali DMX 512

- 6) **P1M** proiettore in modo remote, programma 1, memoria 1, avanzamento memorie manuale.
- 7) **P2M1** proiettore in modo remote, programma 2, memoria 1, avanzamento memorie automatico
- 8) **P1M** proiettore in modo remote, programma 1, memoria 1, avanzamento memorie a ritmo di musica.

Nelle pagine che seguono troverete tutti i settaggi speciali, la loro descrizione, attivazione e disattivazione.

## 10. Funzioni del pannello display

Utilizzando opportunamente le funzioni proposte da **iSPOT 150** attivabili attraverso il pannello display, potete aggiungere funzionalità al proiettore e variare alcuni parametri.

Alterare i settaggi eseguiti da **coemar** può variare il funzionamento del proiettore che quindi non risponderà più ai comandi del mixer DMX 512; 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.

### 10.1. Modi di funzionamento (MODE)

**iSPOT 150** vi permette di selezionare diversi modi di funzionamento:

#### A001

 menu

#### MODE modi di funzionamento

Permette di selezionare la modalità di funzionamento

 enter

**DMX** **funzione DMX**  enter  
funzionamento proiettore in dmx

 +0-

**-MA-** **funzione master**  enter  
Proiettore master  
(vedi capitolo 14)

**P1M**  enter  
esempio  
programma 1  
memoria 1

**PROG** **programma**  
selezione del numero di  
programma da eseguire

 +0-

**TRIG** **trigger**  
selezione della modalità di  
scansione delle memorie del  
programma selezionato

 +0-

**SPEE** **velocità**  
velocità di esecuzione  
delle memorie (sec)

 +0-

**WAIT** **tempo d'attesa**  enter  
tempo di attesa  
tra le memorie

**PR.RE** **reset programmi**  
permette la cancellazione dei  
programmi registrati

 enter **PRG.1**  enter  
to

 +0- **PRG.9**  enter

 +0- **P.ALL**  enter  
tutti i programmi

 +0- **P.LRM**  enter  
scansione casuale dei programmi

 enter **AUTO**  enter  
automatica

 +0- **MANU**  enter  
manuale

 +0- **MUS**  enter  
musicale

 +0- **0.1**  
to  
 +0- **120.0**

 +0- **0.1**  
to  
 +0- **655.0**

 enter **PRG.1**  enter **SURE**  enter  
to  
 +0- **ALL**  enter **SURE**  enter  
cancella tutti i programmi  
caricando il programma 1  
impostato di default da **coemar**

**-SL-** **slave**  enter  
Proiettore slave

**-SL-**  
Vedi capitolo 13

**REM** **remote**  enter  
Permette il controllo dei parametri delle  
memorie e dei programmi da una centra-  
lina DMX a 6 canali.

**P1M2.**  
Programma 1 Memoria 2  
(ad esempio) il proiettore  
dipende dal controllo DMX  
a 6 canali (vedi capitolo 14)

**REC** **registrazione**  enter  
Permette la registrazione di programmi

**P1M2**  
vedi capitolo 15

Troverete una descrizione più dettagliata del settaggi specifici nei capitoli 11,12,13,14 e 15.

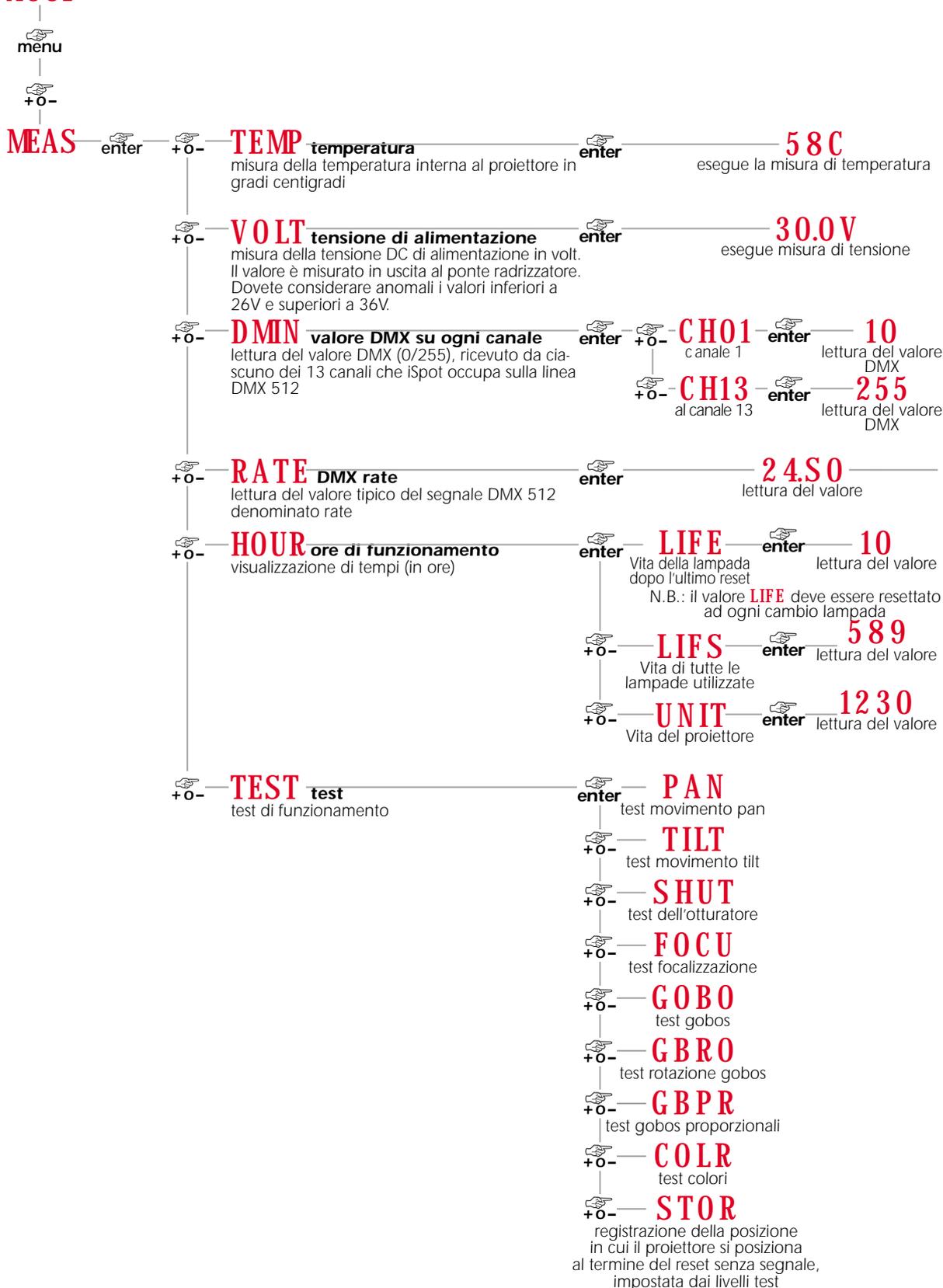


### 10.3. Misure e test (MEAS)

Le schede elettroniche di **ISPOT 150** consentono di realizzare misure digitali di autodiagnostica.

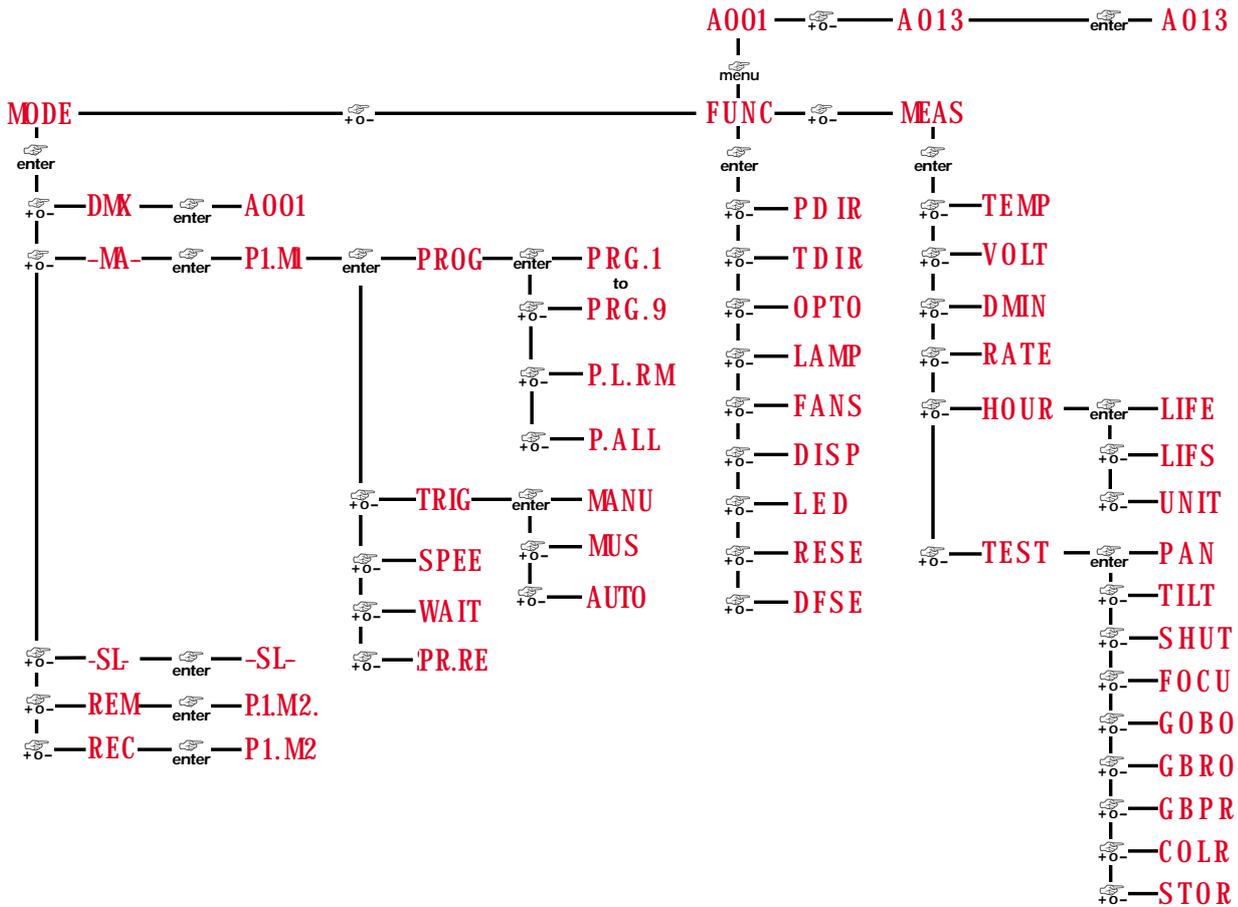
Potete registrare, in questa fase, una posizione fissa nella quale desiderate che il proiettore si posizioni all'accensione senza segnale dmx.

**A001**



## 10.4. Guida rapida al menu di di navigazione

Per vostra rapida consultazione di seguito trovate il menu di navigazione display completo.



## 10.5. Conteggio veloce

Tramite il display di **iSPOT** 150 vi sarà possibile eseguire la variazione veloce dei numeri che appaiono nelle diverse funzioni che consentono il conteggio. Le modalità di conteggio rapido sono 3:

- 1) Mantenete premuto il tasto + o il tasto - e notate che il conteggio avviene più rapidamente che premendo i tasti in sequenza.
- 2) Premete il tasto + poi il tasto - e mantenetele premuti contemporaneamente; il display salterà al valore più alto disponibile.
- 3) Premete il tasto - poi il tasto + e mantenetele premuti contemporaneamente; il display salterà al valore più basso disponibile.

## 11. Settaggio di iSPOT 150 per funzionamento automatico "solo"

iSPOT 150 può funzionare automaticamente, seguendo programmi di cambio colore, sagome/gobos e posizione pre-impostati o registrati dall'utente (vedi capitolo 15 "come registrare i programmi della memoria interna") e attivabili dalla tastiera.

Nessun cavo di segnale deve essere collegato ai connettori XLR3 esterni, come descritto al paragrafo 8.1 "connessione di segnale per funzionamento automatico "solo".

- 1) Premete il tasto **menu** il display indica **MODE**.
- 2) Premete il tasto **enter** il display indica **DMX** (per funzionamento dmx).
- 3) Premete il tasto **+** fino a che il display indica **-MA-** (per master).
- 4) Premete il tasto **enter** per confermare, la scritta **-MA-** lampeggia per alcuni istanti, poi visualizza il numero di programma, di memoria, ed il modo di avanzamento.

La lettera **P** per programma con il relativo numero attivo (9 programmi disponibili, da **1** a **9** in sequenza).

La lettera **M** per memoria con il relativo numero attivo (16 memorie disponibili, da **1** a **9** e da **A** a **G** in sequenza).

I punti tra i caratteri e le cifre indicano il modo di avanzamento (trigger) tra le memorie con il seguente significato:

**P1M** indica avanzamento memorie in modo **manuale** (tempi di attesa tra le memorie stabiliti dalla pressione dei tasti + e -, velocità di spostamento regolabile).

**P1M1** indica avanzamento memorie in modo **automatico** (tempi di attesa tra le memorie e velocità di spostamento regolabili)

**P1M.** indica avanzamento memorie in modo **musicale** (tempi di attesa tra le memorie sincronizzati dal ritmo di musica e velocità di spostamento regolabile).

Potete ora variare tutti i parametri pre impostati:

### Variazione del modo di avanzamento delle memorie di un programma .

- 1) Il display indica **P1M** (programma 1 memoria 1 trigger manuale, ad esempio).
- 2) Premete il tasto **enter**
- 3) premete il tasto **+ o -** fino a visualizzare **TRIG** (trigger/modo di avanzamento)
- 4) premete il tasto **enter** il display mostra il modo di avanzamento attivo.
- 5) premete il tasto **+ o -** che vi permette di selezionare:
  - AUTO** (modo di avanzamento automatico, tempi di attesa tra le memorie e velocità di spostamento regolabili) .
  - MUS** (modo di avanzamento automatico, tempi di attesa tra le memorie sincronizzati dal ritmo di musica e velocità di spostamento regolabile).
  - MANU** (modo di avanzamento manuale, tempi di attesa tra le memorie stabiliti dalla pressione dei tasti **+** o **-**, velocità di spostamento regolabile).
- 6) Premete il tasto **enter** per confermare la selezione desiderata, il display lampeggia e ritorna automaticamente alla indicazione iniziale **P1M1** registrando la variazione da voi impostata, visualizzata dalla posizione del punto rispetto alle 4 lettere sul display.

### Variazione della velocità di esecuzione del programma .

- 1) Il display indica **P1M1** (programma 1 memoria 1 trigger automatico, ad esempio)
- 2) Premete il tasto **enter**
- 3) Premete il tasto **+ o -** fino a visualizzare **SPEE** (speed/velocità)
- 4) Premete il tasto **enter** il display mostra un valore numerico corrispondente alla velocità di esecuzione del programma precedentemente impostata.
- 5) Premete il tasto **+ o -** fino ad ottenere la velocità desiderata.
- 6) Premete il tasto **enter** per confermare, il display lampeggia e ritorna automaticamente alla indicazione iniziale **P1M.** registrando la variazione da voi impostata.

### Variazione del tempo di attesa tra le memorie di un programma.

- 1) Il display indica **P1M1** (programma 1 memoria 1 trigger automatico, ad esempio)
- 2) Premete il tasto **enter**
- 3) Premete il tasto **+ o -** fino a visualizzare **WAIT** (wait/attesa)
- 4) Premete il tasto **enter** il display mostra un valore numerico corrispondente al tempo di attesa tra le memorie di un programma precedentemente impostato.
- 5) Premete il tasto **+ o -** fino ad ottenere il tempo desiderato.
- 6) Premete il tasto **enter** per confermare, il display lampeggia e ritorna automaticamente alla indicazione iniziale **P1M1** registrando la variazione da voi impostata.

## Italiano

### Attivazione di un programma differente da quello in esecuzione.

- 1) Il display indica **P1M1** (programma 1 memoria 1 trigger automatico, ad esempio)
- 2) Premete il tasto **enter**
- 3) premete il tasto **+ o** - fino a visualizzare **PROG** (programma)
- 4) premete il tasto **enter** il display mostra il numero di programma in esecuzione **PRG.1**(esempio programma 1)
- 5) Premete il tasto **+ o** - fino ad ottenere il nuovo numero di programma.

Nota: la memoria interna di **iSPOT 150** contiene fino a 9 programmi. Il programma numero 1 è registrato da coemar; i programmi da 2 a 9 sono registrabili come descritto al paragrafo 15 "Come registrare i programmi della memoria interna di **iSPOT 150**". **iSPOT 150** vi consente la selezione solo di programmi che contengano memorie registrate; non appare alcuna scelta di altri programmi se le memorie sono vuote.

- 5) Premete il tasto **+ o** - più volte e **iSPOT 150** vi propone **P.ALL** (tutti i programmi registrati, restituiti in sequenza) e **P.LRM** (tutti i programmi registrati, restituiti in sequenza casuale).
- 6) Premete il tasto **enter** per confermare la selezione, il display lampeggia e ritorna alla indicazione iniziale **P2M**. visualizzando la variazione da voi impostata.

### Cancellazione di un programma registrato.

- 1) Il display indica **PLM** (programma 1 memoria 1 trigger manuale, ad esempio).
- 2) Premete il tasto **enter**
- 3) Premete il tasto **+ o** - fino a visualizzare **PR.RE** (programma reset/cancellazione)
- 4) Premete il tasto **enter** il display mostra il numero di programma in esecuzione **PRG.1** (esempio programma 1)
- 5) Premete il tasto **+ o** - fino ad ottenere la selezione del programma che desiderate cancellare.

Nota: I programmi registrati come descritto al paragrafo 15 "Come registrare i programmi della memoria interna di **iSPOT150**" saranno cancellati, il programma numero 1 riportato a default. La selezione di **P.ALL** cancellerà il contenuto di tutti i programmi.

- 6) Premete il tasto **enter** per confermare la selezione, il display vi chiede conferma **SURE** (sicuro?) lampeggia.
- 7) Premete il tasto **enter** per confermare e il programma registrato è cancellato; il display torna automaticamente alla indicazione iniziale **P1M**.

## 12. Settaggio di per funzionamento con segnale DMX 512

Ogni proiettore **iSPOT** 150 utilizza, in funzionamento standard, **13** canali di indirizzo per il suo completo funzionamento e controllo con segnale **DMX 512**.

### 12.1 Indirizzi DMX 512

Prima di effettuare l'operazione di codifica dei proiettori, controllate che siano stati collegati a regola d'arte, come descritto al capitolo **8.2. Collegamento per funzionamento con segnale DMX 512**

Affinché i segnali di controllo vengano correttamente indirizzati, su ogni proiettore occorre eseguire un'operazione di codifica; qualsiasi numero tra 1 e 499 può essere generato tramite il display di **iSPOT** 150.

L'operazione deve essere eseguita su ogni **iSPOT** 150.

Il proiettore al momento dell'accensione mostra sul display la scritta **A001** che indica l'indirizzo **DMX 1**; il proiettore così indirizzato risponde ai comandi dei canali tra **1** e **13** del mixer **DMX 512**, il secondo proiettore deve essere indirizzato come **14**, il terzo come **27** e così via fino all'ultimo **iSPOT** 150, in corrispondenza alle assegnazioni numeriche generate dal mixer.

Se il display visualizza già la scritta **A001** passate direttamente alla variazione del indirizzo;

se invece il proiettore è in un'altra modalità (es. esecuzioni dei programmi **P1.M**) procedete come descritto di seguito:

**P I . M I** —  **menu** — **MOD E** —  **enter** —  **+0-** — **DMX** **funzione DMX** —  **enter** — **A001**  
Settaggio della modalità di controllo via segnale DMX.

Se la scritta **A001** lampeggia, significa che il proiettore non sta ricevendo correttamente il segnale; controllate che la connessione di segnale sia stata effettuata correttamente.

#### variazione dell'indirizzo dmx

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

**A001** —  **+0-** — **A014** **indirizzo DMX 14** —  **enter** — **A014**  
seleziono il nuovo indirizzo DMX 512 che lampeggia per 6 secondi prima di tornare a default se non confermato  
Il proiettore risponde al nuovo indirizzo DMX 512

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

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

## 12.2 Funzionamento in relazione al comando DMX

Ora, se avete eseguito correttamente tutte le operazioni descritte in precedenza, il vostro mixer **DMX 512** vi permette il controllo di tutte le funzioni di **ISPOT150** come indicato nella tabella successiva.

canale	funzione	tipo di controllo	effetto	livello dmx
1	asse X, movimento della base	proporzionale	controllo del movimento del fascio di luce con rotazione proporzionale del movimento in base	0-255
2	asse X, movimento fine della base	proporzionale	controllo del movimento fine del fascio di luce, con rotazione proporzionale del movimento in base	0-255
3	asse Y, movimento della forcella	proporzionale	controllo del movimento del fascio di luce con rotazione proporzionale del movimento in forcella	0-255
4	asse Y, movimento fine della forcella	proporzionale	controllo del movimento fine del fascio di luce, con rotazione proporzionale del movimento in forcella	0-255
5	velocità del movimento	livello unico	standard (veloce)	0-10
		livello unico	movimento ultra veloce (ideale per posizione di programmazione)	11-25
		proporzionale	vector mode da veloce a lento	26-127
		proporzionale	Tracking mode (da veloce a lento)	128-247
		livello unico	Tracking mode (lento)	248-255
6	Otturatore, Strobo	livello unico	otturatore chiuso	0-9
		proporzionale	effetto strobo sincronizzato da lento a veloce	10-127
		livello unico	otturatore aperto	128-130
		proporzionale	effetto strobo casuale da lento a veloce	131-248
		livello unico	otturatore aperto	249-255
7	focus	proporzionale	controllo proporzionale della focalizzazione	0-255
8	selezione gobo rotanti	livello unico	nessun gobo	0-10
		livello unico	gobo 1	11-30
		livello unico	gobo 2	31-50
		livello unico	gobo 3	51-70
		livello unico	gobo 4	71-90
		livello unico	gobo 5	91-110
		livello unico	gobo 6	111-127
		proporzionale	Da nessun gobo al gobo 6, posizionamento gobo a 360°	128-192
9	posizionamento gobo rotanti 360°	livello unico	nessun effetto	0-10
		proporzionale	posizionamento proporzionale dei gobos a 360° indicizzato	11-255
<b>NOTA 1: quando il canale 9 è tra 0 e 10, il canale 10 non effettua l'indicizzazione gobo</b>				
10	rotazione gobo	livello unico	nessun effetto	0-10
		proporzionale	rotazione continua dei gobos in senso orario, con velocità proporzionale da massima a minima	11-131
		livello unico	gobo fermo	132-134
		proporzionale	rotazione continua dei gobos in senso anti-orario, con velocità proporzionale da minima a massima	135-255
11	colori	livello unico	nessun colore, fascio bianco	0-5
		livello unico	colore 1	6-13
		livello unico	colore 2	14-20
		livello unico	colore 3	21-27
		livello unico	colore 4	28-34
		livello unico	colore 5	35-41
		livello unico	colore 6	42-48
		livello unico	colore 7	49-59
		proporzionale	da nessun colore al colore 7, posizionamento a360°	60-127
		proporzionale	effetto arcobaleno crescente da veloce a lento	128-190
12	gobo shake e effetto diapositiva	livello unico	nessun effetto	0-9
		proporzionale	oscillazione gobo da lenta a veloce con 3 diverse ampiezze ognuna	10-249
		livello unico	Black-out del fascio di luce mentre i movimenti PAN/TILT, i colori e gobos variano di posizione	250-255
13	Lampada accesa, reset dei motori	livello unico	lampada spenta	0-19
		livello unico	nessun effetto (idle)	20-100
		livello unico	reset degli effetti (solo una volta), i motori pan/tilt non eseguono il reset	101-170
		livello unico	reset di tutti i motori (solo una volta)	171-200
		livello unico	ventole silenziose (se la temperatura esterna lo permette)	201-240
		livello unico	lampada accesa	241-255
<b>Mediante il display è possibile modificare il funzionamento del canale 13 (inibizione dello spegnimento della lampada)</b>				
<b>NOTA 2: il canale 13 ha un ritardo di 6 secondi per prevenire attivazioni accidentali</b>				

## 13. Funzionamento di più *ISPOT* 150 sincronizzati senza segnale DMX 512

Più *ISPOT* 150 possono funzionare senza alcun segnale di controllo, eseguendo in sincronia i programmi pre-registrati. I proiettori, opportunamente collegati, possono operare in modo sincronizzato tra di loro, gli *ISPOT* 150 ricevitori verranno denominati "slave" e saranno comandati da un proiettore generatore di effetti "master".

Per attivare la funzione automatica, dopo avere collegato i proiettori come descritto al paragrafo "Connessione per funzionamento di più *ISPOT* 150 sincronizzati senza segnale DMX 512".alimentate i proiettori e agite sui 4 tasti nell'area del display per impostare i settaggi necessari al loro buon funzionamento.

### 13.1 Proiettore "master"

*ISPOT* 150 può funzionare automaticamente, seguendo programmi di cambio colore, sagome/gobos e posizione pre-impostati o registrati dall'utente (vedi capitolo 15 "come registrare i programmi della memoria interna") e attivabili dalla tastiera.

Un solo proiettore della linea di segnale collegata come descritto al paragrafo "8.3. Collegamento per funzionamento di più *ISPOT* 150 sincronizzati senza segnale DMX" deve essere settato come "master".

La scelta del proiettore master viene solitamente fatta con criteri di comodità e facilità d'accesso alla tastiera ed al display:

- 1) Premete il tasto **menu** il display indica **MODE**.
- 2) Premete il tasto **enter** il display indica **DMX** (per funzionamento dmx).
- 3) Premete il tasto **+** fino a che il display indica **-MA-** (per master).
- 4) Premete il tasto **enter** per confermare, la scritta **-MA-** lampeggia per alcuni istanti, poi visualizza il numero di programma, di memoria, ed il modo di avanzamento.

La lettera **P** per programma con il relativo numero attivo (9 programmi disponibili, da **1** a **9** in sequenza).

La lettera **M** per memoria con il relativo numero attivo (16 memorie disponibili, da **1** a **9** e da **A** a **G** in sequenza).

I punti tra i caratteri e le cifre indicano il modo di avanzamento (trigger) tra le memorie con il seguente significato:

**P1M** indica avanzamento memorie in modo **manuale** (tempi di attesa tra le memorie stabiliti dalla pressione dei tasti + e -, velocità di spostamento regolabile).

**P1M1** indica avanzamento memorie in modo **automatico** (tempi di attesa tra le memorie e velocità di spostamento regolabili)

**P1M** indica avanzamento memorie in modo **musicale** (tempi di attesa tra le memorie sincronizzati dal ritmo di musica e velocità di spostamento regolabile).

Potete ora variare tutti i parametri pre impostati:

#### Variazione del modo di avanzamento delle memorie di un programma .

- 1) Il display indica **P1M** (programma 1, memoria 1, trigger manuale, ad esempio).
- 2) Premete il tasto **enter**
- 3) premete il tasto **+ o -** fino a visualizzare **TRIG** (trigger/modo di avanzamento)
- 4) premete il tasto **enter** il display mostra il modo di avanzamento attivo.
- 5) premete il tasto **+ o -** che vi permette di selezionare:
  - AUTO** (modo di avanzamento automatico,tempi di attesa tra le memorie e velocità di spostamento regolabili) .
  - MUS** (modo di avanzamento automatico,tempi di attesa tra le memorie sincronizzati dal ritmo di musica e velocità di spostamento regolabile).
  - MANU** (modo di avanzamento manuale,tempi di attesa tra le memorie stabiliti dalla pressione dei tasti **+ o -**, velocità di spostamento regolabile).
- 6) Premete il tasto **enter** per confermare la selezione desiderata, il display lampeggia e ritorna alla indicazione iniziale **P1M**, registrando la variazione da voi impostata, visualizzata dalla posizione del punto rispetto alla 4 lettere del display.

#### Variazione della velocità di esecuzione del programma .

- 1) Il display indica **P1M1** (programma 1, memoria 1, trigger automatico, ad esempio)
- 2) Premete il tasto **enter**
- 3) premete il tasto **+ o -** fino a visualizzare **SPEE** (speed/velocità)
- 4) premete il tasto **enter** il display mostra un valore numerico corrispondente alla velocità di esecuzione del programma precedentemente impostata.
- 5) Premete il tasto **+ o -** fino ad ottenere la velocità desiderata.
- 6) Premete il tasto **enter** per confermare, il display lampeggia e ritorna automaticamente alla indicazione iniziale **P1M1** registrando la variazione da voi impostata.

#### Variazione del tempo di attesa tra le memorie di un programma.

- 1) Il display indica **P1M1** (programma 1, memoria 1, trigger automatico, ad esempio)
- 2) Premete il tasto **enter**
- 3) premete il tasto **+ o -** fino a visualizzare **WAIT** (wait/attesa)
- 4) premete il tasto **enter** il display mostra un valore numerico corrispondente al tempo di attesa tra le memorie di un programma precedentemente impostato.
- 5) Premete il tasto **+ o -** fino ad ottenere il tempo desiderato.
- 6) Premete il tasto **enter** per confermare, il display lampeggia e ritorna automaticamente alla indicazione iniziale **P1M1** registrando la variazione da voi impostata.

**Attivazione di un programma differente da quello in esecuzione.**

- 1) Il display indica **P1M1** (programma 1, memoria 1, trigger automatico, ad esempio).
  - 2) Premete il tasto **enter**
  - 3) premete il tasto **+ o -** fino a visualizzare **PROG** (programma)
  - 4) premete il tasto **enter** il display mostra il numero di programma in esecuzione **PRG.1** (esempio programma 1)
  - 5) Premete il tasto **+ o -** fino ad ottenere il nuovo numero di programma.
- Nota: la memoria interna di **iSPOT 150** contiene fino a 9 programmi. Il programma numero 1 è registrato da coemar; i programmi da 2 a 9 sono registrabili come descritto al paragrafo 15 "Come registrare i programmi della memori interna di **iSPOT 150t**". **iSPOT 150** vi consente la selezione solo di programmi che contengano memorie registrate; non appare alcuna scelta di altri programmi se le memorie sono vuote.
- 5) Premete il tasto **+ o -** più volte e **iSPOT 150** vi propone **P.ALL** (tutti i programmi registrati, restituiti in sequenza) e **P.LRM** (tutti i programmi registrati, restituiti in sequenza casuale).
  - 6) Premete il tasto **enter** per confermare la selezione, il display lampeggia e ritorna automaticamente alla indicazione iniziale **P3M1** registrando la variazione da voi impostata.

**Cancellazione di un programma registrato.**

- 1) Il display indica **P1M1** (programma 1, memoria 1, trigger automatico, ad esempio)
  - 2) premete il tasto **enter**
  - 3) premete il tasto **+ o -** fino a visualizzare **PR.RE** (programma reset/cancellazione)
  - 4) premete il tasto **enter** il display mostra il numero di programma in esecuzione **PRG.1** (esempio programma 1)
  - 5) premete il tasto **+ o -** fino ad ottenere la selezione del programma che desiderate cancellare.
- Nota: I programmi registrati come descritto al paragrafo 15 "Come registrare i programmi della memori interna di **iSPOT 150**" saranno cancellati, il programma numero 1 riportato a default. La selezione di **P.ALL** cancellerà il contenuto di tutti i programmi.
- 6) Premete il tasto **enter** per confermare la selezione, il display vi chiede conferma **SURE** (sicuro?) lampeggia.
  - 7) Premete il tasto **enter** per confermare e il programma registrato è cancellato; il display torna automaticamente alla indicazione iniziale **P1M1**.

**13.2 Proiettori "slave"**

Dovete settare come "Slave" tutti i proiettori della vostra linea che desiderate eseguano i programmi generati dal **iSPOT 150 "Master"** che fa eccezione.

I proiettori devono avere un cablaggio di segnale predisposto correttamente, come descritto precedentemente al capitolo **"8.3 Connessione per funzionamento di più iSPOT 150 sincronizzati senza segnale DMX 512"**.

I proiettori cablati come "Slave" saranno riconoscibili perché hanno entrambe le connessioni di segnale collegate, ad eccezione dell'ultimo proiettore che ha solo quella di ingresso **"DMX IN"**.

Procedete ora al settaggio dei proiettori "Slave".

- 1- Codificate il proiettore come "Slave" (**SLAV**).



Quando il display mostra **-SL-** vi conferma di avere accettato il settaggio come **Slave** e segue i comandi impartiti dal proiettore **master**.

**14. Settaggio di più iSPOT 150 per funzionamento sincronizzato controllati da un mixer DMX a 6 canali**

Più **iSPOT 150** possono eseguire programmi automatici pre-registrati (vedi paragrafo 15 "come registrare i programmi della memoria interna di **iSPOT 150**") controllati in velocità e tempi di esecuzione da un mixer DMX 512 a 6 canali o da 6 canali DMX di un qualsiasi mixer.

I proiettori, opportunamente collegati opereranno in modo sincronizzato tra di loro.

Per attivare la funzione, dopo avere collegato i proiettori come descritto al paragrafo "Connessione per funzionamento di più **iSPOT 150 sincronizzati controllati da un mixer DMX a 6 canali**". alimentate i proiettori e agite sui 4 tasti nell'area del display per impostare il canale dmx e il settaggio **REM** (remote):

**settaggio per funzionamento dmx 512 e impostazione dell'indirizzo**

Impostate il proiettore per funzionare con segnale dmx 512 e selezionate l'indirizzo dmx al quale desiderate risponda l'apparecchio come descritto al paragrafo 12 "settaggio di **iSPOT 150** per funzionamento con segnale dmx 512".

Nel caso utilizzate per il controllo remoto dei programmi il mixer "manual system 6" di produzione coemar, selezionate l'indirizzo **"A001"**.

## impostazione del modo di funzionamento remoto "REM"

- 1) Premete il tasto **menu** il display indica **MODE**.
  - 2) Premete il tasto **enter** il display indica **DMX** (per funzionamento dmx).
  - 3) Premete il tasto **+** fino a che il display indica **REM** (remote).
  - 4) Premete il tasto **enter** per confermare, la scritta **REM** lampeggia per alcuni istanti, poi visualizza il numero di programma, di memoria, ed il modo di avanzamento che gli viene imposto dallo stato dei 6 canali DMX 512 collegati ai proiettori.
- Dopo aver eseguito correttamente le operazioni descritte, il vostro mixer **6 canali DMX 512** vi permette il controllo di tutte le funzioni di **ISPOT 150** come indicato nella tabella successiva.

Questa funzione è attiva solo se il proiettore è settato in "rem" (remoto)				
canale	funzione	tipo di controllo	effetto	livello dmx
<b>1</b>	<b>selezione dei programmi</b>	livello unico	Programma 1	0-22
		livello unico	Programma 2	23-45
		livello unico	Programma 3	46-68
		livello unico	Programma 4	69-91
		livello unico	Programma 5	92-114
		livello unico	Programma 6	115-137
		livello unico	Programma 7	138-160
		livello unico	Programma 8	161-183
		livello unico	Programma 9	184-206
		livello unico	Esecuzione di memorie e programmi in sequenza casuale	207-229
		livello unico	Esecuzione di tutti i programmi in sequenza	230-255
<b>Nota: in base al modo di avanzamento memorie selezionato con il canale 3 (trigger), il canale 2 varia il suo funzionamento.</b>				
<b>2</b>	<b>selezione delle memorie (trigger/modo di avanzamento: manuale, canale 3 tra 0 e 50)</b>	livello unico	Memoria 1 del programma selezionato	0- 9
		livello unico	Memoria 2	10-27
		livello unico	Memoria 3	28-44
		livello unico	Memoria 4	45-61
		livello unico	Memoria 5	62-78
		livello unico	Memoria 6	79-95
		livello unico	Memoria 7	96-112
		livello unico	Memoria 8	113-129
		livello unico	Memoria 9	130-146
		livello unico	Memoria A	147-163
		livello unico	Memoria B	164-180
		livello unico	Memoria C	181-197
		livello unico	Memoria D	198-214
		livello unico	Memoria E	215-231
		livello unico	Memoria F	232-248
livello unico	Memoria G	249-255		
<b>2</b>	<b>Limitazione del numero massimo di memorie eseguite in sequenza dal programma selezionato (trigger/modo di avanzamento: a tempo di musica o automatico, canale 3 tra 51 e 255)</b>	livello unico	La sequenza eseguita dal programma è uguale a quella registrata sull'ISpot master che impone il numero massimo di memorie	0-14
		livello unico	selezione della memoria numero 1, nessun avanzamento.	15-29
		livello unico	La sequenza eseguita dal programma parte dalla memoria 1 e termina con la 2	30-44
		livello unico	La sequenza eseguita dal programma parte dalla memoria 1 e termina con la 3	45-59
		livello unico	La sequenza eseguita dal programma parte dalla memoria 1 e termina con la 4	60-74
		livello unico	La sequenza eseguita dal programma parte dalla memoria 1 e termina con la 5	75-89
		livello unico	La sequenza eseguita dal programma parte dalla memoria 1 e termina con la 6	90-104
		livello unico	La sequenza eseguita dal programma parte dalla memoria 1 e termina con la 7	105-119
		livello unico	La sequenza eseguita dal programma parte dalla memoria 1 e termina con la 8	120-134
		livello unico	La sequenza eseguita dal programma parte dalla memoria 1 e termina con la 9	135-149
		livello unico	La sequenza eseguita dal programma parte dalla memoria 1 e termina con la A	150-164
		livello unico	La sequenza eseguita dal programma parte dalla memoria 1 e termina con la B	165-179
		livello unico	La sequenza eseguita dal programma parte dalla memoria 1 e termina con la C	180-194
		livello unico	La sequenza eseguita dal programma parte dalla memoria 1 e termina con la D	195-209
		livello unico	La sequenza eseguita dal programma parte dalla memoria 1 e termina con la E	210-224
livello unico	La sequenza eseguita dal programma parte dalla memoria 1 e termina con la F	225-239		
livello unico	La sequenza eseguita dal programma parte dalla memoria 1 e termina con la G	240-255		
<b>3</b>	<b>trigger (modo di avanzamento delle memorie)</b>	livello unico	manuale, canale 2 per selezionare la memoria	0- 50
		livello unico	ritmo di musica, canale 2 stabilisce il numero di memorie della sequenza	51-200
		livello unico	Automatico, canale 2 stabilisce il numero di memorie della sequenza	201-255
<b>4</b>	<b>tempo di attesa</b>	proporzionale	da breve a lungo	0-255
<b>5</b>	<b>velocità di spostamento</b>	proporzionale	da veloce a lento	0-255
<b>6</b>	<b>otturatore/black-out</b>	livello unico	forzato chiuso	0- 50
		livello unico	otturatore come da programma registrato	51-200
		livello unico	forzato aperto	201-255

## 15. Come registrare i programmi della memoria interna di iSPOT 150

iSPOT 150 permette la registrazione di 9 programmi di 16 memorie ciascuno.

Per la registrazione dovete collegare i proiettori come descritto al paragrafo 8,2 "connessione di segnale per funzionamento con segnale dmx".

Ogni proiettore iSPOT 150 utilizza, in funzionamento standard, 13 canali DMX per il suo completo funzionamento e controllo (vedi paragrafo 12.2); in modalità di registrazione i proiettori utilizzano 17 canali, i primi 13 invariati ai quali si aggiungono gli ultimi 4 per la programmazione dei giochi di luce.

Dovete provvedere ad indirizzare i proiettori a multipli di 17 canali e a preparare il mixer per controllarli:

### 15.1 Indirizzo dmx 512

Il proiettore al momento dell'accensione deve visualizzare sul display la scritta **A001** che indica l'indirizzo **DMX 1**; il proiettore così indirizzato risponderà (per la registrazione dei programmi) ai comandi dei canali tra **1** e **17** del mixer **DMX 512**, il secondo proiettore deve essere indirizzato come **18**, il terzo come **35** e così via fino all'ultimo iSPOT 150.

Potete variare gli indirizzi dmx come descritto al capitolo 12.

### 15.2 Canali DMX dedicati alla registrazione

Quattro canali dmx dedicati esclusivamente alla registrazione si aggiungono ai 13 della tabella dmx standard quando viene attivato il modo "REC"; assicuratevi che il vostro mixer li possa controllare:

canale	funzione	tipo di controllo	effetto	livello dmx
<b>La programmazione delle scene nei canali da 14 a 17, è attiva solo se la funzione "rEC" è "on".</b>				
<b>14</b>	<b>selezione del programma da registrare</b>	livello unico	nessun effetto	0-9
		livello unico	Programma 1	10-37
		livello unico	Programma 2	38-65
		livello unico	Programma 3	66-93
		livello unico	Programma 4	94-121
		livello unico	Programma 5	122-149
		livello unico	Programma 6	150-177
		livello unico	Programma 7	178-205
		livello unico	Programma 8	206-233
		livello unico	Programma 9	234-255
<b>15</b>	<b>selezione della memoria da registrare</b>	livello unico	nessun effetto	0-9
		livello unico	Memoria 1	10-25
		livello unico	Memoria 2	26-41
		livello unico	Memoria 3	42-57
		livello unico	Memoria 4	58-73
		livello unico	Memoria 5	74-89
		livello unico	Memoria 6	90-105
		livello unico	Memoria 7	106-121
		livello unico	Memoria 8	122-137
		livello unico	Memoria 9	138-153
		livello unico	Memoria A	154-169
		livello unico	Memoria B	170-185
		livello unico	Memoria C	186-201
		livello unico	Memoria D	202-217
<b>16</b>	<b>Abilitazione registrazione</b>	livello unico	Modo registrazione disabilitato "non registra"	0-19
		livello unico	Modo registrazione consentito, in combinazione con il canale 17	20-234
		livello unico	Fine registrazione, stabilisce la lunghezza del programma, in combinazione con il canale 17; se non utilizzato la lunghezza del programma sarà sempre di 16 passi.	235-255
<b>17</b>	<b>ENTER</b>	livello unico	Per registrare una memoria dovete variare il livello 0 a 255. Il canale 16 deve essere tra 20 e 234.	0-128
		livello unico	Per registrare una memoria dovete variare il livello 0 a 255. Il canale 16 deve essere tra 20 e 234.	129-255

coemar in sede di collaudo, provvede a registrare il programma **P.1** che può essere sovrascritto ma rimarrà in memoria e potrà essere richiamato riportando i programmi a default (vedi capitolo **11. Settaggio di iSPOT 150 per funzionamento automatico "solo" paragrafo cancellazione.**

### 15.3 Esempio di registrazione di programmi e memorie

- 1- Collegate il mixer dmx 512 ai proiettori con connessione seriale DMX standard.
- 2- Assicuratevi che i proiettori siano correttamente alimentati.
- 3- Indirizzate i proiettori a multipli di 17 canali, ad esempio 1/18/35/52/69 etc.
- 4- Assicuratevi che il mixer abbia la possibilità di controllare tutti e 17 i canali che **iSPOT 150** necessita in modo "registrazione" e che siano correttamente assegnati.
- 5- attivate il modo "**REC**"

**A001** —  **menu** — **MODE** —  **enter** —  **+ 0 -** — **REC** **registrazione** —  **enter**  
 Permette la registrazione di programmi

Il display indica **A001 REC** in scansione (Proiettore con indirizzo 1 modo registrazione attivo).  
 Ora il mixer controlla, con i primi 13 canali, tutte le funzioni di **iSPOT 150**.

#### memorie

- 6- Con il canale 14 selezionate il programma che desiderate venga registrato, il proiettore indica **P2N** (programma 2, memoria non definita, ad esempio).
- 7- Posizionate **iSPOT 150** e generare l'immagine preferita con i primi 13 canali del mixer.
- 8- Con il canale 15 selezionate la memoria in cui desiderate venga collocata la scena di luce che avete creato, iniziate registrando la prima memoria, il proiettore indica **P2N1** (programma 2, memoria 1, ad esempio).
- 9- Portate il canale 16 ad un livello tra 20 e 234 per consentire la registrazione.
- 10- Portate il canale 17 a 255, il display lampeggia brevemente confermando la registrazione dei dati generati dal mixer dmx all'interno della memoria e del programma selezionati.
- 11- Potete registrare il contenuto delle memorie in ogni **iSPOT 150** della vostra linea dmx.
- 12- Ripetete le operazioni descritte dal punto 7 al punto 11 per registrare altre memorie, ricordatevi di variare numero di memoria in successione ad ogni nuova registrazione, per un massimo di 16 che verranno indicate in sequenza con i numeri da 1 a 9 e di seguito con le lettere da A a G.
- 13- Se desiderate registrare un programma di un numero di passi inferiore a 16 dovete portare il canale 16 ad un livello compreso tra 235 e 255 (e non tra 20 e 234 come nel precedente) al momento della registrazione dell'ultima memoria del programma.

#### programmi

- 14- Con il canale 14 selezionate un nuovo programma che desiderate venga registrato, il proiettore indica **P3N** (programma 3, memoria non definita, ad esempio).
- 15- Ripetete le operazioni descritte dal punto 7 al punto 13 per registrare un massimo di 9 programmi.

## 16. Allineamento della lampada nel sistema ottico

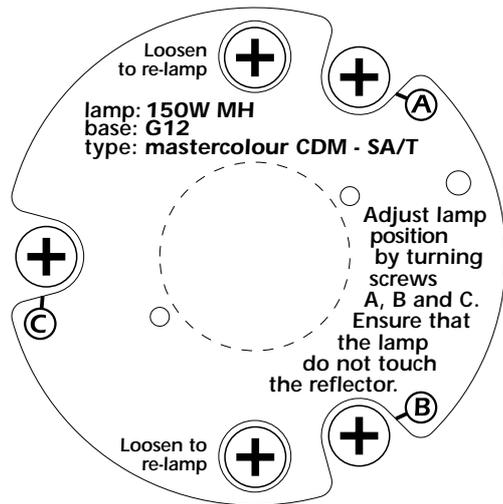
L'allineamento della lampada nel sistema ottico si rende necessario per compensare le differenze meccaniche costruttive delle lampade tra loro; è noto che le lampade a scarica sono ancora in parte costruite a mano e il bulbo non risulta essere sempre nella stessa posizione.

Con questa operazione otterrete il massimo rendimento luminoso del fascio di luce.

### Come effettuare l'allineamento

La regolazione si effettua agendo sulle 3 viti **A** e **B** e **C** contemporaneamente, mediante l'utilizzo di un giravite a croce.

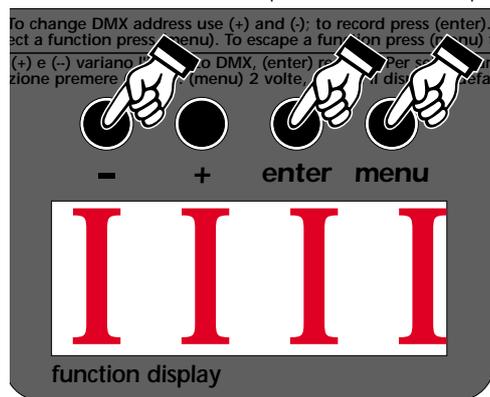
Le viti sono poste sul pannello posteriore del corpo proiettore, azionano una leva interna che agendo su di una molla sposta la lampada fino a centrare orizzontalmente e verticalmente il bulbo nella parabola. Ruotando le tre viti contemporaneamente la lampada entra o esce dalla parabola. L'operazione deve essere eseguita con lampada accesa, otturatore, dimmer aperti e nessun filtro inserito. Ruotate le viti fino ad ottenere la proiezione desiderata, la migliore uniformità del fascio di luce, e la massima resa luminosa, facendo attenzione che la lampada non vada a toccare la parabola.



## 17. Accensione di *i*SPOT 150 senza il movimento

La funzione vi può essere utile nel caso che dobbiate accendere *i*SPOT 150 all'interno del flight case per inserire un nuovo indirizzo o variare alcuni parametri senza che l'apparecchio si muova.

1) Accendete il proiettore tenendo premuti contemporaneamente i tasti **menu**, **enter** e **-**. Il proiettore esegue la procedura di reset di tutti i motori esclusi quelli dei movimenti pan e tilt, che restano fermi non alimentati.



2) Potete variare l'indirizzo DMX, o qualsiasi parametro accessibile dal menu senza che il proiettore si sia mosso di posizione.

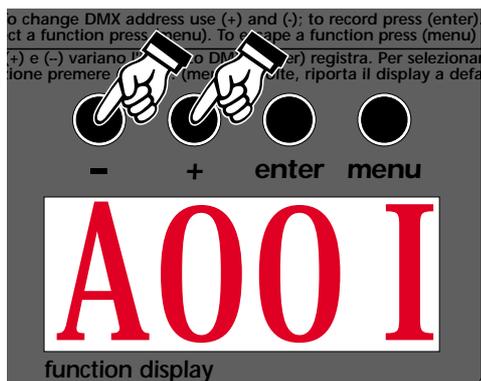
3) Per riavere le normali funzioni di *i*SPOT 150, spegnete e riaccendete il proiettore, tramite il tasto **power**, oppure eseguite la procedura di reset.

## 18. Reset del contaore

Il contaore elettronico deve essere resettato a zero ore ad ogni cambio lampada per dare un'informazione reale della durata in ore.

1) Spegnete il proiettore.

2) Alimentate *i*SPOT 150 mantenendo premuti contemporaneamente i tasti **+** e **-**.



Il proiettore ha eseguito il reset del contaore **LIFE**.

Per verificare che l'azzeramento del contaore sia effettivamente riuscito eseguite le seguenti operazioni

1) Premete il tasto **menu**. il proiettore mostra **MODE**

2) Premete il tasto **+ o -** per **MEAS**.

3) Premete il tasto **enter**.

4) Premete il tasto **+ o -** fino a visualizzare **hour** (informazioni in ore).

5) Premete il tasto **enter**

6) Premete il tasto **+ o -** fino a visualizzare **LIFE** (vita della lampada).

7) Premete il tasto **enter**; il display visualizza **0000** confermando che il contaore è stato ri-inizializzato.

N.B. Potete verificare che gli altri tempi **LIFS** (vita di tutte le lampade installate) e **UNIT** (vita del proiettore) sono rimasti inalterati.

## 19. Dispositivo di ritorno in posizione automatica

Un sistema ad encoder basato su 4 rilevatori di posizione, permette a *i*SPOT 150 di tornare in posizione se toccato accidentalmente. Il dispositivo è particolarmente utile nel caso di montaggio a terra dell'apparecchio, dove le probabilità che un tecnico o un artista tocchino inavvertitamente l'apparecchio durante uno spettacolo sono molte.

**A001** **menu** **MODE** **+o-** **FUNC** **enter** **OPTO** **disattiva il ritorno in posizione automatico** **enter** **+o-** **ON** **sensori attivi** **enter** **+o-** **OFF** **sensori scollegati** **enter**

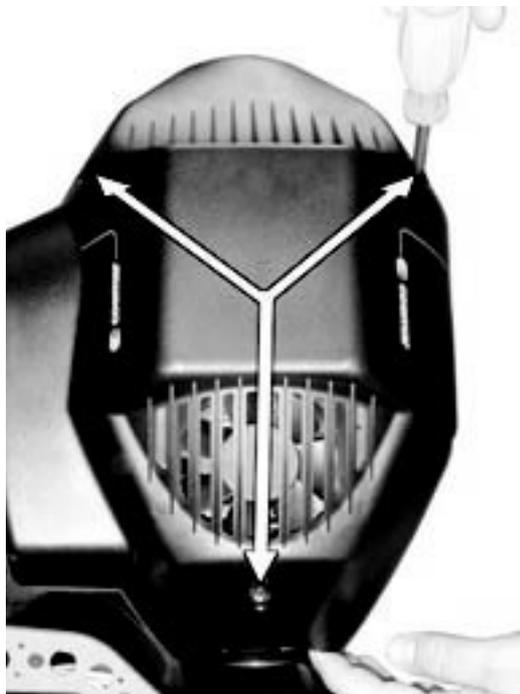
Il proiettore ritorna in posizione se toccato accidentalmente, oppure la funzione viene disabilitata. Il proiettore esegue un reset meccanico (opto OFF).

## 20. Intercambiabilità dei gobos

**i**SPOT 150 permette di sostituire le sagome proiettabili (gobos) mediante l'asportazione dell'anello di ritenuta gobo. I gobos devono essere di speciale vetro resistente al calore o di materiale metallico. Una vasta gamma di gobos è disponibile presso i centri vendita e assistenza **coemar**.

### Apertura del proiettore

1) Con un cacciavite a croce svitate le tre viti di fissaggio del coperchio inferiore del corpo proiettore, come indicato in figura.



1) Rimuovete il carter.



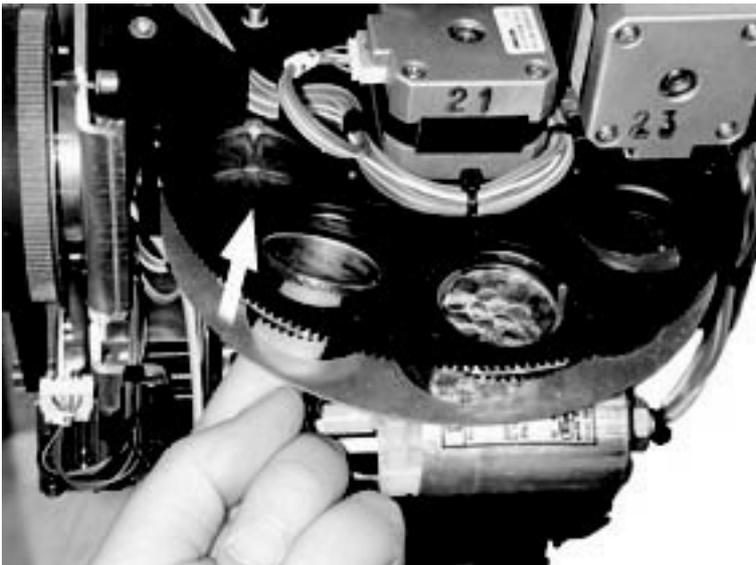
### Sostituzione dei gobos

La sostituzione dei gobos si effettua nel caso si desideri modificare la proiezione luminosa con altre figure/gobo. La sostituzione deve sempre essere effettuata a proiettore non alimentato e aperto nella parte inferiore come descritto precedentemente.

- 1) Girate la ruota gobo fino al gobo che volete sostituire.
- 2) Girate la ruota colori fino a che il settore vuoto è in corrispondenza del gobo da sostituire



- 2) Togliete la ghiera di fissaggio gobo e quindi sostituitelo.



- 3) Reinserte ora la ghiera di fissaggio sul gobo precedentemente sostituito, avendo cura di fissarla come in origine, ben premuta su tutta la superficie del gobo.
- 4) Dopo aver sostituito tutti i gobos a vostro piacere, richiudete il proiettore con il carter in ABS, avvitandolo.

## 21. Variazione della tensione e frequenza di funzionamento (Riservato ai tecnici)

Se la tensione e la frequenza selezionate da coemar non corrispondono a quelle in uso nella vostra nazione, o dovete utilizzare il proiettore all'estero, selezionate la nuova tensione o frequenza come descritto nel paragrafo che segue.

**Una errata selezione della tensione e frequenza di lavoro, compromette il buon funzionamento del proiettore.**

### 21.1. Selezione della tensione sull'autotrasformatore

1) Svitare le 4 viti sul carter laterale della base del proiettore come indicato in figura, con un giravite a croce; quindi rimuovete completamente il carter per avere accesso alle parti interne della base di **iSPOT 150**.



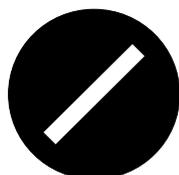
2) Identificate l'autotrasformatore posto sul lato destro della base.

3) Selezionate la tensione tra 100, 115, 208, 230 e 240V scollegando il cavo n° 7 e spostandolo sulla tensione desiderata. Per effettuare la corretta selezione, riferitevi all'etichetta posta sull'autotrasformatore.

Il cavo numero 9 non deve essere rimosso dalla sua posizione per alcun motivo.



4) Se la tensione da voi settata è 100 o 115V sostituite il fusibile da 3 Amps T, adatto alla selezione 208/230/245 V, con uno da 5 Amps T nel portafusibile sulla base del proiettore e viceversa. I fusibile è in una busta isolante all'interno della confezione del presente manuale di istruzioni.



T 3A @230V  
T 5A @115V



5) Procedete con la selezione della frequenza descritta al prossimo paragrafo (se necessario) o richiudete la base, come in origine fissando il carter con le 4 viti di fissaggio

### 21.2. Selezione della frequenza sull'alimentatore di *i*SPOT 150

- 1) Identificate l'alimentatore, posto sul lato sinistro della base.
- 2) Selezionate la frequenza tra 50 e 60Hz scollegando il cavo n° 11 e spostandolo sulla frequenza desiderata. Per effettuare la corretta selezione, riferitevi alla serigrafia posta sull'alimentatore.



- 4) Richiudete la base, come in origine fissando il carter con le 4 viti.

## 22. Protezione termica

Un sensore termico nel corpo proiettore di *i*SPOT 150 protegge l'apparecchio dal surriscaldamento.

Il sensore toglie alimentazione alla lampada nel caso che la temperatura ambiente sia superiore a quella consentita, o manchi la necessaria circolazione di aria dovuta ad un ambiente non idoneo o al mal-funzionamento di una ventola in dotazione all'apparecchio.

## 23. Manutenzione

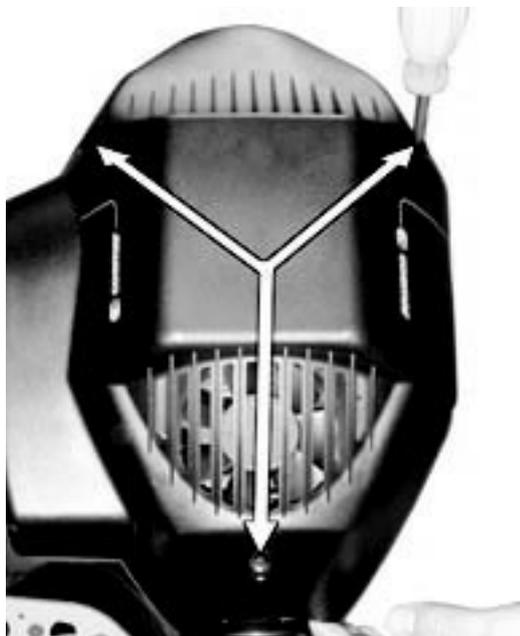
Sebbene sia stata applicata ogni precauzione per assicurare nel tempo efficienza e sicurezza nell'uso di **iSPOT 150**, raccomandiamo di eseguire periodicamente le procedure di seguito riportate, rammentando che prima di effettuare qualsiasi operazione va tolta la tensione d'alimentazione al proiettore.

### Attenzione

Togliete tensione prima di aprire l'apparecchio!

#### Apertura del proiettore

- 1) Con un cacciavite a croce svitate le tre viti di fissaggio del coperchio inferiore del corpo proiettore, come indicato in figura.
- 2) Rimuovete il carter.



#### Sostituzione dei fusibili

Localizzate i 3 fusibili di protezione:

Due sulla scheda master a protezione del circuito lampada e della scheda elettronica e uno esterno, sulla base del proiettore, a protezione dell'intero apparecchio.

Controllate con uno strumento idoneo le condizioni dei fusibili; qualora risultino danneggiati, sostituiteli con modelli identici, di pari valore, dimensione e caratteristiche elettriche.

#### Pulizia periodica

##### Lenti, specchi e filtri

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

##### Feritoie di passaggio aria

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

Per eseguire questo tipo di pulizia utilizzate un pennello, un comune aspirapolvere o un generatore d'aria compressa.

Se necessario, non esitate a eseguire la manutenzione anche in tempi più brevi.

#### Controlli periodici

##### Lampada

Sostituite la lampada se questa ha subito danni visibili o 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 se necessario sostituiteli.

Controllate che il proiettore non sia danneggiato meccanicamente. Se necessario, sostituite le parti deteriorate.

Controllate la tensione delle cinghie e, se necessario, regolatele.

##### 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 successivamente riposizionarli come in origine.

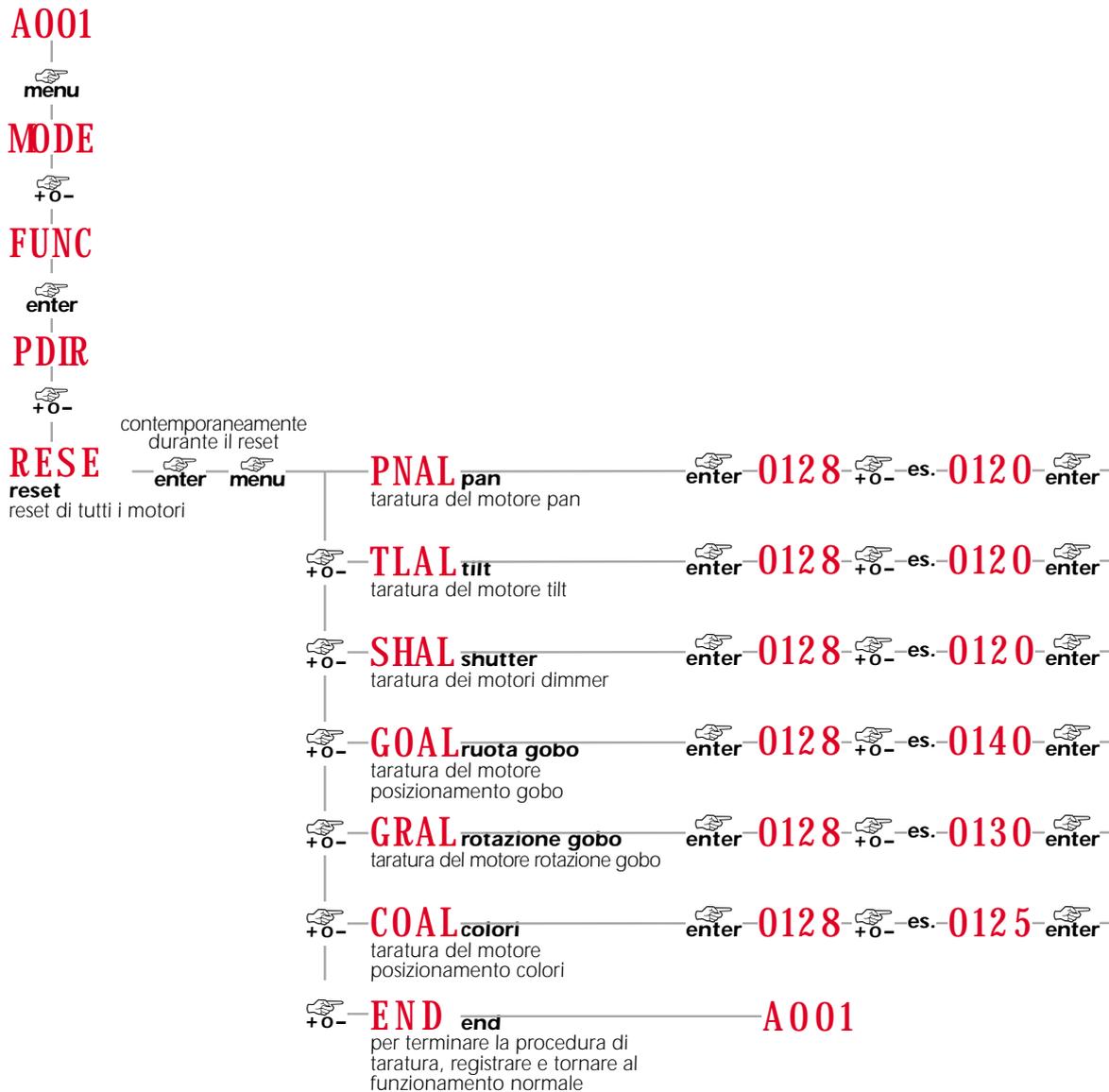
## 24. Allineamento elettronico dei motori

### Attenzione!

Questo capitolo è da ritenersi di esclusivo utilizzo di tecnici e personale altamente specializzato

Il pannello display di **iSPOT 150** permette l'allineamento elettronico di alcuni motori; questa procedura è eseguita da **coemar** al momento del collaudo; può essere utile variare questa taratura per ottenere effetti particolari o nel caso poco probabile della sostituzione di parti interne dell'apparecchio come motori o sensori.

Alterare i settaggi eseguiti dalla **coemar** al momento del collaudo può variare radicalmente il funzionamento del proiettore; leggere quindi scrupolosamente le funzioni di seguito elencate prima di effettuare qualsiasi operazione.



contemporaneamente

+ - **0128**

NOTA:

Per velocizzare la procedura di allineamento/taratura, durante la funzione è possibile premere i tasti + e - contemporaneamente e il display salta automaticamente a 128

## 25 Messaggi di errore

<b>MBER:</b>	<b>Errore di COMUNICAZIONE</b> La scheda display non comunica correttamente con la scheda principale: controllate il cavo piatto di collegamento fra le schede.
<b>OPER:</b>	<b>Errore all'ENCODER PAN</b> Encoder PAN non rilevato. Controllate i sensori sulla ruota encoder posti a rilevare la posizione del motore di movimento PAN nella base, e il relativo cablaggio.
<b>OTER:</b>	<b>Errore all'ENCODER TILT</b> Encoder TILT non rilevato. Controllate i sensori sulla ruota encoder posti a rilevare la posizione del motore di movimento TILT nella forcella, e il relativo cablaggio.
<b>SNER:</b>	<b>Errore SINCRONISMO DI LINEA</b> Controllate ed eventualmente sostituire l'opto-isolatore U9.
<b>LAER:</b>	<b>Errore alla LAMPADA</b> La lampada si e' spenta inaspettatamente, senza ricevere alcun segnale dal mixer. Il sistema potrebbe aver esaurito i tentativi di accensione (7) dopo dei quali preserva accenditore, cavi e portalamпада e smette di inviare la tensione di scarica alla lampada; controllate ed eventualmente sostituite la lampada se danneggiata o non più efficiente.
<b>EPER:</b>	<b>Errore EEPROM</b> La EEPROM non e' presente oppure risulta difettosa; rivolgetevi al centro assistenza per la verifica o sostituzione del componente.
<b>DTER:</b>	<b>Errore DATI</b> Il caricamento iniziale dei dati di configurazione e' fallito, il proiettore ha caricato la configurazione di default: accendete nuovamente il proiettore e se l'errore persiste rivolgetevi al centro assistenza per la verifica o sostituzione della EEPROM
<b>SRER:</b>	<b>Errore del CIRCUITO SENSORE RESET</b> Controllate il cablaggio e i sensori di RESET.
<b>COER:</b>	<b>Errore POSIZIONAMENTO RUOTA COLORI</b> Controllate il funzionamento e corretto posizionamento del sensore magnetico della ruota COLORI
<b>RGER:</b>	<b>Errore POSIZIONAMENTO RUOTA GOBO</b> Controllate il funzionamento e corretto posizionamento del sensore magnetico di posizionamento della ruota GOBO
<b>IGER:</b>	<b>Errore INDICIZZAZIONE GOBO</b> Controllate il funzionamento e corretto posizionamento del sensore magnetico di indicizzazione GOBOS
<b>ER20 ÷ ER99:</b>	<b>Errori di SISTEMA</b> Spegnete e riaccendere l'apparecchiatura. Se l'errore persiste contattare il centro assistenza.
<b>HEAT:</b>	<b>Messaggio di LAMPADA TROPPO CALDA</b> Il proiettore sta tentando di accendere la lampada che pero' risulta troppo calda: e' necessario attendere qualche minuto per permettere alla lampada di raffreddarsi.

## 26. Parti di ricambio

Tutti i componenti di *i*SPOT 150 sono disponibili come parti di ricambio nei centri assistenza **coemar**. Specificare in modo dettagliato il modello del proiettore ed il pezzo di ricambio richiesto aiuterà il centro assistenza a servirvi nel modo migliore.