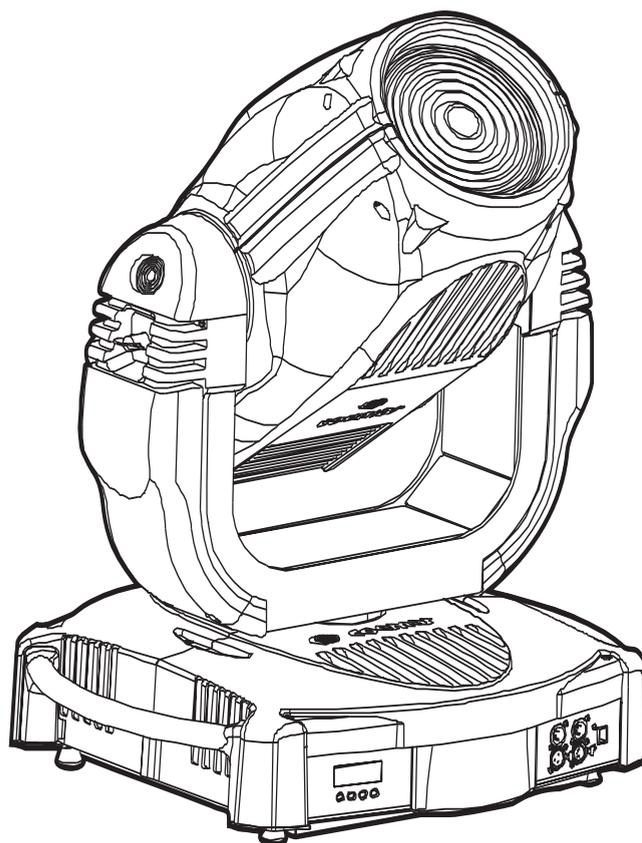


∞ Infinity Wash XL



**instructions manual
manuale di istruzioni**

**Version 1.0
DIS91/1**

coemar
LIGHT EMOTION

Infinity Wash XL

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 **Infinity Wash XL**: 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 **Infinity Wash XL**: This information will assist us 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 e trasporto	Pag. 6
1.1. Imballo	" 6
1.2. Trasporto	" 6
2. Informazioni generali	Pag. 6
2.1. Importanti informazioni di sicurezza	" 6
2.2. Condizioni di garanzia	" 7
2.3. Normative CE	" 7
3. Specifiche del prodotto	Pag. 7
3.1. Caratteristiche tecniche	" 7
3.2. Dimensioni	" 7
3.3. Componenti del proiettore	" 7
4. Installazione	Pag. 8
4.1. Fissaggio meccanico	" 8
4.2. Attacco di sicurezza	" 8
5. Alimentazione	Pag. 9
5.1. Tensione e frequenza di funzionamento	" 9
5.2. Variazione della tensione di funzionamento	" 9
5.3. Connessione alle rete elettrica	" 10
6. Connessione del segnale DMX	Pag. 11
7. Accensione del proiettore	Pag. 12
7.1. Indirizzo DMX del proiettore	" 12
7.2. Tabella funzioni DMX	" 13
8. Funzioni del pannello display	Pag. 15
8.1. Guida al menu di navigazione	" 15
8.2. Conteggio veloce	" 15
8.3. Main functions	" 16
8.4. Measures	" 18
8.5. Display setup	" 19
8.6. Demo mode	" 19
8.7. Special mode e allineamento elettronico dei motori	" 20
9. Installazione e allineamento della lampada	Pag. 21
9.1. Installazione della lampada	" 21
9.2. Allineamento della lampada al sistema ottico	" 22
10. Estrazione del gruppo cambiacolori	Pag. 23
11. Manutenzione	Pag. 24
11.1. Pulizia periodica	" 24
11.2. Controlli periodici	" 24
11.3. Sostituzione dei fusibili	" 24
12. Parti di Ricambio	Pag. 24
13. Messaggi di errore	Pag. 25
14. Domande e risposte	Pag. 26

Italiano

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 alla pagina precedente, che consentiranno un intervento rapido ed efficace da parte del centro assistenza **Coemar** al quale potete rivolgervi con assoluta fiducia per qualsiasi richiesta di informazioni o di servizi.

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

1. Imballo e trasporto

1.1. Imballo

Aprite 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 **Infinity Wash XL**
- 1 **manuale di istruzioni**
- 2 **staffe cam-lock di supporto proiettore**

1.2. Trasporto

Il trasporto di **Infinity Wash XL** deve essere fatto utilizzando esclusivamente l'imballo originale o un apposito baule (flight case).

2. Informazioni generali

2.1. Importanti informazioni di sicurezza

Prevenzione degli incendi:

1. **Infinity Wash XL** utilizza una lampada **Philips MSR GOLD 1200 SA/SE FastFit**; 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 da scariche elettriche:

1. Presenza di alta tensione all'interno dell'apparecchio, togliete l'alimentazione prima di aprire o di effettuare qualsiasi operazione a contatto o all'interno del proiettore, anche per la sostituzione e installazione della lampada.
2. Per la connessione alla rete elettrica attenetevi scrupolosamente al presente manuale.
3. Il livello tecnologico di **Infinity Wash XL** necessita di personale specializzato per qualsiasi tipo di 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 lasciate mai che il cavo di alimentazione venga in contatto con altri cavi.
6. Non maneggiate il prodotto con mani bagnate o in presenza di acqua.
7. Non installate mai l'apparecchio esposto alla pioggia o in ambienti ad alta umidità.

Protezione contro le radiazioni dei raggi ultravioletti:

1. Non accendete mai la lampada se le lenti, i filtri e le custodie in plastica sono danneggiati; la loro funzione schermante è efficace solo se in perfette condizioni.
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 150°C, non toccatele mai prima che siano passati almeno 10 minuti dallo spegnimento della lampada.
4. Sostituite sempre la lampada se notate deformazioni o danneggiamenti.
5. Non installate mai l'apparecchio in locali dove non esiste flusso di aria costante; la temperatura ambiente massima deve essere 35°C.
6. Attendete sempre almeno 10 minuti dopo lo spegnimento prima di tentare la sostituzione o rimozione della lampada. Utilizzate sempre protezioni per le mani prima di cambiare la lampada.
7. Il proiettore contiene parti elettriche ed elettroniche che non possono assolutamente essere messe a contatto con acqua, olio o qualsiasi altro liquido: il buon funzionamento ne risulterebbe pregiudicato.

Movimento del proiettore

Il proiettore ha un movimento di 540° sulla base e 262° sulla forcella; non ostacolate per nessun motivo il brandeggio dell'apparecchio con oggetti nel suo raggio di azione.

Ventilazione forzata

Sulla scocca del proiettore noterete varie prese d'aria. Al loro interno vi sono delle ventole di raffreddamento, sia nella base che nel corpo: per evitare problemi di surriscaldamento non ostruitele mai per nessun motivo! Questo comprometterebbe seriamente il funzionamento del proiettore.

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

1. Il proiettore rientra nella classificazione di apparecchio ordinario, con grado di protezione **IP 20**

2.2. Condizioni di garanzia

1. L'apparecchio è garantito per 12 mesi dalla data di acquisto contro i difetti di fabbricazione e dei materiali che lo compongono.
2. Sono esclusi dalla garanzia guasti dovuti ad imperizia o ad un uso non appropriato dell'apparecchio.
3. La garanzia decade in qualsiasi momento qualora l'apparecchio sia stato manomesso o aperto da personale non autorizzato.
4. La garanzia non prevede la sostituzione dell'apparecchio.
5. Il numero di serie e il modello dell'apparecchio sono necessari per ottenere informazioni o assistenza dal rivenditore.

2.3. Normative CE

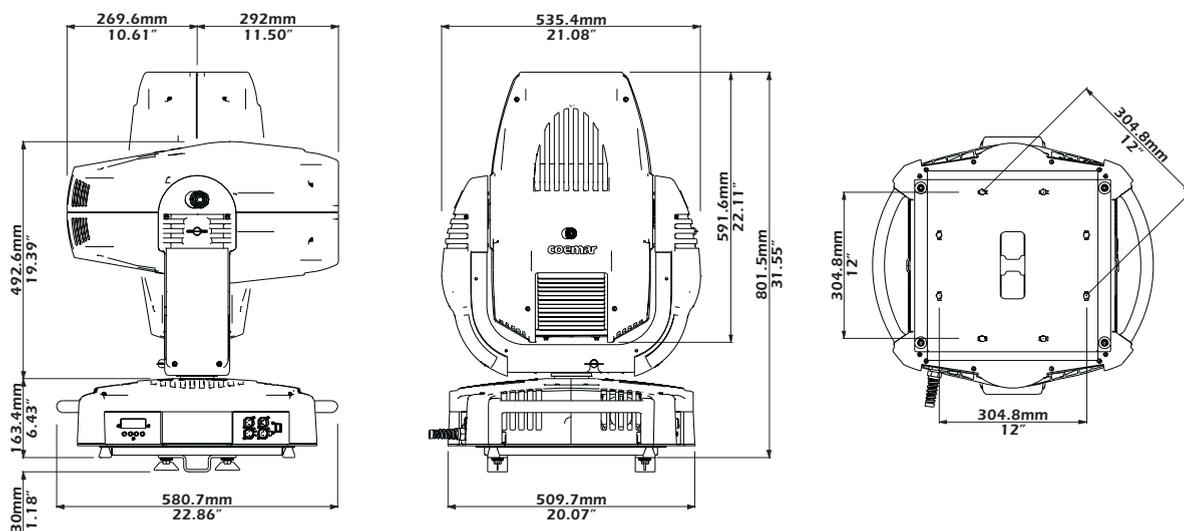
L'apparecchio soddisfa i requisiti essenziali della direttiva CE.

3. Specifiche del prodotto

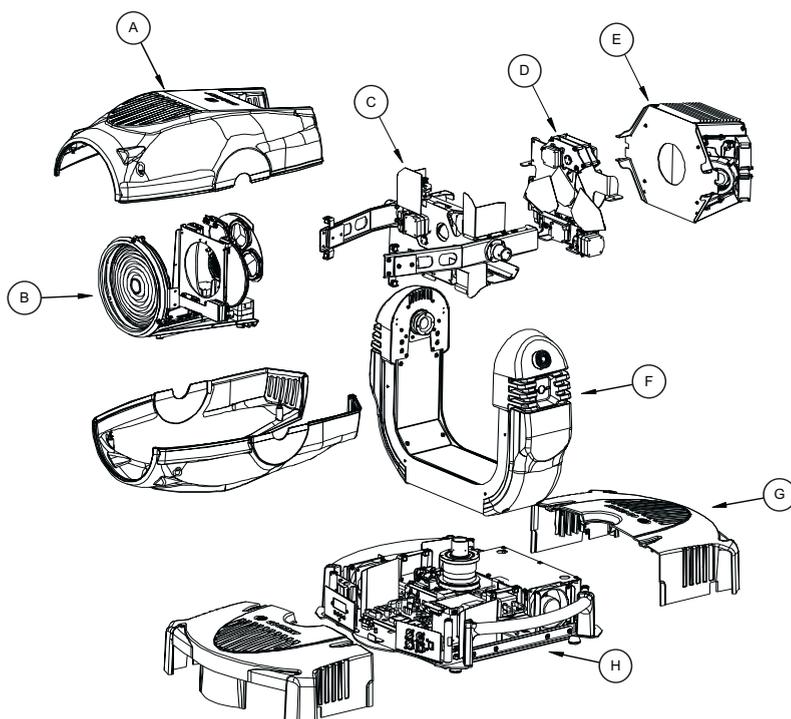
3.1. Caratteristiche elettriche

Alimentazione :	200/208/230/240 Vac 50/60Hz
Corrente nominale:	8A
Corrente massima:	10A
Rifasamento:	cos φ = 0,9
Potenza lampada:	1200W MH
Temperatura ambiente massima:	35°C / 95° F
Peso:	45.5 kg – 100.1 Lbs
Grado di protezione:	IP20

3.2. Dimensioni



3.3. Componenti del proiettore



Descrizione dei componenti

- A.** Carter corpo
- B.** Gruppo zoom effetti
- C.** Gruppo ruota colori
- D.** Gruppo cambiacolori
- E.** Gruppo parabola
- F.** Forcella
- G.** Carter base
- H.** Base

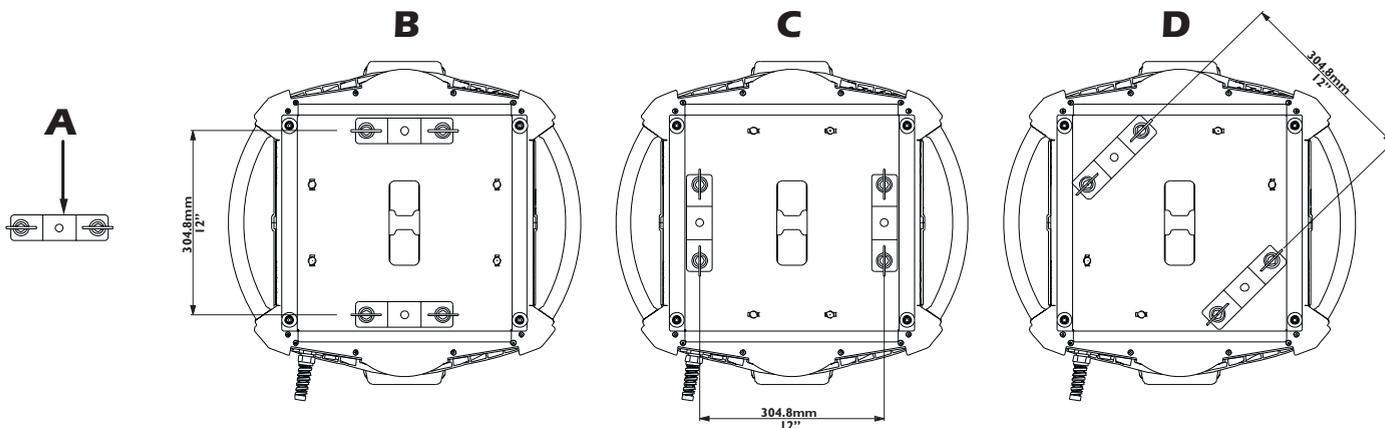
4. Installazione

4.1. Fissaggio meccanico

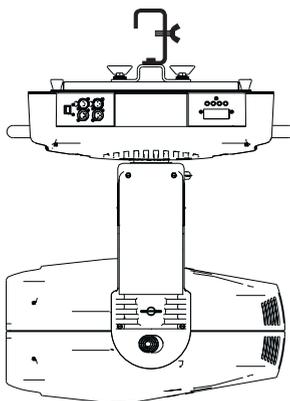
Infinity Wash XL può essere utilizzato sia appoggiato a terra che fissato al soffitto o su di una struttura. E' corredato di quattro piedini montati sulla base, che gli permettono di essere appoggiato su una superficie piana.

Per la sospensione dell'apparecchio ad una struttura reticolare, **Coemar** include nell'imballo 2 staffe cam-lock (**A**).

Potete fissare le staffe cam-lock in 3 diverse posizioni (**B, C e D**) sulla base di **Infinity Wash XL**; i fissaggi cam-lock sono del tipo ad 1/4 di giro, per essere utilizzati a sostegno del proiettore devono essere perfettamente inseriti nella loro sede e serrati con cura.



In caso di sospensione ad una struttura reticolare consigliamo l'utilizzo di appositi ganci a C adatti a sostenerne il peso. I ganci a C sono abitualmente avvitati nel foro centrale delle staffe cam-lock, come indicato nella figura seguente.



ATTENZIONE!!

Verificare sempre che la struttura ed i materiali di fissaggio (viti, ganci, ecc.) siano adatti a sopportare il peso dell'apparecchio.

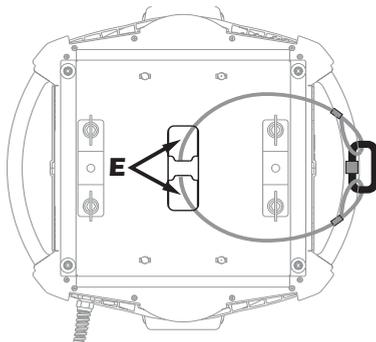
La struttura di sostegno oltre ad essere sufficientemente robusta non deve risentire delle lievi oscillazioni che **Infinity Wash XL** provoca durante il movimento automatizzato; provvedete quindi a rendere la struttura di supporto priva di torsione.

Non installate mai il proiettore in posti facilmente raggiungibili da persone che ignorano l'esistenza di queste istruzioni di sicurezza.

4.2. Attacco di sicurezza

Nel caso in cui **Infinity Wash XL** venga fissato o appeso ad una struttura, si raccomanda l'utilizzo di una catena di sicurezza, come prescritto dalla vigente normativa. La catena di sicurezza deve passare attraverso i fori "E" e poi fissata alla struttura.

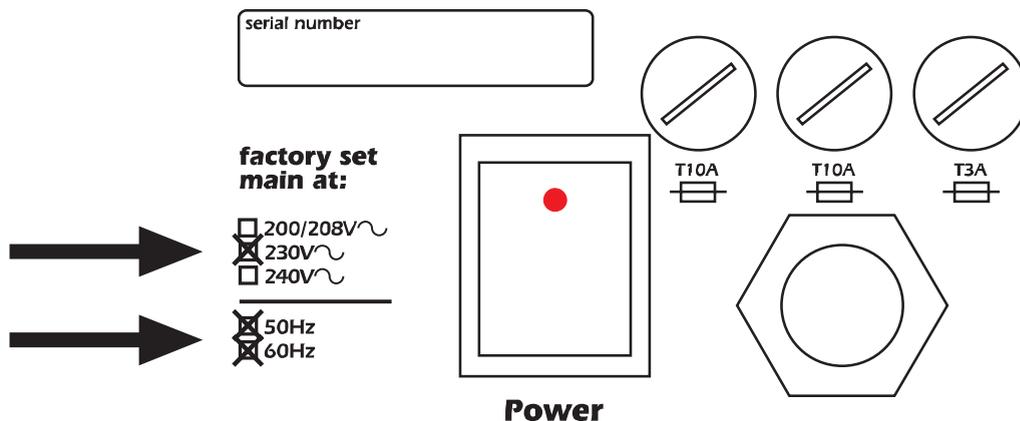
Nel caso utilizzate cavi di acciaio o catene non di produzione **Coemar**, assicuratevi che siano adatte a sostenere il peso dell'intero apparecchio.



5. Alimentazione

5.1. Tensione e frequenza di funzionamento

Il proiettore può funzionare ad una tensione di 200, 208, 230 o 240VAC e ad una frequenza di 50 o 60Hz. **Coemar** seleziona (salvo richieste specifiche), la tensione di 230V e la frequenza di 50 Hz. La tensione e la frequenza selezionate dalla fabbrica o dal rivenditore sono indicate sulla base del proiettore.



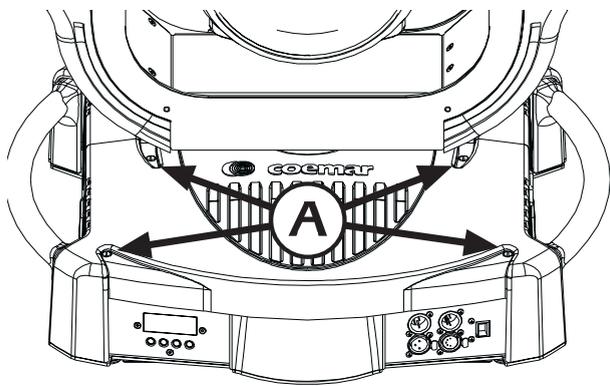
Infinity Wash XL può funzionare sia a 50 che a 60 Hz senza bisogno di alcun settaggio.

5.2. Variazione della tensione di funzionamento (Riservato ai tecnici)

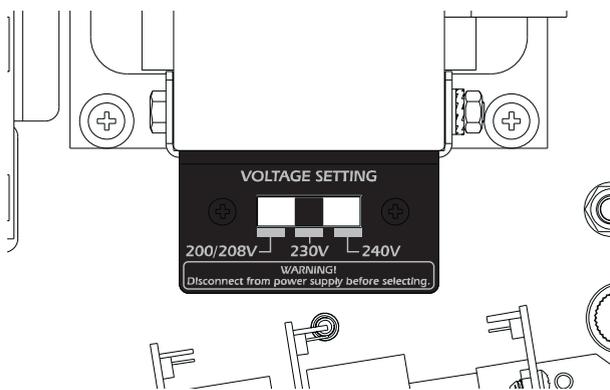
Se la tensione selezionata da **Coemar** non corrisponde a quella in uso nella vostra rete elettrica, selezionate la nuova tensione come descritto di seguito.

ATTENZIONE!!

Una errata selezione della tensione, compromette il buon funzionamento del proiettore e causa l'annullamento della garanzia.



1. Con un attrezzo adeguato, svitate le viti "A" sul carter della base del proiettore come indicato in figura; quindi rimuovete completamente il carter per avere accesso alle parti interne della base di **Infinity Wash XL**.



2. Identificate il selettore all'interno della base.

3. Selezionate la tensione tra 200, 208, 230 e 240V spostando il selettore sul valore desiderato.

4. Barrate ora sulla parte esterna della base di **Infinity Wash XL**, la corretta tensione che avete selezionato internamente

5. Richiudete la base, fissando il carter con le viti come in origine.

5.3. Connessione alla rete elettrica

Caratteristiche del cavo di alimentazione

Il cavo in dotazione è uno speciale cavo termoresistente, conforme alle più recenti normative internazionali di sicurezza, approvato VDE e a norme IEC 331, IEC 332 3C, CEI 20 35.

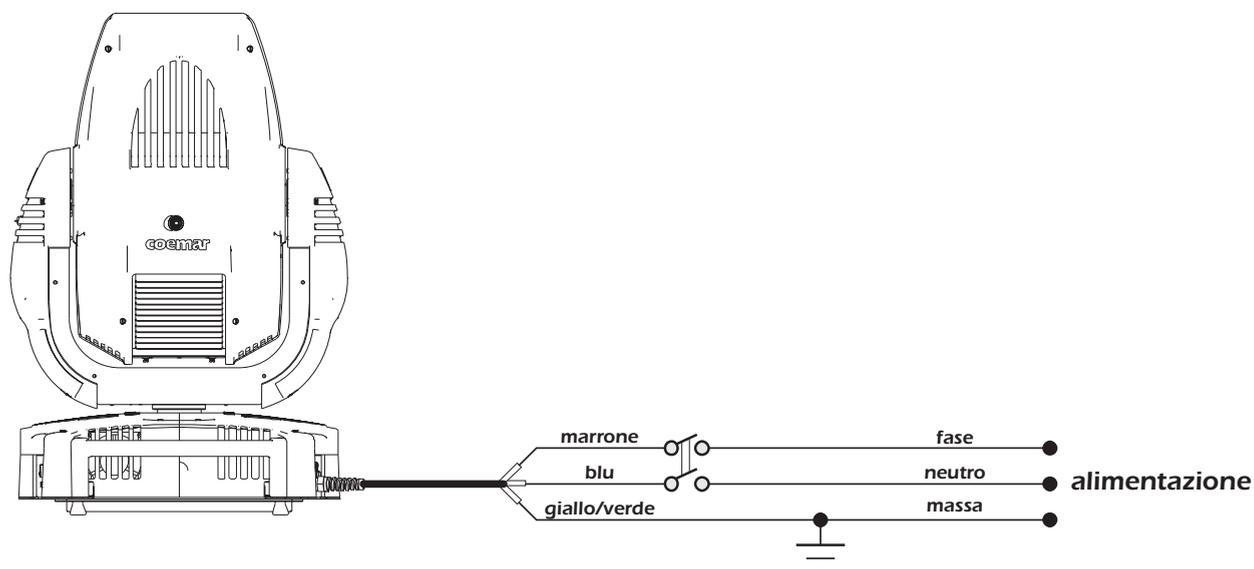
NB: in caso di sostituzione del cavo, impiegate esclusivamente cavi similari, con la stessa resistenza termica (cavo 3x1,5 ø esterno 10 mm, tensione di esercizio 300/500V, tensione di prova 2KV, temperatura di esercizio -40° +180°, **Coemar** cod. CV5309).

Connessione alla rete elettrica

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

- 200/208/230/240Vac 8 amps costanti in esercizio normale.

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



ATTENZIONE!!

- E' consigliato l'uso di un interruttore magnetotermico/differenziale per l'alimentazione di ogni proiettore. Attenetevi scrupolosamente alle norme in vigore.
- Infinity Wash XL non può essere alimentato attraverso unità di potenza Dimmer.
- Prima di alimentare il proiettore, assicuratevi che il modello in vostro possesso sia impostato per la tensione e frequenza di alimentazione della vostra rete elettrica
- Infinity Wash XL necessita assolutamente di un buon contatto di terra; non installate mai l'apparecchio senza la connessione del cavo giallo/verde in dotazione.
- Le operazioni di cablaggio e collegamento devono essere eseguite da personale qualificato.

6. Connessione del segnale DMX

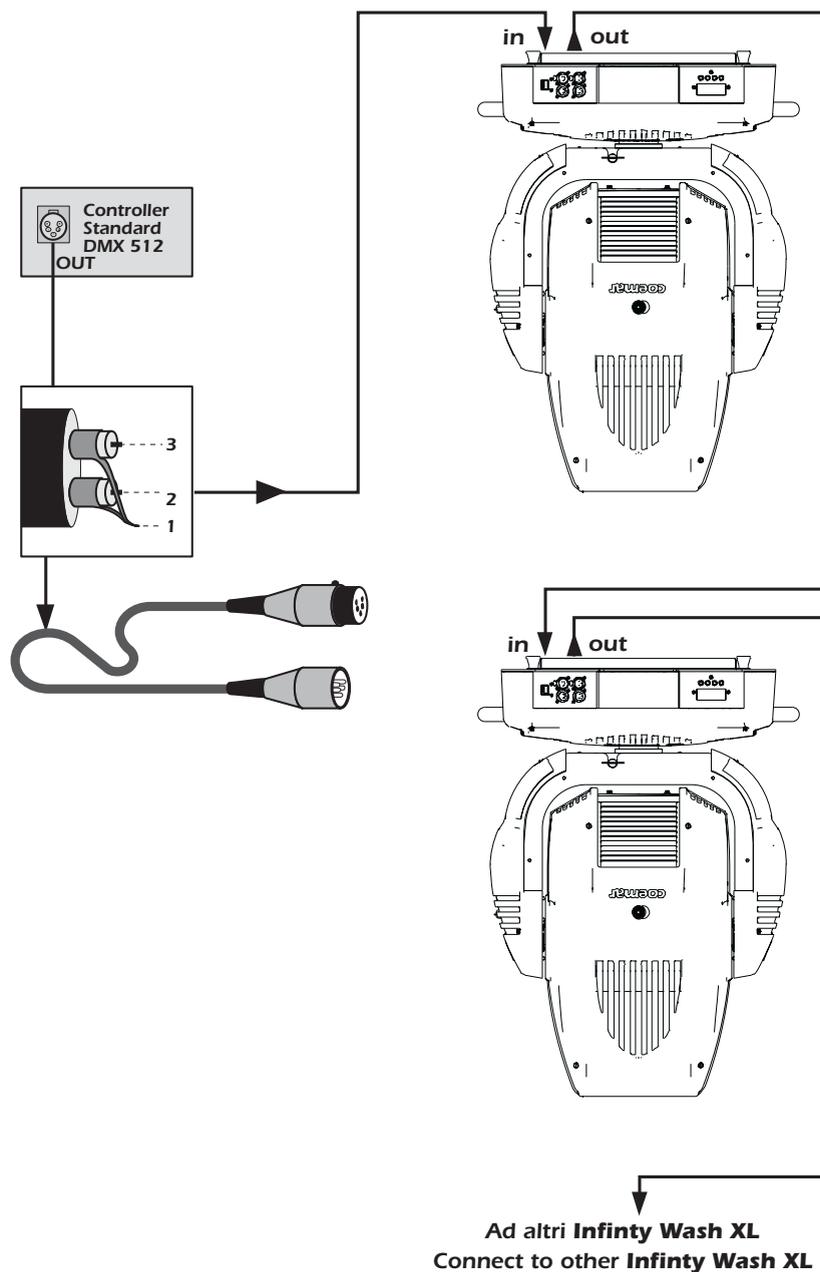
Il segnale digitale di pilotaggio viene trasmesso al proiettore con un cavo a due poli con schermatura come previsto dallo standard internazionale per la trasmissione dati DMX512. Il collegamento deve essere seriale, utilizzando i connettori XLR3 e XLR5 maschio e femmina posti sulla base di **Infinity Wash XL** e contrassegnati dalle diciture **DMX 512 IN** e **OUT** (vedi figura).

Connessione di segnale con prese/spine XLR3 e XLR5

La connessione è conforme agli standard internazionali. I collegamenti devono essere effettuati come indicato nella seguente tabella:

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

Nel caso in cui il segnale arrivi da una console DMX 512 con cannon XLR5 (a 5 poli) i pin 4 e 5 non devono essere collegati.



ATTENZIONE!!

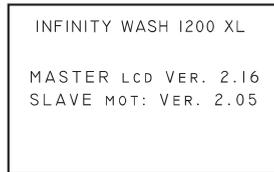
La schermatura ed i conduttori non devono fare alcun tipo di contatto tra loro o con la custodia metallica dei connettori.

Il pin numero 1 e la custodia non devono essere collegate alla massa elettrica dell'apparecchio.

7. Accensione del proiettore

Dopo aver eseguito correttamente le operazioni descritte fino a questo punto, procedete all'alimentazione del proiettore e accendetelo mediante l'interruttore **Power**.

Il display si accenderà e dopo il breve messaggio di benvenuto visualizzerà la versione software installata sui microprocessori interni:



Versione del software correntemente installata sulla mainboard e sulle schede motori.

Il proiettore eseguirà poi la procedura di reset di tutti i motori; l'operazione durerà alcuni secondi, permettendo ai motori passo-passo di posizionarsi correttamente. Al termine il display si accenderà in modo fisso per indicare che il segnale **DMX 512** inviato al proiettore viene ricevuto correttamente.



Durante il reset il display lampeggerà per alcuni secondi...



...e comparirà quindi l'indirizzo DMX del proiettore.

Se l'indirizzo continua a lampeggiare e compare la scritta "NO DMX SIGNAL", ciò indica che non è presente il segnale DMX. Controllate il cavo di collegamento e il funzionamento del mixer.

7.1. Indirizzo DMX del proiettore

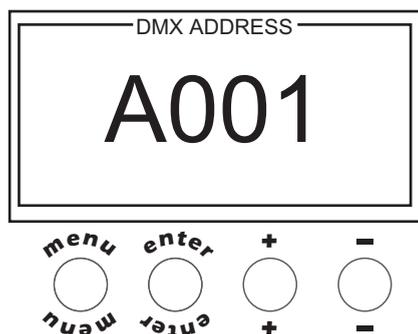
Ogni proiettore utilizza **22** canali di indirizzo per il suo completo funzionamento e viene controllato con segnale **DMX 512** (per maggiori informazioni vedi paragrafo **7.2. Tabella funzioni DMX**).

Codifica DMX

Il proiettore al momento dell'accensione mostra sul display la scritta **A001** che indica l'indirizzo **DMX 001**; il proiettore così indirizzato risponde ai comandi dei canali tra **1** e **22** del mixer **DMX 512**, il secondo proiettore deve essere indirizzato come **A023**, il terzo come **A045** e così via. L'operazione deve essere eseguita su ogni **Infinity Wash XL** che avrà indirizzo diverso da A001.

Variazione dell'indirizzo DMX

1. Premete il tasto **+ o -** fino a visualizzare il numero **DMX** desiderato, le cifre del pannello display lampeggiano per indicare la variazione dell'indirizzo non registrata.
2. Premete il tasto **enter** per confermare la selezione; la cifre del pannello display smettono di lampeggiare, il proiettore risponde ora al nuovo numero di indirizzo.



N.B. : mantenendo premuti i tasti **+ o -** il conteggio dei canali viene eseguito ad una maggiore velocità per una più rapida selezione.

ATTENZIONE!!

Se cambiate l'indirizzo DMX senza il segnale DMX collegato, le cifre del pannello continueranno a lampeggiare anche dopo la conferma dell'indirizzo con il tasto ENTER.

7.2. Tabella funzioni DMX

canale dmx	funzione	tipo di controllo	effetto	decimale		percentuale	
				min	max	min	max
1	asse X, movimento della base	proporzionale	controllo del movimento del fascio di luce, con rotazione proporzionale del movimento in base	0	255	0%	100%
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	0%	100%
3	asse Y, movimento della forcilla	proporzionale	controllo del movimento del fascio di luce, con rotazione proporzionale del movimento in forcilla	0	255	0%	100%
4	asse Y, movimento fine della forcilla	proporzionale	controllo del movimento fine del fascio di luce, con rotazione proporzionale del movimento in forcilla	0	255	0%	100%
5	velocità del movimento	livello unico	standard (veloce)	0	9	0%	4%
		livello unico	movimento ultra veloce (ideale per il posizionamento in programmazione)	10	25	4%	10%
		proporzionale	vector mode (da veloce a lento)	26	127	10%	50%
		proporzionale	tracking mode (da veloce a lento)	128	247	50%	97%
		livello unico	tracking mode (lento)	248	255	97%	100%
6	dimmer	proporzionale	regolazione graduale dell'intensità luminosa da 0 a 100%	0	255	0%	100%
7	otturatore, strobo ed effetto zap	livello unico	otturatore chiuso (zap off)	0	9	0%	4%
		proporzionale	effetto stroboscopico con frequenza di lampeggio variabile da lenta a veloce	10	66	4%	26%
		livello unico	otturatore aperto (zap off)	67	68	26%	27%
		proporzionale	effetto pulsato in sequenza, chiusura lenta, apertura veloce (con regolazione della frequenza di pulsazione da lenta a veloce)	69	125	27%	49%
		livello unico	otturatore aperto (zap off)	126	127	49%	50%
		proporzionale	effetto pulsato in sequenza, chiusura veloce, apertura lenta (con regolazione della frequenza di pulsazione da veloce a lenta)	128	184	50%	72%
		livello unico	otturatore aperto (zap off)	185	187	73%	73%
		proporzionale	effetto stroboscopico con frequenza di lampeggio variabile casuale, non sincronizzata, da lenta a veloce	188	244	74%	96%
8	zoom effect	proporzionale	controllo proporzionale dello zoom della ruota effetti da fascio stretto a largo (da 6° a 13°)	0	255	0%	100%
9	zoom	proporzionale	controllo proporzionale dello zoom da fascio stretto a largo (da 6° a 80°)	0	255	0%	100%
10	zoom shake	livello unico	nessun effetto	0	9	0%	4%
		proporzionale	effetto zoom shake con velocità variabile da lenta a veloce	10	71	4%	28%
		proporzionale	effetto zoom shake pulsato della lente, chiusura lenta, apertura veloce (con regolazione automatica della frequenza di pulsazione da lenta a veloce)	72	133	28%	52%
		proporzionale	effetto zoom shake pulsato della lente, chiusura veloce, apertura lenta (con regolazione automatica della frequenza di pulsazione da veloce a lenta)	134	195	53%	76%
		proporzionale	effetto zoom shake con frequenza di intervento variabile casuale, non sincronizzata, da lenta a veloce	196	255	77%	100%
11	selezione ruota effetti + movimento shake	livello unico	nessun effetto	0	9	0%	4%
			effetto 1	10	39	4%	15%
			effetto 2	40	69	16%	27%
			effetto 3	70	99	27%	39%
			effetto 4	100	128	39%	50%
		proporzionale	shake effetto 4 (regolazione graduale dell'angolo di oscillazione da minimo a massimo)	129	160	51%	63%
			shake effetto 3 (regolazione graduale dell'angolo di oscillazione da minimo a massimo)	161	192	63%	75%
			shake effetto 2 (regolazione graduale dell'angolo di oscillazione da minimo a massimo)	193	224	76%	88%
			shake effetto 1 (regolazione graduale dell'angolo di oscillazione da minimo a massimo)	225	255	88%	100%
12	indicizzazione e rotazione dell'effetto rotante nei 360°	livello unico	nessun effetto	0	9	0%	4%
		proporzionale	posizionamento dell'effetto nei 360°	10	128	4%	50%
		proporzionale	rotazione continua dell'effetto in senso antiorario con velocità proporzionale da massima a minima	129	188	51%	74%
		livello unico	stop rotazione effetto	189	193	74%	76%
		proporzionale	rotazione continua dell'effetto in senso orario con velocità proporzionale da minima a massima	194	255	76%	100%

canaledmx	funzione	tipo di controllo	effetto	decimale	percentuale
13	selezione ruota colori	livello unico	nessun colore, fascio bianco	0 - 5	0% - 2%
			colore 1	6 - 14	2% - 5%
			colore 2	15 - 22	6% - 9%
			colore 3	23 - 30	9% - 12%
			colore 4	31 - 38	12% - 15%
			colore 5	39 - 45	15% - 18%
		proporzionale	da colore 5 a colore 1, posizionamento proporzionale	46 - 127	18% - 50%
			effetto arcobaleno da veloce a lento in senso antiorario	128 - 190	50% - 75%
			effetto arcobaleno da lento a veloce in senso orario	191 - 255	75% - 100%
14	cyan	proporzionale	controllo proporzionale della percentuale di colore cyan nel fascio di luce; da 0 al 100%	0 - 255	0% - 100%
15	saturatione colore cyan	proporzionale	controllo di tonalità del colore cyan; da più chiara a più scura	0 - 255	0% - 100%
16	magenta	proporzionale	controllo proporzionale della percentuale di colore magenta nel fascio di luce; da 0 al 100%	0 - 255	0% - 100%
17	saturatione colore magenta	proporzionale	controllo di tonalità del colore magenta; da più chiara a più scura	0 - 255	0% - 100%
18	giallo	proporzionale	controllo proporzionale della percentuale di colore giallo nel fascio di luce; da 0 al 100%	0 - 255	0% - 100%
19	CTO	proporzionale	controllo proporzionale della percentuale di CTO nel fascio di luce; da 6300°K al 3200°K	0 - 255	0% - 100%
20	effetto zap e diapositiva (varia l'effetto del canale 7 strobo)	livello unico	nessun effetto	0 - 10	0% - 4%
			effetto zap sincronizzato all'effetto stroboscopico, velocità di lampeggio e modo selezionabili dal canale 7 strobo	11 - 30	4% - 12%
			effetto zap, flicker a velocità regolabile, velocità di lampeggio e modo selezionabili dal canale 7 strobo	31 - 249	12% - 98%
			black-out del fascio di luce durante i movimenti PAN/TILT, ruota colori e ruota effetti	250 - 255	98% - 100%
21	controllo della potenza di lampada (in abbinamento al canale 22)	proporzionale	regolazione della potenza di lampada; da minima 800W a massima 1400W quando il canale 22 è compreso tra i valori 171-195 dmx	0 - 255	0% - 100%
22	accensione/spegnimento lampada e reset dei motori	livello unico	park, nessuna funzione	0 - 9	0% - 4%
			lampada spenta	10 - 29	4% - 11%
			reset di pan e tilt (solo una volta)	30 - 65	12% - 25%
			reset di tutti i motori eccetto black-out, pan e tilt (solo una volta)	66 - 100	26% - 39%
			reset di tutti i motori eccetto black-out (solo una volta)	101 - 135	40% - 53%
			reset di tutti i motori (solo una volta)	136 - 170	53% - 67%
			lampada accesa, regolazione manuale della potenza	171 - 195	67% - 76%
			lampada accesa, massima potenza	196 - 255	77% - 100%

Nota 1: agendo sul pannello display può essere impedito lo spegnimento della lampada via DMX

Nota 2: lo spegnimento lampada e la funzione di reset hanno un ritardo di 6 secondi per prevenire attivazioni accidentali

Nota 3: la funzione lampada on/off può subire variazioni solo se viene impartito un comando di valore opposto

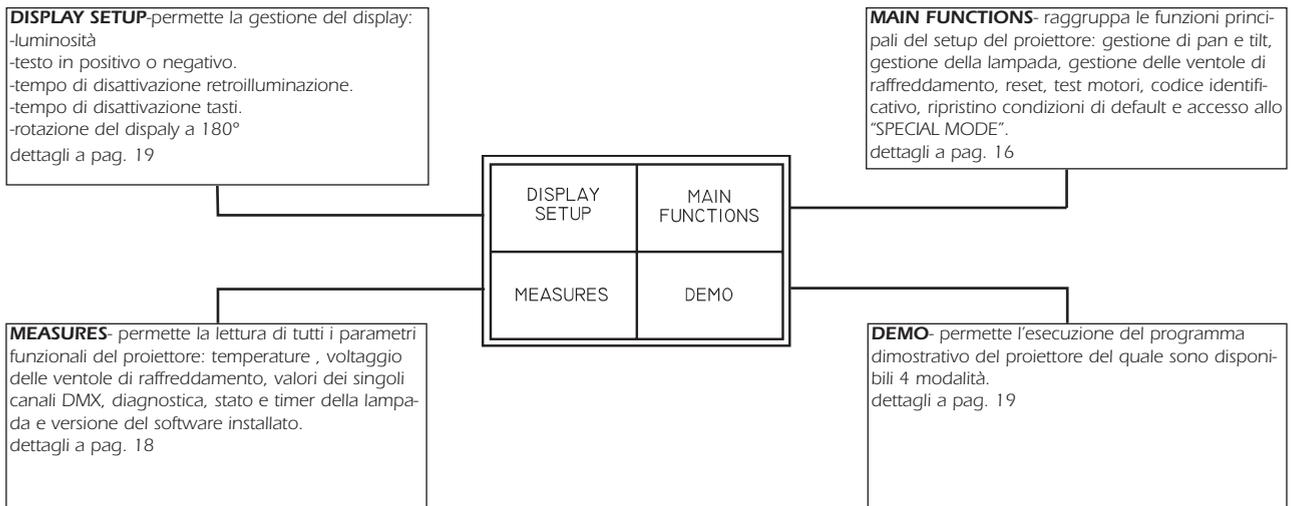
8. Funzioni del pannello display

Utilizzando opportunamente le funzioni proposte da **Infinity Wash XL**, 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 risponderà diversamente ai comandi del mixer **DMX 512** che lo controlla; leggete quindi scrupolosamente le funzioni di seguito elencate prima di effettuare qualsiasi selezione.

8.1. Guida al menu di navigazione

Per accedere alle funzioni basta premere il tasto **menù**: si presenterà la schermata seguente divisa in 4 sezioni; le sezioni si evidenzieranno ciclicamente una dopo l'altra ogni volta che viene premuto il tasto **+** o **-**. Per selezionare la funzione scelta, premere **enter**. Il diagramma seguente dimostra rapidamente il contenuto di ogni sezione.



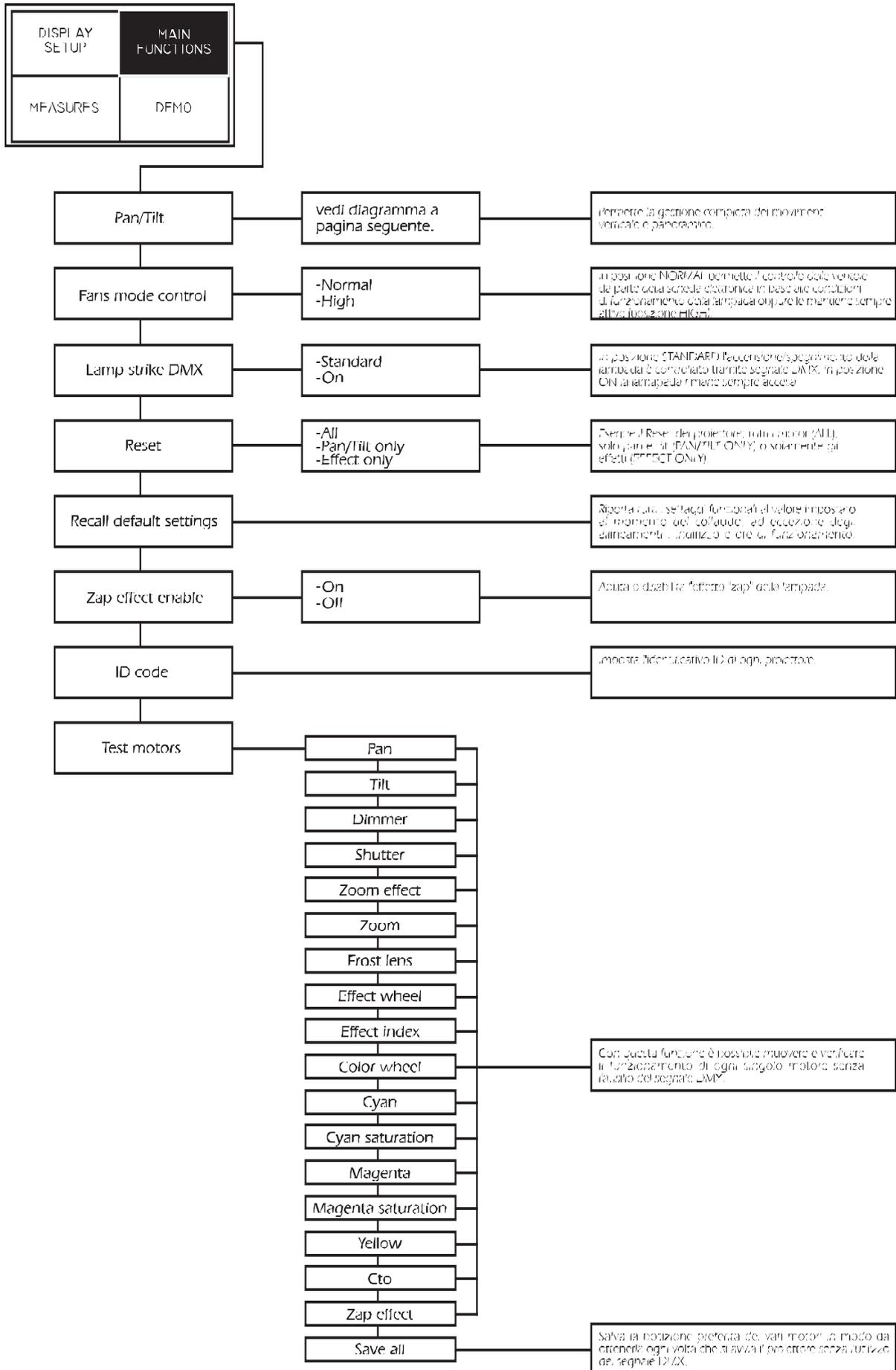
8.2. Conteggio veloce

Tramite il display di **Infinity Wash XL** vi sarà possibile eseguire la variazione veloce dei numeri che appaiono nelle diverse funzioni. Le modalità di conteggio rapido sono:

- 1.** Mantenendo premuto il tasto **+** o il tasto **-** il conteggio avviene più rapidamente.
- 2.** Premete il tasto **+** poi il tasto **-** e mantenetele premuti contemporaneamente; il numero sarà impostato al valore più alto disponibile.
- 3.** Premete il tasto **-** poi il tasto **+** e mantenetele premuti contemporaneamente; il numero sarà impostato al valore più basso disponibile.

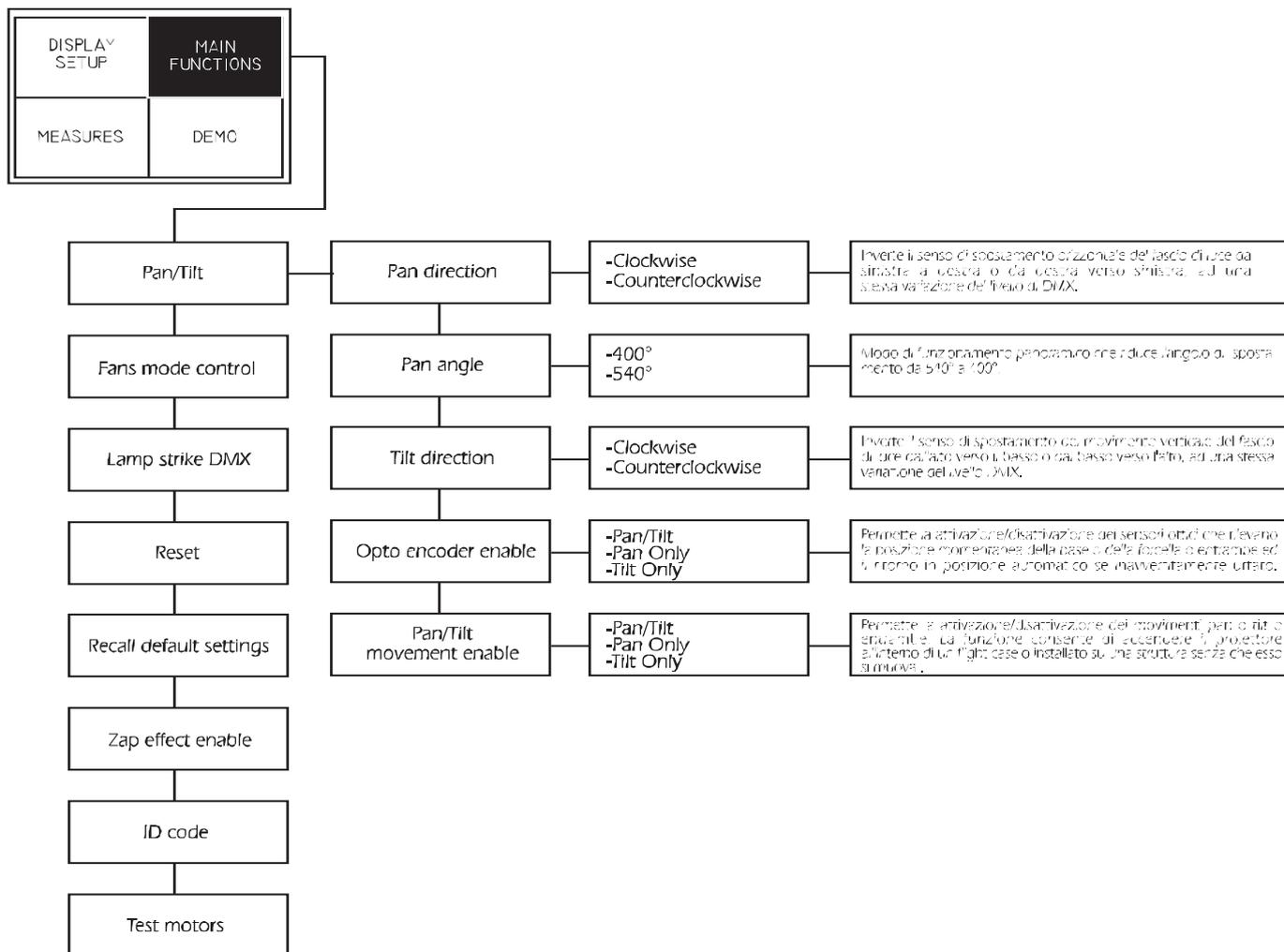
8.3. Main functions

Il proiettore vi propone la possibilità di modificare alcuni settaggi funzionali e personalizzarne l'utilizzo.



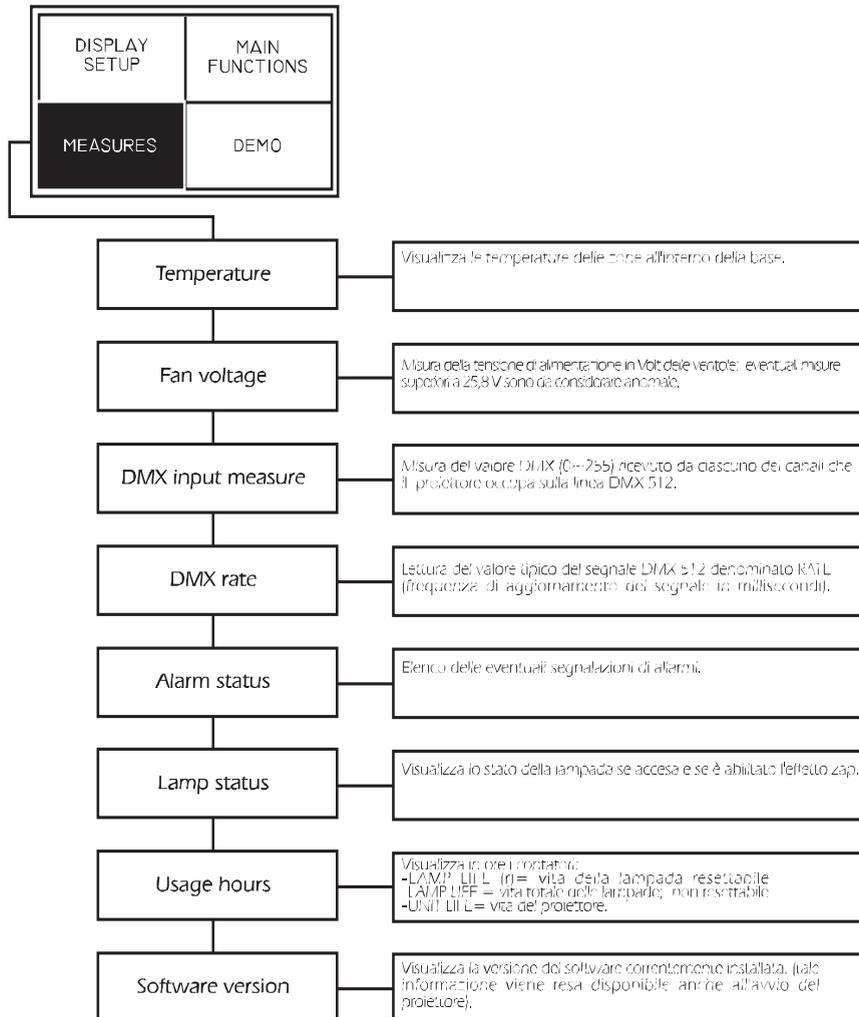
8.3. Main functions

Il diagramma seguente spiega nel dettaglio il sottomenu per la gestione del pan e tilt a cui fa riferimento la voce pan/tilt nel diagramma a pagina precedente.



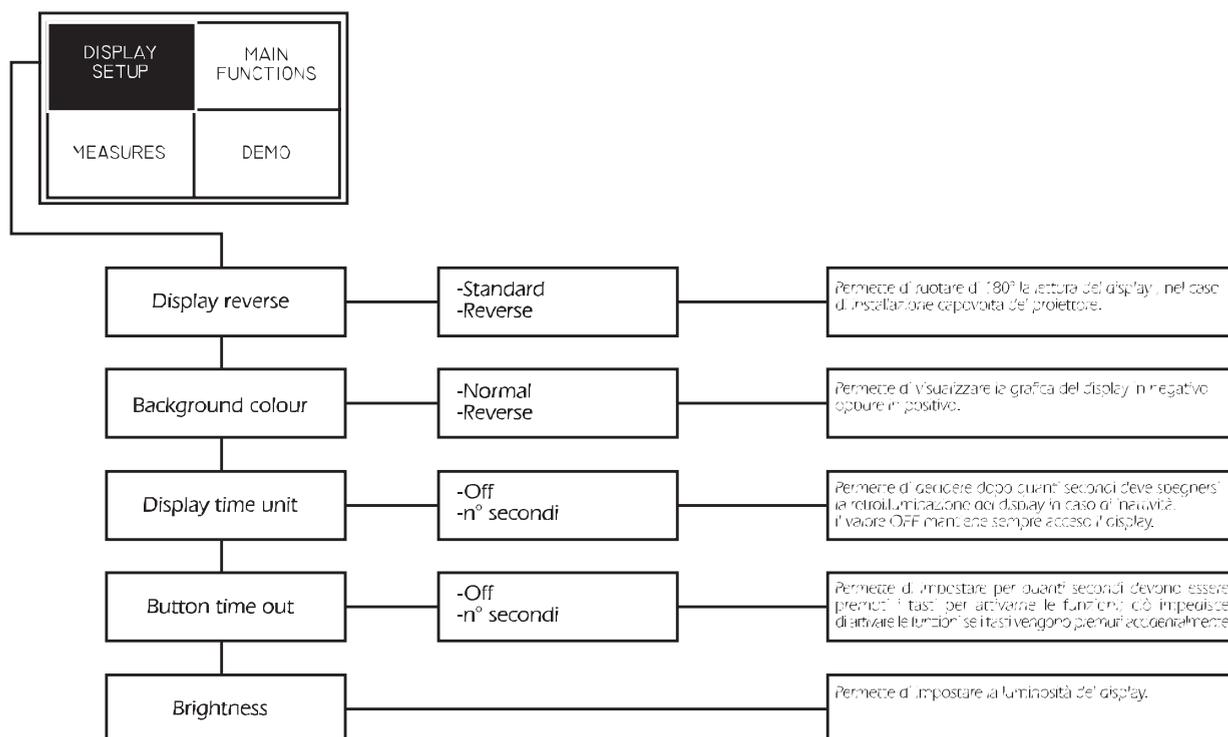
8.4. Measures

Le schede elettroniche di Infinity wash XL consentono di realizzare misure digitali di autodiagnostica.



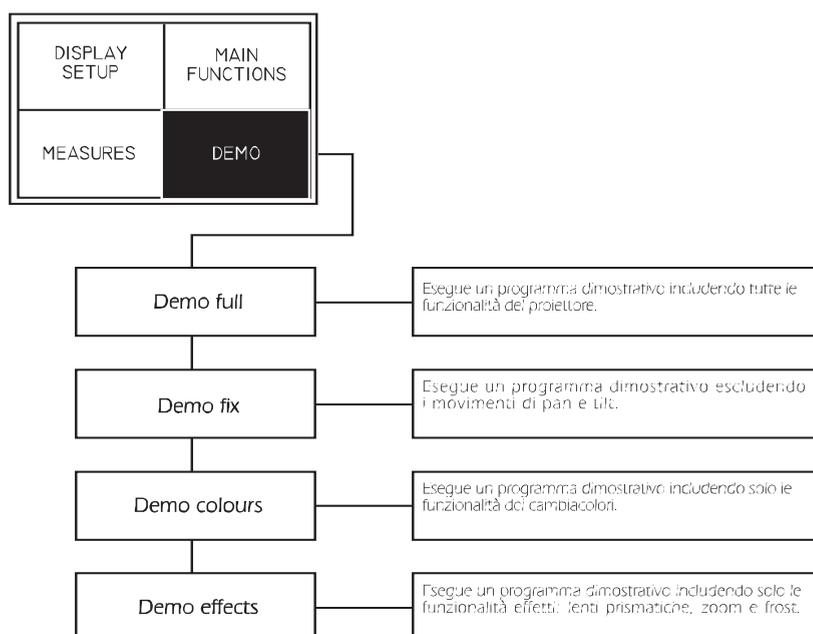
8.5. Display setup

Il display setup consente di regolare il funzionamento del display di **Infinity Wash XL** secondo le proprie necessità. Il diagramma seguente spiega nel dettaglio la sezione.



8.6. Demo mode

La sezione DEMO permette di eseguire alcuni programmi dimostrativi di Infinity Wash XL.



8.7. Special mode e allineamento elettronico dei motori

ATTENZIONE!!

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

Il menù "SPECIAL MODE" permette l'accesso alla sezione di allineamento elettronico dei motori e alle funzioni speciali quali reset del timer della lampada, upload e download del software. Per entrare nel menù "SPECIAL MODE" è sufficiente raggiungere la pagina di reset nel menù "MAIN FUNCTIONS", attivare il reset scegliendo "ALL" e premere contemporaneamente **enter** e **menu** per circa 10 secondi mentre viene completato il reset del proiettore .

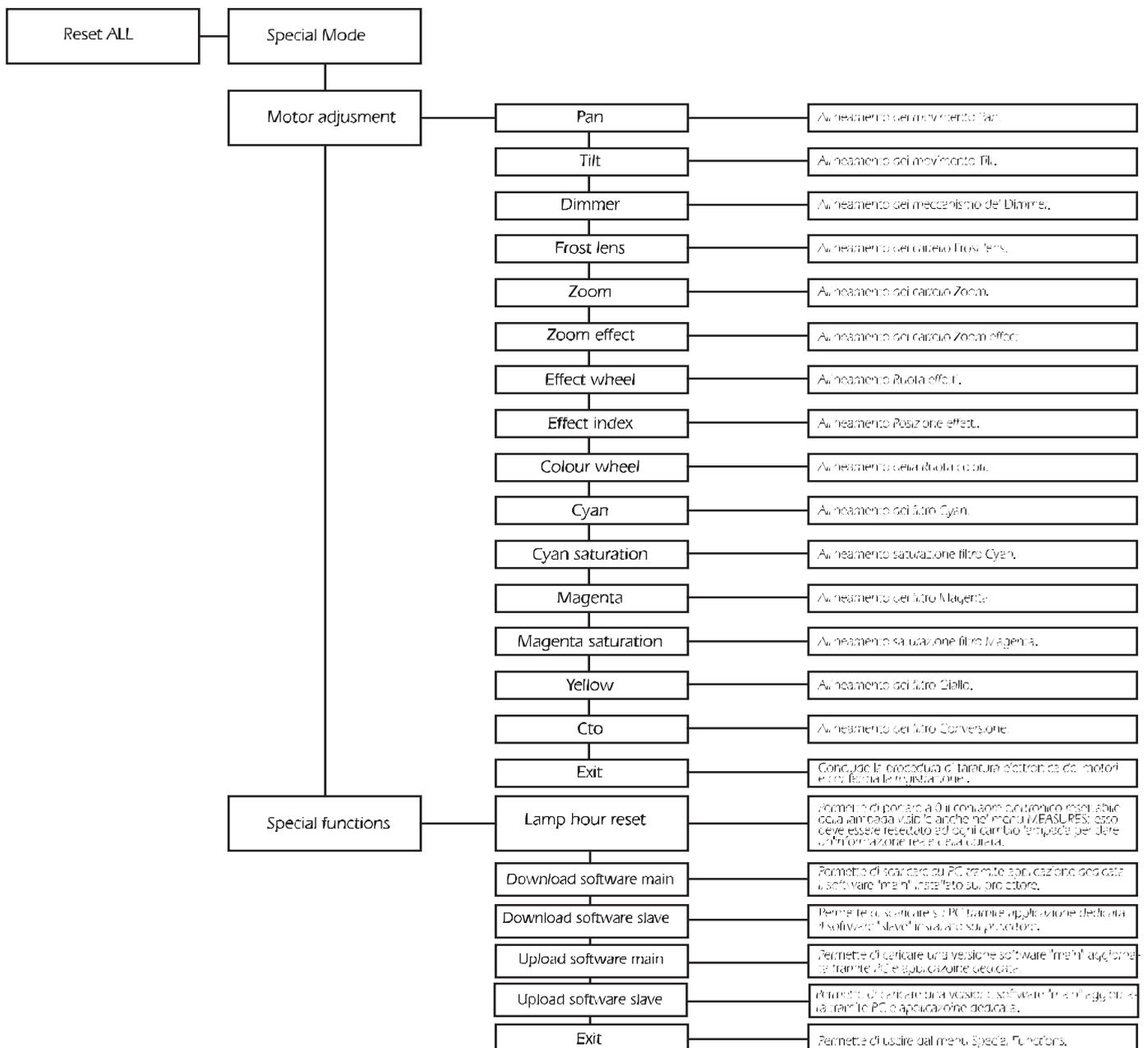
ATTENZIONE!!

La procedura di taratura elettronica è possibile solamente con segnale DMX 512 inserito.

Il pannello display di **Infinity Wash XL** permette l'allineamento elettronico dei motori; questa procedura è eseguita da **Coemar** al momento del collaudo; può essere utile variare questa taratura per ottenere effetti particolari o nel caso di sostituzione di parti interne dell'apparecchio (motori, schede elettroniche, sensori, ecc.).

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

Nota: premendo contemporaneamente i tasti **+** e **-** il valore di taratura torna a 128 (default).



9. Installazione e allineamento della lampada

Infinity Wash XL utilizza una lampada Philips MSR GOLD 1200 SA/SE FastFit con base PGJ50 ad una potenza massima di 1400W. La lampada è disponibile presso la rete di vendita **Coemar**.

Lampada	Philips MSR GOLD 1200 SA/SE FastFit
Codice Coemar	105817
Range di potenza	800 - 1400W
Flusso luminoso a 1200W	95.000 lm
Temperatura di colore	6300° K
Base	PGJ50
Durata	750 ore

ATTENZIONE!!

Togliere tensione prima di aprire l'apparecchio ed attendere l'eventuale raffreddamento della lampada.

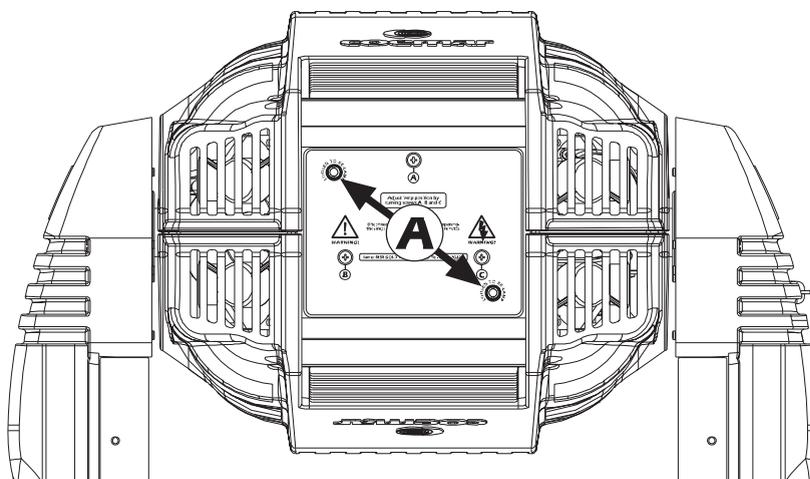
Nelle parti interne del proiettore, la temperatura può raggiungere 250° C dopo 5 minuti, ed arrivare fino ad un massimo di 450° C ; assicuratevi quindi che la lampada sia fredda prima di tentarne la rimozione. L'apparecchio, in ogni caso, si può aprire solo dopo 10 minuti dal momento in cui avete spento la lampada.

La lampada utilizzata è del tipo a vapori di mercurio con accensione a scarica ; funzionano ad alta pressione interna ed esiste un piccolo rischio di esplosione se la lampada viene utilizzata oltre la durata massima specificata.

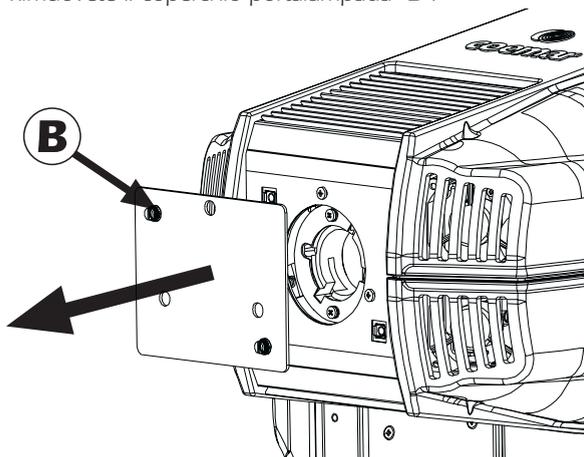
Si consiglia quindi di sostituire la lampada trascorso il periodo indicato. **Maneggiate le lampade con molta cura.**

9.1. Installazione della lampada

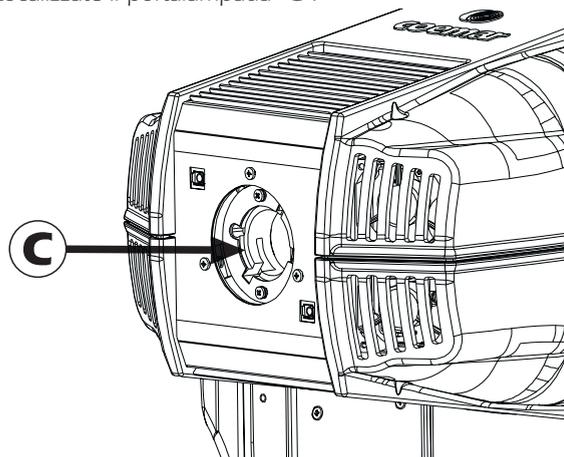
1. Utilizzando un attrezzo adeguato svitate le 2 viti "A" di fissaggio del coperchio portalampada, poste sul retro del corpo proiettore.



2. Rimuovete il coperchio portalampada "B".

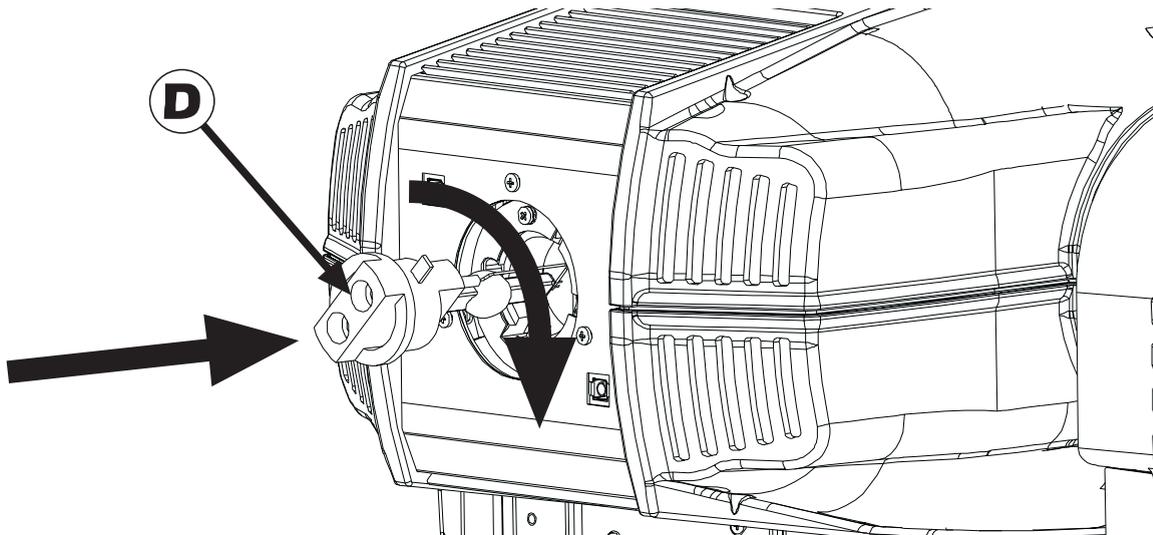


3. Localizzate il portalampada "C".



4. Inserite la lampada nel portalampada e ruotatela in senso orario.

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 polietene incluso nella scatola. **NON FATE MAI FORZA** sul vetro.



5. Inserite il coperchio portalampada nella sua posizione originaria e riavvitate le 2 viti "A" tolte precedentemente.

ATTENZIONE!!

Ad ogni cambio lampada raccomandiamo di effettuare le seguenti operazioni:

- allineare la lampada al sistema ottico per non surriscaldare i filtri dicroici e gli effetti.
- azzerare il contaore della lampada per avere indicazioni sulla vita residua (vedi paragrafo 8.7. Reset del contaore).

9.2. Allineamento della lampada al sistema ottico

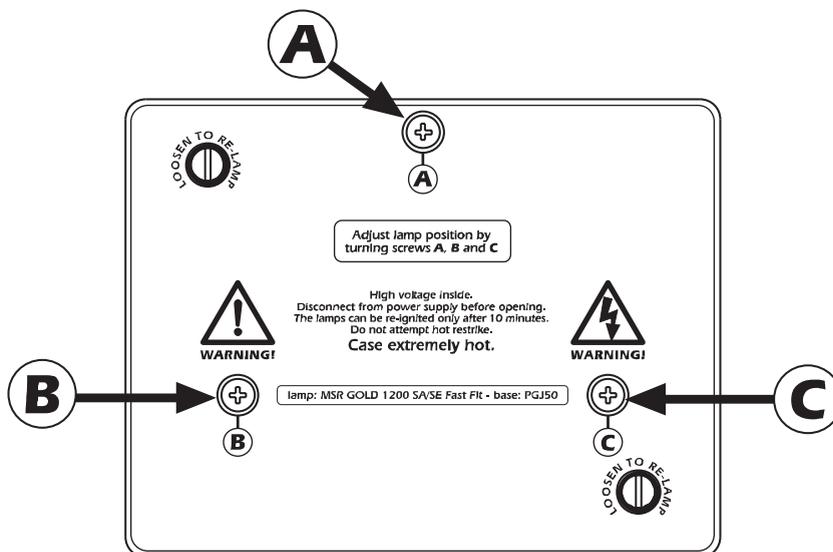
L'allineamento della lampada nel sistema ottico viene effettuato regolando 3 registri sul retro del proiettore.

Dovete eseguire le regolazioni per ottenere il massimo rendimento della lampada, e per evitare surriscaldamento di componenti interni dovuto alla focalizzazione in punti dell'apparato ottico non predisposti all'alta temperatura. E' estremamente importante ottenere una distribuzione uniforme della luce su tutto il fascio.

Come effettuare l'allineamento

La regolazione si esegue agendo sulle 3 viti **A, B e C** indicate in figura; con lampada accesa, dimmer aperto e nessun filtro di colore inserito. Nella proiezione del fascio di luce a lampada non allineata, noterete un'area più luminosa corrispondente alla posizione del bulbo della lampada rispetto alla parabola; con la regolazione dei 3 registri contemporaneamente dovete portare lo spot luminoso il più centrato possibile rispetto al fascio di luce e renderlo della massima uniformità.

La regolazione combinata dei 3 registri, consente la regolazione orizzontale, verticale e assiale della lampada

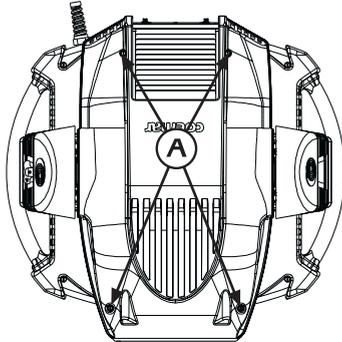


10. Estrazione del gruppo cambiadori

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

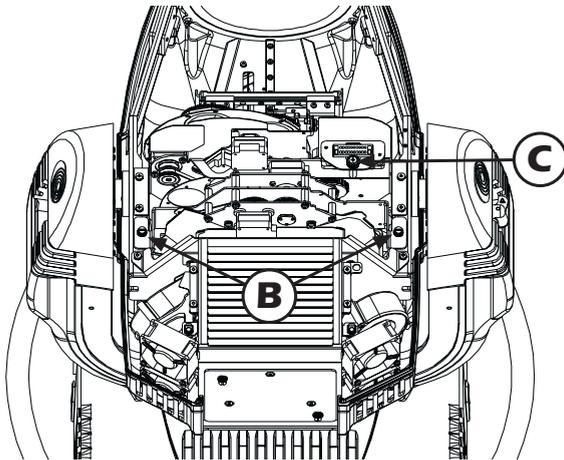
ATTENZIONE!!

Togliere tensione prima di aprire l'apparecchio ed attendere l'eventuale raffreddamento della lampada.

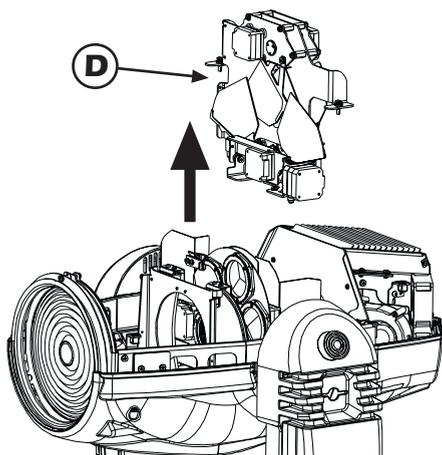


1. Con un attrezzo adeguato svitate le viti "A" di fissaggio del carter e rimuovetelo.

Per individuare quale carter del corpo deve essere rimosso, orientate il proiettore in modo da leggere correttamente la serigrafia dei gruppi portalam-pada (le scritte non devono essere capovolte). Una volta effettuata questa operazione bloccate il movimento del corpo con l'apposito meccanismo e rimuovete il carter superiore.



2. Con un attrezzo adeguato svitate le viti di fissaggio "B" del gruppo cambiadori e del connettore "C".



3. Estraete il gruppo cambiadori "D".
Ora il gruppo cambiadori può essere facilmente ispezionato.

ATTENZIONE!!

Maneggiate con cura il cambiadori per evitare danni ai filtri dicroici.

5. Per chiudere il proiettore eseguite le operazioni precedenti in senso inverso.

11. Manutenzione

Sebbene siano state seguite tutte le precauzioni per assicurare nel tempo efficienza e sicurezza nell'uso di **Infinity Wash XL**, raccomandiamo di eseguire periodicamente alcune operazioni di manutenzione riportate di seguito.

ATTENZIONE!!

Togliere tensione prima di aprire l'apparecchio ed attendere l'eventuale raffreddamento della lampada.

Per accedere alle parti interne del proiettore fate riferimento al capitolo **10. Apertura del proiettore** del presente manuale.

11.1. Pulizia periodica

Lenti e specchi

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

Ventole e feritoie di passaggio aria

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

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

11.2. Controlli periodici

Lampada

Controllate la lampada e sostituirla se ha subito danni visibili o se si è deformata.

Parti meccaniche

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

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

Controllate la tensione delle cinghie e regolatele, se necessario.

Parti elettriche

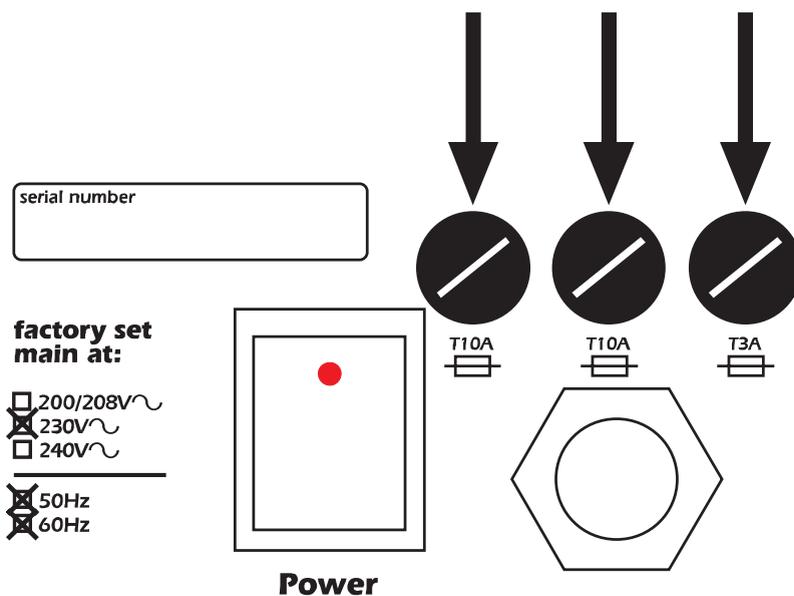
Controllate i collegamenti elettrici, in particolare la messa a terra e la corretta inserzione dei connettori estraibili.

Premere i connettori se necessario e riposizionarli come in origine.

11.3. Sostituzione dei fusibili

Localizzate i fusibili di protezione lampada e circuiteria interna, posti sul pannello serigrafato della base di **Infinity Wash XL**.

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



12. Parti di ricambio

Tutti i componenti di **Infinity Wash XL** sono disponibili come parti di ricambio nei centri assistenza **Coemar**. Specificando in modo dettagliato il modello del proiettore ed il pezzo di ricambio richiesto aiuterete il centro assistenza a servirvi nel modo migliore.

13. Messaggi di errore

Messaggio di errore	Descrizione e risoluzione
MEMORY FAILURE	Errore EEPROM: La EEPROM non è presente oppure risulta difettosa; rivolgetevi al centro assistenza per la verifica o sostituzione del componente.
CFG data FAILURE	Errore Dati: Il caricamento iniziale dei dati di configurazione è 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 la sostituzione della EEPROM
No Slave LINK	Errore comunicazione con scheda motori: La scheda display non comunica correttamente con la scheda principale: controllare il cavo piatto di collegamento fra le schede o rivolgersi al centro assistenza.
DMX address	Errore di indirizzo DMX: Il proiettore non riceve tutti i canali DMX di cui necessita per funzionare correttamente. Controllare l'indirizzo DMX indicato sul display e il numero di canali generato dal mixer di comando (ricordiamo che alcuni mixer non superano i 12 canali)
DMX frame	Errore DMX: Segnale DMX presente ma frame troppo breve; il mixer di comando non ha sufficienti canali per controllare Infinity Wash XL.
Encoder PAN	Errore all'encoder PAN: Encoder PAN non rilevato. Controllare il sensore sulla ruota encoder posto a rilevare la posizione del motore di movimento PAN nella base, il motore ed il relativo cablaggio.
Encoder TILT	Errore all'encoder TILT: Encoder TILT non rilevato. Controllare il sensore sulla ruota encoder posto a rilevare la posizione del movimento TILT nella forcella, il motore ed il relativo cablaggio.
Sensors line #5	Errore nel circuito di controllo dei sensori di posizione collegati alla scheda di controllo a 4 motori superiore (EFFETTI): il sensore rileva continuamente il magnete. Controllare il cablaggio e i sensori di RESET o l'eventuale blocco dei motori e/o delle ruote.
Sensors line #1	Errore nel circuito di controllo dei sensori di posizione collegati alla scheda controllo a 5 motori (ZOOM): il sensore rileva continuamente il magnete. Controllare il cablaggio e i sensori di RESET o l'eventuale blocco dei motori e/o delle ruote.
Sensors line #3	Errore nel circuito di controllo dei sensori di posizione collegati alla scheda controllo a 4 motori inferiore (RUOTA COLORI): il sensore rileva continuamente il magnete. Controllare il cablaggio e i sensori di RESET o l'eventuale blocco dei motori e/o delle ruote.
EFFECT wheel	Errore posizionamento RUOTA EFFETTI: il sensore non rileva il magnete. Controllare il funzionamento ed il corretto posizionamento del sensore magnetico della ruota effetti.
EFFECT index	Errore posizionamento INDICIZZAZIONE EFFETTI: il sensore non rileva il magnete. Controllare il funzionamento ed il corretto posizionamento del sensore magnetico degli effetti.
COLOR wheel	Errore posizionamento RUOTA COLORI: il sensore non rileva il magnete. Controllare il funzionamento ed il corretto posizionamento del sensore magnetico della ruota colori.
ZOOM effect	Errore posizionamento del carrello ZOOM EFFETTI: il sensore non rileva il magnete. Controllare il funzionamento ed il corretto posizionamento del sensore magnetico del carrello dello zoom effetti.
ZOOM	Errore posizionamento della lente ZOOM: il sensore non rileva il magnete. Controllare il funzionamento ed il corretto posizionamento del sensore magnetico della lente di zoom.
ZOOM shake	Errore di posizionamento del carrello LENTE ZOOM: il sensore non rileva il magnete. Controllare il funzionamento ed il corretto posizionamento del sensore magnetico del carrello della lente di zoom
LINE sync.	Errore sincronismo di rete: Contattare il centro assistenza
Slave Mem. FAIL.	Errore scrittura in memoria scheda motori: Contattare il centro assistenza

14. Domande e Risposte

Domanda	Causa possibile	Possibile soluzione
Il proiettore è completamente immobile.	<p>Proiettore non alimentato.</p> <p>L'interruttore di alimentazione è spento.</p> <p>Il fusibile di protezione potrebbe essere guasto.</p>	<p>Controllare che il cavo di alimentazione sia collegato alla rete elettrica.</p> <p>Posizionare l'interruttore di alimentazione in ON</p> <p>Spegnere il proiettore e sostituire il fusibile.</p>
Il proiettore si resetta in modo corretto, ma non risponde, oppure risponde in modo errato alla console DMX.	<p>Collegamento dati non corretto.</p> <p>Scorretta assegnazione dell'indirizzo DMX</p>	<p>Ispezione connessione cavi, correggere le connessioni inefficienti, riparare o sostituire i cavi danneggiati.</p> <p>Controllare gli indirizzi DMX dell'apparecchiatura.</p>
La lampada funziona ad intermittenza.	L'apparecchiatura è troppo calda.	<p>Lasciare raffreddare l'apparecchiatura.</p> <p>Controllare che le prese d'aria poste sopra le ventole di raffreddamento del proiettore non siano ostruite.</p> <p>Assicurarsi che la temperatura ambiente non superi i 35 °C.</p> <p>Una delle ventole non funziona correttamente e provoca il surriscaldamento del proiettore.</p>



Coemar s.p.a.

via Inghilterra 2/A - 46042 Castel Goffredo (Mantova) Italy
ph. +39 0376/77521 - fax +39 0376/780657
info@coemar.com

Coemar si riserva il diritto di apportare modifiche senza preavviso.
Coemar reserves the right to effect modifications without notification