



Foglio di Istruzioni
Owner's Manual

KOLORJET

GR 0402 XENON 4000W



INDICE

	<i>Pag.</i>
1.0 CONTENUTO DELL'IMBALLAGGIO	3
2.0 SICUREZZA	3
3.0 INSTALLAZIONE DEL PROIETTORE	3
3.1 Montaggio della Lampada	3
3.2 Posizionamento del Proiettore	4
3.3 Installazione con ballast separato	4
3.4 Installazione	5
3.5 Collegamento elettrico	6
3.6 Connessione delle prese DMX	6
4.0 USO DEL PROIETTORE	7
4.1 Lettura del display ed uso dei comandi	7
4.2 Opzioni	7
4.3 Funzionamento con DMX	8
4.4 Indicazione dei canali	8
5.0 FUNZIONAMENTO IN AUTOMATICO	9
5.1 Master Slave	10
6.0 MANUTENZIONE	10
7.0 INFORMAZIONI TECNICHE	11
8.0 PARTI DI RICAMBIO	11

INDEX

	<i>Page</i>
1.0 PACKING	12
2.0 SAFETY	12
3.0 INSTALLATION	12
3.1 Lamp installation	12
3.2 Mounting position	13
3.3 Separate ballast feature installation	13
3.4 Mounting Method	14
3.5 Electrical connection	15
3.6 DMX connection	15
4.0 USE OF THE LANTERN	16
4.1 Display and control panel use	16
4.2 Options	16
4.3 DMX function	17
4.4 Channel indication	17
5.0 AUTOMATIC MODE	18
5.1 Master Slave	19
6.0 MAINTENANCE	19
7.0 TECHNICAL INFORMATION	20
8.0 SPARE PARTS	20

1.0 CONTENUTO DELL'IMBALLAGGIO

Controllate attentamente il contenuto dei cartoni e, in caso di danni al prodotto, contattate il Vs. trasportatore. Nell'imballaggio del presente proiettore sono contenuti i seguenti prodotti:

Cartone 1

- n° 1 Foglio di Istruzioni;
- n° 1 proiettore KOLORJET (parte superiore: corpo-luce);
- n° 2 connettori XLR 3 poli (1 maschio+1 femmina);
- n°1 presa di alimentazione;

Cartone 2

N°1 gruppo di alimentazione per KOLORJET (parte inferiore: Ballast)

2.0 SICUREZZA

Anche se questo apparecchio è dotato di un micro interruttore di sicurezza che fa scattare l'interruttore di servizio (6A), prima di effettuare qualsiasi operazione sul proiettore (ad esempio durante la sostituzione della lampada), si consiglia di spegnere l'interruttore generale.

Questo proiettore è stato progettato per utilizzi in ambienti interni ed esterni. La temperatura ambiente massima non deve superare i 50°C.

Attenzione: la temperatura della superficie esterna del proiettore (vetro anteriore temperato) può raggiungere 250°C.

Attenzione: lampada molto calda, prima della sostituzione attendete almeno 30 minuti.

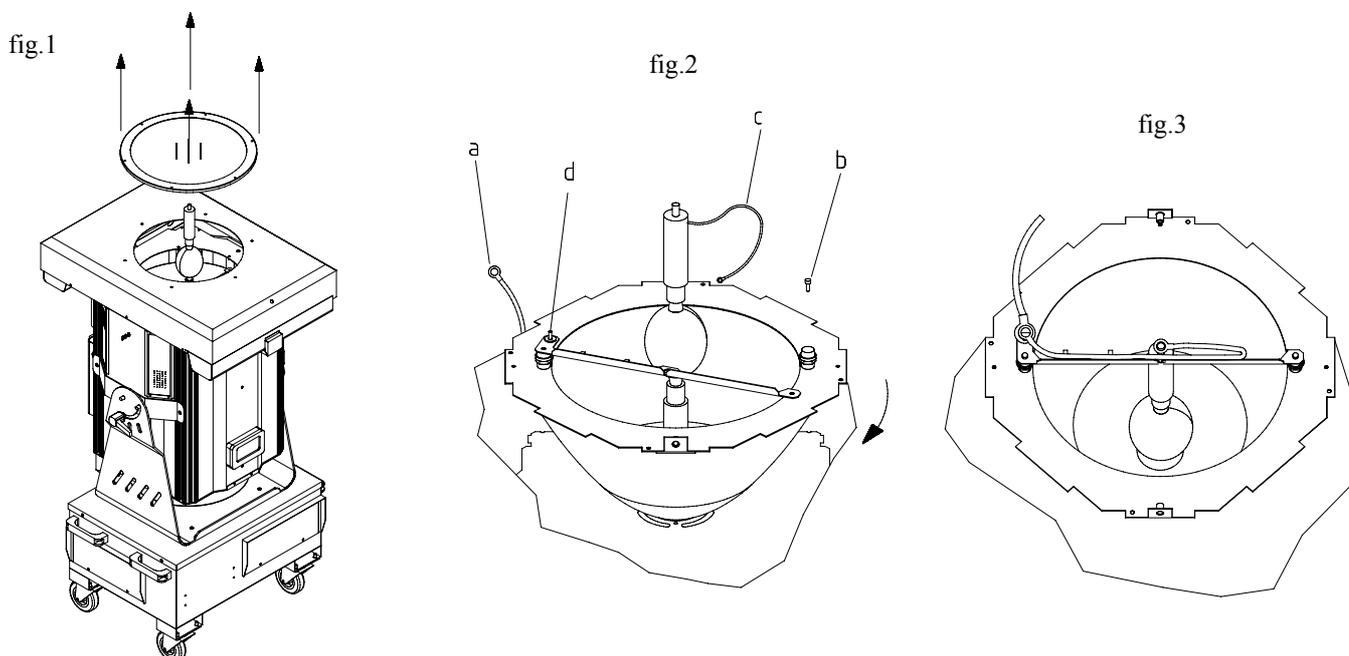
Nel caso in cui il proiettore venga appeso, si raccomanda l'utilizzo della catena di sicurezza da fissare al proiettore ed alla struttura di sospensione dello stesso per evitare la caduta accidentale del proiettore, nel caso poco probabile che il punto di fissaggio primario dovesse cedere.

Per impedire movimenti del proiettore, si consiglia di azionare il freno a pedale delle ruote del gruppo di alimentazione.

3.0 INSTALLAZIONE DEL PROIETTORE

3.1 Montaggio della lampada

- 1) Togliete il vetro anteriore del corpo-luce del proiettore svitando le 6 viti di fissaggio (fig.1);
- 2) Allontanate i filtri dicroici, i filtri frost e le palette black-out, in modo di avere spazio sufficiente per il passaggio della lampada;
- 3) Scollegate momentaneamente il cavo di alimentazione della lampada (a-fig.2) situato a lato della coppa riflettente;
- 4) Togliete la vite di fissaggio (b-fig.2) del ponticello di sostegno della lampada e ruotate lo stesso quanto basta per introdurre la lampada verticalmente nella coppa riflettente (fig.2);
- 5) Dopo averla sgrassata con l'apposita salvietta detergente, inserite la lampada nella coppa con le dovute precauzioni:
 - non toccate la lampada con le dita e con stracci unti o comunque sporchi;
 - non scuotete la lampada e non fatela urtare contro la lamiera del proiettore o altri oggetti;
- 6) Fissate saldamente la lampada al portalampada riportando in posizione il ponticello di sostegno e rifissandolo nel punto originale (fig.3);
- 7) Ricollegate il cavo di alimentazione della lampada (a-fig.2) e sistemate sullo stesso morsetto (d-fig.2) il cavetto d'acciaio della lampada (c-fig.2), come da fig.3 ;
Si raccomanda di posizionare il cavo alta tensione, della lampada Xenon 4000W, il più possibile attaccato al ponticello di sostegno (fig.3). Per facilitare questo procedimento sono disponibili due alette metalliche da ripiegare sul cavo per il fissaggio.
- 8) Chiudete il proiettore riposizionando il vetro anteriore.



3.2 Posizionamento del proiettore

Posizionate il corpo-luce del proiettore (cartone 1) sul gruppo di alimentazione (cartone 2), come da figura 4, e fissatelo saldamente utilizzando le 4 viti in dotazione.

Collegate la presa di alimentazione del ballast alla spina del corpo-luce posizionata nella parte posteriore del proiettore.

Per impedire movimenti del proiettore si consiglia di azionare il freno a pedale delle ruote.

Mantenere una distanza dalla parete o dalle pareti di almeno 50cm per favorire la libera circolazione dell'aria intorno al proiettore e contenerne il riscaldamento.

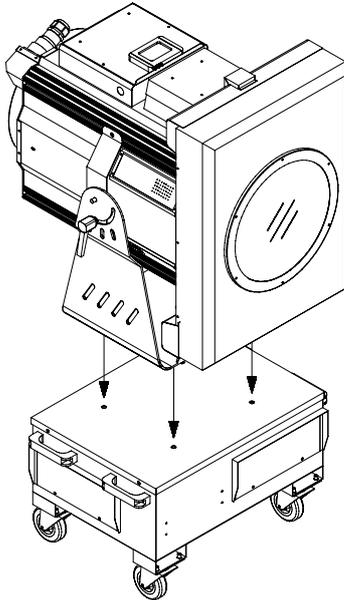


fig.4

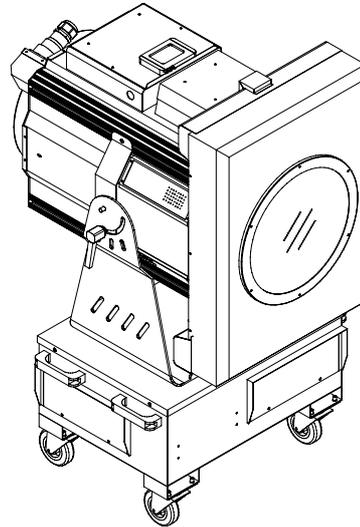


fig.5

3.3 Installazione con ballast separato

Per l'installazione del proiettore su un tetto, un terrazzo, un traliccio, un americana, o comunque un luogo poco agevole per la movimentazione del proiettore, è possibile, per praticità, mantenere separati il corpo luce dal gruppo di alimentazione (vedi fig.6). In questo caso si raccomanda di riposizionare le viti di fissaggio nella loro sede sul coperchio del ballast per assicurare l'impermeabilità al proiettore.

Il proiettore KOLORJET è dotato di una base d'appoggio che permette una stabile collocazione a terra. Per il fissaggio del proiettore, è possibile utilizzare i fori Ø11 e Ø12,5 mm posti sulla staffa di fissaggio del proiettore, gli interessi della foratura sono rappresentati in figura 7.

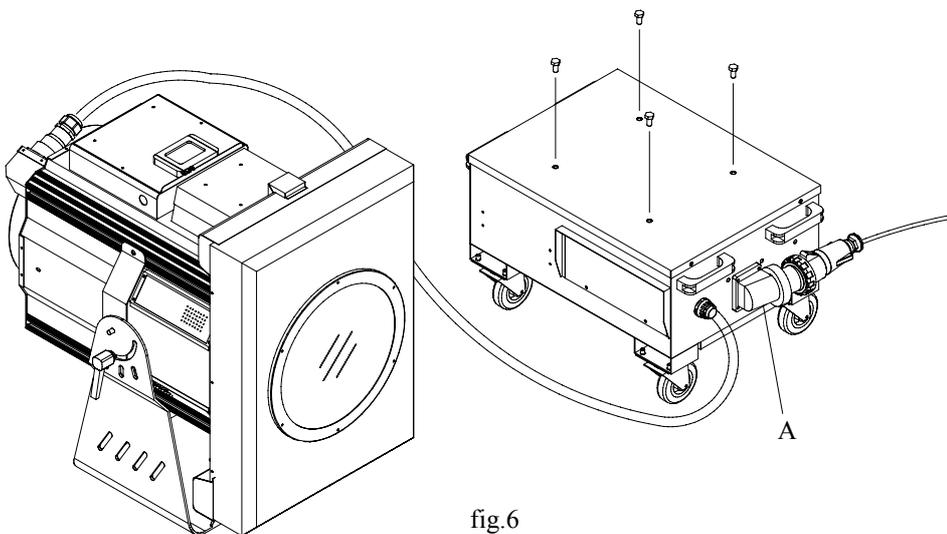


fig.6

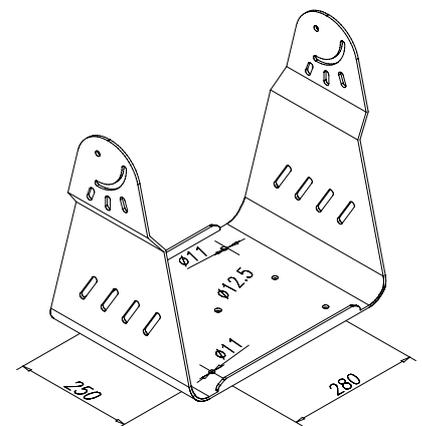
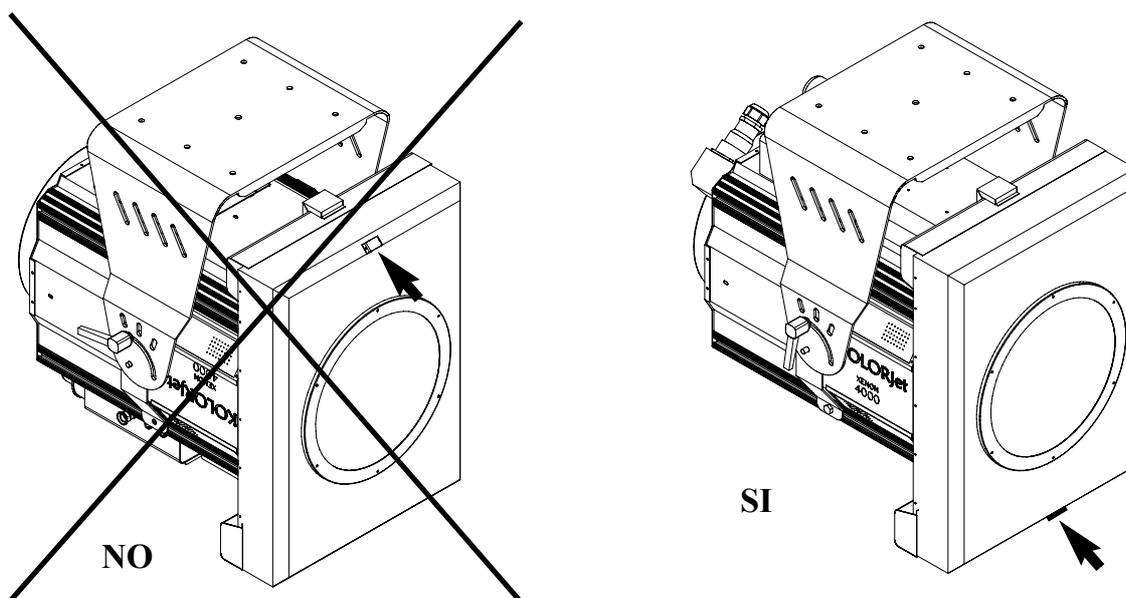


fig.7

3.4 Installazione

Il proiettore KOLORJET può essere montato capovolto solamente dopo aver ruotato la forcella. Le seguenti figure mostrano l'installazione corretta del proiettore. Prestate attenzione alla posizione dei particolari evidenziati dalle frecce ed in particolare alla scheda elettronica che deve rimanere nella parte superiore.



ROTAZIONE DELLA FORCELLA

- 1) Smontate le 2 maniglie e i 2 dadi che fissano la forcella ai supporti;
- 2) Togliete la forcella sfilandola dalle viti con una leggera pressione;
- 3) Togliete le viti (4) che fissano i supporti forcella (indicate dalle frecce in figura 8);
- 4) Ruotate i supporti di 180° come mostrato in figura 9;
- 5) Riassembiate i supporti forcella nella stessa posizione lungo i profili (figura 10).
- 6) Rimontate la forcella e fissatela con le maniglie e i dadi tolti precedentemente.

fig.8

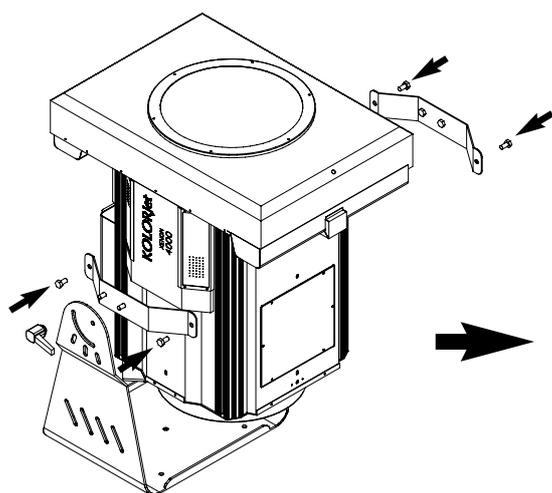


fig.9

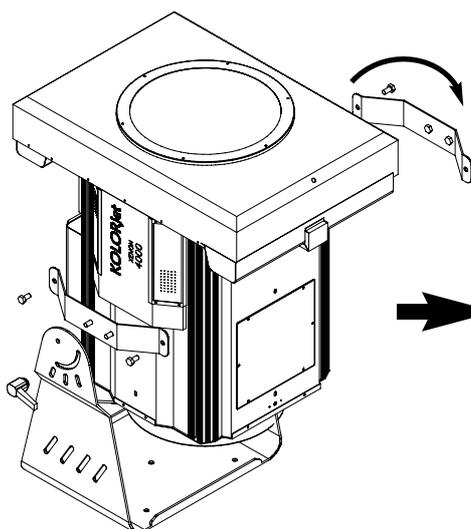
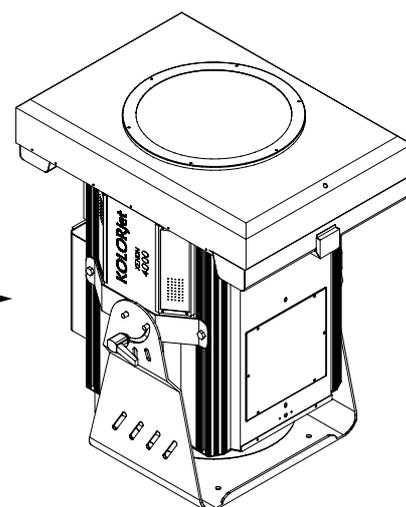


fig.10



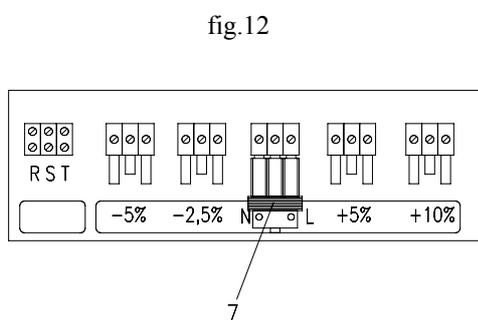
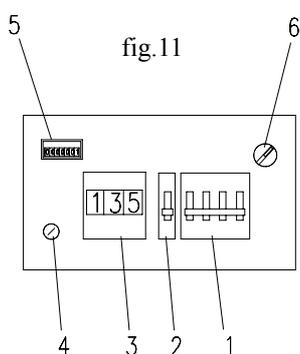
3.5 Collegamento elettrico

- 1) Cablate la presa GEWISS 16A (in dotazione) con un cavo di alimentazione di sezione $3 \times 2.5 \text{mm}^2$ minimo + N + T.
- 2) Inserite la presa GEWISS 16A nella spina del gruppo di alimentazione del proiettore (A fig.6) e collegate alla rete facendo attenzione alla tensione di alimentazione (380V - 50/60Hz).
- 3) La linea di alimentazione del proiettore deve essere protetta mediante corretta messa a terra e interruttore magnetotermico differenziale avente le seguenti caratteristiche elettriche:
 - corrente nominale (In) 25A - valore d'intervento (Id) 0,03A.
- 4) Azionate l'interruttore generale (1 fig.11) e l'interruttore di accensione (6 fig.11).

Osservate l'indicazione sull'amperometro (3 fig.11) della corrente di alimentazione. Poichè la lampada che utilizza questo proiettore è particolarmente sensibile, è necessario che la corrente di alimentazione risulti essere compresa tra 125 e 135A;

- se la corrente risulta essere 120-135A lasciate la spina (7-fig.12) in posizione NOMINAL
- se la corrente risulta essere circa 110A collegate la spina (7 fig.12) in posizione -2,5%
- se la corrente risulta essere maggiore di 135A, collegate la spina (7-fig.12) in posizione +5%

N.B.: Verificate la corrente di alimentazione sul display dell'amperometro dopo 5 minuti dall'accensione della lampada, poiche nei primi minuti di funzionamento il consumo di corrente è maggiore.



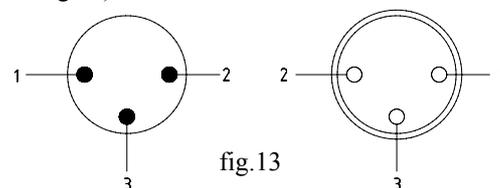
- 1 - Interruttore generale;
- 2 - Interruttore di servizio (6A);
- 3 - Amperometro;
- 4 - Fusibile 10A;
- 5 - Contatore;
- 6 - Interruttore di accensione;
- 7 - Spina alimentazione trasformatore.

3.6 Connessione delle prese DMX

La connessione delle prese XLR 3 poli dovrà avvenire come di seguito descritto (vedi fig.13):

- pin 1 → function GND (SHIELD)
- pin 2 → function SIGNAL -
- pin 3 → function SIGNAL +

Verificate che i fili siano correttamente collegati nel connettore e che essi non ne tocchino il guscio (utilizzare filo schermato).



Al fine di assicurare l'impermeabilità dell'alloggiamento della scheda, si consiglia di posizionare i cavi dei connettori DMX tra i due coperchi come rappresentato nelle figure 14 e 15.

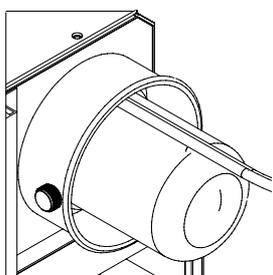


fig.14

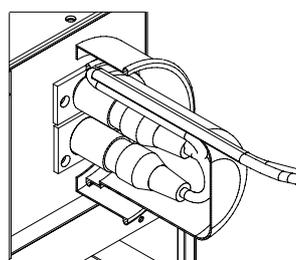


fig.15

4.0 USO DEL PROIETTORE

4.1 Lettura del display ed uso dei comandi

Il colore del led indica lo stato del proiettore:

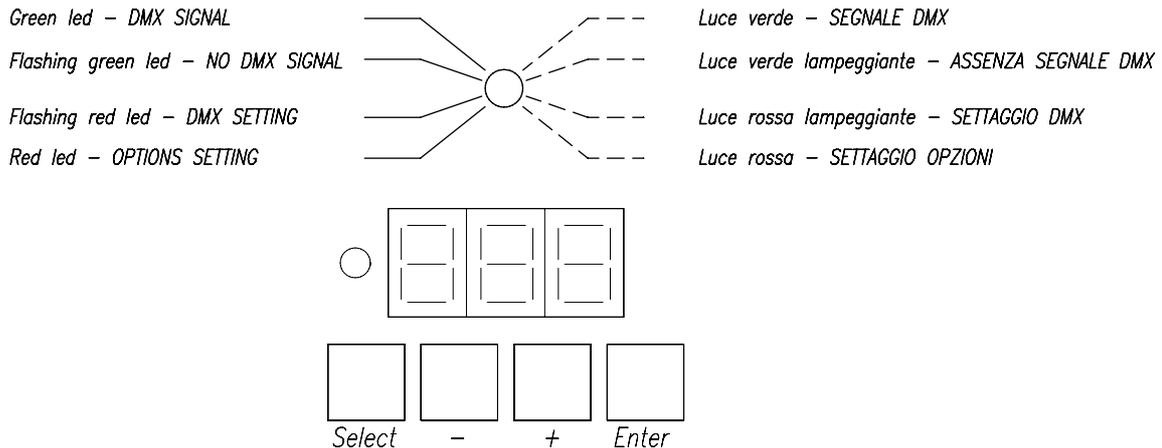
- Il led verde indica lo stato operativo.
- Il led rosso indica lo stato di modifica delle opzioni (ON/OFF).
- Il led verde lampeggiante indica la mancanza del segnale DMX.
- Il led rosso lampeggiante indica lo stato di modifica dell'indirizzo DMX.

Quando il proiettore è in stato operativo il display indica il numero dell'indirizzo DMX del proiettore (001 fino a quando non verrà cambiato). Per modificare l'indirizzo DMX del proiettore premere una volta il tasto (SELECT) e agire sui tasti (-), (+), quindi premere (ENTER).

Premere il tasto (SELECT) per visualizzare l'opzione da modificare.

Per memorizzare la modifica premere il tasto (ENTER).

Se le modifiche non vengono confermate dopo 15 secondi il proiettore ritorna allo stato operativo.



4.2 Opzioni

1= Master On/Off Master On -Funzionamento in AUTOMATICO;

Master Off -Funzionamento con centralina DMX.

2= Preset Colours -Raggruppa in un solo canale i colori base (Giallo, Cyan, Magenta).

3= Remote switch lamp On/Off -Permette di accendere o spegnere la lampada tramite la centralina DMX.

4= Dimmer shutter, lamp On/Off Independent setting -Permette di settare l'accensione della lampada e il dimmer su un indirizzo personalizzato. Per selezionarlo, premere (Select) dopo avere impostato su ON l'opzione 4 (il display mostra l'indirizzo corrente del proiettore); per vedere l'indirizzo del dimmer premere (SELECT); agire quindi sui pulsanti (+) e (-) per visualizzarlo e premere (ENTER) per memorizzare.

N.B.: Con questa opzione il proiettore ha 2 indirizzi diversi. Passati 15 secondi il proiettore ritorna allo stato operativo e visualizza sul display l'indirizzo dei colori, che si è aggiornato automaticamente al nuovo indirizzo.

9= Test Attiva la modalità di test per la calibrazione, impostato su ON il black-out è aperto e tutti i colori sono inseriti (quindi filtrano la luce). Impostato su OFF il black-out è chiuso e i colori non sono inseriti.

Tenendo premuto il tasto Enter per 5 secondi si visualizza il contatore della vita lampada

Tenendo premuto il tasto Enter per 20 secondi si visualizza il contatore della vita proiettore.

Per resettare il contatore della lampada premere contemporaneamente (-), (+) ed (ENTER) fino ad ottenere l'azzeramento del display.

Nota: Non è possibile visualizzare i contatori di durata lampada e vita proiettore, se quest'ultimo è settato in modalità MASTER ON.

4.3 Funzionamento con DMX

Il proiettore KOLORJET per poter funzionare con una centralina DMX deve essere settato in **MASTER OFF**. Per far questo agite sul pulsante Select, quando sul display compare la scritta **1.ON** premere il tasto (+) oppure (-) per ottenere la scritta **1.OF**. A questo punto premete (ENTER) ed il proiettore è settato in **MASTER OFF**.

N.B.: Al momento dell' acquisto il proiettore KOLORJET è settato in Master On e funziona in automatico (vedi paragrafo FUNZIONAMENTO IN AUTOMATICO).

Tutti i proiettori KOLORJET che ricevono un segnale digitale da una centralina di controllo devono avere correttamente settato il rispettivo display. Per poter essere comandato singolarmente, ogni proiettore dovrà essere settato come da tabella a lato. Ogni KOLORJET occupa 7 canali.

Indirizzo	7 Canali
Proiettore 1	0 0 1
Proiettore 2	0 0 8
Proiettore 3	0 1 5
Proiettore 4	0 2 2
Proiettore 5	0 2 9
Proiettore 6	0 3 6
Proiettore 7	0 4 3
Proiettore 8	0 5 0
Proiettore 9	0 5 7
Proiettore 10	0 6 4

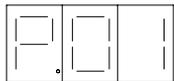
4.4 Indicazione dei canali

KOLORJET							
%	CHANNEL						
	1	2	3	4	5	6	7
	Lamp On-Off	Dimmer Black-Out Strobe	Yellow	Cyan	Magenta	Frost	Zoom
100%	● OFF	● ● ●	Y E L L O W	C Y A N	M A G E N T A	■	⚡
75%	O P T I O N	● ● ●					
50%		● ● ●					
25%		● ● ●					
0% =	ON X	Stand By ●					⚡

5.0 FUNZIONAMENTO IN AUTOMATICO

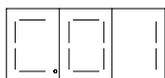
Il proiettore KOLORJET per poter funzionare in modo automatico deve essere settato in **MASTER ON**. Per far questo agite sul pulsante Select, quando sul display compare la scritta 1.OF premere il tasto (+) oppure (-) per ottenere la scritta 1.ON. A questo punto premete (ENTER) ed il proiettore è settato in **MASTER ON**. Il proiettore inizia a funzionare in automatico ed è già pronto per la scelta del programma.

Premete (SELECT), sul display apparirà il seguente messaggio: (P.01)



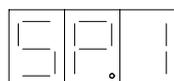
Selezionate il programma desiderato agendo sui pulsanti (+) e (-); tenendo presente che sono disponibili 8 programmi descritti nella tab.1.

Agendo sul tasto (+) dopo il programma8 oppure sul tasto (-) prima del programma1 il display mostrerà rispettivamente (C.01) oppure (C.60)



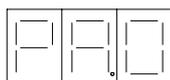
Agite sui tasti (+) e (-) per selezionare uno dei 60 colori fissi a disposizione

E' possibile regolare la velocità del cambiocolori premendo il pulsante (SELECT); il display mostrerà: (SP.1)



Agite sui tasti (+) e (-) per regolare la velocità. La durata dei tempi è descritta in tab.2.

E' possibile regolare la durata di una scena colori premendo il pulsante (SELECT) il display mostrerà:(PA.0)



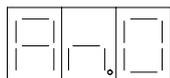
Agite sui tasti (+) e (-) per regolare la durata della scena. La durata delle scene colore pre-impostate è descritta nella tab.3.

E' possibile regolare l'inserimento del filtro frost premendo il pulsante (SELECT) il display mostrerà:(Fr.0)



Agite sui tasti (+) e (-) per regolare l'inserimento del filtro frost. Tanto maggiore è il valore sul display, tanto più il filtro tenderà a chiudere.

E' possibile regolare l'angolo del fascio di proiezione premendo il pulsante (SELECT) il display mostrerà:(An.0)



Agite sui tasti (+) e (-) per regolare l'angolo del fascio di proiezione. Maggiore è il valore sul display, maggiore sarà l'angolo del fascio.

E' possibile regolare ulteriormente - e in modo più preciso - l'angolo del fascio di proiezione senza incidere sul 7° canale, funzione particolarmente utile dopo la sostituzione della lampada. Il valore di questa opzione resta locale al proiettore perciò non ha effetto sugli eventuali proiettori SLAVE. Premendo il pulsante (SELECT) il display mostrerà:(A0.0)



Agite sui tasti (+) e (-) per aumentare o diminuire l'offset di regolazione della lampada.

Per visualizzare la successione delle scene colore automatiche durante la loro esecuzione premete ripetutamente il pulsante (ENTER).

Per selezionare un nuovo programma premete il pulsante (SELECT) e agite sui pulsanti (+) e (-) come descritto precedentemente.

P.	EFFETTO
Prog.1	Rosso, Magenta, Giallo
Prog.2	Rosso, Magenta, Giallo + Bianco
Prog.3	Verde, Cyan, Giallo
Prog.4	Verde, Cyan, Giallo + Bianco
Prog.5	Blu, Cyan, Magenta
Prog.6	Blu, Cyan, Magenta + Bianco
Prog.7	Colori base
Prog.8	Colori base + Bianco

tab.1

SP.	Tempo posiz. Colore
1	2 sec.
2	4 sec.
3	6 sec.
4	8 sec.
5	11 sec.
6	16 sec.
7	21 sec.
8	26 sec.
9	1 sec.

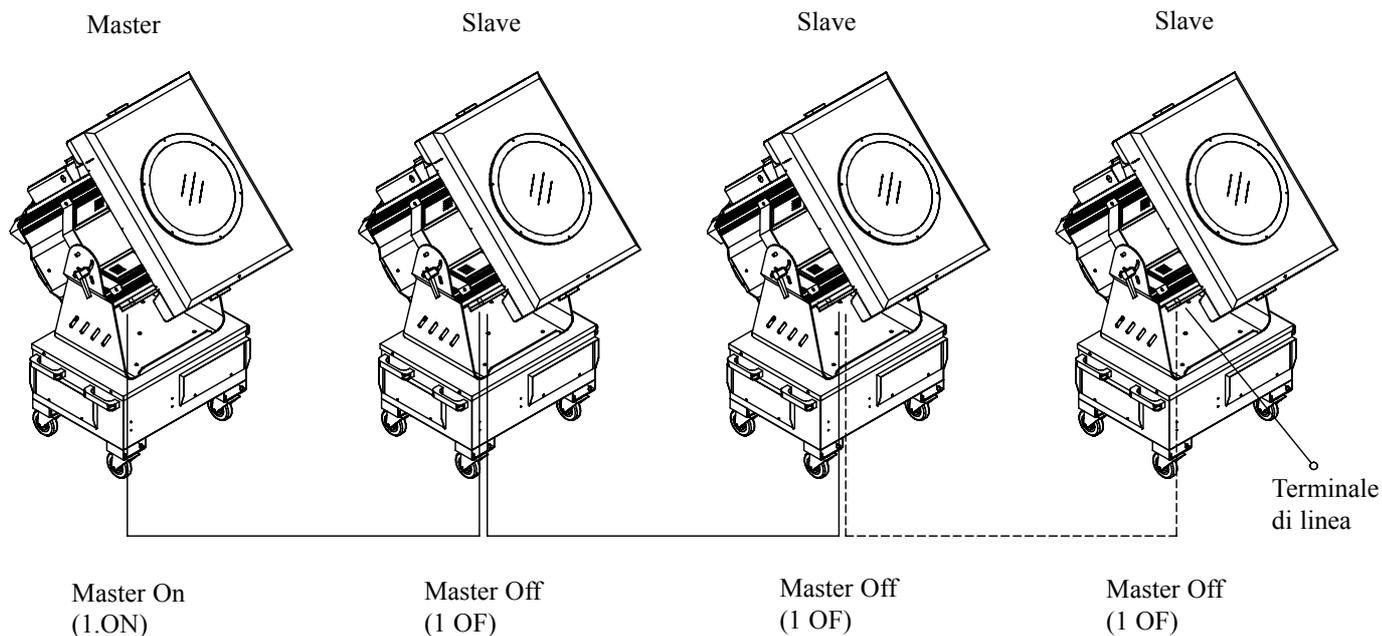
tab.2

PA.	Durata scena colore
0	4 sec.
1	15 sec.
2	30 sec.
3	1 min.
4	1,5 min.
5	2 min.
6	2,5 min.
7	3 min.
8	3,5 min.
9	4 min.

tab.3

5.1 Master-Slave

E' possibile settare più proiettori KOLORJET in modalità Slave per fare in modo che seguano il programma eseguito da un proiettore Master. Il proiettore Master deve essere settato in Master ON, i proiettori Slave in Master Off (con indirizzo 1 e le opzioni 2, 3 e 4 in OFF).



Il terminale di linea consiste in una resistenza, inserita tra i due pin Signal (pin 2 e 3) del connettore di uscita posto alla fine della linea DMX. Ciò consente di evitare il malfunzionamento della linea stessa. Consigliamo una resistenza da 120 Ohm.

6.0 MANUTENZIONE

Tutti i proiettori richiedono una manutenzione regolare per assicurare la massima funzionalità e la massima resa ottica. Seguite pertanto le seguenti istruzioni:

- pulite regolarmente la coppa e i dicroici poiché persino un sottilissimo strato di polvere può ridurre in modo sostanziale la resa luminosa ed alterare la compattezza del fascio;
- sostituite i dicroici se hanno subito danni visibili quali tagli, crepe e profondi graffi;
- sostituite la lampada se ha subito danni visibili o se si è deformata a causa del calore;
- controllate i collegamenti elettrici ed in particolare la messa a terra;
- sostituite tutte le parti eventualmente danneggiate;
- pulite periodicamente le ventole e tutti i filtri di raffreddamento da eventuali oggetti estranei entrati, o dalla polvere accumulatasi all'interno; per tali operazioni si consiglia l'uso di un pennellino o eventualmente di un aspirapolvere; evitate l'uso di cacciaviti o altri oggetti acuminati che potrebbero danneggiare le ventole o altre parti del faro. E' possibile smontare i filtri di raffreddamento agendo sulle 4 viti autofilettanti di fissaggio.

7.0 INFORMAZIONI TECNICHE

<i>KOLORJET XENON 4000W</i>		
Dimensioni max di ingombro proiettore	L660 x P735 x H875	mm
Dimensioni max di ingombro ballast	L730 x P463 x H403	mm
Peso proiettore	59 + 79 (Ballast)	Kg
Materiale della carcassa	Alluminio	
Tensione nominale	210 (trifase) / 380	V
Frequenza nominale	50/60	Hz
Corrente nominale	17A (210V) 9A (380V)	A
Lampada consigliata	XBO 4000 W/HS OFR OSRAM	
	attacco SFAX 30-9,5	
	attacco SFA 30-8	
Sistema ottico	Coppa ad alta riflettenza	
Protezione elettrica	n°1 interruttore magnetotermico trifase + neutro 25A	
	n°1 interruttore automatico di sicurezza 6A	
	n°1 fusibile 5x20 250V 10A	
Temperatura massima di esercizio	250	°C
Temperatura ambiente massima	50	°C

8.0 PARTI DI RICAMBIO

Tutti i componenti del proiettore KOLORJET sono disponibili come parti di ricambio ed il relativo catalogo è disponibile su richiesta.

1.0 PACKING

Check the content of the box carefully and in case of damage contact your forwarder immediately.
The following items are included in the box:

Box 1

n° 1 instructions leaflet;
n° 1 KOLORJET unit (upper body: lantern);
n° 2 XLR 3-pole plugs (1 male + 1 female);
n° 1 supply plug.

Box 2

n°1 ballast unit for KOLORJET (lower body: ballast)

2.0 SAFETY

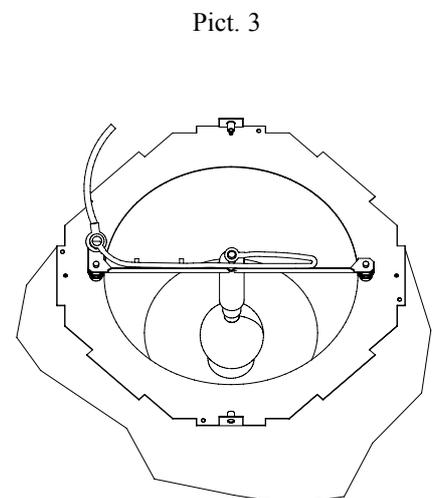
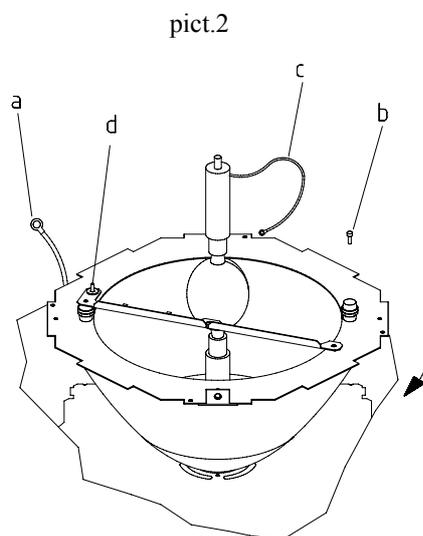
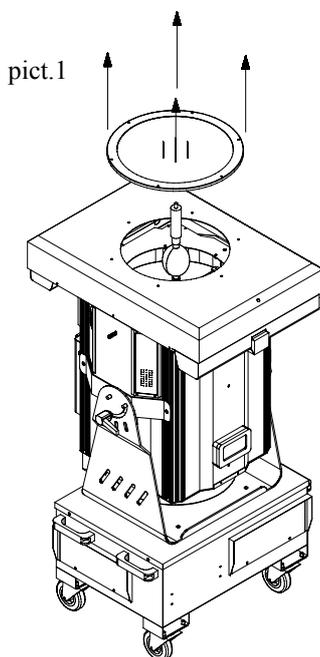
Even if this lantern is fitted with a safety micro-switch which automatically disconnects power as soon as the lamp cover is opened, disconnect the lantern from mains supply before replacing the lamp or servicing the unit.

- This projector has been designed for outdoor and indoor use. For safety operation, maximum ambient temperature must not exceed 50°C.
- Caution: the temperature of the temperate glass surface of the projector can reach 250°C.
- Caution: hot lamp; ensure that the lamp is cold before attempting to remove it (wait for about 30 minutes).
- Caution: it is strongly recommended that a safety-chain or wire is attached to this projector and secured to the main mounting framework to arrest the fall of the unit in the unlikely event that the primary mounting arrangement should fail.
- Please put on the wheels brakes to avoid unexpected movements of the unit.

3.0 INSTALLATION

3.1 LAMP INSTALLATION

- 1) Remove the front glass of the projector by unscrewing the 6 screws as per picture 1;
 - 2) Shift dichroic filters, frost filters and black-out palettes to allow a safety passage for the lamp;
 - 3) Momentarily disconnect the lamp mains cable you find beside the reflector (A picture 2);
 - 4) Remove the lamp sustain clip fixing screw and rotate the clip as long as you can insert the lamp vertically into the reflector (B picture 2);
 - 5) Clean the lamp with the cleaning towel and fit it carefully into the lamp holder:
 - do not touch the lamp with fingers and dirty towels;
 - do not shake the lamp and avoid any collision against the projector internal components;
 - 6) Fix the lamp to the lamp holder tightly and replace the fixing clip into its original position (picture 3);
 - 7) Reconnect the lamp mains cable (A picture 2) and position the lamp steel cable on the same connector (C Picture 2) as per picture 3;
- It is highly recommended to place the 4000W XENON lamp high voltage cable as close as possible to the sustain clip (picture 3).
Two metal clips are available to fix the lamp steel cable.
- 8) Put the front glass into its original position and fix it with the 6 screws formerly removed.

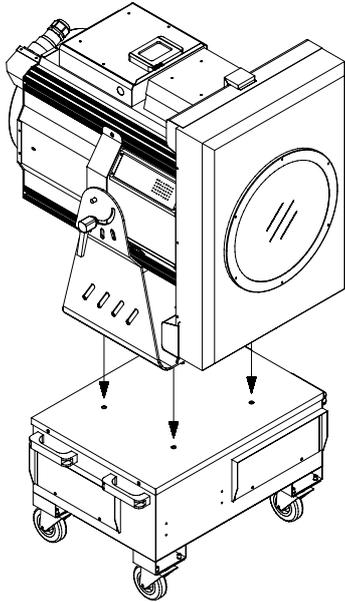


3.2 Mounting position

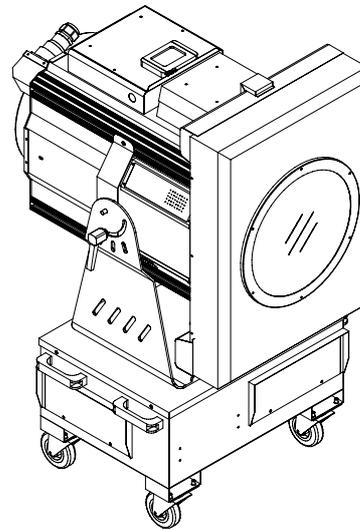
Install the lantern (box 1) on top of the ballast (box 2) as per picture 4 and fix it tightly with the 4 screws provided. Connect the power supply socket of the ballast to the lantern plug you can find on the back of the projector.

Please put on the wheels brakes to avoid unexpected movements of the unit.

Keep the unit at a minimum distance of 0,5m from obstacles and flammable object to guarantee an easy air circulation around it.



pict.4



pict.5

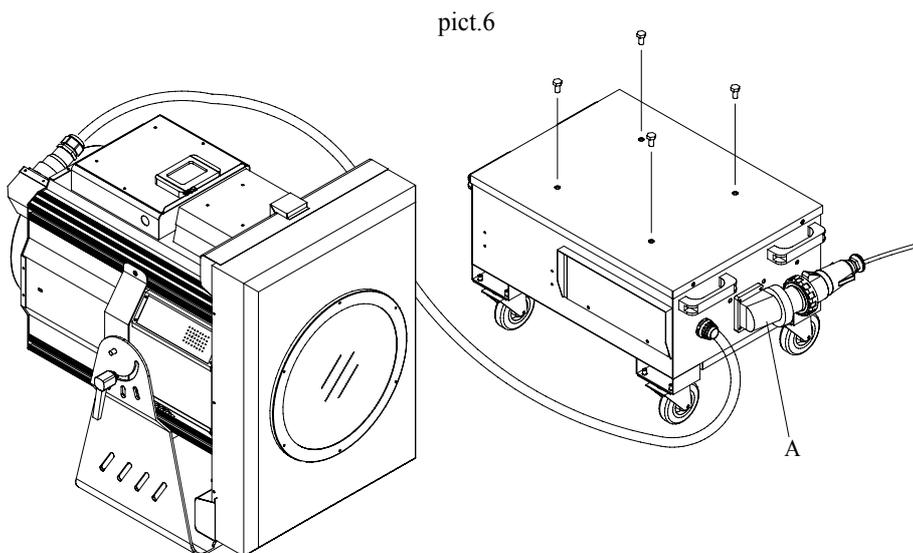
3.3 Separate ballast feature installation

The ballast unit can be mounted remotely to help make installation on roofs, trusses and uncomfortable positions easier (see picture 6).

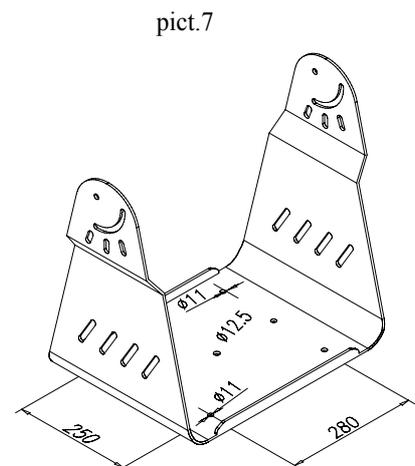
Please position the fixing screws on top of the ballast housing to protect it from the ingress of water.

KOLORJET is fitted with a support base which allows a steady position on floor.

11mm Ø and 12,5mm Ø holes are provided in the support bracket and in the ballast base to fix the lantern to the ceiling or to the floor (see picture 7 for wheelbases dimensions).



pict.6



pict.7

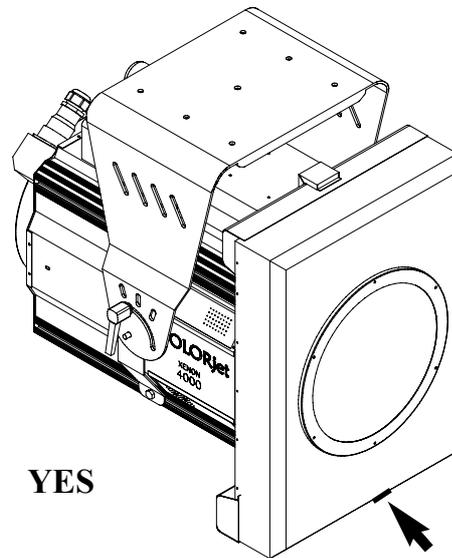
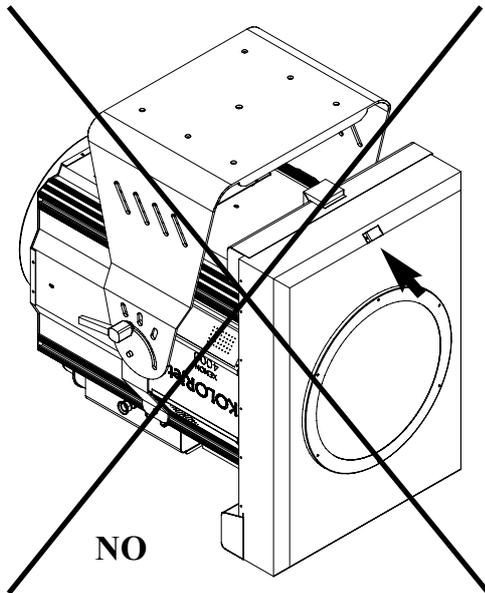
3.4 Mounting method

The KOLORJET 4000 unit can be installed upside down only by turning its mounting bracket.

Following pictures illustrate the correct mounting method.

Please make particular attention to details pointed out by arrows.

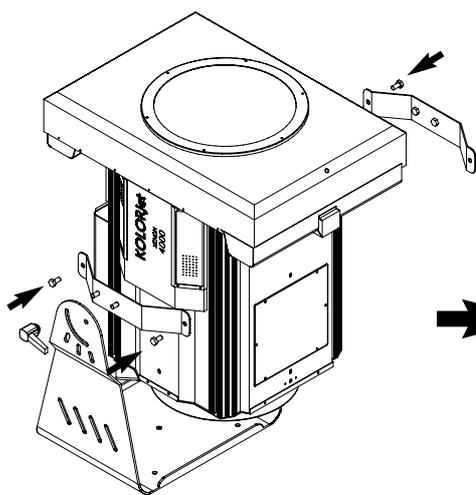
It is strictly imperative that the electronic PCB housing stays always on top.



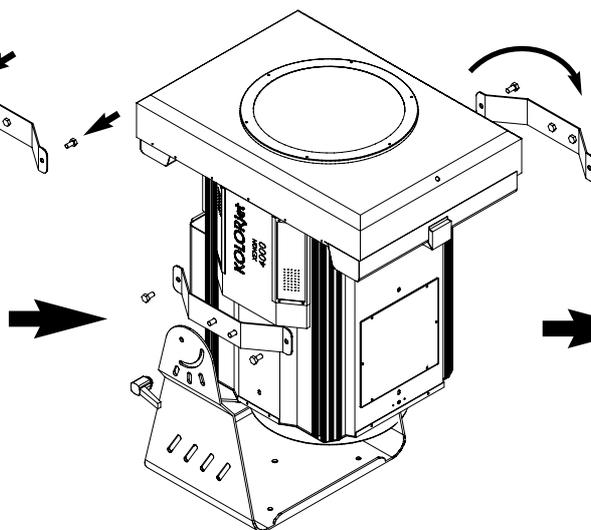
YOKE ROTATION METHOD

- 1 - Disassemble the two handles and the two nuts that hold the yoke to the projector body.
- 2 - Remove the yoke taking it off the screws with a slight drive.
- 3 - Remove the 4 screws that fasten the yoke mounting joints (see arrows in picture 8).
- 4 - Rotate the mounting joints by 180° as shown in picture 9.
- 5 - Put the mounting joints in the same position on the profiles (see picture 10).
- 6 - Mount the yoke and fix it with the handles and nuts previously removed.

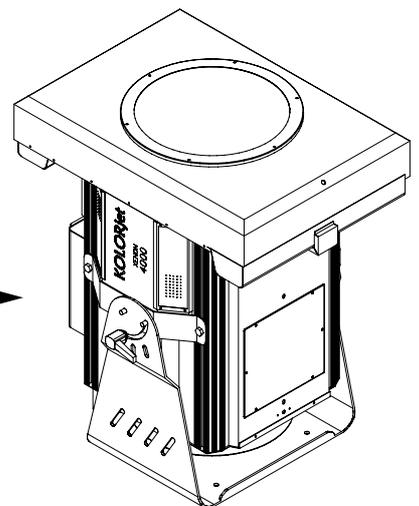
pict.8



pict.9



pict.10



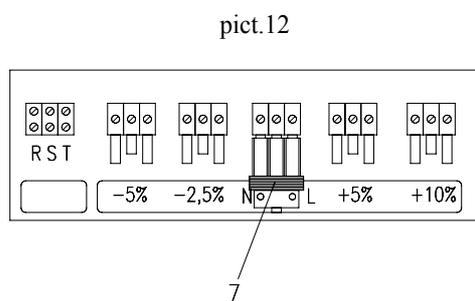
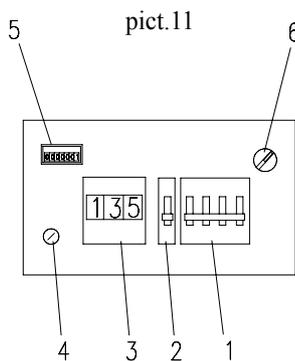
3.5 Electrical connection

- 1) Cable the 16 Amps Gewiss plug to a mains cable 3x2,5mm + neutral + earth.
- 2) Insert the plug in the relevant socket (A picture 6) and connect the lantern to a mains supply of 380V - 50/60Hz.
- 3) Ensure that the mains cable is connected to earth; the thermoswitch must have the following electrical characteristics:
rated for (In) 25A - sensitivity (Id) 0,03A
- 4) Turn the mains switch (1-picture 11) and the ON/OFF switch (6-picture 11).

Due to the sensitivity of the lamp it is very important to check the power consumption on the ammeter (3-picture 11). The suggested lamp power consumption rate should be between 125/135 A;

- if the power consumption is 120/135 A the plug must be on NOMINAL position (7-picture 12)
- if the power consumption is approximately 110 A the plug must be on -2,5% position (7-pict.12)
- if the power consumption is more than 135 A the plug must be on +5% position (7-picture 12)

Note: Check the power consumption on the ammeter display five minutes after you turned the unit on because the power consumption is higher during the first minutes.



- 1 - Mains switch;
- 2 - Safety switch (6A);
- 3 - Ammeter;
- 4 - 10A Fuse ;
- 5 - Timer;
- 6 - On/Off-Switch;
- 7 - Transformer mains plug.

3.6 DMX connection

The connection of the XLR 3 poles must be as follows: (see picture 13)

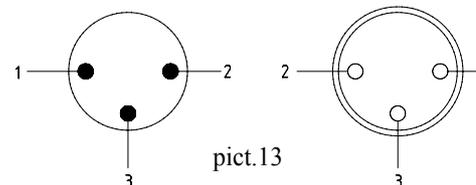
pin 1---> function GND (SHIELD)

pin 2---> function SIGNAL -

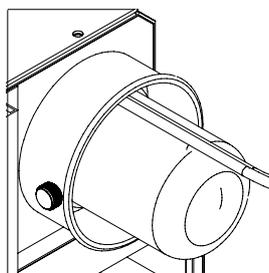
pin 3---> function SIGNAL +

Pls. ensure that the cables are properly connected.

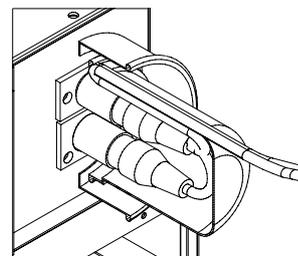
Use shielded cable.



In order to protect the PCB housing from water penetration, it is strictly recommended to position the DMX connecting plugs as illustrated below (see pictures 14 and 15).



pict.14



pict.15

4.0 USE OF THE LANTERN

4.1 Display and control panel use

The led colour indicates the projector mode.

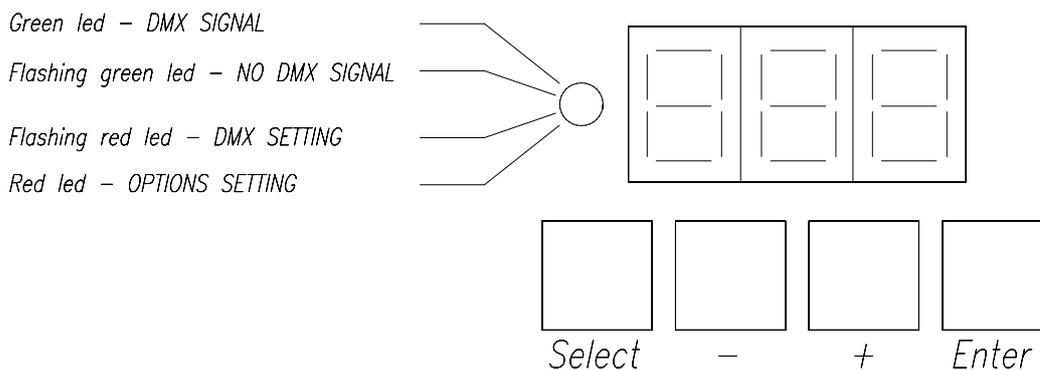
The green led indicates the operating mode.

The red light indicates the setting or the zapping mode.

When the projector is in the operating mode the display indicates the projector DMX addressing number, which is 001 when the unit leaves the factory. Push (SELECT) then (-) or (+) in order to change the DMX addressing number. When you find the desired number push (ENTER).

Push (SELECT) when you want to view or zap an option. To memorise it push (ENTER).

If options are not entered within 15 seconds the projector returns to the operating mode.



4.2 Options

1= Master On/Off Master On -AUTOMATIC MODE

Master Off -DMX MODE

2= Preset Colours -Yellow, Cyan, Magenta, all in one channel.

3= Remote switch lamp On/Off -Lamp On/Off through the DMX controller.

4= Dimmer shutter, lamp On/Off Independent setting-To enter this option push SELECT after you have set option 4 to ON (the display shows the current projector DMX addressing); to view the dimmer/Shutter addressing push SELECT and then push (+) and (-) to view the new one and push ENTER to memorise it.

Note: The unit will have now two different DMX addressings. Within 15 seconds the projector returns to the operating mode and the display shows the colours addressing which is automatically updated to the new DMX addressing.

9= Test- Test mode activation

Black out is closed when this option is set to OFF and dichroic filters are open.

Lamp life: Push ENTER for more than 5 seconds

Use meter: Push ENTER for more than 20 seconds

Push (-), (+) and ENTER simultaneously until you get the zero setting of the display to reset the lamp life meter.

4.3 DMX function

To access the unit through a DMX controller KOLORJET must be set to MASTER OFF. Push SELECT; when **1.ON** is displayed push (+) or (-) to obtain **1.OF**. Now press ENTER. The unit is set to MASTER OFF.

Note: when the KOLORJET unit leaves the factory it is set to MASTER ON and works in AUTOMATIC MODE (See AUTOMATIC MODE section).

Every single KOLORJET unit must have its own display correctly set when it is controlled by a digital signal. Please set the display of each unit as per diagram 1 when more units are accessed through a DMX controller. KOLORJET uses 7 channels.

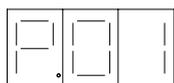
DMX Addressing	7 Channels
Projector 1	0 0 1
Projector 2	0 0 8
Projector 3	0 1 5
Projector 4	0 2 2
Projector 5	0 2 9
Projector 6	0 3 6
Projector 7	0 4 3
Projector 8	0 5 0
Projector 9	0 5 7
Projector 10	0 6 4

4.4 Channels Indication

KOLORJET							
%	CHANNEL						
	1	2	3	4	5	6	7
	Lamp On-Off	Dimmer Black-Out Strobe	Yellow	Cyan	Magenta	Frost	Zoom
100%	● OFF	●				■	⌋
75%	O N	⚡	Y	C	M		
50%	P T	⚡	E	A	A		
25%	I O	●	L	N	G		
0%	ON = X	● Stand By	L		E		⌋
			O		N		
			W		T		
					A		

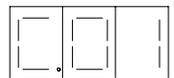
5.0 AUTOMATIC MODE

KOLORJET has to be set to **MASTER ON** to be accessed in automatic mode. Push SELECT, when **1.OF** is displayed push (+) or (-) to obtain **1.ON**. Now press ENTER. The unit is set to **MASTER ON**. The unit starts working in automatic mode and is ready for the programming procedure. Push SELECT and the following will be displayed: (P.=01)



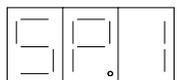
Choose the desired programme by pushing (+) and (-);
8 programmes are available as per diagram 1.

Pushing (+) after programme 8 or (-) before programme 1 the display will show relevant (C.01) or (C.60)



Push keys (+) and (-) to select one of the 60 colours available.

Colour changing speed can be determined by pushing SELECT. When the display shows (SP.1):



push (+) and (-) to set the speed.
Colour scene and positioning length are described in diagram 2.

Colour scene length can be customised by pushing SELECT. When the display shows (PA.0):



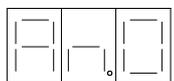
act on (+) or (-) to set the colour scene length. Pre-set colour scene length can be compared in diagram 3.

Frost filter insertion can be determined by pushing SELECT. When the display shows (Fr.0):



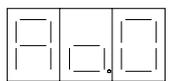
push (+) and (-) to adjust the frost filter insertion. The higher is the value on the display, the more the filter is inserted.

Angle aperture can be customised by pushing SELECT. When the display shows (An.0):



push (+) or (-) to adjust the aperture. The higher is the value on the display the wider is the angle degree.

The projection angle of the beam can be adjusted in an even more accurate way without acting on channel N°7. This option is particularly useful when a new lamp is installed. The adjustment will not affect the rest of the units eventually linked in a MASTER/SLAVE chain. When pushing the (SELECT) key the display will show (A0.0)



act on (+) and (-) to regulate the offset of the lamp.

To see the automatic colour scene sequence while it is automatically revolving, push ENTER repeatedly. Push SELECT, then (+) or (-), as above mentioned, to select a new programme.

Diagram 1

P.	EFFECT
Prog.1	Red, Magenta, Yellow
Prog.2	Red, Magenta, Yellow + White
Prog.3	Green, Cyan, Yellow
Prog.4	Green, Cyan, Yellow + White
Prog.5	Blue, Cyan, Magenta
Prog.6	Blue, Cyan, Magenta + White
Prog.7	All colors
Prog.8	All colors + White

Diagram 2

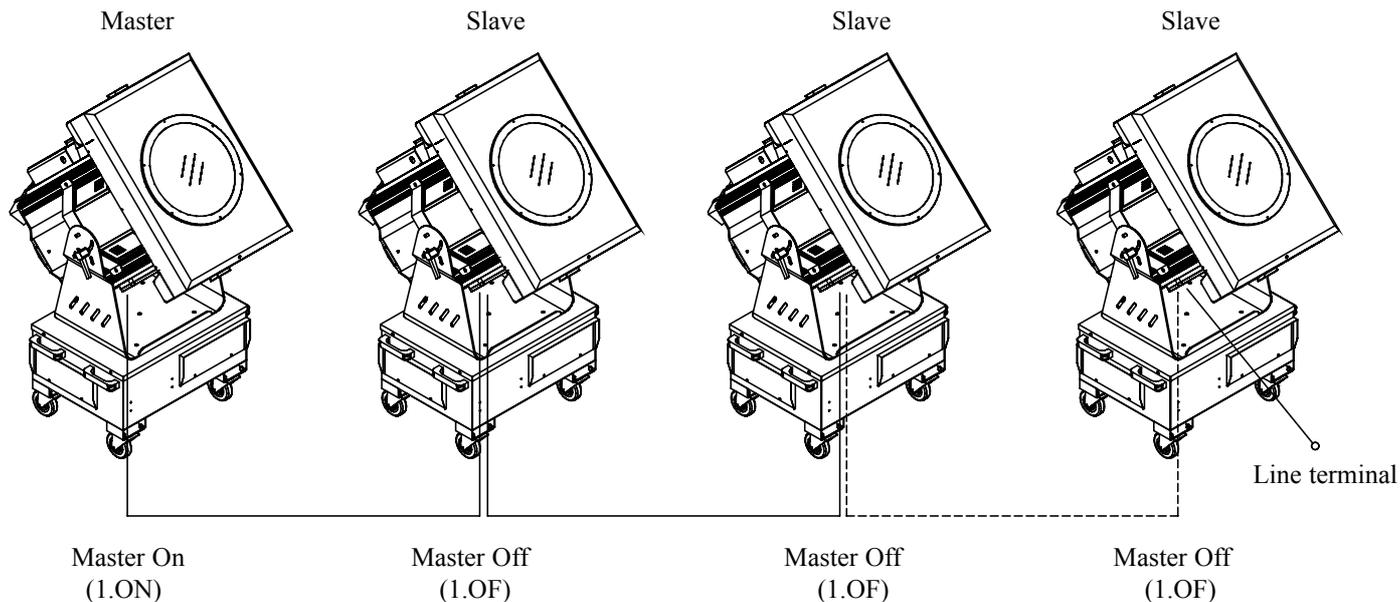
SP	Positioning length
1	2 sec.
2	4 sec.
3	6 sec.
4	8 sec.
5	11 sec.
6	16 sec.
7	21 sec.
8	26 sec.
9	1 sec.

Diagram 3

PA.	Colour scene length
0	4 sec.
1	15 sec.
2	30 sec.
3	1 min.
4	1,5 min.
5	2 min.
6	2,5 min.
7	3 min.
8	3,5 min.
9	4 min.

5.1 Master -Slave

More KOLORJET units can be set to 'SLAVE' to follow the 'MASTER' unit in synchrony. The 'MASTER' unit must be set to MASTER ON, the 'SLAVE' units must be set to 'MASTER OFF' (with DMX address number 1 and options 2,3 and 4 set to OFF).



The line terminal is a resistor fitted between the 2 signal pins (2 and 3) at the end of the DMX line. This is to avoid the defective functioning of the DMX line. A 120 Ohm resistor is suggested.

6.0 MAINTENANCE

All projectors require regular maintenance to ensure maximum performance and light output.

Please follow these instructions:

- clean the reflector and the dichroics filters regularly, as even a thin layer of dust can reduce the light output and scatter the light beam;
- replace the lamp in case it is damaged or deformed;
- carefully check all electrical connections, particularly the earth connection;
- replace all the damaged components.
- clean fans and grids regularly . Do not use screw drivers or sharp objects to clean inner components because they may damage fans or other parts of the lantern. Grids can be removed by unscrewing the 4 self-tapping screws.

7.0 TECHNICAL INFORMATION

<i>KOLORJET XENON 4000W</i>		
Size	L660 x P735 x H875	mm
Ballast Size	L730 x P463 x H403	mm
Weight	59 + 79 (Ballast)	Kg
Body	Aluminium and galvanised steel body	
Operating Voltage	210 (three phase) / 380	V
Operating Frequency	50/60	Hz
Operating Amperage	17A (210V) / 9A (380V)	A
Suggested Lamp	XBO 4000W/HS OFR OSRAM	
	SFAX 30-9,5 Base	
	SFA 30-8 Base	
Optic System	High reflecting cup	
Electric Protection	n°1 automatic switch three-phase+neutral 25A n°1 automatic switch 6A n°1 fuse 5x20 250V 10A	
Max Working Temperature	250	°C
Max Ambient Temperature	50	°C

8.0 SPARE PARTS

All components for KOLORJET are available.

The exploded diagram and the catalogue are available on request.

ORDER DIRECTLY TODAY AT: www.BulbAmerica.com or CALL TOLL FREE 888-505-2111

ORDER DIRECTLY TODAY AT: www.BulbAmerica.com or CALL TOLL FREE 888-505-2111



Via Bulgaria, 16 - 46042 CASTEL GOFFREDO (MN)
Telefono 0376/779483 - Fax 0376/779682 - 0376/779552
<http://www.griven.com/> e-mail griven@griven.com
<http://www.griven.it/> e-mail griven@griven.it