





K5600 vous remercie d'avoir choisi nos produits S'il vous plait lisez les instructions d'usage si vous utilisez pour la première fois la technologie HMI.

Consigne de sécurité importante

Attention haute tension ! Avant de remplacer la lampe, déconnectez le projecteur du ballast !

Attention à la chaleur élevée ! La lampe et le globe en verre peuvent être chauds. Laissez la lampe refroidir suffisamment avant de la remplacer.

Attention à la chaleur élevée ! La carrosserie du projecteur et le ballast peuvent atteindre des températures élevées. Ne couvrez pas les fentes d'aération.

N'allumez jamais la lampe sans le verre absorbant les UV de sécurité du globe en verre.

Ne pas faire fonctionner si des dommages aux câbles, aux fiches ou au support de lampe sont détectés.

Attention : le ballast doit être connecté à la terre à tout moment ! Vérifiez que la prise a une connexion à la terre. Faites cela non seulement pour votre sécurité mais aussi pour la fiabilité du ballast.

Présentation du produit et instructions générales

Ne touchez pas l'enveloppe de quartz de la lampe avec les mains nues ! Les empreintes digitales brûlées réduiront la durée de vie utile de la lampe. La lampe peut être nettoyée avec un chiffon non pelucheux et de l'alcool.

Soyez prudent lorsque vous installez une lampe. Tout contact doit être sec et exempt de contamination et de corrosion.

Chaque fois que le luminaire a été transporté, vérifiez que la lampe est correctement installée dans le support de lampe.

Utilisez uniquement les pièces de rechange et accessoires d'origine K5600.



K 5600[®]
L I G H T I N G



Operation

Vérifiez que le ballast est éteint. Insérez le connecteur de la tête de lampe (mâle) dans la sortie du ballast (femelle).

Assurez-vous que les volets ne sont pas fermés, risque de surchauffe !

Appuyez sur le bouton vert ON pour allumer le ballast et allumer la lampe.

Sélectionnez le mode silencieux sans scintillement sur votre nouveau ballast Joker², si vous ne tirez pas >60 fps. La durée de vie utile de la lampe peut être affectée par le mode haute vitesse.



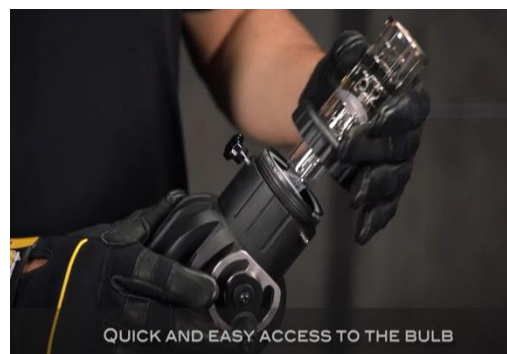
DMX can be easily set from the back of the ballast. Push on button dmX, use buttons UP and Down to chose channel and set up the unit.



Maintenance et remplacement de la lampe

Attention haute tension ! Avant de remplacer l'ampoule, débranchez le câble de tête du ballast.

Retirez le Beamer du projecteur en desserrant le bouton de la tête. Retirez la bague de retenue du globe en la dévissant sur le Joker² (ou en dévissant les 3 vis de la bague de retenue sur la version Joker Bug). Ne touchez pas l'enveloppe de quartz de la lampe avec les mains nues. Les empreintes digitales brûlées réduiront la durée de vie utile de la lampe. Si la lampe a été contaminée par des empreintes digitales, elle peut être nettoyée avec un chiffon non pelucheux et de l'alcool.



Lors de l'allumage de la lampe, c'est une bonne idée de la laisser fonctionner 2-3 minutes avant de s'éteindre.

Ne pas le faire pourrait réduire la durée de vie utile de la lampe. Remarque : si vous éteignez l'appareil prématurément, l'enveloppe intérieure de la lampe peut apparaître trouble ou noire, ce qui ne signifie pas nécessairement que l'ampoule est défectueuse. Faites simplement fonctionner l'ampoule pendant 2-3 minutes pour nettoyer cela.

Sur les Joker² 800 et 1600 watts, vous pouvez transformer votre boîtier en Tungsten Joker en remplaçant le capot arrière de votre boîtier et l'ampoule (par une Tungsten Bulb 1 kW pour le 800 Joker ou une Tungsten Bulb 2kW pour le 1600 Joker).

Pour plus de détails, veuillez regarder le tutoriel vidéo sur la chaîne YouTube, voici le lien : <https://youtu.be/lqNMnV0cNbY>

K5600 Lighting Europe Middle East – Africa

475 rue de flins – 78410 Bouafle – France

Tel : +33 (0)130935600 Mail : info@k5600.eu