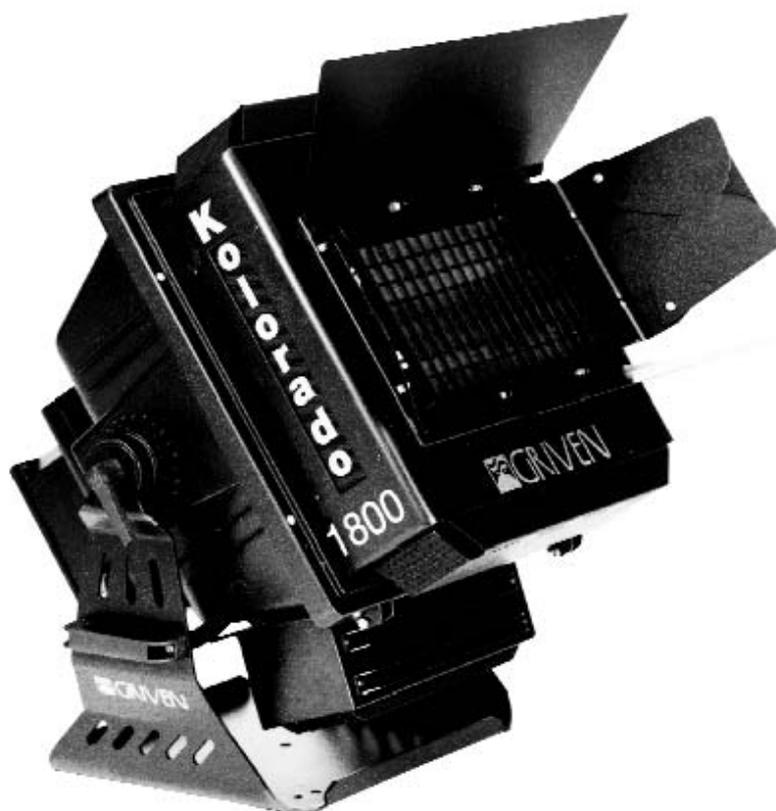




Foglio di Istruzioni
Owner's Manual

KOLORADO® MK2 1800

GR 0414 MHN - SA 1800 W



FI-0414 Rev. 3
30-07-2001

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	4
3.5 Installazione del paraluce	5
3.6 Collegamento elettrico	5
4.0 LETTURA DEL DISPLAY ED USO DEI COMANDI	6
4.1 Opzioni	6
5.0 USO DEL PROIETTORE	7
5.1 Funzionamento con DMX	7
5.2 Indicazione dei canali	7
6.0 FUNZIONAMENTO IN AUTOMATICO	8
6.1 Master-Slave	9
7.0 MANUTENZIONE	9
8.0 INFORMAZIONI TECNICHE	10
9.0 PARTI DI RICAMBIO	10

INDEX

	<i>Page</i>
1.0 PACKING	11
2.0 SAFETY	11
3.0 INSTALLATION	11
3.1 Fitting the lamp	11
3.2 Mounting position	12
3.3 Separate ballast set-up	12
3.4 Mounting	12
3.5 4-leaf barndoor set up	13
3.6 Electrical connection	13
4.0 DISPLAY AND CONTROL PANEL USE	14
4.1 Options	14
5.0 USE OF THE LANTERN	15
5.1 DMX function	15
5.2 Channel indication	15
6.0 AUTOMATIC MODE	16
6.1 Master-Slave	17
7.0 MAINTENANCE	17
8.0 TECHNICAL INFORMATION	18
9.0 SPARE PARTS	18

1.0 CONTENUTO DELL'IMBALLAGGIO

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

n° 1 Foglio di Istruzioni

n° 1 proiettore KOLORADO® MK2 1800

n° 2 spine XLR 3 poli (1 maschio+1 femmina);

2.0 SICUREZZA

Anche se questo apparecchio è dotato di micro interruttore di sicurezza, che isola tutte le parti a vivo durante la sostituzione della lampada, sconnetterlo fisicamente dalla linea di alimentazione. 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 vetro del proiettore può raggiungere 130°C.

Attenzione: lampada molto calda, prima della sostituzione attendete almeno 20 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.

3.0 INSTALLAZIONE DEL PROIETTORE

3.1 Montaggio della lampada

1) Togliete lo sportello porta-vetro svitando le 6 viti situate nella parte anteriore del proiettore (fig.1).

2) Rimuovete le 2 coperture laterali in alluminio riflettente poste ai lati della parabola specchiata svitando i 4 pomolini zigrinati M4 (A fig.2);

3) Dopo averla sgrassata con l'apposita salvietta detergente, inserite la lampada nel portalampada 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;
- tenete la protuberanza del bulbo rivolta verso il vetro anteriore;

4) Fissate saldamente la lampada al portalampada avvitandone a fondo i pomoli di bloccaggio;

5) Riposizionate le coperture laterali in alluminio riflettente;

6) Richiudete lo sportello porta-vetro.

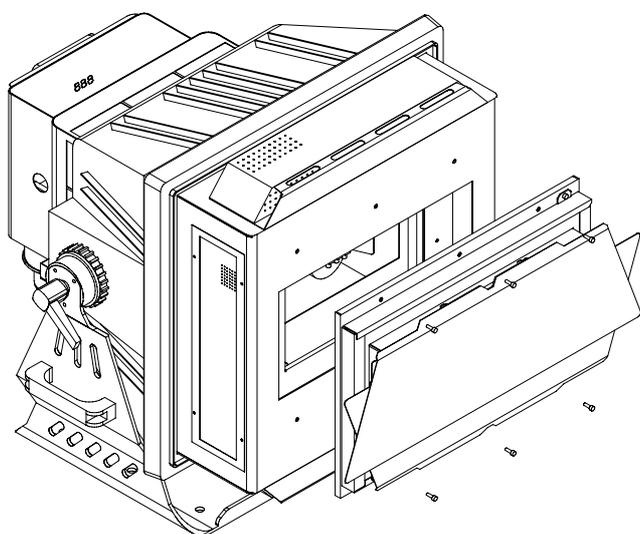


fig.1

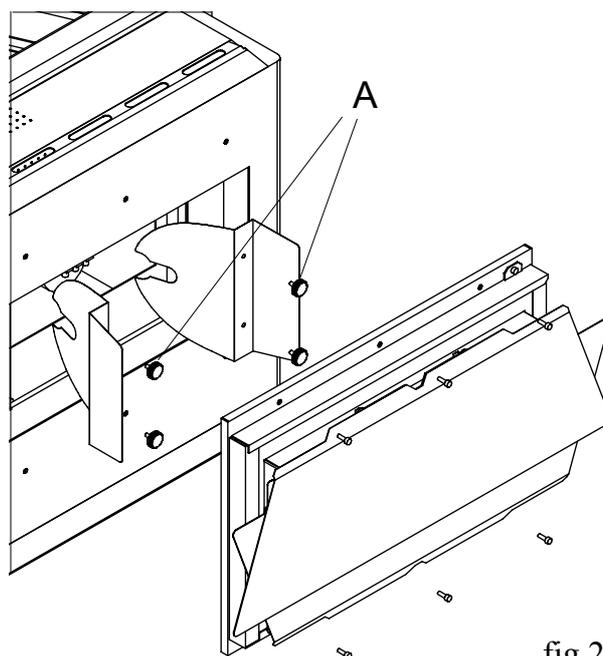


fig.2

3.2 Posizionamento del proiettore

KOLORADO® MK2 1800 è dotato di una forcella con base d'appoggio che permette una stabile collocazione a terra. Per l'installazione a soffitto, si raccomanda di ruotare la forcella attorno al corpo-proiettore di 180° (fig.1); lo scopo di questa operazione è mantenere il gruppo alimentatori nella parte inferiore del proiettore (A fig.2) al fine di garantirne l'impermeabilità. 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.

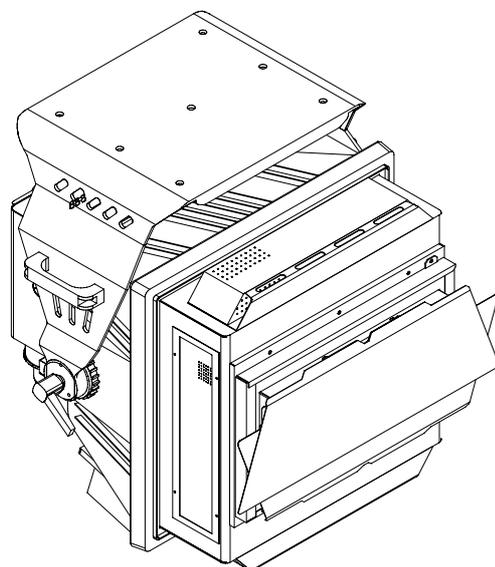


fig.1

3.3 Installazione con ballast separato

E' possibile, per praticità, separare il ballast dal proiettore. Per eseguire questa operazione svitate le 4 viti M6 testa esagonale di fissaggio, rimuovere il ballast e per assicurare l'impermeabilità al proiettore riposizionare le 4 viti M6 nella loro sede. A questo punto è necessario un cavo per la connessione ballast-proiettore disponibile a richiesta.

3.4 Installazione

Per il fissaggio del proiettore al pavimento, oppure al soffitto, utilizzate i fori posti sulla staffa di fissaggio del proiettore, provvista di 6 fori Ø 12mm, interasse 260x310 mm. (fig.2)

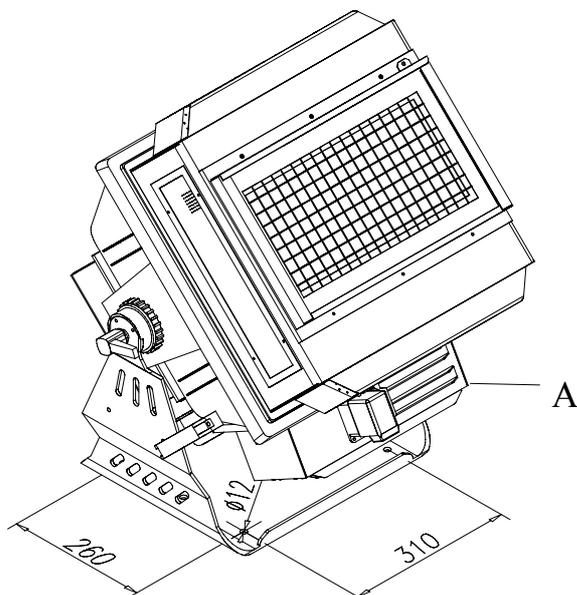


fig.2

3.5 Installazione del paraluce

L'installazione del paraluce è facilitata dal nuovo sportello che permette di accedere, oltre al paraluce, anche alla griglia di protezione e all'eventuale filtro di espansione. Attenetevi alle seguenti istruzioni:

- Togliete la vite che fissa lo sportello (fig.1);
- Dopo aver aperto lo sportello (fig.2) infilate il paraluce nella sede più esterna;
- Richiudete lo sportello e riposizionate la vite.

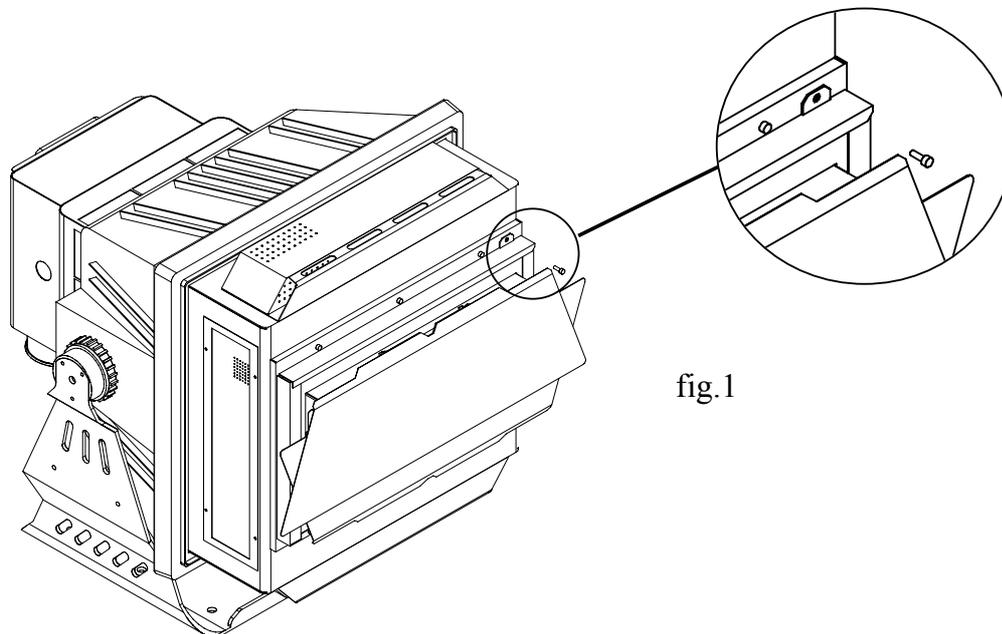


fig.1

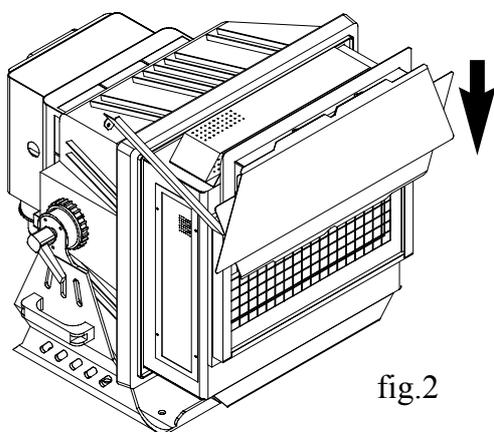


fig.2

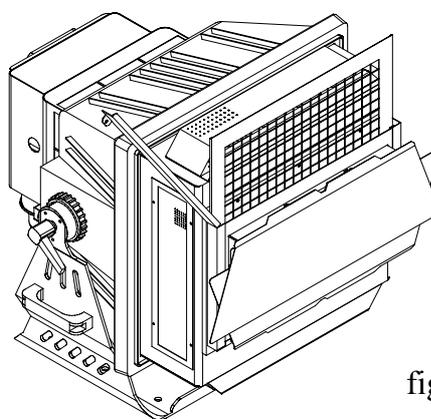


fig.3

La griglia di protezione (fig.3) è posizionata nell'alloggiamento più vicino al vetro, mentre il filtro di espansione va sistemato nello spazio centrale tra il paraluce e la griglia.

3.6 Collegamento elettrico

- 1) Cablate il cavo di alimentazione di sezione $3 \times 2.5 \text{mm}^2$ con una spina 2 poli x 16A + T;
- 2) Collegate alla rete facendo attenzione alla tensione di alimentazione (230V - 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 (I_n) 16A - valore d'intervento (I_d) 0,03A.
- 4) Questo proiettore dispone di rifasatori di corrente.

4.0 LETTURA DEL DISPLAY ED USO DEI COMANDI

Il colore del led indica lo stato del proiettore.

La luce verde indica lo stato operativo.

La luce rossa indica lo stato di impostazione o modifica.

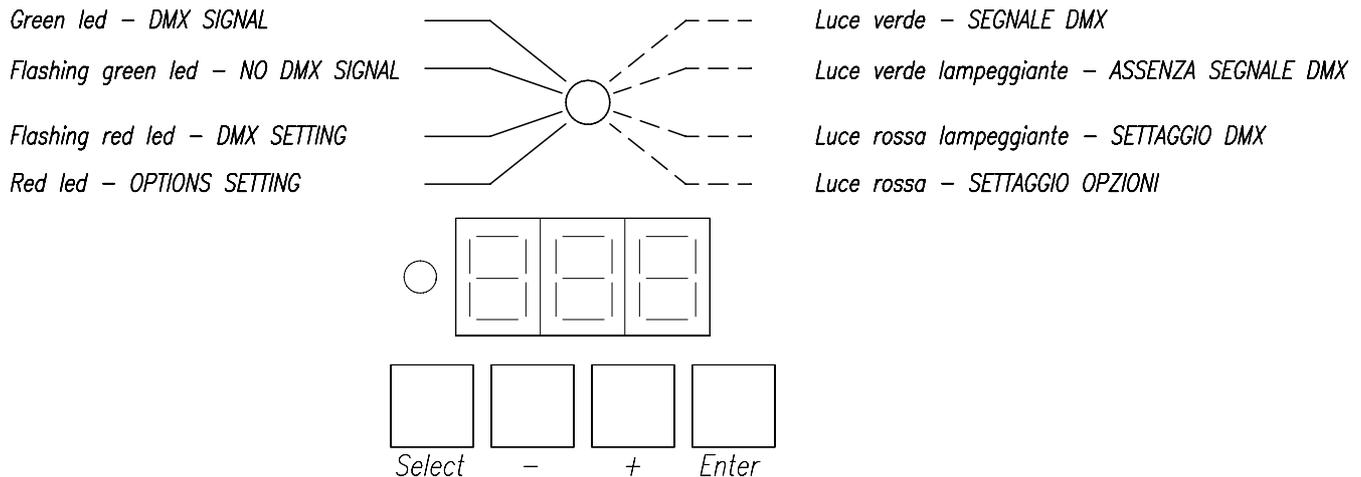
Quando il proiettore è in stato operativo il display indica il numero dell'indirizzario DMX del proiettore (001 fino a quando non verrà cambiato).

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.



4.1 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.

5= Tipo di cambio colori: Permette di settare il funzionamento del proiettore KOLORADO® MK2 in modo compatibile con la versione precedente del proiettore (KOLORADO®). Se impostato su 5.On seleziona la gamma dei colori del modello precedente, se impostato su 5.Of seleziona la nuova gamma di colori.

N.B.: Questa opzione è attiva anche durante il funzionamento automatico.

9= Test

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.

5.0 USO DEL PROIETTORE

5.1 Funzionamento con DMX

Il proiettore KOLORADO® MK2 1800 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 KOLORADO® MK2 1800 è settato in Master On e funziona in automatico (vedi paragrafo FUNZIONAMENTO IN AUTOMATICO).

Tutti i proiettori KOLORADO® MK2 1800 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 tab.1 (tenendo presente che ogni KOLORADO® MK2 1800 occupa da 2 a 5 canali, a seconda delle opzioni scelte);

tab.1

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

La connessione delle prese XLR 3 poli dovrà avvenire come di seguito descritto (vedi fig.1):

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 2 e 3.

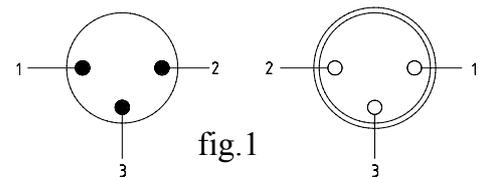


fig.1

5.2 Indicazione dei canali

KOLORADO					
%	CHANNEL				
	1	2	3	4	5
	Lamp On-Off	Dimmer Black-out Strobe	Yellow	Cyan	Magenta
100% +	● Off	○	YELLOW	CYAN	MAGENTA
75% -	OPTION	⚡			
50% -		⚡			
25% -		⚡			
0% -	On	● Stand By			

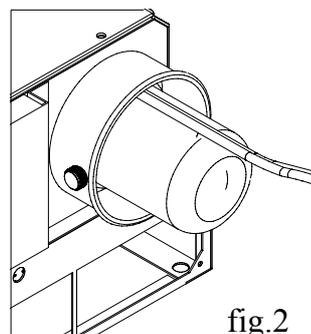


fig.2

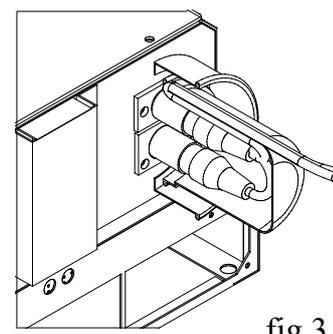
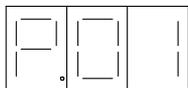


fig.3

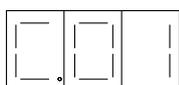
6.0 FUNZIONAMENTO IN AUTOMATICO

Il proiettore KOLORADO® MK2 1800 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)



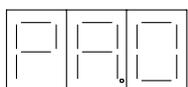
Agite sui tasti (+) e (-) per selezionare uno dei 60 colori fissi a disposizione

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.

Per visualizzare la sucessione 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.

tab.1

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

tab.2

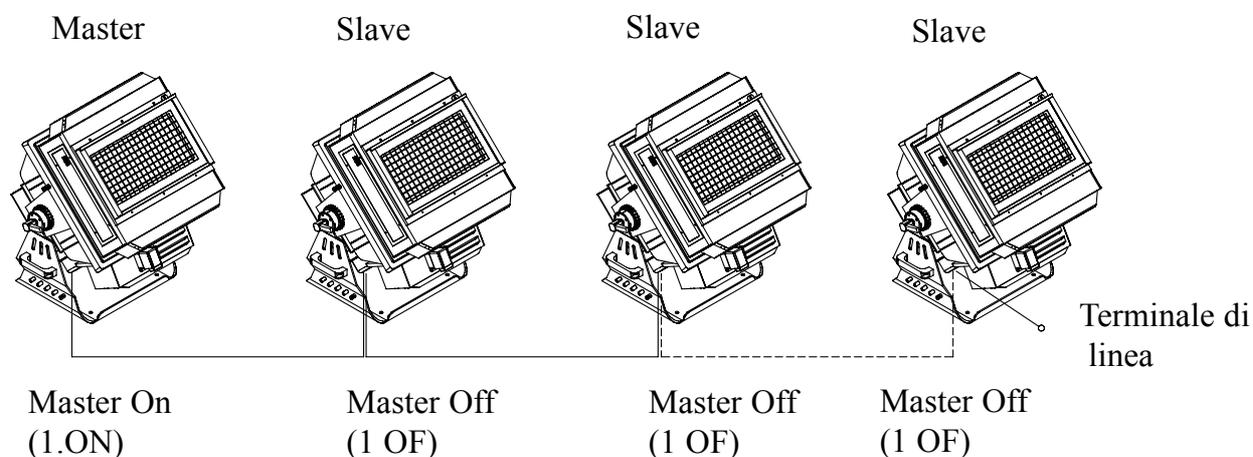
SP.	Tempo posiz. Colore
1	2 sec.
2	4 sec.
3	6 sec.
4	8 sec.
5	11 sec.
6	16 sec.
7	21 sec.
8	26 sec.
9	1 sec.

tab.3

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.

6.1 Master-Slave

E' possibile settare più proiettori KOLORADO® MK2 1800 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.

7.0 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 gli specchi e i diaframi poiché persino un sottilissimo strato di polvere può ridurre in modo sostanziale la resa luminosa ed alterare la compattezza del fascio;
- sostituite specchi e i diaframi 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 pennello 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.

8.0 INFORMAZIONI TECNICHE

<i>KOLORADO MK2 MHN - SA 1800W</i>		
Dimensioni max di ingombro proiettore	L668 x P595 x H633	mm
Dimensioni max di ingombro proiettore + paraluce a 4 alette	L668 x P798 x H633	mm
Peso proiettore	31 + 18,5 (Ballast)	Kg
Materiale della carcassa	Alluminio	
Tensione nominale	230	V
Frequenza nominale	50/60	Hz
Corrente nominale	8,5	A
Potenza assorbita	2000	VA
Lampada consigliata	MHN-SA 1800 W	
	Attacco (P)Sfc 20-6	
Sistema ottico	Gruppo ottico a riflettori piani brevettato	
Fusibile per lampada	6x30 250V 15A	
Fusibile per elettronica	5x20 250V 3,25A	
Temperatura massima di esercizio	130	°C
Temperatura ambiente massima	50	°C

9.0 PARTI DI RICAMBIO

Tutti i componenti del proiettore KOLORADO® MK2 1800 sono disponibili come parti di ricambio ed il relativo catalogo è disponibile su richiesta.

1.0 PACKING

Check carefully the content of the box and in case of damage contact your forwarder immediately.

The following items are included in the box:

n° 1 instructions leaflet

n° 1 KOLORADO® MK2 1800

n° 2 XLR 3 poles plugs (1 male + 1 female)

n° 1 mains plug

2.0 SAFETY

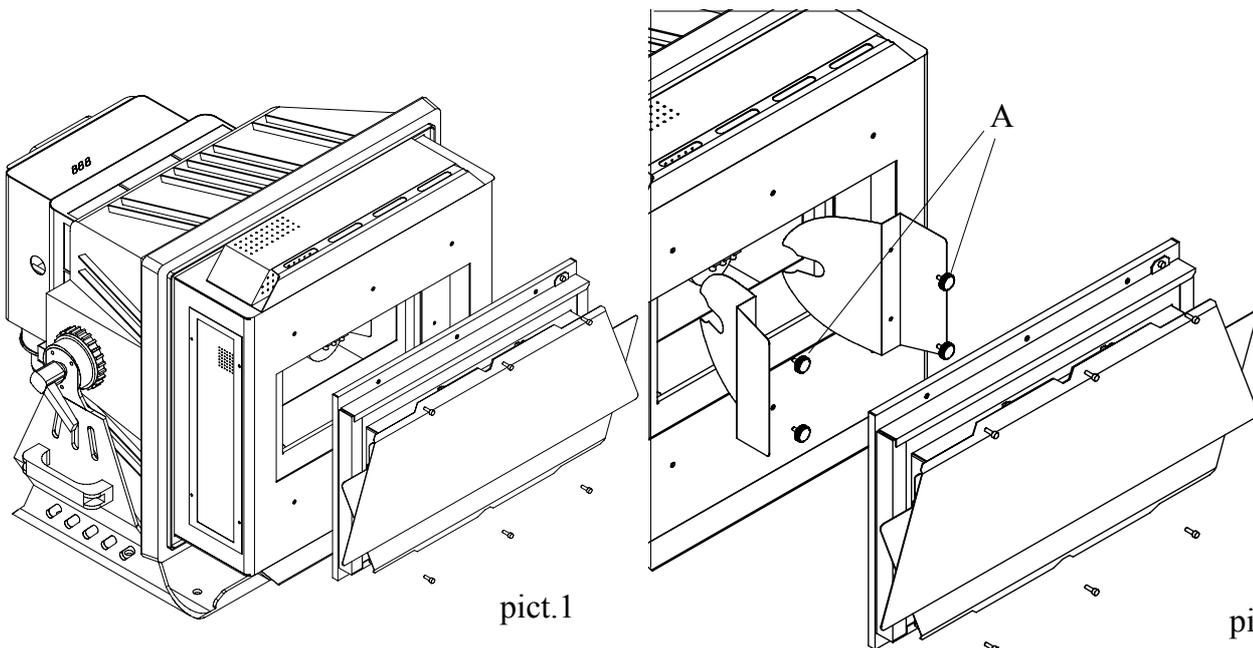
Even if this lantern is fitted with a safety micro-switch which automatically disconnects power as soon as the lamp cover is opened, disconnect the lantern from mains supply before replacing the lamp.

- 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 glass surface of the projector can reach 130°C.
- Caution: hot lamp; ensure that the lamp is cold before attempting to remove it (wait for about 20 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.

3.0 INSTALLATION

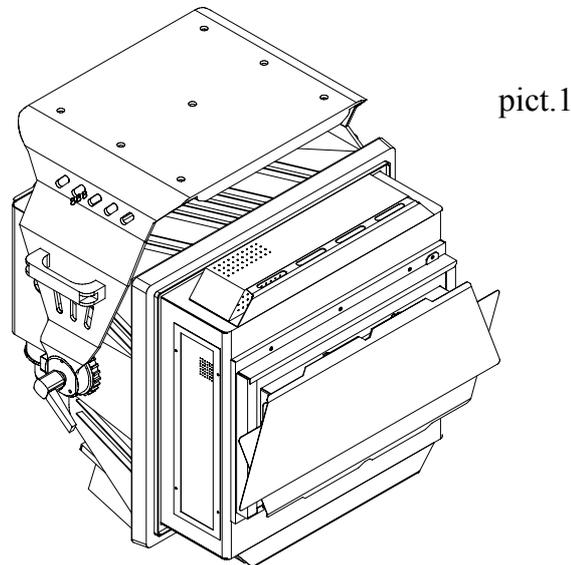
3.1 Fitting the lamp

- 1) Remove the front glass panel by unscrewing the 6 screws located on the front of the lantern (pict. 1);
- 2) Remove the 2 reflecting aluminium side covers you find on the side of the parabolic reflector by unscrewing the 4 knurled M4 knobs (pict. 2).
- 3) Clean the lamp with a cleaning towel and fit it carefully in the lamp holder.
 - avoid touching the lamp with fingers or dirty towels; do not shake the lamp;
 - position the lamp towards the lamp cover to obtain the maximum light output
- 4) Tighten the fixing knobs to fix the lamp to the lamp holder.
- 5) Position again the reflecting aluminium side covers.
- 6) Fix the the front glass panel to its original position.



3.2 Mounting position

KOLORADO® MK2 1800 is fitted with a support base which allows a steady position on the floor. In order to guarantee the impermeability of the unit, it is strictly recommended not to operate the unit upside down. Hang the unit by a 180° rotation of the bracket provided (pict 1). The correct ballast unit position is as per pict. A. Minimum distance from flammable objects must be 0.5m so as to make air circulation easy.

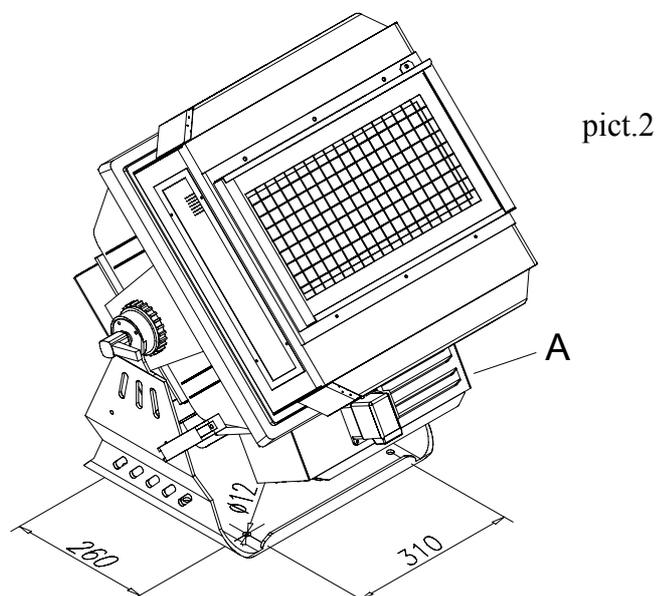


3.3 Separate ballast set-up

The unit is fitted with a separate ballast facility and the connecting cable is available on request. To remove the ballast from the main unit, unscrew the 4 exagonal M6 screws and fix them again when the ballast has been moved to protect it from the ingress of water.

3.4 Mounting

6 12mm Ø holes (260x310mm wheelbase) are provided in the support base to fix the lantern to the ceiling or to the floor (see pict.2).

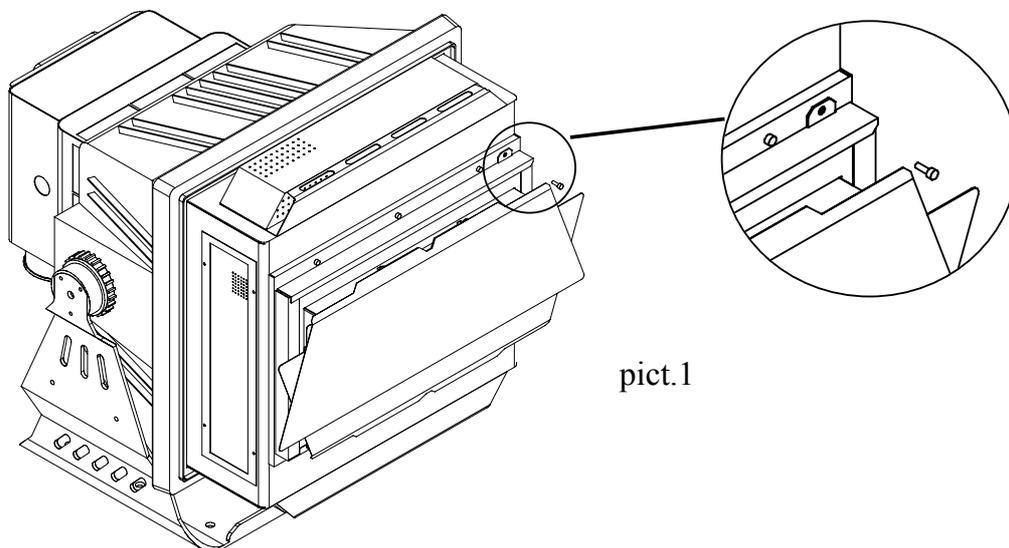


3.5 4-leaf barndoor set up

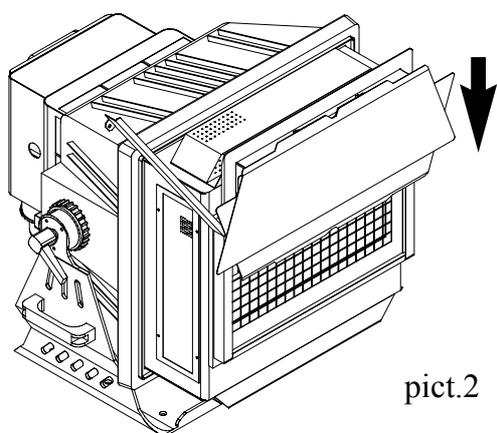
Mounting the 4-leaf barndoor has been designed to be easier than the previous version. There is a new lid that allows a fast access to the barndoor set, the protection grid and the eventual expansion filter.

Please follow the instructions below:

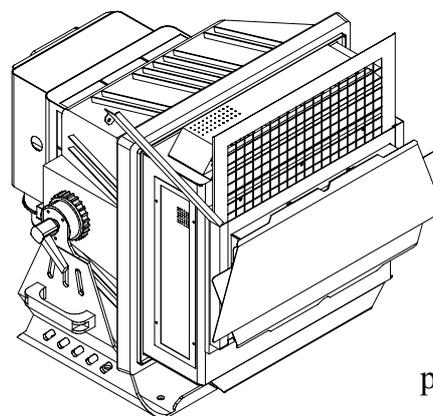
- Remove the screw that fastens the lid (pict.1)
- Raise the lid (pict.2) and place in the barndoor set in the external slot;
- close the lid and secure it with the screw you previously removed;



pict.1



pict.2



pict.3

The protection grid (pict.3) is positioned in the slot close to the glass while the eventual expansion filter has to be placed in the middle position between the barndoor set and the grid.

3.6 Electrical connection

- 1) Cable the mains plug with a supply cable 3x2.5 mm² minimum with a 2-poles (x10A+T) plug;
- 2) Connect the lantern to a mains supply of 230V - 50/60Hz.
- 3) Ensure that the mains cable is connected to earth;
the safety thermoswitch must have the following characteristics:
rated for (In) 16A - sensitivity (Id) 0,03 A.
- 4) KOLORADO® MK2 1800 is provided with power factor correction system.

4.0 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. In order to change the DMX addressing number push (SELECT) then (-) or (+). When you find the desired number push (ENTER).

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

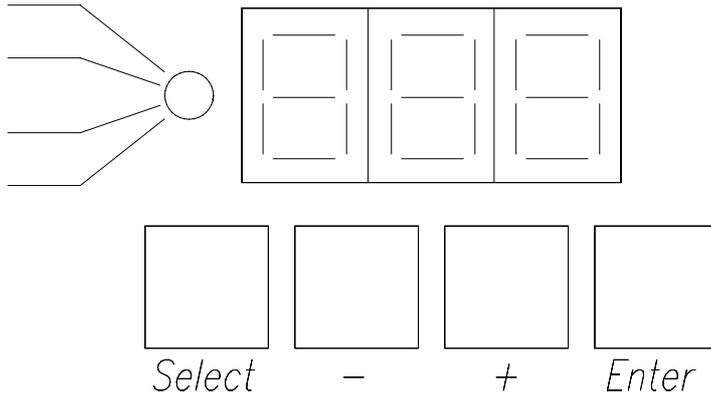
If options are not entered within 15 seconds the projector returns to the operating mode.

Green led – DMX SIGNAL

Flashing green led – NO DMX SIGNAL

Flashing red led – DMX SETTING

Red led – OPTIONS SETTING



4.1 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.

DMX

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 ;

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 addressing. Within 15 seconds the

projectors returns to the operating mode and the display shows the colours

addressing which is automatically updated to the new addressing.

5= Colour change mode selection - Option 5ON allows the owner to use the same colours range

.....of the previous version of the Kolorado (KOLORADO® GR0406).Option 5OF

.....provides for the selection of the new colours.

N.B.: This option is activated when using the unit on automatic mode.

9= Test

Lamp life: Push ENTER for more then 5 seconds

Use meter: Push ENTER for more then 20 seconds

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

5.0 USE OF THE LANTERN

5.1 DMX function

To access the unit through a DMX controller KOLORADO® MK2 1800 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 KOLORADO® MK2 1800 unit leaves the factory it is set to MASTER ON and works in AUTOMATIC MODE (See AUTOMATIC MODE section).

(diag.1)

Every single KOLORADO® MK2 1800 unit must have its own display correctly set.

Please set the display of each unit as per diagram 1 when more units are accessed through a DMX controller. KOLORADO® MK2 1800 uses 2 or 5 channels according to the chosen options.

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

The connection of the XLR 3 poles must be as follows:

pin 1---> function GND (SHIELD)

pin 2---> function SIGNAL -

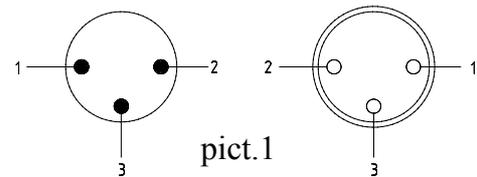
pin 3---> function SIGNAL +

Pls. ensure that the cables are properly connected.

Use shielded cable.

In order to protect the PCB housing from water penetration,

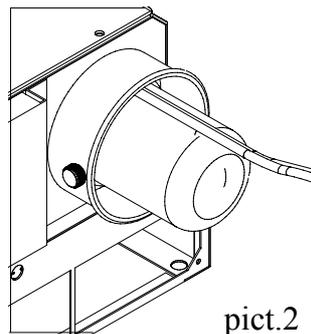
it is strictly recommended to position the DMX connecting plugs as illustrated below (see pictures 2 and 3).



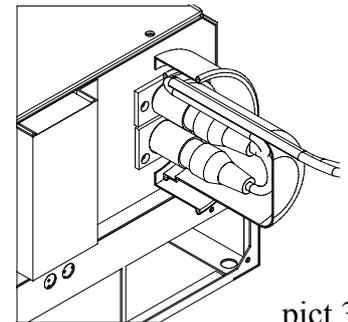
pict.1

5.2 Channels Indication

KOLORADO					
%	CHANNEL				
	1	2	3	4	5
	Lamp On-Off	Dimmer Black-out Strobe	Yellow	Cyan	Magenta
100% -	● Off	○	Y E L L O W	C Y A N	M A G E N T A
75% -	○	⚡			
50% -	○	⚡			
25% -	○	⚡			
0% -	○	⚡			
	○ On	● Stand By			



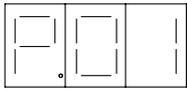
pict.2



pict.3

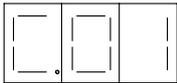
6.0 AUTOMATIC MODE

KOLORADO® MK2 1800 has to be set to **MASTER ON** to access it 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 picture 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; the display will show: (SP.1)



Push (+) and (-) to set the speed;
Colour scene and positioning length are described in picture 2.

Colour scene length can be customised by pushing SELECT and the display will show: (PA.0)



Act on (+) or (-) to set the colour scene length. Pre-set colour scene length can be checked in picture 3.

To see the automatic colour scenes sequence while it is automatically revolving push ENTER repeatedly.

Push SELECT, then (+) or (-), as above mentioned, to select a new programme.

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

Pict. 1

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.

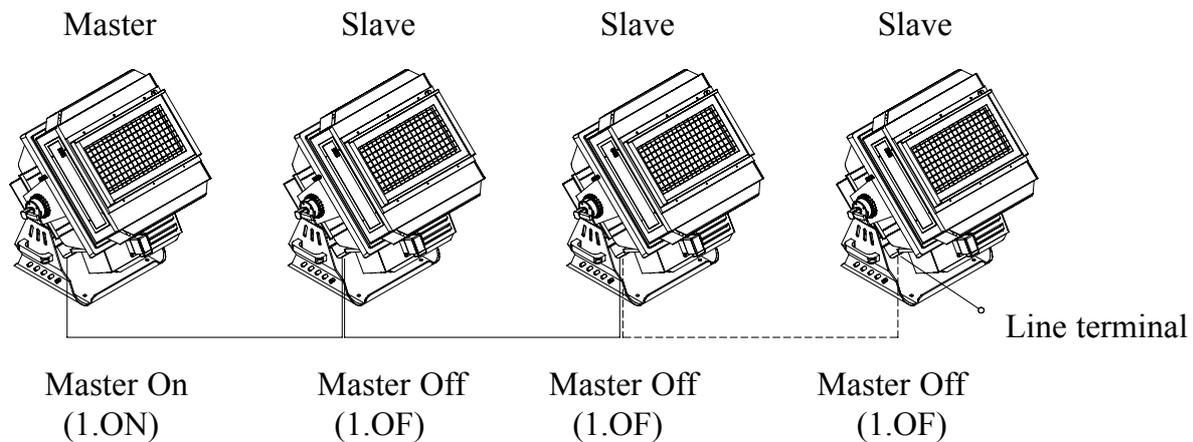
Pict. 3

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.

Pict. 2

6.1 Master -Slave

More KOLORADO® MK2 1800 unit 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 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.

7.0 MAINTENANCE

All lanterns require regular maintenance to ensure maximum performance and light output. Please follow these instructions:

- clean lenses, mirrors and dichroics regularly, as even a thin layer of dust can reduce the light output and scatter the beam;
- replace the lamp in case it is damaged or deformed;
- carefully check the electrical connections, particularly the earth connection;
- replace the lenses, the mirrors and the dichroic filters if they are visibly damaged;
- replace all the damaged components

IMPORTANT: clean regularly the fans and the grids. Don't use screw drivers or sharp objects which may damage the fans or other parts of the lantern. The grids can be removed by unscrewing the 4 self-tapping screws.

8.0 TECHNICAL INFORMATION

<i>KOLORADO MK2 MHN - SA - 1800W</i>		
Size	L668 x P595 x H633	mm
Size with 4-leaf barndoor	L668 x P798 x H633	mm
Weight	31 + 18,5 (Ballast)	Kg
Body	Aluminium and galvanised steel body	
Operating Voltage	230	V
Operating Frequency	50/60	Hz
Operating Amperage	8,5	A
Power absorbed	2000	VA
Suggested lamp	MHN-SA 1800 W	
	Socket (P)SFC 20-6	
Optic System	Optic system with planar mirrors (patented)	
Lamp Fuse	6x30 250V 15A	
Electronic System Fuse	5x20 250V 3,25A	
Max Working Temperature	130	°C
Max Ambient Temperature	50	°C

9.0 SPARE PARTS

All components for KOLORADO® MK2 1800 are available.

The exploded diagram and the catalogue are available on request.



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