



HANIMEX

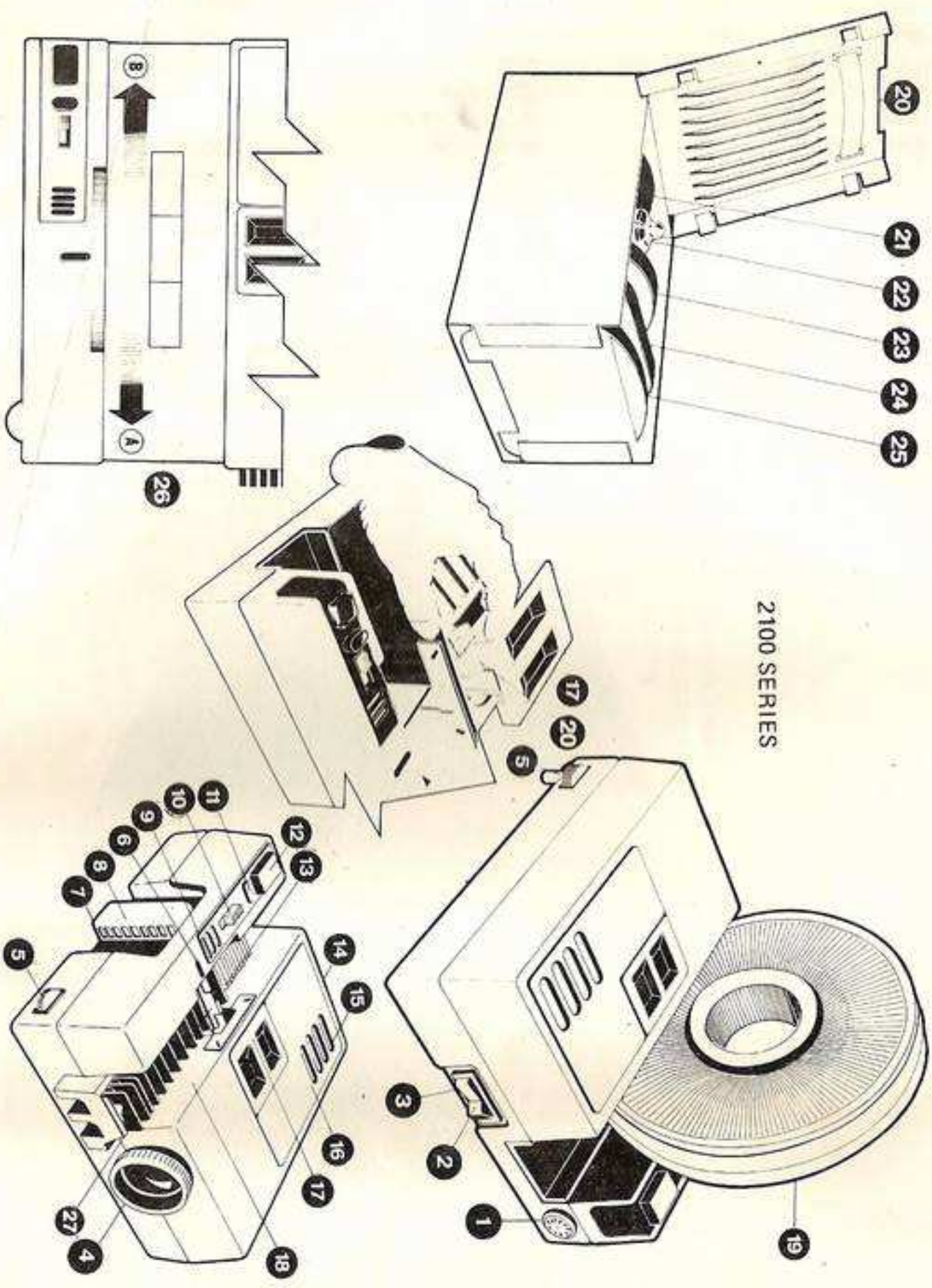
2100 SERIES

Slide Projectors

2100A 2100S
2100RF 2100EF



INSTRUCTIONS
GEBRAUCHSANWEISUNG
INSTRUCCIONES
MODE D'EMPLOI



2100 SERIES

CARACTERISTIQUES

- Lampe quartz halogène 24 V/150W avec un système optique conçu pour augmenter la luminosité et la durée de vie de la lampe.
- Accepte les magasins universels et les magasins 120 vues Rondex.
- Ventilateur puissant
- Pied élévateur indépendant.
- Mise au point hélicoïdale par levier.
- Avance du magasin par ressort.
- Objectif f2.8/85m/m.
- Construit en plastique très résistant.
- Barre passe-vues démontable.
- Fonctionnement semi-automatique — modèles S —
- Marche avant et marche arrière automatiques sur l'appareil ou par télécommande-modèles A, RF et EF.
- Mise au point sur l'appareil ou par télécommande — modèle RF seulement.
- Mise au point électronique entièrement automatique — modèle EF seulement.
- Editor
- Prise de synchronisation pour des utilisations audio-visuelles — modèles A, RF et EF.

DESCRIPTIF

- | | | |
|---------------------------------------|---|--------------------------|
| 1. Prise DIN | 10. Bouton de marche arrière | 18. Couloir du magasin |
| 2. Interrupteur de lampe | 11. Bouton de mise au point | 19. Magasin Rondex |
| 3. Piede arrière | 12. Bouton de changement de diapositive | 20. Couvercle de lampe |
| 4. Objectif de projection | 13. Magasin universel | 21. Réflecteur |
| 5. Pied ajustable | 14. Levier des positions de couvercle du compartiment lampe | 22. Lampe |
| 6. Repère du numéro de la diapositive | 15. Pris d'aération | 23. Condensateur arrière |
| 7. Vis du passe-vues | 16. Couvercle du compartiment lampe | 24. Filtre anticalorique |
| 8. Passe-vues | 17. Editor | 25. Condensateur frontal |
| 9. Boitier de télécommande | | 26. Rampe |
| | | 27. Adaptateur |

ATTENTION

Veuillez à ne pas obstruer les trous d'aération.
N'utiliser que des lampes 24 V, 150W, Q.I. (type Hanimex A1/216).

MODE D'EMPLOI PRELIMINAIRES

- a) Sortir le projecteur de son emballage protecteur et enlever le magasin universel (13), s'il est livré avec, en tirant le passe-vues (8) entièrement et faire glisser le magasin hors du couloir (18).
- b) Placer le projecteur sur une surface plate et stable, et vérifier que la prise d'aération (15) n'est pas obstruée.
- c) Brancher le cordon d'alimentation et commuter l'interrupteur; le ventilateur se mettra en marche et éliminera la poussière qu'il pourrait y avoir dans le projecteur.
- d) Modèles A, RF et EF seulement.
Pousser le bouton de marche arrière (10) vers l'avant, c'est-à-dire, dans la direction opposée au bouton de changement de diapositive (12).

UTILISATION DU MAGASIN UNIVERSEL (13)

- a) Placer le magasin à plat sur la table avec les numéros sur le dessus à droite. Charger vos diapositives dans le magasin avec le côté mat de l'émulsion plus éloigné de vous et l'image de haut en bas.
- b) S'assurer de pousser la rampe (26) vers la position avant A (voir le diagramme).
- c) Faire glisser l'adaptateur (27) le long du passe-vue (8) en s'écartant de la poignée jusqu'à ce qu'il se trouve bloqué.
- d) Pousser le passe-vues (8) vers la position IN.
- e) Charger le magasin dans le couloir (18) de l'arrière du projecteur et le pousser vers l'avant jusqu'à ce qu'il repose contre le passe-vues (8).
- f) Amener la première diapositive en position de projection. Manœuvrer doucement le passe-vues (8) vers OUT et ensuite IN.

UTILISATION DU MAGASIN RONDEUX (19)

Le magasin Rondeux est utilisé dans beaucoup de projecteurs de diapositives et dans différents pays. À cause de cette utilisation importante, la numérotation des diapositives sur ce magasin va dans le sens inverse de celui de votre magasin universel. Si vous avez un modèle S, les diapositives seront projetées à la suite dans l'ordre inverse des numéros. Si vous avez un modèle A, RF ou EF, commuter le bouton de marche arrière (10) vers la position la plus proche du bouton de changement de vue (12) pour projeter les diapositives dans l'ordre numérique.

- a) Placer le magasin à plat sur la table avec le nombre "1" sur votre droite, charger les diapositives dans l'ordre numérique avec le côté mat de l'émulsion face à vous et le haut de la diapositive à l'extérieur du magasin.
- b) S'assurer de pousser la rampe (26) vers la position arrière B (voir le diagramme).
- c) Faire glisser l'adaptateur (27) le long du passe-vue (8) en direction de la poignée jusqu'à ce qu'il se trouve bloqué.
- d) Tirer le passe-vues (8) vers l'extérieur et charger le magasin dans le couloir (18). En faisant cela, incliner légèrement le magasin vers le passe-vues et le faire tourner un peu de façon à vous assurer que le centre du magasin repose fermement sur les deux petits supports.
- e) Tourner le magasin jusqu'à ce que la diapositive n° 120 (n° 1 pour le modèle S) soit alignée avec le repère du numéro de diapositive (6) et ensuite, rentrer le passe-vues (8) pour amener la diapositive numéro "1" (numéro 120 si c'est le modèle S) en position de projection.

MISE EN MARCHÉ DU PROJECTEUR

- a) Commuter la lampe en appuyant sur l'interrupteur (2)
- b) Régler la hauteur et le niveau de l'image sur l'écran au moyen des pieds réglables (5).
 - i) en tournant vers vous, vous élevez l'image
 - ii) dans le sens contraire, vous l'abaissez
- c) Modèles A et S seulement: faire la mise au point de l'image projetée en tournant l'objectif (4).
- d) Modèle RF seulement: faire la mise au point de l'image projetée en tournant l'objectif (4) tout en avant d'abord centré le bouton de mise au point (11) sur la course du mécanisme de mise au point. Pousser le bouton dans l'une des directions en regardant l'objectif aller et venir jusqu'à ce que vous l'arrêtiez au centre de sa course. Ensuite, les diapositives peuvent être mises au point en poussant le bouton de mise au point (11) dans la direction appropriée.

- e) Modèle EF seulement: faire la mise au point de l'image projetée en tournant l'objectif (4). Il sera nécessaire de faire ceci seulement pour la première diapositive de toute votre projection. Si les positions de l'écran et du projecteur restent inchangées, toutes les diapositives suivantes seront mises au point électroniquement.
- f) Modèle S (pour les autres modèles aussi si vous le désirez): pour changer les diapositives, manoeuvrer doucement le passe-vues (8).
- g) Modèles A, RF et EF: pour changer les diapositives, presser sur le bouton de changement de vues (12) pour manoeuvrer automatiquement le passe-vues. Pour la marche arrière, placer le bouton dans l'autre sens.
- h) Pour projeter une diapositive autre la suivante, sortir la passe-vues (8) et pousser le magasin vers l'avant ou l'arrière jusqu'à ce que le numéro sur le dessus (pour le modèle S avec le magasin Rondex) et le numéro en dessous (pour les modèles EF, RF et A, et modèle S avec le magasin universel) le numéro de la diapositive désirée soit face au repère de numéro de diapositive. Pour cette opération, l'interrupteur de marche arrière (10) sur les modèles EF, RF et A doit être commuté sur la position qui change les diapositives dans l'ordre numérique.
- i) Quand la projection est terminée, il est conseillé de laisser le projecteur en marche pendant quelques minutes avec la lampe éteinte pour aider au refroidissement du projecteur.

UTILISATION DE L'EDITOR (17)

- a) L'Editor (17) est utilisé d'abord pour vous permettre de reciter la position de la diapositive, par exemple, elle peut être à l'envers, sans avoir à sortir le magasin du projecteur. Il peut aussi être utilisé pour visionner une seule diapositive et généralement pour "isoler" une diapositive dans un magasin déjà chargé.

ATTENTION:

- Le projecteur est muni d'un système de blocage pour éviter:
- d'utiliser l'editor (17) avec le passe-vue (a) tiré vers l'extérieur
 - de changer des diapositives lorsque l'editor (17) se trouve en position extérieur.
- Pour utiliser l'editor (17), le sortir du projecteur en le tirant vers le haut. Après avoir sorti la diapositive, remettre la diapositive désirée dans l'editor en la poussant entre les guides à ressort (V). S'assurer que la diapositive est bien centrée dans l'editor, le haut de l'image en bas et le côté de l'émulsion tourné vers l'avant du projecteur. Remettre l'editor en place dans le projecteur en s'assurant qu'il est fermement enfoncé.

UTILISATION DE LA TELECOMMANDE — (modèles A, RF et EF seulement)

- Retirer le boîtier (9) du projecteur, faire glisser le couvercle et ensuite le lever.
- Pour remettre le boîtier, ranger le câble dans l'espace prévu et remettre le boîtier à sa place.

UTILISATION DE LA PRISE DIN — (modèles A, RF et EF seulement)

- Cette prise est utilisée pour connecter le projecteur avec un timer extérieur ou pour synchroniser automatiquement le changement de diapositive avec un magnétophone.

CHANGEMENT DE LA LAMPE

a) ATTENTION:

- Vérifier que le projecteur est arrêté et débranché.
- Tirer l'editor (17) vers l'extérieur et retirer le couvercle du compartiment lampe (16) au moyen d'une pièce de monnaie ou d'un tournevis jusqu'à la position (14) tel qu'indiqué sur le dessin.
 - Retirer le couvercle de la lampe (20) comme indiqué sur le diagramme pour découvrir la lampe.
 - Retirer la lampe usée et en mettre une neuve dans la prise. S'assurer que la nouvelle lampe est bien en place et verticale.
 - Remettre le couvercle de la lampe (20) en place puis le couvercle du compartiment lampe (16) et enfin l'editor (17).

ENTRETIEN DES COMPOSANTS OPTIQUES

- a) Les éléments du condensateur.
Retirer le couvercle du compartiment lampe et soulever le couvercle de lampe comme indiqué dans "le changement de lampe" pour découvrir le condensateur frontal (25), le filtre anticalorique (24), le condensateur arrière (23) et le réflecteur (21). La poussière sur ces éléments doit être retirée avec une brosse douce.
- b) L'objectif
L'objectif (4) peut être retiré en le dévissant de sa monture et nettoyé avec une brosse à objectif ou un papier spécial pour optique. Remplacer l'objectif en le vissant dans sa monture.

DEBLOCCAGE DE L'APPAREIL

Un projecteur automatique peut occasionnellement se bloquer à cause d'une diapositive mal disposée. Si cela arrive, arrêter le projecteur et le débrancher. Mettre le projecteur sur le côté et retirer la vis (7) du passe-vues. Cela permettra d'enlever le passe-vues (8) libérant ainsi le magasin qui doit être retiré pour pouvoir accéder à la diapositive bloquée. Retirer la diapositive et remonter.