



1. Nom du produit

Projecteur spatial avec 5 roues liquides

2. Code du produit

19743130

3. Couleur

Argent

4. Brève description

Ein preisgünstiger Projektor für zu Hause oder für den Einsatz in kleinen Räumen. Enthält standardmäßig 5 Fluidräder und einen eingebauten Motor. Es können nur die für den Weltraumprojektor entwickelten Effekt- und Fluidräder verwendet werden. Diese sind separat erhältlich. Lassen Sie es maximal 6 aufeinanderfolgende Stunden brennen. 12 Volt.

5. Contenu

Votre Projecteur Spatial arrivera dans une seule boîte qui contient:

1 x 1 x Projecteur Spatial

1 x transformateur

1 x roue à l'huile (enveloppée)

6. Stimulations sensorielles

Vue

7. Sécurité

- Utilisation uniquement à l'intérieur.
- Utilisez toujours ce produit sous surveillance.
- Ce produit n'est pas un jouet et ne doit donc pas être utilisé comme tel.
- Le projecteur spatial et les disques à liquides chauffent pendant l'utilisation.
- Ne dirigez pas le projecteur directement vers une personne et ne regardez pas directement dans l'objectif.

8. Informations techniques

Le projecteur spatial est un appareil d'éclairage de classe III et répond à toutes les exigences de sécurité pertinentes – y compris EN60598, EN60065 et les directives électriques 73/23/CEE (basse tension).

- Entrée : 240/110 V
- Sortie : 12 V
- Dimensions : 25 cm



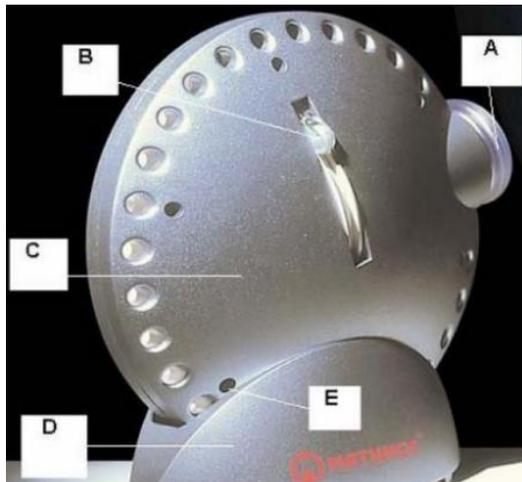
9. Installation

Avant utilisation

Placez le projecteur à l'intérieur sur une surface plane et stable. Nous recommandons de le mettre hors de portée, par exemple sur une étagère en hauteur. Insérez la roue à liquides fournie sur le côté du projecteur (B) ; si elle est correctement placée, vous entendrez un clic. Aucun moteur de roue n'est nécessaire. Branchez le transformateur au projecteur puis insérez la fiche dans la prise de courant et mettez ensuite le projecteur en marche. Le transformateur doit être placé en position verticale et bien ventilé de tous les côtés ; évitez de le poser sur un tapis épais.

Conseils

Lorsque vous installez votre projecteur, tenez compte de certains éléments. Cherchez par expérimentation l'emplacement qui donne le meilleur résultat, en prenant en considération les dimensions suivantes.



Distance du projecteur au mur : diamètre de la projection :

75cm	40cm
100cm	55cm
150cm	65cm
200cm	110cm

Plus la distance entre le projecteur et le mur est grande, plus la projection sera large et de meilleure qualité. Plus la pièce est sombre et plus le mur est clair, meilleure sera également la projection. Le projecteur doit être placé suffisamment haut pour éviter que quelqu'un puisse regarder directement dans l'objectif.

Il est important de laisser l'espace entre le projecteur et le mur libre afin d'éviter la formation de silhouettes. La distance entre la prise de courant et l'interrupteur situé sur le câble est d'environ 225 cm, tandis que la distance entre le transformateur et le projecteur est d'environ 175 cm.

Le transformateur et le projecteur doivent être installés de manière à être ventilés de tous les côtés, car l'appareil chauffe pendant l'utilisation. Ne les placez pas à proximité de matériaux inflammables et utilisez régulièrement l'interrupteur marche/arrêt.

10. Mise en service

Pour modifier l'angle du projecteur, tournez la partie ronde de l'appareil (C) dans la base (D). Les effets sont plus visibles sur un mur ou un plafond blanc ou clair. La luminosité et la taille de la projection dépendent de la quantité de lumière présente dans la pièce – plus la pièce est sombre, meilleur sera le résultat – ainsi que de la distance par rapport au mur. Tournez la lentille de mise au point (A) pour ajuster la netteté. Utilisez le projecteur pendant un maximum de six heures consécutives. Après utilisation, débranchez l'appareil et laissez-le refroidir avant de le déplacer ou de le manipuler.

Roue à liquides (17461)

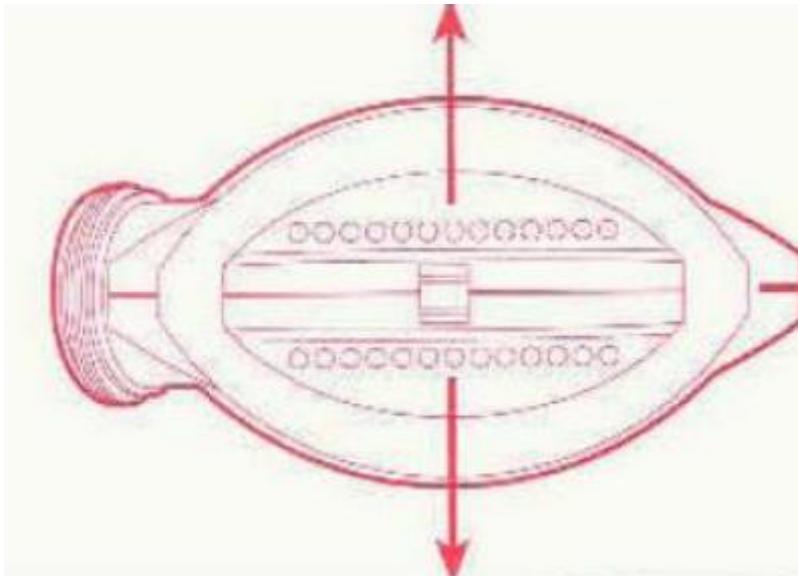
La roue à liquides a un diamètre de 10 cm et une épaisseur de 9 mm. Lorsque le liquide à l'intérieur se réchauffe, l'effet projeté change. Il ne faut pas secouer la roue à liquides et il ne faut pas l'exposer directement à la lumière du soleil. Manipulez la roue à liquides avec précaution – elle est en verre. Touchez uniquement le bord en caoutchouc.

11. Entretien

Nettoyage:

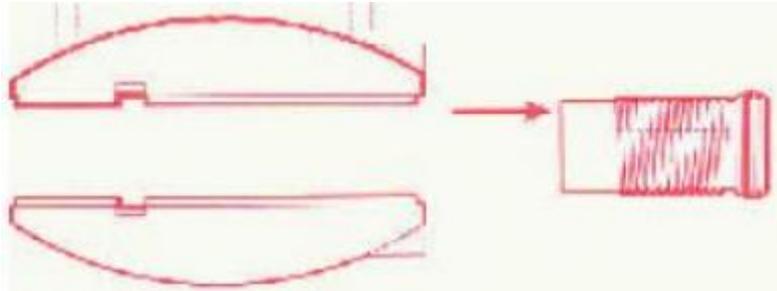
Pour le nettoyage, débranchez le projecteur et laissez-le refroidir. Utilisez un chiffon propre et légèrement humide pour nettoyer l'extérieur de l'appareil. Nettoyez la lentille avec un chiffon spécial pour optiques et évitez de la toucher avec les doigts.

Remplacement de la lampe :

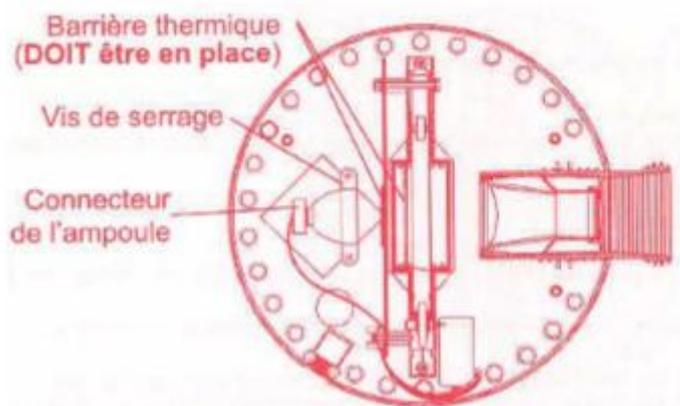


Si la lampe ne fonctionne plus alors que le fusible est encore intact, vous devez remplacer la lampe. Débranchez le projecteur et laissez-le refroidir. Retirez la roue à liquides (si elle tombe pendant la manipulation, ce n'est pas grave). Détachez la partie ronde supérieure (C) de la base (D). Pour ce faire, retournez le projecteur puis écartez délicatement la base. **N'essayez pas** de presser sur les clips.

Tout en maintenant la partie ronde (C), retirez maintenant les six vis (E) situées autour du bord du projecteur. Séparez ensuite les deux moitiés de la partie ronde (C) et retirez la lentille de mise au point (A).



Retirez le connecteur de l'ampoule (douille) ainsi que les deux vis de la pince de maintien de l'ampoule. Remplacez l'ampoule puis resserrez les vis, en veillant toutefois à ne pas les serrer excessivement.



Ne touchez pas l'ampoule avec les mains nues, cela réduit sa durée de vie. Utilisez une ampoule de 20 W, 12 V, 10 Coldlight, 35 mm. N'utilisez que des ampoules correspondant exactement à ces spécifications. Ce sont des ampoules standards que l'on trouve dans tout magasin de bricolage. Remplacez ensuite les deux moitiés l'une sur l'autre en alignant soigneusement les trous de vis. Revissez la lentille de mise au point (A). Reclipsez ensuite délicatement la base. Ne mélangez pas les vis de la pince de maintien de l'ampoule avec les six vis de fixation (E), car les vis de la pince de l'ampoule sont plus courtes.