



Tracer Jr. Projector

User's Guide

<i>Tracer Jr. Projector User's Guide</i>	<i>1-4</i>
<i>Manual del usuario del proyector Tracer Jr.</i>	<i>5-8</i>
<i>Mode d'emploi pour le projecteur Tracer Jr.</i>	<i>9-12</i>
<i>Benutzerhandbuch zum Tracer Jr. Projektor</i>	<i>13-16</i>
<i>Manuale per l'utente del proiettore Tracer Jr.</i>	<i>17-20</i>
<i>Handleiding voor Tracer Jr. Projector</i>	<i>21-24</i>

Thank You...

for purchasing Artograph's Tracer Jr. Projector. Designed for simplicity and economy, the Tracer Jr. eliminates the tedious steps of tracing or scaling an image to create the size that you want. We hope you enjoy your new Tracer Jr.!

If you have any questions or suggestions, please contact us toll-free at **1-888-975-9555**, or send an email to **sales@artograph.com**.

Electrically-operated product. For use by ages 12 and up.

ARTOGRAPH®

www.artograph.com

2838 Vicksburg Lane North, Plymouth, MN 55447-1878 U.S.A

Phone: 763-553-1112 Fax: 888-388-3489

Toll-Free: 888-975-9555

Important Safety Instructions

When using your projector, basic safety precautions should always be followed, including the following:

1. Read and understand all instructions before using.
2. Close supervision is necessary when any projector is used by or near children. Do not leave projector unattended while in use.
3. Care must be taken as burns can occur from touching hot parts.
4. The projector switch is provided with the symbols 0 indicating off and 1 indicating on. The symbols and may be used for this purpose.
5. Do not operate projector with a damaged cord or if the projector has been dropped or damaged – until it has been examined by a qualified serviceman.
6. Position the cord so that it will not be tripped over, pulled, or contact hot surfaces.
7. If an extension cord is necessary, a cord with a current rating at least equal to that of the projector should be used. Cords rated for less amperage than the projector may overheat.
8. Always unplug projector from electrical outlet before cleaning and servicing and when not in use. Never yank cord to pull plug from outlet. Grasp plug and pull to disconnect.
9. Let projector cool completely before putting away. Loop cord loosely around projector when storing.
10. To reduce the risk of electric shock, do not immerse this projector in water or other liquids.
11. To reduce the risk of electric shock, do not disassemble this projector, but take it to a qualified serviceman when service or repair work is required. Incorrect reassembly can cause electric shock when the projector is used subsequently.
12. The use of an accessory attachment not recommended by the manufacturer may cause a risk of fire, electric shock, or injury to persons.

13. Connect this projector to a grounded outlet.
14. Disconnect this unit from its source of supply before replacing the projection lamp.
15. This projector has a polarized plug (one blade is wider than the other). To reduce the risk of electric shock, this plug is intended to fit in a polarized outlet only one way. If the plug does not fit fully in the outlet, reverse the plug. If it still does not fit, contact a qualified electrician. Do not modify the plug in any way.

Set up & Operation

1. Room Lighting

All opaque projectors work like a flashlight; the darker the room, the brighter the projected image will appear. The clearest and brightest images are produced in a completely dark room. So for best results, operate your Tracer Jr. in a room where you are able to control the lighting conditions, or work in the evening. The darker the room conditions, the brighter and sharper the projected image will be.

2. Projecting the Image

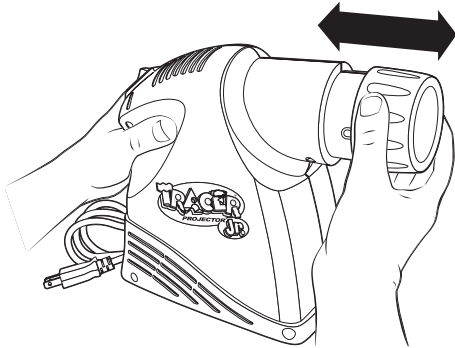
CAUTION: We recommend that photographs or resin-coated prints not be used with the Tracer Jr. Photographs were not intended to handle the intense light and heat created by a projector. Photographs may be adversely affected by the heat and light. If using original or valuable art, we recommend that you project from copies if it can not be replaced.

1. Lay the art or design you wish to project face-up on a flat hard surface. A stool or hard chair is ideal, as they can be easily moved when adjusting the size of the projected image. CAUTION: Do not put the projector on a soft or heat sensitive surface, as damage may occur.

WARNING: The Tracer Jr. must be positioned near an electrical outlet. Carefully arrange the cord so that it won't be tripped over or pulled while projecting in a dark room.

PLEASE SAVE THESE INSTRUCTIONS

- Place the Tracer Jr. on top of the art or design with the opening at the bottom of the projector positioned over the area you wish to project.
- Make sure the black on/off switch on top of the unit is in the "O" (off) position. Plug the Tracer Jr. into an electrical outlet and flip the black switch to the "I" (on) position.
- Turn off any room lights and point the Tracer Jr. toward the desired wall or vertical surface (i.e. easel, canvas etc.).



3. Sizing and Focusing

To change the size of the projected image, move the Tracer Jr. either closer to the projection surface (i.e. wall, easel, canvas, etc.) for a smaller enlargement, or farther away for a greater enlargement. Then, focus by sliding the lens barrel in or out slowly until the projected image becomes clear. The Tracer Jr. can enlarge an image anywhere between 4 and 10 times the original size. See Distance Chart for desired sizes and approximate distances.

Range	4x	6x	8x	10x
Distance	40"	56"	6'	7.3'
	(1.02m)	(1.42m)	(1.83m)	(2.34m)

Tips & Techniques

Projecting Oversized Copy

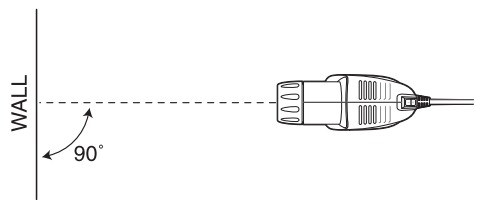
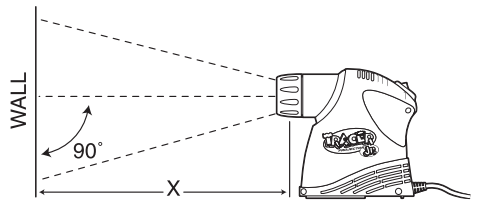
To project and trace artwork or designs larger than the 3.5" x 3.5" display area of the projector, project the image in sections. Project

one portion of the design at a time. Once you have drawn a section, move the copy and realign the projected image to the stopping point of the traced area. Resume tracing and repeat as many times as necessary. The other alternative to oversized copy is to reduce the original on a copier, so that it fits within the 3.5" x 3.5" copy area.

Small 3-D Objects

Your Tracer Jr. will project small, flat, three-dimensional objects such as coins, jewelry, etc. To project 3-D objects simply place the projector over the portion of the object you wish to project, or over the entire object.

WARNING: Never place flammable or pressurized materials or objects in or near the projector when in operation. The heat from the projector may cause them to burst or ignite.



Minimizing Distortion

To minimize image distortion, your Tracer Jr. must be set up perpendicular to the wall on which the image is being projected. Moving the projector slightly until the projected image appears square and accurate will generally produce better results. However, if you are projecting words or symmetrical designs, it is helpful to measure the height of the word or design on one side of the projected image and compare it to the other side. If they are not the same, adjust the projector as needed.

Common Uses for Projectors

Art projection has been used in fine art painting since the Renaissance. The earliest form of the camera obscura pinhole viewing system, used to project and visualize images, dates back to the 1500s. Artograph brings the benefits of 21st century technology and precision engineering to the tradition of art projection, and provides today's artists, crafters and designers with an indispensable tool of the trade.

Projector Maintenance

Lamps

Order replacement lamps from any Artograph dealer, directly from Artograph, or purchase from your local lamp supplier or hardware store. The Tracer Jr. uses a spiral fluorescent 23 watt lamp. **DO NOT EXCEED 23 WATTS.**

Cleaning

LENS: Clean the lens with a commercial lens cleaner and a soft cloth or lens tissue. Apply cleaner to the cloth: NEVER apply cleaner directly onto the lens as it may seep inside.
MIRROR: The Tracer Jr. features a special front-surface mirror which eliminates double imaging and enhances brightness. Normally the mirror will not require cleaning other than occasional dusting. Clean the silvered surface with care using a mild cleaning solution and a soft cloth or tissue. **DO NOT SCRUB!**

Parts List

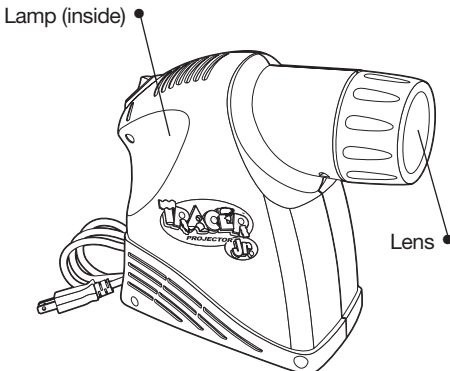
1. Lens.....200-747
2. Lamp (120V, 20 watt)..... 106-053
3. OR Lamp (220/240v 23 watt)
Fluorescent..... 106-062

Warranty

Be sure to fill out and mail the enclosed warranty registration card. You may also register your Tracer Jr. online at www.artograph.com. Artograph projectors are guaranteed against all defects in material and workmanship for five years from the date of sale to the original purchaser. Any part of the equipment which becomes defective under normal installation and use will be repaired or replaced by ARTOGRAPH without charge for factory labor and materials, providing the equipment is returned, shipping pre-paid, to our factory within this period. CONTACT OUR OFFICE FOR RETURN AUTHORIZATION.

THIS WARRANTY DOES NOT APPLY TO LAMPS.

Equipment repaired or replaced under warranty will be returned freight or postage prepaid. The warranty for repaired or replacement parts shall be for the duration of the original warranty. This warranty does not apply to equipment which has been subjected to abuse, accident, or alteration, nor to equipment which has been improperly installed or wired in violation of the printed instructions furnished.





Manual del usuario del proyector Tracer Jr.

Gracias...

por comprar el proyector Tracer Jr. de Artograph. Diseñado para brindar mayor simplicidad y economía, el proyector Tracer Jr. elimina las tediosas tareas de calcar o ampliar o reducir una imagen para lograr el tamaño que desea. Esperamos que disfrute su nuevo Tracer Jr. Si tiene preguntas o sugerencias, por favor contáctenos sin cargo llamando al **1-888-975-9555** o envíenos un correo electrónico a **sales@artograph.com**.

***Producto con funcionamiento eléctrico.
Para ser usado por personas mayores de 12 años.***

ARTOGRAPH®
www.artograph.com

2838 Vicksburg Lane North, Plymouth, MN 55447-1878 EE.UU.
Teléfono: 763-553-1112 Fax: 888-388-3489
Línea gratuita: 888-975-9555

Instrucciones importantes de seguridad

Cuando use este proyector, siempre siga las recomendaciones básicas de seguridad, incluyendo las siguientes:

1. Lea y asegúrese de entender todas las instrucciones antes del uso.
2. Es necesario supervisar a los niños cuando utilizan este proyector o cuando se lo utiliza en presencia de niños. No deje el aparato sin supervisión mientras está en uso.
3. No opere este equipo si tiene un cable dañado o si la unidad se ha caído o ha sufrido algún daño, hasta tanto haya sido inspeccionada por un electricista calificado.
4. Si necesitara un cable de extensión, asegúrese de que sea apropiado para su tipo de corriente. Los cables con amperaje menor que el del equipo pueden recalentarse. Coloque el cable de manera que nadie pueda tropezar o tirar de él accidentalmente.
5. Siempre desconecte el proyector de la toma eléctrica cuando no esté en uso. Desconéctelo tirando del enchufe, nunca del cable.
6. Deje que el proyector se enfríe completamente antes de moverlo. Para guardarlo enrosque el cable sin apretar.
7. Si la unidad se daña por contacto con el agua, no la utilice hasta tanto haya sido inspeccionada por un electricista calificado.
8. No desarme la unidad para evitar el peligro de descarga eléctrica. Lleve el proyector a un electricista calificado. Si se arma el proyector incorrectamente se corre el riesgo de descarga eléctrica.
9. Deje enfriar completamente el proyector antes de guardarlo. Haga un lazo flojo con el cable alrededor del proyector cuando lo guarde.
10. Para reducir el riesgo de descarga eléctrica, no sumerja este proyector en agua u otros líquidos.
11. Para reducir el riesgo de descarga eléctrica, no desarme este proyector, en su lugar, llévelo a un especialista en servicio cuando requiera atención técnica o reparación. Rearmarlo incorrectamente puede producir descarga eléctrica cuando el proyector vuelva a ser usado.

12. El uso de un accesorio no recomendado por el fabricante puede producir riesgo de incendio, descarga eléctrica o lesión a las personas.
13. Conecte este proyector a una toma con descarga a tierra.
14. Desconecte esta unidad de su fuente de alimentación antes de reemplazar la lámpara de proyección.
15. Este proyector tiene un enchufe polarizado (una paleta es más ancha que la otra). Para reducir el riesgo de descarga eléctrica, este enchufe está indicado para encajar en una toma polarizada únicamente de una manera. Si el enchufe no encaja completamente en la toma, invírtalo. Si todavía no encaja bien, contacte a un electricista habilitado. No modifique el enchufe de ninguna manera.

Instalación y operación

1. Iluminación ambiente

Todos los proyectores opacos funcionan como las linternas, cuanto más oscuro esté el ambiente, más brillante será la imagen proyectada. Las imágenes más nítidas y brillantes se obtienen en un ambiente completamente oscuro. Para lograr los mejores resultados, opere su Tracer Jr. en una sala en la que pueda controlar las condiciones de iluminación o trabaje en horario nocturno. Cuanto más oscuro esté el ambiente, más brillante y nítida será la imagen proyectada.

2. Proyección de la imagen

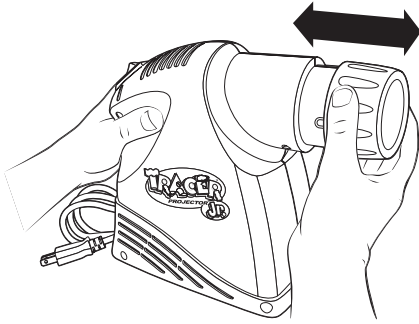
PRECAUCIÓN: Recomendamos no utilizar fotografías o impresiones revestidas con resina con el proyector Tracer Jr. Las fotografías no están preparadas para soportar la intensa luz y el calor emitidos por el proyector y pueden resultar dañadas por el calor y la luz. Cuando trabaje con piezas originales o valiosas que no se pueden reemplazar recomendamos proyectar copias.

1. Coloque la copia o el material que desea proyectar boca arriba sobre una superficie plana y firme. Lo ideal es utilizar un banco o silla firme ya que los podrá mover fácilmente para ajustar el tamaño de la imagen proyectada. **PRECAUCIÓN:** No coloque el proyector sobre una superficie blanda o sensible al calor ya que puede dañarse.

CONSERVE ESTAS INSTRUCCIONES

ADVERTENCIA: Se debe colocar el proyector Tracer Jr. cerca de una toma eléctrica. Disponga el cable cuidadosamente de manera que nadie pueda tropezar o tirar de él accidentalmente mientras proyecta en una sala oscura.

- Coloque el proyector Tracer Jr. sobre el dibujo o diseño con la abertura inferior del proyector ubicada sobre el área que desea proyectar.
- Asegúrese de que el interruptor negro de encendido y apagado "on/off" en la parte superior de la unidad esté en la posición "O" (off). Enchufe el proyector Tracer Jr. en una toma eléctrica y coloque el interruptor negro en la posición "I" (on).
- Apague todas las luces de la habitación y enfoque el Tracer Jr. hacia la pared u otra superficie vertical deseada (por ejemplo, caballete, lienzo, etc.).



3. Tamaño y enfoque

Para graduar el tamaño de la imagen proyectada, acerque el Tracer Jr. hacia la superficie de proyección (por ejemplo, pared, caballete, lienzo, etc.) si desea obtener una imagen más pequeña, o aléjelo si desea obtener una imagen más grande. Luego, enfoque girando el tambor de la lente hacia adentro o hacia afuera hasta que la imagen se proyecte con nitidez. El proyector Tracer Jr. puede ampliar la imagen original entre 4 y 10 veces. Consulte la Tabla de distancias para ver cuál es la distancia aproximada para el tamaño deseado.

Rango de la imagen

	4x	6x	8x	10x
Distancia	40"	56"	6'	7,3'
	(1,02m)	(1,42m)	(1,83m)	(2,34m)

Consejos y técnicas

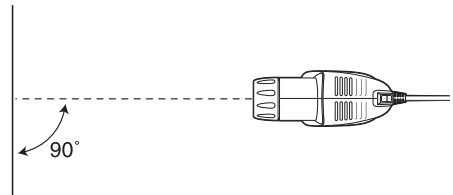
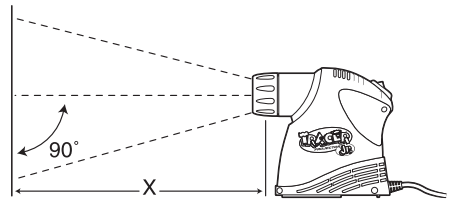
Proyección de un boceto de tamaño extra grande

Para proyectar y calcar bocetos o diseños más grandes que el área de proyección de 3.5" x 3.5" (9 x 9 cm.), proyecte la imagen en secciones. Projete una sección del diseño por vez. Una vez terminada una sección, mueva la copia y reacomode la imagen proyectada en el punto límite del área ya calcada. Repita tantas veces como sea necesario. Otra alternativa para proyectar copias de tamaño extra grande es reducir el original en una fotocopiadora para que se adecue al área de proyección de 3.5" x 3.5" (9 x 9 cm.).

Objetos tridimensionales pequeños

El Tracer Jr. puede proyectar imágenes de objetos tridimensionales pequeños y planos, como monedas, joyas, etc. Para hacerlo, debe colocar el proyector sobre el objeto entero o la parte del objeto que desea proyectar.

ADVERTENCIA: Cuando el proyector esté en uso, nunca coloque materiales u objetos inflamables o presurizados sobre el mismo ni en su cercanía. El calor del proyector puede hacerlos estallar o inflamarse.



Para minimizar la distorsión

Para minimizar la distorsión de la imagen el Tracer Jr. debe colocarse perpendicular a la pared sobre la que se proyecta la imagen. Para obtener

mejores resultados se debe mover el proyector ligeramente hasta que la imagen aparezca escuadrada y nítida. No obstante, si desea proyectar palabras o diseños simétricos, puede ser útil medir la altura de las letras o del diseño en un lado de la imagen proyectada y compararla con el otro lado. Si hay diferencia de altura mueva el proyector según sea necesario.

Usos comunes de los proyectores

La proyección de bocetos artísticos ha sido utilizada en las artes plásticas desde el Renacimiento. La primera versión del sistema de visión a través de un diminuto orificio de la cámara oscura empleado para proyectar y visualizar imágenes, data del siglo XVI. Artograph aporta a la tradición de la proyección artística los beneficios de la tecnología y la ingeniería de precisión del siglo XXI y pone a disposición de los artistas, artesanos y diseñadores actuales una herramienta de trabajo indispensable.

Mantenimiento del proyector

Lámparas

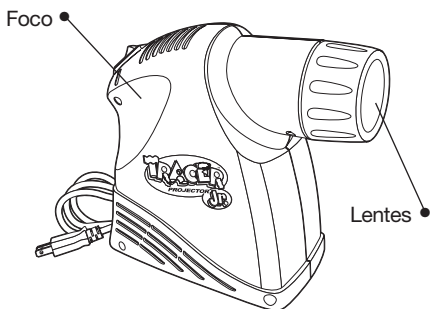
Solicite lámparas de repuesto a cualquier distribuidor Artograph, directamente a Artograph, o cómprelas a su proveedor local de lámparas o en una ferretería. El proyector Tracer Jr. requiere una lámpara fluorescente espiral de 23 vatios. **NO EXCEDA LOS 23 VATIOS.**

Limpeza

LENTES: Limpie las lentes con un limpiador comercial para lentes y un paño suave o especial para lentes. Aplique el limpiador sobre el paño: **NUNCA** aplique el limpiador directamente sobre la lente ya que podría filtrarse hacia el interior.
ESPEJO: El proyector Tracer Jr. cuenta con un espejo especial de superficie frontal que elimina la doble imagen y aumenta la luminosidad. No es necesario limpiar el espejo, sólo quitarle el polvo con un paño ocasionalmente. Limpie con cuidado la superficie plateada con una solución de limpieza no abrasiva y un paño suave o toallita de papel. **¡NO RASPE LA SUPERFICIE!**

Piezas

1. |Lente 200-747
2. Lámpara (120V, 20 vatios) 106-053
3. O lámpara (220/240v 23 vatios) fluorescente 106-062



Garantía

No olvide completar y enviar por correo la tarjeta de registro de la garantía adjunta. También puede registrar su Tracer Jr. por Internet a través de nuestra página Web www.artograph.com.

Los proyectores Artograph tienen garantía contra cualquier defecto de fabricación o de los materiales por un periodo de cinco años a partir de la fecha de venta al comprador original. Cualquier parte del equipo que resulte defectuosa detrás la instalación y uso normales será reparada o reemplazada por Artograph sin cargo con mano de obra o materiales de fábrica, siempre y cuando se devuelva el equipo a nuestra fábrica, con gastos de envío prepagos, dentro del periodo de garantía. **CONTÁCTESE CON NUESTRA OFICINA PARA SOLICITAR AUTORIZACIÓN DE DEVOLUCIÓN.**

ESTA GARANTÍA NO CUBRE LAS LÁMPARAS.

Los equipos reparados o reemplazados bajo esta garantía serán enviados a su dueño con flete o franqueo prepago. La garantía de las partes reparadas o reemplazadas tendrá la misma duración que la garantía original. La presente garantía no cubre equipos que hayan sido sometidos a abusos, accidentes o alteraciones. Tampoco cubre equipos que se hayan instalado en forma incorrecta o se hayan conectado o cableado sin cumplir con las instrucciones de este manual.



Mode d'emploi pour le projecteur Tracer Jr.

Merci...

Pour votre achat d'un projecteur Tracer Jr. Artograph. Ce produit est conçu pour allier simplicité et économie en éliminant les étapes laborieuses de mise à l'échelle ou de traçage d'image pour obtenir la dimension désirée. Nous espérons que vous serez satisfait de votre nouveau Tracer Jr. ! Si vous avez des questions ou des suggestions, n'hésitez pas à nous contacter sans frais en composant le **1-888-975-9555** ou par courrier électronique à l'adresse suivante **sales@artograph.com**.

***Produit à fonctionnement électrique.
L'utilisateur doit être âgé d'au moins 12 ans.***

ARTOGRAPH®
www.artograph.com

2838 Vicksburg Lane North, Plymouth, MN 55447-1878 États-Unis
Téléphone : 763-553-1112 Fax : 888-388-3489
Appel gratuit : 888-975-9555

Importantes Consignes de Sécurité

Pendant l'utilisation du projecteur, il est important de respecter les précautions de base suivantes :

1. Lire la totalité des instructions avant utilisation.
2. Une surveillance rapprochée est nécessaire lorsque le projecteur est utilisé par ou à proximité d'enfants. Ne pas laisser le projecteur sans surveillance lorsqu'il est utilisé.
3. Manipuler avec précaution, les parties chaudes de l'appareil peuvent provoquer des brûlures.
4. L'interrupteur du projecteur est fourni avec les symboles 0 (arrêt) et 1 (marche). Ces symboles peuvent être utilisés à cette fin.
5. Ne pas utiliser le projecteur avec un cordon d'alimentation en mauvais état ou si le projecteur a été endommagé, jusqu'à révision par du personnel qualifié.
6. Placer le cordon de manière à éviter tout risque d'embranchement et de contact avec des surfaces chaudes.
7. Si un cordon d'extension est nécessaire, utiliser un cordon avec un courant nominal au moins égal à celui du projecteur. Les cordons homologués pour un ampérage inférieur à celui du projecteur risquent de surchauffer.
8. Toujours débrancher le projecteur de la prise électrique avant de le nettoyer et de le réviser. Ne jamais tirer sur le cordon pour le débrancher. Saisir la prise pour débrancher le cordon.
9. Laisser le projecteur refroidir complètement avant de le ranger. Enrouler le cordon sans serrer autour du projecteur avant de le ranger.
10. Pour réduire le risque d'électrocution, ne pas immerger le projecteur dans de l'eau ni d'autres liquides.
11. Pour réduire le risque d'électrocution, ne pas démonter le projecteur. Apporter le projecteur chez un réparateur qualifié pour effectuer les révisions et les réparations nécessaires. Un ré-assemblage incorrect peut provoquer un choc électrique lors de la nouvelle utilisation du projecteur.

12. L'utilisation d'un accessoire non recommandé par le fabricant peut provoquer un incendie, un choc électrique ou des blessures.
13. Brancher le projecteur à une prise avec mise à la terre.
14. Débrancher l'appareil de sa source d'alimentation avant de remplacer la lampe de projection.
15. Le projecteur dispose d'une prise polarisée (une broche est plus large que l'autre). Pour réduire

Montage et fonctionnement

1. Éclairage de la pièce

Un projecteur opaque fonctionne comme une lampe à piles. Plus la pièce est sombre, meilleure sera la projection de l'image. Les images les plus claires et lumineuses sont projetées dans une pièce complètement sombre. Pour obtenir les meilleurs résultats possibles, il est recommandé d'utiliser votre projecteur Tracer Jr. dans une pièce où la lumière peut être facilement contrôlée ou de travailler le soir. Plus la pièce est sombre, meilleure sera l'image projetée.

2. Projection de l'image

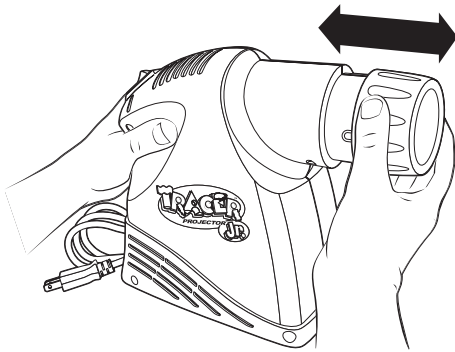
MISE EN GARDE : Nous recommandons de ne pas utiliser des photographies ni des épreuves sur papier RC (enduit de résine) avec le Tracer Jr. Les photos ne sont pas conçues pour subir la lumière intense et la chaleur créées par un projecteur. Elles risqueraient d'être abîmées par la lumière et la chaleur. Si des œuvres originales irremplaçables sont utilisées, il est recommandé d'en faire une copie pour la projection.

1. Placez l'illustration ou le projet à projeter sur une surface plane et rigide, face vers le haut. L'utilisation d'un tabouret ou d'une chaise est idéale car ils peuvent être facilement déplacés pour régler la taille de l'image à projeter. **MISE EN GARDE :** Ne posez pas le projecteur sur une surface molle ou sensible à la chaleur. Des dommages pourraient se produire.

CONSERVEZ CES CONSIGNES

ATTENTION : Le Tracer Jr. doit être installé près d'une prise de courant. Faire attention à bien poser le fil pour éviter de trébucher ou de tirer dessus dans une pièce sombre.

- Placez le projecteur Tracer Jr. sur l'illustration à projeter. L'ouverture située en dessous du projecteur étant directement positionnée sur l'illustration à projeter.
- Assurez-vous que l'interrupteur on/off situé sur la partie supérieure du projecteur soit bien sur la position éteinte O (off). Branchez le Tracer Jr. dans une prise de courant et mettez l'interrupteur sur la position allumée « 1 » (on).
- Éteignez toutes les lumières de la pièce et positionnez le Tracer Jr. vers le mur ou la surface verticale choisie (chevalet, toile, etc.)



3. Mise à l'échelle et mise au point

Pour changer l'échelle de l'image projetée, approchez le projecteur de la surface de projection (mur, chevalet, toile, etc.) pour obtenir un agrandissement de grande dimension. Éloignez-le pour obtenir un agrandissement de petite dimension. Procédez ensuite à la mise au point en faisant glisser lentement la partie cylindrique de l'objectif vers l'intérieur jusqu'à ce que l'image soit nette. Le Tracer Jr. peut élargir une image de 4 à 10 fois sa taille d'origine. Consultez le tableau des distances pour connaître les tailles et distances approximatives.

Portée	4x	6x	8x	10x
Distance	40"	56"	6'	7,3'
	(1,02m)	(1,42m)	(1,83m)	(2,34m)

Conseils & Techniques

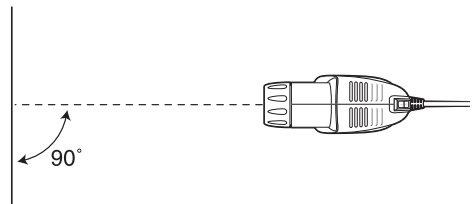
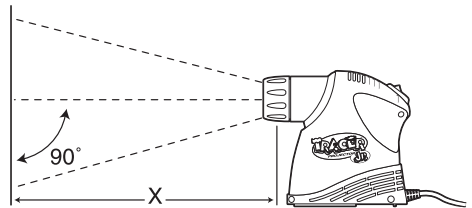
Projection d'une copie surdimensionnée

Pour projeter et tracer une copie dont les dimensions dépassent la surface du projecteur (3,5 po. x 3,5 po. – 9 cm x 9 cm) il est recommandé de projeter l'image en sections. Projetez ensuite une section à la fois. Une fois le traçage de la section effectué, déplacez la copie et alignez l'image projetée à l'endroit où le traçage a été arrêté. Recommencez le traçage et répétez aussi souvent que nécessaire. Il est également possible de changer la dimension de la copie originale à l'aide d'une photocopieuse pour qu'elle soit de la dimension du projecteur (3,5 po. x 3,5 po. – 9 cm x 9 cm).

Petits objets tridimensionnels

Votre Tracer Jr. peut projeter des petits objets à trois dimensions tels que des pièces, des bijoux, etc. Il suffit de placer la partie de l'objet ou l'objet entier sous le projecteur.

ATTENTION : Ne jamais placer des objets inflammables ou pressurisés près du projecteur en marche. La chaleur du projecteur risquerait de les amorcer ou de les faire éclater.



Minimiser la distorsion

Pour minimiser la distorsion, votre Tracer Jr. doit être installé perpendiculairement au mur sur

lequel l'image est projetée. Il est recommandé de déplacer légèrement le projecteur pour que l'image apparaisse exacte et carrée et obtenir les meilleurs résultats. Cependant, si vous projetez des mots ou des motifs symétriques, il est recommandé de mesurer le mot ou le motif d'un côté de l'image projetée et le comparer avec l'autre côté. Si les deux côtés ne sont pas identiques, effectuez un réglage du projecteur.

Utilisation courante du projecteur

La projection d'art est utilisée en peinture depuis la Renaissance. La forme la plus ancienne de système de visionnage par trou d'épingle en chambre noire, utilisée pour projeter et visualiser les images, remonte aux années 1500. Artograph allie les avantages de la technologie et de l'ingénierie de précision du XXI^e siècle à la tradition de la projection d'art, et fournit aux artistes, artisans et décorateurs d'aujourd'hui un outil indispensable pour leur art.

Entretien du projecteur

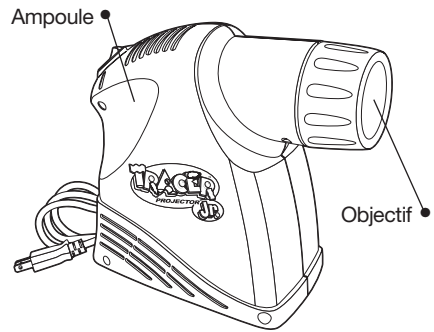
Lampes

Les ampoules de rechange peuvent être achetées auprès de votre marchand de produits Artograph, directement auprès d'Artograph ou dans une quincaillerie. Le Tracer Jr. utilise une ampoule spirale fluorescente de 23 watts. **NE PAS DÉPASSER 23 WATTS.**

Entretien

OBJECTIF : Nettoyez l'objectif avec un produit commercial pour objectif et un chiffon doux ou du papier pour objectif. Versez le produit sur le chiffon. NE versez JAMAIS le produit directement sur l'objectif, car il pourrait s'infiltrer à l'intérieur de l'appareil.

MIROIR : Le Tracer Jr. présente un miroir métallisé face avant spécial qui élimine le dédoublement d'image et améliore la luminosité. Normalement, le miroir ne nécessite aucun nettoyage, autre que l'époussetage occasionnel. Nettoyez la surface argentée avec un agent de nettoyage doux et un chiffon doux ou du papier essuie-tout. **NE FROTTEZ PAS!**



Liste des pièces

- | | |
|--|---------|
| 1. Objectif | 200-747 |
| 2. Ampoule (120V, 20 watts) | 106-053 |
| 3. OU ampoule fluorescente
(220/240v 23watts) | 106-062 |

Garantie

Veuillez remplir et poster la fiche de garantie jointe. Vous pouvez également effectuer l'enregistrement de votre projecteur Tracer Jr. en ligne à www.artograph.com.

Les projecteurs Artograph comportent une garantie contre tout défaut de matériel et de main d'œuvre pendant cinq ans à partir de la date d'achat par l'acquéreur d'origine. Toute pièce de matériel qui devient défectueuse en contexte d'installation ou d'utilisation normale sera réparée ou remplacée par Artograph sans frais d'usine ou de matériaux à condition que le matériel soit retourné, en port prépayé, à notre usine au cours de cette période. **VEUILLEZ CONTACTER NOTRE BUREAU POUR OBTENIR UNE AUTORISATION DE RETOUR.**

CETTE GARANTIE NE S'APPLIQUE PAS AUX AMPOULES.

L'équipement réparé ou remplacé sous la garantie sera retourné tous frais de port payés. La garantie pour les pièces réparées ou remplacées ne sera valable que pour la durée de la garantie d'origine. Cette garantie ne s'applique pas au matériel ayant subi un mauvais usage, un accident ou une altération, ni au matériel installé incorrectement ou qui a fait l'objet d'un câblage en violation des consignes imprimées fournies.



Benutzerhandbuch zum Tracer Jr. Projektor

Herzlichen Dank ...

dafür, dass Sie den Tracer Jr. Projektor gekauft haben! Er ist so konzipiert, dass Sie die Arbeit einfach und schnell erledigen können, denn der Tracer Jr. Projektor macht es jetzt überflüssig, ein Bild mühsam erst abzupausen und maßstäblich zu ändern, damit es in der erwünschten Größe ist. Wir hoffen sehr, Sie werden Ihre Freude an Ihrem neuen Tracer Jr. Projektor haben! Falls Sie Fragen oder Anregungen an uns richten wollen, können Sie uns (in den USA) unter 1-888-975-9555 zum Nulltarif erreichen—oder schreiben Sie uns doch ein E-mail: sales@artograph.com.

***Elektrisch betriebenes Gerät.
Benutzer sollten nicht jünger als 12 sein!***

ARTOGRAPH®
www.artograph.com

2838 Vicksburg Lane North, Plymouth, MN 55447-1878 U.S.A
Phone: 763-553-1112 Fax: 888-388-3489
Toll-Free: 888-975-9555

Wichtige Sicherheitsmaßnahmen

Wenn Sie Ihren Projektor benutzen, sollten Sie immer die folgenden grundlegenden Sicherheitsregeln befolgen:

1. Vor dem Gebrauch des Geräts sollten Sie alle Anleitungen durchgelesen und verstanden haben.
2. Wenn ein Projektor von Kindern oder in der Nähe von Kindern benutzt wird, diese immer gut im Auge behalten. Lassen Sie den Projektor nicht unbeobachtet, während er in Gebrauch ist.
3. Vorsicht! Das Berühren heißer Oberflächen kann zu Verbrennungen führen.
4. Der Netzschalter des Projektors ist mit den Symbolen 0 und 1 versehen, die "EIN" bzw. "AUS" bedeuten. Bei der Inbetriebnahme des Projektors können Sie sich daran orientieren.
5. Verwenden Sie den Projektor nicht mit einem beschädigten Kabel oder wenn er heruntergefallen ist oder anderweitig beschädigt wurde, bevor er nicht von einem qualifizierten Servicetechniker untersucht worden ist.
6. Achten Sie darauf, dass niemand über das Kabel stolpern kann, dass es nicht gezogen werden kann und dass es keinen Kontakt mit heißen Oberflächen hat.
7. Wenn ein Verlängerungskabel nötig ist, dann sollte dieses mindestens dieselbe Strombelastbarkeit wie der Projektor selber aufweisen. Bei Kabeln mit geringerer Strombelastbarkeit kann es zur Überhitzung des Projektors kommen.
8. Ziehen Sie immer das Netzkabel aus der Steckdose, bevor Sie den Projektor reinigen, warten oder wenn er nicht in Gebrauch ist. Ziehen Sie nicht am Kabel, um den Stecker aus der Steckdose zu ziehen, sondern am Stecker selbst.
9. Lassen Sie den Projektor völlig abkühlen, bevor Sie ihn wegräumen. Beim Lagern des Projektors das Kabel locker um das Gerät wickeln.
10. Um das Risiko eines elektrischen Schlags zu vermeiden, den Projektor nicht in Wasser oder andere Flüssigkeiten eintauchen.
11. Um das Risiko eines elektrischen Schlags zu vermeiden, den Projektor nicht selbst zerlegen, sondern zur Wartung oder Reparatur einem qualifizierten

Servicetechniker übergeben. Wenn der Projektor nach fehlerhaftem Zusammenbauen verwendet wird, kann dies einen elektrischen Schlag verursachen.

12. Bei Gebrauch von Zusatzgeräten, die nicht vom Hersteller empfohlen sind, bestehen Brand- und Verletzungsgefahr oder das Risiko eines elektrischen Schlags.
13. Schließen Sie den Projektor an eine geerdete Steckdose an.
14. Ziehen Sie das Netzkabel des Geräts, bevor Sie die Projektorlampe auswechseln.
15. Dieser Projektor ist mit einem gepolten Stecker ausgestattet (ein Stift ist breiter als der andere). Um das Risiko eines elektrischen Schlags zu verringern, passt dieser Stecker nur in einer Orientierung in eine gepolte Steckdose. Wenn der Stecker sich nicht richtig in die Steckdose einstecken lässt, den Stecker drehen. Wenn er weiterhin nicht passt, einen qualifizierten Elektriker zu Rate ziehen. Verändern Sie den Stecker nicht.

Vorbereitung und Bedienung

1. Raumbelichtung

Alle Spiegel-Projektoren sind wie Taschenlampen; je dunkler das Zimmer, desto heller das erzeugte Bild (bzw. Lichtstrahl). Die hellsten und klarsten Bilder sieht man also in einem völlig abgedunkelten Raum. Am besten verwendet den Tracer Jr. Projektor also dort, wo sich die Lichtverhältnisse bestimmen lassen – oder aber am Abend. Je dunkler der Raum, desto heller und schärfer das projizierte Bild.

2. Projektion des Bildes

Achtung: Es wird gewarnt vor Verwendung des Tracer Jr. Projektors zur Vergrößerung von Fotografien oder Abzügen aus kunstharzbeschichtetem (RC) Papier. Fotografien sind so beschaffen, dass sie dem vom Projektor erzeugten Licht und Hitze nicht widerstehen können; sie könnten also beschädigt werden. Bei der Projektion von unersetzlichen, originellen oder wertvollen Kunstgegenständen empfiehlt es sich, Kopien zu verwenden.

1. Man legt die Vorlage, die projiziert werden soll, mit der Bildseite nach oben, auf eine glatte, flache Unterlage. Am besten eignet sich ein Hocker

PLEASE SAVE THESE INSTRUCTIONS

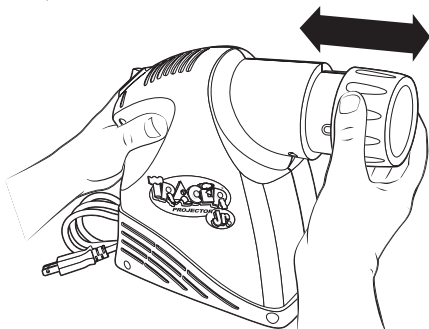
oder ein Stuhl dafür, denn man kann diese beim Einstellen der Größe des projizierten Bildes leicht verrücken. **ACHTUNG:** Es ist gefährlich, den Projektor auf eine weiche oder wärmeempfindliche Oberfläche zu stellen.

ACHTUNG: Der Tracer Jr. Projektor muss in der Nähe einer Steckdose aufgestellt werden, so dass niemand im abgedunkelten Raum über das Stromkabel stolpert, und das Kabel nicht straff gezogen wird.

2. Den Projektor auf die Vorlage stellen mit der unteren Öffnung am Projektor über den Ausschnitt der Vorlage, der vergrößert werden soll.

3. Sicherstellen, dass der schwarze EIN/AUS Schalter oben auf dem Gerät auf „AUS“ (O) gestellt ist. Das Kabel erst dann in eine Steckdose stecken und den Schalter auf „ein“ (I) schalten.

4. Die Raumbeleuchtung ausschalten und den Tracer Jr. Projektor auf die erwünschte Wand bzw. senkrechte Fläche (Staffelei, Leinwand, usw.) richten.



3. Vergrößerung und Scharfeinstellung

Um die Bildgröße zu verändern, rückt man den Projektor entweder näher zur Wand (Verkleinerung) bzw. weiter weg davon (Vergrößerung).

Die Bildscharfe wird eingestellt, indem die Objektivfassung langsam ein- bzw. ausgeschoben wird. Der Projektor vergrößert die Vorlage vom 4- bis zum 10-fachen, je nach Entfernung von der Wand, wie der Tabelle zu entnehmen ist:

Vergrößerung

4x 6x 8x 10x

Entfernung

1.02m 1.42m 1.83m 2.34m

Projektion von übergroßen Vorlagen

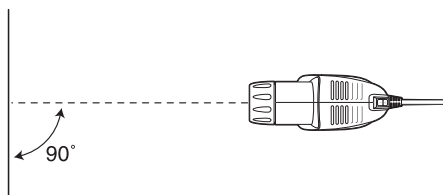
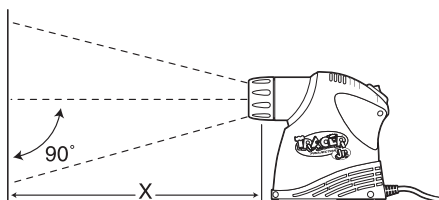
Die Projektionsöffnung im Tracer Jr. Projektor beträgt 9 x 9 cm. Bei größeren Vorlagen kann man so vorgehen:

1. Man wählt einen Vorlagenausschnitt.
2. Man zeichnet diesen Ausschnitt auf dem Malgrund nach.
3. Man stellt den Projektor auf den angrenzenden Ausschnitt und passt ihn dem vorher gezeichneten Bild-/ Layout-Ausschnitt an.
4. Man macht so weiter, bis das Bild vollständig ist. Sonst ist es möglich, die übergroße Vorlage mithilfe eines Kopiergerätes so zu verkleinern, dass das Original in die Öffnung des Projektors passt.

Dreidimensionale Gegenstände

Mit dem Tracer Jr. Projektor kann man auch Bilder von kleinen, flachen, dreidimensionalen Gegenständen wie Münzen, Schmuck usw. projizieren, indem man den Projektor über den Teil des Gegenstandes stellt, den man abbilden will.

Achtung: Man darf keine brennbaren Gegenstände in oder neben den Projektor während des Betriebs stellen! Die Hitze könnte sie ja zum Brennen oder zum Platzen bringen.



Bildverzerrung Minimieren

Um Verzerrungen zu minimieren, muss man den Projektor so aufstellen, dass er senkrecht zur Wand steht, auf die die Bilder projiziert werden (s. Abb.). Man stellt den Projektor wohl am

besten so, dass die projizierte Bildfläche ein Rechteck bildet. Wenn man aber symmetrische Bilder/Vorlagen oder Buchstaben/Wörter projiziert, empfiehlt es sich, die Höhe der projizierten Buchstaben/Layout an einer Seite zu messen und mit deren Höhe auf der anderen Seite zu vergleichen; dann stellt man den Projektor entsprechend ein.

Wie man Projektoren gemeinhin einsetzt

Seit der Renaissance benutzt man die Projektion zu künstlerischen Zwecken. Schon im 16. Jht. wurde die Urform der camera obscura (Lochkamera) erfunden, mit der man Bilder projizieren und wiedergeben kann. Die Firma Artograph verwendet die Mittel der modernsten Technik, um diese künstlerische Tradition der Projektion zu bereichern, indem sie heutigen Künstlern, Handwerkern, und Designers ein unverzichtbares Werkzeug zur Verfügung stellt.

Instandhaltung des Projektors

Glühbirnen

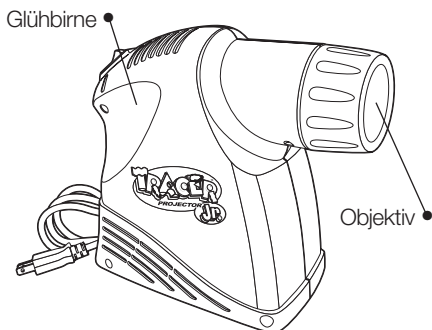
Ersatzglühbirnen erhält man von jedem Artograph-Händler, aber auch direkt von der Firma, im Elektrofachhandel und im Eisenwarenhandel. Der Tracer Jr. Projektor verwendet eine spiralförmige Leuchtstoffröhre mit 23 Watt. **ACHTUNG: MAN DARF KEINE GLÜHBIRNE ÜBER 23 W BENUTZEN!**

Putzen

OBJEKTIV: Man kann das Objektiv mit (Foto-) Linsenreinigungsmittel und einem Linsenreinigungstuch bzw. -papier sauber machen. Man darf die Flüssigkeit niemals direkt auf die Linse geben, sondern immer nur mit einem weichen Tuch auftragen, da die Flüssigkeit sonst in die Linseninnenseite eindringen könnte.

SPIEGEL: Der Tracer Jr. Projektor weist einen Oberflächenspiegel auf, der das Doppelbildverfahren überflüssig macht und damit ein helleres Bild ermöglicht. Der Spiegel muss normalerweise nicht gereinigt werden, allenfalls gelegentlich abgestaubt. Man putzt die silberne Oberfläche vorsichtig mit einem weichen Putztuch oder -papier, wobei man eine schonende Reinigungslösung benutzt.

MAN DARF DIE SPIEGELOBERFLÄCHE NICHT SCHEUERN!



Ersatzteile

- | | |
|--|---------|
| 1. Objektiv..... | 200-747 |
| 2. Glühbirne (120v, 20 Watt) | 106-056 |
| 3. Oder Leuchtstoffröhre
(220/240v, 23 watt)..... | 106-062 |

Garantie

Bitte das beigelegte Garantie-Anmeldeformular ausfüllen und abschicken, oder aber den Projektor online bei www.artograph.com anmelden.

Artograph-Projektoren haben eine Gewährleistungsgarantie fünf Jahre nach dem Verkauf an den Erstkäufer. Jedes Teil, das sich unter normalen Bedingungen der Installation und Bedienung als fehlerhaft erweisen sollte, wird von der Firma Artograph repariert oder ersetzt, wobei die Firma alle Kosten für die Arbeit und Material in der Fabrik trägt, vorausgesetzt, das Gerät wird der Firma vor Ablauf der fünf Jahre zurückgesandt, wobei der Kunde die Versandkosten im Voraus bezahlt. Bitte setzen Sie sich mit uns wegen einer Rücksendegenehmigung in Verbindung!

DIESE GARANTIE SCHLIESST DIE LAMPEN NICHT EIN.

Die Versandkosten für Waren, die infolge der Garantie ersetzt oder repariert werden, wird die Firma im Voraus bezahlen. Die Garantie auf reparierte oder ersetzte Teile gilt für die Zeit der ursprünglichen Garantie. Diese Garantie bezieht sich nicht auf Waren, die missbraucht, geändert, oder beschädigt wurden, auch nicht auf Waren, die falsch installiert oder entgegen den gedruckten Anleitungen angeschlossen wurden.



Proiettore Tracer Jr. Manuale per l'utente

Grazie...

per aver acquistato il nuovo proiettore Tracer Jr. di Artograph. Progettato per essere semplice ed economico, il Tracer Jr. elimina le noiose operazioni per disegnare o mettere in scala un'immagine, portandola alle dimensioni desiderate.

Ci auguriamo che apprezziate il nuovo Tracer Jr.! Per eventuali domande o suggerimenti, potete contattarci al numero verde **1-888-975-9555**, o inviare un messaggio di posta elettronica a **sales@artograph.com**.

Apparecchio elettrico, non adatto ai bambini di età inferiore ai 12 anni

ARTOGRAPH®
www.artograph.com

2838 Vicksburg Lane North, Plymouth, MN 55447-1878 U.S.A
Phone: 763-553-1112 Fax: 888-388-3489
Toll-Free: 888-975-9555

Importanti istruzioni di sicurezza

Utilizzando il proiettore, è necessario osservare sempre le precauzioni di base, tra cui le seguenti:

1. Leggere e comprendere tutte le istruzioni prima dell'uso.
2. Se il proiettore viene usato da bambini o vicino a loro, è necessario uno stretto controllo. Durante l'uso, non lasciare il proiettore incustodito.
3. Per il pericolo di ustioni a causa di componenti roventi, è necessario prestare attenzione.
4. L'interruttore del proiettore è dotato dei simboli 0, che indica 'spento', e 1, che indica 'acceso'. A questo scopo possono essere utilizzati i simboli e .
5. Se il cavo di alimentazione è danneggiato o se il proiettore è danneggiato, oppure è caduto, utilizzarlo solo dopo che è stato esaminato da un tecnico qualificato.
6. Collocare il cavo di alimentazione in modo che non venga calpestato, tirato e che non sia a contatto con superfici roventi.
7. Se è necessaria una prolunga, deve essere utilizzato un cavo con una portata nominale almeno pari a quella del proiettore. Cavi di amperaggio inferiore del proiettore potrebbero surriscaldarsi.
8. Staccare sempre la spina dalla presa elettrica prima di pulire o riparare il proiettore, e quando non è in uso. Non estrarre mai la spina dalla presa con uno strattone. Per staccarla, afferrarla e tirare.
9. Prima di riporre il proiettore, lasciarlo raffreddare completamente. Avvolgere quindi il cavo non troppo stretto intorno ad esso.
10. Per ridurre il rischio di scossa elettrica, non immergere il proiettore in acqua o in altri liquidi.
11. Per ridurre il rischio di scosse elettriche, non smontare il proiettore; se è necessaria una riparazione o un intervento di manutenzione consegnarlo invece ad un tecnico qualificato. Un rimontaggio

scorretto può causare una scossa elettrica durante il successivo uso.

12. L'uso di un accessorio non consigliato dal produttore può costituire rischio di incendio, scossa elettrica o lesioni personali.
13. Collegare il proiettore ad una presa provvista di messa a terra.
14. Prima di sostituire la lampada di proiezione, scollegare l'unità dalla fonte di alimentazione.
15. Il proiettore ha una spina polarizzata (un polo è più largo dell'altro). Per ridurre il rischio di scosse elettriche, questa spina deve essere inserita nella presa polarizzata in un solo modo. Se la spina non si inserisce bene nella presa, invertirla. Se ancora non si inserisce, consultare un elettricista qualificato. Non modificare in alcun modo la spina.

2. Proiezione dell'immagine

ATTENZIONE: Si consiglia di non utilizzare fotografie o stampe rivestite in resina con il Tracer Jr. Le foto non sono in grado di sopportare la luce intensa e il calore prodotti dal proiettore e possono rovinarsi. Per utilizzare soggetti originali o artistici di valore, si consiglia di usarne una copia per il proiettore, se non possono essere sostituiti.

1. Porre il disegno o il materiale da proiettare su una superficie rigida piatta, a faccia in su. Sono perfetti anche uno sgabello o una sedia, che si possono spostare facilmente per ottenere la grandezza di proiezione desiderata. **ATTENZIONE:** Non appoggiare il proiettore su una superficie morbida o sensibile al calore, in quanto si potrebbero verificare dei danni.

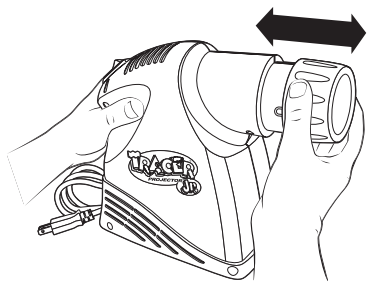
AVVERTENZA: Il Tracer Jr. deve essere posizionato vicino ad una presa elettrica. Sistemare con cura il cavo, in modo da evitare di inciamparvi nella penombra o di tirarlo. in a dark room.

2. Collocare il Tracer Jr. al di sopra del disegno o dell'illustrazione, con l'apertura sul fondo del proiettore in corrispondenza della zona che si desidera proiettare.

CONSERVARE LE PRESENTI ISTRUZIONI

3. Verificare che l'interruttore nero di accensione/spengimento dell'unità sia in posizione "O" (spegnimento). Collegare il Tracer Jr. ad una presa elettrica e portare l'interruttore nero sulla posizione "I" (accensione)

4. Spegnerne tutte le luci e puntare il Tracer Jr. verso la parete o la superficie verticale prescelta (ad es. un cavalletto, una tela, ecc.).



3. Messa in scala e messa a fuoco

Per cambiare le dimensioni dell'immagine proiettata, avvicinare il Tracer Jr. alla superficie su cui si proietta (ad es. la parete, il cavalletto, la tela, ecc.) per ingrandimenti minori o allontanarlo per ingrandimenti maggiori. Quindi mettere a fuoco l'immagine facendo scorrere lentamente l'obiettivo avanti o indietro finché l'immagine proiettata diventa nitida. Il Tracer Jr. può ingrandire l'immagine da 4 a 10 volte rispetto alle dimensioni dell'originale. Consultare lo schema delle distanze per le dimensioni desiderate e le distanze approssimate.

Ingrandimento

4x 6x 8x 10x

Distanza 1,02m 1,42m 1,83m 2,34m'

Suggerimenti e tecniche

Proiezione di originali di grandi dimensioni

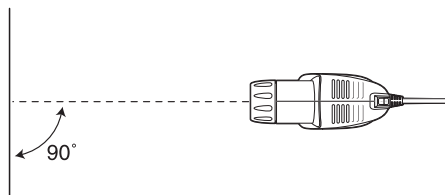
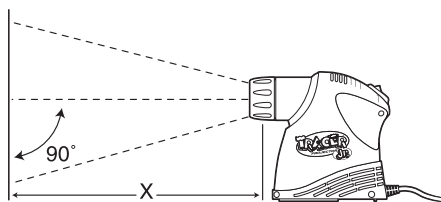
Per proiettare e disegnare illustrazioni o modelli di dimensioni superiori all'area utile del Tracer jr (9 x 9 cm), proiettare le immagini in sezioni. Proiettare una porzione del progetto alla volta. Dopo aver disegnato una sezione, spostare

l'originale e riallineare l'immagine proiettata con il punto di arrivo dell'area disegnata. Riprendere la tracciatura e ripetere tante volte quanto è necessario. L'altra alternativa per originali di grandi dimensioni è ridurre l'originale su una copiatrice, in modo che rientri nell'area di copia di 9x9 cm.

Oggetti 3D di piccole dimensioni

Il Tracer Jr. consente di proiettare oggetti tridimensionali, piatti, di piccole dimensioni come monete, gemme, ecc. Per proiettare oggetti 3D posizionare semplicemente il proiettore sulla porzione dell'oggetto che si desidera proiettare o sull'intero oggetto.

AVVERTENZA: Quando il proiettore è in funzione, non collocare mai materiali o oggetti sotto pressione o infiammabili, dentro o vicino al proiettore. A causa del calore emesso dal proiettore potrebbero esplodere o infiammarsi.



Riduzione della distorsione

Per ridurre la distorsione dell'immagine, il Tracer Jr. deve essere posizionato perpendicolare alla parete sulla quale deve essere proiettata l'immagine. Spostando leggermente il proiettore finché l'immagine proiettata appare soddisfacente e accurata, generalmente si ottengono risultati migliori. Tuttavia, se si proiettano parole o disegni simmetrici, è utile misurare l'altezza della parola o del disegno su un lato dell'immagine

proiettata confrontandola poi con l'altro lato. Se le altezze sui due lati non risultano uguali, regolare il proiettore come necessario.

Usi comuni dei proiettori

La proiezione artistica è utilizzata nel disegno artistico sin dal Rinascimento. La prima forma di sistema di visualizzazione con apparecchi fotografici a foro a camera oscura, utilizzato per progettare e visualizzare immagini, risale al XVI secolo. Artograph apporta i benefici della tecnologia del XXI secolo e dell'ingegneria di precisione alla tradizione della proiezione artistica e offre agli artisti, artigiani e designer di oggi uno strumento commerciale indispensabile.

Manutenzione del proiettore

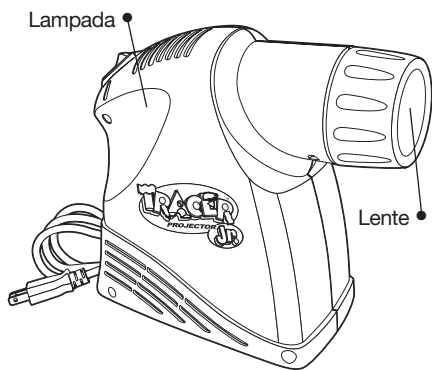
Lampade

Ordinare le lampade di ricambio presso qualunque rivenditore Artograph, direttamente ad Artograph o acquistarle presso il negozio di materiale elettrico o di ferramenta locale. Il Tracer Jr. utilizza una lampada fluorescente a spirale da 23 watt.

NON SUPERARE I 23 WATT.

Pulizia

LENTE: Pulire la lente con un comune detergente per lenti e un panno morbido o un tessuto per lenti. Applicare detergente sul panno: Non applicare MAI il detergente direttamente sulla lente poiché potrebbe filtrare all'interno. **SPECCHIO:** Il Tracer Jr è dotato di uno speciale specchio sulla superficie frontale che elimina la formazione di immagini doppie e aumenta la luminosità. Normalmente lo specchio non richiede interventi di pulizia oltre ad occasionali spolverate. Pulire la superficie argentata con attenzione, utilizzando una soluzione detergente neutra e un panno o un tessuto morbido. **NON STROFINARE!**



Elenco delle parti

1. Lente..... 200-747
2. Lampada (120 V, 20 watt)..... 106-053
3. OPPURE lampada fluorescente (220/240 V 23 watt)..... 106-062

Garanzia

Riempire e spedire la scheda inclusa di registrazione della garanzia. È possibile inoltre registrare il Tracer Jr. on-line all'indirizzo www.artograph.com. I proiettori Artograph sono garantiti contro tutti i difetti del materiale e di lavorazione per cinque anni dalla data della vendita all'acquirente originale. Qualunque parte dell'apparecchio che presenti malfunzionamenti in normali condizioni d'installazione e d'uso sarà riparata o sostituita da ARTOGRAPH senza spese aggiuntive per manodopera e materiali, previa restituzione dell'apparecchio, con spese di spedizione prepagate, al nostro stabilimento entro questo periodo. **CONTATTARE IL NOSTRO UFFICIO PER L'AUTORIZZAZIONE ALLA RESTITUZIONE.**

QUESTA GARANZIA NON COPRE LE LAMPADE.

L'apparecchio riparato o sostituito in garanzia sarà restituito con spese di trasporto e postali prepagate. La garanzia per le parti riparate o sostituite si intende per la durata della garanzia originale. La presente garanzia non si applica ad apparecchi che siano stati soggetti a uso errato, incidenti o manomissioni, e ad apparecchi installati o collegati non correttamente, in violazione delle istruzioni stampate fornite.



Handleiding voor Tracer Jr. Projector

Dank u wel...

voor het aankopen van de Artograph Tracer Jr. Projector. De Tracer Jr. is ontwikkeld om uw werk eenvoudiger en economischer te maken. Hij rekent af met het moeizaam overtrekken, vergroten of verkleinen van een afbeelding om deze geschikt te maken voor uw beoogde doel. Wij hopen dat u geniet van uw nieuwe Tracer Jr.! Als u vragen of suggesties hebt, neem dan gratis contact met ons op op **1-888-975-9555** (in VS of Canada) of stuur een e-mail naar **sales@artograph.com**

Elektrisch aangedreven product.

Voor gebruik door personen ouder dan 12 jaar.

ARTOGRAPH®
www.artograph.com

2838 Vicksburgh Lane North, Plymouth, MN 55447-1878 VS
Tel: 763-553-1112 Fax: 888-388-3489
Gratis: 888-975-9555

Belangrijke veiligheids instructies

Tijdens het gebruik van de projector dient u de basisveiligheidsinstructies ten alle tijden te volgen, inclusief de volgende:

1. Voor gebruik dienen alle instructies gelezen en begrepen te worden.
2. Bij gebruik door of in de nabijheid van kinderen is supervisie noodzakelijk. Laat de projector nooit onbeheerd tijdens het gebruik.
3. Wees alert op verbrandingsgevaar bij het aanraken van de hete delen.
4. De schakelaar van de projector is voorzien van het symbool 'O' voor 'Uit' en '1' voor 'Aan'. Deze symbolen zijn alleen bedoeld voor deze toepassing.
5. De projector mag niet worden gebruikt als het snoer is beschadigd of indien de projector is gevallen of beschadigd, totdat een gekwalificeerde onderhoudstechnicus dit heeft onderzocht.
6. Plaats het snoer zodanig dat men er niet over kan struikelen, eraan getrokken kan worden of het in aanraking komt met hete oppervlakken.
7. Indien het gebruik van een verlengsnoer noodzakelijk is, dient dit tenminste een voedingcapaciteit te hebben die gelijk is aan die van de projector. Snoeren geschikt voor een lager amperage dan de projector kunnen oververhit raken.
8. De projector dient ten alle tijden te worden ontkoppelt van het stopcontact voor reiniging of onderhoud plaatsvindt of wanneer deze niet in gebruik is. Gebruik nooit het snoer om de stekker uit het stopcontact te trekken. Grijp de stekker zelf vast en ontkoppel deze.
9. Laat de projector eerst afkoelen alvorens u deze opbergt. Draai het snoer losjes rondom de projector als u deze opbergt.
10. Om het risico op elektrische schokken te vermijden, dient de projector nooit in water of andere vloeistoffen te worden ondergedompeld.
11. Om het risico van elektrische schokken te vermijden, dient u de projector niet zelf te demonteren, maar deze naar een gekwalificeerde onderhoudstechnicus te brengen als onderhoud of reparatie noodzakelijk is. Incorrecte hermontage kan elektrische schokken veroorzaken als de projector weer in gebruik wordt genomen.

12. Het gebruik van hulpstukken die niet door de fabrikant worden aanbevolen, kunnen brandgevaar, elektrische schokken of verwondingen aan personen veroorzaken.
13. Verbindt deze projector aan een geaard stopcontact.
14. Alvorens u de projectielamp vervangt dient de projector te worden ontkoppelt van de voedingsbron.

[Alleen geldig in de US]

15. Deze projector heeft een gepolariseerde stekker (een van de pinnen is breder dan de andere). Om het risico van elektrische schokken te verminderen dient de stekker op de correcte wijze in een gepolariseerd stopcontact te worden geplaatst. Indien de stekker niet in het contact past, draai dan de stekker om. Indien de stekker dan nog niet past, neem dan contact op met een gekwalificeerde electricien. Breng op geen enkele wijze veranderingen aan, aan de stekker.

Installatie en gebruik

1. Kamerverlichting

Alle opake projectors werken als een flitslicht; hoe donkerder de kamer, hoe helderder het geprojecteerde beeld zal verschijnen. De duidelijkste en helderste beelden worden geproduceerd in een volledig donkere kamer. Voor de beste resultaten gebruikt u uw Tracer Jr. in een kamer waar u de belichting kunt regelen of werk 's avonds. Hoe donkerder de kamer, hoe helderder en scherper het geprojecteerde beeld.

2. Projecteren van het beeld

LET OP: Wij raden aan dat foto's of met hars gecoated afdrucken niet worden gebruikt met de Tracer Jr. Foto's zijn niet bedoeld voor het intense licht en de intense warmte geproduceerd door een projector. Foto's kunnen negatief worden beïnvloed door de warmte en het licht. Bij gebruik van originele of waardevolle kunst, raden wij aan dat u projecteert van kopieën als het niet kan worden vervangen.

1. Leg het kunstwerk of het ontwerp dat u wilt projecteren met de beeldkant naar boven op een vlakke, harde ondergrond. Een kruk of een stoel met een hard oppervlak is ideaal, want die kunt u gemakkelijk verschuiven bij het op maat

BEWAAR DEZE INSTRUCTIES

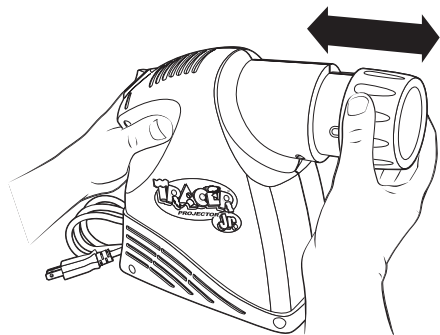
maken van het beeld. LET OP: Leg de projector niet op een zacht of warmtegevoelig oppervlak, aangezien schade kan optreden.

WAARSCHUWING: Zet de Tracer Jr. bij een elektrische aansluiting. Leg het snoer zo neer dat men er in het donker niet over struikelt of eraan trekt.

2. Zet de Tracer Jr. op het kunstwerk of het ontwerp, met de opening onderaan de projector over het gedeelte dat u wilt projecteren.

3. Zorg ervoor dat de zwarte aan/uit-schakelaar op de eenheid in de "O" (uit) stand is. Sluit de Tracer Jr. aan op het elektriciteitsnet en zet de zwarte schakelaar op de "I" (aan) stand.

4. Doe eventuele verlichting uit en richt de Tracer Jr. op de muur of een ander verticaal oppervlak (bijvoorbeeld een ezel, doek, etc.).



3. Beeldgrootte en scherpstelling

Om de afmeting van het geprojecteerde beeld te veranderen, zet u de Tracer Jr. dichterbij het projectie-oppervlak (muur, ezel, doek, etc.), voor een kleiner beeld of voor een groter beeld schuift u hem verder naar achteren. U stelt het beeld scherp door de koker met de lens naar binnen of naar buiten te schuiven totdat het beeld duidelijker wordt. De Tracer Jr. kan een afbeelding 4 tot 10 maal groter dan het origineel vergroten. Zie de afstandstabel voor gewenste afmetingen en benaderde afstanden.

Bereik	4x	6x	8x	10x
Distanza	1,02 m	1,42 m	1,83 m	2,34 m

Tips en technieken

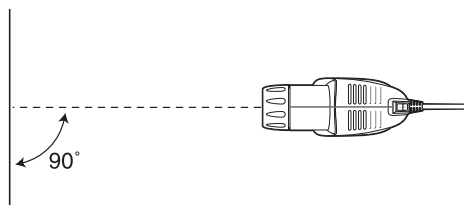
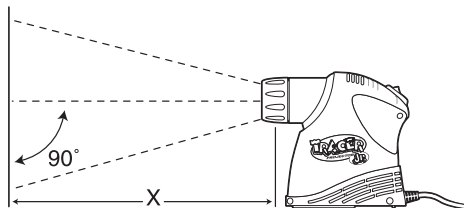
Grote kopieën projecteren

Om kunstwerken of ontwerpen groter dan het 8,9 x 8,9 cm schermoppervlak van de projector te projecteren en traceren, projecteert u het beeld in delen. Projecteer een deel van het ontwerp per keer. Nadat u een sectie hebt getekend, verplaatst u de kopie en aligneert u het geprojecteerde beeld opnieuw naar het stoppunt van het getraceerde gebied. Ga door met traceren en herhaal zo veel keer als nodig. Het andere alternatief voor grote kopieën is het verkleinen van het origineel op een kopiemachine, zodat het past in het kopieergebied (8,9 x 8,9 cm).

Kleine 3-D voorwerpen

Uw Tracer Jr. projecteert kleine, platte, driedimensionele voorwerpen zoals muntstukken, sieraden en dergelijke. Zet de projector over het te projecteren (deel van) het object om 3-D voorwerpen te projecteren.

WAARSCHUWING: Leg nooit brandbare of onder druk staande materialen of objecten in of bij de projector als deze in gebruik is. De warmte van de projector kan ze doen barsten of ontsteken.



Vervorming beperken

Om de vervorming van het beeld te minimaliseren moet uw Tracer Jr. loodrecht op de muur staan waarop het beeld wordt geprojecteerd. Over het algemeen bereikt u de beste resultaten door de projector voorzichtig te verschuiven totdat het geprojecteerde beeld precies rechthoekig is. Bij

het projecteren van woorden of symmetrische ontwerpen, is het handig om de hoogte van het woord of ontwerp aan één kant van het geprojecteerde beeld te meten en deze afmeting te vergelijken met de andere kant. Verschuif de projector tot beide gelijk zijn.

Algemeen gebruik voor projectors

Kunstprojectie is gebruikt in kunstschilderen sinds de Renaissance. De vroegste vorm van het camera obscura kijksysteem via een klein gaatje, gebruikt om beelden te projecteren en visualiseren, dateert van de 16de eeuw. Artograph brengt de voordelen van de technologie van de 21ste eeuw en precisietechniek in de traditie van kunstprojectie en geeft hedendaagse artiesten, kunstenaars en ontwerpers een onmisbaar werktuig.

Onderhoud van projector

Lampen

Reservelampen kunt u bestellen bij elke Artograph dealer, rechtstreeks bij Artograph of bij een plaatselijke lampenwinkel. De Tracer Jr. gebruikt een spirale fluorescente lamp van 23 watt. **GEbruik EEN LAMP VAN MAXIMAAL 23 WATT.**

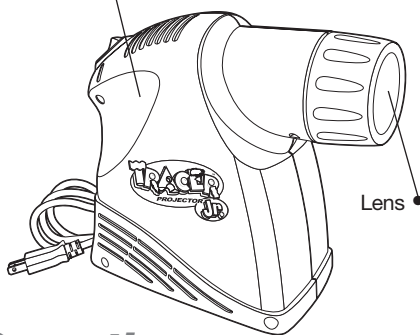
Schoonmaken

Lens Reinig de lens met een lenzenreinigingsmiddel en een zachte doek of lenzentissue. Breng het schoonmaakmiddel aan op de doek. Spuit het NOOIT direct op de lens, want dan kan het binnendringen in het apparaat. **Spiegel** De Tracer Jr. heeft een speciale spiegel die de helderheid versterkt en voorkomt dat er een dubbel beeld ontstaat. Deze spiegel hoeft u normaal gesproken alleen af en toe af te stoffen. Reinig het verzilverde oppervlak met een zacht schoonmaakmiddel en een zachte doek of tissue. **NIET WRIJVEN OF BORSTELLEN!**

Onderdelen Omschrijving Onderdeel nr.

1. Lens 200-747
2. Lamp (120 V, 20 watt 106-053
3. OR Lamp (220/240v 23 watt)
Fluorescent 106-062

Lamp (inside)



Garantie

Zorg ervoor dat u de ingesloten garantieregistratiekaart invult en verstuurt. U kunt uw Artograph product ook online registreren op www.artograph.com

Artograph projects zijn gegarandeerd tegen alle defecten in materiaal en afwerking voor een periode van vijf jaar na de datum van verkoop aan de oorspronkelijke koper. Elk onderdeel van het apparaat dat defect raakt bij normale installatie en gebruik zal worden gerepareerd of vervangen door ARTOGRAPH zonder kosten voor werk en materiaal, op voorwaarde dat het apparaat binnen deze periode aan onze fabriek wordt geretourneerd met betaling van verzendingskosten. **NEEM CONTACT OP MET ONS KANTOOR VOOR AUTHORIZATIE VAN RETOURNERING.**

DEZE GARANTIE GELDT NIET VOOR LAMPEN.

Apparaten die zijn gerepareerd of vervangen onder de garantie worden teruggestuurd met betaling van verzendingskosten. De garantie voor gerepareerde of reserveonderdelen is voor de duur van de originele garantie. Deze garantie geldt niet voor apparaten die zijn blootgesteld aan misbruik, ongeval of wijziging, noch voor apparaten die niet goed zijn geïnstalleerd of niet zijn bedraad volgens de afgedrukte instructies.