

# PROYECTOR "JEFE"

## mod. 1.001

### CARACTERISTICAS

PASO DE LA PELICULA	.....	8 <sup>m</sup> /m.
TENSIONES	.....	125/220 v.
POTENCIA LAMPARA	.....	15 w.
TENSION LAMPARA	.....	6 v.
M O T O R	.....	4'5 v.

### Indicaciones

Este proyector, ha sido estudiado y diseñado, siguiendo las tendencias actuales de encauzar las mentes e inclinaciones infantiles, hacia un amplio conocimiento y compenetración de los sistemas mecanizados, que imperan en cuantos útiles son empleados en nuestra moderna sociedad. Es indistintamente apropiado para ambos sexos, y, constituye siempre un distinguido obsequio, en cualquier ocasión.

Forma parte de las distracciones favoritas de los más mayores, en sus momentos de esparcimiento. Y, al asimilar perfectamente su bobina, metrajes, hasta de 60 m., proporciona largos espacios de proyección.

Su disposición para tensiones de 125/220 v., presenta las ventajas, de poder utilizarlo en cualquier lugar, con sólo efectuar, la oportuna modificación. Ya que además, por su ligereza y reducidas dimensiones, resulta agradable de transportar.

Es de sencillo manejo, y, para su mejor captación, facilitamos en hoja adjunta, relación de instrucciones, que se consideran fundamentales para su buen funcionamiento. -

JUGUETES

JEFE

# Instrucciones para su perfecto funcionamiento.

Deben observarse las siguientes normas :

- 1 .- Quitense los 2 tapones del soporte de la bobina (nº 1 - fig. 1)
- 2 .- Colóquese la bobina que contiene la película, en la pieza nº 2 superior (ver fig. 1). Teniendo en cuenta, que las perforaciones de la película, deben quedar en la parte interior, y que la pestaña nº 3 de dicha pieza coincida con una de las ranuras de la bobina. A continuación, colóquese el tapón de sujección.
- 3 .- Introdúzcase el extremo de la película, por la ranura del proyector (nº 4 fig. 2), apretando la palanquita nº 5, pásese aproximadamente 35 cm. de cinta.
- 4 .- A continuación, pásese la película, siguiendo las directrices de la flecha del proyector, como se indica en la fig. 1 (procurando que no se cruce la película en la pieza nº 6 - fig. 3).
- 5 .- El extremo de la película que ha quedado, bobínese en la parte inferior como indica la fig. 3 en la situación de la flecha.
- 6 .- Antes de conectar el aparato, compruébese, si el selector de tensión se encuentra en la posición correcta de la tensión de la red : 125 ó 220v. El selector de tensión, se encuentra en el pie ó base del proyector (nº 7 fig. 3). Para colocarlo en la posición deseada, introdúzcase una moneda en la ranura, y gírese a derecha ó izquierda y aparecerá la numeración: 125 ó 220 .
- 7 .- Una vez realizada la operación anterior, deslizar el interruptor de puesta en marcha (nº 8 - fig. 3). En él van indicadas las posiciones de pa-rada, motor y luz. Según se desee bobinar cinta, ó proyectar.
- 8 .- Se puede proyectar aproximadamente, hasta 4 m. de distancia, y el enfoque de la película, se realiza, introduciendo ó sacando el objetivo, girando lo lentamente (nº 9 - fig. 3), hasta conseguir la nitidez de imagen que se considere ideal.
- 9 .- Si el encuadre, no es correcto, gírese la ruedecita (nº 10 - fig. 3) hasta que resulte perfecto.  
Al finalizar la película, para rebobinarla, inviertase el orden de las bobinas (fig. 4), y sitúese el interruptor en la posición de "motor".-

## Observaciones

Procúrese efectuar las operaciones de rebobinado con la luz del proyector - apagada .-

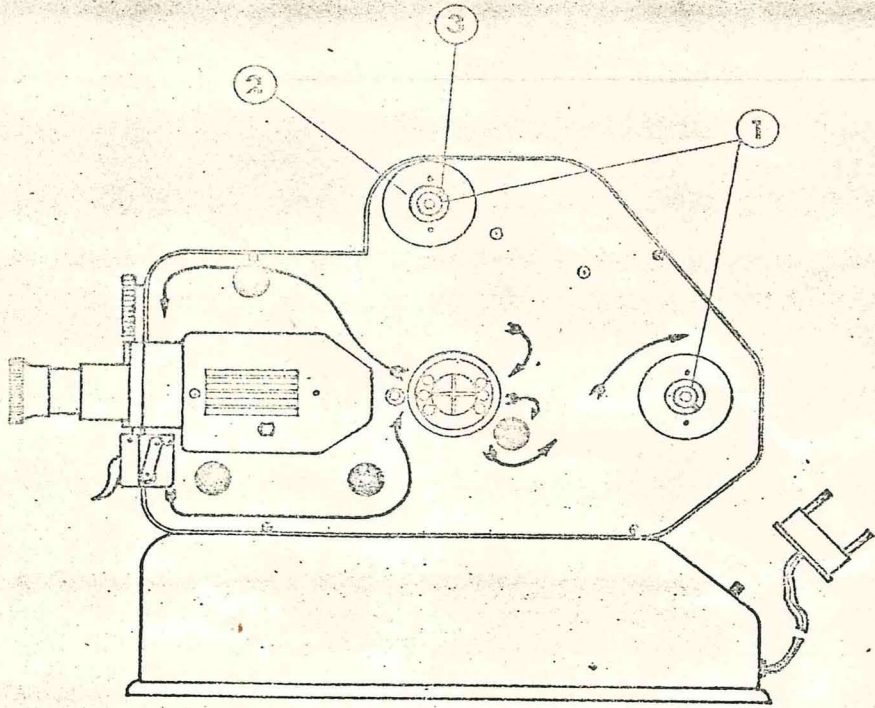


Fig. 1

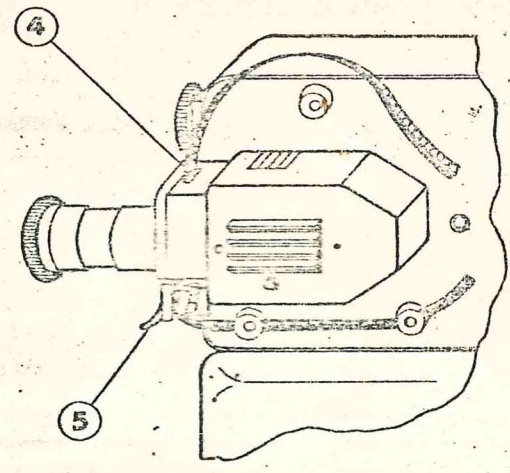


Fig. 2

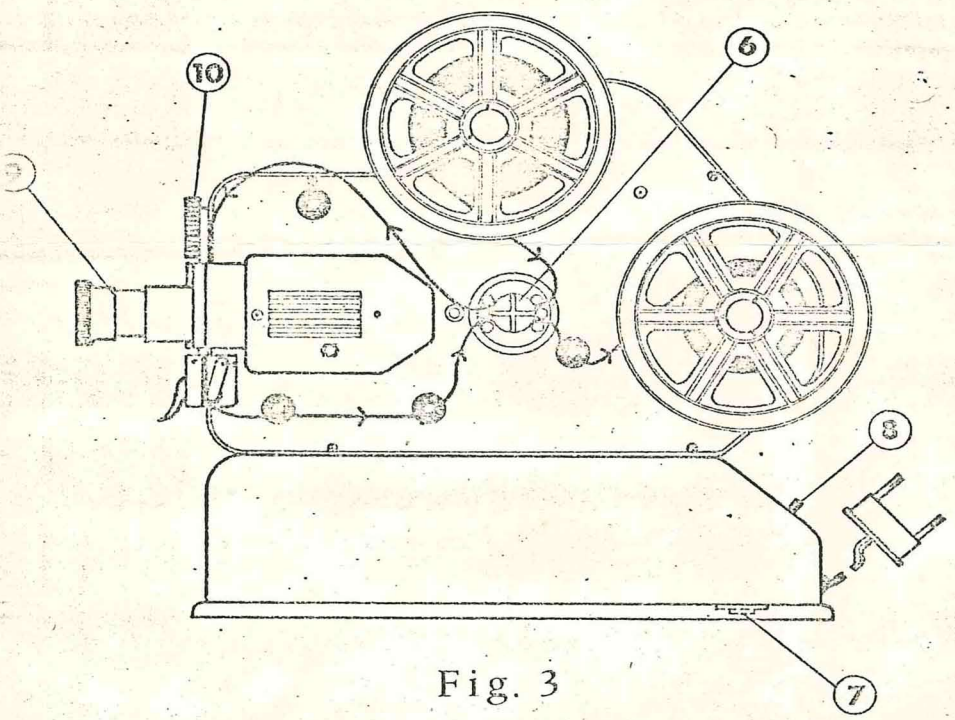


Fig. 3

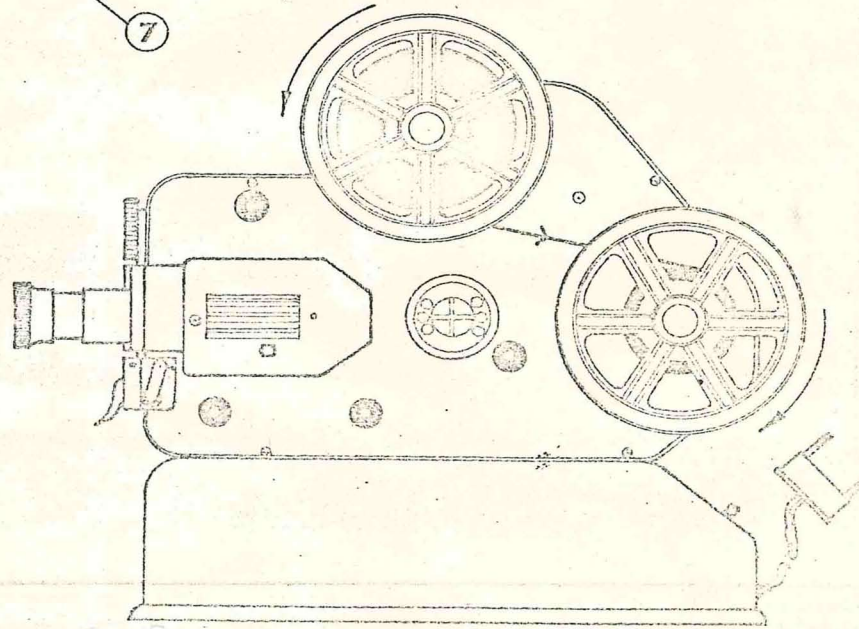


Fig. 4