

Abb. 1

Das DUX-KINO

Gebrauchsanweisung:

Führe die erforderlichen Handgriffe
in der folgenden Reihenfolge aus:

1. Setze Stromquelle ein gemäß Abb. 2—5.
2. Lege Schalthebel nach rechts und ziehe Federmotor ohne Gewalt ganz auf.
3. Führe den Film ein gemäß Abb. 6.
4. Stelle das DUX-Kino **in genau 1 Meter Entfernung von der Vorfürwand** auf, wie in Abb. 1 gezeigt.
5. Verdunkle das Zimmer und lege den Schalthebel nach links. Die Projektionslampen leuchten auf, und der Federmotor läuft. Dabei wandert der Film ganz langsam durch den Apparat und zaubert seine lustigen Bilder an die Vorfürwand.

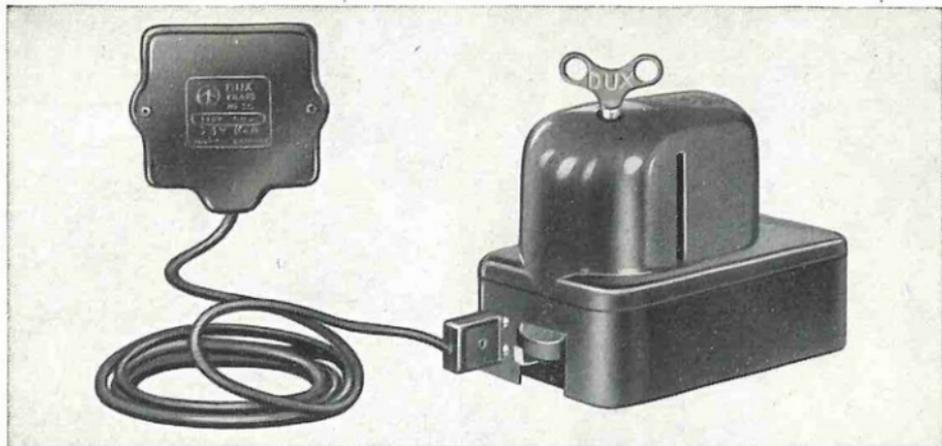


Abb. 2

Als Stromquelle empfehlen wir besonders die sparsamen **DUX-Trafos Nr. 56 und 57**, welche genau auf die Projektionslampen abgestimmt sind. Abb. 2 zeigt die Anwendung des DUX-Trafos 56. Den Trafo selbst stöpselt man in die Wandsteckdose, den kleinen Stecker in die Steckbuchsen an der Rückseite des DUX-Kinos.

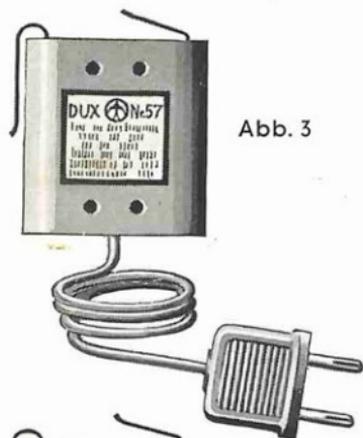


Abb. 3

Der DUX - Trafo 57 (Abb. 3) hat die Form einer Taschenlampenbatterie und wird im Sockel des DUX-Kinos eingelegt. (Siehe Abb. 5).

Trafos nur an Wechselstrom anschließen! Netzspannung beachten! Keinen beliebigen Trafo verwenden, da Projektionslampen sonst leicht durchbrennen!



Abb. 4

Ist kein Wechselstrom oder kein DUX-Trafo vorhanden, kann das DUX-Kino auch mit einer Taschenlampenbatterie betrieben werden. Biege die Kontaktzungen, wie in Abb. 4 angegeben. Das Einlegen erfolgt genau wie beim **Trafo 57** (Abb. 5).

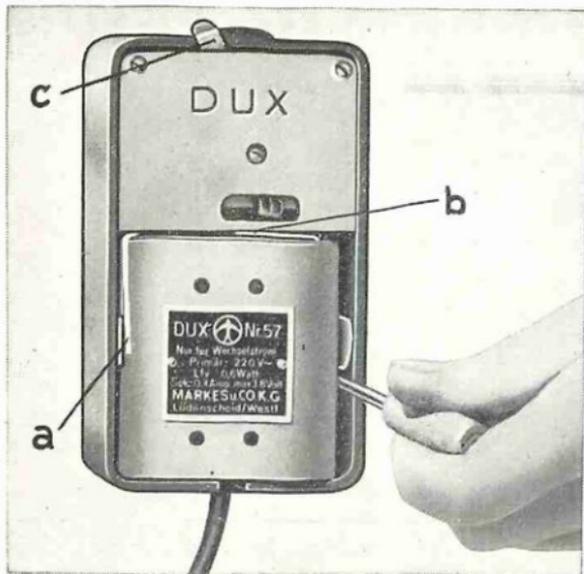


Abb. 5

Lege den DUX -Trafo (oder die Taschenlampebatterie) so ein, daß die heruntergebogene, lange Kontaktzunge a **innen** am Halteblech anliegt. Die kurze Kontaktzunge b muß federnd an der Abdeckplatte des Federmotors anliegen. Beim Herausnehmen des DUX-Trafos Nr. 57 **nicht** am Kabel ziehen! Den Trafo mittels eines flachen Gegenstandes (Schraubenzieher) anheben. (Siehe Abb. 5, rechts).

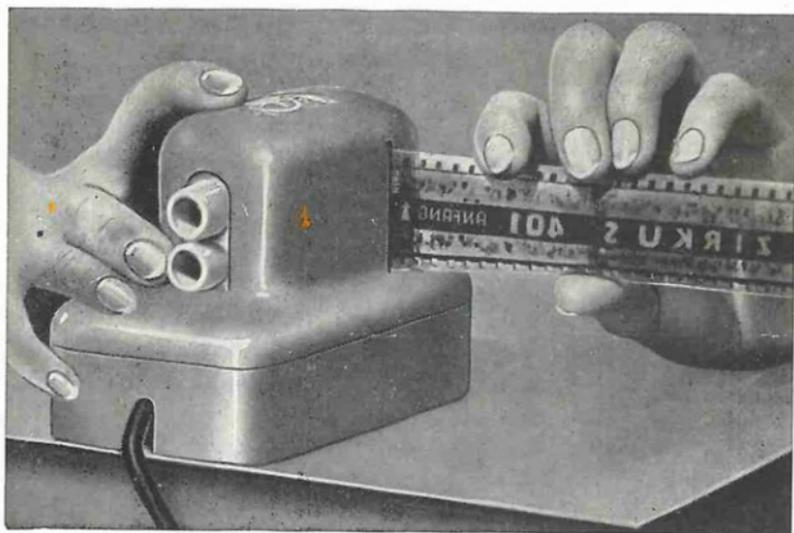


Abb. 6

Einsetzen des Films.

Führe den Anfang des Films, gekennzeichnet durch einen nach oben zeigenden Pfeil im linken Schlitz der Kinohaube ein und zwar so weit, bis er von der Gummirolle erfaßt wird, die den automatischen Transport bewirkt.

Die technischen Einzelheiten des DUX-Kinos

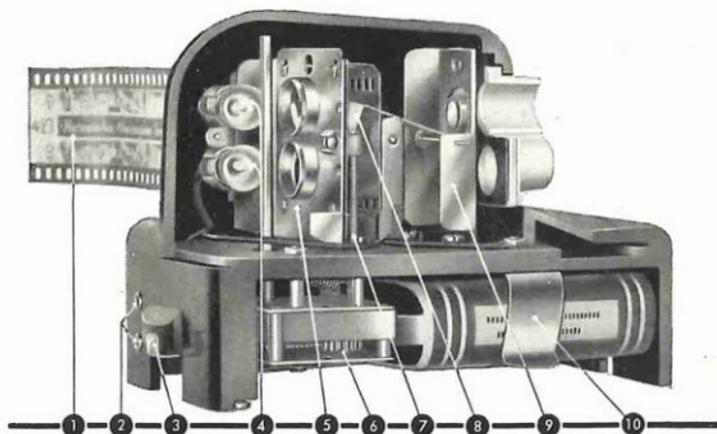


Abb. 7

- | | |
|----------------------------------|---|
| 1. DUX-Film | 7. Schwingachse mit Gummirolle für Filmtransport |
| 2. Steckbuchsen für DUX-Trafo 56 | 8. Schwingblende |
| 3. Schalthebel | 9. Doppel-Objektiv |
| 4. 2 Spezial-Projektionslämpchen | 10. Halteblech für Trafo oder Batterie |
| 5. Doppel-Kondensator | |
| 6. Federmotor | |

Auswechseln einer Projektionslampe.

Verwende nur Original - DUX - Lampen!

Löse die Schraube vor der weißen Objektivverkleidung und hebe die Haube ab. Verschiebe und drehe die neue Lampe in ihrer Fassung so lange, bis sich auf der Projektionswand ein sauber ausgeleuchtetes Rechteck zeigt. Decke während dieser Prozedur die zweite Lampe ab.

Wer diese Arbeit nicht selbst ausführen will, sende das Kino an die DUX-Fabrik, wo es schnell und billig wieder instandgesetzt wird. Bewahre das DUX-Kino stets in einem trockenen Raum auf!

DUX-FABRIK MARKES & CO. K. G.

Fabrikation technischer Spielwaren

Lüdenscheid / Westf.