

# DUX-KINO

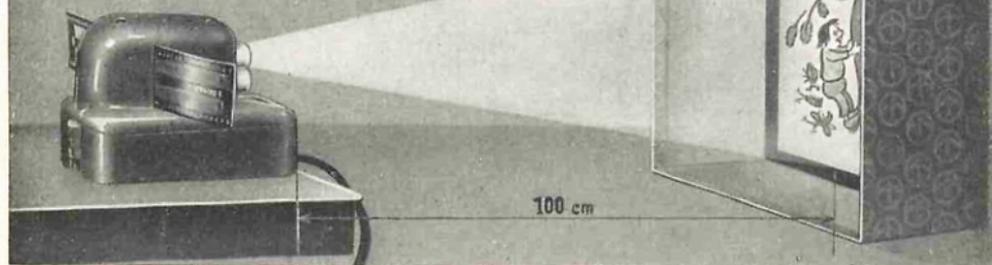


Fig. 1

## EL CINE DUX

### Instrucciones para el uso

Procede en su manejo en la forma y orden siguiente:

1. Conecta la corriente conforme a las figuras 2—5
2. Coloca la palanca interruptora hacia la derecha y da toda la cuerda al motor, pero sin violencia.
3. Introduce la película según figura 6.
4. Coloca el cine DUX a **una distancia de exactamente 1 metro de la pared que sirve de pantalla**, según se indica en la figura 1.
5. Deja la habitación en la obscuridad y coloca la palanca interruptora hacia la izquierda. Las lámparas de proyección se encienden y el motor de cuerda se pone en marcha. Entonces pasa la película lentamente a través del aparato y presenta en cantadoramente los cuadros sobre la pared pantalla.

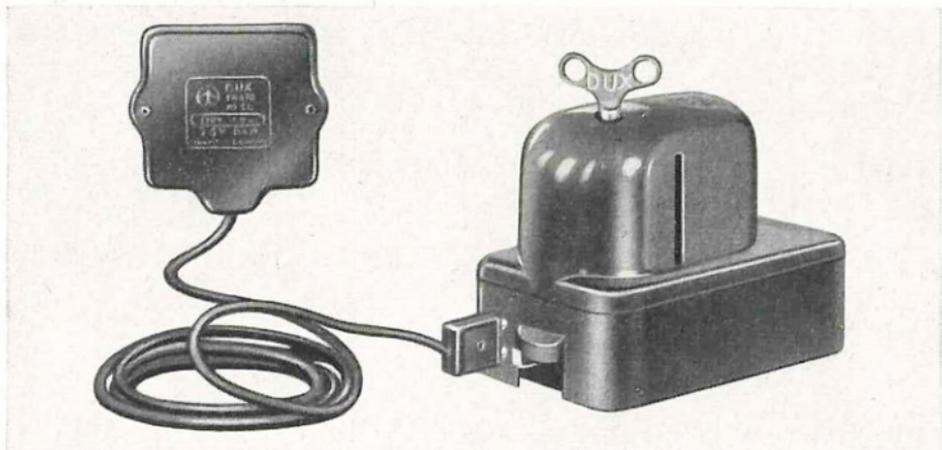


Fig. 2

**Como fuente de corriente recomendamos de manera especial los Trafos DUX n.º 56 y 57 los cuales, además de ser muy ahorrativos, están calculados para las lámparas de proyección.** La figura 2 muestra el empleo del Trafo DUX 56. El Trafo mismo se enchufa en el enchufe de la pared, el pequeño enchufe se introduce en la caja de enchufe a lado posterior del cine DUX.

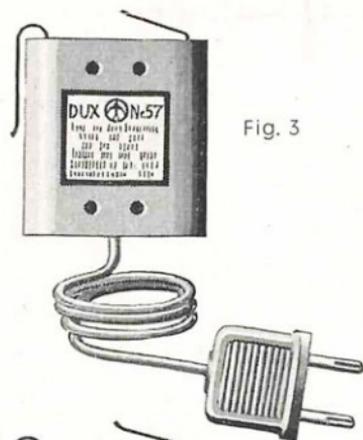


Fig. 3

El Trafo DUX 57 (figura 3) tiene la forma de una batería de lámpara de bolsillo y se introduce en el zócalo del cine DUX. (véase figura 5).

**¡El Trafo debe conectarse únicamente a corriente alterna! No debe emplearse cualquier clase de Trafo porque en tal caso podrían quemarse o fundirse las lámparas de proyección.**



Fig. 4

Si no se tuviese a disposición corriente alterna o Trafo DUX, podría accionarse el cine DUX también con una batería para lámpara de bolsillo. Dobla las lenguetas de contacto como se indica en la figura 4. La colocación dentro del aparato tiene lugar exactamente igual que con el Trafo 57 (Figura 5).

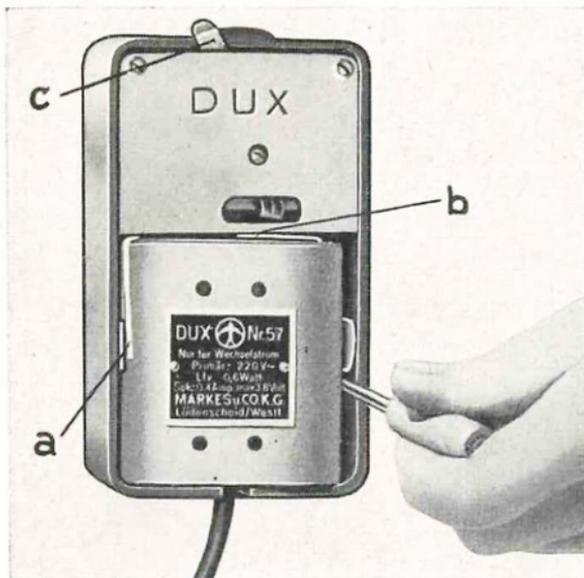


Fig. 5

Coloca el Trafo DUX (o la batería de lámpara de bolsillo) de tal forma, que la lengüeta doblada hacia abajo a quede **en el interior** sobre la chapa de retención. La lengüeta corta b sobre la chapa de protección del motor de cuerda. ¡Al extraer el Trafo DUX 57 **no tirar** del cable! Levantar el Trafo por medio de un objeto cualquiera plano (un destornillador). (Véase figura 5, a la derecha).

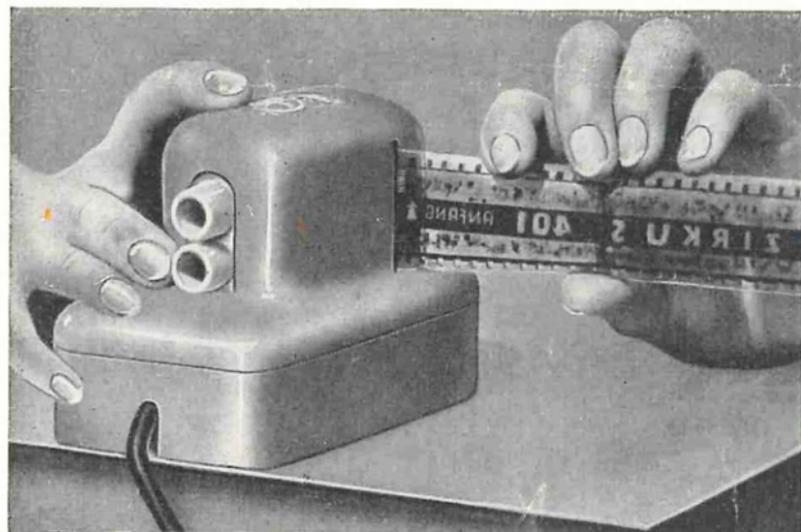


Fig. 6

### Introducción de la película

Mete el extremo de la película, marcado con una flecha de dirección hacia arriba, en la ranura de la capota del cine, introduciéndola hasta tal punto, que sea agarrada por el rodillo de goma que sirve para efectos de transporte.

# Detalles técnicos del Cine DUX

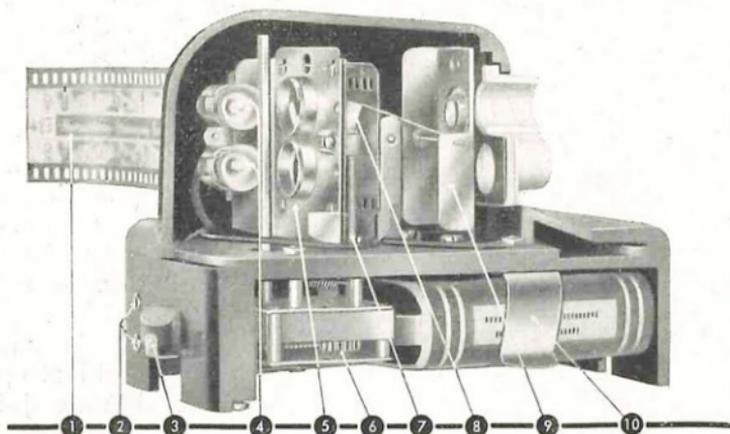


Fig. 7

1. Película DUX
2. Enchufe de caja para Trafo 56
3. Palanca interruptora
4. 2 lámparas especiales de proyección
5. Condensador doble
6. Motor de cuerda
7. Arbol flexible con rodillo de goma para el transporte
8. Amortiguador flexible
9. Objetivo doble
10. Chapa de retención para trafo o batería

## Cambiar una lámpara de proyección

¡Emplear únicamente lámparas originales DUX!

Aflójese el tornillo de la recubierta blanca del objetivo y levántese la capota. Corre y gira la nueva lámpara en su boquilla tanto tiempo como se requiera hasta que en la pantalla aparezca una extensión rectangular bien alumbrada. Mientras ejecute Vd. esto, cubra la segunda lámpara.

¡Conservese siempre el cine DUX en una habitación seca!