



1. Product Name

Space Projector

2. Product Code

17460

3. Colour

Silver

4. Brief Description

A slim line projector to suit smaller sensory areas, including the home.

5. Contents

- 1 x Space projector
- 1 x liquid wheel

6. Snoezelen® Stimulations

- Sight

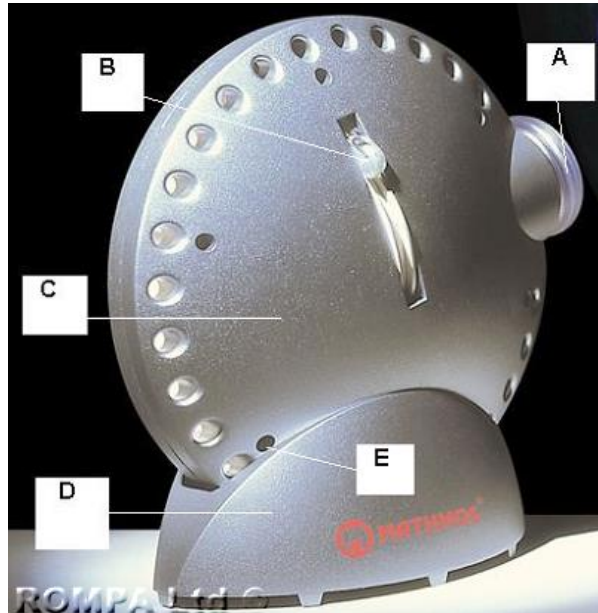
7. Best Use

Use indoors as a stand-alone product in a darkened environment for a maximum of 6 hours at once.

8. Compatible ROMPA® Products

17461 set of four space projector wheels.

9. Starting Up



- Place the Space Projector indoors on a flat, stable surface.
- It is recommended that the Space Projector be placed out of reach (e.g. on a high shelf).
- Place the Oil Wheel supplied in the slot in the side of the projector (**B**). A slight 'click' will be heard once the Oil Wheel is correctly in place (a Wheel Rotator is not required.)
- Adjust the angle to required position by turning the circular part of the projector (**C**) in the base (**D**).
- Connect the transformer to the projector, plug in and switch on.
- Turn the focusing lens (**A**) - the protrusion on the rim of the circular part of the projector - to adjust the focus.

10. Detailed Description

This slim line projector is especially suitable for a child's bedroom. Can be used for up to six hours at a time. Includes one easy to change Space Liquid Wheel. Ideal for modest budgets. A set of four different coloured wheels available. Silver coloured and latex free.

The Space Projector has a fraction of the power of the LED Projectors. The Space Projector has 20W of power as compared to 40W. Therefore the projected effect will be much less dramatic than that of the LED Projectors.

Additional Oil Wheels are available from ROMPA (quote 17461 upon ordering). Do not use any other accessories. The ROMPA® Projector accessories such as Effect Wheels, Create Your Own Effect Wheels, Wheel Rotators etc are not compatible with this product.

The Space Projector is perfect for smaller rooms (e.g. bedrooms) and smaller budgets and for those wanting abstract projections rather than the more complex ROMPA® Effect Wheels

11. Safety

- For indoor use only.
- Use for a maximum of six hours at one time.
- The Space Projector and Oil Wheel become very warm with use.
- Unplug after use and allow to cool completely before handling.
- Keep the transformer on its feet, free of obstructions (on all sides) and well-ventilated.
- Do not place on thick carpet.
- Do not leave the Oil Wheel exposed to direct sunlight.
- Handle the Oil wheel with care – this is made of glass - only touch the rim and do not shake.
- The use of this product must be supervised at all times.
- This product is not a toy and should never be treated as a toy.
- Do not point the Projector into someone's face/look directly into the lens
- Do not touch the front of the lens with your fingers.

12. Technical Specification

The Space Projector is a Class III Luminaire and has passed all relevant safety standards including:

- EN 60598
- EN 60065
- Electricity Directive 73/23/EEC (Low Voltage Directive)

Input: 240/110V
Output: 12V
Dimensions: 25cm

The Oil Wheels are 10cm diameter and 9mm thick
As the oil in the Oil Wheel becomes warm, the effect projected will change.

13. Installation

When deciding where to place your Space Projector consider the following:

- Experiment to find the best effect, bearing in mind the measurements given below:

Distance Space Projector to Wall	Diameter of projection
75cm	40cm
100cm	55cm
150cm	65cm
200cm	110cm

- The greater the distance the larger and better the effect
- The darker the room and the paler the wall/ceiling the better the effect
- The Space Projector should be high enough so nobody looks directly into it
- Keep the area between the Space Projector and the wall free of obstructions to avoid silhouettes!
- The distance from the plug to the ON/OFF button on the cable is approximately 225cm
- The distance from the transformer to the Space Projector is approximately 175cm
- The transformer and projector need plenty of air to circulate round them – the projector will become warm with use – don't place near anything flammable
- You may wish to use the ON/OFF button frequently
- The effect is easiest to see on a white or pale-coloured wall/ceiling.
- The brightness and size of the projection depend on the amount of light in the room (the darker the room the better the projection) and the distance from the wall.

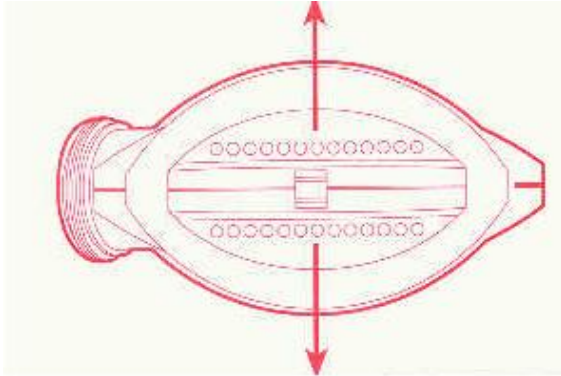
14. Care and Maintenance

Cleaning:

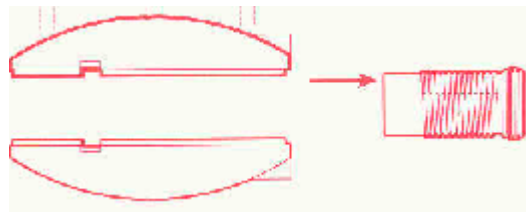
- Unplug and allow to cool.
- Use a clean, lightly damp cloth to clean the outside of the Space Projector.
- Clean the lens with a lens cloth.

Bulb Replacement:

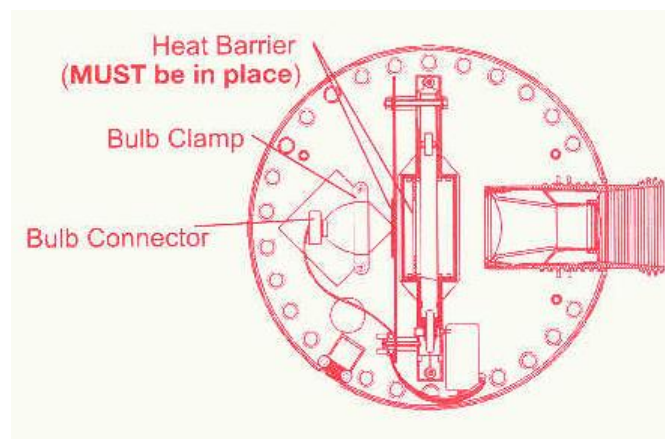
- If bulb fails (and fuse is still working), replace the bulb.
- Unplug the Space Projector and allow it to cool completely.
- Remove the Oil Wheel (in case it should fall out the slot when the Projector is being handled).



- You will need to detach the circular part of the Projector (**C**) from the base (**D**). To do this, hold the cooled Space Projector upside down, centre the clips and release them by gently pulling the base apart.
- Do not try to squeeze the clips together. Holding the now detached circular part of the Projector (**C**), remove the six screws (**E**) around the edge of the projector. Separate the two halves of the circular part (**C**) and remove the focusing lens (**A**).



- Pull off the bulb connector and unscrew the 2 bulb clamp screws. Replace the bulb and then the bulb clamp screws, taking care not to over-tighten.
- You will require a 50watt 240V GU10 Halogen bulb. Only use bulbs of this specification. These are standard bulbs which can be found in any hardware shop.
- Re-join the two halves, carefully aligning the six screw holes (**E**). Screw in the focusing lens (**A**). Clip the circular part back into the base.



15. Troubleshooting

- Do not mix up the bulb clamp screws with the six screws around the edge of the projector – the bulb clamp screws are shorter.
- Do not handle the bulb with bare hands as this can reduce bulb life.

Further copies of these instructions can be downloaded at www.rompa.com

We hope you find our instructions invaluable. If you have any suggestions for improving them further your comments will be greatly received – please contact us at producthelp@rompa.com



1. Produit

Projecteur Spatial

2. Code

17460

3. Couleur

Argent

4. Brève Description

Un projecteur compact pour espace sensoriel de petite superficie. Incluant une roue liquide facilement changeable.

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 Snoezelen®

- Vue

7. Usage

Pour l'usage dans l'obscurité

8. Produits Compatibles de ROMPA®

17461 – Set de Quatre Roues Liquides

9. Fonctionnement

Prière de voir les images dans les notices en anglais

- Mettez le Projecteur sur une surface plate et stable, hors de la portée
- Mettez la roue dans le Projecteur
- Connectez le transformateur et branchez.

10. Description

Un projecteur compact pour espace sensoriel de petite superficie. Incluant une roue liquide facilement changeable. Pour petits budgets. Couleur argent. Un set de quatre roues aux couleurs différentes est disponible.

IMPORTANT: Le Projecteur Spatial n'a qu'un tout petit peu de la puissance des autres projecteurs disponibles chez ROMPA, comme le Projecteur LED. Le Projecteur Spatial a 20W de puissance – le Projecteur LED a 40W. Par conséquent, l'effet du Projecteur Spatial est moins intensif que celui du Projecteur LED. On peut acheter les roues à l'huile additionnelles (17461) chez ROMPA®. N'utilisez que ces roues – les accessoires des Projecteurs LED ne conviennent au Projecteur Spatial. Le Projecteur Spatial convient aux petites pièces (ex. Les chambres) et aux budgets plus modestes.

11. Sûreté

- Il faut toujours surveiller l'usage de ce produit.
- Pour l'usage à l'intérieur seulement.
- Ce produit n'est pas un jouet – ne pas l'utiliser comme un jouet.
- Le projecteur se chauffe pendant l'usage.
- Ne pas regarder directement dans l'objectif.
- Ne pas secouer la roue.
- Ne pas laisser la roue exposée à la lumière du soleil.
- Prenez soin en touchant la roue parce qu'elle est en verre - ne touchez que le bord en plastique.

12. Caractéristiques Techniques

Ce projecteur est un produit électrique de classe III et conforme aux toutes normes de sécurité pertinentes.

- EN 60598
- EN 60065
- 73/23/EEC (Directive Basse Tension)

Alimentation: 240/110V

Sortie: 12V

Dimensions: 25cm

La roue est 10cm de diamètre et 9mm d'épaisseur. Dès que l'huile se chauffe, l'effet change.

13. Installation

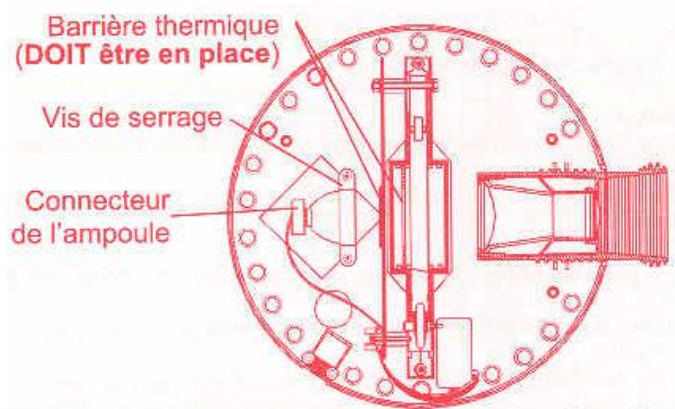
1. Mettez le Projecteur à l'intérieur sur une surface plane et stable. Nous recommandons que vous installiez ce produit à l'écart – sur un rayon par exemple.
2. Mettez la roue à l'huile dans la fente dans le côté du projecteur (B). On entendra un 'déclat' en l'insérant. On ne nécessite pas une roue rotative pour ces roues à l'huile.
3. Connectez le transformateur, branchez et allumez. Ne pas ni renverser ni bloquer le transformateur. Ne pas mettre le transformateur sur de la moquette épaisse.
4. Pour ajuster l'angle du projecteur, tournez la partie circulaire du projecteur (C) dans la base (D). L'effet est meilleure dans une espace aux murs/plafonds blancs, sans lumières. La luminosité et la taille de l'effet dépendent aussi la distance au mur. Mettez le projecteur au point en tournant l'objectif (A).
5. Ne pas utiliser ce produit pendant plus de six heures d'affilée. Avant de toucher le projecteur, il faut le débrancher et le laisser refroidir.

14. Soin et Entretien

Nettoyage

Débranchez et laissez refroidir le projecteur. Servez-vous d'un chiffon légèrement humecté pour nettoyer l'extérieur du projecteur. Nettoyez l'objectif en vous servant d'un chiffon à objectif. Ne pas toucher le devant de l'objectif.

Pour changer l'ampoule: Si l'ampoule ne s'allume pas (et le fusible fonctionne toujours), remplacez l'ampoule. Débranchez le projecteur et le laissez refroidir complètement). Enlevez la roue à l'huile. Détachez la partie circulaire (C) de la base (D) du projecteur: tenez le projecteur renversé, et placez les clips au centre. Détachez-les en écartant doucement la fente de la base. Ne pas forcer les clips. Tenant la partie circulaire du projecteur (C), enlevez les six vis (E) autour du bord du projecteur. Séparez les deux moitiés du partie circulaire (C) et détachez l'objectif (A). Tirez le connecteur de l'ampoule et dévissez les deux vis de serrage. Changez l'ampoule en vous servant d'une ampoule 50watt 240V GU10. Ces ampoules sont disponibles chez tout bricoleur.



Resserrez les vis de serrage, en veillant à ne pas trop serrer. Poussez doucement le connecteur sur les plots de l'ampoule, et puis reconnectez les deux moitiés, en alignant les six vis (E). Fixez à nouveau l'objectif. Reconnectez la partie circulaire (C) et la base (D). Ne pas mélanger les vis de serrage de l'ampoule et les vis de fixation de la caisse circulaire (les vis de serrage de l'ampoule sont plus courtes).

15. En cas de problèmes

- Ne pas confondre les vis qui tiennent l'ampoule avec les six vis qui se trouvent au bord du projecteur – les vis qui tiennent l'ampoule sont plus courtes.
- Ne pas manier l'ampoule aux mains nues – sinon on risque réduire la durée de l'ampoule.



1. Nome do Produto

Projector Espacial

2. Código do Produto

17460

3. Cor

Prata

4. Descrição Breve

Um projector elegante para se adaptar a áreas sensoriais mais pequenas, incluindo o lar.

5. Conteúdo

- 1 x Projector espacial
- 1 x Adaptador
- 1 x Disco de cores (no seu próprio envelope)

6. Estimulação Snoezelen[®]

- Visão

7. Melhor Utilização

Utilize em ambientes escuros.

8. Compatibilidade com Produtos ROMPA®

17461 - Conjunto de quatro Discos de Efeitos Espaciais

9. Começar

- Coloque o projector por cima numa superfície plana.
- Retire o disco de cores da embalagem e coloque-o na fenda do projector espacial, prevista para esse efeito.
- Ligue o transformador ao projector espacial, ligue à corrente.

10. Descrição Detalhada

Um projector elegante para se adaptar a áreas sensoriais mais pequenas, incluindo o lar. Contém um disco de efeitos espaciais, fácil de mudar. Ideal para orçamentos baixos. Disponível num conjunto de quatro discos coloridos diferentes. Prata.

IMPORTANTE

O Projector Espacial tem muito menos potência que outros projectores da ROMPA®, tal como o Projector LED. O projector tem 20 W de potência que não se comparam com os 40W de outros. Portanto, o efeito projectado será muito menos espectacular do que o de outros projectores da ROMPA®. Discos de cores adicionais estão disponíveis na ROMPA® (17461). Não use nenhum outro acessório. Os acessórios para projectores da ROMPA®, tais como Discos de Efeitos, Crie os Seus Próprios Discos de Efeitos, Dispositivos Rotativos para Discos, Cassetes, etc., não são compatíveis com este produto.

O Projector Espacial é perfeito para compartimentos pequenos (ex.: quartos) e para pessoas que disponham de verbas mais baixas e ainda para aqueles que preferem as projecções abstractas aos bastante complexos Discos de Efeitos da ROMPA®.

11. Segurança

- Supervisione a utilização deste produto.
- Instale fora do alcance dos clientes.
- Quando o disco de cores aquecer, o efeito projectado irá mudar. É normal que o disco de cores fique muito quente.
- Não abane o disco. Não o deixe exposto ao sol.
- Manuseie com cuidado – este é de vidro. Toque apenas no aro do disco de cores.
- Só usar no interior.
- Este artigo só deverá ser utilizado sob vigilância.
- O projector espacial não é um brinquedo e nunca deverá ser utilizado como um brinquedo.
- É normal que o disco de cores aqueça bastante com a utilização.

- Não olhe directamente para a lente e não aponte o projector directamente para os olhos das pessoas.

12. Especificações Técnicas

Tamanho: 25 C, 24 cm A.

O projector espacial é um aparelho eléctrico da classe III e corresponde às normas de segurança existentes para esta classe – estas incluem a EN60598, EN 60065 e a Directiva para Electricidade 73/23/EEC (Directiva para Baixa Voltagem)

Entrada: 240/110 V

Saída: 12 V

Medidas: 25 cm

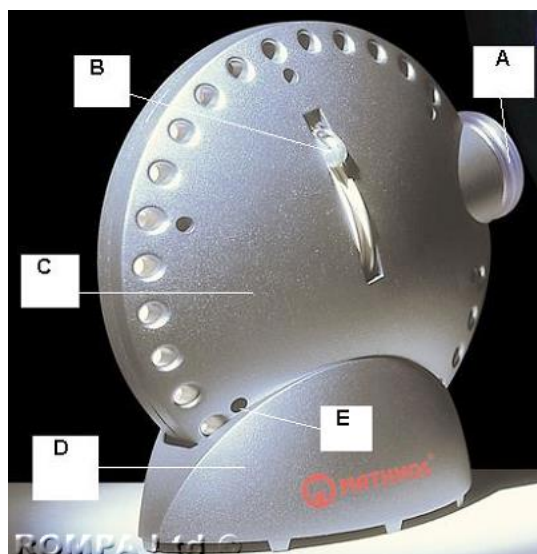
DISCO DE CORES (17461)

O Disco de cores (17461) tem 10 cm de diâmetro e 9 mm de espessura de vidro – cuidado, pode partir!

13. Instalação

ANTES DE UTILIZAÇÃO

1. Utilizar somente no interior. Coloque o projector por cima duma superfície plana. Recomenda-se que o projector seja colocado num local fora de alcance (ex: numa prateleira alta).
2. Retire o disco de cores da embalagem e coloque-o na fenda do projector espacial, prevista para esse efeito **(B)**. Empurre o disco de cores para o meio até que esse encaixe e fique colocado no meio do projector. Não é necessário um Dispositivo Rotativo para Discos.
3. Ligue o transformador ao projector espacial, ligue à corrente. Não bloqueie as aberturas de ventilação no adaptador. Não coloque o projector espacial por cima de tapetes, e não bloqueie o espaço destinado para a ventilação, no pé do projector. Coloque o adaptador com os pés para baixo.



SUGESTÕES

Quando decidir onde colocar o Projector Espacial tenha em atenção o seguinte:

- Tente encontrar o melhor efeito, tendo em atenção as medidas indicadas em baixo:

<i>Distância do Projector à parede</i>	<i>Diâmetro de projecção</i>
75cm	40cm
100cm	55cm
150cm	65cm
200cm	110cm

- Quanto maior for a distância maior e melhor será o efeito
- Quanto mais escuro for o espaço e menos brilhante for a parede/tecto melhor será o efeito
- O Projector Espacial deve ter uma altura suficiente para que ninguém olhe directamente para ele
- Mantenha o espaço entre o Projector Espacial e a parede livre de obstáculos para evitar quaisquer silhuetas!
- A distância do cabo desde a ficha até ao botão ON/OFF é de aproximadamente 225cm
- A distância desde o transformador até ao Projector Espacial é de aproximadamente 175cm
- O transformador e projector necessitam de um grande espaço para circulação de ar à volta deles – o projector irá aquecer com a utilização – não o coloque num lugar próximo de qualquer coisa inflamável
- Poderá usar o botão ON/OFF frequentemente

UTILIZAÇÃO

Para ajustar o ângulo do projector, vire a parte circular do projector espacial (**C**) para uma parede ou tecto na base (**D**).

Irá conseguir um efeito óptico mais fácil de visionar se o virar para uma superfície branca.

O tamanho e a claridade da imagem projectada depende da luz que existe na sala (quanto maior for a escuridão melhor será a projecção) e da distância entre projector e parede.

Para obter um bom efeito, deverá rodar a objectiva (**A**) para o lado direito ou esquerdo. Não deixe o projector espacial ligado durante um tempo superior a 6 horas.

Desligue após utilização e deixe que este arrefeça completamente antes de voltar a utilizar.

Quando o projector espacial não for utilizado durante muito tempo, deverá retirar o adaptador.

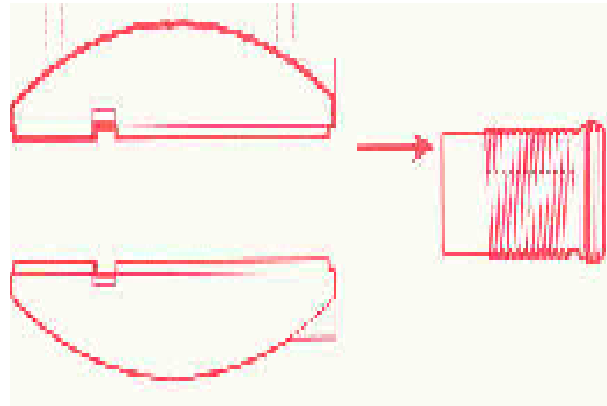
14. Cuidado e Manutenção

Limpeza:

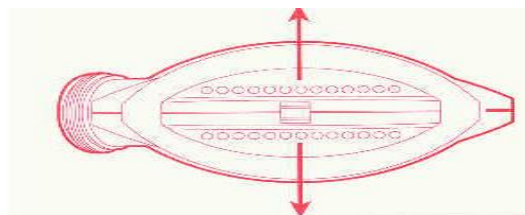
Desligue o projector espacial e deixe-o arrefecer, antes de começar com a limpeza do projector. Utilize um pano húmido para limpar o exterior do projector espacial. Utilize um pano anti-estático para limpar a objectiva. Certifique-se de que não toca com os dedos na lente.

Como mudar a lâmpada:

Se a lâmpada não iluminar, verifique primeiro se o projector espacial está bem ligado à corrente. Se a lâmpada continuar a não funcionar, existe a hipótese de a lâmpada estar avariada; neste caso terá que substituí-la. Desligue o projector espacial e deixe arrefecer-lo completamente antes de substituir a lâmpada. Retire o disco de cores (em caso deste poder cair da ranhura quando o projector estiver a ser manuseado).



Terá que destacar a parte circular do projector (**C**) da base (**D**). Para o fazer terá que pegar no projector com o lado superior virado para cima. Desloque o pé do suporte de maneira a que as molas se encontrem no meio e liberte-as, puxando suavemente a base. Não tente apertar as molas em simultâneo. Segurando agora a parte circular do projector destacada (**C**), retire os seis parafusos (**E**) que estão na orla do projector. Separe as duas metades da parte circular (**C**) e retire a objectiva (**A**).

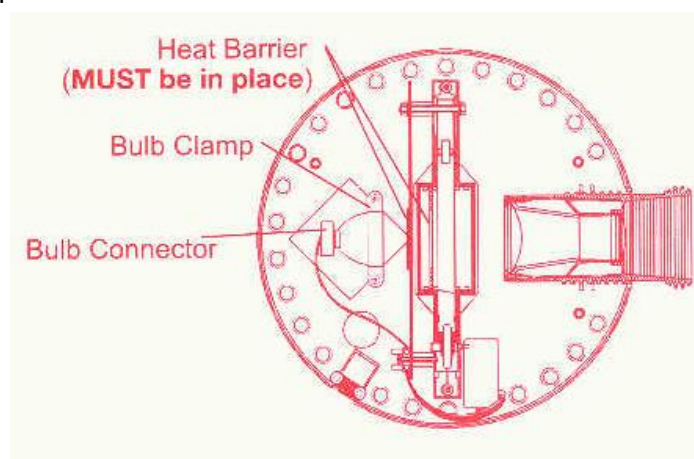


Puxe para fora o conector da lâmpada e desaparafuse os dois parafusos da lâmpada. Substitua a lâmpada e volte a enroscar os parafusos, tendo o cuidado de não os apertar demasiado. Não manije a lâmpada sem umas luvas nas mãos pois isso pode reduzir a duração da mesma.

Necessita de uma lâmpada de 20W 12V 10º Dicroica de 35 mm. Use apenas lâmpadas com esta característica. Estas são lâmpadas standard que podem ser encontradas em qualquer loja de ferragens.

Volte a juntar as duas metades, alinhando cuidadosamente os seis orifícios dos parafusos (**E**). Encaixe a objectiva (**A**). Fixe a parte circular novamente na base.

Não misture os parafusos da lâmpada com os seis parafusos à volta do projector – os parafusos da lâmpada são mais curtos.



15. Resolução de Problemas

N/A



SPACE PROJEKTOR 17460

INHALT

1 x Space Projektor 1 x Adapter 1 x Farbrad

AUFBAUANLEITUNG: Nur drinnen benutzen. Stellen Sie diesen auf eine ebene Oberfläche. Nehmen Sie Farbrad aus der Verpackung und stecken Sie dieses in das dafür vorgesehene Farbrad-Fach (B). Schieben Sie das Farbrad soweit in die Mitte bis es einrastet und es mittig im Projektor sitzt. Schließen Sie den ‚Space Projektor‘ an das Stromnetz an. Blockieren Sie nicht die Ventilationsschlitze im Adapter. Nicht auf Teppiche aufstellen oder den für die Ventilation vorgesehenen Raum im Standfuß blockieren. Adapter mit Füßen nach unten aufstellen.

INBETRIEBNAHME: Richten Sie den Projektor auf eine Wand oder Decke. Einen optimalen Effekt Sie auf einer weißen Oberfläche. Die Helligkeit und Grösse des projizierten Bildes hängt vom Licht im Raum und dem Abstand des Projektors zu der Wand ab. Drehen Sie das Objektiv (A) zur Scharfeinstellung nach links oder rechts um einen optimalen Effekt zu erzielen. Nicht mehr als 6 Stunden hintereinander eingeschaltet lassen. Adapter ausstecken, wenn er nicht in ständigem Betrieb ist.

FARBRAD (17461): 10cm ø, 9mm, glas – zerbrechlich. Wenn sich das farbrad erhitzt, ändern sich die farbeffekte. Es ist normal, daß das Farbenrad sehr heiss wird. Das farbrad nicht schütteln. Das Farbrad nicht dem sonnenlicht aussetzen.

SICHERHEITSHINWEISE: Nur drinnen benutzen. Dieses Produkt sollte nur unter Aufsicht benutzt werden. Der Space Projektor ist nicht für den Gebrauch von Kindern geeignet. Es ist normal, daß das Farbenrad sehr heiss wird. Nicht direkt in die Linse schauen.

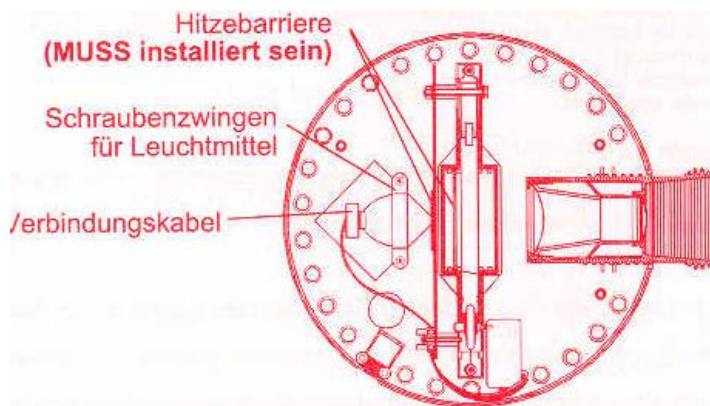
SPEZIFIKATIONEN: Der Space Projektor ist ein elektrisches Gerät der Klasse III und entspricht den dafür relevanten Sicherheitsbestimmungen. Eingang: 240/110V, Ausgang: 12V. Maße: 25cm

INSTANDHALTUNG/WARTUNG

Reinigung: Schalten Sie den Projektor ab und lassen ihn abkühlen, bevor Sie mit der Reinigung beginnen. Verwenden Sie ein feuchtes Tuch um das Projektor Gehäuse zu reinigen. Verwenden Sie ein antistatisches Tuch um das Objektiv zu säubern. Achten Sie darauf, keine Fingerabdrücke auf der Linse zu hinterlassen.

Wie man das Leuchtmittel auswechselt: Sollte das Leuchtmittel nicht leuchten, überprüfen Sie erst, ob der Space Projektor richtig an das Stromnetz angeschlossen wurde. Wenn das Leuchtmittel noch nicht ordnungsgemäß funktioniert, dann besteht die Möglichkeit, daß das Leuchtmittel defekt ist und Sie dieses auswechseln müssen. Schalten Sie den Projektor ab und lassen ihn abkühlen bevor Sie das Leuchtmittel auswechseln. Nehmen Sie das Farbrad und den Diarahmen aus dem Projektor. Halten Sie den Projektor mit der Oberseite nach unten, so daß der Standfuß nach oben gerichtet ist. Schieben Sie den Standfuß so, daß die Klemmen sich in der Mitte befinden. Dann entfernen Sie den Standfuß (**D**) vom Projektor, indem Sie die beiden Seitenflügel an der Innenseite des Standfusses (**D**) auseinanderziehen. Versuchen Sie nicht die Klemmen zusammenzudrücken. Legen Sie den Projektor auf eine weiche Unterlage, so daß die Schrauben (**E**) nach oben zeigen. Entfernen Sie die 6 Schrauben (**E**). Nehmen Sie den Deckel ab und entfernen Sie das Objektiv (**A**). Ziehen Sie das Verbindungskabel aus dem Leuchtmittel und lösen Sie die 2 Schraubzwingen.

Ersetzen Sie das Leuchtmittel und schrauben Sie die Schraubzwingen wieder fest. Nicht zu fest anbringen! Stecken Sie das Verbindungskabel wieder in das Leuchtmittel. Schrauben



Sie die 6 Schrauben (**E**) wieder am Deckel an. Schrauben nicht zu fest anbringen. Schrauben Sie das Objektiv (**A**) wieder ein. Klemmen Sie den Projektor wieder in den Standfuß (**D**). Verwechseln Sie nicht die Schrauben für die Schraubzwingen vom Leuchtmittel mit den Deckelschrauben (die Deckelschrauben sind länger).