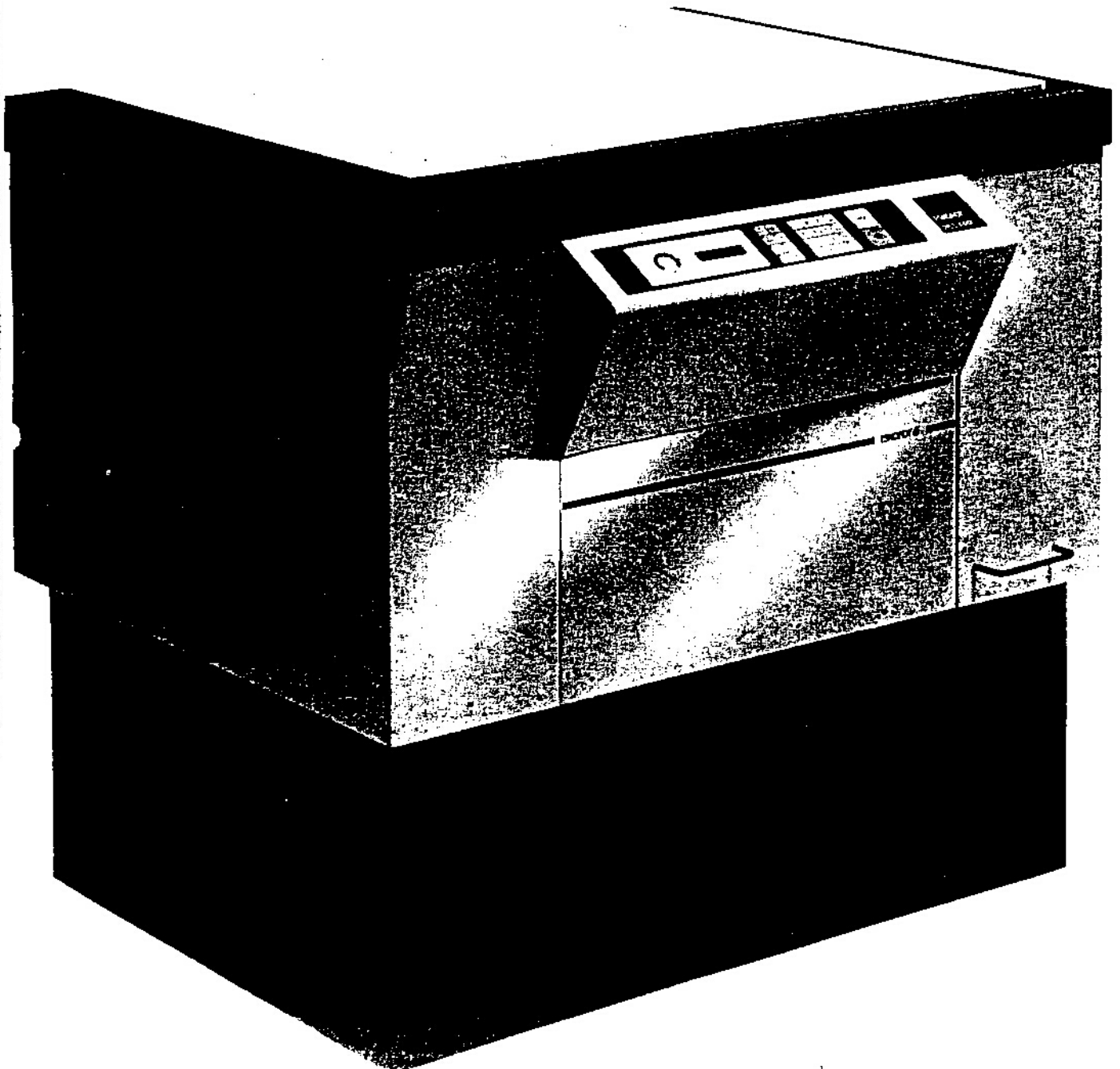


HANDLEIDING

EF 5 - EF 6



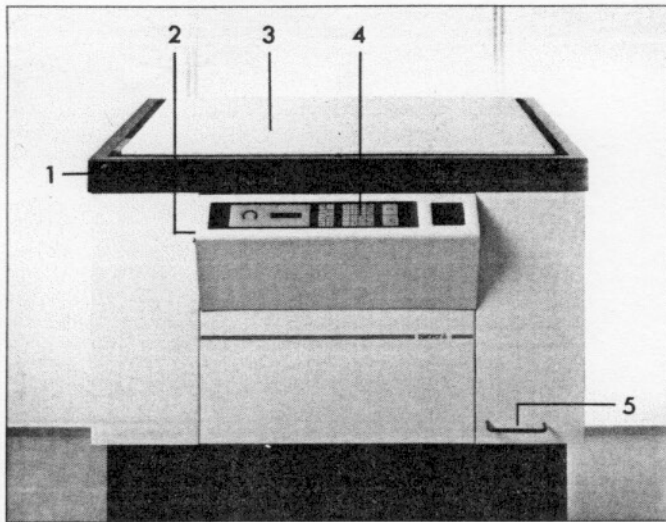


Fig. 1

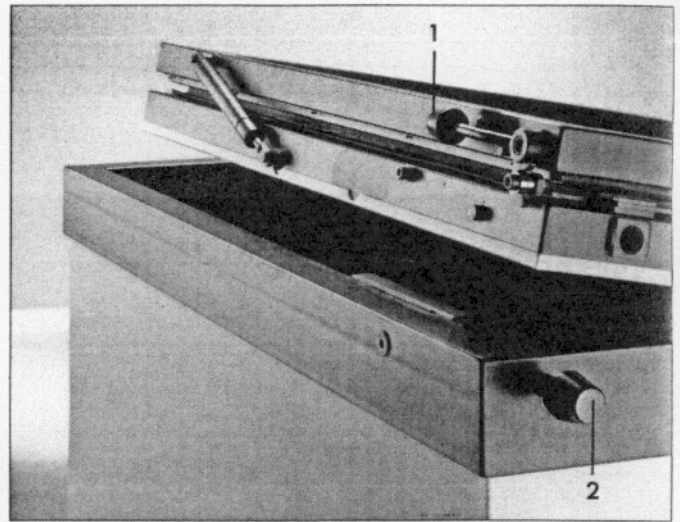


Fig. 2

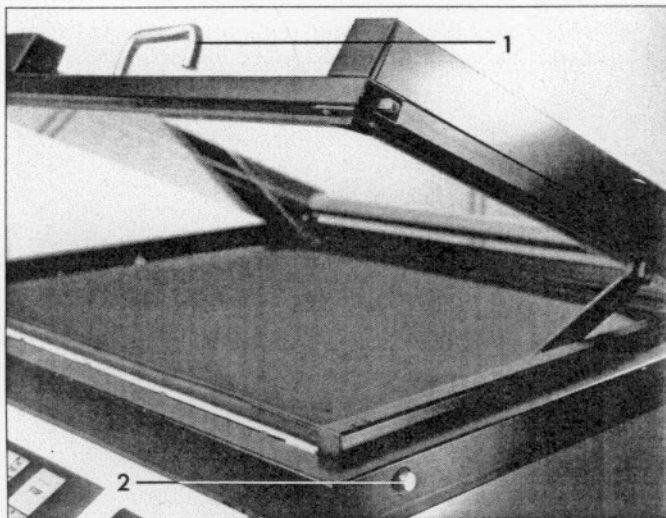


Fig. 3

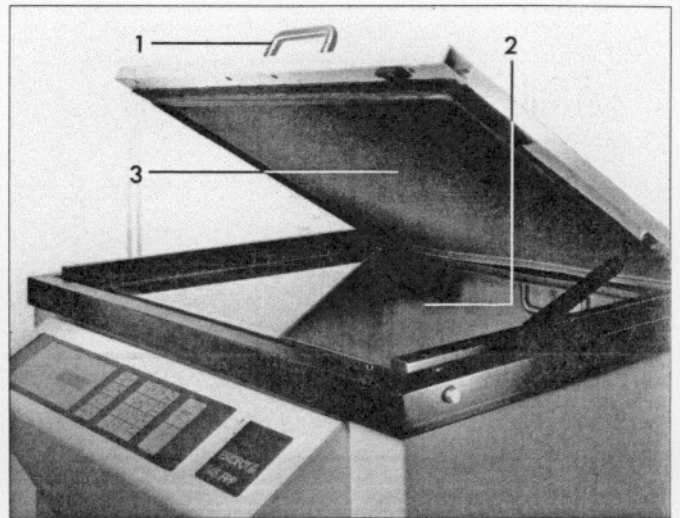


Fig. 4

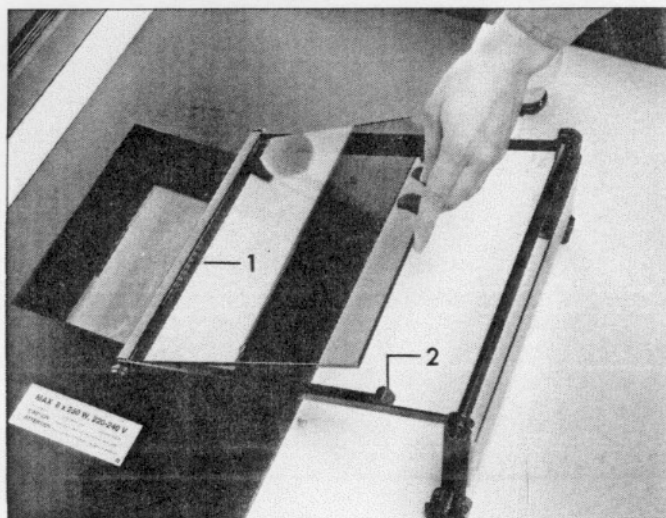


Fig. 5



Fig. 6

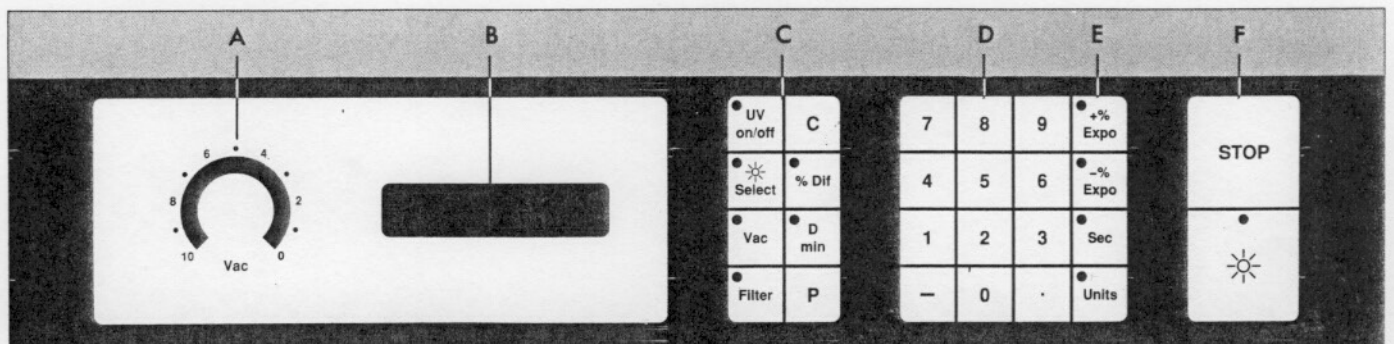


Fig. 7

INLEIDING

Beide kontaktkasten komen tegemoet aan de strengste eisen, die op dit moment aan het ontwikkelen op film, folie en papierdruksystemen zowel ook aan het Reflex-kopiëren van voorgebouwde originelen op drukklaar offsetfolie ("diffusie transfer systeem") worden gesteld. Beide apparaten worden met twee lichtbronnen geleverd.

1. UV-metaalhalogeenlamp met speciale reflektor die ontworpen is voor een optimale lichtdistributie. Het systeem heeft twee mogelijkheden, 250 of 800 W (te programmeren).

2. Diffusie verlichting om o.a. gemonteerde originelen te kopiëren. Elk model beschikt standaard over een programmeerbare strooifolie-inrichting en 40 programma's, die automatisch elke gewenste belichting kiezen. Als optie is er een puntlicht bij de machine te leveren voor de belichting van contact- en/of fotofilms en andere donkere kamer materialen.

Ook zijn er verschillende filters voor speciale films bij de machine te leveren. Verdere mogelijkheden kunt u bij uw dealer opvragen.

AFBEELDINGEN

Fig. 1 De machine

- 1.1 Knop om kantelraam te ontgrendelen.
- 1.2 Aan/uit knop
- 1.3 Kantelraam (getoond in belichtings-positie)
- 1.4 Bedieningspaneel
- 1.5 Handel voor filter

Fig. 2 Deksel en afstelsysteem (type 2)

2.1 Handel voor openen van het frame, optillen om te openen, indrukken om te sluiten.

LET OP: Vergeet niet om het frame weer te sluiten en vast te zetten; het moet vast zitten voor de belichting gestart wordt.

2.2 Knop om het kantelraam los te maken. Draai met de klok mee om los te maken voordat het kantelraam wordt gedraaid.

Figuren 3 en 4 Deksel en afstelsysteem (type 1)

Dit type machine heeft een glasplaat die op twee verschillende manieren gebruikt kan worden.

Licht-gevoelig materiaal kan onder of bovenop de originele film worden gelegd.

In het eerste geval (fig. 3) wordt het licht-gevoelige materiaal op een rubbermat gelegd en het origineel wordt bovenop het lichtgevoelige materiaal geplaatst. Het frame wordt gesloten en de machine wordt in belichtingsstand gekanteld.

In het tweede geval (fig. 4) wordt het origineel direct op de glasplaat geplaatst. Het deksel met de rubbermat wordt gesloten. Het frame wordt niet gedraaid voor de belichting start.

INHOUDSOPGAVE

Pagina

Inleiding.....	2
Afbeeldingen.....	3 / 4
Opstarten.....	5
Programmeren.....	6 / 7 / 8
Tijdelijke veranderingen in een programma.....	9
Programmeren van het strooifolie.....	10
Foutcodes.....	11
Technische specificaties.....	12

Definities

Type 1 = EF 5 => 245 FPP
Type 2 = EF 6 => 263 FPP

Fig. 3

3.1 Handel om het frame vast te zetten.

3.2 Knop om het kantelraam los te maken. (Indrukken)

Fig. 4

4.1 Handel om het frame vast te zetten.

4.2 Glasplaat (onderste) zie voorgaande uitleg.

4.3 Rubbermat (bovenste) zie voorgaande uitleg.

LET OP: Als het frame in deze positie wordt gebruikt hoeft het niet gedraaid te worden. Het staat al in de belichtingsstand.

Fig. 5 filterhouder

5.1 Rail met springveertjes

5.2 Afsluitklemmen

Het installeren van een filter: Duw het filter naar beneden in de rail (1) laat het glas zakken tot onder de klem (2).

Fig. 6 Diffusie folie

6.1 Wordt hier getoond in half-stand, klaar voor het maken van een testbelichting om de juiste factor van het diffusie folie vast te stellen = de hoeveelheid licht die geabsorbeerd wordt door het diffusie folie. Zie hiervoor ook "programmeren van diffusie folie"

Fig. 7 bedieningspaneel

A: Vacuüm indicator

B: Display

C: Functie toetsenbord

D: Numeriek toetsenbord

E: Knoppen voor tijdelijke + of - veranderingen van de standaard belichtingstijd.

F: start- en stopknop voor automatische belichtingscyclus.

OPSTARTEN

- * Zet de machine aan (on/off knop).
Het display laat het programma no. 1 en 000, of een eerder ingebrachte belichtingstijd zien.
- * Door het indrukken van de functietoetsen laat het display de ingebrachte waardes zien voor het geselecteerde programma (1 - 40).
- * Het wisselen naar een ander programma gebeurt door het programma no. in te toetsen en te bevestigen met *P*.

LET OP:

De metaal-halogeen (UV) lamp ontbrandt automatisch, als een programma wordt geselecteerd waarin deze lichtbron is geprogrammeerd.

Als het UV-licht de lichtbron is die het meest wordt gebruikt adviseren wij om deze in programma no. 1 te programmeren. De lamp ontbrandt automatisch als de machine wordt aangezet.

Het UV-licht aan en uit schakelen, kan ook handmatig gebeuren door indrukken van de functie toets
***UV on/off*.**

De opwarmtijd voor de UV lamp is ongeveer 0,5 tot 5 minuten.

PROGRAMMEREN VAN DE EF5 en EF6 KONTAKTKASTEN

- * Het programmeren, of een programma corrigeren, doet men door ***-***, ***P*** in te toetsen. Het programma is nu geopend. Een knipperende punt in de display geeft aan dan men in "programmeer" stand is.
 - * Om uit "programmeerstand" te komen, dus het programma te sluiten, opnieuw ***-***, ***P*** intoetsen.
 - * Na het intoetsen van ***-***, ***P*** laat het display nu zien en het programmnummer dat al geprogrammeerd is.
 - * Is dit het programmanummer dat men wil, bevestig dan met ***P*** of toets het gewenste programmanummer in (1 - 40) en bevestig met ***P***.
 - * De display laat zien **XX X.XX** = geselecteerd programmanummer, en **0.00** of de al eerder geprogrammeerde belichtingstijd.
 - * Functies of veranderingen met getal-waardes kunnen nu worden ingebracht. Als eerste, druk de functietoets in en geef dan de corresponderende waarde en bevestig met ***P***.
 - * Waardes die per vergissing worden ingegeven, worden gewist door de ***C*** toets in te toetsen, voordat men met ***P*** bevestigt.
 - * De volgende functietoetsen (Fig. 7c) worden gebruikt voor programmering of voor het maken van veranderingen in een bestaand programma.
 - * Onthoudt dat na programmeren of veranderen van een programma altijd ***-***, ***P*** wordt ingetoetst.
- * UV on/off ***
Zet de UV lamp ON/OFF. Het rode lichtje in de toets is ter indicatie dat de UV-lamp brandt. Deze functie werkt zowel in als buiten "programmeerstand".
- * Select ***
Selectietoets voor lichtbron en lichtsterkte. Stap vooruit naar de gewenste lichtkeuze en lichtsterkte, door op de ***select*** toets te drukken, en bevestig dan met ***P***.
- De display laat in volgorde zien:
- U1.00** = UV licht volle sterkte (800W)
 - U0.50** = UV licht halve sterkte (400W)
 - d1.00** = diffusie licht
 - P-1-00** = Puntlicht volle sterkte - optie
 - P-0.50** = puntlicht halve sterkte - optie

Als men de lichtkeuze en lichtsterkte heeft gekozen, bevestig dan met *P*. Het display laat XX X.XX zien = geselecteerd programma nummer. En 0.00 of eerdere ingesteld belichtingstijd.

*** Units ***

Toets in de belichtingstijd, als UV-licht de geselecteerde lichtbron is.

Dit gebeurt door het indrukken van de toets * units *. (units = fotocel gecontroleerde belichting - 1 unit is $\pm 0,5$ sec.).

*** Sec ***

Inbrengen van de belichtingstijd in seconden kan met iedere lichtbron, behalve als UV-licht is geselecteerd, dit gebeurt met het indrukken van de toets * sec *.

LET OP: Het UV licht mag ook in seconden worden geprogrammeerd.

Na de keuze van units of sec., toets de gewenste belichtingstijd in (0,5 - 999) en bevestig met *P*.

Vac

Ingeven van de vacuümtijd kan alleen door het indrukken van de toets *Vac*.

Het display laat nu zien A1 of 0 of een al eerder geprogrammeerd voorvacuüm (1/2 vac.)

Toets in de gewenste voorvacuümtijd (0 - 500 sec) en bevestig met *P*.

Als geen voorvacuüm gewenst is, toets dan 0 in en bevestig ook met *P*.

Het display laat nu zien A2 en 0 of een al eerder geprogrammeerde vacuümtijd (1/1 vac.).

Toets in de gewenste eindvacuümtijd (0-500 sec) en bevestig met *P*.

Als geen eindvacuüm gewenst is toets dan *0* in en bevestig met *P*.

LET OP: Als 0 ingegeven is voor zowel voor- en eindvacuüm, start de belichting zonder vacuüm.

*** Filter ***

Als deze toets ingedrukt wordt laat het display F1 en 0 of 1 zien, 0 betekent dat het filter gebruikt moet worden in het programma. Toets in *0* of *1* en bevestig met *P*.

LET OP als men wisselt van 0 naar 1 of omgekeerd, hoort men een akoestisch signaal, als men bevestigt met *P*. Dit betekent dat de hendel van de filterhouder in de goede stand moet worden gezet.

C

Met deze toets kan men ingegeven waardes wissen voordat deze met de *P* toets bevestigd zijn.

% Dif

Als men deze toets indrukt, laat het display dF en 0 zien, of een eerder geprogrammeerd diffusie percentage.

20% dif betekent dat 20% van de belichtingstijd gebeurt door het strooifolie.

Toets het benodigde percentage in (0 - 100) en bevestig met *P*.

D min

Komt voor in "programmeerstand", als men onderstaande stappen volgt. De correcte belichtingstijd kan worden vastgesteld met een testbelichting. Gebruik hiervoor een transparante grijstrap, waarvan men de densiteit van iedere individuele trap weet.

Druk op de *D min* toets. Het display laat zien r. 0.75 (referentie breekpunt). Als een ander breekpunt wordt aanbevolen, geef dan deze waarde in en bevestig met *P*.

Het display laat zien C en X.XX = de gekozen breekpunt densiteit.

Plaats de film of plaatmateriaal met de transparante grijstrap onder de glasplaat. Belichting uitvoeren en ontwikkelen.

Zoek op de ontwikkelde film of plaatmateriaal de trap op de grijstrap waar het breekpunt ligt. Deze waarde moet worden ingetoetst en bevestigd met *P*.

Om uit "programmeerstand" te komen, toets in *-*, *P*.

TIJDELIJKE VERANDERINGEN IN EEN PROGRAMMA

Zonder intoetsen van "programmeerstand" (*-*, *P*) is het mogelijk om tijdelijke veranderingen in te voegen in onderstaande vermelde functies.

Hoe een tijdelijke verandering in te voegen.
Druk de functietoets in, toets de nieuwe waarde in en bevestig met *P*.
Het display knippert nu, ter indicatie dat een of meerdere veranderingen zijn ingevoegd.

**% Expo* verhogen van de belichtingstijd in percentages (0-100).

-% Expo verminderen van de belichtingstijd in percentages (0-99).

% Dif veranderingen in de belichting uitgevoerd met het strooifolie (0-100).

D min wordt gebruikt als men een origineel kopieert met meerdere lagen films. Met behulp van een densitometer meet men de densiteit in een schoon gebied waar het maximale aantal lagen films aanwezig zijn. Deze densiteitswaarde (0.00 tot 1.00) intoetsen en bevestigen met *P*, waarna de computer automatisch de korrekte belichtingstijd berekend.

Het ongedaan maken van tijdelijke veranderingen gebeurt door de functietoets (waar de waarde is ingebracht) in te drukken en te bevestigen met *P*.

LET OP: als men naar een ander programma gaat zijn alle tijdelijke veranderingen in een voorgaand programma ongedaan gemaakt.

PROGRAMMEER HET STROOIFOLIE

Om een goed belichtingspercentage met het strooifolie te verkrijgen, moet de filterfactor (F/F) eerst gevonden worden.

Om een filterfactor te vinden moet men twee testbelichtingen maken.

Selecteer een programma dat een geschikte densiteit op de grijstrap weergeeft.

Maak een belichting met 0 % Diffusion en maak een tweede belichting met 100%.

Als de twee films of platen niet gelijk zijn, moet men een nieuwe filterfactor inbrengen. Volgens onderstaande stappen.

1. Selecteer een programma met de vereiste UV intensiteit, units en vacuümtijd en bevestig met *P*.

2. Toets in code *247* en druk *--*, *P*. Het strooifolie komt nu voor de helft in (Fig. 6.1.).

3. Plaats een film/plaat onder de glasplaat, zodat één helft is bedekt met het strooifolie. Plaats nu twee gelijkwaardige grijstrappen op de film/plaat, zodat één

belicht wordt door de strooifolie en de andere recht- streeks door het UV-licht. Belicht en ontwikkel.

4. Druk *--*, *P* en het display laat ± 5 sec. zien, FF en de eerder ingebrachte filterfactor. Dan laat het display F1 zien.

5. Zoek de trap die volledig zwart is op een van de twee testkopieën. Meet de densiteit van de overeenkomende trap op de originele grijstrap. Deze waarde intoetsen en bevestigen met *P*. Het display laat nu F2 zien.

6. Zoek de trap die volledig zwart is op de andere testkopie. Meet de densiteit van de overeenkomende trap op de originele grijstrap. Deze densiteit intoetsen en bevestigen met *P*. Het display laat ± 5 sec. zien FF en de door de computer berekende filterfactor.

De computer gaat na 5 seconden automatisch uit het programma. Het display laat dan het programma no. zien waar het strooifolie is ondergebracht.

FOUTCODES

De contactkast heeft een ingebouwd, automatisch "trouble-shooting" systeem.. Deze laat een error-code in het display zien als een probleem zich voordoet tijdens de werking.

ERROR CODE

Storing en mogelijke oplossing

Er-4

Strooifolie komt niet in positie 10 sec. nadat commando is ingegeven. Druk *STOP* of zet machine uit en daarna weer aan.

Er-6

Geen pulsen van fotocel naar computer. Druk *STOP*.

Er-7

UV-lamp niet gereed binnen 5 minuten. Druk *STOP*.

Er-8

Geen belichtingstijd in geselecteerd programma. Druk *STOP* en ga naar programmerstand.

LET OP: als Er 6 verschijnt is het mogelijk om de contactkast te gebruiken in programmas die gemaakt zijn in seconden, in plaats van lichteenheden (units).

Als error-codes niet verdwijnen na bovenstaande correcties te hebben uitgevoerd, schakel dan de hulp van een service-technicus in.

TECHNISCHE SPECIFICATIES

	<u>Type 1</u>	<u>Type 2</u>
	<u>EF5</u>	<u>EF6</u>
Belichtingsmogelijkheden:	450x540 mm	630x800 mm
Aantal programma's:	40	40
Filterformaat:	250x250mm	250x250 mm
Metaalhalogeenlamp:	250/800 W	250/800 W
Diffusie licht:	1600 W	2000 W
Voltage:	200-240 V	200-240 V
Frequentie:	50/60 Hz	50/60 Hz
Wattage:	2200 W	2700 W
Breedte:	760 mm	1060 mm
Diepte:	760 mm	860 mm
Hoogte:	1110 mm	1030 mm
Gewicht:	140 kg	180 kg
Optioneel:	Puntlicht (20W) Verschillende filters	