

## ISTRUZIONI D'USO DELLA MACCHINA PER TIMBRI A POLIMERO

### 1. Dati tecnici del macchinario:

- Lampade Sylvana UV 356nm, potenza 4 pezzi x15W
- 10 tempi da impostare in memoria della macchina anche dopo spegnimento.
- Calcolo del tempo con la precisione di 1 sec.
- Ritardo dipendente dallo start morbido.
- Contatore di tempo della vita delle lampade che informa sul livello di usura.
- Blocco meccanico
- Filo per la corrente
- I vetri in optional per la produzione dei timbri.

### 2. Prepariamo il macchinario all' uso:

Dopo il trasporto, prima di essere utilizzato, l' apparecchio deve restare per 1 ora a temperatura ambiente.

**NON SI DEVE ACCENDERE IL MACCHINARIO QUANDO IL COPERCHIO E' APERTO!**

**NON SI DEVE APRIRE LA STRUTTURA DELLA MACCHINA!**

**NON SI DEVONO EFFETTUARE MODIFICHE ALL' INTERNO DEL MACCHINARIO!**

### 3. Uso del timer

Il timer dà la possibilità di impostare i 10 programmi/ tempo a disposizione da 0-99 min con l'esattezza di 1 secondo. Il tempo programmato va alla rovescia. Verso la fine del conteggio la macchina ci informa che il programma sta per finire con un allarme acustico.

Tutti i dati sono memorizzati in un memoria eeprom. Con il tasto K2 scegliamo uno dei 10 tempi e durante il lavoro questo tasto fa da pausa. Il tasto K3 serve come start e per spegnere.

Tutte le opzioni vengono visualizzate su un display lcd 2x16. Il timer possiede lo stato di memoria cioè quando durante il lavoro c'è un' interruzione di corrente quando essa torna

l'apparecchio passa nello stato di pausa e sul display viene visualizzato il tempo rimanente.

Spingendo il tasto K2 si può far ripartire il lavoro.

Il timer lavora con la corrente elettrica 230V.

Il macchinario possiede un contatore di tempo del lavoro generale che può essere cancellato dal menù come anche la durata della vita delle lampade.

La macchina avvisa quando le lampade devono essere cambiate.

Come programmare la macchina:

Premendo il tasto mod (k1) si entra nel menu d'impostazione dei tempi.

S' illuminerà il tempo 1 e le cifre dei minuti lampeggeranno, con il tasto up (K2) e down (K3) scegliere la quantità di minuti premendo il tasto mod (K1) si conferma l'impostazione e si

passa sui secondi. Premendo di nuovo il tasto mod (K1) si passa sull' impostazione del tempo successivo .Dopo aver impostato l'ultimo tempo premendo tasto mod (K1) si esce dal menù.

Per entrare sul menù di servizio bisogna tener premuto per 10 sec il tasto up (K2).

Il menù di servizio è protetto da una password (00000).

La prima posizione del menu di servizio è la scelta della lingua (polacco,tedesco,inglese).

La seconda posizione è la vita delle lampade da 0 fino a 9999 ore.

La terza posizione è il tempo di lavoro delle lampade,che si può cancellare tenendo premuto il tasto up (K2) o down(K3) per 3 secondi.

Cancellando il contattore si attiva un allarme.

La memoria del contatore va da 99999 ore a 59 min, quando si supera il tempo il contattore viene azzerato e parte dall' inizio.

La funzione seguente da la possibilità di scegliere la quantità di tempi da programmare (1-10).

Inoltre l' apparecchio da la possibilità di regolare l'illuminazione del display (0-100%).

Ultima posizione del menu da la possibilità di cambiare la password d'accesso,se non si vuole cambiare il codice basta usare il codice preimpostato.

I passaggi fra le posizioni del menu di servizio vanno effettuati con il tasto mod (K1) ,i valori vanno cambiati usando up (K2) e down (K3).

Dati tecnici.

Corrente 230V, 8°/230V AC

Tipo di display led 2x16

Colore del display rosso

Portata del timer 1sec...99min

Temperatura di lavoro 0...50°C

Dimensioni del dispositivo 127x56x40 mm

#### 4. Cambio del fusibile

Staccare la presa dalla corrente

Togliere il tappo dal fusibile

Togliere la parte del fusibile non funzionate e cambiare con una nuova.

Sistemare il tappo sul fusibile.

#### 5. Cambio delle lampade.

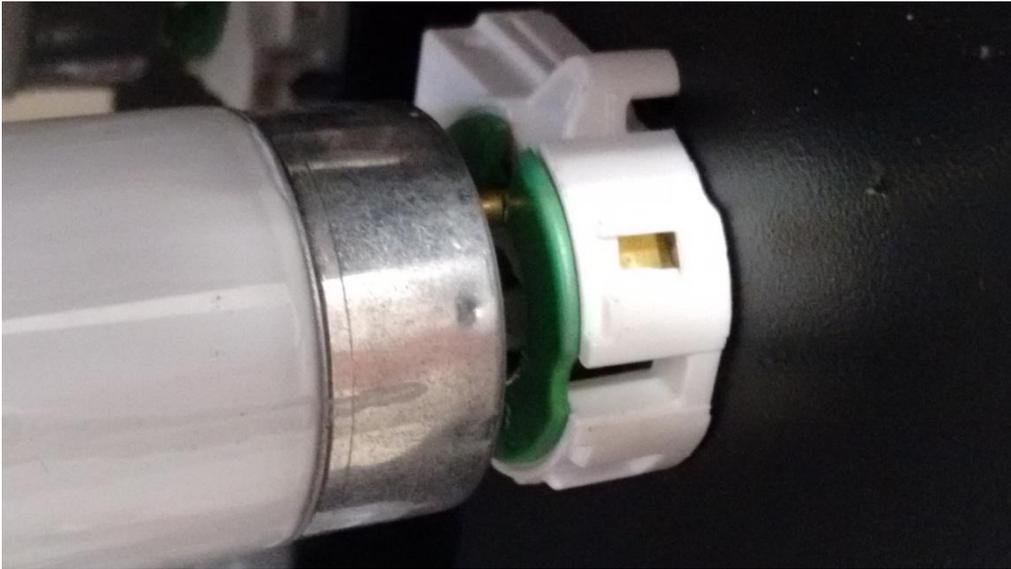
Prima di cambiare le lampade scollegare la macchina dalla corrente.

Per un uso corretto della macchina è consigliabile usare le lampade della nostra azienda.

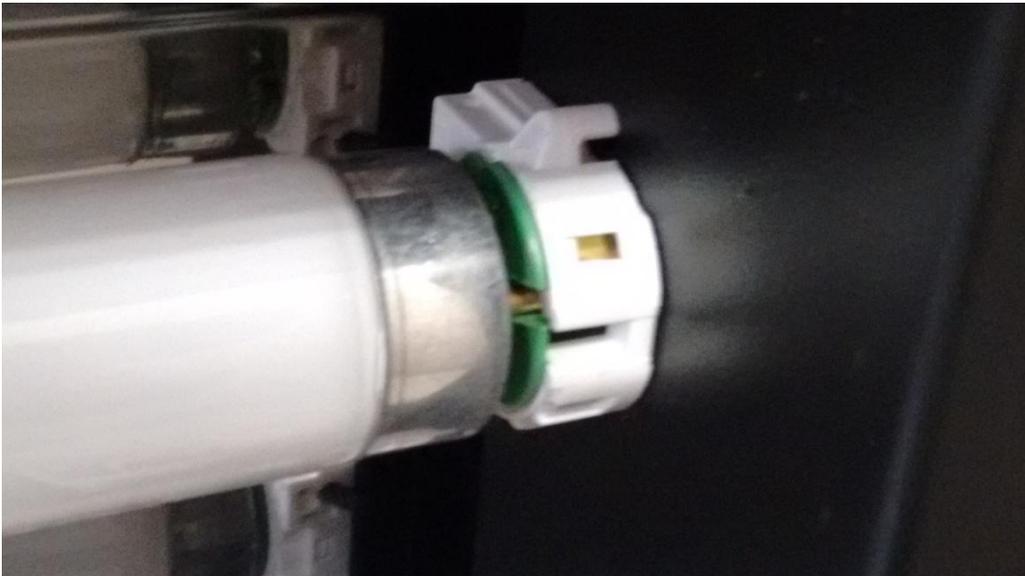
Girare la lampada da cambiare verso noi stessi (giù) per sganciare, e a sinistra per toglierla.

Le plastiche verdi che tengono le lampade devono essere aperte con i fori visibili orizzontali,se i fori sono verticali e non si riesce a togliere o inserire la lampada,bisogna girare le plastiche(solo la parte verde) fino alla posizione orizzontale.

Orizzontale del foro.



Chiusa!!!



Aperta!!!