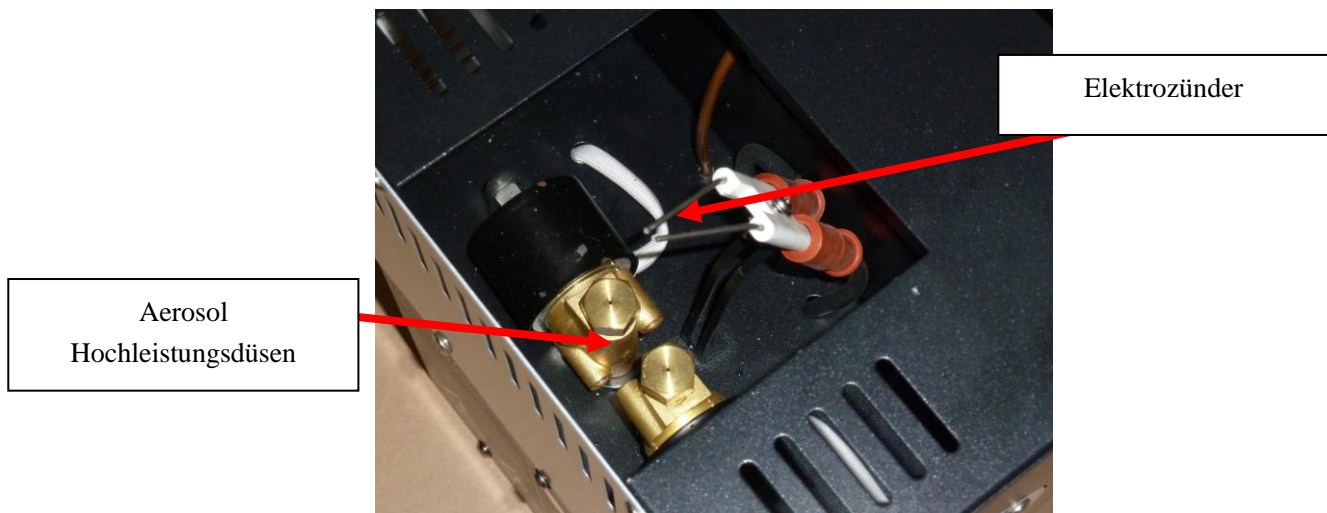
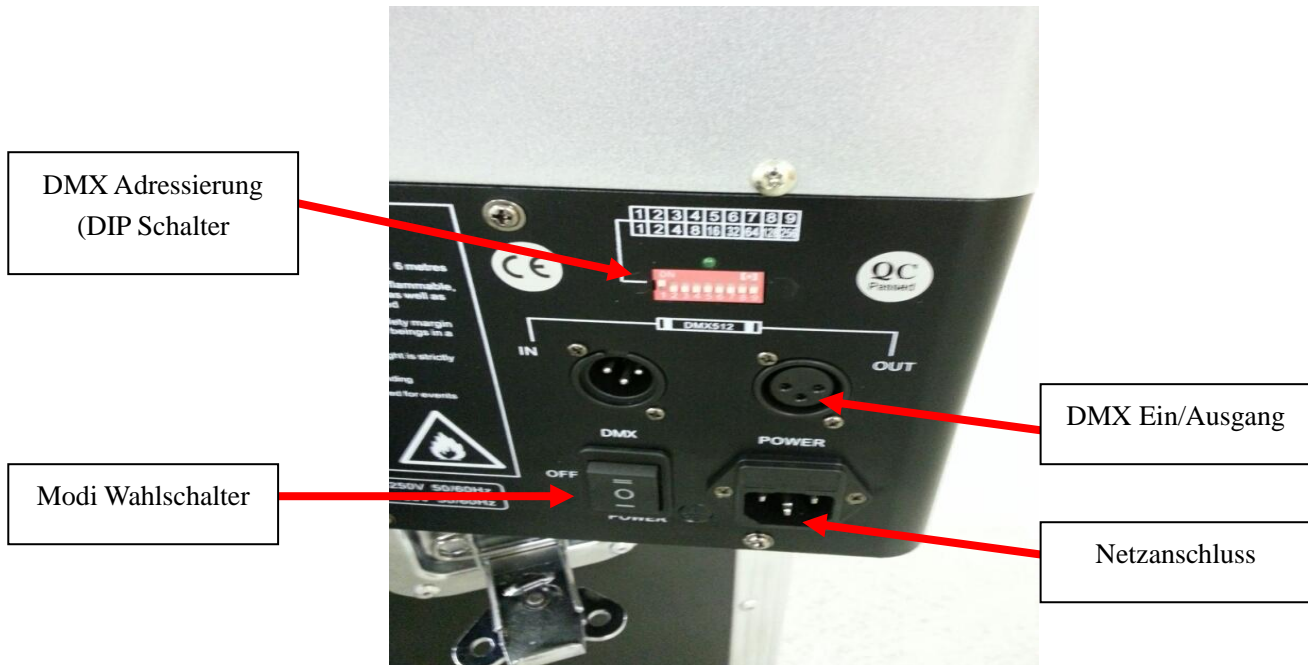


# Bedienungsanleitung FP-2 (Flammenprojektor)



## technische Daten:

- Gewicht: ca. 7 kg
- Spannung: 230Volt/50Hz
- Leistung: 70W
- Flammenhöhe max. 4m

## **Bitte beachten sie folgende Schritte vor dem Betrieb**

- Öffnen sie die Tür und setzen sie eine Aerosoldose ein. (achten sie auf einen korreten Sitz) und schließen sie die Tür.
- Sie können entweder 1 oder 2 Dosen verwenden, mit 2 Dosen erreichen sie den max. Effekt.
  - Den Elektrozünder mittig über den Hochleistungsdüsen ausrichten.
- Nun wählen sie über die DMX Adressierung, die gewünschte Startadresse. Z.B. 10000000 = Startadresse 1
- Mit dem Modi Wahlschalter kann zwischen DMX und POWER gewählt werden. (DMX: das Gerät reagiert nur auf die DMX Ansteuerung) (POWER: Das Gerät Zündet sofort nach dem zuführen von Netzspannung, manueller Betrieb).
- Nun schließen sie das DMX Kabel an und stellen den Wahlschalter auf DMX oder schalten das Gerät auf POWER.
- Stellen sie sicher, dass sich keine brennbaren Gegenstände oder Personen und Tiere im Radius von 3m befinden. Nach oben sollte sich 6m kein brennbares Material oder Personen und Tiere befinden.
  - Nun verbinden sie das Netzanschlußkabel mit dem Flammenprojektor und erst dann mit der Steckdose bzw. DMX Switch oder Schalter.
- ACHTUNG: Beim Modi POWER, beginnt der FP-2 sofort nach dem einstecken in die Steckdose zu arbeiten.

## **Bitte beachten sie folgende Schritte im Betrieb**

- Nun verbinden sie das Netzanschlußkabel an dem Flammenprojektor, zuerst und dann erst mit der Steckdose bzw. DMX Switch oder Schalter.

### **• POWER MODI:**

- Sobald der Projektor Netzspannung bekommt sprüht er Aerosol aus den Hochleistungsdüsen und entzündet dieses Gemisch dur den Elektrozünder.
- Der Ausstoß darf nicht länger als 3 Sekunden am Stück sein danach ca, 2 Sekunden Pause. (Überhitzungsgefahr)

- **DMX MODI:**

- Die Startadresse am Flammenprojektor einstellen (DIP Schalter)
- Wird das DMX Kabel mit dem DMX Controller verbunden, beginnt die Status LED am FP-2 zu blinken. (Self Check)
- Der Flammenprojektor hat 2 DMX Kanäle, 1 Kanal = Trigger (Auslöser) mit diesem Kanal wird die Zündung freigegeben. 2 Kanal = Auslösezeit, über den 2 Regler kann die Zeit von 0,3 bis max. 3 sec. eingestellt werden.
  - Wir nun am Kanal 2 (50%) eingestellt und am Kanal ausgelöst dann erzeugt der Flammenprojektor eine Stichflamme mit 1,5 Sekunden. Wird aber nur 0% gewählt dann erzeugt der Projektor einen Feuerball mit ca. 0,3 Sekunden.

### **Bitte beachten sie folgende Schritte nach dem Betrieb**

- Als erstes trennen sie den Projektor vom Stromnetz.
- Nun die Aerosoldose(n) entfernen (immer entfernen)
- Bei Verwendung von farbigen Aerosol muss der Projektor mit klarem Aerosol gespült werden (Gefahr durch verklebende Düsen)
  - Das Gerät reinigen.

### **Sicherheitshinweise:**

- **Sicherheitsabstände beachten**
- **Max. 3 Sekunden durchgehend zünden**
- **Kippschutzeinrichtung: ab 30° Neigung schaltet das Gerät ab.**
- **Der Verwender muss sich bewusst sein, dass es sich um echte Flammen handelt und auch die Sicherheitsvorschriften der Feuerwehr oder Ordnungsamt eingehalten werden.**

Viel Spass mit dem FP-2 Stage-Line Pro