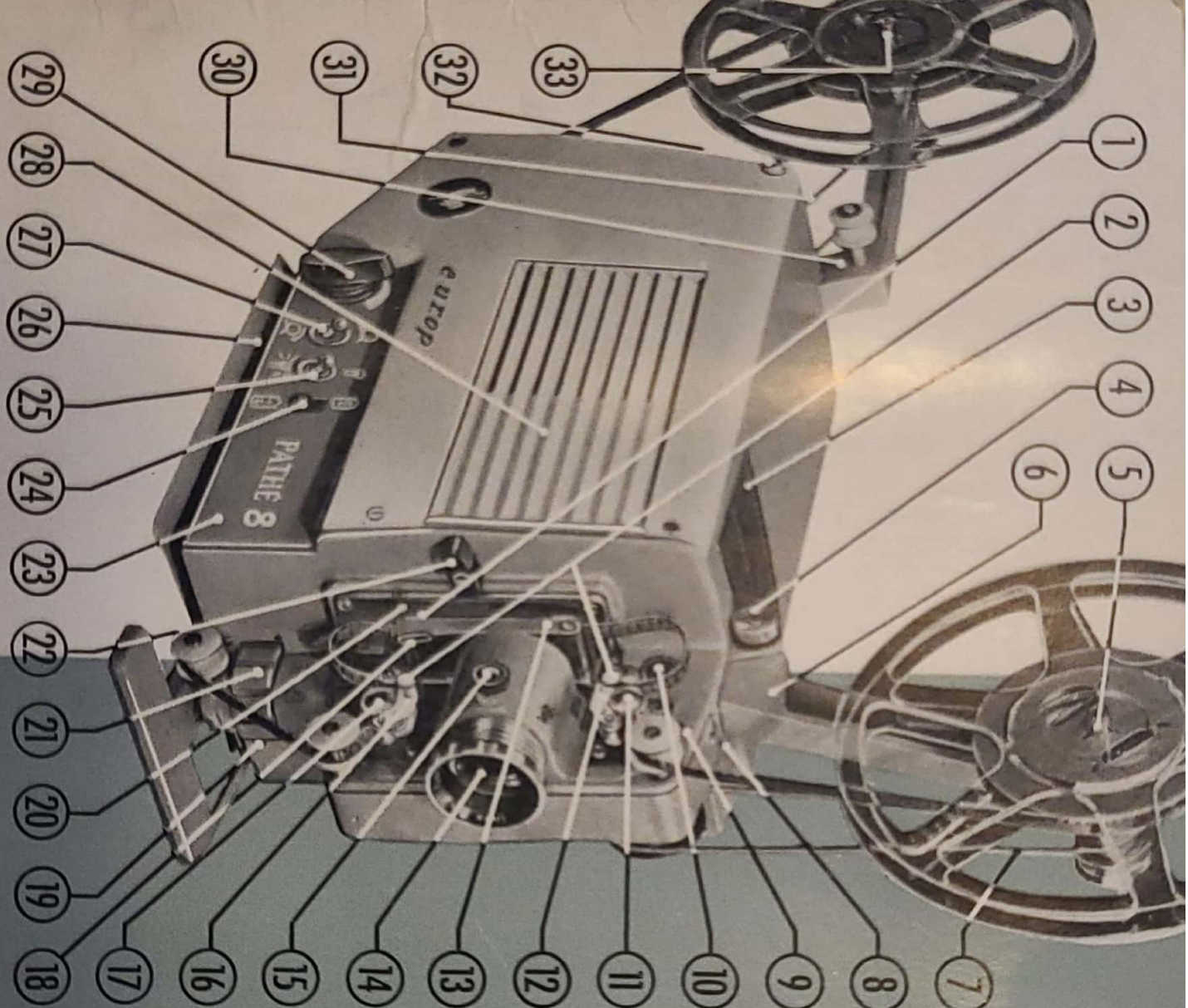


P
R
O
J
E
C
T
E
U
R

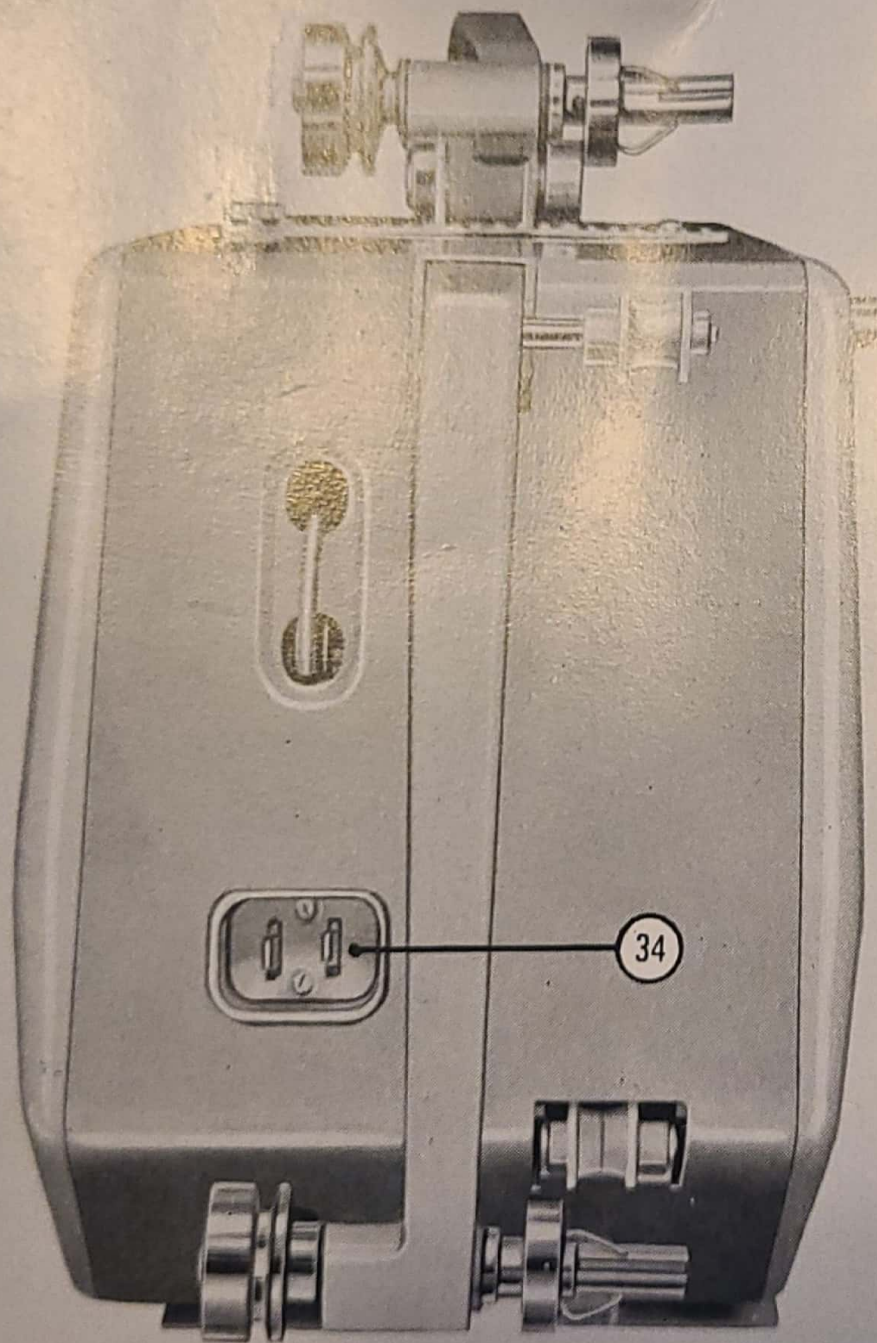
europ

manuel d'emploi



europa

- 1 - Presseur
- 2 - Verrou de porte de débiteur
- 3 - Grille supérieure
- 4 - Verrou bras supérieur
- 5 - Axe bobine supérieure
- 6 - Bras poignée
- 7 - Courroie supérieure
- 8 - Trou graisseur
- 9 - Stroboscope
- 10 - Lampe pilote
- 11 - Débiteur supérieur
- 12 - Porte du débiteur supérieur
- 13 - Porte-Presseur
- 14 - Objectif
- 15 - Verrou d'objectif
- 16 - Porte du débiteur inférieur
- 17 - Débiteur inférieur
- 18 - Manette de presseur
- 19 - Vis de réglage de lampe
- 20 - Couloir
- 21 - Bouton de commande du pied
- 22 - Manette de cadrage
- 23 - Tableau de commande
- 24 - Inverseur de marche
- 25 - Interrupteur lampe
- 26 - Déflecteur
- 27 - Interrupteur moteur
- 28 - Volet d'accès à la lampe
- 29 - Bouton des vitesses
- 30 - Bras arrière
- 31 - Courroie arrière
- 32 - Verrou du bras arrière
- 33 - Axe de bobine arrière



◀ VUE ARRIÈRE

34 - Prise d'alimentation

VUE LATÉRALE ▼

35 - Tableau d'alimentation

36 - Répartiteur de tension

37 - Prise de masse

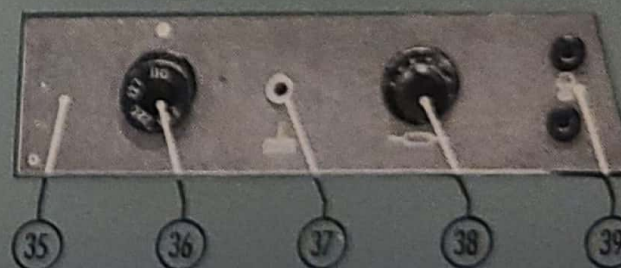
38 - Fusible général

39 - Prise de lampe de salle

40 - Bouton de lancement

41 - Bouchon de la prise synchro

(Pour ces deux dernières références, voir page 7).



Projecteurs

EUROP

MANUEL D'EMPLOI

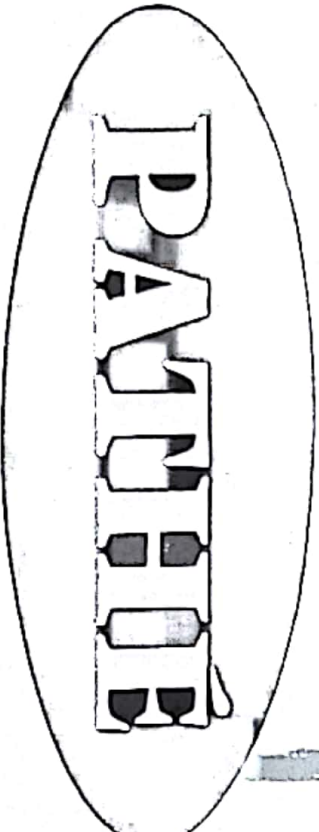
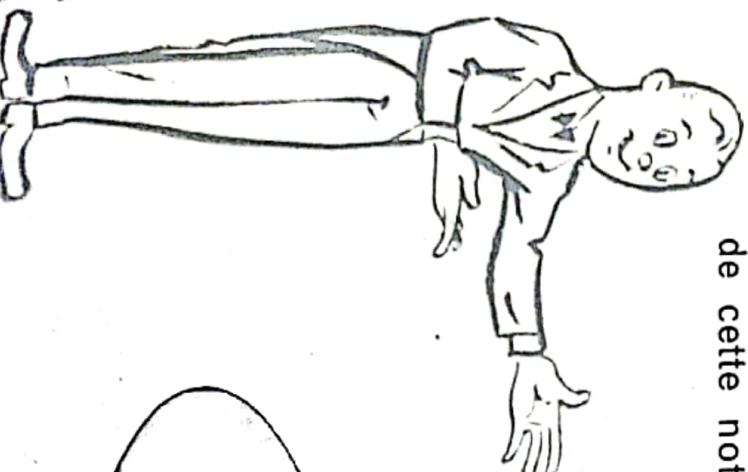
Le projecteur EUROP conçu par des techniciens du cinéma d'amateur pour les amateurs est un appareil robuste, simple d'emploi et d'entretien.

Le bon état de propreté de votre EUROP est le plus sûr garant de la bonne conservation de vos films.

Nettoyez souvent les surfaces en contact avec le film.

Suivez les quelques recommandations de cette notice...

et...
Bonne projection!



S O M M A I R E

CONTROLE ÉLECTRIQUE :	
Répartiteur	1
Branchement.....	1
PRÉPARATION :	
Déploiement des bras	2
MISE EN MARCHÉ :	
Marche avant.....	3
Arrêt du projecteur.....	3
CHARGEMENT :	
Chargement de l'appareil	4
PROJECTION :	
Projection	6
Projection en marche arrière.....	6
Après la projection	7
REBOBINAGE :	
Rebobinage	9
ENTRETIEN :	
Nettoyage du couloir.....	10
Graissage	10
Nettoyage du système optique.....	11
Entretien électrique.....	11
SONORISATION :	
Système synchronéca Pathé.....	12

CONTROLE ELECTRIQUE

Quelle que soit la tension du secteur (alternatif seulement), l'unique manœuvre du répartiteur n° 36 suffit à mettre le projecteur EUROP en état de fonctionnement sans avoir à changer la lampe.

RÉPARTITEUR

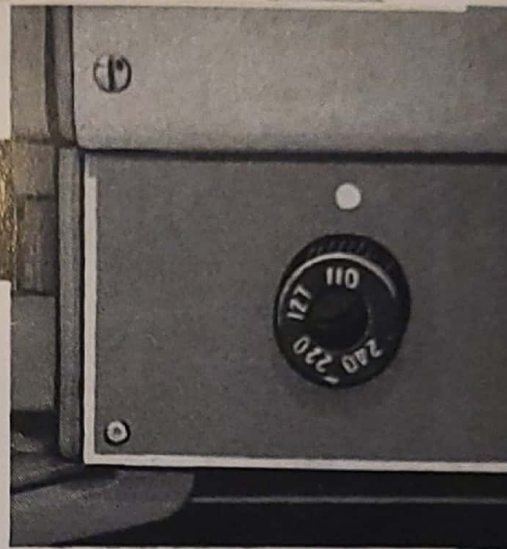
- Tirer à fond la tête gravée du répartiteur n° 36.
- Faire tourner cette tête pour amener le nombre correspondant à la tension de votre secteur en regard du repère fixe.
- Enfoncer à fond la tête du répartiteur.

BRANCHEMENT

- Vérifier que les interrupteurs « moteur » et « lampe » sont relevés.
- Brancher au projecteur, le cordon d'alimentation en enfonçant la fiche bien à fond dans la prise n° 34 située à l'arrière du projecteur.
- Brancher éventuellement en n° 39 la prise d'une lampe de salle **prévue pour le voltage du secteur utilisé.**
- Dès le branchement à une prise secteur, la lampe pilote n° 10 s'allume, ainsi que la lampe de salle.

Remarques

- 1° Dans certains pays, l'usage d'une prise de terre est imposée ; utiliser pour cela la prise de masse n° 37.
- 2° Dans certaines régions où les valeurs des tensions du secteur sont instables, l'emploi d'un survolteur est particulièrement recommandé.



CONTROLE ELECTRIQUE

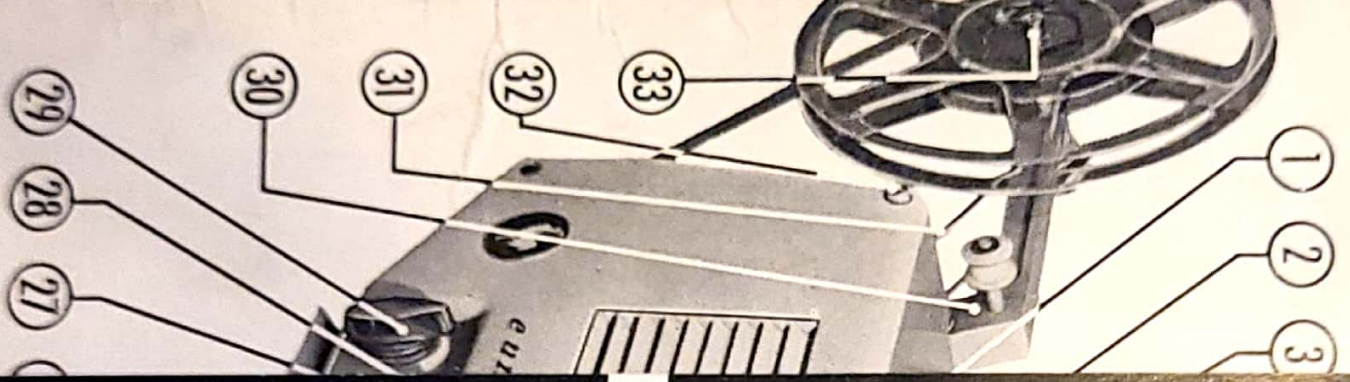
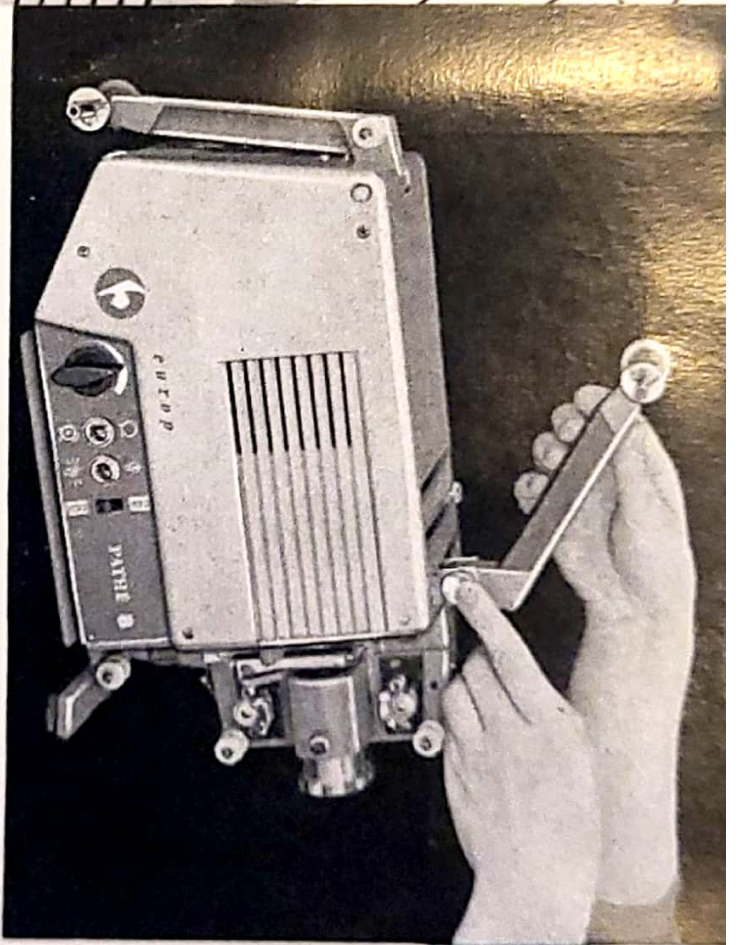
PRÉPARATION MISE EN MARCHÉ

CHARGEMENT

PROJECTION

REBOBINAGE

ENTRETIEN



PRÉPARATION

DÉPLOIEMENT DES BRAS

Pour déverrouiller le bras poignée n° 6 de sa position de repos :

Faire d'abord pression sur le verrou n° 4.

Le bras peut alors pivoter. Dès qu'il se relève, cesser la pression : le verrouillage sera instantané. Pour déverrouiller le bras arrière n° 30 opérer de la même façon, en enfonçant le verrou n° 32.

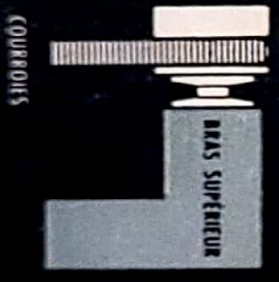
Courroies

Placer chaque courroie sur sa poulie conformément au croquis.

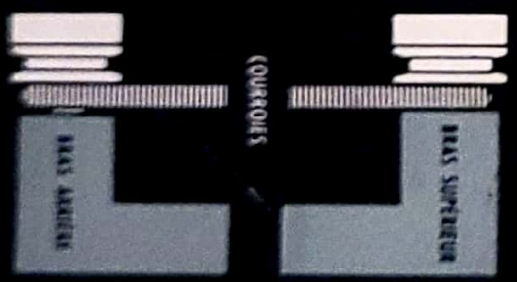
Ne pas croiser les courroies.

Attention : Ne jamais faire tourner le projecteur, sans que les courroies soient en position sur les bras déployés.

PROJECTION (marche avant et arrière)



REBOBINAGE



MISE EN MARCHÉ

MARCHE AVANT

- Placer le bouton des vitesses n° 29 en position moyenne.
- Vérifier que l'inverseur n° 24 est sur « marche avant » (position basse).
- Mettre le moteur en marche en baissant l'interrupteur « moteur » n° 27.
- Allumer la lampe de projection en baissant l'interrupteur « lampe » n° 25.

Simultanément la lampe pilote et la lampe de salle s'éteignent.

- Le presseur étant fermé (voir page 5) et l'objectif réglé pour donner sur l'écran un contour d'image net :
Centrer horizontalement la plage lumineuse sur l'écran. La rotation du bouton n° 21 provoque la mise en place verticale.

ARRÊT DU PROJECTEUR

- Relever l'interrupteur « lampe » n° 25.
- Relever l'interrupteur « moteur » n° 27.

Toujours éteindre la lampe avant d'arrêter le moteur.



PRÉPARATION

MISE EN MARCHÉ

CHARGEMENT

PROJECTION

REBOBINAGE

ENTRETIEN

CHARGE

CHARGEMENT DE L'APPAREIL

1° Placer la bobine pleine sur l'axe supérieur n° 5 :

Le film doit se dérouler vers l'avant et présenter sa face la plus mate (émulsion) vers l'écran.

Suivant les cas, bien engager à fond les 3 rainures de la bobine sur les 3 ressorts d'encliquetage, ou le doigt d'entraînement; éventuellement rabattre le basculeur.

2° Disposer de la même façon la bobine vide sur l'axe arrière n° 33.

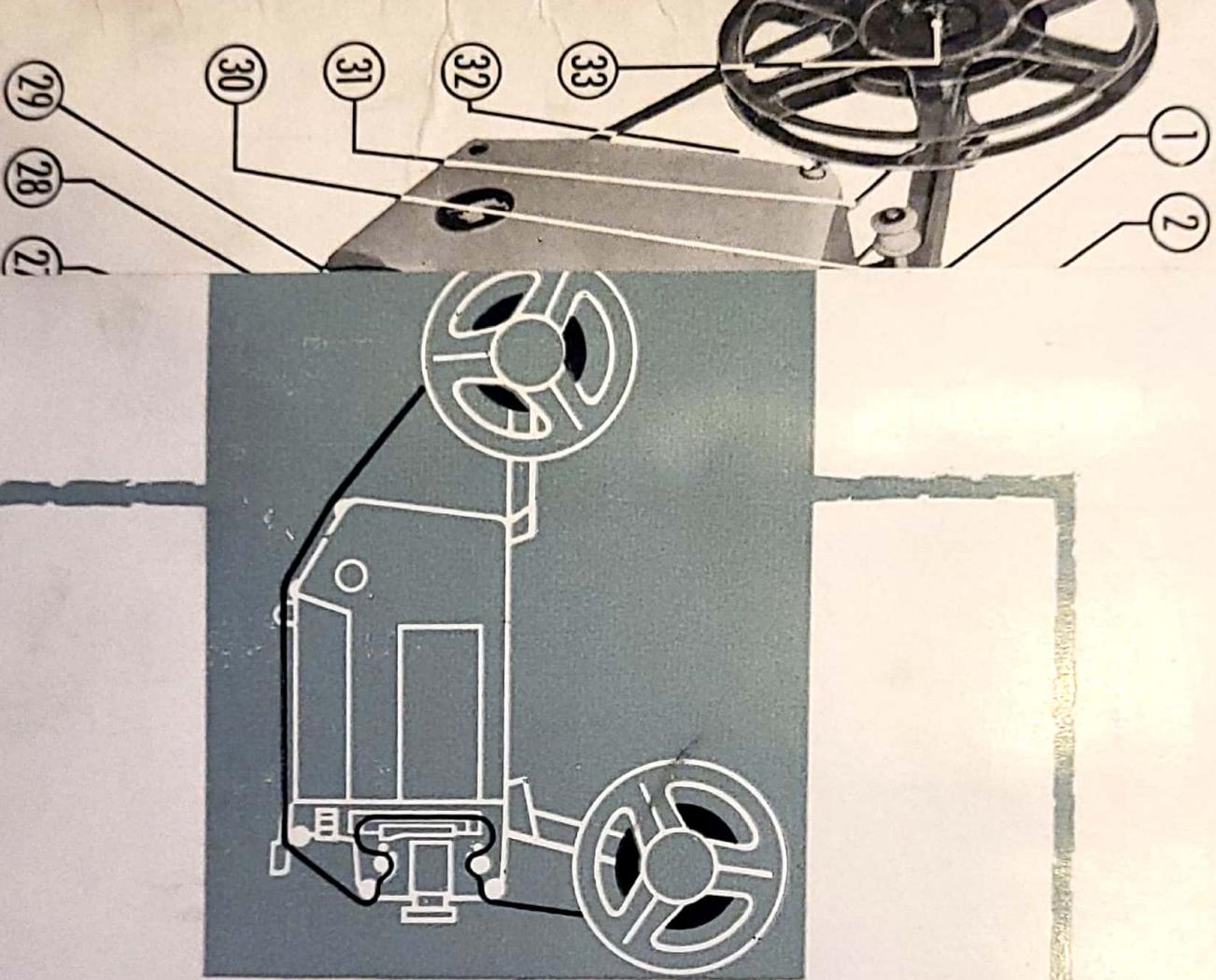
3° Ouvrir le presseur n° 1 en tirant la manette n° 18 vers l'écran.

4° En tournant le bouton de lancement n° 40 faire sortir les griffes (voir fig. page 7).

5° Dérouler environ 1 mètre de film de la bobine supérieure.

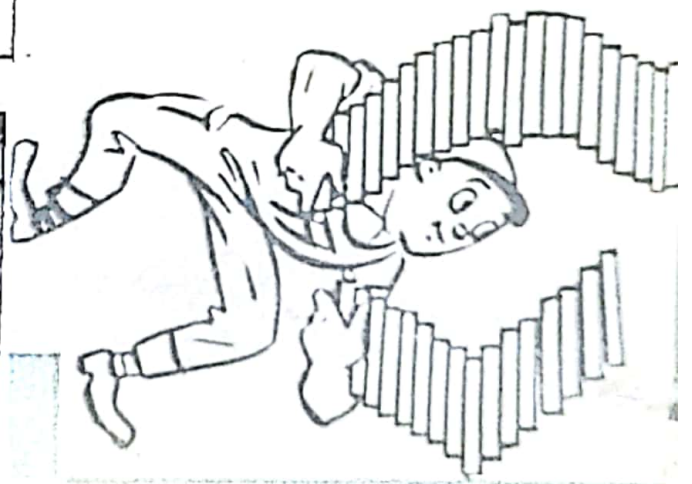
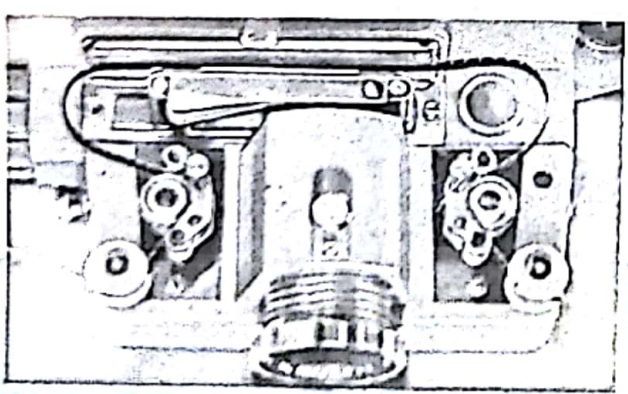
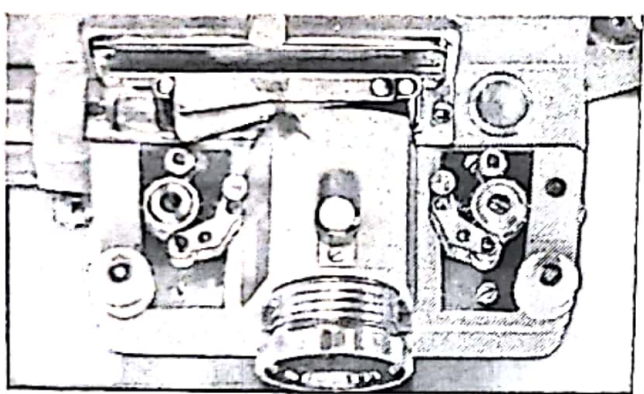
6° Placer le film dans le couloir n° 20, les griffes pénétrant dans les perforations.

4

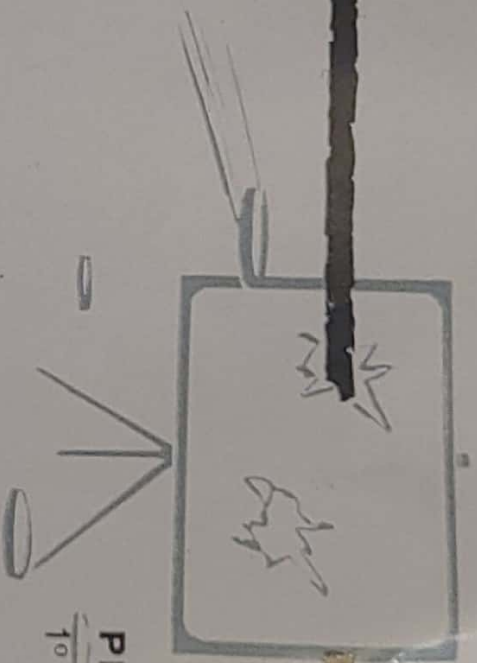
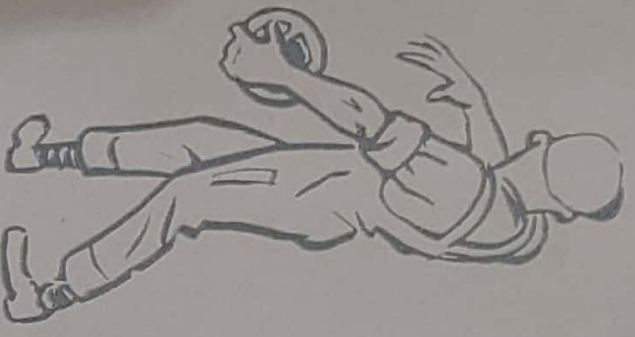


EMENT

- 7° Fermer le presseur n° 1 en ramenant bien à fond vers le couloir n° 20 la manette n° 18, en maintenant le porte-presseur n° 13 enfoncé sur ses colonnettes.
- 8° Ouvrir les portes n° 12 et 16 des débiteurs. Tirer vers soi les verrous n° 2, les portes pivoteront sans effort.
- 9° Placer le film sous le débiteur supérieur n° 11 puis sur le débiteur inférieur n° 17 en respectant, conformément au croquis, trajet du film et importance des boucles.
- 10° Fermer les portes n° 12 et 16 des débiteurs en soulevant le verrou n° 2.
- 11° Ayant glissé le film au-dessus du déflecteur n° 26 accrocher son extrémité sur la bobine réceptrice et l'enrouler à la main dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 12° Vérifier le bon chargement du projecteur, par la rotation du bouton de lancement n° 40 (voir fig. par 7).



CHARGEMENT
PROJECTION
REBOBINAGE
ENTRETIEN



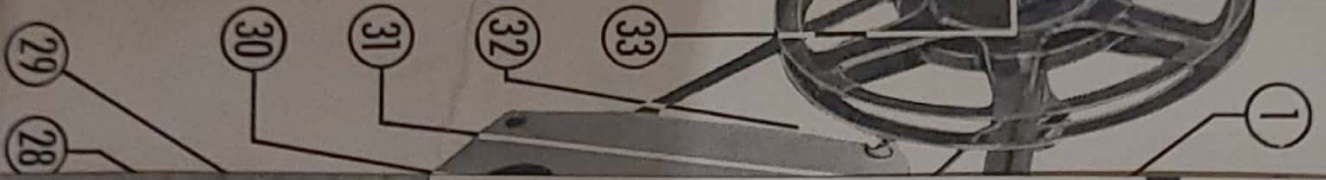
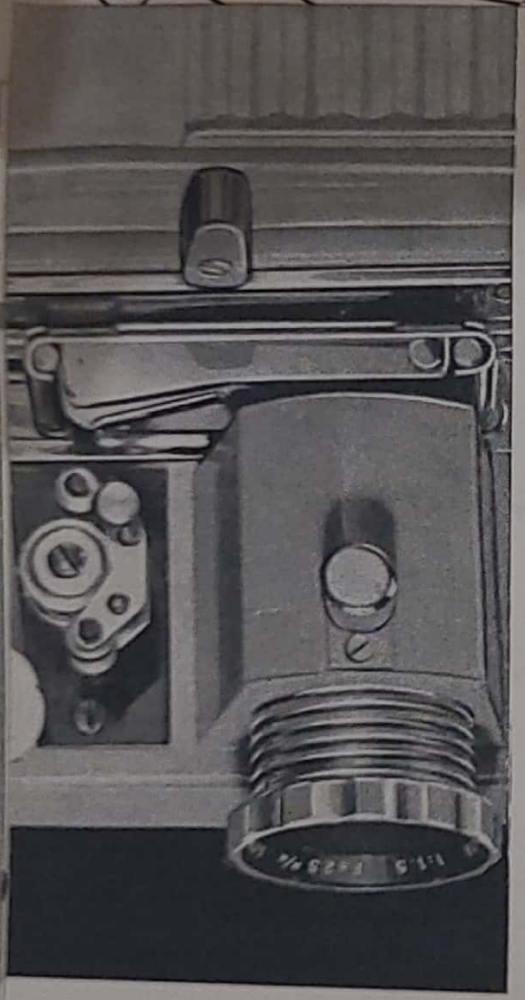
PROJE

PROJECTION

- 1° Mettre le moteur en marche (voir page 3).
- 2° Corriger la vitesse de projection par le bouton n° 23 jusqu'à quasi immobilité du stroboscope n° 9.
- 3° Allumer la lampe de projection (voir page 3).
- 4° Parfaire la mise au point de l'image par la rotation de l'objectif, le verrou à bille n° 15 étant légèrement serré. Le resserrer ensuite **très légèrement**.
- 5° Assurer le cadrage parfait de l'image sur l'écran par la manœuvre **très lente** de la manette n° 22.

PROJECTION EN MARCHÉ ARRIÈRE

Elle s'effectue aisément à tout instant :
 — Manœuvrer simultanément les deux interrupteurs « moteur » et « lampe » pour arrêter la projection.



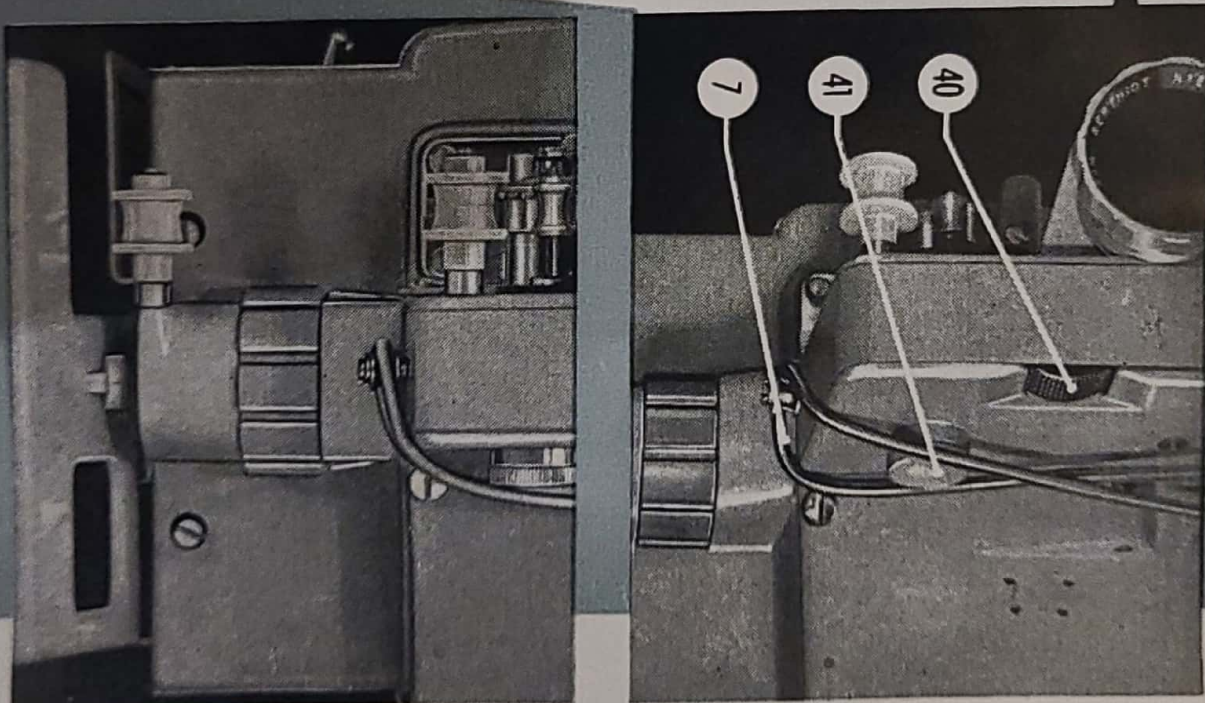
- Relever l'inverseur de marche n° 24 et reprendre la projection.
- Pour revenir à la marche normale effectuer les mêmes opérations.

Remarques

- 1° La manœuvre de l'inverseur de marche n° 24 sans arrêter la projection n'est pas recommandée, car elle met le film à rude épreuve.
- 2° La durée de la projection en marche arrière n'est pas limitée, grâce à la conception rationnelle de la ventilation et du mécanisme.

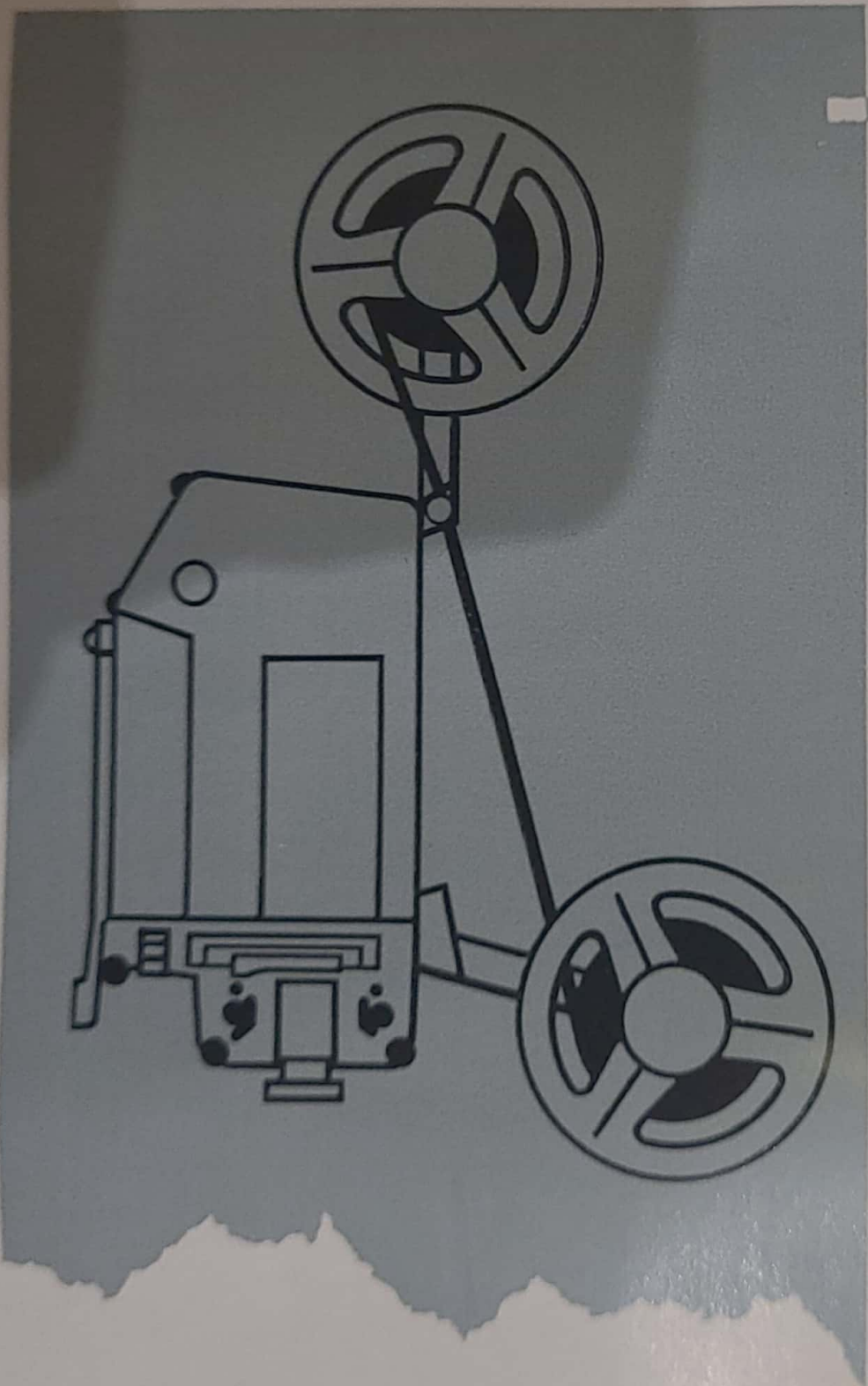
APRÈS LA PROJECTION

- Débrancher le cordon d'alimentation et la lampe de salle.
- Mettre les courroies en position de repos (voir figure).
- Replier les bras (voir page 2).
- Tourner à fond le bouton n° 21 de commande du pied avant (projecteur en position basse).



PROJECTION
REBOBINAGE
ENTRETIEN

REBO



**REMARQUE
IMPORTANTE**

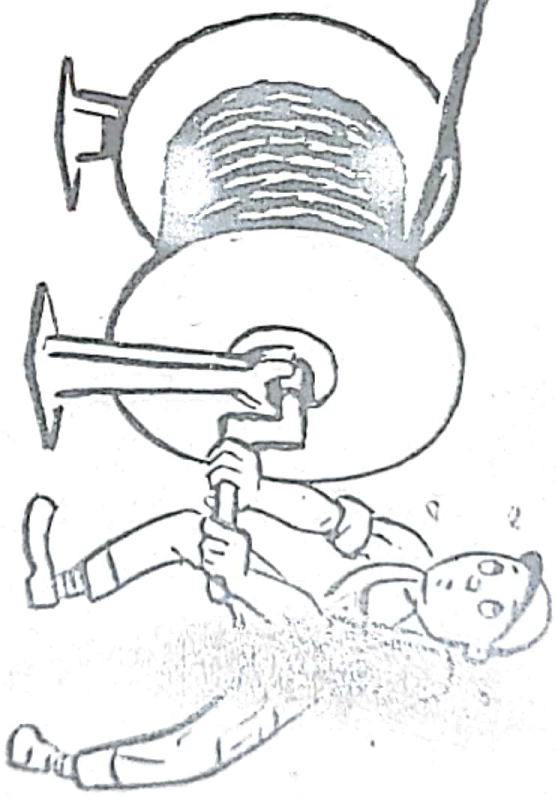
Tout amateur
averti ménage le
mécanisme de
son projecteur
en rebobinant
ses films grâce
à un accessoire
indispensable :
l'enrouleuse de
montage.

REBOBINAGE

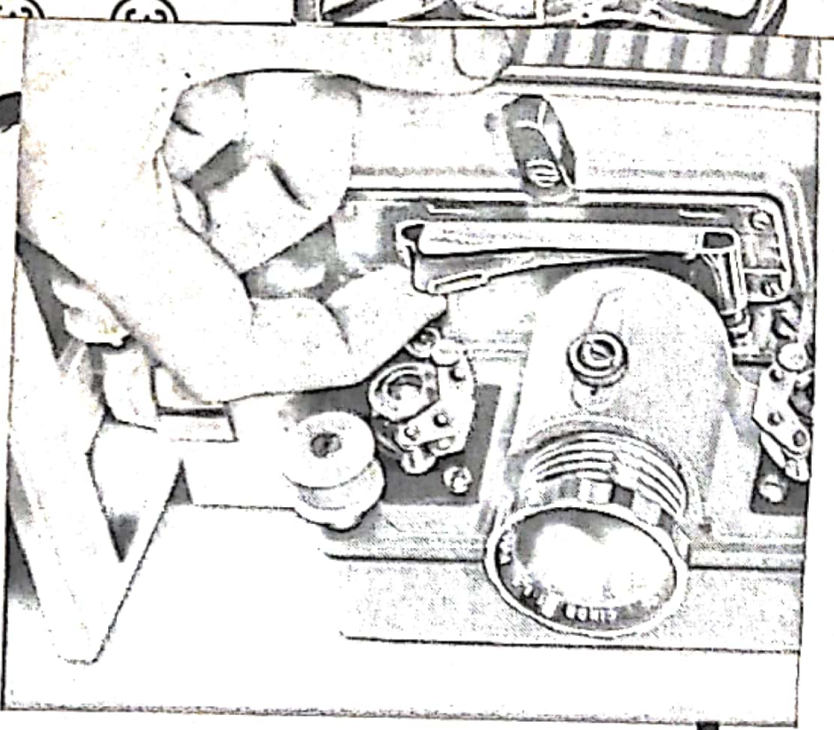
REBOBINAGE

Il consiste à ramener sur la bobine supérieure le film qui vient d'être projeté :

- Laisser les bobines en place.
- Placer les courroies sur les petites poulies (voir croquis page 2).
- Relever l'inverseur de marche n° 24.
- Accrocher l'extrémité du film sur la bobine supérieure.
- Le film suivant le trajet du croquis, mettre le moteur en marche.
- Par le bouton n° 29 régler la vitesse à l'allure choisie, selon qu'il s'agit d'un rebobinage rapide ou d'un rebobinage avec vérification du film (essuyage, contrôle des couleurs, etc.).



- Eviter les vitesses excessives qui surmènent inutilement film et projecteur.
 - Retirer les bobines.
 - Remettre les courroies sur les grandes poulies.
 - Abaisser l'inverseur n° 24 sur marche normale.
- Votre EUROP est prêt pour une nouvelle projection.



ENTR

a) NETTOYAGE DU COULOIR n° 20

Les brossages fréquents du couloir, du presseur n° 1 et des débitteurs n°s 11 et 17 éviteront tous encrassements, causés principalement des rayures sur les films.

NE JAMAIS GRATTER AVEC UN OBJET MÉTALLIQUE les surfaces en contact avec le film, employer la brosse spatule livrée avec l'appareil.

Démontage du porte-presseur n° 13

Ouvrir le presseur n° 1 en dégageant la manette n° 18 vers l'écran. Tirer vers soi l'ensemble porte-presseur n° 13 qui glisse sur les deux colonnettes.

Remontage du porte-presseur n° 13

La manette étant dégagée vers l'écran, glisser le porte-presseur bien à fond sur les deux colonnettes. Ramener vers l'arrière la manette n° 18 qui, simultanément, verrouille le porte-presseur n° 13 et ferme le presseur n° 1.

b) GRAISSAGE

Lubrifier avant chaque projection de longue durée en faisant couler une ou deux gouttes d'huile moteur-auto dans le trou n° 8 aménagé à la partie supérieure du projecteur. Les autres organes sont lubrifiés une fois pour toutes en usine.

ETIEN

c) NETTOYAGE DU SYSTÈME OPTIQUE

Les lentilles de l'objectif doivent être essuyées avec un tissu sec, ne peluchant pas. L'emploi de la peau de chamois est à proscrire.

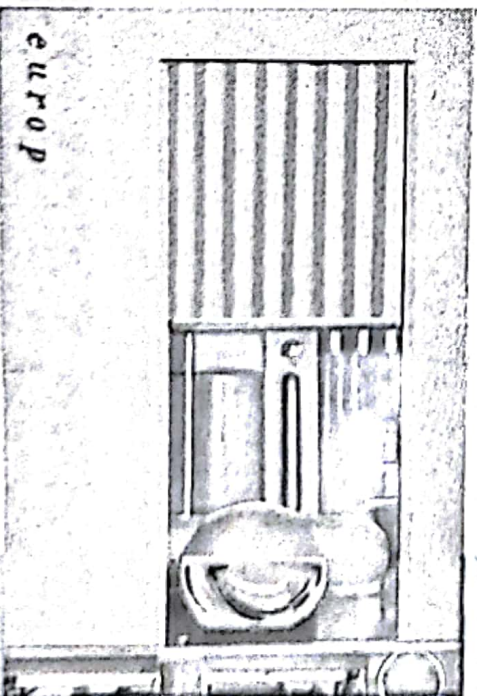
d) ENTRETIEN ÉLECTRIQUE

Remplacement du fusible général

- Dévisser le capuchon du porte-fusible n° 38 situé sur le tableau d'alimentation n° 35.
- Remplacer le cartouche-fusible (2 ampères).
- Revisser le capuchon du porte-fusible.

Remplacement de la lampe de projection

- Faire glisser vers l'arrière, le volet n° 28.
 - Faire tourner la lampe sans la soulever dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, jusqu'à dégagement.
 - Pour la remettre opérer de la même façon en veillant, avant de la faire tourner (dans le sens des aiguilles d'une montre), à ce que la collerette reste toujours bien appuyée sur la douille.
 - La manœuvre de la vis n° 19 sert éventuellement à rechercher la position de rendement optimum de la lampe (en observant l'écran, la lampe étant allumée, le projecteur sans film).
- Remplacement de la lampe pilote n° 10**
- Enlever la grille supérieure n° 3 en dévissant le bouton molaire.
 - Pour accéder à la lampe, tirer vers l'arrière le support.
 - Effectuer les opérations inverses pour la remise en place.



ENTRETIEN

SONORISATION

Système Synchronoméca "PATHÉ"

Le cinéaste amateur a toujours rêvé de faire du "cinéma complet".

La couleur, le cinémascope sont déjà à sa portée.

Pour augmenter encore l'attrait de la projection, la sonorisation est indispensable. Un synchronisateur interposé entre un magnétophone et l'Europ assure la correspondance de l'image et du son. C'est pourquoi le projecteur Europ est muni d'une prise de flexible pour synchronisateur, visible en dévissant le bouchon moleté n° 41.

Dimensions du carré femelle d'entraînement = 2x2.

Dimensions du filetage : Ø 1/2 pouce, pas = 20 filets au pouce, profondeur 8.

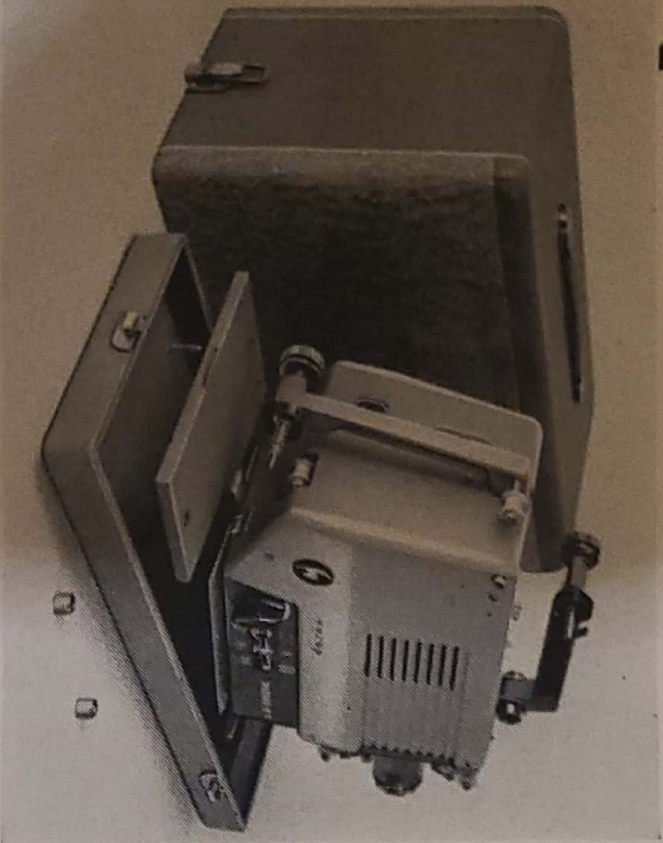
Vitesse = 12 images par tour.

Pour l'emploi du "Synchronoméca Pathé" un raccord spécial prend la place de la vis centrale du débiteur inférieur 17. Le flexible s'y fixe instantanément.



Synchronoméca sur Héràphone

FIXATION DU PROJECTEUR sur le socle de la valise



Valise de transport livrable sur demande

- 1° L'enlèvement des deux boutons moletés permet de séparer du socle la plaquette arrière.
- 2° Introduire la languette de cette plaquette dans le logement prévu à l'arrière de l'EUROP.
- 3° Présenter l'EUROP sur le socle en engageant d'abord le pied avant du projecteur sous la plaquette fixe du socle jusqu'à ce que les tiges filetées puissent pénétrer dans la plaquette arrière.
- 4° Avant de serrer les deux boutons moletés ramener au maximum l'EUROP vers l'arrière.

Remarques

Pour projeter, l'EUROP peut rester fixé à son socle. L'orientation en hauteur par le bouton 21 reste en partie possible.

Pour le transport ramener l'EUROP en position basse (bouton 21 vissé à fond).

PANTHE

au projecteur

europ

**le complément idéal
la caméra**

LIDO 8 - 9,5 - 16

DÉMONSTRATION CHEZ L'UN DE NOS 3 000 REVENDEURS
ou DOCUMENTATION à PATHE - JOINVILLE-LE-PONT (Seine)



PERLE GRAPHY 4503-1-61
(Imprimé en France)