

Caratteristiche principali

- Può montare fino a 6 illuminanti , ovvero D65, TL83/U30, TL84, F, UV, CWF
- Utilizza un microcomputer per la commutazione rapida dei diversi illuminanti
- Sfrutta una funzione di super timing per registrare separatamente l'utilizzo di ogni illuminante.
- Tutti i componenti sono ad alta robustezza, per assicurare la massima qualità.

I. Descrizione

La cabina luce è adatta in tutti i settori applicativi dove è fondamentale mantenere la consistenza e la qualità dei colori : ad esempio nell'industria automobilistica, nella ceramica, nella cosmesi, nell'industria del cibo, nelle calzature, nella produzione di componenti di arredo, nella maglieria, nella lavorazione delle pelli, nell'oftalmica, nell'industria delle tinture, nel packaging, nella stampa, nella produzione di inchiostri e in quella dei tessuti.

La percezione del colore dell'occhio può variare nell'osservazione di un oggetto esposto a sorgenti di luce differenti. Per il controllo colore nella produzione industriale, nonostante i test eseguiti tra diversi articoli, potrebbero esistere differenze nella sorgente luminosa utilizzata dal produttore e quella utilizzata dal cliente finale durante il controllo in ingresso. Questo può comportare lamentele per le differenze di colore rilevate da parte del cliente, fino alla non accettazione del prodotto, con conseguente danno di immagine e di reputazione del fornitore.

Il modo più efficace per risolvere questo problema è controllare i prodotti sotto la stessa sorgente luminosa. Per esempio, a livello internazionale si applica, come standard, la Luce Diurna Artificiale D65 per il controllo dei colori dei prodotti.

È molto importante utilizzare la luce standard diurna per il controllo colore nei turni di notte.

Nella cabina a 6 illuminanti , oltre al D65, sono montati anche i TL84, CWF, TL83/U30, UV e F/A per il metamerismo.

II. Prestazioni della Cabina

1. Luce artificiale diurna riconosciuta CIE, con temperatura 6500K.
2. Portata: 750-3200 Lux.
3. Il fondo è grigio neutro di assorbanza. Quando si utilizza la cabina, evitare la proiezione di altra fonte luminosa sull'oggetto da controllare. Non posizionare corpi estranei nella cabina.
4. Effettuare il test di metamerismo. Con il microcomputer, la cabina può cambiare fonte luminosa rapidamente per controllare i colori del prodotto in diverse condizioni di illuminazione. Quando è accesa, evitare di accendere la luce con una luce domestica fluorescente accesa.
5. Registra con precisione l'utilizzo di ogni lampada. In particolare, la lampada D65 dovrebbe essere cambiata dopo 2000 ore, per evitare errori di lettura causati dall'invecchiamento.
6. La fonte di luce UV permette di controllare oggetti che contengono tinte fluorescenti o sbiancanti o può essere utilizzata per aggiungere una fonte UV alla luce D65.

7. Luci nei negozi. I clienti oltreoceano richiedono spesso altre fonti luminose per eseguire un controllo colore. Per esempio, i clienti degli Stati Uniti scelgono luci CWF mentre in Europa e Giappone è utilizzata la TL84. I prodotti vengono venduti all'interno di un punto vendita e si trovano esposti alla luce artificiale e non alla luce diretta del sole. Per questo sta diventando sempre più comune utilizzare le fonti luminose dei negozi per controllare i colori dei prodotti.

III. Istruzioni

1. Inserire una estremità del cavo di alimentazione nella parte posteriore della cabina e collegare l'altra alla corrente (la fonte di energia elettrica deve essere compatibile con la potenza nominale della cabina). A questo punto, il display indicherà che la cabina è accesa.

2. Premere il tasto ON/OFF una volta e il Timer mostrerà il monte ore di utilizzo della cabina e numero totale di accensioni.

3. Premere il tasto corrispondente all'illuminante desiderato (es. D65). Il Timer mostrerà il monte ore di utilizzo (h-m) della lampada D65 e il numero di accensioni.

Per accendere le altre lampade (F, TL84, UV) premere il tasto corrispondente. Il Timer mostrerà il monte ore di utilizzo per ciascuna lampada. Per utilizzare due o più lampade premere i relativi tasti.

4. Inserire l'oggetto da controllare al centro della cabina.

Per confrontare i colori di due o più oggetti posizionarli uno accanto all'altro e non sovrapporli.

5. Per osservare l'oggetto fare riferimento alla Figura I. Quando la luce è proiettata sull'oggetto perpendicolarmente osservare l'oggetto con un angolo di 45°.

6. Dopo l'utilizzo, premere il tasto ON/OFF per spegnere la macchina. Togliere l'alimentazione alla cabina in caso di lunghi periodi di inutilizzo.

7. Per installare una nuova lampada seguire la Figura II o le istruzioni sul fondo della lampada. Non inserire una lampada in un alloggiamento errato. Dopo la sostituzione azzerare il Timer nel modo seguente: accendere la lampada, inserire un piccolo cacciavite nel foro centrale del CLR e premere il tasto (il timer delle lampade spente non si resetta). Nota: Premere il tasto CLR solo in caso di sostituzione di una lampada.

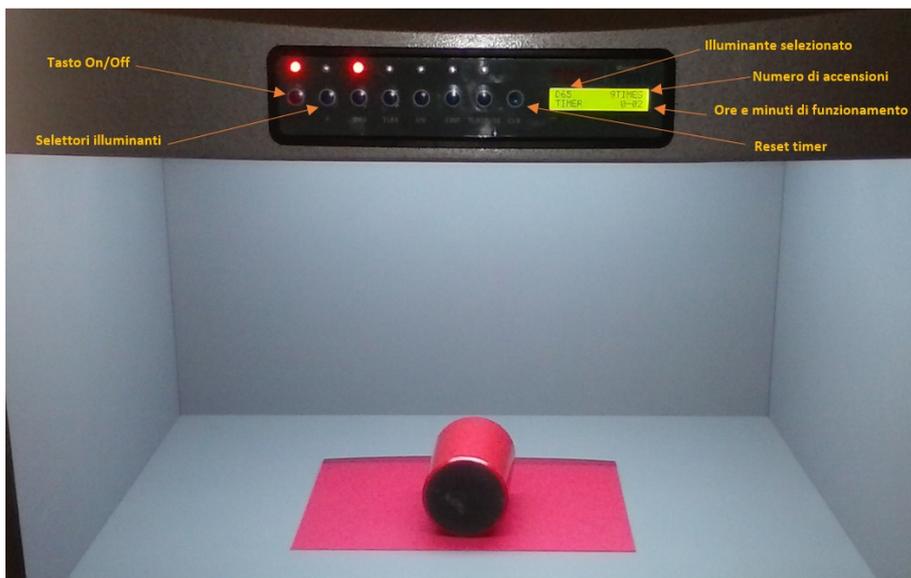


FIGURA I

Light source = Illuminante
Line of Sight = Punto di vista

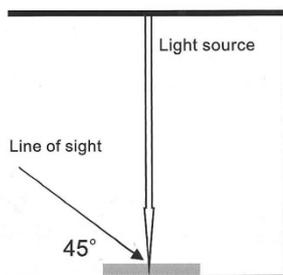


Figure I

FIGURA II

Disposizione illuminanti nel pannello soffitto

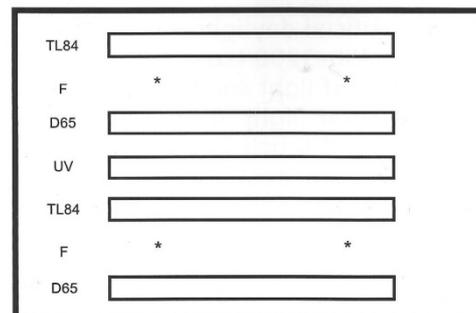


Figure II

IV. Parametri elettrici

Alimentazione: AC 220V, 50Hz
Potenza: meno di 300W

V. Manutenzione della cabina

1. La garanzia della cabina è di un anno (non sono coperti i danni dovuti alla scarsa attenzione dell'utente o al raggiungimento del limite ore).
2. Sostituire in caso la parete interna sia sporca. Sostituire in caso di utilizzo della lampada superiore al normale o in caso le estremità si anneriscano. Sono sempre disponibili impianti con diversi standard (nota: gli impianti devono essere compatibili con i principali standard).

Domande Frequenti

1. Come posso allungare la durata della lampada?

La durata dipende dall'utilizzo e dalla durata stabilita dal produttore, diminuisce in caso di utilizzo prolungato e di frequenti accensioni e spegnimenti. In genere, l'accensione di una lampada equivale a un'ora di utilizzo. Spegnerla la cabina in caso di inutilizzo prolungato. Non sostituire la lampada se non necessario.

2. Dove posso acquistare uno o più illuminanti di ricambio ?

Le lampade utilizzate nelle cabine sono illuminanti speciali certificati per uso in laboratorio, diversi dalle comuni lampadine ad uso civile. Acquistare i ricambi solo da rivenditori autorizzati. Dora Tecnologie è in grado di fornire ricambi originali o perfettamente equivalenti ai seguenti tipi : D65, TL84, TL83/U30 CWF, UV, F.

3. Come posso pulire le pareti della cabina?

In presenza di polvere o impronte sulle pareti interne della cabina pulire con un panno bianco, morbido e inumidito. Non utilizzare prodotti aggressivi o panni ruvidi per non danneggiare lo strato interno assorbente.

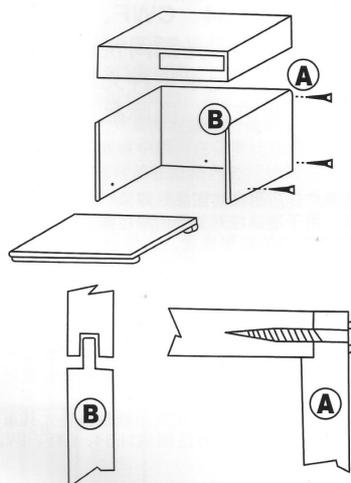
4. Che cosa si intende per metamerismo ?

Il fenomeno chiamato "metamerismo" si ha quando colori che appaiono all'occhio identici sotto una certa luce, mostrano tonalità differenti se illuminati con una luce diversa. In sostanza c'è metamerismo quando due colori si equivalgono sotto una certa sorgente di luce, ma risultano differenti ad altre esposizioni.

Caratteristiche illuminanti

Illuminante	Descrizione	Temperatura di colore (K)	Potenza (W)
D65	Standard internazionale di luce diurna	6500	18
TL84	Illuminante simulatore di luce di grandi magazzini/punti vendita	4000	18
CWF	Standard americano luce fluorescente "bianco freddo"	4150	18
F/A	Standard luce gialla simulatore tramonto	2700	40
UV	Standard di luce fredda ultravioletta	WL : 365nm	20
U30	Standard Americano luce fluorescente "bianco-caldo"	3000	18

Montaggio Cabina Luce



La cabina e' composta dai seguenti componenti :

1. Basamento (1X)
2. Pannello retro (1X)
3. Pannelli laterali (2X)
4. Pannello soffitto (1X)

1. Posizionare e avvitare il bordo delle pareti laterali al bordo del pannello retro come illustrato utilizzando i fori predisposti e le viti in dotazione. Assicurarsi del serraggio e della stabilità della struttura una volta assemblata.
2. Far scivolare il basamento in posizione
3. Fissare il pannello soffitto alla struttura già assemblata utilizzando le viti in dotazione come da scherma illustrato.