



NEBULA 2.0

MANUAL DEL USUARIO
MAGNETIC PROGRAMMING
DUAL PROGRAM

MANUAL DEL USUARIO

Muchas gracias por haber adquirido nuestro producto.

Por favor lea detenidamente este sencillo manual para obtener así un total provecho y cuidado de los artículos Kosmos Juggling con luz programables con imán.

Este manual es una guía de uso general válida para los productos pequeños con luz, como por LUNAR 2012 o NEBULA 2.0. Aquí encontrará toda la información necesaria sobre nuestros productos.

Nuestros productos con luz son el resultado de muchos años de experiencia que nos han permitido optimizar ciertas características de uso y calidad. Aspiramos a seguir creciendo y mejorando junto a usted, por ello no dude en comunicarse con nosotros para manifestarnos su inquietud visitándonos en www.kosmosjuggling.com

INDICE

INTRODUCCION

Magnetic programming	2
Dual program	3

CARACTERISTICAS GENERALES

Novedades	4
Encender y apagar	4
Cambiar un programa	5
Elegir un color	6
Grabar el programa deseado	6
Activar la memoria del segundo programa	7
Esquema general de programación	7
Cargar la batería	8
Reset del sistema	8
Tabla de programas	9

MAS

Cuidando su artículo de luz	10
Garantía	10

INTRODUCCION

Magnetic programming®

Este novedoso sistema de operación y programación de artículos de malabares con luz por medio de un imán ha sido desarrollado por Kosmos Juggling en 2006. Desde entonces ha cambiado el estándar en estos juguetes simplificando su uso y aumentando su robustez.

El funcionamiento es muy sencillo, al deslizar un imán cerca de la zona sensible, el producto lo detectará y encenderá un flash rojo de 1 segundo. Esto se llama *toque corto*.

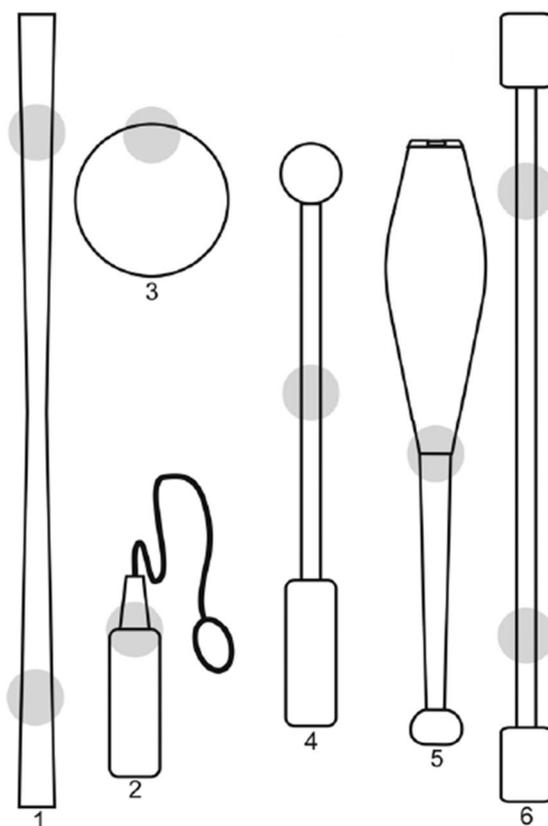
Si en cambio acercamos el imán y lo dejamos en la zona sensible hasta que el flash rojo se apague estaremos efectuando un *toque largo*.

Con la combinación de toques cortos y largos podremos programar todas las virtudes del producto, elegir colores y mucho más. Lea la sección de "Características generales" para más información.

Todos los productos Kosmos Juggling se entregan con un imán de regalo. El imán entregado no es especial. Si este imán se pierde, puede utilizar *cualquier imán* de mediana potencia.

Ubicación de la zona sensible:

Vea el esquema siguiente para conocer dónde se encuentra la zona sensible al imán en cada producto. En la pelota la zona se encuentra opuesta al orificio de carga.



Note

1. Golo
2. Poi
3. Ball. The sensitive are is opposite to the charging connector
4. Swing
5. Club
6. Staff

Dual program®

La mayor exigencia de las presentaciones modernas en cuanto a cantidad de colores, programas y diversidad de combinaciones nos impulsó al uso de microprocesadores con más memoria, capaces de memorizar hasta 2 programas en un mismo juguete. La ventaja de este sistema es que brinda la posibilidad de seleccionar previamente dos programas. Cada programa elige su propia combinación de colores y secuencias, siendo totalmente independiente uno del otro.

Una vez en escena, al encender el producto se visualiza el programa que se grabó primero. Con un simple toque corto de imán cambiaremos al segundo sin necesidad de tener que entrar al modo programación.

Dual program® permite duplicar las posibilidades de programación en un mismo producto.

Nota: la memorización del segundo programa puede utilizarse o no a voluntad del usuario. En caso de no utilizarse la segunda memoria queda deshabilitada.

Consulte la lista de programas de su juguete para saber si posee esta tecnología.

CARACTERISTICAS GENERALES

Novedades:

- * Sistema Magnetic programming.
- * Baterías de NiMh, livianas y mínimo efecto memoria
- * Entre 3 y 6 HORAS de funcionamiento continuo garantizado (según el programa).
- * Diseño totalmente resistente a golpes.
- * Tecnología LED RGB
- * 42 colores brillantes y libremente seleccionables. Más de 1500 combinaciones posibles
- * Numerosos programas multicolor, pensados para escenas dinámicas de malabares y modalidad swing.
- * Modo DEMO que muestra todos los modos automáticamente.
- * Memorización de hasta 2 programas de funcionamiento (algunos productos).

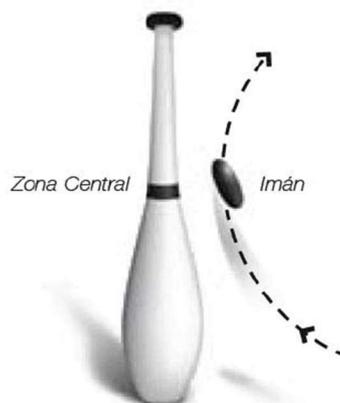
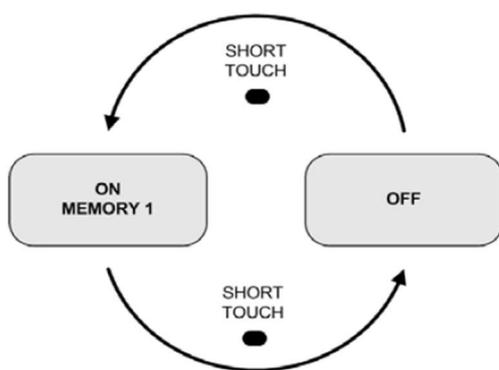
4

Encender y apagar

Los productos compatibles con *Dual Program* (doble memoria de programa) permiten memorizar hasta dos programas cualesquiera dando la posibilidad de grabar únicamente uno o los dos programas.

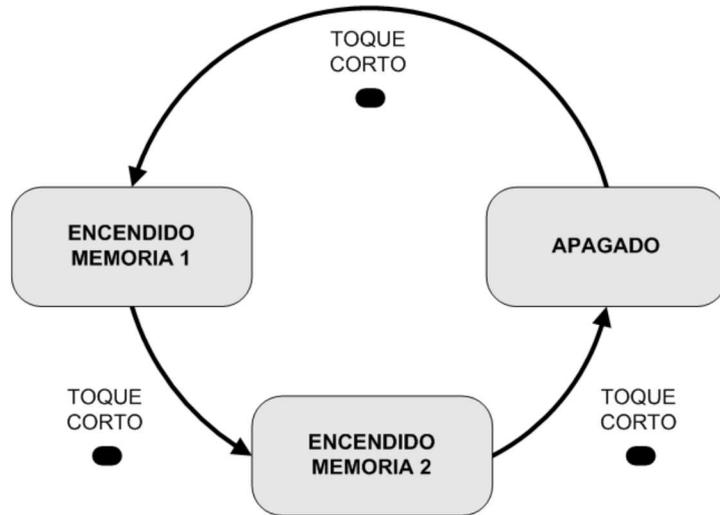
Operación con 1 programa memorizado

- 1)** Encienda el artículo deslizando una vez el imán por la zona sensible (ver *Magnetic Programming*). El artículo se encenderá siempre en el programa grabado en la memoria 1.
- 2)** Apáguelo deslizando nuevamente el imán por la zona sensible. El programa de la memoria 2 no se visualiza porque está deshabilitado.

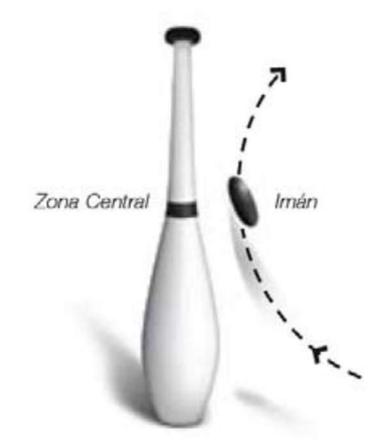


Operación con 2 programas memorizados

- 1) Encienda el artículo deslizando una vez el imán por la zona sensible (ver *Magnetic Programming*). El artículo se encenderá en el programa grabado en la memoria 1.
- 2) Active el programa grabado en la memoria 2 deslizando otra vez el imán por la zona sensible.
- 3) Apáguelo deslizando nuevamente el imán por la zona sensible.



Cambiar el programa

 <p>Mantener imán cerca</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Encienda el artículo. 2) Active el menú de programación manteniendo el imán cerca de la zona sensible hasta que la luz roja se apague. Ya apagada, aleje el imán y el producto entrará en <i>menú programación</i>.
 <p>Zona Central Imán</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3) Change the active program by sliding the magnet over the sensitive area. You will get a different program every time. Take a look of the program description chart on this manual.

Elegir un color (algunos productos)

Los programas 1 y 5 (ver *lista de programas*) permiten seleccionar el *color1* y *color2* respectivamente. Esos colores personalizados serán utilizados en otros programas, solos, con flashes, combinados u otros novedosos efectos. Esto multiplica las posibles combinaciones de efectos a más de 1500.

Para elegir el color, deje que la secuencia de 42 colores circule. Realice un toque corto cuando la secuencia este mostrando el color que desea seleccionar.

Para saber si su producto permite elegir colores consulte la lista de programas correspondiente.

Grabar el programa deseado

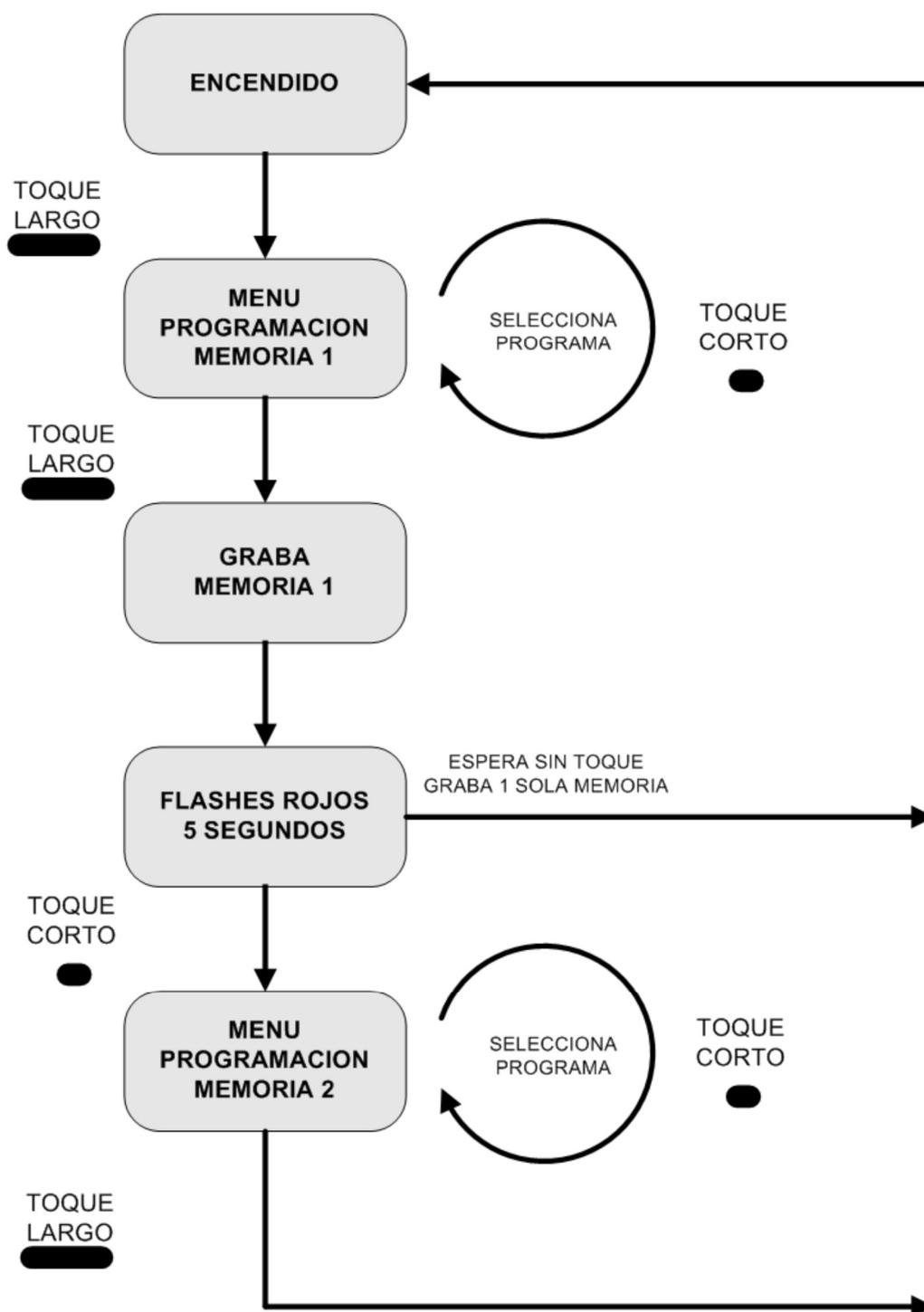
Una vez encontrado el programa deseado debe grabarlo en la *memoria 1* (ver también *Dual Program*) dejando el imán en la zona sensible hasta que se apague la luz. Al retirar el imán nuevamente el producto mostrará flashes rojos que van aumentando de velocidad hasta quedar totalmente encendido al cabo de 5 segundos. Si esperamos que el tiempo de 5 segundos alcance el final, la opción para grabar un segundo programa quedará deshabilitada y la operación será de 1 programa memorizado.

Si su juguete no posee la tecnología Dual Program, al retirar el imán se habrá grabado el programa.

Activar la memoria del segundo programa (solo productos con Dual Program).

Luego de grabar el primer programa, al retirar el imán se activan los flashes durante 5 segundos. Si deslizamos el imán por la parte sensible antes de dicho tiempo entraremos en el modo de configuración para la *memoria 2*. Seleccione el programa deseado (ver *tabla de programas*) deslizando el imán de igual manera que en la *memoria 1* y grábelo en la *memoria 2* manteniendo el imán hasta que la luz roja se apague.

La operación corresponde ahora a lo descrito en 2 programas memorizados.



Nota:

- * No es posible apagar el producto mientras el modo de programación está activado.
- * La lista de programas disponibles es circular, es decir que luego de visualizarse el último programa se vuelve al primero.

Cargar la batería

A medida que la batería se vaya agotando, la luz irá perdiendo intensidad. Si la carga de la batería alcanza un nivel muy bajo, encenderá un flash rojo y luego el circuito de protección de la batería apagará el artículo automáticamente. En este caso no es posible reencenderlo hasta no efectuar una carga.

Puede realizar una carga completa cuando el brillo sea bajo. La duración aproximada de la carga se encuentra en la tabla de programas.

Las baterías pueden cargarse con cualquiera de los multicargadores disponibles en Kosmos Malabares:

* Multicargador de 220VCA/12VDC.

* Multicargador viajero multivoltaje 110~240VCA/12VDC

* Repartidor de carga 12V / cargador para automóvil

También puede utilizar cualquier fuente de alimentación adquirida en una casa de artículos electrónicos, ya que hemos incluido el circuito de carga y protección de la batería dentro de cada producto. De esta manera, en caso de extravío o rotura del cargador puede reemplazarse fácilmente por cualquiera que posea las siguientes características:

* Tensión de salida: 12 a 18VDC / 300mA mínimo

* Tipo de conector: plug hueco 2,1mm

* Polaridad: Negativo al centro (protección de polaridad inversa en todos los productos)

¿Cómo cargar la batería?

Para cargar el producto debe enchufar indistintamente alguna de las salidas del multicargador al conector del producto situado en la parte inferior. En los productos compuestos por dos o varias partes como el bastón de luz *Equinox*, se debe cargar ambas partes.

Si el producto está encendido antes de conectarlo, se apagará al recibir carga. Esto permite verificar que la batería se está cargando correctamente. Si hubiera algún defecto en el cargador, el producto no se apagará.

El tiempo de carga completa es de 14 horas. Pueden hacerse cargas parciales (ejemplo cargar 7 horas, usar 1 hora y cargar nuevamente 7 horas).

No se logrará mayor autonomía dejando la batería en carga por más tiempo que el especificado.

Los Productos Kosmos Juggling poseen un circuito de protección que evita que la batería se dañe en caso de olvidar el artículo conectado.

Es posible la carga simultánea de productos de luz Kosmos Juggling de diferentes modelos conectados a un mismo cargador.

Reinicio del sistema:

En caso de cualquier anomalía en el funcionamiento, puede reiniciar el sistema. Para ello simplemente realice una carga y el sistema se reiniciará.

MODO	DESCRIPCIÓN	DURACIÓN BATERIA
1 *	Arcoiris multicolor, lento Al salir memoriza el último color, permitiendo elegir cualquiera de entre los 42 (color 1)	Normal
2	Color 1 fijo Mantiene el último color al salir del modo 1. Al grabar este programa el color queda almacenado (COLOR 1).	Normal
3	Color 1 + ESTROBO medio Mantiene el último color al salir del modo 1 (COLOR 1) con un flash estroboscópico medio.	Alta
4	Color 1 + ESTROBO rápido Mantiene el último color al salir del modo 1 (COLOR 1) con un flash estroboscópico rápido.	Alta
5 *	Arcoiris multicolor, lento. Elige segundo color Al salir memoriza el último color, permitiendo elegir cualquiera de entre los 42 y lo guarda como COLOR2	Normal
6	Secuencia Color 1 + Color 2 Muestra el COLOR1 con pequeños flashes COLOR2. Hay 1500 combinaciones de color posibles.	Alta
7	Secuencia Color 1 + Color 2 velocidad media Muestra los dos colores elegidos alternándolos a velocidad media. Hay 1500 combinaciones de color posibles.	Alta
8	Secuencia Color 1 + Color 2 velocidad rápida Muestra los dos colores elegidos alternándolos a velocidad rápida. Hay 1500 combinaciones de color posibles.	Alta
9	Arcoiris multicolor medio + ESTROBO RAPIDO Muestra la secuencia de 42 colores mezclados con un flash rápido ideal para malabarear y práctica de spinning	Alta
10	Arcoiris multicolor a velocidad media Muestra la secuencia de 42 colores. No elige ningún color	Normal
11	Secuencia de 8 colores no convencionales+ ESTROBO RAPIDO Recorre una secuencia de 8 colores especialmente elegidos para muestras en escena dinámicas	Alta
12	Secuencia de dos colores con variación gradual Muestra la secuencia de 2 colores que van variando lentamente sin flash.	Normal
13	Secuencia de diferentes combinaciones Se muestran secuencias de a dos colores que cambian cada 2 segundos.	Alta
14	Secuencia de dos colores con Color1 + blanco Se muestra una secuencia de Color1 + blanco	Alta
15	Modo latidos RGB Se muestran latidos lentos en rojo, verde y azul	Alta
16	Modo DEMO Cambia de modo automáticamente cada 15 segundos. En modo programación se identifica como rojo intermitente. Al grabar comienza a cambiar de modo, iniciando del MODO 1. Los colores fijos corresponden a los personalizados en COLOR 1 y COLOR 2.	Alta

Cuidando su artículo de luz

Para mejores resultados tenga en cuenta las siguientes recomendaciones:

- * Cúidelo de salpicaduras de agua u otro líquido en la zona del conector de carga
- * Realice una carga completa antes de guardar el artículo por un largo período de tiempo.
- * Cárguelo al menos una vez cada 3 meses.
- * No lo exponga al calor ni frío extremos.
- * Evite los golpes en el conector de carga con la ficha del cargador insertada.
- * Use una solución de detergente y agua o jabón no corrosivo para limpiarlo.
- * No lo utilice bajo la lluvia



Su artículo de luz no debe ser tratado como desecho hogareño. Tenga la precaución de depositarlo en un lugar apropiado para el reciclado de equipos electrónicos

10

Garantía:

Los productos y multicargadores tienen garantía de buen funcionamiento bajo condiciones de uso normales (según se especifica en el manual) durante un período de 12 (doce) meses.

Para validarla debe presentar su comprobante de compra y la tarjeta de garantía con los números de serie y fecha escritos.

La garantía cubre costos de repuestos y mano de obra. Otros costos adicionales de envíos por correo o transporte privado hacia o desde ciudades diferentes al lugar de compra no están incluidos.

Quedan excluidos de la garantía las siguientes fallas:

- * Corrosión en el conector por salpicaduras
- * Daños externos por mal uso o utilización de solventes