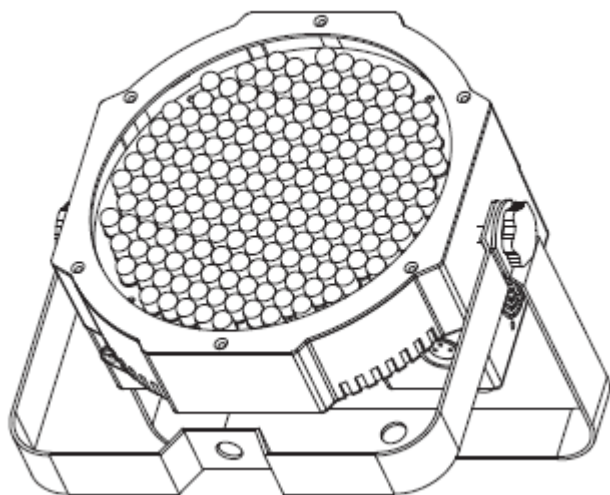




JELLY GO PAR64



INSTRUKCJA OBSŁUGI

A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
The Netherlands
www.americandj.eu

Spis treści

WSTĘP	3
CECHY	3
INSTALACJA	4
ŚRODKI BEZPIECZEŃSTWA	4
BEZPIECZNE UŻYTKOWANIE BATERII	5
BEZPIECZNE UŻYTKOWANIE BATERII c.d.	6
USTAWIENIA	6
USTAWIENIA c.d.....	7
DZIAŁANIE	7
OBSŁUGA URZĄDZENIA c.d.	8
OBSŁUGA URZĄDZENIA c.d.	9
KONFIGURACJA MASTER-SLAVE	10
DZIAŁANIE ZDALNEGO STEROWANIA ADJ LED RC	10
DZIAŁANIE ZDALENGO STEROWANIA ADJ LED RC (c.d.)	11
TRYB 1 KANAŁOWY - WARTOŚCI I FUNKCJE DMX.....	12
TRYB 2 KANAŁOWY - WARTOŚCI I FUNKCJE DMX.....	12
TRYB 3 KANAŁOWY - WARTOŚCI I FUNKCJE DMX.....	12
TRYB 5 KANAŁOWY - WARTOŚCI I FUNKCJE DMX.....	13
TRYB 6 KANAŁOWY - WARTOŚCI I FUNKCJE DMX.....	13
TRYB 7 KANAŁOWY - WARTOŚCI I FUNKCJE DMX.....	13
TRYB 7 KANAŁOWY - WARTOŚCI I FUNKCJE DMX (c.d.)	14
STAN BATERII & ŁADOWANIA.....	15
POŁĄCZENIE SZEREGOWE	15
WYMIANA BEZPIECZNIKA	15
USUWANIE USTEREK.....	15
CZYSZCZENIE	15
SPECYFIKACJA	16
ROHS - Ważny wkład w ochronę środowiska	17
WEEE – Utylizacja odpadów elektrycznych i elektronicznych	18
Uwaga:	19

WSTĘP

Wypakowanie: Dziękujemy za zakup urządzenia Jelly GO Par64 firmy American DJ®. Każdy egzemplarz Jelly GO Par64 został gruntownie przetestowany, co jest gwarancją jego prawidłowego funkcjonowania. Przed rozpakowaniem należy sprawdzić czy opakowanie nie zostało uszkodzone w czasie transportu. Jeżeli opakowanie nosi ślady uszkodzeń, należy sprawdzić czy urządzenie nie jest uszkodzone oraz upewnić się czy towarzyszące mu wyposażenie konieczne do jego eksploatacji dotarło w stanie nienaruszonym. W razie stwierdzenia usterek lub braku części, należy skontaktować się z bezpłatnym biurem obsługi klienta. Prosimy o taki kontakt przed podjęciem decyzji o zwrocie urządzenia do sprzedawcy.

Wstęp: Jelly GO Par64 firmy American DJ® jest listwą świetlną LED w systemie DMX wyposażoną w zasilanie litową baterią akumulatorową. Dzięki temu każdy może używać swoje urządzenie w dowolnie wybranym miejscu bez ograniczenia brakiem zasilania. Wbudowana bateria pozwala na pracę przez 8 godzin (pełny zakres) po jednorazowym pełnym naładowaniu. Urządzenie może być używane samodzielnie (Stand Alone), w konfiguracji Master/Slave. Urządzenie typu wash ma pięć trybów operacyjnych: tryb reakcji na dźwięk (Sound Active Mode), tryb automatyczny (Auto Mode), tryb RGBW, tryb statyczny (Static Color) oraz tryb sterowania sygnałem DMX.

Obsługa klienta: W razie jakichkolwiek problemów, prosimy o kontakt z zaufanym punktem sprzedaży American Audio. Istnieje również możliwość bezpośredniego kontaktu z nami. Można to zrobić poprzez naszą stronę internetową www.americandj.eu oraz pisząc na adres: support@americandj.eu.

Ostrzeżenie! Aby zapobiec lub zmniejszyć ryzyko porażenia prądem lub pożaru, nie włączaj urządzenia w warunkach deszczowych lub przy podwyższonej wilgotności powietrza.

Uwaga! Urządzenie nie zawiera żadnych elementów przeznaczonych do serwisowania przez użytkownika. Gwarancja na urządzenie traci ważność, jeśli użytkownik zdecyduje się na samowolną naprawę którejkolwiek części. Gdyby, co mało prawdopodobne, jakaś część wymagała naprawy, należy skontaktować się z American DJ®.

PROSIMY o recykling opakowania, jeśli to możliwe.

CECHY

- Litowa bateria akumulatorowa
- Wiele Kolorów
- Pięć trybów działania
- Elektroniczne Ściemnianie 0-100%
- Wbudowany Mikrofon
- Protokół DMX-512
- 3-Pinowe Złącze DMX
- Siedem trybów DMX: Tryb 1 Kanałowy, Tryb 2 Kanałowy, Tryb 3 Kanałowy, Tryb 4 Kanałowy, Tryb 5 Kanałowy, Tryb 6 Kanałowy i Tryb 7 Kanałowy.
- Kompatybilny zdalny sterownik ADJ LED RC (Nie dołączony do urządzenia)
- Szeregowe łączenie kabli zasilania (Patrz strona 15)

INSTALACJA

Urządzenie należy montować. Urządzenie należy montować za pomocą zacisku (nie dołączony do urządzenia), mocowanego do wspornika wysyłanego razem z urządzeniem. Urządzenie musi być zawsze solidnie zamocowane, tak aby w czasie jego pracy uniknąć wibracji i zsuwania się. Należy zawsze sprawdzić czy miejsce, do którego montujemy urządzenie jest zdolne wytrzymać obciążenie 10-krotnie większe niż waga samego urządzenia. Należy też zawsze używać kabla zabezpieczającego mogącego utrzymać ciężar 12-krotnie większy niż waga urządzenia.

Sprzęt musi być instalowany przez profesjonalistę i w miejscu, które zabezpiecza go przed dostępem osób postronnych.

ŚRODKI BEZPIECZEŃSTWA

- Aby zapobiec lub zmniejszyć ryzyko porażenia prądem lub pożaru, nie włączaj urządzenia w warunkach deszczowych lub przy podwyższonej wilgotności powietrza.
- Trzymaj urządzenie z dala od wody lub innych płynów.
- Nie uruchamiaj urządzenia, jeśli przewód zasilający jest uszkodzony. Nie próbuj usunąć lub wyłamać bolca uziemienia z wtyczki. Jego zadaniem jest zabezpieczenie przed porażeniem prądem i pożarem w wypadku zwarcia wewnątrz urządzenia.
- Wyciągnij wtyczkę z kontaktu zanim włączysz urządzenie do obwodu zawierającego inne urządzenia elektroniczne.
- Pod żadnym pozorem nie ściągaaj wierzchniej obudowy. Urządzenie nie zawiera żadnych elementów przeznaczonych do serwisowania przez użytkownika.
- Nie uruchamiaj urządzenia, jeśli pokrywa obudowy jest zdjęta.
- Nie wolno podłączać urządzenia do zestawu ściemniaczy dimmer pack.
- Instaluj urządzenie tylko w miejscach zapewniających dobrą wentylację. Odstęp pomiędzy urządzeniem i ścianą nie powinien być mniejszy niż 15 cm.
- Nie używaj urządzenia, jeśli jakkolwiek jego element uległ uszkodzeniu.
- Urządzenie jest przeznaczone tylko do użytku wewnątrz budynku. Gwarancja na urządzenie straci ważność, jeśli zostanie ono użyte na dworze.
- Urządzenie należy wyłączyć z kontaktu, jeśli nie jest używane przez dłuższy okres czasu.
- Instaluj urządzenie tak, aby było ono stabilne i bezpieczne.
- Przewód zasilania ułóż tak, aby nikt po nim nie chodził ani też niczego na nim nie stawiał. Zwróć szczególną uwagę na miejsca, w których przewody wychodzą z urządzenia.
- Konserwacja - Sprzęt powinien być czyszczony zgodnie z zaleceniami wytwórcy. Szczegóły dotyczące czyszczenia – patrz str. 15.
- Ciepło - Urządzenie powinno być umieszczone z dala od źródeł ciepła takich jak kaloryfery, rejestratory ciepła, piece oraz innych urządzeń wytwarzających ciepło (włącznie ze wzmacniaczami).
- Urządzenie powinno być serwisowane przez wykwalifikowany personel w przypadku, gdy:
- Kabel zasilania lub wtyczka uległy uszkodzeniu.
- Coś spadło na urządzenie lub zostało ono zalane wodą lub innym płynem.
- Urządzenie nie zostało schowane przed deszczem.
- Urządzenie nie działa normalnie.

1. Użytkowanie baterii**1.1 Nie wolno dopuszczać do zwarcia biegunów**

Nie należy dopuszczać do zwarcia biegunów baterii. Prowadzi to do powstania bardzo wysokiego napięcia, które może spowodować przegrzanie baterii i w rezultacie do wycieku elektrolitu, szkodliwych oparów lub eksplozji. Zwarcie baterii może wystąpić gdy położymy ją biegunami na powierzchni przewodzącej. Zwarcie może prowadzić do nagromadzenia ciepła i uszkodzenia baterii. Zastosowano odpowiednie obwody z PCM w celu zapobiegania przypadkowym zwarciom w zestawie baterii.

1.2 Uszkodzenie mechaniczne

Bateria akumulatorowa może ulec uszkodzeniu lub jej właściwości pogorszeniu jeśli upadnie, zostanie uderzona, zgięta itp.

3. Inne**3.1 Połączenie baterii**

- 1). Bezpośrednie lutowanie końcówek kabli lub urządzeń do baterii jest surowo zabronione.
- 2). Ołowiane końcówki z uprzednio przylutowanymi przewodami powinno być punktowo przyspawane do baterii. Lutowanie bezpośrednio prowadzi do rozgrzania baterii i może uszkodzić części budowy takie jak separator i izolator.

3.2 Zapobieganie zwarciom wewnątrz baterii akumulatorowej

Pomiędzy przewodami i bateriami jest wystarczająco dużo izolacji, aby zapewnić dodatkowe zabezpieczenie. Budowa baterii uniemożliwia powstanie zwarcia, co mogłoby w rezultacie spowodować dymienie lub zapalenie.

3.3 Nie Wolno Rozbierać Baterii

- 1). Nie Wolno Rozbierać Baterii.

Może to doprowadzić do wewnętrznego zwarcia a w rezultacie do powstania szkodliwych oparów, ognia, eksplozji lub innych problemów.

- 2). Płyn elektrolitowy jest szkodliwy.

Płyn elektrolitowy nie może wyciekać z baterii litowo-jonowej. Jeśli dojdzie do kontaktu płynu elektrolitowego ze skórą lub oczami, należy natychmiast skażone miejsce spłukać wodą i niezwłocznie zgłosić się do lekarza.

3.4 Nie Narażać Baterii na Przegrzanie lub Kontakt z Ogniem

Nigdy nie wrzucaj baterii do ognia i nie przypalaj. Może to doprowadzić do niebezpiecznej eksplozji.

3.5 Nie narażać baterii na kontakt z wodą lub innymi płynami

Nigdy nie należy zanurzać/wrzucać baterii do płynów takich jak woda, woda morska, napoje, w tym bezalkoholowe, soki, kawa i inne.

3.6 Wymiana Baterii

W przypadku wymiany baterii prosimy o kontakt z obsługą klienta American DJ pod adresem: service@adjgroup.eu

3.7 Nie należy używać uszkodzonej baterii

W wyniku wstrząsów w transporcie bateria może ulec uszkodzeniu. W takiej sytuacji, w tym w przypadku uszkodzenia plastikowej obudowy baterii, uszkodzenia w opakowaniu baterii, wyczuwalnego zapachu elektrolitu lub wycieku płynu elektrolitowego, i w każdym innym przypadku, NIE WOLNO używać baterii. Baterii z wyciekami elektrolitu lub wyczuwalnym jego zapachem nie należy zbliżać do źródła ognia, co mogłoby doprowadzić do zapalania lub eksplozji.

4. Przechowywanie Baterii

Baterię należy przechowywać w temperaturze pokojowej przy stopniu naładowania przynajmniej 50%. Podczas długotrwałego przechowywania zalecamy jej naładowanie co 6 miesięcy. Takie działanie przedłuży żywotność baterii i nie dopuści do spadku ładunku poniżej progu 30%.

5. Inne Reakcji Chemiczne

W związku z reakcjami chemicznymi zachodzącymi w baterii jej wydajność może się pogorszyć z biegiem czasu nawet podczas długotrwałego przechowywania bez użytkowania. Ponadto, jeśli nie zachowane są określone parametry ładowania, rozładowania, temperatury otoczenia, to żywotność baterii będzie krótsza lub

urządzenie, w którym bateria pracuje, może zostać uszkodzone wyciekami elektrolitu. Jeśli bateria nie pracuje wystarczająco długo, nawet po prawidłowym naładowaniu, może to oznaczać konieczność jej wymiany.

USTAWIENIA

Zasilanie: Jelly GO Par64 produkcji American DJ wyposażony jest w przełącznik napięcia, który automatycznie odczytuje napięcie sieci. Dzięki temu urządzeniu nie musimy się martwić o napięcie sieci a urządzenie może być podłączone w dowolnym miejscu.

DMX-512: DMX to skrót od Digital Multiplex (cyfrowe przesyłanie dwóch lub więcej komunikatów jednym kanałem równocześnie). Jest to uniwersalny protokół przesyłania danych, wykorzystywany przez większość producentów sprzętu oświetleniowego oraz urządzeń sterujących. Kontroler DMX przekazuje instrukcje DMX od kontrolera do urządzenia. System ten umożliwia komunikację pomiędzy urządzeniami a konsolą DMX, która przesyła instrukcje do danego urządzenia. Instrukcja jest przesyłana jako seria danych przekazywanych z urządzenia na urządzenie poprzez terminale XLR DATA „IN” (dane wejściowe) i DATA „OUT” (dane wyjściowe) znajdujące się we wszystkich urządzeniach DMX (większość konsoli posiada tylko terminal DATA „OUT”).

Połączenie DMX: Język DMX pozwala sterować z poziomu konsoli połączonymi z sobą różnymi urządzeniami (różne typy połączonych urządzeń, inny producent) pod warunkiem, że wszystkie urządzenia i konsola działają w systemie DMX. W celu zapewnienia prawidłowego przesyłu danych DMX, przy kilku urządzeniach należy użyć możliwie jak najkrótszych kabli. Kolejność, w jakiej urządzenia są połączone nie ma wpływu na docelowy adres DMX. Przykładowo, urządzenie, któremu przypisujemy adres DMX 1 może znajdować się w dowolnej pozycji w połączeniu szeregowym urządzeń, na początku, na końcu lub w dowolnym miejscu w środku szeregu. Gdy urządzeniu przypisujemy adres DMX 1, konsola DMX wie, że należy wysłać do niego dane przeznaczone dla adresu 1 bez względu na to, na której pozycji w połączeniu szeregowym to urządzenie się znajduje.



Figure 1

Wymogi techniczne dotyczące kabli DMX dla sterowania sygnałem DMX: Jelly GO Par64 może być sterowany poprzez protokół DMX-512. Jelly GO Par64 posiada 7 trybów DMX, które opisano na stronie 9. Adres DMX ustawiany jest na tylnym panelu urządzenia Jelly GO Par 64. Urządzenie oraz konsola DMX wymagają standardowego kabla 3 pinowego XLR do przesyłu danych wejściowych i wyjściowych (Rys. 1). Polecamy Jeśli użytkownik robi własne przewody, powinien użyć standardowych kabli ekranowanych o oporze 110-120 omów(można je nabyć w większości sklepów z profesjonalnym sprzętem oświetleniowym). Kable powinny mieć na swych końcach żeńskie i męskie złącze XLR. Należy pamiętać, że kable DMX muszą być połączone szeregowo i nie wolno tworzyć węzłów w obwodzie.

Uwaga: Jeżeli używamy własnych kabli należy postępować zgodnie z instrukcjami pokazanymi na rysunkach 2 i 3. Nie używaj zacisku oczkowego uziemienia na złączu XLR. Nie łącz ekranu kabla z zaciskiem oczkowym ani też nie pozwól na kontakt pomiędzy ekranem i obudową zewnętrzną złącza XLR. Uziemienie ekranu może spowodować spięcie lub zakłócenia sygnału.



Rys. 2



Rys. 3

Konfiguracja Pinów XLR
Pin1 – Uziemienie
Pin2 – Minus (Data Compliment)
Pin3 – Plus (Data True)

USTAWIENIA c.d.

Uwaga: Zakończenie Liniowe (Line Termination). Przy użyciu dłuższych kabli, wskazane jest zastosowanie terminatora przy ostatnim urządzeniu w szeregu w celu uniknięcia zakłóceń sygnału. Terminator to opornik 110-120 omów, moc ¼ wata, który podłączamy pomiędzy 2 i 3 bolcem złącza męskiego (male connector) XLR (DATA + i DATA -). Złącze to wkładamy do złączki żeńskiej (female connector) XLR ostatniego urządzenia w szeregu, aby zakończyć linię. Zastosowanie terminatora (ADJ numer serii Z-DMX/T) zmniejszy prawdopodobieństwo wystąpienia zakłóceń sygnału.



Terminatory redukują błędy przesyłu sygnału, pozwalają uniknąć problemów związanych z transmisją sygnału oraz interferencją. Zaleca się je (opór 120 omów, moc ¼ wata) na ostatnim gnieździe wyjściowym pomiędzy bolcem 2 (DMX -) oraz bolcem 3 (DMX +).

Rys. 4

5-Pinowe Łącza DMX XLR. Niektórzy producenci używają do przesyłu danych 5-bolcowych złączy XLR zamiast 3-bolcowych. Urządzenia z gniazdami 5-bolcowymi mogą być wprowadzone do obwodu, w którym stosowane są złącza 3-bolcowe. Należy wtedy użyć przejściówki. Są one dostępne w większości sklepów ze sprzętem elektrycznym. Poniższa tabela pokazuje jak prawidłowo dokonać zmiany wtyczek.

Konwersja 3-Pin XLR na 5-Pin XLR

Przewód	3-pinowy żeński XLR (Out)	5-pinowy męski XLR (In)
Uziemienie/Ekran	Pin 1	Pin 1
Sygnał - (Data compliment)	Pin 2	Pin 2
Sygnał + (Data True)	Pin 3	Pin 3
Nie używany		Nie używać
Nie używany		Nie używać

DZIAŁANIE

Zasilanie:

Urządzenie posiada dwa możliwe źródła zasilania: bateria akumulatorowa i prąd zmienny.

Prąd zmienny - Aby korzystać z urządzenia z wykorzystaniem prądu zmiennego należy podłączyć je do źródła zasilania i ustawić przycisk Load Switch w pozycję ON. Podczas korzystania z prądu zmiennego należy ustawić Battery Switch w pozycji OFF.

Zasilanie Baterią Litowo-Jonową – Aby korzystać z urządzenia z wykorzystaniem zasilania baterią, należy ustawić przyciski Load i Battery w pozycji ON.

Włączanie/Wyłączanie Wyświetlacza LED:

Aby wyświetlacz LED wyłączył się po 10 sekundach, należy wciskać MODE, aż na wyświetlaczu pojawi się "don" a następnie przy pomocy UP ustawić na wyświetlaczu "doff".. W tym ustawieniu, wyświetlacz wyłączy się po 10 sekundach. Wyświetlacz uaktywniamy ponownie dowolnym przyciskiem. Należy pamiętać, że wyświetlacz ponownie wyłączy się automatycznie po upływie kolejnych 10 sekund.

Aby przywrócić wyświetlacz na stałe, należy wciskać MODE, aż na wyświetlaczu pojawi się "dXX". Przy pomocy przycisków UP i DOWN należy ustawić:

"don" = wyświetlacz LED jest cały czas włączony.

"doFF" = wyświetlacz LCD wyłączy się po 10 sekundach.

Odwrócenie Wyświetlacza LED:

Postępując zgodnie z tymi instrukcjami możemy odwrócić wyświetlacz o 180° tak że można go odczytywać w pozycji odwrotnej.

1. Podłączamy urządzenie do źródła zasilania a następnie wciskamy MODE, aż pojawi się "dXX". "XX" symbolizuje "on" lub "off".

2. Wciskamy przycisk SET UP aż wyświetli się "Std".

3. Wciskając przyciski UP lub DOWN odwracamy wyświetlacz o 180°.

Tryby Pracy:

Jelly GO Par64 posiada pięć trybów pracy:

Tryb Reakcji na Dźwięk (Sound-Active Mode) - Urządzenie reaguje na dźwięk szukając i wybierając spośród dostępnych programów.

Tryb Statycznego Koloru (Static Color Mode) - Do wyboru użytkownik ma 32 programów.

- Tryb Auto - Mamy do wyboru 3 Tryby Auto.
- Tryb RGB - Wybieramy jeden z trzech kolorów jako statyczny lub regulując intensywność każdego koloru tworzymy swój własny kolor.
- Tryb sterowania DMX - Tryb ten pozwala użytkownikowi kontrolować poszczególne funkcje urządzenia przy pomocy standardowej konsoli DMX-512 takiej, jak American DJ® Show Designer™.

Tryb Reakcji na Dźwięk (Sound Active Mode):

W tym trybie Jelly GO Par64 reaguje na dźwięk i porusza się po różnych kolorach.

1. Podłączamy urządzenie do źródła zasilania a następnie wciskamy MODE, aż na ekranie pojawi się „SOXX”. „XX” oznacza aktualnie wyświetlany tryb aktywacji dźwiękiem (1-15).
2. Urządzenie będzie od teraz reagowało na dźwięk.
3. Należy użyć przycisku SET UP w celu regulacji czułości na dźwięk. Na wyświetlaczu powinno pojawić się "SJ-X". Za pomocą przycisków UP lub DOWN ustawiamy czułość. "SJ-1" oznacza najniższy poziom czułości, a "SJ-8" najwyższy.

Tryb Statycznego Koloru:

1. Podłączamy urządzenie do źródła zasilania a następnie wciskamy MODE, aż na ekranie pojawi się "CLXX".
2. Do wyboru użytkownik ma 32 programów. Przy pomocy UP lub DOWN wybieramy pożądany kolor.. Po dokonaniu wyboru koloru możemy włączyć stroboskop wciskając przycisk SET UP co powoduje wejście w tryb Flash (stroboskop).
3. Wyświetli się "FS.XX", co oznacza tryb Flash. Możemy go ustawiać pomiędzy "FS.00" (miganie wyłączone) a "FS.15" (miganie z największą częstotliwością).

Tryb Auto:

W tym trybie Jelly GO Par64 działa zgodnie z jednym z 16 programów auto. Program trybu auto może być programem przejścia lub prostym programem zmiany koloru.

1. Podłączamy urządzenie do źródła zasilania a następnie wciskamy MODE, aż na ekranie pojawi się "APXX". "XX" reprezentuje numer aktualnie wyświetlany program (1-16).
2. Po wybraniu żądanego programu należy zdecydować czy chcemy, aby pokaz przechodził płynnie przez kolory czy po prostu je zmieniał. Należy wcisnąć SET UP aż do pojawienia się "SP.XX" (zmiana koloru) lub "F-XX" (przejście koloru).
3. Jeśli wybieramy zmianę koloru, to regulujemy prędkość za pomocą przycisków UP lub DOWN w zakresie od "SP.01" (najmniejsza) do "SP.99" (największa). Po wybraniu żądanej prędkości zmiany koloru należy nacisnąć SET UP aby przejść do "F-XX" (przejście koloru). Przyciskami UP i DOWN ustawiamy prędkość przechodzenia koloru na "F-00". Oznacza to, że przejście koloru jest wyłączone, a urządzenie będzie zmieniało kolory z ustawioną prędkością. Aby używać urządzenia w trybie przejścia koloru należy wykonać odwrotne instrukcje. Ustawiamy prędkość przejścia koloru, a prędkość zmiany koloru ustawiamy na "SP.01".

TRYB ŚCIEMNIACZA:

1. Podłączamy urządzenie do źródła zasilania a następnie wciskamy MODE:
2. Kiedy wyświetlacz pokazuje "r.XXX" znajdujemy się w trybie ściemnienia Czerwieni. Intensywność regulujemy za pomocą przycisków UP i DOWN.
3. Kiedy wyświetlacz pokazuje "G.XXX" znajdujemy się w trybie ściemnienia Zieleni. Intensywność regulujemy za pomocą przycisków UP i DOWN.
4. Kiedy wyświetlacz pokazuje "b.XXX" znajdujemy się w trybie ściemnienia Niebieskiego. Intensywność regulujemy za pomocą przycisków UP i DOWN.
5. Po dokonaniu ustawień kolorów RGBW możemy włączyć stroboskop wciskając przycisk SET UP co powoduje wejście w tryb Flash (stroboskop).
6. Wyświetli się "FS.XX", co oznacza tryb Flash. Możemy go ustawiać pomiędzy "FS.00" (miganie wyłączone) a "FS.15" (miganie z największą częstotliwością).

Tryb DMX:

Używanie kontrolera DMX daje możliwość tworzenia własnych programów dostosowanych do indywidualnych potrzeb. Funkcja ta pozwala nam też używać urządzeń jako świateł punktowych. Jelly GO Par64 posiada 7 trybów DMX: Tryb 1 Kanałowy, Tryb 2 Kanałowy, Tryb 3 Kanałowy, Tryb 4 Kanałowy, Tryb 5 Kanałowy, Tryb 6 Kanałowy i Tryb 7 Kanałowy. Na stronach 12-14 opisano własności DMX dla każdego trybu.

1. Tryb ten pozwala użytkownikowi kontrolować poszczególne funkcje urządzenia przy pomocy standardowej konsoli DMX-512.

2. Aby urządzenie działało w trybie DMX wciskamy przycisk MODE aż wyświetli się "A.XXX". "XXX" jest aktualnie wyświetlanym adresem. Używając przycisków UP i DOWN wybieramy żądany adres DMX, a następnie wciskamy przycisk SETUP aby wybrać tryb DMX.

3. Używając przycisków UP lub DOWN przewijamy tryby Kanałów DMX. Poniżej wymienione są tryby Kanałów DMX:

Dla trybu 1 Kanałowego wciskamy przycisk MODE, aż na wyświetlaczu pojawi się "Ch.01". Oznacza to Tryb 1 Kanałowy DMX.

Dla trybu 2 Kanałowego wciskamy przycisk MODE, aż na wyświetlaczu pojawi się "Ch.02". Oznacza to Tryb 2 Kanałowy DMX. Dla trybu 3 Kanałowego wciskamy przycisk MODE, aż na wyświetlaczu pojawi się "Ch.03". Oznacza to Tryb 3 Kanałowy DMX.

Dla trybu 4 Kanałowego wciskamy przycisk MODE, aż na wyświetlaczu pojawi się "Ch.04". Oznacza to Tryb 4 Kanałowy DMX.

Dla trybu 5 Kanałowego wciskamy przycisk MODE, aż na wyświetlaczu pojawi się "Ch.05". Oznacza to Tryb 5 Kanałowy DMX.

Dla trybu 6 Kanałowego wciskamy przycisk MODE, aż na wyświetlaczu pojawi się "Ch.06". Oznacza to Tryb 6 Kanałowy DMX.

Dla trybu 7 Kanałowego wciskamy przycisk MODE, aż na wyświetlaczu pojawi się "Ch.07". Oznacza to Tryb 7 Kanałowy DMX.

4. Wartości i cechy DMX zamieszczono na str. 12-14.

5. Po wybraniu trybu DMX podłączamy urządzenie do dowolnego standardowego kontrolera DMX poprzez złącza XLR.

Tryb Domyślny:

Jest to domyślny tryb działania. Gdy jest on włączony wszystkie tryby powrócą do swoim domyślnych ustawień.

1. Podłączamy urządzenie do źródła zasilania a następnie wciskamy MODE, aż pojawi się "dXX". "XX" symbolizuje "on" lub "off".

2. Wciskamy przycisk SET UP aż wyświetli się "dEFA".

3. Jednocześnie wciskamy przyciski UP i DOWN. Wciskamy przycisk MODE aby wyjść.

ZDALNE STEROWANIE ADJ LED RC:

Funkcja ta służy do uruchamiania i wyłączania ADJ LED RC (Zdalne Sterowanie). Gdy jest ona włączona możemy sterować urządzeniem za pomocą ADJ LED RC. Patrz następna strona – obsługa i funkcje ADJ LED RC.

1. Podłączamy urządzenie do źródła zasilania a następnie wciskamy MODE, aż pojawi się "dXX". "XX" symbolizuje "on" lub "off".

2. Wciskamy przycisk SET UP aż wyświetli się "lrXX". "XX" symbolizuje "on" lub "off".

3. Wciskając przyciski UP lub DOWN albo włączamy funkcje zdalnego sterowania (On) lub wyłączamy ją (Off).

Stan Baterii:

To menu służy do sprawdzenia/wyświetlenia stanu baterii.

1. Podłączamy urządzenie do zasilania a następnie wciskamy MODE, aż na ekranie pojawi się „bXXX”. "XXX" przedstawia liczbę w przedziale 0-100. Wyświetlona liczba określa pozostały czas pracy baterii. Jeśli wyświetla się "b---" to bateria jest rozładowana albo urządzenie pracuje na zasilaniu prądem zmiennym.

KONFIGURACJA MASTER-SLAVE

Konfiguracja Master-Slave:

Funkcja ta umożliwia połączenie do 16 urządzeń razem i kontrolowanie ich bez użycia konsoli. W konfiguracji Master-Slave jedno urządzenie spełnia funkcję urządzenia kontrolnego, a reszta powiela jego wbudowane programy. Każde urządzenie może spełniać funkcję Master lub Slave, ale tylko jedno urządzenie może być ustawione jako "Master".

Połączenie i Ustawienia Master-Slave:

1. Urządzenia należy połączyć ze sobą szeregowo używając standardowych przewodów mikrofonowych XLR oraz gniazd XLR znajdujących się na tylnym panelu urządzenia. Należy używać standardowych przewodów XLR do łączenia urządzeń. Należy pamiętać, że gniazdo męskie (Male) XLR jest gniazdem wejściowym (input), natomiast gniazdo żeńskie (Female) XLR pełni funkcję gniazda wyjściowego (output). Pierwsze urządzenie w szeregu (master) używa tylko złącza żeńskiego XLR. Ostatnie urządzenie szeregu podłączamy do męskiego gniazda wejściowego (input).
2. Podłączamy pierwsze urządzenie "Slave" do urządzenia "Master".
3. Ustawiamy urządzenie "Master" na żądany tryb działania. Urządzenia "Slave" zaczną być kontrolowane przez jednostkę "Master".

DZIAŁANIE ZDALNEGO STEROWANIA ADJ LED RC

Zdalne sterowanie na podczerwień ADJ LED RC (sprzedawane oddzielnie) posiada wiele różnych funkcji i umożliwia pełne sterowanie wszystkimi funkcjami Jelly GO Par64. Aby sterować dowolnym urządzeniem należy skierować sterownik na przedni jego panel i znajdować się w odległości nie większej niż 10 metrów. Aby móc używać sterownika ADJ LED RC musimy najpierw włączyć odbiornik podczerwieni urządzenia co opisano na stronie 9.

BLACKOUT - Wciśnięcie tego przycisku spowoduje wygaszenie urządzenia.

AUTO RUN – Tym przyciskiem włączamy Auto Run. Przyskami "+" i "-" wybieramy jeden z 16 programów auto run. Wybierając odpowiednią wartość 1-16 przyciskami numerycznym możemy również ustawić program auto run. Programy Auto Run mogą działać jako programy przejścia koloru lub zmiany koloru. Więcej szczegółów znajduje się w sekcji Auto Run na stronie 8.

Aby kontrolować prędkość Auto Run należy nacisnąć przycisk Speed i następnie przyciski "+" & "-" aby ustawić prędkość pracy.

Aby kontrolować prędkość przejścia kolorów w Auto Run należy nacisnąć przycisk Flash i następnie przyciski "+" & "-" aby ustawić prędkość przejścia. Przyciskami numerycznymi można również ustawić prędkość przechodzenia kolorów i pracy trybu auto.

SELECT PROGRAM (Tryb Koloru Statycznego) – Tym przyciskiem włączamy tryb kolory statycznego. Wybieramy żądany kolor statyczny z 32 dostępnych wciskając przyciski UP i DOWN. Wybierając odpowiednią wartość 1-32 przyciskami numerycznym możemy również ustawić numer kolory statycznego.

Naciśnięcie FLASH uruchamia efekt stroboskopu, a przyciskami "+" & "-" ustawiamy częstotliwość błysków. Wybierając odpowiednią wartość 0-15 przyciskami numerycznymi możemy również ustawić częstotliwość błysków.

FLASH - Ten przycisk włącza efekt stroboskopu. Tempo błysków regulujemy za pomocą przycisków "+" i "-". Powtórne naciśnięcie powoduje wyjście z trybu stroboskopu. Ten tryb współpracuje z Trybem Statecznego Koloru i trybem RGB.

SPEED - Należy nacisnąć SPEED i następnie przyciski "+" & "-" aby ustawić prędkość trybów Auto, Przejścia & Zmiany Kolorów. Ten sam przycisk kontroluje poziom czułości na dźwięk w trybie Sound Active.

TRYB DMX - Ten przycisk umożliwia wybór żadanego trybu DMX. Niektóre urządzenia mają różne tryby DMX. Możemy je przełączać za pomocą tego przycisku. Wartości i cechy DMX zamieszczono na str. 12-14.

SOUND ACTIVE - Tym przyciskiem uruchamiamy tryb reakcji na dźwięk. Wybieramy żądany tryb dźwięku z 15 dostępnych wciskając przyciski UP i DOWN. Wybierając odpowiednią wartość 1-15 przyciskami numerycznym możemy również ustawić numer programu dźwiękowego. Aby ustawić czułość dźwięku należy

wcisnąć Speed i przyciskami "+" & "-" dobrać poziom czułości. Wybierając odpowiednią wartość 1-8 przyciskami numerycznymi możemy również ustawić poziom czułości.

SLAVE - Tym przyciskiem określamy funkcję urządzenia jako slave w konfiguracji master/slave.

USTAWIENIE ADRESU - Wciskamy ten przycisk aby ustawić adres DMX. Po jego wciśnięciu ustawiamy adres za pomocą przycisków numerycznych.

Przykład: Ustaw Adres DMX 1 Wciskamy "S-0-0-1"

Ustaw Adres DMX 245 Wciskamy "S-2-4-5"

R G B - Wciskamy jeden z przycisków a następnie regulujemy jasność używając "+" lub "-". Wybierając odpowiednią wartość przyciskami numerycznymi możemy również ustawić intensywność.

"+" oraz "-" - Tymi przyciskami ustawiamy tempo mrugania, prędkość trybów Auto, Zmiany i Przejścia Kolorów, poziom czułości na dźwięk oraz intensywność RGB.

Sterowanie DMX:

Praca za pośrednictwem kontrolera DMX umożliwia tworzenie własnych, dostosowanych do indywidualnych potrzeb programów. Ustawiając Tryb i adres DMX postępujemy według poniżej podanych instrukcji.

1. Przed podłączeniem urządzenia do kontrolera DMX należy ustawić w nim tryb DMX; robimy to wciskając przycisk DMX Mode, a następnie za pomocą przycisków "+" lub "-" wybieramy pomiędzy Trybami Kanałów DMX. Tryb należy wybrać przed ustawieniem adresu. Tryby DMX opisano na dole strony.

2. Po wybraniu trybu ustawiamy adres DMX dla urządzenia wciskając przycisk "S". Po jego wciśnięciu diody LED zamigają 2-3 razy a czerwone diody LED będą się świecić. Adres wpisujemy za pomocą przycisków numerycznych. Przykłady w sekcji "USTAWIENIA ADRESU" na tej stronie.

Uwaga: W czasie ustawiania adresu DMX dioda LED koloru będzie się świecić przy każdym wciśnięciu przycisku numerycznego, a po prawidłowym ustawieniu adresu wszystkie diody LED zamigają 2-3 razy.

3. Teraz możemy podłączyć urządzenie poprzez złącza XLR do dowolnego standardowego kontrolera DMX. Tryby DMX, ich cechy oraz wartości opisano na stronach 12-14.

Jeżeli świeci się dioda LED Czerwieni znajdujemy się w Trybie 1 DMX: 1 Kanał DMX

Jeżeli świeci się dioda LED Zieleni znajdujemy się w Trybie 2 DMX: 2 Kanał DMX

Jeżeli świeci się dioda LED Niebieska znajdujemy się w Trybie 3 DMX: 3 Kanał DMX

Jeżeli świeci się dioda LED Czerwieni & Zieleni znajdujemy się w Trybie 4 DMX: 4 Kanał DMX.

Jeżeli świeci się dioda LED Czerwieni & Koloru Niebieskiego znajdujemy się w Trybie 5 DMX: 5 Kanał DMX

Jeżeli świeci się dioda LED Koloru Niebieskiego & Zieleni znajdujemy się w Trybie 6 DMX: 6 Kanał DMX.

Jeżeli świecą się wszystkie diody LED znajdujemy się w Trybie 7 DMX: 7 Kanał DMX

TRYB 1 KANAŁOWY - WARTOŚCI I FUNKCJE DMX

Kanał	Wartość	Funkcja
1	1 - 7	MAKRA KOLORU
	8 - 15	BURSZTYNOWY Z DOMIESZKĄ
	16 - 23	BURSZTYNOWY MEDIUM
	24 - 31	BLADOŻŁOTY BURSZTYN
	32 - 39	BRAZOWO-ZŁOTY (GALLO)
	40 - 47	ZŁOTO-BURSZTYNOWY
	48 - 55	JASNOCZERWONY
	56 - 63	CZERWONY MEDIUM
	64 - 71	RÓŻOWY MEDIUM
	72 - 79	RÓŻOWY BROADWAY
	80 - 87	RÓŻOWY FOLLIES
	88 - 95	JASNOLAWENDOWY
	96 - 103	LAWENDOWY WYSZUKANY
	104 - 111	LAWENDOWY
	112 - 119	INDYGO
	120 - 127	ZIMNONIEBIESKI (HEMSLEY)
	128 - 135	WYRAZIŚCIE NIEBIESKI (TIPTON)
	136 - 143	JASNY STALOWO-NIEBIESKI
	144 - 151	JASNOBŁĘKITNY
	152 - 159	BŁĘKITNY
	160 - 167	NASYCONY NIEBIESKI
	168 - 175	JASNOZIELONO NIEBIESKI
	176 - 183	JASNONIEBIESKI
	184 - 191	NIEBIESKI PODSTAWOWY
	192 - 199	NIEBIESKI KONGO
	200 - 207	BLADOŻÓŁTO ZIELONY
	208 - 215	ZIELEŃ MCHU
	216 - 223	ZIELONY PODSTAWOWY
	224 - 231	PODWÓJNA GAMA KOLORÓW
	232 - 239	PŁOMIENIA (DOUBLE CTB)
	240 - 247	PEŁNA GAMA KOLORÓW
	248 - 255	PŁOMIENIA (FULL CTB)
		PÓŁ GAMY KOLORÓW PŁOMIENIA (HALF CTB)
		CIEMNONIEBIESKI
		BIĄŁY

TRYB 2 KANAŁOWY - WARTOŚCI I FUNKCJE DMX

Kanał	Wartość	Funkcja
1	1 - 255	MAKRA KOLORU (Kolory – patrz tryb DMX 1 Kanałowy)
2	1 - 255	0% - 100% ŚCIEMNIACZ

TRYB 3 KANAŁOWY - WARTOŚCI I FUNKCJE DMX

Kanał	Wartość	Funkcja
1	1 - 255	CZERWONY 0% - 100%
2	1 - 255	ZIELONY 0% - 100%
3	1 - 255	NIEBIESKI 0% - 100%

TRYB 5 KANAŁOWY - WARTOŚCI I FUNKCJE DMX

Kanał	Wartość	Funkcja
1	1 - 255	CZERWONY 0% - 100%
2	1 - 255	ZIELONY 0% - 100%
3	1 - 255	NIEBIESKI 0% - 100%
4	1 - 255	ŚCIEMNIACZ MASTER 0% - 100%
5	1 - 255	MAKRA KOLORU (Kolory – patrz tryb DMX 1 Kanałowy)

Kanały 1, 2, i 3 nie będą działały jeśli używany jest Kanał 5.

TRYB 6 KANAŁOWY - WARTOŚCI I FUNKCJE DMX

Kanał	Wartość	Funkcja
1	1 - 255	CZERWONY 0% - 100%
2	1 - 255	ZIELONY 0% - 100%
3	1 - 255	NIEBIESKI 0% - 100%
4	1 - 255	MAKRA KOLORU (Kolory – patrz tryb DMX 1 Kanałowy)
5	0 - 15 16 - 255	STROBOWANIE BRAK STROBOWANIE WOLNO - SZYBKO
6	1 - 255	ŚCIEMNIACZ MASTER 0% - 100%

Kanały 1, 2, i 3 nie będą działały jeśli używany jest Kanał 4.

TRYB 7 KANAŁOWY - WARTOŚCI I FUNKCJE DMX

Kanał	Wartość	Funkcja
1	1 - 255	CZERWONY 0% - 100%
2	1 - 255	ZIELONY 0% - 100%
3	1 - 255	NIEBIESKI 0% - 100%
4	1 - 255	MAKRA KOLORU (Kolory – patrz tryb DMX 1 Kanałowy)
5	0 - 15 16 - 255	SZYBKOŚĆ STROBOWANIA/PROGRAMU/ BRAK KONTROLA PRĘDKOŚCI/STROBOWANIA WOLNO - SZYBKO

TRYB 7 KANAŁOWY - WARTOŚCI I FUNKCJE DMX (c.d.)

6	0 - 7	PROGRAMY/REAKCJA NA DŹWIĘK OFF
	8 - 15	PROGRAM 1
	16 - 23	PROGRAM 2
	24 - 31	PROGRAM 3
	32 - 39	PROGRAM 4
	40 - 47	PROGRAM 5
	48 - 55	PROGRAM 6
	56 - 63	PROGRAM 7
	64 - 71	PROGRAM 8
	72 - 79	PROGRAM 9
	80 - 87	PROGRAM 10
	88 - 95	PROGRAM 11
	96 - 103	PROGRAM 12
	104 - 111	PROGRAM 13
	112 - 119	PROGRAM 14
	120 - 127	PROGRAM 15
	128 - 135	PROGRAM 16
	136 - 143	TRYB AKTYWACJI DŹWIĘKIEM 1
	144 - 151	TRYB AKTYWACJI DŹWIĘKIEM 2
	152 - 159	TRYB AKTYWACJI DŹWIĘKIEM 3
	160 - 167	TRYB AKTYWACJI DŹWIĘKIEM 4
	168 - 175	TRYB AKTYWACJI DŹWIĘKIEM 5
	176 - 183	TRYB AKTYWACJI DŹWIĘKIEM 6
	184 - 191	TRYB AKTYWACJI DŹWIĘKIEM 7
	192 - 199	TRYB AKTYWACJI DŹWIĘKIEM 8
	200 - 207	TRYB AKTYWACJI DŹWIĘKIEM 9
	208 - 215	TRYB AKTYWACJI DŹWIĘKIEM 10
	216 - 223	TRYB AKTYWACJI DŹWIĘKIEM 11
	224 - 231	TRYB AKTYWACJI DŹWIĘKIEM 12
	232 - 239	TRYB AKTYWACJI DŹWIĘKIEM 13
	240 - 247	TRYB AKTYWACJI DŹWIĘKIEM 14
	248 - 255	TRYB AKTYWACJI DŹWIĘKIEM 15
7	1 - 255	ŚCIEMNIANIE MASTER DIMMER 0% - 100%

Kanały 1, 2, i 3 nie będą działały jeśli używany jest Kanał 4.

Gdy Kanał 6 przyjmuje wartości z zakresu 8 - 135, to Kanał 5 kontroluje prędkość programów.

Przy ustawieniu wartości 136-255, dla Kanału 6, Kanał 5 będzie kontrolował czułość na dźwięk. Kontrola czułości dźwięku zacznie działać po tym jak Kanał 5 przekroczy wartość 31 DMX.

STAN BATERII & ŁADOWANIA

Stan Baterii:

Korzystamy z tej funkcji aby sprawdzić stan baterii.

Podłączamy urządzenie do zasilania a następnie wciskamy MODE, aż na ekranie pojawi się „bXXX”. „XXX” przedstawia liczbę w przedziale od „000” do „100”. Wyświetlona liczba określa pozostały czas pracy baterii. Jeśli wyświetla się „b---” to bateria jest rozładowana albo urządzenie pracuje na zasilaniu prądem zmiennym.

Prosimy nie doprowadzać do pełnego rozładowania baterii ponieważ prowadzi to do znacznego skrócenia jej żywotności.

Przykład: Jeśli wyświetla się „b050” bateria ma połowę mocy. Jeśli wyświetla się „b025” bateria ma 25% mocy.

Uwaga: Podczas ładowania baterii oraz kiedy jej moc spadnie poniżej 30%, wyświetlacz cyfrowy będzie migał.

Ładowania Baterii: W celu naładowania baterii należy podłączyć przewód zasilania do wejścia na bocznej stronie urządzenia i podłączyć do odpowiedniego źródła zasilania. Pełne ładowanie zajmuje około 6,5 godziny. Aby przyspieszyć ładowanie należy ustawić przycisk Load w pozycji „OFF” a przycisk Battery w pozycji „ON”.

POŁĄCZENIE SZEREGOWE

Dzięki tej funkcji można połączyć urządzenia ze sobą wykorzystując złącza i wejścia IEC. Maksymalnie można połączyć 30 urządzeń. Po podłączeniu 30 jednostek potrzebne będzie nowe gniazdo sieciowe. Urządzenia muszą być jednakowe. NIE NALEŻY mieszać urządzeń.

WYMIANA BEZPIECZNIKA

Najpierw należy odłączyć zasilanie wyjmując wtyczkę z kablem z gniazda. Następnie wyciągamy przewód z urządzenia. Po wyciągnięciu przewodu, widać, że oprawka bezpiecznika znajduje się wewnątrz gniazda zasilania urządzenia. Należy włożyć śrubokręt płaski do gniazda zasilania i delikatnie podważyć oprawkę bezpiecznika. Wyjmujemy spalony bezpiecznik i wymieniamy go na nowy. Obsada posiada wbudowane gniazdo na zapasowy bezpiecznik.

USUWANIE USTEREK

Poniżej wypunktowano kilka wybranych problemów, na które może natknąć się użytkownik i sposób ich rozwiązania.

Urządzenie nie odpowiada na sygnał DMX:

1. Należy upewnić się, że kable DMX są podłączone prawidłowo (pin 3 jest „hot” – dodatni; dla pewnych urządzeń DMX pin 2 może być „hot”). Upewnij się również, czy kable podłączone są do prawidłowych gniazd; ważne jest w takim połączeniu gdzie są wejścia, a gdzie wyjścia.

Urządzenie nie reaguje na dźwięk:

1. Ciche oraz wysokie dźwięki nie aktywują urządzenia
2. Upewnij się, że włączony jest tryb Aktywacji Dźwiękiem.

CZYSZCZENIE

Z powodu mgły, dymu i kurzu należy regularnie czyścić soczewki wewnętrzne i zewnętrzne, aby uzyskać optymalną moc światła wyjściowego

1. Do czyszczenia obudowy zewnętrznej używamy płynu do czyszczenia szkła oraz miękkiej ściereki.
 2. Zewnętrzne przyrządy optyczne i lusterko czyścimy płynem do szkła i miękką ściereką, co 20 dni.
 3. Przed ponownym podłączeniem urządzenia do prądu zawsze wytrzyj do sucha wszystkie części.
- Częstotliwość czyszczenia zależy od środowiska, w którym sprzęt jest używany (np. dym, mgła, kurz, rosa).

SPECYFIKACJA

Model:	Jelly GO Par64
Napięcie:	100V~240V/50~60Hz
Stan Baterii:	8 godzin pracy (Pełne Naładowanie)
Diody LED	176 x 10mm LED (58 Czerwony, 60 Zielony, & 58 Niebieski)
Kąt Wiązki:	30°
Pozycja Robocza:	Dowolna bezpieczna pozycja
Pobór Mocy	22W
Połączenie szeregowe:	Max 30 urządzeń.
Bezpiecznik:	1 A
Waga:	5F/ 2.2Kgs
Wymiary:	10.5" (D) x 10.25" (SZ) x 4.5" (W)
Kolory:	262 x 260 x 110mm
Kanały DMX:	Mieszanie kolorów RGB 7 trybów DMX: Tryb 1 Kanałowy, Tryb 2 Kanałowy, Tryb 3 Kanałowy, Tryb 4 Kanałowy, Tryb 5 Kanałowy, Tryb 6 Kanałowy i Tryb 7 Kanałowy Tryb

Automatyczne wykrywanie napięcia: Urządzenie posiada statecznik, który po podłączeniu do zasilania automatycznie wykrywa napięcie.

Uwaga: Specyfikacje, ulepszenia konstrukcji urządzenia i obsługi mogą ulec zmianie bez wcześniejszego pisemnego powiadomienia.

Szanowni Klienci!

Unia Europejska wydała dyrektywę, której celem jest ograniczenie/zabronienie używania niebezpiecznych substancji. Ta regulacja, znana jako ROHS, jest przedmiotem wielu dyskusji w branży elektronicznej.

Zabrania ona między innymi używania sześciu substancji: ołowiu (Pb), rtęci (Hg), sześciowartościowego chromu (Cr VI), kadmu (Cd), polibromowego difenyłu (PBB) jako środka zmniejszającego palność, polibromowego eteru fenylowego (PBDE) jako środka zmniejszającego palność.

Dyrektywa ta dotyczy prawie wszystkich urządzeń elektrycznych i elektronicznych, których działanie wymaga pola elektrycznego lub elektromagnetycznego – krótko mówiąc całej elektroniki otaczającej nas w domu i pracy.

Jako producenci urządzeń marek AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION Professional i ACCLAIM Lighting jesteśmy zobowiązani dostosować się do tej dyrektywy.

Dlatego już na dwa lata przed wejściem w życie dyrektywy ROHS rozpoczęliśmy poszukiwania alternatywnych, bezpiecznych dla środowiska naturalnego materiałów i procesów produkcyjnych.

Zanim dyrektywa ROHS weszła w życie wszystkie nasze produkty były już produkowane zgodnie z wymaganiami Unii Europejskiej. Dzięki regularnym audytom i testom materiałów nadal zapewniamy, że używane podzespoły ciągle odpowiadają wymaganiom tej dyrektywy, a produkcja, na ile pozwala na to stan techniki, przebiega w zgodzie ze środowiskiem naturalnym.

Dyrektywa ROHS jest ważnym krokiem w kierunku ochrony naszego środowiska naturalnego i przekazania go naszym potomkom.

My, jako producenci, czujemy się zobowiązani mieć w tym swój udział.

Corocznie na wysypiskach śmieci na całym świecie lądują tysiące ton niebezpiecznych dla środowiska naturalnego podzespołów elektronicznych.

Aby zapewnić możliwie najlepszą utylizację i zużytkowanie podzespołów elektronicznych, Unia Europejska stworzyła dyrektywę WEEE.

System WEEE (Waste of Electrical and Electronical Equipment) jest porównywalny do używanego od lat systemu „Zielony Punkt”. Produci urządzeń elektronicznych muszą czynnie uczestniczyć w przyszłej utylizacji produktu już na etapie wprowadzenia go do obrotu. Zebrane w ten sposób pieniądze są przeznaczone na rzecz wspólnego systemu utylizacji. W ten sposób zapewnione jest fachowe i zgodne z ochroną środowiska zbiórka oraz utylizacja starych urządzeń.

Jako producent jesteśmy częścią niemieckiego systemu EAR i pracujemy na jego rzecz. (rejestracja w Niemczech: DE41027552)

W przypadku urządzeń marek AMERICAN DJ i AMERICAN AUDIO oznacza to, że mogą je Państwo bezpłatnie oddać w punktach zbiorów i zostaną one tam wprowadzone do procesu recyklingu. Urządzenia marki ELATION professional, które przeznaczone są jedynie do użytku profesjonalnego, są utylizowane bezpośrednio przez nas. Prosimy o przesłanie ich bezpośrednio do nas po ich zużyciu, abyśmy mogli zająć się ich właściwą utylizacją.

Tak jak wspomniana wcześniej dyrektywa ROHS, tak i WEEE jest ważnym działaniem na rzecz ochrony środowiska, a my chętnie pomagamy dbać o naturę poprzez właściwą utylizację.

Chętnie odpowiemy na wszelkie Państwa pytania oraz sugestie.

Kontakt: info@americandj.eu

A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
The Netherlands
www.americandj.eu