



myDMX 2.0

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

Spis treści

| PRZED ROZPOCZĘCIEM UŻYTKOWANIA | 3 |
|---|----|
| ROZPOCZĘCIE PRACY Z PROGRAMEM | 6 |
| KREATOR SCEN | 10 |
| INNE FUNKCJE | 16 |
| ROHS - Olbrzymi wkład w ochronę środowiska | 17 |
| WEEE – Odpady pochodzące ze sprzętu elektrycznego i elektronicznego | 18 |
| UWAGI | 19 |

PRZED ROZPOCZĘCIEM UŻYTKOWANIA

Przedstawiamy myDMX 2.0- bogate w funkcje i łatwe w użyciu oprogramowanie do sterowania światłami DMX dla PC oraz Mac. Niniejszy podręcznik opisuje sposób użytkowania programu. Praktyczne informacje znajdują się w rozdziale "Rozpoczęcie pracy z programem".

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 <u>www.americandj.eu</u> oraz pisząc na adres: <u>support@americandj.eu</u>



1. Nowe funkcje myDMX 2.0

myDMX 2.0 został gruntowanie przebudowany. Przedstawimy tutaj przegląd najważniejszych nowych funkcji. Od wielu lat użytkownicy zgłaszali potrzebę stworzenia wersji programu dla Mac. myDMX 2.0 jest teraz kompatybilny tak z PC jak i z Mac.



Nowy wygląd

Zmienił się wygląd oprogramowania. Dołączono nowe ikony, suwaki, kolory oraz zaprogramowane komponenty ułatwiające i przyśpieszające pracę. Dzięki wyskakującym okienkom można szybko przejść do funkcji koloru lub pozycji i zmieniać kolor sceny na ekranie Użytkownika.



Tworzenie Scen

Funkcja Tworzenia Scen umożliwia korzystanie z wszystkich funkcji oferowanych przez oryginalny Generator Efektów oraz dodaje kilka nowych. Możemy ustawiać urządzenia oświetleniowe, przeciągać efekty bezpośrednio na urządzenia i ustawiać efekty w czasie rzeczywistym.

Efekt 'Linear Fan' umożliwia tworzenie gradientów koloru i pozycjonowanie wachlarzy świateł.



PRZED ROZPOCZĘCIEM UŻYTKOWANIA (ciąg dalszy)

Format Profilu Urządzeń SSL2

Profile urządzeń SSL2 umożliwiają zapamiętanie większej ilości informacji o urządzeniu oświetleniowym. Pozwala to na szybsze i łatwiejsze programowanie. Na przykład, jeżeli posiadamy listwę LED złożoną z kilku segmentów, możemy sterować indywidualnie każdym segmentem zachowując przy tym pełną kontrolę nad głównym ściemniaczem i kanałami macro.

2. Zawartość opakowania myDMX 2.0

<u>Opakowanie zawiera</u> Przesyłka z oprogramowanie powinna zawierać: -CD z programem -interfejs USB-DMX -kabel USB

Na naszej stronie internetowej dostępne są najnowsza wersja oprogramowania oraz instrukcje obsługi.

Oprogramowanie

Oprogramowanie składa się z następujących aplikacji:

-myDMX 2.0 – program do programowania oświetlenia DMX (PC i Mac)

-Scan Library – służy do budowania własnych profili urządzeń (tylko PC)

-EasyView – wizualizer 3D w czasie rzeczywistym (tylko PC)

-Narzędzia Konfiguracji Sprzętu – program do zarządzania interfejsem USB-DMX (tylko PC)

-Easy Remote - zdalne sterowanie myDMX 2.0 (iPad/Tablet Android)



3. Profile urządzeń

Wszystkie własności urządzenia DMX są zapisywane w specjalnym pliku pod nazwą "Fixture Profile" lub .SSL2 file.

Im bardzie dokładny jest profil urządzenia tym łatwiejsze programowanie oświetlenia za pomocą myDMX 2.0. jeżeli profil urządzenia nie jest kompletny, myDMX 2.0 nie będzie rozumiał świateł, którymi chcemy sterować i tym samym programowanie urządzeń oświetleniowych będzie trudniejsze.

Urządzenie posiada profile prawie wszystkich urządzeń dostępnych na rynku. Profile można tworzyć i edytować za pomocą programu edycji "Scan Library". Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale poświęconym Scan Library.

PRZED ROZPOCZĘCIEM UŻYTKOWANIA (ciąg dalszy)



ROZPOCZĘCIE PRACY Z PROGRAMEM

<u>1. Instalacja</u>

Wkładamy płytę instalacyjną CD do napędu CD komputera lub pobieramy oprogramowanie z naszej strony. Podwójnie klikamy ikonę setupu oprogramowania. Postępujemy zgodnie z instrukcjami instalatora.

W czasie instalacji zostaną zainstalowane sterowniki interfejsu USB. W przypadku systemu Windows mogą pojawiać się komunikaty ostrzegające, że sterowniki nie mają podpisu cyfrowego. Wciskamy 'Continue Anyway'.

Po zakończeniu instalacji podłączamy interfejs USB. Systemy Windows wykonają kolejną instalację sterownika urządzenia. Po wyświetleniu się na pasku zadań komunikatu o udanej instalacji sterownika możemy uruchomić myDMX 2.0.



2. Setup

Na początek oprogramowanie wymaga informacji o tym jakie urządzenia oświetleniowe są używane. Wybieramy urządzenie z listy producentów wyświetlanej po lewej stronie. Jeżeli chcemy dodać urządzenie RGB, RGBD, RGBW, RGBY lub urządzenie Jednokanałowe wybieramy folder _GENERIC u góry. Jeżeli naszego urządzenia nie ma na liście, należy wykonać profil samodzielnie za pomocą edytora Scan Library (tylko PC), lub skontaktować się z nami a my wykonamy profil tego urządzenia.

Aby dodać urządzenie oświetleniowe, przeciągamy i upuszczamy je w tabeli patch DMX lub wybieramy kilka urządzeń i kanał startowy u dołu po lewej stronie i wybieramy patch. Urządzenia można przenosić w obrębie DMX patch poprzez przeciągnięcie i upuszczenie.

Jeżeli chcemy dodać matrycę urządzeń oświetleniowych takich jak ściana lub parkiet RGB umieszczamy wszystkie urządzenia w tym miejscu i postępujemy zgodnie z zaleceniami rozdziału 'Ustawianie urządzeń'.

| cant lbrary | | Patch | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------|---|-----------|-----|-------|---|-------|----|-------|-----|----|----|------|------|-----|---|---|--|-----|--------|---|-------|------------|
| 4 | | | | | | | | | | | | | | 0. | | C | | Gre | - 1981 | - | 22245 | 111 |
| · bo _GINDRUC | 1 | (Interne) | 1 + | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 m | | COLUMN T | | 149.2 | | 1953 | | 149.5 | 100 | | 10 | 4000 | | 120 | | - | | | | | | |
| gruner 12 moving beed | | 22 14 | | | 1 | and a | 46 | E 40 | | 11 | - | | 11.1 | 1 | - | 5 | | | | | | |
| 8 m X | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 per 56 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 pm 64 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 min | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 rgbw | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 nev | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 xamer | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| g ange chame | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| (3 Channels) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DHI universe: Universe 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Aut DHD channel 25 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| and an address of the | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Internation - B | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Contraction of the second | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Adresowanie urządzenia oświetleniowego

Każde urządzenie oświetleniowe musi posiadać unikalny numer lub "Adres". Adres jest awykle ustawiany na ekranie LED lub za pomocą przełączników typu Dip na danym urządzeniu oświetleniowym. Znajdujemy adres urządzenia i klikamy urządzenie aby dowiedzieć się jakie przełączniki dip są wymagane do ustawienia tego adresu. Na przykład, urządzenie oświetleniowe jest ustawione na adres 22.

Sposób ustawiania adresu urządzeń oświetleniowych opisane jest w instrukcji producenta danego urządzenia.



List View

Aby zmienić poszczególne cechy urządzenia wybieramy 'List View'.

Dostępne są następujące opcje:

Skrót – Aby kontrolować wybrany kanał za pomocą myszki wybieramy skrót klawiatury tutaj Fade- włącza i wyłącza przejście kanału. Na przykład gdy chcemy zignorować wszystkie komendy przejścia na kanale gobo Ściemniacz – Określa kanał ściemniacza (gdy wartość % ściemnienia kroku zmienia się, ten kanał zostanie zmieniony)

Odwrócenie X- Odwraca kanał X, więc gdy suwak jest w pozycji 0, wyjście urządzenia będzie 255 Odwrócenie Y- Odwraca kanał Y, więc gdy suwak jest w pozycji 0, wyjście urządzenia będzie 255 X/Y- Zamienia kanały X i Y

| Patch | | | |
|------------|-------------------|---------------------------|----------------------------------|
| | | 06 | []+ T × List view - + 1234567890 |
| Universe 1 | E | | |
| Address | Name | Profile | Shortat / 🙄 ↔ 1 3% |
| ► 10 001-1 | 003 rgb.1 | _Generic/RG8.ssl2 | 100 C |
| ► 10 004-1 | 006 rgb.2 | _Generic/RG8.ssl2 | |
| ► 00 007-1 | 009 rgb.3 | _Generic/RG8.ssl2 | |
| ► Ø 010-1 | 012 rgb.4 | _Generic/RGB.ssl2 | |
| ► Ø 013-1 | 015 rgb.5 | _Generic/RG8.sst2 | |
| ► 🖞 016-1 | 018 rgb.6 | _Generic/RG8.ssl2 | |
| ► 🖞 019-1 | 021 rgb.7 | _Generic/RG8.ast2 | |
| ► Ø 022-1 | 024 rgb.8 | _Generic/RG8.asl2 | |
| • @ 025- | 042 moving head.9 | _Generic/MOVING HEAD.ssl2 | 0 |
| 1H 25 | x | | × |
| 111 26 | i Y | | × |
| 111 27 | ν μ χ | | × |
| 111 28 | μγ · | | × |
| tit 29 |) Cyan | | × × |
| 111 30 | Magenta | | хх |
| fit 31 | Yellow | | ×х |
| 141 32 | 2 Iris | | × |
| 111 33 | Zoom | | × |
| 111 34 | Dimmer | | хх |

3. Edytor

<u>Sterowanie Kanałami</u>

Programowanie całego oświetlenia odbywa się w edytorze. Aby zmienić wartość przeciągamy suwak za pomocą myszki.

Aby zmienić wartość kanału tego samego typu na każdym urządzeniu przytrzymujemy shift. Na przykład, aby zmienić kolor każdego urządzenia, przytrzymujemy shift i przesuwamy suwak koloru. Wartość wyjścia DMX jest wyświetlana u góry suwaka.

myDMX 2.0 posiada wiele zaprogramowanych składników pomagających w szybkiej regulacji kanału. Aby uzyskać dostęp do danego komponentu programu klikamy u góry kanału w miejscu wyświetlania preset/color. Na przykład, kliknięcie u góry kanału koloru pokaże tarczę kolorów.

Kliknięcie na kursor umożliwia przeciągnięcie go wokół tarczy kolorów. Należy zauważyć, że wartości RGB są wyświetlane. Kliknięcie na tarczę kolorów i przeciągnięcie myszką do góry przesunie kursor zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a przeciągnięcie w dół spowoduje przesunięcie kursora w odwrotnym kierunku.

Używając siatki XY kliknięcie w jej środek spowoduje szybkie ustalenie pozycji XY. Kliknięcie w wolne miejsce siatki umożliwia powolne przesunięcie pozycji.



Sceny i kroki

Całość programowania wykonywana jest poprzez sceny i kroki. Krok to statyczne 'Spojrzenie' zawierające jedną wartość dla każdego kanału. Kilka kroków tworzy scenę. Sceny można tworzyć klikając lewą górną ikonę w obszarze sceny.

Po ustaleniu wartości można tworzyć kroki tutaj (1). Po stworzeniu nowego kroku wszystkie suwaki są ustawione na 0. Aby skopiować wartości bieżącego kroku klikamy tutaj (2). Aby wprowadzić zmiany klikamy dwa razy wartość czas Przejścia, czasu Oczekiwania lub ściemniacza. Aby jednocześnie modyfikować kilka kroków przytrzymujemy control (pc)/command (mac) co umożliwia wybranie wielu kroków. Aby wybrać cały zakres kroków wybieramy pierwszy krok zakresu, przytrzymujemy shift a następnie wybieramy ostatni krok zakresu.

Klikając przycisk play możemy uzyskać podgląd sceny.

| Steps | | | | |
|-------------|---------------|--------------------------|-------|--|
| ©₁× © | Number of ste | ps: 4 - Total time 00:12 | 2:000 | |
| # Folletime | Z Wait time | Dimmer | | |
| 1 00:00:000 | 00:01:000 | | 100% | |
| 2 00:04:000 | 00:01:000 | | 100% | |
| 3 00:04:000 | 00:01:000 | _ | 100% | |
| 4 00:00:000 | 00:01:000 | _ | 100% | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Ustawienia sceny

Dwukrotnie klikamy własności co umożliwia edycję. Na przykład, by zmienić nazwę sceny:

- 1. Dwukrotnie klikamy nazwę
- 2. Wpisujemy nową nazwę
- 3. Wciskamy klawisz Return

Można zmieniać następujące własności:

- Po wybraniu tej własności scena zostanie włączona w pokaz

Loops – Ustawia ile razy dana scena będzie powtarzana

Next – Ustawia miejsce przeznaczenia sceny po jej zakończeniu (najpierw należy ustawić loops!)

Enable/Disable Fade – Po wybraniu tej własności nastąpi przejście sceny zgodnie z czasem przejścia pierwszego kroku

Trigger – Dodaje skrót klawiatury włączający scenę

| Sce | nes | | | | |
|-----|----------|-------------|------|---|---------|
| D | × 🗅 * | ^ ¥ 🕨 | | | |
| | Name | Loops | Next | 1 | Trigger |
| × | All Blue | Always Loop | | | |
| × | Blackout | Always Loop | | | |
| × | Early | Always Loop | | | |

<u>4. Użytkownik</u>

Pokaz jest odtwarzany na ekranie użytkownika. Aby włączyć scenę klikamy ją. Jeżeli chcemy używać właściwości Loop i Next należy się upewnić, że wybrany tu został przycisk Play. Klikając scenę prawym klawiszem możemy zmienić jej kolor.

A.D.J. Supply Europe B.V. – www.americandj.eu – My DMX 2 Instrukcja obsługi Strona 9

| Setup | Editor | User | 1 | | |
|-----------------|------------------|---------------|-------------|--|--|
| Control your li | | | | | |
| K M | 001 / 001 - Hold | tme 00:00:160 | / 00:01:000 | | |
| Q Al Blue | <u>م</u> | ig Flower | | | |
| Q Blackout | Q * | anbow | | | |
| Q Early | | | | | |
| _ | | | | | |
| | | | | | |

Edycja na żywo

Używając suwaków możemy nadpisywać sceny.

Istnieją tu dwie możliwości:

LTP – Priorytet ma ostatnia wartość: Wartość suwaka nadpisze scenę

HTP- Priorytet ma najwyższa wartość: Jeśli wartość suwaka jest wyższa niż wartość we włączonej scenie, to scena zostanie nadpisana.

Aby ustawić LTP lub HTP, należy sprawdzić czy opcja ta jest włączona w 'User Options' a następnie kliknąć przycisk AUTO u dołu kanału, który chcemy nadpisać.



KREATOR SCEN

1. Ustawianie urządzeń

Za pomocą kreatora scen możemy szybko i łatwo tworzyć zaawansowane sceny i efekty bez potrzeby ręcznego ustawiania każdego suwaka i kroku. Zastępuje on generator efektów i menadżer kolorów z poprzedniej wersji oprogramowania. Tworzymy nową scenę i klikamy tutaj aby otworzyć kreator scen.

| ۱D (|) م 🔒 🗆 | ¥ 👩 | | | |
|-------|----------|-------------|------|---|---------|
| 5 | | Editor | | | |
| Creat | | | | | |
| Scen | es | | | | |
| D | × 🗅 * | ^ Y | | | |
| # | Name | Loops | Next | 1 | Trigger |
| × | All Blue | Always Loop | | | |
| × | Blackout | Always Loop | | | |

Tryb wyboru

Po otwarciu kreatora scen po lewej stronie zobaczymy nasze urządzenia oświetleniowe. Każdy kwadrat reprezentuje jedno urządzenie. Klikamy i przeciągamy kwadraty aby ustawić urządzenia oświetleniowe w żądanej pozycji. Aby wybrać wiele urządzeń przytrzymujemy control (PC)/command (Mac).

Mamy 3 narzędzia pomagające nam w wyborze urządzeń:

Rectangle – przeciągamy prostokąt wokół urządzeń aby je wybrać (tak samo jak wybieramy pliki w programie explorer/finder)

Lasso – zakreślamy perymetr wokół kilku urządzeń aby je wybrać

Drag Over - dowolne urządzenie w wyznaczonym zakresie zostanie wybrane.

Po wybraniu urządzeń pojawia się liczba. Jest to kolejność tworzenia krzywych lub efektów linear fan.



<u>Grupy</u>

Można tworzyć grupy dla szybkiego przywoływania wybranych urządzeń. Aby stworzyć grupę wybieramy urządzenia i wybieramy przycisk +.

| Tools |
|-------|
| |

<u>Matryce</u>

Klikamy tutaj aby stworzyć matrycę. myDMX 2.0 automatycznie ustawi urządzenia oświetleniowe w matrycę. Szerokość i wysokość matrycy ustawiamy za pomocą strzałki.



2. Sterowanie urządzeniami

Po wybraniu urządzeń oświetleniowych zostaną tu wyświetlone wszystkie wspólne ustawione wartości. Aby wyświetlić tylko wartości dla wybranego urządzenia należy wybrać właściwą zakładkę.

Jeżeli nie wybrano urządzeń możemy przenieść ustawione wartości na urządzenie:

- 1. Wybieramy narzędzie Pen
- 2. Wybieramy wartości, które chcemy zmienić
- 3. Klikamy na urządzenie, które chcemy aktualizować



Tarcza kolorów

Tarcza kolorów oferuje kilka sposobów zmiany koloru:

-Klikamy kursor i zaznaczamy wybrany kolor na tarczy kolorów

-Klikamy tarczę kolorów aby przejść do jednego z 6 ustawionych kolorów

- -Klikamy tarczę kolorów i przeciągamy w górę i w dół poruszając się wolno wokół tarczy
- -Wybieramy sekcje centralne aby zmienić jasność i nasycenie
- -Klikamy środek tarczy aby wybrać kolor standardowym wybieraczem kolorów lub wstawić wartości RGB



KREATOR SCEN (ciąg dalszy)

<u>Siatka XY</u>

-Siatka XY umożliwia modyfikację kanałów pan/tilt urządzenia (uPan i uTilt są obliczane automatycznie)

-Klikamy środek i przeciągamy na pozycję

-Klikamy pustą przestrzeń na siatce i wolno przeciągamy ją na pozycję, używamy kółka myszki aby wykonać to precyzyjnie

-Wybieramy linie poziome i pionowe aby ustawić tylko pan lub tilt



<u>Beam On</u>

Kliknięcie przycisku beam on włączy domyślne ustawienie wybranego urządzenia. Na przykład, dla ruchomej głowy może to być 'Shutter Open', 'Iris Open' i 'Dimmer 100%'.



Linear Fan

Funkcja linear fan umożliwia określenie zakresu poprzez wybranie punktu początkowego i końcowego.

Ustawiony zakres zostanie następnie zastosowany dl wybranych urządzeń oświetleniowych. Jest to doskonały sposób tworzenia gradientów koloru i pozycjonowania wachlarzy świateł.

- 1. Klikamy tutaj aby włączyć/wyłączyć funkcję Linear Fan
- 2. Klikamy dolną strzałkę aby wybrać typ wachlarza
- 3. Klikamy komponent aby wybrać początek i koniec zakresu
- 4. Klikamy zakres i przeciągamy w górę i w dół



3. Efety

Efekt koloru

myDMX 2.0 wyposażony jest w wielofunkcyjny generator efektów RGB. Aby dodać efekt wybieramy zakładkę efektów i klikamy ikonę FX. Wybieramy 'Color Effect'. W lewym górnym rogu pojawi się prostokąt odtwarzający efekt tęczy. Przeciągamy go na urządzenie oświetleniowe. Możemy zmieniać rozmiar efektu rozciągając jego rogi.

Aby modyfikować efekt koloru wybieramy typ efektu i zmieniamy jego własności. Możemy dodawać wiele efektów jednocześnie wybierając kolejny efekt z menu.

| Presets Effects | |
|--|------|
| F ₇ m Time of effect: 00:05:000 + + + + ← | ⊘ √- |
| ▼ Color effect | |
| 🔟 🌀 🌑 🤹 🌒 Å 😚 | |
| | |
| | |
| | - 1 |
| Color width | 030 |
| Angle O | 000 |
| Gradient O | 000 |
| | |
| | |

<u>Efekt pozycji</u>

Efekty pozycji umożliwiają łatwe tworzenie wzorców ruchu dla skanerów i ruchomych głów. Wybieramy urządzenie, którym chcemy sterować, wybieramy 'Position Effect' z menu FX a następnie wybieramy kształt początkowy. Możemy go zmieniać klikając w punkt i przeciągając go.

Fazowanie dodaje opóźnienie dla każdego urządzenia.

| 0 | 0 / | Ŷ |
|-----------------|------------------|-------|
| Circle | | |
| | - | |
| | $\left(\right)$ | |
| | | |
| | \sim | |
| Niero berrief a | | |
| Number or p | | - 004 |
| | 0 | 000 |

<u>Efekt krzywej</u>

Efekt krzywej umożliwia zastosowanie krzywej ściemnienie dla każdego kanału. Wybieramy 'Curve Effect' z menu FX i wybieramy urządzenia, które chcemy kontrolować.

Dostepne są następujące właściwości:

Rate – zmienia szybkość efektu. Dodawane są kolejne sykle fal

Size – zmienia wysokość fali

Phase – przesuwa falę do przodu i do tyłu, zmieniając punkt początkowy

Offset – przesuwa falę w górę i w dół

Phasing – dodaje opóźnienie do każdego urządzenia

KREATOR SCEN (ciąg dalszy)

Efekty krzywej mogą się nakładać co tworzy wiele ciekawych wzorów.

| V1 V | 7 11 7 1 | u v 1 |
|---------------|--------------------------|--------------|
| hannels which | h are playing the effect | |
| rgh - Red | and produced and concern | |
| Sine | | |
| | | |
| 20 X | | |
| | | |
| Rate | o | 004 |
| Size | o | 100 |
| Phase | o | 000 |
| Offset | | 000 |
| | | |

Tworzenie efektu

Poszczególne efekty można usuwać klikając na ikonę kosza. Można wyczyścić cały efekt wybierając ikonę cancel (na lewo od ikony tick).

Aby stworzyć efekt wybieramy ikonę tick.



1. Zdalne sterowanie Easy Remote (wkrótce na wyposażeniu)

Easy Remote jest to aplikacja iPad i tabletu Android umożliwiająca sterowanie myDMX 2.0 poprzez sieć WiFi. Będzie ona wkrótce dostępna!

ROHS - Ważny wkład w ochronę środowiska

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 difenylu (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.

WEEE – Utylizacja odpadów elektrycznych i elektronicznych

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 przeznaczane 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 zbiórek i zostaną one tam wprowadzone do procesu recyclingu. 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