



MyDMX 2.0



MANUEL D'UTILISATION

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

Table des matières

| | |
|---------------------------------------|----|
| INTRODUCTION..... | 3 |
| NOUVEAU DESIGN | 4 |
| LE CONSTRUCTEUR DE SCENES..... | 5 |
| FORMAT SSL2 DES PROFILS DMX..... | 5 |
| L'ENSEMBLE myDMX2.0 | 6 |
| PROFILS DES UNITES DMX | 7 |
| MISE EN ROUTE | 8 |
| CONFIGURATION | 9 |
| ADRESSAGE DE VOS UNITES DMX | 10 |
| VUE SOUS FORME DE LISTE | 11 |
| L'EDITEUR..... | 12 |
| SCENES ET PAS | 13 |
| REGLAGES DES SCENES | 14 |
| L'ECRAN UTILISATEUR..... | 15 |
| LIVE EDIT : L'ÉDITION EN DIRECT | 16 |
| CONSTRUCTEUR DE SCENES | 17 |
| EASY REMOTE(bientôt disponible) | 26 |
| EXIGENCES DU SYSTÈME..... | 27 |

INTRODUCTION

Avant de commencer

Bienvenue à myDMX2.0 – un logiciel DMX facile à utiliser et puissant pour MAC et PC. Ce manuel vous guidera pour au mieux exploiter les possibilités du logiciel myDMX2.0. Pour une vue d'ensemble rapide, allez au chapitre Mise en route.



1. Qu'y a-t-il de nouveau dans myDMX2.0 ?

myDMX2.0 a été refait depuis sa base. Nous vous montrons une vue d'ensemble des plus importantes fonctions.

Nous avons été demandés de développer une version MAC du logiciel depuis des années. myDMX2.0 est maintenant compatible MAC et PC.

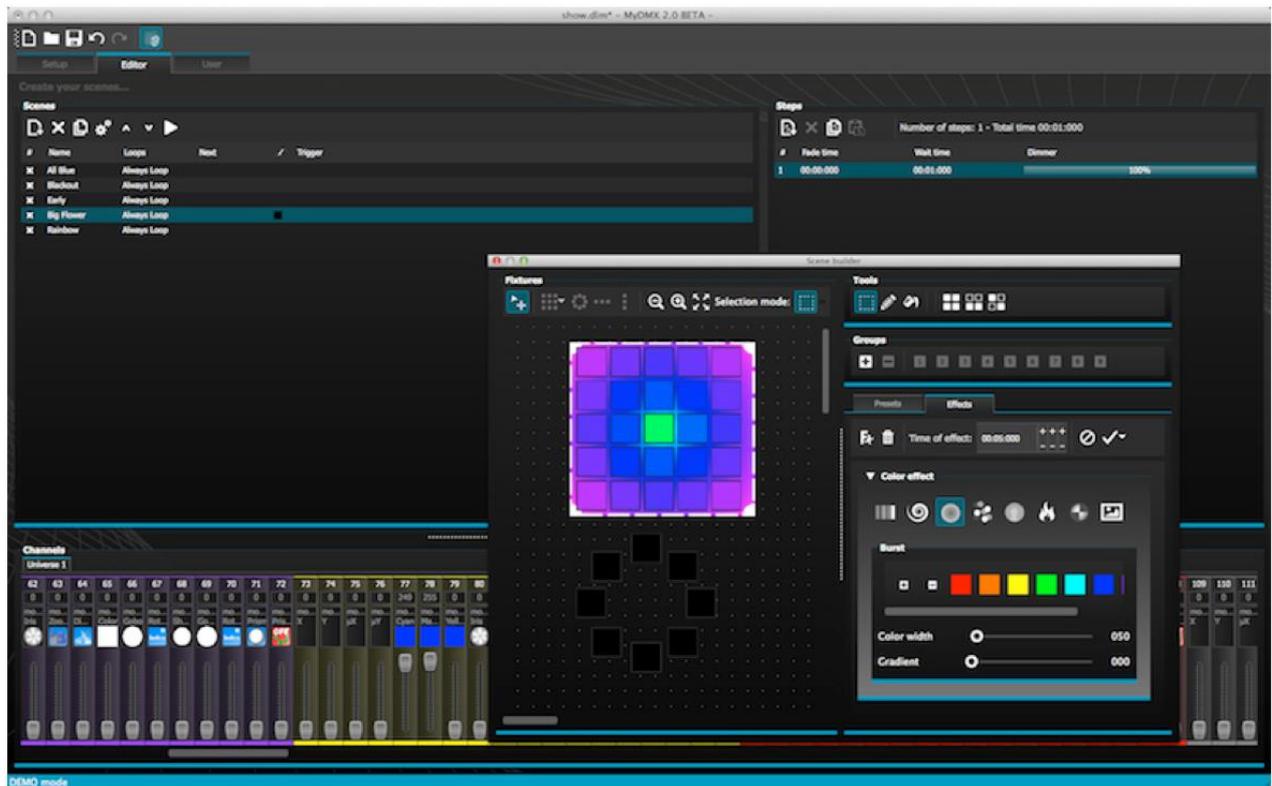


Ce manuel est soumis à la propriété intellectuelle Copyright © 2013 American DJ Supply. Tous les droits sont réservés. Aucune partie du manuel fourni avec cette unité ne peut être reproduite ou transmise sous quelque forme que ce soit et quelle qu'en soit la raison, sans autorisation écrite par son propriétaire intellectuel.

Les informations reprises dans ce manuel sont sujettes à modifications à tout moment et sans notice préalable. Veuillez vous mettre en rapport avec le service clientèle d'American DJ ou visitez le site www.americandj.eu pour vous tenir informé des dernières révisions relatives à ce manuel.

NOUVEAU DESIGN

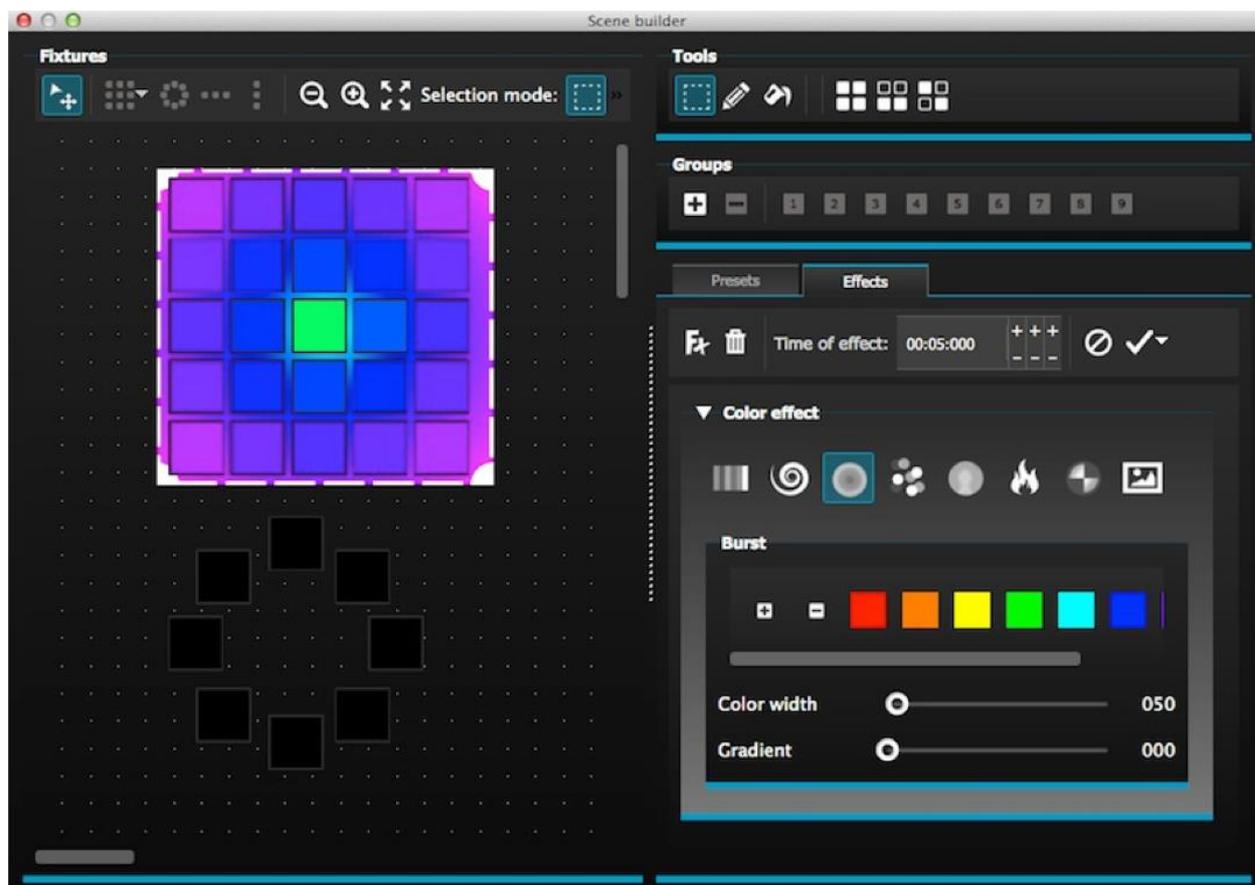
Le logiciel présente un nouveau design, incluant des nouvelles icônes, faders, couleurs et composants Prestes qui permettent un travail plus rapide et plus fluide. Vous pouvez rapidement sauter vers une couleur ou une position avec les nouveaux composants de fenêtres Popup prédéfinies et changer la couleur d'une scène dans la vue utilisateur.



LE CONSTRUCTEUR DE SCENES

Le constructeur de scènes vous permet tout ce que vous faisiez avec l'ancien générateur d'effets et bien plus. Arrangez vos unités DMX, dessinez des effets directement sur vos unités DMX et programmez vos effets en temps réel.

L'effet "ventilateur linéaire" vous permet de créer des dégradés de couleurs et de les positionner.



FORMAT SSL2 DES PROFILS DMX

Les profils DMX .SSL2 permettent de contenir bien plus d'informations sur une personnalité d'une unité DMX.

Ceci permet une programmation plus rapide et plus facile. Par exemple, si vous avez une barre à LED avec plusieurs segments, vous pouvez contrôler chaque segment individuellement en ayant en même temps le contrôle global du gradateur maître et des canaux à macros.

L'ENSEMBLE myDMX2.0

Vérifiez que la boîte contient le suivant :

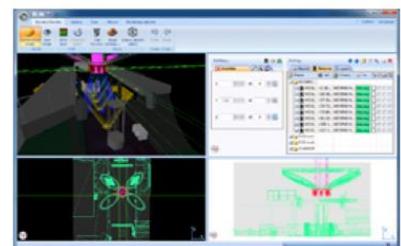
- Une interface DMX-USB MyDMX Buddy
- Un câble USB

Les dernières versions du logiciel et du manuel d'utilisateur ainsi que les profils des unités DMX sont téléchargeables sur notre site web www.americandj.eu

Logiciel

Le CD contient les logiciels suivants :

- myDMX2.0 – le logiciel DMX (MAC et PC)
- Scan Library – utilisé pour créer vos propres profils d'unités DMX (seulement pour PC)
- EasyView – le visualiseur 3D en temps réel (seulement pour PC)
- Logiciel de configuration du hardware – Gestion de l'interface DMX-USB (seulement pour PC)
- Easy Remote – App de commande à distance pour myDMX2.0 (pour tablettes iPad/Android)



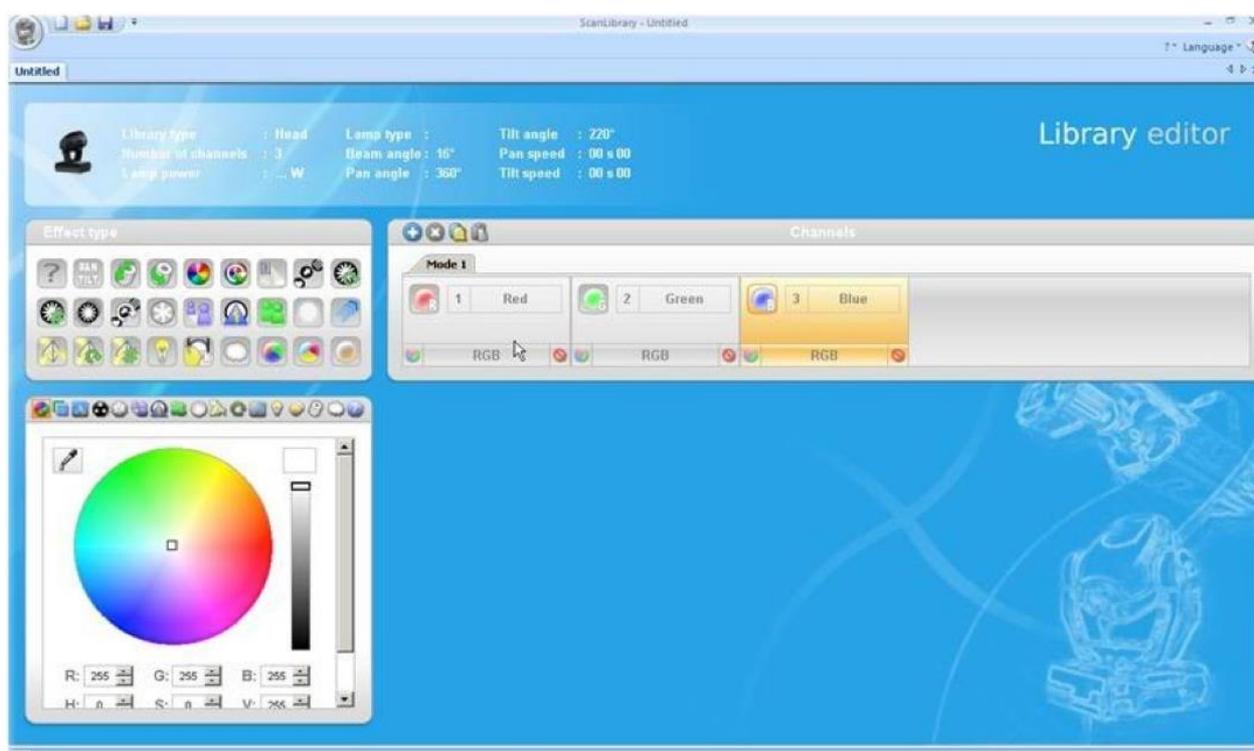
PROFILS DES UNITES DMX

Tous les attributs d'une unité DMX sont enregistrés dans un fichier spécial appelé "Fixture Profile" ou fichier SSL2.

Un fichier le plus complet possible vous offre une programmation plus facile dans myDMX2.0

Si vous avez un fichier SSL2 incomplet, MyDMX pourrait mal comprendre le fonctionnement de vos unités DMX que vous désirez piloter et il sera plus difficile de les programmer.

Il existe des profils pour quasi tous les projecteurs, lyres et autres appareils DMX du marché. Si vous possédez un appareil DMX non repris dans la librairie des profils, vous pouvez le créer vous-mêmes en utilisant l'éditeur des profils. Pour plus d'informations concernant la création des profils SSL2, regardez le chapitre sur la librairie des profils, nommé "Scan Library"

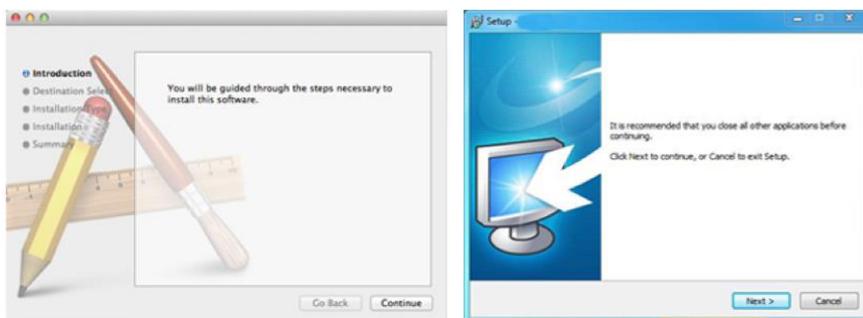


Installation

Téléchargez la dernière version du logiciel sur notre site web sous la rubrique téléchargements du MyDMX 2.0. Double-cliquez l'icône du SETUP pour installer le logiciel. Suivez les instructions à l'écran.

Les drivers de l'interface USB seront automatiquement installés lors de cette installation. Quand vous installez sous Windows, vous pouvez voir apparaître un message d'alarme vous avertissant que les drivers n'ont pas de signature digitale. Appuyez sur "continuer"

Une fois l'installation terminée, connectez l'interface DMX-USB. Le système Windows lancera une seconde installation de drivers. Une fois que vous voyez apparaître une bulle d'avertissement dans la barre des tâches disant que le driver a été installé avec succès, vous êtes prêt à démarrer le logiciel myDMX2.0

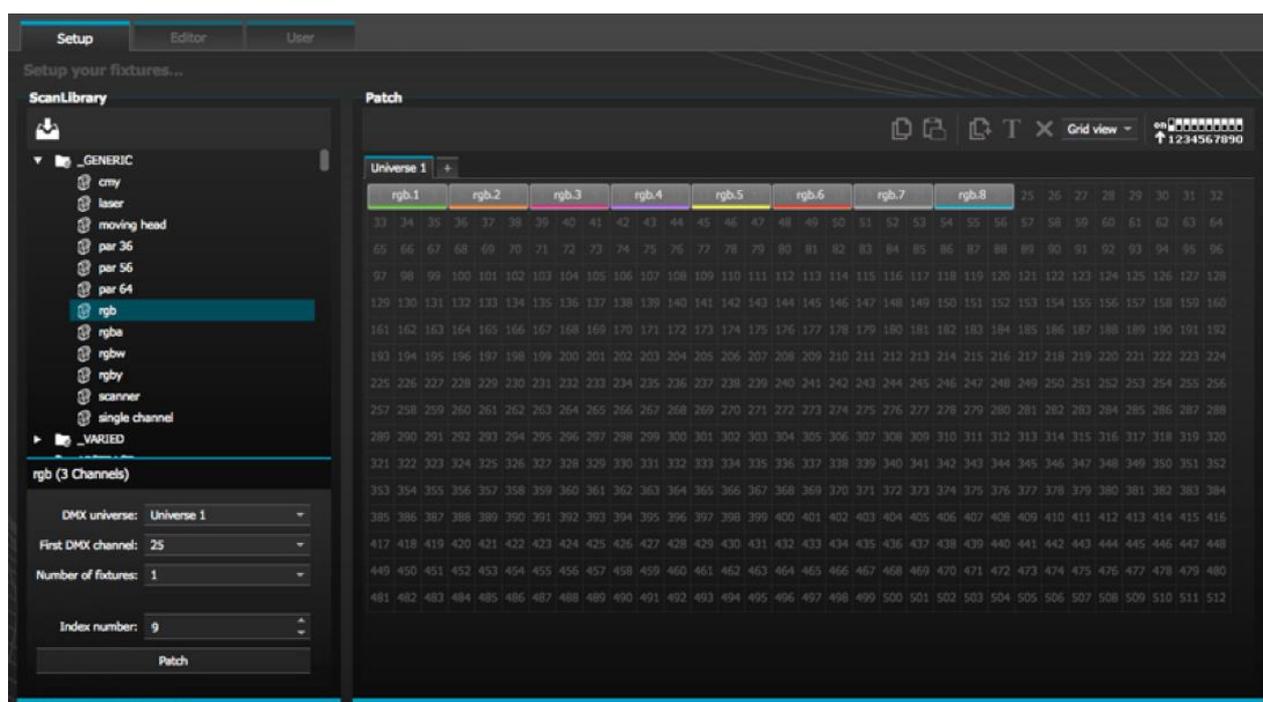


CONFIGURATION

Pour commencer, le logiciel doit apprendre avec quelles unités DMX il doit travailler. Sélectionner vos unités DMX dans la liste des constructeurs sur la gauche. Si vous désirez ajouter une unités DMX RGB, RGBD, RGBW, RGBY ou une unité à un seul canal DMX, choisissez le dossier “GENERIC” tout en haut de la liste. Si vous ne trouvez pas le profil désiré, vous pouvez soit le créer vous-mêmes en utilisant le SCAN LIBRARY EDITOR (l’éditeur des profils SSL2), soit nous contacter pour que nous le créions pour vous.(vente@americandj.eu).

Pour ajouter une unité DMX, glisser déposer–là sur la page PATCH, ou encodez en bas à gauche la quantité de cette unité DMX que vous voulez ajouter et le canal DMX de la première unité. Les unités peuvent ensuite être bougées dans le patch pour changer leurs adresse DMX en utilisant glisser déposer.

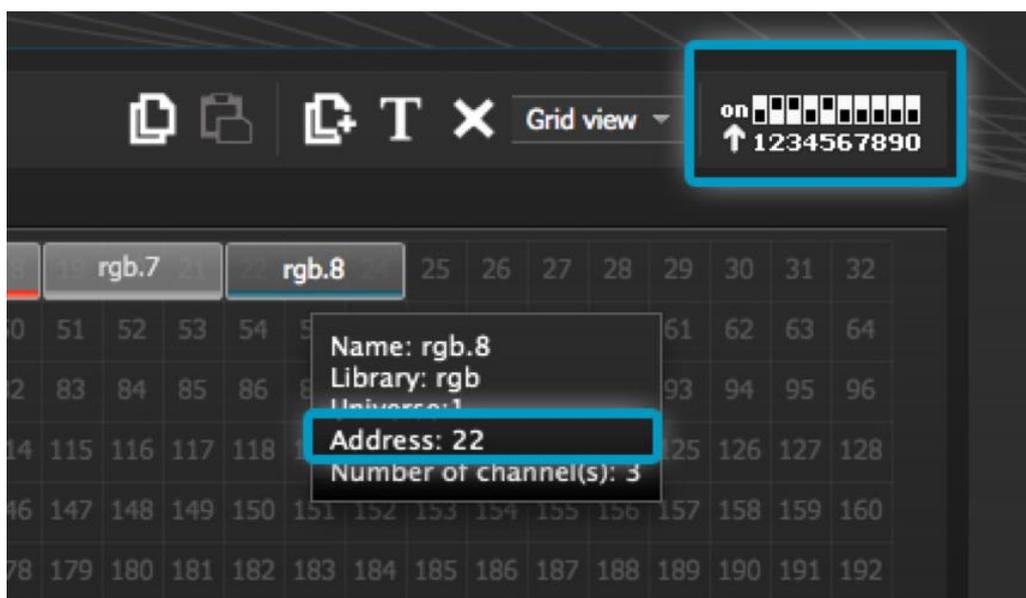
Si vous essayez d’ajouter une matrice d’unités DMX comme un mur RGB ou une piste de danse RGB, ajoutez le nombre d’unités de la matrice (25 unités RGB pour une matrice de 5 x 5 pixel) et référez-vous au chapitre “Arrangement des unités DMX” pour plus d’informations.



ADRESSAGE DE VOS UNITES DMX

Chaque unité DMX doit recevoir une adresse DMX unique. D'habitude, cette adresse est configurée via des commutateurs DIP ou un menu d'affichage sur l'appareil. Bougez votre pointeur souris sur une unité pour voir l'adresse actuelle ou cliquez sur l'unité pour regarder la façon dont les commutateurs DIP doivent être configurés sur l'unité. Dans l'exemple ci-dessous, l'adresse est mise sur 22

Pour plus d'informations sur la configuration d'une adresse DMX d'une unité, référez-vous au manuel de celui-ci.



VUE SOUS FORME DE LISTE

Pour changer les propriétés individuelles des unités, cliquez sur “LIST View”

Les options suivantes sont disponibles :

Shortcut (Raccourci) Pour contrôler les canaux DMX sélectionnés avec la souris, sélectionner ici un raccourci clavier

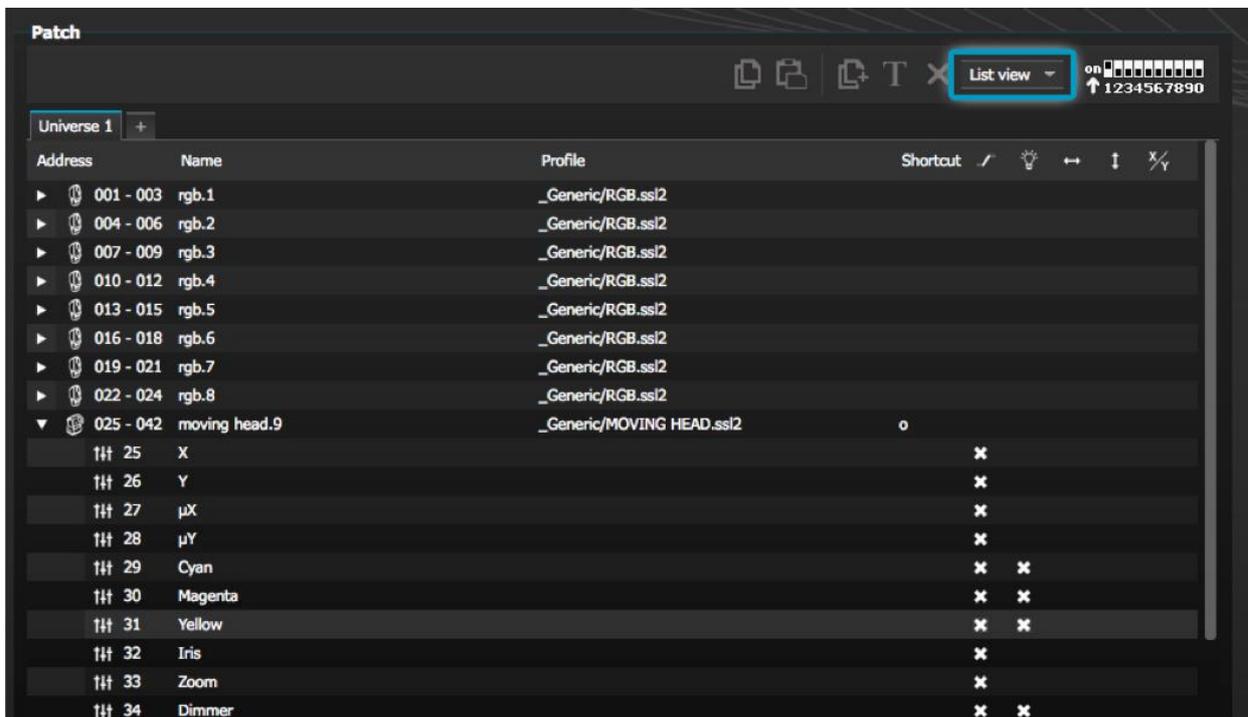
Fade (fendu) Active ou désactive le mode fondu de canal. Par exemple, vous voulez ignorer toutes les commandes de fondu du canal de la roue de gobos pour ne pas afficher une position intermédiaire entre deux gobos.

Dimmer Définit le canal de la gradation maître. (Quand l'intensité de l'unité change de valeur, ce sera le canal utilisé.

Invert X – Inverse le canal X (PAN) de l'unité, quand le fader est à 0, l'unité recevra la valeur DMX 255

Invert Y – Inverse le canal Y (TILT) de l'unité, quand le fader est à 0, l'unité recevra la valeur DMX 255

X/Y Echange les canaux X et Y. Si X est sur le canal 1 et Y sur le canal 3, en utilisant cette fonction, X sera sur le canal 3 et Y sur le canal 1



L'ÉDITEUR

Contrôle des canaux DMX

Toute la programmation de votre show lumière est faite dans l'éditeur. Bougez un fader avec la souris pour changer sa valeur. Pour changer la valeur du même canal de plusieurs unités, maintenez-la touche "SHIFT" appuyée. Par exemple, pour changer la couleur de chaque unité, appuyez et maintenez-la touché Shift et bougez un fader d'un canal couleur. Remarquez que la valeur DMX émise est affichée au dessus de chaque fader.

myDMX2.0 propose toute une gamme de composants de presets pour vous aider à rapidement ajuster un canal. Pour accéder aux composants, cliquez au-dessus d'un canal ou "Preset/Color" est affiché. Par exemple, cliquez au-dessus d'une canal couleur affichera la roue de couleur de l'unité

En cliquant sur le curseur, vous pouvez le bouger à travers la roue de couleur. Remarquez que les valeurs RGB sont affichées. En cliquant sur la roue de couleur et en bougeant le curseur vers le haut, le curseur bougera dans le sens d'une montre, alors qu'en bougeant le curseur vers la bas la fera tourner dans l'autre sens.

Dans la grille X/Y, cliquez dans le centre pour appeler cette position rapidement. En cliquant dans un espace vide, la grille vous permettra des mouvements de position lents.



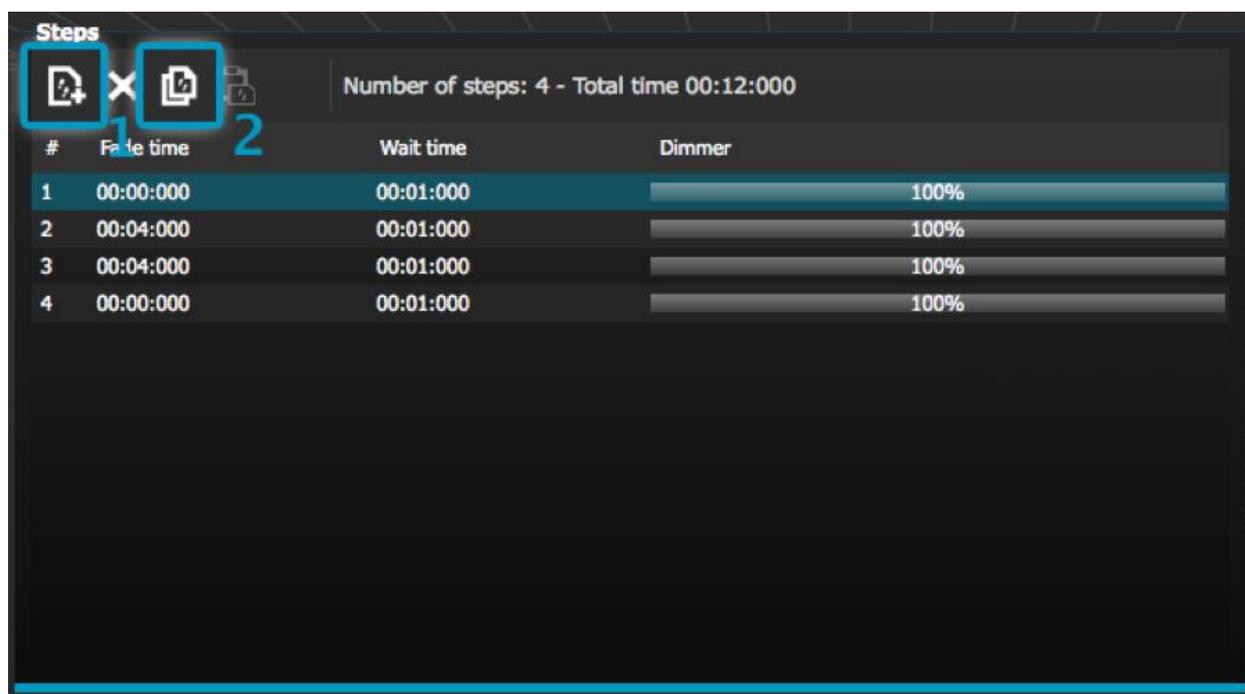
SCENES ET PAS

Toute la programmation consiste dans des scènes et des pas. Un pas est une vue "statique" qui contient une valeur pour chaque canal DMX. Plusieurs pas en font une scène. Des scènes peuvent être créées en cliquant sur l'icône de gauche au-dessus de la zone des scènes.

Une fois toutes les valeurs DMX ajustées, le pas peut être créé ici (1) Quand un nouveau pas est créé, toutes les faders sont remis à 0. Pour copier les valeurs du pas actuel, cliquez ici(2). Double cliquez le temps de fondu (Fade Time), le temps d'attente (Hold Time) ou la valeur DMX du canal de gradation pour changer les valeurs DMX de ceux-ci.

Pour modifier plusieurs pas à la fois, maintenez la touché "Control" (PC) ou "command"(MAC) et sélectionnez plusieurs pas. Pour sélectionner plusieurs pas consécutifs, sélectionner le premier pas, maintenez la touché "SHIFT" et choisissez le dernier pas à modifier.

Vous pouvez prévisualiser votre scène en appuyant sur le bouton "PLAY"



Number of steps: 4 - Total time 00:12:000

| # | Fade time | 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% |

REGLAGES DES SCENES

Double-cliquez une propriété pour l'éditer. Par exemple, pour changer le nom d'une scène :

1. Double-cliquez le nom
2. Tapez un nouveau nom
3. Appuyez sur ENTER (Return)

Les propriétés suivantes peuvent être changées :

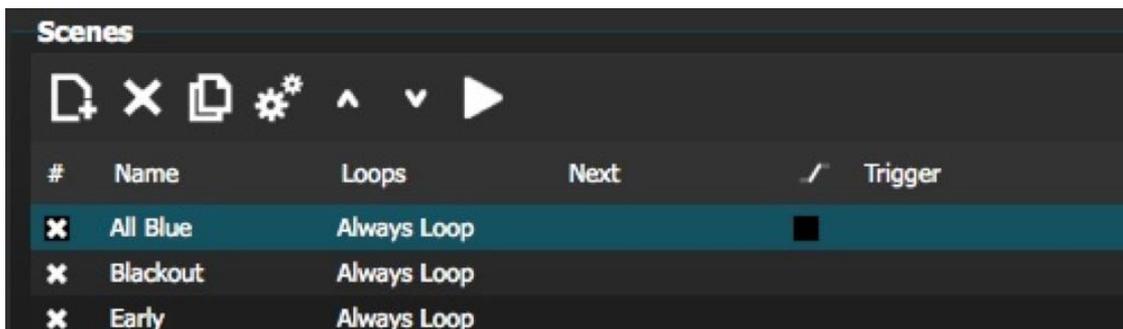
#: Quand ceci est sélectionnée, la scène est ajoutée au show

Loops: **Spécifiez** le nombre de boucles que la scène doit répéter

Next: **Spécifiez** ici la scène qui doit suivre après que la scène a fini ses boucles (n'oubliez pas de spécifier le nombre de boucles avant, même si e n'est qu'une seule.)

Enable/Disable: Quand ceci est sélectionné, la scène démarre avec le temps de fondu spécifié dans premier pas.

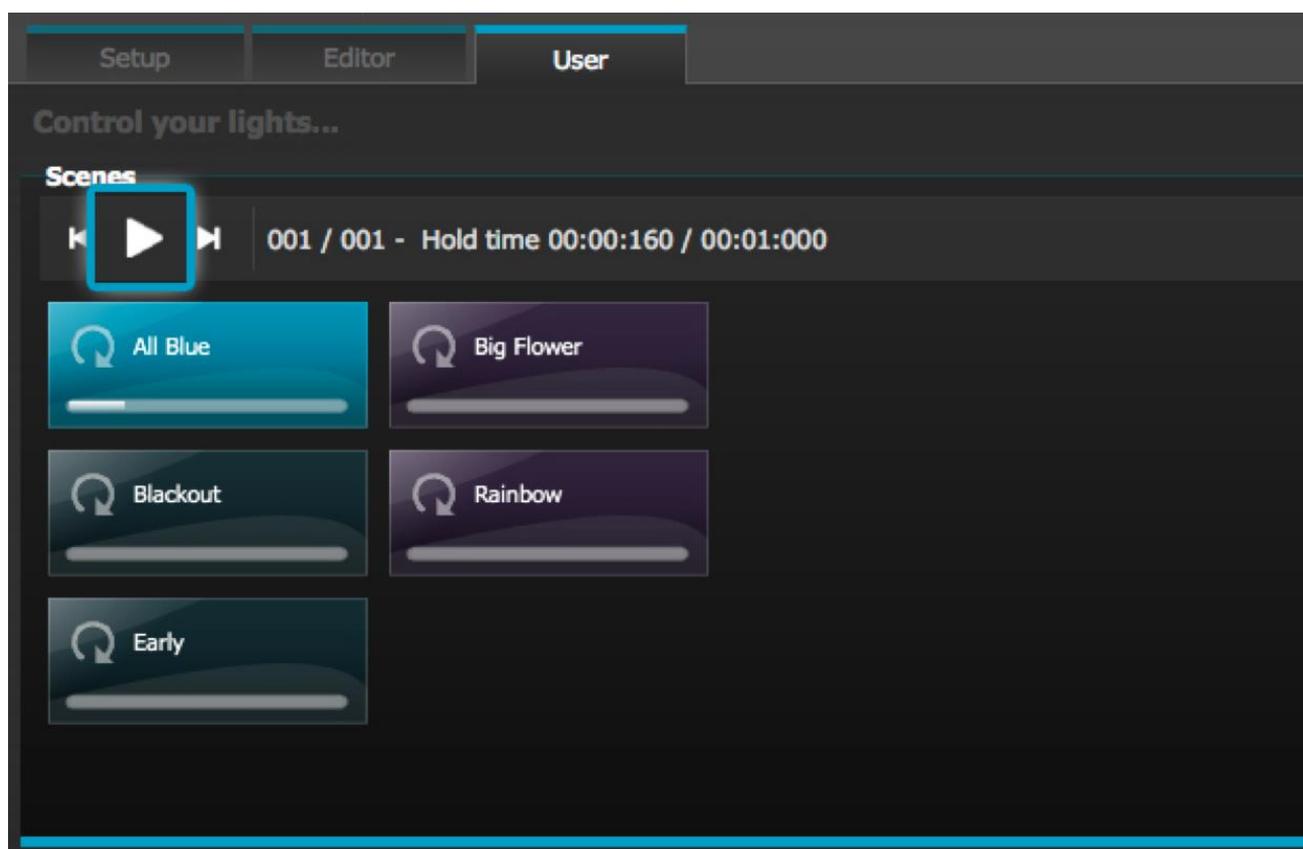
Trigger : Ajouter un raccourci clavier pour démarrer la scène



L'ECRAN UTILISATEUR

Cet écran est utilisé pour envoyer/démarrer les scènes ou le show entier. Cliquez sur une scène pour activer celle-ci. Si vous voulez que votre scène réponde aux propriétés de boucles et suivant, assurez-vous d'avoir sélectionné le bouton PLAY.

Il est possible de changer la couleur d'une scène en cliquant à droite.



LIVE EDIT : L'ÉDITION EN DIRECT

Il est possible de surpasser les scènes en bougeant les faders

Il y a deux options :

LTP Latest Takes Priority : La valeur du fader remplace la valeur de la scène

HTP : Highest Takes Priority: Si la valeur DMX du fader est plus haute que celle activée par la scène, elle surpasse celle de la scène.

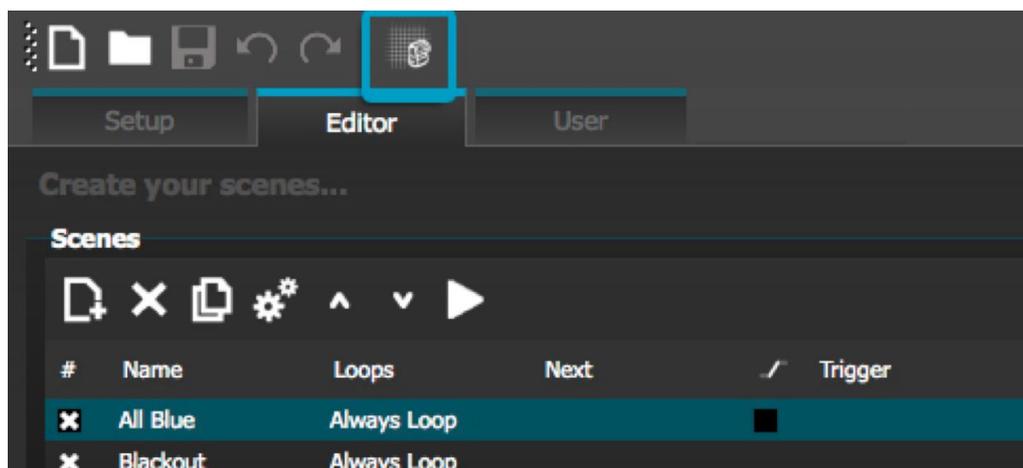
Pour configurer LTP ou HTP, vérifiez qu'elle est activée dans le menu Options Utilisateur (USER OPTIONS) et cliquez le bouton AUTO du canal que vous désirez surpasser



CONSTRUCTEUR DE SCENES

Arrangement des unités DMX

Le constructeur de scènes vous permet créer facilement et rapidement des scènes compliqués et créer des effets sans avoir besoin de bouger chaque fader manuellement. Il remplace le générateur d'effets et le gestionnaire de couleurs des versions précédentes. Créez une nouvelle scène et cliquez sur l'icône du constructeur de scènes.



Mode sélection

Quand vous avez ouvert le constructeur de scènes, vous verrez vos unités DMX sur la gauche. Chaque carré représente une unité. Cliquez et bougez les carrés pour positionner vos unités. Maintenez-la touche CTRL (PC) ou CMD (MAC) pour sélectionner plusieurs unités à la fois.

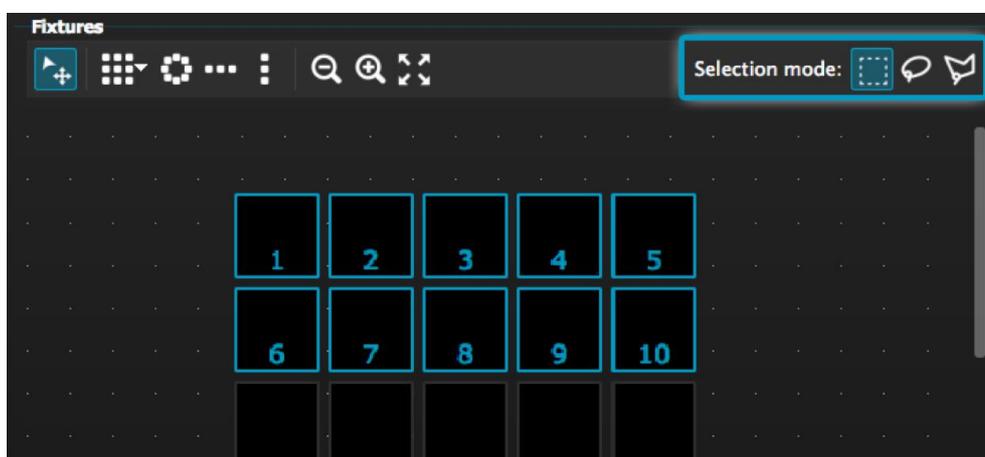
Il y a trois outils pour vous aider à sélectionner vos unités :

Rectangle – Dessinez un rectangle autour des unités que vous désirez sélectionner (comme dans l'Explore de Windows ou le Finder du Mac).

Lasso – Dessinez un paramètre autour des unités que vous désirez sélectionner

DRAG OVER – Toutes les unités avec une forme contournée seront sélectionnées.

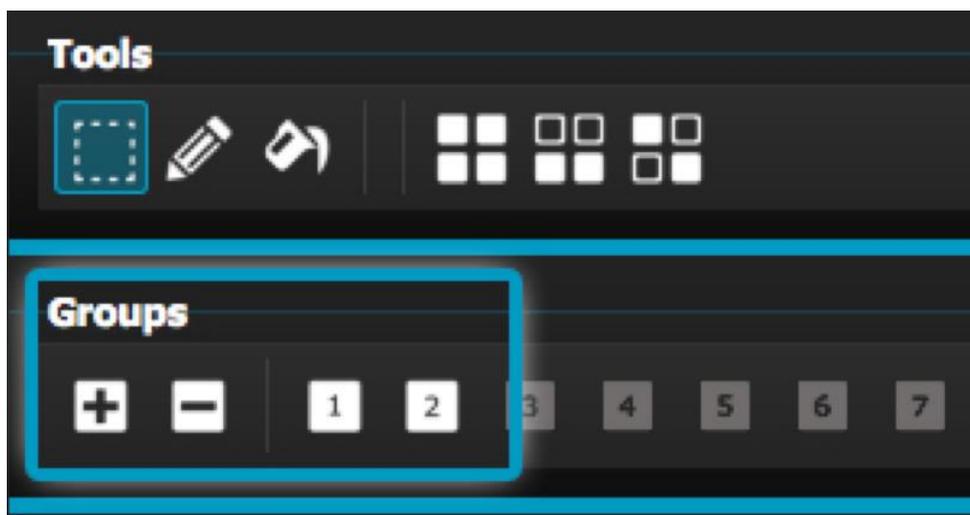
Vous allez remarquer un chiffre qui apparaît pour chaque unité quand vous la sélectionnez. C'est l'ordre dans lequel un effet de courbe ou de mouvement sera créé.



CONSTRUCTEUR DE SCENES(SUITE)

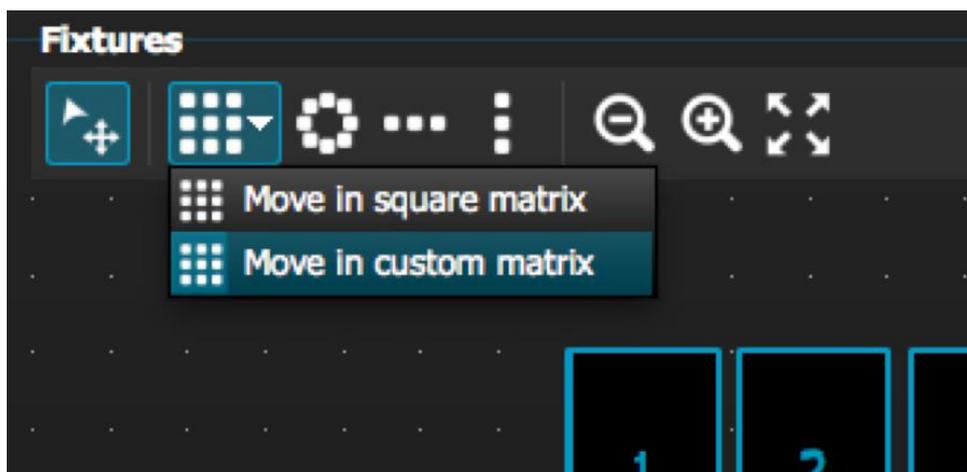
Groupes

Vous pouvez créer des groupes pour rapidement rappeler des sélections d'unités. Pour créer un groupe, sélectionnez d'abord les unités que vous voulez inclure dans ce groupe puis cliquez sur le bouton "+"



Matrices

Sélectionnez vos unités, puis cliquez sur l'icône des matrices myDMX2.0 positionnera automatiquement vos unités dans une matrice. Sélectionnez la flèche pour customiser la longueur et la largeur de votre matrice



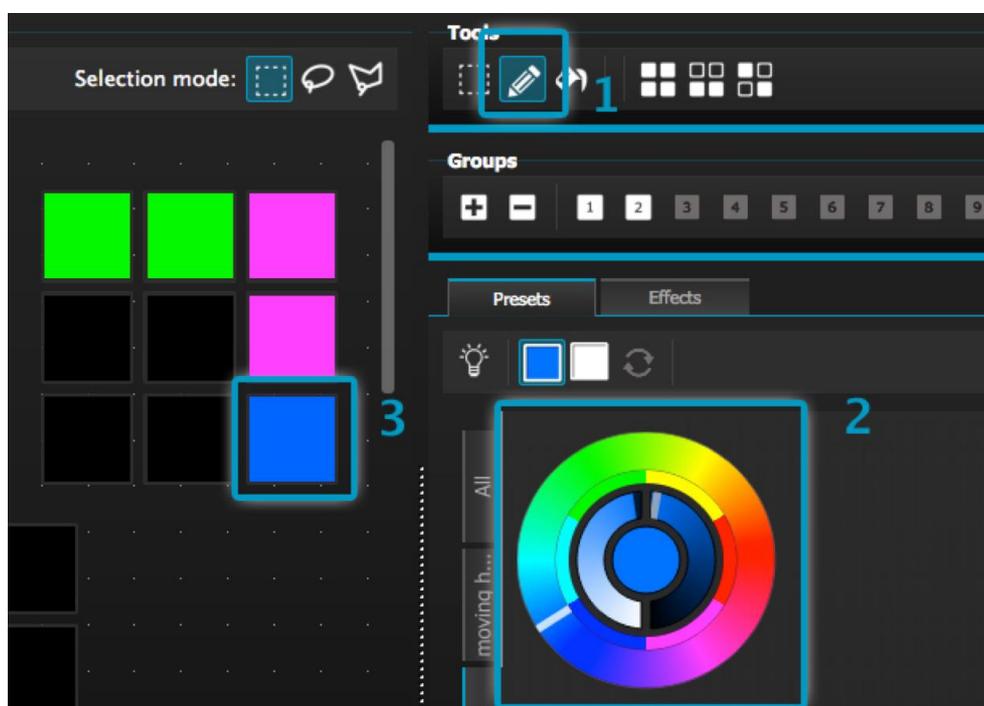
CONSTRUCTEUR DE SCENES(SUITE)

Contrôle de vos unités DMX

Une fois que vous avez sélectionné les unités que vous désirez contrôler, tous les presets communs des unités vous seront affichés. Si vous ne voulez afficher que les presets d'une type particulier d'unités, sélectionnez l'onglet de celui-ci

Si vous n'avez pas sélectionné des unités DMX, vous pouvez dessiner un preset directement sur une unité

1. Sélectionner l'outil de dessin
2. Sélectionnez les presets que vous désirez changer
3. Cliquez sur les unités que vous voulez changer



La roue de couleurs

La roue de couleur offre différentes possibilités pour changer de couleur

- Cliquez le curseur et bouger autour de la roue de couleur vous permet de choisir une couleur
- Cliquez la petite roue des 6 couleurs presets pour choisir une couleur
- Cliquez sur la roue de couleur et bougez votre souris en haut/bas pour bouger lentement dans la roue de couleurs
- Sélectionnez les sections du centre de la roue pour modifier la gradation et la saturation des couleurs
- Cliquez dans le centre de la roue de couleurs pour choisir une couleur ou insérez des valeurs RGB



La Grille X/Y

La grille X/Y vous permet de modifier les canaux DMX du PAN/TILT de vos lyres asservies. (Les Fine PAN et FINE TILT seront calculés automatiquement.)

Cliquez sur le point au centre et bougez pour modifier la position

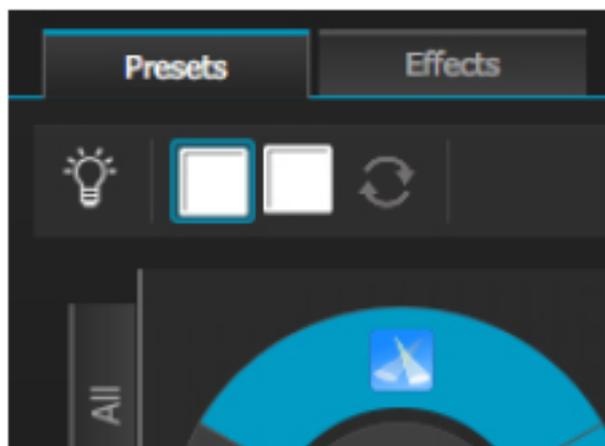
Cliquez dans un espace vide de la grille pour lentement bouger la position, utilisez la roue de votre souris pour régler la position précise.

Sélectionnez les barres horizontales ou verticales pour seulement ajuster le PAN ou le TILT



Faisceau actif

En cliquant sur l'icône du faisceau actif, vous activerez les presets par défaut de l'unité DMX. Sur une lyre asservie par exemple, ceci ouvrira le Shutter et l'Iris et mettra le gradateur à 100%.

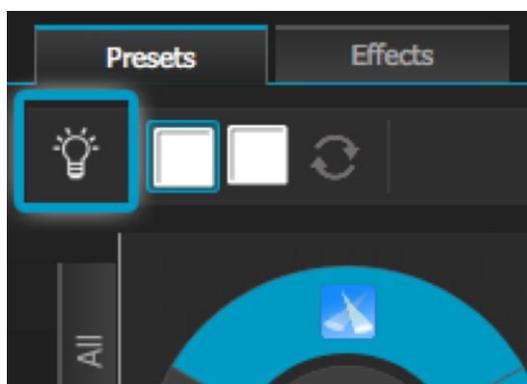


Effet linéaire

La fonction d'Effet linéaire vous permet de définir une intervalle en sélectionnant le point de départ et le point d'arrêt.

Le preset de l'intervalle sera alors appliqué à travers tous les unités DMX sélectionnées. C'est une façon parfaite pour créer des dégradés de couleurs ou des mouvements PAN/TILT

1. Cliquez sur l'ampoule pour activer/désactiver l'effet linéaire
2. Cliquez la flèche vers le bas pour sélectionner un type d'effet linéaire
3. Cliquez sur le composant pour sélectionner les points de départ et d'arrêt
4. Sélectionner l'intervalle et ajustez-là avec la souris



CONSTRUCTEUR DE SCENES(SUITE)

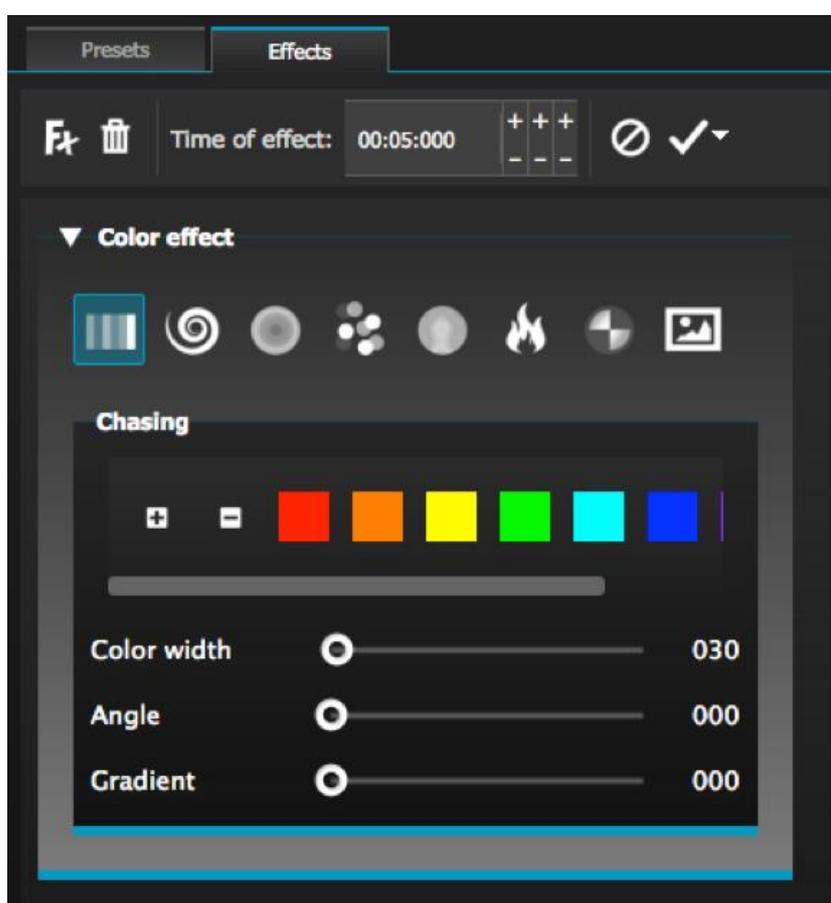
Effets : Effet de couleur

myDMX2.0 contient un générateur d'effets de couleurs RGB très puissant.

Pour ajouter un effet, sélectionnez l'onglet effets et cliquez sur l'icône FX

Sélectionnez l'effet de couleurs. Un rectangle s'affichera dans la partie supérieure gauche qui montre un effet d'arc-en-ciel. Bougez ce rectangle sur vos unités DMX. Vous pouvez redimensionner l'effet en tirant sur ses coins

Pour modifier un effet de couleur, sélectionnez le type d'effets et changez ses propriétés. Il est possible de rajouter plein d'effets en même temps tout simplement en choisissant un autre effet du menu

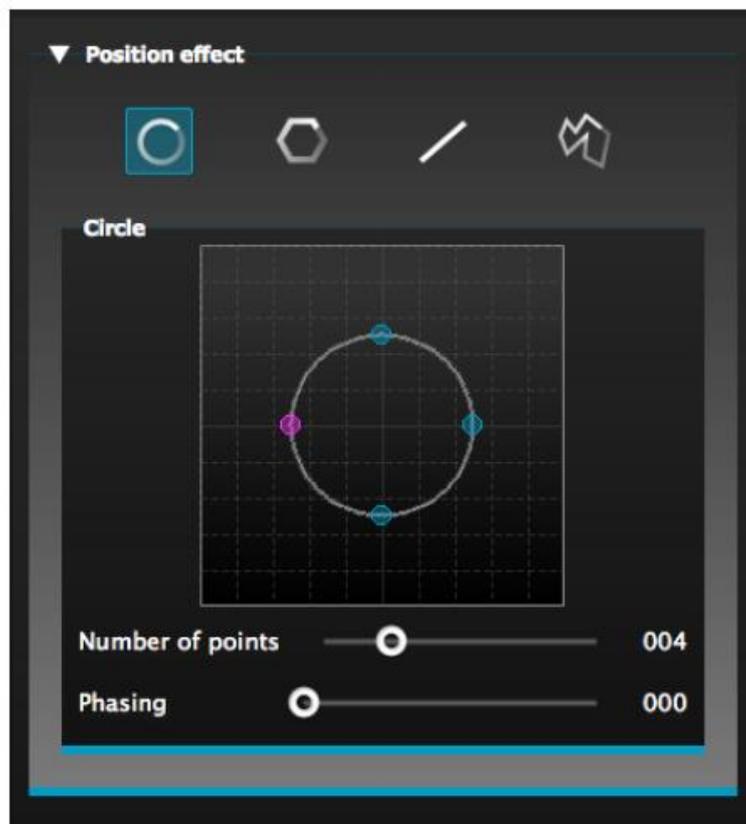


CONSTRUCTEUR DE SCENES(SUITE)

Effets : Effet de position

Les effets de position vous permettent de facilement créer des mouvements pour scanners et lyres asservies. Sélectionnez les unités que vous désirez contrôler, sélectionnez l'effet de position du menu FX, puis sélectionnez la forme du mouvement. La forme peut être ajustée en cliquant sur un point et en le bougeant ensuite.

L'effet de phasing ajoute un délai sur chaque unité DMX



CONSTRUCTEUR DE SCENES(SUITE)

Effets : Effet de courbe

L'outil des effets de courbe vous permettent d'appliquer une courbe de gradation à n'importe quel canal DMX. Sélectionnez l'effet de courbe dans le menu FX et sélectionnez ensuite les unités sur lesquels vous désirez appliquer cet effet.

Les propriétés suivantes sont disponibles

RATE change la vitesse de l'effet. Plus d'ondes seront ajoutées

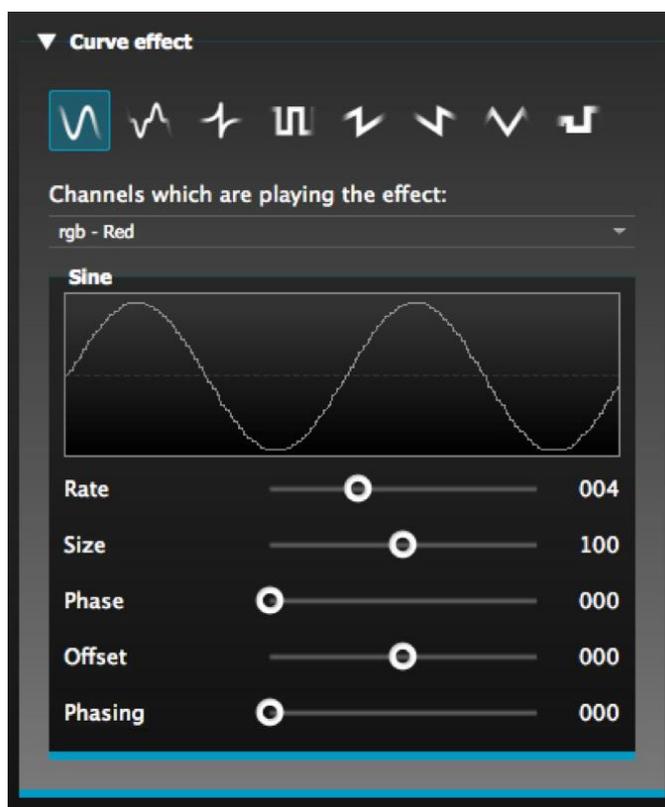
SIZE change la hauteur de l'onde

PHASE bouge l'onde vers l'avant ou vers l'arrière, en conséquence ceci change le point de départ.

OFFSET Bouge l'onde vers le haut/vers le bas

PHASING Ajoute un délai à chaque unité DMX

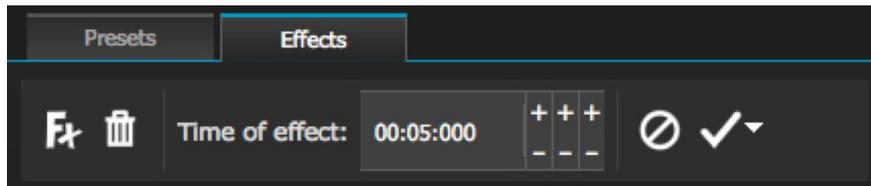
Les effets de courbe peuvent être empilés pour créer des mouvements très intéressants et créatifs



Générer un effet

Vous pouvez enlever un effet en cliquant sur la poubelle. L'effet entier sera effacé en sélectionnant l'icône d'annulation (à gauche de l'icône à cocher)

Sélectionnez l'icône « à cocher » pour générer l'effet



EASY REMOTE (bientôt disponible)

Easy remote est une App iPad et Android vous permettant de contrôler myDMX2.0 via une connexion sur réseau WiFi. Cette App sera disponible bientôt.

EXIGENCES DU SYSTÈME

Exigences minimales du système.

Carte graphique 32 Mo de RAM afin de permettre le fonctionnement du visionneur 3D prenant en charge Microsoft DirectX 9.0

Ordinateur portable ou ordinateur de bureau avec port USB

Windows ME, XP ou toute autre version mise à jour

Mémoire de 256 Mo

Résolution d'écran de 800 x 600

Fréquence d'horloge de 800 MHz

Exigences de système pour un fonctionnement optimal

Carte graphique 128 Mo de RAM afin de permettre le fonctionnement du visionneur 3D prenant en charge Microsoft DirectX 9.0

Ordinateur portable ou ordinateur de bureau avec port USB

Windows ME, XP ou toute autre version mise à jour

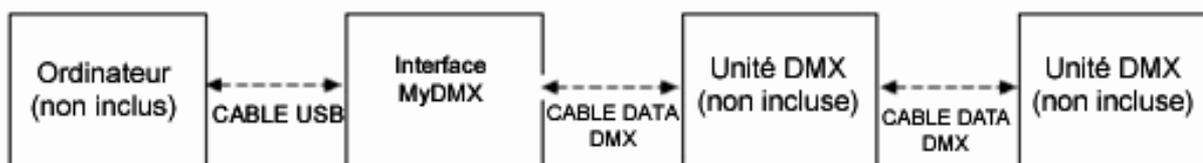
Mémoire de 512 Mo

Résolution d'écran de 1208 x 1024

Fréquence d'horloge de 1,5 GHz

Le câble USB permet d'alimenter en électricité votre interface myDMX2.0 et doit donc être connecté à votre PC par son port USB.

Figure 1



Le câblage DATA DMX doit répondre aux exigences de la norme USITT DMX512.

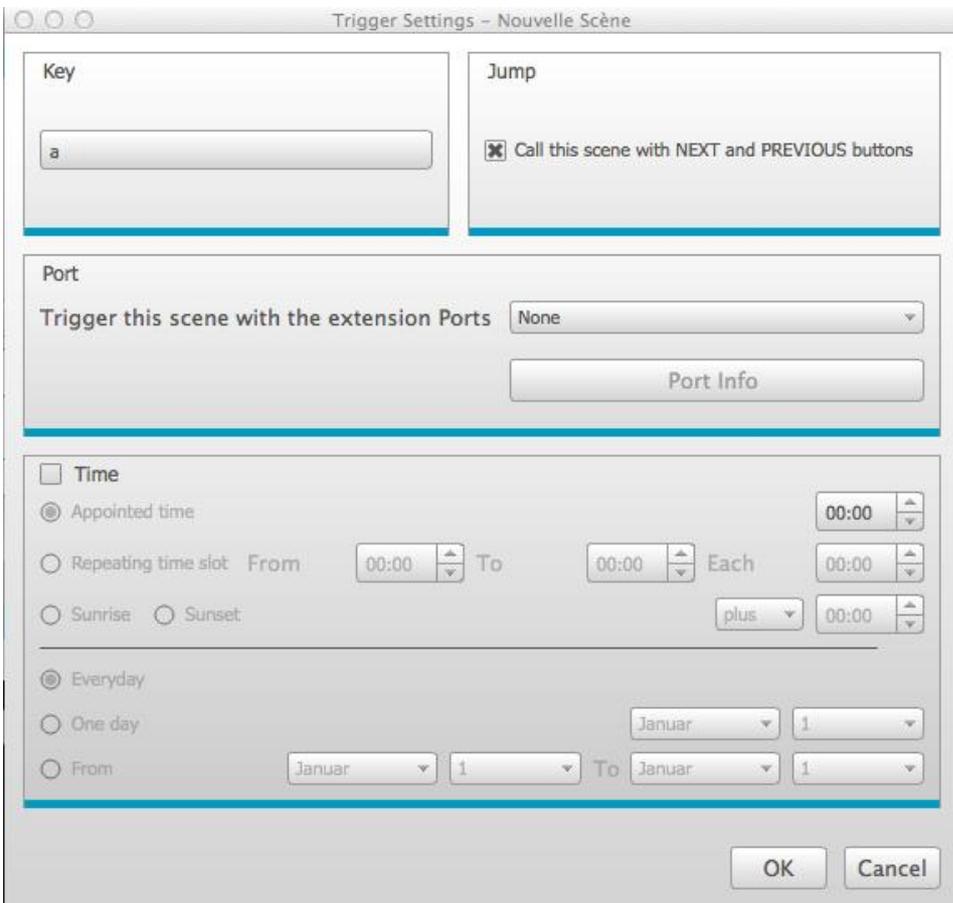
Les câbles de microphone ou autres câbles de signal ou audio, d'usage courant à deux conducteurs, ne conviennent pas à une utilisation DMX512.

LANCEMENT DE SCENES

Lancement au clavier

Pour le lancement des scènes en utilisant des raccourcis, cliquez sur l'Editeur, puis cliquez sur l'icône « Réglages » 

Une fenêtre s'ouvre, avec les réglages spécifiques à la scène choisie. Tapez dans « Key » le caractère sur la touche clavier que vous voulez assigner au lancement de cette scène. Vous pouvez utiliser par ex. un « a » pour lancer la scène 1, un « A » pour la scène 2, etc.



LANCEMENT DE SCENES (SUITE)

Lancement Midi

La fonction Lancement Midi est un outil puissant vous permettant de lancer EN DIRECT les scènes que vous avez programmées et de commander les canaux de l'unité à partir d'un contrôleur MIDI. Tout contrôleur MIDI, comme celui de l'illustration ci-dessous, peut être branché à votre ordinateur et relié via commandes MIDI afin que s'effectue le lancement des scènes dans votre logiciel MyDMX2.0.

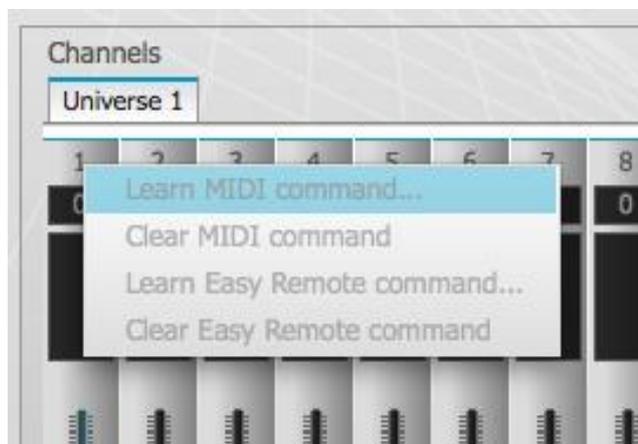


Contrôleur MIDICON d'ELATION Professionnal <http://www.elationlighting.eu/default/midicon.html>

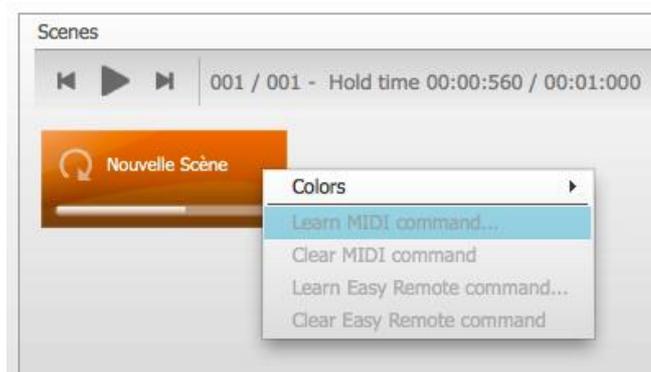
Assurez-vous que votre contrôleur MIDI est correctement branché à votre ordinateur avant de lancer le programme myDMX2.0 afin qu'il soit reconnu par le logiciel. Une fois vos scènes programmées, il est facile d'assigner les faders de commande, les potentiomètres ou les boutons MIDI afin de les lancer en externe. De plus, les canaux d'unités peuvent également être assignés et commandés en externe via MIDI.

LANCEMENT DE SCENES (SUITE)

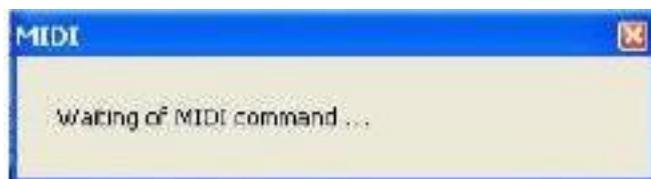
Dans l'écran Utilisateur



cliquez avec le bouton droit sur une scène ou un fader de canal que vous désirez assigner au contrôleur MIDI.



Ensuite, cliquez avec le bouton gauche sur la boîte de dialogue « Learn MIDI command... » (« Commande d'apprentissage MIDI »).



Déplacez, tournez ou poussez un fader, un potentiomètre ou un bouton sur le contrôleur MIDI auquel vous désirez assigner la scène correspondante ou le canal d'unité. Quand la boîte de dialogue « Waiting for MIDI command... » (« En attente de la commande MIDI... ») disparaîtra, ceci confirmera que la scène ou le canal d'unité a été assigné avec succès. Pour lire la scène assignée ou déplacer le canal d'unité assigné, il vous suffit de lancer le fader, le potentiomètre ou le bouton correspondant du contrôleur MIDI.

Le logiciel ou l'interface ne fonctionne pas

1. Vérifiez la communication entre le logiciel et l'interface

Connectez l'interface à l'ordinateur AVANT de démarrer le logiciel. Une fois le logiciel ouvert, la LED verte devrait commencer à clignoter rapidement. Si vous vous rendez dans le menu « ? », puis dans « About » (A propos de), une fenêtre pop-up apparaîtra avec notre logo. Vous serez alors en mesure de lire le nom du logiciel et sa date de sortie. Si la communication entre le logiciel et l'interface est bonne, il vous sera possible d'également lire une description de l'interface dans cette fenêtre.

Si la LED verte ne clignote pas rapidement ou si vous ne voyez pas la description écrite en rouge, cela signifie qu'il n'existe pas de communication entre le logiciel et l'interface. Il se peut que les pilotes ne soient pas correctement installés.

2. Vérifiez les pilotes de l'interface

Si vous êtes sous Windows XP, connectez à nouveau votre interface à n'importe quel port USB (si possible un port différent). Windows vous indiquera si le matériel reconnu est nouveau ou déjà installé sur votre ordinateur. S'il est nouveau, la fenêtre ASSITANT AJOUT DE NOUVEAU MATÉRIEL apparaîtra. Insérez le CD d'installation dans votre ordinateur et sélectionnez Recherche automatique (si vous n'êtes pas en possession de votre CD d'installation, rendez-vous dans la section Support/Downloads (Support/Téléchargements) de notre site Web).

http://www.americandj.eu/fr/mydmx2-0.html?__from_store=default

Cliquez sur « Continue Anyway » (« Continuer ») quand Windows vous demande d'effectuer des vérifications. Après cela, Windows devrait vous indiquer que votre appareil est prêt à être utilisé. Redémarrez le logiciel et vérifiez la communication (comme indiqué auparavant).

Cher client,

RoHS – Une contribution sans précédent à la préservation de l'environnement

L'Union européenne vient d'adopter une directive de restriction/interdiction d'utilisation de substances nocives. Cette directive, connue sous l'acronyme RoHS, est un sujet d'actualité au sein de l'industrie électronique.

Elle restreint, entre autres, l'utilisation de six matériaux : le plomb (Pb), le mercure (Hg), le chrome hexavalent (CR VI), le cadmium (Cd), les polybromobiphényles utilisés en tant que retardateurs de flammes (PBB), et les polybromodiphényléther également utilisés comme retardateurs de flammes (PBDE). Cette directive s'applique à quasiment tous les appareils électriques et électroniques dont le fonctionnement implique des champs électriques ou électromagnétiques – en un mot, tout appareil que nous pouvons retrouver dans nos foyers ou au bureau.

En tant que fabricants de produits des marques AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION Professional et ACCLAIM Lighting, nous devons nous conformer à la directive RoHS. Par conséquent, deux ans même avant l'entrée en vigueur de cette directive, nous sommes mis en quête de matériaux alternatifs et de procédés de fabrication respectant davantage l'environnement.

Bien avant la prise d'effet de la directive RoHS, tous nos produits ont été fabriqués pour répondre aux normes de l'Union européenne. Grâce à des contrôles et des tests de matériel réguliers, nous pouvons assurer que tous les composants que nous utilisons répondent aux normes RoHS et que, pour autant que la technologie nous le permette, notre procédé de fabrication est des plus écologiques.

La directive RoHS franchit un pas important dans la protection de l'environnement. En tant que fabricants, nous nous sentons obligés de contribuer à son respect.

DEEE – Déchets d'équipements électriques et électroniques

Chaque année, des milliers de tonnes de composants électroniques, nuisibles pour l'environnement, atterrissent dans des décharges à travers le monde. Afin d'assurer les meilleures collecte et récupération de composants électroniques, l'Union européenne a adopté la directive DEEE.

Le système DEEE (Déchets d'équipements électriques et électroniques) peut être comparé au système de collecte « verte », mis en place il y a plusieurs années. Les fabricants, au moment de la mise sur le marché de leur produit, doivent contribuer à l'utilisation des déchets. Les ressources économiques ainsi obtenues, vont être appliquées au développement d'un système commun de gestion des déchets. De cette manière, nous pouvons assurer un programme de récupération et de mise au rebut écologique et professionnel.

En tant que fabricant, nous faisons partie du système allemand EAR à travers lequel nous payons notre contribution.

(Numéro d'enregistrement en Allemagne : DE41027552)

Par conséquent, les produits AMERICAN DJ et AMERICAN AUDIO peuvent être déposés aux points de collecte gratuitement et seront utilisés dans le programme de recyclage. Les produits ELATION Professional, utilisés uniquement par les professionnels, seront gérés par nos soins. Veuillez nous renvoyer vos produits Elation directement à la fin de leur vie afin que nous puissions en disposer de manière professionnelle.

Tout comme pour la directive RoHS, la directive DEEE est une contribution de premier ordre à la protection de l'environnement et nous serons heureux d'aider l'environnement grâce à ce système d'enlèvement des déchets.

Nous sommes heureux de répondre à vos questions et serions ravis d'entendre vos suggestions. Pour ce faire contactez-nous par e-mail à : info@americandj.eu

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