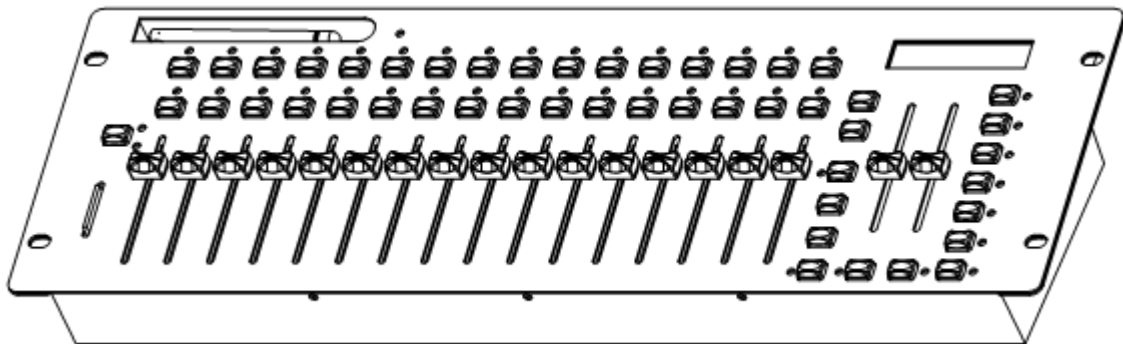




# WIFLY WLC16



## GEBRUIKERSHANDLEIDING

A.D.J. Supply Europe B.V.  
Junostraat 2  
6468 EW Kerkrade  
The Netherlands  
[www.americandj.eu](http://www.americandj.eu)

Hoofdfuncties.....	2
Introductie.....	3
Veiligheidsvoorschriften met betrekking tot elektriciteit .....	4
Algemene veiligheidsvoorschriften.....	5
Installatie.....	6
Functies en bedieningsorganen voorpaneel.....	8
Functies en bedieningsorganen achterpaneel.....	10
WiFly installatie.....	10
Bediening.....	10
Technische gegevens.....	19
ROHS.....	20
WEEE.....	20

- 16 apparaten, tot 32 kanalen
- 30 banken met 16 programmeerbare scènes
- 6 programmeerbare chases met elk 480 scènes
- 16 schuiven voor handmatige bediening van de kanalen
- Master black-out functie
- Tap sync/sound trigger override
- ADJ's ingebouwde draadloze DMX WiFly Transceiver
- SD card Slot ( inclusief 2GB SD card, tot max. 4GB)
- Instelbare snelheid en fade tijd
- Password protectie
- Geheugenfunctie bij stroomuitval

**Algemene instructie:** Lees a.u.b. de instructies in deze handleiding zorgvuldig en grondig door alvorens het apparaat in gebruik te nemen. Deze instructies bevatten belangrijke informatie met betrekking tot veiligheid en onderhoud tijdens gebruik. Bewaar deze instructie bij het apparaat.

**Uitpakken:** Bedankt voor de aanschaf van de WiFly WLC16 van American DJ®. Elke WiFly WLC16 wordt uitgebreid getest, zorgvuldig verpakt en gebruiksklaar geleverd. Controleer de verpakking nauwkeurig op schade die ontstaan kan zijn tijdens het transport. Indien de verpakking is beschadigd, controleer dan nauwkeurig de WiFly WLC16 op eventuele schade en controleer of alle meegeleverde noodzakelijk onderdelen van de WiFly WLC16 aanwezig en intact zijn. In geval van schade of het ontbreken van onderdelen, neemt u contact op met uw American DJ® dealer.

Gooi het verpakkingsmateriaal niet weg. S.v.p. recyclen voor zover mogelijk.

**Introductie:** De WiFly WLC16 is een 512-kanaals DMX controller voor 19 inch rack montage met ingebouwde ADJ WiFly draadloze DMX. Met deze controller kunnen gebruikers ADJ WiFly compatibele producten draadloos besturen zonder het gebruik van DMX kabels. Het apparaat heeft een ingebouwde antenne welke een draadloos DMX signaal uitzendt.

**Waarschuwing!** Ter voorkoming van elektrische schok of brand, het apparaat niet blootstellen aan regen of vocht.

**Let op!** Er zijn geen onderdelen in het apparaat die onderhoud behoeven. Reparaties mogen niet door gebruikers worden uitgevoerd, hiermee vervalt de fabrieksgarantie. In het onwaarschijnlijke geval dat het apparaat reparatie behoeft, neem dan contact op met uw lokale dealer of stuur een mail naar [service@americandj.eu](mailto:service@americandj.eu).

American DJ® is niet aansprakelijk voor schade die is veroorzaakt door het niet naleven van deze gebruikershandleiding of door schade die is veroorzaakt door ongeautoriseerde aanpassingen van het apparaat.

Europese energiebesparende informatie

Energiebesparende maatregelen (EuP 2009/125/EC)

Besparen van elektrische energie speelt een sleutelrol wanneer het gaat om het beschermen van ons milieu. Schakel daarom s.v.p. alle elektrische apparaten uit na gebruik. Verbreek de stroomvoorziening om onnodig stroomverbruik te voorkomen in de stand by modus.

Waarschuwing: ter voorkoming van brandgevaar en elektrische schok moet het apparaat beschermd worden tegen water en vocht.

LET OP! Ter voorkoming van elektrische schok alleen gebruik maken van het originele netsnoer. Maak geen gebruik van een verlengkabel of tussenstuk met een steker die niet volledig in het stopcontact past.

Attentie:

1. Zorg ervoor dat het netsnoer niet wordt beschadigd, bijvoorbeeld doordat de kabel wordt gedraaid, geknikt of bekneld raakt. Beschadigingen kunnen leiden tot elektrische schok, brandgevaar of storing in het apparaat. Houd het stopcontact vast als u de steker eruit trekt. Niet aan de kabel trekken.
2. Ter voorkoming van een elektrische schok mag de behuizing nooit worden geopend als het apparaat op de netspanning is aangesloten. Bij problemen kunt u contact opnemen met uw American DJ® dealer.
3. Geen metalen voorwerpen in het apparaat steken of vloeistoffen in het apparaat gieten. Dit kan leiden tot een elektrische schok of storing in het apparaat.

LET OP! Andere toepassingen of instellingen dan in deze handleiding beschreven worden, kunnen gevaarlijke straling veroorzaken. De speler mag alleen door gekwalificeerd personeel afgeregeld en onderhouden worden.

LET OP. Het apparaat kan storingen in de ontvangst van radio- en televisieontvangst veroorzaken.

Lees voor gebruik de gebruikershandleiding zorgvuldig door. De gebruikershandleiding bevat belangrijke informatie over de veiligheid bij het gebruik en over het onderhoud van dit apparaat. Let vooral op de symbolen en waarschuwingstekens die op het apparaat en in de gebruikershandleiding staan. Bewaar deze handleiding bij het apparaat.

	<b>PAS OP!</b> niet openen - gevaar voor elektrische schok	
Pas op: teneinde het risico van een elektrische schok te verkleinen mag de behuizing niet worden geopend. Reparaties of veranderingen mogen niet door gebruikers worden uitgevoerd. Wendt u zich tot een erkende American DJ® dealer.		
	Dit symbool waarschuwt de gebruiker voor ongeïsoleerde onderdelen in het apparaat waar spanning op staat. Het negeren van dit symbool kan ernstig letsel, een ongeval of de dood tot gevolg hebben.	
	Dit symbool geeft aan dat er in de handleiding belangrijke informatie staat voor gebruik en onderhoud. Het negeren van deze informatie kan leiden tot persoonlijk letsel of beschadiging van het product.	

1. Handleiding lezen - Voor gebruik van de apparatuur de gebruikershandleiding zorgvuldig lezen en de handleiding bewaren.
2. Waarschuwingen in acht nemen - Alle waarschuwingen op het product en in de gebruikershandleiding dienen precies opgevolgd te worden. Verwijder geen waarschuwingstekens van het product.
3. Reinig het apparaat alleen met een pluisvrije droge doek. Gebruik geen agressieve poetsmiddelen of middelen die oplosmiddel bevatten.
4. Gebruik geen accessoires die niet door de fabrikant worden aanbevolen.
5. Water en vocht - Het apparaat mag NIET in de buurt van water gebruikt worden. Bijv. naast het bad, wasbak, spoelbak, in een vochtige kelder, in de buurt van het zwembad en/of vergelijkbare plaatsen.
6. Plaats het apparaat op een stabiele ondergrond, zodanig dat het in geen geval naar beneden kan vallen.
7. Vervoer het apparaat voorzichtig, bij voorkeur in de originele verpakking of in een daarvoor bedoelde flightcase. Vermijdt schokken en stoten.
8. Openingen dienen voor de ventilatie en voorkomen oververhitting. Ventilatie is noodzakelijk om het betrouwbaar functioneren van het apparaat te garanderen. Openingen mogen niet afgedekt worden of verstopt raken. Oververhitting leidt tot storingen en verhoogt de kans op brandgevaar. Het apparaat mag niet op een bed, bank, tapijt of een vergelijkbare ondergrond geplaatst worden. Het apparaat mag niet in een boekenkast of in een rek ingebouwd worden, tenzij de noodzakelijke ventilatie gegarandeerd is.
9. Hittebronnen - Het apparaat verwijderd houden van warmtebronnen zoals radiatoren, verwarmingselementen, ovens en andere apparatuur (incl. versterkers) die hitte produceren.
10. Stroomvoorziening - De WiFly WLC16 mag alleen worden aangesloten op een stroomvoorziening zoals aangegeven in de gebruikershandleiding of op het apparaat. Sluit het apparaat nooit aan op een dimmer.
11. Wanneer het apparaat is geleverd met een netstekker met randaarde (VDE), dan dient deze ook op een stopcontact met randaarde te worden aangesloten. Dit is belangrijk voor een goede werking en verhoogt de veiligheid.
12. Aansluitkabels dienen zo te worden gelegd dat men er niet over kan struikelen. Voorkom dat kabels geknikt worden of bekneld raken. Sluit de stekers alleen aan op de daarvoor bedoelde aansluitingen.
13. Indien een buitenantenne direct of indirect op het apparaat is aangesloten, dient u de voorschriften voor het plaatsen en aarden van antennes op te volgen. Dit ter voorkoming van blikseminslag. Plaats nooit een buitenantenne in de buurt van hoogspanningsmasten of hoogspanningskabels.
14. Trek bij onweer de netstekker uit het stopcontact om het apparaat voor stroompieken op het net te beveiligen. Een blikseminslag op het lichtnet zal het apparaat naar alle waarschijnlijkheid beschadigen.
15. Voorkom overbelasting van de elektriciteitsgroep. Overbelasting kan brandgevaar tot gevolg hebben.
16. Zorg dat geen voorwerpen en of vloeistoffen in het apparaat komen om kortsluiting of elektrische schokken te voorkomen.
17. Onderhoud - De gebruiker mag geen reparaties of onderhoud uitvoeren, tenzij dit in de gebruikershandleiding is aangegeven. Alle overige verrichtingen dienen door hiervoor gekwalificeerd personeel te worden uitgevoerd. Bij zichtbare schade aan het apparaat dient u de netstekker uit het stopcontact te verwijderen en het apparaat bij de servicedienst ter reparatie aan te bieden.

Het apparaat moet ook in de volgende gevallen naar de servicedienst worden gebracht:

- Kabel of steker zijn beschadigd.
- Vloeistoffen of vreemde voorwerpen zijn in het apparaat gekomen.
- Het apparaat is blootgesteld aan regen of water.
- Het apparaat functioneert niet, of niet volgens de gebruiksaanwijzing.

18. Gebruik alleen originele onderdelen of onderdelen die door de fabrikant zijn aanbevolen. De garantie vervalt indien er geen originele onderdelen worden gebruikt.

Serienummer en typenummer van dit apparaat staan op de achterkant. Noteer dit nummer hier en bewaar deze notities.

Typenummer.....

Serienummer.....

Aankoop:

Aankoopdatum.....

Dealer.....

Adres dealer.....

Telefoonnummer dealer.....

## WiFly WLC16

## Installatie

**Stroomvoorziening:** De WiFly WLC16 mag alleen worden aangesloten op een stroomvoorziening zoals aangegeven in de gebruikershandleiding of op het apparaat. Gebruik alleen de meegeleverde 12VDC 500mA UL goedgekeurde netvoeding.

**DMX-512:** DMX is de afkorting van Digital Multiplex en is een universeel internationaal protocol voor communicatie tussen intelligente effecten en controllers. Een DMX controller stuurt data instructies naar het aangesloten effect. DMX data wordt serieel van lichteffect naar lichteffect doorgeschakeld via de DATA "IN" en DATA "OUT" XLR aansluitingen op alle DMX apparaten (de meeste controllers hebben alleen een DATA "OUT" aansluiting).

**DMX Linking:** DMX is een taal waarmee alle merken en modellen van verschillende fabrikanten, indien ze DMX compatibel zijn, met elkaar verbonden, en door één besturingsorgaan bediend kunnen worden. Om gegarandeerd te zijn van correcte DMX data transmissie dient u steeds de kortst mogelijke kabel te gebruiken. De volgorde waarin de lichteffecten zijn aangesloten op een DMX leiding heeft geen invloed op de DMX adressering. Bijv.: een lichteffect met DMX adres 1 kan willekeurig op de DMX lijn worden aangesloten, in het midden, in het begin of op het einde. Indien een lichteffect geprogrammeerd is met adres 1, zal de controller alle data gericht aan adres 1 naar het specifieke apparaat zenden, ongeacht de positie in de DMX lijn.

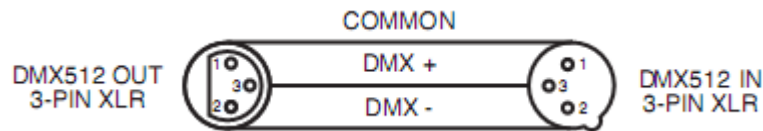
**DATA KABEL (DMX kabel) productvereisten (voor DMX en Master/Slave toepassing):**



Zowel het apparaat als de DMX controller moeten een XLR connector voor data-ingang en data-uitgang hebben (zie fig.1). Indien u uw eigen kabels maakt dient u erop te letten 2-aderige afgeschermd datakabel te gebruiken met een impedantie van 110 Ohm (te verkrijgen bij de professionele licht- en geluidsvakhandel). De kabels moeten voorzien zijn van een mannelijke en vrouwelijke XLR connector. Let er ook op dat de DMX kabel in serie en niet parallel wordt aangesloten.

**Fig. 1**

**OPMERKING:** Volg figuur 2 en 3, indien u uw eigen kabel maakt. Gebruik de aardlip van de XLR connector niet. De afscherming van de DMX kabel wordt niet op de aardlip of op de behuizing van de XLR connector aangesloten. Dit kan kortsluiting veroorzaken of onberekenbaar functioneren ten gevolge hebben.



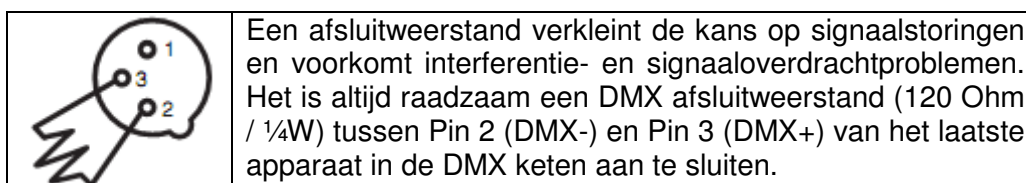
**Fig. 2**

XLR Pinbezetting	
Pin 1	= massa
Pin 2	= - signaal
Pin 3	= + signaal



**Fig. 3**

**EXTRA AANWIJZING:** Afsluitweerstand. Indien langere stukken kabel worden gebruikt, wordt het aanbevolen om een afsluitweerstand te gebruiken op het laatste apparaat teneinde storingen te voorkomen. Een afsluitweerstand is een 120 Ohm ¼ watt weerstand die is verbonden tussen pin 2 en 3 van een mannelijke XLR connector (DATA + en DATA -). Deze afsluitweerstand wordt op de vrouwelijke XLR connector aangesloten van het laatste apparaat in de DMX keten en dient als eindstop van het circuit. Het gebruik van een afsluitweerstand (ADJ onderdeel nummer 1613000030) verkleint de kans op storingen. (Zie Fig. 4)



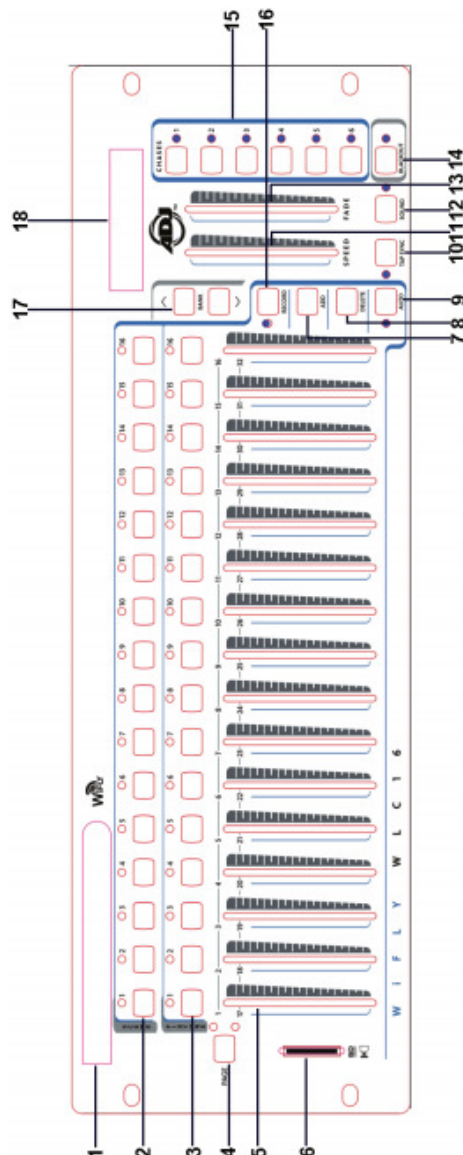
**Fig. 4**

**5-POLIGE XLR DMX CONNECTORS.** Sommige fabrikanten gebruiken 5-polige XLR connectoren voor DATA transmissie in plaats van 3-polige. 5-Polige XLR apparaten kunnen worden geïmplementeerd in een 3-polige XLR DMX lijn. Wanneer 5-polige XLR connectoren worden gebruikt in een 3-polige DMX lijn, moet er een kabeladapter worden gebruikt. Deze adapters zijn verkrijgbaar in de professionele vakhandel. Onderstaande tabel geeft de details voor de juiste kabelconversie.

3-polige XLR naar 5-polige XLR Kabelconversie		
Geleider	3-polige XLR Female (Uit)	5-polige XLR Male (In)
Massa / Afscherming	Pin 1	Pin 1
Data (- signaal)	Pin 2	Pin 2
Data (+ signaal)	Pin 3	Pin 3
Niet gebruikt		Pin 4 – Niet gebruiken
Niet gebruikt		Pin 5 – Niet gebruiken

## WiFly WLC16

## Funcities en bedieningsorganen voorpaneel





1. **ANTENNE** – Antenne voor het verzenden van draadloze WiFly DMX Signaal.
2. **KIES SCENE** – Druk op de scene toetsen om de gewenste scene te laden of op te slaan. Er zijn max. 480 programmeerbare scènes.
3. **KIES APPARAAT** – Druk op een van de apparaattoetsen om de fader bediening voor de corresponderende kanalen in of uit te schakelen.  
Bijvoorbeeld: Druk op de “fixture 1” toets om de bediening van de kanaalfaders 1-32 in te schakelen. Druk nogmaals op de “fixture 1” toets om de bediening van de kanaalfaders (kanaal 1-32) uit te schakelen. Druk op de “fixture 2” toets om de bediening van de kanaalfaders 33-64 in te schakelen. Druk nogmaals op de “fixture 2” toets om de bediening van de faders (kanaal 33-64) uit te schakelen.
4. **KIES PAGINA** – Met deze toets kan gekozen worden tussen pagina A (1-16) en pagina B (17-32).
5. **KANAALFADERS** – Met deze faders worden de kanalen 1—16 of 17-32 bediend, afhankelijk van de geselecteerde pagina.
6. **INGANG SD CARD** – Voer hier de SD kaart in om data van de controller op te slaan.
7. **ADD TOETS** – Druk op deze toets om een scene of chase op te slaan.
8. **DELETE TOETS** – Met deze toets wordt een scene of chase gewist.
9. **AUTO TOETS** – Met deze toets wordt de automatische modus geactiveerd voor het afspelen van een scene of chase.
10. **TAP SYNC TOETS** – Druk meermaals op deze toets om de chase snelheid in te stellen of om de stappen in de chase te controleren.
11. **SPEED FADER** – Met deze fader wordt de snelheid van de chase en een scene ingesteld tussen 0.1 seconde en 10 minuten.
12. **SOUND TOETS** – Met deze toets wordt de sound active modus geactiveerd om een chase of scene af te spelen.
13. **FADE TIME FADER** – Met deze fader wordt de fade tijd van een scene of chase ingesteld tussen 0 seconde en 30 seconden. Bij 0 is de fade functie uitgeschakeld.
14. **BLACKOUT** – De black-out toets heeft twee functies. Deze toets kan de weergave van alle kanalen in pauze modus zetten, of de black-out toets kan alle kanalen resetten op 0 en alle actieve scènes en chases, inclusief de relevante scene en chase LED's, uitschakelen.
15. **CHASE TOETSEN** – Met het indrukken van deze toetsen wordt de chase volgorde van de geprogrammeerde scènes geactiveerd.
16. **RECORD TOETS** – Deze toets activeert de programmeer modus.
17. **BANK UP & DOWN TOETSEN** – Druk op deze toetsen om de door de 30 banken te scrollen.
18. **LCD DISPLAY** – Display voor weergave van de actuele activiteit of programmeer status.



1. **DC INPUT** – Power in: DC 12V, 500mA UL goedgekeurde netvoeding (inclusief).
2. **AAN-/UITSCHAKELAAR** – Met deze schakelaar wordt het apparaat aan- of uitgezet.
3. **DMX UITGANG** – Verstuur DMX signaal naar de compatibele LED apparaten.
4. **WIFLY DMX ON/OFF SCHAKELAAR** – Met deze schakelaar wordt de WiFly draadloze DMX aan- of uitgezet.

De controller kan op twee manieren een DMX signaal versturen; Het apparaat kan met 3-polige DMX kabels op de te besturen apparatuur aangesloten worden of het apparaat kan een draadloos WiFly DMX signaal uitzenden zonder gebruik te maken van XLR kabels.

**OPMERKING: Volg voor de juiste instellingen de installatie instructies behorende bij het te besturen WiFly apparaat of de WiFly TransCeiver.**

1. Wanneer gebruik gemaakt wordt van de 3-polige DMX data kabels dient de WiFly DMX schakelaar (4) in de OFF positie te staan.
2. Wanneer gebruik gemaakt wordt van het WiFly DMX signaal dient de WiFly DMX schakelaar (4) in de ON positie te staan. De antenne dient omhoog te worden gezet. De antenne dient horizontaal of verticaal gepositioneerd te zijn en alle antennes dienen in dezelfde positie te staan (allemaal omhoog of allemaal omlaag gericht).
3. Stel het WiFly kanaal in, het WiFly kanaal moet overeenkomen met het ingestelde kanaal van de te besturen apparaten. Wanneer deze niet gelijk zijn is het niet mogelijk de apparaten te bedienen. Het WiFly kanaal kan worden ingesteld tussen 0 en 15. Indien de WiFly controller een WiFly signaal uitzendt zal de WiFly LED rood oplichten.

**Let op! Dit apparaat is net als ieder ander draadloos apparaat uitermate gevoelig voor statische elektriciteit. Statische elektriciteit kan ernstige schade toebrengen aan het apparaat. Grond/ontlaad uzelf alvorens de antenne aan te raken.**

Met de 512CH DMX controller is het mogelijk om 512 DMX kanalen te programmeren. 30 banken met 16 programmeerbare scènes, 6 chases van 480 scènes worden bediend met 16 schuiven en diverse toetsen. In het SD kaart slot kan een SD kaart worden ingevoerd voor het opslaan van de data van de controller of om de data die vanuit een computer is opgeslagen via de controller weer te geven.

## Display informatie –

Wanneer de controller op de stroomvoorziening wordt aangesloten wordt “WiFly WLC16V1.1” in het display weergegeven. Het LCD display heeft 2 regels met elk 16 karakters. De volgende definities kunnen in het display worden weergegeven.

Scene=01	Scene 1 is geactiveerd
Bank=01 -	Bank 1 is geactiveerd
Chase=01 -	Chase 1 is geactiveerd
CH01=[255] -	Kanaal 1 DMX waarde (255)
SPEED Time:[05:30.0] -	De actuele snelheid is 5 minuten 30 seconden
FADE Time:[15.0] -	De fade tijd is 15 seconden
WIFI Address[10] -	Het wifly radio kanaal is 10
Step020 -	Stap 20 is geactiveerd of de chase heeft 20 stappen

## SET UP

### Unit Setup

De controller is geschikt voor het bedienen van 32 kanalen per aangesloten apparaat. Om de apparaten toe te wijzen aan de apparaat toetsen op de linkerkant van het apparaat, dienen er 32 DMX kanalen per apparaat gereserveerd te worden.

### Programmamodus activeren –

1. Hou de RECORD toets ingedrukt totdat “Password:” in het display verschijnt.
2. Druk de Scene toetsen 1, 2, 3 en 4 in.
3. Indien een onjuist password wordt ingevoerd verschijnt “Incorrect pass” in de bovenste regel en “Add to try again” in de onderste regel van het display.
4. Druk op de ADD toets om een password opnieuw in te voeren. In het LCD display verschijnt nogmaals “Password”. Gebruik de scene toetsen om het juiste password in te voeren.

**LET OP:** Bij de eerste inschakeling van het apparaat is de fabrieksinstelling van de Record Code Scene toetsen 1, 2, 3 en 4. De Record Code kan veranderd worden om de programma's te beveiligen.

### Beveiliging van de programma's –

Om de programma's te beschermen tegen bewerking door anderen, kan de Record Code worden veranderd.

1. Zet de controller uit.
2. Hou de Record toets ingedrukt en schakel de controller weer aan totdat “Old Password” in het display verschijnt. Druk de Scene toetsen 1, 2, 3 en 4 in (als de Record Code is gewijzigd dient de gewijzigde code te worden ingevoerd).
3. In het LCD wordt “New Password” weergegeven. Druk de gewenste scene toetsen in om een nieuwe Record Code in te voeren. De Record Code bestaat uit 4 scene toetsen (dezelfde toets of andere toetsen). Let op dat de nieuwe Record Code uit 4 scene nummertoeetsen bestaat.
4. Druk op de ADD toets. Indien in het LCD “Saved” wordt weergegeven is de nieuwe Record Code succesvol opgeslagen. Indien in het LCD “Saved Fail” wordt weergegeven, is de nieuwe code niet opgeslagen.
5. Als de Record Code is opgeslagen, toont de controller bij de herstart het hoofdscherm van het apparaat.

#### **BELANGRIJK!!!**

Indien de nieuwe Record Code is vergeten kan met de universele code, scene toetsen 1, 6, 6 en 8, het programma te allen tijde geactiveerd worden.

## **WIFLY CHANNEL**

### **Instellen WiFly kanaal –**

1. Hou de black-out toets ingedrukt en schakel de controller in. Het LCD geeft "SET WIFI Address[XX]" weer.
2. Druk op de Bank Up/Down toetsen om het gewenste wifly kanaal te selecteren.
3. Druk op de RECORD toets. Het LCD geeft "Saved" weer als het wifly radio kanaal succesvol is opgeslagen. Indien "Saved fail" wordt weergegeven is het opslaan van het wifly radio kanaal mislukt.
4. Druk nogmaals op de black-out toets om de modus te verlaten.

## **SCENES**

### **Programmeren van een scene –**

1. Ga naar de programmeermodus (zie activeren programmamodus op pagina 11).
2. Controleer de black-out toets, de LED moet gedoofd zijn. Als de LED brandt druk dan nogmaals op de black-out toets om de black-out modus uit te schakelen.
3. Druk op de apparaat toets die correspondeert met het apparaat dat geprogrammeerd moet worden. Er kunnen meerdere apparaten gelijktijdig geprogrammeerd worden.
4. Zet de faders in de gewenste positie. Indien nodig kan pagina B geselecteerd worden om kanalen 17-32 te programmeren.
5. Druk op de Bank up/down toetsen om de bank te selecteren waarin de scene opgeslagen moet worden. Er kan uit 30 banken gekozen worden, in elke bank kunnen 16 scènes worden opgeslagen. De LED van scene toetsen die data bevatten lichten groen op ter indicatie dat er al een scene is opgeslagen.
6. Druk op de ADD toets.
7. Druk op de scene toets waarin de scene opgeslagen moet worden. In het LCD wordt de Bank en de scene weergegeven. Het LCD display geeft "Saved" weer als de scene succesvol is opgeslagen. Indien "Saved Fail" wordt weergegeven is het opslaan van de scene mislukt. Als een scene toets wordt geselecteerd waarin al scene data is opgeslagen, geeft het LCD "Overwrite" weer. Druk op de ADD toets als de data overschreven dient te worden en het display geeft "Saved" weer. Als de data niet overschreven mag worden moet op de DELETE toets worden gedrukt en keert het LCD display terug naar het voorgaande scherm.

### **Voorbeeld programmeren scene-**

1. Ga naar de programmeermodus (zie activeren programmamodus op pagina 11).
2. Druk op de apparaat toets om de fader bediening te activeren.
3. Controleer of de paginakeuze is ingesteld op pagina A, zo niet druk dan op de pagina select toets om pagina A te selecteren.
4. Schuif de eerste en tweede fader helemaal naar boven in de maximale stand.
5. Selecteer Bank 1 met de Bank Up/Down toetsen. De LED brandt groen bij de scene toetsen waar data is opgeslagen.
6. Druk op de ADD toets.
7. Druk op scene 1 om de eerste scene op te slaan. In het display wordt "Saved" weergegeven. De scene is nu succesvol opgeslagen. Indien in scene 1 reeds scenedata is opgeslagen wordt in het display "Overwrite" weergegeven. Druk op de ADD toets en in het display verschijnt "Saved" hetgeen betekent dat de scene succesvol is opgeslagen.

### **Wissen van een scene in een bank-**

1. Ga naar de programmeermodus (zie activeren programmamodus op pagina 11).
2. Druk op de Bank Up/Down toetsen om de bank te selecteren waarin de scene gewist moet worden. In elke bank brandt de LED van een scene toets met opgeslagen data groen. Dit betekent dat er een scene geprogrammeerd is.
3. Druk op de gewenste scene toets om de scene die gewist moet worden te selecteren.

4. Druk op de delete toets. In het display verschijnt "Delete this scene? Druk delete om te bevestigen. Press add to cancel".
5. Door nogmaals op de delete toets te drukken, wordt de scene gewist. In het display wordt "Scene deleted" weergegeven. Indien in het display "Deleted fail" wordt weergegeven, is het wissen van de scene mislukt.

#### **Wissen van alle scènes in een bank –**

1. Ga naar de programmeermodus (zie activeren programmamodus op pagina 11).
2. Druk op de Bank Up/Down toetsen om de bank te selecteren waarin alle scènes gewist moeten worden.
3. Druk op de delete toets. In het display verschijnt "Delete this bank? Press delete to confirm. Press add to cancel".
4. Door nogmaals op de delete toets te drukken, wordt de bank gewist. In het display wordt "Bank deleted" weergegeven. Indien in het display "Deleted fail" wordt weergegeven, is het wissen van de bank mislukt.

#### **Wissen alle scènes –**

1. Ga naar de programmeermodus (zie activeren programmamodus op pagina 11).
2. Druk op de Bank Up/Down toetsen om een bank te selecteren.
3. Druk op een willekeurige scene toets om op scene 0 in te stellen.
4. Druk gedurende 15 seconden op de delete toets. In het display verschijnt "Delete all banks? Press delete to confirm. Press add to cancel."
5. Door nogmaals op de delete toets te drukken, worden alle scènes gewist. In het display wordt "Banks deleted" weergegeven. Indien in het display "Deleted fail" wordt weergegeven, is het wissen van de scènes mislukt.

#### **CHASES**

Opmerking: Er dienen eerst scènes te zijn geprogrammeerd alvorens een chase geprogrammeerd kan worden. Met deze functie kunnen tot 480 scenes in een vooraf bepaalde volgorde worden afgespeeld. Het wordt aanbevolen alle chases in de controller te wissen alvorens de eerste keer chases te programmeren. Zie "Wissen alle chases" voor instructies.

#### **Kopiëren van een scene van een bank naar een chase –**

1. Ga naar de programmeermodus (zie activeren programmamodus op pagina 11).
2. Druk op de chase toets om de te programmeren chase te selecteren. Het LCD display geeft weer hoeveel stappen er reeds in de geprogrammeerde chase zijn opgeslagen.
3. Druk op de Bank Up/Down toets om de gewenste Bank te selecteren waarin scenes zijn opgeslagen. In elke bank brandt de LED groen van de scene toetsen die data bevatten.
4. Druk op de gewenste scene toets om de scene te selecteren die naar de gewenste chase gekopieerd moet worden.
5. Druk op de ADD toets. Het LCD geeft "Saved" weer als de chase scene succesvol is opgeslagen. Als in het LCD "Saved Fail" wordt weergegeven, is het opslaan van de chase mislukt.
6. Herhaal stap 3-5 totdat alle gewenste scènes zijn ingevoerd.

#### **Kopiëren van alle scènes van een bank naar een chase –**

1. Ga naar de programmeermodus (zie activeren programmamodus op pagina 11).
2. Druk op de chase toets om de te programmeren chase te selecteren.
3. Druk op de Bank Up/Down toets om de gewenste Bank te selecteren waarin scènes zijn opgeslagen. In elke bank brandt de LED groen van de scene toetsen die data bevatten.

4. Druk op de ADD toets. Het LCD geeft "Saved" weer als de chase scene succesvol is opgeslagen. Als in het LCD "Saved Fail" wordt weergegeven, is het opslaan van de chase mislukt.
5. Herhaal stap 3-4 totdat alle gewenste scènes zijn ingevoerd.

#### **Een stap toevoegen –**

1. Ga naar de programmeermodus (zie activeren programmamodus op pagina 11).
2. Druk op de chase toets om de chase te selecteren waaraan een stap moet worden toegevoegd. Het LCD display geeft weer hoeveel stappen er reeds in de geprogrammeerde chase zijn opgeslagen.
3. Druk op de Tap Sync toets.
4. Druk op de Bank Up/Down toets om naar de stap te scrollen waarachter een stap moet worden ingevoerd. De stappen worden weergegeven in het LCD display.
5. Druk op de ADD toets.
6. Druk op de Bank Up/Down toets om de gewenste Bank te selecteren waarin scènes zijn opgeslagen. In elke bank brandt de LED groen van de scene toetsen die data bevatten.
7. Druk op de gewenste scene toets om de scene te selecteren die toegevoegd moet worden.
8. Druk op de ADD toets. De chase is succesvol opgeslagen als in het LCD display "Saved" wordt weergegeven. Het opslaan van de chase is mislukt als in het display "Saved fail" wordt weergegeven.

#### **VOORBEELD:** Voeg scene 2 uit bank 3 in tussen stap 4 & 5 van chase 5.

1. Ga naar de programmeermodus (zie activeren programmamodus op pagina 11).
2. Druk op de chase 5 toets. Het LCD display geeft weer hoeveel stappen er reeds in chase 5 zijn opgeslagen.
3. Druk op de Tap Sync toets.
4. Druk op de Bank Up/Down toets om stap 4 te selecteren. De stap wordt in het display weergegeven.
5. Druk op de ADD toets.
6. Druk op de Bank Up/Down toets om bank 3 te selecteren.
7. Druk op de scene 2 toets om scene 2 te selecteren.
8. Druk op de ADD toets. De stap is succesvol toegevoegd als het LCD display "Saved" weergeeft. Scene 2 van bank 3 is nu de nieuwe stap 5. De voorgaande stap 5 is nu stap 6, stap 6 wordt stap 7 etc.

#### **Wissen van een stap –**

1. Ga naar de programmeermodus (zie activeren programmamodus op pagina 11).
2. Druk op de chase toets om de chase te selecteren die gewist moet worden. Het LCD display geeft weer hoeveel stappen er reeds in de geprogrammeerde chase zijn opgeslagen.
3. Druk op de Tap Sync toets.
4. Druk op de Bank Up/Down toets om naar de stap te scrollen die gewist moet worden. De stappen worden weergegeven in het LCD display.
5. Druk op de delete toets. In het LCD display verschijnt "Delete this step"? Druk op delete om te bevestigen. Druk add om te annuleren.
6. Druk nogmaals op de delete toets en in het display verschijnt "Step deleted". De stap is nu gewist. Als het wissen van de stap is mislukt verschijnt in het display "Deleted fail".

#### **VOORBEELD:** Wissen stap 3 van chase 4.

1. Ga naar de programmeermodus (zie activeren programmamodus op pagina 11).
2. Druk op chase toets 4. In het display wordt het aantal stappen weergegeven dat in deze chase is opgeslagen.

3. Druk op de Tap Sync toets.
4. Druk op de Bank Up/Down toets om stap 3 te selecteren. De stappen worden weergegeven in het LCD display.
5. Druk op de delete toets. In het LCD display verschijnt "Delete this step"? Druk op delete om te bevestigen. Druk op add om te annuleren.
6. Druk nogmaals op de delete toets en in het display verschijnt "Step deleted". De voorgaande stap 4 is nu stap 3, de voorgaande stap 5 is nu stap 4 etc.

#### **Wissen van een chase –**

1. Ga naar de programmeermodus (zie activeren programmamodus op pagina 11).
2. Druk op de toets die correspondeert met de te wissen chase.
3. Druk op de delete toets. In het LCD display verschijnt "Delete this Chase"? Druk op delete om te bevestigen. Druk op add om te annuleren.
4. Druk nogmaals op de delete toets en in het display verschijnt "Chase deleted". De chase is nu gewist. Als het wissen van de chase is mislukt verschijnt in het display "Deleted fail".

#### **Wissen van alle chases –**

1. Ga naar de programmeermodus (zie activeren programmamodus op pagina 11).
2. Druk op een van de Chase toetsen.
3. Druk op een van de scene toetsen
4. Houd de delete toets gedurende 15 seconden gedrukt. In het LCD display verschijnt "Delete all Chase"? Druk op delete om te bevestigen. Druk op add om te annuleren.

Druk nogmaals op de delete toets en in het display verschijnt "Chase deleted". De chase is nu gewist. Als het wissen van de chase is mislukt verschijnt in het display "Deleted fail".

#### **TAP SYNC**

Deze toets heeft 2 functies; het instellen van de snelheid in auto modus en het controleren van de stappen in de chases.

#### **Instellen snelheid in auto modus –**

1. Door herhaaldelijk drukken op de Tap Sync toets wordt de snelheid ingesteld en gesynchroniseerd. De snelheid wordt gesynchroniseerd op de tijd tussen de laatste twee taps. De Tap Sync toets LED knippert synchroon met de nieuwe chase tijd. De snelheid kan altijd worden ingesteld, ongeacht of er een programma loopt.
2. De Tap Sync instelling overschrijft alle eerder gemaakte instellingen met de bediening van de schuif, totdat de schuif opnieuw wordt bewogen.
3. Het gebruik van de Tap Sync toets voor het instellen van een standaard beat is hetzelfde als met de schuif die de snelheid bediend.

#### **Controle stappen in chases –**

Het controleren kan op 2 manieren.

##### **1.**

1. Druk op de chase toets om de chase te selecteren die gecontroleerd moet worden. De LED van de chase toets knippert. Het LCD display geeft het aantal stappen weer die in de chase zijn opgeslagen.
2. Druk op de Bank Up/Down toets om naar de te controleren stap te scrollen. De stappen worden in het display weergegeven.

##### **2.**

1. Ga naar de programmeermodus (zie activeren programmamodus op pagina 11).
2. Druk op de chase toets om de chase te selecteren die gecontroleerd moet worden. Het LCD display geeft het aantal stappen weer die in de chase zijn opgeslagen.
3. Druk op de Tap Sync toets.

4. Druk op de Bank Up/Down toets om naar de te controleren stap te scrollen. De stappen worden in het display weergegeven.

## **BLACKOUT**

Deze modus heeft twee functies.

### **Onderbreken van de output –**

1. Druk op de Black-out toets. De LED gaat branden. Door op de toets te drukken wordt alle output van de controller onderbroken. Druk nogmaals op de toets om de weergave te herstellen.

### **Wissen alle functies –**

1. Druk op de Black-out toets. De LED gaat branden. Hou de toets nu gedurende tenminste 2 seconden ingedrukt. De LED dooft en alle kanalen resetten naar de waarde 0. Alle geactiveerde chases en scènes (inclusief de LED's) schakelen uit.

## **PLAYBACK**

### **Weergeven scènes**

Scènes kunnen op 3 manieren worden weergegeven. Handmatige modus, auto modus en music modus.

### **Handmatige modus –**

1. Wanneer het apparaat wordt aangeschakeld is het apparaat direct in handmatige modus.
2. Controleer of de LED's van de Auto en Sound toetsen zijn gedoofd.
3. Gebruik de Bank Up/Down toetsen om de bank met de gewenste scènes te selecteren. De LED's van alle toetsen met geprogrammeerde scènes branden.
4. Druk op de scene toets van de scene die in het display weergegeven moet worden. De LED van de geprogrammeerde scene knippert wanneer de scene is geselecteerd. LED's van toetsen waaronder geen scènes zijn geprogrammeerd zijn gedoofd en in het display wordt "Scene=00" weergegeven.

### **Auto modus –**

Met deze functie kan een bank met geprogrammeerde scènes achter elkaar gespeeld worden.

1. Ga naar auto modus door op de AUTO toets te drukken. De LED van de AUTO toets brandt ter indicatie dat de auto modus is geactiveerd.
2. Gebruik de Bank Up/Down toetsen om een bank met geprogrammeerde scènes af te spelen. Indien de bank met scènes geen data bevat wordt in het display "Empty" weergegeven.
3. Na het selecteren van de af te spelen bank kan de snelheid met de schuif worden aangepast of druk tweemaal op de Tap Sync toets om de snelheid in te stellen. Gebruik de Fade Time schuif om de fade tijd van de scene voortgang aan te passen.
4. Druk op de AUTO toets om de auto modus te verlaten.

### **Music modus –**

1. Druk op de SOUND toets om de music modus te activeren.
2. Gebruik de Bank Up/Down toetsen om een bank met geprogrammeerde scènes te selecteren. De geselecteerde scènes worden achter elkaar afgespeeld op de beat van de muziek. Indien de bank met scènes geen data bevat wordt in het display "Empty" weergegeven.
3. Gebruik de fade time schuif om de fade tijd van de scene voortgang aan te passen.
4. Druk op de SOUND toets om de music modus te verlaten.



## **RUNNING CHASES**

Chases kunnen op 3 manieren worden weergegeven. Handmatige modus, auto modus en music modus.

### **Handmatige modus –**

1. Wanneer het apparaat wordt aangeschakeld is het apparaat direct in handmatige modus.
2. Controleer of de LED's van de Auto en Music toetsen zijn gedoofd.
3. Selecteer de gewenste chase door op een van de 6 chase toetsen en op de gewenste bank te drukken. De LED van de Chase gaat knipperen als de chase is geselecteerd. De LED's van toetsen zonder geprogrammeerde scènes zijn gedoofd en het display geeft "Bank=00Scene=00" weer.
4. Gebruik de Bank Up/Down toets om de gewenste bank met scènes te selecteren.

### **Auto modus –**

1. Ga naar auto modus door op de AUTO toets te drukken. De LED van de AUTO toets brandt ter indicatie dat de auto modus is geactiveerd.
2. Selecteer de gewenste chase door op een van de 6 chase toetsen te drukken. Door nogmaals op de chase toets te drukken wordt de keuze herroepen. De LED van de chase gaat knipperen als de chase is geselecteerd. Indien de bank met scènes geen data bevat wordt in het display "Empty" weergegeven. Indien op meerdere chase toetsen is gedrukt geeft de controller de chases in een doorlopende loop weer naar volgorde van indrukken. De LED's van alle toetsen waarin chases geprogrammeerd zijn branden en de LED van de actuele chase knippert.
3. Gebruik de schuif of druk tweemaal op de Tap Sync toets om de snelheid in te stellen. Gebruik de Fade Time schuif om de fade tijd van de scene voortgang aan te passen.
4. Druk op de AUTO toets om de auto modus te verlaten.

### **Music modus –**

1. Druk op de SOUND toets om de music modus te activeren.
2. Selecteer de gewenste chase door op een van de 6 chase toetsen te drukken om de chase te activeren. De chase reageert op de beat van de muziek. Nogmaals op de toets drukken zal deze chase annuleren. De LED van de toets van de geselecteerde chase knippert tijdens weergave. Indien er geen data is opgeslagen in de chase geeft het display "Empty" weer. Indien op meerdere chase toetsen is gedrukt geeft de controller de chases in een doorlopende loop weer naar volgorde van indrukken. De LED's van alle toetsen waarin chases geprogrammeerd zijn branden, en de LED van de actuele chase knippert.
3. Gebruik de Fade Time schuif om de fade tijd van de Chase voortgang in te stellen
4. Druk op de SOUND toets om de music modus te verlaten.

## **SD KAART**

### **Algemeen:**

In de SD kaart slot kan een SD kaart worden ingevoerd om data van de controller op te nemen. De data van een SD kaart kan ook met een computer bewerkt worden waarna de SD kaart in de SD kaart slot van de controller wordt ingevoerd om de data (scènes en chases) weer te geven.

### **SD KAART –**

De SD Kaart is 4MB max. en het formaat moet FAT of FATS zijn. Formateer de SD kaart bij het eerste gebruik.

### Data opslaan vanuit de controller

Voer de SD kaart in het SD kaart slot van de controller in. Er wordt automatisch een corresponderend data bestand gecreëerd waarin WiFly radio kanaal, snelheid, wachtwoord, scene, bank en Chase succesvol zijn opgenomen op de controller.

De gecreëerde data op een SC kaart kan met een computer worden geopend. 3 mappen worden zichtbaar; een Bank map, een chase map en een parameter map. Zie op de volgende pagina's de beschrijving en voorbeelden van deze mappen.

OPMERKING: alle drie deze mappen kunnen worden bewerkt.

### Bank Folder –

Dubbelklik op de Bank map, er verschijnen 1-30 submappen, afhankelijk van het aantal succesvol opgeslagen Banken op de controller. Dubbelklik op een van de submappen en er verschijnt een XLS gegevensbestand variërend van Scenes01.xls tot Scenes16.XLS, afhankelijk van het aantal scènes dat succesvol is opgeslagen op de controller op de desbetreffende Bank.

Dubbelklik op het scene data bestand waarin 512 cellen in kolom A, rij 1-512 staan. Afhankelijk van het aantal opgeslagen scènes vertegenwoordigen de rijen een kanaalwaarde van de opgeslagen scènes op de controller. Zie afbeelding.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	255										
2	0										
3	0										
4	0										
5	0										
6	0										
7	0										
8	0										
9	0										
10	0										
11	0										
12	0										
13	0										
14	0										
15	0										
16	0										
17	0										

In dit data bestand is het nummer in kolom A, rij 1, 255 en de rijen 2 – 512 zijn 0. Dit betekent dat in scene 1 de waarde van kanaal 1 op 255 staat en de waarde van de kanalen 2 – 512 op 0 staat.

De scene data bestanden kunnen op een computer bewerkt worden. Er kunnen tevens scene data bestanden gemaakt worden die op de controller worden weergegeven.

Alle data bestanden dienen met Microsoft Office Excel software te worden geopend.

### Chase Folder –

Dubbelklik op de Chase map, er verschijnen 1-6 Chase XLS submappen, afhankelijk van het aantal succesvol opgeslagen Chases op de controller.

Wanneer een van de Chase data bestanden is geopend, worden kolommen en rijen zichtbaar met nummers.

Deze nummers vertegenwoordigen de Banken en de Scènes. Zie afbeelding.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	29+11										
2	26+11										
3	29+07										
4	26+13										
5	26+15										
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											

De nummers in kolom A, rij 1 zijn 29+11, dit betekent Bank 29, scene 11.

Rij 1-5 zijn resp., 29+11, 26+11, 29+07, 26+13 en 26+15. Dit betekent dat bij het afspelen van Chase 1 op de controller de chase volgorde als volgt is; Bank 29, scene11 – Bank 26, scene11 – Bank 29, scene07 – Bank 26, scene13 – Bank 26, scene15.

De twee getallen in een cel moeten altijd gescheiden zijn door een “+”.

De Chase databestanden kunnen worden bewerkt op de computer. Er kunnen ook databestanden worden gemaakt die op de controller worden weergegeven.

#### **Parameter Folder –**

Dubbelklik op de Parameter map, er verschijnen TXT databestanden. Deze bestanden kunnen worden bewerkt.

#### **Password.TXT –**

Dubbelklik op het Password.TXT databestand, er verschijnen nummers tussen 0000-9999, afhankelijk van het succesvol opgeslagen password op de controller.

Bijvoorbeeld, het screenshot geeft 1111 weer. Het password dat is opgeslagen op de controller is 1111.



1111

#### **SpeedTime.TXT –**

Dubbelklik op het SpeedTime.TXT databestand, er verschijnen nummers tussen 0001-6000, afhankelijk van de speedtime die is opgeslagen op de controller.

Bijvoorbeeld, het screenshot geeft 0523 weer. De speedtime is ingesteld op 52.3 seconden.



0523

#### **WiFly Channel (WIFIAddr.TXT) –**

Dubbelklik op het WIFIAddr.TXT databestand, er verschijnen nummers tussen 00-15, afhankelijk van het WiFly kanaal dat is opgeslagen op de controller.

Bijvoorbeeld, het screenshot geeft 06 weer. Het WiFly kanaal is ingesteld op 6.



06

## **WiFly WLC16**

## **Technische gegevens**

<b>Model:</b>	<b>WiFly WLC16</b>
Voltage:	12V DC, 500mA UL goedgekeurd
Uitgang:	3-polige XLR uitgang
Afmetingen:	482 (L) x 155 (B) x 70 (H) mm
Gewicht:	2,7kg
Audio trigger:	Ingebouwde microfoon

**ATTENTIE:** Specificaties en aanpassingen in het ontwerp van het apparaat onder voorbehoud.

## ROHS - Een belangrijke bijdrage tot behoud van ons milieu

Het Europees Parlement heeft een aantal richtlijnen opgesteld waarin het gebruik van gevaarlijke stoffen wordt verboden of verminderd. Deze regeling, genaamd ROHS, is een veel besproken thema in de elektronica branche.

Er worden o.a. een zestal stoffen verboden:

Lood (Pb), kwikzilver (Hg), zeswaardig chroom (CR VI), cadmium ( Cd), broomhoudende vlamvertragers (PBB en PBDE).

Deze richtlijnen gelden voor alle elektrische en elektronische apparatuur, kortom alle elektrische apparaten die we thuis of op het werk gebruiken.

Als fabrikant van de apparaten met de merknamen AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ en ELATION professional zijn wij verplicht ons aan deze richtlijnen te houden. Reeds 2 jaar voor het ingaan van de ROHS richtlijnen zijn wij gestart met het zoeken naar alternatieve, milieu vriendelijke materialen en productieprocessen. Ruim voor de ingangsdatum van de ROHS richtlijnen werden al onze apparaten volgens de normen van het Europees Parlement geproduceerd. Door regelmatige controles en materiaaltests vergewissen we ons dat de toegepaste onderdelen steeds aan de richtlijnen voldoen en dat de producten zo vriendelijk mogelijk worden geproduceerd.

De ROHS regeling is een belangrijke stap voor het behoud van ons milieu. Wij als fabrikant voelen ons verantwoordelijk om hieraan ons deel bij te dragen.

## WEEE - Afvoeren en recycelen van elektrische en elektronische apparatuur

Jaarlijks worden er wereldwijd duizenden tonnen milieuverontreinigende elektronicaonderdelen op de vuilstortplaatsen gedumpt. Om een verantwoord afvoeren en recycelen van elektronische onderdelen te garanderen heeft het Europees Parlement de WEEE (Waste of Electrical and Electronical Equipment) richtlijnen opgesteld.

Als fabrikant zijn wij bij de Nederlandse stichting NVMP aangesloten onder aansluitnummer 1312. Deze vereniging regelt de inzameling en verwerking van elektrische apparaten, die betaald wordt uit een verwijderingsbijdrage.

Net als de eerder genoemde ROHS is de WEEE een belangrijke bijdrage tot behoud van het milieu en werken wij graag mee om de natuur door deze manier van recycelen te ontlasten..

Neem voor vragen of suggesties contact op met: [info@americandj.eu](mailto:info@americandj.eu).

Follow Us On:



[facebook.com/americandj](https://facebook.com/americandj)  
[twitter.com/americandj](https://twitter.com/americandj)  
[youtube.com/adjlighting](https://youtube.com/adjlighting)

**A.D.J. Supply Europe B.V.**  
Junostraat 2  
6468 EW Kerkrade  
The Netherlands

[service@adigroup.eu](mailto:service@adigroup.eu) / [www.americandj.eu](http://www.americandj.eu)