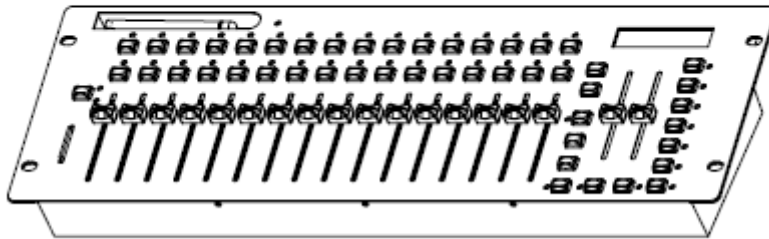




# WIFLY WLC16



## *Bedienungsanleitung*

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

## Inhaltsverzeichnis

ALLGEMEINE INFORMATIONEN .....	4
ALLGEMEINE ANWEISUNGEN .....	4
EIGENSCHAFTEN .....	4
EINRICHTEN DES DMX.....	4
STEUERUNG UND FUNKTIONEN .....	6
STEUERUNG UND FUNKTIONEN – RÜCKSEITE.....	7
EINRICHTEN DES WIFLY-GERÄTS.....	7
EINRICHTEN DES WIFLY-GERÄTS.....	8
BETRIEB .....	8
TECHNISCHE DATEN.....	18
RoHS – ein wichtiger Beitrag zur Erhaltung unserer Umwelt.....	19
WEEE – Entsorgung von Elektro- und Elektronikgeräten .....	19

**©2013 ADJ Products, LLC** Alle Rechte vorbehalten. Die hier enthaltenen Informationen, technischen Details, Diagramme, Darstellungen und Anweisungen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Das hier enthaltene Logo von ADJ Products, LLC und die bezeichnenden Produktnamen und -nummern sind Handelsmarken von ADJ Products, LLC. Der Urheberschutz erstreckt sich auf alle Formen und Ausführungen urheberrechtlich geschützter Materialien und Informationen, die durch den Gesetzgeber, die Rechtsprechung oder im Folgenden durch den Urheberschutz abgedeckt sind. Die in diesem Dokument verwendeten Produktnamen können Marken oder eingetragene Handelsmarken ihrer jeweiligen Eigentümer sein und werden hiermit als solche anerkannt. Alle Marken und Produktnamen, die nicht Marken und Produktnamen von ADJ Products, LLC sind, sind Marken oder eingetragene Handelsmarken ihrer jeweiligen Eigentümer.

**ADJ Products, LLC** und verbundene Unternehmen übernehmen hiermit keine Haftung für Schäden an Eigentum, Ausstattung, Gebäuden und der elektrischen Installation sowie für Verletzungen von Personen, direkte oder indirekte, erhebliche wirtschaftliche Verluste, die im Vertrauen auf in diesem Dokument enthaltenen Informationen entstanden und/oder das Ergebnis unsachgemäßer, nicht sicherer, ungenügender und nachlässiger Montage, Installation, Aufhängung und Bedienung dieses Produktes sind.

## ALLGEMEINE INFORMATIONEN

**Auspacken:** Vielen Dank, dass Sie sich für den Kauf eines WiFly WLC16 von ADJ Products, LLC, entschieden haben. Jeder WiFly WLC16 wird gründlich werksseitig überprüft und hat in einwandfreiem Zustand das Werk verlassen. Überprüfen Sie die Verpackung gründlich auf Schäden, die während des Transports entstanden sein könnten. Wenn Ihnen der Karton beschädigt erscheint, überprüfen Sie Ihren Projektor genau auf alle Schäden und versichern Sie sich, dass das zur Inbetriebnahme des Geräts benötigte Zubehör unbeschädigt und komplett vorhanden ist. Bitte wenden Sie sich im Schadensfall oder bei fehlendem Zubehör zur Klärung an unsere kostenlose Kundensupport-Hotline. Bitte geben Sie das Gerät nicht ohne vorherigen Kontakt mit unserem Kundensupport an Ihren Händler zurück.

**Erste Schritte:** Der WiFly WLC16 von ADJ ist ein 19-Zoll DMX-Controller für die Rack-Montage mit integrierter drahtloser WiFly von ADJ. Damit können Benutzer mit dem WiFly von ADJ kompatible Produkte drahtlos und ohne DMX-Kabel ansteuern. Er besitzt eine eingebaute Funkantenne, die DMX-Signale drahtlos an andere Geräte überträgt.

**Kundensupport:** Falls Sie auf Probleme jeglicher Art stoßen, kontaktieren Sie bitte Ihren American Audio Shop Ihres Vertrauens.

Wir bieten Ihnen ebenso die Möglichkeit an, uns persönlich zu kontaktieren: Sie können uns durch unsere Webseite [www.americandj.eu](http://www.americandj.eu) oder durch unsere E-Mail [support@americandj.eu](mailto:support@americandj.eu) erreichen.

**Achtung!** Um das Risiko von Stromschlägen oder Feuer zu verhindern oder zu reduzieren, dürfen Sie dieses Gerät niemals im Regen oder bei hoher Luftfeuchtigkeit benutzen.

## ALLGEMEINE ANWEISUNGEN

Um eine größtmögliche Leistungsfähigkeit des Geräts zu gewährleisten, lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch und machen sich mit den wichtigsten Funktionen vertraut. Diese Anleitung enthält wichtige Informationen über den Betrieb und die Instandhaltung dieses Geräts. Bitte heben Sie diese Bedienungsanleitung zur späteren Einsicht zusammen mit dem Gerät auf.

## EIGENSCHAFTEN

- 16 Geräte mit jeweils bis zu 32 Kanälen
- 30 Flächenleuchten mit je 16 programmierbaren Szenen
- 6 programmierbare Chases mit je 480 Szenen
- 16 Schieberegler zur manuellen Steuerung der Kanäle
- Master-Verdunklungsfunktion
- Tap Sync Speed (manuelle Erfassung der Geschwindigkeit)/ Überschreibung der Musiksteuerung
- einschließlich drahtlosem WiFly Transceiver für DMX von ADJ
- SD-Kartensteckplatz (SD-Karte mit 2 GB enthalten. Unterstützt max. 4 GB)
- kennwortgeschützt
- Geschwindigkeits- und Fade-Steuerung
- Speicher für Stromausfall

## EINRICHTEN DES DMX

**Leistungsaufnahme:** Vergewissern Sie sich vor dem Einstecken in die Schukosteckdose, dass der lokale Stromanschluss den technischen Spezifikationen des WiFly WLC16 von American DJ® entspricht. Verwenden Sie für den Betrieb des WiFly WLC16 nur das beiliegende Netzteil.

**DMX-512:** DMX steht für Digital Multiplex. Es ist ein universell einsetzbares Steuerprotokoll, das der intelligenten Kommunikation zwischen Effektgeräten und dem Controller dient. Ein DMX-Controller sendet DMX-Anweisungen zwischen dem Controller und dem Effektgerät hin und her. DMX-Daten werden als serielle Daten über DATA "IN" und DATA "OUT" XLR-Anschlüsse, die sich an allen DMX-Geräten befinden (die meisten Controller verfügen nur über eine DATA "OUT" - Anschlussbuchse), von Effektgerät zu Effektgerät gesandt.

## EINRICHTUNG DES GERÄTS (Fortsetzung)

**DMX-Verbindung:** DMX ist ein standardisiertes Übertragungsprotokoll, das erlaubt, alle DMX-kompatiblen Modelle der verschiedenen Hersteller miteinander zu verbinden und von einem einzigen Mischpult aus anzusteuern. Für eine einwandfreie DMX-Datenübertragung zwischen verschiedenen DMX-Geräten sollte immer ein möglichst kurzes Kabel verwendet werden. Die Verbindungsanordnung zwischen den Geräten untereinander hat keinen Einfluss auf die DMX-Adressierung. Beispiel: Einem Gerät wurde die DMX-Adresse 1 zugewiesen und es kann an irgendeine Stelle der DMX-Verbindung positioniert werden, am Anfang, am Ende oder irgendwo in der Mitte. Daher kann das erste Gerät, das von einem Controller angesteuert wird, gleichzeitig das letzte in einer Reihe sein. Wenn einem Gerät die DMX-Adresse 1 zugewiesen wurde, weiß der DMX-Controller, an welche Adresse er die Daten schicken soll, egal an welcher Stelle der DMX-Kette sich das Gerät befindet.



Figure 1

**Anforderungen (für DMX- und Master/Slave-Betrieb) an Datenkabel (DMX-Kabel):** Ihr Gerät und Ihr DMX-Controller benötigen ein zertifiziertes DMX-512 110 Ohm Datenkabel für den Dateneingang und -ausgang (Abbildung 1). Wir empfehlen als DMX-Kabel das Accu-Cable. Wenn Sie eigene Kabel verwenden, sollten Sie sicherstellen, dass dies standardmäßige, abgeschirmte 110 – 120 Ohm Kabel sind (diese Art von Kabel erhalten Sie in nahezu jedem professionellen Musik- und Beleuchtungstechnikgeschäft). Ihre Kabel sollten über einen männlichen und weiblichen XLR-Stecker an jedem Kabelende verfügen. Beachten Sie, dass das DMX-Kabel in Reihe geschaltet werden muss und nicht aufgeteilt werden kann.

**Achtung:** Halten Sie sich für die Verlegung eigener Kabel an die Abbildungen 2 und 3. Benutzen Sie nicht die Masse am XLR-Stecker. Verbinden Sie den Massestift nicht mit der Abschirmung des Kabels und vermeiden Sie, dass die Abschirmung mit dem Gehäuse des XLR-Steckers in Kontakt kommt. Ein Kontakt der Abschirmung mit der Masse verursacht einen Kurzschluss und Störungen im Verhalten der Geräte.

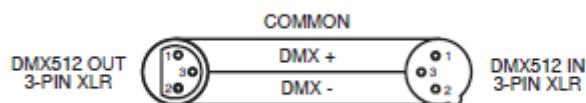


Figure 2



Abbildung 3

XLR-Polanordnung
Pol 1 = Masse
Pol 2 = Signal invertiert (Minuspol)
Pol 3 = Signal (Pluspol)

**Wichtig: Leitungsabschluss:** Bei längeren Kabelstrecken benötigen Sie möglicherweise zur Verhinderung von Störungen im Verhalten der Geräte einen Leitungsabschluss (DMX-Terminator) am letzten Gerät. Ein Leitungsabschluss ist ein Widerstand mit 110-120 Ohm und ¼ Watt, der zwischen den Polen 2 und 3 des männlichen XLR-Steckers gesteckt wird (DATA + und DATA -). Dieses Bauteil wird in die weibliche XLR-Buchse des letzten Geräts der Reihenschaltung eingesteckt, um hier die Leitung abzuschließen. Mit einem Leitungsabschluss (ADJ-Teilenummer: 1613000030) wird die Wahrscheinlichkeit des Auftretens von Störungen minimiert.



Ein Abschluss reduziert Signalfehler und vermeidet Probleme und Interferenzen bei der Signalübertragung. Es empfiehlt sich immer, einen DMX-Leitungsabschluss (Widerstand 120 Ohm, 1/4 W) zwischen Pol 2 (DMX-) und Pol 3 (DMX+) des letzten Geräts zu schalten.

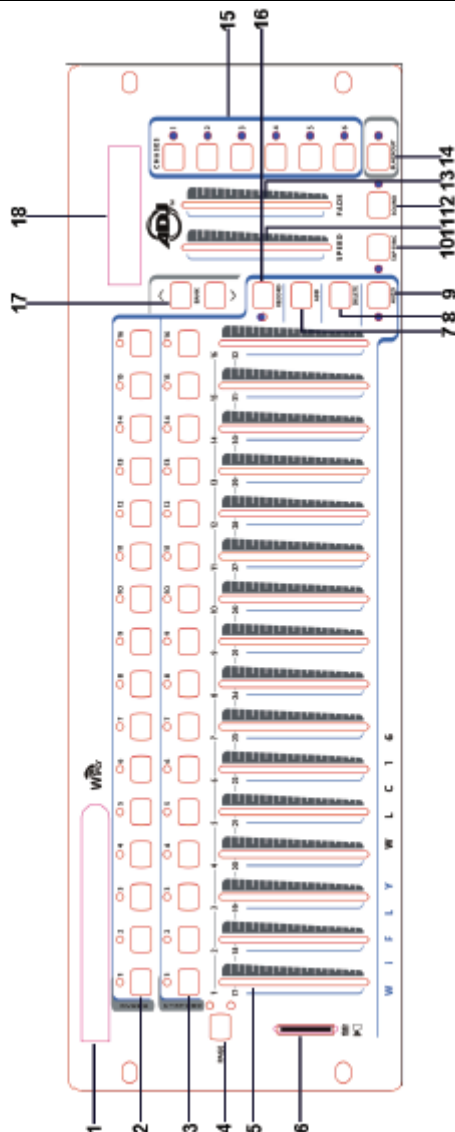
Abbildung 4

**5-polige XLR DMX-Stecker.** Einige Hersteller benutzen 5-polige DMX-512-Datenkabel für die Datenübertragung, anstatt 3-polige. 5-polige DMX-Geräte können an eine 3-polige DMX-Leitung angeschlossen werden. Wenn Sie ein standardisiertes 5-poliges Datenkabel an eine 3-polige Leitung anschließen wollen, benötigen Sie einen Adapter; diesen können Sie in den meisten einschlägigen Geschäften erwerben. Die folgende Tabelle zeigt die richtige Umwandlung an.

## EINRICHTUNG DES GERÄTS (Fortsetzung)

Umwandlung von 3-poligem XLR auf 5-poligen XLR		
Kabel	3-poliger XLR, weiblich (Out)	5-poliger XLR, männlich (In)
Masse / Abschirmung	Pol 1	Pol 1
Signal invertiert ( DMX-„Cold“)	Pol 2	Pol 2
Signal ( DMX+„Hot“)	Pol 3	Pol 3
nicht belegt		Pol 4 – nicht benutzen
nicht belegt		Pol 5 – nicht benutzen

## STEUERUNG UND FUNKTIONEN



1. ANTENNE - Diese wird zum Senden der drahtlosen DMX-Signale des WiFly verwendet.
2. SZENENAUSWAHL - Betätigen Sie die Taste der Szenen, die Sie laden möchten, oder speichern Sie Ihre gewünschten Szenen. Es gibt insgesamt maximal 480 programmierbare Szenen.
3. GERÄTEAUSWAHL – Drücken Sie die Gerätetasten (Fixture), um die Fader-Steuerung für die entsprechenden Kanäle ein- und auszuschalten.

**Beispiel:** Drücken Sie die Taste für Gerät 1, um die Fader-Steuerung der Kanäle 1 bis 32 einzuschalten. Drücken Sie die Taste für Gerät 1 erneut, um die Fader-Steuerung der Kanäle 1 bis 32 auszuschalten. Drücken Sie die Taste für Gerät 2, um die Fader-Steuerung der Kanäle 33 bis 64 einzuschalten. Drücken Sie die Taste für Gerät 2 erneut, um die Fader-Steuerung der Kanäle 33 bis 64 auszuschalten.

## STEUERUNG UND FUNKTIONEN (Fortsetzung)

4. TASTE FÜR SEITENAUSWAHL – Diese Taste dient dazu, zwischen den Seiten A (1-16) und B (17-32) zu wechseln.
5. KANAL-FADER – Mit diesen Fadern steuern Sie die Kanäle 1-16 oder 17-32 an, je nach ausgewählter Seite.
6. SD-KARTENSTECKPLATZ – Stecken Sie in diesen Steckplatz eine SD-Karte ein, um Daten vom Controller aufzuzeichnen.
7. TASTE ZUM HINZUFÜGEN – Betätigen Sie diese Taste, um eine Szene oder ein Chase zu speichern.
8. TASTE ZUM LÖSCHEN – Betätigen Sie diese Taste, um eine Szene oder ein Chase zu löschen.
9. AUTO-TASTE – Diese Taste verwenden Sie zum Aktivieren des Auto-Modus, um eine Szene oder ein Chase auszuführen.
10. Tap Sync-TASTE – Drücken Sie wiederholt diese Taste, um die Chase-Geschwindigkeit einzustellen oder die Stufe des Chase zu kontrollieren.
11. GESCHWINDIGKEITS-FADER – Dieser Fader dient zum Einstellen der Chase- und Szenen-Geschwindigkeit innerhalb des Bereichs zwischen 0,1 Sekunden und 10 Minuten.
12. MUSIKSTEUERUNGS-TASTE – Diese Taste verwenden Sie zum Aktivieren des Musiksteuerungs-Modus, um eine Szene oder ein Chase auszuführen.
13. FADE-ZEIT-FADER – Dieser Fader dient zum Einstellen der Fade-Zeit des Chase oder der Szene innerhalb des Bereichs zwischen 0 und 30 Sekunden. Bei einer Einstellung auf 0 Sekunden ist die Fade-Funktion deaktiviert.
14. VERDUNKELUNG – Die Verdunkelungs-Taste verfügt über zwei Funktionen. Damit können Sie die gesamte Ausgabe des Controllers anhalten und alle Kanäle auf Null zurückstellen sowie alle aktiven Szenen und Chases deaktivieren, einschließlich der entsprechenden Szenen- und Chase-LEDs.
15. CHASE-TASTEN – Diese Tasten dienen zur Aktivierung der Chase-Sequenz der programmierten Szenen.
16. AUFZEICHNUNG-TASTE – Mit dieser Taste aktivieren Sie den Programm-Modus.
17. TASTEN FÜR FLÄCHENLEUCHE UP & DOWN – Mit diesen Tasten scrollen Sie durch die 30 Flächenleuchten.
18. LCD – Diese Anzeige zeigt die aktuelle Aktivität oder den Programmierstatus an.

## STEUERUNG UND FUNKTIONEN – RÜCKSEITE

1. DC-EINGANG – Akzeptiert eine Gleichstromversorgung mit einer Spannung von 12 V und mindestens 500 mA.
2. GERÄTESCHALTER - Mit diesem Schalter schalten Sie den Controller ein und aus.
3. DMX-AUSGANG - Wird für das Senden des DMX-Signals an das kompatible LED-Gerät verwendet.
4. WIFLY DMX ON/OFF-Schalter - Mit diesem Schalter können Sie das Drahtlos-DMX des WiFly ein- und ausschalten.

## EINRICHTEN DES WIFLY-GERÄTS

Der DMX-Controller kann auf zwei Arten betrieben werden: mithilfe eines angeschlossenen 3-poligen DMX-Datenkabels oder über das WiFly-DMX-Signal, wobei keine Datenkabel zum Einsatz kommen.

HINWEIS: Zum Einstellen befolgen Sie die Anweisungen Ihres WiFly-Geräts oder des WiFly Transceiver.

1. Bei Verwendung von 3-poligen DMX-Datenkabeln muss der WiFly DMX-Schalter (4) in der Stellung OFF sein.
2. Bei Verwendung WiFly-DMX-Signals muss der WiFly DMX-Schalter in der Stellung ON sein. Die Antenne muss ausgezogen sein und nach oben zeigen.

Die Antenne muss entweder nach oben oder unten zeigen und mit der Position der anderen Antennen übereinstimmen. Alle Antennen müssen in die gleiche Richtung zeigen, also entweder nach oben oder unten.

3. Stellen Sie den WiFly-Kanal ein. Der WiFly-Kanal muss mit dem Kanal der Geräte übereinstimmen, die Sie ansteuern. Wenn diese nicht übereinstimmen, können Sie die Geräte nicht ansteuern. Der WiFly-Kanal kann zwischen 0 und 15 eingestellt werden. Wenn der WiFly-Controller ein WiFly-Signal aussendet, leuchtet die WiFly-Anzeige rot auf.

## EINRICHTEN DES WIFLY-GERÄTS

**VORSICHT:** Wie alle drahtlosen Geräte ist auch dieses Gerät empfindlich gegenüber statischer Aufladung. Durch eine statische Aufladung kann Ihr Gerät schwer beschädigt werden. Bevor Sie die Antenne berühren, entladen/erden Sie sich bitte zuerst.

## BETRIEB

Mit dem 512-Kanal-DMX-Controller lassen sich jeweils 512 DMX-Kanäle programmieren. 30 Flächenleuchten mit je 16 programmierbaren Szenen, 6 Chases mit je 480 Szenen, 16 Schieberegler zur manuellen Steuerung der Kanäle und weitere Tasten. Mit dem SD-Kartensteckplatz können Sie eine SD-Karte einstecken, um die gesamten Daten des Controllers aufzuzeichnen oder Daten von SD-Karten mit einem PC zu bearbeiten, um diese mit dem Controller abzuspielen.

### **Anzeigeinformationen -**

Wenn der Controller eingeschaltet wird, zeigt die LCD "WiFly WLC16 V1.1" an. Die LCD enthält maximal 2 Zeilen mit je 16 Zeichen. Nachstehend finden Sie die Definitionen des Angezeigten.

Scene=01 – Szene 1 ist aktiviert.

Bank=01 – Flächenleuchte 1 ist aktiviert.

Chase=01 – Chase 1 ist aktiviert.

CH01=[255] – DMX-Wert von Kanal 1 (255)

SPEED Time:[05:30.0] – Die aktuelle Geschwindigkeit beträgt 5 Minuten und 30 Sekunden.

FADE Time:[15.0] – Die Fade-Zeit beträgt 15 Sekunden.

WIFI Address[10] – Der WiFly-Funkkanal ist die 10.

Step020 – Schritt 20 ist aktiviert oder der Chase enthält 20 Schritte.

## **EINRICHTUNG DES GERÄTS**

### **Einrichten des Geräts**

Die Einheit wurde mit 32 Kanälen pro Gerät eingerichtet. Um Ihre Geräte den auf der linken Seite der Einheit befindlichen Gerätetasten zuzuweisen, müssen Sie zwischen Ihren Geräten einen Abstand von 32 DMX-Kanälen lassen.

### **Aktivieren des Programm-Modus -**

1) Drücken und halten Sie die Taste RECORD, bis die LCD-Anzeige "Password:" anzeigt.

2) Drücken Sie die Scene-Tasten 1, 2, 3 und 4.

3) Wenn ein falsches Kennwort eingegeben wurde, zeigt die LCD-Anzeige "Incorrect pass" in der oberen Zeile an und "Add to try again" auf der unteren Zeile.

4) Um ein Kennwort erneut einzugeben, drücken Sie die Taste ADD und die LCD-Anzeige zeigt "Password" erneut an. Verwenden Sie die Scene-Tasten, um Ihr korrektes Kennwort einzugeben.

**HINWEIS:** Wenn Sie das erste Mal Ihre Einheit einschalten, ist die Standardeinstellung des Aufzeichnungscode (Record Code) die Scene-Tasten 1, 2, 3 und 4. Sie können den Aufzeichnungscode zum Schutz Ihres Programms ändern.

### **Sicherheit für Ihre Programme -**

Zum Schutz Ihrer Programme vor der Bearbeitung durch andere Personen. Sie können den Aufzeichnungscode ändern.

1) Schalten Sie den Controller ab.

2) Drücken und halten Sie die Taste Record und drehen Sie den Controller zurück, bis die LCD-Anzeige "Old Password:" anzeigt. Drücken Sie auf die Scene-Tasten 1, 2, 3 und 4 (wenn Sie den Aufzeichnungscode geändert haben, geben Sie bitte den neuen Aufzeichnungscode ein).

3) Die LCD-Anzeige zeigt "New Password" an. Drücken Sie die gewünschten Scene-Tasten, um einen neuen Aufzeichnungscode einzugeben. Der Aufzeichnungscode besteht aus 4 Scene-Tasten (die gleiche Taste oder unterschiedliche Tasten). Vergewissern Sie sich, dass der neue Aufzeichnungscode aus 4 Scene-Tasten besteht.

4) Drücken Sie die Taste ADD. Wenn die LCD-Anzeige "Saved" anzeigt, haben Sie erfolgreich den neuen Aufzeichnungscode gespeichert. Wenn die LCD-Anzeige "Saved fail" anzeigt, bedeutet dies, dass der neue Aufzeichnungscode fehlgeschlagen ist.



5) Sobald der Aufzeichnungscode gespeichert wurde, startet der Controller automatisch erneut den Hauptbildschirm der Geräte.

**WICHTIG!!!**

Wenn Sie sich nicht an Ihren neuen Aufzeichnungscode erinnern, stellen die Scene-Tasten 1, 6, 6 und 8 den Universalcode dar. Sie können diesen Aufzeichnungscode jederzeit eingeben, um das Programm zu aktivieren, auch wenn Sie sich nicht an Ihren Aufzeichnungscode erinnern.

**WIFLY-KANAL*****Einstellen eines WiFly-Kanals -***

- 1) Drücken und halten Sie die Verdunkelungs-Taste und schalten Sie dann den Controller ein. Die LCD-Anzeige zeigt "SET WIFI Address [XX]" an.
- 2) Drücken Sie die Up/Down-Tasten für die Flächenleuchte, um Ihren gewünschten WiFly-Kanal auszuwählen.
- 3) Drücken Sie auf die Taste RECORD. Wenn die LCD-Anzeige "Saved" anzeigt, bedeutet dies, dass der WiFly-Funkkanal erfolgreich gespeichert wurde. Wenn die LCD-Anzeige "Saved fail" anzeigt, bedeutet dies, dass der WiFly-Funkkanal fehlgeschlagen ist.
- 4) Drücken Sie erneut die Verdunkelungs-Taste, um den WiFly-Funkkanal-Modus zu verlassen.

**SZENEN*****Programmierung einer Szene -***

- 1) Rufen Sie den Programm-Modus auf (Siehe "Aktivieren des Programm-Modus" auf Seite 8)
- 2) Prüfen Sie die Verdunkelungs-Taste und stellen Sie sicher, dass die LED nicht leuchtet; wenn dies der Fall ist, drücken Sie einmal, um den Verdunkelungs-Modus zu verlassen.
- 3) Drücken Sie auf die Geräte-Taste entsprechend der Einheit, die Sie ansteuern möchten. Sie können gleichzeitig mehr als ein Gerät steuern, indem Sie die Geräte-Tasten entsprechend der Geräte, die Sie programmieren möchten, drücken.
- 4) Schieben Sie die Fader in die gewünschte Position. Falls erforderlich, können Sie Seite B zur Steuerung der Kanäle 17-32 auswählen.
- 5) Drücken Sie die Up/Down-Tasten für die Flächenleuchte, um die Flächenleuchte auszuwählen, in die Sie die Szene speichern möchten. Sie können aus insgesamt 30 Flächenleuchten auswählen und bis zu 16 Szenen in jeder Flächenleuchte speichern. Bei jeder Flächenleuchte leuchtet die LED der Scene-Tasten, die Daten enthalten, grün. Damit wird dem Benutzer angezeigt, dass dort bereits eine programmierte Szene vorhanden ist.
- 6) Drücken Sie die Taste ADD.
- 7) Drücken Sie die Scene-Taste, in die Sie Ihre Szene speichern möchten. Die LCD-Anzeige zeigt die Flächenleuchte und die Szene an. Wenn die LCD-Anzeige "Saved" anzeigt, haben Sie erfolgreich die Szene gespeichert. Wenn die LCD-Anzeige "Saved fail" anzeigt, bedeutet dies, dass die Speicherung der Szene fehlgeschlagen ist. Wenn eine Scene-Taste, die bereits Daten zur Szene enthält, ausgewählt wird, zeigt die LCD-Anzeige "Overwrite" an. Wenn Sie die vorherigen Daten überschreiben möchten, drücken Sie auf die Taste ADD und die LCD-Anzeige zeigt "Saved" an; dies bedeutet, dass Sie die Szene erfolgreich gespeichert haben. Wenn Sie diese Daten nicht überschreiben möchten, drücken Sie auf die Taste DELETE und die LCD-Anzeige kehrt zum vorherigen Bildschirm zurück.

***Programm mit Beispiel einer Szene -***

- 1) Rufen Sie den Programm-Modus auf (Siehe "Aktivieren des Programm-Modus")
- 2) Drücken Sie die Geräte-Taste, um dessen Fader-Steuerung einzuschalten.
- 3) Überprüfen Sie, ob die Seitenauswahl die Seite A festgelegt hat. Falls nicht, drücken Sie die Seitenauswahl-Taste, um die Seite A auszuwählen.
- 4) Schieben Sie den ersten und zweiten Fader ganz nach oben in die größte Stellung.
- 5) Wählen Sie mit den Up/Down-Tasten für die Flächenleuchte die Flächenleuchte 1 aus. Bei der Flächenleuchte 1 leuchtet die entsprechende LED der Scene-Tasten, die Daten enthalten, grün. Damit wird dem Benutzer angezeigt, dass dort bereits eine programmierte Szene vorhanden ist.
- 6) Drücken Sie die Taste ADD.

7) Drücken Sie auf Szene 1, um die erste Szene zu speichern. Wenn die LCD-Anzeige "Saved" anzeigt, haben Sie erfolgreich die Szene gespeichert. Wenn die Szene 1 bereits Szenendaten enthält, zeigt die LCD-Anzeige "Overwrite" an. Drücken Sie auf die Taste ADD und die LCD-Anzeige zeigt "Saved" an; dies bedeutet, dass Sie die Szene erfolgreich gespeichert haben.

**Löschen einer Szene in einer Flächenleuchte -**

1) Rufen Sie den Programm-Modus auf (Siehe "Aktivieren des Programm-Modus")

2) Drücken Sie die Up/Down-Tasten für die Flächenleuchte, um die Flächenleuchte auszuwählen, bei der Sie die Szene löschen möchten. Bei jeder Flächenleuchte leuchtet die entsprechende LED der Scene-Taste, die Daten enthält, grün. Damit wird dem Benutzer angezeigt, dass dort bereits eine programmierte Szene vorhanden ist.

3) Drücken Sie auf die gewünschte Scene-Taste, um die Szene auszuwählen, die Sie löschen möchten.

4) Drücken Sie die Taste DELETE. Die Anzeige zeigt an: "Delete this scene? Press Delete to confirm. Press add to cancel" ("Diese Szene löschen? Drücken Sie zum Bestätigen DELETE. Drücken Sie zum Abbrechen ADD.")

5) Wenn Sie die Taste DELETE erneut drücken, zeigt die LCD-Anzeige "Scene Deleted" an. Sie haben soeben die Szene gelöscht. Wenn die LCD-Anzeige "Deleted fail" anzeigt, bedeutet dies, dass das Löschen der Szene fehlgeschlagen ist.

**Löschen aller Szenen in einer Flächenleuchte -**

1) Rufen Sie den Programm-Modus auf (Siehe "Aktivieren des Programm-Modus")

2) Drücken Sie die Up/Down-Tasten für die Flächenleuchte, um die Flächenleuchte auszuwählen, bei der Sie alle Szenen löschen möchten.

3) Drücken Sie die Taste DELETE. Die Anzeige zeigt an: "Delete this bank? Press Delete to confirm. Press add to cancel" ("Diese Flächenleuchte löschen? Drücken Sie zum Bestätigen DELETE. Drücken Sie zum Abbrechen ADD.")

4) Wenn Sie die Taste DELETE erneut drücken, zeigt die LCD-Anzeige "Bank Deleted" an. Sie haben soeben die Szene gelöscht. Wenn die LCD-Anzeige "Deleted fail" anzeigt, bedeutet dies, dass das Löschen der Flächenleuchte fehlgeschlagen ist.

**Löschen aller Szenen -**

1) Rufen Sie den Programm-Modus auf (Siehe "Aktivieren des Programm-Modus")

2) Wählen Sie mit den Up/Down-Tasten für die Flächenleuchte eine der Flächenleuchten aus.

3) Drücken Sie eine der Scene-Tasten, um sie auf die Szene 0 einzustellen.

4) Drücken Sie für etwa 15 Sekunden auf die Taste DELETE. Die Anzeige zeigt an: "Delete all banks? Press Delete to confirm. Press add to cancel" ("Alle Flächenleuchten löschen? Drücken Sie zum Bestätigen DELETE. Drücken Sie zum Abbrechen ADD.")

5) Wenn Sie die Taste DELETE erneut drücken, zeigt die LCD-Anzeige "Banks Deleted" an. Sie haben soeben alle Szenen gelöscht. Wenn die LCD-Anzeige "Deleted fail" anzeigt, bedeutet dies, dass das Löschen der Flächenleuchte fehlgeschlagen ist.

**CHASES**

Hinweis: Sie müssen über bereits programmierte Szenen verfügen, um ein Chase programmieren zu können. Mit dieser Funktion können Sie bis zu 480 Szenen in einer vorausgewählten Reihenfolge wechselnd anzeigen. Es wird empfohlen, dass Sie vor der ersten Programmierung von Chases alle Chases im Controller löschen. Eine Anleitung dazu finden Sie unter "Alle Chases löschen".

**Kopieren einer Szene einer Flächenleuchte in ein Chase -**

1) Rufen Sie den Programm-Modus auf (Siehe "Aktivieren des Programm-Modus")

2) Drücken Sie auf die gewünschte Chase-Taste, um den Chase auszuwählen, das Sie programmieren möchten. Die LCD-Anzeige zeigt an, wie viel Schritte schon im Chase gespeichert sind, wenn der Chase bereits programmiert wurde.

3) Drücken Sie die Up/Down-Tasten für die Flächenleuchte, um die gewünschte Flächenleuchte auszuwählen, in der Szenen gespeichert sind. Bei jeder Flächenleuchte leuchtet die entsprechende LED der Scene-Taste, die Daten enthält, grün.

4) Drücken Sie auf die gewünschte Scene-Taste, um die Szene auszuwählen, die Sie in den Chase kopieren möchten.

5) Drücken Sie die Taste ADD. Wenn die LCD-Anzeige "Saved" anzeigt, bedeutet dies, dass die Chase-Szene erfolgreich gespeichert wurde. Wenn die LCD-Anzeige "Saved fail" anzeigt, bedeutet dies, dass die Speicherung des Chase fehlgeschlagen ist.

6) Wiederholen Sie die Schritte 3-5, bis alle gewünschten Szenen eingegeben sind.

#### **Kopieren aller Szenen einer Flächenleuchte in ein Chase -**

1) Rufen Sie den Programm-Modus auf (Siehe "Aktivieren des Programm-Modus")

2) Drücken Sie auf die gewünschte Chase-Taste, um den Chase auszuwählen, das Sie programmieren möchten.

3) Drücken Sie die Up/Down-Tasten für die Flächenleuchte, um die gewünschte Flächenleuchte auszuwählen, in der Szenen gespeichert sind. Bei jeder Flächenleuchte leuchtet die entsprechende LED der Scene-Taste, die Daten enthält, grün.

4) Drücken Sie die Taste ADD. Wenn die LCD-Anzeige "Saved" anzeigt, bedeutet dies, dass die Chase-Szene erfolgreich gespeichert wurde. Wenn die LCD-Anzeige "Saved fail" anzeigt, bedeutet dies, dass die Speicherung des Chase fehlgeschlagen ist.

5) Wiederholen Sie die Schritte 3-4, bis alle gewünschten Szenen eingegeben sind.

#### **Hinzufügen eines Schritts -**

1) Rufen Sie den Programm-Modus auf (Siehe "Aktivieren des Programm-Modus")

2) Drücken Sie auf die Chase-Taste, um den Chase auszuwählen, dem Sie einen Schritt hinzufügen möchten. Die LCD-Anzeige zeigt an, wie viel Schritte schon im Chase gespeichert sind.

3) Drücken Sie die Taste Tap Sync.

4) Drücken Sie die Up/Down-Tasten für die Flächenleuchte, um zum Schritt zu scrollen, nach dem Sie den Schritt einfügen möchten. Die Schritte werden auf der LCD-Anzeige angezeigt.

5) Drücken Sie die Taste ADD.

6) Drücken Sie die Up/Down-Tasten für die Flächenleuchte, um die gewünschte Flächenleuchte auszuwählen, in der Szenen gespeichert sind. Bei jeder Flächenleuchte leuchtet die entsprechende LED der Scene-Taste, die Daten enthält, grün.

7) Drücken Sie auf die gewünschte Scene-Taste, um die Szene auszuwählen, die Sie hinzufügen möchten.

8) Drücken Sie die Taste ADD. Wenn die LCD-Anzeige "Saved" anzeigt, bedeutet dies, dass die Chase-Szene erfolgreich gespeichert wurde. Wenn die LCD-Anzeige "Saved fail" anzeigt, bedeutet dies, dass die Speicherung des Chase fehlgeschlagen ist. **Beispiel:** Fügen Sie Szene 2 der Flächenleuchte 3 zwischen den Schritten 4 und 5 des Chase 5 hinzu.

1) Rufen Sie den Programm-Modus auf (Siehe "Aktivieren des Programm-Modus")

2) Drücken Sie die Taste Chase 5. Die LCD-Anzeige zeigt an, wie viel Schritte schon im Chase 5 gespeichert sind.

3) Drücken Sie die Taste Tap Sync.

4) Drücken Sie zum Auswählen von Schritt 4 die Up/Down-Tasten für die Flächenleuchte. Der Schritt wird auf der LCD-Anzeige angezeigt.

5) Drücken Sie die Taste ADD.

6) Drücken Sie zum Auswählen von Flächenleuchte 3 die Up/Down-Tasten für die Flächenleuchte.

7) Drücken Sie auf Szene 2, um die Szene 2 auszuwählen.

8) Drücken Sie die Taste ADD. Wenn die LCD-Anzeige "Saved" anzeigt, bedeutet dies, dass der Schritt erfolgreich hinzugefügt wurde. Nun ist die Szene 2 der Flächenleuchte 3 der neue Schritt 5; der vorherige Schritt 5 wird zu Schritt 6, der vorherige Schritt 6 wird zu Schritt 7 usw.

#### **Löschen eines Schritts -**

1) Rufen Sie den Programm-Modus auf (Siehe "Aktivieren des Programm-Modus")

2) Drücken Sie auf die Chase-Taste, um das gewünschte Chase auszuwählen, dem Sie einen Schritt löschen möchten. Die LCD-Anzeige zeigt an, wie viel Schritte schon im Chase gespeichert sind.

3) Drücken Sie die Taste Tap Sync.

4) Drücken Sie die Up/Down-Tasten für die Flächenleuchte, um zum Schritt zu scrollen, den Sie löschen möchten. Der Schritt wird auf der LCD-Anzeige angezeigt.

5) Drücken Sie die Taste DELETE. Die Anzeige zeigt an: "Delete this step? Press Delete to confirm. Press add to cancel" ("Diesen Schritt löschen? Drücken Sie zum Bestätigen DELETE. Drücken Sie zum Abbrechen ADD.")

6) Wenn Sie die Taste DELETE erneut drücken, zeigt die LCD-Anzeige "Step Deleted" an. Sie haben soeben den Schritt gelöscht. Wenn die LCD-Anzeige "Deleted fail" anzeigt, bedeutet dies, dass das Löschen der Szene fehlgeschlagen ist.

**Beispiel:** Löschen von Schritt 3 von Chase 4.

1) Rufen Sie den Programm-Modus auf (Siehe "Aktivieren des Programm-Modus")

2) Drücken Sie die Taste Chase 4. Die LCD-Anzeige zeigt an, wie viel Schritte schon im Chase gespeichert sind. 3) Drücken Sie die Taste Tap Sync.

4) Drücken Sie zum Auswählen von Schritt 3 die Up/Down-Tasten für die Flächenleuchte. Die Schritte werden auf der LCD-Anzeige angezeigt.

5) Drücken Sie die Taste DELETE. Die Anzeige zeigt an: "Delete this step? Press Delete to confirm. Press add to cancel" ("Diesen Schritt löschen? Drücken Sie zum Bestätigen DELETE. Drücken Sie zum Abbrechen ADD.")

6) Wenn Sie die Taste DELETE erneut drücken, zeigt die LCD-Anzeige "Step Deleted" an. Der vorherige Schritt 4 wird nun zu Schritt 3, und der vorherige Schritt 5 wird zu Schritt 4 usw.

### **Löschen eines Chases -**

1) Rufen Sie den Programm-Modus auf (Siehe "Aktivieren des Programm-Modus")

2) Drücken Sie auf die Taste entsprechend dem Chase, den Sie löschen möchten.

3) Drücken Sie die Taste DELETE. Die Anzeige zeigt an: "Delete this chase? Press Delete to confirm. Press add to cancel" ("Diesen Chase löschen? Drücken Sie zum Bestätigen DELETE. Drücken Sie zum Abbrechen ADD.")

4) Wenn Sie die Taste DELETE erneut drücken, zeigt die LCD-Anzeige "Chase Deleted" an. Sie haben soeben den Chase gelöscht. Wenn die LCD-Anzeige "Deleted fail" anzeigt, bedeutet dies, dass das Löschen der Szene fehlgeschlagen ist.

### **Löschen aller Chases -**

1) Rufen Sie den Programm-Modus auf (Siehe "Aktivieren des Programm-Modus")

2) Drücken Sie eine der Chase-Tasten.

3) Drücken Sie eine der Scene-Tasten, um sie auf die Szene 0 einzustellen.

4) Drücken Sie für etwa 15 Sekunden auf die Taste DELETE. Die Anzeige zeigt an: "Delete all chases? Press Delete to confirm. Press add to cancel" ("Alle Chases löschen? Drücken Sie zum Bestätigen DELETE. Drücken Sie zum Abbrechen ADD.")

5) Wenn Sie die Taste DELETE erneut drücken, zeigt die LCD-Anzeige "Chases Deleted" an. Sie haben soeben alle Chases gelöscht. Wenn die LCD-Anzeige "Deleted fail" anzeigt, bedeutet dies, dass das Löschen der Chases fehlgeschlagen ist.

### **TAP SYNC**

Diese Taste besitzt zwei Funktionen: zum Einstellen der Geschwindigkeits-Zeit im Auto-Modus und zum Prüfen des Schrittes bei Chases. **Einstellen der Geschwindigkeit im Auto-Modus -**

1) Die Taste Tap Sync wird dazu verwendet, die Geschwindigkeits-Zeit einzustellen und zu synchronisieren, indem die Taste mehrere Male betätigt wird. Die Zeit der Geschwindigkeit wird mit der Zeit der letzten zwei Betätigungen synchronisiert. Die LED der Taste Tap Sync blinkt mit der neuen Chase-Zeit. Die Geschwindigkeits-Zeit kann jederzeit eingestellt werden, unabhängig davon, ob ein Programm abläuft oder nicht.

2) Tap Sync überschreibt alle vorherigen Einstellungen der Geschwindigkeit der Schieberegler-Steuerung, bis der Schieberegler erneut bewegt wird.

3) Die Verwendung von Tap Sync zum Einstellen eines Standard-Beats ist das Gleiche wie mit dem Schieberegler zur Steuerung der Geschwindigkeit.

**Prüfen des Schrittes bei Chases -** Das Prüfen des Schrittes bei Chases kann auf zwei Arten erfolgen.

**Erstens:**

- 1) Drücken Sie auf die Chase-Taste, um den gewünschten Chase auszuwählen. Die LED der Chase-Taste blinkt. Die LCD-Anzeige zeigt an, wie viel Schritte schon im Chase gespeichert sind.
- 2) Drücken Sie die Up/Down-Tasten für die Flächenleuchte, um zum Schritt zu scrollen, den Sie prüfen möchten. Die Schritte werden auf der LCD-Anzeige angezeigt.

**Zweitens:**

- 1) Rufen Sie den Programm-Modus auf (Siehe "Aktivieren des Programm-Modus")
- 2) Drücken Sie auf die Chase-Taste, um den gewünschten Chase auszuwählen, den Sie prüfen möchten. Die LCD-Anzeige zeigt an, wie viel Schritte schon im Chase gespeichert sind.
- 3) Drücken Sie die Taste Tap Sync.
- 4) Drücken Sie die Up/Down-Tasten für die Flächenleuchte, um zum Schritt zu scrollen, den Sie prüfen möchten. Die Schritte werden auf der LCD-Anzeige angezeigt.

**VERDUNKELUNG**

Für die Verdunkelung (Blackout) stehen zwei Funktionen zur Verfügung.

**Anhalten der gesamten Ausgabe -**

- 1) Drücken Sie die Verdunkelungs-Taste, die LED der Taste leuchtet. Wenn Sie diese Taste betätigen, wird die gesamte Ausgabe des Controllers angehalten. Drücken Sie diese Taste erneut, um die Ausgabe wieder zu aktivieren.

**Löschen aller Funktionen -**

- 1) Drücken Sie die Verdunkelungs-Taste, die LED der Taste leuchtet. Während die Taste aktiviert ist (die LED der Taste leuchtet) drücken und halten Sie die Verdunkelungs-Taste für 2 Sekunden. Die LED der Taste geht aus, alle Kanäle werden auf Null zurückgestellt und alle aktiven Szenen und Chases werden abgeschaltet (einschließlich der entsprechenden LEDs der Szenen und Chases).

**WIEDERGABE****Wiedergabe von Szenen**

Die Wiedergabe der Szenen kann in drei Modi erfolgen. Dies sind der manuelle, der Auto- und der Musiksteuerungs-Modus.

**Manueller Modus -**

- 1) Wenn die Stromversorgung eingeschaltet ist, geht das Gerät automatisch in den manuellen Modus.
- 2) Prüfen Sie, ob sowohl die LED des Auto- als auch des Musiksteuerungs-Modus aus sind.
- 3) Drücken Sie die Up/Down-Tasten für die Flächenleuchte, um die Flächenleuchte mit den wiederzugebenden Szenen auszuwählen. Alle LEDs mit Szenen, die für die entsprechende Taste programmiert sind, leuchten.
- 4) Drücken Sie auf die Scene-Taste entsprechend der Szene, die Sie anzeigen möchten. Die LED mit der Szene, die für die entsprechende Taste programmiert ist, blinkt, wenn die Szene für eine Wiedergabe ausgewählt ist. Die LEDs der Tasten ohne Szenen, die für sie programmiert sind, sind aus und die Anzeige zeigt "Scene=00" an.

**Auto-Modus -**

Mit dieser Funktion können Sie eine Flächenleuchte mit programmierten Szenen in einer Sequenz wiedergeben.

- 1) Drücken Sie auf die Taste AUTO, um zum Auto-Modus zu gelangen. Die LED der Auto-Taste leuchtet und zeigt damit an, dass der Auto-Modus aktiviert ist.
- 2) Drücken Sie die Up/Down-Tasten für die Flächenleuchte, um eine Flächenleuchte mit wiederzugebenden Szenen auszuwählen. Wenn die Flächenleuchte der Szene keine Daten enthält, zeigt die LCD-Anzeige "Empty" an. 3) Nachdem Sie Ihre Flächenleuchte mit wiederzugebenden Szenen ausgewählt haben, können Sie mit dem Schieberegler zur Steuerung der Geschwindigkeit oder durch zweifaches Betätigen der Taste Tap Sync die Geschwindigkeit einstellen; mit dem Fade-Zeit-Schieberegler stellen Sie die Fade-Zeit des Szenenverlaufs ein.
- 4) Drücken Sie auf die Taste AUTO, um den Auto-Modus zu verlassen.

**Musiksteuerungs-Modus -**

- 1) Drücken Sie auf die Taste SOUND, um den Musiksteuerungs-Modus zu aktivieren.

2) Drücken Sie die Up/Down-Tasten für die Flächenleuchte, um eine Flächenleuchte mit wiederzugebenden Szenen auszuwählen. Die ausgewählten Szenen werden nun in der Reihenfolge zum Takt der Musik abgespielt. Wenn die Flächenleuchte der Szene keine Daten enthält, zeigt die LCD-Anzeige "Empty" an.

3) Mit dem Fade-Zeit-Schieberegler stellen Sie die Fade-Zeit des Szenenverlaufs ein.

4) Drücken Sie auf die Taste SOUND, um den Musiksteuerungs-Modus zu verlassen.

### **WIEDERGABE VON CHASES**

Die Wiedergabe der Chases kann in drei Modi erfolgen. Dies sind der manuelle, der Auto- und der Musiksteuerungs-Modus.

#### ***Manueller Modus -***

1) Wenn die Stromversorgung eingeschaltet ist, geht das Gerät automatisch in den manuellen Modus.

2) Prüfen Sie, ob sowohl die LED des Auto- als auch des Musiksteuerungs-Modus aus sind.

3) Wählen Sie Ihren gewünschten Chase aus, indem Sie auf eine der 6 Chase-Tasten mit der Flächenleuchte drücken, die Sie wiedergeben möchten. Die LED mit dem Chase, der für die entsprechende Taste programmiert ist, blinkt, wenn der Chase für eine Wiedergabe ausgewählt ist. Die LEDs der Tasten ohne Chases, die für sie programmiert sind, sind aus und die Anzeige zeigt "Bank=00 Scene=00" an.

4) Drücken Sie die Up/Down-Tasten für die Flächenleuchte, um die Flächenleuchte mit den wiederzugebenden Szenen auszuwählen.

#### ***Auto-Modus -***

1) Drücken Sie auf die Taste AUTO, um zum Auto-Modus zu gelangen. Die LED der Auto-Taste leuchtet und zeigt damit an, dass der Auto-Modus aktiviert ist.

2) Wählen Sie Ihren gewünschten Chase aus, indem Sie auf eine der 6 Chase-Tasten drücken. Wenn Sie diese Taste erneut drücken, wird diese Auswahl abgebrochen. Die LED mit dem Chase, der für die entsprechende Taste programmiert ist, blinkt, wenn der Chase für eine Wiedergabe ausgewählt ist. Wenn der Chase keine Daten enthält, zeigt die LCD-Anzeige "Empty" an. Wenn mehr als eine Chase-Taste gedrückt worden ist, spielt der Controller die Chases in einer Endlosschleife in der Reihenfolge ab, in der die Chase-Tasten gedrückt worden sind. Alle LEDs der Tasten mit programmierten Chases leuchten, und die Tasten-LED des aktuellen Chase blinkt.

3) Stellen Sie mit dem Schieberegler zur Steuerung der Geschwindigkeit oder durch zweifaches Betätigen der Taste Tap Sync die Geschwindigkeit ein; mit dem Fade-Zeit-Schieberegler stellen Sie die Fade-Zeit des Szenenverlaufs ein.

4) Drücken Sie auf die Taste AUTO, um den Auto-Modus zu verlassen.

#### ***Musiksteuerungs-Modus -***

1) Drücken Sie auf die Taste SOUND, um den Musiksteuerungs-Modus zu aktivieren.

2) Wählen Sie Ihren gewünschten Chase aus, indem Sie auf eine der 6 Chase-Tasten drücken. Damit aktivierten Sie den Chase und er reagiert auf den Rhythmus der Musik. Wenn Sie diese Taste erneut drücken, wird diese Auswahl abgebrochen. Die Tasten-LED des ausgewählten Chases blinkt bei der Wiedergabe. Wenn der Chase keine Daten enthält, zeigt die LCD-Anzeige "Empty" an. Wenn mehr als eine Chase-Taste gedrückt worden ist, spielt der Controller die Chases in einer Endlosschleife in der Reihenfolge ab, in der die Chase-Tasten gedrückt worden sind. Alle LEDs der Tasten mit programmierten Chases leuchten, und die Tasten-LED des aktuellen Chase blinkt.

3) Mit dem Fade-Zeit-Schieberegler stellen Sie die Fade-Zeit des Chase-Verlaufs ein.

4) Drücken Sie auf die Taste SOUND, um den Musiksteuerungs-Modus zu verlassen.

### **SD-KARTE**

#### ***Allgemein:***

Mit dem SD-Kartensteckplatz können Sie eine SD-Karte einstecken, um Daten von Ihrem Controller aufzuzeichnen. Sie können auch die Daten Ihrer SD-Karte mit einem PC bearbeiten, dann die SD-Karte in den SD-Kartensteckplatz des Controllers einstecken, um die Daten mit den Szenen und Chases abzuspielen. **SD-Karte -**

Die SD-Karte verfügt über eine Kapazität von maximal 4GB und das Format der SD-Karte muss entweder FAT oder FATS sein. Bei der erstmaligen Verwendung der SD-Karte muss diese formatiert werden.

### **Aufzeichnen von Daten des Controllers**

Stecken Sie die SD-Karte in den SD-Kartensteckplatz des Controllers; er erstellt automatisch eine entsprechende Datendatei mit dem Funkkanal, der Geschwindigkeits-Zeit, dem Kennwort, der Szene, der Flächenleuchte und dem Chase des WiFly, das alles erfolgreich auf dem Controller gespeichert worden ist.

Während die Datendatei erstellt wird, rufen Sie die Daten der SD-Karte mit einem PC auf. Sie finden drei Ordner vor: einen für die Flächenleuchte, einen für die Chases und einen für die Parameter. Auf den folgenden Seiten finden Sie Beschreibungen und Beispiele dieser Ordner.

HINWEIS: Alle diese Ordner können bearbeitet werden. **Ordner Flächenleuchte -**

Wenn Sie auf den Ordner Flächenleuchte doppelklicken, erscheint ein Unterordner Flächenleuchte 1-30, je nachdem, wie viele Flächenleuchten erfolgreich auf dem Controller gespeichert worden sind. Doppelklicken Sie auf einen der Unterordner und Sie sehen eine XLS-Datendatei mit den Szenen Scenes01.xls bis Scenes16.xls, je nachdem, wie viele Szenen Sie erfolgreich auf dem Controller in diese entsprechende Flächenleuchte gespeichert haben.

Doppelklicken Sie auf die Szenen-Datendatei und Sie sehen 512 Zellen in Spalte A, die Zeilen 1-512. Je nachdem, wie viele Szenen Sie gespeichert haben, zeigen die Zeilen den Kanal-Wert der im Controller gespeicherten Szene an.

Ein Beispiel dazu finden Sie unten.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
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									
18	0									
19	0									
20	0									
21	0									
22	0									
23	0									
24	0									
25	0									
26	0									
27	0									
28	0									
29	0									
30	0									
31	0									
32	0									
33	0									
34	0									
35	0									
36	0									
37	0									
38	0									
39	0									
40	0									

In dieser Datendatei ist die Nummer in Spalte A, Zeile 1 die 255, und die Zeilen 2-512 sind 0. Das bedeutet, dass in Szene 1 der Wert des Kanals 1 auf 255 festgelegt ist und die Kanäle 2-512 auf 0 eingestellt sind.

Die Szenen-Datendateien können Sie auf Ihrem PC ändern. Sie können auch Szenen-Datendateien anlegen, die auf Ihrem PC wiedergegeben werden sollen.

Alle Datendateien müssen mit der Software Microsoft Office Excel geöffnet werden.

### **Ordner Chase -**

Wenn Sie auf den Ordner Chase doppelklicken, sehen Sie eine XLS-Datendatei mit den Chases 1-6, je nachdem, wie viele Chases Sie auf dem Controller gespeichert haben. Wenn Sie eine der Chase-Datendateien öffnen, finden Sie Spalten und Zeilen, die Nummern enthalten. Diese Nummern entsprechen Flächenleuchten und Szenen.

Ein Beispiel dazu finden Sie unten.

	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											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											
30											
31											
32											
33											
34											
35											

In dieser Datendatei sind die Nummern in Spalte A, Zeile 1 die 29+11; diese Nummern bedeuten Flächenleuchte 29 und Szene 11.

Die Zeilen 1-5 sind: 29+11; 26+11; 29+07; 26+13 und 26+15. Das bedeutet, wenn Sie Chase 1 mit dem Controller wiedergeben, lautet die Chase-Reihenfolge Flächenleuchte 29, Szene 11 - Flächenleuchte 26, Szene 11 - Flächenleuchte 29, Szene 07 - Flächenleuchte 26, Szene 13 - Flächenleuchte 26, Szene 15.

Die zwei Nummern in jeder Zelle müssen immer durch ein "+" getrennt sein.

Die Chase-Datendateien können Sie auf Ihrem PC ändern. Sie können auch Chase-Datendateien anlegen, die auf Ihrem PC wiedergegeben werden sollen.

### **Ordner Parameter -**

Wenn Sie auf den Ordner Parameter doppelklicken, finden Sie darin TXT-Datendateien. Wie alle anderen Dateien auch, können diese verändert werden.

### **Password.TXT -**

Doppelklicken Sie auf die Datendatei Password.TXT, und Sie sehen Nummern zwischen 0000 und 9999, je nachdem, welches Kennwort Sie erfolgreich auf dem Controller gespeichert haben.

Der nachfolgende Screenshot zeigt zum Beispiel 1111 an; das bedeutet, dass das Kennwort, das erfolgreich auf dem Controller gespeichert wurde, 1111 lautet.



### **SpeedTime.TXT -**

Doppelklicken Sie auf die Datendatei SpeedTime.TXT, und Sie sehen Nummern zwischen 0001 und 6000, je nachdem, welche Geschwindigkeits-Zeit Sie erfolgreich auf dem Controller gespeichert haben.

Der nachfolgende Screenshot zeigt zum Beispiel 0523 an; das bedeutet, dass Sie die Geschwindigkeits-Zeit auf 52,3 Sekunden eingestellt haben.





0523

**WiFly-Kanal (WIFIAddr.TXT) -**

Doppelklicken Sie auf die Datendatei WIFIAddr.TXT, und Sie sehen Nummern zwischen 00 und 15, je nachdem, welchen WiFly-Kanal Sie erfolgreich auf dem Controller gespeichert haben.

Der nachfolgende Screenshot zeigt zum Beispiel 06 an; das bedeutet, dass Sie den WiFly-Kanal auf 6 eingestellt haben.



06

<b>Modell:</b>	<b>WiFly WLC16</b>
STROMVERSORGUNG:	DC 12 V, min. 500 mA
AUSGANG:	3-polig XLR
AUDIO-AUSLÖSER:	Integriertes Mikrofon
ABMESSUNGEN:	19" (L) x 6,25" (B) x 2,75" (H) 482 x 155 x 70 mm
GEWICHT:	6 lbs./ 2,7 kg

**Wichtig:** Änderungen und Verbesserungen an der technischen Spezifikation, der Konstruktion und der Bedienungsanleitung können ohne vorherige Ankündigung durchgeführt werden.

## RoHS – ein wichtiger Beitrag zur Erhaltung unserer Umwelt

Sehr geehrter Kunde,

die Europäische Gemeinschaft hat eine Richtlinie erlassen, die eine Beschränkung/Verbot der Verwendung gefährlicher Stoffe vorsieht. Diese Regelung, genannt ROHS, ist ein viel diskutiertes Thema in der Elektronikbranche.

Sie verbietet unter anderem sechs Stoffe: Blei (Pb), Quecksilber (Hg), sechswertiges Chrom (CR VI), Cadmium (Cd), polybromierte Biphenyle als Flammenhemmer (PBB), polybromierte Diphenylather als Flammenhemmer (PBDE)

Unter die Richtlinie fallen nahezu alle elektrischen und elektronischen Geräte deren Funktionsweise elektrische oder elektromagnetische Felder erfordert - kurzum: alles was wir im Haushalt und bei der Arbeit an Elektronik um uns herum haben.

Als Hersteller der Markengeräte von AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION professional und ACCLAIM Lighting sind wir verpflichtet, diese Richtlinien einzuhalten. Bereits 2 Jahre vor Gültigkeit der ROHS Richtlinie haben wir deshalb begonnen, alternative, umweltschonendere Materialien und Herstellungsprozesse zu suchen. Bis zum Umsetzungstag der ROHS wurden bereits alle unsere Geräte nach den Maßstäben der europäischen Gemeinschaft gefertigt. Durch regelmäßige Audits und Materialtests stellen wir weiterhin sicher, dass die verwendeten Bauteile stets den Richtlinien entsprechen und die Produktion, soweit es der Stand der Technik entspricht, umweltfreundlich verläuft.

Die ROHS Richtlinie ist ein wichtiger Schritt für die Erhaltung unserer Umwelt zu sorgen und die Schöpfung für unsere Nachkommen zu erhalten. Wir als Hersteller fühlen uns verpflichtet, unseren Beitrag dazu zu leisten.

## WEEE – Entsorgung von Elektro- und Elektronikgeräten

Jährlich landen tausende Tonnen umweltschädlicher Elektronikbauteile auf den Deponien der Welt. Um eine bestmögliche Entsorgung und Verwertung von elektronischen Bauteilen zu gewährleisten, hat die Europäische Gemeinschaft die WEEE Richtlinie geschaffen.

Das WEEE-System (Waste of Electrical and Electronical Equipment) ist vergleichbar dem bereits seit Jahren umgesetzten System des „Grünen Punkt“. Die Hersteller von Elektronikprodukten müssen dabei einen Beitrag zur Entsorgung schon beim In-Verkehr-Bringen der Produkte leisten. Die so eingesammelten Gelder werden in ein kollektives Entsorgungssystem eingebracht. Dadurch wird die sachgerechte und umweltgerechte Demontage und Entsorgung von Altgeräten gewährleistet.

Als Hersteller sind wir direkt dem deutschen EAR-System angeschlossen und tragen unseren Beitrag dazu. (Registration in Deutschland: DE41027552)

Für die Markengeräte von AMERICAN DJ und AMERICAN AUDIO heißt das, dass diese für Sie kostenfrei an Sammelstellen abgegeben werden können und dort in den Verwertungskreislauf eingebracht werden können. Die Markengeräte unter dem Label ELATION professional, die ausschließlich im professionellen Einsatz Verwendung finden, werden durch uns direkt verwertet. Bitte senden Sie uns diese Produkte am Ende Ihrer Lebenszeit direkt zurück, damit wir deren fachgerechte Entsorgung vornehmen können.

Wie auch die zuvor erwähnte ROHS, ist die WEEE ein wichtiger Umweltbeitrag und wir helfen gerne mit, die Natur durch dieses Entsorgungskonzept zu entlasten.

Für Fragen und Anregungen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung. Kontakt: [info@americandj.eu](mailto:info@americandj.eu)

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