

WIFLY WLCI6



INSTRUKCJA OBSŁUGI

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

2/14

Spis treści

INFORMACJE OGÓLNE	4
INSTRUKCJE OGÓLNE	4
CECHY:	4
USTAWIENIA DMX	4
PRZEŁĄCZNIKI I FUNKCJE	6
PRZEŁĄCZNIKI I FUNKCJE - TYLNY PANEL	7
USTAWIENIA WIFLY	7
DZIAŁANIE	7
SPECYFIKACJE	16
ROHS - Olbrzymi wkład w ochronę środowiska	17
WEEE – ODPADY Z URZĄDZEŃ ELEKTRYCZNYCH I ELEKTRONICZNYCH	18
Uwaga:	19

©2013 ADJ Products, LLC wszystkie prawa zastrzeżone. Informacje, specyfikacje, rysunki, zdjęcia oraz instrukcje zawarte w niniejszej instrukcji mogą ulec zmianie bez wcześniejszego powiadomienia. Produkty marki ADJ, logo LLC oraz nazwy i numery identyfikujące produkty opisane w niniejszym dokumencie stanowią znak handlowy ADJ Products, LLC. Zgłoszona ochrona praw autorskich obejmuje wszelkie formy i wszelkie kwestie dotyczące materiałów i informacji podlegających ochronie prawem autorskim, dozwolone obecnie przez obowiązujące ustawy bądź rozstrzygnięcia sądowe. Nazwy produktów użyte w niniejszym dokumencie mogą stanowić znaki towarowe bądź zarejestrowane znaki towarowe produkujących je spółek i zostają niniejszym prawnie uznane. Wszelkie marki oraz nazwy produktów nie pochodzące od ADJ Products, LLC, stanowią znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe odpowiednich, produkujących je spółek.

ADJ Products, LLC oraz wszystkie powiązane z nią spółki wyłączają niniejszym wszelką swoją odpowiedzialność za szkody we własności, sprzęcie, budynkach lub szkody elektryczne, za obrażenia poniesione przez jakiekolwiek osoby, jak też za bezpośrednie lub pośrednie straty ekonomiczne związane z lub zależne od użycia jakichkolwiek informacji zawartych w niniejszym dokumencie, oraz/lub wynikłe z niewłaściwego, niebezpiecznego, niepełnego lub niestarannego montażu, instalacji, konfiguracji osprzętu oraz działania opisanych tutaj produktów.

INFORMACJE OGÓLNE

Wypakowanie: Dziękujemy za zakup WiFLY WLC16 firmy ADJ Products, LLC. Każdy egzemplarz WiFLY WLC16 został gruntownie przetestowany, co jest gwarancją jego prawidłowego funkcjonowania. Należy dokładnie sprawdzić czy opakowanie nie posiada uszkodzeń powstałych w czasie transportu. W razie stwierdzenia uszkodzenia opakowania, dokładnie sprawdź, czy nie nastąpiło uszkodzenie sprzętu oraz upewnij się, że wszystkie części konieczne do obsługi urządzenia przybyły w stanie nienaruszonym. W razie stwierdzenia uszkodzeń lub braku części, należy skontaktować się z wsparciem klienta poprzez nasz bezpłatny numer. Prosimy o taki kontakt przed podjęciem decyzji o zwrocie urządzenia do sprzedawcy.

Wstęp: WiFLY WLC16 to montowany na stojaku 19-calowy sterownik DMX obsługujący 512 kanałów, bezprzewodowy DMX i wyposażony w WiFly firmy ADJ. Sterownik pozwala na obsługiwanie produktów z systemem ADJ WiFly bezprzewodowo bez konieczności używania kabli. Wyposażony jest w antenę, która wysyła sygnał DMX.

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

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

INSTRUKCJE OGÓLNE

Aby w pełni wykorzystać możliwości urządzenia, prosimy o przeczytanie instrukcji obsługi i zapoznanie się z podstawowymi funkcjami urządzenia. Instrukcja zawiera ważne informacje dotyczące bezpieczeństwa obsługi oraz sposobu konserwacji urządzenia. Prosimy o zachowanie instrukcji obsługi w celu ponownego użycia.

CECHY:

- 16 Urządzeń, do 32 kanałów
- 30 Banków 16 programowalnych scen
- 6 Programowalnych Chasów z 480 scen
- 16 Suwaków do ręcznego sterowania kanałami
- Funkcja wygaszania Master Blackout
- Przyciski Tap Sync/ Sound Trigger do użytku podczas odtwarzania
- Wbudowany nadajnik ADJ's WiFly TransCeiver Wireless DMX.
- Wejście karty SD (dołączona karta 2GB SD. Obsługuje maksymalnie 4GB)
- Ochrona hasłem
- · Kontrola prędkości i przechodzenia
- · Zapamiętywanie ustawień przy awarii zasilania

USTAWIENIA DMX

Zasilanie: Przed podłączeniem urządzenia należy sprawdzić czy w gniazdku jest odpowiednie zasilanie odpowiadające specyfikacji WiFLY WLC16 firmy ADJ. Do zasilania WiFLY WLC16 należy używać wyłącznie dołączonego w zestawie zasilacza.

DMX-512: *DMX to skrót od Digital Multiplex (cyfrowe przesyłanie dwóch lub więcej komunikatów jednym kanałem równocześnie). Jest to uniwersalny protokół przesyłania danych, wykorzystywany przez większość producentów sprzętu oświetleniowego oraz urządzeń sterujących.* Kontroler DMX przekazuje instrukcje DMX od kontrolera do urządzenia. Dane DMX przekazywane są strumieniowo od urządzenia do urządzenia poprzez terminale danych XLR DATA "IN" i DATA "OUT" umieszczone we wszystkich urządzeniach DMX (większość kontrolerów posiada tylko terminal DATA "OUT").



Połączenie DMX: DMX jest językiem pozwalającym na łączenie i sterowanie wszystkimi typami i modelami urządzeń pochodzącymi od różnych producentów za pomocą pojedynczego kontrolera jeżeli urządzenia te i kontroler są zgodne z DMX *W celu zapewnienia prawidłowego przesyłu danych DMX, przy kilku urządzeniach należy użyć możliwie jak najkrótszych kabli.*

USTAWIENIA (ciąg dalszy)

Kolejność, w jakiej urządzenia są połączone nie ma wpływu na docelowy adres DMX. Przykładowo, urządzenie, któremu przypisujemy adres DMX 1 może znajdować się w dowolnej pozycji w połączeniu szeregowym urządzeń, na początku, na końcu lub w dowolnym miejscu w środku szeregu. Dlatego też urządzenie, które jest kontrolowane przez konsolę, jako pierwsze, może być ostatnim urządzeniem szeregu. Kiedy urządzeniu przypiszemy adres DMX 1, to sterownik DMX wie, że należy wysyłać do niego dane przeznaczone dla adresu 1 bez względu na to, na której pozycji w połączeniu szeregowym to urządzenie się znajduje.

Wymogi techniczne dotyczące kabli DMX dla sterowania sygnałem DMX i konfiguracji Master/Slave: konsola DMX i urządzenie wymagają kabla DMX-512 o oporze 110 omów do przesyłu danych wejściowych i wyjściowych (Rys.1). Zalecamy kable Accu-Cable DMX. Jeśli użytkownik robi własne przewody, powinien użyć standardowych kabli ekranowanych o oporze 110–120 omów(można je nabyć w większości sklepów z profesjonalnym sprzętem oświetleniowym i grającym). Kable powinny mieć na swych końcach żeńskie i męskie złącze XLR. Należy pamiętać, że kable DMX muszą być połączone szeregowo i nie wolno tworzyć węzłów w obwodzie.

Uwaga: Jeżeli używamy własnych kabli należy postępować zgodnie z instrukcjami pokazanymi na rysunkach 2 i 3. Nie używaj zacisku oczkowego uziemienia na złączu XLR. Nie łącz ekranowanej żyły kabla z zaciskiem uziemienia ani nie pozwalaj by żyła kabla miała kontakt z zewnętrzną obudową XLR. Uziemienie ekranu może spowodować spięcie lub zakłócenia sygnału.



Uwaga: Zakończenie Liniowe (Line Termination). Przy użyciu dłuższych kabli, wskazane jest zastosowanie terminatora przy ostatnim urządzeniu w szeregu w celu uniknięcia zakłóceń sygnału. Terminatorem jest opornik 110-120 ohm 1/4 wata podłączony pomiędzy pinami 2 i 3 złącza męskiego XLR (DATA + i DATA -). Złącze to wkładamy do złączki żeńskiej (female connector) XLR ostatniego urządzenia w szeregu, aby zakończyć linię. Zastosowanie terminatora (ADJ numer serii Z-DMX/T) zmniejszy prawdopodobieństwo wystąpienia zakłóceń sygnału.



Terminatory redukują błędy przesyłu sygnału, pozwalają uniknąć problemów związanych z transmisją sygnału oraz interferencją. Załeca się je łączyć(opór 120 omów, moc ¼ wata) na ostatnim gnieździe wyjściowym pomiędzy bolcem 2 (DMX -) Rys. 4 oraz bolcem 3 (DMX +).

5-Pinowe Łącza DMX XLR. Niektórzy producenci używają do przesyłu danych 5-bolcowych złączy XLR zamiast 3-bolcowych. Urządzenia z gniazdami 5-bolcowymi mogą być wprowadzone do obwodu, w którym stosowane są złącza 3-bolcowe. Łącząc standardowe gniazdo 5-bolcowe ze złączem 3-bolcowym nalezy użyć pośrednika złącza, który można kupić bez trudu w większości sklepów z elektroniką. Poniższa tabela pokazuje jak prawidłowo dokonać zmiany wtyczek.

Konwersja 3-Pin XLR na 5-Pin XLR						
Przewód	3-pinowy żeński XLR (Out)	5-pinowy męski XLR (In)				
Uziemienie/Ekran	Pin 1	Pin 1				
Sygnał – (Data compliment)	Pin 2	Pin 2				
Sygnał + (Data True)	Pin 3	Pin 3				
Nie używany		Pin 4 - nie używać				
Nie używany		Pin 5 - nie używać				

PRZEŁĄCZNIKI I FUNKCJE



1. ANTENA - służy do wysyłania bezprzewodowego sygnału DMX przez WiFly.

2. WYBÓR SCEN (SCENE) - Wciskając przyciski wyboru scen możemy załadować lub zachować daną scenę. Może ich być maksymalnie 480.

3. WYBÓR URZĄDZENIA (FIXTURE) - Wciskając przyciski wyboru urządzenia możemy włączyć/wyłączyć fader sterowania dla konkretnych kanałów.

Przykład: Wciśnięcie przycisku Fixture 1 uruchamia fader dla kanałów 1-32. Ponowne wciśnięcie przycisku Fixture 1 wyłącza fader dla kanałów 1-32. Wciśnięcie przycisku Fixture 2 uruchamia fader dla kanałów 33-64. Ponowne wciśnięcie przycisku Fixture 2 wyłącza fader dla kanałów 33-64.

4. WYBÓR STRONY (PAGE) - Tym przyciskiem przeskakujemy pomiędzy stroną A (1-16) a stroną B (17-32).

5. FADERY KANAŁÓW - Fadery służą do sterowanie kanałami 1-16 oraz 117-32 w zależności od wybranej strony.

6. WEJŚCIE KARTY SD - Po włożeniu karty SD można nagrywać dane ze sterownika.

7. PRZYCCISK DODAWANIA (ADD) - Wciśnięcie przycisku pozwala zachować scenę lub chase.

8. PRZYCISK USUWANIA (DELETE) - Wciśnięcie przycisku pozwala usunąć daną scenę lub chase.

9. PRZYCISK AUTO - Wciśnięcie przycisku pozwala uruchomić tryb auto dla danej sceny lub chase.

10. PRZYCISK Tap Sync - Wciskanie tego przycisku pozwala ustawić prędkość chase lub sprawdzić Krok w obrębie chase.

11. FADER PRĘDKOŚCI (SPEED) - Tym faderem ustawiamy prędkość sceny lub chase w zakresie od 0,1 sekundy do 10 minut.

PRZEŁĄCZNIKI I FUNKCJE (ciąg dalszy)

12. PRZYCISK DŹWIĘĘKU (SOUND)- Wciśnięcie przycisku pozwala uruchomić tryb reakcji na dźwięk dla danej sceny lub chase.

13. FADER CZASU PRZECCHODZENIA (FADE TIME) - Tym faderem ustawiamy czas przechodzenia dla sceny lub chase w zakresie od 0 sekundy do 30 sekund. Przy ustawieeniu na 0 sekund funkcja przechodzenia jest wyłączona.

14. WYGASZANIE (BLACKOUT) - Przycisk Blackout ma dwie funkcje. Można nim wstrzymać całe oświetlenie sterowane konsolą lub zresetować wszystkie kanały do zera i wyłączyć aktywne sceny i sekwencje chase, w tym odpowiadające im diody LED.

- 15. PRZYCCISKI CHASE Tymi przyciskami uruchamiamy sekwencję chase zaprogramowanych scen.
- 16. PRZYCISK RECORD Wciśnięcie tego przycisku aktywuje tryb programu.
- 17. PRZYCISKI PRZESZUKIWANIA BANKU Tymi przyciskami poruszamy się po 30 bankach.
- 18. WYŚWIETLACZ LCD Na wwyświetlaczu widać bieżące czynności lub stan programowania.

PRZEŁĄCZNIKI I FUNKCJE - TYLNY PANEL

1. DC INPUT- Akceptowane zasilanie to DC 12V, minimum 500mA.

2. ZASILANIE - tym przyciskiem włączamy i wyłączamy sterownik.

3. WYJŚCIE DMX - używane jest to przesyłania sygnału do powiązanych urządzeń.

4. PRZEŁĄCZNIK WIFLY DMX ON/OFF - tym przełącznikiem włączamy i wyłączamy bezprzewodowy sygnał WiFly DMX.

USTAWIENIA WIFLY

Są dwa sposoby działania sterownika z DMX; podłączony 3 pinowym kablem DMX lub przy użyciu sygnału WiFly DMX w celu wyeliminowania kabli.

UWAGA: Do poprawnej konfiguracji należy postępować zgodnie ze wskazówkami dołączonymi do urządzenia WiFly lub WiFly TransCeiver.

1. Kiedy używamy 3-pinowego kabla DMX, to przełącznik WiFly DMX (4) musi być w pozycji OFF.

2. Kiedy używamy sygnału WiFly DMX, to przełącznik WiFly DMX musi być w pozycji ON. Należy wysunąć antenę i skierować ją ku górze.

Antena musi być ustawiona w pozycji do góry lub w dół odpowiednio do pozycji innych anten. Wszystkie anteny w górę lub wszystkie w dół.

3. Ustawiamy kanał WiFly, który musi odpowiadać kanałowi ustawionemu w urządzeniu, które chcemy sterować. Jeśli ustawimy różne kanały, to nie będzie możliwości sterowania urządzeniem. Kanał WiFly można ustawić w zakresie 0-15. Kiedy sterownik WiFly przekazuje sygnał WiFly, to dioda WiFly świeci się na czerwono.

UWAGA: Jak każde urządzenie bezprzewodowe również to jest wysoce podatne na elektryczność statyczną. Elektryczność statyczna może poważnie uszkodzić urządzenie. Przed dotknięciem anteny należy się odelektryzować/dotknąć uziemienia.

DZIAŁANIE

512 kanałowy sterownik DMX pozwala zaprogramować 512 kanałów DMX. 30 banków po 16 programowalnych scen, 6 chase'ów dla 480 scen wykorzystując 16 suwaków i innych przycisków przypisanych kanałom. Po włożeniu karty SD możemy dowolnie nagrywać wszystkie dane z konsoli oraz edytować dane na karcie w komputerze aby je później wykorzystać w sterowniku.

Wyświetlane Informacje

Po podłączeniu urządzenia do zasilania na wyświetlaczu pojawi się "WiFly WLC16 V1.1". Wyświetlacz obejmuje maksymalnie dwie linijki po 16 znaków każda. Poniżej znajduje się opis wyświetlanych informacji.

Scene=01 Scena 1 jest aktywna Bank=01 Bank 1 jest aktywny

Chase=01 Chase 1 jest aktywny

CH01=[255] - Kanał 1 Wartość DMX (255)

SPEED Time:[05:30.0] - Aktualna prędkość to 5 minut 30 sekund

FADE Time:[15.0] - czas przechodzenia to 15 sekund WIFI Address[10] - Kanał radiowy dla wifly to 10 Step020 - Krok 20 jest aktywny lub chase zawiera 20 kroków SET UP

Ustawienia konsoli

Konsola jest ustawiona domyślnie na 32 kanały na urządzenie. Aby przypisać swoje urządzenia do przycisków urządzeń po lewej stronie konsoli, konieczne będzie rozdzielenie 32 kanałów DMX urządzeń.

Uruchamianie Trybu Programowania -

1) Wciskamy i przytrzymujemy przycisk RECORD aż na wyświetlaczu pojawi się "Password".

2) Wciskamy przyciski Scene 1, 2, 3 i 4.

3) Jeśli podamy nieprawidłowe hasło to na górze wyświetlacza pojawi się komunikat "Incorrect pass" (nieprawidłowe hasło) oraz poniżej "Add to try again" (Przycisk Add aby spróbować ponownie).

4) Aby ponownie wpisać hasło wciskamy ADD i na wyświetlaczu znowu pojawi się "Password". Przyciskami Scene wpisujemy poprawne hasło.

UWAGA: Przy pierwszy uruchomieniu konsoli domyślne hasło dla Nagrywania to przyciski Scene 1, 2, 3 i 4. Można zmienić Kod Nagrywania aby chronić swoje programy.

Bezpieczeństwo Naszych Programów -

pozwala chronić własne programy przed edytowaniem innych osób. Można zmienić Kod Nagrywania. 1) Wyłącz sterownik.

2) Wciskamy i przytrzymujemy przycisk RECORD aż na wyświetlaczu pojawi się "Old Password:", wtedy wprowadzamy hasło przyciskami Scene 1, 2, 3 i 4 (lub zmieniony kod jeśli go wcześniej zmienialiśmy).

3) Na wyświetlaczu pojawi się "New Password". Wciskamy wybrane przyciski Scene aby ustawić swoje hasło Record Code. Kod Nagrywania zawiera cztery przyciski Scene (ten sam lub różne). Należy się upewnić, że nnowy Kod Nagrywania składa się z czterech liczb przycisków Scene.

(4) Wciskamy przycisk ADD. Jeśli na wyświetlaczu pojawi się "Saved" to znaczy, że zmiana hasła się powiodła. Jeśli na wyświetlaczu pojawi się "Saved Fail", to znaczy, że zmiana hasła się nie powiodła.

5) Po udanej zmianie Kodu Nagrywania sterownik automatycznie zrestartuje główny ekran konsoli.

WAŻNE!

Jeśli nie pamiętamy własnego Kodu Nagrywania, to przyciski Scene 1, 6, 6 i 8 są kodem uniwersalnym. Można podać ten kod aby umożliwić uruchomienie programu w każdej chwili nawet jeśli nie pamiętamy swojego Kodu Nagrywania.

Kanał WiFly

Ustawienia Kanału WiFly -

1) Należy wcisnąć i przytrzymać przycisk Blackout i wtedy włączyć sterownik. Na wyświetlaczu pojawi się SET WIFI Address [XX].

2) Przyciskami Bank Up/Down wybieramy pożądany kanał wifly.

(3) Wciskamy przycisk RECORD. Jeśli na wyświetlaczu pojawi się "Saved", to znaczy, że powiodło się ustawienie kanału radiowego wifly. Jeśli na wyświetlaczu pojawi się "Saved Fail", to znaczy, że ustawienie kanału wifly się nie powiodło. 4) Wciskamy ponownie przycisk Blackout i wychodzimy z ustawień kanału wifly. **SCENY**

Programowanie Sceny -

1) Wchodzimy w tryb programowania (Patrz Uruchamianie trybu Programowania na Stronie 8)

2) Należy sprawdzić przycisk blackout i sprawdzić czy nie świeci się dioda LED, a jeśli tak to wcisnąć przycisk raz aby wyjść z trybu blackout.

3) Wciskamy przycisk urządzenia odpowiadający temu, które chcemy sterować. Można sterować więcej niż jednym urządzeniem jednocześnie wciskając odpowiadające im przyciski urządzenia.

4) Ustawiamy fadery w pożądanej pozycji. Jeśli to konieczne wybieramy stronę B aby sterować kanałami 17-32.

5) Przyciskami Bank Up/Down wybieramy w którym banku chcemy zachować daną scenę. Jest w sumie 30 banków do wyboru i każdy może zmieścić do 16 scen. W każdym banku przycciski scen które zawierają już dane będą świeciły na zielono. Ułatwia to użytkownikom kontrolowanie gdzie są już zachowane sceny.

(6) Wciskamy przycisk ADD.

7) Wciskamy przycisk Scene pod którym chcemy zachować scenę. Wyświetlacz pokaże bank i scenę. Jeśli na wyświetlaczu pojawi się "Saved", to znaczy, że powiodło się zapisanie sceny. Jeśli na wyświetlaczu pojawi się "Saved Fail", to znaczy, że zapisanie sceny się nie powiodło. Jeśli wybierzemy przycisk sceny, który już zwiera dane, to na wyświetlaczu pojawi się "Overwrite" (Zastąpić). Jeśli chcemy zastąpić wcześniejsze dane, należy wcisnąć ADD i na wyświetlaczu pojawi się "Saved", to znaczy, że powiodło się zapisanie sceny. Jeśli nie chcemy zastępować danych należy wcisnąć DELETE i wyświetlacz powróci do poprzedniego ekranu.

Przykładowe Programowanie Sceny -

1) Wchodzimy w tryb programowania (Patrz Uruchamianie trybu Programowania)

2) Wciśnięcie odpowiedniego przycisku Fixture włączy fader sterowania.

3) Sprawdzamy czy strona jest ustawiona na A, jeśli nie wybieramy Stronę A przyciskiem wyboru strony. 4) Przesuwamy pierwszy i drugi fader maksymalnie w górę.

5) Wybieramy Bank 1 przyciskami Bank Up/Down. W banku 1 przyciski scen które zawierają już dane będą świeciły na zielono. Ułatwia to kontrolowanie gdzie są już zachowane sceny.

(6) Wciskamy przycisk ADD.

7) Wciskamy Scene 1 aby zachować pierwszą scenę. Na wyświetlaczu pojawi się "Saved", to znaczy, że powiodło się zapisanie sceny. Jeśli wybierzemy przycisk sceny, który już zwiera dane, to na wyświetlaczu pojawi się "Overwrite" (Zastąpić), wciśnięcie przycisku ADD spowoduje wyświetlenie komunikatu "Saved", co oznacza, że zapisanie sceny powiodło się.

Usuwanie Sceny z Banku -

1) Wchodzimy w tryb programowania (Patrz Uruchamianie trybu Programowania)

2) Przyciskami Bank Up/Down wybieramy w którym banku chcemy usunąć daną scenę. W każdym banku przyciski scen które zawierają już dane będą świeciły na zielono. Ułatwia to kontrolowanie gdzie są zachowane sceny.

3) Wciskamy przycisk Scene wybierając scenę do usunięcia.

(4) Wciskamy przycisk DELETE. "Delete this Scene?" (Usunąć Scenę?) pojawi się na wyświetlaczu. Należy wcisnąć DELETE w celu zatwierdzenia. Wciśnięcie ADD anuluje operację.

5) Po ponownym wciśnięciu Delete na wyświetlaczu pojawi się komunikat "Scene Deleted" (Scena Usunięta). Usunięcie Sceny powiodło się. Jeśli na wyświetlaczu pojawi się "Deleted Fail", to znaczy, że usunięcie sceny się nie powiodło.

Usuwanie Wszystkich Scen z Banku -

1) Wchodzimy w tryb programowania (Patrz Uruchamianie trybu Programowania)

2) Przyciskami Bank Up/Down wybieramy w którym banku chcemy usunąć wszystkie sceny.

(3) Wciskamy przycisk DELETE. "Delete this Bank?" (Wykasować Bank?) pojawi się na wyświetlaczu. Należy wcisnąć DELETE w celu zatwierdzenia. Wciśnięcie ADD anuluje operację 4) Po ponownym wciśnięciu Delete na wyświetlaczu pojawi się komunikat "Bank Deleted" (Bank Wykasowany). Usunięcie Scen powiodło się. Jeśli na wyświetlaczu pojawi się "Deleted Fail", to znaczy, że usunięcie scen się nie powiodło.

Usuwanie Wszystkich Scen -

1) Wchodzimy w tryb programowania (Patrz Uruchamianie trybu Programowania)

2) Przyciskami Bank Up/Down wybieramy dowolny z banków.

3) Dowolnym z przycisków Scene ustawiamy Scenę 0.

4) Wciśnij DELETE i przytrzymaj przez 15 sekund. "Delete all Banks?" (Wykasować wszystkie Banki?) pojawi się na wyświetlaczu. Należy wcisnąć DELETE w celu zatwierdzenia. Wciśnięcie ADD anuluje operację.

5) Po ponownym wciśnięciu Delete na wyświetlaczu pojawi się komunikat "Banks Deleted" (Banki Wykasowane). Usunięcie wszystkich Scen powiodło się. Jeśli na wyświetlaczu pojawi się "Deleted Fail", to znaczy, że usunięcie scen się nie powiodło.

SEKWENCJE SCEN (CHASE)

UWAGA: Aby zaprogramować chase należy najpierw zaprogramować sceny. Ta funkcja pozwala na ustawienie sekwencji do 480 scen w określonym porządku. Zaleca się przed programowaniem chase'ów po raz pierwszy usunięcie wszystkich chase w sterowniku. Szczególowe instrukcje w Usuwanie Wszystkich Chase.

Kopiowanie Sceny z Banku do Sekwencji Chase -

1) Wchodzimy w tryb programowania (Patrz Uruchamianie trybu Programowania)

2) Wciskamy przycisk Chase wybierając chase do programowania. Na wyświetlaczu pokaże się ile Kroków już zachowano w danym chase jeśli był już zaprogramowany.

3) Przyciskami Bank Up/Down wybieramy bank który zawiera daną scenę. W każdym z banków zielone diody LED świecą nad przyciskami gdzie znajdują się dane.

4) Wciskamy przycisk Scene wybierając scenę do skopiowania do wybranego chase.

(5) Wciskamy przycisk ADD. Jeśli na wyświetlaczu pojawi się "Saved", to znaczy, że powiodło się zapisywanie sceny chase. Jeśli na wyświetlaczu pojawi się "Saved Fail", to znaczy, że zapisanie chase się nie powiodło.

6) Powtarzamy kroki 3-5 aż wprowadzimy wszystkie pożądane sceny.

Kopiowanie Wszystkich Scen z Banku do Sekwencji Chase -

1) Wchodzimy w tryb programowania (Patrz Uruchamianie trybu Programowania)

2) Wciskamy przycisk Chase wybierając chase do programowania.

3) Przyciskami Bank Up/Down wybieramy bank który zawiera daną scenę. W każdym z banków zielone diody LED świecą nad przyciskami gdzie znajdują się dane.

(4) Wciskamy przycisk ADD. Jeśli na wyświetlaczu pojawi się "Saved", to znaczy, że powiodło się zapisywanie sceny chase. Jeśli na wyświetlaczu pojawi się "Saved Fail", to znaczy, że zapisanie chase się nie powiodło.

5) Powtarzamy kroki 3-4 aż wprowadzimy wszystkie pożądane sceny.

Dodawanie Kroku (Step) -

1) Wchodzimy w tryb programowania (Patrz Uruchamianie trybu Programowania)

2) Wciskamy przycisk Chase wybierając chase do którego chcemy dodać Step. Na wyświetlaczu pokaże się ile Kroków już zachowano w danym chase.

(3) Wciskamy przycisk Tap Sync.

4) Przyciskami Bank Up/Down wybieramy Step po którym chcemy dodać kolejny. Kroki Step można odczytywać z wyświetlacza.

(5) Wciskamy przycisk ADD.

6) Przyciskami Bank Up/Down wybieramy bank który zawiera daną scenę. W każdym z banków zielone diody LED świecą nad przyciskami gdzie znajdują się dane.

7) Wciskamy pożądany przycisk Scene wybierając scenę do dodania.

(8) Wciskamy przycisk ADD. Jeśli na wyświetlaczu pojawi się "Saved", to znaczy, że powiodło się zapisywanie sceny chase. Jeśli na wyświetlaczu pojawi się "Saved Fail", to znaczy, że zapisanie chase się nie powiodło. **PRZYKŁAD:** Dodajemy scenę 2 z banku 3 pomiędzy kroki 4&5 w chase 5.

1) Wchodzimy w tryb programowania (Patrz Uruchamianie trybu Programowania)

(2) Wciskamy przycisk Chase 5. Na wyświetlaczu pokaże się ile Kroków już zachowano w chase 5.

(3) Wciskamy przycisk Tap Sync.

4) Przyciskami bank Up/Down wybieramy krok Step 4. Kroki Step można odczytywać z wyświetlacza.

(5) Wciskamy przycisk ADD.

6) Przyciskami bank Up/Down wybieramy Bank 3.

7) Przyciskiem Scene 2 wybieramy scenę 2.

(8) Wciskamy przycisk ADD. Jeśli na wyświetlaczu pojawi się "Saved", to znaczy, że powiodło się dodawanie kroku. Teraz scena 2 z Banku 3 jest nowym krokiem 5, poprzedni krok 5 zmienił się w 6, poprzedni krok 6 w krok 7 itd.

Kasowanie Kroku -

1) Wchodzimy w tryb programowania (Patrz Uruchamianie trybu Programowania)

2) Wciskamy przycisk Chase wybierając chase w którym chcemy usunąć Step. Na wyświetlaczu pokaże się ile Kroków już zachowano w danym chase.

(3) Wciskamy przycisk Tap Sync.

4) Przyciskami Bank Up/Down wybieramy Step, który chcemy usunąć. Kroki Step można odczytywać z wyświetlacza.

(5) Wciskamy przycisk DELETE. Na wyświetlaczu pojawi się "Delete this step?" (Usunąć ten krok?) Należy wcisnąć DELETE w celu zatwierdzenia. Wciśnięcie ADD anuluje operację.

6) Po ponownym wciśnięciu Delete na wyświetlaczu pojawi się komunikat "Step Deleted" (Krok Wykasowany). Usunięcie Kroku powiodło się. Jeśli na wyświetlaczu pojawi się "Deleted Fail", to znaczy, że usunięcie sceny się nie powiodło.

PRZYKŁAD: Usunięcie Kroku 3 z sekwencji Chase 4.

1) Wchodzimy w tryb programowania (Patrz Uruchamianie trybu Programowania)

(2) Wciskamy przycisk Chase 4. Na wyświetlaczu pokaże się ile Kroków już zachowano w danym chase. (3) Wciskamy przycisk Tap Sync.

4) Przyciskami bank Up/Down wybieramy krok Step 3. Kroki Step można zobaczyć na wyświetlaczu.

(5) Wciskamy przycisk DELETE. Na wyświetlaczu pojawi się "Delete this step?" (Usunąć ten krok?) Należy wcisnąć DELETE w celu zatwierdzenia. Wciśnięcie ADD anuluje operację.

6) Po ponownym wciśnięciu Delete na wyświetlaczu pojawi się komunikat "Step Deleted" (Krok Wykasowany). Teraz poprzedni krok 4 zmienił się w 3, poprzedni krok 5 w krok 4 itd.

Kasowanie sekwencji Chase -

1) Wchodzimy w tryb programowania (Patrz Uruchamianie trybu Programowania)

2) Wciskamy przycisk odpowiadający chase, który chcemy usunąć.

(3) Wciskamy przycisk DELETE. Na wyświetlaczu pojawi się "Delete this chase?" (Usunąć ten chase?) Należy wcisnąć DELETE w celu zatwierdzenia. Wciśnięcie ADD anuluje operację.

4) Po ponownym wciśnięciu Delete na wyświetlaczu pojawi się komunikat "Chase Deleted" (Chase Wykasowany). Usunięcie Chase powiodło się. Jeśli na wyświetlaczu pojawi się "Deleted Fail", to znaczy, że usunięcie sceny się nie powiodło.

Kasowanie Wszystkich Sekwencji Chase -

1) Wchodzimy w tryb programowania (Patrz Uruchamianie trybu Programowania)

2) Wciskamy dowolny przycisk Chase.

3) Dowolnym z przycisków Scene ustawiamy Scenę 0.

4) Wciśnij DELETE i przytrzymaj przez 15 sekund. Na wyświetlaczu pojawi się "Delete all chases?" (Usunąć wszystkie sekwencje chase?) Należy wcisnąć DELETE w celu zatwierdzenia. Wciśnięcie ADD anuluje operację.

5) Po ponownym wciśnięciu Delete na wyświetlaczu pojawi się komunikat "Chases Deleted" (Sekwencje Chase Wykasowane). Usunięcie wszystkich Chase'ów powiodło się. Jeśli na wyświetlaczu pojawi się "Deleted Fail", to znaczy, że usunięcie chase'ów się nie powiodło.

TAP SYNC

Ten przycisk ma dwie funkcje, ustawia prędkość w trybie auto oraz sprawdza kroki Step w sekwencjach chase. *Ustawianie prędkości w Trybie Auto -*

1) Przycisk Tap Sync służy do ustawienia i synchronizowania prędkości poprzez jego kilkukrotne wciskanie. Prędkość zostanie zsynchronizowana z czasem dwóch ostatnich uderzeń w przycisk. Dioda przycisku Tap Sync zaświeci oznaczając nowy czas Chase. Prędkość można ustawić w dowolnym momencie bez względu na to czy dany program jest uruchomiony.

2) Tap Sync anuluje wcześniejsze ustawienia suwaka prędkości do chwili kiedy ponownie poruszymy suwakiem.

3) Korzystanie z Tap Sync do ustawiania standardowego beatu jest takie same jak suwakiem kontroli prędkości.

Sprawdzanie Kroków w Chase - Są dwa sposoby na sprawdzenie Kroków w sekwencji Chase.

Pierwszy:

1) Wciskamy przycisk Chase wybierając chase który chcemy sprawdzić, jego dioda Led zaświeci się. Na wyświetlaczu pokaże się ile Kroków już zachowano w danym chase.

2) Przyciskami Bank Up/Down wybieramy Step, który chcemy sprawdzić. Kroki Step można odczytywać z wyświetlacza.

Drugi:

1) Wchodzimy w tryb programowania (Patrz Uruchamianie trybu Programowania)

2) Wciskamy przycisk Chase wybierając chase do sprawdzenia. Na wyświetlaczu pokaże się ile Kroków już zachowano w danym chase.

3) Wciskamy przycisk Tap Sync.

4) Przyciskami Bank Up/Down wybieramy Step, który chcemy sprawdzić. Kroki Step można odczytywać z wyświetlacza.

BLACKOUT (WYGASZACZ)

Przycisk Blackout ma dwie funkcje.

Wstrzymanie wszystkich źródeł światła -

1) Po wciśnięciu przycisku Blackout dioda LED obok zaświeci się. Wciśnięcie przycisku spowoduje wstrzymanie emisji światła sterowanej konsolą. Ponowne wciśnięcie przycisku przywróci oświetlenie.

Wyłączenie wszystkich funkcji -

1) Po wciśnięciu przycisku Blackout dioda LED obok zaświeci się. Kiedy przycisk jest aktywny (świecąca dioda) wciskamy przycisk Blackout i przytrzymujemy przez 2 sekundy. Dioda zgaśnie i wszystkie kanały zostaną zresetowane do zera, a wszystkie aktywne Sceny i sekwencje Chase zostaną wyłączone (w tym odpowiadające im diody Scen i Chase)

ODTWARZANIE

Odtwarzanie scen

Sceny można odtwarzać w trzech trybach. Są to tryb manualny, tryb Auto oraz tryb Muzyczny.

Tryb Manualny -

1) Po włączeniu zasilania konsola automatycznie uruchamia tryb manualny.

2) Należy się upewnić czy diody przycisków Auto i Sound nie świecą się.

3) Przyciskami Bank Up/Down wybieramy Bank w którym są sceny do odtworzenia. Diody przy przyciskach zaprogramowanych Scen będą się świeciły.

4) Wciskamy przycisk sceny odpowiadający tej, którą chcemy pokazać. Dioda przy przycisku Sceny będzie migała podczas odtwarzania. Diody przycisków gdzie nie ma zaprogramowanych Scen nie będą świeciły, a wyświetlacz pokaże "Scene=00".

Tryb Auto -

Ta funkcja pozwala na odtwarzanie banku scen w sekwencji.

1) Wciśnięcie przycisku AUTO uruchomi tryb Auto. Święcąca dioda przycisku Auto oznacza, że jeest on włączony.

2) Przyciskami Bank Up/Down wybieramy Bank, którego sceny chcemy odtworzyć. Jeśli Bank scen nie ma danych na wyświetlaczu pojawi się "Empty" (pusty). 3) Po wybraniu Banku scen do odtworzenia możemy suwakiem prędkości lub wciskając dwukrotnie przycisk Tap Sync ustawić prędkość, a suwakiem Czasu Przechodzenia ustawić czas przechodzenia scen.

4) Wciśnięcie przycisku AUTO pozwala opuścić tryb Auto.

Tryb Muzyczny -

1) Wciśnięcie przycisku SOUND pozwala uruchomić tryb Muzyczny.

2) Przyciskami Bank Up/Down wybieramy Bank, którego sceny chcemy odtworzyć. Wybrane sceny będą odtwarzane w rytmie muzyki. Jeśli Bank scen nie ma danych na wyświetlaczu pojawi się "Empty" (pusty).

3) Suwakiem Czasu Przechodzenia ustawiamy czas przechodzenia odtwarzanych scen.

4) Wciśnięcie przycisku SOUND pozwala opuścić tryb Muzyczny.

ODTWARZANIE SEKWENCJI CHASE

Sekwencje chase można odtwarzać w trzech trybach. Są to tryb manualny, tryb Auto oraz tryb Muzyczny.

Tryb Manualny -

1) Po włączeniu zasilania konsola automatycznie uruchamia tryb manualny.

2) Należy się upewnić czy diody przycisków Auto i Music nie świecą się.

3) Wybieramy pożądana sekwencję chase jednym z sześciu przycisków chase z bankiem jaki chcemy odtworzyć. Dioda przy wybranym przycisku Chase będzie migała podczas odtwarzania. Diody przycisków gdzie nie ma zaprogramowanych Scen nie będą świeciły, a wyświetlacz pokaże "Bank=00 Scene=00".

4) Przyciskami Bank Up/Down wybieramy Bank w którym są sceny do odtworzenia.

Tryb Auto -

1) Wciśnięcie przycisku AUTO uruchomi tryb Auto. Święcąca dioda przycisku Auto oznacza, że jeest on włączony.

2) Wybieramy pożądana sekwencję chase jednym z sześciu przycisków chase. Ponowne wciśnięcie przycisku anuluje wybór. Dioda przy wybranym przycisku Chase będzie migała podczas odtwarzania. Jeśli chase nie ma danych na wyświetlaczu pojawi się "Empty" (pusty). Jeśli wybierzemy więcej niż jedną sekwencję chase sterownik będzie odtwarzał chase'y w ciągłej pętli z kolejności wciskania przycisków chase. Diody wybranych sekwencji Chase będą świeciły a dioda aktualnie odtwarzanej będzie migała.

3) Możemy suwakiem prędkości lub wciskając dwukrotnie przycisk Tap Sync ustawić prędkość, a suwakiem Czasu Przechodzenia ustawić czas przechodzenia scen.

4) Wciśnięcie przycisku AUTO pozwala opuścić tryb Auto.

Tryb Muzyczny -

1) Wciśnięcie przycisku SOUND pozwala uruchomić tryb Muzyczny.

2) Wybieramy pożądana sekwencję chase jednym z sześciu przycisków chase. Uruchomi to daną sekwencję chase i odtworzy ją w rytm muzyki. Ponowne wciśnięcie przycisku anuluje wybór. Dioda przy wybranym przycisku chase będzie migała podczas odtwarzania. Jeśli chase nie ma danych na wyświetlaczu pojawi się "Empty" (pusty). Jeśli wybierzemy więcej niż jedną sekwencję chase sterownik będzie odtwarzał chase'y w ciągłej pętli z kolejności wciskania przycisków chase. Diody wybranych sekwencji Chase będą świeciły a dioda aktualnie odtwarzanej będzie migała.

3) Suwakiem Czasu Przechodzenia ustawiamy czas przechodzenia odtwarzanych sekwencji chase.

4) Wciśnięcie przycisku SOUND pozwala opuścić tryb Muzyczny.

KARTA SD

Ogólne:

Dzięki gniazdu katy SD możemy włożyć kartę SD i zapisać dane ze sterownika. Możemy również edytować dane z karty SD na komputerze, włożyć ponownie kartę SD do gniazda SD w sterowniku i odtwarzać dane ze scenami i sekwencjami chase. *Karta SD -*

Maksymalna dopuszczalna pojemność karty SD to 4GB a możliwe formaty to FAT i FATS. Przy pierwszym użyciu katy SD należy ją sformatować.

Nagrywanie Danych Sterownika

Włożenie karty SD do gniazda karty SD w sterowniku spowoduje automatyczne utworzenie pliku danych zawierającego dane o kanale radiowym wifly, prędkości,

haśle, scenach, bankach i sekwencjach chase, które wcześniej zapisano na sterowniku.

Po utworzeniu pliku danych możemy otworzyć kartę SD na swoim komputerze, gdzie zobaczymy trzy foldery: folder Banku, folder Chase oraz folder Parametrów. Przykłady i opisy tych folderów znajdują się pooniżej.

UWAGA: Wszystkie te foldery można edytować Folder Banków -

Po dwukrotnym kliknięciu w Folder Banków zobaczymy 1-30 podfolderów Banków, w zależności od tego ile zostało zapisanych na sterowniku. Po dwukrotnym kliknięciu jednego z podfolderów zobaczymy pliki danych z rozszerzeniem XLS od Scenees01.xls do Scenes16.xls, w zależności od tego ile scen zostało zapisanych w tym konkretnym banku.

Po dwukrotnym kliknięciu na plik danych Sceny otworzy się dokument i zobaczymy 512 komórek w Kolumnie A, rzędy 1-512. W zależności od ilości zapisanych Scen rzędy będą zawierały wartości kanałów Sceny zapisanej na sterowniku.

Poniżej jeden z przykładów.



W tym pliku danych w Kolumnie A, Rząd 1 mamy wartość 255, a Rzędy 2-512 wartość 0. Oznacza to, że w Scenie 1, wartość Kanału 1 ustawiono na 255, a wartości Kanałów 2-512 na 0.

Pliki danych scen można edytować na komputerze. Można również tworzyć pliki danych dla Scen do odtworzenia na sterowniku.

Wszystkie pliki danych należy otwierać programem Microsoft Office Excel.

Folder Sekwencji Chase -

Po dwukrotnym kliknięciu w Folder Chase zobaczymy 1-6 pliki danych z rozszerzeniem XLS, w zależności od tego ile sekwencji zostało zapisanych w tym konkretnym banku. Po otwarciu pliku danych chase zobaczymy Kolumny i Rzędy z liczbami. Liczby oznaczają Banki i Sceny.

Poniżej jeden z przykładów.

6	3	C)	8	- P	6	В	I	1	3
1 29+11										
2 2#+1t										
3 29+07										
4. 25+13										
5 28+15										
C										
T										
2										
2										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
1.0										
19										
20										
21.										
22										
23										
24										
25										
25										
27										
25										
29										
30										
31										
22										
23										
34										
25										
H + + H Mchan	well /									

W tym pliku danych w Kolumnie A, Rząd 1 mamy wartość 29+11, i te wartości oznaczają Bank 29, Scene 11. Rzędy 1-5 to, 29+11; 26+11; 29+07; 26+13; & 26+15. To znaczy, że odtwarzając Chase 1 na konsoli mamy następujący porządek: Bank29, Scena11 - Bank26, Scena11 - Bank29, Scena07 - Bank26, Scena13 -Bank26, Scena15.

Obie wartości w każdej komórce muszą być rozdzielone znakiem "+".

Pliki danych chase można edytować na komputerze. Można również tworzyć pliki danych dla Chase do odtworzenia na sterowniku.

Folder Parametrów -

Po dwukrotnym kliknięciu w Folder Parametrów zobaczymy pliki danych z rozszerzeniem TXT. Jak powyżej te pliki można również edytować.

Password.TXT -

1111

Klikamy dwukrotnie w plik Password (Hasło). Znajdziemy tam liczby w przedziale 0000-9999 w zależności od hasła jakie zachowaliśmy w sterowniku.

Dla przykładu poniższy ekran pokazuje 1111, co oznacza, że hasło zachowane na sterowniku to 1111.

SpeedTime.TXT -

Klikamy dwukrotnie w plik SpeedTime.TXT (Prędkość) i znajdziemy tam liczby w przedziale 0001-6000 w zależności od prędkości jaką zachowaliśmy w sterowniku.

Dla przykładu poniższy ekran pokazuje 0523, co oznacza, że prędkość zachowana na sterowniku to 52,3 sekundy.

8523

Kanał WiFly (WIFIAddr.TXT) -

Klikamy dwukrotnie w plik WIFIAddr.TXT (Prędkość) i znajdziemy tam liczby w przedziale 00-15 w zależności od Kanału Wifly jaki zachowaliśmy w sterowniku.

Dla przykładu poniższy ekran pokazuje 06, co oznacza, że Kanał Wifly zachowany na sterowniku to 6.

86

SPECYFIKACJE

Model:	WiFly WLC16
ZASILANIE:	DC12V, 500mA Min
WYDAJNOŚĆ:	3-pinowe XLR
ODBIÓR AUDIO:	Wbudowany Mikrofon
WYMIARY:	19" (D) x 6.25" (SZ) x 2,75" (W)
	482 x 155 x 70mm
WAGA:	6 F 2,7 kg

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

ROHS - Ważny wkład w ochronę środowiska

Szanowni Klienci!

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

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

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

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

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

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

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

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

WEEE – Utylizacja odpadów elektrycznych i elektronicznych

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

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

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

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

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

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

Chętnie odpowiemy na wszelkie Państwa pytania oraz sugestie.

Kontakt: info@americandj.eu

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