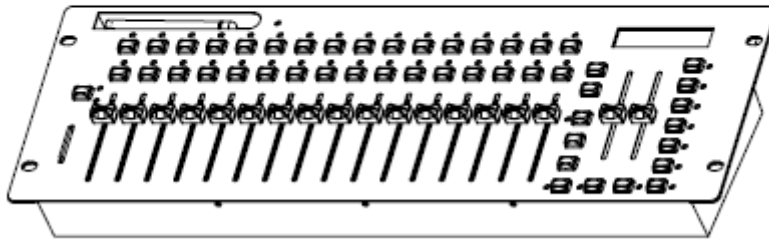




WIFLY WLC16



Pokyny pre užívateľa

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

Obsah

VŠEOBECNÉ INFORMÁCIE.....	4
VŠEOBECNÉ POKYNY.....	4
VLASTNOSTI	4
NASTAVENIE DMX.....	4
OVLÁDANIE A FUNKCIE.....	6
OVLÁDANIE A FUNKCIE - ZADNÝ PANEL	7
NASTAVENIE WIFLY.....	7
PREVÁDZKA.....	7
TECHNICKÉ ÚDAJE:.....	16
ROHS - Veľký príspevok pre zachovanie životného prostredia.....	17
WEEE – Odpady z elektrických a elektronických zariadení.....	18
POZNÁMKY	19

©2013 **ADJ Products, LLC** všetka práva vyhradená Informácie, údaje, nákresy, snímky a pokyny tu uvedené sa môžu zmeniť bez predchádzajúceho upozornenia. ADJ Products, logo LLC a identifikujúce názvy a čísla produktov sú ochrannými známkami ADJ Products, LLC. Ochrana autorských práv sa vzťahuje na všetky formy kopírovateľných materiálov a informácií teraz povolený štatutárnymi alebo súdnymi zákony alebo tak, ako je tu uvedené. Názvy produktov použité v tomto dokumente môžu byť ochrannými známkami alebo registrovanými ochrannými známkami príslušných spoločností a týmto sú potvrdené. Všetky produkty, ktoré nie sú produkty ADJ, značkami LLC a názvy produktov sú ochrannými známkami alebo registrovanými ochrannými známkami ich príslušných vlastníkov.

ADJ Products, LLC a spojené spoločnosti sa týmto vzdávajú akejkoľvek zodpovednosti za majetok, zariadenie, budovy a elektrické poškodenie, zranenie akýchkoľvek osôb a priame alebo nepriame ekonomické straty spojené s použitím alebo spoľahnutím sa na informácie obsiahnuté v tomto dokumente a / alebo v dôsledku nesprávneho, nebezpečného, nedostatočného a nedbalého použitia, montáže, inštalácie a obsluhy tohto produktu.

VŠEOBECNÉ INFORMÁCIE

Vybalenie: Ďakujeme Vám za zakúpenie zariadenia WiFly WLC16 od firmy ADJ Products, LLC. Každé zariadenie WiFly WLC16 bolo dôkladne testované a bolo dodané v dokonale prevádzkyschopnom stave. Starostlivo skontrolujte dodací obal na škody, ku ktorým mohlo dôjsť počas prepravy. Ak obal vyzerá byť poškodený, starostlivo skontrolujte, či vaše zariadenie nie je poškodené a skontrolujte, či všetky príslušenstvá, nevyhnutné pre prevádzku jednotky boli zaslané nepoškodené. V prípade zisteného poškodenia, alebo v prípade chýbajúcich častí prosím kontaktujte naše bezplatné zákaznícke číslo ohľadom ďalších pokynov. Nevracajte túto jednotku vášmu predajcovi bez toho, aby ste najprv kontaktovali zákaznícku podporu.

Úvod: ADJ WiFLY WLC16 je 19 palcový, 512 kanálový ovládač DMX s ADJ WiFLY, bezdrôtovým vstavaným DMX. Užívateľom umožňuje bezdrôtovo ovládať kompatibilné produkty ADJ WiFLY bez použitia káblov DMX. Má vstavanú anténu, ktorá odosiela bezdrôtový signál DMX.

Zákaznícka podpora: Pokiaľ sa stretnete s akýmikoľvek problémami, kontaktujte prosím vašu dôveryhodnú predajňu American Audio.

Tak isto ponúkame možnosť priameho kontaktovania: Môžete nás kontaktovať cez našu webovú stránku www.americandj.eu alebo cez email: support@americandj.eu

Varovanie! Aby ste predišli alebo znížili riziko úrazu elektrickým prúdom alebo požiarom, nevystavujte túto jednotku dažďu alebo vlhkosti.

VŠEOBECNÉ POKYNY

Aby ste optimalizovali výkonnosť tohto výrobku, prečítajte si prosím starostlivo tieto pokyny na prevádzku, aby ste sa oboznámili so základnými operáciami tejto jednotky. Tieto pokyny obsahujú dôležité bezpečnostné informácie, týkajúce sa použitia a údržby tejto jednotky. Tento manuál skladujte spolu s jednotkou, pre budúce použitie.

VLASTNOSTI

- 16 zariadení, až 32 kanálov
- 30 bánk s 16 programovateľnými scénami
- 6 programovateľných rámov s 480 scénami
- 16 posuvníkov pre manuálne ovládanie kanálov
- Funkcia Master výpadok
- Prepísanie spúšťače synchronizácia rýchlosti / zvuku
- Vstavaný bezdrôtový prijímač DMX WiFly od spoločnosti ADJ
- Port pre SD kartu (Súčasťou balenia je 2GB SD karta. Podpora max. 4GB)
- Ochrana heslom
- Ovládanie rýchlosti a slabnutia
- Pamäť v prípade výpadku napájania

NASTAVENIE DMX

Napájanie: Skôr ako svoje zariadenie zapojíte, skontrolujte, či zdrojové napätie vo vašej oblasti zodpovedá požadovanému napätiu pre vás ADJ WiFly WLC16. K pripojeniu WiFly WLC16 do siete zapojte iba pripjené napájanie.

DMX-512: DMX je skratka pre *Digital Multiplex*. Toto je univerzálny protokol, používaný ako forma komunikácie medzi inteligentnými zariadeniami a regulátormi. DMX regulátor posielajú údaje DMX pokynov z regulátora na zariadenie. DMX údaje sa posielajú ako sériové údaje, ktoré cestujú od zariadenia k zariadeniu cez dátovú „IN“ a dátovú „OUT“ XLR svorku, umiestnenú na všetkých DMX zariadeniach (väčšina regulátorov má iba svorku DATA „OUT“).

DMX Linking: DMX je jazyk, ktorý umožňuje všetkým typom a modelom rôznych výrobcov, aby sa vzájomne prepojili a prevádzkovali z jedného regulátora, kým sú všetky zariadenia a regulátor DMX kompatibilné. *Na zaistenie vhodného prenosu DMX údajov, keď sa používa viacero DMX zariadení sa snažte použiť čo najkratšiu káblovú cestu. Poradie, v ktorom sú*



Figure 1

NASTAVENIE (pokračovanie)

zariadenia pripojené na DMX linku neovplyvňuje DMX adresovanie. Napríklad; zariadenie, priradená DMX adresa 1 môže byť umiestnená kdekoľvek v DMX reťazci, na začiatku, na konci alebo kdekoľvek v strede. Preto by malo byť prvé zariadenie ovládané ovládačom posledným zariadením v reťazci. Keď je zariadeniu priradená DMX adresa 1 DMX regulátor vie poslať ÚDAJE priradené adresy 1 do tejto jednotky, bez ohľadu, kde je umiestnené v DMX reťazci.

Požiadavky na dátový kábel (DMX kábel) (Pre prevádzku DMX a Master/Slave): Vaša jednotka a váš DMX ovládač si vyžadujú pre dátový vstup a výstup schválený DMX-512 110 ohmový kábel (obrázok 1). Odporúčame vám káble Accu-Cable DMX. Ak si vyrábate vaše vlastné káble, určite použijete štandardné 110-120 Ohmové tienené káble (Tento kábel sa dá zakúpiť v takmer všetkých obchodoch, ktoré v takmer všetkých profesionálnych obchodoch so zvukovými zariadeniami). Vaše káble by mali byť vyrobené so zástrčkovým a zásuvkovým XLR konektorom, každý na jednom z koncov kábla. Tak isto nezabudnite, že DMX kábel musí byť pripojený do uzavretého reťazca a nedá sa vetviť.

Upozornenie: Dávajte pozor, aby ste pri výrobe vlastných káblov postupovali podľa obrázkov dva a tri. Na XLR konektore nepoužívajte zemniace oko. Nepripájajte tieniaci vodič kábla na zemniacie oko, alebo nechajte, aby tieniaci kontakt prišiel do kontaktu s vonkajším krytom XLR. Uzemnenie tienenia môže spôsobiť skrat a chaotické správanie.

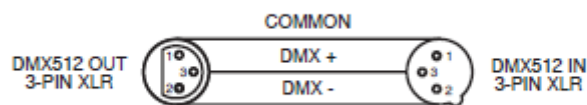


Figure 2



Obrázok 3

Konfigurácia kolíkov XLR
Kolík 1 = Zem
Kolík 2 = Dátový komplement (negatívny)
Kolík 3 = Dátová jednotka (pozitívny)

Zvláštna poznámka: Ukončenie linky. Keď sa používajú dlhšie káblové dráhy, môže byť potrebné použiť na poslednej jednotke terminátor, aby sa predišlo chaotickému správaniu sa zariadenia. Terminátor je 110-120 ohmový ¼ wattový rezistor, ktorý je pripojený medzi kolíky 2 a 3 zástrčkového XLR konektora (DATA + a DATA -). Toto zariadenie je vložené do zásuvkového XLR konektora posledného zariadenia vo vašom uzavretom cykle na uzavretie linky. Použitie káblového terminátora (ADJ číslo súčiastky Z-DMX/T) zníži možnosti chybového správania.

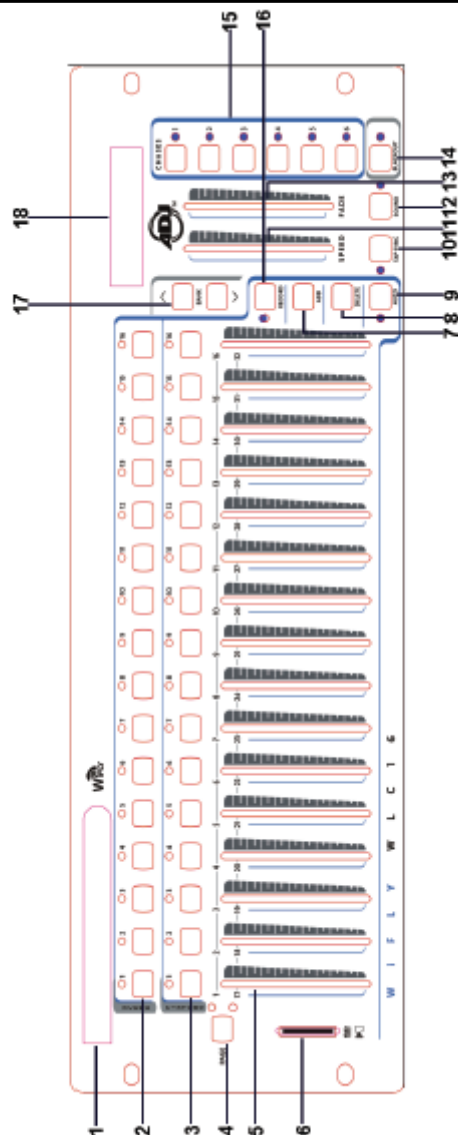


Terminátor znižuje chyby signálu a znižuje problémy s prenosom signálu a interferenciou. Odporúča sa pripojiť DMX terminátor (Odpor 120 Ohm 1/4 W medzi PIN 2 (DMX-) a PIN 3 (DMX +) na poslednom zariadení.

Obrázok 4

5 kolíkové XLR DMX konektory. Niektorí výrobcovia používajú na prenos dát 5 kolíkové DMX 512 dátové káble namiesto 3 kolíkových. 5 kolíkové DMX zariadenia môžu byť zaradené do 3 kolíkového DMX linky. Pri vložení štandardných 5 kolíkových dátových káblov v 3 kolíkovú linku sa musí použiť káblový adaptér, tieto adaptéry sa dajú bežne kúpiť vo väčšine obchodov s elektrickými spotrebičmi. Nasledujúca tabuľka upresňuje správnu konverziu káblov.

Konverzia 3 kolíkového na 5 kolíkový XLR		
Vodič	3 kolík XLR zásuvka (Výst)	5 kolík XLR zásuvka (Vst)
Uzemnenie/tienenie	Kolík 1	Kolík 1
Dátový komplement (- signál)	Kolík 2	Kolík 2
Dátová jednotka (+ signál)	Kolík 3	Kolík 3
Nepoužíva sa		Kolík 4 - Nepoužíva sa
Nepoužíva sa		Kolík 5 - Nepoužíva sa



1. ANTÉNA - Používa sa na odoslanie bezdrôtového DMX signálu WiFly.
2. VÝBER SCÉNY - Pre nahranie alebo uloženie požadovaných scén použite tlačidlá výberu scény. Maximálne 480 programovateľných scén.
3. VÝBER ZARIADENIA - Stlačte tlačidlá a zapnite / vypnite ovládač zodpovedajúcich kanálov.
Príklad: Stlačte tlačidlo Zariadenie 1 a zapnite ovládač kanálu 1-32. Znovu stlačte tlačidlo Zariadenie 1 a vypnite ovládač kanálov 1-32. Stlačte tlačidlo Zariadenie 2 a zapnite ovládač kanálu 33-64. Znovu stlačte tlačidlo Zariadenie 2 a vypnite ovládač kanálov 33-64.
4. TLAČIDLO PRE VÝBER STRÁNKY - Toto tlačidlo sa používa na prepnutie medzi stránkou A (1-16) a stránkou B (17-32).
5. ZOSLABOVAČE KANÁLA - Tieto zoslabovače sa používajú na ovládanie kanálov 1-16 alebo 17-32, v závislosti na vybranej strane.
6. PORT PRE SD CARD - Do tohto portu vložte SD card a zaznamenajte dáta z ovládača.
7. TLAČIDLO PRIDAŤ - Stlačte toto tlačidlo a uložte scénu.
8. TLAČIDLO SMAZAŤ - Toto tlačidlo sa používa na zmazanie scény.
9. TLAČIDLO AUTO - Toto tlačidlo sa používa na aktiváciu auto režimu a spustenie scény.
10. TLAČIDLO Tap Sync - Opakovane stlačte toto tlačidlo a nastavte rýchlosť alebo skontrolujte krok.
11. ZASLABOVAČ RÝCHLOSTI - Tento zoslabovač sa používa na nastavenie rýchlosti scény v rozsahu 0,1 sekundy až 10 minút.
12. TLAČIDLO ZVUK - Toto tlačidlo sa používa na aktiváciu aktívneho režimu zvuku a spustenie scény.

OVĽADANIE A FUNKCIE (pokračovanie)

13. ČAS ZASLABOVAČA RÝCHLOSTI - Tento zaslabovač sa používa na nastavenie času scény v rozsahu 0 sekundy až 30 minút. Pri nastavení na 0 sekúnd je funkcia vypnutá.
14. VÝPADOK - Tlačidlo Výpadok má dve funkcie. Dokáže pozastaviť celý výstup ovládača a dokáže reštartovať všetky kanály na nulu a vypnúť všetky aktívne scény, vrátane relevantné scény a LED.
15. TLAČÍDLA LADENIA - Tieto tlačidlá sa používajú pre aktiváciu sekvencie naprogramovaných scén.
16. Tlačítkom ZÁZNAMU - Toto tlačidlo aktivuje režim programu.
17. TLAČÍDLA HORE A DOLE - Tieto tlačidlá používajte na prechádzanie.
18. DISPLEJ LCD - Toto tlačidlo zobrazí aktuálnu aktivitu alebo stav programovania.

OVĽADANIE A FUNKCIE - ZADNÝ PANEL

1. DC VSTUP - Pre DC12V, min. 500 mA napájanie.
2. SPÍNAČ - Tento spínač použite na zapnutie / vypnutie ovládača.
3. DMX VÝSTUP - Používa sa k zasielaniu DMX signálu do kompatibilných zariadení LED.
4. SPÍNAČ WIFLY DMX ZAP./VYP. - Tento spínač použite na zapnutie / vypnutie bezdrôtového WiFly DMX.

NASTAVENIE WIFLY

Existujú dva spôsoby ako spustiť DMX pomocou ovládača: zapojiť cez dátový kábel DMX s 3 kolíkmi alebo pomocou signálu WiFly DMX a eliminovať dátové káble.

POZNÁMKA: Aby ste nastavenie vykonali správne, postupujte podľa pokynov pre vaše zariadenie WiFly alebo prijímač WiFly.

1. Pri použití dátových káblov DMX sa 3 kolíkmi musí byť spínač WiFly DMX (4) v pozícii VYP.
2. Pri použití signálu WiFly DMX musí byť spínač WiFly DMX v pozícii ZAP. Anténa musí byť predĺžená a musí smerovať nahor.

Anténa musí smerovať nadol alebo nahor a musí zodpovedať pozícii ostatných antén. Všetky antény nahor alebo všetky antény dole.

3. Nastavte kanál WiFly, kanál WiFly musí zodpovedať nastavenému kanálu zariadenie, ktoré ovládate. Ak nie sú kanály rovnaké, nebudete môcť zariadenie ovládať. Kanál WiFly je možno nastaviť na 0-15. Ak ovládač WiFly prenáša signál WiFly, kontrolka WiFly sa rozsvieti na červeno.

UPOZORNENIE: Toto zariadenie je rovnako ako ostatné bezdrôtové zariadenia, veľmi citlivé na statickú elektrinu. Statická elektrina môže zariadenie vážne poškodiť. Než sa dotknete antény, zaistite uzemnenie.

PREVÁDZKA

Ovládač 512CH DMX vám umožní naprogramovať kanály 512 DMX. 30 možností 16 programovateľných scén, 6 kanálov 480 scén pomocou 16 posunovacích líšt a ostatných tlačidiel. Do portu na SD card môžete zasunúť SD card a zbadať všetky dáta z ovládača alebo upraviť dáta na SD card pomocou počítača.

Informácie na displeji -

Keď je ovládač napájaný, na LCD sa zobrazí "WiFly WLC16 V1.1". LCD displej obsahuje maximálne 2 riadky po 16 znakov. Nižšie sú definície toho, čo sa zobrazí.

Scéna = 01 Scéna 1 je aktivovaná

Blok = 01 Blok 1 je aktivovaný

Kanál = 01 Kanál 1 je aktivovaný

CH01=[255] - DMX hodnota kanálu 1 (255)

RÝCHLOSŤ Čas:[05:30.0] - Aktuálna rýchlosť je 5 minút 30 sekúnd.

Čas STLMENIA:[15.0] - Čas stlmenia je 15 sekúnd

WIFI adresa[10] - Kanál WiFly je 10

Krok020 - Aktivovaný krok 20 alebo kanál obsahuje 20 krokov

NASTAVENIE

Nastavenie jednotky

Jednotka obsahuje 32 kanálov na zariadenie. Aby ste mohli priradiť svojmu zariadení tlačidlám, ktorá sa nachádza po ľavej strane jednotky, potrebujete priestor pre svojich 32 DMX kanálov.

Aktivácia režimu programu -

- 1) Stlačte a podržte tlačidlo RECORD kým sa na LCD nezobrazí "Heslo":
- 2) Stlačte tlačidlá Scéna 1, 2, 3 a 4.
- 3) Ak je zadané nesprávne heslo, na LCD displeji sa zobrazí v hornej časti "Nesp.heslo" a "Skúste to znova" v spodnej časti.
- 4) Ak chcete heslo zadať znovu, stlačte tlačidlo Pridať a na LCD sa zobrazí "" Heslo ". K zadaní správneho hesla použite tlačidlá Scéna.

POZNÁMKA: Pri prvom spustení zariadenia je predvolené nastavenie Kódu záznamu tlačidla Scéna 1, 2, 3 a 4. Aby ste svoje programy ochránili, môžete kód zmeniť.

Zabezpečenie vašich programov -

Ak chcete ochrániť svoje programy pred úpravami. Môžete zmeniť kód.

- 1) Vypnite ovládač.
- 2) Stlačte tlačidlo Záznam a znova zapnite ovládač alebo kým sa nezobrazí na LCD "Staré heslo", stlačte tlačidlá Scéna 1, 2, 3 a 4 (ak ste zmenili kód záznamu, zadajte nový kód).
- 3) Na LCD sa zobrazí "Nové heslo". Stlačte požadované tlačidlá Scéna a zadajte nový kód. Kód tvorí 4 tlačidlá Scéna (rovnaké tlačidlo alebo rôzne tlačidlá). Skontrolujte, či váš nový kód tvorí 4 tlačidlá Scéna.
- 4) Stlačte tlačidlo PRIDAŤ. Na LCD sa zobrazí "Uložené". Nový kód ste úspešne uložili. Ak sa na displeji zobrazí "Uloženie zlyhalo", znamená to, že kód nebol uložený.
- 5) Akonáhle je kód uložený, ovládač automaticky reštartuje zariadenie na hlavnej obrazovke.

DÔLEŽITÉ!!!

Ak si svoj nový kód nepamätáte, tlačidlá Scéna 1, 6, 6 a 8 sú univerzálnym kódom. Tento kód môžete stlačiť a aktivovať program kedykoľvek, ani keď si svoj kód nepamätáte.

KANÁL WIFLY

Nastavenie kanála WiFly -

- 1) Podržte a stlačte tlačidlo výpadku, potom ovládač zapojte. Na LCD sa zobrazí NASTAVIŤ adresu WIFI [XX].
- 2) Stlačte tlačidlá Hore / Nadol vyberte požadovaný kanál wifly.
- 3) Stlačte tlačidlo ZÁZNAM. Ak sa na LCD zobrazí "Uložené", znamená to, že kanál wifly bol úspešne uložený. Ak sa na displeji zobrazí "Uloženie zlyhalo", znamená to, že kanál nebol uložený.
- 4) Znovu stlačte tlačidlo výpadku a ukončíte režim nastavenia kanála wifly.

SCÉNY

Naprogramovanie scény A -

- 1) Spustíte režim programu (pozri Aktivácia režimu programu na strane 8)
- 2) Skontrolujte tlačidlo výpadku a overte, či nie je LED rozsvietená, ak áno, stlačte tlačidlo výpadku.
- 3) Stlačte tlačidlo zariadenia zodpovedajúce jednotke, ktorú chcete ovládať. Stlačením tlačidiel zariadení zodpovedajúcich zariadení, ktoré si prajete naprogramovať, môžete ovládať viac ako jedno zariadenie.
- 4) Zatmievacia zariadenia presuňte do požadovanej pozície. V prípade potreby môžete vybrať stranu B, a kontrolovať kanály 17-32.
- 5) Stlačte tlačidlo Hore / Dole a vyberte blok, do ktorého chcete scénu uložiť. Celkom si môžete vybrať 30 bokov, a do každého bloku môžete uložiť až 16 scén. V každom bloku sa tlačidlá, ktoré obsahujú dáta LED rozsvieti na zeleno. To umožní užívateľovi zistiť, že tu existuje už naprogramovaná scéna.
- 6) Stlačte tlačidlo PRIDAŤ.
- 7) Stlačte tlačidlo scény, do ktorej si prajete uložiť informácie o scéne. Na LCD sa zobrazí blok a scéna. Ak sa na LCD zobrazí "Uložené", scénu ste úspešne uložili. Ak sa na displeji zobrazí "Uloženie zlyhalo", znamená to, že scéna nebola uložená. Ak už tlačidlo scény obsahuje dáta o scéne, na LCD sa zobrazí "Prepísať". Ak chcete prepísať predchádzajúce dáta, stlačte tlačidlo PRIDAŤ na na LCD sa zobrazí "Uložené", čo znamená, že scéna bola úspešne uložená. Ak nechcete vykonať prepísanie, stlačte tlačidlo ZMAZAŤ a LCD sa vráti na predchádzajúcu obrazovku.

PREVÁDZKA (pokračovanie)

Príklad programovania scény -

- 1) Spustíte režim programu (pozri Aktivácia režimu programu)
- 2) Stlačte tlačidlo Zariadenia a zapnite ovládač zatmievacieho zariadenia.
- 3) Skontrolujte, či je vybraná stránka nastavená na strane A. 4) Přeunťte prvej a druhej zatmievacie zariadenie, hore do ich maximálnej pozície.
- 5) Pomocou tlačidiel Hore / Dole vyberte Blok 1. V bloku 1 sa tlačidla, ktoré obsahujú dáta LED rozsvieti na zeleno. To vám umožní zistiť, že tu existuje už naprogramovaná scéna.
- 6) Stlačte tlačidlo PRIDAŤ.
- 7) Stlačte Scéna 1 a prvú scénu uložte. Na LCD sa zobrazí "Uložené", scénu ste teraz úspešne uložili. Ak scéna 1 už obsahuje údaje o scéne, na LCD sa zobrazí "Prepísať", stlačte tlačítko PRIDAŤ a na LCD sa zobrazí "Uložené", čo znamená, že scéna bola úspešne uložená.

Zmazanie scény A v bloku A -

- 1) Spustíte režim programu (pozri Aktivácia režimu programu)
- 2) Stlačte tlačidlo Hore / Dole a vyberte blok, zo ktorého chcete scénu zmazať. V každom bloku sa tlačidla, ktoré obsahujú dáta LED rozsvieti na zeleno. To vám umožní zistiť, že tu existuje už naprogramovaná scéna.
- 3) Stlačte tlačidlo zariadenia zodpovedajúce jednotke, ktorú chcete zmazať.
- 4) Stlačte tlačidlo Zmazať. Teraz sa zobrazí "Zmazať tuto scénu?" Pre potvrdenie stlačte Zmazať. Pre zrušenie stlačte Pridať.
- 5) Keď znovu stlačíte tlačidlo Zmazať, na LCD sa zobrazí "Scéna zmazaná". Scénu ste teraz vymazali. Ak sa na displeji zobrazí "Zmazanie zlyhalo", znamená to, že scéna nebola zmazaná.

Zmazanie všetkých scén v Bloku A -

- 1) Spustíte režim programu (pozri Aktivácia režimu programu)
- 2) Stlačte tlačidlo Hore / Dole a vyberte blok, zo ktorého chcete všetky scény zmazať.
- 3) Stlačte tlačidlo Zmazať. Teraz sa zobrazí "Zmazať tuto scénu?" Pre potvrdenie stlačte Zmazať. Pre zrušenie stlačte Pridať. 4) Keď znovu stlačíte tlačidlo Zmazať, na LCD sa zobrazí "Blok zmazaný". Scénu ste teraz vymazali. Ak sa na displeji zobrazí "Zmazanie zlyhalo", znamená to, že blok nebol zmazaný.

Zmazanie všetkých scén -

- 1) Spustíte režim programu (pozri Aktivácia režimu programu)
- 2) Použite tlačidlo Hore / Dole a vyberte jeden z blokov.
- 3) Stlačte niektoré z tlačidiel a nastavte scénu na 0.
- 4) Tlačidlo Zmazať stlačte približne na 15 sekúnd. Teraz sa zobrazí "Zmazať všetky bloky?" Pre potvrdenie stlačte Zmazať. Pre zrušenie stlačte Pridať.
- 5) Keď znovu stlačíte tlačidlo Zmazať, na LCD sa zobrazí "Blok zmazaný". Všetky scény ste teraz vymazali. Ak sa na displeji zobrazí "Zmazanie zlyhalo", znamená to, že blok nebol zmazaný.

CHASE

Poznámka: Aby ste mohli naprogramovať efekt chase, musíte mať naprogramované scény. Táto funkcia vám umožní nastaviť cyklus až 480 scén vo vopred vybranom poradí. Odporúčame, aby ste pred prvým naprogramovaním vymazali všetky efekty chase v ovládači. Pozri pokyny Zmazať všetky chase.

Kopírovať scénu bloku do chase -

- 1) Spustíte režim programu (pozri Aktivácia režimu programu)
- 2) Stlačte tlačidlo Chase a vyberajte chase, ktorú chcete naprogramovať. Na LCD sa zobrazí koľko krokov už bolo uložených do chase ak už bol efekt chase naprogramovaný.
- 3) Stlačte tlačidlo Hore / Dole a vyberte blok, v ktorom sú uložené scény. Ak scéna obsahuje dáta, v každom bloku sa zeleno rozsvieti LED.
- 4) Stlačte tlačidlo zariadenia zodpovedajúce jednotke, do ktorej chcete kopírovať efekt chase.
- 5) Stlačte tlačidlo PRIDAŤ. Ak sa na LCD zobrazí "Uložené", znamená to, že scéna chase bola úspešne uložená. Ak sa na displeji zobrazí "Uloženie zlyhalo", znamená to, že scéna chase nebola uložená.

6) Opakujte kroky 3-5 kým nebudú zadané všetky požadované scény.

Kopírovať všetky scény bloku do chase -

- 1) Spustíte režim programu (pozri Aktivácia režimu programu)
- 2) Stlačte tlačidlo Chase a vyberajte chase, ktorú chcete naprogramovať.
- 3) Stlačte tlačidlo Hore / Dole a vyberte blok, v ktorom sú uložené scény. Ak scéna obsahuje dáta, v každom bloku sa zeleno rozsvieti LED.
- 4) Stlačte tlačidlo PRIDAŤ. Ak sa na LCD zobrazí "Uložené", znamená to, že scéna chase bola úspešne uložená. Ak sa na displeji zobrazí "Uloženie zlyhalo", znamená to, že scéna chase nebola uložená.
- 5) Opakujte kroky 3-4 kým nebudú zadané všetky požadované scény.

Pridať krok -

- 1) Spustíte režim programu (pozri Aktivácia režimu programu)
- 2) Stlačte tlačidlo Chase a vyberajte chase, ktorému chcete pridať krok.. Na LCD sa zobrazí koľko krokov už bolo uložených do chase ak už bol efekt chase uložený.
- 3) Stlačte tlačidlo Synchronizácia.
- 4) Stlačte tlačidlo Hore / Dole a vyberte krok, do ktorého chcete krok vložiť. Kroky si prečítate na LCD displeji.
- 5) Stlačte tlačidlo PRIDAŤ.
- 6) Stlačte tlačidlo Hore / Dole a vyberte blok, v ktorom sú uložené scény. Ak scéna obsahuje dáta, v každom bloku sa zeleno rozsvieti LED.
- 7) Stlačte tlačidlo zariadenia zodpovedajúce jednotke, ktorú chcete pridať.
- 8) Stlačte tlačidlo PRIDAŤ. Ak sa na LCD zobrazí "Uložené", znamená to, že scéna chase bola úspešne uložená. Ak sa na displeji zobrazí "Uloženie zlyhalo", znamená to, že scéna chase nebola uložená. **PRÍKLAD:** Pridajte scénu 2 bloku 3 medzi kroky 4 a 5 chase 5.

- 1) Spustíte režim programu (pozri Aktivácia režimu programu)
- 2) Stlačte tlačidlo Chase 5. Na LCD sa zobrazí, koľko krokov už bolo do chase 5 uložených.
- 3) Stlačte tlačidlo Synchronizácia.
- 4) Pre výber kroku 4 stlačte tlačidlo Hore / Dole. Kroky si prečítate na LCD displeji.
- 5) Stlačte tlačidlo PRIDAŤ.
- 6) Stlačte tlačidlo Hore / Dole a vyberte Blok 3.
- 7) Stlačte tlačidlo Scéna 2 a vymažte scénu 2.
- 8) Stlačte tlačidlo PRIDAŤ. Ak sa na LCD zobrazí "Uložené", znamená to, že krok bol úspešne uložený. Teraz scéna 2 bloku 3 je nový krok 5 predchádzajúci krok 5 sa zemných na krok 6 predchádzajúci krok 6 sa zmení na krok 7, atď

Zmazať krok -

- 1) Spustíte režim programu (pozri Aktivácia režimu programu)
- 2) Stlačte tlačidlo Chase a vyberajte chase, ktorému chcete zmazať krok. Na LCD sa zobrazí koľko krokov už bolo uložených do chase ak už bol efekt chase uložený.
- 3) Stlačte tlačidlo Synchronizácia.
- 4) Stlačte tlačidlo Hore / Dole a vyberte krok, ktorý chcete zmazať. Kroky si prečítate na LCD displeji.
- 5) Stlačte tlačidlo Zmazať. Na LCD sa zobrazí "Zmazať tento krok?" Pre potvrdenie stlačte Zmazať. Pre zrušenie stlačte Pridať.
- 6) Keď znovu stlačíte tlačidlo Zmazať, na LCD sa zobrazí "Krok zmazaný". Teraz ste vymazali krok. Ak sa na displeji zobrazí "Zmazanie zlyhalo", znamená to, že scéna nebola zmazaná.

PRÍKLAD: Zmazanie korku 3 chase 4.

- 1) Spustíte režim programu (pozri Aktivácia režimu programu)
- 2) Stlačte tlačidlo Chase 4. Na LCD sa zobrazí koľko krokov už bolo uložených do chase ak už bol efekt chase uložený. 3) Stlačte tlačidlo Synchronizácia.
- 4) Pre výber kroku 3 stlačte tlačidlo Hore / Dole. Kroky si zobrazíte na LCD displeji.
- 5) Stlačte tlačidlo Zmazať. Na LCD sa zobrazí "Zmazať tento krok?" Pre potvrdenie stlačte Zmazať. Pre zrušenie stlačte Pridať.

PREVÁDZKA (pokračovanie)

6) Keď znovu stlačíte tlačidlo Zmazať, na LCD sa zobrazí "Krok zmazaný". Teraz sa predchádzajúci krok 4 zmení na krok 3 a predchádzajúci krok 5 na krok 4 atď

Zmazať Chase -

- 1) Spustíte režim programu (pozri Aktivácia režimu programu)
- 2) Stlačte tlačidlo zariadenia zodpovedajúci chase, ktorú chcete zmazať.
- 3) Stlačte tlačidlo Zmazať. Na LCD sa zobrazí "Zmazať túto chase?" Pre potvrdenie stlačte Zmazať. Pre zrušenie stlačte Pridať.
- 4) Keď znovu stlačíte tlačidlo Zmazať, na LCD sa zobrazí "Chase zmazaný". Chase ste teraz vymazali. Ak sa na displeji zobrazí "Zmazanie zlyhalo", znamená to, že scéna nebola zmazaná.

Zmazať všetky chase -

- 1) Spustíte režim programu (pozri Aktivácia režimu programu)
- 2) Stlačte ľubovoľné tlačidlo chase.
- 3) Stlačte niektoré z tlačidiel a nastavte scénu na 0.
- 4) Tlačidlo ZMAZAŤ stlačte a pridržte približne na 15 sekúnd. Teraz sa zobrazí "Zmazať všetky chase?" Pre potvrdenie stlačte Zmazať. Pre zrušenie stlačte Pridať.
- 5) Keď znovu stlačíte tlačidlo Zmazať, na LCD sa zobrazí "Chase zmazaný". Všetky chase ste teraz vymazali. Ak sa na displeji zobrazí "Zmazanie zlyhalo", znamená to, že Chase nebol zmazaný.

TAP SYNC

Toto tlačidlo má 2 funkcie, nastavenie času rýchlosti v automatickom režime a skon kroku v chase.

Nastavenie rýchlosti v automatickom režime -

- 1) Tlačidlo Tap Sync sa používa na nastavenie a synchronizáciu času rýchlosti, a to niekoľkonásobným poklepaním na tlačidlo. Čas rýchlosti sa bude synchronizovať s časom posledných dvoch poklepaní. LED tlačidlo Tap Sync sa s novým časom Chase rozblíka. Čas rýchlosti je možné nastaviť kedykoľvek, bez ohľadu na to, či je program spustený alebo nie.
- 2) Tap Sync prepíše akékoľvek predchádzajúce nastavenie rýchlosti dokiaľ nebude posuvník vrátený späť.
- 3) Tap Sync použijete pri nastavení štandardného rytmu.

Kontrola kroku v Chase - Existujú dva spôsoby kontroly krokov v chase.

1.:

- 1) Stlačte tlačidlo Chase a vyberajte chase, ktorému chcete pridať krok a tlačítko LED Chase sa rozblíka. Na LCD sa zobrazí koľko krokov už bolo uložených do chase ak už bol efekt chase uložený.
- 2) Stlačte tlačidlo Hore / Dole a vyberte krok, ktorý chcete skontrolovať. Kroky si prečítate na LCD displeji.

2.

- 1) Spustíte režim programu (pozri Aktivácia režimu programu)
- 2) Stlačte tlačidlo Chase a vyberajte chase, ktorú chcete skontrolovať. Na LCD sa zobrazí koľko krokov už bolo uložených do chase ak už bol efekt chase uložený.
- 3) Stlačte tlačidlo Tap Sync.
- 4) Stlačte tlačidlo Hore / Dole a vyberte krok, ktorý chcete skontrolovať. Kroky si prečítate na LCD displeji.

VÝPADOK

Existujú tu dve funkcie.

Pozastaviť celý výstup -

- 1) Stlačte tlačidlo Výpadok a tlačidlo LED sa rozsvieti. Keď stlačíte tlačidlo, pozastaví všetky výstupy z ovládača. Znovu stlačte tlačidlo a spustíte výstup.

Zmazať všetky funkcie:

- 1) Stlačte tlačidlo Výpadok a tlačidlo LED sa rozsvieti. Kým je tlačidlo aktívne (LED svieti), stlačte a podržte tlačidlo Výpadok na dobu 2 sekúnd. Tlačidlo LED zhasne a všetky kanály sa resetujú na nulu a všetky aktívne scény a Chase sa vypnúť (vrátane relevantnej scény a LED Chase).

PREHRÁVANIE

Spustenie scén

Existujú tu tri režimy, v ktorých môžete scény spúšťať. Ide o Manuálny režim, Automatický režim a Hudobný režim.

Manuálny režim -

- 1) Keď je napájanie zapnuté, jednotka automaticky prejde do manuálneho režimu.
- 2) Skontrolujte a overte, či sú obe LED - Auto a Zvuk - vypnuté.
- 3) Tlačidlá Hore / Dole použite na výber bloku so scénami, ktoré si prajete spustiť. Rozsvietia sa všetky LED s naprogramovanými scénami pre relevantné tlačidlo.
- 4) Stlačte tlačidlo scény zodpovedajúci scéne, ktorú chcete zmazať. Ak je k prehrávaniu vybraná scéna, rozbliká sa LED so scénou naprogramovanú pre relevantné tlačidlo. LED bez naprogramovaných scén sa vypnú a na displeji sa zobrazí "Scéna = 00".

Auto režim -

Táto funkcia vám umožní spustiť blok naprogramovaných scén.

- 1) Pre spustenie automatického režimu stlačte tlačidlo AUTO. Rozsvieti sa LED tlačidla Auto, čo značí, že je automatický režim aktívny.
- 2) Tlačidlá Hore / Dole použite na výber bloku so scénami, ktoré si prajete spustiť. Ak nie sú v bloku žiadna dáta, na LCD sa zobrazí "Prázdne".
- 3) Po výbere bloku scén, ktoré chcete spustiť, môžete použiť posúvač rýchlosti alebo dvakrát kliknúť na tlačidlo Tap Sync a nastaviť rýchlosť, použiť posúvač Stlmenie a nastaviť čas stlmenia vývoja na scéne.
- 4) Pre ukončenie automatického režimu stlačte tlačidlo AUTO.

Hudobný režim -

- 1) Pre aktiváciu hudobného režimu stlačte tlačidlo ZVUK.
- 2) Tlačidlá Hore / Dole použite na výber bloku so scénami, ktoré si prajete spustiť. Zariadenie sa teraz spustí do rytmu hudby. Ak nie sú v bloku žiadna dáta, na LCD sa zobrazí "Prázdne".
- 3) Použite posúvač Stlmenia a nastavte čas stlmenia scény.
- 4) Pre ukončenie hudobného režimu stlačte tlačidlo ZVUK.

SPUSTENIE CHASE

Existujú tu tri režimy, v ktorých môžete chase spúšťať. Ide o Manuálny režim, Automatický režim a Hudobný režim.

Manuálny režim -

- 1) Keď je napájanie zapnuté, jednotka automaticky prejde do manuálneho režimu.
- 2) Skontrolujte a overte, či sú obe LED - Auto a Hudba - vypnuté.
- 3) Vyberte požadovaný efekt chase, stlačte jedno zo šiestich tlačidiel Chase v rámci bloku, ktorý si prajete spustiť. Ak je k prehrávaniu vybraný efekt Chase, rozbliká sa LED s efektom Chase naprogramovaným pre relevantné tlačidlo. LED bez naprogramovaných scén sa vypnú a na displeji sa zobrazí "Blok= 00".
- 4) Tlačidlo Hore / Dole použite na výber bloku so scénami, ktoré si prajete spustiť.

Auto režim -

- 1) Pre spustenie automatického režimu stlačte tlačidlo AUTO. Rozsvieti sa LED tlačidla Auto, čo značí, že je automatický režim aktívny.
- 2) Stlačením jedného zo šiestich tlačidiel Chase vyberte požadovaný efekt chase. Keď toto tlačidlo stlačíte druhýkrát, tento výber zrušíte. Ak je k prehrávaniu vybraný efekt Chase, rozbliká sa LED s efektom Chase naprogramovaným pre relevantné tlačidlo. Ak nie sú v chase žiadna dáta, na LCD sa zobrazí "Prázdne". Ak dôjde k stlačeniu viac ako jedného tlačidla Chase, ovládač prehrá Chase v plynulé slučke, v poradí, v akom bola táto tlačidlá stlačená. Všetky LED s naprogramovanými Chase sa rozsvieti a tlačidlo LED s aktuálne Chase sa rozbliká.
- 3) Po výbere bloku scén, ktoré chcete spustiť, môžete použiť posúvač rýchlosti alebo dvakrát stlačte tlačidlo Tap Sync a nastaviť rýchlosť, použiť posúvač Stlmenie a nastaviť čas stlmenia vývoja na scéne.
- 4) Pre ukončenie automatického režimu stlačte tlačidlo AUTO.

Hudobný režim -

- 1) Pre aktiváciu hudobného režimu stlačte tlačidlo ZVUK.
- 2) Požadovaný efekt chase vyberte stlačením jedného zo šiestich tlačidiel Chase, čo aktivuje efekt chase a ten bude reagovať v rytme hudby. Opätovným stlačením tlačidla tento výber zrušíte. Pri prehrávaní sa rozbliká

LED vybraného efektu Chase. Ak nie sú v chase žiadna dáta, na LCD sa zobrazí "Prázdne". Ak dôjde k stlačeniu viac ako jedného tlačidla Chase, ovládač prehrá Chase v plynulé slučke, v poradí, v akom bola táto tlačidlá stlačená. Všetky LED s naprogramovanými Chase sa rozsvieti a tlačidlo LED s aktuálne Chase sa rozblíka.

3) Použite posúvač Stlmenia a nastavte čas stlmenia chase.

4) Pre ukončenie hudobného režimu stlačte tlačidlo ZVUK.

SD CARD

Všeobecné:

Do portu na SD card môžete zasunúť SD card a zbadať dáta zo svojho ovládača. Dáta z SD card môžete tiež upraviť na počítači, potom zasuňte SD card do portu SD card ovládače a spustíte dáta, ktoré obsahujú scény a efekty chase. **SD Card -**

Kapacita SD card je max 4GB a formát SD card musí byť buď FAT alebo FATS. Pri prvom použití SD card naformátujte.

Záznam dát z ovládača

Do portu na SD card zasuňte SD card, automaticky sa vytvorí zodpovedajúci dátový súbor s kanálom wifly, časom rýchlosti,

heslom, scénou, blokom a efektom chase, ktoré boli na ovládač úspešne uložené.

Keď je súbor s dátami vytvorený, otvorte dáta na SD card na počítači, zobrazí sa tri zložky - zložka Blok, Zložka Chase a zložka Parametre. Opis príkladov týchto zložiek nájdete na ďalších stránkach.

POZNÁMKA: Všetky tieto zložky možno upraviť v **zložke Blok -**

Ak na zložku Blok kliknete dvakrát, zobrazí sa vám 1-30 zložiek, v závislosti na tom, koľko blokov ste na ovládači úspešne uložili. Na niektorú zo zložiek dvakrát kliknite, zobrazí sa vám dátový súbor XLS - od Scenese01.xls po Scenes16.xls, v závislosti na tom, koľko scén ste na ovládač úspešne uložili.

Na súbor Scéna dvakrát kliknite, v stĺpci A sa vám zobrazí 512 buniek a riadky 1-512. Do ovládača sa riadky s hodnotou kanála uloží v závislosti na tom, koľko scén ste uložili.

Príklad nižšie.

	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									

V tomto dátovom súbore je číslo v stĺpci A, riadok 1 je 255 a riadky 2-512 sú 0. To znamená, že hodnota scény 1, kanálu 1 je nastavená na 255 a hodnota kanálov 2-512 je 0.

Dátové súbory Scéna možno upraviť na počítači. Taktiež môžete vytvoriť dátové súbory Scéna, ktoré spustíte na svojom ovládači.

Všetka dáta je potrebné otvoriť pomocou softvéru Microsoft Office Excel.

Zložka Chase -

Dvakrát kliknite na zložku Chase, vnútri nájdete 1-6 XLS dátových súborov Chase, v závislosti na tom, koľko efektov chase ste do ovládača uložili. Keď otvoríte jeden z dátových súborov, objavíte stĺpce a riadky obsahujúce čísla. Tieto čísla predstavujú blok a scénu.

Príklad nižšie.

	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											

V tomto dátovom súbore je číslo v stĺpci A, riadok 1 je 29+11, tato čísla znamenajú blok 29, scénu 11. Riadky 1-5 sú, 29 +11; 26 +11; 29 +07; 26 +13; & 26 +15. To znamená, že keď ovládačom spustíte efekt Chase 1, poradí je nasledovné - Blok29, Scéna11 - Blok26, Scéna 11 - Blok 29, Scéna 07 - Blok 26, Scéna 13 - Blok 26, Scéna 15.

Dve čísla v každej bunke musí byť vždy oddelená "+".

Dátové súbory Chase možno upraviť na počítači. Taktiež môžete vytvoriť dátové súbory Chase, ktoré spustíte na svojom ovládači.

Zložka Parametre -

Dvakrát kliknite na zložku Parametre a v nej objavíte dátové súbory TXT. Rovnako ako ostatné súbory, aj tieto je možné upraviť.

Password.TXT -

Dvakrát kliknite na Heslo. Dátový súbor TXT, a zobrazí sa vám čísla od 0000-9999, v závislosti na hesle, ktoré ste do ovládača úspešne uložili.

Napríklad, na obrazovke nižšie je 1111, čo znamená, že heslo bolo na ovládači úspešne nastavené na 1111.



SpeedTime.TXT -

Dvakrát kliknite na Čas rýchlosti. Dátový súbor TXT, a zobrazí sa vám čísla od 0001-6000, v závislosti na čase rýchlosti, ktorý ste do ovládača úspešne uložili.

Napríklad, na obrazovke nižšie je 0523, čo znamená, že čas rýchlosti ste nastavili na 52,3 sekúnd.



0523

Kanál WiFly (WIFIAddr.TXT) -

Dvakrát kliknite na dátový súbor WIFIAddr.TXT, a zobrazí sa vám čísla od 00-15, v závislosti na kanále WiFly, ktorý ste do ovládača úspešne uložili.

Napríklad, na obrazovke nižšie je 06, čo znamená, že kanál WiFly ste nastavili na 52,3 sekúnd.



06

TECHNICKÉ ÚDAJE:

Model:	WiFly WLC16
NAPÁJANIE:	Min. DC12V 500mA
VÝSTUP:	3-Pin XLR
AUDIO SPUŠTENIE:	Vstavaný mikrofón
ROZMERY:	19" (D) x 6,25" (Š) x 2,75" (V) 482 x 155 x 70 mm
HMOTNOSŤ:	6 lb./ 2,7 kg

Upozornenie: Špecifikácie a zlepšenia konštrukcie tejto jednotky a tohto návodu podliehajú zmenám bez predchádzajúceho písomného ohlásenia.

Drahý zákazník,

Európska únia prijala smernicu pri obmedzení/zákaze používania nebezpečných látok. Táto smernica, uvádzaná ako ROHS je často diskutovanou témou v elektronickom priemysle.

Okrem iného, obmedzuje použitie šiestich materiálov Olovo (Pb), Ortuť (Hg), šesťmocný chróm (CR VI), kadmium (Cd), polybromátované bifenyly ako spomaľovač horenia (PBB), polybromidované difenyly sú tak isto spomaľovačmi horenia (PBDE). Smernica platí pre takmer všetky elektronické a elektrické zariadenia, ktorých prevádzkový režim obsahuje elektrické alebo elektromagnetické polia – v krátkosti: Každý druh elektroniky, ktoré máme okolo seba v domácnosti alebo v práci.

Ako výrobcovia výrobkov značiek AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION Professional a ACCLAIM Lighting, sme povinní vyhovieť smernici RoHS. Preto už dva roky pred zavedením smernice sme začali hľadať alternatívne materiály a výrobné procesy, ktoré šetria životné prostredie.

Takže dávno predtým, než začala platiť smernica RoHS, všetky naše výrobky boli vyrábané tak, aby vyhovovali normám Európskej únie. Pri pravidelných auditoch a testoch materiálov stále môžeme zaistiť, aby komponenty, ktoré používame, vždy vyhovovali RoHS a že výrobný proces, pokiaľ to technológia umožňuje, šetrí životné prostredie.

Smernica ROHS je dôležitým krokom pri ochrane nášho životného prostredia. My, ako výrobcovia sa cítime zaviazaní, aby sme v tomto smere prispeli.

Každý rok končia na skládkach tony elektronických komponentov, ktoré sú škodlivé pre životné prostredie. Na zaistenie najlepšej možnej likvidácie alebo recyklácie elektronických komponentov, Európska únia prijala smernicu WEEE.

Systém WEEE (Likvidácia elektrických a elektronických zariadení) sa dá porovnať so systémom „Green Spot“, ktorý sa už niekoľko rokov používa. Výrobcovia musia prispieť k recyklácii odpadu v okamihu, kedy výrobok uvoľnia do predaja. Finančné zdroje, ktoré sú takto získané budú použité na vyvinutie spoločného systému odpadového hospodárstva. Preto dokážeme zaistiť profesionálny a voči životnému prostrediu šetrný program likvidácie a recyklácie.

Ako výrobcovia, sme súčasťou nemeckého systému EAR a prispievame do neho

(Registrácia v Nemecku: DE41027552)

To znamená, že výrobky spoločností AMERICAN DJ a AMERICAN AUDIO je možné bezplatne nechávať v zberných bodoch a použijú sa v recyklačnom programe. Produkty spoločnosti ELATION Professional, ktoré využívajú iba profesionáli, budeme spracovávať my. Pošlite prosím výrobky Elation priamo nám, keď uplynie ich životnosť, aby sme ich mohli profesionálne zlikvidovať.

Ako vyššie uvedené ROHS, smernica WEEE je dôležitým príspevkom k ochrane životného prostredia a sme radi, že môžeme vyčistiť životné prostredie pomocou tohto systému likvidácie.

Veľmi radi odpovieme na vaše otázky a vaše návrhy sú vítané na info@americandj.eu

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