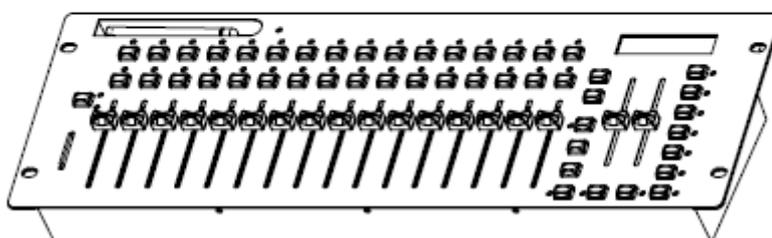




WIFLY WLC16



Istruzioni d'Uso

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

Indice

INFORMAZIONI GENERALI	4
ISTRUZIONI GENERALI.....	4
CARATTERISTICHE	4
IMPOSTAZIONE DMX	4
COMANDI E FUNZIONI	6
PANNELLO POSTERIORE - COMANDI E FUNZIONI	7
IMPOSTAZIONE WIFLY	7
FUNZIONAMENTO	8
SPECIFICHE:.....	17
RoHS – Un grande contributo alla conservazione dell'Ambiente.....	18
WEEE – Rifiuti di materiale Elettrico ed Elettronico	18
NOTE:	19

©2013 **ADJ Products, LLC** tutti i diritti riservati. Le informazioni, le specifiche, gli schemi, le immagini e le istruzioni qui contenuti possono essere modificati senza alcuna informazione preventiva. ADJ Products, logo LLC e nomi e numeri dei prodotti qui contenuti sono marchi di fabbrica di ADJ Products, LLC. La protezione dei diritti d'autore è rivendicata tra l'altro per tutte le forme e i contenuti di materiale e informazioni protetti da copyright, come ammesso attualmente dalla legge scritta o giudiziale, o come successivamente concesso. Tutti i marchi e i nomi di prodotti qui riportati possono essere marchi di fabbrica o marchi registrati dei rispettivi proprietari, e sono come tali riconosciuti. Tutti i prodotti non ADJ, i marchi e i nomi dei prodotti LLC sono marchi o marchi registrati delle rispettive società.

ADJ Products, LLC e tutte le società collegate qui riportate declinano qualsiasi responsabilità per eventuali danni a proprietà, macchinari, edifici e impianti elettrici, lesioni a persone e perdite economiche, dirette o indirette, derivanti dall'utilizzo delle informazioni contenute nel presente documento, e/o conseguenti ad assemblaggio, installazione, montaggio e messa in funzione non corretti, carenti, neglienti e secondo pratiche non sicure di questo prodotto.

INFORMAZIONI GENERALI

Disimballaggio: grazie per aver scelto WiFly WLC16 di ADJ Products, LLC. Ogni WiFly WLC16 è stato sottoposto ad attento collaudo e spedito in perfette condizioni. Verificare accuratamente l'imballo per accertare eventuali danni che possano essersi verificati durante la spedizione. Se l'imballo appare danneggiato, esaminare con cura l'apparecchiatura per rilevare eventuali danni ed assicurarsi che tutta l'attrezzatura necessaria al funzionamento dell'unità sia intatta. In caso di danneggiamento o parti mancanti, si prega di contattare il Numero Verde dell'Assistenza Clienti per ulteriori istruzioni. Si prega di non rispedire l'unità al proprio rivenditore senza aver preventivamente contattato l'Assistenza Clienti.

Introduzione: WiFly WLC16 è un controller DMX a 512 canali montabile su rack da 19 pollici, con WiFly, DMX wireless integrato. Consente di controllare le unità compatibili con WiFly in wireless senza l'utilizzo di cavi DMX. È dotato di antenna integrata per invio di segnali DMX in wireless.

Assistenza Clienti: Per qualsiasi problema vi raccomandiamo di contattare il Vostro negozio di fiducia American Audio.

E' anche possibile contattarci direttamente, sia tramite il nostro sito Web www.americandj.eu oppure inviando un e-mail a: support@americandj.eu

Avvertenza! Per prevenire o ridurre il rischio di folgorazione o incendio, non esporre l'unità alla pioggia o all'umidità.

ISTRUZIONI GENERALI

Per ottimizzare le prestazioni di questo prodotto, si prega di leggere attentamente le istruzioni di funzionamento al fine di familiarizzare con le operazioni di base. Queste istruzioni contengono importanti informazioni sulla sicurezza relative all'uso e alla manutenzione dell'unità. Si prega di conservare il presente manuale insieme all'apparecchiatura per future consultazioni.

CARATTERISTICHE

- 16 apparecchiature, fino a 32 canali
- 30 banchi di 16 scene programmabili
- 6 chase programmabili di 480 scene
- 16 cursori per controllo manuale dei canali
- Funzione Master Blackout
- Tap Sync/ Esclusione attivatore sonoro
- Ricetrasmittitore wireless DMX WiFly di ADJ integrato
- Slot scheda SD (scheda SD da 2 GB inclusa. Supporta fino a 4 GB max.)
- Password di sicurezza
- Controllo Velocità e Dissolvenza
- Memoria attiva in caso di interruzione di alimentazione.

IMPOSTAZIONE DMX

Alimentazione: prima di collegare l'apparecchiatura alla rete elettrica, assicurarsi che la presa di alimentazione ed il voltaggio siano corretti. Utilizzare soltanto l'alimentatore in dotazione.

DMX-512: DMX è l'abbreviazione di Digital Multiplex. Si tratta di un protocollo universale utilizzato dalla maggior parte dei produttori di impianti di illuminazione e controller come forma di comunicazione tra dispositivi intelligenti e controller. Il controller DMX invia dati dal controller all'apparecchiatura. I dati DMX vengono inviati in serie da apparecchiatura ad apparecchiatura (in cascata) tramite connettori XLR, in ingresso e in uscita, previsti su tutte le apparecchiature DMX (la maggior parte dei controller ha solamente un connettore dati in uscita).

Collegamento DMX: DMX è un linguaggio che permette di gestire, tramite singolo controller, modelli e marche diversi di apparecchiature collegate tra loro, purché compatibili DMX. Per assicurare una corretta trasmissione di dati DMX, nel caso di apparecchiature multiple, si consiglia di utilizzare cavi il più possibile corti. L'ordine di collegamento in sequenza delle apparecchiature non influenza l'indirizzamento DMX. Per

esempio: un'apparecchiatura alla quale il DMX abbia assegnato l'indirizzo 1 può essere posizionata in un punto qualsiasi della linea, all'inizio, alla fine o in qualsiasi punto tra l'uno e l'altra. Pertanto, la prima apparecchiatura controllata dal controller può anche essere l'ultima della catena. Quando viene assegnato l'indirizzo DMX 1 ad un'apparecchiatura, il controller DMX invierà i dati, destinati all'indirizzo 1, a quella apparecchiatura indipendentemente dalla posizione che occupa nella catena DMX.

Requisiti del Cavo Dati (Cavo DMX) (per funzionamento DMX e Master/Slave):

l'unità ed il controller DMX necessitano di cavo dati DMX-512 da 110 Ohm approvato per dati in ingresso e in uscita (Figura 1). Si raccomanda l'utilizzo di cavi Accu DMX. Se si intende adoperare cavi di propria fabbricazione, assicurarsi di utilizzare cavo schermato standard da 110-120 Ohm (è possibile acquistarlo nella maggior parte dei negozi di attrezzature professionali per audio e illuminazione). I cavi devono essere realizzati con connettore XLR maschio e femmina alle due estremità. Rammentare inoltre che il cavo DMX deve essere disposto in configurazione a cascata e non può essere sdoppiato.



Figure 1

N.B.: durante la fabbricazione dei cavi assicurarsi di seguire quanto riportato nelle Figure 2 e 3. Non utilizzare il terminale di messa a terra sul connettore XLR. Non collegare il conduttore schermato del cavo al terminale di messa a terra ed evitare che il conduttore schermato entri in contatto con il rivestimento esterno del connettore XLR. La messa a terra della schermatura potrebbe provocare un corto circuito o un malfunzionamento del dispositivo.

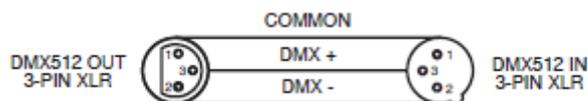


Figure 2



Figure 3

Configurazione Pin XLR
Pin1 = Terra
Pin2 = Data Complement (segnale -)
Pin3 = Data True (segnale +)

Nota specifica: terminazione di linea. Quando vengono utilizzati cavi molto lunghi, può essere necessario utilizzare un terminatore sull'ultima unità per evitare malfunzionamenti. Un terminatore è una resistenza da 110-120 ohm e 1/4 di Watt collegata tra i pin 2 e 3 di un connettore XLR maschio (DATA + e DATA -). Va inserito nel connettore XLR femmina dell'ultima unità della linea in cascata per terminarla. L'utilizzo di una terminazione per cavi (ADJ numero di parte Z-DMX/T) diminuirà le possibilità di malfunzionamenti.

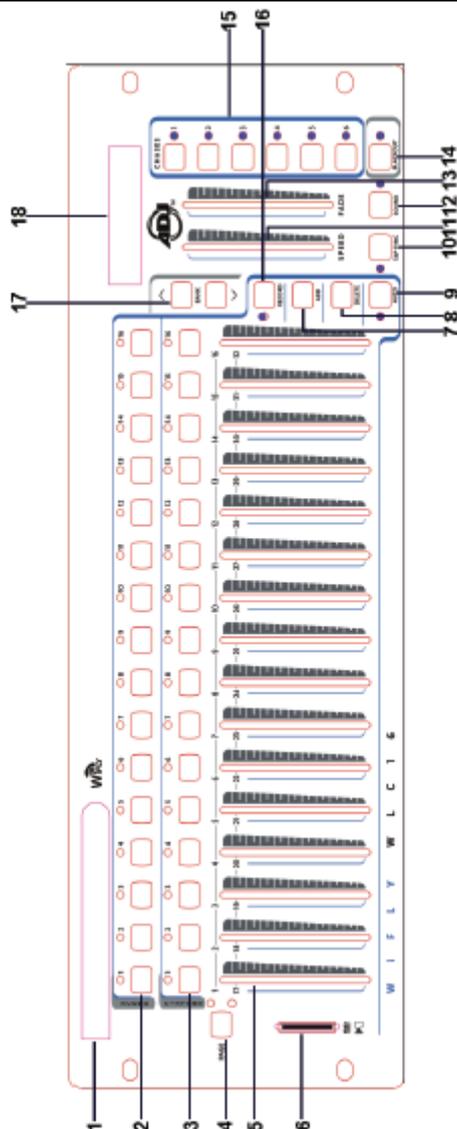


La terminazione riduce errori di segnale ed evita problemi di trasmissione ed interferenze. È sempre consigliabile collegare un morsetto DMX (resistenza da 120 ohm e 1/4 di watt) tra il PIN 2 (DMX -) e il PIN 3 (DMX +) dell'ultima apparecchiatura. **Figure 4**

Connettori DMX XLR a 5-Pin. Alcuni produttori utilizzano, per la trasmissione di dati, connettori cavi dati DMX-512 a 5 pin invece che a 3 pin. È possibile utilizzare connettori DMX a 5 pin in una linea DMX a 3 pin. Quando si inseriscono cavi dati a 5 pin standard in una linea a 3 pin è necessario utilizzare un adattatore, acquistabile nella maggior parte dei negozi di elettronica. La tabella sottostante riporta in dettaglio le corrette modalità di conversione.

Conversione da XLR 3 pin a XLR 5 pin		
Conduttore	XLR 3 pin femmina (Out)	XLR 5 pin maschio (In)
Terra/Schermatura	Pin 1	Pin 1
Data Complement (segnale -)	Pin 2	Pin 2
Data True (segnale +)	Pin 3	Pin 3
Non utilizzato		Pin 4 - Non usare
Non utilizzato		Pin 5 - Non usare

COMANDI E FUNZIONI



1. ANTENNA - Utilizzata per inviare il segnale wireless DMX WiFly.
2. SELEZIONE SCENA - Premere i pulsanti 'Scene' per caricare o memorizzare le scene desiderate. È possibile programmare fino a 480 scene.
3. SELEZIONE APPARECCHIATURA - Premere i pulsanti Fixture per attivare e disattivare (on/off) il controllo fader dei canali corrispondenti.

Esempio: premere il pulsante 1 per attivare i controlli fader dei canali da 1 a 32. Premere nuovamente il pulsante 1 per disattivare i controlli fader dei canali da 1 a 32. Premere il pulsante 2 per attivare i controlli

COMANDI E FUNZIONI (continua)

- fader dei canali da 33 a 64. Premere nuovamente il pulsante 2 per disattivare i controlli fader dei canali da 33 a 64.
4. PULSANTE DI SELEZIONE PAGINA - Consente di passare dalla pagina A (1-16) alla pagina B (17-32) e vice versa.
 5. FADER DI CANALE - Utilizzati per controllare i canali da 1 a 16 o da 17 a 32, a seconda della pagina selezionata.
 6. SLOT SCHEDA SD - Per inserire una scheda SD e memorizzare dati provenienti dal controller.
 7. PULSANTE ADD - Memorizza una scena oppure una chase.
 8. PULSANTE DELETE - Cancella una scena oppure una chase.
 9. PULSANTE AUTO - Attiva la modalità Automatica per eseguire una scena oppure una chase.
 10. PULSANTE Tap Sync - Premere ripetutamente per impostare la velocità della chase oppure controllare il passaggio alla chase.
 11. FADER DI VELOCITÀ - Utilizzato per regolare la velocità della chase o della scena in un intervallo compreso tra 0,1 secondi e 10 minuti.
 12. PULSANTE SOUND - Attiva la modalità Attivazione sonora per eseguire una scena oppure una chase.
 13. FADER FADE TIME - Utilizzato per regolare il tempo di dissolvenza della chase o della scena in un intervallo compreso tra 0 e 30 secondi. Quando impostato a 0 secondi, la funzione di Dissolvenza è disattivata.
 14. BLACKOUT - Il pulsante Blackout ha due funzioni. Può sospendere tutte le uscite del controller e reimpostare tutti i canali a zero e interrompere tutte le scene e le chase attive, inclusi i relativi LED.
 15. PULSANTI CHASE - Utilizzati per attivare la sequenza chase delle scene programmate.
 16. PULSANTE RECORD - Attiva la modalità Programma.
 17. PULSANTI BANK FRECCIA IN ALTO E FRECCIA IN BASSO - Utilizzati per scorrere attraverso i 30 Bank.
 18. DISPLAY LCD - Visualizza l'attività corrente o lo stato di programmazione.

PANNELLO POSTERIORE - COMANDI E FUNZIONI

1. DC INPUT - Ingresso alimentazione elettrica in CC a 12 V, minimo 500mA.
2. INTERRUTTORE DI ALIMENTAZIONE - Utilizzare questo interruttore per accendere/spegnere il controller.
3. DMX OUT - Uscita utilizzata per inviare il segnale DMX alle apparecchiature a LED compatibili.
4. INTERRUTTORE ON/OFF DMX WIFLY - Utilizzato per accendere/spegnere il DMX wireless WiFly.

IMPOSTAZIONE WIFLY

Il controller può funzionare in DMX in due modi: collegato tramite cavo dati DMX a 3-pin o utilizzando il segnale DMX WiFly per evitare l'uso dei cavi dati.

NOTA: per la corretta impostazione, attenersi alle istruzioni fornite insieme all'apparecchiatura WiFly o al ricetrasmittitore WiFly.

1. Quando vengono utilizzati cavi data DMX a 3-pin, l'interruttore DMX WiFly (4) deve essere in posizione OFF. Quando viene utilizzato il segnale DMX WiFly, l'interruttore DMX WiFly deve essere in posizione ON.
2. È necessario estrarre e collocare verticalmente l'antenna. È possibile posizionare l'antenna sia in alto che in basso, purché nella stessa posizione delle altre: tutte sollevate o abbassate.
3. Impostare il canale WiFly; tale canale deve corrispondere al canale impostato sulle apparecchiature che si stanno controllando. Se i canali non sono gli stessi, non è possibile controllare le apparecchiature. È possibile impostare il canale WiFly tra 0 e 15. Se il controller WiFly trasmette un segnale WiFly, l'indicatore WiFly si illumina in Rosso.

ATTENZIONE: questa unità (come ogni dispositivo wireless) è altamente sensibile all'elettricità statica. L'elettricità statica può danneggiare seriamente l'unità. Prima di toccare l'antenna, si prega di scaricare l'energia elettrostatica presente sul proprio corpo.

FUNZIONAMENTO

Ogni controller DMX 512CH consente di programmare 512 canali DMX. 30 Bank di 16 scene programmabili, 6 chase di 480 scene utilizzando 16 cursori di canale ed altri pulsanti. È possibile inserire la scheda SD nell'apposita slot per memorizzare tutti i dati del controller o modificarli tramite computer per essere poi eseguiti sul controller.

Informazioni sul display -

Quando collegato all'alimentazione elettrica, il display LCD del controller visualizza "WiFly WLC16 V1.1". Il display LCD contiene un massimo di due linee con 16 caratteri ciascuna. Di seguito le definizioni di ciò che viene visualizzato:

Scene=01 Scena 1 attiva

Bank=01 - Bank 1 attivo

Chase=01 - Chase 1 attiva

CH01=[255] - Valore DMX canale 1 (255)

SPEED Time:[05:30.0] - Velocità corrente 5 minuti e 30 secondi.

FADE Time:[15.0] - Tempo di dissolvenza 15 secondi.

WIFI Address[10] - Canale radio wifly 10

Step020 - Passaggio 20 attivo oppure la chase contiene 20 passaggi.

INSTALLAZIONE

Impostazione unità

Questa unità è preimpostata con 32 canali per apparecchiatura. Per assegnare le apparecchiature ai pulsanti posizionati sul lato sinistro dell'unità (Fixture) è necessario separare i 32 canali DMX delle apparecchiature.

Attivazione modalità Programma -

- 1) Tenere premuto il pulsante RECORD fino a visualizzare "Password:" sul display LCD:
- 2) premere i pulsanti Scene 1, 2, 3 e 4.
- 3) Se viene inserita una password errata, sul display LCD viene visualizzato "Incorrect pass" sulla linea in alto e "Add to try again" sulla linea in basso.
- 4) Premere il pulsante ADD per reinserire una password e sul display LCD viene visualizzato nuovamente "Password". Utilizzare i pulsanti Scene per inserire la password corretta.

NOTA: la prima volta che viene accesa l'unità, l'impostazione predefinita del codice di registrazione è Scene pulsanti 1, 2, 3 e 4. Per proteggere i programmi, è possibile cambiare il codice di registrazione.

Sicurezza per i programmi -

Per proteggere i propri programmi da eventuali modifiche, è possibile cambiare il codice di registrazione:

- 1) spegnere il controller.
- 2) Tenere premuto il pulsante Record e riaccendere il controller fino a visualizzare sul display LCD "Old Password"; premere i pulsanti Scene 1, 2, 3 e 4 (se è stato cambiato il codice di registrazione, inserire il nuovo codice).
- 3) Sul display LCD verrà visualizzato "New Password". Premere i pulsanti Scene desiderati per inserire un nuovo codice di registrazione. Il codice di registrazione è costituito da 4 pulsanti Scene (stesso pulsante o pulsanti differenti). Assicurarsi che il nuovo codice di registrazione sia formato da 4 pulsanti Scene.
- 4) Premere il pulsante ADD. Se sul display LCD viene visualizzato "Saved", il nuovo codice di registrazione è stato memorizzato correttamente. Se viene visualizzato "Saved fail" il nuovo codice non è stato memorizzato.
- 5) Una volta salvato il codice di registrazione, il controller tornerà automaticamente alla schermata principale delle apparecchiature.

IMPORTANTE!!!

Se non si rammenta il nuovo codice di registrazione, il codice universale è costituito dai pulsanti Scene 1, 6, 6 e 8. È possibile inserire sempre questo codice per attivare i programmi, anche nel caso in cui non si rammenti il codice di registrazione.

CANALE WIFLY**Impostazione canale WiFly -**

- 1) Tenere premuto il pulsante Blackout e poi accendere il controller. Sul display LCD verrà visualizzato WIFI Address [XX].
- 2) Premere i pulsanti Bank, Freccia in Alto oppure in basso, per selezionare il canale wifly desiderato.
- 3) Premere il pulsante RECORD. Se sullo schermo LCD viene visualizzato "Saved" il canale radio wifly è stato memorizzato correttamente. Se viene visualizzato "Saved fail" il canale wifly non è stato memorizzato.
- 4) Premere nuovamente il pulsante Blackout per uscire dalla modalità di impostazione canale radio wifly.

SCENE**Programmazione scena -**

- 1) Accedere alla modalità Programma (vedere Attivazione modalità Programma a pagina 8).
- 2) Controllare il tasto Blackout e verificare che il LED non sia illuminato; in caso contrario premere una volta per uscire dalla modalità Blackout.
- 3) Premere il pulsante Fixture corrispondente all'unità che si desidera controllare. È possibile controllare più di un'unità contemporaneamente premendo i pulsanti Fixture corrispondenti alle apparecchiature che si desidera programmare.
- 4) Spostare i fader nella posizione desiderata. Se necessario, è possibile selezionare la pagina B per controllare i canali da 17 a 32.
- 5) Premere il pulsante Bank, Freccia in Alto oppure Freccia in Basso, per scegliere il Bank nel quale si vuole memorizzare la scena. Sono disponibili 30 Bank in ciascuno dei quali è possibile memorizzare fino a 16 scene. In ciascun Bank, il LED dei pulsanti Scene che contengono dati si illumina in Verde indicando così la presenza di una scena già programmata.
- 6) Premere il pulsante ADD.
Premere il pulsante Scene nel quale si desidera memorizzare una scena. Sul display LCD verranno visualizzati il Bank e la scena. Se viene visualizzato "Saved" significa che la scena è stata memorizzata correttamente. Se viene visualizzato "Saved fail" la scena non è stata memorizzata. Se viene selezionato un pulsante Scene che contiene già una scena, il display LCD visualizzerà "Overwrite". Se si desidera sovrascrivere i dati precedenti, premere il pulsante ADD e il display LCD visualizzerà "Saved" indicando così che la scena è stata memorizzata correttamente. Se non si desidera sovrascrivere, premere il pulsante DELETE e il display LCD tornerà alla schermata precedente.

Esempio di programma scena -

- 1) Accedere alla modalità Programma (vedere Attivazione modalità Programma).
- 2) Premere il pulsante Fixture per attivare il relativo controllo fader.
- 3) Verificare che sia stata selezionata la pagina A, in caso contrario premere il pulsante Page e selezionarla.
- 4) Spostare il primo e il secondo fader completamente verso l'alto.
- 5) Selezionare Bank 1 utilizzando i pulsanti Bank, Freccia in Alto oppure Freccia in Basso. Nel Bank 1, il LED dei pulsanti Scene che contengono dati si illumina in Verde indicando così la presenza di una scena già programmata.
- 6) Premere il pulsante ADD.
- 7) Premere il pulsante Scene 1 per memorizzare la prima scena. Se sul display LCD viene visualizzato "Saved" la scena è stata memorizzata correttamente. Se il pulsante Scene 1 contiene già i dati della scena, verrà visualizzato "Overwrite"; premere il pulsante ADD e sul display LCD verrà visualizzato "Saved" indicando che la scena è stata memorizzata correttamente.

Cancellazione di una scena in un Bank -

- 1) Accedere alla modalità Programma (vedere Attivazione modalità Programma).
- 2) Premere il pulsante Bank, Freccia in Alto oppure Freccia in Basso, per selezionare il Bank dal quale si vuole cancellare la scena. In ciascun Bank, il LED del pulsante Scene che contiene dati si illumina in Verde indicando così la presenza di una scena già programmata.
- 3) Premere il pulsante Scene desiderato per selezionare la scena da cancellare.

FUNZIONAMENTO (continua)

- 4) Premere il pulsante Delete. Il display visualizzerà "Delete this scene? Press Delete to confirm. Press add to cancel".
- 5) Premendo nuovamente il pulsante Delete, sul display LCD verrà visualizzato "Scene Deleted" indicando che la scena è stata cancellata. Se sul display LCD viene visualizzato "Deleted fail" la scena non è stata cancellata.

Cancellazione di tutte le scene in un Bank -

- 1) Accedere alla modalità Programma (vedere Attivazione modalità Programma).
- 2) Premere il pulsante Bank, Freccia in Alto oppure Freccia in Basso, per selezionare il Bank dal quale si desidera cancellare tutte le scene.
- 3) Premere il pulsante Delete. Il display visualizzerà "Delete this Bank? Press Delete to confirm. Press add to cancel".
- 4) Premendo nuovamente il pulsante Delete, sul display LCD verrà visualizzato "Bank Deleted" indicando che la scena è stata cancellata. Se sul display LCD viene visualizzato "Deleted fail" le scene non sono state cancellate.

Cancellazione di tutte le scene -

- 1) Accedere alla modalità Programma (vedere Attivazione modalità Programma).
- 2) Utilizzare i pulsanti Bank, Freccia in Alto oppure Freccia in Basso, per selezionare un Bank.
- 3) Premere uno dei pulsanti Scene per azzerare la scena.
- 4) Premere il pulsante Delete per circa 15 secondi. Il display visualizzerà "Delete all Banks? Press Delete to confirm. Press add to cancel".
- 5) Quando viene premuto nuovamente il pulsante Delete, il display LCD visualizzerà "Banks Deleted" indicando così che tutte le scene sono state cancellate. Se sul display LCD viene visualizzato "Deleted fail" le scene non sono state cancellate.

CHASE

Nota: per programmare una chase è necessario aver già programmato le scene. Questa funzione consente di scorrere fino a 480 scene in ordine preselezionato. Prima di programmare le chase per la prima volta, si raccomanda di cancellare tutte le chase memorizzate nel controller. Per le istruzioni al riguardo, vedere Cancellazione di tutte le chase.

Copiare una scena di un Bank in una chase -

- 1) Accedere alla modalità Programma (vedere Attivazione modalità Programma).
- 2) Premere il pulsante Chase per selezionare la chase che si desidera programmare. Il display LCD visualizzerà il numero di passaggi già memorizzati nella chase, se quest'ultima è già stata programmata.
- 3) Premere il pulsante Bank, Freccia in Alto oppure Freccia in Basso, per selezionare il Bank che contiene le scene memorizzate. In ciascun Bank, il LED si illumina in Verde se il pulsante Scene contiene dati.
- 4) Premere il pulsante Scene desiderato per selezionare la scena che si vuole copiare nella chase scelta.
- 5) Premere il pulsante ADD. Se sul display LCD viene visualizzato "Saved" la scena della chase è stata memorizzata correttamente. Se viene visualizzato "Saved fail" la chase non è stata memorizzata.
- 6) Ripetere i passaggi da 3 a 5 fino a completare l'inserimento di tutte le scene desiderate.

Copiare tutte le scene di un Bank in una chase -

- 1) Accedere alla modalità Programma (vedere Attivazione modalità Programma).
- 2) Premere il pulsante Chase per selezionare la chase che si desidera programmare.
- 3) Premere il pulsante Bank, Freccia in Alto oppure in basso, per selezionare il Bank che contiene le scene memorizzate. In ciascun Bank, il LED si illumina in Verde se il pulsante Scene contiene dati.
- 4) Premere il pulsante ADD. Se sul display LCD viene visualizzato "Saved" la scena della chase è stata memorizzata correttamente. Se sul display LCD viene visualizzato "Saved fail" la chase non è stata memorizzata.
- 5) Ripetere i passaggi 3 e 4 fino a completare l'inserimento di tutte le scene desiderate.

Aggiungere un passaggio -

- 1) Accedere alla modalità Programma (vedere Attivazione modalità Programma).

- 2) Premere il pulsante Chase per selezionare la chase alla quale si desidera aggiungere un passaggio. Sul display LCD verrà visualizzato il numero di passaggi già memorizzati nella chase.
- 3) Premere il pulsante Tap Sync.
- 4) Premere il pulsante Bank, Freccia in Alto oppure Freccia in Basso, per scorrere fino al passaggio che si desidera inserire al passaggio successivo. È possibile leggere i passaggi sul display LCD.
- 5) Premere il pulsante ADD.
- 6) Premere il pulsante Bank, Freccia in Alto oppure in basso, per selezionare il Bank che contiene le scene memorizzate. In ciascun Bank, il LED si illumina in Verde se il pulsante Scene contiene dati.
- 7) Premere il pulsante Scene desiderato per selezionare la scena che si vuole aggiungere.
- 8) Premere il pulsante ADD. Se sul display LCD viene visualizzato "Saved" la scena della chase è stata memorizzata correttamente. Se sul display LCD viene visualizzato "Saved fail" la chase non è stata memorizzata.

ESEMPIO: aggiungere la scena 2 del Bank 3 tra i passaggi 4 e 5 della chase 5.

- 1) Accedere alla modalità Programma (vedere Attivazione modalità Programma).
- 2) Premere il pulsante Chase 5. Sul display LCD verrà visualizzato il numero di passaggi già memorizzati nella chase 5.
- 3) Premere il pulsante Tap Sync.
- 4) Premere il pulsante Bank, Freccia in Alto oppure in basso, per selezionare il passaggio 4. Sul display LCD è possibile leggere il passaggio.
- 5) Premere il pulsante ADD.
- 6) Premere il pulsante Bank, Freccia in Alto oppure in basso, per selezionare il Bank 3.
- 7) Premere il pulsante Scene 2 per selezionare la scena 2.
- 8) Premere il pulsante ADD. Sul display LCD viene visualizzato "Saved" indicando che il passaggio è stato memorizzato correttamente. Ora la scena 2 del Bank 3 è il nuovo passaggio 5, il precedente passaggio 5 diventa il passaggio 6, il precedente passaggio 6 diventa il passaggio 7 e così via.

Cancelare un passaggio -

- 1) Accedere alla modalità Programma (vedere Attivazione modalità Programma).
- 2) Premere il pulsante Chase per selezionare la chase dalla quale si desidera cancellare un passaggio. Sul display LCD verrà visualizzato il numero di passaggi già memorizzati nella chase.
- 3) Premere il pulsante Tap Sync.
- 4) Premere il pulsante Bank, Freccia in Alto oppure in basso, per scorrere fino al passaggio che si desidera cancellare. Sul display LCD è possibile leggere il passaggio.
- 5) Premere il pulsante Delete. Sul display LCD verrà visualizzato "Delete this step? Press Delete to confirm. Press add to cancel".
- 6) Quando viene premuto nuovamente il pulsante Delete, sul display LCD sarà visualizzato "Step Deleted" indicando così che il passaggio è stato cancellato. Se sul display LCD viene visualizzato "Deleted fail", la cancellazione non è avvenuta.

ESEMPIO: cancellazione del passaggio 3 della chase 4.

- 1) Accedere alla modalità Programma (vedere Attivazione modalità Programma).
- 2) Premere il pulsante Chase 4. Sul display LCD verrà visualizzato il numero di passaggi già memorizzati nella chase.
- 3) Premere il pulsante Tap Sync.
- 4) Premere il pulsante Bank, Freccia in Alto oppure Freccia in Basso, per selezionare il passaggio 3. È possibile leggere i passaggi sul display LCD.
- 5) Premere il pulsante Delete. Sul display LCD verrà visualizzato "Delete this step? Press Delete to confirm. Press add to cancel".
- 6) Quando viene premuto nuovamente il pulsante Delete, sul display LCD sarà visualizzato "Step Deleted". Ora il precedente passaggio 4 diventa il passaggio 3, il passaggio 5 diventa il passaggio 4 e così via.

Cancelare una chase -

- 1) Accedere alla modalità Programma (vedere Attivazione modalità Programma).
- 2) Premere il pulsante corrispondente alla chase che si desidera cancellare.

FUNZIONAMENTO (continua)

- 3) Premere il pulsante Delete. Sul display LCD verrà visualizzato "Delete this chase? Premere Delete to confirm. Press add to cancel".
- 4) Quando viene premuto nuovamente il pulsante Delete, sul display LCD sarà visualizzato "Chase Deleted" indicando così che la chase è stata cancellata. Se sul display LCD viene visualizzato "Deleted fail" la cancellazione non è avvenuta.

Cancelare tutte le chase -

- 1) Accedere alla modalità Programma (vedere Attivazione modalità Programma).
- 2) Premere uno qualsiasi dei pulsanti Chase.
- 3) Premere uno qualsiasi dei pulsanti Scene per azzerare la scena.
- 4) Tenere premuto il pulsante DELETE per circa 15 secondi. Sul display LCD verrà visualizzato "Delete all chases? Press Delete to confirm. Press add to cancel".
- 5) Quando viene premuto nuovamente il pulsante Delete, sul display LCD sarà visualizzato "Chases Deleted" indicando così che tutte le chase sono state cancellate. Se sul display LCD viene visualizzato "Deleted fail" le chase non sono state cancellate.

TAP SYNC

Questo pulsante ha 2 funzioni: consente di impostare la velocità in modalità Automatica e di controllare il passaggio nelle chase.

Impostare la velocità in modalità Automatica -

- 1) Il pulsante Tap Sync è utilizzato per impostare e sincronizzare il tempo di velocità premendolo leggermente e ripetutamente. La velocità si sincronizza sul tempo degli ultimi due colpetti sul pulsante. Il LED del pulsante Tap Sync lampeggia alla velocità della chase impostata. Il tempo di velocità può essere impostato in qualsiasi momento, con o senza programma in funzione.
- 2) Il pulsante Tap Sync esclude qualsiasi impostazione precedente del controllo del cursore di velocità fino al successivo spostamento di quest'ultimo.
- 3) Per impostare un beat standard, è possibile utilizzare il pulsante Tap Sync o il cursore di controllo della velocità.

Controllare il passaggio nelle chase –

Esistono due modi per controllare i passaggi nelle chase:

1°:

- 1) premere il pulsante Chase per selezionare la chase che si desidera controllare; il LED del pulsante Chase lampeggia. Sul display LCD viene visualizzato il numero di passaggi già memorizzati nella chase.
- 2) Premere il pulsante Bank, Freccia in Alto oppure Freccia in Basso, per scorrere fino al passaggio che si desidera controllare. Sul display LCD è possibile leggere i passaggi.

2°:

- 1) Accedere alla modalità Programma (vedere Attivazione modalità Programma).
- 2) Premere il pulsante Chase per selezionare la chase che si desidera controllare. Sul display LCD verrà visualizzato il numero di passaggi già memorizzati nella chase.
- 3) Premere il pulsante Tap Sync.
- 4) Premere il pulsante Bank, Freccia in Alto oppure Freccia in Basso, per scorrere fino al passaggio che si desidera controllare. Sul display LCD è possibile leggere i passaggi.

BLACKOUT

Il Blackout ha due funzioni.

Sospensione di tutte le uscite -

- 1) Premere il pulsante Blackout e il relativo LED si illumina. Tutti i segnali in uscita dal controller si interrompono. Premere nuovamente il pulsante per riattivare i segnali.

Annullamento di tutte le funzioni -

- 1) Premere il pulsante Blackout e il relativo LED si illumina. Quando il pulsante è attivo (LED illuminato), tenere premuto il pulsante Blackout per 2 secondi. Il LED del pulsante si spegne, tutti i canali vengono azzerati e tutte le scene e le chase attive si interrompono mentre i relativi LED si spengono.

RIPRODUZIONE

Esecuzione delle scene

Esistono tre modalità di esecuzione delle scene: Manuale, Automatica e Musica

Modalità Manuale -

- 1) Quando viene collegata all'alimentazione elettrica, l'unità entra automaticamente in modalità Manuale.
- 2) Controllare e verificare che i LED dei pulsanti Auto e Sound siano spenti.
- 3) Utilizzare i pulsanti Bank, Freccia in Alto oppure Freccia in Basso, per selezionare il Bank con le scene che si desidera eseguire. Tutti i LED dei pulsanti con scene programmate si illuminano.
- 4) Premere il pulsante Scene corrispondente alla scena che si desidera visualizzare. Il LED del pulsante con la scena programmata lampeggia quando questa viene selezionata per l'esecuzione. I LED dei pulsanti privi di scene programmate sono spenti e sul display viene visualizzato "Scene=00".

Modalità Automatica -

Questa funzione consente di eseguire un Bank di scene programmate in sequenza.

- 1) Premere il pulsante AUTO per accedere alla modalità Automatica. Il LED del pulsante Auto lampeggia indicando che la modalità Auto è attiva.
- 2) Utilizzare i pulsanti Bank, Freccia in Alto oppure Freccia in Basso, per selezionare un Bank di scene da eseguire. Se il Bank della scena non contiene dati, il display LCD visualizza "Empty".
- 3) Dopo aver selezionato il Bank di scene da eseguire, è possibile utilizzare il cursore di velocità o il pulsante Tap Sync toccandolo leggermente due volte per regolare la velocità; utilizzare il cursore Fade Time per regolare il tempo di dissolvenza della progressione scena.
- 4) Premere il pulsante AUTO per uscire dalla modalità Automatica.

Modalità Musica -

- 1) Premere il pulsante SOUND per accedere alla modalità Musica.
- 2) Utilizzare i pulsanti Bank, Freccia in Alto oppure Freccia in Basso, per selezionare un Bank di scene da eseguire. Le scene selezionate saranno eseguite a tempo di musica. Se il Bank della scena non contiene dati, il display LCD visualizza "Empty".
- 3) Utilizzare il cursore Fade Time per regolare il tempo di dissolvenza della progressione scena.
- 4) Premere il pulsante SOUND per uscire dalla modalità Musica.

ESEGUIRE LE CHASE

Esistono 3 modalità di esecuzione delle chase: Manuale, Automatica e Musica

Modalità Manuale -

- 1) Quando viene collegata all'alimentazione elettrica, l'unità entra automaticamente in modalità Manuale.
- 2) Controllare e verificare che i LED dei pulsanti Auto e Music siano spenti.
- 3) Selezionare la chase desiderata premendo uno dei sei pulsanti Chase con il Bank che si desidera eseguire. Il LED del pulsante con la chase programmata lampeggia quando questa viene selezionata per l'esecuzione. I LED dei pulsanti privi di scene programmate sono spenti e sul display LCD viene visualizzato "Bank=00 Scene=00".
- 4) Utilizzare i pulsanti Bank, Freccia in Alto oppure Freccia in Basso, per selezionare il Bank con le scene che si desidera eseguire.

Modalità Automatica -

- 1) Premere il pulsante AUTO per accedere alla modalità Automatica. Il LED del pulsante Auto lampeggia indicando che la modalità Auto è attiva.
- 2) Selezionare la chase desiderata premendo uno dei sei pulsanti Chase e annullare la selezione premendolo una seconda volta. Il LED del pulsante con la chase programmata lampeggia quando questa viene selezionata per l'esecuzione. Se il pulsante chase non contiene dati, il display LCD visualizza "Empty". Se sono stati premuti più pulsanti Chase, il controller eseguirà le chase in ciclo continuo, nell'ordine in cui sono state selezionate. Tutti i LED dei pulsanti delle chase programmate si illuminano e il LED del pulsante della chase corrente lampeggia.
- 3) È possibile utilizzare il cursore di velocità o il pulsante Tap Sync toccandolo leggermente due volte per regolare la velocità; utilizzare il cursore Fade Time per regolare il tempo di dissolvenza della progressione scena.
- 4) Premere il pulsante AUTO per uscire dalla modalità Automatica.

Modalità Musica -

- 1) Premere il pulsante SOUND per accedere alla modalità Musica.
- 2) Selezionare la chase desiderata premendo uno dei sei pulsanti Chase che la attiverà a ritmo di musica; premere nuovamente lo stesso pulsante per cancellare la selezione. Durante l'esecuzione il LED del pulsante Chase selezionato lampeggia. Se il pulsante chase non contiene dati, il display LCD visualizza "Empty". Se sono stati premuti più pulsanti Chase, il controller eseguirà le chase in ciclo continuo, nell'ordine in cui sono state selezionate. Tutti i LED dei pulsanti delle chase programmate si illuminano e il LED del pulsante della chase corrente lampeggia.
- 3) Utilizzare il cursore Fade Time per regolare il tempo di dissolvenza della progressione della chase.
- 4) Premere il pulsante SOUND per uscire dalla modalità Musica.

SCHEDA SD**Informazioni generali:**

grazie all'apposita slot, è possibile inserire una scheda SD per memorizzare i dati del controller. È anche possibile modificare con un computer i dati di una scheda SD inserendo quest'ultima nella slot del controller per eseguire i dati contenenti scene e chase.

Scheda SD -

La scheda SD deve avere una capacità massima di 4 GB e il formato deve essere FAT oppure FATS. Quando si utilizza la scheda SD per la prima volta è necessario formattarla.

Registrazione i dati del controller

Inserire la scheda SD nella slot del controller; saranno creati automaticamente file dati corrispondenti a canale radio wifly, tempo di velocità, password, scena, Bank e chase che sono stati salvati correttamente nel controller.

Dopo aver creato il file dati, aprire la scheda SD col computer; verranno visualizzate tre cartelle: Bank, Chases e Parameters. Per la descrizione e gli esempi di tali cartelle, vedere le pagine successive.

NOTA: è possibile modificare tutte le cartelle.

Cartella Bank -

Facendo doppio click sulla cartella Bank, saranno visualizzate da 1 a 30 sottocartelle Bank, a seconda del numero di Bank salvati correttamente sul controller. Facendo doppio click su una sottocartella, verrà visualizzato un file dati XLS che varia da Scenes01.xls a Scenes16.xls, a seconda del numero di scene salvate correttamente nel Bank corrispondente sul controller.

Fare doppio click sul file dati Scene per vedere 512 celle nella colonna A, righe 1-512. A seconda di quante scene sono state salvate, le righe mostreranno i valori di canale della scena salvata sul controller.

Vedere l'esempio riportato di seguito.

	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									

FUNZIONAMENTO (continua)

In questo file dati, il valore nella colonna A, riga 1 è 255 e quello nelle righe da 2 a 512 è 0. Ciò significa che nella scena 1, il valore del canale 1 è impostato su 255 e i valori dei canali da 2 a 512 sono 0.

È possibile modificare i file dati della scena sul proprio computer. È anche possibile creare i file dati della scena da eseguire sul controller.

È necessario aprire tutti i file dati con il software Microsoft Office Excel.

Cartella Chase -

Fare doppio click sulla cartella Chase per visualizzare da 1 a 6 file dati XLS Chase, a seconda del numero di chase memorizzate sul controller. Una volta aperto uno dei file dati chase, verranno visualizzate colonne e righe contenenti numeri che rappresentano il Bank e la scena.

Per l'esempio vedere di seguito.

	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 questo file dati, i valori nella colonna A, riga 1 sono 29+11 e indicano il Bank 29 e la scena 11.

I valori delle righe da 1 a 5 sono 29+11, 26+11, 29+07, 26+13 e 26+15. Ciò significa che quando si esegue la chase 1 col controller, la sequenza è: Bank 29, scena 11 - Bank 26, scena 11 - Bank 29, scena 07 - Bank 26, scena 13 - Bank 26, scena 15.

Le due coppie di numeri in ciascuna cella devono sempre essere separate dal segno "+".

È possibile modificare i file dati Chase sul proprio computer. È anche possibile creare i file dati Chase da eseguire sul controller.

Cartella Parameters -

Fare doppio click sulla cartella Parameters per visualizzare file dati TXT. Come nel caso di tutti gli altri file, anche questi possono essere modificati.

Password.TXT -

Fare doppio click sulla password. Il file dati TXT contiene numeri compresi tra 0000 e 9999, a seconda della password salvata correttamente sul controller.

Per esempio, l'immagine seguente mostra 1111, ovvero la password salvata sul controller.



FUNZIONAMENTO (continua)

SpeedTime.TXT -

Fare doppio click su SpeedTime. Il file dati TXT contiene numeri compresi tra 0001 e 6000, a seconda del tempo di velocità salvato correttamente sul controller.

Per esempio, l'immagine seguente mostra 0523 ovvero il tempo di velocità impostato a 52,3 secondi.



0523

Canale Wifly (WIFIAddr.TXT) -

Fare doppio click sul file dati WIFIAddr.TXT. Questo contiene numeri compresi tra 00 e 15, a seconda del canale WiFly salvato correttamente sul controller.

Per esempio, l'immagine seguente mostra 06 ovvero il canale WiFly impostato su 6.



06

SPECIFICHE:

Modello:	WiFly WLC16
ALIMENTAZIONE:	12 V CC, 500mA Min.
USCITA:	XLR a 3 pin
ATTIVATORE AUDIO:	microfono integrato
DIMENSIONI:	(LxPxA) 19" x 6,25" x 2,75" mm. 482 x 155 x 70
PESO:	6 libbre / 2,7 Kg.

Si prega di notare: specifiche e miglioramenti della presente unità e del relativo manuale sono soggetti a variazioni senza alcun preavviso.

RoHS – Un grande contributo alla conservazione dell'Ambiente

Caro cliente,

L'Unione Europea ha adottato una direttiva sulla restrizione/proibizione dell'utilizzo di sostanze pericolose. Tale direttiva, denominata ROHS, è oggetto di molte discussioni nell'industria elettronica.

Essa prevede, tra l'altro, restrizioni nell'uso di sei specifici materiali: Piombo (Pb), Mercurio (Hg), Cromo esavalente (CR VI), Cadmio (Cd), Bifenili Polibromurati (PBB) come ritardanti di fiamma, polibromodifenilietere (PBDE) anch'esso ritardante di fiamma. Questa direttiva si applica a quasi tutte le apparecchiature elettriche ed elettroniche il cui funzionamento comporti la creazione di campi elettrici o elettromagnetici. In qualsiasi tipo di apparecchiatura elettronica di utilizzo domestico o lavorativo.

Quali fabbricanti di prodotti AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION Professional e Illuminazione ACCLAIM, siamo obbligati a conformarci alla direttiva RoHS. Ecco perché, già due anni prima che tale direttiva entrasse in vigore, abbiamo avviato la nostra ricerca di materiali e processi di produzione alternativi e non dannosi per l'ambiente.

Molto prima della direttiva RoHS tutti i nostri prodotti erano fabbricati in accordo agli standard dell'Unione Europea. Grazie a costanti verifiche e test dei materiali, possiamo garantire che tutti i componenti da noi utilizzati sono sempre conformi RoHS e che il processo di produzione è, nei limiti della tecnologia attuale, non dannoso per l'ambiente.

La direttiva RoHS è un passo molto importante verso la protezione del nostro ambiente. Noi, quali produttori, ci sentiamo obbligati a dare il nostro contributo in tal senso.

WEEE – Rifiuti di materiale Elettrico ed Elettronico

Ogni anno migliaia di tonnellate di componenti elettronici, dannosi per l'ambiente, finiscono nelle discariche in tutto il mondo. Per assicurare il miglior smaltimento o ricupero possibili di componenti elettronici, l'Unione Europea ha adottato la direttiva WEEE.

Il sistema WEEE (Rifiuti di materiale Elettrico ed Elettronico) può essere paragonato al sistema "Green Spot" utilizzato per diversi anni. I produttori devono contribuire al recupero dei rifiuti derivanti dalla messa in commercio dei propri prodotti. Le risorse finanziarie ottenute in tal modo saranno destinate allo sviluppo di un sistema comune di gestione rifiuti. Ecco perché possiamo garantire un programma di rottamazione e riciclo professionale e non dannoso per l'ambiente.

Quali produttori siamo registrati presso l'EAR (Registro delle Apparecchiature Elettriche Usate) tedesco apportandovi anche il nostro contributo.

(Registrazione: DE41027552)

Ciò significa che i prodotti AMERICAN DJ e AMERICAN AUDIO possono essere depositati gratuitamente nei punti di raccolta e riutilizzati in base al programma di riciclo. Prodotti ELATION Professional di esclusivo utilizzo professionale dovranno essere gestiti da noi. Per assicurarne il corretto smaltimento, si prega di inviare i prodotti Elation non più utilizzabili direttamente a noi.

Come la RoHS di cui sopra, la direttiva WEEE rappresenta un contributo importante per la protezione dell'ambiente e noi siamo lieti di poter aiutare a mantenerlo pulito grazie a questo sistema.

Saremo lieti di rispondere a qualsiasi vostra domanda o suggerimento che desidererete inviarci scrivendoci al seguente indirizzo: info@americandj.eu

NOTE:

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