



V1.0 04/14

# WIFLY WLC16



## MANUEL D'UTILISATION

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

## Sommaire

INFORMATIONS GÉNÉRALES.....	3
CONSIGNES DE SÉCURITÉ.....	3
CARACTÉRISTIQUES.....	4
INSTRUCTIONS GÉNÉRALES .....	4
COMMANDES ET FONCTIONS .....	5
CONFIGURATION DMX.....	6
CONFIGURATION WIFLY.....	8
UTILISATION .....	8
CONFIGURATION .....	9
COFIGURATION DU CANAL WIFLY .....	9
PROGRAMMATION DE SCENES .....	10
PROGRAMMATION DE SEQUENCES .....	12
PLAYBACK DE SEQUENCES .....	15
CARTE SD .....	17
ENTRETIEN .....	20
DÉPANNAGE .....	20
SPÉCIFICATIONS .....	21
ROHS -Une contribution sans précédent à la préservation de l'environnement .....	22
DEEE – Déchets d'équipements électriques et électroniques .....	23
NOTES .....	24

## INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Déballage :** Nous vous remercions d'avoir choisi la WiFly WLC16 d'American DJ®. Chaque WiFly WLC16 a été minutieusement testée et expédiée en parfait état de fonctionnement. Veuillez inspecter avec minutie le carton d'emballage et vérifier qu'il n'a pas été endommagé durant le transport. Si le carton semble endommagé, veuillez inspecter soigneusement votre appareil pour vérifier qu'il ne comporte aucun dommage et que tous les accessoires nécessaires au bon fonctionnement de l'unité sont arrivés intacts. Si l'unité venait à être endommagée ou des accessoires à manquer, veuillez-vous mettre en rapport avec notre service clientèle afin d'obtenir des renseignements supplémentaires. Veuillez ne pas renvoyer cette unité à votre revendeur agréé avant d'avoir contacté notre service clientèle.

**Introduction :** La WiFly WLC16 est une console DMX intelligente à sortie DMX traditionnelle XLR 3 pôles incorporant de plus un émetteur DMX sans fil WiFly d'American DJ vous permettant de piloter tous les appareils compatibles WiFly tel que la WiFly Bar QA5, la WiFly PAR QA5, le WiFly D6 Branch, la WiFly Bar RGBA et bien d'autres qui suivront dans le futur. La WiFly WLC16 peut piloter un univers DMX complet comprenant 512 canaux DMX au total. L'unité comporte une fente pour cartes SD permettant de sauvegarder vos scènes et shows lumière.

**Service clientèle :** Si vous venez à rencontrer quelque problème que ce soit mettez-vous en rapport avec votre revendeur American DJ.

Vous pouvez également nous contacter directement à travers notre site Web [www.americandj.eu](http://www.americandj.eu) ou par e-mail à [support@americandj.eu](mailto:support@americandj.eu)

Si vous avez besoin de pièces détachées, veuillez-vous rendre sur le site <http://parts.americandj.com>

**Attention !** Pour éviter ou réduire le risque de décharge électrique ou d'incendie, veillez à ne pas exposer cet appareil à la pluie ou à l'humidité.

**Attention !** Cette unité peut causer de sévères dommages oculaires. Évitez tout contact direct, en tout temps, avec la source de lumière, ne regardez pas directement dans le faisceau !

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

**Pour votre propre sécurité, veuillez lire et assimiler ce manuel entièrement avant de tenter d'installer ou d'opérer cette unité !**

- Afin de prévenir tout risque de décharge électrique ou d'incendie, veuillez ne pas exposer l'unité à l'humidité ou la pluie.
- Veillez à ne pas renverser d'eau ou d'autre liquide dans ou sur l'unité.
- Assurez-vous que l'alimentation électrique locale est adaptée à celle requise pour la bonne utilisation de l'appareil.
- N'essayez en aucun cas d'utiliser l'appareil si vous vous apercevez que le cordon d'alimentation est dénudé ou cassé. N'essayez pas d'ôter ou de casser la broche de terre du cordon d'alimentation. La broche est conçue pour réduire le risque de décharge électrique et d'incendie en cas de court-circuit interne.
- Débranchez l'unité de l'alimentation principale avant d'effectuer tout type de connexion.
- N'ôtez en aucun cas le couvercle de l'unité. Aucun composant à l'intérieur de cette unité ne peut être réparé par l'utilisateur.
- N'utilisez jamais l'unité si son couvercle est ôté.
- N'utilisez jamais l'unité avec un module gradateur.
- Assurez-vous de monter l'unité dans un endroit bien ventilé. Assurez-vous de bien laisser un espace de 6" (15 cm) entre le rayon d'action de l'unité et un mur.
- N'essayez pas d'utiliser l'unité si elle est endommagée.
- Cette unité est conçue pour un usage intérieur exclusivement. L'utiliser en extérieur annule toute garantie.
- Lors de longues périodes de non-utilisation de l'unité, veillez à la déconnecter de l'alimentation principale.
- Veillez à monter l'unité sur un support stable et sécurisé.

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ (suite)

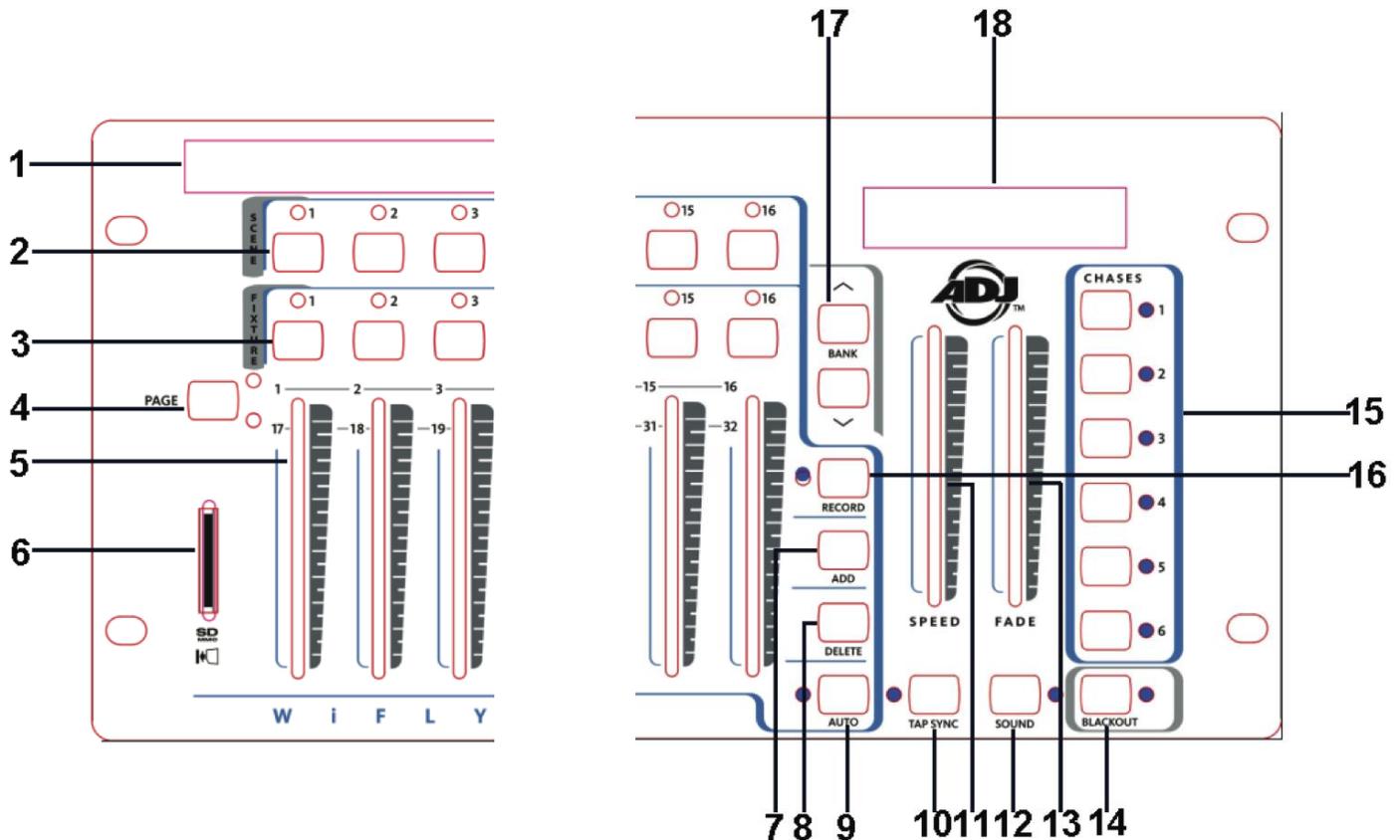
- Les cordons d'alimentation doivent être disposés de manière à ce que personne ne marche dessus ou qu'ils ne soient pincés ni par les objets posés sur eux ni par ceux posés à leurs côtés. Faites attention également à la sortie de câble de l'unité.
- Entretien : L'unité doit être nettoyée exclusivement selon les recommandations du fabricant. Voir page 20 pour plus de détails.
- Chaleur : L'unité doit être placée loin des sources de chaleur telles que radiateurs, ventilation à air chaud, cuisinière, ou autre appareil produisant de la chaleur (y compris les amplis).
- Cette unité ne doit être réparée que par du personnel qualifié quand :
  - A. des objets ou des liquides sont tombés ou ont été renversés sur l'unité ;
  - B. l'unité a été exposée à la pluie ou à l'eau ;
  - C. l'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou montre des signes de fonctionnement anormal.

## CARACTÉRISTIQUES

- Console d'éclairage 512 canaux DMX
- 16 boutons d'accès aux unités, 32 canaux DMX par unité max.
- 30 bancs à 16 scènes programmables
- 6 séquences (Chases) programmables à 480 scènes chacun
- 16 faders de contrôle
- Fonction Noir Général (Master Blackout)
- Fonction Tap Sync de synchronisation Audio
- Entrée Audio pour mode musical
- Lecteur de carte SD (carte de 2Gb incluse) Supportent des cartes jusqu'à 4Gb
- Protection par mot de passe
- Contrôle de la vitesse et du fondu des scènes
- Mémoire permanente en cas de coupure de courant

## INSTRUCTIONS GÉNÉRALES

Afin d'optimiser le fonctionnement de cette unité, veuillez lire attentivement les instructions de fonctionnement afin de vous familiariser avec le fonctionnement de base de cette unité. Ces instructions contiennent d'importantes consignes de sécurité relatives à l'utilisation et l'entretien de cette unité. Veuillez garder ce manuel avec votre unité pour consultation future.



1. Antenne : Cette antenne est utilisée pour émettre le signal DMX sans fil
2. Sélection de scènes : Appuyez sur les 16 boutons de scènes pour charger ou sauvegarder les scènes désirées. Un maximum de 480 scènes peuvent être créées.
3. Sélection des unités : Appuyez sur les 16 boutons d'unités pour activer le contrôle par fader de(s) l'unité(s) choisie(s)  
Exemple : Appuyez le bouton « fixture 1 » pour activer les faders des canaux DMX 001 à 032. Appuyez à nouveau le bouton « fixture 1 » pour désactiver le pilotage de celui-ci. Appuyez le bouton « fixture 2 » pour contrôler les canaux DMX 033 à 064 via les faders. Ré-appuyez sur le même bouton pour désactiver le contrôle de l'unité
4. Sélection de la Page : Ce bouton est utilisé pour basculer de la page A (canaux 1 à 16) à la Page B (canaux 17 à 32)
5. Fader de canal : ces faders sont utilisés pour contrôler les canaux 1 à 16 ou 17 à 32 dépendant de la page choisie (A ou B)
6. Lecteur de carte SD : Insérez une carte SD pour sauvegarder les données de la console DMX
7. Bouton ADD : Ce bouton est utilisé pour sauvegarder une scène ou une séquence (CHASE)
8. Bouton DELETE : ce bouton est utilisé pour effacer une scène ou une séquence
9. Bouton AUTO : Ce bouton est utilisé pour activer le mode automatique qui permet de lancer soit des scènes, soit des séquences
10. Bouton TAP SYNC : Appuyez sur ce bouton dans le rythme de la musique pour adapter la vitesse de vos shows au rythme de la musique ou pour vérifier vos différentes scènes dans un show.
11. Fader SPEED : ce fader permet de régler la vitesse d'une séquence ou d'une scène entre 0.1 secondes et 10 minutes
12. Bouton SOUND : Ce bouton active le mode musical qui synchronise votre show au son de la musique
13. Fader FADE TIME : Ce bouton permet de régler le temps de fondu entre deux scènes ou séquences de 0 à 30 secondes. A la valeur 0, le mode fondu est inactif.
14. BLACKOUT : Ce bouton a deux fonctions : Il peut pauser la sortie de signaux DMX de la console et remettre à zéro tous les canaux de toutes les scènes ou séquences actifs incluant ceux des LEDs d'affichage de scènes ou de séquences
15. Boutons de séquences : Ces boutons sont utilisés pour activer une séquence de plusieurs scènes
16. Bouton RECORD : Ce bouton est utilisé pour activer le mode programmation
17. Boutons UP et DOWN des bancs : pour naviguer dans les bancs de programmation 1-30
18. Affichage LCD : Cet affichage montre l'activité actuelle ou l'état de programmation.



1. Entrée d'alimentation : pour alimentation externe DC12V, 500mA minimum
2. Bouton ON/OFF : Allume/éteint la console DMX
3. Sortie DMX : cette fiche XLR 3 pôles est utilisée pour envoyer des signaux DMX par câble DMX 3 pôles
4. Bouton ON/OFF WiFLy : Permet d'allumer/d'éteindre l'émetteur de signaux DMX sans fil

## CONFIGURATION DMX

**Source d'alimentation** : la console WiFly WLC16 d'American DJ® est livrée avec une alimentation externe. Veuillez vérifier quelle correspond bien aux exigences de courant électrique de votre région avant de brancher la console.

**DMX-512** : DMX est l'abréviation de Digital Multiplex. Le DMX est un protocole universel utilisé comme moyen de communication entre appareils et consoles ou logiciels d'éclairage intelligents. Une console DMX envoie des instructions DMX au format data (données) de la console à l'appareil. Les data DMX sont envoyés en série de data qui voyagent d'un appareil à l'autre via terminaux XLR, (entrée) DATA « IN » et (sortie) DATA « OUT », situés sur tous les appareils DMX (la majorité des console DMX ne possèdent qu'un terminal de sortie DATA).

**Chaînage DMX** : le langage DMX permet aux appareils de toutes marques et modèles des différents constructeurs d'être raccordés entre eux et d'être pilotés depuis une seule console d'éclairage, pour peu que tous les appareils et les commandes soient compatibles DMX. Lors de l'utilisation de plusieurs unités DMX, pour s'assurer d'une bonne transmission DATA DMX, essayez au possible d'utiliser un chaînage par câble le plus court possible. L'ordre dans lequel les unités sont chaînées dans un circuit DMX n'influence en aucun cas le pilotage DMX.



Par exemple, une unité à laquelle on aurait affecté l'adresse 1 peut être placée à n'importe quel endroit de la chaîne, au début, à la fin ou n'importe où au milieu. Quand on affecte l'adresse 1 à une unité, la console DMX sait qu'elle doit envoyer les DATA requises à l'adresse 1 de cette unité, quel que soit son emplacement dans le circuit.

**Exigences de câble DATA (câble DMX) (pour fonctionnement DMX)** : la console WiFly WLC16 est dotée d'une sortie DMX en fiche XLR 3 pôles. Vos unités lumière et votre console DMX requièrent un connecteur XLR à 3 broches pour entrée et sortie de DATA (Figure 1). Nous recommandons l'utilisation de câbles DMX Accu-Cable. Si vous faites vos câbles vous-même, veuillez à bien utiliser un câble blindé standard 110-120 Ohm. (Ce câble peut être acheté chez quasiment tous les revendeurs d'éclairage professionnel.)

Vos câbles doivent comporter des connecteurs mâle et femelle à chaque extrémité. Rappelez-vous que les câble DMX se montent en Daisy Chain et ne se divisent pas.

**Remarque** : assurez-vous de suivre les instructions décrites en figures 2 et 3 lors de la fabrication artisanale de vos câbles. N'utilisez pas la prise de terre de votre connecteur XLR. Ne reliez pas le blindage du connecteur de votre câble à la prise de terre et ne permettez pas au blindage du conducteur d'entrer en contact avec le boîtier externe du XLR. Reliez le blindage à la terre pourrait entraîner un court-circuit et un fonctionnement erratique.

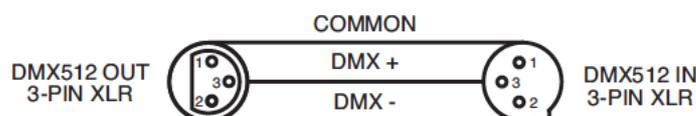
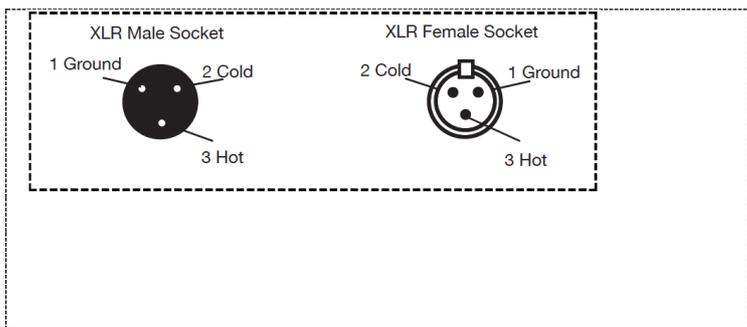


Figure 2



Configuration broches XLR
Broche 1 = Terre
Broche 2 = Data Compliment (signal -)
Broche 3 = Data True (signal +)

Figure 3

**Remarque spéciale : terminaison de ligne.** Lorsque vous utilisez un long câble, il se peut que vous soyez amené à placer un bouchon sur la dernière unité pour éviter un fonctionnement erratique. Le bouchon est une résistance d'¼ W 110-120 Ohm qui est connectée entre la broche 2 et la broche 3 du connecteur XLR mâle (DATA + et DATA -). Cette unité est insérée dans le connecteur XLR femelle de la dernière unité de votre montage en Daisy Chain pour terminer la ligne. L'utilisation d'une terminaison de câble (Référence de composant ADJ Z-DMX/T) diminue la possibilité de fonctionnement erratique.

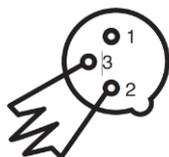


Figure 4

Le bouchon de terminaison réduit les erreurs de signal et évite les problèmes de transmission de signal et les interférences. Il est toujours recommandé de connecter un bouchon DMX (résistance 120 Ohm ¼ W) entre la broche 2 (DMX-) et la broche 3 (DMX +) de la dernière unité.

**Connecteurs DMX XLR 5 broches** Certains constructeurs utilisent des câbles data DMX-512 à 5 broches pour la transmission de DATA plutôt que des 3 broches. Ces câbles DMX 5 broches peuvent être intégrés dans un circuit DMX 3 broches. Il est impératif d'utiliser un adaptateur de câbles lorsque vous insérez un câble data 5 broches dans un circuit 3 broches, ils se trouvent généralement dans la plupart des magasins de vente de pièces électroniques. Le tableau suivant indique en détail la conversion correcte d'un câble.

Conversion XLR 3 broches en XLR 5 broches		
Conducteur	Femelle XLR 3 broches (sortie)	Mâle XLR 5 broches (entrée)
Terre/blindage	Broche 1	Broche 1
Data Compliment (signal -)	Broche 2	Broche 2
Data True (signal +)	Broche 3	Broche 3
Non utilisée		Ne pas utiliser
Non utilisée		Ne pas utiliser

## CONFIGURATION WIFLY

**Modes de fonctionnement :** La WiFly WLC16 peut fonctionner selon deux modes différents : soit par sortie DMX 3 pôles traditionnelle, soit par DMX sans fil WiFly d'ADJ qui vous permet de ne pas devoir utiliser des câbles DMX.

**Note :** Suivez aussi les instructions de configuration WiFly de vos unités WiFly afin de correctement configurer celles-ci.

1. Pour pouvoir utiliser la sortie DMX 3 pôles à l'arrière de l'unité, le bouton WiFly (4) doit être sur la position « OFF »
2. Quand vous utilisez le signal DMX sans fil WiFly, le bouton « WiFly » à l'arrière de l'unité doit être mis sur la position « ON ». Veuillez aussi positionner l'antenne à la verticale. La position de l'antenne est importante. Si vous avez des unités avec l'antenne en position vers le bas, veuillez les retourner vers le haut. Soit toutes les antennes vers le haut, soit toutes les antennes vers le bas. (Ce qui n'est pas possible avec la WiFly WLC16)
3. Configurez le canal WiFly au même canal que vos unités. Quand le canal n'est pas le même, vous ne pourriez pas les contrôler. Le canal WiFly peut être configuré du canal 0 au canal 15. Quand l'émetteur envoie des signaux DMX, l'indicateur WiFly brillera en rouge.

**Attention :** Comme tout appareil à émetteur sans fil, cette unité est très sensible à l'électricité statique. L'électricité statique peut sévèrement endommager l'unité. Avant de toucher l'antenne, veuillez toucher une terre afin de vous décharger de toute électricité statique !

## UTILISATION

La WiFly WLC16 est une console à 512 canaux DMX. Elle comporte 30 bancs à 16 scènes chacune, 6 séquences programmables pouvant chacun comporter 480 scènes, 16 faders de canal et boutons de scènes et d'unités ainsi qu'une fente pour carte SD vous permettant de sauvegarder toutes les données de la console. Les données peuvent ensuite, si vous le désirez, être éditées sur un PC ou MAC.

### Information de l'affichage

Quand la console est mise sous tension, l'écran affichera « WiFly WLC16 V1.1 »

L'affichage LCD est capable d'afficher 2 lignes à 16 caractères au maximum.

Voici quelques exemples de ce qui peut être affiché :

Scene=01	La scène 1 est active
Bank=01 -	Le banc 1 est actif
Chase=01 -	La séquence 1 est active
CH01=[255] -	Le canal DMX 001 est à la valeur 255
SPEED Time:[05:30.0] -	La vitesse de déroulement actuelle est de 5 minutes et 30 secondes
FADE Time:[15.0] -	Le temps de fondu est de 15 secondes
WIFI Address[10] -	Le canal d'émission WiFly est le canal 10
Step020 -	Le pas 20 est activé ou la séquence comprend 20 pas

## CONFIGURATION

Configuration de l'unité :

La console WiFly WLC16 est préconfiguré d'usine pour utilisation de 16 unités à 32 canaux DMX, veuillez donc configurer les adresses DMX de vos unités en conséquence à des espaces de 32 pas. La première unité doit être configurée sur l'adresse DMX 001, le deuxième sur l'adresse 033 et ainsi de suite.

### Activer le mode PROGRAMMATION

1. Appuyez et maintenez les boutons **RECORD** jusqu'à affichage de « Password : »
  2. Appuyez les boutons de scènes 1, 2, 3,4 consécutivement.
  3. Quand un mot de passe incorrect est encodé, l'affichage vous signalera « Add to try again » dans la deuxième ligne.
  4. Pour ré-encoder le mot de passe, appuyez sur le bouton « **ADD** » et le display affichera à nouveau « Password : »
- Note : La première fois quand vous allumez la console DMX, le mot de passe par défaut est 1, 2, 3,4 Vous pouvez changer ce code pour protéger vos données.

### Protection de vos données

Afin de protéger vos données contre l'édition de quelqu'un vous pouvez changer le mot de passe :

1. Eteignez la console
2. Appuyez et maintenez le bouton **RECORD** en allumant la console DMX jusqu'à affichage de « Old Password : »
3. Appuyez sur les boutons de scène **1, 2,3 et 4** (si jamais vous avez déjà encodé un autre mot de passe, veuillez bien sûr utiliser celui-là)
4. L'affichage montrera « New Password ». appuyez sur les boutons de scène désirés ( 4 chiffres au max., vous pouvez utiliser plusieurs fois le même chiffre)
5. Appuyez le bouton « **ADD** » Quand l'affichage répond « Saved », le mot de passe a été changé
6. Une fois le mot de passe changé, la console s'éteint et se rallume à l'affichage de début.

**IMPORTANT !**

Si vous auriez oublié votre mot de passe, le code universel est 1, 6, 6, 8.

## CONFIGURATION DU CANAL WIFLY

### Configurer le canal WiFly

1. Eteignez la console DMX
2. Appuyez et maintenez le bouton **BLACKOUT** en rallumant la console.  
L'écran LCD affichera « Set WiFly Address [XX].
3. Appuyez les boutons **BANK UP** ou **DOWN** pour choisir le canal WiFly désiré.
4. Appuyez le bouton **RECORD**. Quand l'écran affichera „Saved“, le canal d'émission WiFly a été sauvegardé. Quand l'écran affiche „Saved fail“, la configuration a échouée. Veuillez recommencer la procédure.
5. Appuyez à nouveau le bouton **BLACKOUT** pour sortir du mode de configuration WiFly.

### SAUVEGARDER UNE SCENE

1. Entrez en mode Programmation en appuyant le bouton **RECORD** jusqu'à affichage du mot de passe et encodez celui-ci.
2. Vérifier que la LED de contrôle du bouton **BLACKOUT** est bien éteinte, sinon appuyez ce bouton pour désactiver le mode Noir Général (sinon vous n'allez pas voir ce que vous programmez)
3. Appuyez le bouton « **Fixture** » de l'unité que vous désirez utiliser. Vous pouvez choisir plusieurs unités à la fois en appuyant sur plusieurs boutons « **Fixture** » consécutivement.
4. Bougez les faders à la position désirée. Si nécessaire, sélectionner la page B pour accéder aux 16 canaux DMX suivants.
5. Appuyez les boutons **BANK UP** ou **BANK DOWN** pour choisir le banc dans lequel vous désirez sauvegarder la scène. Au total il y a 30 bancs pouvant contenir 16 scènes chacune, avec un total de 480 scènes. Quand vous avez choisi le banc désiré, les LEDs des boutons de scènes contenant déjà des scènes s'allumeront en vert. Veuillez choisir une scène vide (LED éteinte) sinon vous allez effacer la scène existante.
6. Appuyez sur le bouton **ADD**.
7. Appuyez le bouton de scène dans lequel vous désirez sauvegarder la scène.

L'écran LCD affichera le banc et la scène. Quand l'écran affiche « Saved », vous avez fini la programmation de votre première scène. Si l'écran affiche « Saved fail », la sauvegarde a échoué. Quand un bouton de scène contenant déjà une scène sauvegardée a été choisi, l'écran affichera « Overwrite ». Si vous voulez sauvegarder la nouvelle scène en effaçant l'ancienne, appuyez sur le bouton **ADD** et l'écran affichera « Saved » ce qui signifie que l'ancienne scène a été effacée et remplacée par la nouvelle scène que vous venez de créer. Si vous ne désirez pas effacer l'ancienne scène, appuyez sur le bouton **DELETE** et l'écran retournera à l'affichage d'avant.

#### Exemple de programmation de scène :

1. Entrez en mode Programmation
2. Appuyez un bouton **Fixture** pour activer le contrôle par fader
3. Vérifiez que la page sélectionnée est la Page A, sinon appuyez sur le bouton **PAGE A**
4. Bougez les deux premiers faders de gauche sur la position maximale
5. Sélectionnez le banc 1 en utilisant les boutons **BANK UP** et **BANK DOWN**
6. Les LEDs des scènes contenant déjà des programmations s'allumeront en vert Ceci vous permet de voir quels emplacements sont encore libres.
7. Appuyez le bouton **ADD**
8. Appuyez sur un bouton de scène. Si la scène choisie contient déjà des données, l'écran affichera « OVERWRITE ». Appuyez le bouton **ADD** et l'écran affichera « Saved » ce qui signifie que votre scène a bien été sauvegardée.

### EFFACER UNE SCENE DANS UN BANC

1. Entrez en mode Programmation en appuyant le bouton **RECORD** jusqu'à affichage du mot de passe et encodez celui-ci.
2. Appuyez le bouton **BANK UP BANK DOWN** pour choisir le banc dans lequel se trouve la scène à effacer
3. Dans chaque banc, les boutons de scènes à LEDs allumés en vert contiennent des données.
4. Appuyez le bouton de scène dont vous désirez effacer le contenu
5. Appuyez le bouton **DELETE**. L'écran affichera « Delete this scene ? »
6. Appuyez à nouveau sur le bouton **DELETE** pour confirmer l'effacement. Appuyez le bouton **ADD** pour annuler l'effacement
7. Quand vous avez appuyé le bouton **DELETE**, l'écran affichera « Scene deleted ». La scène est maintenant effacée. Si l'écran affiche « Deleted fail », l'effacement de la scène a échoué.

### EFFACER TOUTES LES SCENES DANS UN BANC

1. Entrez en mode Programmation en appuyant le bouton **RECORD** jusqu'à affichage du mot de passe et encodez celui-ci.
2. Appuyez le bouton **BANK UP BANK DOWN** pour choisir le banc dont vous voulez effacer toutes les scènes
3. Appuyez le bouton **DELETE**. L'écran affichera « Delete this bank ? »
4. Appuyez à nouveau sur le bouton **DELETE** pour confirmer l'effacement du contenu du banc. Appuyez le bouton **ADD** pour annuler l'effacement du banc.
5. Quand vous avez appuyé le bouton **DELETE**, l'écran affichera « Bank deleted ». La scène est maintenant effacée. Si l'écran affiche « Deleted fail », l'effacement du contenu du banc a échoué.

### EFFACER TOUTES LES SCENES DANS TOUTS LES BANCS

1. Entrez en mode Programmation en appuyant le bouton **RECORD** jusqu'à affichage du mot de passe et encodez celui-ci.
2. Appuyez le bouton **BANK UP BANK DOWN** pour choisir n'importe quel banc
3. Appuyez sur n'importe quel bouton de scène pour vous positionner sur la scène 0.
4. Appuyez et maintenez le bouton **DELETE** pendant 15 secondes. L'écran affichera « Delete all scenes ? ».
5. Appuyez sur **DELETE** pour confirmer. Appuyez le bouton **ADD** pour annuler l'effacement de toutes les scènes.
6. Quand vous avez appuyé le bouton **DELETE**, l'écran affichera « Banks deleted ». Toutes les scènes sont maintenant effacées. Si l'écran affiche « Deleted fail », l'effacement du contenu des bancs a échoué.

## PROGRAMMATION D'UNE SÉQUENCE (CHASE)

**Note : vous devez déjà avoir programmé des scènes avant de pouvoir programmer des séquences de ces scènes. Cette fonction vous permet de faire défiler un choix parmi 480 scènes.**

**Nous vous conseillons d'abord d'effacer tous les CHASES présents dans la console DMX avant de commencer d'en programmer un CHASE pour la première fois. Voyez plus bas comment procéder pour effacer toutes les séquences contenues dans la console DMX.**

### COPIER UNE SCENE D'UN BANC DANS UN CHASE

1. Entrez en mode Programmation en appuyant le bouton **RECORD** jusqu'à affichage du mot de passe et encodez celui-ci.
2. Appuyez le bouton **CHASE** de votre choix pour y copier des scènes. L'écran LCD affichera combien de scènes sont déjà contenues dans cette séquence (si celui-ci a déjà été programmé).
3. Appuyez les boutons **BANK UP ou BANK DOWN** pour choisir le banc duquel vous désirez copier une scène. Quand vous avez choisi le banc désiré, les LEDs des boutons de scènes contenant déjà des scènes s'allumeront en vert.
4. Appuyez sur le bouton de scène que vous désirez ajoute au Chase.
5. Appuyez le bouton **ADD**. L'écran affichera « Saved » ce qui signifie que la scène a été copiée dans le chasé derrière la dernière scène déjà enregistrée, s'il y en a. Sinon, ce sera la première scène (le premier pas) du Chase. Si l'écran affiche « Saved fail », la copie de la scène a échoué.
6. Répétez les pas 3 à 5 jusqu'à avoir copié toutes les scènes que vous désirez incorporer dans la séquence.

### COPIER TOUTES LES SCENES D'UN BANC DANS UNE SEQUENCE

1. Entrez en mode Programmation en appuyant le bouton **RECORD** jusqu'à affichage du mot de passe et encodez celui-ci.
2. Appuyez le bouton **CHASE** de votre choix pour y copier des scènes. L'écran LCD affichera combien de scènes sont déjà contenues dans cette séquence (CHASE) (si celle-ci a déjà été programmée).
3. Appuyez les boutons **BANK UP ou BANK DOWN** pour choisir le banc duquel vous désirez copier une scène. Quand vous avez choisi le banc désiré, les LEDs des boutons de scènes contenant déjà des scènes s'allumeront en vert.
4. Appuyez le bouton **ADD**. L'écran affichera « Saved » ce qui signifie que toutes les scènes ont été copiées dans la séquence derrière la dernière scène déjà enregistrée, s'il y en a. Si l'écran affiche « Saved fail », la copie des scènes a échoué.
5. Répétez les pas 3 et 4 jusqu'à avoir copié toutes les scènes que vous désirez incorporer dans la séquence.

### AJOUTER UN PAS DANS UNE SEQUENCE(CHASE)

1. Entrez en mode Programmation en appuyant le bouton **RECORD** jusqu'à affichage du mot de passe et encodez celui-ci.
2. Appuyez sur le bouton **CHASE** duquel vous désirez ajouter des pas (des scènes). L'écran LCD affichera combien de scènes sont déjà contenues dans cette séquence (si celle-ci a déjà été programmée).
3. Appuyez le bouton **TAP/SYNC**
4. Appuyez les boutons **BANK UP ou BANK DOWN** pour naviguer à la scène après laquelle vous désirez insérer une nouvelle scène. Vous verrez les scènes dans l'affichage LCD.
5. Appuyez le bouton **ADD**.
6. Appuyez les boutons **BANK UP ou BANK DOWN** pour choisir le banc duquel vous désirez insérer une scène. Quand vous avez choisi le banc désiré, les LEDs des boutons de scènes contenant déjà des scènes s'allumeront en vert. Appuyez le bouton de scène que vous voulez insérer.
7. Appuyez le bouton **ADD**. L'écran affichera « Saved » ce qui signifie que la scène a été insérée derrière la scène choisie au point 4. Si l'écran affiche « Saved fail », l'insertion de la scène a échoué.

## PROGRAMMATION D'UNE SÉQUENCE (CHASE)

### Exemple d'insertion de scène dans une séquence :

1. Entrez en mode Programmation
2. Appuyez le bouton **CHASE 5**. L'écran affichera maintenant combien de pas (STEP) cette séquence contient.
3. Appuyez le bouton **TAP/SYNC**.
4. Appuyez le bouton **BANK UP/DOWN** pour sélectionner le pas 4 de la séquence. Vous pouvez voir les pas sur l'affichage LCD
5. Appuyez sur le bouton **ADD**
6. Appuyez le bouton **BANK UP/DOWN** pour sélectionner le banc 3.
7. Appuyez sur le bouton **SCENE 2** pour sélectionner la scène 2
8. Appuyez le bouton **ADD**. L'écran affichera « Saved » ce qui signifie que la scène 2 du banc 3 a été insérée derrière la scène 4 de la séquence. C'est donc le nouveau STEP 5 de la séquence. Les pas se trouvant derrière sont tous décalés automatiquement. L'ancien pas 5 est devenu pas 6, le pas 7 est devenu le pas 8 et ainsi de suite.

### **EFFACER UN PAS D'UNE SEQUENCE(CHASE)**

1. Entrez en mode Programmation en appuyant le bouton **RECORD** jusqu'à affichage du mot de passe et encodez celui-ci.
2. Appuyez sur le bouton **CHASE** duquel vous désirez effacer un pas. L'écran LCD affichera combien de scènes sont déjà contenues dans cette séquence (si celle-ci a déjà été programmée).
3. Appuyez le bouton **TAP/SYNC**
4. Appuyez les boutons **BANK UP** ou **BANK DOWN** pour naviguer à la scène que vous désirez effacer. Vous verrez les scènes dans l'affichage LCD.
5. Appuyez le bouton **DELETE**.
6. L'écran affichera « Delete this step ? »
7. Appuyez à nouveau sur le bouton **DELETE** pour confirmer l'effacement du pas (de la scène) de la séquence. Appuyez le bouton **ADD** pour annuler l'effacement du pas.
8. Si vous appuyez à nouveau le bouton **DELETE**, l'écran affichera « Step deleted ». La scène a été enlevée de la séquence. Si l'écran affiche « Deleted fail », l'effacement a échoué.

### Exemple d'effacement de la 3<sup>ème</sup> scène (3<sup>ème</sup> pas) dans la séquence 4 (Chase 4) :

1. Entrez en mode Programmation
2. Appuyez le bouton **CHASE 4**. L'écran affichera maintenant combien de pas (STEP) cette séquence contient.
3. Appuyez le bouton **TAP/SYNC**.
4. Appuyez le bouton **BANK UP/DOWN** pour sélectionner le 3<sup>ème</sup> pas 4 (Step 4) de la séquence. Vous pouvez voir les pas sur l'affichage LCD
5. Appuyez le bouton **DELETE**.
6. L'écran affichera « Delete this step ? »
7. Appuyez à nouveau sur le bouton **DELETE** pour confirmer l'effacement du pas (de la scène) de la séquence.
8. Appuyez à nouveau le bouton **DELETE**, l'écran affichera « Step deleted ». Le 3<sup>ème</sup> pas de la séquence 4 a été effacé
9. L'ancien pas 4 est devenu pas 3, le pas 7 est devenu le pas 6 et ainsi de suite.

## PROGRAMMATION D'UNE SÉQUENCE (CHASE)

### EFFACER UNE SEQUENCE COMPLETE (CHASE)

1. Entrez en mode Programmation en appuyant le bouton **RECORD** jusqu'à affichage du mot de passe et encodez celui-ci.
2. Appuyez sur le bouton **CHASE** que vous désirez effacer
3. Appuyez le bouton **DELETE**.
4. L'écran affichera « Delete this chase ? »
5. Appuyez à nouveau sur le bouton **DELETE** pour confirmer l'effacement de la séquence. Appuyez le bouton **ADD** pour annuler l'effacement de la séquence.
6. Si vous appuyez à nouveau le bouton **DELETE**, l'écran affichera « Chase deleted ». La séquence a été effacée. Si l'écran affiche « Deleted fail », l'effacement a échoué.

### EFFACER TOUTES LES SEQUENCES (CHASES) DE LA CONSOLE

1. Entrez en mode Programmation en appuyant le bouton **RECORD** jusqu'à affichage du mot de passe et encodez celui-ci.
2. Appuyez sur n'importe quel bouton **CHASE**
3. Appuyez sur n'importe quel bouton de scène pour vous placer à la scène 0.
4. Appuyez et maintenez le bouton **DELETE** pendant 15 secondes.
5. L'écran affichera « Delete all chases ? »
6. Appuyez à nouveau sur le bouton **DELETE** pour confirmer l'effacement de toutes les séquences. Appuyez le bouton **ADD** pour annuler l'effacement de toutes les séquences.
7. Si vous appuyez à nouveau le bouton **DELETE**, l'écran affichera « Chases deleted ». Toutes les séquences ont été effacées. Si l'écran affiche « Deleted fail », l'effacement a échoué.

### BOUTON TAP SYNC

Ce bouton a deux fonctions : il permet de définir la vitesse en mode automatique et de vérifier les pas dans une séquence

### DEFINIR LA VITESSE EN MODE AUTOMATIQUE

1. Le bouton **TAP/SYNC** est utilisé pour définir et synchroniser la vitesse en appuyant plusieurs fois au rythme de la musique. La vitesse se synchronise aux 2 derniers appuis sur ce bouton. La LED du bouton **TAP/SYNC** clignotera au rythme de la nouvelle vitesse définie. La vitesse peut être définie pendant qu'une séquence défile ou non.
2. Le **TAP/SYNC** va effacer les réglages du fader de vitesse tant que celui-ci n'est pas bougé sur une nouvelle position.
3. L'utilisation du Tap Sync dans les réglages a rythme standard est la même que celui du fader de vitesse

## PROGRAMMATION D'UNE SÉQUENCE (CHASE)

### VERIFIER UN PAS DANS UNE SEQUENCE

Il y a deux façons de vérifier les pas d'une séquence :

**Soit :**

1. Appuyez le bouton **CHASE** pour sélectionner la séquence que vous voulez vérifier. La LED de la séquence correspondant clignotera. L'écran LCD affichera combien de pas se trouvent dans la séquence.
2. Appuyez les boutons **BANK UP** ou **BANK DOWN** pour naviguer au pas que vous désirez vérifier. Vous verrez les scènes dans l'affichage LCD.

**Soit :**

1. Entrez en mode Programmation en appuyant le bouton **RECORD** jusqu'à affichage du mot de passe et encodez celui-ci.
2. Appuyez le bouton **CHASE** pour sélectionner la séquence que vous voulez vérifier. La LED de la séquence correspondant clignotera. L'écran LCD affichera combien de pas se trouvent dans la séquence.
3. Appuyez le bouton **TAP/SYNC**
4. Appuyez les boutons **BANK UP** ou **BANK DOWN** pour naviguer au pas que vous désirez vérifier. Vous verrez les scènes dans l'affichage LCD.

### BOUTON BLACKOUT : Noir Général

Ce bouton a deux fonctions :

#### 1) Pauser la sortie DMX

Appuyez le bouton **BLACKOUT** et sa LED s'allumera. Toute sortie de signaux DMX sera interrompue. Appuyez à nouveau ce bouton pour réactiver l'envoi de signaux DMX.

#### 2) Effacer toutes les fonctions

Appuyez le bouton **BLACKOUT** et sa LED s'allumera. Pendant que le LED est allumé (Blackout actif) appuyez et maintenez le bouton **BLACKOUT** pendant 2 secondes. Sa LED s'éteindra et tous les canaux DMX seront à la valeur 0, toutes les scènes et séquences s'arrêteront.(incluant les LEDs qui y correspondent).

## PLAYBACK DES SÉQUENCES

### Défilement de scènes

Il y à 3 façons de faire défiler vos scènes : manuellement, en mode automatique ou en mode musical

#### Mode manuel

1. Quand la console est mise sous tension, elle se trouve automatiquement en mode manuel.
2. Vérifiez que les LEDs de contrôle des boutons **AUTO** et **SOUND** sont éteints
3. Appuyez les boutons **BANK UP** ou **BANK DOWN** pour choisir le banc de scènes que vous désirez faire défiler. Toutes les LEDs de scènes contenant une programmation s'allumeront.
4. Appuyez le bouton de scène que vous désirez lancer. La LEDs de la scène clignotera pour indiquer que la scène est lancée. Les LEDs des boutons sans programmation resteront éteintes et l'écran affichera Scene=00

#### Mode automatique

Ce mode vous permet de faire défiler automatiquement toutes les scènes programmées d'un banc

1. Appuyez le bouton **AUTO** pour activer le mode automatique. La LED du bouton **AUTO** s'allumera indiquant que ce mode est actif.
2. Appuyez les boutons **BANK UP** ou **BANK DOWN** pour choisir le banc de scènes que vous désirez faire défiler. Si ce banc ne contient pas de scènes programmées, l'écran indiquera « Empty ».

3. Après avoir sélectionné le banc à faire défiler, utilisez le fader de vitesse ou appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **TAP/SYNC** pour ajuster la vitesse de défilement des scènes et utilisez le fader **FADE TIME** (temps de fondu) pour ajuster le temps de fondu entre 2 scènes.
4. Appuyez le bouton **AUTO** pour sortir du mode automatique.

### Mode Musical

1. Appuyez le bouton **SOUND** pour activer le mode musical. La LED du bouton **SOUND** s'allumera indiquant que ce mode est actif.
2. Appuyez les boutons **BANK UP** ou **BANK DOWN** pour choisir le banc de scènes que vous désirez faire défiler. Les scènes défileront dans l'ordre au rythme de la musique.  
Si ce banc ne contient pas de scènes programmées, l'écran indiquera « Empty ».
3. Après avoir sélectionné le banc à faire défiler, utilisez le fader **FADE TIME** (temps de fondu) pour ajuster le temps de fondu entre 2 scènes.
4. Appuyez le bouton **SOUND** pour sortir du mode automatique.

### Défilement de séquences

Il y a 3 façons de faire défiler vos séquences (CHASES) : manuellement, en mode automatique ou en mode musical

### Mode manuel

1. Quand la console est mise sous tension, elle se trouve automatiquement en mode manuel.
2. Vérifiez que les LEDs de contrôle des boutons **AUTO** et **SOUND** sont éteints
3. Choisissez un des 6 boutons CHASE que vous désirez faire défiler. La LED correspondante clignotera quand la séquence a été choisie. Les LEDs des boutons de scènes sans programmes seront éteintes et l'écran affichera « Bank=00 Scene=00 »
4. Utilisez les boutons **BANK UP** ou **BANK DOWN** pour choisir le banc de scènes que vous désirez faire défiler.

### Mode automatique

1. Appuyez le bouton **AUTO** pour activer le mode automatique. La LED du bouton **AUTO** s'allumera indiquant que ce mode est actif.
2. Choisissez un des 6 boutons CHASE que vous désirez faire défiler. (Pour annuler le choix d'une séquence appuyez à nouveau sur le même bouton CHASE). La LED correspondante clignotera pour indiquer que la séquence est en train de défiler. Si cette séquence ne contient pas de scènes programmées, l'écran indiquera « Empty ».
3. Si plus qu'un seul bouton CHASE ait été choisi, la console fera défiler les scènes en boucles dans l'ordre que les boutons CHASE ont été appuyés. Toutes les LEDs de scènes se trouvant dans les séquences seront allumées, la LED de la séquence actuelle clignotera.
4. Utilisez le fader de vitesse ou appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **TAP/SYNC** pour ajuster la vitesse de défilement de(s) séquence(s) et utilisez le fader **FADE TIME** (temps de fondu) pour ajuster le temps de fondu entre 2 scènes.
5. Appuyez le bouton **AUTO** pour sortir du mode automatique.

### Mode Musical

1. Appuyez le bouton **SOUND** pour activer le mode automatique. La LED du bouton **SOUND** s'allumera indiquant que ce mode est actif.

## PLAYBACK DES SÉQUENCES (Suite)

2. Choisissez un des 6 boutons **CHASE** que vous désirez faire défiler. (Pour annuler le choix d'une séquence appuyez à nouveau sur le même bouton **CHASE**). La LED correspondante clignotera pour indiquer que la séquence est en train de défiler au rythme de la musique. Si cette séquence ne contient pas de pas programmés, l'écran indiquera « Empty ».
3. Si plus qu'un seul bouton **CHASE** ait été choisi, la console fera défiler les scènes en boucles au rythme de la musique dans l'ordre que les boutons **CHASE** ont été appuyés. Toutes les LEDs de scènes se trouvant dans les séquences seront allumées, la LED de la séquence actuelle clignotera.
4. Utilisez le fader **FADE TIME** (temps de fondu) pour ajuster le temps de fondu entre 2 scènes.
5. Appuyez le bouton **SOUND** pour sortir du mode automatique.

## CARTE SD

### En général :

La fente du lecteur de carte peut recevoir des cartes SD pour enregistrer les données programmées sur la console. Vous pouvez éditer les données d'une carte SD avec un ordinateur et ensuite l'insérer dans la console pour faire défiler les scènes ou séquences.

### Spécifications carte SD

La capacité maximale de la carte SD acceptée par le lecteur ne doit pas dépasser 4Go. Elle doit être initialisée dans les formats FAT ou FAT32. **Veillez la formater avant toute première utilisation.**

### Enregistrement des données de la console DMX

Insérez la carte SD dans la fente du lecteur de carte SD. La console automatiquement créera des fichiers de données incluant le canal d'émission WiFly, la vitesse de défilement, le mot de passe, scènes, bancs et séquences qui ont été enregistrées sur la console.

Une fois ses données créées, ouvrez la carte sur un ordinateur et vous trouverez trois dossiers : un dossier des bancs, un dossier de séquences et un dossier de paramètres.

Voici une description et des exemples de ces dossiers

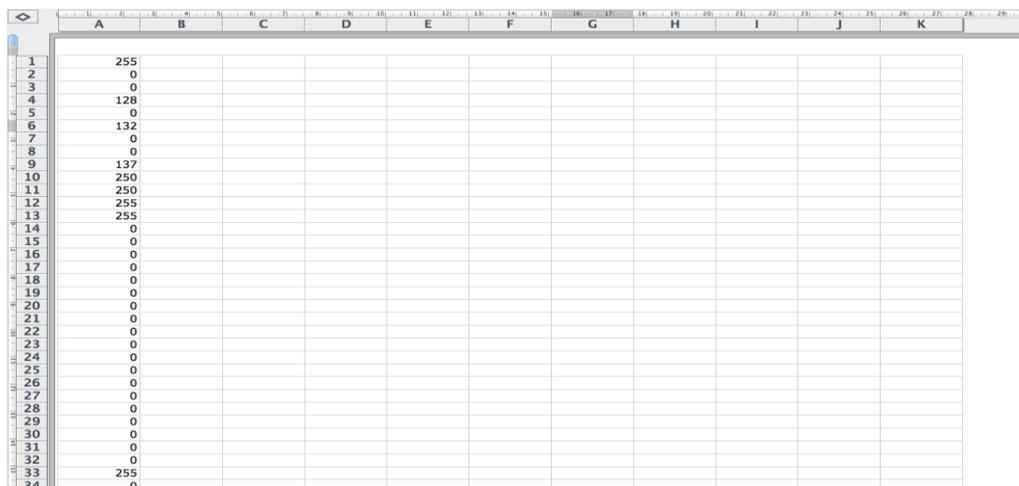
Note : Tous ces dossiers peuvent être édités.

### DOSSIER BANCS

Quand vous cliquez sur le dossier des bancs (BANK) vous verrez 30 sous-dossiers de 1 à 30, dépendant de combien de bancs vous avez sauvegardé sur la console. Double-cliquez un des sous-dossiers et vous verrez des fichiers en format Excel (XLS) nommés Scenes01.xls à Scenes16.xls, dépendant de combien de scènes ont été sauvegardés dans ce banc.

Double-cliquez un fichier de données de scènes et vous trouverez 512 cellules dans la colonne A correspondant aux valeurs DMX des 512 canaux DMX de la console.

Voici un exemple :



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	255										
2	0										
3	0										
4	128										
5	0										
6	132										
7	0										
8	0										
9	137										
10	250										
11	250										
12	255										
13	255										
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	255										
34	0										

## CARTE SD (Suite)

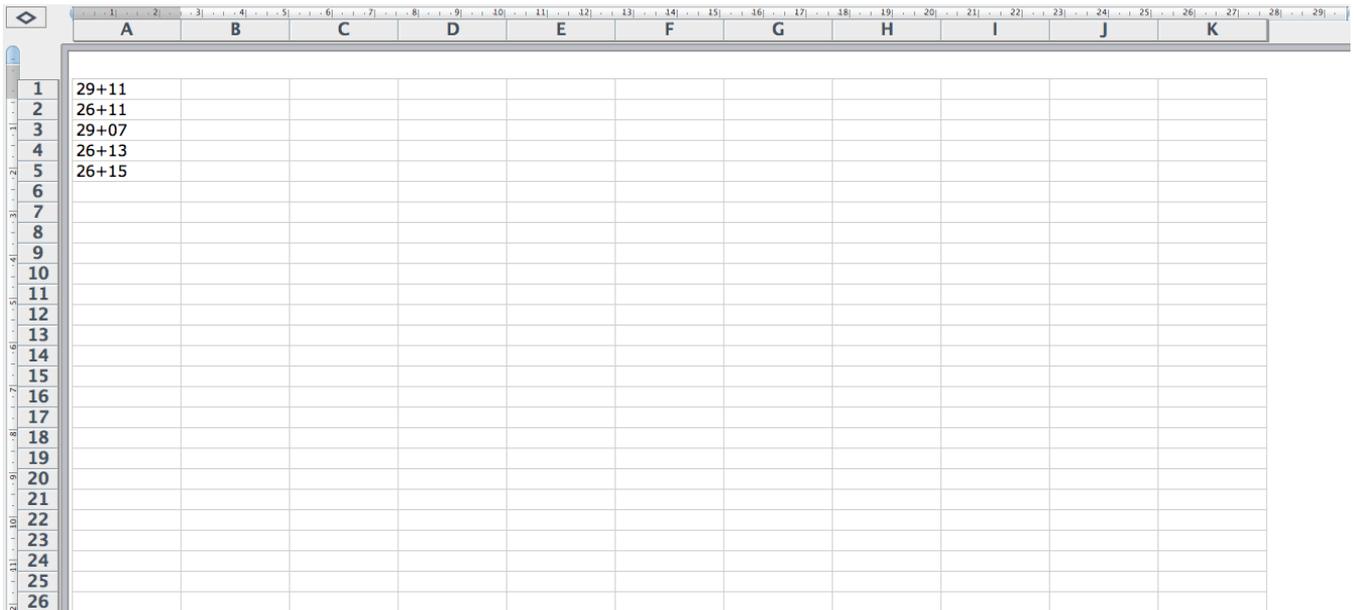
Dans ce fichier, la colonne A, rangée 1 contient le chiffre 255, ce qui veut dire que dans la scène 1, la valeur DMX du canal 001 est 255. Si vous le désirez, vous pouvez changer les valeurs du fichier des scènes avec votre ordinateur et ensuite les sauvegarder sur la carte pour utilisation dans votre console DMX. Vous devez éditer ces fichiers exclusivement avec le logiciel Excel faisant partie de la suite Microsoft Office.

### DOSSIER SEQUENCES

Quand vous double-cliquez sur le dossier **CHASE** (Séquences) vous verrez 6 fichiers en format Excel (XLS) nommés **Chase01.xls** à **Chase06.xls**, dépendant de combien de scènes ont été sauvegardés dans ce banc.

Double-cliquez un fichier de données de séquences et vous trouverez des colonnes et des rangées contenant des chiffres. Ces chiffres représentent le banc et la scène.

Voici un exemple :



	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											

Dans ce fichier, les chiffres dans la colonne A, rangée 1 est 29+11, ce qui signifie Banc 29, Scène 11

Les autres rangées sont 26+11, 29+07, 26+13, 26+15. Ceci signifie que quand vous lancez la séquence 1 (CHASE 1) sur votre console DMX, l'ordre de défilement de la séquence est comme suivant : Banc 29, scène 11, puis banc 26, scène 11, banc 29 scène 07, banc 26, scène 13 et banc 26, scène 15.

Les deux chiffres dans chaque cellule doivent toujours être séparés par un « + »

Vous pouvez modifier ces chiffres sur un ordinateur. Vous pouvez créer vous-même les fichiers des séquences sur votre ordinateur pour travailler plus rapidement.

### DOSSIER PARAMETRES

Double-cliquez le dossier **PARAMETERS** et vous trouverez des fichiers texte en format .TXT. Comme tous les autres fichiers, ils sont éditables.

#### Password.TXT

Double-cliquez le fichier **Password.TXT** et vous trouverez des chiffres de 0000-9999, dépendant du mot de passe que vous avez sauvé dans la console.

Par exemple, si le fichier texte contient 1234, ceci signifie que le mot de passe est 1234

#### Speedtime.TXT

Double-cliquez le fichier **Speedtime.TXT** et vous trouverez des chiffres de 0001-6000, dépendant de la vitesse de défilement que vous avez sauvé dans la console. Si par exemple le fichier texte contient 0523, ceci signifie que la vitesse de défilement est de 52,3 secondes

**WiFly Channel (WIFIAddr.TXT)**

Double-cliquez le fichier **WIFIAddr.TXT** et vous trouverez des chiffres de 00-15, dépendant du canal d'émission WiFly que vous avez spécifié dans la console DMX.

Si par exemple le chiffre 06 est affiché, cela signifie que le canal d'émission WiFly est le canal 6.

## ENTRETIEN

En raison des résidus de brouillard, de fumée et de poussière, un nettoyage régulier doit être effectué. La fréquence de nettoyage dépend de l'endroit où se situe et fonctionne l'unité (par exemple, fumée, résidus de brouillard, poussière et condensation). En cas d'utilisation intensive en club, nous recommandons un nettoyage mensuel. Un nettoyage fréquent assure la longévité de l'unité.

1. Utilisez un nettoyant pour vitres courant et un tissu doux pour nettoyer le boîtier extérieur.
2. Assurez-vous de toujours essuyer toutes les parties entièrement avant de rebrancher l'unité.

## DÉPANNAGE

**Dépannage :** Vous retrouverez ci-après certains problèmes récurrents et leurs solutions.

**Aucune unité est allumée;**

1. Assurez-vous que le bouton BLACKOUT ne soit pas activé.

**L'unité ne répond pas au son;**

1. Les basses fréquences (basses) devraient entraîner la réaction au son de l'unité. Tapoter sur le microphone ou les sons sourds ou aigus peuvent ne pas activer l'unité.

## SPÉCIFICATIONS

<b>Modèle :</b>	<b>WiFly WLC16</b>
Alimentation :	DC12V, 500mA min.
Sortie DMX:	XLR 3 pôles WiFly DMX sans fil
Mode musical:	Oui, par micro intégré
Poids :	46lbs / 20,5 kg
Dimensions :	L x l x H : 19" x 6.25" x 2.75" 482 x 155 x 70mm
Nombre de canaux DMX:	512 canaux (1 univers DMX complet)
Nombre de scènes max.:	480 scènes
Nombre d'unités:	16 unités ou groupes de 32 canaux max.
Nombre de banks:	30 bancs à 16 scènes chacun
Nombre de séquences:	6 séquences pouvant partager 480 pas (scènes) chacune

A noter : Les caractéristiques et améliorations dans la conception apportées à cette console DMX ainsi que ce manuel sont sujettes à modification sans notice préalable écrite ou publiée.

Cher client,

L'Union européenne vient d'adopter une directive de restriction/interdiction d'utilisation de substances nocives. Cette directive, connue sous l'acronyme RoHS, est un sujet d'actualité au sein de l'industrie électronique.

Elle restreint, entre autres, l'utilisation de six matériaux : le plomb (Pb), le mercure (Hg), le chrome hexavalent (CR VI), le cadmium (Cd), les polybromobiphényles utilisés en tant que retardateurs de flammes (PBB), et les polybromodiphényléther également utilisés comme retardateurs de flammes (PBDE). Cette directive s'applique à quasiment tous les appareils électriques et électroniques dont le fonctionnement implique des champs électriques ou électromagnétiques – en un mot, tout appareil que nous pouvons retrouver dans nos foyers ou au bureau.

En tant que fabricants de produits des marques AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION Professional et ACCLAIM Lighting, nous devons nous conformer à la directive RoHS. Par conséquent, deux ans même avant l'entrée en vigueur de cette directive, nous nous sommes mis en quête de matériaux alternatifs et de procédés de fabrication respectant davantage l'environnement.

Bien avant la prise d'effet de la directive RoHS, tous nos produits ont été fabriqués pour répondre aux normes de l'Union européenne. Grâce à des contrôles et des tests de matériel réguliers, nous pouvons assurer que tous les composants que nous utilisons répondent aux normes RoHS et que, pour autant que la technologie nous le permette, notre procédé de fabrication est des plus écologiques.

La directive RoHS franchit un pas important dans la protection de l'environnement. En tant que fabricants, nous nous sentons obligés de contribuer à son respect.

## DEEE – Déchets d'équipements électriques et électroniques

Chaque année, des milliers de tonnes de composants électroniques, nuisibles pour l'environnement, atterrissent dans des décharges à travers le monde. Afin d'assurer les meilleures collecte et récupération de composants électroniques, l'Union européenne a adopté la directive DEEE.

Le système DEEE (Déchets d'équipements électriques et électroniques) peut être comparé au système de collecte « verte », mis en place il y a plusieurs années. Les fabricants, au moment de la mise sur le marché de leur produit, doivent contribuer à l'utilisation des déchets. Les ressources économiques ainsi obtenues, vont être appliquées au développement d'un système commun de gestion des déchets. De cette manière, nous pouvons assurer un programme de récupération et de mise au rebut écologique et professionnel.

En tant que fabricant, nous faisons partie du système allemand EAR à travers lequel nous payons notre contribution.

(Numéro d'enregistrement en Allemagne : DE41027552)

Par conséquent, les produits AMERICAN DJ et AMERICAN AUDIO peuvent être déposés aux points de collecte gratuitement et seront utilisés dans le programme de recyclage. Les produits ELATION Professional, utilisés uniquement par les professionnels, seront gérés par nos soins. Veuillez nous renvoyer vos produits Elation directement à la fin de leur vie afin que nous puissions en disposer de manière professionnelle.

Tout comme pour la directive RoHS, la directive DEEE est une contribution de premier ordre à la protection de l'environnement et nous serons heureux d'aider l'environnement grâce à ce système de d'enlèvement des déchets.

Nous sommes heureux de répondre à vos questions et serions ravis d'entendre vos suggestions. Pour ce faire contactez-nous par e-mail à : [info@americandj.eu](mailto:info@americandj.eu)



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