



**myDMX BUDDY**

## ***Bedienungsanleitung***

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

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

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

## Inhaltsverzeichnis

BEVOR SIE BEGINNEN .....	4
1. Neue Funktionen der myDMX 2.0 .....	4
2. Das myDMX 2.0-Paket .....	6
3. Geräteprofile.....	7
ERSTE SCHRITTE .....	8
1. Installation .....	8
2. Voreinstellungen.....	8
3. Editor.....	10
4. Benutzer.....	12
SCENE BUILDER.....	14
1. Anordnen von Geräten .....	14
2. Steuerung von Geräten.....	16
3. Effekte:.....	18
WEITERE EIGENSCHAFTEN.....	20
1. Bedienerfreundliche Fernbedienung (bald erhältlich) .....	20
KONTAKT.....	21
RoHS – ein großer Beitrag zur Erhaltung unserer Umwelt .....	22
WEEE – Entsorgung von Elektro- und Elektronikaltgeräten .....	23

## BEVOR SIE BEGINNEN

Willkommen zum myDMX 2.0 – einer leistungsstarken und bedienerfreundlichen App zur DMX-Beleuchtungssteuerung für Ihren PC oder Mac. Diese Bedienungsanleitung führt Sie durch die Verwendungsweise der Software. Um eine schnelle Übersicht über die Software zu erhalten, gehen Sie direkt zu den "Erste Schritte"-Themen.



### 1. Neue Funktionen der myDMX 2.0

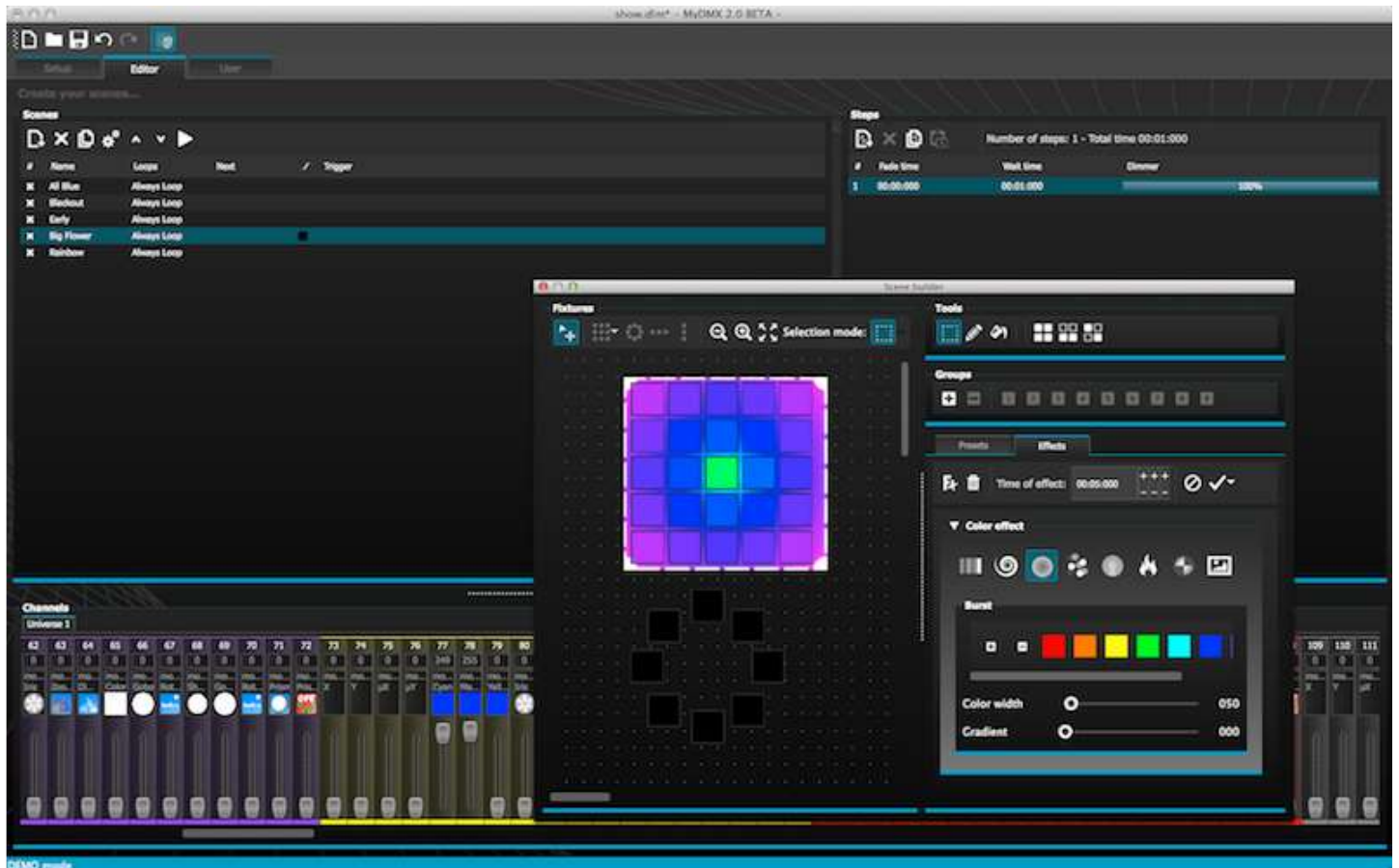
myDMX 2.0 wurde von Grund auf neu entwickelt. Hier erhalten Sie einen Überblick über die wichtigsten neuen Funktionen.

Bereits seit vielen Jahren wurde eine Mac-Version der myDMX 2.0 angefragt. myDMX 2.0 ist nun mit Ihrem PC oder Mac kompatibel.



### Neues Design

Die Software verfügt nun über ein neues Design, d. h. neue Symbole, Fader, Farben und Voreinstellungs-Komponenten, für einen schnelleren und bequemeren Arbeitsablauf. Sie können nun schneller zu einer Farbe oder Position mit den neuen Voreinstellungs-Komponenten per Popup-Menü wechseln und die Szenenfarbe auf dem Benutzerbildschirm ändern.

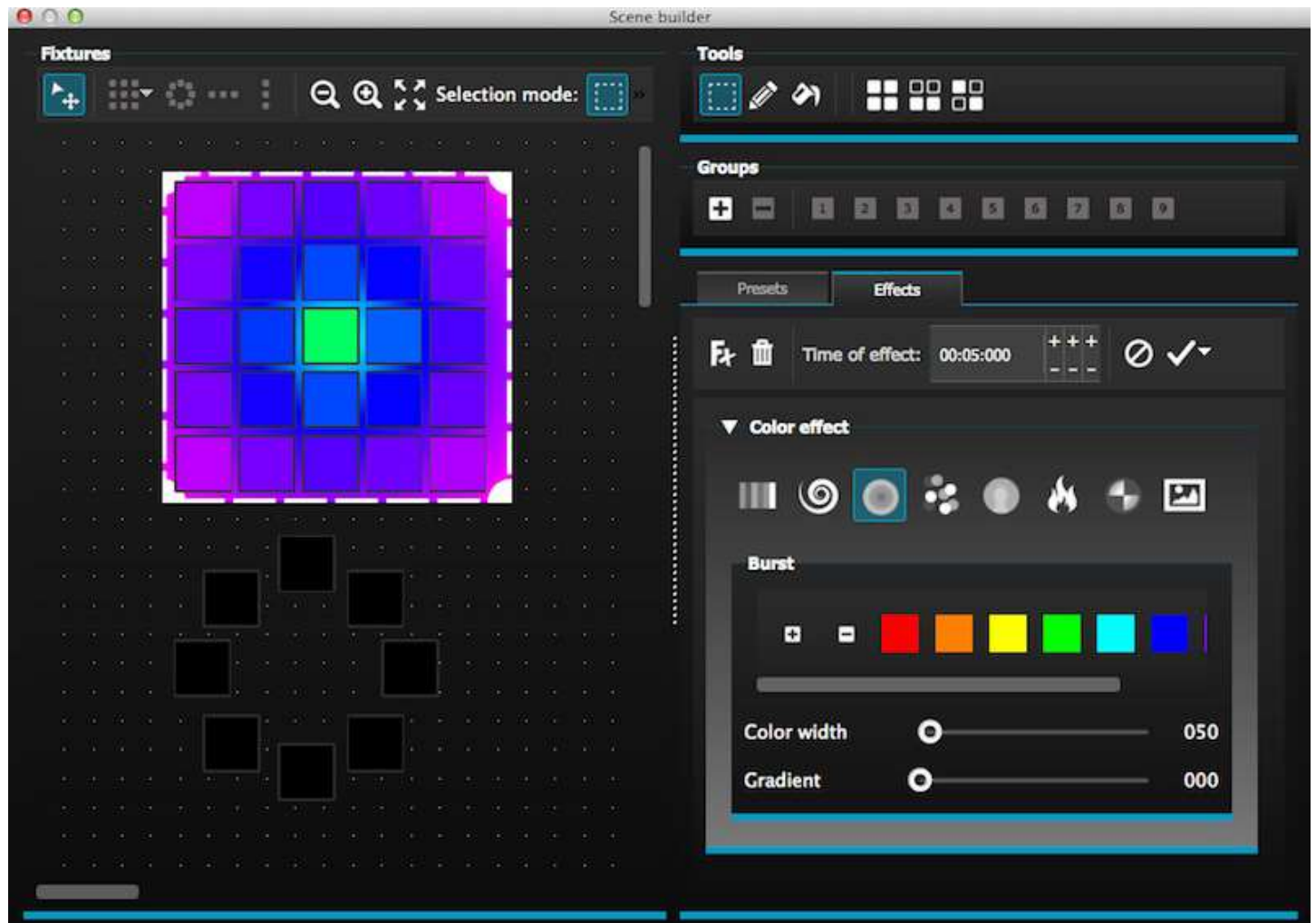


## Neue Funktionen der myDMX 2.0 (Fortsetzung)

### Der Scene Builder

Mit dem Scene Builder können Sie alles erstellen, was Sie bisher mit dem ursprünglichen Effekte-Generator erstellt haben. Anordnung von Beleuchtungsgeräten, Zeichnen von Effekten direkt auf die Geräte und Einstellung Ihrer Effekte in Echtzeit.

Mit dem Effekt "Linearer Fächer" können Sie Farbabstufungen erstellen und Fächer positionieren.



### SSL2-Geräteprofilformat

Mit SSL2-Geräteprofilen lassen sich mehr Daten zum Modus eines Beleuchtungsgeräts speichern. Dadurch gestaltet sich die Programmierung schneller und bequemer. Wenn Sie etwa eine LED-Leuchtenleiste mit mehreren Segmenten haben, können Sie jedes Segment einzeln ansteuern, während Sie immer noch über die globale Kontrolle des Master-Dimmers und der Makro-Kanäle verfügen.

## 2. Das myDMX 2.0-Paket

### Lieferumfang

Im Lieferumfang ist Folgendes enthalten:

-myDMX BUDDY

-USB-Kabel

Die aktuellsten Softwareversionen und Bedienungsanleitungen erhalten Sie auf unserer Website.

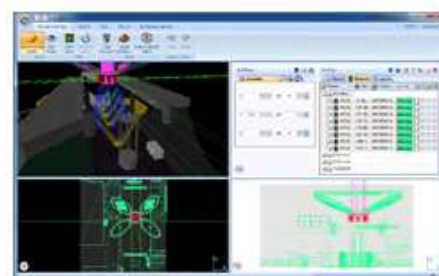


## Das myDMX 2.0-Paket (Fortsetzung)

### Software

Folgende Software ist enthalten:

- myDMX 2.0 – App zur Programmierung der DMX-Beleuchtung (PC und Mac)
- Scan-Bibliothek – Zur Erstellung Ihrer eigenen Geräteprofile (nur PC)
- EasyView – Echtzeit-3D-Visualizer (nur PC)
- Hardwarekonfigurationstools – Eine App zur USB-DMX-Schnittstellenverwaltung (nur PC)
- Bedienerfreundliche Fernbedienung – Fernbedienung meines myDMX BUDDY (iPad/Android-Tablet)



### 3. Geräteprofile

Alle Attribute eines DMX-Geräts werden in einer besonderen Datei mit der Bezeichnung "Geräteprofil" oder in einer .SSL2-Datei gespeichert. Je genauer das Geräteprofil, desto einfacher lässt sich damit Ihre Beleuchtung mit myDMX 2.0 programmieren. Wenn Sie ein unvollständiges Geräteprofil haben, versteht myDMX 2.0 die Beleuchtungsgeräte nicht, die Sie steuern möchten; daher ist es schwieriger für Sie, Ihre Beleuchtungsgeräte zu programmieren.

Auf dem Markt ist für fast jedes Gerät ein Profil erhältlich. Geräteprofile können mit der Editor-Software "Scan-Bibliothek" erstellt und bearbeitet werden. Weitere Informationen zur Erstellung von Scan-Bibliothek-Profilen finden Sie unter "Scan-Bibliothek".

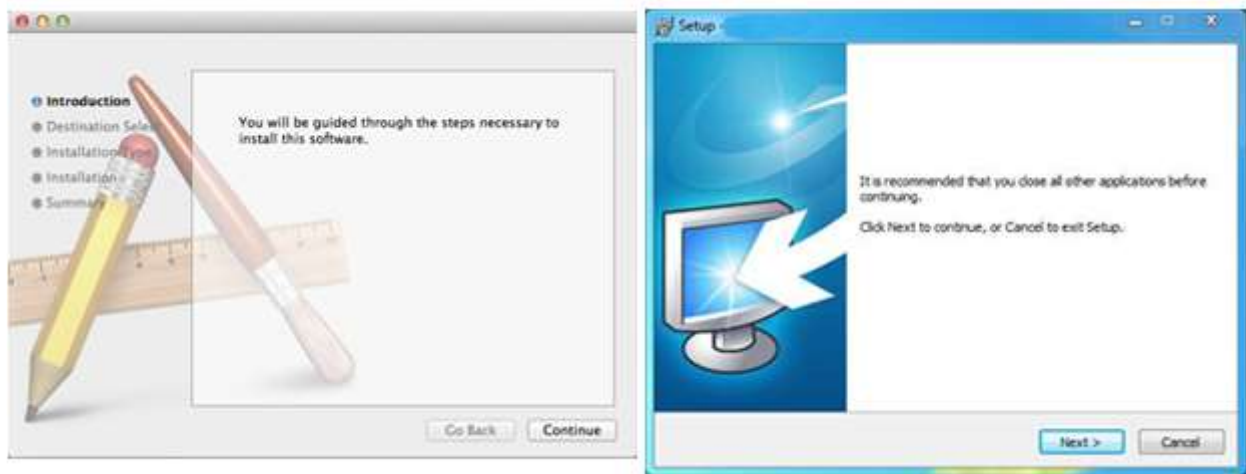


## 1. Installation

Laden Sie sich die Software von unserer Website herunter, unter der Seite myDMX BUDDY oder myDMX 2.0. Doppelklicken Sie auf das Einrichtungssymbol, um die Software zu installieren. Befolgen Sie die Installationsanweisungen.

Während der Softwareinstallation werden die Treiber der USB-Schnittstelle installiert. Bei der Installation auf Windows erhalten Sie u. U. eine Warnmeldung, dass die Treiber nicht digital signiert worden seien. Drücken Sie auf "Trotzdem Fortfahren".

Sobald die Installation abgeschlossen ist, schließen Sie die USB-Schnittstelle an. Windows-Systeme führen eine zweite Gerätetreiber-Installation durch. Sobald Sie auf der Werkzeugleiste eine Meldungsblase sehen, die eine erfolgreiche Installation des Treibers meldet, können Sie die myDMX 2.0-Software starten.



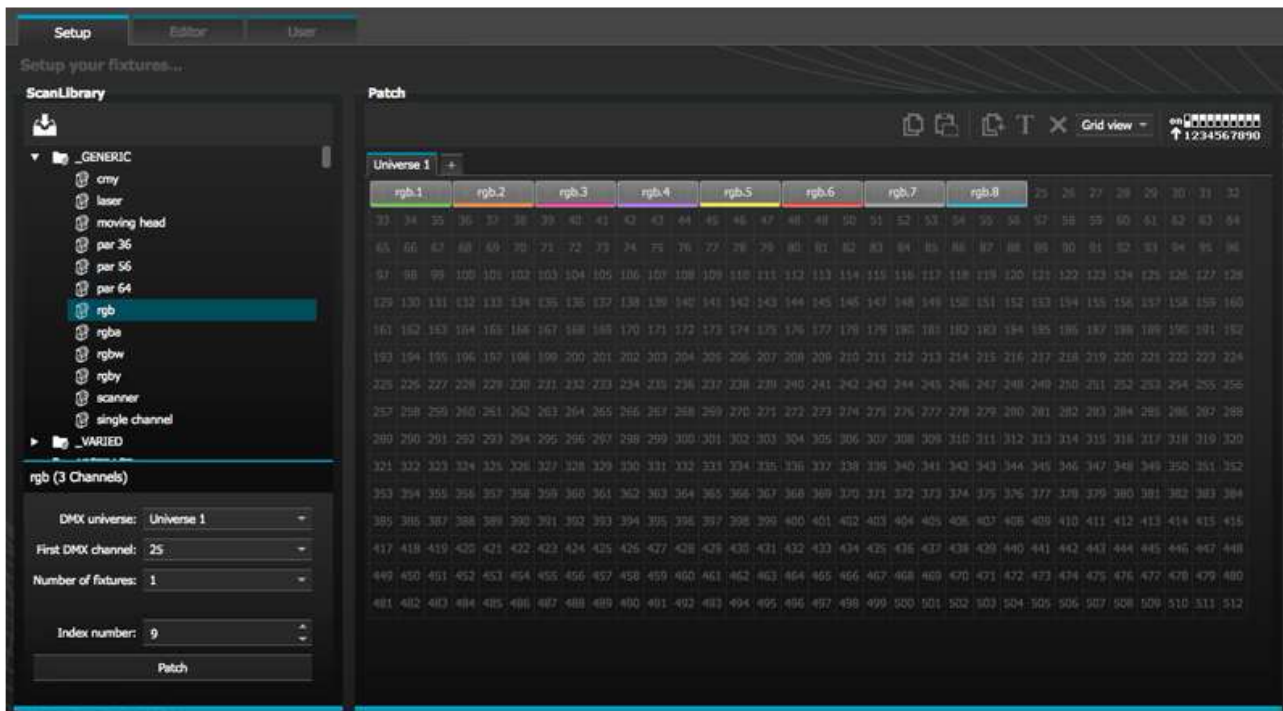
## 2. Voreinstellungen

Zunächst muss der Software gesagt werden, welche Beleuchtungsgeräte verwendet werden. Wählen Sie aus der Liste der Hersteller auf der linken Seite Ihre Beleuchtungsgeräte aus. Wenn Sie ein RGB-, RGBD-, RGBW-, RGBY- oder ein Einkanalgerät hinzufügen möchten, wählen Sie den oberen Ordner \_GENERIC. Wenn Ihr Beleuchtungsgerät nicht in der Liste ist, müssen Sie mithilfe des Editors Scan-Bibliothek (nur PC) eines selbst erstellen, oder Sie wenden sich an uns, damit wir für Sie ein Profil erstellen.

Um Ihr Beleuchtungsgerät hinzuzufügen, kopieren Sie es per Drag & Drop auf die DMX-Patch-Tabelle, oder Sie wählen Sie Anzahl der Geräte aus und beginnen mit dem Kanal unten links und wählen "Patchen". Geräte können innerhalb des DMX-Patches per Drag & Drop kopiert werden.

Wenn Sie eine Matrix von Beleuchtungsgeräten hinzufügen möchten, wie z. B. RGB-Wand oder -Tanzfläche, patchen Sie die gesamte Anzahl der Beleuchtungsgeräte hier und lesen den Abschnitt "Anordnen von Geräten" für weitere Informationen.

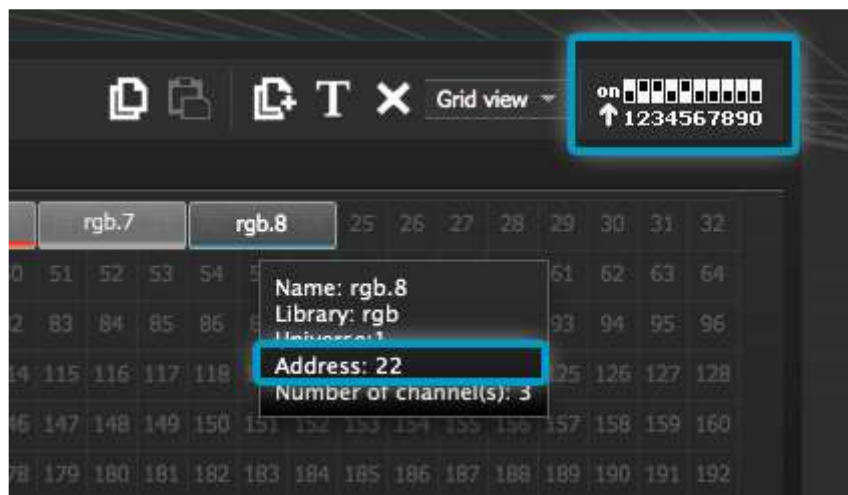




### Adressierung Ihres Beleuchtungsgeräts

Jedes Beleuchtungsgerät muss eine eindeutige Nummer oder "Adresse" zugeordnet werden. Die Adresse wird normalerweise über eine LED-Anzeige oder über DIP-Schalter auf dem eigentlichen Beleuchtungsgerät eingestellt. Zeigen Sie auf ein Gerät, um die Adresse zu erfahren, und klicken Sie auf das Gerät, um die für das Einstellen dieser Adresse erforderlichen DIP-Schalter anzuzeigen. Dieses Beleuchtungsgerät, zum Beispiel, ist auf die Adresse 22 eingestellt.

Weitere Informationen zum Einstellen der Adresse eines Beleuchtungsgeräts erfahren Sie in der Bedienungsanleitung des Geräteherstellers.



### Listenansicht

Um einzelne Geräteeigenschaften zu ändern, wählen Sie "Listenansicht".

Es sind folgende Optionen verfügbar:

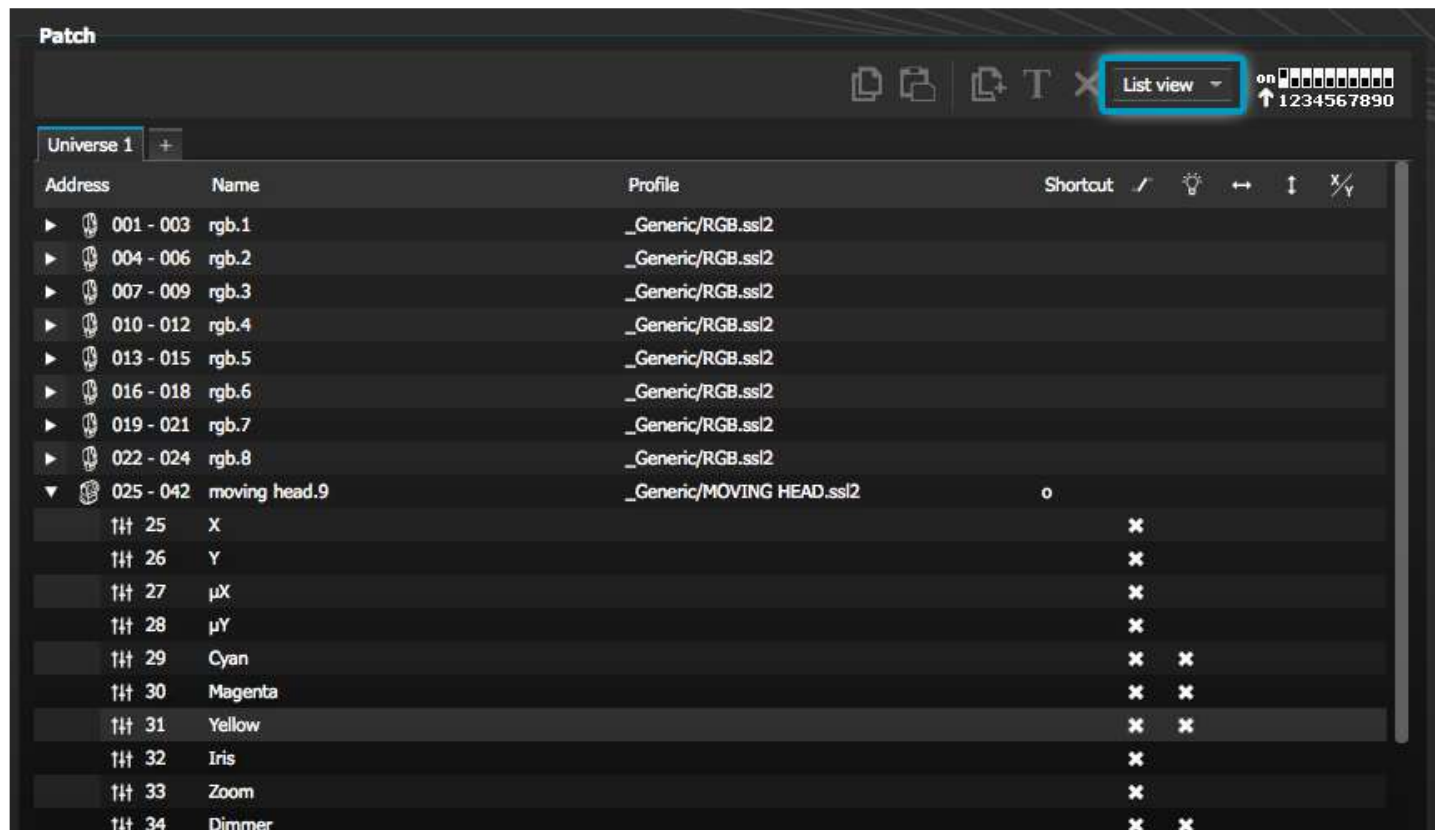
Shortcut – Zur Steuerung des ausgewählten Kanals mit der Maus; wählen Sie hier eine Tastenkombination aus  
 Fade – Zum Aktivieren/Deaktivieren der Ausblendung des Kanals. Zum Beispiel: Sie möchten alle Fade-Befehle auf einem Gobo-Kanal ignorieren.

Dimmer – Definition eines Dimmer-Kanals (wenn der Dimmungswert in % eines Schrittes geändert wird, wird dieser Kanal geändert)

X umkehren – Umkehrung des X-Kanals auf eine Weise, dass die Software bei Fader = 0 den Wert 255 ausgibt

Y umkehren – Umkehrung des Y-Kanals auf eine Weise, dass die Software bei Fader = 0 den Wert 255 ausgibt

X/Y – Vertausch der X- und Y-Kanäle



### 3. Editor

#### Steuerung von Kanälen

Im Editor erfolgt die gesamte Programmierung der Beleuchtung. Ziehen Sie einen Fader mit der Maus, um den Wert zu ändern. Um den Wert des gleichen Kanaltyps an jedem Gerät zu ändern, halten Sie die Umschalttaste gedrückt. Zum Beispiel: Um die Farbe jedes Geräts zu ändern, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und bewegen den Farbfader. Beachten Sie, dass der DMX-Ausgabewert oben am Fader angezeigt wird.

myDMX 2.0 verfügt über einige Voreinstellungs-Komponenten zur schnellen Einstellung eines Kanals. Um auf die Komponente zuzugreifen, klicken Sie oben auf dem Kanal, wo die Voreinstellung/Farbe angezeigt wird. Zum Beispiel wird durch Klicken oben auf einen Farbkanal ein Farbrad angezeigt.

Durch Klicken auf den Cursor können Sie ihn um das Farbrad ziehen. Beachten Sie, dass die RGB-Werte angezeigt werden. Durch Klicken auf das Farbrad, und durch Ziehen mit der Maus nach oben, wird der Cursor im Uhrzeigersinn bewegt; durch Ziehen mit der Maus nach unten wird der Cursor entgegen dem Uhrzeigersinn bewegt.

Durch Klicken auf den Mittelpunkt beim X-Y-Raster können Sie schnell eine X-Y-Position festlegen. Durch Klicken auf eine leere Fläche im Raster können Sie die Position langsam verschieben.

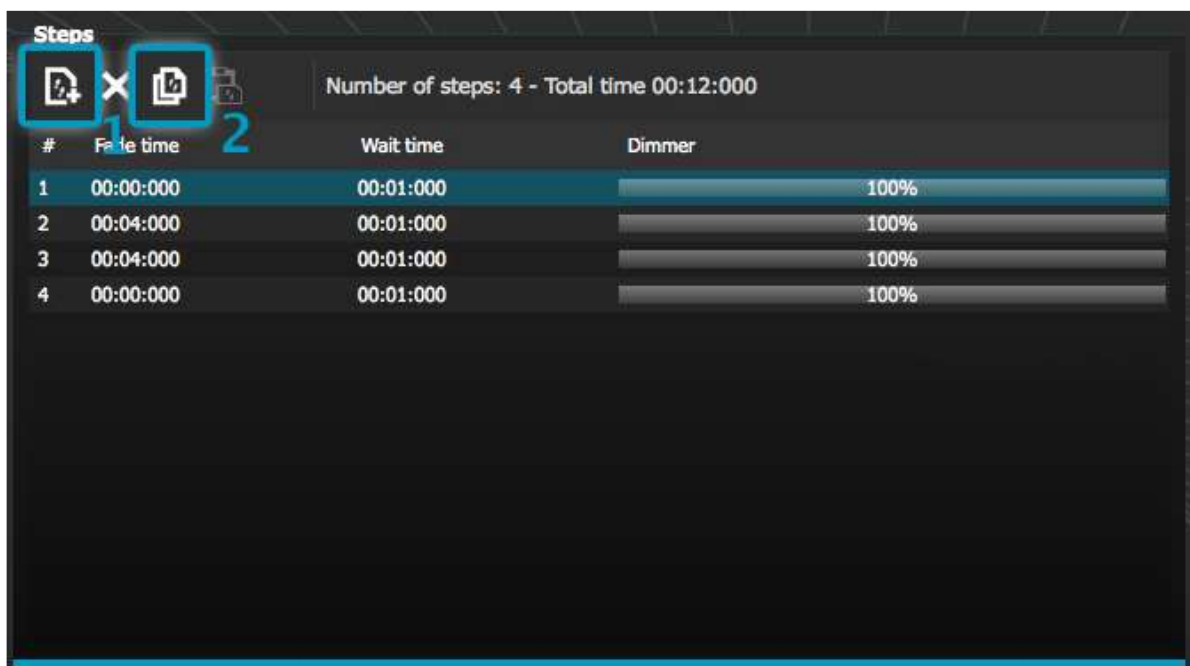


### Szenen und Schritte

Die gesamte Programmierung erfolgt mit Szenen und Schritten. Ein Schritt ist ein statischer "Blick", der einen Wert für jeden Kanal enthält. Eine Szene besteht aus mehreren Schritten. Szenen werden erstellt, indem auf das obere linke Symbol im Szenenbereich geklickt wird.

Sobald Werte eingestellt worden sind, können hier (1) Schritte erstellt werden. Wenn ein neuer Schritt erstellt wird, werden alle Fader auf 0 eingestellt. Um die Werte des aktuellen Schrittes zu kopieren, klicken Sie hier (2). Doppelklicken Sie für eine Änderung auf die Fade-Zeit, die Wartezeit oder den Dimmer-Wert. Um mehrere Schritte gleichzeitig zu ändern, halten Sie die Steuerungstaste (PC) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, um mehrere Schritte auszuwählen. Um einen Bereich von Schritten auszuwählen, wählen Sie den ersten Schritt des Bereichs, halten die Umschalttaste gedrückt und wählen dann den letzten Schritt des Bereichs.

Sie können eine Vorschau Ihrer Szene anzeigen, indem Sie auf die Schaltfläche für die Wiedergabe klicken.



### Szeneneinstellungen

Doppelklicken Sie auf die zu bearbeitende Eigenschaft. Zum Beispiel zum Ändern des Namens einer Szene:

1. Doppelklicken Sie auf den Namen
2. Geben Sie den neuen Namen ein
3. Drücken Sie auf die Eingabetaste

Die folgenden Eigenschaften können geändert werden:

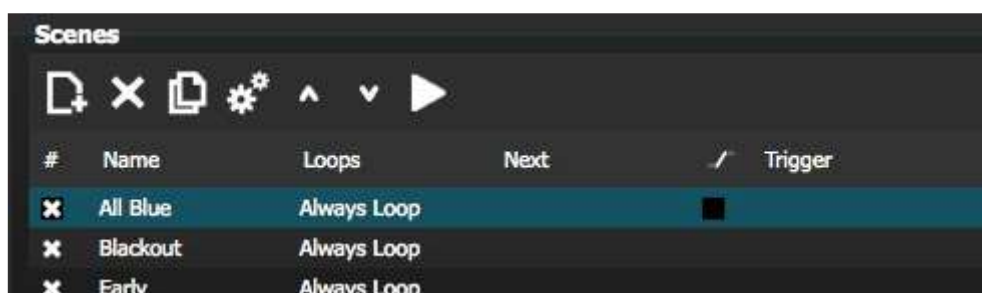
# – Bei dieser Auswahl wird die Szene in der Show aufgenommen

Loops – Einstellung der Anzahl Wiederholungen einer Szene

Nächstes – Einstellung, welche Szene Sie aufrufen möchten, wenn das Ende erreicht ist (stellen Sie sicher, dass zuerst die Anzahl der Loops eingestellt wird!)

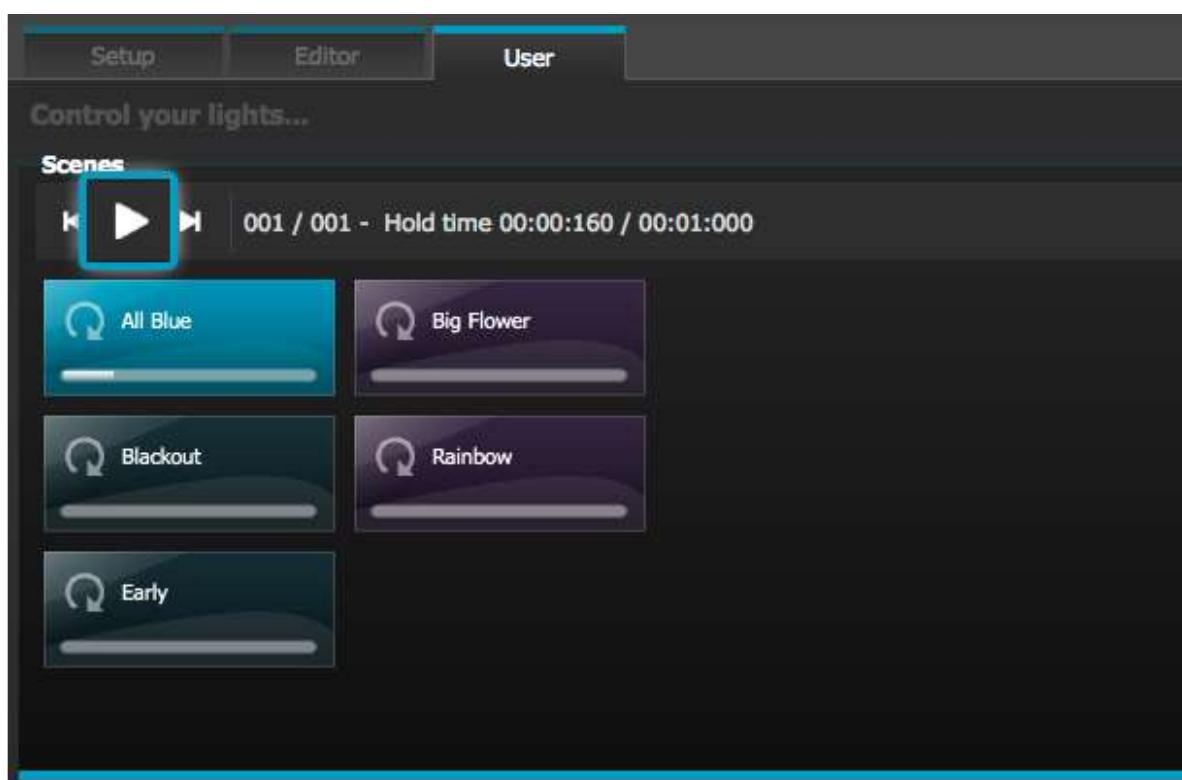
Fade aktivieren/deaktivieren – Bei dieser Auswahl wird die Szene unter Verwendung der Fade-Zeit des ersten Schrittes ausgeblendet

Auslöser – Hinzufügen einer Tastenkombination zum Auslösen der Szene



## 4. Benutzer

Der Benutzerbildschirm dient dem Ablauf Ihrer Show. Klicken Sie auf eine Szene, um diese zu aktivieren. Wenn Ihre Szene auf die Eigenschaften "Loops" und "Nächstes" reagieren soll, stellen Sie sicher, dass die Schaltfläche für die Wiedergabe ausgewählt ist. Es ist möglich, durch einen Rechtsklick auf die Szene die Farbe einer Szene zu ändern.



### "Live-Bearbeitungen"

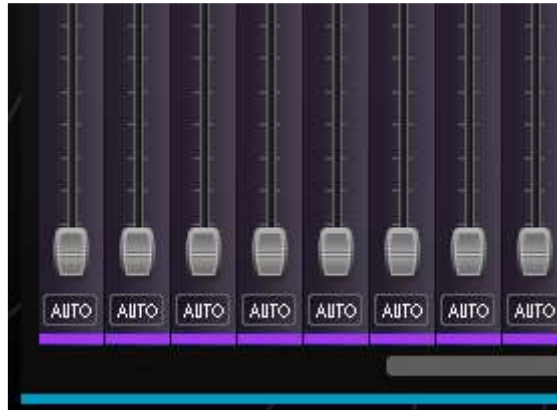
Es ist möglich, durch Bewegen der Fader Szenen zu überschreiben.

Es gibt zwei Optionen:

LTP – Letztes hat Vorrang (Latest Takes Priority): Der Fader-Wert überschreibt die Szene

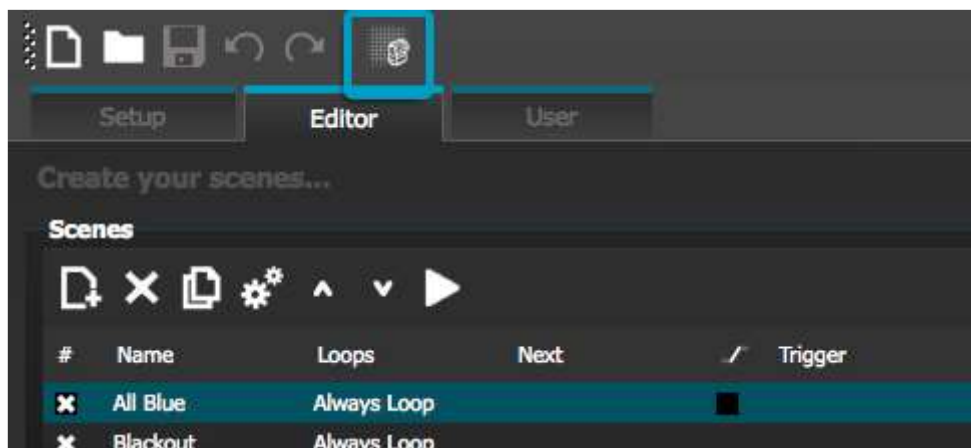
HTP – Höchstes hat Vorrang (Highest Takes Priority): Wenn der Fader-Wert höher als der Wert innerhalb der aktivierten Szene ist, überschreibt er die Szene.

Zum Einrichten von LTP oder HTP vergewissern Sie sich, dass es im Menü "Benutzeroptionen" aktiviert ist, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "AUTO" unten auf dem zu überschreibenden Kanal.



## 1. Anordnen von Geräten

Mit dem Scene Builder können komplexe Szenen schnell und bequem erstellt werden; dazu lassen sich Effekte kreieren, ohne dafür jeden Fader und Schritt manuell einstellen zu müssen. Er ersetzt den Effekt-Generator und den Farbmanager in der vorherigen Softwareversion. Erstellen Sie eine neue Szene und klicken Sie hier, um den Scene Builder zu öffnen.

Auswahl-Modus

Wenn der Scene Builder geöffnet ist, sehen Sie links Ihre Beleuchtungsgeräte. Jedes Quadrat steht für ein Beleuchtungsgerät. Klicken und ziehen Sie die Quadrate, um die Beleuchtungsgeräte zu positionieren. Halten Sie die Steuerungstaste (PC) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, um mehrere Geräte auszuwählen.

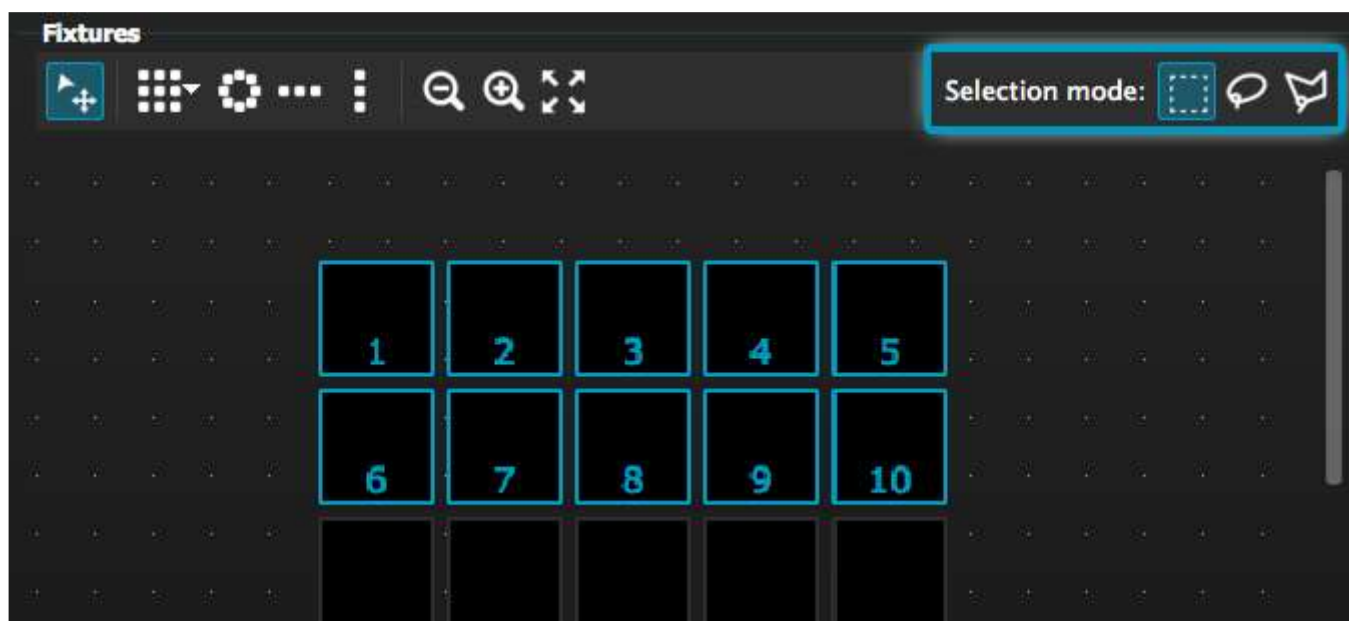
Es gibt 3 Möglichkeiten, Geräte auszuwählen:

Rechteck – Zeichnen Sie ein Rechteck um die auszuwählenden Geräte (wie bei der Dateiauswahl im Explorer/bei der Suche)

Lasso – Zeichnen Sie einen Umkreis um die auszuwählenden Geräte

Hinüberziehen – Es werden alle Geräte innerhalb einer gezeichneten Form ausgewählt.

Beachten Sie, dass bei der Auswahl von Geräten eine Zahl erscheint. Dies ist die Reihenfolge, in der jede Kurve eines linearen Fächers erstellt wird.





### Gruppen

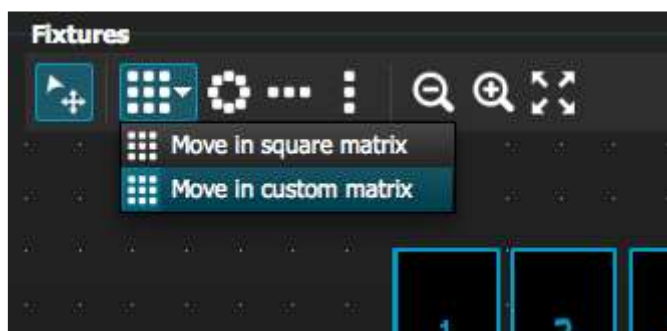
Gruppen können zum schnellen Aufrufen einer Geräteauswahl erstellt werden. Um eine Gruppe zu erstellen, wählen Sie die in die Gruppe aufzunehmenden Geräte und dann die Schaltfläche "+".



### Matrizen

Klicken Sie hier, um eine Matrix zu erstellen. myDMX 2.0 positioniert automatisch Ihre Beleuchtungsgeräte in eine Matrix.

Wählen Sie den Pfeil, um eine benutzerdefinierte Breite und Höhe der Matrix festzulegen.

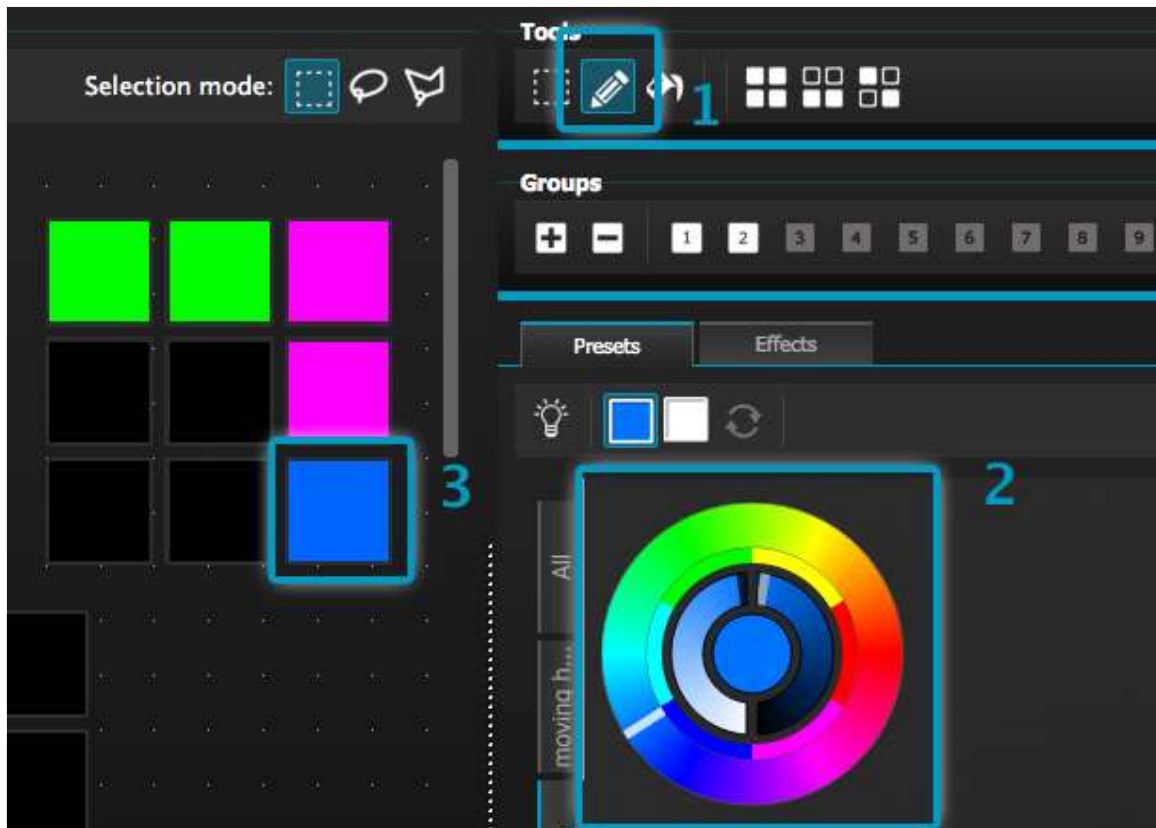


## 2. Steuerung von Geräten

Sobald Sie die zu steuernden Beleuchtungsgeräte ausgewählt haben, werden alle häufig verwendeten Voreinstellungen hier angezeigt. Um nur die Voreinstellungen eines bestimmten Gerätetyps anzuzeigen, wählen Sie die entsprechende Registerkarte.

Haben Sie keine Geräte ausgewählt, können Sie eine Voreinstellung in ein Gerät ziehen:

1. Wählen Sie das Stift-Symbol
2. Wählen Sie die zu ändernden Voreinstellungen aus
3. Klicken Sie auf die zu aktualisierenden Geräte



### Farbrad

Mit dem Farbrad ergeben sich mehrere Möglichkeiten zum Ändern der Farbe

- Klicken Sie auf den Cursor und ziehen Sie ihn um das Farbrad, um eine Farbe auszuwählen
- Klicken Sie auf das Farbrad, um zu einer der 6 voreingestellten Farben zu gelangen
- Klicken Sie auf das Farbrad und ziehen Sie nach oben und unten, um sich langsam um das Farbrad zu bewegen
- Wählen Sie die mittleren Abschnitte, um die Helligkeit und Sättigung zu ändern
- Klicken Sie in die Mitte des Farbrads, um eine Farbe mit einer Standard-Farbauswahl auszuwählen oder RGB-Werte einzufügen



### X-Y-Raster

- Mit dem X-Y-Raster können Sie die Schwenkungs-/Neigungskanäle eines Geräts (uPan und uTilt werden automatisch berechnet) ändern.
- Klicken Sie auf den Mittelpunkt und ziehen Sie, um die Position zu verschieben
- Klicken Sie auf eine leere Fläche im Raster, um die Position langsam zu verschieben; mit dem Scrollrad Ihrer Maus stellen Sie die Präzision ein
- Wählen Sie die horizontalen und vertikalen Balken, um nur Schwenkung oder Neigung auszuwählen



### Lichtstrahl ein

Durch Klicken auf die Schaltfläche "Lichtstrahl ein" wird die Standardvoreinstellung jedes ausgewählten Geräts aktiviert. Zum Beispiel: Bei einem Moving Head kann dies "Shutter offen", "Iris offen" und "Dimmer 100 %" sein.



### Linearer Fächer

Mit der Funktion "Linearer Fächer" können Sie einen Bereich definieren, indem Sie einen Start- und einen Endpunkt auswählen.

Der Voreinstellungs-Bereich wird dann für die ausgewählten Beleuchtungsgeräte übernommen. Damit können Sie wunderbar Farbabstufungen erstellen und Fächer positionieren.

1. Klicken Sie hier, um die Funktion "Linearer Fächer" zu aktivieren/deaktivieren.
2. Klicken Sie auf den Pfeilen nach unten, um den Fächertyp auszuwählen.
3. Klicken Sie auf die Komponente, um den Start- und Endbereich auszuwählen.
4. Wählen Sie den Bereich und ziehen Sie nach oben oder unten, um den Bereich zu verschieben.

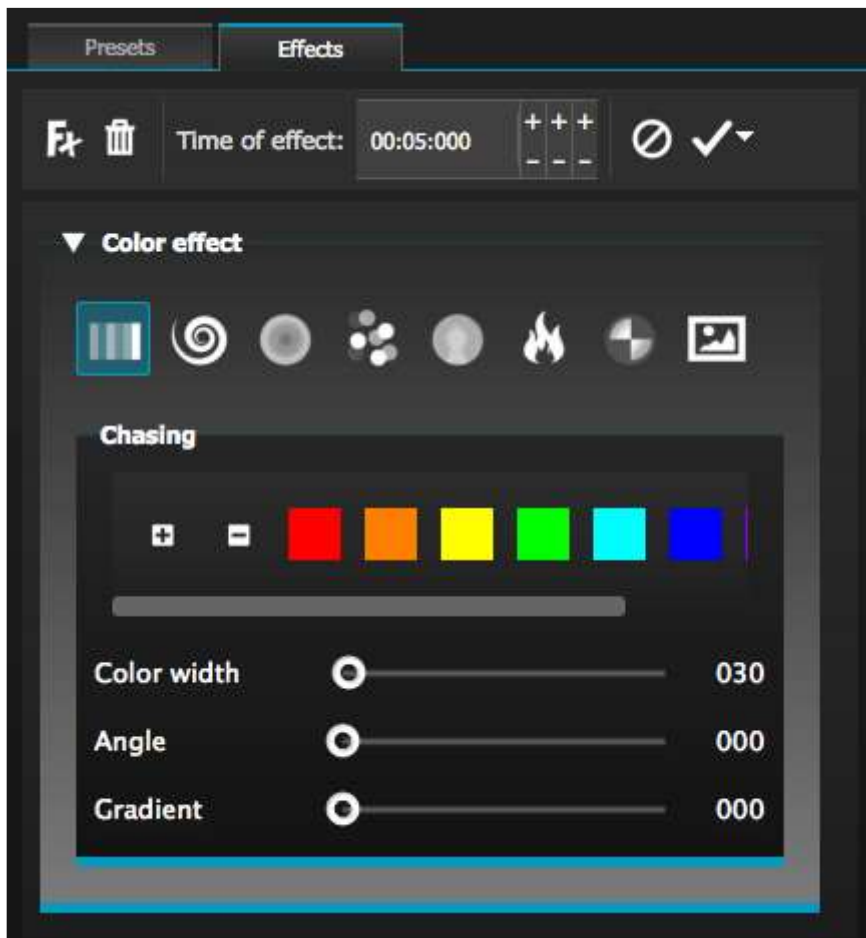


### 3. Effekte

#### Farbeffekt

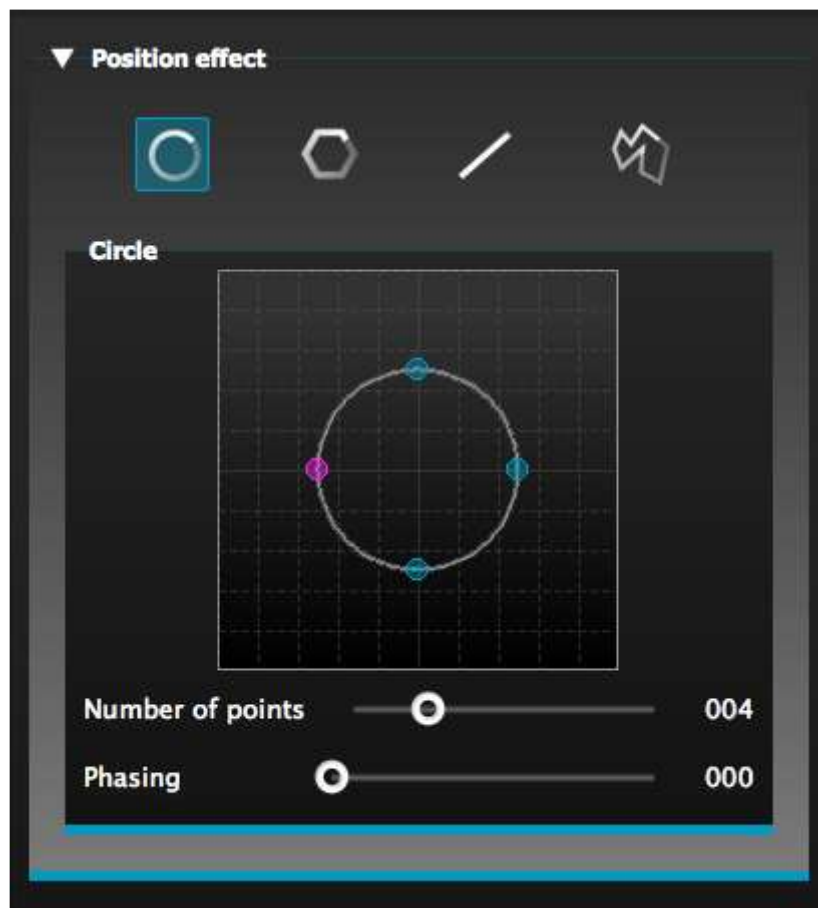
myDMX 2.0 verfügt über einen leistungsstarken RGB-Farbeffekte-Generator. Um einen Effekt hinzuzufügen, wählen Sie die Registerkarte "Effekte" aus und klicken auf das Fx-Symbol. Wählen Sie "Farbeffekt" aus. In der oberen linken Ecke erscheint ein Rechteck mit einem Regenbogeneffekt. Kopieren Sie ihn per Drag & Drop über Ihre Beleuchtungsgeräte. Die Größe des Effekts lässt sich durch Ziehen an den Ecken ändern.

Um einen Farbeffekt zu ändern, wählen Sie den Effektyp und ändern die Eigenschaften. Es können viele Effekte gleichzeitig hinzugefügt werden; wählen Sie dazu einfach einen anderen Effekt aus dem Menü.



### Effekt positionieren

Mit "Effekt positionieren" können Sie Bewegungsmuster für Scanner und Moving Heads auf einfache Art erstellen. Wählen Sie die zu steuernden Geräte aus, dann aus dem Effekte-Menü "Effekt positionieren" und dann eine Anfangsform. Die Form kann durch Klicken auf und Ziehen eines Punktes geändert werden. Mit der Funktion "Phasing" fügen Sie jedem Gerät eine Verzögerung hinzu.



### Kurven-Effekt

Mit dem "Kurven-Effekt" kann jedem Kanal eine Dimmungskurve hinzugefügt werden. Wählen Sie "Kurven-Effekt" aus dem Effekte-Menü und dann die zu steuernden Geräte.

Es sind folgende Eigenschaften verfügbar:

Rate – Änderung der Geschwindigkeit des Effekts. Es werden mehr Wellenkurven hinzugefügt

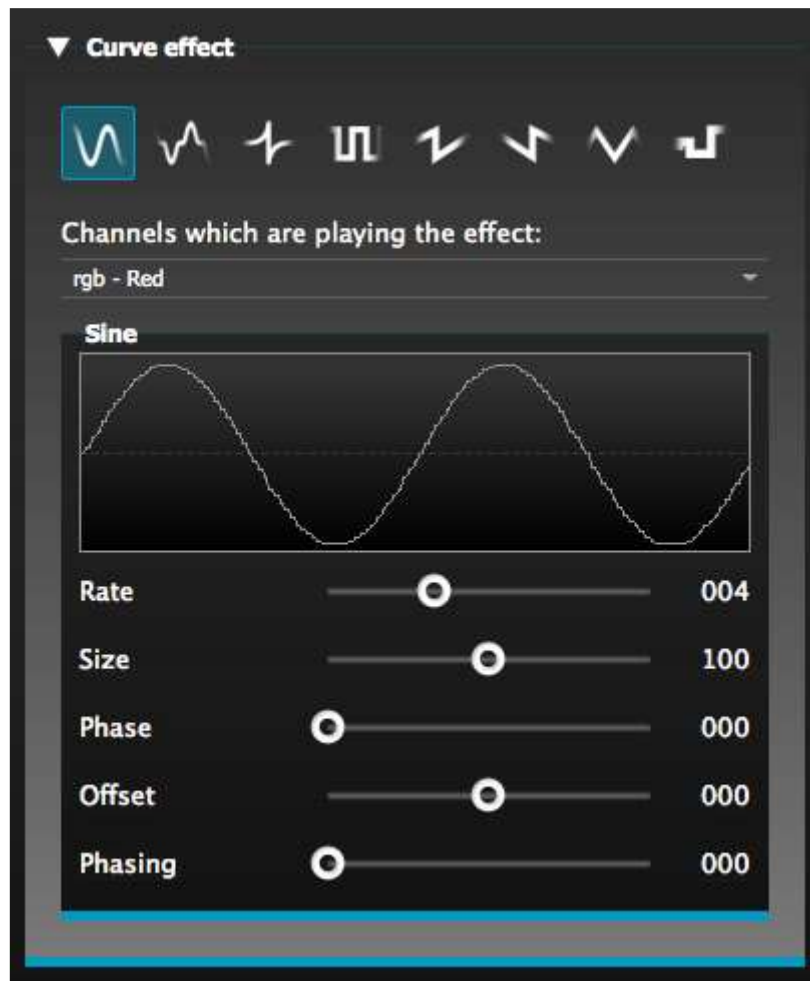
Größe – Änderung der Höhe der Welle

Phase – Bewegung der Welle vor- und rückwärts, wodurch der Startpunkt geändert wird

Offset – Bewegung der Welle nach oben und unten.

Phasing – Hinzufügen eine Verzögerung zu jedem Gerät

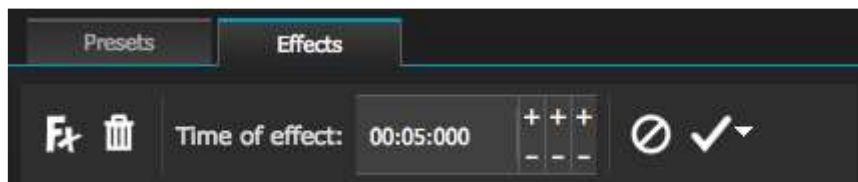
Die Kurven-Effekte können gestapelt werden, um viele interessante Muster zu erzeugen.



### Einen Effekt erstellen

Sie können einen einzelnen Effekt durch Klicken auf das Papierkorb-Symbol entfernen. Der gesamte Effekt lässt sich durch Auswahl des Abbrechen-Symbols (links neben dem Häkchen-Symbol) löschen.

Wählen Sie das Häkchen-Symbol, um einen Effekt zu erzeugen.



## WEITERE EIGENSCHAFTEN

### 1. Bedienerfreundliche Fernbedienung (bald erhältlich)

Die bedienerfreundliche Fernbedienung ist eine App für iPads und Android-Tablets, mit der Sie myDMX 2.0 per WLAN-Netzwerk ansteuern können. Die App wird in Kürze erhältlich sein!



## KONTAKT

**Kundensupport:** Falls Sie Probleme bezüglich des Produkts haben, kontaktieren Sie bitte den American Audio Shop Ihres Vertrauens.

Wir bieten Ihnen ebenso die Möglichkeit, uns direkt zu kontaktieren: Sie erreichen uns über unsere Website [www.americandj.eu](http://www.americandj.eu) oder via E-Mail: [support@americandj.eu](mailto:support@americandj.eu)

Die in diesem Dokument aufgeführten Informationen und Spezifikationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. ADJ Products ist nicht verantwortlich und haftet nicht für in dieser Bedienungsanleitung auftretende Fehler oder Ungenauigkeiten.

Sehr geehrter Kunde,

Die Europäische Gemeinschaft hat eine Richtlinie erlassen, die eine Beschränkung/ein Verbot für die Verwendung gefährlicher Stoffe vorsieht. Diese RoHS genannte Regelung ist ein viel diskutiertes Thema in der Elektronikindustrie.

Sie verbietet unter anderem den Einsatz von sechs Stoffen: Blei (Pb), Quecksilber (Hg), sechswertiges Chrom (CR VI), Cadmium (Cd), polybromierte Biphenyle als Flammenhemmer (PBB), polybromierte Diphenylather als Flammenhemmer (PBDE). Unter die Richtlinie fallen nahezu alle elektrischen und elektronischen Geräte, deren Funktionsweise elektrische oder elektromagnetische Felder erfordert – kurzum: alle elektronischen Geräte, die wir im Haushalt und während der Arbeit nutzen.

Als Hersteller von Produkten der Marken AMERICAN AUDIO, AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION Professional und ACCLAIM Lighting sind wir verpflichtet, diese Richtlinien einzuhalten. Bereits 2 Jahre vor Inkrafttreten der RoHS-Richtlinie haben wir deshalb begonnen, nach alternativen, umweltschonenderen Materialien und Herstellungsprozessen zu suchen.

Bei Inkrafttreten der RoHS wurden bereits alle unsere Geräte nach den Vorgaben der europäischen Gemeinschaft gefertigt. Durch regelmäßige Audits und Materialtests stellen wir weiterhin sicher, dass die verwendeten Bauteile stets den Richtlinien entsprechen und die Produktionsverfahren, soweit sie dem Stand der Technik entsprechen, umweltfreundlich sind.

Die RoHS-Richtlinie ist ein wichtiger Schritt auf dem Weg zur Erhaltung unserer Umwelt. Wir als Hersteller fühlen uns verpflichtet, unseren Beitrag dazu zu leisten.

## WEEE – Entsorgung von Elektro- und Elektronikgeräten

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

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

Als Hersteller sind wir direkt dem deutschen EAR-System angeschlossen und tragen unseren Beitrag dazu bei.

(Registrierung in Deutschland: DE41027552)

Für die Markengeräte von AMERICAN DJ und AMERICAN AUDIO heißt das, dass Sie diese kostenfrei an Sammelstellen abgeben können; sie werden dann entsprechend dem Verwertungskreislauf zugeführt. Die Markengeräte unter dem Label ELATION Professional, die ausschließlich für den professionellen Einsatz konstruiert werden, werden direkt durch uns verwertet. Bitte senden Sie die Produkte von Elation am Ende Ihrer Lebenszeit direkt an uns zurück, damit wir deren fachgerechte Entsorgung vornehmen können.

Wie auch die zuvor erwähnte RoHS, ist die WEEE ein wichtiger Beitrag zum Umweltschutz und wir helfen gerne mit, unsere natürliche Umgebung durch dieses Entsorgungskonzept zu entlasten.

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

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