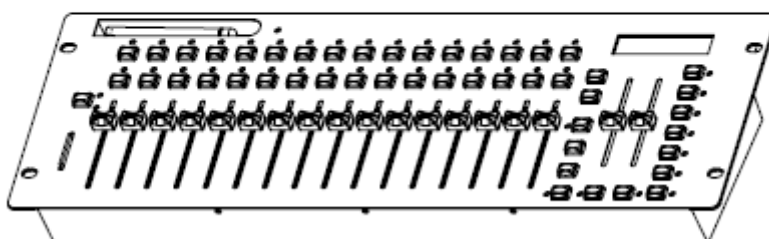




WIFLY WLC16



Uživatelská příručka

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

Obsah

OBEČNÉ INFORMACE	4
OBEČNÉ POKYNY	4
VLASTNOSTI	4
SESTAVENÍ.....	4
OVLÁDÁNÍ A FUNKCE	6
OVLÁDÁNÍ A FUNKCE - ZADNÍ PANEL	7
NASTAVENÍ WIFLY.....	7
OBSLUHA.....	7
SPECIFIKACE	16
ROHS - Velký příspěvek k zachování životního prostředí.....	17
OEZ - Směrnice o odpadních elektrických a elektronických zařízeních	18
POZNÁMKY	19

©2013 ADJ Products, LLC všechna práva vyhrazena. Informace, specifikace, nákresy, obrázky a pokyny obsažené v tomto návodu se mohou bez předchozího upozornění měnit. Logo společnosti ADJ Products, LLC a identifikující názvy produktů a čísla zde obsažená jsou ochrannými známkami společnosti ADJ Products, LLC. Ochrana autorských práv zahrnuje veškeré formy a předměty spadající mezi materiály chráněné autorskými právy a také informace nyní garantované zákonem, soudně či dále v tomto dokumentu. Názvy produktů použité v tomto dokumentu mohou být ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami jejich příslušných vlastníků a jsou tímto uznány. Veškeré značky a názvy produktů nepatřící společnosti ADJ Products, LLC jsou ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami jejich příslušných vlastníků.

Společnost ADJ Products, LLC a všechny její přidružené společnosti se tímto zříkají jakékoliv odpovědnosti za škody na majetku, vybavení, budovách a jakékoliv elektřinou způsobené škody, úrazy a poranění vzniklé jakýmkoliv osobám, včetně přímé či nepřímé ekonomické ztráty související s používáním a spolehlivostí jakýchkoliv informací obsažených v tomto dokumentu a také se zříkají veškeré odpovědnosti za škody vzniklé v důsledku nesprávného, nebezpečného, nedostatečného a nedbalého sestavení, instalace, montáže, obsluhy a provozu tohoto produktu.

OBECNÉ INFORMACE

Rozbalení: Děkujeme, že jste si zakoupili WiFly WLC16 od společnosti ADJ Products, LLC. Každý WiFly WLC16 byl důkladně otestován a odeslán v bezvadném funkčním stavu. Pečlivě zkontrolujte, zda během přepravy nedošlo k poškození obalového kartonu. Zdá-li se vám karton poškozený, pečlivě zkontrolujte, nedošlo-li k poškození obsahu balení, a ujistěte se, že veškeré vybavení nutné k provozu jednotky dorazilo neporušené. V případě, že došlo k poškození obsahu nebo chybí některé části, kontaktujte prosím bezplatnou zákaznickou linku a vyžádejte si další pokyny. Nevracejte prosím tuto jednotku zpět prodejci bez předchozího kontaktování zákaznické podpory.

Úvod: WiFLY WLC16 od společnosti ADJ je 19palcový, 512kanálový DMX ovladač montovatelný do 19palcového racku, který je navíc opatřen vestavěnou bezdrátovou technologií DMX od ADJ nazvanou WiFly. Tento ovladač uživatelům umožňuje ovládat produkty kompatibilní s technologií ADJ WiFly, aniž by museli používat DMX kabely. WiFLY WLC 16 má vestavěnou anténu, která vysílá bezdrátový DMX signál.

Zákaznická podpora: Narazíte-li na jakýkoliv problém, neváhejte kontaktovat svůj oblíbený obchod se značkou American Audio.

Nabízíme také možnost kontaktovat nás přímo: Můžete nás kontaktovat přímo na stránkách www.americandj.eu nebo prostřednictvím e-mailu na adrese: support@americandj.eu

Varování! Nevystavujte tuto jednotku dešti nebo vlhku, snížíte tím a předcházíte tak nebezpečí úrazu elektrickým proudem nebo požáru.

OBECNÉ POKYNY

Chcete-li dosáhnout co nejlepšího výkonu tohoto produktu, přečtěte si prosím pečlivě tento návod k obsluze a seznamte se se základními pravidly obsluhy této jednotky. Tyto instrukce obsahují důležité bezpečnostní informace týkající se používání a údržby jednotky. Uchovávejte prosím tento návod v blízkosti jednotky pro případ, že jej budete v budoucnu potřebovat.

VLASTNOSTI

- 16 těles, až 32 kanálů
- 30 bank, každá s 16 programovatelnými scénami
- 6 programovatelných chasc sekvencí, celkem s 480 scénami
- 16 posuvníků pro ruční ovládání kanálů
- Funkce Master Blackout
- Tlačítko Tap Sync / Sound Trigger Override
- Obsahuje zabudovaný bezdrátový DMX přijímač/vysílač WiFly Transceiver od ADJ
- Slot pro SD kartu (Přiložena SD karta 2 GB. Podporuje max 4 GB.)
- Ochrana heslem
- Ovládání rychlosti a doby přeběhu
- Paměť pro případ přerušení dodávky proudu.

SESTAVENÍ

Zdroj napětí: Než jednotku připojíte, ujistěte se, že zdrojové napětí ve vaší oblasti odpovídá napětí, které potřebuje k provozu WiFly WLC16 společnosti ADJ. K napájení WiFly WLC16 používejte vždy pouze přiložený zdroj napětí.

DMX-512: *DMX je zkratka pro digitální multiplex. Je to univerzální protokol používaný většinou výrobci osvětlení a ovládání coby forma komunikace mezi ovladači a inteligentními zařízeními.* DMX ovladač vysílá DMX datové instrukce z ovladače do zařízení. DMX data jsou vysílána jako sériová data, která cestují z přístroje do přístroje skrz XLR koncovky DATA IN a DATA OUT, jež se nacházejí na všech DMX zařízeních (většina ovladačů má pouze koncovku DATA OUT).

DMX spojování: DMX je jazyk, který umožňuje spojovat veškeré výrobky a modely různých výrobců a ovládat je jediným ovladačem. To lze provést pouze se zařízeními a ovladačem, které jsou DMX kompatibilní.



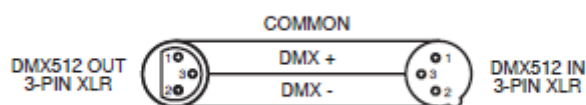
Obrázek 1

SESTAVENÍ (pokračování)

K zajištění řádného přenosu DMX dat při používání několika DMX zařízení doporučujeme použít co nejkratší možnou kabelovou trasu. Pořadí, ve kterém jsou zařízení v DMX linii spojena, neovlivňuje DMX adresování. Například; zařízení, které má přidělenou DMX adresu 1, může být umístěno kdekoliv v DMX linii, na začátku, na konci nebo kdekoliv uprostřed. Proto je možné, aby zařízení nejbližší k ovladači bylo posledním zařízením v řetězci. Jakmile má zařízení přidělenou DMX adresu 1, DMX ovladač ví, že má posílat data přidělená k adrese 1 této jednotce, ať už je umístěna kdekoliv v DMX řetězci.

Požadavky na datový kabel (DMX kabel) (pro DMX a Master/Slave provoz): DMX ovladač a jednotka vyžadují pro datový vstup a výstup použití schváleného datového kabelu DMX-512 110 Ω (Obrázek 1). Doporučujeme použití kabelů Accu Cable DMX. Vyrábíte-li vlastní kabely, použijte standardní stíněný kabel 110-120 Ω (tento kabel lze zakoupit téměř v každém profesionálním obchodě s osvětlovacími a hudebními potřebami). Vaše kabely by měly být zakončeny samcem konektoru XLR na jedné straně a samicí konektoru XLR na straně druhé. Pamatujte také na to, že DMX kabel musí být řetězen a nelze jej dělit.

Upozornění: Při výrobě vlastních kabelů se řiďte dle obrázků 2 a 3. U XLR konektoru nepoužívejte zemní kolíky. Nepřipojujte stínící vodič kabelu k zemnímu kolíku a nedovolte kontakt stínícího vodiče s vnějším pouzdem XLR. Uzemnění stínění může způsobit zkrat a nestabilní chování.



Obrázek 2



Obrázek 3

Konfigurace pinů XLR

Pin1 = Zem
Pin2 = Data Compliment (-)
Pin3 = Data True (+)

Zvláštní poznámky: Zakončení řetězce. Používáte-li delší kabelové trasy, je možné, že na poslední jednotce bude z důvodu předejití nestabilního chování soustavy nutné použít terminátor. Terminátor je rezistor 110-120 Ω 1/4 Watt, který se zapojuje mezi piny 2 a 3 samce XLR konektoru (DATA + a DATA -). Tato jednotka se zasune do samice konektoru XLR na poslední jednotce v řetězci, a tím se řetězec ukončí. Použitím terminátoru (ADJ součástka číslo Z-DMX/T) snížíte možnost nestabilního chování soustavy.

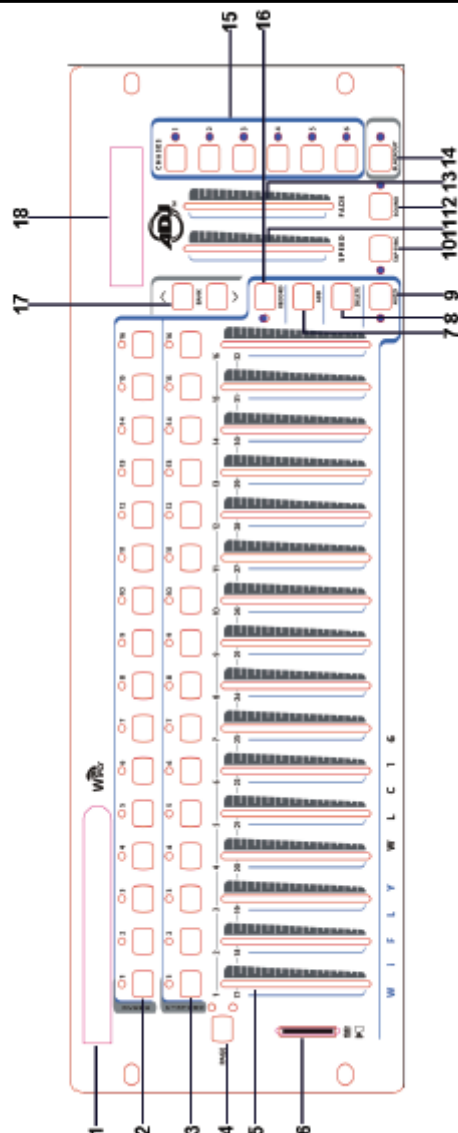


Zakončení snižuje signálové chyby a pomáhá předcházet problémům s přenosem signálu a interferencím.
Doporučujeme také připojit DMX koncovku (odpor 120 Ω, 1/4 Watt) mezi PIN 2 (DMX -) a PIN 3 (DMX +) posledního zařízení.

Obrázek 4

5pinové XLR DMX konektory. Někteří výrobci používají namísto 3pinových kabelů pro DATA přenos 5pinové DMX kabely. 5pinové DMX zařízení může být použito v 3pinové DMX linii. Při zapojení standardního 5pinového datového kabelu do 3pinové linie je třeba použít kabelový adaptér. Tyto adaptéry jsou dostupné ve většině obchodů s elektronikou. Tabulka níže ukazuje správnou konverzi kabelů.

Konverze - 3pinový XLR na 5pinový XLR		
Vodič	3pinová XLR samice (výstup)	5pinový konektor XLR samec (vstup)
Zem/stínění	Pin 1	Pin 1
Data Compliment (signál -)	Pin 2	Pin 2
Data True (signál +)	Pin 3	Pin 3
Nepoužito		Pin 4 – Nepoužívat
Nepoužito		Pin 5 – Nepoužívat



1. ANTÉNA - Slouží k vysílání bezdrátového DMX WiFly signálu.
2. VOLBA SCÉN - Stiskem tlačítek scén lze načíst či uložit požadované scény. Maximálně lze uchovat 480 scén.
3. VOLBA TĚLESA - Stiskem tlačítek těles lze zapnout/vypnout ovládání posuvníky pro odpovídající kanály.
Příklad: Stiskem tlačítka tělesa 1 zapnete fader ovládání kanálů 1-32. Opětovným stiskem tlačítka 1 vypnete fader ovládání kanálů 1-32. Stiskem tlačítka tělesa 2 zapnete fader ovládání kanálů 33-64. Opětovným stiskem tlačítka tělesa 2 vypnete fader ovládání kanálů 33-64.
4. Tlačítko VÝBĚRU STRANY - Toto tlačítko slouží k přepínání mezi stranou A (1-16) a stranou B (17-32).
5. Fadery KANÁLŮ - Tyto posuvné ovladače slouží k ovládání kanálů 1-16 či 17-32, a to v závislosti na zvolené straně.
6. SLOT SD KARTY - Chcete-li z ovladače nahrávat, vložte do tohoto slotu SD kartu.
7. Tlačítko ADD - Stiskem tohoto tlačítka uložíte scénu či chase sekvenci.
8. Tlačítko DELETE - Toto tlačítko slouží k mazání uložených scén či sekvencí.
9. Tlačítko AUTO - Toto tlačítko slouží k aktivaci automatického režimu a tím přehrávání scény či sekvence.
10. Tlačítko TAP SYNC - Opakovaným stiskem tohoto tlačítka lze nastavit rychlost chase sekvence nebo zkontrolovat krok v sekvenci.
11. Fader SPEED - Tento fader slouží k úpravě rychlosti chase sekvencí a scén v rozsahu od 0,1 vteřiny do 10 minut.
12. Tlačítko SOUND - Toto tlačítko slouží k aktivaci režimu ovládání zvukem (Sound-Active) a tím přehrávání scény či sekvence.

OVLÁDÁNÍ A FUNKCE (pokračování)

13. Fader FADE TIME - Tento fader slouží k úpravě doby přeběhu chase sekvencí a scén v rozsahu od 0 vteřin do 30 vteřin. Je-li nastaveno 0 vteřin, je funkce přeběhu vypnutá.
14. Tlačítko BLACKOUT - Tlačítko Blackout má dvě funkce: Lze použít k zastavení veškerého výstupu z ovladače a k resetování všech kanálů na nulu a vypnutí všech aktivních scén a chase sekvencí, včetně relevantních LED.
15. Tlačítko CHASE - Tato tlačítka slouží k aktivaci chase sekvencí naprogramovaných scén.
16. Tlačítko RECORD -
17. Tlačítko BANK UP a DOWN - Slouží k posouvání 30 bankami.
18. LCD displej - Tento LCD displej zobrazuje aktuální aktivitu či programovací stav.

OVLÁDÁNÍ A FUNKCE - ZADNÍ PANEL

1. DC vstup - Slouží k připojení zdroje 12 V_{DC}, s proudem nejméně 500 mA.
2. Vypínač zdroje - Slouží k zapnutí/vypnutí napájení ovladače.
3. Výstup DMX OUT - Slouží k posílání DMX signálu na kompatibilní LED tělesa.
4. Přepínač WIFLY DMX ON/OFF - Slouží k zapínání/vypínání bezdrátového DMX protokolu WiFly.

NASTAVENÍ WIFLY

DMX protokol ovladače lze využít dvěma způsoby: připojením 3pinového DMX kabelu nebo použitím WiFly DMX signálu, čímž eliminujete nutnost tažení kabelu.

POZNÁMKA: Správné nastavení proveďte dle pokynů přiložených u zařízení WiFly nebo WiFly transceiveru.

1. Používáte-li 3pinové DMX datové kabely, musí být WiFly DMX přepínač (4) v poloze OFF.
2. Používáte-li WiFly DMX bezdrátový signál, musí být WiFly DMX přepínač (19) v poloze ON. Anténa musí být vytažena a vzpřímena do vertikální polohy.

Anténa musí být v poloze nahoře či dole a musí odpovídat poloze ostatních antén. Všechny antény nahoře či všechny antény dole.

3. Nastavte WiFly kanál. Ten musí odpovídat kanálu nastavenému na zařízení, které chcete ovládat. Jestliže kanály nejsou stejné, nebude možné zařízení ovládat. Kanály WiFly lze nastavit v rozsahu od 0 do 15. Jestliže WiFly ovladač vysílá WiFly signál, ukazatel WiFly bude svítit červeně.

UPOZORNĚNÍ: Tato jednotka je stejně jako jiná bezdrátová zařízení vysoce náchylná na statickou elektřinu. Statická elektřina může jednotku vážně poškodit. Než se dotknete antény, zbavte se statické elektřiny z těla/uzemněte se.

OBSLUHA

Tento 512kanálový DMX ovladač umožňuje naprogramovat 512 DMX kanálů. 30 bank s 16 programovatelnými scénami, 6 chase sekvencí s 480 scénami pomocí 16 kanálových posuvníků a další tlačítka. Díky slotu na SD kartu lze vložit SD kartu a zaznamenat kompletní data z ovladače nebo upravit data na pro řízení ovladače uložená na SD kartě v počítači.

Informace na displeji –

Při zapnutí napájení ovladače se na LCD displeji zobrazí „WiFly WLC16 V1.1“. LCD displej obsahuje max. 2 řádky s 16 znaky na každém z nich. Níže jsou uvedeny příklady zobrazovaných informací.

Scene=01 – Scéna 1 je aktivní

Bank=01 – Banka 1 je aktivní

Chase=01 – Chase 1 je aktivní

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

SPEED Time:[05:30.0] – Aktuální rychlost je 5 minut a 30 vteřin

FADE Time:[15.0] – Doba přeběhu je 15 vteřin

WIFI Address[10] – Radiokanál WiFly je 10

Step020 – Krok 20 je aktivní, popř. chase sekvence obsahuje 20 kroků

SESTAVENÍ

Nastavení jednotky –

Jednotka má přednastaveno 32 kanálů na těleso. Aby bylo možné přiřadit tělesa k tlačítkům těles umístěným na levé straně jednotky, budete muset tělesa rozmístit 32 DMX kanálů od sebe.

Povolení programovacího režimu –

- 1) Stiskněte a podržte tlačítko RECORD, dokud se na LCD displeji nerozsvítí nápis „Password“:
- 2) Stiskněte tlačítka scén 1,2, 3 a 4.
- 3) Zadáte-li nesprávné heslo, na LCD displeji se v horním řádku zobrazí „Incorrect Pass“ a spodním řádku „Add to try again“.
- 4) Opětovné zadání hesla proveděte stiskem tlačítka Add. Na LCD displeji se znovu zobrazí „Password“. Tlačítka scén zadejte správné heslo.

POZNÁMKA: Při prvním zapnutí jednotky jsou výchozím nastavením kódu pro záznam tlačítka scén 1, 2, 3, a 4. Kód pro záznam lze změnit pro případ, že chcete své programy chránit.

Zabezpečení vašich programů –

Slouží k ochraně vašich programů před úpravou ostatními. Můžete změnit kód pro záznam.

- 1) Ovladač vypněte.
- 2) Stiskněte a podržte tlačítko Record a ovladač znovu zapněte, na displeji se zobrazí „Old Password“. Stiskněte tlačítka scén 1, 2, 3 a 4 (pokud jste kód pro záznam změnili, zadejte tento nový kód).
- 3) Na LCD displeji se zobrazí „New Password“. Stiskem požadovaných tlačítek scén zadejte nový kód pro záznam. Tento kód sestává z 4 tlačítek scén (stejná či různá tlačítka). Ujistěte se, že nový kód pro záznam obsahuje 4 čísla tlačítek scén.
- 4) Stiskněte tlačítko Add. Pokud se na displeji zobrazí „Saved“, úspěšně jste uložili nový kód pro záznam. Pokud se na displeji zobrazí „Saved fail“, ukládání nového kódu pro záznam selhalo.
- 5) Jakmile kód pro záznam uložíte, ovladač se automaticky restartuje na hlavní obrazovku těles.

DŮLEŽITÉ!!!

Pokud nový kód pro záznam zapomenete, slouží jako univerzální kód tlačítka scén 1, 6, 6 a 8. Zadáním tohoto kódu pro záznamu můžete kdykoliv povolit program, a to i v případě, že zapomenete nastavený kód pro záznam.

KANÁL WIFLY

Nastavení kanálu WiFly –

- 1) Stiskněte a podržte tlačítko Blackout a zapněte ovladač. Na LCD displeji se zobrazí „SET WIFI Address [XX]“.
- 2) Stiskem tlačetek Bank Up/Down vyberte požadovaný kanál WiFly.
- 3) Stiskněte tlačítko RECORD. Jestliže se na displeji zobrazí „Saved“, byl radiokanál WiFly úspěšně uložen. Pokud se na displeji zobrazí „Saved fail“, kanál WiFly selhal. 4) Opětovným stiskem tlačítka Blackout opusťte režim nastavení radiokanálu WiFly.

SCÉNY

Programování scén –

- 1) Vstupte do programovacího režimu (viz Povolení programovacího režimu na straně 8)
- 2) Zkontrolujte tlačítko Blackout a ujistěte se, že LED nesvítí. Pokud svítí, jedním stiskem režim Blackout ukončete.
- 3) Stiskněte tlačítko tělesa odpovídající jednotce, kterou si přejete ovládat. Ovládat lze více než jedno těleso současně, a to stiskem tlačítek těles odpovídajících jednotkám, které chcete programovat.
- 4) Posuňte fadery do požadované polohy. Je-li to nutné, můžete zvolit stranu B a ovládat kanály 17-32.
- 5) Stiskem tlačítek Bank Up/Down vyberte banku, do které chcete scénu uložit. Celkem je k dispozici 30 bank, přičemž do každé banky lze uložit až 16 scén. U každé banky budou LED tlačítek scén obsahujících data svítit zeleně. To uživatele informuje, že v daném tlačítku jsou již naprogramované scény.
- 6) Stiskněte tlačítko Add.
- 7) Stiskněte tlačítko scény, do kterého chcete scénu uložit. Na LCD displeji se zobrazí banka a scéna. Pokud se na displeji zobrazí „Saved“, úspěšně jste scénu uložili. Pokud se na displeji zobrazí „Saved fail“, ukládání scény selhalo. Jestliže zvolíte tlačítko scény, které již obsahuje data, na LCD displeji se zobrazí „Overwrite“. Chcete-li předchozí uložená data přepsat, stiskněte tlačítko Add a na LCD displeji se zobrazí

„Saved“, to znamená, že scéna byla úspěšně uložena. Jestliže data přepsat nechcete, stiskněte tlačítko Delete a LCD displej se vrátí na předchozí obrazovku.

Příklad programování scény –

- 1) Vstupte do programovacího režimu (viz Povolení programovacího režimu)
- 2) Stiskem tlačítka tělesa aktivujte příslušný fader.
- 3) Ujistěte se, že je vybrána strana A. Pokud tomu tak není, stiskem tlačítka volby strany vyberte stranu A. 4) Přesuňte první a druhy fader nahoru do maximální polohy.
- 5) Tlačítka Bank Up/Down zvolte banku 1. U banky 1 budou LED odpovídajících tlačítek scén obsahujících data svítit zeleně. To uživatele informuje, že v daném tlačítku jsou již naprogramované scény.
- 6) Stiskněte tlačítko Add.
- 7) Stiskem tlačítka scény 1 uložte první scénu. Na LCD displeji se zobrazí „Saved“, což znamená, že jste úspěšně uložili scénu. Jestliže scéna 1 již data obsahuje, na LCD displeji se zobrazí „Overwrite“. Stiskněte tlačítko Add a na displeji se zobrazí „Saved“, což znamená, že scéna byla úspěšně uložena.

Vymazání scény uložené v bance –

- 1) Vstupte do programovacího režimu (viz Povolení programovacího režimu).
- 2) Stiskem tlačítek Bank Up/Down vyberte banku, za které chcete scénu vymazat. U každé banky budou LED tlačítek scén obsahujících data svítit zeleně. To uživatele informuje, že v daném tlačítku jsou již naprogramované scény.
- 3) Stiskem požadovaného tlačítka scény zvolte scénu, kterou si přejete vymazat.
- 4) Stiskněte tlačítko Delete. Na displeji se zobrazí „Delete this scene? Press Delete to confirm. Press Add to cancel.“ (Vymazat tuto scénu? Stiskem Delete potvrďte. Stiskem Add zrušte.)
- 5) Stisknete-li tlačítko Delete znovu, na LCD displeji se zobrazí „Scene Deleted“. Právě jste úspěšně vymazali scénu. Pokud se na displeji zobrazí „Deleted fail“, vymazání scény selhalo.

Vymazání všech scén uložených v bance –

- 1) Vstupte do programovacího režimu (viz Povolení programovacího režimu).
- 2) Stiskem tlačítek Bank Up/Down vyberte banku, za které chcete vymazat všechny scény.
- 3) Stiskněte tlačítko Delete. Na displeji se zobrazí „Delete this bank? Press Delete to confirm. Press Add to cancel.“ (Vymazat tuto banku? Stiskem Delete potvrďte. Stiskem Add zrušte.) 4) Stisknete-li tlačítko Delete znovu, na LCD displeji se zobrazí „Bank Deleted“. Právě jste úspěšně vymazali všechny scény v bance. Pokud se na displeji zobrazí „Deleted fail“, vymazání scén selhalo.

Vymazání všech scén –

- 1) Vstupte do programovacího režimu (viz Povolení programovacího režimu).
- 2) Tlačítka Bank Up/Down vyberte jakoukoliv banku.
- 3) Stiskem libovolného tlačítka scény nastavte scénu 0.
- 4) Podržte tlačítko Delete cca 15 vteřin. Na displeji se zobrazí „Delete all banks? Press Delete to confirm. Press Add to cancel.“ (Vymazat všechny banky? Stiskem Delete potvrďte. Stiskem Add zrušte.)
- 5) Stisknete-li tlačítko Delete znovu, na LCD displeji se zobrazí „Banks Deleted“. Právě jste úspěšně vymazali všechny scény. Pokud se na displeji zobrazí „Deleted fail“, vymazání scén selhalo.

CHASE SEKVENCE

Poznámka: Aby bylo možné programovat chase sekvenci, musíte mít již naprogramovány scény. Tato funkce umožňuje vytvořit cyklus až 480 scén v předvoleném pořadí. Před programováním chase sekvencí doporučujeme nejprve vymazat všechny chase sekvence v ovladači. Pro pokyny ohledně mazání viz Vymazání všech chase sekvencí.

Kopírování scény z banky do chase sekvence –

- 1) Vstupte do programovacího režimu (viz Povolení programovacího režimu).
- 2) Stiskem požadovaného tlačítka chase zvolte chase sekvenci, kterou si přejete programovat. Jestliže sekvence již byla programována, na LCD displeji se zobrazí, kolik kroků je již v chase sekvenci uloženo.
- 3) Stiskem tlačítek Bank Up/Down vyberte banku, ve které jsou uloženy scény. Pokud tlačítko scény obsahuje data, u každé banky bude svítit zelená LED.

4) Stiskem požadovaného tlačítka scény zvolte scénu, kterou si přejete kopírovat do požadované chase sekvence.

5) Stiskněte tlačítko Add. Jestliže se na displeji zobrazí „Saved“, byl scéna úspěšně uložena do chase sekvence. Pokud se na displeji zobrazí „Saved fail“, ukládání scény do sekvence selhalo.

6) Opakujte kroky 3-5, dokud nebudou zadány všechny požadované scény.

Kopírování všech scén z banky do chase sekvence –

1) Vstupte do programovacího režimu (viz Povolení programovacího režimu).

2) Stiskem požadovaného tlačítka chase zvolte chase sekvenci, kterou si přejete programovat.

3) Stiskem tlačítek Bank Up/Down vyberte banku, ve které jsou uloženy scény. Pokud tlačítko scény obsahuje data, u každé banky bude svítit zelená LED.

4) Stiskněte tlačítko Add. Jestliže se na displeji zobrazí „Saved“, byl scéna úspěšně uložena do chase sekvence. Pokud se na displeji zobrazí „Saved fail“, ukládání scény do sekvence selhalo.

5) Opakujte kroky 3-4, dokud nebudou zadány všechny požadované scény.

Přidání kroku –

1) Vstupte do programovacího režimu (viz Povolení programovacího režimu).

2) Stiskem tlačítka chase zvolte požadovanou chase sekvenci, do které si přejete přidat krok. Na LCD displeji se zobrazí, kolik kroků je již v chase sekvenci uloženo.

3) Stiskněte tlačítko Tap Sync.

4) Stiskem tlačítek Bank Up/Down přejděte na krok, za který chcete nový krok uložit. Kroky uvidíte na LCD displeji.

5) Stiskněte tlačítko Add.

6) Stiskem tlačítek Bank Up/Down vyberte banku, ve které jsou uloženy scény. Pokud tlačítko scény obsahuje data, u každé banky bude svítit zelená LED.

7) Stiskem požadovaného tlačítka scény zvolte scénu, kterou si přejete přidat.

8) Stiskněte tlačítko Add. Jestliže se na displeji zobrazí „Saved“, byla scéna úspěšně uložena do chase sekvence. Pokud se na displeji zobrazí „Saved fail“, ukládání scény do sekvence selhalo. **PŘÍKLAD:** Přidání scény 2 z banky 3 mezi kroky 4 a 5 v chase sekvenci 5.

1) Vstupte do programovacího režimu (viz Povolení programovacího režimu).

2) Stiskněte tlačítko Chase 5. Na LCD displeji se zobrazí, kolik kroků je již v chase sekvenci 5 uloženo.

3) Stiskněte tlačítko Tap Sync.

4) Stiskem tlačítka Bank Up/Down vyberte krok 4. Krok uvidíte na LCD displeji.

5) Stiskněte tlačítko Add.

6) Stiskem tlačítka Bank Up/Down vyberte banku 3.

7) Stiskem tlačítka Scene 2 vyberte scénu 2.

8) Stiskněte tlačítko Add. Jestliže se na displeji zobrazí „Saved“, byl krok úspěšně přidán. Nyní je scéna 2 z banky 3 novým krokem 5, původní krok 5 je nyní krokem 6, původní krok 6 krokem 7 atd.

Vymazání kroku –

1) Vstupte do programovacího režimu (viz Povolení programovacího režimu).

2) Stiskem tlačítka chase zvolte požadovanou chase sekvenci, za které si přejete vymazat krok. Na LCD displeji se zobrazí, kolik kroků je již v chase sekvenci uloženo.

3) Stiskněte tlačítko Tap Sync.

4) Stiskem tlačítek Bank Up/Down přejděte na krok, který chcete vymazat. Krok uvidíte na LCD displeji.

5) Stiskněte tlačítko Delete. Na LCD displeji se zobrazí „Delete this step? Press Delete to confirm. Press Add to cancel.“ (Vymazat tento krok? Stiskem Delete potvrďte. Stiskem Add zrušte.)

6) Stisknete-li tlačítko Delete znovu, na LCD displeji se zobrazí „Step Deleted“. Právě jste úspěšně vymazali krok. Pokud se na displeji zobrazí „Deleted fail“, vymazání kroku selhalo.

PŘÍKLAD: Vymazání kroku 3 z chase sekvence 4.

1) Vstupte do programovacího režimu (viz Povolení programovacího režimu).

2) Stiskněte tlačítko Chase 4. Na LCD displeji se zobrazí, kolik kroků je již v chase sekvenci uloženo. 3)

Stiskněte tlačítko Tap Sync.

4) Stiskem tlačítka Bank Up/Down vyberte krok 3. Kroky uvidíte na LCD displeji.

5) Stiskněte tlačítko Delete. Na LCD displeji se zobrazí „Delete this step? Press Delete to confirm. Press Add to cancel.“ (Vymazat tento krok? Stiskem Delete potvrďte. Stiskem Add zrušte.)

6) Stisknete-li tlačítko Delete znovu, na LCD displeji se zobrazí „Step Deleted“. Původní krok 4 je nyní krokem 3, původní krok 5 krokem 4 atd.

Vymazání chase sekvence –

1) Vstupte do programovacího režimu (viz Povolení programovacího režimu).

2) Stiskněte tlačítko odpovídající chase sekvenci, kterou si přejete vymazat.

3) Stiskněte tlačítko Delete. Na LCD displeji se zobrazí „Delete this chase? Press Delete to confirm. Press Add to cancel.“ (Vymazat tento chase? Stiskem Delete potvrďte. Stiskem Add zrušte.)

4) Stisknete-li tlačítko Delete znovu, na LCD displeji se zobrazí „Chase Deleted“. Právě jste úspěšně vymazali chase sekvenci. Pokud se na displeji zobrazí „Deleted fail“, vymazání sekvence selhalo.

Vymazání všech chase sekvencí –

1) Vstupte do programovacího režimu (viz Povolení programovacího režimu).

2) Stiskněte libovolné tlačítko chase.

3) Stiskem libovolného tlačítka scény nastavte scénu 0.

4) Stiskněte a podržte tlačítko Delete po dobu cca 15 vteřin. Na LCD displeji se zobrazí „Delete all chases? Press Delete to confirm. Press Add to cancel.“ (Vymazat všechny chase sekvence? Stiskem Delete potvrďte. Stiskem Add zrušte.)

5) Stisknete-li tlačítko Delete znovu, na LCD displeji se zobrazí „Chases Deleted“. Právě jste úspěšně vymazali všechny chase sekvence. Pokud se na displeji zobrazí „Deleted fail“, vymazání chase sekvencí selhalo.

Tlačítko TAP SYNC

Toto tlačítko má 2 funkce. Slouží k nastavení rychlosti v automatickém režimu a ke kontrole kroků v chase sekvencích.

Nastavení rychlosti v automatickém režimu –

1) Tlačítko Tap Sync slouží k nastavení a synchronizaci rychlosti poklepáním na tlačítko. Rychlost se synchronizuje podle času posledních dvou klepnutí. LED dioda tlačítka Tap Sync bude blikat s novým časem chase sekvence. Rychlost chase sekvence lze nastavit kdykoliv (i v případě, že běží program).

2) Tap Sync potlačí předchozí nastavení rychlosti posuvníkem, dokud nedojde k opětovnému pohybu posuvníkem.

3) Použití funkce Tap Sync při nastavení standardního tempa je stejné jako u posuvníku ovládání rychlosti.

Kontrola kroku v chase sekvenci – Kroky v chase sekvencích lze kontrolovat dvěma způsoby.

1.

1) Stiskem tlačítka chase zvolte požadovanou chase sekvenci, kterou si přejete zkontrolovat. LED tlačítka chase začne blikat. Na LCD displeji se zobrazí, kolik kroků je již v chase sekvenci uloženo.

2) Stiskem tlačítek Bank Up/Down přejděte na krok, který chcete zkontrolovat. Kroky uvidíte na LCD displeji.

2.

1) Vstupte do programovacího režimu (viz Povolení programovacího režimu).

2) Stiskem požadovaného tlačítka chase zvolte chase sekvenci, kterou si přejete zkontrolovat. Na LCD displeji se zobrazí, kolik kroků je již v chase sekvenci uloženo.

3) Stiskněte tlačítko Tap Sync.

4) Stiskem tlačítek Bank Up/Down přejděte na krok, který chcete zkontrolovat. Kroky uvidíte na LCD displeji.

BLACKOUT

Blackout obsahuje dvě funkce.

Zastavení veškerého výstupu –

1) Podržte tlačítko Blackout a LED dioda tlačítka se rozsvítí. Pokud tlačítko stisknete, dojde k pozastavení veškerého výstupu z ovladače. Opětovným stiskem tlačítka výstup obnovíte.

Vyčištění všech funkcí –

1) Podržte tlačítko Blackout a LED dioda tlačítka se rozsvítí. Zatímco je tlačítko aktivní (LED tlačítka svítí), stiskněte a podržte tlačítko Blackout po dobu 2 vteřin.

OBSLUHA (pokračování)

LED dioda tlačítka zhasne, všechny kanály se resetují na nulu a všechny aktivní scény a chase sekvence vypnou (včetně relevantních LED scény a chase sekvence).

PŘEHRÁVÁNÍ

Spouštění scén

Scény lze přehrávat ve třech režimech. Těmi jsou manuální režim, automatický režim a hudební režim.

Manuální režim –

- 1) Když jednotku zapnete, automaticky přejde do manuálního režimu.
- 2) Zkontrolujte a ověřte, že LED diody Auto a Sound nesvítí.
- 3) Tlačítka Bank Up/Down vyberte banku se scénami, které chcete přehrát. Všechny LED se scénami naprogramovanými pro relevantní tlačítka budou svítit.
- 4) Stiskněte tlačítka scén odpovídající scéně, kterou si přejete zobrazit. Při volbě scény k přehrávání bude LED se scénou naprogramovanou na relevantní tlačítka blikat. LED tlačítek bez naprogramovaných scén budou zhasnuté a na displeji bude zobrazeno „Scene=00“.

Automatický režim –

Tato funkce umožňuje přehrát banku naprogramovaných scén v pořadí.

- 1) Stiskem tlačítka Auto vstupte do automatického režimu. LED tlačítka Auto bude svítit, což značí, že je automatický režim aktivní.
- 2) Tlačítka Bank Up/Down vyberte banku se scénami, které chcete přehrát. Jestliže v bance nejsou žádná data, na displeji se zobrazí „Empty“.
- 3) Po výběru banky se scénami lze použít posuvník rychlosti či klepnutí na tlačítka Tap Sync k úpravě rychlosti, posuvníkem Fade Time lze upravit dobu přeběhu (fade time) scén.
- 4) Stiskem tlačítka Auto automatický režim opustíte.

Hudební režim –

- 1) Stiskem tlačítka Sound aktivujte hudební režim.
- 2) Tlačítka Bank Up/Down vyberte banku se scénami, které chcete přehrát. Vybrané scény poběží popořadě do rytmu hudby. Jestliže v bance nejsou žádná data, na displeji se zobrazí „Empty“.
- 3) Posuvníkem Fade Time upravte dobu přeběhu scén.
- 4) Stiskem tlačítka Sound opustíte hudební režim.

PŘEHRÁVÁNÍ CHASE SEKVENCÍ

Chase sekvence lze přehrávat ve třech režimech. Těmi jsou manuální režim, automatický režim a hudební režim.

Manuální režim –

- 1) Když jednotku zapnete, automaticky přejde do manuálního režimu.
- 2) Zkontrolujte a ověřte, že LED diody Auto a Music nesvítí.
- 3) Požadovanou chase sekvenci vyberte stiskem jednoho z šesti tlačítek Chase s bankou, kterou si přejete přehrát. Při volbě chase sekvence k přehrávání bude LED s sekvencí naprogramovanou na relevantní tlačítka blikat. LED tlačítek bez naprogramovaných scén budou zhasnuté a na displeji bude zobrazeno „Bank=00 Scene=00“.
- 4) Tlačítka Bank Up/Down vyberte banku se scénami, které chcete přehrát.

Automatický režim –

- 1) Stiskem tlačítka Auto vstupte do automatického režimu. LED tlačítka Auto bude svítit, což značí, že je automatický režim aktivní.
- 2) Vyberte požadovanou chase sekvenci stiskem jednoho z šesti tlačítek Chase. Stiskem tohoto tlačítka podruhé tuto volbu zrušíte. Při volbě chase sekvence k přehrávání bude LED s sekvencí naprogramovanou na relevantní tlačítka blikat. Jestliže v chase sekvenci nejsou žádná data, na displeji se zobrazí „Empty“. Došlo-li ke stisknutí více než jednoho tlačítka Chase, ovladač přehraje Chase sekvence v nepřetržité smyčce v pořadí, ve kterém došlo ke stisknutí tlačítek Chase. Všechny LED tlačítek s naprogramovanými Chase sekvencemi budou svítit a LED tlačítek aktuální Chase sekvence bude blikat.
- 3) K úpravě rychlosti použijte posuvník rychlosti či poklepání na tlačítka Tap Sync, posuvníkem Fade Time upravte dobu přeběhu (fade time) scén.
- 4) Stiskem tlačítka Auto automatický režim opustíte.

Hudební režim –

- 1) Stiskem tlačítka Sound aktivujete hudební režim.
- 2) Vyberte požadovanou chase sekvenci stiskem jednoho z šesti tlačítek Chase. Tím aktivujete chase sekvenci a ta bude reagovat na rytmus hudby. Stiskem tohoto tlačítka podruhé tuto volbu zrušíte. LED tlačítka vybrané chase sekvence bude při přehrávání blikat. Jestliže v chase sekvenci nejsou žádná data, na displeji se zobrazí „Empty“. Došlo-li ke stisknutí více než jednoho tlačítka Chase, ovladač přehraje Chase sekvence v nepřetržité smyčce v pořadí, ve kterém došlo ke stisknutí tlačítek Chase. Všechny LED tlačítek s naprogramovanými Chase sekvencemi budou svítit a LED tlačítek aktuální Chase sekvence bude blikat.
- 3) Posuvníkem Fade Time upravte dobu přeběhu scén (fade time) v chase sekvenci.
- 4) Stiskem tlačítka Sound opusťte hudební režim.

SD karta**Obecné:**

Díky slotu na SD kartu lze vložit SD kartu a zaznamenávat data z ovladače. Lze také upravit data z SD karty na počítači, vložit SD kartu do slotu ovladače a přehrávat data obsahující scény a chase sekvence. **SD karta** – Povolená kapacita SD karty je max. 4 GB a formát musí být FAT či FATS. Před prvním použitím SD kartu naformátujte.

Záznam dat z ovladače

Vložte SD kartu do příslušného slotu na ovladači. Dojde k automatickému vytvoření odpovídajícího datového souboru s radiovým kanálem WiFly, rychlostí, heslem, scénou, bankou a chase sekvencí, které byly úspěšně uloženy na ovladači.

SD kartu s vytvořeným datovým souborem otevřete SD kartu na počítači. Najdete tři adresáře: adresář banky (Bank), adresář chase sekvencí (Chases) a adresář parametrů (Parameters). Na dalších několika stranách najdete popis a příklady těchto adresářů.

POZNÁMKA: Všechny tyto adresáře lze upravovat.

Adresář Bank –

Po poklikání na adresář Bank se zobrazí podadresáře Bank 1-30, v závislosti na tom, kolik bank bylo úspěšně uloženo v ovladači. Poklikáním na jeden z adresářů zobrazíte XLS soubory označené Scene01.xls až Scene16.xls, v závislosti na tom, kolik scén bylo na ovladači úspěšně uloženo v odpovídající bance.

Datový soubor scény otevřete poklikáním. Naleznete v něm 512 buněk ve sloupci A, na řádcích 1-512. V závislosti na tom, kolik scén jste uložili, budou v řádcích zobrazeny hodnoty kanálu scény uložené na ovladači. Příklad viz níže.

	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									

V tomto datovém souboru je ve sloupci A, na řádce 1 zobrazeno číslo 255 a řádky 2-512 mají 0. To znamená, že Scéna 1, kanál 1 je nastaven na hodnotu 255 a kanály 2-512 mají hodnotu 0.

Datový soubor scény lze na počítači upravit. Mimo to lze také vytvořit datový soubor scény, který později přehrajete na ovladači.

Všechny datové soubory je nutno otvírat v softwaru Microsoft Office Excel.

Adresář Chase –

Poklikáním na adresář Chase jej otevřete. Uvnitř uvidíte XLS datové soubory Chase 1-6, v závislosti na tom, kolik chase sekvencí jste uložili na svém ovladači. Když otevřete jeden datových souborů Chase, najdete sloupce a řádky obsahující čísla. Tato čísla představují banku a scénu.

Příklad viz níže.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	29+11										
2	26+11										
3	29+07										
4	26+13										
5	26+15										
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											
30											
31											
32											
33											
34											
35											

V tomto datovém souboru je ve sloupci A, na řádku 1 zobrazeno číslo 29+11, tato čísla znamenají banku 29 a scénu 11.

Řádky -5 obsahují 29+11; 26+11; 29+07; 26+13; a 26+15. To znamená, že pokud spustíte Chase 1 na ovladači, pořadí chase sekvence bude banka 29, scéna 11 – Banka 26, scéna 11 – banka 29, scéna 07 – banka 26, scéna 13 – banka 26, scéna 15.

Dvě čísla v každé z buněk musejí být vždy oddělena znaménkem „+“.

Datový soubor Chase lze na počítači upravit. Mimo to lze také vytvořit datový soubor Chase, který později přehrajete na ovladači.

Adresář Parameters –

Poklikejte na adresář Parameters, uvnitř najdete datové soubory TXT. Stejně jako ostatní soubory, i tyto lze upravovat.

Password.TXT -

Poklepejte na datový soubor Password.TXT. Najdete v něm čísla od 0000 do 9999, v závislosti na tom, jaké heslo jste úspěšně nastavili na svém ovladači.

Např. na obrázku níže je zobrazeno 1111. To znamená, že heslo na ovladači bylo úspěšně nastaveno na 1111.

**SpeedTime.TXT -**

Poklepejte na datový soubor SpeedTime.TXT. Najdete v něm čísla od 0001 do 6000, v závislosti na tom, jakou rychlost jste úspěšně nastavili na svém ovladači.

Např. na obrázku níže je zobrazeno 0523. To znamená, že jste rychlost nastavili na 52,3 vteřin.



0523

WiFly Channel (WIFIAddr.TXT) -

Poklepejte na datový soubor WIFIAddr.TXT. Najdete v něm čísla od 00 do 15, v závislosti na tom, jaký kanál WiFly jste úspěšně nastavili na svém ovladači.

Např. na obrázku níže je zobrazeno 06. To znamená, že jste nastavili WiFly kanál 6.



06

SPECIFIKACE:

Model:	WiFly WLC16
ZDROJ NAPĚTÍ:	DC 12 V, min. 500 mA
VÝSTUP:	3pinový XLR
SPOUŠTĚNÍ AUDIO:	Zabudovaný mikrofon
ROZMĚRY:	482 (D) x 155 (Š) x 70 (V) mm
HMOTNOST:	2,7 kg

Poznámka: Specifikace a designová vylepšení této jednotky a tohoto návodu se mohou měnit bez předchozího písemného upozornění.

Vážený zákazníku,

Evropská unie přijala směrnici o omezení / zákazu používání nebezpečných látek. Tato směrnice, známá pod zkratkou ROHS, je v elektronickém průmyslu často diskutovaným tématem.

Kromě jiného omezuje použití šesti materiálů: Olovo (Pb), rtuť (Hg), šestimocný chrom (CR VI), kadmium (Cd), polybromované bifenyly jako samozhášecí přísady (PBB), polybromované difenylethery taktéž jako samozhášecí přísady (PBDE). Směrnice se vztahuje na téměř veškerá elektronická a elektrická zařízení, jejichž provozní režim souvisí s elektrickým nebo elektromagnetickým polem - ve zkratce: veškerá elektronika, která nás obklopuje v domácnosti nebo v práci.

Jakožto výrobci produktů značek AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION Professional a ACCLAIM Lighting jsme povinni plnit požadavky ROHS směrnice. Proto jsme již dva roky před vstupem směrnice v platnost začali hledat alternativní materiály a výrobní postupy šetrné k životnímu prostředí.

Všechny naše produkty tak odpovídaly standardům Evropské unie ještě předtím, než směrnice ROHS začala platit. Díky pravidelným kontrolám a materiálovým testům můžeme zajistit, že námi používané komponenty vždy odpovídají ROHS a že výrobní proces je do míry, do jaké technologie dovolí, šetrný k životnímu prostředí.

Směrnice ROHS je důležitým krokem v oblasti ochrany našeho životního prostředí. Jako výrobci se proto cítíme povinni přispět naší částí.

Každým rokem končí na smetištích po celém světě tuny elektronického odpadu, který škodí životnímu prostředí. V zájmu co nejlepší likvidace nebo obnovy elektronických součástek vydala Evropská unie směrnici OEEZ.

Systém OEEZ (Směrnice o odpadních elektrických a elektronických zařízeních) lze srovnat se systémem "Green Spot", který se používá již několik let. Výrobci musí přispět svým dílem k využití odpadu ve chvíli, kdy vypustí nový produkt. Peněžní zdroje získané touto cestou pak budou použity k vyvinutí společného systému hospodaření s odpadem. Tím lze zajistit profesionální a k životnímu prostředí šetrný program sběru a recyklace.

Jako výrobce se účastníme německého systému EAR a přispíváme svým dílem.

(Registrace v Německu: DE41027552)

Znamená to, že produkty značky AMERICAN DJ a AMERICAN AUDIO můžete zdarma zanechat na sběrných bodech a tyto produkty budou použity v rámci recyklačního programu. O produkty značky ELATION Professional, které využívají pouze profesionálové, se postaráme přímo my. Posílejte prosím produkty Elation na konci životnosti přímo nám, abychom je mohli profesionálně zlikvidovat.

Stejně jako ROHS, je i směrnice OEEZ důležitým příspěvkem k ochraně životního prostředí a jsme rádi, že můžeme pomoci ulehčit životnímu prostředí díky systému nakládání s odpady.

Rádi zodpovíme vaše dotazy a uvítáme vaše návrhy na adrese: info@americandj.eu

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