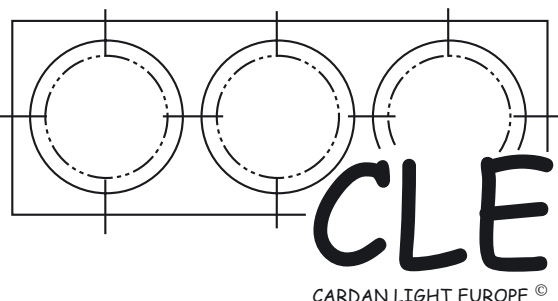


## Bedienungsanleitung

# DMX512 Adress-Schreiber LOVXMQC8000LA01

www.cardanlight.com



### Beschreibung

Der DMX 512 AW ist entwickelt worden um Lichtsysteme mit frei konfigurierbaren Adressenspeicher zu beschreiben. Die Adressen bestehen grundsätzlich aus ganzen Zahlen, wobei der niedrigste Wert die 1 und der höchste Wert die 512 ist.

Der DMX 512 AW wird mit einer Gleichspannung von **12V und 500mA** versorgt.

### Anschlüsse und Bedienelemente

Die Tastatur besteht aus 13 Tasten

10 Tasten 0 – 9

1 Taste ENTER zum Bestätigen

1 Taste BACK SPACE für Schritt zurück

1 Taste ALT zur Positionauswahl



### Bedienung

Vor der Adresseingabe erfolgt die Verbindung der einzelnen Geräte miteinander. Spannungsversorgung vom DMX 512 AW anschließen und DMX OUT mit DMX IN der zu beschreibenden Lampe verbinden. Im Display des DMX 512 AW werden jetzt die Adresse und der Kanal angezeigt.

24 Bit RGB Lampen haben 3 Kanäle, 16 Bit RGB Lampen haben 2 Kanäle und 8 Bit RGB Lampen haben 1 Kanal. Zu beachten ist, dass jede Lampe immer nur eine Adresse zu gewiesen bekommt. Es sei denn, dass mehrere Lampen mit der gleichen Adresse angesteuert werden sollen.

Alle Adressen die geschrieben werden, müssen Step by Step erfolgen. Das heißt, alle Lampen die in einem System verbunden sind, müssen komplett untereinander vom DMX Kreis getrennt sein. Jede RGB Lampe die eine separate Adresse bekommt, muss einzeln mit dem DMX 512 AW verbunden und beschrieben werden.

Sollen mehrere RGB Lampen die gleiche Adresse bekommen, können diese per DMX OUT und DMX IN verbunden sein

Der DMX 512 AW speichert alle vergebenen Kanäle und Adressen einer Programmiersitzung. Wird der DMX 512 AW ausgeschaltet und später wieder eingeschaltet, zeigt das Display die nächste freie Adresse aus der letzten Programmiersitzung.

### Programmierschritte

Schalten Sie den DMX 512 AW ein. Das Display zeigt die nächst mögliche Adressenbelegung der letzten Programmiersitzung.

Drücken Sie die **ALT Taste**. Jetzt wird die Kanalnummer im Display angezeigt. Mittels der Zifferntasten können Sie jetzt eine neue Nummer vergeben, oder mit der Taste BACK SPACE die angezeigte Kanalnummer löschen.

Haben Sie eine Kanalnummer geschrieben, wird dieser Vorgang mit der **ALT Taste** abgeschlossen. Danach gelangen Sie in die Maske Adresseingabe.

Die Adresseingabe erfolgt auf gleichem Wege wie die Kanaleingabe. Auch dieser Schritt wird mit der **ALT Taste** abgeschlossen.

Das Display zeigt nun die eingestellte Adresse und die Kanalnummer.

Um die Adresse und die Kanalnummer an die bereits angeschlossene RGB Lampe zu übertragen, müssen Sie den gesamten Programmiervorgang mit der **ENTER Taste** abschließen. Das Display zeigt „Übertragung erfolgreich, Adresse gesendet“.