

HANDLEIDING ADRESSEREN

PIXELSNAKE

Poort GLOW · UCS512-C1 · Ch Space 3



Elke Pixelsnake wordt handmatig geadresseerd met de BOS adrestool. Je schrijft het startadres één keer weg; de pixels onthouden het daarna zelf, ook zonder spanning.

Elke pixel is een aaneengesloten segment van 100 millimeter en gebruikt drie DMX-kanalen voor rood, groen en blauw. Adresseer altijd één streng tegelijk, want alles wat tijdens het schrijven aan de tool hangt krijgt hetzelfde adres.

GEbruik DE XLR MET HET LABEL GLOW

De Pixelsnake hoort op de uitgang van de adrestool die gemerkt is met GLOW. Op een andere uitgang wordt er niets weggeschreven of komen er verkeerde waarden in de pixels te staan.

DE INSTELLINGEN VOOR DIT PRODUCT

Uitgang op de tool	XLR met label GLOW
Chipserie	UCS Series
Chiptype	UCS512-C1
Ch Space	3
Kanalen per pixel	3 (RGB)

STAP VOOR STAP

1 Zet de adrestool aan

Sluit de tool aan op netspanning en zet hem in. Wacht tot het startscherm verschijnt.

2 Steek de streng in de XLR met label GLOW

Gebruik de T-split: 3-polig male in de adrestool, 5-polig male in poort 1 tot 4 van de PSU en de streng in de 5-polige female.

3 Kies Test en daarna Write Add

Test opent het menu waarin je kunt adresseren. Write Add schrijft een nieuw adres weg.

4 Kies UCS Series en daarna UCS512-C1

Eerst de chipfamilie, dan het exacte type. Een verkeerd type wordt niet geaccepteerd of levert verkeerde kleuren op.

5 Vul het startadres in bij Start Ch of Start Num

Kies By Ch als je in DMX-kanalen denkt en vul het startkanaal in. Kies By Num als je in nummers denkt en vul het nummer van de eerste pixel in. Laat Unified addr uit.

6 Zet Ch Space op 3

Elke pixel van dit product gebruikt 3 DMX-kanalen. Een andere waarde laat gaten of overlap in je patch ontstaan.

7 Druk op WriteAdd

De streng licht kort op terwijl er geschreven wordt. Wacht tot de knop niet meer oplicht; zolang die brandt is de tool nog bezig.

8 Controleer met TestAdd en Start Test

Druk op TestAdd en daarna op Start Test. Elke pixel licht nu één voor één op, in volgorde van adres. Loopt dat netjes van begin naar eind, dan staat het adres goed.

MEERDERE BULBS OP ÉÉN KANAAL ZETTEN

Wil je niet elke pixel apart aansturen, vul dan bij Repeat Write de groepsgrootte in voordat je op WriteAdd drukt. Een streng van 50 in twee blokken van 25 betekent Repeat Write op 25. Laat de waarde op 0 als je volledige controle per pixel wilt.

WAT DE INSTELLINGEN DOEN

Chip	type stuurchip, hier UCS512-C1
Unified addr	geeft alles hetzelfde adres, niet gebruiken
By Ch	je vult het DMX-startkanaal rechtstreeks in
By Num	je vult het nummer van de eerste pixel in
Ch Space	kanalen per pixel, hier 3
Repeat Write	groepsgrootte, 0 is elke pixel apart

STARTKANALEN ACHTER ELKAAR

STRENG	STARTKANAAL	LAATSTE KANAAL	UNIVERSE
1	1	300	1
2	1	300	2
3	1	300	3
4	1	300	4

Uitgegaan van 10 m met 100 pixels, dus 300 kanalen per streng. Een universe heeft er 512, dus zodra de volgende streng er niet meer bij past begin je in het volgende universe weer op kanaal 1.

ALS HET NIET LUKT

Er gebeurt niets

Controleer de spanning en of de streng echt in de XLR met label GLOW zit.

Kleuren of helderheid kloppen niet

Waarschijnlijk het verkeerde chiptype. Controleer of UCS512-C1 gekozen is.

De testloop springt heen en weer

Ch Space klopt niet. Controleer of hij op 3 staat en schrijf opnieuw.

Reageert niet op de lichttafel

Controleer of het startadres overeenkomt met je patch en of de DMX-kabel doorloopt.