

Lichtspiele - Tipps und Hinweise

- Bei der Programmierung der FS20-Bausteine vergeben Sie zunächst manuell eine von Ihnen festgelegte Masteradresse (Hauscode genannt), indem Sie den Hauscode der Funkfernbedienung entsprechend definieren (siehe im Handbuch: Hauscode festlegen). Notieren Sie diese Adresse, um bei späteren Änderungen und Ergänzungen immer die gleiche Adresse zu verwenden.

- Das Test-Setup verwendet ZWEI unterschiedliche Masteradressen, also zwei unterschiedliche Hauscodes: einen für die Funkfernbedienung, einen anderen für das Makromodul und die damit gesteuerten Dimmer, Schalter und andere Empfänger. Damit vermeidet man ein Durcheinander bei der Vergabe der Einzeladressen.

Beispiel: Die Funkfernbedienung sendet mit Hauscode 1234 4321 und triggert so das Makromodul. Das Makromodul dagegen sendet mit dem Hauscode 4321 1234 und steuert Dimmer, Schalter und weitere Empfänger.

- Wenn Sie das DMX-Player-Modul und die beiden Funkempfänger FS20-SM8 in ein Gehäuse einbauen, verwenden Sie unbedingt ein Kunststoffgehäuse, keines aus Metall, da sonst die Empfänger keine ausreichende Empfindlichkeit zeigen.

- Die kleinen roten Antennendrähte der FS20-SM8 nicht an eine Platine kleben, sondern frei von den Empfangsmodulen auf Funkbefehle "horchen" lassen.

- Bei der Vergabe der Einzeladressen sollten Sie genau Buch führen, um Doppelbelegungen zu vermeiden. Die im Test-Setup verwendete Belegung ist in der Tabelle "Lichtspiele_Adressenliste.pdf" zu finden.

- Die Infrarot-Fernbedienung zum "DMX-Player S" benötigen Sie, um das Playermodul auch ohne Funksteuerung ansprechen zu können. Außerdem wird die Infrarot-Fernbedienung benötigt, wenn Sie das FS20-IRF statt der Schaltmodule verwenden möchten und die IR-Codes der Fernbedienung dem IRF bekannt machen wollen.