

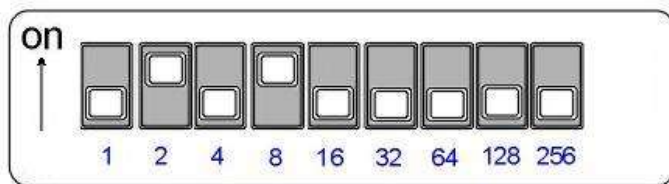
## DMX-adressering

En DMX-styrning är uppbyggd av X antal kanaler. För att en kanal ska kunna kommunicera med en armatur (scanner, LED kanna etc.) använder man sig av en så kallad DMX adressering. Det betyder att du ställer in på din armatur vilken/vilka kanaler armaturen ska lyssna till.

### Exempel:

Säg att vi har 2st LED kannor som ligger på 4 kanaler vardera (kanal 1. Röd, kanal 2. Grön, kanal 3. Blå kanal 4. Dimmer). För att vi ska kunna styra kannorna separat kan vi inte ge dem samma adressering. Vi kallar kannorna för kanna 1 och kanna 2.

Vi vill att kanna 1 ska börja på kanal 10 på vårt ljusbord (*Anledningen till att vi väljer kanal 10 och inte kanal 1 är för att du ska få en lite bättre insikt i räknesystemet*). Vi måste därför ställa in vår kanna på adress 10. Finns det en display på armaturen som man ställer in adresseringen på så ställer vi bara in den på 10. Har den istället dippswitchar så måste vi ställa in dem enligt följande:



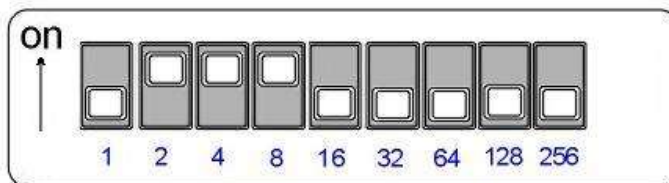
Som visas på bilden så är dippswitcharna uppbyggt enligt det binära talsystemet. Det innebär att man får addera dem värdena som dippswitcharna har för att få den adress man vill ha. I detta fallet var det

10 och därför har vi aktiverat dippswitch 2 och 4 vilket decimalt motsvarar  $2 + 8 = 10$ .

Kanna 1 börjar nu som sagt på kanal 10 och eftersom den har 4 kanaler så tar den också upp 4 kanaler på ljusbordet. Se nedan.

Kanal 10 - Röd  
Kanal 11 - Grön  
Kanal 12 - Blå  
Kanal 13 - Dimmer

Kanna 2 ska ligga precis efter kanna 1 i ordningen, och eftersom kanna 1 tar upp kanal 10-13 så har nästa lediga kanal värde 14. Dippswitcharna blir därför:



Kanna 2 börjar nu på kanal 14 och tar då upp:

Kanal 14 - Röd  
Kanal 15 - Grön  
Kanal 16 - Blå  
Kanal 17 - Dimmer

I praktiken kan man ha samma adress på hur många armaturer som helst. Men såvida det inte är likadana armaturer så blir utförandet sällan bra.

Hur många kanaler du kan använda avgör oftast ditt ljusbord. Men max på en DMX slinga är 512 kanaler.