

## Dmx Kommando

Dieses Kapitel beschreibt die Syntax und Verwendung des DMX Kommandos.

Um das DMX Kommando aufzurufen, drücken Sie die **DMX** Taste auf der Konsole.  
DMX wird in der Command Line angezeigt.

## Beschreibung

Mit dem DMX Kommando können Sie

- einen DMX Test durchführen
- den DMX Tester ausschalten
- Ein Fixture über eine DMX Adresse auswählen
- Fixtures auf eine DMX Adresse patchen
- Fixtures von einer DMX Adresse entfernen

## Syntax

1. Einen DMX Test durchführen:

```
DMX 1.7 At 100
```



2. Den DMX Tester ausschalten:

```
Off DMX Thru
```



3. Ein Fixture über die DMX Adresse auswählen:

```
DMX 2.2
```



. Fixtures auf eine DMX Adresse patchen:

```
Assign Fixture 1 At DMX 2.1
```



4. Den Patch eines Fixtures auf einer DMX Adresse auflösen:

```
Delete DMX 1.7
```



## Beispiel 1



Wenn der DMX Tester eingeschaltet ist, werden alle gepatchten und im Programmer befindlichen Werte von DMX Test Werten blockiert.  
Um den DMX Tester auszuschalten, fahren Sie mit Beispiel 2 fort oder öffnen Sie das [Tools Fenster](#).

Um einen DMX Test mit DMX Adresse 1.7 durchzuführen und die DMX Werte auf 100% zu setzen,

drücken Sie **DMX 1 . 7 At 1 0 0 Please**.

Der DMX Wert ist 254 und wird mit einem roten Hintergrund im [DMX View](#) angezeigt.

## Beispiel 2

Um alle DMX Tester Werte mithilfe des DMX Kommandos auszuschalten,

drücken Sie **Off DMX Thru Please**.

Alle DMX Tester Werte sind ausgeschaltet.



Sie können den DMX Tester auch über das [Tools Fenster](#) ausschalten.

## Beispiel 3

Um herauszufinden, welches Fixture auf DMX Adresse 2.2 gepatcht ist,

drücken Sie **DMX 2 . 2 Please**.

Das Fixture, das auf Adresse 2.2 gepatcht ist, wird ausgewählt.



Wenn Sie nach einem Fixture suchen, das auf Universum 1 gepatcht ist, drücken Sie nur **DMX 2 Please**.  
Die Angabe des Universums ist bei Universum 1 nicht erforderlich.

## Beispiel 4

Um Fixture 1 auf DMX Adresse 2.1 zu patchen,

drücken Sie **[Patch] + Label (= Assign) Fixture 1 At DMX 2 . 1 Please**.

Fixture 1 ist auf DMX Adresse 2.1 gepatcht.



Überprüfen Sie die DMX Adresse im [DMX View](#) oder in der [Patch & Fixture Liste](#).

## Beispiel 5

Um den Patch des Fixtures auf DMX Adresse 1.7 aufzulösen,



drücken Sie **Delete** **DMX** **1** **.** **7** **Please** .

Der Patch von Fixture 1 auf DMX Adresse 1.7 wird aufgelöst.



Überprüfen Sie die DMX Adresse im [DMX View](#) oder in der [Patch & Fixture Liste](#).