

# DMX Adresse wählen... Fenster

Das DMX Adresse wählen... Fenster finden Sie im Setup unter Patch & Fixture Liste.

1. Für bestehende Fixtures:

Tippen und halten Sie die Spalte Patch von dem Fixture, das Sie patchen wollen.

2. Für neue Fixtures:

Tippen Sie "Neue Fixtures hinzufügen" und wählen Sie im letzten Feld "Patch" den Softkey "Wählen...". Das DMX Adresse wählen... Fenster wird geöffnet.

Kesc Select DMX Address					Ok 🗸	
1.441						
Universe		Address	ID	Fixture Type	Attribute	
		1.434			COLORRGB4	
1	2	1.435		н	COLORRGB5	
	_	1.436	28	8 LED - RGBAW 8 bit	COLORRGB1	
		1.437		п	COLORRGB2	
3	4	1.438		- П	COLORRGB3	
		1.439		п	COLORRGB4	
		1.440		п.	COLORRGB5	
5	6	1.441		2 Dimmer 00	DIM	
		1.442				
		1.443				
7	8	1.444				

Abbildung 1: Wähle DMX Adresse... Fenster

Hier patchen Sie Fixtures und wählen eine DMX Adresse aus.

Unter der Titelleiste befindet sich eine grüne Eingabeleiste.

Um eine DMX Adresse auszuwählen, geben Sie diese in die Eingabeleiste ein. Die Eingabeleiste zeigt ebenso die aktuell ausgewählte Adresse aus der Tabelle darunter.

Um eine ausgewählte DMX Adresse zu bestätigen, tippen Sie Ok V in der <u>Titelleiste</u>. Das Fenster wird geschlossen und Sie sind zurück im vorherigen Menü.

Um das DMX Adresse wählen... Fenster zu verlassen, tippen Sie



# Universum Übersicht

Die Übersicht über die DMX Universen befindet sich auf der linken Seite des Fensters.



Abbildung 2: Universum Spalte

Die Übersicht umfasst die acht verfügbaren DMX Universen.

Das ausgewählte Universum hat einen grünen Hintergrund und einen weißen Rahmen. Die weißen Punkte in einem Universum zeigen die bereits belegten Adressen. Wenn hier keine Punkte angezeigt werden, ist das Universum frei.

# Universum Tabelle

Die Tabelle des entsprechenden Universums befindet sich rechts neben der Übersicht.

Hier gibt es vier Spalten: Adresse, ID, Fixture Typ und Attribut

Adresse: Zeigt die DMX Adresse.

ID: Zeigt die Fixture ID.

Fixture Typ: Zeigt den Fixture Typ.

Attribut: Zeigt die Fixture Attribute.

Wenn ein Fixture mehr als eine DMX Adresse benötigt, wird die ersten Zeile in weiß geschrieben, die folgenden in grau.



Address	ID	Fixture Type	Attribute
1.36		0	COLORRGB5
1.37	25	5 LED - RGBW 8 bit	COLORRGB1
1.38	-		COLORRGB2
1.39	н	п	COLORRGB3
1.40	н	- 0	COLORRGB5
1.41	26	5 LED - RGBW 8 bit	COLORRGB1
1. 42	0	11	COLORRGB2
1. 43		11	COLORRGB3
1. 44	0	11	COLORRGB5
1. 45	27	5 LED - RGBW 8 bit	COLORRGB1
1.46			COLORRGB2

Ein ausgewähltes Fixture, das in die entsprechende DMX Adresse passt, hat einen grünen Hintergrund.

Abbildung 3: Universum Tabelle mit passenden Fixtures

Ein Fixture, das nicht in die Adresse passt, weil sie bereits belegt ist oder sich einzelne Adressen überschneiden, hat einen roten Hintergrund.



Address	Ð	Fixture Type	Attribute
1.34	=	п	COLORRGB2
1.35		п	COLORRGB3
1.36		11	COLORRGB5
1. 37	26	5 LED - RGBW 8 bit	COLORRGB1
1. 38		н - П	COLORRGB2
1, 39		u.	COLORRGB3
1. 40		н - П	COLORRGB5
1. 41			
1. 42			
1.43			
1. 44			

## Abbildung 4: Universum Tabelle mit nicht passenden Fixtures

# Encoder Bar Funktionen

Universe	Test output value	Patch Offset	Address
1	50	1	257

## Abbildung 5: Encoder Bar Funktionen - Wähle DMX Adresse... Fenster

### Universum:

Um ein Universum auszuwählen, drehen Sie den Encoder nach links oder rechts.

### **Test Output Wert:**

Um einen Test Output Wert auszugeben, drehen Sie den Encoder nach links oder rechts.

Der DMX Wert wird direkt auf der Bühne ausgegeben. Dadurch können Sie DMX Kanäle direkt testen, bevor sie gepatcht werden. Der Wert wird beim Verlassen des Dialogs automatisch zurückgesetzt.

### Patch Offset:

Um einen Patch Offset auszuwählen, drehen Sie den Encoder nach links oder rechts. Für mehr Informationen zum Patch Offset, lesen Sie <u>Neue Fixtures hinzufügen Fenster</u>.

### Adresse:

Um eine Adresse in der Tabelle auszuwählen, drehen Sie den Encoder nach links oder rechts.



Um die Adresse zu bestätigen, drücken Sie auf den Encoder.