

Commande Dmx

Cette page décrit la syntaxe et la façon d'utiliser la commande Dmx.

Pour utiliser la commande Dmx, pressez **DMX** sur la console.

Dmx est écrit dans la [ligne de commande](#).

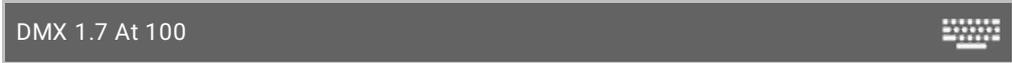
Description

Avec la commande DMX vous pouvez

- Faire un test DMX
- Arrêter le testeur DMX
- Sélectionner un projecteur via son adresse DMX
- Patcher un projecteur à une adresse DMX
- Dépatcher l'adresse DMX d'un projecteur

Syntaxe

1. Faire un test DMX.

A screenshot of a console command. The text 'DMX 1.7 At 100' is displayed on the left side of a dark grey bar. On the right side, there is a small grid of white dots representing a console layout.

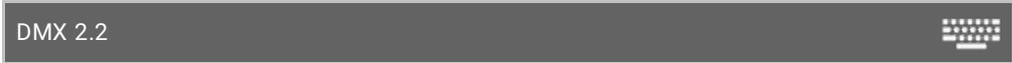
DMX 1.7 At 100

2. Arrêter le testeur DMX.

A screenshot of a console command. The text 'Off DMX Thru' is displayed on the left side of a dark grey bar. On the right side, there is a small grid of white dots representing a console layout.

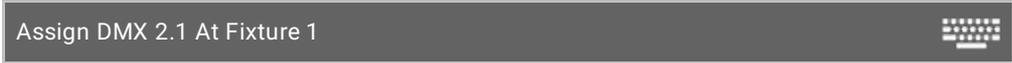
Off DMX Thru

3. Sélectionner un projecteur via son adresse DMX.

A screenshot of a console command. The text 'DMX 2.2' is displayed on the left side of a dark grey bar. On the right side, there is a small grid of white dots representing a console layout.

DMX 2.2

4. Patcher un projecteur à une adresse DMX.

A screenshot of a console command. The text 'Assign DMX 2.1 At Fixture 1' is displayed on the left side of a dark grey bar. On the right side, there is a small grid of white dots representing a console layout.

Assign DMX 2.1 At Fixture 1

5. Dépatcher l'adresse DMX d'un projecteur.

A screenshot of a console command. The text 'Delete DMX 1.7' is displayed on the left side of a dark grey bar. On the right side, there is a small grid of white dots representing a console layout.

Delete DMX 1.7

Exemple 1



Si le testeur DMX est activé, toutes les valeurs parquées et les valeurs du programmeur seront bloquées par la valeur de test du DMX.

Pour désactiver le testeur DMX, reportez-vous à l'exemple 2 ou ouvrez la [fenêtre Outils \(Tools \)](#).

Supposons par exemple vous voulez faire un test DMX avec l'adresse DMX 1,7 et réglez la valeur DMX à 100%.

Pressez **DMX 1 . 7 At 1 0 0 Please**.

La valeur DMX est 255 et s'affiche avec un fond rouge dans la [fenêtre DMX](#).

Exemple 2

Supposons par exemple vous voulez désactiver toutes les valeurs de testeur DMX en utilisant la commande DMX.

Pressez **Off DMX Thru Please**.

Toutes les valeurs de testeur DMX sont Off.



Vous pouvez également utiliser la [fenêtre Outils \(Tools \)](#) pour désactiver le testeur DMX.

Exemple 3

Supposons par exemple vous voulez savoir quel projecteur est patcher sur l'adresse DMX 2.2.

Press **DMX 2 . 2 Please**.

Le projecteur patcher à l'adresse DMX 2.2 est sélectionné.



Si vous cherchez un projecteur patché sur l'univers 1, appuyez simplement sur **DMX 2 Please**. L'univers est pas nécessaire pour l'univers 1.

Exemple 4

Supposons par exemple vous voulez patcher le projecteur 1 à l'adresse DMX 2.1.

Pressez **MA + Label (= Assign) Fixture 1 At DMX 2 . 1 Please**.

Le projecteur 1 est patché à l'adresse DMX 2.1.



Double-cliquer sur l'adresse DMX dans la [fenêtre DMX](#) ou dans la [Table de configuration des projecteurs](#).

Exemple 5

Supposons par exemple vous voulez dépatcher le projecteur 1 de l'adresse DMX 1,7.

Pressez **Delete** **DMX** **1** **.** **7** **Please** .

Le projecteur avec l'adresse DMX 1.7 est dépatché.



Double-cliquer sur l'adresse DMX dans la [fenêtre DMX](#) ou dans la [Table de configuration des projecteurs](#).

Liens associés

- [Fenêtre DMX](#)
- [Table de configuration des projecteurs](#)
- [Commande Assign](#)
- [Qu'est ce que le testeur DMX ?](#)