

eurolite® DMX COMMANDER 512

DMX Controller



Bedienungsanleitung User Manual

eurolite®

DMX Commander 512

Pult für 512 DMX-Kanäle, separate Dimmerfader für Szenen und Lauflichter
Lighting console for 512 DMX channels, separate dimmer faders for scenes and chases

No. 70064555

www.eurolite.de

INHALT

EINFÜHRUNG	3
Produktmerkmale	3
Lieferumfang	3
WICHTIGE SICHERHEITSHINWEISE	4
UMWELTSCHUTZ.....	5
REINIGUNG UND PFLEGE.....	5
Sicherungswechsel.....	5
BEDIENELEMENTE UND ANSCHLÜSSE	6
Vorderseite.....	6
Vorderseite (2)	7
Rückseite	9
FADERKAPPEN.....	10
INBETRIEBNAHME	10
GERÄTE-KONFIGURATION	11
Das Menü Edit	11
LICHTPROGRAMMIERUNG.....	14
Der Programmiermodus	14
PROGRAMMABLAUF EINSTELLEN	15
Das Menü Program Setup	15
SHOWS FAHREN	16
DATEN SPEICHERN UND LADEN	18
Das Menü File.....	18
WEITERE MENÜFUNKTIONEN.....	18
Das Menü Set	18
Das Menü Info.....	19
TECHNISCHE DATEN	19

D00153399, Version 1.0, Stand 01/08/2024

Produkt-Updates, Dokumentation, Software und Support erhalten Sie unter www.eurolite.de. Die neueste Version der Bedienungsanleitung finden Sie im Downloadbereich des Produkts.

© 2024 Eurolite. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf ohne schriftliche Genehmigung des Copyrightinhabers weder ganz noch teilweise reproduziert werden. Der Inhalt dieses Dokuments kann ohne vorherige Ankündigung modifiziert werden, wenn Änderungen in Methodik, Design oder Herstellung dies erforderlich machen.

Alle in diesem Dokument erwähnten Marken gehören den jeweiligen Eigentümern.

Erleben Sie Eurolite.

Videos zum Produkt, passendes Zubehör, Dokumentation, Firmware- und Software-Updates, Support und News zur Marke. Sie finden all das und vieles mehr auf unserer Website. Besuchen Sie uns auch auf unserem YouTube-Kanal und Facebook.



www.eurolite.de

 www.youtube.com/eurolitevideo

 www.facebook.com/Eurolitefans

Willkommen bei Eurolite! Schön, dass Sie sich für eines unserer Produkte entschieden haben. Eurolite bietet Ihnen Zugang zur Welt der Showtechnik mit einer weltweit einzigartigen Vielfalt an Produkten sowohl für professionelle Anwender als auch für Einsteiger.

Wenn Sie nachfolgende Hinweise beachten, sind wir sicher, dass Sie über viele Jahre Freude an Ihrem Kauf haben werden. Diese Bedienungsanleitung zeigt Ihnen, wie Sie Ihr neues Produkt von Eurolite installieren, in Betrieb nehmen und nutzen.

Damit Sie sich und andere keinen Gefahren aussetzen, beachten Sie bitte unbedingt alle Sicherheitshinweise und verwenden das Produkt nur wie in dieser Anleitung beschrieben. Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung für weiteren Gebrauch auf und geben Sie sie ggf. an nachfolgende Besitzer weiter.

Produktmerkmale

- Entwickelt für Moving-Lights, Lichteffekte, LED-Scheinwerfer und Dimmer
- 767 Cues verteilt auf 57 Seiten
- Gesamtdimmung, Überblendzeit und Laufzeit bequem einstellbar
- Guter Überblick über Szenen und Chaser durch intelligente Status-LEDs
- Chase- & Szenen-Wiedergabe manuell, musik- oder zeitgesteuert möglich
- Mehrere Lauflichter können gleichzeitig ablaufen
- Taktsteuerung über Musiksignal oder TAP-Taster
- USB-Anschluss zur Datenspeicherung der Lichtshows

Lieferumfang

- DMX Commander 512
- Netzkabel
- USB-Stick
- **Farbkappen**
- Diese Bedienungsanleitung

WICHTIGE SICHERHEITSHINWEISE

ACHTUNG!



Betriebsbedingungen

Das Gerät ist für die Benutzung in Innenräumen ausgelegt. Schützen Sie es vor Feuchtigkeit und Nässe.

GEFAHR!



Elektrischer Schlag durch Kurzschluss

Seien Sie besonders vorsichtig beim Umgang mit gefährlicher Netzspannung. Bei dieser Spannung können Sie einen lebensgefährlichen elektrischen Schlag erhalten.

Verwendungszweck

- Das Lichtpult dient zur Steuerung von DMX-gesteuerten Lichteffektgeräten wie LED-Scheinwerfern, Moving-Heads und Scannern.
- Dieses Produkt ist für professionelle Anwendungen im Bereich der Veranstaltungstechnik vorgesehen (z. B. auf Bühnen).
- Verwenden Sie das Produkt ausschließlich gemäß den hier gegebenen Vorgaben. Bei Schäden, die durch Nichtbeachten dieser Anleitung verursacht werden, erlischt der Gewährleistungsanspruch. Für Folgeschäden wird keine Haftung übernommen.
- Aus Sicherheitsgründen ist das eigenmächtige Umbauen oder Verändern des Geräts nicht gestattet und hat den Verfall der Gewährleistung zur Folge.
- Wenn am Gerät ein Etikett mit Seriennummer angebracht ist, darf dieses nicht entfernt werden, da ansonsten der Gewährleistungsanspruch erlischt.

Gefahr durch Elektrizität

- Das Gerät ist nur zur Verwendung im Innenbereich geeignet. Benutzen Sie es nicht im Freien. Setzen Sie es niemals Regen oder Feuchtigkeit aus. Bewahren Sie es nicht in feuchten Räumen auf. Der ideale Temperaturbereich liegt bei -5 bis +45 °C.
- Um Stromschläge zu vermeiden, niemals irgendeinen Teil des Produkts öffnen. Im Geräteinneren befinden sich keine vom Benutzer zu wartende Teile.
- Schließen Sie das Gerät nur an eine vorschriftsmäßig installierte Steckdose an, deren Spannung und Frequenz mit dem Typenschild des Geräts genau übereinstimmt und die über einen Fehlerstromschutzschalter (FI) abgesichert ist. Wenn der Netzstecker mit einem Schutzkontakt ausgestattet ist, muss er an eine Steckdose mit Schutzleiter angeschlossen werden. Deaktivieren Sie niemals den Schutzleiter eines Netzkabels. Nichtbeachtung kann zu Schäden am Gerät und zu Verletzungen des Benutzers führen.
- Die Steckdose muss gut zugänglich sein, damit Sie im Bedarfsfall den Netzstecker schnell ziehen können.
- Fassen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an, da die Gefahr eines Stromschlags besteht.
- Das Netzkabel darf nicht geknickt oder gequetscht werden. Halten Sie es von heißen Oberflächen und scharfen Kanten fern.
- Ziehen Sie den Netzstecker nie am Kabel aus der Steckdose, fassen Sie immer am Stecker an.
- Trennen Sie das Gerät vom Stromnetz bei längerem Nichtgebrauch, bevor Sie es reinigen und wenn Gewitter auftreten.
- Setzen Sie das Gerät keinen hohen Temperaturen, direktem Sonnenlicht, Tropf- oder Spritzwasser, starken Vibrationen sowie hohen mechanischen Beanspruchungen aus. Benutzen Sie das Gerät nicht in tropischem Klima.
- Stellen Sie keine mit Flüssigkeit gefüllten Gegenstände sowie offene Brandquellen wie brennende Kerzen auf oder direkt neben dem Gerät ab.
- Sorgen Sie dafür, dass keine Gegenstände in das Gerät fallen können, insbesondere Metallteile.
- Lassen Sie Reparaturen am Gerät oder am Netzkabel nur von qualifiziertem Fachpersonal durchführen. Reparaturen müssen durchgeführt werden, wenn sichtbare Schäden am Gerät oder am Netzkabel vorhanden sind, Flüssigkeiten oder Objekte in das Gerät gelangt sind, das Gerät Regen ausgesetzt war, das Gerät heruntergefallen ist oder wenn Funktionsstörungen auftreten.
- Die Reinigung beschränkt sich auf die Oberfläche. Dabei darf keine Feuchtigkeit in Anschlussräume oder an Netzspannung führende Teile gelangen. Wischen Sie das Produkt nur mit einem fusselfreien, angefeuchteten Tuch ab. Niemals Lösungsmittel oder scharfe Reinigungsmittel verwenden.

Gefahr für Kinder und Personen mit eingeschränkter Fähigkeit

- Das Gerät ist kein Spielzeug. Halten Sie es vor Kindern und Haustieren fern. Lassen Sie Verpackungsmaterial nicht achtlos liegen. Betreiben Sie das Gerät nicht unbeaufsichtigt.
- Das Gerät darf nur von Personen benutzt werden, die über ausreichende physische, sensorische und geistige Fähigkeiten sowie über entsprechendes Wissen und Erfahrung verfügen. Andere Personen dürfen das Gerät nur benutzen, wenn sie von einer für ihre Sicherheit zuständigen Person beaufsichtigt oder angeleitet werden.

Vorsicht - Sachschäden

- Nehmen Sie das Gerät niemals gleich in Betrieb, nachdem es starken Temperaturschwankungen ausgesetzt wurde. Das dabei entstehende Kondenswasser kann unter Umständen das Gerät zerstören. Lassen Sie das Gerät ausgeschaltet auf Zimmertemperatur kommen. Warten Sie bis das Kondenswasser verdunstet ist.
- Benutzen Sie die Originalverpackung, um das Gerät bei Transport und Lagerung optimal vor Erschütterungen, Staub und Feuchtigkeit zu schützen.

UMWELTSCHUTZ

Informationen zur Entsorgung



Bitte übergeben Sie das Gerät bzw. die Geräte am Ende der Nutzungsdauer zur umweltgerechten Entsorgung einem örtlichen Recyclingbetrieb. Geräte, die mit diesem Symbol gekennzeichnet sind, dürfen nicht im Hausmüll entsorgt werden. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder die zuständige örtliche Behörde. Entnehmen Sie evtl. eingelegte Batterien und entsorgen Sie diese getrennt vom Produkt.



Als Endverbraucher sind Sie durch die Batterieverordnung gesetzlich zur Rückgabe aller gebrauchten Batterien und Akkus verpflichtet. Die Entsorgung über den Hausmüll ist verboten. Verbrauchte Batterien können Sie unentgeltlich bei den Sammelstellen Ihrer Gemeinde und überall, wo Batterien verkauft werden, abgeben. Mit der Verwertung von Altgeräten und der ordnungsgemäßen Entsorgung von Batterien und Akkus leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutz unserer Umwelt.

REINIGUNG UND PFLEGE

Das Gerät sollte äußerlich in regelmäßigen Abständen von Verunreinigungen wie Staub usw. gereinigt werden.

- 1 Trennen Sie das Gerät vom Netz und lassen Sie es abkühlen, bevor Sie mit der Reinigung beginnen.
- 2 Reinigen Sie die Oberflächen mit einem fusselfreien, angefeuchteten Tuch. Verwenden Sie auf keinen Fall Alkohol oder irgendwelche Lösungsmittel, da sonst die Gehäuseoberflächen beschädigt werden könnten. Vermeiden Sie unbedingt das Eindringen von Nässe oder Feuchtigkeit in das Gerät.
- 3 Das Gerät muss trocken sein, bevor Sie es wieder einschalten.

Im Geräteinneren befinden sich keine zu wartenden Teile. Öffnen Sie das Gehäuse nicht. Unternehmen Sie keine Reparaturversuche, da dies ein Sicherheitsrisiko darstellt. Wartungs- und Servicearbeiten sind ausschließlich dem autorisierten Fachhandel vorbehalten. Sollten einmal Ersatzteile benötigt werden, verwenden Sie bitte nur Originalersatzteile. Sollten Sie noch weitere Fragen haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler.

Sicherungswechsel

Wenn die Feinsicherung des Geräts defekt ist, ersetzen Sie diese durch eine Sicherung gleichen Typs. Trennen Sie das Gerät vor dem Sicherungswechsel allpolig von der Netzspannung trennen (Netzstecker ziehen).

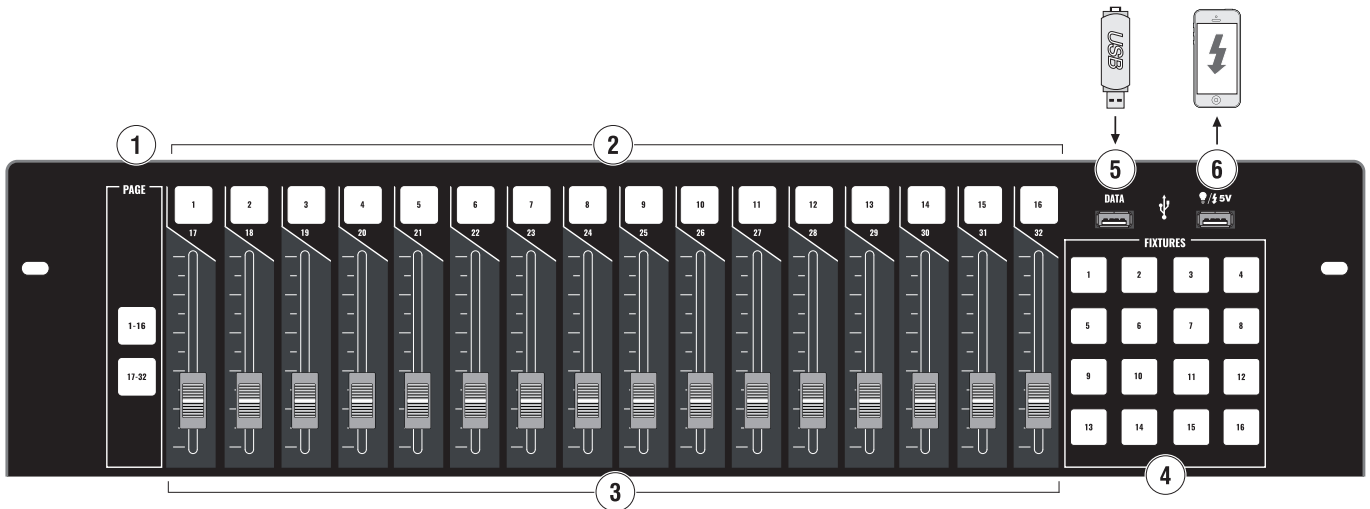
So gehen Sie vor:

- Schritt 1: Öffnen Sie den Sicherungshalter an der Geräterückseite mit einem passenden Schraubendreher.
- Schritt 2: Entfernen Sie die defekte Sicherung aus dem Sicherungshalter.
- Schritt 3: Setzen Sie die neue Sicherung in den Sicherungshalter ein.
- Schritt 4: Setzen Sie den Sicherungshalter wieder im Gehäuse ein.

BEDIENELEMENTE UND ANSCHLÜSSE

Vorderseite

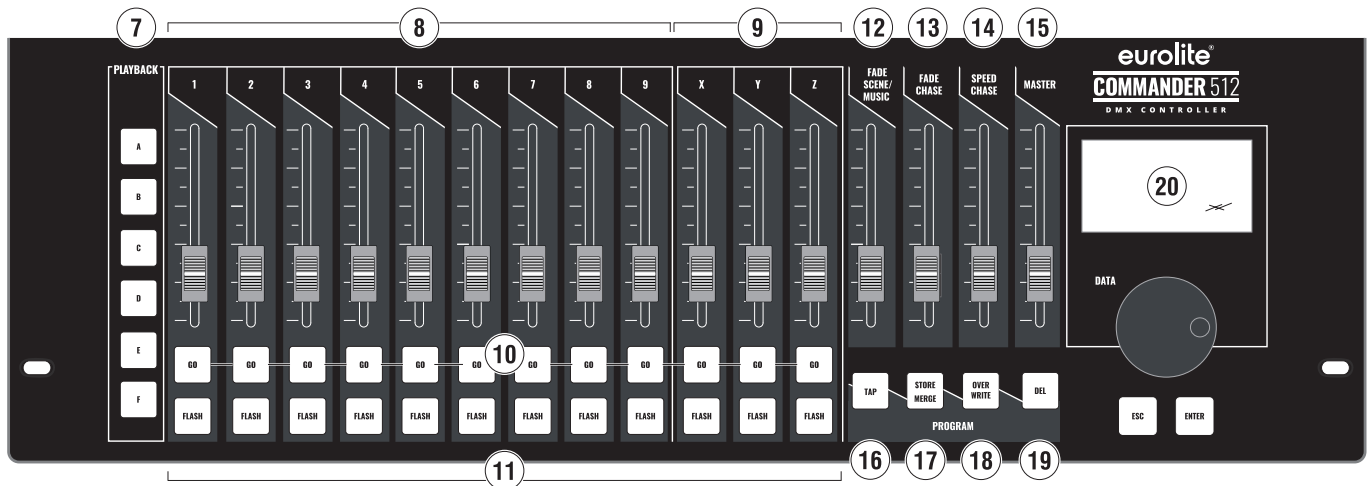
Mit den Bedienelementen der oberen Pulthälfte nehmen Sie die Lichteinstellungen für Ihre Scheinwerfer vor.



Nr.	Element	Funktion
1	Page-Tasten	Jedes Fixture kann bis zu 32 DMX-Kanäle steuern. Mit der Page-Taste schaltet man die oberen Fader dafür zwischen 1-16 und 17-32 um.
2	Tasten 1-16 (17-32) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> File Edit Set. Info CH10/GREEN/DM C10/123 ← Display-Anzeige </div>	Die Tasten über den oberen Fadern zeigen den Status. Sie leuchten, wenn der Kanal des angewählten Fixtures eine Funktion hat. Wird die Taste gedrückt, zeigt das Display links unten welcher Scheinwerferkanal dem Fader zugeordnet ist, welche Funktion er hat und ob der Kanal als Dimmer oder Funktionskanal arbeitet. Sind mehrere Fixtures angewählt, werden identische Funktionen und Zuordnungen angezeigt. Weichen die Werte zwischen den Fixtures bei diesem Kanal voneinander ab, wird an der entsprechenden Stelle ein DIV angezeigt.
3	Fader 1-16 (17-32)	Die obere Fader-Zeile dient zum Einstellen der Scheinwerferfunktionen. Werden Fixtures angewählt, kann über die Fader die jeweils zugeordnete Funktion eingestellt werden. Das Display zeigt die Werte rechts unten. Wird zwischen den Faderseiten 1-16 und 17-32 gewechselt oder ein neues Fixture angewählt, bleibt ein Faderwert so lange erhalten bis er für dieses Fixture wieder verändert wird.
4	Fixtures 1-16	Über diese Tasten können die Fixtures angewählt werden. Es ist möglich einen einzelnen Scheinwerfer oder eine Gruppe als Fixture zu nutzen. Denn für Geräte mit wenigen Kanälen, zum Beispiel einer Gruppe von reinen Weißlicht-Scheinwerfern, ist es sinnvoll diese gemeinsam auf eine Fixture-Taste zu legen.
5	Datenbuchse	Diese USB-Buchse ist für ein USB-Speichermedium zur Datensicherung und zum Import von Daten vorgesehen. Der Programmiermodus erfordert zwingend ein USB-Speichermedium. Für das Abrufen von Programmen ist kein USB-Speichermedium nötig. Ein USB-Stick ist im Lieferumfang enthalten. Es werden USB-Sticks mit einer Speicherkapazität von bis zu 16 Gigabyte empfohlen. Wird ein neuer, leerer USB-Stick eingesetzt, dauert es bis zu 3 Minuten bis er für das Pult vorbereitet ist. Dieser Vorgang wird mit <Checking USB> angezeigt.
6	Ladebuchse	Diese USB-Buchse ist als reine Stromversorgung für 5 Volt gedacht. Betreiben Sie damit zum Beispiel eine USB-Lampe oder laden Sie Ihr Mobiltelefon.

Vorderseite (2)

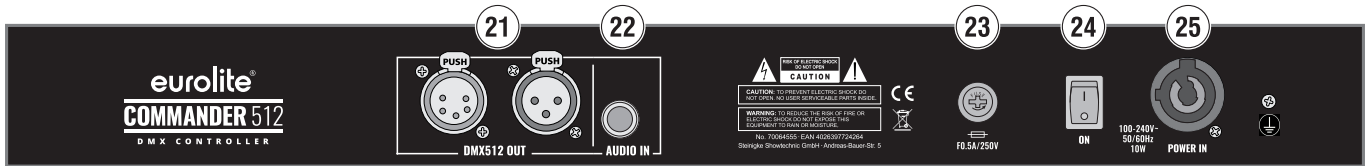
Auf der unteren Pulthälfte befinden sich Fader und Buttons um das Licht zu speichern und abzurufen sowie allgemeine Bedienelemente für die Lichtprogramme.



Nr.	Element	Funktion
7	Playback A-F	Mit diesen Tasten wird zwischen den 6 Playback-Seiten umgeschaltet. Auf jeder Seite stehen 9 Speicherplätze für Lichtstimmungen, Abläufe oder Lauflichter zur Verfügung. Eine rot blinkende Page-Taste zeigt den aktiven Zustand an. Leuchten Playback-Tasten dauerhaft Rot, sind auf diesen Seiten Lichtprogramme aktiv.
8	Fader 1-9	Auf diesen Fadern liegen die insgesamt 54 Programmplätze, aufgeteilt auf die Playback-Seiten A-F. Die Fader steuern die Helligkeit der darauf gelegten Programme, das heißt alle Funktionskanäle, die bei einem Scheinwerfer als Dimmerkanäle eingerichtet wurden sind abhängig von diesen Fadern. Alle Funktionskanäle sind nicht von den Fadern abhängig, sondern gehen sofort auf ihren endgültigen Wert, entweder durch das Aufziehen des Fadern oder das vorherige Drücken der Go-Taste. Laufen mehrere Lichtprogramme gleichzeitig ab und DMX-Werte widersprechen sich dabei, erhält der höhere DMX-Wert Vorrang.
9	Fader X,Y,Z	Diese 3 Fader können ebenfalls Lichtprogramme beinhalten. Sie haben aber die Besonderheit, dass sie nicht mit den Playback-Seiten mit wechseln sondern auf jeder Seite gleich sind. Es empfiehlt sich daher darauf grundlegende Lichtprogramme zu speichern, die unabhängig von den Playback-Seiten schnell aufrufen werden sollen. Dies kann das Saallicht sein, ein unabhängiges Frontlicht oder auch ein Hazer bzw. eine Nebelmaschine.
10	Go-Tasten	Die Go-Tasten gehören zusammen mit dem darüber liegenden Fader und der Flash-Taste direkt darunter zu einem Lichtprogramm. Die Go-Tasten haben drei Funktionen: <ol style="list-style-type: none"> 1. So lange kein Programm läuft, dienen Sie dazu, dass das Programm vorbereitet wird. Wird vor dem Aufziehen des Fadern die Go-Taste gedrückt, werden alle Funktionskanäle, die dort gespeichert sind, aufgerufen. Dies ist zum Beispiel ideal, wenn Moving Heads oder andere Multifunktionsscheinwerfer im Einsatz sind. Diese sollen natürlich nicht erst mit der Dimmung auf ihre Position fahren und die richtigen Gobos, etc. aufrufen. Deshalb lässt sich mit der Go-Taste alles auf die richtige Position bringen und dann wird mit dem Fader nur noch die Helligkeit aufgezogen. 2. Programme, die als Szene eingerichtet sind, können mit der Go-Taste schrittweise weitergeschaltet werden. Dies ist zum Beispiel für klassische Theaterstücke ideal, bei denen manuell zur nächsten Szene geschaltet wird.

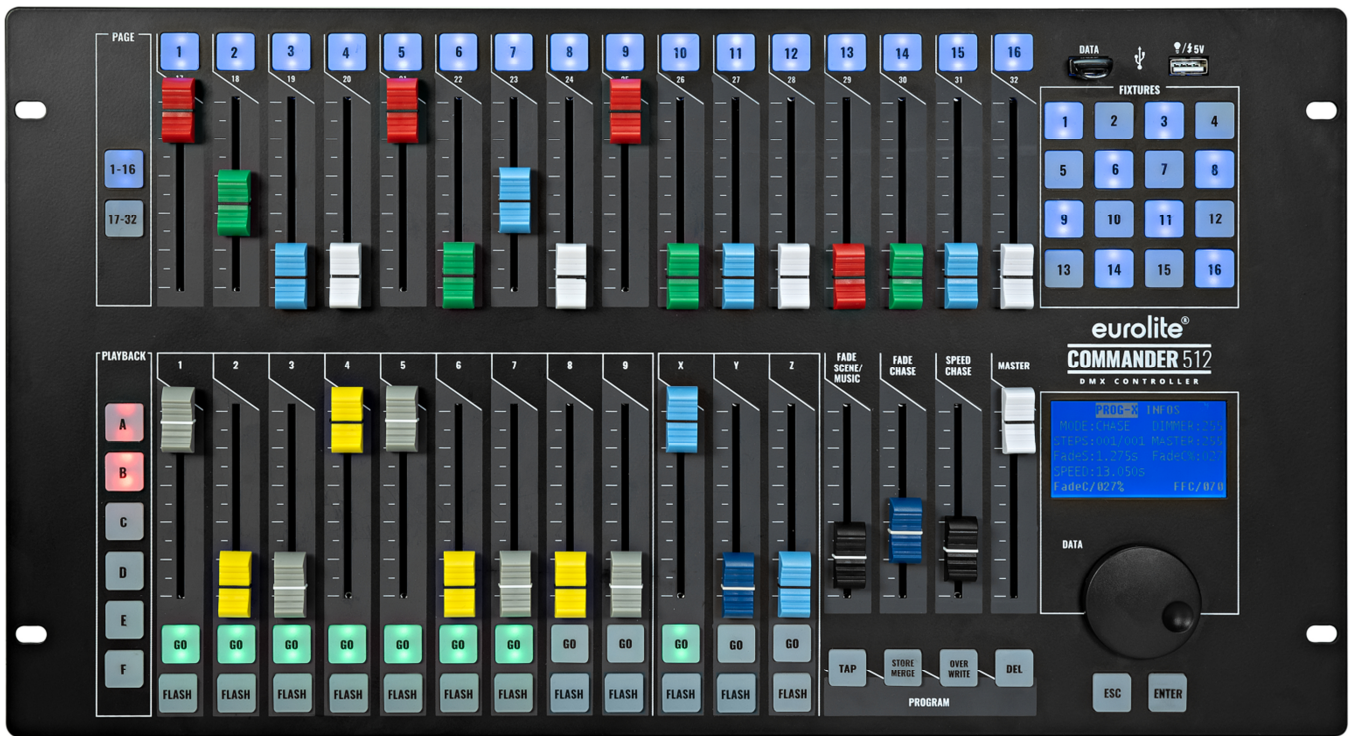
		3. Für Lauflichter oder musikgesteuerte Lauflichter kann die Go-Taste ein laufendes Programm pausieren, wenn der Fader schon aufgezogen ist. Während ein Programm abläuft, blinkt die Go-LED im schnellen Rhythmus. Wird die Go-Taste gedrückt, stoppt das Programm im aktuellen Schritt und die Go-LED blinkt langsam. Mit dem nächsten Tastendruck läuft das Programm weiter.
11	Flash-Taste	Die Flash-Taste gibt, so lange wie sie gedrückt wird, alle Werte des hinterlegten Lichtprogramms aus. Wird sie wieder losgelassen sind auch die Werte wieder weg. Dies ist zum Beispiel ideal für Blinder, Stroboskopfunktionen oder auch Nebelmaschinen.
12	Fade Scene/Music	Mit diesem Regler wird die Überblendzeit zwischen den Schritten (Cues) von Szenen und musikgesteuerten Abläufen eingestellt. Alternativ kann die Überblendzeit für jedes Lichtprogramm in den Einstellungen festgelegt werden, der Regler ist dann ohne Funktion.
13	Fade Chase	Mit diesem Regler wird die Überblendzeit zwischen den Schritten (Cues) von Chases (Lauflichtern) eingestellt. Alternativ kann die Überblendzeit für jedes Lichtprogramm in den Einstellungen festgelegt werden, der Regler ist dann ohne Funktion.
14	Speed Chase	Mit diesem Regler wird die Ablaufgeschwindigkeit von Lauflichtern (Chases) eingestellt. Alternativ kann die Ablaufgeschwindigkeit auch über die Tap-Taste eingestellt oder in den Einstellungen festgelegt werden. Die Chasezeit wird immer für alle Chases ohne abgespeicherte Chasezeit eingestellt, egal ob diese gerade aktiv sind oder nicht.
15	Master	Der Masterdimmer bestimmt die Gesamthelligkeit aller Einstellungen. Alle als Dimmer definierten Kanäle sind abhängig vom Masterdimmer; bei Funktionskanälen ist das nicht der Fall. Für das Programmieren und normale Arbeiten sollte der Masterdimmer ganz oben sein.
16	Tap-Taste	Über diese Taste kann durch zweimaliges Drücken eine Ablaufzeit für die Lauflichter generiert werden. Diese arbeitet genauso als ob diese über den Speed-Regler eingestellt wurde.
17	Store/Merge	Taste um im Programmiermodus einen neuen Schritt in einem Lichtprogramm hinzuzufügen oder einen bestehenden Schritt zu verändern. Die genaue Vorgehensweise wird im Bereich Lichtprogrammierung (→Seite 8) genau erklärt.
18	Overwrite	Taste um im Programmiermodus einen schon vorhandenen Schritt zu überschreiben. Die genaue Vorgehensweise wird im Bereich Lichtprogrammierung genau erklärt.
19	Del(ete)	Taste um im Programmiermodus einen schon vorhandenen Schritt zu löschen. Die genaue Vorgehensweise wird im Bereich Lichtprogrammierung genau erklärt. Wird die DEL-Taste drei Sekunden gedrückt, werden alle Werte aus der manuellen Eingabe (also mit den oberen Fadern) auf 0 gesetzt.
20	Display und Einstellrad	Über das Display und das Einstellrad werden grundsätzliche Eingaben und Funktionen gesteuert. Mit dem Einstellrad wird eine Einstellung vorgenommen, mit Enter darunter bestätigt und mit ESC (Escape) ein Schritt zurückgesprungen.

Rückseite



Nr.	Element	Funktion
21	DMX-Ausgänge	Die DMX-Ausgänge sind dreipolig und fünfpolig vorhanden, das Signal ist auf beiden Buchsen identisch. Man kann entweder den einen oder den anderen Ausgang verwenden, beide Ausgänge gleichzeitig zu verwenden ist nicht vorgesehen.
22	Audio-Eingang	6,3-mm-Mono-Klinkenbuchse für die Musiksteuerung. Der DMX Commander 512 verfügt auch über ein eingebautes Mikrofon, das verwendet wird, sofern hier keine Klinkenbuchse eingesteckt ist. Die Empfindlichkeit der Musiksteuerung lässt sich über das Menü einstellen. Mit Musiksteuerung ist beim DMX Commander 512, wie bei den meisten Lichtpulten, gemeint, dass ein oder mehrere Programme mit mindestens zwei Schritten vom Musiksignal gesteuert ablaufen.
23	Sicherungshalter	Ersetzen Sie die Sicherung nur bei ausgestecktem Gerät und nur durch eine gleichwertige Sicherung. Der korrekte Wert ist am Gerät angegeben.
24	Netzschalter	Schaltet das Pult ein und aus.
25	Netzanschluss	Hier wird die Stromversorgung für den DMX Commander 512 eingesteckt. Möglich ist ein handelsübliches P-Con- oder powerCON-Kabel. Die Spannung muss zwischen 100 und 240 Volt liegen und die Netzfrequenz bei 50 bzw. 60 Hz.

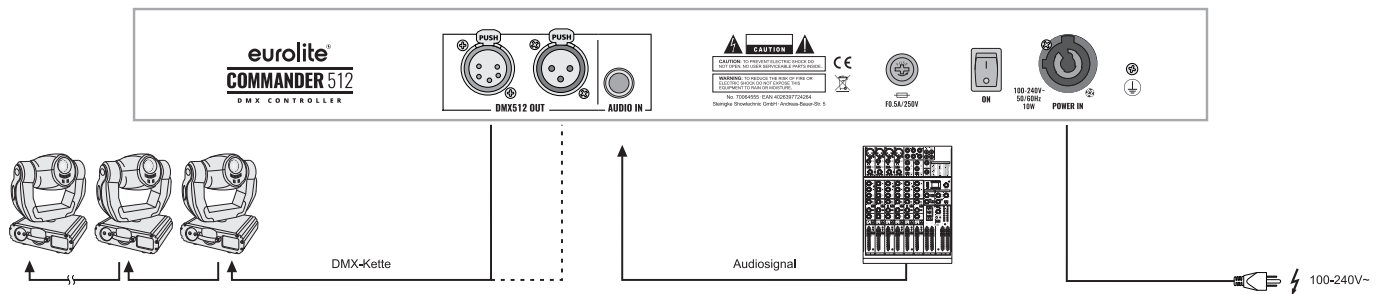
FADERKAPPEN



Anwendungsbeispiel

Im Lieferumfang sind eine große Menge bunter Faderkappen enthalten. Diese können benutzt werden, um den DMX Commander 512 möglichst übersichtlich aber auch individuell zu gestalten. Sie können zum Beispiel für die Farbkanäle oben die entsprechenden farbigen Kappen aufsetzen, dem Dimmer immer eine graue Faderkappe geben und alle Funktionskanäle schwarz machen. Die unteren Kappen könnte man immer abwechselnd farbig halten, damit man sich besser zu Recht findet, etc. Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf.

INBETRIEBNAHME



Anwendungsbeispiel

Stellen Sie das Gerät auf eine ebene Fläche oder befestigen Sie es über die seitlichen Montagepunkte. Halten Sie in jedem Fall genügend Abstand zu anderen Geräten ein, um einen Wärmestau zu vermeiden.

Stellen Sie alle Verbindungen her, solange das Gerät ausgeschaltet ist. Benutzen Sie für alle Verbindungen hochwertige DMX-Kabel, die möglichst kurz sein sollten.

Verbinden Sie Ihre Scheinwerfer mit einem der DMX-Ausgänge am DMX Commander 512.

Zur Musiksteuerung kann ein Audiogerät mit Line-Ausgang (z. B. CD-Player, Mischpult) an die Buchse AUDIO IN angeschlossen werden. Das interne Mikrophon wird dadurch ausgeschaltet.

Schließen Sie das beiliegende Netzkabel an und stecken den Netzstecker in eine geerdete Schutzkontaktsteckdose ein. Das Gerät verfügt über ein Schaltnetzteil, das eine Netzspannung zwischen 100 und 240 Volt erlaubt.

GERÄTE-KONFIGURATION

Die Geräte-Konfiguration erfordert zwingend ein USB-Speichermedium. Andernfalls können keine Veränderungen an den Einstellungen vorgenommen werden (→Seite 18).

Das Menü Edit

In diesem Menü befinden sich die Funktionen zum Anlegen und Einrichten der Scheinwerfer sowie zur Aktivierung des Programmiermodus.

```
File Edit Set. Info
CH Label
Library
Patch
Program
```

Mit dem Einstellrad wird eine Einstellung vorgenommen, mit Enter darunter bestätigt und mit ESC (Escape) ein Schritt zurückgesprungen. Der Cursor zeigt die Bearbeitungsposition an.

Ch Label

```
File Edit Set. Info
PAN PAN F TILT TILT F
PTSPD DIM DIM F STROB
COIW1 COIW2 RED GREEN
BLUE WHITE AMBER UV
```

In diesem Menüpunkt befinden sich diverse typische Bezeichnungen, die nützlich für die Beschriftung der einzelnen Kanäle sind. Darüber hinaus gibt es 19 freie Bezeichnungen (LAB01-19). Alle Bezeichnungen können modifiziert und verwendet werden. Dazu mit dem Einstellrad auf die entsprechende Bezeichnung springen und mit Enter bestätigen. Jetzt lässt sich mit dem Einstellrad das erste Zeichen bearbeiten. Bestätigen Sie mit Enter und bearbeiten Sie das nächste Zeichen, usw. Mit ESC verlassen Sie das Menü wieder.

Hinweis: Eine geänderte Bezeichnung wird für alle Verwendungen wirksam, auch für bereits konfigurierte Geräte.

Library

```
File Edit Set. Info
FixtureID: 01
Disp Name:
Channels: 12
```

Dieser Menüpunkt dient zum grundsätzlichen Anlegen Ihrer Geräte, die einzeln oder mehrfach in der Show zum Einsatz kommen sollen. Die Optionen sind auf zwei Seiten verteilt. Zuerst wird auf Seite 1 eine Fixture ID und ein Name dafür ausgewählt, dann folgt die Gesamtanzahl der DMX-Kanäle. Auf Seite 2 werden mit Kanal 1 beginnend alle DMX-Kanäle angelegt, die in der Dokumentation des Scheinwerfers im DMX-Protokoll beschrieben sind.

Anzeige	Funktion
Fixture ID	In der ersten Zeile können bis zu 20 Geräte angelegt werden. Dazu drücken Sie Enter und wählen das zu bearbeitende Gerät aus. Mit ESC verlassen Sie das Menü wieder. Hinweis: Die Fixture ID ist irrelevant für die Fixture-Tasten 1-16. Ein Gerät kann z. B. als Fixture ID 1 angelegt werden und im späteren Betrieb den Fixture-Tasten 3-6 zugewiesen werden.
Disp Name	Hier wird der Gerätenamen festgelegt. Beginnen Sie wie zuvor mit Enter die Bearbeitung und geben Sie dann Zeichen für Zeichen mit dem Einstellrad sowie Enter zur Bestätigung ein. Mit ESC verlassen Sie das Menü wieder.
Channels	Zuletzt wird die Gesamtanzahl der DMX-Kanäle für ein Gerät eingetragen. Dabei spielt es keine Rolle, ob einzelne Kanäle später eventuell gar nicht genutzt werden. Auch hier wird wieder mit Enter, Einstellrad und ESC der Wert eingestellt.

```
File Edit Set. Info
CH NO.: 01
Fader: 01 CLR
Label: RED ALL
CHtype: DIM
```

Scrollen Sie mit dem Einstellrad über <Channels> hinaus, um die zweite Seite des Library-Menüs aufzurufen. Hier werden die einzelnen DMX-Kanäle konfiguriert. Alle Optionen sind mit dem Einstellrad sowie Enter und ESC einzustellen, zwischen den einzelnen Kanälen navigiert man durch Veränderung der CH No.

Anzeige	Funktion
CLR ALL	Soll ein Gerät neu angelegt werden, empfiehlt sich zunächst die Option CLR ALL (clear all). Alle Kanalzuweisungen für dieses Gerät lassen sich damit löschen, d. h. die Eingaben in der Faderzuweisung für dieses Gerät verschwinden (Anzeige: Fader: --).

CH NO.	Dies ist der Funktionskanal des Geräts (siehe DMX-Protokoll). Hinweis: Die hier eingetragenen Kanäle entscheiden nicht, an welcher Stelle der Scheinwerfer später im DMX-Universum platziert wird. Beginnen Sie die Konfiguration immer mit Kanal 1, auch wenn der Scheinwerfer zwischen den DMX-Kanälen 48 bis 62 liegen soll. Die Platzierung regelt sich über die Startadresse (→Abschnitt <i>Patch</i>).
Fader	Bestimmt den Regler für die Funktion (beginnend von 1 – gesamte Kanalanzahl).
Label	Hier kann einer der Standardbegriffe oder ein selbst angelegter Begriff gewählt werden. Hinweis: Ein Begriff kann auch mehrfach für ein Fixture verwendet werden, zum Beispiel wenn mehrere RGBW-Scheinwerfer als ein Fixture einrichtet sind und die Farben dadurch mehrfach vorkommen.
CHtype	Definiert den Kanal als Dimmer- (DIM) oder Funktionskanal (FUN). Diese Unterscheidung ist wichtig, da die Helligkeitsregler natürlich nur Helligkeiten steuern sollen und nicht auch Einfluss zum Beispiel auf Gobo, Pan, Tilt und andere Funktionen haben sollen. Generell sind als Dimmer die Dimmerkanäle und Farbmischkanäle (Rot, Grün, Blau, Weiß, etc.) zu kennzeichnen, alle anderen Kanäle wie Shutter, Gobo, Pan, Tilt und Farbräder sind als Funktionskanäle anzulegen.

Hinweise

Bei Auslieferung und nach dem Zurücksetzen auf Werkseinstellung ist der DMX Commander 512 so eingerichtet, dass jedes Fixture alle möglichen 32 Kanäle steuert. Fixture 1 steuert daher die Kanäle 1-32, Fixture 2 die Kanäle 33-64, Fixture 3 die Kanäle 65-96, etc. bis Fixture 16, das die Kanäle 481-512 steuert. Jedoch ist es für eine leichte und übersichtliche Bedienung besser, für jedes Fixture die Reihenfolge der Kanäle zu ändern und dementsprechend zu beschriften sowie die korrekte Anzahl der Kanäle einzurichten.

Um eine möglichst gute Übersichtlichkeit zu bekommen, empfiehlt es sich verschiedene Geräte möglichst so anzulegen, dass gleiche Funktionen wie Dimmer, Farben, die Bewegung, etc. immer auf denselben Fadern liegen. Dazu erstellen Sie am besten vorher eine Tabelle mit allen Geräten und den 32 zuweisbaren Fadern.

Beispiel

Orientieren Sie sich an folgender Tabelle. Eine Vorlage für Ihre Konfiguration finden Sie auf Seite 20. Dies ist auch eine perfekte Vorlage, um die Farbkappen sinnvoll zu verteilen. Sie können bei Ihren Fixtures übrigens auch problemlos Fader zwischendrin ohne Funktion lassen, wenn dies der Übersichtlichkeit dient.

Fader	Funktion	Farbe	Weißlicht Front <i>Fixture 1</i>	Weißlicht Bühne <i>Fixture 2</i>	8x RGBW <i>Fixture 3</i>	6x RGB <i>Fixture 4</i>	TMH W400 <i>Fixture 5</i>
1	<i>Rot/Dimmer</i>	<i>Rot</i>	<i>1 1KW 1</i>	<i>13 Gasse li1</i>	<i>1 Rot 1</i>	<i>1 Rot 1</i>	<i>7 Dimmer</i>
2	<i>Grün/Shutter</i>	<i>Grün</i>	<i>2 1KW 2</i>	<i>14 Gasse li2</i>	<i>2 Grün 1</i>	<i>2 Grün 1</i>	<i>8 Shutter</i>
3	<i>Blau/Zoom</i>	<i>Blau</i>	<i>3 1KW 3</i>	<i>15 Gasse li3</i>	<i>3 Blau 1</i>	<i>3 Blau 1</i>	<i>6 Zoom</i>
4	<i>Weiß</i>	<i>Weiß</i>	<i>4 1KW 4</i>	<i>16 Gasse re1</i>	<i>4 Weiß 1</i>		
5	<i>Rot</i>	<i>Rot</i>	<i>5 1KW 5</i>	<i>17 Gasse re2</i>	<i>5 Rot 2</i>	<i>4 Rot 1</i>	<i>9 Rot</i>
6	<i>Grün</i>	<i>Grün</i>	<i>6 1KW 6</i>	<i>18 Gasse re3</i>	<i>6 Grün 2</i>	<i>5 Grün 1</i>	<i>10Grün</i>
7	<i>Blau</i>	<i>Blau</i>	<i>13 2KW 1</i>	<i>1 Oberlicht 1</i>	<i>7 Blau 2</i>	<i>6 Blau 1</i>	<i>11 Blau</i>
8	<i>Weiß</i>	<i>Weiß</i>	<i>14 2KW 2</i>	<i>2 Oberlicht 2</i>	<i>8 Weiß 2</i>		<i>12 Weiß</i>
9	<i>Rot</i>	<i>Rot</i>	<i>15 2KW 3</i>	<i>3 Oberlicht 3</i>	<i>9 Rot 3</i>	<i>7 Rot 1</i>	
10	<i>Grün</i>	<i>Grün</i>	<i>17 2KW 4</i>	<i>7 Spitze 1</i>	<i>10 Grün 3</i>	<i>8 Grün 1</i>	
11	<i>Blau/Pan</i>	<i>Blau</i>		<i>8 Spitze 2</i>	<i>11 Blau 3</i>	<i>9 Blau 1</i>	<i>1 Pan</i>
12	<i>Weiß/PanF</i>	<i>Weiß</i>		<i>9 Spitze 3</i>	<i>12 Weiß 3</i>		<i>2 Pan fine</i>
13	<i>Rot/Tilt</i>	<i>Rot</i>		<i>10 Spitze 4</i>	<i>13 Rot 4</i>	<i>10 Rot 1</i>	<i>3 Tilt</i>
14	<i>Grün/Tiltf</i>	<i>Grün</i>		<i>11 Spitze 5</i>	<i>14 Grün 4</i>	<i>11 Grün 1</i>	<i>4 Tilt fine</i>
15	<i>Blau/Speed</i>	<i>Blau</i>		<i>12 Spitze 6</i>	<i>15 Blau 4</i>	<i>12 Blau 1</i>	<i>5PT/Speed</i>
16	<i>Weiß/Reset</i>	<i>Weiß</i>			<i>16 Weiß 4</i>		<i>13 Reset</i>
17	<i>Rot</i>	-			<i>17 Rot 5</i>	<i>13 Rot 1</i>	
18	<i>Grün</i>	-			<i>18 Grün 5</i>	<i>14 Grün 1</i>	
19	<i>Blau</i>	-			<i>19 Blau 5</i>	<i>15 Blau 1</i>	
20	<i>Weiß</i>	-			<i>20 Weiß 5</i>		
21	<i>Rot</i>	-			<i>21 Rot 6</i>	<i>16 Rot 1</i>	
22	<i>Grün</i>	-			<i>22 Grün 6</i>	<i>17 Grün 1</i>	

23	<i>Blau</i>	-			<i>23 Blau 6</i>	<i>18 Blau 1</i>	
24	<i>Weiß</i>	-			<i>24 Weiß 6</i>		
25	<i>Rot</i>	-			<i>25 Rot 7</i>		
26	<i>Grün</i>	-			<i>26 Grün 7</i>		
27	<i>Blau</i>	-			<i>27 Blau 7</i>		
28	<i>Weiß</i>	-			<i>28 Weiß 7</i>		
29	<i>Rot</i>	-			<i>29 Rot 8</i>		
30	<i>Grün</i>	-			<i>30 Grün 8</i>		
31	<i>Blau</i>	-			<i>31 Blau 8</i>		
32	<i>Weiß</i>	-			<i>32 Weiß 8</i>		

Patch

File	Edit	Set.	Info
CH	Label		
Library			
Patch			
Program			

Hier werden konfigurierte Geräte den Fixture-Tasten 1-16 zugewiesen und die DMX-Startadressen eingestellt. Vor der Erstkonfiguration ist es auch in diesem Menü empfehlenswert die Vorgabewerte über die Option <CLR ALL> zu löschen. Alle Startadressen werden gelöscht, sodass Sie sie frei konfigurieren können werden. In der Grundeinstellung ist das nicht möglich.

Anzeige	Funktion																
Position und Fixture <table border="1"> <tr> <td>File</td> <td>Edit</td> <td>Set.</td> <td>Info</td> </tr> <tr> <td>Position: 01</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fixture: 01</td> <td></td> <td>CLR</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Address: 001</td> <td></td> <td>ALL</td> <td></td> </tr> </table>	File	Edit	Set.	Info	Position: 01				Fixture: 01		CLR		Address: 001		ALL		Tragen Sie bei <Position> ein, welches der Fixtures 1-16 Sie anlegen und wählen Sie bei <Fixture> das gewünschte Gerät. Die Grundeinstellung ist Fixture 01 = Gerät 1, Fixture 02 = Gerät 2, etc. Wenn identische Geräte synchron gesteuert werden sollen, können diese auf die gleiche Fixture-Taste gelegt werden.
File	Edit	Set.	Info														
Position: 01																	
Fixture: 01		CLR															
Address: 001		ALL															
Address <table border="1"> <tr> <td>File</td> <td>Edit</td> <td>Set.</td> <td>Info</td> </tr> <tr> <td>Position: 01</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fixture: 01</td> <td></td> <td>CLR</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Address: 001</td> <td></td> <td>ALL</td> <td></td> </tr> </table>	File	Edit	Set.	Info	Position: 01				Fixture: 01		CLR		Address: 001		ALL		Tragen Sie hier die Startadresse ein. Dies ist der erste DMX-Kanal auf den der Scheinwerfer reagieren soll. Wird bspw. ein Scheinwerfer mit 8 Kanälen unter Library angelegt und die Startadresse 012 gewählt, belegt das Gerät die DMX-Kanäle 12-19. In der Regel vergibt man für das erste Gerät die Startadresse 001 und reiht die weiteren Geräte dann bündig an. Benötigt das erste Gerät z. B. 14 DMX-Kanäle, muss dem zweiten Gerät die Startadresse 15 zugewiesen werden. Zur Erleichterung zeigt der DMX Commander 512 nur Startadressen als auswählbar an, die für das ausgewählte Gerät passend sind. Selbstverständlich sind Sie frei in Ihrer Entscheidung und müssen nicht mit Startadresse 001 beginnen, ebenso sind Lücken zwischen den DMX-Kanälen möglich. Achtung! Wird die Startadresse eingestellt bevor das Gerät dafür ausgewählt ist oder das Gerät wird im Nachhinein geändert, behält die Startadresse ihren Wert, selbst wenn es zu Überschneidungen mit anderen Geräte kommt. Kontrollieren Sie daher nach dem Verändern eines Geräts stets ob die DMX-Startadresse weiterhin auswählbar ist oder eine andere vorgeschlagen wird.
File	Edit	Set.	Info														
Position: 01																	
Fixture: 01		CLR															
Address: 001		ALL															

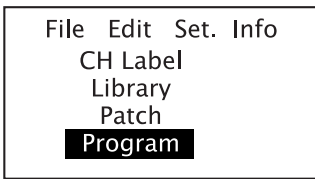
Wenn Sie die Konfiguration im Menü <Edit> abgeschlossen haben, können Sie Ihre Scheinwerfer ansteuern und mit der Lichtprogrammierung beginnen.

LICHTPROGRAMMIERUNG

Die Lichtprogrammierung erfordert zwingend ein USB-Speichermedium. Andernfalls können keine Veränderungen an den Einstellungen vorgenommen werden (→Seite 18).

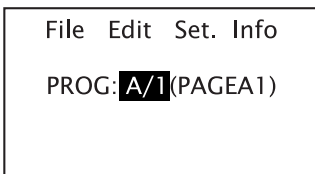
Der Programmiermodus

Programmiermodus aufrufen



Zum Programmieren rufen Sie im Menü <Edit> die Option <Program> auf. Auf 6 Seiten (Taste A-F) sind jeweils 9 Speicherplätze verteilt, sodass insgesamt 54 Speicherplätze zur Verfügung stehen. Ein Speicherplatz besteht immer aus einem Fader, der GO-Taste und der FLASH-Taste. Zusätzlich gibt es die 3 Speicherplätze X, Y und Z, die nicht mit den Seiten umschalten, sodass jederzeit auf diese zugegriffen werden kann. Sie sollten X, Y und Z daher für Einstellungen nutzen, die spontan benötigt werden. Das kann das Saallicht sein, ein allgemeines Frontlicht, ein Hazer oder Nebelmaschine oder andere Dinge.

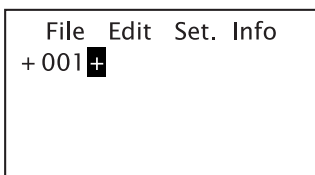
Speicherplatz wählen



Als erstes erscheint eine Abfrage welchen Speicherplatz Sie verwenden möchten. Sie können diesen entweder über das Einstellrad oder durch Drücken der Playback-Seite A-F und die Go-Taste unter dem entsprechenden Fader einstellen. Bei Speicherplätzen, die bereits Schritte enthalten, leuchtet die entsprechende Go-Taste. Bestätigen Sie mit Enter. Die Go-Taste beginnt zu blinken. Ist der Speicherplatz leer, zeigt das Display nur ein Plussymbol. Sie können jetzt den Fixture-Tasten und Fadern im oberen Pultbereich eine Lichteinstellung erzeugen.

Hinweis: Kontrollieren Sie den Masterfader, falls Ihre Scheinwerfer dunkel bleiben obwohl Sie Fader aufziehen.

Schritte speichern



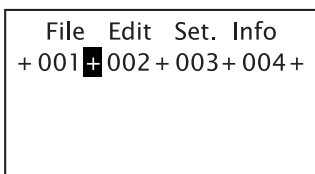
Speichern Sie Ihre erste Lichtstimmung mit der Taste Store/Merge. Das Display zeigt nun +001+. Speichern Sie weitere Schritte nach diesem Prinzip.

Mit dem Einstellrad können Sie sich vor- und zurück bewegen. Markieren Sie einen Schritt, sehen Sie die aktuelle Szene.



Achtung! Durch den Wechsel zwischen den beiden Pages 1-16 und 17-32 und den Wechsel zwischen Fixtures, können Fader in einer anderen Stellung sein als der ausgegebene Wert. Sobald der Fader bewegt wird, nimmt er den neuen Wert an. Drücken Sie die Del-Taste für 3 Sekunden, falls Sie alle oberen Fader nullen möchten.

Schritte editieren/löschen



Vor und nach jedem Programmschritt zeigt das Display ein Plussymbol. Sie können diese Elemente mit dem Einstellrad zur Bearbeitung markieren.

Programmschritte einfügen:

Markieren Sie ein Plussymbol, nehmen Sie Einstellungen mit den Fadern vor und speichern Sie mit Store/Merge. Der neue Schritt wird nun eingefügt.

Programmschritte editieren:

Markieren Sie die gewünschte Zahl. Der DMX Commander 512 zeigt zunächst die hinterlegte Programmierung. Ergänzen Sie nun den Schritt und speichern Sie mit Store/Merge. Soll der Schritt von der neuen Einstellung überschrieben werden, drücken Sie erst Overwrite und dann Store/Merge.

Programmschritte löschen:

Verwenden Sie die Delete-Taste, um einen Schritt zu löschen.

Chase/Szene/Schritt löschen

Im Programmiermodus den Programmplatz aufrufen (z. B. A1). Zum Löschen eines kompletten Chase oder einer Szene markieren Sie nur die Szene mit dem Einstellrad. *Jetzt nicht Enter drücken sondern Delete.*

Zum Löschen eines Schritts (Cue), wählen Sie den Programmplatz aus und drücken Enter. Jetzt den Schritt über das Einstellrad markieren und dann Delete drücken.

PROGRAMMABLAUF EINSTELLEN

Das Menü Program Setup

```
File Edit Set. Info
      New Firmware
      Factory Reset
      Program Setup
      Sound Sense
```

Unter <Set.>/<Program Setup> lässt sich festlegen, ob Programme als Chase, musikgesteuerter Chase oder als Szene ablaufen sollen.

Ein Chase (Laufflicht) läuft automatisch nach einer einstellbaren Zeit. Ein musikgesteuerter Chase läuft im Takt der Musik. Beide sind also ideal für den Partyeinsatz, für Konzerte und automatische Abläufe.

Eine Szene hingegen muss manuell weitergeschaltet werden, dies erfolgt über die Go-Taste des jeweiligen Speicherplatzes. Szenen sind ideal für Theateraufführungen, bei denen ein Schritt solange beibehalten wird, bis lichttechnisch etwas Neues passieren soll und der Lichttechniker dies manuell weiterschaltet.

```
File Edit Set. Info
PROGA/1    SPEED:FADER
NAME:PAGEA1 FADEC:FADER
MODE:MUSIC  FADES:FADER

CH10/GREEN/DM  C10/000
```

In diesem Menü sind sechs Einstellungen möglich. Diese sind so lange für einen Speicherplatz gültig, bis sie wieder verändert werden.

Anzeige	Funktion
PROG	Wählen Sie hier den gewünschten Speicherplatz. Die Eingabe kann über Enter und dem Einstellrad vorgenommen werden oder direkt über die Playback-Seiten und Go-Tasten des jeweiligen Speicherplatzes. Soll zum Beispiel auf Seite A Programm 2 eingestellt werden, drücken Sie A und dann die Go-Taste unter dem zweiten Fader.
NAME	Sie können Speicherplätzen einen sechsstelligen Namen geben. Sobald das Programm über die Go-Taste oder den Fader aktiviert wird, zeigt das Display den Namen.
MODE	Hier definieren Sie ob es sich um ein Laufflicht (CHASE), musikgesteuertes Laufflicht (MUSIC) oder eine Szene (Scene) handelt. Die Zeiten werden rechts eingestellt.
SPEED	Hier legen Sie die Ablaufgeschwindigkeit des Laufflichts fest. Es ist möglich, die Geschwindigkeit live per Fader oder Tap-Taste einzustellen oder eine Zeit zwischen 0,100 Sekunden und 15 Sekunden für den Speicherplatz festzulegen.
FADEC	Hier regeln Sie die Überblendung zwischen den Schritten eines Laufflichts. Wählen Sie Fader, um den Übergang live einzustellen oder eine Prozentzahl zwischen 0% (harter Übergang) und 100% (sehr langsamer Übergang bei denen die Schritte direkt ineinander übergehen).
FADES	Hier lässt sich die Überblendung für ein musikgesteuertes Laufflicht oder eine Szene zwischen 0,00 und 15,00 Sekunden einstellen.

Fader

Wenn Szenen, Lauflichter oder musikgesteuerten Lauflichter programmiert sind, können diese wieder abgerufen werden. Hierzu muss der Masterfader ganz rechts offen sein oder sich auf der gewünschten Dimmstufe befinden. Dann wird der entsprechende Fader für das Programm aufgezo-gen und der erste Schritt dieses Programmplatzes ist zu sehen. Eine beleuchtete Go-Taste zeigt, welche Programmplätze mit Lichtprogrammen belegt sind.

Szenen

Programme, die als Szene eingerichtet sind, können nun mit der Go-Taste schrittweise weitergeschaltet werden. Ob dabei eine Überblendung zwischen den Schritten stattfindet hängt davon ab, ob eine Überblendzeit für diese Szene definiert (→Seite 15) oder ob die Überblendzeit auf Fader gestellt wurde. Ist dies der Fall, ist der Fader FADE SCENE/MUSIC für die Überblendzeit zuständig. Wenn der Fader zugezogen ist, beträgt die Überblendzeit 0,00 Sekunden, d. h. es wird hart zwischen den Schritten überblendet. In der obersten Position erzeugt der Regler eine Überblendzeit von 15 Sekunden.

Lauflichter

Für Lauflichter und musikgesteuerte Lauflichter gilt ähnliches. Ist beim Lauflicht die Geschwindigkeit auf Fader eingestellt, lässt sich die Zeit über den Fader SPEED CHASE regeln. Ganz unten entspricht einer Standzeit von 15 Sekunden pro Schritt, ganz oben ist jeder Schritt 0,100 Sekunden lang. Alternativ kann die Geschwindigkeit auch über die TAP-Taste eingestellt werden. Wird diese zweimal im Takt gedrückt, übernimmt der DMX Commander 512 diesen erzeugten „Takt“ als Geschwindigkeit für die Schritte. Über den Regler FADE CHASE kann die Überblendung prozentual eingestellt werden, sofern in der Grundeinstellung dieses Programmplatzes die FADEC-Einstellung auf Fader steht. Bei musikgesteuerten Lauflichtern und Szenen gibt es keine Geschwindigkeit; zum einen ist die Ablaufzeit vom Rhythmus der Musik abhängig und zum andern vom Drücken der Go-Taste, jedoch kann für beide über den Fader FADE SCENE/MUSIC eine Überblendung eingestellt werden.

Go-Taste

Die Go-Taste schaltet bei Szenen zum nächsten Schritt weiter. Dies ist ideal zum Beispiel für Theateraufführungen. Dabei blinkt die Go-Taste langsam. Zwei weitere Funktionen der Go-Taste sind:

1. Moving Heads bspw. sollten bereits auf der richtigen Position sein, das richtige Gobo, etc. darstellen, bevor die Helligkeit eingestellt wird. Daher dient die Go-Taste, so lange der entsprechende Fader noch unten ist, dazu, dass alle Funktionskanäle schon ihre Werte des ersten Schritts annehmen.

Hinweis: Läuft bereits ein Lichtprogramm, an dem Scheinwerfer mit Funktionskanälen beteiligt sind und die Go-Taste eines Programms wird gedrückt, das ebenfalls diese Scheinwerfer verwendet, kann das laufende Programm davon beeinflusst werden. Mehr dazu unter „mehrere Programme gleichzeitig“.

2. Während ein Lauflicht oder ein musikgesteuertes Lauflicht abläuft, blinkt die Go-LED im schnellen Rhythmus. Durch eine erneute Betätigung der Go-Taste pausiert das Lauflicht auf dem aktuellen Schritt und die Go-Taste blinkt langsam. Mit dem nächsten Tastendruck läuft das Programm weiter und die Go-Taste blinkt wieder schnell. Wird das Licht so pausiert und der Fader dann auf 0 gezogen, bleibt die Pause beim Herunterdimmen erhalten. Wird der Fader neu aufgezo-gen, startet das Programm wieder normal. Das ist ideal zum Beispiel für Konzerte oder Partys, bei denen das Licht zwischen Musikstücken pausieren soll.

Flash-Taste

Diese Taste gibt die Werte eines Lichtprogramms aus, solange sie gedrückt wird. Das ist ideal, um zum Beispiel Blinder, Stroboskopmodi oder auch eine Nebelmaschine kurzzeitig zu aktivieren.

Gleichzeitiger Ablauf mehrerer Programme

Es ist mit dem DMX Commander 512 problemlos möglich, mehrere Programme gleichzeitig laufen zu lassen. Für den Fall, dass sich DMX-Werte widersprechen, erhält bei Lauflichtern der höhere DMX-Wert Vorrang.

Beispiele:

1. Programm A1 beinhaltet einen Scheinwerfer mit RGB-Farbmischung und das Rot ist auf 50% Helligkeit und die anderen beiden Farben sind dunkel. Jetzt kommt Programm A2 hinzu, das Rot auf 100% hat, so wird das Rot auf 100% sein. Kommt jetzt noch Programm A3 hinzu mit der Farbe Blau auf 100% so wird ihr Licht magentafarben, da es von Programm A2 den Befehl 100% Rot erhält und von Programm A3 den Befehl 100% Blau und die Mischung eben ein Magenta ergibt.
2. Programm B1 steuert einen Scheinwerfer mit Farbrad. Der DMX-Wert für diesen Kanal ist 040 und dies ergibt die Farbe Grün. Jetzt kommt das Programm B2 hinzu und dieses hat für diesen Kanal des Farbrads den Wert 065 was Orange entspricht so wird ihr Scheinwerfer auf Orange wechseln.
3. Programm C1 steuert einen Moving Head und hat gerade auf Pan den Wert 160 und auf Tilt den Wert 040. Jetzt kommt das Programm C2 hinzu mit den Werten 080 auf Pan und 120 auf Tilt, so wird der Scheinwerfer im Pan-Bereich gleich bleiben da hier der Wert des ersten Programms höher ist im Tilt sich aber verändern, da das zweite Programm den höheren Wert haben.

Diese Logik ist wichtig, wenn Sie mit der Go-Funktion arbeiten, um ein Lichtprogramm vor dem Aufziehen des Faders auf Anfangsposition zu bringen. Sind in diesem Lichtprogramm Funktionskanäle enthalten, die höhere Werte haben als ein gerade laufendes Programm, so wird auch das laufende Programm von diesen Lichtprogramm beeinflusst, auch wenn der Fader selbst noch nicht aufgezogen ist.

Es ist auch bei laufenden Lichtprogrammen noch möglich über die manuelle Eingabe, also die Fader und Fixtures oben, gleichzeitig zu arbeiten. Auch hier hat immer der höhere Wert Vorrang.

Eine leuchtende Go-Taste zeigt an, dass hier ein Programm zu finden ist. Blinkt diese Programmtaste, läuft dieses Programm aktuell. Dies ist wichtig zu wissen, da es ja durch Umschalten der Playback-Seiten sein kann, dass ein Programm läuft obwohl der Fader nicht aufgezogen ist. Der Fader wurde also vorher einmal aufgezogen oder die Go-Taste gedrückt.

Auch die Playbacktasten A-F können dauerhaft leuchten oder blinken. Dauerhaft leuchtet die Seite auf der man gerade sich befindet. Blinken bedeutet, dass auf dieser Seite gerade ein Lichtprogramm aktiv ist.

DATEN SPEICHERN UND LADEN

Das Menü File

Zum Patchen und Programmieren von Licht muss ein USB-Stick eingesteckt sein. Sämtliche Einstellungen wie Programme, angelegte Fixtures und der Patch werden sowohl im Gerätespeicher und als auch auf dem USB-Stick gespeichert. Dadurch erhält man automatisch eine Sicherheitskopie aller Einstellungen. Ohne USB-Stick können keine Veränderungen an den Einstellungen vorgenommen werden, sodass der DMX Commander 512 vor unbefugtem Zugriff und Manipulation geschützt ist. Das Pult bleibt aber weiterhin einsatzfähig und der Bediener kann Shows fahren.

Das Menü <File> erlaubt den Zugriff auf alle Speicherfunktionen. Zur Datensicherung können Sie das komplette Pult-Setup bestehend aus Programmen, Patches und Library auf einen USB-Stick übertragen und wieder zurückspeichern (<Save/Load Setup>). Nutzen Sie <Save/Load Scene> rein für Ihre Lichtprogramme und <Del. Scene> zum Löschen dieser.

Hinweis: Wird ein leerer USB-Stick eingesteckt, wird er für den Betrieb mit dem DMX Commander 512 vorbereitet und mit den Pultdaten bespielt. Dieser Vorgang kann bis zu 3 Minuten dauern. Das Display zeigt <Checking USB>. Sobald <USB OK!> erscheint, ist der Vorgang abgeschlossen und der USB-Stick kann verwendet werden.

File	Edit	Set.	Info
Load Setup			
Save Setup			
Load Scene			
Save Scene			
Del. Scene			

Im Menü <File> lassen sich die Einstellungen des Lichtpults auf dem mitgelieferten USB-Stick speichern oder von diesem Daten laden. Sie können den Stick ganz einfach auf einem Computer vervielfältigen, um bspw. Sicherungskopien zu erstellen. Dadurch ist es Ihnen möglich, nach einem Defekt oder versehentlichen Löschen von Programmen mit der Sicherheitskopie weiter zu arbeiten. Verleiher können diese Funktion nutzen, um besondere Setups auf unterschiedlichen USB-Sticks für ihre Kunden zu speichern.

Anzeige	Funktion
Save Setup	Speichert das komplette Setup des Pults auf dem USB-Stick. Ein Setup besteht aus Programmen, Patches und Library. Nutzen Sie diese Option, um einen neuen USB-Stick mit den Daten aus dem Pult zu bespielen.
Load Setup	Lädt das komplette Setup vom USB-Stick in das Pult. Daten im Pult werden dadurch überschrieben.
Load Scene	Lädt die Programme vom USB-Stick in das Pult und überschreibt damit alle vorhandenen Programme. Die Patches und Library im Pult bleiben davon unbeeinflusst.
Save Scene	Speichert die Programme des Pults auf dem USB-Stick.
Del. Scene	Löscht alle Chases und Szenen des Pults. Einzelne Chases, Szenen oder Cues lassen sich im Programmiermodus im jeweiligen Speicherplatz löschen.

WEITERE MENÜFUNKTIONEN

Das Menü Set

File	Edit	Set.	Info
		New Firmware	
		Factory Reset	
		Program Setup	
		Sound Sense	

Im Menü <Set.> können Sie wichtige Systemeinstellungen ändern.

Anzeige	Funktion
New Firmware	Mit dieser Funktion kann eine neue Firmware auf das Pult aufgespielt werden. Der DMX Commander 512 ist vor Veröffentlichung sehr intensiv geprüft und getestet worden. Falls aber doch noch ein Fehler auftaucht oder auch neue Funktionen kommen sollen, werden diese über eine Firmware realisiert. Wenn Sie eine neue Firmware aufspielen wollen, so müssen Sie diese auf den USB-Stick ziehen und dann diesen Programmpunkt ausführen. Das Passwort lautet 1234. Beachten Sie auch die Hinweise, die Sie zusammen mit der Firmware erhalten. Sie erhalten Firmware-Updates auf der Produktseite unter www.eurolite.de .

Factory Reset	Mit dieser Funktion setzen Sie das Gerät zurück auf die Werkseinstellung. Das Passwort dazu lautet 1234. Es werden alle Einstellungen und Programme dadurch gelöscht.
Program Setup	Hier werden die Ablauf-Einstellungen für die einzelnen Lichtprogramme vorgenommen. Dies ist an früherer Stelle unter Programme einstellen beschrieben.
Sound Sense	Hiermit lässt sich die Empfindlichkeit des Mikrofons oder das Audioeingangs einstellen. 01 ist die unempfindlichste Einstellung, 10 die empfindlichste.

Das Menü Info

File	Edit	Set.	Info
			Version
			Capacity
			Hardware

Im Menü <Info> können Sie Systeminformationen einsehen.

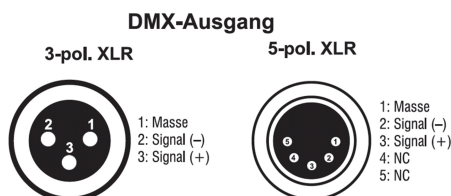
Anzeige	Funktion
Version	Hier sehen Sie welche Firmware-Version auf Ihrem DMX Commander 512 aufgespielt ist.
Capacity	Hier sehen Sie wie viele Programmschritte Sie zur Verfügung haben. Ein Lichtprogramm kann beliebig viele Schritte (Cues) haben. Insgesamt stehen 767 Schritte zur Verfügung.
Hardware	Hiermit lässt sich die Tastenfunktion des Pults überprüfen. Bei korrekter Funktion leuchtet die LED auf, sobald eine Taste gedrückt wird (mit Ausnahme von ESC).

TECHNISCHE DATEN

Spannungsversorgung:	100-240 V AC, 50/60 Hz
Gesamtanschlusswert:	<10 W
Anzahl Steuerkanäle:	512
Speicherbare Szenen/Laufflichter:	767 Cues auf 57 Seiten
DMX512-Ausgang:	3- und 5-polige XLR-Einbaukupplung
Musiksteuerung:	über eingebautes Mikrophon oder Line-Eingang (6,3-mm-Klinke)
Geeignete Speichermedien:	USB-Geräte (FAT32)
Speicheranschluss:	USB-A
5-V-Ladeanschluss:	USB-A
Maße (L x B x H):	482 x 266 x 80 mm
	Rackeinbau mit 6 HE
Gewicht:	4,7 kg

Technische Daten können im Zuge der Weiterentwicklung des Produkts ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

Steckerbelegung:



KONFIGURATIONSVORLAGE

Die folgende Tabelle dient zur Hilfe bei der Konfiguration Ihrer Scheinwerfer und Lichteffektgeräte.

Fader	Funktion	Farbkappe				
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17		-				
18		-				
19		-				
20		-				
21		-				
22		-				
23		-				
24		-				
25		-				
26		-				
27		-				
28		-				
29		-				
30		-				
31		-				
32		-				

CONTENTS

INTRODUCTION	22
Product features	22
Package contents	22
IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS	23
PROTECTING THE ENVIRONMENT	24
CLEANING AND CARE	24
Replacing the fuse	24
OPERATING ELEMENTS AND CONNECTIONS	25
Front panel.....	25
Front panel (2)	26
Rear panel.....	28
FADER CAPS	29
SETUP	29
DEVICE CONFIGURATION	30
The Edit menu	30
PROGRAMMING LIGHT	33
Programming mode.....	33
PROGRAM SETUP	34
The Program Setup menu	34
PLAYING A SHOW	35
SAVING AND LOADING DATA	37
The File menu	37
ADVANCED MENU FUNCTIONS	37
The Set menu	37
The Info menu.....	38
TECHNICAL SPECIFICATIONS	38
CONFIGURATION TEMPLATE	39

D00153399, version 1.0, publ. 01/08/2024

For product updates, documentation, software and support please visit www.eurolite.de. You can find the latest version of this user manual in the product's download section.

© 2024 Eurolite. All rights reserved.

No part of this document may be reproduced in any form without the written permission of the copyright owner. The contents of this document are subject to revision without notice due to continued progress in methodology, design, and manufacturing. Eurolite shall have no liability for any error or damage of any kind resulting from the use of this document.

All trademarks mentioned herein are the property of their respective owners.

INTRODUCTION

Experience Eurolite.

Product videos, suitable accessories, firmware and software updates, documentation and the latest news about the brand. You will find this and much more on our website. You are also welcome to visit our YouTube channel and find us on Facebook.



www.eurolite.de

 www.youtube.com/eurolitevideo

 www.facebook.com/Eurolitefans

Welcome to Eurolite! Thank you for choosing one of our products. Eurolite is your connection to the world of show with an unparalleled variety of products, both for professionals and beginners.

If you follow the instructions given in this manual, we are sure that you will enjoy this product for a long period of time. This user manual will show you how to install, set up and operate your new Eurolite product.

Users of this product are recommended to carefully read all warnings in order to protect yourself and others from damage. Please keep this manual for future needs and pass it on to further owners.

Product features

- Designed for moving lights, lighting effects, LED spot lights and dimmers
- 767 cues distributed over 57 pages
- Master dimming, fade time and run time easily adjustable
- Good visual control of scenes and chasers through intelligent status LEDs
- Manual, time-controlled or sound-controlled chase and scene running mode
- Several chases can be run simultaneously
- Sound control via audio signal or TAP button
- USB port for storing program data

Package contents

- DMX Commander 512
- Power cord
- USB flash drive
- Color caps
- These instructions

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

CAUTION!



Operating conditions

This device has been designed for indoor use only. Keep this device away from rain and moisture.

DANGER!



Electric shock caused by short-circuit

Be careful with your operations. With a dangerous voltage you can suffer a dangerous electric shock when touching the wires!

Intended use

- The DMX controller serves for operation of DMX-controlled lighting effect devices such as LED spot lights moving heads and scanners.
- This device is designed for professional use in the field of event technology, e.g. on stage.
- Only use the device according to the instructions given herein. Damages due to failure to follow these operating instructions will void the warranty! We do not assume any liability for any resulting damage.
- We do not assume any liability for material and personal damage caused by improper use or non-compliance with the safety instructions. In such cases, the guarantee will be null and void.
- Unauthorized rebuilds or modifications of the device are not permitted for reasons of safety and render the warranty invalid.
- If a serial number label is affixed to the device, do not remove the label as this would make the guarantee void.

Danger due to electricity

- The device is suitable for indoor use only. Do not use it outdoors. Never expose it to rain or moisture. Do not store it in rooms exposed to moisture. The recommended temperature range is -5 to +45 °C.
- To reduce the risk of electric shock, do not open any part of the device. There are no serviceable parts inside the device.
- Only connect the device to a properly installed mains outlet. The outlet must be protected by residual current breaker (RCD). The voltage and frequency must exactly be the same as stated on the device. If the mains cable is equipped with an earthing contact, then it must be connected to an outlet with a protective ground. Never defeat the protective ground of a mains cable. Failure to do so could result in damage to the device and possibly injure the user.
- The mains outlet must be easily accessible so that you can unplug the device quickly if need be.
- Never touch the mains plug with wet or damp hands. There is the risk of potentially fatal electric shock.
- The mains cable must not be bent or squeezed. Keep it away from hot surfaces or sharp edges.
- Never pull the mains cable to disconnect the mains plug from the mains outlet, always seize the plug.
- Unplug the device during lighting storms, when unused for long periods of time or before cleaning.
- Do not expose the device to any high temperatures, direct sunlight, dripping or splashing water, strong vibrations or heavy mechanical stress.
- Do not place any objects filled with liquids on the device.
- Do not place any open sources of fire, such as burning candles, on or directly next to the device.
- Make sure that objects cannot fall into the device, in particular metal parts.
- Only have repairs to the device or its mains cable carried out by qualified service personnel. Repairs are required when the device or the mains cable is visibly damaged, liquid has been spilled or objects have fallen into the device; when the device has been exposed to rain or moisture, has been dropped or malfunctions occur.
- Cleaning of the device is limited to the surface. Make sure that moisture does not come into contact with any areas of the terminal connections or mains voltage control parts. Only wipe off the product with a soft lint-free and moistened cloth. Never use solvents or aggressive detergents.

Danger to children and people with restricted abilities

- This product is not a toy. Keep it out of the reach of children and pets. Do not leave packaging material lying around carelessly. Never leave this device running unattended.
- This device may be used only by persons with sufficient physical, sensorial, and intellectual abilities and having corresponding knowledge and experience. Other persons may use this device only if they are supervised or instructed by a person who is responsible for their safety.

Caution – material damage

- If the device has been exposed to drastic temperature fluctuation, do not switch it on immediately. The resulting condensation may destroy the device. Allow the device to reach room temperature before connecting it. Wait until the condensation has evaporated.
- Please use the original packaging to protect the device against vibration, dust and moisture during transportation or storage.

PROTECTING THE ENVIRONMENT

Disposal of old equipment



When to be definitively put out of operation, take the product to a local recycling plant for a disposal which is not harmful to the environment. Devices marked with this symbol must not be disposed of as household waste. Contact your retailer or local authorities for more information. Remove any inserted batteries and dispose of them separately from the product.



You as the end user are required by law (Battery Ordinance) to return all used batteries/rechargeable batteries. Disposing of them in the household waste is prohibited. You may return your used batteries free of charge to collection points in your municipality and anywhere where batteries/rechargeable batteries are sold. By disposing of used devices and batteries correctly, you contribute to the protection of the environment.

CLEANING AND CARE

The outside of the device should be cleaned periodically to remove contaminants such as dust etc.

- 1 Disconnect the device from power and allow it to cool before cleaning.
- 2 Clean the surface with a soft lint-free and moistened cloth. Never use alcohol or solvents as these may damage the surface. Make sure that no liquids can enter the device.
- 3 The device must be dry before reapplying power.

There are no serviceable parts inside. Do not open the housing. Do not try to repair the device by yourself as this may result in damage. Maintenance and service operations are only to be carried out by authorized dealers. Should you need any spare parts, please use genuine parts. Should you have further questions, please contact your dealer.

Replacing the fuse

If the fine-wire fuse of the device fuses, only replace the fuse by a fuse of same type and rating. Before replacing the fuse, unplug mains lead.

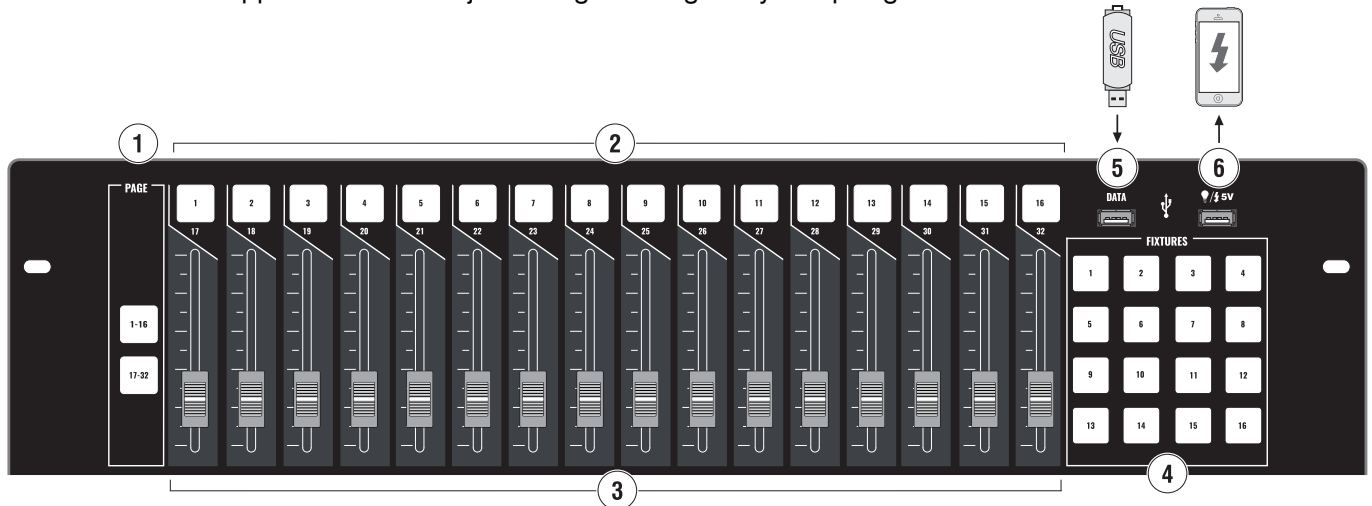
Procedure:

- Step 1: Open the fuse holder on the rear panel with a fitting screwdriver.
- Step 2: Remove the old fuse from the fuse holder.
- Step 3: Install the new fuse in the fuse holder.
- Step 4: Replace the fuse holder in the housing.

OPERATING ELEMENTS AND CONNECTIONS

Front panel

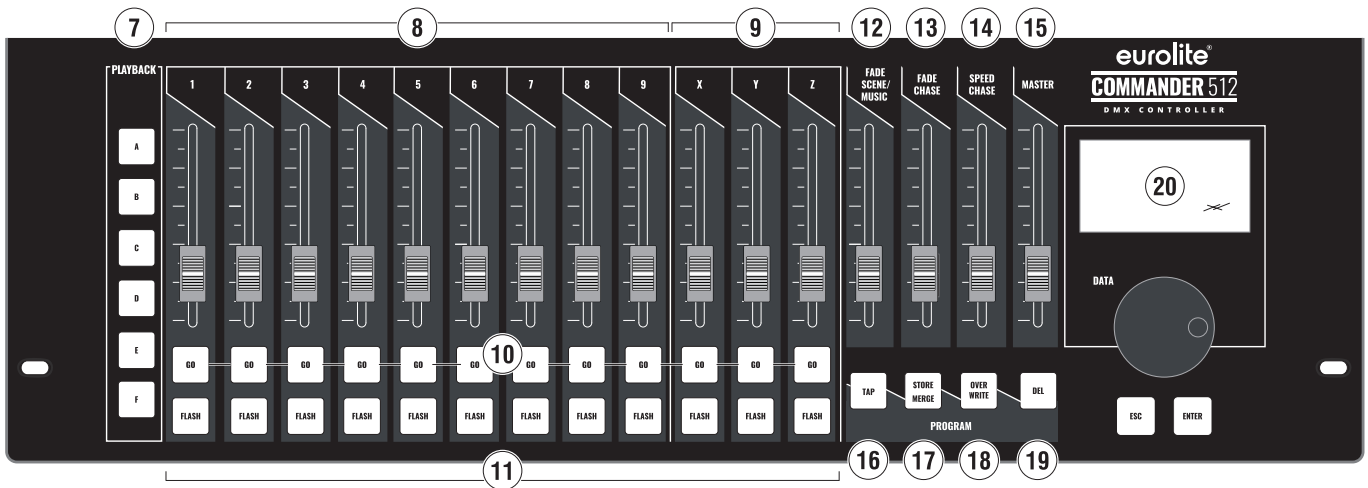
Use the console's upper controls to adjust the light settings for your spotlights.



No.	Element	Function
1	Page buttons	Each fixture can control up to 32 DMX channels. The page button is used to switch the upper faders between 1-16 and 17-32.
2	Buttons 1-16 (17-32) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> File Edit Set. Info CH10/GREEN/DM C10/123 ← Display indication </div>	The buttons above the upper faders show the status. They light up if the channel of the selected fixture has a function. If the button is pressed, the display at the bottom left shows which spotlight channel is assigned to the fader, what function it has and whether the channel works as a dimmer or function channel. If several fixtures are selected, identical functions and assignments are displayed. If the values between the fixtures differ for this channel, DIV is displayed at the corresponding position.
3	Faders 1-16 (17-32)	The upper fader line is used to set the fixture functions. When fixtures are selected, the assigned function can be set using the faders. The display shows the values at the bottom right. If you switch between fader pages 1-16 and 17-32 or select a new fixture, a fader value is retained until it is changed again for this fixture.
4	Fixtures 1-16	Fixtures can be selected using these buttons. It is possible to use a single spotlight or a group as a fixture. For devices with few channels, e.g. a group of white light spotlights, it makes sense to assign them together to one fixture button.
5	Data socket	This USB socket is intended for USB storage media for data backup and importing data. Programming mode requires a USB storage medium. No USB storage medium is required to call programs. A USB flash drive is included in the scope of delivery. USB sticks with a storage capacity of up to 16 GB are recommended. If a new, empty USB stick is inserted, it takes up to 3 minutes for it to be prepared for the console. This process is indicated by <Checking USB>.
6	Charging socket	This USB socket is intended purely as a power supply for 5 volts. Use it to power a USB lamp or charge your cell phone.

Front panel (2)

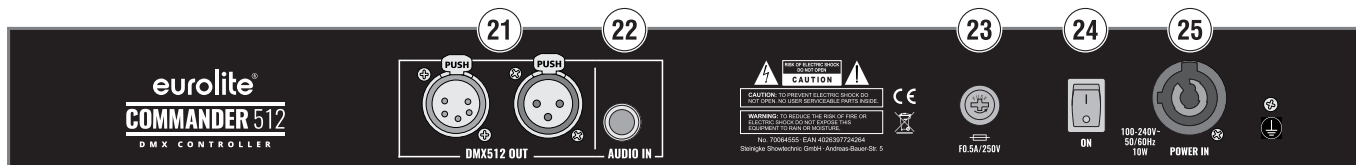
On the console's lower half are faders and buttons for storing and recalling the light as well as general controls for the lighting programs.



No.	Element	Function
7	Playback A-F	These buttons are used to switch between the 6 playback pages. Each page has 9 memory locations for lighting scenes, sequences or chases. A red flashing page button indicates the active status. If the playback buttons light up red continuously, lighting programs are active on these pages.
8	Faders 1-9	These faders contain a total of 54 memory banks, divided into the playback pages A-F. The faders control the brightness of the programs assigned to them, i.e. all function channels that have been set up as dimmer channels on a spotlight are dependent on these faders. Function channels are not affected by the faders; they immediately take their final value, either by pulling up the fader or by pressing the Go button first. If several lighting programs are running simultaneously and DMX values contradict each other, the higher DMX value takes precedence.
9	Faders X,Y,Z	These 3 faders can also store light programs. However, as a special feature they do not change with the playback pages but remain the same on every page. It is therefore advisable to save basic lighting programs that need to be called up quickly and independently of the playback pages. This can be the hall light, an independent front light or even a hazer or fog machine.
10	Go buttons	<p>The Go buttons, together with the adjacent faders and the Flash buttons directly below them, belong to a lighting program. The Go buttons have three functions:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. As long as no program is running, they are used to cue the program. If the Go button is pressed before the fader is pulled up, all the function channels stored there are called up. This is ideal, e.g. when moving heads or other multifunctional spotlights are in use. Of course, these should not wait for the dimmer to take their position call up the correct gobos, etc. This is why the Go button can be used to set everything to the correct position and then the fader is only used to increase the brightness. 2. Programs that are set up as a scene can be advanced step by step using the Go button. This is ideal for classic plays where you want to switch to the next scene manually. 3. For running lights or music-controlled running lights, the Go button can pause a running program when the fader is a pulled up position. While a program is running, the Go LED flashes quickly. When you press the Go button, the program stops at the current step and the Go LED flashes slowly. The next time the button is pressed, the program continues.

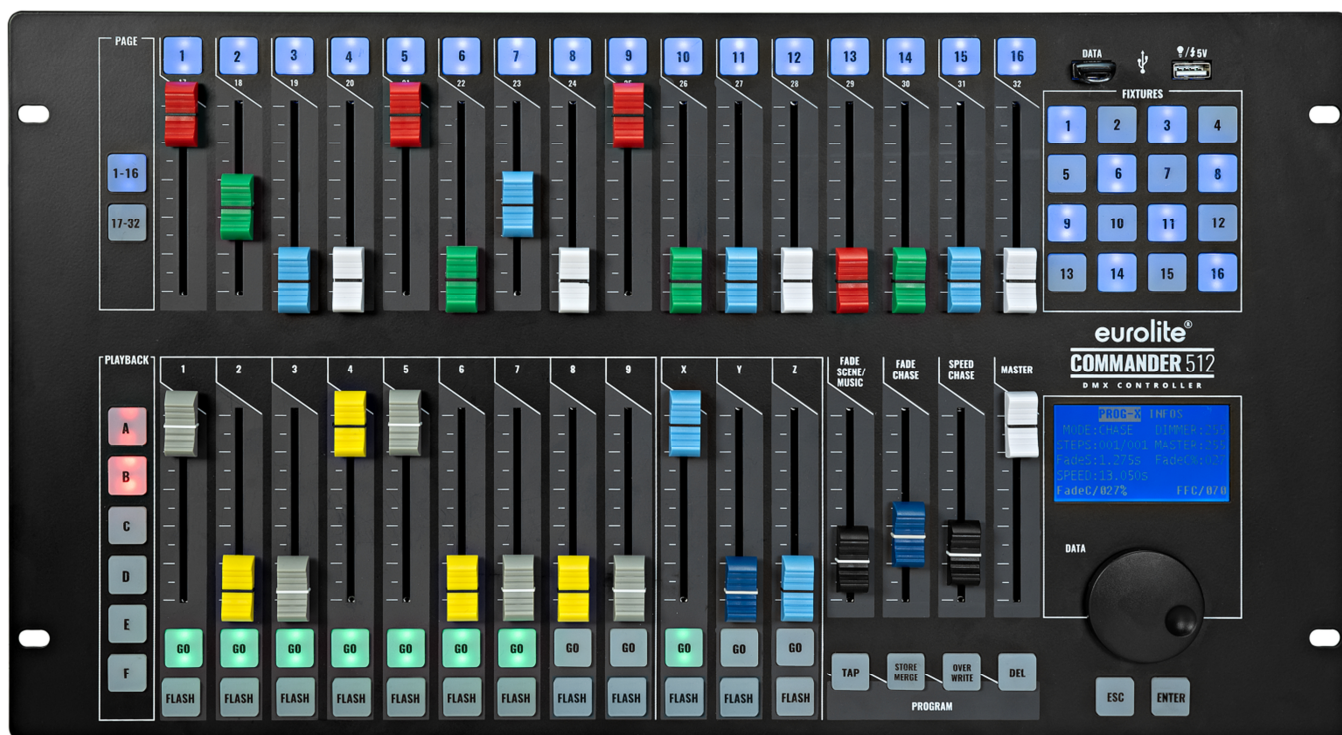
11	Flash button	The Flash button outputs all values of the stored lighting program for as long as it is pressed. Once released, the values are also removed. This is ideal for blinders, strobe functions or fog machines, for example.
12	Fade Scene/Music fader	This control is used to set the fade time between the steps (cues) of scenes and music-controlled sequences. Alternatively, the fade time can be set for each lighting program in the settings; the control then has no function.
13	Fade Chase fader	This control is used to set the fade time between the steps (cues) of chases. Alternatively, the fade time can be set for each lighting program in the settings; the control then has no function.
14	Speed Chase fader	This control is used to set the running speed of chases. Alternatively, the chase speed can be set using the tap button or specified in the settings. The chase time is always set for all chases without a specified chase time, regardless of whether they are currently active or not.
15	Master fader	The master dimmer determines the overall brightness of all settings. All channels defined as dimmers are dependent on the master dimmer; this is not the case for function channels. For programming and normal operation, the master dimmer should be at top position.
16	Tap button	This button can be used to set a running time for chases by pressing it twice. This works in the same way as if it had been set using the Speed Chase fader.
17	Store/Merge button	Use this button to add a new step to a lighting program or edit an existing step in programming mode. The exact procedure is explained in detail on page 33.
18	Overwrite button	Use this button to overwrite an existing step in programming mode. The exact procedure is explained in detail on page 33.
19	Del(ete) button	Use this button to delete an existing step in programming mode. The exact procedure is explained in detail in the light programming section. If the DEL button is pressed for three seconds, all manual values (i.e. from the upper faders) are set to 0.
20	Display and dial	Basic inputs and functions are controlled via the display and the dial. Use the dial to make a setting, press Enter to confirm and ESC (escape) to go back one step.

Rear panel



Nr.	Element	Function
21	DMX outputs	There are 3-pin and 5-pin DMX outputs; the signal is identical on both sockets. You can use either one or the other output; they are not designed for simultaneous use.
22	Audio input	6.3 mm mono jack socket for sound control. The DMX Commander 512 will use its built-in microphone if this socket is not connected. The sensitivity of the sound control can be set via the menu. With the DMX Commander 512, as with most lighting consoles, sound control means that one or more programs with at least two steps are controlled by a music signal.
23	Fuse holder	Only replace the fuse when the device is disconnected from mains. Only use fuses of the same rating and power. The correct value is specified on the device.
24	Power switch	Turns the console on and off.
25	Power input	The power supply for the DMX Commander 512 is plugged in here. You may use a commercially available P-Con or powerCON cable. The voltage must be between 100 and 240 volts and the mains frequency must be 50 or 60 Hz.

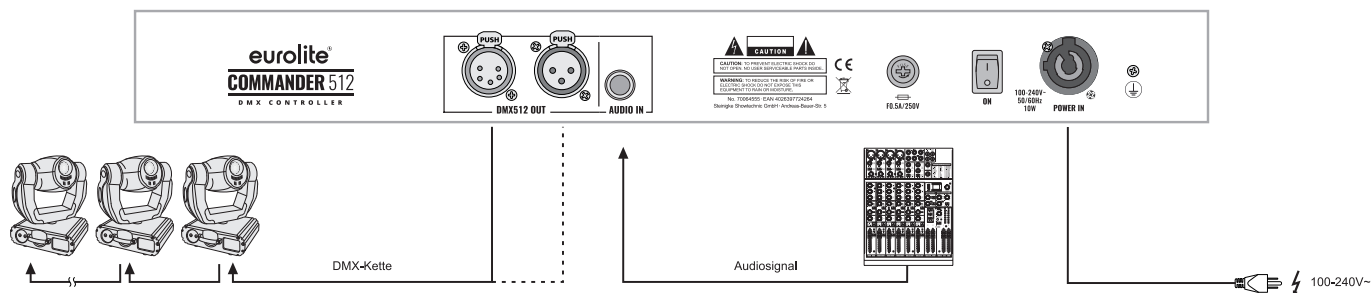
FADER CAPS



Application example

A large number of colorful fader caps are included in the scope of delivery. These can be used to structure the DMX Commander 512 as clearly as possible and according to your personal preference. As a suggestion, you can use the colored caps for the top color channels, give the dimmer a gray fader cap and make all function channels black. The lower caps could always be alternately colored to make it easier to find your way around, etc. Let your creativity run wild.

SETUP



Application example

Place the device on a flat surface or secure it using the mounting points on the side. Always keep a sufficient distance from other devices to avoid heat build-up.

Make all connections while the device is switched off. Use high-quality DMX cables for all connections, which should be as short as possible.

Connect your spotlights to one of the DMX outputs on the DMX Commander 512.

For sound control, an audio device with line output (e.g. CD player, mixing console) can be connected to the AUDIO IN socket. This switches off the internal microphone.

Connect the device via the mains cable to a grounded mains socket. The device uses an auto-range power supply that accepts input voltages between 100 und 240 volts.

DEVICE CONFIGURATION

Device configuration requires a USB storage medium. Otherwise, no changes can be made to the settings (→page 37).

The Edit menu

This menu contains the functions for creating and setting up spotlights and for activating programming mode.

File	Edit	Set.	Info
CH Label			
Library			
Patch			
Program			

Use the dial to make a setting, press Enter to confirm and ESC to go back one step. The cursor shows the editing position.

Ch Label

File	Edit	Set.	Info
PAN			
PAN F	TILT	TILT F	
PTSPD	DIM	DIM F	STROB
COIW1	COIW2	RED	GREEN
BLUE	WHITE	AMBER	UV

This menu item contains various standard terms that are useful for labeling the individual channels. There are also 19 free slots (LAB01-19). All terms can be modified and used. To do this, use the dial to jump to the corresponding term and confirm with Enter. The first character can now be edited using the dial. Confirm with Enter and edit the next character, etc. Press ESC to exit the menu.

Note: A changed label becomes effective for all uses, even for already configured devices.

Library

File	Edit	Set.	Info
FixtureID: 01			
Disp Name:			
Channels: 12			

This menu item is used for the basic setup of your devices that are to be used individually or multiple times in the show. The options are spread over two pages. First, select a fixture ID and a name on page 1, then the total number of DMX channels. On page 2, starting with channel 1, all DMX channels are patched that are covered in the spotlight's DMX protocol.

Display	Function
Fixture ID	In the first line, up to 20 devices can be set up. To do this, press Enter and select the device to be edited. Press ESC to exit the menu. Note: The fixture ID is irrelevant for fixture buttons 1-16. For example, a device can be set up as fixture ID 1 and assigned to fixture buttons 3-6 in later operation.
Disp Name	Adjust the device name here. As before, start editing with Enter and then enter character by character using the dial and Enter to confirm. Press ESC to exit the menu.
Channels	Finally, enter the total number of DMX channels. It does not matter whether individual channels are not used later. Again, the value is set using Enter, the dial and ESC.

File	Edit	Set.	Info
CH NO.: 01			
Fader: 01		CLR	
Label: RED		ALL	
CHtype: DIM			

Scroll beyond <Channels> with the dial to call up the second page of the Library menu. Here you can configure the individual DMX channels. All options can be set using the dial as well as Enter and ESC; you can navigate between the individual channels by changing the CH No.

Display	Function
CLR ALL	When patching a new fixture, it is best to use the CLR ALL (clear all) option first. All channel assignments for this fixture will be deleted, i.e. the functions assigned to the faders will disappear (indication: Fader: --).

CH NO.	This is the fixture's function channel (refer to DMX protocol). Note: The channels entered here do not determine where the spotlight is later placed in the DMX universe. Always start the configuration with channel 1, even if the spotlight is to be positioned between DMX channels 48 to 62. The position is controlled by the start address (→section <i>Patch</i>).
Fader	Selects the control for the function (starting from 1 – total number of channels).
Label	Here you can select one of the standard terms or a term you have created yourself. Note: A term can also be used several times for a fixture, e.g. if several RGBW spotlights are set up as one fixture and the colors therefore occur several times.
CHtype	Defines the channel as a dimmer (DIM) or function channel (FUN). This distinction is important, as the brightness controls certainly should only control brightness and not influence gobo selection, pan, tilt and other function, etc. In general, the dimmer channels and color mixing channels (red, green, blue, white, etc.) should be set up as dimmers, while all other channels such as shutter, gobo, pan, tilt and color wheels should be set up as function channels.

Notes

On delivery and after resetting to factory settings, the DMX Commander 512 is set up so that each fixture controls all possible 32 channels. Fixture 1 therefore controls channels 1-32, fixture 2 channels 33-64, fixture 3 channels 65-96, etc. up to fixture 16, which controls channels 481-512. However, for ease of operation, it is best to change the order of the channels for each fixture and label them accordingly, and to set up the correct number of channels.

For purposes of clarity, it is advisable to patch different fixtures in the same manner by assigning the same functions such as dimmer, colors, movement, etc. to the same faders. Creating a list with all devices and the 32 assignable faders will help facilitate the task.

Example

Refer to the table below. A template for your configuration can be found on page 39. This is also a perfect template for distributing the color caps reasonably. Incidentally, you can leave out faders in between your fixtures if this serves the purpose of clarity.

Fader	Function	Color	White Front	White Stage	8x RGBW	6x RGB	TMH W400
			<i>Fixture 1</i>	<i>Fixture 2</i>	<i>Fixture 3</i>	<i>Fixture 4</i>	<i>Fixture 5</i>
1	<i>Red/Dimmer</i>	<i>Red</i>	<i>1 Fresnel 1</i>	<i>13 Wing li1</i>	<i>1 Red 1</i>	<i>1 Red 1</i>	<i>7 Dimmer</i>
2	<i>Green/Shutter</i>	<i>Green</i>	<i>2 Fresnel 2</i>	<i>14 Wing li2</i>	<i>2 Green 1</i>	<i>2 Green 1</i>	<i>8 Shutter</i>
3	<i>Blue /Zoom</i>	<i>Blue</i>	<i>3 Fresnel 3</i>	<i>15 Wing li3</i>	<i>3 Blue 1</i>	<i>3 Blue 1</i>	<i>6 Zoom</i>
4	<i>White</i>	<i>White</i>	<i>4 Fresnel 4</i>	<i>16 Wing re1</i>	<i>4 White 1</i>		
5	<i>Red</i>	<i>Red</i>	<i>5 Fresnel 5</i>	<i>17 Wing re2</i>	<i>5 Red 2</i>	<i>4 Red 1</i>	<i>9 Red</i>
6	<i>Green</i>	<i>Green</i>	<i>6 Fresnel 6</i>	<i>18 Wing re3</i>	<i>6 Green 2</i>	<i>5 Green 1</i>	<i>10 Green</i>
7	<i>Blue</i>	<i>Blue</i>	<i>13 Fresnel 1</i>	<i>1 Top light 1</i>	<i>7 Blue 2</i>	<i>6 Blue 1</i>	<i>11 Blue</i>
8	<i>White</i>	<i>White</i>	<i>14 Fresnel 2</i>	<i>2 Top light 2</i>	<i>8 White 2</i>		<i>12 White</i>
9	<i>Red</i>	<i>Red</i>	<i>15 Fresnel 3</i>	<i>3 Top light 3</i>	<i>9 Red 3</i>	<i>7 Red 1</i>	
10	<i>Green</i>	<i>Green</i>	<i>17 Fresnel 4</i>	<i>7 Front light 1</i>	<i>10 Green 3</i>	<i>8 Green 1</i>	
11	<i>Blue/Pan</i>	<i>Blue</i>		<i>8 Front light 2</i>	<i>11 Blue 3</i>	<i>9 Blue 1</i>	<i>1 Pan</i>
12	<i>White/PanF</i>	<i>White</i>		<i>9 Front light 3</i>	<i>12 White 3</i>		<i>2 Pan fine</i>
13	<i>Red/Tilt</i>	<i>Red</i>		<i>10 Front light 4</i>	<i>13 Rot 4</i>	<i>10 Rot 1</i>	<i>3 Tilt</i>
14	<i>Green/Tiltf</i>	<i>Green</i>		<i>11 Front light 5</i>	<i>14 Green 4</i>	<i>11 Green 1</i>	<i>4 Tilt fine</i>
15	<i>Blue/Speed</i>	<i>Blue</i>		<i>12 Front light 6</i>	<i>15 Blue 4</i>	<i>12 Blue 1</i>	<i>5PT/Speed</i>
16	<i>White/Reset</i>	<i>White</i>			<i>16 White 4</i>		<i>13 Reset</i>
17	<i>Red</i>	-			<i>17 Rot 5</i>	<i>13 Rot 1</i>	
18	<i>Green</i>	-			<i>18 Green 5</i>	<i>14 Green 1</i>	
19	<i>Blue</i>	-			<i>19 Blue 5</i>	<i>15 Blue 1</i>	
20	<i>White</i>	-			<i>20 White 5</i>		
21	<i>Red</i>	-			<i>21 Rot 6</i>	<i>16 Rot 1</i>	
22	<i>Green</i>	-			<i>22 Green 6</i>	<i>17 Green 1</i>	
23	<i>Blue</i>	-			<i>23 Blue 6</i>	<i>18 Blue 1</i>	
24	<i>White</i>	-			<i>24 White 6</i>		
25	<i>Red</i>	-			<i>25 Rot 7</i>		

26	Green	-			26 Green 7		
27	Blue	-			27 Blue 7		
28	White	-			28 White 7		
29	Red	-			29 Red 8		
30	Green	-			30 Green 8		
31	Blue	-			31 Blue 8		
32	White	-			32 White 8		

Patch

File	Edit	Set.	Info
CH Label			
Library			
Patch			
Program			

Configured devices are assigned to fixture buttons 1-16 and the DMX start addresses are set here. Prior to initial configuration, it is also recommended to delete the default values in this menu using the <CLR ALL> option. All start addresses are deleted so that you can configure them freely. This is not possible in the default setting.

Display	Function																
<p>Position und Fixture</p> <table border="1"> <tr> <td>File</td> <td>Edit</td> <td>Set.</td> <td>Info</td> </tr> <tr> <td>Position: 01</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fixture: 01</td> <td></td> <td>CLR</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Address: 001</td> <td></td> <td>ALL</td> <td></td> </tr> </table>	File	Edit	Set.	Info	Position: 01				Fixture: 01		CLR		Address: 001		ALL		<p>Under <Position>, enter which of the fixtures 1-16 you are creating, then select the desired device under <Fixture>. The default setting is Fixture 01 = fixture 1, Fixture 02 = fixture 2, etc. If identical devices are to be controlled synchronously, they can be assigned to the same fixture button.</p>
File	Edit	Set.	Info														
Position: 01																	
Fixture: 01		CLR															
Address: 001		ALL															
<p>Address</p> <table border="1"> <tr> <td>File</td> <td>Edit</td> <td>Set.</td> <td>Info</td> </tr> <tr> <td>Position: 01</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fixture: 01</td> <td></td> <td>CLR</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Address: 001</td> <td></td> <td>ALL</td> <td></td> </tr> </table>	File	Edit	Set.	Info	Position: 01				Fixture: 01		CLR		Address: 001		ALL		<p>Enter the start address here. This is the first DMX channel to which the spotlight will respond. If, for example, a spotlight with 8 channels is created under Library and 012 is selected as the start address, the fixture will use DMX channels 12-19. As a rule, you should assign the start address 001 to the first fixture and then line up the other fixtures flush. If the first fixture requires 14 DMX channels, for example, assign the start address 15 to the second fixture. To make things easier, the DMX Commander 512 only shows start addresses that are suitable for the selected device. Of course, you are free to make your own decision and do not have to begin with start address 001; gaps between the DMX channels are also possible.</p> <p>Attention! If the start address is set before the device is selected or the device is changed afterwards, the start address retains its value, even if it overlaps with other devices. Therefore, after changing a device, always check whether the DMX start address can still be selected or whether a different one is suggested.</p>
File	Edit	Set.	Info														
Position: 01																	
Fixture: 01		CLR															
Address: 001		ALL															

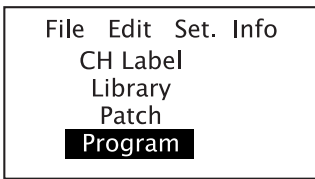
Once you have completed the configuration in the <Edit> menu, you can control your spotlights and start programming the light.

PROGRAMMING LIGHT

Programming mode requires a USB storage medium. Otherwise, no changes can be made to the settings (→page 37).

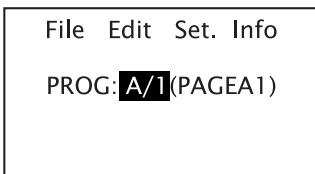
Programming mode

Enabling programming mode



To program, call up the <Program> option in the <Edit> menu. There are 9 memory locations on each of the 6 pages (A-F buttons), so that a total of 54 memory locations is available. A memory location always consists of a fader, the GO button and the FLASH button. In addition, there are the 3 memory locations X, Y and Z, which do not switch with the pages so that they can be accessed at any time. You should therefore use X, Y and Z for settings that are needed spontaneously. This could be the hall light, a general front light, a hazer or fog machine or other things.

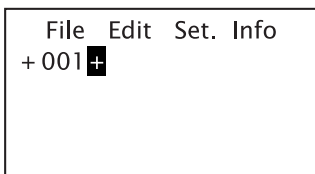
Selecting a memory location



First, enter which memory location you would like to use. You can set this either using the dial or by pressing the A-F playback page and the Go button under the corresponding fader. For memory locations that already contain steps, the corresponding Go button lights up. Confirm with Enter. The Go button starts to flash. If the memory location is empty, the display only shows a plus symbol. You can now create a light setting using the fixture buttons and faders in the console's upper area.

Note: Check the master fader if your spotlights remain dark even though you pull up the faders.

Storing steps



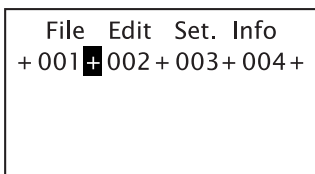
Store your first scene with the Store/Merge button. The display will show +001+. Store further steps according to this principle.

You can move forwards and backwards using the dial. If you select a step, you will see the current scene.



Attention! By switching between the two pages 1-16 and 17-32 and switching between fixtures, faders may end up in a different position than the output value. Once the fader is moved, it adopts the new value. Press the Del button for 3 seconds if you want to set all upper faders to zero.

Editing/deleting steps



The display shows a plus symbol before and after each program step. You can mark these elements for editing using the dial.

Inserting program steps:

Mark a plus symbol, make settings with the faders and store them with Store/Merge. The new step is now inserted.

Edit program steps:

Mark the desired number. The DMX Commander 512 will show the scene stored. Now add a step and save it with Store/Merge. If you would like to overwrite the step by the new setting, first press Overwrite and then Store/Merge.

Deleting program steps:

Use the Delete button to delete a step.

Deleting chases/scenes/steps

Call up the memory location in programming mode (e.g. A1). To delete an entire chase or scene, mark the scene with the dial. *Do not press Enter now, but Delete.*

To delete a step (cue), select the program position and press Enter. Now mark the step using the dial and then press Delete.

PROGRAM SETUP

The Program Setup menu

```
File Edit Set. Info
      New Firmware
      Factory Reset
Program Setup
      Sound Sense
```

Go to <Set>/<Program Setup> to specify whether programs should run as a chase, sound-controlled chase or as a scene.

A chase (running light) runs automatically according to an adjustable time. A sound-controlled chase runs in time with the music. Both are therefore ideal for parties, concerts and automatic sequences.

A scene, on the other hand, must be advanced manually using the Go button of the respective memory location. Scenes are ideal for theater performances in which a step is maintained until something new is to happen in terms of lighting and a technician is present to switch on the next step.

```
File Edit Set. Info
PROGA/1    SPEED:FADER
NAME:PAGEA1 FADEC:FADER
MODE:MUSIC  FADES:FADER

CH10/GREEN/DM  C10/000
```

Six settings are possible in this menu. These are valid for a memory location until they are changed again.

Display	Function
PROG	Select the desired memory location here. Either use Enter and the dial for your selection or directly use the playback pages and Go buttons of the respective memory location. For example, if you want to set program 2 on page A, press A and then the Go button under the second fader.
NAME	You can give memory locations a 6-digit name. When the program is activated using the Go button or the fader, the display shows the name.
MODE	Here you define whether it is a chase (CHASE), sound-controlled chase (MUSIC) or a scene. The times are set on the right.
SPEED	This is where you set the running speed of the chase. It is possible to set the speed live using the fader or Tap button or to set a time between 0.100 seconds and 15 seconds for the memory location.
FADEC	This is where you control the fading between the steps of a chase. Select Fader to set the fading live or a percentage between 0% (hard fade) and 100% (very slow fade where the steps merge directly into one another).
FADES	Here you can set the fade for a sound-controlled chase or a scene between 0.00 and 15.00 seconds.

PLAYING A SHOW

Faders

If scenes, chases or sound-controlled chases have been programmed, these can be called up again. To do this, the master fader on the far right must be at its top position or at the desired dimming level. The corresponding fader for the program is then pulled up and the first step of this program position can be seen. An illuminated Go button shows which program slots contain lighting programs.

Scenes

Programs that are set up as scenes can now be advanced step by step using the Go button. Whether a fade takes place between the steps depends on whether a fade time has been defined for this scene (→page 34) or whether the fade time has been set to Fader. If this is the case, the FADE SCENE/MUSIC fader is responsible for the fade time. If the fader is closed, the fade time is 0.00 seconds, i.e. a hard fade takes place between the steps. In the top position, the fader generates a fade time of 15 seconds.

Chases

The same applies to chases and sound-controlled chases. If the speed of the chase is set to Fader, the time can be adjusted using the SPEED CHASE fader. A closed position corresponds to 15 seconds per step, in the fully open position each step is 0.100 seconds long. Alternatively, the speed can be set using the TAP button. By pressing the button twice, the DMX Commander 512 adopts the time between the two actuations as the speed for the steps. FADE CHASE can be used to set the fade percentage, provided that the <FADEC> setting is set to Fader in the basic setting for the memory location. There is no speed for sound-controlled chases and scenes as the sequence time depends on the rhythm of the music and on pressing the Go button; however, a fade can be set for both via the FADE SCENE/MUSIC fader.

Go button

The Go button switches to the next step for scenes. This is ideal for theater performances, for example. The Go button will flash slowly. Two other functions of the Go button are:

1. Moving heads, for example, should already be in the correct position, display the correct gobo, etc. before the brightness is set. Therefore, as long as the corresponding fader is still closed, the Go button ensures that all function channels assume the values of the first step.

Note: If a lighting program is already running in which spotlights with function channels are involved and the Go button of a program that also uses these spotlights is pressed, the running program may be affected. More on this under "Several programs simultaneously".

2. While a chase or a sound-controlled chase light is running, the Go LED flashes quickly. If you press the Go button again, the chase pauses at the current step and the Go button flashes slowly. The next time the button is pressed, the program continues and the Go button flashes quickly again. If the light is paused in this way and the fader is then moved to 0, the pause is retained when dimming down. If the fader is pulled up again, the program starts normally once more. This is ideal for concerts or parties, for example, where the light should pause between pieces of music.

Flash button

This button outputs the values of a lighting program as long as it is pressed. This is ideal for briefly activating blinders, strobe modes or a fog machine.

Running several programs simultaneously

With the DMX Commander 512, it is possible to run several programs simultaneously. In the event that DMX values contradict each other, the higher DMX value takes precedence for chases.

Examples:

1. Program A1 contains a spotlight with RGB color mixing and red is at 50% brightness and the other two colors are dark. Now program A2 is added, which has red at 100%, thus red will be at 100%. If program A3 is added with the color blue at 100%, its light will be magenta, as it receives the command 100% red from program A2 and the command 100% blue from program A3 and the mixture results in magenta.
2. Program B1 controls a spotlight with a color wheel. The DMX value for this channel is 040 and results in the color green. Now program B2 with a value of 065 for color wheel is added, which corresponds to orange, so your spotlight will change to orange.
3. Program C1 controls a moving head and has the value 160 for pan and 040 for tilt. Now program C2 is added with the values 080 for pan and 120 for tilt, so the spotlight will remain the same in the pan area as the value of the first program is higher here, but will change in the tilt area as the second program has the higher value.

This logic is important when working with the Go function to bring a lighting program to the start position before the fader is pulled up. If this lighting program contains function channels that have higher values than a program currently running, the running program is also influenced by these lighting programs, even if the fader itself has not yet been raised.

It is still possible to work simultaneously via the manual input, i.e. the faders and fixtures in the upper section, even if the lighting program is running. Here too, the higher value always has priority.

An illuminated Go button indicates that a program can be found here. If this program button is flashing, this program is currently running. This is important to know, as switching the playback pages can cause a program to run even though the fader is not open. The fader must therefore have been pulled up beforehand or the Go button pressed.

The A-F playback buttons can also light up permanently or flash. The page you are currently on lights up permanently. Flashing means that a lighting program is currently active on this page.

SAVING AND LOADING DATA

The File menu

The DMX Commander 512 requires a USB flash drive for patching and programming light. All settings such as programs, fixtures and the patch are saved both in the device memory and on the flash drive. This automatically creates a backup copy of all settings. Without the USB flash drive, no changes can be made to the settings so that the DMX Commander 512 is protected against unauthorized access and manipulation. However, the console remains operational and operators can run shows.

The <File> menu allows access to all memory functions. For data backup, you can transfer the console's complete setup consisting of programs, patches and library to a USB flash drive and reload it at a later time (<Save/Load Setup>). Use <Save/Load Scene> purely for your programs and <Del. Scene> to delete them.

Note: If an empty USB flash drive is inserted, it is prepared for operation with the DMX Commander 512 and the console's data is transferred to the flash drive. This process can take up to 3 minutes. The display shows <Checking USB>. Once <USB OK!> appears, the process is complete and the flash drive can be used.

File	Edit	Set.	Info
Load Setup			
Save Setup			
Load Scene			
Save Scene			
Del. Scene			

In the <File> menu, the settings of the lighting console can be saved on the supplied USB flash drive or data can be loaded from it. You can easily duplicate the flash drive on a computer to create backup copies. This allows you to continue working with the backup copy after a defect or accidental deletion of programs. Rental companies can use this function to store special setups on different flash drives for their customers.

Display	Function
Save Setup	Saves the console's complete setup consisting of programs, patches and library. Use this option to store the console's data on a new USB flash drive.
Load Setup	Loads the complete setup from a USB flash drive into the console. Data in the console will be overwritten.
Load Scene	Loads the programs from a USB flash drive into the console and overwrites all existing programs. The patches and library in the console's memory remain as before.
Save Scene	Saves the console's programs on a USB flash drive.
Del. Scene	Deletes all chases and scenes from the console's memory. Individual chases, scenes or cues can be deleted in the respective memory location in programming mode.

ADVANCED MENU FUNCTIONS

The Set menu

File	Edit	Set.	Info
New Firmware			
Factory Reset			
Program Setup			
Sound Sense			

In the <Set.> menu, you can change important system settings.

Display	Function
New Firmware	Use this function to upload new firmware to the console. The DMX Commander 512 is checked and tested very intensively before release. However, if an error occurs or new functions come up, they are implemented via firmware. If you want to install a new firmware, store it onto a USB stick and then select this menu item. The password is 1234. Please also note the instructions you receive with the firmware. You can download firmware updates on the product page at www.eurolite.de .
Factory Reset	This function is used to reset the device to the factory settings. The password for this is 1234.
Program Setup	The playback settings for the individual lighting programs are made here. This is described earlier under Setting programs.
Sound Sense	This item can be used to set the sensitivity of the microphone or the audio input. 01 is the least sensitive setting, 10 the most sensitive.

The Info menu

File Edit Set. Info
Version
 Capacity
 Hardware

In the <Info> menu, you can view system information.

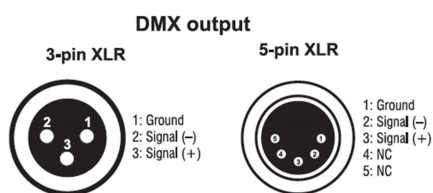
Display	Function
Version	Here you can see which firmware version is installed on your DMX Commander 512.
Capacity	Here you can see how many program steps are available. A lighting program can have any number of steps (cues). A total of 767 steps are available.
Hardware	This option can be used to check if the console's buttons are working correctly. The LED should light up when you press a button in this mode (with the exception of ESC).

TECHNICAL SPECIFICATIONS

Power supply:	100-240 V AC, 50/60 Hz
Power consumption:	<10 W
DMX channels:	512
Storable scenes/chases:	767 cues distributed over 57 pages
DMX512 output:	3- and 5-pin XLR mounting socket
Sound-control:	via built-in microphone or line input (6.3 mm jack)
Available storage media:	USB devices (FAT32)
Storage connection:	USB-A
5V charging connection:	USB-A
Dimensions (W x D x H):	482 x 266 x 80 mm
	Rack installation with 6 U
Weight:	4.7 kg

Specifications are subject to change without notice due to product improvements.

Pin connection:



CONFIGURATION TEMPLATE

The table below will help you when configuring your spot lights and light effect devices.

Fader	Function	Cap color				
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17		-				
18		-				
19		-				
20		-				
21		-				
22		-				
23		-				
24		-				
25		-				
26		-				
27		-				
28		-				
29		-				
30		-				
31		-				
32		-				

eurolite®

Eurolite is a brand of Steinigke Showtechnik GmbH Andreas-Bauer-Str. 5 97297 Waldbüttelbrunn Germany
D00153399 Version 1.0 Publ. 01/08/2024

