

## Erste Schritte - Aufbau und Layout der Konsole - Verbindungen und Schnittstellen

Platzieren Sie Ihre Konsole immer auf einem flachen und stabilen Untergrund. Vermeiden Sie außerdem schmutzige und staubige Räume. Dies sind Empfehlungen, um Ihre Konsole in einem guten Zustand zu behalten.

### Die Rückseite

Die Rückseite einer dot2 core sieht folgendermaßen aus:



Sie sehen eine Reihe verschiedener Anschlüsse auf der Rückseite der Konsole. Für die ersten Schritte brauchen wir eine Spannungsversorgung (Anschluss Nummer 1) und eventuell eine USB Tastatur an einem der Anschlüsse Nummer 3. Zudem sollten Sie einen externen Screen anschließen (Anschluss Nummer 4). Am besten schließen Sie einen Touchscreen an, achten Sie dabei auch auf die Hardware Empfehlungen von MA Lighting. Wenn Sie keinen Touchscreen zur Verfügung haben, sollten Sie eine USB Maus anschließen. Dies sind die Geräte, die wir für die ersten Schritte auf der dot2 brauchen. Später schauen wir uns die Verbindung der Konsole ins Netzwerk an (Ethernet Anschluss Nummer 2).

Wenn Sie die Geräte verbunden haben, drücken Sie den Netzschalter Nummer 1, um die Konsole anzuschalten.

1. **Netzschalter und Anschlussbuchse** - Hier verbinden Sie die Konsole mit dem Strom und schalten sie an oder aus.
2. **Ethernet Anschluss** - Hier schließen Sie ein Ethernet Kabel zur Verbindung der Konsole mit dem Netzwerk an.
3. **3 x USB Anschlüsse** - Für USB Sticks, Touchscreen, Tastatur und Maus, etc. Output für jeden USB-Port: max. 140 mA/5V
4. **DVI-D Anschluss** - Anschluss für einen digitalen externen Screen. Sie können hier keinen DVI auf VGA Adapter benutzen. Der Anschluss ist ausschließlich für digitale Screens.
5. **Symmetrischer Audio in** - Dies ist ein symmetrischer Audioeingang für Sound Trigger Funktionen.
6. **DMX Input** - Dieser DMX Input wird nur für DMX Remote Steuerung benutzt.
7. **MIDI In und Out** - MIDI kann ebenso als Remote sowie für MIDI Timecode genutzt werden.
8. **DC Remote Control** - Hier benutzen Sie die Remote über Schaltkontakte.
9. **Lampen Anschluss** - Für eine Schwanenhals Lampe zur Beleuchtung der Konsole. Benutzen Sie ausschließlich originale dot2 Lampen.
10. **LTC Anschluss** - Für SMPTE Timecode Signale.
11. **4 x DMX Out** - Hier geben Sie die DMX Universen 1-4 aus der Konsole aus.

## Die Vorderseite

Die Vorderseite einer dot2 core sieht folgendermaßen aus:



In dieser Tour werden verschiedene Bereiche der Konsole angesprochen.

Folgende Bereiche sind zu unterscheiden:

1. **Kommando Sektion** - Hier haben Sie Zugriff auf die meisten Funktionen der Konsole durch Benutzung der Tasten.
2. **Encoder** - Benutzen Sie die Encoder um Werte und Optionen zu ändern. Sie können die Encoder drücken, um eine Auswahl zu bestätigen oder um neue Fenster zu öffnen. Die Funktionen der Encoder ändern sich in Abhängigkeit der Sektion in der Sie sich auf der Konsole befinden. Die aktuelle Funktion und Werte sehen Sie auf dem Screen über den Encodern (Screen 1, Nummer 10).
3. **Main Executor** - Dies ist die Main Executor Sektion. Hier speichern Sie meistens Ihre wichtigste Cue Liste.



4. **Executor mit Fadern** - Diese Executors können ebenso Cue Listen enthalten, aber auch Chaser, Group Master oder andere Funktionen. Eine Taste unter den Fader Executors hat das  Symbol. Dies ist die Executor GO Taste (in einigen Views auch "Button 1" genannt). Die Taste darunter hat das  Symbol. Dies ist die Executor Flash Taste (in einigen Views auch "Button 2" genannt). Die Executors sind vom Main Executor nach außen beschriftet. Der Executor neben dem Main Executor ist also Nummer 1.
5. **Executor ohne Fader** - Es gibt zwei Reihen mit Button Executors über den Executors mit Fadern. Diese sind unabhängig voneinander. Die Standard Funktion der Buttons ist ein Go , die Funktion kann jedoch auch geändert werden. Die Button Executor sind ebenso vom Main Executor nach links nummeriert. Die obere Reihe beginnt mit 101, die untere Reihe mit 201. Wenn Sie die  Taste drücken und halten, sehen Sie die Nummern unten auf dem Screen 2 (Nummer 11).
6. **Page Tasten** - Mit diesen Tasten ändern Sie die Seiten, auf denen Executor gespeichert sind. Somit können Sie Ihre Show auf mehreren Pages organisieren. Aktive Executor sind immer sichtbar, auch wenn Sie die Page wechseln. Dies schauen wir uns später genauer an. Für den Main Executor ist kein Wechsel der Page möglich.
7. **Grand Master** - Mit dem Grand Master regeln Sie die Intensität des Outputs. Die  Taste darüber unterbricht den Output solange Sie die Taste gedrückt halten. Wenn die Taste blinkt, ist der Grand Master nicht auf 100%.
8. **Level Rad** - Mit dem Level Rad stellen Sie die Intensität von ausgewählten Fixtures ein.
9. **Menü Tasten** - Über die drei Menü Tasten haben Sie Zugriff auf die drei Hauptmenüs in der Konsole. Lesen Sie mehr dazu in späteren Kapiteln.
10. **Screen 1** - Dieser Screen ändert seinen Inhalt dynamisch an Ihre Arbeit an der Konsole angepasst. Am unteren Ende sehen Sie immer die Funktionen und Werte der Encoder unter dem Screen. Zudem können Sie hier Kommandos in die Command Line eingeben. Auf der rechten Seite haben Sie direkten Zugriff auf die verschiedenen Attribute Ihrer Fixtures.
11. **Screen 2** - Auf diesem Screen können Sie sich verschiedene Ansichten anzeigen lassen. Lesen Sie später mehr dazu.

Wenn Sie eine dot2 XL-F oder dot2 XL-B haben, haben Sie mehr Executor und einen weiteren Screen 3 auf der linken Seite. Um die Executor Nummern anzuzeigen, drücken Sie die  Taste.