



Glosario

A

Atributos:

Funciones controlables de un aparato, ej. pan/tilt o la rueda de gobos.

Auto Fixed:

Todos los ejecutores que no están en posición neutral (desactivados) serán fijados (fixed) automáticamente si cambias de página.

B

Blind:

Modo para crear cues sin salida DMX, consultar [Tecla Blind](#).

B.O. (black out):

LLeva los valores de dimmer a cero, consultar [Tecla B.O.](#)

BPM (beats por minuto):

La velocidad de los chasers y efectos es medida en beats por minuto. Consultar [vista Seleccionar Trig.](#)

Button Wing:

Es una extensión para la consola con botones ejecutores adicionales.

C

Channel:

Consultar canal DMX.

Chaser:

Un chaser es un modo de ejecutor que activa en loop, aleatorio o con rebote una secuencia de cues (cuelist). Consultar [Ajustes de vista Ejecutor](#) o [Vista Cues](#).

Cmd (Command):

Instrucciones que introduces a la consola.

Command Area (Área de comandos):

Área a la derecha de la consola en la parte de abajo de la pantalla 1, incluyendo todos los comandos y funciones de encoders.

Command Line (Línea de comandos):

Localizada en la pantalla 1 para introducir comandos en la consola. Consultar [¿Cómo utilizar la línea de comandos?](#) o [Línea de comandos](#).

Control:

Atributos de control son, ej. lamp control, fixture global y scan rate. Tipo de preset siete. Consultar [Vista Tipo de Preset Control](#).



Cue:

Escena almacenada. Consultar, [¿Qué es una Cue?](#), [¿Cómo trabajar con Cues?](#) o [Vista Cue](#).

Cue List:

Lista con más de una cue almacenadas en un ejecutor.

D

Dimmer Wheel (Rueda de Dimmer):

Rueda de dimmer situada a la derecha de la consola. Siempre asigna valores de dimmer a los aparatos seleccionados.

DMX (digital multiplex, DMX 512):

Protocolo de comunicación que conecta consolas de iluminación y diferentes aparatos.

Dirección (address) DMX:

Es la dirección de inicio que tienes en tu consola y aparatos. Establece la dirección DMX de un aparato en la consola en la [Ventana Seleccionar Dirección DMX](#).

DMX Channel (canal DMX):

Cada atributo de un aparato necesita uno (8bit) o dos (16bit) canales DMX. 512 canales DMX son un universo. Para ver todos los canales de los ocho universos DMX disponibles abre la [vista DMX](#).

DMX footprint:

Es un indicador de cuantos canales DMX necesita el tipo de aparato.

DMX universe (universo DMX):

Un universo DMX contiene 512 canales DMX. Puedes conectar un universo a un conector XLR.

DVI-D (digital visual interface - digital):

Conexión para pantalla externa.

E

Effect (Efecto):

Manipula y crea cambios dinámicos de valores de atributos.

Encoder:

Las cuatro ruedas rotatorias bajo la pantalla 1 para controlar valores de atributos o desplazarte por las pantallas.

Ethernet:

Conexión de Red en tu consola mediante un conector Ethercon RJ45.

Ejecutor (Ejecutor):

Botón y fader ejecutor en la consola y ejecutor en la [vista de playbacks virtuales](#). Las cues se graban en ejecutores.

Ejecutor Button (Botón Ejecutor):

Tecla física en la consola para ejecutar cues.



Executor Fader (Fader Ejecutor):

Fader físico en la consola para ejecutar cues.

Executor Time Master: (Ejecutor Master Time)

Sobrescribe los tiempos de Fade y on/off. Establece los tiempos de Delay a cero.

F

Fade time (Tiempo Fade):

Tiempo para cambios de un valor a otro valor.

Fader Wing:

Es una extensión para la consola con faders y botones ejecutores adicionales.

Fixture ID (ID de Aparato):

Identificador único para cada aparato. Estableces el ID de aparato en el [Patch y Lista de Aparatos](#).

Fixture Library (Librería de Aparatos):

Librería con los tipos de aparatos para importar a tu show. Consultar [Ventana Importar Tipos de Aparatos](#).

Fixture Type (Tipo de Aparato):

Cada dispositivo que puedes controlar desde la consola. En el tipo de aparato están fijados los atributos a los canales DMX.

Flip:

Flip es una función para cambiar la combinación de valores de pan y tilt y llegar al mismo punto realizando el recorrido mas corto. Consulta [vista Tipo de Preset Posición](#).

Frame (fps = frames por segundo):

Es la frecuencia de una imagen. Por defecto establecida en fps. De esto se deduce que 1 frame es equivalente a 0,03 segundos. Consulta [Vista Calculadora](#).

G

Grand master (Master General):

Fader en el extremo derecho de la consola para un control general de los valores de dimmer. Consultar [Guía de Introducción - Diseño y Configuración](#).

Group (Grupo):

Para tener una selección rápida almacena tus aparatos seleccionados en grupos. Consulta [Vista Grupos](#).

H

Hue:

La variación del tono de un color en un ángulo entre 0 y 360 grados.

I



Instances:

Control individual de tipos de aparatos. Ej. un pixel de un panel LED. Consultar [Ventana Importar Tipo de Aparato...](#)

Iris:

Una abertura que controla el tamaño del haz de un aparato.

M

Macro:

Combinación de comandos Pre-grabada.

Master Rate:

El Master Rate multiplica los tiempos por un factor.

Los factores del Master Rate van desde Stop (= Sin respuesta), pasando por 1:1 (=tiempos grabados originales) hasta 256 (=multiplicando los tiempos por 256).

El Master Rate es un fader dinámico, si el fader tiene una posición de 50% es equivalente a un factor 1:1. Subiendo desde el 1:1 el fader cambia dinámicamente hasta 256 que equivale al fader en posición al 10%. Lo mismo si bajas el fader hasta el 0% que equivale a Stop.

Master Speed:

Controls the speed of effects in cues and the playback speed of chasers.

MIDI (musical instrument digital interface):

Un estándar para el intercambio de señales de control con la consola. Consultar [Ventana Configuración Entradas Remotas](#).

MSC (MIDI Show Control):

MSC envía las funciones del ejecutor mediante señal MIDI a otro dispositivo. Por ejemplo otra consola o un secuenciador MIDI. Consulta [Ventana MIDI Show Control](#).

N

Natural Values (Valores Naturales):

La dot2 muestra todas las vistas de canales en valores naturales con un decimal.

Por lo general, el rango es de 0 a 100 e iguala los valores DMX de 0 a 255.

Excepción: El rango de pan es desde -270 a 270 y el tilt es -125 a 155.

O

Out Delay:

Tiempo de espera para valores de dimmer que disminuyen.

P

Pan:

Movimiento del eje horizontal en un aparato. Consulta [Vista Preset de Posición](#).



Presets:

Hay nueve tipos de preset para controlar desde la consola. Consulta [Vista Pool de Preset](#) y [Barra Tipo de Preset](#).

Programmer (Programador):

Es el contenedor con la selección actual de aparatos y los valores de atributos ajustados manualmente. Esos valores son valores en rojo. Consulta [Colores de Valores](#).

Program Time Master:

El Master Program Time controla el tiempo de fade de todos los efectos y valores en programador entre 0 y 10 segundos.

Esto afecta tanto a añadir valores al programador como al eliminarlos presionando la tecla **Clear**.

El Master de program es un fader ejecutor. Consulta [Ventana Ejecutor Vacío](#).

R

Rpm (Revolución por minuto) :

Por ejemplo la velocidad de rotación de una rueda de gobos se mide en RPM. Consulta [Vista Tipo de Preset Gobo](#).

S

Shutter:

Rápida apertura y cierre de la salida de luz de un tipo de aparato.

SMPTE (society of motion picture and television engineers):

Timecode se utiliza para sincronizar diferentes dispositivos de diferentes fabricantes de tecnología para iluminación, sonido y video. Consulta [Vista Seleccionar Trig](#).

Snap:

Muchos tipos de aparatos con ruedas de gobo y color tienen canales snap. Esto significa que estos atributos cambiarán sus valores directamente sin afectarles el tiempo de fade de la cue.

Snap Percent:

Es un ajuste para ejecutar un atributo después de ese porcentaje de tiempo de fade.

El valor por defecto para los canales snap es 0%. Consulta [Vista Cues](#).

Special Master (Master Especial):

Es un ejecutor con función especial, ej. un Master Program Time o un Master Rate.

Strobe:

Repetición rápida apertura y cierre de la salida de luz de un aparato.

T

Tilt:

Movimiento el eje Vertical de un aparato. Consulta [Vista Preset de Posición](#).

Trig (Trigger) (Disparador):

Tipo de disparo de una cue.



U

Universe:

Consulta [Universo DMX](#).

W

Wing:

Consulta Fader Wing o Button Wing.

X

XFade:

Es el fader siguiente a la derecha del Master Fader. Con el XFade realizas un crossfade manual desde una cue a la siguiente.

XLR A-D:

Conectores de cuatro pins para señal DMX. Se encuentran en la parte trasera de la consola. Consulta [Guía de Introducción - Diseño y Configuración](#).