



Glossar

A

Art-Net:

Art-Net Ethernet Kommunikationsstandard. Art-Net ist ein Netzwerk Protokoll zur Übertragung von DMX 512-A Daten über das User Datagram Protocol (UDP) der Internet Protokollreihe. Um Art-Net zu benutzen öffnen Sie das [Netzwerkprotokolle konfigurieren Fenster](#).

Attribute:

Steuerbare Funktion eines Fixtures, z.B. Pan oder Goborad 3.

Auto Fix:

Alle Executoren, die nicht in neutraler Position sind, werden bei einem Page Wechsel fixiert.

B

Blind:

Cues erstellen ohne DMX Output. Lesen Sie auch [Blind Taste](#).

B.O. (Black Out):

Setzt alle Dimmer Werte auf Null. Lesen Sie auch [B.O.Taste](#).

BPM (beats per minute):

Die Geschwindigkeit von Chasern und Effects wird in BPM gezählt. Lesen Sie auch [Wähle Trig View](#).

Button Wing:

Eine Erweiterung für die Konsole mit zusätzlichen Executor Buttons.

C

Channel:

Siehe DMX Kanal.

ChannelSets:

Voreingestellte Werte im Fixture Typ für den schnelleren Zugriff im Fixture. Lesen Sie auch [Video Preset Type](#).

Chaser:

Ein Chaser ist ein Executor Modus, der Cues als Schleife, zufällig oder hin und her ablaufen lässt. Lesen Sie auch [Executor Einstellungen View](#) oder [Cues View](#).

Cmd (Command):

Kommandos, die Sie in die Konsole eingeben.

Command Area:

Der rechte Bereich der Konsole unter Screen 1, enthält alle Kommando Tasten und Encoder.

**Command Line:**

Befindet sich auf Screen 1, um Kommandos in die Konsole einzugeben. Lesen Sie auch [Wie kann man die Command Line benutzen?](#) oder [Command Line](#).

Control:

Control Attribute, z.B. Lamp Control, Fixture Global und Scan Rate. Preset Type Nummer 7. Lesen Sie auch [Control Preset Type View](#).

Cue:

Eine Stimmung auf der Bühne. Lesen Sie auch [Was ist ein Cue?](#), [Wie kann man mit Cues arbeiten?](#) oder [Cues View](#).

Cue Liste:

Eine Liste mit mehr als einem Cue, auf einem Executor gespeichert.

D

Dimmer Wheel:

Das Stellrad ganz rechts auf der Konsole. Es kontrolliert immer die Dimmer Werte der ausgewählten Fixtures.

DMX (Digital Multiplex, DMX 512):

Kommunikationsprotokoll, das Lichtsteuerkonsolen mit Fixtures verbindet.

DMX Adresse:

Die Start Adresse eines Fixtures in der Konsole. Bestimmen Sie die Adresse eines Fixtures im [Wähle DMX Adresse Fenster](#).

DMX Kanal:

Jedes Attribut eines Fixtures braucht eine (8bit) oder zwei (16bit) DMX Kanäle. 512 DMX Kanäle bilden ein DMX Universum. Um alle Kanäle der acht DMX Universen zu sehen, öffnen Sie den [DMX View](#).

DMX Footprint:

Ein Wert wie viele DMX Kanäle ein Fixture braucht.

DMX Universum:

Ein DMX Universum enthält 512 DMX Kanäle. Sie können ein Universum mit einem XLR Anschluss ansprechen.

DVI-D (Digital Visual Interface - Digital):

Verbindung für externen Screen.

E

Effect:

Erstellt Läufe oder Folgen von Werten der Attribute.

Encoder:

Die vier rotierenden Knöpfe unter Screen 1, um Werte von Attributen zu kontrollieren oder im Screen zu scrollen.

Ethernet:



Netzwerk Verbindung der Konsole. Schließen Sie ein RJ45 Ethercon Kabel an.

Executor:

Button oder Fader Executor auf der Konsole und Executor im [Virtual Playbacks View](#). Speichern Sie Cues auf Executoren.

Executor Button:

Taste auf der Konsole, um Cues wiederzugeben.

Executor Fader:

Fader auf der Konsole, um Cues wiederzugeben.

Executor Time Master:

Beeinflusst Cue Fade und Executor On/Off Zeiten und setzt den Cue Delay auf Null.

F

Fade Zeit:

Zeit für den Übergang von einem Wert zu einem anderen.

Fader Wing:

Eine Erweiterung für die Konsole mit zusätzlichen Fadern und Executor Buttons.

Feature:

Gruppe von Attributen für eine bessere Übersicht. Lesen Sie auch [Video Preset Type](#).

Fixture ID:

Einzigartige Nummer für jedes Fixture. Bestimmen Sie die Fixture ID in der [Patch & Fixture Liste](#).

Fixture Bibliothek:

Bibliothek mit allen gängigen Fixture Types, um Fixtures in die Show zu importieren. Lesen Sie auch [Importiere Fixture Type Fenster](#)

Fixture Type:

Jedes Gerät, das Sie von der Konsole aus steuern können. Im Fixture Type befindet sich die Zuweisung der Attribute zu den DMX Kanälen.

Flip:

Eine Funktion um die Pan und Tilt Kombination für die gleiche Position eines Fixtures zu ändern. Lesen Sie auch [Position Preset Type View](#).

Frame (fps = frames per second):

Eine Bildfrequenz. Der Standard Wert ist 30 fps. Daraus folgt, dass 1 Frame 0,03 Sekunden entspricht. Lesen Sie auch [Taschenrechner View](#).

G

Grand Master:

Der Fader rechts auf der Konsole. Reduziert alle Dimmer Werte. Lesen Sie auch [Erste Schritte - Setup und Layout der Konsole](#).



Group:

Um eine schnelle Auswahl treffen zu können, speichern Sie mehrere Fixtures in Groups. Lesen Sie auch [Groups View](#).

H

Hue (Farbton):

Der Farbton einer Farbe in einem Winkel zwischen 0 und 360 Grad.

I

Instanzen:

Einzelne Ansteuerungen eines Fixtures, z.B. ein Pixel eines LED Panels. Lesen Sie auch [Importiere Fixture Type Fenster](#).

Iris:

Die Iris kontrolliert die Beam Größe eines Fixtures.

M

Macro:

Vorgefertigte Kombinationen aus Kommandos.

Master Rate:

Der Master Rate multipliziert alle Zeiten mit einem Faktor. Die Faktoren reichen von Stop (= kein weiterer Output) über 1:1 (= gespeicherte Zeiten) bis zu 256 (= multipliziert die Zeiten mit 256). Der Master Rate ist ein dynamischer Fader, das heißt wenn der Fader die Position 50% hat, steht der Rate Fader auf dem Faktor 1:1. Von 1:1 geht der Fader hoch auf 256, was der Position 100% entspricht. Das gleiche von 1:1 runter auf Stop.

Master Speed:

Kontrolliert die Geschwindigkeit von Effects in Cues und die Playback Geschwindigkeit von Chasern.

MIDI (Musical Instrument Digital Interface):

Ein Standard um Control Signale mit der Konsole auszutauschen. Lesen Sie auch [Remote Inputs Konfiguration Fenster](#).

MSC (MIDI Show Control):

MSC sendet Executor Funktionen über ein MIDI Signal zu anderen Geräten, zum Beispiel einer anderen Konsole oder einem MIDI Sequencer. Lesen Sie auch [MIDI Show Control Fenster](#).

N

Natürliche Werte:

Die dot2 stellt alle direkten Kanalwerte mit natürlichen Werten mit einer Dezimalstelle dar. Meistens geht der Bereich von 0 bis 100 und entspricht DMX Werten von 0 bis 255. Ausnahme: Der Bereich für Pan liegt von -270 bis 270 und für Tilt von -125 bis 155.

O

Out Delay:

Wartezeit bis Dimmer Werte auf eine niedrigere Intensität wechseln.



P

Pan:

Horizontale Bewegungsachse eines Fixtures. Lesen Sie auch [Position Preset View](#).

Presets:

Es gibt neun Preset Types, die Sie von der Konsole steuern können. Lesen Sie auch [Preset Pool View](#) und [Preset Type Leiste](#).

Programmer:

Ein temporärer Speicher mit der aktuellen Fixture Auswahl und manuell eingestellten Werten. Die Werte werden rot angezeigt. Lesen Sie auch [Werte Farben](#).

Program Time Master:

Der Program Time Master kontrolliert die Fade Zeiten von allen Programmer Werten und Effects, zwischen 0 und 10 Sekunden. Er hat Einfluss sowohl auf neue Werte, die in den Programmer geladen werden, als auch auf Werte die mit der **Clear** Taste aus dem Programmer entfernt werden. Der Program Time Master ist ein Fader Executor. Lesen Sie auch [Leerer Executor Fenster](#).

R

Rpm (revolution per minute):

Rotationsgeschwindigkeit eines Goborads in der Einheit Umdrehung pro Minute. Lesen Sie auch [Gobo Preset Type View](#).

S

Shutter:

Schnelles Öffnen und Schließen des Licht Outputs eines Fixtures.

SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers):

Ein Timecode um verschiedene Geräte verschiedener Hersteller in der Audio und Video Welt zu synchronisieren. Lesen Sie auch [Wähle Trig View](#).

Snap:

Viele Fixture Types mit Gobo und Color Rädern haben Snap Kanäle. Diese Attribute werden dann direkt ausgeführt, ohne Fade Zeiten im Cue zu beachten.

Snap Percent:

Einstellung bei wieviel Prozent der Fade Zeit ein Attribut ausgeführt werden soll. Der Standard Wert ist 0%. Lesen Sie auch [Cues View](#).

Special Master:

Ein Executor mit spezieller Funktion, z.B. Master Rate oder Program Time Master

Strobe:

Schnell wiederholender Lichtblitz eines Fixtures.



T

Tilt:

Vertikale Bewegungsachse eines Fixtures. Lesen Sie auch [Position Preset View](#).

Trig (Trigger):

Ruft einen Cue auf.

U

Universum:

Siehe DMX Universum.

W

Wing:

Siehe Fader Wing oder Button Wing.

X

XFade:

Fader rechts neben dem Master Fader. Mit dem XFader kontrollieren Sie manuelle Übergänge zwischen zwei Cues.

XLR A-D:

Fünf poliger Anschluss für das DMX Signal auf der Rückseite der Konsole. Lesen Sie auch [Erste Schritte - Setup und Layout der Konsole](#).