

Umgang mit der Lichttechnik im Forum

Nutzungsvoraussetzungen:

- Schlüsselbund (18) aus dem Büro des Hausmeisters
- Licht-Laptop/PC

Nutzung:

- Im Sicherungskasten, vorne Links auf der Bühne mit **(Schlüsselbund (18)) -> Schlüssel mit ,VS‘**, Sicherungen mit den Nummern:

1-12 und 13-24 (Dimmer);

12 (LED);

29 (Moving-Heads)

umlegen, wenn sie noch nicht umgelegt sind.

Nun sollten alle Sicherungen im Sicherungskasten an sein (nach oben zeigen).

Wenn andere Sicherungen umgelegt (aus) sind bitte umgehend Herrn Dreuse Bescheid geben.

- Laptop/PC mit dem Kabel (DMX auf USB-Controller) verbinden und für Strom (Laptop/PC) sorgen
- Laptop anschalten
- Datei in QLC+ (Q Lite Controller Plus) öffnen (Datei ist in ,Dokumente‘)
 - > Live-Modus aktivieren (grüner Pfeilkopf rechts oben)

Nach Nutzung:

Auf dem Laptop:

In QLC+:

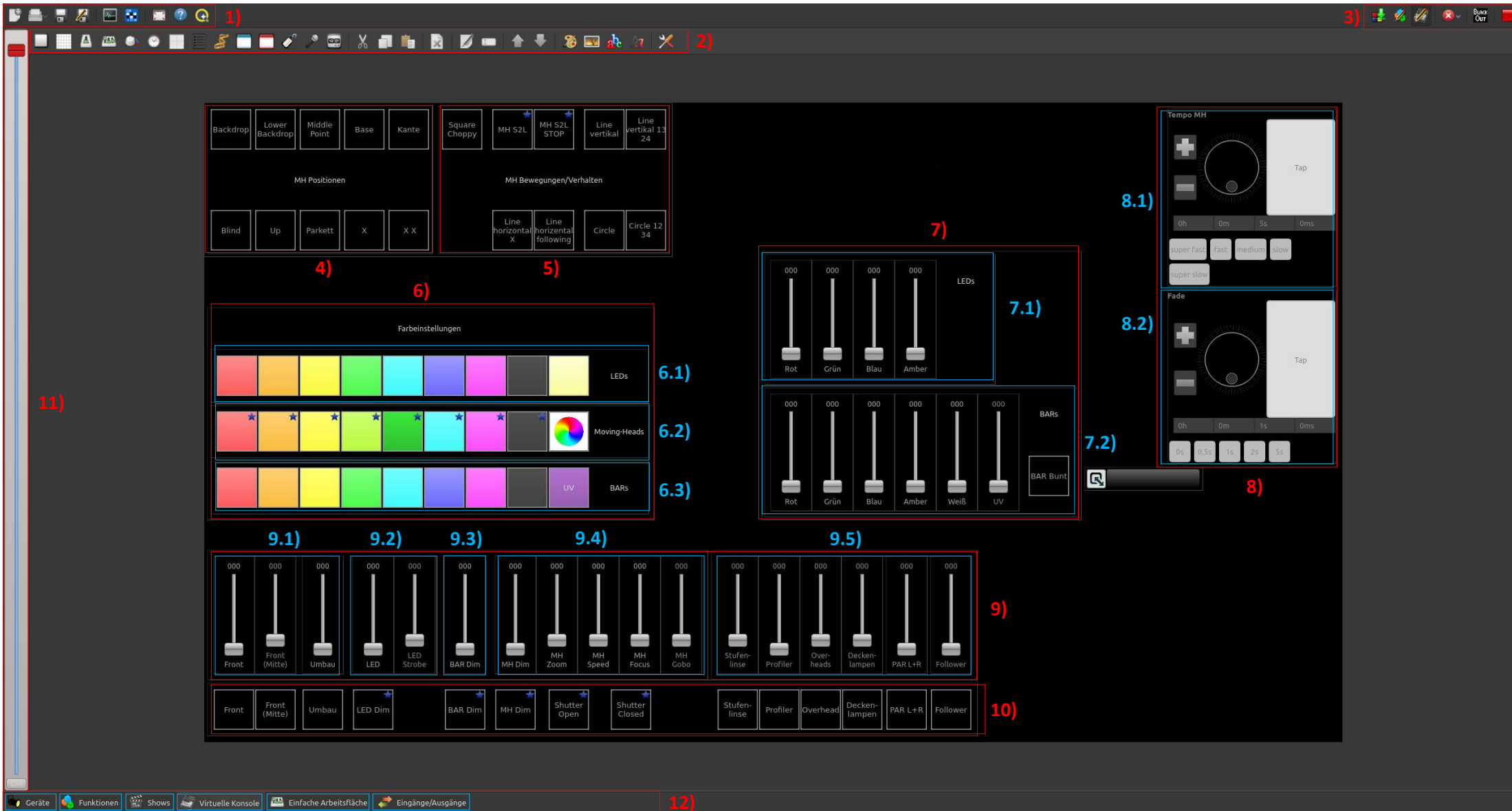
- Alle Funktionen beenden (Kreuz rechts oben)
- (Ab)speichern wenn gewollt
- Aus Live-Modus wechseln
- QLC+ schließen (links oben über Aktivität / Windows-Taste, dann Kreuz rechts oben am Fenster drücken)
- rechts oben auf die Symbole gehen und dann auf ,Ausschalten‘
- optional*: Strom für den Laptop/PC ausmachen
- Oben genannte Sicherungen wieder umlegen (aus)

Inhaltsverzeichnis

Umgang mit der Lichttechnik im Forum	1
Nutzungsvoraussetzungen:	1
Nutzung:	1
Nach Nutzung:	1
Virtuelle Konsole	6
1 Menü-Leiste	6
2 Bearbeitung (Designen) der virtuellen Konsole	6
3 Live-Modus	6
4 Moving-Head Positionen	6
5 Moving-Head Verhalten	6
6 Farbeinstellungen (Presets)	7
7 Farbeinstellungen (Individuell)	7
8 Schnellwahlfelder	7
9 Standard Regler	7
10 Buttons	7
11 Master-Regler	7
12 QLC+ Seiten	7
Umgang mit der Geräte-Seite (<i>siehe Geräte</i>)	8
Gerätegruppen	8
Kanalgruppen	8
Geräte:	8
Einige unserer Kanalgruppen:	8
Full Front.....	8
Front	8
Front (Mitte)	8
Umbau	8
Alle Funktionstypen (<i>siehe Funktionen</i>)	9
Chaser	9
Collection (Sammlung)	9
EFX (Effekt/Bewegung)	9
RGBMatrix	9
Szene	9
Script.....	9
Sequenz	9
Alle Funktionen der Geräte (<i>siehe Einfache Arbeitsfläche</i>).....	10

Stufenlinsen.....	10
Profiler.....	10
PARs (einzeln Gruppiert).....	10
Deckenlampen.....	10
Overheads	10
LEDs	10
Follower.....	10
Moving-Heads (je MH)	11
BARs.....	11
Elemente der Virtuellen Konsole.....	12
Objekte	12
Schaltfläche/Schalter.....	12
Schaltflächen-Matrix	12
Regler.....	12
Regler-Matrix.....	12
Knopf	12
Schnellauswahl (Schnellwahlfelder)	12
XY-Feld	12
Cue-Liste	12
Animation	12
Audio-Trigger	12
Rahmen	12
Einzelrahmen.....	12
Beschriftung.....	12
Uhr.....	12
Schaltflächeneigenschaften.....	13
Beschriftung.....	13
Funktionszuordnung.....	13
Schalter.....	13
Regler.....	13
Rahmen	13
Cue-Liste	13

Beispiel:	14
1. Kanal-Gruppe checken.....	14
2. Chaser erstellen	14
3. Entsprechende Szenen erstellen	14
4. Szenen zum Chaser hinzufügen.....	14
5. Cue-Liste in Virtueller Konsole erstellen.....	14
6. Chaser der Cue-Liste zuordnen	14
Geräte - Grafik	15
Funktionen - Grafik.....	16
Shows - Grafik.....	17
Virtuelle Konsole - Grafik.....	18
Einfache Arbeitsfläche - Grafik	19



- | | | |
|---|--|-------------------|
| 1) Menü-Leiste | 6) Farbeinstellungen (Presets) | 11) Master-Regler |
| 2) Bearbeitung (Designen) der Virtuelle Konsole | 7) Farbeinstellungen (Individuell) | 12) QLC+ Seiten |
| 3) Live-Modus (siehe Seite 3) | 8) Schnellwahlfelder (siehe nächste Seite) | |
| 4) Positionen von Moving-Heads | 9) Standard Regler (siehe nächste Seite) | |
| 5) Bewegungen/Verhalten von Moving-Heads | 10) Buttons | |

Virtuelle Konsole

(Alle Funktionen der Virtuellen Konsole, abgesehen von selber designten Dingen, lassen sich auch, mit Erklärung, bei dem „?“ in 1) finden)

Bei größeren Individuellen Änderungen des Programms, bitte als eine neue Datei abspeichern.

Hinweis: Die BARs sind standardmäßig nicht aufgebaut. Für die Nutzung müsste man sie manuell aufstellen.

1 Menü-Leiste

1. Neue Datei, 2. Datei öffnen, 3. Datei speichern, 4. Datei speichern als..., etc.,
7. Vollbild, 8. Hilfe („?“) -> Hilft bei fast Allem

2 Bearbeitung (Designen) der virtuellen Konsole (siehe: [Elemente der Virtuellen Konsole](#))

3 Live-Modus

2. Livebearbeitung einer Funktion, 3. Bearbeiten der Virtuellen Konsole während Live-Modus,
4. Stoppen aller Funktionen, 5. Blackout (Licht aus), 6. Wechsel von/in Live-Modus

4 Moving-Head Positionen

Up: Decke - Richtung Pult
Kante: Kante der Bühne
Middle Point: Mitte der Bühne (alle auf einen Punkt)
Base: Alle direkt nach Unten
Blind: Publikum blenden
Backdrop: Wand hinter Bühne (etwas höher als Lower Backdrop)
Parkett: Parkett (Publikum)
X, XX: X bzw. XX Form in der Mitte bzw. an den Seiten der Bühne bilden

5 Moving-Head Verhalten

Line Vertikal: Vertikale Linie verfolgen
MH S2L: Moving-Head Sound to Light (Bewegung basierend auf laufender Musik)
Square Choppy: Quadrat verfolgen (nicht fließend)
Line Horizontal: Horizontale Linie Verfolgen
Circle: Kreis verfolgen

6 Farbeinstellungen (Presets)

- 6.1 Farben für LEDs
- 6.2 Farben für Moving-Heads
- 6.3 Farben für BARs

7 Farbeinstellungen (Individuell)

- 7.1: RGBA - Werte einzeln spezifizieren für LEDs
- 7.2: RGBWA+UV - Werte einzeln spezifizieren für BARs

8 Schnellwahlfelder

- 8.1: Tempo MH: Schnelligkeit der Bewegungen ([siehe 5: „Moving-Head Verhalten“](#))
- 8.2: Fade: Zeitverzögerung des Lichtes (Ausführgeschwindigkeit)

9 Standard Regler

- 9.1: Front: Volles Licht (z.B. Aufführung), Umbau-Licht (z.B. Umbau)
- 9.2, 9.3, 9.4, 9.5: MH, BAR, LED ([siehe: „Alle Funktionen der Geräte“](#))

10 Buttons

Direkte Aktivierung, der darüber sitzenden Regler.

Shutter: Öffnen/Schließen der Shutter an den Moving-Heads

11 Master-Regler

Insgesamter Dimmer für Alle (Immer auf 100%)

12 QLC+ Seiten

Geräte: ([siehe: „Umgang mit der Geräte-Seite“](#))

Funktionen: ([siehe: „Alle Funktionstypen“](#))

Shows: Planen/Auslegen einer geplanten zeitlichen Abfolge von Funktionen

Virtuelle Konsole: ([siehe: „Virtuelle Konsole“](#))

Einfache Arbeitsfläche: Alle Kanäle einzeln ([siehe: „Alle Funktionen der Geräte“](#))

-> Manuelle Manipulation eines Kanals

Eingänge/Ausgänge: ca. DMX USB -> In/Out sollte aktiv sein (ist es eigentlich immer)

Umgang mit der Geräte-Seite (*siehe Geräte*)

Gerätegruppen

Einzelne Geräte, welche im Programm registriert sind, werden Gruppirt, um alle Geräte einer Art leichter anzusteuern.

Nur im Level-Modus (in z.B. Reglern) nötig, bzw. zum Erstellen von Gerätegruppen.

Kanalgruppen

Ähnelt Gerätegruppen, kann jedoch einzelne Kanäle gruppieren. Somit Universeller einsetzbar.

Ist für die Erstellung von Funktionen nötig ([siehe: „Alle Funktionstypen“](#)).

Gruppirt z.B. einzelne Funktionen von Geräten ([siehe: „Alle Funktionen der Geräte“](#)).

Geräte:

4x	Stufenlinsen	
4x	Profilier	
2x	PAR R, PAR L	-> PARs (1x rechts, 1x links)
4x	PAR Bühnendecke	-> Deckenlampen
2x	Deckenbeleuchtung	-> Overheads
4x	LED Front	-> LEDs
1x	Follower	
4x	MH	-> Moving-Heads
5x	BARs	

Einige unserer Kanalgruppen:

Full Front: Alle Stufenlinsen, Profiler und PARs

Front: Alle Stufenlinsen und Profiler

Front (Mitte): Nur mittlere beiden Stufenlinsen und Profiler

Umbau: Alle Deckenlampen und Overheads

Alle Funktionstypen *(siehe Funktionen)*

Es gibt einen Funktionsassistenten, der bei der Erstellung einer Funktion hilft.

Chaser

Versch. Funktionstypen in einer bestimmten Reihenfolge, mit bestimmter Ein-/Ausblendzeit und Dauer kombinieren

- ➔ Kann in Virtueller Konsole durch ‚Cue-Liste‘ ([siehe: ‚Elemente der Virtuellen Konsole‘](#)) genutzt werden

Collection (Sammlung)

Sammlung versch. Funktionstypen

- ➔ Kann alle in sich beinhalteten Funktionen gleichzeitig aktivieren

EFX (Effekt/Bewegung)

Funktionstyp zum Erstellen/Manipulieren von (MH) Bewegungen

RGBMatrix

Farbeinstellungen - erweitert (EFX nur für Farbe) -> z.B. für BARs

- ➔ Kann in virtueller Konsole durch Animation genutzt werden

Szene

Manipulieren von Kanälen / Funktionen eines Gerätes ([siehe: ‚Alle Funktionen der Geräte‘](#)) über Kanalgruppen ([siehe: ‚Umgang mit der Geräte-Seite‘](#))

Script

Fast Alles zuvor Genannte nur als Script. Hat etwas mehr Komplexitätsmöglichkeit.

Sequenz

Chaser, aber nur eine Szene ist nutzbar und statt mehreren Szenen, werden die aktivierten Kanäle in bestimmter Reihenfolge, etc. kombiniert

Alle Funktionen der Geräte (siehe Einfache Arbeitsfläche)

Nach Manuellem Umstellen eines Kanals (Reglers), muss er, damit er wieder normal „automatisch“ genutzt werden kann, zurückgesetzt werden (Kreuz unter Regler).

Automatisches Gruppieren von Kanälen ist durch Order-Symbol links oben (neben dem Pfeil) möglich.

Beim Clicken Oben auf das Symbol des Reglers zeigen sich meistens auch Voreinstellungen (Presets).

Stufenlinsen

4x Dimmer

Profiler

4x Dimmer

PARs (einzeln Gruppirt)

2x Dimmer

Deckenlampen

4x Dimmer

Overheads

4x Dimmer

LEDs

1x	Rot	
1x	Grün	
1x	Blau	
1x	Amber	
1x	Dimmer	
1x	Effect	(z.B. Strobe)

Follower

1x Dimmer

Moving-Heads (je MH)

1x	Pan	(Schwenkung)
1x	Tilt	(Neigung)
Je 1x	Pan/Tilt Fine	(Feines Schwenken/Neigen)
1x	Speed	(0=schnell, 255=langsam)
1x	Dimmer	
1x	Shutter	(z.B. Open/Close, Strobe)
1x	Color	(versch. Farben / Presets)
3x	Gobo	(Symbole) -> Rotating Gobo, Gobo Rotation, Static Gobo
		Rotating Gobo: Symbole
		Gobo Rotation: Rotating Gobo drehen lassen
		Static Gobo: Symbole
1x	Prism	Vervielfachung eines Symbols + drehen lassen
		→ kann mit Static Gobo verwendet werden
1x	Focus	
1x	Zoom	
1x	Maintenance	(Ansteuern/Beheben von spezifischen Fehlerszenarien)
1x	Macros	Voreingestelltes Bewegungsabläufe

BARs

1x	Dimmer
1x	Strobe
12x	Rot
12x	Grün
12x	Blau
12x	Amber
12x	Weiß
12x	UV

Elemente der Virtuellen Konsole

Objekte

Schaltfläche/Schalter

Button -> direktes An-/Ausschalten von z.B. einer Funktion

Schaltflächen-Matrix

Gruppierung mehrerer Buttons in einem Rahmen -> schnelles erstellen mehrerer Buttons

Regler

Intensität/Wert eines Kanals einstellen

Regler-Matrix

Gruppierung mehrerer Regler in einem Rahmen -> schnelles erstellen mehrerer Regler

Knopf

Regler nur Rund

Schnellauswahl (Schnellwahlfelder)

Einstellen von zeitlichen Elementen von z.B. einer Funktion

XY-Feld

XY-Position für z.B. Moving-Heads festlegen

Cue-Liste

Nutzen einer Sequenz oder Chasers

Animation

Ausführen einer RGBMatrix

Audio-Trigger

Funktion ausführen basierend auf wahrgenommenem Ton

Rahmen

Rahmen, in dem man Elemente gruppieren kann

Einzelrahmen

(siehe Rahmen)

Beschriftung

Beschriftungsfeld

Uhr

Uhr

Schaltflächeneigenschaften

Beschriftung

Name der Schaltfläche (wird eigentlich immer als Text angezeigt)

Funktionszuordnung

Zuordnen einer Funktion

Schalter

Funktion umschalten an/aus:

Durch click an/aus

Flashfunktion:

Nur kurz aktiv, dann direkt wieder aus -> Stern rechts oben

Blackout:

(siehe: „[Virtuelle Konsole](#)“)

Alle Funktionen stoppen:

(siehe: „[Virtuelle Konsole](#)“)

Regler

Schieberegler / Knopf

Knopf ist kompakter, jedoch schwerer zu nutzen.

Rahmen

Untergeordnete Steuerelemente akzeptieren

Einsetzen von (anderen) Elementen erlauben/verweigern

Größenänderung zulassen

Genau das was es sagt

Show-Übersicht

Dem Rahmen einen Titel geben, welcher angezeigt wird und es uns erlaubt den Rahmen einzuklappen.

Aktivierungsknopf anzeigen

Zeigt sich nur wenn „Show-Übersicht“ aktiv ist.

Cue-Liste

Nächste/Vorherige-Cue

Ignorieren wir den Universums-Teil, kann man eine Tastenkombination zum Weiter-/Zurückgehen festlegen

Seiten-Schieberegler

Verhalten

Kein:	Normales Weiter/Zurückgehen zwischen Listenobjekten
Crossfade:	Vorheriges und kommendes Objekt vermischen sich beim Nutzen des Reglers
Schritte:	Normales Weiter/Zurückgehen zwischen Listenobjekten (mit Regler)

Beispiel: Erstellen einer Cue-Liste für ein Theaterstück

1. Kanal-Gruppe checken

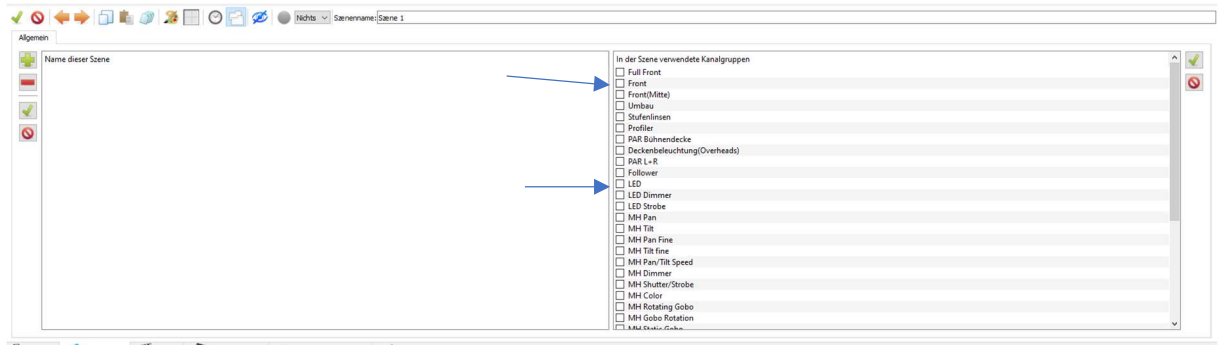
(siehe: „Umgang mit der Geräte-Seite“) -> Grafik: [Geräte](#)

Bsp.: Wir wollen die Front und die LEDs nutzen.

2. Chaser erstellen

(siehe: „Alle Funktionstypen“) -> Grafik: [Funktionen](#)

3. Entsprechende Szenen erstellen



Kanalgruppen zum Nutzen auswählen und zu belieben einstellen.

4. Szenen zum Chaser hinzufügen

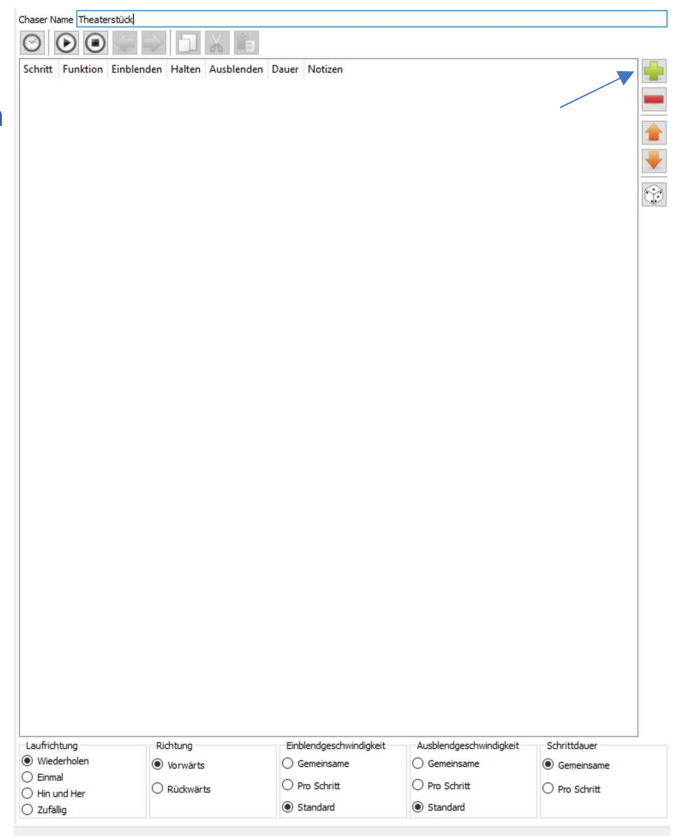
Szenen hinzufügen und Dauer einstellen

5. Cue-Liste in Virtueller Konsole erstellen

(siehe: „Elemente der Virtuellen Konsole“)

6. Chaser der Cue-Liste zuordnen

Fertig!





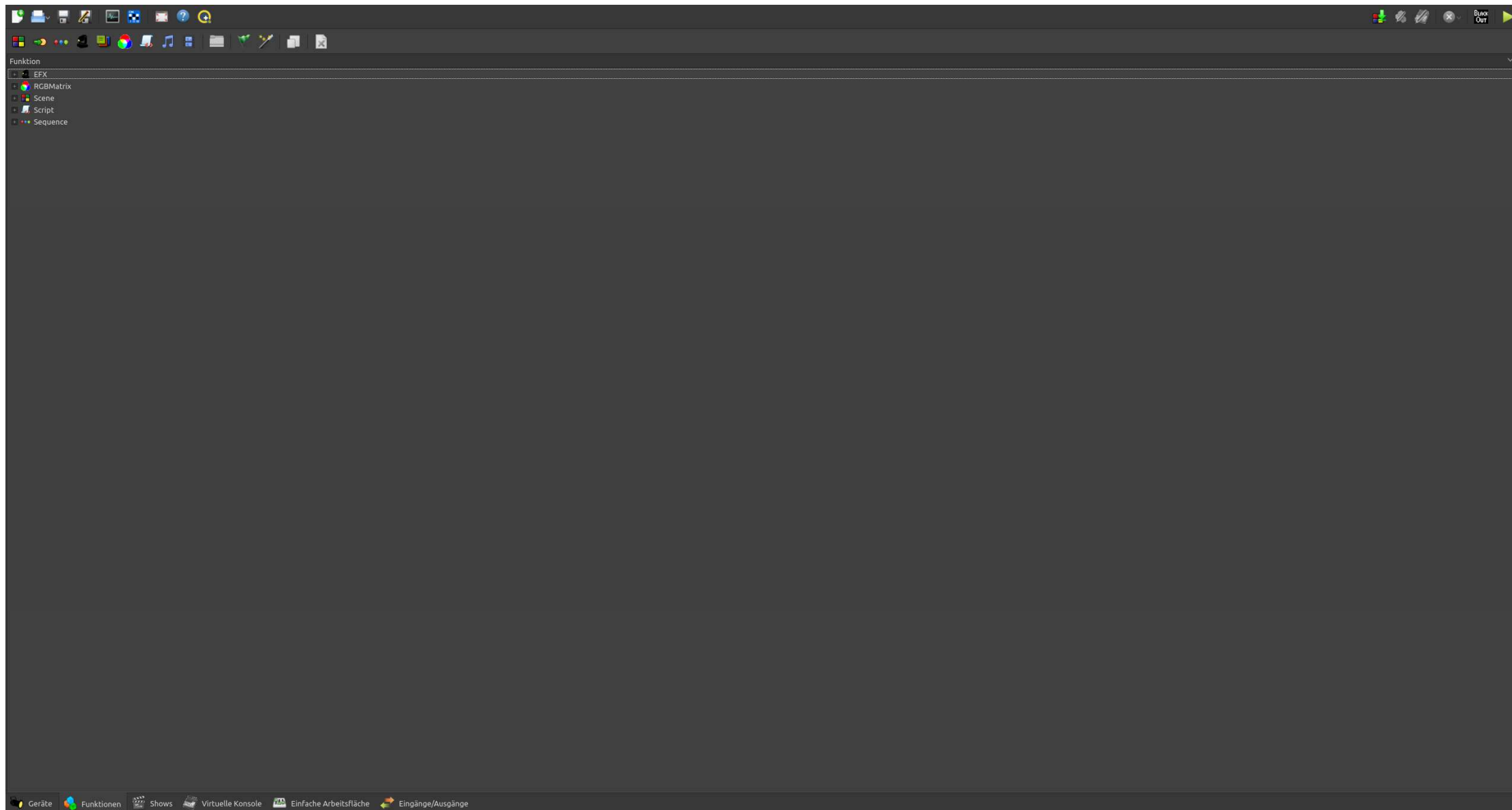
The screenshot displays the Lumenier software interface, which is used for managing lighting equipment. The interface is divided into two main sections: a left sidebar containing a list of devices and a right main area.

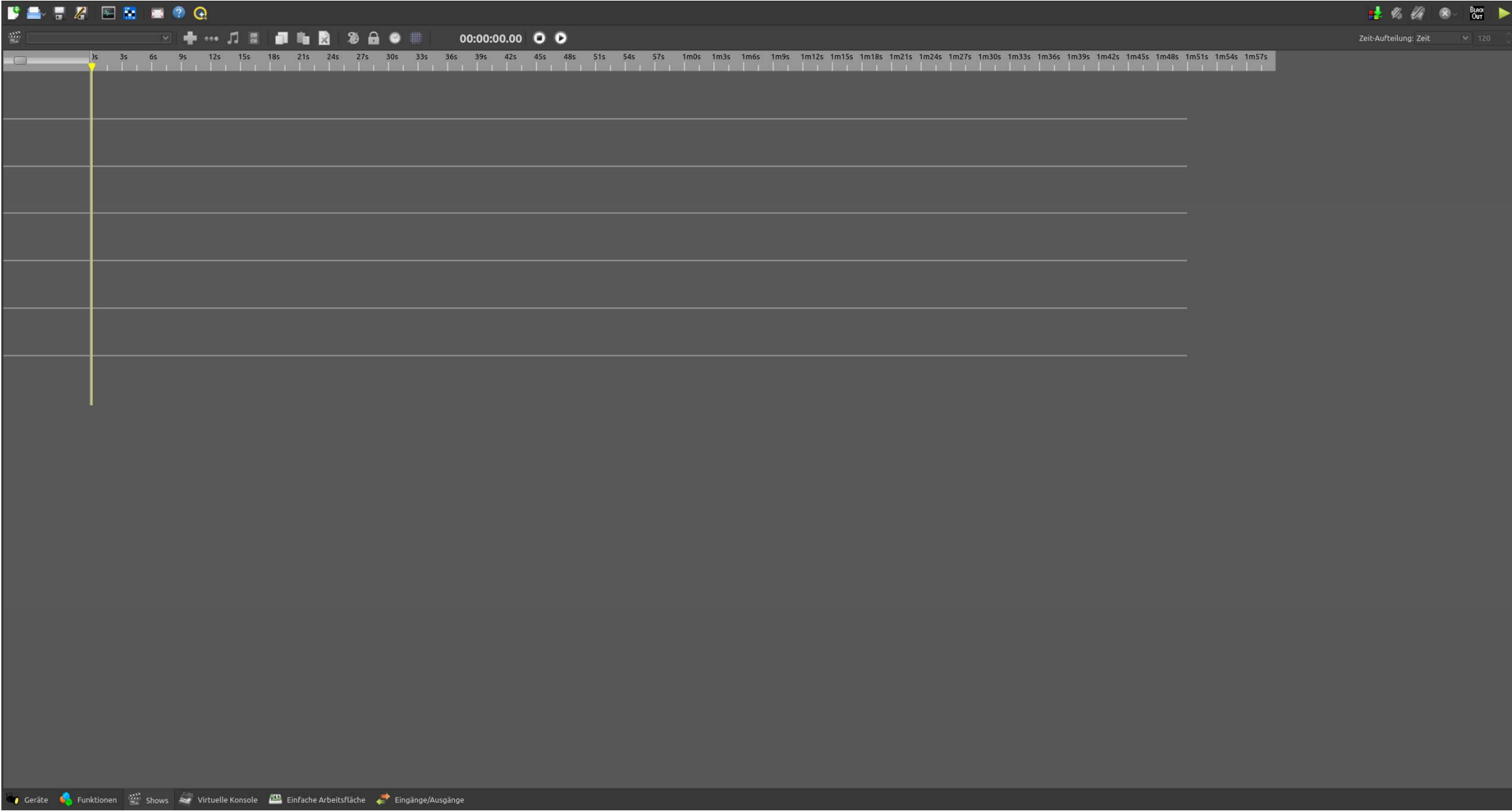
Left Sidebar (Gerätegruppen / Kanalgruppen):

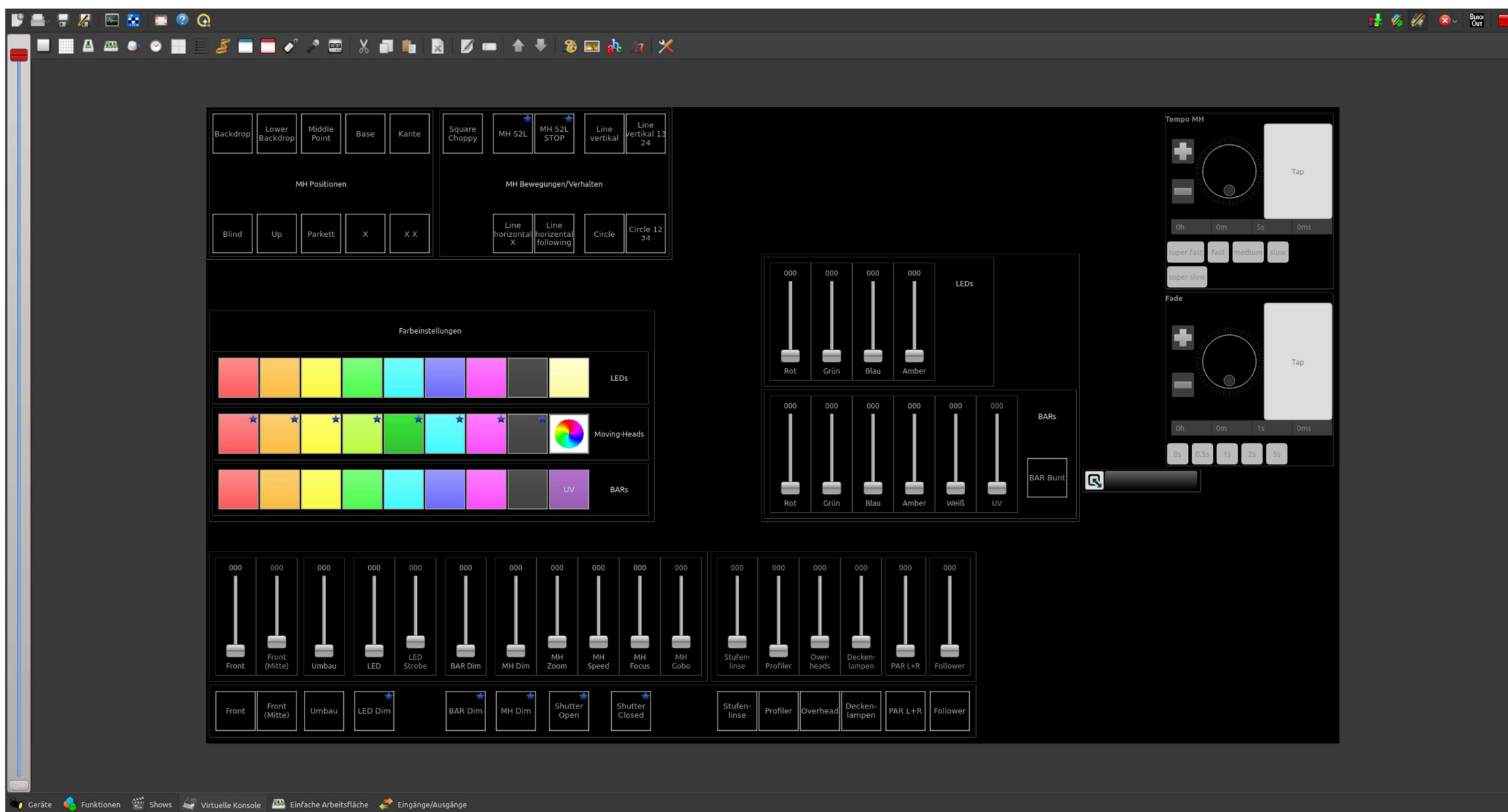
Name	Kanäle
Stufenlinsen	4
Profiler	4
PAR Bühnendecke	4
Full Front	10
Deckenbeleuchtung(Overheads)	2
PAR L+R	2
Follower	1
MH Pan	4
MH Tilt	4
MH Pan Fine	4
MH Tilt fine	4
MH Pan/Tilt Speed	4
MH Dimmer	4
MH Shutter	4
MH Color	4
MH Rotating Gobo	4
MH Gobo Rotation	4
MH Static Gobo	4
MH Prism	4
MH Focus	4
MH Zoom	4
MH Maintenance	4
MH Macros	4
BAR Dimmer	5
BAR Strobe	5
A BAR Amber	60
R BAR Rot	60
G BAR Grün	60
B BAR Blau	60
W BAR Weiß	60
UV BAR UV	60

Right Main Area (Keine Auswahl):

The right main area displays the message "Keine Auswahl" (No Selection) in a large, bold font. Below this message, there is a smaller text line: "Kanalgruppe aus der Liste wählen oder Klick  um Kanalgruppe hinzuzufügen." (Select channel group from the list or click  to add channel group).







Universum

Universe 1

Stufenlinsen

Profilier

PAR R

PAR Bühnendecke

Deckenbeleuchtung

PAR L

LED Front

Follower

MH #1

MH #2

MH #3

0 0 0 0

0 0 0 0

0

0 0 0 0

0 0 0

0

0 0 0 0 0 0

0

0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

1 2 3 4

1 2 3 4

1

1 2 3 4

1 2

1

1 2 3 4 5 6

1

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

1 2 3 4 5 6 7 8

Cue-Stapel

Kanalgruppen

Wiedergabe

0 0

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

Cue Stapel - Wiedergabe 1

← ○ →

Nummer Einblenden Ausblenden Dauer Cue

Geräte

Funktionen

Shows

Virtuelle Konsole

Einfache Arbeitsfläche

Eingänge/Ausgänge