



## **Titan Benutzerhandbuch**

**Änderungen von v10.1 zu v11**

## SICHERHEITSHINWEISE

Bitte lesen und beachten Sie die folgenden Sicherheitshinweise

### MAßE DER VERSCHIEDENEN PULTE UND SICHERE HANDHABUNG

- Bitte beachten Sie dass die Pulte teils ein beachtliches Gewicht haben. Vermeiden Sie Verletzungen sowie Beschädigungen der Geräte.

Produkt	Gewicht (ca.), netto	Gewicht (ca.) im Avolites-Case	Handhabung
Quartz	11 Kg / 25 lbs	20 Kg / 44 lbs	
Tiger Touch 2	20 Kg / 44 lbs	32.5 Kg / 72 lbs	Vorsicht beim Heben allein
Arena	23 Kg / 51 lbs	21 Kg / 47 lbs	Zum Heben: Hilfe holen
Sapphire	51 Kg / 113 lbs	85 kg / 188 lbs	Zum Heben: Hilfe holen
TNP	15 Kg / 33 lbs	NA	

### BETRIEBSBEDINGUNGEN

- Schalten Sie das Gerät nicht ein, wenn Feuchtigkeit und Umgebungstemperatur zu Kondenswasser auf dem Pult führen. Sorgen Sie für ein vollständiges Trocknen vor dem Inbetriebnehmen.
- Max. Luftfeuchtigkeit 95%, nicht-kondensierend
- Betriebstemperatur 0...40°C
- Lagertemperatur -15...50°C

### ELEKTRISCHE SICHERHEIT

- Alle Avolites-Pulte dürfen nur an Netzanschlüssen mit Schutzleiter betrieben werden.
- Verwenden Sie das Gerät nicht, wenn die Zuleitung bzw. die Netzeingangsbuchse beschädigt ist.
- Verwenden Sie das Gerät nur, wenn die Spannungsversorgung den u.a. Mindestanforderungen entspricht.
- Öffnen Sie das Gerät nicht während es an die Stromversorgung angeschlossen ist (Ausnahme: geschultes Servicepersonal)

### NETZSPANNUNG:

- Die Netzspannung muss im Bereich 90-240VAC  $\pm 10\%$  liegen. Es ist ein Einphasen-Schutzleiter-Netz erforderlich (Phase, Null, Schutzleiter).
- Frequenz: 50-60Hz  $\pm 10\%$

### LEISTUNGS-AUFNAHME:

Gerät	Leistung	Strom @ 110~240V
Quartz	40 W	2.5~1A
Tiger Touch 2	100W	5~2.5A
Arena	130W	5~2.5A
Sapphire	250W	5~2.5A
TNP	80W	5~2.5A

### BATTERIE DER USV

Das Tiger Touch 2, Arena, Sapphire sowie der TNP enthalten einen versiegelten Bleisäure-Akku für die eingebaute USV.

- Schließen Sie die Kontakte niemals kurz.
- Verschließen Sie nicht das Loch des Sicherheitsventils
- Verwenden Sie das Gerät nicht, wenn die Batterie schadhaft ist.
- Verändern Sie nicht die Ladeelektronik, und laden Sie die Batterie nicht von einer externen Quelle.
- Ersetzen Sie die Batterie nur mit dem gleichen Modell:

Modell	Batterie	Avolites Art.-Nr.
Tiger Touch 2	12V 3.4 Ah	11-03-0092
Arena	12V 3.4 Ah	11-03-0092
Sapphire	2x 12V 3.4 Ah	11-03-0092
TNP	12V 3.4 Ah	11-03-0092

### PFLEGE UND WARTUNG DER BATTERIE

- Die Batterie der USV ist ein Verschleißteil und muss je nach Einsatz ca. alle 3 Jahre ersetzt werden.
- Etwa alle 2 Monate sollte das Pult komplett auf USV betrieben werden, um Kapazitätseinbußen durch den Kristallisationsprozess in der Batterie zu vermeiden.
- Bei beschädigter Batterie vermeiden Sie unbedingt Hautkontakt mit dem enthaltenen Säuregel.
- Bei korrodierten Anschlüssen/Kontakten ist die Batterie zu ersetzen.
- Zur Entsorgung der Batterie beachten Sie die örtlich geltenden Entsorgungsregelungen.

### CMOS-BATTERIE

Die Hauptplatine verfügt über eine Lithium-Ionen-Knopfzelle für den CMOS-Speicher.

Diese Batterie dient zum Erhalt der wichtigsten BIOS-Daten, wenn das Pult nicht mit Strom versorgt ist. Sie muss ca. alle 5 Jahre ausgetauscht werden. Wenn das Pult nur sehr selten eingeschaltet wird, kann auch ein häufigerer Ersatz erforderlich sein.

Modell	Art.-Nr.
Quartz	11-03-0018
Tiger Touch 2	11-03-0017
Arena	11-03-0017
Sapphire	11-03-0017
TNP	11-03-0017

Zur Entsorgung der Batterie beachten Sie die örtlich geltenden Entsorgungsregelungen.

Beachten Sie, dass diese Batterien keinesfalls in Kinderhände gehören – es besteht Verschluck-, Erstick- und Vergiftungsgefahr!

## GLAS DES TOUCHSCREENS

Verwenden Sie das Pult NICHT mit gebrochenem Glas des Touchscreens – es besteht Verletzungsgefahr.

## SERVICE

- Service und Reparatur nur durch ausgebildetes Fachpersonal!
- Nach dem Ausschalten kann für einige Zeit gefährliche Spannung im Netzteil vorhanden sein
- Das Quartz darf nicht ohne Netzteilabdeckung betrieben werden.
- Sicherheitsrelevante Bauteile (z.B. Netzteil, Batterie, Sicherung, Netzanschluss) dürfen nur durch entsprechende Original-Ersatzteile ersetzt werden.
- Beim Ersetzen der Batterie sind Kurzschlüsse der Kontakte sowie der Zuleitungen unbedingt zu vermeiden.
- Lüfter dürfen nicht blockiert, Lüftungsöffnungen dürfen nicht verdeckt werden.

## 3.2.6 LEGENDEN UND BEZEICHNUNGEN

...

Farb-Paletten erhalten automatisch eine Legende mit der entsprechenden Farbe. Ebenso erhalten Gobo-Paletten ein Bild des Gobos, sofern die Personality die entsprechenden Informationen enthält.

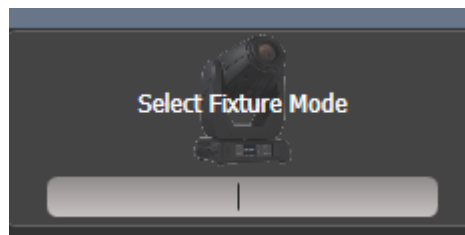
## 3.8.5 RECOVER – SHOW WIEDERHERSTELLEN

Wurde Titan nicht richtig beendet, etwa durch einen Stromausfall, und wird dann neu gestartet, so kann der letzte Stand meist nicht direkt wiederhergestellt werden. In diesem Fall gibt es die Option [Recover Show], womit versucht wird, die frühere Show aus einem temporären Verzeichnis zu rekonstruieren. Außerdem werden auch Funktionen zum Starten einer neuen Show oder dem Laden einer anderen Show angeboten.

## 4.1.3 PATCHEN VON BEWEGUNGSSCHEINWERFERN

.....

- Wenn die Personality die erforderlichen Informationen enthält, so wird im Dialog-Bereich ein Symbolbild des Geräts angezeigt, so dass man überprüfen kann, das richtige Modell gewählt zu haben.



#### 4.1.4 CAPTURE VISUALISER AUTO PATCH

...

- Das automatische Patchen der Geräte in Capture lässt sich in den Capture-Einstellungen deaktivieren (Reiter ‚Stage‘).
- Geräte-Modes, bei denen die Darstellung in Capture funktioniert, werden mit einem Capture-Logo dargestellt – fehlt dieses Logo, kann das Gerät nicht im integrierten Capture dargestellt werde (nebenstehendes Bild).
- Wird die Capture-Vollversion (ab Nexum) auf einem externen Computer verwendet, so werden Änderungen am Patch sowohl vom Pult zu Capture als auch in umgekehrter Richtung übertragen und automatisch synchronisiert (siehe Abs. 11.4)



#### 5.1.3 CLEARING SELECTION

...

- Hält man <Clear> gedrückt und betätigt dazu <All>, so werden alle Geräte deselektiert, aber die Werte verbleiben im Programmierspeicher.

#### 5.1.4 GERÄTE MIT MEHREREN ZELLEN/SUBFIXTURES

...

- Die Auswahl von Zellen kann als separate Gruppe gespeichert werden. Damit können später verschiedene Zusammenstellungen von Zellen aufgerufen werden, ohne jedes Mal den Attribut Editor oder Unfold zu verwenden.

#### 5.1.7 DAS FENSTER ‚ATTRIBUT-EDITOR‘

Für Attribute mit festen Werten wie Gobos oder Farbräder ist das Fenster ‚Attribut-Editor‘ ggf. besser geeignet als die Räder. Es bietet darüber hinaus einen Farbwähler für Geräte mit RGB- oder CMY-Farbmischung.

Drücken Sie [Open Workspace Window], dann [Attribute Editor], um den Attribut-Editor einzublenden. Oder klicken Sie auf den Attribut-Namen direkt unterhalb der IPCGBES-Schaltflächen auf dem Display.

Die Schaltflächen links im Fenster ‚Attribut Control‘ wählen das zu ändernde Attribut.



Der übrige Bereich des Fensters enthält Schaltflächen und Steuerelemente, um den Attributwert einzustellen. Bei Attributen mit festen Werten (Gobos, Farben etc.) gibt es für jeden einzelnen Festwert eine Schaltfläche; dies ermöglicht eine deutlich schnellere Auswahl als mit den Rädern.

Beim Aufruf eines Wertes wird dessen Schaltfläche blau, um zu signalisieren, dass dieser Wert im Programmierspeicher ist. Ein erneutes Betätigen der Schaltfläche löscht diesen Wert aus dem Programmierspeicher.

Beim Anwählen des Titels einzelner Attribute (z.B. 'Gobo 2') werden sämtliche Einstellmöglichkeiten dieses Attributs im gesamten Fenster angezeigt. Siehe nächstes Bild. Bilder der Gobos werden angezeigt, sofern die Personality die entsprechenden Informationen enthält.



Für stufenlos einstellbare Attribute (z.B. Dimmer) erscheint ein Regler im Display, sobald die Schaltfläche gedrückt gehalten wird. Der Regler lässt sich einfach durch Bewegen des Fingers verstellen.



Verfügt das gewählte Gerät über Teilgeräte (Subfixtures), so erscheinen oben im Attribut-Editor Schaltflächen zur Auswahl der einzelnen Zellen bzw. des Gesamtgerätes (links). Die Buttons der einzelnen Zellen werden in der Anordnung der wirklichen Zellen angezeigt.



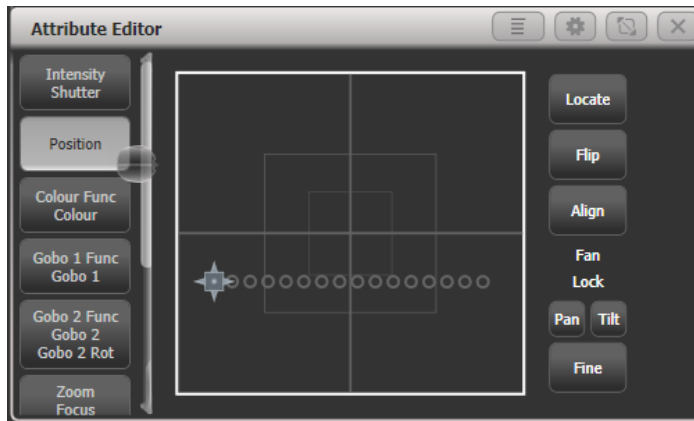
Einzelne Attribute haben je nach Funktion gesonderte Anzeigen:

### DIMMER/SHUTTER



Speziell unterteilter Fader und Buttons für 0%, 100%, +5%, -5% sowie Locate (nur Dimmer).

## POSITION



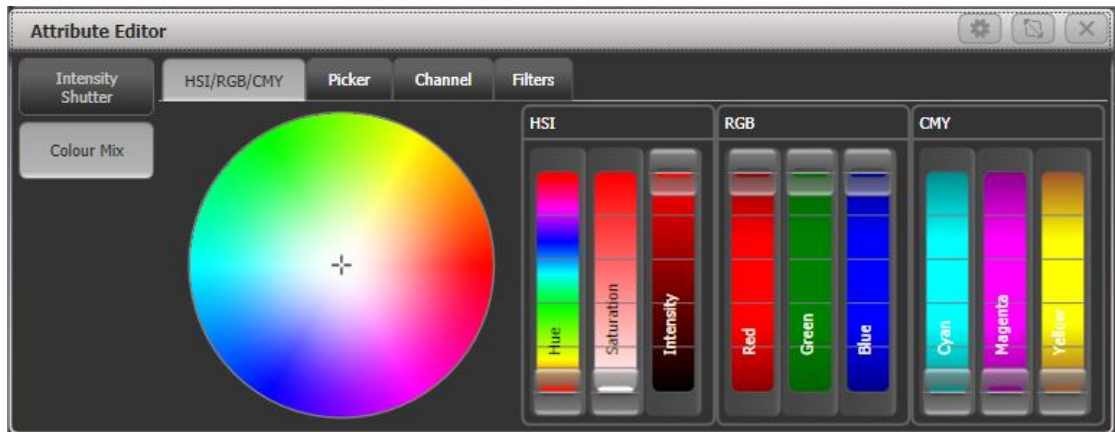
Pan/Tilt-Steuerung per X/Y-Raster. Dabei werden die angewählten Geräte durch Kreis angezeigt, was die Steuerung vereinfacht. Weitere Steuerungsmöglichkeiten:

- Mit [Locate] wird die Position auf 50% Pan/50% Tilt gesetzt, ohne andere Attribute zu verändern.
- [Flip] dreht den Bügel de Movinglights in eine andere Position, wobei der gleiche Punkt anvisiert wird (Abs. 5.1.18)
- Mit [Align] wird Pan/Tilt auf die Werte des zuletzt angewählten Gerätes gesetzt. Möchte man z.B. alle angewählten Geräte auf den Wert des ersten Gerätes bringen, so wählt man die Geräte in der Reihenfolge 2-3-4-1 aus und klickt [Align].
- Mit Pan/Tilt Lock lässt sich die Bearbeitung mehrerer Geräte auf einmal vereinfachen, indem entweder Pan oder Tilt kurzzeitig von der Bearbeitung ausgenommen wird. Hat man z.B. die gerät in Pan aufgefächert und will nur Tilt etwas nachziehen, so verhindert Pan Lock, dass der bereits eingestellte Fächer verlorenght.
- Mit dem Button [Fine] lässt sich die Auflösung verringern, so dss man die gewünschte Position sehr genau ansteuern kann.

## FARBMISCHUNG: HSI/RGB/CMY

Für Geräte mit Farbmischung gibt es mehrere Möglichkeiten, die Farbe einzustellen; diese sind in verschiedenen Reitern oben im Attribut-Editor zusammengefasst.





HIS/RGB/CMY bietet sowohl den klassischen Colourpicker als auch Fader für die unterschiedlichen Farbmischsysteme, die sich sämtlich gegenseitig beeinflussen, abhängig davon, welchen Wert man gerade verändert. Klickt man in den Colourpicker, so werden alle Fader auf den für diese Farbe erforderlichen wert gesetzt. So lässt sich z.B. mittels Saturation eine Pastellfarbe erreichen, ohne den Farbton (Hue) zu verändern.

Für Geräte mit Farbmischung funktionieren stets alle drei Fadersysteme parallel, unabhängig davon, nach welchem System genau das Gerät arbeitet.

#### FARBMISCHUNG: PICKER



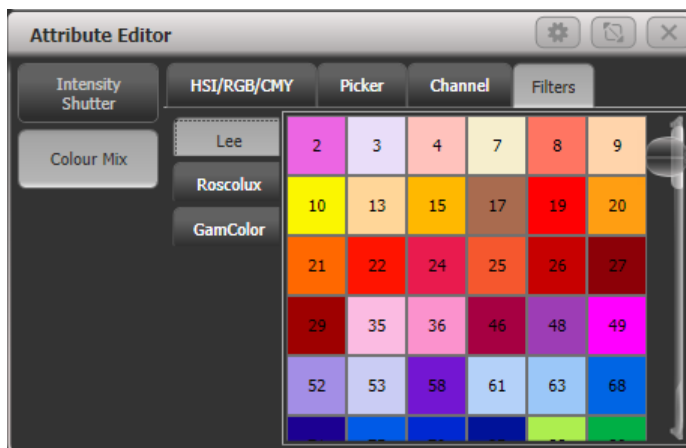
Dies ist der aus früheren Versionen gewohnte Colourpicker: in dem großen Feld lässt sich die gewünschte Farbe wählen (Hue und Saturation), während der Fader rechts daneben die Helligkeit (Intensity, I) regelt.

## FARBMISCHUNG: CHANNEL



Dieses Fadersystem bietet je einen Regler pro tatsächlich im Gerät vorhandenen Farb-Attribut; entsprechend hängt die Anzahl und Art der Fader vom gewählten Gerät ab (z.B. sieben Fader beim ETC Lustr). Dies bietet sich z.B. bei der gezielten Bearbeitung einzelner Farbtöne an, oder etwa dann, wenn man nur einzelne Kanäle (z.B. Weiss oder UV) speichern möchte.

## FARBMISCHUNG: FILTERS



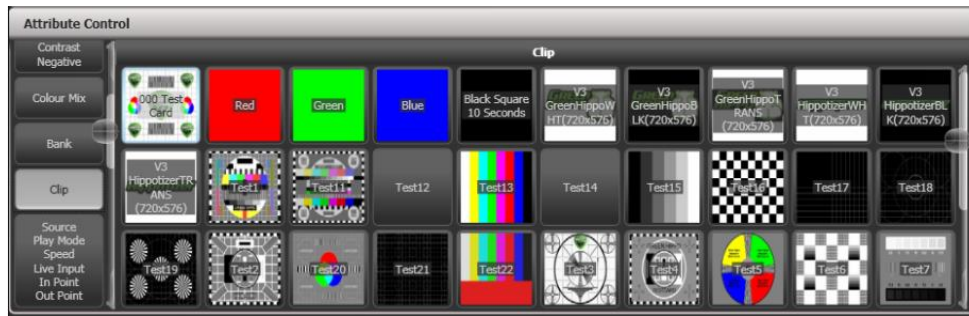
Auswahl der Farbe nach Farbfilter-Nummer; dabei stehen die Systeme von Lee, Roscolux und GamColor zur Verfügung.



Für Geräte mit RGBW, RGBA oder WW/CW-Steuerung steuert der Colourpicker auch die Kanäle für Weiß und Amber. Dies ist seit Titan Version 9 implementiert; in älteren Versionen müssen diese Attribute manuell eingestellt werden.

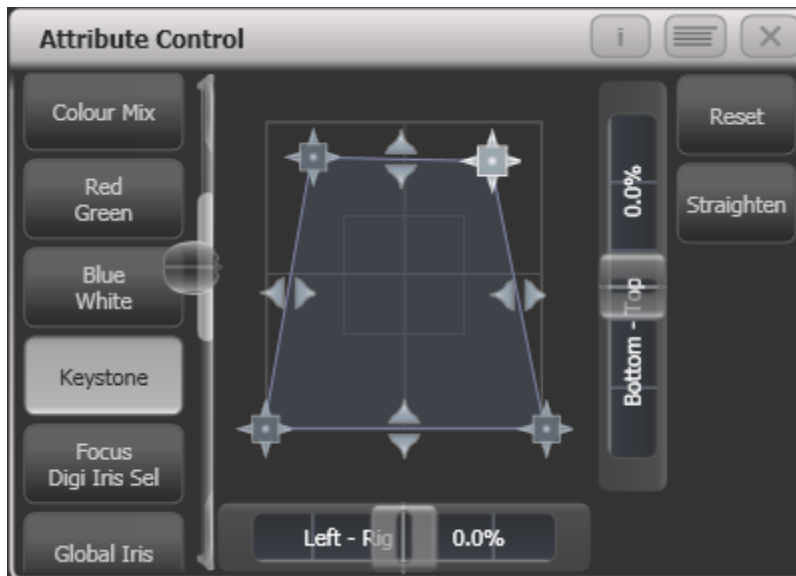
## MEDIENSERVER/ACTIVE FIXTURES

Aktive Geräte (z.B. Medienserver) zeigen ein Vorschaubild des Videoclips auf der jeweiligen Schaltfläche. Dazu muss der Medienserver das Protokoll CITP unterstützen sowie als Aktives Gerät gepatcht sein.



### SHUTTERBLENDEN/KEystone

Geräte, bei denen man eine Kissenentzerrung (Keystoning) oder Blendenschieber per DMX steuern kann, lassen sich ebenfalls komfortabel per Attribut Editor steuern: ziehen Sie die Ecken bzw. Kanten auf dem Bildschirm einfach auf die gewünschte Position.

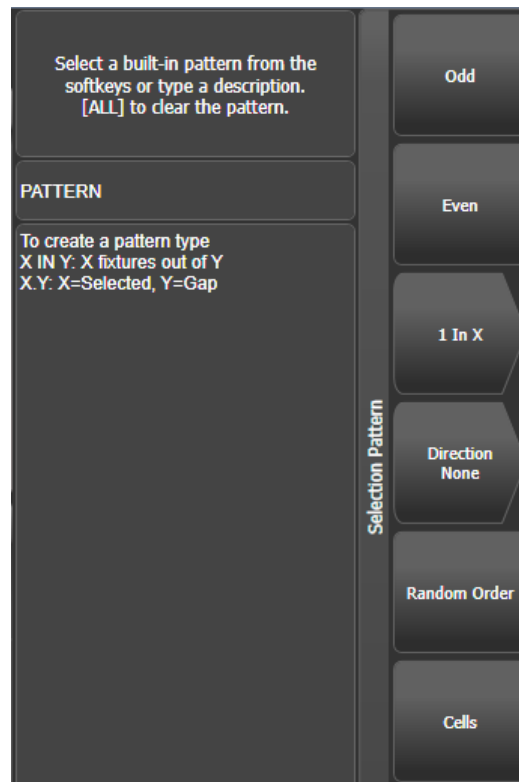


Ggf. sind aktualisierte Personalities erforderlich, um die Keystone/Blendenschieber-Funktionalität zu nutzen.

### 5.1.11 GERÄTEAUSWAHL NACH MUSTER

Beim Programmieren einer Show ist es oftmals wünschenswert, verschiedene Muster von Geräten auszuwählen. Anstatt nun die Geräte einzeln aus- und abzuwählen, gestattet es das Pult, Geräte aus einer Gesamtauswahl nach einem bestimmten Muster zu selektieren.

- 1> *Selektieren Sie einige Geräte.*
- 2> *Drücken Sie die weiße Taste <All> (bzw. <All/Even/Odd>).*
- 3> *Wählen Sie ein Muster von den Menüasten. Die gewählte Auswahl wird geändert, so dass z.B. nur die ungeraden (odd) Geräte ausgewählt werden.*



- 4> *Drücken Sie die Taste <Fix+1> oder <Fix-1>, um den nächsten Schritt im gewählten Muster anzuwählen.*
- 5> *Um die Musterauswahl zu beenden, drücken Sie zweimal <All>.*

- Mittels [Direction] (Richtung) kann eingestellt werden, dass die Geräte-Reihenfolge einer bestimmten Richtung folgt; dabei wird das Layout der Geräte herangezogen. Damit lassen sich z.B. sehr einfach symmetrische Paare von Geräten wählen.
- Drückt man <Clear>, so wird die Richtung (Direction) wieder auf ‚None‘ zurückgesetzt. Dies lässt sich mit [Clear Options] [Clear / Maintain Direction] umstellen (halten Sie <Clear> gedrückt zum Einstellen der Clear-Optionen).
- Wenn Sie etwa einen Chaser mit 16 Geräten programmieren, und dazu jedes 4. synchron einstellen wollen, wählen Sie zunächst alle 16 Geräte aus, drücken dann <All>, danach [1 in 4]. Nun sind die Geräte 1, 5, 9 und 13 aus der

vorherigen Auswahl zum Bearbeiten angewählt. Drücken Sie <Next>, so werden die Geräte 2, 6, 10 und 14 angewählt. Nach der Auswahl des 4. Schrittes erscheint wieder der erste Schritt des Musters, bis zweimal <All> betätigt wird.

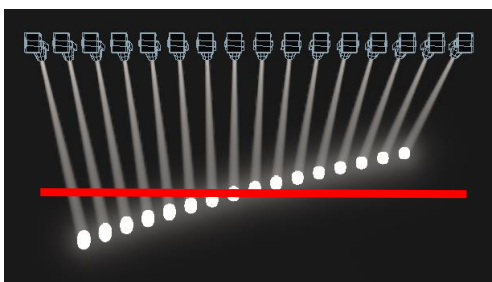
- Sie können sehr einfach eigene Muster programmieren: geben Sie dazu z.B. mit den Ziffern- und Funktionstasten "2" A [In] "6" ein.
- Diese Funktionen stehen ebenfalls auf den Menütasten zur Verfügung, wenn man einen Gruppen-Button gedrückt hält.

### 5.1.19 FAN-MODUS

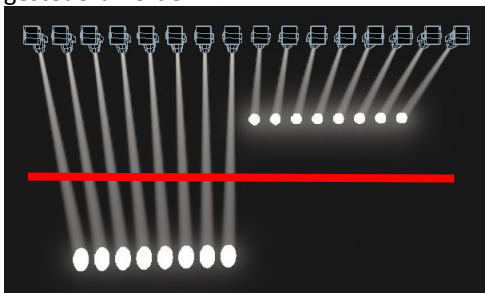
#### FAN KURVEN

Es lassen sich verschiedene Kurven definieren, die die Fan-Funktion beeinflussen. Halten Sie dazu <Fan> gedrückt und wählen [Curve]. Es stehen folgende Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung:

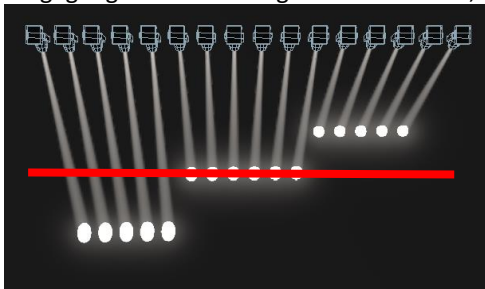
- Line: der gewohnte Fan, das erste und letzte Gerät werden am meisten, aber gegenseitig beeinflusst, das mittlere Gerät bleibt unverändert. Insbesondere sinnvoll bei Pan.



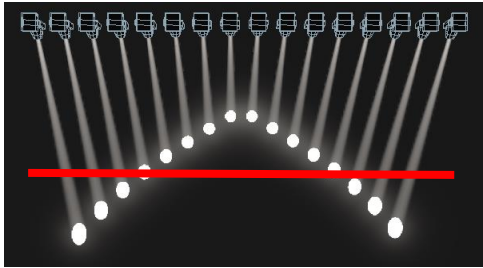
- Mirror- die Gesamtauswahl wird in zwei Hälften geteilt, die in entgegengesetztem Sinn gesteuert werden.



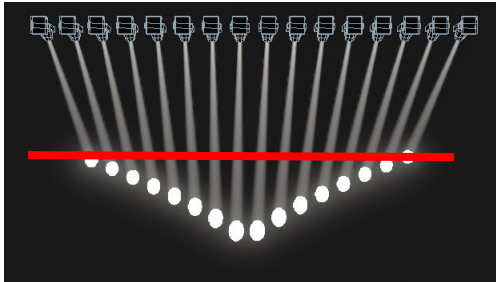
- Wings – die Gesamtauswahl wird in drei Teile geteilt, deren beide äußere in entgegengesetztem Sinn gesteuert werden, während der Mittelteil unverändert bleibt.



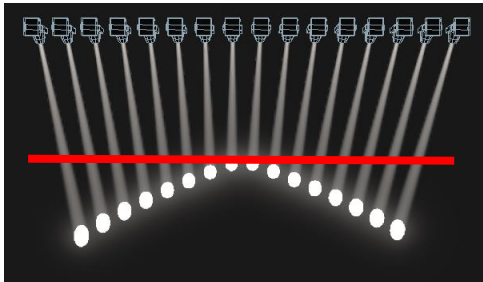
- Arrow – die ersten und letzten Geräte werden ebenso beeinflusst wie die mittleren, aber in entgegengesetzter Richtung. Ebenfalls geeignet für Farbmischung, Tilt und Dimmer.



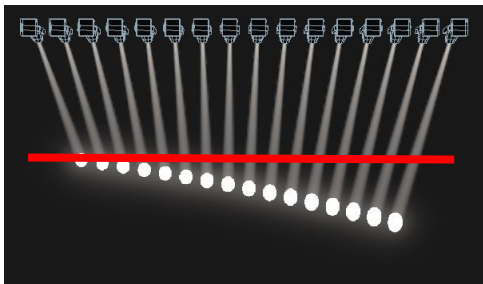
- Pull Middle – Das erste und das letzte Gerät bleiben auf dem ursprünglichen Wert, das mittlere Gerät wird am meisten beeinflusst. Besonders geeignet für Farbmischung, Tilt und Dimmer.



- Pull Ends – Wie vor, aber das mittlere Gerät bleibt unverändert, die äußeren Geräte werden am meisten (aber gleichsinnig) beeinflusst. Besonders geeignet für Farbmischung, Tilt und Dimmer.



- Pull End – Wie vor, aber das erste Gerät bleibt unverändert, das letzte Gerät wird am meisten beeinflusst.



### 5.3.1 VERWENDEN VON GERÄTE-GRUPPEN

...

- Mittels <Select If> lassen sich auch Gerätegruppen aus einer Selektion wieder abwählen. Damit lässt sich z.B. eine Teilmenge von Geräten aus einer größeren Gruppe wieder abwählen. Hat man z.B. eine Gruppe von Geräten am Rand einer 5x5-Matrix sowie eine andere Gruppe, die nur die ungeraden Geräte der Matrix enthält, so kann man nun zuerst die Gruppe ‚Rand‘ auswählen, dann <Select If> drücken und die Gruppe ‚Ungerade‘ wählen – daraufhin werden die ungeraden Geräte am Rand ausgewählt.

### 7.1.1 EINEN SHAPE ERSTELLEN

...

- Hat das ausgewählte Gerät Teilgeräte (Zellen, Subfixtures), so kann man wählen, ob der Shape auf dem Hauptgerät laufen soll und alle einzelnen Zellen synchron laufen, oder ob die Zellen einzeln angesteuert werden. Es gibt folgende Optionen:  
Run on Super Fixtures: Zellen werden ignoriert, die Geräte werden im Ganzen angesteuert  
Run on Sub Fixtures (Linear): die Zellen werden gemäß ihrer internen Nummerierung angesteuert  
Run on Sub Fixtures (Group): die Zellen werden gemäß ihrer Anordnung (Layout-Editor für die jeweilige Gruppe) angesteuert.

### 7.1.5 BEAT UND CYCLES (DURCHLÄUFE)

Die Option [Adjust Beat and Cycles] steuert, wie das generelle Tempo des Programmers das Tempo des Shapes beeinflusst und wie oft dieser läuft.

#### BEATS

Vorgabewert ist [Beats=1]: jeder Beat entspricht einem kompletten Durchlauf des Shapes, wie in früheren Software-Versionen. Höhere Werte dagegen sorgen dafür, dass das Tempo des Shapes entsprechend reduziert wird. Mit z.B. [Beats=4] lässt sich erreichen dass für einen kompletten Shape-Durchlauf 4 Beats erforderlich sind – der Shape läuft langsamer.

Klickt man auf den Wert des Rads im Display oder betätigt die jeweilige @-Taste, so kann man die gewünschte Zahl direkt eingeben; außerdem werden zwei weitere Optionen angeboten: mit ‚Match to Spread‘ (an den Spread anpassen) wird der Beat Count auf den Spread-Wert des Shapes gesetzt, was vor allem bei Dimmer-Shapes sinnvoll ist. Klickt man dagegen auf [Custom], so kann man einen numerischen Wert eingeben.

#### CYCLES

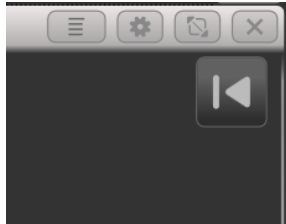
Mit Cycles (Durchläufe) stellt man ein, wie oft der Shape laufen soll. Vorgabewert ist Unendlich ( $\infty$ ), womit der Shape läuft, bis er wieder gestoppt wird. Ändert man dies auf eine andere Zahl, so läuft der Shape nur die vorgegebene Anzahl von Zyklen und hält dann an.

Zum direkten Eingeben eines Zahlenwertes drücken Sie die entsprechende @-Taste oder klicken auf den Räder-Wert im Bildschirm. Eine Eingabe von Dezimalzahlen (z.B. 1.5) sorgt dafür, dass der letzte Durchlauf nur zum Teil durchgeführt wird und dann stehenbleibt.

### 7.3.1 MATRIX-EFFEKTE MIT DEM PIXELMAPPER ERSTELLEN

...

- Gibt man einen Wert für [Spawn For] oder [Run For] ein, so stoppt die Animation nach der entsprechenden Anzahl von Zyklen. Um sie wieder zu starten, betätigen Sie den Reset-Knopf oben rechts im Fenster des Effekt-Editors.



- Für Effekte mit Start und Endpunkt bestimmt [Cycles] die Anzahl der Durchläufe. Bei Effekten ohne Endpunkt bestimmt sich die Anzahl hingegen aus dem Master-Tempo und der Geschwindigkeit der Animation.

...

Jeder erstellte Effekt hat auch Master-Parameter, mit denen bestimmt wird, wie sich dieser im Zusammenspiel mit anderen Effekten verhält. Zur Anzeige dieser Master-Parameter klicken Sie links oben auf den Effekt-Namen:

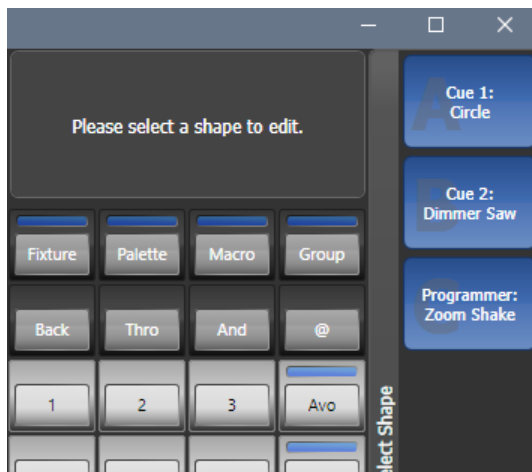




- Der Schalter 'Block Effect' erlaubt es, einen Pixelmapper-Effekt zu bauen, der andere laufende Pixelmapper-Effekte stoppt (je nach Priorität). Damit ähnelt die Wirkung dem Block Shape.
- Colour bestimmt die Hintergrundfarbe dieses Effekts (unwirksam, falls Back Opacity auf 0 steht)
- Back Opacity bestimmt die Sichtbarkeit anderer Effekte durch diesen hindurch. Default ist 0 – andere Effekte werden transparent hindurchgelassen.
- Opacity bestimmt die Sichtbarkeit anderer Effekte im Vordergrund dieses Effekts.
- X/Y/Zoom/Rotation bestimmen Position und Größe des Effekts.
- Master Speed: die generelle Geschwindigkeit des Effekts. Das beeinflusst die Animationsgeschwindigkeit sowie die Anzahl der Zyklen.
- Mit Pre-Spool startet der Effekt 'mittendrin', so als ob er bereits eine Weile gelaufen sei. Damit lassen sich langsam aufbauende Effekte gleich in ihrer ganzen Pracht starten.
- Run For/And Then bestimmt, wieviele Zyklen der Effekt laufen und was dann passieren soll (Freeze = Stoppen, Kill = Deaktivieren, Stop Spawning = keine neuen Kopien erzeugen). Vorgabe für Run For ist 0.

#### 7.4.1 ÄNDERN EINES GERADE LAUFENDEN SHAPES

Geschwindigkeit, Größe und Aufteilung (Spread) eines gerade laufenden Shapes lassen sich ändern, indem man auf <Connect>, gefolgt von <Shape> drückt (<Shape> blinkt, sofern Shapes gerade aktiv sind). Die Menütasten zeigen die gerade laufenden Shapes an sowie, aus welchem Cue oder ob sie aus dem Programmer kommen:



Zunächst sind alle aktiven Shapes angewählt. Ändern Sie dies ggf. und drücken Sie <Enter| oder nochmals <Shape>, um die Shapes mit der Steuerung per Rad zu verbinden. Sind mehr als drei Parameter zu steuern, so können Sie mit Menütaste G umschalten.

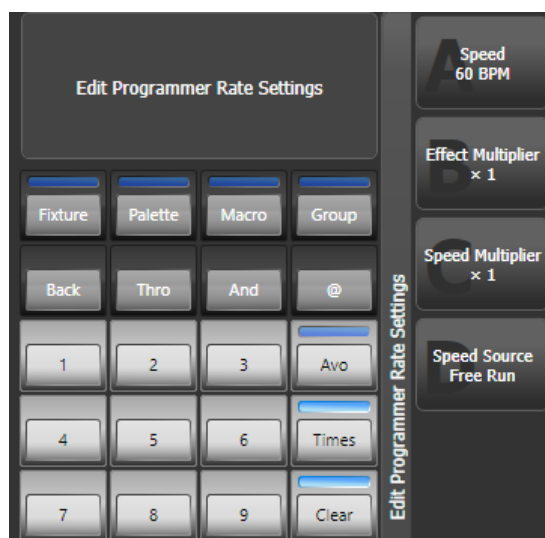
- Stammen die Shapes aus einem Cue, so werden Änderungen direkt in den Cue übertragen (wie z.B. Speed und Crossfade bei Chasern).

- Um währenddessen ein anderes Attribut zu steuern, betätigen Sie die entsprechende Attribut-Taste/Button. Um wieder zur Shape-Steuerung zurückzukehren, klicken Sie wieder <Shape> oder [FX].
- Verfügt das Pult nicht über eine <Shape>-Taste, so erreichen Sie diese Funktion über [Shapes and Effects] – [Shape Generator] – [Edit].

#### 8.5.4 EDITIEREN DER ZEITEN IM PROGRAMMER

...

Mit der Taste <Options> lassen sich, während die Zeiten angezeigt werden, die Parameter Speed, Effect Multiplier, Speed Multiplier und Speed Source im Programmer setzen, so dass sie einfach direkt in die nächsten Playbacks gespeichert werden können.



#### 8.6 PLAYBACK-OPTIONEN

...

Sollen die Optionen für mehrere Playbacks auf einmal angezeigt/geändert werden, so kann man einfach mehrere Playbacks auswählen. Dabei werden Optionen als aktiv angezeigt, sofern sie auf allen Playbacks gleich aktiviert sind.

##### 8.6.1 PLAYBACK-OPTIONEN – TAB „PLAYBACK“

...

**Speed:** Vorgabe-Tempo für Effekte in diesem Cue. Kann durch entsprechende Master überschrieben werden. Der Speed laufender Chaser kann auch durch das entsprechende Rad geändert werden, sofern der Chaser mit der Steuerung verbunden ist.

**Xfade:** Crossfade (Überblenden) für dieses Playback. Bei Chasern kann Crossfade auch mit dem entsprechenden Rad eingestellt werden.

**Speed multiplier:** Damit lässt sich die Geschwindigkeit vervielfachen/teilen. Das bietet sich besonders an, wenn man mehrere Chaser/Effekte gleichzeitig anwendet.

**Flash Fade In / Flash Fade Out:** Ein- und Ausfadezeit beim Flashen per Flash-Taste. Voraussetzung dafür ist das Tastenprofil 'Timed Flash'. Vorgabewerte sind 'AsIn' und 'AsOut', also die normalen Ein-/Ausfadezeiten für den Cue. Hiermit lassen sich also wenn gewünscht andere Flash-Fadezeiten als Fadezeiten für den Fader einstellen. Voraussetzung dafür ist das Tastenprofil 'Timed Flash'.

**Cross Fade HTP:** sofern aktiviert, überschreiben HTP-Kanäle (Dimmer) in diesem Playback die Informationen für diese Kanäle aus anderen Playbacks, wobei die Priorisierung der Playbacks beachtet wird. Normalerweise folgen Dimmerkanäle ja der HTP-Regel, d.h. der höhere Wert wird ausgegeben. Doch mit dieser Option lassen sich Playbacks erstellen, bei denen der zuletzt gesendete – auch niedrigere – Wert berücksichtigt wird.

### 10.2.5 TASTENPROFILE FÜR CUELISTEN

Mit Tastenprofilen lassen sich der blauen, grauen (Sapphire Touch: schwarzen) Taste und der Schaltfläche einer Cueliste verschiedene Funktionen zuweisen. Es gibt folgende Möglichkeiten:

- Disabled (Deaktiviert) – die Taste hat keine Funktion.
- Flash – alle Dimmerkanäle des Cues springen auf den programmierten Pegel und kehren danach zum vorherigen Wert zurück.
- Flash and Go – wie Flash, aber mit Loslassen der Taste wird der nächste Cue aufgerufen.
- Timed Flash – wie Flash, aber unter Berücksichtigung der eingestellten Fadezeiten.
- Timed Flash and Go – Flash mit Berücksichtigung der Fadezeiten sowie Weiterschalten bei Loslassen.
- Swop – wie Flash, aber alle anderen Geräte werden solange dunkelgeschaltet.
- Latch – wie Flash, aber Dimmerkanäle bleiben nach dem Loslassen bis zum erneuten Betätigen aktiv.
- Go – der nächste Cue wird unter Berücksichtigung der eingestellten Zeit aktiviert.
- Stop – alle Überblendvorgänge werden angehalten.
- Preload – LTP-Kanäle von Geräten, die gerade dunkel sind, werden auf den als nächstes aktiven Wert eingestellt

- Connect – verbindet die Cueliste mit der Ablaufsteuerung (ebenso wie die Taste <Connect> gefolgt von der Anwahl der Cueliste)
- Tap Tempo – Geschwindigkeitssteuerung durch Tippen im Takt
- Next Cue – - einen Cue zurück gehen
- Next Cue + - einen Cue vorwärts gehen
- Review Live Cue – aktuellen Cue nochmals mit Fadezeiten einblenden
- Cut Next Cue to Live – nächsten Cue ohne Fadezeiten aktivieren
- Snap Back – einen Cue zurückgehen, ohne Fadezeiten zu berücksichtigen
- Go Back – einen Cue zurück, mit Fadezeiten
- Release – Playback releasen, unter Berücksichtigung der eingestellten Release-Zeit
- Select If – alle Geräte im aktuellen Cue auswählen.

### 10.5.5 STEUERN EINER CUELISTE PER TIMECODE

Beim Tiger Touch lässt sich auch Timecode zum Steuern einer Cueliste verwenden. Dies ist hilfreich etwa bei komplexen Shows, die stets absolut zeitgenau laufen müssen, oder bei unbeaufsichtigten Abläufen. Dabei wird jedem Schritt der Cueliste eine Startzeit zugeordnet, zu der er beginnen soll.

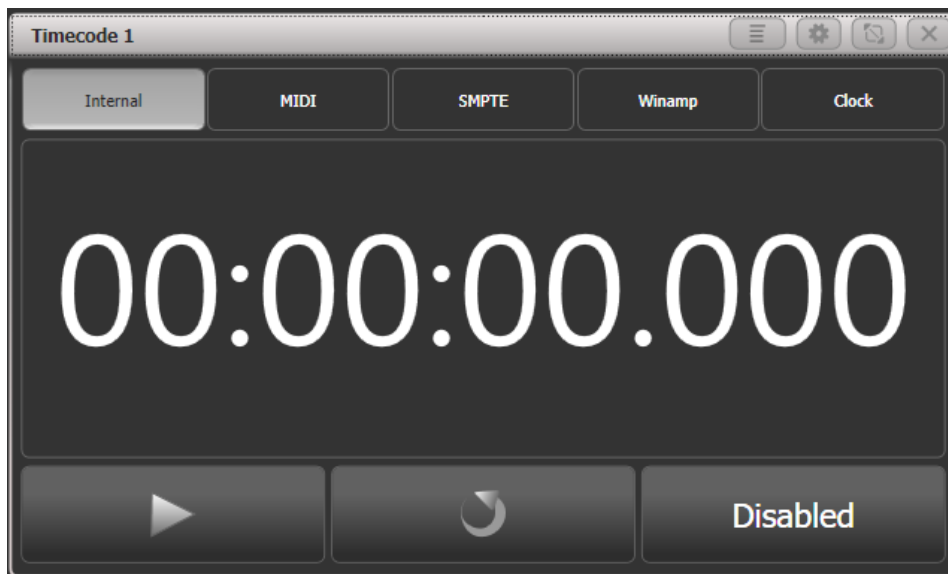
Es können vier getrennte Timecode-Quellen definiert werden. Für jede kann der Timecode selbst aus der Systemuhr stammen, intern generiert oder per MIDI, je nach Pult SMPTE oder Winamp eingespeist werden. Der interne Timecode ist besonders hilfreich beim Programmieren einer Show, die später von einem externen Timecode gesteuert werden soll.

- 1> *'Connecten' Sie die Cueliste, für die Sie den Timecode aktivieren möchten.*
- 2> *Wählen Sie [Timecode] aus dem Hauptmenü.*
- 3> *Wählen Sie mit Funktionstaste A Timecode 1, 2, 3 oder 4, und mit Taste B die Timecode-Quelle.*
- 4> *Drücken Sie [Record].*
- 5> *Starten Sie die Timecode-Quelle. Nutzen Sie den internen Timecode, so drücken Sie jetzt [Play], um ihn zu starten.*
- 5> *Betätigen Sie die rote <Go>-Taste, um jeden Schritt zum gewünschten Zeitpunkt zu starten.*
- 6> *Drücken Sie [Record], um den Vorgang abzuschließen.*

Zur Wiedergabe einer Timecode-gesteuerten Cueliste drücken Sie im Timecode-Menü [Connected Cue Lists] und wählen die gewünschte Cueliste aus. Dann drücken Sie [Timer Disabled/Enabled], um den jeweiligen Timecode-Eingang zu aktivieren.

...

Zur Kontrolle des anliegenden Timecodes lässt sich jeweils für Timecode 1 bis 4 ein extra Fenster öffnen: drücken Sie [Open Workspace Window] und dann [Timecode x] (wobei das x für eine Zahl 1 bis 4 steht):



#### 10.6.1 CUE LIST OPTIONS – TAB “PLAYBACK”

...

**Loop Action:** Damit wird bestimmt, ob die Cueliste wiederholt werden soll.

Stop on final cue – Die Cueliste wird nur einmal durchlaufen und stoppt beim letzten Schritt.

Loop – Die Cueliste wird nach Erreichen des letzten Cues wieder von Cue 1 wiederholt, wobei auch Move in Dark entsprechend ermittelt wird (Vorgabewert).

---

## 11.4 MIT EINER EXTERNEN CAPTURE-VOLLVERSION VERBINDEN

Um in den Genuss des vollen Capture-Funktionsumfangs zu kommen, muss eine Capture-Vollversion auf einem separaten Computer laufen. Verbindet man diesen per Netzwerk mit dem Titan-Pult, so wird das Gerätepatch sowie die aktuelle Geräteauswahl zwischen Pult und Capture synchronisiert.

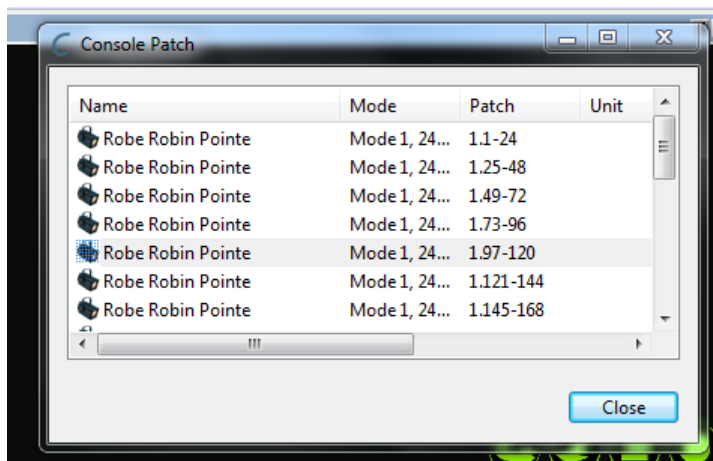
Befinden sich Pult und Capture-PC im gleichen Netzwerk, so wird das Pult zur Auswahl unten im Reiter ‘Universes’ in Capture angezeigt. Normalerweise erfolgt dies bereits vollautomatisch, aber befinden sich mehrere Titan-Pulte im Netzwerk, so ist eine manuelle Auswahl nötig.

Solange die Netzwerkverbindung besteht, überträgt das Pult Daten zur Synchronisierung an Capture. Wird ein neues Gerät in Capture gepatcht, so wird dies auch im Pult hinzugefügt. Wird dagegen ein neues Gerät auf dem Pult gepatcht, so wird dies erst im Pult und dann in Capture hinzugefügt. Wählt man ein Gerät aus – im Pult oder in Capture – so wird diese Auswahl auch im jeweils anderen Teil angezeigt.

#### 11.4.1 DEN PATCH VOM PULT NACH CAPTURE ÜBERTRAGEN

Wird das Pult neu mit Capture verbunden oder eine Show geladen oder ein Gerät gepatcht, so wird in Capture automatisch der Patch-Dialog geöffnet. Dieser zeigt eine Liste der Geräte, die auf dem Pult gepatcht sind und in Capture zugewiesen werden müssen.

Zum Zuweisen müssen die Geräte einfach von dieser Liste in eins der Capture-Fenster gezogen werden; dabei wird automatisch die in Titan angegebene DMX-Adresse verwendet. Es lassen sich auch mehrere Geräte gleichzeitig auswählen und in Capture zuweisen.



Wurden Geräte bereits im internen Capture positioniert, so werden auch die Positionsdaten an das externe Capture übertragen. Änderungen in der Positionierung, Ausrichtung, Legende und Usernumber werden laufend synchronisiert.



Die Legende in Titan wird in Capture in der Spalte 'Unit' angezeigt. Die Usernumber von Titan wird in Capture als 'Channel' angezeigt.

#### 11.4.2 DEN PATCH VON CAPTURE INS PULT ÜBERTRAGEN

Wurden in Capture bereits Geräte gepatcht, bevor das Pult verbunden war, so können diese später im Pult mit Hilfe der Active Fixture-Funktion gepatcht werden:

- 1> Drücken Sie <Patch>, [Active Fixtures]
- 2> Der Capture-Computer wird nun als eine Option auf den Menütasten angezeigt. Klicken Sie die entsprechende Taste an.

- 3> Wählen Sie eine freie Geräte-Schaltfläche, um die Geräte ab da zu patchen, oder wählen Sie die Option [Patch Capture @...], um automatisch auf den nächsten freien Platz zu patchen.
- 4> Konnten einzelne Geräte nicht gepatcht werden (Gerätetyp nicht unterstützt, oder Nummer doppelt vergeben), so bleibt die entsprechende Geräteschaltfläche frei, und am Schluss wird eine entsprechende Fehlermeldung ausgegeben. Bestätigt man diese, so werden die gefundenen Probleme aufgelistet.

Zum Beheben doppelt vergebener Gerätenummern ändern Sie in Capture den Wert im Feld ‚Channel‘. Um dagegen bisher nicht unterstützte Gerät in Capture zu verwenden, aktualisieren Sie zunächst die Gerätebibliothek in Titan. Hilft das nicht, so fordern Sie eine neue Personality auf <http://personalities.avolites.com/> an (auf ‚Request‘ klicken). Wählen Sie dabei als Desk Type “Capture Visualiser (.c2o)”.

### 12.1.5 GRUPPENMASTER

...

Mittels Tastenprofilen (Key Profiles, Abs. **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden. S. Fehler! Textmarke nicht definiert.**) kann man den Tasten eines Gruppenmasters verschiedene Funktionen zuweisen:

- Flash Fixtures – blendet die Dimmer der in der Gruppe enthaltenen Geräte auf, bis zum Pegel, der durch den Gruppenmaster vorgegeben ist
- Timed Flash – wie vor, unter Berücksichtigung der eingestellten Fadezeiten
- Flash Master – blendet den Gruppenmaster auf 100% auf
- Timed Flash Master – wie vor, unter Berücksichtigung der eingestellten Fadezeiten
- Swop fixtures – wie Flash Fixtures, aber alle anderen (nicht in der Gruppe enthaltenen) Geräte werden auf 0 abgeblendet

Ist ein Flash-Master definiert, so steuert dieser auch den Flash-Pegel für das Flashen der Gruppen-Master.

### 15.3.1 ERSTELLEN UND ÄNDERN VON TASTENBELEGUNGEN

...

**Masters:** diese Sektion ist unterteilt in ‚Standard Masters‘ und ‚Scene Master‘. Für normale Master gibt es die Optionen ‚Disabled‘, ‚Selection‘, ‚Flash‘, ‚Latch‘, ‚Tap Tempo‘, ‚Nudge Up‘, ‚Nudge Down‘, ‚Release‘, ‚Reset Multiplier‘, ‚Multiplier x2‘, ‚Freeze‘, ‚Connect‘. Die letzteren gelten nur für BPM-Master, siehe Abs. **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden. auf S. Fehler! Textmarke nicht definiert.** Mit Freeze können Shapes und Chaser vorübergehend angehalten werden; bei einem Intensity-Master wirkt Freeze als Blackout.

*----- Ende der Liste der Änderungen -----*