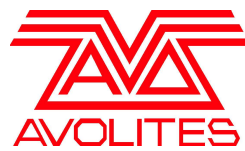


Avolites Titan

Version 9



Änderungen im Handbuch von Version 8 zu Version 9

Zusammengestellt und übersetzt von:
Sebastian Beutel, Trendco Vertriebs-GmbH, Siegen

1.2 Geräte steuern

...

Shapes/Effekte

Titan verfügt über drei Typen von Effekten: vorprogrammierte Effekte (Shapes), Muster die man selbst erstellt (Keyframe-Shapes), sowie Pixelmapper-Effekte.

Wählen Sie mehrere Geräte aus; dabei bestimmt die Reihenfolge der Auswahl die Reihenfolge innerhalb des Shapes. Im Hauptmenü drücken Sie [Shapes and Effects], [Shape Generator], [Create]. Wählen Sie das gewünschte Attribut, auf das der Effekt angewendet werden soll (siehe Abschnitt 6.1.1, S. 101).

Ebenso können Sie aus der Effekt-Bibliothek (<View>, [Open Workspace Window], [Shape Library]) direkt einen Effekt auswählen. Die Liste lässt sich mit den Attribut-Tasten filtern.

Stellen Sie mit den Rädern und der Auswahl [Adjust Speed, Size and Phase]/[Adjust Phase, Spread and Offset] die Effekt-Parameter wie gewünscht ein. Dabei bestimmt ‚Spread‘ die Verteilung des Effekts auf die Geräte.

Keyframe-Shapes arbeiten ähnlich. Wichtigster Unterschied ist, dass man den genauen Kurvenverlauf selbst bestimmen kann (siehe Abschnitt 6.2, S. 107).

Um den Pixelmapper zu verwenden, müssen entsprechende Gruppen erstellt werden. Wählen Sie dann die Gruppe aus, und stellen Sie mit dem Layout-Editor die Anordnung der Geräte innerhalb der Gruppe ein, bevor Sie schließlich mit dem Effekt-Editor Effekte erstellen (Abschnitt 6.6, S. 118).

2.2.6 Anschließen des Tiger Touch Wing

Das Tiger Touch Wing bietet 30 zusätzlich Fader/Tasten, sie über ein kleines Display auch jeweils beschriftet werden können. Wie auf dem Pult auch lassen sich sowohl Geräte darauf patchen als auch Playbacks (Speicherplätze) darauf speichern. Jede Faderreihe lässt sich unabhängig auf 60 Seiten umschalten.



Das Tiger Touch Wing wird über ein USB-Kabel mit dem Tiger Touch verbunden, außerdem ist ein separater Netzanschluss erforderlich. Das Wing verfügt über einen integrierten USB-Hub, so dass weitere 2 USB-Anschlüsse etwa für eine Tastatur zur Verfügung stehen.

3. Patchen

...

Verfügen die Geräte über RDM, so kann das Pult diese automatisch erkennen und patchen, siehe Abschnitt 3.1.6 Seite 51.

3.2.1 Patch-Ansicht

Mittels Kontext-Option können geparkte Geräte angezeigt oder ausgeblendet werden. Werden diese angezeigt, so erscheinen sie ausgegraut an der Stelle, an der sie ursprünglich eingefügt waren.

3.2.3 Ändern der DMX-Adresse eines Gerätes im Patch-Menü

...

Die ursprüngliche DMX-Linie und –Adresse werden gespeichert und können mit [Unpark] wiederhergestellt werden.

4.1.3 Löschen der Auswahl

...

Geben Sie mit den Tasten eine Zahl ein und drücken dann <Clear>, so faden HTP-Werte in dieser Zeit (in Sekunden) aus. Beispiel: 5 <Clear> erledigt ein Ausfaden in 5s. Damit kann man z.B. auch während der Show nachprogrammieren und ohne plötzliche Veränderungen den Programmer clearen.

4.1.6 Bearbeiten von Attributen mit dem Touchscreen

...



Für LED-Geräte mit RGBW, RGBA oder etwa WW/CW steuert der Colorpicker auch die Kanäle für Amber und Weiß (seit Titan Version 9)

4.1.13 Verwenden von Geräte-Gruppen

...

Die Gerätereihefolge läßt sich beim Aufrufen einer Gruppe ändern, indem man die Gruppen-Taste gedrückt halt und aus dem Menü die entsprechende Option wählt.

4.1.14 Gerätereihefolge und –anordnung in den Gruppen

...

- Nähere Details und Beispiele zum Layout-Editor finden Sie bei den Erläuterungen zum Pixelmapper in Abschnitt 6.6.4 auf Seite 128.



Eine zufällige Gerätereihefolge erhalten Sie, wenn Sie die Gruppentaste gedrückt halten und aus dem Menü [Random Order] wählen.

4.1.19 Geräte miteinander abgleichen

Die Werte einzelner Attribute lassen sich mit der 'Align'-Funktion von einem auf andere Geräte kopieren. So kann man etwa Geräte angleichen, die man beim Programmieren eines Cues versehentlich nicht mit angewählt hatte.

Es lassen sich mehrere Geräte auf einmal abgleichen, sowohl durch Verwenden von Gruppen als auch durch Auswahl einzelner Geräte. Stimmt die Anzahl der anzugleichenden Geräte nicht mit der der ‚Ziel‘-Geräte überein, so gibt es mehrere Optionen, die bestimmen, wie damit verfahren wird.

-
- 1> Wählen Sie die anzugleichenden Geräte.
 - 2> Im Hauptmenü drücken Sie <Fixture Tools/ML Menu>, dann [Align Fixtures].
 - 3> Wählen (maskieren) Sie die zu kopierenden Attribute (mittels der Attribut-Tasten rechts, oder mit den Funktionstasten, um alle Attribute ein- oder auszuschließen)
 - 4> Betätigen Sie die Auswahl Taste des Gerätes oder der Gerätegruppe, von dem/der die Attribute übernommen werden sollen.
-

Die Reihenfolge der Geräteauswahl bestimmt, wie die angeglichenen Werte übertragen werden:

- Ist die Option [Auto Reset Mask] aktiviert, so wird die Attributmaske stets auf ‚Alle‘ zurückgesetzt, sobald man das Align-Menü aufruft. Mit [Remember Mask] dagegen wird die eingestellte Maske beibehalten.
- Mit [Spread Attributes] werden Attributwerte gleichmäßig aufgeteilt, wenn die Anzahl der anzugleichenden Geräte nicht mit der Anzahl der ‚Ziel‘-Geräte übereinstimmt. Mit [Repeat Attributes] dagegen werden die exakten Werte mehrfach wiederholt.
- Mit [Align Programmer Attributes] werden nur Attribute angeglichen, die bereits im Programmer sind. Mit [Align All Attributes] dagegen werden sämtliche Attribute der Geräte angeglichen.
- Wählt man [Palette References Maintained], so werden Paletten auch auf den Ziel-Geräten als Referenz auf die Palette gespeichert. Mit [Palette References Lost] dagegen werden die Referenzen gelöscht und nur feste Attributwerte gespeichert.

4.2 Anzeigen und Verwenden numerischer Werte

4.2.1 Übersicht über die Kanäle: Das ‚Channel Grid‘-Fenster

...

(Kontext-Optionen links vom Menü:)

...

- Stage: zeigt nur Geräte mit Helligkeit > 0
- Selected: zeigt nur die ausgewählten (selektierten) Geräte

...

Die Anzeige läßt sich über die Schaltflächen oben links weiter filtern: entweder mit den Buttons IPCGBES für die einzelnen Attribute, oder mit den Buttons darunter nach Gerätetyp.

5.3 Editieren von Paletten

5.3.1 Anzeigen und Ändern einer Palette

...

Die Anzeige der Attribute läßt sich über die Schaltflächen oben links weiter filtern: entweder mit den Buttons IPCGBES für die einzelnen Attribute, oder mit den Buttons darunter nach Gerätetyp.

...

- Enthält die Palette Shapes, so öffnet die Schaltfläche [View Shapes] die Shape-Anzeige mit allen enthaltenen Shapes und ihren Parametern. Klickt man dort wiederum auf [View] („Anzeigen“), so öffnet sich die Shape-Geräteansicht, in der man die Parameter für einzelne Geräte ändern, sowie weitere Geräte hinzufügen kann.
- Enthält die Palette Pixelmapper-Effekte, so lassen sich diese mit [View Effects] öffnen, anzeigen und editieren.

6. Shapes/Abläufe und Matrixeffekte

...

Titan Version 9 enthält sowohl den gewohnten Shape-Generator mit vorgefertigten Muster und Abläufen, als auch den Keyframe-Shapegenerator, mit dem sich Muster, Abläufe und Effekte selbst erstellen lassen.

6.2 Keyframe-Shapes

Keyframe-Shapes gestatten es, eigene Sequenzen als Effekte zu nutzen. Dazu werden mehrere Attribut-Einstellungen gespeichert, zwischen denen dann gewechselt und überblendet wird.

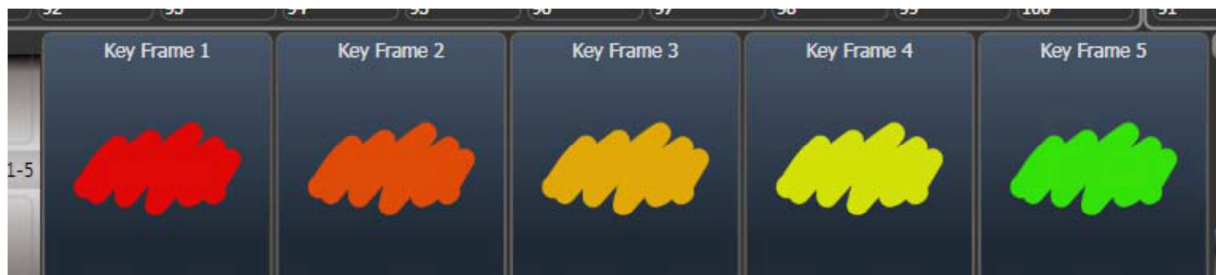
6.2.1 Einen Keyframe-Shape erstellen

Ein Keyframe-Shape wird so ähnlich wie ein Chaser erstellt, ist aber wesentlich flexibler, den es läßt sich sowohl der Überblend-Verlauf bestimmen als auch die Art der Aufteilung auf mehrere Geräte. Ferner lassen sich Keyframe-Shapes auch sehr einfach z.B. in Cuelisten einbinden.

Die einzelnen Keyframes baut man entweder im Kanal-Modus, indem man die Geräte entsprechend einstellt und auf [Add Frame] klickt, oder im Quick Build-Modus, bei dem automatisch ein neuer Frame angefügt wird, sobald man eine Palette anklickt. Mit der Schaltfläche [Record Mode] kann man zwischen beiden Modi umschalten.

In diesem Beispiel bauen wir einen Keyframe-Shape für Farben. Man kann aber Keyframe-Shapes für andere und auch für mehrere verschiedene Attribute programmieren. Verwendet man dabei Paletten, so werden diese auch hier als Referenz gespeichert: ändert man später die Palette, so ändert sich auch der Shape.

- 1> Im Hauptmenü drücken Sie [Shapes and Effects], dann [Key Frame Shapes].
- 2> Klicken Sie auf [Create], um einen neuen Keyframe-Shape zu beginnen.
- 3> Wählen Sie die gewünschten Geräte und Farben für den ersten Keyframe.
- 4> Klicken Sie auf [Add Frame]. Über dem ersten Playback-Fader wird eine entsprechende Legende angezeigt (schalten Sie dies mit [Playbacks Display Visible/Hidden] ab, falls Sie das nicht wünschen oder z.B. im Quick Build-Modus ein Playback auswählen möchten).

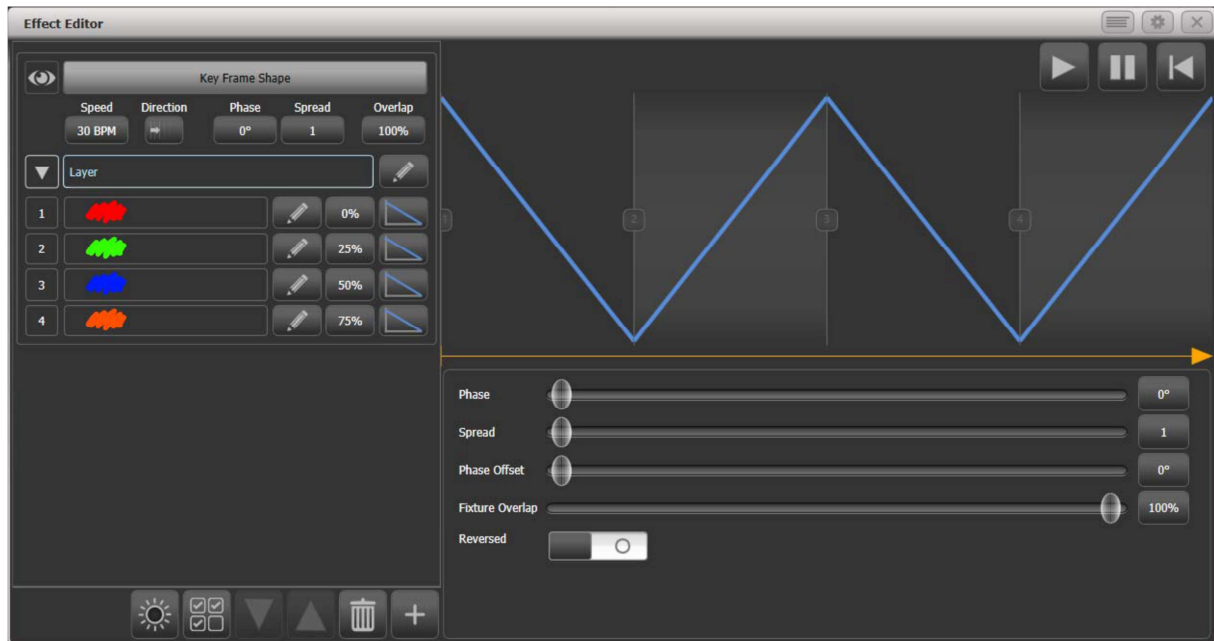


- 5> Fügen Sie Schritte mit anderen Farben hinzu (jeweils mit [Add Frame], bis alle gewünschten Schritte erstellt wurden).
- 6> Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf [Finish Recording Frames].
- 7> Im Effekt-Editor können Sie die Übergänge, die Überlappung und die Verteilung auf mehrere Geräte (Spread) einstellen, siehe nachfolgendes Bild.
- 8> Speichern Sie den Shape in einen Cue, um ihn später zu verwenden oder mit anderen Cues kombinieren zu können.

- Auch mit der <Unfold>-Taste können die Playbacks zwischen normaler Anzeige und Anzeige der Keyframes umgeschaltet werden.
- Gibt man mit [Frame Number] die Nummer eines bereits bestehenden Frames ein, oder wählt man diesen über die Auswahl-taste des Playbacks, so läßt sich der Frame mit [Replace] ersetzen sowie mit [Delete] löschen.
- Ist der Shape nicht erkennbar, weil die Geräte dunkel sind, so lassen sich die Dimmerkanäle der verwendeten Geräte mit der Schaltfläche mit der stilisierten Sonne locaten.

6.2.2 Ändern von Shape-Parametern im Effekt-Editor

Ist ein Keyframe-Shape komplett erstellt, so wird er im Effekt-Editor angezeigt.



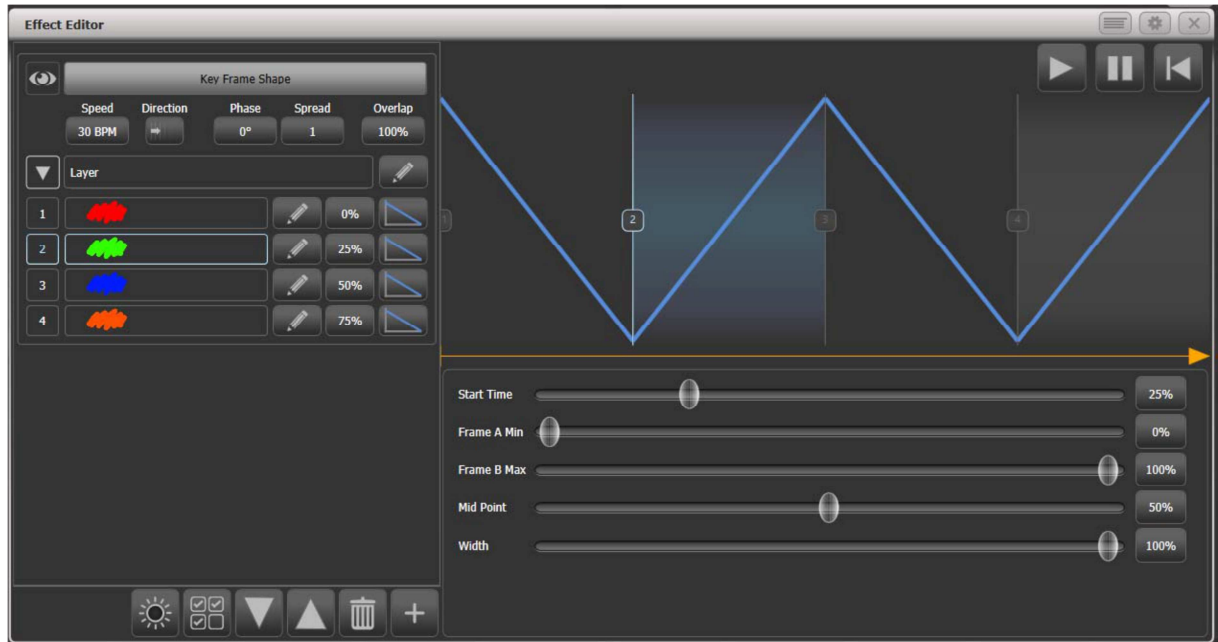
Die Steuerelemente oben im linken Bereich beeinflussen den gesamten Shape: Speed (Geschwindigkeit), Direction (Richtung), Phase/Spread (Verteilung auf mehrere Geräte) und Overlap (Überlappen benachbarter Geräte). Mit dem ‚Auge‘ oben links werden alle gerade angezeigten Shapes eingeklappt, so dass man sich nur einzelne Shapes zum Bearbeiten ausklappen kann.

Im Hauptbereich rechts werden die Übergänge zwischen den einzelnen Schritten dargestellt. Dies kann man einfach anklicken und ziehen, um den Verlauf zu ändern. Der gelbe Pfeil ist der Phasenversatz des gesamten Layers, den man ebenfalls einfach anklicken und ziehen kann.

Zu Beginn – oder sobald man links auf einen Layer klickt – steuern die Fader rechts unten jeweils einen einzelnen Layer. Man kann auf die Schaltflächen rechts neben den Fadern klicken, um direkt einen bestimmten Wert einzugeben oder den Wert mit den Wheels des Pultes einzustellen. Zum Zurücksetzen dient jeweils ein Doppelklick auf den Button oder die Funktion [Reset to default value] (erscheint, sobald ein Button angeklickt wird).

Klickt man dagegen links auf einen einzelnen Keyframe, so lassen sich dessen Parameter einstellen.

- Mit dem Regler Start Time läßt sich das Timing verändern (genauso wie durch ziehen in der oberen Ablauf-Darstellung)
- Frame A Min/Frame B Max: Limitierung des Effektes. Hat man z.B. einen 100% Flash programmiert, läßt sich dieser z.B. auf 80% reduzieren.
- Mid Point: wo ist die Mitte des Überblend-Weges
- Width: ähnlich der Einstellung Crossfade bei Chasern. Stellt man Width auf 20%, so wird in nur 20% der Zeit übergeblendet, und bei 80% der Zeit ändert sich nichts.



Der Kurvenverlauf des Überblendens lässt sich mit der Kurven-Schaltfläche rechts neben jedem einzelnen Schritt einstellen. Die neue Kurve wird entsprechend grafisch dargestellt.

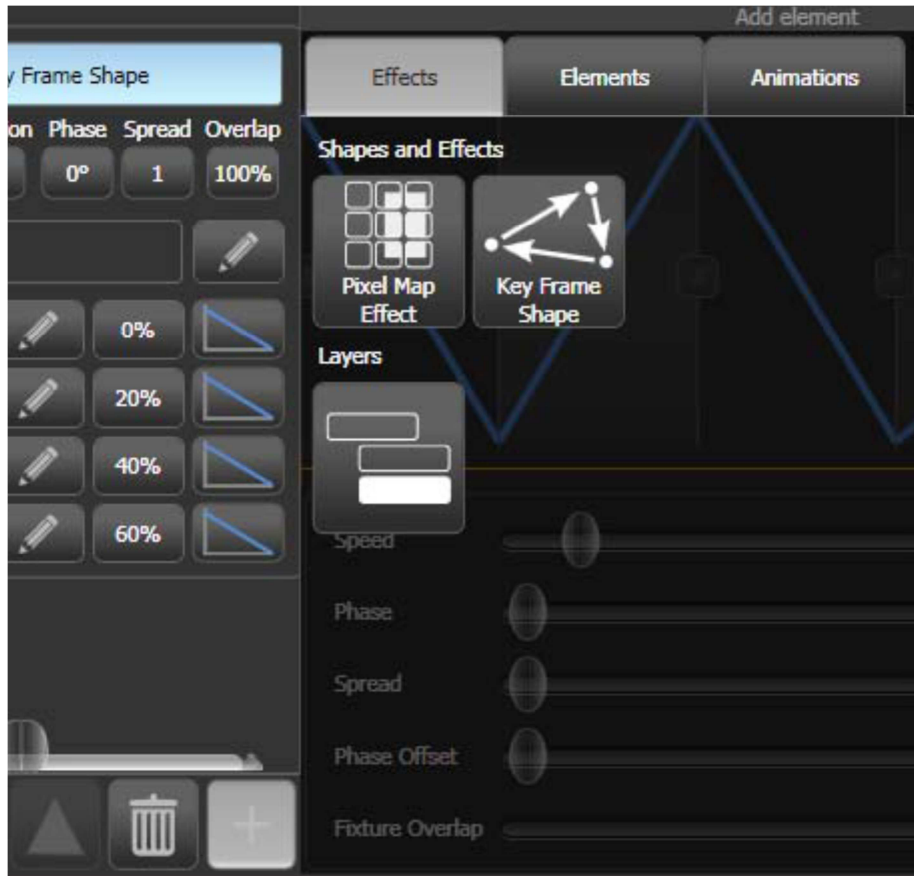


Die Sequenz von Keyframes lässt sich auch im Effekt-Editor ändern:



- Um Frames hinzuzufügen, klicken Sie auf den Stift rechts neben dem Namen des Layers
- Um einen Frame zu editieren, klicken Sie auf den Stift rechts neben dem Namen des Frames
- Um einen Frame zu löschen, wählen Sie diesen aus und klicken unten auf das Papierkorb-Symbol.
- Um die Reihenfolge zu ändern, wählen Sie einen Frame aus und verschieben ihn mit den Pfeiltasten.
- Um mehrere Frames gleichzeitig zu ändern, klicken Sie unten auf die Mehrfachauswahl-Schaltfläche, oder sie ziehen um die gewünschten Frames im Display einen Rahmen.

Keyframe-Shapes können jeweils mehrere Layer (Ebenen) enthalten, so dass verschiedene Effekte gleichzeitig laufen können. Um einen neuen Layer hinzuzufügen, klicken Sie unten auf das Plus-Zeichen und wählen nun ‚Layers‘. Damit erscheint der neue Layer in der Liste auf der linken Seite.



Ebenso können Sie einen komplett anderen Keyframe-Shape oder Pixelmapper-Effekt hinzufügen. Pixelmapper-Effekte werden immer ganz oben in der Liste angezeigt und lassen sich mit dem ‚Auge‘ ausblenden, wenn man nur mit den Keyframe-Shapes arbeiten will.

6.2.3 Einen Keyframe-Shape in einen Cue speichern

Normalerweise werden Keyframe-Shapes, die in einem Cue gespeichert sind, durch den zugehörigen Fader gesteuert; ist in den jeweiligen Playback-Optionen die Option ‚Speed on Fader‘ gewählt, so wird die Geschwindigkeit des Effekts mit dem Fader geregelt.

Ferner gibt es eine neue globale Benutzereinstellung sowie eine entsprechende Einstellung pro individuellem Playback (Playback-Optionen): [Shape Behaviour = Overlay] bzw. [Shape Behaviour = LTP].

- Overlay (Voreinstellung) funktioniert ähnlich wie die gewohnten Shapes. Ein aktiver Key Frame Shape hat Priorität über die betreffenden Geräte/Attribute und läuft, bis er beendet wird. Lauf z.B. ein Key Frame Shape, der die Farbe der Geräte verändert, und startet man einen weiteren Colour-Cue, so ist dies zunächst nicht sichtbar. Ebenso ist zunächst keine Änderung zu sehen, wenn man etwa Paletten aufruft oder die Farbe anderweitig verändert. Erst wenn der Shape beendet wird, werden die im Hintergrund vorgenommenen Änderungen aktiv. Auf diesem Wege lässt sich einfach bei laufendem Key Frame Shape ein neues Bild einstellen, auf das dann nahtlos übergeblendet werden kann.

- LTP funktioniert dagegen eher wie ein Chaser. Nachträglich gestartete Änderungen auf der gleichen Priorität überschreiben den Key Frame Shape. Startet man also z.B. bei laufendem Colour-Key Frame Shape (Priorität normal) ein anderes Colour-Playback (ebenfalls Priorität normal), so blockiert dieses den Key Frame Shape. Deaktiviert man das Playback, so ist wieder der Key Frame Shape aktiv. Gleiches gilt beim Aufruf von Paletten, wobei in diesem Fall der Key Frame Shape neu gestartet werden muss. Zu beachten ist, dass Quick Palettes mit ‚Priority=High‘ funktionieren. Stellt man also wiederum das Playback mit dem Key Frame Shape auf ‚Priority=High‘ oder höher, verhindert man das Überschreiben durch Quick Palettes. Ebenso kann man ‚Priority=Very High‘ wählen und damit verhindern, dass der Inhalt des Programmers den Key Frame Shape überschreibt (Details zur Priorität siehe Abschnitt 7.6.5 Seite 159).

6.3 Pixelmapper

6.3.1 Pixelmapper-Effekte erstellen

...

(...verfügbare Animationen...)

- Linearer Verlauf
- Radialer Verlauf

...

- Für die Verlaufs-Animationen stellen Sie den Start- und Endwert sowie den Versatz dazwischen ein. Mit Spread wählen Sie die Verlaufs-Kurve: Pad ist ein einfacher, einmaliger Verlauf. Reflect ist ein Verlauf, der sich immer auf- und abbaut. Repeat schließlich ist eine Wiederholung in immer nur einer Richtung.

...

- 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.

6.4 Shapes und Effekte editieren

...

6.4.3 Shapes neu synchronisieren

Mit der Option [Restart Shapes] im Shape-Editor werden alle gerade laufenden Shapes neu gestartet. Das ist sinnvoll, wenn mehrere Shapes aufeinander synchronisiert werden sollen.

...

6.6.4 Andere Tools im Layout-Editor

...

Kontextmenü ‚Arrange Fixtures‘

...

7> mit der Option [Shape] können die Zellen/Geräte in einem Rechteck, Oval oder Dreieck angeordnet werden.
8> klicken Sie zum Abschluss auf [OK].

...

Kontextmenü ‚Wheels Move Full Pixel/Sub Pixel‘

Damit können Geräte mittels der Wheels über Pixelgrenzen übergreifend positioniert werden. Mit der Option Snap wird das Gerät auf die nächstgelegene Zelle zentriert.

Kontextmenü ‚Wheels Rotate Individual Fixtures/Selection‘

Hier wählt man, ob die komplette Auswahl um ihr Zentrum rotiert werden soll, oder jedes gewählte Gerät einzeln um sein Zentrum.

7.2.3 Playback-Seitenumschaltung

...

Keht man zu einer Seite mit bereits aktiven Playbacks zurück, so müssen die betreffenden Fader erst einmal über den aktuellen Wert des Playbacks fahren (‘Level Match‘). Damit werden Sprünge verhindert. Ist ein Playback von einer anderen Seite aktiv, so wird dies durch eine violette Darstellung des Playbacks angezeigt. Die Seitenzahl wird dabei in hellblau angezeigt. Die kann mit der Benutzereinstellung [Playback Paging] geändert werden, siehe Abschnitt 12.3.3.

7.2.5 Speedmaster

Speedmaster können verschiedene Skalen haben, etwa 0-100%, 0-200% etc. Mit der Skala 0-200% kann der programmierte Wert bis zum Doppelten erhöht werden. Zur Änderung der Skala drücken Sie [Playback Options], gefolgt von der Auswahl taste des entsprechenden Masters.

Tap Tempo (die Takt-Taste) kann auch bei Rate Masters verwendet werden. Damit können Playbacks synchronisiert werden, und man hat trotzdem noch die Möglichkeit der Steuerung mit Wheels und Fadern. Tap Tempo beim Rate Grand Master synchronisiert alle anderen Speedmaster. Tastet man ein Tempo, so wird dieses in BPM angezeigt, wobei ggf. die Faderstellung mit einbezogen wird. Tastet man also z.B. 100 BPM, der Fader steht aber bei 50%, so ergeben sich 50 BPM.

7.2.6 Releases – Freigeben laufender Playbacks

Ein aktuell laufendes Playback lässt sich freigeben (zurücksetzen), indem man die Taste <Release> drückt, gefolgt von der Auswahl taste des Playbacks. Damit kehren die betreffenden Kanäle auf Ihre Werte vor Starten des Playbacks, auf das zuletzt aktive Playback, zurück. Ist die Option [Release to Home] im Release-Menü aktiviert, erfolgt das Release nach und nach bis zum Einschaltzustand des Pultes (kann programmiert werden, siehe nächster Abschnitt). Ist die Option nicht aktiviert, so erfolgt das Release bis zum letzten Playback.

7.3.3 Playback und Cue-Ansicht

....

Cue View - Red Beam Look																
Attributes		Number	Order	Dimmer	Shutter	Pan	Tilt	Colour Macros	Colour Func	Colour	CTO	White	Cyan	Red	Magenta	Green
All	I	Robin600ES	101	1	100	Open	46.02	23.66		Fixed	Open	0		0		0
P	C	Robin600ES	102	2	100	Open	48.68	23.66		Fixed	Open	0		0		100
G		Robin600ES	103	3	100	Open	51.32	23.66		Fixed	Open	0		0		0
B	E	Robin600ES	104	4	100	Open	53.98	23.66		Fixed	Open	0		0		100
S		Robin600ES	105	5	100	Open	46.02	23.66		Fixed	Open	0		0		100
Fixture Type																
All Fixtures		Robin600ES	106	6	100	Open	48.68	23.66		Fixed	Open	0		0		0
BB4		Robin600ES	107	7	100	Open	51.32	23.66		Fixed	Open	0		0		100
Robin 600 LED Wash		Robin600ES	108	8	100	Open	53.98	23.66		Fixed	Open	0		0		0
Robin 600E Spot		Robin600ES	109	9	100	Open	46.02	23.66		Fixed	Open	0		0		0
		Robin600ES	110	10	100	Open	48.68	23.66		Fixed	Open	0		0		100
		Robin600ES	111	11	100	Open	51.32	23.66		Fixed	Open	0		0		0
		Robin600ES	112	12	100	Open	53.98	23.66		Fixed	Open	0		0		100
		Robin600ES	113	13	100	Open	46.02	23.66		Fixed	Open	0		0		100

Mit den Schaltflächen All/IPCGBES oben rechts filtern Sie nach bestimmten Attributen. Mit den Schaltflächen pro Gerätetyp darunter filtern Sie nach einzelnen Gerätetypen.

7.5.1 Fadezeit und Überlappung eines Cues einstellen



Geben Sie eine Zeit von mehr als 60s ein, so wird diese automatisch in Minuten und Sekunden aufgeteilt: eine Eingabe von „1.15“ erzeugt den Wert „1:15“ (1 Min 15 Sek). Werden weitere Stellen eingegeben, so werden diese als Stunden:Minuten:Sekunden interpretiert.

7.6.5 Playback-Priorität

Damit lässt sich einstellen, wie sich zwei gleichzeitig aktive Playbacks auf in beiden vorhandene Geräte auswirken. Es gibt die Prioritätsstufen Low (niedrig), High (hoch), Programmer, und Very high (sehr hoch). Die Einstellung ‚Programmer‘ ist die gleiche Priorität wie für Werte, die gerade manuell in den Programmer geschrieben wurden.

9.1.3 Autoload eines Playbacks in einer Cueliste

....

In der Spalte 'Autoload Times' kann Fade-In, Fade-Out und Delay für das per Autoload geladene Playback eingestellt werden. Normalerweise verwenden Autoloads die Zeiten, die für den Cue der Cueliste programmiert sind. Jedoch können Sie mit [Use Individual Target Times] bestimmen, dass stattdessen die Zeiten des Original-Playbacks verwendet werden; oder sie geben direkt eine bestimmte Zeit ein.

9.2 Abrufen einer Cueliste

9.2.1 Abrufen einer Cueliste

...

Zum Anzeigen weiterer Details öffnen Sie die Playback-Ansicht, und zwar entweder durch Klick auf die Legende der Cueliste im Display oberhalb der Fader, oder Sie drücken <View>, gefolgt von der Swop-Taste der Cueliste. Die Playback-Ansicht zeigt alle Details wie Cue-Zeiten und Tracking-Einstellungen – insbesondere nützlich bei einer Theater-Show. Die Liste scrollt automatisch, wenn die Cues weitergeschaltet werden, so dass der aktive Cue immer im Sichtbereich bleibt. Die betreffenden Autoscroll-Einstellungen nehmen Sie in den Window-Optionen vor (erreichbar über das Zahnrad-Symbol in der Titelleiste des Fensters).

...

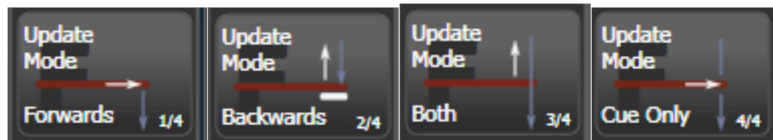
- Um die Zeit zu ändern, geben Sie die neue Zeit mit den Zifferntasten ein und drücken <Go>. Um zu einem anderen Cue in einer bestimmten Zeit zu springen, tippen Sie dessen Cue-Nummer ein, drücken <Connect>, geben die gewünschte Zeit ein und drücken <Go>.

9.3.7 Editieren einer Szenenfolge während des Programmierens

...

4> Drücken Sie [Update Cue x] oder die Taste <Rec Step> zum Speichern der Änderungen.

- Mit der Option [Update Mode] läßt sich einstellen, wie Änderungen getrackt werden. [Update Mode: Forwards] trackt die Änderungen in alle folgenden Cues, bis die betreffenden Kanäle erneut geändert werden. Vorherige Cues werden nicht geändert. [Update Mode Backwards] setzt dagegen die Änderungen rückwirkend bis zur letzten Änderung um. Per [Update Mode Both] erfolgt das Tracking in beide Richtungen, d.h. rückwirkend ab der letzten Änderung, sowie in allen folgenden Cues bis zur nächsten Änderung. Mit [Update Cue Only] schließlich wird nur der aktuelle Cue geändert.



10.1.5 Speedmaster

...

Speedmaster können verschiedene Skalen haben, etwa 0-100%, 0-200% etc. Mit der Skala 0-200% kann der programmierte Wert bis zum Doppelten erhöht werden. Zur Änderung der Skala drücken Sie [Playback Options], gefolgt von der Auswahltaste des entsprechenden Masters.

10.5 MIDI-, DMX- und Audio-Trigger

...



Audiotrigger (Sound to Light) erfordern spezielle Hardware und sind derzeit nur beim Quartz und beim Arena verfügbar. Eine bei anderen Pulten eventuell verfügbare Line-In-Buchse kann nicht als Sound-to-Light-Eingang verwendet werden.

10.5.1 Anschließen externer Steuerungen

...

Der Audio-Eingang funktioniert nur über die eigens dafür vorhandene Klinkenbuchse beim Quartz und beim Arena. Der Audio-Eingang des Motherboards ist dafür nicht geeignet

10.5.2 Einrichten der externen Steuerung

...

- 6> Nun muss der vorher definierten Pult-Aktion ein Steuerimpuls zugeordnet werden. Wählen Sie also die Art der Steuerung – DMX, MIDI oder Audio - mit [Trigger Type]. Falls Sie DMX verwenden möchten, stellen Sie mit [DMX Port] den verwendeten DMX-Anschluss ein. Dieser muss mit der entsprechenden Schaltfläche in die Betriebsart Rx (Receive, Empfangen) gestellt werden.
- 7> Senden Sie nun den gewünschten Steuerimpuls (Stimulus): drücken Sie z.B. die gewünschte Taste auf Ihrem MIDI-Keyboard, oder aktivieren Sie den entsprechenden Kanal auf dem externen DMX-Pult. Ist die Option [Learn] aktiviert, erkennt das Pult automatisch den Steuerimpuls und ordnet ihn zu. Ebenso lassen sich die Daten manuell eingeben.
- 8> So lässt sich für DMX-Trigger die Adresse manuell eingeben. Für MIDI-Trigger kann man den MIDI-Kanal, den MIDI-Befehl, den Wert sowie den Bereich für die Velocity wählen. Für Audiotrigger gibt es die Option [Band], mit der das Frequenzband bestimmt werden kann; siehe Abschnitt 10.5.5.

10.5.4 MIDI Show Control

Die folgenden MIDI Show Control-Befehle werden unterstützt:

Befehl	Aktion
GO	Starten des bestimmten Playbacks/Cues.
STOP	Stoppen (Pause) des bestimmten Playbacks/Cues.
RESUME	Fortsetzen des bestimmten Playbacks/Cues.
LOAD	Playback auf 100% setzen.
ALL OFF	Release aller Playbacks.
RESET	wie ALL OFF
GO OFF	wie RESUME

Playbacks und Cues werden durch Ihre Nummer bestimmt. Um die Nummer anzugeben(zu ändern, drücken Sie [Set Legend], wählen das Playback/den Cue aus und klicken auf [User Number].

10.5.5 Audio-Trigger (Sound to Light)

Bei Pulten, die das unterstützen (momentan: Quartz und Arena), gibt es einen separaten Audio-Eingang. Das dort anliegende Signal wird in verschiedene Frequenzbänder geteilt, die einzeln als Trigger verwendet werden können. Mit der Option [Band] lässt sich das verwendete Frequenzband bestimmen.

Zur genauen Einstellung dient das Arbeitsfenster ‚Audio Trigger‘.



Verfügt das Pult nicht über die entsprechende Hardware, so wird eine Warnung angezeigt. Derzeit verfügen nur das Quartz und das Arena über die erforderliche Hardware.

- Mit dem Schalter 'Enable' unter dem Gain-Regler lassen sich alle Audio-Trigger abschalten
- Der Gain-Regler (links) regelt die gesamte Empfindlichkeit.
- Aktiviert man den Schalter ‚Auto‘, so wird die Empfindlichkeit automatisch geregelt; der Fader ist in diesem Fall inaktiv.
- Der Schalter ‚Enable‘ bei jedem einzelnen Band aktiviert und deaktiviert dieses.

- Mit dem Trigger-Regler für jedes Band läßt sich jeweils die Schaltschwelle einstellen. Ist die Schaltschwelle ausgelöst, dann wird der Fader jeweils rot dargestellt.
- Der „Auto“-Schalter bei jedem Band stellt die Schaltschwelle automatisch auf einen in etwa brauchbaren Wert.

Playbacks können schnell einzelnen Bändern zugewiesen werden, indem man auf die Schaltfläche [Band x] oben klickt und dann das zu triggernde Playback auswählt.

11.1.2 Netzwerkeinrichtung mit einem Access Point

...

- Wird die Remote auch während der Show verwendet, so sollte der Access Point so eingestellt werden, dass die SSID verborgen ist. Tut man dies nicht, so ist der Access Point für jedes Smartphone im Publikum sichtbar und wird von Verbindungsversuchen möglicherweise überlastet.

12.3.3 Benutzereinstellungen

...

- [MIDI] Einstellen der Geräteerkennung (Device ID) bei der Verwendung von MIDI Show Control

...

- [Filter Relevant Palettes] bestimmt, ob bei angewählten Geräten die für diese nicht gültigen Paletten ausgegraut werden sollen.
- [Clear Record Mask]: Zurücksetzen der Speichermaske auf ‚Alle‘ beim erneuten Aufrufen des Record-Menüs. Alternative: Maske bleibt erhalten.
- [Shape Behaviour] bestimmt das Verhalten der Keyframe-Shapes: Overlay (Überlagern) oder LTP. Siehe Abschnitt 6.2.3.

...

- [Number Style] stellt die Darstellung von Zahlen in der Cue- und Palettenansicht ein. ‚Precise‘ zeigt alle Dezimalstellen, ‚Rounded‘ rundet auf die nächste Ganzzahl, ‚Dynamic‘ zeigt Dezimalstellen wenn erforderlich und unterdrückt Nullen.
- Mit [Time Format] kann man das Anzeige- und Eingabeformat von Zeiten einstellen. Mögliche Optionen: HH:MM:SS und Sekunden.
- [Handle Buttons] stellt den Vorgabewert („Global“) für die Größe der Schaltflächen in den Arbeitsfenstern ein.

...

- Mit [Playback paging] kann man das Verhalten aktiver Playbacks beim Seitenwechsel festlegen. „Normal“ ist die für das jeweilige Pult normale Arbeitsweise. „Always Hold“ ist die traditionelle Funktionsweise, bei der das Playback aktiv und mit dem Regler verbunden bleibt, bis dieser – und damit das Playback – auf 0 gebracht wird. „Never Hold“ dagegen ist die Funktionsweise bei Pulten mit Motorfadern: beim Seitenwechsel bleiben aktive Playbacks aktiv, aber die Fader sind auf der neuen Seite. Um aktive Playbacks von einer anderen Seite wieder zu steuern, muss man erst auf diese Seite wechseln und den Fader auf den passenden Wert bringen. Ist ein Playback von einer anderen Seite aktiv, so wird dies violett dargestellt; die Seitenzahl wird in hellblau angezeigt.

12.3.7 DMX-Merge-Einstellungen

Hier stellt man ein, wie DMX über mehrere Pulte bzw. Netzwerk-Knoten hinweg ausgegeben werden soll. Siehe nächster Abschnitt.

...

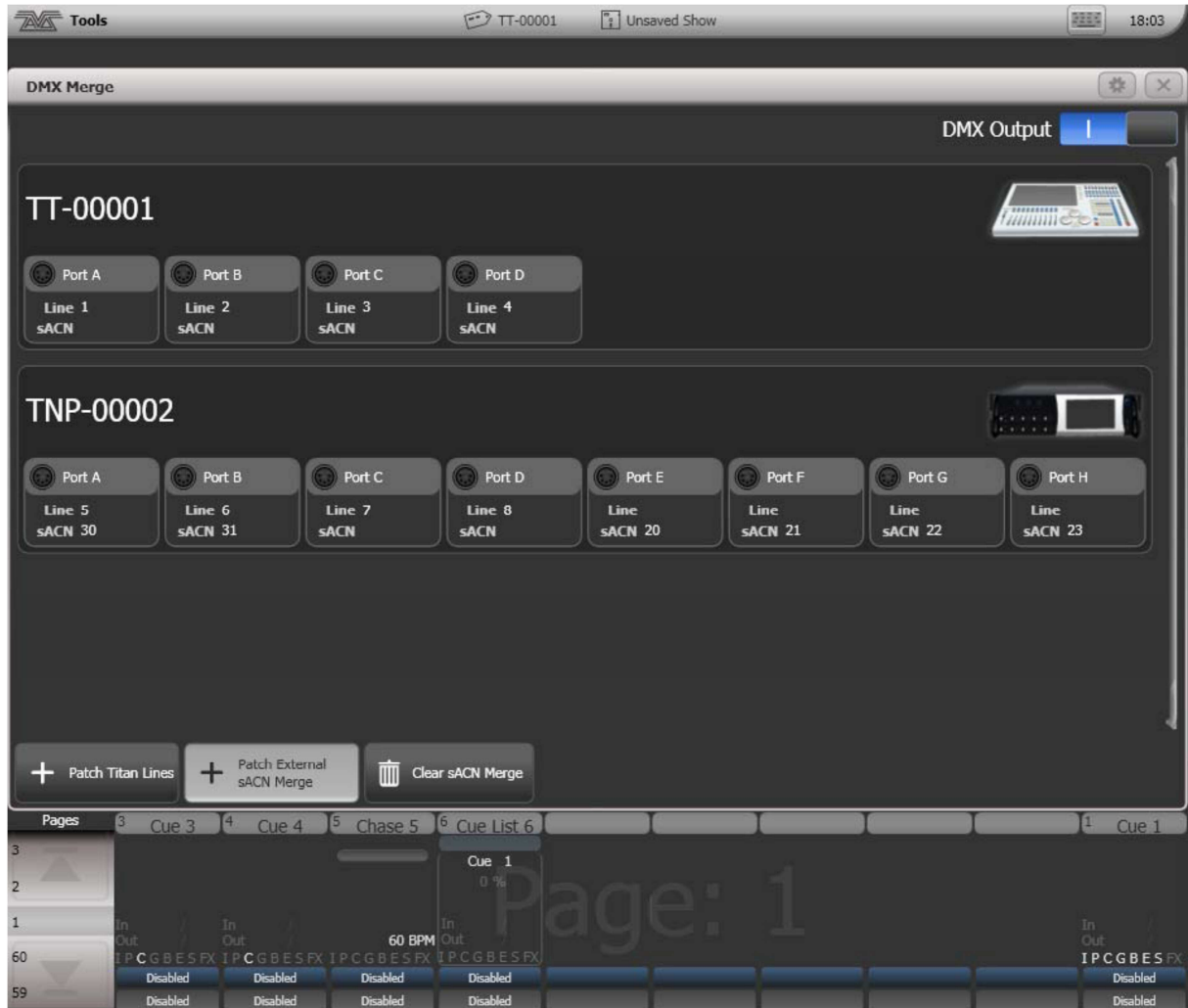
12.4.2 TitanNet Übersicht

...

Wird eine Show geladen, die Geräte/Linien enthält, die auf Netzwerkknoten ausgegeben werden sollen, die nicht mehr vorhanden sind, so wird ein entsprechendes Fenster mit den momentan verfügbaren Knoten angezeigt, in dem man die entsprechenden Universen neu zuweisen kann.

12.4.3 DMX Merge

Im Fenster „DMX Merge“ kann man einstellen, wie in einem System mit mehreren Pulten oder Netzwerkknoten das Signal ausgegeben werden soll.



Zum Einrichten eines Ausgangs klicken Sie auf [Patch Titan Lines], geben die Nummer des Universums an und klicken auf den gewünschten Port.

Um eine Zuweisung zu löschen, klicken Sie auf [Clear sACN Merge] und dann auf den gewünschten Port. Mit dem Schalter 'DMX Output' oben rechts können sämtliche DMX-Ausgänge deaktiviert werden.

17.1.8 Cuelisten

<Cue> n <Go>

Cue n starten.

5 <Go>

Nächsten Cue mit 5s Fadezeit – anstelle der programmierten Zeit – starten.

<Cue> 3 <Enter> 5 <Go>

Zu Cue 3 springen und diesen mit 5s Fadezeit – anstelle der programmierten Zeit – starten.

---- Ende der Änderungen ----