

Titan Mobile

Podręcznik operatora

Wersja 6.0



Z płytą CD instalacyjną



Użyteczne numery telefonów Avolites:

Avolites England

Sprzedaż i serwis* (+44) (0) 20 8965 8522

Serwis po godzinach * (+44) (0) 831 17 8888

Fax (+44) (0) 20 8965 0290

Email name@avolites.com

WWW <http://www.avolites.com>

*Przed skontaktowaniem się z serwisem Avolites prosimy o przygotowanie numeru seryjnego produktu i wersji oprogramowania. Numer seryjny można znaleźć z tyłu konsoli; wersja oprogramowania wyświetla się na ekranie menu przy przełączeniu w tryb System.

Najnowsze wersje niniejszego podręcznika i oprogramowania Titan można pobrać ze strony internetowej Avolites.

Ostrzeżenie :

Wyłączenie odpowiedzialności za szkody

Firma Avolites prowadzi politykę nieustannego doskonalenia swych produktów i ich dokumentacji. W związku z tym, zawartość niniejszej instrukcji może różnić się w szczegółach od działania konsoli.

Firma Avolites nie ponosi odpowiedzialności za żadne szkody wynikłe bezpośrednio lub pośrednio (w tym utratę zarobków, przerwy w działaniu i inne straty pieniężne) z użycia lub niemożności użycia konsoli, niezależnie czy firma Avolites Ltd. wiedziała o możliwości wystąpienia takiej szkody. Ponieważ nie we wszystkich systemach prawnych ograniczenie lub wyłączenie odpowiedzialności za straty nieumyślne i przypadkowe jest możliwe, powyższe ograniczenie odpowiedzialności może nie dotyczyć danego użytkownika.

Avolites Ltd stwierdza, że występujące w niniejszej instrukcji znaki handlowe pozostają własnością swych właścicieli.

Podręcznik napisał Tim Mitchell, Sabre Technology Ltd.

<http://www.sabretechnology.co.uk>

Na polski przełożył Marcin Grządziel, Prolight Sp. z o. o.

<http://www.prolight.pl>



Ta ikona wskazuje na istotne informacje, które należy znać, aby uniknąć uszkodzenia konsoli lub utraty ważnych danych.



Ta ikona wskazuje przydatne informacje.



Ta ikona wskazuje użyteczne podpowiedzi pozwalające korzystać z konsoli efektywniej.

SPIS TREŚCI

1. Szybki start	13
1.1 Patchowanie urządzeń.....	13
1.2 Sterowanie urządzeniami.....	13
1.3 Programowanie pamięci i chase'ów	14
1.4 Programowanie palet	15
1.5 DMX / network setup	15
2. Konfiguracja i używanie konsoly	18
2.1 Przewodnik po Titan Mobile	18
2.2 Podłączanie	21
2.2.1 Ostrzeżenia	21
2.2.2 Instalacja oprogramowania	21
2.2.3 Połączenie z laptopem/PC	21
2.2.4 Podłączanie linii DMX	21
2.2.5 Używanie dwóch monitorów	22
2.2.6 Inne połączenia	22
2.3 Korzystanie z ekranu(ów)	22
2.3.1 Okna przestrzeni roboczej	22
2.3.2 Obszar menu ekranu dotykowego	25
2.3.3 Heads-Up Display (HUD)	27
2.3.4 Visualiser	28
2.3.5 Profile klawiszy	28
2.3.6 Undo/Redo	28
2.3.7 Klawisze Key macro	29
2.3.8 Skróty klawiaturowe	29
2.3.9 Blokowanie konsoly	30
2.4 Titan Simulator	31
2.4.1 Instalacja programu Titan Simulator	31
2.4.2 Praca z programem Titan Simulator	31
2.5 Ładowanie i zapis spektaklu	32
2.5.1 Zapis i ładowanie ręczne	32
2.5.2 Autosave	33
2.5.3 Kopia zapasowa istniejącego spektaklu na USB	33
2.6 Czyszczenie konsoly	33
3. Patchowanie	34
3.1 Patchowanie nowych urządzeń lub dimerów	34
3.1.1 Przyciski wyboru urządzeń i suwaki	34
3.1.2 Patchowanie dimerów	35
3.1.3 Patchowanie urządzeń ruchomych	35
3.1.4 Patchowanie urządzeń o wielu komórkach (subfixtures)	38
3.2 Zmiany w patchu	38
3.2.1 Okno Patch View	38
3.2.2 Widok szczegółów urządzenia	39
3.2.3 Zmiana adresu DMX w menu Patch	40
3.2.4 Nadawanie opisów	41
3.2.5 Okno DMX view	41
3.2.6 Zamiana urządzeń	42
3.2.7 Aktualizacja osobowości	43
3.2.8 Używanie skopiowanych urządzeń	44
3.2.9 Kasowanie spatchowanego urządzenia	44
3.2.10 Zamrożenie urządzenia bądź atrybutu	45
3.2.11 Edycja osobowości urządzenia	46
4. Sterowanie dimerami i urządzeniami	47
4.1 Przy pomocy przycisków wyboru i pokręteł	47
4.1.1 Wybór urządzeń i dimerów do sterowania	47
4.1.2 Ustawianie urządzeń w pozycji początkowej (Locate)	48
4.1.3 Czyszczenie selekcji	49
4.1.4 Urządzenia z komórkami/podurządzenia	50
4.1.5 Zmiana atrybutów przy pomocy pokręteł	51
4.1.6 Manipulacja atrybutami na ekranie dotykowym	52
4.1.7 Zadawanie wartości atrybutu w postaci liczby	55
4.1.8 Wybór urządzeń po numerach (Kanały)	56
4.1.9 Wybór przy użyciu wzorca	57
4.1.10 Wybór urządzeń na podstawie palety lub playbacku	57

4.1.11	Grupy atrybutów – IPCGBES-FX	58
4.1.12	Używanie grup urządzeń	58
4.1.13	Kolejność i Layout urządzeń w grupie.....	59
4.1.14	Poruszanie się po wybranych urządzeniach pojedynczo.....	61
4.1.15	Podświetlanie wybranego urządzenia	61
4.1.16	Flash full wybranych urządzeń	61
4.1.17	Wyłączenie niewybranych urządzeń	61
4.1.18	Wyrównanie urządzeń	61
4.1.19	Flip	62
4.1.20	Fan	62
4.2	Podgląd i używanie wartości liczbowych	65
4.2.1	Okno Channel Grid	65
4.3	Opcje zaawansowane	66
4.3.1	Klawisz ML Menu.....	66
4.3.2	Zapalanie i gaszenie żarówek w urządzeniach	66
5.	Palety	67
5.1	Tworzenie palet.....	68
5.1.1	Które atrybuty zapisują się w palecie	68
5.1.2	Co zapisuje się w paletach	68
5.1.3	Zapis palety	68
5.1.4	Quick record	70
5.1.5	Nadawanie opisów paletom	70
5.2	Przywoływanie palet	72
5.2.1	Przywołanie wartości palety	72
5.2.2	Strony palet	72
5.2.3	Quick Palettes bez wybranych urządzeń	72
5.2.4	Zastosowanie palety do urządzeń w playbacku.....	72
5.3	Edycja palet	72
5.3.1	Podgląd i edycja zawartości palety	72
5.3.2	Zmiana zawartości palety.....	73
5.3.3	Aktualizacja palet użytych w playbacku	73
5.4	Kopiowanie, przenoszenie i kasowanie palet.....	74
5.4.1	Kopiowanie i przenoszenie palety	74
5.4.2	Kasowanie palet	74
5.5	Palety i czas	75
5.5.1	Płynne wejście palety	75
5.5.2	Fixture overlap przy wywoływaniu palet	75
5.5.3	Master Time dla palet	75
6.	Formy i efekty Pixel Mappera	77
6.1	Tworzenie efektów.....	78
6.1.1	Tworzenie formy	78
6.1.1	Zmiana wielkości i prędkości formy	79
6.1.2	Zmiana fazy formy pomiędzy urządzeniami	80
6.1.3	Tworzenie efektów Pixel Mappera	81
6.2	Edycja form i efektów	84
6.2.1	Edycja form i efektów w pamięciach	84
6.2.2	Wybór uruchomionej formy do edycji.....	84
6.2.3	Zmiana kolejności urządzeń w formie	84
6.2.4	Usuwanie i dodawanie urządzeń	84
6.2.5	Odwrócenie formy.....	85
6.2.6	Kasowanie kształtów	85
6.3	Opcje zaawansowane	85
6.3.1	Tryb przenikania formy	85
6.4	Przykładowe efekty Pixel Mappera	85
6.4.1	Efekt losowy.....	85
6.4.2	Nakładanie efektów	89
6.4.3	Kreatywne zastosowanie layoutu.....	91
6.4.4	Inne narzędzia Layout Editor.....	95
6.4.5	Kolejność odtwarzania i priorytety	96
6.4.6	Przemieszczenie i właściwości warstw.....	99
6.4.7	Spawn i Pre-Spool.....	102
7.	Pamięci	106
7.1	Tworzenie pamięci.....	106
7.1.1	Jak Titan Mobile działa podczas programowania	106
7.1.2	Tworzenie pamięci	107

7.1.3	Zapis z użyciem funkcji Quick Build	107
7.1.4	Użycie efektów w pamięciach	107
7.1.5	Tryb Blind	108
7.2	Używanie pamięci	108
7.2.1	HTP and LTP	108
7.2.2	Odtwarzanie pamięci	108
7.2.3	Zmiana stron odtwarzania	109
7.2.4	Podgląd aktywnych playbacków	109
7.2.5	Speed Master	110
7.2.6	Wyłączanie uruchomionych playbacków	110
7.3	Edycja pamięci	111
7.3.1	Edycja pamięci przy użyciu Merge	111
7.3.2	Modyfikacja wartości i palet zapisanych w pamięci	111
7.3.3	Okna Playback view i Cue view	112
7.3.4	Użycie istniejących pamięci – funkcja Include	113
7.3.5	Usuwanie atrybutów z pamięci przy użyciu "Off"	113
7.4	Kopiowanie, przenoszenie i kasowanie pamięci	114
7.4.1	Kopiowanie i przenoszenie pamięci	114
7.4.2	Kasowanie pamięci	115
7.5	Parametry czasowe pamięci	115
7.5.1	Ustalanie czasów zmiany i parametru Overlap w pamięci	115
7.5.2	Zmiana kolejności urządzeń	117
7.5.3	Czasy zmiany atrybutów w pamięci	118
7.6	Opcje zaawansowane	119
7.6.1	Release mask	119
7.6.2	Shape size/speed on fader	119
7.6.3	Krzywe	119
7.6.4	Blokowanie playbacku przy zmianie stron	119
7.6.5	Priorytet odtwarzania	119
7.6.6	Tryb Blind	120
7.6.7	Profile klawiszy	120
8.	Chase'y	122
8.1	Tworzenie chase'a	122
8.1.1	Programowanie chase'a	122
8.1.2	Tworzenie chase'a przez Quick Build	123
8.2	Odtwarzanie	123
8.2.1	Odtwarzanie chase'a	123
8.2.2	Podłączenie chase'a do organów sterowania	123
8.2.3	Ustawianie prędkości i crossfade'u chase'a	124
8.2.4	Ręczne sterowanie krokami chase'a	125
8.2.5	Zmiana kierunku chase'a	125
8.2.6	Skok do wybranego kroku	125
8.3	Edycja	125
8.3.1	Otwieranie chase'a do edycji	125
8.3.2	Edycja chase'a przy użyciu Unfold	126
8.4	Kopiowanie, przenoszenie i kasowanie	127
8.4.1	Kopiowanie i przenoszenie chase'a	127
8.4.2	Kasowanie chase'a	127
8.4.3	Kasowanie kroku w chase'ie	127
8.5	Czasy	127
8.5.1	Czas globalny chase'a	127
8.5.1	Indywidualne czasy pamięci w chase'ach	128
8.5.2	Czasy zmiany atrybutów dla pamięci w chase'ie	130
8.6	Opcje zaawansowane	130
8.6.1	Loop/Stop at Last Cue	130
8.6.2	Forward/Backward/Bounce/Random	130
8.6.3	Linki między pamięciami	130
8.6.1	Zmiana numeracji pamięci	131
9.	Listy pamięci	132
9.1	Tworzenie listy pamięci	132
9.1.1	Programowanie listy pamięci	132
9.1.2	Zmiana opisu pamięci w liście	133
9.1.3	Automatyczne ładowanie playbacku przez listę pamięci	134
9.1.4	Uruchamianie makr z listy pamięci	135
9.1.5	Skróty klawiaturowe/składnia dla list pamięci	135
9.2	Odtwarzanie	136

9.2.1	Uruchamianie listy pamięci	136
9.2.2	Wyłączanie listy pamięci	136
9.3	Edycja list pamięci	137
9.3.1	Kopiowanie i przenoszenie pamięci	137
9.3.2	Edycja listy pamięci przy pomocy funkcji Unfold	137
9.3.3	Użycie Update przy modyfikacji pamięci z trackingiem	138
9.3.4	Edycja uruchomionej listy pamięci	138
9.3.5	Edycja listy pamięci podczas zapisu	139
9.4	Kopiowanie, przenoszenie i kasowanie list pamięci	139
9.4.1	Kopiowanie i przenoszenie list pamięci	139
9.4.2	Usuwanie listy pamięci	139
9.4.3	Kasowanie pamięci z listy	140
9.5	Czasy	140
9.5.1	Czasy i opcje zmian w listach pamięci	140
9.5.2	Linkowanie pamięci i Link Offset	141
9.5.3	Indywidualne czasy wejścia atrybutów	142
9.5.4	Fixture overlap	142
9.5.5	Sterowanie listą pamięci przy pomocy kodu czasowego	143
9.6	Opcje zaawansowane	144
9.6.1	Release mask	144
9.6.2	Fader mode	145
9.6.3	Handle Paging	145
9.6.4	Cue Options	145
9.6.5	Autoload	145
9.6.6	Macro Links	145
9.6.7	Key Profile	145
9.6.8	Shape Size/Shape Speed	146
9.6.9	Tracking	146
9.6.10	Funkcje Move In Dark (MID)	146
10.	Realizacja spektaklu	148
10.1	Sterowanie odtwarzaniem	148
10.1.1	Zapis spektaklu na dysku	148
10.1.2	Opisywanie konsoli	148
10.1.3	Klawisz DBO	148
10.1.4	Mastery	148
10.1.5	Mastery prędkości	148
10.1.6	Klawisze flash i swop	149
10.1.7	Priorytety playbacków	149
10.1.8	Blokowanie playbacków na stronach	149
10.1.9	Podgląd aktywnych playbacków	149
10.1.10	Tryb Blind	150
10.1.11	Świecenie improwizowane ("z ręki")	150
10.2	Przestrzenie robocze na ekranie	151
10.2.1	Menu View	151
10.3	Porządkowanie konsoli	151
10.3.1	Używanie funkcji Move	151
10.4	Zdalne wyzwalanie przy pomocy MIDI i DMX	152
10.4.1	Podłączanie źródeł wyzwalania zdalnego	152
10.4.2	Konfiguracja wyzwalania zdalnego	152
10.4.3	Zestaw wyzwalaczy MIDI Classic Pearl	153
11.	Zdalne sterowanie	155
12.	User Settings i inne opcje	157
12.1	Konfiguracja widoku	157
12.1.1	Otwieranie okien roboczych	157
12.1.2	Wybór i rozmieszczenie okien roboczych	157
12.1.3	Zapisywanie widoków	158
12.1.4	Okna kompatybilne z Pearl Expert	159
12.1.5	Konfiguracja monitora zewnętrznego	159
12.2	Profile klawiszy	159
12.2.1	Tworzenie i edycja profilu klawiszy	159
12.2.2	Wybór profilu klawiszy	160
12.2.3	Indywidualne profile klawiszy playbacków	160
12.3	Menu System	161
12.3.1	Avotalk Security	161
12.3.2	Network Settings	161
12.3.3	Ustawienia użytkownika	161

12.3.4	Key Profiles	162
12.3.5	Wipe	162
12.3.6	DMX settings	162
12.3.7	Triggers	162
12.3.8	Display Setup	162
12.3.9	Assign mastering	163
12.4	Mapowanie wyjść DMX	163
12.4.1	Konfiguracja wyjść DMX	163
12.4.2	TitanNet Overview	164
12.5	Krzywe	165
12.6	Aktualizacja oprogramowania	168
13.	Praca z osobowościami urządzeń	169
13.1.1	Pobieranie osobowości urządzeń z witryny Avolites	169
13.1.2	Aktualizacja biblioteki osobowości w konsolecie	170
13.1.3	Osobowości własne użytkownika	170
13.1.4	Zamawianie nowego pliku osobowości	171
13.1.5	Zgłaszanie błędów w osobowościach do Avolites	171
13.1.6	W nagłym przypadku	171
14.	Praca w sieci	172
14.1	Sterowanie urządzeniami poprzez sieć	172
14.1.1	Ustawianie adresu IP	172
14.1.2	Konfiguracja wyjść DMX	173
14.1.3	Prosty system ArtNetowy	173
14.1.4	Konfiguracja systemu ArtNet	174
14.1.5	Dodatkowe zasoby związane ArtNetem	176
14.2	Połączenie z symulatorem przy pomocy ACDI	176
14.2.1	ACDI	176
14.3	Konfiguracja modułów	177
14.4	Komunikacja z urządzeniami aktywnymi przez CIP	177
14.4.1	Przykładowa konfiguracja CIP	177
14.5	Wszystko, co musisz wiedzieć o adresach IP	178
14.5.1	Nadawanie adresów IP	178
14.5.2	Maski podsieci	179
14.5.3	Wybór adresu IP i maski podsieci	179
14.5.1	Automatyczny przydział adresów IP (DHCP)	180
14.5.2	Zakresy prywatnych adresów IP	180
15.	Używanie różnych konsol Avolites	181
15.1	Organy sterowania konsolą	181
15.2	Nowe funkcje programowania	182

1. Szybki start

Ten rozdział to skrócony opis Titana Mobile. Każda sekcja zawiera link do odpowiedniego rozdziału podręcznika, gdzie można znaleźć więcej szczegółów.

Klawisze Softkeys są podane w nawiasach kwadratowych [w ten sposób].

1.1 Patchowanie urządzeń

Naciśnij Patch, [Dimmers] lub [Fixtures].

Dla urządzeń, wybierz klawiszami softkeys producenta (możesz filtrować listę wpisując część nazwy na klawiaturze) i typ, a następnie tryb.

Podaj [DMX Line] i [Address]. Konsoleta ustawi je automatycznie, jeśli ich nie zmienisz.

Naciśnij przycisk w oknie Fixtures by spatchować urządzenie. (Zob. rozdz. 3.1, str. 34.).

Aby spatchować więcej dimmerów lub urządzeń na raz, narysuj na ekranie pole zaznaczenia. Możesz też wybrać liczbę urządzeń do spatchowania przyciskiem [Quantity] w menu Patch.

Aby zmienić adres DMX lub linię, wybierz [Repatch Fixtures]. (Rozdz. 3.2, str. 38).

Podgląd spatchowanych urządzeń

Aby zobaczyć widok przeglądowy patchu konsoly, naciśnij Window Open, a następnie Patch (Rozdz. 3.2.1, str. 38).

Przełączanie opcji urządzeń

Naciśnij Patch i [Edit Fixtures], albo użyj ekranu Patch View.

1.2 Sterowanie urządzeniami

Przyciskami lub klawiszami wybierz urządzenia, którymi chcesz sterować.

Naciśnij Locate, by wybrane urządzenia sprowadzić do pozycji "home" i zaświecić. Jeśli urządzenie jest na stałym playbacku, suwak steruje jego dimmerem. (Rozdz. 4.1.2, str. 48). Przytrzymaj Locate i naciśnij klawisz atrybutu, by wyłączyć ten atrybut z funkcji Locate (np. aby wykonać Locate nie zmieniając pozycji, przytrzymaj Locate i naciśnij Pan/Tilt).

Wybierz atrybut do sterowania przy pomocy klawiszy atrybutu, a następnie kręcąc kółkami ustaw urządzenie. Wyświetlacz pokazuje, które koło steruje którym atrybutem (Rozdz. 4.1.5, str. 51.).

Otwórz okno Attribute na ekranie (Window Open, Attribute Options) by modyfikować atrybuty przyciskami. (Rozdz. 4.1.6, str. 52.).

Używaj Palet do przechowywania często używanych kolorów, pozycji itp., zob. następna strona.

Formy (efekty)

Wybierz urządzenia. Kolejność wyboru urządzeń jest istotna.

W głównym menu naciśnij [Shapes and Effects], [Shape Generator], [Create]. Wybierz atrybut, a następnie formę do uruchomienia. (Rozdz. 6.1.1, str. 78.).

Alternatywnie, w oknie Shape Library (Window Open, [Open Workspace Window], [Shape Library]) możesz wybrać formę bezpośrednio. Filtruj listę form klawiszami atrybutów.

Nadaj uruchomionej formie pożądany wygląd przy pomocy [Adjust Speed, Size and Phase]/[Adjust Phase, Spread and Offset].

Grupy urządzeń

Urządzenia można połączyć w grupy do szybkiego wybierania, naciśnij Group, [Record Group], wybierz urządzenia w grupie, nadaj opis przy pomocy [Provide a legend], naciśnij [Store]. Kolejność wyboru urządzeń w grupie zostanie zapamiętana. (Rozdz.4.1.13, str. 59.).

1.3 Programowanie pamięci i chase'ów

Pamięci

Zbuduj scenę świetlną, którą chcesz zapisać.

Naciśnij Record.

Przełącz tryb zapisu [Record Mode] na Channel (zapisuje tylko zmodyfikowane atrybuty), Fixture (zapisuje wszystkie atrybuty urządzeń zmodyfikowanych lub wybranych), Stage (zapisuje wszystkie atrybuty wszystkich urządzeń o niezerowej intensywności) albo Quick Build (dodaje do tworzonej pamięci wybrane palety i playbacki).

Aby zapisać, naciśnij niebieski klawisz Select playbacku albo przycisk w oknie Playbacks. (Rozdz. 7.1.2, str. 107.).

Chase'y

Naciśnij Record dwa razy (albo Record, a następnie [Create Chase]) .

Naciśnij niebieski klawisz Select playbacku albo przycisk w oknie Playbacks.

Zbuduj pierwszy krok i naciśnij Select by zapisać. Powtarzaj aż zbudujesz wszystkie kroki. Tryb Quick Build służy do dodawania palet i pamięci do kroków chase'a.

Naciśnij Exit by zakończyć tworzenie kroków. (Rozdz. 7.1.2, str. 107.).

Czas zmiany

Prędkość i czas przejścia biegnącego chase'a możesz zmieniać przy pomocy kółek A i B.

Naciśnij [Edit Times] w głównym menu, a następnie klawisz Select playbacku. Opcje czasowe będą dostępne pod klawiszami Softkeys.

[Fixture Overlap] nakazuje urządzeniom wykonywać zmianę po kolei (100%=wszystkie razem, 0%=urządzenie czeka aż poprzednie ukończy zmianę).

[Attribute times] ustawia indywidualne czasy dla poszczególnych atrybutów.

[Fixture order] zmienia kolejność urządzeń dla form i dla funkcji Overlap. (Rozdz. 6.2.3, str. 84.).

Listy pamięci

Pamięci można zapisywać w liście (Cue List), co pozwala odtworzyć cały spektakl klawiszem Go. Chase'y można dodawać do pamięci zapisanych w liście przy pomocy funkcji Autoload.

1.4 Programowanie palet

Ustaw atrybuty, które chcesz zapisać. Jeśli chcesz zapisać ten sam atrybut dla urządzeń jednego typu (np. kolor), wystarczy ustawić jedno urządzenie (paleta będzie "wspólna").

Naciśnij Record, Palette.

Użyj [Set Mask] by wybrać atrybuty do zapisu/pominięcia.

Naciśnij szary klawisz palety, albo przycisk w jednym z okien Colours/Positions/Gobos. (Rozdz. 5.1.3, str. 68).

Aby wywołać paletę, wybierz urządzenia, wybierz maskę klawiszami Attribute Bank, naciśnij przycisk palety.

Aby dodać opis, naciśnij [Set Legend] i przycisk palety. Wybierz [Picture] by narysować opis obrazkowy.

Quick Record

Naciśnij wolny przycisk w jednym z okien – zmieni się na czerwony ze znakiem +. Naciśnij ponownie, by zapisać paletę. Maska jest ustawiana automatycznie odpowiednio do okna (np. w oknie Positions tylko atrybuty pozycji).

Używanie palet "z ręki"

Aby zastosować paletę z czasem podczas świecenia "z ręki", wybierz urządzenia, wpisz czas zmiany na klawiaturze i przywołaj paletę (trzeba to robić za każdym razem). Bez wybranych urządzeń paleta zostanie zaaplikowana na wszystkie urządzenia, do których się odnosi.

Aby ustawić zakładkę urządzeń, wpisz 0-100 i naciśnij [Set Overlap], a następnie przywołaj paletę.

Aby ustawić czas zmiany dla wszystkich palet, naciśnij Palette i [Master Time]. (Rozdz. 5.5.3, str. 75.). Palety zaaplikowane z czasem nie są wprowadzane do edytora, więc nie korzystaj z czasów podczas programowania.

1.5 DMX / network setup

Konsoleta może emitować do 12 linii sygnału DMX, które można przekierować do 4 gniazd XLR lub sieci Ethernet. Podłączając więcej węzłów przetwarzania DMX do sieci przy pomocy protokołu TitanNet, można sterować maksymalnie 64 liniami.

Przełącz się w tryb System, a następnie naciśnij [DMX Settings].

Wybierz węzeł po lewej stronie (dokąd ma trafić sygnał DMX) i kliknij na niebieską strzałkę. Po prawej wybierz linię DMX którą chcesz wysłać do tego węzła. Przyciski 'i' ustawiają właściwości węzłów i linii. (Rozdz. 12.3.6, str. 162.).

Aby zmienić adres IP konsolety, naciśnij [Network Settings] w trybie System (Rozdz. 14.1.1, str. 172).

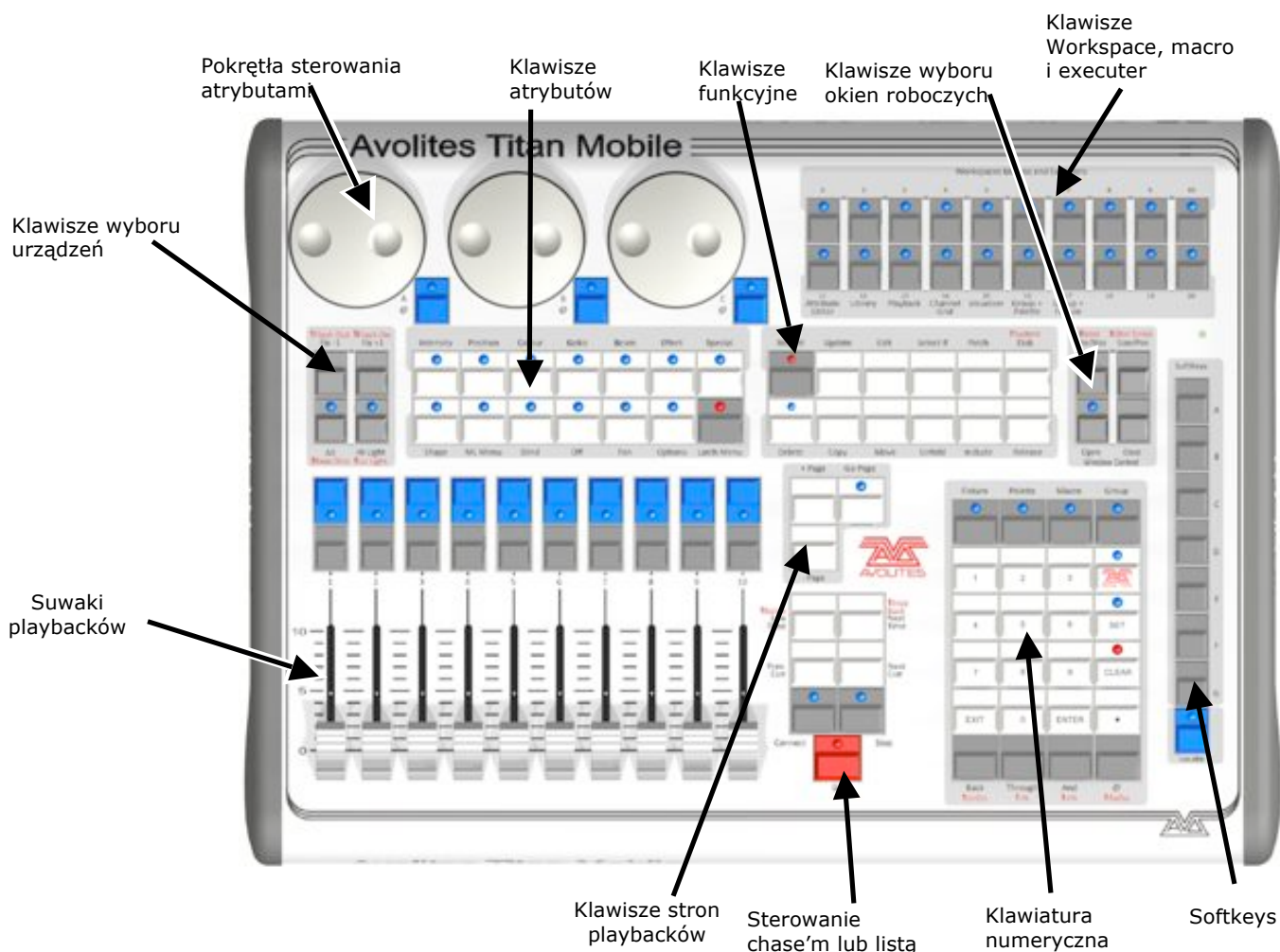
Aby zmienić ustawienia użytkownika i spersonalizować działanie konsoli, przytrzymaj Avo i wybierz [User Settings] (Rozdz..12.3.3, str. 161).

2. Konfiguracja i używanie konsoli

Witamy przy konsolce Titan Mobile firmy Avolites. Niniejszy podręcznik jest przewodnikiem po wszystkich funkcjach konsoli.

Omówimy je w kolejności zbliżonej do rzeczywistej pracy z konsolą, a więc zaczniemy od przygotowania konsoli do pracy, następnie przyjrzymy się patchowaniu i przejdziemy do sterowania światłami i zapisywania pamięci.

2.1 Przewodnik po Titan Mobile



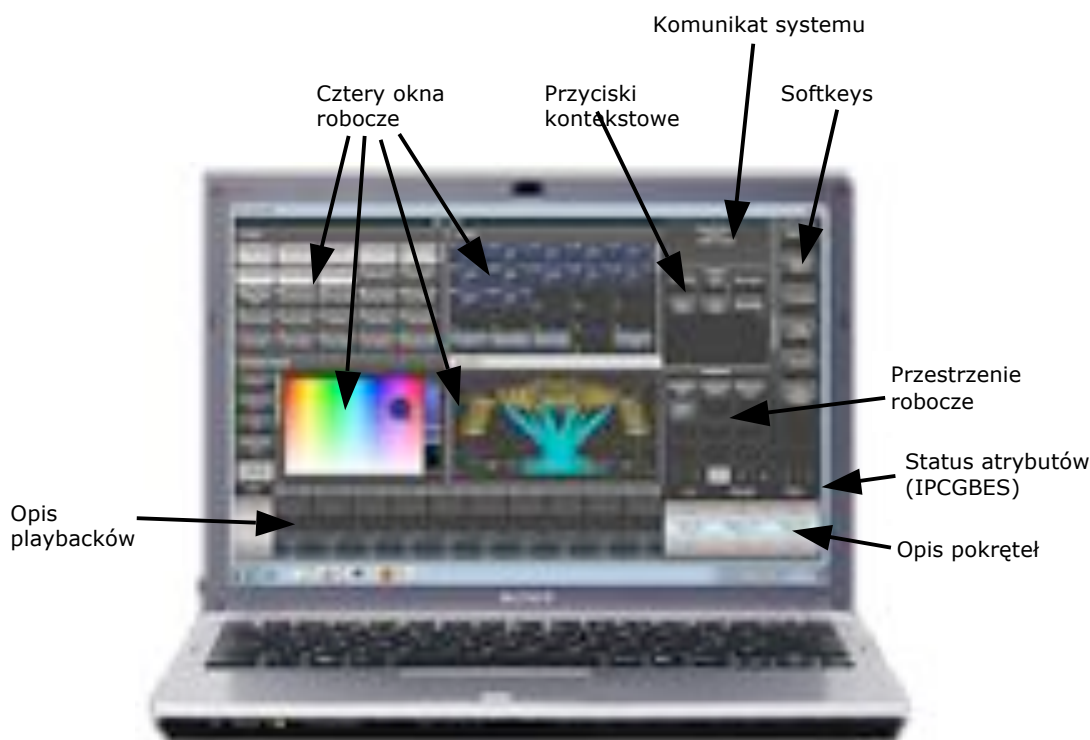
- **Playbacki (suwaki)** służą do zapisywania i odtwarzania pamięci lub chase'ów. **Klawiszami wyboru stron** można przełączać się pomiędzy stronami playbacków. U dołu ekranu wyświetlane są informacje o poszczególnych playbackach.
- **Pokrętłami atrybutów** nadajemy wartości atrybutom urządzeń oraz ustawiamy czasy zmian i prędkości chase'ów. W prawym dolnym rogu ekranu wyświetlane są informacje o bieżąco sterowanych atrybutach.
- **Klawiszami wyboru atrybutów** wybieramy rodzaj atrybutu (np. kolor, gobo, pozycja) do sterowania pokrętłami. Lampka w klawiszu

wskazuje aktywny atrybut. Również tu steruje się funkcją Fan oraz formami (efektami).

- **Przyciski sterowania chase'm lub listą pamięci** pozwalają uruchamiać i zatrzymywać chase'y i poruszać się po listach.
- **Klawiatura numeryczna** i towarzyszące jej klawisze sterujące służy do wprowadzania rozmaitych wartości liczbowych.
- **Klawiszami funkcyjnymi** wykonujemy operacje zapisu pamięci, kopiowania, zapisu na dysk itp.
- **Workspaces, Macros and Executors** to programowalne klawisze, pod którymi możemy przechowywać przestrzenie robocze (układy okien na ekranie), makra lub pamięci.
- **Klawisze wyboru okien roboczych** decydują o tym, jakie okna są widoczne na ekranie.

Ekran

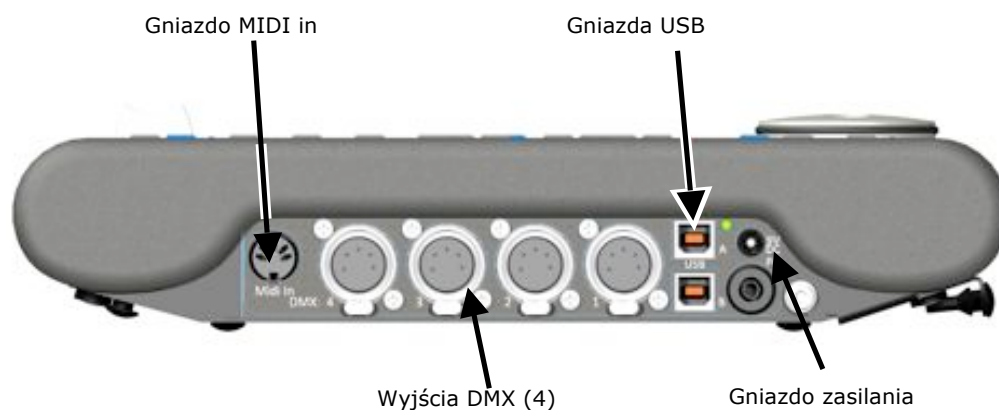
System został zaprojektowany z myślą o pracy z ekranem dotykowym, ale można posługiwać się myszką – klikając lewym przyciskiem tam, gdzie podręcznik powiada "naciśnij".



- Na ekranie można wyświetlić cztery **okna robocze**. W nich znajdują się przyciski wyboru urządzeń, palet, grup, form, atrybutów itd. Visualiser również może być widoczny w oknie.
- **Softkeys** to przyciski menu u góry po prawej. Ich odpowiednikami są klawisze przy prawej krawędzi konsoli.
- **Komunikaty systemowe** wyświetlają się na lewo od przycisków menu. Poniżej znajdują się **przyciski kontekstowe** stosowne do właśnie wykonywanej operacji.
- Przyciski **przestrzeni roboczych** pozwalają zapisywać i przywoływać różne układy okien roboczych.

- **Opis pokręteł** informuje o tym, które atrybuty są w danej chwili podporządkowane 3 pokrętlom. **Status atrybutów** (powyżej) pokazuje aktywne lub zmodyfikowane atrybuty.
- **Opis playbacków** zawiera informacje o tym, co mamy zapisane pod każdym z 10 suwaków.

Panel połączeniowy



Wszystkie potrzebne połączenia znajdują się po prawej stronie. Większość z nich nie budzi wątpliwości.

- Normalnie panel jest zasilany via gniazda USB. Porty USB w niektórych komputerach przenośnych mogą mieć zbyt małą obciążalność prądową; w takim wypadku należy podłączyć zewnętrzny zasilacz 9V DC, dostępny w Avolites.

2.2 Podłączanie

2.2.1 Ostrzeżenia



Nadajniki radiowe mogą zakłócać działanie konsoli. Z tego względu nie zaleca się umieszczania ich na konsoli, nad nią ani za nią. Mając radio przy sobie, najlepiej umieszczać je w tylnej kieszeni lub z tyłu na pasie.

2.2.2 Instalacja oprogramowania

Nie podłączaj Titana Mobile do komputera, dopóki nie zainstalujesz oprogramowania Titan Mobile (przez uruchomienie pliku instalatora). W ten sposób masz pewność, że sterowniki panelu zostaną zainstalowane.

Po instalacji programu, podłącz panel przez USB (zob. niżej). Jeśli komputer pyta o sterowniki, wybierz 'Zainstaluj automatycznie'.

Przy pierwszym uruchomieniu oprogramowania Titan musisz go zarejestrować w Avolites.

2.2.3 Połączenie z laptopem/PC

Najlepiej aby komputer PC miał ekran dotykowy. W jego braku, przyciski dotykowe można wybierać myszką.

Panel łączy się z komputerem kablami USB. Od wersji v5 oprogramowania wystarczy pojedynczy kabel, podłączony do portu A Titana Mobile (obok gniazda zasilania). Wcześniejsze wersje oprogramowania wymagają obu kabli. Panel jest zazwyczaj zasilany przez USB i gniazdo zasilania jest nieużywane (zob. wyżej).

Jeśli do komputera lub hubu USB są podłączone inne urządzenia (nie-Avolites), może być potrzebny zewnętrzny zasilacz. Wymagane parametry zasilacza:

Napięcie: 9-12V, 800mA DC

Wtyk: otwór 2,5mm, średnica 5,5mm, długość 9,5mm,

Polaryzacja: plus na środku

Oznaczenie (przykład): DCP2

2.2.4 Podłączanie linii DMX

Komunikacja konsoli z oprawami oświetleniowymi odbywa się przy pomocy protokołu DMX512. Sama konsola może wytwarzać 12 linii DMX (po 512 kanałów sterujących), ale stosując przetwarzanie rozproszone sygnału DMX w węzłach sieci TitanNet możemy rozbudować system do 64 linii.

Konsola ma 4 fizycznych wyjść DMX do bezpośredniego łączenia z oprawami lub dimmerami, a także możliwość wysyłki DMX po sieci Ethernet (również bezprzewodowej) do zdalnych węzłów DMX/Ethernet, media serwerów itp.

Gdy patchujesz dimmer czy urządzenie, musisz wskazać konsoli, do której z 12 (lub 64 z użyciem sieci TitanNet) linii DMX jest przypisane. Każda linia może być powiązana z jednym lub więcej

standardowych gniazd DMX na tylnej ścianie, lub z protokołem sieci Ethernet (zob. rozdz. 14 na str. 172.)

Domyślnie linie DMX 1-4 są przypisane do gniazd XLR A-D konsoly.

5-pinowe gniazda XLR sockets są podłączone następująco:

Pin 1	Earth
Pin 2	Data -
Pin 3	Data +
Pin 4	Not used
Pin 5	Not used

Każda linia DMX winna przechodzić po kolei przez wszystkie odłączone do niej urządzenia i kończyć się terminatorem DMX (rezystor 120Ω włączony pomiędzy piny 2 i 3). Nie należy stosować pasywnych rozdzielaczy sygnału DMX (kabli Y), gdyż może to zakłócać transmisję danych.

2.2.5 Używanie dwóch monitorów

Titan Mobile może korzystać z dwóch monitorów, o ile twój komputer je posiada. Dzięki temu uzyskasz więcej przestrzeni ekranowej, np. dla Visualisera lub innych okien informacyjnych.

Zewnętrzny monitor jest domyślnie wyłączony i pokazuje komunikat 'disabled'. Aby go włączyć, przejdź w tryb System i w menu [Display Setup] naciśnij [External Display Disconnected]. Opcja zmieni się na [External Display Connected] i monitor będzie aktywny.

2.2.6 Inne połączenia

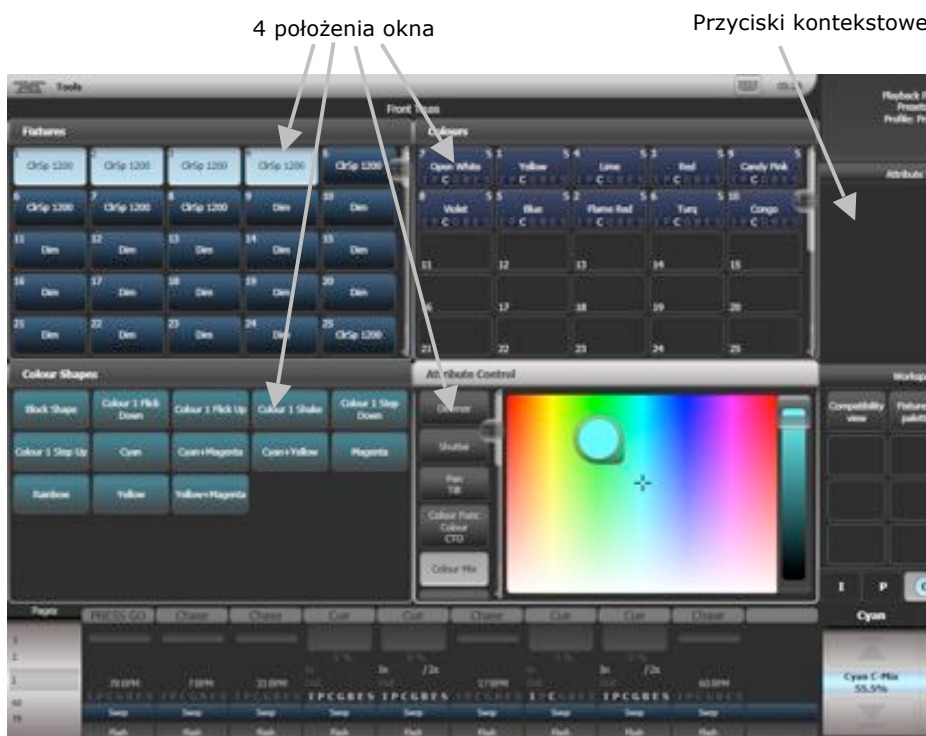
Titan Mobile ma gniazdo MIDI pozwalające wyzwać playbacki lub sterować listami pamięci przy pomocy komunikatów MIDI lub kodu czasowego MIDI.

2.3 Korzystanie z ekranu(ów)

Podobnie jak panel Titana Mobile, ekranowa przestrzeń robocza zawiera wiele użytecznych funkcji. Najwygodniej jest z nich korzystać przy pomocy ekranu dotykowego.

2.3.1 Okna przestrzeni roboczej

Główny obszar ekranów zajmują okna przestrzeni roboczej. W tych oknach znajdują się przyciski do przywoływania urządzeń, grup, palet, playbacków itd. Okna informacyjne, takie jak Playback View czy zintegrowana aplikacja Visualiser mogą również być prezentowane jako okna przestrzeni roboczej.



Na każdym ekranie można maksymalnie umieścić 4 okna w układzie 2x2, czyli razem 8 okien, ale można też okno powiększyć dwukrotnie lub zmaksymalizować do pełnego ekranu. Okna można też przesuwać na ekran zewnętrzny, który także jest w stanie pomieścić 4 okna. Niektóre możliwe położenia i wielkości okien pokazujemy poniżej.



Ćwiartka ekranu



Podwójna szerokość



Podwójna wysokość



Zmaksymalizowane

Niektórym oknom towarzyszą dodatkowe funkcje, dostępne w obszarze przycisków kontekstowych po prawej u góry.

Wybór i rozmieszczenie okien przestrzeni roboczej

Potrzebne okna przestrzeni roboczej przywołujesz poleceniem [Open Workspace Window] w menu głównym.

Jeśli jesteś w innym menu, naciśnij klawisz Window Open by uzyskać dostęp do opcji [Open Workspace Window].

Możesz zmieniać rozmiar i położenie okien klawiszami Window Control em. Klawisz Min/Max przełącza aktywne okno pomiędzy pełnym ekranem a ćwiartką. Klawisz Size/Position przesuwa okno pomiędzy dostępnymi położeniami. Okno stanie się aktywne, gdy dotkniesz jego paska tytułowego.

Możesz przenieść aktywne okno na inny monitor naciskając Avo i klawisz Size/Position, albo Window Open, [Window Options], [Move Screen].

Skróty okien

Naciśnij Window Open, a następnie klawisz atrybutu, by otworzyć okno palet danego atrybutu.

Naciśnij Window Open, a następnie Patch, by otworzyć okno Patch View.

Naciśnij Window Open, a następnie przycisk wyboru urządzenia, by otworzyć okno Fixture View zawierające szczegółowe informacje o urządzeniu.

Naciśnij Window Open, a następnie Connect, by otworzyć okno View Cue.

Naciśnij Window Open, a następnie Off, by otworzyć okno Active Playbacks.

Naciśnij Window Open, a następnie Macro, by otworzyć okno Macro.

Opcje okien przestrzeni roboczej

Wielkość i położenie okien możesz też zmieniać po naciśnięciu małego 'i' w prawym górnym rogu okna. Tam zmienisz również wielkość przycisków i tekstu w oknie. Opcje Screen zależą od konfiguracji konsoli i obecności ekranów zewnętrznych.



Zapisywanie przestrzeni roboczych

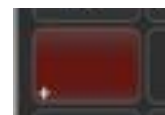
Różne układy okien można zapisywać pod przyciskami Workspaces (na lewo od menu) naciskając Window Open, [Record Workspace], i jeden z przycisków Workspaces. Zapisaną przestrzeń roboczą można przywołać jednym dotknięciem przycisku.

Przestrzenie robocze są zapisywane wraz ze spektaklem.

Bardziej szczegółowe omówienie tematu znajdziesz w rozdz. 12.1 na str. 157.

Szybki zapis

Niektóre okna – Groups, Workspaces, Playbacks i wszystkie okna palet – mają funkcję Quick Record. Przygotuj co chcesz zapisać i dotknij wolego przycisku. Przycisk podświetli się na czerwono ze znakiem +. Na tym etapie możesz dodać opis. Naciśnij przycisk ponownie by zapisać.



Funkcję Quick Record można wyłączyć w menu Key Profiles (zob. rozdz. 12.2.1 na str. 159).

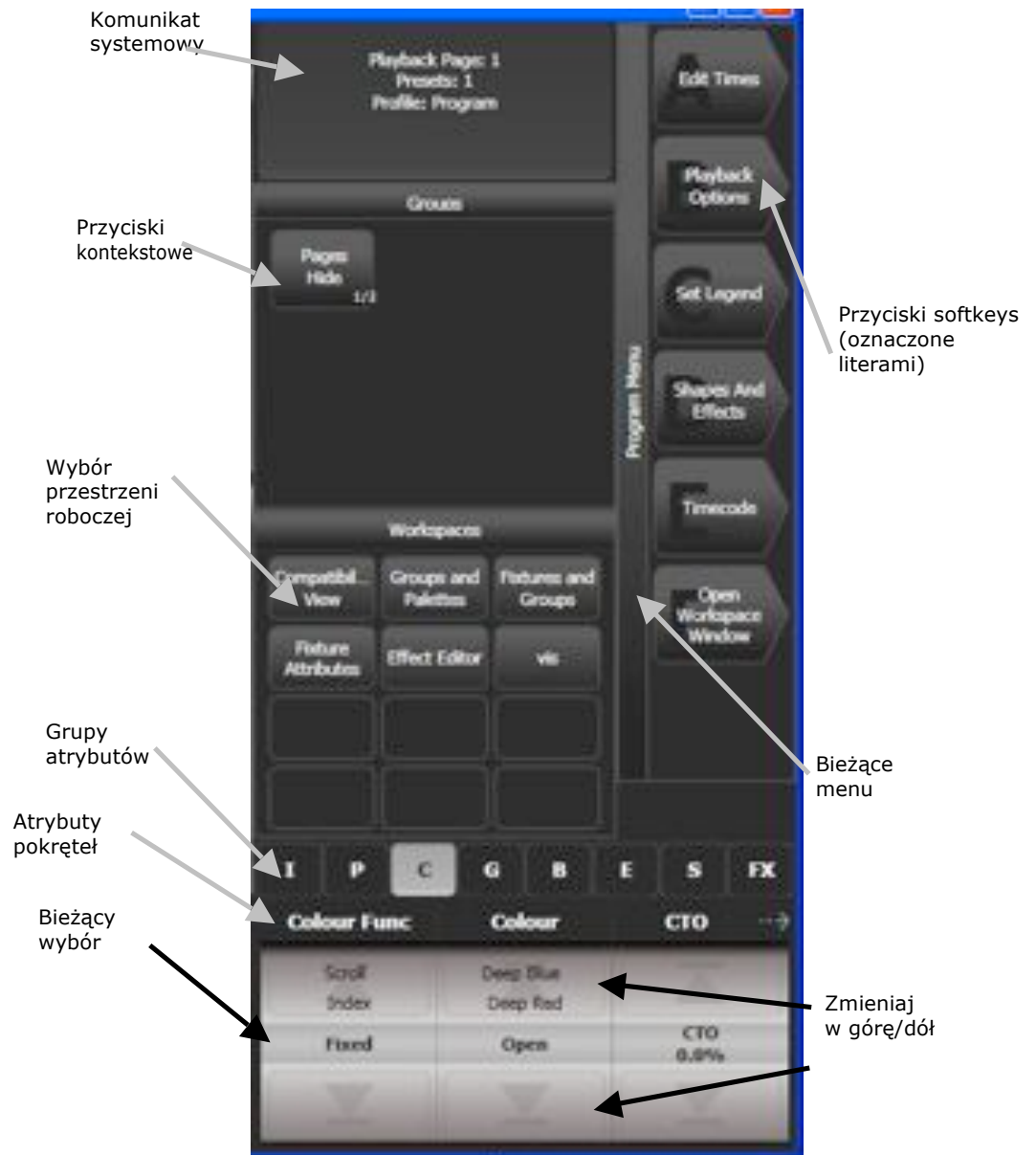
Opisy i opisy obrazkowe

Każdy przycisk ma legendę ułatwiającą zapamiętanie, co pod nim jest. Legendę na przycisku można narysować. Aby to zrobić, wybierz [Set Legend] i [Picture]. Otworzy się program do rysowania. Pojawi się też biblioteka obrazków, zawierająca m. in. często spotykane gobo.



2.3.2 Obszar menu ekranu dotykowego

Po prawej stronie ekranu znajduje się obszar służący do obsługi menu.



Z prawej strony ekranu widzimy funkcje przycisków menu A-G. Jeśli nie mieszczą się na jednym ekranie, pojawiają się przyciski zmiany stron [Previous] i [Next]. Można naciskać przycisk na ekranie albo fizyczny klawisz na panelu.

Pionowy pasek na lewo od przycisków Softkeys pokazuje tytuł menu, w którym właśnie jesteś. Możesz "przygwoździć" menu (by nie musieć ciągle wybierać go ponownie) klawiszem Menu Latch. Pasek przygwożdżonego menu zmienia kolor na czerwony.

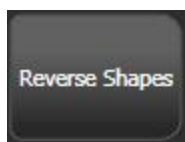
Dalej na lewo wyświetlają się podpowiedzi dla użytkownika i informacje zwrotne konsoli.

U dołu ekranu, na obrazie rolki, wyświetlają się bieżące funkcje pokręteł. Podczas pracy z atrybutami urządzeń, widać tam dostępne wartości atrybutów. Opis nad obrazem rolki wskazuje, które pokrętko steruje którym atrybutem, a bieżącą wartość widać pośrodku rolki. Dotknięcie górnej lub dolnej części obrazu rolki zmienia atrybut w górę/w dół.

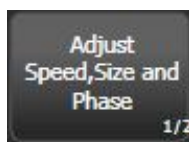
Podczas sterowania chase'm, w tym miejscu wyświetlane są dotyczące go informacje.

Nieco wyżej, ekran pokazuje która grupa atrybutów (Intensity, Position, Colour, Gobo, Beam, Effect czy Special) jest wybrana (szary prostokąt) lub bieżąco modyfikowana (niebieskie kółko).

Wygląd przycisków Softkeys jest zróżnicowany w zależności od sposobu ich działania:



Przycisk akcji:
konsola wykona
opisane działanie



Przycisk opcji:
przełącza w koło
dostępne opcje



Przycisk nowego
menu: przejście do
innego menu



Przycisk
wpisywania:
naciśnij i wpisz
tekst z klawiatury

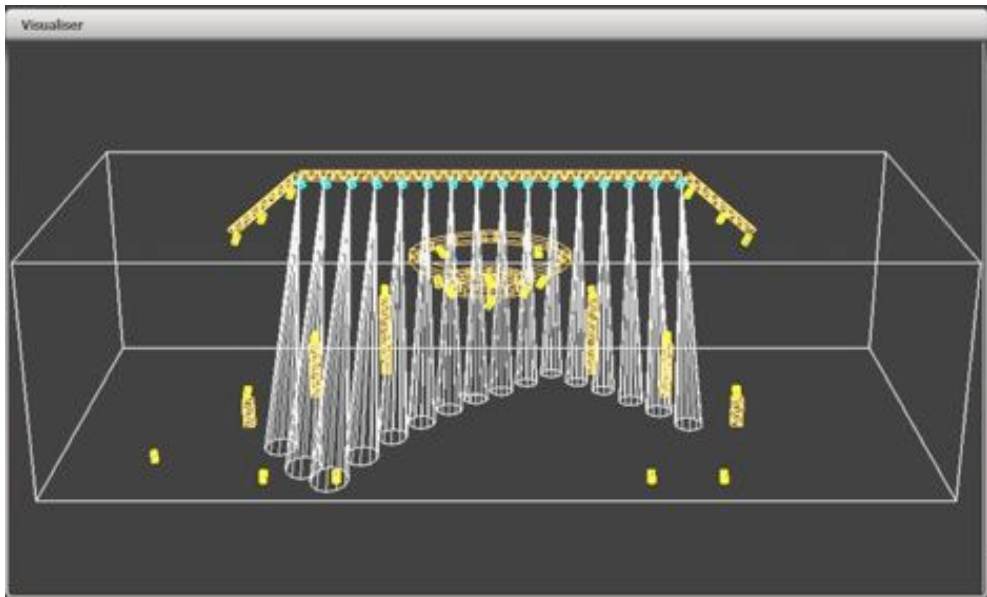
2.3.3 Heads-Up Display (HUD)

Okno HUD jest widoczne jako jedno z okien przestrzeni roboczej. Większość znajdujących się w nim informacji jest dostępna w innych oknach, lecz niektórzy użytkownicy są przyzwyczajeni do korzystania z niego.

Urządzenia w edytorze wyświetlane są w kolorze ciemnoniebieskim, wybrane – w kolorze jasnoniebieskim.



2.3.4 Visualiser



W konsoli działa program Avolites Visualiser. Dzięki temu nawet przy braku dostępu do rzeczywistych urządzeń można zobaczyć wyniki swojej pracy i np. Wprowadzać poprawki w domu lub w hotelu. Można również używać wizualizatora w trybie Blind do programowania podczas pracy na żywo.

Przyciski konfiguracji Visualisera znajdują się w obszarze przycisków kontekstowych na lewo od menu.

Działanie Visualisera jest omówione w oddzielnym podręczniku.

Auto Patch

Funkcja Auto Patch automatycznie tworzy zestaw świateł w Visualiserze gdy patchujesz urządzenia. Gdy uruchamiasz Visualiser, otworzy się w nim automatyczna reprezentacja twojego spektaklu.

Zobaczysz urządzenia poukładane w rzędy wg numeru użytkownika.

Visualiser uruchomi się w trybie Run i z wybraną zakładką Simulator, więc będzie od razu reagować na twoje działania na konsoli.

Kilka dimmerów spatchowanych jako jeden pokaże się w Visualiserze jako pojedyncza lampa.

Wybór urządzeń

Urządzenia wybrane w konsoli podświetlają się na niebiesko w Visualiserze.

2.3.5 Profile klawiszy

W konsoli możesz zmienić funkcje niebieskiego klawisza Select i szarego klawisza Flash, a także czarnego klawisza. Możesz także zmienić sposób działania niektórych przycisków na ekranie dotykowym. Te ustawienia można zapisać jako profil klawiszy. Użytkownik ma możliwość wyboru profilu klawiszy wg swoich upodobań albo dla ułatwienia konkretnego zadania. Więcej szczegółów, zob. rozdz. 12.2 na str. 159.

2.3.6 Undo/Redo

Możesz cofnąć oraz wykonać ponownie do 20 ostatnich operacji naciskając klawisz Avo i klawisze opisane jako Undo i Redo pod

klawiaturą numeryczną. Na przykład jeśli naciśniesz Clear i zmienisz zdanie, funkcja Undo przywróci stan konsoli.

Możesz użyć undo/redo następujących operacji:

- Wybór urządzeń
- Modyfikacja atrybutów (np. Pan, Tilt, zmiana koloru)
- Locate
- Clear
- Wprowadzanie z klawiatury
- Aplikacja palety
- Wybór grupy
- Off
- Align
- Flip

2.3.7 Klawisze Key macro

Programowanie światła często wymaga naciskania powtarzalnych sekwencji klawiszy. Możesz "nagrać" taką sekwencję, a następnie odtwarzać ją pojedynczym naciśnięciem klawisza – to właśnie jest makro.

Makra można zapisywać pod 20 dedykowanymi klawiszami w prawej górnej części panelu; jest też okno przestrzeni roboczej Macro. Klawisze makro zawierają pierwsze 20 makr w oknie.

Aby zapisać makro:

-
- 1> *Naciśnij klawisz Macro (nad klawiaturą numeryczną)*
 - 2> *Naciśnij [Record]*
 - 3> *Naciśnij wolny klawisz Macro na panelu albo przycisk w oknie Macro na ekranie. Rozpocznie się nagrywanie. Klawisz Insert/Macro podczas nagrywania miga.*
 - 4> *Wciśnij sekwencję przycisków, którą chcesz zapisać.*
 - 5> *Naciśnij Record Macro by zakończyć nagrywanie.*
-

Aby odtworzyć makro, naciśnij klawisz lub przycisk, pod którym je zapisałeś. Makro powtórzy wszystkie naciśnięcia (bardzo szybko – twój timing naciskania nie zostanie zachowany).

2.3.8 Skróty klawiaturowe

Wiele funkcji konsoli można wywołać skrótami klawiaturowymi. Jest to szczególnie użyteczne w przypadku Titan Mobile, Titan Simulator i Titan One.

Aplikacja Titan "przechwytuje" klawiaturę przy starcie, więc jeśli jednocześnie używasz innych aplikacji, nie będą reagować na klawiaturę. Klawisz Break "odbiera" klawiaturę programowi Titan na potrzeby innych aplikacji; zmiana menu spowoduje przechwycenie jej z powrotem przez program Titan.

F1	Na drugi ekran	Ctrl X	Wytnij tekst
F2	Uaktywnia okno	Ctrl C	Kopiuj tekst
F3	Minimise/Maximise	Ctrl V	Wklej tekst
Shift F3	Następne okno	Ctrl A	Zaznacz cały tekst
F4	Size/Position	Ctrl Z	Undo
Shift F4	Na drugi ekran	Ctrl Y	Redo
F5	Zamknij okno	Alt C	Clear
Shift F5	Zamknij wszystkie okna	Alt R	Menu Record
F6	Otwórz okno Playbacks	Alt A	Menu Avo (shift)
F7	Otwórz okno Fixtures	Alt L	Locate
F8	Otwórz okno Groups	Alt P	Patch
F9	Otwórz okno Colours	Alt ↑ D	Menu Disk
F10	Otwórz okno Positions	Alt ↑ S	Tryb System
F11	Otwórz okno Gobos/Beams	Alt V	Menu Open/View
F12	Otwórz okno Channel Grid	Alt G	Go
Esc	Opuść menu	Alt D	Delete
Enter	Enter	Alt ↑ C	Copy
Alt 1	Softkey A	Alt M	Move
Alt 2	Softkey B	Alt U	Unfold
Alt 3	Softkey C	Alt I	Include
Alt 4	Softkey D	Alt ↑ R	Release
Alt 5	Softkey E	Alt S	Shape
Alt 6	Softkey F	Alt T	Fixture Tools/ML Menu
Alt 7	Softkey G	Alt B	Blind
Alt ↑ F	Fixture	Alt O	Off
Alt ↑ P	Palette	Alt F	Fan
Alt ↑ M	Macro	Alt ↑ O	Attribute options
Alt ↑ G	Group	Alt ↑ L	Latch menu
/ (num)	Thro	Alt ←	Previous
* (num)	@	Alt →	Next
- (num)	Not	Alt ↑	All
+ (num)	And	Alt ↓	Highlight

↑ oznacza shift

(num) oznacza na klawiaturze numerycznej

2.3.9 Blokowanie konsoli

Możesz zablokować konsolę przed osobami postronnymi.

Przytrzymaj Avo i wciśnij [Lock], a następnie wpisz hasło (cyfry lub litery). By odblokować, wpisz hasło ponownie. Ponowne uruchomienie konsoli również ją odblokowuje.

Gdy konsola jest zablokowana, wszystkie funkcje z wyjątkiem wyjścia DMX i uruchomionych playbacków są wyłączone.

2.4 Titan Simulator

Potrzebujesz przygotować lub poprawić spektakl bez dostępu do konsoli? Uruchom program Titan Simulator na komputerze PC. Możesz załadować spektakl i emulować dowolną konsolę serii Titan przy pomocy "wirtualnego panelu".



2.4.1 Instalacja programu Titan Simulator

Do instalacji i uruchomienia programu Titan Simulator niezbędne jest konto użytkownika z uprawnieniami administratora.

Pobierz i uruchom instalator ze strony Avolites Download. Przy pierwszym uruchomieniu Simulatora musisz uzyskać licencję, do czego niezbędne jest konto na stronie Avolites Download. Jeśli jeszcze go nie masz, idź i załóż je teraz.

Aby uzyskać licencję, uruchom program Titan Simulator i wybierz Internet Activation (program zapyta o login i hasło ze strony Avolites Download i uzyska licencję automatycznie) albo Manual Activation (aktywacja ręczna przy pomocy formularza na stronie).

Licencjonowany Titan Simulator pracuje w trybie 'Offline', o czym informuje komunikat w prawym górnym rogu ekranu. W trybie Offline działa Visualiser i wyjścia Art-Net. Od czasu do czasu jednakże na wszystkich wyjściach DMX pojawiają się przypadkowe wartości – należy to przeczekać i za chwilę kontynuować programowanie.

2.4.2 Praca z programem Titan Simulator

Gdy uruchamiasz symulator, musisz wybrać, którą konsolę ma symulować. Otworzy się wtedy panel wirtualny imitujący wybraną konsolę i jej organy sterowania oraz okna replikujące jej ekrany.



Symulatory Tiger Touch i Sapphire Touch pokazują okna reprezentujące ekrany dotykowe oddzielnie, a nie w panelu wirtualnym.

Panel wirtualny działa dokładnie tak samo, jak płyta czołowa odpowiedniej konsoli; aby przytrzymać wciśnięty klawisz – kliknij prawym przyciskiem myszy.

2.5 Ładowanie i zapis spektaklu

Możesz zapisać dowolną liczbę spektakli w pamięci USB lub na wewnętrznym dysku twardym konsoli. Konsola również dokonuje automatycznego zapisu w określonym interwale czasowym.



Spektakle utworzone na konsoli Titan Mobile odczyta każda konsola serii Avolites Titan, ale konsoly spoza serii Titan już nie ze względu na inny format pliku.

Choć twój spektakl na dysku twardym konsoli jest bezpieczny, warto zapisać go także na pamięć USB i nosić przy sobie na wypadek, gdybyś chciał lub musiał uruchomić ten sam spektakl z innej konsoli.

2.5.1 Zapis i ładowanie ręczne

W każdej chwili możesz zapisać spektakl pod obecną lub nową nazwą.

-
- 1> *Naciśnij Disk.*
 - 2> *Naciśnij [Save Show].*
 - 3> *Jeśli pamięć USB jest podłączona, wybierz [Removable Disk] albo [Internal hard drive].*
 - 4> *Wpisz nazwę spektaklu z klawiatury (na ekranie widać listę istniejących spektakli).*
 - 5> *Naciśnij Enter albo [Save] (lub [Overwrite] jeśli spektakl już istnieje). Spektakl zostanie zapisany.*
 - 6> *Naciśnij Exit lub [OK] by opuścić menu Disk.*
-

Spektakle na twardym dysku zapisywane są w folderze 'My Documents\Titan Show Files', chyba że zmienisz to w menu User Settings.

Przy włączeniu konsola automatycznie ładuje ostatnio używany spektakl.

Aby załadować inny spektakl:

-
- 1> *Naciśnij Disk.*
 - 2> *Wybierz [Load Show].*
 - 3> *Jeśli podłączona jest pamięć USB, wybierz dysk, z którego chcesz załadować.*
 - 4> *Pod klawiszami Softkeys wyświetlają się dostępne spektakle; aby załadować, naciśnij odpowiedni przycisk (przyciski F i G zmieniają strony). Jeśli wpiszesz początek nazwy z klawiatury, lista będzie zawierać tylko pasujące nazwy, co ułatwia odnalezienieżądanego spektaklu.*
 - 5> *Podczas ładowania poszczególnych elementów spektaklu wyświetlany jest ekran ładowania.*
 - 6> *Po pojawieniu się normalnego ekranu roboczego i komunikatu o pomyślnym załadowaniu spektaklu naciśnij [OK].*
-

Przy ładowaniu pliku spektaklu masz do wyboru zachowanie bieżących ustawień DMX konsoli albo załadowanie ustawień wraz z plikiem. Ustawienia DMX określają działanie gniazd XLR z tyłu konsoli i sposób transmisji sygnału DMX w sieci TitanNet.

2.5.2 Autosave

Konsola automatycznie zapisze spektakl na dysku twardym przy wyłączeniu. Będzie także automatycznie zapisywać spektakl co 30 minut na wypadek utraty zasilania.

Możesz wyłączyć Autosave lub zmienić częstość opcją [Autosave] w menu Disk (wybierającym niebieskim klawiszem Disk).



Zalecamy włączenie Autosave na czas programowania na wypadek awarii zasilania, ale wyłączenie na sam spektakl, aby uniknąć „przycinania się” konsoli podczas zapisu.

2.5.3 Kopia zapasowa istniejącego spektaklu na USB

Jeśli po prostu chcesz zapisać kopię bieżącego spektaklu, zapisz go zwyczajnie wybierając napęd USB zamiast twardego dysku.

Aby skopiować istniejący plik spektaklu do napędu USB, upewnij się najpierw, że zapisałeś bieżący spektakl. Załaduj istniejący spektakl z dysku, a następnie zapisz go w napędzie USB. Możesz też użyć polecenia Folders w menu Tools.

2.6 Czyszczenie konsoli

Gdy zaczynasz pracę nad nowym spektaklem w konsoli, zazwyczaj dobrym pomysłem bywa wyczyszczenie jej. Programowanie i patch zostaną wykasowane, ale ustawienia użytkownika pozostaną niezmienione.

-
- 1> *Naciśnij niebieski klawisz Disk.*
 - 2> *Naciśnij [New Show].*
 - 3> *Naciśnij [OK] by potwierdzić.*
 - 4> *Naciśnięciem Exit opuść tryb Disk.*
-

- Przy uruchamianiu nowego spektaklu masz możliwość załadowania ustawień DMX i sieciowych wraz ze spektaklem lub zachowania istniejących. Te ustawienia decydują o sposobie wykorzystania gniazd DMX z tyłu konsoli, a także o tym, w jaki sposób linie DMX są transmitowane w sieci.
- Istnieje również opcja [Wipe] w menu System (w trybie pracy przełączonym na System), mająca funkcję i położenie identyczne jak Wipeall w starszych konsolach Avolites.

3. Patchowanie

Patching to proces informowania konsoli Titan Mobile:

- Jakie typy urządzeń są do niej podłączone
- Na jakich adresach DMX pracują
- Do której linii DMX podłączone jest każde urządzenie (linii jest 12)
- Pod którymi przyciskami wyboru urządzeń chcesz mieć do nich dostęp
- Jak są ustawione poszczególne opcje urządzeń (tryb itp.)



Zazwyczaj warto wcześniej zaplanować system oświetleniowy, aby móc nadać urządzeniom adresy DMX przed ich powieszeniem. Spatchuj je w konsolecie (lub symulatorze) i naciśnij Window Open, Patch by otworzyć okno Patch View. Tu odczytasz nadane urządzeniom adresy.

Domyślnie, linie DMX 1-4 are linked to the 4 gniazdami XLR konsoli. Jeśli chcesz zmienić to powiązanie, udaj się do okna DMX Settings w trybie System– zob. rozdz. 12.3.6 na str. 162 .

3.1 Patchowanie nowych urządzeń lub dimerów

3.1.1 Przyciski wyboru urządzeń i suwaki

Aby sterować urządzeniem lub dimerem, musimy przypisać je do przycisku wyboru w oknie Fixtures albo suwaka preset u góry konsoli.

Jeśli okno Fixtures nie jest wyświetlane, naciśnij Window Open, a następnie [Show workspace window] i [Fixtures].



Przyciski urządzeń mogą być wyświetlane stronami (do przełączania) albo w sposób ciągły (do przewijania). Przycisk [Pages Show/Hide] po prawej przełącza sposób wyświetlania.

Urządzenia i dimery można przypisać do grup, dzięki czemu można wybrać wiele z nich jednym ruchem. Grupy są opisane w następnym rozdziale.

Po spatchowaniu w oknie Patch View masz podgląd i możliwość edycji patchu. Zob. rozdz. 3.2.1 na str. 38.

3.1.2 Patchowanie dimerów

Każdy przycisk wyboru urządzenia może sterować jednym lub wieloma dimerami.

- 1> *Naciśnij Patch (jeden z niebieskich klawiszy funkcyjnych po prawej u dołu), a następnie [Dimmers].*
- 2> *Klawisz A [DMX Line=] pokazuje, którą z 12 linii DMX patchujesz. Naciśnij A i wpisz nowy numer (1-12), aby zmienić linię. Klawisz B pokazuje adres DMX oczekujący na spatchowanie. Możesz go zmienić przez naciśnięcie B [Address=xx], wpisanie nowego numeru na klawiaturze numerycznej i naciśnięcie Enter.*
- 3> *Aby spatchować pojedynczy dimer, dotknij klawisza wyboru urządzenia. Aby spatchować sekwencję dimerów na pojedyncze przyciski, naciśnij i przytrzymaj przycisk Select pierwszego z nich, naciśnij ostatni przycisk Select i zwolnij pierwszy (albo przeciągnij palcem po całym zakresie). Dimery zostaną spatchowane na kolejne adresy DMX.*
- 4> *Klawisze Select zmieniają kolor na ciemnoniebieski na znak, że zostały spatchowane.*
- 5> *Powtórz od kroku 2 dla pozostałych dimerów.*



- Przy ustawianiu adresu DMX klawiszem B możesz podać również linię wpisując {linia}.{DMX}, np. 2.56 to adres 56 w linii 2.
- By sprawdzić, jak kanały DMX są spatchowane, naciśnij View (obok klawiszy numerycznych) i [Fixture Patch]. Widok patchu jest opisany w rozdziale 3.2.5 na str. 41.
- C [User Number=xx] pozwala nadać własne numery spatchowanym dimerom i urządzeniom dla ułatwienia orientacji. Nadany User Number można zmienić w menu Repatch Fixture.
- Możesz spatchować więcej dimerów pod jeden przycisk. Może to być przydatne np. do sterowania razem całą sekcją oświetlenia. W tym celu naciskaj ponownie ten sam przycisk wyboru urządzenia patchując kolejne dimery. Objawem udanego spatchowania jest wzrost adresu DMX o 1.
- Jeśli chcesz "wyjąć" jeden z tak spatchowanych dimerów na osobny przycisk, skopiuj przycisk i przepatchuj go na pojedynczy adres.

3.1.3 Patchowanie urządzeń ruchomych

Patchowanie opraw światła ruchomego jest bardziej skomplikowane, ponieważ mają więcej parametrów, jak pan, tilt, kolor itp., a dimer ma tylko intensywność.

Konsolety Avolites consoles używają do sterowania urządzeniami systemu "osobowości". Nie musisz wiedzieć, jak dane urządzenie działa, podajesz konsolocie co chcesz zrobić, a ona wysyła odpowiednie komendy. Konsoleta ma pliki osobowości dla większości

typów urządzeń i czerpie z nich informację, jakie atrybuty urządzenie posiada i jak są sterowane. Jeśli konsola nie ma osobowości danego urządzenia, można ją przygotować programem Personality Builder, pobrać ze strony Avolites albo zamówić w Avolites sporządzenie jej. Szczegółowo o wyszukiwaniu osobowości, zob. rozdz. 13.1.2 na str. 170.

-
- 1> *Naciśnij Patch (klawisz funkcyjny).*
 - 2> *Naciśnij [Fixtures].*



- 3> *Klawiszem wybierz producenta ([Previous] i [Next] przewijają listę). Ew. wpisz z klawiatury początek nazwy, by użyć Quick Search.*
- 4> *Wybierz właściwe urządzenie klawiszem (F, G – zmiana strony). Tu też można użyć Quick Search.*
- 5> *Wybierz tryb pracy urządzenia klawiszem.*
- 6> *Klawisz B pokazuje pierwszy wolny adres. W razie potrzeby wpisz inny adres z klawiatury numerycznej. Naciśnij A [DMX line=xx] by zmienić linię DMX albo wpisz [linia].[adres], np. 2.45 wybierze adres 45 w linii 2.*



- 7> Przyciskiem wyboru (w oknie urządzeń) spatchuj wybrane urządzenie.
- 8> Przycisk zmieni kolor na ciemnoniebieski.
- 9> Powtórz od 7 dla innych urządzeń wybranego typu. Adres DMX zmienia się automatycznie.

- Możesz spatchować zakres urządzeń przeciągając palcem po przyciskach, albo przez przytrzymanie pierwszego, dotknięcie ostatniego i puszczenie pierwszego, tak samo jak przy dimerach.
- Nie można spatchować wielu urządzeń pod jeden przycisk. Jeśli jest już zajęty, patch nie powiedzie się.
- Jeśli patchujesz urządzenie z osobnym dimerem, jak VL5, możesz spatchować dimer i ruchomą głowicę pod jeden przycisk i sterować razem całością. Ta funkcja nazywa się Pending Dimmer.
- [Options], [Offset] pozwala zostawić wolne kanały DMX pomiędzy urządzeniami. Offset to liczba kanałów przydzielana urządzeniu, np. jeśli chcesz adresować urządzenia co 32 kanały ustaw Offset na 32.
- [Options], [Preset Palettes] decyduje, czy konsola ma utworzyć domyślne palety koloru, gobo i pozycji dla nowego urządzenia. Pojawią się one w oknach Position, Colour i Beam.
- [Options], [AutoGroups] decyduje, czy konsola ma automatycznie tworzyć grupy. Tworzone są grupy wszystkich urządzeń danego typu, a także z kolejnymi partiami patchowanych urządzeń.
- Aby przejrzeć adresy DMX urządzeń, naciśnij View, a następnie Patch. Aby obejrzeć szczegółowe informacje na temat jednego z urządzeń, naciśnij Window Open i przycisk wyboru urządzenia. Przyciski dotykowe pokazują adres DMX w formacie {linia}.{adres} w prawym górnym rogu (co można wyłączyć w menu kontekstowym).

- Jeśli patch przekracza pojemność linii DMX, konsola przejdzie do początku następnej linii. Na przykład, jeśli spróbujesz spatchować Maca 500 na adres 1.510, zostanie spatchowany jako 2.1.
- Auto Patch wizualizatora

Jeśli chcesz użyć Wizualizera, uruchom go klawiszem Visualiser nad klawiaturą numeryczną albo naciśnij View i kolejno [Open Workspace Window] [Wizualiser]. Visualiser otworzy się jako jedno z okien roboczych z automatyczną reprezentacją istniejącego patchu.

Przenieś Visualiser na monitor zewnętrzny trzymając Avo i naciskając Size/Position, albo naciśnij View i [Window Options] [Move Screen].

Zobaczysz urządzenia rozmieszczone na ekranie w kolejności numerów. Możesz je przemieszczać dowolnie, jeśli chcesz.

3.1.4 Patchowanie urządzeń o wielu komórkach (subfixtures)

Niektóre urządzenia dzielą się na oddzielnie sterowane komórki (np. "batony" RGB LED). Aby nie patchować każdej komórki jako osobnego urządzenia, możesz spatchować całość jako "nadurządzenie" w którym komórki stanowią "podurządzenia". Jest to bardzo przydatne np. przy sporządzaniu layoutu urządzeń w Pixel Mapperze.

Jeśli wywołasz urządzenie, wszystkie komórki będą sterowane razem. Aby uzyskać sterowanie poszczególnymi komórkami, naciśnij Unfold i przycisk wyboru urządzenia. W oknie Fixtures bieżącą stronę urządzeń zastąpią przyciski wyboru poszczególnych podurządzeń.

Do normalnego trybu wracamy naciskając Unfold, a następnie [Exit Unfold].



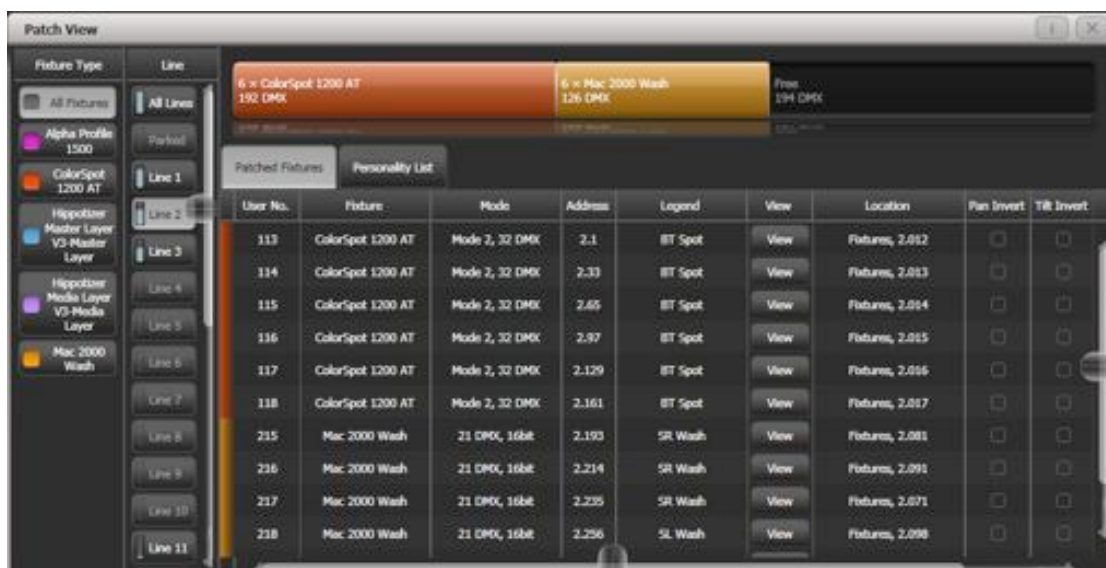
Funkcja Subfixtures wymaga aktualnych plików osobowości urządzeń. Jeśli podurządzenia nie działają, może być konieczne pobranie nowszego pliku ze strony Avolites.

3.2 Zmiany w patchu

3.2.1 Okno Patch View

Okno Patch View zapewnia pełny wgląd w obecne w naszym spektaklu urządzenia i sposób ich spatchowania, a także pozwala je patchować, przepatchowywać, opisywać, zmieniać numerację, odwracać, zamieniać pan/tilt swap, zamrażać, wymieniać i parkować.

Aby otworzyć okno Patch View naciśnij Window Open, a następnie Patch, albo użyj polecenia menu Open Workspace Windows.



Fixture type: lista typów urządzeń w spektaklu. Każdy typ ma swój niepowtarzalny kolor.

Line: lista dostępnych linii DMX. Niebieski słupek reprezentuje zajętość linii. Naciskając przycisk wybieramy linię, której szczegóły są wyświetlane w prawej części okna.

Kolorowy pasek u góry obrazuje spatchowanie urządzeń na wybranej linii przy pomocy kolorów. Klikając odcinek paska wybierasz odpowiadające mu urządzenia w tabeli poniżej.

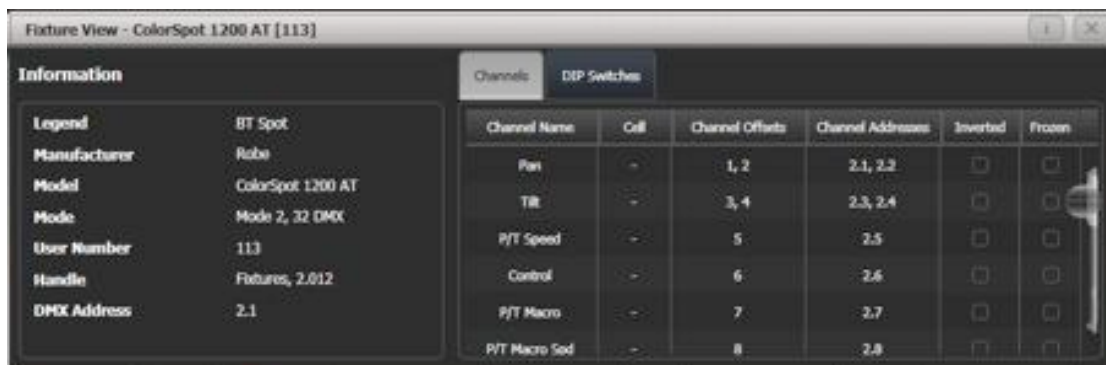
Tabela pokazuje szczegółowo urządzenia w wybranej linii. Niektóre parametry można edytować klikając i wybierając opcje przyciskami Softkeys.



Aby modyfikować więcej niż jedno urządzenie naraz, przeciągnij by zaznaczyć lub zaznacz urządzenia trzymając wciśnięty klawisz Ctrl na klawiaturze. Następnie dokonaj edycji i zatwierdź przyciskiem kontekstowym Set.

3.2.2 Widok szczegółów urządzenia

W oknie Patch View kliknij przycisk View urządzenia, które chcesz podejrzeć albo naciśnij Window Open i przycisk wyboru urządzenia. Pojawi się okno Fixture View ze szczegółowymi informacjami, w tym trybem pracy i kanałami DMX poszczególnych parametrów. Parametry te można odwrócić lub zamrozić zaznaczając kwadraty po prawej.



Jeśli adres urządzenia wybiera się mikroprzełącznikami, w zakładce DIP Switches zobaczysz ich prawidłowe ustawienie.



3.2.3 Zmiana adresu DMX w menu Patch

Podobnie jak w oknie Patch View, również w menu Patch możesz przepatchować urządzenie na inny adres i/lub linię DMX. Wyniki programowania nie zostaną utracone.

- 1> Naciśnij Patch (jeśli nie jesteś już w trybie Patch).
- 2> Naciśnij [Fixture Repatch].
- 3> Dotknij klawisza wyboru urządzenia, które chcesz zmienić.
- 4> Aby zmienić adres naciśnij [Address], wpisz nowy adres i naciśnij Enter. Jeśli adres jest zajęty, pokaże się ikona ostrzeżenia.



- 5> Aby zmienić linię DMX, naciśnij [DMX line=x] i wpisz nowy numer linii 1-12.
 - 6> Naciśnij Enter lub [Repatch], by zatwierdzić zmianę.
 - 7> Powtórz od kroku 3 jeśli chcesz zmienić inne urządzenia.
-
- Możesz zaparkować urządzenie przy pomocy [Park]. Urządzenie zostanie usunięte z mapy wyjścia DMX, ale programowanie będzie zachowane.
 - Jeśli na nowy adres DMX jest już spatchowane inne urządzenie czy dimer, konsola wyświetli ostrzeżenie (o ile nie jest to wyłączone w opcjach użytkownika, patrz podrozdz. 12.3.3 na str. 161). Wybierz [Select Another DMX Address] by anulować albo [Park Conflicting Fixtures]. Programowanie dla zaparkowanych urządzeń będzie zachowane, ale trzeba przepatchować je na wolne adresy DMX jak opisano wyżej by móc z nich korzystać. Jeśli naciśniesz [Always Park Conflicting Fixtures] konsola będzie w razie konfliktu parkować urządzenia bez ostrzeżenia. (Można przywrócić stan poprzedni w menu User Settings).



3.2.4 Nadawanie opisów

Każdemu spatchowanemu urządzeniu lub dimerowi możesz nadać opis, który będzie wyświetlany na jego przycisku Fixture Select. Jest to naprawdę pomocne w identyfikacji urządzeń.

-
- 1> W głównym menu wybierz [Set Legend].
 - 2> Dotknij przycisku wyboru urządzenia do opisania.
 - 3> Wpisz opis z klawiatury.
 - 4> Naciśnij Enter by zakończyć.
-

- Możesz nadać wspólny opis wielu urządzeniom, jeśli wybierzesz więcej urządzeń po naciśnięciu [Set Legend].
- Możesz automatycznie nadać numery użytkownika wielu urządzeniom, jeśli po wybraniu grupy urządzeń użyjesz klawisza A w menu Set Legend. Pierwsze urządzenie otrzyma Numer Użytkownika podany przez ciebie, a pozostałe wybrane urządzenia numery kolejne.
- Możesz nadać opis bieżącej stronie przy pomocy funkcji [Set Legend] w głównym menu Program. Opis widać na przycisku strony oraz w oknie HUD.

3.2.5 Okno DMX view

Jeśli masz trudności z uruchomieniem urządzeń, przydatny może być podgląd rzeczywistych wartości DMX na wyjściu konsoli. Naciśnij View, a potem [Open Workspace Window] i wybierz [DMX]. Przyciskami po lewej możesz zmienić podglądaną linię DMX. Przewijając w prawo zobaczysz więcej informacji o danym kanale DMX.



Line	Index	Line	Address	Control	Output
Line 1	1	1	1	Dimmer	227
Line 2	2	1	2	Dimmer	0
Line 3	3	1	3	Dimmer	196
Line 4	4	1	4	Dimmer	0
Line 5	5	1	5	Dimmer	0
Line 6	6	1	6	Dimmer	0
Line 7	7	1	7	Dimmer	30
Line 8	8	1	8	Dimmer	0
Line 9	9	1	9	Dimmer	0
Line 10	10	1	10	Dimmer	0
Line 11	11	1	11	Dimmer	0
Line 12	12	1	12	Dimmer	0
Line 13	13	1	13	Dimmer	0
Line 14	14	1	14	Dimmer	0
Line 15	15	1	15	Dimmer	0
Line 16	16	1	16	Dimmer	0

3.2.6 Zamiana urządzeń

Funkcja zamiany urządzeń pozwala przepatchować urządzenia na zamienniki, zachowując istotne elementy programowania, np. czasy pamięci, efekty i opisy. Jest to bardzo użyteczne w przypadku tras koncertowych lub sal o dużym obłożeniu.

Na przykład, jeśli zaprogramowałeś spektakl w sali, gdzie były MACi 500, a przenosisz się gdzieś, gdzie do dyspozycji są VL6, możesz zamienić MAC 500 na VL6 zachowując większość elementów spektaklu.

Zamiana urządzeń sprawdza się najlepiej w przypadku spektaklu zaprogramowanego z użyciem palet. Wtedy poprawki, na przykład wynikłe z różnic w położeniu urządzeń, wykonuje się poprawiając jedynie kilka palet pozycji, a nie przeprogramowując wszystkie pamięci. Pamięci zapisane z wartościami absolutnymi trzeba nadpisać, najlepiej przy użyciu palet.

Pan, tilt i intensywność będą zawsze zachowane przy zamianie urządzeń, podobnie jak czasy, efekty i opisy zapisanych elementów.

Powiązania palet z grupami, pamięciami, chase'ami i listami pamięci również, więc poprawiając palety łatwo odtworzyć cały spektakl.

Zamiana urządzeń jest potężnym narzędziem, pozwala bowiem wykorzystać istniejący spektakl z nowymi światłami. co przynosi znaczną oszczędność czasu przy programowaniu.

- Dobrym pomysłem jest zapisać spektakl przed dokonaniem większych zmian, w tym i przed zamianą urządzeń. Jeśli rozmyślisz się lub napotkasz problemy, umożliwi to łatwy powrót do stanu poprzedniego.

-
- 1> Wejdź w tryb patchu naciskając Patch.
 - 2> Wybierz nowe urządzenie, którego chcesz użyć.
 - 3> Dotknij przycisku wyboru urządzenia, które chcesz zamienić.
 - 4> Konsoleta wyświetli ostrzeżenie, że to urządzenie jest używane. Naciśnij [Replace Fixture].
 - 5> Powtórz od kroku 3 dla pozostałych urządzeń, które zmieniasz na dany typ.
-



Po zamianie urządzeń musisz poprawić palety wykorzystujące te urządzenia. Jeśli masz trudności z usunięciem wartości z palety, ustaw nowe wartości wszystkich atrybutów w grupie i zapisz paletę ponownie. Po tej operacji wartości powinny dać się usunąć z palety.

3.2.7 Aktualizacja osobowości

Ta opcja pozwala zaktualizować osobowości urządzeń używanych w spektaklu. Ponieważ osobowości są zapisywane w pliku spektaklu, aktualizacja biblioteki w konsolecie nie ma wpływu na urządzenia już spatchowane.

- Dobrym pomysłem jest zapisać spektakl przed aktualizacją osobowości. Jeśli rozmyślisz się lub napotkasz problemy, umożliwi to łatwy powrót do stanu poprzedniego.

-
- 1> Wejdź w tryb patchu naciskając Patch.
 - 2> Naciśnij [Update Personality].
 - 3> Konsoleta pokaże listę osobowości używanych w spektaklu, które można zaktualizować.
 - 4> Naciśnij osobowość, którą chcesz zaktualizować.
-

- Nowa osobowość jest pobierana z foldera Titan/Personalities.
- Kopiowanie i przenoszenie
- Kopiowanie lub przenoszenie spatchowanego urządzenia

Używając klawisza Copy/Move/Link możesz utworzyć kopię istniejącego urządzenia albo przenieść je pod inny przycisk. Funkcja link nie działa dla przycisków wyboru urządzeń. Można przenosić i kopiować wiele urządzeń podczas jednej operacji.

Przenoszenie przydaje się przy porządkowaniu konsolety.

-
- 1> Naciśnij klawisz Copy.
 - 2> Wybierz [Copy] lub [Move].
-

3> *Dotknij przycisku wyboru urządzenia, które chcesz skopiować/przenieść. Możesz wybrać wiele urządzeń, przeciągając palcem po przyciskach.*

4> *Wybierz wolny przycisk docelowy.*

- Klawisz Menu Latch zablokuje menu Copy/Move/Link, więc można kontynuować kopiowanie i przenoszenie bez ponownego naciśnięcia klawisza Copy. Ponowne naciśnięcie zwalnia blokadę.
- Istnieje również klawisz Move umożliwiający bezpośredni dostęp do funkcji przenoszenia.
- Opcji [Retain Layout] albo [Bunch Up] używamy, gdy w grupie przenoszonych urządzeń są wolne przyciski – można zachować wolne, albo zgrupować razem.
- W trybie kopiowania opcję [Copy Legends] można zmienić na [Don't Copy legends] – wtedy kopiowane urządzenia otrzymają opis domyślny.
- W trybie przenoszenia [Swap Items if Required] spróbuje przenieść urządzenia, które stoją nam na drodze. Jest to przydatne, gdy porządkujemy stronę, która jest prawie pełna.

3.2.8 Używanie skopiowanych urządzeń

Kopiowanie urządzeń jest bardzo przydatne, gdy potrzebujesz dodatkowego urządzenia z typu, który już masz spatchowany i zaprogramowany. Nowa kopia będzie we wszystkich paletach i pamięciach oryginału.

Skopiowane urządzenie będzie zaparkowane (nie ma adresu DMX), więc musisz je spatchować przed użyciem (zob. rozdz. 3.2.1 wyżej).

3.2.9 Kasowanie spatchowanego urządzenia

Możesz skasować urządzenie lub kanał spod przycisku, jeśli spatchowałeś je omyłkowo, lub chcesz użyć przycisku do czego innego.



Skasowana zostanie również całość programowania dla kasowanego urządzenia. Nie da się tego cofnąć i odzyskać programowania przez spatchowanie urządzenia pod ten sam przycisk.

Jeśli przypuszczasz, że urządzenia mogą być jeszcze potrzebne, przenieś je na nieużywaną stronę zamiast usuwać.

1> *Wejdź w tryb patchu naciskając Patch.*

2> *Naciśnij niebieski klawisz Delete.*

3> *Dotknij przycisku wyboru urządzenia, które chcesz wykasować.*

4> *Urządzenie podświetli się na czerwono, a konsola poprosi o potwierdzenie. Potwierdź, dotykając ponownie klawisza wyboru.*

- W jednej operacji możesz wykasować więcej niż jedno urządzenie.
- Opcje zaawansowane
- Zamiana panoramy i tiltu

Powoduje, że kanał panoramy steruje tiltem, a kanał tiltu – panoramą. Użyteczne w przypadku skanerów z ruchomym lustrem, powieszonych bokiem.

-
- 1> *Naciśnij Patch.*
 - 2> *Naciśnij [Edit Fixtures]*
 - 3> *Naciśnij [Swap Pan and Tilt].*
 - 4> *Wybierz urządzenia do zamiany. Naciskając [Pan and Tilt ...] wybierz [Swapped] lub [Normal].*
 - 5> *Zakończ naciśnięciem Exit.*
-

- Odwracanie atrybutów

Ta opcja odwraca poszczególne atrybuty urządzeń. Użyteczne gdy jedno z urządzeń panoramuje odwrotnie niż pozostałe, pozwala uniknąć wycieczki na kratę w celu przestawienia opcji w urządzeniu, ale odwrócić można dowolny atrybut.

-
- 1> *Naciśnij Patch.*
 - 2> *Naciśnij [Edit Fixtures].*
 - 3> *Naciśnij [Invert Attributes]*
 - 4> *Wybierz urządzenie(a) do zmiany.*
 - 5> *Wybierz przyciskiem atrybut, który chcesz odwrócić. wyświetlacz pokazuje [Inverted] gdy atrybut jest odwrócony.*
 - 6> *Zakończ naciśnięciem Exit.*
-



- Możesz zmienić stan odwrócenia atrybutu dla wielu urządzeń jednocześnie, ale napis "Inverted" nie pojawi się, gdy wybrane są jednocześnie urządzenia odwrócone i nieodwrócone.
- Niektórych atrybutów nie można odwrócić.

3.2.10 Zamrożenie urządzenia bądź atrybutu

Ta opcja pozwala zamrozić poszczególne atrybuty lub całe urządzenia. Zamrożone atrybuty nie reagują na odtwarzanie pamięci ani edytor.

-
- 1> *Naciśnij Patch.*
 - 2> *Naciśnij [Edit Fixtures]*
 - 3> *Naciśnij [Freeze Fixture or Attribute].*
-

- 4> *Wybierz urządzenia do zamrożenia lub rozmrożenia.*
 - 5> *Przyciskami wybierz atrybuty lub całe urządzenie. Informacja o zamrożeniu atrybutu będzie widoczna na przycisku.*
 - 6> *Zakończ naciśnięciem Exit.*
-

3.2.11 Edycja osobowości urządzenia

Możesz niekiedy natrafić na plik osobowości urządzenia zawierający błąd, który trzeba skorygować. Można edytować osobowości bezpośrednio w konsolecie.

- 1> *Naciśnij Patch.*
 - 2> *Wybierz [Edit Fixtures].*
 - 3> *Wybierz [Edit Personality].*
 - 4> *Softkeys pokazują listę typów spatchowanych urządzeń. Wybierz typ do edycji.*
 - 5> *Uruchomi się program Personality Builder do edycji osobowości.*
 - 6> *Gdy zapiszesz zmiany, spektakl załaduje poprawioną osobowość. Zmiany zostaną także zapisane w bibliotece urządzeń w konsolecie.*
-

- Być może będziesz chciał zapisać poprawioną osobowość w folderze User/Custom w My Documents\Titan\Personalities. Osobowości z tego folderu są przeszukiwane i ładowane jako pierwsze, a także nie zostają nadpisane przy aktualizacji biblioteki.
- Oddzielną instrukcję do programu Personality Builder można pobrać z witryny Avolites.

4. Sterowanie dimerami i urządzeniami

Podczas programowania spektaklu, a niekiedy i podczas realizacji, potrzebujesz ręcznego sterowania dimerami i urządzeniami, by nadać im pożądaną intensywność, pozycję, kolor itd. W tym celu najpierw wybierasz urządzenia przyciskami wyboru, a następnie nadajesz im żądane atrybuty przy pomocy pokręteł i klawiszy Attribute.

4.1 Przy pomocy przycisków wyboru i pokręteł

4.1.1 Wybór urządzeń i dimerów do sterowania

Aby wybrać urządzenia lub dimery, którymi chcesz sterować, posłuż się przyciskami wyboru urządzeń na ekranie dotykowym w celu załadowania ich do edytora. Możesz wybierać urządzenia lub dimery pojedynczo lub kilka naraz.



- 1> *Dotknij przycisków wyboru odpowiednich urządzeń. Wybrane urządzenia podświetlą się na jasnoniebiesko (będą jasnoniebieskie także w oknie HUD).*
- 2> *Aby wybrać wiele urządzeń, przeciągając palcem narysuj na ekranie pole zaznaczenia.*

Co warto wiedzieć:

- Naciśnij Locate (czerwony klawisz po prawej u dołu) by zaświecić wybrane urządzenia na biało i sprowadzić je do pozycji centralnej. W następnym rozdziale więcej o opcjach funkcji Locate.
- Ponowne dotknięcie przycisku unieważnia wybór urządzenia.
- U góry ekranu dotykowego, nad oknami, konsoleta wyświetla aktualnie wybrane urządzenia.
- Naciśnij Clear (na prawo od klawiszy numerycznych) by skasować wybór i usunąć zmiany z edytora. W następnym rozdziale więcej o opcjach funkcji Clear.
- Jeśli zmieniłeś jakikolwiek atrybut, dotknięcie przycisku wyboru kasuje selekcję i rozpoczyna od nowa proces wyboru. Poprzednio wybrane (od ostatniego naciśnięcia Clear) urządzenia pozostają w edytorze. Przyciski urządzeń w edytorze mają ciemniejszy odcień niebieskiego (także w oknie HUD). Ilustracja przedstawia dwa

pierwsze urządzenia wybrane, plus kolejne cztery w edytorze, i pozostałe nie wybrane.

- Urządzenia z innej strony możesz wybrać przy pomocy przycisków zmiany strony, o ile opcja "Pages" jest przełączona na Show (przyciskiem kontekstowym na lewo od przycisków menu). W przeciwnym razie na inne strony dostaniesz się przy pomocy suwaka przewijania.



- W profilach klawiszy (zob. rozdz. 12.2.1 na str. 159) możesz tak ustawić przycisk wyboru urządzenia, że będzie włączał jego kanał intensywności (tak jakbyś podniósł suwak).

4.1.2 Ustawianie urządzeń w pozycji początkowej (Locate)

Klawisz Locate służy do sprowadzenia urządzenia do znanej pozycji i zaświecenia go, by można było przystąpić do programowania.

Krótkie naciśnięcie klawisza sprowadzi wybrane urządzenia do pozycji centralnej i wyzeruje ich atrybuty, więc będą świecić na biało. Ponieważ nie zawsze jest to pożądane, przytrzymując klawisz Locate nieco dłużej, uzyskasz dostęp do dodatkowych opcji.

- Możesz wymaskować niektóre ustawienia Locate settings (np. tylko włączenie światła, bez zmiany koloru i pozycji) przez przytrzymanie Locate i naciśnięcie [Set Mask to Exclude All]. Następnie (wciąż trzymając Locate) wybierz atrybuty klawiszami Attribute Bank z prawej strony. Tylko podświetlone atrybuty będą reagować na Locate. Naciśnięcie Attribute Options skasuje maskę.
- Opcja [Auto Reset Mask] powoduje automatyczne kasowanie maski za każdym naciśnięciem Locate; można ją zmienić na [Remember Mask], aby zachować poprzednio używane ustawienia maski.
- Opcja [Clear/Don't Clear Localized Attributes] decyduje, czy atrybuty zmienione przez funkcję Locate będą zapisywane w pamięciach. Jeśli wybierzesz "Czyść", atrybuty pochodzące z Locate nie będą zapisywane, o ile nie zmodyfikujesz ich pokrętłami. Jest to użyteczne np. wtedy, gdy chcesz zapisać pamięć zmieniającą pozycję urządzeń, ale nie zapalając ich. Klawisz Locate zapali światła do programowania, ale intensywność nie zapisze się w pamięciach.



Aby szybko wykonać Locate nie ruszając pan/tilt, przytrzymaj Locate, naciśnij Pan/Tilt (lub Position) i puść Locate.

Aby ruszyć tylko pan/tilt, przytrzymaj Locate, naciśnij Attribute Options (tuż nad Locate), naciśnij Pan/Tilt (lub Position) i puść Locate.

Jeśli chcesz na stałe zmienić stan Locate danego urządzenia, możesz go zapisać. Może być dzielony (obowiązujący dla wszystkich urządzeń danego typu) albo indywidualny. Aby zapisać, zbuduj pożądaný stan Locate, a następnie naciśnij Record i Locate. Wybierz [Shared] lub [Individual] klawiszami softkey. Naciśnij Record lub Locate drugi raz, by zatwierdzić.

4.1.3 Czyszczenie selekcji

Klawisz Clear (na prawo od klawiatury numerycznej) usuwa wszystkie zmiany z edytora i zeruje wybór urządzeń. Krótkie naciśnięcie klawisza Clear czyści wszystko, jednakże jeśli przytrzymasz go dłużej, uzyskasz dostęp do dodatkowych opcji.

- Możesz wymaskować parametry do wyczyszczenia z edytora (np. zostawić pan/tilt w edytorze czyszcząc całą resztę) przez przytrzymanie Clear i wciśnięcie [Set Mask to Clear Nothing]. Następnie (wciąż trzymając Clear) wybierz atrybuty klawiszami Attribute Bank po prawej albo wciśnij [Set Mask] i użyj przycisków na ekranie. Tylko podświetlone atrybuty zostaną wykasowane. Naciśnięcie Attribute Options wyzeruje maskę.
- [Clear Options] otwiera podmenu zawierające dalsze opcje (opisane poniżej).
- [Clear All Fixtures/Selected Fixtures] ustala, czy z edytora zostaną usunięte wszystkie urządzenia, czy tylko wybrane. Jest to użyteczne, gdy chcesz usunąć tylko niektóre urządzenia.
- [Individual Attributes] pozwala usunąć z edytora poszczególne atrybuty. Po naciśnięciu przycisku zobaczysz listę atrybutów obecnych w edytorze – naciśnij odpowiedni przycisk, by wyczyścić dany atrybut.

W podmenu "Clear Options" są następujące opcje:

- [Mask Auto Reset] powoduje automatyczne zerowanie maski za każdym naciśnięciem Clear, opcję można przełączyć na [Remember Mask] aby zatrzymać poprzednio używane ustawienia maski.
- [Leave/Zero Preset Fader Level] decyduje, czy wyczyszczone zostaną urządzenia zapalone funkcją Latch (w profilu przycisków można włączyć funkcję "Latch", która włącza kanał dimera wybranych urządzeń. Zob. rozdz. 12.2.1 na str. 159.)
- [Freeze Current Values] ustala, jak zachowają się zmodyfikowane parametry LTP (inne niż intensywność). Przy [Keep Current Values] parametry pozostaną przy ustalonych wartościach. Przy [Release to Playback Value] parametry powrócą do wartości z bieżącego playbacku. Przykład: masz aktywny playback ze światłami na zielono. Wybierasz światła i zmieniasz im kolor w edytorze na czerwony. Po naciśnięciu Clear przy opcji ustawionej

na [Freeze] światła pozostaną czerwone. Jeśli opcja jest [Release] światła wrócą do zielonego.

Możesz użyć widoku Channel Grid, by wybiórczo usuwać poszczególne atrybuty. Zob. rozdz. 4.2.1 na str. 65.

4.1.4 Urządzenia z komórkami/podurządzenia

Jeśli urządzenie składa się z indywidualnie sterowanych komórek (np. "batony" RGB LED) i jego plik osobowości jest aktualny, możesz sterować albo urządzeniem jako całością, albo poszczególnymi komórkami. Jest to użyteczne zwłaszcza w pracy z efektami lub Pixel Mapperem.

Gdy wybierzesz urządzenie przyciskiem wyboru, wszystkie jego komórki będą sterowane wspólnie. Aby dostać się do poszczególnych komórek, naciśnij **Unfold**, a następnie przycisk wyboru. W oknie **Fixtures** bieżąca strona zostanie zastąpiona przyciskami wyboru poszczególnych komórek.

Aby wybrać wiele urządzeń i sterować ich komórkami, masz do wyboru dwa sposoby:

- Naciśnij **Unfold** i wybierz zakres urządzeń. Komórki pojawią się od razu na przyciskach wyboru.
- Wybierz urządzenia i naciśnij **Unfold**, a następnie **[Selected Fixtures]**. Przy tej metodzie nie jesteś ograniczony do ciągłego zakresu urządzeń.

Do normalnego trybu pracy wrócisz naciskając **Unfold**, a następnie **[Exit Unfold]**.

Do szybkiego wyboru urządzeń i ich komórek możesz także posłużyć się klawiaturą numeryczną. Składnia jest następująca:

.	Wszystkie komórki wybranych urządzeń	n.	Wszystkie komórki urządzenia n
. THRO .j	Komórki 1->j wszystkich wybranych urządzeń	n. THRO	Wszystkie komórki urządzeń od n do ostatniego tego typu
THRO .j	j. w. (skrót)	n. THRO i	komórki 1->i urządzenia n
.m	Komórka m wszystkich wybranych urządzeń	n. THRO i.j	Komórki 1->j urządzeń n->i
.m THRO	Komórki od m do ostatniej wszystkich wybranych urządzeń	n.m	Komórka m urządzenia n
.m THRO .j	komórki m->j wszystkich wybranych urządzeń	n.m THRO	Komórki od m do ostatniej urządzenia n
.m THRO j	j. w. (skrót)	n.m THRO i	Komórki m->i of urządzenia n
n THRO i.	Wszystkie komórki urządzeń n->i	n.m THRO i.	Komórki od m do ostatniej urządzeń n->i
n THRO i.j	Komórka j urządzeń n->i	n.m THRO i.j	komórki m->j urządzeń n->i
n THRO .j	komórki 1->j urządzenia n	n.m THRO .j	Komórki m->j urządzenia n

4.1.5 Zmiana atrybutów przy pomocy pokręteł

"Atrybuty" to funkcje urządzenia, jak panorama, tilt, kolor, dimer itd. Należy wybrać atrybuty, które chcesz modyfikować, klawiszami przy prawej krawędzi konsoli i nadać im wartości pokrętłami u dołu Tigera Touch. Dostępne atrybuty zależą od rodzaju urządzenia. Kanały dimera mają tylko jeden atrybut - intensywność.

Atrybuty można też wybierać dotykając przycisków IPCGBES na ekranie dotykowym, a modyfikować za pomocą okna roboczego Kontrola Atrybutów; jest to opisane w następnym rozdziale.

Każdy klawisz atrybutu kontroluje kilka atrybutów, po jednym na każde pokrętło.

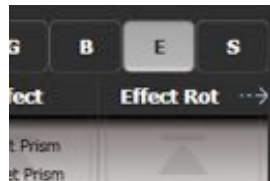
- 1> *Mając wybrane urządzenia, przyciśnij klawisz atrybutu, który chcesz edytować.*
- 2> *Ustaw pożądaną wartość kręcąc pokrętłami. Nad pokrętłami wyświetlają się przypisane do nich atrybuty, a dostępne wartości przewijają się w miarę kręcenia pokrętłem. Możesz także zmieniać atrybuty w górę i w dół o jeden, dotykając obrazu rolki na ekranie. Dla parametrów ciągłych, jak intensywność, dotknięcie rolki zmienia wartość na maksymalną lub zerową.*



3> Powtórz od kroku 1, by zmienić inne atrybuty wybranych urządzeń.

Co jeszcze warto wiedzieć o atrybutach:

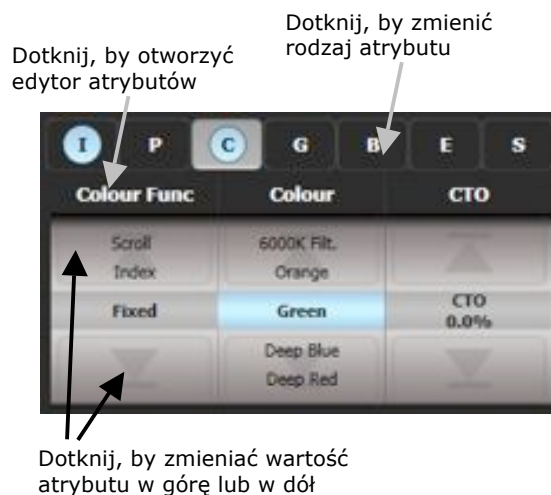
- Jeśli atrybut jest w edytorze, wyświetla się na jasnoniebiesko (jak wartość "Green" na powyższym obrazku). Umożliwia to szybką orientację, które atrybuty masz w edytorze.
- Możesz także wybierać atrybuty przyciskami na ekranie po naciśnięciu klawisza "Attribute Options".
- Jeśli po naciśnięciu klawisza atrybut nie wyświetla się nad pokrętłami to znaczy, że wybrane urządzenia go nie mają.
- Niebieska strzałka przy opisie pokręteł oznacza, że są więcej niż trzy atrybuty. Naciśnij ponownie klawisz atrybutu by przełączyć atrybuty na pokrętłach.



- Pokrętła działają w trybie "przyspieszenia". Jeśli kręcisz pokrętłem szybko, atrybut zmienia się o dużą wartość. Przy powolnym kręceniu następuje zmiana o najmniejszą możliwą wartość.
- Przytrzymanie klawisza Avo przy obrocie wprowadza pokrętło w tryb „szybki”. W tym trybie jeden obrót odpowiada całemu zakresowi danego atrybutu. Na przykład jeśli przytrzymasz klawisz Avo i ruszysz pokrętłem Pan, za jednym obrotem koła urządzenie wykona pełny ruch w panoramie od krańca do krańca.
- Niektóre urządzenia LED z mieszaniem kolorów mają funkcję Virtual Dimmer (na pokrętle intensywności) regulującą zbiorczo poziomy RGB w urządzeniach nie mających osobnego kanału intensywności.

4.1.6 Manipulacja atrybutami na ekranie dotykowym

Dla atrybutów o stałych wartościach, jak gobo czy stała tarcza kolorów, praca z oknem Attribute Editor może być łatwiejsza niż z pokrętłami. Dla urządzeń z mieszaniem kolorów RGB lub CMY dostępne jest także okno wyboru koloru.



Naciśnij View, a następnie [Open Workspace Window] i [Attribute Editor], by je wyświetlić. Pojawi się również po dotknięciu nazwy atrybutu tuż pod przyciskami IPCGBES (np. Colour Func na obrazku powyżej).

Przyciski z lewej strony okna wybierają atrybut do edycji.

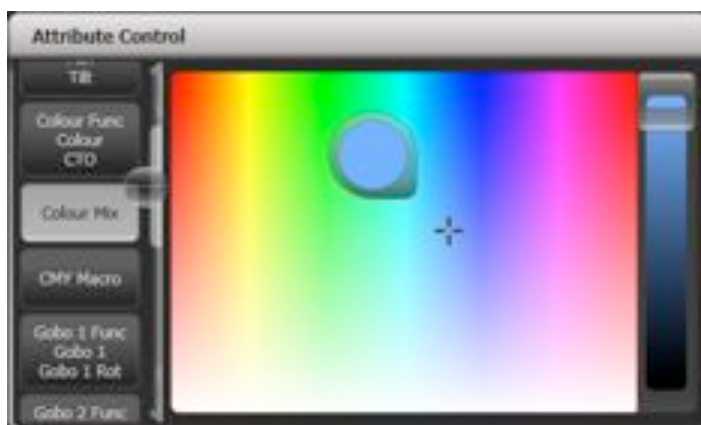


Reszta okna służy do modyfikacji wybranego atrybutu. Dla atrybutów w rodzaju gobo czy tarczy kolorów, każda pozycja ma własny przycisk, umożliwiając wybór o wiele szybszy niż pokręteł.

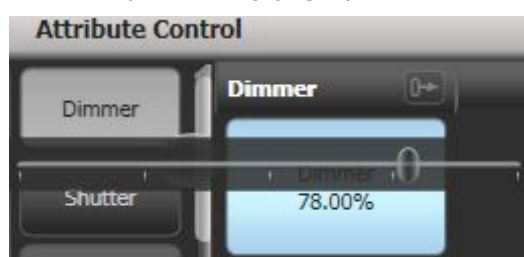
Gdy zmodyfikujesz atrybut, przycisk zmieni kolor na niebieski na znak, że atrybut jest w edytorze. Ponowne dotknięcie przycisku usunie atrybut z edytora.

Dotknięcie nazwy atrybutu (jak "Colour Func") rozwinie atrybut do pełnego okna i pokaże więcej przycisków.

Przy urządzeniach mieszających kolory możesz wybrać kolor z dostępnego na ekranie wzornika. Suwak po prawej reguluje intensywność.



Przy atrybutach płynnych, takich jak Dimmer, przytrzymanie przycisku wyświetli poziomy suwak. Wartość atrybutu można wtedy zmieniać przesuwając go palcem.



Urządzenia aktywne w rodzaju media serwerów wyświetlają miniaturki plików. Media server musi obsługiwać CFTP i być spatchowany jako urządzenie aktywne.



Urządzeniami z funkcją keystone lub nożami można sterować graficznie. Należy wybrać i przeciągnąć róg lub bok obrazu.



Obsługa keystone lub noży może wymagać aktualizacji osobowości urządzenia.

Jeśli wybrane urządzenie zawiera podurządzenia, u góry okna edytora atrybutów pojawiają się przyciski pozwalające wyrazić do sterowania albo całe urządzenie, albo indywidualne komórki.



4.1.7 Zadawanie wartości atrybutu w postaci liczby

Możesz bezpośrednio wpisywać wartości liczbowe parametrów dostępnych na pokrętkach. W tym celu musisz być w głównym menu Program (naciskaj Exit, aż w pionowym pasku menu pojawi się napis "Program Menu").

Wpisz liczbę na klawiaturze numerycznej, a następnie dotknij przycisku by zadać atrybut. Opis przycisku pokaże, jaką wartość wywołałeś (np. [Gobo 5] albo [Deep Blue]).



Dla atrybutów wyrażonych w procentach, jak Dimmer czy Colour Mix, wpisujesz wartość procentową 0-100. Jeśli atrybut jest podzielony na zakresy, jak tarcza kolorów, wpisujesz indeks odpowiedniego zakresu. Na przykład trzeci kolor (z listy widocznej nad kółkiem) wybierasz wpisując 3.

4.1.8 Wybór urządzeń po numerach (Kanały)

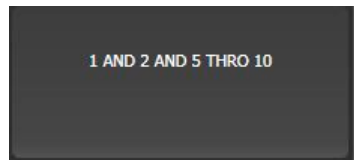
W niektórych sytuacjach, np. przy programowaniu bardzo wielu dimerów, łatwiejsze może być wpisywanie numerów kanałów którymi chcesz sterować. Menu Kanały umożliwia tę operację dla dimerów i urządzeń. Dostęp do menu Kanały uzyskasz, naciskając klawisz Fixture powyżej i na lewo od klawiatury numerycznej. Możesz też po prostu zacząć wpisywać numery na klawiaturze, po naciśnięciu Thro, And lub @ (funkcje klawiszy strzałek pod klawiszami numerycznymi) wyświetli się menu Channel.

Urządzenia można wybierać po numerze użytkownika, numerze przycisku lub adresie DMX, tę opcję zmieniamy klawiszem A.

Jako Through, And oraz @ służą albo klawisze przy ekranie, albo szare klawisze kursora przy klawiaturze numerycznej.

Menu Channel wygodnie jest zablokować klawiszem Menu Latch.

- Aby wybrać urządzenie, wpisz numer i wciśnij Enter.
- Aby wybrać więcej urządzeń, naciskaj [And] pomiędzy numerami. Na przykład 1 And 2 And 5 Enter wybierze 1, 2, 5.
- Aby wybrać zakres urządzeń, naciśnij [Through]. Na przykład 1 Through 8 Enter wybierze 1-8.
- Aby pominąć urządzenia w zakresie, użyj [Not], na przykład 1 Through 4 Not 3 Enter wybierze 1, 2 i 4.
- Klawisz @ nadaje wybranym urządzeniom poziom dimera, na przykład 1 Do 8 @ 5 Enter zapali 1-8 na 50%. (Możesz wybrać, czy 50% wpisuje się jako "5" czy "50", w ustawieniach użytkownika – zob. rozdz. 12.3.3 na str. 161). Po naciśnięciu @ masz do dyspozycji klawisze Full, Off oraz +/- (zwiększanie i zmniejszanie jasności).
- Możesz pracować z grupami używając klawisza Group, na przykład Group 1 And Group 2 Not 5 Enter wybierze wszystkie urządzenia w grupie 1 i grupie 2 z wyjątkiem urządzenia 5.
- Możesz użyć klawisza Locate zamiast Enter, aby wybrać urządzenia i zlokalizować je. Na przykład 1 Through 4 Locate wybierze urządzenia od 1 do 4 i zlokalizuje je.



- Podczas wpisywania komendy, na ekranie wyświetla się linia poleceń. Możesz cofnąć szarym klawiszem ← i opuścić linijkę szarym klawiszem →.
- Funkcje AND, THRO i @ dostępne są również pod klawiszami kursora

4.1.9 Wybór przy użyciu wzorca

Przy programowaniu często chcesz wybrać urządzenia według określonego wzorca. Zamiast wybierać je ręcznie, w Sapphire Touch znajdziesz łatwy sposób wybierania urządzeń parzystych lub nieparzystych z danego zakresu, albo na przykład co czwartego urządzenia.

- 1> Wybierz jakieś urządzenia.
- 2> Naciśnij biały klawisz "All" (poniżej klawisza Next Time na prawo od pokręteł).
- 3> Wybierz wzór przy pomocy klawiszy softkeys. Teraz sterujesz np. tylko nieparzystymi urządzeniami, zgodnie z wzorcem.



- 4> Naciśnij klawisz "Fix+1" lub „Fix-1” by przejść do następnego/poprzedniego kroku we wzorcu.
- 5> Aby zakończyć wybór wzorca, naciśnij All dwa razy.

- Na przykład jeśli programujesz chase na 16 urządzeń i chcesz, by co czwarte robiło to samo, wybierasz 16 urządzeń, naciskasz All, a następnie D [1 in 4]. Zobacz, że wybrane są w tej chwili tylko urządzenia 1, 5, 9 i 13. naciśnij Next, by przejść do programowania urządzeń 2, 6, 10 i 14. Po zaprogramowaniu czwartej partii urządzeń, wzorec wróci do pierwszego kroku itd. aż naciśniesz dwukrotnie All.
- Możesz wpisywać własne wzory używając klawiatury numerycznej i klawiszy przy ekranie, np. "2" A [in] "6".

4.1.10 Wybór urządzeń na podstawie palety lub playbacku

Aby wybrać urządzenia, którymi steruje określona paleta lub playback, posłuż się funkcją Select If.

Aby wybrać urządzenia używane przez playback lub paletę, naciśnij , a następnie przycisk palety lub playbacku. (Klawisz Fixture jest w lewym górnym rogu klawiatury numerycznej; w starszych konsolach może być opisany jako Channel.)

Select If można również używać w połączeniu z klawiszami @ i Through na klawiaturze numerycznej w celu wyboru urządzeń o określonej intensywności.

@X: urządzenia o intensywności X

@ Through X: urządzenia o intensywności 0 – X

- @ X Through: urządzenia o intensywności X – Full
- @ X Through Y: urządzenia o intensywności pomiędzy X i Y
- @@: urządzenia o intensywności powyżej 0.

Poziomy intensywności podaje się jako 0-9 lub 00-99 zależnie od ustawienia w menu User Setting [Channel Levels Set In].

4.1.11 Grupy atrybutów – IPCGBES-FX

Dla ułatwienia konsola grupuje atrybuty o zbliżonym działaniu pod oznaczeniami IPCGBES-FX.

I-Intensity (dimmer, strobo)

P-Position (pan, tilt)

C-Colour (tarcza kolorów, CMY)

G-Gobo (tarcza gobo, rotacja gobo, pozycja gobo)

B-Beam (iris, focus, zoom, kształt wiązki)

E-Effects (pryzmat)

S-Special (np. prędkości silników)

FX-Efekty, Pixel Mapper

Grupy te służą do wyboru atrybutów w wielu rozmaitych funkcjach konsoli, a zwłaszcza do „maskowania” niektórych atrybutów, by nie uczestniczyły w operacji zapisu.



Nad wałkiem atrybutów na ekranie dotykowym widzimy, którą grupę atrybutów aktualnie modyfikujemy (szare tło). Ponadto grupa atrybutów jest podświetlona na niebiesko, jeżeli edytor zawiera atrybuty z tej grupy. Na rysunku powyżej modyfikujemy atrybuty koloru, ale atrybuty intensywności i specjalne również zostały zmodyfikowane.

4.1.12 Używanie grup urządzeń

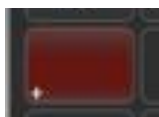
Możesz stworzyć grupy urządzeń lub dimerów, które następnie będziesz wybierać naciśnięciem przycisku grupy (w oknie Groups) albo wpisując numer grupy. Możesz np. porobić grupy dla każdego typu urządzeń, grupy stage left / stage right itd.



Jeśli okno Groups nie jest widoczne, przywołaj je naciskając View, Group (nad klawiaturą numeryczną).

-
- 1> 1> Wybierz urządzenia/dimery, które mają być w grupie (kolejność wyboru zostanie zapisana wraz z grupą).
 - 2> 2> Naciśnij szary klawisz Group (powyżej i na prawo od klawiszy numerycznych) i [Record Group]. Możesz także nacisnąć Record, a następnie Group.
 - 3> Użyj klawisza A, by podać numer grupy, lub B [Provide a Legend] by podać opis.
 - 4> Dotknij wolnego przycisku grupy, pod którym chcesz zapisać grupę, albo naciśnij C [Store], by zapisać grupę pod numerem.
 - 5> Naciśnij Clear, po czym powtórz od kroku 1, by zapisać inne grupy.
-

- Możesz nacisnąć klawisz Avo i przycisk grupy, by przejść wprost do menu Nagraj grupę, albo dotknąć przycisku dwa razy, by użyć funkcji Quick Record – za pierwszym razem przycisk zmieni kolor na czerwony ze znakiem +, za drugim grupa zostanie zapisana.



- By wybrać wszystkie urządzenia/dimery w grupie, po prostu dotknij przycisku grupy.
- Zapisywana jest również kolejność, w której wybierałeś urządzenia przy zapisie grupy. Ma to znaczenie dla funkcji last – next opisanych w następnym rozdziale, a także Kształtów, funkcji Fan i Fixture Overlap. Można ją później zmienić, zob. niżej.
- Możesz także przywołać grupę po numerze:

-
- 1> Naciśnij szary klawisz Group.
 - 2> Wpisz numer grupy, którą chcesz przywołać.
 - 3> Naciśnij [Recall Group].
-

- Po naciśnięciu klawisza Group na klawiszach przy ekranie pojawiają się funkcje służące do edycji i kasowania grup.

Auto Groups

Gdy patchujesz urządzenia, konsola automatycznie tworzy niektóre grupy. Przede wszystkim te, które zawierają wszystkie urządzenia danego typu (np. [All Mac 2000]). Nowa grupa jest też tworzona, gdy dodajesz urządzenia do spektaklu (np. [4 BB4].) Automatyczne tworzenie grup można wyłączyć funkcją [Auto Groups] w menu User Settings.

4.1.13 Kolejność i Layout urządzeń w grupie

Urządzenia w grupie są zapisywane w kolejności wyboru, używanej przez funkcje Shapes, Fan i Overlap. Możesz także zapisać dwuwymiarowy layout urządzeń, określający ich fizyczne położenie dla efektów Pixel Mappera.

Aby zmienić kolejność urządzeń:

-
- 1> Naciśnij [Edit Times].
 - 2> Wybierz grupę do edycji.
-

3> Naciśnij [Fixture Order].

Urządzenia w grupie zobaczymy ponumerowane w oknie Fixtures.



Aby zmienić kolejność, przełącz [Auto Increment] na On, a następnie wybieraj urządzenia po kolei. Jeśli dotkniesz któregoś dwukrotnie, wyświetli X oznaczający, że nie ma swojego numeru w kolejności.

Aby zmienić layout:

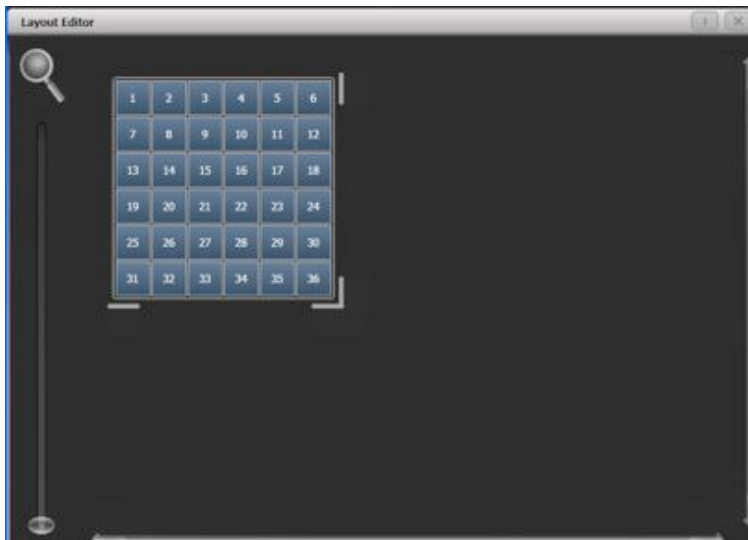
1> Naciśnij [Edit Times]

2> Wybierz grupę do edycji.

3> Naciśnij [Edit Layout]. Otworzy się okno Layout Editor.

Początkowo wszystkie urządzenia będą w jednym rzędzie. Możesz przeciągać je w dowolne miejsca albo wybierać, a następnie przesuwając po siatce przy pomocy pokręteł. Przeciągając prawą lub dolną krawędź, można zmienić rozmiar siatki.

Komenda [Arrange Fixtures] automatycznie rozmieści urządzenia w prostokącie o podanej liczbie rzędów (Height) i kolumn (Width).



- Współrzędna X layoutu jest tożsama z kolejnością wg Fixture Order. Zmiana jednej powoduje zmianę drugiej.
- Łatwo niezamierzenie zasłonić jedno urządzenie drugim. Aby uzyskać dostęp do zasłoniętego urządzenia, przesun to, które je zasłania, wybierz zasłonięte urządzenie i przesun je w widoczne miejsce pokrętkami.

4.1.14 Poruszanie się po wybranych urządzeniach pojedynczo

Jeśli wybrałeś zakres urządzeń lub grupę, konsola udostępnia funkcje służące do poruszania się po wybranych urządzeniach pojedynczo. Jest to znacznym ułatwieniem przy programowaniu, ponieważ zwalnia cię od wybierania każdego z nich osobno.

Służą do tego klawisze Prev/Next/All/Hilight na prawo od klawisza Go.

-
- 1> Wybierz zakres urządzeń lub grupę.
 - 2> Klawisze Prev i Next służą do poruszania się po wybranych urządzeniach (w kolejności wyboru).
 - 3> Klawisz ALL wybiera wszystkie urządzenia w edytorze (tzn. wybrane od ostatniego naciśnięcia Clear).
-

- Możesz użyć funkcji Hilight by podświetlić wybrane urządzenie (aby świeciło jaśniej), zob. następny rozdział.

4.1.15 Podświetlanie wybranego urządzenia

- Podczas poruszania się po wybranych urządzeniach klawiszami Prev/Next/All możesz podświetlić wybrane urządzenie. W ten sposób będziesz widzieć wyraźnie, którym urządzeniem w danej chwili sterujesz. Pozostałe urządzenia w bieżącej selekcji będą przyciemnione.
- Naciśnij klawisz HiLight, by włączyć tryb hilight. Naciśnij HiLight ponownie, by wyłączyć tryb hilight. W trybie hilight podświetlone atrybuty są niedostępne do edycji (więc jeśli hilight używa intensywności, nie możesz zmienić intensywności podświetlonych urządzeń).
- Możesz zmienić poziomy używane przez Highlight/Lowligh naciskając a następnie HiLight, [Store Highlight State] lub [Store Lowlight State].

4.1.16 Flash full wybranych urządzeń

Warto od czasu do czasu upewnić się, które urządzenia są wybrane. Naciśnij Flash Full (Avo + Page+1), a wybrane urządzenia zaświecą na 100%. Jeśli chcesz zgasić wybrane urządzenia, służy do tego Flash Out.

4.1.17 Wyłączenie niewybranych urządzeń

Aby wyłączyć wszystkie niewybrane urządzenia, użyj funkcji Remainder naciskając Rem Dim (Avo+All). Zerowa intensywność zostanie wprowadzona do edytora, a zatem zapisze się w pamięciach.

4.1.18 Wyrównanie urządzeń

Możesz przekopiować atrybuty z jednego urządzenia na drugie przy pomocy funkcji Align Fixtures. Jeśli np. niechcący pominiesz jedno urządzenie przy programowaniu pamięci, możesz skopiować jego atrybuty z sąsiedniego urządzenia.

-
- 1> Wybierz urządzenia, które chcesz wyrównać.
 - 2> Na najwyższym poziomie menu znajdź Fixture Tools/Menu Latch (tuż poniżej klawisza G) i wciśnij [Align Fixtures].
 - 3> Wybierz (klawiszami Attribute Bank) maskę, czyli atrybuty, które chcesz skopiować. Na klawiszach przy ekranie będą również opcje włączenia lub wykluczenia wszystkich atrybutów.
 - 4> Dotknij klawisza wyboru urządzenia, z którego chcesz kopiować.
-

4.1.19 Flip

Urządzenia z ruchomą głowicą potrafią świecić w to samo miejsce z dwóch różnych położeń jarzma. Niekiedy zachodzi potrzeba obrócenia urządzenia w przeciwne położenie jarzma. Pozwala na to funkcja Flip.

-
- 1> Wybierz urządzenia, które chcesz obrócić.
 - 2> Z najwyższego poziomu menu wybierz Fixture Tools/Menu Latch, a następnie C [Flip Pan and Tilt].
-



Ustawienia niezbędne do wykonania funkcji Flip znajdują się w pliku osobowości urządzenia. Jeśli Flip nie działa, być może konieczna jest aktualizacja biblioteki.

4.1.20 Fan

Tryb Fan automatycznie wprowadza rozrzut wartości parametrów dla wybranego zakresu urządzeń. Zastosowany na panoramę lub tilt daje jako wynik rozchodzące się "promienie" wiązek światła. Najbardziej wpływa na pierwsze i ostatnie urządzenie, a najmniej na urządzenia centralne. Wartość fan ustala się pokrętkami.

Podobnie jak w przypadku kształtów, kolejność wyboru urządzeń decyduje o uzyskanym efekcie. Pierwsze i ostatnie wybrane urządzenie ulegną największym zmianom. Jeśli wybierasz grupę, zastosowana zostanie kolejność wyboru urządzeń zapamiętana przy zapisie grupy.

Choć zazwyczaj używany do atrybutów pan i tilt, fan może być nałożony na dowolny atrybut.

-
- 1> Wybierz urządzenia, na których chcesz zrobić Fan.
 - 2> Naciśnij klawisz Fan.
 - 3> Wybierz odpowiedni atrybut klawiszami Attribute Bank.
 - 4> Ustaw wielkość wachlarza pokrętkami.
 - 5> Gdy skończysz, wyłącz Fan naciskając klawisz Fan ponownie.
-

Jeśli wybrałeś urządzenia należące do kilku grup, możesz wybrać czy Wachlarz ma działać w ramach grup, czy je ignorować. Jeśli masz rząd 12 urządzeń w 3 grupach po 4, możesz zrobić wachlarz rozchodzących się wiązek po całej scenie, albo 3 mniejsze wachlarzyki po 4 wiązki.

Przytrzymując klawisz Fan możesz wybrać:

- [Ignore Groups] Wszystkie urządzenia traktowane jako jedna grupa.
- [Fan Groups as Fixtures] Wszystkie urządzenia w danej grupie przyjmują tę samą wartość.
- [Fan in Groups] Wachlarz działa na poszczególne urządzenia w każdej grupie osobno.

Również po przytrzymaniu Fan możesz wybrać krzywą, według której funkcja jest realizowana. Różne krzywe dają różne efekty.

Dobre efekty uzyskuje się stosując Fan na co najmniej 4 urządzenia. Przy nieparzystej liczbie urządzeń, urządzenie centralne pozostaje nietknięte.

Naciśnij klawisz Fan ponownie, by opuścić tryb Fan. Efekt pozostanie w edytorze.



Dość łatwo pozostawić przypadkowo tryb Fan włączony, co sprawia wrażenie nieprawidłowego działania pokręteł. Dlatego warto wyłączać Fan od razu po uzyskaniu żądanego efektu. Jest też ustawienie menu User Settings 'Press and hold Fan'. Jeśli jest włączone, klawisz Fan trzeba trzymać wciśnięty. Zob. rozdz. 12.3.3 na str. 161.

Krzywe funkcji Fan

W trybie Fan możesz wybrać krzywą, której chcesz użyć. Przytrzymaj Fan i naciśnij [Curve]; opcje są następujące:

- Line: Tradycyjny fan, pierwsze i ostatnie urządzenie wychylają się najbardziej i w przeciwnych kierunkach, środkowe bez zmian. Najbardziej użyteczne przy panoramie.



- Pull Middle – Pierwsze i ostatnie urządzenie bez zmian, środek wychyla się najbardziej. Użyteczne zwłaszcza dla mieszania kolorów, dimera i tiltu.



- Pull Ends - Pierwsze i ostatnie urządzenie wychylają się najbardziej, środkowe bez zmian. Użyteczne zwłaszcza dla mieszania kolorów, dimera i tiltu.



- Arrow – Pierwsze i ostatnie urządzenie wychylają się o tę samą wartość co środkowe, ale w przeciwną stronę. Użyteczne

zwłaszcza dla mieszania kolorów, dimera i tiltu.



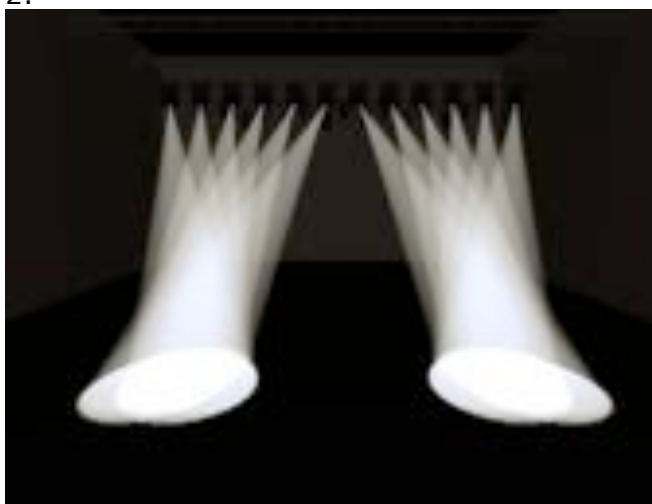
Fan Parts

Przy korzystaniu z funkcji Fan możesz podzielić urządzenia, na które zakładasz fan, na grupy. Wybierz urządzenia, przytrzymaj Fan i wpisz liczbę z klawiatury numerycznej. Fan podzieli się na tyle części, np.:

Normal (1):



2:



3:



4.2 Podgląd i używanie wartości liczbowych

4.2.1 Okno Channel Grid

Czasami przydatna bywa możliwość bezpośredniego podglądu i edycji stanu każdego urządzenia. Jest to możliwe w oknie Channel Grid. Wyświetlisz je przez naciśnięcie białego klawisza Channel Grid na prawo od ekranu albo View, a następnie [Open Workspace Window] i [Channel Grid].

Channel Grid												
	Number	Dimmer	Shutter	Shutter Func	Pan	Tilt	Colour Func	Colour	CTC	CTD	Cyan	Red
Cl-Sp 1200	1	-	Closed		54.89	40.68	Fixed	Open		-	-	
Cl-Sp 1200	2	-	Closed		45.78	39.77	Fixed	Open		-	-	
Cl-Sp 1200	3	-	Closed		59.67	39.88	Fixed	Open		-	-	
Cl-Sp 1200	4	-	Closed		60.77	40.51	Fixed	Open		-	-	
Cl-Sp 1200	5	-	Closed		53.30	45.85	Fixed	Open		-	-	
Cl-Sp 1200	6	-	Closed		51.78	47.06	Fixed	Open		-	-	
Cl-Sp 1200	7	-	Closed		48.17	47.76	Fixed	Open		-	-	

Tryb pracy okna można wybrać przyciskami kontekstowymi z lewej strony menu. Dostępne tryby to:

- Playbacks: pokazuje, które playbacki sterują atrybutami urządzeń.
- Levels: pokazuje wartość każdego atrybutu na wyjściu konsoli w postaci wartości liczbowej lub nazwy zakresu.
- Palettes: pokazuje, z których palet pochodzą atrybuty urządzeń.
- Shapes: pokazuje kształty uruchomione na urządzeniach.
- Output/Programmer: przełącza między atrybutami na wyjściu konsoli a tkwiącymi w edytorze.
- Highlight Off/Highlight Changes: w trybie [Highlight Changes] podświetla zmieniające się atrybuty.
- Narrow/Wide Columns: zmienia szerokość kolumn na ekranie.

Możesz **wybrać** urządzenia dotykając ich nazw z lewej strony ekranu. Jeśli dotkniesz wartość w tabeli, odpowiednie urządzenie zostanie wybrane automatycznie.

Możesz **kasować** atrybuty w tabeli przez wybranie ich (dotykając lub przeciągając) i naciśnięcie Clear.

Możesz **edytować wartości** przez wybranie ich w tabeli, a następnie modyfikację pokrętkami lub wpisanie nowej wartości na klawiaturze numerycznej i zatwierdzenie przez Enter.

4.3 Opcje zaawansowane

4.3.1 Klawisz ML Menu

Gdy jesteśmy na samej górze menu, klawisz ML Menu otwiera menu Moving Light Actions, gdzie znajdziemy opcję Locate Fixture (to samo co klawisz Locate) i makra w rodzaju Lamp On, Lamp Off, Reset itd. Opisane wyżej funkcje Align Fixtures i Flip również znajdują się w tym menu.

Jeśli jesteśmy w innym menu, klawisz Menu Latch blokuje bieżące menu. Naciśnij Exit, by wrócić na wyższy poziom menu i dostać się do menu Moving Light.

4.3.2 Zapalanie i gaszenie żarówek w urządzeniach

Wiele urządzeń posiada specjalne kanały sterujące umożliwiające na przykład zapalanie lub gaszenie żarówek, reset całego urządzenia lub niektórych jego modułów, i tak dalej. Dobrą praktyką jest np. zgaszenie żarówek po spektaklu i oczekiwanie, aż wentylatory schłodzą urządzenia przed wyłączeniem zasilania. Przydatny może być też reset urządzenia, które podczas spektaklu nie działa prawidłowo.

Konsoleta zapewnia dostęp do tych funkcji urządzeń przy pomocy makr Fixture Macros (których nie należy mylić z makrami rozumianymi jako zapamiętane sekwencje naciśnięć klawiszy funkcyjnych konsolety).

-
- 1> *Naciskaj Exit, aż znajdziesz się w menu głównym (najwyższego poziomu).*
 - 2> *Wybierz urządzenia. Niektóre makra nie będą działać, gdy wybierzesz urządzenia pochodzące od różnych producentów.*
 - 3> *Naciśnij Fixture Tools/Menu Latch, a następnie [Macros].*
 - 4> *Klawisze Softkeys pokażą listę dostępnych funkcji. Wybierz tę, którą chcesz wykonać.*
-

- Niektóre makra zawierają sekwencję komend wykonywaną w określonym czasie i ich odtworzenie może trwać do 30 sekund.

5. Palety

Przy programowaniu spektaklu łatwo zauważyć, że niektórych pozycji, kolorów itd. używa się często. Konsoleta pozwala zapisać je i przywoływać jednym dotknięciem przycisku, zamiast tworzyć je przy pomocy pokręteł za każdym razem. Jest to bardzo użyteczne np. przy świeceniu "z ręki".

Gdy używasz palety przy zapisie do pamięci, konsoleta zachowuje odwołanie do palety, a nie samą wartość. Dzięki temu, jeśli zaprogramujesz pamięci używając palet, możesz wszystko zmienić przeprogramowując tylko kilka palet, a nie każdą pamięć po kolei. Ułatwia to np. radzenie sobie z różnymi wielkościami scen i wysokościami konstrukcji w trasie koncertowej.

Palety tworzy się i wywołuje przy pomocy szarych przycisków górnego rzędu suwaków albo przycisków na ekranie dotykowym. Są pogrupowane w osobnych oknach według typów: Colours, Positions i Gobos&Beams. Do każdego przycisku można dodać opis.



Jeśli okna Colours, Positions oraz Gobos&Beams nie są wyświetlane, naciśnij View, a następnie [Open Workspace Window] i [Groups and Palettes], by otworzyć wszystkie trzy okna.

5.1 Tworzenie palet

5.1.1 Które atrybuty zapisują się w palecie

5.1.2 Co zapisuje się w paletach

W palecie można przechowywać dowolne atrybuty urządzenia, można by więc zapisać pozycję, kolor i gobo w jednej palecie. Pracę z konsolą ułatwia jednak używanie osobnych palet pozycji, osobnych koloru, jeszcze innych gobo itd. Z tą myślą zastosowano osobne okna palet: Colours, Positions oraz Gobos&Beams.

Gdy zapisujemy paletę, będzie ona zawierać wyłącznie atrybuty z edytora (modyfikowane od ostatniego naciśnięcia Clear). Na przykład, aby utworzyć paletę koloru zmień kolor, nie ruszając innych atrybutów.

Jeśli edytor zawiera więcej atrybutów, można stworzyć maskę ograniczającą atrybuty zapisywane w pamięci.

Palety dzielimy na wspólne i zwykłe. Paleta wspólna to taka, gdzie wszystkie urządzenia tego samego typu mają wspólną wartość – na przykład paleta koloru "Red" będzie zawierać identyczną wartość "Red" dla wszystkich urządzeń MAC 2000. Palet zwykłych używa się, gdy wymagana jest oddzielna wartość dla każdego urządzenia – np. podczas programowania pozycji każde urządzenie będzie miało inną wartość atrybutów pan i tilt.

5.1.3 Zapis palety

Tak zapisuje się wartość palety:



- 1> *Naciśnij Clear by opróżnić edytor.*
- 2> *Wybierz urządzenia, które mają znaleźć się w palecie.*
- 3> *Przy pomocy przycisków Attributes i pokręteł ustaw żądane wartości atrybutów. W palecie mogą się znaleźć dowolne atrybuty.*
- 4> *Naciśnij Palette, a następnie [Record Palette]*

- 5> *Dostosuj maskę palety – wybierz, które atrybuty będą w niej zapisane. Wybierz atrybuty klawiszami Attribute Bank – zapisane zostaną podświetlone. Klawisze [Set Mask] i [Record by] również wpływają na maskę (zob. poniżej).*
- 6> *Dotknij nieużywanego przycisku, by zapisać paletę, albo wpisz numer palety i wciśnij [Store].*

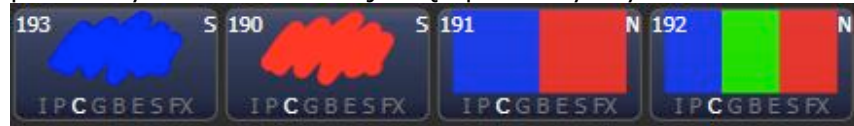
- Konsoleta rozpozna automatycznie paletę jako wspólną lub zwykłą (sprawdzając, czy zawiera jednakowe wartości dla danego typu). Możesz to zmienić klawiszem C.
- [Set Mask] pozwala wyspecyfikować grupę atrybutów do zapisania w paletce. Można też użyć szarych klawiszy Attribute Bank przy prawej krawędzi konsoli. Grupa atrybutów znajdzie się w paletce, jeśli przycisk jest podświetlony (jak grupa Colour na obrazku) i świeci dioda LED klawisza Attribute Bank. Jeśli zapisujesz przez Quick Record (zob. nast. rozdz.), maski są automatycznie ustawiane przez wybór okna, w którym zapisujesz paletę – Positions zawiera tylko P, Colours tylko C, a Beams - IGBES. Jeśli zapisujesz przez klawisz Record Palette, musisz utworzyć maskę ręcznie.
- Naciśnij klawisz Attribute Options by odwrócić maskę, tzn. przełączyć wszystkie grupy atrybutów ze stanu Exclude do Include lub odwrotnie.



- [Record by...] pozwala wybrać sposób użycia maski przy zapisie palety. Opcje są następujące:
 [Channels in Programmer] zapisuje tylko kanały obecne w edytorze (modyfikowane).
 [Groups in Programmer] zapisuje wszystkie kanały w grupie, jeśli choć jeden z nich jest w edytorze. Na przykład jeśli w edytorze jest Cyan, zapisane zostaną wszystkie kanały koloru.
 [Groups in Mask] zapisuje całą zawartość maski (wybranej klawiszami Attributes).

[Mixed] zapisuje pozycję i kolor grupami atrybutów, pozostałe rodzaje wg kanałów w edytorze.

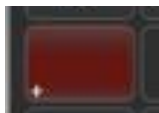
- Konsoleta automatycznie tworzy opisy palet (chyba że opcja menu User Settings [Auto Legend] jest ustawiona na Off). Paletom koloru przypisywana jest ikona w odpowiednim kolorze. Jeśli paleta zawiera kilka kolorów, każdemu z nich będzie odpowiadał kolorowy prostokąt. Paletom CITP (media serwery) zostaną przypisane miniaturki zawartości. Dla pozostałych atrybutów, ostatni modyfikowany parametr stanie się opisem, z wyjątkiem panoramy i tiltu – tu stosuje się opis domyślny.



- Możesz także ręcznie nadać opis palecie podczas tworzenia jej przez [Provide a legend]. Jak zmienić opis palety – zob. rozdz. 3.2.4 na str. 41.
- Jeśli wybierzesz przycisk palety, który jest już zajęty, konsoleta zaproponuje opcje [Cancel], [Replace] i [Merge]. [Replace] usunie dotychczasową zawartość palety i zapisze tylko dokonane zmiany. [Merge] doda zmiany do istniejącej zawartości. W ten sposób można do palety dzielonej dodać ustawienia dla nowego typu urządzenia. Ponowne naciśnięcie przycisku palety wybierze automatycznie opcję Merge.

5.1.4 Quick record

W oknach palet możliwy jest szybki zapis nowej palety. Wystarczy dotknąć przycisku, pod którym chcesz zapisać – przycisk podświetli się na czerwono ze znakiem +. Na tym etapie możesz dodać opis lub zmienić maskę atrybutów. Powtórne naciśnięcie przycisku zapisze paletę.



- Gdy używasz Quick Record, maska automatycznie dopasowuje się do okna, np. jeśli jesteś w oknie Position, zapiszą się tylko parametry pozycji. Jeśli używasz przycisku Record Palette, tak się nie stanie.

Quick record działa także dla grup, widoków i w oknie playbacków.

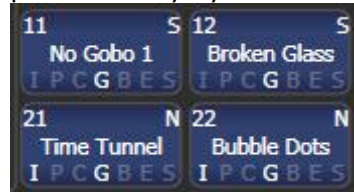
5.1.5 Nadawanie opisów paletom

Każdej palecie możesz nadać opis, który będzie wyświetlany na jej przycisku.

- 1> Naciśnij [Set Legend] z menu najwyższego poziomu.
- 2> Dotknij przycisku palety, którą chcesz opisać.
- 3> Wpisz opis na klawiaturze dotykowej.
- 4> Naciśnij Enter by zakończyć.

- W lewym górnym rogu przycisku wyświetla się również numer palety. Grupy atrybutów IPCGBES zawarte w palecie są wyświetlane poniżej opisu, np. palety pozycji pokazują P, palety koloru C itd. W prawym górnym rogu jest litera N (Normal) przy

paletach zwykłych albo S (Shared) przy dzielonych.



Możesz nadać palecie opis w postaci obrazka, np. przedstawiającego zapisane w niej gobo. Po naciśnięciu [Set Legend] i wybraniu palety, naciśnij [Picture]. Otworzy się edytor obrazków.



Zakładki w lewym górnym rogu pozwalają przełączać się pomiędzy wpisywaniem tekstu, rysowaniem, biblioteką ikon i załadowaniem pliku. Po prawej wybieramy pióro lub gumkę, wielkość narzędzia, kolor (czerwony na powyższym obrazku), czyścimy obrazek (Clear), i zatwierdzamy go (Enter). Przycisk Min przełącza okno do mniejszego rozmiaru.

Jeśli wybierzesz Library, możesz wybrać obrazek z bogatego katalogu "gotowców". Gotowe obrazki są posortowane w foldery widoczne po lewej stronie.



5.2 Przywoływanie palet

5.2.1 Przywołanie wartości palety

Aby wywołać paletę spod przycisku, trzeba zrobić tak:

-
- 1> *Wybierz urządzenia. Palety dzielone można aplikować na dowolne urządzenia tego samego typu. Palety normalne nadadzą każdemu urządzeniu indywidualne wartości.*
 - 2> *Naciśnij przycisk palety, którą chcesz przywołać. Paleta zostanie zaaplikowana na wybrane urządzenia.*
-

- Aplikacja palet może się odbywać z zadanyim czasem, zob. rozdz. 5.5 poniżej.

Możesz również przywołać paletę po numerze, wpisując go na klawiaturze numerycznej.

-
- 1> *Wybierz urządzenia.*
 - 2> *Naciśnij klawisz Palette nad klawiaturą numeryczną.*
 - 3> *Wpisz numer palety.*
 - 4> *Naciśnij Enter albo [Apply Palette].*
-

- Przycisk [Apply Palette] pokazuje opis palety, która zostanie zaaplikowana.

5.2.2 Strony palet

Każde okno palet może być wyświetlane stronami, z przyciskami zmiany stron po lewej stronie, albo jako okno z ciągłym przewijaniem. Pomiędzy stronami i przewijaniem przełączysz się klawiszem Pages Show/Hide w obszarze klawiszy kontekstowych na lewo od klawiszy menu.

- Paletę spoza bieżącej strony możesz przywołać po numerze, tak jak to opisano w poprzedniej sekcji.

5.2.3 Quick Palettes bez wybranych urządzeń

Jeśli dotkniesz przycisku palety nie mając wybranych urządzeń, paleta zostanie zastosowana do wszystkich urządzeń, które zawiera. Ta funkcja nazywa się Quick Palettes. Na przykład jeśli zaprogramowałeś palety koloru dla MACów 2000, naciśnięcie jednej z nich bez wybierania urządzeń nada ten kolor wszystkim MACom 2000.

5.2.4 Zastosowanie palety do urządzeń w playbacku

Możesz zastosować paletę do wszystkich urządzeń w dowolnym playbacku. Przytrzymaj przycisk palety i naciśnij klawisz wyboru playbacku, do którego chcesz zastosować paletę.

5.3 Edycja palet

5.3.1 Podgląd i edycja zawartości palety

Zawartość palety można przeglądać w oknie Palette View. Okno przedstawia wszystkie urządzenia zapisane w palecie wraz z zapisanymi wartościami atrybutów.

Aby otworzyć to okno, naciśnij Window Open, a następnie przycisk palety.

	Number	Order	Colour 1 Func	Colour 1	CTO	Cyan	Magenta	Yellow	Colour 2 Func	Colour 2	CMY Macro
BT Spot	113		Fixed	Open	0.0	0.0	0.0	0.0			Open
BT Spot	114		Fixed	Open	0.0	0.0	0.0	0.0			Open
BT Spot	115		Fixed	Open	0.0	100.0	0.0	0.0			Open
BT Spot	116		Fixed	Open	0.0	0.0	0.0	0.0			Open
BT Spot	117		Fixed	Open	0.0	100.0	0.0	0.0			Open
BT Spot	118		Fixed	Open	0.0	0.0	0.0	0.0			Open
ChSp 1200	-		Fixed	Open	0.0	0.0	0.0	0.0			Open
Mac. 2000W	-		Fixed	Open	0.0	100.0	0.0	0.0	Fixed	Open	

Aby zmienić wartość atrybutu, kliknij na nim w oknie. Przyciski Softkeys pokażą listę dostępnych wartości atrybutu; można też wpisać wartość z klawiatury.

Przycisk [Delete] pozwala usunąć wartość z palety tak samo, jak przy pomocy funkcji Off.

5.3.2 Zmiana zawartości palety

Aby edytować paletę, naciśnij klawisz Update Palette, wybierz paletę do edycji (co automatycznie wybierze używane przez nią urządzenia), dokonaj zmian i naciśnij klawisz [Update Palette x] przy ekranie by zapisać zmiany.

Klawisz Update Palette pozwala również zmienić numer palety i jej nazwę.

Możesz także zastosować paletę do niektórych urządzeń, pozmieniać atrybuty i zapisać paletę ponownie. Konsoleta da ci do wyboru (klawiszami obok ekranu) opcje Replace, Merge i Quick Merge. Jeśli wybierzesz Merge, atrybuty których nie ruszałeś pozostaną niezmienione, poprawione zostaną tylko te, które edytowałeś. Quick Merge uaktualni tylko te atrybuty, które były w oryginalnej palecie, bez dodawania nowych.

Gdy naciśniesz przycisk palety dwukrotnie, domyślną opcją będzie Quick Merge.

- Możesz przełączyć konsolę na "Always Merge" (żeby nie pytała za każdym razem) opcją A w Ustawieniach Użytkownika (przytrzymaj klawisz Avo, by je zmienić). Możesz także dotknąć przycisku palety ponownie, co również wybiera opcję Merge.
- Możesz dodawać do palety nowe urządzenia bez wpływu na już w niej zawarte. Na przykład jeśli masz palety kolorów dla Maców 600, możesz dopisać do tych palet również kolory Maców 500 nie naruszając wartości uprzednio zapisanych.
- Możesz usuwać atrybuty z palet funkcją Off, zob. rozdz. 7.3.5 na str. 113.
- Podczas edycji palety spod przycisku zawartość edytora jest przechowywana; po zapisaniu zmodyfikowanej palety zostanie przywrócona do stanu z chwili rozpoczęcia edycji palety.

5.3.3 Aktualizacja palet użytych w playbacku

Jeśli podczas realizacji potrzebujesz szybko poprawić paletę, np. gdy odtwarzasz zieloną pamięć, a paleta Green zawiera niewłaściwy odcień zieleni, funkcja Update pozwoli automatycznie zaktualizować palety użyte w pamięci.

-
- 1> *Podczas odtwarzania pamięci, wybierz urządzenia i popraw ich ustawienia (np. zmień kolor na właściwy odcień zieleni).*
 - 2> *Naciśnij Update.*
 - 3> *Pamięci i palety do aktualizacji pokażą się na przyciskach Softkeys.*
 - 4> *Naciśnij przycisk palety (np. Green) dwukrotnie, by zaktualizować paletę.*
-

- Możesz także zaktualizować więcej palet naraz: zaznacz je przyciskami Softkeys i zatwierdź naciskając Enter.

5.4 Kopiowanie, przenoszenie i kasowanie palet

5.4.1 Kopiowanie i przenoszenie palety

Klawiszem Copy/Move/Link możesz utworzyć kopię istniejącej palety albo przenieść ją pod inny przycisk. Możesz przenieść lub skopiować wiele palet przy jednej operacji. Funkcja Link nie działa z przyciskami palet.

Przenoszenie palet jest przydatne przy porządkowaniu konsoli.

-
- 1> *Naciśnij klawisz Copy.*
 - 2> *Wybierz [Copy] lub [Move]. Ponowne naciskanie Copy/Move/Link również przełącza pomiędzy tymi opcjami.*
 - 3> *Dotknij klawisza wyboru palety, którą chcesz skopiować lub przenieść. Możesz wybrać wiele palet, przeciągając palcem po przyciskach.*
 - 4> *Dotknij wolnego klawisza wyboru, pod który chcesz skopiować lub przenieść paletę.*
-

- Klawisz Menu Latch blokuje menu Copy/Move/Link, więc możesz kontynuować operacje kopiowania i przenoszenia bez naciskania każdorazowo klawisza Copy/Move/Link. Naciśnij Exit by odblokować.
- [Retain Layout] i [Bunch up] używa się przy przenoszeniu grupy palet zawierającej wolne przyciski – możesz zachować wolne miejsca albo zgrupować przyciski razem.
- W trybie kopiowania można zmienić opcję [Copy Legends] na [Don't Copy legends], aby skopiowane palety otrzymywały opisy domyślne.
- W trybie przenoszenia funkcja [Swap Items if required] postara się przenieść istniejące palety stojące nam na drodze. Jest to przydatne przy porządkowaniu przycisków na prawie pełnej stronie.

5.4.2 Kasowanie palet

Możesz usunąć paletę przez naciśnięcie niebieskiego klawisza Delete, a następnie przycisku palety. Ponownie dotknij przycisku palety, by potwierdzić jej usunięcie. Przeciągając palcem po przyciskach możesz skasować zakres palet.

Inne sposoby kasowania palety:

- Naciśnij klawisz Update Palette, wybierz paletę i użyj klawisza [Delete] obok ekranu.

- Naciśnij klawisz Palette nad klawiaturą numeryczną i wybierz opcję [Delete] z menu [Palette Utilities].
- Naciśnij Delete, a następnie [Palette], wpisz numer palety, naciśnij Enter.

5.5 Palety i czas

5.5.1 Płynne wejście palety

Paleta z zadaniem czasem to narzędzie bardzo ułatwiające realizację spektaklu "z ręki". Przy wywołaniu palety w ten sposób, dodawany jest czas, w którym wejście palety się odbywa.

-
- 1> *Wybierz urządzenia.*
 - 2> *Wpisz czas wejścia palety na klawiaturze numerycznej.*
 - 3> *Dotknij przycisku palety, by ją wywołać.*
-

- Czas musisz podawać przy każdym wywołaniu palety. Aby ustawić go na stałe, naciśnij Palette, [Master Time]. Aby wyłączyć Master Time, ustaw go na 0.
- Płynne wejście palety jest bardzo przydatne przy wywołaniu jej na żywo podczas spektaklu, pozwalając przemieścić urządzenia do nowej pozycji lub zmienić kolor w sposób płynny (w urządzeniach z mieszaniem kolorów).
- Palety wywołane z czasem wejścia nie są ładowane do edytora, więc nie zostaną zapisane w pamięciach; nie używaj palet z czasem podczas programowania. Dzięki temu w sytuacji na żywo masz pewność, że następna pamięć unieważni paletę i dalsze odtwarzanie będzie się odbywać jak przewidziano.

5.5.2 Fixture overlap przy wywoływaniu palet

Możesz zastosować nakładanie się urządzeń, tzn. że gdy zastosujesz paletę do grupy urządzeń, zmiana będzie się na nich odbywać kolejno, a nie jednocześnie. W ten sposób można szybko zaimprovizować bardzo atrakcyjne efekty. Fixture Overlap=100% oznacza jednoczesną zmianę na wszystkich wybranych urządzeniach. Fixture Overlap=0% oznacza, że każde urządzenie musi zakończyć zmianę, by mogło ją zacząć następne.

-
- 1> *Wpisz wartość nakładania się z klawiatury numerycznej.*
 - 2> *Naciśnij [Set Overlap].*
 - 3> *Wpisz czas, jeśli jest również potrzebny.*
 - 4> *Naciśnij przycisk palety, by ją wywołać.*
-

- Wielkość zakładki musisz podawać przy każdym wywołaniu palety. Aby ustawić ją na stałe, naciśnij Palette, [Master Overlap]. Aby wyłączyć Master Overlap, ustaw go na 100%.

5.5.3 Master Time dla palet

Opcja [Master Time] w menu Palette (naciśnij szary klawisz Palette nad klawiaturą numeryczną) pozwala ustalić domyślny czas zmiany. Ten czas będzie używany do wszystkich palet, chyba że ręcznie wpiszesz inny. Jest to przydatne przy realizacji „z ręki” spektaklu z paletami.

Opcja [Master Overlap] analogicznie pozwala ustalić domyślną wielkość zakładki przy wywoływaniu palet.



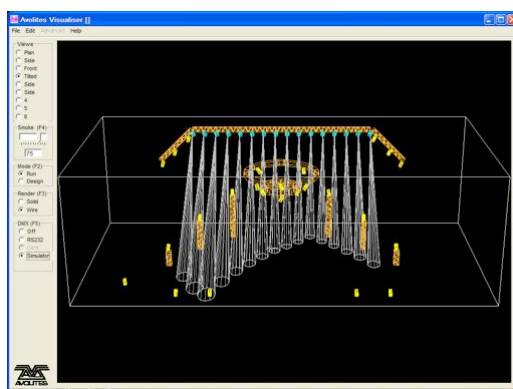
Możesz zbudować makra ustalające różne czasy wprowadzania palet. Naciśnij Macro, Record, przycisk gdzie chcesz zapisać makro. Naciśnij Palette, [Master Time], 3 (jak 3 sek.), Exit, Macro.

Powtórz, by stworzyć makro Palette Snap (0 sek.), makro 1 sek. itd.

6. Formy i efekty Pixel Mappera

Generator Form w konsoli Titan Mobile (w innych konsolach zwany najczęściej Generatorem Efektów) to narzędzie do tworzenia interesujących spektakli świetlnych, bogatych w ruch i zmiany światła, przy minimalnym nakładzie pracy.

Pixel Mapper służy do tworzenia animowanych tekstur z użyciem koloru lub intensywności grupy urządzeń (często typu LED, starcloth itp.). Obserwowany z odległości, efekt staje się wyraźnie widoczny.



Forma (Shape) to po prostu pewna sekwencja wartości pewnego atrybutu urządzenia. Kółko (zwane również cyrklem), na przykład, zastosowane do atrybutów pan i tilt, spowoduje ruch wiązki światła po okręgu. Możesz wybrać jego środek, wielkość i prędkość ruchu.

Oprócz pozycji, konsola ma wiele form odpowiednich dla innych atrybutów. Formy definiuje się dla pojedynczego atrybutu jak kolor, dimer, focus itd. Nie każda forma działa z każdym urządzeniem; forma dla ostrości, na przykład, pozwala uzyskać ładny efekt "przeostrzenia" w urządzeniach z ostrością sterowaną DMX, ale w urządzeniach bez ostrości nie robi nic.

Osobną kategorią form jest Block Shape. Ten rodzaj formy blokuje pozostałe. Na przykład, jeśli urządzenia wykonują formę Circle, a uruchomiony zostanie playback zawierający kształt Block Pan/Tilt dla niektórych urządzeń, ich ruch po okręgu zostanie zatrzymany. W połączeniu z priorytetami playbacków może to być bardzo użyteczny sposób modyfikacji playbacków podczas spektaklu (zob. rozdz. 7.6.5 na str. 119).

Jeśli używasz formy z więcej niż jednym urządzeniem, możesz zastosować ją do wszystkich urządzeń synchronicznie, albo opóźnić by biegł przez urządzenia tworząc efekt w rodzaju "wave" lub "ballyhoo". Nazywamy to *fazą* formy.

6.1 Tworzenie efektów

6.1.1 Tworzenie formy

Aby utworzyć formę, po prostu wybierz typ klawiszem przy ekranie, a następnie wybierz żadaną formę w oknie Shapes. Formy są poukładane według grup atrybutów IPCGBES, więc wybierasz z listy form Dimmer, albo listy form Pan/Tilt, albo form Colour, itd. Możesz także użyć listy All Shapes.



Gdy tworzysz formę, zostanie zastosowany do wszystkich wybranych urządzeń.

-
- 1> Wybierz urządzenia, do których chcesz zastosować formę.
 - 2> W głównym menu naciśnij [Shape Generator].
 - 3> Naciśnij [Create] by wybrać nową formę.
 - 4> Wybierz klawiszem typ parametru formy albo [All Shapes], by zobaczyć pełną listę.
 - 5> Wybierz żadaną formę z okna Shapes, albo naciskając odpowiedni klawisz Softkey. Możesz wpisać tekst na klawiaturze dotykowej, by wyszukać odpowiednią formę.
 - 6> Forma zostanie zastosowany do wszystkich wybranych urządzeń.
-

- Jeśli otworzysz okno Shapes jako element widoku, pozostanie otwarte umożliwiając natychmiastowy wybór form (bez naciskania [Shape Generator]). W oknie będą widoczne tylko formy dostępne dla wybranych urządzeń. Naciskając klawisze atrybutów można filtrować okno Shapes by pokazywało wyłącznie formy dla danego atrybutu. Naciśnij klawisz atrybutu Dimmer by zobaczyć wszystkie formy.



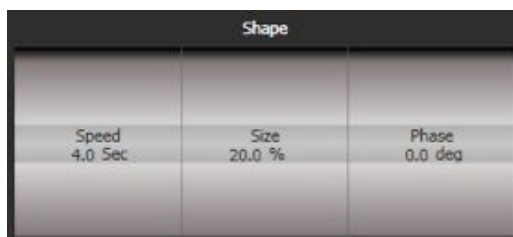
- Podstawą formy są bieżące ustawienia urządzenia, więc ruch po okręgu odbywa się wokół aktualnej pozycji pan-tilt urządzenia.
- Możesz zmienić wartość bazową formy (np. środek okręgu) zwyczajnie używając pokręteł. Możesz zmniejszyć Size do zera (zob. nast. rozdział), by lepiej widzieć gdzie leży baza.
- Możesz uruchomić jednocześnie wiele form, powtarzając powyższą procedurę. Możesz uruchomić wiele form na jednym urządzeniu.
- Naciśnij [Shapes and Effects], a następnie [Shape Generator][Edit], by zobaczyć uruchomione formy.
- Jeśli zastosujesz tę samą formę do dwóch różnych grup urządzeń, pojawi się na liście dwukrotnie. Możesz te dwie formy edytować osobno, nadając im różny kierunek, prędkość itp. (zob. dalej)
- Jeśli wybrane urządzenie ma podurządzenia (komórki), masz do wyboru uruchomienie formy na całym urządzeniu albo poszczególnych komórkach.
- Każda forma jest zaprojektowana do pracy z określonym atrybutem. Jeśli zastosujesz formę do urządzeń nie mających tego atrybutu, oczywiście nie zobaczysz żadnego skutku.
- Każdy kształt ma domyślne ustawienia wielkości i prędkości (zdefiniowane w pliku kształtu).



Jeśli używasz formy Rainbow, aby uzyskać pełny zakres kolorów powinieneś ustawić wartości bazowe atrybutów CMY lub RGB na 50%.

6.1.1 Zmiana wielkości i prędkości formy

Po utworzeniu formy łatwo zmienić jej wielkość i prędkość. Jeśli na ekranie nad pokrętłami widać Spread i Offset zamiast Size/Speed, naciśnij klawisz E by wybrać [Adjust Speed, Size and Phase].



- 1> Lewym pokrętłem reguluj wielkość formy.
- 2> Środkowym pokrętłem reguluj prędkość formy.

3> *Wielkość i prędkość są wyświetlane na ekranie nad pokrętkami.*

Co jeszcze trzeba wiedzieć o wielkości i prędkości form:

- Jeśli uruchomiona jest więcej niż jedna forma, pokrętła sterują tylko ostatnią. Możesz edytować parametry każdej uruchomionej formy przy pomocy funkcji Edit Shape, zob. rozdz. 6.2.1.
- Minimalną wielkością jest zero. Forma zostanie "ukryta", a urządzenie wróci do poprzednich ustawień. Forma pozostaje jednak aktywna.

6.1.2 Zmiana fazy formy pomiędzy urządzeniami

Ciekawsze i bardziej atrakcyjne efekty uzyskuje się uruchamiając formy na wielu urządzeniach. Konsoleta pozwala regulować fazę kształtu na poszczególnych urządzeniach. Można także modyfikować parametr Spread, który jest innym sposobem wyrażenia tego samego zjawiska.

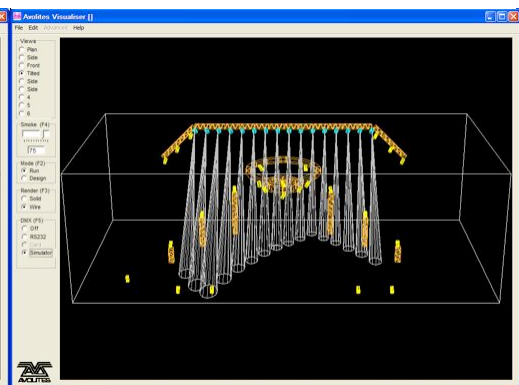
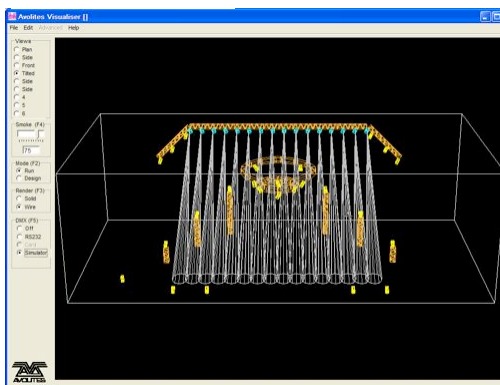
O sekwencji urządzeń w kształcie decyduje kolejność, w której były wybierane podczas tworzenia formy.

1> *Naciśnij klawisz softkey E, by wybrać [Adjust Phase, Spread and Offset].*

2> *Modyfikuj fazę kształtu lewym pokrętkiem, albo parametr Spread środkowym .*

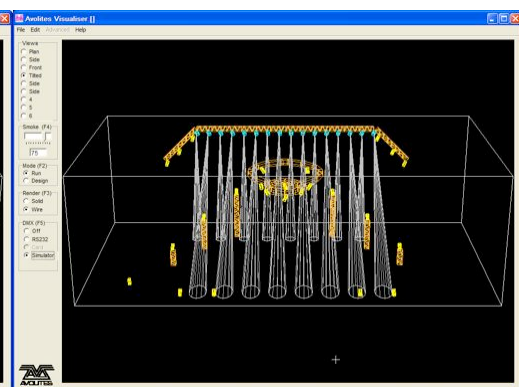
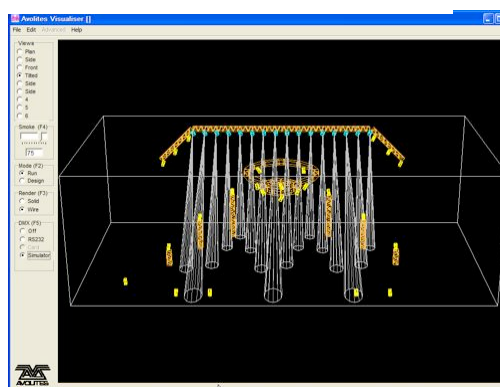
Phase=0 deg

Phase=22.5 deg (Spread=16 fixture)



Phase=60 deg (Spread=6 fixture)

Phase=180 deg (Spread=2 fixture)



Nad lewym kółkiem wyświetla się faza w stopniach. na przykład, 180 stopni powtarza się co 2 urządzenia, 90 stopni powtarza się co 4 urządzenia, 60 stopni powtarza się co 6 urządzeń, i tak dalej.

Funkcja Offset pozwala określić początkową fazę, gdy uruchomiona jest więcej niż jedna forma. Na przykład, jeśli uruchomisz formy na parametrach Cyan i Magenta by uzyskać kolorowy efekt, zapewne chciałbyś zacząć od cyjanu na 100% i magenty na zero, by osiągnąć pełny zakres kolorów. W tym wypadku jedna z form powinna mieć Phase Offset równy 180 stopniom. Bez przesunięcia w fazie, obie formy osiągałyby 100% jednocześnie.

6.1.3 Tworzenie efektów Pixel Mappera

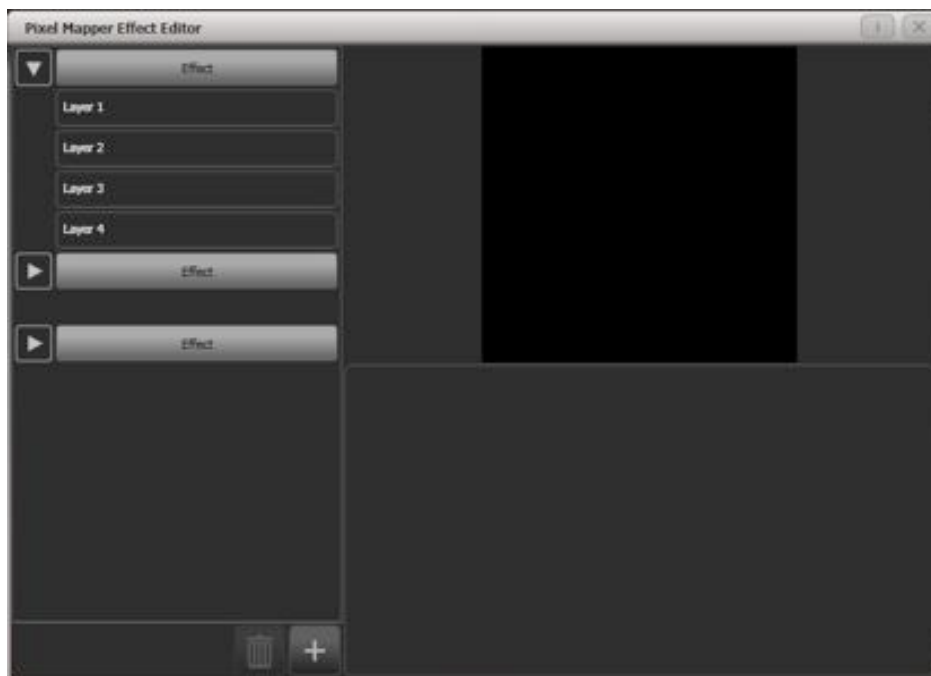
Pixel Mapper działa z grupą urządzeń skonfigurowaną przy pomocy funkcji Fixture Layout. Dzięki temu konsola zna fizyczne rozmieszczenie urządzeń na scenie. Konsola mapuje urządzenia jako piksele i dokonuje na nich projekcji efektu 2D. Zob. rozdz. 4.1.9 na str. 59 jak przygotować layout urządzeń.



Pod koniec tego rozdziału (Rozdz. 6.4 na str. 85) tworzenie efektów Pixel Mappera zostanie omówione na licznych przykładach krok po kroku.

Pixel Mappera używa się tak:

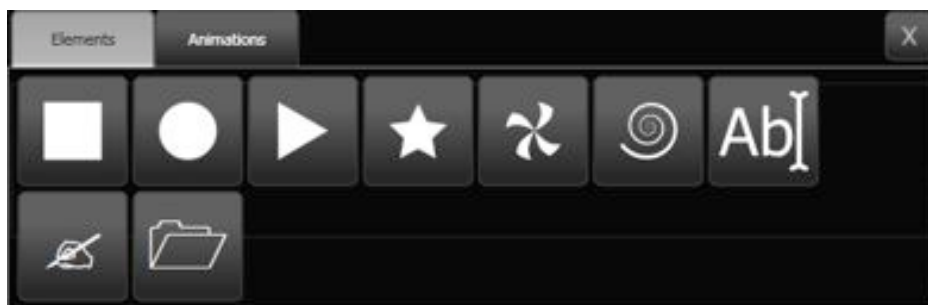
- 1> Wybierz grupę urządzeń.
- 2> Z głównego menu wybierz [Shapes and Effects], a następnie [Pixel Mapper].
- 3> Wybierz [Create effect]. Otworzy się edytor Pixel Mappera z pustą grafiką. Możesz zobaczyć layout urządzeń nałożony na okno klikając przycisk menu kontekstowego [Fixture Overlay 50/50].



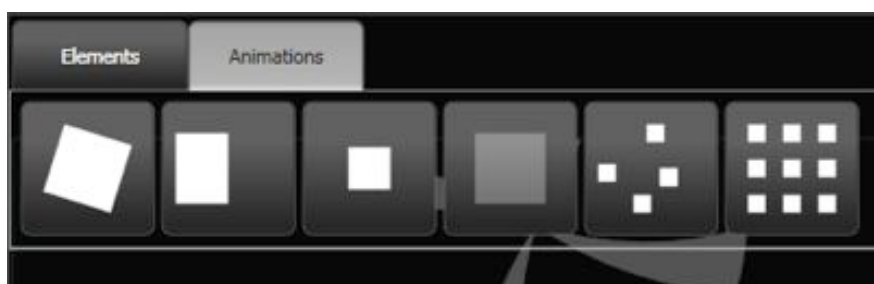
Kliknij przycisk + na dole by dodać efekt i wybierz element graficzny. Pod przyciskami na poniższej ilustracji masz do wyboru:

- Kwadrat
- Koło
- Trójkąt

- Gwiazdę
- Wir
- Spirale
- Tekst
- Gryzmoł (rysujesz obraz na ekranie dotykowym)
- Obraz/bitmapę (ładowaną z dysku).



Następnie naciśnij ponownie + i wybierz animację (ruch elementu graficznego). W czarnym oknie pojawi się animowany efekt.



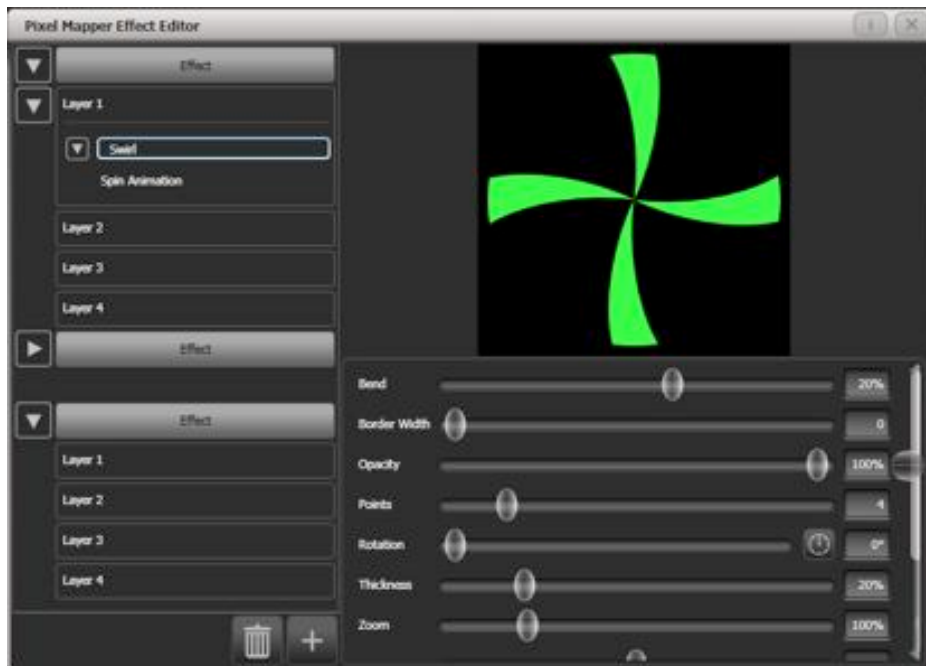
Dostępne są animacje:

- Obrót
- Przesunięcie
- Zoom
- Przezroczystość/Przenikanie
- Przemieszczenie
- Grid Fit (elementy będą przyciągnięte do siatki pikseli).

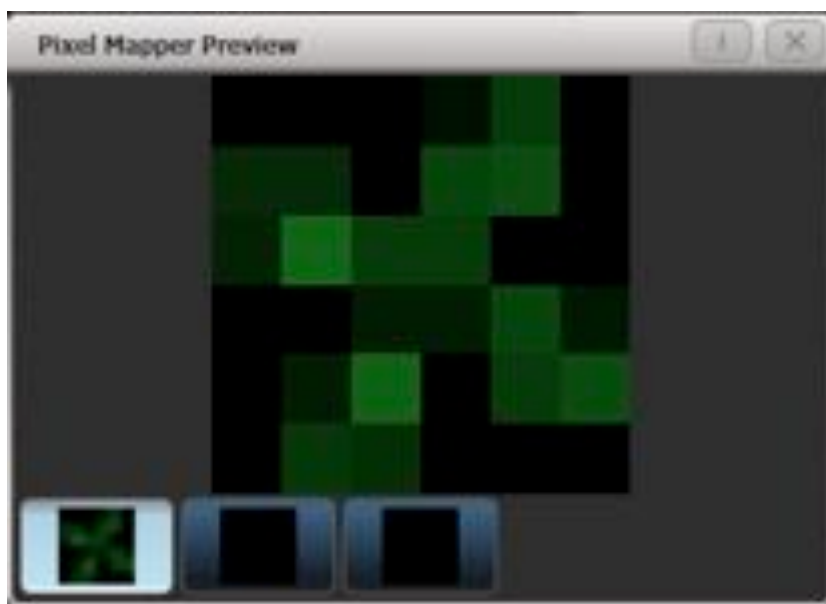
Kliknij nazwę efektu po lewej stronie, by go edytować. Do konfiguracji służą suwaki, ich liczba i przeznaczenie zależą od wybranego efektu. Dla Grid Fit musisz podać liczbę wierszy i kolumn siatki.

Edytuj kolor efektu, klikając na warstwę po lewej stronie.

Edytuj animację, klikając jej nazwę po lewej stronie.



Aby zobaczyć, jak efekt będzie wyglądał na urządzeniach, otwórz okno Pixel Mapper Preview naciskając Window Open, [Open Workspace Window], [Pixel Mapper Preview]. U dołu okna masz podgląd wszystkich uruchomionych efektów i możesz wybrać jeden z nich klikając przycisk.



Jeśli chcesz, możesz dołożyć do efektu kolejne warstwy. Gdy jesteś zadowolony z efektu, zapisz go do playbacku.



Oprócz przesuwania suwaków na ekranie możesz także (kliknąwszy okienko wartości na prawo od suwaka) modyfikować parametry efektu pokrętłami albo wpisać wartość liczbową. Podwójne kliknięcie resetuje wartość, a softkey +/- zmienia jej znak.

6.2 Edycja form i efektów

6.2.1 Edycja form i efektów w pamięciach

Formy oraz efekty Pixel Mappera zapisane w pamięciach można edytować w oknie Cue View .

Playback View - Cue 'Fast Dim Shape'										
	Delay In	Fade In	Fade Out	Fixture Overlap	MiD Delay	MiD Fade	Curve	View Cue	View Shape	View Pixel Effect
0	0	0	Disabled	100%	0	0	Linear	View	Dimmer Pulse 1:1	

Aby podejrzeć i/lub edytować formę lub efekt, kliknij przycisk View Shape albo View Pixel Effect button. Jeśli w pamięci zapisano więcej niż jedną formę/efekt, przycisk pokazuje [...]. Otworzy się okno Shape View lub Pixel Mapper Effect View z listą form/efektów w pamięci. Możesz wtedy kliknąć parametr formy lub efektu i zmieniać go przyciskami Softkeys.

W oknie Shape/Effect View możesz kliknąć View Fixtures by otworzyć kolejne okno – z listą urządzeń, na których zaprogramowano dany efekt.

6.2.2 Wybór uruchomionej formy do edycji

Edytować możesz tylko formy w Programmerze; jeśli uruchomisz pamięć z zapisaną formą, nie zobaczysz jej na liście form do edycji. Aby załadować formę do Programmera użyj funkcji Include (zob. rozdz. 7.3.4 na str. 113).

Jeśli w Programmerze jest więcej uruchomionych form niż jedna, wybierz właściwą opcją [Edit] menu Shape.

-
- 1> Jeśli nie jesteś w menu Shape, naciśnij [Shapes and Effects] i [Shape Generator] u góry menu.
 - 2> Naciśnij [Edit].
 - 3> Naciśnij [Select shape]
 - 4> Na przyciskach Softkeys masz listę uruchomionych form.
 - 5> Naciśnij Softkey by wybrać formę. Aktywna forma jest podświetlona.
 - 6> Naciśnij Enter by powrócić do menu Shape Generator.
-

- Jeśli użyłeś tej samej formy kilka razy do różnych urządzeń, każdą kopię możesz edytować niezależnie.

6.2.3 Zmiana kolejności urządzeń w formie

Wygląd formy uruchomionej na pewnej liczbie urządzeń zależy od kolejności wyboru urządzeń podczas tworzenia formy. Kolejność tę można zmienić przy pomocy opcji [Fixture Order] w menu [Edit]. Bieżącą kolejność urządzeń pokazują duże zielone cyfry na przyciskach wyboru urządzeń. Szczegółowo o zmianie kolejności urządzeń, zob. rozdz. 4.1.13.

6.2.4 Usuwanie i dodawanie urządzeń

Możesz dodawać lub usuwać poszczególne urządzenia do i z formy opcją [Add/Remove Fixtures] w menu [Edit]. Wszystkie urządzenia w kształcie będą zaznaczone. Dodajemy i usuwamy urządzenia zaznaczając je lub odznaczając.

6.2.5 Odwrócenie formy

Możesz odwrócić kierunek formy opcją [Revert Selected Fixtures] w menu Shape Generator. Forma zostanie odwrócona tylko na wybranych urządzeniach, co pozwala uruchomić ją na części urządzeń w przód, a na pozostałych wstecz.

6.2.6 Kasowanie kształtów

Możesz usunąć uruchomioną formę wybierając [Delete] w menu Shape Generator, a następnie naciskając klawisz softkey formy, którą chcesz skasować.

6.3 Opcje zaawansowane

6.3.1 Tryb przenikania formy

Przy zapisie formy w pamięci, możesz określić sposób jej wejścia przy pomocy opcji menu Edit Times i Playback Options.

Aby wielkość i/lub prędkość formy zależała od położenia suwaka, naciśnij [Playback Options] i klawisz Select playbacku.

Przyciskami [Shape Size] i [Shape Speed] możesz wybrać stałą wielkość i prędkość (taką jak zaprogramowana) albo zwiększanie i/lub przyspieszanie w miarę podnoszenia suwaka.



Gdy używasz form dimera, zawsze wybieraj [Shape Size on Fader] aby móc wprowadzić formę płynnie. W przeciwnym razie forma ruszy z pełną intensywnością przy najmniejszym podniesieniu suwaka.

Aby ustalić czas wejścia dla wielkości formy, naciśnij [Edit Times], następnie klawisz Select playbacku, i zadaj czasy Delay/Fade.

Możesz wybrać tryb Fade Mode 0 (fade in), 1 (fade in and out) albo 3 (crossfade). Mode 2 wiąże czas wejścia z położeniem suwaka, jednakże w przypadku form zalecamy użycie Playback Options jak opisano wyżej i nieużywanie Trybu 2.

W razie uruchomienia nowej pamięci zawierającej te same atrybuty (na przykład nowy kształt zawierający te same urządzenia, co obecnie uruchomiony), nastąpi płynne przejście ze starego kształtu w nowy.

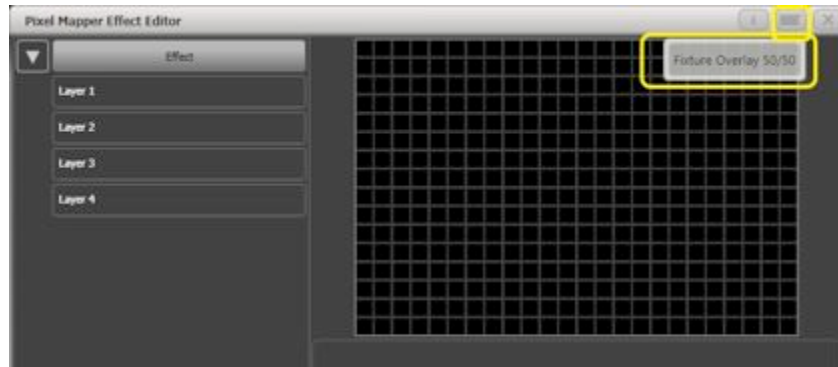
6.4 Przykładowe efekty Pixel Mappera

6.4.1 Efekt losowy

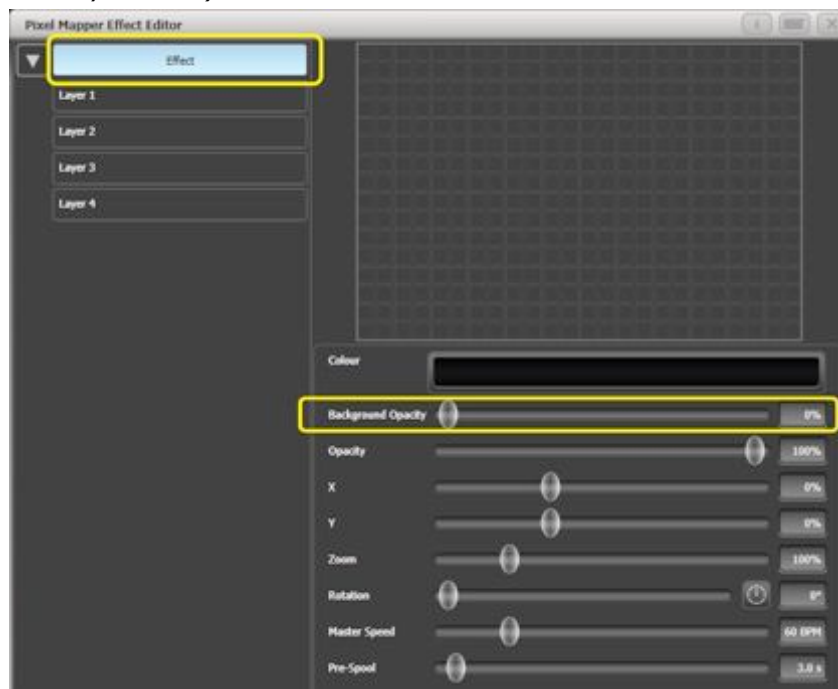
W tym przykładzie pokażemy, jak użyć Pixel Mappera do stworzenia efektu zapalających się losowo komórek dimerowych. Ten efekt będzie się nakładać na dotychczasowe intensywności.

- 1> Urządzenia muszą być zapisane jako grupa, jeśli nie są – zapisz grupę.
- 2> Zrób layout urządzeń w grupie przy pomocy [Shapes And Effects]/[Pixel Mapper]/[Edit Group Layout]/(wybierz grupę).
- 3> Zaczynaj tworzyć efekt: wybierz grupę i naciśnij [Shapes And Effects]/[Pixel Mapper]/[Create Effect].

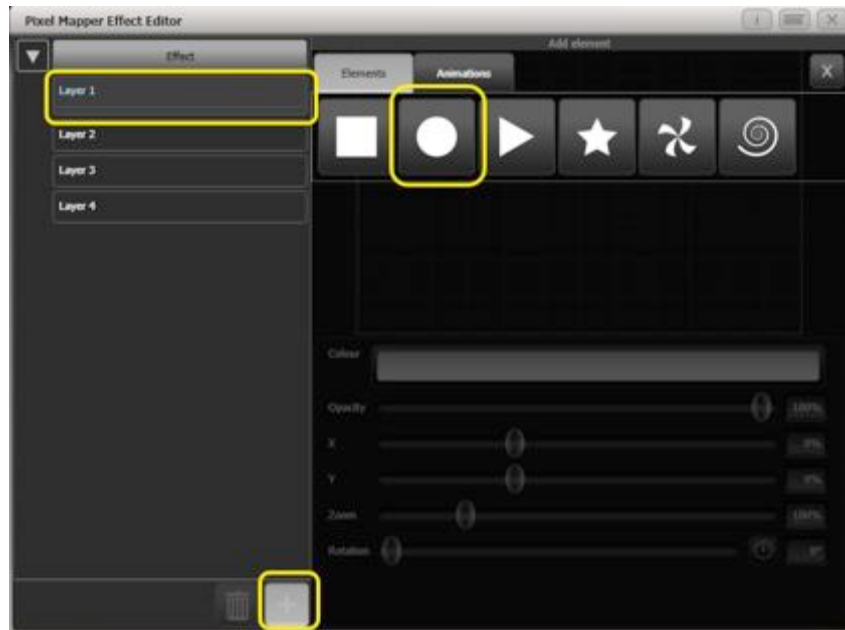
- 4> W menu kontekstowym okna oknie Pixel Mapper Effect Editor przełącz 'Fixture Overlay' na 'Fixture Overlay 50/50'. (Dzięki temu tworząc efekt będziesz miał odniesienie do poszczególnych urządzeń.)



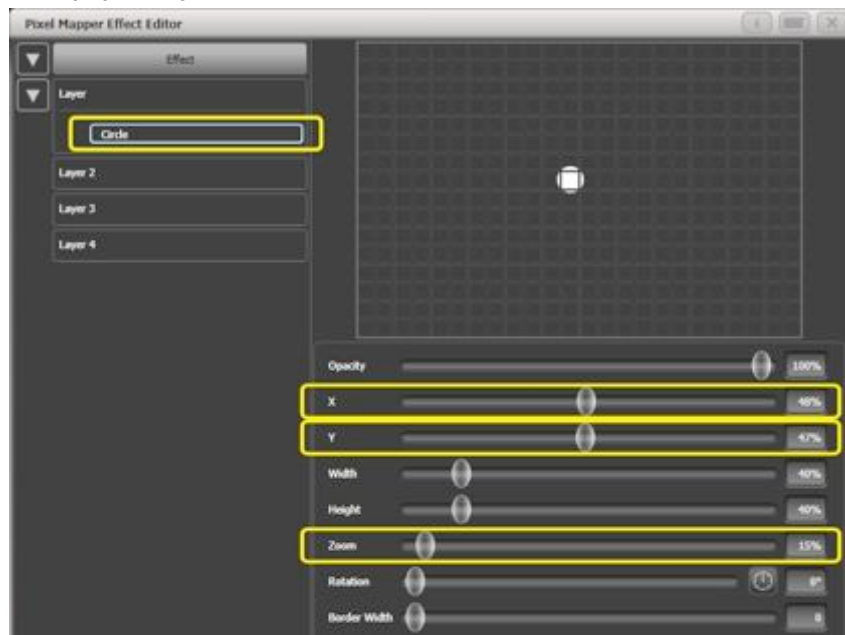
- 5> Wybierz [Effect] i przeciągnij suwak 'Background Opacity' do 0%. (Przezroczyste tło pozwoli nakładać efekt na zastane intensywności.)



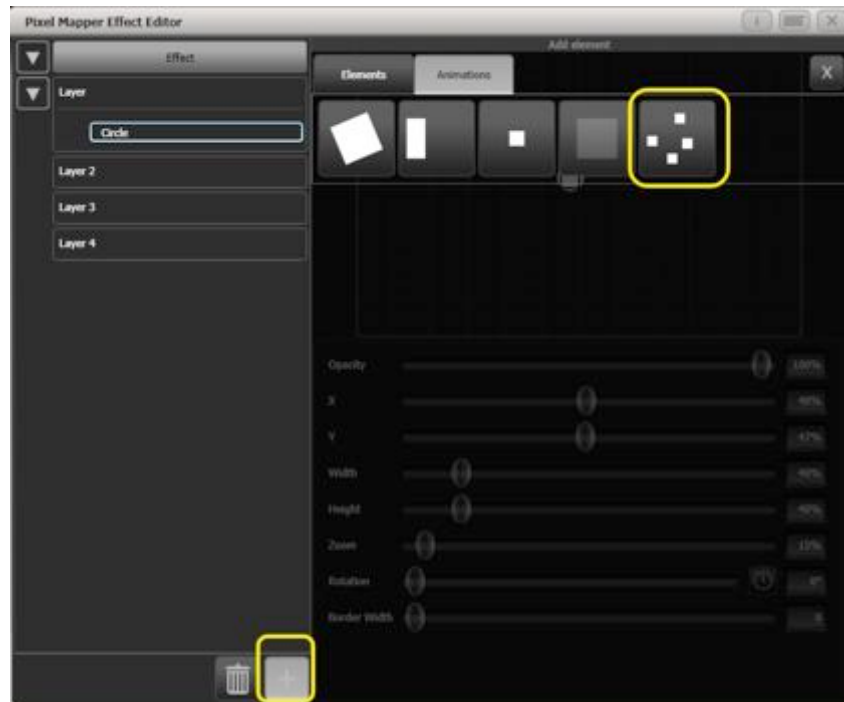
- 6> Wybierz [Layer 1], kliknij [+] u dołu i wybierz spośród dostępnych elementów koło.



- 7> Przesuń suwak 'Zoom' aż koło mniej więcej pokryje się z jedną komórką. Suwakami 'Width' i 'Height' możesz zmienić koło w elipsę, to może ułatwić znalezienie właściwej wielkości. Następnie suwakami 'X' i 'Y' przesunąć koło z grubszą na środek matrycy urządzeń.



- 8> Naciśnij ponownie [+] i z dostępnych animacji wybierz przemieszczenie (przedstawia je kilka nieruchomych kwadratów). (Nic się jeszcze nie dzieje.)

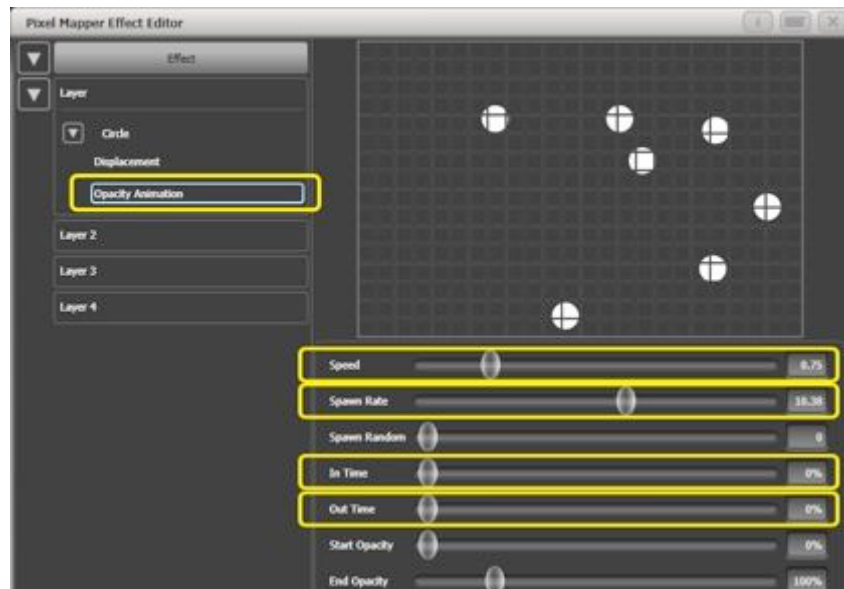


- 9> Naciśnij [+] i tym razem wybierz animację przezroczystości (znikający kwadrat).

Przemieszczenie działa na animację przezroczystości powodując jej pojawianie się w losowych miejscach.

Przesuń suwaki 'In Time' i 'Out Time' na 0%. (Dzięki temu efekt będzie ostry, a nie płynny.)

Zwiększ 'Speed' i 'Spawn Rate' by przyspieszyć efekt i rozmnożyć kółka. (Duże wartości spawn szczególnie dobrze nadają się do drobnych, losowych elementów graficznych jak nasz.)

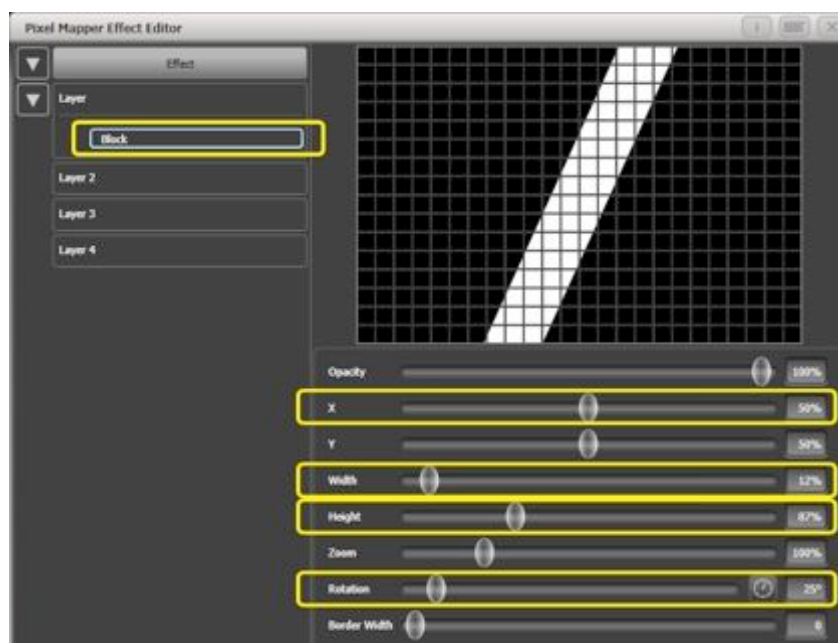


- 10> Zapisz do playbacku.

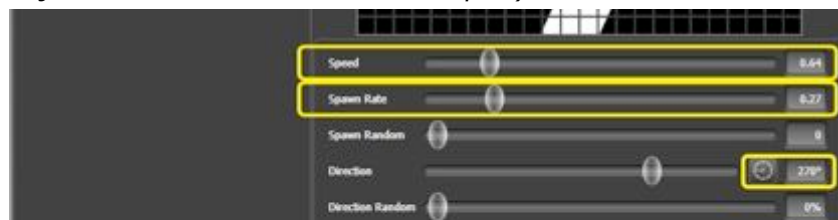
6.4.2 Nakładanie efektów

Ten przykład pokazuje, jak stworzyć białe przemazanie po przekątnej z nałożonym wirującym czerwonym wiatraczkiem.

- 1> Przygotuj grupę z layoutem jak w poprzednim przykładzie.
- 2> Zacznij tworzyć efekt: wybierz grupę i naciśnij [Shapes And Effects]/[Pixel Mapper]/[Create Effect].
- 3> Wybierz [Layer 1], kliknij [+] i wybierz kwadrat.
Przesuń suwak 'Rotation' w prawo, by pochylic element o około 25 stopni.
Przesuń suwak 'Width' w lewo by zwęzić element.
Przesuń suwak 'Height' w prawo, aż element zajmie całą wysokość okna.
Przesuń suwak 'X' w prawo, aż element znajdzie się tuż poza ekranem.



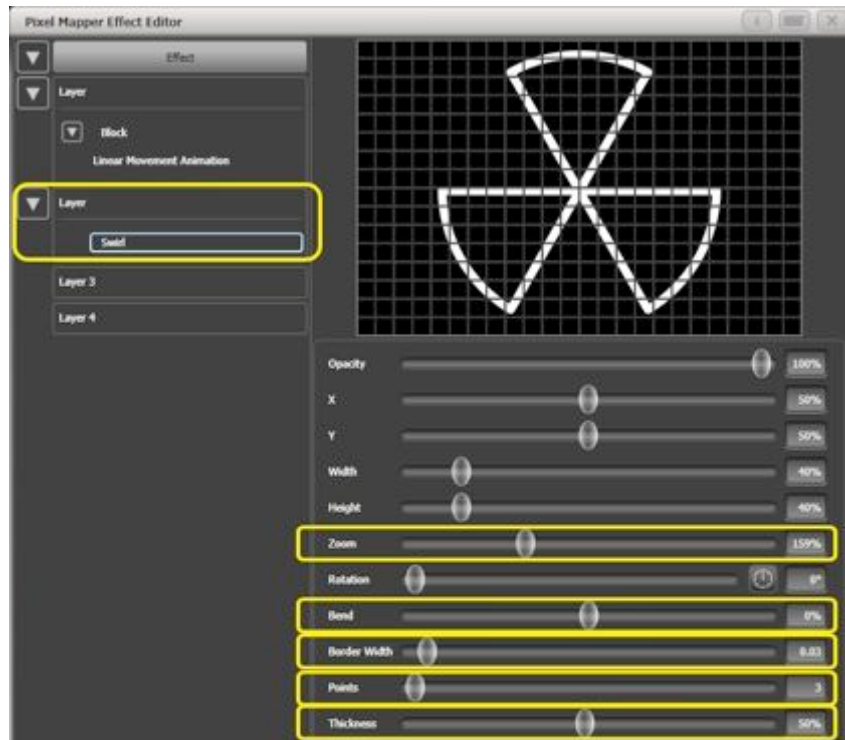
- 4> Kliknij ponownie [+] i wybierz animację przesunięcia (przesuwający się kwadrat).
Na prawo od suwaka 'Direction' jest przycisk - kompas. Kliknij cztery razy, by uzyskać 270 stopni. (Domyślny kierunek to 90 stopni, od lewej do prawej. Ponieważ umieściliśmy element daleko po prawej, chcemy by przesunął się w lewo. Kompas daje skrót do kierunków co 45 stopni.)



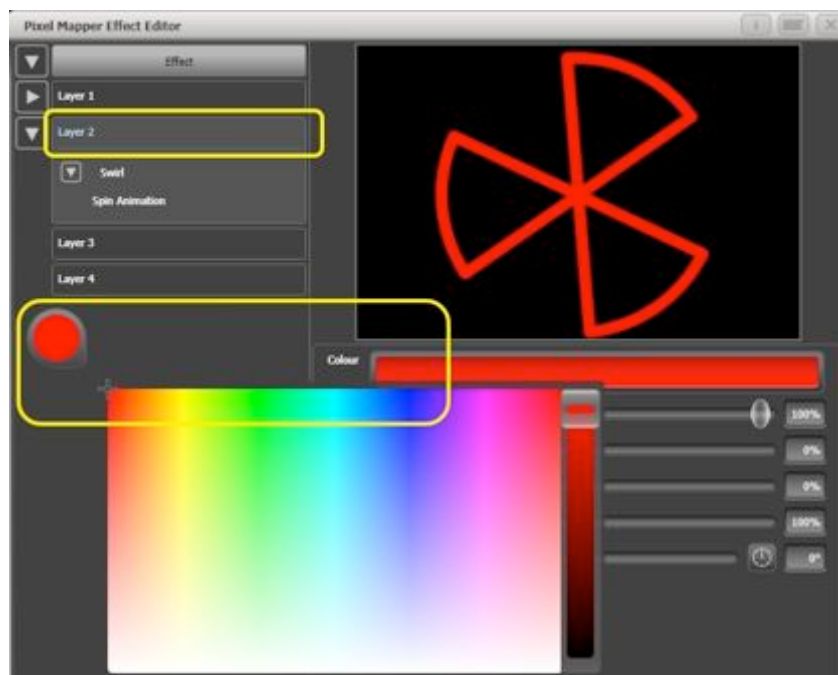
Zmniejsz 'Spawn Rate' aż na ekranie będzie widać zawsze tylko jeden pasek. Dla tego typu efektów potrzebna jest raczej niska wartość - około 0,2.

Teraz możesz nieco zmniejszyć 'Speed'. (Zauważ, że wyższa początkowo prędkość ułatwia znalezienie właściwej wartości 'Spawn Rate'.)

- 5> Wybierz [Layer 2], kliknij [+] i dodaj wir (czterolopatowy 'wiatraczek').
 Zwiększ 'Zoom' aż element będzie dopasowany do ekranu.
 Ustaw 'Bend' na 0% by uzyskać ładne proste łopatki.
 Zmień 'Points' na 3 (minimum) by wiatraczek miał trzy łopatki.
 Ustaw 'Thickness' na 50%.
 Zwiększ 'Border Width' do niedużej wartości, by zobaczyć tylko zarys.

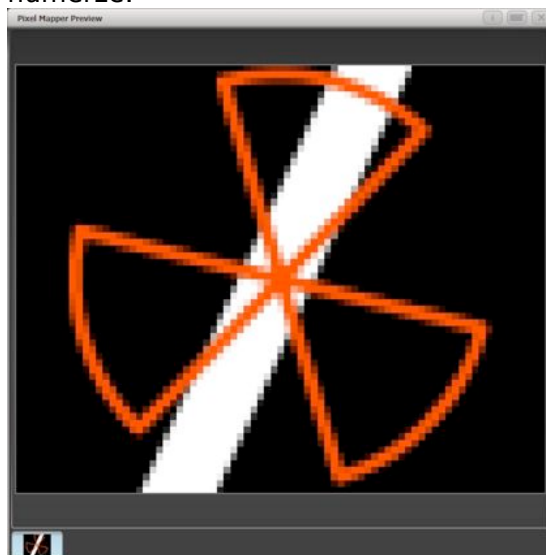


- 6> Kliknij [+] i dodaj animację - obrót.
 Zmniejsz prędkość, by wiatraczek dawał tylko łagodny powiew.
 7> Kliknij na warstwę, by dostać się do jej właściwości.
 Kliknij pasek koloru, by otworzyć narzędzie wyboru koloru.
 By uzyskać mocną czerwień, przejdź w lewy górny róg narzędzia.



- 8> Kliknij [Effect] by dostać się do właściwości efektu.
Przesuń suwak 'Pre Spool' w lewo do wartości 0s. (Dzięki temu przemazanie zawsze ruszy od prawej strony, gdy uruchomisz efekt.)
- 9> Zapisz pamięć.

- Zauważ, że wiatraczek jest zawsze na wierzchu białego paska. To dlatego, że biała warstwa ma niższy priorytet. Warstwa o wyższym numerze ma zawsze priorytet nad warstwą o niższym numerze.



6.4.3 Kreatywne zastosowanie layoutu

Ponieważ każda grupa ma swój własny layout, można tworzyć różne układy tych samych urządzeń na potrzeby pixel mappingu.

Poukładanie urządzeń w określone layouty daje możliwość prostego tworzenia skomplikowanych efektów.

Przykład 1: Parzyste/Nieparzyste

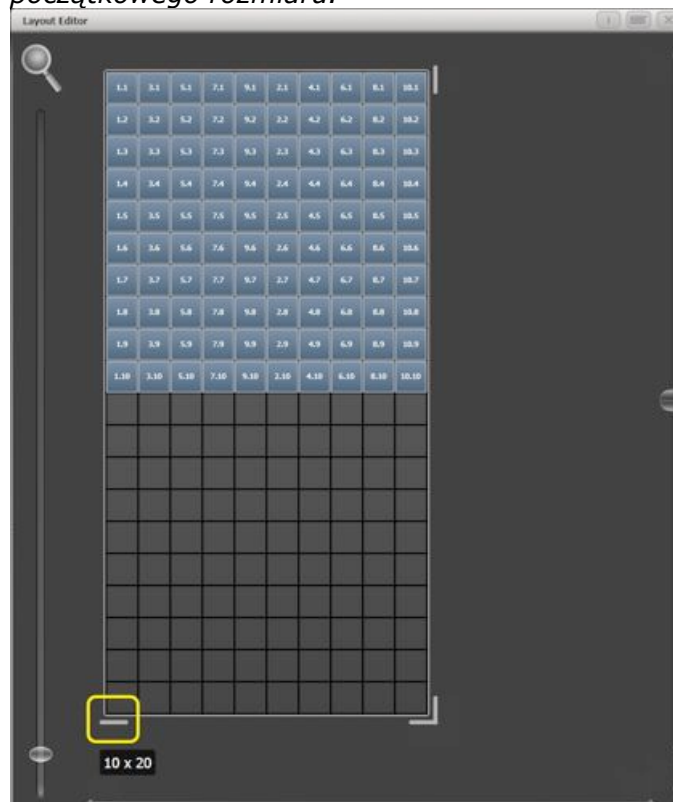
- 1> Wybierz urządzenia.
- 2> Otwórz menu *Selection Pattern* naciskając klawisz 'All'.
- 3> Wybierz [Odd] przyciskiem softkey. (W ten sposób wybierzesz wszystkie urządzenia nieparzyste.)
- 4> Zapisz grupę.
- 5> Naciśnij '+1' (albo 'Next'). (W ten sposób wybierzesz wszystkie urządzenia parzyste.)
- 6> Dodaj je do grupy.
- 7> Otwórz *Layout Editor*. ([*Shapes And Effects*]/[*Pixel Mapper*]/[*Edit Group Layout*]/(wybierz grupę).)

Zobacz, jak szybko stworzyliśmy layout, w którym wszystkie urządzenia nieparzyste zgrupowaliśmy z lewej strony, a wszystkie parzyste na prawo od nich.

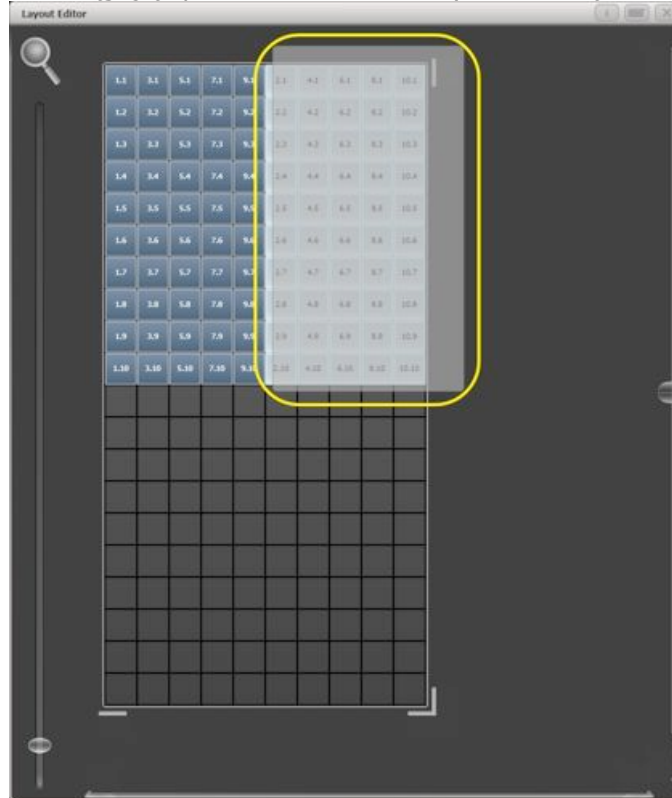
Tego układu można już używać. Element biegnący od lewej do prawej przebiegnie najpierw po urządzeniach nieparzystych, a potem po parzystych.

Alternatywnym zadaniem może być pionowy efekt 'kaskadowy':

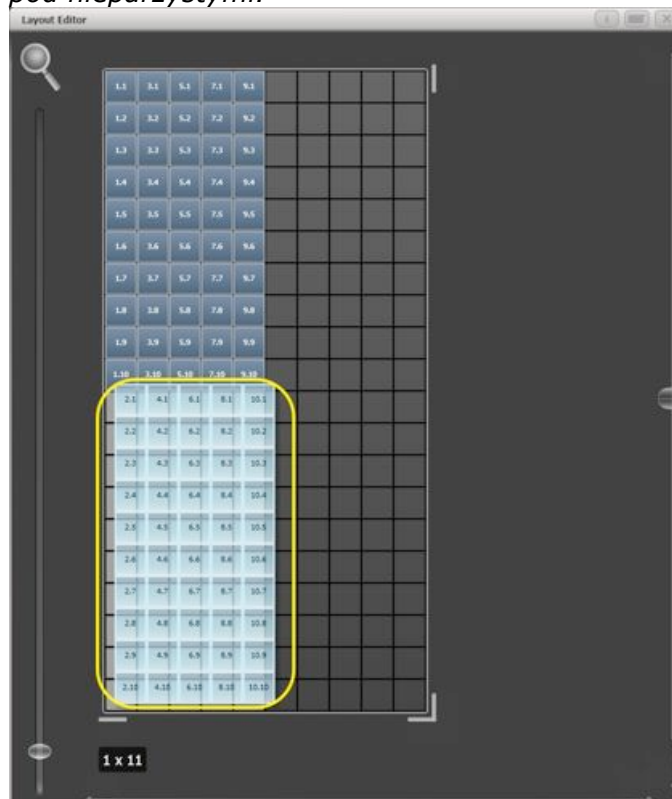
- 1> Kliknij narzędzie zmiany rozmiaru i przeciągnij w dół, by powiększyć siatkę przynajmniej dwukrotnie w stosunku do początkowego rozmiaru.



- 2> *Przeciągając palcem zaznacz wszystkie urządzenia parzyste.*



- 3> *Przeciągnij zaznaczone urządzenia, by znalazły się bezpośrednio pod nieparzystymi.*



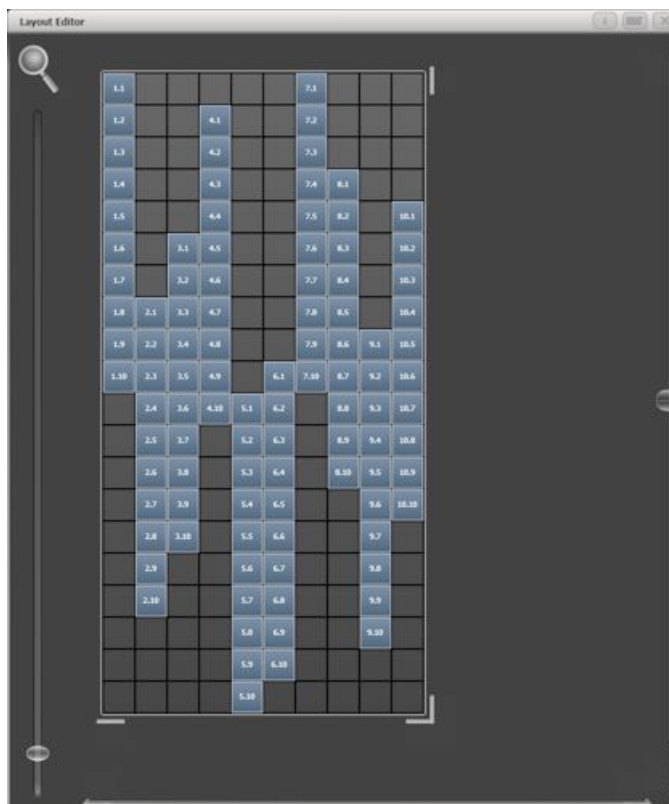
- 4> *Naciśnij 'Crop Grid' w menu kontekstowym. (Tak pozbędziesz się nieużywanych pikseli.)*

Teraz element przesuwający się z góry na dół przebiegnie najpierw po urządzeniach parzystych, a następnie nieparzystych.

Przykład 2 – efekt pseudolosowy

- 1> Wybierz urządzenia i utwórz grupę.
- 2> Otwórz Layout Editor.
- 3> Zwiększ wysokość siatki jak w poprzednim przykładzie przynajmniej dwukrotnie.
Zauważ, że po lewej stronie masz suwak zoomu przydatny przy operowaniu większą siatką. Szkló powiększające daje skrót do powiększenia/pomniejszenia.
- 4> Wybierz grupę ponownie. (W ten sposób najszybciej wybierzesz wszystko w layoutcie.)
- 5> Naciśnij '+1' key. (To wybierze pierwsze urządzenie.)
- 6> Zmień pokrętłem 'Position Y'.

Powtarzaj kroki 5 i 6, aż każde urządzenie będzie na innej wysokości niż sąsiedzi.



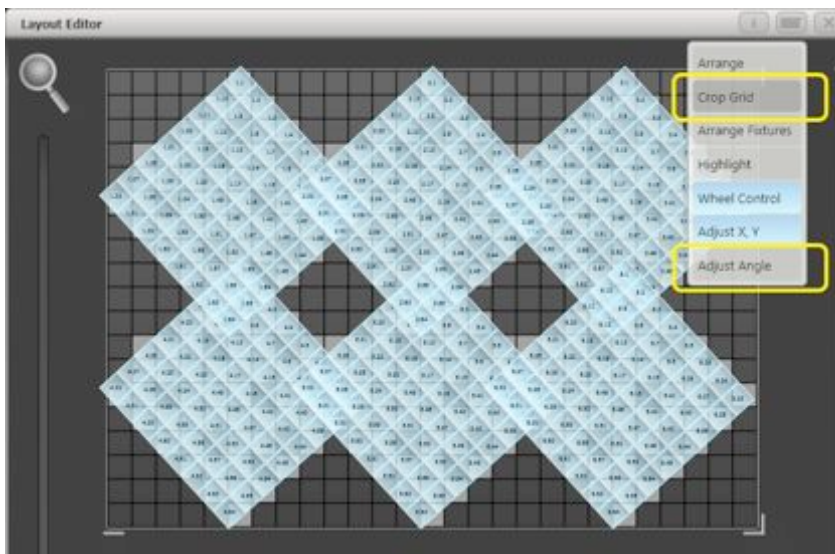
Efekt zbudowany z użyciem tej grupy będzie wyglądał na losowy. Jeśli efekt końcowy wymaga poprawek, możesz skorygować layout.

Przykład 3 - skosy:

Czasami zechcemy powiesić urządzenia pod kątem, żeby było ładniej i bardziej artystycznie. Domyślnie program zakłada, że wiszą pionowo, ale nie bój się - Titan ma rozwiązanie:

- 1> Wybierz urządzenia i utwórz grupę.
- 2> Otwórz Layout Editor.
- 3> Wybierz urządzenie(a) które chcesz przechylić i posłuż się odpowiednim pokrętłem, by wprowadzić kąt. (Jeśli pokrętła nie sterują layoutem, użyj opcji 'Wheel Control' menu

kontekstowego. Na konsoli Pearl Expert, jeśli masz tylko dwa pokrętki, wybierz 'Adjust Angle' albo 'Adjust X,Y'.)



Zauważ, że pod graficznym przedstawieniem urządzeń wciąż widać rzeczywiste komórki, zaznaczone jasnoszarym kolorem.

Jeśli któreś urządzenie złośliwie wylazło poza siatkę przy obracaniu, przycisk menu kontekstowego 'Crop Grid' załatwia sprawę.

6.4.4 Inne narzędzia Layout Editora

Menu kontekstowe Layout Editora zawiera kilka użytecznych narzędzi ułatwiających tworzenie layoutu.

Menu kontekstowe - 'Arrange Fixtures'

To bardzo przydatny sposób szybkiego rozmieszczania urządzeń w siatce. Na przykład jeśli miałbyś 20 urządzeń Colourblock, po pięć na czterech wieżach:

- 1> Wybierz urządzenia i utwórz grupę.
- 2> Przejdź do edycji layoutu grupy.
- 3> Wybierz 'Arrange Fixtures' z menu kontekstowego.
- 4> Naciśnij softkey [Height] i wpisz '5'. (Szerokość zostanie obliczona automatycznie.)
- 5> Włącz [Crop Grid to fixtures]. (To spowoduje automatyczne dostosowanie rozmiaru siatki.)
- 6> Przełącz [Arrange in..] na 'Columns' or 'Rows'. 'Rows' układa urządzenia od lewej do prawej, a 'Columns' od góry do dołu.
- 7> Naciśnij [OK] by zakończyć.

Menu kontekstowe - 'Highlight'

Jeśli ta opcja jest włączona, wybrane urządzenia na scenie świecą. Dzięki temu widzisz, które urządzenia przesuwasz w layoutcie.

Menu kontekstowe - 'Arrange/Select Only'

Przy ustawieniu 'Select Only' położenie urządzeń jest zablokowane i nie da się ich przesuwać. Dzięki temu łatwiej jest wybierać urządzenia bez obawy przemieszczenia ich w sposób niezamierzony.

Jeśli nagle zauważysz, że nie możesz przesuwać urządzeń, sprawdź czy przypadkiem nie włączyłeś tej opcji!

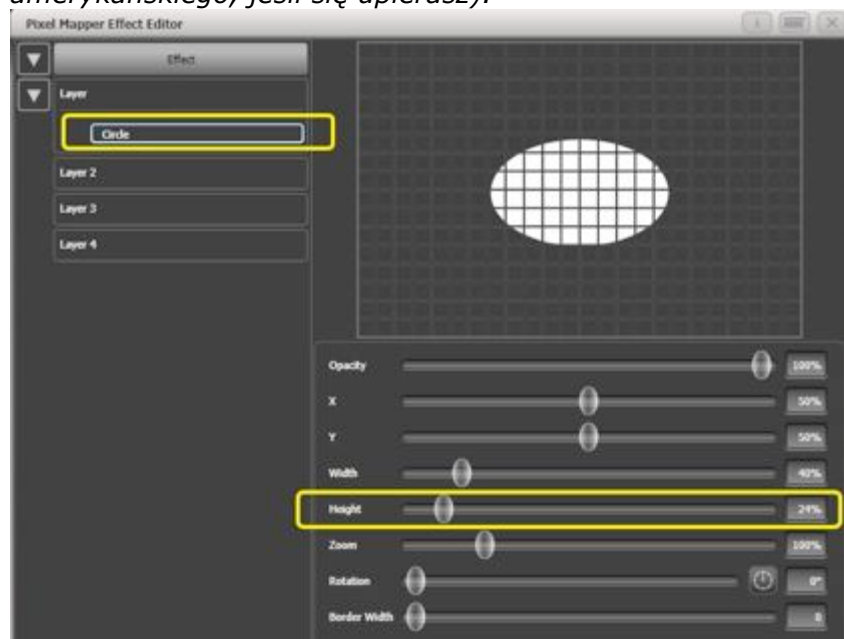
Pokrętła X,Y i Angle są nadal dostępne.

6.4.5 Kolejność odtwarzania i priorytety

Załóżmy, że chciałbyś zaprogramować biały pulsujący owal na jednym playbacku, a niebieską spiralę na drugim. Normalnie o zasłanianiu się efektów decydowałaby kolejność ich uruchomienia, ale możesz posłużyć się priorytetami, by zawsze ten sam efekt mieć na wierzchu.

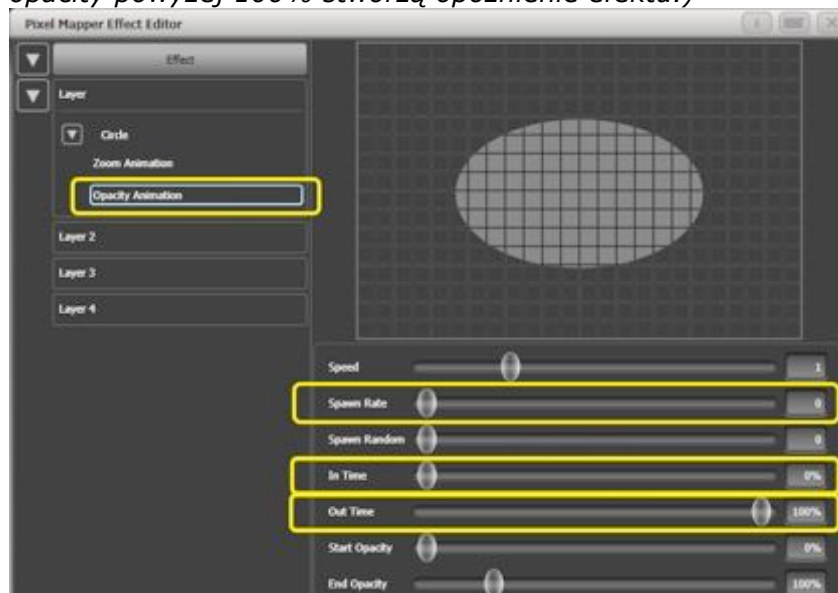
Aby stworzyć pierwszy efekt:

- 1> Wybierz grupę z layoutem jak w poprzednim przykładzie i przejdź do [Create Effect].
- 2> Wybierz [Effect] by dostać się do właściwości efektu i zmień 'Background Opacity' na zero. (Dzięki temu zasłonisz drugi playback.)
- 3> Kliknij dwa razy [Layer 1] (albo naciśnij [+]) i wybierz koło. (Podwójne kliknięcie to skrót do elementów i animacji.)
Zmniejsz wysokość, by stworzyć piłkę do rugby (albo futbolu amerykańskiego, jeśli się upierasz).

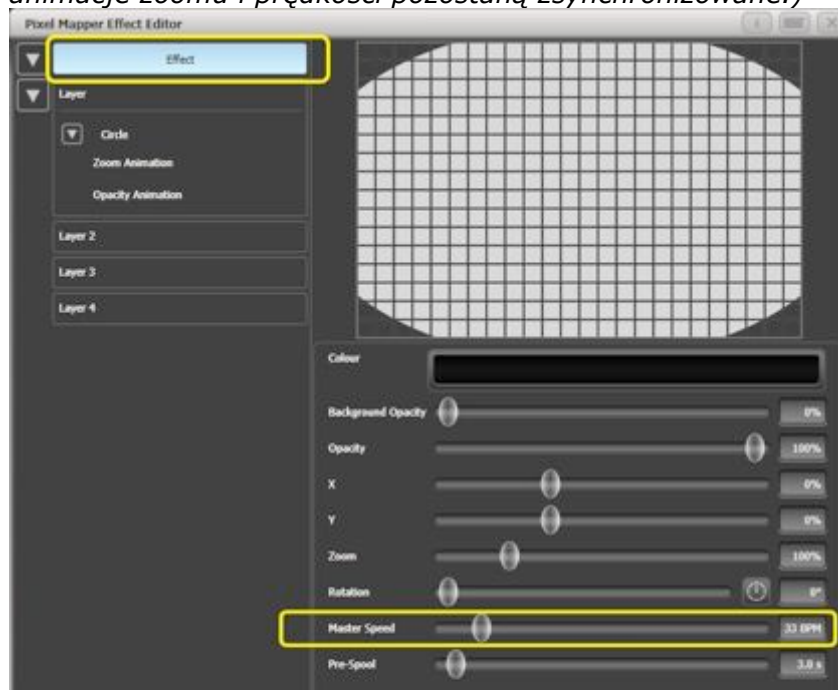


- 4> Kliknij dwa razy [Circle] (albo naciśnij [+]) i wybierz animację zoom.
Przeciągnij 'In Time' do zera i 'Out Time' do 100%. (W ten sposób efekt zacznie się duży, a skończy mały. To samo możesz osiągnąć ustawiając 'Start Zoom' większy niż 'End Zoom'.)
Zwiększ 'End Zoom' aż element wypełni całe okno.
- 5> Kliknij dwa razy [Zoom Animation] (albo naciśnij [+]) i wybierz animację przezroczystości.
Zmniejsz 'Spawn Rate' do zera (aby przezroczystość działała tylko z animacją zoom).

Przeciągnij 'In Time' do zera i 'Out Time' do 100. (Efekt będzie się zaczynał ostro i wygaszał wraz ze zmianą wielkości. Podobnie jak w przypadku zoomu, ten sam efekt możesz osiągnąć zamieniając wartości przezroczystości. Wartości opacyty powyżej 100% stworzą opóźnienie efektu.)



- 6> Kliknij ponownie [Effect] i zmniejsz 'Master Speed' według uznania. (Regulując globalną prędkość masz pewność, że animacje zoomu i prędkości pozostaną zsynchronizowane.)

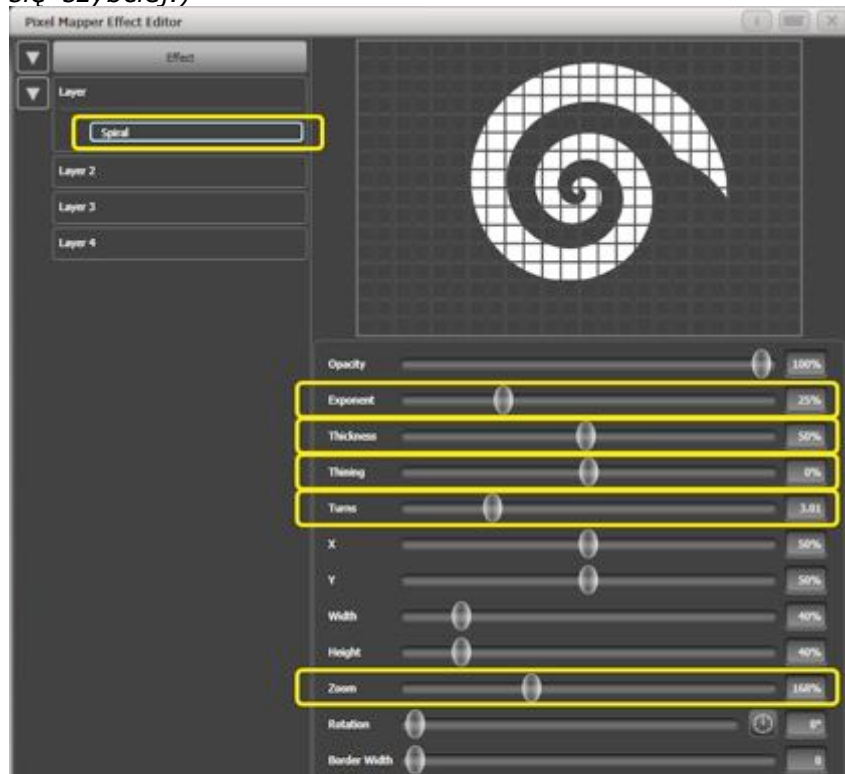


- 7> Zapisz pamięć.

Teraz stworzymy drugi efekt:

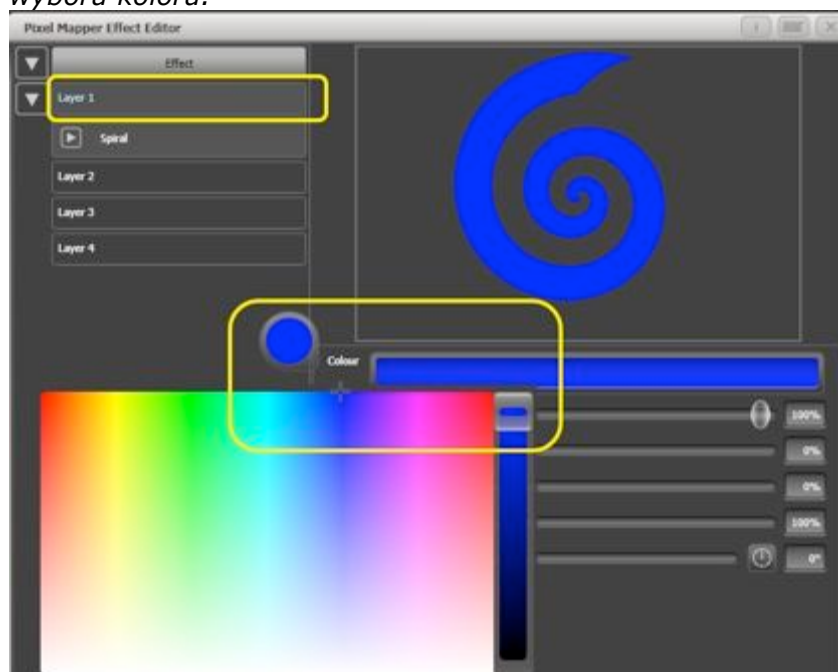
- 1> Wybierz tę samą grupę i naciśnij [Create Effect]
- 2> Wybierz [Effect] i zmień 'Background Opacity' na zero.

- 3> Wybierz [Layer 1] i tym razem dodaj spiralę.
 Zwiększ 'Zoom' by była ładna i duża.
 Przeciągnij 'Thinning' do 0%. (Przy 0% linie spirali zachowują stałą szerokość. Przy wartości ujemnej zwężają się od środka; przy dodatniej – do środka.)
 Zmniejsz 'Turns' by móc stworzyć bardziej śmiały efekt. Ok. 3 powinno się sprawdzić.
 Zwiększ 'Thickness' do 50% by uzyskać grubsze linie.
 Zwiększ 'Exponent' do ok. 25%. (Dzięki temu spirala 'rozwija się' szybciej.)



- 4> Dodaj animację obrót.
 Wybierz taką prędkość, by nie móc oderwać oczu od ekranu.

- 5> Wybierz Layer i zmień kolor na niebieski przy użyciu narzędzia wyboru koloru.



- 6> Zapisz pamięć.

Zobaczmy teraz, jak efekty oddziałują ze sobą na playbackach:

- Uruchom niebieską spiralę.
- Uruchom białe pulsowanie.

Zobacz, jak białe przejmuje priorytet nad spiralą. Spiralę widać tylko wtedy, gdy białe przygasa i maleje.

- Wyłącz oba efekty.
- Uruchom białe pulsowanie.
- Uruchom niebieską spiralę.

Tym razem niebieska spirala jest na wierzchu białego pulsowania. To dlatego, że priorytety suwaków podlegają zasadzie LTP.

Aby zagwarantować, że niebieska spirala zawsze będzie na wierzchu, możesz nadać jej wyższy priorytet:

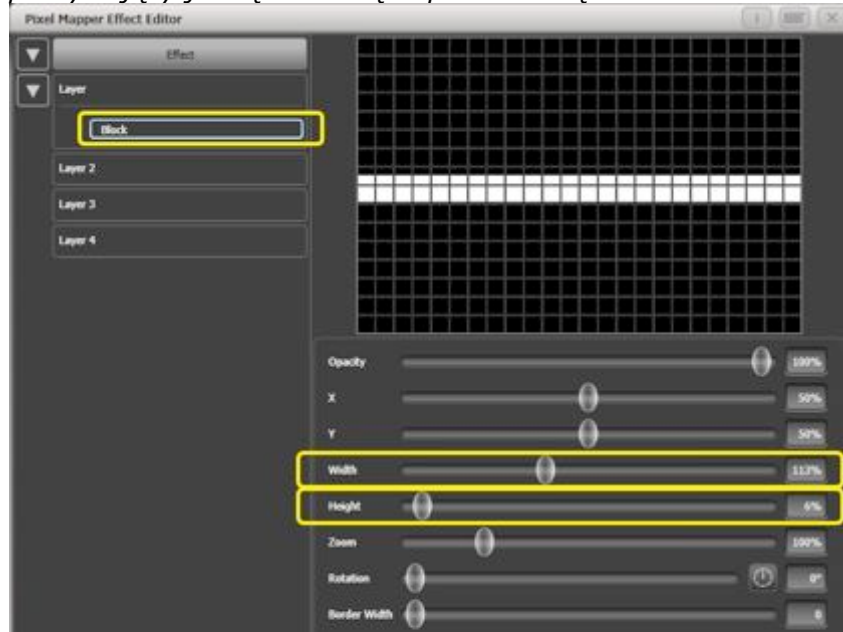
- Wyłącz oba efekty.
- Naciśnij [Playback Options] i wybierz playback ze spiralą.
- Naciskaj [Previous] lub [Next] aż zobaczysz [Priority Normal] na klawiszach softkeys. Przełącz na [Priority High].
- Uruchom niebieską spiralę, a następnie białe pulsowanie.

Choć uruchomiłeś je w takiej samej kolejności jak za pierwszym razem, niebieska spirala tym razem jest na wierzchu, ponieważ ma wyższy priorytet.

6.4.6 Przemieszczenie i właściwości warstwy

W tym przykładzie stworzymy migające losowe paski, a następnie zmodyfikujemy cały efekt przy pomocy właściwości warstwy.

- 1> Stwórz grupę i zrób jej layout jak w poprzednich przykładach.
- 2> Wybierz grupę i zacznij tworzyć efekt.
- 3> Wybierz [Layer 1] i dodaj element kwadrat.
- 4> Dostosuj suwakami wysokość i szerokość by uzyskać pasek pokrywający jedną komórkę w pionie i całą szerokość siatki.



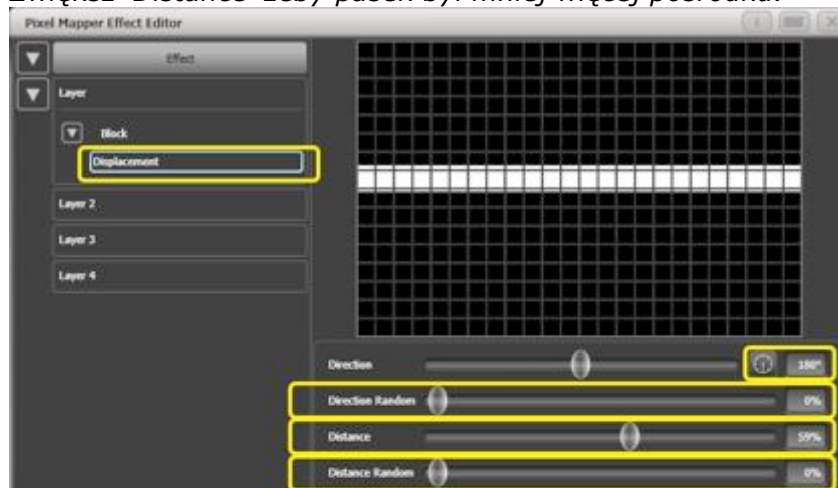
- 5> Zmniejsz Y aż pasek zniknie u góry siatki. (Jest to przygotowanie do dodania animacji przemieszczenie.)
- 6> Dodaj animację przemieszczenie. Domyślnie zmieni początkowe położenie o wartość mniejszą niż 30%. To dlatego, że domyślna wartość 'Distance' to 30%, a 'Distance Random' 100% więc przemieszczenie będzie miało losową wartość z zakresu 0-30%. 'Direction Random' wynosi 100% więc przemieszczenie może zajść w dowolnym kierunku.

Tymczasowo ustaw 'Distance Random' na zero. (Tylko żeby zobaczyć co przemieszczenie robi.)

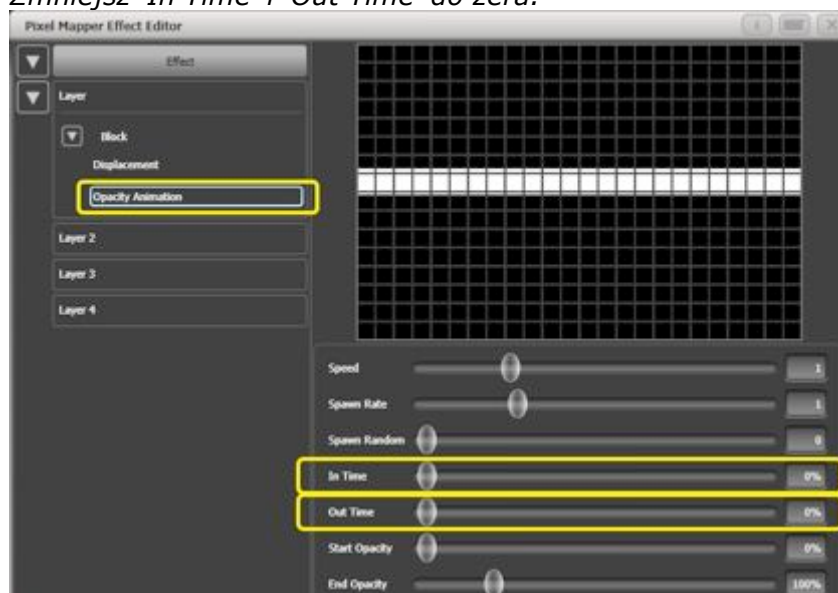
Ustaw 'Direction Random' na zero. (w tym przykładzie losowy kierunek jest zbędny.) Pasek zniknie, bo przemieści się w górę.

Ustaw 'Direction' na 180 stopni. W tym celu kliknij przycisk kompasu cztery razy. Pasek pojawi się na ekranie, bo zostanie przemieszczony w dół o domyślne 30%.

Zwiększ 'Distance' żeby pasek był mniej więcej pośrodku.

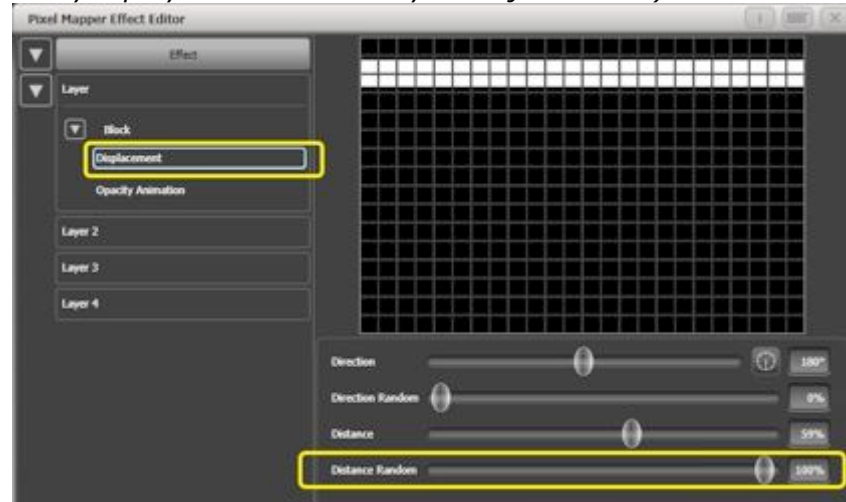


- 7> Dodaj animację przezroczystości.
Zmniejsz 'In Time' i 'Out Time' do zera.



- 8> Kliknij 'Displacement' pod Layer by wrócić do właściwości animacji.
Zwiększ 'Distance Random' do 100%. (Teraz pasek będzie się pojawiał w losowym położeniu wokół wartości 'Distance', czyli w

naszym przykładzie w dowolnym miejscu siatki.)

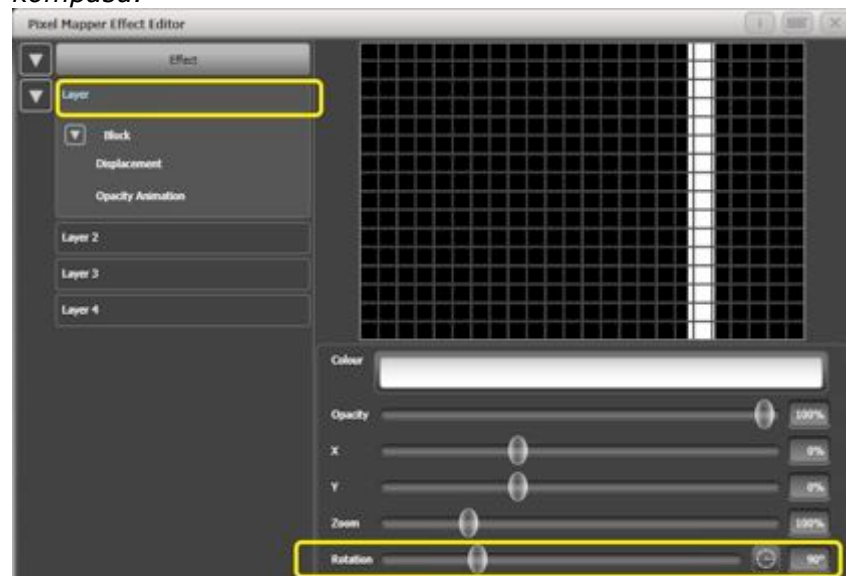


9> Wróć do właściwości animacji przezroczystość i przyspiesz ją wg uznania.

10> Gdybyś na tym etapie uznał, że pionowy pasek będzie jednak lepszy, łatwiej jest posłużyć się właściwościami warstwy niż grzebać w ustawieniach elementu i animacji:

Wybierz [Layer 1] by dostać się do właściwości warstwy.

Zmień 'Rotation' na 90 stopni klikając dwa razy przycisk kompasu.

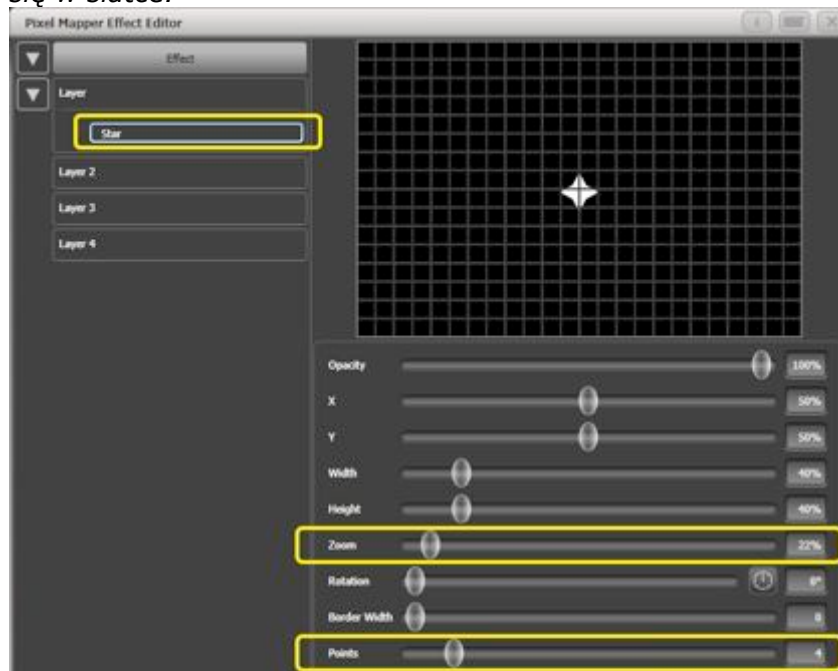


Uzyskasz w ten sposób pionowy pasek pojawiający się losowo z użyciem poziomego przemieszczenia. Podobnie mógłbyś użyć suwaków [layer] lub [effect] by poczynić globalne zmiany położenia X/Y i zoomu.

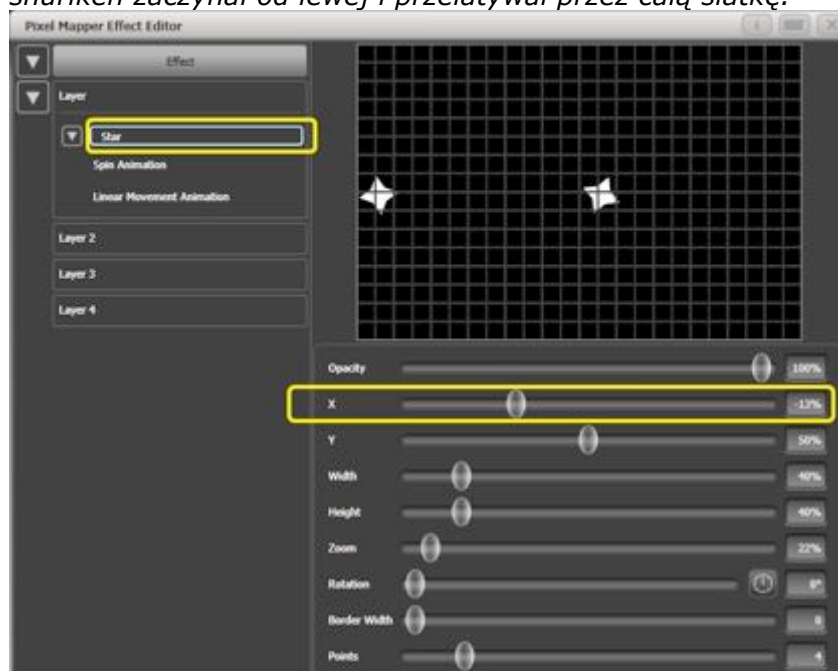
6.4.7 Spawn i Pre-Spool

Reżyser życzy sobie mnóstwa shurikenów lecących powoli, wirujących i pulsujących. Nie wiadomo po co, ale przecież wiesz, jacy są reżyserzy.

- 1> Wybierz grupę z odpowiednim layoutem.
- 2> Dodaj element gwiazdka.
Zmień 'Points' na 4 by uzyskać klasyczny shuriken.
Zmniejsz 'Zoom' by mnóstwo malutkich shurikenów zmieściło się w siatce.



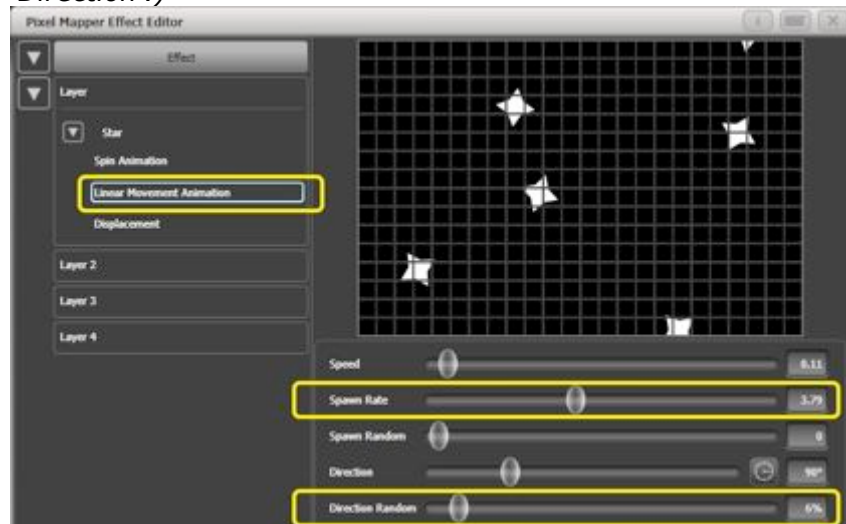
- 3> Dodaj animację zoom.
Zmniejsz 'Speed' by shurikeny były w miarę nieszkodliwe.
- 4> Dodaj animację Linear Movement.
Spowolnij ją stosownie do potrzeby.
- 5> Wybierz ponownie element Star i zmień 'X' tak, by każdy shuriken zaczynał od lewej i przelatywał przez całą siatkę.



- 6> Dodaj animację przemieszczenie.

Teraz każdy nowy shuriken zaczyna lecieć na innej wysokości w siatce.

- 7> Wróć do animacji Linear Movement i zwiększ 'Spawn Rate' aby więcej shurikenów pojawiało się na ekranie jednocześnie. Nieco zwiększ 'Direction Random'. (W ten sposób wprowadzisz element losowości w kierunek ruchu określony wartością 'Direction'.)

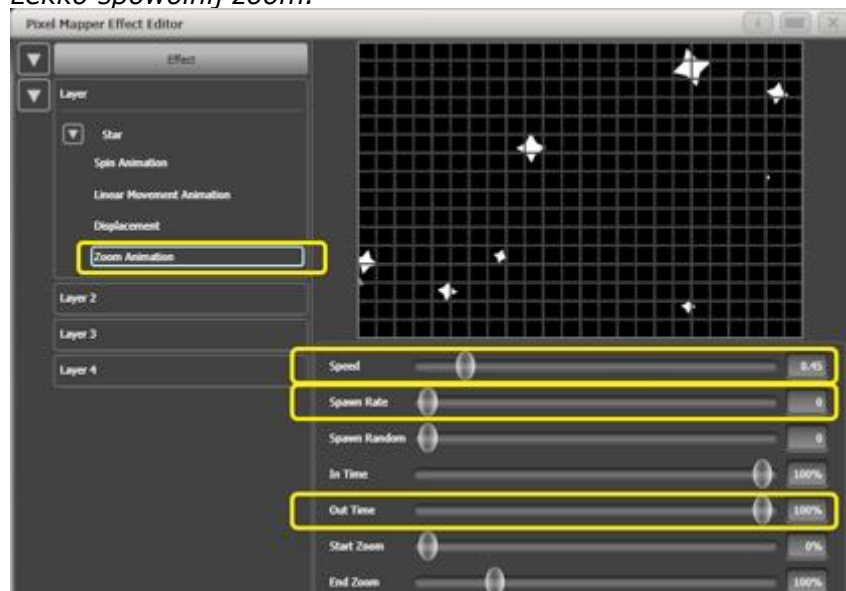


- 8> Dodaj animację zoom.

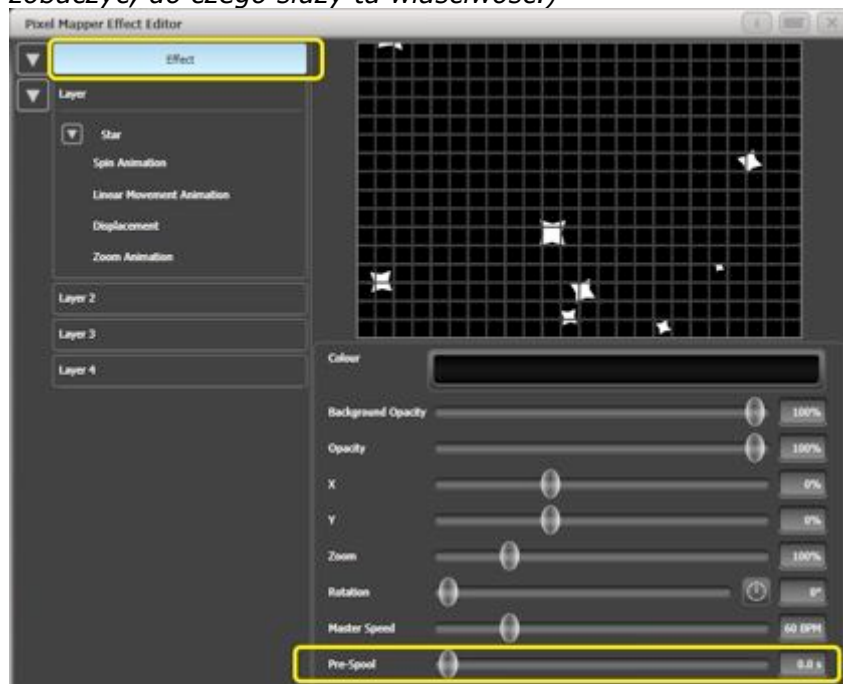
Zmniejsz 'Spawn Rate' do zera. (To jest ustawienie specjalne, dzięki któremu animacja zoom będzie biegła przez cały czas życia shurikena. Przy ustawieniu 1 biegłaby tylko raz, powodując szybkie znikanie shurikenów.)

Zwiększ 'Out Time' do 100%. (Przez to shurikeny będą pojawiać się i znikać. Zupełnie nie wiadomo, jak miałyby się to dziać w świecie rzeczywistym.)

Lekko spowolnij zoom.



- 9> Kliknij [Effect] i ustaw 'Pre-Spool' na zero. (Tylko żeby zobaczyć, do czego służy ta właściwość.)



- 10> Zapisz pamięć.
- 11> Naciśnij clear, otwórz okno Pixel Mapper Preview i uruchom pamięć.
Na początku nie będzie shurikenów na ekranie i trzeba poczekać, aż się nagromadzą. Naprawimy to funkcją 'Pre-Spool'.
- 12> Załaduj pamięć do edytora funkcją Include i otwórz okno Effect Editor (jeśli nie jest otwarte).
- 13> Wybierz [Effect] i zwiększ wartość 'Pre-Spool' do około 20s. (Dzięki temu w chwili uruchomienia efektu program będzie udawał, że od uruchomienia efektu minęło już 20 sekund.)
- 14> Zapisz pamięć, naciśnij clear, uruchom pamięć ponownie i podejrzuj ją w oknie Pixel Mapper Preview.

Tym razem na ekranie od samego początku będzie mnóstwo shurikenów. Pre-Spool przydaje się zwłaszcza przy animacjach z wysokim parametrem Spawn Rate i niskim Speed.

7. Pamięci

Gdy stworzymy scenę świetlną, zwykle chcemy ją zapisać w celu późniejszego użycia.

W konsolecie Titan Mobile mamy trzy sposoby zapisu scen świetlnych.

Cue (pamięć): Pojedyncza scena. Może zawierać ruch w postaci form (efektów) i mieć określony czas wejścia i zejścia.

Chase: To sekwencja scen, z określonym timingiem, używana często jako indywidualny efekt.

Cue List (lista pamięci): To sekwencja scen, ustawionych w kolejkę jedna za drugą, zwykle używana do odtworzenia całego spektaklu naciśnięciami klawisza "go".

Pamięci, chase'y i listy przechowuje się pod suwakami (playbackami) w lewej dolnej części konsoli. Chase'y i listy pamięci są omówione w kolejnych rozdziałach.

Titan Mobile ma 600 playbacków, w 60 stronach po 10.

Pamięci możesz także zapisywać pod przyciskami w oknie Playbacks, o ile nie potrzebujesz suwaka.

Funkcje obsługi pamięci w konsolecie Titan Mobile są bardzo rozbudowane; pierwsza część objaśnia podstawy zastosowania pamięci.

7.1 Tworzenie pamięci

7.1.1 Jak Titan Mobile działa podczas programowania

Gdy wybierasz jeden lub więcej dimerów lub urządzeń, zostają załadowane do edytora. Możesz następnie przy pomocy pokręteł lub przygotowanych wcześniej palet zmieniać ich atrybuty. Możesz również zastosować do nich kształty.

Wybranie kolejnych urządzeń spowoduje opróżnienie listy bieżących urządzeń i otwarcie nowej.

Wszystkie urządzenia i atrybuty modyfikowane od czasu ostatniego naciśnięcia Clear są przechowywane w edytorze. Przechowywana jest także kolejność wyboru urządzeń, istotna dla funkcji Fixture Overlap. Gdy zapisujesz pamięć, zostaje w niej zapisana właśnie zawartość edytora.

Gdy naciskasz Clear (przy klawiaturze numerycznej), edytor zostaje opróżniony. To daje pewność, że w kolejnych pamięciach nie zapiszesz zbędnych urządzeń. Naciśnięcie Clear po zakończeniu programowania jest ważne również z tego względu, że wszelkie atrybuty w edytorze mają pierwszeństwo przed odtwarzanymi..

Urządzenia w edytorze są oznaczone w oknie HUD i na przyciskach wyboru średnim odcieniem niebieskiego. Atrybuty w edytorze (te, które zmieniałeś) oznaczone są w oknie HUD i w widokach atrybutów kolorem cyjanowym.

Uruchomienie pamięci nie przywołuje jej zawartości do edytora (choć możesz to zrobić funkcją Include, zob. rozdz. 7.3.4 na str. 111).

7.1.2 Tworzenie pamięci

- 1> *Naciśnij Clear by wyczyścić edytor. Dzięki temu zaczniesz od zera.*
- 2> *Zbuduj scenę świetlną z urządzeń. Możesz użyć kształtów, zapiszą się w pamięci. Pamiętaj, że do pamięci trafią tylko urządzenia, które wybierzesz.*
- 3> *Naciśnij niebieski klawisz Record Cue.*
- 4> *Naciśnij klawisz Swop wolnego playbacku by zapisać pamięć. (Wybierz najpierw odpowiednią stronę, jeśli jest taka potrzeba). Możesz także zapisać pamięć pod wolnym przyciskiem w oknie Playback.*
- 5> *Naciśnij Clear by opróżnić edytor. Powtórz od kroku 2, by zapisać kolejne pamięci.*

Co jeszcze warto wiedzieć o zapisywaniu pamięci:

- Pamięci można zapisywać pod suwakami playbacków, the macro buttons w górnym rzędzie i pod przyciskami w oknie Playbacks.
- [Record Mode] pozwala wybrać Fixture (zapisuje wszystkie atrybuty modyfikowanych urządzeń), Channel (zapisuje tylko modyfikowane atrybuty), Stage (zapisuje wszystkie urządzenia o niezerowej intensywności) albo Quick Build (zob. nast. rozdz.).
- Record By Channel jest przydatne, jeśli chcesz budować sceny świetlne z wielu nałożonych na siebie pamięci.
- Jeśli zapisujesz wiele pamięci, możesz użyć klawisza Menu Latch by zablokować menu Record Cue. Naciśnij Exit by opuścić tryb Record Cue.
- The bottom of the screenEkran dotykowy pokazuje bezpośrednio nad (pod) każdym suwakiem opis danego playbacku. Opis możesz nadać przez naciśnięcie [Set Legend], następnie klawisza Swop (albo niebieskiego przycisku wyboru) i wpisanie opisu z klawiatury. Naciśnij Enter by zapisać.

7.1.3 Zapis z użyciem funkcji Quick Build

Ustawienie [Record Mode] na Quick Build pozwala zbudować pamięć z istniejących playbacków lub palet (można też posłużyć się w tym celu funkcją Include).

Po przełączeniu trybu zapisu na Quick Build konsola czeka na wybór playbacków lub palet.

Aby wstawić wybrane urządzenia z palety lub playbacku, wybierz najpierw urządzenia, a potem paletę lub playback.

Naciśnij [OK] gdy wszystkie żądane palety i playbacki są wybrane.

7.1.4 Użycie efektów w pamięciach

Jak możesz się spodziewać, wszelkie utworzone przez ciebie formy i efekty Pixel Mappera zostaną zapisane w pamięci.

Możesz tworzyć pamięć zawierającą formę bez wartości bazowych; tego typu pamięć można nałożyć na inną pamięć, uzyskując natychmiastowy efekt wokół zapisanych w niej ustawień. Przed

zapisaniem pamięci możesz usunąć z edytora zbędne atrybuty funkcją "Off", jak opisano na str 113.

7.1.5 Tryb Blind

Praca w ciemno pozwala programować pamięci bez wpływania na obecny wygląd sceny. Może to być bardzo przydatne do wprowadzania poprawek podczas realizacji na żywo. Wprowadzane zmiany są cały czas widoczne w oknie wizualizatora.

Aby włączyć tryb Blind, przytrzymaj klawisz Avo i wybierz opcję [Blind]. Opcja jest widoczna jako [Active] albo [Inactive].

Poszczególne playbacki można przełączyć w tryb Blind przy pomocy [Playback options]. Zawartość playbacku będzie wtedy odtwarzana tylko w Wizualizerze, a nie na scenie.

7.2 Używanie pamięci

Ponieważ można odtwarzać jednocześnie wiele pamięci, konsola musi mieć reguły rządzące łączeniem zawartości odtwarzanych pamięci. Te reguły nazywają się HTP i LTP.

7.2.1 HTP and LTP

Kanały sterowania mogą być traktowane dwójako:

- Dimery i kanały intensywności działają na zasadzie "Highest Takes Precedence" (HTP). Jeśli kanał HTP jest aktywny z różnymi poziomami w kilku pamięciach, na wyjściu pojawi się najwyższy z tych poziomów. Gdy przygaszasz pamięć suwakiem, przygasają kanały HTP.
- Wszystkie pozostałe kanały działają na zasadzie "Latest Takes Precedence" (LTP). Ostatnia zmiana przejmuje sterowanie nad wszystkimi wcześniejszymi wartościami, więc na wyjściu pojawi się wartość z ostatniej uruchomionej pamięci. Gdy przygaszasz pamięć, kanały LTP zachowują swe wartości, póki nie zmieni ich kolejna pamięć.

7.2.2 Odtwarzanie pamięci

Aby odtworzyć pamięć, podnieś suwak. (Upewnij się, że edytor jest pusty, naciskając klawisz Clear, jako że zawartość edytora ma priorytet przed playbackami).

- Możesz uruchomić kilka pamięci naraz.
- Poziomami kanałów HTP w pamięci steruje położenie jej suwaka; na przykład jeśli wysuniesz suwak do 50%, wszystkie kanały HTP będą na 50% zaprogramowanej wartości.
- Kanały LTP są wyzwalane ruchem suwaka powyżej 0%. Jeśli jest zaprogramowany czas, rozpocznie się zmiana dla kanałów LTP; w braku czasu przeskoczą do zaprogramowanych poziomów natychmiast (chyba że pamięć jest w Trybie 2; szczegóły na temat trybów zob. rozdz. 9.6.2 na str. 145).
- Możesz uruchomić pamięć naciśnięciem szarego klawisza Flash. Naciśnięciem niebieskiego klawisza Swop możesz uruchomić pamięć solo (wszystkie pozostałe aktywne pamięci zostaną wygaszone). Flash i Solo działają tylko jeśli nie zmieniłeś im funkcji w profilach klawiszy, zob. niżej.

- Jeśli przypiszesz niebieskim lub szarym klawiszom funkcję Preload w profilach klawiszy, będziesz mógł wstępnie załadować pamięć. Preload ładuje atrybuty urządzeń nie używanych w innych playbackach. Pozwala to uniknąć widocznej zmiany kolorów czy pozycji przez urządzenia, gdy podniesiesz suwak. Przytrzymaj klawisz i naciśnij [Edit current Key Profile], a następnie wciśnij klawisz, któremu chcesz przypisać funkcję Preload (zob. też rozdz. 12.3.4 na str. 162.) Zauważ, że funkcja zostanie przypisana wszystkim klawiszom tego typu.

7.2.3 Zmiana stron odtwarzania

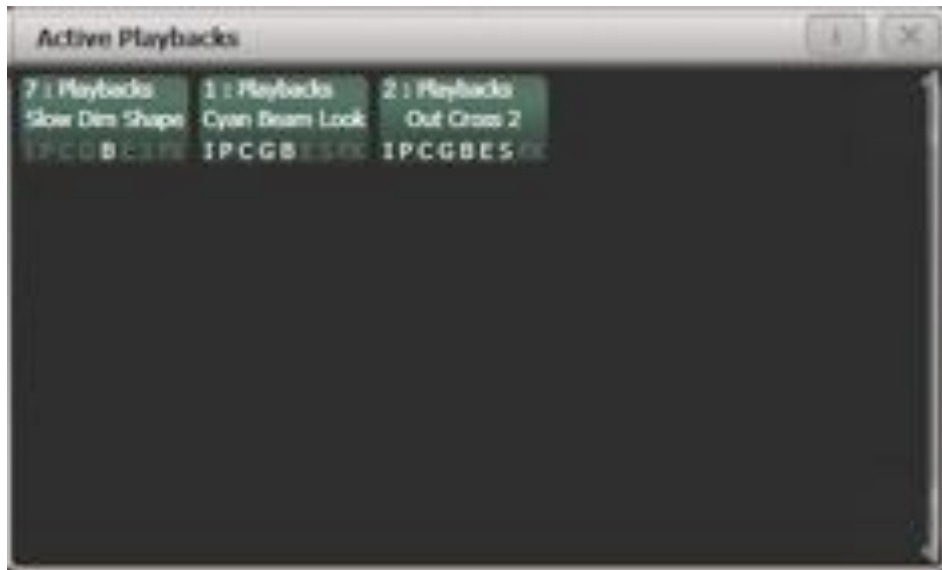
Strony playbacków możesz zmieniać klawiszami +1 i -1 na prawo od suwaków Playback albo pośrodku suwaków Preset.

Jeśli zapisałeś pamięci pod dotykowymi przyciskami wyboru, zmieniasz strony przyciskami dotykowymi w oknie.

- Aktywne playbacki pozostają aktywne przy zmianie strony. Aby uruchomić pamięć suwakiem, który jest już aktywny z poprzedniej strony, opuść suwak do zera i podnieś go ponownie. Pamięć z poprzedniej strony zostanie zatrzymana, a pamięć z nowej strony uruchomiona.
- Jeśli powrócisz do strony z aktywnym playbackiem, suwak nie odzyska sterowania, póki jego poziom nie zrówna się z aktualnym poziomem playbacku. Zapobiega to gwałtownym skokom poziomu przy pierwszym ruchu suwakiem.
- Możesz dodać opis do każdej strony odtwarzania. Opis jest pokazywany na rolce "Pages" na ekranie dotykowym oraz w oknie HUD. Użyj [Set Legend] z głównego menu Program, a następnie [Pages Legend]. W tym menu możesz zmieniać strony, by nadać im opisy. Strony 20 klawiszy Executor u góry po prawej zmienia się dwoma spośród klawiszy Macro. Makra zmiany stron są częścią biblioteki urządzeń; jeśli makr brak, pobierz i zainstaluj najświeższą bibliotekę.

7.2.4 Podgląd aktywnych playbacków

Okno Active Playbacks dostarcza informacji o uruchomionych playbackach: co jest włączone, z której strony pochodzi i jakimi atrybutami steruje. Aby zobaczyć to okno naciśnij Window Open, [Open Workspace Window], [Active Playbacks].



Kliknięcie na playbacku wyłączy go natychmiast. Możesz także nacisnąć [Playback Options], a następnie playback w tym oknie, by zmienić jego parametry.

7.2.5 Speed Master

Playbacki można przypisywać do masterów prędkości, co pozwala zmieniać prędkość efektów zapisanych w pamięciach (lub prędkość chase'ów).

Playback Przypisuje się do Speed Mastera naciskając [Playback Options], a następnie [Speed Source]. Dostępne są opcje:

- Local (bez Speed Mastera)
- BPM 1-4 (zastąpienie zapisanej prędkości wartością z mastera)
- Rate 1-4 (proporcjonalna zmiana zapisanej prędkości przy pomocy mastera)

Dostępne są 4 osobne BPM Mastery i 4 osobne Rate Mastery.

Aby z tego korzystać, musisz wyznaczyć suwaki służące jako mastery prędkości; w tym celu przełącz konsolę w tryb System i wybierz [Assign Mastering]. Dla masterów prędkości dostępne są specjalne opcje w profilach klawiszy.

7.2.6 Wyłączanie uruchomionych playbacków

Możesz wyłączyć uruchomiony playback naciskając klawisz Off, a następnie przycisk wyboru playbacku, który chcesz wyłączyć. Kanały wrócą do stanu z wcześniej uruchomionego playbacku, chyba że nie ma już playbacków do wyłączenia, wtedy znajdą się w stanie domyślnym. Możesz wyłączyć wszystkie aktywne playbacki naciskając klawisz Off, a następnie [Release All Playbacks].

Powrót kanałów do stanu poprzedniego zawsze odbywa się z czasem 2 sekund.

- Możesz natychmiast wyłączyć playback naciskając Avo+jego klawisz Swop.
- Możesz ustawić maskę, by zwolnić tylko niektóre kanały z playbacku, przy pomocy opcji [Release Mask] w menu Playback Options (zob. rozdz. 7.6.1 na str. 119). Domyślnie wszystkie atrybuty pozostają w stanie, w którym były użyte w playbacku.

7.3 Edycja pamięci

7.3.1 Edycja pamięci przy użyciu Merge

W każdej chwili możesz edytować zapisaną pamięć w ten sposób, że dokonasz zmian w edytorze i dopiszesz je do pamięci.

-
- 1> *Naciśnij Clear by opróżnić edytor.*
 - 2> *Uruchom pamięć, którą chcesz poprawić, abyś widział, co robisz. Pozostałe pamięci wyłącz, aby uniknąć pomyłki.*
 - 3> *Wybierz urządzenia, które chcesz zmienić, i dokonaj zmian.*
 - 4> *Naciśnij Record Cue.*
 - 5> *Naciśnij klawisz Swap edytowanej pamięci.*
 - 6> *Naciśnij [Merge] (edytowana pamięć jest podświetlona na ekranie).*
 - 7> *Konsoleta dopisze dokonane zmiany do pamięci. Reszta informacji w niej pozostanie niezmieniona.*
-

- Jeśli chcesz całkowicie zastąpić zawartość pamięci, w kroku 6 użyj opcji [Replace]; pamiętaj jedynie, że urządzenia, których nie zmodyfikowałeś, nie zapiszą się, chyba że jesteś w trybie „Record by Stage”.
- Aby przyspieszyć edycję, możesz włączyć „Always Merge”. Jest to opcja A w ustawieniach użytkownika (naciśnij Avo i wybierz User Settings).
- Możesz też nacisnąć Swap po raz drugi, by wybrać opcję „Merge” (szybciej niż klawiszem przy ekranie).

7.3.2 Modyfikacja wartości i palet zapisanych w pamięci

Jeśli podczas spektaklu musisz szybko poprawić pamięć lub zapisaną w niej paletę (bo np. zapisany odcień zieleni okazuje się nie całkiem właściwy), funkcja Update pozwala poprawić szybko albo samą pamięć, albo zapisane w niej palety.

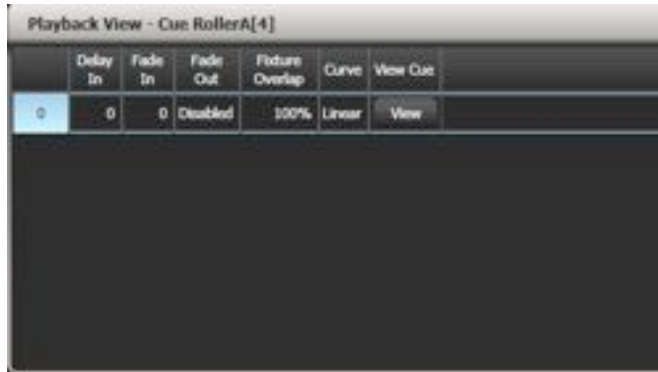
Aby szybko poprawić odtwarzaną pamięć, popraw urządzenia i naciśnij Update dwa razy.

-
- 1> *Podczas odtwarzania pamięci, wybierz urządzenia i popraw je (np. zmień kolor na właściwy odcień zielonego).*
 - 2> *Naciśnij Update.*
 - 3> *Naciśnij Enter by zapisać nowe wartości w pamięci.
Alternatywnie, klawisze Softkeys pokazują listę pamięci i palet, które mogą być zaktualizowane. Wybierz je, zaznaczając stosownie do potrzeb.*
 - 4> *Jeśli użyłeś klawiszy Softkey, naciśnij Enter by zakończyć.*
-

- Możesz także wybrać paletę do aktualizacji naciskając jej przycisk dwa razy.
- Jeśli poprawisz ręcznie atrybut, który w pamięci był zapisany z palety, i naciśniesz Update-Update, odwołanie do palety zostanie usunięte z pamięci. Jeśli chcesz poprawić paletę, użyj klawiszy Softkey albo przycisku palety.
- Jeśli poprawiając atrybut użyjesz innej palety, nowa paleta zapisze się w pamięci zamiast starej.

7.3.3 Okna Playback view i Cue view

Aby podejrzeć parametry pamięci w dziedzinie czasu, dotknij ekranu tuż nad suwakiem albo naciśnij Window Open, a następnie klawisz Swop interesującego cię playbacku. Na ekranie zobaczysz czasy opóźnienia, wejścia, zejścia, zakładkę urządzeń i krzywą zmiany dla danej pamięci. Jeśli naciśniesz wartość, możesz ją edytować.



Jeśli dotkniesz przycisku Viewz prawej strony wiersza albo przycisku kontekstowego [View Cue], otworzy się okno Cue View pokazujące indywidualne czasy dla wszystkich urządzeń w pamięci.

Okno Cue View ma cztery aspekty: Levels, Palettes, Times, Shapes. Wybiera się je przyciskami kontekstowymi na lewo od przycisków menu.

- Widok **Levels** pokazuje wartości atrybutów indywidualnie dla każdego urządzenia.
- Widok **Palettes** pokazuje, jakich palet użyto do zapisu pamięci. Palety są identyfikowane wg opisów. Tam, gdzie palety nie użyto, zamiast niej zobaczymy wartość. Wartości można edytować bądź usuwać.
- Widok **Times** pokazuje indywidualne czasy atrybutów poszczególnych urządzeń. Jeśli zastosowano czasy globalne, w tym widoku nie zobaczymy czasów.
- Widok **Shapes** pokazuje, które atrybuty wykonują formę (efekt).

	Number	Order	Dimmer	Shutter	Pan	Tilt	Colour Func	Colour	Cyan	Red	Magenta	Green	Yellow	Blue	CHY Macro	Gobo 1 Func	Gobo 1
ClSp 1200	1		100.00	Closed	49.44	55.04	Fixed	Open	0.0	0.0	99.6	-	-	-	Index 0.0	-	-
ClSp 1200	2		100.00	Closed	43.00	57.04	Fixed	Open	0.0	0.0	99.6	-	-	-	Index 0.0	-	-
ClSp 1200	3		100.00	Closed	57.59	57.48	Fixed	Open	0.0	0.0	99.6	-	-	-	Index 0.0	-	-
ClSp 1200	4		100.00	Closed	47.33	54.11	Fixed	Open	0.0	0.0	99.6	-	-	-	Index 0.0	-	-
ClSp 1200	5		100.00						0.0	0.0	-	-	-	-	Index 0.0	-	-
ClSp 1200	6		100.00						0.0	0.0	-	-	-	-	Index 0.0	-	-
ClSp 1200	7		100.00						0.0	0.0	-	-	-	-	Index 0.0	-	-

Można edytować lub usuwać poszczególne wartości zapisane w pamięci.

Dotknij wartości lub przeciągnij po nich palcem, by je zaznaczyć – podświetlą się na niebiesko.

Klawisze Softkeys pokażą dostępne wartości atrybutu, można też wpisać je z klawiatury i nacisnąć Enter.

Wybrane wartości można usunąć naciskając [Delete].

Dokonane zmiany odnoszą natychmiastowy skutek.

7.3.4 Użycie istniejących pamięci – funkcja Include

Funkcja Include pozwala załadować pamięć lub jej część z powrotem do edytora. (Normalnie do edytora trafiają tylko atrybuty edytowane ręcznie). Następnie można z nich zrobić nową pamięć. Jest to przydatne, jeśli chcesz zbudować pamięć podobną do już istniejącej, albo zbudować nową pamięć z kawałków istniejących pamięci.

Są dwa tryby, Quick Include i Advanced Include. Quick Include po prostu ładuje pamięć do edytora w całości. Advanced Include pozwala określić, które atrybuty których urządzeń zostaną załadowane do edytora. czyli, na przykład, jeśli masz pamięć zawierającą informacje o pozycji, kolorze i gobo dla 8 urządzeń, możesz przy pomocy funkcji include załadować do edytora tylko informacje o kolorze 4 wybranych urządzeń. Następnie możesz "inkludować" do edytora informacje o pozycji z innej pamięci i złożyć nową pamięć z fragmentów kilku już istniejących.

Jeśli próbujesz załadować funkcją Include chase lub listę pamięci, na ekranie zobaczysz zawarte w nim (niej) pamięci; wybierz pamięć do załadowania pokrętkiem A lub dotykając pamięci na ekranie. Możesz także wpisać jej numer.

-
- 1> *Naciśnij Include (nad klawiaturą numeryczną).*
 - 2> *Naciśnij [Quick Include] albo [Advanced Include] jeśli chcesz zmienić tryb.*
 - 3> *Naciśnij klawisz Swop pamięci, którą chcesz załadować. W trybie Quick Include pamięć zostanie załadowana.*
 - 4> *W trybie Advanced Include wszystkie urządzenia w pamięci zostaną zaznaczone. Jeśli nie chcesz załadować wszystkich, odznacz zbędne. Zaznaczone urządzenia są podświetlone w oknie HUD i na przyciskach wyboru.*
 - 5> *Użyj [Set Mask] albo klawiszy Attribute Bank by wybrać, które atrybuty chcesz załadować. (Domyślnie wszystkie – Softkey C odznacza wszystkie, a D zaznacza wszystkie). Softkey E służy do zaznaczania i odznaczania kształtów obecnych w pamięci.*
-
- 6> *Naciśnij Enter. Wybrane atrybuty wybranych urządzeń zostaną załadowane do edytora.*
 - 7> *Powtórz od 2, by załadować inne atrybuty tych samych urządzeń, albo od 1, by załadować inne urządzenia.*
-
- W trybie Quick Include możesz ustawić maskę, naciskając jeden lub więcej klawiszy Attribute Bank przed wyborem pamięci klawiszem Swop.

7.3.5 Usuwanie atrybutów z pamięci przy użyciu "Off"

Klawiszem "Off" można usunąć z pamięci zapisany w niej atrybut, tak jakbyś nigdy go w niej nie zapisał.

Na przykład wyobraź sobie, że zapisałeś pamięć ze skanerami w jakiejś pozycji, świeącymi na zielono. Jeżeli po namyśle postanowisz, że nie chcesz koloru w tej pamięci, tylko ma zostać kolor z wcześniejszych pamięci, zmieniasz wartość koloru w edytorze na Off, co usuwa wartości z pamięci. Funkcją Off możesz też całkowicie usunąć urządzenie z pamięci, jeśli wybierzesz wszystkie jego atrybuty.

Off jako wartość atrybutu nie jest tym samym, co zero, ponieważ wartość zero zapisana w pamięci zmieniałaby stan atrybutu na wyjściu konsoli w momencie uruchomienia pamięci. Off daje taki sam rezultat, jak wymaskowanie atrybutu przy zapisie pamięci; jego wartość na wyjściu przy uruchomieniu pamięci nie zmienia się.

-
- 1> *Przy pomocy funkcji Quick Include (opisanej w poprzednim rozdziale) załaduj pamięć do edytora.*
 - 2> *Naciśnij niebieski klawisz OFF, by wyświetlić menu Off.*
 - 3> *Wszystkie urządzenia w pamięci zostaną zaznaczone. Jeśli nie wszystkie chcesz modyfikować, odznacz zbędne.*
 - 4> *Klawiszami softkey wybierz atrybuty do usunięcia.*
 - 5> *Naciśnij Record Cue, zmień tryb zapisu na [Replace] i naciśnij klawisz Swop pamięci, by zapisać zmiany.*
-

- Funkcją merge możesz zmienić atrybuty na "Off" w pamięci bez ładowania jej do edytora.
- Funkcją Off możesz usuwać atrybuty również z palet.
- Inny sposób usuwania atrybutów z pamięci jest dostępny w oknie Widok Cue. Zob. podrozdz. 7.3.3 na jednej z poprzednich stron.

7.4 Kopiowanie, przenoszenie i kasowanie pamięci

7.4.1 Kopiowanie i przenoszenie pamięci

Przy pomocy klawisza Copy/Move/Link możesz stworzyć kopię istniejącej pamięci, przenieść ją pod inny playback oraz stworzyć nowy playback sprzężony z już istniejącym. Operacje te można wykonać również jednocześnie dla wielu playbacków (które mogą zawierać pamięci, chase'y lub listy pamięci).

Przenoszenie przydaje się podczas porządkowania konsoli. Sprzężone pamięci najczęściej służą do tego, aby jedna pamięć pojawiała się na wielu stronach; ponadto sprzężona pamięć, choć zawiera tę samą treść, może mieć osobne czasy i opcje odtwarzania.

-
- 1> *Naciśnij niebieski klawisz Copy/Move/Link.*
 - 2> *Wybierz [Copy], [Move] albo [Link]. Kolejne naciśnięcia klawisza Copy/Move/Link również przełączają pomiędzy tymi opcjami.*
 - 3> *Naciśnij klawisz Swop pamięci źródłowej. Możesz zaznaczyć zakres playbacków przytrzymując klawisz pierwszego i naciskając klawisz ostatniego.*
 - 4> *Naciśnij klawisz Swop pustego playbacku docelowego.*
-

- Klawisz Menu Latch zablokuje menu Copy/Move/Link, więc możesz dalej kopiować, przenosić i linkować bez naciskania klawisza Copy/Move/Link. Naciśnij Exit by odblokować.
- [Retain Layout] i [Bunch Up] używa się przy przenoszeniu grupy pamięci zawierającej wolne playbacki – można zachować puste miejsca albo zgrupować playbacki razem.
- W trybie Copy można zmienić opcję [Copy Legends] na [Don't Copy legends]; skopiowane pamięci otrzymają wtedy opisy domyślne.

- W trybie Move [Swap items if required] spróbuje przenieść istniejące playbacki stojące na drodze wykonywanej operacji. Ułatwia to porządkowanie playbacków na prawie pełnej stronie.

7.4.2 Kasowanie pamięci

Aby usunąć pamięć:

-
- 1> *Naciśnij niebieski klawisz Delete.*
 - 2> *Naciśnij klawisz Select pamięci, którą chcesz skasować.*
 - 3> *Naciśnij klawisz Select ponownie by potwierdzić.*
-

- Naciśnij klawisz Menu Latch, by tryb kasowania pozostał aktywny. Wtedy do kasowania dalszych pamięci wystarczy powtarzanie kroków 2 i 3, naciskanie za każdym razem Delete nie jest potrzebne. Naciśnij Exit, by opuścić tryb Delete.

7.5 Parametry czasowe pamięci

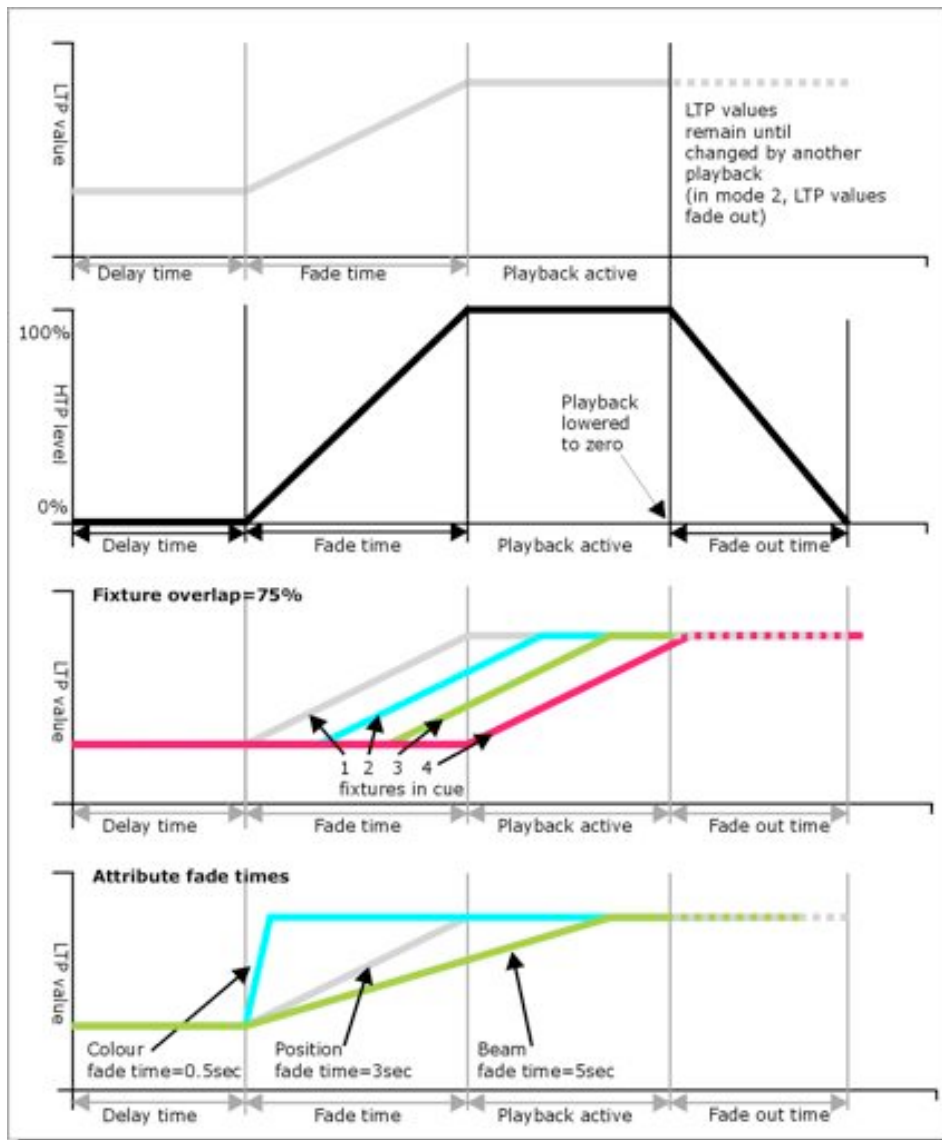
Konsoleta pozwala na daleko idącą manipulację parametrami czasowymi pamięci.

7.5.1 Ustalanie czasów zmiany i parametru Overlap w pamięci

W każdej pamięci możesz ustalić niezależny czas opóźnienia (delay), wejścia (fade in) i zejścia (fade out). Będą one dotyczyć również kształtów, w zależności od trybu zmiany.

Możesz zróżnicować czas opóźnienia poszczególnych urządzeń, tak że pamięć będzie na nich wykonywana po kolei zamiast jednocześnie. Ta funkcja nazywa się Fixture Overlap i pozwala tworzyć znakomite „pełzające” lub „biegnące” efekty właściwie bez programowania.

Na poniższym schemacie górny rysunek przedstawia zachowanie kanałów LTP użytych z czasami opóźnienia, wejścia i zejścia. Drugi rysunek przedstawia zachowanie kanałów HTP. Rysunki trzeci i czwarty przedstawiają zachowanie kanałów LTP, gdy użyjemy funkcji Fixture Overlap i osobnych czasów zmiany dla poszczególnych atrybutów.



Czasy ustala się tak:

- 1> Naciśnij [Edit Times] w menu najwyższego poziomu.
- 2> Naciśnij klawisz Swap właściwej pamięci.
- 3> Naciśnij [Fade Mode x] by wybrać tryb zmiany. Zmienia to sposób zastosowania poszczególnych czasów, zob. niżej.
- 4> Naciśnij [Delay] by ustawić opóźnienie startu pamięci, [Fade In] by ustawić czas wejścia pamięci albo [Fade Out] by ustawić czas zejścia.
- 5> Wpisz nowy czas (w sekundach) przy pomocy klawiatury numerycznej i wciśnij Enter by zapisać.
- 6> Wciśnij [Fixture Overlap] by ustawić zakładkę, a następnie wpisz 0-100. 100% zakładki oznacza, że wszystkie urządzenia wykonują zmianę równocześnie. 0% oznacza, że pierwsze urządzenie musi skończyć zmianę, nim zacznie ją drugie. Przy 50% drugie urządzenie zaczyna zmianę w chwili, gdy pierwsze jest w połowie zmiany. O kolejności urządzeń decyduje kolejność, w której je wybrałeś (choć możesz to zmienić, zob. rozdz. 4.1.13.).
- 7> Naciśnij Exit by opuścić menu Edit Cue Times.

- Możesz także ustalić osobne czasy dla grup atrybutów IPCGBES lub nawet dla każdego atrybutu z osobna, szczegóły - zob. następny rozdział.

Na zachowanie pamięci, oprócz wpisanych czasów, ma wpływ także tryb wybrany opcją [Fade Mode]:

- Tryb 0 – Zmiana odbędzie się zgodnie z zaprogramowanymi czasami wejścia kanałów. Czas zejścia jest ignorowany. Jeśli zadany czas wynosi zero, kanały HTP będą się zmieniać zgodnie z położeniem suwaka 0-100%, a kanały LTP przeskoczą w zerowym czasie.
- Tryb 1 – Kanały wchodzą zgodnie z czasem wejścia. Kanały HTP schodzą zgodnie z czasem zejścia (kanały LTP pozostają przy wartościach z pamięci). Jeśli zadany czas wynosi zero, poziomy HTP wchodzi i schodzą z ruchem suwaka, a kanały LTP przeskakują przy uruchomieniu pamięci.
- Tryb 2 – Kanały wchodzą zgodnie z czasem wejścia. Czas zejścia jest ignorowany. Jednakże zmiana zatrzyma się osiągnąwszy położenie suwaka, więc np. jeśli suwak jest na 50%, atrybuty zatrzymają się w połowie zmiany. Cofając suwak można cofnąć zmianę. Jeśli zadane czasy wynoszą zero, kanały http i LTP reagują na położenie suwaka. W tym trybie kanały LTP wracają do poprzednich ustawień przy uwolnieniu pamięci.
- Tryb 3 – Cross-fader. Wszystkie kanały, w tym intensywności, podążają do wartości w nowej pamięci. Pozostałe pamięci gasną i playbacki stają się nieaktywne; jeśli chcesz z powrotem uruchomić któryś playback, zjedź suwakiem do zera i podnieś go ponownie.
- Jeśli pamięć zawiera formy, będą one zmieniać się zgodnie z czasami wejścia. Zmiany będą więc odbywać się w zadanym czasie w pamięciach trybu 1, a zgodnie z ruchem suwaka w pamięciach trybu 2. Dzięki temu można tworzyć kształty, których prędkość lub wielkość sterowane są położeniem suwaka.

7.5.2 Zmiana kolejności urządzeń

Możesz zmienić kolejność urządzeń zapisanych w pamięci. Normalnie jest to kolejność wyboru urządzeń podczas tworzenia pamięci, ale niekiedy będziesz chciał to zmienić (np. aby sparować urządzenia by poruszały się razem).

-
- 1> *Naciśnij [Edit Times] w głównym menu.*
 - 2> *Naciśnij Swop pamięci, którą chcesz zmienić.*
 - 3> *Naciśnij [Fixture Order].*
 - 4> *Ustaw początkowy numer w sekwencji klawiszem A.*
 - 5> *Jeśli numer w sekwencji ma rosnać automatycznie, ustaw [Auto Increment] na On. Jeśli więcej urządzeń ma mieć ten sam numer, ustaw Off.*

- 6> *Dotknij przycisku(ów) wyboru urządzeń, które mają mieć ten numer w sekwencji. Zobaczysz go w prawym górnym rogu.*



- 7> *Naciśnij Exit by zakończyć.*

- Możesz nadać kilku urządzeniom ten sam numer w sekwencji. Będą one, na przykład podczas używania funkcji Overlap, robić synchronicznie to samo.
- Możesz usunąć urządzenie z sekwencji wyłączając [Autoincrement] i naciskając przycisk urządzenia dwa razy. Numer w sekwencji zostanie zastąpiony przez X. Dotknij przycisku jeszcze raz, by na powrót umieścić urządzenie w sekwencji.

7.5.3 Czasy zmiany atrybutów w pamięci

Możesz nadać indywidualne czasy poszczególnym grupom atrybutów (jak np. Position). Indywidualne czasy mają priorytet nad ogólnymi.

Aby ustawić czas wejścia grupy atrybutów:

- 1> *Naciśnij [Edit Times] w menu najwyższego poziomu.*
- 2> *Klawiszem Swop wybierz pamięć do edycji.*
- 3> *Naciśnij klawisz Attribute Bank (po prawej) atrybutu, który chcesz zmienić.*
- 4> *Naciśnij [Delay] by wybrać czas opóźnienia albo [Fade] by wybrać czas wejścia.*
- 5> *Wpisz nowy czas na klawiaturze numerycznej i zatwierdź klawiszem Enter albo wciśnij [Use Global] by usunąć czas danego atrybutu i powrócić do ogólnego czasu.*
- 6> *Naciśnij Enter by zapisać zmiany.*

Można pójść jeszcze dalej i zapisać indywidualne czasy dla poszczególnych urządzeń w pamięci. Gdy wybierasz pamięć do edycji, zobaczysz że wszystkie urządzenia w pamięci są zaznaczone. Aby zastosować czas wejścia atrybutu tylko do niektórych urządzeń, zaznacz/odznacz je odpowiednio przyciskami wyboru.

Podczas edycji czasów pokazuje się okno Cue View, co ułatwia orientację w dokonywanych zmianach. Możesz zaznaczać i odznaczać urządzenia i atrybuty do edycji dotykając ich w tabeli.

Naciśnij przycisk ALL, by wybrać wszystkie urządzenia w pamięci.

Gdy jesteś w menu Edit Attribute Times, nie możesz wybrać urządzeń, których nie ma w edytowanej pamięci.

7.6 Opcje zaawansowane

Aby zmienić opcje pamięci, naciśnij [Playback options] w menu głównym, a następnie klawisz Swop playbacku do edycji.

Te opcje są dostępne również dla chase'ów i list pamięci.

7.6.1 Release mask

[Release Mask] pozwala określić, które atrybuty zostaną uwolnione (powrócą do stanu poprzedniego) przy wyłączeniu playbacku. Do wyboru atrybutów w masce możesz użyć także klawiszy Attribute Bank po prawej. Domyślnie żadne atrybuty nie są uwalniane.



Release mask przydaje się, gdy chcesz zrobić efekt strobo na suwaku. Naciśnij [Release Mask], a potem atrybut Shutter (Intensity w Titanie Mobile). Teraz, gdy wyłączysz playback, parametr Shutter wróci do poprzedniej wartości i strobo ustanie.

Przy chase'ach musisz nacisnąć [Mask] przed Shutter.

W profilach klawiszy możesz przypisać jednemu z klawiszy wyłączanie playbacku.

7.6.2 Shape size/speed on fader

Jeśli pamięć zawiera formy, opcje B i C sterują ich zachowaniem przy uruchomieniu pamięci. Wielkość i/lub prędkość form może być albo stała, albo regulowana położeniem suwaka.

Możesz także przypisać pamięć do Speed Mastera, by modyfikować prędkość odtwarzania, zob. rozdz. 7.2.4 na str. 109.

7.6.3 Krzywe

[Curve] określa przebieg wartości atrybutu podczas zmiany. Różne charakterystyki zostały przedstawione w rozdz. 12.5 na str. 145.

7.6.4 Blokowanie playbacku przy zmianie stron

Tu możesz zablokować playback, aby był widoczny na każdej stronie. Jest to przydatne przy playbackach ogólnego zastosowania, które chciałbyś mieć zawsze dostępne bez potrzeby kopiowania ich na każdą stronę.

Jeśli wybierzesz "Transparent Lock", playback pojawi się na bieżącej stronie tylko wtedy, gdy nie zaprogramowałeś innego w tym miejscu.

7.6.5 Priorytet odtwarzania

Tu możesz skonfigurować zachowanie playbacków, gdy dwa uruchomione jednocześnie sterują tym samym urządzeniem. Priorytet playbacku może być niski, normalny, wysoki albo bardzo wysoki. Jeśli nowo uruchomiony playback ma priorytet równy lub wyższy od poprzedniego, przejmuje sterowanie. Jeśli nowy playback ma niższy priorytet, urządzenie pozostaje we władzy starego.

Jest to przydatne gdy, na przykład, po zaprogramowaniu pamięci wykorzystujących wszystkie urządzenia postanowisz kilka urządzeń wykorzystywać do oświetlenia wokalisty. Jeśli playbackowi z oświetleniem wokalisty nadasz wysoki priorytet, pozostałe playbacki nie wpłyną na użyte w nim urządzenia.



Priorytetów warto użyć, gdy tworzysz efekty, np. strobo, których chcesz użyć z klawiszami Swop (wyciemniającymi całą resztę). Jeśli na innych urządzeniach masz efekt ruchu, nie chcesz, by Swop go zatrzymywał, ponieważ ponowne uruchomienie gdy puścisz Swop będzie wyglądało niechlujnie. Jeśli ruchowi nadasz wyższy priorytet, będzie trwał również po naciśnięciu Swop.

7.6.6 Tryb Blind

Praca w ciemno pozwala programować pamięci bez wpływania na obecny wygląd sceny. Może to być bardzo przydatne do wprowadzania poprawek podczas realizacji na żywo. Wprowadzane zmiany są cały czas widoczne w oknie wizualizatora.

7.6.7 Profile klawiszy

Funkcja Key Profile pozwala przypisać do każdego playbacku indywidualny profil. Oznacza to, że funkcje klawiszy mogą być inne dla każdego playbacku. Możesz wybrać profil z listy albo utworzyć nowy. Klawisze softkey pokazują dostępne w każdym profilu funkcje szarego i niebieskiego klawisza.

Jeśli wybrany jest profil "None", obowiązuje bieżący profil globalny.

8. Chase'y

Oprócz statycznych pamięci, pod suwaki odtwarzania Tigera Touch można zapisywać także chase'y (sekwencje pamięci). Można także zapisywać chase'y pod przyciskami w oknie Playbacks.

Chase może przejść raz albo biec ciągle. Każdej pamięci wchodzącej w skład chase'a możesz nadać indywidualny czas zmiany. Możesz także „rozłączyć” chase, aby konsola czekała na naciśnięcie Go przed kolejnym krokiem.

8.1 Tworzenie chase'a

8.1.1 Programowanie chase'a

Aby zaprogramować chase, musisz stworzyć scenę świetlną dla każdego kroku, a następnie zapisać ją jako pamięć.

Możesz programować urządzenia i dimery ręcznie albo posłużyć się funkcją Include do pobrania informacji z wcześniej zaprogramowanych pamięci.

-
- 1> *Naciśnij klawisz Record i wybierz [Chase].*
 - 2> *Naciśnij klawisz Swop playbacku gdzie chciałbyś swój chase zapisać (możesz też użyć przycisku w oknie Playbacks).*
 - 3> *Zbuduj pierwszą pamięć, ręcznie albo przy pomocy "Include".*
 - 4> *Numer kroku możesz zmienić przy pomocy [Step Number].*
 - 5> *Naciśnij klawisz Swop, by zapisać zawartość edytora jako krok chase'a. Możesz też nacisnąć [Append Step] w menu.*
 - 6> *Naciśnij Clear (chyba że chcesz użyć ponownie zawartości edytora), po czym powtórz od kroku 3.*
 - 7> *Po zapisaniu wszystkich kroków naciśnij Exit, by zakończyć*
-

- [Record Mode] pozwala wybrać Fixture (zapisują się wszystkie atrybuty każdego modyfikowanego urządzenia), Channels (zapisują się tylko modyfikowane atrybuty) albo Stage (zapisują się wszystkie urządzenia o niezerowej intensywności).
- U góry ekranu widać numer aktualnie zapisywanej pamięci oraz liczbę zapisanych pamięci.
- Naciśnij Clear po ukończeniu programowania chase'a, w przeciwnym razie przy próbie odtworzenia go edytor będzie ci przeszkadzał.
- W chase'ie możesz zapisywać formy. Jeśli ta sama forma jest w kolejnych krokach, będzie przy odtwarzaniu wykonywana dalej, jeśli nie, zatrzyma się. (Konsola uważa formę za tę samą, jeśli po zapisie poprzedniego kroku nie nacisnąłeś Clear i nie zmieniałeś prędkości, fazy ani wielkości; a także gdy pobrałeś ją z poprzedniego kroku funkcją Include i nie zmodyfikowałeś.)
- Możesz opisać chase naciskając Set Legend, a następnie klawisz Swop i wpisując opis, tak samo jak opisuje się pamięć.
- Nie ma ograniczenia liczby kroków chase'a.

8.1.2 Tworzenie chase'a przez Quick Build

Tryb Quick Build, jak sama nazwa wskazuje, pozwala szybko stworzyć chase z istniejących pamięci i palet.

Zacznij tworzenie chase'a jak wyżej, ale [Record Mode] ustaw na Quick Build.

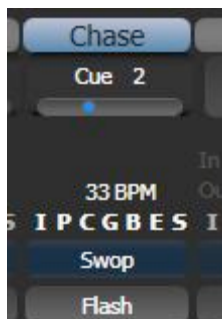
Wybierz dowolną pamięć lub paletę do wstawienia jako krok chase'a. Jeśli wybierzesz wiele palet, każda stanie się osobnym krokiem.

Aby wstawić wybrane urządzenia z palety lub playbacku, wybierz najpierw urządzenia, a potem paletę lub playback.

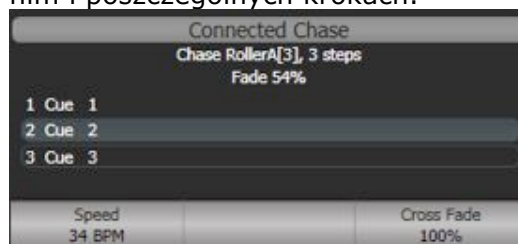
8.2 Odtwarzanie

8.2.1 Odtwarzanie chase'a

Aby uruchomić chase, podnieś suwak. (Można też użyć klawiszy Flash/Swop). Chase zacznie biec. Na ekranie dotykowym ponad suwakiem widać numer bieżącej pamięci i prędkość chase'a.



- Kanały HTP (intensywności) w chase'ie będą sterowane suwakiem; jeśli mają zaprogramowane czasy wejścia, zmiana zatrzyma się na poziomie suwaka. Pozostałe kanały (LTP) wykonają zmianę zgodnie z zaprogramowanym czasem, gdy tylko suwak zostanie podniesiony powyżej zera. W menu User settings można ustalić, przy jakim poziomie suwaka rusza zmiana kanałów LTP.
- Gdy chase biegnie, na ekranie nad pokrętkami widać informacje o nim i poszczególnych krokach.



- Możesz wstrzymać bieg chase'a naciskając klawisz Stop na prawo od pokręteł. Naciśnij Go by wznowić odtwarzanie chase'a.

Liczne opcje wpływające na sposób odtwarzania chase'a zostaną opisane w pozostałej części niniejszego rozdziału.

8.2.2 Podłączenie chase'a do organów sterowania

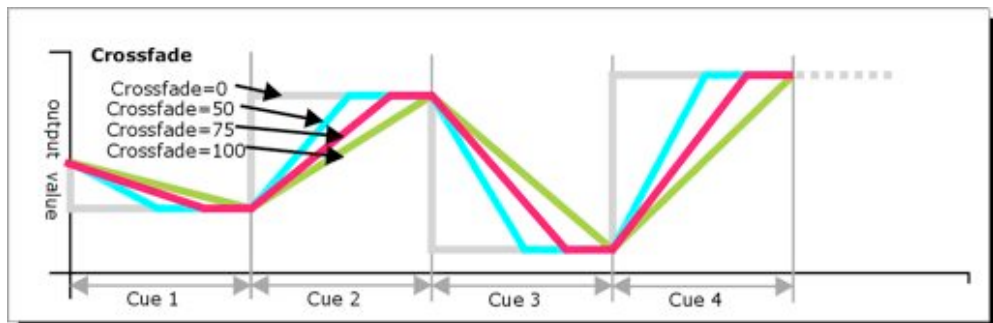
Gdy uruchamiasz chase, pokręta i klawisze Stop/Go zostają automatycznie przypisane do sterowania parametrami Speed i Crossfade tego chase'a – nazywamy to podłączeniem go. Jeśli biegnie więcej niż jeden chase, o tym który jest podłączony decydujesz klawiszem Connect.

- Podłącz inny chase naciskając klawisz Connect (na prawo od pokręteł), a następnie klawisz Swop chase'a który chcesz podłączyć.
- Odłącz chase naciskając klawisz Connect dwa razy.
- Możesz wyłączyć opcję "Auto Connect Chase" w menu User Settings jeśli nie chcesz, by każdy uruchomiony chase był automatycznie podłączany. Jeśli to zrobisz, sterowanie chase'em będzie wymagało naciśnięcia klawisza Connect.
- Normalnie jeśli zmienisz prędkość lub crossfade chase'a, nowa wartość jest od razu zapisywana. Możesz to zmienić tak, aby po ponownym załadowaniu spektaklu wartości Speed i Crossfade wróciły do poprzednich ustawień. Idź do menu User Settings (klawisz Avo + [User Settings]) i ustaw opcję C na [Connected View Sets Temporary Speed]. Prędkość tymczasową można wciąż zapisać naciskając [Set Temporary Speed] w menu Edit Times chase'a.

8.2.3 Ustawianie prędkości i crossfade'u chase'a

Lewe pokrętko jest przypisane do prędkości podłączonego chase'a. Prędkość jest wyświetlana na ekranie w uderzeniach na minutę (BPM). Możesz także wpisać prędkość z klawiatury sposobem opisanym poniżej. Ostatnio ustawiona pokrętkiem prędkość jest zapamiętywana, polecenie zapisania jej nie jest potrzebne.

Crossfade to "zbocze" pomiędzy pamięciami; z parametrem Crossfade równym 0 urządzenia przeskakują natychmiast do następnej pamięci, zaś przy crossfade równym 100 urządzenia zużyją cały czas kroku na zmianę. Przy crossfade równym 50, urządzenia przez połowę czasu stoją, a przez drugą połowę wykonują zmianę.



Crossfade i prędkość ustawia się następująco:

- 1> Naciśnij [Edit Times] w menu najwyższego poziomu, a następnie klawisz Swop właściwego chase'a.
- 2> Aby ustawić crossfade, naciśnij [Xfade] i wpisz wartość od 0 do 100. 0=bez przejścia (chase "przeskoczy"), 100=maksymalny czas przejścia (chase będzie nieustannie w stanie przejścia).
- 3> Aby ustawić szybkość, naciśnij [Speed], wpisz nową prędkość i wciśnij Enter. Prędkość może być w uderzeniach na minutę (BPM) albo sekundach, zależnie co wybrano w Ustawieniach Użytkownika.

W tym menu są również inne opcje, które użytkownik może zmieniać dla danego chase'a, na przykład Fixture Overlap. Są one opisane w rozdz. 8.5 na str. 127.

Można zaprogramować indywidualne czasy dla każdej pamięci w chase'ie oraz rozłączyć pamięci, by czekały na naciśnięcie klawisza Go. Robi się to w widoku Playback albo funkcją Unfold, opisaną w rozdz. 8.3.2 na str. 126.

Możesz wybrać, czy prędkość chase'a będzie wyświetlana w sekundach, czy w uderzeniach na minutę (BPM). Naciśnij Avo + [User Settings], a następnie [Jednostki Tempa] by ustawić [Tempo Units Seconds] albo [Tempo Units Beats BPM].

Możesz także przypisać chase do Speed Mastera, którym będziesz regulować prędkość odtwarzania, zob. rozdz. 7.2.4 na str. 109.

8.2.4 Ręczne sterowanie krokami chase'a

Możesz wstrzymać chase, o ile jest podłączony do pokręteł, naciskając klawisz Stop obok pokręteł. Naciśnij klawisz Go, by wznowić odtwarzanie chase'a.

Gdy chase jest zatrzymany, możesz klawiszami ← i → na prawo od klawisza Connect przejść do poprzedniego lub następnego kroku.

Możesz także skonfigurować niebieski i szary klawisz playbacku jako Stop i Go. Robi się to funkcją Key Profiles.

-
- 1> Trzymając Avo wciśnij [Edit Current Key Profile].
 - 2> Jeśli używasz profilu domyślnego, którego nie można edytować, zostaniesz poproszony o stworzenie nowego.
 - 3> Naciśnij [Chases] a następnie błękitny lub szary klawisz.
 - 4> Wybierz Go lub Stop z menu funkcji. Następnie naciśnij Exit i odpowiednio wybierz funkcję drugiego klawisza.
 - 5> Naciśnij Exit by kontynuować pracę z konsolą.
-

8.2.5 Zmiana kierunku chase'a

Klawisze strzałek na prawo od klawisza Connect zmieniają kierunek podłączonego chase'a. Klawisz dwustronnej strzałki ↔ włącza tryb "bounce", w którym chase biegnie tam i z powrotem. Klawisz Review przełącza chase na Random (losowy wybór następnego kroku).

8.2.6 Skok do wybranego kroku

Możesz skakać bezpośrednio do wybranego kroku w chase'ie: naciśnij klawisz Connect, wpisz numer żądanego kroku i wciśnij Enter albo klawisz A. Jeśli jesteś w menu najwyższego poziomu, możesz również wpisać numer kroku i wcisnąć Connect.

8.3 Edycja

8.3.1 Otwieranie chase'a do edycji

Możesz otworzyć chase do edycji naciskając Chase, a następnie klawisz Swop żądanego chase'a. Nie ma to wpływu na istniejące pamięci w chase'ie, ale umożliwia dopisywanie następnych w zwykły sposób, tj. przez naciśnięcie klawisza Swop.

Aby zobaczyć listę pamięci w chase'ie, użyj widoku Playback (dotknij ekranu nad suwakiem albo naciśnij View, a następnie klawisz Swop

playbacku). By edytować parametry czasowe pamięci, zaznacz je w tabeli, a następnie zmień ustawienia korzystając z opcji pod klawiszami softkeys.

Playback View - Chase 'PRESS GO'							
	Legend	Delay In	Fade In	Fade Out	Padum Overlap	Link	View Cue
1	Cue 1	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
2	Cue 2	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
3	Cue 3	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
5	Cue 5	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
6	Cue 6	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
7	Cue 7	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
8	Cue 8	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View

8.3.2 Edycja chase'a przy użyciu Unfold

Unfold to drugi sposób edycji chase'ów. Klawisz Unfold „rozpakowuje” chase i umieszcza każdą z jego pamięci na osobnym suwaku, umożliwiając uruchamianie i edycję pojedynczo (jak zwykłych pamięci). Unfold pozwala także ustalić indywidualnie ich parametry czasowe.

- 1> *Naciśnij niebieski klawisz Unfold, a następnie klawisz Swop chase'a, który chcesz edytować.*
- 2> *10 pierwszych kroków załaduje się pod suwaki odtwarzania.*
- 3> *Podnieś playback, by wyzwolić zawartość danej pamięci (zaprogramowany czas wejścia będzie uwzględniony).*
- 4> *Dostępne są rozmaite opcje funkcji Unfold, szczegóły poniżej.*
- 5> *Naciśnij Unfold ponownie, by zakończyć.*

- By edytować pamięć: naciśnij Clear by opróżnić edytor, podnieś suwak by wyzwolić pamięć, dokonaj zmian i naciśnij [Record Step], a następnie klawisz Swop odpowiedniej pamięci.
- Aby dodać nową pamięć na końcu chase'a: zbuduj scenę świetlną i naciśnij [Insert Step], a następnie pierwszy wolny klawisz Swop.
- Aby wstawić nową pamięć pomiędzy dwie istniejące: zbuduj scenę świetlną i naciśnij [Insert Step], a następnie wpisz numer nowej pamięci (na przykład 1.5 by wstawić pomiędzy 1 a 2). Jeśli podasz numer pamięci już istniejącej, twoje zmiany zostaną do niej dopisane. Jeśli pamięć o podanym numerze nie istnieje, zostanie utworzona i wstawiona w żądane miejsce.
- Aby zmienić czasy pojedynczej pamięci, naciśnij [Edit Times], a następnie klawisz Swop właściwej pamięci (albo wpisz jej numer) po czym ustaw czasy. Bardziej szczegółowy opis w rozdziale Czasy na jednej z kolejnych stron.

- Jeśli chase ma więcej kroków niż jest suwaków, poruszaj się między stronami używając przycisków [Previous Page] i [Next Page].

8.4 Kopiowanie, przenoszenie i kasowanie

8.4.1 Kopiowanie i przenoszenie chase'a

Możesz utworzyć kopię istniejącego chase'a, przenieść go pod nowy playback albo utworzyć nowy playback sprzężony z istniejącym.

Operacja przebiega identycznie jak w przypadku pamięci i jest opisana szczegółowo w rozdz. 7.4.1 na str. 114.

8.4.2 Kasowanie chase'a

Możesz usunąć cały chase naciskając klawisz Delete, a następnie Swop chase'a, który chcesz skasować. Zatwierdź naciskając ponownie.

8.4.3 Kasowanie kroku w chase'ie

Aby usunąć z chase'a pojedynczy krok:

-
- 1> *Naciśnij niebieski klawisz Delete.*
 - 2> *Naciśnij klawisz Swop chase'a.*
 - 3> *Lista kroków chase'a jest widoczna na ekranie. Lewym pokrętkiem wybierz krok do skasowania albo wpisz jego numer z klawiatury.*
 - 4> *Naciśnij [Delete Cue x] by skasować krok.*
 - 5> *Naciśnij [Confirm] by potwierdzić.*
-

- Możesz również usunąć krok z chase'a przy pomocy funkcji Unfold.

8.5 Czasy

8.5.1 Czas globalny chase'a

When a Gdy tworzysz chase, wszystkie jego kroki mają identyczny czas. Jest on zwany globalnym czasem chase'a. Możesz następnie nadać indywidualne czasy poszczególnym krokom w oknie Playback View albo funkcją Unfold.

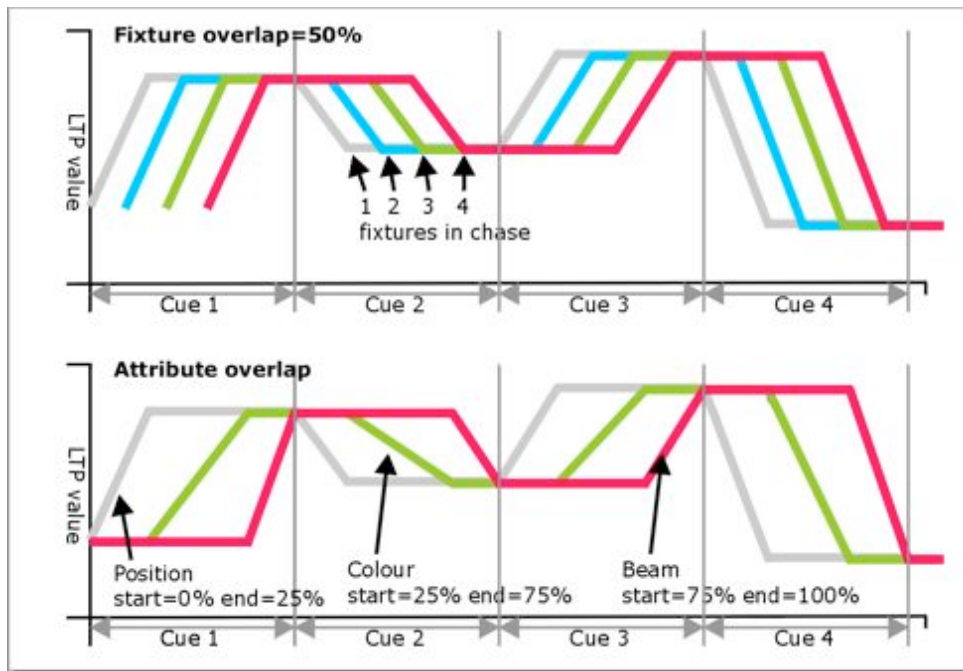
-
- 1> *Naciśnij [Edit Times] w menu najwyższego poziomu, a następnie klawisz Swop wybranego chase'a.*
 - 2> *Ustaw parametry Crossfade, Speed, Fixture Overlap i Attribute Overlap jak opisano niżej.*
 - 3> *Naciśnij Exit by zakończyć.*
-

- Aby ustawić prędkość, naciśnij [speed] i wpisz nową prędkość, po czym naciśnij Enter. Prędkość może być wyrażona w uderzeniach na minutę (BPM) albo w sekundach, zależnie od ustawień użytkownika.
- Aby ustawić crossfade, naciśnij [Xfade] i wpisz wartość 0 – 100, po czym naciśnij Enter. 0=bez przejścia ("na ostro"), 100=maksymalny czas przejścia (chase nieustannie jest w stanie przejściowym między krokami).
- W trybie Run możesz ustalić tempo podłączonego chase'a nabijając je klawiszem [Tap Tempo] w głównym menu. (Opcja nabicia jest widoczna tylko gdy chase jest podłączony). Możesz

także przypisać funkcję nabicia tempa do niebieskiego lub szarego klawisza w profilu klawiszy (zob. rozdz. 12.2.1 na str. 159).

Funkcja Overlap pozwala ustawić zakładkę czasową i/lub opóźnienie zmian między krokami chase'a. Pozwala to tworzyć atrakcyjne efekty świetlne przy minimalnym nakładzie programowania. Najlepszym sposobem nauczenia się, jak działa funkcja Nakładanie, jest stworzenie chase'a z dwoma krokami zawierającymi po kilka urządzeń, a następnie eksperymentowanie z różnymi ustawieniami i obserwacja powstających efektów "pełzających" i "kroczących".

Następujący schemat pokazuje działanie zakładki urządzeń i atrybutów w chase'ach:



- Naciśnij [Fixture Overlap] i wpisz 0-100 z klawiatury, by zmienić zakładkę dla urządzeń w pamięci. 100% (wartość domyślna) oznacza, że wszystkie urządzenia wykonują zmianę jednocześnie. 0% oznacza, że pierwsze urządzenie zakończy zmianę nim rozpocznie ją drugie, co daje "kroczący" efekt na rzędzie urządzeń. 50% oznacza, że drugie urządzenie zaczyna zmianę, gdy pierwsze jest w połowie. Kolejność urządzeń odpowiada kolejności ich wybierania przy tworzeniu pamięci; możesz zmienić kolejność przy pomocy funkcji Unfold.



Poczynając od oprogramowania v3, dawny parametr [Cue Overlap] nie jest dostępny w chase'ach. Zamiast niego, użyj listy pamięci z funkcją "Link With Previous" i ustaw Offset wg potrzeby.

8.5.1 Indywidualne czasy pamięci w chase'ach

Możesz skonfigurować chase tak, że każdy jego krok ma indywidualne parametry czasowe. Indywidualne czasy pamięciom w chase'ach nadasz w oknie Playback View albo przy pomocy funkcji Unfold.



Wygodniej jest posłużyć się listą pamięci niż chase'em jeśli potrzebujesz wielu zróżnicowanych czasów i linków. Listy pamięci zostaną omówione w następnym rozdziale.

W oknie Playback View:

- 1> *Dotknij wyświetlacza nad suwakiem albo naciśnij View, a następnie klawisz Swop playbacku. Otworzy się okno Playback View.*

	Legend	Delay In	Fade In	Fade Out	Fixture Overlap	Link	View Cue
1	Cue 1	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
2	Cue 2	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
3	Cue 3	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
5	Cue 5	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
6	Cue 6	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
7	Cue 7	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
8	Cue 8	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View

- 2> *Wybierz w tabeli czasy do edycji.*
- 3> *Zmieniaj czasy i ustawienia klawiszami softkey.*
- 4> *Powtórz od kroku 2 by zmienić inne czasy lub ustawienia.*

- Przeciągając palcem po tabeli możesz zaznaczyć zakres komórek do edycji. Jest to również możliwe przy użyciu pokrętła B.

Przy pomocy Unfold:

- 1> *Naciśnij niebieski klawisz Unfold, a następnie klawisz Swop chase'a do edycji.*
- 2> *Naciśnij [Edit Times], a następnie klawisz Swop pamięci do edycji.*
- 3> *Ustaw żądane atrybuty czasowe. Opis poniżej.*
- 4> *Naciśnij Unfold by zakończyć.*

Initially all the timing options are set to Global. You can cancel any individual timings and set the time back to global timings by pressing the softkey for the option then pressing [Use Global].

Pamięć ma następujące atrybuty czasowe:

- Delay
- Fade (in)
- Fade Out
- Fixture Overlap
- Link z poprzednim krokiem
- Czasy atrybutów (zob. nast. podrozdz.)

Link może być ustawiony jako [Link After Previous] (chase biegnie automatycznie) albo [Link wait for Go] (chase oczekuje na naciśnięcie Go).

8.5.2 Czasy zmiany atrybutów dla pamięci w chase'ie

Dla każdej pamięci w chase'ie możesz ustalić indywidualny czas zmiany każdej z grup atrybutów (np. Position). Jeśli ustalisz czas, ma priorytet przed normalnym czasem. W celu zaprogramowania czasów atrybutów możesz użyć okna Cue View albo funkcji Unfold.

Aby ustawić czas wejścia grupy atrybutów:

-
- 1> *Naciśnij View albo niebieski klawisz Unfold, a następnie klawisz Swop chase'a do edycji.*
 - 2> *Naciśnij [Edit Times] i dotknij pamięci do edycji w oknie Widok Playback'ów, albo jeśli używasz Unfold, naciśnij Swop odpowiedniej pamięci.*
 - 3> *Naciśnij klawisz Attribute (po prawej) atrybutu do edycji.*
 - 4> *Naciśnij [Delay] by ustawić opóźnienie albo [Fade] by ustawić czas wejścia.*
 - 5> *Wpisz nowy czas z klawiatury numerycznej i zatwierdź naciskając Enter albo naciśnij [Use Global] by skasować czas atrybutu i wrócić do normalnego ustawienia.*
 - 6> *Naciśnij Enter by zapisać dokonane zmiany.*
-

8.6 Opcje zaawansowane

Aby ustawić opcje chase'a, naciśnij [Playback Options] w głównym menu, a następnie klawisz Swop playbacku do edycji.

Dostępne są te same opcje co dla pamięci (zob. rozdz. 9.6 na str. 144.), oraz kilka dodatkowych opcji dla chase'ów:

8.6.1 Loop/Stop at Last Cue

Klawiszem B określasz, czy chase ma się zapętlać, czy zatrzymać na ostatnim kroku.

8.6.2 Forward/Backward/Bounce/Random

Klawisz C ustawia kierunek chase'a.

8.6.3 Linki między pamięciami

Klawisz D wybiera sposób powiązania pamięci w chase'ie. Dostępne są następujące ustawienia:

- [Always Link Steps]: Chase biegnie samoistnie zgodnie z zaprogramowanymi czasami.
- [Never Link Steps]: Po każdej zmianie chase zatrzyma się w oczekiwaniu na naciśnięcie Go.
- [Link according to individual steps]: Każdy krok chase'a będzie się stosować do własnych ustawień zadanych w oknie Playback View lub przy użyciu funkcji Unfold.



Gdy chase jest rozlinkowany, podniesienie suwaka nie uruchamia pierwszej pamięci. Aby obejść ten problem, jeśli chase nie jest zapętłony, powiąż pierwszą pamięć z poprzednią. Jeśli jest zapętłony, dodaj na końcu pusty krok z zerowym czasem i powiąż z nim pierwszy krok.

8.6.1 Zmiana numeracji pamięci

Opcja [Renumber Cues] uporządkuje numerację pamięci w chase'ie poczynając od 1.

9. Listy pamięci

Lista pamięci pozwala zapisać sekwencję pamięci, z których każda może mieć własne parametry czasowe i być uruchamiana albo klawiszem Go, albo automatycznie po poprzedniej. W ten sposób można zapisać cały spektakl w postaci pojedynczej listy, co idealnie sprawdza się w zastosowaniach teatralnych, gdzie spektakl musi być dokładnie taki sam za każdym razem.

Listy pamięci nie są tym samym, co chase'y. Różnią się sposobem, w który konsola traktuje zmiany między pamięciami. Chase przechodzi od pamięci do pamięci, lista pamięci zaś śledzi zmiany (innymi słowy, stosuje tracking).

Sposób działania listy pamięci możesz zmienić modyfikując opcje trackingu poszczególnych pamięci: Block, This Cue Only i Solo (zob. rozdz. 9.6.9 na str. 146).

Aby podejrzeć zawartość listy pamięci, dotknij ekranu nad suwakiem albo naciśnij klawisz View, a następnie klawisz Swop właściwego playbacku.



	Legend	Delay In	Fade In	Delay Out	Fade Out	Fixture Overlap	Link	Link Offset	Preload	Curve	Autoload	Time
1	Tabernum	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	☐	Linear	Load Cue Roller(3)	23:5
2	Cue 1	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	☐	Linear		23:5
3	End of scene	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	☐	Linear		23:5
4	Cue 2	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	☐	Linear		23:5
5	Cue 5	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	☐	Linear		23:5
6	Cue 6	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	☐	Linear		23:5

9.1 Tworzenie listy pamięci

9.1.1 Programowanie listy pamięci

Programowanie listy pamięci przypomina zapisywanie chase'a.

Musisz zbudować obraz świetlny dla każdej pamięci, a następnie zapisać ją dodając do listy. Jeśli chcesz zaprogramować czasy zmian, możesz to zrobić na etapie zapisu pamięci albo dodać je później.

- 1> *Press Record then [Create Cue List]. Naciśnij klawisz Record, a następnie [Record Cuelist].*
- 2> *Naciśnij klawisz Swop playbacku, gdzie chcesz zapisać listę pamięci (możesz również zapisywać listy pamięci w oknie Playbacks).*
- 3> *Wybierz tryb zapisu: Fixture, Channel, Stage albo Quick Build; [Record Mode Channel] jest najlepszą opcją, gdyż zapisuje tylko parametry zmodyfikowane, ale wymaga od użytkownika upewnienia się, że wszystkie parametry, które chce zapisać, istotnie zmodyfikował.*

- 4> *Ustaw domyślne czasy wejścia i opóźnienia oraz linkowanie pamięci przy użyciu [Set Times]. Te ustawienia zostaną użyte do każdej nowo zapisanej pamięci.*
 - 5> *Zbuduj scenę świetlną dla pierwszej pamięci, ręcznie albo importując istniejące pamięci przy pomocy "Include". [Shape Generator] pozwala zaprogramować kształty.*
 - 6> *Jeśli potrzebujesz opisu nowej pamięci, dodaj go teraz klawiszem C. Możesz także zmienić opis później przy pomocy funkcji Unfold albo Set Legend (zob. nast. podrozdz.).*
 - 7> *Naciśnij klawisz Swop odpowiedniego playbacku albo [Dopisz Cue], by zapisać zawartość edytora jako pamięć 1 w liście.*
 - 8> *By zapisać następną pamięć, powtórz od kroku 5. Nie naciskaj Clear pomiędzy pamięciami, jeśli nie chcesz śledzenia kanałów z poprzednich pamięci. Jeśli naciskasz Clear, upewnij się, że wszystkie kanały, które chcesz zapisać, są w edytorze (podświetlone).*
 - 9> *Po zapisaniu ostatniej pamięci naciśnij Exit by zakończyć.*
-

- [Record Mode] pozwala wybrać Fixture (zapiszą się wszystkie atrybuty każdego modyfikowanego urządzenia), Channel (zapiszą się tylko modyfikowane atrybuty), Stage (zapiszą się wszystkie urządzenia z niezerowym poziomem dimera) albo Quick Build (buduje pamięć z istniejących playbacków i palet; wybierz playbacki/palety i naciśnij [OK]).
- Opcja [Record By Channel] jest przydatna przy zapisie pamięci cząstkowych, z których będziemy składać sceny świetlne uruchamiając wiele pamięci jednocześnie.
- Możesz ponownie otworzyć listę pamięci w celu dodania do niej kolejnych pamięci z użyciem procedury opisanej powyżej; pamięci już zapisane w liście pamięci pozostaną nietknięte.
- By dodać nowe pamięci na koniec listy pamięci, naciśnij [Append cue].
- By edytować istniejącą pamięć, naciśnij [Cue Number=] i wpisz numer pamięci do edycji. Dokonaj zmian i naciśnij [Save Cue x].
- By wstawić nowe pamięci w środek listy, zob. rozdz. 9.3.3.
- Menu Advanced Options pozwala zmienić numer istniejącej pamięci oraz uporządkować numerację.
- Nie ma ograniczenia liczby pamięci w liście.
- Listy pamięci mają funkcję Move In Dark umożliwiającą przemieszczenie urządzeń do kolejnej pozycji w ciemności. Zob. rozdz. 9.6.10 na str. 146.
- Możesz zmienić tryb trackingu każdej pamięci z osobna. Zob. rozdz. 9.6.9 na str. 146.

9.1.2 Zmiana opisu pamięci w liście

Każdej pamięci możesz nadać opis, pokazywany na ekranie podczas odtwarzania listy pamięci i ułatwiający orientację w realizowanym spektaklu.

-
- 1> *Naciśnij [Set Legend] w menu najwyższego poziomu. Jeśli opisujesz więcej pamięci, wciśnij Menu Latch by zablokować menu Set Legend.*
 - 2> *Naciśnij klawisz Swop odpowiedniej listy pamięci.*
 - 3> *Pamięci w liście są widoczne na ekranie. Użyj pokrętła A albo dotknij listy na ekranie, by wybrać pamięć do opisanie.*
 - 5> *Naciśnij E i wpisz opis z klawiatury, a następnie wciśnij Enter.*
 - 6> *Jeśli zablokowałeś menu, możesz kontynuować dodawanie opisów kolejnym pamięciom, albo nacisnąć Exit by zakończyć.*
-

9.1.3 Automatyczne ładowanie playbacku przez listę pamięci

Możesz zaprogramować pamięć w liście pamięci tak, aby jej uruchomienie powodowało automatyczne załadowanie jednego lub więcej playbacków. Playbacki mogą zawierać pojedyncze pamięci, chase'y lub inne listy pamięci. Dzięki temu główna lista może uruchamiać chase'y bądź efekty zapisane w innych listach.

Autoload może automatycznie zapisywać aktywne playbacki do załadowania, można także ręcznie dodawać playbacki Autoload do pamięci.

By automatycznie zapisać aktywne playbacki jako Autoload:

-
- 1> *Po wejściu w tryb zapisu listy pamięci, włącz [Autoload Live On] w menu [Advanced Options].*
 - 2> *Uruchom playbacki, które mają automatycznie ładować się z daną pamięcią.*
 - 3> *Zapisz pamięć. Aktywne playbacki zapiszą się jako Autoload.*
-

By edytować Autoload ręcznie:

-
- 1> *Naciśnij [Playback Options] w menu najwyższego poziomu.*
 - 2> *Naciśnij klawisz Swop odpowiedniej listy pamięci.*
 - 3> *Naciśnij [Autoload].*
 - 4> *Pamięci w liście są widoczne na ekranie. Wybierz właściwą pamięć pokrętłem A.*
 - 5> *Naciśnij klawisz Swop playbacku do załadowania. Opis playbacku pojawi się przy klawiszach softkey.*
 - 6> *Kontynuuj dodawanie Autoload do innych pamięci, albo naciśnij Exit by zakończyć.*
-

Playback View - Cue List Playbacks[7]												
	Legend	Delay In	Fade In	Delay Out	Fade Out	Fixture Overlap	Link	Link Offset	Preload	Curve	Autoload	Time
1	Tabworm	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	☐	Linear	Load Cue RollerB[3]	23:5
2	Cue 1	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	☐	Linear		23:5
3	End of scene	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	☐	Linear		23:5
4	Cue 2	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	☐	Linear		23:5
5	Cue 5	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	☐	Linear		23:5
6	Cue 6	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	☐	Linear		23:5

Autoładowane Playbacki zostaną uruchomione przy starcie pamięci i wyłączone przy przejściu do następnej, chyba że dodasz je jako Autoload również do niej.

Dla każdego playbacku Autoload możesz wybrać opcje po naciśnięciu klawisza softkey pod którym go widać.

Dla pojedynczej pamięci jedyną dostępną opcją jest [Delete this Autoload].

Dla chase'a lub listy pamięci, klawisz B pozwala określić, czy playback Autoload ma wystartować od początku, czy od określonej pamięci, czy zareagować jak na naciśnięcie Go.

9.1.4 Uruchamianie makr z listy pamięci

Pamięć w liście możesz zaprogramować tak, by uruchamiała makro. Można dzięki temu do listy pamięci przypisać dowolne działanie; na przykład zapalenie żarówek jako pierwsza pamięć w liście.

- 1> *Naciśnij [Playback Options].*
- 2> *Wybierz listę pamięci.*
- 3> *Wybierz [Macros].*
- 4> *W oknie Playback View wybierz krok, do którego chcesz dodać makro.*
- 5> *Naciśnij przycisk(i) makr(a), które chcesz dodać albo naciśnij [Add] i dodaj zadanie z listy.*
- 3> *Kolumna "Macros" zawiera dodane makra.*

- Makra można usunąć wybierając pamięć i naciskając Softkey makra które chcesz usunąć, a następnie [Remove Link].

9.1.5 Skróty klawiaturowe/składnia dla list pamięci

Poniższe komendy umożliwiają szybki zapis i edycję list pamięci. Komendy zawsze odnoszą się do wybranej lub podłączonej listy; <n> oznacza numer pamięci.

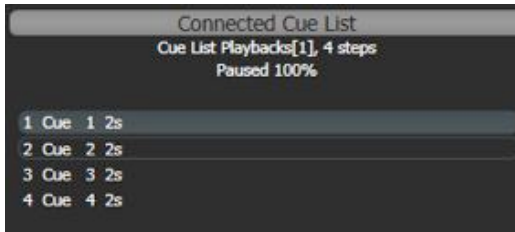
Record , Connect, <n>, Enter (zapisz pamięć n)

- Copy, Connect, <n> (skopiuj pamięć n)
- Delete, Connect, <n> (skasuj pamięć n)
- Include, Connect, <n> (załaduj pamięć n do edytora)
- Connect, <n>, Go. (idź do pamięci n)

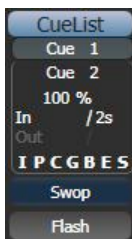
9.2 Odtwarzanie

9.2.1 Uruchamianie listy pamięci

Podnieś suwak listy pamięci i naciśnij klawisz Go by uruchomić pierwszą pamięć. Dolna część ekranu pokazuje listę pamięci; aktywna pamięć jest podświetlona na szaro, a następna w kolejce ujęta w jasną obwódkę.



Również nad suwakiem widać informację o liście pamięci, w tym bieżącą i następną pamięć, postęp bieżącej zmiany i czasy wejścia/zejścia.



- Poziomy HTP pamięci w liście pamięci podlegają władzy suwaka.
- Możesz zatrzymać zmianę klawiszem Stop (powyżej klawisza Go). Naciśnij Go ponownie, by kontynuować zmianę.
- Możesz przejść do dowolnej pamięci z listy wybierając "następną" pamięć pokrętlą A lub strzałkami w lewo/prawo. Gdy naciśniesz Go, uruchomiona zostanie wybrana pamięć.
- Klawiszem Snap Back możesz przeskoczyć do poprzedniej pamięci.
- Możesz przejść prosto do dowolnej pamięci przez naciśnięcie klawisza Connect, wpisanie numeru żądanej pamięci i naciśnięcie Enter albo klawisza A. W menu najwyższego poziomu wystarczy wpisać numer żądanej pamięci i nacisnąć Connect.
- W profilach klawiszy możesz nadać niebieskiemu i szaremu klawiszowi playbacku rozmaite funkcje, w tym Go, Stop, Connect, Next Cue, Prev Cue, Cut Next Cue To Live i Snap Back.
- Gdy opuścisz suwak listy pamięci, kanały HTP zgasną, ale lista pamięci pozostanie aktywna. Następny podrozdział wyjaśnia, jak wyłączyć listę pamięci.
- Możesz wykorzystać kod czasowy do automatycznego odtwarzania listy pamięci. Zob. rozdz. 9.5.5 na str. 143.

9.2.2 Wyłączanie listy pamięci

Raz uruchomiona lista pamięci pozostaje aktywna dopóki jej nie wyłączysz. Listę pamięci wyłącza się przez przytrzymanie klawisza Avo i naciśnięcie niebieskiego klawisza Swop listy pamięci.

W opcjach odtwarzania można ustawić automatyczne wyłączanie listy pamięci gdy jej suwak zostanie ściągnięty do zera (naciśnij [Playback

Options] w Menu Programu, a następnie klawisz Swop listy pamięci, po czym wybierz [Fader Mode Intensity Kill At 0]).

Możesz również w profilach klawiszy skonfigurować klawisz wyłączający listę pamięci.

9.3 Edycja list pamięci

9.3.1 Kopiowanie i przenoszenie pamięci

Możesz kopiować i przenosić pamięci zarówno w obrębie listy, jak i do innych list pamięci. Kliknij i przeciągnij pamięć w oknie Playback View, użyj funkcji Unfold (następny podrozdział), albo wprowadź odpowiednie polecenie klawiszami.

Kopiowanie/przenoszenie w obrębie playbacku:

- COPY/MOVE <playback> <cue> [THRO <cue>] [NOT <cue>] [AND <cue>] @ <cue> ENTER
- COPY/MOVE <playback> <cue> [THRO <cue>] [NOT <cue>] [AND <cue>] ENTER <cue> ENTER

Kopiowanie/przenoszenie na koniec tego samego playbacku:

- COPY/MOVE <playback> <cue> [THRO <cue>] [NOT <cue>] [AND <cue>] @ @
- COPY/MOVE <playback> <cue> [THRO <cue>] [NOT <cue>] [AND <cue>] ENTER ENTER

Kopiowanie/przenoszenie do innego playbacku:

- COPY/MOVE <playback> <cue> [THRO <cue>] [NOT <cue>] [AND <cue>] [@][ENTER] <playback> <cue> ENTER

Kopiowanie/przenoszenie na koniec innego playbacku:

- COPY/MOVE <playback> <cue> [THRO <cue>] [NOT <cue>] [AND <cue>] [@][ENTER] <playback> ENTER
- COPY/MOVE <playback> <cue> [THRO <cue>] [NOT <cue>] [AND <cue>] [@][ENTER] <playback> <playback>

(Gdzie <playback> oznacza klawisz Swop playbacku, a <cue> to numer pamięci; elementy w nawiasach kwadratowych są opcjonalne.)

9.3.2 Edycja listy pamięci przy pomocy funkcji Unfold

Funkcja Unfold umieszcza każdą pamięć w liście pamięci na osobnym suwaku odtwarzania. Umożliwia to uruchamianie i edycję poszczególnych kroków tak, jakby były pojedynczymi pamięciami.

- 1> *Naciśnij klawisz Unfold, a następnie klawisz Swop listy pamięci, która chcesz edytować.*
- 2> *10 pierwszych pamięci zostanie załadowane na suwaki odtwarzania. Na ekranie wyświetlają się numery i opisy tych pamięci.*
- 3> *Podnieś suwak by wysłać zawartość pamięci na scenę (czasy zmiany działają tak, jak zaprogramowano).*
- 4> *Dostępne są rozmaite opcje funkcji Unfold, szczegóły poniżej.*
- 5> *Naciśnij Unfold ponownie by zakończyć.*

- By edytować zawartość pamięci: opróżnij edytor naciśnięciem Clear, uruchom pamięć podniesieniem suwaka, dokonaj zmian i naciśnij [Record Step], a następnie klawisz Swop.

- Aby zmienić czasy lub sposób linkowania pamięci, naciśnij [Edit Times], następnie klawisz Swop edytowanej pamięci i ustaw czasy (o czasach, zob. dalej).
- Aby wstawić nową pamięć pomiędzy istniejące, zbuduj jej obraz świetlny, naciśnij klawisz B [Insert Step], a następnie klawisz Swop gdzie ma trafić. Wszystkie kolejne pamięci zostaną przesunięte o jeden krok, a nowa pamięć otrzyma numer pomiędzy istniejącymi (na przykład jeśli wstawisz ją na playback 3, otrzyma numer 2.5).
- Aby skasować lub przenieść pamięć, naciśnij Move lub Copy, a następnie klawisz select pamięci, którą chcesz skopiować, i wreszcie docelowy klawisz select.
- Aby skasować pamięć, naciśnij niebieski klawisz Delete, a następnie klawisz Swop pamięci, którą chcesz skasować. Naciśnij Swop ponownie, by potwierdzić.
- Aby zmienić opis pamięci, naciśnij [Set Step Legend], a następnie klawisz Swop pamięci, której opis chcesz zmienić.
- Jeśli lista pamięci ma więcej kroków, niż jest suwaków, możesz przełączać strony klawiszami F i G.

9.3.3 Użycie Update przy modyfikacji pamięci z trackingiem

Ponieważ atrybuty urządzeń w liście pamięci są śledzone z pamięci poprzednich, ewentualne poprawki należy wprowadzać w tej pamięci, z której atrybuty pochodzą.

Funkcja Update przeszuka listę pamięci wstecz od bieżącej pamięci i automatycznie wprowadzi poprawki tam, gdzie trzeba.

-
- 1> *Podczas odtwarzania pamięci wybierz urządzenia i dokonaj zmian.*
 - 2> *Naciśnij Update.*
 - 3> *Naciśnij Enter, by natychmiast zachować poprawki w liście pamięci.*
Albo: wybierz klawiszami Softkeys palety i playbacki do aktualizacji.
 - 4> *Jeśli wybierałeś opcje Softkey, naciśnij Enterby zapisać zmiany.*
-

- Jeśli atrybuty które zmieniałeś były śledzone z wcześniejszej pamięci, Update zapisze je w niej, a nie w pamięci bieżącej.

9.3.4 Edycja uruchomionej listy pamięci

Możesz także edytować pamięci w aktywnej liście pamięci bez użycia Unfold.

-
- 1> *Uruchom listę pamięci.*
 - 2> *Pokrętle A wybierz numer pamięci którą chcesz edytować, a następnie przeskocz do niej klawiszem ↔ (nad klawiszem Snap Back).*
 - 3> *Naciśnij Clear by upewnić się, że edytor jest pusty.*
 - 4> *Dokonaj zmian w bieżącym kroku.*
 - 5> *Naciśnij Record, a następnie Connect. Wybierz [Replace], [Merge] albo [Insert After] by zapisać zmiany.*
 - 6> *Naciśnij klawisz Go by przejść do kolejnego kroku.*
-

- Możesz edytować czasy pamięci przy pomocy klawiszy Live Time i Next Time:

-
- 1> *Uruchom listę pamięci.*
 - 2> *Pokrętle A wybierz numer pamięci którą chcesz edytować, a następnie przejdź do niej klawiszem Go.*
 - 3> *Naciśnij klawisz Live Time by edytować czasy bieżącego kroku albo klawisz Next Time by edytować następny krok. Numery bieżącego i kolejnego kroku widać na ekranie nad pokrętle.*
 - 4> *Przy pomocy klawiszy softkey ustaw czasy, linki i zakładki według potrzeb (omówienie czasów, zob. rozdz. 7.5.1 na str. 115). Jeśli opcję [Link to next step] ustawisz na On, następna pamięć nie będzie czekać na naciśnięcie klawisza Go.*
 - 5> *Naciśnij klawisz Go by przejść do kolejnego kroku.*
-

- Przy pomocy klawisza Next Time możesz zadać czasy następnej pamięci bez uruchamiania jej.
- Klawiszem Review możesz przetestować bieżący krok z nowymi parametrami czasowymi.
- Możesz także ustawić czasy przy pomocy funkcji Unfold, jak opisano w podrozdziale powyżej

9.3.5 Edycja listy pamięci podczas zapisu

Możesz edytować pamięć z poziomu menu Record Cue List.

-
- 1> *Naciśnij [Cue Number=x] i wpisz numer pamięci do edycji.*
 - 2> *Konsoleta przeskoczy do pamięci i zobaczysz ją na scenie.*
 - 3> *Dokonaj zmian w bieżącym kroku, albo dostosuj czasy przy pomocy [Edit Cue x Times].*
 - 4> *Zachowaj zmiany naciśnięciem [Update Cue x]*
-

- W tym menu nie da się zmienić numeru istniejącej pamięci – jeśli naciśniesz [Cue Number] przejdziesz do edycji innej pamięci. Numer pamięci można zmienić w [Advanced Options].

9.4 Kopiowanie, przenoszenie i kasowanie list pamięci

W tym rozdziale dowiesz się, jak przenieść całą listę pamięci z jednego playbacku na drugi. Informacje o przenoszeniu i kopiowaniu pamięci w liście znajdują się w rozdziale poprzednim.

9.4.1 Kopiowanie i przenoszenie list pamięci

Listy pamięci można przenosić i kopiować pod nowy playback; można także stworzyć playback sprzężony z już istniejącym.

Operacje te wykonuje się tak samo, jak w przypadku pojedynczych pamięci; omawia je szczegółowo rozdz. 7.4.1 na str. 114.

9.4.2 Usuwanie listy pamięci

Aby skasować całą listę pamięci, naciśnij Delete, a następnie Select listy, którą chcesz skasować. Potwierdź naciśnięcie naciskając ponownie Select, softkey [Confirm] albo Enter.

9.4.3 Kasowanie pamięci z listy

Aby wykasować pojedynczą pamięć z listy:

-
- 1> *Naciśnij klawisz Delete.*
 - 2> *Naciśnij klawisz Swop odpowiedniej listy pamięci.*
 - 3> *Na ekranie zobaczysz pamięci zawarte w liście. Wybierz pamięć do skasowania lewym pokrętkiem, albo wpisz numer pamięci do skasowania.*
 - 4> *Naciśnij [Delete Cue x] by skasować pamięć.*
 - 5> *Potwierdź naciśnięciem [Confirm].*
-

- Do usunięcia pamięci z listy możesz użyć również funkcji Unfold.

9.5 Czasy

9.5.1 Czasy i opcje zmian w listach pamięci

Każda pamięć w liście pamięci ma własne, niezależne ustawienia czasu. Ekran pokazuje, z którą pamięcią pracujesz. Aktywną pamięć możesz wybrać pokrętkiem A albo klawiszem A z menu Edit Cue List Cue Times.

Zob. schemat w rozdz. 7.5.1 na str. 115 i rozdz. 8.5.1 na str. 128, by uzyskać więcej informacji na temat czasów wejścia i zejścia oraz zakładki.

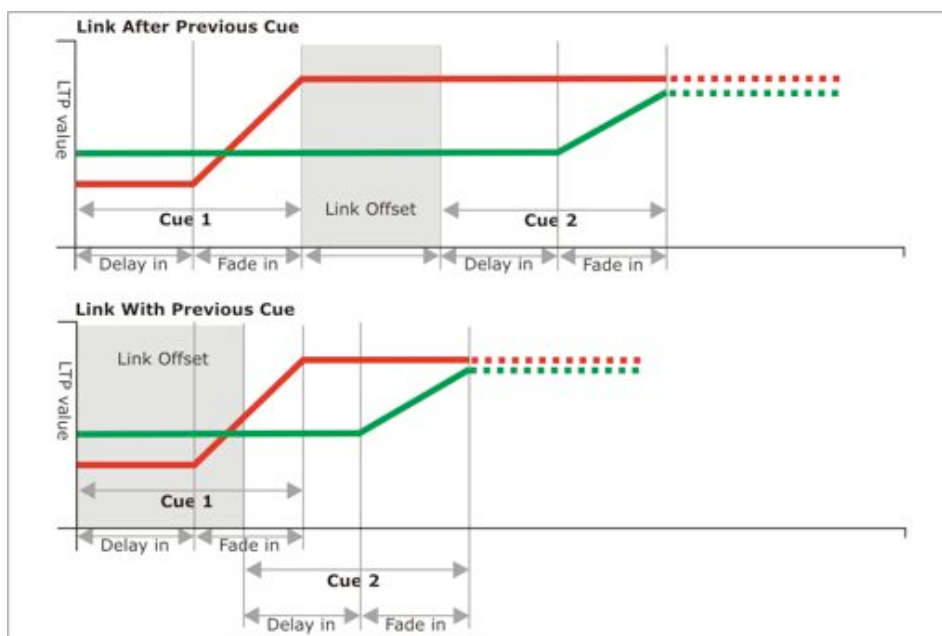
-
- 1> *Naciśnij A [Edit Times] w głównym menu Program, a następnie klawisz Swop właściwej listy pamięci.*
 - 2> *Aby zmienić pamięć, którą edytujesz, przewiń listę pokrętkiem A albo naciśnij A [Cue Number], wpisz numer pamięci do edycji i naciśnij Enter. Klawisze strzałek Chase na prawo od klawisza Connect również pozwalają poruszać się między pamięciami w liście pamięci.*
-

- Możesz wybrać zakres pamięci, by zmienić ustawienia czasowe wielu pamięci za jednym zamachem, przy pomocy pokrętła B, albo w oknie Playback View przeciągając palcem po pamięciach w tabeli.
- Aby ustawić czas opóźnienia startu pamięci po naciśnięciu klawisza Go, naciśnij B [Delay In], wpisz czas w sekundach i naciśnij Enter.
- Aby ustawić czas wejścia pamięci, naciśnij C [Fade In], wpisz czas w sekundach i naciśnij Enter. Czas wejścia dotyczy zarówno kanałów HTP, jak i LTP.
- Czas zejścia pamięci jest domyślnie równy czasowi wejścia. Możesz zmienić czas zejścia naciskając E [Fade Out], wpisując czas w sekundach i naciskając Enter. Aby zrównać czas zejścia z czasem wejścia, skasuj czas zejścia i pozostaw pustą kratkę. Czas zejścia pamięci liczy się od momentu uruchomienia następnej.
- Czas Delay Out bywa zwykle używany przy linkowaniu z następną pamięcią. Jest to czas oczekiwania przed startem następnej pamięci.

9.5.2 Linkowanie pamięci i Link Offset

Pamięci w liście mogą być polinkowane, co pozwala budować złożone sekwencje wykonujące się automatycznie w zadanym czasie. Opcje linkowania wybiera się klawiszami Softkey i są to:

- [Link Wait For Go]: pamięć czeka na naciśnięcie klawisza Go, po czym uruchamia się natychmiast. Opcja Link Offset jest nieczynna.
- [Link After Previous Cue]: pamięć uruchamia się, gdy poprzednia pamięć ukończy czasy opóźnienia i wejścia. Można dodać parametr Link Offset, czyli opóźnienie startu pamięci po wykonaniu poprzedniej. Można go określić albo w sekundach, albo jako procent czasu wejścia poprzedniej pamięci.
- [Link With Previous Cue]: pamięć uruchamia się równocześnie z poprzednią pamięcią. Można dodać parametr Link Offset, czyli opóźnienie startu pamięci po starcie poprzedniej, w sekundach albo jako procent czasu wejścia poprzedniej pamięci.



Te opcje pozwalają budować skomplikowane sekwencje w prostych krokach. Jeśli na przykład chcesz wykonać następującą figurę:

- Po naciśnięciu Go lampa 1 rozpala się w czasie 20s
- 10s później lampa 2 rozpala się w czasie 15s
- Obie lampy świecą przez 5s
- Obie lampy gasną w ciągu 3s

wystarczy zaprogramować:

- Pamięć 1 - Lampa 1 @ 100%, Fade In 20s, Link Wait For Go
- Pamięć 2 - Lampa 2 @ 100%, Fade In 15s, Link With Previous, Link Offset 10s
- Pamięć 3 - Lampy 1 i 2 @ 0%, Fade Out 3s, Link After Previous, Link Offset 5s



By uzyskać efekt zwany "cue overlap" w poprzednich wersjach oprogramowania, użyj [Link With Previous Cue] i zadaj Link Offset w procentach. Link Offset równy 100% jest odpowiednikiem Cue Overlap równego 0% i vice versa.

9.5.3 Indywidualne czasy wejścia atrybutów

Możesz ustalić indywidualne czasy wejścia dla każdej z grup atrybutów IPCGBES, a także wskazać, do których urządzeń mają się odnosić. Na przykład możesz sprawić, że zmiana pozycji potrwa 2 sekundy, ale zmiana koloru 10 sekund.

Możesz ponadto ustalić indywidualne czasy poszczególnych atrybutów, tak że np. panorama zmieni się w innym czasie niż tilt.

Aby ustalić czas dla grupy atrybutów, wejdź do menu Set Times i wybierz pamięć sposobem opisanym powyżej, a następnie naciśnij G [Next] by przejść do następnej strony opcji.

-
- 1> *Naciśnij C [Attribute times].*
 - 2> *Wszystkie urządzenia w pamięci zostaną zaznaczone. Jeśli nie chcesz edytować wszystkich, odznacz zbędne. Możesz zaznaczyć wszystkie urządzenia klawiszem ALL (poniżej Next Time) albo odznaczyć wszystkie naciskając Avo+ALL.*
 - 3> *Naciśnij klawisz grupy atrybutów, którą chcesz zmienić.*
 - 4> *Naciśnij A [Delay] by ustalić opóźnienie, albo B [Fade] by ustalić czas wejścia. Naciśnij G [Use global] by usunąć wartość czasu dla grupy atrybutów i wrócić do ogólnych ustawień danej pamięci.*
-

- Przy pomocy [Individual Attributes] możesz zadać czas dla pojedynczego atrybutu w grupie, na przykład tylko Pan z grupy Position. Indywidualne czasy atrybutów możesz także wpisać w oknie Cue View.

9.5.4 Fixture overlap

W każdej pamięci możesz ustawić urządzenia "na zakładkę", aby konsola zmieniała ich parametry kolejno, co daje efekt "kroczącej" lub „jadącej” zmiany. W ten sposób można uzyskać imponujący efekt przy minimalnym nakładzie programowania.

- Naciśnij A [Fixture Overlap] (na drugiej stronie menu Cue Times) i wpisz 0-100 z klawiatury jako wartość zakładki. 100% oznacza, że wszystkie urządzenia wykonują zmianę synchronicznie (ustawienie normalne). 0% oznacza, że pierwsze urządzenie zakończy zmianę, nim drugie ją rozpocznie. 50% oznacza, że drugie urządzenie rusza, gdy pierwsze jest w połowie zmiany.
- By zmienić kolejność urządzeń naciśnij D [Set Fixture Order]. Normalnie jest to kolejność wyboru urządzeń przy programowaniu pamięci. W oknie Fixtures kolejność urządzeń wskazują duże zielone liczby. Zmień kolejność urządzeń naciskając A [Step Number] i wpisując numer na klawiaturze numerycznej, a następnie naciskając przyciski wyboru urządzeń w odpowiedniej kolejności. Na przykład żeby ułożyć 8 urządzeń w kolejności, naciśnij 1 na klawiaturze, naciśnij przycisk wyboru urządzenia,

które ma być pierwsze, potem drugie, i tak dalej. Możesz przypisać kilka urządzeń do tego samego numeru w kolejności, jeśli mają działać synchronicznie. Jeśli naciśniesz przycisk wyboru urządzenia dwa razy, pokaże X i będzie wyłączone z kolejności. Naciśnij Exit by zakończyć zmianę kolejności urządzeń.



9.5.5 Sterowanie listą pamięci przy pomocy kodu czasowego

Konsoleta może odtwarzać listę pamięci automatycznie w sposób synchronizowany kodem czasowym. Jest to bardzo użyteczne w skomplikowanych spektaklach, które muszą być dokładnie identyczne za każdym razem oraz przy pracy bezobsługowej. Do każdego kroku w liście pamięci przypisany zostaje czas, w którym ma być wykonany.

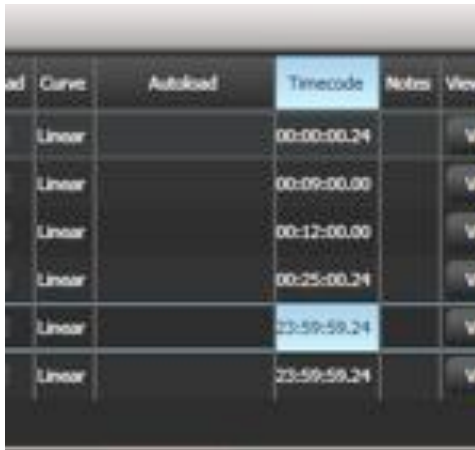
Kod czasowy może pochodzić z zegara systemowego, z wewnętrznego generatora kodu czasowego, z MIDI albo z programu Winamp. Wewnętrzny kod czasowy jest przydatny przy programowaniu sekwencji, która ma być następnie odtwarzana według zewnętrznego kodu czasowego.

-
- 1> Podłącz listę pamięci, dla której chcesz zaprogramować kody czasowe.
 - 2> Naciśnij [Timecode] w menu najwyższego poziomu.
 - 3> Naciśnij klawisz A by wybrać żądane źródło kodu czasowego.
 - 4> Naciśnij [Record].
 - 5> Uruchom źródło kodu czasowego. Jeśli używasz wewnętrznego źródła, uruchomisz je naciśnięciem [Play].
 - 5> Naciskaj czerwony klawisz Go w chwilach, gdy ma uruchomić się kolejny krok.
 - 6> Naciśnij [Record] gdy skończysz.
-

Aby odtworzyć listę pamięci z kodem czasowym, naciśnij [Connected Cue Lists] i wybierz listę do odtworzenia. Następnie naciśnij [Timer ...] by wybrać źródło kodu czasowego.

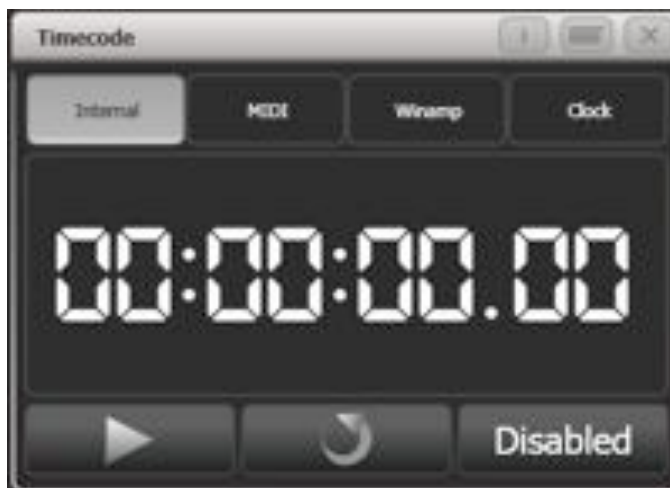
Gdy uruchomisz źródło kodu czasowego (albo naciśniesz [Play] przy wewnętrznym kodzie czasowym), każda pamięć zostanie uruchomiona w momencie zrównania przychodzącego kodu czasowego z zaprogramowanym.

Możesz edytować kody czasowe poszczególnych pamięci przez wybór pamięci pokrętkiem A, naciśnięcie Enter i wpisanie nowej wartości kodu czasowego pamięci.



Przy edycji kodu czasowego można także wybrać więcej pamięci pokrętkiem B. Klawiszami softkey wybierz, jaką operację chcesz przeprowadzić na kodach czasowych wszystkich pamięci (wprowadzić offset, dodać podaną wartość, odjąć podaną wartość).

Możesz otworzyć okno Timecode, w którym będzie wyświetlany przychodzący kod czasowy – naciśnij [Open Workspace Window], a następnie [Timecode].



9.6 Opcje zaawansowane

Zaawansowane opcje list pamięci są dostępne w menu Playback Options. Oto jak dostać się do niego:

- 1> W głównym menu Program naciśnij [Playback Options].
- 2> Naciśnij klawisz Select listy pamięci, którą chcesz edytować.

9.6.1 Release mask

[Release Mask] pozwala określić (przy pomocy klawiszy softkey), które atrybuty mają powrócić do swego stanu z pozostałych aktywnych playbacków w chwili wyłączenia aktywnego playbacku. Można także użyć klawiszy Attribute Bank z prawej strony konsoli do ustalenia maski. Domyślnie żadne atrybuty nie są uwalniane.

9.6.2 Fader mode

Ta opcja decyduje o sposobie działania suwaka playbacku. Jeśli wybrano [Fader Mode Intensity Kill With Off], suwak steruje poziomami HTP, a lista pamięci pozostaje aktywna nawet po zjechaniu suwakiem do zera. Jeśli wybrano [Fader Mode Intensity Kill At 0], suwak steruje poziomami HTP, a zjechanie suwakiem do zera powoduje wyłączenie listy pamięci. Jeśli wybrano [Manual Crossfader] suwak działa jak crossfader ręczny, a lista pamięci automatycznie przejdzie do następnej pamięci w dolnym i górnym krańcu ruchu suwaka.

9.6.3 Handle Paging

Opcja Handle Paging pozwala zablokować playback na suwaku, aby był na nim dostępny niezależnie od wybranej strony.

Jeśli wybierzesz "Transparent Lock", wtedy playback będzie widoczny na bieżącej stronie, o ile nie zaprogramowano w niej innego playbacku pod tym samym suwakiem.

9.6.4 Cue Options

Cue Options pozwalają zmienić ustawienia każdej pamięci w liście pamięci. Numer pamięci do modyfikacji wybierz lewym pokrętelem albo naciśnij klawisz A, a następnie wpisz numer pamięci na klawiaturze numerycznej.

- [Curve] służy do wyboru krzywej, według której odbywa się zmiana; wpływa to na sposób przejścia między pamięciami (możesz na przykład wybrać krzywą, która zaczyna się łagodnie, przyspiesza w połowie zmiany, a pod koniec hamuje z powrotem). Naciśnij [Curve] i wybierz krzywą klawiszem softkey. Działanie poszczególnych krzywych jest omówione w rozdz. 12.5 na str. 165.
- można ustawić na Press Go, With Previous Cue albo After Previous Cue. Zob. rozdz. 9.5.2 na str. 141.
- [Preload] powoduje załadowanie wartości kanałów LTP z następnej pamięci w liście pamięci (na przykład pozycji jako wstępu do efektu).
- [Legend] pozwala dodać do pamięci opis, który będzie widoczny na ekranie.
- [Notes=] pozwala dodawać do pamięci notatki i didaskalia (np. "Zbiega ze sceny ścigany przez niedźwiedzia" albo "Budzić operatora followspota").

9.6.5 Autoload

Autoload to funkcja służąca do automatycznego uruchamiania playbacków wraz z pamięcią, omówiona w rozdz. 9.1.3 na str. 134.

9.6.6 Macro Links

Do każdej pamięci można dodać makro. Zob. rozdz. 2.3.7 na str. 29.

9.6.7 Key Profile

Każdemu playbackowi można przypisać indywidualny profil klawiszy. W ten sposób funkcje klawiszy w każdym playbacku mogą być inne. Można wybrać profil z listy albo utworzyć nowy. Klawisze softkey pokazują funkcje przypisane do szarego i niebieskiego klawisza playbacku w każdym dostępnym profilu.

Jeśli wybraną opcją Key Profile danego playbacku jest "None", używany jest domyślny profil globalny.

9.6.8 Shape Size/Shape Speed

Te opcje decydują o tym, czy wielkość/prędkość form zapisanych w liście pamięci jest stała, czy też regulowana położeniem suwaka.

9.6.9 Tracking

Tu można zmienić tryb śledzenia (tzn. jak stan danej pamięci zależy od stanu pamięci wcześniejszych).

Do wyboru mamy:

- [Block]: Pamięć blokująca nie śledzi stanu poprzednich pamięci. Wszystkie kolejne pamięci śledzą stan z pamięci blokującej.
- [This Cue Only]: Zmiany w tej pamięci nie będą śledzone przez kolejne pamięci. Nie zmienione stany z poprzednich pamięci zostaną odtworzone w kolejnych pamięciach.
- [Solo]: Pamięć solo nie śledzi i nie jest śledzona. Stany z poprzednich pamięci będą śledzone w kolejnych, ale w pamięci solo się nie pojawiają.

9.6.10 Funkcje Move In Dark (MID)

Gdy używasz światła ruchomego w teatrze, często chciałbyś nie widzieć ruchu urządzeń. Funkcja Move In Dark automatycznie ustawia urządzenia w pozycji do następnej sceny gdy jeszcze nie świecą.

Opcje Move In Dark można ustawiać dla całej listy pamięci albo dla poszczególnych pamięci indywidualnie.

Opcje dla całej listy wybiera się naciskając [Playback Options], a następnie klawisz select danej listy.

- [Disabled] wyłącza funkcję Move In Dark we wszystkich pamięciach listy, bez względu na ich indywidualne ustawienia.
- [Early] usiłuje ustawić urządzenia możliwie najwcześniej, chyba że w danej pamięci wpisano inne ustawienie.
- [Late] ustawia urządzenia możliwie najpóźniej.
- [Off] wyłącza Move In Dark, o ile nie jest włączone w poszczególnych pamięciach (wartość domyślna).

Poszczególnym pamięciom opcje MID ustawia się w oknie Playback Window.

- [Global] używa ustawień globalnych listy pamięci (wartość domyślna)
- [Cue Number] określa, w której pamięci chcemy, by urządzenia się ustawiły
- [Cue Offset] określa, ile pamięci wcześniej urządzenia mają się ustawić
- [Disabled] wyłącza Move In Dark w danej pamięci
- [Early] ustawia urządzenia możliwie najwcześniej
- [Late] ustawia urządzenia możliwie najpóźniej.

Czasy Move In Dark delay i Move In Dark fade dla całej listy i poszczególnych pamięci ustawia się w menu Set Times. Każda pamięć ma też opcję Move In Dark Inhibit blokującą wszelki ruch w danej scenie (przydatne, jeśli chcesz uniknąć hałasu urządzeń).

Jeśli w chwili, gdy Move In Dark powinno się odbyć urządzenie ma niezerową intensywność albo włączona jest opcja Move In Dark Inhibit, konsola wykona ruch w najbliższym sprzyjającym momencie.

10. Realizacja spektaklu

Czas na show! Ten rozdział opisuje funkcje konsoli przydatne podczas realizacji spektaklu.

10.1 Sterowanie odtwarzaniem

10.1.1 Zapis spektaklu na dysku

W regularnych odstępach czasu podczas programowania, a także gdy ukończysz programowanie (albo gdy nie ukończysz z braku czasu, ale musisz już zacząć spektakl) najistotniejszą sprawą jest zapisanie wyników swojej pracy (jak to zrobić, zob. rozdz. 2.3.5 na str. 28). Spektakl należy zapisać także na dysku USB, aby w razie czego móc zmienić konsolę.

10.1.2 Opisywanie konsoli

Podczas realizacji spektaklu musisz wiedzieć, gdzie co masz. Możesz używać opisów na ekranie, albo starożytnej metody taśmy klejącej i pisaka.

10.1.3 Klawisz DBO

Klawisz DBO, gdy jest wciśnięty, zeruje wszystkie intensywności na wyjściu konsoli.

10.1.4 Mastery

Każdy suwak playbacku może służyć jako master sterujący intensywnością jednego z obszarów konsoli. Dostępne są mastery:

- Grand Master sterujący intensywnością całej konsoli.
- Mastery Swop i Flash sterujące intensywnościami klawiszy swop i flash.
- Preset Master sterujący intensywnością suwaków preset.
- Playback master sterujący intensywnością playbacków.

Aby przypisać mastery, przejdź w tryb System i wybierz [Assign Mastering].

Domyślnie, master pozostaje na swoim miejscu przy zmianie stron (Transparent Lock). Można to zmienić po naciśnięciu [Playback Options] w głównym menu i klawisza Swop/Select danego mastera.

10.1.5 Mastery prędkości

Każdy playback można przypisać do mastera prędkości, co pozwala sterować prędkością form i efektów zapisanych w pamięciach (lub, w przypadku chase'ów, modyfikować prędkość chase'a).

Jest osiem możliwych masterów prędkości, więc w razie potrzeby możesz sterować prędkościami różnych playbacków oddzielnie.

Playback przypisuje się do mastera prędkości naciskając [Playback Options], a następnie [Speed Source]. Można wybrać następujące źródła prędkości:

- Local (domyślne – bez mastera prędkości)
- BPM 1-4 (zastępują lokalną prędkość wartością z mastera)
- Rate 1-4 (master proporcjonalnie modyfikuje lokalną prędkość).

Istnieje także Rate Grand Master który, jeśli jest używany, steruje proporcjonalnie czterema Rate Masterami (na mastery BPM nie wpływa).

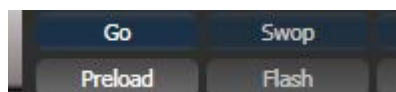
Aby korzystać z masterów prędkości, musisz wybrać suwaki pełniące ich rolę. Przełącz konsolę w tryb System i wybierz [Assign Mastering]. Istnieją specjalne opcje profilu klawiszy dla masterów prędkości, mastery BPM domyślnie mają klawisz Tap Tempo (do nabicia rytmu).

10.1.6 Klawisze flash i swop

Klawisze Flash i Swop przy suwakach odtwarzania można w każdej chwili do zapalenia pamięci lub chase'a normalnie lub jako solo. Klawisz Flash dodaje playback do wyjścia konsoli, klawisz Swop wygasa pozostałe playbacki.

Możesz zmienić przeznaczenie klawiszy Flash i Swop w konsoli przy pomocy profili klawiszy – zob. rozdz. 12.3.4 na str. 162. Użyteczną funkcją alternatywną jest na przykład Preload, ustawiający żądane wartości atrybutów przed podniesieniem suwaka, co pozwala uniknąć widocznych zmian (Preload nie wpływa na urządzenia już aktywne w pozostałych playbackach). Możesz także wybrać klawisze Go i Stop do pracy z listami pamięci i chase'ami. Aby szybko zmienić profil klawiszy, przytrzymaj Avo i wciśnij [Edit Key Profile].

Ekran dotykowy pokazuje aktualne funkcje niebieskich i szarych klawiszy tuż nad lub pod playbackami.



10.1.7 Priorytety playbacków

Możesz nadać playbackowi wysoki priorytet jeśli nie chcesz, by inne playbacki wykorzystujące te same urządzenia przejęły od niego sterowanie. Na przykład jeśli używasz kilku urządzeń jako rysunków, ale zaprogramowałeś je także w ogólnym „washu” kolorowym, zapewne będziesz chciał nadać pamięci z rysunkami wyższy priorytet niż pamięci z washem kolorów. Zob. rozdz. 7.6.5 na str. 119.

10.1.8 Blokowanie playbacków na stronach

Czasami chcesz, aby playback był zawsze dostępny bez względu na to, na której stronie jesteś. Opcja [Handle Paging] w menu [Playback Options] pozwala uzyskać to bez kopiowania playbacku na wszystkie strony.

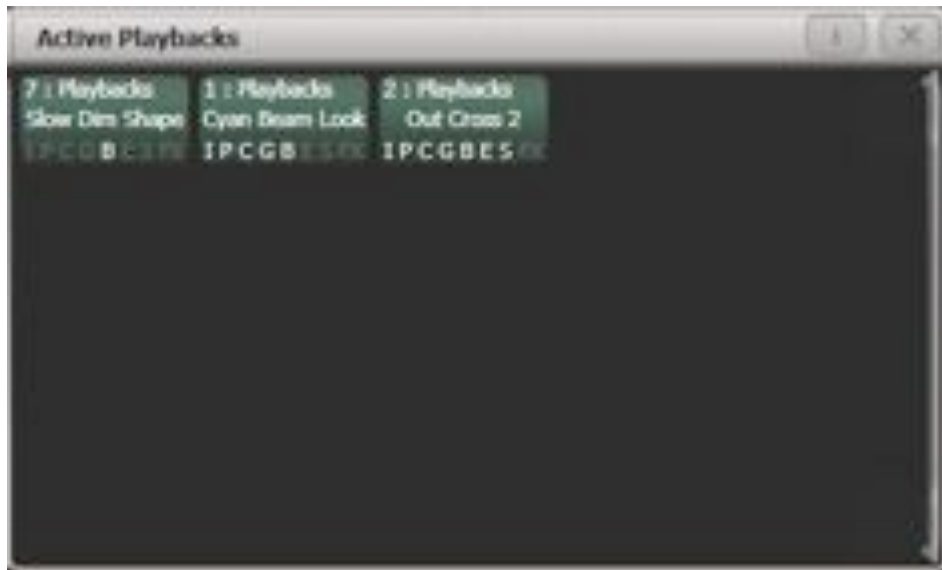
[Locked] przywiązuje playback do suwaka na stałe. Jeśli na innych stronach na tym suwaku znajdują się playbacki, będą niedostępne.

[Transparent Lock] oznacza, że playback pojawi się na bieżącej stronie, jeżeli dany suwak jest na tej stronie wolny. Jeśli na nowej stronie pod tym suwakiem jest inny playback, pojawi się zamiast zablokowanego. Może się to przydać, jeśli na niektórych stronach nie potrzebujesz zablokowanego playbacku i chcesz wykorzystać suwak do innych celów.

10.1.9 Podgląd aktywnych playbacków

Okno Active Playbacks dostarcza informacji o aktywnych playbackach. To bardzo ułatwia orientację w spektaklu.

Górny wiersz w każdym przycisku informuje, z której strony dany playback pochodzi. W drugim wierszu mamy opis, a w trzecim – atrybuty, którymi steruje dany playback.



Kliknij playback by wyłączyć go natychmiast. Możesz też nacisnąć [Playback Options], a następnie playback w oknie, by edytować jego parametry.

10.1.10 Tryb Blind

Możesz przełączyć konsolę w tryb Blind przytrzymując klawisz Avo i wybierając [Blind]. Możesz wtedy programować w oknie wizualizatora nie zakłócając obrazu świetlnego na scenie.

10.1.11 Świecenie improwizowane ("z ręki")

Jeśli (jak zwykle) miałeś za mało czasu na programowanie, możesz potrzebować zaimprovizować niektóre efekty podczas realizacji spektaklu na żywo. Nazywa się to niekiedy świeceniem "z ręki", i to jest dopiero zabawa!

Możesz wprowadzać doraźne zmiany modyfikując pamięci przez wywołanie palet. Dla lepszego efektu konsola może wprowadzać te zmiany w sposób płynny (z czasem).

-
- 1> Wybierz kilka już używanych na scenie urządzeń.
 - 2> Wpisz "2" (albo jakiś inny czas, w sekundach) na klawiaturze numerycznej.
 - 3> Dotknij przycisku palety, którą chcesz wywołać.
 - 4> Wybrane urządzenia przybiorą wartości z nowej palety w czasie 2 sekund
-

Jeśli wpisałeś czas, możesz zadać także "Fixture Overlap" klawiszem A. Ta opcja użyta z rzędem urządzeń daje efekt „kroczącej” lub „pełnącej” zmiany. Z zakładką równą 100% wszystkie urządzenia wykonają zmianę jednocześnie. Jeśli zakładka wynosi 50%, urządzenie rozpoczyna zmianę dopiero wtedy, gdy poprzednie jest w połowie (50%) zmiany. Kolejność urządzeń jest taka, w jakiej je wybierałeś.

Wpisany czas pozostaje ważny, dopóki otwarte jest menu Palette Fade. Naciśnij Exit by opuścić menu i powrócić do wywoływania palet „na ostro”.

Jeśli wywołujesz paletę z czasem, zostanie zrzuciona przez następną pamięć (jeśli np. zmienisz kolor na zielony wywołując paletę z

czasem, a następnie uruchomisz pamięć, w której te same urządzenia są niebieskie, to będą niebieskie). Jeśli wywołasz paletę bez czasu, zostanie załadowana do edytora i będzie mieć wyższy priorytet niż pamięci (więc jeśli użyjesz zielonej palety na ostro, urządzenia będą zielone, póki nie wciśniesz Clear).

Zrzucanie palety przez następną pamięć jest dość przydatne przy świeceniu „z ręki”. Jeśli chcesz, by paleta weszła „na ostro”, a jednak została zrzuczona przez następną pamięć, ustaw zerowy czas (i zostaw otwarte menu Palette fade).

Podczas programowania palet, grupuj palety koloru w jednej części okna, w innej części palety pozycji, i tak dalej. Łatwiej będzie ci je odszukać podczas spektaklu, gdy będziesz musiał działać pod presją.

Jeśli oświetlasz zespół, przygotuj palety pozycji do każdej osoby na scenie na wypadek niezapowiedzianej solówki.

Możesz użyć funkcji Off (zob. rozdz. 7.3.5 na str. 113) podczas programowania i stworzyć pamięci zawierające tylko pozycję, inne zawierające tylko kolor, gobo, kształty, i tak dalej. Kombinacjami dwóch lub więcej tak przygotowanych pamięci możesz wytworzyć znacznie więcej efektów, niż wykorzystując pamięci „pełne” (zawierające wszystkie atrybuty). Jednakże, aby móc stosować ten system, musisz wiedzieć dokładnie, co masz w której pamięci; jeśli uruchomisz dwie pamięci zawierające wyłącznie kolor, bez intensywności – na scenie będzie ciemno!.

10.2 Przestrzenie robocze na ekranie

Możesz skonfigurować rozmaite „przestrzenie robocze”, czyli zapisane układy okien na ekranie, w celu szybkiego przywołania. Przestrzenie robocze zapisuje się pod przyciskami na lewo od menu.

10.2.1 Menu View

Naciśnięciem View (na prawo od klawiszy numerycznych) przeniesiesz się do menu widoku. Tu decydujesz, co widzisz na ekranach.

- [Window Options] służy do zmiany wielkości i położenia okien oraz przenoszenia ich między ekranami.
- [Open Workspace Window] pozwala otworzyć każde możliwe okno.

10.3 Porządkowanie konsoli

Jeśli podczas programowania w przyciski wyboru urządzeń, palety czy playbacki wkładnie się nieco twórczego bałaganu, możesz użyć funkcji Move w celu przemieszczenia zapisanych elementów tak, by tworzyły bardziej przejrzysty układ. Gdy przenosisz element, jego wszelkie powiązania z innymi zapisanymi elementami zostają zachowane.

10.3.1 Używanie funkcji Move

Przenoszenie urządzeń, palet, grup i playbacków jest bardzo proste.

-
- 1> *Naciśnij Avo + Copy by wybrać tryb Move.*
 - 2> *Naciśnij klawisz(e) lub przycisk(i) elementu(ów) do przeniesienia.*
 - 3> *Naciśnij klawisz lub przycisk docelowy.*
-

Jeśli chcesz przenieść więcej elementów, możesz wybrać zakres, nawet zawierający elementy różnych typów i przerwy pomiędzy nimi. Klawiszem B możesz wybrać opcję [Bunch Up] w celu usunięcia pustych miejsc.

[Swap Items if Required] postara się usunąć z drogi elementy, które przeszkadzają w przeniesieniu, i umieścić je gdzie indziej. Ułatwia to porządkowanie stron, które są prawie pełne.

- Jeśli nie ma dosyć miejsca, operacja nie zostanie ukończona.

10.4 Zdalne wyzwalanie przy pomocy MIDI i DMX

Większość funkcji konsoli można wyzwać zdalnie. Jest to bardzo przydatne w skomplikowanych lub zautomatyzowanych spektaklach.

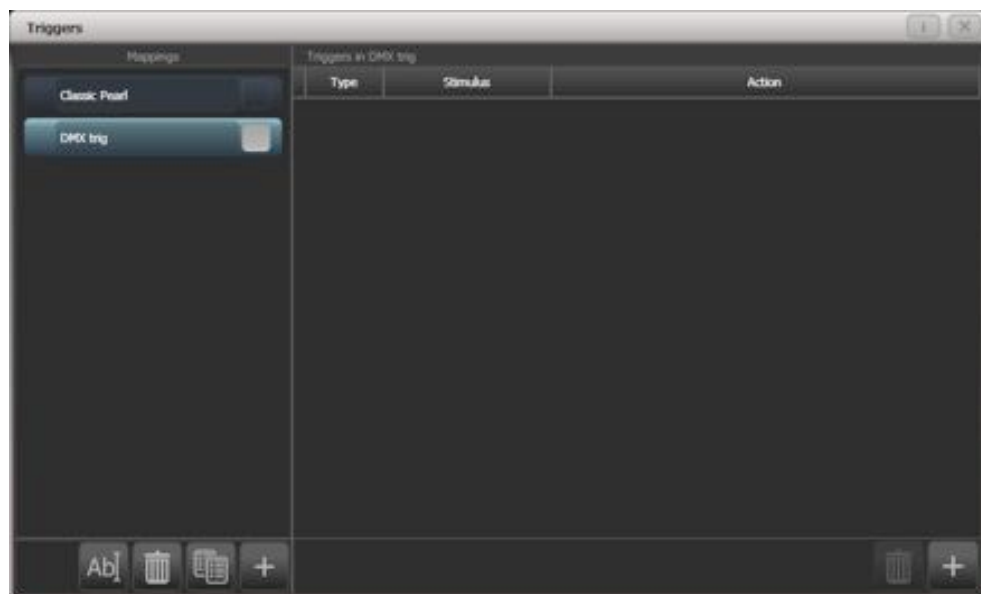
10.4.1 Podłączanie źródeł wyzwalania zdalnego

Aby połączyć konsolę ze źródłem MIDI, podłącz je do gniazda MIDI In.

Wejście DMX podłącza się do jednego z wyjść DMX przy pomocy kabla DMX męski-męski (zwykła przejściówka z wtyczkami połączonymi 1-1, 2-2 i 3-3). Titan Mobile może wymagać w tym celu aktualizacji oprogramowania USB Expert, które można pobrać z witryny Avolites.

10.4.2 Konfiguracja wyzwalania zdalnego

Wejdź w tryb System i wybierz [Triggers]. Otworzy się okno Triggers.

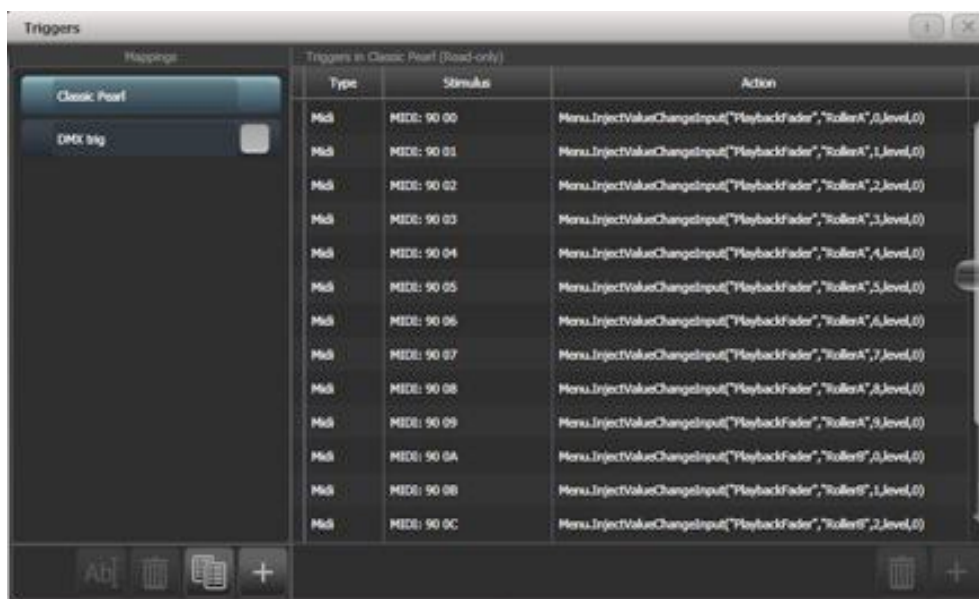


Po lewej stronie znajduje się lista zestawów (mapowań) wyzwalaczy. Fabrycznie dostarczany jest zestaw wyzwalaczy MIDI "Classic Pearl". Każdy z zestawów wyzwalaczy można włączyć lub wyłączyć przyciskiem na prawo od jego nazwy.

- 1> Dodaj nowe mapowanie przyciskiem + w kolumnie po lewej i nadaj mu nazwę.
- 2> Dodaj wyzwalacz do mapowania przyciskiem + w kolumnie po prawej lub softkey [Add trigger].
- 3> Wybierz [Trigger Type]: [Hardware] dla naciśnięcia klawisza lub ruchu suwakiem albo [Item] dla przycisku ekranowego (playback, urządzenie, paleta, grupa lub makro).

- 4> Naciśnij klawisz lub rusz suwak, który ma być wyzwolony. Na ekranie zobaczysz, co zostało wyzwolone. Dla wyzwalaczy typu *Item* możesz wybrać działanie przyciskiem softkey [Action].
- 5> Naciśnij [OK]. Zapisales, jakie działanie konsoli wyzwalacz ma uruchamiać.
- 6> Teraz musisz przypisać zewnętrzny bodziec, który spowoduje zadziałanie wyzwalacza. Wybierz [Trigger Type] jako DMX lub MIDI. W przypadku DMX, naciśnij [DMX Port] by wybrać gniazdo, które ma być wejściem DMX. Musisz przełączyć gniazdo w tryb Rx.
- 7> Wygeneruj bodziec (np. zagraj nutę MIDI albo wysteryluj kanał DMX). Jeśli opcja [Learn] jest włączona, konsola automatycznie wykryje bodziec. Możesz wskazać bodziec przyciskami softkey.
- 8> Wyzwalaczom DMX można wybrać adres (kanał) DMX. Wyzwalaczom MIDI można wybrać kanał MIDI, komendę MIDI, wartość i poziom (velocity).
- 9> Naciśnij [Add] by dodać wyzwalacz do listy.
- 10> W oknie zobaczysz bodziec i wyzwalaną przez niego akcję.

W ten sam sposób dodaj do mapowania kolejne wyzwalacze.



Aby usunąć wyzwalacz z mapowania, zaznacz go i naciśnij koszyk u dołu.

Aby usunąć całe mapowanie, zaznacz je i naciśnij koszyk u dołu lewej kolumny.

10.4.3 Zestaw wyzwalaczy MIDI Classic Pearl

To mapowanie sprawia, że konsola naśladuje ustawienia MIDI znane z klasycznego oprogramowania Pearl. Służy do wyzwalania playbacków przez MIDI.

Komendy MIDI są podane w postaci szesnastkowej ze znakiem \$, na przykład \$Cn, gdzie n przedstawia używany kanał MIDI. n jest liczbą od 0 do 15 odpowiadającą kanałowi MIDI od 1 do 16. Czyli aby wysłać

komendę "program change value 4 on channel 2" wysłałbyś łańcuch \$C1 \$04 (193 004 w notacji dziesiętnej).

Większość kontrolerów MIDI i oprogramowania potrafi to zrobić, więc nie musisz znać tych cyfr.

Wybierz stronę playbacków: *program change (\$Cn xx)*

Page	1	2	3	4	5	...	28	29	30
xx	\$00	\$01	\$02	\$03	\$04	...	\$1B	\$1C	\$1D

Przykład \$Cn \$02 Konsola zmienia stronę na 3

Uruchom playback: *note on (\$9n pp ll)*

Nuta (pp) = numer playbacku, 0 - 14 (dziesiętne)

Key velocity (ll) = poziom playbacku, 0 - 127 (dziesiętne). 127=Full

Przykład \$9n \$03 \$40 Playback 4 na 50%.

(Uwaga: Numery playbacków zaczynają się od 0, więc aby uzyskać nutę MIDI odejmij 1 od numeru playbacku na konsolce).

Aby wyłączyć playback, wyślij nutę z velocity=0. Konsola nie rozpoznaje komend MIDI note off (\$8n).

Sterowanie chase'em: *after touch (\$An pp cc)*

Nuta (pp) = numer playbacku, od 0 - 19 (dziesiętne)

Wartość aftertouch (cc) = polecenie:

- \$00 stop chase
- \$01 run chase
- \$02 restart from step 1
- \$03 fade to next step using programmed fade times
- \$04 snap directly to next step

11. Zdalne sterowanie

Zdalne sterowanie nie jest dostępne w konsolecie Titan Mobile.

12. User Settings i inne opcje

Konsoleta ma liczne opcje pozwalające skonfigurować go tak, jak lubisz. Często używane ustawienia są dostępne w menu User Settings pod odpowiednim klawiszem; do niektórych opcji można się dostać w menu Tools (na pasku menu monitora zewnętrznego).

W tym rozdziale znajdziesz także wskazówki dotyczące aktualizacji oprogramowania.

12.1 Konfiguracja widoku

Główny obszar ekranu dotykowego i monitor zewnętrzny (o ile jest używany) mogą pomieścić po maksymalnie 4 okna robocze. Widoki zapisuje się pod przyciskiem dotykowym i można je przywołać w każdej chwili.

Niektóre okna mają swoje własne przyciski, gdy okno jest aktywne, przyciski te są widoczne w obszarze "przycisków kontekstowych" na lewo od przycisków menu

12.1.1 Otwieranie okien roboczych

Okna robocze możesz przywoływać przy pomocy komendy [Open Workspace Window] menu głównego albo menu View, lub też naciskając odpowiedni klawisz Window Selection.

12.1.2 Wybór i rozmieszczenie okien roboczych

Aby zmienić położenie okna roboczego, najpierw uczynić je aktywnym dotykając paska tytułowego.

Położenie i wielkość aktywnego okna możesz zmienić klawiszami Window Control nad klawiaturą numeryczną. Klawisz Min/Max przełącza wielkość aktywnego okna pomiędzy pełnym ekranem a ćwiartką ekranu. Klawisz Size/Position wybiera możliwe położenia aktywnego okna. Te same funkcje pełnią klawisze softkey w menu Window Options.

Niektóre możliwe położenia i wielkości okna pokazano poniżej.



Ćwierć ekranu



Podwójna szerokość



Podwójna wysokość



Pełny ekran

Możesz przemieszczać aktywne okno pomiędzy ekranem dotykowym a zewnętrznym monitorem naciskając View, a następnie [Window Options] i [Move Screen], albo Avo+Size & Position. Jeśli potrzebujesz nacisnąć przycisk na monitorze zewnętrznym, możesz kliknąć go myszką lub gładzikiem.

Aktywne okno zamykasz klawiszem Close. Możesz zamknąć wszystkie okna naciskając Avo+Close, albo klawisz softkey [Close All].

12.1.3 Zapisywanie widoków

Możesz zapisać różne układy okien roboczych pod przyciskami Workspaces (na lewo od menu) naciskając View, a następnie [Record Workspace] i dotykając jednego z przycisków Workspaces. Zapisany układ okien roboczych można dzięki temu przywołać jednym przyciskiem.

Widoki są zapisywane wraz ze spektaklem.

Jako przykład konfiguracji widoku założmy, że do programowania chcesz mieć dostęp do urządzeń, palet pozycji, atrybutów i form:

- 1> *Naciśnij Exit, by wyjść do menu głównego, a następnie klawisz softkey [Open Workspace Window].*
- 2> *Znajdź na liście [Fixtures] i naciśnij.*
- 3> *Jeśli okno nie jest w lewym górnym rogu, naciskaj klawisz Size & Position (nad klawiaturą numeryczną), aż okno znajdzie się w lewym górnym rogu.*
- 4> *Ponownie naciśnij [Open Workspace Window] i wybierz okno [Positions]. Naciskaj klawisz Size & Position, aż okno znajdzie się we właściwym położeniu.*
- 5> *Powtórz z oknami [Attribute Control] i [Shapes].*
- 6> *Naciśnij View (na prawo od klawiszy numerycznych), a następnie [Record Workspace], albo trzymając Avo naciśnij View. Wpisz nazwę widoku. Następnie dotknij przycisku Workspaces, pod którym chcesz zapisać widok. Albo użyj Quick Record – dotknij tylko pustego przycisku, a zmieni on kolor na czerwony ze znakiem +. Wpisz nazwę i dotknij przycisku by zapisać.*



- [Record Visible/All Windows] pozwala wybrać, czy w widoku zapiszą się tylko widoczne okna, czy również zasłonięte (przez inne okna).
- [Remove/Leave other windows on recall] wybiera, czy okna otwarte przed przywołaniem widoku mają zostać zamknięte.
- Aby skasować zapisaną przestrzeń roboczą, naciśnij Window Open, Delete i przycisk przestrzeni roboczej do skasowania.

12.1.4 Okna kompatybilne z Pearl Expert

Okna "Fixtures and Playbacks" oraz "Groups and Palettes" umożliwiają dostęp do suwaków preset w spektaklach zaprogramowanych na konsoli Pearl Expert.

Gdy któreś z tych okien jest otwarte, pojawia się opcja [Move to workspace] służąca do przenoszenia obiektów z okna kompatybilności do odpowiedniego okna roboczego. Trzeba to zrobić dwa razy, z okna "Fixtures and playbacks" i z okna "Palettes and groups".

12.1.5 Konfiguracja monitora zewnętrznego

Aby powiększyć dostępną przestrzeń roboczą, możesz podłączyć do komputera drugi monitor.

Domyślnie zewnętrzne monitory są wyłączone i wyświetlają komunikat „Disabled”. By je włączyć, przestaw przełącznik w tryb System i wybierz [Display Setup], a następnie naciśnij [External Display Disconnected]. Opcja zmieni się na [External Display Connected] i monitory zaczną działać.

By uzyskać maksymalną wydajność konsoli, wyłączaj nieużywane wyjścia monitorowe.

12.2 Profile klawiszy

Konsola pozwala skonfigurować działanie klawiszy na płycie czołowej w sposób odpowiedni do twojego stylu pracy. Ustawienia możesz zapisać jako profil klawiszy. Różni użytkownicy mogą wybierać różne profile, by zoptymalizować pracę w konkretnych zastosowaniach.

Dostępne są standardowe profile dla trybów Run, Takeover Run i Program. Profili standardowych nie można edytować, więc zawsze wiesz, czego się po nich spodziewać. Możesz tworzyć własne, edytowalne profile na bazie profili standardowych.

Aktualna funkcja klawiszy odtwarzania jest widoczna na ekranie nad (pod) suwakiem odtwarzania.



12.2.1 Tworzenie i edycja profilu klawiszy

Aby utworzyć profil, przestaw przełącznik w położenie System i wybierz [Key Profiles]. Dalej korzystaj z menu Manage Profiles by przeglądać, edytować, dodawać i usuwać profile, a także zmieniać ich nazwy.

Gdy dodajesz nowy profil, możesz skopiować jego ustawienia z istniejącego profilu.

Edytować profile możesz także w trybie Program: przytrzymaj Avo i wybierz [Edit Current Key Profile]. Jeśli bieżącego profilu nie można edytować, otrzymasz zachętę do wybrania innego profilu albo skopiowania bieżącego.

Bieżące ustawienia klawisza [niebieskiego], [szarego] i [czarnego] oraz (o ile występuje) [dotykowego] widać przy krawędzi ekranu.



Grupy klawiszy można ustawić następująco. Niebieskie i szare klawisz urządzeń/palet występują tylko w konsolecie Pearl Expert.

Fixtures: do wyboru masz funkcje Disabled, Select, Flash, Swop i Latch. Funkcja "Latch" emuluje podniesienie suwaka urządzenia („rączki”) na 100%. Ponowne dotknięcie wraca suwakiem na 0.

Palettes: do wyboru tylko funkcje Disabled i Select Palette.

Groups: do wyboru tylko funkcje Disabled i Select Group.

Cues: niebieski i szary klawisz – do wyboru funkcje Disabled, Flash, Swop, Latch, Preload.

Chases: niebieski i szary klawisz – do wyboru funkcje Disabled, Flash, Swop, Latch, Go, Stop, Preload, Connect, Tap Tempo.

Cue Lists: niebieski i szary klawisz – do wyboru funkcje Disabled, Flash, Swop, Go, Go Back, Stop, Preload, Connect, Next Cue +, Next Cue -, Review Live Cue, Cut Next Cue To Live, Snap Back.

Macros: do wyboru Select albo Prefer Macro (funkcja Macro ma priorytet nad innymi funkcjami zapisanymi pod klawiszem).

Quick Record: możesz włączyć lub wyłączyć funkcję Quick Record.

12.2.2 Wybór profilu klawiszy

Aby szybko wybrać profil, przytrzymaj Avo i wciśnij [Select Key Profile].

12.2.3 Indywidualne profile klawiszy playbacków

Każdemu playbackowi można przypisać indywidualny profil klawiszy. W ten sposób klawisze każdego playbacku mogą mieć inne funkcje. Profil klawiszy playbacku wybiera się opcją [Key Profile] z menu Playback Options (klawisz B w głównym menu Program). Jeśli wybrano profil "None", używany jest domyślny profil globalny.

12.3 Menu System

Dostęp do menu systemowego uzyskuje się przełączając konsolę w tryb System. W tym menu zgrupowano rzadziej zmieniane ustawienia, a także takie, które mają znaczący wpływ na działanie konsoli i przypadkowe ich przestawienie spowodowałoby poważny problem.



W trybie System wszystkie klawisze sterowania odtwarzaniem, klawisze presetów i klawisze programowania są nieaktywne.

12.3.1 Avotalk Security

Tu można konfigurować komunikację konsoli z innymi urządzeniami sieciowymi, na przykład pilotami zdalnego sterowania wifi. Zob. rozdz. 14.1 na str. 172.

12.3.2 Network Settings

Tu ustawia się parametry połączenia sieciowego (Ethernet). Szczegóły, zob. rozdz. 14.5 na str. 178.

12.3.3 Ustawienia użytkownika

Do menu User Settings można również dostać się w trybie Program: przytrzymaj wciśnięty klawisz Avo i wybierz [User Settings].

Jest tu kilka stron ustawień; dwa ostatnie klawisze softkey służą do przełączania stron.

- [Grand Master...] ustala, czy suwak Grand Master jest aktywny czy nie. Przydatne w razie uszkodzenia potencjometru!
- [Prompt for Merge or Replace...] określa działanie konsoli przy próbie zapisu pod zajęty przycisk lub klawisz. Do wyboru: [Prompt for Merge or Replace] – konsola zawsze pyta co robić, [Always Merge] – konsola nigdy nie pyta i [Palettes Always Merge] – konsola pyta co robić, z wyjątkiem zapisu palety.
- [Warn before parking fixtures ...] określa działanie konsoli, gdy patchujesz urządzenie zachodzące na zakres kanałów DMX innego urządzenia. Nadpisane urządzenie zostaje "zaparkowane". Do wyboru opcje [Always] (konsola wyświetla ostrzeżenie) i [Never] (konsola zaparkuje urządzenie bez ostrzeżenia).
- [Tempo Units...] wybiera jednostki tempa. Do wyboru [Beats per Minute] i [Seconds].
- [Connected View ... Chase Speed] określa działanie konsoli przy zmianie tempa podłączonego chase'u. [Connected View Sets Temporary Chase Speed] oznacza, że zmieniona prędkość nie zostanie zapisana i kolejne uruchomienie chase'u odbędzie się z prędkością zaprogramowaną. Przy wybranej opcji [Connected View Sets Chase Speed] konsola zapisze zmodyfikowane tempo.
- [Auto Connect...] ustala, czy Chase'y i listy pamięci będą automatycznie podłączane przy uruchomieniu playbacku. Do wyboru [Off], [Chases], [Lists] i [Chases and Lists].

- [Channel Levels...] wybiera sposób wpisywania poziomów z klawiszy numerycznych. Przy [Channel Levels Set In Tens], wpisujesz jedną cyfrę (np. 5 = 50%). Jeśli wybierzesz [Channel Levels Set in Units], wpisujesz dwie cyfry tj. 50 = 50%.
- [Quick Palettes] włącza i wyłącza funkcję Quick Palette.
- [Press and Hold Fan] przełącza funkcją Fan tak, by działała tylko podczas przytrzymania klawisza Fan. W ten sposób można uniknąć częstego błędu użytkowników – omyłkowego pozostawienia funkcji Fan włączonej.
- [Key Profiles] udostępnia menu profili klawiszy. Zob. podrozdz. 12.2.
- [LED Levels] określa zachowanie diod LED w klawiszach wyboru. Siłą rzeczy w Tigerze Touch nie ma zastosowania.
- [MIDI timecode] pozwala wybrać ustawienia wykrywania zaniku sygnału kodu czasowego MIDI i jego korekcji.
- [Wheel sensitivity] reguluje czułość pokręteł i próg zadziałania pan/tilt. Czułość ustawia się pokręteł A, a wybrana wartość jest pokazywana na wyświetlaczu.
- [Add New Palette Channels to Playbacks] ustala, czy nowe kanały dodawane do palet mają się automatycznie dodawać do pamięci wykorzystujących te palety.
- [Auto Groups] włącza i wyłącza automatyczne tworzenie nowych grup w miarę patchowania urządzeń.
- [Handle Buttons] zmienia rozmiar przycisków dotykowych na [Small], [Normal], [Large] albo [Super Size].
- [Text Size] pozwala wybrać rozmiar tekstu wyświetlanego na przyciskach dotykowych.

12.3.4 Key Profiles

Tu można modyfikować działanie niektórych klawiszy. Zob. rozdz. 12.2.

12.3.5 Wipe

Menu Wipe wymazuje bieżący spektakl. Działa tak samo, jak opcja [New Show] w menu Disk, ale starsi użytkownicy Avolites są przyzwyczajeni do jej obecności w menu systemowym.

Opcja [Wipe Visualiser Patch] wykasuje wszystkie urządzenia z wizualizatora bez wpływu na bieżący spektakl.

12.3.6 DMX settings

Pozwala skonfigurować wyjście DMX konsoly. Szczegóły, zob. rozdz. 14.5.

12.3.7 Triggers

Konfiguruje zewnętrzne wyzwacze, jak MIDI i DMX-in. Opisane szczegółowo w rozdz. 10.4 na str. 152.

12.3.8 Display Setup

W tym menu można włączyć lub wyłączyć zewnętrzny(e) monitor(y). Jeśli nie masz zewnętrznego monitora, wybierz "Disabled" by poprawić wydajność konsoly.

12.3.9 Assign mastering

Dowolny suwak można skonfigurować jako jeden z różnego rodzaju masterów. Więcej informacji, zob. rozdz. 10.1.4 na str..

12.4 Mapowanie wyjść DMX

Istnieją różne sposoby łączenia urządzeń z konsolą. Oprócz gniazd na tylnej ścianie, możesz podłączać urządzenia przez Ethernet i łącze bezprzewodowe.

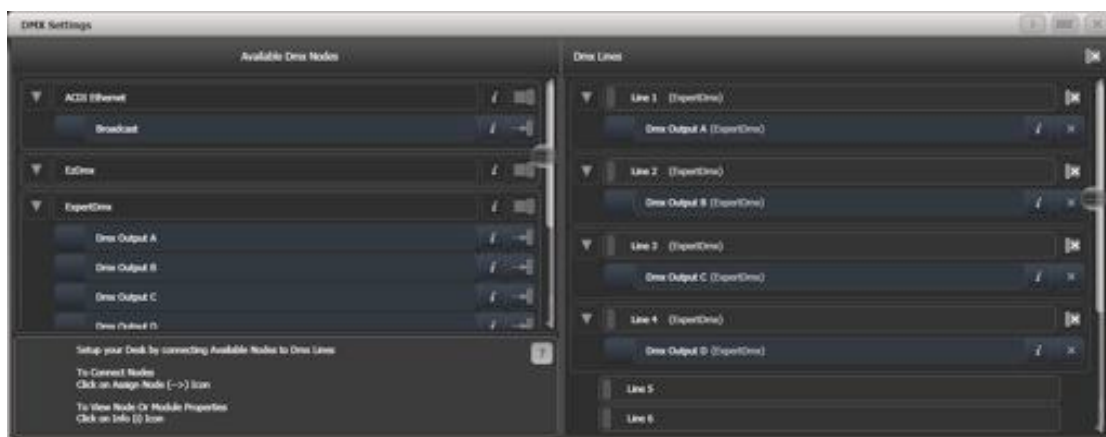
Sama konsola może wytwarzać do 12 linii DMX. Przy pomocy systemu TitanNet możesz połączyć konsolę z innymi węzłami przetwarzania sygnału DMX, co pozwala konsolom sterować łącznie 64 liniami DMX.

12.4.1 Konfiguracja wyjść DMX

Przełącz konsolę w tryb System i wybierz [DMX Settings] na drugiej stronie opcji.

Na ekranie zobaczysz najpierw zakładkę odnoszącą się do samej konsoli. Zawiera ona listę dostępnych węzłów DMX (miejsc, gdzie możesz wysłać sygnał DMX) po lewej oraz listę 12 dostępnych linii DMX (wysyłanych sygnałów) po prawej. Każda linia DMX może wysyłać dane do jednego lub więcej węzłów. Jeśli przyporządkujesz do linii więcej niż jeden węzeł, te węzły będą odbierać zdublowane dane.

Pod każdą linią DMX z prawej strony jest lista połączonych z nią węzłów. Domyślnie linie DMX 1-4 są połączone z gniazdami XLR A-D konsoli.



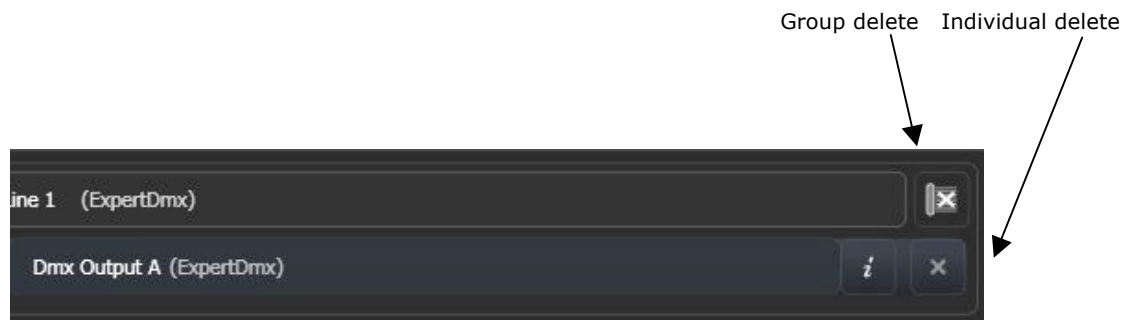
Możesz pojedynczo przyporządkowywać węzły do linii klawiszem ze strzałką albo przyporządkować wszystkie węzły danego typu przyciskiem Group Assign. Na przykład by przyporządkować gniazda XLR na tylnej ścianie do linii DMX lines, kliknij przycisk Group Assign węzłów ExpertDMX.



Aby przypisać węzeł do linii, kliknij strzałkę przy węźle (węzeł podświetli się), a następnie linię, z którą chcesz go powiązać.

Aby usunąć węzeł z linii DMX, kliknij przycisk X. Aby usunąć wszystkie węzły z linii, kliknij przycisk Group delete.

Możesz wyświetlić informacje o węźle lub linii klikając przycisk i. W przypadku węzłów Ethernet/sieciowych można w ten sposób sprawdzać takie ich właściwości, jak adresy IP i maski podsieci.



Jeśli są połączone z konsolą dalsze węzły przetwarzania sygnału DMX, można je konfigurować przy pomocy zakładek u góry ekranu.

12.4.2 TitanNet Overview

Jeśli wybierzesz zakładkę TitanNet Overview u góry ekranu, możesz podejrzeć wszystkie węzły DMX i linie, do których są przypisane.



Lewa strona ekranu pokazuje wszystkie 64 możliwe linie wyjściowe DMX konsoly. Na prawo od nich widać podłączone węzły przetwarzania sygnału, w tym na samej górze konsolę. W każdym węźle widać połączenia linii z fizycznymi wyjściami urządzenia. Kliknięcie w tym miejscu otwiera zakładkę danego węzła.

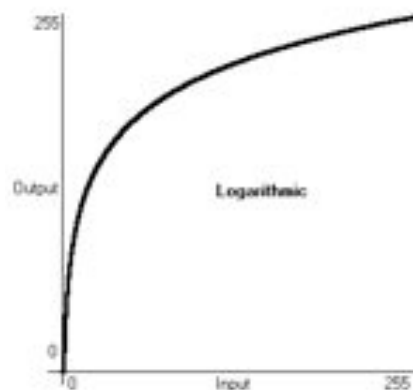
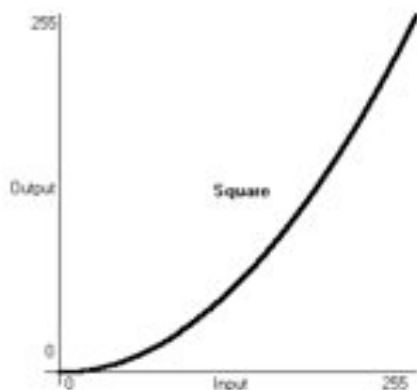
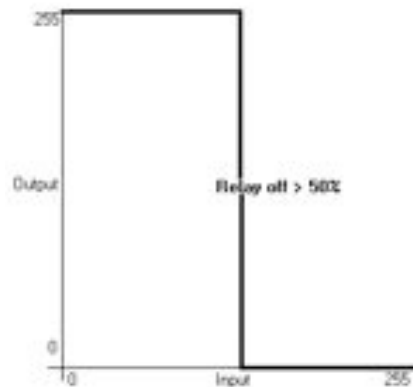
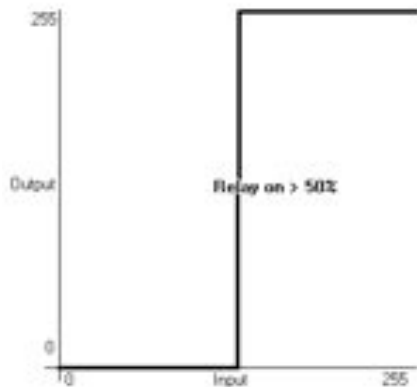
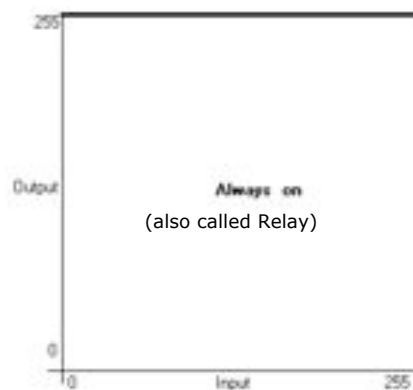
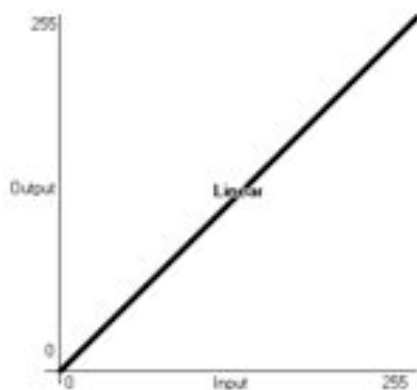
Kliknięcie dowolnego węzła wyświetli szczegółowe informacje o nim w prawej kolumnie, w tym adres IP, liczbę dostępnych slotów przetwarzania, liczbę przypisanych linii, status połączenia z węzłem i

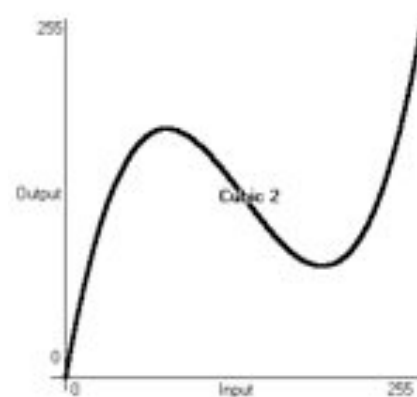
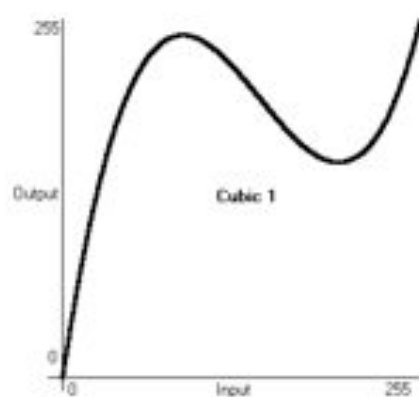
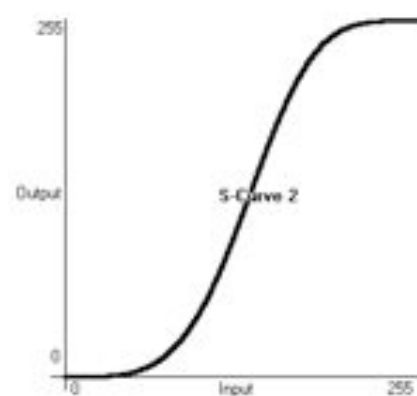
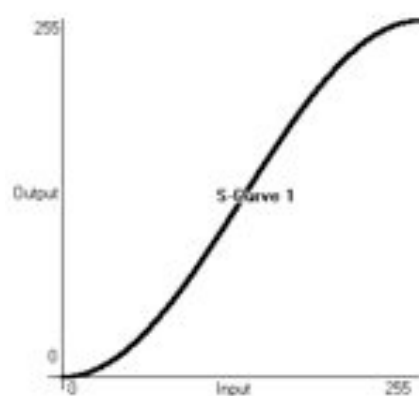
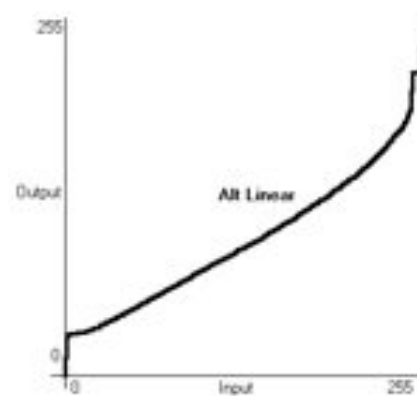
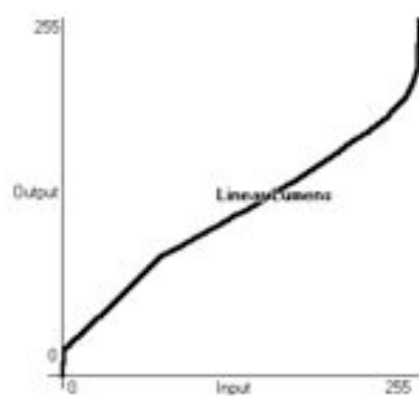
obciążenie węzła. Jeśli liczba przypisanych linii przekracza maksymalną liczbę slotów, wyświetli się ostrzeżenie.

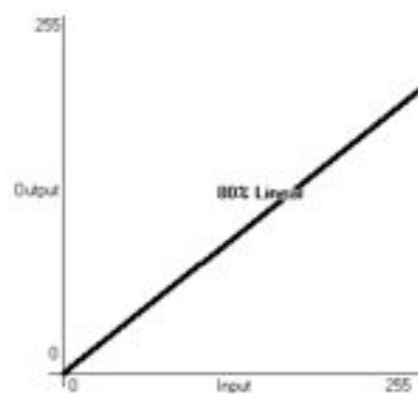
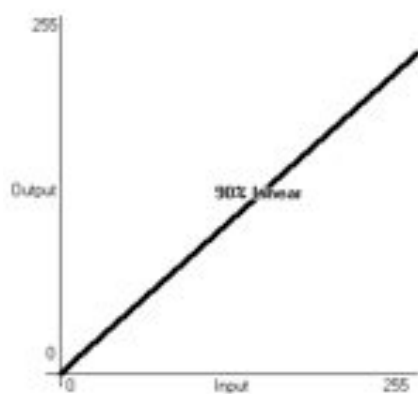
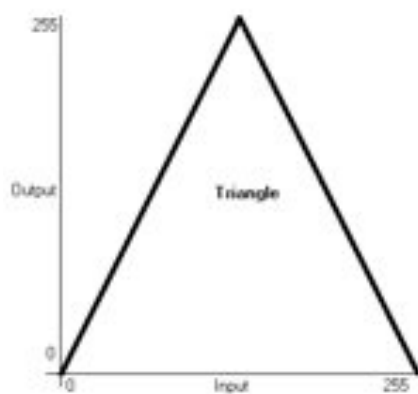
W razie załadowania spektaklu odwołującego się do węzłów sieci TitanNet, które są niedostępne, pojawi się ekran z listą używanych i dostępnych węzłów, dający możliwość ponownego przypisania linii.

12.5 Krzywe

Konsoleta pozwala wybrać rozmaite krzywe opisujące przebieg zmiany atrybutu w czasie; ze stałą prędkością (linear), albo zaczynającą się i kończącą łagodnie ale szybszą w trakcie i wiele innych. Krzywe wybiera się w menu [Playback Options] (zob. rozdz. 9.6 na str. 144.).







12.6 Aktualizacja oprogramowania

Oprogramowanie Titan Mobile jest nieustannie rozwijane przez zespół programistów Avolites. W każdej chwili możesz pobrać najnowszą wersję oprogramowania ze strony Avolites:
<http://www.avolitesdownload.com>.

13. Praca z osobowościami urządzeń

Do każdego typu urządzenia konsola posiada plik "osobowości" zawierający opis sterowania urządzeniem, który kanał jest dimerowy (HTP) oraz wiele innych informacji o urządzeniu. Gdy patchujesz każde urządzenie, wskazujesz konsolowie, z którego pliku osobowości ma przy tym urządzeniu korzystać.

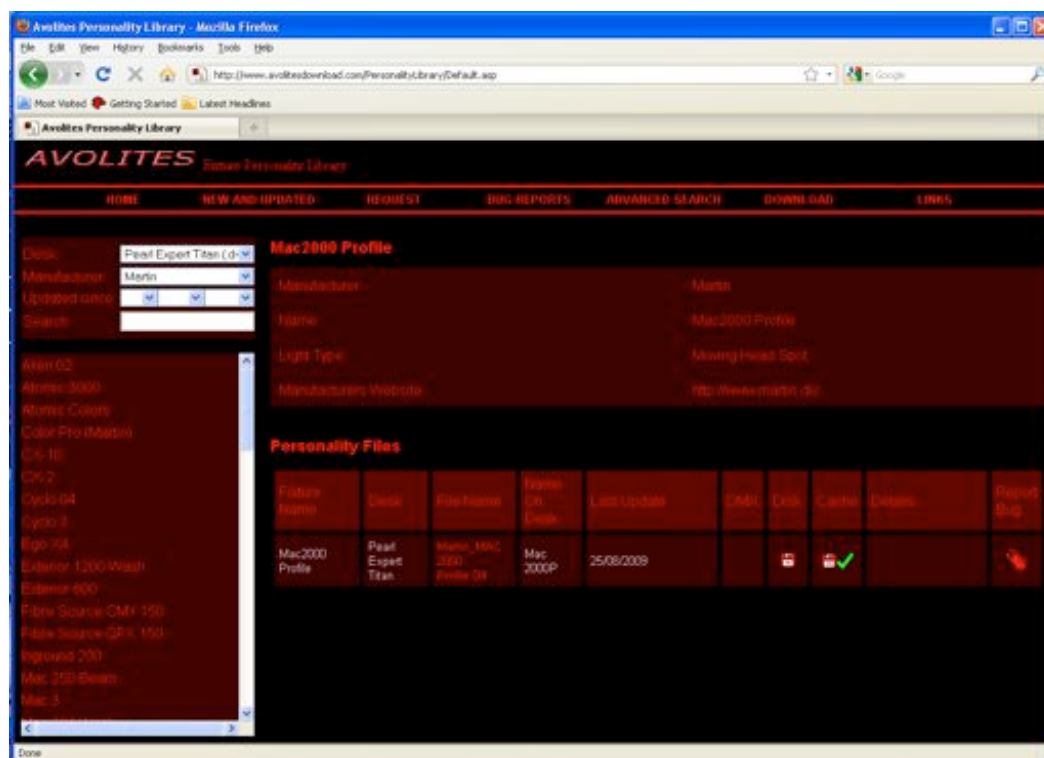
Konsola przechowuje bibliotekę osobowości zawierającą wszystkie powszechnie spotykane urządzenia, ale nieustannie pojawiają się nowe i firma Avolites wciąż uaktualnia bibliotekę.

Zalecamy aktualizację biblioteki od czasu do czasu, aby móc korzystać z nowych urządzeń, a także poprawek błędów w osobowościach i nowo dodanych funkcjonalności, takich jak komórki w urządzeniach (subfixtures).

13.1.1 Pobieranie osobowości urządzeń z witryny Avolites

Witryna internetowa Avolites zawiera listę wszystkich urządzeń, do których tworzone pliki osobowości. Jeśli konsola nie zawiera osobowości twojego urządzenia, pierwszy adres, pod który należy się udać, brzmi

<http://www.avolitesdownload.com/personalities/>



Z lewej strony ekranu znajduje się lista wszystkich dostępnych plików osobowości. Pola z lewej strony u góry pozwalają filtrować listę, by zobaczyć urządzenia określonego producenta albo dostępne dla wybranej konsoli lub też wyszukać nazwę urządzenia, które nas interesuje.



Upewnij się, że wybrałeś właściwy model konsoli w polu "Desk". Wszystkie konsoly serii Titan korzystają z tych samych osobowości, ale program instalatora jest dostosowany do danego modelu.

Kliknij nazwę urządzenia, by zobaczyć szczegóły w oknie po prawej. Zobaczysz wszystkie osobowości dla wybranego urządzenia (jeśli wybrałeś typ konsoli w polu z lewej u góry, wyświetlą się tylko osobowości pasujące do niej).

Jeśli osobowość jest w bibliotece standardowej (podręcznej), kolumna będzie zaznaczona.

Jeśli znalazłeś osobowość swego urządzenia odpowiednią dla Tigera Touch, pobierz ją klikając ikonę dysku. Spowoduje to pobranie kopii całej biblioteki osobowości.

13.1.2 Aktualizacja biblioteki osobowości w konsoli

Pobierz aktualną bibliotekę osobowości Titan klikając ikonę dysku w kolumnie Cache. Możesz też pobrać ten plik, klikając link Download u góry ekranu, a następnie odpowiedni model konsoli.



Aktualizacja zamaże wszystkie osobowości przechowywane w konsoli, w tym stworzone przez użytkownika. Aby tego uniknąć, zapisuj tworzone przez siebie osobowości w osobnym folderze (zob. następny rozdział).

Pobrawszy plik, wykonaj następującą procedurę:

- 1> *Znajdź pobrany plik TitanMobileFixtureLibrary.exe USB i naciśnij dwa razy, by go uruchomić. Kliknij "Ok" w oknie z ostrzeżeniem.*
- 2> *Wyłącz i uruchom ponownie oprogramowanie Titan.*

- Konsola ładuje folder FixtureLibrary do pamięci podręcznej podczas patchowania. Dlatego trzeba uruchomić ją ponownie dla pewności, że nowa biblioteka osobowości została załadowana (wystarczy ponowne uruchomienie aplikacji konsoli).
- Gdy urządzenie jest spatchowane, jego osobowość jest zaszyta w pliku spektaklu. Zmiany w bibliotece nie mają wpływu na urządzenia już używane w spektaklach.

13.1.3 Osobowości własne użytkownika

Program Personality Builder instalowany wraz z oprogramowaniem konsoli pozwala tworzyć własne osobowości jeśli chcesz zmienić standardowe zachowanie urządzenia albo masz urządzenie, o którym w Avolites nigdy nie słyszeli i chcesz je szybko uruchomić.

Własne osobowości możesz dołączać do standardowej biblioteki w konsoli, jednak stwarza to niebezpieczeństwo zamazania ich podczas następnej aktualizacji biblioteki.

Aby tego uniknąć, w konsoli znajduje się specjalny folder przeznaczony na osobowości użytkownika

My Documents\Titan\Personalities

Podczas patchowania urządzeń ten folder jest przeszukiwany przed biblioteką. Jeśli osobowość urządzenia zostanie odnaleziona w tym folderze, zostanie załadowana zamiast osobowości z biblioteki. Ten folder nie jest zamazywany podczas aktualizacji biblioteki.

13.1.4 Zamawianie nowego pliku osobowości

Jeśli osobowość twojego urządzenia nie istnieje, w Avolites chętnie ją stworzą. Kliknij link "Request" na wyżej wymienionej stronie internetowej, by zgłosić żądanie stworzenia osobowości. Zobaczysz listę otwartych zgłoszeń.

Nowa osobowość stworzona na twoje żądanie będzie w bibliotece – by ją zainstalować, pobierz i zainstaluj najnowszą bibliotekę urządzeń według procedury opisanej powyżej.

13.1.5 Zgłaszanie błędów w osobowościach do Avolites

Jeśli napotkasz problem z osobowością urządzenia, w Avolites chcieliby o tym wiedzieć, aby móc go usunąć. Wyszukaj osobowość na stronie i kliknij ikonę "Report Bug" z prawej strony ekranu. Jeśli klikniesz zakładkę "Bug Reports" u góry okna, ukaże się lista nie usuniętych jeszcze problemów, więc można sprawdzić, czy twój problem został już zgłoszony przez kogoś innego.

13.1.6 W nagłym przypadku

W konsolecie masz wybór urządzeń "generycznych", którymi w razie konieczności możesz się posłużyć do urządzeń, których osobowości brak. Podczas patchowania wyszukaj na liście producentów [Generic]. W tej sekcji znajdują się (między innymi) następujące urządzenia:

Multi-DMX: Ma do 10 kanałów DMX, wszystkie kanały LTP. Możesz wybrać od 1 do 10 kanałów na ekranie Mode. Naciśnij Attribute Bank i użyj przycisków do wyboru kanałów.

Generic RGB: Pozwala sterować urządzeniem RGB w rodzaju np. naświetlacza LED. Ma 5 trybów do wyboru:

1=Dim 2=R 3=G 4=B

VDim 1=R 2=G 3=B

1=R 2=G 3=B 4=Dim

VDim + 4xRGB

4xRGB.

VDim to wirtualny kanał dimera do urządzeń nie posiadających kanału DMX dimera. Gdy używasz atrybutu Dimmer, konsola odpowiednio skoryguje poziomy RGB.

14. Praca w sieci

Oprócz tradycyjnych gniazd DMX z tyłu konsoli, istnieją inne sposoby komunikacji z urządzeniami, opisane w tym rozdziale. Konsola obsługuje także komunikację z różnymi programami do symulacji/wizualizacji przy pomocy różnych metod.

W sieci mogą też pracować inne niż konsola węzły przetwarzania danych, co pozwala rozbudować system maksymalnie do 64 linii sygnału DMX (sama konsola może generować max. 12 linii).

Pod koniec rozdziału znajduje się sekcja dotycząca podstaw adresowania IP w zakresie niezbędnym do korzystania z niektórych funkcji konsoli jak np. ArtNet.



Sprzęt oświetleniowy odznacza się sporym zapotrzebowaniem na transfer danych w sieci. W imię niezawodności powinieneś używać sieci dedykowanej do systemu oświetleniowego, fizycznie oddzielonej od innych sieci, i w miarę możliwości zbudowanej z użyciem prostych hubów, a nie inteligentnych switchy. Podłączanie się do istniejących sieci, w których występuje ruch, jest możliwe, ale może powodować problemy tak ze sprzętem oświetleniowym, jak i z innymi urządzeniami korzystającymi z sieci. Jeśli mimo wszystko jesteś zmuszony podłączyć się do innej sieci, poczytaj o adresach IP, których powinieneś użyć, w rozdz. 14.5.2.

14.1 Sterowanie urządzeniami poprzez sieć

Zanim konsola będzie w stanie porozumieć się z jakimkolwiek urządzeniem w sieci, musi otrzymać niepowtarzalny adres sieciowy. Adres taki nazywa się "adresem IP".

14.1.1 Ustawianie adresu IP

Konsola ma funkcję automatycznych ustawień IP, którą polecamy. Jednakże w razie potrzeby możesz ustawić adres IP w Panelu Sterowania systemem Windows, zob. page 178.

- 1> *Przełącz konsolę w tryb System i naciśnij [Network Settings].*
- 2> *Naciśnij [Local Area Connection].*
- 3> *Naciśnij [Subnet Mask] i ustaw 255.255.255.0*
- 4> *Naciśnij [Set IP 2.*.*.*]*
- 5> *Naciśnij [Save settings]*
- 6> *Wyjdź z trybu System*

- Część sprzętu może używać adresów IP 10.*.* (klawisz D) – szczegóły w dalszej części rozdziału.
- Jeśli potrzebny ci jest niestandardowy zakres adresów IP, użyj klawisza A

14.1.2 Konfiguracja wyjść DMX

Konsoleta może obsługiwać maksymalnie 64 linie wyjściowe DMX (sama konsola 12, plus kolejne linie z połączonych w sieć węzłów przetwarzania DMX). Linie DMX mogą być wysyłane do gniazd DMX w konsoli lub do węzłów sieciowych.

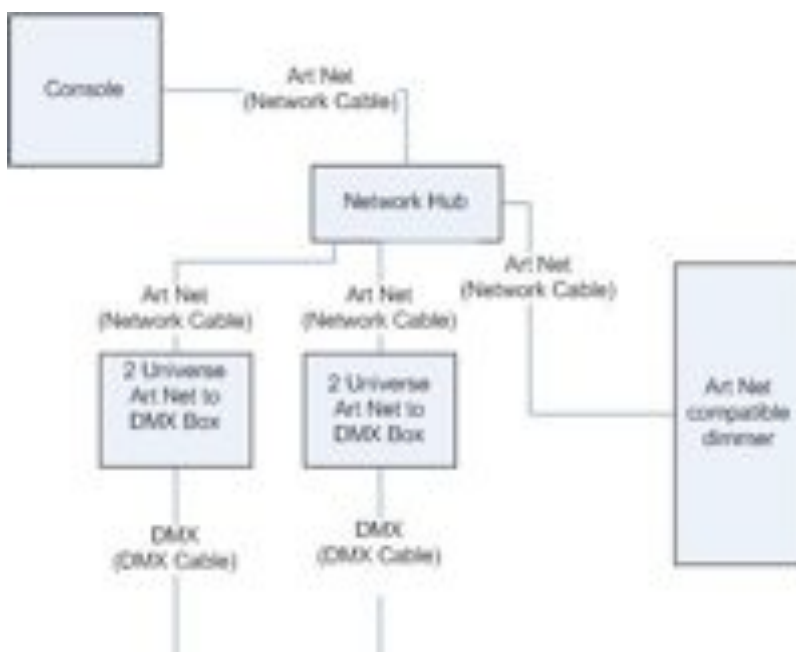
Rozdz. 12.4 na str. 163. opisuje, jak przyporządkować wyjścia DMX. Przykład znajdziesz na następnej stronie.

14.1.3 Prosty system ArtNetowy

Są różne systemy przesyłania sygnałów sterujących oświetleniem w sieci. Jednym z najszerzej obsługiwanych jest Art-Net.

Art-Net nie jest przypisany do określonego rodzaju wyrobów, przyjmuje go i stosuje duża i rosnąca grupa producentów sprzętu. Wiele produktów (np. dimerów i ruchomych głów) potrafi bezpośrednio przyjąć sygnał Art Net, więc nie trzeba go konwertować do sygnału DMX. Większość użytkowników wciąż jednak potrzebuje sygnału DMX do sterowania urządzeniami i stosuje odpowiednie konwertery Art Netu do DMX.

Na tym schemacie konsola kompatybilna z systemem Art Net (jak Titan) jest połączona przez koncentrator sieciowy z dimerem kompatybilnym z Art Netem i dwoma przetwornikami sygnału DMX.



Po zbudowaniu systemu można skonfigurować różne wyjścia sygnału (czyli węzły).

- Dimerowi dajemy adres początkowy 200.
- Pierwszy przetwornik DMX obsługuje linie 1 i 2.
- Drugi przetwornik DMX również obsługuje linie 1 i 2.

W konsoli określa się przypisanie linii DMX do węzłów Art Net.

Konieczne trzeba pamiętać, że:

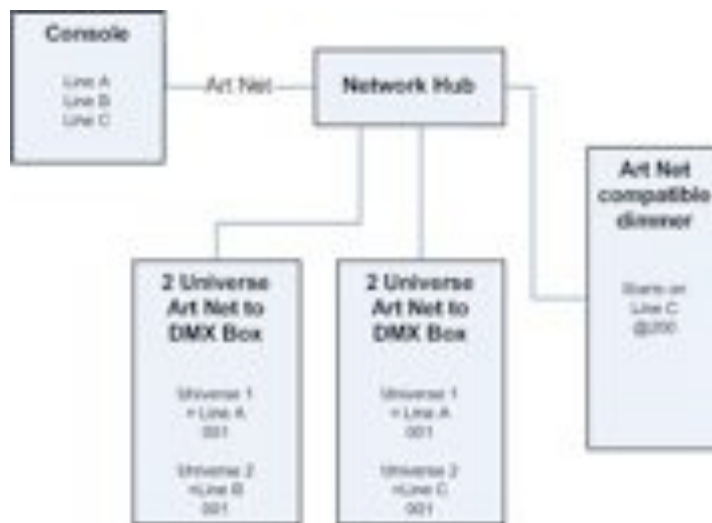
- Każdy przetwornik ArtNet/DMX (a także kompatybilny dimer lub urządzenie ruchome) jest urządzeniem,

- Każde urządzenie może mieć jeden lub więcej węzłów (tj. przetworniki ArtNet/DMX mają po 2 węzły – są nimi wyjścia DMX; dimer jest sam w sobie węzłem),
- Każdemu węzłowi można przypisać jedną z 256 512 – kanałowych linii DMX

Następnie określasz, która linia w konsolecie ma być wysyłana do którego węzła. Linię w konsolecie można przypisać do więcej niż jednego węzła (co spowoduje jej sklonowanie DMX), ale węzeł powinien mieć przypisaną tylko jedną linię.

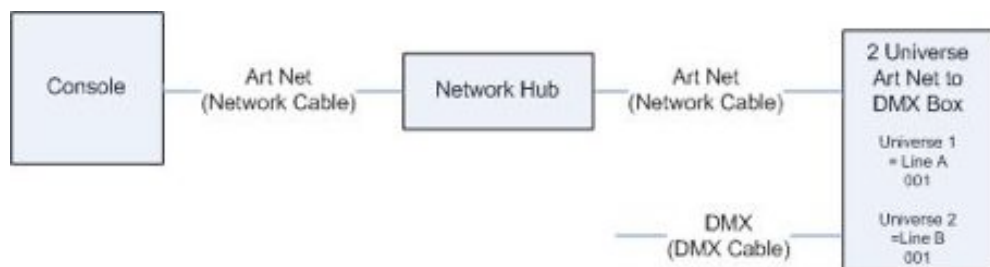
W naszym przykładzie przypisanie jest następujące:

- Linia A: Box 1 linia 1 oraz box 2 linia 1
- Linia B: Box 2 linia 2
- Linia C: Box 2 linia 2 oraz dimer



14.1.4 Konfiguracja systemu ArtNet

W kolejnym przykładzie zakładamy, że łączysz konsolę z przetwornikiem ArtNet/DMX (np. Net-Lynx firmy Artistic License) przez koncentrator sieciowy.



Połącz urządzenia razem, używając zwykłego kabla sieciowego.

- Jeśli, jak na rysunku, używasz koncentratora lub przełącznika sieciowego, użyj kabli nieskrosowanych. Jeśli łączysz Tigera Touch bezpośrednio z innym urządzeniem ethernetowym, będziesz potrzebować kabli skrosowanych.

Ustaw przetwornik Net-Lynx:

- Subnet Mask = 0
- DMX A Universe = 1
- DMX B Universe = 2

Wiele urządzeń Art-Net, podobnie jak Net-Lynx, ma domyślnie adres IP 2.x.x.x, który można zmienić na 10.x.x.x przekładając zworkę, więc powinieneś sprawdzić ustawienie swojego urządzenia.

Jeśli twoje urządzenia ArtNet wymagają niestandardowych adresów IP, w krokach 1 i 2 posłuż się Panelem Sterowania systemu Windows do przestawienia konsoli na wymagany zakres adresów zamiast 2.x.x.x.

Po podłączeniu wszystkiego, włącz konsolę.

-
- 1> *Upewnij się, że konsola ma adres IP z zakresu 2.x.x.x, jak opisano na początku rozdziału.*
 - 2> *Przejdź w tryb System i wybierz [DMX Settings].*
 - 3> *Powinno się otworzyć okno DMX Settings.*
 - 4> *Wybierz moduł ArtNet z listy węzłów po lewej stronie okna.*
 - 5> *Naciśnij 'i' by zobaczyć właściwości węzła. Upewnij się, że wybrany jest właściwy adapter sieciowy (niekoniecznie domyślny).*
 - 6> *Jeśli chcesz odłączyć wyjście Art Net, możesz odznaczyć opcję "Enable DMX output". Konsola nie będzie wysyłać sygnału Art Net na żadnej linii.*
 - 7> *Art Net zwykle wysyła dane dopiero wtedy, gdy ulegną zmianie, a nie w postaci ciągłego strumienia. W niektórych przypadkach pożądane może być wysyłanie sygnału Art Net cały czas. Zaznacz wtedy opcję "Continuous ArtNet Data Stream".*
 - 8> *Opcja "Always broadcast ArtNet" pozwala wysyłać sygnał Art Net do całej sieci, a nie tylko do określonego adresu IP.*
 - 9> *Naciśnij niebieską strzałkę → przy węźle Art-Net by połączyć węzeł z linią DMX.*
 - 10> *Wybierz linię DMX po prawej stronie okna.*
 - 11> *Linia DMX będzie teraz transmitowana przez węzeł Art-Net.*
 - 12> *Kliknij 'i' dodanego węzła i sprawdź, czy jego właściwości są poprawne. (Dowiązanie wielu linii DMX do jednego węzła może powodować problemy.)*
 - 13> *Upewnij się, że linia 1 jest 1, a linia 2 jest 2.*
Art-Net używa maski podsieci do numerów linii. Dla potrzeb Titana:
Linie 1-16 Titana mają maskę podsieci = 0, Linie Art-Net = 1 - 16
 - 14> *Możesz zamknąć okno ustawień DMX.*
-

Konsola powinna teraz działać poprawnie.

Aby usunąć węzeł z linii DMX, wybierz węzeł i naciśnij Remove Node.

Jako węzły Art-Net mogą się też pojawiać urządzenia "unpolled" i "unknown".

- Urządzenie unpolled to dodatek umożliwiający podłączenie do danego urządzenia więcej niż 4 linii. Specyfikacja standardu Art-Net zezwala urządzeniom na zgłaszanie się maksymalnie jako 4-liniowe.
- Urządzenie nieznane to urządzenie, które nie daje poprawnej odpowiedzi na wywołanie Art-Net, więc konsola nie wie, czy jest ono wejściem, czy wyjściem.

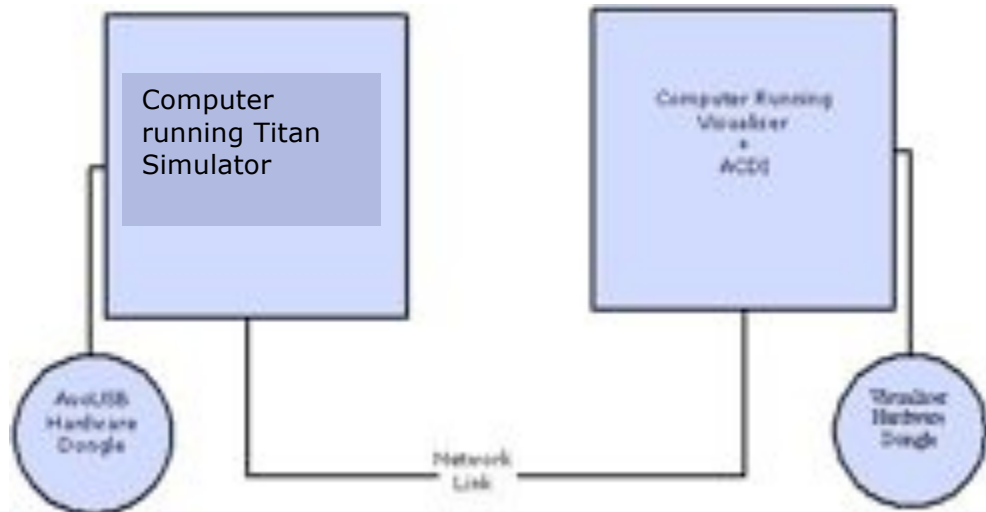
14.1.5 Dodatkowe zasoby związane ArtNetem

Więcej informacji o sieci Art Net można znaleźć w specyfikacji standardu Art Net wydanej przez firmę Artistic Licence.

14.2 Połączenie z symulatorem przy pomocy ACDI

ACDI to aplikacja firmy Avolites do łączenia konsolet i symulatorów z takimi programami jak Visualiser, Capture czy Show Designer.

14.2.1 ACDI



Połączenie sieciowe może zostać zrealizowane albo kablem skrosowanym, albo przy pomocy koncentratora sieciowego.

W tym przykładzie obydwa komputery połączono kablem skrosowanym.

Najpierw zajmijmy się ustawieniami sieciowymi obu komputerów. Ważne jest, aby używały adresów IP z tego samego zakresu (2.0.0.x w tym przykładzie) i miały tę samą maskę podsieci, w przeciwnym razie nie będą w stanie się komunikować.

W Tigerze Touch ustaw adres 2.x.x.x wg opisu w rozdz. 14.1.1 na początku rozdziału. Jeśli wymagany jest inny adres, by dostosować się do komputera z wizualizatorem, użyj Panelu Sterowania.

W komputerze z Wizualizerem:

-
- 1> Kliknij Start, Panel Sterowania, Połączenia sieciowe.
 - 2> Kliknij prawym klawiszem połączenie, którego chcesz użyć.
 - 3> Kliknij Właściwości.
 - 4> W oknie właściwości wybierz TCP/IP i kliknij Właściwości.
 - 5> Nadaj adapterowi sieciowemu komputera wolny adres w zakresie 2.0.0.x.
 - 6> Ustaw maskę podsieci 255.0.0.0.
 - 7> Kliknij OK.
-

Pozamykaj wszystkie okna ustawień sieci w obu maszynach.

Zainstaluj i uruchom ACDI na komputerze z Wizualizerem.

W ACDI zmień "Source" na "Simulator".

Nie zamykaj okna ACDI.

Według opisu w poprzednim rozdziale skonfiguruj linię DMX, która ma być wysyłana do Wizualizera.

Wreszcie, uruchom konsolę i stwórz lub otwórz plik teatru. (Jak to zrobić, zob. podręcznik Wizualizera.)

Gdy wszystko będzie gotowe do połączenia z konsolą, przejdź w tryb Run Wizualizera i wybierz Simulator pod DMX.

Konsoleta powinna teraz współpracować z Wizualizerem.

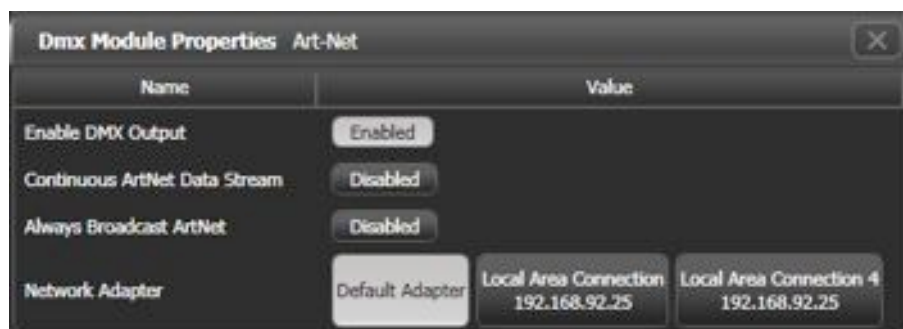
14.3 Konfiguracja modułów

Moduł to po prostu metoda wysyłania sygnału DMX. Można sobie wyobrazić moduł jako zbiór węzłów.

Na przykład rozważmy system wykorzystujący technologię bezprzewodową do transmisji sygnału DMX z jednego wieloliniowego nadajnika do wielu jednoliniowych odbiorników. Na wyjściu każdego odbiornika DMX mamy jedną, wybraną linię DMX. Taki system jako całość jest modułem, a każdy odbiornik - węzłem.

Możesz określić właściwości poszczególnych modułów używanych przez konsolę w oknie DMX Settings (przejdź w tryb System i wybierz [DMX Settings]) klikając 'i' na prawo od nazwy modułu.

Można tu zmieniać ustawienia modułów i wybrać adapter sieciowy dla ACDI i Art-Netu. Konsolety mają tylko jeden adapter sieciowy, w przypadku Titana Mobile i Simulatora to zależy od komputera; w wielu wypadkach oprócz standardowego adaptera sieciowego będzie widać też adapter sieci Wi-Fi (bezprzewodowej).



14.4 Komunikacja z urządzeniami aktywnymi przez CIP

CIP to standardowy system komunikacji i udostępniania informacji przez urządzenia oświetleniowe. Często stosują go media serwery do udostępniania konsolce miniaturek i informacji o warstwach. Miniaturki mogą następnie służyć do wyboru plików filmów.

14.4.1 Przykładowa konfiguracja CIP

W tym przykładzie połączymy w sieć Hippotizera i konsolę Titan Mobile.

- 1 > *Połącz konsolę z Hippotizerem. (Możesz połączyć je bezpośrednio, kablem skrosowanym, jeśli nie ma innych urządzeń w sieci).*

- 2> *Ustaw adresy IP i maski podsieci w konsoli i Hippo tak, by należały do jednego zakresu adresów, np. 192.168.0.1 i 192.168.0.2.*
 - 3> *Jeśli używasz Titana Mobile lub Simulatora upewnij się, że zapora w komputerze jest wyłączona. Sprawdź też, czy Hippo nie ma włączonej zapory.*
 - 4> *Uruchom Hippotizera. Upewnij się, czy wtyczka C1TP jest uruchomiona.*
 - 5> *Przełącz konsolę w tryb System i wybierz [DMX Settings].*
 - 6> *Po lewej stronie pod Art-Netem powinieneś widzieć Hippo i jego adres IP. Kliknij go, a następnie z prawej strony wybierz linię DMX której chcesz użyć.*
 - 7> *Kliknij przycisk 'i' w węźle Hippo i dostosuj numer linii (Universe) do ustawień Hippo.*
 - 8> *Opuść tryb System.*
 - 9> *Close and restart the Titan software.*
 - 10> *Wejdź do menu Patch i wybierz [Active Fixtures]. Powinieneś zobaczyć Hippo i jego adres IP pod klawiszem softkey.*
 - 11> *Wybierz Hippo i linię DMX (tę samą, którą ustawiłeś w kroku 6).*
 - 12> *Wybierz wolny przycisk urządzenia, by spatchować. Konsola automatycznie spatchuje potrzebne warstwy pod kolejnymi przyciskami.*
 - 13> *Jeśli teraz wybierzesz urządzenie i otworzysz okno Attribute Editor, powinieneś zobaczyć miniaturki.*
-

Przy następnym uruchomieniu systemu zadбай, by Hippo włączyć przed uruchomieniem konsoli.

Jeśli zmienisz adres DMX, będziesz musiał zrestartować Hippotizer. Jeśli zmienisz linię DMX, będziesz musiał zresetować również węzły Art-Net.

14.5 Wszystko, co musisz wiedzieć o adresach IP

Celem tego podrozdziału jest próba wyjaśnienia podstaw adresowania IP w zakresie niezbędnym z punktu widzenia sieci przeznaczonych do sterowania oświetleniem.

Adresy IP zwykle występują w formacie "w.x.y.z", gdzie w, x, y i z to liczby całkowite pomiędzy 0 i 255. Na przykład "228.23.46.166". Każdy obiekt (albo węzeł czy urządzenie) w sieci powinien mieć niepowtarzalny adres IP. Trochę podobnie jak w przypadku adresów DMX, gdzie każde urządzenie powinno mieć inny adres, wymagana jest niepowtarzalność adresów IP.

14.5.1 Nadawanie adresów IP

Konsola ma funkcję szybkiego wyboru adresu IP opisaną na str. 172.

Bardzo prawdopodobne, że jeśli zmienisz adres IP w jednym urządzeniu sieciowym, będziesz musiał zmienić go we wszystkich. Jeśli zmienisz ręcznie adres IP konsoli, zmień go także we wszystkich ewentualnie używanych urządzeniach TitanNet i urządzeniach ArtNet. Zważ, że niektóre urządzenia ArtNet mają sztywny adres IP w zakresie 2.x.x.x, w którym to przypadku konsolę również musisz umieścić w tym zakresie.

14.5.2 Maski podsieci

Tu najlepiej nie komplikować sprawy. Wszystkim urządzeniom czy węzłom sieci, aby komunikowały się ze sobą nawzajem, nadaj tę samą maskę podsieci. Maską określa, która część adresu IP jest niepowtarzalna dla każdego węzła danej sieci. Jeśli część maski podsieci składa się z zer, odpowiadające jej cyfry adresu IP muszą być niepowtarzalne dla każdego urządzenia. Jeśli częścią maski podsieci jest 255, ta część adresu IP musi być taka sama dla każdego węzła.

14.5.3 Wybór adresu IP i maski podsieci

To jest najtrudniejsza część konfiguracji sieci, jako że wybrane adresy IP zależą całkowicie od urządzeń, których chcesz użyć i od tego, które adresy IP możesz zmieniać, a których nie. Poniżej zamieszczamy garść scenariuszy opisujących typowe przypadki sieci z użyciem konsoli Titan i adresy IP, których należy użyć. Nie ma gwarancji, że eksperyment powiedzie się od razu, ale wypróbuj je, jeśli twoja sieć odpowiada scenariuszowi:

Titan i ShowSafe, tylko standardowe wyjścia DMX.

	Adres IP	Maska podsieci
Titan	192.168.1.30	255.255.255.0
ShowSafe	192.168.1.31	255.255.255.0

Titan wysyła sygnał do urządzeń ArtNet (i DMX).

	Adres IP	Maska podsieci
Titan	2.100.100.100	255.0.0.0
Urządzenia ArtNet	2.x.y.z	255.0.0.0

Albo

	Adres IP	Maska podsieci
Titan	10.100.100.100	255.0.0.0
Urządzenia ArtNet	10.x.y.z	255.0.0.0

Gdzie kombinacja x, y i z jest niepowtarzalna dla każdego urządzenia.

Titan i ShowSafe wysyłają ArtNet (i DMX).

	Adres IP	Maska podsieci
Titan	2.100.100.100	255.0.0.0
ShowSafe	2.100.100.101	255.0.0.0
Urządzenia ArtNet	2.x.y.z	255.0.0.0

Albo

	Adres IP	Maska podsieci
Titan	10.100.100.100	255.0.0.0
ShowSafe	10.100.100.101	255.0.0.0
Urządzenia ArtNet	10.x.y.z	255.0.0.0

Gdzie kombinacja x, y i z jest niepowtarzalna dla każdego urządzenia.



Nigdy nie ustawiaj ostatniej części adresu IP na 255. To jest adres specjalny (tzw. rozgłoszeniowy) i nie zadziała prawidłowo.

14.5.1 Automatyczny przydział adresów IP (DHCP)

Istnieje drugi sposób przydzielania adresów IP: przy pomocy automatycznego systemu zwanego DHCP. W tym celu potrzebujesz, aby jedno z urządzeń w twojej sieci było serwerem DHCP. Jeśli myślisz, że nie masz serwera DHCP, ro bez znaczenia – jeśli masz w sieci router albo coś w tym rodzaju, prawdopodobnie masz i serwer DHCP. W takim wypadku w procedurze ośmiu kroków opisanej w rozdz. 14.5.1 na str. 178, gdy dojdiesz do kroku 7, zaznacz "Uzyskaj adres IP automatycznie" i naciśnij OK. Gdy używasz DHCP, wszystkie urządzenia w sieci muszą być zdolne do uzyskania adresu IP automatycznie. Jeśli choćby jedno urządzenie tego nie potrafi (np. niektóre urządzenia ArtNet) musisz ustawić wszystkie adresy IP ręcznie.

14.5.2 Zakresy prywatnych adresów IP

Jeśli twoja sieć ma połączenie z Internetem, ważne jest abyś używał prywatnych adresów IP. Są to specjalne adresy IP, z których ruch nie będzie routowany do internetu. Oto one:

Adres początkowy	Adres końcowy	Maska podsieci
10.0.0.0	10.255.255.255	255.0.0.0
172.16.0.0	172.31.255.255	255.240.0.0
192.168.0.0	192.168.255.255	255.255.0.0

Jeśli budujesz sieć Art-Net, musisz użyć zakresu 10.x.x.x.

15. Używanie różnych konsolet Avolites

Jeśli jesteś przyzwyczajony do innych konsolet Avolites, ten rozdział ułatwi ci poradzenie sobie z różnicami pomiędzy nimi.



Spektakle z konsolet Titan można załadować do innych konsolet z oprogramowaniem Titan, ale nie do Pearl Expert z oprogramowaniem Classic, Diamond 4 ani Pearl 2000/2004/2008, ponieważ plik spektaklu jest w innym formacie.

15.1 Organy sterowania konsoletą

Titan Mobile jest bardzo zbliżony w działaniu do konsolet pełnowymiarowych, jedynie niektóre organy sterowania znajdują się w innych miejscach.

Klawisze 'Attribute Bank' poniżej pokręteł zastępują klawisze wzdłuż prawej krawędzi konsolety; są opisane skrótami IPCGBES w miejsce tradycyjnych nazw.

Na prawo od nich są klawisze funkcyjne. Jest tylko jeden klawisz Record zapisujący wszystkie rodzaje playbacków.

Spektakle z konsolety Pearl Expert

Jeśli masz spektakl z konsolety Pearl Expert, rzeczy zaprogramowane pod suwakami preset będą niewidoczne, ponieważ Titan Mobile nie ma suwaków preset. Jednakże otwierając okno Fixtures and Playbacks (naciśnij View, [Open Workspace Window], [Fixtures and Playbacks]) możesz uzyskać dostęp do urządzeń, playbacków, grup i palet z suwaków preset. Możesz skopiować te rzeczy do normalnego okna przy pomocy przycisku kontekstowego [Move to Workspace].

Pamięci i Chase'y na ekranie dotykowym

Oprócz suwaków odtwarzania, możesz przechowywać pamięci i chase'y w oknie Playbacks na ekranie dotykowym. Możesz w ten sposób mieć bardzo wiele efektów stale pod ręką, o ile nie wymagają suwaka.

Klawisze Macro

Masz do dyspozycji 20 klawiszy, gdzie możesz zapisywać często używane sekwencje klawiszy i przycisków. Jeśli 20 makr to za mało, możesz przywołać okno Macro na ekran dotykowy. 20 pierwszych makr w oknie Macros odpowiada 20 przyciskom konsolety.

Zmiana funkcji klawiszy

Możesz zmieniać funkcję niebieskich i szarych klawiszy odtwarzania gwooli szybkiego dostępu do najpotrzebniejszych komend, jak Preload, Stop, Go, Tap Tempo itd. Tę funkcję nazywamy Profilami klawiszy (zob. str. 162).

15.2 Nowe funkcje programowania

Wprowadzone zostały nowe funkcje usprawniające programowanie, dawniej dostępne tylko w konsolecie Diamond 4.

Fixture overlap, Attribute overlap

Funkcja zakładki pozwala ci odtworzyć zapisaną pamięć w sposób sekwencyjny. Normalnie, gdy uruchomisz pamięć, wszystkie zapisane w niej urządzenia synchronicznie zmierzają ku zapisanym wartościom. Dodanie zakładki urządzeń powoduje, że urządzenia poruszają się kolejno, co daje bardzo efektowny efekt przy zerowym nakładzie programowania. Zakładka atrybutów to podobna funkcja, z tym że działa na poszczególne atrybuty. Przy świeceniu „z ręki” również palety można aplikować z zakładką.

Kopiowanie i zamiana urządzeń

Funkcja Fixture exchange umożliwia zamianę urządzeń użytych w spektaklu na urządzenia alternatywne przy zachowaniu istotnych elementów programowania, w tym czasów, kształtów i opisów. Jest to bardzo użyteczne w przypadku spektakli objazdowych i sal o duży obłożeniu, rozwiązując problemy spowodowane niedostępnością właściwych urządzeń.

Urządzenia, które już są w spektaklu, można kopiować. Nowa kopia powstanie od razu z pamięciami i paletami oryginału.

Rozłączne czasy

Oprogramowanie Titan umożliwia stosowanie rozłącznych czasów. Oznacza to, że w złożonym spektaklu może zachodzić jednocześnie wiele zmian, każda w swoim, niezależnym czasie.

Priorytety odtwarzania

Możesz skonfigurować zachowanie playbacków w sytuacji, gdy włączone są jednocześnie dwa playbacki sterujące tym samym urządzeniem. Każdy playback może mieć priorytet Low, Normal, High albo Very High. Wyobraźmy sobie, że jeden playback steruje urządzeniem, a my włączamy drugi, również zawierający to urządzenie. Jeśli nowo włączony playback ma priorytet równy lub wyższy - przejmuje sterowanie. Jednakże jeżeli nowy playback ma niższy priorytet, stan urządzenia nie zmieni się.

Jest to przydatne gdy, na przykład, zaprogramujesz sceny z użyciem wszystkich urządzeń, a później zdecydujesz się użyć kilku z nich do oświetlenia wokalisty. Jeśli temu playbackowi nadasz wyższy priorytet, to dopóki jest on aktywny, inne playbacki nie ruszą interesujących cię urządzeń.

Release

Możesz wybrać zachowanie kanałów LTP przy wyłączeniu playbacku. Ustawienie domyślne jest takie, że żadne kanały nie są uwalniane (tzn. kanały LTP nie zmieniają się przy wyłączeniu playbacku), ale możesz wybrać opcję powrotu kanałów LTP do stanu poprzedniego.

