

5. Palettes

Khi lập trình show, bạn sẽ thấy bạn xử dụng vị trí, màu nhất định, v.v rất thường xuyên. Console cho phép bạn lưu cài đặt này để bạn có thể gọi lại nó chỉ bằng một nút bấm thay vì mỗi lần phải tìm nó trên bánh xe. Điều này rất hữu ích cho việc lập trình nhanh và khi biểu diễn show.

Khi bạn xử dụng pallette để ghi lại cue, console sẽ lưu một tham chiếu đến pallette, thay vì giá trị thật. Điều này có nghĩa là nếu bạn lập trình cue của mình bằng pallette, bạn có thể thay đổi tất cả vị trí trong show của mình rất dễ, chỉ bằng cách lập trình lại một vài mục nhập pallette thay vì phải lập trình lại tất cả cue. Việc này rất hữu ích nếu bạn đang lưu diễn và phải đối mặt với sân khấu hay độ cao giàn khung khác nhau trong mỗi show.

Có thể lồng pallette vào nhau để bạn có thể xử dụng pallette này trong pallette khác. Nếu bạn thay đổi pallette chính, việc thay đổi sẽ theo dõi tất cả pallette mà nó đã xử dụng.

Lưu và chọn pallette bằng nút trong cửa sổ Colours, Gobos/Beams và Positions. Bạn cũng có thể lưu pallette trên nút màu xám của fader handle và trên nút Macro/Executor. Bạn có thể đặt chú giải cho mỗi nút để biết mình sẽ nhận cái gì.

Nếu không hiển thị những cửa sổ Colours, Positions, Gobos & Beams, hãy nhấn View, rồi nhấn vào [Open Workspace Window] rồi nhấn [Groups and Palettes] để hiển thị cả ba cửa sổ.



Chương 05. Palette

5.1 Tạo palette

5.1.1 Palette sẽ lưu thuộc tính nào

Mặc dù mỗi mục nhập palette có thể lưu tất cả thuộc tính của thiết bị, việc vận hành console sẽ dễ hơn nếu bạn tạo vài palette chỉ đặt vị trí, vài cho màu sắc, vài cho gobo, v.v. Console giúp bạn việc này bằng cách cung cấp cửa sổ riêng cho palette Colour, palette Position và palette Gobo/Beam.

Khi bạn lưu palette, palette đó sẽ chỉ chứa những cái có trong bộ lập trình (thuộc tính bạn đã thay đổi kể từ lần nhấn Clear cuối). Thí dụ: để tạo palette, bạn chỉ cần đặt màu và không thay đổi bất kỳ thuộc tính nào khác. Bạn cũng có thể tạo palette chứa hiệu ứng như dạng thức và sắp xếp điểm. Nếu lập trình thời gian fade hay thời gian delay cho thiết bị hay thuộc tính, nó cũng sẽ lưu trong palette và bạn cũng có thể tạo palette chỉ chứa thông tin thời gian.

Nếu bộ lập trình chứa nhiều thuộc tính, bạn có thể đặt mặt nạ để hạn chế thuộc tính thiết bị nào sẽ lưu trữ trong palette.

Thông tin palette có thể là **Global**, **Shared** hay **Normal**. Palette global hoạt động trên mọi loại thiết bị. Palette share áp dụng cùng một giá trị cho tất cả thiết bị cùng loại - thí dụ: khi đặt màu, palette "Red" sẽ đặt giá trị màu giống nhau cho "Red" đến tất cả thiết bị MAC 2000. Xử dụng palette normal khi mỗi thiết bị yêu cầu giá trị riêng - thí dụ: khi lập trình vị trí, mỗi thiết bị sẽ có cài đặt khác nhau.

Có thể, bằng cách hợp nhất thông tin vào palette, để tạo ra palette chứa thuộc tính global, share và normal.

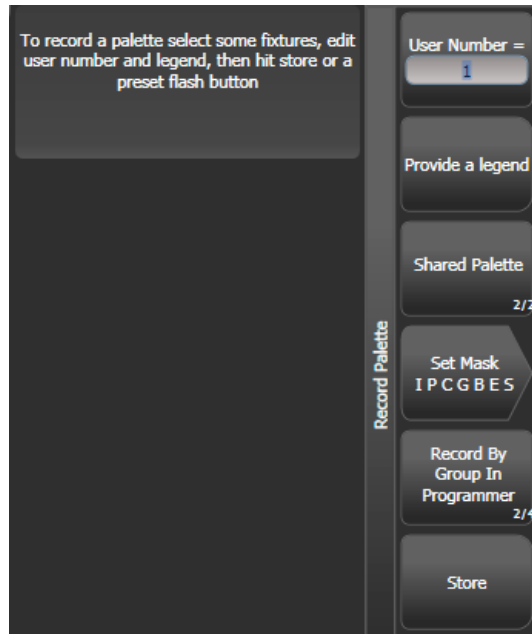
Thuộc tính có sẵn cho palette Global là Dimmer, Pan, Tilt và Color. Khi tạo palette global cục cho thiết bị trộn màu, nó sẽ tính toán cả hai thuộc tính CMY và RGB và thêm giá trị "dynamic" đặc biệt vào những channel bánh xe màu, console sẽ cố gắng khớp màu bánh xe màu thiết bị gần nhất với màu thiết bị đã chọn.

5.1.2 Lưu palette

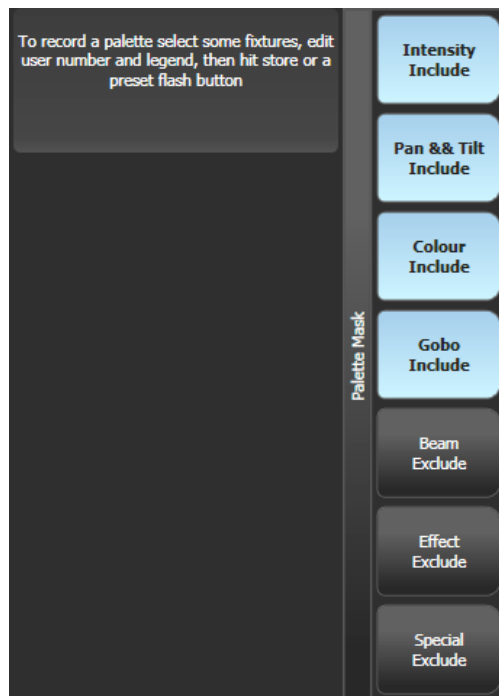
Đây là cách bạn lưu giá trị palette:

- . 1> Nhấn *Clear* để xóa bộ lập trình.
 - . 2> Chọn thiết bị mà bạn muốn lưu giá trị palette.
 - . 3> Xử dụng nút thuộc tính và bánh xe, đặt thuộc tính bạn muốn trong mục nhập palette. Bạn có thể lưu bất kỳ hay tất cả thuộc tính của thiết bị trong mỗi mục nhập palette.
 - . 4> Nhấn nút *Palette*, rồi nhấn [*Record Palette*]. Xử dụng *Quick Record* (coi phần tiếp theo), bạn có thể bỏ qua bước này.
 - . 5> Đặt Mặt nạ cho palette – việc này đặt sẽ ghi lại thuộc tính trong palette. Chọn thuộc tính bằng cách xử dụng nút *Attribute Bank* - sẽ lưu lại bất kỳ cái gì sáng lên. Những phím chức năng [*Set Mask*] và [*Record by*] cũng điều khiển Mặt nạ (coi bên dưới).
 - . 6> Nhấn nút *Palette* không xử dụng để lưu palette (nút có sẵn sẽ chớp tắt). Hay nhập số palette và nhấn [*Store*]
- Console sẽ đặt palette là Global, Shared hay Normal tự động (bằng cách kiểm tra coi những giá trị đã lưu trên tất cả thiết bị cùng loại có giống nhau hay không). Bạn có thể ghi đè cài đặt bằng cách nhấn phím chức năng C. Coi bên dưới để biết thêm chi tiết về cách hoạt động của lựa chọn tự động này.

Chương 05. Palette



- [Set Mask] cho phép bạn chỉ định sẽ đưa vào palette nhóm thuộc tính nào. Bạn cũng có thể sử dụng nút Attribute Bank màu xám ở cạnh bên phải của console để đặt mặt nạ. Nhóm thuộc tính được bao gồm khi đảo ngược phím chức năng (như nhóm Colours trong hình) và khi đèn LED sáng trên nút Attribute Bank. Nếu bạn sử dụng Quick Record (xem phần tiếp theo), thiết lập mặt nạ tự động bằng cửa sổ không gian làm việc mà bạn lưu palette vào - Positions chỉ bao gồm P, Colours chỉ C và Beams bao gồm IGBES. Nếu bạn sử dụng nút Record Palette thì bạn cần đặt mặt nạ theo cách thủ công.
- Nhấn nút Attribute Options để chuyển đổi từng nhóm mặt nạ giữa Include và Exclude.



Chương 05. Palette

- [Record By ...] cho phép bạn kiểm soát cách xử dụng mặt nạ khi lưu palette ra sao. Những tùy chọn là: [Channel in programmer] chỉ ghi lại channel nào có trong bộ lập trình (những channel mà bạn đã thay đổi) [Group in programmer] ghi lại tất cả channel trong bất kỳ nhóm thuộc tính nào có một hay nhiều channel trong bộ lập trình. Thí dụ: nếu Cyan nằm trong bộ lập trình, sẽ ghi lại tất cả cài đặt channel màu ngay cả khi không có trong bộ lập trình. [Group in mask] ghi lại mọi cái đã bao gồm bởi mặt nạ đặt trên nút thuộc tính [Mixed] ghi lại theo nhóm thuộc tính cho Position và Colour nhưng theo channel cho tất cả điều khiển khác.
- Console sẽ tự động tạo chú giải cho palette của bạn (trừ khi cài User Setting [Auto Legend] thành Off). Với palette, sẽ xử dụng một biểu tượng màu để hiển thị màu đã chọn. Nếu palette chứa những thiết bị được đặt thành nhiều màu khác nhau, sẽ hiển thị một thanh màu cho mỗi thiết bị. Với palette CITP (media server), sẽ xử dụng hình media thu nhỏ. Với những thuộc tính khác, sẽ xử dụng giá trị hàm đã điều chỉnh cuối cùng cho chú giải, ngoại trừ pan và tilt sẽ xử dụng chú giải mặc định.
- Bạn cũng có thể đặt chú giải cho palette theo cách thủ công khi bạn đang lưu nó bằng cách xử dụng [Provide a legend]. Xem phần 5.1.5 để biết cách thay đổi chú giải palette.
- Nếu bạn chọn nút Palette đã xử dụng, console sẽ cung cấp cho bạn nhiều tùy chọn để [Cancel], [Replace] hay [Merge] palette hiện có. [Replace] sẽ xóa palette và chỉ lưu những thay đổi mới nhất mà bạn đã thực hiện. [Merge] sẽ kết hợp những thay đổi của bạn với palette. Việc này cho phép bạn thêm cài đặt cho nhiều loại thiết bị bổ sung vào palette đã share hay cập nhật cài đặt thiết bị hiện có. Nhấn lại nút palette sẽ hợp nhất tự động. Hợp nhất palette bằng cách xử dụng Quick Merge, có mặt nạ để bao gồm hay loại trừ nhiều loại thuộc tính.



- Console sẽ chọn chế độ Global nếu bộ lập trình chứa những giá trị tất cả thiết bị đã chọn giống nhau và một hay nhiều thuộc tính phù hợp với Global. Nếu giá trị giống nhau nhưng không có thuộc tính nào phù hợp với Global, console sẽ chọn Shared. Nếu vài thuộc tính phù hợp và vài thuộc tính thì không, console sẽ ghi lại những thuộc tính phù hợp là Global và những thuộc tính khác là Shared. Nếu giá trị khác nhau, console sẽ chọn Normal.

5.1.3 Palette lồng (nested) vào nhau

Palette có thể chứa tham chiếu từ palette khác. Thí dụ, có thể ra tạo palette lẻ/chẵn bằng cách xử dụng hai palette khác làm bằng tổng. Nếu bạn muốn thay đổi màu, việc thay đổi palette tổng cũng sẽ thay đổi màu chẵn/lẻ.

Tùy chọn [Record/Don't Record Nested Palettes] trong menu Record Palette đặt liệu có ghi lại (mặc định) palette lồng nhau hay không hay liệu có ghi lại giá trị thuộc tính thay thế hay không.

Khi xử dụng palette trong cue, bạn có thể tắt những palette lồng nhau bằng cách xử dụng tùy chọn playback [Fire/Don't Fire Nested Palettes]. Nếu đặt thành Don't Fire, palette lồng nhau được coi là giá trị thiết bị mà nó giữ tại thời điểm ghi lại cue và sẽ không thay đổi nếu đã cập nhật palette lồng nhau.

Chương 05. Palette

5.1.4 Ghi nhanh - Quick record

Cửa sổ palette cho phép bạn ghi lại palette mới rất nhanh. Chỉ cần chạm vào nút chỗ bạn muốn ghi - nút sẽ chuyển sang màu đỏ với dấu +. Tại thời điểm này, bạn có thể nhập chú giải cho palette mới hay thay đổi cài đặt mặt nạ. Nhấn lần thứ hai vào nút sẽ lưu palette.

- Khi xử dụng Quick Record, sẽ đặt mặt nạ palette tự động để khớp với cửa sổ, vì vậy nếu bạn chạm vào một nút trong cửa sổ Position, mặt nạ sẽ đặt thành chỉ lưu những thuộc tính vị trí. Không xảy ra việc này nếu bạn xử dụng nút Record Palette.

Ghi nhanh cũng hoạt động cho nhóm, không gian làm việc và cửa sổ playback.

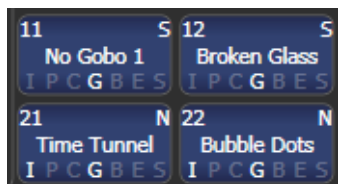


Nếu bạn đang tải show đã lập trình trên Pearl Expert, bạn có thể xử dụng cửa sổ không gian làm việc Groups and Palettes để truy cập thiết bị/palette trên những nút cài sẵn màu xanh/xám trên Pearl. Xem phần 13.2.5 để biết thêm chi tiết.

5.1.5 Đặt chú giải cho palette

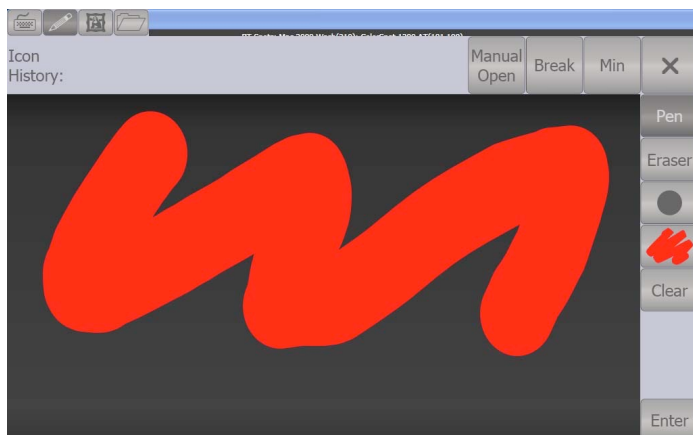
Bạn có thể nhập chú giải cho mỗi palette đã hiển thị trên nút cảm ứng palette.

- . 1> Nhấn [Set Legend] ở menu cấp cao nhất.
- . 2> Nhấn nút palette cho palette bạn muốn chú giải.
- . 3> Nhập chú giải trên bàn phím.
- . 4> Nhấn Enter khi bạn hoàn tất.



- Trên nút cảm ứng, số palette sẽ hiển thị trên cùng bên trái. Những nhóm thuộc tính IPCGBES có trong palette sẽ hiển thị bên dưới chú giải của bạn, vì vậy, thí dụ: Bảng Position sẽ hiển thị chữ P, palette chữ C, v.v. Palette ở góc trên cùng bên phải sẽ hiển thị G cho Global, N cho Normal hay S cho Shared.

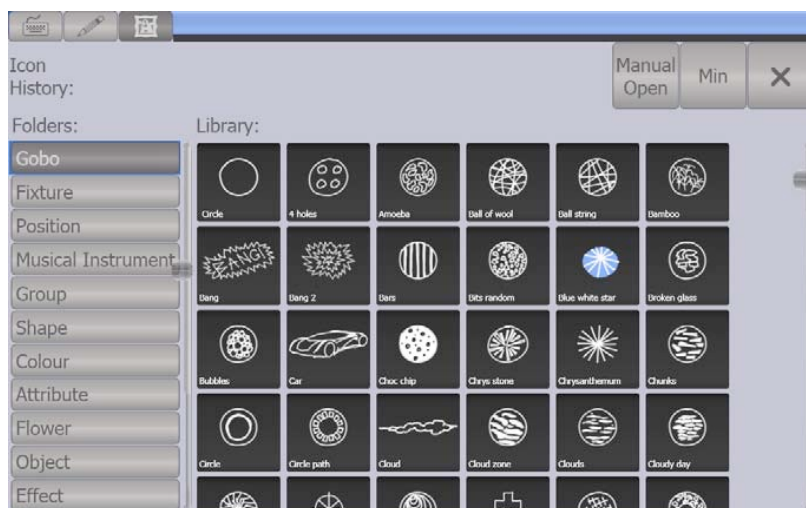
Bạn có thể tạo chú giải hình ảnh cho palette của mình, thí dụ có thể giới thiệu cho màu hay gobo mà nó sẽ tạo ra. Sau khi nhấn [Set Legend] và nút palette, nhấn [Picture]. Trình chỉnh sửa ảnh sẽ mở ra.



Chương 05. Palette

Nút tab ở trên cùng bên trái cho phép bạn chọn mục nhập Keyboard (chú giải hoàn nguyên thành văn bản), Draw, Icon Library hay Load File. Ở bên phải, bạn có thể chọn Pen hay Eraser, đặt kích cỡ bút/tẩy, đặt màu (màu trắng trong hình trên), xóa toàn bộ hình ảnh và Enter chú giải. Nút Min trên cùng bên trái giảm trình chỉnh sửa xuống kích cỡ nhỏ hơn.

Nếu bạn chọn Library, bạn có thể chọn hình từ nhiều hình ảnh đã lập trình sẵn. Hình ảnh sẽ sắp xếp vào nhiều thư mục khác nhau đã liệt kê ở bên trái.



5.1.6 Tạo bảng hiệu ứng (dạng thức hay trình sắp xếp pixel)

Tăng tốc độ lập trình của bạn bằng cách tạo vài palette áp dụng dạng thức hay hiệu ứng sắp xếp pixel. Bạn không thể lưu dạng thức khung hình chính vào palette.

Để palette hiệu ứng trở nên hữu ích, nó chỉ cần chứa cài đặt hiệu ứng (thí dụ: đối với vòng tròn pan/tilt, bạn muốn nó di chuyển thiết bị chung quanh vị trí đặt hiện tại của nó, không thay đổi cả vị trí). Để đạt được việc này, bạn có thể xử dụng FX mask khi lưu palette, hay bạn có thể cần nhớ không đặt bất kỳ giá trị nào khác khi lập trình.

- . 1> Nhấn *Clear*, chọn vài thiết bị và xác định vị trí của nó. Nếu bạn cần di chuyển nó để có thể coi đang xảy ra cái gì, bạn cũng có thể làm việc đó nữa.
- . 2> Nhấn [*Shapes and Effects*], [*Shape Generator*] và chọn một dạng thức để bắt đầu (coi phần trên trang này để biết thêm thông tin về dạng thức).
- . 3> Thay đổi thông số của dạng thức theo yêu cầu của bạn.
- . 4> Nhấn *Palette*, [*Record Palette*].
- . 5> Nếu bạn đã di chuyển thiết bị ở bước 1, hãy nhấn [*Set Mask*] và loại trừ mọi cái ngoại trừ FX.
- . 6> Nhấn nút palette để lưu palette.

5.1.7 Tạo palette thời gian

Bạn có thể tạo palette chỉ chứa thông tin thời gian. Có thể xử dụng nó để đặt thời gian dừng và thời gian thuộc tính cho thiết bị mà không cần đặt thời gian theo cách thủ công. Xử dụng palette thời gian cũng có nghĩa là bạn có thể quay lại và thay đổi thời gian một lần trong palette và những thay đổi sẽ áp dụng tự động cho tất cả cue xử dụng palette.

- . 1> Nhấn *Clear*, chọn vài thiết bị và xác định vị trí của nó. Nếu bạn cần di chuyển nó để có thể coi đang xảy ra cái gì, bạn cũng có thể làm việc đó nữa.

Chương 05. Palette

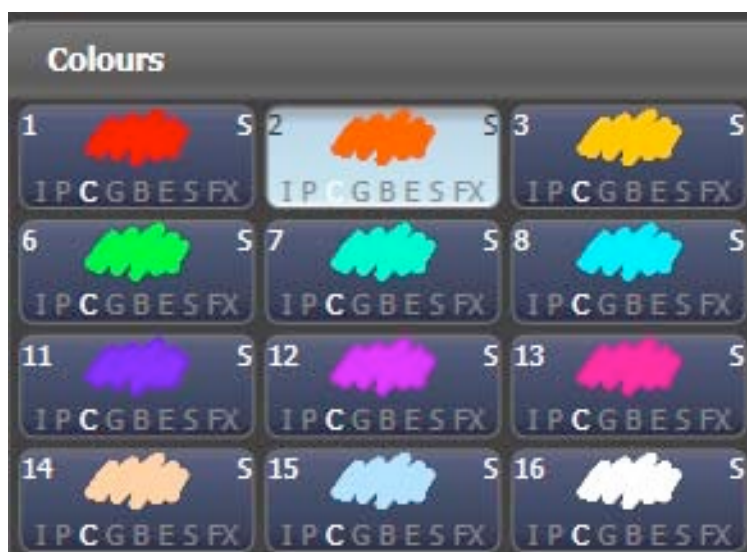
- . 2> Nhấn *Time* (có thể dán nhãn *Set on Mobile/Sapphire/Quartz* và *Next Time* trên *Expert/Tiger*).
- . 3> Thay đổi thời gian *Fade* thành 2 giây. Việc này đặt thời gian *fade* toàn cục vào bộ lập trình.
- . 4> Nhấn *Palette*, [*Record Palette*].
- . 5> Nếu bạn đã di chuyển thiết bị ở bước 1, hãy nhấn [*Set Mask*] và loại trừ mọi cái ngoại trừ *Time*.
- . 6> Nhấn nút *palette* để lưu *palette Time*.

5.2 Gọi palette

5.2.1 Gọi lại giá trị palette

Để gọi lại giá trị palette từ một nút, đây là những gì bạn làm:

- . 1> Chọn thiết bị cần thay đổi. Có thể đặt palette đã *Shared* thành bất kỳ thiết bị nào cùng loại. Palette bình thường sẽ đặt giá trị riêng cho từng thiết bị. Nếu không chọn thiết bị nào, palette sẽ áp dụng cho tất cả thiết bị có liên quan.
- . 2> Nhấn nút *Palette* mà bạn muốn gọi lại. Sẽ đặt *Palette* thành những thiết bị đã chọn.
- Bạn có thể làm cho palette *fade* theo thời gian khi bạn gọi lại nó, hãy coi phần 0 bên dưới.
- Khi xử dụng palette trong bộ lập trình, nút cảm ứng sẽ sáng lên để cho biết chuyện này (bạn có thể tắt tính năng này trong *User Settings*). Việc này giúp bạn dễ coi palette nào bạn đã chọn. Bạn cũng có thể gọi lại palette theo số của nó bằng cách nhập số trên bàn phím số.



- . 1> Chọn vài thiết bị.
- . 2> Nhấn nút *Palette* phía trên bàn phím số.
- . 3> Nhập số palette bạn muốn gọi lại.
- . 4> Nhấn *Enter* hay [*Apply Palette*].
- Phím chức năng [*Apply Palette*] hiển thị chú giải của palette sẽ áp dụng.

Chương 05. Palette

5.2.2 Trang palette

Mỗi cửa sổ palette có thể hiển thị nhiều trang palette, với nút trang ở bên trái hay một cửa sổ cuộn palette liên tục. Để thay đổi giữa trang và cuộn, hãy chạm vào nút Pages Show/Hide trong khu vực nút thuộc tính ở bên trái của nút menu. bằng cách xử dụng nút trang ở bên trái của nút palette.

- Bạn có thể gọi lại palette từ bất kỳ trang nào bằng cách xử dụng số của nó như đã mô tả trong phần trước.

5.2.3 Chỉ hiển thị palette có liên quan

Khi bạn chọn thiết bị, nếu bật User Setting [Filter Relevant Palettes], bất kỳ palette nào không áp dụng được sẽ chuyển sang màu xám. Điều này rất hữu ích để coi palette nào có sẵn cho thiết bị bạn đang làm việc.

5.2.4 Palette nhanh mà không chọn thiết bị nào

Nếu bạn nhấn nút palette khi không chọn thiết bị nào, palette sẽ đặt thành tất cả thiết bị mà palette áp dụng. Đây gọi là Quick Palette. Thí dụ: nếu bạn đã lập trình vài palette cho MAC 2000 của mình, việc nhấn một trong palette khi không chọn MAC 2000 nào sẽ đặt màu thành tất cả MAC 2000.

5.2.5 Đặt palette cho tất cả thiết bị trong playback.

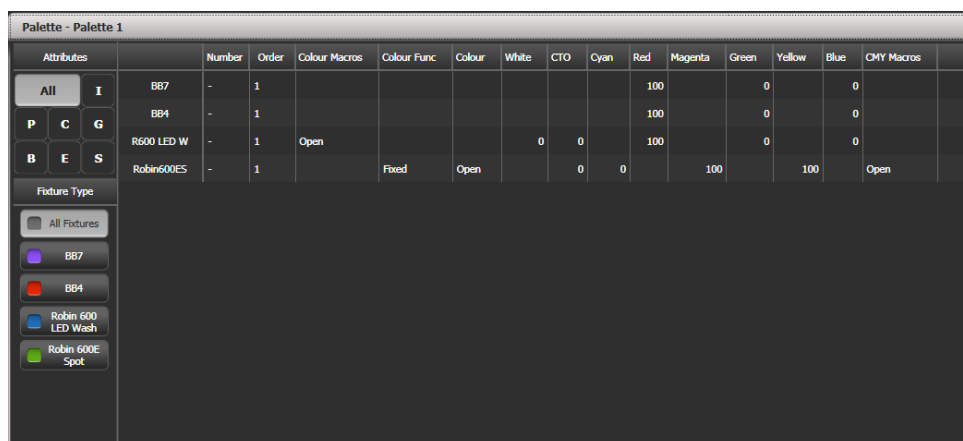
Bạn có thể áp dụng palette cho tất cả thiết bị trong playback cụ thể. Giữ nút palette và nhấn nút chọn playback mà palette sẽ áp dụng.

5.3 Chỉnh sửa palette

5.3.1 Coi và chỉnh sửa nội dung của palette

Bạn có thể coi nội dung của palette trong cửa sổ Palette View. Việc này liệt kê tất cả thiết bị trong palette và giá trị thuộc tính đã lưu cho nó. Nút menu thuộc tính cho phép bạn chuyển sang hiển thị Times.

Nhấn View, rồi nhấn nút Palette. Sẽ mở ra cửa sổ Palette View.



Attributes	Number	Order	Colour Macros	Colour Func	Colour	White	CTO	Cyan	Red	Magenta	Green	Yellow	Blue	CMY Macros
All	BB7	-	1						100		0		0	
P	BB4	-	1						100		0		0	
C	R600 LED W	-	1	Open		0	0		100		0		0	
G	Robin600ES	-	1	Fixed	Open		0	0		100		100		Open
B														
E														
S														

Fixture Type

All Fixtures

BB7

BB4

Robin 600 LED Wash

Robin 600E Spot

Bạn có thể lọc thuộc tính nào đã hiển thị bằng nút All/IPRGBES ở góc trên cùng hay đã hiển thị thiết bị nào đã hiển thị bằng cách xử dụng nút loại thiết bị bên dưới nó.

Để chỉnh sửa giá trị thuộc tính, hãy chạm/nhấp vào giá trị đó trong cửa sổ. Phím chức năng sẽ cung cấp cho bạn danh sách những cài đặt có sẵn cho thuộc tính này hay bạn có thể

Chương 05. Palette

nhập giá trị số.

Ngoài ra còn có nút [Delete] cho phép bạn xóa giá trị khỏi thuộc tính. Việc này cũng giống như xử dụng chức năng Off.

- Khi palette chứa nhiều palette khác, tùy chọn menu thuộc tính [View/Hide Nested Palettes] đặt chế độ coi có hiển thị giá trị thuộc tính thực tế hay không hay là chỉ tên của palette lồng nhau.
- Khi palette chứa dạng thức, tùy chọn menu thuộc tính [View Shapes] sẽ mở Shape View, hiển thị tất cả dạng thức với tham số của nó. Nhấp vào View sẽ mở ra Shape Fixture View cho phép bạn chỉnh sửa thiết bị chạy dạng thức; nút menu Add Fixtures sẽ thêm thiết bị đã chọn vào dạng thức.
- Khi palette chứa hiệu ứng (Pixel Mapper), tùy chọn menu thuộc tính [View Effects] sẽ mở cửa sổ Effect View để cho phép bạn chỉnh sửa hiệu ứng.

5.3.2 Thay đổi nội dung của palette

Để chỉnh sửa mục nhập palette, nhấn nút Update Palette, chọn palette để chỉnh sửa (thao tác này sẽ chọn tự động thiết bị đã xử dụng trong palette), thực hiện những thay đổi bạn muốn, rồi nhấn phím chức năng [Update Palette x] để lưu thay đổi.

Nút Update Palette cũng cho phép bạn thay đổi tên và số của palette.

Bạn cũng có thể tải palette vào vài thiết bị, đổi thuộc tính và ghi lại thông tin mới trên đầu mục palette hiện có. Console sẽ cung cấp cho bạn tùy chọn trên phím chức năng để Replace, Merge hay Quick Merge palette. Nếu bạn chọn Merge, mọi cái bạn chưa thay đổi sẽ không bị ảnh hưởng, sẽ chỉ sửa đổi giá trị bạn đã thay đổi hay thêm vào. Quick Merge sẽ chỉ cập nhật thuộc tính đã lưu trong palette gốc và bỏ qua thuộc tính khác (thí dụ: nếu bạn đang hợp nhất với palette vị trí, nhưng cũng đã sửa đổi thuộc tính màu, thuộc tính màu sẽ không hợp nhất vào).

Khi nhấp đúp vào nút palette để cập nhật, tùy chọn mặc định là Quick Merge.

- Bạn có thể đặt console thành “Always Merge” (vì vậy nó không yêu cầu bạn) bằng cách xử dụng User Settings (giữ nút Avo để đặt những cài đặt này). Bạn cũng có thể nhấn nút palette lần thứ hai để chọn tùy chọn Merge.
- Bạn có thể thêm thiết bị bổ sung vào palette mà không ảnh hưởng đến những thiết bị hiện có. Thí dụ: nếu bạn có palette cho Mac 600, bạn có thể thêm màu cho Mac 500 của mình mà không ảnh hưởng đến bất kỳ giá trị nào đã ghi trước đó trong palette.
- Bạn có thể xóa những thuộc tính khỏi palette bằng chức năng Off, coi phần 7.3.5.
- Khi chỉnh sửa palette, sẽ giữ nguyên trạng thái của bộ lập trình; khi lưu palette đã sửa đổi, sẽ khôi phục nội dung lập trình lúc đầu của bạn và bộ lập trình sẽ giữ nguyên trạng thái như khi bạn bắt đầu chỉnh sửa palette.

5.3.3 Cập nhật palette đã xử dụng trong playback

Nếu bạn cần cập nhật palette trong khi diễn show thật nhanh, chẳng hạn như bạn kích hoạt cue màu lục và palette Green xử dụng hóa ra không đúng màu, chức năng Update cho phép bạn cập nhật palette tự động đã xử dụng trong cue.

. 1> Với cue đã kích hoạt, hãy chọn thiết bị và thay đổi nó thành cài đặt bạn muốn lưu (thí dụ: màu lục bên phải).

. 2> Nhấn Update.



Chương 05. Palette

- . 3> Có thể cập nhật cue và palette sẽ hiển thị trên phím chức năng và tất cả nút khác có màu xám.
- . 4> Nhấn nút palette (thí dụ: Green) hai lần để cập nhật palette đó.
- Bạn cũng có thể chọn nhiều palette để cập nhật bằng cách đánh dấu nó trong phím chức năng rồi nhấn Enter để xác nhận.

5.4 Sao chép, di chuyển và xóa palette

5.4.1 Sao chép hay di chuyển palette

Xử dụng nút Copy/Move/Link, bạn có thể tạo ra bản sao của palette hiện có hay di chuyển nó sang nút mới. Bạn có thể sao chép hay di chuyển nhiều palette trong một thao tác. Bạn không thể liên kết các nút palette.

Move rất hữu ích để thu dọn console.

- . 1> Nhấn nút Copy/Move/Link.
- . 2> Chọn [Copy] hay [Move]. Nhấn lại nút Copy/Move/Link cũng sẽ chuyển đổi tùy chọn này.
- . 3> Nhấn nút Select của palette bạn muốn sao chép/di chuyển. Bạn có thể chọn nhiều palette.
- . 4> Nhấn nút trống ở chỗ bạn muốn nó tới.
- . Nút Menu Latch chốt menu Copy/Move/Link, vì vậy bạn có thể tiếp tục sao chép, di chuyển hay liên kết mọi cái mà không cần phải tiếp tục nhấn nút Copy/Move/Link. Nhấn Exit để mở khóa.
- . Xử dụng [Retain Layout] hay [Bunch Up] khi sao chép nhóm palette có những phần tử điều khiển trống trong nhóm - bạn có thể giữ phần tử điều khiển trống hay nhóm phần tử điều khiển đã xử dụng lại với nhau.
- . Khi ở chế độ Copy, có thể thay đổi tùy chọn [Copy Legends] thành [Don't copy legends] để palette đã sao chép đã có chú giải mặc định.
- . Khi ở chế độ Move, [Swap Items if Required] sẽ cố gắng đặt lại vị trí của bất kỳ handle hiện có nào đang cản trở việc di chuyển. Việc này rất hữu ích khi sắp xếp lại những cái nút trên trang gần đây.

5.4.2 Xóa palette

Bạn có thể xóa mục nhập palette bằng cách nhấn nút Delete, rồi nhấn nút chọn palette để xóa. Nhấn lại nút palette để xác nhận việc xóa. Với những palette đã lưu trên nút vật lý, bạn có thể xóa hàng loạt palette trong một lần bằng cách nhấn giữ palette đầu tiên trong khi nhấn nút cuối cùng. Cách xóa palette khác:

- Nhấn nút Update Palette, chọn một palette, xử dụng tùy chọn phím chức năng [Delete].
- Nhấn nút Palette phía trên bàn phím số và xử dụng tùy chọn [Delete] trong menu [Palette Utilities].
- Nhấn Delete rồi nhấn [Palette], nhập số palette, nhấn Enter.
- Nếu bạn có nhiều playback xử dụng palette đã xóa, nó sẽ quay trở lại giá trị đã lưu trong bộ lập trình khi ghi playback lại.

Chương 05. Palette

5.5 Định thời gian với pallette

Có thể lưu Pallette với thông tin thời gian hay bạn có thể ghi đè thời gian theo cách thủ công khi gọi lại pallette.

5.5.1 Những pallette với thời gian đã lưu

Nếu bạn đã lưu thông tin thời gian trong pallette, thông thường nó sẽ gọi lại với thông tin thời gian này. Vì vậy, nếu bạn lập trình fade 2 giây, pallette sẽ gọi lại với độ fade 2 giây. Bạn có thể tắt tính năng này (có thể hữu ích trong khi lập trình) bằng cách xử dụng cài đặt cấu hình khóa cho phím pallette (coi phần 13.4.1). Bạn có thể đặt [Palette Is Fired With Its Times] hay [Palette Is Fired Ignoring Its Times].

5.5.2 Ghi đè thời gian pallette theo cách thủ công

Có thể gọi lại pallette bằng cách fade thủ công cho phép dễ "busking" show. Khi gọi pallette lại theo cách này, sẽ thêm thời gian vào và pallette sẽ fade theo thời gian đó.

- . 1> Chọn vài thiết bị.
- . 2> Nhập thời gian fade cho pallette trên bàn phím số.
- . 3> Nhấn nút pallette để gọi lại pallette.
- . Việc này sẽ ghi đè bất kỳ thời gian nào đã lưu trong chính pallette.
- . Bạn phải nhập lại thời gian mỗi khi gọi lại pallette. Để xử dụng cùng một chế độ mỗi lần fade, hãy đặt thời gian tổng: Nhấn Pallette, [Master Time]. Để tắt Master Time, hãy đặt thành 0.
- . Tính năng fade pallette có thể rất hữu ích khi gọi lại pallette trực tiếp trong show, vì bạn có thể dễ di chuyển thiết bị đến vị trí mới hay thay đổi màu từ từ (trên thiết bị trộn màu).
- . Không đưa pallette nào đã áp dụng thời gian fade vào bộ lập trình, do đó sẽ không lưu trong bất kỳ cue nào; không xử dụng thời gian fade khi lập trình. Việc này nhằm chắc chắn khi xử dụng trong tình huống trực tiếp, cue tiếp theo sẽ ghi đè lên pallette và playback như dự định.

5.5.3 Chồng thiết bị khi gọi lại pallette thủ công

Bạn có thể đặt Fixture Overlap khi gọi lại pallette, có nghĩa là sẽ áp dụng pallette theo trình tự cho từng thiết bị trong nhóm. Đây là cách tạo ra vài hiệu ứng tuyệt vời rất nhanh. Xếp chồng lên nhau = 100% có nghĩa là tất cả thiết bị sẽ thay đổi cùng nhau. Fixture Overlap = 0% có nghĩa là mỗi thiết bị phải hoàn thành quy trình fade trước khi thiết bị tiếp theo bắt đầu fade.

- . 1> Nhập thời gian chồng chéo (overlap) cho pallette trên bàn phím số.
- . 2> Nhấn [Set Overlap].
- . 3> Nhập thời gian fade nếu cũng yêu cầu fade.
- . 4> Nhấn nút pallette để gọi lại pallette.
- Bạn phải nhập lại phần chồng chéo mỗi khi bạn gọi lại pallette. Để xử dụng cùng một loại chồng chéo mọi lúc, hãy đặt Master Overlap: Nhấn Pallette, [Master Overlap]. Để tắt Master Overlap, đặt thành 100%.

5.5.4 Thời gian tổng cho pallette

Tùy chọn [Master Time] trên menu Palette (nhấn nút Palette màu xám phía trên bàn phím số) cho phép bạn đặt thời gian fade mặc định. Sẽ xử dụng thời gian fade này cho tất cả

Chương 05. Palette

palette trừ khi bạn nhập thủ công vào thời điểm khác. Điều này có thể hữu ích khi "busking" show với palette.

Tương tự, tùy chọn [Master Overlap] sẽ đặt Overlap mặc định cho việc gọi palette.



Bạn có thể tạo ra nút macro để đặt thời gian fade của palette khác nhau. Nhấn Macro, Record, nhấn một nút để lưu macro của bạn. Sau đó nhấn Palette, [Master Time], 3 (trong 3 giây), Exit, Macro.

Lặp lại những bước này để tạo nút Palette Snap (0 giây) hay nút fade 1 giây, v.v.

(Hết chương 05)

6. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

Shapes and Pixel Mapper effects

Shape Generator trong Tiger Touch (đôi khi trên những console khác gọi là Effects Generator) cho phép bạn tạo ra show ánh sáng thú vị rất nhanh bằng cách xử dụng nhiều chuyển động và thay đổi, với mức lập trình tối thiểu. (*Shape= hình dạng, hình thù, dạng thức-ND*).

Bạn có thể xử dụng Shape Generator thông thường bằng những mẫu đặt trước hay Key frame Shape Generator cho phép bạn tạo ra mẫu tùy chỉnh của riêng mình.

Xử dụng Pixel Mapper để tạo ra họa tiết hoạt họa bằng cách xử dụng màu hay cường độ của nhóm thiết bị (thường là đèn LED, starcloths hay thiết bị loại web LED). Khi nhìn ở khoảng cách xa, hiệu ứng sẽ rõ hơn.

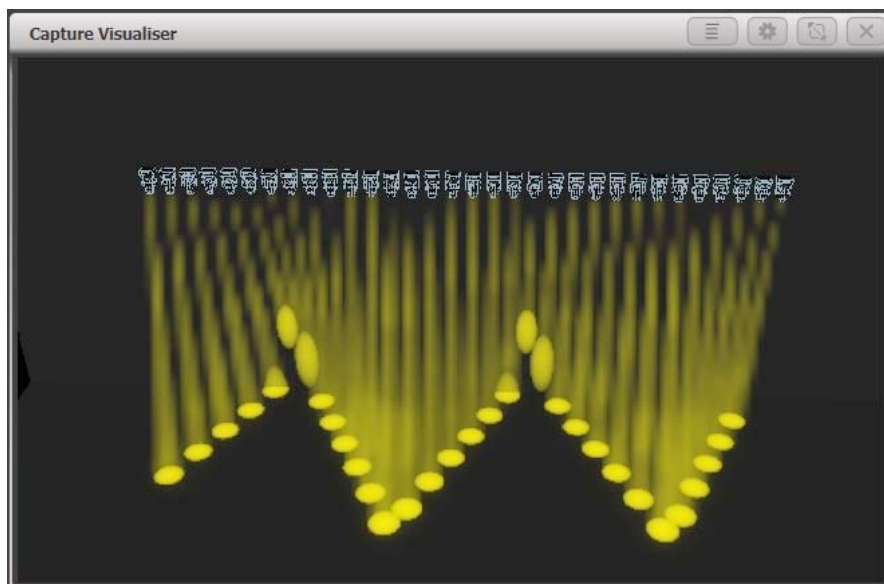
6.1 Bộ tạo dạng thức - Shape generator

Đơn giản, dạng thức chỉ là chuỗi giá trị sửa đổi tự động thuộc tính cụ thể của thiết bị. Thí dụ, áp dụng hình tròn cho thuộc tính pan và tilt, sẽ làm cho thiết bị di chuyển luồng sáng của nó theo hình tròn chung quanh vị trí hiện tại của nó. Bạn có thể đặt kích cỡ của vòng tròn và tốc độ di chuyển của vòng tròn.

Ngoài dạng thức vị trí, có vài lượng lớn nhiều dạng thức khác, có sẵn trong Tiger Touch. Dạng thức xác định cho một thuộc tính cụ thể như màu sắc, độ mờ, tiêu điểm, v.v.

Một thể loại dạng thức khác là hình khối (Block Shape). Loại dạng thức này chặn những dạng thức khác, ngăn nó chạy. Thí dụ: nếu vài thiết bị đang chạy hình tròn (Circle), sau đó kích hoạt playback có dạng thức Block Pan/Tilt trên vài thiết bị, những thiết bị đó sẽ ngừng chạy hình tròn. Điều này có thể rất hữu ích để sửa đổi số playback vào showtime khi xử dụng với tính năng ưu tiên playback (coi phần 7.6.1).

Khi bạn xử dụng dạng thức với nhiều thiết bị, bạn có thể chọn áp dụng dạng thức giống hệt nhau cho tất cả thiết bị hay bù cho nó để dạng thức chạy dọc theo thiết bị tạo hiệu ứng kiểu “wave” hay “ballyhoo”. Cái này gọi là *Phase* của dạng thức.



Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

6.1.1 Chọn dạng thức

Để chạy dạng thức, hãy chọn vài thiết bị, chọn thuộc tính của dạng thức từ danh sách trên những phím chức năng, rồi chọn dạng thức bạn muốn từ cửa sổ Shapes. Sắp xếp dạng thức bằng cách xử dụng nhóm thuộc tính IPCGBES, vì vậy bạn có thể chọn từ danh sách dạng thức Dimmer hay danh sách dạng thức Pan/Tilt hay dạng thức Colour, v.v. Bạn cũng có thể chọn từ danh sách All Shapes.



Khi bạn tạo ra dạng thức, nó sẽ áp dụng cho tất cả thiết bị đã chọn.

- . 1> Chọn thiết bị sẽ áp dụng dạng thức.
 - . 2> Tại menu chính, nhấn [Shapes and Effects] rồi nhấn [Shape Generator].
 - . 3> Nhấn [Create] để bắt đầu dạng thức mới.
 - . 4> Nhấn phím chức năng để chọn loại thuộc tính sẽ xử dụng trong dạng thức hay nhấn [All shapes] để có danh sách đầy đủ.
 - . 5> Nhấn phím chức năng để chọn dạng thức hay chạm vào dạng thức mong muốn trong cửa sổ Shapes. Bạn có thể nhập một từ tìm kiếm trên bàn phím để tìm dạng thức cụ thể.
 - . 6> Sẽ áp dụng dạng thức đó cho tất cả thiết bị đã chọn.
- Nếu bạn mở cửa sổ Shapes, cửa sổ này sẽ vẫn mở để chọn dạng thức tức thì (bạn không cần chọn [Shape Generator]). Cửa sổ sẽ chỉ hiển thị những dạng thức có thể có trên những thiết bị đã chọn. Nhấn nút thuộc tính sẽ lọc cửa sổ Shapes để chỉ hiển thị những dạng thức cho thuộc tính đó. Nhấn nút thuộc tính Dimmer để hiển thị tất cả dạng thức.
 - Dạng thức dựa trên cài đặt hiện tại của thiết bị, do đó, vị trí vòng tròn sẽ di chuyển chung quanh vị trí pan-tilt hiện tại của thiết bị.
 - Bạn có thể thay đổi giá trị cơ bản của hình (thí dụ: tâm của hình tròn) bằng cách thay đổi thuộc tính bằng cách xử dụng bánh xe theo cách thông thường. Bạn có thể giảm Kích cỡ xuống 0 (coi phần tiếp theo) để giúp bạn coi giá trị cơ bản thật là bao nhiêu.
 - Bạn có thể chạy nhiều dạng thức cùng lúc bằng cách lập lại quy trình trên. Bạn có thể chạy nhiều dạng thức trên một thiết bị và output sẽ kết hợp theo nhiều cách thú vị.
 - Nhấn [Shapes and Effects], [Shape Generator] rồi [Edit] để hiển thị những dạng thức nào đang chạy.

Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm



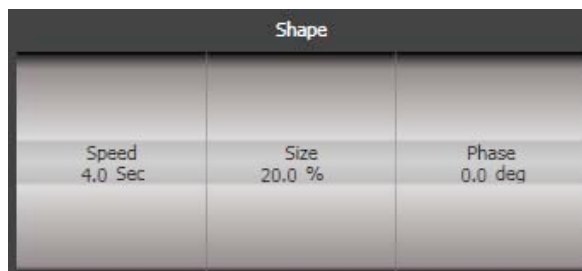
- Nếu bạn áp dụng cùng một dạng thức cho hai nhóm thiết bị khác nhau, dạng thức đó sẽ xuất hiện trong danh sách dạng thức hai lần. Bạn có thể chỉnh sửa hai dạng thức riêng biệt để đưa ra hướng, tốc độ khác nhau, v.v. (coi sau)
- Nếu thiết bị đã chọn có thiết bị phụ (phần tử) thì bạn sẽ được cung cấp tùy chọn để chạy dạng thức trên thiết bị chính, giữ cho tất cả phần tử giống hệt nhau hay trải rộng trên phần tử/thiết bị phụ.
- Mỗi dạng thức đều thiết kế để hoạt động trên một thuộc tính cụ thể. Rõ ràng là nếu thiết bị không có thuộc tính, bạn sẽ không thấy bất kỳ hiệu ứng nào nếu bạn sử dụng dạng thức.
- Mỗi dạng thức có cài đặt kích cỡ và tốc độ mặc định (xác định trong file dạng thức).



Khi sử dụng dạng thức màu Rainbow, để có đủ màu, bạn cần đặt thuộc tính CMY hay RGB thành 50%.

6.1.2 Thay đổi kích cỡ và tốc độ của dạng thức

Có thể dễ thay đổi kích cỡ và tốc độ của dạng thức sau khi tạo ra nó lần đầu. Nếu màn hình phía trên bánh xe hiển thị Spread và Offset thay vì Size/Speed, hãy nhấn phím chức năng E để chọn [Adjust Speed, Size and Phase].



- . 1> Kiểm soát tốc độ của dạng thức bằng bánh xe bên trái.
- . 2> Kiểm soát kích cỡ của dạng thức bằng bánh xe ở giữa.
- . 3> Kích cỡ và tốc độ sẽ hiển thị phía trên bánh xe trên màn hình.

Những điều khác cần biết về kích cỡ và tốc độ của dạng thức:

- Nếu bạn đang chạy nhiều dạng thức, những điều khiển sẽ hoạt động trên hình gần đây nhất. Bạn có thể chỉnh sửa thông số của bất kỳ dạng thức nào đang chạy bằng chức

Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

năng Edit Shape, coi phần 6.4.1.

- Kích cỡ tối thiểu bằng không. Thao tác này sẽ "ẩn" dạng thức và thiết bị sẽ tiếp tục những cài đặt trước đó của nó. Tuy nhiên, dạng thức vẫn còn hoạt động.

6.1.3 Thay đổi phase của dạng thức trên nhiều thiết bị

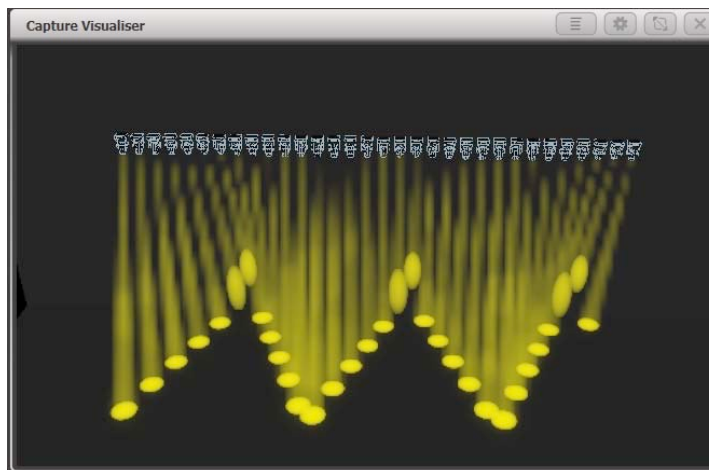
Dạng thức trở nên thú vị hơn (và ấn tượng hơn) khi bạn áp dụng nó cho nhiều thiết bị. Bạn có thể kiểm soát cách phân chia dạng thức theo từng giai đoạn (phased) trên vài thiết bị. Bạn cũng có thể kiểm soát Spread (trải rộng), đây là cách khác để chọn cùng một loại. (*Phase ở đây có nghĩa là thực hiện (chương trình...) từng giai đoạn, Không phải theo nghĩa vật lý bạn từng biết nhé-ND*)

Kiểm soát trình tự của dạng thức trên thiết bị bởi thứ tự mà bạn đã chọn thiết bị khi bạn tạo dạng thức. Bạn có thể chỉnh sửa thứ tự bằng cách chọn [Fixture Order] trong menu Shape Edit.

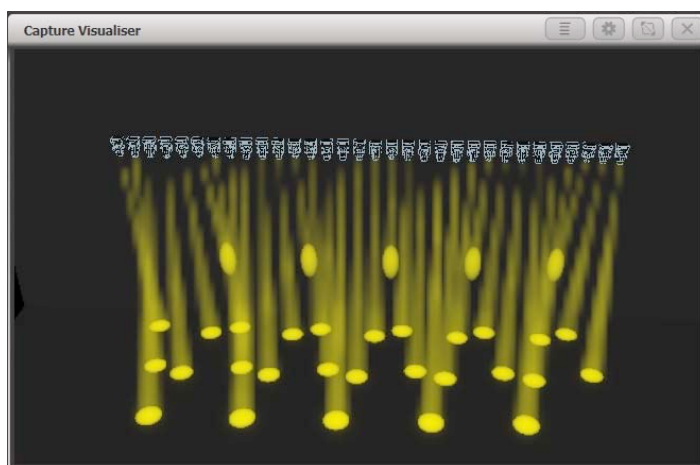
. 1> Nhấn phím chức năng E để chọn [Adjust Phase, Spread and Offset]

. 2> Kiểm soát phase của dạng thức bằng cách xử dụng bánh xe bên trái, hay để thiết lập về Spread, hãy xử dụng bánh xe ở giữa.

Spread = 12 (Phase = 30 độ)

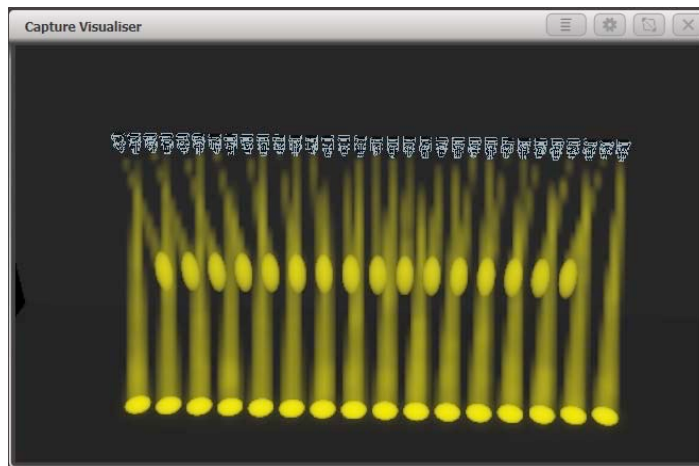


Spread = 6 (Phase = 60 độ)



Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

Spread = 2 (Phase = 180 độ)



Màn hình phía trên bánh xe bên trái hiển thị phase theo độ. Thí dụ: 180 độ lặp lại sau mỗi 2 thiết bị, 90 độ lặp lại sau mỗi 4 thiết bị, 60 độ lặp lại sau mỗi 6 thiết bị, v.v.

Chức năng Offset cho phép bạn thiết lập phase bắt đầu của dạng thức, khi đang chạy nhiều dạng thức. Thí dụ: nếu bạn đang chạy một hình Cyan và một hình Magenta để tạo ra sự kết hợp của nhiều màu, bạn có thể muốn bắt đầu nó với Cyan ở mức tối đa và Magenta ở 0 để cung cấp đủ màu. Trong trường hợp này, bạn sẽ đặt một trong những dạng thức có Phase Offset là 180 độ. Nếu không có phase offset, cả hai dạng thức sẽ đạt tối đa cùng một lúc.

6.1.4 Hướng dạng thức

Phím chức năng [Shape Direction] mở menu cho phép bạn thiết lập hướng cho dạng thức. Nếu bạn đã xác định bố cục 2D cho nhóm (coi *), điều này cho phép bạn có dạng thức di chuyển rõ ràng theo nhiều hướng cụ thể. Bạn có thể giữ menu hướng dạng thức mở bằng cách xử dụng nút Menu Latch, để cho phép bạn thử nhiều tùy chọn khác nhau và coi hiệu ứng.

6.1.5 Xử dụng dạng thức trong cue

Khi bạn lưu dạng thức vào cue, bạn có thể đặt fader playback để kiểm soát kích cỡ và/hay tốc độ của dạng thức để cung cấp cho bạn nhiều tùy chọn tại thời điểm hiển thị nhiều hơn; bạn cũng có thể kiểm soát kích cỡ và tốc độ từ Size Master và Speed Masters. Coi 7.6.3.

Bạn có thể xử dụng dạng thức trong danh sách cue và phần 9.1.3, mô tả cách dạng thức sẽ hoạt động ra sao khi bạn đi từ cue này sang cue khác.

Bạn cũng có thể điều chỉnh thông số của dạng thức tại thời điểm playback bằng cách xử dụng menu Select Shape, nằm trên menu [Edit] của menu Shape Generator.

6.2 Dạng thức khung hình chính - Key frame shapes

Dạng thức khung chính cho phép bạn tạo chuỗi dạng thức cho riêng bạn. Bạn lưu hàng loạt cài đặt thuộc tính dưới dạng khung chính và dạng thức fade dần giữa nó.

6.2.1 Tạo dạng thức khung hình chính

Dạng thức khung chính được tạo hơi giống như chase, nhưng dạng thức này linh hoạt hơn vì bạn có nhiều quyền kiểm soát cách thuộc tính thay đổi giữa những khung chính ra sao và bạn có thể thay đổi cách nó trải rộng trên nhiều thiết bị. Nó cũng (không giống như chase) để lưu trong cue list.

Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

Bạn có thể tạo khung chính trong Channel Mode bằng cách thiết lập trạng thái thủ công và nhấn [Add Frame] hay trong chế độ Quick Build bằng cách chọn pallette hay cue sẽ lưu tự động dưới dạng khung khi bạn chọn nó. Xử dụng phím chức năng [Record Mode] để chọn chế độ.

Trong thí dụ này, chúng ta sẽ tạo dạng thức màu, nhưng bạn có thể tạo dạng thức khung chính cho bất kỳ thuộc tính hay hỗn hợp thuộc tính nào. Nếu bạn tạo khung chính bằng pallette, khung chính sẽ cập nhật nếu thay đổi pallette.

- . 1> Tại menu chính, nhấn [Shapes and Effects] rồi nhấn [Key Frame Shapes].
- . 2> Nhấn [Create] để bắt đầu một dạng thức mới.
- . 3> Chọn thiết bị và đặt màu cho khung chính đầu tiên.
- . 4> Nhấn [Add Frame]. Chú giải tự động cho khung hình chính đầu tiên sẽ hiển thị phía trên fader playback đầu tiên. (Nhấn [Playbacks Display Visible/Hidden] để đưa fader playback về trạng thái bình thường, nếu bạn muốn chọn một trong chế độ Quick Build).



- . 5> Thiết lập màu và nhấn [Add Frame] tiếp tục cho đến khi bạn đã tạo tất cả bước bạn muốn.
 - . 6> Nhấn [Finish Recording Frames] khi bạn đã hoàn tất.
 - . 7> Xử dụng cửa sổ Effect Editor để thay đổi Spread, Overlap (coi bên dưới)
 - . 8> Lưu dạng thức vào cue nếu bạn muốn xử dụng nó trong show (coi phần 7).
- Bạn cũng có thể xử dụng nút Unfold để chuyển những playback sang giữa chế độ bình thường và chế độ hiển thị khung hình chính.
 - Đặt phím chức năng [Frame Number] thành số khung hiện có sẽ cho phép bạn [Replace] hay [Delete] khung. Nhấp vào chú giải khung hình hay chọn nút playback cũng sẽ đặt số khung hình hiện tại.
 - Nếu không nhìn thấy dạng thức do thiết bị không sáng lên, nút dimmer định vị “sun” điều ở phía dưới sẽ bật sáng những thiết bị đã xử dụng trong dạng thức.

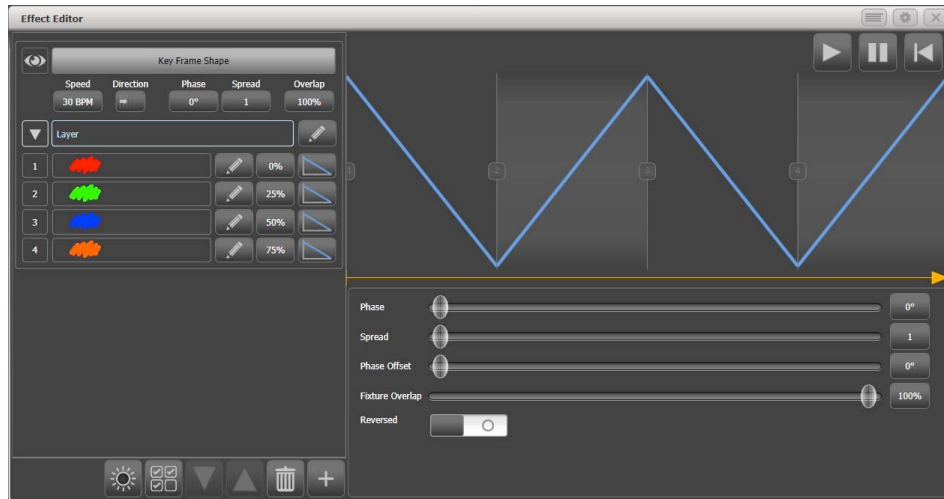
6.2.2 Thay đổi thông số dạng thức trong Effect Editor

Khi bạn đã hoàn tất việc tạo dạng thức khung chính, nó sẽ hiển thị trong cửa sổ Effect Editor.

Những điều khiển ở trên cùng của ngăn bên trái là những thuộc tính dạng thức toàn cục, ảnh hưởng đến toàn bộ dạng thức, kiểm soát tốc độ, hướng (xử dụng bố cục nhóm 2D), phase/spread và overlap của thiết bị. Biểu tượng con mắt ở góc trên cùng bên trái “thu gọn” bản coi trước dạng thức trong cửa sổ trình effect editor, điều này cho phép bạn chỉ mở rộng dạng thức bạn muốn làm việc nếu bạn đã tạo ra nhiều dạng thức.

Phần trên cùng của khu vực chính hiển thị phiên bản đồ họa của dạng thức fade, bạn có thể kéo vòng quanh để thay đổi thời gian. Mũi tên màu vàng hiển thị độ lệch pha (phase offset) cho lớp, bạn có thể kéo phần này để thay đổi phase.

Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

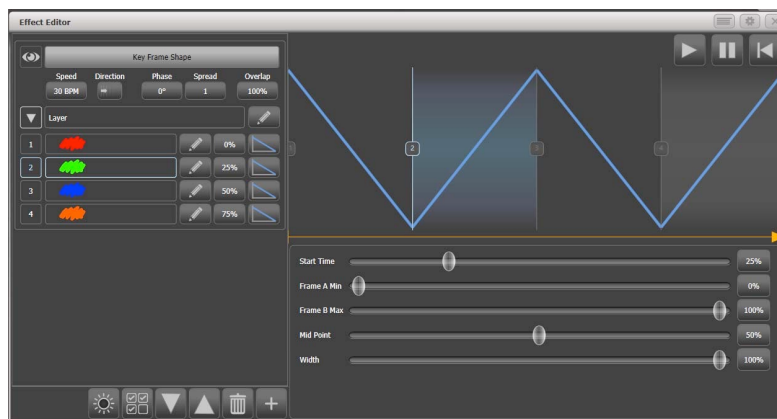


Để bắt đầu với (hay khi bạn nhấp vào tên Layer), thanh trượt trong khu vực chính là những điều khiển độc lập cho lớp.

Bạn có thể nhấp vào những nút ở bên phải của thanh trượt để nhập giá trị từ bàn phím và có thể xử dụng cách nhấp vào nút trên bánh xe để điều chỉnh giá trị. Cũng cung cấp phím chức năng [Reset to default value] khi bạn nhấp vào nút hay nhấp đúp vào nút sẽ đặt lại về giá trị mặc định.

Bằng cách nhấp vào từng khung chính riêng ở bên trái, bạn có thể thay đổi thông số cho từng khung riêng.

- Timing: xử dụng thanh trượt Start Time hay kéo những vị trí bước trong cửa sổ.
- Frame A Min/Frame B Max: Đặt mức độ gần của thuộc tính bằng giá trị đã lập trình. Thí dụ: nếu bạn đã cho dimmer flash ở 100%, bạn có thể làm cho nó chỉ flash ở mức 80%.
- Mid point: đặt trong đó điểm giữa của fade là bao nhiêu.
- Width: đặt lượng thời gian khung hình đã xử dụng bằng tính năng fade. Thí dụ: bạn có thể fade trong 20% thời gian khung hình rồi giữ 80% còn lại.

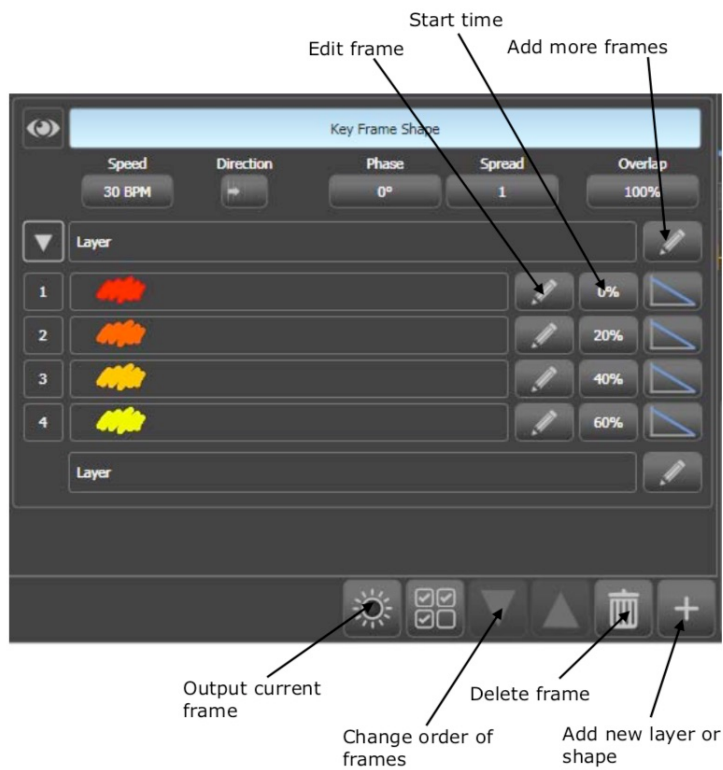


Bạn có thể đổi cách thay đổi giữa những bước bằng cách nhấp vào nút đường cong ở bên phải của mỗi bước. Đồ thị mới sẽ hiển thị trong đồ họa fade trong cửa sổ chính.

Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm



Bạn cũng có thể chỉnh sửa trình tự của dạng thức khung chính bằng cách xử dụng cửa sổ Effect Editor.



Để thêm nhiều khung vào dạng thức khung chính, hãy nhấp vào nút bút chì ở bên phải tên lớp (layer).

- Để chỉnh sửa khung chính, hãy nhấp vào nút bút chì ở bên phải tên khung.
- Để xóa khung chính, hãy chọn khung trong danh sách rồi nhấp vào biểu tượng thùng rác ở dưới cùng
- Để thay đổi thứ tự của khung, hãy chọn khung, rồi xử dụng mũi tên lên và xuống ở dưới cùng.
- Để thay đổi nhiều khung chính cùng một lúc, hãy nhấp vào nút multi-select ở cuối cửa sổ hay bạn có thể kéo một hộp chọn trên khung. Dạng thức khung chính có thể có nhiều

Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

lớp trong đó hiệu ứng khác nhau chạy đồng thời. Để thêm lớp khác, hãy nhấp vào nút dấu cộng ở dưới cùng, rồi chọn Layer. Lớp mới sẽ xuất hiện trong danh sách bên trái.

Bạn cũng có thể thêm dạng thức khung chính riêng biệt hoàn toàn hay hiệu ứng sắp xếp điểm (map pixel). Hiệu ứng sắp xếp điểm sẽ hiển thị ở đầu danh sách dạng thức bên trái, bạn có thể xử dụng biểu tượng con mắt để ẩn hiệu ứng sắp xếp điểm khi bạn muốn làm việc trên dạng thức khung chính.

6.2.3 Lưu dạng thức khung chính vào cue

Theo mặc định khi lưu dạng thức khung hình chính vào cue, playback sẽ fade dạng thức đó. Nếu đặt playback thành Speed trên Fader, Fader sẽ làm chủ tốc độ của tất cả lớp trong dạng thức.

Khi đang chạy dạng thức khung chính trong playback, nó có thể hoạt động dưới dạng Overlay hay LTP. Giá trị chung cho Shape Behaviour nằm trong User Settings, nhưng bạn cũng có thể đặt chế độ trong Playback Options cho mỗi playback.

- Ở chế độ Overlay (mặc định), dạng thức sẽ có quyền kiểm soát những thuộc tính đã lập trình bất kể bạn làm gì khác. Thí dụ: nếu dạng thức khung chính đang kiểm soát màu của thiết bị, kích hoạt playback khác, gọi lại palette hay thay đổi màu bằng bánh xe sẽ không có hiệu ứng nào thấy được. Khi dạng thức bị dừng, sẽ hiển thị những thay đổi bạn đã thực hiện. Điều này có nghĩa là nếu bạn muốn, bạn có thể cài đặt trước sẽ xảy ra cái gì khi bạn dừng dạng thức.
- Trong chế độ LTP, các thay đổi có cùng mức độ ưu tiên hay cao hơn sẽ ghi đè lên output dạng thức. Thí dụ: nếu đặt dạng thức khung chính của bạn ở mức ưu tiên bình thường, việc kích hoạt playback với mức ưu tiên bình thường sẽ chặn output dạng thức. Việc hủy playback sẽ khôi phục output dạng thức. Quick Palettes và thay đổi thủ công (lập trình viên) có mức độ ưu tiên High. Đặt mức độ ưu tiên dạng thức thành "Very High" sẽ ngăn lập trình viên chiếm quyền điều khiển (coi phần 7.6.1 để biết cách đặt mức độ ưu tiên).

Để biết chi tiết về cách Key Frame Shapes hoạt động trong Cue Lists ra sao, hãy coi

9.1.3.

6.3 Sắp xếp điểm - Pixel mapper

6.3.1 Tạo hiệu ứng Pixel Mapper

Pixel Mapper hoạt động trên nhóm thiết bị mà bạn đã thiết lập bằng chức năng Fixture Layout. Điều này cho console biết vị trí thực tế của những thiết bị trên sân khấu. Sau đó, console sắp xếp các thiết bị dưới dạng pixel và xử dụng nó để tạo ra hiệu ứng 2D. Coi phần 4.3.2 để biết chi tiết về cách bố trí thiết bị.



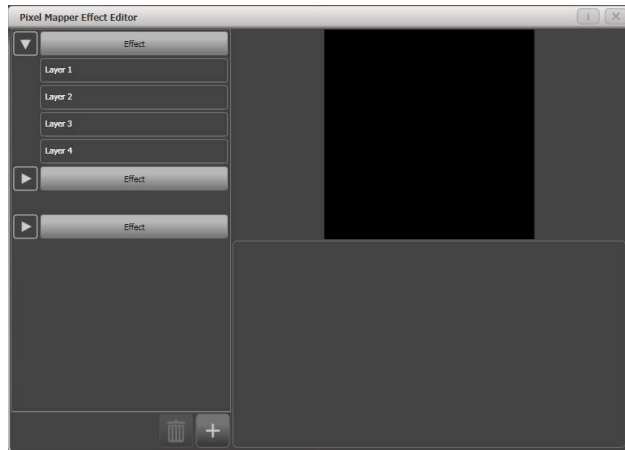
Ở cuối phần này (Phần 6.6) có vài thí dụ từng bước về việc tạo hiệu ứng với trình sắp xếp pixel.

Bạn thiết lập Pixel Mapper như sau.

- 1> Chọn nhóm thiết bị.
- 2> Từ menu cấp cao nhất, chọn [Shapes and Effects] rồi chọn [Pixel Mapper]
- 3> Chọn [Create effect]. Pixel Mapper Editor sẽ mở ra với nền trống. Bạn có thể phủ bố cục thiết bị của bạn trên cửa sổ, để giúp bạn biết vị trí của thiết bị của mình, bằng cách nhấp vào nút menu thuộc tính [Fixture Overlay 50/50].

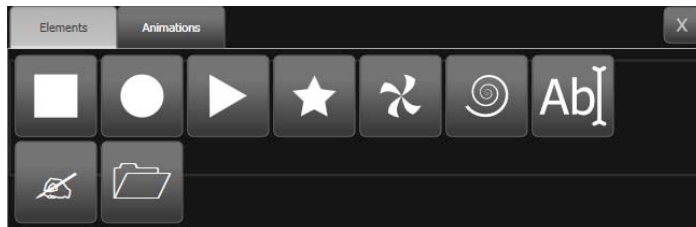


Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

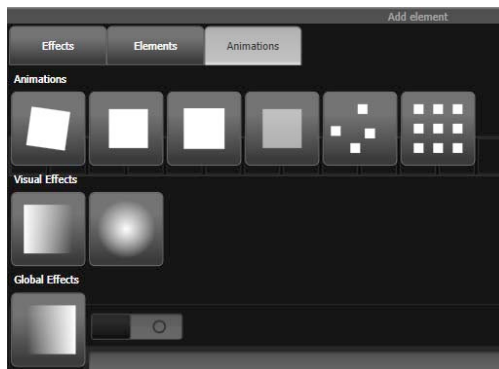


Nhấp vào nút + ở dưới cùng để thêm hiệu ứng và chọn phần tử đồ họa. Những nút đồ họa như hình dưới đây cung cấp những hiệu ứng sau:

- . Square (Hình vuông)
- . Circle (Hình tròn)
- . Triangle (Tam giác)
- . Star (Hình sao)
- . Fan (Hình quạt)
- . Spiral (Xoắn ốc)
- . Text (Văn bản)
- . Scribble (Vẽ nguệch ngoạc) (bạn vẽ hình trên màn hình cảm ứng)
- . Image/bitmap (tải từ đĩa)



Sau đó nhấp vào nút + một lần nữa và chọn hoạt ảnh (cách phần tử đồ họa của bạn sẽ di chuyển ra sao). Hiệu ứng động sẽ hiển thị trong cửa sổ màu đen.



Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

Hình ảnh động có sẵn là:

- Rotate (Xoay)
- Slide (Trượt)
- Zoom (Thu/phóng)
- Opacity/Fade (Chấn sáng/mờ)
- Random (ngẫu nhiên)
- Grid Fit (phần tử sẽ vừa chính xác với lưới điểm)
- Linear gradient (Dốc tuyến tính)
- Radial gradient (Dốc xuyên tâm)
- Motion blur (thêm vệt vào đối tượng)

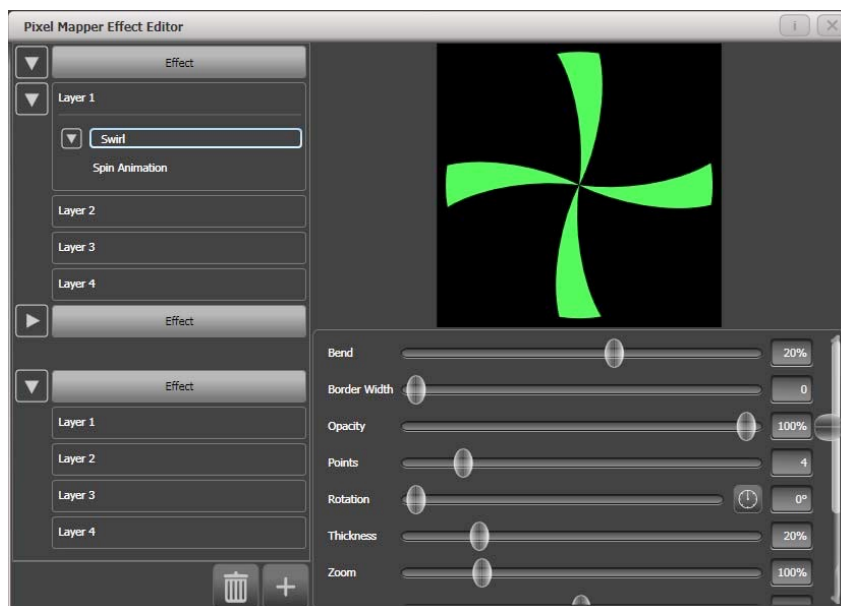
Chỉnh sửa thông số của hiệu ứng bằng cách nhấp vào tên hiệu ứng ở phía bên tay trái.

Thanh trượt để định cấu hình hiệu ứng, thanh trượt có thể khác nhau tùy thuộc vào hiệu ứng cụ thể.

- Với Grid Fit, bạn cần chỉ định số hàng và cột trong lưới.
- Với hình ảnh động dốc, bạn đặt độ fade bắt đầu và kết thúc và độ lệch giữa nó; bạn cũng đặt Spread có thể là Pad (dốc đơn), Reflect (lập lại dốc trong và ngoài) hay Repeat (chạy nhanh trở lại để bắt đầu sau đó lặp lại dốc dần)

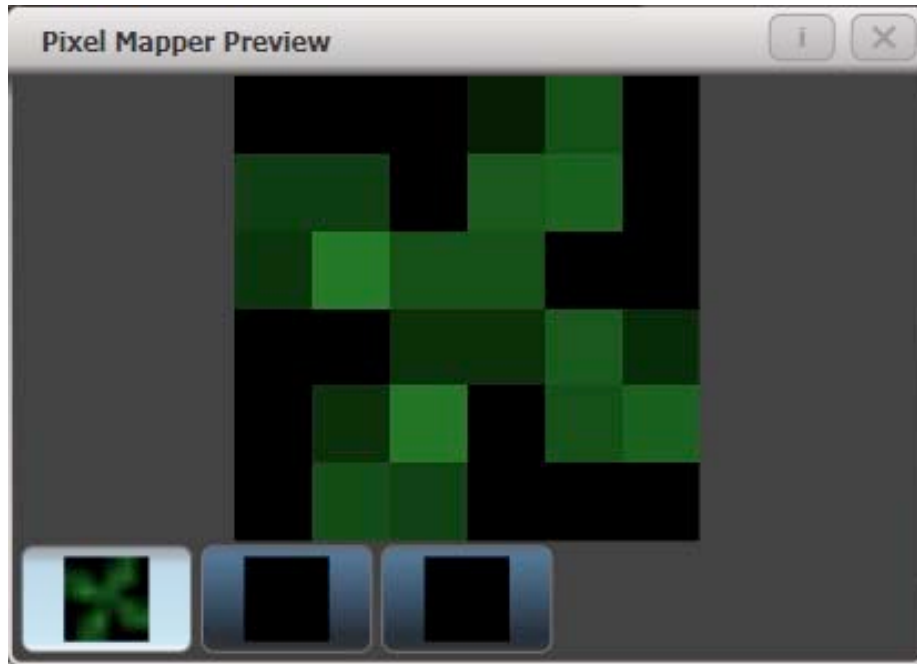
Chỉnh sửa màu của hiệu ứng bằng cách nhấp vào Layer ở bên trái mặt bên.

Chỉnh sửa cách chuyển động của hoạt ảnh bằng cách nhấp vào tên hoạt ảnh ở bên trái.



Để coi hiệu ứng trên thiết bị sẽ coi ra sao, hãy mở cửa sổ coi trước Pixel Mapper bằng cách nhấn View, [Open Workspace Window], [Pixel Mapper Preview]. Chế độ coi thực tế của mỗi hiệu ứng đang chạy sẽ hiển thị trong một nút ở cuối màn hình, bạn có thể chọn từng hiệu ứng này bằng cách nhấn nút.

Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm



Nếu muốn, bạn có thể phủ thêm nhiều lớp trên hiệu ứng. Sau khi bạn có hiệu ứng ưa thích, bạn có thể lưu nó vào playback.



Khi điều chỉnh thanh trượt tham số, cũng như xử dụng thao tác nhấp/kéo trên màn hình, bạn cũng có thể xử dụng bánh xe hay nhập giá trị số. Để chỉ định thanh trượt cho bánh xe hay để nhập số, hãy nhấp vào hộp giá trị ở bên phải của điều khiển. Nhấp đúp vào giá trị để đặt lại giá trị đó về mặc định hay xử dụng phím chức năng +/- để thay đổi dấu của giá trị.

- Bạn có thể sắp xếp lại thứ tự những lớp Pixel Mapper bằng cách chọn lớp để di chuyển và nhấp vào nút mũi tên lên/xuống.
- Bạn có thể sao chép hay di chuyển lớp, phần tử và hình ảnh động bằng cách nhấn Copy hay Move, rồi chọn phần tử, rồi chọn điểm đến để sao chép hay di chuyển nó đến.
- Switch Block Effect cho phép bạn tạo hiệu ứng sắp xếp điểm sẽ chặn bất kỳ sắp xếp điểm nào đang chạy trên thiết bị đã chọn (theo cài đặt ưu tiên). Điều này cho phép bạn tạo ra cue sẽ dừng tạm thời hiệu ứng sắp xếp điểm (tương tự như Block Shapes).

6.3.2 Lớp tổng của sắp xếp điểm - Pixel mapper Layer Masters

Bạn có thể gán từng lớp trong số bốn lớp cho một lớp chính. Cái tổng cho phép bạn điều chỉnh những điều khiển lớp trong thời gian thật. Khi chỉ định cái tổng cho fader handle bằng cách xử dụng các điều khiển [Assign Masters] [Pixel Mapper], fader sẽ kiểm soát độ fade của lớp.

Điều này có nghĩa là bạn có thể tạo cue và palette có thể thao tác cài đặt lớp của những hiệu ứng đang chạy trong cue khác.

Để bật chế độ lớp tổng, hãy bật switch Use Master trong cửa sổ trình chỉnh sửa hiệu ứng.

- Lớp tổng có thể yêu cầu cập nhật file tính cách.



Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

6.4 Chỉnh sửa dạng thức và hiệu ứng

6.4.1 Chỉnh sửa dạng thức và hiệu ứng trong cue

Có thể chỉnh sửa dạng thức và hiệu ứng sắp xếp điểm đã lưu trong cue từ cửa sổ 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		

Để coi và/hay chỉnh sửa thông số của dạng thức hay hiệu ứng, hãy nhấp vào nút View Shape hay View Pixel Effect. Nếu đã lưu nhiều dạng thức hay hiệu ứng, nút sẽ hiển thị [...]. Cửa sổ Shape View hay Pixel Mapper Effect View sẽ mở ra, liệt kê dạng thức hay hiệu ứng trong cue. Sau đó, bạn có thể chỉnh sửa tham số của dạng thức hay hiệu ứng bằng cách nhấp vào tham số và chỉnh sửa trên phím chức năng.

Trong cửa sổ Shape View hay Effect View, bạn có thể bấm vào View Fixtures để mở ra cửa sổ hiển thị danh sách thiết bị mà dạng thức hay hiệu ứng đã lập trình trên đó.

6.4.2 Chọn dạng thức đang chạy để chỉnh sửa

Bạn chỉ có thể chỉnh sửa dạng thức nào đang có trong trình lập trình; nếu bạn kích hoạt cue có dạng thức trong đó, sẽ không hiển thị dạng thức đó trong danh sách dạng thức có thể chỉnh sửa. Để đưa dạng thức vào trình lập trình, bạn cần sử dụng chức năng Include (coi phần 7.3.4 trên trang 162).

Nếu đang chạy trong trình lập trình nhiều dạng thức, bạn có thể chọn dạng thức nào đã kết nối với bánh xe điều khiển bằng cách sử dụng tùy chọn Shape [Edit].

- . 1> Nếu bạn không ở menu Shape, hãy nhấn [Shapes and Effects] rồi nhấn [Shape Generator] ở menu trên cùng.
 - . 2> Nhấn [Edit].
 - . 3> Nhấn [Select shape]
 - . 4> Bằng phím chức năng là danh sách những dạng thức hiện đang chạy.
 - . 5> Nhấn phím chức năng để kích hoạt dạng thức. Sẽ đánh dấu dạng thức hoạt động đánh dấu.
 - . 6> Nhấn Enter để quay lại menu Shape Generator.
- Nếu bạn đã áp dụng cùng dạng thức cho nhiều thiết bị khác nhau nhiều lần, bạn có thể thay đổi từng bản sao của dạng thức một cách độc lập.

6.4.3 Đồng bộ dạng thức lại

Tùy chọn [Restart Shapes] trong menu Shape Edit cho phép bạn khởi động lại tất cả dạng thức đang chạy, điều này rất hữu ích nếu bạn có nhiều dạng thức đang chạy và bạn cần coi nó sẽ tương tác ra sao.

6.4.4 Thay đổi thứ tự thiết bị trong dạng thức

Cách thiết lập dạng thức trải rộng trên vài thiết bị theo thứ tự mà bạn đã chọn nó khi tạo dạng thức. Bạn có thể thay đổi thứ tự này bằng chức năng [Fixture Order] trong menu [Edit]. Thứ tự thiết bị hiện tại sẽ hiển thị trong phím cảm ứng thiết bị. Coi phần 7.5.2 để biết chi tiết về cách

Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

đặt thứ tự thiết bị ra sao.

6.4.5 Xóa hay thêm thiết bị

Bạn có thể thêm hay xóa từng thiết bị khỏi dạng thức bằng cách xử dụng tùy chọn [Add/Remove Fixtures] trong menu [Edit] hay xử dụng nút menu thuộc tính trong cửa sổ coi Shapes Fixture. Nó sẽ chọn tất cả thiết bị hiện có trong dạng thức. Bạn có thể chọn hay bỏ chọn thiết bị để thêm hay xóa nó khỏi dạng thức.

6.4.6 Đảo ngược dạng thức

Bạn có thể đảo ngược hướng của dạng thức bằng cách nhấn [Reverse Selected Fixtures] từ menu dạng thức. Dạng thức sẽ chỉ đảo ngược trên thiết bị đã chọn, cho phép bạn chạy dạng thức về phía trước trên vài thiết bị và ngược lại trên những thiết bị khác.

6.4.7 Xóa dạng thức

Bạn có thể xóa dạng thức đang chạy bằng cách nhấn [Delete] từ menu dạng thức, rồi nhấn phím chức năng cho dạng thức bạn muốn xóa.

6.5 Tùy chọn nâng cao

6.5.1 Kích cỡ và tốc độ fade dạng thức

Khi lưu dạng thức trong cue, bạn có thể đặt cách fade dạng thức đó bằng cách xử dụng cài đặt Edit Times và Playback Option.

Để đặt kích cỡ dạng thức và/hay tốc độ từ vị trí fader, nhấn [Playback Option] từ menu chính, rồi nhấn nút chọn playback.

Xử dụng nút [Fader] [Shape Size] và [Shape Speed], bạn có thể đặt kích cỡ và tốc độ dạng thức sẽ cố định (cách bạn lập trình nó ra sao) hay phát triển lớn hơn/tăng tốc khi đẩy fader lên. Bạn cũng có thể phân bố Speed hay Size Master để kiểm soát tốc độ hay kích cỡ, coi phần 7.2.5.



Khi bạn xử dụng dạng thức dimmer, hãy đặt playback thành [Shape Size on Fader] để fade dạng thức khi bạn đẩy fader lên. Nếu không, dạng thức dimmer sẽ bắt sáng ở độ sáng tối đa khi fader vượt qua điểm kích hoạt. Từ Titan v9, đây là cài đặt mặc định.

Để đặt thời gian fade cố định cho kích cỡ dạng thức, hãy nhấn [Edit Times] từ menu trên cùng, rồi nhấn nút chọn playback, rồi đặt Thời gian Delay/Fade bạn muốn.

Chế độ Fade Mode cho phép bạn đặt chế độ 0 (lên dần), chế độ 1 (lên dần và xuống dần) hay chế độ 3 (crossfade-cắt ngang). Liên kết ở Chế độ 2 fade đến vị trí fader, tuy nhiên chúng tôi khuyên bạn nên xử dụng Playback Options đã liệt kê ở trên để thực hiện việc này cho dạng thức và không xử dụng Chế độ 2.

Nếu kích hoạt cue mới kiểm soát nhiều thuộc tính giống nhau (thí dụ: dạng thức thứ hai điều khiển cùng thiết bị với dạng thức hiện đang chạy), dạng thức mới sẽ cắt ngang với dạng thức đang chạy.

6.6 Thí dụ về Pixel Mapper

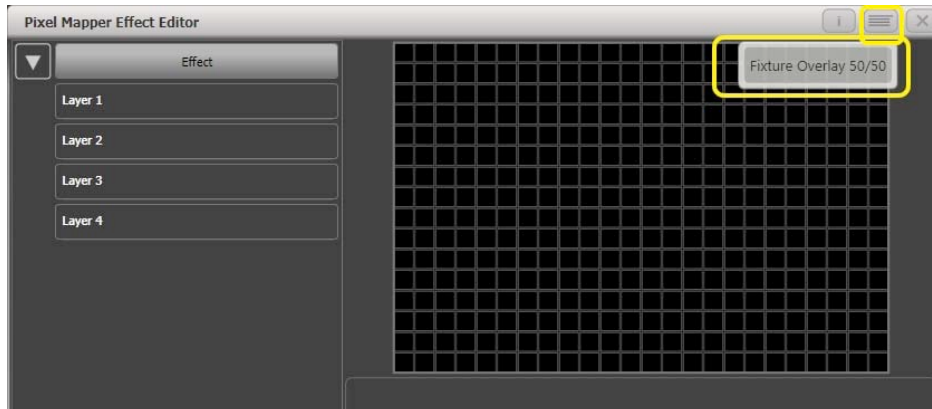
6.6.1 Hiệu ứng ngẫu nhiên

Thí dụ này cho bạn thấy cách xử dụng Pixel Mapper để tạo hiệu ứng chỗ phần tử dimmer bật lên ngẫu nhiên. Hiệu ứng này sẽ phủ lên mọi cường độ hiện có.

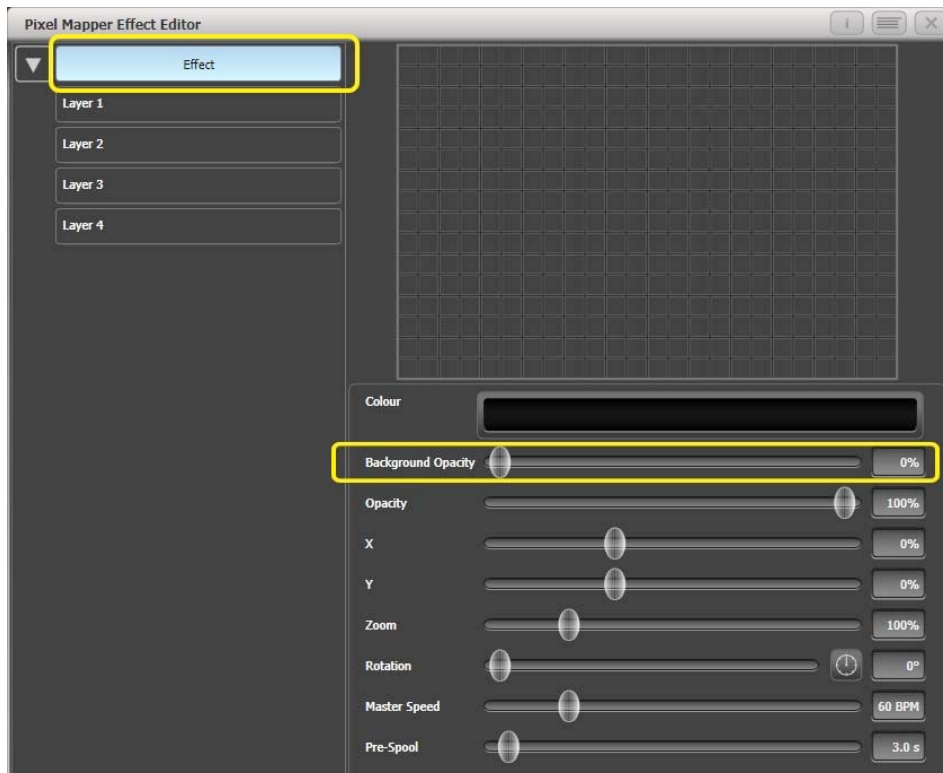


Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

- . 1> Cần gom thiết bị bạn muốn xử dụng lại thành một nhóm, hãy làm điều này trước nếu chưa.
- . 2> Điều chỉnh bố cục của thiết bị trong nhóm bằng cách xử dụng [Shapes And Effects]/[Pixel Mapper]/[Edit Group Layout]/(chọn nhóm).
- . 3> Bắt đầu tạo hiệu ứng bằng cách chọn nhóm rồi chọn [Shapes And Effects]/[Pixel Mapper]/[Create Effect].
- . 4> Trong cửa sổ Pixel Mapper Effect Editor, hãy chuyển đổi tùy chọn menu thuộc tính 'Fixture Overlay' cho đến khi nó có nội dung 'Fixture Overlay 50/50'. (Việc này sẽ cho phép bạn thấy quan hệ của thiết bị của bạn với hiệu ứng khi bạn tạo ra nó).

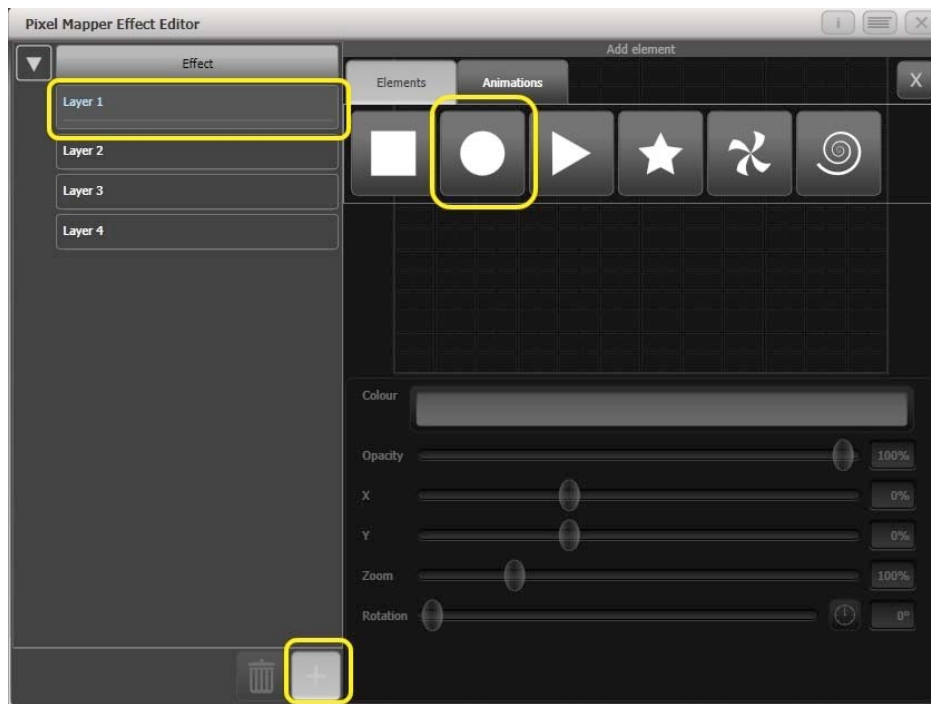


- . 5> Chọn [Effect] và kéo thanh trượt 'Background Opacity' xuống 0%. (Việc này sẽ cho phép toàn bộ hiệu ứng phủ lên mọi cường độ liên quan).

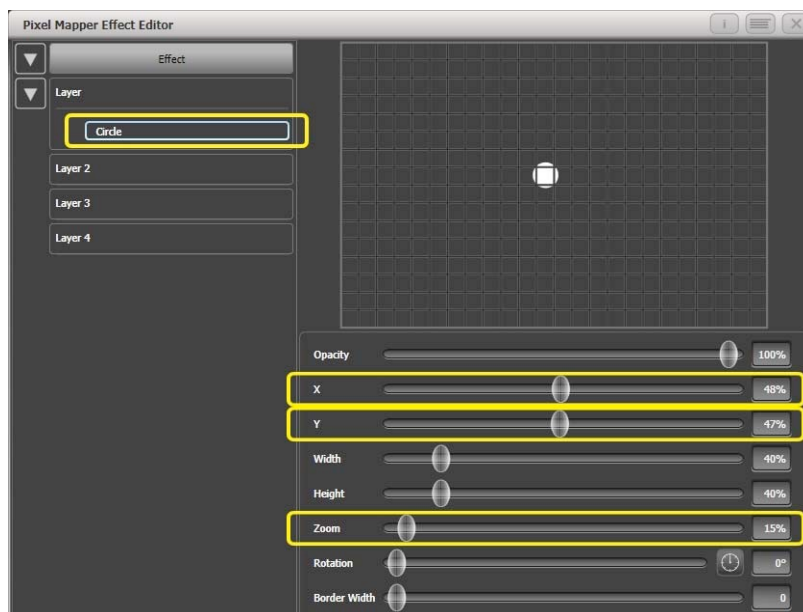


Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

. 6> Chọn [Layer 1], nhấp vào [+] ở cuối màn hình rồi chọn Circle từ những phần tử xuất hiện.

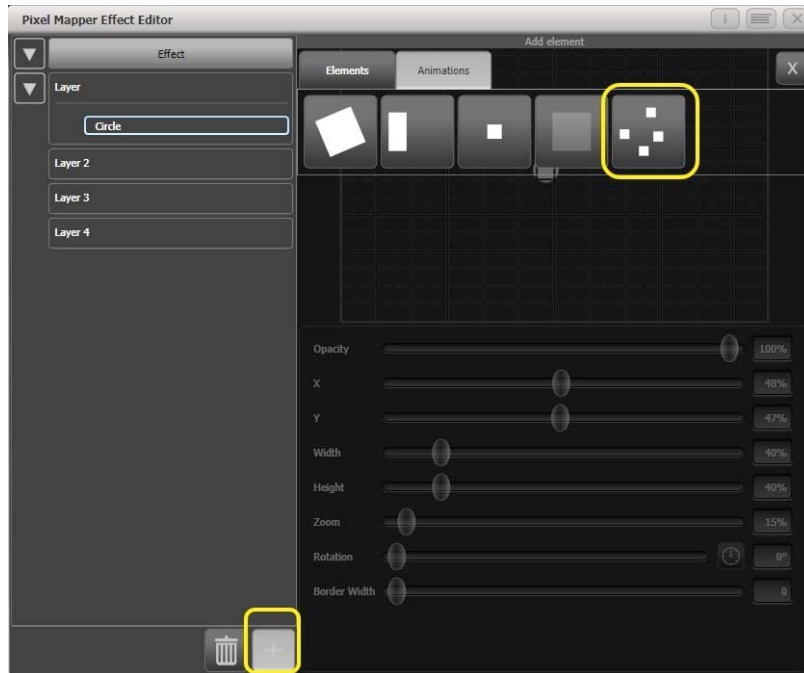


. 7> Kéo thanh trượt 'Zoom' cho đến khi vòng tròn bao phủ khoảng một phần tư. Bạn cũng có thể sử dụng thanh trượt 'Width' và 'Height' để biến hình tròn thành hình bầu dục nếu điều đó hữu ích. Sau đó, kéo thanh trượt 'X' và 'Y' để định vị vòng tròn gần chính giữa thiết bị của bạn nếu nó chưa có.

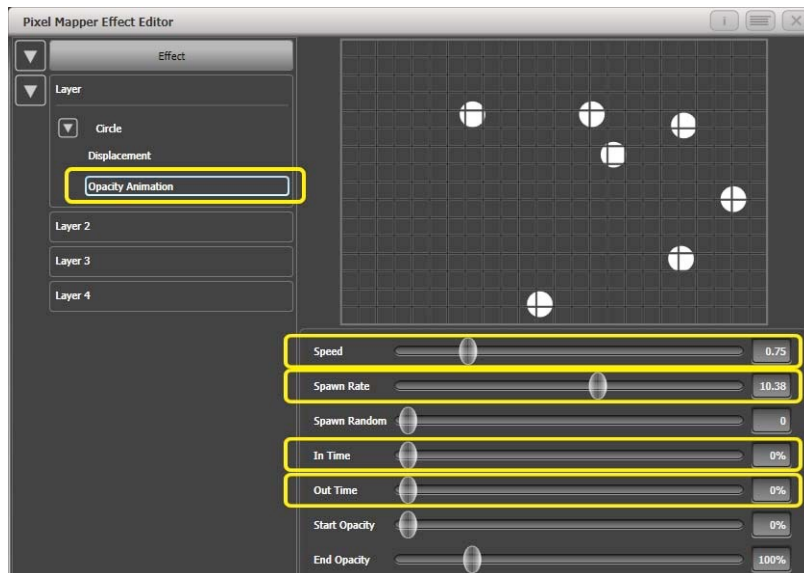


Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

. 8> Chọn lại [+] và chọn Displacement từ những hoạt ảnh xuất hiện (thể hiện dưới dạng một vài khối tĩnh). (Lưu ý không thay đổi gì)



. 9> Chọn [+] và lần này chọn hoạt ảnh Opacity (biểu thị như một khối fade). Sự dịch chuyển tác động lên hoạt ảnh độ mờ khiến nó xuất hiện ở vị trí ngẫu nhiên mỗi khi vẽ nó. Kéo thanh trượt 'In Time' và 'Out Time' về 0%. (Điều này sẽ làm cho hiệu ứng bật/tắt thay vì fade). Tăng cài đặt 'Speed' và 'Spawn Rate' để làm cho hiệu ứng chạy nhanh hơn và có nhiều vòng tròn tương ứng hơn. (Tỷ lệ Spawn Rate cao hữu ích đặc biệt cho yếu tố ngẫu nhiên nhỏ như vậy).



10> Ghi lại để playback.

Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

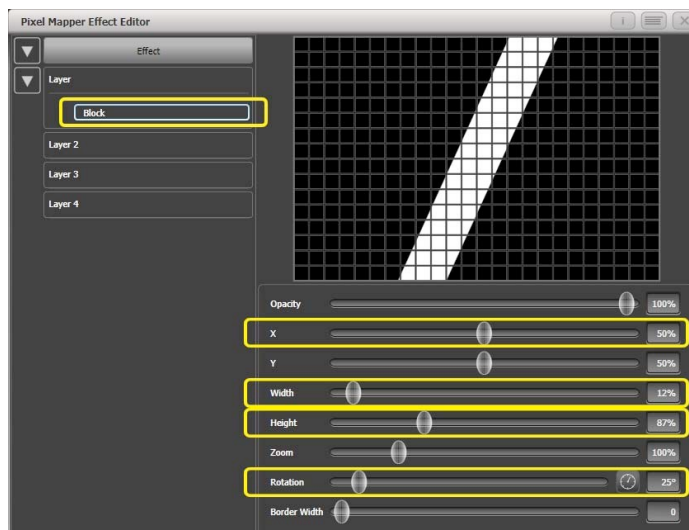
6.6.2 Hiệu ứng lớp phủ

Thí dụ này cho bạn thấy cách tạo một tấm lau trắng theo đường chéo với cái quạt màu đỏ đang quay ở trên.

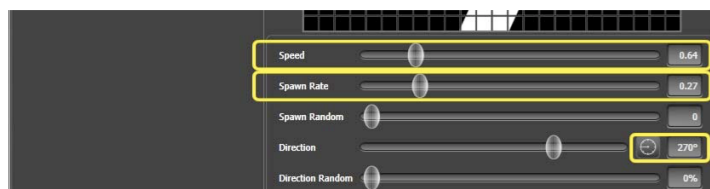
. 1> Chọn một nhóm có bố cục thiết bị như đã mô tả trong thí dụ trước.

. 2> Bắt đầu tạo hiệu ứng bằng cách chọn nhóm rồi [Shapes And Effects]/[Pixel Mapper]/[Create Effect].

. 3> Chọn [Layer 1], nhấp vào [+] ở cuối màn hình rồi chọn Block từ những phần tử xuất hiện. Kéo thanh trượt 'Rotation' sang bên phải để tạo góc phần tử khoảng 25 độ. Kéo thanh trượt 'Width' sang bên trái để tạo ra khối mỏng hơn. Kéo thanh trượt 'Height' sang bên phải cho đến khi khối lấp đầy chiều cao của toàn bộ cửa sổ. Kéo thanh trượt 'X' sang phải cho đến khi khối vừa ra khỏi màn hình.

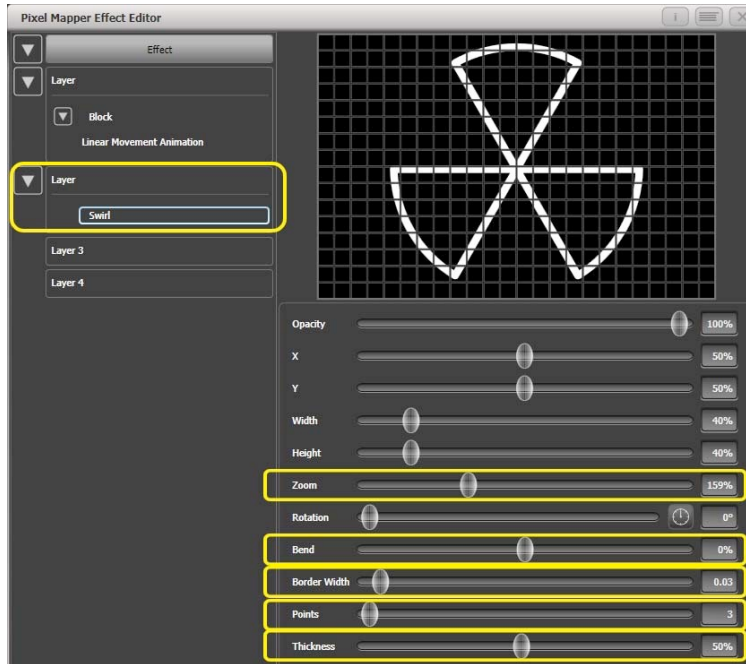


. 4> Nhấp lại vào [+] và chọn hoạt ảnh Chuyển động tuyến tính (biểu thị dưới dạng một khối di chuyển từ trái sang phải). Ở bên phải của thanh trượt 'Direction' có một nút la bàn. Nhấp vào cái này bốn lần cho đến khi hướng đọc 270 độ. (Theo mặc định, đặt hoạt ảnh thành 90 độ hay từ trái sang phải. Vì chúng ta đặt khối ở ngoài cùng bên phải của màn hình nên chúng ta muốn nó di chuyển theo hướng khác. La bàn cung cấp phím tắt cho hướng phổ biến hơn với giá số 45 độ). Giảm 'Spawn Rate' cho đến khi chỉ có một sọc trên màn hình cùng lúc. Với loại hiệu ứng này, giá trị thường sẽ cần khá thấp - khoảng 0,2. Bạn có thể muốn giảm 'Speed' một chút tại thời điểm này. (Lưu ý, lúc đầu tốc độ cao rất hữu ích để có được spawn rate chính xác ở trên.)



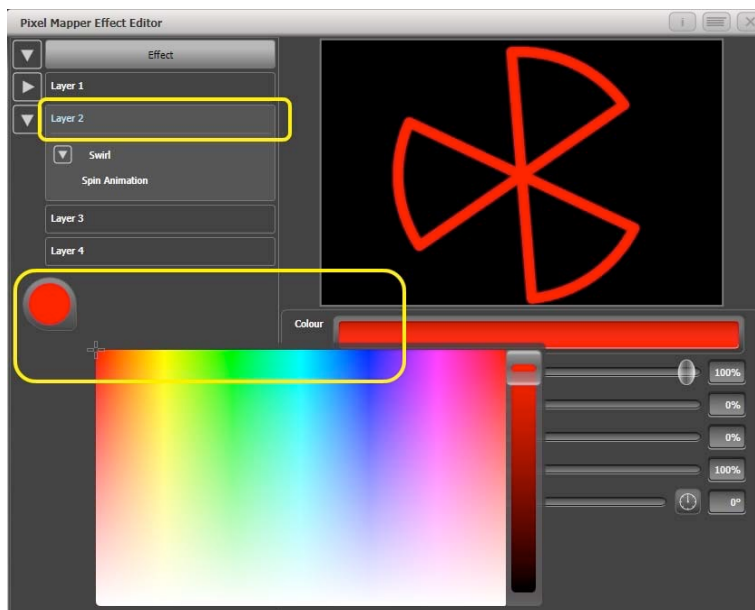
. 5> Nhấp vào [Layer 2], chọn [+] và chọn phần tử Swirl (biểu thị bằng hình 'quạt' với bốn cánh). Tăng 'Zoom' cho đến khi nó lớn như sẽ vừa với màn hình. Đặt 'Bend' thành 0% để có mép cánh quạt thẳng đẹp. Đặt 'Points' thành 3 (tối thiểu) cho quạt ba cánh. Đặt 'Thickness' thành 50% cho những phân đoạn có kích cỡ đồng đều. Tăng 'Border Width' đến giá trị thấp để chúng ta chỉ có một đường viền.

Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm



. 6> Nhấp vào [+] và thêm hoạt ảnh quay. Giảm tốc độ cho đến khi nó chỉ gây ra luồng gió nhẹ.

. 7> Nhấp vào trên cùng của lớp này để nhận những điều khiển của lớp. Nhấp vào thanh màu để mở bảng chọn màu. Nhấp và kéo lên trên cùng bên trái của cửa sổ bộ chọn để có màu đỏ đậm.

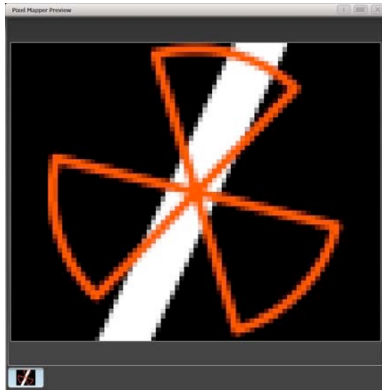


. 8> Nhấp vào [Effect] ở trên cùng bên trái để truy cập các điều khiển chung. Kéo 'Pre Spool' sang trái cho đến khi nó đọc ra 0s. (Điều này là để chắc chắn quy trình xóa bắt đầu khỏi màn hình mà chúng ta đã đặt khi kích hoạt nó).

. 9> Ghi lại cue.

Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

- Lưu ý cách quét màu đỏ đặt trên đầu thanh màu trắng khi nó tương tác ra sao. Chuyện này là do màu trắng nằm trên lớp thấp. Số lớp cao có mức độ ưu tiên hơn số thấp.



6.6.3 Xử dụng bố cục thiết bị cho sáng tạo.

Vì mỗi nhóm thiết bị có thể chứa bố cục khác nhau, nên có thể tạo cho cùng thiết bị nhiều bố trí hơn để làm sắp xếp điểm.

Bằng cách sắp xếp thiết bị theo bố cục nhất định, bạn có thể dễ đạt được hiệu ứng phức tạp.

Thí dụ 1: Chẵn/lẻ

- . 1> Chọn thiết bị của bạn.
- . 2> Mở menu *Selection Pattern* bằng cách nhấn phím 'All'.
- . 3> Chọn [Odd] từ tùy chọn phím chức năng. (Thao tác này sẽ chọn tất cả thiết bị đã đánh số lẻ theo thứ tự thiết bị).
- . 4> Ghi lại nhóm.
- . 5> Nhấn phím '+1' (hay 'Next'). (Thao tác này sẽ chọn tất cả thiết bị đã đánh số chẵn).
- . 6> Hợp nhất (merge) cái này vào nhóm đầu tiên.
- . 7> Mở *Layout Editor*. . ([Shapes And Effects]/[Pixel Mapper]/[Edit Group Layout]/(select group)).

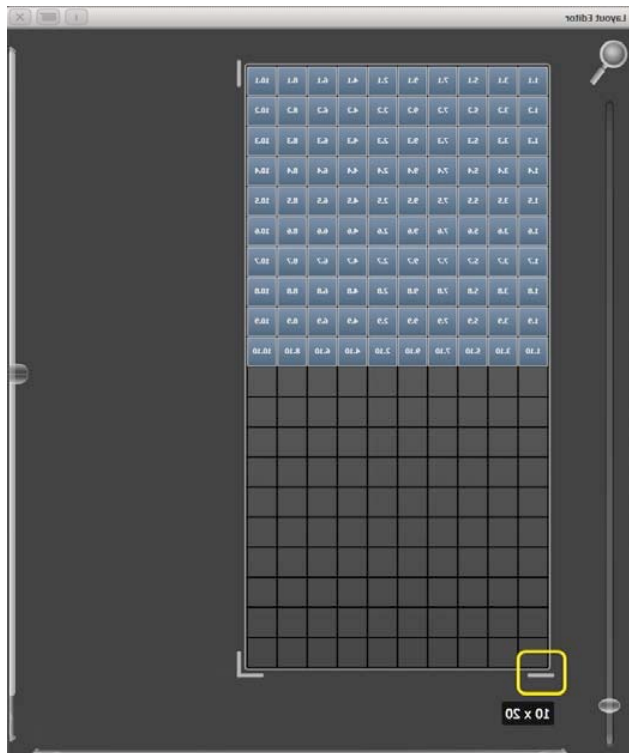
Bằng cách làm ở trên, bạn sẽ có thể thấy cách chúng ta đã tạo ra bố cục rất nhanh, trong đó sắp xếp tất cả thiết bị lẻ cùng nhau ở bên trái, rồi tất cả thiết bị chẵn ở bên phải.

Có thể xử dụng sắp xếp này như nó vốn như vậy. Một phần tử khối hoạt hình để chạy theo chiều ngang từ trái sang phải sẽ chạy trên tất cả thiết bị lẻ của bạn, rồi tất cả thiết bị chẵn.

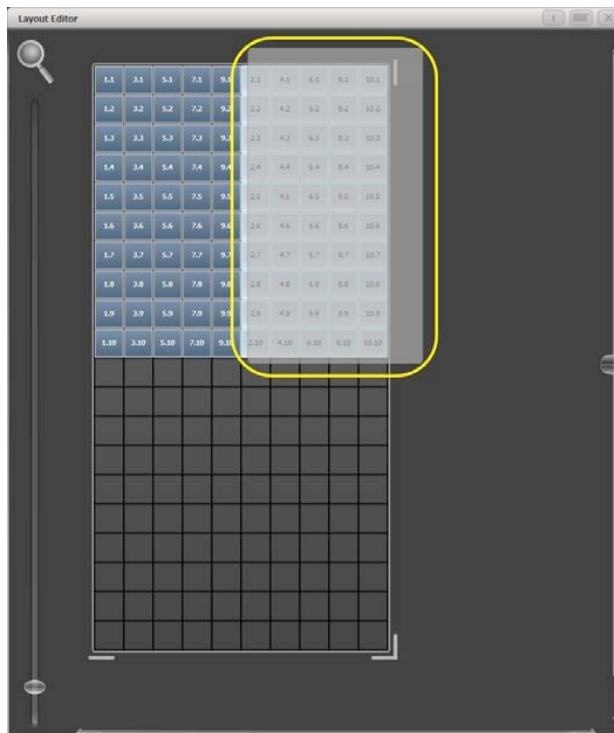
Mục tiêu thay thế có thể là hiệu ứng 'xếp tầng' theo chiều dọc:

- . 1> Nhấp vào công cụ thay đổi kích cỡ dọc và kéo xuống cho đến khi lưới có chiều cao ít nhất gấp đôi chiều cao ban đầu.

Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm



. 2> Kéo một vùng chọn trên những thiết bị chặn.



. 3> Kéo thiết bị đã chọn để nó nằm ngay bên dưới thiết bị lẻ.

. 4> Chọn 'Crop Grid' từ menu thuộc tính của Layout Editor. (Việc này sẽ loại bỏ những

Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

pixel không xử dụng).

Bây giờ một phần tử khối hoạt hình chạy theo chiều dọc từ trên xuống dưới sẽ chạy xuống thiết bị lè, tiếp theo là thiết bị chặn.

Thí dụ 2 - Ngẫu nhiên giả

. 1> Chọn thiết bị của bạn và tạo một nhóm.

. 2> Mở Layout Editor.

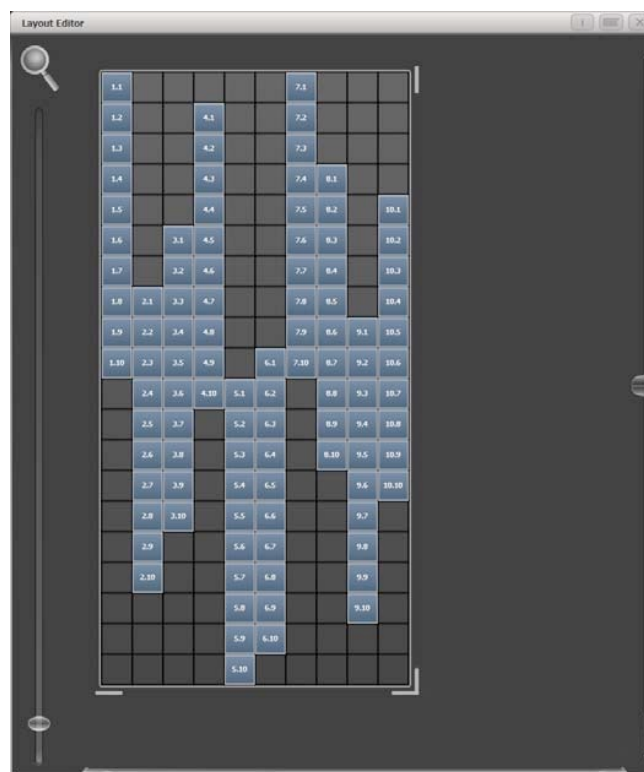
. 3> Nhấp vào công cụ thay đổi kích cỡ dọc và kéo xuống cho đến khi lưới có chiều cao ít nhất gấp đôi chiều cao lúc đầu. Lưu ý, để giúp tạo và thao tác với lưới lớn hơn, bạn có thể xử dụng điều khiển zoom ở phía bên trái của cửa sổ. Nhấp vào kính lúp sẽ cho ra một phím tắt để zoom in/out.

. 4> Chọn lại nhóm. (Thao tác này sẽ chọn mọi cái trong bố cục rất nhanh).

. 5> Nhấn phím '+1'. (Việc này sẽ chọn thiết bị đầu tiên.)

. 6> Xử dụng bánh xe để điều chỉnh 'Position Y'.

Lập lại bước 4 và 5 cho đến khi tất cả thiết bị ở nhiều độ cao khác nhau đều tương quan với nhau.



Nếu bạn tạo hiệu ứng bằng cách xử dụng nhóm này, nó sẽ có vẻ là ngẫu nhiên. Có thể điều chỉnh bố cục bất kỳ lúc nào để tinh chỉnh kết quả cuối cùng.

Thí dụ 3 - Góc (hay 'khi thẳng không đủ tốt ..'):

Đôi khi chúng ta thích treo thiết bị ở những góc nghệ thuật để coi đẹp mắt. Theo mặc định, phần mềm sẽ giả định bạn đã treo nó theo chiều dọc nhưng đừng sợ - Titan có giải pháp:

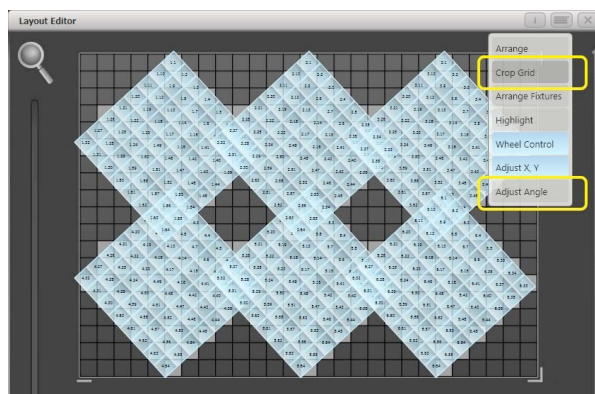
. 1> Chọn thiết bị của bạn và tạo một nhóm.



Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

. 2> Mở *Layout Editor*.

. 3> Chọn (những) thiết bị mà bạn muốn chỉnh góc và xử dụng bánh xe thích hợp để điều khiển. (Nếu không chỉ định bánh xe để điều khiển bố cục phần tử, bạn có thể bật/tắt tính năng này bằng cách xử dụng mục menu thuộc tính 'Wheel Control'. Ngoài ra, trên *Pearl Expert*, bạn có thể cần chọn 'Adjust Angle' và để đưa bánh xe về vị trí điều khiển chọn 'Adjust X, Y').



Lưu ý, bên dưới trình bày trực quan của thiết bị, phần tử xử dụng thực tế sẽ hiển thị bằng màu xám nhạt.

Nếu bất kỳ thiết bị nào của bạn bị hư và cuối cùng vượt ra ngoài giới hạn của lưới sau khi xoay, bạn có thể xử dụng mục menu thuộc tính 'Crop Grid' để làm cho nó hoạt động.

6.6.4 Công cụ biên tập bố cục khác

Menu thuộc tính của *Layout Editor* có vài công cụ hữu ích để sắp xếp thiết bị rất nhanh.

Menu thuộc tính - 'Sắp xếp thiết bị' ('Arrange Fixtures')

Đây là công cụ rất hữu ích để bố trí thiết bị trong lưới rất nhanh. Thí dụ: bạn có thể có 20x Colourblock trên bốn tháp, mỗi tháp có năm khối.

. 1> Chọn thiết bị và tạo nhóm.

. 2> Chỉnh sửa bố cục của nhóm này.

. 3> Chọn 'Arrange Fixtures' từ menu thuộc tính.

. 4> Chọn phím chức năng [Height] và nhập '5'. (sẽ tính toán chiều rộng tự động).

. 5> Chuyển đổi [Crop Grid to fixtures] để tô sáng nó. (Việc này sẽ làm cho lưới sẽ điều chỉnh để phù hợp.)

. 6> Chuyển đổi [Arrange in..] thành 'Columns' hay 'Rows'. 'Rows' sẽ sắp xếp thiết bị từ trái sang phải và 'Columns' sẽ sắp xếp từ trên xuống dưới.

. 7> Tùy chọn [Shape] cho phép bạn sắp xếp theo Hình chữ nhật, Hình bầu dục hay Hình tam giác.

. 8> Chọn [OK] để hoàn tất.

Menu thuộc tính - 'Đánh dấu' ('Highlight')

Khi bật, việc này sẽ làm nổi bật thiết bị đã chọn trực tiếp trên sân khấu. Việc này có thể hữu ích để coi bạn đang định vị thiết bị nào trong bố cục.

Menu thuộc tính - 'Chỉ sắp xếp/Chọn' ('Arrange/Select Only')

Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

Khi được đặt thành 'Select Only', thiết bị sẽ bị khóa ở vị trí trên lưới và không thể kéo vòng quanh. Việc này cung cấp cách chọn thiết bị để chỉnh sửa thay thế trong khi ngăn chuyển động ngẫu nhiên.

Nếu bạn thấy mình đột nhiên không thể di chuyển bất cứ cái gì chung quanh thì đây có thể là lý do!

Lưu ý, điều khiển bánh xe X, Y và Angle vẫn khả dụng.

Menu thuộc tính - 'Wheels Move Full Pixel/Sub Pixel'

Cho phép bạn định vị thiết bị trên ranh giới pixel khi xử dụng bánh xe. Tùy chọn Snap canh giữa thiết bị vào ô gần nhất.

Menu thuộc tính - 'Wheels Rotate Individual Fixtures/Selection'

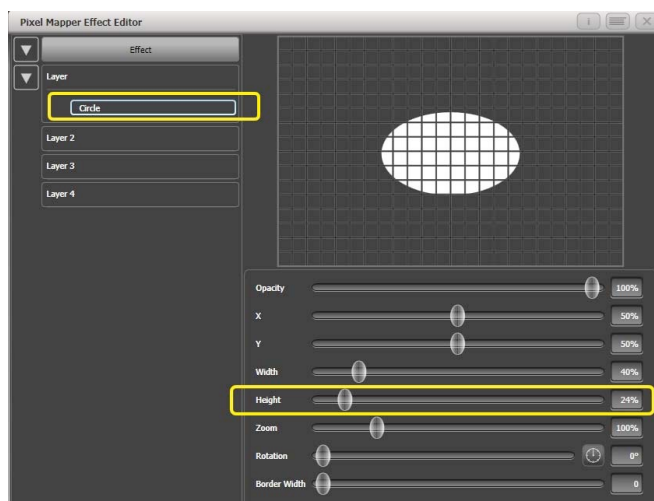
Đặt coi từng thiết bị riêng sẽ xoay hay toàn bộ lựa chọn sẽ xoay.

6.6.5 Thứ tự playback và ưu tiên

Giả sử bạn muốn tạo ra hình bầu dục xung màu trắng trên playback và hình xoắn ốc màu xanh trong playback thứ hai. Thông thường, những hiệu ứng này sẽ xếp lớp khác nhau tùy thuộc vào thứ tự bạn kích hoạt những playback ra sao, nhưng bạn có thể xử dụng mức độ ưu tiên playback để làm cho nó luôn xếp lớp theo cùng một cách

Để tạo hiệu ứng đầu tiên:

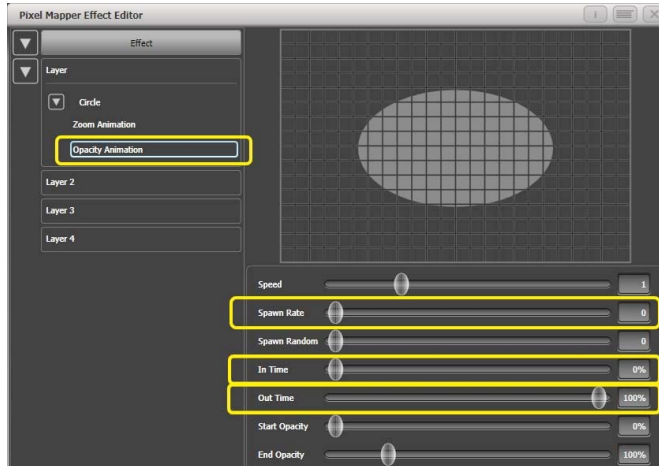
- . 1> Chọn một nhóm có bố cục thiết bị như đã mô tả trong thí dụ trước và đi tới [Create Effect].
- . 2> Chọn [Effect] để truy cập những điều khiển hiệu ứng chung và thay đổi 'Background Opacity' thành 0. (Việc này sẽ cho phép nó phủ lên playback khác.)
- . 3> Nhấp đúp vào [Layer 1] (hay nhấn [+]) và chọn Circle từ những phần tử xuất hiện. (Nhấp đúp là phím tắt đến phần tử và hoạt ảnh). Giảm chiều cao để tạo thành trái banh bầu dục (hay banh bầu dục Mỹ nếu bạn nhấn mạnh).



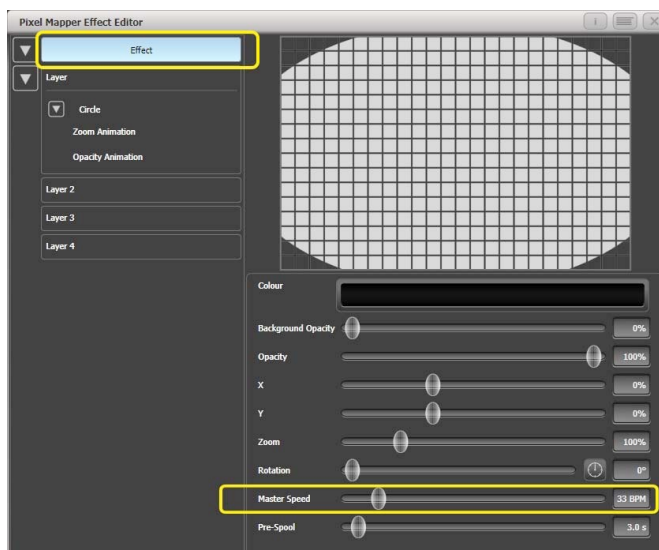
- . 4> Nhấp đúp vào [Circle] (hay nhấn [+]) và chọn hoạt ảnh Zoom. Kéo 'In time' về 0 và 'Out time' đến 100%. (Điều này sẽ làm cho hiệu ứng bắt đầu lớn và kết thúc nhỏ. Ngoài ra, có thể tạo ra hiệu ứng tương tự bằng cách làm cho 'Start Zoom' lớn hơn 'End Zoom'). Tăng 'End Zoom' cho đến khi phần tử bắt đầu bằng cách lấp đầy toàn bộ cửa sổ.
- . 5> Nhấp đúp vào [Zoom Animation] (hay nhấn [+]) và chọn hoạt ảnh Opacity. Giảm

Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

'Spawn Rate' xuống 0. (Việc này sẽ chắc chắn độ mờ chỉ hoạt động trên hoạt ảnh zoom). Kéo 'In time' đến 0 và 'Out time' đến 100. (Việc này sẽ bật hiệu ứng lên và fade dần khi nó giảm kích cỡ. Cũng như khi bạn zoom có thể đạt được nhiều điều tương tự bằng cách đảo ngược điều khiển opacity. Thay vào đó, việc xử dụng giá trị opacity lớn hơn 100% sẽ tạo ra độ trễ trước khi fade).



6> Nhấp lại vào [Effect] và giảm 'Master Speed' theo sở thích của bạn. (Điều chỉnh kiểm soát tốc độ chung đảm bảo chắc chắn sẽ đồng bộ hóa hoạt ảnh zoom và opacity thay vì phải khớp từng giá trị riêng theo cách thủ công.)



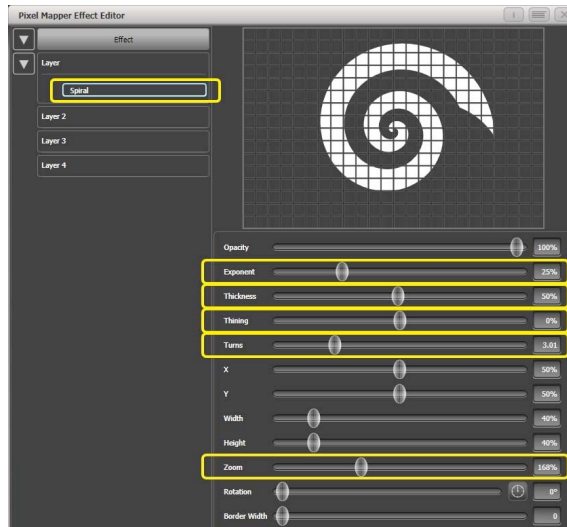
7> Ghi lại cue.

Tiếp theo, chúng ta sẽ tạo hiệu ứng thứ hai:

- . 1> Chọn cùng nhóm đã xử dụng cho hiệu ứng đầu tiên và [Create Effect]
- . 2> Chọn [Effect] và thay đổi 'Background Opacity' thành 0.
- . 3> Chọn [Layer 1] và lần này thêm một phần tử Spiral. Tăng 'Zoom' để nó đẹp và lớn thêm. Kéo 'Thinning' cho đến khi ở mức 0%. (Việc này sẽ làm cho đường hình xoắn ốc giữ nguyên chiều rộng. Giá trị âm có nghĩa là hình xoắn ốc về phía bên ngoài mỏng hơn; giá trị dương có nghĩa là nó mỏng dần về phía bên trong.) Giảm 'Turns' để chúng ta có

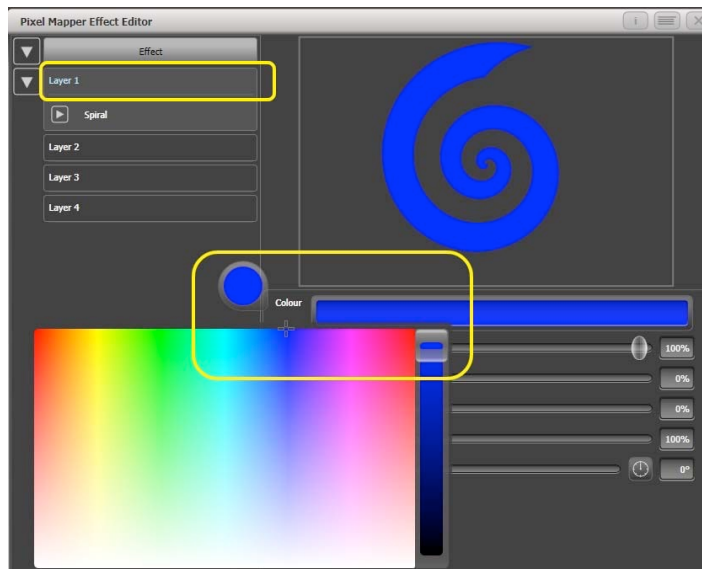
Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

thể tạo hiệu ứng đậm hơn. Khoảng số 3 sẽ hoạt động. Tăng 'Thickness' đường mập lên 50%. Tăng 'Exponent' lên khoảng 25%. (Việc này làm cho vòng xoắn 'mở rộng' với tốc độ nhanh hơn).



. 4> Thêm hoạt ảnh Spin để có hiệu ứng ảo giác chân thực. Điều chỉnh tốc độ cho đến khi bạn không thể rời mắt khỏi màn hình.

. 5> Chọn Layer để hiển thị điều khiển lớp và thay đổi màu thành xanh bằng cách xử dụng công cụ chọn màu.



. 6> Ghi lại cue.

Bây giờ chúng ta hãy coi cách nó tương tác trên những playback ra sao:

- Khởi động (fire) hiệu ứng xoắn ốc màu xanh.
- Khởi động xung trắng.

Chú ý cách thức màu trắng ưu tiên hơn là hình xoắn ốc ra sao. Vòng xoắn màu xanh chỉ xuất hiện khi hình bầu dục màu trắng fade và nhỏ dần.

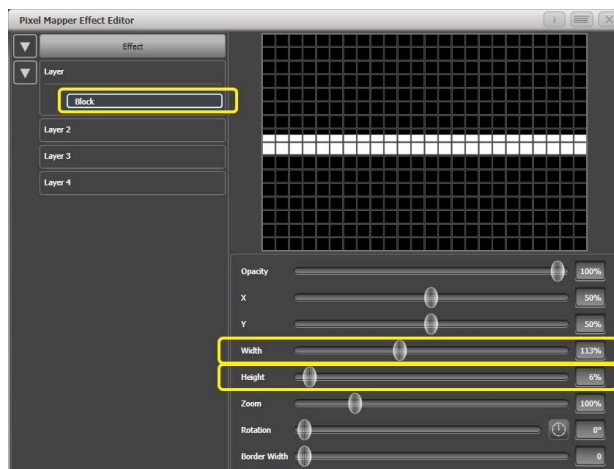
Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

- Loại bỏ (kill) cả hai hiệu ứng.
- Khởi động xung trắng.
- Khởi động xoắn ốc màu xanh. Lần này xoắn ốc màu xanh nằm trên xung màu trắng. Đó là vì những playback tuân theo quy tắc 'ưu tiên mới nhất' (LTP). Để chắc chắn hình xoắn ốc màu xanh luôn nằm trên cùng, bạn có thể đặt nó thành mức độ ưu tiên cao hơn:
- Loại bỏ cả hai hiệu ứng.
- [Playback Options]/Chọn playback hình xoắn ốc màu xanh.
- Nhấn [Previous] hay [Next] cho đến khi bạn có thể nhìn thấy [Priority Normal] trên phím chức năng. Nhấn vào cái này để chuyển nó thành [Priority High].
- Bây giờ loại vòng xoắn màu xanh, theo sau là xung màu trắng. Ngay cả khi bạn đã loại bỏ nó theo thứ tự như thí dụ đầu tiên, hình xoắn ốc màu xanh hiện nằm trên xung màu trắng vì nó có mức độ ưu tiên cao hơn.

6.6.6 Chuyển vị trí và thuộc tính lớp

Trong thí dụ này, chúng ta tạo ra thanh chớp tắt ngẫu nhiên và xử dụng điều khiển lớp để thực hiện những điều chỉnh chung cho toàn bộ hiệu ứng.

- . 1> Tạo nhóm và điều chỉnh bố cục thiết bị như đã mô tả trong những thí dụ trước.
- . 2> Chọn nhóm này và bắt đầu tạo hiệu ứng.
- . 3> Chọn [Layer 1] và thêm phần tử 'Block'.
- . 4> Điều chỉnh chiều rộng và cao thanh trượt cho đến khi chúng ta có dải mỏng bao phủ ít nhất một ô vuông theo chiều dọc và toàn bộ lưới theo chiều ngang.



- . 5> Giảm Y cho đến khi thanh biến mất khỏi đầu lưới. (Việc này là để chuẩn bị cho việc thêm hoạt ảnh dịch chuyển).

- . 6> Thêm hoạt ảnh Displacement. Theo mặc định, việc này sẽ bù đắp vị trí ban đầu bằng bất kỳ khoảng cách nào lên đến 30%. Việc này là do đặt giá trị mặc định cho 'Distance' tối đa là 30% và đặt 'Distance Random' thành 100% nghĩa là nó có thể xử dụng bất kỳ giá trị ngẫu nhiên nào trong khoảng từ 0 đến 30%. Tương tự, đặt 'Direction Random' thành 100% có nghĩa là nó có thể bù đắp theo bất kỳ hướng nào.

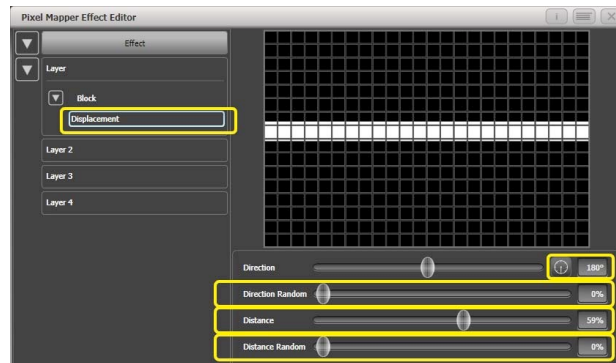
Tạm thời đặt 'Distance Random' bằng 0. (Việc này là để coi dịch chuyển đang làm cái gì thật chính xác).

Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

Đặt 'Direction Random' thành 0. (Trong thí dụ này, chúng ta không yêu cầu hướng ngẫu nhiên nào). Bây giờ thanh sẽ biến mất vì nó đang dịch chuyển lên trên trong cài đặt mặc định.

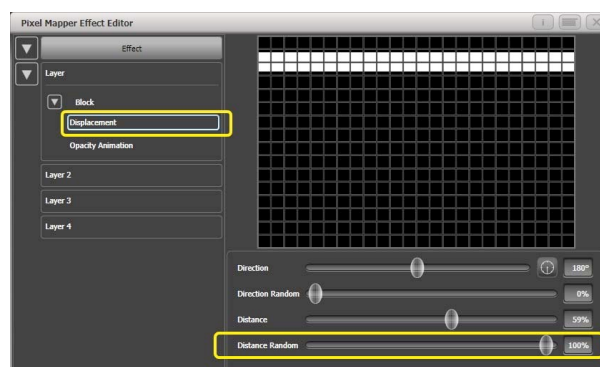
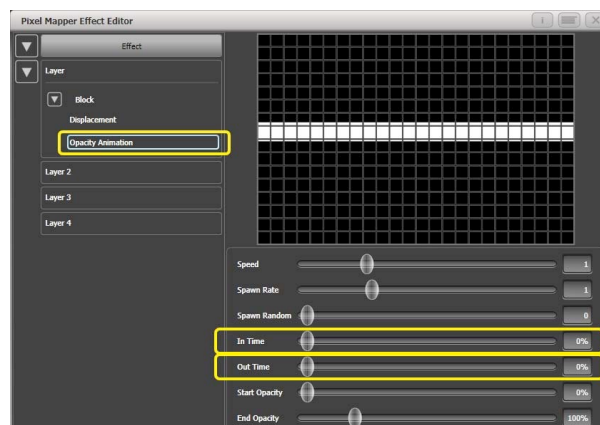
Đặt 'Direction' thành 180 độ. Nhấp vào nút la bàn bốn lần để đến đó thật nhanh. Bây giờ thanh sẽ xuất hiện lại trên màn hình vì nó đã bị lệch theo chiều dọc xuống vị trí ngoài màn hình của chúng ta theo mặc định là 30%.

Tăng 'Distance' cho đến khi thanh xấp xỉ ở giữa.



. 7> Thêm hoạt ảnh Opacity.

Giảm 'In Time' và 'Out Time' để tạo hiệu ứng nắm bắt nhanh.



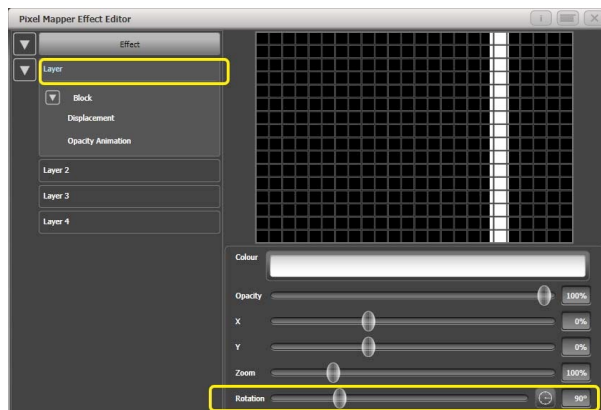
. 8> Nhấp vào 'Displacement' trong Layer để quay lại điều khiển cho hoạt ảnh này lần nữa. Bây giờ tăng 'Distance Random' lên 100%. (Việc này sẽ làm cho thanh vẽ ở độ lệch ngẫu nhiên chung quanh cài đặt Distance', trong trường hợp này là đặt nó ở bất kỳ đâu

Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

trong lưới).

. 9> Quay lại điều khiển hoạt ảnh *Opacity* và tăng tốc độ cho đến khi bạn hài lòng.

. 10> Tại thời điểm này, bạn có thể quyết định thật sự hiệu ứng sẽ tốt hơn nếu nó là một thanh dọc hay không. Để làm cho việc này dễ dàng, chúng ta có thể thực hiện nhiều điều chỉnh trên điều khiển lớp thay vì trên phần tử và từng hoạt ảnh riêng: Chọn [Layer 1] để hiển thị điều khiển lớp. Thay đổi 'Rotation' thành 90 độ bằng cách nhấp vào nút la bàn hai lần.



Bây giờ bạn có thanh dọc vẽ ngẫu nhiên bằng cách xử dụng dịch chuyển ngang. Tương tự, bạn có thể xử dụng điều khiển [layer] hay [effect] để thực hiện những thay đổi toàn cục đối với vị trí X/Y và Zoom cho phép thao tác toàn bộ hiệu ứng thật nhanh.

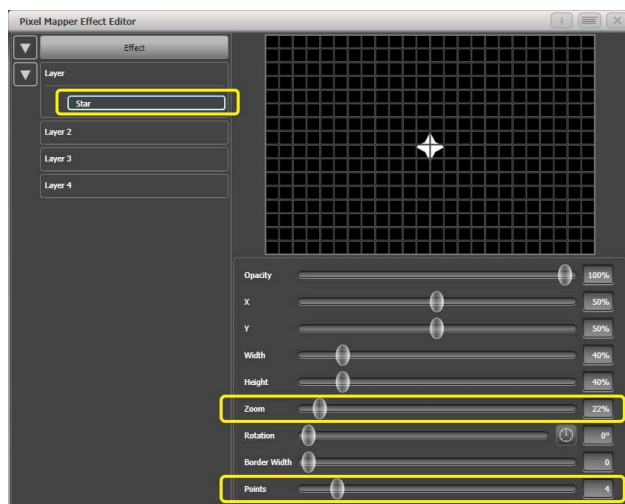
6.6.7 Spawn và Pre-Spool

Đạo diễn đã yêu cầu rất nhiều shurikens quay hoạt hình chuyển động từ từ trên phòng nền trong khi quay. Đó là bí ẩn tại sao, nhưng bạn biết với đạo diễn nó sẽ ra sao.

. 1> Chọn nhóm có bố cục thích hợp.

. 2> Thêm phần tử *Star* (sao).

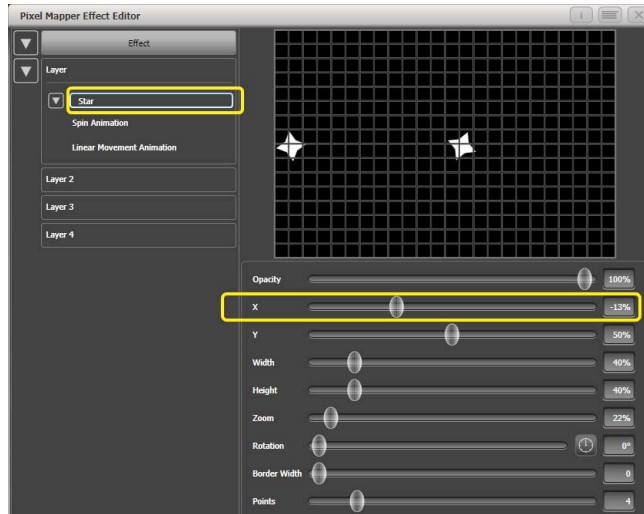
Thay đổi 'Points' thành 4 cho một shuriken cổ điển.



Giảm 'Zoom' để chúng ta có thể vừa với nhiều shurikens nhỏ trong lưới.

Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm

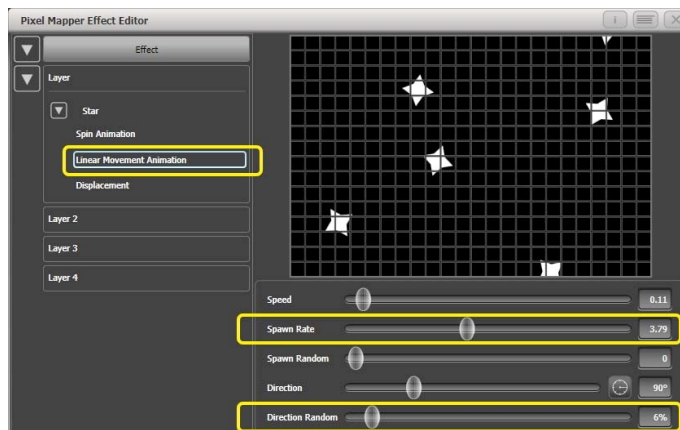
- . 3> Thêm hoạt ảnh Spin. Giảm 'Speed' để nó vô hạn tương đối i.
- . 4> Thêm hoạt ảnh Linear Movement. Làm chậm nó lại để có vẻ như nó đang lăn theo.
- . 5> Chọn lại phần tử Star và thay đổi 'X' để shuriken bắt đầu cách xa bên trái hơn và cuộn dọc theo toàn bộ lưới.



- . 6> Thêm hoạt ảnh Displacement. Bây giờ mỗi shuriken mới bắt đầu lăn ở độ cao khác nhau trên lưới.

- . 7> Quay lại hoạt ảnh Linear Movement và tăng 'Spawn Rate' để xuất hiện nhiều shurikens trên màn hình cùng lúc. (Việc này xác định tần suất xuất hiện phần tử mới).

Tăng 'Direction Random' một chút. (Việc này sẽ cho phép có sự thay đổi ngẫu nhiên về hướng di chuyển dựa trên giá trị 'Direction').



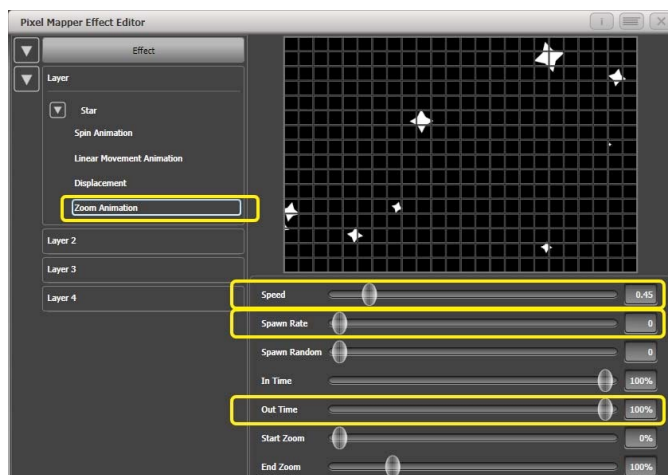
- 8> Thêm hoạt ảnh Zoom.

Giảm 'Spawn Rate' xuống 0. (Đây là cài đặt đặc biệt, sẽ cho phép hoạt ảnh zoom chạy liên tục trong suốt vòng đời của shuriken. Nếu đặt tốc độ thành 1, nó sẽ chỉ chạy một lần và kết quả là shuriken sẽ biến mất rất nhanh).

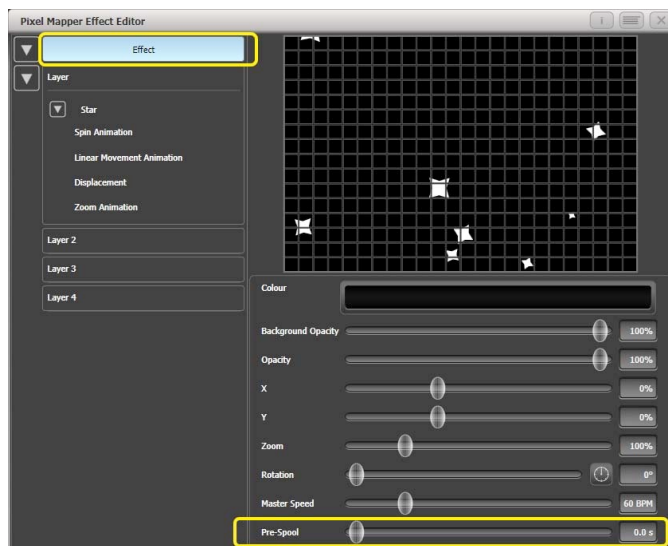
Tăng 'Out Time' lên 100%. (Việc này sẽ làm cho shurikens xung đi vào và ra với hiệu ứng kiểu 'trả lại'. Tôi không biết tại sao nó lại làm việc này trong thực tế).

Giảm tốc độ zoom xuống một chút.

Chương 06. Hiệu ứng dạng thức và sắp xếp điểm



. 9> Nhấp vào [Effect] và đặt 'Pre-Spool' thành 0. (Việc này là để chứng minh mục đích của thuộc tính)



. 10> Lưu cue.

. 11> Nhấn Clear, mở không gian làm việc Pixel Mapper Preview và kích hoạt cue. Bạn sẽ nhận thấy, lúc đầu không có shurikens trên màn hình và phải mất một lúc để tạo thành bộ sưu tập ngẫu nhiên đẹp mắt. Để khắc phục chuyện đó, chúng ta có thể xử dụng 'Pre-Spool'.

. 12> Bao gồm cue và mở không gian làm việc Effect Editor nếu chưa có.

. 13> Chọn [Effect] và tăng giá trị 'Pre-Spool' lên khoảng 20 giây. (Việc này có nghĩa sẽ giả sử, từ khi bắt đầu hiệu ứng phần mềm đã trôi qua 20 giây).

. 14> Lưu cue, xóa, kích hoạt và coi lại trong Pixel Mapper Preview.

Thời điểm này chắc đã có rất nhiều shurikens trên màn hình. Pre-Spool đặc biệt hữu ích cho những hoạt ảnh dựa trên tỷ lệ xuất hiện cao nhưng chạy ở tốc độ thấp.

(Hết chương 06)

7. Cues

Vì bạn đã thiết lập cái nhìn tuyệt vời trên sân khấu và muốn lưu nó để xử dụng trong show của mình.

Có ba cách để lưu cái nhìn trên Tiger Touch.

Cue: Đây là cái nhìn đơn lẻ. Nó có thể chứa chuyển động dưới dạng dạng thức và có thời gian fade in và fade out.

Chase (chạy đuổi): Đây là chuỗi cue theo thời gian, thường xử dụng cho từng hiệu ứng riêng.

Cue List (Danh sách Cue): Đây là chuỗi cue đã liên kết, thường xử dụng để lưu và phát lại toàn bộ show hay một phần tử của show bằng nút “go”.

Sẽ đề cập Chase và Cue list trong những chương sau chi tiết hơn.

Khi lưu Cue, Chase hay Cue List trên một điều khiển, cái điều khiển đó gọi là **Playback**. Bạn có thể lưu trữ ở vài chỗ:

- Trên bất kỳ fader handle nào - fader kiểm soát cường độ của thiết bị (bạn có thể điều khiển fader những cái khác bằng cách xử dụng Playback Options).
- Trên **touch button** (nút cảm ứng) trong cửa sổ Playback - bạn có thể đặt nút này latch (chốt) hay flash cue bằng Key Profiles
- Trên nút **Macro/Executor** - một lần nữa, bạn có thể xử dụng Key Profiles để đặt latch hay flash. Tiger Touch có 600 fader playback, trong 60 trang 10 cái và 10 playback nữa trên fader ở trên cùng bên phải của console. Nó cũng có nhiều trang, chọn nó bằng cách xử dụng hai trong số nút macro/executor bên dưới. Chức năng cue trên Tiger Touch rất mạnh; phần đầu tiên của phần này giải thích những điều cơ bản về cách console xử dụng cue ra sao.

7.1 Tạo cue

7.1.1 Cách hoạt động của Tiger Touch khi lập trình

Khi bạn chọn một hay nhiều dimmer hay playback để điều khiển, nó sẽ tải vào *Editor*. Sau đó, bạn có thể xử dụng bánh xe và pallette để thay đổi cài đặt trên thiết bị. Bạn cũng có thể áp dụng dạng thức cho nó.

Nếu chọn thiết bị sau khi bạn đã thay đổi vài thuộc tính thì danh sách thiết bị hiện tại trong Trình chỉnh sửa sẽ trống và một danh sách mới sẽ được bắt đầu.

Tất cả thiết bị và thuộc tính đã chỉnh sửa kể từ lần Clear cuối cùng sẽ lưu trữ trong *Programmer* (bộ lập trình). Cũng lưu thứ tự mà bạn đã chọn playback và xử dụng với dạng thức và chức năng Fixture Overlap. Khi bạn ghi lại cue, nội dung của Programmer sẽ lưu vào cue.

Khi bạn nhấn Clear (bằng bàn phím số), bộ lập trình và trình chỉnh sửa (editor) sẽ trống. Việc này chắc chắn bạn không ghi lại những thiết bị mà bạn không muốn. Bạn cũng cần nhấn Clear khi hoàn tất lập trình, vì bất kỳ thuộc tính nào trong bộ lập trình sẽ ghi đè những playback.

Thiết bị trong bộ lập trình sẽ hiển thị ở giữa màu xanh trên nút cảm ứng. Những thuộc tính trong bộ lập trình (những cái bạn đã thay đổi) sẽ hiển thị bằng màu lục trên màn hình thuộc tính.

Việc kích hoạt một cue không cài đặt giá trị từ cue trong bộ lập trình (mặc dù chức năng

Chương 07. Cue

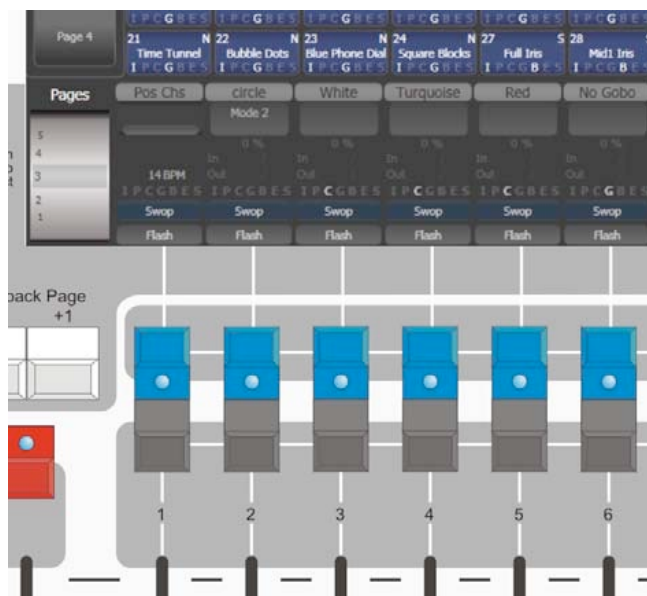
Include (Bao gồm) cho phép bạn thực hiện việc này, coi phần 7.3.4).

7.1.2 Tạo cue

- . 1> Nhấn *Clear* để xóa bộ lập trình. Việc này chắc chắn rằng bạn đang bắt đầu với một phương tiện sạch.
- . 2> Thiết lập giao diện bằng cách xử dụng thiết bị. Bạn có thể lưu những dạng thức trong cue. Hãy nhớ, chỉ thiết bị đã chọn hay đã sửa đổi mới được lưu trong cue (trong chế độ *Record by Fixture*).
- . 3> Nhấn nút *Record*.
- . 4> Nhấn nút *Swop* của một *Playback* trống để ghi lại cue. Handle ở chỗ bạn có thể ghi cue sẽ chớp tắt. Bạn cũng có thể ghi lại cue vào một nút cảm ứng trong cửa sổ *Playback*.
- . 5> Nhấn *Clear* để xóa bộ lập trình. Lập lại từ 2 để lập trình nhiều cue hơn.

Những điều hữu ích khác cần biết về ghi nhớ cue:

- Có thể ghi Cue vào fader playback, 10 fader playback cố định ở trên cùng bên phải và cửa sổ *Playback* trên màn hình.
- [Record Mode] cho phép bạn chọn Record By Fixture (lưu tất cả thuộc tính của mọi playback đã sửa đổi hay đã chọn), Record By Channel (chỉ lưu những thuộc tính đã sửa đổi), Record Stage (lưu tất cả thiết bị có channel dimmer khác 0) hay Quick Build (coi phần tiếp theo).
- Record By Channel rất hữu ích nếu bạn muốn xếp lớp nhiều cue để tạo hiệu ứng.
- Nếu bạn đang ghi nhiều cue, bạn có thể nhấn nút *Menu Latch* để giữ cho menu Record Cue hoạt động. Nhấn *Exit* để thoát khỏi chế độ Record Cue.
- Màn hình cảm ứng ngay phía trên mỗi fader hiển thị chú giải cho playback. Để đặt việc này, hãy nhấn [Set Legend], rồi nhấn nút *Swop playback* (hay nút chọn cảm ứng), rồi nhập chú giải trên bàn phím. Nhấn *Enter* để lưu nó.
- Có sẵn không gian làm việc *Static Playbacks* để hiển thị nội dung của nút macro/executor và (trên *Tiger Touch*) 10 fader playback static.



Chương 07. Cue

7.1.3 Xây dựng cue nhanh

Thiết lập [Record Mode] thành Quick Build cho phép bạn tạo cue từ những playback hay pallette hiện có (bạn cũng có thể xử dụng chức năng Include để thực hiện việc này). Sau khi đặt chế độ ghi thành Quick Build, console sẽ đợi bạn chọn playback hay pallette. Để chèn playback cụ thể từ pallette hay playback, trước hết hãy chọn thiết bị, rồi chọn pallette hay playback. Nhấn [OK] khi bạn đã chọn tất cả playback hay pallette cần thiết.

7.1.4 Xử dụng dạng thức/hiệu ứng trong cue

Như bạn mong đợi, mọi dạng thức hay hiệu ứng Pixel Mapper mà bạn đã thiết lập sẽ lưu dưới dạng một phần của cue.

Bạn có thể tạo ra cue chứa dạng thức không có giá trị tham chiếu cơ sở; Cue sẽ có dạng thức như thế này, rồi có thể kích hoạt cùng với cue khác để phủ lên dạng thức trên cue và cung cấp cho bạn hiệu ứng tức thì dựa trên những cài đặt trong cue đó. Khi ghi cue, hãy xử dụng chế độ Record by Channel hay xử dụng chức năng "Off" để xóa những thuộc tính khác khỏi bộ lập trình như đã mô tả trên trang 162.

7.1.5 Chế độ mù - Blind mode

Chế độ mù cho phép bạn lập trình cue mà không ảnh hưởng đến cái nhìn hiện tại trên sân khấu. Việc này có thể rất hữu ích để thực hiện những thay đổi trong live show. Những thay đổi của bạn vẫn hiển thị trong cửa sổ Visualiser. Để chọn chế độ Blind, hãy giữ nút Avolites và chọn tùy chọn [Blind] (vài console cũng có nút Blind chuyên dụng). Tùy chọn hiển thị [Active] hay [Inactive].

Có thể đặt từng playback riêng ở chế độ Blind bằng cách xử dụng [Playback Options]. Sau đó, quy trình playback sẽ chỉ xuất ra Visualiser, không xuất ra vùng sân khấu.

Bạn có thể fade trạng thái mù của mình cho output trực tiếp bằng cách nhập số thời gian fade rồi nhấn Avo + [Blind]. Việc này cho phép bạn gọi lại nhiều pallette cùng nhau hay tạo trạng thái live để xuất ra mà không cần lưu nó vào cue.

7.1.6 Ghi cue có mặt nạ

Bạn có thể đặt mặt nạ khi ghi cue để chỉ ghi vài thuộc tính nhất định, giống như bạn có thể làm khi ghi pallette. Trong menu Record, chọn tùy chọn [Record].

Có tùy chọn bổ sung [Clear Record Mask], nếu bật cái này lên, mặt nạ sẽ bị xóa tự động sau thao tác ghi này. Việc này rất tốt để ngăn bạn quên mặt nạ vô tình và gây ra sự tàn phá với cue trong tương lai.

7.1.7 Chuyển đổi cue sang chase hay cue list

Nếu bạn muốn chuyển đổi cue hiện có thành chase hay danh sách cue bằng cách thêm nhiều bước tiếp theo, hãy nhấn Record, chọn cue, rồi chọn [Convert to Chase] (hay Cue List). Cue hiện có sẽ trở thành cue 1 và nội dung của bộ lập trình sẽ trở thành cue 2.

7.2 Xử dụng cue

Vì có thể playback vài lượng cue lớn cùng lúc, nên console phải có quy tắc về cách kết hợp output từ nhiều cue khác nhau. Nó gọi là quy tắc HTP và LTP.

7.2.1 HTP và LTP

Xử lý kiểm soát channel theo hai cách:

- Những channel dimmer hay cường độ hoạt động trên nguyên tắc "Highest Takes



Chương 07. Cue

Precedence” (HTP). Nếu channel HTP trong vài cue đang hoạt động ở nhiều mức độ khác nhau, thì sẽ xuất ra mức cao nhất. Khi bạn fade một cue, channel HTP sẽ fade theo cue đó.

- Tất cả channel khác đều hoạt động trên nguyên tắc “Latest Takes Precedence” (LTP). Sẽ tiếp nhận thay đổi mới nhất từ bất kỳ giá trị nào khác, do đó, cue nào bật gần đây nhất là giá trị xuất. Khi bạn fade cue, channel LTP vẫn giữ nguyên giá trị của nó cho đến khi thay đổi bằng cue khác.

7.2.2 Playing back cue

Để kích hoạt (playback) cue, hãy nâng fader lên. (Phải chắc chắn không có giá trị nào trong bộ lập trình bằng cách nhấn nút Clear, vì bất kỳ cái gì trong bộ lập trình sẽ ghi đè quy trình playback).

- Bạn có thể kích hoạt nhiều cue cùng lúc.
- Mức độ fader sẽ làm chủ mức HTP trong cue; thí dụ: nếu bạn đặt fader ở mức 50% thì tất cả mức HTP sẽ là 50% giá trị đã lập trình của nó.
- Ngay khi fader vượt quá 0% nó sẽ kích hoạt channel LTP. Nếu đã lập trình thời gian fade, channel LTP sẽ bắt đầu fade; nếu không có thời gian fade, nó sẽ bắt vào vị trí (trừ khi đặt cue ở Mode 2; coi phần định thời gian 7.5 để biết chi tiết về chế độ).
- Bạn có thể Flash cue bằng cách nhấn vào nút flash màu xám. Bạn có thể Swop (solo) cue bằng cách nhấn nút Swop màu xanh (tất cả cue hoạt động khác sẽ tắt trong khi nhấn nút). Việc này giả sử bạn chưa chỉ định lại chức năng của nút bằng Key Profiles, coi bên dưới.
- Bạn có thể Tải trước (Preload) cue bằng cách gán chức năng Preload cho những nút màu xanh hay xám bằng Key Profiles. Preload đặt thuộc tính của thiết bị trong playback đang không hoạt động trong bất kỳ playback nào khác. Việc này rất hữu ích để tránh thiết bị di chuyển vào vị trí một cách rõ ràng, thay đổi màu hay gobos khi bạn nâng fader của cue. Để gán Preload, giữ Avo Shift và nhấn [Edit Key Profile], rồi nhấn nút bạn muốn gán (coi phần 13.1.4). Lưu ý, thao tác này sẽ gán chức năng cho tất cả nút cùng loại.
- Bạn có thể kích hoạt cue một lần với thời gian bằng cách gán chức năng Go cho một trong những nút điều khiển bằng Key Profiles. Việc này cho phép bạn kích hoạt cue mà không cần giữ nút trong khi hoàn tất thời gian. Bạn cũng có thể kích hoạt lại cue mà không cần nhả ra.
- Bạn có thể đặt playback ở mức ưu tiên cao nếu bạn không muốn nó bị ghi đè bởi playback khác bằng cách xử dụng cùng thiết bị. Thí dụ: nếu bạn có một vài thiết bị hoạt động như spotlight, nhưng cũng lập trình nó thành vài màu wash, có thể bạn muốn cue spotlight ưu tiên hơn màu wash. Coi phần 7.6.1.

7.2.3 Thay đổi trang playback

Bạn thay đổi trang playback bằng cách xử dụng nút +1 và -1 ở bên trái của fader playback. Bạn cũng có thể chạm vào hình con lăn 'Pages' và nhập số trang.

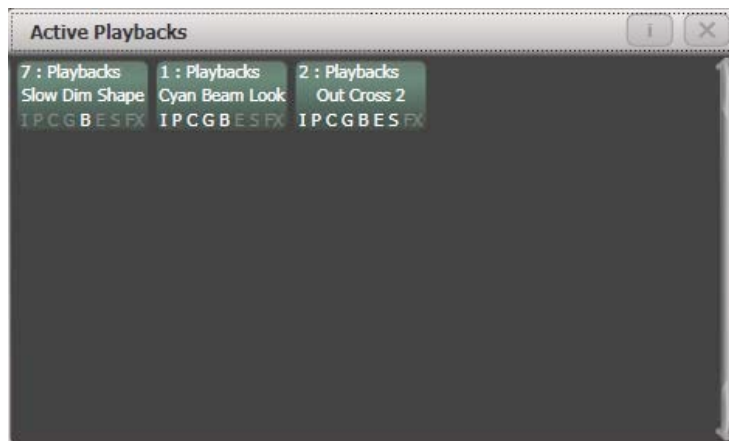
- Nếu bạn đã lưu cue trên nút chọn cảm ứng, bạn sẽ chọn nhiều trang khác nhau bằng cách xử dụng nút cảm ứng của trang Playback.
- Playback sẽ kích hoạt khi bạn thay đổi trang vẫn hoạt động. Nếu bạn muốn kích hoạt cue trên fader đã tăng lên từ trang trước, hãy giảm fader xuống 0 rồi nâng nó lên lần nữa. Cue từ trang trước sẽ dừng lại và sẽ kích hoạt cue từ trang mới.

Chương 07. Cue

- Nếu bạn quay lại trang có playback đang hoạt động, fader sẽ không tiếp tục điều khiển playback cho đến khi nó khớp với mức playback hiện tại. Việc này ngăn việc nhảy mức độ playback khi di chuyển fader lần đầu. Nếu playback đang hoạt động từ trang khác, khu vực hiển thị có màu tím và hiển thị số trang ở trên cùng bằng màu xanh nhạt. Bạn có thể thay đổi hành vi này bằng cách xử dụng cài đặt người dùng [Playback Paging], coi phần 13.1.3.
- Bạn có thể đặt chú giải cho mỗi trang playback. Chú giải sẽ hiển thị trên con lăn 'Pages' trên màn hình. Xử dụng [Set Legend] từ menu Program chính, rồi xử dụng [Page Legends]. Trong menu này, bạn có thể thay đổi trang để đặt chú giải cho nhiều trang khác nhau. Có thể phân trang 10 playback tĩnh ở phía trên bên phải của console bằng hai trong số những nút macro. Macro thay đổi trang là một phần của thư viện thiết bị; nếu bạn không thấy macro, hãy tải xuống và cài đặt thư viện mới nhất.

7.2.4 Coi playback đang hoạt động

Cửa sổ Active Playbacks hiển thị chi tiết về playback nào đang hoạt động. Khi bạn có vài playback nhiều lớp với nhiều hiệu ứng khác nhau, việc này cung cấp cách biết việc playback nào đang gây ra hiệu ứng nào rất dễ. Mỗi nút hiển thị chú giải playback, nó đến từ trang nào và ảnh hưởng đến thuộc tính nào. Để hiển thị cửa sổ, nhấn View, [Open Workspace Window], [Active Playbacks].



Nhấp vào playback để dừng (kill) nó ngay lập tức. Bạn cũng có thể nhấn [Playback Options] sau khi playback trong cửa sổ này để thay đổi thông số của playback.

7.2.5 Tốc độ và kích cỡ chính - Speed and Size Masters

Có thể gán playback cho Speed and Size Masters, cho phép bạn sửa đổi tốc độ và kích cỡ của dạng thức hay hiệu ứng đã lưu trong cue (hay trong trường hợp chase, để sửa đổi tốc độ của chase. Việc này thực sự hữu ích để sửa đổi cái nhìn khi vài playback đang chạy cùng lúc. Gán playback cho Speed Master bằng cách nhấn [Playback Options] rồi nhấn [Effects]. Có sẵn nhiều nguồn tốc độ sau:

- Local (không có Speed Master)
- BPM 1-4 (ghi đè tốc độ local bằng giá trị cố định từ tốc độ chính)
- Tốc độ 1-4 (sửa đổi theo tỷ lệ tốc độ nội bộ bằng cách xử dụng tốc độ chính)

Ngoài ra có sẵn bốn nguồn Kích cỡ khác nhau.

4 BPM Master và 4 Rate Master khác nhau cho phép bạn điều khiển từng tốc độ của

Chương 07. Cue

những playback khác nhau.

Bạn cũng sẽ cần chỉ định một hay nhiều handle để hoạt động như fader chính; để thực hiện việc này, hãy chuyển console sang chế độ System và chọn [Assign Mastering]. Có sẵn phím tùy chọn cấu hình đặc biệt cho Speed Master, BPM Master đã mặc định thành Tap Tempo.

Tốc độ và kích cỡ chính có thể có nhiều tỷ lệ khác nhau, 0-100%, 0-200%, v.v. Thang tốc độ 0-200% sẽ cho phép bạn giảm và tăng tốc độ lên gấp đôi cài đặt đã lập trình. Cài đặt Tỷ lệ bằng cách chọn [Playback Options] rồi nhấn nút Select của cái master.

Có thể xử dụng Tap Tempo trên Rate Master. Việc này cho phép bạn đồng bộ hóa playback trong khi vẫn cho phép điều khiển bằng cách xử dụng fader và bánh xe. Nhấn vào nhịp độ của Rate Grand Master sẽ cập nhật và đồng bộ hóa tất cả xếp hạng master. Nếu bạn nhấn vào một nhịp độ, nó sẽ hiển thị trong màn hình BPM của playback mục tiêu. Tap Tempo sẽ làm chủ bởi vị trí và tỷ lệ của fader, vì vậy nếu bạn chạm 100BPM nhưng sau đó đặt fader thành 50%, bạn sẽ có 50BPM.

7.2.6 Giải tỏa playback đang chạy - Releasing running playbacks

Bạn có thể giải tỏa playback đang chạy về trạng thái trước đó bằng cách nhấn nút Release, rồi nhấn nút Select của playback sẽ giải tỏa. Channel sẽ giải tỏa trở lại trạng thái của nó trong playback trước đó cho đến khi không còn playback nào bị giải tỏa. Nếu cài đặt [Release to Home] trên menu Release đã Enabled, channel sẽ chuyển sang trạng thái bật nguồn mà bạn có thể lập trình (coi phần tiếp theo). Nếu tắt tùy chọn, channel sẽ vẫn ở trạng thái playback lần cuối. Bạn có thể giải tỏa tất cả playback đang chạy bằng cách nhấn nút Release rồi nhấn [Release all playbacks].

Bạn cũng có thể định cấu hình phím để có thể xử dụng nút màu xanh hay xám để playback.

Channel sẽ luôn giải tỏa với thời gian fade, thời gian này mặc định là 2 giây nhưng bạn có thể thay đổi nó bằng cách xử dụng [Master Release Time] trong menu Release.

- Bạn có thể kết thúc quy trình playback ngay lập tức bằng cách nhấn Avo + nút swap của quy trình playback.
- Bạn có thể đặt mặt nạ để chỉ vài thuộc tính nhất định giải tỏa khỏi playback khi playback bị dừng. Việc này xử dụng tùy chọn [Release Mask] trong menu Playback Options (coi phần 0 trên trang 169). Thông thường, tất cả thuộc tính sẽ vẫn ở trạng thái đã xử dụng lần cuối trong playback - với cue kích hoạt chớp tắt hay hiệu ứng khác, việc này có thể không phải là điều bạn muốn.

7.2.7 Giải tỏa toàn bộ trang playback

Bạn có thể xử dụng chức năng Release để giải tỏa toàn bộ trang playback trong một thao tác. Nhấn Release rồi đến nút Goto Page hay chạm vào trang hiện tại trong chế độ coi playback. Bạn sẽ nhận được những tùy chọn sau:

[Release this Page]: giải tỏa tất cả playback nào đang hoạt động trên trang hiện tại và nhóm fader playback

[Release Playbacks Not On This Page]: giải tỏa bất kỳ playback nào đang hoạt động trên cùng nhóm fader playback từ trang khác

[Release All Playbacks In This Group]: giải tỏa bất kỳ playback nào đang hoạt động trong nhóm trình duyệt.

“Fader Group” đề cập đến khu vực cụ thể của console, thí dụ như những fader chính bên



Chương 07. Cue

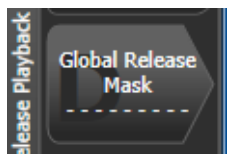
dưới màn hình của Tiger Touch hay hàng trên cùng bên trái của Arena.

7.2.8 Mặt nạ giải tỏa - giải tỏa từng thuộc tính riêng

Bạn có thể giải tỏa playback hay từng thuộc tính riêng và xóa playback khỏi dạng thức trong playback bằng cách xử dụng mặt nạ giải tỏa. Có mặt nạ giải tỏa toàn bộ ảnh hưởng đến tất cả hoạt động giải tỏa hay bạn có thể đặt mặt nạ giải tỏa cục bộ chỉ ảnh hưởng đến playback hiện tại.

Global release mask Nếu không cài đặt mặt nạ giải tỏa cục bộ nào để playback, thuộc tính sẽ giải tỏa theo mặt nạ này. Mặc định là không có thuộc tính nào để giải tỏa.

Để đặt mặt nạ, nhấn Release rồi nhấn [Global Release Mask]. Phím chức năng sẽ hiển thị thuộc tính nào đã bật.



Local release mask Để cài đặt mặt nạ giải tỏa cục bộ cho playback, hãy chọn [Playback Options] và nhấn nút chọn của playback. Sau đó nhấn [Release Mask]. Nếu đặt tùy chọn thành [Mask Source Local].

7.2.9 Lập trình trạng thái nhả/bật nguồn

Bạn có thể lập trình trạng thái mà playback sẽ chuyển sang trạng thái bật nguồn hay khi đã giải tỏa tất cả playback. Có thể hữu ích khi lập trình. việc này như một trạng thái ánh sáng chung để có vài ánh sáng trên sân khấu khi bật console hay khi đã giải tỏa tất cả playback.

Có thể lập trình trạng thái giải tỏa ở chế độ Shared (Chia sẻ) hay Individual (Cá nhân). Trong chế độ Shared, bạn chỉ cần đặt trạng thái mình muốn cho một trong mỗi loại playback và trạng thái đó sẽ xử dụng cho tất cả playback thuộc loại đó. Ở chế độ Individual, sẽ ghi lại trạng thái của từng thiết bị riêng như bạn đã thiết lập.

- . 1> Thiết lập giao diện bạn muốn.
- . 2> Bấm Record, rồi Release.
- . 3> Chọn [Shared values] hay [Individual values].
- . 4> Nhấn phím chức năng [Record].
- . 5> Đã lưu trạng thái giải tỏa.

- Để kiểm tra, hãy kích hoạt playback vài lần, rồi giải tỏa nó bằng cách nhấn nút Release hành sau đó là nút chọn của playback. Playback sẽ trở về trạng thái giải tỏa đã lập trình của bạn.

7.2.10 Tắt từng thiết bị

Bạn có thể tắt từng thiết bị hay thuộc tính nhất định của nó bằng menu Off. Việc này sẽ làm cho thuộc tính/thiết bị giải tỏa về trạng thái trước đó của nó trước khi khởi động playback.

Nhấn nút Off sau khi playback để mở menu 'Off Playback with Mask'. Chọn thiết bị sẽ tắt, đặt mặt nạ theo yêu cầu rồi nhấn [Off] để tắt thiết bị/thuộc tính/dạng thức.

Lưu ý, trên Tiger Touch Mk1 và console Titan khác không có nút Release và Off riêng, nhấn Off sau khi playback sẽ nhả nút. Trong những trường hợp này, hãy chọn phím chức năng

Chương 07. Cue

[Off Playback Values] rồi chọn playback.

7.3 Chỉnh sửa cue

7.3.1 Chỉnh sửa cue bằng cách hợp nhất

Bạn có thể chỉnh sửa bất kỳ phần nào của cue mà bạn đã lưu chỉ đơn giản bằng cách thực hiện những thay đổi và lưu thông tin mới trên cue.

- . 1> Nhấn *Clear* để làm trống bộ lập trình.
- . 2> Khởi động (*fire*) cue mà bạn muốn chỉnh sửa để bạn có thể coi mình đang làm gì. Loại bỏ (*kill*) tất cả cue khác để tránh nhầm lẫn.
- . 3> Chọn playback bạn muốn thay đổi và thực hiện thay đổi.
- . 4> Nhấn *Record Cue*.
- . 5> Nhấn nút *Swop* cho cue bạn đang chỉnh sửa.
- . 6> Nhấn [*Merge*] (sẽ tô sáng cue đang chỉnh sửa trên màn hình).
- . 7> Console sẽ hợp nhất cue hiện có với những thay đổi của bạn. Thông tin nào không thay đổi sẽ không bị ảnh hưởng.
- . Nếu bạn muốn ghi đè cue hoàn toàn, hãy xử dụng tùy chọn [*Replace*] ở bước 6 - nhưng hãy nhớ, trừ khi bạn đang ở chế độ "Record by Stage", sẽ không lưu mọi thiết bị bạn chưa thay đổi.
- . Để tăng tốc độ chỉnh sửa, bạn có thể đặt console thành "Always Merge" cue. Đây là tùy chọn A trong User Settings (nhấn Avo và chọn User Settings).
- . Bạn cũng có thể nhấn nút *Swop* cho cue lần thứ hai để chọn tùy chọn "Merge" (nhanh hơn việc chọn tùy chọn Merge phím chức năng).

7.3.2 Cập nhật giá trị và palette đã lưu và xử dụng trong cue

Nếu trong khi diễn show, bạn cần cập nhật cue hay palette đã xử dụng trong cue thật nhanh (thí dụ: bạn kích hoạt cue màu lục và hóa ra thiết bị không đúng màu), chức năng Update cho phép bạn cập nhật nhanh chính cue đó hay palette đã xử dụng trong cue.

Để cập nhật cue đã khởi động tức thì, hãy thay đổi cài đặt thiết bị và nhấn Update hai lần.

- . 1> Với cue đã khởi động, hãy chọn playback và thay đổi nó thành cài đặt bạn muốn lưu trữ (thí dụ: màu xanh lục bên phải).
- . 2> Nhấn *Update* (với *Tiger Touch Mk1*, nhấn *Record Cue*, [*Cập nhật*]).
- . 3> Nhấn *Enter* để lưu ngay những giá trị mới vào cue. Ngoài ra, phím chức năng sẽ hiển thị danh sách palette và playback có thể cập nhật. Chọn hay bỏ chọn những việc này theo yêu cầu.
- . 4> Nếu bạn đã xử dụng tùy chọn phím chức năng, hãy nhấn *Enter* để hoàn tất cập nhật.
- Bạn cũng có thể chọn palette nào sẽ bị ảnh hưởng bằng cách nhấn nút của palette hai lần.
- Nếu bạn đặt thủ công cho thuộc tính trong cue đã cài đặt bằng palette, nhấn *Update-Update*, palette sẽ bị xóa khỏi cue. Nếu bạn muốn cập nhật palette, hãy xử dụng tùy

Chương 07. Cue

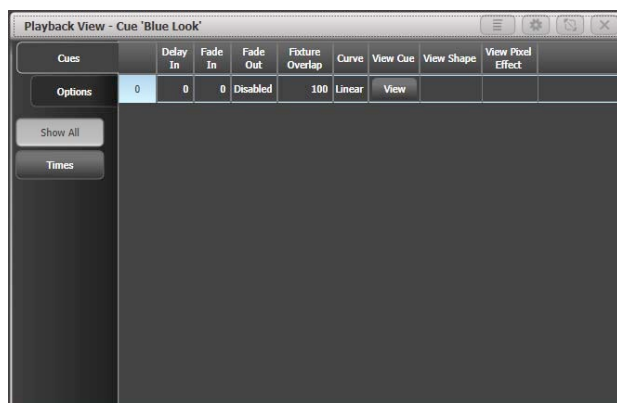
chọn phím chức năng hay nhấn nút palette.

- Nếu bạn thay đổi thuộc tính bằng cách xử dụng palette khác, palette mới sẽ lưu thay thế.

7.3.3 Cui Playback và Cue

Để coi thời gian hiện tại của cue, hãy chạm vào màn hình hiển thị playback cho fader hay nhấn View rồi nhấn nút chuyển sang playback mà bạn muốn coi. Màn hình sẽ hiển thị chi tiết những cài đặt độ trễ, fade, overlap và đồ thị cho cue. Bạn có thể chạm vào từng mục để bật chỉnh sửa.

Nút Times ở bên trái loại bỏ vài cột, chỉ hiển thị thông tin liên quan đến thời gian.



Bạn có thể định cấu hình cột nào sẽ hiển thị trong Playback View bằng cách xử dụng nút menu thuộc tính [Edit Columns]. Khi bạn đã đặt chế độ coi, bạn có thể lưu nó vào nút lọc xuất hiện bên dưới nút Time ở bên trái.

- 1> Nhấn [Edit Columns] trên menu thuộc tính.
- 2> Xử dụng phím chức năng, bật hay tắt cột để có được chế độ coi bạn muốn.
- 3> Bấm Record. Nút [Add] sẽ xuất hiện ở cuối màn hình.
- 4> Nhấn nút [Add] để tạo nút lọc cho chế độ coi này.
- 5> Bạn có thể đặt chú giải và quảng màu cho nút lọc bằng chức năng [Set Legend] thông thường.
- 6> Bạn có thể xóa các nút lọc bằng cách nhấn Delete rồi nhấn nút.

Nếu bạn chạm vào nút View ở đầu bên phải của hàng hay nút thuộc tính [View Cue], cửa sổ Cue View sẽ mở ra, hiển thị cho bạn chi tiết về cài đặt thời gian riêng cho tất cả thiết bị trong cue.

Cue View có bốn chế độ coi khác nhau: Levels, Palettes, Times, Shapes. Chọn chế độ coi bằng cách xử dụng nút thuộc tính ở bên trái của nút menu.

- Chế độ coi **Levels** hiển thị từng giá trị thuộc tính riêng cho từng thiết bị.
- Chế độ coi **Palettes** cho thấy đã xử dụng những palette nào để ghi cue. Palette sẽ hiển thị bằng chú giải của nó. Trong trường hợp đã lưu giá trị tuyệt đối thay vì palette, giá trị sẽ hiển thị thay thế. Một lần nữa, bạn có thể chỉnh sửa hay xóa giá trị đi.
- Chế độ coi **Times** hiển thị thời gian từng thuộc tính riêng cho thiết bị. Nếu đặt thời gian global, sẽ không hiển thị thời gian nào trong chế độ coi cue.
- Chế độ coi **Shapes** hiển thị thuộc tính nào của mỗi thiết bị là dạng thức đang chạy.

Chương 07. Cue

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

Lọc thuộc tính nào bạn đã hiển thị bằng cách xử dụng nút All/IPCGBES ở góc trên cùng bên trái.

Lọc thiết bị nào bạn đã hiển thị bằng cách xử dụng nút loại thiết bị ở bên trái.

Bạn có thể chỉnh sửa hay xóa một hay nhiều giá trị điều khiển riêng trong cue:

Chạm hay kéo qua giá trị điều khiển cần thiết trong lưới để chọn nó - sẽ tô sáng nó bằng màu xanh.

Sau đó, phím chức năng sẽ cung cấp cho bạn những cài đặt có sẵn cho giá trị điều khiển đó hay bạn có thể chỉnh sửa trực tiếp giá trị bằng cách nhập giá trị số và nhấn enter.

Bạn có thể xóa (nhiều) điều khiển đã chọn bằng phím chức năng [Delete].

Bạn có thể Bật và Tắt thuộc tính bằng cách xử dụng nút Off và phím chức năng [On]. Off sẽ xóa giá trị khỏi cue tạm thời, sau đó có thể khôi phục giá trị đó bằng cách xử dụng [On].

Bạn có thể xóa thiết bị khỏi cue hoàn toàn bằng cách chọn thiết bị rồi nhấn phím chức năng [Remove Fixtures].

Mọi thay đổi có hiệu lực ngay lập tức.

- Tùy chọn menu thuộc tính View Tracking Values cho phép bạn đánh dấu giá trị màu xám đã theo dõi từ những cue trước.

7.3.4 Xử dụng những phần của cue hiện có - chức năng Include

Chức năng Include cho phép bạn tải lại những phần đã chọn của cue vào bộ lập trình. (Thông thường, chỉ những thay đổi thủ công với thiết bị sẽ đưa vào bộ lập trình). Sau đó, bạn có thể xử dụng nó để tạo ra cue mới. Việc này hữu ích nếu bạn muốn tạo ra cue tương tự như cue bạn đã có hay để tạo ra cue mới từ nhiều phần khác nhau của những cue khác. Nó cũng hữu ích khi chỉnh sửa dạng thức trong cue.

Có hai chế độ, Quick Include và Advanced Include. Quick Include chỉ cần tải lại toàn bộ cue. Advanced Include cho phép bạn chỉ định thuộc tính nào của playback mà bạn muốn tải vào bộ lập trình. Vì vậy, thí dụ: nếu bạn có cue chứa thông tin vị trí, màu và gobo cho 8 thiết bị, bạn có thể xử dụng chức năng Include để chỉ tải thông tin màu cho 4 thiết bị vào bộ lập trình. Sau đó, bạn có thể bao gồm thông tin vị trí từ cue khác vào bộ lập trình và tạo ra cue mới bằng cách xử dụng thông tin từ vài cue hiện có.

Nếu bạn Include danh sách chase hay cue, màn hình sẽ hiển thị cho bạn danh sách những cue trong đó và bạn chọn một trong số bạn muốn Include bằng cách xử dụng Bánh xe A

Chương 07. Cue

hay bằng cách chạm vào cue. Bạn cũng có thể nhập số cue để Include.

- . 1> Nhấn *Include* (phía trên bàn phím số).
 - . 2> Nhấn [*Quick Include*] hay [*Advanced mode*] nếu bạn muốn thay đổi chế độ.
 - . 3> Nhấn nút *Swop* của cue bạn muốn đưa vào bộ lập trình. Nếu bạn đang ở chế độ *Quick Include* *Quick Include*, việc này sẽ bao gồm cue và kết thúc.
 - . 4> Nếu bạn đang ở chế độ *Advanced*, nó sẽ chọn tất cả thiết bị trong cue. Nếu bạn không muốn tất cả, hãy bỏ chọn thiết bị nào bạn không muốn. Thiết bị trong cue sẽ đánh dấu trên HUD và trên nút thiết bị.
 - . 5> Xử dụng [*Set Mask*] hay các nút *Attribute Bank* để chọn Thuộc tính bạn muốn đưa vào (Tất cả đều được bao gồm theo mặc định - Phím chức năng C tắt tất cả và D bật tất cả). Phím chức năng E cho phép bạn bao gồm hay loại trừ Dạng thức khỏi cue.
 - . 6> Nhấn *Enter*. Những thuộc tính đã chọn của thiết bị đã chọn sẽ tải vào bộ lập trình.
 - . 7> Lập lại từ 2 để bao gồm những thuộc tính khác từ cùng thiết bị hay lập lại từ 1 để bao gồm những thiết bị khác.
- Trong chế độ *Quick Include*, bạn có thể đặt mặt nạ cho bao gồm bằng cách nhấn một hay nhiều nút bank thuộc tính trước khi chọn cue để bao gồm.

7.3.5 Loại bỏ thuộc tính khỏi cue bằng cách xử dụng “Tắt”

Nút “Off” cho phép bạn xóa thuộc tính đã lưu trong cue, như thể bạn chưa bao giờ ghi lại nó.

Thí dụ: giả sử bạn đã ghi lại cue đã quét ở một vị trí nhất định, với đặt màu thành xanh lục. Nếu sau đó bạn quyết định, bạn không muốn ghi màu nào trong cue, để màu sẽ đặt bằng playback trước đó sẽ vẫn còn, bạn đặt giá trị màu thành Off trong bộ lập trình, khi lưu sẽ xóa những giá trị đó khỏi cue. Bạn cũng có thể xử dụng chức năng Off để xóa playback hoàn chỉnh khỏi cue bằng cách chọn tắt cả thuộc tính.

Đặt một thuộc tính thành Off không giống như ghi thuộc tính ở 0, vì việc này sẽ thay đổi thuộc tính khi khởi động cue. Nó cũng giống như việc loại trừ thuộc tính đó bằng cách xử dụng mặt nạ khi ghi, vì vậy thuộc tính sẽ không thay đổi khi khởi động cue.

- . 1> Nhấn *Off* sau đó playback sẽ bị thay đổi. (Trên console không có nút *Release*, bạn cần nhấn *Off*, sau đó nhấn [*Off Console Values*], rồi playback)
- . 2> Chọn thiết bị sẽ đặt thành Off.
- . 3> Đặt mặt nạ thuộc tính để xác định sẽ đặt thuộc tính nào thành Off.
- . 4> Nhấn phím chức năng [*Off*].

Bạn cũng có thể xử dụng *Include* để đặt giá trị thành Off.

- . 1> Xử dụng chức năng *Quick Include* (đã mô tả trong phần trước) để tải cue mà bạn muốn thay đổi vào bộ lập trình.
- . 2> Nhấn nút *Off* để hiển thị menu Off.
- . 3> Sẽ chọn tất cả sẽ chọn trong cue. Nếu bạn không muốn thay đổi tất cả, hãy bỏ chọn sẽ chọn mà bạn không muốn.
- . 4> Xử dụng phím chức năng để chọn Thuộc tính bạn muốn xóa.
- . 5> Nhấn *Record Cue*, sau đó đặt chế độ ghi thành [*Replace*], và nhấn nút *Swop* của cue để cập nhật.



Chương 07. Cue

- Bạn có thể hợp nhất thuộc tính “Off” thành cue mà không cần bao gồm trước.
- Bạn cũng có thể xóa thuộc tính khỏi pallette bằng chức năng Off.
- Cách để loại bỏ thuộc tính khác là từ cửa sổ Cue View. Xem phần 7.3.3 trên trang trước.
- Có thể khôi phục thuộc tính đã đặt thành Off về giá trị trước đó bằng chức năng On. Đặt thuộc tính thành On và hợp nhất nó vào cue.

7.4 Sao chép, di chuyển, liên kết và xóa –

Copying, moving, linking and deleting

7.4.1 Sao chép hay di chuyển cue

Xử dụng nút Copy/Move/Link, bạn có thể tạo bản sao của cue hiện có, chuyển nó sang playback mới hay tạo ra playback mới liên kết với playback hiện có. Bạn có thể sao chép, di chuyển hay liên kết playback nhiều lần (có thể là cue, chase hay cue list) trong một thao tác.

Move rất hữu ích để thu dọn console. Cue đã liên kết rất hữu ích nếu bạn muốn xuất hiện cue trên nhiều trang để dễ thao tác; Ngoài ra, cue đã liên kết có thể có thời gian khác nhau và tùy chọn playback từ cue mà nó đã liên kết.

. 1> Nhấn nút Copy/Move/Link.

. 2> Chọn [Copy], [Move] hay [Link]. Nhấn lại nút Copy/Move/Link cũng sẽ chuyển đổi tùy chọn này.

. 3> Nhấn nút Select của cue bạn muốn sao chép/di chuyển/liên kết. Bạn có thể chọn giải playback bằng cách giữ nút đầu tiên trong khi nhấn nút cuối cùng trong giải.

. 4> Nhấn nút Select trống ở chỗ bạn muốn.

• Nút Menu Latch sẽ chốt menu Copy/Move/Link, vì vậy bạn có thể tiếp tục sao chép, di chuyển hay liên kết mọi thứ mà không cần phải tiếp tục nhấn nút Copy/Move/Link. Nhấn Exit để mở khóa.

• Xử dụng [Retain Layout] hay [Bunch Up] khi sao chép một nhóm cue với playback trống trong nhóm - bạn có thể giữ playback trống hay nhóm playback đã xử dụng lại với nhau.

• Khi ở chế độ Copy, có thể thay đổi tùy chọn [Copy Legends] thành [Don't copy legends] để cue đã sao chép cho ra chú giải mặc định.

• Khi ở chế độ Move, [Swap Items if Required] sẽ cố gắng định vị lại bất kỳ playback hiện có nào cản trở việc di chuyển. Việc này rất hữu ích khi sắp xếp lại playback trên trang gần đây.

7.4.2 Xóa cue

Để xóa cue:

. 1> Nhấn nút Delete.

. 2> Nhấn nút Select của cue bạn muốn xóa.

. 3> Nhấn lại nút Select (hay nhấn Enter) để xác nhận xóa.

• Thay vì xóa cue, bạn có thể chọn [Unassign], thao tác này sẽ xóa cue khỏi handle nhưng vẫn giữ lại để xử dụng trong tương lai. Đi tới Show Library để xử dụng lại những cue chưa chỉ định.

• Nhấn Menu Latch để duy trì chế độ xóa hoạt động. Bạn có thể xóa tiếp tục bằng cách

Chương 07. Cue

xử dụng bước 2 và 3 mà không cần phải nhấn nút Delete tiếp tục. Nhấn Exit để thoát khỏi chế độ xóa đã chốt.

7.5 Đặt thời gian cho cue

Console cho phép thiết lập nhiều chức năng thời gian cho mỗi cue.

7.5.1 Đặt thời gian fade và overlap cho cue

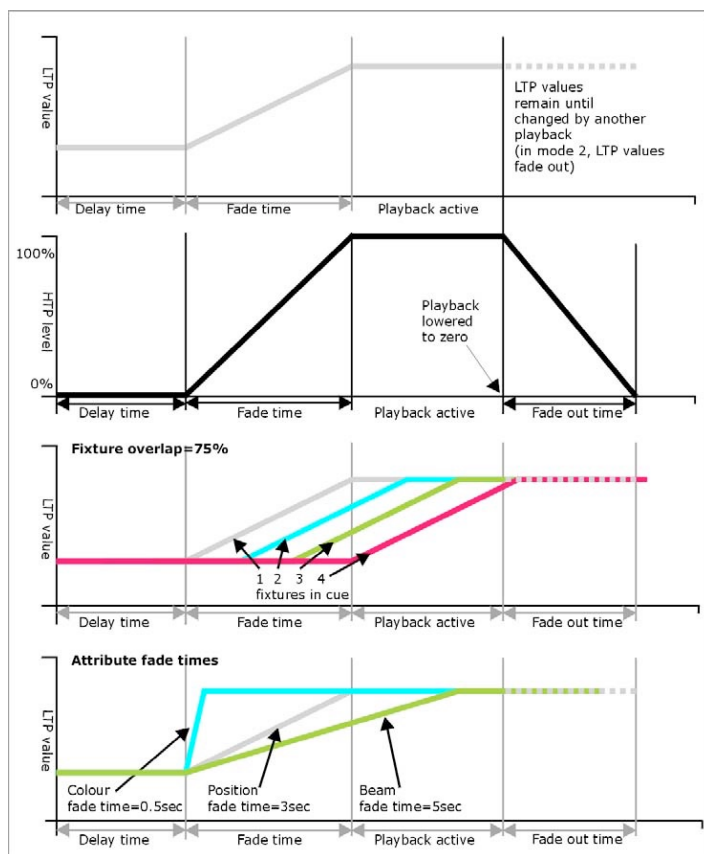
Khi lập trình cue, bạn có thể đặt thời gian delay, fade in và fade out cho từng thuộc tính của mỗi thiết bị hay trên toàn cục cho cue. Dạng thức trong cue cũng sẽ bị ảnh hưởng, tùy thuộc vào chế độ fade.



Nếu bạn nhập thời gian lớn hơn 60 giây, Titan sẽ chia thời gian tự động thành phút và giây, thí dụ: nhập 115 để đặt 1:15 (1 phút 15 giây). Nhập nhiều chữ số hơn sẽ đặt giờ, phút, giây.

Bạn có thể trì hoãn thời gian fade giữa playback trong cue để áp dụng cue tuần tự cho từng playback. Việc này gọi là Fixture Overlap và có thể tạo ra vài hiệu ứng kiểu “bóc tách” hay “cuộn” tuyệt vời mà không cần lập trình gì cả.

Trong sơ đồ bên dưới, hình trên cho thấy channel LTP thay đổi ra sao khi xử dụng với thời gian delay, fade in và fade out. Hình thứ hai cho thấy channel HTP thay đổi ra sao. Hình thứ ba và thứ tư cho thấy sẽ xảy ra cái gì trong channel LTP khi xử dụng overlap thiết bị và fade thuộc tính.



Chương 07. Cue

Sẽ ghi lại tất cả thời gian bạn đã đặt trong khi lập trình playback/dimmer khi bạn lưu cue.

Bạn cũng có thể chỉnh sửa thời gian của cue mà bạn đã lưu như sau:

. 1> Nhấn [Edit Times] ở menu cấp cao nhất.

. 2> Nhấn nút Swop của cue.

. 3> Nhấn [Fade Mode x] để đặt chế độ cue. Việc này sẽ đặt thời gian đã xử dụng ra sao, coi bên dưới.

. 4> Nhấn [Delay time] để đặt thời gian trễ trước khi bắt đầu cue, [Fade time] để đặt thời gian fade in của cue và [Fade out time] để đặt thời gian fade out của cue.

. 5> Nhập thời gian mới (tính bằng giây) bằng bàn phím số và nhấn Enter để lưu.

. 6> Nhấn [Fixture Overlap] để thay đổi chồng chéo, rồi nhập 0-100 trên bàn phím. 100% có nghĩa là tất cả playback fade với nhau. 0% có nghĩa là thiết bị đầu tiên sẽ kết thúc fade trước khi thiết bị tiếp theo bắt đầu. 50% có nghĩa là thiết bị thứ hai sẽ bắt đầu fade khi thiết bị đầu tiên đi được nửa chặng đường. Thiết lập thứ tự của playback theo thứ tự bạn đã chọn nó (nhưng bạn có thể thay đổi việc này, coi phần 7.5.2).

. 7> Nhấn Exit để thoát khỏi chế độ Edit Times.

• Bạn cũng có thể đặt thời gian độc lập cho nhóm thuộc tính IPCGBES và với từng thuộc tính riêng, hãy coi phần tiếp theo để biết chi tiết về việc này.

• Bạn có thể đặt thời gian nhanh từ bàn phím bằng nút Time, thí dụ: TIME 5 VÀ 2 đặt fade in 5 giây và fade out 2 giây. (Nút Time là nút trước đây đã dán nhãn Set trên Titan Mobile và Sapphire Touch, và Next Time trên Tiger Touch và Pearl Expert).

Cài đặt thời gian bạn enter bị ảnh hưởng bởi chế độ cue bằng tùy chọn [Fade Mode].

Cũng có thể đặt tùy chọn này từ Playback Options Fader Mode:

• Mode 0 - Channel sẽ fade in theo cài đặt thời gian fade. Thời gian Fade Out bị bỏ qua. Nếu đặt thời gian thành 0, channel HTP sẽ fade theo vị trí 0-100% của fader playback và channel LTP sẽ bắt đầu.

• Mode 1 - Channel fade in theo cài đặt thời gian fade. Channel HTP fade out theo thiết lập thời gian fade out (channel LTP vẫn như đã thiết lập trong cue). Nếu đặt thời gian thành 0, các mức HTP sẽ fade theo fader và channel LTP sẽ bắt nhịp khi cue khởi động.

• Mode 2 - Channel sẽ fade in theo cài đặt thời gian fade. Thời gian Fade Out bị bỏ qua. Tuy nhiên, fade sẽ dừng lại khi đạt đến vị trí fader, vì vậy nếu đặt fader thành 50%, những thuộc tính sẽ dừng ở một nửa của vị trí đã lập trình của nó. Bạn có thể đảo ngược fade trở về vị trí lúc đầu bằng cách di chuyển fader trở lại. Nếu đặt thời gian thành 0, cả hai channel HTP và LTP đều điều khiển bằng vị trí fader. Ở chế độ này, channel LTP trở về cài đặt trước đó của nó khi cue tắt. Chế độ 2 hữu ích khi xử dụng với cue pan/tilt để theo dõi thủ công một điểm trên sân khấu hay xuống sàn catwalk bằng cách xử dụng vị trí fader hay để trộn màu bằng thiết bị RGB.

• Mode 3 - Cue Crossfade. Tất cả channel, bao gồm cả channel cường độ, sẽ fade về cài đặt trong cue mới. Tất cả cue khác fade out và tất cả playback đang hoạt động khác sẽ trở nên không hoạt động; nếu bạn cần khởi động lại playback, hãy đưa fader về 0 và đẩy nó lên lần nữa.

• Nếu cue bao gồm nhiều dạng thức, thì dạng thức sẽ thay đổi theo thời gian fade. Những thay đổi sẽ hẹn giờ cho cue Mode 1 và điều khiển bằng vị trí fader cho cue Mode 2. Việc này cho phép bạn tạo ra dạng thức lớn hay nhanh hơn khi bạn đẩy fader lên.



Chương 07. Cue

7.5.2 Thay đổi thứ tự thiết bị

Bạn có thể thay đổi thứ tự của thiết bị đã lưu trữ trong cue. Thông thường, việc này sẽ đặt thành thứ tự mà bạn đã chọn thiết bị khi tạo cue, nhưng bạn có thể muốn thay đổi việc này (thí dụ: ghép nối thiết bị để nó di chuyển cùng nhau khi xử dụng Overlap).

- . 1> Nhấn [Edit Times] ở menu cấp cao nhất.
- . 2> Nhấn nút Swop của cue để thay đổi.
- . 3> Nhấn [Fixture Order].
- . 4> Đặt số thứ tự bắt đầu từ tùy chọn A.
- . 5> Nếu bạn muốn số thứ tự sẽ tăng tự động, hãy đặt [Autoincrement] thành On. Nếu bạn muốn vài thiết bị có cùng số thứ tự, hãy đặt nó thành Off.
- . 6> Chạm vào các nút Select của (những) thiết bị mà bạn muốn đặt ở vị trí đó trong trình tự. Số thứ tự sẽ hiển thị ở góc trên cùng bên phải của nút cảm ứng chọn đồ thiết bị.
- . 7> Nhấn Exit để kết thúc.



- . Bạn có thể đặt vài thiết bị có cùng số thứ tự. Việc này có nghĩa là, thí dụ, khi xử dụng với Overlap, tất cả sẽ thực hiện cùng cùng việc cùng lúc.
- . Bạn có thể xóa thiết bị khỏi trình tự bằng cách tắt [Autoincrement] và nhấn nút thiết bị hai lần. Chuỗi thiết bị sẽ hiển thị X. Chạm vào nút một lần nữa để đưa nó trở lại chuỗi.

7.5.3 Đặt thời gian fade thuộc tính cho cue

Bạn có thể đặt thời gian fade cho từng nhóm thuộc tính (chẳng hạn như Position). Nếu bạn đặt thời gian, thời gian đó sẽ ghi đè thời gian bình thường. Để đặt thời gian fade của nhóm thuộc tính:

- . 1> Nhấn [Edit Times] ở menu cấp cao nhất.
- . 2> Nhấn nút Swop của cue để thay đổi.
- . 3> Nhấn nút Attribute Bank (bên tay phải) cho thuộc tính bạn muốn thay đổi.
- . 4> Nhấn [Delay] để đặt thời gian trễ hay [Set fade] để đặt thời gian fade.
- . 5> Nhập thời gian mới bằng bàn phím số và nhấn Enter để lưu hay nhấn [Use Global] để xóa thời gian thuộc tính và quay lại thời gian bình thường.
- . 6> Nhấn Enter để lưu thay đổi.

Bạn có thể thực hiện việc này xa hơn nữa và đặt thời gian fade cho từng thiết bị. Khi bạn chọn cue cần thay đổi, bạn sẽ thấy đã chọn tất cả thiết bị trong cue. Để đặt thời gian thuộc tính chỉ cho vài thiết bị nhất định, hãy thay đổi lựa chọn thiết bị bằng cách xử dụng nút Swop.

Chương 07. Cue

Cửa sổ Cue View sẽ hiển thị khi chỉnh sửa thời gian chờ để giúp bạn coi bạn đang chỉnh sửa cái gì. Bạn có thể chạm vào thiết bị hay thuộc tính trong lưới để chọn sẽ chỉnh sửa mục nào.

Nhấn nút ALL để chọn tất cả thiết bị trong cue.

Khi ở trong menu Set Attribute Times bạn chỉ có thể chọn thiết bị có trong cue mà bạn đang chỉnh sửa.

7.5.4 Chỉnh sửa thời gian trong bộ lập trình

Bạn có thể kiểm tra và chỉnh sửa thời gian đã thiết lập trong bộ lập trình trước khi lưu cue. Bạn cũng có thể đặt thời gian vào bộ lập trình và hợp nhất nó thành cue như một cách cập nhật thời gian nhanh, giống như bạn làm với những giá trị thuộc tính.

Nhấn nút Thời gian để truy cập menu này.

- Trên Titan Mobile và Sapphire Touch, nút Time là phím phía trên Time (trước đây có nhãn SET). Trên Pearl Expert và Tiger Touch, nó là phím gắn nhãn NEXT TIME trước đây.

Menu cho phép bạn đặt thời gian dừng hay thời gian cho tất cả thuộc tính của thiết bị, nhóm thuộc tính hay từng thuộc tính riêng.

Xử dụng nút Time, có nhiều phím tắt nhanh khác nhau để cài đặt thời gian.

- TIME 5 = fade in 5 giây.
- CUE 3 TIME 5 = fade in 5 giây trên cue 3 của thiết bị đã kết nối.
- TIME FIXTURE 5 = fade in 5 giây đối với tất cả thuộc tính của thiết bị đã chọn.
- TIME FIXTURE G 5 = fade in 5 giây đối với nhóm thuộc tính gobo của thiết bị đã chọn.
- TIME FIXTURE @B 5 = fade in 5 giây đối với thuộc tính đã kết nối với bánh xe B trên thiết bị đã chọn.
- 5 @ 3 = fade in 5 giây, độ trễ 3 giây.
- 5 AND 2 - fade in 5 giây, fade out 2 giây.
- 1 THRO 10 = lần trải dài trên thiết bị theo thứ tự lựa chọn. Cũng có thể đặt từng thời gian thuộc tính riêng từ bánh xe, xử dụng tùy chọn phím chức năng [Wheels] trên menu gốc.

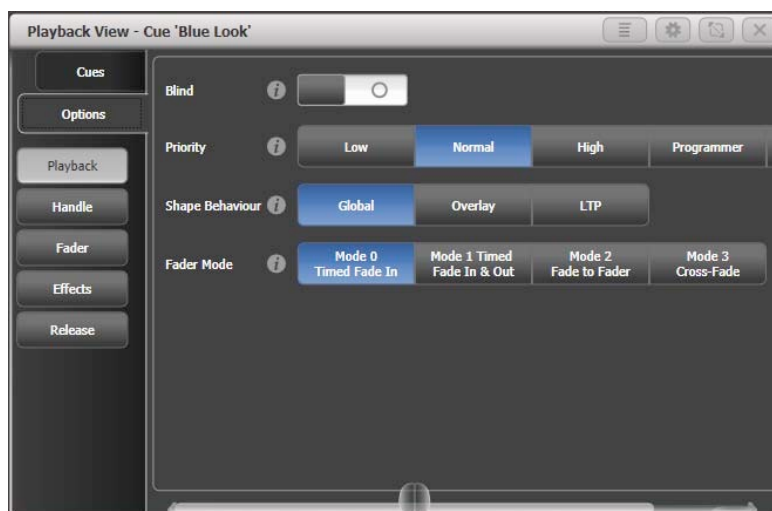
7.6 Tùy chọn playback

Để đặt tùy chọn cho cue, chase hay cue list, hãy nhấn [Playback Options] trên menu gốc, rồi nhấn nút chọn của playback sẽ chỉnh sửa. Danh sách những danh mục tùy chọn sẽ mở ra trong danh sách trên những phím chức năng.

Bạn cũng có thể mở phiên bản thân thiện với cảm ứng của tùy chọn playback từ Playback View bằng cách nhấn View rồi nhấn nút chọn playback. Sau đó nhấn tab Options ở bên trái của giao diện playback.

Nhấp vào nút để có cửa sổ trợ giúp trên mỗi cài đặt.

Chương 07. Cue



7.6.1 Tùy chọn playback - Playback

Blind: Đặt từng playback riêng này thành chế độ Blind. Sau đó, playback sẽ chỉ xuất ra Visualiser, không xuất ra vùng hiển thị. Việc này có thể rất hữu ích nếu bạn cần lập trình và kiểm tra cue trong live show.

Priority: cho phép bạn định cấu hình cách playback sẽ hoạt động ra sao nếu bạn bật hai playback điều khiển cùng thiết bị. Có thể đặt priority (Mức độ ưu tiên) thành Low, Normal, High, Programmer hay Very High. (Programmer đưa ra mức tương tự như thuộc tính đã thiết lập thủ công trong bộ lập trình). Nếu đang kiểm soát thiết bị bằng playback và bạn bật playback có mức độ ưu tiên tương tự hay cao hơn, thì playback mới sẽ tiếp tục. Tuy nhiên, nếu đặt playback mới thành mức ưu tiên thấp hơn playback đầu tiên, kết quả sẽ không thay đổi.

Việc này rất hữu ích nếu chẳng hạn như bạn đã lập trình cái nhìn bằng cách xử dụng tất cả thiết bị của mình, sau đó bạn quyết định muốn một vài cái làm nổi bật ca sĩ lên. Nếu bạn đặt chế độ playback Spotlight ở mức ưu tiên cao, thì trong khi nó đang hoạt động, không có playback nào khác sẽ ảnh hưởng đến thiết bị Spotlight.



Priority sẽ hữu ích khi xử dụng nút Swop cho những hiệu ứng kiểu strobe mà bạn muốn tắt đèn (black out) mọi cái khác. Nếu bạn có một dạng vị trí đang chạy trên playback khác, bạn không muốn dừng lại chuyện đó trong quy trình Swop hay nó coi sẽ lộn xộn khi bạn nhấn nút Swop. Vì vậy, hãy đặt playback dạng thức có mức ưu tiên cao hơn playback strobe và nó sẽ tiếp tục theo quy trình

- Thiết lập thuộc tính bằng cách áp dụng palette vào thiết bị theo cách thủ công sẽ ghi đè tất cả ưu tiên playback ngoại trừ Very High.

Shape behaviour: Kiểm soát hành vi của Key Frame Shapes trong playback này.

Global - Xử dụng cài đặt chung từ User Settings.

Overlay - Dạng thức tiếp tục chạy qua thay đổi với thuộc tính.

LTP - Nếu thuộc tính bị thay đổi, dạng thức sẽ ngừng chạy trên thuộc tính đó

Fader mode: Đây là tùy chọn tương tự như đã đặt trong menu [Edit Times].

Mode 0 - Channel fade in theo cài đặt theo thời gian fade. Thời gian Fade Out bị bỏ qua. Nếu đặt thời gian thành 0, channel HTP sẽ fade in theo vị trí 0-100% của fader playback và

Chương 07. Cue

channel LTP sẽ bắt đầu.

Mode 1 - Channel HTP fade in và out theo thiết lập của thời gian fade (channel LTP fade in nhưng sau đó vẫn như đã cài đặt trong cue). Nếu đặt thời gian đặt thành 0, mức HTP sẽ fade in theo fader và channel LTP sẽ bắt nhịp khi cue khởi động.

Mode 2 - Cả hai channel HTP và LTP đều theo vị trí fader. Hữu ích khi xử dụng với cue pan/tilt để theo dõi spotlight trên sân khấu hay xuống sàn catwalk bằng cách xử dụng vị trí fader hay để trộn màu trên thiết bị RGB.

Mode 3 - Cue Crossfade. Tất cả channel, bao gồm cả channel cường độ, sẽ fade về cài đặt trong cue mới. Tất cả cue khác fade out và tất cả playback đang hoạt động khác sẽ không hoạt động; nếu bạn cần kích hoạt lại playback, hãy đưa fader về 0 và đẩy nó lên lần nữa. Hữu ích để thiết lập trạng thái playback video.

7.6.2 Tùy chọn playback - Handle

Handle paging: cho phép bạn khóa playback trên handle để nó luôn xuất hiện trên handle đó bất kể đã chọn trang nào. Việc này rất hữu ích nếu bạn có vài playback chung mà bạn muốn trên mọi trang mà không cần phải sao chép playback vào mỗi trang.

Unlocked - playback sẽ thay đổi với trang như bình thường

Transparent lock - playback sẽ xuất hiện trên tất cả trang khi không lập trình handle

Locked - playback này sẽ xuất hiện trên tất cả trang. Sẽ không thể truy cập playback nào đã lập trình trên handle này trên trang khác được.

Key profile: Đặt từng cấu hình khóa riêng cho playback này. Global sẽ đặt cấu hình khóa trở lại cài đặt chung cho playback.

7.6.3 Tùy chọn playback - Fader

Fader mode: giống như trong tab Playback, coi ở trên

Shape size: đặt vị trí fader có ảnh hưởng đến kích cỡ của dạng thức trong playback này hay không

Shape & effect speed: đặt vị trí fader có ảnh hưởng đến tốc độ của dạng thức trong playback này hay không

Curve: Cho phép bạn đặt dạng thức đồ thị khác cho playback này - đồ thị liệt kê trên phím chức năng. Minh họa nhiều đồ thị khác nhau trong phần 13.7.

Bạn cũng có thể phân bổ Speed Master cho cue, cho phép bạn sửa đổi dạng thức trong khi playback, coi phần 7.2.4.

7.6.4 Tùy chọn playback - Hiệu ứng

Shape behaviour: giống như trong tab playback, coi ở trên

Speed source: Cho phép bạn phân bổ Speed Master cho playback này. Coi phần 7.2.4.

Size source: Cho phép bạn phân bổ một Size Master cho playback này

Shape size: giống như trong tab fader, coi ở trên

Shape & effect speed: giống như trong tab fader, coi ở trên

Chương 07. Cue



Nếu bạn có cue chỉ chứa dạng thức để phủ lên cue khác, hãy đặt cue thành [Size on Fader] và phân bổ Speed Master. Sau đó, bạn có thể tạo ra nhiều cái nhìn khác nhau bằng cách thay đổi kích cỡ và tốc độ tại show time bằng cách xử dụng fader playback và tốc độ tổng thể.

7.6.5 Tùy chọn playback - Release

Release Mask: cho phép bạn chỉ định thuộc tính nào sẽ được giải tỏa về trạng thái mà nó ở trạng thái khởi động playback trước đó khi playback này bị ngắt (bạn giảm fader xuống 0). Bạn cũng có thể xử dụng những nút Attribute Bank để đặt mặt nạ.

Có thể đặt mặt nạ thành Global hay Local. Local có nghĩa là bạn có thể thực hiện cài đặt mặt nạ riêng cho playback này. Global xử dụng mặt nạ giải tỏa toàn bộ, đặt trong menu Release (nhấn Release).



Mặt nạ release rất hữu ích khi tạo hiệu ứng strobe tạm thời khi playback. Nhấn [Release Mask] rồi nhấn nút thuộc tính Intensity/Shutter. Bây giờ khi bạn tắt playback, shutter sẽ thả về trạng thái trước đó và sẽ dừng strobe lại.

Khi xử dụng với chase, bạn cần nhấn [Mask] trước khi nhấn nút Intensity/Shutter. Bạn có thể xử dụng Key Profiles để phân bổ một trong những nút handle để playback.

Release Time: Đặt thời gian fade cho playback này. Nhập thời gian trống để quay lại global (cài đặt Global release time trong User Settings).

(Hết chương 07)

8. Chase (Chạy đuổi)

Ngoài việc xử dụng để lưu trữ cue tĩnh, cũng có thể xử dụng fader playback để lưu chase (chuỗi cue). Bạn cũng có thể lưu chase trên nút cảm ứng trong cửa sổ Playback.

Chase có thể chạy một lần hay lập lại liên tục. Bạn có thể đặt thời gian fade cho từng cue trong chase và hủy liên kết cue để console đợi bạn nhấn Go trước khi chase tiếp tục.

8.1 Tạo chase

8.1.1 Lập trình chase

Để lập trình chase, bạn phải thiết lập giao diện cho từng cue trong chase, rồi lưu nó.

Bạn có thể đặt tất cả thiết bị và dimmer theo cách thủ công cho từng cue trong chase, bạn có thể xử dụng Quick Build để tạo trạng thái từ palette và cue hay bạn có thể xử dụng Include gồm để tải cue.

- . 1> Nhấn nút *Record*, rồi chọn *[Chase]*.
 - . 2> Nhấn nút *Swop* của *playback* ở chỗ bạn muốn lưu chase (bạn cũng có thể lưu chase trên nút cảm ứng trong cửa sổ *Playback*).
 - . 3> Thiết lập giao diện cho cue đầu tiên, theo cách thủ công hay bằng cách xử dụng "Include" trên cue hiện có.
 - . 4> Bạn có thể thay đổi số sẽ cung cấp cho bước bằng *[Step Number]*.
 - . 5> Nhấn nút *Swop* của *playback* để lưu nội dung của bộ lập trình như một bước của chase. Bạn cũng có thể nhấn *[Append Step]* trên menu.
 - . 6> Nhấn *Clear* (trừ khi bạn muốn xử dụng lại nội dung của bộ lập trình), rồi lập lại từ bước 3.
 - . 7> Nhấn *Exit* để kết thúc khi bạn đã lưu tất cả cue bạn muốn.
- *[Record Mode]* cho phép bạn chọn *Record By Fixture* (lưu tất cả thuộc tính của mọi thiết bị đã sửa đổi hay đã chọn), *Record By Channel* (chỉ lưu thuộc tính đã sửa đổi), *Record Stage* (lưu tất cả thiết bị có cài đặt dimmer khác 0 đề) hay *Quick Build* (coi phần tiếp theo).
 - Số cue hiện đang lưu và tổng số cue, sẽ hiển thị trên dòng trên cùng của màn hình.
 - Nhấn *Clear* khi bạn đã ghi xong chase, nếu không, khi bạn cố gắng *playback*, bộ lập trình sẽ ghi đè chase và bạn sẽ không nhìn thấy chase chính xác.
 - Bạn có thể ghi lại dạng thức trong chase. Nếu lưu cùng dạng thức trong cue tiếp theo, nó sẽ tiếp tục từ bước này sang bước khác và nếu không, nó sẽ dừng lại ở cuối cue. (Dạng thức sẽ giống nhau nếu bạn không nhấn *Clear* sau bước trước đó và không thay đổi tốc độ, kích cỡ hay phase của dạng thức từ bước trước; hay nếu bạn đã bao gồm dạng thức từ bước trước đó và đã không sửa đổi nó)
 - Bạn có thể thiết lập chú giải cho chase bằng cách nhấn *Set Legend*, rồi nhấn nút *Swop* cho chase và nhập chú giải, như với cue.
 - Không có giới hạn về số bước trong chase.

8.1.2 Tạo chase bằng Quick Build

Chế độ *Quick Build*, như tên cho thấy, cho phép bạn xây dựng chase rất nhanh từ palette và *playback* hiện có.

Chương 08. Chase

Bắt đầu ghi lại chase như đã mô tả trong phần trước, đặt [Record Mode] thành Quick Build.

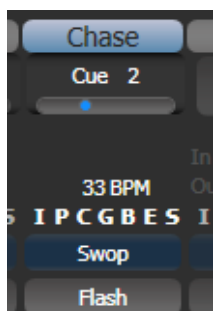
Chọn bất kỳ palette hay playback nào để chèn mục đó vào như một bước trong chase. Nếu bạn chọn nhiều palette bằng cách chọn nhiều nút, mỗi palette sẽ thêm vào dưới dạng một bước riêng.

Để chèn thiết bị cụ thể từ palette hay playback, hãy chọn thiết bị trước rồi chọn palette

8.2 Playback

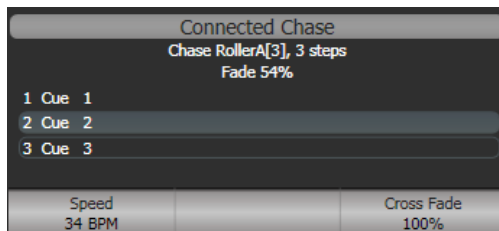
8.2.1 Playback chase

Để bắt đầu chase, hãy tăng fader playback. (Bạn cũng có thể xử dụng nút Flash/Swop). Chase sẽ bắt đầu chạy. Dòng dưới cùng của màn hình liên quan đến bộ điều khiển playback hiển thị số cue hiện tại và tốc độ của chase.



- Những channel HTP (cường độ) trong chase sẽ do fader điều khiển; nếu lập trình thời gian fade, fade sẽ dừng lại ở mức độ fade. Sẽ thiết lập những channel khác (LTP) ngay khi fader di chuyển trên 0 theo thời gian fade đã lập trình trong chase. Bạn có thể đặt thời điểm kích hoạt channel LTP từ menu User settings.

- Trong khi đang chạy chase, khu vực màn hình phía trên bánh xe hiển thị những bước chase chi tiết.



- Bạn có thể tạm dừng chase bằng cách nhấn nút Stop gần bánh xe. Nhấn Go để tiếp tục playback. Bạn có thể đặt nhiều tùy chọn để xác định cách chạy của chase và những tùy chọn này sẽ mô tả trong phần còn lại của chương này.

8.2.2 Kết nối chase để điều khiển

Khi bạn khởi động chase, sẽ phân bổ bánh xe và nút Stop/Go tự động để điều khiển tốc độ và điểm giao nhau (crossfade) của chase - việc này gọi là Connecting the chase. Nếu bạn đang chạy nhiều chase, bạn có thể chọn chase nào sẽ kết nối với điều khiển bằng nút Connect.

- Kết nối chase khác để điều khiển bằng cách nhấn nút Connect rồi nhấn nút Swop của chase mà bạn muốn điều khiển.
- Ngắt kết nối chase khỏi điều khiển bằng cách nhấn đúp vào nút Connect.

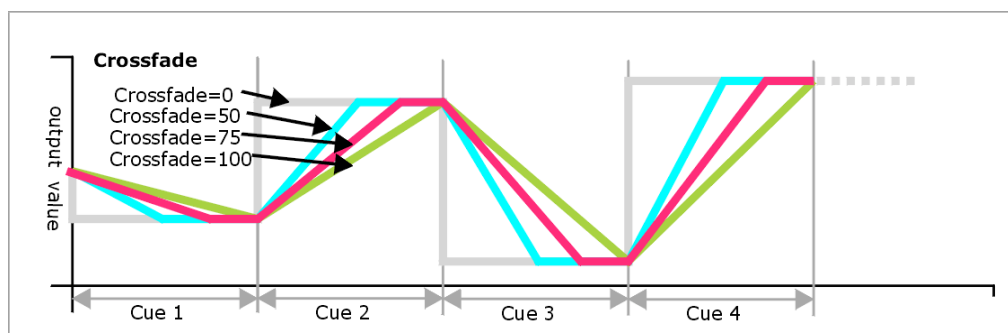
Chương 08. Chase

- Bạn có thể tắt tùy chọn “chase autoconnect” trong menu User Settings nếu bạn không muốn kết nối với chase khi bạn khởi động nó. Bạn sẽ phải xử dụng nút Connect để điều khiển chase nếu bạn làm việc này.
- Thông thường, nếu bạn thay đổi tốc độ hay crossfade của chase, nó sẽ lưu cài đặt mới. Tuy nhiên, bạn có thể đặt thay đổi này là tạm thời, để khi tải lại show, tốc độ và độ fade sẽ quay trở lại cài đặt đã lưu trước đó. Đi tới User Settings (nút Avo + [User Settings]) và đặt tùy chọn C thành [Connected View Sets Temporary Chase Speed]. Bạn vẫn có thể lưu tốc độ tạm thời bằng cách nhấn [Save Temporary Speed] trong menu Set Times.

8.2.3 Thiết lập tốc độ và crossfade cho chase

Chỉ định bánh xe bên trái để điều khiển tốc độ của chase mà nó đã kết nối với. Trên màn hình tốc độ hiển thị bằng Beats Per Minute (BPM). Bạn cũng có thể nhập tốc độ từ bàn phím như mô tả bên dưới. Sẽ luôn ghi nhớ tốc độ cuối cùng bạn đặt trên bánh xe, bạn không cần phải nói với Tiger Touch để lưu nó.

Crossfade là “độ dốc- slope ” giữa những cue; với crossfade bằng 0, thiết bị bắt kịp với cue tiếp theo ngay lập tức, nhưng với crossfade bằng 100, thiết bị dành toàn bộ thời gian cue để fade đến cue tiếp theo. Với crossfade là 50, thiết bị sẽ trì hoãn một nửa thời gian chờ và fade trong nửa thời gian còn lại.



Bạn đặt crossfade và tốc độ như sau:

- 1> Nhấn [Edit Times] từ menu cấp cao nhất, rồi nhấn nút Swop của chase.
- 2> Để thiết lập crossfade, nhấn [Xfade] và nhập fade từ 0 - 100. 0 = no fade (chase sẽ “snap”), 100 = max fade (chase sẽ di chuyển liên tục từ bước này sang bước khác).
- 3> Để đặt tốc độ, nhấn [Speed], nhập tốc độ mới, rồi nhấn Enter. Có thể đặt tốc độ theo Nhịp mỗi phút (BPM) hay giây tùy thuộc vào User Settings.

Bạn có thể đặt cho chase nhiều tùy chọn khác từ menu này bao gồm Fixture Overlap, sẽ mô tả trong phần Timings 8.5.1.

Bạn có thể đặt từng thời gian riêng cho từng cue trong chase và hủy liên kết nhiều cue với nhau để nó đợi bạn nhấn nút Go. Thực hiện việc này bằng cách xử dụng Playback View, hay chức năng Unfold đã mô tả trong phần 8.3.2.

Bạn có thể chọn tốc độ chase đã hiển thị theo giây hay theo Nhịp mỗi phút (BPM). Nhấn Avo và [User Settings], rồi nhấn [Tempo Units] để đặt tùy chọn thành [Tempo Units Seconds] hay [Tempo Units Beats Per Minute (BPM)].

Bạn cũng có thể phân bổ Speed Master cho chase, việc này sẽ cho phép bạn sửa đổi tốc độ chase trong khi playback, coi phần 7.2.4.

Chương 08. Chase

8.2.4 Điều khiển bước của chase bằng thủ công

Bạn có thể tạm dừng chase, nếu chase đã kết nối với bánh xe, bằng cách nhấn nút Stop bên cạnh bánh xe. Nhấn nút Go màu đỏ để tiếp tục playback chase.

Trong khi chase dừng lại, bạn có thể xử dụng nút ← và → bên cạnh nút Connect để chuyển sang bước tiếp theo hay bước trước đó. Sẽ xử dụng thời gian fade đã lập trình khi di chuyển giữa những bước, trừ khi bạn bật cài đặt người dùng [Chase] hay nhấn nút Snap nếu console có.

Bạn cũng có thể định cấu hình nút màu xanh và xám của handle playback là Stop và Go. Việc này xử dụng chức năng Key Profiles.

- . 1> Giữ Avo và nhấn [Edit Current Key Profile].
- . 2> Nếu bạn đang xử dụng Key Profile không thể chỉnh sửa, bạn sẽ được nhắc phải thêm cấu hình mới.
- . 3> Nhấn [Chase] rồi chọn phím Blue hay phím Grey.
- . 4> Chọn Go hay Stop từ danh sách chức năng. Sau đó nhấn Exit và đặt chức năng cho phím khác nếu có yêu cầu.
- . 5> Nhấn Exit để xử dụng console tiếp tục.

8.2.5 Thay đổi hướng chase

Những nút ← và → bên cạnh nút Connect thiết lập hướng của chase đã kết nối. Nút mũi tên hai đầu ↔ đặt chế độ trả lại trong đó chase sẽ chạy đến cuối rồi ngược lại. Phím Review đặt chase thành Random.

8.2.6 Chuyển đến một bước

Bạn có thể chuyển trực tiếp đến một bước nào đó trong chase bằng cách nhấn nút Connect, rồi nhập số bước mong muốn, rồi nhấn Enter hay phím chức năng A. Ngoài ra, ở menu cấp cao nhất, bạn có thể nhập số bước rồi nhấn Connect.

8.3 Chỉnh sửa chase

8.3.1 Mở chase để chỉnh sửa

Bạn có thể mở chase để chỉnh sửa bằng cách nhấn Chase rồi nhấn nút Swop của chase. Việc này không ảnh hưởng đến bất kỳ cue hiện có nào trong chase. Sau đó, bạn có thể lưu cue mới ở cuối bằng cách nhấn nút Swop giống như ghi bình thường.

Để coi danh sách cue trong chase, hãy xử dụng chế độ coi playback (chạm vào màn hình playback phía trên fader hay nhấn View rồi nhấn nút Swop của playback). Để chỉnh sửa bất kỳ cài đặt thời gian nào trong mỗi cue, hãy chọn cài đặt cần sửa đổi bằng cách chạm hay kéo trong lưới, rồi xử dụng tùy chọn phím chức năng để thay đổi cài đặt.

Chương 08. Chase

Playback View - Chase 'PRESS GO'							
	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

8.3.2 Chỉnh sửa chase bằng Unfold

Unfold cung cấp cách chỉnh sửa chase khác. Nút Unfold đặt từng cue vào chase trên một trong fader playback, cho phép bạn khởi động và chỉnh sửa từng cue riêng như thể đó là cue độc lập. Unfold cũng cho phép bạn đặt thời gian riêng cho cue trong chase.

- . 1> Nhấn nút **Unfold**, rồi nhấn nút **Swop** của chase để chỉnh sửa.
- . 2> Tải 10 cue đầu tiên của chase vào fader playback.
- . 3> Nâng fader playback lên để xuất nội dung của cue đó (thời gian fade sẽ hoạt động như đã lập trình).
- . 4> Có nhiều tùy chọn Unfold khác nhau, thông tin chi tiết ở bên dưới.
- . 5> Nhấn **Unfold** lần nữa để thoát khỏi chế độ unfold.
- Để chỉnh sửa nội dung của cue: Nhấn **Clear** để làm trống bộ lập trình, nâng cao fader để xuất cue ra, thực hiện thay đổi, nhấn **[Record Step]**, rồi nhấn nút **Swop** cho số cue.
- Để Insert cue mới vào cuối chase, hãy thiết lập cái nhìn cho cue mới, nhấn **[Insert Step]**, rồi nhấn nút **swop** của playback trống đầu tiên.
- Để hợp nhất bộ lập trình vào bước live, hãy nhấn đúp vào **[Record Step]**.
- Để chèn cue vào giữa hai cue khác, hãy thiết lập cái nhìn cho cue mới, nhấn **[Insert Step]**, rồi nhập số cue cho cue mới (chẳng hạn như 1.5 để đi giữa 1 và 2). Nếu số cue này đã tồn tại, nó sẽ hợp nhất với cái nhìn bạn đã tạo. Nếu không, sẽ chèn cue mới vào.
- Để thay đổi thời gian riêng cho cue, nhấn **[Edit Times]**, rồi nhấn nút **Swop** cue (hay nhập số cue), rồi đặt thời gian. Việc này sẽ mô tả chi tiết trong phần Timing trên trang sau.
- Nếu chase có nhiều bước hơn số fader playback, bạn có thể chuyển giữa những trang bằng cách sử dụng nút **[Previous Page]** và **[Next Page]**.

8.4 Sao chép, di chuyển, liên kết và xóa

8.4.1 Sao chép hay di chuyển chase

Có thể sao chép hay chuyển chase sang playback mới hay bạn có thể tạo ra bản sao liên kết của playback. Move rất hữu ích để thu dọn console. Chase đã liên kết rất hữu ích nếu bạn muốn xuất hiện chase trên nhiều trang để dễ thao tác; chase đã liên kết có thể có nhiều tùy chọn thời gian và playback khác nhau.

Thao tác này giống hệt như với Cues và đã mô tả chi tiết trong phần 7.4.1.

Chương 08. Chase

8.4.2 Xóa chase

Bạn có thể xóa toàn bộ chase bằng cách nhấn nút Delete, sau đó nhấn nút Swop của chase để xóa. Nhấn thêm lần nữa để xác nhận.

8.4.3 Xóa bước khỏi chase

Để xóa chỉ một bước duy nhất khỏi chase:

- . 1> Nhấn nút Delete.
- . 2> Nhấn nút Swop của chase.
- . 3> Những bước trong chase sẽ liệt kê trên màn hình. Xử dụng bánh xe bên trái để chọn bước bạn muốn xóa hay nhập số của bước sẽ bị xóa.
- . 4> Nhấn [Delete Cue x] để xóa bước.
- . 5> Nhấn [Confirm] để xác nhận xóa.
- Ngoài ra, bạn có thể xử dụng chức năng Unfold để xóa bước khỏi chase.

8.5 Định thời cho chase

8.5.1 Định thời tổng cho chase

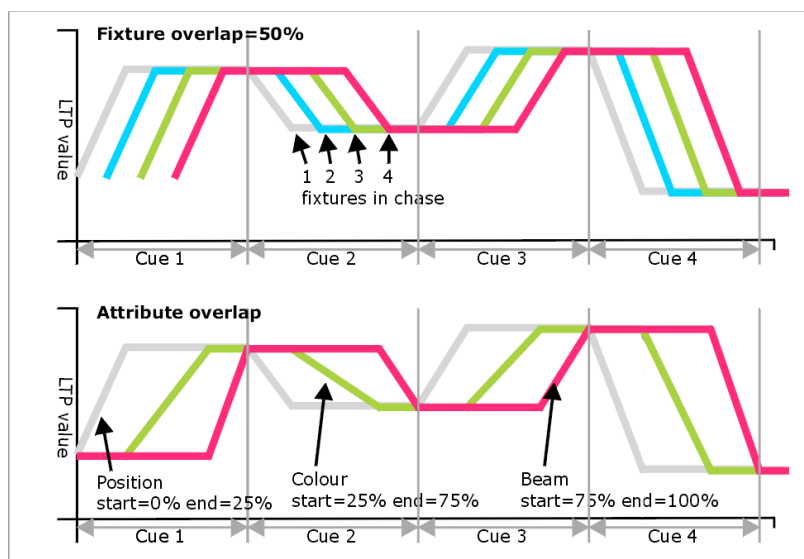
Khi lập trình chase lần đầu, mỗi cue trong chase có thời gian giống hệt nhau. Cái này gọi là thời gian chung cho chase. Nếu muốn, bạn có thể đặt mỗi cue có thời gian riêng bằng cách xử dụng cửa sổ Playback View hay Unfold. Sẽ mô tả nó trong phần sau.

- . 1> Nhấn [Edit Times] từ menu cấp cao nhất, rồi nhấn nút Swop của chase.
- . 2> Cài đặt Crossfade, Speed, Fixture Overlap và Attribute Overlap như đã mô tả bên dưới.
- . 3> Nhấn Exit để kết thúc.
- Để đặt tốc độ, nhấn [Speed] rồi nhập tốc độ mới, rồi nhấn Enter. Có thể đặt tốc độ theo Nhịp mỗi phút (BPM) hay giây tùy thuộc vào cài đặt của người dùng.
- Để đặt crossfade, nhấn [Xfade], rồi nhập độ fade từ 0 - 100 và nhấn Enter. 0 = không fade (chase sẽ "bắt đầu"), 100 = fade tối đa (chase sẽ di chuyển từ cue này sang cue khác liên tục).
- Khi ở chế độ Run, bạn có thể đặt tốc độ chase của chase đã kết nối bằng cách nhấn vào nút [Tap Tempo] trong menu chính ở tốc độ bạn muốn chase chạy. (Chỉ xuất hiện tùy chọn khi chase đã kết nối). Bạn cũng có thể gán nút điều khiển màu xanh hay xám làm nút "tap tempo" bằng cách xử dụng tùy chọn Key Profiles (coi phần 13.4.1).

Chức năng Overlap cho phép bạn bù và chồng thời gian của những thay đổi trong quy trình chase. Việc này có thể tạo ra những hiệu ứng hình ảnh thật tuyệt vời, khó có chương trình nào làm được. Cách tìm hiểu về overlap tốt nhất là lập trình chase với hai cue liên quan đến vài thiết bị, rồi thử nghiệm với cài đặt overlap để coi hiệu ứng "roll" và "peel off" khác nhau mang lại kết quả ra sao.

Sơ đồ sau đây cho bạn thấy tác động của overlap cue, overlap thiết bị và overlap thuộc tính trong chase.

Chương 08. Chase



- Nhấn [Fixture Overlap] rồi nhập 0-100 trên bàn phím để thay đổi cách thiết bị chồng lên nhau trong cue ra sao. 100% (cài đặt bình thường) có nghĩa là tất cả thiết bị fade với nhau. 0% có nghĩa là thiết bị đầu tiên sẽ hoàn thành fade trước khi thiết bị tiếp theo bắt đầu thay đổi "rolling" trên nhiều thiết bị. 50% có nghĩa là thiết bị thứ hai sẽ bắt đầu fade khi thiết bị đầu tiên đi được nửa chặng đường. Đặt thứ tự của thiết bị theo thứ tự bạn đã chọn nó khi lưu cue; bạn có thể thay đổi thứ tự bằng cách xử dụng Unfold.



Từ phần mềm Titan phiên bản 3, [Cue Overlap] không còn khả dụng trong chase nữa. Thay vào đó, hãy đặt Cue List thành "Link With Previous" và đặt Offset như bạn muốn.

8.5.2 Thời gian dừng riêng trong chase

Bạn có thể định cấu hình từng cue trong chase để có thông tin thời gian của riêng nó. Bạn có thể xử dụng cửa sổ Playback View hay chức năng Unfold để đặt thời gian riêng cho từng cue trong chase.



Xử dụng Cue List sẽ dễ hơn chase nhiều nếu bạn cần nhiều thời gian hay liên kết/hủy nhiều liên kết khác nhau. Sẽ mô tả Cue List trong chương tiếp theo.

Xử dụng cửa sổ Playback View:

- . 1> Chạm vào màn hình playback liên quan đến fader hay nhấn View rồi nhấn nút swop của playback. Cửa sổ Playback View sẽ mở ra.
- . 2> Trong lưới, chạm vào thời gian bạn muốn chỉnh sửa.
- . 3> Xử dụng tùy chọn phím chức năng để thay đổi thời gian hay cài đặt.
- . 4> Lập lại từ 2 để thay đổi thời gian hay cài đặt khác.

Chương 08. Chase

Playback View - Chase 'PRESS GO'							
	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

- Bạn có thể thay đổi nhiều cue cùng lúc bằng cách kéo qua lưới để chọn nhiều phần tử hay bạn có thể xử dụng bánh xe B để chọn chỉnh sửa nhiều phần tử.

Xử dụng Unfold:

- . 1> Nhấn nút *Unfold*, rồi nhấn nút *Swop* của chase để chỉnh sửa.
- . 2> Nhấn *[Edit Times]* rồi nhấn nút *Swop* của cue *unfold* mà bạn muốn chỉnh sửa.
- . 3> Thiết lập tùy chọn thời gian theo yêu cầu. Sẽ mô tả tùy chọn bên dưới.
- . 4> Nhấn *Unfold* để thoát khỏi chế độ *unfold*.

Lúc đầu, đặt tất cả tùy chọn thời gian thành *Global*. Bạn có thể hủy bất kỳ thời gian riêng nào và đặt thời gian trở lại thời gian chung bằng cách nhấn phím chức năng cho tùy chọn, rồi nhấn *[Use Global]*.

Tùy chọn thời gian cho cue là:

- Delay
- Fade (in)
- Fade Out
- Fixture Overlap
- Link with previous step
- Attribute times (coi phần tiếp theo)

Có thể đặt Liên kết thành *[Link After Previous]* (chase sẽ chạy tự động) hay *[Link Wait For Go]* sẽ dừng chase cho đến khi bạn nhấn *Go*.

8.5.3 Đặt thời gian fade thuộc tính cho cue trong chase

Đối với mỗi cue trong chase, bạn có thể đặt thời gian fade cho từng nhóm thuộc tính (chẳng hạn như vị trí). Nếu bạn đặt thời gian, thời gian đó sẽ ghi đè thời gian bình thường. Bạn có thể xử dụng cửa sổ *Cue View* hay chức năng *Unfold* để đặt thời gian thuộc tính.

Để đặt thời gian fade của nhóm thuộc tính:

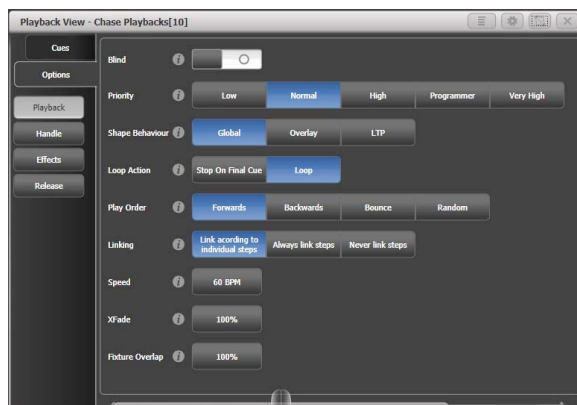
- . 1> Nhấn *View* hay nút *Unfold*, rồi nhấn nút *Swop* của chase để chỉnh sửa.
- . 2> Nhấn *[Edit Times]* rồi chạm vào cue bạn muốn chỉnh sửa trong *Playback View* hay nếu xử dụng *Unfold*, hãy nhấn nút *Swop* của cue *unfold* mà bạn muốn chỉnh sửa.
- . 3> Nhấn nút *Attribute Options* (bên tay phải) cho thuộc tính bạn muốn thay đổi.

Chương 08. Chase

- . 4> Nhấn [Delay] để đặt thời gian trễ hay [Set fade] để đặt thời gian fade.
- . 5> Nhập thời gian mới bằng bàn phím số và nhấn Enter để lưu hay nhấn [Use Global] để xóa thời gian thuộc tính và quay lại thời gian bình thường.
- . 6> Nhấn Enter để lưu thay đổi.

8.6 Tùy chọn chase

Để đặt tùy chọn cho chase, hãy nhấn [Playback Options] trên menu gốc, rồi nhấn nút Select của playback sẽ chỉnh sửa. Để coi cửa sổ tùy chọn, nhấn View, sau đó nhấn nút Select của playback, rồi nhấp vào tab Options.



Hầu hết tùy chọn đều giống như với Cues (coi phần 7.6), ở đây chỉ mô tả tùy chọn Chase bổ sung.

8.6.1 Tùy chọn chase - Playback

Đã mô tả Blind, Priority, Shape Behaviour trong chương Cues.

Loop Action: Đặt sẽ xảy ra cái gì ở cuối chase. [Stop on Final Cue] - chase dừng ở cuối [Loop] - chase sẽ lặp lại từ đầu

Play Order: thiết lập hướng của chase.

Linking: Đặt cách cue trong chase sẽ liên kết. Tùy chọn là: [Link according to individual steps] - Mỗi bước trong chase sẽ tuân theo từng cài đặt liên kết riêng, thiết lập bằng cửa sổ Playback View hay chức năng Unfold.

[Always Link Steps] - Chase sẽ tự chạy theo thời gian [Never Link Steps] - Chase sẽ tạm dừng sau mỗi khoảng thời gian delay/fade để người dùng nhấn Go.



Khi chase không liên kết, việc nâng fader lên sẽ không khởi động cue đầu tiên, việc này có thể là vấn đề. Để làm tròn việc này, nếu chase không lặp lại, chỉ cần liên kết cue đầu tiên với cue trước đó. Nếu lặp lại quy trình chase, hãy thêm một bước giả vào cuối với fade 0 giây, delay 0 giây và liên kết bước đầu tiên với bước này.

Speed: Cung cấp cách để thiết lập tốc độ chase khác.

XFade: Cung cấp cách thiết lập crossfade chase khác.

Fixture Overlap: Cho phép bạn đặt chồng thiết bị cho chase.

8.6.2 Tùy chọn chase - Handle

Tất cả tùy chọn trong phần này đã mô tả trong chương cue.



Chương 08. Chase

8.6.3 Tùy chọn Chase - Effects

Tất cả tùy chọn trong phần này đã mô tả trong chương cue.

8.6.4 Tùy chọn chase - Release

Release Mask và Release Time đã mô tả trong chương cue.

Cue Release: cho phép bạn tạo chồng chase bằng khoảng trống trong đó thiết bị sẽ trở lại trạng thái trước đó của nó. Thí dụ: bạn có thể tạo ra chase trong đó mọi cue thay thế sẽ đặt thiết bị thành màu trắng, với cue ở giữa là trống. Nếu bật tùy chọn này, thiết bị sẽ chuyển sang màu trắng rồi trở lại màu đã đặt từ cái nhìn trước đó.

8.6.5 Đánh số lại tất cả Cues - Renumber All Cues

Tùy chọn này chỉ khả dụng trên phím chức năng, không phải trên màn hình tùy chọn. Việc này sẽ đánh số lại tất cả cue trong chase bắt đầu từ 1.

(Hết chương 08)

9. Cue Lists (Danh sách cue)

Cue list (đôi khi còn gọi là stack hay cue stack) cho phép bạn ghi lại một chuỗi cue, mỗi cue có thể có thời gian riêng và có thể khởi động bằng nút Go hay chạy tự động đến cue tiếp theo. Việc này cho phép bạn xây dựng show hoàn chỉnh trong một danh sách duy nhất và lý tưởng cho show sân khấu mà mỗi show phải giống hệt nhau. Cue list cũng có thể hữu ích trong show có nhạc, đặc biệt là trên console chỉ có vài lượng nhỏ fader playback, để cung cấp vài cái nhìn khác nhau trên fader.

Cue list khác với chase ở cách console xử lý thay đổi giữa cue ra sao. Cue list theo dõi trạng thái thiết bị từ những cue trước và sẽ chỉ thay đổi thiết bị nếu bạn đã sửa đổi thiết bị đó trong cue; nếu không có thay đổi nào đã lưu trữ cho thiết bị, nó sẽ vẫn ở trạng thái cũ. Mặt khác, chase sẽ đan xen giữa cue, fade out tất cả thiết bị không có thông tin đã lưu trữ trong cue mới.

Bạn có thể thay đổi hành vi theo dõi của cue list bằng cách xử dụng tùy chọn theo dõi cho từng cue: Block, This Cue Only và Solo (xem phần Tracking trên trang 191).

Để coi nội dung của cue list, hãy chạm vào màn hình playback liên quan đến fader hay nhấn View rồi nhấn nút swop của playback.

	Legend	Delay In	Fade In	Delay Out	Fade Out	Fixture Overlap	Link	Link Offset	Preload	Curve	Autoload	Time
1	Tabwarm	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

9.1 Tạo cue list

9.1.1 Lập trình cue list

Lập trình cue list tương tự như ghi chase.

Bạn cần thiết lập cái nhìn trên sân khấu cho từng cue rồi thêm nó vào cue list. Nếu bạn muốn đặt thời gian fade, bạn có thể đặt nó trong khi lưu cue hay là sau đó.

. 1> Nhấn Record rồi nhấn [Create Cue List].

. 2> Nhấn nút Select màu xanh của playback mà bạn muốn lưu Cue list (bạn cũng có thể lưu cue list trong cửa sổ Playback).

. 3> Chọn Record Mode của console: theo Fixture, Channel, Stage hay Quick Build; nếu bạn đang xử dụng theo dõi, [Record Mode Channel] là tốt nhất vì bạn chắc chắn chỉ ghi lại những thuộc tính mà bạn đã đặt rõ ràng, nhưng bạn cần chắc chắn bạn đã thay đổi tất cả những cái bạn muốn ghi lại để nó có trong bộ lập trình.

. 4> Đặt thời gian Fade và Delay mặc định, và liên kết cue tự động, xử dụng [Set Times]. Cài đặt này sẽ phân bổ cho mọi cue mới.

. 5> Thiết lập cái nhìn cho cue đầu tiên, theo cách thủ công hay xử dụng "Include" trên cue hiện có. Bạn có thể xử dụng Shape Generator và Pixel Mapper.

Chương 09. Cue List

- . 6> Nếu bạn yêu cầu chú giải cho cue, hãy đặt chú giải ngay bằng cách xử dụng [Legend]. Bạn cũng có thể thay đổi việc này sau bằng cách xử dụng Unfold hay Set Legend (coi phần tiếp theo).
- . 7> Nhấn nút Chọn của handle hay [handle] để lưu trữ nội dung của bộ lập trình dưới dạng Cue 1 của cue list.
- . 8> Lập lại từ bước 5 cho cue tiếp theo. Không nhấn Clear ở giữa cue, trừ khi bạn muốn mức độ theo dõi từ cue trước, vì sẽ không lưu bất kỳ fader nào chuyển về 0. Nếu bạn nhấn xóa, bạn phải chắc chắn đã chọn tất cả channel bạn muốn ghi hay trong bộ lập trình (màn hình đảo ngược).
- . 9> Nhấn Exit để kết thúc khi bạn đã lưu tất cả cue bạn muốn.
- [Record Mode] cho phép bạn chọn Record By Fixture (lưu tất cả thuộc tính của mọi thiết bị đã sửa đổi hay đã chọn), Record By Channel (chỉ lưu những thuộc tính đã sửa đổi), Record Stage (lưu tất cả thiết bị có channel dimmer khác 0) hay Quick Build (cho phép bạn tạo cue từ playback hay pallette khác; chọn pallette/playback bạn muốn xử dụng và nhấn [OK]).
- Record By Channel rất hữu ích nếu bạn muốn xếp cue list này với playback khác để tạo hiệu ứng.
- Bạn có thể mở lại cue list để thêm cue khác bằng cách lập lại quy trình trên; việc này không ảnh hưởng đến bất kỳ cue nào đã lưu trữ trong cue list.
- Để thêm cue khác vào cuối cue hiện có, nhấn [Append cue].
- Để chỉnh sửa cue hiện có, nhấn [Cue Number =] và nhập số cue để chỉnh sửa. Thực hiện thay đổi rồi nhấn [Update Cue x].
- Để chèn cue mới, coi phần 9.3.5.
- Menu Advanced Options cho phép bạn đánh số tất cả cue lại và thay đổi số lượng cue hiện có.
- Không giới hạn số lượng cue trong cue list.
- Cue list cung cấp chức năng Move In Dark sẽ di chuyển thiết bị đến vị trí chính xác cho cue tiếp theo của nó trong khi đặt nó ở cường độ bằng không. Coi phần chức năng Move In Dark (MID).

9.1.2 Thay đổi chú giải cho cue trong cue list

Bạn có thể đặt chú giải cho từng cue, sẽ hiển thị trên màn hình khi chạy cue list và có thể hữu ích để theo dõi vị trí của bạn.

- . 1> Nhấn [Set Legend] trong menu cấp cao nhất. Nếu bạn đang đặt chú giải cho vài cue, hãy nhấn Menu Latch để chốt menu Đặt chú giải.
- . 2> Nhấn nút Select của Cue List.
- . 3> Cue trong cue list sẽ hiển thị trên màn hình. Chạm vào danh sách hay xử dụng Wheel A để chọn cue cần đặt chú giải.
- . 5> Nhấn [Cue Legend] và nhập chú giải trên bàn phím, rồi nhấn Enter.
- . 6> Nếu bạn đã chốt menu, bạn có thể đặt chú giải tiếp tục cho cue khác hay nhấn Exit để kết thúc.

9.1.3 Theo dõi dạng thức trong cue list

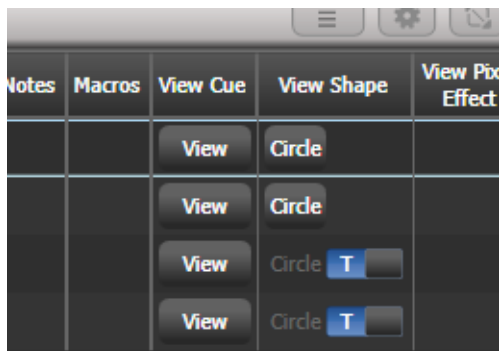
Có thể theo dõi dạng thức giữa những cue trong cue list. Nếu đã bật tính năng theo dõi



Chương 09. Cue List

dạng thức, sẽ tiếp tục dạng thức bắt đầu bằng cue thông qua những cue sau. Bật theo dõi dạng thức bằng cách xử dụng tùy chọn [Shape Tracking] trong Playback Options cho cue list - coi phần 9.6.4.

Cue chứa dạng thức sẽ có một nút cho mỗi dạng thức.



Trong cue, sau khi đang theo dõi dạng thức, sẽ hiển thị switch tùy chọn cho mỗi dạng thức đang hoạt động.

T - Cho phép dạng thức theo dõi đến cue tiếp theo

B - Chặn dạng thức để nó không xuất hiện trong cue sau

Bản thân cue cũng có thể đặt tùy chọn để chặn tất cả dạng thức, coi phần 9.6.7.

Bạn cũng có thể chặn thuộc tính cho dạng thức một cách độc lập trong quy trình ghi bằng menu @. Chọn Attribute bằng cách xử dụng các nút bank thuộc tính, nhấn @ rồi nhấn nút Nhóm FX. Sau đó, phím chức năng sẽ cung cấp tùy chọn [Block Shape] và [Unblock Shape]. Nếu đặt thuộc tính thành Blocked, màn hình bánh xe sẽ hiển thị hình mờ "Blocked".

Nếu chưa bật Shape Tracking, dạng thức trong mỗi cue sẽ độc lập với nhau. Nếu đã lưu dạng thức giống hệt nhau (có cùng kích cỡ và tốc độ) trong cue theo dõi thì dạng thức đó sẽ chạy tiếp tục thay vì khởi động lại.

9.1.4 Tải playback tự động trong cue list

Bạn có thể lập trình cue trong cue list để tải tự động một hay nhiều playback khi cue khởi động. Playback có thể là một cue duy nhất, chase hay cue list khác. Cái này có thể là một cách hữu ích để khởi động chase hay hiệu ứng từ cue list.

Bạn có thể lưu tự động playback đang hoạt động dưới dạng Autoloads hay bạn có thể phân bổ Autoloads cho cue theo cách thủ công.

Để ghi lại tự động playback đang hoạt động dưới dạng Autoloads:

. 1> Sau khi chọn Cue List Record, hãy bật [Autoload Live Playbacks] trong menu [Advanced Options] của màn hình bản ghi cue list.

. 2> Bật playback bạn muốn tải cho cue này.

. 3> Lưu cue. Sẽ lưu playback đang hoạt động dưới dạng Autoloads.

Để chỉnh sửa autoloads thủ công, hãy xử dụng chế độ coi playlist cho cue list:

. 1> Nhấn View

. 2> Nhấn nút View màu xanh của Cue List.

. 3> Sẽ hiển thị cue trong cue list trên màn hình. Nhấp vào Autoload mà bạn muốn thay đổi. (Bạn sẽ cần đặt cửa sổ thành kích cỡ toàn màn hình hoặc cuộn qua để coi cột

Chương 09. Cue List

Autoload. Nếu không hiển thị cột Autoload, hãy nhấp vào nút Show All ở bên trái cửa sổ).

. 4> Nhấn nút Select playback sẽ tải. xuất hiện chú giải playback trên phím chức năng.

. 5> Bạn có thể tiếp tục thêm Autoloads vào cue khác hay nhấn Exit để hoàn tất.

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	Tabwarm	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

Sẽ khởi động quy trình playback Autoloaded khi bắt đầu dừng và kết thúc khi cuelist sang cue tiếp theo, trừ khi bạn cũng đã tải playback vào cue tiếp theo.

Bạn có thể đặt tùy chọn cho playback Autoloaded bằng cách nhấn phím chức năng chỗ hiển thị playback Autoloaded.

Đối với cue, tùy chọn duy nhất là [Remove this Autoload].

Đối với danh sách chase hay cue, phím chức năng B cho phép bạn chọn tải playback lại từ đầu, bắt đầu tại cue cụ thể hay nhấn Go khi playback mục tiêu.

Trong cột Autoload Times, bạn có thể đặt thời gian fade in, fade out và delay để playback tải tự động. Thông thường, quy trình tải tự động sẽ xử dụng thời gian đã đặt cho cue, nhưng bạn cũng có thể chọn [Use Individual Target Times] sẽ xử dụng thời gian đã đặt trong quy trình playback tải tự động hay bạn có thể tự đặt thời gian độc lập.

9.1.5 Chạy macro chính từ cue list

Bạn có thể lập trình cue trong cue list để khởi động macro chính. Việc này cho phép bạn thiết lập việc có thể thực hiện hành động tùy chỉnh khi khởi động cue trong cue list; thí dụ, bạn có thể muốn bật sáng thiết bị của mình như là cue đầu tiên trong cue list.

. 1> Nhấn [Tùy chọn playback].

. 2> Chọn cue list.

. 3> Chọn [Macro].

. 4> Trong cửa sổ Playback View, chọn bước bạn muốn thêm macro.

. 5> Nhấn nút cho macro nào bạn muốn gắn vào bước. Hay nhấn [Add] và chọn một hành động từ danh sách.

. 6> Cột "Macro" hiển thị những macro bạn đã thêm.

• Bạn có thể xóa macro bằng cách chọn cue, nhấn phím chức năng cho macro bạn muốn xóa rồi nhấn [Remove Link].

9.1.6 Phím tắt/cú pháp cho cue list

Có thể xử dụng cú pháp bàn phím sau đây để ghi và chỉnh sửa cue list thật nhanh. Những lệnh này hoạt động cho playback đã chọn hay đang kết nối trong đó <n> là số cue.

Record , Connect, <n>, Enter (Ghi cue n)

Copy, Connect, <n> (Sao cue n)



Chương 09. Cue List

Delete, Connect, <n> (Xóa cue n)

Include, Connect, <n> (Bao gồm cue n)

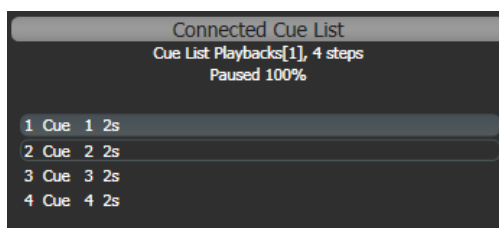
Connect, <n>, Go. (Chạy cue n)

9.2 Playback cue list

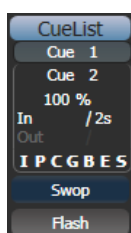
9.2.1 Chạy cue list

Nâng fader của cue list và nhấn nút Go để chạy cue đầu tiên. Phần dưới cùng của màn hình hiển thị cue list; tô sáng cue hiện tại bằng màu xám và cue tiếp theo có một hộp quanh nó.

Ngoài ra, màn hình liên quan đến fader playback hiển thị thông tin về cue list, bao gồm cue hiện tại và tiếp theo, tiến trình fade của cue hiện tại và thời gian fade in/out.



Bạn cũng có thể mở cửa sổ Playback View để hiển thị thêm chi tiết của cue list bằng cách nhấp vào vùng chú giải Cue List hay nhấn View rồi nhấn nút chuyển sang playback. Việc này hiển thị tất cả thời gian, liên kết và trạng thái theo dõi và rất hữu ích khi chạy show sân khấu trên cue list.



Khi đang tiến triển thời gian trên cue, thanh tiến trình màu lục sẽ hiển thị trong cửa sổ Playback View.

Playback View - Cue List 'Master Cue List'

Cues		Legend	Delay In	Fade In	Delay Out	Fade Out	Fixture Overlap	
Options	1	Cue 1	0	3	As In	As In	100	After
Show All	2	Cue 2	0	3	As In	As In	100	After
Times	3	Cue 3	0	3	As In	As In	100	After
Filter	4	Cue 4	0	3	As In	As In	100	After

Chế độ coi playback sẽ cuộn tự động để giữ cue hoạt động trên màn hình. Bạn có thể thay đổi cách cuộn tự động hoạt động bằng cách xử dụng tùy chọn chế độ coi (nhấp vào tùy chọn/biểu tượng bánh răng cửa ở đầu cửa sổ).

Chương 09. Cue List

- Làm chủ mức độ HTP của cue trong cue list bằng mức fader.
- Bạn có thể tạm dừng quy trình fade bằng cách nhấn nút Stop phía trên nút Go. Nhấn Go một lần nữa để fade tiếp tục.
- Bạn có thể bỏ qua bất kỳ cue nào trong cue list bằng cách chọn cue “next” bằng Bánh xe A hay xử dụng phím mũi tên trái/phải. Khi bạn nhấn Go, cue list sẽ chạy tiếp theo.
- Bạn có thể quay lại cue trước đó bằng cách nhấn nút Snap Back (không có trên tất cả console)
- Trên console có nút Snap (Arena và Tiger Touch 2), nút Prev Step/Next Step sẽ chuyển đến cue trước/kế tiếp theo thời gian đã lập trình. Nếu bạn bật nút Snap, nút Prev/Next sẽ bắt ngay vào cue. Ngoài ra còn có User Setting [Chase Snap], bật chế độ này trên console không có nút này.
- Bạn có thể chuyển trực tiếp đến cue bằng cách nhấn nút Connect, rồi nhập số cue mình muốn, rồi nhấn Enter hay phím chức năng A. Ngoài ra, ở menu cấp cao nhất, bạn có thể nhập số cue rồi nhấn Connect.
- Bạn có thể xử dụng Key Profiles để đặt những nút màu xanh và xám của playback để có nhiều chức năng khác nhau bao gồm Go, Stop, Connect, Next Cue, Prev Cue, Cut Next Cue To Live và Snap Back.
- Khi bạn hạ fader cue list xuống, channel HTP sẽ fade, nhưng cue list sẽ vẫn hoạt động. Phần bên dưới hướng dẫn chi tiết cách hủy diệt cue list.
- Bạn có thể xử dụng mã thời gian để playback cue list tự động. Xem phần 9.5.5.
- Bạn có thể thay đổi thời gian cho cue kế tiếp bằng cách nhập thời gian trên bàn phím, rồi nhấn Go. Bạn có thể chuyển đến cue khác và đặt thời gian khác bằng cách nhập số cue rồi nhấn Connect, rồi nhập thời gian và nhấn Go.

9.2.2 Hủy cue list

Khi khởi động cue list, danh sách đó vẫn hoạt động cho đến khi bạn hủy nó. Bạn thực hiện việc này bằng cách giữ nút Avo Shift và nhấn nút Select màu xanh trên handle của cue list.

Bạn có thể thay đổi việc này trong Playback Options để làm cho cue list xóa tự động khi fader đạt đến 0 (nhấn [Playback Options] trên menu chương trình, rồi nhấn nút Select của cue list, rồi chọn [Fader] [Fader Mode Intensity Kill At 0].

Bạn cũng có thể xử dụng Key Profiles để định cấu hình một trong những nút handle để giải tỏa cue list.



Trong khi cue list vẫn hoạt động, bất kỳ dạng thức/hiệu ứng nào đã lưu trong cue hiện tại sẽ chạy ngay cả khi fader ở mức 0. Nếu bạn đang làm việc với cue list và xuất hiện dạng thức không giải thích được, hãy kiểm tra coi tất cả cue list đã bị hủy chưa.

9.2.3 Theo dõi - Tracking

Theo mặc định, cue list chạy ở chế độ theo dõi. Chỉ những thay đổi trong thuộc tính đã lưu, mọi cái khác chỉ tiếp tục ở mức độ mà đã đặt nó trước đây. Thường xử dụng chế độ theo dõi cho những buổi biểu diễn sân khấu vì nó có nghĩa là nếu bạn cần điều chỉnh mức độ dimmer khi bắt đầu scene, bạn không cần phải đi qua và thay đổi mức độ trên mọi cue cho scene đó, sự thay đổi chỉ theo dõi qua những cue khác cho đến khi lưu mức độ mới.

Bạn có thể bật hay tắt chế độ Tracking cho toàn bộ cue list hay mỗi cue có thể đặt chế