

Chương 09. Cue List

độ Tracking riêng từ cửa sổ Playback View (hay Playback Options, [Cue Option]).

Cài đặt là:

- [Global] (mặc định): tuân theo cài đặt chung cho cue list.
- [Track]: cue sẽ theo dõi
- [Block]: cue sẽ không nhận trạng thái theo dõi từ những cue trước. Tất cả cue tiếp theo sẽ theo dõi từ cue Block.
- [Solo Excluding Shapes]: Không theo dõi trạng thái nào vào hay ra khỏi cue, nhưng dạng thức sẽ theo dõi vào cue, ngoại trừ sẽ không theo dõi dạng thức dimmer. Việc này cho phép bạn có cue làm tăng tất cả mức độ nhưng vẫn cho phép dạng thức không dimmer tiếp tục.
- [Cue Only]: những thay đổi trong cue này sẽ không theo dõi cue tiếp theo. Trạng thái không thay đổi từ cue trước đó sẽ khôi phục trong cue kế tiếp.
- [Solo]: Không theo dõi trạng thái nào vào hay ra khỏi cue solo. Trạng thái từ những cue trước sẽ theo dõi cue tiếp theo nhưng sẽ không xuất hiện trong cue solo.
- [Block Shapes]: Mọi dạng thức đã theo dõi sẽ dừng từ cue này. Sẽ theo dõi những thuộc tính khác tiếp tục. Việc này cho phép bạn tạo ra một điểm mà bạn có thể chắc chắn tất cả dạng thức sẽ dừng.

9.2.4 Chức năng Move In Dark (MID)

Khi xử dụng moving light trong rạp, bạn thường muốn nó ở vị trí sẵn sàng cho cue tiếp theo để bạn không thấy nó chuyển động. Chức năng Move In Dark thực hiện việc này bằng cách tự động định vị thiết bị cho cue tiếp theo khi nó không sáng.

Có thể đặt tùy chọn Move In Dark cho toàn bộ cue list hay cho từng cue riêng.

Thiết lập tùy chọn cho toàn bộ cue list bằng cách nhấn [Playback Options], rồi nhấn nút chọn cho cue list, rồi nhấn [Playback].

- [Disabled] ngăn chức năng Move In Dark cho tất cả cue trong cue list bất kể cài đặt từng cue riêng.
 - [Early] sẽ cố gắng xác định vị trí thiết bị càng sớm càng tốt trừ khi bị ghi đè trong cue riêng biệt.
 - [Late] sẽ cài đặt thiết bị càng muộn càng tốt.
 - [Off] tắt Move In Dark trừ khi đã bật trong từng cue riêng (mặc định).
- Với từng cue riêng, đặt tùy chọn bằng cách xử dụng cửa sổ Playback.
- [Global] xử dụng cài đặt chung của cue list (mặc định)
 - [Cue Number] chỉ định cue mà bạn muốn diễn ra việc di chuyển
 - [Cue Offset] chỉ định trước vài cue ưu tiên
 - [Disabled] ngăn Move In Dark cho cue này
 - [Early] sẽ di chuyển sớm nhất có thể
 - [Late] sẽ di chuyển càng trễ càng tốt.

Có thể đặt thời gian delay và thời gian fade Move In Dark cho toàn bộ cue list hay cho từng cue bằng cách xử dụng menu Set Times. Mỗi cue cũng có tùy chọn Move In Dark ngăn chặn bất kỳ chuyển động nào trong cue đó (hữu ích nếu bạn cần ngăn tiếng ồn của thiết bị).

Nếu thiết bị có cường độ trên 0 hay Move In Dark bị ức chế khi giả sử xảy ra Move In



Chương 09. Cue List

Dark, console sẽ cố gắng di chuyển trong cue phù hợp gần nhất để thay thế.

9.3 Chỉnh sửa cue list

9.3.1 Cửa sổ Playback View

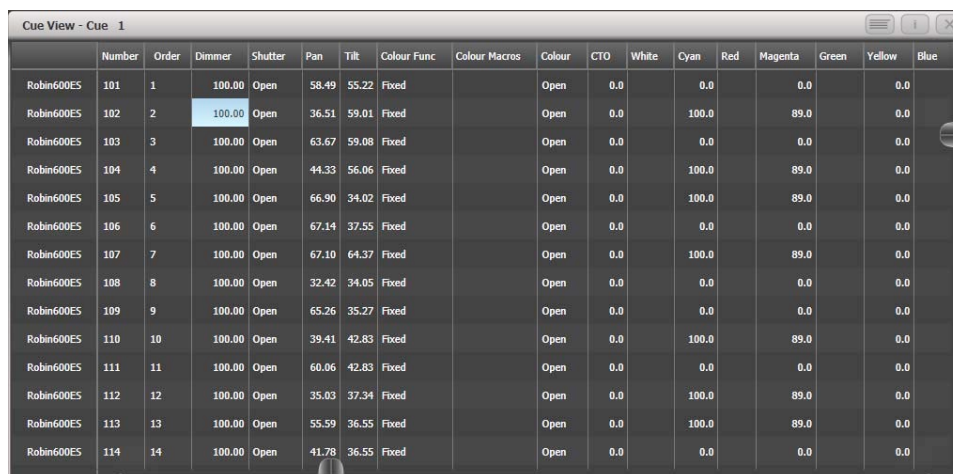
Cách chỉnh sửa cue list dễ nhất là xử dụng cửa sổ Playback View (nhấn View, rồi nhấn nút chọn để mở cue list). Việc này hiển thị một lưới với mỗi cue và cho phép bạn thay đổi hầu hết tính năng của cue. Nhấp vào mục bạn muốn thay đổi trong lưới và phím chức năng sẽ cung cấp cho bạn nhiều tùy chọn khác nhau.

Để thay đổi nhiều cue cùng lúc, hãy vẽ cái hộp quanh mục nào bạn muốn thay đổi.

Cửa sổ Intensity View rất hữu ích để coi trạng thái của tất cả thiết bị, coi phần 4.2.2 trên trang 92.

9.3.2 Chỉnh sửa giá trị trong cửa sổ Cue View

Bạn có thể chỉnh sửa giá trị của mọi thiết bị trong từng cue bằng cách xử dụng cửa sổ Cue View. Nhấn nút View Cue ở đầu bên phải của cửa sổ Playback View.



	Number	Order	Dimmer	Shutter	Pan	Tilt	Colour Func	Colour Macros	Colour	CTO	White	Cyan	Red	Magenta	Green	Yellow	Blue
Robin600ES	101	1	100.00	Open	58.49	55.22	Fixed		Open	0.0		0.0		0.0		0.0	
Robin600ES	102	2	100.00	Open	36.51	59.01	Fixed		Open	0.0		100.0		89.0		0.0	
Robin600ES	103	3	100.00	Open	63.67	59.08	Fixed		Open	0.0		0.0		0.0		0.0	
Robin600ES	104	4	100.00	Open	44.33	56.06	Fixed		Open	0.0		100.0		89.0		0.0	
Robin600ES	105	5	100.00	Open	66.90	34.02	Fixed		Open	0.0		100.0		89.0		0.0	
Robin600ES	106	6	100.00	Open	67.14	37.55	Fixed		Open	0.0		0.0		0.0		0.0	
Robin600ES	107	7	100.00	Open	67.10	64.37	Fixed		Open	0.0		100.0		89.0		0.0	
Robin600ES	108	8	100.00	Open	32.42	34.05	Fixed		Open	0.0		0.0		0.0		0.0	
Robin600ES	109	9	100.00	Open	65.26	35.27	Fixed		Open	0.0		0.0		0.0		0.0	
Robin600ES	110	10	100.00	Open	39.41	42.83	Fixed		Open	0.0		100.0		89.0		0.0	
Robin600ES	111	11	100.00	Open	60.06	42.83	Fixed		Open	0.0		0.0		0.0		0.0	
Robin600ES	112	12	100.00	Open	35.03	37.34	Fixed		Open	0.0		100.0		89.0		0.0	
Robin600ES	113	13	100.00	Open	55.59	36.55	Fixed		Open	0.0		100.0		89.0		0.0	
Robin600ES	114	14	100.00	Open	41.78	36.55	Fixed		Open	0.0		0.0		0.0		0.0	

Sau đó, bạn có thể nhấp vào giá trị bạn muốn thay đổi và chỉnh sửa nó bằng phím chức năng.

- Nút menu thuộc tính cho phép bạn coi mức độ, dạng thức, hiệu ứng và thời gian cho từng thuộc tính của từng thiết bị trong mỗi cue.
- Nếu đặt mức độ từ palette, nút View Palettes sẽ hiển thị cho bạn palette đã xử dụng hay giá trị cơ bản.
- Nếu chọn nút View Tracking Values, những giá trị theo dõi (giá trị đã theo dõi từ cue khác thay vì lưu trực tiếp trong cue này) sẽ hiển thị bằng màu xám nhạt.

9.3.3 Di chuyển và sao chép cue

Bạn có thể sao chép hay di chuyển cue trong cue list hay chuyển sang cue list khác. Nhấp và kéo cue trong cửa sổ Playback View (nhấn View rồi nhấn nút chọn cho cue list) hay xử dụng Unfold (phần tiếp theo), hay bạn có thể xử dụng cách nhấn nhiều phím theo kiểu dòng lệnh.

Sao chép/Di chuyển trong cùng playback:

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



Chương 09. Cue List

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

Sao chép/Di chuyển đến cuối của cùng playback:

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

Sao chép/Di chuyển đến playback khác:

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

Sao chép/Di chuyển đến cuối playback khác:

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

(<playback> là phím chuyển đổi playback, <cue> là số cue và phần trong dấu ngoặc vuông là tùy chọn)

9.3.4 Chỉnh sửa cue list bằng Unfold

Nút Unfold đặt mỗi cue của cue list lên một trong những fader playback. Việc này cho phép bạn khởi động và chỉnh sửa từng bước riêng như thể đó là cue độc lập.

- . 1> Nhấn nút Unfold, rồi nhấn nút Select của cue list để chỉnh sửa.
- . 2> 10 cue đầu tiên sẽ tải vào fader playback. Màn hình hiển thị số cue và chú giải.
- . 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 fader để xuất ra cue, thực hiện thay đổi, nhấn [Record Step], rồi nhấn nút Select cho số cue.
- Để hợp nhất bộ lập trình vào bước trực tiếp, hãy nhấn đúp vào [Record Step].
- Để thay đổi thời gian hay liên kết cue cho cue, hãy nhấn [Record Step], rồi nhấn nút Select cho cue, rồi đặt thời gian (coi Timing ở trang sau)
- Để Insert cue mới, hãy thiết lập cái nhìn cho cue mới, nhấn B [Insert Step], rồi nhấn nút playback ở chỗ bạn muốn xuất hiện cue mới. Tất cả cue sau sẽ chuyển từng cue và cue mới sẽ cung cấp con số ở giữa hai cue hiện có (thí dụ: nếu bạn nhấn playback 3, cue mới của bạn sẽ là 2,5).
- Để di chuyển hay sao chép cue, hãy nhấn nút Move hay Copy, nhấn nút chọn cue bạn muốn di chuyển hay sao chép, rồi nhấn nút chọn chỗ bạn muốn.
- Để Delete cue, nhấn nút Delete màu xanh, rồi nhấn nút Select cho cue bạn muốn xóa. Nhấn lại nút Select để xác nhận.
- Để thay đổi chú giải cue, nhấn [Set Step Legend] rồi chọn playback cho bước bạn muốn thay đổi.
- Nếu cue list có nhiều cue hơn số fader playback, bạn có thể chuyển sang trang tiếp theo bằng phím chức năng F và G.

9.3.5 Xử dụng Update để thay đổi cue đã theo dõi

Vì đã theo dõi việc cài đặt thiết bị trong cue list từ những cue trước, nên nếu bạn muốn chỉnh sửa cài đặt, bạn cần phải tìm cue chỗ đặt nó lúc đầu.

Chức năng Cập nhật sẽ quay trở lại cue list từ cue hiện được khởi động và tự động cập nhật cue chính xác.

. 1> Với cue list đã khởi động, hãy chọn thiết bị và thay đổi nó thành cài đặt bạn muốn lưu.

. 2> Nhấn *Record Cue*, [*Update*].

. 3> Nhấn *Enter* để lưu giá trị mới vào *cuelist* ngay lập tức. Ngoài ra, phím chức năng hiển thị danh sách *pallette* và *playback* có thể cập nhật. Chọn hay bỏ chọn những tùy chọn này theo yêu cầu.

. 4> Nếu bạn đã xử dụng tùy chọn phím chức năng, hãy nhấn *Enter* để hoàn tất cập nhật.

• Nếu theo dõi những thuộc tính bạn đã thay đổi được từ một cue trước đó, thì *Update* sẽ cập nhật cue đó thay vì hiện tại.

9.3.6 Chỉnh sửa cue list đang chạy

Bạn cũng có thể chỉnh sửa cue trong cue list khi đang chạy nó mà không cần xử dụng *Unfold*.

. 1> Khởi động cue list bằng cách nâng *fader* của nó lên.

. 2> Xử dụng Bánh xe A để chọn số cue bạn muốn thay đổi, rồi nhấn nút ↔ màu trắng phía trên nút *Snap Back* để chuyển đến đó.

. 3> Nhấn *Clear* để chắc chắn bộ lập trình trống.

. 4> Thực hiện thay đổi bạn muốn cho bước hiện tại.

. 5> Nhấn *Rec. Step*, rồi chọn [*Replace*], [*Merge*] hay [*Insert After*] để lưu thay đổi (nhấn *Rec.Step* một lần nữa sẽ chọn *Merge*).

. 6> Nhấn nút ↔ màu trắng để chuyển sang bước tiếp theo.

• Bạn có thể chỉnh sửa thời gian cho cue bằng cách xử dụng *Live Time* và *Next*

Nút thời gian (không có trên tất cả console) như sau:

. 1> Khởi động cue list bằng cách nâng *fader* của nó lên.

. 2> Xử dụng Bánh xe A để chọn số cue bạn muốn thay đổi, rồi nhấn nút ↔ màu trắng phía trên nút *Snap Back* để chuyển đến đó.

. 3> Nhấn nút *Live Time* để đặt thời gian cho bước hiện tại hay nút *Next Time* cho bước kế tiếp. Sẽ hiển thị số bước *Live* và *Next* trên màn hình phía trên bánh xe điều khiển.

. 4> Xử dụng phím chức năng để đặt cài đặt thời gian, liên kết và chồng chéo mà bạn muốn (xem phần 7.5.1 trên trang 164 để biết mô tả về thời gian). Nếu bạn đặt tùy chọn [*Link to next step*] thành *On*, thì cue tiếp theo sẽ không đợi nút *Go*.

. 5> Nhấn nút ↔ màu trắng để chuyển sang bước tiếp theo.

• Nút *Review* cho phép bạn kiểm tra bước live với thời gian mới.

• Bạn cũng có thể dùng *Unfold* để đặt thời gian như đã mô tả trong phần *Unfold* ở trên.

Chương 09. Cue List

9.3.7 Chỉnh sửa cue list trong khi ghi

Bạn có thể chỉnh sửa cue khi đang ở trong menu Record Cue List.

- . 1> Nhấn [Cue Number = x] và nhập số hiệu cần chỉnh sửa.
- . 2> Console sẽ nhảy đến cue và hiển thị output.
- . 3> Thực hiện thay đổi mà bạn muốn với lập trình của bước hiện tại hay định thời bằng cách xử dụng [Edit Cue x Times].
- . 4> Nhấn [Update Cue x] hay nút Rec Step để lưu thay đổi.

- Phím chức năng [Update Mode] cho phép bạn đặt cách thay đổi trong cue sẽ theo dõi nó. [Update Mode Forwards] cập nhật những channel trong cue hiện tại và theo dõi những cue sau cho đến khi channel đã thay đổi lần tiếp theo. Giá trị trong những cue trước cue này sẽ không bị thay đổi. [Update Mode Backwards] cập nhật cue hiện tại và theo dõi ngược qua các cue cho đến khi những channel đều thay đổi lần cuối. [Update Mode Both] sẽ cập nhật cue hiện tại, theo dõi ngược qua những cue trước từ thay đổi trước và chuyển tiếp qua những cue sau đến thay đổi tiếp theo. [Update Cue Only] sẽ chỉ đặt cue hiện tại.



- Bạn không thể thay đổi số cue bằng menu này - nếu bạn nhấn [Cue Number], thao tác này sẽ thay đổi cue mà bạn đang chỉnh sửa. Xử dụng [Advanced Options] để thay đổi số cue.

9.3.8 Cập nhật giá trị trong nhiều cue

Bạn có thể hợp nhất hay thay thế giá trị trong nhiều cue trong cuelist (hay chase). Có thể thực hiện việc này từ bàn phím hay từ Playback View.

Từ Playback View nhấn Record rồi chọn cue hay nhiều cue bằng cách chạm và kéo qua những cue cần thiết. Chọn [Merge] hay [Replace] (hay nhấn Enter để hợp nhất). Bộ lập trình hiện tại sẽ hợp nhất vào tất cả cue đã chọn.

Từ bàn phím, nối cue list (hay chase) và nhấn Rec Step. Sau đó, xử dụng cú pháp <n> THRU <m> để chọn nhiều hay <n> AND <m> để chọn cue không trùng nhau. Cue đã chọn sẽ tô sáng màu đỏ trong Playback View nếu bạn mở nó. Khi bạn đã chọn tất cả cue bạn muốn, nhấn Enter, rồi chọn [Merge] hay [Replace] (hay chỉ cần nhấn Enter một lần nữa để hợp nhất).

9.3.9 Tắt cue

Bạn có thể vô hiệu hóa tạm thời cue bằng cách xử dụng tùy chọn Disable ở đầu bên phải của cửa sổ Playback View. Chọn hộp Disabled và phím chức năng cho phép bạn đặt [Cue Disabled]. Khi đặt cue thành Disabled, nó sẽ bị bỏ qua. Đây có thể là cách xóa cue rất hữu ích, nhưng sau này vẫn có thể đặt lại cue.

9.4 Sao chép, di chuyển, liên kết và xóa

Phần này cho bạn biết cách sao chép hay di chuyển toàn bộ cue list từ playback này sang playback khác. Để biết chi tiết về việc sao chép và di chuyển cue trong cue list, vui lòng coi phần trước.



Chương 09. Cue List

9.4.1 Sao chép hay di chuyển cue list

Có thể sao chép hay di chuyển cue list sang playback mới hay bạn có thể tạo ra bản sao liên kết của playback playback. Move rất hữu ích để thu dọn console.

Thao tác này giống hệt như với Cues và đã mô tả chi tiết trong phần 7.4.1 trên trang 163.

9.4.2 Xóa cue list

Bạn có thể xóa toàn bộ cue list bằng cách nhấn Delete, nhấn nút Select của playback sẽ bị xóa. Xác nhận việc xóa bằng cách nhấn lại vào nút Select, phím chức năng [Confirm] hay Enter.

9.4.3 Xóa cue khỏi cue list

Để xóa cue khỏi cue list:

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

9.5 Định thời (Timing) cho cue list

9.5.1 Tùy chọn thời gian và fade cho Cue list

Cài đặt thời gian là độc lập cho mỗi cue trong cue list. Màn hình sẽ hiển thị cue mà bạn đang làm việc. Bạn có thể chọn đang hoạt động bằng cách xử dụng Bánh xe A hay phím chức năng A của menu Cue Times.

Coi sơ đồ trong phần 7.5.1 và phần 8.5.2 để biết thêm thông tin về overlaps và thời gian fade.

- . 1> Nhấn A [Edit Times] tại menu Program chính, rồi nhấn nút Swop của Cue list.
- . 2> Để thay đổi cue bạn đang chỉnh sửa, cuộn qua danh sách bằng Bánh xe A hay nhấn [Cue Number] rồi nhập số cue bạn muốn chỉnh sửa và nhấn Enter. Nút mũi tên Chase ở bên phải của nút Connect cũng bước ngang qua cue.
- Bạn có thể chọn hàng loạt cue, cho phép bạn thay đổi thời gian của nhiều cue cùng lúc, bằng cách xử dụng Bánh xe B hay trong cửa sổ Playback View, kéo qua cue nào bạn muốn chọn trong lưới.
- Để đặt thời gian delay từ khi nhấn Go đến khi bắt đầu cue, nhấn [Delay In], rồi nhập thời gian tính bằng giây và nhấn Enter.
- Để đặt độ fade theo thời gian của cue, nhấn [Fade In], rồi nhập thời gian tính bằng giây và nhấn Enter. Cả hai channel HTP và LTP đều bị ảnh hưởng bởi fade.
- Cài đặt thời gian fade out của cue theo mặc định bằng với thời gian fade in. Bạn có thể thay đổi thời gian fade out bằng cách nhấn [Fade Out], rồi nhập thời gian tính bằng giây và nhấn Enter. Để đặt Fade In bằng nhau, hãy xóa thời gian và để trống hộp. Thời gian fade out bắt đầu khi khởi động cue tiếp theo, vì vậy nếu bạn đặt thời gian thành 1 giây, cue đi sẽ bắt đầu fade out trong 1 giây khi cue mới bắt đầu fade in.

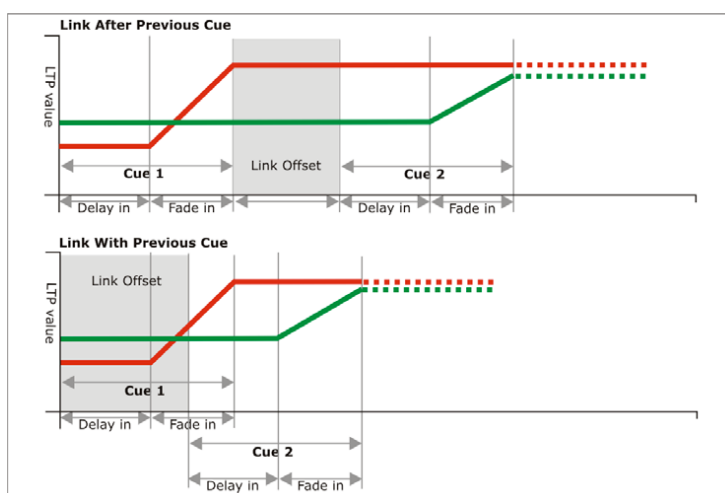
Chương 09. Cue List

- Thường sẽ xử dụng cài đặt [Delay Out] của cue nếu console tự động liên kết với cue tiếp và đặt thời gian chờ trước khi cue tiếp theo bắt đầu fade in. Vì vậy, cue đi sẽ bắt đầu fade out và thời gian delay sẽ chạy trước khi cue mới bắt đầu fade in.

9.5.2 Liên kết cue & Chênh lệch liên kết - Cue linking & Link Offset

Có thể liên kết cue trong cue list với nhau, cho phép bạn xây dựng chuỗi tự hẹn giờ phức tạp. Cài đặt tùy chọn liên kết bằng phím chức năng và là:

- [Link Wait For Go]: cue chờ nhấn nút Go rồi mới khởi động ngay lập tức. Link Offset bị tắt.
- [Link After Previous Cue]: Cue khởi động khi cue trước đó đã hết delay và fade theo thời gian. Có thể đặt Link Offset để thêm delay giữa lúc hết cue trước và khởi động cue này. Có thể cho Offset dưới dạng thời gian tính bằng giây hay theo phần trăm thời gian fade của cue trước.
- [Link With Previous Cue]: Cue khởi động cùng lúc với cue trước. Có thể đặt Link Offset để thêm độ trễ giữa lần khởi động cue trước và khởi động cue này, cài đặt bằng giây hay theo phần trăm thời gian fade của cue trước.



Những tùy chọn này cho phép bạn tạo những chuỗi tự hẹn giờ phức tạp bằng cách xây dựng từng bước đơn giản. Thí dụ, nếu bạn muốn có hiệu ứng sau:

- Nhấn Go, thiết bị bắt đầu fade trong 20 giây
- Sau 10 giây thiết bị 2 fade up trong 15 giây
- Cả hai đèn đều sáng trong 5 giây
- Cả hai đèn sẽ tắt sau 3 giây

Bạn có thể lập trình:

- Cue 1 - Thiết bị 1 @ 100%, Fade in 20 giây, Link Wait For Go
- Cue 2 - Thiết bị 2 @ 100%, Fade in 15 giây, Link With Previous, Link Offset 10 giây
- Cue 3 - Thiết bị 1 VÀ 2 @ 0%, Fade out 3 giây, Link After Previous, Link Offset 5 giây



Để có hiệu ứng gọi là “cue overlap” trong phần mềm phiên bản trước, hãy xử dụng [Link With Previous Cue] và đặt thời gian phần trăm Link Offset. Link Offset 100% tương đương với Cue Overlap là 0% và ngược lại.

Chương 09. Cue List

9.5.3 Thời gian fade của từng thuộc tính riêng

Bạn có thể đặt thời gian fade cho từng nhóm thuộc tính IPCGBES. Bạn cũng có thể chọn thiết bị này được áp dụng cho. Thí dụ: bạn có thể thực hiện thay đổi vị trí mắt 2 giây, nhưng thay đổi màu sắc mắt 10 giây.

Ngoài ra, bạn có thể đặt thời gian riêng cho từng thuộc tính để bạn có thể làm cho pan fade theo thời gian khác với tilt.

Để đặt thời gian cho một nhóm thuộc tính, trước tiên hãy chọn menu Set Times và chuyển đến cue bạn muốn đặt như mô tả ở trên, rồi nhấn G [Next] để chuyển đến trang tùy chọn thứ hai.

. 1> Nhấn C [Attribute times].

. 2> Sẽ chọn tất cả thiết bị trong cue. Nếu bạn không muốn thay đổi thời gian cho bất kỳ thiết bị nào, hãy bỏ chọn nó ngay bây giờ. Bạn có thể nhấn nút ALL (bên dưới Next Time) để chọn tất cả thiết bị trong cue hay Shift + ALL để bỏ chọn tất cả thiết bị.

. 3> Nhấn phím chức năng cho nhóm thuộc tính bạn muốn thay đổi.

. 4> Nhấn A [Delay] để đặt thời gian delay hay nhấn B [Fade] để đặt thời gian fade. Nhấn G [Use global] để xóa thời gian cả nhóm thuộc tính và quay lại thời gian delay/fade bình thường cho cue.

- Bạn có thể xử dụng [Individual Attributes] để đặt thời gian cho một thuộc tính trong nhóm, thí dụ: chỉ Pan từ trong nhóm Position. Bạn cũng có thể xử dụng cửa sổ Cue View để đặt thời gian cho từng thuộc tính riêng.

9.5.4 Overlap thiết bị

Với mỗi cue, bạn có thể đặt chồng thiết bị (đã liên kết với nhau), việc này khiến Tiger Touch áp dụng cài đặt trong cue cho từng thiết bị một cách tuần tự tạo ra sự thay đổi “cuốn chiếu” trên những thiết bị trong cue. Việc này có thể tạo ra vài hiệu ứng tuyệt vời mà không cần lập trình nhiều từ phía bạn.

- Nhấn [Fixture Overlap] (trên trang thứ hai của menu Cue Times) rồi nhập 0-100 trên bàn phím để thay đổi cách thiết bị chồng lên nhau trong cue ra sao. 100% có nghĩa là tất cả thiết bị đều fade cùng nhau (cài đặt bình thường). 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 đã đi được nửa chặng đường.

- Để thay đổi thứ tự thiết bị khi xử dụng overlap, hãy nhấn [Set Fixture Order]. Thông thường, đây là thứ tự mà bạn đã chọn thiết bị khi bạn lập trình cue. Cửa sổ Fixture hiển thị thứ tự thiết bị với số lượng lớn màu lục. Sắp xếp lại thiết bị bằng cách nhấn [Step Number] rồi nhập số bắt đầu trên phím số, rồi nhấn nút Select thiết bị theo thứ tự bạn muốn. Thí dụ: để đặt thứ tự của 8 thiết bị, nhấn 1 trên bàn phím, rồi nhấn nút Select của thiết bị đầu tiên, rồi nhấn nút Select cho cái thứ hai, v.v. Bạn có thể đặt vài thiết bị cùng số nếu bạn muốn nó thay đổi đồng thời. Nếu bạn nhấn nút thiết bị hai lần, nó sẽ hiển thị X và bị loại khỏi chuỗi.

Nhấn Exit để hoàn tất việc thiết lập thứ tự thiết bị.

Chương 09. Cue List



9.5.5 Chạy cue list theo mã thời gian

Console có thể chạy cue list tự động theo mã thời gian. Việc này rất hữu ích cho những buổi biểu diễn phức tạp phải giống hệt nhau hết lần này đến lần khác hay cho hoạt động không cần giám sát. Ấn định mỗi bước trong cue list theo thời gian mà nó sẽ chạy.

Có thể đọc mã thời gian từ đồng hồ hệ thống, từ nguồn mã thời gian nội bộ, từ MIDI hay từ Winamp. Mã thời gian nội bộ hữu ích để lập trình một trình tự mà sau này sẽ khởi động bằng nguồn mã thời gian bên ngoài.

- . 1> Kết nối cue list mà bạn muốn đặt mã thời gian.
- . 2> Nhấn [Timecode] trên menu cấp cao nhất.
- . 3> Nhấn phím chức năng A để chọn nguồn mã thời gian bạn muốn.
- . 4> Nhấn [Record].
- . 5> Khởi động nguồn mã thời gian. Nếu xử dụng mã thời gian nội bộ, hãy nhấn [Play] để bắt đầu.
- . 5> Nhấn nút Go màu đỏ để bước qua từng cue tại thời điểm bạn muốn cue bắt đầu.
- . 6> Nhấn [Record] khi bạn đã hoàn tất.

Để playback cue list đã có mã thời gian, hãy nhấn [Connected Cue Lists] và chọn cue list sẽ phát. Sau đó nhấn [Timer Disabled/Enabled] để bật nhập mã thời gian lên.

Khi bạn khởi động nguồn mã thời gian (hay nhấn [Play] nếu xử dụng mã thời gian nội bộ), mỗi cue sẽ khởi động khi mã thời gian khớp với thời gian đã lập trình của nó.

ad	Curve	Autoload	Timecode	Notes	View
	Linear		00:00:00.24		Vi
	Linear		00:09:00.00		Vi
	Linear		00:12:00.00		Vi
	Linear		00:25:00.24		Vi
	Linear		23:59:59.24		Vi
	Linear		23:59:59.24		Vi

Bạn có thể chỉnh sửa mã thời gian cho từng cue bằng cách xử dụng Bánh xe A để chọn cue, rồi nhấn Enter và nhập mã thời gian mới cho cue.

Trong khi chỉnh sửa thời gian, bạn cũng có thể xử dụng Bánh xe B để chọn nhiều cue và xử dụng tùy chọn phím chức năng để nhập giá trị nhằm thay đổi thời gian của tất cả cue (bù trừ, thêm thời gian cố định hay trừ thời gian cố định).

Chương 09. Cue List

Bạn có thể mở cửa sổ hiển thị mã thời gian để hiển thị mã thời gian đến - nhấn [Open Workspace Window] rồi nhấn [Timecode].



9.6 Tùy chọn cue list

Cài đặt tùy chọn cue list từ menu Playback Options. Bạn có thể vào menu tùy chọn playback bằng cách làm như sau

- . 1> Ở menu cấp cao nhất, nhấn [Playback Options].
- . 2> Nhấn nút select cho cue list mà bạn muốn chỉnh sửa.

Bạn có thể hiển thị tùy chọn cue list trong cửa sổ bằng cách nhấn View, rồi nhấn nút Select của cue list, rồi nhấp vào tab Options.

Tùy chọn Cue list hầu hết đều giống với Cues và Chases, chỉ có những tùy chọn Cue List bổ sung đã mô tả ở đây.

9.6.1 Tùy chọn Cue List - Playback

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

Tracking: Bật hay tắt chế độ Theo dõi (trong đó cài đặt không thay đổi vẫn tồn tại với những cue trước)

Shape Tracking: Đặt cách theo dõi dạng thức giữa những cue.

Off - Dạng thức sẽ dừng khi cue tiếp theo bắt đầu.

On - Dạng thức sẽ theo dõi cho đến khi dừng lại hay thay đổi trong cue

Local - Thực hiện theo tùy chọn theo dõi ở trên

Move In Dark: Đặt chế độ cho toàn bộ cue list (coi phần Tracking)

Theo mặc định, cue list chạy ở chế độ theo dõi. Chỉ lưu những thay đổi trong thuộc tính, mọi cái khác chỉ tiếp tục ở mức độ mà đã đặt cho nó trước đó. Thường xử dụng chế độ theo dõi cho 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, chỉ theo dõi sự thay đổi qua những cue khác cho đến khi lưu mức độ mới.

Bạn có thể bật hay tắt chế độ Tracking chung cho toàn bộ cue list hay có thể đặt chế độ Tracking mỗi cue riêng từ cửa sổ Playback View (hay Playback Options, [Cue Options]).

Cài đặt là:

[Global] (mặc định): tuân theo cài đặt chung cho cue list.

[Track]: cue sẽ theo dõi

Chương 09. Cue List

[Block]: cue sẽ không nhận trạng thái theo dõi từ cue trước. Tất cả cue tiếp theo sẽ theo dõi từ cue Block.

[Solo Excluding Shapes Không theo dõi trạng thái nào vào hay ra khỏi cue, nhưng dạng thức sẽ theo dõi vào cue, ngoại trừ sẽ không theo dõi dạng thức dimmer. Việc này cho phép bạn có cue làm tăng tất cả mức độ nhưng vẫn cho phép dạng thức không dimmer tiếp tục.

[Cue Only]: những thay đổi trong cue này sẽ không theo dõi cue tiếp theo. không thay đổi từ cue trước sẽ khôi phục trong cue tiếp.

[Solo]: Không theo dõi trạng thái nào vào hay ra khỏi cue solo. Trạng thái từ cue trước sẽ theo dõi cue tiếp theo nhưng sẽ không xuất hiện trong cue solo.

[Block Shapes]: Mọi dạng thức đã theo dõi sẽ dừng lại từ cue này. Sẽ theo dõi những thuộc tính khác tiếp tục. Việc này cho phép bạn tạo ra một điểm mà bạn có thể chắc chắn tất cả dạng thức sẽ dừng lại.

Chức năng Move In Dark (MID).

Off - tuân theo cài đặt cho từng cue riêng

Off - không di chuyển trong bóng tối ngay cả khi đã đặt trong cue

Early - di chuyển ngay khi thiết bị kết thúc

Late - di chuyển ở cue cuối cùng trước khi cần thiết bị

9.6.2 Tùy chọn cue list - Handle

Đã mô tả tất cả tùy chọn này trong chương Cues.

9.6.3 Tùy chọn cue list - Fader

Fader Mode: Đặt cách hoạt động của fader cue list.

Fader Mode Intensity Kill With Off - fader làm chủ mức độ HTP tổng thể và cue list vẫn hoạt động (đã kết nối) ngay cả khi hạ fader xuống 0.

Fader Mode Intensity Kill At 0 - Fader làm chủ mức độ HTP tổng thể và cue list bị hủy khi hạ Fader xuống 0.

Manual Crossfader - fader hoạt động như một điều khiển crossfade thủ công và cue list sẽ chuyển sang cue tiếp theo tự động khi fader đi đến đầu hay cuối hành trình.

Fire first cue: Đặt coi cue đầu tiên có khởi động tự động hay không khi nâng fader lên.

9.6.4 Tùy chọn cue list - Hiệu ứng

Đã mô tả tất cả tùy chọn này trong chương Cues.

9.6.5 Tùy chọn cue list - Release

Đã mô tả Mặt nạ và thời gian release trong chương Cues

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

9.6.6 Đánh số lại tất cả cue

Cho phép bạn đánh số lại cue list nếu việc đánh số bị trộn lẫn sau nhiều lần chỉnh sửa.

Chương 09. Cue List

9.6.7 Tùy chọn Cue

Tùy chọn này cho phép bạn thay đổi cài đặt cho từng điểm trong cue list. Để chọn số cue để chỉnh sửa, hãy sử dụng bánh xe bên trái hay nhấn phím chức năng A, rồi nhập số cue trên bàn phím số.

- [Curve] cho phép bạn thiết lập đồ thị fade khác cho cue; việc này ảnh hưởng đến cách tiến trình fade từ cue này sang cue khác (thí dụ: bạn có thể chọn chế độ fade bắt đầu chậm, tăng tốc ở giữa rồi chậm dần ở cuối). Nhấn [Curve] rồi chọn đồ thị mới từ phím chức năng. Đã mô tả ảnh hưởng của nhiều đồ thị khác nhau trong phần 13.7.
- Có thể đặt [Link] thành Wait for Go, With Previous Cue hay After Previous Cue. Coi phần 9.5.2.
- [Move in Dark] mở menu cho tùy chọn Move in Dark, coi phần 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 đã đặt nó trước đây. Thường sử dụng chế độ theo dõi cho buổi biểu diễn sân khấu vì nó có nghĩa là nếu bạn cần điều chỉnh mức độ dimmer khi bắt đầu một scene, bạn không cần phải đi qua và thay đổi mức độ trên mọi cue cho scene đó, chỉ theo dõi sự thay đổi qua cue khác cho đến khi đã lưu cấp độ mới.
- Bạn có thể bật hay tắt chế độ Tracking chung cho toàn bộ cue list, hay có thể đặt chế độ Tracking riêng mỗi cue từ cửa sổ Playback View (hay Playback Options, [Cue Options]).

Cài đặt là:

- [Global] (mặc định): tuân theo cài đặt chung cho cue list.
- [Track]: cue sẽ theo dõi
- [Block]: cue sẽ không nhận trạng thái theo dõi từ cue trước. Tất cả cue tiếp theo sẽ theo dõi từ cue Block.
- [Solo Excluding Shapes]: Không theo dõi trạng thái nào vào hay ra khỏi cue, nhưng dạng thức sẽ theo dõi vào cue, ngoại trừ sẽ không theo dõi dạng thức dimmer. Việc này cho phép bạn có cue làm tăng tất cả mức độ nhưng vẫn cho phép dạng thức không dimmer tiếp tục.
- [Cue Only]: Những thay đổi trong cue này sẽ không theo dõi cue tiếp theo. Sẽ khôi phục trạng thái không thay đổi từ cue trước trong cue tiếp theo.
- [Solo]: Không theo dõi trạng thái nào vào hay ra khỏi cue solo. Trạng thái từ cue trước đó sẽ theo dõi cue tiếp theo nhưng sẽ không xuất hiện trong cue đơn.
- [Block Shapes]: Mọi dạng thức đã theo dõi sẽ dừng lại từ cue này. sẽ theo dõi thuộc tính khác tiếp tục. Việc này cho phép bạn tạo ra điểm mà bạn có thể chắc chắn tất cả dạng thức sẽ dừng lại.

Chức năng Move In Dark (MID).

- [Move In Dark Inhibit] tắt chức năng Move In Dark cho cue này.
- [Tracking] tắt hay bật tính năng theo dõi cho cue này.
- [Legend] cho phép bạn đặt chú giải cho cue sẽ hiển thị trên màn hình cue list.
- [Notes =] cho phép bạn nhập ghi chú cho cue ("Leaves stage pursued by bear" hay "wake up spot operator").
- [Autoload] coi phần tiếp theo

Chương 09. Cue List

- [Cue disabled] cho phép bạn tắt cue này tạm thời, coi phần 9.3.8.
(Hết chương 09)

10. Capture visualiser

Từ Titan v10, Capture visualiser (hình ảnh hóa) đã tích hợp vào console. Việc này có thể cung cấp mô phỏng thực tế về ánh sáng của bạn, việc này thật hữu ích cho việc lập trình trước hay thực hiện thay đổi ở chế độ mù trong show.



Để mở visualiser, hãy chọn [Capture Visualiser] từ menu [Open Workspace Window].



Luôn lập trình trước bằng cách xử dụng palette, vì mọi cái trong visualiser không bao giờ giống nhau hoàn toàn như trong thế giới thật. Xử dụng palette có nghĩa là bạn chỉ cần lập trình lại palette khi bạn lên giàn khung thật sự, thay vì phải thay đổi nhiều cue riêng biệt.

Visualiser trước đây vẫn còn đó, mở bằng cách xử dụng cửa sổ không gian làm việc [Legacy Visualiser].

10.1 Thiết lập giàn khung

10.1.1 Thiết lập sân khấu và giàn khung

Để giúp bạn biết được giàn khung của mình sẽ coi ra sao thật sự, bạn có thể thêm những yếu tố cố định về dàn dựng và treo.

Mở cửa sổ Cài đặt Capture Visualiser từ menu Open Workspace Window hay nút thuộc tính Open Settings trong cửa sổ Capture. Nhấp vào tab Stage.

Đã cung cấp “Floor-Sàn” và “Back Wall-Phòng” theo mặc định. Bạn có thể thêm những đối tượng khác bằng cách nhấp vào nút + ở cuối danh sách.

Nhấp vào đối tượng trong danh sách ở phía bên trái để định vị và định góc đối tượng bằng cách xử dụng những điều khiển ở bên phải. Bạn có thể nhập số chính xác hay xử dụng thanh trượt. Bạn có thể đặt chú giải và màu cho từng đối tượng.

Chương 10. Capture visualiser



10.1.2 Thiết lập thiết bị

Sẽ đặt tự động Thiết bị vào visualiser khi nó đã patch và nếu đặt switch Auto Update trong cửa sổ “Show” Capture Settings thành On.

Nếu bạn tải chương trình Titan từ phiên bản trước hay không đặt vài thiết bị đã patch trong Capture, hãy xử dụng tùy chọn [Edit Fixtures] [Update Personality] trên menu Patch để đặt thiết bị bị thiếu vào visualiser.

Định vị thiết bị bằng cách xử dụng bánh xe. Chọn một hay nhiều thiết bị bằng nút chọn Fixture hay Group và bật nó bằng cách nhấn Locate. Nhấn nút menu thuộc tính [Position – Orientation] để chuyển bánh xe sang chế độ Visualiser (hay nhấn Softkey G ở menu cấp cao nhất cho đến khi màn hình hiển thị Wheels-Visualiser.)

Chọn thuộc tính Position, rồi xử dụng bánh xe để thay đổi vị trí X/Y/Z của một hay nhiều thiết bị. Nếu bạn chọn nhiều thiết bị, nhấn nút menu thuộc tính [Scale-Fan] hay nút Fan cho phép bạn trải đều thiết bị ra. Những tùy chọn Fan curve/group/split cũng hoạt động.

Chạm vào trên hay dưới giá trị bánh xe để di chuyển cài đặt lên hay xuống theo một bước. Để xoay, nó sẽ là 45 độ.

Nếu bạn đang coi sân khấu từ phía trước thì

X di chuyển sang trái và phải

Y di chuyển lên và xuống

Z di chuyển về phía trước và ra xa bạn

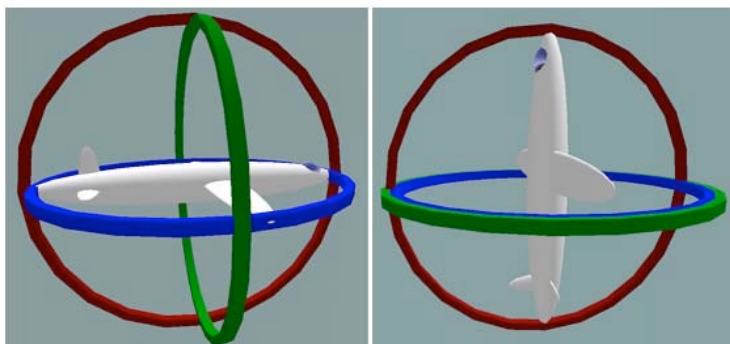
Nhấn lại nút Position để chuyển bánh xe sang chế độ Orientation. Bánh xe bây giờ sẽ xoay thiết bị theo trục X/Y/Z. Một lần nữa, bạn có thể xử dụng nút Fan để cho góc độ trên nhiều thiết bị.

Hoạt động xoay X/Y/Z giống như gimbal (khớp car-dan-ND) camera 3 trục - hãy tưởng tượng thiết bị trong ba vòng xoay (coi hình bên trái bên dưới). Theo vài hướng, hình như phép quay X và Z sẽ làm việc giống nhau và không thể đạt được vài phép quay - việc này gọi là khóa gimbal và xảy ra khi xếp hai trong số “vòng” thẳng hàng với nhau (hình bên phải phía dưới). Thay đổi góc xoay Y 90 độ để cho phép bạn đạt được những góc khác.

Nhấn nút Position lần thứ ba để chuyển bánh xe sang chế độ Rotation. Việc này tương tự như Orientation nhưng nếu bạn đã chọn nhiều thiết bị, thiết bị sẽ xoay như một nhóm về thiết bị ở giữa.



Chương 10. Capture visualiser



Sẽ coi vị trí của thiết bị dễ hơn nếu bạn thay đổi góc nghiêng để nó không hướng thẳng xuống (hay lên). Sẽ luôn hữu ích nếu bạn có thiết bị thực tế của từng loại đã kết nối để giúp bạn hướng nó đi đúng hướng, nhưng bạn có thể thay đổi việc này sau nếu không có.

10.1.3 Thiết lập camera (chế độ coi)

Bốn camera (có thể chọn chế độ coi) được cung cấp theo mặc định nhưng bạn có thể thêm nhiều camera khác.

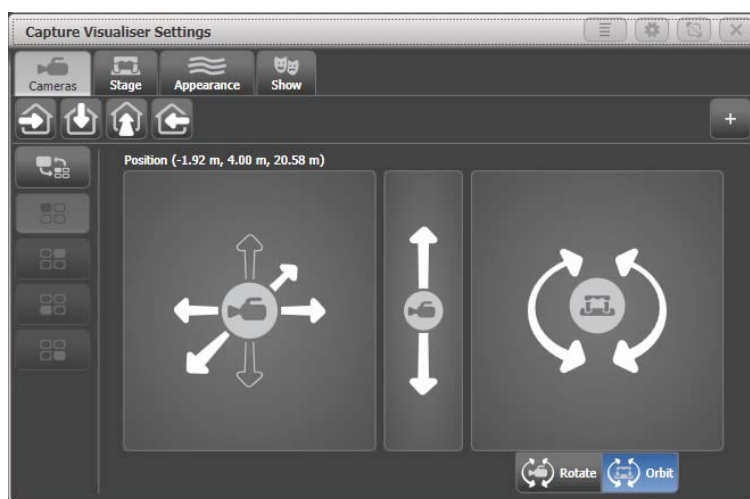
Những nút menu thuộc tính cung cấp tùy chọn camera.



Những điều khiển camera nằm trong cửa sổ Capture Visualiser Settings mà bạn có thể mở bằng nút [Open Workspace Window] hay xử dụng nút thuộc tính [Open Settings].

Những nút view trên cùng chọn bốn chế độ coi mặc định. Nhấn nút + ở phía bên tay phải để thêm chế độ coi mới.

Nút trên cùng bên trái chuyển đổi giữa chế độ coi một lần hay chế độ chia bốn. Nếu chọn quad split, 4 nút còn lại sẽ chọn chế độ coi bạn đang điều khiển.



Chương 10. Capture visualiser

Pad bên trái di chuyển camera sang trái và phải, hướng và ra khỏi sân khấu.

Pad ở giữa di chuyển camera lên và xuống.

Có thể đặt pad bên phải ở chế độ xoay hay quỹ đạo

- Rotate: xoay camera sang trái, phải, lên, xuống
- Orbit: quay camera quanh sân khấu theo đường tròn, giữ cho camera hướng vào cùng đối tượng. Nhấn nút thuộc tính [Move Camera] để liên kết chuyển động của camera với bánh xe. Thao tác này cũng mở menu Set Coordinates với nhiều phím chức năng cho phép bạn nhập vị trí camera số. Nhấn nút thuộc tính [Rotate Camera] hay [Orbit Camera] để liên kết chuyển động quay hay quỹ đạo của camera với bánh xe và cho phép nhập số trên phím chức năng.

10.1.4 Tùy chọn Capture Appearance

Tab Appearance của cửa sổ Settings cho phép bạn thiết lập những thông số sau:

- Ánh sáng chung quanh (Ambient lighting) (mức ánh sáng nền)
- Khí quyển (Atmosphere) (mật độ sương/khói)
- Độ tương phản của khí quyển (Atmosphere contrast) (kết hợp giữa hiệu ứng sương và khói chuyển động - 0% = tắt cả sương, 100% = tắt cả khói)
- Tốc độ khí quyển (Atmosphere speed) (tốc độ thay đổi của hiệu ứng khói di chuyển)
- Điều chỉnh độ phơi sáng (Exposure adjustment) (kiểm soát độ sáng của camera)
- Lượng hoa nở (Bloom amount) (quầng sáng có thể nhìn thấy chung quanh đèn)
- Chi tiết cài đặt kết xuất (Rendering settings detail) (việc này ảnh hưởng đến tốc độ làm mới của trình mô phỏng. Nếu bạn thấy nhiều luồng sáng, bạn có thể cần phải thay đổi cài đặt này thành Low để cải thiện tốc độ làm mới).

10.2 Hình ảnh hóa bằng Capture

Chủ yếu là bạn không phải làm bất cứ đặc biệt với Capture sau khi đã thiết lập nó. Chỉ cần vận hành console như bình thường và Capture sẽ hiển thị cho bạn sẽ xảy ra cái gì trên sân khấu.

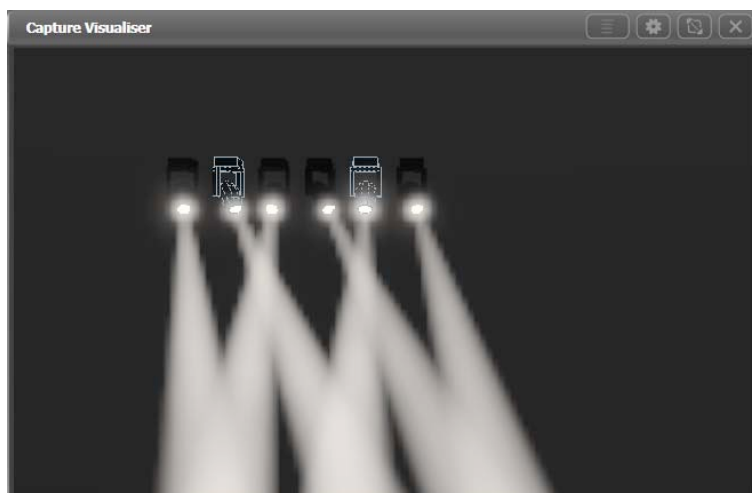


Nếu bạn sử dụng visualiser nhiều, sẽ rất tiện lợi nếu bạn có màn hình bên ngoài để hiển thị. Nếu không, bạn phải chuyển đổi liên tục giữa cửa sổ không gian làm việc và cửa sổ visualiser.

10.2.1 Lựa chọn thiết bị

Nếu bạn chọn thiết bị trên console, thiết bị sẽ tô sáng trong Capture để bạn có thể thấy nó ở đâu trong đời thật.

Chương 10. Capture visualiser



10.2.2 Chế độ coi camera

Tính năng Capture cho phép bạn có thể coi ánh sáng sẽ ra sao từ bất kỳ chỗ ngồi nào trong nhà. Ngay cả khi bạn đang ở trong địa điểm với đầy đủ thiết bị trước mặt, việc này có nghĩa là bạn có thể nhìn thấy cái nhìn mà không cần phải chạy khắp địa điểm.

Thiết lập nhiều camera như đã mô tả trong phần trước và bạn có thể nhấp vào giữa nó hay hiển thị 4 chế độ coi camera tiêu chuẩn dưới dạng chia bốn.

10.3 Capture Show files

Sẽ lưu tự động giai đoạn Capture trong showfile Titan. cũng có thể xuất và nhập sân khấu Capture riêng từ show Titan. Việc này cho phép chuyển sân khấu hay giàn khung tiêu chuẩn vào giữa show Titan.

Chọn tab Show trong cửa sổ Capture Settings để xuất và nhập show.

10.3.1 Xuất show

Có thể tải show Capture đã xuất vào show Titan khác hay vào phiên bản Capture đầy đủ để tạo tài liệu.

10.3.2 Nhập show

Có thể nhập show từ phiên bản đầy đủ của Capture, việc này có thể hữu ích để nhập cấu trúc sân khấu hay thiết kế giàn khung hiện có.

Bạn có thể nhập thiết bị từ Capture đầy đủ nhưng bạn cần chắc chắn đã patch thiết bị chính xác trong Capture để khớp với patch trên console. Không có cách nào chỉnh sửa patch Capture đã tạo bên ngoài trên console.

Vài loại thiết bị và yếu tố Capture khác có thể không hoạt động khi bạn nhập show trình đã tạo ở chế độ Capture đầy đủ. Chúng tôi khuyên bạn nên xử dụng chức năng patch tự động để cho phép console patch thiết bị vào Capture.

10.3.3 Xóa show capture

Nút Wipe ở cuối tab Show sẽ xóa show Capture hiện tại. Nếu bạn cần tải lại thiết bị đã patch từ show Titan của mình vào Capture, hãy chọn tùy chọn [Edit Fixtures] [Update Personality] trên menu Patch. Việc này sẽ đặt tất cả thiết bị đã patch từ show Titan vào visualiser.

Chương 10. Capture visualiser

(Hết chương 10)

11. Chạy show

Vậy, đã đến giờ cho show. Chương này mô tả những chức năng của console hữu ích khi chạy show.

11.1 Điều khiển playback

11.1.1 Sao lưu show

Vào những khoảng thời gian đều đặn trong khi bạn đang lập trình và khi bạn đã hoàn thành show (hay bạn đã hết thời gian) và đến giờ cho show rồi, điều quan trọng nhất là lưu show (coi phần 2.3.6 để biết hướng dẫn). Điều quan trọng là cũng phải sao lưu show bằng cách lưu nó vào USB, cho phép bạn hoán đổi sang console khác nếu có vấn đề.

11.1.2 Gắn nhãn console

Khi bạn đang chạy show của bạn, bạn sẽ cần phải biết mọi cái nằm ở đâu. Xử dụng chức năng Legend để đặt nhãn trên màn hình hay bạn không thể đánh bại phương pháp công nghệ thấp là bút đánh dấu và băng keo.

11.1.3 Fader của Grand Master

Ở góc dưới cùng bên trái console là Grand Master Fader. Cái này kiểm soát cường độ của tất cả output từ console. Thông thường, bạn sẽ đặt cái này ở mức độ tối đa và xử dụng nó nếu bạn cần fade tất cả đèn thật nhanh.

Grand Master fader bị tắt theo mặc định. Có thể bật nó lên trong cài đặt người dùng nếu yêu cầu.

11.1.4 Fader tổng có thể gán - Assignable Master faders

Có thể chỉ định bất kỳ fader playback nào trên console làm fader tổng, cho phép bạn đặt cường độ tổng của nhiều khu vực khác nhau trên console. Nhiều loại fader tổng khác nhau là:

- Grand Master: kiểm soát cường độ tổng của tất cả output từ console.
- Swop và Flash: kiểm soát cường độ tổng của nút swop/flash
- Preset master: điều khiển cường độ tổng của fader cài đặt trước
- Playback master: kiểm soát cường độ tổng của tất cả playback.

Để chỉ định fader tổng, hãy chuyển đến chế độ System và chọn [Assign Mastering].

Theo mặc định, sẽ đặt fader tổng có cái khóa trong suốt, việc này làm cho fader tổng vẫn ở nguyên vị trí ngay cả khi đổi trang playback. Nếu bạn không muốn xảy ra việc này, bạn có thể thay đổi nó bằng cách nhấn [Playback Options] từ menu gốc, rồi nhấn nút Swop/Select của cái tổng.

11.1.5 Tốc độ và kích cỡ tổng

Có thể gán cho playback là Speed Master và/hay Size Master, cho phép bạn kiểm soát 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).

Có thể có tám Speed Master và bốn Size Master cho phép bạn kiểm soát từng thông số của nhiều playback khác nhau, nếu bạn cần.

Gán playback cho Speed/Size Master bằng cách nhấn [Effects] rồi nhấn [Speed Source] hay [Size Source] trong Playback Options. Speed sources có sẵn là:

- Local (mặc định - không có Speed Master)



Chương 11. Chạy show

- BPM 1-4 (ghi đè tốc độ local bằng giá trị cố định từ Master)
- Rate 1-4 (sửa đổi tỷ lệ tốc độ local bằng cách xử dụng Master)

Ngoài ra còn có Rate Grand Master, nếu xử dụng, sẽ kiểm soát tương ứng bốn Rate Masters Rate Masters (BPM Masters không bị ảnh hưởng).

Để xử dụng Speed hay Size Master, bạn sẽ cần chỉ định vài handle trên console để hoạt động như Master fader. Chuyển console sang chế độ System và chọn [Assign Mastering]. Tùy chọn cấu hình phím đặc biệt có sẵn cho Speed Master, BPM Master, đã mặc định thành Tap Tempo.

Speed or Size masters có thể có nhiều thang khác nhau, 0-100%, 0-200%, v.v. Thang 0-200% sẽ cho phép bạn giảm và tăng tốc độ để tăng cài đặt đã lập trình lên gấp đôi. Đặt thang ở chế độ bình thường (không thuộc hệ thống) bằng cách chọn [Playback Options] rồi nhấn nút Select của master.

11.1.6 Group Masters - Nhóm tổng

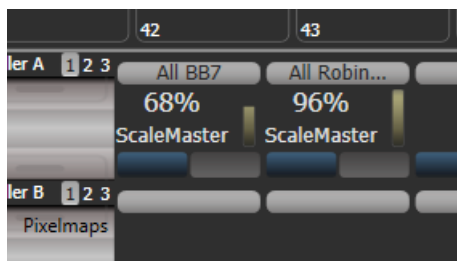
Bạn có thể chỉ định fader để kiểm soát cường độ tổng của mỗi nhóm. Để làm việc này, bạn chỉ cần lưu (hay di chuyển) nút nhóm vào handle có fader.

Sau đó, nút màu xanh sẽ chọn thiết bị trong nhóm và giữ nút màu xanh sẽ cung cấp cho bạn nhiều tùy chọn phím chức năng để lựa chọn theo một mẫu.

Nhấn [Playback Options] rồi nhấn nút chọn màu xanh phía trên fader để đặt chế độ fader như sau:

- Scale master (điều khiển tỷ lệ). Có thể đặt tỷ lệ tổng thành tỷ lệ thay đổi 100%, 200%, 400%, 600% và 1000%. Cài đặt cao hơn cho phép bạn tăng cường độ trên mức độ đã ghi của nó.
- HTP (mức ghi đè nếu cao hơn output hiện tại)
- Limit (đặt giới hạn cứng)
- Take Over (đặt thiết bị và cường độ của nó trong bộ lập trình khi mức độ phù hợp)
- Disabled (bỏ qua fader)

Nếu fader playback có vùng hiển thị trên màn hình, mức độ và sẽ hiển thị chế độ của master.



- Khi đặt group master thành tắt hay chuyển sang handle không có fader, nó sẽ bị khóa ở mức fader hiện tại. Bật lại hay di chuyển trở lại fader để điều chỉnh mức độ.



Bạn có thể giải tỏa (release) tất cả master bằng cách nhấn Release rồi nhấn [Release All Master]. Việc này có thể hữu ích nếu đang điều khiển cái gì đó bằng master nhưng bạn không chắc chắn nó đang ở đâu.

Chương 11. Chạy show

11.1.7 Nút flash và swop

Có thể xử dụng nút Flash và Swop trên fader playback bất cứ lúc nào để flash và solo cue và chase. Nút Flash thêm phần playback vào output hiện tại, nút Swop sẽ tắt tất cả output khác. Cũng có thể đặt nút Flash thành Flash With Times, nút này sẽ xử dụng thời gian đã lập trình trước của cue khi flash.

Bạn có thể phân bổ lại chức năng của nút Flash và Swop/Select trên console bằng cách xử dụng Key Profiles - coi phần 13.1.4. Có chức năng thay thế hữu ích là Preload cho phép bạn định vị trước thuộc tính của thiết bị trước khi nâng fader playback, tiện dụng để tránh những chuyển động không muốn (mọi thiết bị đã hoạt động trong playback khác sẽ không thay đổi khi bạn xử dụng Preload). Bạn cũng có thể phân bổ các nút Go và Stop cho cue list và chase. Để thay đổi cấu hình chính thật nhanh, hãy giữ Avo Shift và nhấn [press [Edit Key Profile]].

Màn hình liên quan đến mỗi fader playback sẽ hiển thị chức năng đã phân bổ của nút màu xanh và xám.



11.1.8 Ưu tiên playback

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 một thiết bị. Thí dụ: nếu bạn có 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.

11.1.9 Playback cài đặt trước

Cũng như 10 fader playback ở cuối console, có 10 playback nữa ở phía trên bên phải của console. Những nút này không bị ảnh hưởng bởi nút của playback và rất hữu ích cho bộ nhớ mà bạn xử dụng nhiều, chẳng hạn như par can wash, ánh sáng sân khấu cơ bản hay máy khói.

Bạn có thể chuyển sang nhiều trang khác nhau để playback cài đặt trước bằng cách xử dụng macro đã tải trước của xưởng máy ở hai trong số nút Macro/Executor. Macro này đã tải cùng với Personality Library, nếu bạn không thấy trang macro, bạn cần cập nhật thư viện.

11.1.10 Khóa playback trên cùng handle trên mọi trang

Đôi khi bạn có thể muốn giữ playback có thể truy cập được trên một handle cho dù bạn đang truy cập trang nào. Tùy chọn [Handle Paging] trong menu [Playback Options] cho phép bạn làm việc đó mà không cần phải sao chép playback trên nhiều trang.

[Locked] chắc chắn playback luôn xuất hiện trên handle đó bất kể đã chọn trang nào. Sẽ không thể truy cập bất kỳ playback nào khác đã lập trình ở handle đó trên trang khác.

[Transparent Lock] có nghĩa là playback sẽ chỉ xuất hiện trên trang hiện tại khi handle trống trên trang đó. Nếu đang xử dụng handle trên trang mới, thì bản playback đó sẽ xuất hiện thay vì bị khóa. Việc này có thể hữu ích nếu bạn chỉ cần playback bị khóa xuất hiện trên trang nhất định nhưng muốn xử dụng lại fader trên trang khác.

Bạn cũng có thể khóa những Macro đã lưu trên nút macro/executor, việc này rất hữu ích với nút thay đổi trang Macro.

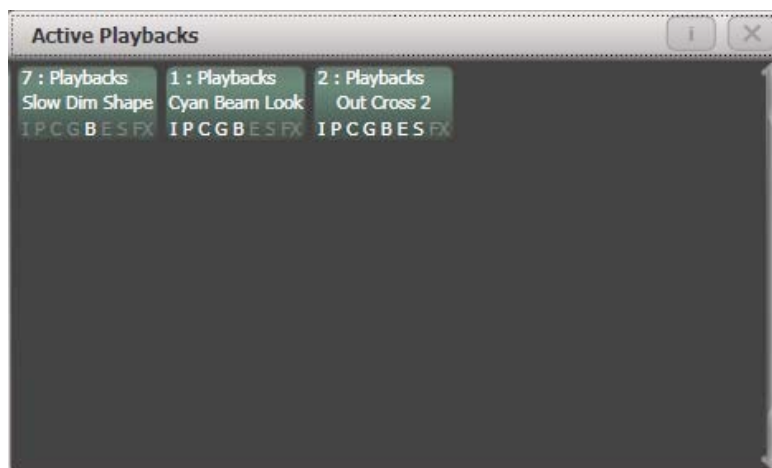
- Tùy chọn khóa cũng có sẵn cho fader tổng.

Chương 11. Chạy show

11.1.11 Coi playback đang hoạt động

Cửa sổ Active Playbacks hiển thị thông tin chi tiết về những playback đang hoạt động. Việc này cung cấp một cách dễ để coi hiện đang chạy cái gì.

Dòng trên cùng của nút hiển thị số trang và cho bạn biết chỗ playback đã lưu trên console. Dòng thứ hai hiển thị chú giải và dòng thứ ba cho biết thuộc tính nào bị ảnh hưởng bởi playback.



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

11.1.12 Chế độ mù - Blind mode

Bạn có thể đặt console ở chế độ Blind bằng cách giữ nút Avo và chọn [Blind] hay vào console có nút Blind chuyên dụng. Việc này cho phép bạn lập trình pallete hay cue mà không ảnh hưởng đến cái nhìn trên vùng hiển thị (những thay đổi sẽ hiển thị trong cửa sổ Visualiser).

Bạn có thể chuyển đổi output Blind thành output Live với fade. Việc này rất hữu ích để thiết lập trạng thái live ở chế độ mù rồi xuất ra mà không cần phải lưu vào playback. Nó cũng cho phép bạn chọn nhiều pallete rồi fade nó cùng lúc.

Để chuyển blind thành live, hãy nhập vài con số để đặt thời gian fade rồi nhấn nút Blind.

Nếu đã đặt bất kỳ thời gian fade thuộc tính nào trong bộ lập trình, sẽ xử dụng nó thay vì thời gian fade mà bạn nhập.

11.1.13 Biểu diễn (Busking) với pallete

Nếu bạn không có nhiều thời gian lập trình như bạn muốn, bạn có thể cần tạo vài hiệu ứng bổ sung trong suốt show. Đôi khi, gọi việc này là "busking", và là chỗ bắt đầu niềm vui!

Bạn có thể tạo biến thể tức thì bằng cách gọi lại giá trị pallete để sửa đổi cue hiện có của mình. Giá trị pallete có thể có thời gian fade, đã lưu cùng với nó hay bạn có thể đặt fade vào showtime để có thêm hiệu ứng.

- . 1> Chọn vài thiết bị đã xử dụng trên sân khấu.
- . 2> Nhập "2" (hay bất kỳ thời gian nào, tính bằng giây) trên bàn phím số.
- . 3> Chạm vào nút Pallete để gọi lại pallete.
- . 4> Thiết bị đã chọn sẽ thay đổi sang pallete mới trong khoảng thời gian 2 giây.

Nếu lập trình pallete chứa thời gian, bạn có thể thay đổi Key Profile của nút pallete để

Chương 11. Chạy show

đặt có xử dụng thời gian đã lập trình hay không. (Nhấn Avo Shift + [Key Profiles], rồi nhấn [Palette] để đặt cấu hình chính). Tùy chọn là [Palette is fired ignoring its times] hay [Palette is fired with its times]. Bạn cũng có thể đặt liệu palette có ưu tiên hơn cue flash hay không. Nhập thời gian thủ công như trên sẽ luôn ghi đè thời gian đã lập trình.

Khi nhập fade, bạn cũng có thể thay đổi "Fixture Overlap" bằng phím chức năng A. Việc này cho phép bạn tạo hiệu ứng "roll" hay "peel" khi xử dụng hàng loạt thiết bị. Với độ trùng lặp = 100%, tất cả thiết bị thay đổi cùng lúc. Nếu overlap = 50%, thiết bị thứ hai sẽ không bắt đầu fade cho đến khi thiết bị đầu tiên đi được một nửa (50%) cho đến khi fade. Thiết lập thứ tự của thiết bị theo thứ tự mà bạn đã chọn nó.

Thời gian fade palette vẫn hoạt động trong khi menu Palette Fade đang mở. Nhấn Exit để rời khỏi menu và quay lại tính năng gọi lại palette tức thì.

Nếu bạn áp dụng palette có thời gian fade, thì nó sẽ bị ghi đè bằng cue tiếp theo (vì vậy nếu bạn xử dụng palette fade thành màu lục, thì hãy kích hoạt cue đặt thiết bị đó thành màu xanh, nó sẽ chuyển sang màu xanh). Nếu bạn áp dụng palette mà không có thời gian fade, nó sẽ đi vào bộ lập trình và ghi đè lên bất kỳ cue tiếp theo nào (vì vậy nếu bạn xử dụng palette màu lục không có fade, thiết bị sẽ bị khóa bằng màu lục cho đến khi bạn nhấn Clear).

Việc palette bị ghi đè bởi cue tiếp theo khá hữu ích khi "busking". Nếu bạn cần "snap" palette nhưng vẫn bị ghi đè bằng cue tiếp theo, hãy đặt thời gian fade bằng 0 (để mở menu fade Palette).

Khi lập trình palette của bạn, hãy nhóm tất cả palette trong một khu vực của console, định vị những palette trong khu vực khác, v.v. Việc này giúp bạn tìm thấy nó khi đang chạy show và đang gia tăng áp lực.

Nếu bạn đang chiếu sáng ban nhạc, hãy tạo palette vị trí cho từng người trên sân khấu để bạn có thể làm nổi bật họ cho những màn solo không có kế hoạch đó.

Bạn có thể xử dụng chức năng Off (coi phần 7.3.5) khi lập trình để đặt vài cue chỉ ảnh hưởng đến vị trí và cue khác để đặt màu, gobos, thêm dạng thức, v.v. Bằng cách kết hợp hai hay nhiều cue, bạn có thể tạo ra giải hiệu ứng rộng hơn nếu tất cả cue của bạn đặt tất cả thuộc tính rất nhiều. Tuy nhiên, để việc này hoạt động tốt, bạn cần chắc chắn bạn biết mỗi cue sẽ ảnh hưởng đến thuộc tính nào; như thể bạn kích hoạt hai cue "colour only" thì không có gì sẽ sáng lên.

11.2 Xử dụng nhiều không gian làm việc trên màn hình

Trên màn hình, bạn có thể định cấu hình các "workspaces" khác nhau, chỗ lưu cách hiển thị nhiều cửa sổ khác nhau. Việc này cho phép bạn nhớ lại nhiều thiết lập khác nhau thật nhanh. Lưu không gian làm việc và gọi lại từ nút cảm ứng ở bên trái của nút menu hay có thể lưu vào bất kỳ nút màu xám nào trên console.

Bạn cũng có thể tạo Set List, sẽ gọi lại tự động những bố cục không gian làm việc cho mỗi bài hát.

11.2.1 Coi menu

Nhấn View (bằng những phím số) sẽ đưa bạn vào menu View. Từ đây, bạn có thể thiết lập những gì được hiển thị trên màn hình cảm ứng và màn hình bên ngoài.

- [Window Options] cho phép bạn định vị lại và thay đổi kích cỡ cửa sổ.
- [Open Workspace Window] cung cấp danh sách phím chức năng của tất cả cửa sổ có thể có, cho phép bạn mở cửa sổ bạn cần.



Chương 11. Chạy show

11.3 Tổ chức console

Nếu bố cục của những nút thiết bị, pallette hay playback trong bộ lập trình bị trộn lẫn một chút, bạn có thể xử dụng chức năng Move để di chuyển những mục đã ghi chung quanh và tạo ra bố cục tốt hơn. Khi di chuyển mục, sẽ giữ lại tất cả liên kết đến những mục đã ghi khác.

11.3.1 Xử dụng chức năng Di chuyển

Để di chuyển thiết bị, pallette, group và playback rất đơn giản.

. 1> Nhấn Avo và nút Copy/Move/Link để chọn chế độ Move.

. 2> Bấm hay chạm vào phím chọn của mục để di chuyển.

. 3> Bấm hay chạm vào phím chọn của điểm đến.

Khi di chuyển một giải, có thể chọn giải nào chứa nhiều loại vật phẩm khác nhau và có thể có khoảng trống giữa nó. Trong trường hợp này, bạn có thể đặt tùy chọn B thành [Bunch Up] để loại bỏ tất cả khoảng trống trong giải đó.

[Swap Items if Required] sẽ cố gắng đặt lại vị trí bất kỳ handle hiện có nào cản trở việc di chuyển. Việc này rất hữu ích khi sắp xếp lại handle trên trang gần đây.

- Nếu không có đủ dung lượng, (có mục nào đó trên đường đi hay không có đủ khoảng trống trước khi kết thúc trang) thì sẽ không hoàn thành thao tác này.

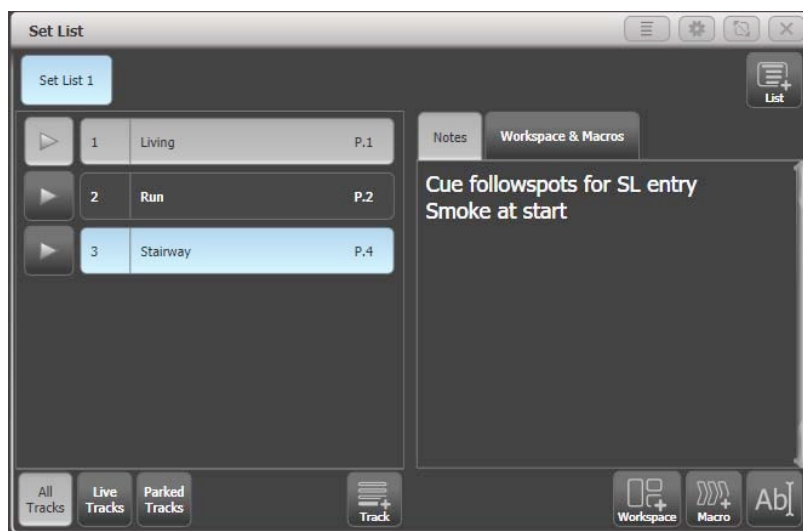
- Nhấn nút Latch Menu để duy trì chế độ Move hoạt động nếu bạn cần di chuyển vài cái.

11.4 Cửa sổ Set List

Cửa sổ Set List là một cách liên kết nhiều trang playback với bài hát/sự kiện trong show của bạn rất tiện dụng mà sau đó bạn có thể coi qua dễ dàng. Bạn cũng có thể ghi chú, tiện dụng để tránh nhiều mẫu giấy nằm chung quanh. Bạn có thể có nhiều Set List trong một show.

Để mở cửa sổ Set List, hãy nhấp vào [Open Workspace Window] rồi nhấp vào [Set List].

Tính năng Set List hoạt động tốt nhất nếu bạn sắp xếp playback của mình để có một trang playback cho mỗi bài hát trong show.



Tạo ra Set List từ những bản nhạc. Khi thêm nhạc vào, nó sẽ liên kết tự động đến trang hiện tại. Nhấn nút play bên cạnh bản nhạc sẽ chọn trang playback tự động rất chính xác (ngoại trừ trên Pearl Expert, vì con lăn không thể di chuyển tự động).

Chương 11. Chạy show

11.4.1 Tạo Set List

Để tạo Set List, hãy nhấp vào nút + ở góc trên cùng bên phải của cửa sổ. Bạn có thể chọn Empty, Pages và Build. Trang sẽ tự động tạo ra set list bằng cách xử dụng chú giải của trang playback hiện có của bạn, một trang cho mỗi bản nhạc. Build cho phép bạn chọn trang theo thứ tự bạn muốn. Hay bạn có thể thêm bản nhạc theo cách thủ công bằng nút + bên dưới danh sách bản nhạc.

11.4.2 Định cấu hình bản nhạc

Nhập ghi chú bằng cách chọn một bản nhạc và nhấp vào nút nhập văn bản, ở dưới cùng bên phải hay nút menu thuộc tính Edit Note.

- Bạn có thể xóa bản nhạc tạm thời khỏi danh sách đã đặt bằng nút menu thuộc tính Park Track.
- Nếu bạn thích thao tác bằng cách xử dụng nút Page+/Page- bạn có thể thay đổi chức năng của những nút này để chuyển qua bản nhạc trong cửa sổ danh sách đã cài đặt, bằng cách xử dụng nút menu thuộc tính Page Mode. Khi đặt Page Mode thành Set List, nút Page+/Page- sẽ chỉ định lại để thực hiện từng bước trong Set List và các trang playback sẽ tự động thay đổi như được lập trình trong Set List. Đặt Page Mode thành Normal để khôi phục hoạt động bình thường. (Không có trên Pearl Expert).
- Bạn có thể sao chép, di chuyển và xóa bản nhạc bằng những nút chức năng thích hợp trên console.
- Bạn có thể thay đổi chú giải của Set List hay của từng bản nhạc bằng cách xử dụng tùy chọn [Set Legend].

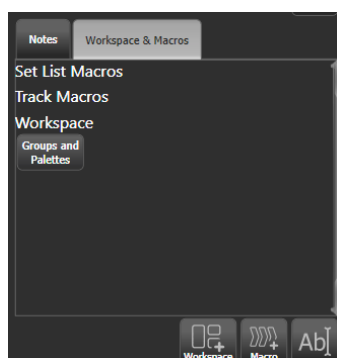
11.4.3 Không gian làm việc của track và liên kết Macro

Bạn có thể kích hoạt macro và phím tắt không gian làm việc từ bản nhạc bằng cách xử dụng nút [Workspace] và [Macro] ở góc dưới cùng bên phải của cửa sổ.

Để thêm liên kết không gian làm việc vào bản nhạc hiện tại, hãy nhấp vào [Workspace Workspace], rồi nhấp vào phím tắt không gian làm việc hay nhấn phím chức năng [Record Workspace] để lưu không gian làm việc hiện tại.

Có thể thêm Macro vào toàn bộ Set List hay chỉ vào bản nhạc hiện tại. Macro Set List sẽ kích hoạt mỗi khi chọn bản nhạc mới, việc này rất hữu ích để đặt console thành trạng thái đặt trước khi bắt đầu mỗi bài hát. Macro bản nhạc sẽ chỉ kích hoạt cho từng bản nhạc riêng đó.

Để coi hay chỉnh sửa liên kết và macro không gian làm việc, hãy nhấp vào tab Workspace & Macros ở nửa bên phải của cửa sổ. Sau đó, cửa sổ sẽ hiển thị một nút cho mỗi liên kết đã lập trình.



Chương 11. Chạy show

Bạn có thể khởi động macro hay phím tắt Workspace bằng cách nhấp vào nút liên kết. Xóa nút bằng cách nhấn Delete rồi nhấp vào nút, rồi nhấn [Clear].

11.4.4 Macro điều khiển playback

Macro chính cho phép bạn ghi lại chuỗi hành động trên console rồi playback nó (ngay lập tức hay dưới dạng chuỗi theo thời gian). Việc này có thể rất hữu ích để giảm chuỗi hành động phức tạp thành một lần nhấn nút. Xem phần 2.3.8 để biết thêm chi tiết.

Có sẵn vài preset macro đặc biệt để giúp kiểm soát playback khi xử dụng với Set List.

[Fire First Playback] - khởi động playback đầu tiên trên trang hiện tại.

[Fire First Playback Page 1] - khởi động playback đầu tiên trên trang 1, bất kể trang hiện tại là gì.

[Fire Playback 1] - khởi động playback 1.

[Kill First Playback] - hủy playback đầu tiên trên trang hiện tại.

[Kill First Playback Page 1] - hủy playback đầu tiên trên trang 1, bất kể trang hiện tại là gì.

[Kill Playback 1] - hủy playback với người dùng số 1.

[Release First Playback] - giải tỏa playback đầu tiên trên trang hiện đã chọn.

[Release First Playback Page 1] - giải tỏa bản playback đầu tiên trên trang 1, bất kể trang hiện tại là gì.

[Release playback 1] - giải tỏa playback với người dùng số 1.

[Release Me] - giải tỏa playback liên quan (cuelist).

[Goto My Cue 1] - chuyển đến cue 1 trong cuelist đã liên kết.

11.5 Kích hoạt MIDI, DMX hay âm thanh

Bạn có thể thiết lập console để cho phép kích hoạt hầu hết tính năng bằng những sự kiện bên ngoài. Việc này rất hữu ích trong show phức tạp hay khi xử dụng trong thiết lập tự động.



Bộ kích hoạt âm thanh (âm thanh thành ánh sáng) yêu cầu phần cứng đặc biệt hiện chỉ khả dụng trên console Quartz và Arena. Không thể xử dụng đường tín hiệu trong jack cắm trên console khác để kích hoạt âm thanh.

11.5.1 Kết nối nguồn kích hoạt từ xa

Để kết nối nguồn MIDI, hãy nối nguồn đó với đầu nối MIDI trên console.

Nối Input DMX với một trong những đầu nối output DMX bằng cable chuyển đổi giới tính đực sang đực (?) DMX. (Đây là jack cắm đơn giản để cắm cable với tất cả pin đều nối thẳng qua, tức là 1-1, 2-2 và 3-3).

Nối Input Audio với jack cắm âm thanh chuyên dụng (không phải jack cắm input trên board mạch chủ).

Console Arena có input kích hoạt công tắc trên jack cắm.

11.5.2 Thiết lập kích hoạt từ xa

Vào chế độ System và chọn [Triggers]. Cửa sổ Triggers sẽ mở ra.

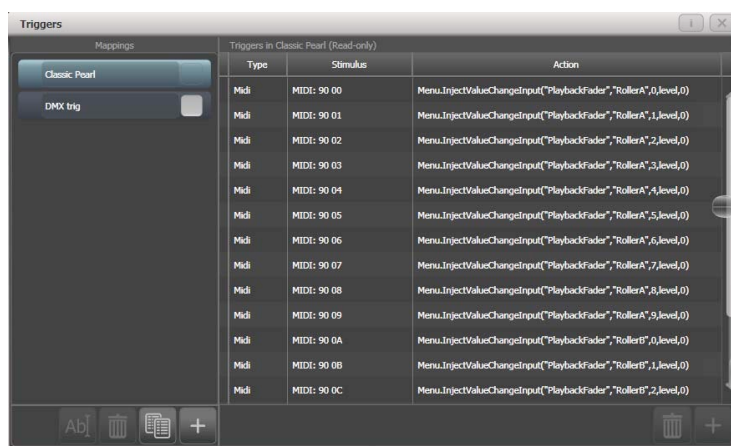
Bên tay trái của cửa sổ có danh sách những bộ Triggers. Việc triển khai trình kích hoạt

Chương 11. Chạy show

MIDI “Pearl cổ điển” đều cung cấp như một trong những cách này. Có thể bật hay tắt mỗi bộ trình kích hoạt bằng cách xử dụng nút ở đầu bên phải của tên sắp xếp (Mapping).

- . 1> Thêm sắp xếp mới bằng cách xử dụng nút + ở cuối cột bên trái và nhập tên cho nó.
- . 2> Thêm trình kích hoạt vào sắp xếp bằng cách xử dụng nút + ở cột bên phải hay phím chức năng [Add trigger].
- . 3> Chọn [Trigger Type] làm [Hardware] để kích hoạt nút bấm vật lý hay di chuyển fader, hay [Item] để kích hoạt nút màn hình (playback, thiết bị, palette, nhóm hay macro).
- . 4> Nhấn nút hay di chuyển fader để kích hoạt. Màn hình sẽ cập nhật để hiển thị cho bạn đã kích hoạt cái gì. Đối với trình kích hoạt Item, bạn có thể chọn nhiều hành động khác nhau bằng phím chức năng [Action].
- . 5> Nhấn [OK]. Bây giờ bạn đã thiết lập hành động trên console sẽ có kích hoạt.
- . 6> Bây giờ bạn cần thiết lập kích thích bên ngoài sẽ gây ra kích hoạt. Chọn [Trigger Type] như DMX, MIDI hay Audio. Đối với DMX, nhấn [DMX Port] để chọn cổng DMX bạn đang xử dụng cho input DMX. Bạn sẽ cần chuyển cổng DMX sang chế độ Rx bằng cách xử dụng tùy chọn menu đã cung cấp.
- . 7> Tạo kích thích từ thiết bị của bạn (thí dụ: phát nốt MIDI hay bật channel DMX). Nếu đặt tùy chọn [Learn] thành On, console sẽ tự động phát hiện kích thích. Hay bạn có thể nhập chi tiết bằng tùy chọn phím chức năng.
- . 8> Đối với kích hoạt DMX, bạn có thể chọn địa chỉ để kích hoạt. Đối với kích hoạt MIDI, bạn có thể chọn giải channel MIDI, Lệnh MIDI, Giá trị và Mức độ (vận tốc). Đối với kích hoạt âm thanh, xử dụng tùy chọn [Band] để chọn giải tần nào sẽ gây ra kích hoạt. Xem phần 11.5.5 về Âm thanh.
- . 9> Nhấn [Add] để thêm trình kích hoạt vào danh sách.
- . 10> Cửa sổ sẽ hiển thị kích thích kích hoạt và thực hiện hành động.

Bạn có thể thêm trình kích hoạt khác vào sắp xếp.



Để xóa trình kích hoạt khỏi sắp xếp, hãy chọn nó trong danh sách và nhấn nút thùng rác ở dưới cùng.

Để xóa sắp xếp hoàn chỉnh, hãy chọn nó và nhấn nút thùng rác ở cuối cột bên trái.

11.5.3 Bộ kích hoạt MIDI của Pearl cổ điển

Sắp xếp kích hoạt này thiết lập console để bắt chước thiết lập MIDI của phần mềm Pearl



Chương 11. Chạy show

cổ điển. Xử dụng nó để kích hoạt playback từ MIDI.

Trong phần này, lệnh MIDI sẽ hiển thị ở dạng thập lục phân, xử dụng dấu \$, thí dụ \$ Cn, trong đó n đại diện cho kênh MIDI đang được xử dụng. n là vài từ 0 đến 15 đại diện cho những channel MIDI từ 1 đến 16.

Vì vậy, để gửi "show thay đổi giá trị 4 trên kênh 2", bạn sẽ gửi \$ C1 \$ 04 (193 004 ở dạng thập phân).

Hầu hết thiết bị hay phần mềm MIDI sẽ làm tất cả việc này cho bạn mà bạn không cần biết về con số.

Set playback page: thay đổi show (\$ Cn xx)

Page	1	2	3	4	5	...	28	29	30
xx	\$00	\$01	\$02	\$03	\$04	...	\$1B	\$1C	\$1D

thí dụ \$ Cn \$ 02

Console thay đổi thành Page 3

Turn on a playback: note on (\$ 9n pp ll)

Ghi chú số (pp) = số playback, từ 0 - 14 (thập phân)

Vận tốc chính (ll) = mức playback, từ 0 - 127 (thập phân). 127 = tối đa

thí dụ \$ 9n \$ 03 \$ 40 Playback Fader 4 ở mức 50%.

(Lưu ý, số Playback Fader bắt đầu bằng 0, vì vậy hãy trừ một số khỏi số trên console để có số nốt MIDI).

Để tắt playback, hãy gửi ghi chú theo lệnh với tốc độ = 0. Console không nhận dạng các lệnh tắt nốt MIDI (\$ 8n).

Stop/run/step a chase: sau khi chạm (\$ An pp cc) Số ghi chú (pp) = số playback, từ 0 - 19 (thập phân) Giá trị cảm ứng sau (cc) = mã điều khiển:

- . \$ 00 dừng chase
- . \$ 01 chạy chase
- . \$ 02 khởi động lại từ bước 1
- . \$ 03 fade cho bước tiếp theo bằng cách xử dụng thời gian fade đã lập trình
- . \$ 04 chuyển trực tiếp sang bước tiếp theo

11.5.4 Điều khiển hiển thị MIDI

Những thông điệp MIDI Show Control sau được hỗ trợ:

Command	Hành động
GO	Khởi động playback hay cue đã chỉ định
STOP	Tạm dừng playback hay cue đã chỉ định
RESUME	Bỏ tạm dừng playback hay cue đã chỉ định
LOAD	Đặt mức độ playback thành tối đa
ALL OFF	Giải tỏa tất cả playback
RESET	Giống như ALL OFF

Chương 11. Chạy show

GO OFF	Giống như RESUME
--------	------------------

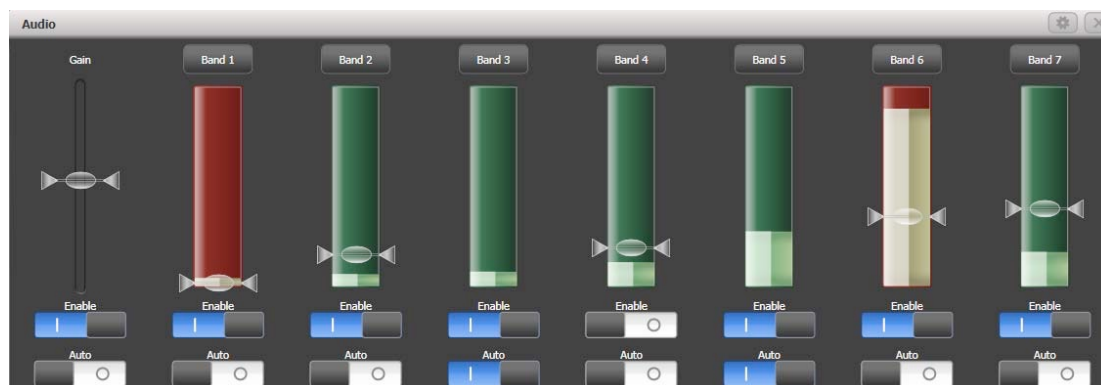
Xác định Playbacks/Cues bằng User Number của nó. Để đặt user number, hãy nhấn [Set Legend], rồi nhấn nút chọn của cue, rồi nhấn [User Number].

Xác định thiết bị điều khiển show MIDI bằng ID thiết bị. Để đặt ID thiết bị của Titan, hãy chuyển đến chế độ System và chọn [User Settings], [MIDI]. Cài đặt mặc định là 0.

11.5.5 Điều khiển âm thanh (âm thanh sang ánh sáng)

Trên console có hỗ trợ, input âm thanh sẽ chia thành nhiều dải tần số có thể xử dụng để cung cấp bộ kích hoạt. Tùy chọn [Band] chọn band nào đang xử dụng.

Điều chỉnh kích hoạt âm thanh trong không gian làm việc của Audio Triggers.



Nếu console không có phần cứng phù hợp, sẽ hiển thị thông báo cảnh báo. Hiện tại chỉ có console Quartz và Arena mới có phần cứng âm thanh.

- Switch Enable bên dưới thanh trượt khuếch đại tắt tất cả trình kích hoạt âm thanh
- Thanh trượt độ khuếch đại bên trái đặt độ khuếch đại input tổng, có thể xử dụng để tăng cue nào yếu
- Auto gain sẽ điều chỉnh độ khuếch đại tự động, việc này vô hiệu hóa thanh trượt khỏi những thay đổi thủ công
- Switch Enable bên dưới mỗi band, kích hoạt vô hiệu hóa trên band cụ thể đó
- Mức kích hoạt đặt ngưỡng kích hoạt trên mỗi band. Khi kích hoạt, band hiển thị màu đỏ.
- Switch Auto trên band sẽ điều chỉnh tự động mức độ kích hoạt trên mỗi dải khi không xảy ra kích hoạt nào.

Bạn có thể nhanh chóng phân bổ playback cho trình kích hoạt bằng cách nhấp vào nút Band trên cùng phía trên trình kích hoạt, rồi chọn playback sẽ kích hoạt.

Trên console Arena, đèn LED âm thanh (ngay phía trên công tắc nguồn) sẽ chớp tắt khi nhận được âm thanh. Lưu ý rằng jack cắm headphone trên Arena đã liên kết với output âm thanh của board mạch chủ và không thể xử dụng để giám sát input kích hoạt âm thanh.

11.6 Liên kết console cho nhiều người dùng hay sao lưu

Trên show lớn, đôi khi cần phải có nhiều người điều hành lập trình hay chạy nhiều khía cạnh khác nhau của show. Hệ thống Titan cho phép vài nối console với nhau để tạo ra hệ thống tích hợp với nhiều bề mặt điều khiển.

Chương 11. Chạy show

Ngoài ra, trong nhiều show, điều quan trọng là phải có một console dự phòng chạy trong trường hợp console chính bị lỗi trong suốt show. Titan cho phép bạn chạy console thứ hai qua mạng mà nó đã đồng bộ hóa với console chính. Nếu xảy ra điều tồi tệ nhất, có thể chuyển quyền điều khiển sang console dự phòng bằng một lần nhấn phím duy nhất.

11.6.1 Thiết lập console cho nhiều người dùng

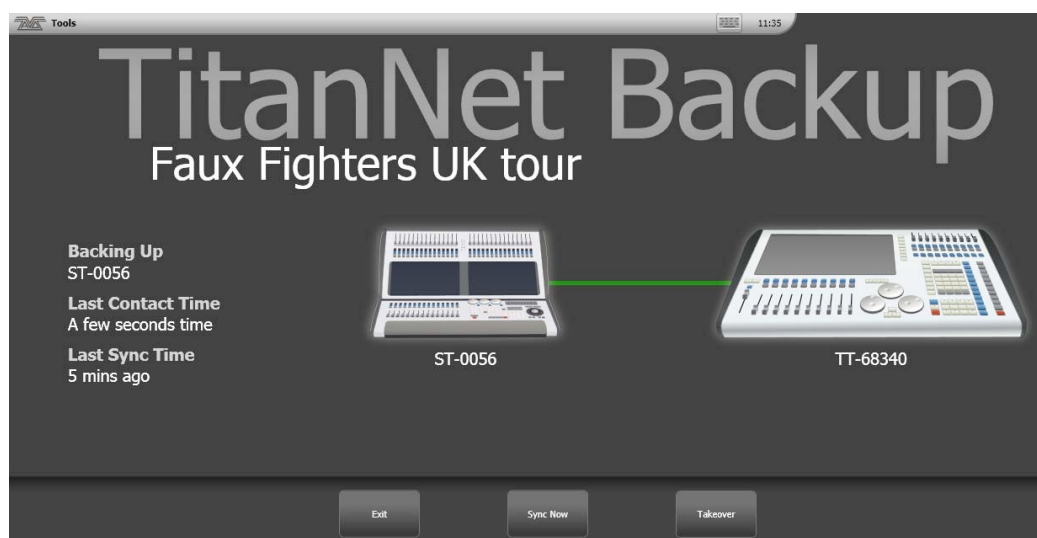
Có thể nối nhiều console Titan với nhau để lập trình cộng tác hay hoạt động show. Hoạt động của nhiều người dùng đã mô tả chi tiết trong phần 2.4.

11.6.2 Thiết lập console để sao lưu

Bất kỳ console Titan nào cũng có thể hoạt động như bản sao lưu cho bất kỳ console nào khác, không nhất thiết nó phải cùng model. Thí dụ, bạn có thể chạy Titan Mobile làm bản sao lưu.

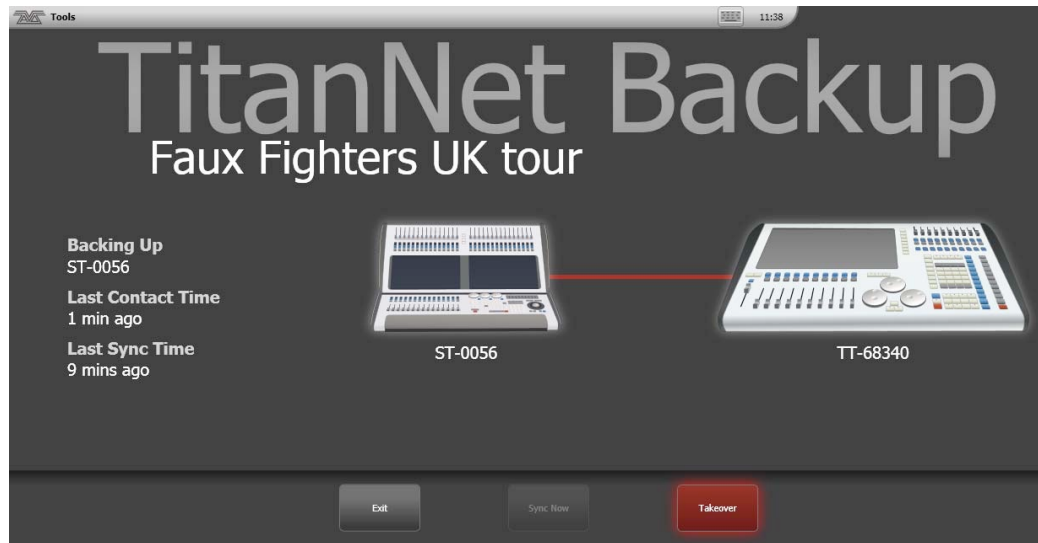
Tuy nhiên, hãy lập kế hoạch trước và suy nghĩ sẽ không thể truy cập được những phần nào trong show của bạn nếu thiết bị sao lưu có ít fader/handle hơn console chính.

- . 1> Kết nối cả hai console với cùng một mạng và chắc chắn đã đặt nó ở cùng một dải IP (coi phần 15 trên trang 265).
- . 2> Nhấn *Disk*, [*TitanNet Sessions*], [*Backup*].
- . 3> Sẽ liệt kê console nào có sẵn để sao lưu trong phím chức năng.
- . 4> Việc chọn console nào sẽ đặt console đó vào chế độ sao lưu và đồng bộ hóa show với nó.
- . 5> Console sao lưu sẽ hiển thị màn hình cho biết trạng thái sao lưu và hiển thị tên.



Đường màu lục giữa những console đại diện cho kết nối tốt. Nếu hiển thị đường màu đỏ thì có rắc rối với kết nối mạng. Đường màu xanh sẽ xuất hiện trong những hoạt động đồng bộ hóa.

Chương 11. Chạy show



- Show sẽ đồng bộ tự động bất cứ khi nào lưu show trên console chính (bao gồm cả lưu tự động). Bạn cũng có thể chọn đồng bộ hóa bất kỳ lúc nào bằng cách chọn [Sync Now].
- Nhấn [Exit] sẽ hủy sao lưu.
- [Takeover] sẽ bật điều khiển trên console dự phòng và tắt output DMX trên console chính. Sẽ xuất hiện lời nhắc trên console chính để cảnh báo DMX đã bị vô hiệu hóa. Trên console cảm ứng, chạm vào lời nhắc này sẽ mở menu 'Exit Safe Mode' với tùy chọn phím chức năng để bật lại output. Trên Pearl Expert, bạn có thể bật lại output DMX qua menu shift (Avo).

(Hết chương 11)

Chương 11. Chạy show

12. Điều khiển từ xa

Với việc bổ sung điểm truy cập không dây bên ngoài, có thể điều khiển console từ xa (remote) bằng Wi-Fi từ thiết bị di động Android hay iOS như điện thoại thông minh hay máy tính bảng. Việc này có thể là vô giá khi treo đèn, thử nghiệm và focus. Bạn cũng có thể chạy và lưu playback và palette từ remote.

Bạn có thể kết nối nhiều remote với console và bản thân console vẫn hoạt động khi kết nối với điều khiển từ xa. Mỗi điều khiển từ xa có lập trình viên riêng để người điều khiển có thể tiếp tục làm việc trên console trong khi người dùng khác lập trình cue hay palette khác trên điều khiển từ xa.



Chức năng từ xa hoạt động bằng ứng dụng Avolites Remote trên thiết bị di động. Bạn có thể tải xuống phần mềm này từ cửa hàng Google Play hay Apple App Store.

12.1 Thiết lập điều khiển từ xa

Tất cả những gì bạn cần làm là chắc chắn console ở cùng mạng với thiết bị di động của bạn. Ứng dụng sẽ phát hiện tự động tất cả console trên mạng.



Phải chắc chắn đã bật bảo mật Wi-Fi trên mạng bạn đang sử dụng, vì bất kỳ ai có thể kết nối với Wi-Fi đều có thể điều khiển console. Bạn không muốn ai đó trong khán giả tiếp quản chương trình.

- Bạn có thể gặp rắc rối với remote nếu bạn có bộ định tuyến internet trên mạng, vì điều này có thể định tuyến lưu lượng hiển thị đến internet chứ không phải giữa remote và console. Nếu remote không hoạt động bình thường, hãy ngắt kết nối bộ định tuyến của bạn khỏi mạng.

Chương 12. Điều khiển từ xa

12.1.1 Xử dụng mạng hiện có

Nếu bạn đang kết nối với mạng hiện có, có thể sẽ bật DHCP lên, tính năng này sẽ đặt tự động địa chỉ IP phù hợp trên console và thiết bị di động. Tất cả những gì bạn cần làm là cắm kết nối Ethernet của console vào mạng. Nếu đặt console có địa chỉ IP cố định, bạn sẽ cần phải đặt địa chỉ IP thủ công phù hợp cho mạng - hãy tham khảo ý kiến của người quản lý mạng.

12.1.2 Thiết lập mạng bằng điểm truy cập chuyên dụng

Đây là thiết lập cơ bản, giả định console đã kết nối trực tiếp với điểm truy cập (access point). Để biết thông tin về cách thiết lập access point không dây của bạn, vui lòng tham khảo tài liệu cung cấp kèm theo.

- Chúng tôi khuyên bạn nên xử dụng access point không dây thích hợp hơn là bộ định tuyến không dây (bộ định tuyến ADSL). Mặc dù bộ định tuyến rẻ hơn, nhưng kết nối WiFi qua Ethernet có thể không ổn định. Một số bộ định tuyến có thể được chuyển sang chế độ “điểm truy cập” để tránh sự cố này.

Bạn cần thiết lập cài đặt mạng trên access point không dây, thiết bị di động và console để nó có thể giao tiếp với nhau. Trong thí dụ này, chúng tôi xử dụng điện thoại thông minh Android nhưng thiết bị khác cũng tương tự.

- 1> Trong màn hình quản trị của access point hãy cấp cho điểm truy cập một địa chỉ IP chẳng hạn như 10.0.0.1, phải chắc chắn đã bật wireless và server DHCP. Ghi lại tên của mạng wireless (SSID).
- 2> Nối cable Ethernet từ mặt sau của console với access point.
- 3> Đặt địa chỉ IP của console: Chuyển sang System, chọn [Network Settings], nhấn [Local Area Connection], rồi nhấn [Set IP 10.*.*].
- 4> Trên thiết bị di động, đi tới cài đặt WiFi hay Network Settings và chắc chắn đã bật Wi-Fi.
- 5> Chọn mạng wireless từ danh sách, tên bạn đã ghi chú trước đó. Thiết bị di động sẽ tự động nhận địa chỉ IP từ access point.
- 6> Chạy ứng dụng Titan Remote. Bạn sẽ thấy nó đã liệt kê console.

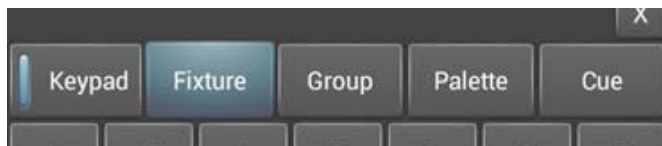


Nếu bạn đang xử dụng remote vào showtime, trên Access Point, bạn nên chọn tùy chọn ẩn SSID. Nếu bạn không làm việc này, mọi điện thoại thông minh trong khán giả sẽ tìm thấy wifi của bạn và cố gắng kết nối với Access Point của bạn, việc này sẽ làm cho hoạt động từ xa rất chậm.

12.2 Vận hành remote

Để nối với console, hãy mở ứng dụng Titan Remote và danh sách các console có sẵn sẽ được hiển thị - hy vọng nếu bạn đã thiết lập mạng đúng cách, bạn sẽ thấy đã liệt kê console của mình.

Ngoài ra cũng có thể xử dụng trình giả lập cục bộ để kiểm tra hay trình diễn remote khi không có nối với console thật nào.



Chương 12. Điều khiển từ xa

Chọn việc bạn muốn kiểm soát cái gì bằng cách xử dụng hàng nút ở giữa ứng dụng. Nút Keypad sẽ bật hay tắt bàn phím số (bàn phím sẽ phủ lên tất cả màn hình khác, vì vậy bạn cần phải tắt nó đi để coi những màn hình khác).

12.2.1 Bàn phím - Keypad

Màn hình bàn phím cho phép bạn thực hiện hầu hết tác vụ thông thường theo cách mà remote của lập trình viên hoạt động bình thường. Bạn có thể bật/Định vị từng thiết bị và dimmer hay cùng nhau.



Xử dụng User Number của thiết bị hay dimmer để điều khiển. Thí dụ để bật dimmer 3 ở mức 50%, bạn sẽ nhấn:

3 @ 5

Để bật dimmer 1-10 ở mức 80%, bạn sẽ nhấn:

1 Thro 10 @ 8

Thí dụ: với 100% bạn chỉ cần nhấn @ hai lần

1 Thro 10 @ @

Để xác định vị trí một hay nhiều thiết bị, hãy nhấn Locate thay vì nút @. Bạn có thể chọn nhiều giải dimmer hay thiết bị bằng cách xử dụng nút And, thí dụ: *1 Thro 10 And 20 Thro 30 @ 6*.

12.2.2 Thiết bị điều khiển

Màn hình thiết bị cho phép bạn chọn thiết bị chính xác như bạn làm trên console.

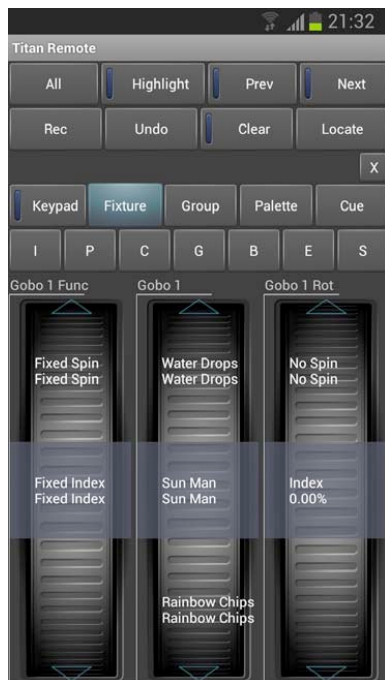
Chương 12. Điều khiển từ xa



Sau đó, bạn có thể xử dụng màn hình Palette để điều khiển thiết bị hay nhấn các nút IPCGBES để điều khiển trực tiếp các chức năng của thiết bị bằng bánh xe.

Bạn có thể cuộn màn hình thiết bị lên và xuống bằng cách kéo cửa sổ. Để coi trang thiết bị, hãy kéo thanh Pages sang bên phải.

Nhấn nút All để chọn tất cả thiết bị. Giữ nút All để chuyển qua mẫu lựa chọn khác nhau (lẻ, chẵn, v.v.).



Chương 12. Điều khiển từ xa

Bánh xe sẽ hiển thị giá trị chức năng (chẳng hạn như màu hay tên gobo). Để chuyển đến chức năng tiếp theo, chỉ cần chạm vào mũi tên ở đầu hay cuối bánh xe. Để cuộn giá trị theo cách thủ công, hãy xoay bánh xe bằng ngón tay của bạn. Nếu có nhiều hơn ba chức năng, hãy chạm lại vào nút IPCGBES để chuyển sang chức năng khác.

Nhấn nút Clear để xóa lựa chọn và tắt cả thay đổi trong bộ lập trình từ xa. Nhấn và giữ nút xóa để xóa tất cả lập trình viên (thí dụ: nếu ai đó đang làm việc gì đó trên console cùng lúc, thao tác này cũng sẽ xóa người lập trình của console).

Bạn cũng có thể playback cue bằng màn hình Cue. Nhấn và giữ nút playback để tắt hay playback một playback đang hoạt động.



Nếu bạn cập nhật chú giải của pallette hay cue trên console trong khi remote đang chạy, sẽ không cập nhật chú giải trên remote. Thoát và khởi động lại ứng dụng từ xa để hiển thị thay đổi chú giải đã thực hiện trên console.

12.2.3 Ghi nhóm và pallette

Bạn có thể ghi những nhóm và pallette bằng cách xử dụng nút Rec trên remote, rồi nhấp vào nút không gian làm việc như bình thường. Bạn cũng có thể giữ một nút trống để ghi nhanh một nhóm hay pallette.

Nếu bạn nhấn giữ nút pallette đã xử dụng, sẽ hợp nhất lập trình viên hiện tại vào pallette hiện có rất nhanh.

Bạn không thể ghi lại cue bằng remote.

(Hết chương 12)

Chương 12. Điều khiển từ xa

13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác

Console có lượng tùy chọn lớn để giúp bạn thiết lập nó theo cách bạn muốn. Có thể đặt tùy chọn thường từ menu User Settings có sẵn trên phím chức năng khi bạn giữ nút Avo.

Trong chương này cũng có thông tin về cách nâng cấp phần mềm ứng dụng ra sao.

13.1 Menu Hệ thống

Truy cập menu System bằng cách giữ Avo và nhấn Disk. Vài console còn trang bị switch chỉnh hay switch chế độ để chọn chế độ System.

Những tùy chọn trong menu này tách biệt với những tùy chọn khác trên console vì bạn thường chỉ thỉnh thoảng thay đổi nó hay vì nó có thể ảnh hưởng đến cách console hoạt động ra sao khá nghiêm trọng và bạn sẽ không muốn thay đổi nó một cách tình cờ.



Khi console ở chế độ System, điều khiển playback, điều khiển preset và nút lập trình đều bị tắt.

13.1.1 TitanNet Security

Tùy chọn này đặt cách console giao tiếp với các thiết bị Titan khác như console dự phòng. Coi phần 11.6 để biết thông tin về sao lưu.

13.1.2 Cài đặt mạng

Tùy chọn này thiết lập thông số mạng (Ethernet) cho console. Coi phần 15 để biết thêm chi tiết.

13.1.3 Cài đặt người dùng - User Settings

Cũng có thể truy cập menu User Settings từ chế độ Program: giữ nút Avo Shift và nhấn [User Settings]. Coi phần 13.5.

13.1.4 Cấu hình chính - Key Profiles

Cho phép bạn sửa đổi chức năng của vài nút. Coi phần 13.3.

13.1.5 Xóa - Wipe

Menu Wipe sẽ xóa show hiện tại. Tùy chọn này giống như tùy chọn [New Show] trên menu Disk, nhưng cung cấp ở đây cho người dùng Avolites cũ đã quen với tùy chọn trên menu System.

Tùy chọn [Wipe Visualiser Patch] sẽ xóa tất cả thiết bị khỏi visualiser mà không ảnh hưởng đến show hiện tại.

13.1.6 Cài đặt DMX

Cho phép bạn định cấu hình cách console xuất ra DMX. Sẽ mô tả tùy chọn này chi tiết trong phần tiếp theo 13.6.

13.1.7 Cài đặt hợp nhất DMX

Cho phép bạn chọn cách sẽ xuất DMX trên nhiều console hay node xử lý. Coi phần 13.6.3.

13.1.8 Trigger

Thiết lập console để kích hoạt bên ngoài như MIDI hay DMX-in. Đã mô tả tùy chọn này



Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác

chi tiết trong phần 11.5.

13.1.9 Thiết lập màn hình

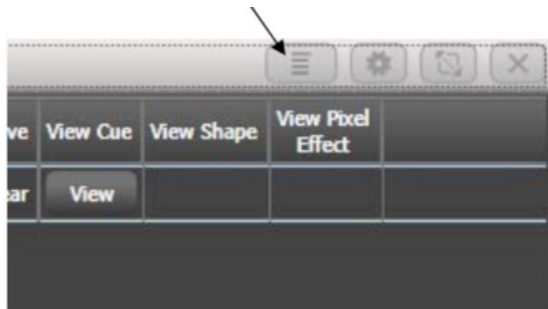
Tùy chọn này cung cấp cho bạn một menu để bật và tắt màn hình ngoài. Nếu bạn chưa kết nối màn hình, hãy đặt tùy chọn này thành “Disabled” để cải thiện hiệu suất của console.

13.1.10 Chỉ định chế độ tổng - Assign mastering

Tùy chọn này cho phép bạn chỉ định bất kỳ fader playback nào làm fader tổng. Có thể chỉ định nhiều loại fader tổng khác nhau. Xem phần 11.1.4 để biết thêm thông tin.

13.2 Định cấu hình không gian làm việc

Có thể hiển thị khu vực chính của màn hình cảm ứng sẽ sắp xếp có thể định cấu hình cho cửa sổ không gian làm việc. Có thể lưu không gian làm việc vào một nút cảm ứng và gọi lại ngay lập tức.



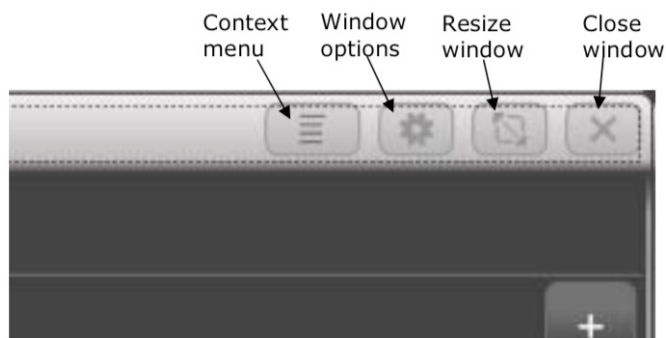
Vài cửa sổ có nhiều lệnh liên quan gọi là Context Menu. Hiển thị nó trong khu vực "context buttons" ở bên phải màn hình hay trên vài console bằng cách nhấn vào nút Context Menu ở trên cùng bên phải của mỗi cửa sổ.

13.2.1 Mở cửa sổ vùng làm việc

Bạn chọn cửa sổ không gian làm việc nào bạn muốn coi bằng lệnh menu [Open Workspace Window] trên menu gốc hay menu View hay bằng cách xử dụng lối tắt View (xem 2.3.1 để biết danh sách).

13.2.2 Lựa chọn và định vị các cửa sổ không gian làm việc

Cửa sổ có thể có kích cỡ và vị trí tự do hay bạn có thể xử dụng một trong những cài đặt kích cỡ/vị trí tiêu chuẩn.



Để điều chỉnh kích cỡ, hãy nhấp vào nút Window Layout ở đầu cửa sổ, sẽ mở ra màn hình lưới.

Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác



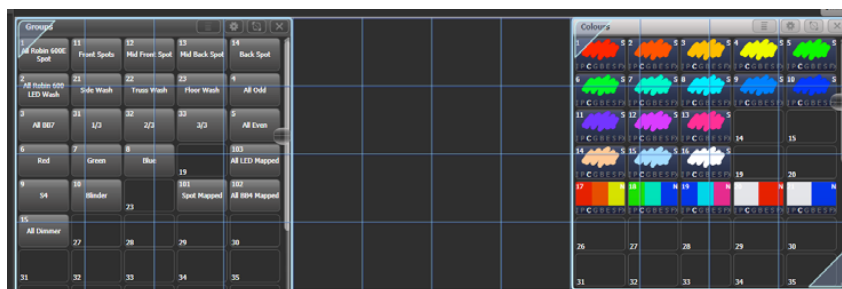
Với cài đặt phím chức năng [Edit All Windows] thành Off, bạn chỉ cần đặt kích cỡ của cửa sổ đã chọn.

Chạm và kéo góc trên cùng bên trái hay dưới cùng bên phải để thay đổi kích cỡ cửa sổ. Chạm và kéo bất kỳ chỗ nào khác để di chuyển cửa sổ.

Nhấn vào một góc để đặt vị trí góc bắt đầu - sẽ tô sáng cửa sổ thành màu đỏ và yêu cầu bạn nhấn để đặt vị trí góc đối diện.

Nếu đặt phím chức năng [Resize Neighbors] thành On, những cửa sổ chung quanh sẽ thay đổi kích cỡ để nhường chỗ cho cửa sổ bạn đang chỉnh sửa. Nếu Off, những cửa sổ khác sẽ giữ nguyên kích cỡ và chuyển sang phía sau cửa sổ hiện tại.

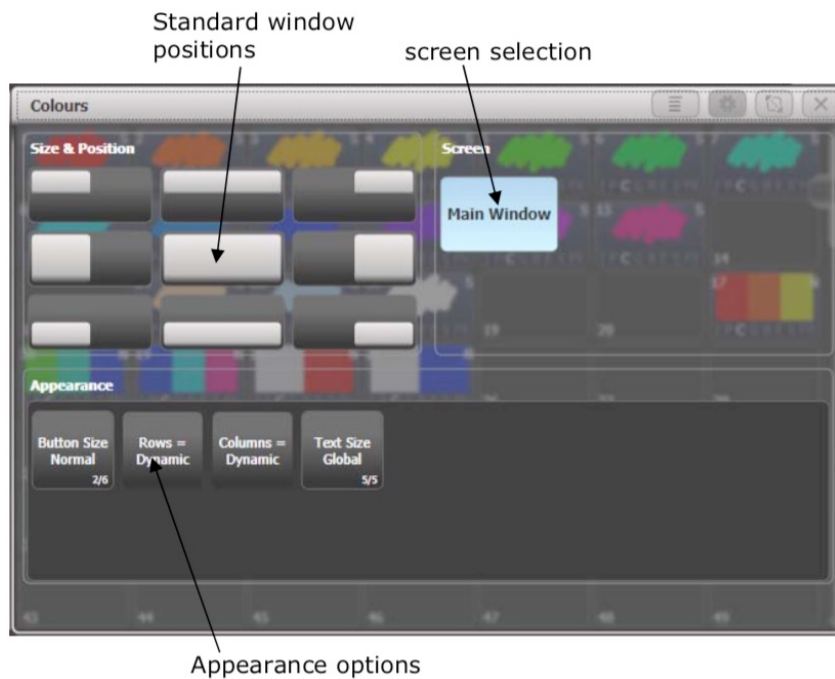
Nếu đặt [Edit All Windows] thành On, sẽ xuất hiện mũi tên ở góc trong tất cả cửa sổ và bạn có thể điều chỉnh kích cỡ của tất cả cửa sổ cùng nhau. Nhấn Enter, Exit hay [OK] để hoàn tất.



Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác



Để đặt một trong những kích cỡ tiêu chuẩn, hãy mở menu Window Appearance bằng nút Cog ở đầu màn hình. Vài console cũng có nút phần cứng cho Min/Max (chuyển đổi cửa sổ giữa kích cỡ tối đa và một phần tư) và Size/Position (di chuyển cửa sổ chung quanh vị trí và màn hình có thể có).



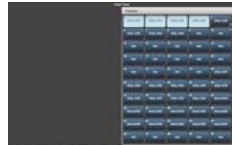
Có thể hiển thị vài kích cỡ/vị trí cửa sổ tiêu chuẩn bên dưới.



Kích cỡ 1/4



Rộng gấp đôi



Cao gấp đôi



Tối đa



Nếu bạn vô tình đặt cửa sổ thành một kích cỡ lưới duy nhất, thì bạn không thể truy cập vào nút Window Layout để thay đổi kích cỡ của nó. Chọn cửa sổ và xử dụng phím chức năng [Min/Max] để đặt cửa sổ ở kích cỡ cố định.

Bạn có thể di chuyển cửa sổ đang hoạt động giữa những màn hình từ màn hình Window Appearance hay bằng cách nhấn View rồi nhấn [Window Options] rồi [Move Screen] hay giữ Avo và nút Size & Position.

Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác

Bạn có thể đóng cửa sổ đang hoạt động bằng cách sử dụng nút Close. Bạn có thể đóng tất cả cửa sổ bằng cách nhấn Avo + Close hay sử dụng phím chức năng [Close All].

13.2.3 Bố cục nút điều khiển

Nút thường thay đổi kích cỡ tự động cho phù hợp với kích cỡ và độ phân giải màn hình, tuy nhiên, việc này có nghĩa là việc di chuyển show giữa nhiều console khác nhau có thể thay đổi số lượng hàng và cột, khiến nút di chuyển lòng vòng. Nếu bạn đã đặt bố cục cụ thể mà bạn muốn giữ lại (thí dụ: định vị thiết bị để khớp với bố cục trên sân khấu), hãy mở menu Window Appearance bằng cách sử dụng nút Cog và đặt Button Size thành [Button Size Set Rows & Columns]. Sau đó, bạn có thể đặt bố cục cố định bằng cách sử dụng nút [Rows] và [Columns].



Sẽ ghi nhớ cài đặt Rows và Columns ngay cả khi bạn thay đổi kích cỡ nút thành một trong những kích cỡ tự động, cho phép bạn hoán đổi giữa chế độ tự động và chế độ cố định.

13.2.4 Lưu không gian làm việc

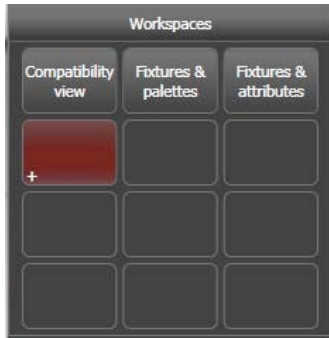
Bạn có thể lưu nhiều thiết lập không gian làm việc khác nhau vào nút cảm ứng Workspaces (ở bên trái menu) bằng cách nhấn View rồi nhấn [Record Workspace], rồi chạm vào một trong những nút Workspaces. Sau đó, nút này sẽ cấu hình lại toàn bộ không gian làm việc chỉ với một lần chạm. Bạn cũng có thể lưu không gian làm việc vào bất kỳ nút điều khiển hay nút macro màu xám nào.

Không gian làm việc sẽ lưu với show.

Như thí dụ về thiết lập không gian làm việc, giả sử trong khi lập trình, bạn muốn có thể truy cập thiết bị, vị trí pallette, thuộc tính và dạng thức thiết bị:

- . 1> Nhấn Exit để truy cập menu gốc, rồi nhấn phím chức năng menu [Open Workspace Window].
- . 2> Tìm cửa sổ [Fixtures] trong danh sách và nhấn nó.
- . 3> Nếu cửa sổ không nằm ở góc phần tư trên cùng bên trái, hãy nhấn nút Size & Position (phía trên phím số) cho đến khi cửa sổ chiếm phần tư trên cùng bên trái.
- . 4> Nhấn lại [Open Workspace Window] và chọn cửa sổ [Positions]. Nhấn nút Size & Position Size & Position để đặt nó vào vị trí bạn muốn.
- . 5> Lập lại để kích hoạt cửa sổ [Attribute Control] và [Shapes].
- . 6> Nhấn View (ở bên phải phím số) rồi nhấn [Record Workspace], hay giữ Avo và nhấn View. Nhập tên cho không gian làm việc. Sau đó, chạm vào nút Workspace chỗ bạn muốn lưu bố cục không gian làm việc này. Hay, bạn có thể sử dụng Quick Record - chỉ cần chạm vào nút không gian làm việc trống và nó sẽ chuyển sang màu đỏ với dấu +. Nhập tên cho không gian làm việc và chạm lại để lưu nó.

Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác



- [Record Visible/All Windows] cho phép bạn cài đặt, vùng làm việc sẽ chỉ chứa cửa sổ hiện đang hiển thị hay cũng sẽ bao gồm bất kỳ cửa sổ nào bị ẩn bên dưới cửa sổ khác.
- [Remove/Leave other windows on recall] đặt tất cả cửa sổ khác có bị đóng khi gọi lại không gian làm việc này hay không.
- Để xóa nút không gian làm việc, hãy nhấn View, Delete, rồi nhấn nút không gian làm việc nào sẽ bị xóa.

13.2.5 Cửa sổ tương thích cho show Pearl Expert

Cửa sổ “Fixtures and Playbacks” và “Groups and Palettes” cho phép bạn truy cập vào các handle của fader cài sẵn trong show đã lập trình trên Pearl Expert.

Khi mở một trong hai cửa sổ này, có một tùy chọn nút thuộc tính để [Move to workspace]. Thao tác này sẽ di chuyển handle từ cửa sổ tương thích sang cửa sổ không gian làm việc thích hợp. Bạn cần làm việc này hai lần, một lần với cửa sổ “Fixtures and playbacks” đã chọn và một lần với cửa sổ “Palettes and groups” đã chọn.

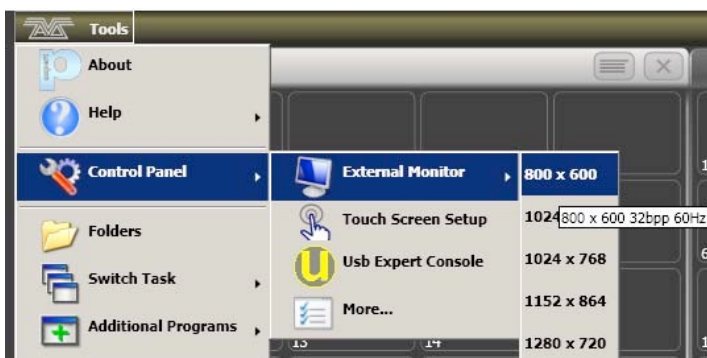
13.2.6 Định cấu hình màn hình ngoài

Để có thêm không gian làm việc, bạn có thể nối màn hình ngoài với cổng VGA trên console.

Màn hình bên ngoài sẽ tắt theo mặc định và sẽ hiển thị thông báo 'disabled'. Để bật, hãy chuyển sang chế độ System và chọn [Display Setup] rồi nhấn [External Display Disconnected]. Tùy chọn sẽ thay đổi thành [External Display Connected] và sẽ bật màn hình lên.

Để có hiệu suất console tốt nhất, hãy tắt những output màn hình mà bạn không sử dụng.

Nếu bạn cần thay đổi độ phân giải hay cài đặt màn hình, hãy nhấp vào 'Tools' ở trên cùng của màn hình cảm ứng và chọn 'Console', rồi chọn 'External Monitor', rồi chọn tùy chọn nào phù hợp với độ phân giải của màn hình bạn.



Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác

Xử lý rắc rối

Nếu bạn không thể nhìn thấy bất kỳ cái gì trên bất kỳ màn hình nào, có vài phím tắt, trong hầu hết trường hợp sẽ đặt lại tất cả màn hình về cài đặt chính xác của nó. Bạn sẽ cần nổi bàn phím bên ngoài (loại PC tiêu chuẩn) để kích hoạt nó.

Ctrl + Shift + Alt + Esc đặt lại về cài đặt mặc định của hãng sản xuất (1024x768 cho màn hình ngoài)

Ctrl + Shift + Alt + F1 (600x800 cho màn hình ngoài)

Ctrl + Shift + Alt + F2 (1024x768 cho màn hình ngoài)

Ctrl + Shift + Alt + F3 (1280x1024 cho màn hình ngoài)

Ctrl + Shift + Alt + F4 (1600x1200 cho màn hình ngoài)

Tất cả những việc trên sẽ đặt lại màn hình cảm ứng về độ phân giải cần thiết. Phím tắt đầu tiên là lựa chọn ưu tiên, tuy nhiên không nên xử dụng phím tắt nào trong số này trừ khi cần (xử dụng menu hay Display Setting nếu có thể). Sau khi xử dụng bất kỳ phím tắt nào trong số này, hãy tắt nguồn và khởi động lại console để hoàn tất việc thay đổi.

Nếu đang chạy phần mềm của console, bạn có thể phải nhấn Esc để mở khóa bàn phím trước khi phím tắt hoạt động.

Nếu không có cách nào ở trên hoạt động, giải pháp thứ hai là cài đặt lại trình điều khiển đồ họa.

1. Nhấn F8 khi khởi động và bật VGA MODE (xử dụng bàn phím ngoài, hay nút thuộc tính Zoom/Focus/Iris cũng ánh xạ thành F8 - coi phần 1.1.1).
2. Trong Tools, Folder Options, View - bật Show hidden files and folders.
3. Trong Control panel, System, Hardware, Device Manager, Display Adapters - nhấp chuột phải vào 945GME và cập nhật trình điều khiển.
4. Chọn trình điều khiển để cài đặt là C:\Windows\Inf\liegd.inf.

13.3 Cửa sổ Thư viện của Show

Cửa sổ Show Library thu thập tất cả thông tin về show của bạn vào một chỗ duy nhất. Chủ yếu xử dụng nó để chuyển chương trình khi nhập giữa nhiều show khác nhau, nhưng cũng có thể xử dụng để di chuyển những mục trong show của bạn.

13.3.1 Tab Thư viện Của Show

Show Library liệt kê tất cả phần tử đã lập trình trong show của bạn bao gồm patch thiết bị, nhóm thiết bị, pallette, playback, macro và không gian làm việc. Xử dụng nút ở phía bên trái để lọc loại thông tin sẽ hiển thị.

Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác



Nhấp vào nút trong cửa sổ Show Library sẽ kích hoạt nó.

13.3.2 Sắp xếp show để nhập

Nhấn nút Plus (+) trên cùng bên phải để sắp xếp showfile khác, cho phép bạn nhập những phần tử của nó.

Xử dụng tab Mapper, bạn có thể sắp xếp những thiết bị tương tự từ show đã nhập sang show hiện tại. Việc này cho phép bạn tải show yêu thích của mình từ show khác. Xem phần 2.6.3 để biết thêm chi tiết.

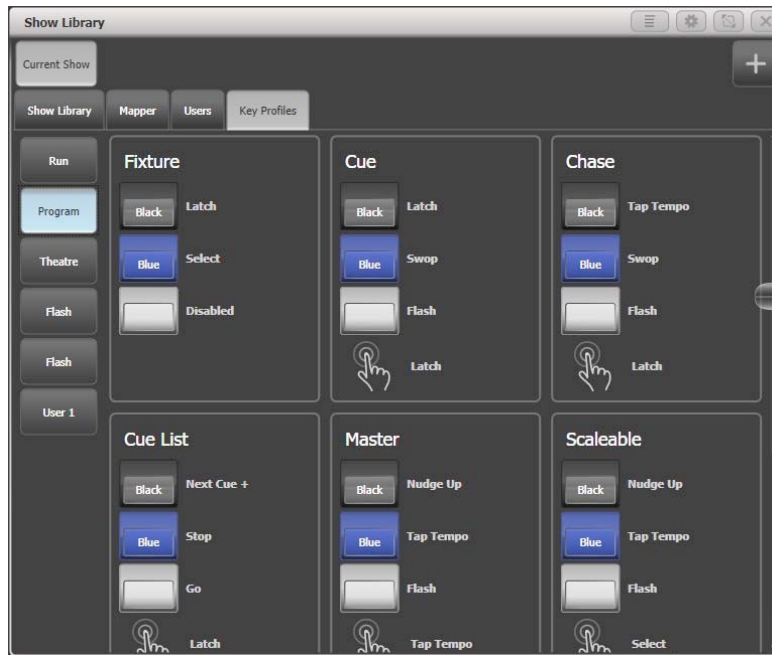
13.3.3 Tab Người dùng

Tab này cho phép bạn thiết lập và chọn người dùng cho console. Việc này giống với tùy chọn [Users] đã tìm thấy trong menu Disk.

13.3.4 Hiển thị cấu hình chính

Chọn tab Key Profiles hiển thị tất cả thông tin về Key Profiles khác nhau có sẵn trên console. Cấu hình có sẵn liệt kê ở phía bên trái và phân bố chính sẽ hiển thị ở bên phải. Sẽ mô tả cấu hình chính trong phần tiếp theo.

Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác



13.4 Cấu hình chính - Key Profiles

Console cho phép bạn cấu hình lại cách hoạt động của những nút trên console phía trước cho phù hợp với phương pháp làm việc của bạn. Bạn có thể lưu cài đặt của mình dưới dạng Key Profile. Có thể chọn nhiều cấu hình khác nhau cho những người dùng khác nhau hay để nâng cao hoạt động của console cho mục đích xử dụng cụ thể.

Có nhiều Key Profiles tiêu chuẩn cho chế độ Run, chế độ Takeover Run, chế độ Program và chế độ Theater. Không thể chỉnh sửa những cấu hình tiêu chuẩn này, vì vậy bạn luôn biết nó sẽ hoạt động ra sao. Bạn có thể tạo cấu hình có thể chỉnh sửa cho riêng mình bằng cách xử dụng một trong những cấu hình tiêu chuẩn làm điểm khởi đầu.

Cài đặt hiện tại của nút playback sẽ hiển thị trên màn hình liên quan đến từng fader playback.



13.4.1 Tạo và chỉnh sửa cấu hình chính

Để tạo hay chỉnh sửa cấu hình, hãy chuyển sang Chế độ System rồi chọn [Key Profiles]. Sau đó, bạn có thể xử dụng menu để View, Edit, Add, Delete hay Rename cấu hình.

Cũng có thể coi Key Profiles từ cửa sổ Show Library như đã mô tả trong chương trước.

Khi thêm cấu hình mới, bạn có thể chọn cấu hình hiện có để sao chép cài đặt từ đó.

Bạn cũng có thể chỉnh sửa Key Profiles từ chế độ Program bằng cách giữ Avo, rồi chọn [Edit Current Key Profile]. Nếu cấu hình chính hiện tại là một trong những cấu hình hệ thống không thể chỉnh sửa, bạn sẽ được nhắc phải thêm cấu hình mới hay chọn cấu hình có thể chỉnh sửa hiện có.

Cài đặt hiện tại cho những nút [xanh], [xám] và (nếu có), [touch] sẽ hiển thị ở bên trái màn hình.

Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác



Bạn có thể đặt nhóm phím như sau. Nút fixture/palette xanh hay xám chỉ tồn tại trên Pearl Expert, trên những console khác, những cài đặt này sẽ không có tác dụng gì.

Fixtures: có thể cấp phím màu xanh, màu xám hay phím cảm ứng cho Disabled, Select, Flash, Swop, Latch. Chức năng “Latch” tương đương với việc đặt fader ở mức tối đa cho thiết bị đó và chạm lại lần nữa sẽ đưa fader về 0.

Palettes: có thể cấp phím palette (màu xám) cho Disabled hay Select Palette. Bạn có thể chọn nếu chức năng palette ưu tiên hơn chức năng flash (nếu handle có cả chức năng palette và flash) hay ngược lại.

Groups: có thể cấp phím group (màu xám) cho Disabled hay Select Group. Bạn có thể chọn nếu chức năng nhóm ưu tiên hơn chức năng flash (nếu handle có cả chức năng nhóm và flash) hay ngược lại.

Cues: có thể cấp phím xanh hay xám cho Disabled, Flash, Swop, Latch, Preload, Go.

Chases: có thể cấp phím xanh hay xám cho Disabled, Flash, Swop, Latch, Go, Stop, Preload, Connect, Tap Tempo.

Cue Lists: có thể cấp phím xanh hay xám cho Disabled, Flash, Swop, Go, Go Back, Stop, Preload, Connect, Next Cue +, Next Cue -, Review Live Cue, Cut Next Cue To Live, Snap Back, Release.

Macros: có thể đặt thành Select hay Prefer Macro (chức năng Macro sẽ ưu tiên hơn chức năng khác đã lưu trên nút).

Quick Record: cho phép bạn vô hiệu chức năng ghi nhanh.



Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác

13.4.2 Chọn cấu hình chính

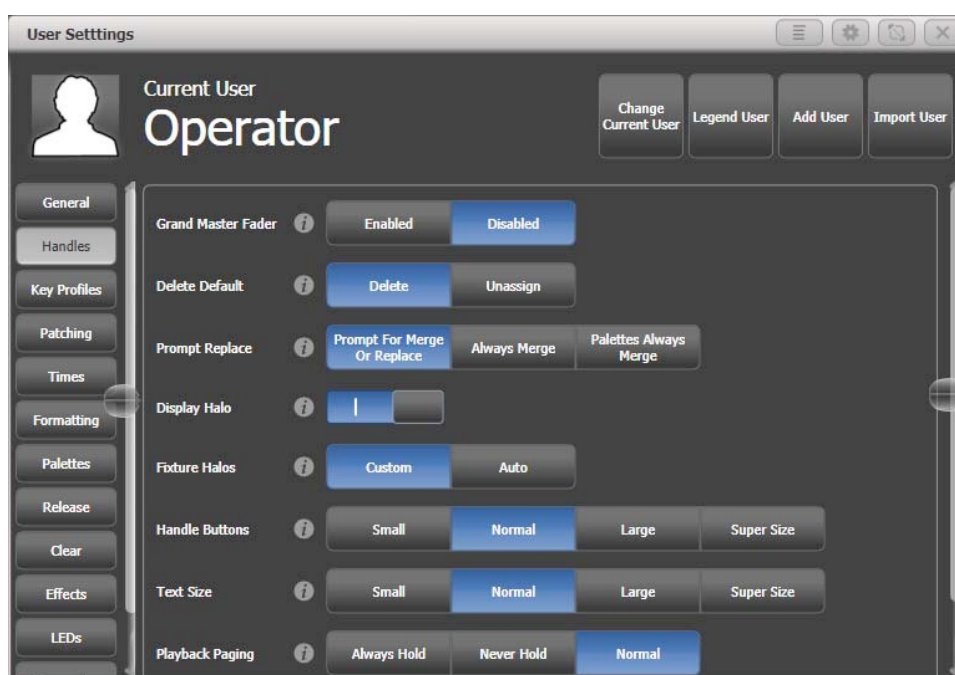
Chọn cấu hình chính trong chế độ Run bằng cách nhấn phím chức năng B và chọn cấu hình bạn muốn từ danh sách. Ở chế độ Program, giữ nút Avo Shift và nhấn [Select Key Profile].

13.4.3 Cấu hình chính riêng cho playback

Mỗi playback có thể có một cấu hình chính riêng cấp cho nó. Việc này cho phép bạn tùy chỉnh chức năng của nút console khác nhau cho mỗi playback. Chọn cấu hình chính cho playback bằng cách xử dụng tùy chọn [Key Profile] trên menu playback option (phím chức năng B trên menu program chính). Nếu đặt playback của Key Profile thành "None", sẽ xử dụng cấu hình chung mặc định.

13.5 Cài đặt người dùng - User Settings

Có thể truy cập menu User Settings cũng từ chế độ Program: giữ nút Avo Shift và nhấn [Program].



Một cửa sổ sẽ mở ra hiển thị cài đặt người dùng hay bạn cũng có thể đặt tùy chọn tương tự bằng cách xử dụng những tùy chọn phím chức năng. User Settings là riêng cho từng Người dùng và bạn có thể thay đổi Người dùng từ màn hình này.

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

Những tùy chọn sẽ chia thành nhiều danh mục trên phím chức năng hay xuống phía bên tay trái.

13.5.1 Tổng quát - General

Chase Snap: Nếu bật, nút Next Step và Prev Step sẽ chuyển sang trạng thái mới. Nếu bị vô hiệu hóa, sẽ hiển thị độ fade đã lập trình. Đây là chức năng tương tự như nút Snap có trên vài console.

Cue List Snap: Nếu bật, nút Next Step và Prev Step sẽ chuyển sang trạng thái mới. Nếu bị vô hiệu hóa, sẽ hiển thị độ fade đã lập trình.



Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác

Clear Record Mask: cài đặt liệu mặt nạ bản ghi có bị xóa trở lại All Enabled khi bạn vào chức năng Record hay không, hay nó vẫn như bạn đã đặt trước đó.

Copy Cues: đặt liệu giá trị đã theo dõi có sao chép hay không khi bạn sao chép một cue từ cue list đã theo dõi.

13.5.2 Handles

Grand Master Fader: đặt chế độ Grand Master Fader bật hay tắt (vài console không có tính năng này). Việc này có thể hữu ích nếu nó bị hư hay nếu bạn muốn vô hiệu nó để tránh làm lẫn với những người vận hành thiếu kinh nghiệm. Cài đặt mặc định 'Disabled'.

Delete Default: đặt coi những mục có bị xóa khi bạn nhấn Delete và nhấn đúp vào nó hay không hay liệu nó có release khỏi handle và trở thành không bị gán hay không. Có thể xử dụng lại mục nào chưa chỉ định từ Show Library.

Prompt Replace: đặt hành động trên console khi bạn cố lưu vào một handle hay playback đã xử dụng.

[Prompt for Merge or Replace] - console sẽ luôn nhắc

[Always Merge] - console sẽ không bao giờ nhắc

[Palettes Always Merge] - console sẽ nhắc trừ khi bạn đang lưu palette.

Display Halo: Cho phép bạn tắt tất cả quảng sáng màu trên nút.

Fixture Halos: Đặt cách quảng sáng màu đã hiển thị trên nút thiết bị.

[Custom] - Chỉ hiển thị màu quảng sáng nào do người dùng xác định.

[Tự động] - Tô màu nút thiết bị bằng cách xử dụng tô màu thiết bị tự động

Handle Buttons: đặt kích cỡ mặc định của nút cảm ứng thành [Small], [Normal], [Large] hay [Super Size]. Có thể ghi đè cái này trong bất kỳ cửa sổ nào.

Text Size: đặt kích cỡ mặc định của văn bản đã xử dụng trong nút cảm ứng. Có thể ghi đè trong bất kỳ cửa sổ nào.

Playback Paging:

[Playback paging] đặt cách hoạt động của fader playback khi bạn thay đổi trang có playback đang hoạt động.

[Normal] - đặt chế độ bình thường cho loại console.

[Always Hold] - đặt hành vi tiêu chuẩn cho fader không có motor trong đó fader giữ quyền kiểm soát quy trình playback đang hoạt động khi thay đổi trang và phải hạ xuống 0 trước khi playback trên trang mới.

[Never Hold] - hành vi tiêu chuẩn cho những fader có motor, trong đó fader luôn liên quan đến trang hiện tại. Để lấy lại quyền kiểm soát playback từ trang khác, bạn phải quay lại trang đó và mức độ phù hợp với fader. Khi playback đang hoạt động từ trang khác, khu vực hiển thị chuyển sang màu tím và số page sẽ hiển thị ở trên cùng bằng màu xanh nhạt.

Current Handle World: Đặt thế giới handle. Coi 2.4.2.

13.5.3 Cấu hình chính - Key Profiles

Cho phép bạn chọn và chỉnh sửa cấu hình chính bằng phím chức năng. Coi 13.3.

13.5.4 Patching

Warn Before Parking Fixtures: đặt hành động trên console khi bạn patch thiết bị ghi đè



Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác

lên channel DMX của thiết bị khác.

Việc này làm cho thiết bị bị ghi đè ở trạng thái "parked".

[Always] - console sẽ cảnh báo bạn.

[Never] - console sẽ patch thiết bị mà không cần cảnh báo cho bạn.

DMX Address: đặt coi địa chỉ DMX của thiết bị có hiển thị trong nút cảm ứng thiết bị hay không.

Auto Groups: đặt coi console có tạo nhóm mới tự động cho thiết bị khi bạn patch hay không.

Preset Palettes: đặt coi có nên tạo palette preset hay không khi patch thiết bị.

[Do Not Create]] - sẽ không tạo palette nào.

[Create On Workspaces] - sẽ tạo palette trong cửa sổ không gian làm việc.

[Create On Presets] - sẽ tạo palette trên nút cài sẵn.

13.5.5 Thời gian - Times

Tempo Units: đặt đơn vị để hiển thị nhịp độ. Các tùy chọn là [Beats per Minute] hay [Seconds].

Connected View Sets: đặt hành động trên console khi bạn thay đổi tốc độ của chase đã kết nối.

[Connected View Sets Temporary Chase Speed] có nghĩa console sẽ không lưu tốc độ đã sửa đổi và khởi động chase tiếp theo, nó sẽ quay trở lại tốc độ đã lập trình của nó.

[Connected View Sets Chase Speed] có nghĩa console sẽ sửa đổi tốc độ đã lưu của chase.

Preload Time: đặt thời gian fade cho chức năng Preload, thường là 2 giây. Giá trị này thường sẽ đặt cho chuyển động thiết bị yên tĩnh hơn.

Times Format: chọn giữa định dạng HH:MM:SS và định dạng Giây. Ở định dạng HH:MM:SS, console sẽ chuyển đổi bất kỳ số nào bạn nhập thành giờ phút và giây.

13.5.6 Định dạng – Formatting

Channel Levels: đặt cách bạn nhập mức độ channel khi xử dụng mục nhập mức độ bằng số.

[Channel Levels Set In Tens] - nhập chữ số cho mức độ channel (thí dụ: 5 = 50%).

[Channel Levels Set in Units] - nhập hai chữ số, tức là 50 = 50%.

Number Style: đặt cách hiển thị giá trị channel trong Cue View và Palette View.

[Precise] - sẽ bao gồm tất cả vị trí thập phân.

[Rounded] - làm tròn đến số nguyên gần nhất.

[Dynamic] - hiển thị số thập phân nếu thích hợp, loại bỏ số zero ở cuối.

13.5.7 Palette

Quick Palettes: bật hay tắt chức năng Quick Palette. Coi phần 5.2.3.

Minimum Palette Mode: Đặt coi sẽ tạo palette chung hay palette chia sẻ khi ghi palette.

Add New Palette Channels: đặt liệu channel mới đã thêm vào palette có thêm vào playback bằng palette đó hay không.



Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác

Auto Legend: Đặt coi mục mới có tạo chú giải tự động cho nó hay không (phác họa cho màu hay chú giải mô tả cho chức năng khác).

Highlight Active Palettes: Đặt coi mục mới có hiển thị như đã tô sáng trong cửa sổ không gian làm việc hay không.

Filter Relevant Palettes: Đặt coi palette không áp dụng cho thiết bị đã chọn có bị chuyển sang màu xám hay không.

Master Palette Time: Đặt thời gian fade mặc định đã xử dụng khi gọi lại palette trực tiếp. Coi 11.1.13.

Master Palette Overlap: Đặt overlap mặc định sẽ xử dụng khi làm fade palette.

Record Nested Palettes: Nếu bật, sẽ cập nhật palette chứa palette nguồn khác khi bạn đổi palette nguồn.

Preset Palettes: Đây cũng giống như tùy chọn trong phần Patch, coi ở trên.

13.5.8 Release

Cũng có thể thay đổi những cài đặt này từ menu Release.

Release To Home: Nếu bật, khi release playback lần cuối, thiết bị sẽ trở về giá trị chính. Nếu tắt, sẽ vẫn đặt channel LTP.

Master Release Time: Đặt thời gian phát hành mặc định.

13.5.9 Xóa

Cũng có thể thay đổi những cài đặt này từ menu Clear.

Auto Reset Mask: Khi bật, Clear Mask sẽ đặt lại để bao gồm tất cả thuộc tính sau mỗi lần xóa.

Zero Preset Fader Levels: Khi bật, mức cường độ đã đặt trên thiết bị đã patch vào fader handle sẽ bằng không khi nhấn Clear. Nếu bị vô hiệu, sẽ vẫn thiết lập mức độ nhưng sẽ bị xóa khỏi bộ lập trình.

Release to Playback Values: Nếu bật, channel LTP sẽ release đến giá trị đã đặt trong lần playback cuối khi nhấn Clear. Nếu tắt, channel LTP sẽ không thay đổi khi nhấn Clear.

Clear Cue Times: Nếu bật, đặt lại thời gian cue trong bộ lập trình thành mặc định khi nhấn Clear. Nếu tắt, thời gian cue đã đặt trong bộ lập trình sẽ vẫn còn.

13.5.10 Hiệu ứng

Swop Shapes: Đặt cách dạng thức phản ứng với chế độ Swop ra sao.

[All Shapes] - Tất cả dạng thức đang chạy từ playback khác đều bị dừng

[Intensity Shapes] - Chỉ dạng thức cường độ nào từ playback khác mới dừng lại

Shape Behaviour: Đặt coi dạng thức khung chính sẽ phủ lên tất cả giá trị khác hay sẽ hoạt động ở chế độ LTP chỗ những thay đổi sau này sẽ ghi đè lên dạng thức. Coi trang 6.2.3.

13.5.11 LED

Fixture LEDs: Đặt cách nút LED hoạt động ra sao khi patch thiết bị vào handle.

[Show Occupation] - LED hiển thị handle trống và trạng thái lựa chọn

[Mimic Intensity] - LED hiển thị mức cường độ thiết bị.



Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác

Những tùy chọn bên dưới chỉ hoạt động khi chọn [Show Occupation].

LED Empty Level: Đặt mức độ cho handle chưa patch.

LED Occupied Level: Đặt mức độ cho handle bị chiếm dụng nhưng không được chọn.

LED Programmer Level: Mức độ nếu thiết bị nằm trong bộ lập trình.

LED Selected Level: Mức độ nếu chọn thiết bị.

13.5.12 Timecode Kill Out of Range Playbacks:

MIDI Device ID: Đặt ID cho thiết bị khi xử dụng lệnh điều khiển hiển thị MIDI.

MIDI Glitch Detection: Bật tùy chọn trực trực bên dưới.

MIDI Glitch Tolerance: Đặt lượng thời gian tối đa mà mã thời gian MIDI có thể nhảy qua mà không bị coi là trực trực.

MIDI Glitch Timeout: Đặt khoảng thời gian mà console sẽ bỏ qua mã thời gian MIDI sau khi phát hiện thấy trực trực.

13.5.13 Bánh xe

Wheel Sensitivity: Có thể điều chỉnh độ nhạy của bánh xe mã hóa và cài đặt ngưỡng pan/tilt bằng cách xử dụng tùy chọn này. Điều chỉnh độ nhạy của bánh xe bằng cách xử dụng Bánh xe A và mức độ hiện tại đã hiển thị trên màn hình.

Pan & Tilt Threshold: Bật hay tắt tùy chọn ngưỡng pan/tilt bên dưới.

Pan Threshold: Đặt độ nhạy của điều khiển Pan nếu bật tùy chọn trên. Số lượng lớn hơn khiến Pan hoạt động chậm hơn.

Tilt Threshold: Đặt độ nhạy của điều khiển Tilt nếu bật tùy chọn trên. Số lượng lớn hơn khiến Tilt hoạt động chậm hơn.

Auto Connect: đặt liệu Chases và Cue Lists sẽ nối tự động với bánh xe khi kích hoạt playback hay không. Tùy chọn là [Off], [Chases], [Lists] và [Chases and Lists].

Press and Hold Fan: [Press and Hold Fan] thay đổi chức năng Fan để nó chỉ hoạt động khi giữ nút Fan. Việc này tránh được lỗi người dùng thường gặp là bật Fan vô tình.

13.6 Sắp xếp output DMX

Có nhiều cách kết nối thiết bị với console khác nhau. Cũng như jack cắm XLR trên console, bạn có thể nối thiết bị bằng Ethernet và liên kết không dây.

Bản thân console có thể xuất ra tối đa 12 universes DMX. Phiên bản "Pro" của console có thể tạo ra 16 universes. Titan One chỉ xuất ra một universes duy nhất.

Nếu bạn cần xuất nhiều universes hơn, bạn nên nối mạng console với một hay nhiều node xử lý Avolites TitanNet. Việc này làm tắt xử lý tải DMX, cho phép console điều khiển tổng cộng lên đến 64 universes DMX.

- Phần mềm sẽ cho phép bạn định cấu hình hơn 12 universes từ một console duy nhất nhưng hiệu suất của console sẽ bị giảm sút. Sẽ hiển thị cảnh báo trong phần quy trình tải của tổng quan TitanNet.

13.6.1 Định cấu hình output DMX

Chuyển console sang chế độ System và chọn [DMX Settings] trên trang thứ hai của tùy chọn.

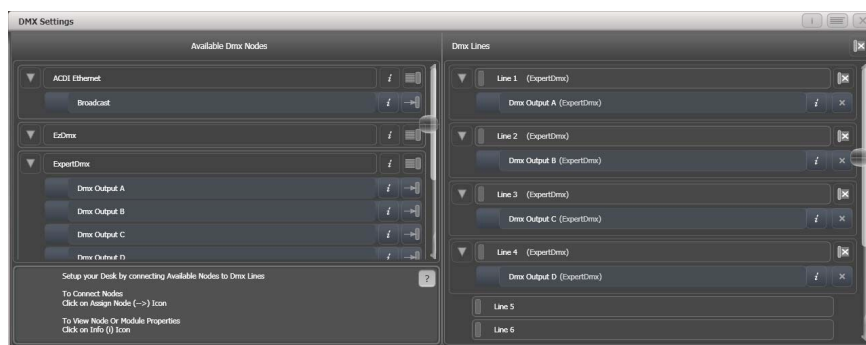
Lúc đầu, màn hình sẽ hiển thị tab nút liên quan đến chính console. Nó hiển thị danh sách



Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác

những node DMX có sẵn (chỗ bạn có thể gửi DMX đến) ở bên trái và danh sách 12 line DMX có sẵn (output do console tạo ra) ở bên phải. Mỗi line DMX có thể gửi dữ liệu đến một hay nhiều node. Nếu bạn gán nhiều node cho một line, những node đó sẽ nhận dữ liệu trùng lặp.

Ở phía bên phải, dưới mỗi line DMX có danh sách node nào đã liên kết với line đó. Cài đặt mặc định dành cho line DMX 1-4 đã liên kết với Output A-D của Node DMX, bốn jack cắm XLR trên console (trên console có tám jack cắm XLR, liên kết 8 line đầu tiên).



Bạn có thể chỉ định từng Nodes to Lines riêng bằng cách xử dụng nút mũi tên hay gán tất cả Nodes cùng loại bằng cách xử dụng nút gán nhóm. Thí dụ: để gán mỗi jack cắm output XLR ở mặt sau của console cho một line DMX, bạn sẽ nhấp vào nút Group Assign của node Expert DMX.



Để gán node cho line, hãy nhấp vào mũi tên trên node (sẽ tô sáng node), rồi nhấp vào line bạn muốn gán cho nó.

Để xóa node khỏi line DMX, hãy nhấp vào node X. Để xóa tất cả node khỏi line, hãy nhấp vào nút Group delete



Bạn có thể hiển thị thông tin về node DMX hay line DMX bằng cách nhấp vào nút chữ i. Đối với node loại mạng/Ethernet, việc này cho phép bạn thiết lập những thuộc tính chi tiết như

Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác

giải địa chỉ IP và mặt nạ mạng.

Nếu bạn đã kết nối thêm node xử lý DMX đã nối mạng, có thể định cấu hình node này riêng bằng cách sử dụng tab trên đầu màn hình.

13.6.2 Tổng quan về TitanNet

Nếu bạn chọn tab Overview TitanNet ở đầu màn hình, bạn có thể thấy tất cả node DMX đã kết nối và phân bổ nó cho những line output nào.



Phía bên trái của màn hình hiển thị 64 line output DMX có thể có trên console. Ở bên phải của nút này là những node xử lý đã kết nối, nút trên cùng là console. Mỗi nút hiển thị cách phân bổ line cho những output vật lý trên thiết bị ra sao. Nhấp vào khu vực này sẽ mở tab chi tiết cho node.

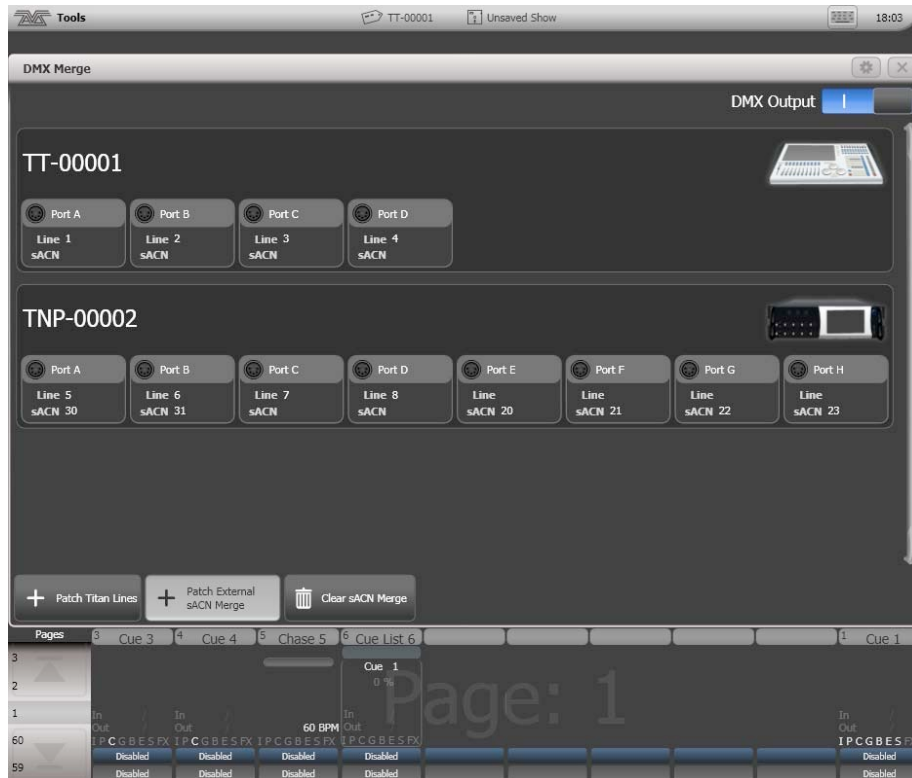
Nhấp vào bất kỳ node nào trong số này sẽ hiển thị thông tin chi tiết về node đó ở bên phải, bao gồm địa chỉ IP, số lượng khe xử lý có sẵn, số line đã gán, trạng thái kết nối với node và tải xử lý của thiết bị. Nếu chỉ định nhiều line hơn số vị trí tối đa, sẽ hiển thị cảnh báo.

Nếu đã tải show có thiết bị và line đã gán cho node xử lý không còn thấy trên mạng TitanNet, màn hình sẽ xuất hiện danh sách node nào đang xử dụng và node có sẵn, cung cấp cho bạn tùy chọn để gán lại line.

13.6.3 Hợp nhất (merge) DMX

Cửa sổ hợp nhất DMX cho phép bạn thiết lập chỗ sẽ xuất ra DMX trong hệ thống mà bạn có nhiều console hay node xử lý đã kết nối.

Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác



Để cấu hình cổng output, hãy nhấp vào Patch Titan Lines, nhập số universe rồi nhấp vào cổng để gán.

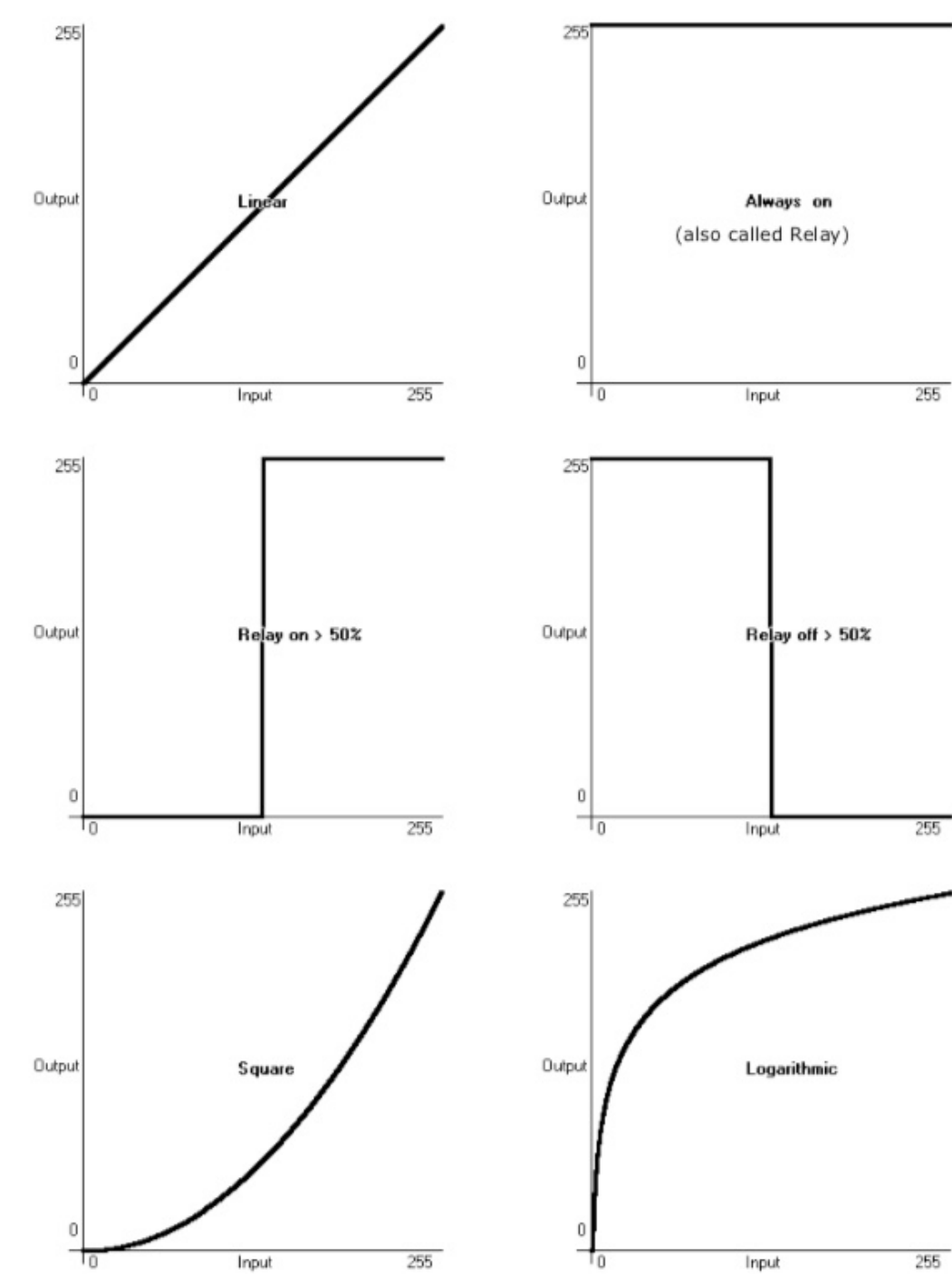
Để xóa nhiệm vụ, hãy nhấp vào Xóa sACN Merge rồi chọn cổng.

Có thể xử dụng switch Output DMX để tắt tất cả output DMX.

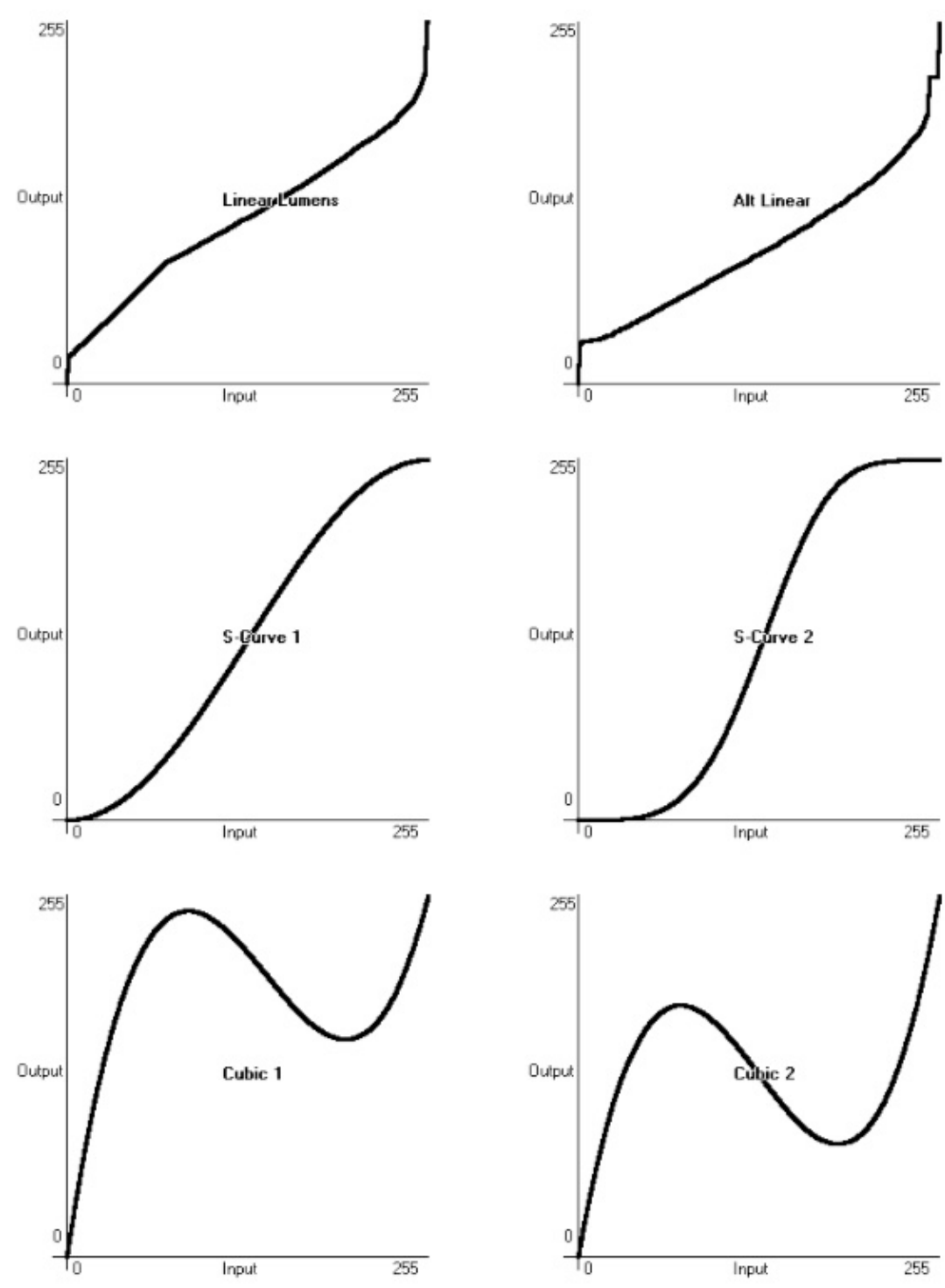
13.7 Đồ thị - Curves

Console cung cấp nhiều đồ thị đặt cách console theo dõi fade trong playback ra sao; hay cùng một tốc độ trong suốt quãng đường (tuyến tính), hay bắt đầu và kết thúc nhẹ nhàng nhưng nhanh hơn ở giữa và nhiều tùy chọn khác. Xử dụng đồ thị ở nhiều chỗ khác nhau trong console, một thí dụ là trong menu [Playback Options] (coi phần Playback Options trên trang 168).

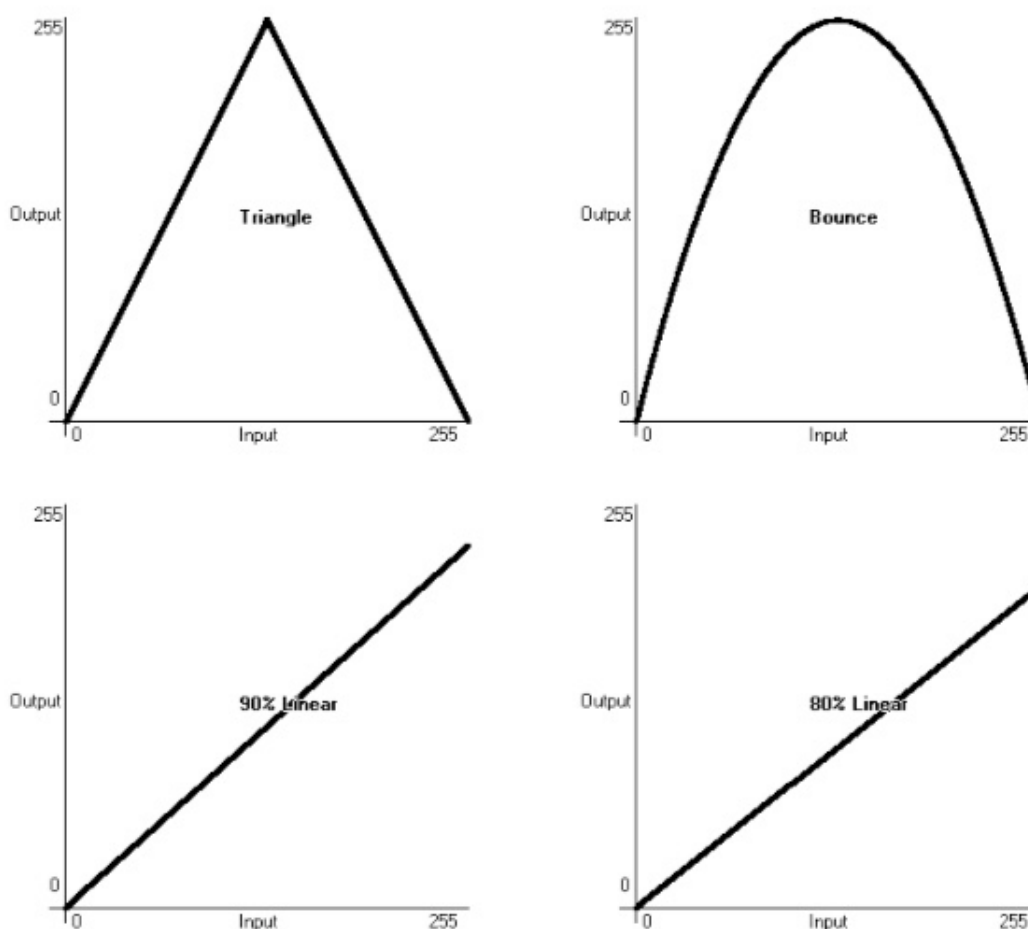
Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác



Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác



Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác



13.8 Nâng cấp phần mềm

Nhóm Avolites đang sửa đổi phần mềm điều hành console liên tục. Bạn luôn có thể tải xuống phiên bản phần mềm mới nhất từ trang web của Avolites:

<http://www.avolitesdownload.com>.



Từ phiên bản v10, có thể cài đặt nhiều phiên bản Titan trên một console, việc này rất hữu ích để tương thích ngược nếu bạn cần tải show đã tạo trong phiên bản cũ hơn. Để hoán đổi giữa những phiên bản, hãy chuyển đến Switch Software trên menu Tools.

Từ phiên bản v10, có thể cài đặt nhiều phiên bản Titan trên một console, việc này rất hữu ích để tương thích ngược nếu bạn cần tải show đã tạo trong phiên bản cũ hơn. Để hoán đổi giữa những phiên bản, hãy chuyển đến Switch Software trên menu Tools.

- Nếu bạn đang nâng cấp phần mềm từ phiên bản cũ hơn v7.4, bạn sẽ phải xin giấy phép từ Avolites. Coi phần tiếp theo để biết chi tiết về cách thực hiện việc này.

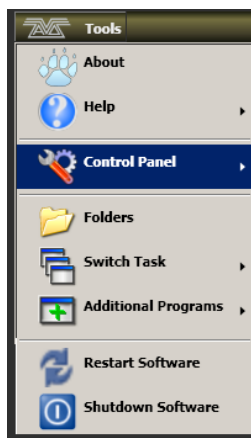
Phải cài đặt bản nâng cấp phần mềm cho Tiger Touch, Quartz và Arena từ ổ USB. Sapphire Touch and Pearl Expert có ổ CD-ROM có thể sử dụng thay cho USB nếu bạn thích.



Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác

Sau khi tải xuống phiên bản phần mềm mới, hãy chép nó vào phương tiện và cài đặt nó trên console như sau:

- . 1> Sao chép file trình cài đặt vào USB và chèn vào console.
- . 2> Trên menu công cụ màn hình, dừng phần mềm console bằng nút Shutdown Software ở cuối danh sách.



- . 3> Mở lại menu tools, chạm vào biểu tượng Folders và mở ổ đĩa ở chỗ tìm thấy file nâng cấp.
- . 4> Chạy trình cài đặt.
- . 5> Khi quy trình cài đặt hoàn tất, hãy tắt console và khởi động lại nó. Việc này sẽ cho phép cài đặt bất kỳ bản cập nhật hệ điều hành nào.

13.9 Khôi phục/cài đặt lại hệ thống

Console chạy trên hệ thống PC nhúng và giống như tất cả máy tính khác, có khả năng hệ thống bị lỗi. Nếu cần cài đặt lại hệ điều hành, đây là cách bạn thực hiện.

Để cài đặt hệ điều hành lại, bạn cần có thanh khôi phục Tiger Touch USB, đã cung cấp cùng với console hay có thể tải xuống từ trang web của Avolites.



Xử dụng thanh khôi phục (recovery stick) sẽ xóa tất cả cài đặt và file khởi console, bao gồm cả file show và tính cách người dùng. Phải lưu mọi file vào thẻ nhớ riêng trước khi tiếp tục.

13.9.1 Khởi động từ thẻ khôi phục USB

- 1> Phải chắc chắn đã cắm thẻ nhớ vào.
- 2> Console khởi động nhấn nút Delete để vào BIOS.
- 3> Khi thấy nhắc, hãy nhập mật khẩu '68340', để vào BIOS.
- 4> Khi đã vào BIOS, nhấn mũi tên xuống một lần rồi nhấn nút Enter để mở menu thứ hai.
- 5> Sau đó, nhấn vào mũi tên xuống lần nữa rồi nhấn nút Enter để mở menu thứ hai.
- 6> Nhấn nút Copy/Move/Link liên tục cho đến khi 'USB-HDD0' ở vị trí 1.
- 7> Nhấn nút Speed (trên nút Attribute Bank) rồi nhấn Enter, để lưu những thay đổi.
- 8> Khi console khởi động lại, nó sẽ khởi động tự động vào thẻ nhớ.

Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác

13.9.2 Hướng dẫn Cài đặt

- 1> Chờ trong khi thẻ nhớ khởi động, quy trình này có thể mất đến 3 phút.
- 2> Khi thẻ nhớ đã khởi động, màn hình cảm ứng sẽ hiển thị 'Welcome to Tiger Touch', chạm vào Next để tiếp tục.
- 3> Vui lòng đọc đến cuối thỏa thuận cấp phép, rồi chạm vào Agree để chấp nhận.
- 4> Trên màn hình tiếp theo, nhập số sê-ri của Tiger Touch (xử dụng bàn phím số) - đây là số theo sau 'TT-' đã viết ở mặt sau của console.
- 5> Chạm vào Install rồi sẽ định dạng ổ cứng và sao chép những file thiết lập vào đó.
- 6> Sau khi hoàn tất, hãy rút thẻ nhớ và chạm vào nút Restart lại.

Sau khi khởi động lại console sau đó sẽ cài đặt tất cả phần mềm và driver cần thiết để chạy. Quy trình này mất khoảng 30 phút để hoàn thành, trong đó console sẽ khởi động lại vài lần. Vui lòng không tắt console trong quy trình này.

13.9.3 Cấp phép phần mềm

Sau khi hoàn tất, console sẽ khởi động vào hệ điều hành và bạn sẽ được yêu cầu tải mã cấp phép để mở khóa Titan. Mỗi console có một mã cấp phép duy nhất, lấy từ phần Titan Licensing của trang web Avolites. Mã giấy phép sẽ xử lý thủ công và có thể mất đến 5 ngày mới trả lại cho bạn. Tuy nhiên, cũng gửi cho bạn mã cấp phép tạm thời tự động tức thì, mã này sẽ hoạt động trong 14 ngày, trong trường hợp bạn đang tải lại console trong trường hợp khẩn cấp.

Mã giấy phép vẫn giữ nguyên trừ khi thay đổi phần cứng console, vì vậy nếu bạn đang tải lại phần mềm từ thanh khôi phục do Avolites cung cấp, mã giấy phép sẽ nằm trên thanh đó và bạn chỉ cần chọn 'Import licence'.

Nếu bạn cần mã giấy phép mới, hãy nhấp vào 'Request Licence' rồi nhấp vào 'Full Licence'. Titan bây giờ sẽ lưu file mã thông báo đã xử dụng bởi Avolites để tạo giấy phép. Cắm thẻ USB và nhấn 'Browse' để chọn thẻ USB. File Token sẽ lưu trong thư mục Titan/Tokens.

Bây giờ, hãy chuyển đến phần Titan Licensing của trang web Avolites (yêu cầu đăng nhập) và điền vào biểu mẫu web ở đó, tải lên file mã thông báo khi được yêu cầu. Khi bạn gửi biểu mẫu, bạn sẽ được gửi ngay qua email một giấy phép tạm thời. Sẽ gửi giấy phép đầy đủ qua email cho bạn sau (thường trong vòng một giờ trong giờ hành chính của Vương quốc Anh).

Sau khi bạn có file giấy phép tạm thời hay vĩnh viễn, hãy sao chép nó trở lại Titan/Tokens trên thẻ USB của bạn, rồi chuyển thẻ USB sang console và chọn 'Import Licence'. Bây giờ Titan sẽ bắt đầu bình thường. Bạn nên chắc chắn bạn đã giữ file giấy phép vì bạn sẽ cần nó nếu bạn cài đặt Titan lại.

13.9.4 Sắp xếp nút bảng console cho BIOS

Vì bạn thường không cầm bàn phím vào Tiger Touch, đã phân bố vài nút trên console phía trước cho nhiều lần nhấn phím để bạn có thể điều khiển BIOS nếu cần.

Nút Attribute Bank 1-12 = F1-12 (thí dụ: Dimmer là F1, Tốc độ là F10)

Bàn phím số 0-9 như bình thường

Exit: Esc

Enter: Return

Mũi tên Lên, Xuống, Trái, Phải: các phím con trỏ như bạn mong đợi.



Chương 13. Cài đặt người dùng và tùy chọn khác

Xử dụng nút chức năng như sau:

Record Cue:	Y
Record Chase or List:	N
Record Macro:	+
Copy/Move/Link:	-
Record Palette:	BACKSPACE
Delete:	DEL

(Hết chương 13)

14. Tính cách thiết bị - Fixture Personalities

Đối với mỗi loại thiết bị, console có một file “personality” cho nó biết cách điều khiển thiết bị, channel nào là channel dimmer (HTP) và lượng thông tin cụ thể lớn về thiết bị khác. Khi bạn patch từng thiết bị, bạn sẽ cho console biết sẽ xử dụng cho nó tính cách nào.

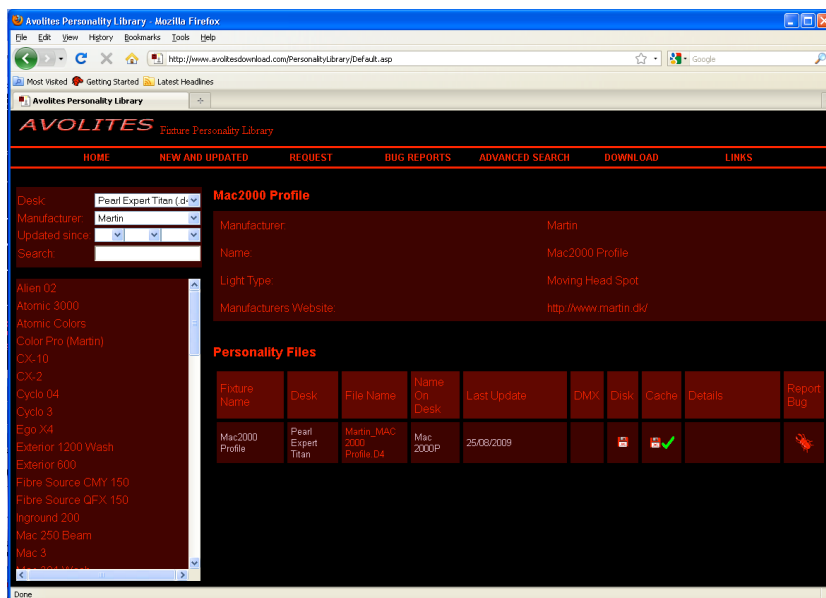
Console có một thư viện tính cách, chứa tất cả thiết bị thường xử dụng, nhưng luôn xuất hiện thiết bị mới và Avolites cập nhật thư viện liên tục.

Chúng tôi khuyên bạn nên cập nhật thư viện thường xuyên để tận dụng lợi thế của thiết bị mới, cũng như nhận những bản sửa lỗi cho tính cách và tính năng mới có thể đã thêm vào chẳng hạn như thiết bị phụ.

14.1.1 Tải tính cách thiết bị từ Avolites

Trang web Avolites liệt kê tất cả thiết bị mà đã tạo ra tính cách. Bạn nên coi ở đây trước nếu console không có tính cách cho thiết bị của bạn. Địa chỉ là:

<http://www.avolitesdownload.com/personalities/>



Tất cả tính cách thiết bị có sẵn đã liệt kê ở phía bên trái của màn hình. Bạn có thể xử dụng hộp ở trên cùng bên trái để lọc danh sách nhằm hiển thị thiết bị từ những hãng sản xuất cụ thể hay thiết bị có sẵn cho console nhất định hay để tìm kiếm tên thiết bị cụ thể.



Hãy chắc chắn bạn đã chọn đúng loại console trong khu vực "Desk". Tất cả console Titan đều xử dụng tính cách giống nhau, nhưng chương trình cài đặt sẽ tùy chỉnh cho nhiều console khác nhau.

Nhấp vào tên thiết bị để mở thông tin chi tiết trong cửa sổ bên phải. Việc này hiển thị tất cả đặc điểm có sẵn cho loại thiết bị đó (nếu bạn đã nhập loại console ở trên cùng bên trái, chỉ hiển thị những tính cách cho console đó).

Nếu bao gồm tính cách trong thư viện chuẩn (bộ nhớ cache) thì sẽ đánh dấu chọn cột đó.

Nếu thiết bị của bạn có tính cách đã liệt kê, hãy tải xuống bằng cách nhấp vào biểu tượng Disk. Thao tác này sẽ tải xuống một bản sao của thư viện tính cách hoàn chỉnh.

Chương 14. Tính cách thiết bị

14.1.2 Cập nhật thư viện tính cách trên console

Tải thư viện tính cách Titan hiện tại bằng cách nhấp vào biểu tượng đĩa trong cột Cache cho bất kỳ thiết bị nào. Ngoài ra, bạn có thể lấy file này bằng cách nhấp vào liên kết Download ở đầu màn hình, rồi nhấp vào liên kết cho console của bạn.



Cập nhật sẽ ghi đè lên bất kỳ tính cách tùy chỉnh nào bạn đã lưu trong thư viện. Để tránh việc này, hãy lưu tính cách tùy chỉnh của bạn trong thư mục tính cách người dùng (coi phần tiếp theo để biết chi tiết).

Để cập nhật, hãy xử dụng quy trình sau:

1> Sao chép file *TigerTouchFixtureLibrary.exe* đã tải xuống vào USB và cắm vào console.

2> Nhấp vào menu 'Tools' trên thanh công cụ, rồi nhấp vào biểu tượng thư mục trên menu.

3> Tìm file đã tải xuống trên USB và nhấp đúp vào file này để chạy. Nhấp vào 'Ok' trên hộp cảnh báo.

4> Tắt rồi khởi động lại console (xử dụng nút *Restart Software* trên menu *Tools* trên màn hình là OK).

Console lưu thư mục *FixtureLibrary* vào bộ nhớ khi xử dụng tùy chọn Patch lần đầu tiên, vì vậy bạn cần khởi động lại phần mềm console (từ menu *Tools*) để chắc chắn đã tải tính năng thiết bị mới.

Sau khi patch thiết bị, sẽ nhúng tính cách của nó vào file show. Bất kỳ thay đổi nào đối với thư viện thiết bị sẽ không ảnh hưởng đến thiết bị đã patch trong show. Bạn có thể xử dụng tùy chọn [Update Personality] trong menu patch để cập nhật thiết bị đã patch nếu cần.

14.1.3 Tính cách người dùng/tùy chỉnh

Xử dụng ứng dụng *Personality Builder* đã cài đặt cùng với phần mềm điều khiển, bạn có thể tạo ra tính cách cho riêng mình nếu bạn muốn sửa đổi hành vi của tính cách cách tiêu chuẩn hay bạn có một thiết bị mà console chưa từng nghe đến và cần làm cho nó hoạt động nhanh.



Console tải thư viện thiết bị vào bộ nhớ khi xử dụng tùy chọn Patch lần đầu tiên, vì vậy sau khi tạo ra tính cách mới, bạn cần khởi động lại phần mềm console từ menu *Tools* nếu không sẽ không hiển thị nó.

Bạn có thể kết hợp tính cách tùy chỉnh của mình vào thư viện thiết bị tiêu chuẩn trên console, tuy nhiên có một nguy cơ là nó sẽ bị ghi đè khi bạn cập nhật *Fixture Library* từ *Avolites* lần sau.

Để tránh việc này, console cung cấp thư mục đặc biệt dành cho những tính cách do người dùng cung cấp nằm tại *D:\Personalities*. Nếu bạn đang xử dụng *Titan Simulator*, thư mục sẽ đặt tại *\My Documents\Titan\Personalities*

Khi patch thiết bị, sẽ tìm thư mục này đầu tiên trước thư viện. Nếu tìm thấy *Fixture Personality*, console sẽ xử dụng nó thay vì xử dụng thư viện. Thư mục này không bị ảnh hưởng khi cập nhật thư viện tính cách.

Chương 14. Tính cách thiết bị

14.1.4 Yêu cầu tính cách thiết bị mới

Nếu không tồn tại tính cách cho thiết bị của bạn, Avolites sẽ tạo ra tính cách cho bạn. Nhấp vào liên kết "Request" trên trang web trên để gửi yêu cầu của bạn. Sẽ hiển thị danh sách những yêu cầu hiện tại, vì vậy bạn có thể kiểm tra coi người khác có đang yêu cầu điều tương tự hay không.

Tính cách mới của bạn sẽ đưa vào thư viện - để cài đặt tính cách mới, hãy tải xuống và cài đặt thư viện tính cách mới nhất như đã mô tả ở trên.

14.1.5 Báo cáo lỗi tính cách cho Avolites

Nếu bạn phát hiện thấy vấn đề với tính cách thiết bị, Avolites muốn biết về lỗi đó để có thể khắc phục. Tìm kiếm tính cách trên trang web rồi nhấp vào biểu tượng "Report Bug" ở bên phải màn hình. Nếu bạn nhấp vào tab "Bug Reports" ở đầu cửa sổ, sẽ hiển thị danh sách những rắc rối hiện đang tồn tại, vì vậy bạn có thể kiểm tra coi ai đó đã báo cáo chưa.

14.1.6 Trong trường hợp khẩn cấp

Console chứa lựa chọn những thiết bị "Generic" mà bạn có thể xử dụng trong trường hợp khẩn cấp nếu bạn cần vận hành thiết bị không có tính cách. Khi patch lỗi, hãy coi qua danh sách hãng sản xuất cho đến khi bạn tìm thấy [Generic]. Trong phần này (trong số thiết bị khác) là những cái sau:

Multi-DMX: Có tới 10 channel DMX, tất cả channel đều là LTP. Bạn có thể chọn từ 1-10 channel trên màn hình Mode. Nhấn Attribute Bank và xử dụng phím chức năng để chọn channel.

Generic RGB: Cho phép bạn điều khiển thiết bị RGB chẳng hạn như bộ đổi màu LED. Việc này cung cấp 5 chế độ:

1=Dim 2=R 3=G 4=B

VDim 1=R 2=G 3=B

1=R 2=G 3=B 4=Dim

VDim + 4xRGB

4xRGB.

VDim là một channel dimmer tổng thể ảo cho những thiết bị không có điều khiển dimmer DMX. Khi bạn xử dụng thuộc tính Dimmer, console sẽ điều chỉnh mức RGB cho phù hợp.

(Hết chương 14)

15. Kết nối mạng cho console

Có vài cách để console giao tiếp với thiết bị ánh sáng ngoài jack cắm DMX truyền thống và sẽ mô tả những cách này trong chương này.

Bạn cũng có thể kết nối những node xử lý đã nối mạng, cho phép bạn kiểm soát tối đa 64 universe của DMX (bản thân console có thể tạo ra tối đa 12 universe).

Cũng có thể nối mạng console với console Titan khác để điều khiển nhiều người dùng và để theo dõi sao lưu.

Ở cuối chương là một phần nhằm mục đích trình bày những kiến thức cơ bản về địa chỉ IP, điều cần thiết cho nhiều tính năng khác nhau trên console như Art-Net.



Mạng ánh sáng cần truyền lượng dữ liệu lớn. Để có độ tin cậy tốt nhất, bạn nên sử dụng hệ thống dây mạng dành riêng cho hệ thống ánh sáng và đã cách ly về mặt vật lý với mạng khác và sử dụng hub đơn giản hơn là switch thông minh.

Việc kết nối với mạng hiện có với lưu lượng mạng khác là có thể nhưng có thể dẫn đến rắc rối với cả thiết bị ánh sáng lẫn thiết bị CNTT khác trên mạng. Bộ chuyển mạch Ethernet thông minh có thể làm rớt hay chặn dữ liệu ánh sáng. Nếu bạn cần làm việc này, vui lòng đọc về những địa chỉ IP bạn nên sử dụng, trong phần 15.5.5.

Nếu console có nhiều cổng mạng, DMX sẽ xuất trên tất cả cổng. Bạn có thể đặt việc này từ thuộc tính của module DMX trong cửa sổ DMX Settings, mỗi cổng sẽ liệt kê với một switch để bật hay tắt nó.

15.1 Điều khiển thiết bị qua mạng

Trước khi console có thể nói chuyện với thiết bị khác qua mạng, phải cấp cho nó một địa chỉ mạng duy nhất. Cái này gọi là “địa chỉ IP” của nó.

15.1.1 Đặt địa chỉ IP cho console

Chúng tôi khuyên bạn nên sử dụng chức năng cài đặt IP tự động của console. Tuy nhiên, nếu cần, bạn cũng có thể đặt địa chỉ IP bằng Console Windows như đã hiển thị trên trang 272.

. 1> Chuyển sang chế độ System và nhấn [Network Settings]

. 2> Nhấn [Local Area Connection].

. 3> Nhấn [Subnet Mask] và đặt thành 255.255.255.0

. 4> Nhấn [Set IP 2.*.*]

. 5> Nhấn [Save settings]

. 6> Thoát chế độ System.

- Vài thiết bị có thể hoạt động trên địa chỉ IP 10.*.* (Phím chức năng D) - coi phần sau của chương này để biết chi tiết.

- Nếu bạn cần giải địa chỉ IP không chuẩn, bạn có thể sử dụng phím chức năng A.

15.1.2 Thiết lập output DMX

Console có 64 line output DMX (tối đa 12 line trên bản thân console, cũng có sẵn nhiều line khác bằng cách sử dụng node xử lý DMX đã nối mạng). Titan One dongle bị giới hạn ở một



Chương 15. Kết nối mạng cho console

line DMX. Có thể định tuyến line đến jack cắm DMX vật lý và/hoặc đến node mạng.

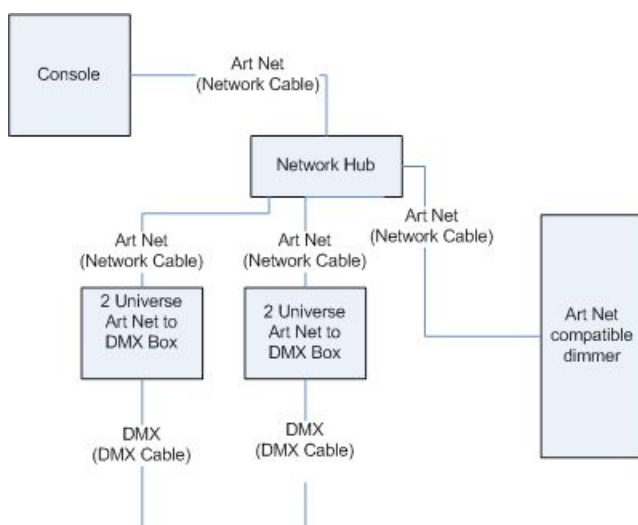
Phần 13.6.1 trên trang 251 cho bạn biết cách thiết lập định tuyến này và được đưa ra thí dụ trong phần 15.1.4 trên trang tiếp theo.

15.1.3 Hệ thống Art-Net đơn giản

Có nhiều hệ thống để gửi thông tin điều khiển ánh sáng qua mạng. Một trong những hỗ trợ rộng rãi nhất là Art-Net.

Art-Net không dành riêng cho serie sản phẩm nào và có nhiều hãng sản xuất công nhận và triển khai. Nhiều sản phẩm (chẳng hạn như dimmer và Moving lights) có thể chấp nhận tín hiệu Art-Net trực tiếp, do đó không cần chuyển đổi tín hiệu sang DMX. Tuy nhiên, hầu hết mọi người sẽ cần xuất DMX đến thiết bị của họ và có thể thực hiện việc này bằng cách sử dụng bộ chuyển đổi Art-Net sang DMX.

Trong sơ đồ sau, Console tuân thủ Art-Net (chẳng hạn như console Titan) đã kết nối qua hub mạng với dimmer tương thích Art-Net và 2 hộp chuyển đổi DMX.



Khi đã nối hệ thống với nhau, có thể cấu hình nhiều output (hay Node) khác nhau.

- Dimmer có địa chỉ bắt đầu là 200
- Đặt hộp DMX đầu tiên thành universe 1 và universe 2
- Đặt hộp DMX thứ 2 cũng thành universe 1 và universe 2

Sau đó, sử dụng console để thiết lập line DMX thành Console Art-Net. Điều quan trọng cần nhớ:

- Mỗi hộp Art-Net to DMX (hay Dimmer tương thích, hay moving light tương thích) là một thiết bị,
- Mỗi thiết bị có thể có một hay nhiều node (tức là hộp Art-Net to DMX có 2 nút, đây là 2 output DMX; bản thân bộ dimmer là một node),
- Có thể đặt mỗi node thành một Universe (1-256). Universe này tương đương với line DMX 512 .channel Sau đó, bạn có thể chỉ định gán cho mỗi node line console nào. Có thể gán một line console cho nhiều node (việc này sẽ sao chép universe DMX), nhưng mỗi node chỉ nên gán một line console cho nó.

Ở đây, console chỉ định những việc sau:

Chương 15. Kết nối mạng cho console

- Line A đến hộp 1 universe 1 và hộp 2 universe 1
- Line B đến hộp 1 universe 2
- Line C đến hộp 2 universe 2 và rack dimmer

15.1.4 Thiết lập hệ thống Art-Net

Đối với thí dụ này, giả định bạn sẽ nối console với hộp output Art-Net DMX (chẳng hạn như Artistic License Net-Lynx) qua hub mạng.

Xử dụng cable ethernet RJ45 tiêu chuẩn, gắn nhiều thiết bị lại với nhau.

- Nếu bạn đang xử dụng bộ chia/chuyển mạch như hình trên, hãy xử dụng cable nối thẳng. Nếu bạn đang nối trực tiếp console với thiết bị Ethernet khác, bạn cần xử dụng cable chéo.

Đặt hộp Net-Lynx như sau:

- Subnet Mask = 0
- DMX A Universe = 1
- DMX B Universe = 2

Rất nhiều thiết bị Art-Net, bao gồm cả hộp Net-Lynx, đã đặt thành địa chỉ IP 2.xxx làm mặc định và có thể đặt thành 10.xxx bằng cách xử dụng một jumper tùy chọn, vì vậy bạn nên kiểm tra coi cài đặt của thiết bị của bạn là gì.

Nếu thiết bị Art-Net của bạn cần đặt thành địa chỉ IP không chuẩn, thì trong bước 1 và 2, bạn cần xử dụng Console Windows để đặt console thành giá địa chỉ đó thay vì 2.x.x.x

Khi đã nối mọi cái, hãy khởi động console.

- . 1> Chắc chắn console có IP trong giá 2.x.x.x như được mô tả ở đầu chương.
- . 2> Chuyển console sang System và chọn [DMX Settings].
- . 3> Cửa sổ DMX Settings sẽ mở ra.
- . 4> Chọn module Art-Net từ danh sách node ở bên trái cửa sổ.
- . 5> Nhấn nút 'i' nhỏ để hiển thị những thuộc tính của node. Chắc chắn đã đặt Network adapter đúng (cái này có thể không phải là adapter mặc định)
- . 6> Nếu bạn muốn tắt output Art-Net, bạn có thể bỏ chọn tùy chọn "Enable DMX output". Việc này sẽ ngăn Console xuất ra Art-Net trên bất kỳ Line nào.
- . 7> Art-Net thường chỉ gửi Dữ liệu khi nó đã thay đổi, thay vì một luồng liên tục. Có những lúc bạn nên gửi Art-Net mọi lúc. để thực hiện việc này, hãy chọn tùy chọn "Continuous Art-Net Data Stream".
- . 8> Tùy chọn "Always broadcast Art-Net" cho phép bạn gửi Art-Net đến toàn bộ mạng, thay vì một địa chỉ IP cụ thể.
- . 9> Nhấn mũi tên → màu xanh trên nút Art-Net để nối nó với line output DMX.
- . 10> Chọn line DMX của console từ phía bên tay phải của cửa sổ.
- . 11> Line DMX bây giờ sẽ xuất qua nút Art-Net đã chọn.
- . 12> Nhấp vào 'i' trên nút bạn đã thêm để chắc chắn thuộc tính là chính xác. (có thể xảy ra rắc rối nếu bạn đính kèm nhiều line DMX vào một node).
- . 13> Chắc chắn đã đặt Universe thành 1 cho Line 1 và 2 cho Line 2. Art-Net xử dụng subnet mask với universe của nó. Cho mục đích Titan: universe Titan 1 - 16 là subnet

Chương 15. Kết nối mạng cho console

mask = 0, universe Art-Net = 1 - 16

. 14> Bạn có thể đóng cửa sổ cài đặt DMX.

Bây giờ console sẽ hoạt động bình thường.

Để xóa node khỏi line DMX, hãy chọn node và nhấp vào nút X màu xanh. Các thiết bị "chưa được đăng ký" và "không xác định" có thể xuất hiện dưới dạng các node Art-Net.

- Một thiết bị chưa được thực hiện là thiết bị 'rolling extra' cho phép thực hiện nhiều hơn 4 kết nối với một thiết bị Art-Net cụ thể. Đặc điểm kỹ thuật của Art-Net chỉ cho phép mỗi thiết bị quảng cáo tối đa 4 universe, vì vậy nếu bạn cần thêm nhiều hơn nữa, console phải phát minh ra universe thứ 5, 6, v.v.

- Thiết bị không xác định là thiết bị không định dạng đúng câu trả lời thăm dò của Art-Net nên console không biết đó là thiết bị input hay output.

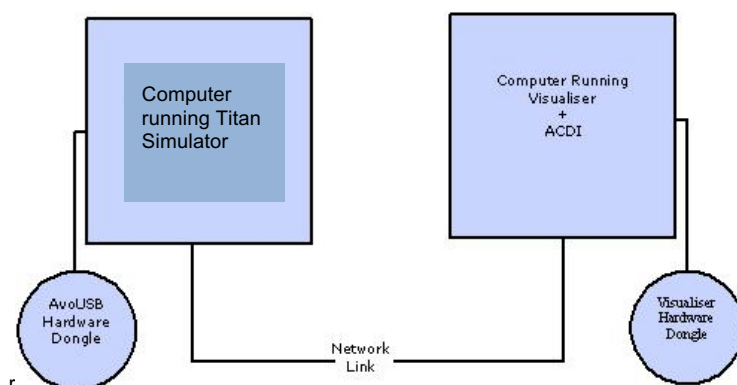
15.1.5 Bổ sung tài nguyên cho Art-Net

Để tìm hiểu thêm thông tin về Art-Net, vui lòng tham khảo Tiêu chuẩn Art-Net do Artistic License xuất bản.

15.2 Kết nối với trình mô phỏng bằng ACDI

ACDI là ứng dụng của Avolites dành cho Console và Simulators với phần mềm ánh sáng như Visualiser, Capture hay Show designer.

15.2.1 ACDI



Máy tính chạy Titan Simulator

Có thể thực hiện kết nối liên kết mạng qua cable chéo hay qua hub.

Cho thí dụ này, cả hai máy tính đã kết nối với nhau qua cable chéo.

Đầu tiên, chúng ta sẽ thiết lập Network setting cho cả hai máy tính. Điều quan trọng là cả hai máy tính đều sử dụng địa chỉ IP trong cùng một dải (trong thí dụ này là 2.0.0.x) và có cùng subnet mask, nếu không nó sẽ không thể giao tiếp với nhau. Computer running Titan Simulator

Trên console, đặt địa chỉ thành 2.x.x.x như đã mô tả trong phần 15.1.1 ở đầu chương này. Nếu bạn cần đặt một địa chỉ tùy chỉnh để khớp với PC của visualiser, bạn có thể sử dụng Control Panel để thực hiện việc này.

Trên máy tính đang chạy Visualiser:

Chương 15. Kết nối mạng cho console

- . 1> Nhấp vào *Start, Control panel, Network connections*.
- . 2> Nhấp chuột phải vào kết nối bạn muốn xử dụng.
- . 3> Nhấp vào *Properties*.
- . 4> Trong cửa sổ thuộc tính kết nối, chọn *TCP/IP* và nhấp vào *Properties*.
- . 5> Đặt *PC network adapter* thành địa chỉ miễn phí trên mạng trong giải *2.0.0.x*.
- . 6> Đặt mặt nạ mạng con thành *255.0.0.0*.
- . 7> Bấm *OK*.

Đóng bất kỳ cửa sổ mạng nào trên cả hai máy.

Cài đặt và chạy ACDI trên Visualiser Computer.

Trong ACDI thay đổi "Source" thành "Simulator" Không đóng cửa sổ ACDI

Tham khảo phần trước để thiết lập line DMX trên console để gửi đến Visualiser.

Cuối cùng, khởi động console và mở hay tạo file theatre. (Coi hướng dẫn Visualiser để biết thêm thông tin về việc này)

Sau khi đã sẵn sàng kết nối với console, hãy chuyển đến chế độ chạy trong Visualiser và chọn trình mô phỏng trong DMX.

Bây giờ console sẽ hoạt động với Visualiser

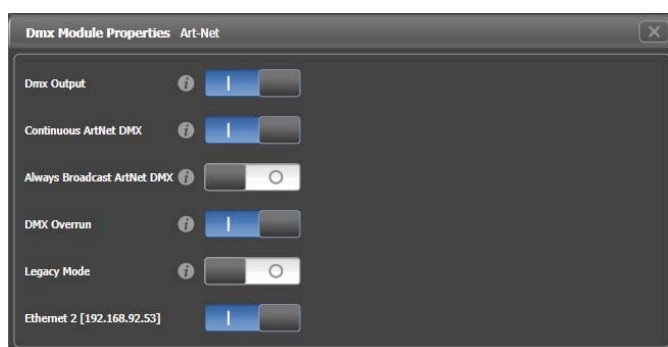
15.3 Thiết lập module

Module là phương pháp gửi DMX và có thể coi như tập hợp nhiều node.

Thí dụ: hãy coi xét xử dụng công nghệ mạng không dây để truyền DMX tới vài bộ thu riêng. Cấu hình mỗi bộ thu để xuất ra một universe DMX cụ thể. Trong trường hợp này, toàn bộ hệ thống không dây là module và mỗi bộ thu là node.

Bạn có thể đặt những thuộc tính cụ thể của Module đã xử dụng với console bằng cách đi tới cửa sổ Cài đặt DMX (chuyển sang Chế độ System và chọn [DMX Settings]) rồi nhấp vào chữ 'i' nhỏ ở phía bên tay phải của tên module.

Việc này cho phép bạn điều chỉnh cài đặt cho từng module và chọn network adapter cho ACDI và Art-Net. Console chỉ có một network adapter, tuy nhiên trên Titan Mobile và Simulator, việc này phụ thuộc vào máy tính của bạn; nhiều người dùng laptop sẽ có network adapter tiêu chuẩn và adaptor Wi-Fi (không dây), sẽ hiển thị cả hai.



15.4 Xử dụng Active Fixtures với CITP

CITP là một hệ thống tiêu chuẩn cho phép những thiết bị ánh sáng giao tiếp và chia sẻ thông tin. Thường xử dụng việc này với media server để cho phép console lấy hình ảnh thu nhỏ



Chương 15. Kết nối mạng cho console

của media và thông tin lớp từ server. Sau đó, có thể xử dụng hình ảnh thu nhỏ trên console để chọn clip media.

15.4.1 Thiết lập CIP mẫu

Thí dụ này cho thấy cách thiết lập Hippotizer với Tiger Touch.

- . 1> Kết nối console và Hippotizer với mạng. (Bạn có thể nối Hippotizer trực tiếp với console, nếu đang không kết nối thiết bị nào khác, xử dụng cable patch chéo).
- . 2> Thiết lập địa chỉ IP và subnet mask của console và Hippo để nó nằm trên cùng một dải địa chỉ, thí dụ: 192.168.0.1 và 192.168.0.2.
- . 3> Nếu bạn đang xử dụng Titan Mobile hay Titan Simulator, hãy chắc chắn đã vô hiệu hóa firewall trên PC của bạn. Đồng thời chắc chắn máy Hippo không chạy firewall.
- . 4> Chạy hệ thống Hippo. Chắc chắn rằng thành phần CIP đang chạy.
- . 5> Chuyển console sang Chế độ System và chọn [DMX Settings].
- . 6> Ở bên trái bên dưới Art-Net, bạn sẽ thấy Hippo với địa chỉ IP của nó. Nhấp vào nó và rồi ở phía bên tay phải nhấp vào line DMX bạn muốn xử dụng nó.
- . 7> Trên nút Hippo ở phía bên tay trái, nhấp vào nút 'i' và đặt số Universe để khớp với cài đặt universe trên Hippo.
- . 8> Thoát chế độ System, trở lại menu mặc định.
- . 9> Khởi động lại phần mềm console bằng cách xử dụng tùy chọn trên menu Tools.
- . 10> Vào chế độ Patch và chọn [Active Fixtures]. Bạn sẽ thấy Hippo với địa chỉ IP của nó dưới dạng tùy chọn phím chức năng.
- . 11> Chọn Hippo, sau đó đặt line DMX khớp với line bạn đã đặt ở Bước 6.
- . 12> Nhấn vào một handle thiết bị trống để. Console sẽ patch tự động những lớp cần thiết và lớp chính dưới dạng một loạt nút thiết bị.
- . 13> Bây giờ, nếu bạn chọn một thiết bị và mở cửa sổ Attribute Editor, bạn sẽ thấy hình thu nhỏ (thumbnail) của media.

Khi bạn khởi động hệ thống lần tiếp theo, hãy chắc chắn bật nguồn Hippo trước khi bạn khởi động console.

Nếu bạn quyết định patch lại đến một địa chỉ DMX khác, bạn sẽ cần khởi động lại phần mềm Hippotizer. Bạn cũng sẽ cần đặt lại node Art-Net nếu bạn đang di chuyển qua line DMX.

15.5 Tất cả về địa chỉ IP

Phần này cố gắng giải thích những điều cơ bản về địa chỉ IP và những điều bạn cần biết khi thiết lập mạng điều khiển ánh sáng.

Địa chỉ IP thông thường sẽ có định dạng "w.x.y.z" trong đó w, x, y và z là con số từ 0 đến 255. Thí dụ: "192.168.0.1". Mọi đối tượng (hay node hay thiết bị) trên mạng phải có một địa chỉ IP duy nhất. Đây là khái niệm giống với DMX vì mỗi thiết bị yêu cầu một địa chỉ DMX duy nhất, đối với địa chỉ IP cũng yêu cầu như vậy.

15.5.1 Đặt địa chỉ IP của bạn

Console có chức năng thiết lập để đặt nhanh địa chỉ IP của nó như đã mô tả.

Có khả năng rất cao là nếu bạn đặt địa chỉ IP trên một thiết bị mạng, bạn sẽ phải đặt nó trên tất cả, do đó nếu bạn đặt địa chỉ IP của mình trên console theo cách thủ công, bạn sẽ phải thực hiện điều đó trên bất kỳ thiết bị TitanNet nào và bất kỳ thiết bị Art-Net nào bạn xử dụng. Lưu



Chương 15. Kết nối mạng cho console

ý vài thiết bị Art-Net có địa chỉ IP cố định trong giải 2.x.x.x, trong trường hợp đó, bạn phải đặt console thành giải đó.

15.5.2 Subnet Masks

Tốt nhất nên giữ nó đơn giản. Tất cả thiết bị hay node trên mạng muốn giao tiếp với nhau phải có cùng subnet mask. Mask xác định phần nào của địa chỉ IP là duy nhất trong mạng đó đối với mỗi node. Nếu một phần của subnet mask là 0 thì chữ số tương ứng trong địa chỉ IP phải là duy nhất cho mỗi kết quả. Nếu phần trong subnet mask là 255 thì phần này của địa chỉ IP cần phải giống nhau cho mỗi node.

15.5.3 Chọn địa chỉ IP và subnet mask

Đây là phần thiết lập mạng khó nhất vì địa chỉ IP của bạn phụ thuộc hoàn toàn vào những cái bạn đang xử dụng trên mạng và những địa chỉ IP nào bạn có và không thể thay đổi. Dưới đây là vài tình huống khác nhau cho mạng ánh sáng tiêu chuẩn xử dụng console Titan và nên đặt địa chỉ IP nào. Những cái này không chắc chắn sẽ hoạt động nhưng hãy thử nó nếu tình huống phù hợp với mạng của bạn:

Titan và ShowSafe, tất cả output đều là DMX tiêu chuẩn.

	IP Address	Subnet Mask
Titan console	192.168.1.30	255.255.255.0
ShowSafe	192.168.1.31	255.255.255.0

Titan outputting over Art-Net Fixtures (and DMX).

Xuất Titan qua Art-Net Fixtures (và DMX).

	IP Address	Subnet Mask
Titan console	2.100.100.100	255.0.0.0
Art-Net Fixtures	2.x.y.z	255.0.0.0

Hay là

	IP Address	Subnet Mask
Titan console	10.100.100.100	255.0.0.0
Art-Net Fixtures	10.x.y.z	255.0.0.0

Where a combination of x, y and z are unique for these fixtures.

Xuất Titan và ShowSafe qua Art-Net (và DMX).

	IP Address	Subnet Mask
Titan console	2.100.100.100	255.0.0.0
ShowSafe	2.100.100.101	255.0.0.0
Art-Net Fixtures	2.x.y.z	255.0.0.0

Hay là

	IP Address	Subnet Mask
Titan console	2.100.100.100	255.0.0.0
ShowSafe	2.100.100.101	255.0.0.0
Art-Net Fixtures	10.x.y.z	255.0.0.0

Trong đó sự kết hợp của x, y và z là duy nhất cho những thiết bị này.





Không bao giờ đặt số cuối cùng của địa chỉ IP là 255. Đây là địa chỉ đặc biệt, sẽ không hoạt động chính xác.

15.5.4 Gán địa chỉ IP (DHCP) tự động

Có cách gán địa chỉ IP khác qua hệ thống tự động gọi là DHCP. Đối với việc này, bạn cần một trong thiết bị trên mạng là server DHCP. Nếu bạn biết không có thiết bị nào của mình là server DHCP thì việc này không liên quan, tuy nhiên, nếu bạn có bộ định tuyến trên mạng hay vài thiết bị tương tự như vậy thì rất có thể bạn có server DHCP. Nếu bạn làm theo hướng dẫn 8 bước trong phần 15.5.1 trên trang 272 khi bạn đến bước 7, bạn nên chắc chắn đã chọn “Obtain an IP address automatically” rồi nhấn OK. Khi bạn đang xử dụng DHCP, tất cả thiết bị trên mạng phải có khả năng lấy địa chỉ IP tự động. Nếu thiết bị không thể (thí dụ vài thiết bị Art-Net) thì bạn phải đặt tất cả địa chỉ IP bằng thủ công.

15.5.5 Giải địa chỉ IP riêng

Nếu mạng của bạn đã kết nối với internet, điều quan trọng là phải xử dụng giải địa chỉ IP riêng. Đây là những địa chỉ IP đặc biệt sẽ không định tuyến trên internet. Nó là:

Start Address	Final Address	Subnet Mask
10.0.0.0	10.255.255.255	255.0.0.0
172.16.0.0	172.31.255.255	255.255.0.0
192.168.0.0	192.168.255.255	255.255.255.0

Đối với Art-Net, phải xử dụng giải 10.x.x.x.

(Hết chương 15)

16. Xử dụng nhiều console Avolites khác nhau

Nếu bạn đã quen với console Avolites khác, phần này sẽ giúp bạn khắc phục sự khác biệt giữa mỗi console.



Có thể tải show từ console Titan vào bất kỳ console Titan nào khác, nhưng không được tải vào Pearl Expert chạy phần mềm Classic, Diamond 4 hay console Pearl 2000/2004/2008, vì những console này có định dạng file show khác.

16.1 Điều khiển Console

Rõ ràng, sự khác biệt chính trên Tiger Touch là màn hình cảm ứng và thiếu fader preset.

Màn hình cảm ứng

Màn hình cảm ứng cho chúng ta một 'không gian làm việc' có thể định cấu hình cho người dùng, có thể hiển thị cửa sổ chứa những nút cho điều khiển thiết bị, palette, nhóm, dạng thức, thuộc tính và hơn thế nữa. Bạn có thể chọn cửa sổ nào có thể nhìn thấy, kích cỡ và vị trí của nó, bằng cách xử dụng nút Window Control phía trên bàn phím số và nút cửa sổ ở bên phải màn hình cảm ứng. Menu View cũng cung cấp cho bạn vài tùy chọn. Bạn có thể lưu nhiều bố cục không gian làm việc khác nhau trong các phím cảm ứng 'không gian làm việc'.

Phía bên tay phải của màn hình cảm ứng là khu vực menu. Cái này rất giống với console LCD trên Pearl Expert. Để kích hoạt nút menu, bạn có thể chạm vào màn hình hay nhấn nút dọc theo.

Bạn có thể khóa bất kỳ menu nào (để giữ cho nó hoạt động) bằng cách nhấn vào nút Menu Latch. Nút Menu Latch (Menu ML trên những console khác) chỉ hiển thị menu của nó ở màn hình cấp cao nhất.

Phần dưới cùng của màn hình cảm ứng cung cấp thông tin về fader playback bên dưới.

Khi cần nhập văn bản, bàn phím cảm ứng sẽ bật lên để bạn nhập văn bản.

Khi chọn hàng loạt thiết bị, bạn phải xử dụng màn hình cảm ứng hơi khác với cách bạn xử dụng nút; chạm và giữ phần đầu tiên trong giải đó, rồi chạm và giữ phần cuối cùng, rồi thả phần đầu tiên; hay bạn có thể kéo ngón tay của mình dọc theo nút.

Preset playbacks

Cũng như 10 fader playback ở cuối console, có 10 playback nữa ở phía trên bên phải của console. Những cái này luôn giữ nguyên (nó không bị ảnh hưởng bởi nút trang) và do đó, rất hữu ích cho những kỷ niệm mà bạn xử dụng nhiều, chẳng hạn như par can wash, đèn chiếu sáng sân khấu cơ bản hay máy khói.

Xử dụng show của Pearl Expert

Nếu bạn đang xử dụng show của Pearl Expert, sẽ không hiển thị bất kỳ cái gì đã lập trình trên fader preset vì Tiger Touch không có bất kỳ fader preset nào. Tuy nhiên, bằng cách mở cửa sổ Fixtures and Playbacks (nhấn View, [Open Workspace Window], [Fixtures and Playbacks] hay [Groups and Palettes]), bạn có thể truy cập thiết bị, playback, nhóm và palette từ fader preset. Nếu bạn muốn, bạn có thể sao chép nhiều mục vào một cửa sổ không gian làm việc bình thường bằng cách xử dụng nút thuộc tính [Copy to Workspace].

Cues và Chases trên màn hình cảm ứng

Ngoài fader playback, bạn có thể lưu cue (memories) và chase trên màn hình cảm ứng bằng cách xử dụng cửa sổ Playback. Đối với playback không cần chỉnh sửa, việc này cho phép

Chương 16. Xử dụng nhiều console Avolites khác nhau

bạn truy cập nhanh vài lượng hiệu ứng lớn bằng đầu ngón tay.

Nút macro

10 nút đã cung cấp mà bạn có thể lưu cả chuỗi nút đã xử dụng thường xuyên. Cũng có thể lưu bất kỳ trình tự nhấn nút nào trong mỗi nút này, biến những tác vụ lập trình lập đi lập lại đó trở thành dĩ vãng. Nếu bạn cần nhiều hơn 10, bạn có thể hiển thị cửa sổ Macro trên màn hình cảm ứng. 10 nút của console giống như 10 nút cảm ứng Macro đầu tiên.

Thay đổi chức năng của nút

Bạn có thể thay đổi chức năng của nút màu xanh và xám trên console để giúp bạn truy cập nhanh vào chức năng bạn muốn, chẳng hạn như Preload, Stop và Go cho chase, Chạm vào Tempo, v.v. Tính năng này gọi là Key Profiles.

16.2 Tính năng lập trình trong Titan

Có vài tính năng lập trình trong console Titan rất tuyệt vời mà trước đây chỉ có trên Diamond 4.

Chồng thiết bị, chồng thuộc tính

Chức năng chồng (overlap) cho phép bạn trình tự theo cách như playback cue. Thông thường khi bạn kích hoạt cue, mọi cái sẽ cùng nhau chuyển sang cài đặt đã lập trình. Tính năng Fixture Overlap khiến từng thiết bị chuyển sang cài đặt mới theo trình tự, tạo ra vài hiệu ứng cuộn hay bóc tuyệt vời mà không cần bất kỳ lập trình nào. Chồng thuộc tính là hiệu ứng tương tự với nhiều thuộc tính khác nhau. Khi "busking-biểu diễn", cũng có thể áp dụng pallette có chồng chéo.

Fixture Exchange và Copy Fixture

Chức năng Fixture Exchange cho phép bạn thay thế thiết bị đã xử dụng trong show của bạn bằng thiết bị thay thế, giữ lại những yếu tố quan trọng như thời gian cue, dạng thức và chú giải. Nó rất hữu ích cho show lưu diễn và địa điểm có doanh thu sự kiện cao, cho phép bạn đối phó với nhiều giàn khung hay thiết bị sẵn có khác nhau.

Bạn có thể sao chép thiết bị bạn đã có trong show của mình. Bản sao mới sẽ hoàn chỉnh với tất cả cue và pallette của thiết bị lúc đầu mà bạn đã sao chép.

Đa thời gian - Multiple times

Phần mềm Titan cho phép có nhiều bộ đếm thời gian cho cue. Điều này có nghĩa là trong show phức tạp, bạn có thể có rất nhiều thời gian fade diễn ra từ nhiều cue khác nhau dưới sự điều khiển của nhiều bộ đếm thời gian khác nhau.

Ưu tiên playback - Playback priorities

Bạn có thể định cấu hình cách playback sẽ hoạt động ra sao nếu bạn bật hai playback bằng cách kiểm soát cùng một. Đối với mỗi playback, có thể đặt mức độ ưu tiên thành Low, Normal, High hay Very High. Nếu đang kiểm soát thiết bị bằng playback này và bạn bật playback khác 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.

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

Hoàn tác/Làm lại - Undo/Redo



Chương 16. Xử dụng nhiều console Avolites khác nhau

Nút Undo/Redo cho phép bạn hoàn tác hành động nếu bạn làm việc gì đó rồi lại hối tiếc.

Release

Khi playback bị tắt, bạn có thể đặt cách release channel LTP ra sao. Cài đặt mặc định là không release bất kỳ thuộc tính nào (tức là channel LTP sẽ không thay đổi khi tắt playback), nhưng bạn có thể đặt thuộc tính để hoàn nguyên về trạng thái của nó trong playback hoạt động gần đây nhất.

(Hết chương 16)

Chương 16. Xử dụng nhiều console Avolites khác nhau