

Titan T1

Hướng dẫn nhanh



oOo

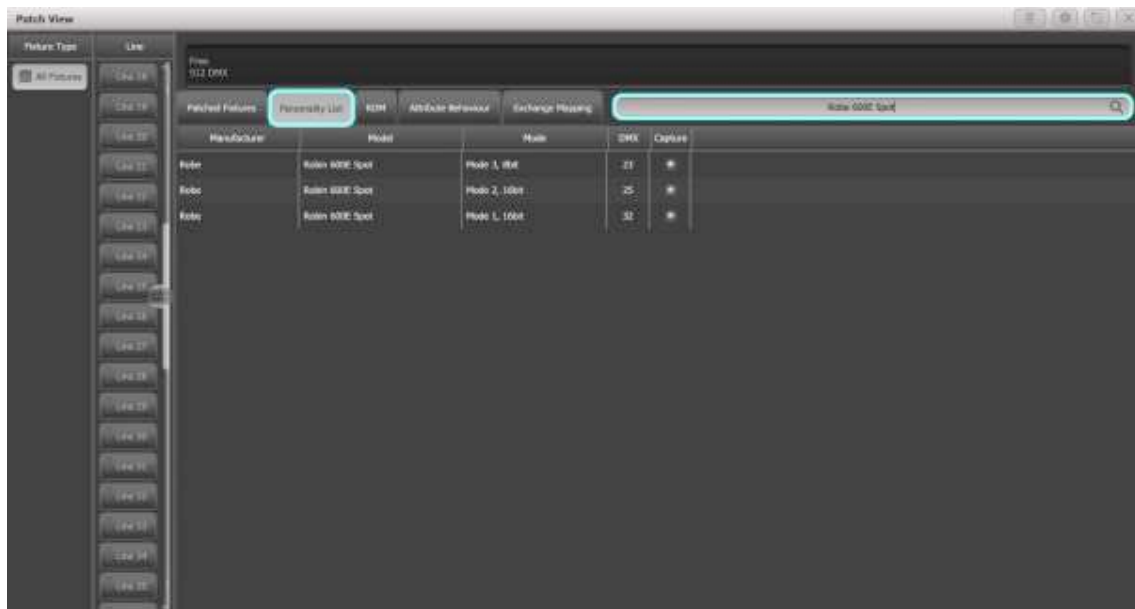
Bố cục

Titan One đã thiết kế đặc biệt để có sẵn mọi cái trên một màn hình cảm ứng duy nhất. Có sẵn tất cả chức năng của console thông thường, cộng với vài tính năng bổ sung để giúp bạn di chuyển chung quanh console ảo dễ dàng hơn, tức là fader và mã hóa ảo.



1. Để bắt đầu một show mới, đi tới [Disk], sau đó nhấn [New Show] và nhấn [Ok]. Bây giờ bạn sẽ có một file show trống, với bốn không gian làm việc mặc định.

2. Để bắt đầu patch, hãy nhấn nút [Patch]. Nhấn phím chức năng G [Patch View]. Bạn có hai tab - "Patched Fixtures" và "Personality List". Vì chúng ta chưa patch thiết bị nào vào console, hãy chọn "Personality List".



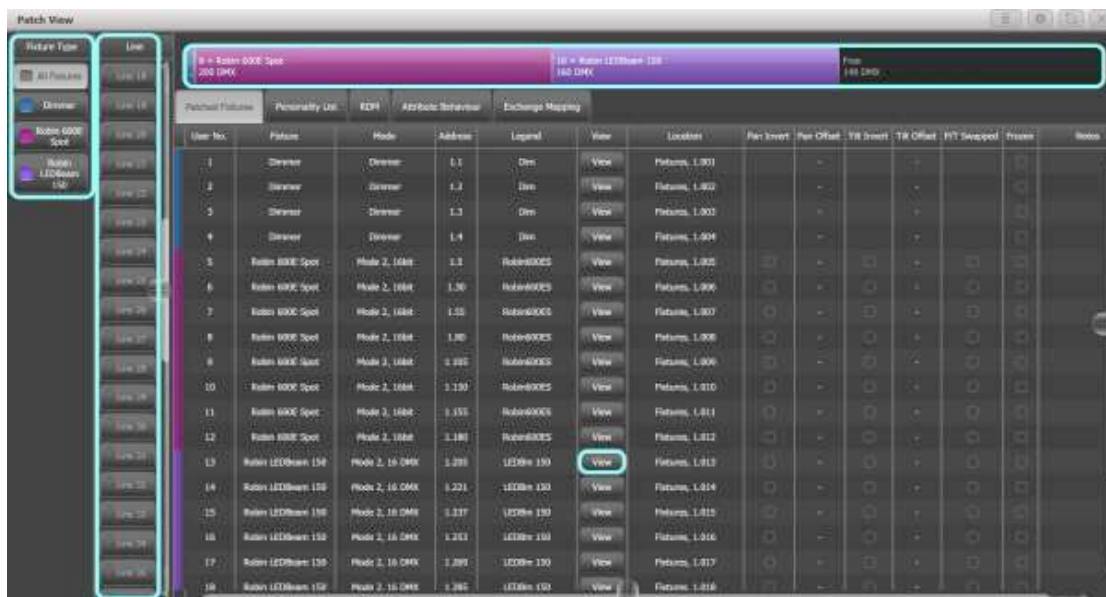
3. Nhấp vào thanh search và tìm Generic Dimmer. Chọn tính cách với một channel DMX từ danh sách và chắc chắn bạn đặt Address và Line DMX chính xác. Khi bạn đã thực hiện việc này xong, hãy nhấn tùy chọn 'Patch Generic Dimmer' trên phím chức năng.

Patch List như sau:

Quantity	DMX Address	Manufacturer	Fixture
4	1	Generic	Dimmer
8	5	Robe	Robin 600E Spot
10	205	Robe	Robin LEDBeam 150

Như với bất kỳ console Titan nào khác, hãy chắc chắn những chế độ và địa chỉ phải khớp với chế độ và địa chỉ trong danh sách patch, nếu không, bạn đang nói với console bạn đã kết nối với sân khấu bằng thiết bị sai. Chắc chắn bạn thoát Patch trước khi cố chọn thiết bị bằng cách nhấp chuột phải vào [Avo] và nhấn [Exit].

Khi bạn đã patch tất cả thiết bị của mình, tab 'Thiết bị đã patch' của bạn sẽ coi giống như sau:



4. Mỗi thiết bị đều có mã màu riêng

5. Mỗi line DMX đều có thanh xử dụng

6. Thanh ở trên cùng của màn hình hiển thị lượng universe đã xử dụng/trống (used/free). Trong phần chính của cửa sổ, bạn sẽ có bảng phân tích cho từng thiết bị, cho bạn biết chế độ của thiết bị đó, địa chỉ của nó là gì, chú giải, chỗ nó đã patch, cho dù nó bị đóng bằng hay đảo pan/tilt. Khi nhấn 'Coi', bạn sẽ nhận được thông tin về thiết bị đó chi tiết hơn, bao gồm cả chế độ coi dip switch và thông tin về tính cách

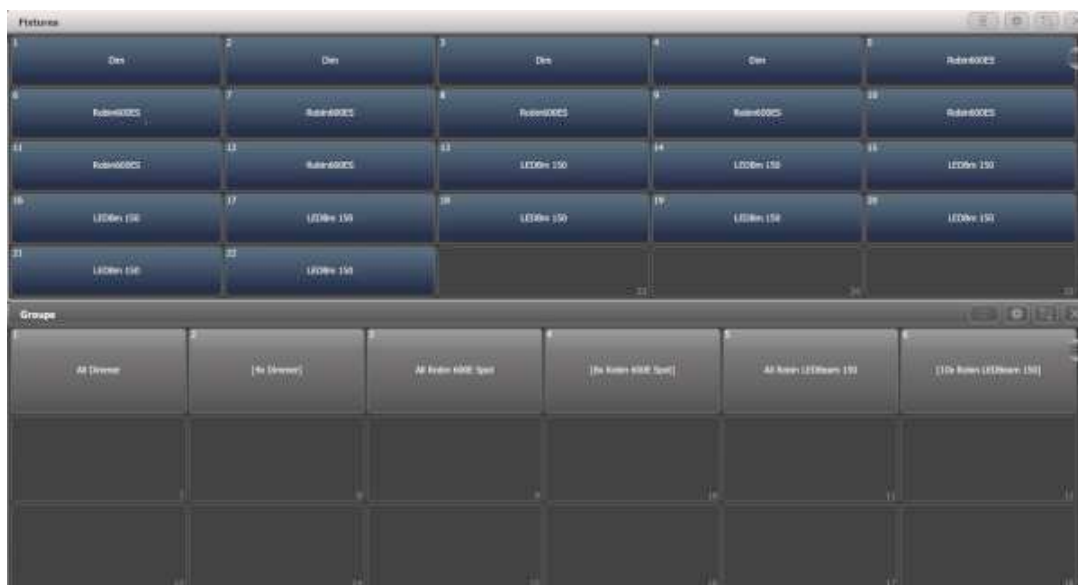
Legend	LEDs 150
Make	
Manufacturer	Robin
Model	Robin LEDbeam 150
Mode	Mode 2, 16 DMX
User Number	13
Handle	Fixtures, L013
DMX Address	1,205
Notes	
Capture Available	#

Channel Name	Chk	Channel Offset	Channel Address	Inverted	Frozen	Lower Limit	Upper Limit
Pin	-	1, 2	1,205, 1,206	☐	☐	-	-
TR	-	3, 4	1,207, 1,208	☐	☐	-	-
R/T Speed	-	5	1,209	☐	☐	-	-
Control	-	6	1,210	☐	☐	-	-
Virtual Col	-	7	1,211	☐	☐	-	-
Red	-	8	1,212	☐	☐	-	-
Green	-	9	1,213	☐	☐	-	-
Blue	-	10	1,214	☐	☐	-	-
White	-	11	1,215	☐	☐	-	-
CTO	-	12	1,216	☐	☐	-	-
Car Mix Func	-	13	1,217	☐	☐	-	-
Beam	-	14	1,218	☐	☐	-	-
Shutter	-	15	1,219	☐	☐	-	-
Dimmer	-	16	1,220	☐	☐	-	-

4. Groups

4.1 Nhóm tự động - Auto groups

Hiện tại, đã bật “Autogroup” trong tùy chọn Patch, vì vậy nếu bạn đi tới Fixtures and Groups Workspace, trang của bạn sẽ coi giống như sau:



Auto group tạo ra nhóm chính cho mọi loại thiết bị mới mà bạn đã patch (tức là Tất cả Robin 600E Spot), để mỗi khi bạn patch thêm cùng một thiết bị, sẽ thêm nó vào nhóm này và cả nhóm số lượng, vì vậy mỗi khi bạn patch vài lượng lớn hơn 1, sẽ tạo ra nhóm cho việc này.

4.2 Chỉnh sửa/Tạo nhóm:

Để xóa nhóm, nhấn [Delete] trên phím Chức năng rồi nhấn đúp để xóa nhóm. Cú pháp xóa này hoạt động giống nhau để xóa mọi cái trên console ngoại trừ thiết bị ([Patch] + [Delete]) và không gian làm việc ([View] + [Delete])

Để đổi tên nhóm, chẳng hạn như [4 x Dimmer] thành [All Par 64], hãy xử dụng Softkey C [Set Legend] và nhấn vào nhóm để đổi tên. Cách đổi tên các mục này trên toàn bộ nền tảng đều giống nhau.

Để tạo ra nhóm mới, thí dụ như những đèn beam phía dưới, hãy chọn thiết bị bạn muốn

trong nhóm (trong trường hợp này là 5 đèn LED Beam 150s mà bạn đã patch gần đây nhất), sau đó chỉ cần nhấp vào nút nhóm trống và đặt tên cho nó, rồi nhấn [Enter] hay nhấn lại.

5. Không gian làm việc - Workspaces

5.1 Tạo không gian làm việc của riêng bạn

Những nút ở bên trái màn hình là không gian làm việc của bạn. Để lưu cho riêng bạn, chỉ cần sắp xếp cửa sổ như bạn muốn, sau đó nhấp vào nút không gian làm việc trống, đặt tên cho nó rồi nhấn [Enter].

Softkey G [Open Workspace Window] sẽ cung cấp danh sách cửa sổ có sẵn để mở ra.

1. Trong 'Settings Button, có tùy chọn sắp xếp bao gồm kích cỡ và vị trí của cửa sổ cũng như kích cỡ nút và văn bản.



6. Điều khiển thiết bị

6.1 Những lệnh đơn giản

Để bật đèn thiết bị của bạn, hãy chọn nó rồi nhấn [ML Menu], và chọn tùy chọn [Macro] từ danh sách này.

Để bật thiết bị của bạn, hãy nhấn [Locate]. Điều này đặt thiết bị về vị trí chính và các giá trị mặc định nhưng không đưa thông tin vào bộ lập trình. Để xóa thông tin này khỏi bộ lập trình, hãy nhấn [Clear] - thao tác này sẽ đưa thiết bị của bạn về 0 (miễn là không có thông tin dimmer về nó đến từ playback) nhưng vẫn để những giá trị khác ở trạng thái hiện tại của nó.

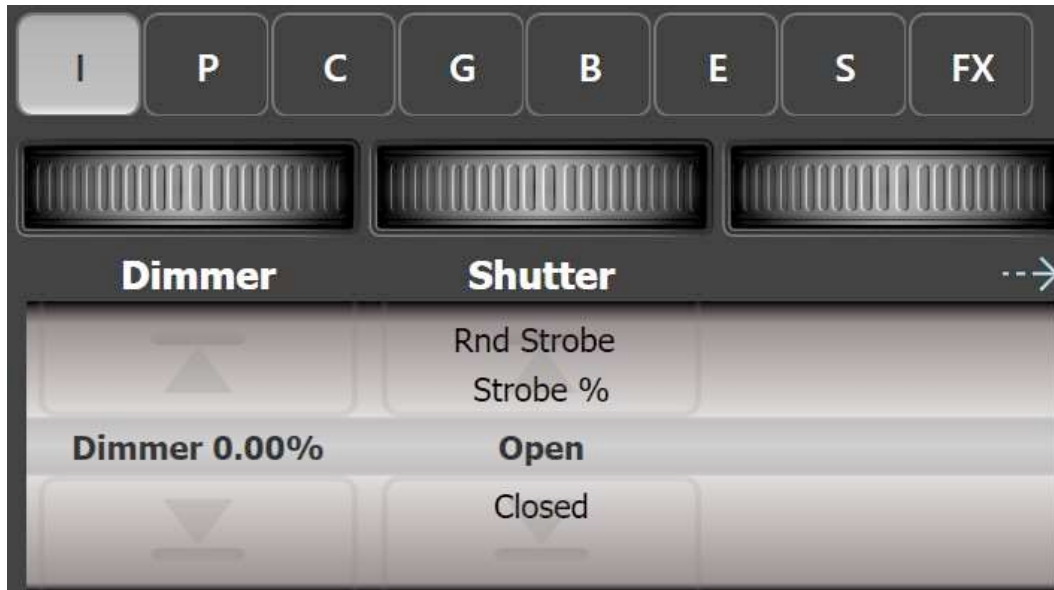
Đối với những người đã quen với việc [Clear] giải tỏa thuộc tính và làm việc với lệnh "@full", nếu bạn nhấp chuột phải vào nút [Clear] thì Softkey D sẽ đọc [Clear Options].

Trong menu này, bạn có thể chuyển đổi Phím chức năng C giữa [Freeze Current Values] và [Release to Playback Values]. Nếu bạn muốn luôn đưa thông tin dimmer vào bộ lập trình khi bật thiết bị, sau đó nhấn [@] hai lần để gửi thông tin thiết bị lên tối đa.

Khi thiết bị của bạn đã bật, bạn có hai cách để điều khiển nó - xử dụng bánh xe hay Attribute Control Window.

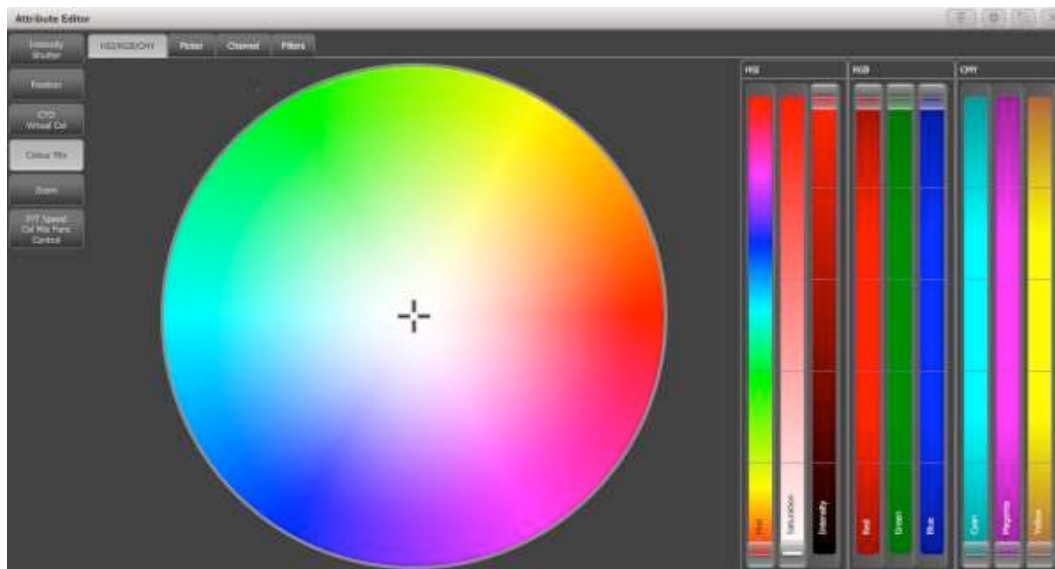
Nếu bạn đang xử dụng bánh xe, thì bạn có thể thay đổi bank thuộc tính bằng cách xử

dụng ký tự phía trên bộ mã hóa ảo. Ngay sau khi bạn thay đổi giá trị, nó sẽ có một vòng tròn màu lục lam chung quanh chữ cái, cho biết rằng giá trị hiện đã nằm trong bộ lập trình. Bạn có thể xử dụng những mũi tên lên/xuống trên thuộc tính để gửi giá trị phần trăm đến 100/0 hay để nhảy giữa một giải, bạn có thể nhập một giá trị rồi chọn chỗ để gán giá trị đó trên Softkey hay bạn có thể xử dụng bộ mã hóa ảo phía trên thuộc tính.



6.2 Cửa sổ kiểm soát thuộc tính

Với Attribute Control Window, cái này sẽ liệt kê mọi thuộc tính mà thiết bị đang có ở phía bên trái. Việc này bao gồm bộ chọn màu đầy đủ cho thiết bị CMY/RGB, phím bấm trực quan và điều khiển blade cho media server, thiết bị có shutter hay barn door ảo bên trong, và bản coi trước hình thu nhỏ video cho media server nói chuyện CITP (Ai, Hippotizer, Arkaos).



Nếu bạn chọn một giá trị phần trăm và nhấn giữ, sẽ xuất hiện thanh trượt.

Cũng như khi xử dụng bộ mã hóa, ngay sau khi bạn thay đổi giá trị, giá trị đó sẽ tô sáng bằng màu lục lam, cho biết nó nằm trong bộ lập trình. Sau đó, nếu bạn muốn lấy thuộc tính này ra khỏi bộ lập trình, hãy nhấp lại vào nó và nó sẽ chuyển sang màu xám.

6.3 Đánh dấu - Highlight

Highlight sẽ cho phép bạn coi từng thiết bị một, rất hữu ích để tạo ra những vị trí mà bạn muốn để có thể coi phần còn lại của thiết bị của mình ở đâu, nhưng vẫn có thể biết bạn đang điều khiển cái nào.

Chọn nhóm Spots, sau đó nhấn [Highlight] rồi xử dụng [Fix +1] và [Fix -1] để đi qua những thiết bị.

7. Tạo pallet

7.1 Loại pallet

Pallet có thể là một trong hai loại, dùng chung (shared) hay bình thường (normal).

Một pallet shared lấy một phần thông tin, chẳng hạn như giá trị trộn màu cho màu đỏ và chia sẻ nó trên tất cả thiết bị cùng loại. Điều này có nghĩa là nếu tôi lưu pallet shared bằng cách xử dụng một trong Spots thì phần còn lại của Spots có thể xử dụng nó, vì nó chính xác là cùng một thiết bị, ở cùng một chế độ. Sau đó, nếu tôi chọn một parcan LED và cố gắng xử dụng pallet đó, vì nó là một thiết bị khác thì nó sẽ không thể xử dụng thông tin màu đó. Vì vậy, để tạo pallet cho màu xanh cho tất cả thiết bị của tôi, tôi sẽ chọn ít nhất một trong mỗi loại thiết bị, đặt tất cả thành màu xanh rồi lưu nó. Miễn là tất cả thiết bị cùng loại có cùng giá trị, console sẽ tự động lưu nó dưới dạng shared. Vì nó là pallet shared, nếu sau đó tôi thêm nhiều thiết bị cùng loại vào file show, nó sẽ có thể xử dụng những giá trị đã chia sẻ ngay lập tức.

Một pallet normal sẽ lưu từng đèn bằng giá trị riêng của người lập trình vào pallet. Chủ yếu xử dụng việc này cho pallet vị trí. Nếu tôi trở 4 thiết bị vào vị trí ca sĩ giữa, tất cả sẽ có nhiều giá trị pan/tilt khác nhau, và một pallet normal sẽ lưu từng giá trị riêng này cho bạn. Tuy nhiên, việc này có nghĩa là pallet sẽ chỉ hoạt động với những thiết bị có giá trị trong bộ lập trình khi bạn lưu pallet. Nếu sau này bạn muốn thêm nhiều thiết bị vào pallet, bạn sẽ cần phải cập nhật nó.

7.2 Tạo pallet shared

Để tạo pallet shared:

Đầu tiên, nhấn [Clear], rồi chọn ít nhất một Spot và ít nhất một đèn beam LED, rồi nhấn [Locate]. Xử dụng trình chỉnh sửa thuộc tính, đặt thiết bị thành màu đỏ. Thấy giá trị màu phía trên bánh xe bộ mã hóa đã đánh dấu, cho thấy nó nằm trong bộ lập trình. Bây giờ, mở không gian làm việc Group và Pallet và nhấn đúp vào một không gian trống trong cửa sổ Pallet. Chỗ đã lưu pallet, có chữ 'C' cho thông tin màu dưới chú giải và chữ 'S' ở góc trên cùng bên phải cho biết pallet shared. Chú giải tự động đã cung cấp thông tin bộ chọn màu từ bộ chọn màu.

7.3 Tạo pallet normal

Để tạo pallet vị trí normal:

Nhấn [Clear], chỉ chọn 4 Beam LED phía dưới và nhấn [Locate] và di chuyển nó vào vị trí tay chơi trống. Bạn có thể thực hiện việc này bằng cách xử dụng [Fan] và [Highlight] để tinh chỉnh. Bây giờ hãy nhấp vào một pallet trống trong cửa sổ Position và gọi nó là 'Drums'. Chữ 'P' cho vị trí sáng lên và chữ 'N' ở trên cùng bên phải chứng tỏ rằng đây là pallet Normal.

Bây giờ vì bạn chỉ di chuyển 5 thiết bị này vào tay chơi trống, chỉ 5 thiết bị này có giá trị trong pallet - chọn tất cả Beam LED, xác định vị trí của nó rồi áp dụng pallet Drums mà bạn vừa tạo - chỉ 5 Beam LED thấp đó sẽ di chuyển. Bạn sẽ cần phải di chuyển tất cả từng đèn vào từng vị trí rồi lưu lại.

7.4 Phác thảo nhanh - Quick Sketch

Nếu bạn muốn tạo chú giải tùy chỉnh cho pallet, group hay bất kỳ cái gì khác trên console, bạn có thể sử dụng Quick Sketch. Để làm việc này, hãy nhấn [Set Legend] rồi chọn đặt tên pallet. Bây giờ hãy chọn tùy chọn [Picture] trên Softkey B:



8. Ghi Cues

8.1 Chế độ ghi - Record Modes

Có ba chế độ ghi để tạo cue hay bộ nhớ:

Chế độ channel - Channel mode: chỉ ghi lại channel nào bạn đã thay đổi cho thiết bị trong bộ lập trình. Không ghi lại giá trị đã lấy từ [Locate]

Chế độ thiết bị - Fixture mode: Lưu tất cả channel cho tất cả thiết bị bạn đã chọn kể từ lần xóa bộ lập trình cuối cùng, bất kể bạn đã thay đổi tất cả thuộc tính hay chưa

Chế độ sân khấu - Stage mode: Ghi lại tất cả channel cho tất cả thiết bị đã patch có giá trị dimmer hơn 0 hay đã chọn từ lần xóa cuối cùng, bất kể thông tin đó đến từ người lập trình hay từ playback

Thử cái này:

Nhấn [Clear], sau đó chọn nhóm All Robin 600E và nhấn [Locate]. Áp dụng bằng vị trí và pallet màu. Trên màn hình phía trên bánh xe chỉ có thông tin về vị trí và màu trong bộ lập trình. Nhấn [Record], chọn [Create Memory] và trên Softkey A, bạn có thể chọn giữa chế độ channel/fixture/stage. Bây giờ ghi lại thông tin này ở cả chế độ Channel và Fixture vào 2 playback riêng biệt.

Nhấn [Clear] và lập lại quy trình này trên cùng một nhóm thiết bị, lần này với pallet vị trí đối tượng và pallet gobo. Nhấn [Locate] và [Clear]. Bây giờ bạn đã kết thúc với 4 cue, 2 ở Channel Mode và 2 ở Fixture Mode.

Kích hoạt cue fixture mode đầu tiên bằng cách kéo fader ảo lên. Bạn sẽ thấy nó đã ghi lại giá trị cho mọi cái, thậm chí dimmer, mặc dù dimmer không có trong bộ lập trình. Đang vẫn còn

việc này, hãy kích hoạt cue fixture mode thứ hai. Bây giờ, mặc dù màu không có trong bộ lập trình, console đã ghi lại giá trị hiện tại của nó, giá trị này có màu trắng mờ, vì vậy nó đã ghi đè lên bằng màu trắng mờ. Fixture là chế độ ghi an toàn nhất, vì đèn bạn đang xử dụng sẽ luôn chuyển sang trạng thái khi bạn ghi nó, bất kể trước đó nó đã làm gì.

Chọn thiết bị, nhấn [Locate] rồi nhấn [Clear]

Kích hoạt cue channel mode đầu tiên. Console chỉ được yêu cầu thay đổi thông tin vị trí và màu, nó không lưu bất kỳ cái gì khác - mặc dù vị trí đặt dimmer tối đa, nó không có trong bộ lập trình nên không lưu vào cue. Chọn thiết bị và đặt dimmer ở mức tối đa bằng cách xử dụng channel dimmer, **KHÔNG** phải [Locate], chứng tỏ console đang playback những giá trị đã lưu.

Chọn thiết bị, nhấn [Locate] rồi nhấn [Clear]

Lập lại thao tác này cho bản ghi thứ hai theo channel playback.

Chọn thiết bị, nhấn [Locate] rồi nhấn [Clear]

Console đã không lưu giá trị 0 cho những channel khác trong cue, nó chỉ bỏ qua nó hoàn toàn. Bây giờ, kích hoạt cue fixture mode đầu tiên, rồi với việc này, kích hoạt cue channel mode thứ hai. Vì cue thứ hai chỉ chứa giá trị cho vị trí và gobo, nó sẽ mang giá trị cuối cùng cho màu sắc đi qua, vì nó không có gì để thay đổi nó.

Bây giờ, hãy bắt đầu ghi lại theo Stage bằng cách duy trì những playback này, rồi thêm thông tin về beam LED ở trên cùng trong bộ lập trình và lưu thông tin này trước bằng Fixture, sau đó là thông tin tương tự bằng Stage.

Chọn thiết bị, nhấn [Locate] rồi nhấn [Clear]

Bây giờ, kích hoạt bản ghi bằng playback Fixture mà bạn vừa tạo - điều này chỉ lưu thông tin trong bộ lập trình - thí dụ: Beam LED.

Hãy hủy cái này và kích hoạt playback Stage - bạn sẽ thấy nó đã ghi lại mọi cái có cường độ trên 0, bất kể thông tin đến từ bộ lập trình hay playback.

8.2 Lời khuyên

- Để cập nhật cue, chỉ cần thực hiện những thay đổi bạn muốn, sau đó nhấn [Record] và nhấn đúp vào cue bạn muốn hợp nhất vào. Khi bạn hợp nhất thông tin thành một cue mới, nó sẽ luôn hợp nhất trong Record by Channel.

- Khi bạn [Merge] cue, sẽ thêm thông tin mới vào bên trên thông tin cue hiện có. Khi bạn [Replace] cue, bạn đang xóa hiệu ứng và tạo ra cue mới chỉ với thông tin mới.

- Để di chuyển một mục, nhấn [Move], chọn mục cần di chuyển rồi chọn vị trí mới.

- Để sao chép một mục, nhấn [Copy], chọn mục để sao chép rồi chọn vị trí khác

- Playback cũng có tùy chọn sao chép [Link], có nghĩa là nếu cập nhật playback thì tất cả cái liên kết với nó cũng sẽ vậy.

9. Định thời cơ bản - Basic Timings

9.1 Menu timing

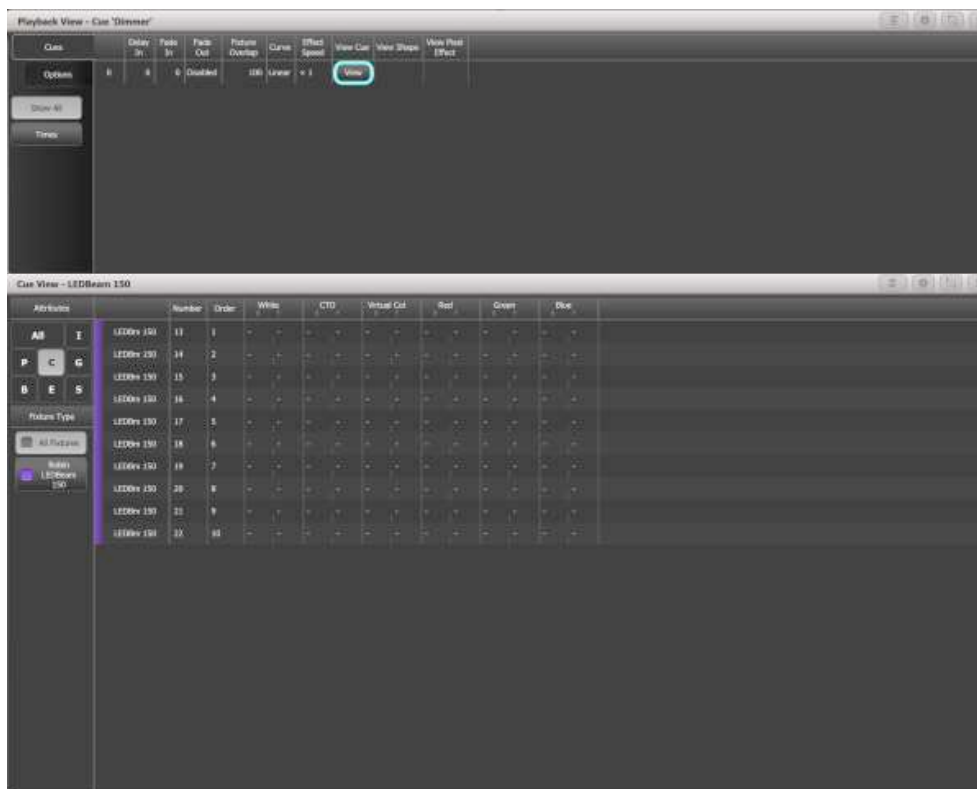
Theo mặc định, tất cả channel LTP sẽ gắn vào vị trí cue cuối cùng ngay khi bạn kích hoạt dimmer và bật điều khiển dimmer trên fader. Để thay đổi việc này, hãy nhấn [Edit Times], rồi nhấn playback mà bạn muốn chỉnh sửa.



9.2 Định thời thuộc tính - Attribute Timings

Bạn cũng có thể truy cập thời gian nhóm Attribute (thí dụ: tắt cả channel màu) bằng cách nhấn nút phía trên bộ mã hóa ([C] trong trường hợp này).

Để phân tích từng thuộc tính riêng cho mọi thiết bị, hãy nhấn [View]:



Dấu gạch ngang có nghĩa là channel đó hiện đang xử dụng thời gian toàn bộ.

Khi bạn đã hoàn tất thời gian chỉnh sửa, chỉ cần nhấn exit - console sẽ lưu những thay đổi khi bạn thực hiện.

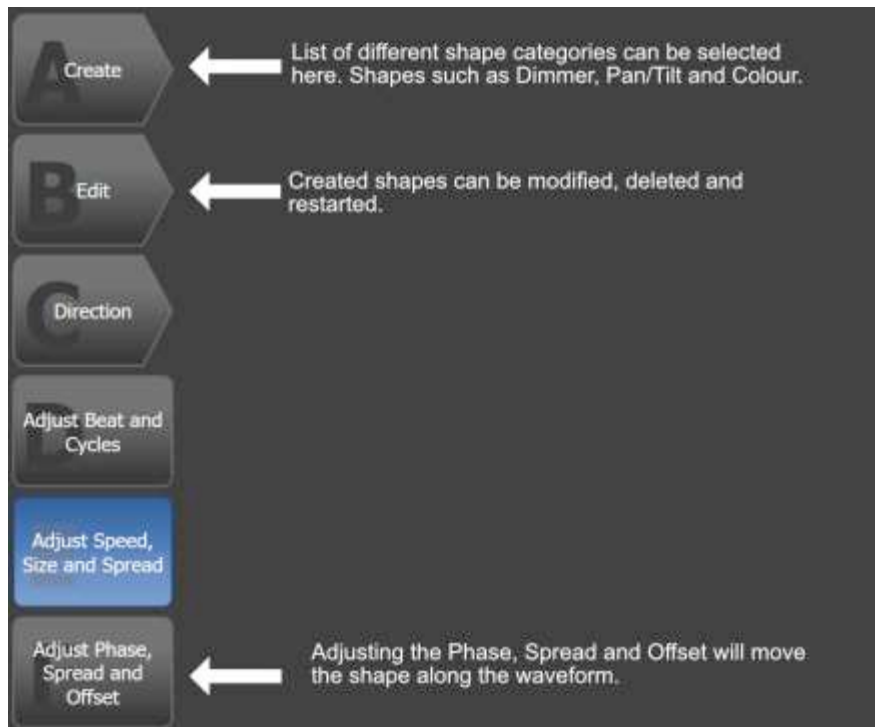
10. Hiệu ứng Đơn giản - Trình tạo Dạng thức

10.1 Tạo dạng thức - Saving a Shape

Tùy thuộc vào bạn muốn đạt cái gì, chúng tôi có hai công cụ hiệu ứng trong Titan - một công cụ tạo dạng thức cho hiệu ứng đơn giản và một trình sắp xếp điểm (pixel mapper) cho những hiệu ứng phức tạp hơn.

Với trình tạo dạng thức, có bạn có thể thay đổi 3 thông số cho bất kỳ dạng thức nào - kích cỡ, tốc độ và độ lan rộng, và dạng thức sẽ sắp xếp theo danh mục. Đi tới [Shapes and Effects] rồi chọn [Shape Generator].

Đầu tiên, chọn vài thiết bị, [Locate] nó rồi chọn [Create].



10.2 Lưu dạng thức

Khi bạn hài lòng một hiệu ứng, thì bạn có thể xử dụng [Ghi] để lưu nó thành một playback. Nếu bạn xử dụng Record by Channel, thì bạn có thể phủ hiệu ứng này lên bất kỳ playback nào hiện đang hoạt động.

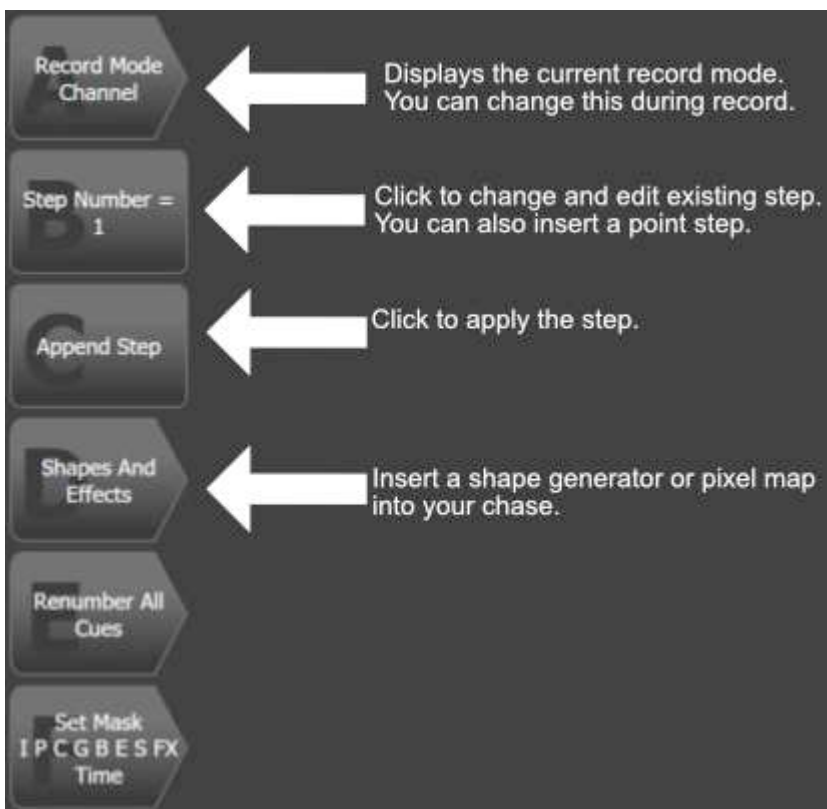
Trong [Playback Options] trên Softkey B trong menu gốc, bạn có thể chuyển đổi cách coi kích cỡ dạng thức và/hay tốc độ có đang được kiểm soát fader hay không.

Bạn cũng có thể ghi dạng thức dưới dạng pallet vào Cửa sổ Shapes and Effects. Để biết việc này chi tiết hơn, vui lòng tham khảo hướng dẫn xử dụng Titan.

11. Ghi Chase

11.1 Bắt đầu ghi chase

Chase tuân theo quy tắc ghi giống như cue bình thường (Channel/Fixture/Stage), bạn chỉ đang ghi hàng loạt của để lập lại theo trình tự trên handle duy nhất. Khi bạn nhấn [Record] và chọn [Create Chase], thì khi bạn nhấn nút playback lần đầu, bạn chỉ chỉ định handle cho chase. Để ghi lại bước đầu tiên, thì bạn phải nhấn nút lần nữa.



11.2 Chỉnh sửa chase

Chase sẽ không chạy giống như cue list, có thể tùy chỉnh hướng chạy và tùy chọn liên kết trong [Playback Options].

Để chỉnh sửa chase, hãy nhấn [Unfold] rồi chọn playback để chỉnh sửa - sau đó sẽ trình bày mỗi bước của chase trên fader để bạn chỉnh sửa. Khi bạn đã chỉnh sửa xong, hãy nhấn [Unfold] lần nữa và thao tác này sẽ đưa nó trở lại.

12. Cue Lists

12.1 Đường chạy - Tracking

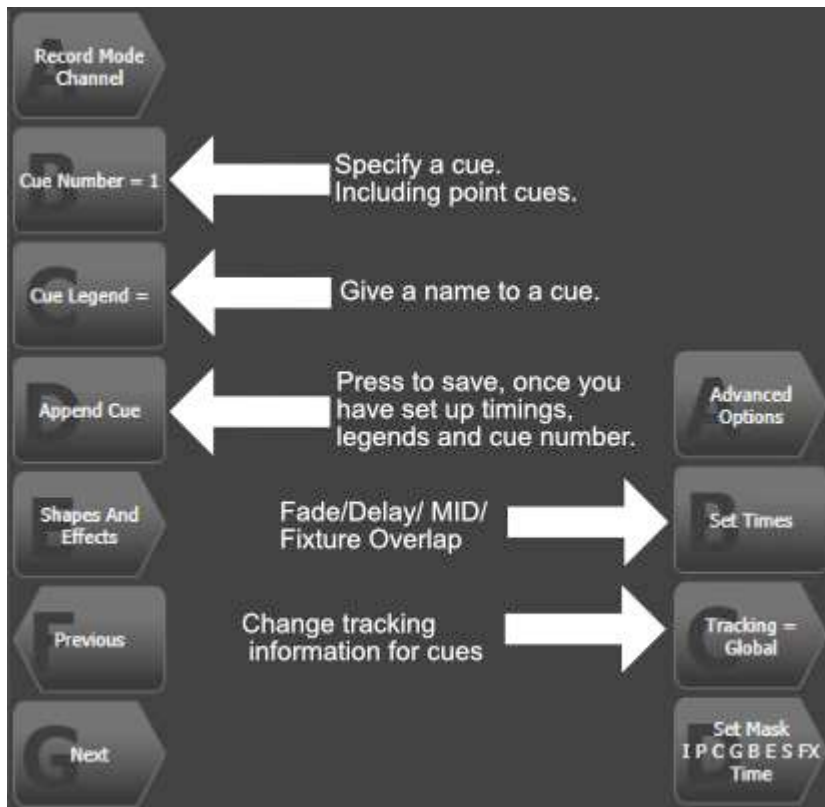
Theo mặc định, cue list hoạt động với tracking, có thể tắt cái này trong [Playback Options]. Việc bật tracking có nghĩa là cue list chỉ ghi lại những thay đổi bạn thực hiện, việc này rất hữu ích cho việc cập nhật. Thí dụ: nếu trong Cue 1, bạn đặt màu thành đỏ, rồi lại thay đổi màu trong Cue 5 thành xanh, thông tin màu đỏ chỉ lưu thật sự trong Cue 1 và đi theo qua Cue 2 - 4. Do đó, nếu bạn thay đổi Cue 1 thành màu vàng, sự thay đổi này cũng sẽ đi theo, vì vậy Cue 1 - 4 bây giờ là màu vàng, nhưng Cue 5 vẫn là màu xanh.

12.2 Cách ghi

Có thể xử dụng hai kiểu cú pháp để ghi lại cue list - cách tương tự như để ghi lại chase và một kiểu giống theatre hơn. Để xử dụng kiểu theatre một, cú pháp khi ở chế độ ghi cho cue list như sau:

Đặt tra cứu trước -> [Record] -> [Cue] # -> [Enter]

Bạn cũng có thể xử dụng nút [Append Step] trong khi ở chế độ record.



12.3 Chỉnh sửa - Editing

Khi bạn đã ghi xong, nhấn [Exit] để thoát. Có vài thứ để tùy chỉnh trong [Playback Options] bao gồm chế độ fader, tracking và Move In Dark Options.

Nếu bạn nhấn [View] rồi chọn cue list, bạn sẽ thấy xuất hiện màn hình sau:

The screenshot shows the 'Playback View - Cue List "Quick Start Cue List"' interface. Annotations with arrows point to specific columns and rows:

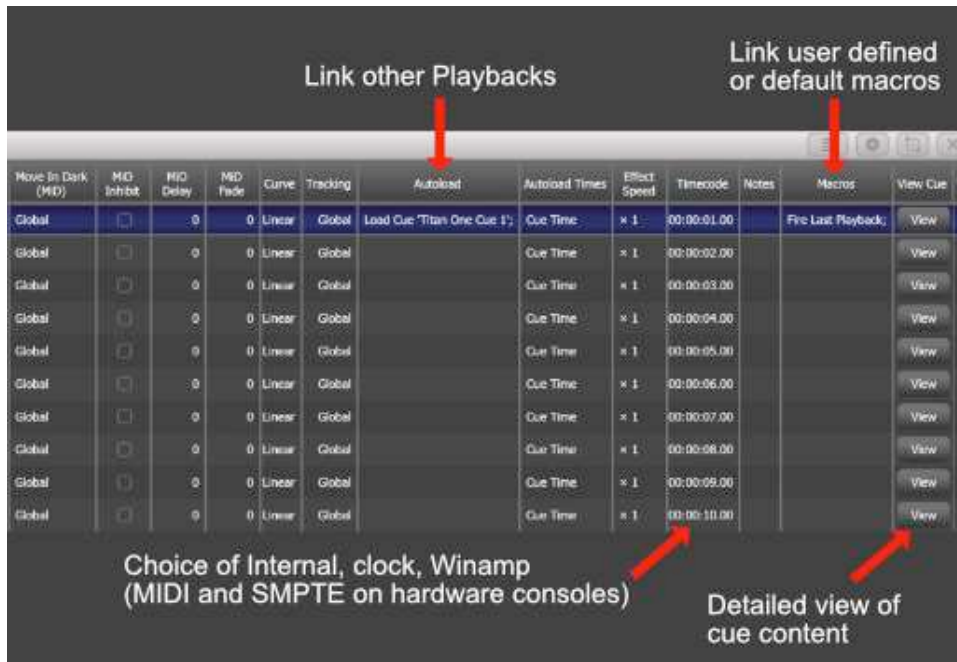
- Global Timing**: Points to the 'Cues' column.
- How long until the link activates**: Points to the 'Link' column.
- Move In Dark Options**: Points to the 'Move In Dark (MID)' column.
- Dimmer curve per cue**: Points to the 'Curve' column.

The table contains 10 rows of cue data. The first row is highlighted. Below the table, an annotation points to the 'Link' column:

Choice of [Wait for Go], [Link After Previous] to create a follow on, [Link With Previous] to fire cues together.

Khi bạn đã kết nối với cue list, để cập nhật một bước hoạt động, hãy nhấn [Record] [Cue] rồi chọn từ softkeys hay [Cue] lần nữa để hợp nhất vào bước hiện tại.

Để cập nhật thời gian cue, nhấn [Live Time] để chuyển sang thời gian của bước hiện tại. Để chỉnh sửa cue khác, hãy chỉ định trên Softkey A. Nếu sau đó bạn nhấn một nút thuộc tính, chẳng hạn như [C] cho màu sắc, nó sẽ đưa bạn đến thẳng colour timings.



12.4 Mánh lới

- Autoloads sẽ không đi theo, nếu xử dụng nó trong nhiều cue liên tiếp, sẽ tải nó tự động vào tất cả cue đã yêu cầu

- Hành vi mặc định của cue list là khi đưa fader về 0, nó sẽ vẫn nổi trong cue hiện tại. Để tắt nó, nhấn [Off] rồi đến cue list. Để làm cho nó luôn kết thúc ở 0, trong [Playback Options], hãy đặt [Fader Mode – Kill at 0]

- Nếu bạn không thích làm việc với console đi theo, chỉ cần chuyển tracking thành [Tracking Off] trong [Playback Options]

- Có cài đặt Move in Dark toàn bộ trong [Playback Options]. Nếu bạn muốn một cue duy nhất là chuyển động trực tiếp, hãy đặt cue cụ thể đó thành [MID – Disabled]

- Nhấp chuột phải vào [Avo] và nhấn [Next Time] sẽ quay trở lại cue trước đó

- Có thể tùy chỉnh chức năng phím xanh và xám bằng cách xử dụng tùy chọn [Key Profiles] trong [Playback Options]

- Nhấn [Cue] -> # -> [Enter] chỉ định sẽ kích hoạt cue tiếp theo

- Nhấn [Cue] -> # -> [Go] kích hoạt cue đó ngay lập tức

- Để sao chép cue từ cue list đang hoạt động, nhấn: [Copy] -> [Cue] -> [#] -> [@] -> new [#]

13. Hiệu ứng Nâng cao – Sắp xếp điểm

13.1 Tạo bố cục - Creating a Layout

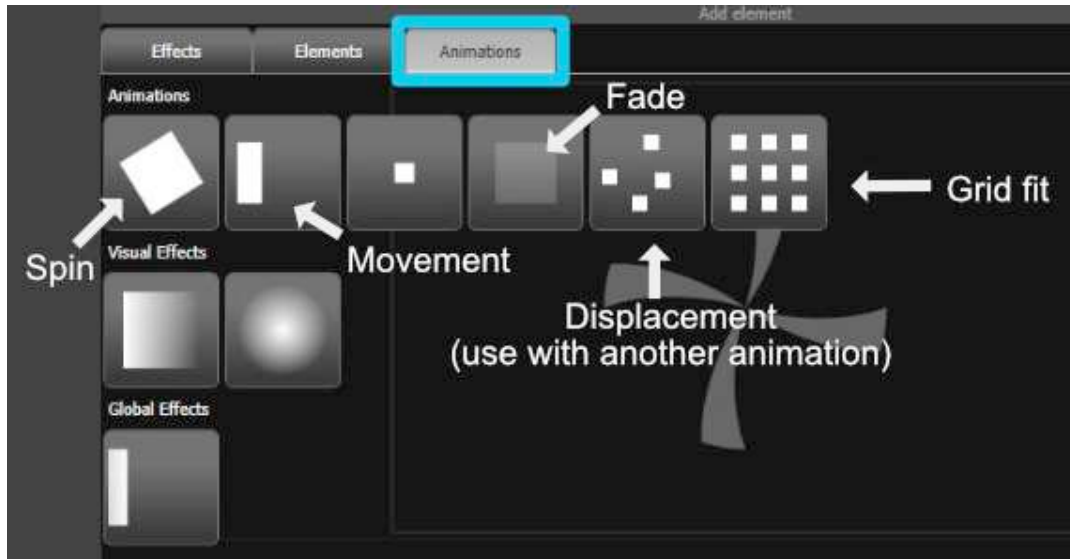
Để tạo ra hiệu ứng phức tạp hơn và có thể tùy chỉnh, hãy xử dụng Pixel Mapper. thực hiện Bố cục được trên cơ sở nhóm, vì vậy bạn có thể có nhiều thiết bị giống nhau trong nhiều bố cục sẽ cho nhiều hiệu ứng khác nhau.

Trước hết, hãy tạo nhóm, rồi đi tới [Shapes and Effects] -> [Pixel Mapper] -> [Edit Group Layout].

Màu của lớp có sẵn trong điều khiển Layer tổng (Layer 1-4)

13.3 Thêm hoạt ảnh

Sau khi bạn đã tạo và điều chỉnh phần tử của mình, hãy thêm hoạt ảnh:



Hãy thử sắp xếp nhiều hình ảnh động khác nhau với nhau, màu khác nhau của cùng một phần tử di chuyển theo hướng ngược nhau và đặc biệt là vẽ tab của riêng bạn - việc tạo các dạng thức màu tùy chỉnh giờ đây trở nên dễ vô cùng.

13.4 Ghi lại Hiệu ứng

Sau khi hài lòng với hiệu ứng của mình, bạn có thể lưu nó vào cue list, chase hay cue list với cùng chế độ ghi thông thường. Hãy nhớ, nếu bạn đang xử dụng Channel, thì sẽ không lưu dimmer trừ khi nó nằm trong bộ lập trình.

14. Lưu show của bạn

Đừng quên sao lưu show của bạn thường xuyên - nhấn [Disk] rồi nhấn [Save Show]. Bạn có thể lưu vào USB hay ổ cứng nội bộ của PC. Có thể chuyển file show giữa tất cả console, vì vậy bạn có thể tải show của mình vào Tiger Touch.

Ngoài ra còn có tính năng Auto Save, có thể định cấu hình trong [Disk]. Chúng tôi khuyên bạn nên tắt tính năng này trong khi chạy show để có hiệu suất tối ưu.

15 Chúc bạn vui vẻ!

Hãy nhớ, đây chỉ là Hướng dẫn Bắt đầu Nhanh. Nó không có nghĩa là nêu chi tiết mọi cái mà Phần mềm Titan có thể làm được (chúng tôi có sách hướng dẫn cho việc đó), nhưng hy vọng nó sẽ giúp bạn tìm được chân của mình nếu bạn chưa quen với nền tảng Titan.

Hãy tận hưởng phần mềm và nhớ có những tài nguyên online để giúp bạn - diễn đàn Titan One chuyên dụng trên trang web của chúng tôi là diễn đàn chính. Đừng quên đào tạo - trong cả ngày trên console, hãy liên hệ với training@avolites.com ở UK hay nhà phân phối tại địa phương của bạn nếu bạn là người quốc tế.