

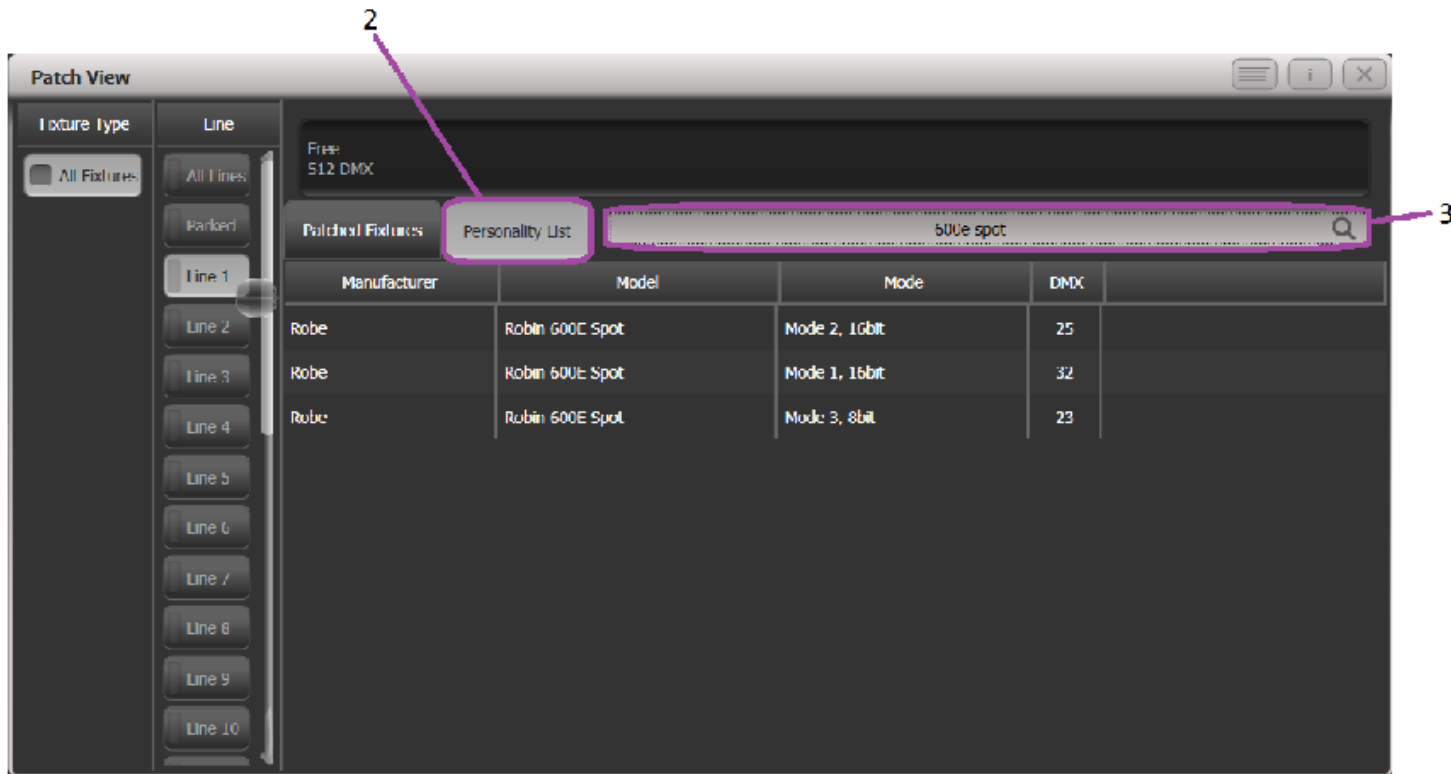
Layout

싱글 터치 스크린에서 모든 것이 가능합니다. 평소시의 콘솔들의 모든 기능들이 사용 가능하며, 거기에다 몇 가지 별도의 기능이 추가되어 당신이 virtual 콘솔을 더 쉽게 움직일 수 있게 합니다 (예, virtual faders and virtual encoders)



New Show and Patching

1. New show 를 시작하기 위해서, [Disk]로 간 다음에, [New show]를 누르고, [Ok]를 눌러주세요. 아무것도 있지 않고 비어있는 showfile 과 네 개의 default 워크스페이스를 발견할 수 있습니다.
2. Patching 을 시작하기 위해서는 [Patch]버튼을 눌러주세요. 그리고 Softkey G [Patch View]를 누르세요. 당신은 이제 두 가지의 탭이 뜰 것입니다 – “Patched Fixture”과 “Personality List” –. 아직 가지고 있는 fixture patch 가 없으므로 “Personality List”를 선택해주세요.



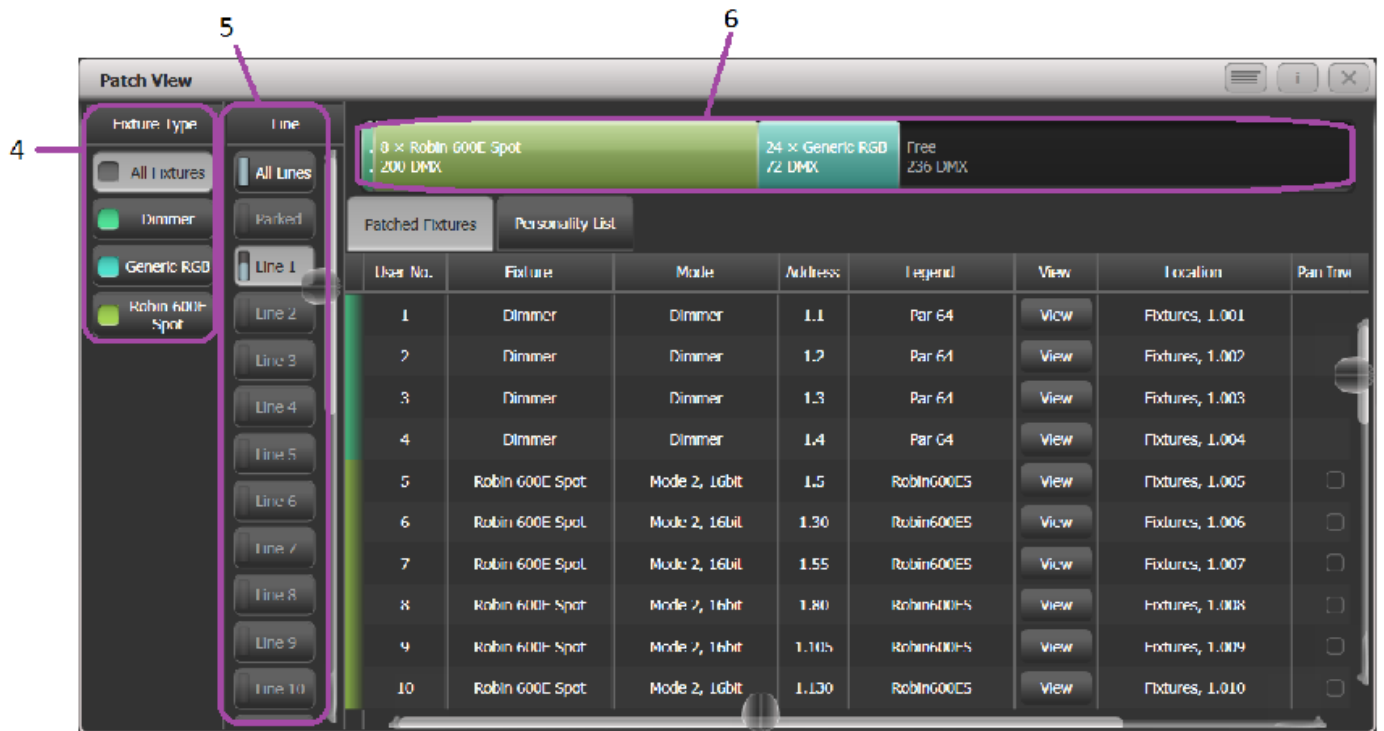
3. Search Bar 를 클릭하세요. 그리고 Generic Dimmer 를 찾으세요. 리스트에서 하나의 DMX channel 과 함께 personality 를 선택하세요. 그리고 당신이 알맞은 DMX line 과 address 를 세팅했는지 확인하세요. 이 모든 작업들이 끝나면, softkeys 에 있는 [Patch Generic Dimmer] 옵션을 눌러 주세요.

Patch List

Quantity	DMX Start Address	Manufacturer	Fixture	Mode
4	1	Generic	Dimmer	1channel
8	5	Robe	Robin 600e Spot	Mode 2
24	205	Generic	RGB	1 x RGB cell

다른 타이탄 콘솔들도, mode 와 address 매치가 이 patch list 에 있는 것과 맞아야 하며, 그렇지 않으면 콘솔이 잘못된 fixture 로 demo theatre 에 연결되었다고 할 것입니다. [Avo]를 오른쪽 클릭하여 [Exit]을 눌러서 다른 fixture 들을 선택하기 전에 반드시 Patch 에서 나가셔야(Exit) 합니다.

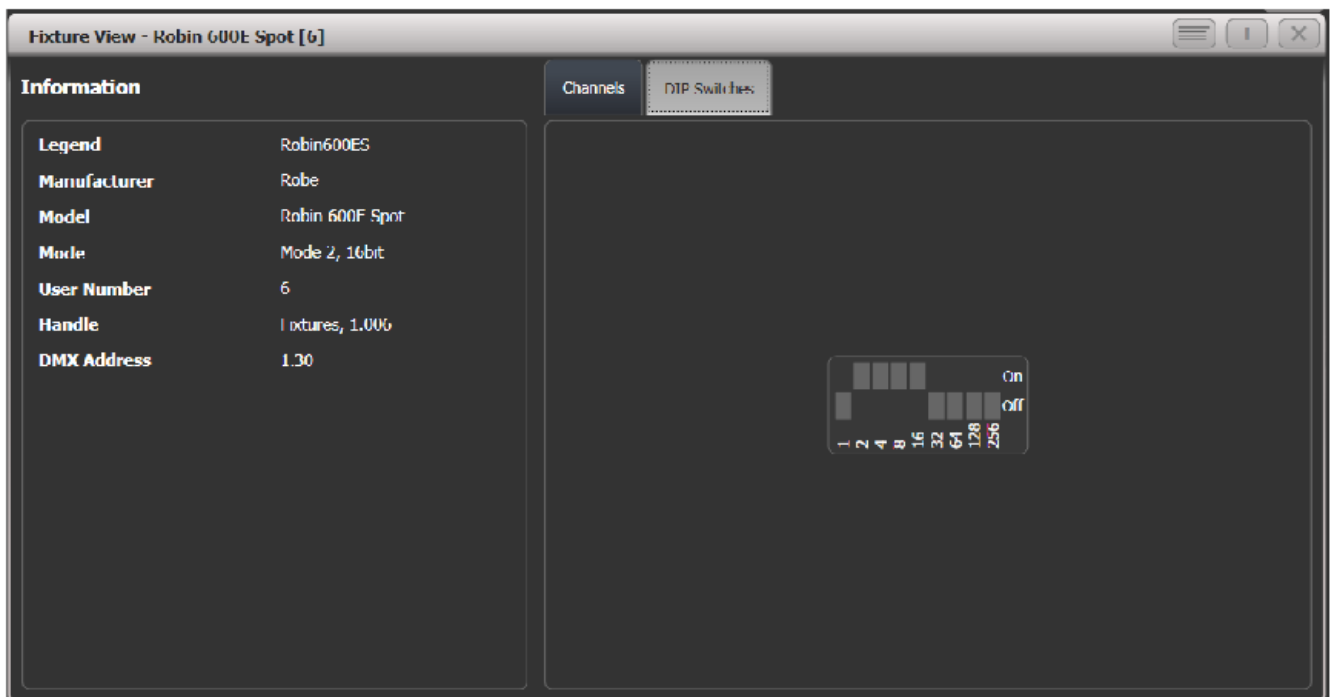
모든 fixture 들을 기워 맞추었을 때, 당신의 'Patched Fixtures' 탭은 다음과 같이 되어야 합니다.



4. 각각의 fixture 는 각자의 색깔 코드를 가지고 있습니다

5. 각각의 DMX 라인은 usage bar 를 가지고 있습니다

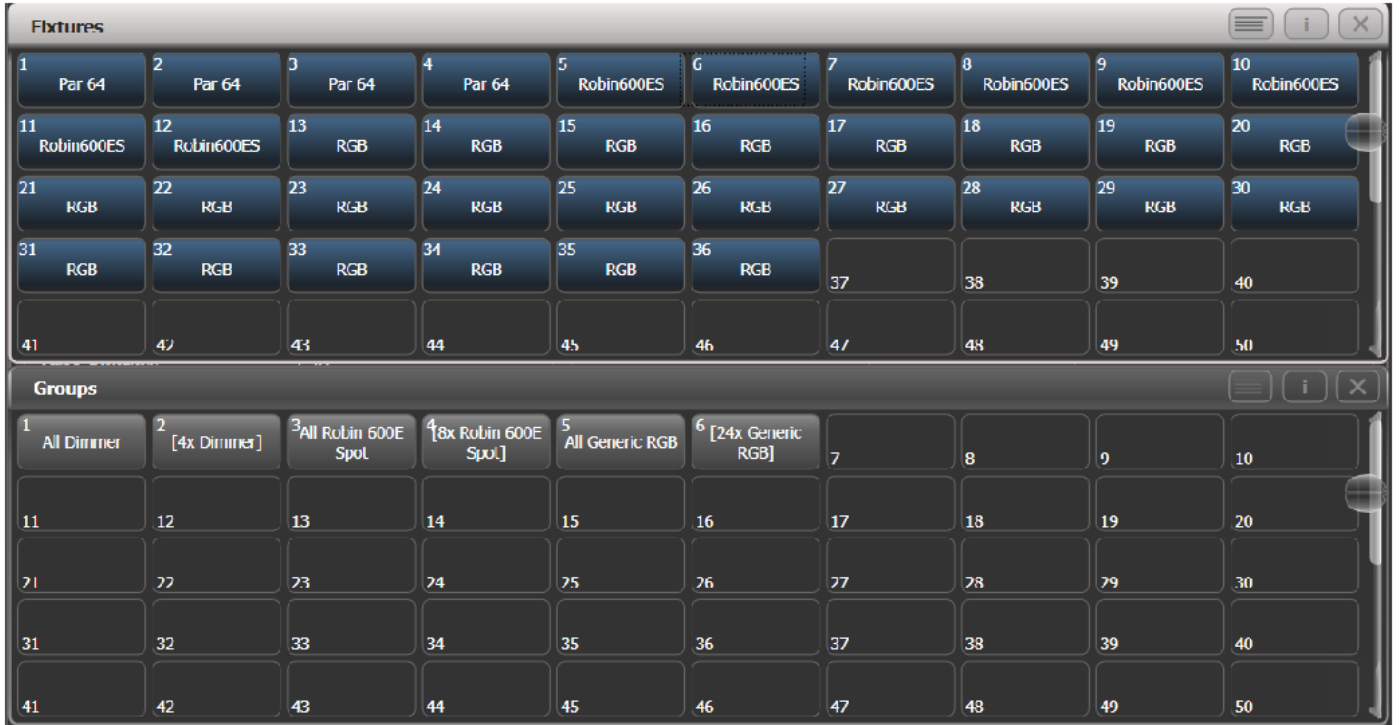
6. 스크린 맨 위에 bar 는 얼마나 많은 universe 가 사용되었고, 남아있는지 보여줍니다. 윈도우의 메인 바디에서는 각각의 fixture 에 대한 분해 설명이 나오는데, 어느 모드가 있는지, 어느 address 가 있는지, legend, 어디로 patch 되어있는지, 프로즌 되어 있는지, 혹은 pan/tilt 가 도치되거나 전도되었는지 당신에게 알려 줍니다. 당신이 'view'를 클릭하면 fixture 에 대한 더 자세한 정보를 알 수 있으며, Dip switches 뷰도 가능합니다.



Groups

Auto groups

현재, "Autogroup" (자동그룹) 은 Patch options 에서 보여집니다. 그러므로 만약 당신이 fixtures 와 groups workspace 로 가길 원한다면 당신의 페이지는 아래와 같을 것입니다.



Auto groups 는 당신이 끼워 만든 (patch 한) 모든 새로운 fixture 에 대해서 master group 을 창조 합니다. (예, 모든 Robin 600e Spot). 그러므로 당신이 같은 fixture 보다 더 많이 끼워 (patch 하는) 맞출 때 마다 이 그룹에 추가되고, groups 의 개수도 추가 됩니다. 그래서 당신이 1 이상의 개수를 patch 할 때마다 patch 그룹은 이렇게 생성됩니다.

Editing / Creating Groups

Group 을 삭제하기 위해서는 Function Key 에 있는 [Delete] 버튼을 누르고 더블 클릭하여 그룹을 삭제하세요. 이 삭제하는 법은 콘솔의 모든 기능들을 삭제하는 데에도 똑같이 적용됩니다. 단 fixture [(Patch)+(Delete)]와 workspaces [(View)+(Delete)]는 제외합니다.

그룹의 이름을 다시 지정하기 위해서는, 예를 들어 [4xDimmer]를 [All Par 64]로 바꾸기 위해서, Softkey C [Set Legend]를 사용하고 그룹을 클릭하여 이름을 재설정 해줍니다. 이 방법은 모든 플랫폼에서 동일하게 적용됩니다.

새로운 그룹을 만들기 위해서는, 예를 들어 floor spots, 당신이 원하는 fixture 를 그룹에서 선택합니다. (이 경우에는 당신이 patch 한 마지막 4 spots) 다음에 비어있는 그룹의 버튼을 누르고 이름을 입력해준 다음, [Enter]를 눌러주세요.

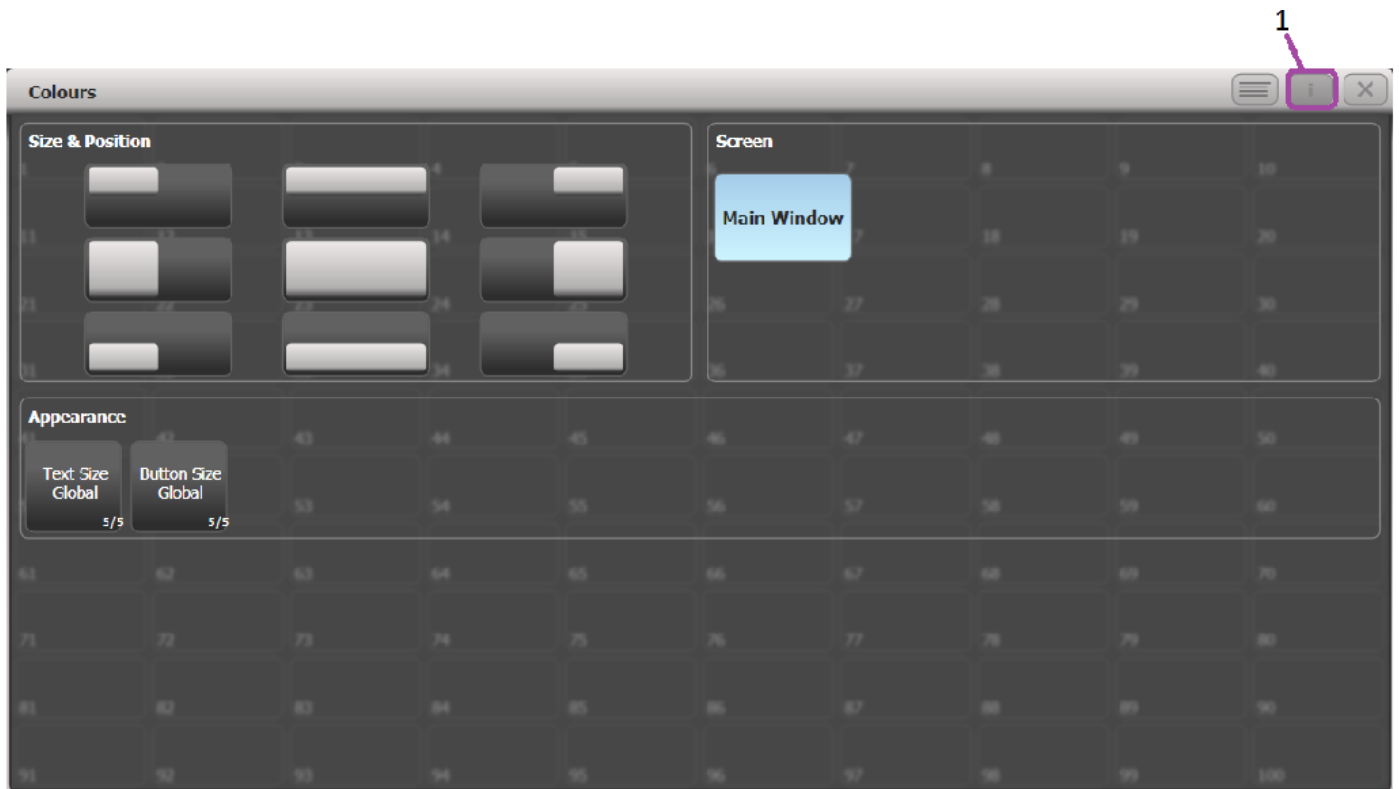
Workspaces

당신만의 workspace 만들기

스크린 왼쪽 아래에 있는 버튼들은 당신의 workspaces 입니다. 당신의 임의대로 저장하기 위해서 window 를 당신이 원하는 대로 재정렬 하면 되며, 비어있는 workspace 버튼으로 클릭하면 됩니다. 그 후 이름을 설정하고 [Enter]를 누르면 됩니다.

Softkey G [Open Workspace Window]를 누르면 오픈 가능한 윈도우의 리스트를 보여줄 것입니다.

1. I 아래에, 윈도우의 사이즈와 포지션, 버튼, text 의 크기를 포함한 옵션들의 정렬이 있습니다.



Controlling fixtures

Simple commands (간단한 명령어들)

Fixture 들에 램프를 키기 위해서는 fixture 들을 선택한 다음에 [ML Menu]를 눌러줍니다. 그리고 리스트에 있는 [Macros] 옵션을 선택합니다.

Fixture 를 켜기 위해서는 [Locate]를 눌러줍니다. 이 것은 fixture 를 홈 포지션과 default value 에 놓도록 해주지만, 프로그래머 에는 그 어떤 정보도 넣지 않습니다. 이 모든 정보들을 프로그래머에서 제거하기 위해서는 [Clear] 를 눌러줍니다. 이 것은 당신의 fixture 를 제로로 만들어 줍니다. (그 어떤 디머의 정보도 불러올 수 없다고 할 것입니다) 하지만 다른 value 들은 그들의 현재 상태에 남겨둡니다.

[Clear] 메뉴를 쓰는 사람들을 위해, "@full"이라는 명령어를 쓸 수 있게 하였습니다. [Clear]버튼을 오른쪽 클릭하고 Softkey D [clear Options]을 읽어줍니다. 이 메뉴에서 당신은 Softkey C 를 [Freeze Current Values]와 [Release to Playback Values] 사이에서 왔다 갔다 할 수 있습니다. 만약 당신이 fixture 를 켤 때 디머 정보를 프로그래머에 항상 입력하길 원한다면 [@] 버튼을 두 번 눌러서 full 로 fixture 를 보내세요. 당신의 fixture 이 켜져 있을 때 당신은 두 가지 방법으로 그것들을 관리할 수 있습니다. - Wheels 이나 Attribute Control Window 를 사용하는 것-.

당신이 만약 Wheels 를 사용하면, 당신은 virtual encoders 위에 있는 문자들로 attribute bank 를 바꿀 수 있습니다. 당신이 value 를 바꾸자 마자, 청록색깔의 원형이 문자들 주변에 생길 것입니다. 이것은 value 가 프로그래머에 있다는 것을 의미합니다. 당신은 이제 attribute 에 있는 up/down 화살표를 사용하여 percentage value 를 100/0 으로 보낼 수 있으며, 혹은 범위 안으로 점프할 수 있습니다. Value 를 타이핑하고 어느 Softkeys 에 해당되는지 선택할 수 있으며 혹은 attribute 위에 virtual encoder 를 사용 할 수 있습니다.



Attribute Control Window

Attribute Control Window에서는 모든 attribute fixture 들이 왼쪽에 정렬되어 있습니다. 이것은 CMY/RGB fixtures, visual keystoneing 그리고 blade control, 등을 위한 full colour picker 도 포함됩니다.



만약 당신이 percentage value 를 선택하고 이끌어 내리면, 슬라이드 바가 나타날 것입니다.

Encoder 를 사용함으로써, 당신이 value 를 바꾸자마자 청록색으로 하이라이트 될 것이며 이것은 프로그래머에 있다는 것을 가리킵니다. 만약 당신이 이 attribute 를 프로그래머가 아닌 곳에서 사용하기 원한다면, 그것을 다시 한번 클릭하면 회색으로 바뀔 것입니다.

Highlights

Highlights 는 모든 fixture 들을 한번에 볼 수 있도록 도와줍니다. 당신이 보기를 원하는 곳에 모든 fixture 들이 들어 있도록 포지션을 만들어 주는 곳에 매우 유용합니다. Spot 의 그룹들을 선택한 다음에 [Highlight] 버튼을 눌러줍니다. 그리고 [Fix +1]와 [Fix -1]를 사용하여 fixture 들을 살펴보세요.

Creating Palettes

Palette Types

Palette 는 shared 나 normal, 두 가지 중 한 가지의 타입입니다.

Shared palette 는 Red 를 위한 컬러 믹싱 값 같은 정보를 가지고 있거나 같은 타입의 모든 fixture 들을 공유합니다. 이것은 만약 당신이 shared colour palette 를 spot 중 한가지를 사용하여 저장하여도 나머지 spot 들이 사용 가능 하다는 것을 의미합니다. 왜냐하면 그것들은 같은 정확히 같은 fixture 이며 같은 모드 이기 때문입니다. 하지만 만약 LED parcan 을 선택한 후 colour palette 를 사용하기를 원한다면 같은 fixture 가 아니기 때문에 colour 정보를 사용하는 것이 불가능해집니다. 그래서 당신의 모든 fixture 에 대해서 파란색 colour palette 를 설정하기 위해서는, 최소한 각각의 fixture 중 하나를 선택하여 선택된 모든 fixture 를 파란색으로 설정한 뒤 저장해야 합니다. 같은 타입의 모든 fixture 들이 같은 값을 가지고 있는 한, 콘솔은 자동적으로 shared 로 저장할 것입니다. 그것이 shared palette 이기 때문에, 만약 당신이 같은 타입의 fixture 들을 showfile 에 더 저장하더라도 즉시 그들을 shared 값으로 사용 가능 합니다.

Normal palette 는 프로그래머의 분리된 값의 각 light 를 palette 로 저장합니다. 이것은 보통 position palette 로 사용됩니다. 만약 당신이 4 fixture 를 centre vocal spot 으로 지정하면 그것들은 모두 다른 값의 pan 과 tilt 를 가지게 되고 normal palette 는 이것들을 각각으로 저장합니다. 하지만 이것은 당신이 palette 를 저장할 때 프로그램에 있는 value 를 가진 fixture 들에 한해서만 적용된다는 것을 의미합니다. 만약 이 후에 당신이 더 많은 fixture 를 palette 에 더하고자 한다면 당신은 업데이트를 해야 할 것입니다.

Creating a Shared Palette

먼저 [Clear]를 누르고 최소한 하나의 Spot 이나 LED parcan 을 선택합니다. 그리고 [Locate]를 눌러주세요. Attribute editor 를 이용하여 fixture 들을 Red 로 설정해 주세요. Encoder wheel 위에 있는 colour value 들이 하이라이트 highlight 되었는지 확인하고 프로그래머에 있는지 확인하세요. 이제, Groups 과 Palettes workspace 를 오픈 하여 Colour palette window 에 있는 비어있는 공간을 더블 클릭해주세요. Palette 가 저장된 곳에, legend 아래에 있는 colour information 을 위한 'C'를 찾을 수 있을 것입니다. 그리고 오른쪽 코너에 있는 'S'는 shared palette 를 가리킵니다. Auto legend 는 colour picker 의 colour picker 정보를 제공합니다.

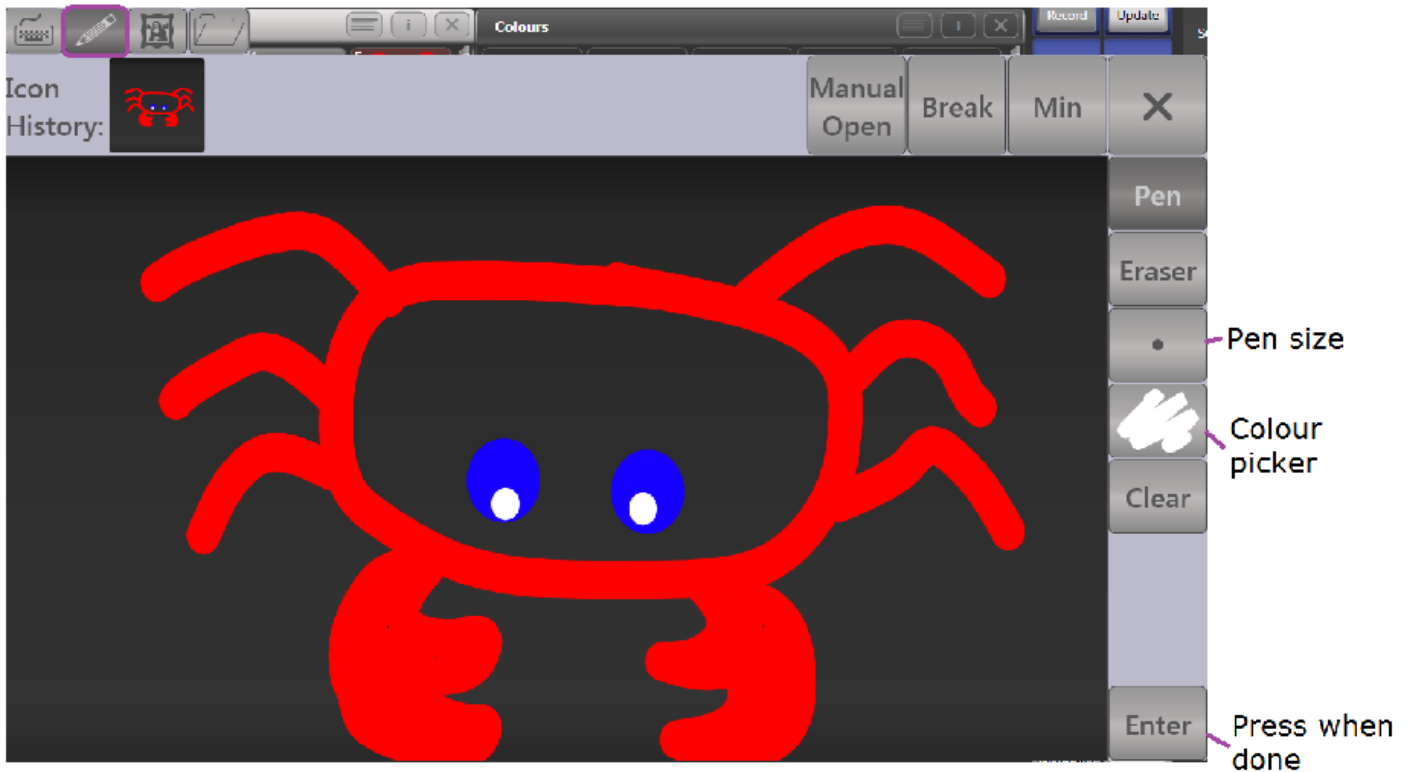
Creating a normal palette

먼저 [Clear]를 누르고, 4 floor spots 를 선택한 뒤, [Locate]를 누릅니다. 그 다음 그 4 개의 floor spots 을 drummer position 으로 이동시킵니다. 당신은 이제 tune 을 고르게 할 수 있는 [Fan]과 [Highlight]를 사용 할 수 있습니다. 이제 Position window 에 있는 'Drums' 이란 비어있는 palette 를 선택합니다. 포지션 position 의 'P'는 켜져 있을 것이며, 오른쪽 위에 있는 'N'은 Normal palette 를 의미합니다.

당신이 drummer 로 4 fixture 를 옮겼기 때문에 palette 의 4 개만이 value 를 가지게 됩니다 - 모든 spots 을 선택하여 위치시키고 당신이 방금 만든 drums palette 를 적용합니다 - 오직 이 4 floor spots 을 옮깁니다. 당신은 모든 light 를 각각 position 으로 옮겨야 하고, 그 다음에 저장합니다.

Quick Sketch

만약 콘솔에 있는 palette, group, 혹은 다른 어떤 것을 위한 custom legend 를 생성하길 원한다면 Quick Sketch 를 이용하실 수 있습니다. [Set Legend]를 누르면, palette 에 이름을 설정할 수 있는 것을 선택할 수 있습니다. 이제 Softkey B 에 있는 [Picture] 옵션을 선택하세요



Recording Cues

Record Modes

Cue 와 memory 를 생성하기 위해 세 가지의 메인 recording mode 를 사용할 수 있습니다.

Channel Mode – 당신이 프로그래머에 있는 fixture 에 대해 변경한 channel 만 record 합니다. [Locate]에서 가져온 value 에 대해서는 record 하지 않습니다.

Fixture mode – 당신이 마지막으로 clear 한 프로그래머 했을 때부터 당신이 선택한 모든 fixture 의 모든 channel 들을 저장합니다. (당신이 모든 attributes 를 수정했는지 안 했는지 관계없이)

Stage mode – 0 이상의 dimmer value 를 가지고 있거나 마지막으로 clear 했을 때 이후로 선택된 모든 patched fixture 에 대한 모든 channel 를 record 합니다. (이 정보들이 programmer 에서 왔는지 playbacks 에서 왔는지 관계없이)

시도해 보세요:

먼저 [Clear]를 누르고, All spots 을 선택한 뒤 [Locate]를 누르세요. Band position palette 와 colour palette 를 적용하세요. Wheel 위에 있는 화면에는 position 과 colour information 만이 프로그래머에 있을 것입니다. [Record]를 누르고 [Create memory]를 선택해주세요. 그리고 Softkey A 에 channel / fixture / stage 모드를 선택할 수 있습니다. 이제 이 정보들을 channel 과 fixture 모드가 2 개의 분리된 playbacks 에 동시 record 가능합니다.

[Clear]를 누르고 이 절차들을 같은 fixture 그룹에 적용합니다. 이 때에는 audience position palette 와 gobo palette 를 함께 합니다. [Locate]를 누르고 [Clear]를 눌러줍니다. 이제 당신은 4 개의 cue 를 가지게 되는데, 2 개의 channel mode 에 그리고 2 개는 fixture mode 에 있습니다.

Virtual fader 를 마우스로 끌어 올려서 첫 번째 fixture mode cue 를 확인합니다. 이제 당신은 디머, 프로그래머에 있지 않던 디머, 및 모든 것을 포함 한 value 가 record 된 것을 확인할 수 있습니다. 이들이 작용하는 상태에서 두 번째 fixture mode cue 를 확인합니다. 프로그래머에 colour 가 있지 않더라도 콘솔은 하얀색으로 열리던 현재의 value 를 record 합니다. 그래서 하얀색으로 오픈 되는 것들을 지나치는 것입니다. Fixture 는 가장 안전한 record 모드 입니다. 왜냐하면 당신이 사용해오던 light 는 그 전에 어떤 상태였든지 간에 항상 당신이 record 할 때의 상태로 갈 것 이기 때문에.

Fixture 를 선택하고 [Locate]를 누른 다음 [Clear]를 누르세요.

첫 번째 channel mode cue 를 눌러보세요. 콘솔은 포지션이 바뀔 때와 colour information 들만 이해합니다. 그것은 다른 그 DEJS 것도 저장하지 않습니다 – locate 가 dimmer 를 full 에 넣을 지라도 그것은 프로그래머가 아니기 때문에 cue 로 져아되지 않습니다. Fixture 를 선택하고 dimmer 를 dimers channel 를 이용하며 full 에 넣으면, - [Locate]가 아닌 - desk 가 저장되지 않은 value 를 play back 한다고 뜰 것입니다.

Fixture 를 선택하고 [Locate]를 누른 다음 [Clear]를 누르세요.

이것을 channel playback 로 두 번째 record 를 반복합니다.

Fixture 를 선택하고 [Locate]를 누른 다음 [Clear]를 누르세요.

콘솔은 cue 에 있는 다른 channel 들에 대해 zero value 를 저장하지 않습니다. 그것은 그냥 무시하여야 합니다. 이제 첫 번째 fixture mode 를 확인하고, 그 다음에 두 번째 fixture mode 를 확인합니다. 두 번째 cue 는 position 과 gobo 에 대한 values 만 포함하고 있기 때문에, colour through 의 최근 value 가 나타날 것입니다 - 더 이상 바꿀 것이 없는 -.

이제 이들을 playback up 에 keep 하게 되므로 Stage 의 record 에는 go 가 나타날 것입니다. 그리고 blinder information 을 프로그래머 위에 더하고, 먼저 fixture 로, 그 다음 Stage 의 같은 information 으로 저장합니다.

Fixture 를 선택하고 [Locate]를 누른 다음 [Clear]를 누르세요.

이제, 당신이 방금 생성한 fixture playback 의 record 를 열어보세요. 이것은 프로그래머의 information 만 저장합니다. (예, the blinders.)

하나를 끄고, Stage playback 을 켜세요. 이제 당신은 0 이상의 intensity 였던 모든 것을 캡처한 것을 보실 수 있습니다. (이 information 들이 프로그래머에서 왔던지, playback 에서 왔던지 간에)

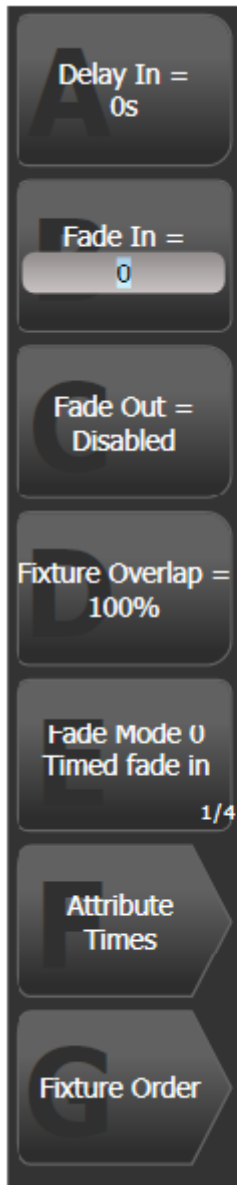
Tips

- Cue 를 업데이트 하기 위해서는, 간단히 당신이 원하는 변화를 만든 다음에, [Record]를 눌러줍니다. 그리고 당신이 합치길 원하는 cue 를 더블클릭 합니다. 당신이 새로운 cue 에 정보들을 합칠 때, 그것은 언제나 Channel 의 Record 로 합쳐질 것입니다.
- 당신이 cue 를 [Merge] 합치길 할 때, 새로운 정보들은 현재 존재하는 cue 정보의 위에 입력이 됩니다. 당신이 cue 를 [Relace] 대체 할 때, 당신은 효과적으로 새로운 cur 를 이 새로운 정보들만 사용하여 지우고 생성하게 됩니다.
- 아이템을 옮기기 위해서 [Move]를 눌러주고, 옮길 아이템을 선택하여 copy 한 뒤 새로운 location 을 선택하세요.
- 아이템을 copy 하기 위해서는 [Copy]를 눌러주고, 카피할 아이템을 선택하고 다른 장소를 선택하세요.
- Playback 도 [Link] 카피 copy 옵션이 있으며, 만약 하나의 playback 이 업데이트 되면 다른 것들도 링크되어 카피 copy 된다는 것을 의미합니다.

Basic Timing

Timing menu

Default 로 인해, 모든 LTP 채널은 당신이 fade 를 열자마자 final cue position 으로 끊어집니다. 그리고 모든 dimmer control 은 fader 있게 됩니다. 이것을 바꾸기 위해 [Edit Times]를 누르고, 그 다음에 당신이 편집하기 원하는 playback 을 눌러줍니다.



Global Fade and Delay

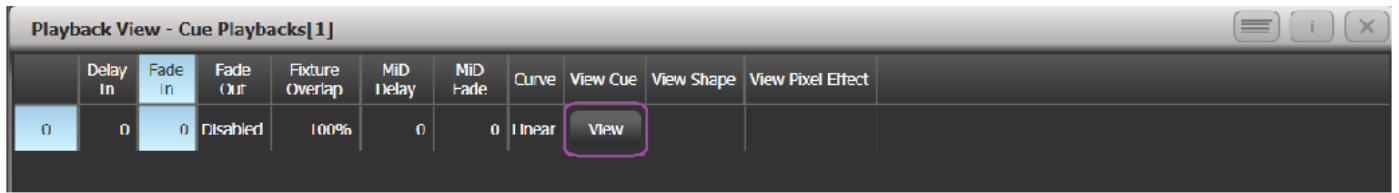
100% = all fixtures start and finish fading together,
50% = first fixture starts, gets halfway to its final position then the next one starts fading

0 – timed fade in
1 = timed fade in/out
2 = manual fader
3 = crossfade everything else out

Re-order fixtures when
using fixture overlap

Attribute Timings

당신은 encoder 위에 있는 버튼을 누름으로 써 (이 경우엔 [C]) Attribute group timing 설정 (예, all colour channels) 이 가능합니다. 모든 fixture 개별의 attribute 명세표를 보기 위해서는 [View] 버튼을 눌러주세요.



The screenshot shows the 'Cue View' window. It contains a table with cue data. The table has columns for Number, Order, Dimmer, Red, Green, and Blue, each with sub-columns for D and F. The data rows show cues 13 through 26, all with RGB fixtures and dashes in the Dimmer, Red, Green, and Blue columns.

	Number	Order	Dimmer D F	Red D F	Green D F	Blue D F
RGB	13		- -	- -	- -	- -
RGB	14		- -	- -	- -	- -
RGB	15		- -	- -	- -	- -
RGB	16		- -	- -	- -	- -
RGB	17		- -	- -	- -	- -
RGB	18		- -	- -	- -	- -
RGB	19		- -	- -	- -	- -
RGB	20		- -	- -	- -	- -
RGB	21		- -	- -	- -	- -
RGB	22		- -	- -	- -	- -
RGB	23		- -	- -	- -	- -
RGB	24		- -	- -	- -	- -
RGB	25		- -	- -	- -	- -
RGB	26		- -	- -	- -	- -

대시 (dashes) 들이 의미하는 것은 channel 이 현재 global time 으로 사용되고 있다는 것입니다.

당신이 시간을 편집하는 것을 끝냈을 때 Exit 을 누르면 - 콘솔이 당신이 편집한 대로 저장합니다.

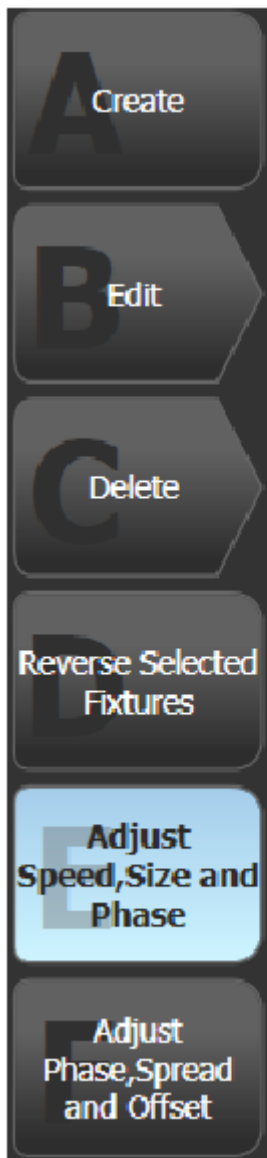
Simple Effects – Shape Generator

Creating a Shape

당신이 어떤 것을 원하느냐에 따라서, 우리는 두 가지의 효과 엔진을 제공합니다. – 간단한 효과들을 위한 shape generator, 그리고 복잡한 효과들을 위한 pixel mapper.

Shape generator 는, 3 가지의 분야를 당신이 어떤 Shape 으로든 수정할 수 있습니다. – size, speed, 그리고 spread – 그리고 shapes 들은 카테고리 별로 정렬 가능합니다. [Shapes and Effects]로 간 다음에 [Shape Generator] 옵션을 선택해주세요.

먼저, 몇 개의 fixture 를 선택한 다음에, [Locate]하고, [Create]를 선택해주세요.



Select some fixtures before you can use this option

Select a shape, change fixture order, or add and remove fixtures from a shape

Get rid of a shape

Offset lets you move a whole shape along the waveform

Saving a shape

당신이 만족하는 효과들을 생성한 후에는, playback 에 저장하기 위해 [Record] 버튼을 사용할 수 있습니다. 만약 당신이 Channel 로 Record 를 사용한다면 현재 사용중인 그 어떤 playback 에서도 이 효과를 덮어씌울 수 있습니다.

Root Menu 의 Softkey B 에 있는 [Playback options] 은, shape 의 사이즈나 스피드가 fader 에서 컨트롤 되고 있을 지라도 당신이 꺾다 꺾다 할 수 있습니다.

당신은 또한 shape 을 palette 로서 Shape 과 Effect 윈도우에 기록 가능합니다. 이에 대한 더 자세한 정보를 위해서는 Titan 매뉴얼을 참고해 주세요.

Recording Chases

Starting Recording a Chase

Chases 는 보통의 normal cues 들이 하는 것과 같은 방법으로 기록 됩니다 (Channel / Fixture / Stage). 당신은 cue 시리즈들을 순서대로 고리모양으로 움직이게 하기 위해 single handle 로 기록합니다. [Record]를 눌러서 [Create Chase]를 선택하고, 처음으로 당신이 playback 버튼을 누르게 되면, 당신은 chase 를 위한 handle 만 제공받게 됩니다. 처음에 기록하기 위해서는, 당신은 반드시 버튼을 다시 한번 눌러야 합니다.

Total steps: 0
Record step: 1
Press handle to record step.

Fixture Palette Macro Group

Back Thro And @

1 2 3 Avo

4 5 6 Set

7 8 9 Clear

Record Chase

Record Mode Fixture

Step Number = 1

Append Step

Shapes And Effects

Renumber Steps

- Record mode you are currently in - you can change this during record
- Click to change and so edit already existing steps, or insert point steps
- Either press this, or the red playback display to record a step
- Use this to insert shapes and pixelpmaps into your chase
- Pushes all point steps to whole numbers

Editing a Chase

Cue list 가 하는 것처럼 Chase 는 추적을 하지 않습니다. 그리고 chase direction 과 link option 은 [Playback options]을 이용하여 사용하는 사람의 임의대로 변형이 가능합니다 (customised 가능)

Chase 를 수정하기 위하여, [Unfold]를 누르고, 수정하기 위해 playback 을 선택해주세요. 각 chase 스텝마다 당신이 편집할 수 있도록 fader 에 보여질 것입니다. 당신이 편집하기를 모두 끝내면 [Unfold]를 다시 눌러줍니다. 그러면 그것이 다시 원위치로 돌아갈 것입니다.

Cue Lists

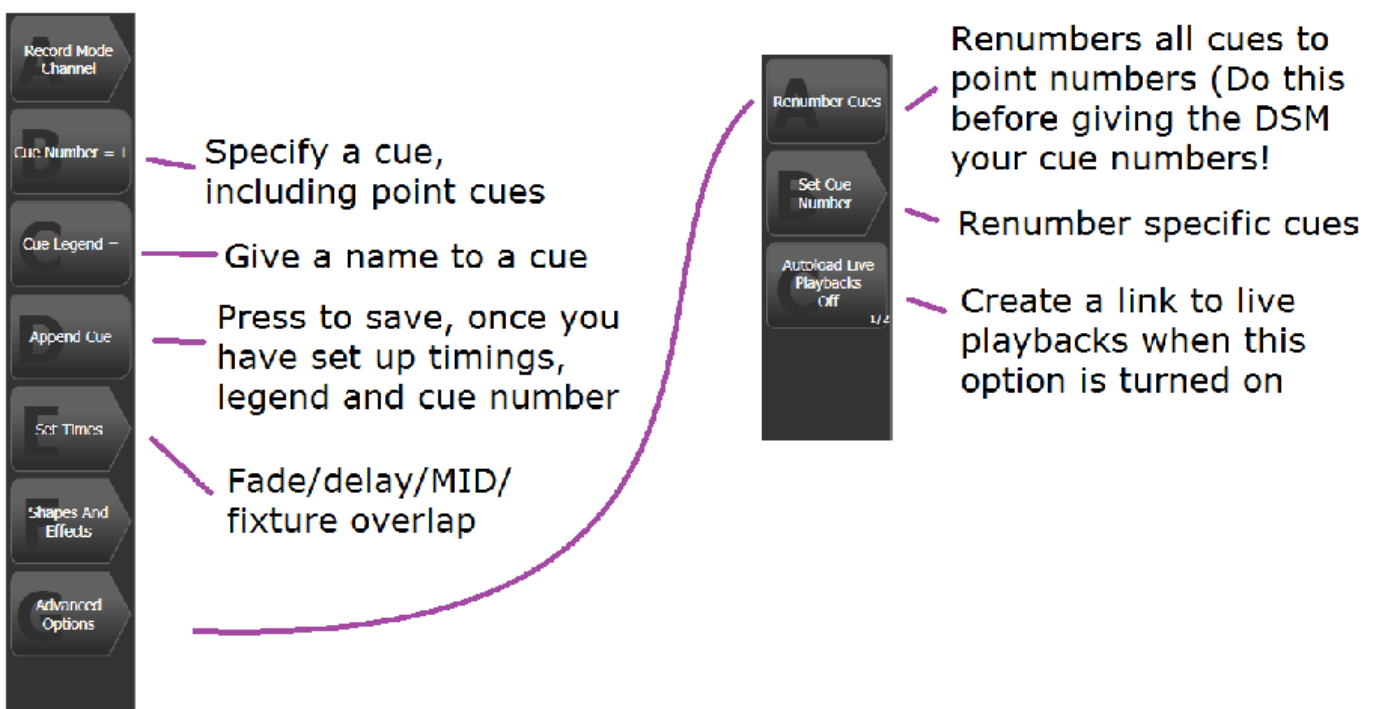
Tracking

Tracking 과 함께 작동하는 default cue lists 는, [Playback options]에서 꺼질 수 있습니다. Tracking 을 켜다는 것은, cue list 가 당신이 만든 변화들에 대해서만 저장을 한다는 의미입니다. 예를 들어, cue 2 에, 당신이 컬러를 red 로 설정하고, cue 5 는 blue 로 설정하면, red 컬러로 설정한 정보는 cue 2-4 까지 적용이 됩니다. 그러므로 cue 1 를 yellow 로 바꾸게 되면 이 변화 역시 track 추적되어 cue 1-4 까지 yellow 로 적용이 되지만, cue 5 는 여전히 blue 로 남아있습니다.

How to Record

Cue lists 를 기록하기 위해서는 두 가지의 명령어를 사용하실 수 있습니다. – chases 를 기록하는 것과 같은 방법과 좀 더 theatre style 입니다 -. 좀 더 theatre style 로 사용하기 위해서는, cue list 가 record mode 일 때 명령어를 다음과 같이 입력합니다 – Look up 을 먼저 설정하고 -> [Record] -> [Cue] # -> [Enter]

당신은 또한 record mode 에서 [Append Step] 버튼을 사용할 수 있습니다.



Editing

Recording 기록하는 것을 모두 끝냈을 때, [Edit]을 눌러 나가주세요. [Playback Options]을 통해 다양한 메뉴들을 원하는 대로 customise 가능합니다. (fader mode, tracking 그리고 Move In Dark Options 까지) 만약 당신이 [View]를 클릭하여 cue list 를 선택하면, 아래와 같은 화면을 보게 될 것입니다.

Global timings How long until the link activates Move in Dark Options

Cue number

	Legend	Delay In	Fade In	Delay Out	Fade Out	Fixture Overlap	Link	Link Offset	Preload	Move in Dark (MID)	MID Inhibit	MID Delay	MID Fade	Curve	Tracking	Autoload
1	Cue 1	0	2	- As In	- As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Global	<input type="checkbox"/>	0	3	Linear	Global	
2	Cue 2	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Global	<input type="checkbox"/>	0	3	Linear	Global	
3	Cue 3	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Global	<input type="checkbox"/>	0	3	Linear	Global	Load Chase Playba
4	Cue 4	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Global	<input type="checkbox"/>	0	3	Linear	Global	
5	Cue 5	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Global	<input type="checkbox"/>	0	3	Linear	Global	
6	Cue 6	0	2	- As In	- As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Global	<input type="checkbox"/>	0	3	Linear	Global	
7	Cue 7	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Global	<input type="checkbox"/>	0	3	Linear	Global	
8	Cue 8	0	2	- As In	- As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Global	<input type="checkbox"/>	0	3	Linear	Global	
9	Cue 9	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Global	<input type="checkbox"/>	0	3	Linear	Global	

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

Dimmer curve per cue

Lets you link other playbacks into the list Link user defined or default macros in

	Move in Dark (MID)	MID Inhibit	MID Delay	MID Fade	Curve	Tracking	Autoload	Timecode	Notes	Macros	View Cue	View Shape	View Pixel Effect
1	Global	<input type="checkbox"/>	0	3	Linear	Global		23:59:59.24		Lamp On Fixture;	View		
2	Global	<input type="checkbox"/>	0	3	Linear	Global		23:59:59.24			View		
3	Global	<input type="checkbox"/>	0	3	Linear	Global	Load Chase Playbacks[9]	23:59:59.24			View		
4	Global	<input type="checkbox"/>	0	3	Linear	Global		23:59:59.24			View		
5	Global	<input type="checkbox"/>	0	3	Linear	Global		23:59:59.24			View		
6	Global	<input type="checkbox"/>	0	3	Linear	Global		23:59:59.24			View		
7	Global	<input type="checkbox"/>	0	3	Linear	Global		23:59:59.24			View	Till Saw	
8	Global	<input type="checkbox"/>	0	3	Linear	Global		23:59:59.24		Lamp Off Fixture;	View		
9	Global	<input type="checkbox"/>	0	3	Linear	Global		23:59:59.24		Lamp On Fixture;	View		

More detailed breakdown of cue content

Choice of internal, clock for scheduler or winamp (MIDI and SMPTE on hardware consoles)

Cue list 를 연결하는 순간 live step 을 업데이트 하고, [Record]와 [Cue]를 누른 다음에, softkeys 나 [Cue] 에서 선택하여 현재의 step 으로 합쳐지도록 하세요.

Cue time 을 업데이트 하기 위해서는 현재의 steps 타임으로 가기 위해 [Live Time]을 눌러주세요. 다른 cue 를 수정하기 위해서는 Softkey A 에 설정되어 있습니다. 만약 당신이 colour 의 [C]와 같은 attribute button 을 클릭하면 당신은 바로 colour timing 창으로 갈 수 있습니다.

Tips

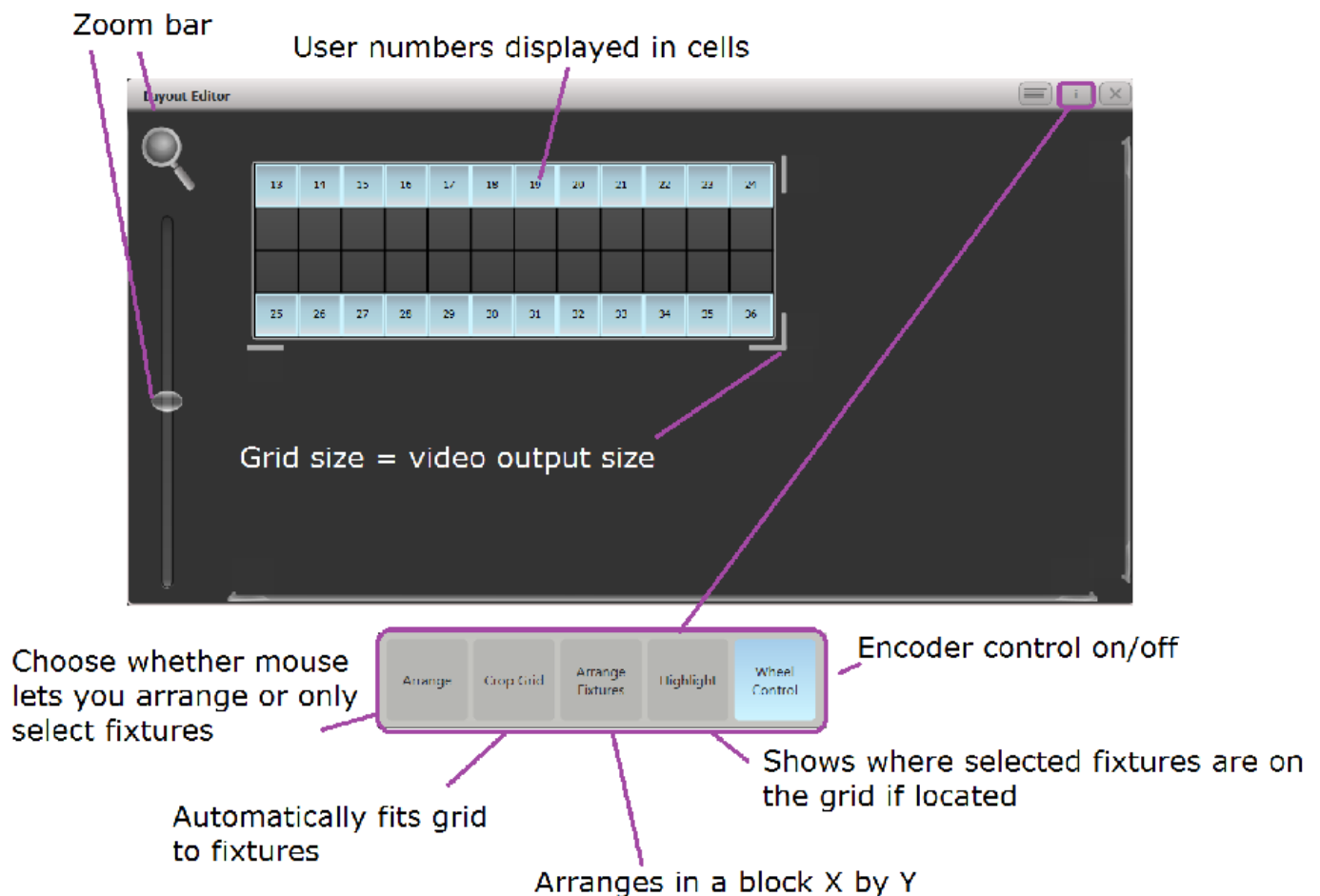
- Autoloads (자동생성)는 track (추적)되지 않으며, 만약 그것들이 consecutive cues (연이은 cue)에서 사용된다면 그들은 해당 cue 로 자동생성 될 것입니다.
- Cue list 의 default behaviour 는 fade 가 0 이 되었을 때 현재 cue 가 연결된 상태로 남아있는 것을 뜻합니다. 이것을 없애기 위해서는 [Off]를 누르고 cue list 를 누릅니다. 그것들을 0 에서 언제나 없애기 위해서는, [Playback option]에서 [Fader Mode – Kill at 0]를 눌러줍니다.
- 만약 당신이 tracking console 과 함께 일하고 싶지 않을 때에는 [Playback Option] 에 있는 [Tracking Off]를 눌러줍니다.
- [Playback Option]에 Global Move In Dark 세팅이 있습니다. 만약 당신이 하나의 live move 가 되게 하기 위해서, 그 특정 cue 가 [MID – Disable]로 되게 세팅합니다.
- [Avo]를 오른쪽 클릭하고 [Next Time]을 누르면, 이 전의 cue 로 돌아갑니다
- [Playback Option]의 [Key Profiles]에서 파란색과 회색의 key 기능은 customize 가 가능합니다.
- [Cue]를 누르고 -> # -> [Enter]를 누르면, 다음 cue 가 열리도록 합니다.
- [Cue]를 누르고 -> # -> [Go]는 즉시 cue 를 열어줍니다.
- Cue 를 현재 사용중인 cue list 에서 복사하기 위해서는, [Copy] -> [Cue] -> [#] -> [@] -> new [#]

Advanced Effects – Pixelmapping

Creating a Layout

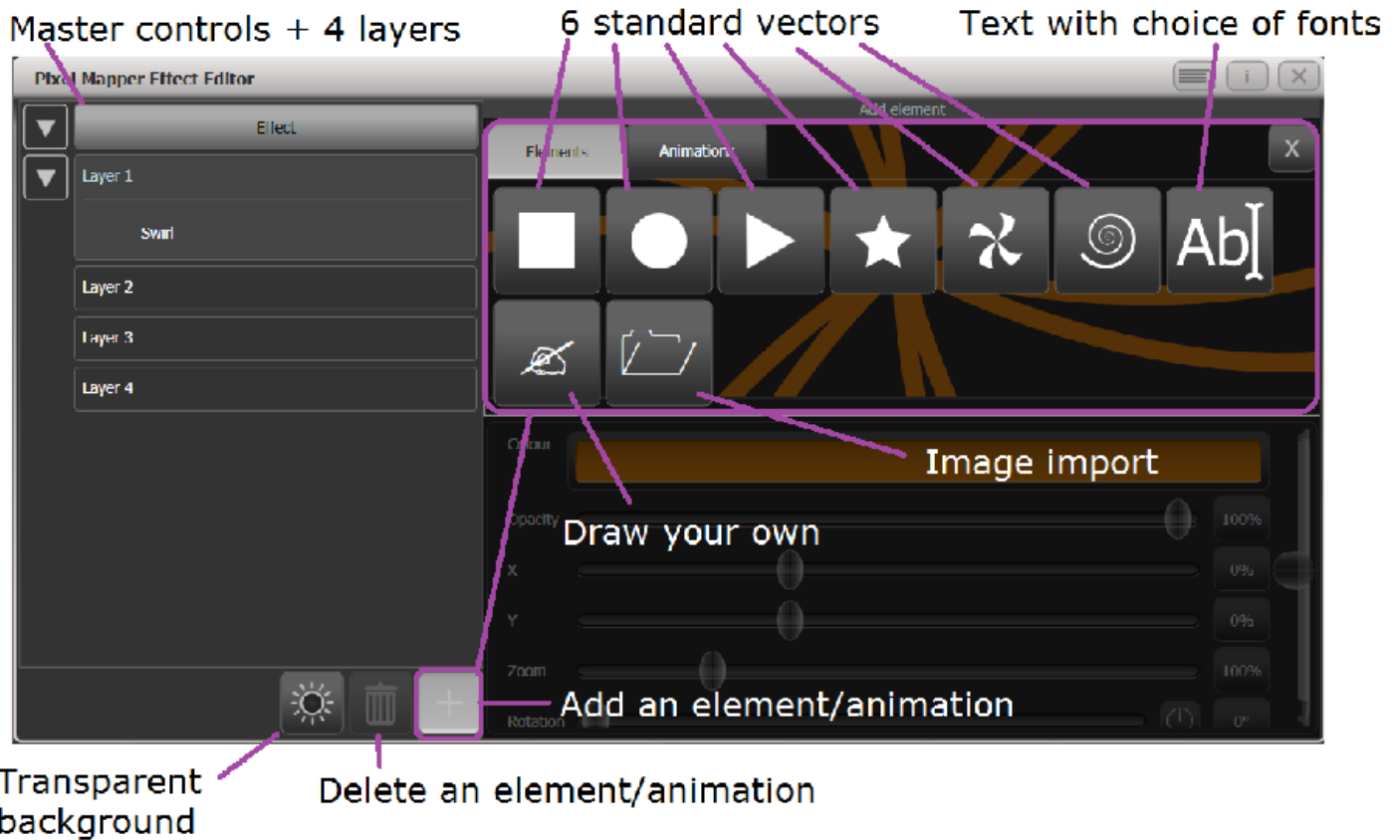
좀 더 복잡하고 맞춤형 효과를 원한다면, Pixel Mapper 를 이용하면 됩니다. 레이아웃은 그룹 바탕으로 이루어져 있어서, 당신이 다른 효과를 위해 같은 fixture 로 복수의 레이아웃의 사용 가능합니다.

그룹을 생성하기 위해서는 [Shapes and Effects] 메뉴로 간 다음 -> [Pixel Mapper] -> [Edit Group Layout]

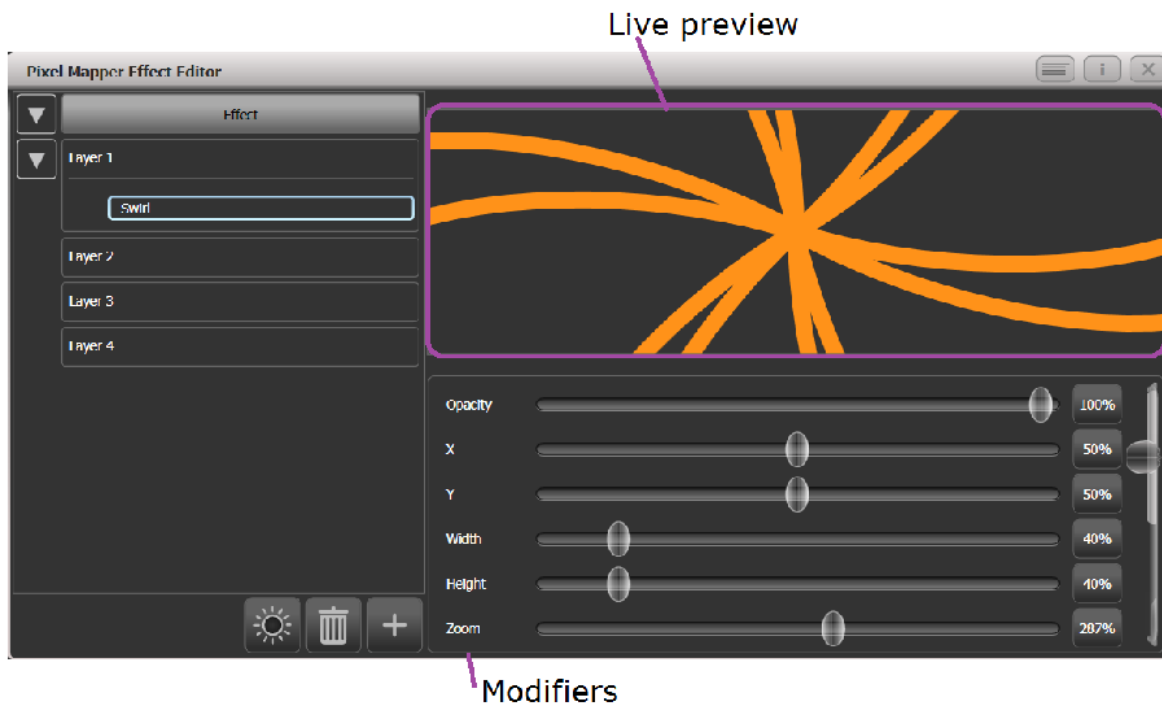


Creating an element

이 모든 것을 끝낸 다음, 당신이 다음 번에 그룹을 선택하면, 항상 이 레이아웃이 적용될 것입니다. 이제 그들을 locate 시키고, workspace 의 [Effect Editor]로 가세요.



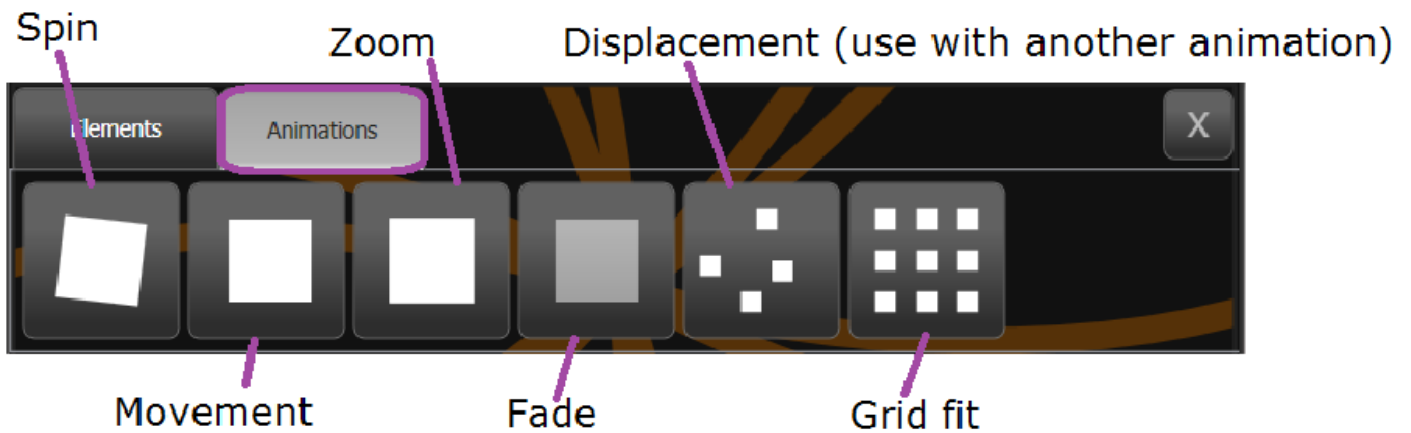
Element 를 생성하고, 이제 포지셔닝을 위한 XY, element 를 늘이기 위한 깊이, 높이를 포함한 많은 modifiers 들을 가지게 될 것입니다.



레이어들의 색깔은 master layer control 에서 가능합니다. (Layer 1, Layer 2, etc)

Adding Animation

당신의 element 를 만들고 조정 한 순간, animation 을 추가해야 합니다



각각을 다른 animation 으로 레이어하고, 같은 element 라도 다른 컬러를 적용하여 반대 방향으로 움직이고, 특히 당신만의 탭으로 풀어보세요. – 맞춤형 컬러 shape 을 만드는 것은 이제 아주 쉽습니다.

Recording the Effect

당신이 당신의 효과들이 마음에 든다면, 같은 regular record mode 로 cue 나 chase 나 cue list 로 저장할 수 있습니다. 하지만 기억하세요, 만약 당신이 Channel 을 이용하면, 디머는 프로그램에 있지 않는 한 그것들을 저장하지 않습니다.

Saving your Show

당신의 show 를 주기적으로 백업해야 합니다 – [Disk]를 누르고 [Save Show]를 누르세요. 당신은 USB 나 당신의 PC 내부 하드드라이버에 저장할 수 있습니다. 쇼파일은 모든 콘솔들 간에 교환될 수 있으므로 당신의 모든 쇼를 tiger Touch 로도 로딩할 수 있습니다.

[Disk]에 설정할 수 있는 Autosave (자동저장) 기능도 이용할 수 있습니다. 우리는 최적의 쇼를 진행하는 동안에는 이 기능을 끌 것을 추천합니다