

TH-S

v 3.2.1



Benutzerhandbuch



Poetenweg 52c • 14612 Falkensee • Tel.: +49(0) 3322 423112 • Fax: +49(0) 721 151372150
Web: <http://www.apbtools.com> Email: support@apbtools.com

Editor: Matthias Kirschke

© APB Tools 2006

Inhaltsverzeichnis

Einführung.....	7
Funktionsüberblick.....	8
Minimale Systemvoraussetzungen.....	9
MacOS X.....	9
Windows XP	9
Installation	10
Installation der TH-S Software	10
OSX Installation	10
Natives OSX "Bundle" Format	11
TH-S v3.2 - Der neue Zuspiel-Standard.....	13
Cue basierte Automation	13
Fader Automation Preview	14
Fader Automation On/Off im Snapshot abspeicherbar.....	15
Vereinfachte Start/Stop Zeit-Einstellung.....	16
Lock / Unlock Show (im "Setup" Menü Punkt)	16
Fastforward/Fastrewind scrubbing	16
MIDI Ports in Snapshots abspeicherbar	16
Automatisches Konsolidieren.....	16
AUTO CUE "Playthrough"-Modus.....	17
STOP -> AUTO CUE im Setup Menü ("Nikki-Modus")	17
Digital Cinema Desktop (installiert mit Final Cut HD)	17
Startzeit wird jetzt auch im STOP Zustand angezeigt.....	17
FADER Position	18
NominalpegelEinstellung.....	18
Bedienung	19
Anordnung der Maschinen.....	19
Verwaltung der Soundfiles	19
Der Meta Player	21
Nicht-destruktives Organisieren der Playlisten	21
Nicht-destruktive Start/Stop/Loop Punkt Definition.....	22
Funktionen im META Player.....	22
Arbeitsweise zum Kopieren von Cues mittels "P"aste im META Player.....	25
Eine komplette Playliste zwischen Playern kopieren mit <Alt> P	26
Spezielle Bedingungen beim kopieren zwischen Stereo- und 8-Kanal Playern	26
Beispiele	27
Consolidate	29
Dateiformate.....	31
Verbesserte CD/DVD/Volume Unterstützung.....	31
Audio Conversion "On-the-Fly"	32
VIDEO/AUDIO Scrubbing in Player 7.....	32
Tools Menüpunkt "Universal Converter"	32

VIDEO -> MON 2	32
max. 18ch "Sync-to-picture" playback	33
Unterstützt 96kHz Samplerate	33
Textbuchfunktion (<Cmd>T)	33
Pause Funktion über Tastatur	33
Mediaplayer (Player 7).....	34
Erweitertes Video Scrubbing in Player 7	34
AV Output / AV Input	36
AV Output:.....	36
AV Input (Grabber):	36
VIDEO -> MON 2	37
Video Aufnahme	37
Fernsteuern eines DV Video Decks (Rohschnitt):.....	38
Integrierter v1.x/v2.x "Show Translator"	39
Konvertieren in eine "selfcontained" (alles beinhaltende) v3-Show:.....	39
Konvertieren in eine Referenz-v3-Show:.....	39
ReWire Funktionalität.....	40
Weitere Funktionen.....	40
Neue Zeitbalken für die Dauer des Cues	40
Vergrößerte Audio-Matrix 26/18x36.....	40
Zusätzliche Anzeige für übernächsten Cue.....	40
Verbesserte "Mackie Control" Unterstützung.....	41
Unterstützung für Behringer BCF2000 MIDI Remote	41
max. 18ch "Sync-to-picture" playback	42
Unterstützt 96kHz Samplerate	42
Textbuchfunktion (<Cmd>T)	42
Pause Funktion über Tastatur	43
Die Bedienung von TH-S	44
Programmstart	44
Bedienung via Tastatur, Maus und Monitor	44
Global-Bedienung:.....	45
Loop-Funktion	45
Autocue-Funktion (Gelbband-Funktion)	45
Input-Funktion	46
File-Selektion	46
PFL-Vorhörfunktion	47
Zeitanzeige	47
Big Time (<Cmd>B).....	47
Snapshots	48
16ch LINK	48
Mono->L/R, Channel MUX.....	48
NOTE ON.....	49
F-START.....	49
USB	49
MotorMix™	50

Installation der MotorMix™ Remote Control	50
Bedienung via MotorMix™ Steuerung	51
ISOLATE	53
PFL	53
Weitere Funktionstasten:.....	53
MIDI	55
Einstellen der MIDI-Kommunikation	56
MIDI In/Out Funktionen.....	56
Faderstart	56
Fileselektion über MIDI	57
MIDI Note On/Velocity Trigger.....	57
MIDI Player	58
Matrix	60
Mono->L/R bzw. Channel MUX:	61
Output Mapping.....	62
18x18 Line-Input Matrix.....	63
Einfache Matrix Wechsel für Line Quellen.....	63
Stop -> AutoCue	63
Editor	64
Cuelist popups.....	64
Gain Parameter	65
Speed Parameter	66
Lautstärke Graph.....	66
Exportieren von editierten Soundfiles	66
Editor Fenster shortcuts	67
Interleaver.....	68
USB	69
Der Saitek PC Dash 2	69
Nutzung eines USB HUB	69
Die Nutzung von anderen USB Geräten als den derzeit unterstützten	70
MIDI und USB	70
Systemoptimierung.....	71
Bildschirmauflösung.....	71
Fernbedienung über Netzwerk	71
Log Window	73
iTunes	73
TH-S XL Version (SIGMA1 Multispeaker Panning).....	74
Berechnung von Bewegungen	77
Löschen der Klangpfade.....	78
Löschen einzelner Lautsprecher.....	78
Diversity	79
Kompatibilität zu TH-S X/XP v3.1 CL	79
TH-S 3.2 Cart Wall Edition.....	80
Cart Wall Setting	82
Layers.....	83

Goodies on CD 84
 TH-S v3.2.1 ist "Soundflower" kompatibel (OSX only)..... 84
 Timecode Tracks (not in Evaluation Versions) 84
Sonstiges 85
 Video 85

Einführung

TH-S, das Theater System oder The Harddisk Sampler, bietet 6 Audio-Zuspieler und einen Multimedia-Zuspieler auf dem Apple Macintosh und auf Windows-Rechnern. Die Bedienung ist an die klare Struktur von Magnetbandgeräten mit Lichtschrankensteuerung angelehnt. Theatervorstellungen oder Rundfunksendungen etc. lassen sich damit wie gewohnt präzise fahren.

Daneben bietet TH-S alle Vorteile Harddisk-basierter Systeme wie verzögerungs-freie Reaktion auf Bedienungsvorgänge, schnellen Zugriff auf das komplette Audiomaterial (auch über Netzwerk) und umfangreiche MIDI- und USB-Fernbedienungsmöglichkeiten.

Neben den vielen weiter unten aufgeführten Neuerungen beinhaltet TH-S X 3.2 einen komplett überarbeiteten Media Player (Player 7) der sämtliche Quicktime kompatiblen Audio/Video Formate über die integrierte Matrix via Digidesign- oder CoreAudio Hardware ausspielt.

Dazu zählen auf der Audio Seite neben allen linearen Formaten sämtliche MPEG-Formate (.mp3, .mp4, "DIGAS" etc) sowie "lossy" codecs wie μ law, Alaw, IMA, MS ADPCM, Qualcomm etc.

Auf der Video Seite können sämtliche Bildformate direkt über Firewire in DV PAL/NTSC bzw. DVCPPro Format oder über zusätzliche Grafikkarten/Monitore ausgespielt werden. Der im Mediaplayer integrierte Video Grabber erlaubt die einfache Aufnahme von Video Cues, die "time-stamped" sofort in der Playliste des Media Players auftauchen.

Zur Navigation lassen sich angeschlossene DV Kameras/Decks über Player 8 fernsteuern.

Für den Nutzer spielt es keine Rolle mehr ob der abgespielte Cue Audio oder Video Material enthält, da eine völlig identische (Fern-)Bedienung und Snapshot Integration zu den Audio Playern implementiert wurde.

Für maximale Flexibilität im Studio können alle Player zusätzlich mit einem kompatiblen, Bluetooth-fähigen Handy ferngesteuert werden (OSX only).

Funktionsüberblick

- TH-S ist ein Audiofile-Video-Zuspielsystem auf Apple OS-X und Windows XP Basis mit beliebiger Audio-Hardware.
- TH-S bietet bis zu 6 Stereo-Harddisk-Zuspieler, 4 Stereo + zwei 8-Spur- oder 4 Stereo + einen 16-Spur-Zuspieler.
- Die Tonausgabe erfolgt dabei aus 36 Ausgängen, die sich den Zuspielern über eine integrierte Audiomatrix (34x36) frei zuordnen lassen. (Inputs 18 line + 26 Player chan. auf 36 Outputs, abhängig vom benutzten Interface).
- Jeder TH-S Player kann bis zu 999 Cues davon die ersten 127 direkt über Midi NoteOn adressierbar, verwalten.
- Das rechnerinterne CD-Laufwerk ist komplett in das Automations-System und die Audio-Matrix integriert (nur OSX).
- TH-S startet jedes Soundfile verzögerungsfrei.
- TH-S bietet eine in die Automation integrierte 34x36 Audio-Matrix.
- TH-S bietet einen integrierten Mehrkanal-Soundfile Editor.
- TH-S spielt AIFF-, SDII-, Wave, Next/SUN – Mono/Stereo- und Multichannel Files 16 und 24 bit
- TH-S besitzt eine integrierte Realtime Samplerate Conversion. Soundfiles werden während des Abspielens automatisch auf die korrekte Systemsamplerate konvertiert.
- Jede TH-S Zuspielmaschine verfügt über einen einzeln schaltbaren AUTOCUE-Modus, der das Verhalten einer Bandmaschine mit Lichtschranke simuliert, d.h. der Zuspieler positioniert sich auf den nächsten Cue, sobald er gestoppt wird oder ausläuft.
- TH-S bietet pro Zuspieler eine einzeln schaltbare LOOP-Funktion, die die unendliche Wiedergabe eines Cues ermöglicht.
- TH-S bietet für jeden Zuspieler eine PFL-Funktion, die das Vorhören der Files auch bei geöffnetem Regler, ja sogar bei laufendem Zuspieler ermöglicht.
- Mit TH-S kann auf einer abspielenden Maschine problemlos ein anderer Take selektiert, mit der „PFL“ -Funktion vorgehört und verzögerungsfrei eingestartet werden.
- Mit TH-S können den abspielenden Maschinen im Hintergrund (z.B. via Netzwerk) neue Soundfiles zugeführt werden.
- Soundfiles können im Hintergrund mit einem Sample-Editor bearbeitet werden. (Editor ist im Lieferumfang von TH-S enthalten).

- TH-S kann MIDI-Program-Change Befehle ausgeben, um z.B. ein automatisiertes Mischpult anzusprechen.
- TH-S bietet eine Snapshot-Funktion mit 99 Speicherplätzen
- TH-S kann über eine Moving-Fader-Fernbedienung gesteuert werden. Diese beinhaltet Fader, Start-, Stop-, Pausetasten und Cueauswahl sowie Information über alle notwendigen Daten durch ein 80 Zeichen umfassendes Display. Über MIDI ist somit ein völlig abgesetzter Betrieb möglich, z.B. vom Saalmischpult aus.

Minimale Systemvoraussetzungen

MacOS X

MacOS X Version $\geq 10.4.5$

G4 or G5 CPU, min. 600 MHz, mind. 100 MHz Systembus für Video

G4 CPU erlaubt nur limitierte Video Fähigkeiten

G5 CPU min. 1600 MHz

≥ 512 MByte of RAM

Monitor min. 1024x768

Quicktime ≥ 7.0

Open GL kompatible Grafikkarte

CoreAudio kompatible Audio Hardware

Windows XP

Windows XP Home or Pro

P4 CPU, min. 1000 MHz

≥ 512 MByte of RAM

Monitor min. 1024x768

Komplette Quicktime Installation ≥ 6.5

Open GL kompatible Grafikkarte

ASIO kompatible Audio Hardware

WICHTIG:

Installierte "Interlok" Extensions.

Falls nicht schon durch andere Programme installiert, liegt der Installer "Interlok Extensions Install" bei. Diese Erweiterungen sind für den verwendeten Kopierschutz-Mechanismus notwendig.

Die jeweils aktuellsten Treiber für Audio Hardware, DV Kameras, WebCams etc. der jeweiligen Hersteller sind Voraussetzung für einen einwandfreien Betrieb.

Installation

Installation der TH-S Software

Hinweis: Bevor Sie TH-S Installieren, müssen Sie Ihre Digidesign Pro Tools® Hard- und Software oder Ihre ASIO-kompatible Audio-Hardware installiert haben. Richten Sie sich dabei genau nach der Hersteller-Anleitung.

TH-S ist kopiergeschützt. Starten Sie den auf der TH-S CD-Rom mitgelieferten Installer und folgen Sie den Anweisungen. Nach dem ersten Start ermittelt TH-S einen sogenannten „Challenge-Code“ (längere Buchstabenfolge in Großbuchstaben) aus verschiedenen Rechnerparametern. Dieser Code muß per Telefon, Fax oder email (support@apbtools.com) an APB Tools übermittelt werden. Gewöhnlich innerhalb eines Arbeitstages wird der berechnete Response Code zurückübermittelt. Nach Eingabe des Response-Codes durch den Nutzer ist diese Version auf dieser CPU autorisiert.

Hinweis: Der Installer bietet einen 30-tägigen Test-Modus, so daß Sie sofort mit der Arbeit beginnen können.

Hinweis: Der Installer erlaubt einen 30-Tage Demo Modus, so kann sofort gearbeitet werden

Im Falle eines Festplattenschadens steht bei Einsatz einer neuen Festplatte der Test-Modus ebenfalls zur Verfügung, so daß jederzeit Havarie-Sicherheit besteht (Back-Up der Audio-Daten vorausgesetzt).

Auf Ihrer Festplatte wird ein TH-S-Ordner Template angelegt. Wichtig ist nun, daß Sie für jede Produktion immer eine eigene Kopie des kompletten Original-Ordners anfertigen! Dies kann manuell (z.B <Cmd>D Duplizieren) oder mittels des Installers geschehen.

Sinnvollerweise benennen Sie den kopierten Ordner anschließend gemäß Ihrer Vorstellung oder Ihrem Projekt um.

Starten Sie dann für die jeweilige Vorstellung das im betreffenden Ordner befindliche Programm.

Tip: erstellen Sie von diesem Programm ein Alias, benennen Sie es entsprechend der Vorstellung und legen Sie es auf dem Desktop ab.

Wichtig: Schalten Sie im Kontrollfeld „Quicktime“ die Autoplay-Funktion für CDs und DVDs ab. Andernfalls beginnen eingelegte Audio-CDs sofort zu spielen, und TH-S kann nicht mehr auf sie zugreifen.

OSX Installation

Das "TH-S X3.2.1 Show Template" und das Hilfsprogramm "Current TH-S Show" werden im "Programme" Ordner der Systemfestplatte installiert. Von dort kann das Template dann auf beliebige Volumes kopiert werden.

Es ist empfehlenswert "Current TH-S Show" in das "Dock" und den "Sidebar" zu ziehen so daß von überall darauf zugegriffen werden kann.

Kompatibilität mit "Tiger"

Diese Version ist kompatibel zu OSX 10.3. OSX 10.4 oder höher wird empfohlen.

Natives OSX "Bundle" Format

TH-S arbeitet jetzt als OSX native "Bundle" Applikation. Ab Version 2.6 erscheinen komplette Shows in OSX als clickbare Applikation im Finder. Alle Playerordner befinden sich "innerhalb" der Applikation, was die Handhabung beim Archivieren/Kopieren vereinfacht und die Gefahr versehentlichen Löschsens/Bewegens von Audiofiles bei fertigen Shows erheblich reduziert.

Files die innerhalb einer Bundle-Applikation liegen werden bei der Suche im Finder nicht aufgelistet, so daß diese auch nicht versehentlich verschoben werden können.

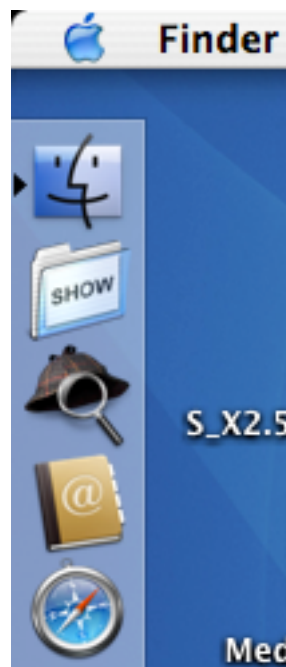
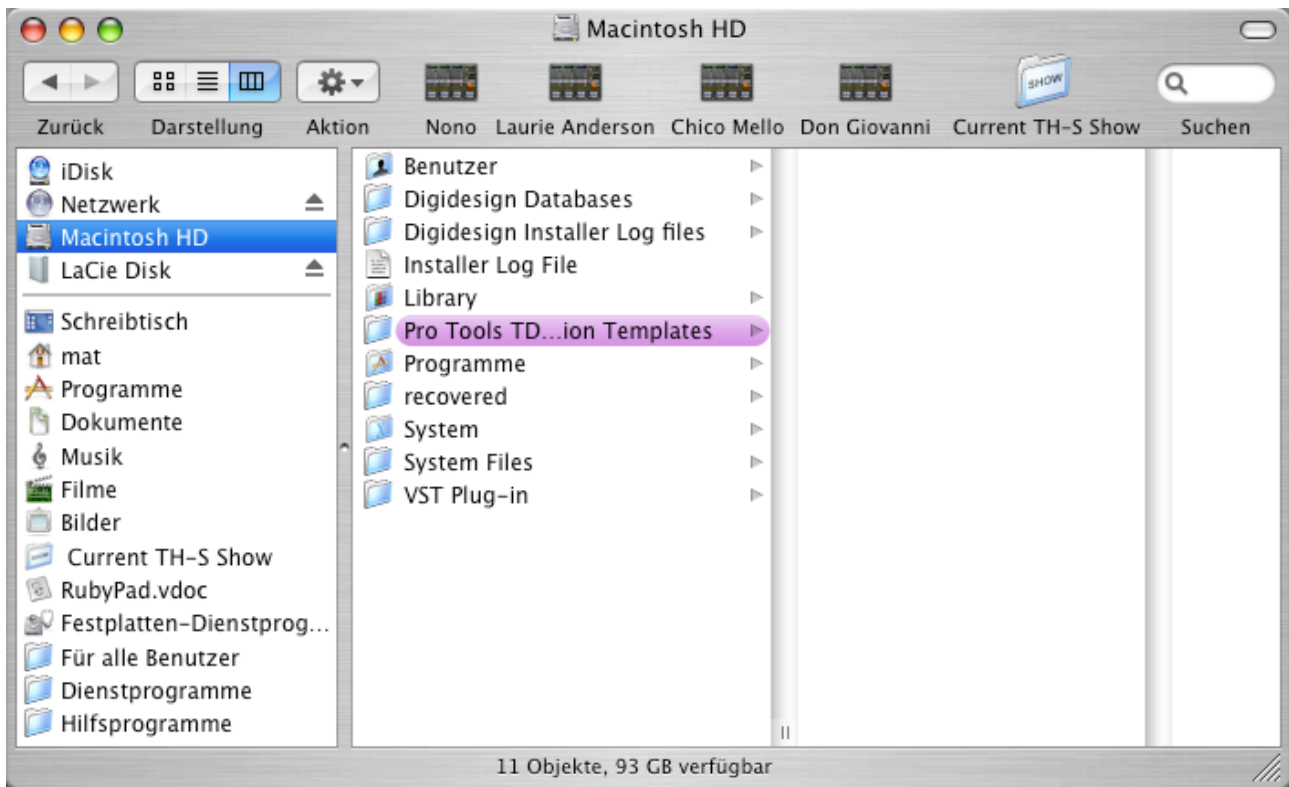


Die Applikations-Bundles können entweder mit "<Ctrl>Click ->Paketinhalt zeigen" geöffnet werden (die Player Ordner M1 etc. liegen im "/Content/MacOS Ordner"), oder aber komfortabel mit dem mitgelieferten Applet "Current TH-S Show" bei aktivem TH-S geöffnet werden.

"Current TH-S Show" öffnet automatisch den gerade in TH-S aktiven Show Ordner aus jedem beliebigen Programm und ist nach der Installation im Ordner "Programme" sowie im Applescript Menü zu finden.

Für optimalen Zugriff empfiehlt es sich "Current TH-S Show" vom "Programme" Ordner auf die Applikationsleiste von OSX 10.3/10.4 bzw. in die Seitenleiste von OSX 10.4 sowie in das Dock zu ziehen (zu finden ist "Current TH-S Show" im "Programme" Ordner).

Um die AppleScript Menüleiste systemweit zu aktivieren, muß im Ordner /Programme/AppleScript das Applet "Install Script Menu" doppelgeklickt werden.



Dadurch kann der Zugriff auf ganze Ordnerinhalte für drag&drop Aktionen nochmals erheblich beschleunigt werden.

"Current TH-S Show" ist nur unter MacOS X einsetzbar.

TH-S v3.2 - Der neue Zuspiel-Standard

TH-S v3.2 ist das Ergebnis konsequenter Weiterentwicklung basierend auf 5 Jahren Erfahrung mit Live-Zuspielsystemen in unterschiedlichsten Kontexten.

Sämtliche Player wurden von Grund auf neu entwickelt so daß zum ersten mal sämtliche Parameter für JEDES EINZELNE eingespielte Soundfile bzw. Videofile automatisch mit abgespeichert und aufgerufen werden können.

Cue basierte Automation

Eine der wichtigsten und für den Anwender weitreichendsten Neuerungen dabei ist der Wechsel von einer "Snapshot-basierten"- hin zu einer "Cue-basierten" Automation. Dies bedeutet daß sämtliche Ausspiel-relevanten Informationen direkt zusammen mit dem entsprechenden Soundfile gespeichert und abgerufen werden können.

Wortdefinition:

Ein "Cue" beinhaltet neben dem eigentlichen Soundfile sämtliche Parameter wie Routing, Start-/Stopzeit, LOOP-/AUTOCUE-Einstellung etc. (siehe unten)

In der Praxis bedeutet dies daß der Nutzer für jeden einzelnen Cue (Soundfile) z.B. Loop Punkte, Matrix-Ausgänge, Pegel, etc. individuell einstellen kann, was die Arbeit in komplizierten Shows erheblich vereinfacht und beschleunigt.

Sämtliche Einstellungen werden nach Betätigung AUTOMATISCH ABGESPEICHERT, so daß der Nutzer einen einmal richtig eingestellten Cue immer wieder verfügbar hat, ohne sich um die Abspeicherung der Parameter kümmern zu müssen.

Diese "Auto-Save-to-disk" Funktion gilt jetzt auch für Snapshots, welche jetzt nur noch die Zusammenstellung der Soundfiles mehrerer Player, die Parameter für Player 8 sowie die Textbuch Inhalte abspeichern.

SAVE... speichert die Show innerhalb der Show. SAVE AS... speichert den "Showfile" außerhalb der Show für Backup/Editing oder zum schnellen Tausch kompletter Snapshot Sets. Dazu muß nur der "Showfile" innerhalb der Show durch einen anderen "Showfile" ausgetauscht werden.

Textbuch Einträge werden auch ohne Erstellung eines Cue-Snapshots automatisch unter Snapshot-Nummern abgespeichert und können später wieder unter diesen abgerufen werden. Dies ist z.B. dann sinnvoll wenn ohne Snapshots gearbeitet wird, die Textbuch Einträge jedoch sukzessive abgefragt werden sollen.

Nachfolgend alle mit dem Cue(Soundfile) abgespeicherten Einstellungen:

- LINE IN SWITCH
- LOOP SWITCH
- AUTOCUE SWITCH
- Mono/MUX SWITCH

- START/STOP und LOOP POINTS (nicht destruktiv, neu in v3.0-> Erläuterungen.s.u.)
- FADER POSITION (neue Funktion in v3.0-> Erläuterungen s.u.)
- Standard Ausgangsrouting
- Matrix Ausgangsrouting
- SIGMA1 Klangpfade (mit TH-S XL erstellte Pfade)

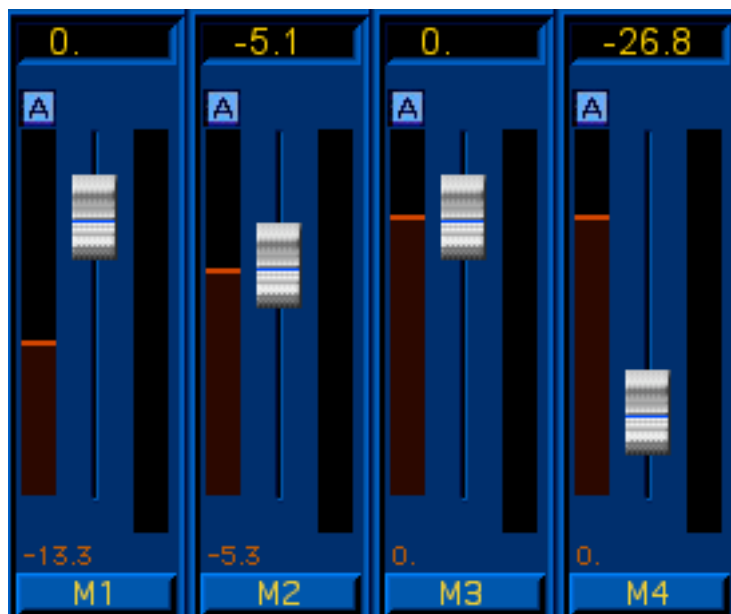
Alle Playlisten liegen als Textfiles in den jeweiligen Player Ordnern vor und können mit jedem beliebigen Texteditor offline editiert werden.

Nachfolgend alle automatisch mit dem Snapshot im "Showfile" abgespeicherten Einstellungen:

- aktueller Soundfile-Name im jeweiligen Player
- Snapshot Name
- Textbuch Eintrag
- Fader Position Player 8 (MIDI VOLUME)
- Program Change Nummer (MIDI PGM CHG)

Der Showfile liegt als Textfile vor und kann mit jedem beliebigen Texteditor offline editiert werden.

Fader Automation Preview



Die Schieberegler neben den Fadern erlauben sowohl eine Preview als auch das Einstellen der Faderposition für den im Popup Menu AKTUELL ANGEZEIGTEN Cue.

Fall a)

Dies bedeutet zum Einen, daß z.B. während des Abspielens durch die Playliste gescrollt werden kann und die gespeicherten Pegelwerte der noch folgenden Cues (rot) angezeigt werden.

Durch clickdragging kann der Pegel des angezeigten Cues verändert werden (ohne aktiv gespielt werden zu müssen) und wird dabei sofort in die Automation übernommen.

Fall b)

Zum Anderen können die Schieberegler neben den Fadern auch elegant benutzt werden um den Automationswert für den nächsten Start des aktuell spielenden Cues ohne erneutes triggern einzustellen.

Beim nächsten Start ist der eingestellte Wert sofort aktiv.


Beispiel a):


Nach dem Einspielen einiger Cues zeigt sich daß tendenziell alle ca. 10dB zu laut sind. Während ein Cue spielt können im Vorgriff alle weiteren Cues schon mal um 10dB reduziert werden.

Beispiel b):

Der aktuelle Cue soll beim nächsten Einspielen um 6dB lauter eingespielt werden. Einfach im Schieberegler die Automation um 6dB anheben, beim nächsten Start wird dieser mit +6dB abgespielt.


Fader Automation On/Off im Snapshot abspeicherbar

Bei eingeschaltetem  (default) wird die zu jedem Cue gehörige Faderposition automatisch beim Abspielen abgerufen.

Durch Klicken auf  kann die Faderautomation für den jeweiligen Player **global** (für alle Cues) abgeschaltet werden.

Diese Einstellung kann in einem Snapshot abgespeichert werden. Da der erste Snapshot immer automatisch geladen wird, kann z.B. für erste Proben ein Snapshot ohne Fader-Automation kreiert werden, welcher dann immer als default Einstellung hochfährt. (fernbedienbar vom Motormix Reihe A-H, Mackie Control Rec/Ready 1-8).

WICHTIG:

Die Automationswerte können trotz ausgeschalteter Faderautomation mittels der Schieberegler oder des  Knopfes eingestellt werden.

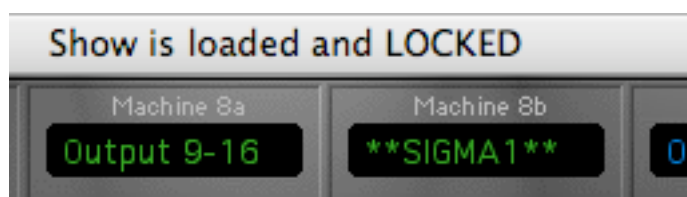
Dies erlaubt ein einfaches Annähern an den richtigen Pegel ohne Automation. Ist der richtige Pegel gefunden kann die Automation eingeschaltet werden.

Vereinfachte Start/Stop Zeit-Einstellung




Einfaches Klicken und ziehen im Zeitbalken definiert jetzt die Startzeit.
Shift Klicken und ziehen definiert die Endzeit.

Lock / Unlock Show (im "Setup" Menü Punkt)



Im Lock Modus können nach wie vor alle Veränderungen an einer Show durchgeführt werden, diese Änderungen werden jedoch nicht auf die Festplatte geschrieben.
Nach einem Reload (im Menü Punkt "File") oder erneutem Hochfahren wird der zuletzt gespeicherte Zustand wieder hergestellt.

Fastforward/Fastrewind scrubbing

Neben den Startknöpfen gibt es jetzt einen Schieberegler  zum schnellen Rspulen/Rückspulen. Wenn Loop eingestellt ist wird der Sound dabei auch vorwärts/rückwärts geloopt.

Nach loslassen der Maus gilt wieder die Originalgeschwindigkeit.

MIDI Ports in Snapshots abspeicherbar

Alle MIDI ports können jetzt in Snapshots gespeichert und abgerufen werden.

Da der erste Snapshot immer automatisch geladen wird, kann z.B. ein erster Snapshot kreiert werden welcher dann immer als default Einstellung hochfährt.

Automatisches Konsolidieren

Automatisches Konsolidieren einzelner Files kann durch <Ctrl> Click (PC <Shift> rechte Maustaste) auf die Playeroberfläche erreicht werden.

Daraufhin öffnet sich der File-Auswahl Dialog. Der ausgewählte File wird an der aktuellen Position eingefügt und direkt in den entsprechenden Ordner kopiert (konsolidiert).

AUTOCUE "Playthrough"-Modus



Der „Playthrough“ Modus erlaubt das zusammenhängende Abspielen ganzer Cue-Gruppen.

Für jeden Cue kann individuell durch <Shift> Click auf den AUTOCUE Knopf der "Playthrough" Modus eingestellt werden. Dieser Modus startet automatisch den nächstfolgenden Cue wenn der aktuelle Cue zu Ende gelaufen ist. Dadurch können jetzt einfach komplette Abspielfolgen definiert werden.

STOP -> AUTOCUE im Setup Menu ("Nikki-Modus")

Wird im AUTOCUE Modus (auch Playthrough Modus) ein abspielender File durch den Nutzer gestoppt, so bleibt im default Falle der Player für späteres erneutes Starten im gleichen Cue stehen.

Durch Anwahl von STOP -> AUTOCUE wird dieses Verhalten [global](#) (für alle Player) geändert.

Beim Stoppen springt der Player dann automatisch auf den nächsten Cue (WICHTIG: Auch im Playthrough Modus!).

Dies ist z.B sinnvoll wenn in einer Show lange Atmos nach nicht definierter Zeit manuell gestoppt werden müssen und der nächste Cue danach sofort anliegen/starten soll.

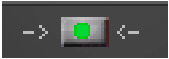
Digital Cinema Desktop (installiert mit Final Cut HD auf OSX)

Wird der Hauptbildschirm als Fullscreen Display für den Video Ausgang "Digital Cinema Desktop" für SD/HD Video Material genutzt (anwählbar im "Firewire" und "AV Output Mode" Popup Menü), kann mit <alt><p> (Preview) zum Preview Modus zurückgewechselt werden.

Startzeit wird jetzt auch im STOP Zustand angezeigt

Die eingestellte Startzeit in den Playern bleibt jetzt auch im STOP Modus sichtbar. Dies erleichtert das genaue Bestimmen von Startzeitpunkten mittels clickdragging im Zeitbalken oder der Uhr.

FADER Position



Die Fader Position wird durch drücken des " -> <-" Buttons oberhalb der Play/Stop Tasten im aktuellen Cue gespeichert.

Die grüne LED zeigt an ob der angezeigte Wert nach Bewegen der Fader noch mit dem abgespeicherten Wert übereinstimmt (Toleranz +/- 0,4 dB).

Die Funktion der grünen LED aus früheren Versionen entfällt dadurch.

Bei neu erstellten leeren Cues (-----) ist die Default Fader Stellung 0dB.

NominalpegelEinstellung



Durch klicken auf den Player-Namen im Fader Fenster wird der aktuelle Cue auf 0dB gesetzt und dieser Wert als neuer Pegel Wert gespeichert.

Tip:

Soll ein Soundfile ohne vorheriges Testen der Lautstärke eingespielt werden, empfiehlt es sich den Fader zuzuziehen (-144dB) und diesen Wert durch drücken des " -> <-" Buttons abzuspeichern. Dadurch wird das "hochschnappen" auf 0dB beim Einspielen unbekannter Soundfiles vermieden.

Bei Verwendung der Mackie Control (XT) kann durch anfassen der Regler ebenfalls die Fader Automation temporär "abgehängt" werden.

Bedienung

Anordnung der Maschinen

TH-S besitzt 6 Harddisk-Player, von denen die ersten 4 als Stereo-Maschinen, die letzten beiden als 8-Spur-Maschinen ausgelegt sind.

Die Stereo-Maschinen heißen M1, M2, M3 und M4, die 8-Spur-Maschinen heißen M8a und M8b.

Die 8-Spur-Maschinen lassen sich auch als Mono oder Stereo-Player nutzen.

Ferner lassen sich die beiden 8-Spur-Player samplegenau zu einem 16-Spur-Player verkoppeln.

Es sind also beispielsweise folgende Konfigurationen denkbar:

6x Stereo, + Mediaplayer

5x Stereo + 1x 8-Spur, + Mediaplayer

4x Stereo + 2x 8-Spur + Mediaplayer oder

4x Stereo + 1x 16-Spur + Mediaplayer.

Von Grund auf neu entwickelt wurde der Mediaplayer in TH-S. (Player 7) (siehe Mediaplayer)

Player 8 dient dem Ausgeben von MIDI-Steuerdaten und der DV Fernbedienung (siehe Kapitel MIDI).

Die Ausgänge der 7 Player lassen sich über die Audio-Matrix (siehe Kapitel Matrix) freien Ausgängen der vorhandenen Audio-Hardware zuordnen, wobei maximal 36 Ausgänge zur Verfügung stehen.

Beim Programmstart wird grundsätzlich folgende Standardeinstellung geladen.

<i>TH-S Player</i>	<i>Audio output</i>
M1	1-2
M2	3-4
M3	5-6
M4	7-8
M8a	9-16
M8b	9-16
Media-Player	Mute

Verwaltung der Soundfiles

Für jeden Player existiert auf der Festplatte im aktuellen TH-S-Ordner ein nach dem entsprechenden Player benannter Ordner („M1“...“M8b“), der die Soundfiles enthält (jeweils maximal 999 Files).

Die Zuordnung der Soundfiles zu den jeweiligen Zuspielmaschinen M1 bis M4 sowie M8a + M8b erfolgt folgendermaßen:

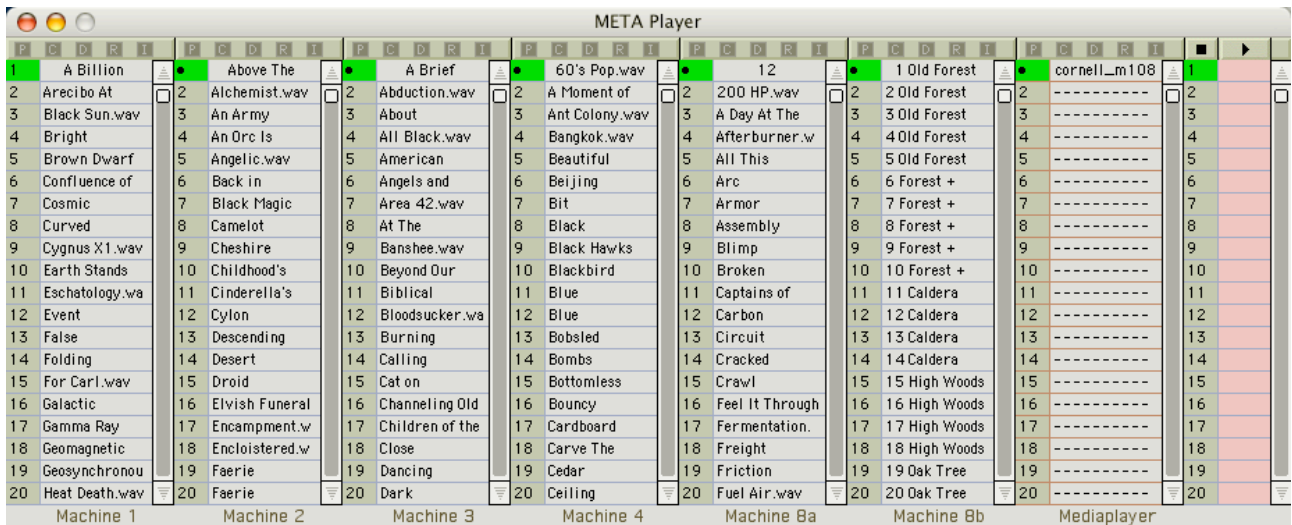
- Durch Bewegen oder Kopieren eines Soundfiles oder eines Alias in den jeweiligen Ordner M1 bis M8b auf Finderebene.
- Durch Bewegen eines Soundfiles auf die Oberfläche (obere Hälfte) eines Players. Dadurch wird eine Kopie im jeweiligen Ordner erzeugt.
- Durch <Ctrl>-Klick (PC <Shift> rechte Maustaste) auf die Oberfläche eines Players. Es öffnet sich ein Dateiauswahlfenster. Mit Öffnen wird eine Kopie des Files in den Player-Ordner gelegt.

•

Das Originalfile einer Alias-Verknüpfung kann dabei im selben Ordner, in einem anderen Ordner, auf einer anderen Festplatte (z.B. externe Firewire-Platte) oder auch auf einem Remote File Server liegen.

Anmerkung: Es kann jeweils nur ein Audio-File bzw. Audio-Ordner auf die Playeroberfläche gezogen werden. Sollen mehrere Files gleichzeitig kopiert oder bewegt werden, so muß ein kompletter Ordner daraufgezogen werden.

Der Meta Player



Nicht-destruktives Organisieren der Playlisten

Alle Playlisten können jetzt durch einfaches Drag&Drop auf Player Oberflächen/META Player sowie mit den neuen Funktionen ("P","C","D","R","I") im META Player erstellt werden. Dabei werden nur noch Verweise auf die benutzten Soundfiles erzeugt, so daß jetzt das manuelle Kopieren und Benennen der einzelnen Cues entfällt (automatisches Konsolidieren der Playlisten zu "self-contained Shows" siehe "Consolidate").

Soundfiles, Ordner, komplette CDs (nur OSX) oder ganze Festplatten-Volumes können direkt auf die jeweiligen Player-Oberflächen oder META Player Spalten gezogen werden (auch auf mehrere Player gleichzeitig).

- Das Ziehen von einem Soundfile auf einen Player ersetzt den aktuellen Soundfile. Leere Cues werden dabei "gefüllt", vorhandene Soundfiles werden ersetzt.
- Wird ein vorhandenes Soundfile durch ein neues Soundfile ersetzt so werden sämtliche Einstellungen wie Routing, Autocue etc. beibehalten. Sollen diese nicht beibehalten werden so muß mit "I"nsert und "P"aste gearbeitet werden (siehe unten).
- Sollen mehrere Soundfiles gleichzeitig auf den Player gezogen werden muß dies mittels eines Ordners geschehen.
- Das Ziehen von einem Ordner, einer CD, eines Festplatten-Volumes auf einen Player ersetzt die aktuelle Playliste von Cue 1 bis zur Anzahl der enthaltenen Soundfiles. D.h. daß z.B. durch verschieben bestimmter Cues in der Playliste nach hinten, sehr schnell Kombinationen aus verschiedenen z.B. Sound-Archiv Ordnern erstellt werden können.
- Beim ziehen von .mp3 bzw .mp4 Dateien auf die Player werden diese automatisch in ein lineares Format (AIFF oder WAVE) konvertiert und innerhalb der Show im entsprechenden Ordner abgespeichert. Ausnahme ist dabei der Mediaplayer (Player 7) der in der Lage ist alle Quicktime kompatiblen Audio- und Video Formate DIREKT auszuspielen.

In OSX ist es auch möglich ein CD-Icon auf z.B. 3 oder 4 verschiedene Player zu ziehen und UNTERSCHIEDLICHE TITEL GLEICHZEITIG abzuspielen. Die Anzahl der möglichen Titel ist dabei abhängig vom verwendeten CD/DVD Laufwerk.

Unter WIN XP müssen CD Titel zuerst importiert werden.

Nicht-destruktive Start/Stop/Loop Punkt Definition



Im Player Fenster ist unterhalb der Zeitanzeige ein weißer Balken der die Gesamtlänge des aktuellen Cues (Soundfiles) repräsentiert. Nach dem allerersten Anspielen eines Soundfiles wird dieser massiv hellgrün, was der Selektion des gesamten Soundfiles entspricht (0 Sekunden - Ende des Files).

Durch Clickdrag (ziehen der Maus im gedrückten Zustand) im hellgrünen Bereich kann jetzt die Start und Endzeit innerhalb eines Soundfiles nicht-destruktiv festgelegt werden.

Durch Clickdrag im hellgrünen Bereich kann die Startzeit verändert werden.

Durch <Shift> Clickdrag im hellgrünen Bereich kann die Endzeit verändert werden.

Alle Zeitpunkte können während des Ausspielens verändert werden. Die neuen Zeitpunkte werden automatisch gespeichert und sind beim nächsten Start des Soundfiles sofort aktiv.

Ist die LOOP Funktion eingeschaltet werden Start- und Endpunkt als Looppunkte benutzt.

Soll ein zeitlich genau definierter Startpunkt (z.B. 1 min25sec nach Start) im Soundfile angefahren werden so kann dies durch clickdrag im Zeitdisplay geschehen:

- 1) Durch clickdrag in der "Einerstelle" (sec) bis 5 scollen
- 2) Durch clickdrag in der "Zehnerstelle" (sec) bis 2 scollen
- 3) Durch clickdrag in der "Einerstelle" (min) bis 1 scollen

Startpunkt ist bei 1min25 Sekunden.

Soll eine Selektion genauer als 100 ms sein (Clickdrag in der "Hundertstelstelle") muß dies durch den integrierten Editor geschehen.

Funktionen im META Player



Grundsätzlich ist der META Player jederzeit durch drücken des "M" Buttons im Player-Fenster, der „m“ Taste auf dem keyboard oder durch Anwahl im Menü aufzurufen. Zusätzlich zu seiner bisherigen Abspiel-Funktion dient der META Player jetzt zur einfachen Organisation der Playlisten.

Durch die neue Funktionalität eignet sich der META Player besonders für die Entwurfs- und Probenphase, während das Player Fenster durch reduzierte Anzeige-Informationen besonders für den Vorstellungsbetrieb geeignet ist. Je nach Vorliebe, Anwendung und Produktionssituation existieren natürlich Überschneidungen.



Nachfolgend die neuen Funktions Knöpfe im META Player

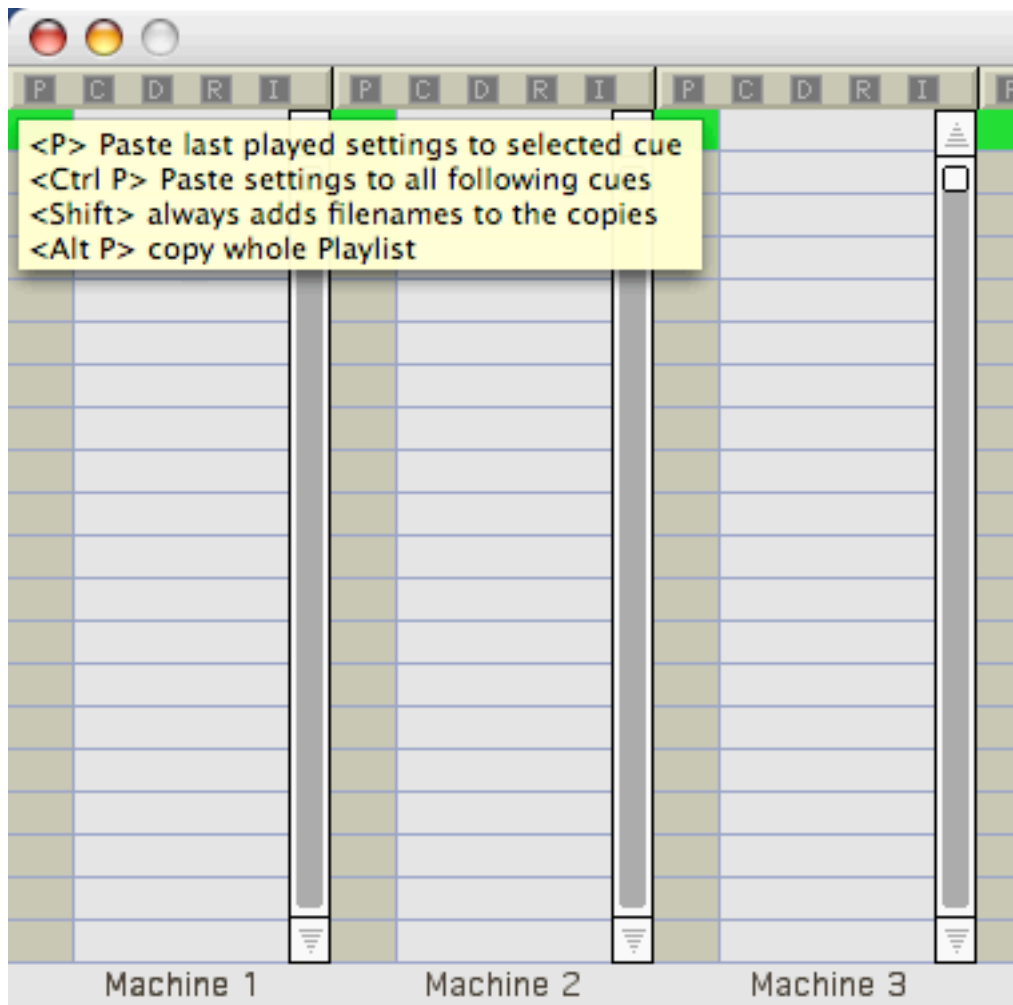
- "I"nsert -> Fügt einen leeren Cue (-----) an der aktuellen Position ein
- "R"eplace -> öffnet File-Auswahl Box und ersetzt den aktuellen File durch ausgewählten File
- "D"elete -> löscht aktuellen Cue, nachfolgende Cues rücken um eine Stelle nach vorne
- "C"lear erzeugt -> nach bestätigen wird die gesamte Playliste gelöscht und 127 leere Cues erzeugt
- "P"aste -> Erlaubt das Kopieren von gespeicherten Einstellungen auf andere Cues
- "<Shift> P"aste -> Erlaubt das Kopieren von gespeicherten Einstellungen inklusive des File Namens auf andere Cues
- „<Alt> P“aste -> kopiert die komplette Playliste
- PLAY/STOP Taste -> Erlaubt das gleichzeitige Starten/Stoppen selektierter Files (Selektion durch click in Cue Nummer)
- PLAY/STOP Rote Spalte -> Erlaubt das gleichzeitige Starten/Stoppen einer ganzen Reihe im META Player Raster

Wichtig: Sigma 1 Bewegungen werden beim löschen/inserten nicht mitkopiert!

Windows Users: <Ctrl> ist gleichbedeutend mit Mausklick rechts

Arbeitsweise zum Kopieren von Cues mittels "P"aste im META Player

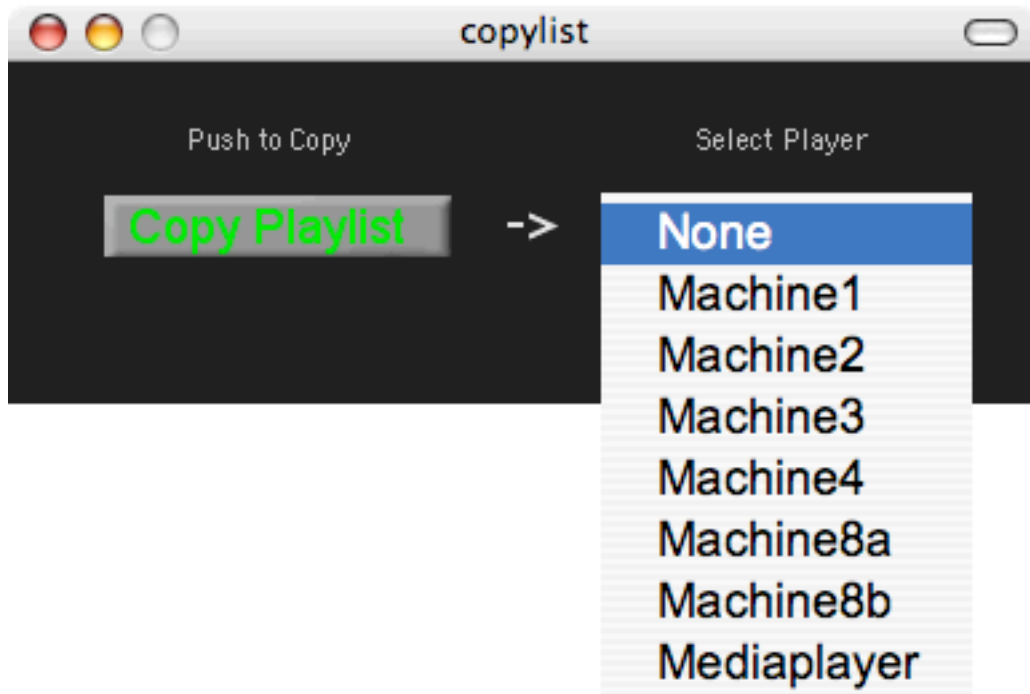
1. Die Einstellungen des zuletzt gespielten Cues werden im Speicher gehalten.
2. Klicken auf den gewünschten Cue (STOP) definiert das Ziel
3. drücken der Taste „P“ kopiert alle Einstellungenauf den Ziel Cue. <Shift> „P“ kopiert zusätzlich den file Namen



Neu: Start- und Stop Zeiten werden ebenfalls kopiert

Eine komplette Playliste zwischen Playern kopieren mit <Alt> P

Das Drücken von <Alt> P öffnet folgenden Dialog



Es kann nun der Zielplayer gewählt werden in das die Playliste kopiert werden soll.

Nach wahl des Players „Copy Playlist drücken und die gesamte Playliste wird kopiert.

Spezielle Bedingungen beim kopieren zwischen Stereo- und 8-Kanal Playern

Beim kopieren von Stereo Playlisten auf 8-Kanal Player wird das Matrix Routing kopiert. Standart Routings müssen von Hand eingestellt werden.

Tip: Sichern Sie das Standart-Routing als Matrix Routing vor dem kopieren.

Beim kopieren von 8-Kanal Playlisten auf Stereo Player muß das Routing von Hand gesetzt werden.

Beim kopieren von ganzen Playlisten werden auch die Sigma 1 Bewegungen mit kopiert.

Beispiele

Beispiel1

Um einen 3 mal benötigten Cue mit allen Einstellungen nach Cue 23, 24, 25 zu kopieren muß dieser zunächst einmal kurz angespielt werden.

Danach auf die Nummer 23 klicken und "<Shift> P" drücken.

Danach auf die Nummer 24 klicken und "<Shift> P" drücken.

Danach auf die Nummer 25 klicken und "<Shift> P" drücken.

Beispiel2

Im Ablauf sollen 3 zusätzliche Cues vor Cue 10 eingefügt werden.

Cue 10 anklicken (Stop- oder Play Spalte)

3 mal "I" drücken, leere Cues vor Cue 10 werden erzeugt

Danach mit gewünschten Files z.B. durch drag&drop "füllen".

Beispiel3

Verschiedene Soundfile Archiv Ordner sollen kombiniert werden.

Ersten Ordner auf Player ziehen, Playliste wird erstellt.

Cue 1 anklicken (Stop- oder Play Spalte)

z.B. 10 mal "I" drücken, alle Cues rücken um 10 Nummern nach hinten

Zweiten Ordner mit 10 Cues auf Player ziehen, die ersten zehn leeren Cues werden "gefüllt"

Kombinierte Playliste ist erstellt

Beispiel4

Ein bestimmtes Soundfile soll mit MIDI Note 45, CH11 gespielt werden, ein weiteres mit MIDI Note 23, CH14,
ein Video File mit MIDI Note 12, CH10

Cue 45 in Player 1 anklicken (Stop- oder Play Spalte)

File per drag&drop oder "R" diesem Cue zuweisen

Cue 23 in Player 4 anklicken (Stop- oder Play Spalte)

File per drag&drop oder "R" diesem Cue zuweisen

Cue 12 im MEDIAPLAYER anklicken (Stop- oder Play Spalte)

File per drag&drop oder "R" diesem Cue zuweisen

Beispiel5 (nur OSX)

Der Komponist kommt 3 Minuten vor der Hauptprobe mit einer CD seiner letzten Mischungen welche teilweise parallel abgespielt werden sollen, die Kombination ist noch offen.

CD Icon auf Player 1, Player 2, Player 3, Player 4 ziehen

Entsprechende Titel auf den jeweiligen Playern anwählen

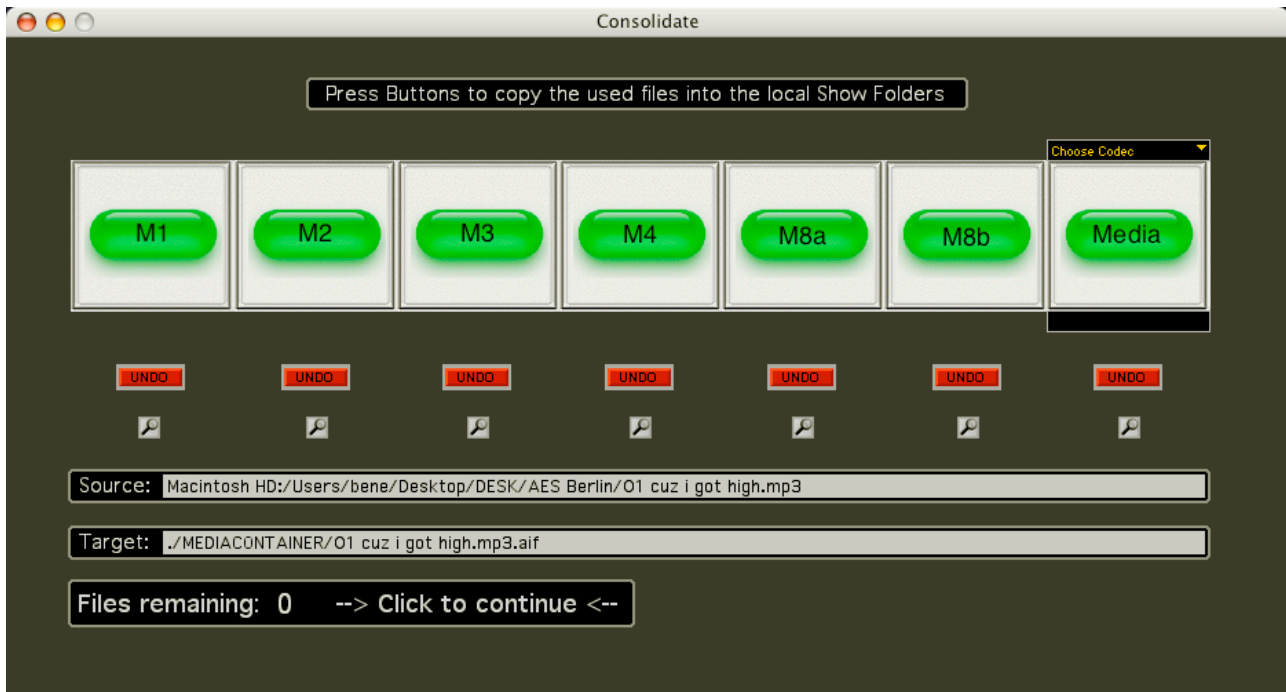
Eventuell Snapshots davon erstellen

Nach gelungener Hauptprobe die überflüssigen Cues löschen ("Delete")

"Consolidate" (siehe unten) kopiert die benötigten Titel automatisch in die aktuelle Show

Generalprobe ist vorbereitet ;-)

Consolidate



Diese Funktion dient zum Erstellen einer sogenannten "selfcontained Show", also einer Show die sämtliche Sound- und Videofiles beinhaltet die für die Show notwendig sind.

Aufgrund der Fähigkeit von beliebigen Medien direkt zuzuspielen ist die Gefahr groß, im z.B. Gastspiel oder Backup-Fall nicht alle benötigten Files auf den unterschiedlichen Medien verfügbar zu haben.

Im "Consolidate" Fenster werden durch drücken der grünen Player-Knöpfe alle verwendeten Soundfiles automatisch in den jeweiligen lokalen Player-Ordner (M1,M2 etc.) kopiert.

Die Anzeigen im unteren Teil zeigen von welchem auf welches Medium gerade kopiert wird und wieviele Files noch zu kopieren sind (Files remaining).

"->Click to continue<-" muß gedrückt werden wenn während des Kopierens ein File nicht gefunden wurde, eine Fehlermeldung in der Anzeige steht und der Kopiervorgang unterbrochen wurde.

Dadurch wird der Kopiervorgang in den lokalen Ordner ohne den nicht gefundenen File fortgesetzt.

Kommen später Soundfiles von anderen Medien in der Playliste dazu, so werden bei erneutem konsolidieren nur die neu hinzugekommenen Files kopiert.

Das drücken des Lupensymbol erlaubt die Kontrolle der aktuellen Playliste jedes Players und zeigt im "Pathview" Fenster den kompletten Pfad der jeweils verwendeten Soundfiles an.

Nach dem kopieren beginnen die lokalen Files mit einem "." vor den Player-Ordner Namen (z.B ./M2/music.aif) und sind damit gut von den nicht kopierten Files zu unterscheiden.

Da der Mediaplayer völlig unterschiedliche Medienformate nutzen kann, wird nach JEDEM Kopiervorgang gefragt ob der verwendete Codec weiter verwendet werden soll. Dies erlaubt z.B. die einfache Konvertierung von DV in JPEG Format während des "Consolidate" Prozesses.

Ebenfalls muß VOR dem ersten Kopiervorgang des Mediaplayers ein Codec ausgewählt werden.

WICHTIG:

1. Fehlermeldung:

Error (37) weist darauf hin das der Filename zu lang ist. Maximal 28 Zeichen incl. Endung sind derzeit möglich.

2. Mehrspurfiles

Derzeit können M8a und M8b Mehrspurfiles nicht automatisch konsolidiert werden sondern müssen manuell kopiert werden !

Vorgehensweise:

- 1) Mehrspurfiles manuell per drag&drop in die entsprechenden Ordner der Show kopieren.
- 2) Den Ordner M8a und M8b oder die einzelnen Files auf die korrespondierende Player Oberfläche/META Player Spalte in TH-S ziehen damit die Verweise auf die Files richtig gesetzt werden.

Dieser Fehler wird im nächsten Update behoben.

Dateiformate

Auf der Audio Seite werden neben allen linearen Formaten sämtliche MPEG-Formate (.mp3, .mp4, "DIGAS" etc) sowie "lossy" codecs wie μ law, Alaw, IMA, MS ADPCM, Qualcomm etc. unterstützt.

Auf der Video Seite können sämtliche Bildformate direkt über Firewire in DV PAL/NTSC bzw. DVCPRO Format oder über zusätzliche Grafikkarten/Monitore ausgespielt werden. Der im Mediaplayer integrierte Video Grabber erlaubt die einfache Aufnahme von Video Cues, die "time-stamped" sofort in der Playliste des Media Players auftauchen. Zur Navigation lassen sich angeschlossene DV Kameras/Decks über Player 8 fernsteuern.

Für den Nutzer spielt es keine Rolle mehr ob der abgespielte Cue Audio oder Video Material enthält, da eine völlig identische (Fern-)Bedienung und Cue Integration zu den Audio Playern implementiert wurde.

Für maximale Flexibilität im Studio können alle Player zusätzlich mit einem kompatiblen, Bluetooth-fähigen Handy ferngesteuert werden (OSX only).

Es können 16-bit- und 24bit-Dateien verwendet werden sowie alle Samplingraten. Die Samplerate wird realtime in die unter „Setup“ eingestellte Samplingrate umgewandelt.

Für die 8-Spur-Maschinen wird ein spezielles 8-Kanal-Interleaved (siehe Interleaver) Format verwendet, welches Sie mit dem „Interleaver“ (Programmbestandteil von TH-S, siehe Kapitel Interleaver) aus 8 Mono/Stereo-Files erzeugen können.

Dieses Format ist kompatibel zu den in Pro Tools erzeugten Mehrkanal-Bounces.

Alternativ können mit den Stereo-Playern auch Mono-Files, mit den 8-Spur-Playern auch Mono-, Stereo- oder 4-Spur-Files wiedergegeben werden.

Verbesserte CD/DVD/Volume Unterstützung(OSX)

Auf die Oberfläche des Mediaplayers (Player 7) können ganze Audio CDs/DVDs/mp3-CDs/JPEG CDs etc. oder Festplatten-Volumes geschoben werden, welche dann sofort als Playliste auftauchen.

Beim Drücken des Eject Buttons wird die Playliste gelöscht, die CD/DVD ausgeworfen oder das entsprechende Volume abgemeldet.

Cds/mp3-Cds können auch auf jeden anderen Player gezogen werden.

Audio Conversion "On-the-Fly"

Beim draggen von komprimierten Audiofiles auf die jeweiligen Player Oberflächen wird der File automatisch in AIFF (oder wenn im Menüpunkt angewählt, WAVE) konvertiert und in der Playliste aktualisiert..

Unterstützt werden ALLE gängigen linearen und datenreduzierten Audioformate (CD Audio-Tracks,AIFF, AIFC, WAVE, SDII, mp3, mp4, MPEG, SND etc.).

VIDEO/AUDIO Scrubbing in Player 7

In Player 7 kann durch drücken der <alt> Taste beim Bewegen des Zeitbalkens Audio/Video Material wiedergegeben werden. Ohne drücken der <alt> Taste funktioniert der Zeitbalken als "fliegender" Locator wie bei den anderen Playern.

Die Pfeiltasten nach rechts und links erlauben das frameweise vorwärts und rückwärts steppen.

Tools Menüpunkt "Universal Converter"

Universal Converter erlaubt die Umwandlung von beliebigen Video/Bild und Tonformaten in beliebige Formate.

Einfach nach Anwahl im Menüpunkt die Quelle anwählen, dann Konvertierungs-Format und Speicherort auswählen.

VIDEO -> MON 2

Die On/Off Taste schaltet das ausgegebene Videosignal des Mediaplayers auf den VGA/DVI Ausgangs des zweiten Monitorausgangs, um z.B. das Signal direkt an einen Beamer zu senden.

Video/Bild/Kamera Material kann durch drücken der <esc> Taste im Vollbildmodus über den internen angeschaut werden.

Wird eine Bild/Video/Text Zuspielung über den zweiten Monitor ausgespielt, kann die Größe mit dem "Movie Size" Popup Menu eingestellt werden (Fullscreen, Original, Half, Double).

Bei der Erstinstallation wird im "Desktop Pictures" Ordner der File "Blackdesk" installiert, der auf Wunsch als schwarzer Hintergrund für den ersten oder zweiten Monitor gewählt werden kann (OSX).

max. 18ch "Sync-to-picture" playback

Durch Anwahl des Link Buttons zwischen Mediaplayer und Player M8b können diese synchron gestartet und gestoppt werden. Dies erlaubt das einfache Zuspiel von Video Material mit getrennt vorhandenem Mehrkanal Audio Material.

Beim Scrollen in der Zeitleiste von Player 7 wird M8b automatisch mitgescrollt.

Durch Anwahl des 16ch Link buttons in M8b können so bis zu 18(!) Kanäle Audio synchron zum Bild ausgespielt werden.

Unterstützt 96kHz Samplerate

Im Driver Setup Dialog können jetzt Sampleraten bis 96KHz eingestellt werden wenn die angeschlossenen Hardware dies anbietet.

Textbuchfunktion (<Cmd>T)

In jedem Snapshot können jetzt Textbucheinträge mit abgespeichert werden welche bei der Anwahl des Snapshots angezeigt werden.

Durch klicken in das Textbuch Fenster wechselt dieses vom Lese in den Schreib-Modus (rotes X wird grün).

Fünf Sekunden nach der letzten Texteingabe (oder durch manuelles klicken auf das grüne X) wechselt das Fenster wieder in den Lese-Modus.

Copy/Paste ganzer Textblöcke aus anderen Programmen ist möglich.

Dadurch ist es möglich, kurze Kommentare, Hinweise und Textfragmente szenenbasiert zu Snapshots hinzuzufügen.

Jede Textänderung muß anschließend im Snapshot gespeichert werden.

Die Unterscheidung in Schreib- und Lese-Modus ist wichtig, da während des Schreib-Modus die Funktionstasten nicht als Start- und Stop Tasten benutzt werden können (No F-Keys while Editing).

Dasselbe gilt für die +/- Tasten, welche während des Schreibens nicht zum in-/dekrementieren der Snapshots benutzt werden können.

Beim Scrollen durch die Snapshots werden die Texteinträge jetzt auch ohne Laden des Snapshots dargestellt, womit ein einfaches "Previewing" der Snapshoteinträge möglich ist.

Pause Funktion über Tastatur

Eine neue Tastenkombination erlaubt jetzt auch die "Pause" Funktion über die Tastatur auszuführen.

Die Tastenkombinationen zum Ein-/ausschalten lautet <Shift> 1 - 8 entsprechend den Player Nummern.

Mediaplayer (Player 7)

Für das Ausspielen können beliebig gemischte Quicktime kompatible Formate, wie z.B. DV Video, JPEG, BMP, PICT, TIFF, PDF, AVI, MPEG, Sd2, AIFF, WAVE, mp3, mp4, TEXT, .VOB (mit APPLE MPEG Erweiterung) verwendet werden. Prinzipiell können sämtliche auf dem Macintosh/PC Quicktime-kompatible lineare und datenreduzierte Audio/Video/Grafik-Medienformate wiedergegeben werden.

Für Textfiles ergibt sich dadurch ein hervorragendes Tool zur z.B. Bühnen-Übertitelung (siehe auch Quicktime Tutorial im Manual Ordner).

Wird Bildmaterial gestoppt, wird ein "Black" im Videodisplay eingefügt. Der Clip "Black.dv" liegt im Ordner /Mediacontainer/DV Support.

Dieser kann bei Bedarf vom Anwender durch ein beliebig anderes File im Quicktime Format ersetzt werden, allerdings muß der Name "Black.dv" beibehalten werden.

Einzelbilder (z.B. JPEG) können durch einschalten der Loopfunktion so lange angezeigt werden bis die Stoptaste gedrückt wird. Soll KEIN Black zwischen den Einzelbildern beim drücken von Stop entstehen, so kann dies durch umbenennen oder entfernen des "Black.dv" Files erreicht werden. Die Loopfunktion wird dann nicht benötigt.

Der Player erkennt automatisch ob es sich um eine Bild oder Tondatei handelt. Bei Bildmaterial wird zunächst ein Previewfenster (320x240 pixel, resizable) im aktuellen Monitor angezeigt. Durch drücken des Lupensymbols kann das Bild ein- und ausgeblendet werden. Mit drücken von <esc> kann dieses Bild im Fullscreen Modus im Hauptmonitor betrachtet werden.

Die ersten 127 cues in Player 7 können über Midi-Channel 10, Note On 1-127 wie vom Sampler gewohnt getriggert werden. Die Lautstärken müssen durch drücken des " -> <- " Buttons oberhalb der Play/Stop Tasten im aktuellen Cue gespeichert werden (siehe oben "FADER Position").

Wichtig: Um Audio mit dem Media Player ausspielen zu können muß die Systemsample-rate derzeit auf 44,1 kHz eingestellt sein. 48 kHz Files können aufgrund der integrierten Sampleraten-Konversion problemlos wiedergegeben werden.

Erweitertes Video Scrubbing in Player 7

Wie bei den anderen Playern kann durch <Shift> Clickdrag recht bzw. links vom selektierten Zeitbereich (hellgrün) die Zeitauswahl auch während des Auspielens ohne Einfluß verändert werden. Erst nach dem nächsten Start des Files ist der selektierte Zeitbereich dann aktiv.

Durch drücken der <alt> Taste beim "Clickdragen" im Zeitbalken wird Video Material über das ausgewählte Video-Device wiedergegeben.

Durch drücken der STOP Taste wird immer ein Schwarzbild erzeugt.

Sollen bei Videofiles Start und Endpunkte OPTISCH gefunden werden so gibt es jetzt mehrere Möglichkeiten einen genau definierten Bereich innerhalb eines Video Clips abzuspielen oder zu loopen:

Beispiel1: <alt> Clickdrag im Zeitbalken

- 1) <alt> Clickdrag auf dem Zeitbalken definiert den Startpunkt nach loslassen der Maus
- 2) <Shift><alt> Clickdrag rechts vom selektierten Bereich definiert den Endpunkt nach loslassen der Maus.

Optische Justierung der Zeitpunkte jeweils durch <Shift><alt> Clickdrag rechts bzw. links vom bereits gewählten Zeitbereich.

Beispiel2: Justierung der Startzeit/Endzeit mittels Pfeiltasten

Die Pfeiltasten nach rechts und links erlauben das frameweise vorwärts und rückwärts steppen am ZULETZT GESTOPPTEN Zeitpunkt:

STARTPUNKT:

- 1) Videofile starten
- 2) An gewünschter Startposition stoppen
- 3) mit "<->" bzw. "<->" den genauen Startpunkt suchen
- 4) <Shift> "<->" bzw. <Shift> "<->" speichert den Startpunkt

ENDPUNKT:

- 1) Videofile starten
- 2) An gewünschter Endposition stoppen
- 3) mit "<->" bzw. "<->" den genauen Endpunkt suchen
- 4) <Shift><alt> "<->" bzw. <Shift><alt> "<->" speichert den Endpunkt

Beispiel3: Justierung der Startzeit durch Clickdrag im Zeitdisplay

Soll ein zeitlich genau definierter Startpunkt (z.B. 25sec nach Start) im Videofile angefahren werden so kann dies durch clickdrag im Zeitdisplay geschehen:

1. Durch clickdrag in den "Einerstellen" bis 5 scollen
2. Durch clickdrag in den "Zehnerstellen" bis 2 scollen

Startpunkt ist bei 25 Sekunden.

Wird gleichzeitig <alt> gedrückt so wird ebenfalls das Bild an diesem Zeitpunkt nach loslassen der Maus wiedergegeben.

Drücken der STOP Taste erzeugt ein Schwarzbild.

AV Output / AV Input

AV Output:



Nach einschalten des AV Ausgangs (ON) wird abgespieltes Bild/Video Material per default über den Firewireport an ein angeschlossenen DV Gerät ausgegeben. Sind weitere Hardwarekomponenten zum Video Playout angemeldet, so sind diese im "Firewire" Popup Menü anwählbar (nicht zu verwechseln mit einer zweiten oder dritten Monitor-Grafikkarte).

Oberhalb des On/Off Schalters kann das ausgegebene Format (PAL/NTSC/DVCPPro etc.) angewählt werden (default FW PAL). Wird der AV Ausgang aktiviert werden AV Grabber und DV Remote (siehe unten) deaktiviert und sind nicht anwählbar.

Die Ausspielfunktion über Firewire steht in der Version 3.0 unter Windows XP nicht zur Verfügung.

AV Input (Grabber):



Nach einschalten des AV Eingangs (ON) taucht im Popup Menü rechts daneben eine Liste der angeschlossenen Videoquellen auf (z.B. DV Kamera, WebCam, Component Video, Videoboard etc.) aus der die entsprechende Quelle ausgewählt werden kann.

Im Popup Menü darüber kann der physikalische Eingangsport der Quelle angewählt werden (z.B. Composite, S-VHS, DV-VCR etc.). Nach dem Einschalten taucht ein weiteres Menüfenster "AV-Settings" zur Anwahl der Audio- und Videoparameter auf. Durch klicken auf das Lupensymbol innerhalb von "AV-Settings" kommt man zum Video Settings Dialog, der z.B. die Einstellung des Codecs, der Bildrate etc. erlaubt.

Sind alle Einstellungen gemacht wird das Bild im Miniatur Fenster sichtbar.



Durch klicken auf das Lupensymbol rechts davon kann das Bild im Preview Fenster (320x240 pixel, resizable) dargestellt werden. Zur weiteren Vergrößerung des aktuellen Videosignals im Preview Fenster gibt es zwei Möglichkeiten:

1) Wird die <esc> Taste gedrückt kann das Bild im Fullscreen Modus des ersten Monitors betrachtet werden.

2) Wird "Video-> 2nd Monitor" angewählt kann das Bild im zweiten angeschlossenen Monitor Fullscreen (default) betrachtet werden

VIDEO -> MON 2



Die On/Off Taste schaltet das ausgegebene Videosignal des Mediaplayers auf den VGA/DVI Ausgang eines zweiten Monitorausgangs, um z.B. das Signal direkt an einen Beamer zu senden.

Wird eine Bild/Video/Text Zuspiegelung über den zweiten Monitor ausgespielt, kann die Größe mit dem "Movie Size" Popup Menu eingestellt werden (Fullscreen, Original, Half, Double).

Bei der Erstinstallation wird im "Desktop Pictures" Ordner der File "Blackdesk" installiert, der auf Wunsch als schwarzer Hintergrund für den ersten oder zweiten Monitor gewählt werden kann (nur OSX).

Video Aufnahme

Soll das aktuelle Videosignal aufgezeichnet werden, wird die Aufnahme durch einen Klick auf das Miniatur Fenster gestartet. Während der Aufzeichnung blinkt die grüne "LED" links neben dem Miniatur Fenster in (un)regelmäßigen Abständen. Ein erneuter Klick auf das Fenster stoppt die Aufnahme.



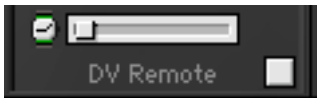
Nach kurzer Unterbrechung (während das File geschrieben wird) ist wieder das aktuelle Videobild im Fenster zu sehen und die "LED" hört auf zu blinken.

Der entstandene Video Clip wurde im MEDIACONTAINER Ordner abgelegt. Als Filename wird automatisch Uhrzeit und Datum benutzt.

Dieser Clip taucht sofort am Ende der Playliste von Player 7 (Mediaplayer) auf (ab Cue 127) und ist direkt zuspelbar.

Auf diese Art und Weise lassen sich z.B. einzelne Probenabschnitte einfach dokumentieren und sofort zur Kontrolle wiedergeben.

Fernsteuern eines DV Video Decks (Rohschnitt):



Durch Anwahl von "DV Remote" kann Player 8 zur Fernsteuerung angeschlossener DV Kameras/Decks benutzt werden. Durch Verschieben des Zeitbalkens oder verstellen des Zeitfensters mittels Maus spult ein angeschlossenes DV Gerät zu dieser Uhrzeit und geht dort in Pause. Durch drücken der Start Taste wird das Band an der entsprechenden Stelle abgespielt. Durch drücken der Stop taste wird das Band gestoppt. Mit <Shift> Pfeiltasten kann das Band framewise vor und zurück gesteppt werden.

Auf diese Weise ist es einfach möglich, schnell und ohne komplizierte Schnittprogramme eine grobe Vorauswahl aus Bandmaterial auf Festplatte zu bannen, wobei der zeitliche Ablauf des Arbeitsprozesses durch das "Time-Stamping" gut ersichtlich bleibt.

MMC Locate sowie der angewählte MIDI Program Change werden parallel zur DV Remote beim drücken der Start Taste ausgegeben.

Die DV Remote Funktion eignet sich natürlich auch hervorragend zur automatisierten Einbindung externer DV Player in die Show.

Die Aufnahmefunktion über Firewire benötigt unter Windows XP zusätzliche externe Quicktime VDIG Komponenten falls diese vom Gerät nicht mitgeliefert werden oder bereits installiert sind.

Adressen:

<http://www.vdig.com/WinVDIG> (free)

<http://www.abstractplane.com/products/vdig.jsp> (~40 US\$)

Integrierter v1.x/v2.x "Show Translator"

Konvertieren von mit Version 1.x oder 2.x erstellten Shows erfolgt durch Anwahl des "Translate pre3.0 Show..." Menüpunktes im "Functions" Menü.

Konvertieren in eine "selfcontained" (alles beinhaltende) v3-Show:

- 1) Die leeren Ordner eines v3.0 Show Templates müssen durch die bereits existierenden M1,M2 etc. Ordner ersetzt werden.
- 2) "Translate" Knopf drücken und v1.x/2.x Show File (Snapshot) auswählen (Konversion dauert ca. 20 Sekunden)
- 3) Show quittieren und erneut starten

Konvertieren in eine Referenz-v3-Show:

Sämtliche Ordner der alten Show können natürlich auch per drag&drop auf die jeweiligen Player eines v3.0 Show Templates gezogen werden.

Der leere "Show File" muß durch den bereits existierenden v1.x/2.x Show File (Snapshots) ersetzt werden. Dann muß dieser in "Show File" umbenannt werden.

WICHTIG für beide Verfahren:

Nach der Konversion unbedingt alle einzelnen Cues der Show durchgehen!

Im früheren Format wurden die Einstellungen der jeweiligen Snapshots abgespeichert.

Wurden mit der Einstellung eines Snapshots anschließend weitere Cues eingespielt, so ist das für das Konvertierungsprogramm nicht ersichtlich.

Daher müssen in diesem Fall manuell die entsprechenden Einstellungen mittels der neuen META Player Funktionen in die nachfolgenden Cues kopiert werden.

Beispiel:

Wurde z.B. für einen Snapshot die AutoCue Funktion aktiviert und diese Einstellung für 5 weitere Zuspielungen beibehalten, so müssen vom Cue dieses Snapshots die Einstellungen mittels "P"aste auf die nachfolgenden 5 Cues übertragen werden.

ReWire Funktionalität

Durch Anwahl des "ReWire" Treibers im "Choose Driver..." Menüpunkt können 16 Auspielkanäle in beliebige ReWire-kompatible Mixer Applikationen wie Cubase, ProTools, Logic, Digital Performer etc. geroutet werden.

Die 16 Kanäle entsprechen den Ausgangskanälen 1 - 16 in TH-S und tauchen in den entsprechenden Applikationen als 16 zusätzliche "TH-S" Quellen auf (TH-S 1, TH-S 2 etc.). Die Mixerapplikation sollte zuerst gestartet werden, damit die Audio-Kanäle nach dem Hochfahren von TH-S sichtbar werden.

Die Anwahl der ReWire Quell-Kanäle ist in den verschiedenen Applikationen unterschiedlich und sollte im Handbuch der jeweiligen Applikation nachgelesen werden.

Eine Rewire Demo Session für TH-S -> ProTools liegt der Installations-CD bei.

Weitere Funktionen

Neue Zeitbalken für die Dauer des Cues



Jeder Player besitzt jetzt einen über die Breite der Playeroberfläche laufenden roten Zeitbalken der die vergehende Zeit des gerade spielenden Cues anzeigt.

Vergrößerte Audio-Matrix 26/18x36

Die Audio-Matrix unterstützt 36 diskrete Ausgangskanäle, 18 Live-Eingänge sowie die 26 Eingangskanäle der Player.

Zusätzliche Anzeige für übernächsten Cue



Im Player Fenster ist jetzt der dem aktuellen Cue folgende Cue sichtbar, so daß eine bessere Vorrasschau im Vorstellungsbetrieb für kommende Aktionen möglich ist.

Verbesserte "Mackie Control" Unterstützung

Beim Hochfahren oder beim Setzen der MIDI Ports werden automatisch "Mackie Control Universal" bzw. "Mackie Control Universal XT" abgefragt und die entsprechenden IDs gesetzt.

Somit kann jetzt auch mit Mackie Control bzw. Logic Control in TH-S gearbeitet werden.

Sind beide MIDI Kabel verbunden taucht nach der Initialisierung der Remote im untersten TH-S Fenster die Meldung "Mackie Control (XT) recognized" für ca. 5 Sekunden auf.

Unterstützung für Behringer BCF2000 MIDI Remote

Als preisgünstige Lösung für eine MIDI Fernbedienung unterstützt TH-S jetzt auch das BCF2000 von Behringer. Der SysEx File für das entsprechende Parameter-Mapping der Remote liegt der Installations-CD bei.

Installation des SysEx files:

1. Mit einem SysEx Dump Utility den Daten-File zum gewünschten Preset im BCF2000 übertragen.
2. Dann Preset im BCF2000 speichern.

Belegung:

Encoder 1-7: Wählt Cue für Player 1-7

Encoder 8: Wählt Snapshot, DRÜCKEN aktiviert den gewählten Snapshot

Um einen Snapshot zu speichern BEIDE Taster rechts unten HALTEN und Encoder 8 DRÜCKEN.

Fader 1-7: Volume for Player 1-7 (14bit resolution)

Fader 8: Volume for MIDI Volume (7 bit)

Schalter 1-8 obere Reihe: PLAY for Player 1-8

Schalter 1-8 untere Reihe: STOP for Player 1-8

max. 18ch "Sync-to-picture" playback



Durch Anwahl des Link Buttons zwischen Mediaplayer und Player M8b können diese synchron gestartet und gestoppt werden. Dies erlaubt das einfache Zuspiel von Video Material mit getrennt vorhandenem Mehrkanal Audio Material.

Beim Scrollen in der Zeitleiste von Player 7 wird M8b automatisch mitgescrollt.

Durch Anwahl des 16ch Link buttons in M8b können so bis zu 18(!) Kanäle Audio synchron zum Bild ausgespielt werden.

Unterstützt 96kHz Samplerate

Im Driver Setup Dialog können jetzt Sampleraten bis 96KHz eingestellt werden wenn die angeschlossene Hardware dies anbietet.

Textbuchfunktion (<Cmd>T)

In jedem Snapshot können jetzt Textbucheinträge mit abgespeichert werden welche bei der Anwahl des Snapshots angezeigt werden.

Durch klicken in das Textbuch Fenster wechselt dieses vom Lese in den Schreib-Modus (rotes X wird grün).

Fünf Sekunden nach der letzten Texteingabe (oder durch manuelles klicken auf das grüne X) wechselt das Fenster wieder in den Lese-Modus.

Copy/Paste ganzer Textblöcke aus anderen Programmen ist möglich.

Dadurch ist es möglich, kurze Kommentare, Hinweise und Textfragmente szenenbasiert zu Snapshots hinzuzufügen.

Die Unterscheidung in Schreib- und Lese-Modus ist wichtig, da während des Schreib-Modus die Funktionstasten nicht als Start- und Stop Tasten benutzt werden können ("No F-Keys while Editing").

Dasselbe gilt für die +/- Tasten, welche während des Schreibens nicht zum in-/dekrementieren der Snapshots benutzt werden können.

Beim Scrollen durch die Snapshots werden die Texteinträge jetzt auch ohne Laden des Snapshots dargestellt, womit ein einfaches "Previewing" der Snapshoteinträge möglich ist.

Pause Funktion über Tastatur

Eine neue Tastenkombination erlaubt jetzt auch die "Pause" Funktion über die Tastatur auszuführen.

Die Tastenkombinationen zum Ein-/ausschalten lautet <Shift> 1 - 8 entsprechend den Player Nummern.

Die Bedienung von TH-S

Programmstart

TH-S wird durch Doppelklicken auf das Programmsymbol innerhalb des TH-S- Vorstellungsordners gestartet.

Öffnen Sie den entsprechenden Vorstellungsordner und doppelklicken Sie auf das Programmsymbol (oder, falls vorhanden, auf den Alias auf dem Desktop).

TH-S wird gestartet und die im Vorstellungsordner befindlichen Files werden initialisiert (während der Initialisierung ist einige Sekunden lang keine Bedienung des Programmes möglich).

Das Programm kann folgendermaßen bedient werden:

- Mit der Fernbedienung MotorMix™_ (siehe Kapitel MotorMix™_)
- Über MIDI Note-On-Befehle (siehe Kapitel MIDI)
- Über Fader-Start (siehe Kapitel MIDI)
- Mit USB-Eingabegeräten (siehe Kapitel USB)
- Mit der Computertastatur

Bedienung via Tastatur, Maus und Monitor



Die Bedienelemente der grafischen Benutzeroberfläche sind weitgehend selbsterklärend. Es gibt für jede Maschine eine Start- und Stoptaste sowie eine Spielzeitanzeige.

Die Zuspielmaschinen können auch mit den Funktionstasten der Rechnertastatur gestartet und gestoppt werden. Hierbei startet und stoppt:

key	player
F1	M1
F2	M2
F3	M3
F4	M4
F5	M8a
F6	M8b
F7	Mediaplayer
F8	MIDI Out Maschine

Global-Bedienung:

All STOP: <Cmd>0
All PLAY: <Cmd>1
All Pause: <Cmd>4
All Isolate: <Cmd>7

Angelehnt an das Layout des Motormix™ sind hierbei die Tasten der Zehnertastatur gemeint. Es funktionieren aber auch die Ziffern der Schreibtastatur.
ISOLATE: siehe Kapitel Motormix™.

Loop-Funktion

Die Maschinen 1 bis 7 besitzen einen Loop -Schalter, mit dem die Loop- Funktion ein- oder ausgeschaltet wird. Die Loop-Funktion kann für alle Player gemeinsam über den Eintrag Loop All (<Cmd>L) im Function-Menü ein- oder ausgeschaltet werden.
Bei eingeschalteter LOOP-Funktion wird das aktuelle Soundfile endlos wiedergegeben.

Autocue-Funktion (Gelbband-Funktion)

Die Maschinen 1 bis 7 besitzen einen Autocue -Schalter, mit dem die Autocue- Funktion ein- oder ausgeschaltet wird. Die Autocue-Funktion kann für alle Player gemeinsam über den Eintrag Autocue All (<Cmd>A) im Function-Menü ein- oder ausgeschaltet werden.
Bei eingeschalteter Autocue- Funktion springt der Player automatisch zum nächsten Soundfile-Start, sobald das aktuelle Soundfile gestoppt wird oder ausläuft.
Hinweis: Bei eingeschalteter Loop-Funktion springt der Player nicht weiter, wenn er gestoppt wird, sondern verbleibt auf dem aktuellen File.

Input-Funktion

Die Maschinen 1 bis 7 besitzen einen Input-Schalter, mit dem die Input- Funktion ein- oder ausgeschaltet wird. Die Input-Funktion kann für alle Player gemeinsam über den Eintrag Input All (<Cmd>I) im Function-Menü ein- oder ausgeschaltet werden.

Bei eingeschalteter Input-Funktion werden bei den Playern M1-M4 und dem CD-Player die zugeordneten Stereo-Inputs der jeweiligen Audio-Hardware aktiviert, bei den 8-Spur-Playern entsprechend 8-Kanal-Inputs. Der Pegel dieser Eingänge wird mit den individuellen Player-Fadern geregelt und „post Fader“ zum Player-Signal addiert. Auf diese Weise lassen sich externe Quellen (z.B. Live, CD, DVD oder Multitrack Maschinen) in die Automation integrieren.

File-Selektion

Zwischen dem Loop- und Autocue-Schalter befindet sich die Anzeige des selektierten Soundfiles. Um ein anderes File zu selektieren, klicken Sie einfach in die Anzeige und halten Sie die Maustaste gedrückt. Es öffnet sich die Auswahlliste der Maschine. Bewegen Sie den Mauszeiger auf ein anderes File und lassen Sie die Taste los, so wird dieses File neu selektiert.

File-Selektion über Tastatur:

Machine	Inkrementierung/Dekrementierung
M1	<Ctrl>q/<Ctrl>a
M2	<Ctrl>w/<Ctrl>s
M3	<Ctrl>e/<Ctrl>d
M4	<Ctrl>r/<Ctrl>f
M8a	<Ctrl>t/<Ctrl>g
M8b	<Ctrl>z/<Ctrl>h
Mediaplayer	<Ctrl>u/<Ctrl>j
Midi-Player	<Ctrl>i/<Ctrl>k

Merkregel: die In-/ Dekrementier-Tasten liegen unterhalb derjenigen Zifferntaste, die die Position des Players kennzeichnet (M1_1, M8a_5 etc.).

PFL-Vorhörfunktion

Die Maschinen 1-4 besitzen einen PFL- Knopf. Mit ihm wird die Vorhörfunktion aktiviert. Ein frei positionierbares Vorhörenfenster öffnet sich. Bei Klick auf den START-Knopf wird das selektierte Audio-File über den Rechner-Ausgang wiedergegeben. Die Abspielstelle kann mit Hilfe des Sliders frei gewählt werden.

Hinweis: Es wird das jeweils (vor-)selektierte File vorgehört. Dadurch kann auch ein anderes als das aktuell wiedergegebene File vorgehört werden!

Zeitanzeige

Jedes Soundfile startet, nachdem es selektiert wurde, bei Spielzeit 00:00:00.0. Wenn Sie diesen Startpunkt verändern möchten, um an einer anderen Stelle des Files zu starten, klicken Sie einfach mit der Maus in die grün Zeitbalken-Auswahl.

Halten Sie dabei die Maustaste gedrückt und bewegen Sie den Mauspfel zur gewünschten Uhrzeit.

Das Soundfile startet jetzt immer ab diesem Zeitpunkt.

Tip: Ein neuer Startzeitpunkt kann auch eingestellt werden, während der Player läuft (beispielsweise, wenn man merkt, dass ein Soundfile zu kurz ist und man es ab einem Zeitpunkt, der innerhalb des Files liegt, nachstarten will).

Bei erneutem Klick auf die Play-Taste wird dann sofort ab der neuen Startzeit gespielt.

Wird ein Zeitpunkt gewählt, der nach der aktuellen Spielzeit liegt, so bleibt die Zeitanzeige auf dem neuen Wert stehen und beginnt zu laufen, sobald „PLAY“ gedrückt wird.

Wird ein vor der aktuellen Spielzeit liegender Startzeitpunkt gewählt, so ändert sich die Spielzeitanzeige erst beim Drücken von „PLAY“.

Mit Klick auf die kleine Uhr neben der Spielzeitanzeige wird die Zählrichtung umgekehrt: Es wird dann die Restzeit angezeigt, und der Zeit-Slider bewegt sich beim Abspielen von rechts nach links.

Big Time (<Cmd>B)

Die Zeitanzeige von Maschine 1 wird in Großformat angezeigt. Mit Klick in die Player-Bezeichnung (Pop-Up) im BigTime-Fenster läßt sich eine andere Maschine bzw. der CD-Player auswählen.

Snapshots

Auf der rechten Seite des Programmfensters befindet sich die Snapshot- Anzeige. Das Auswählen von Snapshots funktioniert (wie bei der File-Selektion) durch Klicken in die Liste, Selektieren mit der Maus und Loslassen der Maustaste. Sie können aber auch einfach mit den +/- Tasten des Nummernblocks vor- und rückwärtsblättern.

Aktiviert werden die Snapshots nach ihrer Auswahl durch die Eingabetaste (<Enter>) des Nummernblocks.

Tip: Beim Ibook liegt <Enter> neben der rechten <Cmd> Taste

Das Abspeichern eines Snapshots in der Snapshot-Liste wird mit der Shift- und der Eingabetaste des Nummernblocks durchgeführt. Wählen Sie den Snapshot aus, in den gespeichert werden soll, ohne ihn zu aktivieren. Nachdem Sie alle Parameter eingestellt haben, drücken Sie die Eingabetaste, während Sie die Shifttaste gedrückt halten.

Das Umbenennen eines Snapshots nehmen Sie durch Klicken auf den Rename- Knopf oberhalb der Snapshotliste vor. In dem sich öffnenden Fenster überschreiben Sie einfach den alten Namen und klicken anschließend auf OK.

Löschen: Mit DELETE wird der Inhalt des selektierten Snapshots.

TH-S stellt 99 Snapshot-Speicherplätze zur Verfügung, die von der Computer-Tastatur, der Remote-Control oder via MIDI Program Change-Befehl abgerufen werden können.

Nachfolgend alle automatisch mit dem Snapshot im "Showfile" abgespeicherten Einstellungen:

- aktueller Soundfile-Name im jeweiligen Player
- Snapshot Name
- Textbuch Eintrag
- Fader Position Player 8 (MIDI VOLUME)
- MIDI Ports

Der Showfile liegt als Textfile vor und kann mit jedem beliebigen Texteditor offline editiert werden.

16ch LINK

Beide 8-Spur-Player werden samplegenau zu einer 16-Spur-Maschine verkoppelt.

Mono->L/R, Channel MUX

Mono-Files werden aus beiden Stereo-Ausgängen ausgegeben. Für die Mehrspur-Player gilt entsprechendes. Siehe Kapitel Matrix.

NOTE ON

Aktivieren der Möglichkeit, die ersten 127 Files jeder Player-Wiedergabeliste durch NOTE-ON-Befehle zu triggern. Siehe Kapitel MIDI.

F-START

Aktivieren der Faderstart-Funktion. Siehe Kapitel MIDI.

USB

Aktivieren der USB-Fernsteuerfunktionen. Siehe Kapitel USB.

MotorMix™

Vor der Installation der MotorMix™ Remote Control muß das MIDI-Interface mittels Audio-Midi-Konfiguration konfiguriert werden (siehe Kapitel MIDI).

Installation der MotorMix™ Remote Control

Für die folgende Installation benötigen Sie mindestens zwei MIDI-Kabel. Für längere MIDI-Strecken wird ein MIDI-Leitungstreiber empfohlen.

Die MIDI-Anschlüsse des Motor Mix™ befinden sich auf der Rückseite des Gerätes.

Verbinden Sie die Motor Mix™- MIDI Out-Buchse mit dem MIDI In Ihres MIDI Interfaces.

Verbinden Sie die MIDI Out Buchse ihres MIDI Interfaces mit dem MIDI in des Motor Mix™ .

Stellen Sie die Netzversorgung her.

Schalten Sie Motor Mix™ mit dem Netzschalter auf der Rückseite ein.

Nach dem kurzen Selbsttest schauen Sie bitte auf das Display. Sollten Sie keine Anzeige sehen, stellen Sie mit dem Contrast-Knopf auf der Rückseite des Gerätes das LCD-Display korrekt ein.

Achten Sie nun auf die Anzeige im Display. Erscheint die Meldung Open a Pro Tools Session to begin, befindet sich Motor Mix™ im Pro Tools-Modus und kann für TH-S nicht verwendet werden. Schalten sie den Pro Tools-Modus folgendermaßen aus:

Drücken Sie gleichzeitig die Escape- und die Play-Taste am MotorMix™. Es erscheint die Meldung Standard Mode ON.

(Für ältere Motor Mix™-Geräte gilt ggf.:

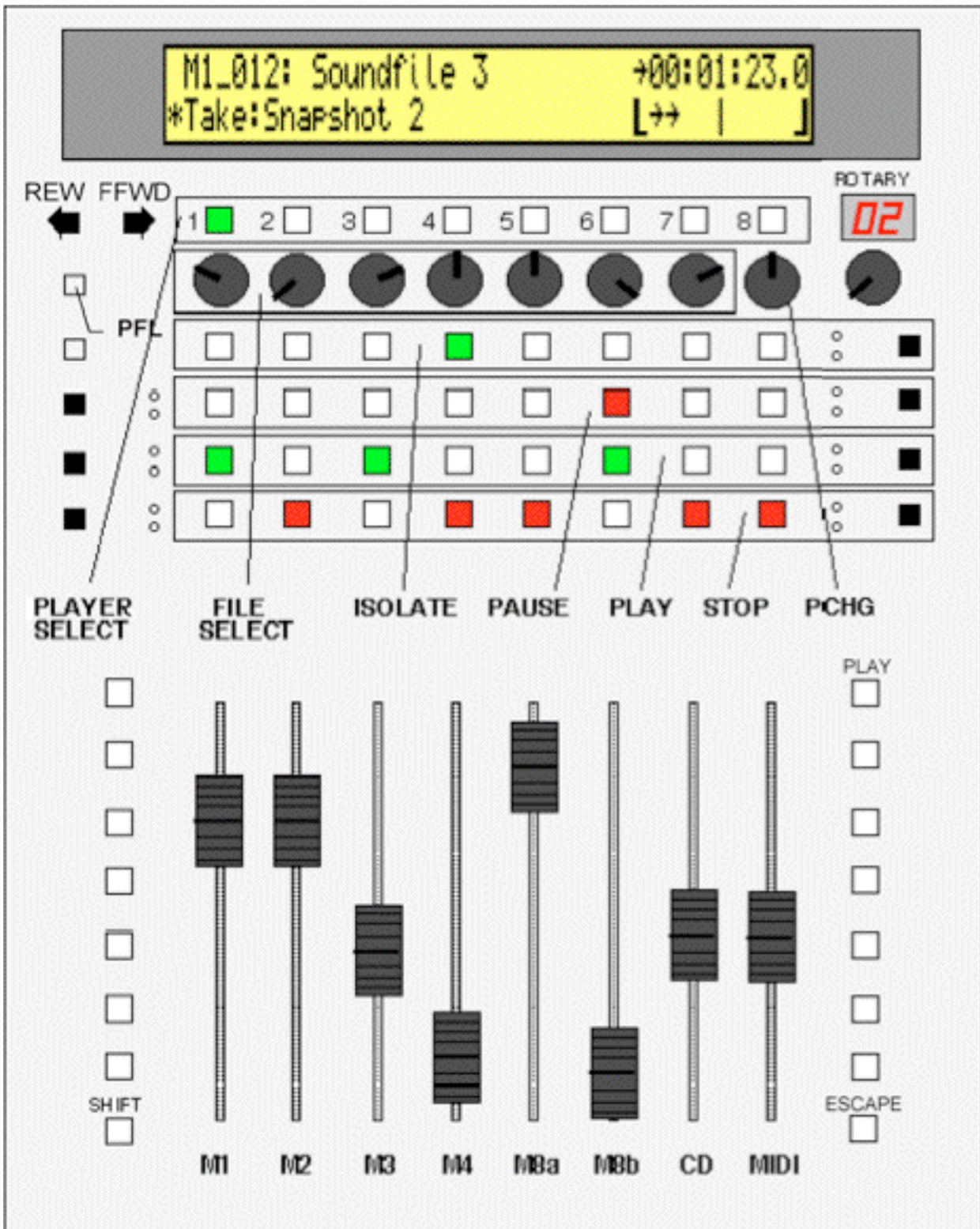
Schalten Sie Motor Mix™ mit dem Netzschalter auf der Rückseite aus.

Drücken Sie die F1- und die Escape Taste gleichzeitig.

Halten Sie beide Tasten gedrückt, während Sie Motor Mix™ mit dem Netzschalter wieder einschalten.)

Für die Verwendung mit Pro Tools® kann Motor Mix™ auf die gleiche Weise wieder in den Pro Tools- Modus zurückgeschaltet werden.

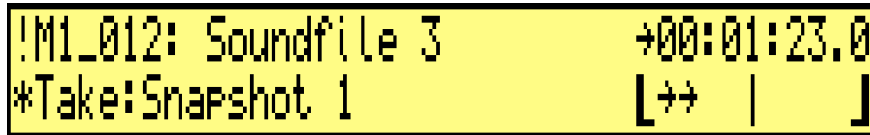
Bedienung via MotorMix™ Steuerung



Die TH-S- Benutzeroberfläche der Motormix™ - Steuerung besteht aus 8 Motorfadern, mit denen die Ausgangspegel der Zuspelmaschinen eingestellt werden, sowie aus den darüberliegenden Knöpfen und Drehknöpfen.

Die Fader 1 bis 4 kontrollieren die Pegel der Maschinen 1-4 , Fader 5 und 6 die 8-Spur-Maschinen M8a und M8b, Fader 7 den CD-Player. Mit Fader 8 wird ein MIDI Master-Volume Signal (Controller 7, CH1) aus dem MIDI Program-Change Ausgang gesendet.

Nach Drücken des unter dem Display liegenden Select-Knopfes zeigt das LCD- Display die Parameter der selektierten Maschine.



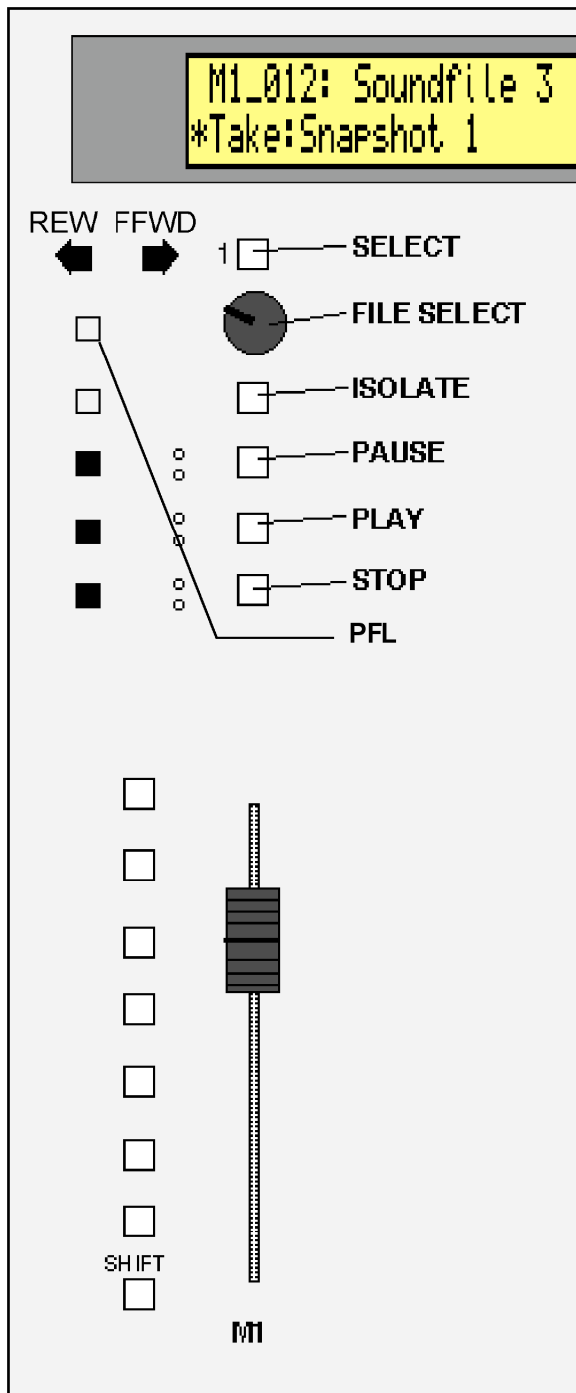
Oben links wird der selektierte Player angezeigt, nach dem Unterstrich die Positionsnummer des Soundfiles in der Fileliste und nach dem Doppelpunkt der Filename.

Rechts oben befindet sich die Spielzeitanzeige. Die unter der Spielzeitanzeige befindliche Pfeilgrafik gibt Auskunft über die Abspielposition im Soundfile. Jedes Segment entspricht dabei einem Zehntel der Filelänge.

Wird ein anderes als das aktuell abgespielte File selektiert, so erlischt die Zeitanzeige.

Links unten hinter Take: steht der Name des selektierten Snapshots. Mit dem *-Symbol vor Take: wird der aktive Snapshot angezeigt.

Befindet sich die selektierte Maschine im Loop-Modus, wird vor dem Maschinennamen ein Ausrufezeichen angezeigt, und die Stop-Taste am MotorMix™_ blinkt während des Abspielens.



Fileselektion: SELECT-Knopf des betreffenden Players drücken. Mit dem FILE-SELECT-Drehknopf ein Audio-File auswählen (Wird über den letzten Eintrag hinausgedreht, so beginnt die Auswahl wieder am Anfang.). Fileselektion ist auch während der Wiedergabe möglich.

PLAY: PLAY-Taste drücken. Der Player muß nicht selektiert sein.

STOP: STOP-Taste drücken. Ist der Autocue-Modus eingestellt, so wird automatisch das nächste File in der Liste selektiert. Wird ein gelooptes File abgespielt, so blinkt die Stop-Taste während des Spielens.

PAUSE: PAUSE-Taste drücken (Taste blinkt). Erneutes Drücken von PAUSE startet wieder an der Unterbrechungsstelle. Während der Pause kann mit den Pfeiltasten links oben (**REW/FFWD**) vor- und zurückgespult werden (Player muß dazu selektiert sein). Hierbei wird eine neue Start-position eingestellt (analog zur Zeit-Slider-Betätigung am Computer). Drücken von START während der Pause startet bei Null oder, falls gespult wurde, an der neuen Startposition.

ISOLATE

Der Faderwert wird beim Aufruf eines Snapshots nicht verändert.

PFL

Mit dem PFL-Knopf wird am selektierten Player das selektierte Sound-File vorgehört. Es kann auch während der Wiedergabe ein

anderes als das wiedergegebene File vorgehört werden.

Während des Vorhörens blinkt die kleine LED rechts neben der Taste.

Weitere Funktionstasten:

- eff-1: Auto Isolate All
- eff-2: Pause All
- eff-3: Play All
- eff-4: Stop All

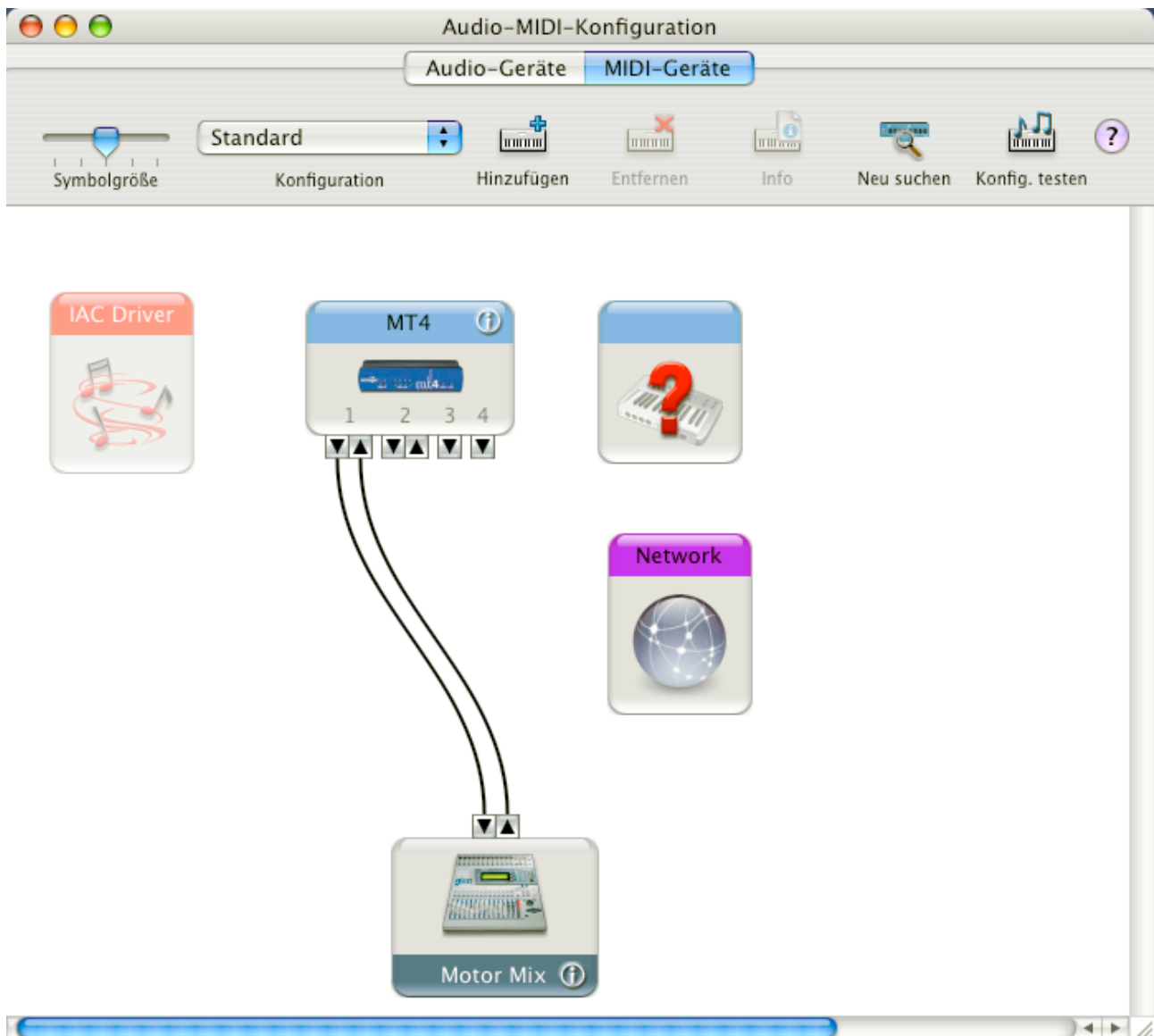
Snapshots laden: Durch Drehen des ROTARY-Knopfes werden auf der 7-Segment-Anzeige die Snapshot-Nummern durchgescrollt. Gleichzeitig werden die Namen der

Snapshots in der LCD-Anzeige dargestellt. Drücken des ROTARY-Knopfes aktiviert den angezeigten Snapshot. In der LCD-Anzeige wird dies durch einen Stern vor dem Snapshot-Namen angezeigt.

Snapshots speichern: Mit dem ROTARY-Knopf einen freien Snapshot auswählen (nicht aktivieren!). Mit SHIFT + Drücken des ROTARY-Knopfes wird die momentane Einstellung von TH-S unter der angezeigten Snapshot-Nummer abgespeichert.

MIDI

Öffnen Sie das Dienstprogramm Audio-Midi Konfiguration oder wählen Sie in TH-S im Setup Menü den Punkt Driver Details. Unter Midi-Geräte sollte Ihr Midi-Interface erscheinen. Ist dies nicht der Fall gehen Sie auf „Neu suchen“ . Unter „Hinzufügen“ können Sie weitere Geräte hinzufügen (Midi-Mixer und andere Controler und Midi Instrumente) Ziehen Sie nun „Kabel“ zu den Ein und Aus gängen



Einstellen der MIDI-Kommunikation

Nach dem Programmstart müssen Sie die MIDI-Kommunikation einstellen.

Klicken Sie in das Feld oberhalb der Schrift MIDI IN und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Nun werden die MIDI-Ports oder Geräte angezeigt.

Wählen Sie den entsprechenden Port und lassen Sie die Maustaste los.

Den gleichen Vorgang wiederholen Sie im Feld oberhalb der Schrift MIDI OUT.



Die Verbindung mit Motormix ist nun hergestellt.

Auf die gleiche Art und Weise stellen Sie bei PGM CHG IN und PGM CHG OUT die Geräte oder MIDI-Ports und deren MIDI-Kanäle ein, von denen Sie Befehle empfangen oder zu denen Sie sie senden wollen.

MIDI In/Out Funktionen

Faderstart

Die Faderstartfunktion wird über den MIDI Programm Change Eingang angesprochen.

Zum Aktivieren des Faderstarts müssen im Fenster „Console is online“ Quelle und Kanal des sendenden Gerätes eingestellt und der Knopf F-START in Stellung ON gebracht werden.

Mit einem NOTE ON Befehl mit der Anschlagstärke 127 können die Zuspeler M1 bis M8 gestartet werden, mit NOTE ON / Anschlagstärke 0 können sie gestoppt werden.

Die dafür zu sendenden MIDI-Notenwerte können Sie der nachfolgenden Tabelle entnehmen. Sie entsprechen der Faderstartfunktion eines Yamaha O2R Mischpultes.

Player	Dezimal	Hexadezimal
M1	37	25h
M2	38	26h
M3	39	27h
M4	40	28h
M8a	41	29h
M8b	42	2Ah
Mediaplayer	43	2Bh
MIDI	44	2Ch

Darüber hinaus bietet der Faderstart eine Pausenfunktion (MIDI Note On 45-52, Velocity 0):

Player	Dezimal	Hexadezimal
M1	45	2Dh
M2	46	2Eh
M3	47	2Fh
M4	48	30h
M8a	49	31h
M8b	50	32h
Mediaplayer	51	33h
MIDI	52	34h

Hinweis: Die Faderstart-Funktion kann auch verwendet werden, um eigene Start-/Stop-/Pause-Tasten einzusetzen. Hierbei ist der Schließkontakt der Tasten über einen handelsüblichen Relais-to-MIDI-Konverter in MIDI-Signale umzusetzen.

Fileselektion über MIDI

Durch folgende MIDI-Befehle können die Cues in den einzelnen Playern inkrementiert bzw. dekrementiert werden:

Player	Decrementation	Incrementation
M1	Ch1 Ctrl 64 Value <64	Ch1 Ctrl 64 Value >64
M2	Ch1 Ctrl 65 Value <64	Ch1 Ctrl 65 Value >64
M3	Ch1 Ctrl 66 Value <64	Ch1 Ctrl 66 Value >64
M4	Ch1 Ctrl 67 Value <64	Ch1 Ctrl 67 Value >64
M8a	Ch1 Ctrl 68 Value <64	Ch1 Ctrl 68 Value >64
M8b	Ch1 Ctrl 69 Value <64	Ch1 Ctrl 69 Value >64
Mediaplayer	Ch1 Ctrl 70 Value <64	Ch1 Ctrl 70 Value >64
MIDI	Ch1 Ctrl 71 Value <64	Ch1 Ctrl 71 Value >64

MIDI Note On/Velocity Trigger

Für das Triggern von Cues mittels MIDI Note On muß der Note On-Schalter im unteren Fenster auf "On" geschaltet werden.

Dies erlaubt das Triggern der jeweils ersten 127 Cues in jedem Player mittels MIDI Note On 0-127 sowie der Lautstärke über MIDI Velocity 0-127:

M1:	MIDI CH 11	NoteON 0-127 ⇒ Cue 1 - 128	Velocity 0-127 ⇒ -144dB - 0dB
M2:	MIDI CH 12	NoteON 0-127 ⇒ Cue 1 - 128	Velocity 0-127 ⇒ -144dB - 0dB
M3:	MIDI CH 13	NoteON 0-127 ⇒ Cue 1 - 128	Velocity 0-127 ⇒ -144dB - 0dB
M4:	MIDI CH 14	NoteON 0-127 ⇒ Cue 1 - 128	Velocity 0-127 ⇒ -144dB - 0dB
M8a:	MIDI CH 15	NoteON 0-127 ⇒ Cue 1 - 128	Velocity 0-127 ⇒ -144dB - 0dB
M8b:	MIDI CH 16	NoteON 0-127 ⇒ Cue 1 - 128	Velocity 0-127 ⇒ -144dB - 0dB

Diese Startmöglichkeit kann parallel zu MotorMix™, Faderstart oder USB genutzt werden. Die Velocity Werte werden über die Fader von Bildschirm und MotorMix abgebildet.

Beim Anschalten von "Note On" werden alle Player gescannt und die ersten 127 Cue-Anfänge in den Speicher geladen. Dies wird durch Blinken der grünen LEDs in den jeweiligen Playern angezeigt. Danach können alle Cues wie vom Sampler gewohnt per MIDI Note (Play until end) gestartet werden.

Tip: Durch geeignetes Positionieren des „MUTE“-Files in der File-Liste kann dieses als „STOP-Taste“ benutzt werden.

Beispiel: Umbenennen von „MUTE“ in „000-MUTE“ (_erster Eintrag in der Cueliste). Alle Cues können nun durch Senden von MIDI Note 0 gestoppt werden.

Im Utilities Ordner ist ein Beispiel-Template für die einfache Zuordnung von Soundfiles via Alias Files auf MIDI Note On beigefügt.

Anwendung:

Alle Files aus dem Ordner „NoteOn 0-127 Template“ in den gewünschten Player kopieren. MIDI Note On-Funktion aktivieren.

Taste am Keyboard drücken, mit der ein bestimmtes Soundfile wiedergegeben werden soll.

Der zugehörige „xxx-MUTE“-Alias erscheint im File-Selektionsfenster.

Mit <Cmd>L im Finder das zugehörige Player-Fenster öffnen. Den ermittelten „xxx-MUTE“-Alias doppelklicken. Das Betriebssystem bietet daraufhin die Möglichkeit an („Alias zuweisen...“), das gewünschte Soundfile mit dem Alias zu verknüpfen.

Auf diese Weise kann rasch ein Tastatur-Setup erstellt werden.

MIDI Player

Der Player 8 dient zur Ausgabe von MIDI Program Change-Befehlen. Außerdem werden MMC-PLAY-/STOP-Befehlen ausgegeben. Die MIDI-Befehle werden aus dem MIDI-Port ausgegeben, der mit „PGM CHG OUT“ im unteren Fenster eingestellt wird.

Drücken der START-Taste sendet den im Auswahlfenster angezeigten Programm-Wechsel-Befehl.

Dabei bedeuten:

„Programm 1“ ⇔ MIDI Prg. Chg. 0
...
„Programm 127“ ⇔ MIDI Prg. Chg. 126

Gleichzeitig (genauer gesagt nach dem PRG CHG Befehl) wird ein MIDI Machine Control (MMC) PLAY-Befehl ausgegeben, und zwar an ein MMC-fähiges Gerät, das unter der ID# 127 angeschlossen ist.

ID# 127 ist die Default-Einstellung (broadcast). Eine andere ID-Nummer kann eingestellt werden, indem man im Player-Fenster auf **ID#127** klickt, eine andere ID auswählt und die Maus losläßt.

Druck auf die STOP-Taste erzeugt entsprechend einen MMC-STOP-Befehl.

Das PLAY-Kommando ist ein "Deferred Play", welches ein automatisches Playback bei Band-basierten Maschinen z.B. nach Erreichen eines Locate-Punktes ausführt.

Dies ist hilfreich, da das Zeitdisplay und der Zeit-Slider ebenfalls MMC Locate Kommandos ausgeben.

Clickdragen auf Zeitanzeige oder Zeit-Slider ermöglicht eine grobe Einstellung der Locator Startzeit. Die Feineinstellung findet durch Klickdragen im Zeitdisplay statt (Shift x10 / Cmd x0.1).

Die Locator Zeit wird auf die angezeigten 100ms im Zeitdisplay gerundet, ausgegeben in einem 25 fps Timecode Format. Diese Locator Zeit wird dann als "Full Frame MMC Locate" ausgegeben. Die maximale Locator Startzeit liegt bei ca. 4,5 Stunden.

Benutzen eines anderen Timecode Formats innerhalb des externen zu steuernden Gerätes ist unkritisch, da der Positionierungsfehler immer größer ist als die Differenz zwischen den Timecode Formaten (die maximal mögliche Positionierungsdifferenz innerhalb einer Sekunde beim Benutzen von 25fps für ein 30fps nutzendes externes Gerät ist $5 \times 40\text{ms} = 200\text{ms}$).

Anmerkung: Das MMC Play Kommando wird immer nach dem PGM Change Kommando ausgegeben, um z.B. mit SIGMA1 ausgestattete Systeme zuerst über PGM Change zu positionieren und anschließend von diesem Zeitpunkt abspielen zu lassen.

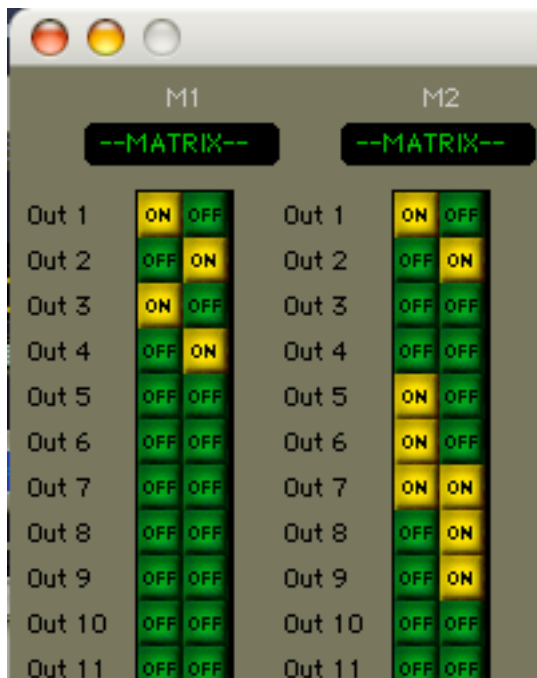
Matrix



Das Matrix-Fenster wird erreicht über den Menüeintrag „Setup->Audio-Matrix“ oder <Cmd>M. Es wird das aktuelle Routing sichtbar (gelbe Buttons). Am oberen Rand unter den Namenseinträgen der 7 Audio-Player befinden sich Auswahlfenster (Pop Up), die folgende Optionen bieten:

- MUTE: kein Ausgangsrouting.
- Output 1/2 ... 17/18: Stereo-Player (M1-M4, Media) werden direkt auf Stereo-Ausgänge geroutet.
- Output 1-8 ... 9-16: 8-Spur-Player (M8a, M8b) werden direkt auf Ausgänge 1-8 bzw. 9-16 geroutet.
- Downmix: der jeweilige 8-Spur-Player wird (even/odd) auf die Ausgänge 1/2 gemischt.
- MATRIX: das Routing des jeweiligen Players kann manuell eingestellt werden.

Diese Optionen sind auch von den einzelnen Playern aus erreichbar, wobei die Einstellungen „MUTE“, „Output x/y“ und „Downmix 1/2“ sofort ausgeführt werden, während sich bei Anwahl von „MATRIX“ zunächst das Matrix-Fenster öffnet, um die manuelle Einstellung zu ermöglichen.



Die Output-Konfigurationen aller Player (egal ob vordefiniert oder manuell eingestellt) können durch Anklicken des „Save“-Knopfes im Matrix-Fenster im Cue gespeichert werden. Dies geschieht für jeden Cue separat.



Mono->L/R bzw. Channel MUX:

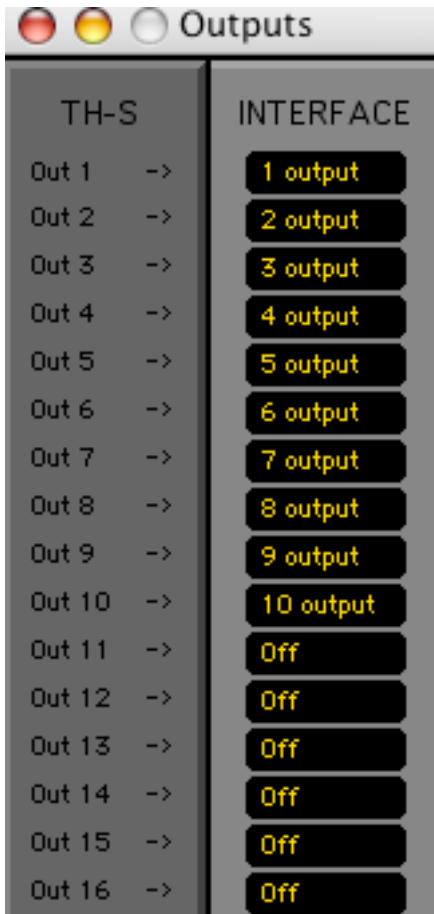
Wenn in den Stereo-Playern M1-M4 das Häkchen Mono->L/R gesetzt wird, findet automatisch das Playback von Mono-Soundfiles über beide Player-Ausgänge statt. Die Schalterposition kann in den Automations-Snapshots gespeichert werden. Die Grundeinstellung ist "On".

Wenn in den 8-Spur-Playern das Häkchen Channel MUX gesetzt wird, werden die Audio-Tracks folgendermaßen in den Player-Ausgängen gespiegelt:

- Monofiles werden in allen 8 Ausgängen wiedergegeben.
- Stereo-Files werden paarweise aus den Ausgängen 1/2, 3/4, 5/6, 7/8 abgespielt.
- 4 Kanal-Files werden in den Player Ausgängen 5-8 gedoppelt.

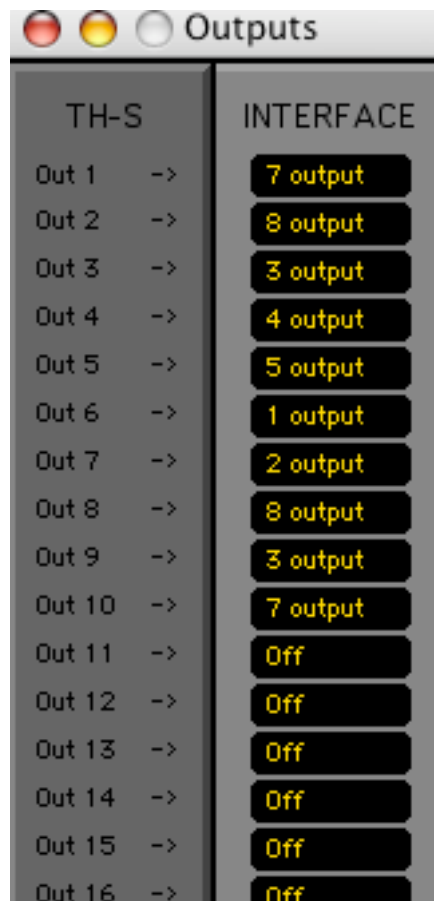
Dies ermöglicht einfache Setups für Timedelay- oder Pseudo-Surround-Anwendungen ohne die ausdrückliche Verwendung von Multichannel Files. Auch Channel MUX kann in den Automations-Snapshots gespeichert werden. Die Grundeinstellung ist "Off".

Output Mapping



TH-S	INTERFACE
Out 1 ->	1 output
Out 2 ->	2 output
Out 3 ->	3 output
Out 4 ->	4 output
Out 5 ->	5 output
Out 6 ->	6 output
Out 7 ->	7 output
Out 8 ->	8 output
Out 9 ->	9 output
Out 10 ->	10 output
Out 11 ->	Off
Out 12 ->	Off
Out 13 ->	Off
Out 14 ->	Off
Out 15 ->	Off
Out 16 ->	Off

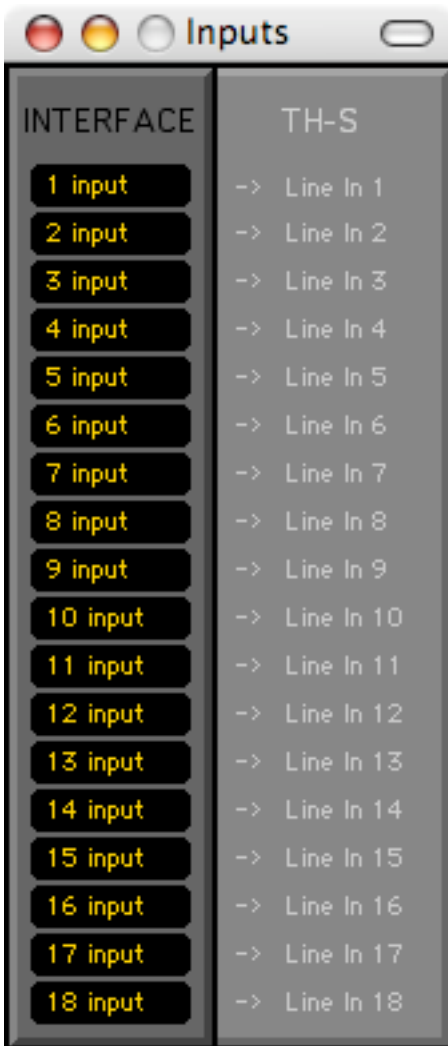
TH-S bietet bis zu 36 Ausgangskanäle in Abhängigkeit vom jeweiligen Audiointerface. Die Zuordnung, normalerweise 1 zu 1 gemapped, kann den Umständen entsprechend angepasst werden ohne das Routing in den einzelnen Playern zu ändern.



TH-S	INTERFACE
Out 1 ->	7 output
Out 2 ->	8 output
Out 3 ->	3 output
Out 4 ->	4 output
Out 5 ->	5 output
Out 6 ->	1 output
Out 7 ->	2 output
Out 8 ->	8 output
Out 9 ->	3 output
Out 10 ->	7 output
Out 11 ->	Off
Out 12 ->	Off
Out 13 ->	Off
Out 14 ->	Off
Out 15 ->	Off
Out 16 ->	Off

Komplexe Routings, auch Matrix und Sigma1 Bewegungen können so im Studio in Stereo kontrolliert werden oder z.B. eine Zwölfkanalige beschallung auf 6, 4 oder 2 herunter gemischt werden. 5.1 oder 7.1 Downmixe sind genauso möglich wie jedes andere Routing bei beibehaltung sämtlicher Einstellungen in den Playern.

18x18 Line-Input Matrix



Mit diesem Setup Menüpunkt können die Lineeingänge den aktuellen physikalischen Eingängen des aktuellen Audiointerfaces zugewiesen werden

Dies erlaubt ein flexibleres routing von z.B. Mikrophoneingängen in der Matrix oder Sigma-1-Panning Eingängen

Die Zuweisung sollte während des Spiels nicht verändert werden, der der Signalweg neu initialisiert wird (drop out).

Einfache Matrix Wechsel für Line Quellen

Es ist nun möglich leeren Platzhaltern (-----) alle cue Funktionen wie AutoCue, Routing etc. zuzuweisen.

Dies ermöglicht das einfache durchlaufenkomplexer Matrixroutings durch AutoCue oder Start, z.B. für Drahtlose Mikrophon Setups etc. Ein MuteFile ist nicht mehr erforderlich Für Sigma 1 Bewegungen, die eine Linequelle bewegensoll, wird jedoch ein Dummy File als Zeitreferenz benötigt .

Diese "(-----)-Cues" können auch im Snapshot gespeichert und wieder aufgerufen werden.

Stop -> AutoCue

Diese Einstellung wird nun global und automatisch in der show gespeichert, und ist beim erneuten laden der show eingeschaltet. Hier wird, egal ob das File manuell gestoppt wurde oder ausgelaufen ist im AUTOCUE Modus sofort auf den nächsten Cue gesprungen.

Editor



Der Editor ist als schnelles und effizientes Tool für die Verlängerung, Verkürzung, Looping und dynamische Pegel-Kontrolle von Multichannel-Soundfiles von 1 bis zu 8 Kanälen mit einer Display-Auflösung von 1 ms gedacht. Die selektierten Zeitpunkte werden automatisch auf Nulldurchgänge der Frequenzkurve gesetzt.

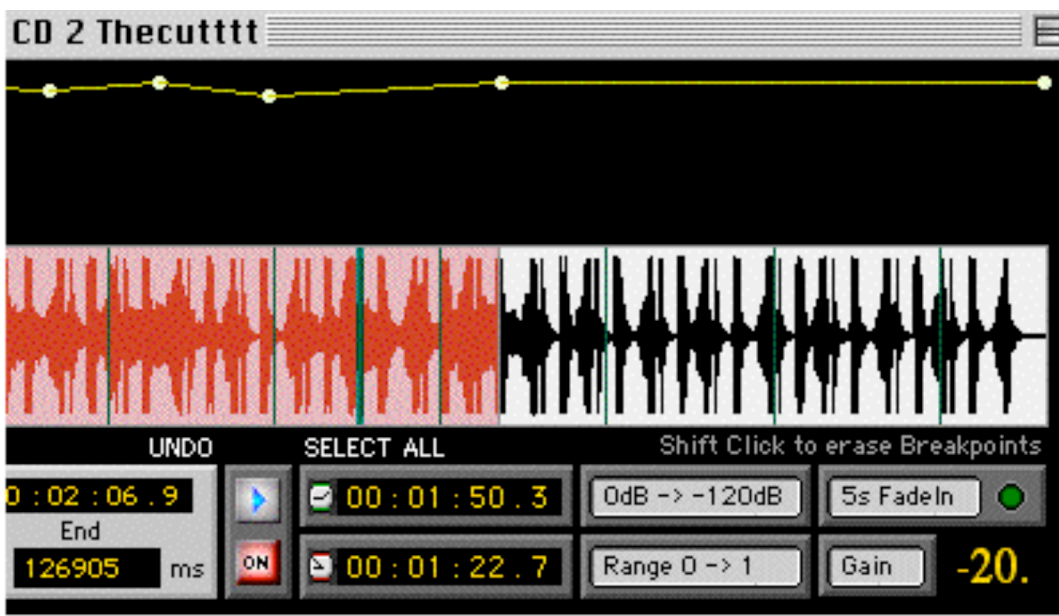
Die <Ctrl>-Taste wechselt den Benutzer-Modus von "selektieren" auf "move-and-zoom". Das Gedrückthalten der <Ctrl>-Taste und Bewegen der Maustaste in Richtung des oberen Bildschirmrandes zoomt in das Soundfile hinein. Bewegung in Richtung des unteren Bildschirmrandes zoomt heraus. Ebenso wird das Soundfile durch die Bewegung der Maus nach links oder rechts vorwärts oder rückwärts in der Zeit im Wellenform-Display bewegt. Solange die <Ctrl>-Taste gedrückt wird, werden alle Lautstärke-Stützpunkte über dem Soundfile temporär auf Bypass geschaltet, was einen einfachen Vergleich zwischen dem Original-Soundfile und dem Soundfile mit Hüllkurve ermöglicht.

Cuelist popups

Auf der linken Seite werden die Pop Up Menüs der 6 Harddisk Player gespiegelt. Die Auswahl eines Titels aus dem Pop Up Menü lädt diesen sofort in den Editor. Dies bedeutet daß Sie sofort jeden Punkt im Soundfile selektieren und abspielen können. Das Wellenform Display wird unabhängig von der Playback Routine mit 8x Realtime geladen. Der Name des ausgewählten Soundfiles wird im Titel des Editor Fensters gezeigt. Das Wellenform-Display zeigt den Kanal, der im "Channel 1" Pop Up Menü selektiert ist. Die Auswahl eines anderen Kanals lädt die Ansicht des entsprechenden Audio Kanals wieder in das Wellenform Display. In der Grundeinstellung ("Mix") wird das Audio Signal von Output 1/2 abgespielt. Multichannel Files werden zum Abspielen ebenfalls auf Kanal 1/2 heruntergemixt. Für mehrkanaliges Abspielen können sie Output "1-8" oder "9-16" auswählen. Desweiteren ist ein Mute-Menüpunkt anwählbar.

- Clickdragging innerhalb des Wellenform Displays definiert die Start- und End-Punkte der Soundfile-Selektion, welche automatisch abgespielt und geloopt wird.
- Durch Halten der <Shift>-Taste werden automatisch Stützpunkte an den Start- und Stop-Punkten der Selektion erstellt.

- Anklicken von "select all" selektiert das gesamte File von Anfang bis Ende, Anklicken von "undo" ermöglicht das Wechseln zwischen der aktuellen und der vorherigen Selektion für einfache Vergleiche von z.B. Loop Punkten.
- Das Playback kann durch Drücken der <space>-Taste oder Anklicken des Start/Stop Knopfes gestoppt oder gestartet werden. Ebenso kann durch Anklicken des Loop-Knopfes die Loop-Funktion an- oder ausgeschaltet werden.
- Die Anfangs- und Endpunkte der Selektion können erweitert oder verkleinert werden, indem entweder in das Zeit Display (Auflösung 1 sek, <Cmd> clickdrag 0,1 sek., <Shift> clickdrag entspricht 10 Sek. Schritten) oder in das ms Display für die Feinabstimmung geklickt wird. Jedesmal, wenn eine Anfangs- oder Endzeit verändert wird, startet das Playback automatisch mit den neuen Grenzen.
- Die vergangene/verbleibende Zeit der aktuellen Selektion wird gleichzeitig rechts von den Start/Stop und Loop Knöpfen in den Zeit Displays angezeigt.



Gain Parameter

Ermöglicht die Einstellung der Gesamtlautstärke des Editors (Default -20 dB) clickdragging in die Dezimalstellen erlaubt die Feineinstellung des Gain Wertes clickdragging in die Einerstellen erlaubt die Grobeinstellung des Gain Wertes Ein exakter Wert (z.B. -2.5) kann mittels Keyboard eingegeben werden, solange die Zahl selektiert ist.

Die Auswahl eines neuen Soundfiles setzt die Gain/Speed Parameter wieder auf ihre Ausgangswerte zurück (-20dB/1.0).

Speed Parameter

Ermöglicht es, die Playback-Geschwindigkeit des Editors zwischen Faktor 8 (+3 Oktaven) und -4 (Rückwärts +2 Oktaven, Default 1) einzustellen . Der Speed-Wert kann außerdem während eines "•export" bounces dynamisch verändert werden.

- clickdragging in die Dezimalstellen erlaubt die Feineinstellung des Speed Wertes
- clickdragging in die Einerstellen erlaubt die Grobeinstellung des Speed Wertes.

Ein exakter Wert (z.B. 2.3758) kann mittels Keyboard eingegeben werden, solange die Zahl selektiert ist.

Wird der Beginn einer Selektion beim rückwärts Abspielen erreicht, wird das Playback auch im Loop Modus gestoppt.

Lautstärke Graph

Der Lautstärke-Graph über dem Wellenform-Display ermöglicht das Setzen von beliebigen Stützpunkten für dynamische Lautstärke-Veränderungen. Durch Anklicken des Lautstärke-Graphen werden neue Stützpunkte geschaffen, die beliebig zwischen dem vorherigen und dem nächsten Punkt positioniert werden können. <Shift>-Klick löscht die Punkte.

Das Entfernen aller Punkte kann mit dem Menüpunkt " Clear All" im "Keep All" Pop Up Menü oder durch Auswahl eines neuen Soundfiles erreicht werden. Dieses Menü ermöglicht außerdem eine 5 sek. Einblende am Anfangspunkt der Selektion und eine 9 sek. Ausblende am Endpunkt. Weiterhin beinhaltet dieses Menü die export (bounce) Funktion für die Audio Files.

Die angezeigte Auflösung der Lautstärke-Funktion kann mittels den "0dB-> -120dB" und "0->1" Pop Up Menüs angepasst werden.

Exportieren von editierten Soundfiles

1. Selektieren Sie "•export" im "Keep All" Pop Up Menü
2. Benennen Sie das neue File, selektieren Sie den File Typ (AIFF, SD2, WAVE,etc.) wenn notwendig. Navigieren Sie in den passenden Ordner und klicken Sie auf "Save".
3. Die grüne LED im Pop Up Menü leuchtet und zeigt an, daß das Playback der aktuellen Selektion jetzt aufgenommen wird. Der "Loop"-Knopf wird dabei auf "Off" geschaltet. (Bei Loop "On" enthält das exportierte Soundfile so viele Loops der Selektion, bis Sie den Start-/ Stop-Knopf drücken oder die <Space>-Taste betätigen).
4. Drücken von Start/Stop bzw. der <Space>-Taste "kopiert" das resultierende Soundfile auf die Festplatte. Jede Änderung im Lautstärke-Graph sowie wie Änderungen in der Gesamtlautstärke und der Geschwindigkeit werden in das neue File aufge-

nommen. Der Lautstärke-Graph berechnet dabei die Pegel übergreifend für ALLE Audiokanäle in den Soundfiles.

5. Wenn das Playbackende der Selektion erreicht ist, wird der "Bounce" automatisch gestoppt (loop siehe oben). Der Editor erkennt wieviele Kanäle ein Soundfile enthält und setzt die entsprechende Anzahl von Kanälen im neuen Soundfile.

Bemerkung: Die Gesamtlautstärke des Editors ist in der Grundeinstellung auf -20dB gesetzt. Wird ein Soundfile exportiert, muß "Gain" auf 0dB gesetzt werden, um die originale Gesamtlautstärke zu erhalten (um hierbei nicht mit voller Lautstärke auszuspielen, kann im Ausgangsrouting „MUTE“ eingestellt werden).

Schließen des Editor Fensters stoppt die aktuelle Wiedergabe ebenso wie der <Cmd>O Befehl (Stop all).

Des weiteren kann man den Editor durch Bedienen mit der <space> Taste als zusätzlichen, unabhängigen Player im Hintergrund nutzen.

Abhängig von der Größe des geladenen Soundfiles, wird für die einfachere Navigation in dem Soundfile ein Zeit-Raster von 10 bzw. 20 sek. angeboten.

Editor Fenster shortcuts

- Clickdragging innerhalb des Wellenform Displays definiert die Start- und End-Punkte der Soundfile-Selektion, welche automatisch abgespielt und geloopt wird.
- Durch Halten der <Shift>-Taste werden automatisch Stützpunkte an den Start- und Stop-Punkten der Selektion erstellt.
- Anklicken von "select all" selektiert das gesamte File von Anfang bis Ende, anklicken von "undo" ermöglicht das Wechseln zwischen der aktuellen und der vorherigen Selektion für einfache Vergleiche von z.B. Loop-Punkten.
- <alt> 1 -> setzt Gesamtlautstärke oder Geschwindigkeit auf ihre Ausgangswerte zurück (je nachdem welcher Parameter gerade selektiert ist)
- <alt> C -> löscht alle Stützpunkte im Display
- <alt> F -> 5 Sekunden einblenden am Start der Selektion
- <Shift><alt> F -> 9 Sekunden ausblenden am Ende der Selektion

Solange die <Ctrl> Taste gedrückt wird, werden alle Lautstärke-Stützpunkte über dem Soundfile temporär auf Bypass geschaltet, was einen einfachen Vergleich zwischen dem Original-Soundfile und dem Soundfile mit Hüllkurve ermöglicht.

Interleaver

Mit dem Interleaver werden die für die 8-Spur Zuspeler verwendeten 8-Kanal- Interleaved-Audiofiles produziert. Der Interleaver benötigt hierbei 8 Mono- oder Stereo Soundfiles. Bei Stereofiles wird der linke Kanal verwendet.



Wählen Sie den Menüeintrag Interleaver bzw. den Shortcut <Cmd>J.
Klicken Sie in Create 8-Track File

Sie werden nun nach dem gewünschten Namen des 8-Spur-Files gefragt. Nach Eingabe des Namens und des Speicherortes öffnet sich ein Dialogfenster, in dem das für die erste Spur vorgesehene Monofile ausgewählt werden kann.

Dies wiederholt sich weitere 7 mal.

Mit „Abbrechen“ kann jeweils eine Leerspur erzeugt werden.

Klicken Sie in Process.

Der Interleaver beginnt, die neue Datei aufzunehmen. Mit dem Monitor-Regler können Sie die Abhörlautstärke während der Aufnahme einstellen. Dies beeinflusst den Aufnahmepegel nicht.

Durch Klicken auf „Max. Filelength“ kann die Länge des zu erzeugenden Mehrspurfiles überprüft werden.

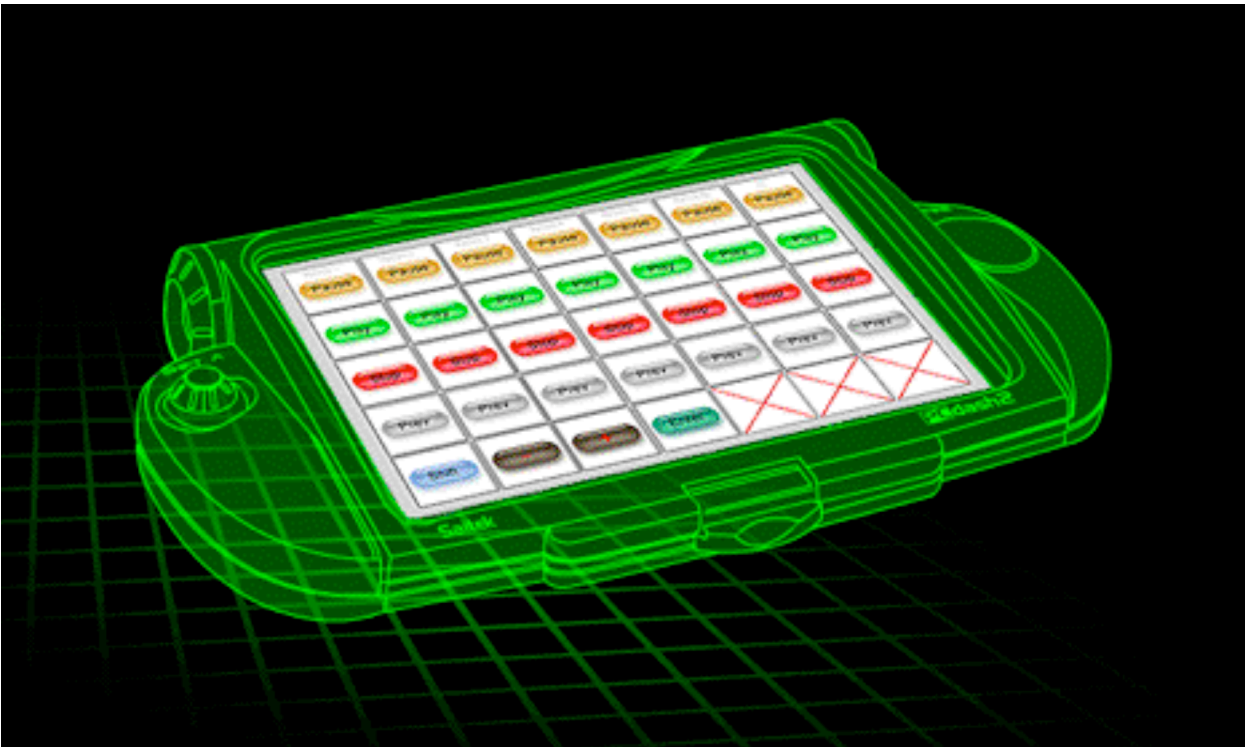
Soll ein Multitrack-Bounce nicht die gesamte Länge der Files dauern, kann in der Zeitanzeige unterhalb der „Stop“-Taste eine kürzere Dauer eingestellt werden (klick-scroll). Vorher muß „Max Filelength“ angeklickt worden sein.

Feinere Auflösung (0,1s) wird durch gleichzeitiges Drücken der Apfel-Taste, größere Auflösung (10s) durch gleichzeitiges Drücken der <Shift>-Taste erreicht.

Alternativ kann die „Stop“-Taste gedrückt werden, wenn die gewünschte Aufnahmedauer erreicht wurde.

USB

Der Saitek PC Dash 2



Der Saitek PC Dash 2 ist als kostengünstiges Remote Gerät ohne optisches Feedback gedacht. Es erlaubt die Kontrolle der 6 Harddisc Player, des CD-Players sowie das Speichern und Abrufen der Automations-Snapshots. Der effizienteste Weg, mit dem PC Dash 2 zu arbeiten, ist im Autocue Modus, da er 7 Knöpfe anbietet, um in einen vorhergehenden Cue zu springen. Dies gestattet die leichte Navigation durch die Cueliste mit den "Prev" und Play-/Stop-Knöpfen. Weiterhin wird eine Pause Funktion angeboten.

Nutzung eines USB HUB

Wenn Sie ein USB Hub benutzen, um mehr als ein Gerät an Ihren USB Port anzuschließen, achten Sie darauf, daß Sie den maximalen Ausgangsstrom des USB Interfaces Ihres Computers nicht überschreiten. Beim Anschließen an einen Tastatur- oder einen Monitor-USB Port sollten Sie das HUB immer mit einem externen Netzteil versorgen. Derzeit empfehlen wir, bis zu 4 "Powermates" über ein 4 Port USB HUB an den computereigenen USB Port anzuschließen. Bei der Benutzung von mehr als 4 "Powermates" benötigen Sie deshalb zwei 4 Port USB HUBs.

Die Nutzung von anderen USB Geräten als den derzeit unterstützten

Versichern Sie sich, daß der USB Schalter in TH-S in der "OFF" Position ist. Dies ist notwendig, da TH-S andernfalls die ankommenden Daten in einer nicht vorhersehbaren Art interpretiert (dies gilt vorallem für USB Track Balls und Mäuse).

Gehen Sie zum USB Kontrollfenster Ihres USB Gerätes und ordnen Sie die Tastaturbefehle oder Funktionen von TH-S Ihrem USB Gerät zu.

MIDI und USB

Falls Sie ein MIDI -> USB Interface benutzen (z.B. für den Motormix etc.) versuchen Sie, wenn möglich, dieses immer an einem separaten USB Port arbeiten zu lassen.

WICHTIG:

Alle unterstützten USB Geräte arbeiten ebenfalls im Hintergrund. D.h. bei Arbeit z.B. im Finder hat man weiterhin die volle Kontrolle über die Player mit den "Powermate"-Knöpfen. Bei Zuordnung von anderen USB Geräten auf TH-S Funktionen über gerätespezifische Kontrollfelder ist dies nicht der Fall.

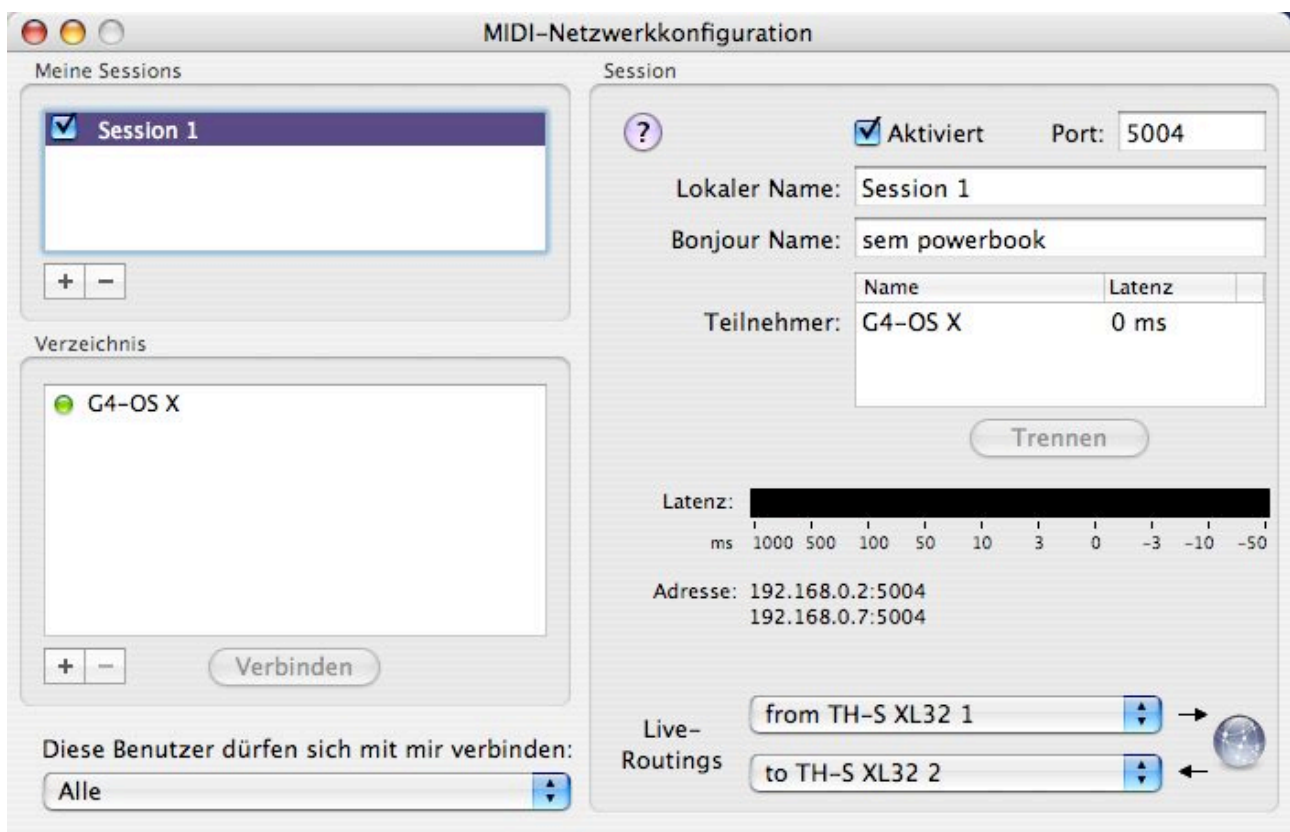
Systemoptimierung

Bildschirmauflösung

Empfohlene Auflösung mind. 1024x768, besser 1280x960 Pixel

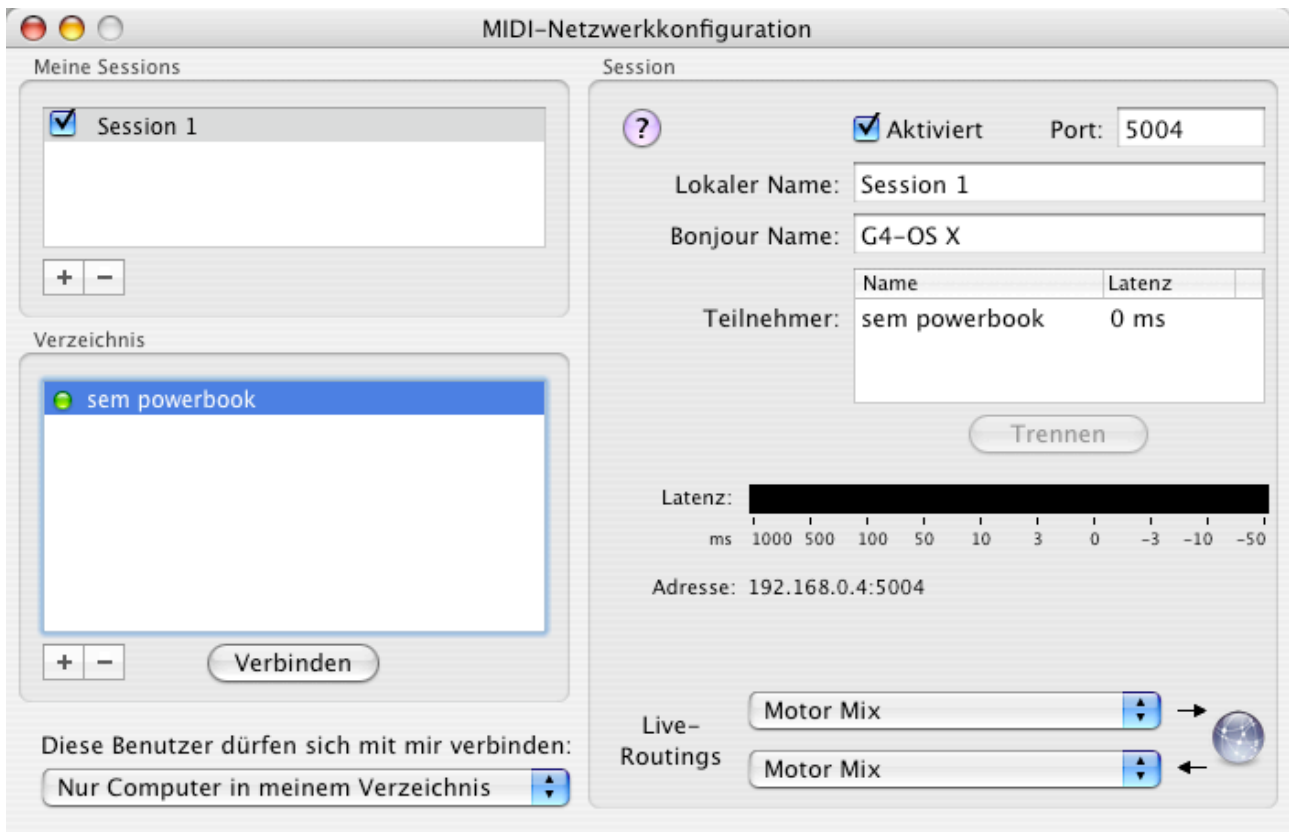
Fernbedienung über Netzwerk(OSX)

Sie können TH-S auch über das Netzwerk steuern. Ein doppelklick auf Netzwerk im Midi Geräte Fenster öffnet folgendes Fenster:



Wählen Sie im Verzeichnis den Computer an und drücken Sie auf verbinden. Der Computer sollte nun auf der Teilnehmer Seite erscheinen (rechts). Läuft TH-S auf diesem Computer wählen Sie im Live-Routing „from TH-S“ und „to TH-S“ aus.

Auf der Gegenstelle öffnen Sie den gleichen Dialog, verbinden die Computer miteinander und wählen dort Ihren MIDI-Controller (Motormix etc) aus.



In TH-S stellen Sie jetzt nur noch die Midi Verbindung her für „midi in/out“ und „PGM CHG in/out“ . Wählen Sie dazu in den PopUps „Network Session 1“ aus.



Jetzt können Sie TH-S von einem anderen Rechner Steuern.

Log Window

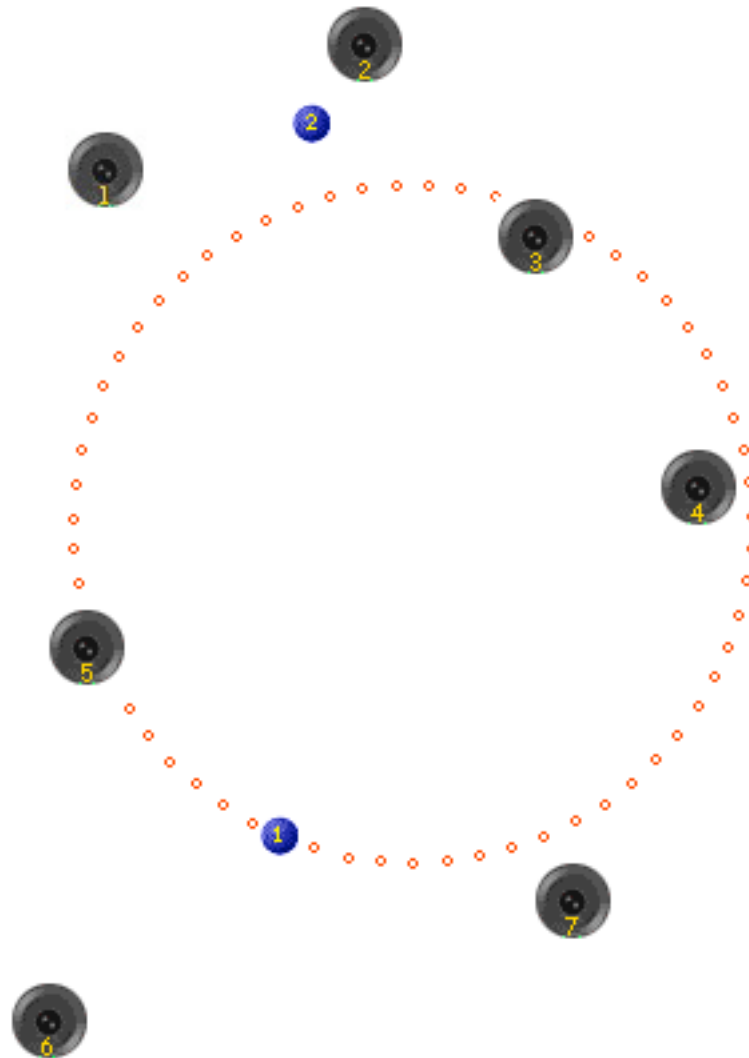
Im Function Menü kann das LogWindow selektiert werden, welches "zeitgestempelte" Fehlermeldungen anzeigt. Dies ist ein bequemes Tool, um jegliche Probleme zu finden (z.B. fehlende Files, fehlende Hardware etc.).

Für den Fall dauerhafter Probleme, die nicht durch den User behoben werden können, ist das Fenster editierbar. Dies ermöglicht die Eingabe von Fragen oder Beobachtungen zu dem aktuellen Problem. Der Text einschließlich der Fehlermeldungen kann dann mittels copy/paste in ein E-Mail Programm übertragen werden und zu (support@apbtools.com) geschickt werden.

iTunes

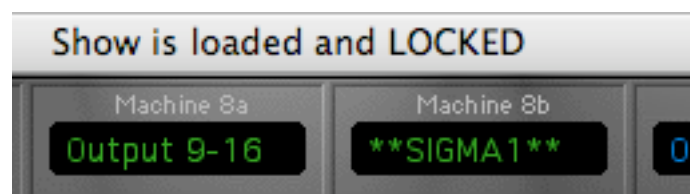
Zum Importieren von CDs im AIFF Format im Voreinstellungen-Menü in der Auswahl IMPORT den AIFF-Codierer anwählen. iTunes ermöglicht sehr schnell und komfortabel den Aufbau einer Audio-Datenbank mit sehr schnellem Zugriff und Import für TH-S! Mit <Cmd>R kann z.B. der angewählte Sound im Finder sichtbar gemacht werden und danach direkt auf den gewünschten Player in TH-S gezogen werden.

TH-S XL Version (SIGMA1 Multispeaker Panning)

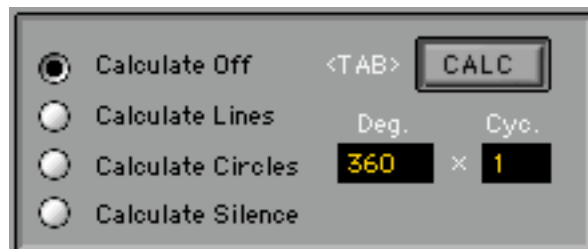


TH-S XL erlaubt zum ersten Mal die nahtlose Integration von Raumklangsteuerung SIGMA1 und Zuspieldsystem TH-S.

Das Abspielen bewegter Klangquellen ist völlig transparent in das TH-S Automations-System integriert so daß der Anwender während des Show-Ablaufs keinen Unterschied zwischen konventionellem Matrix-Routing und dynamisch bewegtem "Multi-Speaker Panning" in der Bedienung wahrnimmt.



Sämtliche Klang-Bewegungen können entweder manuell mittels Maus/Joystick/MIDI etc. Interface aufgezeichnet oder können auch zeitbezogen berechnet werden.

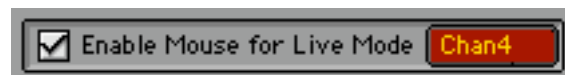


Jeder Player (M1,M2,M3,M4, M8b, Mediaplayer) ist in der Lage jeweils die ersten 99 Cues mit unterschiedlich aufgezeichneten Klangpfaden wiederzugeben. Dabei können die einzelnen Audio-Kanäle unterschiedliche Bewegungsabläufe beinhalten.

Im "LIVE" Modus können bis zu 18 externe Quellen (Line-In des Audio Interfaces) oder die Player Cues ohne Zeitbezug im Lautsprecher Setup bewegt werden. Dies ermöglicht Anwendungen wie zum Beispiel komplexes "Actor Tracking", interaktive Klangbewegungen die durch Tänzer, Video usw. gesteuert werden, etc.

Eine Anwahl der einzelnen Pfade findet über das "Chan1" Popup Menü oder die Pfeil auf/ab Tasten statt.

Derzeit ist nur die LIVE-Mode Steuerung mittels Maus/Tablett/Jostick aktiviert. Eine Erweiterung für individuelle MIDI Steuerung ist für eine kommende Version in Vorbereitung.




Insgesamt können gleichzeitig 18 Klangpfade über bis zu 24 grafisch frei positionierbare Lautsprecherausgänge zuzüglich 12 weiterer abspeicherbarer Matrix Direkt-Ausgänge ausgegeben werden (dynamische 18x36 Audio Matrix).



Die Abhängigkeit zwischen Distanz der Quelle zum Lautsprecher und Pegel am Lautsprecher-Ausgang ("Diversity") kann während des Abspielens geändert werden und wird ebenfalls wie alle Parameter automatisch gespeichert.

Erstellung der Klangpfade

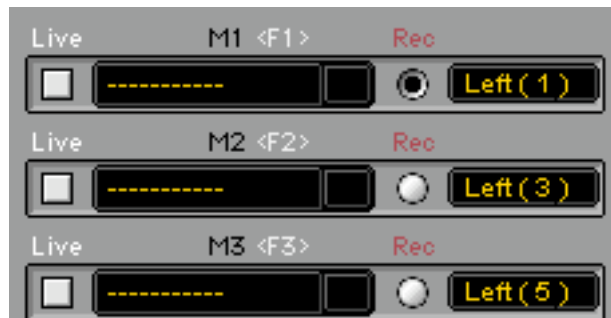
1. SIGMA1 entweder im Routing Popup Menü eines Players oder im Setup Menü anwählen
2. Das Lautsprechersymbol  anklicken. Man ist jetzt im "Lautsprecher Positionierungs Modus".
3. Klick auf die Oberfläche platziert den ersten Lautsprecher an dieser Stelle.
4. Im "Speaker 1" Popup Menü weitere Lautsprecher auswählen, ebenfalls platzieren.



Man kann die Lautsprecher auch durch drücken der "Pfeil auf/ab" Tasten auf der Tastatur hochzählen. Sind alle platziert Lautsprecher Symbol erneut klicken. Man ist jetzt wieder im Aufnahme/Wiedergabe Modus.

Die Position der Lautsprecher wird automatisch gespeichert und ist beim nächsten Höchfahren automatisch initialisiert.

5. Im Popup Menu der Player (z.B. M1) einen Soundfile auswählen. Der Rec Button zeigt die Aufnahmebereitschaft für die Klangpfade an (es wird kein Audio aufgezeichnet).



6. M1 kurz anspielen (mittels F1 Taste oder Remote) um die Start/Endpunkte der Selektion einzulesen. Im Zeitbalken wird die Selektion sichtbar. Die Start/Stop Zeiten können hier jederzeit verändert werden (klick und Shift klick) und werden automatisch in die Automation übernommen.



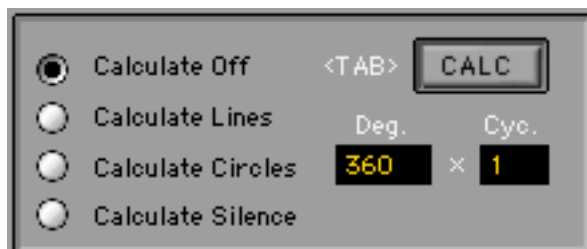
7. Startpunkt der Bewegung durch klicken auf die Oberfläche festlegen, danach M1 starten. Sobald die Maus gedrückt wird werden die Bewegungen aufgezeichnet. Im nicht gedrückten Zustand werden aufgezeichnete Bewegungen wiedergegeben.

8. M1 stoppen, erneut starten, Bewegungen werden wiedergegeben.

Änderungen an aufgezeichneten Bewegungen werden durch einfaches überschreiben am jeweiligen Zeitpunkt erreicht.

Durch Bewegen des Zeitbalkens kann die Position der einzelnen Klangobjekte relativ zur Zeit betrachtet werden. Durch Verschieben der Start/Stop Punkte lassen sich schnell einzelne "Bewegungs-Etappen" zusammenstellen.

Berechnung von Bewegungen



Für die Berechnung von Bewegungen gilt ebenfalls der grün selektierte Zeitbereich.

Beispiel Linien:

1. 1-5) wie oben (falls die LS nicht schon gesetzt sind)
2. Zeitraum selektieren (wenn nicht schon getan)
3. "Calculate Lines" selektieren
4. Klick auf Oberfläche --> START PUNKT der Bewegung
<SHIFT> Klick auf Oberfläche --> END PUNKT der Bewegung
5. "CALC" oder TAB Taste drücken
6. Bewegung ist berechnet

Tip:

Da sich das System immer den Endpunkt zwischenspeichert kann nach der Anwahl des z.B. zweiten Kanals auf die Eingabe eines Endpunktes verzichtet werden wenn beide Pfade in einem Punkt enden sollen. Einfach neuen Startpunkt anklicken, berechnen und beide Geraden enden in einem Punkt.

Beispiel Kreise:

1. 1-5) wie oben (falls die LS nicht schon gesetzt sind)
2. Zeitraum selektieren (wenn nicht schon getan)
3. "Calculate Circles" selektieren
4. Drehrichtung und Gradzahl einstellen (deg)
Positiv -> Im Uhrzeigersinn
Negativ -> gegen Uhrzeigersinn
Zur vereinfachten Eingabe kann auch ein Multiplikator (Cyc) angegeben werden.
5. Klick auf Oberfläche --> MITTELPUNKT des Kreises
<SHIFT> Klick auf Oberfläche --> RADIUS des Kreises
6. "CALC" oder TAB Taste drücken
7. Bewegung ist berechnet

Tip:

Da sich das System immer den Endpunkt zwischenspeichert kann nach der Anwahl des z.B. zweiten Kanals auf die Eingabe eines Radius verzichtet werden wenn beide Kreise den selben Durchmesser haben sollen. Einfach neuen MITTELPUNKT anklicken, berechnen und beide Kreise haben denselben Durchmesser und Drehrichtung.

Soll die Bewegung in die andere Richtung erfolgen einfach eine negative Gradzahl eingeben, berechnen und die Bewegung ist entgegengesetzt mit gleichem Radius.

Löschen der Klangpfade



Mit der DELETE Taste können die Bewegungen der AKTUELLEN SELEKTION gelöscht werden.

Wird der -Knopf vorher angewählt, so werden ALLE (DELETE ALL) Bewegungen dieser Spur gelöscht.

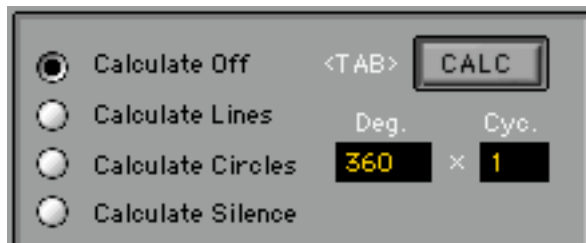
WICHTIG:

Löschen mittels DELETE bedeutet daß innerhalb des gelöschten Zeitbereichs keine Veränderung von Bewegungen stattfinden.

Sind z.B. vor und nach der aktuellen Selektion Bewegungen vorhanden, so bleibt die Bewegung am Startpunkt der Selektion stehen bis der Endpunkt davon erreicht ist und folgt dann weiter den bereits aufgezeichneten Pfaden.


Das Audio Signal wird dabei NICHT gemutet (Ausnahme DELETE ALL).

Soll innerhalb eines Bewegungsablaufs für eine bestimmte Dauer die Quelle explizit stumm geschaltet werden, so ist dies mittels "Calculate Silence" zu erreichen.



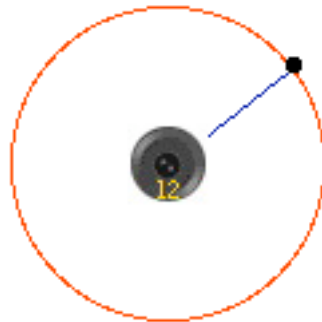
1. Zeitraum selektieren (wenn nicht schon getan)
2. "Calculate Silence" anwählen
3. "CALC" oder TAB Taste drücken
6. Stummgeschalteter Zeitbereich ist berechnet

Löschen einzelner Lautsprecher

Im "Lautsprecher Positionierungs Modus" (nach drücken des  Knopfs) kann der im Speaker Popup Menü angezeigte Lautsprecher mit der <Backspace> Taste gelöscht werden. Der Ausgang des Audio Interfaces ist dann für das SIGMA1 Panning stummgeschaltet.

Diversity

Nach drücken der Diversity Taste kann die Empfindlichkeit und das Überblendverhalten zwischen den Lautsprechern eingestellt werden.



Durch clickdragging auf der Oberfläche kann eine Kreislinie aufgezogen werden, welche die -6dB Linie der Lautsprecher beschreibt.

Alle Klangobjekte werden im jeweiligen Lautsprecher-Zentrum mit 0dB bewertet, die rote Kreislinie definiert einen Pegelabfall um 6dB. Außerhalb des Kreises nimmt der Pegel logarithmisch mit ca. 6dB pro 36 Pixel ab.

Durch geschicktes Einstellen der Diversity sowie durch optimieren der Positionen der Lautsprecher kann ein ausgewogenes Überblendverhalten zwischen allen Lautsprechern erreicht werden.

Sowohl die Lautsprecherpositionen als auch die Diversity Einstellung können während des Abspielens verändert werden, so daß eine Optimierung der Einstellungen gehörmäßig und intuitiv erfolgen kann.

Derzeit gilt die Diversity-Einstellung für alle Lautsprecher gleich. Dies kann sich in späteren Versionen zugunsten individueller Einstellungen verändern.

Kompatibilität zu TH-S X/XP v3.1 CL

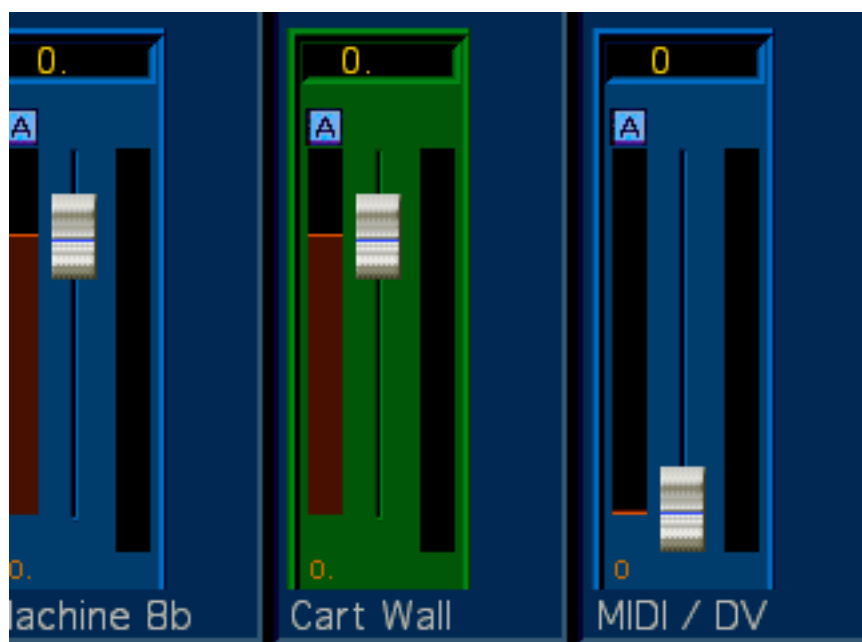
Alle mit TH-S XL erstellten Shows können inklusiv aller aufgezeichneten Klangbewegungen von den Standardversionen ≥ 3.1 abgespielt werden.

Dazu müssen die Ordner eines leeren "TH-S v3.1CL Show Templates" durch die konsolidierten Player-Ordner einer mit XL erstellten Show ersetzt werden, sowie deren Sigma1 Ordner und Showfile in das leere Template kopiert werden.

TH-S 3.2 Cart Wall Edition

Die Cart Wall Edition wurde speziell für Radiobetrieb entwickelt kann aber auch in anderen Fällen das Tool der Wahl sein.

An stelle des Mediaplayers befindet sich nun der Card Wall Player als Player 7.



Der Cart Wall Player verwaltet zunächst 16 Soundfiles. Diese können wie gehabt in den Player geladen werden.

Drückt man nun die Taste „-> CART WALL“ so öffnet sich folgendes Fenster:



Jedes der 16 Felder beinhaltet ein Player. Jeder spielt ein Soundfile. Unterhalb des großen Playbuttons befinden sich Schalter zum Einstellen und Steuern. Wie gewohnt kann der Ausgang im Popup Menü gewählt werden. Daneben befinden sich folgende Funktionen

L	T	↑	↓	M	E
Loop	Trigger	Einblenden	Ausblenden	Metaplayer	Editor

Loop

Der Sound loopt bis er durch erneutes drücken des Startbuttons gestoppt wird.

Trigger

Beim Beenden des Sounds durch File Ende oder durch erneutes drücken des Startbuttons wird der nächste Sound getriggert (bis zu 16 gleichzeitig). Welcher Sound getriggert wird kann im CW SETTING eingestellt werden.

↑↓ Diese zwei Schalter bewirken einen FadeIn/FadeOut. Die Fadezeiten können im Card Wall Setting eingestellt werden.

Meta Player

Öffnet den Meta Player. Sounds können wie gewohnt gelöscht, getauscht, hinzugeführt werden. (siehe Meta Player)

Editor

Öffnet das Editor Fenster in dem der Sound bearbeitet werden kann. (siehe Editor)

Cart Wall Setting

The screenshot shows the 'Cart Wall Settings' window. On the left, there is a grid titled 'STOP Trigger of FX' with columns labeled 1, 5, 9, and 13. The rows are labeled 'FX to be triggered 1', 5, 9, and 13. A grid of cyan squares is shown, with some squares containing a black 'X' to indicate triggers. Below the grid, it says 'A highlighted "T" enables the selected trigger(s)'. On the right, there is a list of 16 FX channels (FX1 to FX16). Each channel has two input fields: 'FADE IN' and 'FADE OUT'. The 'FADE IN' field contains '5000' and the 'FADE OUT' field contains '8000'. The unit 'ms' is shown between the two fields.

	FADE IN	ms	FADE OUT
FX1	5000	ms	8000
FX2	5000	ms	8000
FX3	5000	ms	8000
FX4	5000	ms	8000
FX5	5000	ms	8000
FX6	5000	ms	8000
FX7	5000	ms	8000
FX8	5000	ms	8000
FX9	5000	ms	8000
FX10	5000	ms	8000
FX11	5000	ms	8000
FX12	5000	ms	8000
FX13	5000	ms	8000
FX14	5000	ms	8000
FX15	5000	ms	8000
FX16	5000	ms	8000

Im Cart Wall Setting können für jeden Player die FadeIn und FadeOut Zeiten eingestellt werden. Desweiteren kann hier bestimmt werden welcher Player welchen anderen triggert. Es können auch mehrere Player getriggert werden. Trigger-Schleifen sind auch möglich.

Layers

Mit dem Cart Wall Player ist es möglich vier Layer zu verwalten. Diese können mit den Buttons an der rechten Seite (A bis D) angewählt werden und mit je 16 Unterschiedlichen Sound bestückt werden.

Goodies on CD

TH-S v3.2.1 ist "Soundflower" kompatibel (OSX only)

"Soundflower" von "Cycling74" ist ein virtueller Audio Treiber der es erlaubt Audiomaterial zwischen CoreAudio kompatiblen Applikationen und TH-S zu senden und zu empfangen.

Nach der Installation (Installer im Goodies Ordner zu finden) tauchen die virtuellen "Soundflower" Audio Treiber in "Choose Driver" im Setup Menü von TH-S auf.

Wird dort z.B CoreAudio Soundflower (16ch) als Treiber ausgewählt und in anderen CoreAudio kompatiblen Programmen dieser Treiber als Eingang ausgewählt, so werden sämtliche TH-S Audio Cues über diese Programme ausgespielt (Kanal 1-16) und können dort mit z.B Delay, Effekten etc. bearbeitet werden.

Für weitere Informationen bitte das mitgelieferte "Soundflower README" im Soundflower Ordner lesen.

Timecode Tracks (not in Evaluation Versions)

Jeweils über 4,5 Stunden optimierte SMPTE Timecode Files mit 25 bzw. 30 Frames/s zum Ausspiel von Timecodebursts über die Audioausgänge. Die Audiofiles können mit dem Editor die auf die benötigte Timecode Zeit gekürzt werden oder es kann einfach die benötigte Startzeit nicht-destruktiv eingestellt werden. Die Files starten mit ca. 3 Sekunden "stehendem" 0:00:00.0 Timecode.

Audioprogramme die keine Echtzeit-Sampleratenkonvertierung wie TH-S enthalten können diese Files nicht im korrekten Format ausspielen.

Die Timecode Files finden sich im "Goodies" Ordner der CD.

DV Material sollte aus Performancegründen möglichst immer über den Firewire Ausgang ausgespielt werden, da das dort angeschlossene gerät die Dekodierleistung des DV Datenstroms übernimmt.

Sonstiges

Aus Kompatibilitätsgründen die in der Zeichenverwaltung der unterschiedlichen Betriebssysteme begründet liegen, sollten bei der Benennung von Soundfiles die Zeichen /:*?"<>|,;\ nicht verwendet werden.

Eine Zeichenlänge von mehr als 32 Zeichen bei der Benennung von Soundfiles sollte ebenfalls nicht überschritten werden.

Die einstellbare Zeit im Player 8 wurde auf 59min 59sec 9/100 reduziert (DV Länge) reduziert, so daß MMC "Locate" Befehle nur innerhalb dieses Zeitbereichs gesendet werden können.

TH-S v3.2.1 kann komplett durch die "Remote" Funktion der Mischpulte Yamaha DM1000/2000 fernbedient werden.

Für die gemischte Arbeitsweise Mixer/TH-S können die "User Defined Keys" dieser Mischpulte einfach auf die Start/Stop/Pause Funktionen von TH-S angepaßt werden.

Video

TH-S unterstützt jetzt auch die Formate DVCPRO und DVCPRO50 für das direkte Ausspiel von hochqualitativem Video Material.

DVD Video Material (.VOB Files) sollte im zweiten Monitor IMMER in der Originalgröße gespielt werden, da die dynamische Größenanpassung nach Start und Stop im Fullscreen Modus nicht immer erhalten bleibt (gilt nicht für andere Video Formate).

DVD Material (.VOB) kann aufgrund des Decodier-/Recodieraufwandes nicht im DV Format über Firewire ausgespielt werden. Dazu muß dieses zuerst in DV Material konvertiert werden.

DVD (.VOB) Material sollte aus Performancegründen bei nicht-G5 Prozessoren grundsätzlich in einen weniger rechenintensiven Codec (z.B. DV, JPEG) konvertiert werden. Dies kann mit dem "Universal Converter" im Menüpunkt "Tools" einfach durchgeführt werden.