



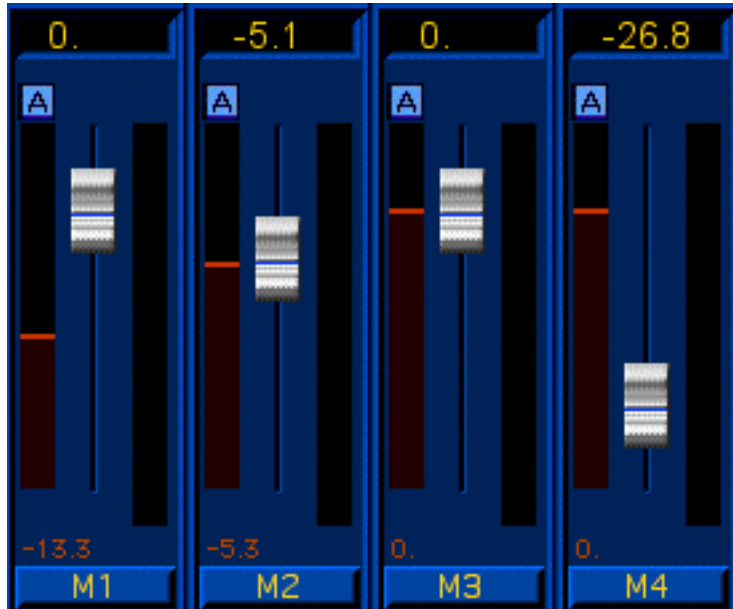
Poetenweg 52c • 14612 Falkensee • Tel.: +49(0) 3322 423112 • Fax: +49(0) 721 151372150
Web: <http://www.apbtools.com> Email: support@apbtools.com

TH-S v3.1 XL Manual Addendum



Neue Funktionen in TH-S v3.1:

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

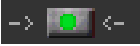
Bei eingeschaltetem  (default) wird die zu jedem Cue gehörige Faderposition automatisch beim Abspielen abgerufen.

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.

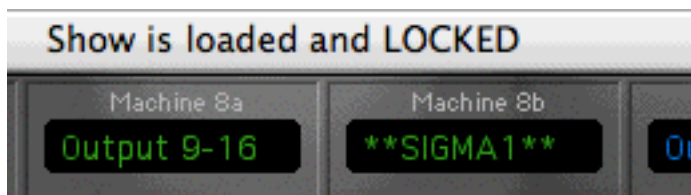
Dies erlaubt ein einfaches Annähern an den richtigen Pegel ohne Automation. Ist der richtige Pegel gefunden kann die Automation eingeschaltet werden.

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 Vorspulen/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 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).

AUTO CUE "Playthrough"-Modus



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

Für jeden Cue kann individuell durch <Shift> Click auf den AUTO CUE 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 -> AUTO CUE im Setup Menu ("Nikki-Modus")

Wird im AUTO CUE 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 -> AUTO CUE 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.

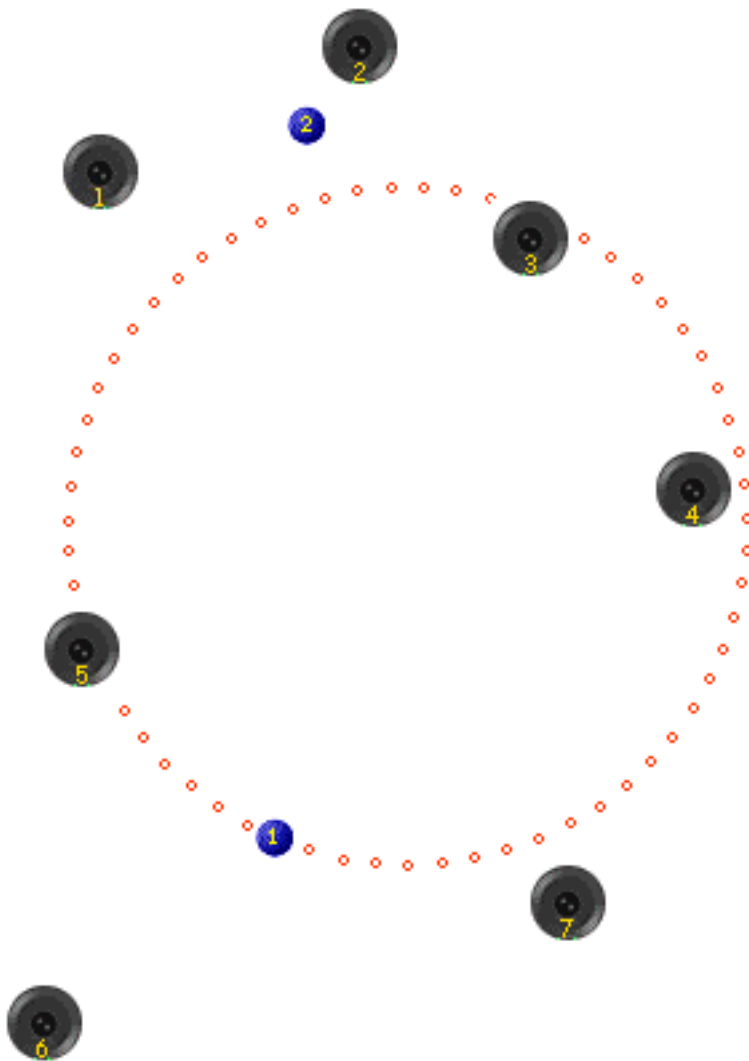
Digital Cinema Desktop (installiert mit Final Cut HD)

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

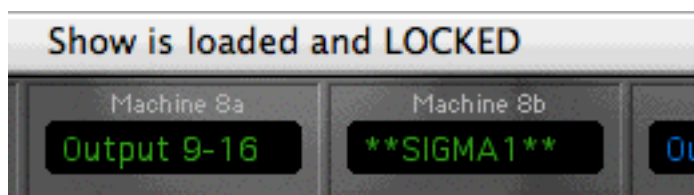
Die eingestellte Startzeit in den Playern bleibt jetzt auch im STOP Modus sichtbar. Dies erleichtert das genaue Bestimmen von Startzeitpunkten mittels clickdragging im Zeitbalken oder der Uhr.

TH-S XL Version (SIGMA1 Multispeaker Panning):

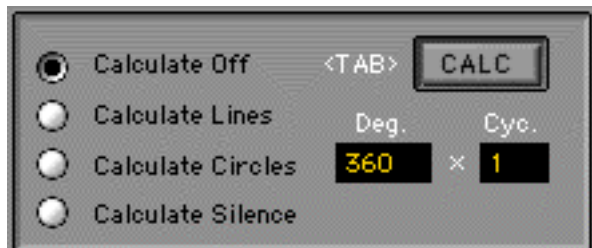


TH-S XL erlaubt zum ersten Mal die nahtlose Integration von Raumklangsteuerung SIGMA1 und Zuspieldsystem TH-S.

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

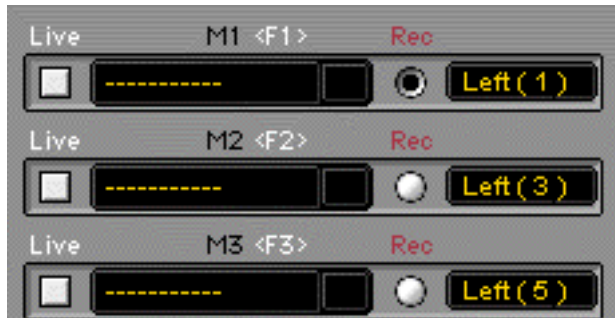
- 1) SIGMA1 entweder im Routing Popup Menu eines Players oder im Setup Menü anwählen
- 2) Das Lautsprechersymbol  anklicken. Man ist jetzt im "Lautsprecher Positionierungs Modus".
- 3) Klick auf die Oberfläche platziert den ersten Lautsprecher an dieser Stelle.
- 4) Im "Speaker 1" Popup Menü weitere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



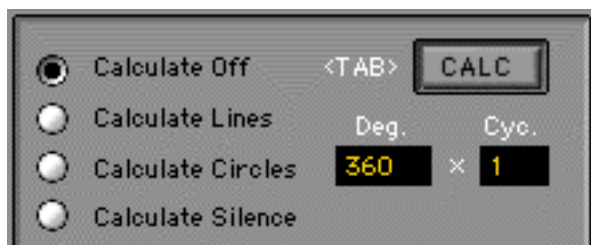
7) Startpunkt der Bewegung durch klicken auf die Oberfläche festlegen, danach M1 starten. Sobald die Maus gedrückt wird werden die Bewegungen aufgezeichnet. Im nicht gedrückten Zustand werden aufgezeichnete Bewegungen wiedergegeben.

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:

- 1-5) wie oben (falls die LS nicht schon gestzt 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:

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

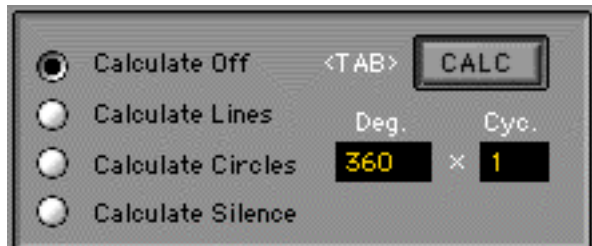
WICHTIG:

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.



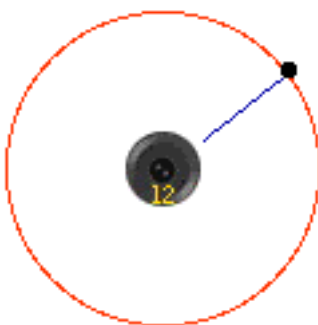
- 1) Zeitraum selektieren (wenn nicht schon getan)
- 2) "Calculate Silence" anwählen
- 3) "CALC" oder TAB Taste drücken
- 6) Stummgeschalteter Zeitbereich ist berechnet

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 aufgezo-gen 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 inclusiv 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.