



Stromstr.38 10551 Berlin Tel.: +49(0)30 398952-0 Fax.: +49(0)30 398952-29

Web: <http://www.apbtools.com> Email: support@apbtools.com

• **TH-S v2.0 Handbuch Addendum**

Version 2.0 erlaubt die absolut identische Arbeitsweise, wie schon von Version 1.5 gewohnt. Beim Hochfahren werden die Ausgänge der Audio-Matrix identisch zur Version 1.5 geroutet. Dies ermöglicht den einfachen Wechsel kompletter Vorstellungen ohne Änderungen im Vorstellungsbetrieb !

Alle Show Files und Snapshots sind vorwärts und rückwärts kompatibel zu TH-S v1.5.

Hinweis: Die Installation und Bedienung des TH-S v2.0 Updates setzt Grundkenntnisse in der Bedienung von Mac OS 9.x und TH-S v1.0 - v1.5 voraus.

• **Soft- und Hardware Voraussetzungen**

Macintosh Computer mit G3 or G4 CPU

128 Mbyte RAM, besser 256 Mbyte

Mac OS 9.2.x

Apple Quick Time 5.0 oder neuer

Opcode Midi System OMS 2.3.8

AppleScript v1.6 oder neuer

MIDI Interface (optional)

"Motor Mix" von CM Automation (optional)

"PowerMates" von Griffin Technology (optional)

"PC DASH2" von Saitek (optional)

Monitor mit mindestens 1024x768 Auflösung

Getestete Hardware:

Pro Tools III , PT|24, Mix-, Mix Plus- or DIGI 001 System mit mind. DAE 5.0.1

MotU PCI 324, 828, 896 with driver 2.1 oder neuer

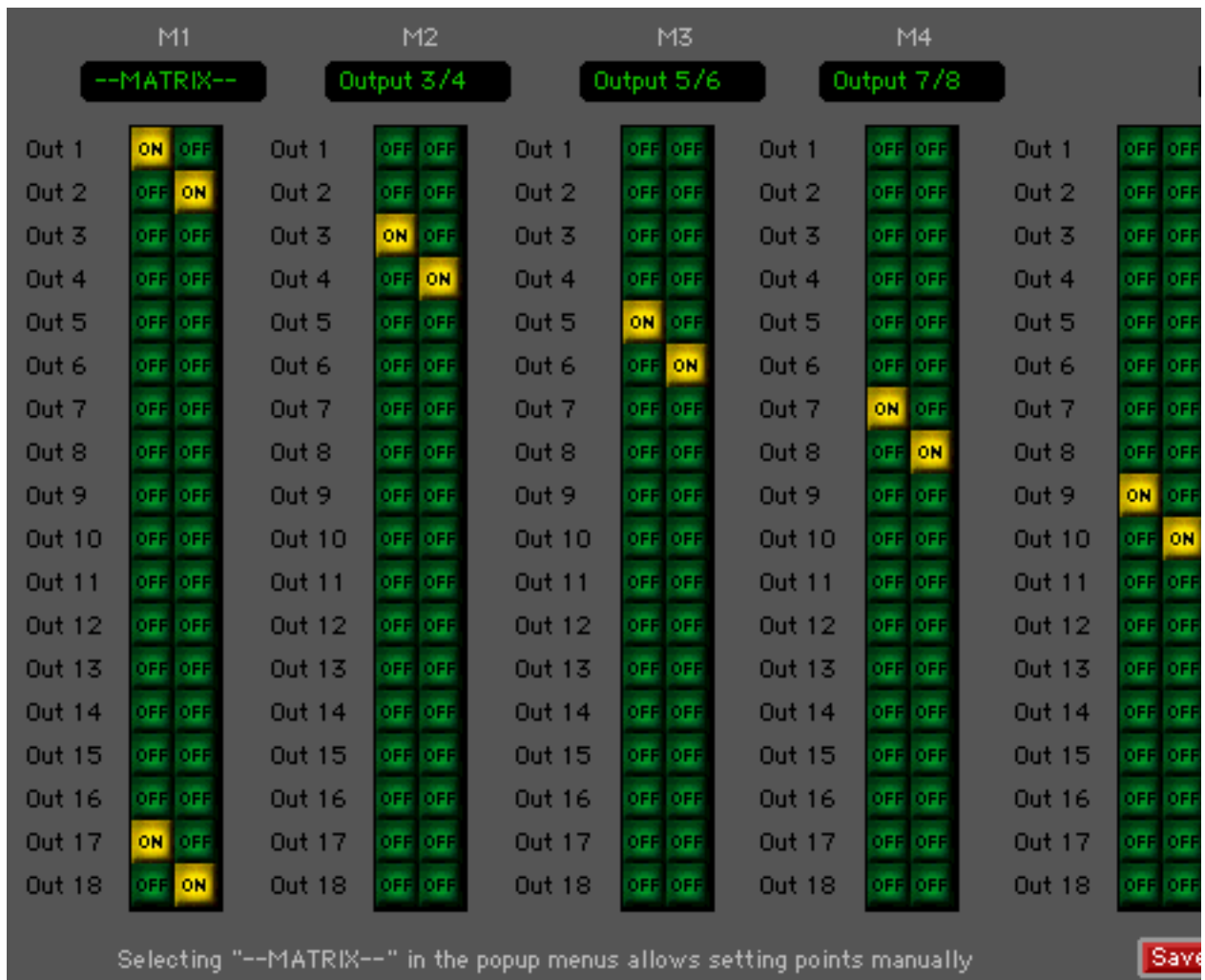
Unterstützt jedes ASIO kompatible Audio Interface

• Neue Player Features

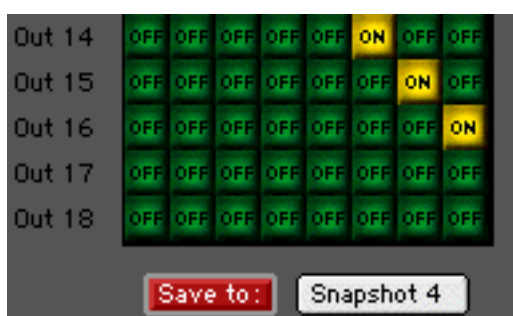


Ausgangsrouting/Ausgangsmatrix:

Jeder Player kann einfach auf jeden Ausgang des ASIO kompatiblen Audio Interfaces geroutet werden. Klicken in das "Output x/y" Display zeigt die vordefinierten möglichen Ausgänge. Die 4 Stereo Player und der interne CD-Player können auf 9 Stereo Ausgänge und die Ausgangsmatrix geroutet werden. Die 8-Track Player können auf die Ausgänge 1-8, 9-16, einem Downmix auf Output 1/2 und der Ausgangsmatrix geroutet werden. Weiterhin wird ein --MUTE-- für jeden Player angeboten. Die Grundeinstellung des Routings, beim Hochfahren von TH-S ist M1 -> 1/2, M2 -> 3/4, M3 -> 5/6, M4 -> 7/8, M8a -> 9-16, M8b -> 9-16, CD -> --MUTE--. Selektierung des --MATRIX-- Menüpunkts öffnet das Audio-Matrix Fenster ohne das aktuelle Routing zu verändern. Es ermöglicht dann das manuelle Einstellen jeder gewünschten Output Kombination für jeden Player. Für den schnellen Zugang wird das Output Pop-Up Menü außerdem im Audio-Matrix Fenster gespiegelt.



Die Output Konfiguration (vordefiniert oder --MATRIX--) aller Player kann durch Anklicken des "Save to:" Knopfes in beliebigen Snapshots (selektierbar mit dem Pop-Up) gespeichert werden.



Diese Matrix Snapshots werden zu den Player Snapshots hinzugespeichert und bieten auf diese Weise ein komplettes unabhängiges Ausgangsrouting für jeden Player per Snapshot.

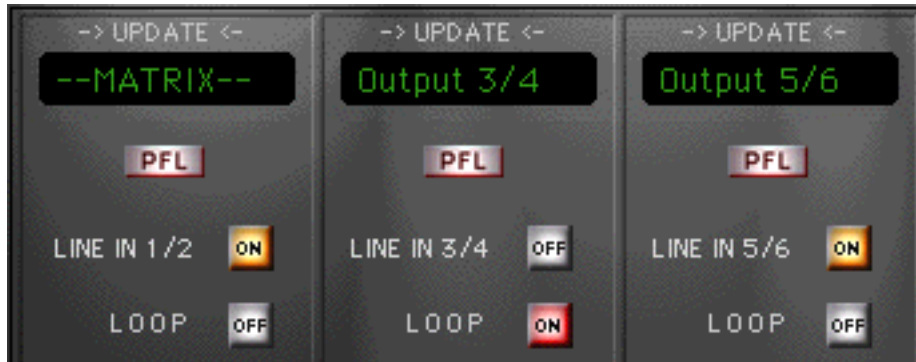
Bemerkung: Benutzen des "Save to:" Knopfes ohne vorher einen Snapshot mit <shift><enter> definiert zu haben, ermöglicht die Erstellung von "Matrix-Only" Snapshots die beim Recall keine weitere Automationsfunktion der Player aktivieren.

Realtime Samplerate Conversion:

Jeder Player besitzt eine integrierte Realtime Samplerate Conversion Routine, welche automatisch während des Abspielens Soundfiles auf die korrekte Systemsamplerate konvertiert.

Dies erlaubt sehr komfortables Arbeiten mit z.B. 44.1 kHz Archiv-CDs in digitalen 48 kHz Umgebungen ohne jegliche Soundfile Konvertierung. Die Realtime-Wandlung auf 96 kHz wird ebenfalls unterstützt(!) und benötigt mindestens einen G4 Rechner der Gigahertz Klasse.

Line In:



Die 4 Stereo Player und der CD-Player verfügen nun über zusätzliche automatisierbare Stereo Eingänge. Die 8-Track Player haben automatisierbare 8 Kanal Eingänge. Der Pegel der Eingänge wird mit den individuellen Player Fadern geregelt. Das Signal wird "Post-Fader" zu dem Player Signal summiert, auf diese Weise wird die Hinzufügung von externen Live, CD, DVD oder Multitrack Maschinen in die Automation ermöglicht.

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 1-127 -->	Cue 1 - 127	Velocity 0-127 -->	-144dB - 0dB
M2:	MIDI CH 12	NoteON 1-127 -->	Cue 1 - 127	Velocity 0-127 -->	-144dB - 0dB
M3:	MIDI CH 13	NoteON 1-127 -->	Cue 1 - 127	Velocity 0-127 -->	-144dB - 0dB
M4:	MIDI CH 14	NoteON 1-127 -->	Cue 1 - 127	Velocity 0-127 -->	-144dB - 0dB
M8a:	MIDI CH 15	NoteON 1-127 -->	Cue 1 - 127	Velocity 0-127 -->	-144dB - 0dB
M8b:	MIDI CH 16	NoteON 1-127 -->	Cue 1 - 127	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. Durch kluge Benennung des MUTE Takes (z.B. 000-MUTE) ist sichergestellt daß alle cues immer durch z.B. 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.

Mono->L/R bzw. Channel MUX:

Wenn die Mono->L/R Check Marks gesetzt sind, findet automatisch das Playback von Mono Soundfiles über beide Player Ausgänge statt. Diese Schalterposition kann in den Automations-Snapshots gespeichert werden. Die Grundeinstellung ist "On".

Die Channel MUX Schalter in den Multichannel Playern ermöglichen die Spiegelung von Audiotracks in den Player Ausgängen. Z.B. wird ein MonoFile, der im Multichannel Player mit Channel MUX "On" abgespielt wird, aus allen 8 Player Ausgängen ausgespielt. Bei Verwendung eines Stereo Files, werden die Stereo Paare entsprechend in den Kanälen 1/2, 3/4, 5/6, 7/8 abgespielt. Auch z.B. 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. Diese Schalterpositionen können in den Automations-Snapshots gespeichert werden. Die Grundeinstellung ist "Off".

MMC Play/Stop und Locate in Player 8 (open loop):

Klicken auf die Start/Stop Knöpfe von Player 8 sendet jetzt zusätzliche MIDI Machine Control (MMC) Play/Stop Kommandos nach dem PGM Change Kommando zum MIDI Port.

Klicken auf "ID# 127" erlaubt das Auswählen der ID Nummer der zu kontrollierenden MMC-fähigen Maschine. Die Default Einstellung 127 (broadcast) sendet die Befehle an alle angeschlossenen Maschinen. Die eingestellte ID ist in der Snapshot Automation abspeicherbar.

Das Play Kommando ist ein "Deferred Play" welches ein automatisches Playback bei Band-basierten Maschinen nach z.B. Erreichen eines Locate Punktes ausführt. Dies ist hilfreich da das Zeitdisplay und der Zeitbalken jetzt ebenfalls MMC Locate Kommandos ausgeben !

Clickdragen oder Klicken auf den Zeitbalken 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 $5 \times 40\text{ms} = 200\text{ms}$).

Bemerkung: 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.

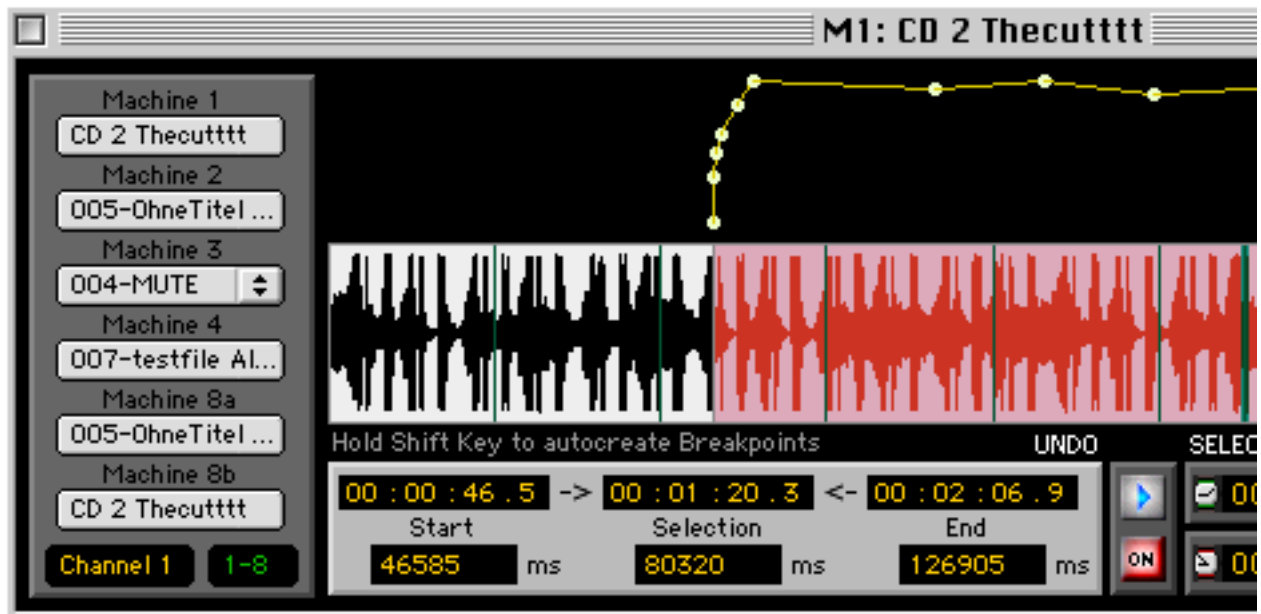
Auto-Update/TOC:

Beim Kopieren von Files durch Ziehen auf die Player Oberflächen werden die Cue Listen automatisch aktualisiert. Nur beim Umbenennen eines Soundfiles im Finder muß der ->Update<- Knopf einmal gedrückt werden, um die neue Liste abzubilden. Ebenso muß der ->TOC<- Knopf einmal gedrückt werden, wenn eine CD ausgetauscht oder eingelegt wird während TH-S läuft. Die Pop-Up Liste zeigt danach automatisch die richtige Anzahl von Tracks der eingelegten CD.

LogWindow:

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.

- **Editor** <cmd>E



Der Editor ist als schnelles und effizientes Tool für die Verlängerung, Verkürzung, Looping und dynamische Pegel Kontrolle von Multikanal Soundfiles von 1 bis zu 8 Kanälen mit einer Display Auflösung von 1 ms gedacht. Die selektierten Zeitpunkte werden automatisch auf Nullstellen in den Frequenzzyklen gesetzt. Die <ctrl> Taste wechselt den Benutzer Modus von "selecting" auf "move-and-zoom". Das Gedrückthalten der <ctrl> Taste und Bewegen der Maustaste in Richtung des oberen Bildschirmrandes zoomt in den Soundfile hinein. Bewegung In Richtung des unteren Bildschirmrandes zoomt heraus. Ebenso wird der 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.

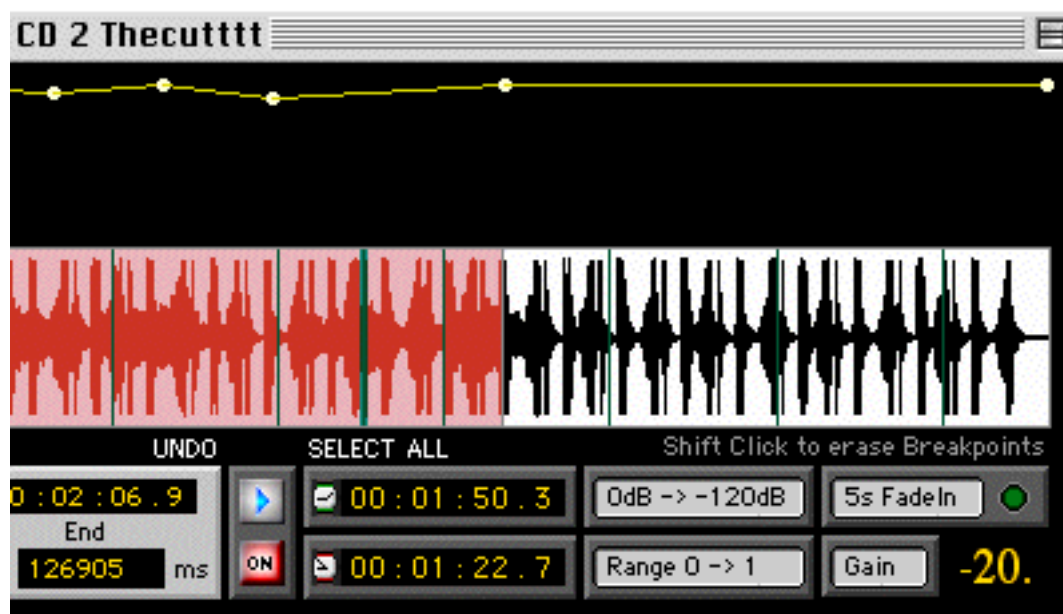
- Durch Halten der <shift> Taste werden automatisch Stützpunkte an den Start und Stop Punkten der Selektion erstellt.

-Anklicken von "select all", selektiert den gesamten 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 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> click 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. Schritt: Selektieren Sie "•export" im "Keep All" Pop Up Menü

2. Schritt: Benennen Sie den neuen File, selektieren Sie den File Typ (AIFF, SD2, WAVE,etc.) wenn notwendig. Navigieren Sie in den passenden Ordner und

klicken Sie auf "Save".

3. Schritt: 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 der exportierte Soundfile so viele Loops der Selektion, bis Sie den Start/Stop Knopf drücken oder die <Space> Taste betätigen).

4. Schritt: Drücken von Start/Stop bzw. der <Space> Taste "kopiert" den resultierenden Soundfile auf die Festplatte. Jede Änderung im Lautstärke Graph sowie wie Änderungen in der Gesamtlautstärke und der Geschwindigkeit werden in den neuen File aufgenommen. Der Lautstärke Graph berechnet dabei die Pegel übergreifend für ALLE Audiokanäle in den Soundfiles.

5. Schritt: 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 (Das ist der Moment, in dem der "Mute" Menü Punkt in der Ausgangsanwahl sehr hilfreich sein kann).

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

Desweiteren 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 den gesamten 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

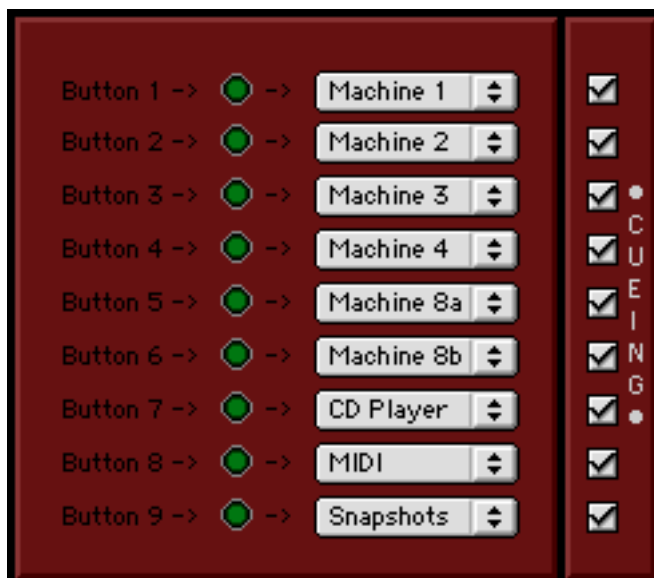
- <alt> F -> 5 Sekunden einblenden am Start der Selektion

- <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.

• **USB MAPPING** <cmd>U

1. Die "Powermates"



BEMERKUNG: ES IST WICHTIG ALLE TREIBER DIE MIT DEN POWERMATES GELIEFERT WURDEN ZU DEAKTIVIEREN !

Für die USB Anbindung von Powermates oder Saitek PC Dash 2 muß der USB Schalter im unteren Fenster auf "On" geschaltet werden.

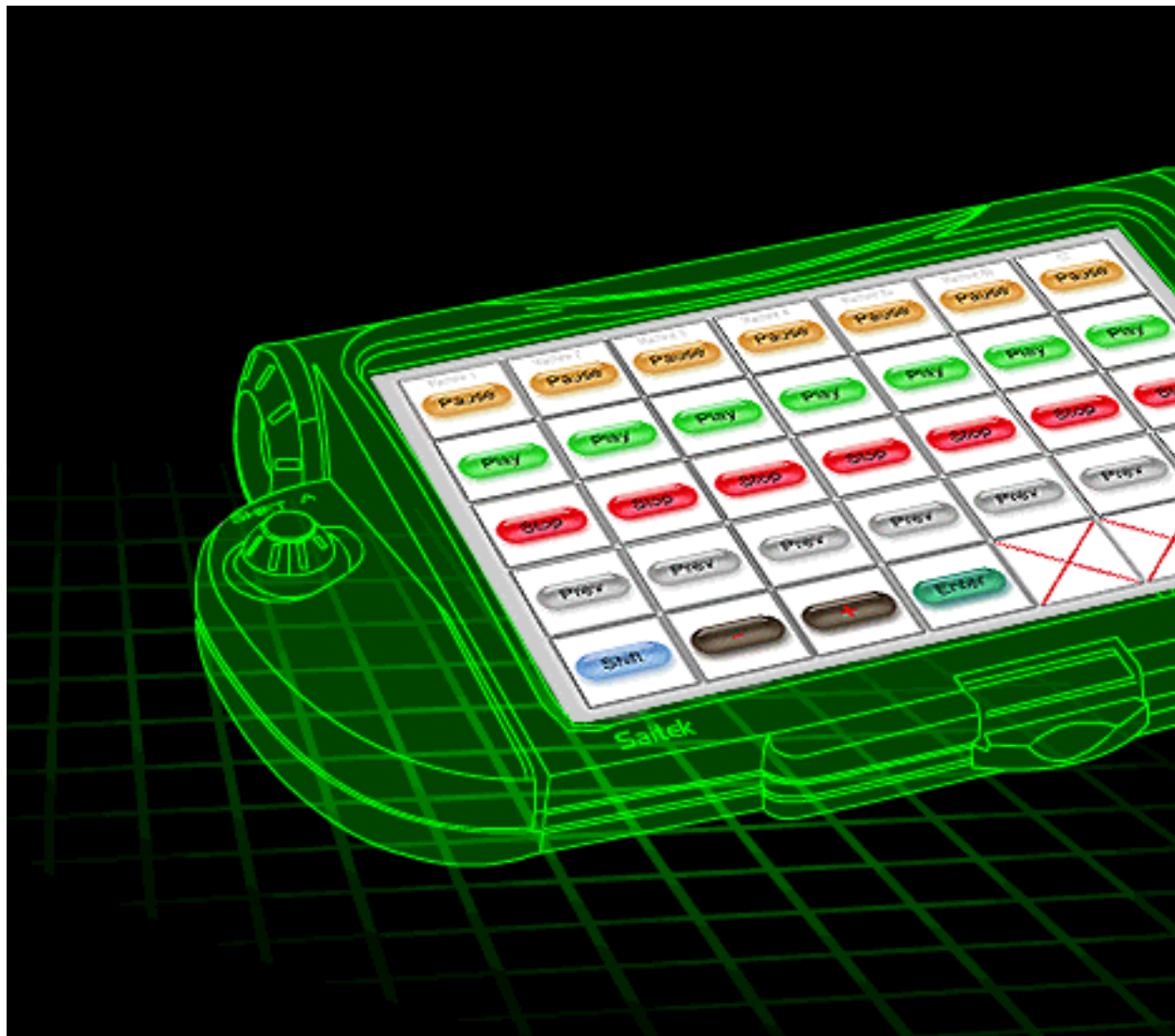
Dieses Fenster ermöglicht die Zuordnung von bis zu 9 "Powermate" USB

Knöpfen zu beliebigen Playern. Wenn das Programm das erste Mal geladen wird, ist die Numerierung der Knöpfe durch den Lade-Mechanismus des USB Interfaces definiert. Um die Reihenfolge der Knöpfe zu erfahren, drücken sie die "Powermates" und eine LED zeigt an welche Knöpfe welcher Nummer zugeordnet sind. In der Grundeinstellung ist Knopf Nr. 1 der Maschine 1 zugeordnet, Knopf Nr. 2 der Maschine 2 usw. Mit dem Pop Up Menü können Sie die USB Befehle an andere Maschinen adressieren, so ermöglichen z.B. 4 Knöpfe die einfache Kontrolle von Maschine 1 und 2, dem CD-Player und der Snapshot-Automation. Die Zuordnung kann beliebig zu jedem Zeitpunkt der Vorstellung geändert werden. In der Grundeinstellung ist die "cueing" Auswahl eingeschaltet. Dies bedeutet, daß die Cueliste durch die Rechtsdrehung eines "Powermate" Knopfes vorwärts schreitet und durch eine Linksdrehung rückwärts. Das Ausschalten der "cueing" Funktion auf einer bestimmten Maschine verhindert die Möglichkeit einen Cue auszuwählen. Dies ist z.B. sehr praktisch als Sicherheitsmaßnahme für die Arbeit im Autocue Modus wenn nur Cues abgefeuert werden sollen.

Bemerkung: Aus Sicherheitsgründen muß die USB Verbindung immer hergestellt werden bevor TH-S hochgefahren wird. Ebenso werden durch das Abstecken eines USB Gerätes die USB IDs neu vergeben, was zu unerwünschten Resultaten führen kann.

Faustregel: Stecken Sie die USB Geräte immer vor dem Hochfahren von TH-S ein. TH-S mit USB ist nicht "hot pluggable"!

2. 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.

3. 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 übersteigen. Beim Anschließen an eine 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 Computer-eigenen USB Port anzuschließen. Bei der

Benutzung von mehr als 4 "Powermates" benötigen Sie deshalb zwei 4 Port USB HUBs.

4. Die Nutzung von anderen USB Geräten als den derzeit unterstützten

1. 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).

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

5. 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.

6. WICHTIG

Alle unterstützten USB Geräte arbeiten ebenfalls im Hintergrund. D.h. bei Arbeit im z.B. 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.

• Integrierte "Sherlock Find" Funktion <cmd>F

Die integrierte Sherlock Such-Maschine ermöglicht die einfache Suche in allen angeschlossenen Volumes. Alle Features von Sherlock, wie Sortieren, Internet Suche, Hotpicks etc. sind verfügbar. Wenn Sie das gesuchte Item gefunden haben, ziehen Sie es einfach auf die entsprechende Playeroberfläche. Dabei wird es in die Playliste kopiert welche automatisch aktualisiert wird. Halten der <shift> Taste während des Ziehens auf die Playeroberfläche erzeugt einen Alias-Files dieses Soundfiles in der Playliste.

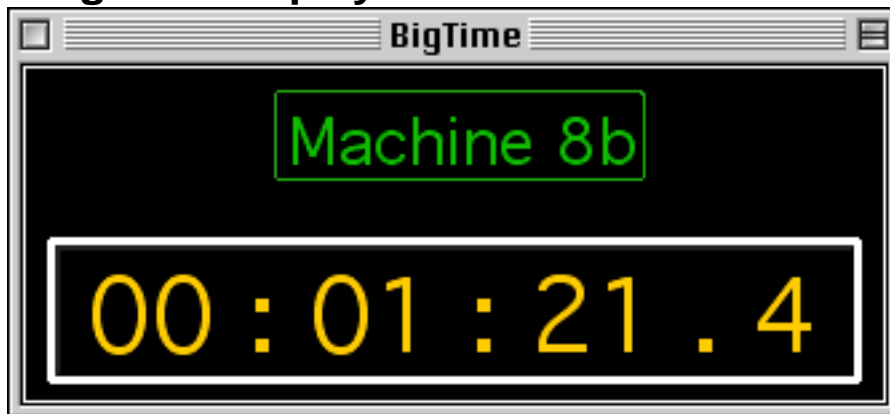
• Hide/Show Finder Content <cmd>K

Betätigen von <cmd>K oder Entfernen der Markierung des Menü Punktes im "Function" Menü zeigt die Playliste des Players M1 im Finder Fenster auf der rechten Seite des Bildschirms an. Anklicken einer anderen Playeroberfläche wechselt das Fenster Display zu diesem Player. Wenn ein anderer Cue in irgendeinem Player selektiert wird, wechselt das Fenster Display ebenso zu diesem Player. Der aktuell selektierte Cue wird immer im sichtbaren Bereich des Fensters angezeigt. Das Finder Fenster wird immer in Listenform, sortiert nach Namen, gezeigt. Jedes Sortierungs-Feature kann genutzt werden, um den Inhalt in einer anderen Reihenfolge darzustellen. Das Finder Fenster wird automatisch

geschlossen, wenn der "Note On" Knopf auf "On" geschaltet wird. Dies passiert, da TH-S in diesem Moment durch alle Cues in allen Playern scannt. Wenn TH-S geladen wird, werden die Finder Fenster ebenso geschlossen.

Bemerkung: Die angezeigten Fenster sind echte Finder Fenster. Durch Anklicken der Fenster wechselt man in den Finder und TH-S geht in den Hintergrund. Die unterstützten Remote Controls (USB, MIDI) arbeiten im Hintergrund weiter, aber z.B. arbeiten die Funktionstasten F1-F8 jetzt mit ihren Finder Bedeutungen. Clickdragging von diesen Fenstern auf die Playeroberflächen wird natürlich unterstützt.

- **BigTime Display** <cmd>B



Das BigTime Display ermöglicht eine vergrößerte Uhr jedes Players durch Anklicken des Playernamens im Fenster auszuwählen.

- **Weitere v2.0 Neuigkeiten**

- 2nd ASIO: Umschalten zwischen verschiedenen ASIO Treibern jetzt während des Betriebs möglich (z.B. Soundmanager ASIO Treiber kann als zweiter Treiber im ASIO Folder liegen !)

- Arbeitet mit G4 Velocity Engine, wenn vorhanden

- Pause Funktion über Faderstart Remote (MIDI Note On 45 - 52 Velocity 0, CH1)

- Erzeugen eines Alias durch Shift-Drag zeigt jetzt den korrekten Namen mit Alias suffix an

- Loop All toggle über shortcut <cmd> L

- Input All toggle über shortcut <cmd> I

- Autocue toggle über shortcut <cmd> A

- Öffnen/Schließen des Interleaver Fenster über shortcut <cmd> J
- Öffnen/Schließen des Editor Fensters über shortcut <cmd> E
- Content der einzelnen Player darstellbar über <cmd> K
- Integrierte Sherlock Suchfunktion über shortcut <cmd> F
- <cmd> O stoppt auch das Editorplayback
- <cmd> B öffnet das "Big Time" Display Fenster, der gewünschte Player kann durch Klicken auf den Player Namen ausgewählt werden
- Jetzt max. 999 cues pro player
- Größeres Display für die Player cues (11 bzw.12 Zeichen breit)
- TH-S DC Plug In 5.3: Kompatibel zu Protools 5.3 bzw. Protools HD Systemen
- Der Snapshot "DELETE" Knopf löscht alle Player-Informationen und erhält die Audio-Matrix Informationen

• **Known Bugs in v2.0**

- Wenn sie während der Player Wiedergabe eine CD auswerfen, unterbricht manchmal das Playback des gerade aktiven Players. Das Verhalten hängt sehr stark davon ab welches CD ROM/DVD Laufwerk in Ihren Computer eingebaut ist, und ist von uns nicht beeinflussbar.
- Beim Einlegen einer CD-ROM, zeigt der CD Player im Pop Up Menü irrtümlich einen Track in der Liste. Der Versuch diesen Track wiederzugeben führt meistens zu einem kurzen click.
- Auswerfen einer CD während ihres Playbacks hinterläßt den CD Player in einem undefinierten Zustand. Vor dem Auswerfen bitte vorher stoppen.
- Derzeit springt der CD Player beim Anwählen einer anderen Startzeit in einem spielenden Track sofort auf diese Zeit und setzt dort das Playback fort. Dieses Verhalten wird in einer nächsten Revision an das Verhalten der Harddisk Player angeglichen.