



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 v3.0 Handbuch Ergänzung



TH-S v3.0 ist auf den Betriebssystemen MacOSX \geq 10.3 und Windows XP/XP Pro lauffähig.

Auf Windows XP ist eine komplette Quicktime Installation Voraussetzung für den Betrieb von TH-S.

Minimale Systemvoraussetzungen

MacOS X

MacOS X Version $\geq 10.3.2$

G3 or G4 CPU, min. 600 MHz, mind. 100 MHz Systembus für Video

G3 CPU erlaubt nur limitierte Video Fähigkeiten

G5 CPU min. 1600 MHz

≥ 512 MByte of RAM

Monitor min. 1024x768

Quicktime ≥ 6.5

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.

Wichtig für den Betrieb mit Digidesign Hardware unter OSX

Digidesign CoreAudio Treiber v6.5.2 oder höher verwenden wenn kein ProTools installiert ist..

OSX Installation

Das "TH-S X3.0 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.

TH-S v3.0 - Der neue Zuspiel-Standard

TH-S v3.0 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 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.

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 (OSX only) 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 <Shift> Clickdrag links vom ausgewählten hellgrünen Bereich kann die Startzeit verändert werden.

Durch <Shift> Clickdrag rechts vom ausgewählten 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.

Neue Funktionen im META Player



Grundsätzlich ist der META Player jetzt jederzeit durch drücken des "M" Buttons im Player-Fenster 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 -> 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
- 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

Arbeitsweise zum Kopieren von Cues mittels "P"aste bzw. "<Shift> P"aste im META Player

Die Einstellungen des ZULETZT ANGESPIELTEN Cues werden im Speicher vorgehalten.

Durch klicken auf die gewünschte Cue Nummer (Stop Spalte) wird der Ziel-Cue definiert.

Durch drücken der "P" Taste werden alle Einstellungen auf diesen Cue übertragen. Wird "<Shift> P" gedrückt wird auch der Filename auf den Ziel-Cue kopiert.

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, 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 ("D"elete)
"Consolidate" (siehe unten) kopiert die benötigten Titel automatisch in die aktuelle Show
Generalprobe ist vorbereitet ;-)

Weitere Neue Features in v3.0

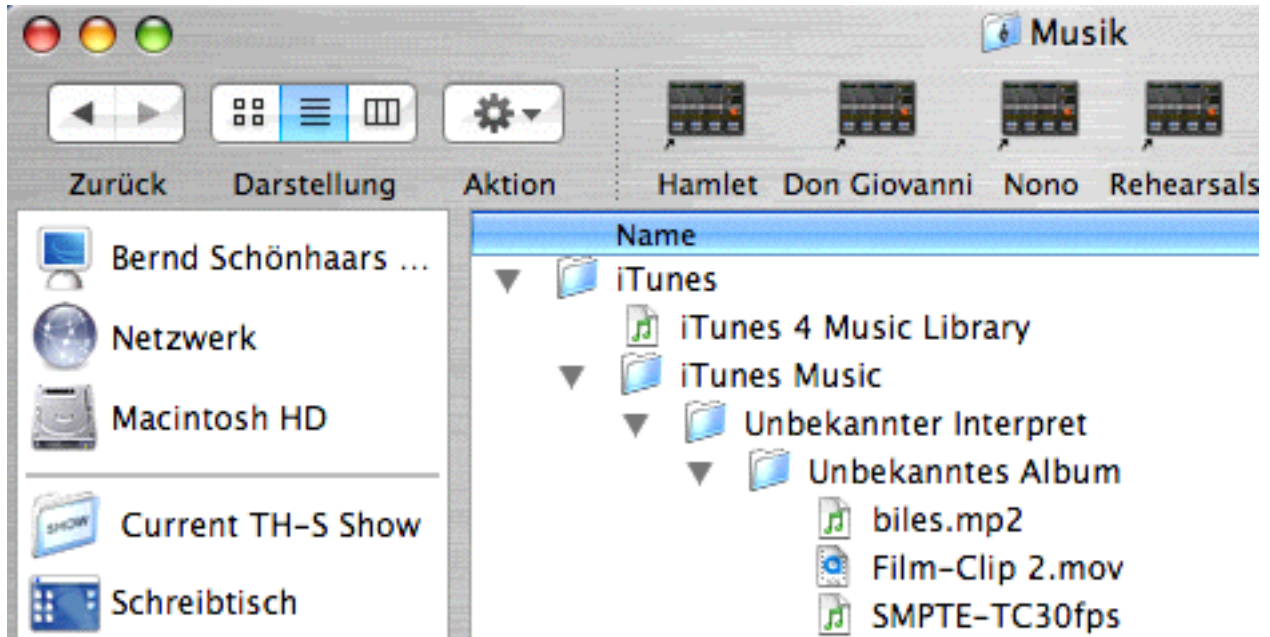
Natives OSX "Bundle" Format



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 Löschens/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.

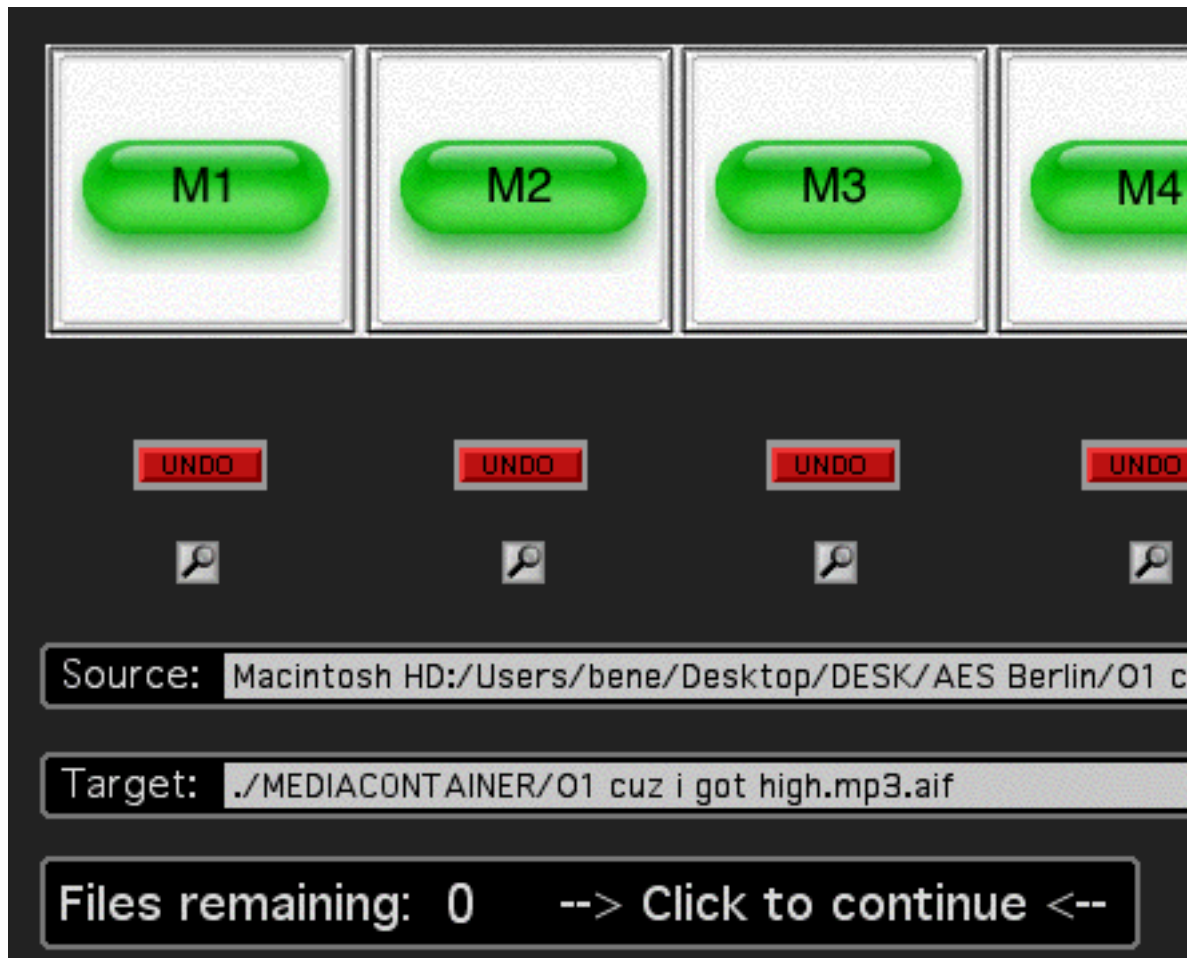
Die Applikations-Bundles können entweder mit "<Ctrl>Click ->Paketinhalt zeigen" geöffnet werden (die Player Ordner M1 etc. liegen im "/Content/MacOS Ordner"), oder aber komfortabel mit dem mitgelieferten Applet "Current TH-S Show" bei aktivem TH-S geöffnet werden.

"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 Seitenleiste von OSX 10.3 sowie in das Dock zu ziehen (zu finden ist "Current TH-S Show" im "Programme" Ordner).

"Consolidate Show..."



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

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 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.

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 Extension) 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 Systemsamplerate 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 Ausspielens 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 (siehe auch "Videofunctions in TH-S.pdf")

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

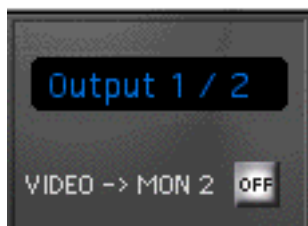
Liste der angeschlossenen Videoquellen auf (z.B. DV Kamera, WebCam, Component Video, Videoboard etc.) aus der die entsprechende Quelle ausgewählt werden kann. Im Popup Menü darüber kann der physikalische Eingangsport der Quelle ausgewählt werden (z.B. Composite, S-VHS, DV-VCR etc.). Nach dem Einschalten 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 Monitors aus, 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).

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.



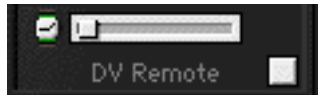
Nach kurzer Unterbrechung (während das File geschrieben wird) ist wieder das aktuelle Videobild im Fenster zu sehen und die "LED" hört auf zu blinken.

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 zuspielbar.

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 Zuspelungen 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.

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 jetzt 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.

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.

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.

Funktionstasten Utility für Powerbook/Ibook

Zur Aktivierung der Standard Funktionstastenbelegung für neuere Powerbook/Ibook Modelle ist im "Goodies" Ordner der CD die Systemerweiterung "fnSwitch_1.1.1".dmg" abgelegt.

Um TH-S auf OSX Ibook/Powerbook wie gewohnt über die Funktionstasten zu bedienen bitte installieren und in den Systemeinstellungen unter "fnSwitch" aktivieren.

Die Funktionstastenbelegung ist in OSX 10.3.4 und größer wieder über das Tastatur Kontrollfeld einzustellen so daß die Erweiterung dann nicht mehr nötig ist.

Goodies on CD

TH-S v3.0 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.

Hinweise

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.

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 v3.0 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.