



# **Titan One**

## **Prise en Main Rapide**

## Menu

- 1 Introduction
- 2 Layout
- 3 Démarrage – Nouveau Show et Patch
- 4 Groups
- 5 Workspaces
- 6 Contrôler les Fixtures
- 7 Créer des Palettes
- 8 Enregistrer des Cues
- 9 Les Temps de base
- 10 Effects Simples– Shape Generator
- 11 Enregistrer des Chases
- 12 Cue Lists
- 13 Les Effects avancés – Pixel mapper
- 14 Sauvegarder votre Show
- 15 Bon show!

Numéros utiles Avolites

Numéros:- Avolites Angleterre

Ventes et Services\* (+44) (0) 20 8965 8522

Services Heures de fermeture\*(+44) (0) 78 3117 8888

Fax (+44) (0) 20 8965 0290

Email sales@avolites.com

Site Web <http://www.avolites.com>

\* Avant de contacter Avolites pour une demande de service veuillez, s'il vous plaît, vous assurer que vous avez le numéro de série du produit et la version du logiciel.

La dernière version de ce logiciel manuel et la console peut être téléchargé à partir du site [www.avolitesdownloads.com](http://www.avolitesdownloads.com)

### **Les petits caractères:**

#### **Aucune responsabilité pour les dommages indirects**

Avolites a une politique de constante amélioration de la documentation. Certain détail dans ce manuel peuvent donc ne pas correspondre au fonctionnement du produit.

En aucun cas Avolites ne peut être tenu responsable des dommages directs, indirects, particuliers, accidentels ou consécutifs ou perte (y compris, sans limitation, les dommages pour perte de profits, interruption d'activité ou autre perte pécuniaire) découlant de l'utilisation ou de l'incapacité d'utiliser le produit décrit dans ce manuel, même si Avolites Ltd. a été informé de la possibilité de tels dommages. Comme certaines juridictions ne permettent pas l'exclusion ou la limitation de la responsabilité pour les dommages indirects ou consécutifs, la limitation ci-dessus peut ne pas vous concerner.

Réimpression et révision historique :

Titan One

Prise en Main Rapide Octobre 2016

Avolites Ltd

184 Park Avenue, Park Royal, London, NW10 7XL, England.

Switchboard: +44 (0) 208 965 8522 Sales Direct: +44 (0) 208 955 9220 Fax: +44 (0) 208 965 0290

[www.avolites.com](http://www.avolites.com)

## 1. Introduction

Bienvenue dans le Guide de prise en main rapide Titan One! Titan One est destiné à deux utilisations :

- Avec le Double USB – DMX connecté comme un système complet de programmation d'éclairage qui va contrôler un univers DMX ou Artnet
- Sans le dongle connecté il devient un outil facile à utiliser pouvant simuler 12 lignes DMX ou Art-Net avec un spoiler, vous permettant de programmer ou de modifier un spectacle sur votre ordinateur portable en utilisant n'importe quel visualiseur Art-Net, puis le charger dans une console Titan.

Ce document vous permettra de débiter sur Titan One, mais sachez que toutes les fonctionnalités du logiciel sont identiques à celles de nos autres consoles, vous pouvez donc utiliser les manuels des consoles pour approfondir vos connaissances.

Nous offrons également gratuitement la formation de base sur Titan chez Dimatec à Grigny, pour plus de détails, écrivez à [training@avolites.com](mailto:training@avolites.com) , nous faisons des Masterclasses réguliers partout au Royaume-Uni. Si vous vous résidez dans un autre Pays, consultez la page des distributeurs sur notre site:

<http://www.avolites.com/Distributors/Findyournearestdealer.aspx>

Nous avons également un forum dédié aux utilisateurs de Titan One:

<http://www.avolitesshop.co.uk/phpBB2/viewforum.php?f=12&sid=f9dd22a15b364869cf59509f1f379cc3>

Ce guide est conçu pour être utilisé avec le fichier Light Converse Theatre appelé "Titan One Theatre" téléchargeable gratuitement. Si vous avez de vrais projecteurs vous pouvez bien sure les utiliser.

Le fichicher Light Converse est disponible sur:

<http://lightconverse.net/lc/download-l.htm>

Pour utiliser ce tutoriel vous aurez besoin de :

- Un PC avec Titan One installé et activé
- Light Converse Titan One demo theatre installé (ou de vrais projecteurs!)
- Un verre de ce que vous désirez!

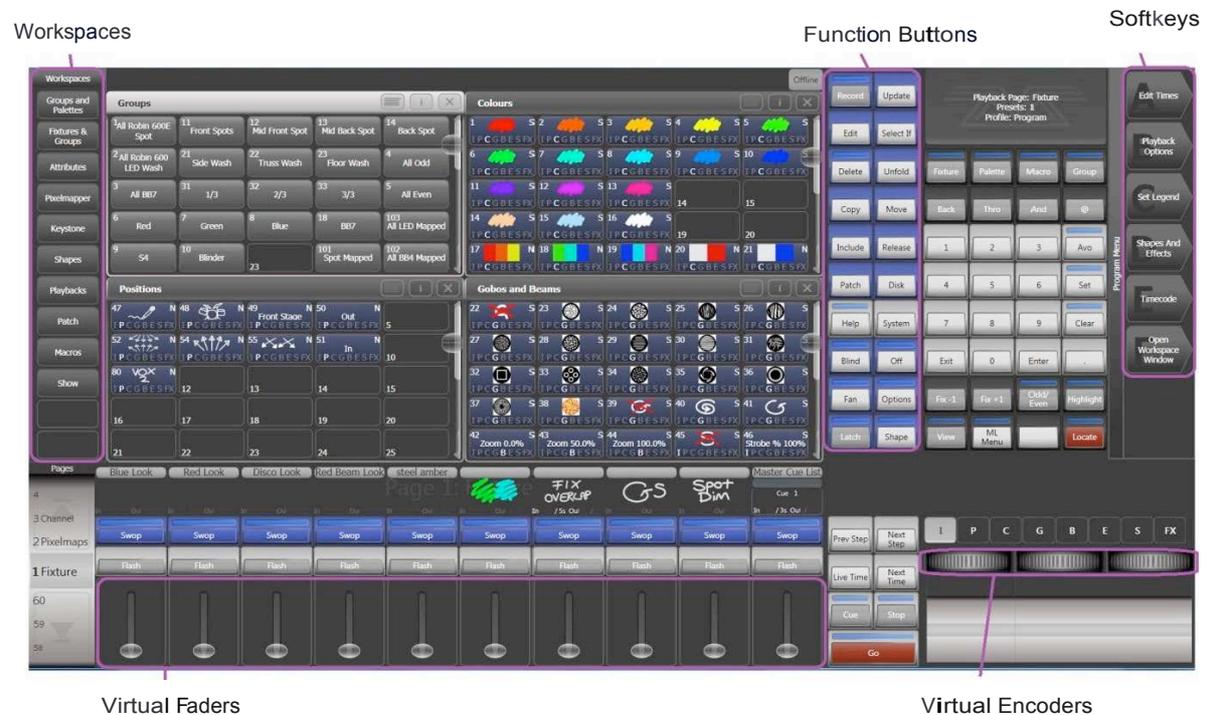
Si le dongle n'est pas branché, le logiciel affichera un spoiler DMX toutes les minutes. Une fois que vous avez branché le dongle, cela disparaît.

[support@avolife.fr](mailto:support@avolife.fr)

Enjoy!

## 2. Layout

Titan One a été spécialement conçu pour que tout soit disponible sur un seul écran tactile. Toutes les fonctions des consoles sont disponibles et quelques unes en plus pour faciliter l'utilisation de la console virtuelle, comme les faders virtuels et des encodeurs.



Virtual Faders

Virtual Encoders

Avolites Ltd

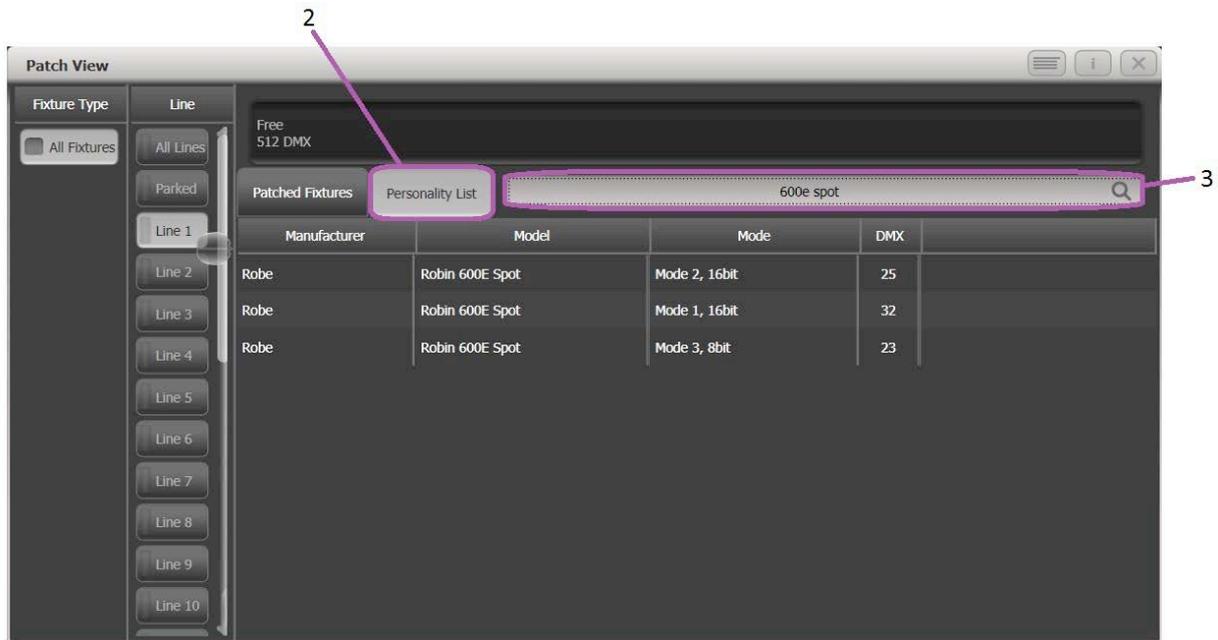
184 Park Avenue, Park Royal, London, NW10 7XL, England.

SVwitchboard +44 (0) 208 965 8522 Sales Direct +44 (0) 208 955 9220 Fax +44 (0) 208 965 0290

www.avolites.com

### 3. Démarrage – Nouveau Show et Patch

1. Pour commencer un nouveau show, appuyer sur [Disk], puis [New Show] et [Ok]. Vous avez maintenant un show vide, avec les quatre espaces de travail (Workspace) par défaut.
2. Maintenant, pour commencer le Patch, appuyez sur le bouton [Patch]. Pressez la touche G [Patch View]. Vous avez deux onglets - "Patched Fixtures" et "Personality List". Comme il n'y a encore aucun appareil patché, sélectionnez "Personality List".



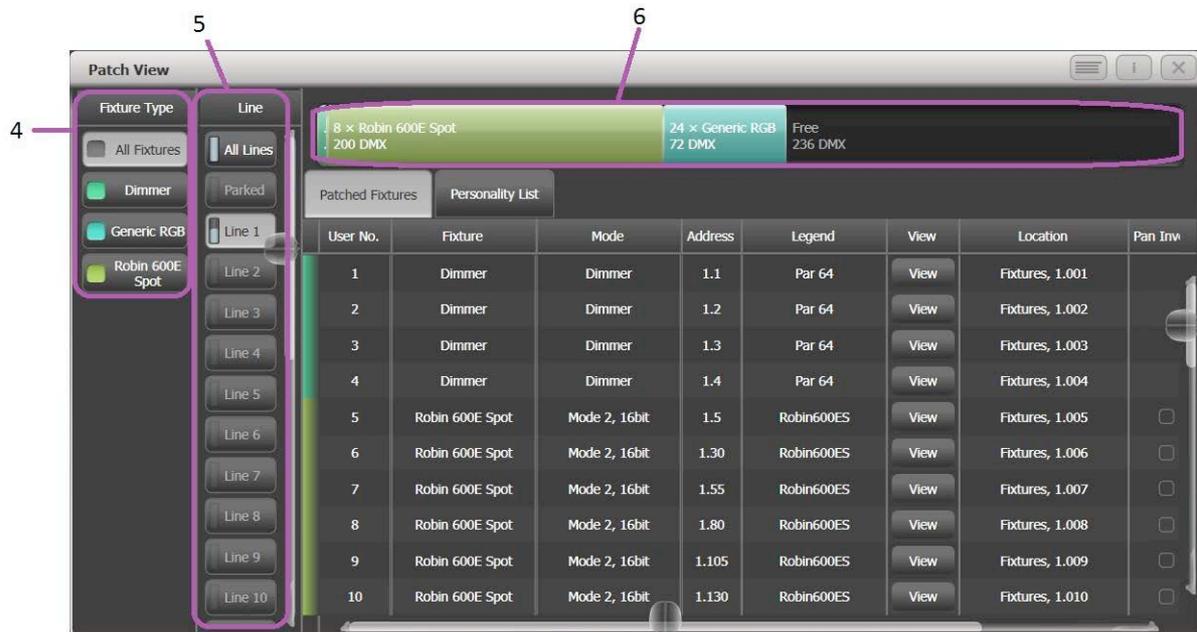
3. Cliquez sur la barre de recherche, et cherchez Generic Dimmer. Choisissez dans la liste la librairie (personality) avec un canal DMX et choisissez les bonnes lignes et adresse DMX. Une fois que vous avez fait cela, appuyez sur le softkey " Patch Generic Dimmer".

Le Patch est la suivant:

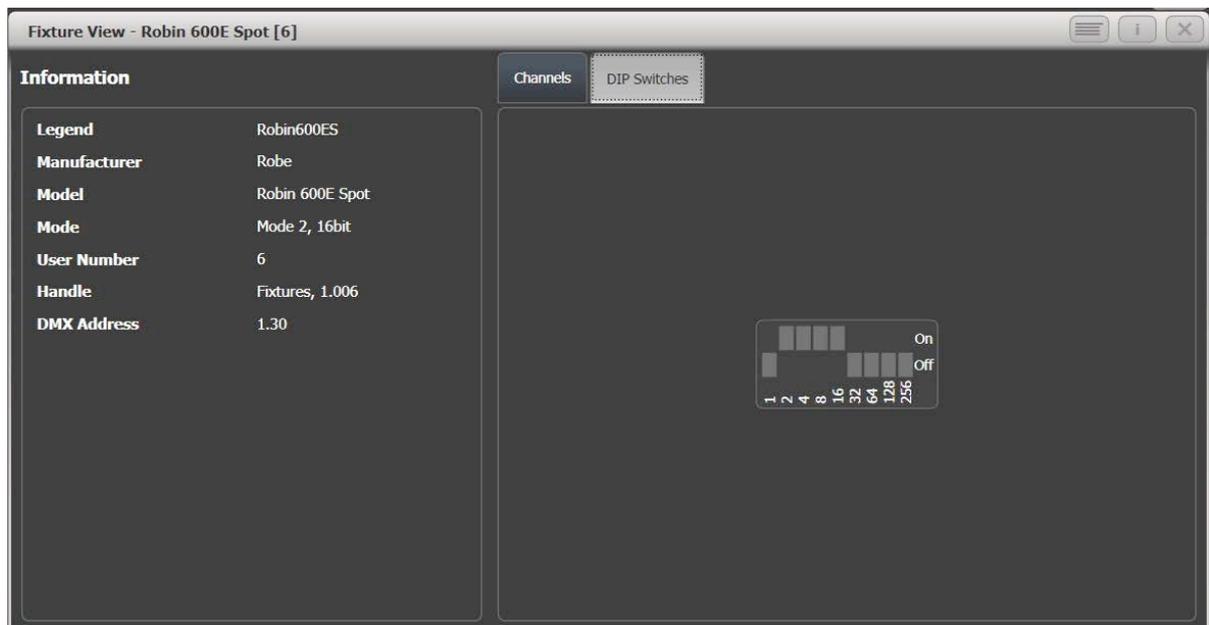
Quantity	DMX Start Address	Manufacturer	Fixture	Mode
4	1	Generic	Dimmer	1 channel
8	5	Robe	Robin 600e Spot	Mode 2
24	205	Generic	RGB	1 x RGB cell

Comme pour toute autre console Titan, assurez-vous que les modes et les adresses correspondent à ceux de la liste de patch, sinon vous dites la console vous êtes connecté au mauvais fixture du show de démonstration. Assurez-vous que vous quittez le mode Patch avec un click droit sur [Avo] puis sur [Exit] avant d'essayer de sélectionner les Fixtures.

Lorsque vous avez patché tous vos appareils dans, l'onglet "Patched Fixtures" devrait ressembler à cela :



4. Chaque type de projecteur a son propre code de couleur.
5. chaque ligne DMX a son propre onglet.
6. La barre en haut de l'écran montre l'utilisation de l'univers. Dans le corps principal de la fenêtre, vous disposez des détails de chaque fixtures, le mode, son adresse , la légende, où il est patché, si il est gelé, l'inversion pan/tilt. Lorsque vous appuyez sur 'View', vous obtenez des informations plus détaillées sur ce fixture et la vue dip switch :



## 4. Groups

### 4.1 Auto groups

Par défaut, "Autogroup" est activé dans les options de patch, donc si vous allez dans le workspace Fixtures and Groups, votre page ressemblera à cela:



L'option "Auto Groups" crée un groupe général pour chaque nouveau type de fixture patché (ex: All Robin 600E Spot), chaque fois que vous ajoutez des fixtures de ce type, ils sont ajoutés à ce groupe, et des groupes quantitatifs, chaque fois que vous patcher une quantité supérieure à 1, un groupe sera créé.

### 4.2 Édition/Création de Groups:

Pour supprimer un groupe, appuyez sur le bouton de fonction [Delete], puis appuyez deux fois sur un groupe pour le supprimer. Cette syntaxe de suppression est identique sur toute la console, sauf pour les fixtures ([Patch] + [Delete]) et les workspaces ([View] + [Delete])

Pour renommer un groupe, par exemple [4 x Dimmer] en [All Par 64], utilisez le Softkey C [Set Legend] et sélectionnez le groupe à renommer. Cette syntaxe est identique sur toute la console.

Pour créer un nouveau groupe, par exemple les spots du sol, sélectionnez les fixtures que vous voulez dans le groupe (dans ce cas, les 4 derniers patchés), puis cliquez simplement sur une touche de groupe vide, donner un nom, puis appuyez sur [Enter] ou appuyez à nouveau sur la touche du groupe.

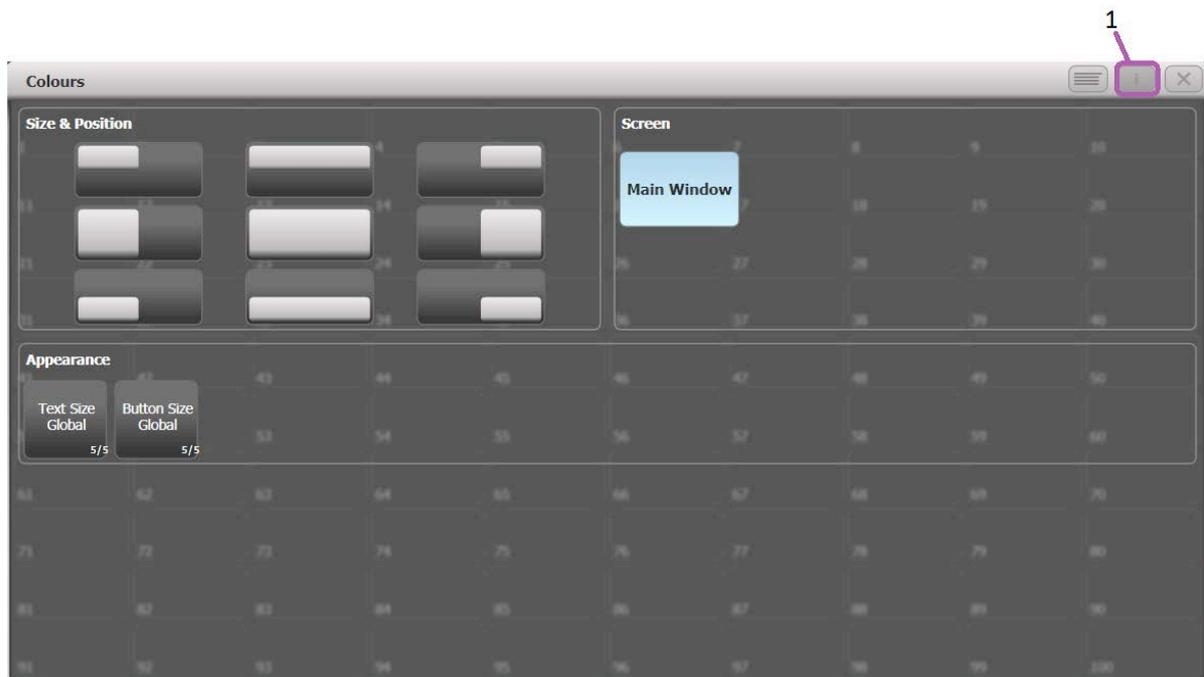
## 5. Workspaces

### 5.1 Créer vos workspace

Les touches sur le côté gauche de l'écran sont vos workspace (espaces de travail). Pour enregistrer les vôtres, organisez les fenêtres comme vous le souhaitez, puis cliquez sur une touche workspace vide, donnez-lui un nom puis appuyez sur [Enter].

Le Softkey G [Open Workspace Window] affiche la liste des fenêtres disponibles.

1. Sous le "I", il y a des options d'arrangement y compris la taille et la position de la fenêtre ainsi la taille du texte.



## 6. Contrôler les Fixtures

### 6.1 Commandes Simples

Pour allumer la lampe des fixtures, sélectionnez les, appuyez sur le bouton [ML Menu], and et sélectionnez [Macros].

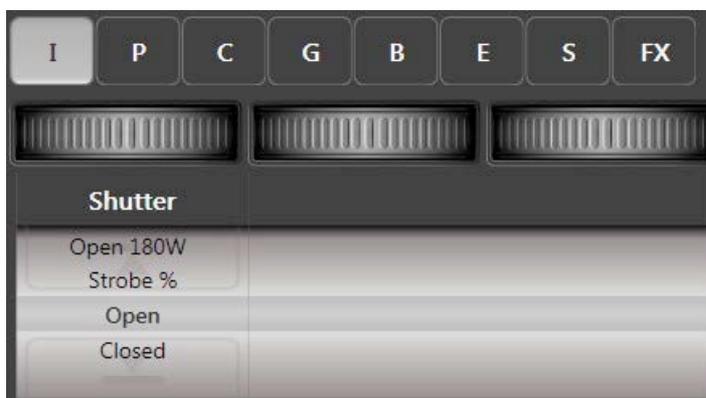
Pour allumer votre fixtures, appuyez sur [Locate]. Cela met l'appareil en position home avec les valeurs par défaut, mais aucune information n'est ajoutée au programmeur. Pour effacer ces informations, appuyez sur [Clear] - cela mettra vos appareils à zéro (à condition qu'il n'y ai pas de d'informations de dimmer venant de playbacks), mais laisser les autres valeurs dans leur état actuel.

Pour les personnes ayant l'habitude du [Clear] libérant les attributs et le travaillant avec la commande "@ Full", si vous faites un click droit sur le bouton [Clear] le Softkey D affiche [Clear Options].

Dans ce menu, vous pouvez basculer le Sofykey C entre [Freeze Current Values] et [Release to Playback Values]. Si vous désirez mettre les informations de dimmer dans le programmeur lorsque vous allumez le fixture, appuyez deux fois sur [ @ ] pour mettre le fixture @ full.

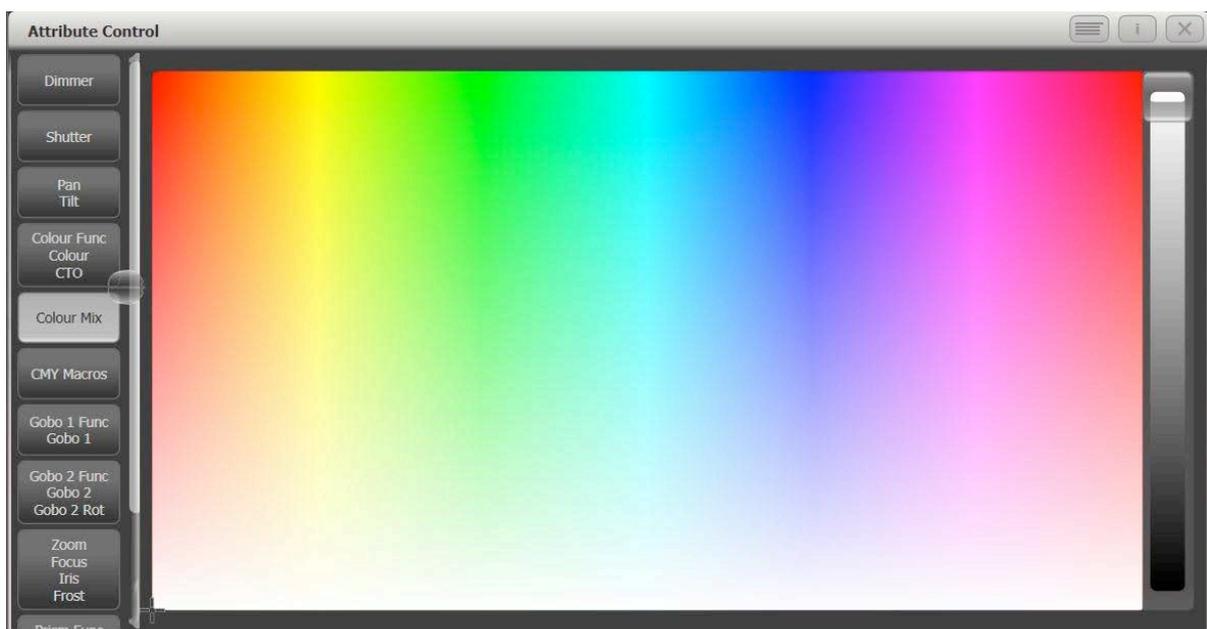
Quand vos fixtures sont allumés, vous avez deux manières pour les contrôler – en utilisant les wheels ou the la fenêtre "Attribute Control".

Si vous utilisez les wheels, vous pouvez changer de banque d'attributs en utilisant les lettres au dessus des encodeurs virtuels. Dès que vous modifiez une valeur, il y aura un cercle cyan autour de la lettre pour indiquer qu'il y a une valeur dans le programmeur. Vous pouvez utiliser les flèches haut/bas de l'attribut pour envoyer un pourcentage de 0 ou 100 ou sauter d'une plage, vous pouvez entrer une valeur puis sélectionnez où assigner sur les Softkeys. Vous pouvez aussi utiliser le codeur virtuel au-dessus de l'attribut.



## 6.2 La fenêtre Attribute Control

La fenêtre Attribute Control, liste, sur le côté gauche, tous les attributs du fixture. Elle comprend un sélecteur de couleur pour les Fixtures CMY/RGB, le contrôle des couteaux, un keystone visuelle et des aperçus vidéo via le CITP (Ai, Hippotizer, Arkaos, Screen Monkey, Robe Digispot).



Avolites Ltd

184 Park Avenue, Park Royal, London, NW10 7XL, England.

Switchboard: +44 (0) 208 965 8522 Sales Direct: +44 (0) 208 955 9220 Fax: +44 (0) 208 965 0290

[www.avolites.com](http://www.avolites.com)

Si vous sélectionnez un pourcentage et le maintenez, une barre de défilement apparaît. Comme pour les encodeurs, dès que vous changez une valeur, elle sera surlignée en cyan, indiquant qu'elle est dans le programmeur. Si vous souhaitez ensuite enlever cet attribut du programmeur, cliquez à nouveau dessus et il deviendra gris.

### 6.3 Highlight

Select the group of Spots, then press [Highlight] and use the [Fix +1] and [Fix -1] to step through the fixtures.

Highlight vous permet de voir les fixtures un par un, c'est très utile pour créer des positions tout en visualisant les positions des autres projecteurs, mais en mettant en avant celui que vous contrôlez.

Sélectionnez le groupe des Spots, puis appuyez sur [Highlight] et utilisez [Fix +1] et [Fix -1] pour sélectionner les fixtures du groupes l'un après l'autre.

## 7. Créer des Palettes

### 7.1 Types de Palette

Une palette peut être soit shared soit normal.

Une palette shared (partagée) prend les informations d'un élément, tels que la trichromie du rouge, et la partage pour tous les appareils du même type. Cela signifie que si je crée une palette de couleurs shared en utilisant un des Spots, je peux l'utilisée sur les autres, car ce sont les mêmes fixtures, avec le même mode. Si je sélectionne un Par LED et que j'essais d'utiliser cette palette de couleurs, comme c'est un appareil différent il ne pourra pas utiliser cette information de couleur. Pour créer une palette de couleur bleue pour tous mes fixtures, je sélectionne au moins un fixture de chaque type, je les mets tous en bleu, puis j'enregistre une palette. Si les appareils du même type ont tous la même valeur, la console enregistrer automatiquement la palette en Shared. Comme c'est une palette Shared, si je 'ajoute plusieurs appareils du même type dans le show, ils seront immédiatement en mesure d'utiliser la palette.

Une palette "Normal" permet d'enregistrer dans la palette toutes valeurs de tous les fixtures dans le programmeur. Elle sert principalement pour les palettes de position. Si je positionne 4 fixtures sur le point lead, ils vont tous avoir des valeurs Pan et Tilt différentes, elles sont sauvées dans une palette "Normal". Cependant, cela signifie que la palette ne fonctionnera que pour les appareils qui ont des valeurs dans le programmeur lorsque vous l'enregistrez. Si vous souhaitez ajouter d'autres fixtures dans la palette, vous aurez besoin de le mettre à jour (Update).

## 7.2 Créer une Palette Shared

Pour créer une palette de couleur shared:

Appuyez sur [Clear], puis sélectionnez au moins un spot et au moins un Par LED et appuyez sur [Locate]. Utilisez l'éditeur d'attribut pour passer les Fixtures en rouge. Le C au dessus des roues est passé en Cyan pour indiquer que les valeurs sont dans le programmeur. Ouvrez le Workspace "Groups and Palettes" et tapez deux fois sur une touche vide de la fenêtre Colours. Quand la palette est enregistrée, il y a un "C" sous la légende pour et un "S" en haut à droite pour shared. La légende Automatique a ajouté un dessin rouge.

## 7.3 Créer une Palette "Normal"

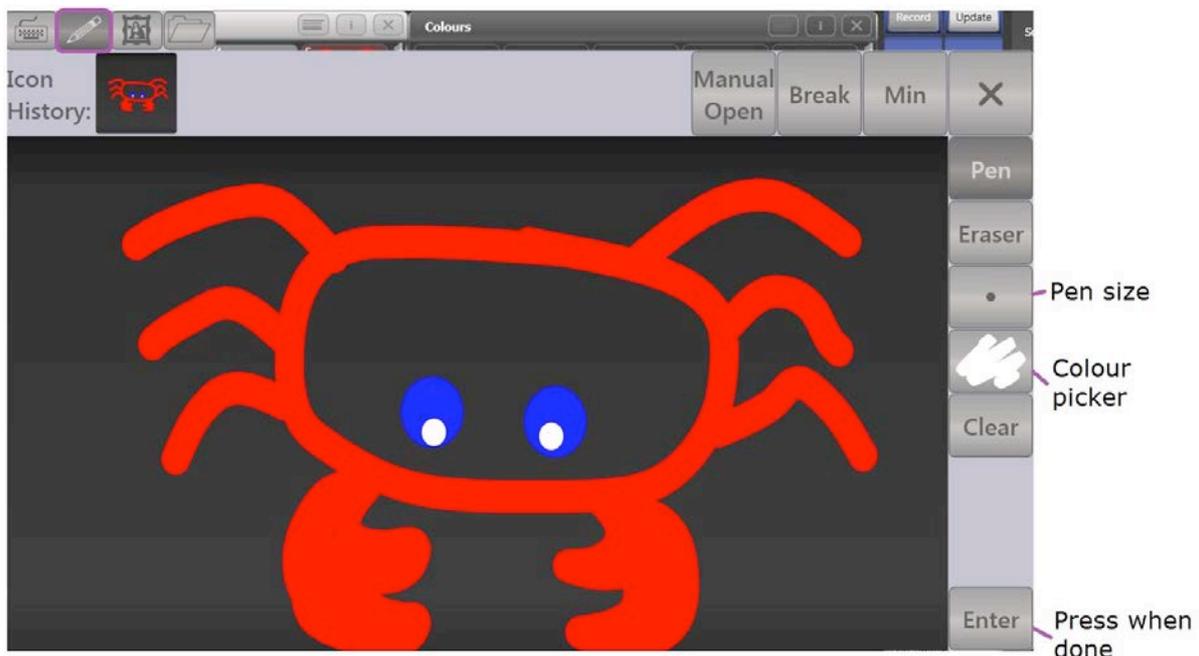
Pour créer une palette de position "Normal" :

Appuyez sur [Clear], sélectionnez 4 spots du sol, appuyez sur [Locate] et positionnez les sur la batterie. Vous pouvez utiliser les fonctions [Fan] et [Highlight] pour affiner le réglage. Ensuite cliquez sur une palette vide de la fenêtre Positions et nommez la "Drums". Le "P" pour position s'affiche comme le "N" en haut à droite pour indiquer une palette "Normal".

Comme vous n'avez réglé que ces 4 fixtures sur la batterie, seuls ces 4 là ont des valeurs dans la palette – sélectionnez tous les spots, appuyez sur [Locate] puis sur la palette "Drums" que vous venez de créer – seuls les 4 spots du sol bougent. Vous devez régler chaque projecteur sur chaque position..

## 7.4 Croquis Rapide

Si vous voulez créer une légende personnalisée pour une palette, un groupe ou toute autre élément de la console, vous pouvez faire des dessins. Pour cela, appuyez sur [Set Legend], puis choisissez la palette à nommer. Choisissez ensuite l'option [Picture] du Softkey B:



Avolites Ltd

184 Park Avenue, Park Royal, London, NW10 7XL, England.

Switchboard: +44 (0) 208 965 8522 Sales Direct: +44 (0) 208 955 9220 Fax: +44 (0) 208 965 0290

www.avolites.com

## 8. Enregistrer des Cues

### 8.1 Modes d'enregistrement

Il existe trois principaux modes d'enregistrement pour créer une cue :

Channel mode – Enregistre seulement les canaux que vous avez modifiés pour les fixtures présents dans le programmeur. Les valeurs [Locate] ne sont pas enregistrées

Fixture mode - Enregistre tous les canaux de tous les appareils que vous avez sélectionnés depuis le dernier appui sur [Clear], que vous avez changé tous les attributs ou non

Stage mode - enregistre tous les canaux de tous les fixtures patchés ayant une valeur de dimmer supérieure à 0 ou qui ont été sélectionnés depuis le dernier [Clear], que ces informations proviennent du programmeur ou de playbacks.

Essayez cela :

[Clear], sélectionner le groupe "All Spots" puis appuyez sur [Locate]. Appliquez une palette de position Musiciens et une couleur. Au dessus des roues, seuls le P et le C sont en Cyan. Appuyez sur [Record], choisissez [Create Memory] et sur le Softkey A vous pouvez choisir entre les modes channel/fixture/stage. Enregistrez, sur deux playbacks, ces informations en mode Channel et Fixture.

Appuyez sur [Clear] et répétez ces étapes avec le même groupe de fixtures, mais cette fois avec une position Public et une palette de gobo. Appuyez sur [Locate] puis [Clear]. Vous devez maintenant avoir 4 cues, 2 enregistrées en mode Channel et 2 en mode Fixture.

Jouez la première cue enregistrée en mode Fixture en montant le premier fader virtuel. Vous voyez que toutes les valeurs ont été enregistrées, même celles du dimmer qui n'étaient pas dans le programmeur. Gardez cette cue active et jouez la seconde cue enregistrée en mode Fixture. Même si la couleur n'était pas dans le programmeur, la console a enregistré ses valeurs qui étaient blanche, le rouge a donc été remplacé par du blanc. Fixture est le mode d'enregistrement le plus sûr, pour retrouver l'état lumineux sur scène lors de l'enregistrement.

Sélectionnez les fixtures, appuyez [Locate] puis [Clear]

Jouez la première cue enregistrée en mode channel. La console modifie seulement les informations de position et de couleur. Aucune autre n'a été sauvegardée – même si le locate met les dimmers à full, les valeurs n'étaient pas dans le programmeur elles n'ont donc pas été sauvées dans la cue.

Sélectionnez les fixtures, appuyez [Locate] puis [Clear]

Refaites la même chose pour la seconde cue enregistrée en mode Channel.

Sélectionnez les fixtures, appuyez [Locate] puis [Clear]

La console n'a pas sauvegardé dans la cue les valeurs à zero des autres canaux, elles ont été ignorées. Maintenant, jouez la première cue enregistrée en mode Fixture, puis la seconde cue enregistrée en mode Channel. Comme la seconde cue ne contient que des valeurs de position et gobo, les valeurs de couleur restent actives.

Voyons maintenant le mode d'enregistrement Stage en gardant les playbacks actifs, ajoutez dans le programmer pour les blinders et sauvegardez cela en mode Fixture puis en mode Stage.

Sélectionnez les fixtures, appuyez [Locate] puis [Clear]

Activez le playback que vous venez d'enregistrer en mode Fixture– seules les informations du programmeur, les blinders, ont été enregistrées.

Désactivez le, et jouez le playback enregistré en mode Stage – Tout ce qui était au dessus de 0 a été enregistré.

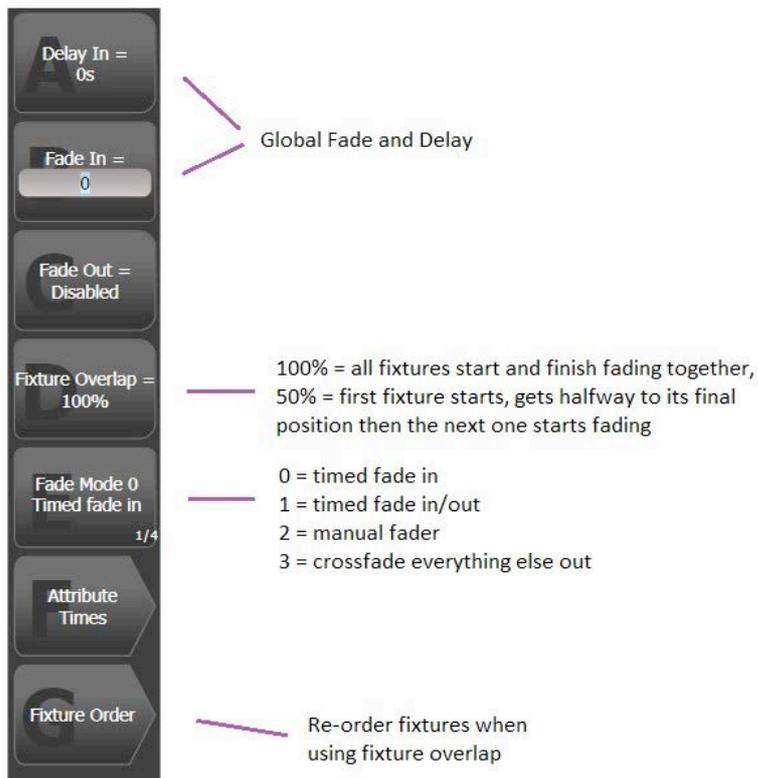
## 8.2 Astuces

- Pour modifier une cue, faites les modifications désirées, appuyez sur [Record] puis deux fois sur la cue dans laquelle vous voulez "merger" les nouvelles valeurs. Lorsque vous fusionnez des informations dans une nouvelle cue ce sera toujours en mode Channel.
- Avec l'option [Merge], les nouvelles informations sont ajoutées à celles déjà existantes. Avec l'option [Replace] vous supprimez la cue et en créez une nouvelle avec les nouvelles informations.
- Pour déplacer un élément, appuyez sur [Move], sélectionnez l'élément à déplacer puis sa nouvelle position.
- Pour copier un élément, appuyez sur [Copy], sélectionnez l'élément à copier puis une nouvelle position
- Les playbacks ont aussi une option de copie [Link], cela signifie que si un des playback est modifié, l'autre le sera aussi.

## 9. Les Temps de Base

### 9.1 Le Menu des temps

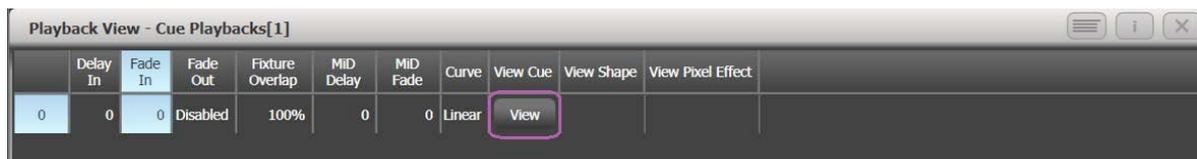
Par défaut, tous les canaux LTP prennent instantanément leurs valeurs enregistrée dans la cue dès que vous montez le fader, le contrôle du dimmer (http) est sur le fader. Pour changer cela, appuyez sur [Edit Times], puis appuyez sur le playback que vous souhaitez modifier.

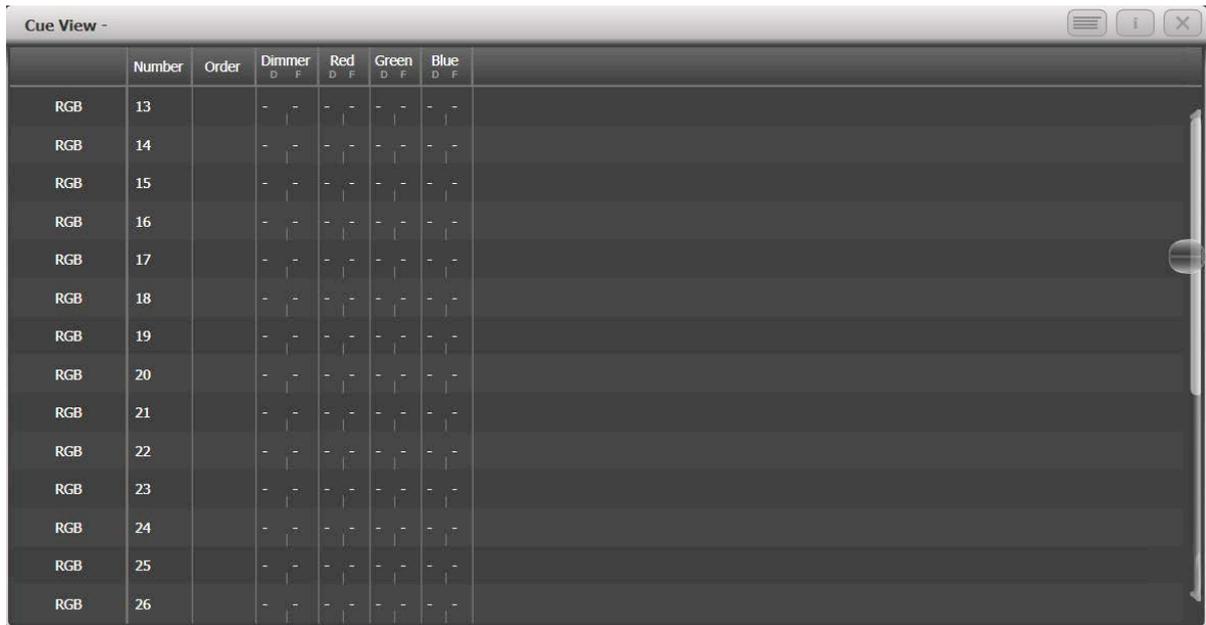


### 9.2 Les temps des attributs

Vous pouvez également accéder aux temps d'un groupe d'attributs (par exemple, tous les canaux de couleur) en appuyant sur le bouton au-dessus des encodeurs ([C] dans ce cas).

Pour modifier individuellement chaque attribut de chaque fixture, appuyez sur acl touche [View]:





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

Le tiré signifie que le paramètre utilise le temps global.

Lorsque l'édition des temps est terminée, appuyez sur exit – la console sauvegarde vos modifications.

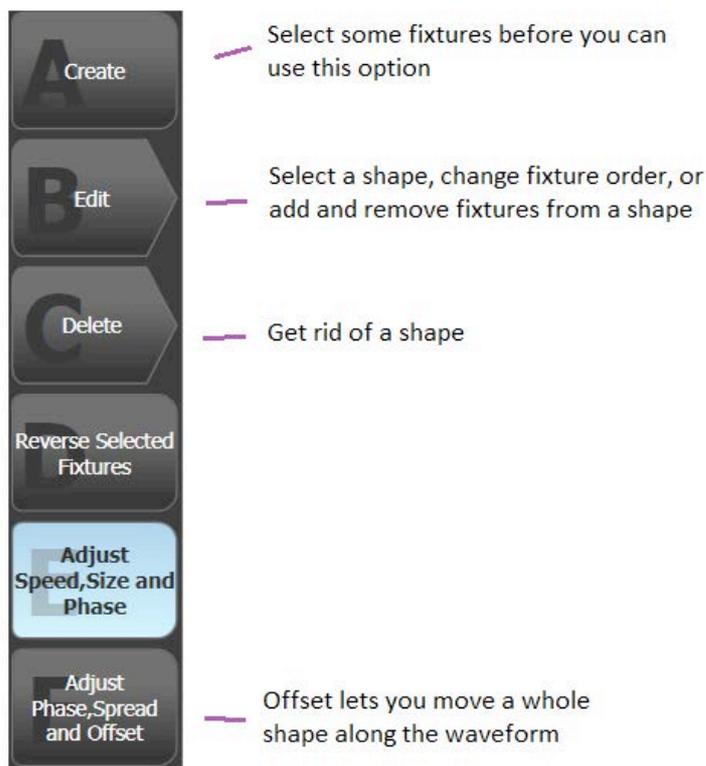
## 10. **Effects Simples : Shape Generator**

### 10.1 Créer un Shape

Selon ce que vous voulez faire, il y a deux générateurs d'effets dans Titan - le Shape Generator pour les effets simples, et un Pixel Mapper pour ceux complexes

Avec le Shape Generator, il y a 3 paramètres modifiables communs à toutes les formes - la taille (Size), la vitesse (Speed) et la propagation (Spread). Les formes sont classées par catégorie. Aller à [Shapes and Effects] et choisissez [Shape Generator].

Sélectionnez des Fixtures, Appuyez sur [Locate] puis sélectionnez [Create].



### 10.2 Sauvegarder un Shape

Once you have an effect you are happy with, you can then use [Record] to save it into a playback. If you use Record by Channel then you can overlay this effect onto whatever playback is currently active.

Une fois que vous êtes satisfait de l'effet, utiliser [Record] pour l'enregistrer sur un Playback. Si vous utilisez le mode Channel, vous pouvez superposer cet effet à ce qui est déjà actif sur ce playback.

Sous [Playback Options] sur le Softkey B, vous pouvez choisir si la taille et/ou la vitesse des Shapes est contrôlée par le fader.

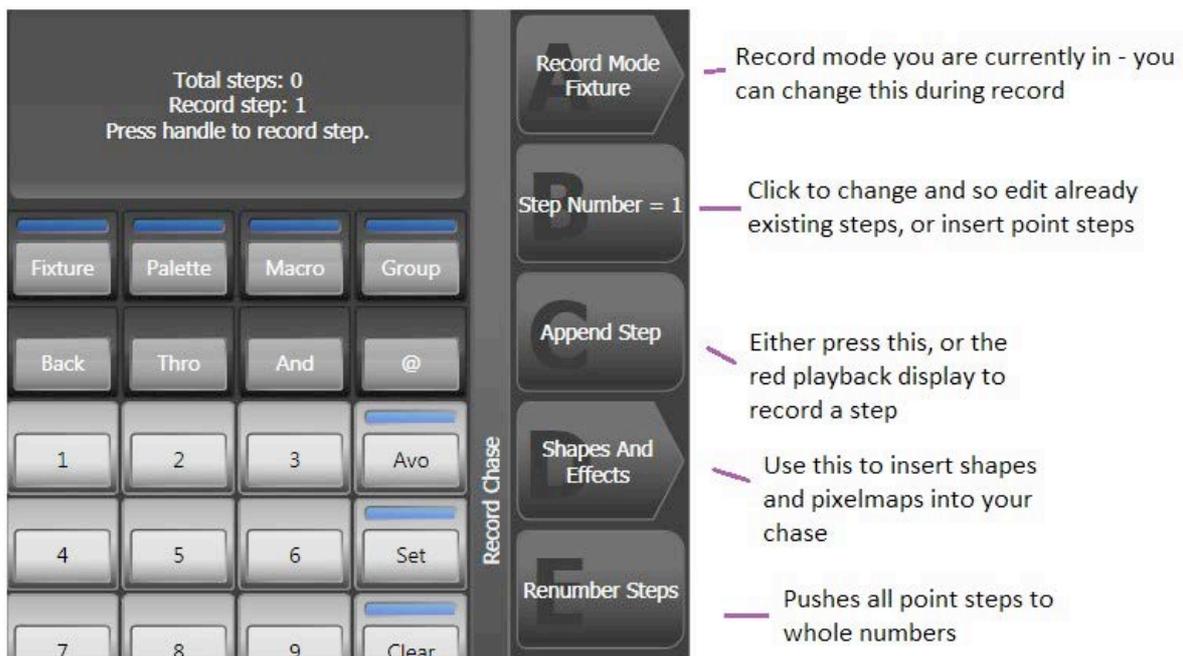
Vous pouvez également enregistrer des palettes de shapes dans la fenêtre Shapes and Effects. Pour plus de détails référez vous au manuel Titan.

## 11. Enregistrer des Chases

### 11.1 Démarrer l'enregistrement d'un Chase

Les règles d'enregistrement des chases sont les mêmes que celles des cues, (Channel/Fixture/Stage), vous enregistrez juste une séquence de cues à boucler sur un seul bouton. Lorsque vous appuyez sur [Record] et choisissez [Create Chase], le premier appui sur un bouton d'un playback, ne fait que sélectionner le lieu d'enregistrement. Pour enregistrer le premier pas, vous devez à nouveau presser le bouton.

Total steps = number of steps already in the chase  
Record step = step number you are about to record



### 11.2 Éditer un Chase

Un Chase n'a pas le même tracking qu'une Cue-list. Les options du chases sont accessibles via le Softkey [Playback Options].

Pour éditer un Chase, appuyez sur [Unfold] et choisissez le playback à éditer – Chaque pas du chase sera alors mis sur un fader afin d'être édité. Lorsque vous avez terminé appuyez à nouveau sur [Unfold].

## 12. Cue Lists

### 12.1 Tracking

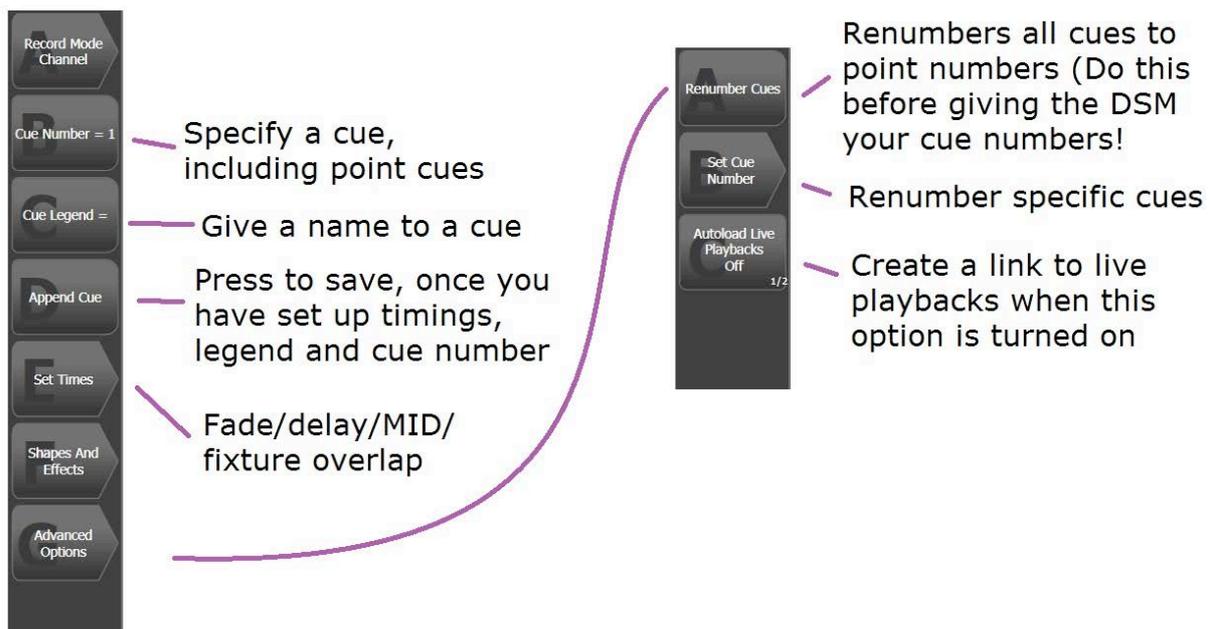
Par défaut les cue lists utilisent le tracking, il peut être désactivé via [Playback Options]. Avoir le tracking activé signifie que la Cue List n'enregistre que les changements, ce qui est très pratique pour les modifications. Par exemple, si dans la Cue 1, vous passez la couleur en rouge puis passez en Bleu dans la cue 5, l'information rouge n'est que dans la Cue 1 et elle est dans les Cues 2 à 4. Si vous modifiez Cue 1 en jaune, les Cues 1 à 4 seront aussi jaunes, mais la Cue 5 restera bleue.

### 12.2 Comment Enregistrer une Cue List

Deux syntaxes peuvent être utilisées pour enregistrer une Cue Lists – La même que pour les chases et une autre plus dans le manière du théâtre. Pour la seconde, la syntaxe est la suivante :

Préparez l'état lumineux -> [Record] -> [Cue] # -> [Enter]

Vous pouvez aussi utiliser la touche [Append Step] en mode record.



### 12.3 Éditer une Cue List

Lorsque vous avez fini d'enregistrer, appuyez sur [Exit] pour sortir du mode Record. Plusieurs choses, comme le mode du fader, le tracking et les options Move In Dark, sont modifiables via le Softkey [Playback Options].

Si vous appuyez sur [View] puis sélectionnez la cue list, vous obtiendrez la fenêtre suivante :

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

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

Dimmer curve per cue

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

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

More detailed breakdown of cue content

Quand une cue list est connectée, pour modifier une cue active, appuyez sur [Record] [Cue] puis choisissez une option dans les softkeys ou appuyez à nouveau sur [Cue].

Pour modifier un temps d'une cue, appuyez sur [Live Time] pour aller dans les temps de la cue active. Pour éditer une autre Cue utilisez le Softkey A. Si vous appuyez alors sur une touche d'attribut comme [C] pour couleur vous irez directement aux temps des couleurs.

## 12.4 Astuces

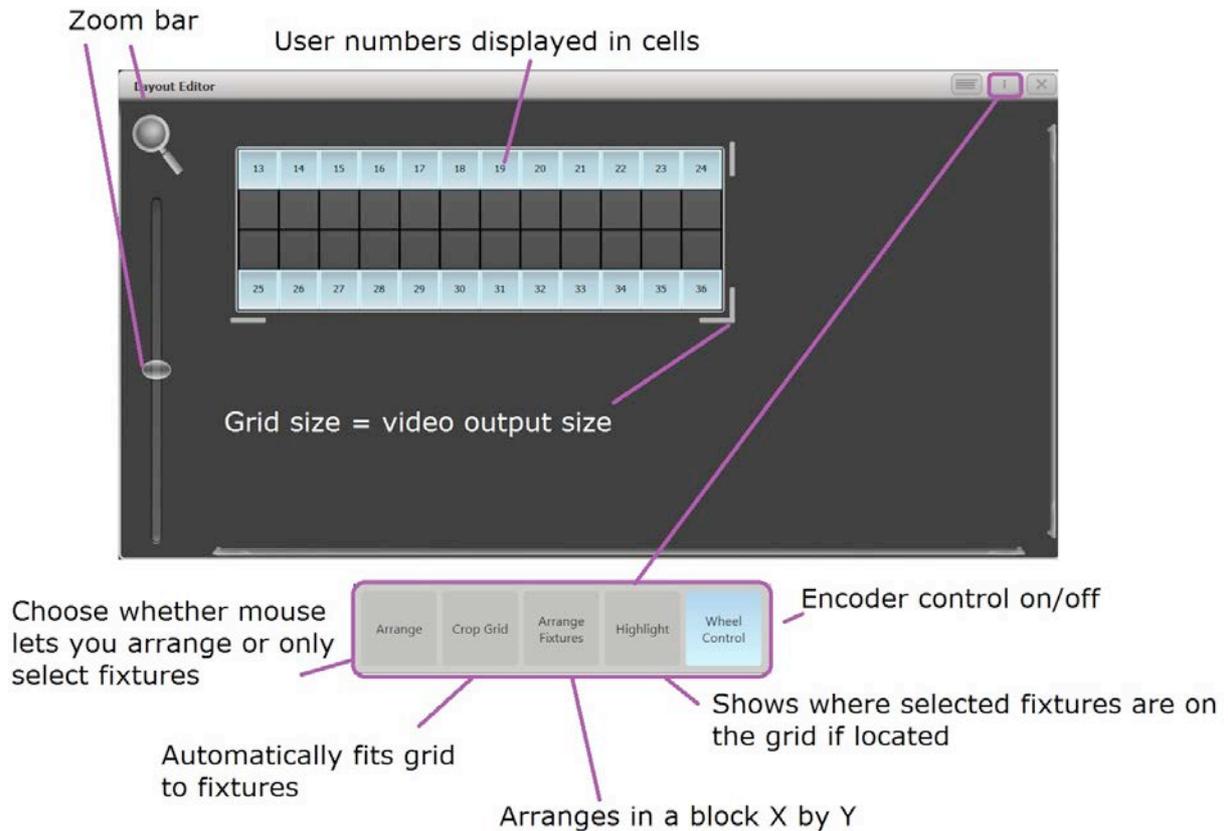
- Autoloads ne prend pas le tracking, si des valeurs doivent être utilisé avec des cues consécutives elles doivent être chargées automatiquement dans tous les cues nécessaires.
- Par défaut une Cue List reste connectée à la cue lorsque le fader est ramené à zéro. Pour la désactivée, appuyez sur [Off] puis sur la Cue List. Pour qu'elle soit toujours désactivée quand le fader est à 0, dans [Playback Options] choisissez [Fader Mode – Kill at 0]
- Si vous ne voulez pas travailler en mode Tracking activez [Tracking Off] dans [Playback Options].
- Il y a des réglages globaux pour la fonction Move In Dark dans [Playback Options]. Si vous désirez la désactiver pour une seule Cue, activez, pour cette Cue, l'option [MID – Disabled]
- Un clic droit sur [Avo] puis une sélection de [Next Time] donne un retour "cut" à la précédente.
- Les boutons bleus et gris peuvent être customisés avec l'option [Key Profiles] dans [Playback Options]
- Appuyer sur [Cue] -> # -> [Enter] spécifies la prochaine Cue à jouer.
- Pressing [Cue] -> # -> [Go] immediately fires that cue
- Pour copier une Cue depuis une Cue List active, appuyez sur [Copy] -> [Cue] -> [#] -> [@]-> new [#]

## 13. Les Effets avancés – Pixel mapper

### 13.1 Créer un Layout

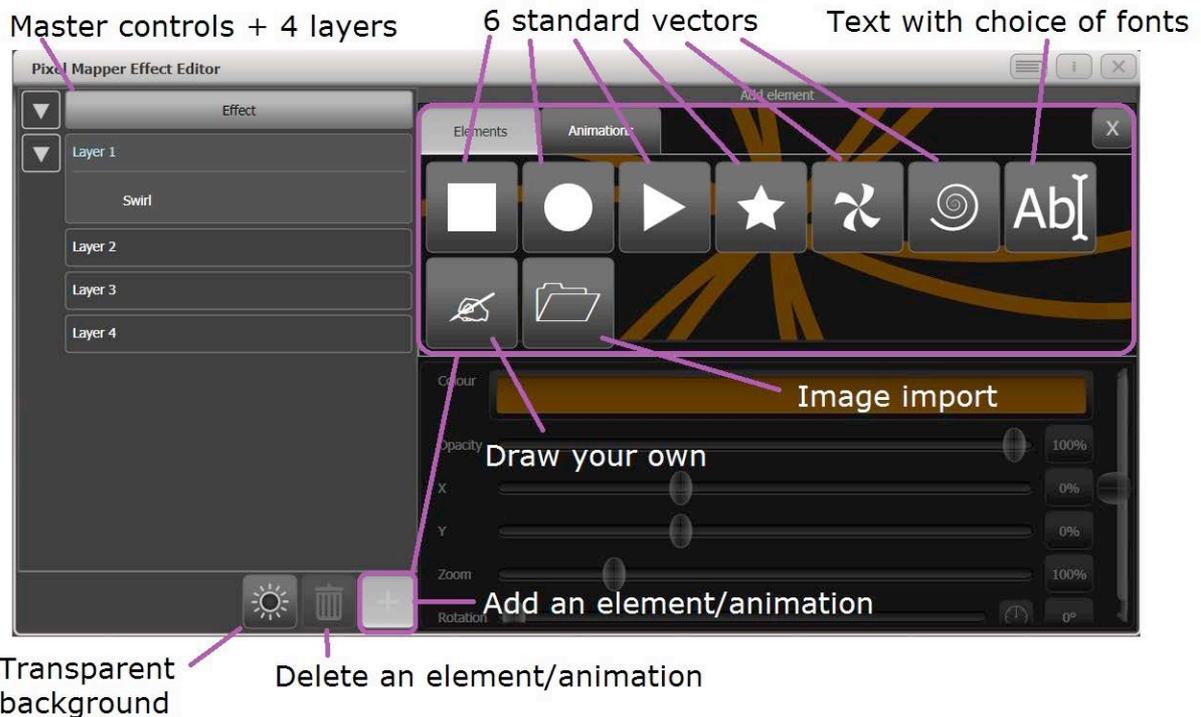
Pour créer des effets plus complexes, utilisez le pixel mapper. Le layout est basé sur un group, vous pouvez donc avoir les mêmes Fixtures dans plusieurs Layouts pour des effets différents.

Créez un groupe, allez dans [Shapes and Effects] -> [Pixel Mapper] -> [Edit Group Layout]

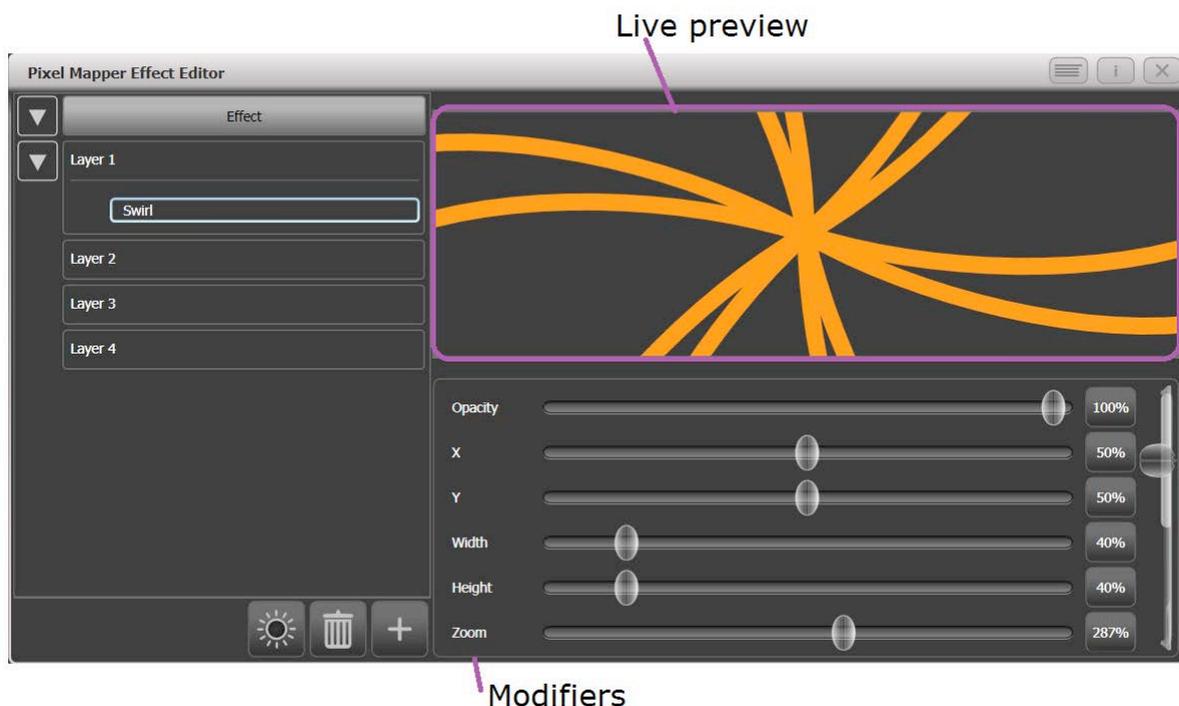


## 13.2 Créer un Element

Une fois le Layout terminé, sélectionnez le groupe. Appuyez sur [Locat], et ouvrez le workspace [Effect Editor]:



Créez ou sélectionnez un "Element", et vous avez alors beaucoup de modificateurs comme le positionnement XY, la largeur et la hauteur pour étirer l'élément etc :



Avolites Ltd

184 Park Avenue, Park Royal, London, NW10 7XL, England.

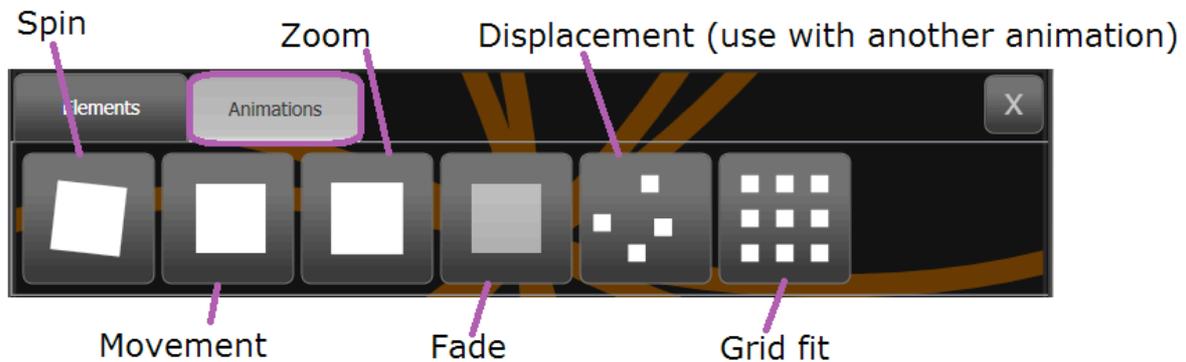
Switchboard: +44 (0) 208 965 8522 Sales Direct: +44 (0) 208 955 9220 Fax: +44 (0) 208 965 0290

www.avolites.com

La couleur du layer est disponible avec les contrôles généraux du Layer (Layer 1, Layer 2 etc)

### 13.3 Ajouter une Animation

Une fois que votre "Element" est terminé, ajoutez une animation:



Il est maintenant très facile de créer des effets complexes comme le même élément se déplaçant en sens opposés avec des couleurs différentes.

### 13.4 enregistrer l'Effect

Une fois que l'effet vous convient vous pouvez l'enregistrer dans une cue, un chase ou une Cue List. Rappelez vous que si vous enregistrez en mode Channel le dimmer ne sera enregistré que si il est dans le programmer

## 14. Sauvegarder votre Show

N'oubliez de sauvegarder régulièrement votre show – appuyez sur [Disk] puis [Save Show]. Vous pouvez sauvegarder sur un périphérique USB ou le disque dur interne du PC. Les fichiers des show sont compatibles avec toutes les consoles.

Il y a également une fonction Autosave dans [Disk]. Il est recommandé de la désactivée lors de la restitution du show.

## 15. Bon Show!

Remember, this is only a Quick Start Guide. It by no means details everything the Titan Software is capable of (we have a manual for that), but it should hopefully have helped you to find your feet if you're new to the Titan platform.

Rappelez-vous, ceci n'est qu'un guide de prise en main rapide. Il ne détaille tout les possibilités du logiciel Titan (pour cela un manuel est disponible), mais il devrait vous avoir aidé à démarrer sur la plate-forme Titan.

Profitez du logiciel, et rappelez-vous qu'il y a des ressources en ligne pour vous aider. La principale est sur notre site, c'est un forum dédié à Titan. N'oublier pas non plus la formation - pour une journée complète sur une console contactez <mailto:training@avolites.com> au Royaume-Uni, ou votre distributeur local.