



Studioproduktion Fernsehen

Überblick grandMA3-Lichtsteuerung

- Phaser
- Cues und Sequenzen

Phaser

- dienen der Programmierung dynamischer Werte von Fixtures
- Kann verschiedene Werte in mehreren Schritten beinhalten
- Phaser können bis zu 64 verschiedene Schritte enthalten
- Wir können Phaser als Preset speichern und in Cues (Lichtstimmungen) verwenden

Erstellen eines Dimmer-Phaser

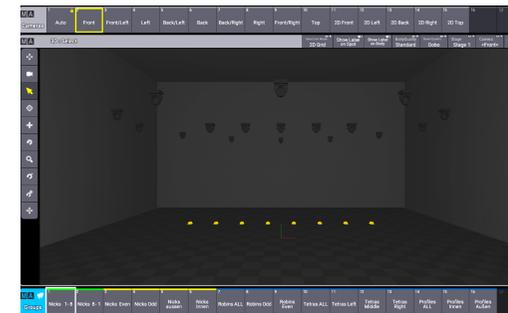
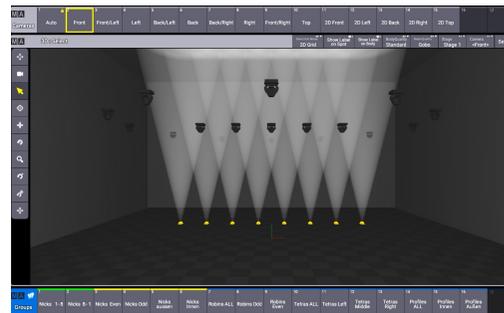
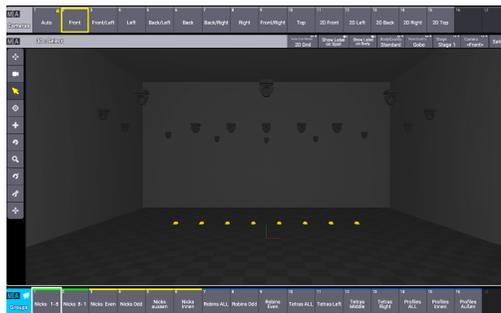
Schritt 1: Anwahl der Gruppe Nicks 1-8

Schritt 2: Setze den Dimmerwert für alle angewählten LED Washer auf 100%

Schritt 3: Mit der Schrittanwahl in den Step 2 schalten

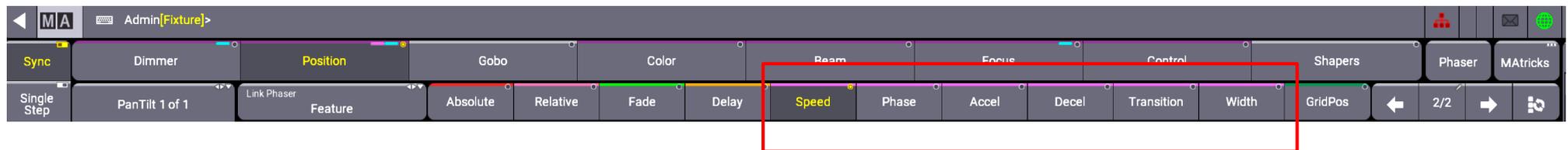
Schritt 4: Setze den Dimmerwert für alle angewählten LED Washer auf 0%

Der Dimmer-Phaser läuft los.



Bearbeitung des Phaserverlaufs in der Steuerleiste

Alle Steuerparameter für dynamische Veränderungen sind ebenso bei dynamischen Presets zugänglich.

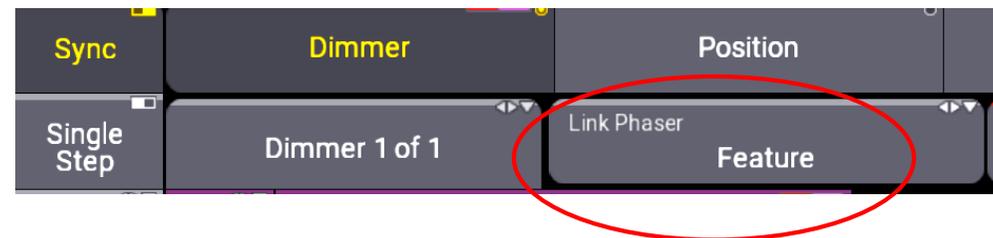


Mit den verschiedenen Layern kann das Verhalten des Phasers gesteuert werden. Speed und Phase beeinflussen den gesamten Phaser in Geschwindigkeit und Verteilung der einzelnen Fixtures. Die Layer Acceleration, Deceleration, Transition und Width beziehen sich auf das Verhältnis der Steps/Schritte zueinander.

Aufgabe

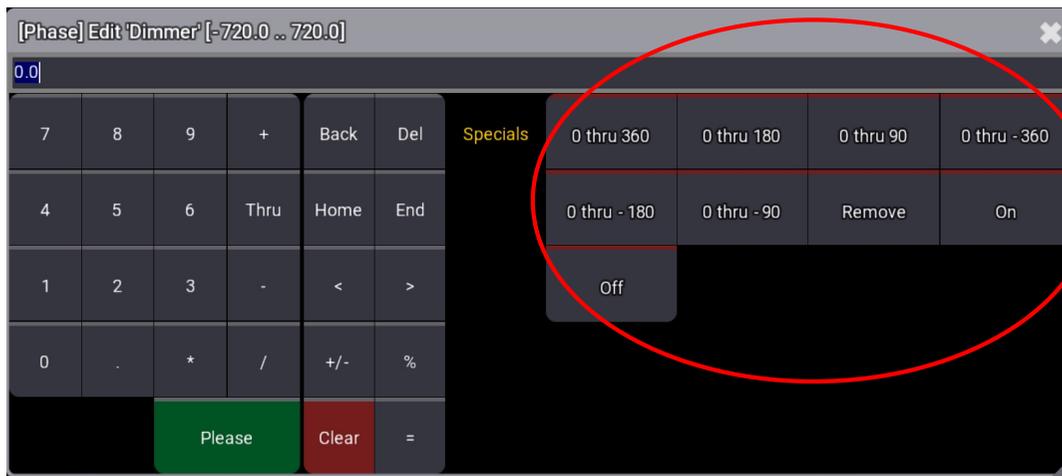
- Bearbeite zunächst die Geschwindigkeit des Dimmer-Phasers: Gehe von 60 Beats per Minute (Defaultwert!) auf 25 BpM
- Verändere danach die Werte für Accel und Dcel
- Wie verhält sich Width bei Veränderung?

Beachte: wird ein Layer im Dimmer-Phaser verändert, steht im Feature-Feld „Link Phaser“



Bearbeitung der Phase

Bei Anwahl von Phase mit Druck auf den Encoder öffnet sich folgendes Menüfenster:



Man findet voreingestellte Phasenwerte zur Auswahl. 0 THRU 360 zum Beispiel bedeutet, daß der Dimmer-Phaser über alle 8 Nicks so verteilt wird, daß kein Fixture zu irgendeinem Zeitpunkt dasselbe macht.

Mathematisch: $360 / (\text{number of fixture}) * (\text{number of fixtures} - 1)$
 In unserem Fall mit 8 Fixtures: $0 \text{ thru } 360 / 8 * 7$ (Ergebnis: 0 – 315°)

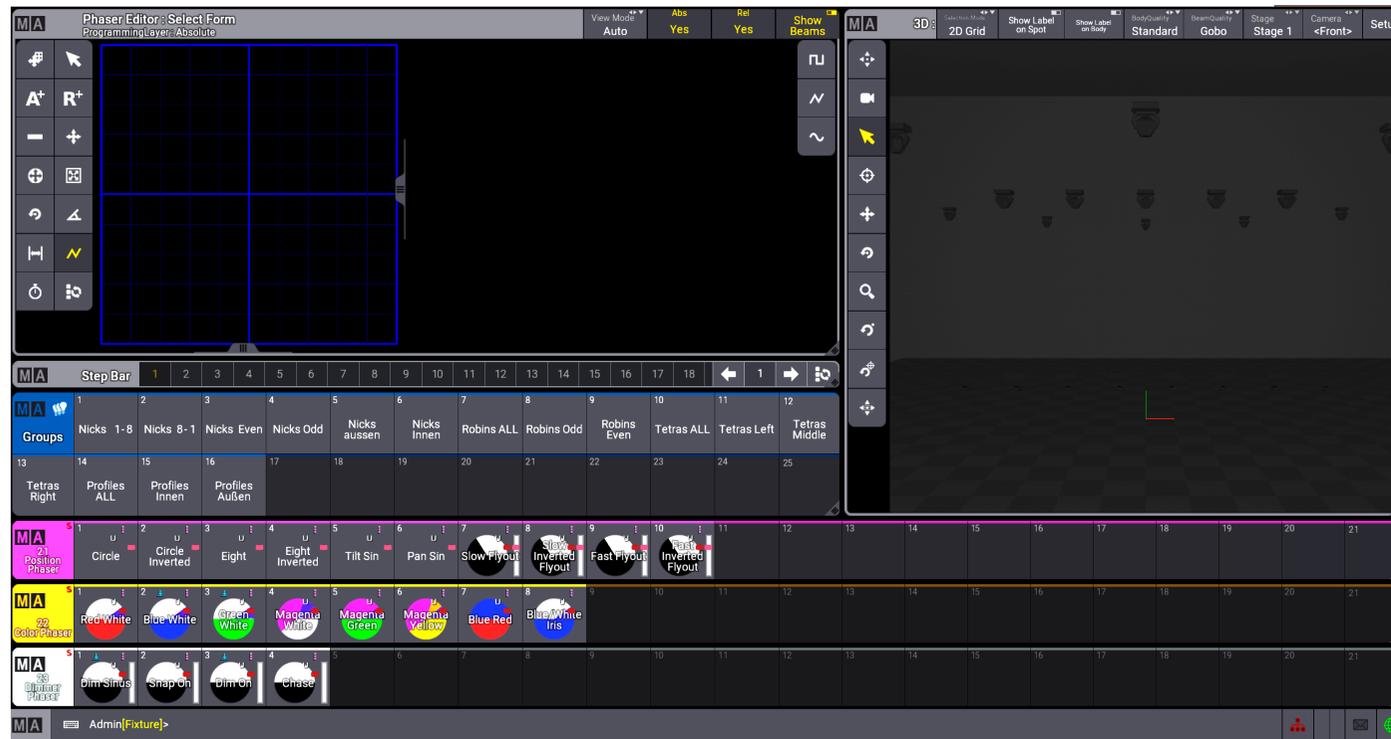
Der Phaser Editor

Phaser Editor

Step Bar

Group Pool

ALL Presets



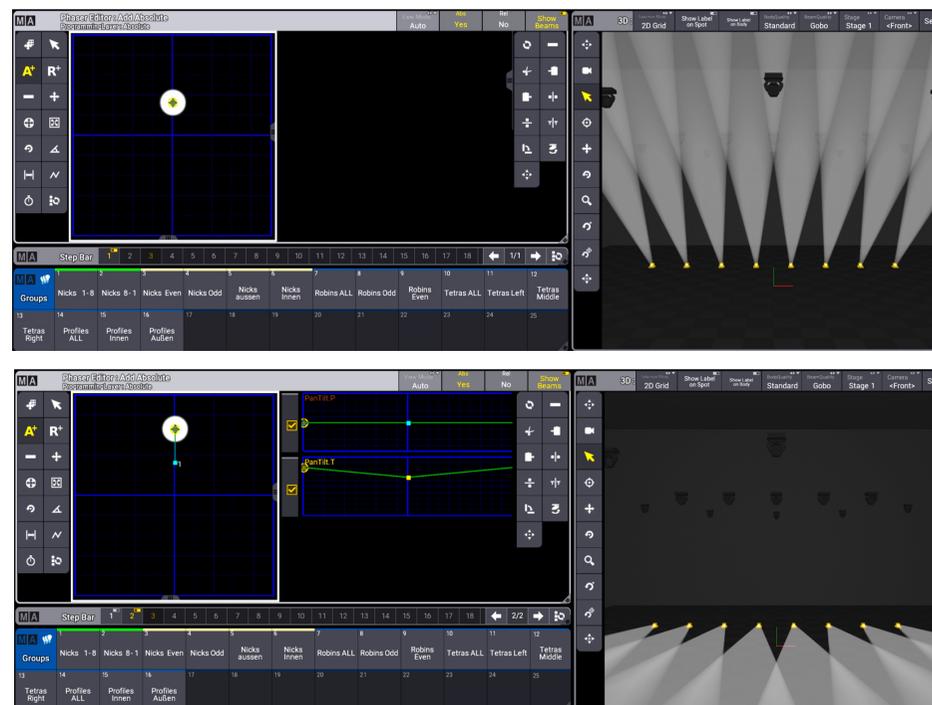
3D

Erstellen von Bewegungs-Phasern

- Schritt 1: Anwahl der Gruppe Nicks 1-8
- Schritt 2: Setze im Feature Position den Tilt-Wert auf 45
- Schritt 3: Mit der Schrittanwahl in den Step 2 schalten
- Schritt 4: Setze im Feature Position den Tilt-Wert auf 90

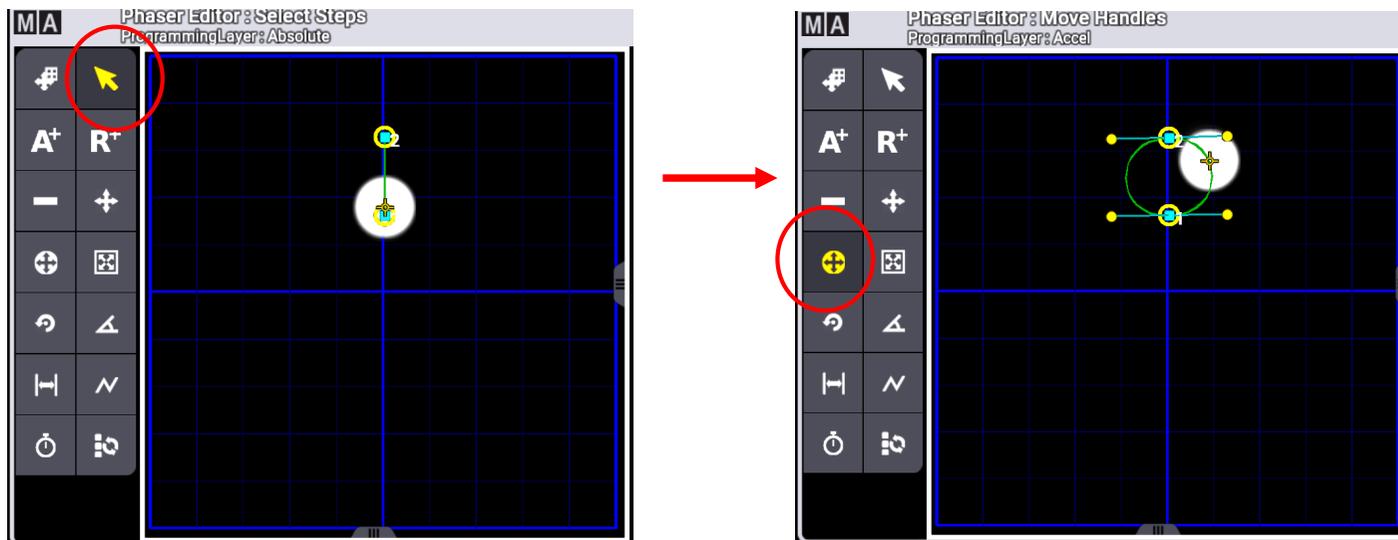
Der Bewegungs-Phaser läuft los.
Setze die Speed auf 25 BpM.

Um einen Circle zu erzeugen, werden mit dem Auswahlwerkzeug beide Handles angewählt.



Erstellen einer Kreisbewegung

Um einen Circle zu erzeugen, werden mit dem Auswahlwerkzeug beide Endpunkte der Bewegung angewählt. Dann wird mit dem „Move Handle“-Tool ein Punkt der Bewegung nach rechts oder links gezogen. Es wird damit ein Kreis aufgezo-gen und eine Kreisbahn erzeugt, auf der die Bewegung der Fixture jetzt verläuft – also eine Kombination aus Pan- und Tilt-Bewegung.



Kreisbewegung als relativer Phaser

Die Kreisbewegung wird genau gleich wie eben erstellt – jedoch als relativer R⁺-Phaser!

Dieser relative Bewegungsphaser wird als „Circle relative“ im ALL1 Preset-Pool gespeichert. Ebenso wird dieser Phaser als Lichtstimmung (Cue) in eine Sequenz gespeichert.

Jetzt kann dieser Bewegungsphaser relativ zu absoluten Positionen verwendet werden. Dies geschieht am besten über die Verwaltung mit Sequenzen.

Presets, Cues und Sequences

Mit den unterschiedlichen Attributwerten der eingesetzten Fixtures werden die Looks in einer Show erstellt.

Folgender Workflow bietet sich für das Lichtdesign von TV-Shows an:

- Die verschiedenen Attribute wie Positions-, Farb-, Fokus- und Dimmerwerte werden als Presets in den Preset-Pools gespeichert und verwaltet – es kann sich dabei auch um Presets mit dynamischen Werten mit mehreren Schritten/Steps handeln.
- Aus diesen Presets können zahlreiche Lichtstimmungen/Cues erstellt werden und innerhalb von Sequenzen gespeichert werden.
- Eine Sequenz beinhaltet eine Liste von mehreren Cues, die durch Fader, Executor-Tasten oder andere Trigger aktiviert werden können. Sequenzen werden im Sequence Pool gespeichert.
- Executoren starten die Cues und können Buttons, Tasten oder Fader sein.

Licht bewegt!

