

MEMO_MINUTES

Paderborn, 29/06/2011

Contact: tech.support@malighting.com

Effects en grandMA2

En las siguientes páginas vamos a explorar el que podemos hacer con los efectos. Daremos una vuelta a través de los pasos más comunes de las funciones de efectos.

Teoría efectos

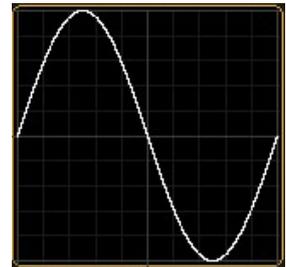
Pero antes de hacer mucha programación, necesitamos echar un vistazo a la teoría que hay detrás de los efectos. Los efectos funcionan en un ciclo. La 'Form' indica cómo se mueve un atributo de 'valor bajo' a 'valor alto'.

Una forma podría ser una curva sinusoidal.

La parte inferior de la Forma es 'Valor bajo'. La parte de arriba es 'Valor alto'.

Como se muestra claramente la transición entre los dos valores.

En cues y en el programador, la velocidad del efecto es controlada por el 'Rate'. El 'Rate' sigue la lectura de velocidad, definida en el user profile.



Un efecto en la hoja de efecto tiene una velocidad por defecto y un 'Rate' por línea, el cual es multiplicado por la velocidad. Un efecto con una velocidad "speed" de 60 BPM y un Rate 1 en la línea de efectos utiliza 1 segundo para completar el ciclo de esa línea de efecto. Si la velocidad "speed" es puesto a 30 BMP, usara 2 Segundo para completar el ciclo. Un efecto con velocidad de 60 BMP y un Rate 2 en la línea de efectos necesita 0.5 segundos para completar el ciclo de esa línea de efecto.

Si necesitas extender a un grupo de aparatos para que comiencen en sitios diferentes del ciclo debes usar 'Phase'. Phase se describe Como un número entre 0 y 360. Piensa en ello como un círculo, y los números como una serie de grados en ese círculo.

Lo que normalmente hacemos es crear una línea en el efecto. Esta línea se refiere a un único atributo (pudiendo ser 'Dimmer', 'Pan', 'CM1', etc.). Seguidamente defines la forma "Form" que deseas usar. Define el rate y el 'Valor bajo' y 'Valor alto'. Básicamente esto es lo que necesitas para hacer un efecto, es por ello que puedes crear efectos más interesantes añadiendo diferentes valores en la Phase.

Algunas forms pueden utilizar parámetros como 'Width', 'Attack' y 'Decay'.

'Width' controla la cantidad de espacio que debe ocupar el ciclo. Un 'Width' de 100% hace que la forma ocupe todo el ciclo. Si el 'Width' es solo 50% la forma "Form" solo ocupa la mitad del ciclo.

'Attack' y 'Decay' es usado para "fade" Valores en la form que normalmente no necesitan fade (Random, PWM (Pulse Width Modulator) y Chase).

Hemos separado Valores efectos y valores – ¿Que significa esto?

Hasta la versión 2.3 la grabación de los valores de efecto siempre se almacenaba un valor junto a los efectos de valor. Con la versión de software 2.3 hemos separado valores de efectos de valor. Valores y efectos de valor son manejados separadamente pudiendo ser almacenados a diferentes cues. Cuando usando el store filter puedes incluso grabar valores, tiempos o efectos solo mientras este active en el programador.

La siguiente comparación te muestra entre valores y valores de efectos las típicas cosas que puedes hacer con valores y su correspondiente a valores de efectos.

Valores

- Pueden ser grabados en su correspondiente hoja de preset
- pueden se puestos directamente en el programador
- Puede ser actualizado un preset y de la misma manera en las cues, si los preset son cambiados.
- Estas usando en tiempo de cue
- Individual fade sobrescribe cue fade
- individual delay sobrescribe cue delay
- pueden ser grabados, editados y actualizados en cues
- Se hace tracking a través del cuelist hasta que se establece otro valor o hace release.
- Pueden ser editados en la hoja de tracking sheet

Valores efecto

- Pueden grabarse en el Effect Pool
- Pueden ponerse directamente en el programador o puestos en una plantilla de efecto.
- Pueden ponerse como efectos selectivos y las cues se actualizaran, si el efecto selectivo es cambiado.
- utiliza el cue timing
- individual effect fade sobrescribe cue fade
- individual effect delay sobrescribe cue delay
- pueden ser grabados, editados y actualizados en cues
- Se hace tracking a través del cuelist hasta que establece otro valor de efecto, se machaca "stomped" o release.
- Pueden ser editados en la hoja de tracking sheet

Diferencia entre Effect Playbacks (effects con asignación a ejecutore) y efectos en programador y cues

Efectos funcionando en la hoja de efectos o asignados a ejecutores no serán machacados por cues.

Efectos absolutos se ejecutaran OffOnOverwritten par alas secuencias, si es posible, pero secuencias no ejecutaran OffOnOverwritten para los efectos. Los efectos de playback pueden ser parados mediante off.

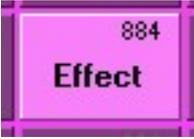
Comparación entre efectos gMA1 y gMA2

Terminología: Diferencia entre efectos y moduladores

La grandMA series 1 tiene efectos y moduladores; los efectos estaban corriendo en el effect pool. Cuando usando un efecto en una secuencia existía solo un link del efecto almacenado en la cue. Si el efecto fue detenido, creado con valores de modulador en el programador, pudiendo grabarse en cues, siguiendo el tracking de la e cuelist, y pudiendo modificarse por canal. Los valores de modulador pueden ser ajustados directamente en el programador y almacenados en cues después, pero los moduladores no pueden almacenarse en ninguna hoja.

Los efectos en grandMA2 son más parecidos a los moduladores de grandMA series 1 que a los efectos de grandMA series 1 . Efectos grandMA2 pueden ser creados o modificados en el programador y almacenados en la hoja de efectos o directamente en una cue. Alternativamente los efectos se pueden crear en la hoja de efectos usando el editor de efectos.

El breve esquema de abajo dará una descripción de los diferentes tipos de efectos grandMA series 1 y su referencia en grandMA2.

grandMA series 1	grandMA2
<p>"red" effects</p> 	<p>Estos efectos se llaman Effect Templates en grandMA2</p>
<p>red" effects running in the pool</p>	<p>Los valores de Effect Template son puestos en el programador, pudiendo ser modificados en el programador editados en directo con el effect editor</p>
<p>"orange" effects</p> 	<p>Estos no se necesitaran nunca mas, como los valores de efectos de los effect templates se graban dentro de las cues pudiendo ser editados directamente en el tracking sheet o editando la cue usando la función update.</p>
<p>"pink" effects</p> 	<p>Selective Effects</p>
<p>"pink" effects running out of the pool</p> 	<p>"Pool Playbacks" te ofrece esta funcionalidad. Selective effects pueden ser lanzados en hoja de efectos presionando la tecla go hardkey y despue el efecto en la hoja de efecto. Para acceder de una manera mas rápida en las opciones de la vista effect pool activar la opción direct action. Con esta opción cada botón presionado ejecutara un "GO" en ese efecto.</p>  
<p>"pink" effects assigned to executor</p>	<p>Selective effects todavia pueden ser asignados directamente a ejecutores y trabajar de la misma manera que lo venian hacienda en la grandMA series 1.</p>
<p>Effects with base value</p>	<p>Estos efectos son llamados absolute effects en grandMA2</p>
<p>Effect without base value</p>	<p>Estos efectos son llamados relative effects in grandMA2</p>

Como crear efectos en grandMA2

Hay dos maneras para crear un efecto en MA2

Efectos predefinidos que pueden encontrarse en:

Setup/Show/Import Export/Import/Effects y pueden importarse dentro de la hoja de efectos abriendo el fichero "predefined.xml")

Creando un efecto en la hoja de efectos:

Selecciona Fixtures / Channels, presiona el boton "Edit" seguido de uno de los botones de la hoja de efectos, abriendose la hoja de edición de efectos.

"Add" abrira el menu para seleccionar el atributo „select Effect attribute". Para conseguir combinación de atributos estos (e.g. Pan + Tilt) estos deben de hacerse en varias lineas. Ahora el efecto puede ser arrancado seleccionandolo en el la hoja de efectos.

Todas las siguientes modificaciones en el editor de efectos se ejecutaran directamente sobre la actual selección.

Para ajustar los detalles de estas funciones en el encoder "Edit Effect Encoderbar" abra el correspondiente menu de opciones presionando el encoder.

En la columna "QTY", Se muestra la cantidad de aparatos seleccionados.

Nota:

- Si la cantidad es >0 este efecto es un "Selective Effect"
- Si es 0 este efecto es un efecto temporal (Effect Template).

Los efectos selectivos funcionan parecidos a los preset. Cuando grabas estos efectos en cues, solo el link (número en la hoja efecto / effect ID) se grabara en la cue, esto significa una vez modificado el efecto cambiara directamente en la correspondiente cue - (...como si llamaras a este efecto desde la hoja).

Cuando grabas Effect Templates todos los valores del efecto para cada paramero son grabados en la cue. Esto significa que despues de cambiar parametrod de este efecto, estos NO tendran cambios en la correspondiente cue.

En la columna "Interleave", un set de selección puede escogerse, e.g. „1 of 3".

En la columna "Attribute", se puede cambiar el atributo.

En la columna "Mode", puedes escoger como se ejecutara el efecto:

- "Abs" (absoluto) significa que los valores de los atributos los cuales esten activos antes de empezar el efecto se ignoraran y se sobrescribieran los valores almacenados en el efecto.
- "Rel" (relativo) significa que los valores que estan activos antes de empezar el efecto se usaran como valores en el efecto .

Nota 1:

Por el hecho de que los valores del efecto se agregan al valor base normalmente tiene sentido tener un valor base de efecto de negative a positivo e.g.. -30° to +30°.

Nota 2:

El valor predeterminado en el efecto "relative" or "absolute" pude ponerse aquí:
Setup/User/Defaults/Effect Defaults.

En la columna "Form", se muestran todas las formas de la hoja de formas.

Cuando se selecciona una forma multidimensional, aparecera una ventana para seleccionar la subform. Si hay mas de una linea de efectos seleccionda simultaneamete, el subform se aplicara simultaneamente a las lineas seleccionadas .

En la columna "Rate", puedes poner como de rapido quieres que funcione el efecto . Si e.g. el rate=2, El efecto correa dos veces mas rapido como si el rate fuera=1.

En la columna "Dir", Se puede escoger la dirección en la que correa el efecto.

En combinación con el "bounce", el efecto se ejecutara hacia lante y hacia atras empezando por el orden de selección .

En la columna "Center" y "Size" pueden ponerse el valor base y el tamaño (size) .

Con el boton de la parte inferior derecha "Val. Readout" se puede cambiar la entrada en estas columnas "Low Value" and "High Value". Ahora se puede introducir el valor inicial y el final. Esta configuración se quedará para todos los menus de efectos.

Cuando editas un efecto absolute puedes tener disponible tus presetes en esa columna.

De esta manera puedes crear muy rapido un efecto e.g. a pan/tilt entre diferentes posiciones del escenario.

Nota:

Para un efecto sin selección de aparatos (Template Effect) Solo se mostrarán preset global y universal .

En la columna "Phase", Puedes poner el momento de inicio para todos aparatos puestos en la fila del efecto.

- Si es . 0°, todos los aparatos de este efecto son ejecutados en paralelo.
- Si es "0.0 hasta 360.0", el comienzo se dividira através del número de aparatos.
El efecto se ejecutara uno despues del otro
- Si es "0.0 hasta -360.0", el efecto se ejecutara a la inversa .

Nota:

Esto es applicable a la forma senos, por ejemplo, la forma se ejecutara matematicamente de izquierda a derecha por aprato. Sin embargo el patron resultante se vera como un movimiento en el escenario de derecha a izquierda, si la fase es puesta "0 hasta 360". Cambiando la phase de "0 hasta -360" el efecto resultante cambiara de dirección de izquierda a derecha. (Como en la serie 1 de grandMA)

En la columna "Width", puede ajustarse cuanto esta active el valor „high Value" .
(e.g. para el PWM (Pulse Width Modulation)

En la columna "Attack" y "Decay", podras poner un "in fade time" y un "out fade time" para una forma. Esta cololumna estara solo disponible par alas formas "Random", "PWM", y Chase.

En la columna "Rate Group", un master rate se puede asignar a la linea de efecto.
Entonces puede influir la velocidad individual de una linea para un efecto.

En la columna "Groups", podran ser configurados como los aparatos seleccionados trabajaran juntos con la subdivision de phase "0 hasta 360" o "0 hasta -360" .

Si el valor es "None", la phase se dividira por el número de aparatos, o de otra manera por el número de grupos.

En la columna "Blocks", podrán configurarse cuantos aparatos seleccionados corraeran con el mismos efecto.

En la columna "Wings" podrán definirse cuantos de los aparatos seleccionados ejecutaran el efecto con la misma phase de una manera simetrica.

"Delete" borrara la linea de efecto seleccionada.

"Take Selection" pondra la actual selección de aparatos en la línea de efecto.

Si no hay aparatos asociados a la línea de efecto, este pasara a ser un efecto template
El efecto funcionara como un Template Effect (iguales a los efectos rojo en grandMA series 1)

Nota:

Si la columna "QTY" esta a 0 la marca en la hoha de efectos sera "S" (selective)
to "T" (template)

"Show Selection" selecciona los aparatos asociados al efecto.

"Default speed" ajusta una velocidad basica la cual se multiplicara con el factor de rate de cada línea de efecto, y se usa cuando el efecto este en el programador o asignado a un ejecutor.

Tambien se puede poner un speed master.

Nota:

La representación de la velocidad del efecto (Hz, BPM or Sec) puede definirse aquí:
Setup/User/Settings/Speed Mode.

"Kill individuals" corta todos los valores individuales almacenados en la línea de efectos.

Tendra valores individuales cuando despues de grabar los valores del propio efecto para un aparato individual en un efecto. Estas celdas tienen un fondo rosa.

"Edit Effect Line" abre una línea editor de efectos grafica.

En la parte derecha podran seleccionarse sobre cual línea de efectos deseas trabajar.

"Align" pones los valores para "Low", "High" and "Width".

Solo un valor, valores desde - a, o selección de presets.

(los preset selectivos solo se muestras con efectos absolutos)

Nota 1:

Es e.g. el "Low Value" pones a fan (Align), los valores se pondran a lo largo de los aparatos seleccionados.

Nota 2:

Todos los botones en el area del „ graphical effect line editor" solo se ejecutara par alas líneas de efectos seleccionadas.

Crear un efecto en el programador:

Cuando los efectos son creados via encoder (como se describe abajo), todas las entradas realizadas se toman como valores de efecto activos (grabables) directamente puestos en el programador y de la misma manera en la salida del escenario.

Esos valores podran grabarse directamente en una cue o en la hoja de efectos para un future uso.

Abre una hoja de fixture/channel y selecciona algunos aparatos.

Selecciona el preset type en el encoder y presiona "Effect layer 1 of 3" (selecciona la forma de efecto)

Para el siguiente ejemplo tomaremos el tipo de preset "Color" con la function color mix"Color mix".

Con el boton entre "Color mix" y "Value layer" podran ajustarse mediante los encoder los valores que esten activos para los atributos usando (single link) solo para un atributo para usar los 3 colores a la vez usa (Link Feature) (Para este ejemplo usaremos "Link Feature")

Selecciona una forma de efecto con el encoder y el comenzara inmediatamente

Presionando el encoder (o el boton superior del encoder) abrira el menu opciones (calculator) para seleccionar una forma.

Nota 1:

Esta seleccionado "Auto" en la hoja de aparatos, el display seguira la funcion seleccionada automaticamente en el encoder.

Nota 2:

Si el efecto empieza como "relative" o "absolute" se define como por default en "Setup/ User/Defaults/Effect Defaults".

Esto es mostrado en la hoja de aparatos de la forma de efectos con una "R" (relative) o una "A" (absolute) en frente del effect form

Presionando "Rate" esta function se pondra con el encoder.

Nota:

"Rate" cambia el factor multiplicado speed.

El speed es puesto a 1 Sec / 60 BPM / 1 Hz y no puede ser cambiado.

Unidad puede cambiarse dentro del user profile: "Setup/User/Settings/Speed Mode".

Cuando seleccionas valores entre "Low" o "High" el efecto se ejecutara y puede ponerse mediante el encoder.

Nota:

Cuando el encoder tiene la function "Low" o "High" pueden usar se preset desde la hoja de preset directamente.

Presionado "Effect Layer 2 of 3" te colocas en la segunda parte de la asignacion del encoderbar.

El momento de comienzo de los aparatos puede ajustarse con la phase "Phase".

Presionando el encoder (o la parte superior del encoder) abrira el menu opción (calculator) para seleccionar el valor que deses:

- Seleccionado "0 thru 360" el punto de comienzo se dividira por el número de aparatos – esto significa que e efecto se ejecutara uno despues del otro.
- seleccionando "0 thru -360" el efecto empezara al revés.

Nota:

Esto es aplicable a la forma senos, por ejemplo, la forma se ejecutara matematicamente de izquierda a derecha por aparato. Sin embargo el patron resultante se vera como un movimiento en el escenario de derecha a izquierda, si la fase es puesta "0 hasta 360". Cambiando la phase de "0 hasta -360" el efecto resultante cambiara de dirección de izquierda a derecha. (Como en la serie 1 de grandMA)

En la columna "Width", puede ajustarse cuanto esta active el valor „high Value" .
(e.g. para el PWM (Pulse Width Modulation)

"Fade" o "Delay" toma fadetime de efecto (fade-in times) o individual effect tiempo de retardo del efecto active en el programador.

Nota:

Estos valores solo se granban en cues – no en la hoja de efectos.

Si no hay tiempos de efectos grabados en la cue, se usara el tiempo de la cue.

Si no hay tiempos de efectos grabados en la cue, pero tiempos individuales en los valores, los parametros de los efectos tomaran ese valor.

Presionando "Effect Layer 3 of 3" entraras en la tercera parte de asignacion del los encoder.



"Attack" o "Decay" puede usarse para ajustar un "in-fade time" o un "out-fade time" para una forma. Esta columna solo está disponible para random, PWM y chase.

„ID" es usado para cambiar sobre la hoja de efectos para ver cual efecto de la hoja de aparatos ha sido lanzado.

Si un effect layer es seleccionado podrás ver en el botón del encoderbar "Special Dialog".

Cuando abres esta opción podrás ver la mayoría de los ajustes de una forma gráfica.

De una manera adicional "Sync Effects" todos los efectos activos en el programador empezarán sync (esto puede hacerse en combinación con el „MA" + „Effect").

Con "Absolute" / "Relative" El modo del efecto puede cambiarse.