

Congo v5 Effects Übersicht

Die neuen Effekte in der Congo v5 Software kamen zu den bestehenden Dynamic Effekten dazu. Strukturen und Chase-Sequenzen gibt es weiterhin. Bestehende Vorstellung laufen weiterhin ohne Problem, ohne das Änderungen vorgenommen werden müssen.

Hier nun einige Grundinformationen über die neuen Effekte.

Effect Playbacks. Es gibt drei Typen von Effekten - Chase, Dynamic and Content. Sie werden angewählt und gesteuert wie ein Device. - [#] [EFFECT] wählt ein vorhandenen Effekt aus, [#] [INSERT]&[EFFECT] öffnet den Wizard und erlaubt den Typ auszuwählen und einen neuen Effekt zu erstellen. Setzen einer "Intensität" auf einen Effekt löst das Starten des Effekts im Playback aus. Setzen auf 0, stoppt den Effekt. Effekt Playbacks haben Parameter, wie bei Devices werden aber diese Parameter mit U1 –U3 gesteuert.

- Chases sind reine Schritte, die direkt im Playback gestartet werden. Ein Chase beinhaltet beides, also die Kreise und Intensitäten, wie auch die Zeitinformationen alle in einem Objekt. Jedes Chase kann einzeln im Playback laufen. Wenn mehrere Effekte gleichzeitig laufen sollen, müssen Multi Chase Effekte im Playback definiert werden. Chases werden "gehalten" – gemeint ist damit, wenn das Chase definiert ist, jedes mal wenn es auferufen oder gestartet wird startet es wie zuvor definiert. Das Chase ist nicht als "on the fly" Funktion gedacht..
 - Definitionen - benutze als Beispiel 5 Schritte, mit den Kreisen 1-10:
 - Sequential = (1,2) (3,4) (5,6) (7,8) (9,10)
 - Interlaced = (1,6) (2,7) (3,8) (4,9) (5,10)
 - Symmetrical = (1,10) (2,9) (3,8) (4,7) (5,6)
 - Inv Sequential = (10,9) (8,7) (6,5) (4,3) (2,1)
 - Inv Interlaced = (10,5) (9,4) (8,3) (7,2) (6,1)
 - Inv Symmetrical = (5,6) (4,7) (3,8) (2,9) (1,10)
 - Random – benutzt angewählte Kreise, in zufälliger Reihenfolge, so wie im Beispiel, aber immer nur zwei Kreise pro Schritt.
 - True Random – setzt Kreise in unterschiedlicher Reihenfolge und auch unterschiedlich viele Kreise pro Schritt.
- Dynamic Effect Playbacks bringt die bestehende Dynamic Effect Struktur ins neue Effect Playback Konzept. Um die "Neuen Dynamics" anzuwenden, werden Kreisgruppen zugeordnet (dazu später mehr). Dem Effect Playback werden alle benötigten Parameter über die U1-U3 Encoder Seiten zugeordnet, was es erlaubt, jeden dynamic effect jeder Gruppe zuzuweisen.
- Content Effect Playbacks benötigt zwei externe Objekte – Kreisgruppen (Gruppen, Kreis- Sets) um zu bestimmen welche Kreise der Effekt beinhaltet, und "Series" (Serien) welche dem Effekt sagen in welcher Reihenfolge er ablaufen soll. Content Effects haben die meisten Parameter. Es kann anhand einfacher Serien und Einstellung der Parameter im Playback schnell ein komplexer Effekt erstellt werden. Mehr Details über die unterschiedlichen Content Effects Objekte und Parameter wie aufgelistet:
 - Channel Set – eine spezielle Gruppe in der selbst bestimmt werden kann, welche Kreise versendet werden.- z.B, ungerade, gerade. Einfügen eines neuen Channel Set in die the Channel Set Liste, dann mit NEXT and LAST um von Part zu Part zu wechseln und Kreise auswählen mit # CH, +, - und THRU. Es ist möglich existierende Gruppen in Parts einzufügen. (Hinweis: - Es geht sehr schnell wenn man Gruppen auf Direkt Selects oder Master legt, um diese schnell anzuwählen. Vorteil bei komplexen Sets).

Congo v5 Effekte

- Series -Eine Liste von Schritte in der spezielle Einstellungen für den Ablauf eingegeben werden können. (Inhalte und Parameter). Jeder Schritt kann vier Inhalte haben - Intensität + drei variable Paletten, Presets oder direkte Parameterwerte. Jeder Inhaltstyp pro Schritt kann seine eigene Fadezeit (Attack) haben.
- Part Direction and Play Mode - individuelle Kontrolle für die Kreisorder und Serienorder. Series Play Mode kann Pause und Stop enthalten.
- Content Effect Modes: Continuous, Build, Break
 - Im Continuous mode können Content Effekten, Parts lösen immer einen Schritt aus. In einem dreifarbig Rot-Grün-Blau Effekt, sind alle Kreise in einem dieser drei Farben während der Effekt läuft.
 - In einem Build mode content effect, lösen alle Parts Schritt eins und dann als nächstes Schritt zwei aus. Wenn die gleiche Serie wie oben benutzt wird, bekommen alle Parts Rot, wenn die Schritt- und Fadezeit benutzt wird, werden alle Kreise Rot und danach werden alle Grün. Wenn alle Grün sind startet der nächste Schritt in Blau.
 - In einem Break mode content effect, angenommen es gibt mehr Parts als Schritte, dann löst Part eins den "aktiven" Anteil der Serie aus und danach fadet er in den Hintergrund (Schritt 0) und wartet (macht eine Pause "break") bis alle anderen Parts in aktiven Schritten in der Serie ausgeführt wurden. Wenn der Break mode benutzt wird, werden die "sustain" und "release" Zeiten im aktiven Schritt benutzt. - genau wie im Stadion, bei der Welle während eine Fußballspiels. - der aktive Schritt "Steht auf und hebt die Arme " und im Hintergrund stzen sie sich wieder. Die Attack Zeit ist wie lange es dauert bis sie aufgestanden sind, die sustain Zeit ist wie lange sie stehen bleiben, und die release Zeit wie lange sie brauchen sich zu setzen.
- Zeitoptionen: Loop Time, TapRate, Step Time, Attack, Sustain, Release
 - Loop Time – gibt an wie lange es dauert bis der Effekt einmal durchläuft. Wenn die Zeit verlängert wird, erhöhen sich die Abstände. Beim verringern beginnt der nächste Schritt bevor der Vorherge zu Ende ist.
 - TapRate – diese Option ist zum schneller und langsamer skalieren. Tappen mit der Wheel Taste kann dem Effekt eine manuelle Geschwindigkeit zugeordnet werden. Fade Zeiten werden ignoriert.
 - Step time - Geschwindigkeit – diese Zeit bestimmt wann jeder Schritt ausgeführt wird.
 - Attack time – die Fadezeit zum angeliederten Schritt oder individuellen Inhaltstyp.
 - Sustain and Release times – nur bei break mode effects, diese Zeit gibt an wie lange ein Schritt aktiv bleibt, bevor er wieder aus geht. Wenn ein break mode effect mehr als einen aktiven Schritt hat, kann es bei unterschiedlichen attack+sustain+delay Zeiten vorkommen das sich die Schritte überlagern.

Congo v5 Chase Effekt Übersicht

In dieser kurzen Einführung wird beschrieben wie ein einfacher Chase Effekt erstellt wird, und über das Playback gesteuert wird. Es kann ein beliebiges Showfile benutzt werden um mit der Anleitung zu arbeiten. Falls es schon Effekte in Datei gibt, sollte eine neue Effektnummer verwendet werden.

Basic Concepts

Chase Effect Playbacks werden benutzt um Chases wiederzugeben. Jedes Chase Effect Playback hat zwei Parameter - Intensität und "Chase". Intensitäten des Effekts werden über einen Master ausgegeben, wobei der Master die Intensität des Effekts bestimmt. Über einem Wert von 0% beginnt das Chase zu laufen. Bei 0% stoppt der Effekt.

Einen einfachen Chase erstellen:

- 1) Wähle Kreise 1-10 an.
- 2) Tippe [1] [INSERT]&[EFFECT] ([INSERT] gedrückt halten + [EFFECT] Taste, dann loslassen. - Nun wird ein Fenster geöffnet in dem der Typ des Effekts gewählt wird.
- 3) Im ersten Tab, Chase Effect, dann Haken bei angewählten Kreisen setzen, bei Anzahl der Schritte 10 eingeben, und beim Typ Sequenziell. Wähle EXECUTE und drücke [MODIFY] um das Chase zu erstellen. Effekt auswählen mit [1] [EFFECT] und Intensitätsrad aufziehen, und der Effekt läuft los.
- 4) Drücke [SETUP]&[BROWSER] und Andockbereiche werden geöffnet. Im Feld "unten" die Effekte auswählen. Andockbereich schließen. Nun gibt es auf der Seite den Bereich Effekte, ähnlich dem Browser. Dort erscheinen alle angelegte Effekte.
- 5) Im Browser, unter Effects, sind alle Effekt-Typen aufgelistet. Einer davon ist Chase Effects, und darunter befindet sich Chases (chase objects). Das neue Chase befindet sich nun dort in der Liste. Drücke [MODIFY] auf dem Chase, und die Objektliste öffnet sich. Mit [INSERT] kann ein neues Chase eingefügt werden. Der Assistent wird nun geöffnet und kann nun benutzt werden um Kreise und Schritte einzugeben. Wähle Kreise 11-20, dann die Anzahl der Schritte, in diesem Effekt 5, und als Typ Symmetrisch. Dann mit EXECUTE auswählen. Nun noch einen Text für die beiden Effekte eingeben. Den ersten „Bob“, den zweiten „Joe“.
- 6) Nun haben wir mehr als zwei Chase Objekte, nun kann man im Effekt Playback Einstellungen machen. Drücke [1] [EFFECT] um den Effekt 1 wieder anzuwählen, dann einen Blick auf die Encoder werfen.. Der linke Encoder zeigt die Chase Parameter an und mit dem Rad kann man auswählen welcher Chase nun im Playback laufen soll. Bring nun die Intensität mit dem Level-Rad auf ein paar Prozent. Noch haben wir aber noch kein unterschiedliches Chase Objekt ausgewählt, Effect 1 benutzt das Chase mit dem Namen Bob. Nun sieht man die Kreise 1-10 laufen. Benutze nun den Encoder und ordne das Chase Joe zu, nun laufen die Kreise 11-20.

In einem Chase Effect Playbacks kann immer nur ein Chase gleichzeitig laufen. Wenn beide Effekte, Bob und Joe gleichzeitig laufen soll, erstellen wir ein neues Effektplayback nochmals mit [#] [INSERT]&[EFFECT] oder in der Effect Playbacks Liste im Browser und benutze [INSERT] um ein neues playback in die liste einzufügen. Tippe [#] [EFFECT] um das neue Playback anzuwählen, benutze die Encoder um das Chase zuzuordnen. Nun laufen Bob und Joe gleichzeitig.

Congo v5 Effekte

7) Um den Inhalt eines Effekts zu editieren, gehen wir im Browser unter Chases, oder benutzen den Effekt Soft-key. Hier kommen wir zu den Effektbefehlen. In der Liste sehen wir die wichtigsten Einstellungen des Chases. Richtung und Stiel, Anordnung und Ausgabe werden hier angezeigt. Die Loop Zeit kann benutzt werden um alle Schritte in einer bestimmten Zeit einmal zu durchlaufen. (bei 5 Schritten und 10 Sekunden läuft das Chase in 10 Sekunden einmal durch). Congo editiert automatisch die Schrittzeiten. Mit In, Dwell and Out time lassen sich alle Zeiten schnell für alle Schritte einstellen. Min and Max Rate lassen sich die Geschwindigkeit einstellen. Beim benutzen von unterschiedlichen Werten kann das Chase auch zufällig laufen. Man kann damit Wasser, Feuer, TV oder andere unregelmäßige Effekte erzeugen.

Um einen Effekt Schritt für Schritt zu editieren, öffnen wir den Schritteditor. Hier ist es dann möglich jeden Schritt einzeln zu editieren, um Kreise dazu [#] [+]oder weg zu nehmen[#] [-]. Es kann auch für jeden Schritt ein max oder min level eingegeben werden. Ebenso lassen sich für jeden Schritt eigene Zeiten vergeben

Congo v5 Dynamic Effekt Übersicht

In dieser kurzen Anleitung kommen die neuen Dynamic Effect Playbacks an die Reihe. Wir arbeiten hierzu mit der Demo-Show "Demo Concert" Übungsprojekte (Browser>Datei>Demo-Projekte).

Basic Concepts

Dynamic Effect Playbacks werden gebraucht um eine Gruppe aus Kreisen mit Intensitäten und auch mit Parametern zu steuern. Jedes Dynamic Effect Playback hat neun Parameter: intensity (größe des dynamic), channel source, template and offset Einstellung, size and rate. – bei einem Wert von 50% im Dynamic Effect Playback wird auch das Dynamic mit einer Größe von 50 % ausgeführt. Bei einem Wert von 100%, wird die Größe mit dem manuell eingegeben Wert wiedergegeben. Bei Wert größer als 0% beginnt das Dynamic zu laufen, bei 0% wird es gestoppt.

Es gibt keine neuen Objekte für die neuen Dynamic Effect Playbacks – alles was man benötigt ist eine Gruppe der zu verwendenden Kreise. Wird eine Gruppe nachträglich geändert, verändern sich auch die Parameter des Dynamics. Die neuen Dynamics benutzen die bestehende Bibliothek der Dynamics.

Erstellen eines einfachen dynamic effect:

- 1) Tippe [#] [INSERT]&[EFFECT] wie oben beschrieben.
- 2) Mit [TAB] auf Dynamic Effect, und dann [MODIFY] um ein Dynamic Effect Playback einzufügen.
- 3) Effekt-Fenster (Andockbereich Effekte s.o. einstellen), drücke [SETUP]&[BROWSER]
- 4) Gruppe 1 anwählen und Wert setzen – M500L Gruppe 2 – M500R man sieht die lights wechseln in den Capture tab.
- 5) Drücke [#] [EFFECT] um den Dynamic Effect Playback der neu angelegt wurde anzuwählen. Auf den Encodern können wir nun die Kreisparameter auswählen. Hier sind es Sets oder Gruppe. Hier nun Gruppen wählen. Bei Gruppe die Gruppe 1 auswählen. M500 L.
- 6) Drücke U2 Parameter Taste. Dies lädt den Encoder mit den Dynamic Effekt Einstellungen. DynTemplate, OffsetRel, DelayRel und Distance. Benutze den DynTemplate Encoder um auszuwählen welcher Effekt auf den Geräten laufen soll. – in diesem Chase wähle "<circle". Stelle die OffsetRel auf "Evenly Sp".
- 7) Setze die Intensität des Dynamic Effect Playback mit dem Level-Rad. Der <circle dynamic startet mit den Kreisen 1-8.
- 8) Drücke U3 Taste um die Rate and Size parameter des Dynamic effect einzustellen. Benutze die Encoder bis die Einstellungen passen.
- 9) Drücke die U1 Taste nochmals und wählen nun Gruppe 2. Nun läuft der Dyn-Effekt auf den Kreisen 9-16 und die Kreise 1-8 gehen zurück auf ihre Grundposition.
- 10) Drücke nun die Taste U2 key tausche das DynTemplate auf "Can Can". Der Effekt "can can" ist ein kleine Tilt-Effekt. In den alten Dynamics war es das die pan-Parameter weiter ausgeführt wurden.

Congo v5 Effekte

Wenn mehr als ein Dynamic Effekt Playbach laufen soll, verfahren wie wie oben beschrieben, und legen ein neues Playback für Chases an. [#] [INSERT] & [EFFECT]

Congo v5 Content Effekt Übersicht

In dieser kurzen Anleitung behandeln wir die Content (Inhalts) Effect Playback . Wir arbeiten nun mit der Show “Demo Concert” (Auch in den Übungsprojekten).

Basic Concepts

Mit den Content Effect Playbacks kombinieren wir Gruppen von Kreisen mit Serien mit Schritten – Paletten, Presets, Absolute Parameter-werte. Jedes Content Effect Playback hat zwölf Parameter welche beinhaltet: Intensität (Masters mit Intensität Ausgabe des Effekts), Kreise, Serien und ihre Einstellungen. Wenn das Content Effect Playback größer als 0% Intensität hat, startet der Effekt, bei 0% stoppt er.

Es gibt ein neues Objekt bei dem Content Effect Playback – Die Serien. Die Serie beinhaltet Schritte die die wiederum Inhalte haben. Es müssen Gruppen gespeichert sein, wenn diese Kreise in diesem Effekt verwendet werden sollen. Gruppen sind ausschlaggebend für Inhalts-Effekte, denn wenn eine Gruppe geändert wird, ändert sich auch der Effekt. Ein optionales Objekt ist das Channel Set, welches mit Gruppen verglichen wird. Ein Channel Set beinhaltet Kreise und spezielle Sub-Gruppen, welche als Parts bezeichnet werden.

Erstellen eines einfachen content effect:

- 1) Drücke [INSERT]&[EFFECT] wie oben beschrieben.
- 2) Benutze [TAB] Taste zum zweiten Tab, Content Effect, und drücke [MODIFY] um ein Content Effect Playback einzufügen. Das neue Effektplayback wird angewählt nach Erstellung. Nun bringe den level über 0%.
- 3) Andockbereich öffnen [SETUP]&[BROWSER] s.o..
- 4) Öffne die Serien-Liste mit den Softtasten [SERIES] oder im Browser>Effects>Content Effects>Series. Drücke [INSERT] um eine neue Serie einzufügen. Mit den Pfeiltasten zum Text und den Namen “Color” eingeben. Mit den Pfeiltasten zu den Steps und drücke [MODIFY] , es öffnet sich der Editor für diese spezielle Serie.
- 5) Drücke [INSERT] drei mal um drei neue Schritte einzufügen. Mit den Pfeiltasten über die Intensitätsspalte von Schritt 1 und drücke [COLUMN] um alle Intensitäten für Schritt 1-3 zu wählen. Tippe [100] [MODIFY] um all auf voll zu setzen – das garantiert das die Intensitäten gesetzt sind wenn der Effekt läuft. Mit Pfeiln über “1. Content” Spalte und rücke [COLUMN] um Schritt 1-3 zu wählen. Drücke [MODIFY] um die Auswahlliste zu öffnen, wähle “Color Palette” aus, dann [MODIFY]. Alle drei Schritte haben nun Color Palette. Nun Peil über Value Spalte für Schritt 1 und gib 2 ein [2] [MODIFY] um Color Palette 2 zu wählen. Wieder hole das mit den anderen Schritten, Schritt 2 und 3 bekommen dann color palette 4 und 7.

Jeder Schritt kann drei unterschiedliche contain (Inhalte) und Intensitäten haben. Jeder content kann eine eigene “Attack” time haben. Die Attack Zeit ist standardmäßig auf 100%, kann auch im Effect Playback eingestellt werden– macht es für manuelle Zugriffe leichter. Es können auch direkt Echtzeiten eingegeben werden.

Jeder Schritt hat also seine eigene Schrittzeit “Step time”. Das ist das Tempo des Effekts. –. Nun haben wir drei color Serien in der Demo Concert play.

- 6) Drücke [#] [EFFECT] um das erstellten Content Effect Playback anzuwählen, dann drücke U1 Encoder Taste. Der rechte Encoder zeigt nun Channel Source Parameter, benutze nun das Rad um Sets oder Groups auszuwählen.

Congo v5 Effekte

Wähle Gruppen und benutze den nächsten Encoder und Wähle Gruppe 3 – M300 L. Eine Gruppe hat keine offset Information, die nächsten Encoder erlauben es die Gruppe aufzubrechen. Nun noch Sequenziell wählen.

- 7) Drücke U2 Encoder Taste. Nun kommt die Seite mit Direction, Series, Play Mode und Mode Parametern. Part Direction gibt den Effekt vor, Series wählt die Serie aus die gebraucht wird, Play Mode bestimmt die Laufrichtung und weitere Optionen.
- 8) Wert für dieses Content Effect Playback mit dem Level-Rad setzen. Nun machen die Mac300 auf der rechten Seite einen Effekt mit einem 1 sec Colorfade – alle Geräte faden nun zusammen die Farbe.
- 9) Drücke die U3 Taste für die Zeiteinstellungen. Hier gibt es zwei Seiten. – die erste Seite beinhaltet die Loop Zeit und die TapRate Parameter. Die Loopzeit gibt an wie lange ein Serierendurchlauf dauert. Mit rate läßt sich nun die Geschwindigkeit einstellen, entweder mit dem Rad, oder mit der direkteingabe einer Zahl und der Radtaste. Oder im Musiktakt mit der Radtaste. Drücke U3 nochmals für die Schritt und Attack Zeiten für die Schritte der Serie. Bei 0 attack time ist der standard bei 1 second fade. Nun springen die Farben alle Sekunde in eine andere.
- 10) Drücke die U1 Taste. Wechsle GrpParts auf 4. Nun werden die Kreise umgruppiert – 17+18, 19+20, 21+22, und 23. Das ist Sequential. Wechsle zu Interlaced und schaue was passiert. Zurück zu Symmetrical und was passiert?! da auf der Bühne. Es gibt auch zwei Randoms –.
- 11) Drücke die U2 Taste und wechsle de Modus zu Build. So, nun haben wir einen fortlaufenden Effekt.– Im Build modus, ist es z.B. auch möglich in Farben hin und her zu wippen.
- 12) Ok, nun zum Break Mode effect. Wechsle in 16 Parts und wechsle die Serie in “Fly in” . Was passiert nun–es startet fährt auf Ziel und geht aus. Dann fährt die Lampe zurück und beginnt von vorn. Jede Lampe wartet also auf einen neuen Befehl. Sie wartet also im “Background State” to wait (or take a break, get it?) während alle anderen Lampen das tun was sie sollen.

Werden auch hier mehrere Effekte gleichzeitig benötigt, wird wieder ein neues Chase Playback angelegt [#] [INSERT] & [EFFECT].