

Erste Schritte - Effects

In diesem Kapitel schauen wir uns die Effects Engine der dot2 genauer an.

Schalten Sie dazu alles aus und setzen Sie alle Special Master zurück.

Dimmer Effects und Effect Theorie

Beginnen wir mit einigen Basis Effects. Wählen Sie die Fixtures 1 bis 10 aus.

Tippen Sie **Dimmer** in der Preset Type Leiste und drücken Sie die **Effect** Taste.

Der Effect View wird geöffnet. Hier bekommen Sie eine Auswahl von möglichen Effects mit dem Dimmer Attribut. Auf der linken Seite sehen Sie verschiedene vorgefertigte Effects, auf der rechten Seite sind verschiedene Werkzeuge wie "Zufällige Anwahl" oder die verschiedenen Align Modi.

Tippen Sie auf den **Soft Dimmer** Effect und sehen Sie sich den Fixtures View an. Wir bekommen einen Sinus Dimmer Effect auf unseren zehn Fixtures. Der Wertebereich ist von 0% bis 100%.

Effects bewegen sich immer zwischen zwei Werten, also von einem Wert zu einem anderen. Diese beiden Werte können wir beeinflussen. Zudem können wir die Geschwindigkeit und die Phase innerhalb der Fixture Auswahl steuern.

Wir beginnen mit den beiden Werten. In der blauen Effect Leiste sehen Sie zwei Buttons: **Low Wert** und **High Wert**.



Tippen Sie auf **Low Wert**. Sie sehen die Standard Ansicht für den Dimmer Wert. Tippen Sie auf den Button **25%** und beachten Sie, wie sich der untere Wert des Effects im Fixtures View ändert. Achten Sie auch auf die blaue Farbe der Dimmer Titelleiste und auf die zwei zusätzlichen Buttons in diesem View:



Der linke Button zeigt eine kleine Sinus Kurve. Er ändert sich nicht wenn wir den Effect Typ verändern. Mit dem **Normal Wert** Button kontrollieren Sie wieder den normalen Wert, ohne einen Effect. Das schauen wir uns später genauer an.

Tippen Sie auf **High Wert** und ändern Sie diesen auf **75%**. Nun haben wir einen limitierten Dimmer Effect zwischen 25% und 75%. Tippen Sie nun auf die Sinus Kurve. Wir sind zurück im Effect View.

Hier haben wir ebenso die Möglichkeit, die High und Low Werte über den linken Encoder zu steuern.

Um die Geschwindigkeit des Effects zu verändern, drehen Sie den zweiten Encoder.

Der dritte Encoder steuert die Phase. Die Phase bestimmt wie sich die Auswahl der Fixtures über die Zeit einer Effect Schleife aufteilt. Ändern Sie den Wert auf 0. Sie sehen, dass nun alle zehn Fixtures das gleiche zur gleichen Zeit tun. Sie sind mit anderen Worten innerhalb einer Phase. Wenn Sie den Encoder drehen und so den Wert verändern, scheint sich



am Verhalten der Fixtures nichts wirklich zu ändern. Das kommt daher, dass alle Fixtures immer am selben Punkt also in derselben Phase sind. Nur die Positionierung innerhalb der Effect Schleife verändert sich. Wenn wir den Effect wiederherstellen möchten wie er war, müssen wir die Fixtures also auf eine Effect Schleife verteilen. Eine Effect Schleife können Sie mit einem Kreis vergleichen, weshalb der Wert für die Phase auch in Grad eingestellt wird. 360 Grad entsprechen einer Kreisumdrehung, also einer Effect Schleife. Daher müssen wir die Fixtures auf 0 bis 360 Grad verteilen. Tippen Sie dazu den Button **0..-360**.

Tippen Sie nun auf **Hard Dimmer**. Wir bekommen einen Chaser ähnlichen Dimmer Effect. Der rechte Encoder steuert die Breite und die Softness. Probieren Sie ihn aus. Ist der Wert für die Breite klein, verhalten sich wenige Fixtures zur selben Zeit gleich. Je größer der Wert, desto mehr Fixtures tun zur selben Zeit das gleiche. Stellen Sie die Breite auf ca. 20% ein und drücken und halten Sie die **MA** Taste während Sie am Encoder drehen. So stellen Sie den Wert für die Softness ein und entscheiden, ob die Werte ein- oder ausfaden oder springen. Geben Sie der Softness den Wert 100% und der Breite den Wert 50%. Erkennen Sie den Effect wieder?

Probieren Sie danach die beiden Ramp Effects aus und spielen Sie etwas damit.

Wählen Sie nun den **Hard Dimmer** Effect und vergeben eine Breite von 50%. Wählen Sie zudem **Zufällige Anwahl**. Drücken Sie **Store** und eine Taste die zu Executor 1 gehört. Löschen Sie den Programmer und starten Sie den Cue. Wenn Sie eine Standard Cue Zeit gesetzt haben, benutzt der Effect diese um einzufaden.

Lassen Sie uns einen zweiten Cue erstellen, in dem der Effect mit einer Fade Zeit stoppt. Wählen Sie die zehn Fixtures aus und drücken Sie die **Effect** Taste. Nun erscheint es logisch den **Off** Button im Effect View auszuwählen. Dieser Button würde jedoch den Effect aus dem Programmer entfernen, doch im Moment kommt er aus einem Cue. Da in der Cue Liste das Tracking benutzt wird, müssen wir den Fixtures einen Wert geben, der den Effect stoppt. MA nennt diesen Wert "Stomp". Also tippen Sie auf den **Stomp** Button. Nun stoppt der Effect und Sie können das in den Cue 2 mit einer Fade Zeit von 5 Sekunden speichern.

Color Effects

Fahren wir mit Color Effects fort.

Wählen Sie die X4s aus, tippen Sie **Color** in der Preset Type Leiste und dann das Sinus Symbol in der Titelleiste.

Tippen Sie **2 Color Hard**. Dieser Effect sieht dem Chaser aus dem vergangenen Kapitel sehr ähnlich.

Die Low und High Werte kontrollieren nun die beiden Farben in dem Effect. Ändern Sie diese und spielen Sie mit der Breite und der Softness.

Lassen Sie uns einen Effect erstellen der sich von außen nach innen bewegt. Löschen Sie den Programmer. Wählen Sie alle X4's mit Hilfe der Group aus und starten Sie den **2 Color Hard** Effect. Benutzen Sie den Low und High Wert, um zwei Farben auszuwählen. Drücken Sie auf den Phase Encoder und setzen Sie die Phase auf 0 für alle Fixtures. Nun drücken Sie den Align Button und drehen Sie den Phase Encoder im Uhrzeigersinn, solange bis der Effect von außen nach innen läuft. Wenn Sie weiter drehen ändert sich die Richtung. Setzen Sie einen Wert und speichern Sie das Ergebnis als Cue 1 auf Executor 2 auf der Page 1.



Es gibt einen speziellen Color Effect, den RGB Rainbow Effect. Wählen Sie alle X4s aus und probieren Sie diesen Effect aus. Speichern Sie ihn als Cue 2 mit einer Fade Zeit, um den Übergang zwischen Cue 1 und Cue 2 zu beobachten.

Benutzen Sie den Colorwheel 2 Color Effect für Color Effects mit den Color Wheels. Sie bekommen einen Effect zwischen zwei Colors auf einem Color Wheel.

Schauen wir uns nun Position Effects an.

Position Effects

In diesem Teil kommen wir auf den "Normal Wert" von vorhin zurück. Die meisten Position Effects werden aus einer Startposition aufgerufen. Wir haben zum Beispiel einen Cue gespeichert, in dem die Fixtures auf einen Sänger einer Band positioniert sind. Im nächsten Cue sollen die Fixtures einen Circle Effect um den Sänger herum starten. Im nächsten Cue bewegen sich die Fixtures zum Gitarristen während Sie den Circle weiter fahren. Danach soll es einen Cue geben, in dem die Fixtures wieder zurück zum Sänger fahren und den Effect stoppen. Dieses Szenario erklärt, warum es einen Normal Wert gibt und Effects (Werte) über diesem Normal Wert liegen.

Erstellen Sie zunächst zwei Position Presets mit den Alpha Profiles und nennen Sie sie "Singer" und "Guitar". Geben Sie den Fixtures einen Dimmer Wert von 100% und wählen Sie das Preset "Singer". Speichern Sie das als Cue 1 auf Executor 3 (Page 1).

Nun brauchen wir einen Circle Effect. Tippen Sie **Position** in der Preset Type Leiste und das Sinus Symbol. Hier finden Sie einen Circle Effect. Wir wollen diesen Effect etwas zufälliger aussehen lassen. Benutzen Sie das **Odd** Macro, um die Hälfte der Fixtures auszuwählen, gehen Sie zurück in den Effect View und tippen Sie auf den **Richtung <>** Button. Danach drücken Sie die **Set** Taste, um wieder alle Fixtures auszuwählen. Nun dreht sich die Hälfte der Fixtures in die andere Richtung. Um die Größe zu verkleinern, tippen Sie **Size** in der Titelleiste. Mit dem linken Encoder kontrollieren Sie die beiden Werte für die Größe des Kreises. Ein Wert für Tilt und ein Wert für Pan. Ändern Sie die Größe wie gewünscht, benutzen Sie zum Beispiel 3.6%..10%. Das ist unser Circle Effect. Speichern Sie diesen als Cue 2 mit einer Fade Zeit von 3 Sekunden.

Im nächsten Cue sollen die Fixtures zum Gitarristen fahren. Wählen Sie die Fixtures aus und wählen Sie das Preset "Guitar" aus. Speichern Sie das als Cue 3.

Öffnen Sie mit den ausgewählten Fixtures wieder die Position Effects und wählen Sie **Stomp** und das **Singer** Position Preset. Speichern Sie das als Cue 4.

Fügen Sie jedem Cue eine Fade Zeit von 3 Sekunden hinzu. Löschen Sie danach den Programmer und testen Sie die Cues.

Sie sehen die Circle Bewegung im Fixtures Symbol View und die Position Presets im Fixtures Sheet View.

Position Effects benutzen Size und Center anstatt Low und High Werte. Der Unterschied ist, dass wir bei Position Effects eine Basis Position haben und wir um diese Position herum einen Effect mit einer bestimmten Größe erstellen. Sie können den Center Wert benutzen, um einen Offset zu der Basis Position zu programmieren und den Effect somit an eine andere Position zu verschieben.



Probieren Sie weitere Position Effects aus und spielen Sie mit den verschiedenen Werten.

Sie können Effects auf den meisten Preset Types verwenden. Dies war nur eine kurze Einführung in die gebräuchlichsten.

Zum Ende dieser Tour durch die dot2 schauen wir uns an, wie externe Geräte verbunden werden.