

POZIOM ROZSZERZONY

Zaawansowane programowanie show i efektywna praca na Titan

Szkolenie rozwijające wiedzę z poziomu podstawowego. Skierowane do osób, które znają już podstawy Titan i chcą programować szybciej, bardziej świadomie oraz wykorzystywać bardziej zaawansowane możliwości systemu.

CZAS
6 godzin

GRUPA
do 6 osób

FORMA
teoria + praktyka

Zakres szkolenia - wersja opisowa

- **Zaawansowana praca z patchem** - Repatch, wymiana urządzeń, edycja istniejącego systemu oraz przygotowanie show do pracy z różnymi konfiguracjami sprzętowymi.
- **Zaawansowane grupy i selekcja urządzeń** - Fixture Order, Odd/Even, Align, Fan oraz wykorzystanie kolejności urządzeń podczas tworzenia efektów.
- **Rozbudowana praca z paletami** - Zaawansowane sposoby zapisywania i aktualizowania palet oraz przygotowanie ich do szybkiej pracy podczas wydarzeń LIVE.
- **Programmer i zaawansowane Playbacks** - Include, Update, Blind, Record Modes, edycja istniejących playbacków oraz świadome zarządzanie zawartością Programmera.
- **Zaawansowane Timings** - Czasy dla konkretnych urządzeń i atrybutów, Fixture Overlap oraz przejścia oparte na opóźnieniach i kolejności urządzeń.
- **Key Frame Shapes** - Tworzenie własnych, bardziej rozbudowanych efektów ruchu, koloru i intensywności.
- **Pixel Mapper** - Tworzenie efektów przestrzennych oraz animacji wykorzystujących rozmieszczenie urządzeń na scenie.
- **Cue Lists** - Programowanie bardziej złożonych sekwencji, praca z Trackingiem, czasami, Cue Linking oraz przygotowanie powtarzalnego programu wydarzenia.

EFEKT SZKOLENIA

Po ukończeniu szkolenia uczestnik potrafi tworzyć bardziej rozbudowane show, świadomie korzystać z efektów i przygotowywać program zarówno do pracy LIVE, jak i wydarzeń opartych na wcześniej przygotowanych sekwencjach.

Szczegółowy program szkolenia

Łącznie: 330 minut zajęć + 2 × 15 minut przerwy = 360 minut (6 godzin).

MODUŁ / CZAS	SZCZEGÓŁOWY ZAKRES
1. Szybkie przygotowanie show 20 min	• Tworzenie show na podstawie ridera. • Szybki patch i organizacja grup. • Przygotowanie Workspace. • Dobre praktyki programowania i strukturyzowania show.
2. Zaawansowany Patch 30 min	• Repatch, Park i Fixture Exchange. • Zmiana urządzenia bez utraty programu. • Find Fixture i Fixture Settings. • Podstawowe Fixture Personality Options. • Rozwiązywanie konfliktów adresów i dostosowanie show do zmieniającego się ridera.
3. Zaawansowane Groups i kontrola urządzeń 30 min	• Edycja kolejności w grupie i Fixture Order. • Odd / Even, Highlight i Align. • Fan oraz bardziej zaawansowane użycie Fan. • Wykorzystanie kolejności selection do efektów.

MODUŁ / CZAS	SZCZEGÓŁOWY ZAKRES
	Szybkie wybieranie konkretnych typów urządzeń.
PRZERWA	15 min
4. Zaawansowane Palettes 35 min	- Record Masks i palety zawierające wybrane atrybuty. - Aktualizacja i porządkowanie palet. - Tworzenie palet uniwersalnych. - Zależności pomiędzy fixtures. - Wykorzystanie palet podczas buskingu.
5. Playbacks i Programmer 40 min	- Include, Update, Blind i Off. - Linked Copy i Playback Options. - Fader Modes i bardziej zaawansowane Record Modes. - Record by Fixture i Record by Channel. - Świadome zarządzanie Programmerem bez przypadkowego zapisywania atrybutów.
6. Zaawansowane Timings 30 min	- Czasy poszczególnych atrybutów. - Fixture Overlap. - Rozłożenie czasów pomiędzy urządzeniami. - Delay i Fade w bardziej złożonych przejściach. - Efekty typu peel off / roll oparte na timingach.
7. Key Frame Shapes 40 min	- Różnica pomiędzy klasycznym Shape a Key Frame Shape. - Tworzenie własnych efektów i kolejnych Key Frames. - Warstwy, faza / Spread i Speed. - Efekty pozycji, koloru, dimmera i efekty wieloatrybutowe. - Edycja gotowego Key Frame Shape.
PRZERWA	15 min
8. Pixel Mapper 35 min	- Przygotowanie Fixture Layout. - Pozycjonowanie urządzeń w przestrzeni Pixel Mapper. - Tworzenie prostych efektów i animacji. - Kierunek, prędkość i warstwy. - Wykorzystanie Pixel Mapper również na klasycznych moving headach.
9. Cue Lists 50 min	- Tworzenie Cue List i dodawanie kolejnych Cue. - GO, Cue Number i Legend. - Fade, Delay, Tracking i Block. - Cue Linking, Insert Cue i edycja istniejących Cue. - Move In Dark, Quick Build i Playback View. - Przygotowanie programu do spektaklu lub powtarzalnego wydarzenia.
10. Ćwiczenie końcowe 20 min	- Przygotowanie zestawu grup i palet. - Utworzenie kilku playbacków. - Zbudowanie Key Frame Shape i efektu Pixel Mapper. - Przygotowanie krótkiej Cue List i uruchomienie gotowego fragmentu show.

MIEJSCE W ŚCIEŻCE: Advanced Patch → Advanced Groups → Advanced Palettes → Programmer → Timings → Key Frame Shapes → Pixel Mapper → Cue Lists