

# Media Controller 32

FÜR WINDOWS 95/98



W. Steenbeck & Co.  
Digital Systeme GmbH  
Bargkoppelstieg 14  
D 22145 Hamburg  
[www.steenbeckdigital.de](http://www.steenbeckdigital.de)

## Bedienungshandbuch

## **Mediacontroller 32** ist © copyright by :

Steenbeck & Co.  
Digital Systeme GmbH  
Bargkoppelstieg 14  
22145 Hamburg

Tel.: +49 (0) 40 - 67 96 84 - 0  
Fax: +49 (0) 40 - 67 96 84 - 30  
e-mail: <http://www.steenbeckdigital.de>

Der Anwender des vorliegenden Softwareprodukts erkennt an, daß das vorliegende Programm sowie diese Dokumentation Urheberrecht, Copyright Eigentums- und sonstigen Schutzrechten unterliegt und daß er zu keinem Zeitpunkt mit dem Erwerb oder der Nutzung des Programms eines der vorbezeichneten Rechte erwirbt, vielmehr lediglich das Recht zur ausschließlichen Nutzung des Produkts.

Das Programm sowie die Dokumentation dürfen ohne schriftliche Erlaubnis des Autors nicht verändert, erweitert, an andere Systeme angepaßt oder in andere Sprachen übersetzt werden. Mit Einsatz und Nutzung des Programms erkennt der Anwender diese Lizenz- und Nutzungsbedingungen an.

### Garantievereinbarung :

Programm und Anleitung werden Ihnen überlassen "wie besehen". Das heißt, der Autor übernimmt keine Haftung für die Eignung der Software oder der Dokumentation zu irgendeinem besonderen Zweck, insbesondere haftet er nicht für Schäden oder Folgeschäden, die direkt, indirekt, absichtlich oder unabsichtlich durch den Einsatz des Programms oder der Dokumentation entstehen.

Das Programm und die Dokumentation können jederzeit ohne vorherige Ankündigung geändert und erweitert werden, und es besteht kein Recht auf kostenlose Updates.

## **Inhaltsverzeichnis**

<b>Einführung</b>	<b>4</b>
<b>Die Handhabung des Mediacontroller Sicherheitsmoduls</b>	<b>5</b>
<b>Installation der Hardware</b>	<b>6</b>
<b>Installation der Software</b>	<b>6</b>
<b>Programmstart</b>	<b>7</b>
<b>Einstellungen der Edit Suite</b>	<b>9</b>
<b>Einstellungen der Play Suite</b>	<b>11</b>
<b>Einstellungen Begin- &amp; End-Takes</b>	<b>13</b>
<b>Einstellungen des Zeitcodes</b>	<b>14</b>
<b>Einstellungen der GP Control</b>	<b>15</b>
<b>Ein neues Projekt in der Edit Suite erstellen</b>	<b>17</b>
<b>Einen Record in der Edit Suite ausführen</b>	<b>20</b>
<b>Einen Take in der Edit Suite löschen</b>	<b>20</b>
<b>Eine Projektdatei anhängen</b>	<b>20</b>
<b>Ein Projekt im Mediacontroller starten</b>	<b>21</b>
<b>Anhang</b>	<b>22</b>
i. <b>Tastenkürzel</b>	<b>22</b>
ii. <b>Hardware RS 232-C</b>	<b>23</b>
iii. <b>Null Modem Kabel</b>	<b>24</b>
iv. <b>PC Gameport + Midi Hardware</b>	<b>25</b>
v. <b>Minimale Hardwareanforderung</b>	<b>26</b>

## Einführung

Der **Mediacontroller 32** von **Steenbeck Digital** ist eine Videoeditor-Software für den PC, die zur Vorbereitung von Sendelisten und zur Zusammenstellung von Sendeblocken aus Videoclips eingesetzt werden kann.

Die **Mediacontroller 32** wurde zur Steuerung des Videorekorders **V-MOD 201** von **Steenbeck Digital** konzipiert. Die Steuerung über die seriellen Schnittstellen nach dem Odetics-Protokoll zusammen mit den nicht-linearen Abspielfähigkeiten des **VMOD 201** gewährleisten eine pausenfreie Wiedergabe einer Playliste von einem einzigen **VMOD 201**.

Im EDIT-Modus **Mediacontroller 32** werden Videoclips auf dem Zuspieldmedium erkannt und aufgelistet. Aus dieser Liste von Takes können Ausschnitte definiert, benannt, kopiert und in eine Playliste eingetragen werden.

Im PLAY-Modus des **Mediacontroller 32** können die in die Playliste eingetragenen Sendeblocke oder Clippausschnitte mit Mauskommandos oder zugeordneten Funktionstasten gestartet werden.

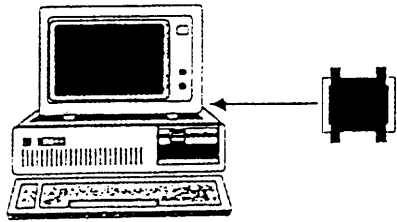
The screenshot displays the Media Controller 32 software interface. The main window shows a playlist table with columns for No., Timeline, Attribut, E, Take, Tc In, Tc Out, Start, End, and Remark. The table contains several rows of clip data, including clips from Cartoon Network, NNK, HOT, and EURO SPORT. A playback control window is overlaid on the table, showing a progress bar and various control buttons (In, Step, RPlay, Stop, Play, +Step, Out, Rec). The playback window also displays a timecode of 00:00:00:00.

No.	Timeline	Attribut	E	Take	Tc In	Tc Out	Start	End	Remark
2		Start	<input checked="" type="checkbox"/>	clip0001	00:00:01:16	00:00:11:16	00:00:00:00	00:00:10:00	Cartoon Network
3			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0002	00:00:02:17	00:00:12:17	00:00:10:00	00:00:20:00	NNK
4			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0003	00:00:02:12	00:00:12:12	00:00:20:00	00:00:30:00	HOT
5		End	<input checked="" type="checkbox"/>	clip0012	00:00:02:17	00:00:12:17	00:00:30:00	00:00:40:00	EURO SPORT
6			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0001	00:00:01:16				
7			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0002	00:00:02:17				
8			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0003	00:00:02:12				
9		LoopStart	<input checked="" type="checkbox"/>	clip0001	00:00:01:16				
10			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0002	00:00:02:17				
11			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0003	00:00:02:12				
12			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0001	00:00:01:16				
13			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0002	00:00:02:17				
14			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0003	00:00:02:12				
15			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0012	00:00:02:17				
16			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0001	00:00:01:16				
17			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0002	00:00:02:17				
18			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0003	00:00:02:12				
19		End	<input checked="" type="checkbox"/>	clip0012	00:00:02:17				
20			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0001	00:00:01:16				
21			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0002	00:00:02:17				
22			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0003	00:00:02:12				
23			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0012	00:00:02:17				
24		LoopStart	<input checked="" type="checkbox"/>	clip0001	00:00:01:16				
25			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0002	00:00:02:17				
26			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0003	00:00:02:12				
27		End	<input checked="" type="checkbox"/>	clip0012	00:00:02:17				
28		LoopStart	<input checked="" type="checkbox"/>	clip0001	00:00:01:16				
29			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0002	00:00:02:17				
30			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0003	00:00:02:12				
31			<input checked="" type="checkbox"/>	clip0012	00:00:02:17				

## Die Handhabung des Mediacontroller Sicherheitsmoduls

Der Dongle ist zum Betrieb an der parallelen (Centronics) Druckerschnittstelle ausgelegt. Ist dort ein Drucker angeschlossen, so wird der Dongle zwischen Schnittstelle und Druckerkabel gesteckt (vgl. Abbildungen).

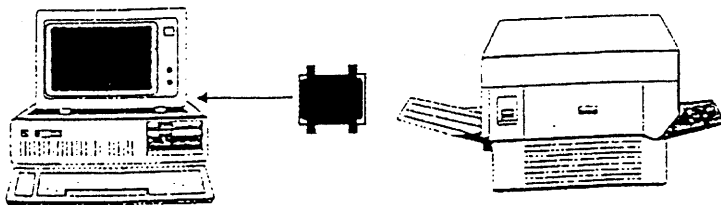
- Ohne Drucker:



**Modul am parallelen Port**

Da der Dongle für den Drucker völlig transparent ist, kann der Drucker in gewohnter Weise benutzt werden. Unser Dongle hat gegenüber vielen anderen Hardware-Modulen den ganz entscheidenden Vorteil, daß der Betriebszustand des Druckers beliebig ist, d.h. der Drucker im Regelfall zur ordnungsgemäßen Funktion des Moduls nicht eingeschaltet sein muß.

- Mit Drucker:



**Modul am parallelen Port zwischen Rechner und Drucker**

Die Belastung der Schnittstelle, die bei der Stromversorgung des Moduls entsteht, ist so gering, daß hier auch bei Schnittstellen geringer Qualität kaum Störungen zu erwarten sind. Mindestens drei Module können daher an der gleichen Schnittstelle durch Anreihung (Daisy-Chaining) betrieben werden.

Irgendwelche Jumper oder Schalter brauchen dabei nicht gesetzt zu werden, einfaches Aufeinanderstecken genügt. Das Ansprechen der Module erfolgt automatisch. Ein Anreihen unseres Mediacontroller - Moduls ist ebenso möglich, wie die Kombination mit Fremdprodukten, sofern diese voll transparent arbeiten.

Auch ein versehentliches kurzes Aufstecken des Dongles auf eine serielle Schnittstelle bewirkt keinen Schaden. Die Steuerung des Moduls erfolgt ausschließlich mit unserer Mediacontroller Software.

## **Installation der Hardware**

Verbinden Sie Ihren PC über ein sogenanntes Nullmodemkabel mit Ihrer **VMOD 201**. Hierzu stecken Sie ein Ende des Kabels in Com 1 oder Com 2 Ihres PC und das andere Ende in die Buchse Com 1 der **VMOD 201**. Sollten Sie den Wunsch haben, noch eine zweite **VMOD 201** betreiben zu wollen, so nutzen Sie die zweite freie RS 232 Schnittstelle an Ihrem Rechner.

## **Installation der Software**

Starten Sie das Programm **Setup.exe** und folgen Sie den Anweisungen.

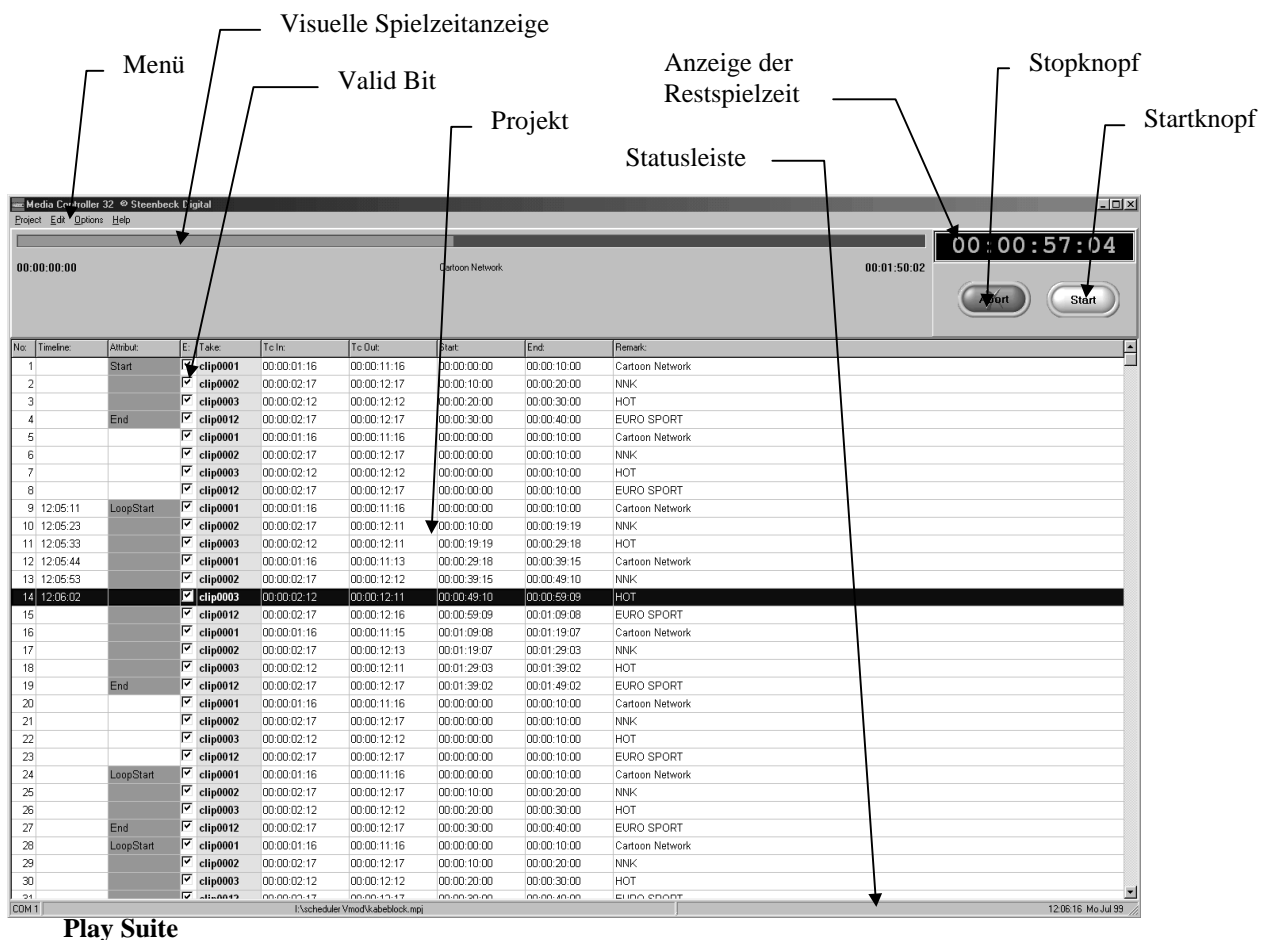
Um zu gewährleisten, daß der Dongle richtig erkannt wird, ist das Programm „**Programme\Mediacontroller 32 LE\ Register.bat**“ zu starten. Dieses Programm führt die nötigen Schritte im System durch, um mit dem angeschlossenen Dongle arbeiten zu können. Wollten Sie den **Mediacontroller 32** nur als Demoprogramm betreiben, so ist diese Registrierung nicht nötig.

## Programmstart

Nach erfolgreicher Installation starten Sie das **Mediacontroller 32** Programm über Ihre Windows **Startleiste > Programme > Mediacontroller 32 LE > Mediacontroller**.

Der **Mediacontroller 32** teilt sich in zwei Arbeitsbereiche: dem Editfenster im folgenden „Edit Suite“ genannt, in dem Sie Projekte erstellen oder verändern können, und dem Playfenster im folgenden „Play Suite“ genannt, in dem die erstellten Projekte abgespielt werden.

Die Play Suite teilt sich in verschiedene Bereiche:



- **Menü** Über das Menü können Sie verschiedene Funktionen anwählen, wie z.B. ein Projekt laden, in den Editteil gelangen oder Systemeinstellungen vornehmen.
- **Project** Laden eines erstellten Projekts in die Play Suite  
Projekt auf Vorhandensein der Takes überprüfen

- Edit            In die Edit Suite wechseln
  - Options        Systemeinstellungen
  - Help            Versionsnummer anzeigen
  
- Visuelle Spielzeitanzeige    In der visuellen Spielzeitanzeige wird die gesamte Spielzeit des gestarteten Takes oder Blocks, der aus mehreren Takes besteht, grafisch angezeigt. Hierbei wird der abgespielte Teil blau angezeigt und der noch zu spielende Teil rot hinterlegt. Die Gesamtspielzeit wird als Zeitwert unter dem grafischen Balken dargestellt.
  
- Anzeige der Restspielzeit    Der Restspielzeitanzeige können Sie die als Zeitcodewert dargestellte verbleibende Restspielzeit entnehmen. Sollte sie kleiner als 10 Sekunden werden, so wird sie rot angezeigt.
  
- Projekt            Ist ein Projekt geladen, werden alle Takes als Liste mit allen dazugehörigen Parametern angezeigt. Zusätzlich wird in der Timelinespalte die Startzeit des Takes eingetragen.
  
- Valid Bit        Das „Valid Bit“ zeigt an, ob der Take auf dem Zuspieldmedium vorhanden ist.
  
- Startknopf        Über den Startknopf können Sie mit Ihrer Maus einen ausgewählten Take oder Block starten.
  
- Stopknopf        Stoppen Sie mit dem Stopknopf die Playliste. Hierbei springt der Listencursor automatisch aus dem abgebrochenen Take in den nächsten zu startenden Take.
  
- Statusleiste      In der Statusleiste werden die angewählte serielle Schnittstelle, der Projektname der Playliste, das Datum und die Uhrzeit angezeigt.

## Systemeinstellungen im Menü

Bevor Sie mit dem Editieren Ihres ersten Projektes beginnen, stellen Sie den **Mediacontroller 32** auf Ihre Bedürfnisse ein. Öffnen Sie hierzu im Menü den Eintrag „Options“

In dem geöffneten Optionsfenster sind über die Registerreiter die Einstellungen abrufbar.

### **Einstellungen der Edit Suite**



**Edit Suite Einstellungen**

Konfigurieren Sie hier die Edit Suite :

- Edit Device on      COM OFF      Hier wählen Sie die serielle Schnittstelle aus, über die editiert werden soll. Sind Edit - und Playschnittstelle gleich, so ist eine Steuerung über die Edit Suite nicht möglich, während ein Projekt abgespielt wird.
- COM 1
- COM 2
- COM 3
- COM 4
  
- Record Enable      ✓              Wollen Sie über die Edit Suite auf Ihrer **VMOD 201** eine Aufnahme machen, so ist hier die Funktion freizuschalten.

- Cue Before Record ✓      Enablen Sie diese Funktion, wenn Ihre Aufnahmen an einer von Ihnen vorgewählten Zeitcodemarke anfangen sollen.
- EE Enable                    ✓      Schalten Sie diese Funktion ein, wenn Ihr System im „Stop“ auf „EE“ schalten soll.
- Halt                            Disable      Ist „Halt Disable“ angewählt, können Sie sich in der Edit Suite über die gesamte Zeitachse von 24 Stunden eines Takes bewegen.
- on Marks      Sie können sich mit der Remote nur innerhalb der definierten Ein- und Ausstiegsmarken bewegen.
- on Entries      Sie können sich mit der Remote nur innerhalb der Originalaufnahme bewegen.
- Local Disable                ✓      Es ist nicht möglich, eine **VMOD 201** über Ihre Tastatur zu bedienen.
- Auto Name Enable          ✓      Ist diese Funktion enabled, so wird für jeden Record automatisch ein neuer Takename vergeben.
- Hints Enable                 ✓      Ist eine automatische Help-Texteinblendung gewünscht, so schalten Sie diese Funktion ein.
- Set Grid Font                     Wählen Sie über diesen Knopf den Zeichensatz und die Zeichengröße der Listen in der Edit Suite aus.

## Einstellungen der Play Suite



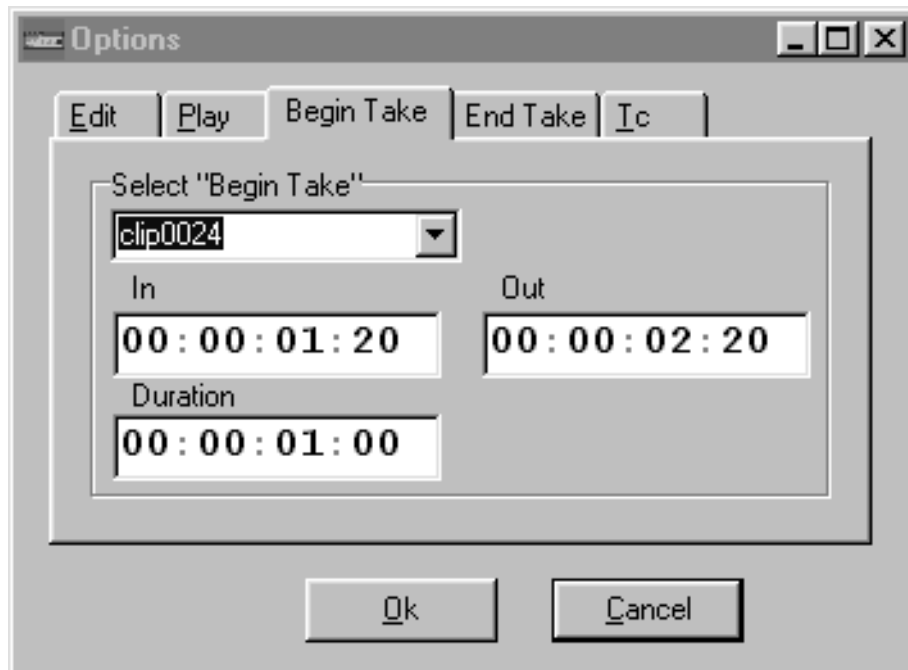
**PlaySuite Einstellungen**

Die Einstellungen der Play Suite :

- Playout Device on :    COM OFF    Hier wählen Sie die serielle Schnittstelle aus, über die  
COM 1                      in der Play Suite Projekte abgespielt werden sollen.  
COM 2                      Sind Edit - und Playschnittstelle gleich, so ist eine  
COM 3                      Steuerung über die Edit Suite nur möglich, während  
COM 4                      kein Projekt abgespielt wird.
- Start on Begin Take    ✓                      Haben Sie ein „Begin Take“ definiert und dieses Flag  
ist angewählt, so wird jeder gestartete Take oder Block  
mit diesem Take begonnen.

- Stop on End Take ✓ Wollen Sie am Ende jedes Blocks auf einem definierten Take stehen, so ist dies über diese Option möglich.
- Local Disable ✓ Es ist nicht möglich, eine **VMOD 201** über Ihre Tastatur zu bedienen.
- Hints Enable ✓ Ist eine automatische Help-Texteinblendung gewünscht, so schalten Sie diese Funktion ein.
- Take Toggle ✓ Ist diese Option eingeschaltet, so können Sie im Mediacontroller-Grid nachträglich einzelne Takes lokal abschalten.
- Set Grid Font Wählen Sie über diesen Knopf den Zeichensatz und die Zeichengröße der Projektliste in der Play Suite aus.

## Einstellungen Begin- & End-Takes



### Lead In Take

Definieren Sie hier Ihren Start Take.

- **Select Begin Take** Schreiben Sie in dieses Feld den Namen des Takes, mit dem gestartet wird. Ist in dem Edit Suite Fenster eine Sourceliste vorhanden, können Sie komfortabel aus dieser Liste einen Take auswählen.
- **In** Hier wird der Einstiegszeitcode eingegeben.
- **Out** Ist das Austiegsbild bekannt, können Sie hier den Zeitcode eingeben.
- **Duration** Wollen Sie für eine bestimmte Zeit den Einstiegs-Take zeigen, so müssen Sie dieses über die Durationsangabe machen. Beachten Sie hierbei, dass die Länge des Takes mindestens zwei Sekunden betragen muß.

Beim Festlegen des End-Takes verfahren Sie genauso. Hier darf die Länge 1 Bild betragen. Wollen Sie am Ende einer Sendesequenz auf „Schwarz“ stehen, so definieren sie den Take an einer Stelle an der kein Material zu sehen ist.

## Einstellungen des Zeitcodes

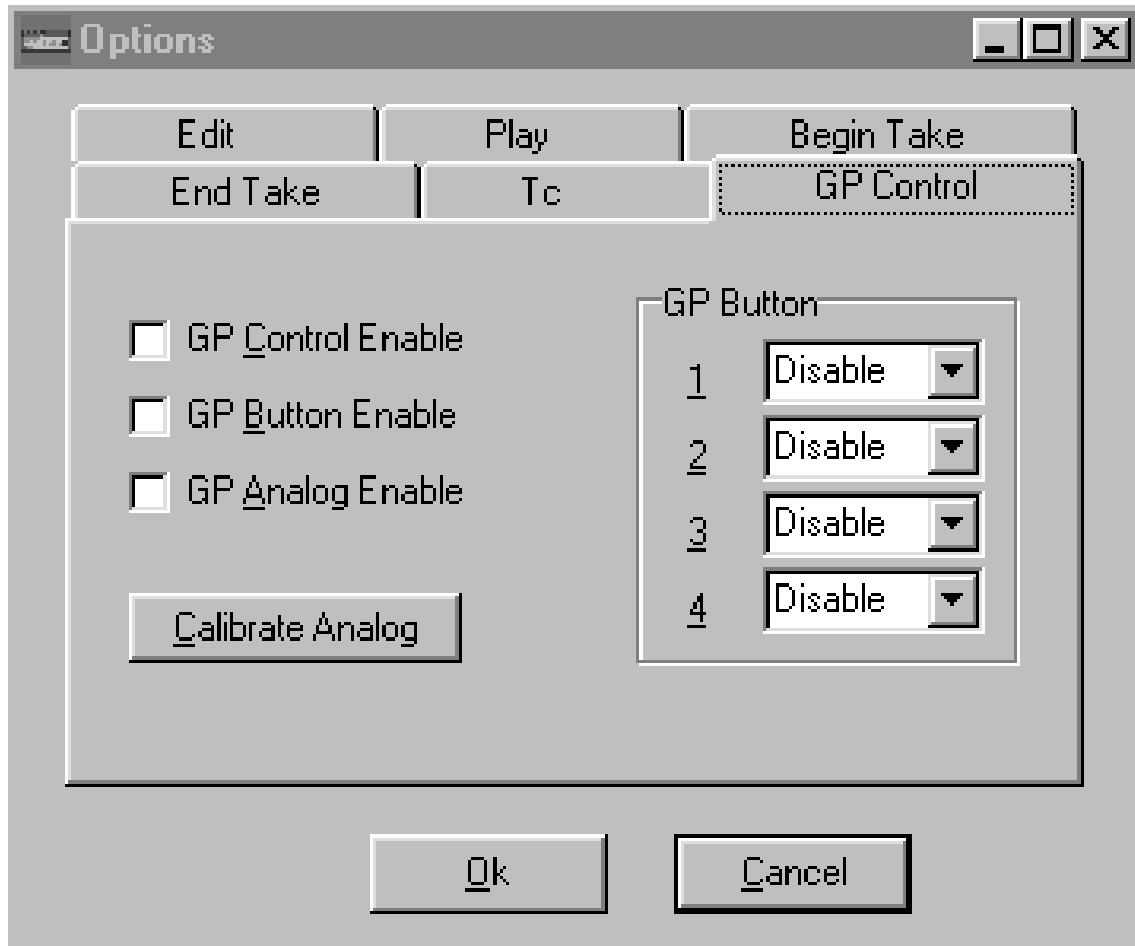


### Zeitcodeeinstellungen

Wählen Sie hier das Zeitcodeformat aus, mit dem Ihr Sourcematerial aufgezeichnet wurde.

- 24 Frames                      Film Format 24 Vollbilder pro Sekunde
- 25 Frames                      PAL Format 25 Vollbilder pro Sekunde
- 30 Frames                      NTSC None Drop Format 30 Vollbilder pro Sekunde
- 30 Drop Frames                NTSC Drop Format 30 Vollbilder pro Sekunde

## Einstellungen der GP Control



### Game Port Einstellungen

Wählen Sie hier das Zeitcodeformat aus, mit dem Ihr Sourcematerial aufgezeichnet wurde.

- GP Control Enable ✓ Gameport Modul eingeschaltet
- GP Button Enable ✓ Tasten erlaubt
- GP Analog Enable ✓ Joystick erlaubt
  - Joystick links / rechts ändert die aktuelle Position
  - Joystick oben / unten ändert die aktuelle Geschwindigkeit
- Calibrate Analog Hier wird Ihr angeschlossener Joystick abgeglichen.

- GP Button 1 - 4 Hier können verschiedene Ereignisse auf die vier Tasten gelegt werden.

- Disable  
Kein Ereignis ausgewählt.

In der Play Suite :

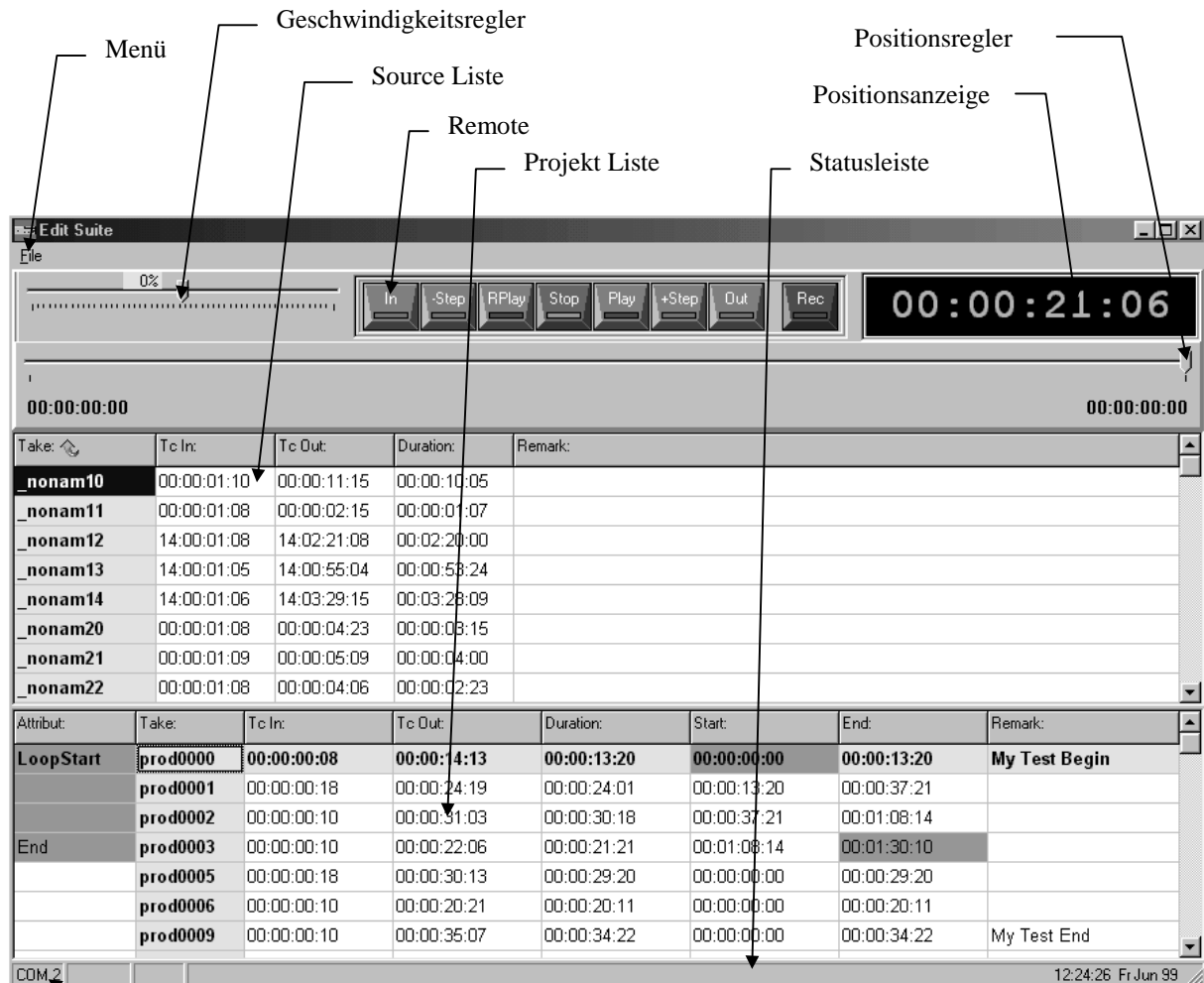
- Start  
Starttaste, um einen Take oder Block zu starten.
- Cancel  
Abbruchtaste, um einen laufenden Take oder Block zu unterbrechen.

In der Edit Suite :

- Play  
Remote Play.
- Stop  
Remote Stop.
- R-Play  
Remote rückwärts Play.
- Record  
Remote Record Start.
- Set In  
Aktuellen Zeitcode als Einstieg übernehmen.
- Set Out  
Aktuellen Zeitcode als Ausstieg übernehmen.

## Ein neues Projekt in der Edit Suite erstellen

Um ein neues Projekt zu erstellen, öffnen Sie über den Menüeintrag „EDIT“ die Edit Suite :



Edit Suite  
 COM 2  
 Busy Anzeige  
 Statusanzeige  
 Ak. Com Schnittstelle

Über das Menü können Sie verschiedene Funktionen anwählen:

- Menü
  - Load Source form Protocol
  - Load Source
  - Save Source as
  - New Project
  - Load Project
  - Append Project
  - Save Project as

- Geschwindigkeitsregler Mit dem Geschwindigkeitsregler können Sie mit der Maus der angeschlossenen **VMOD 201** eine Geschwindigkeit vorgeben.
- Source Liste Liste der vorhandenen Takes (Produktionen) auf der angeschlossenen **VMOD 201**.
- Remote Fernbedienung, mit der die angeschlossene **VMOD 201** bewegt werden kann.
- Projekt Liste Das zu erstellende Projekt mit seinen Takes.
- Positionsregler Der Positionsregler zeigt Ihnen die relative Position auf der Timeline des angewählten Takes.
- Positionsanzeige Die Positionsanzeige zeigt die Zeitcodeadresse der aktuellen Position der **VMOD 201**.
- Statusleiste In der Statusleiste werden neben der angewählten Schnittstelle der Status der Schnittstelle, Datum und Uhrzeit angezeigt.

Holen Sie sich über das Menü „Load Source form Protocol“ die aktuellen Takes von Ihrer **VMOD 201**. Wenn Sie diese Liste über den Menüpunkt „Save Source as ...“ speichern, können Sie jederzeit „offline“ mit dem Sourcematerial arbeiten. In der Remarkspalte können Kommentare eingetragen werden, die später mit in die Projektliste übernommen werden. Mit einem Klick der Maus auf einen Take werden die Daten des Takes als aktiver Take markiert und seine Ein- und Ausstiegzeiten werden unter der Positionsanzeige aktualisiert. Über die serielle Verbindung wird eine **VMOD 201** mitgeführt, und Sie sehen jetzt das erste Bild des Takes in einem angeschlossenen Videomonitor. Jetzt können Sie sich zwischen den Takemarken mit Hilfe der Remote bewegen.

Wählen Sie einen Take aus, den Sie bearbeiten wollen und positionieren Sie die Maus in dem Feld der Takespalte. Ziehen Sie den Namen des Takes bei gedrückter linker Maustaste in das Projektfeld. Das Maussymbol ändert sich in ein Rechtecksymbol, um den Kopiervorgang anzuzeigen. Alle Daten werden kopiert und können im Projektfeld editiert werden.

Wollen Sie die Reihenfolge Ihrer Projekttakes verändern, so verfahren Sie wie beim Kopieren, hierbei ändert sich das Maussymbol in das Verschiebesymbol - einer Hand -. In gleicher Weise können Sie bei gedrückter [Strg] Taste Takes innerhalb des Projektes kopieren. Alternativ können Sie mit der Tastenkombination [Strg] & [Einf] auch den angewählten Take der Projektliste kopieren. Hierbei wird der neue Take ans Ende angefügt und angewählt. Die neuen Ein- und Ausstiegsmarken werden mit den Ausstiegsmarken des kopierten Takes überschrieben, so daß nur die Ausstiegsmarke auf einen neuen Wert gesetzt werden muß. Auf einfache Weise können Sie mit dieser Funktion lange Takes in Einzeltakes schneiden, indem immer nur ein neuer Ausstieg festgelegt wird, bevor er neu kopiert wird.

Ist ein Take zu löschen, wird er mit der Maus in der Takespalte angewählt und über die [Entf] Taste nach Bestätigung gelöscht.

Aktivieren Sie einen Take wie beschrieben. Ist das Startbild mit der Remote gefunden, übernehmen Sie es als neuen Einstieg mit der Tastenkombination [Strg] & [I]. Verfahren Sie mit dem Ausstieg genauso und übernehmen ihn mit der Taste [Strg] & [O]. Sollten Sie die Arbeit mit der Maus bevorzugen, so können Sie auch den Zeitcode aus der Positionsanzeige in die Ein- oder Ausstiegsmarke ziehen. Haben Sie fest vergebene Positionen, so können Sie die Zeiten auch über die Tastatur editieren.

Ist die Ein- oder Ausstiegsposition nicht plausibel, d.h. falscher Zeitcode, der Einstieg ist kleiner als der Takebeginn, der Ausstieg ist größer als das Ende des Takes oder die Länge des definierten Takes ist zu klein, dann wird der entsprechende Wert rot hinterlegt.

Kommentieren Sie im Remarkfeld den neuen Take eindeutig, um später gleiche Takenamen identifizieren zu können.

Haben Sie auf diese Weise eine Liste erstellt, können Sie diese Liste über Attribute in Blöcke teilen,

- 0 – 9 Mit den Ziffern 0 – 9 können Sie einzelne Takes markieren, um sie schnell in der Projektliste anzuwählen.
- 0 – 9 Start Markiert den Starttake eines Blocks, der durch ein „END“ Attribut abgeschlossen wird. Wird in der „Play Suite“ solch ein Block gestartet, hält das System erst, nachdem der Take mit dem END- Attribut abgespielt oder das Ende der Liste erreicht ist, an.
- 0 – 9 LOOPSTART Mit dem LOOPSTART – Attribut wird der Starttake eines Schleifenblocks markiert. Nach dem Start eines solchen Blocks in der „Play Suite“ wird dieser Block neu gestartet, nachdem ein Take mit einem END - Attribut beendet oder das Ende der Projektliste erreicht ist.
- END Markiert den Endtake eines Blocks oder eines Loops.

Klicken Sie in das Attributfeld der Projektliste, wählen Sie das gewünschte Attribut aus der Pulldownliste über die Zifferntasten 0 – 9 aus, und bestätigen Sie die Übernahme mit der Taste [ENTER]. Durch mehrfaches Drücken der Zifferntaste wird zwischen den einzelnen Attributen gewechselt. Es können mehrfach die gleichen Attributnummern vergeben werden, da in der Play Suite immer vorwärts zur nächsten passenden Ziffer gesprungen wird. Sind so Blöcke erstellt worden, werden der Start- und Endzeitcode des Blocks grün hinterlegt, und es wird die Spielzeit der einzelnen Takes zur Zeitachse errechnet.

Ist so ein Projekt fertig gestellt worden, speichern Sie es über das Menü als neues Projekt. Wechseln Sie nun mit Hilfe der Tastenkombination [ALT] & [F11] in die Play Suite des **Mediacontroller 32**, um das Projekt zu starten.

## **Einen Record in der Edit Suite ausführen**

Wollen Sie über die eingebauten Remotefunktionen eine Aufnahme machen, so sind einige Vorbereitungen zu treffen:

- Setzen Sie Ihr System im „Setup Edit Suite“ auf „Record Enable“.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Record-Taste der Remote und selektieren Sie den Eintrag „Take – Name“. Editieren Sie nun im Eingabedialog den gewünschten Takenamen, in den aufgezeichnet werden soll. Ist dieser Name bereits vorhanden, wird in diesem Take aufgezeichnet.
- Soll automatisch ein fortlaufender Name vergeben werden, so setzen Sie im Setup die „Auto Name“ – Funktion. Jede neue Aufnahme wird nun numerisch weitergezählt, z.B. wird aus dem Namen „\_NOMAME\_“ wird für die nächste Aufnahme „\_NOMAME1“.
- Wollen Sie ab einer bestimmten Zeitcodemarke auf der VMOD aufzeichnen, so setzen Sie im Setup „Cue before Record“ auf enable.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Record-Taste der Remote und selektieren Sie den Eintrag „Cue To“. Editieren Sie nun im Eingabedialog die gewünschte Zeitcodemarke, von der die Aufnahme begonnen werden soll.

Starten Sie nun eine Aufnahme, indem Sie die Tasten [Strg] & [Shift] & [R] drücken. Oder drücken Sie die Taste [Strg] & [Shift] und lösen Sie mit der linken Maus Taste über die Remote eine Aufnahme aus.

Beenden Sie die Aufnahme über die Taste [Strg] & [Space] oder über Stop in der Remote.

## **Einen Take in der Edit Suite löschen**

Löschen Sie einen Take in der Projektliste, indem Sie den zu löschenden Take im Takenamen mit der Maus auswählen und über die Taste [Entf] das Löschen beginnen. Nach Bestätigung wird der Take entfernt.

Verfahren Sie wie in der Projektliste, um einen Take aus der Sourceliste zu löschen. Bedenken Sie, daß auch immer das Material auf der angeschlossenen **VMOD 201** gelöscht wird.

Wollen Sie alle vorhandenen Takes in der Sourceliste löschen, so drücken Sie die Tasten [Strg] & [Entf], nachdem Sie in der Sourceliste einen beliebigen Take ausgewählt haben.

## **Eine Projektdatei anhängen**

Über den Menüeintrag „Append Project“ können Sie mehrere Projekte aneinanderreihen; hierbei wird die anzuhängende Projektdatei hinter den Endetake der Projektliste geladen.

## **Ein Projekt im Mediacontroller starten**

Laden Sie nun über das Menü „Load Project“ Ihr neu erstelltes Projekt. Das Programm vergleicht die Takes Ihres Projekts mit den vorhandenen Takes auf der angeschlossenen **VMOD 201**. Sind Takes nicht auffindbar, werden sie in der Liste als nicht vorhanden rot markiert und eine entsprechende Meldung wird ausgegeben. Jederzeit kann der Listenscheck über den Menüeintrag „Check Project“ wiederholt werden. Nachdem die Plausibilitäts- und Validitätsprüfung beendet ist, werden die Zeiten der Liste unter Beachtung der nicht vorhandenen Takes neu berechnet.

Über den Startknopf wird die Projektliste direkt gestartet. Mit einem Mausdoppelklick können Sie jeden beliebigen Take starten.

Wollen Sie einen bestimmten Block oder Einzeltake auswählen, so können Sie diesen über die entsprechende Zifferntaste (0 – 9) aufrufen. Sind mehrere Einträge mit der gleichen Ziffer gekennzeichnet, so wird immer zur nächsten passenden Ziffer gesprungen, sofern vorhanden.

Starten Sie mit einem Einzeltake, so stoppt das System, nachdem das Ende erreicht wurde. Liegt dieser Take aber innerhalb eines Blocks, so wird erst gestoppt, wenn ein Take mit einem END – Attribut beendet wurde oder das Ende der Liste erreicht ist. War das Blockattribut ein „LOOPSTART“, so wird mit diesem so markierten Take als Schleifenstart weiter gemacht.

Sollte die „Begin Take“ – Option im Setup gesetzt sein, beginnt jeder Start mit diesem Take und startet dann das eigentliche Play – Event. Hier kann z.B. das Logo eines Senders oder „Schwarz“ eingebunden werden. Beachten Sie hier die Mindestlänge der Takes von ca. zwei Sekunden.

Wollen Sie am Ende eines Blocks auf einem definierten Take stehen bleiben, so ist der „End Take“ zu definieren. Hier bedarf es minimal 1 Bild Material, da kein neuer Take vorbereitet werden muß. Wollen Sie am Ende eines Play – Events auf „Schwarz“ stehen, so definieren sie diesen Take in einem nicht definierten Teil eines Takes auf Ihrer VMOD201.

## Anhang

### i. Tastenkürzel

Shortkeys :

➤ Globale Keys:

Alt		F11	Mediacontroller Fenster öffnen
Alt		F12	Edit Suite Fenster öffnen

➤ Mediacontroller Window:

Strg	Shift	S	Mediacontroller Fenster öffnen
Strg	Shift	A	Edit Suite Fenster öffnen
Strg		L	Menu Load new Project
Strg		C	Menu Check Projectlist
Strg		T	Menu Options
Strg		A	Menu About
Alt		F4	Programm beenden
		0 – 9	Block / Take Anwahl

➤ Edit Suite Window :

Strg	Shift	R	Remote Record
Strg		P	Remote Play
Strg		S	Remote Stop
Strg		+	Remote Step +
Strg		-	Remote Step -
Strg		I	Remote Cue to Defined In
Strg		O	Remote Cue to Defined Out
Strg	Shift	I	Remote Cue to defined In
Strg	Shift	O	Remote Cue to defined Out
Strg		RIGHT	Remote Cue On Timeline +
Strg		LEFT	Remote Cue On Timeline -
Strg		UP	Remote Speed -
Strg		DOWN	Remote Speed +
Strg		SPACE	Remote Stop
Alt		I	Set new In Tc
Alt		O	Out new Out Tc
Strg		T	Menu Options
Strg		A	Menu About
Strg		Insert	Copy modified Take in Projectlist
		Del	Delete Take in Sourcelist / Projectlist
Strg		Del	Delete Sourcelist
Strg		E	Toggle EE - Mode

## ii. Hardware RS 232-C

Devices which use serial cables for their communication are split into two categories. These are DCE (Data Communications Equipment) and DTE (Data Terminal Equipment.)

The electrical specifications of the serial port is contained in the EIA (Electronics Industry Association) RS232C standard. It states many parameters such as -

1. A "Space" (logic 0) will be between +3 and +25 Volts.
2. A "Mark" (Logic 1) will be between -3 and -25 Volts.
3. The region between +3 and -3 volts is undefined.
4. An open circuit voltage should never exceed 25 volts. (In Reference to GND)
5. A short circuit current should not exceed 500mA. The driver should be able to handle this without damage.(Take note of this one!)

Serial Ports come in two "sizes". There are the D-Type 25 pin connector and the D-Type 9 pin connector both of which are male on the back of the PC, thus you will require a female connector on your device. Below is a table of pin connections for the 9 pin and 25 pin D-Type connectors.

### Serial Pinouts (D25 and D9 Connectors) :

D-Type-25 Pin No.	D-Type-9 Pin No.	Abbreviation	Full Name
Pin 2	Pin 3	TD	Transmit Data
Pin 3	Pin 2	RD	Receive Data
Pin 4	Pin 7	RTS	Request To Send
Pin 5	Pin 8	CTS	Clear To Send
Pin 6	Pin 6	DSR	Data Set Ready
Pin 7	Pin 5	SG	Signal Ground
Pin 8	Pin 1	CD	Carrier Detect
Pin 20	Pin 4	DTR	Data Terminal Ready
Pin 22	Pin 9	RI	Ring Indicator

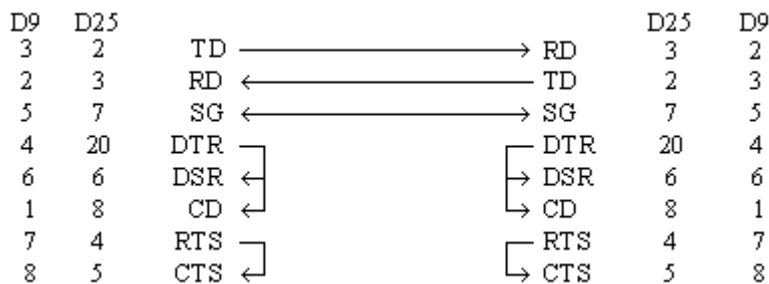
### Pin Functions:

Abbreviation	Full Name	Function
TD	Transmit Data	Serial Data Output (TXD)
RD	Receive Data	Serial Data Input (RXD)
CTS	Clear to Send	This line indicates that the Modem is ready to exchange data.
DCD	Data Carrier Detect	When the modem detects a "Carrier" from the modem at the other end of the phone line, this Line becomes active
DSR	Data Set Ready	This tells the UART that the modem is ready to establish a link.
DTR	Data Terminal Ready	This is the opposite to DSR. This tells the Modem that the UART is ready to link.

RTS	Request To Send	This line informs the Modem that the UART is ready to exchange data.
RI	Ring Indicator	Goes active when modem detects a ringing signal from the PSTN.

### iii. Null Modem Kabel

A Null Modem is used to connect two DTE's together.



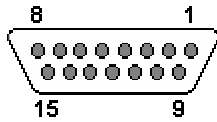
Above is the preferred method of wiring a Null Modem. It only requires 3 wires (TD, RD & SG) to be wired straight through thus is more cost effective to use with long cable runs. The theory of operation is reasonably easy. The aim is to make to computer think it is talking to a modem rather than another computer. Any data transmitted from the first computer must be received by the second thus TD is connected to RD. The second computer must have the same set-up thus RD is connected to TD. Signal Ground (SG) must also be connected so both grounds are common to each computer.

The Data Terminal Ready is looped back to Data Set Ready and Carrier Detect on both computers. When the Data Terminal Ready is asserted active, then the Data Set Ready and Carrier Detect immediately become active. At this point the computer thinks the Virtual Modem to which it is connected is ready and has detected the carrier of the other modem.

All left to worry about now is the Request to Send and Clear To Send. As both computers communicate together at the same speed, flow control is not needed thus these two lines are also linked together on each computer. When the computer wishes to send data, it asserts the Request to Send high and as it's hooked together with the Clear to Send, It immediately gets a reply that it is ok to send and does so.

#### **iv. PC Gameport + Midi Hardware**

Some soundcards have some MIDI signals included in their Gameport. Ground and VCC has been used for this.



15 PIN D-SUB FEMALE at the computer.

<b>Pin</b>	<b>Name</b>	<b>Dir</b>	<b>Description</b>
1	+5V	⇒	+5 VDC
2	/B1	⇐	Button 1
3	X1	⇐	Joystick 1 - X
4	GND		Ground
5	GND		Ground
6	Y1	⇐	Joystick 1 - Y
7	/B2	⇐	Button 2
8	+5V	⇒	+5 VDC
9	+5V	⇒	+5 VDC
10	/B4	⇐	Button 4
11	X2	⇐	Joystick 2 - X
12	MIDITXD	⇒	MIDI Transmit
13	Y2	⇐	Joystick 2 - Y
14	/B3	⇐	Button 3
15	MIDIRXD	⇐	MIDI Receive

## **v. Minimale Hardwareanforderung**

Pc : Pc mit 200 Mhz Pentium Cpu oder compatibel.  
Eine freie RS232 Schnittstelle.

Grafikkarte : 1024 x 800 Pixel mit High Color (16 Bit) Auflösung.

Monitor: 17 Zoll Color Monitor

Os : Windows 95 / Windows 98