

Instruktion för Timeline och Preset till Mediaservrar från Green Hippo

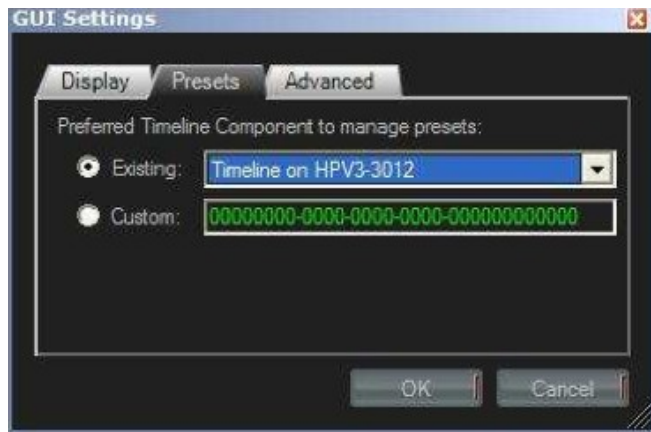


Enkel Timelineprogramering & Presets

Börja med att välja vilken Hippotizer du vill göra dina Presets & Timeline till.

Starta din Timeline component och gå sedan in på:

GUI settings – presets – och välj där vilken maskin du vill använda för timeline & presets.



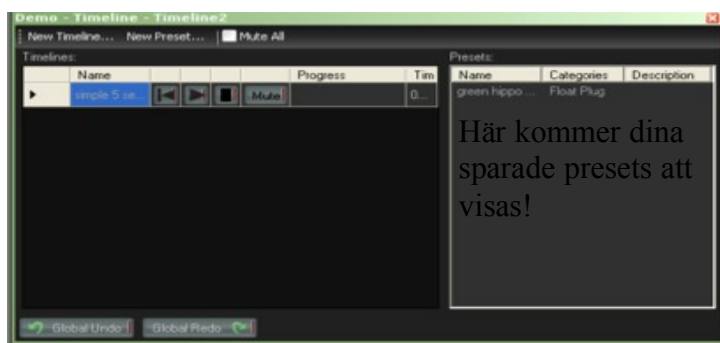
Hur man gör Presets

När man har gjort en look som man gillar vill man ofta spara den, då kan vi högerklicka i masterfönstret och får då fram några alternativ.

Alternativen vi kommer att använda oss av är "Create Preset och Update Preset".



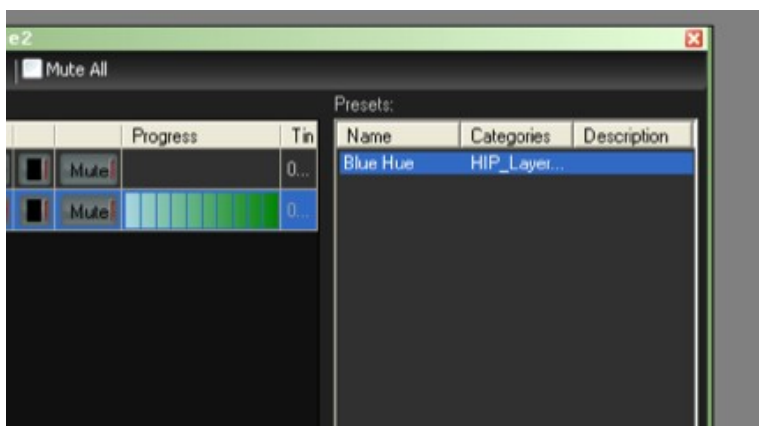
Om vi väljer Create Preset så kommer det upp en ruta där vi får döpa vår preset, ge den en beskrivning samt att vi kan se vilka värden vår preset innehåller.





Om vi har gjort en hel look som vi gillar och klickar i mastern för lagret för att spara alla värden som finns i vårt layer.

Högerklickar man i t.ex. färginställningarna kommer din preset bara att innehålla färger, geometrifönstret och preset kommer bara innehålla värden från geometri. Det är bra att sätta sig in i vad dom olika kategorierna är för att veta vad det är vi sparar.



Presets kategoriserar olika Presets i deras funktionella grupper. För referenser exempel HIP_Layer en Hippotizer lager Presets. Du kan tillämpa denna förinställda på några lager i en Hippotizer. Andra typiska kategorier är: Geometri, Färg, Media Source, etc.

Om vi skulle vilja ändra någon utav våra presets så ändrar man bara värdet, väljer Update Preset samt vilken du vill uppdatera.

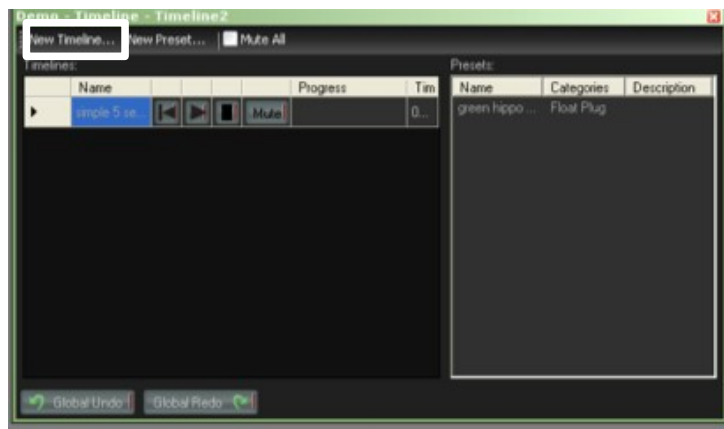
Våra presets kommer att visas i fönstret tillsammans med våra timelines.

Hur man gör en Timeline

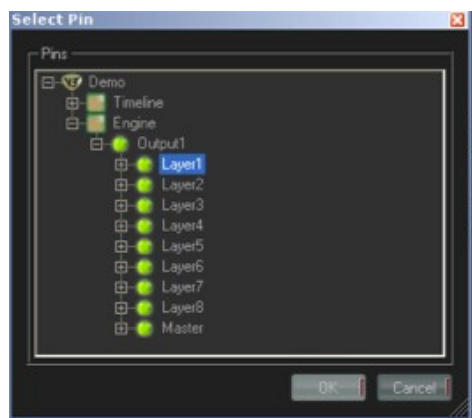
Dubbelklicka nu på Timeline componenten i Hipponet overview.



Nu kan du göra en ny timeline genom att trycka på "New Timeline" uppe i vänstra hörnet i "Timeline control settings",



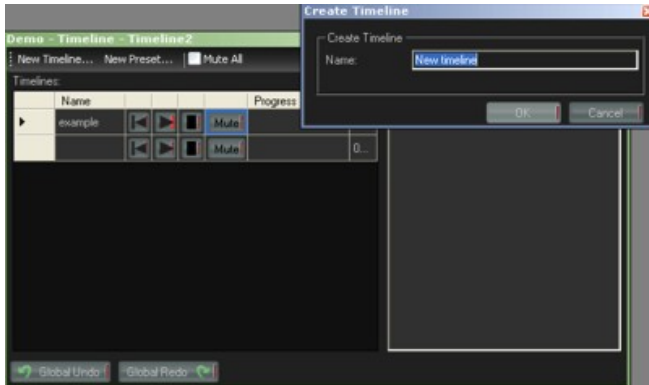
När man har gjort det kommer en ruta för att välja vilken pin och maskin/maskiner du vill använda. Klicka på '+' för att komma in i menyerna, och där kunna välja vilken Output/Layer du vill använda.



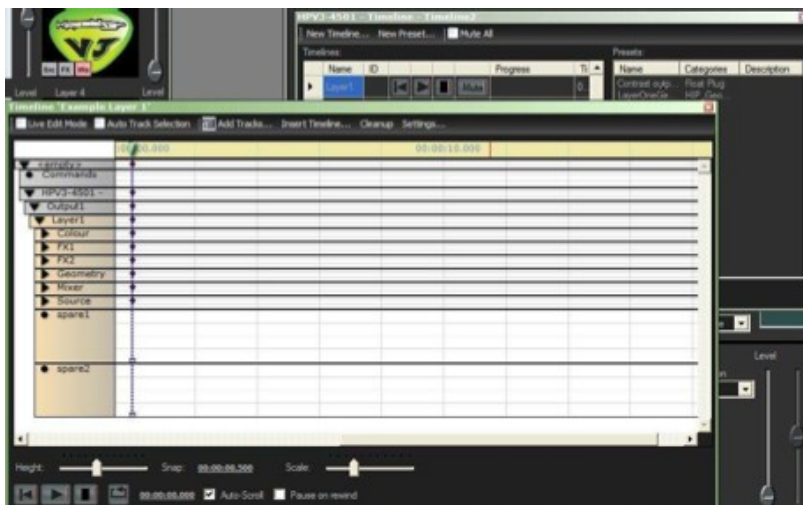
(För maskiner i Dualmode kommer det även att finnas "Output2")

En timeline kan bestå av olika parametrar till exempel intensitet på Layer 1 och färg på Layer 3, eller av en hel Engine från intensitet till färginställningar och effektinställningar. Men tänk på att ju fler parametrar du vill styra desto mer svårhanterad kommer din timeline att bli. I denna guiden kommer vi att använda oss av en hel Output.

Vi kommer nu att bli ombedd att ge vår nya timeline ett namn. När det är gjort så dubbelklickar vi på vår timeline.



Vid denna tidpunkt ska då vårt timeline fönster ha öppnats och vi kan dra i kanterna för att välja storlek på fönstret.



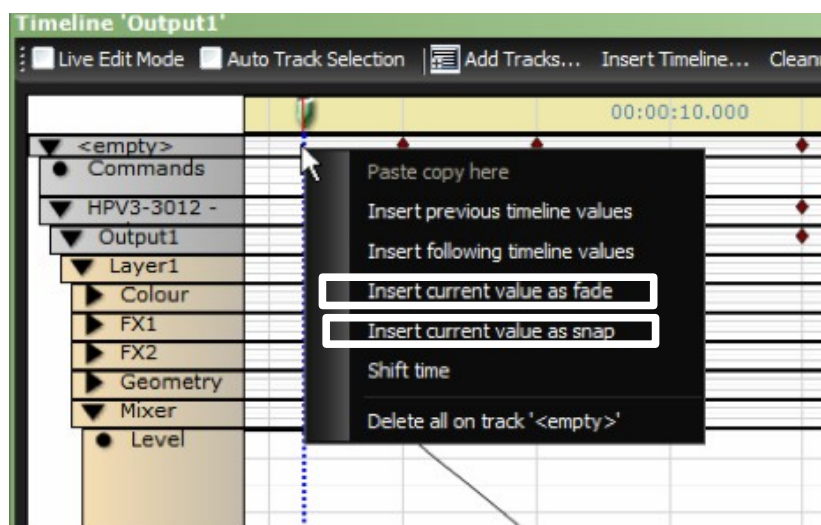
(I denna guide kommer vi att använda oss av "Drag&Drop", Presets och några andra metoder för att lära oss hur man enklast gör en timeline.)

Det är alltid bra att göra en reset av Engine innan man börjar!

Vi börjar med att göra en look som vi gillar, här i exemplet visas:



När den är färdig öppnar vi vår timeline och högerklickar och väljer "Insert current value as fade" om vi vill att den ska ha en fade, "Insert current value as snap" kommer att skjuta in värdena direkt.



Om vi i nästa moment vill byta färg på vår bild kan vi använda oss av följande



”Drag&Drop” : Det innebär att vi helt enkelt klickar i färginställningarna och drar den in på det lager eller i colour kolumnen i timelinen där vi vill ha den nya röda färgen på.

Preset: Spara färgen som en preset och dra den från rutan där presets sparas in i din timeline control.

Eller så använder vi oss av ”Insert current value.....”

Därefter kan vi bara fortsätta och infoga nya saker på dom tiderna i vår timeline på dom tiderna vi vill.

Man kan använda sig av förslagen ovanför eller återgå till det första momentet, vilket är snabbare om man vill använda alla lager i sin timeline.

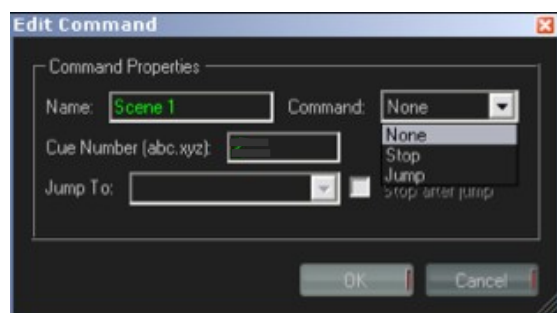
Events i timeline

Ett smidigt sätt för att slippa pausa och stoppa en timeline är att använda s.k Events, ett event kan bli konfigurerat så att det antingen stannar en timeline så att man när som helst kan starta den från samma ställe eller får den att hoppa till ett annat event eller till start.

Events ser ut så här



För att bestämma vad ett event ska göra så högerklickar man på dem och väljer alternativet ”Edit command”, då får du upp commandrutan som ser ut så här.



Stop kommer göra att timelinen stannar vid flaggan till nästa tryck på Space.

Jump kommer få timeline att hoppa till det stället du bestämmer, andra event kommer att visas i ”Jump To” rutan.

Skriven av: Magnus Grönberg
+46 70 5898278