MOTION CUE 30°

XLNT MotionCue3D™

Spezielle Steuerplattform und Bedienkonsole der CyberMotion™ Familie







Langlebige Unterhaltungstechnologie für die leichte objektorientierte Programmierung von einfachen 2D- bis hin zu komplexen 3D-Bewegungen

- Komplette Events in nur drei schnellen Arbeitsschritten programmieren mit oder ohne CAD-Software
- Aktoren zu Objekten hinzufügen oder individuelle Objekte in laufenden Showdateien hinzufügen, löschen oder ändern
- Spektakuläre Bewegungen: bis zu acht definierbare Unterobjekte pro Objekt, pro Cue und ein frei übertragbarer Drehpunkt
- Automatische Neubewertung von Position und Parametern eines programmierten
 Objekts nach dem Hinzufügen oder Entfernen eines Aktors
- Überprüfen der Durchführbarkeit vorprogrammierter Shows mit vorgeschlagenen Aktoren
- Lateral Force Correction (LFC)[®] bietet optimale Überwachung der Objektschwerkraft und Lastenverteilung, vermeidet Schlaffketten oder -seile und vermindert Pendelbewegungen







Bewegungssteuerung wird zu einem wirklich kreativen Prozess

MotionCue3D™ setzt als Softwareplattform mit Bedienkonsolen, die speziell für die kompromisslosen Anforderungen der führenden Profis bei Live-Events und Konzerttourneen entwickelt wurde, weltweit neue Maßstäbe.

Die ultimative Kreativerfahrung

MotionCue3D™ ist ein voll integriertes Programmier- und Steuerungssystem für alle Aktoren der CyberMotion™ Familie. Bei der Kombination mehrerer Aktoren zur Erzeugung einzelner oder mehrerer Objekte in einem 3D-Umfeld, berechnet MotionCue3D™ jede Bewegung eines CyberMotion™ Produkts und steuert diese, um die sanftesten, schnellsten und genauesten Übergänge in der Bewegungssteuerung zu erzielen.

MotionCue3D™ ermöglicht es Ihnen innerhalb weniger Minuten eine Show zu programmieren. Optional können Sie hierbei auch eigene CAD-Dateien verwenden. Definieren Sie bis zu acht Unterobjekte pro Objekt, pro Cue, und weisen sie Drehpunkte für spektakuläre Bewegungen frei zu. Die Übergänge werden beim Wechsel von einem Cue zum nächsten automatisch berechnet.

Teil einer einzigartigen Motion Familie

Die Kombination von MotionCue3D™ mit der Plug&Play Mechanik der CyberMotion™ Familie, wie etwa C-Winch™, CyberHoist II ™, C-Hoist™ and C-Track™ & C-Trolley™ eröffnet besonders kreative und komfortable Gestaltungsmöglichkeiten. C-Power™ sorgt weltweit für eine korrekte Stromversorgung (200-440V +/- 10%, 50/60 Hz) der gesamten CyberMotion™ Mechanik.

Komfort, Langlebigkeit und Sicherheit

Komfort und Langlebigkeit sind zentrale Aspekte in unserer Konzeption. Die MotionCue3D™ Steuerplattform und die Plug&Play Bedienkonsolen sind kompakt, lassen sich intuitiv bedienen und eignen sich beim weltweiten Tourneen, Großveranstaltungen, Mehrzweckhallen und für (teilweise) Festinstallation. Durch die einfache (Fern-)Programmierung und den extrem geringen Zeitaufwand für Auf- und Abbau ist der MotionCue3D™ sowohl zeit- als auch kosteneffizient. MotionCue3D™ ist SIL 3 konform (EN61508).

Wichtige Merkmale: Software

Flexibilität und kreative, objektorientierte Programmierung:

- Programmierung kompletter Shows in drei schnellen Arbeitsschritten, mit oder ohne CAD-Software
- Aktoren für Objekte hinzufügen, entfernen oder ändern bzw. individuelle Objekte in laufenden Showdateien hinzufügen, entfernen oder ändern
- Spektakuläre Bewegungen: bis zu acht definierbare Unterobjekte pro Objekt, pro Cue und ein frei übertragbarer Drehpunkt
- Steuerung bis 256 Aktoren oder 128 Objekten
- Berechnung der Aktorposition auf Objektbasis
- Kurven pro Parameter und Cue editierbar
- Support für SMPTE-MIDI-DMX-ARTNET etc. für Triggering
- Manuelle Bedienung der Aktoren in Echtzeit beim Auf- und Abbau
- Offline Vorprogrammierung
- Unbegrenzte Anzahl von Cues und Seiten
- Direkter Zugriff auf Objektpositionen
- Festplatte

Perfektion und absolute Sicherheit

- Überprüfen der Durchführbarkeit vorprogrammierter Shows mit vorgeschlagenen Aktoren
- Lateral Force Correction (LFC)® bietet optimale Überwachung der Objektschwerkraft und Lastverteilung, vermeidet Schlaffketten oder -seile und vermindert Pendelbewegungen
- Kollisionserkennung für Objekte
- Automatische Neuberechnung der Position und Parameter innerhalb eines programmierten Objekts, nach dem Hinzufügen oder Entfernen eines Aktors, ermöglicht die Änderung von Funktionen ohne die Sicherheit zu gefährden oder Mehrarbeit für den Programmierer zu verursachen.
- Gesteigerter Komfort und Sicherheit durch Machbarkeitsprüfung vorprogrammierter Shows mit vorgeschlagenen Aktoren
- Optionale parallele Nutzung mehrerer Konsolen, die an ein System angeschlossen sind
- Duale Stromversorgung
- OSX basiertes Betriebssystem

Wichtige Merkmale: Betriebssysteme

<u> </u>				
Bedienkonsole	Tourneesystem	Installationssystem		
7 (4x 4.3",1x 7" and 1x12")	1 (21")*	1 (7")*		
8	1	n.a.		
X	Χ	X		
4	n.a.	n.a.		
3	n.a.	n.a.		
8	2	n.a.		
1	1	n.a.		
1	1	Tastatur		
1	1	1		
2*	1*	n.a.		
256	24	12		
128	12	n.a.		
2	1	n.a.		
2	1	n.a.		
X	X	X		
800/31.5 x 880/34.6 x 120/4.7	19" 5 HE*	250/9.8 x 150/5.9*		
28/61.7	15/33.1*	02-04-04*		
	7 [4x 4.3",1x 7" and 1x12"] 8 X 4 3 8 1 1 1 2* 256 128 2 X 800/31.5 x 880/34.6 x 120/4.7	7 [4x 4.3",1x 7" and 1x12"] 8 1 (21")* 8 1 X X 4 n.a. 3 n.a. 8 2 1 1 1 1 1 1 1 2* 1* 256 24 128 12 2 1 X X X 800/31.5 x 880/34.6 x 120/4.7		

MOTION CUE 3D°

XLNT MotionCue3D™

Dedicated CyberMotion™ control platform and operating systems







Durable entertainment technology for easy object orientated programming of simple 2D to complex 3D movements

- Program a complete performance in 3 quick steps, with or without CAD software input
- Add actuators to objects or add, remove or change individual objects in current show files
- Spectacular movement: up to 8 definable sub objects per object, per cue and a freely assignable point of rotation
- Automatic position and parameter re-evaluation within a programmed object after adding or retracting an actuator
- Feasibility check of pre-programmed shows with actuator proposal
- Lateral Force Correction (LFC)[©] provides optimal object gravity control and load distribution, avoids slack chain or rope and reduces swing







Making motion control a truly creative process

MotionCue3D™ sets a new world standard as a software platform with dedicated operating consoles, specifically developed to meet the uncompromising needs of leading professionals in live entertainment performance and concert touring.

The ultimate creative experience

MotionCue3D™ is a fully integrated programming and control system for all actuators within the CyberMotion™ family. By linking multiple actuators together to create single or multiple objects in a 3D environment, MotionCue3D™ calculates and communicates each CyberMotion™ product's movement to create the smoothest, fastest and most accurate transitions in motion control.

MotionCue3D™ allows you to program a performance in minutes with the optional use of your CAD files. Define up to 8 sub-objects per object, per cue and freely assign points of rotation for spectacular movement. Transitions are calculated automatically when jumping from one cue to the other.

Part of a unique motion family

Extra creative power and convenience are enabled by combining MotionCue3D™ with the plug and play mechanics of the CyberMotion™ family, such as C-Winch™, CyberHoist II ™, C-Hoist™ and C-Track™ & C-Trolley™. C-Power™ provides accurate worldwide (175-440V, 50/60 Hz) power to all CyberMotion™ mechanics.

Convenience, durability and safety

Convenience and durability are prominent aspects in our design. The MotionCue3D™ control platform and plug and play operating consoles are compact, intuitive to use and suitable for global touring, large-scale events, multi-purpose venues and (semi-) fixed installation. Easy (remote) programming and extremely short set-up and tear-down times make MotionCue3D™ both time and cost efficient. MotionCue3D™ is SIL 3 certification (EN61508).

Key Features: Software

Flexibility and creative, object oriented programming:

- Program a complete performance in 3 quick steps with or without Feasibility check of pre-programmed shows with actuator separate CAD software
- Add, remote or change actuators to objects or add, remote or change individual objects in current show files
- Spectacular movement: up to 8 definable sub objects per object, per cue and a freely assignable point of rotation
- Control over 256 actuators or 128 objects
- Object based actuator position calculation
- Editable trajectory curves per parameter per cue
- Support for SMPTE-MIDI-DMX-ARTNET etc. for triggering
- Manual real-time operation of actuators during set-up and tear-down
- Off-line pre-programming
- Unlimited number of cues and pages
- Direct acces to objects positions
- Solid state harddisk

Sophistication and absolute safety

- proposal
- Lateral Force Correction (LFC)[©] provides optimal object gravity control and load distribution, avoids slack chain or rope and reduces swing
- Object Collision Detection
- Automatic transition calculation when switching between cues
- Automatic position and parameter re-evaluation within a programmed object after adding or retracting an actuator, enabling change functionalities without jeopardizing safety or extra work for the programmer
- Extra convenience and safety through feasibility check of pre-programmed shows with actuator proposal
- Optional parallel use of multiple consoles connected to one system
- Dual power supply
- OSX based operating system

Key Features: Operating systems

	Performance console	Touring system	Install system
Number of LCD touch screens	7 (4x 4.3",1x 7" and 1x12")	1 (21")*	1 (7")*
Paddles for real-time speed override	8	1	n.a.
Internal and/or external show data storage	X	Х	Х
Programmable buttons	4	n.a.	n.a.
Multi-purpose jog-shuttle wheels	3	n.a.	n.a.
Stop and Go buttons	8	2	n.a.
Multi-functional joystick	1	1	n.a.
Key pad	1	1	touch screen
E-stop and Dead Mans Handle	1	1	1
Connections for clearance and/or E-stop buttons	2*	1*	n.a.
Number of axis	256	24	12
Number of objects	128	12	n.a.
HDMI out	2	1	n.a.
USB	2	1	n.a.
Multi-voltage power supply 100-240V (50/60Hz)	Х	X	Х
Dimensions d x w x h (mm/inch)	800/31.5 x 880/34.6 x 120/4.7	19" 5 HE*	250/9.8 x 150/5.9*
Weight (kg/lb)	28/61.7	15/33.1*	02-04-04*

*Preliminary data subject to change