

ChamSys

Snel start handleiding voor MagicQ



Inleiding

Dit document heeft tot doel u te laten starten met het gebruik van de MagicQ software onder Windows, Linux of Mac OSX. De bedoeling is, u de lay-out van de MagicQ PC software te verduidelijken en functies van de toetsen te leren kennen. Nadien worden de volgende zaken behandeld: patchen van een show, bewaren van cues en cue stacks en show weergave.

Deze handleiding is geen vervanging van de MagicQ handleiding. De MagicQ handleiding geeft u meer gedetailleerde informatie betreffende alle standaard en geavanceerde functies van MagicQ PC. De handleiding is beschikbaar op de ChamSys website: www.chamsys.be. De Engelstalige handleiding is tevens beschikbaar in de MagicQ installatie folder of op de website www.chamsys.co.uk.

MagicQ installatie

Download en installeer de software van de MagicQ website www.chamsys.co.uk/download. Er zijn versies voor Windows, Linux en Mac. Er zijn stabiele versies en ook beta versies met de laatste functies, maar welke nog niet zoveel tests ondergaan hebben dan de stabiele versies.

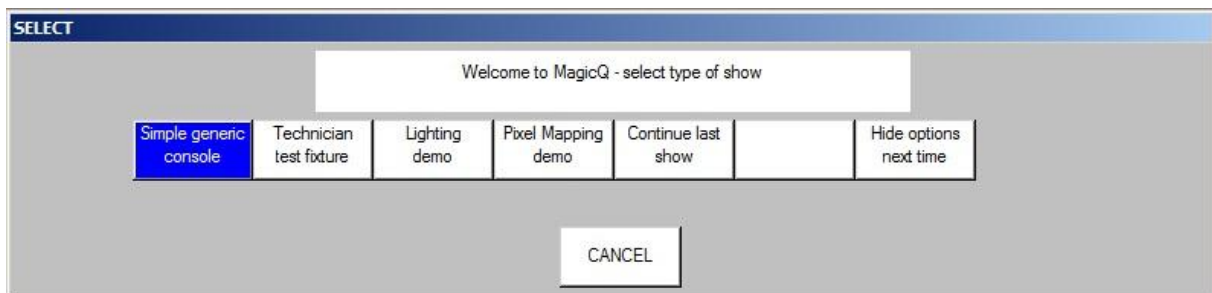
Bij Windows zult u MagicQ terugvinden onder Programs, ChamSys MagicQ, MagicQ PC.

Bij Mac zult u MagicQ terugvinden in Applications, MagicQ.

Bij Linux dient u de .rar file te extracten naar de gewenste folder, start dan de MagicQ executable. Indien dit niet werkt, controleer dan dat de executable bit ingesteld is.

Opstarten van de MagicQ software na installatie

Wanneer u de MagicQ software voor de eerste maal start, na installatie, zal MagicQ u verschillende opstart opties aanbieden.

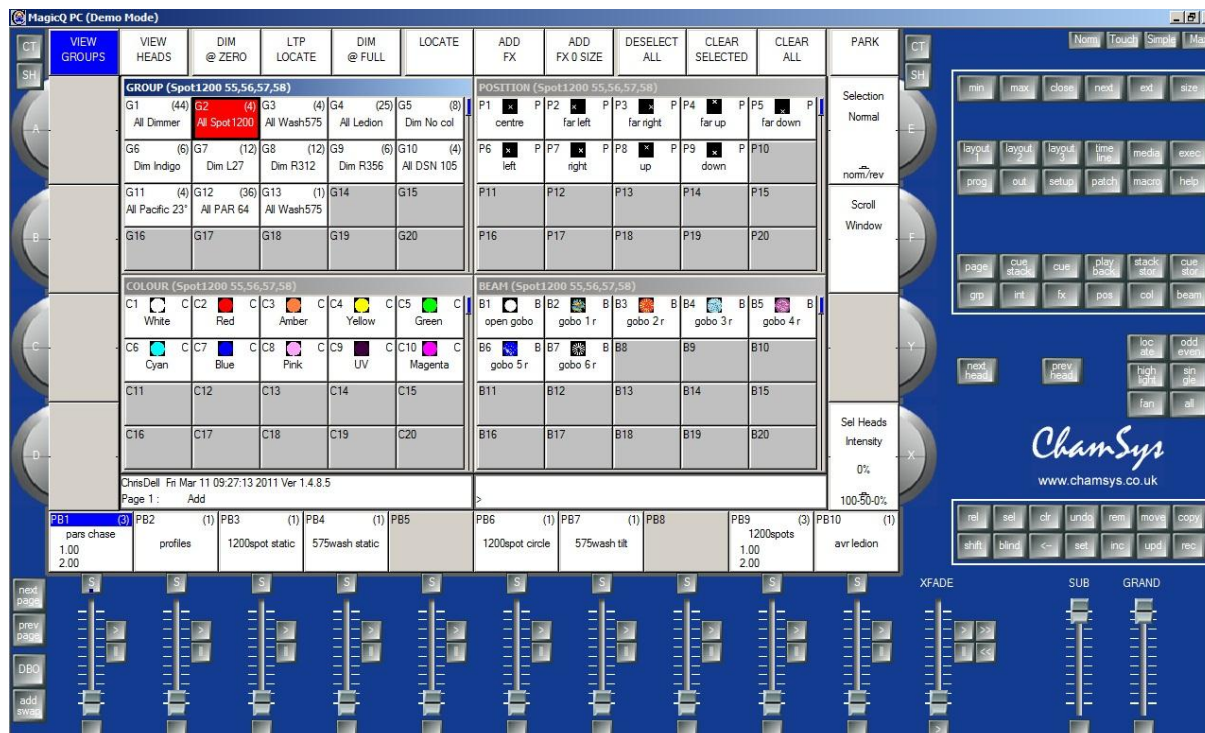


Deze opties laten u toe om verschillende demo shows te laden en geven directe toegang tot de "Simple Generic Console" of "Technician test fixture" modes.

Het is mogelijk om deze opties te verbergen bij de volgende opstart door het drukken van de "Hide options next time" toets. Dit zal verder gaan met de laatst gebruikte show en zal stoppen met het tonen van de opties bij de volgende opstart.

Normal Mode

De MagicQ lay-out is ontworpen om zo goed mogelijk te gelijken op deze van een MagicQ console, om het op deze manier gemakkelijk te maken, voor gebruikers, te wisselen tussen de twee. Het enige verschil is de emulatie van de encoders, faders en toetsen.



Er zijn verschillende modes welke rechts bovenaan het scherm kunnen geselecteerd worden. De afbeelding hierboven toont de “Normal Mode” welke een emulatie bevat van de faders en encoders van een MagicQ console.

“Normal Mode” is bruikbaar voor programmering van weergave van shows, wanneer u geen MagicQ Wing aangesloten hebt. In deze mode, zijn bepaalde toetsen, die terug te vinden zijn op de console, beschikbaar via het Pc klavier. Zoals cursor toetsen en het numerieke klavier.

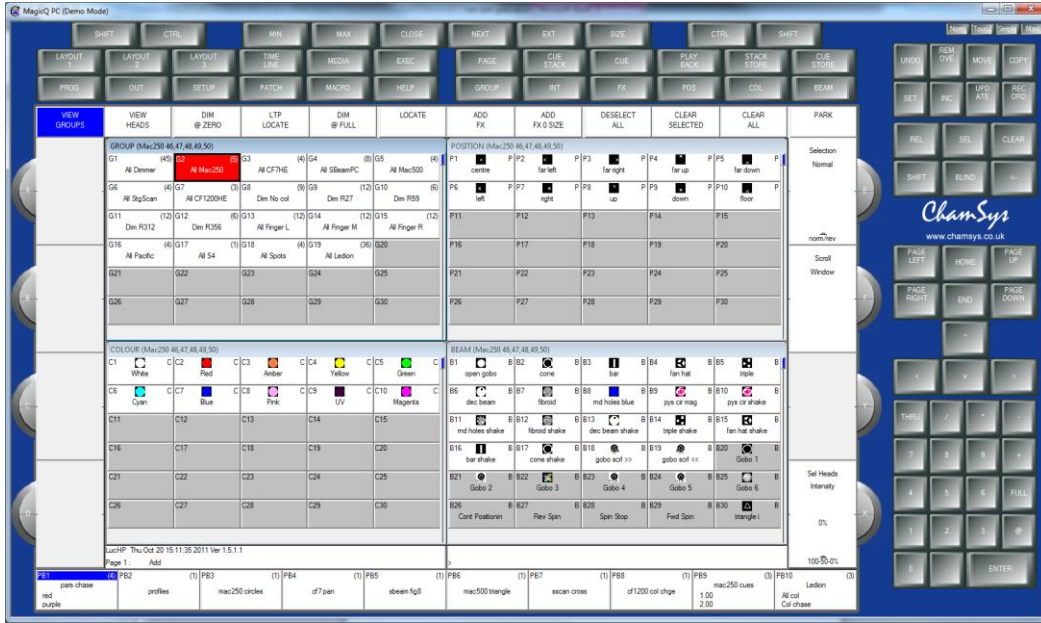
“Touch Mode” is ontworpen voor gebruik met touch screens wanneer een MagicQ Wing is aangesloten. In deze mode zijn de toetsen groter, zodat ze makkelijker kunnen gebruikt worden met een touch screen.

“Touch2 Mode” is ontworpen voor gebruik met touch screens wanneer een MagicQ Wing is aangesloten. In deze mode worden enkel en alleen de meest gebruikte/noodzakelijke toetsen getoond.

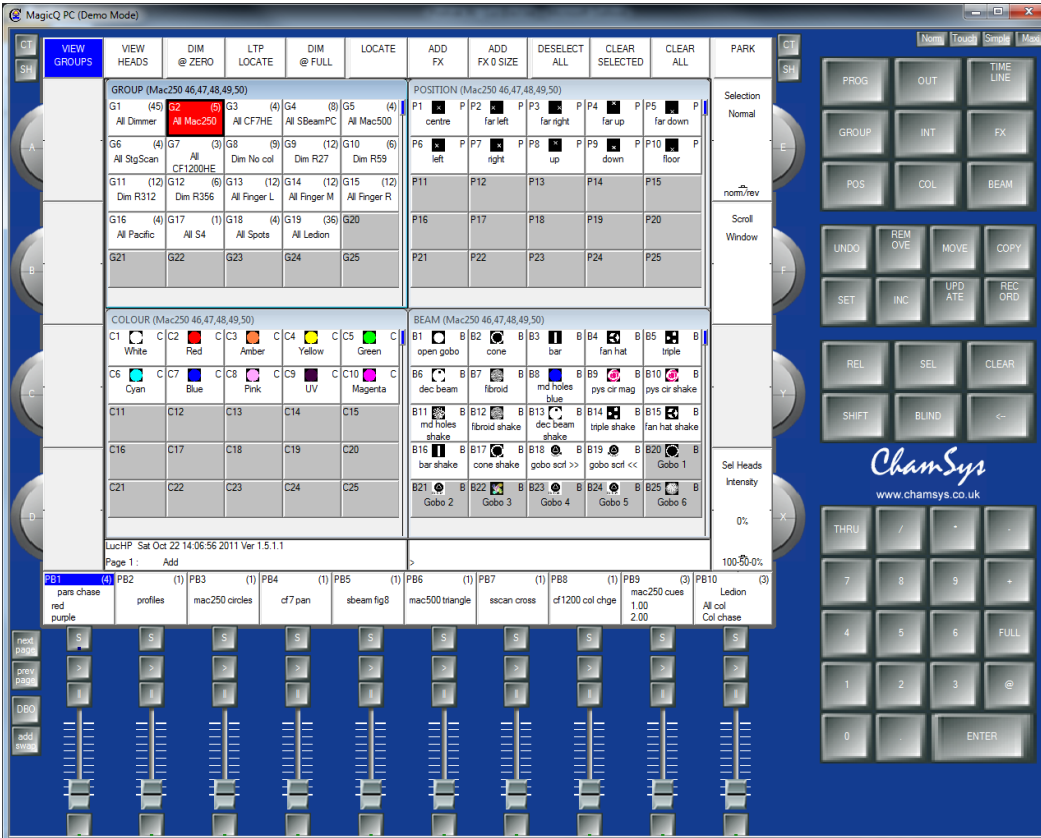
“Reduced Mode” is ontworpen voor gebruik in samenhang met een visualiser, op dezelfde Pc en met slechts één monitor. Wij bevelen aan om 2 monitors te gebruiken in samenhang met een visualiser, maar het is ook mogelijk met één enkele monitor indien u deze mode gebruikt.

“Maxi Mode” is ontworpen voor gebruik met de MagicQ Maxi Wing. In deze mode worden de toetsen, faders en encoders voorzien op de Maxi Wing en het scherm toont enkel de MagicQ vensters.

Touch Mode



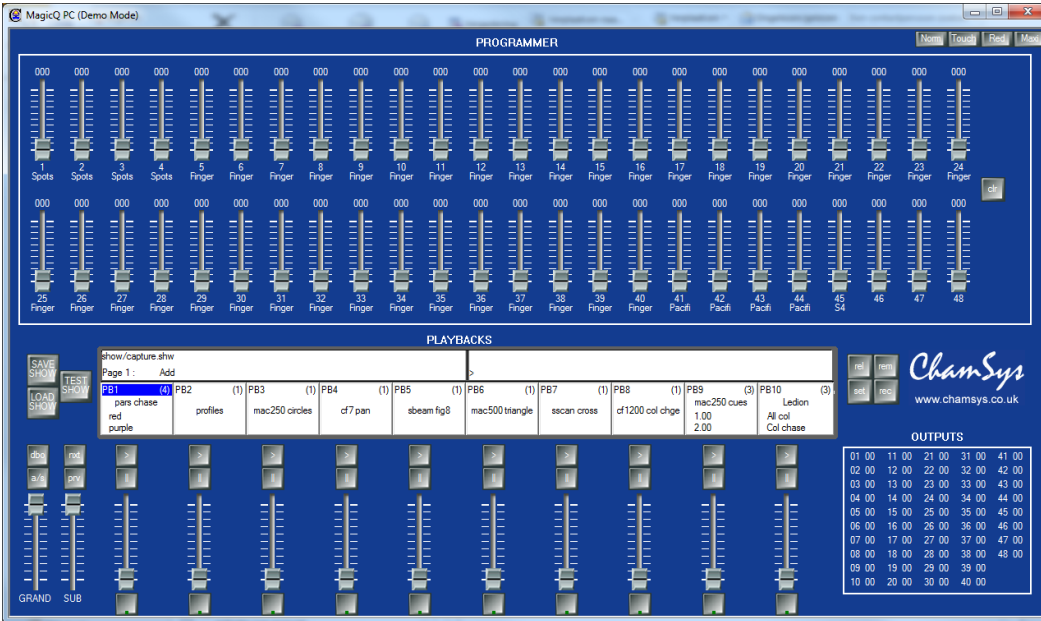
Touch2 Mode



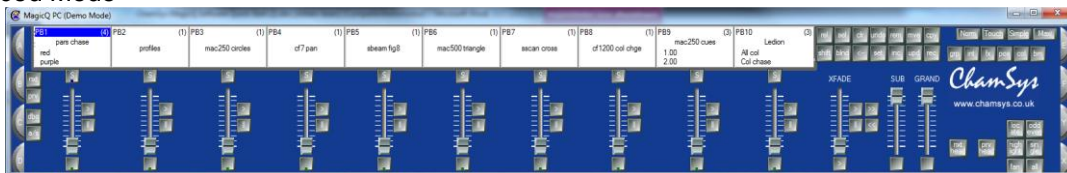
Maxi Mode



Simple Mode



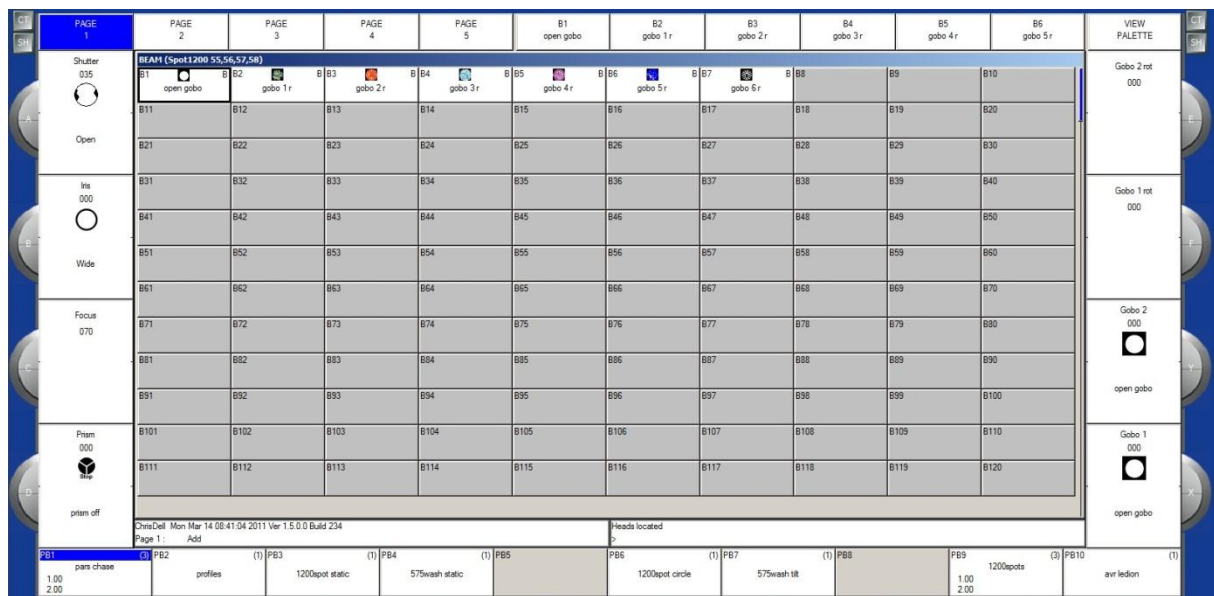
Reduced Mode



Scherm en encoders

Bij MagicQ consoles en MagicQ, draait alles rond het centrale venster op gebied van bediening. Rondom het centrale venster zijn er soft-toetsen en 8 encoders (wielen). Er zijn 12 soft-toetsen bovenaan en 4 langs elke zijde.

De toetsen krijgen de naam soft-toets omdat hun functie wijzigt naargelang het actieve venster op het touch screen. De soft toetsen bovenaan zijn hoofdzakelijk gebruikt voor de menu items (View items aan de linkerzijde, meer gevaarlijke toetsen zoals Clear en Quit aan de rechterzijde). De toetsen aan de zijkant zijn over het algemeen gebruikt voor de bediening van attributen, bijvoorbeeld in de afbeelding hieronder, waar het Beam venster open staat, dienen de toetsen op de zijkant voor bediening van de beam attributen Shutter, Iris, Focus, Prism, Gobo 1, Gobo 2, Gobo 1 Rotate en Gobo 2 Rotate. De bovenste soft toetsen laten individuele selectie toe van de Beam paletten.



Bij MagicQ consoles en Maxi Wing zijn er fysieke toetsen voor elk van deze soft toetsen, bij gebruik van MagicQ MiniWing of MagicQ PC Wing zijn de functies beschikbaar door te klikken op het scherm, in het venster.

De huidige functie van een soft-toets wordt weergegeven op het touch screen nabij de toets. Om de functie te selecteren, kan u op die plaats op het scherm drukken, of de toets zelf drukken.

De functie van de encoders wijzigt eveneens naargelang het actieve venster en de functie wordt weergegeven naast de encoder.

Links en rechts bovenaan van het centrale venster zijn er SHIFT en CTRL toetsen. Indrukken van deze toetsen selecteert een alternatieve functie van de soft-toetsen en encoders. SHIFT en CTRL op het klavier hebben dezelfde functie.

Vensters

Het gebied in het midden van het scherm is de venster sectie in welke verschillende controle vensters getoond worden. Er zijn twee types van vensters, box stijl vensters welke groten boxen bevatten zoals het Group venster en Spreadsheet stijl vensters zoals het Patch venster.

GROUP (Mac 500 63,64,65,66)									
G1 (45)	G2 (5)	G3 (4)	G4 (8)	G5 (4)	G6 (4)	G7 (3)	G8 (9)	G9 (12)	G10 (6)
All Dimmer	All Mac250	All CF7HE	All SBBeamPC	All Mac500	All StgScan	All CF1200HE	Dim No col	Dim R27	Dim R59
G11 (12)	G12 (6)	G13 (12)	G14 (12)	G15 (12)	G16 (4)	G17 (1)	G18 (4)	G19 (36)	G20
Dim R312	Dim R356	All Finger L	All Finger M	All Finger R	All Pacific	All S4	All Spots	All Ledion	
G21	G22	G23	G24	G25	G26	G27	G28	G29	G30
G31	G32	G33	G34	G35	G36	G37	G38	G39	G40

PATCH									
Head type	DMX	Hd no	Name	Gel	P Inv	T Inv	Swap	Merge	From
Generic Dimmer	1-001 (000000001)	001	Spots	No col				Norm	
Generic Dimmer	1-002 (000000010)	002	Spots	No col				Norm	
Generic Dimmer	1-003 (000000011)	003	Spots	No col				Norm	
Generic Dimmer	1-004 (000000100)	004	Spots	No col				Norm	
Generic Dimmer	1-005 (000000101)	005	Finger L	R59 Indigo				Norm	
Generic Dimmer	1-006 (000000110)	006	Finger L	R312 Canary				Norm	
Generic Dimmer	1-007 (000000111)	007	Finger L	R356 Middle Lavendr				Norm	
Generic Dimmer	1-008 (000001000)	008	Finger L	R27 Medium Red				Norm	
Generic Dimmer	1-009 (000001001)	009	Finger L	R312 Canary				Norm	

Een venster wordt getoond door het drukken van de respectievelijke venster toets. Kortstondig op een toets drukken schakelt naar het scherm, een schermttoets ingedrukt houden toont het scherm zolang de toets ingedrukt gehouden wordt, laat u de toets los dan wordt er teruggeschakeld naar het eerder actieve scherm.



Venster toetsen

Meerdere vensters kunnen tegelijkertijd weergegeven worden door het aanpassen van de grootte en positie van elk venster d.m.v de SIZE-toets. De grootte ligt vast op kwart, half of volledig scherm – MagicQ ondersteunt geen verplaatsbare schermen door verslepen van de titelbar.

Als extra kunt u ook een volledige configuratie van vensters selecteren (Lay-out genaamd) gebruikmakend van de CTRL toets en de bovenste soft-toetsen.

Bijvoorbeeld, om de Palet lay-out (Groepen, posities, kleuren en beams) te selecteren, houdt u de CTRL toets ingedrukt en drukt u op de eerste soft toets links bovenaan.



Lay-outs 1,2 en 3 zijn direct beschikbaar op toetsen in de venstertoetsen sectie.

Wanneer een toets ingedrukt wordt, wordt dat venster actief. Het actieve venster staat bovenaan het scherm en is makkelijk herkenbaar aangezien het venster bovenaan een opgelichte titelbar heeft. Het is eveneens het venster met de cursor erin.

Een item in een venster kan geselecteerd worden door:

- a) Door het aanraken van het scherm op de gewenste plaats in het venster.
- b) Door het verplaatsen van de cursor naar de gewenste positie en het drukken van de ENTER toets.
- c) Door het verplaatsen van de muiscursor naar de gewenste plaats en het klikken op de linkermuisknop.

De cursor kan verplaatst worden in het actieve scherm gebruikmakend van de cursor toetsen (pijltjes toetsen) in het editor gebied van MagicQ of via de cursortoetsen van het toetsenbord. PG UP, PG DN, PG LEFT en PG RIGHT kunnen gebruikt worden voor het scrollen doorheen het venster in de toepasselijke richting. HOME en END kunnen op hun beurt gebruikt worden om naar het begin of het einde te springen van het respectievelijke venster.

Commando ingave

Onderaan het touch screen zijn er twee kleine vensters, de Status display en de Input display. De Status display toont de huidige datum en tijd, de ADD/SWAP status van MagicQ en andere relevante status informatie.

```
WiggleLapXP Sun Jan 20 18:40:39 2008 Ver 1.3.4.6
Page 1 : Add
```

De Input display toont de data welke op dat ogenblik ingegeven wordt via het klavier. Denk eraan dat tekst niet doorgestuurd wordt naar het hoofdvenster zolang u niet op ENTER drukt. Dit laat, de gebruiker toe te kiezen, waaraan hij de tekst wil toekennen (SET), bijvoorbeeld velden in vensters of direct aan de playbacks.

```
> downstage
```

Nadat een commando ingegeven is, wordt er ook bevestigd dat het commando uitgevoerd is en tevens wordt elke foutboodschap getoond wanneer een commando niet kan uitgevoerd worden.

```
Selected GROUP 6
>
```

Head control

Het gebied rondom de 2 grote encoders is het head controle gebied. Het wordt gebruikt om parameters van individuele heads in te stellen en effecten toe te passen zoals fanning over groepen van heads (toestellen).



Head controle sectie

De NEXT HEAD en PREV HEAD toetsen worden gebruikt om individuele heads te wijzigen.

LOCATE wordt gebruikt om alle attributen, van de geselecteerde heads, in de programmer op te nemen op hun default waarde.

FAN kan gebruikt worden om een groep van heads te wijzigen in tegenovergestelde richting.

SINGLE, ODD/EVEN, en ALL laten sub-selectie toe van groepen van geselecteerde heads.

HIGHLIGHT laat toe dat individuele heads oplichten voor makkelijkere positionering.

Editor toetsen



Editor toetsen

De Editor toetsen worden gebruikt om programmer data te wijzigen. De toetsen aan de rechterzijde zijn de actie toetsen welke gebruikt worden voor het wijzigen van showdata – REMOVE, MOVE, COPY, SET, INCLUDE, U"DATE en RECORD.

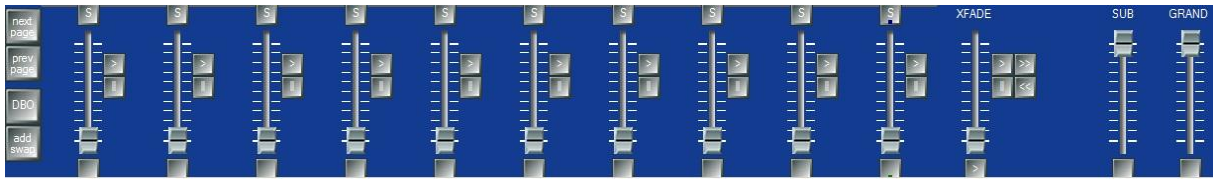
CLEAR wordt gebruikt om de programmer leeg te maken. BLIND wordt gebruikt om de programmer tijdelijk te verwijderen van de output, de data blijft in de programmer, maar wordt niet uitgestuurd.

RELEASE en SELECT worden gebruikt om de playbacks te releasen en te selecteren.

< ongedaan maken van de toetsenbord ingaves en wissen van acties, terwijl UNDO de laatste wijzigingen in de programmer ongedaan maakt.

Playback

Het playback gebied is gesitueerd direct onder het touch screen en bestaat uit 10 playbacks, elk met een fader en vier toetsen (FLASH, GO, STOP, SELECT). Het gebied boven elk van de playbacks wordt gebruikt om informatie betreffende de status van de playback weer te geven.



Het playback gebied bevat eveneens een Grand Master, een Sub-Master, Pagina selectie toetsen en een manuele playback voor manuele controle van cue stacks.

De cross fade sectie bevat GO(>), STOP(II), FWD(>>), BCK(<<) toetsen, een cross fader en een master GO toets. De cross fade sectie bedient de huidige playback die geselecteerd is met de S toets.

De S toetsen worden gebruikt om de playback te selecteren voor bediening met de XFADE sectie. Tweemaal snel drukken van de S-toets opent de Cue Stack die toegewezen is aan de playback. Driemaal snel drukken van de S-toets opent de Cue Stack opties.

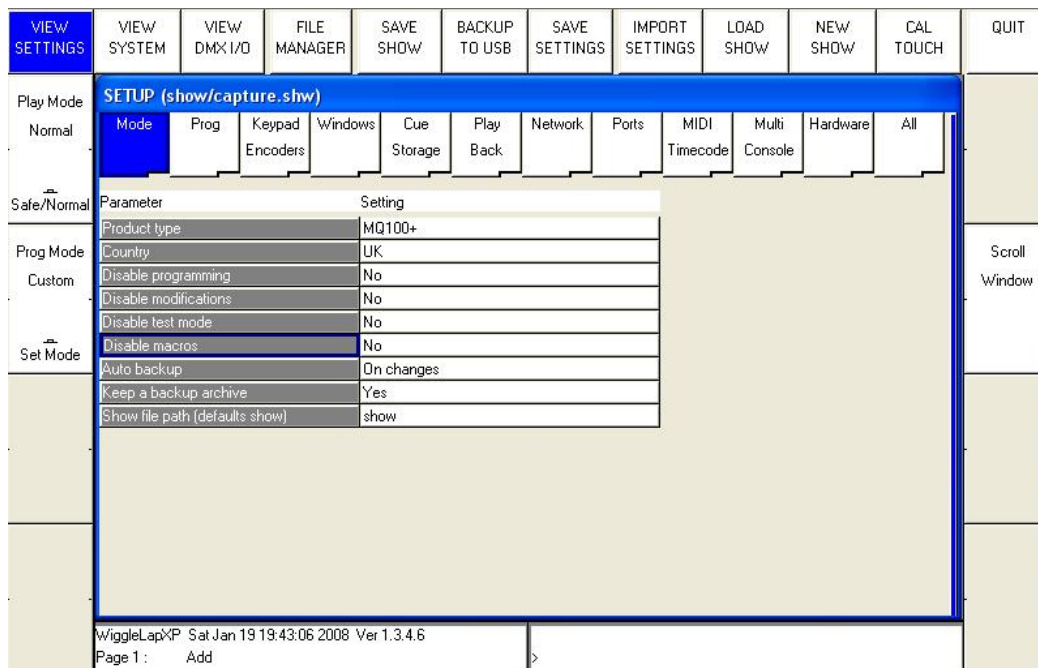
Start van een nieuwe show

Na het opstarten van MagicQ wordt u het opstartvenster gepresenteerd. Kies Continue Show.

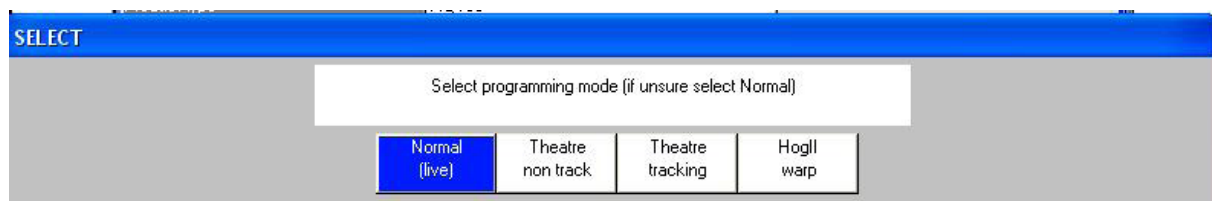
U kunt terugkeren naar het Help scherm door het drukken van de HELP toets op om het even welk moment.

MagicQ onthoudt alle vensters, welke open waren, wanneer MagicQ laatst gebruikt werd. Om alle vensters te sluiten, SHIFT + CLOSE indrukken.

Druk SETUP om het Setup venster te openen.



Om een nieuwe show te starten, gaat u naar het SETUP – VIEW SETTINGS venster en druk de NEW SHOW soft-toets. Dit zal de huidige show uit het geheugen verwijderen, shows die voorheen werden bewaard op de harde schijf, zullen onaangeroerd blijven. Er zal u gevraagd worden om te bevestigen met YES.



Er is een keuze uit vier modes:

- Normal (Live) - faders activeren Cue Stacks. Bij het recordern, wordt alle data in de programmer opgeslagen in de gerecorde cues.
- Theatre non-track - faders regelen alleen de levels. Bij het recordern, wordt alle data in de programmer opgeslagen in de gerecorde cues.
- Theatre tracking - faders regelen alleen de levels. Bij het recordern, wordt alleen data in de programmer, welke is gewijzigd sinds de laatste record, opgeslagen in de recorded cues,.
- Hog II warp – zoals Theatre Tracking maar met bepaalde extra functies om het programmeren meer vertrouwd te maken voor Hog II gebruikers.

In theater modes, keren apparaten terug naar hun default waarde, wanneer niet onder controle van een playback of de programmer. Het numerieke klavier is ingesteld voor het selecteren van paletten gebruikmakend van paletnummers, en Cue Stack timing is standaard ingesteld als Step-timing in plaats van Chase-timing.

De mode kan op om het even welk moment gewijzigd worden door gebruik van de Programming Mode soft toets in het Setup venster. Als extra, kan elke individuele optie/default waarde aangepast worden door de gebruiker en tevens bewaard worden als een persoonlijke settings file.

Starten van een nieuwe show wist de volledige patch, alle programmatie en alle paletten. De console specifieke opties worden niet gewist, zoals de configuratie van de DMX outputs of de calibratie van het touch screen.

Activeren DMX uitgangen

Om de uitgangen actief te maken gaat u naar het DMX I/O in het Setup venster. Dit venster laat u toe wijzigingen aan te brengen voor de inputs en outputs van de 32 universes. Alle 32 universes kunnen gebruikt worden in de MagicQ software zonder dat u een dongle of een MagicQ interface nodig hebt.

VIEW SETTINGS	VIEW SYSTEM	VIEW DMX I/O		SET UNIVERSES		ZONE	TAKE CONTROL	RELEASE CONTROL	GRAB SHOW	RESET VISUAL	QUIT
SETUP (show/capture.sbk)											
Play Mode	Normal	Uni	Status	Out Type	Out Uni	In Type	In Uni	Visualiser	Hot takeover	Test	Copy
		1	Disabled	ArtNet	Art 0	ArtNet	Art 0	None	No	No	No
		2	Disabled	ArtNet	Art 1	ArtNet	Art 6	None	No	No	No
	Safe/Normal	3	Disabled	ArtNet	Art 2	ArtNet	Art 7	None	No	No	No
		4	Disabled	ArtNet	Art 3	ArtNet	Art 4	None	No	No	No
	Prog Mode	5	Disabled	ArtNet	Art 4	ArtNet	Art 3	None	No	No	No
	Custom	6	Disabled	ArtNet	Art 5	ArtNet	Art 5	None	No	No	No
		7	Disabled	ArtNet	Art 6	ArtNet	Art 6	None	No	No	No
	Set Mode	8	Disabled	ArtNet	Art 7	ArtNet	Art 7	None	No	No	No
		9	Disabled	ArtNet	Art 8	ArtNet	Art 8	None	No	No	No
		10	Disabled	ArtNet	Art 9	ArtNet	Art 9	None	No	No	No
		11	Disabled	ArtNet	Art 10	ArtNet	Art 10	None	No	No	No
		12	Disabled	ArtNet	Art 11	ArtNet	Art 11	None	No	No	No
		13	Disabled	ArtNet	Art 12	ArtNet	Art 12	None	No	No	No
		14	Disabled	ArtNet	Art 13	ArtNet	Art 13	None	No	No	No
		15	Disabled	ArtNet	Art 14	ArtNet	Art 14	None	No	No	No
		16	Disabled	ArtNet	Art 0	ArtNet	Art 0	None	No	No	No
		17	Disabled	ArtNet	Art 1	ArtNet	Art 1	None	No	No	No
		18	Disabled	ArtNet	Art 2	ArtNet	Art 2	None	No	No	No
WiggleLapXP Sat Jan 19 20:30:18 2008 Ver 1.3.4.6											
Page 1 : Add											

Gebruik maken van MagicDMX

Verbindt de MagicDMX interface met de computer. MagicQ zal automatisch universe 1 uitsturen via de MagicDMX interface. Het is niet noodzakelijk om een aanpassing te doen in het View DMX I/O venster. Bij een correcte werking zal de LED op de MagicDMX interface constant knipperen.

Gebruik maken van een MagicQ Wing

Indien u een MagicQ wing verbonden hebt, dan zal er automatisch uitgestuurd worden naar de wing vanaf universe 1, voor een MagicQ Mini Wing is enkel universe 1 gebruikt, voor een MagicQ PC Wing zijn universe 1 en 2 gebruikt en voor een MagicQ Maxi Wing zijn universes 1 tot 4 gebruikt.

Het is mogelijk om te kiezen welke universe uitgestuurd wordt naar de wing door het instellen van het Output type op MagicQ Wing en het poort nummer te selecteren in het Out Uni veld.

Gebruik maken van netwerkprotocols Art-Net / ACN / Pathport

Wijzig het Output type naar Art-Net /ACN of Pathport. Alle 32 universes kunnen enabled (geactiveerd) worden.

Kies welke Art-Net /ACN of Pathport Universe u wenst uit te sturen, op elke MagicQ universe, in het Out Uni veld. MagicQ zal standaard MagicQ universe 1 uitsturen op de eerste Art-Net universe (Art 0).

Om netwerkprotocols te kunnen gebruiken moet de netwerkpoort van uw PC ingesteld met een IP adres en subnet dat toegelaten is door het gewenste netwerkprotocol. Bijvoorbeeld, voor Art-Net moet het IP adres in het bereik liggen van 2.x.x.x met een subnet mask van 255.0.0.0. In MagicQ moet u de netwerk settings configureren zodat MagicQ weet welke netwerkpoort het op uw computer moet gebruiken. In Setup, View Settings, Network stelt u het IP adres en subnet mask in zodat deze overeenkomen met deze van uw netwerkinterface in de computer.

Gebruik maken van Enttec of andere 3^e partij interfaces

MagicQ ondersteunt vele 3^e partij interface zoals Enttec Pro. Verbindt de interface en stel de universe 1 in op het overeenkomende type.

Enkel en alleen universe 1 kan gebruikt worden met 3^e partij interfaces.

Patchen van dimmers indien opgestart in Normal (live) mode

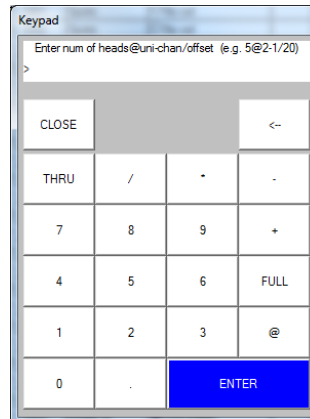
(Setup – View Settings – Keypad Encoders – Keypad Syntax – Theatre Patch = No)

Open het patch venster door het drukken van de PATCH toets. Het Patch venster heeft 3 vensters, VIEW HEADS, VIEW CHANS en VIEW DMX. In deze sectie beschrijven wij het patchen in VIEW HEADS.

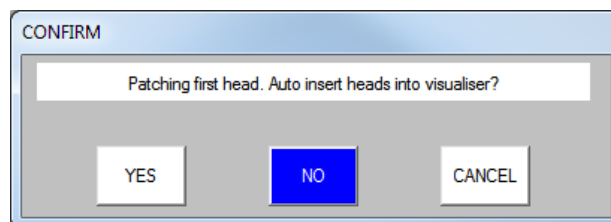


Patchen van een dimmer is een proces in twee stappen: kies eerst de dimmer, en ten tweede patch individuele dimmers op een DMX adres.

- Klik op CHOOSE DIMMER
- Dimmer personality file wordt nu geladen (zie bovenaan in de titel van het Patch venster)
- Klik op PATCH IT
- Patch it klavier wordt geopend:



- Geef hier nu het aantal dimmers in dat u wil patchen, gevolgd door “@” en dan het universe en DMX adres waarop u wil patchen.
- De eerste maal dat u een toestel patcht in uw show, zal er gevraagd worden of u dit toestel ook wil toevoegen in de MagicQ Visualiser.



Voorbeeld 1 – patch 1 op 1:

- Geef in: 8 gevolgd door ENTER.
- Er worden nu 8 dimmers gepatcht op de eerste vrije plaats.
- Indien de patch leeg was bij aanvang, wordt dit effectief een patch 1 op 1.

Voorbeeld 2 – 8 dimmers patchen op eerste universe op specifiek DMX adres:

- Geef in 8@20 gevolgd door ENTER.
- 8 dimmers zullen nu gepatcht worden op universe 1, startende vanaf DMX adres 20

Voorbeeld 3 – 8 dimmers patchen op de tweede universe op specifiek DMX adres:

- Geef in 8@2-20 gevolgd door ENTER.
- 8 dimmers zullen nu gepatcht worden op universe 2, startende vanaf DMX adres 20

Voorbeeld 4 – meerdere dimmers patchen met een offset van 20 DMX kanalen:

- Geef in 8@101/20 gevolgd door ENTER.
- 8 dimmers zullen nu gepatcht worden op universe 1, startende vanaf DMX adres 101. Het aantal kanalen dat tussen elke dimmer tussen gelaten wordt is 20. Er zal dus gepatcht worden op adres 101, 121, 141, 161, 181, 201, 221 en 241.

Voorbeeld 5 – 4 dimmers toevoegen aan een universe waar reeds toestellen gepatcht zijn:

- Geef in 4@+2-10 gevolgd door ENTER.
- 4 dimmers zullen nu gepatcht worden op universe 2, startende vanaf het eerste vrije DMX adres volgend op adres 10.

Patchen van dimmers indien opgestart in Theatre non track mode

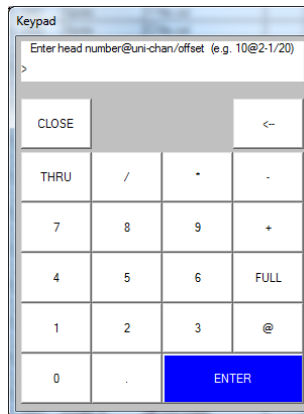
(Setup – View Settings – Keypad Encoders – Keypad Syntax – Theatre Patch = Yes)

Open het patch venster door het drukken van de Patch toets. Het Patch venster heeft 3 vensters, VIEW HEADS, VIEW CHANS en VIEW DMX. In deze sectie beschrijven wij het patchen in VIEW HEADS.

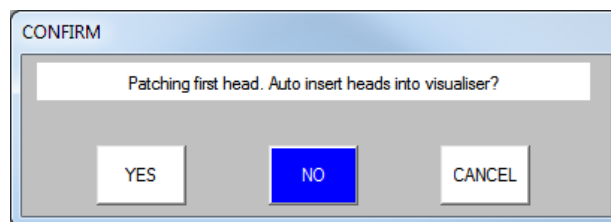


Patchen van een dimmer is een proces in twee stappen: kies eerst de dimmer, en ten tweede patch individuele dimmers op een DMX adres.

- Klik op CHOOSE DIMMER.
- Dimmer personality file wordt nu geladen (zie bovenaan in de titel van het Patch venster).
- Klik op PATCH IT.
- Patch it klavier wordt geopend:



- De eerste maal dat u een toestel patcht in uw show, zal er gevraagd worden of u dit toestel ook wil toevoegen in de MagicQ Visualiser.



Voorbeeld 1 – patch 1 op 1:

- Geef in: 24 gevolgd door ENTER.
- Er worden nu 24 dimmers gepatcht op de eerste vrije 24 kanalen.
- Indien de patch leeg was bij aanvang, wordt dit effectief een patch 1 op 1.

Voorbeeld 2 – kring nummer toekennen aan een DMX adres:

- Geef in 15@25 gevolgd door ENTER.
- Kringnr. (head nummer) 15 wordt nu gepatcht op universe 1, DMX adres 25.

Voorbeeld 3 – kring nummer toekennen aan een DMX adres en universe:

- Geef in 16@2-25 gevolgd door ENTER.
- Kringnr. (head nummer) 16 wordt nu gepatcht op universe 2, DMX adres 25.

Voorbeeld 4 – meerdere kring nummers toekennen aan DMX adressen:

- Geef in 21 THRU 25@101 gevolgd door ENTER.

- Kringnr. (head nummer) 21 tot en met 25 wordt nu gepatcht op universe 1, DMX adres 101 tot en met 105.

Voorbeeld 5 – meerdere DMX adressen toekennen aan één kringnr.:

- Geef in 30@201+204+209+210 gevolgd door ENTER (max. 6 adressen !).
- Kringnr. (head nummer) 30 wordt nu gepatcht op universe 1, DMX adres 201, 204, 209 en 210.

Voorbeeld 6 – 4 dimmers toevoegen aan een universe waar reeds toestellen gepatcht zijn:

- Geef in 4@+2-1 gevolgd door ENTER.
- Kring nr. (head nummer) 4 zal nu gepatcht worden op universe 2, startende vanaf het eerste vrije DMX adres volgend op adres 1.

Patchen van heads indien opgestart in Normal mode

(Setup – View Settings – Keypad Encoders – Keypad Syntax – Theatre Patch = No)

Open het patch venster door het drukken van de Patch toets. Het Patch venster heeft 3 vensters, VIEW HEADS, VIEW CHANS en VIEW DMX. In deze sectie beschrijven wij het patchen in VIEW HEADS.

VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW DMX	VIEW VIS	CHOOSE HEAD	CHOOSE DIM/MEDIA	PATCH IT	EDIT HEAD	AUTO GROUPS	CLONE HEAD	MORPH HEAD	SORT
------------	------------	----------	----------	-------------	------------------	----------	-----------	-------------	------------	------------	------

Patchen van een head is een process in twee stappen: kies eerst het type head, en ten tweede patch individuele heads op een DMX adres.

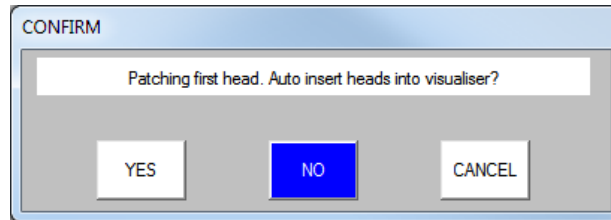
Kies het toestel dat u wenst te patchen door het drukken van de CHOOSE HEAD soft toets. Het venster zal wijzigen en zal u een lijst tonen van alle beschikbare fabrikanten. Selecteer een fabrikant en dan het type toestel (head) door te klikken op het touch screen. Als alternatief kan u doorheen het venster lopen met de pijltjes toetsen en ENTER drukken wanneer de cursor zich over de gewenste head bevindt.

5star	abstract	ac lighting	Acme	Aristar	allstate	Alpha One	American DJ	Amplown	apollo
asone	akacot	am	aylon	boscolo	cameleon	carrix	capture	chameleon	Charvet
chossaq	Chronotech	citra	city theat	Clay Paky	cls	coel	coenar	colours	columbus
compute	constello	coolair	csi	ditek dmx	devisti	dhs	discoltech	diverstonic	DTS
eee	effect conc34	elation	elite	ETC	eurolcolout2	eurothe	euroltech auto	euroltech	evl
expolite	fal	fly	futurelight	G-Lites	genesis	geni	glp	given	high end
hippo	hq power	hubbell	hungerforlight	ipx	isdeon	jb systems	JB	jem	ring
labscan	lampo	lanzini	laserstage	le naitte	led	licht technik	light curtain	light silky	lighting nov

Eens u een head gekozen hebt, keert u automatisch terug naar het Patch venster. Druk de PATCH IT soft toets om de heads te patchen. Een nieuw kleiner venster verschijnt en er zal u gevraagd worden om het gewenste aantal in te geven en het adres waarop u de heads wil patchen. Gebruik @ om op een specifiek adres te patchen.

Enter number@uni-char/offset (e.g. 5@2-1/20)			
>			
ESC			<-
THRU	/	*	.
7	8	9	+
4	5	6	FULL
1	2	3	@
0	.	ENTER	

- De eerste maal dat u een toestel patcht in uw show, zal er gevraagd worden of u dit toestel ook wil toevoegen in de MagicQ Visualiser.



Voorbeeld 1 – patch 1 op 1:

- Geef in: 8 gevolgd door ENTER.
- Er worden nu 8 toestellen van dit type gepatcht op de eerste vrije plaats.
- Indien de patch leeg was bij aanvang, wordt dit effectief een patch 1 op 1.

Voorbeeld 2 – 8 toestellen patchen op eerste universe op specifiek DMX adres:

- Geef in 8@20 gevolgd door ENTER.
- 8 toestellen van het gekozen type zullen nu gepatcht worden op universe 1, startende vanaf DMX adres 20. Het aantal kanalen dat tussen elke head nummer tussen gelaten wordt, wordt bepaald door het aantal kanalen dat het gekozen toestel nodig heeft.

Voorbeeld 3 – 8 toestellen patchen op tweede universe op specifiek DMX adres:

- Geef in 8@2-20 gevolgd door ENTER.
- 8 toestellen van het gekozen type zullen nu gepatcht worden op universe 2, startende vanaf DMX adres 20. Het aantal kanalen dat tussen elke head nummer tussen gelaten wordt, wordt bepaald door het aantal kanalen dat het gekozen toestel nodig heeft.

Voorbeeld 3 – meerdere toestellen patchen met een offset van 20 DMX kanalen:

- Geef in 8@101/20 gevolgd door ENTER.
- 8 toestellen van het gekozen type zullen nu gepatcht worden op universe 1, startende vanaf DMX adres 101. Het aantal kanalen dat tussen elke head nummer tussen gelaten wordt is 20. Er zal dus gepatcht worden op adres 101, 121, 141, 161, 181, 201, 221 en 241.

Voorbeeld 4 – 4 toestellen toevoegen aan een universe waar reeds toestellen gepatcht zijn:

- Geef in 4@+2-1 gevolgd door ENTER.
- 4 toestellen van het gekozen type zullen nu gepatcht worden op universe 2, startende vanaf het eerste vrije DMX adres volgend op adres 1. Het aantal kanalen dat tussen elke head nummer tussen gelaten wordt, wordt bepaald door het aantal kanalen dat het gekozen toestel nodig heeft.

Patchen van heads indien opgestart in Theatre non track mode

(Setup – View Settings – Keypad Encoders – Keypad Syntax – Theatre Patch = Yes)

Open het patch venster door het drukken van de Patch toets. Het Patch venster heeft 3 vensters, VIEW HEADS, VIEW CHANS en VIEW DMX. In deze sectie beschrijven wij het patchen in VIEW HEADS.

VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW DMX	VIEW VIS	CHOOSE HEAD	CHOOSE DIM/MEDIA	PATCH IT	EDIT HEAD	AUTO GROUPS	CLONE HEAD	MORPH HEAD	SORT
------------	------------	----------	----------	-------------	------------------	----------	-----------	-------------	------------	------------	------

Patchen van een head is een process in twee stappen: kies eerst het type head, en ten tweede patch individuele heads op een DMX adres.

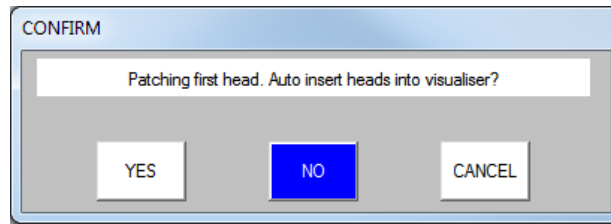
Kies het toestel dat u wenst te patchen door het drukken van de CHOOSE HEAD soft toets. Het venster zal wijzigen en zal u een lijst tonen van alle beschikbare fabrikanten. Selecteer een fabrikant en dan het type toestel (head) door te klikken op het touch screen. Als alternatief kan u doorheen het venster lopen met de pijltjes toetsen en ENTER drukken wanneer de cursor zich over de gewenste head bevindt.

5star	abstract	ac lighting	Acme	Airstar	allstate	Alpha One	American DJ	Amptown	apollo
asone	akuoct	am	ayton	boscolo	cameleon	canrix	capture	chameleon	Charvet
chroma q	Chronotech	citra	city theat	Clay Paky	ds	coel	coenar	colours	columbus
compute	conitello	coolux	csi	ditek dmx	devisti	dhs	discootech	diverston ic	DTS
eee	effect conc34	elation	elita	ETC	euroloud2	eurolite	eurolite auto	eurolite	evl
expolite	fal	fly	futurelight	G-Lites	genetic	gans	gip	given	high end
hippo	hq power	hubbell	hungerfor: th	ipx	indoon	ip systems	JB	jem	7 ang
labscan	lampo	lanzini	laserage	le noise	led	licht technik	light curtain	light silky	lighting inov

Eens u een head gekozen hebt, keert u automatisch terug naar het Patch venster. Druk de PATCH IT soft toets om de heads te patchen. Een nieuw kleiner venster verschijnt en er zal u gevraagd worden om het gewenste aantal in te geven en het adres waarop u de heads wil patchen.

Enter number@uni-chan/offset (e.g. 5@2-1/20)			
>			
ESC			<-
THRU	/	*	.
7	8	9	+
4	5	6	FULL
1	2	3	@
0	.	ENTER	

- De eerste maal dat u een toestel patcht in uw show, zal er gevraagd worden of u dit toestel ook wil toevoegen in de MagicQ Visualiser.



Voorbeeld 1 – patch 1 op 1:

- Geef in: 8 gevolgd door ENTER.
- Er worden nu 8 toestellen van dit type gepatcht op de eerste vrije plaats.
- Indien de patch leeg was bij aanvang, wordt dit effectief een patch 1 op 1.

Voorbeeld 2 – kring nummer toekennen aan een DMX adres:

- Geef in 15@25 gevolgd door ENTER.
- Kringnr. (head nummer) 15 wordt nu gepatcht op universe 1, DMX adres 25, er wordt dus slechts 1 toestel gepatcht op deze manier.

Voorbeeld 3 – kring nummer toekennen aan een DMX adres en universe:

- Geef in 16@2-25 gevolgd door ENTER.
- Kringnr. (head nummer) 16 wordt nu gepatcht op universe 2, DMX adres 25, er wordt dus slechts 1 toestel gepatcht op deze manier.

Voorbeeld 4 – meerdere kring nummers toekennen aan DMX adressen:

- Geef in 21 THRU 25@101 gevolgd door ENTER.
- Kringnr. (head nummer) 21 tot en met 25 wordt nu gepatcht op universe 1, startende vanaf DMX adres 101. Het aantal kanalen dat tussen elke head nummer tussen gelaten wordt, wordt bepaald door het aantal kanalen dat het gekozen toestel nodig heeft.

Voorbeeld 5 – meerdere toestellen patchen met een offset van 20 DMX kanalen:

- Geef in 21 THRU 25@101/20 gevolgd door ENTER.
- Kringnr. (head nummer) 21 tot en met 25 wordt nu gepatcht op universe 1, startende vanaf DMX adres 101. Het aantal kanalen dat tussen elke head nummer tussen gelaten wordt is 20. Er zal dus gepatcht worden op adres 101, 121, 141, 161 en 181.

Voorbeeld 6 – toestellen toevoegen aan een universe waar reeds toestellen gepatcht zijn:

- Geef in 101 THRU 105 @+2-1 gevolgd door ENTER.
- 4 toestellen van het gekozen type zullen nu gepatcht worden op universe 2, startende vanaf het eerste vrije DMX adres volgend op adres 1. Het aantal kanalen dat tussen elke head nummer tussen gelaten wordt, wordt bepaald door het aantal kanalen dat het gekozen toestel nodig heeft. De toestellen zullen headnummer 101, 102, 103, 104 en 105 toegewezen krijgen.

Herpatchen van dimmers/heads

Het is mogelijk om het DMX adres te wijzigen van een head/dimmer door de cursor op het DMX veld te plaatsen een nieuwe universe en kanaal in te geven. Bijvoorbeeld om een head van DMX adres 2-1 naar 3-1 te verplaatsen, typt u in: 3-1 gevolgd door ENTER.

Het is mogelijk om meerdere DMX adressen tegelijk aan te passen door deze eerst te selecteren in het patch venster gebruikmakend van de SHIFT en de cursor toetsen, dan het nieuwe adres in te geven voor de eerste head, gevolgd door ENTER. MagicQ zal nu de adressen sequentieel wijzigen.

Bij het herpatchen is de @ niet gebruikt.

Verwijderen van heads

Om een head te verwijderen die niet langer meer nodig is, plaatst u de cursor op de head. Druk dan de REMOVE toets gevolgd door ENTER. Wanneer om bevestiging gevraagd wordt, selecteer dan Yes. Het is mogelijk om meerdere heads te verwijderen door de SHIFT en de cursor toetsen te gebruiken om meerdere heads te selecteren.

Unpatchen van dimmers/heads

Het is mogelijk om het DMX adres vrij te geven van een head/dimmer, zonder dat zijn programmatie verloren gaat, door de cursor op het DMX veld te plaatsen en 0 in te geven gevolgd door ENTER. Er zal nu Unpatched verschijnen in het DMX veld. Herpatchen kan door opnieuw een adres in te geven.

Naamgeving en nummering van heads

Eens u alle heads gepatcht hebt, kunt u ze een naam en nummer toekennen volgens uw eigen wensen. Het is aanbevolen dat u de dimmers of heads een naam geeft in functie van hun locatie (bijvoorbeeld front wash / truss achteraan,...). Voor dimmers kan het zijn dat u ook een kleur wil toekennen. Dit vergemakkelijkt het programmeren, en geeft MagicQ de mogelijkheid om automatisch cues te programmeren voor u en automatisch groepen aan te maken.

PATCH										
Head type	DMX	Hd no	Name	Gel	P Inv	T Inv	Swap	Merge	From	
Generic Dimmer	1-001 (000000001)	001	Spots	○ No col					Norm	
Generic Dimmer	1-002 (000000010)	002	Spots	○ No col					Norm	
Generic Dimmer	1-003 (000000011)	003	Spots	○ No col					Norm	
Generic Dimmer	1-004 (000000100)	004	Spots	○ No col					Norm	
Generic Dimmer	1-005 (000000101)	005	Finger L	● R59 Indigo					Norm	
Generic Dimmer	1-006 (000000110)	006	Finger L	● R312 Canary					Norm	
Generic Dimmer	1-007 (000000111)	007	Finger L	● R356 Middle Lavendt					Norm	
Generic Dimmer	1-008 (000001000)	008	Finger L	● R27 Medium Red					Norm	
Generic Dimmer	1-009 (000001001)	009	Finger L	● R312 Canary					Norm	
Generic Dimmer	1-010 (000001010)	010	Finger L	● R27 Medium Red					Norm	
Generic Dimmer	1-011 (000001011)	011	Finger L	● R59 Indigo					Norm	
Generic Dimmer	1-012 (000001100)	012	Finger L	● R312 Canary					Norm	
Generic Dimmer	1-013 (000001101)	013	Finger L	● R356 Middle Lavendt					Norm	
Generic Dimmer	1-014 (000001110)	014	Finger L	● R27 Medium Red					Norm	
Generic Dimmer	1-015 (000001111)	015	Finger L	● R312 Canary					Norm	
Generic Dimmer	1-016 (000010000)	016	Finger L	● R27 Medium Red					Norm	
Generic Dimmer	1-017 (000010001)	017	Finger M	● R59 Indigo					Norm	
Generic Dimmer	1-018 (000010010)	018	Finger M	● R312 Canary					Norm	
Generic Dimmer	1-019 (000010011)	019	Finger M	● R356 Middle Lavendt					Norm	
Generic Dimmer	1-020 (000010100)	020	Finger M	● R27 Medium Red					Norm	

Het GEL veld gebruikt kleurenfilternummers. Voor Lee geeft u direct het nummer in (bijvoorbeeld 181 voor Lee181). Voor Rosco kleuren geeft u het Rosco nummer in voorafgegaan door een punt (bijvoorbeeld .14 voor Rosco 14). Indien u geen kleur wenst, dan geeft u nul in. Wenst u liever kleurnamen te gebruiken in plaats van nummers, geef dan gewoon de Engelstalige naam in.

Om een gepatchte head of dimmer te testen, drukt u de TEST MODE soft toets (soft toets C) en de head waar de cursor op gepositioneerd staat zal aangestuurd worden. Voor heads, wordt een locate gestuurd (pan en tilt in midden positie, dimmer en shutter open, kleur en gobo op open), dimmers worden op 100% geplaatst. Druk opnieuw de TEST MODE soft toets om de test mode uit te schakelen (op OFF te plaatsen).

Druk de Auto Group soft toets om automatisch groepen te maken op basis van de gegeven namen en toegekende kleurenfilters.

Groepen

Zelf groepen aanmaken

GROUP (Spot1200 55,56,57,58)									
G1 (44) All Dimmer	G2 (4) All Spot1200	G3 (4) All Wash575	G4 (25) All Ledion	G5 (8) Dim No col	G6 (6) Dim Indigo	G7 (12) Dim L27	G8 (12) Dim R312	G9 (6) Dim R356	G10 (4) All DSN 105
G11 (4) All Pacific 23°	G12 (36) All PAR 64	G13 (1) All Wash575	G14	G15	G16	G17	G18	G19	G20
G21	G22	G23	G24	G25	G26	G27	G28	G29	G30

MagicQ creëert automatisch groepen wanneer heads gepatcht worden, een groep voor elk type. Als extra is het mogelijk om nog meer groepen automatisch te creëren gebruikmakend van de Auto Group functie in het patch venster.

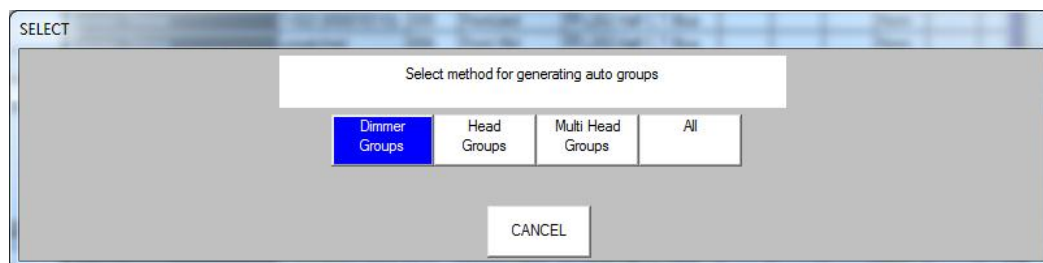
Selecteren van een groep zal de heads in deze groep selecteren. Alle andere heads worden gedeselecteerd. De titelbar toont de geselecteerde heads, in dit geval Spot 1200 head nummers 55, 56, 57 en 58.

Standaard, wanneer een groep geselecteerd wordt, wordt de voorgaande selectie ongedaan gemaakt. Gebruik SHIFT om meerdere groepen te selecteren. Er is een optie Select Multiple Groups in het Setup venster, View Settings, Prog waarbij het mogelijk is om MagicQ zo in te stellen dat het altijd meerdere groepen selecteert.

Automatisch creëren van groepen

Aan de hand van de gegeven naam en de toegekende kleurenfilters, kan MagicQ automatisch groepen aanmaken voor u.

Klik bovenaan op AUTO GROUPS in het Patch venster. Een nieuw venster verschijnt:



Klikt u op Dimmer groups, dan zullen de groepen automatisch gecreëerd worden voor Dimmers.

Klikt u op Head groups, dan zullen de groepen automatisch gecreëerd worden voor alle toestellen die meer dan 1 kanaal hebben.

Klikt u op Multi Head groups, dan zullen de groepen automatisch gecreëerd worden voor alle toestellen die bestaan uit verschillende elementen (zoals leds strips die led per led kunnen aangestuurd worden).

Klikt u op All, dan zullen de groepen automatisch gecreëerd worden voor zowel dimmers, leds,... als intelligente heads, voor alle toestellen dus.

Voor elk soort naam en voor elk type kleurenfilter wordt er een groep gecreëerd + nog eens per groep de onderliggende kleuren afzonderlijk in een groep.

Bewaren van een groep

- Ga naar het GROUP venster.
- Klik op View Heads.
- Selecteer de heads of dimmers die u wilt opnemen in de nieuwe groep.
- Indien u niet meer dan één head tegelijk kan selecteren, gebruik dan de shift toets om meerdere heads te selecteren.
- Of ga naar Setup – View Settings – Prog – Select Multiple groups en stel dit in op “Multiple in one go”. Op deze manier kunt u meerdere dimmers/groepen/heads selecteren tot wanneer u een andere toets aangeraakt hebt en dan begint de selectie opnieuw.
- Druk op VIEW GROUPS om terug te keren naar het groep venster.
- Druk RECORD.
- Geef eventueel een naam in voor de groep.
- Selecteer de plaats waar u de groep wenst te bewaren door het aanraken van het touch screen of door gebruik te maken van de cursor toetsen en ENTER te drukken.

Een naam geven aan een groep

Bij het aanmaken van de groep, geeft u een naam in alvorens het touch screen aan te klikken (of de ENTER toets te drukken), dan zal de groep deze naam krijgen en tegelijk bewaard worden.

U kunt op om het even welk moment een groep een naam toekennen, door de naam in te geven, SET te drukken en het de groep aan te klikken op het touch screen.

Indien u geen toetsenbord hebt, drukt u SET en selecteert de groep welke u een naam wil toekennen. Een toetsenbord zal afgebeeld worden, waarmee u de naam kan ingeven.

Oproepen van een groep

Eens een groep bewaard is, kunt u de groep oproepen door gewoon de groep op het scherm aan te klikken, wat alle heads selecteert die in de groep opgenomen zijn. Alle andere heads zullen gedeselecteerd worden. Gebruik SHIFT om meerdere groepen te selecteren. Er is een Setup optie welke de gebruiker de mogelijkheid geeft om standaard meerdere groepen te kunnen selecteren: Setup – View Settings – Prog – Select Multiple groups en stel dit in op “Multiple in one go”.

Groep master

Elke gecreëerde groep kunt u beschouwen als een groep master. Op deze manier kunt u snel de intensiteit instellen voor een groep van dimmers/toestellen:

- Selecteer één of meerdere groepen in het groep venster
- Geef de intensiteit in door te draaien aan het Intensity wiel (encoder X).
- Of geef bijvoorbeeld @50 om de geselecteerde groepen op 50% te plaatsen.
- Al deze informatie wordt opgenomen in de programmer.
- Al het geen zich in de programmer bevindt kan worden opgeslagen onder een playback.
- Druk RECORD
- Geef eventueel een naam voor de Cue/scène die u gaat bewaren.
- Druk de S-toets (select) boven de fader om de cue/scène te bewaren.
- De Cue/scène is nu bewaard in deze playback.
- Druk de CLEAR soft toets om de programmer leeg te maken en de Cue te kunnen gebruiken.

Bedienen van heads

Om intelligent licht te bedienen is het noodzakelijk om de mogelijkheid te hebben de head te selecteren welke u wenst te gebruiken. De MagicQ console houdt bij welke heads op dat moment geselecteerd zijn om te bepalen op welke heads de wijzigingen dienen toegepast te worden. De huidige geselecteerde heads worden getoond in de titel bar van de groep, position, colour en beam vensters.

Selecteren van heads via het numerieke klavier

In de "Hog Warp" mode of wanneer de Setup optie "Keypad always selects head" is ingesteld, kunt u steeds heads selecteren via het numerieke klavier. Bijvoorbeeld om heads 1 tot 4 te selecteren:

1 THRU 4 ENTER

In andere modes, kunt u heads selecteren gebruikmakend van:

1 THRU 4 @@

Lamp On / Off

Om de lamp aan te schakelen van bepaalde heads, selecteert u de groep en druk dan SHIFT en LOCATE in. MagicQ zal nu de macro om de lamp op te starten uitvoeren op de geselecteerde heads. Het is mogelijk om meerdere groepen tegelijk te selecteren.

Het is mogelijk om de lampen van alle heads aan te schakelen, via het Macro venster, gebruikmakend van de Lamp On All soft toets.

Om de lampen uit te schakelen van de geselecteerde heads drukt u de SHIFT + CTRL en LOCATE toets in. MagicQ zal nu de macro om de lamp uit te schakelen uitvoeren op de geselecteerde heads. Het is mogelijk om de lampen van alle heads uit te schakelen, via het Macro venster, gebruikmakend van de Lamp Off All soft toets.

Om geselecteerde heads te resetten, drukt u de CTRL en LOCATE toets in.

Locaten van heads

Wanneer heads geselecteerd zijn, zal indrukken van de LOCATE toets, alle attributen van de geselecteerde heads in de programmer plaatsen op hun default waarde met de intensity op 100%.

In Theatre en Hog modes keren attributen automatisch terug naar hun default waardes wanneer ze niet in gebruik zijn in de programmer of in een playback, op deze manier keren moving heads terug naar 50% pan en 50% tilt wanneer niet in gebruik. In Normal mode blijven attributen op de laatste gebruikte waarde staan tot wanneer ze weer gebruikt worden. Dit gedrag kan gewijzigd worden in Setup, View Settings, Prog, Unused Chans Return to Defaults.

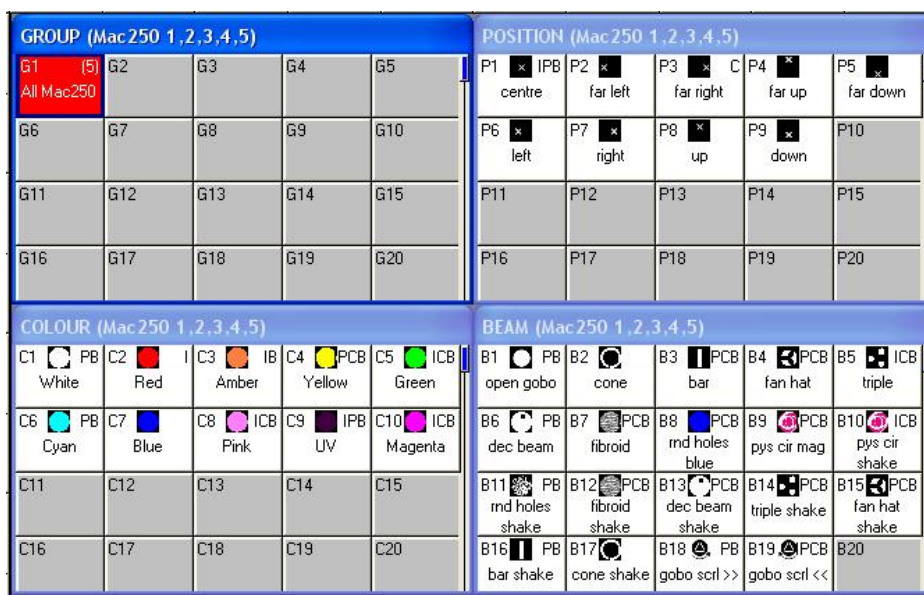
Wijzigen van attributen

Intelligente heads hebben verschillende attributen, typische attributen zijn pan, tilt, kleur, gobo, iris,... Wanneer de MagicQ lichtconsoles een intelligente head patchen, dan worden de head parameters gepatcht naar standaard attributen om makkelijke toegang te bieden tot de functies van de head.

Attributen worden verdeeld in 4 types: Intensity, Position, Colour en Beam. In MagicQ is er een venster voor elk van deze attributentypes. Selecteer de gewenste head en open dan het gewenste venster.

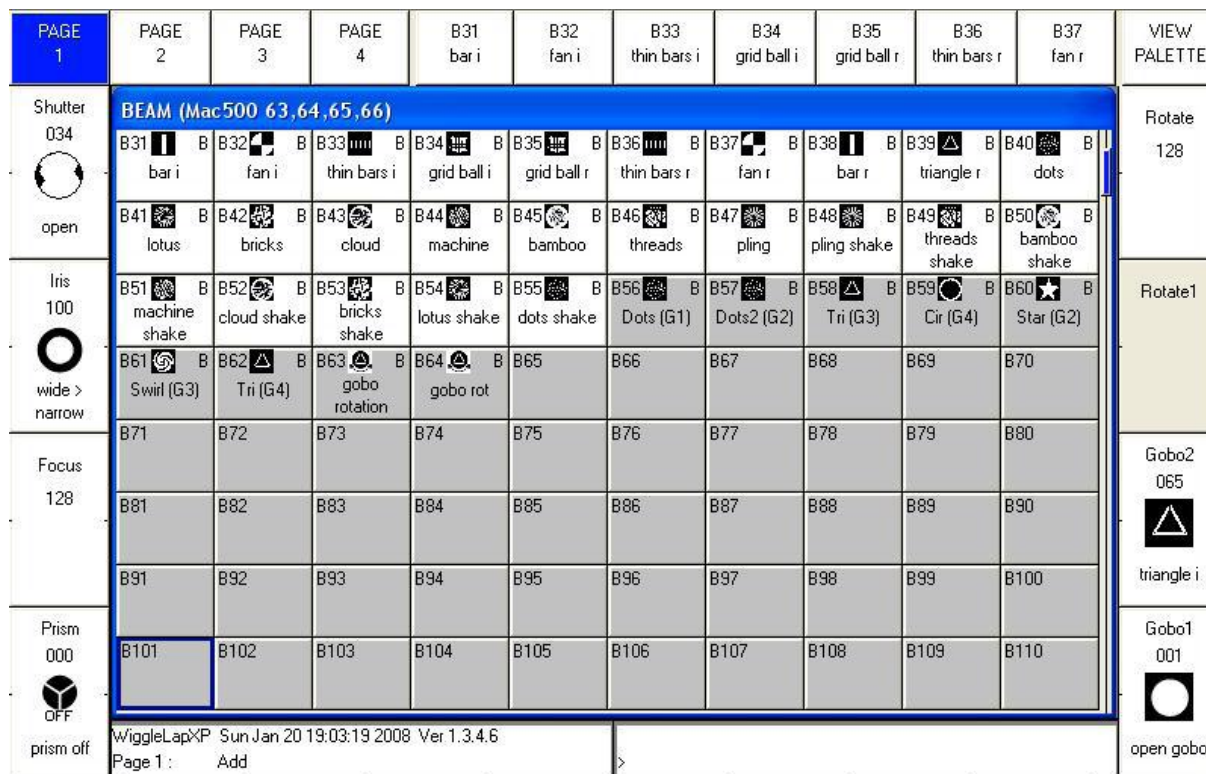
U kunt snel alle palet vensters openen door het ingedrukt houden van de CTRL en de Palettes soft toets, bovenaan het scherm, aan te klikken. Dit opent de venster layout zoals hieronder afgebeeld.

Palettes	Prog	Cue Stacks	Outputs																
----------	------	------------	---------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Er is eveneens een directe Layout 1 toets welke u direct in de Palet layout brengt.

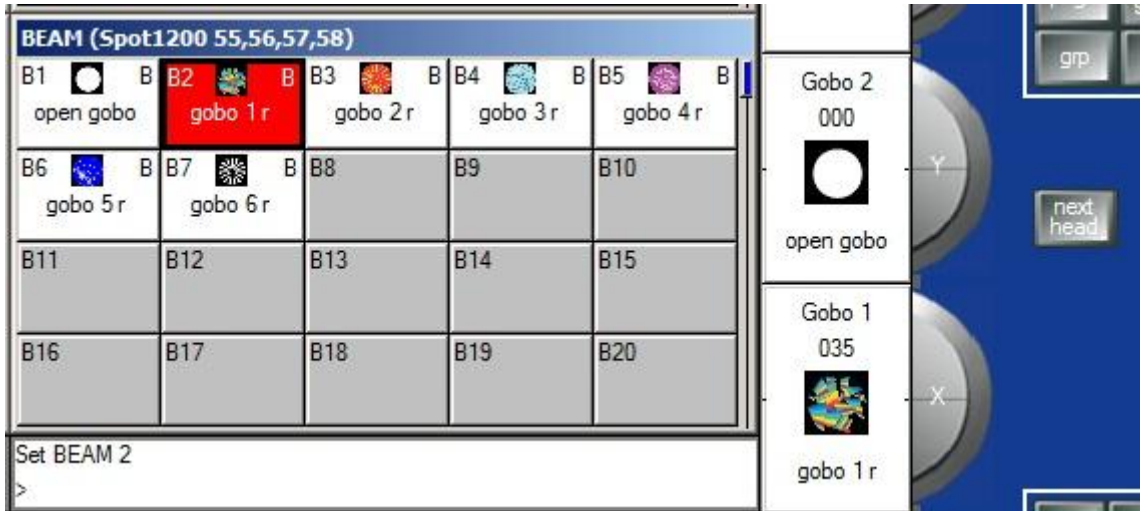
Het opgelichte venster geeft controle over alle attributen van dat attribuuttype gebruikmakend van de acht encoders. In elk van de vensters, bedienen de X en Y encoders de meest belangrijke attributen, Pan en Tilt in het Position venster, kleurenwiel 1 en kleurenwiel 2 in het Colour venster en Gobowiel 1 en Gobowiel 2 in het Beam venster. In het Beam venster zijn er meer dan acht attributen die kunnen ingesteld worden, deze kunnen aangesproken worden via meerdere pagina's voor deze encoders, door het drukken van de PAGE 1 tot PAGE 5 soft toetsen of nogmaals te klikken op de BEAM toets.



Elke attribuut is benoemd langs de zijkant van het hoofdvenster en kan individueel gewijzigd worden gebruikmakend van de gekoppelde encoder of soft toets.

MagicQ consoles en wings hebben fysische encoders. Bij MagicQ PC worden de encoders getoond op de zijkant van het hoofdvenster als afbeelding van een halve encoder. Klik op het bovenste halve gedeelte om de encoder in klokwijzerzin te draaien (waarde verhogen) en klik op het onderste halve

gedeelte om de encoder in tegenwijzerzin te draaien (waarde verlagen). Ingedrukt houden van de onder of bovenkant zal de waarde sneller laten veranderen.
 Indrukken van de soft toets sprint doorheen de verschillende bereiken die gelinkt zijn aan de encoder., voor de gobo attribuut is dit over het algemeen de verschillende gobo's. Indrukken van de SHIFT en de soft toets spring terug naar het voorgaande bereik. Bij MagicQ PC klikken op de bovenste helft van de soft toets springt naar boven, klikken op het onderste gedeelte van de soft toets sprint terug.



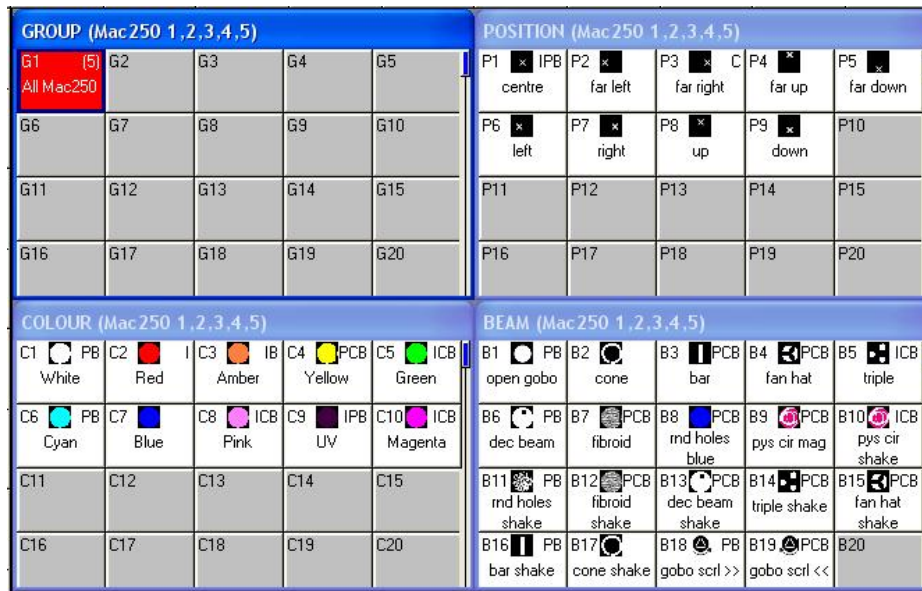
In het Colour venster, drukken van de COL MIX / COL ATTRIBS toets wijzigt het scherm naar de kleurenpijker. Druk Col TYPE om standaard kleuren te selecteren, Lee kleuren of Rosco kleuren.

COL ATTRIBS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	COL TYPE
	No col	Wheel	Mix	Maroon	SaddleBrown	DarkRed	Sienna	Brown	Firebrick	Crimson	
Cyan	COLOUR MIXS STD (CF7HE 51,52,53,54)										Col4
..	[Color bar]										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	No col	Wheel	Mix	Maroon	SaddleBrown	DarkRed	Sienna	Brown	Firebrick	Crimson	
Magenta	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Col3
..	Red	OrangeRed	IndianRed	Tomato	Chocolate	Coral	LightCoral	DarkSalmon	Salmon	LightSalmon	
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	
	SandyBrown	Peru	DarkGoldenrod	DarkOrange	Amber	Orange	Goldenrod	DarkKhaki	BurlyWood	Tan	
	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	

Druk de CLEAR toets om alle waarden te wissen in de programmer (programmer leegmaken) en te beginnen met een nieuwe selectie van heads en attributen

Paletten

De Position, Beam en Colour vensters bevatten een lijst van alle gekoppelde Position, Beam en Colour paletten. Wanneer heads gepatcht zijn genereert het systeem automatisch paletten voor elk attribuut type. U kunt nieuwe paletten aanmaken of bestaande wijzigen zoals gewenst.



Het is mogelijk om de inhoud van een palet te bekijken door de cursor te plaatsen op het palet en de soft toets View Palette in te drukken.

Bewaren van een palet

Om een favoriete combinatie van attributen te bewaren in een palet (bijvoorbeeld roterende driehoek met een prisma bij een MAC500), wijzigt u eerst de attributen naar de gewenste waarden. Druk dan RECORD en selecteer de plaats in het venster waar u het palet wil bewaren. Standaard worden enkel en alleen de geselecteerde heads opgenomen in het palet (dit kan gewijzigd worden door het drukken van SHIFT + RECORD en de record opties te selecteren).



Standaard worden enkel de relevante attributen bewaard in het palet, bijvoorbeeld enkel positie attributen worden geprogrammeerd in de Position paletten. Dit kan gewijzigd worden gebruik te maken van SHIFT + RECORD en de gewenste attributen te selecteren. In de rechter bovenhoek van het palet wordt er getoond welke attributen opgenomen zijn in het palet.

Om een naam toe te kennen aan een palet, geeft u de naam in op het externe klavier, druk dan SET en selecteer het palet waaraan u de naam wil toekennen. Om het on schermklavier te gebruiken, plaatst u de cursor over het gewenste palet, druk de SET toets en geef de naam in gevolgd door ENTER. Bij het aanmaken van het palet, kunt u ook een naam ingeven alvorens het touch screen aan te klikken (of de ENTER toets te drukken), en dan zal het palet deze naam krijgen en tegelijk bewaard worden.

Instellen van de intensiteit van dimmers via INT venster

MagicQ behandelt dimmers als een head met enkel en alleen één attribuut – Intensity.

Via het numerieke klavier kunt u commando's ingeven zoals

1 @ 50 ENTER

1 THRU 4 @ FULL ENTER

Het is ook mogelijk om het Intensity venster te gebruiken door het drukken van de INT toets. Dit venster geeft een fader weer voor elke dimmer en head die gepatch is in de console. Drukken op de schuiver van de fader stelt het geschikte level in. Wanneer een fader verplaatst wordt vanaf 0, dan wordt het kanaal geactiveerd in de programmer en de fader zal rood kleuren.

VIEW PROG	VIEW PRESETS	ALL TO ZERO	SQUARE OFF	ALL TO FULL	SELECT ALL	SELECT ACTIVE	DESELECT ALL	SET NAME	SET GEL	CLEAR ALL	REMOVE CURSOR		
INTENSITY (Programmer) No heads selected													
Head Type	No col	No col	No col	No col	R59	R312	R356	R27	R312	R27	R59	R312	Cursor
All	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10	H11	H12	No col
Next head	Spots	Spots	Spots	Spots	Finger L	Finger L	Finger L	Finger L	Finger L	Finger L	Finger L	Finger L	0%
Gel	R356	R27	R312	R27	R59	R312	R356	R27	R312	R27	R59	R312	100-50-0%
All	H13	H14	H15	H16	H17	H18	H19	H20	H21	H22	H23	H24	Scroll
Next gel	Finger L	Finger L	Finger L	Finger L	Finger M	Finger M	Finger M	Finger M	Finger M	Finger M	Finger M	Finger M	Window
Head Name	R356	R27	R312	R27	R59	R312	R356	R27	R312	R27	R59	R312	Dim mode
All	H25	H26	H27	H28	H29	H30	H31	H32	H33	H34	H35	H36	
Next name	Finger M	Finger M	Finger M	Finger M	Finger R	Finger R	Finger R	Finger R	Finger R	Finger R	Finger R	Finger R	No selected Heads
View	R356	R27	R312	R27	No col	No col	No col	No col	No col	Mac250	Mac250	Mac250	
All	H37	H38	H39	H40	H41	H42	H43	H44	H45	H46	H47	H48	100-50-0%
Next	Finger R	Finger R	Finger R	Finger R	Pacific	Pacific	Pacific	Pacific	S4	M250	M250	M250	
WiggleLapXP Sat Jan 19 20:07:15 2008 Ver 1.3.4.6						Show loaded							
All	Page 1 : Add												

Het venster heeft 2 sub-vensters, View Prog en View Preset – faders gewijzigd in Prog View beïnvloeden de intensity levels in de programmer en worden geregord in de Cues. Faders gewijzigd in Preset View zijn zoals traditionele faders “één per kanaal” preset faders bij oudere consoles – dit laat toe om de levels van kanalen in te stellen zonder de programmering te beïnvloeden. Dit is te vergelijken met “Parking” bij oudere consoles.

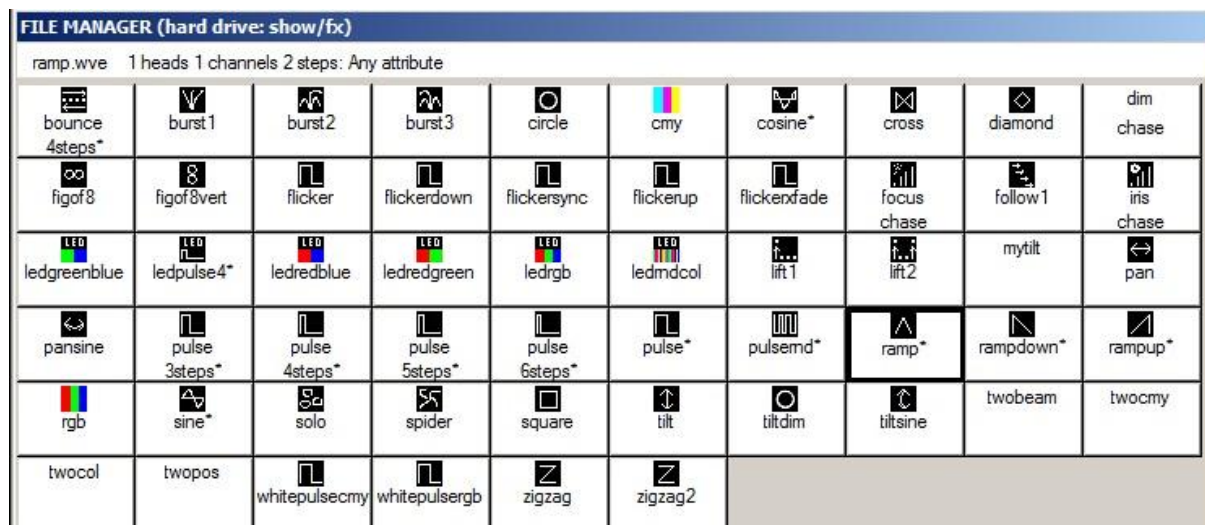
De SQUARE OFF soft toets laat een snelle programmering van intensiteiten toe. Gebruik het touch screen om de kanalen te selecteren welke u op 0% of 100% wil plaatsen, maar trek u niets aan van de nauwkeurigheid van uw instelling. Drukken van de SQUARE OFF toets zal uw job afwerken en plaats alle kanalen, die onder de 50% ingesteld zijn, op 0 en alle kanalen die boven de 50% zijn ingesteld, op 100%.

Gebruik de ALL TO FULL en de AL TO ZERO toetsen om de intensiteit van alle kanalen in te stellen.

Druk de CLEAR soft toets om de programmer leeg te maken.

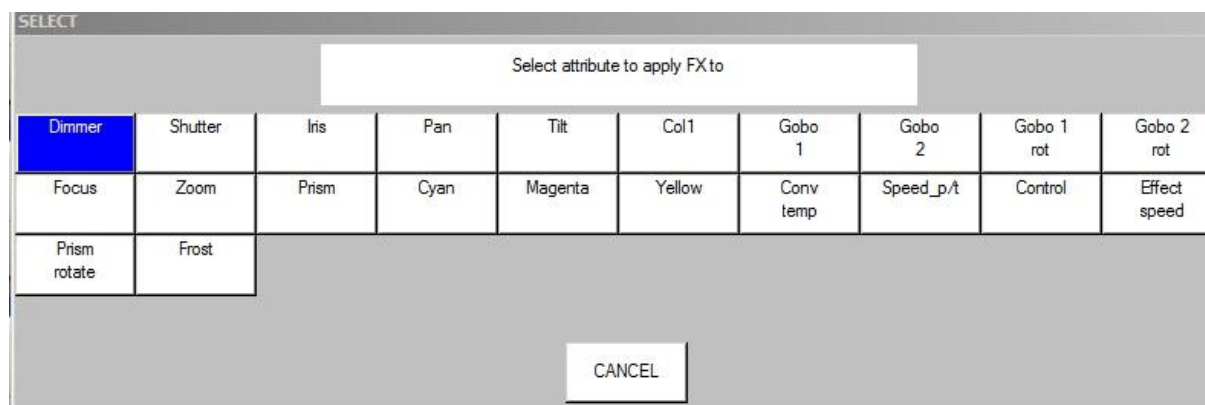
Toevoegen van een FX

Om een FX toe te voegen op bepaalde heads, selecteert u de heads, via het groep venster of het programmer venster drukt u op de ADD FX soft toets. Kies het golfvorm FX dat u wenst toe te voegen.



MagicQ heeft twee types van golfvorm FX'en – deze die speciaal ontworpen zijn voor specifieke attributen – bijvoorbeeld circle is steeds toegepast op pan en tilt, en golfvorm FX'en die kunnen toegepast worden op elke attribuut – bijvoorbeeld Ramp, Sine, Cosine.

Golfvorm FX'en die kunnen toegepast worden op elke attribuut worden weergegeven met een *, en vragen te gebruiker om te kiezen op welke attribuut het FX dient toegepast te worden.



Eens u het FX gekozen hebt, keert u terug naar het Prog venster. Gebruik de encoders om de parameters te wijzigen van het FX zoals de speed, size en spreiding tussen de heads.

U kunt meerdere FX toevoegen aan een head, op voorwaarde dat het FX verschillende attributen gebruikt – bijvoorbeeld u kunt Pan Sine mixen met een Tilt Sine.

Indien u een FX wenst te verwijderen, gebruik dan de "Remove FX" soft toets.

Recorden

Bewaren van een Cue

Om een scène te bewaren als een Cue, stelt u eerst alle parameters in, druk dan RECORD en druk de SELECT toets van de playback om de Cue erin op te slaan.

Om de Cue te testen, maakt u eerst de programmer leeg met de CLEAR toets en verplaats dan de playback fader naar boven of druk op de flash toets.

Denk eraan dat opslaan van een Cue in een playback, een Cue stack aanmaakt met één enkele Cue. Aangezien deze playback maar één stap bevat, gedraagt hij zich zoals een Cue onder de playback.

Om een opgeslagen Cue te bekijken, drukt u de SELECT toets van de Playback, en druk dan de CUE toets of VIEW CUE om het Cue venster te openen.

Om opties te configureren tijdens het opslaan, drukt u SHIFT + RECORD, en het record optie venster zal geopend worden. Kies de gewenste optie en druk dan de SELECT toets van de playback zoals hiervoor beschreven.



Bewaren van een Cue stack (Chase of Theatre Stack)

Bewaren van een Cue stack is identiek aan het bewaren van een Cue – u bewaart simpelweg meerdere Cues in een playback en u eindigt met een Cue stack.

Bijvoorbeeld om een Cue stack op te slaan van 2 stappen, de eerste met dimmer 1 op 50%, de tweede met dimmer 2 op 80%:

- Plaats dimmer 1 op 50%
- druk RECORD en druk de SELECT toets van de gewenste playback
- Plaats dimmer 1 op 0% en dimmer 2 op 80% bijvoorbeeld door: 2@80- - (tweemaal min) ENTER
- druk RECORD en druk de SELECT toets van de zelfde playback

Bijvoorbeeld om een Cue stack op te slaan van 2 stappen, de eerste met gele bollen, de tweede met blauwe driehoeken:

- Genereer de scène met de gele bollen via Beam en Color
- druk RECORD en druk de SELECT toets van de gewenste playback
- Genereer de scène met de blauwe driehoeken via Beam en Color
- druk RECORD en druk de SELECT toets van de zelfde playback

Om de Cue stack te testen, maakt u eerst de programmer leeg met de CLEAR toets en verplaats dan de playback fader naar boven of druk op de flash toets of druk op de Go toets.

Om een opgeslagen Cue stack te bekijken, drukt u de SELECT toets van de Playback, en druk dan de CUE STACK om het Cue stack venster te openen. Of u drukt tweemaal op de desbetreffende select toets, dit opent eveneens het Cue Stack venster.

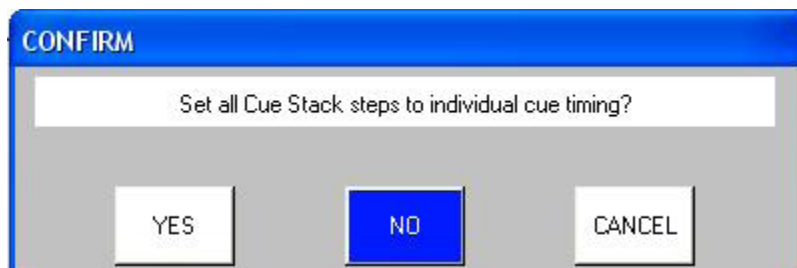
Wanneer u meer dan één Cue bewaart onder een playback, dan controleert de Cue stack de overgang van de ene Cue naar de andere. In Normal mode werkt de Cue stack standaard als een chase, d.w.z. dat elke Cue één voor één uitgevoerd wordt, met een timing behandeld door de Chase Speed voor de hele Cue stack.

VIEW CUE STACK	VIEW OPTIONS	VIEW DEFAULTS	CHOOSE CUE STACK	VIEW CUE	GOTO CUE	PRELOAD CUE	MARK CUE	CHASE TIMING	CUE TIMING	RENUM CUE IDS	REMOVE CUE
CUE STACK (CS1: pars chase)											
	Status	Cue id	Cue text	Wait	Halt	Delay	Fade	Cue	Next cue	Timing	Position
	*	1.00	red	Chase	No	Chase	Chase	Q1	2.00	Chase	Speed
		2.00	purple	Chase	No	Chase	Chase	Q2	3.00	Chase	1.80s
		3.00	yellow	Chase	No	Chase	Chase	Q3	4.00	Chase	Next Attrib
Display Current Cue		4.00	pink	Chase	No	Chase	Chase	Q4	1.00	Chase	Scroll Window
Off	End										

In Theatre en Hog II Warp mode, is de standaard timing Cue Timing. Dit wil zeggen individuele fade tijden voor elke stap en drukken van GO stapt van de ene stap naar de andere.

CUE STACK (CS34: mac 250 cues)											
Status	Cue id	Cue text	Wait	Halt	Delay	Fade	Cue	Next cue	Timing		
*	1.00		Follow	Yes	0.00s	3.00s	Q14	2.00	Cue		
	2.00		Follow	Yes	0.00s	3.00s	Q18	3.00	Cue		
	3.00		Follow	Yes	0.00s	3.00s	Q19	1.00	Cue		
	End										

De Timing mode kan gewijzigd worden zodat de Cues weergegeven worden in theaterstijl, gebruikmakend van de GO/STOP toetsen. Druk de CUE TIMING om naar de theaterstijl over te schakelen en de CHASE TIMING soft toets om terug naar de Chase mode over te schakelen.



Wijzigen van de snelheid van een Chase

Houdt de S-toets van de playback ingedrukt, het Cue Stack venster wordt nu geopend.

Of dubbelklik op de select toets van de playback waaronder de Chase staat. Het Cue Stack venster wordt nu geopend.

MagicQ PC (Demo Mode)

VIEW CUE STACK	VIEW OPTIONS	VIEW DEFAULTS	CHOOSE CUE STACK	VIEW CUE	GOTO CUE	PRELOAD CUE	MARK CUE	CHASE TIMING	CUE TIMING	RENUM CUE IDS	REMOVE CUE																																																																													
<p>CUE STACK (CS1: pars chase)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Status</th> <th>Cue id</th> <th>Cue text</th> <th>Wait</th> <th>Halt</th> <th>Delay</th> <th>Fade</th> <th>Cue</th> <th>Next cue</th> <th>Timing</th> <th>Zero old HTP</th> <th>Zero old FX</th> <th>Rel olc</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>*</td> <td>1.00</td> <td>red</td> <td>Chase</td> <td>No</td> <td>Chase</td> <td>Chase</td> <td>Q1</td> <td>2.00</td> <td>Chase</td> <td>Yes</td> <td>No</td> <td>No</td> </tr> <tr> <td></td> <td>2.00</td> <td>purple</td> <td>Chase</td> <td>No</td> <td>Chase</td> <td>Chase</td> <td>Q2</td> <td>3.00</td> <td>Chase</td> <td>Yes</td> <td>No</td> <td>No</td> </tr> <tr> <td></td> <td>3.00</td> <td>yellow</td> <td>Chase</td> <td>No</td> <td>Chase</td> <td>Chase</td> <td>Q3</td> <td>4.00</td> <td>Chase</td> <td>Yes</td> <td>No</td> <td>No</td> </tr> <tr> <td></td> <td>4.00</td> <td>pink</td> <td>Chase</td> <td>No</td> <td>Chase</td> <td>Chase</td> <td>Q4</td> <td>1.00</td> <td>Chase</td> <td>Yes</td> <td>No</td> <td>No</td> </tr> <tr> <td colspan="12">End</td> </tr> </tbody> </table>												Status	Cue id	Cue text	Wait	Halt	Delay	Fade	Cue	Next cue	Timing	Zero old HTP	Zero old FX	Rel olc	*	1.00	red	Chase	No	Chase	Chase	Q1	2.00	Chase	Yes	No	No		2.00	purple	Chase	No	Chase	Chase	Q2	3.00	Chase	Yes	No	No		3.00	yellow	Chase	No	Chase	Chase	Q3	4.00	Chase	Yes	No	No		4.00	pink	Chase	No	Chase	Chase	Q4	1.00	Chase	Yes	No	No	End											
Status	Cue id	Cue text	Wait	Halt	Delay	Fade	Cue	Next cue	Timing	Zero old HTP	Zero old FX	Rel olc																																																																												
*	1.00	red	Chase	No	Chase	Chase	Q1	2.00	Chase	Yes	No	No																																																																												
	2.00	purple	Chase	No	Chase	Chase	Q2	3.00	Chase	Yes	No	No																																																																												
	3.00	yellow	Chase	No	Chase	Chase	Q3	4.00	Chase	Yes	No	No																																																																												
	4.00	pink	Chase	No	Chase	Chase	Q4	1.00	Chase	Yes	No	No																																																																												
End																																																																																								
Display Current Cue Off																																																																																								
On/Off																																																																																								
Chase Direction Forward																																																																																								
Chase Type Normal																																																																																								
luc-workst Sun Aug 12 12:20:05 2007 Ver 1.3.3.2						Cue Stack set to Chase timing																																																																																		
Page 1 : Add																																																																																								
PB1 (4) pars chase red purple	PB2 (1) profiles	PB3 (1) mac250 circles	PB4 (1) cf7 pan	PB5 (1) sbeam fig8	PB6 (1) mac500 triangle	PB7 (1) sscan cross	PB8 (1) cf1200 col chge	PB9 (1) mac250 cues 1.00 2.00	PB10 (3) Ledion All col Col chase																																																																															

Met de 8 encoders kan u nu de volgende zaken instellen: Chase speed, Chase Contrast (X-fade), Chase Type en Chase richting.

Wijzigen van de tijden van een theaterstijl Cue Stack

Dubbeklik op de select toets van de playback waarin de Cues geplaatst zijn. U komt nu in het cue stack venster.

Status	Cue id	Cue text	Wait	Halt	Delay	Fade	Cue	Next cue	Timing	Zero old HTP	Zero old F
	1.00	red	Follow	Yes	0.00s	2.40s	Q1	2.00	Cue	Yes	No
	2.00	purple	Follow	Yes	0.00s	3.00s	Q2	3.00	Cue	Yes	No
* Complete	3.00	yellow	Follow	Yes	0.00s	1.0/3.0s	Q3	4.00	Cue	Yes	No
	4.00	pink	Follow	Yes	0.00s	2.0/5.0s	Q4	1.00	Cue	Yes	No
End											

luc-workst Sun Aug 12 12:47:09 2007 Ver 1.3.3.2
Page 1: Add

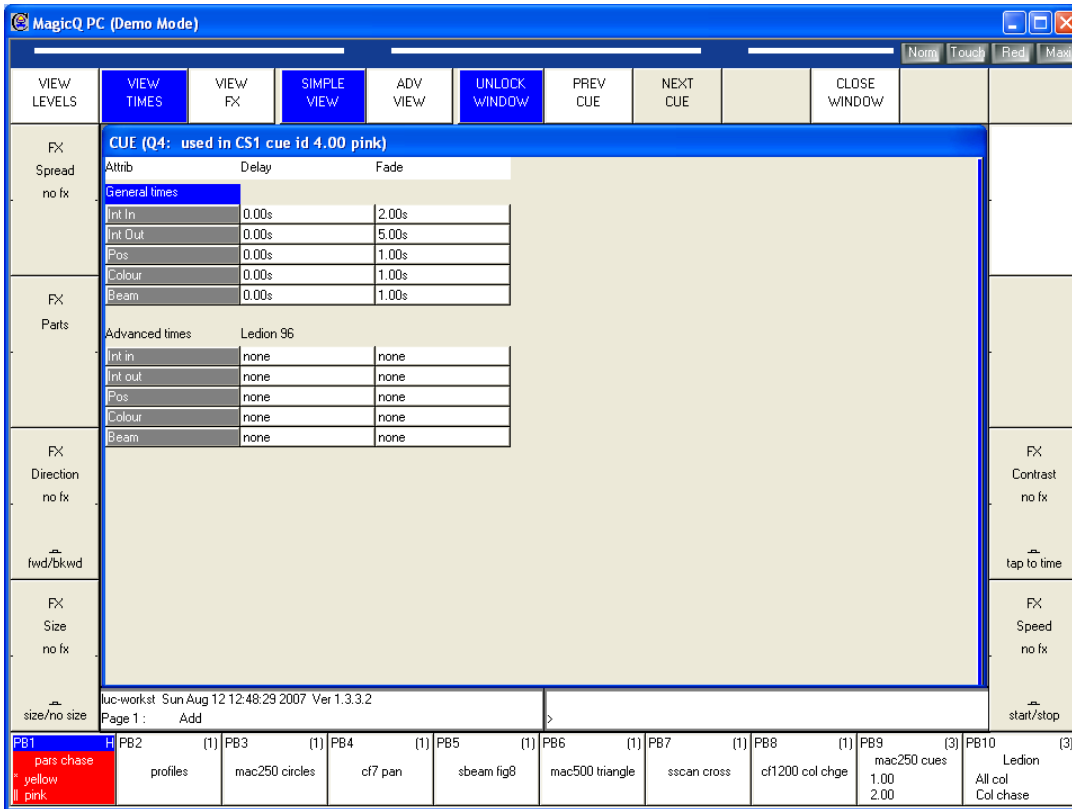
PB1	H	PB2	(1)	PB3	(1)	PB4	(1)	PB5	(1)	PB6	(1)	PB7	(1)	PB8	(1)	PB9	(3)	PB10	(3)
pars chase		profiles		mac250 circles		cf7 pan		sbeam fig8		mac500 triangle		sscan cross		cf1200 col chge		mac250 cues		Ledion	
* yellow																1.00		All col	
pink																2.00		Col chase	

Staat er in het veld Fade "Chase" dan is de cue stack nog niet in de theaterstijl mode geplaatst. Klik dan rechts bovenaan op CUE TIMING en bevestig met Yes.

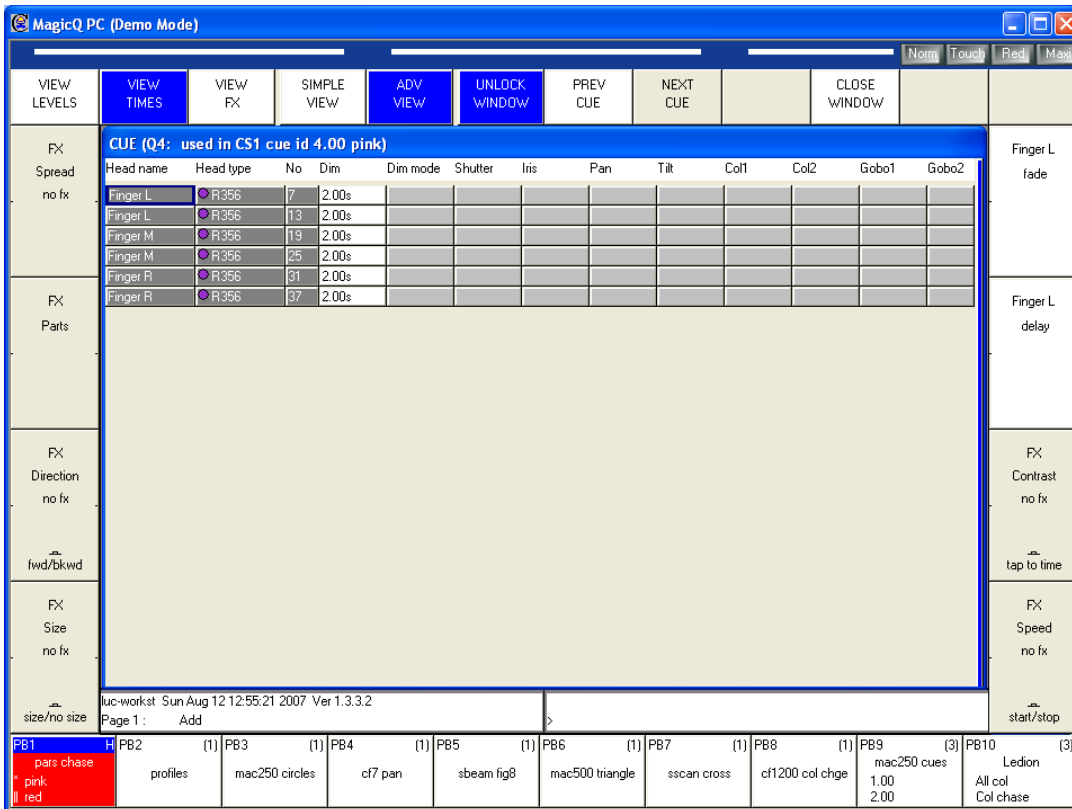
Nu kunt u de cursor verplaatsen naar de verschillende velden en de gewenste fade tijd, delay en wait tijd ingeven.

Wenst u echter ook dat Fade in en Fade out onderling verschillen geef dan de tijden in als volgt: fade in/fade out. Bijvoorbeeld 2/5 ENTER zal een fade in van 2 seconden en een fade out van 5 seconden instellen.

Wenst u voor elke stap meer gedetailleerd informatie, klik dan op – View Times



Indien elke attribuut zijn eigen timing, binnen de stap, wenst te geven, klik dan op ADV VIEW.



Zelf bepalen waar de Cue bewaard wordt

Telkens u RECORD drukt en dan de playback selecteert d.m.v. de S-toets, zal de cue achteraan de lijst van de Cue Stack toegevoegd worden.

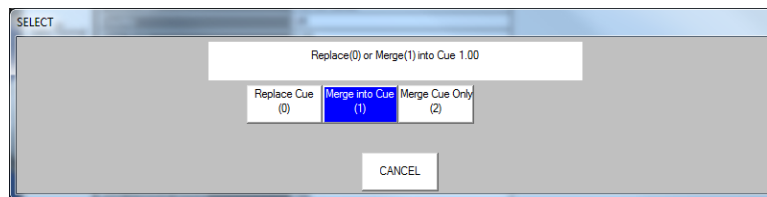
Maar soms kan het zijn dat u ergens een cue wil tussenvoegen.

Een Cue invoegen in de Cue Stack:

- Maak de cue aan in de programmer.
- Druk de RECORD toets in
- Geef nu het Cue ID in waarop u de Cue wenst te bewaren. Bijvoorbeeld om de Cue te bewaren tussen Cue ID 2.00 en 3.00, geef dan bijvoorbeeld 2.5 in
- Druk nu de S-toets in van de Playback
- De Cue wordt bewaard onder Cue ID 2.50 en komt tussen 2.00 en 3.00 te liggen.
- U kunt dus tot 99 stappen tussenvoegen op deze manier.

Een cue vervangen in de Cue Stack:

- Maak de cue aan in de programmer.
- Druk de RECORD toets in
- Geef nu het Cue ID in van de cue die u wenst te vervangen.
- Druk nu de S-toets in van de Playback
- MagicQ zal u de keuze geven tussen Replace Cue, Merge into Cue en Merge Cue Only
- Klik op Replace Cue
- De Cue zal nu vervangen worden met de informatie die in de programmer staat.



Informatie toevoegen aan een Cue in de Cue Stack:

- Maak de cue aan in de programmer.
- Druk de RECORD toets in
- Geef nu het Cue ID in van de cue waaraan u de informatie wenst toe te voegen.
- Druk nu de S-toets in van de Playback
- MagicQ zal u de keuze geven tussen Replace Cue, Merge into Cue en Merge Cue Only
- Klik op Merge into Cue.
- De informatie die in de programmer staat zal nu bijgevoegd worden in de aangegeven Cue. Indien de dimmers/toestellen reeds aanwezig waren in de Cue, dan zullen de waardes hiervan upgedate worden naar deze in de programmer.

Wijzigen van bestaande Cues

Cues kunnen op verschillende manieren aangepast worden, hieronder beschrijven wij enkele van de verschillende manieren in het kort.

Include

- Druk op de INCLUDE-toets.
- Selecteer de Cue welke u wenst aan te passen in de Cue Stack of in de Cue Store.
- Cue wordt nu ingelezen in de programmer en u kunt aanpassen wat u wil en ook extra zaken toevoegen.
- Eens de aanpassingen klaar zijn, drukt u op de opgelichte toets UPDATE en de Cue wordt met zijn wijzigingen overschreven.

- In plaats van UPDATE te drukken kunt u ook RECORD drukken en deze opslaan als nieuwe Cue in dezelfde of een andere Cue Stack.

Rechtstreeks data aanpassen in de Cue

- Dubbelklik op de S-toets van de playback of druk de toets CUE STACK.
- De Cue Stack van de geselecteerde playback wordt nu weergegeven.
- Klik op VIEW CUE of druk de CUE toets in.
- Selecteer View Levels indien dit niet het geval mocht zijn.
- Nu ziet u de data van de huidige geselecteerde Cue.
- Met de soft toetsen NEXT CUE en PREV CUE kunt u bladeren doorheen de Cues.
- Ga op een parameter staan en geef een nieuwe waarde in.
- De waarde wordt onmiddellijk bewaard in de Cue en de wijziging wordt onmiddellijk doorgevoerd met de tijden die in de Cue aanwezig zijn.
- Via View Times – Simple View kunt u de algemene tijden aanpassen.
- Via View Times – Adv View kunt u de tijden per head aanpassen.
- U hoeft de Cue niet te bewaren, alles wordt automatisch opgeslagen.

Door de Cue geselecteerd te houden en instellen dimmerwaarde via numeriek klavier

- Houdt de S-toets van de Playback ingedrukt.
- Geef de nieuwe waarde voor de nieuwe heads in via het numerieke klavier, bijvoorbeeld 1 THRU 4 @ 50, al dan niet gevolgd door ENTER (afhankelijk van de instellingen in MagicQ).
- Laat de S-toets los.
- De Cue die op dat moment actief was in deze Cue Stack is nu upgedate.
- U kunt de juiste Cue selecteren door middel van de toetsen >> en <<.
- U hoeft de Cue niet te bewaren, alles wordt automatisch opgeslagen.

Door de Cue geselecteerd te houden en record te drukken

- Selecteer een playback door op de S-toets van deze playback te drukken
- Door middel van de toetsen >> en << selecteert u de juiste Cue.
- Stel de wijzigingen in, of voeg toestellen toe in de programmer.
- Eens klaar met de wijzigingen houdt u de S-toets ingedrukt en drukt u RECORD.
- Alle data in de programmer wordt nu toegevoegd in de huidige Cue van de geselecteerde Cue Stack/Playback.
- Druk Clear om de programmer te wissen.
- U hoeft de Cue niet te bewaren, alles wordt automatisch opgeslagen.

Data toevoegen d.m.v. Record Merge

- Stel de wijzigingen in, of voeg toestellen toe in de programmer.
- Houdt de + toets ingedrukt en druk RECORD (voor PC Wing en Mini Wing dient u SHIFT RECORD te drukken en dan RECORD MERGE te kiezen).
- Selecteer de playback waarin u de wijzigingen wil doorvoeren door het klikken op de S-toets van deze playback.
- MagicQ zal u nu de keuze geven tussen "Entire Cue Stack" (in alle Cues van de Cue Stack) en "Current Cue" (huidige Cue).
- Maak uw keuze.
- Alle data in de programmer zal nu toegevoegd worden aan de Cue of Cue Stack volgens uw keuze.
- U hoeft de Cue niet te bewaren, alles wordt automatisch opgeslagen.

Data toevoegen in een reeks Cues van een Cue Stack d.m.v. Record Merge

- Stel de wijzigingen in, of voeg toestellen toe in de programmer.
- Houdt de + toets ingedrukt en druk RECORD (voor PC Wing en Mini Wing dient u SHIFT RECORD te drukken en dan RECORD MERGE te kiezen).
- Geef de Cues in waarop u de wijzigingen wil toepassen, bijvoorbeeld 2 THRU 6 (cue 2 tot en met 6), 2+3+5 (cues 2,3 en 5),....
- Selecteer de playback waarin u de wijzigingen wil doorvoeren door het klikken op de S-toets van deze playback.
- Alle data in de programmer zal nu toegevoegd worden aan de Cues volgens uw keuze.

- U hoeft de Cue niet te bewaren, alles wordt automatisch opgeslagen.

Data verwijderen d.m.v. Record Remove

- Maak de parameters en of toestellen die u wenst te verwijderen actief in de programmer. Actief maken kan door de parameter een waarde toe te kennen, welke waarde speelt geen rol.
- Houdt de - toets ingedrukt en druk RECORD (voor PC Wing en Mini Wing dient u SHIFT RECORD te drukken en dan RECORD REMOVE te kiezen).
- Selecteer de playback waarin u de wijzigingen wil doorvoeren door het klikken op de S-toets van deze playback.
- MagicQ zal u nu de keuze geven tussen "Entire Cue Stack" (in alle Cues van de Cue Stack) en "Current Cue" (huidige Cue).
- Maak uw keuze.
- Alle data in de programmer zal nu verwijderd worden uit de Cue of Cue Stack volgens uw keuze.
- U hoeft de Cue niet te bewaren, alles wordt automatisch opgeslagen.

D.m.v. Record en het Cue nummer

- Stel de parameters in, of voeg toestellen toe in de programmer.
- Druk RECORD.
- Geef het Cue ID in.
- Selecteer de Cue Stack/Playback d.m.v. van de S-toets.
- Bestaat de Cue Reeds dan zal MagicQ u de keuze geven: "Replace Cue" (vervang Cue), "Merge into Cue" (meng deze data met de huidige Cue) of "Merge Cue Only" (meng deze data met de huidige Cue, maar maak ze enkel en alleen beschikbaar in deze Cue bij tracking mode).
- Uw Cue is nu aangepast.
- U hoeft de Cue niet te bewaren, alles wordt automatisch opgeslagen.
- Voorbeeld RECORD 2.0 selecteer nu de S-toets.

Data verwijderen in een reeks Cues van een Cue Stack d.m.v. Record Remove

- Stel de wijzigingen in, of voeg toestellen toe in de programmer.
- Houdt de - toets ingedrukt en druk RECORD (voor PC Wing en Mini Wing dient u SHIFT RECORD te drukken en dan RECORD REMOVE te kiezen).
- Geef de Cues in waarop u de wijzigingen wil toepassen, bijvoorbeeld 2 THRU 6 (cue 2 tot en met 6), 2+3+5 (cues 2,3 en 5),....
- Selecteer de playback waarin u de wijzigingen wil doorvoeren door het klikken op de S-toets van deze playback.
- Alle data in de programmer zal nu verwijderd worden uit de Cues volgens uw keuze.
- U hoeft de Cue niet te bewaren, alles wordt automatisch opgeslagen.

Inlezen van informatie uit een Cue

Include

- Druk op de INCLUDE-toets.
- Selecteer de Cue welke u wenst aan te passen in de Cue Stack of in de Cue Store.
- Volledige Cue wordt nu ingelezen in de programmer en u kunt aanpassen wat u wil en ook extra zaken toevoegen.
- Eens de aanpassingen klaar zijn, drukt u op de opgelichte toets UPDATE en de Cue wordt met zijn wijzigingen overschreven.
- In plaats van UPDATE te drukken kunt u ook RECORD drukken en deze opslaan als nieuwe Cue in dezelfde of een andere Cue Stack.

Gedeeltelijke informatie inlezen

- Druk SHIFT + INCLUDE.
- Nu wordt het Include venster geopend.

- Selecteer de parameters die u wil inlezen in de programmer.
- SELECTED ONLY leest enkel en alleen de geselecteerde toestellen in.
- Selecteer de Cue Stack of Cue waarvan u de informatie will binnenlezen in de programmer.
- De geselecteerde informatie bevindt zich nu in de programmer.
- Eens de aanpassingen klaar zijn, drukt u op de opgelichte toets UPDATE en de Cue wordt met zijn wijzigingen overschreven.
- In plaats van UPDATE te drukken kunt u ook RECORD drukken en deze opslaan als nieuwe Cue in dezelfde of een andere Cue Stack.

Informatie verwijderen uit de programmer alvorens te recorden

Rechtstreeks in de Programmer – View Levels

- Druk de PROG toets – VIEW LEVELS.
- Nu ziet u alle parameters van de heads die actief zijn in de programmer.
- Selecteer de parameters die u wil wissen d.m.v. de SHIFT toets + pijltjes toetsen.
- Druk REMOVE
- Alle geselecteerde data is nu verwijderd uit de programmer.

POS, COLOUR of BEAM parameters verwijderen

- Houdt de INT, POS, COLOUR of BEAM toets ingedrukt en druk REMOVE.
- Of houdt de REMOVE toets ingedrukt en druk INT, POS, COLOUR of BEAM toets.
- Dit verwijdert alle INT, POS, COLOUR of BEAM informatie uit de programmer.

Bepaalde parameters uit de programmer verwijderen

- Houdt de REMOVE toets ingedrukt en draai aan een encoder of druk de sof toets naast de encoder om de desbetreffende parameters uit de programmer te halen.

Gedeeltelijke informatie recorden zonder deze uit de programmer te verwijderen

- Druk SHIFT RECORD i.p.v. RECORD.
- Record optie venster wordt nu getoond.
- Selecteer de parameters die u wenst te recorden, via REC COL, REC BEAM of REC POS kunt u ineens alle COL, BEAM of POS parameters selecteren.
- Selecteer nu de Playback d.m.v. de S-toets.
- Enkel en alleen de geselecteerde paramaters zullen nu bewaard zijn in de Cue.
- SELECTED ONLY zal enkel en alleen de op dat moment geselecteerde heads recorden.

Weergeven van uw show

Nu dat u Cues en Cue Stacks gerecord hebt, kunt u de show weergeven d.m.v. de Playback faders en toetsen. U kunt instellen hoe elke Cue Stack wordt weergegeven door gebruik te maken van de Cue Stack opties – bijvoorbeeld u kunt de fader zo instellen dat hij LTP kanalen bedient of FX Size en speed regelt.

Zorg er wel voor dat de master faders omhoog staan !

Transfereren van aan playback

Bijvoorbeeld u komt in een situatie waarbij Playback 1 geactiveerd is op pagina 1, maar u wilt ook Playback 1 op pagina 2 starten zonder dat Playback 1 van pagina 1 gestopt wordt. Om dit mogelijk te maken is er de TRANSFER functie.

- Druk SHIFT + SEL.
- Op het scherm verschijnt er nu "Transfer – Select Playback".
- Druk de S-toets van de playback die u wenst te verplaatsen, in ons voorbeeld de S-toets van Playback 1 op pagina 1.
- Nu verschijnt er op het scherm "Select destination playback".
- Selecteer nu de S-toets van een andere playback die nog niet geactiveerd is. De playback mag informatie bevatten en hij hoeft niet leeg te zijn, hij mag enkel niet geactiveerd zijn.
- Playback 1 van pagina 1 wordt nu tijdelijk verplaatst naar de geselecteerde playback, zonder deze te stoppen.
- U kunt nu naar pagina 2 gaan en hier Playback 1 starten.
- Eens u de verplaatste playback releast, zal deze terug naar zijn originele plaats verplaatst worden, Playback 1 pagina 1 in ons voorbeeld.

Default Cues Stack / Template

MagicQ biedt u de mogelijkheid om een Cue Stack/Playback op elke pagina weer te geven. Om dit in te stellen volgt u de volgende werkwijze:

- Ga naar Page 1.
- Open het Playback venster door op de toets PLAYBACK te drukken.
- Selecteer de playback, door het drukken van de S-toets, welk u wil zien terugkomen op elke pagina.
- Druk nu op de soft toets D (naast encoder D links onderaan), genaamd Default Cue Stack.
- Deze toets laat u toe om de Default Cue Stack functie aan of uit te schakelen.
- In het venster boven de playback komt er bovenaan DEF te staan, wat aangeeft dat deze playback op alle pagina's terugkeert, tenzij er iets anders opgeslagen was.
- Dit kan toegepast worden voor alle playbacks, ook deze van een wing.

Bewaren van uw show

MagicQ gebruikt een grote harde schijf om u de mogelijkheid te geven een virtueel oneindig aantal shows te bewaren. Wanneer u een show programmeert, wordt deze bewaard in het geheugen van de console. Om uw show te bewaren op de harde schijf :

- Ga naar het Setup Venster
- View Settings.
- Klik op SAVE SHOW.
- Geef een naam voor uw show.
- Hebt u deze show reeds eens bewaard en wenst u deze te bewaren met dezelfde naam, geef dan geen naam in, maar druk gewoon op ENTER.

Tijdens het programmeren bewaart u best regelmatig uw show, zodat onverwachte spanningsonderbrekingen, uw show niet doen verdwijnen. U kunt om het even welk naam geven aan de show, de console zal er automatisch de extensie .shw aan toevoegen.

Standaard bewaart de console periodiek een backup van u show op de harde schijf. Dezelfde naam wordt gebruikt, maar met de extensie .sbk.

Het is een goed idee om uw show te bewaren met verschillende benamingen, zodanig dat u snel kan teruggrijpen naar een vorige versie, indien er iets verkeerd gaat. Bijvoorbeeld, bewaar de show als mijnshow-patch.shw nadat u de patch uitgevoerd hebt en als mijnshow-final.shw nadat het programmeren gedaan is.

Wanneer u de console uitschakelt via de shut-down procedure (drukken van de QUIT soft toets in het Setup venster), bewaart de console automatisch een backup van uw show met de extensie .sbk. Wanneer u de volgende keer de console opstart, zal deze file ingelezen worden. Dit verzekert dat de console opstart in dezelfde toestand als het drukken van de QUIT soft toets.

Toegang tot uw show files

MagicQ bewaart de show files in

C:\Program Files\ChamSys Ltd\MagicQ PC>Show.

Denk er aan, indien u Vista of Windows 7 gebruikt, dan dient u User Authentication uit te schakelen, anders worden de show files bewaard in:

c:\users\username\AppData\Local\VirtualStore\Program Files\ChamSys Ltd\MagicQ PC\show

Problemen oplossen

Indien MagicQ niet werkt zoals verwacht, druk dan de OUT toets om het Output venster te openen en om te kijken wat MagicQ uitstuurt. Het View heads venster toont een overzicht van de Output data opgesplitst per attribuut. Om de effectieve DMX data te zien die uitgestuurd wordt (na dimmer curves, invertering, enz.) selecteert u View Chans, View DMX.

Geen output

Controleer of MagicQ goed werkt door het openen van het Output venster en te kijken naar de data van de kanalen. Indien de kanalen niet hun correcte waarde weergeven, controleer dan:

- Staan de Grand Master en Playback Master (Sub Master) faders naar boven?
- Staan de desbetreffende Playback faders naar boven?
- Zijn er kanalen en data bewaard in de Cues van deze playbacks (druk de S toets van de playback en druk op CUE)?
- Staat BLIND mode uitgeschakeld?
- Zijn de heads en dimmers op de correcte universe gepatcht?

Indien het Output venster de correcte waardes toont, controleer dan of de Outputs correct geconfigureerd zijn in View DMX I/O van het SETUP venster. Controleer:

- Output type is juist ingesteld?
- Outputs zijn enabled (Denk er aan dat standaard MagicQ Universe 1 uitstuurt naar MagicDMX en Universe 1 tot 4 naar de directe DMX uitgangen van MagicQ Wings / of MagicQ consoles ongeacht of de outputs enabled zijn in View DMX I/O)?

Indien u een Ethernet convertor gebruikt, controleer dan of deze correcte data ontvangt.

- TCP/IP adres en sub net mask zijn correct geconfigureerd (Setup – View Settings). Een typische adresinstelling is 2.0.0.20 en sub net mask dient 255.0.0.0 te zijn.
- Ethernet box heeft voeding en is correct aangesloten aan MagicQ?
- Ethernet box is correct geconfigureerd (typisch gebruikt deze ArtNet universe 0-0)?
- MagicQ en de instellingen van IP adres en Sub net mask van de netwerkkaart van de Pc zijn identiek? (dit gebeurt niet automatisch!)

MagicQ Wing reageert niet

Controleer de LEDs op de achterzijde (zijkant voor de MiniWing) van de wing. Indien de power LED niet brandt, controleer dan de voeding. MagicQ heeft een voedingsspanning nodig van 12V DC en 1-2 Ampère.

Wanneer correct aangesloten aan de Pc, dienen de gele TX en RX LED op de achterzijde elke paar seconden te knipperen. Indien dit niet het geval is, verwijder en plaats dan de voeding weer terug van de wing.

Windows dient de wing gedetecteerd te tonen als “ChamSys Wing” in Windows – System – Device Manager. Indien Windows de wing totaal niet detecteert, dan kan er een probleem zijn met de USB connector van de PC of de wing.

Indien Windows de wing detecteert als een “unknown device” of als een “FTDI device” dan is er een verkeerde driver geladen. Verwijder de driver en forceer Windows om de driver te gebruiken van Program Files\ChamSys Ltd\MagicQ PC\Magicq Wing Drivers.

Controleer of de MagicQ optie in Setup, View Settings, Ports, MagicQ Wings + interfaces op “Yes” of op “Yes – auto DMX” staat.

MagicQ software reageert niet

Verandert de tijd nog in het status venster van MagicQ? Indien de tijd niet wijzigt, dan is een reset noodzakelijk. Gebruik CTRL, ALT, DEL om MagicQ uit te schakelen. Indien de tijd wijzigt, dan werkt de software zonder problemen. Controleer:

- Master faders staan naar boven?
- Correcte playback pagina geselecteerd?
- Playback bezit een Cue en is niet leeg?
- Software is niet geblokkeerd (CTRL en bovenaan linker soft toets)
- Staat de button test mode ingeschakeld? (Houdt de linker SHIFT toets ingedrukt en druk de rechter SHIFT toets)

Indien een MagicQ wing aangesloten is, knipperen alle select toetsen blauw op de wing? Dit duidt erop dat de wing niet communiceert met de Pc. Probeer de voeding los te koppelen van de MagicQ wing en opnieuw aan te sluiten.

Rare toetsaanslagen, onverwachte schermwijzigingen

Wanneer MagicQ wings of consoles gebruikt worden dan is er een board test mode om na te gaan of de hardware nog correct werkt.

Ga naar Board test mode om de oorzaak te zoeken van het probleem. Bij MagicQ PC typt u "test" in, zonder ENTER te drukken, houdt dan de CTRL toets ingedrukt en druk SHIFT. Bij MagicQ consoles houdt de SHIFT links bovenaan ingedrukt en drukt u op de SHIFT rechts bovenaan.

- Controleer of er geen toets is die vast zit.
- Controleer of er per ongeluk niets op het klavier rust en een toets ingedrukt houdt.

Verlaat de board test mode door gebruik te maken van dezelfde toets combinaties als bij het starten van de board test mode. Bij MagicQ houdt u de CTRL toets ingedrukt en druk SHIFT. Bij MagicQ consoles houdt de SHIFT links bovenaan ingedrukt en drukt u op de SHIFT rechts bovenaan.

Backup archief

Standaard bewaart de console een archief van de show files ieder kwartier van een uur van de dag, en elke dag van de week. Dit geeft u de mogelijkheid om terug te keren naar een vorige copy van de show.

Archief files worden enkel aangemaakt wanneer de Auto Save optie aanstaat, dus indien auto save niet aanstaat, dan zullen geen archief files aangemaakt worden. Indien in de console "Auto Save on Changes" geactiveerd is dan zullen archief files alleen dan aangemaakt worden wanneer er wijzigingen worden gemaakt. Om terug te keren naar een archief file, drukt u SHIFT en LOAD BACKUP in het setup venster.

Archief files worden in een speciale folder bewaard, welke niet mag gewijzigd worden door de gebruiker. Wanneer de gebruiker een archief back-up file laadt, wordt de back-up file opnieuw aangemaakt in de standaard show folder.

Archief files hebben een naam zoals bijvoorbeeld "backup0530.sbk" om aan te geven dat de show file is aangemaakt juist voor 05:30. Dagelijkse files worden bewaard als "backupfri.sbk" om aan te geven dat de show file is aangemaakt in het begin van de vrijdag. Archief files worden elke 24 uur overschreven, behalve de dagelijkse files, welke elk 7 dagen worden overschreven.

Rapporteren van problemen

MagicQ slaat diagnose informatie betreffende het indrukken van toetsen, rare events en resets in log files. Indien u een probleem ontdekt, zendt ons dan alstublieft de show file en de log file van het tijdstip waarop het probleem optrad en wij zullen het probleem onderzoeken en oplossen in de volgende software versie.

Voor een snellere reactie, geeft u best direct details van het probleem in op ons online bugtracker systeem via de volgende link: <http://download.magicq.co.uk>. Voeg alstublieft uw showfile en log files toe aan et bug rapport. Denk er aan dat bepaalde bijlages enkel en alleen zichtbaar zijn voor ChamSys en u zelf, dus uw show file is niet beschikbaar voor iedereen.

Log files worden bewaard in de log folder en worden benoemd volgens de tijd en datum dat de sessie gestart werd. Een nieuwe log file wordt gecreëerd telkens MagicQ herstart. De tijd en datum van de file, is de tijd waarop de sessie afgelopen was.

Wij beantwoorden ook graag al uw vragen via support@chamsys.be.

Upgraden MagicQ software

Om de MagicQ software up te graden, verwijdert u eerst de oude software (Start – Configuratiescherm – Software). Installeer dan de nieuwe software. Uw showfiles zullen onaangeroerd blijven tijdens de update, maar het is altijd best een back-up te maken van belangrijke files op een ander medium. Bij de installatie van de nieuwe software versie zullen ook de nieuwe heads telkens opnieuw geïnstalleerd worden. De iconen dient u manueel up te daten.

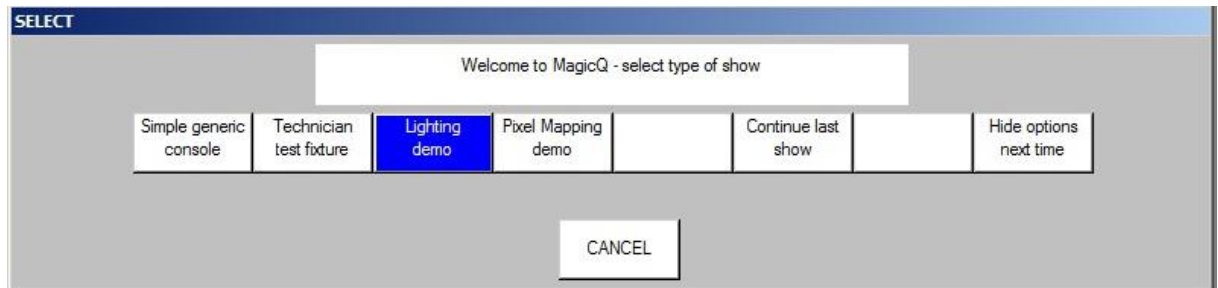
Bij Mac OS/X, zal de installer de installatie uitvoeren bovenop de vorige installatie van MagicQ.

Bij Linux, kunt u de files extracten van het archief, over de reeds geïnstalleerde files.

Tutorial 1 : vensters en toetsen

Deze tutorial introduceert MagicQ, door te tonen hoe u vensters opent en sluit en eenvoudige zaken uitvoert in de MagicQ interface. Er wordt gebruik gemaakt van de capture.shw demo show welke inbegrepen is in elke MagicQ installatie.

- Start de MagicQ software op. Het "Welcome to MagicQ" venster zal getoond worden. Kies de "Lighting Demo" optie.



- Indien het "Welcome to MagicQ" venster niet verschijnt, druk dan de Setup toets (in de rechter bovenkant). Druk dan de soft toets View Settings. Druk nu Load Show en bevestig met Yes wanneer er gevraagd wordt of de oude show informatie uit het geheugen mag gewist worden. Kies de Capture.shw show.



- Druk de CLOSE toets herhaaldelijk om alle open vensters te sluiten.
- Druk de GROUP toets om het GROUP venster te openen.
- De positie en grootte van MagicQ vensters wordt ingesteld met de SIZE toets. Druk de SIZE toets herhaaldelijk om de positie en grootte van het GROUP venster te wijzigen in de centrale vensterruimte van MagicQ.
- Sluit het GROUP venster opnieuw met de CLOSE toets.
- MagicQ geeft u toegang tot Lay-outs van vensters door het ingedrukt houden van de CTRL toets. Wanneer u de CTRL toets op uw klavier ingedrukt houdt, dan zullen de bovenste soft toetsen wijzigen en u lay-out 1 tot lay-out 12 tonen. De demo show bevat 5 voorgeprogrammeerde lay-outs – Palettes, Prog, Cue Stacks, Outputs en Ext Palettes.



- Houdt de CTRL ingedrukt en druk op de Palettes soft toets om de Palettes lay-out te selecteren. De Group, Position, Colour en Beam vensters moeten getoond worden in een kwart van de vensteruimte.

VIEW GROUPS	VIEW HEADS	DIM @ ZERO	LTP LOCATE	DIM @ FULL	LOCATE	ADD FX	ADD FX 0 SIZE	DESELECT ALL	CLEAR SELECTED	CLEAR ALL	PARK	
GROUP (Mac250 46,47,48,49,50)						POSITION (Mac250 46,47,48,49,50)						Selection Normal
G1 (45)	G2 (5)	G3 (4)	G4 (8)	G5 (4)	P1	P2	P3	P4	P5	P6	norm/rev	
All Dimmer	All Mac250	All CF7HE	All SBeamPC	All Mac500	centre	far left	far right	far up	far down			
G6 (4)	G7 (3)	G8 (9)	G9 (12)	G10 (6)	P6	P7	P8	P9	P10			
All StgScan	All CF1200HE	Dim No col	Dim R27	Dim R59	left	right	up	down	floor			
G11 (12)	G12 (6)	G13 (12)	G14 (12)	G15 (12)	P11	P12	P13	P14	P15		Scroll Window	
Dim R312	Dim R356	All Finger L	All Finger M	All Finger R								
G16 (4)	G17 (1)	G18 (4)	G19 (36)	G20	P16	P17	P18	P19	P20			
All Pacific	All S4	All Spots	All Ledion									
COLOUR (Mac250 46,47,48,49,50)						BEAM (Mac250 46,47,48,49,50)						
C1	C2	C3	C4	C5	B1	B2	B3	B4	B5			
White	Red	Amber	Yellow	Green	open gobo	cone	bar	fan hat	triple			
C6	C7	C8	C9	C10	B6	B7	B8	B9	B10			
Cyan	Blue	Pink	UV	Magenta	dec beam	fibroid	md holes blue	pys cir mag	pys cir shake			
C11	C12	C13	C14	C15	B11	B12	B13	B14	B15			
					md holes shake	fibroid shake	dec beam shake	triple shake	fan hat shake			
C16	C17	C18	C19	C20	B16	B17	B18	B19	B20		Sel Heads Intensity	
					bar shake	cone shake	gobo scr >>	gobo scr <<	Gobo 1		0%	
ChrisDell Wed Mar 30 13:08:43 2011 Ver 1.4.9.2 Build 238												100-50-0%
Page 1 : Add												

- Gebruik de short-cut Layout 1, Layout 2 en Layout 3 toetsen om snel van lay-out te wisselen.
- Houdt de SHIFT ingedrukt en druk CLOSE om alle vensters te sluiten.
- Om de MagicQ applicatie te verlaten, drukt u de SETUP toets om het Setup venster te openen, selecteer View Settings en druk op QUIT. Bevestig met Yes om de applicatie te sluiten.

Tutorial 1b: Verbinden met een visualiser

Deze tutorial legt uit hoe de Capture Visualiser te verbinden met MagicQ. De procedure is verschillend voor Mac en Windows. Capture is een 3^e partij visualisatie voorzien door www.capturesweden.com – het is geen ChamSys product.

Windows gebruikers

Windows gebruikers dienen de visualisatie file tutorial.exe te downloaden van de ChamSys download site www.download.magicq.co.uk. Deze file bevat alles wat nodig is om de tutorial show te visualiseren.

Dubbelklik op de file om hem te openen. Wanneer Capture opent, zult u een 2D plan zien van de stage. Rechts klik op de groene sleutel in de rechter benedenhoek van het scherm en selecteer “Live”. Rechts klik opnieuw op dezelfde sleutel en selecteer “Perspective”. Het venster moet nu de stage in 3D weergeven.



Mac gebruikers

Mac gebruikers dienen de volledige Capture installatie voor Mac te downloaden van www.capturesweden.com. Zij dienen eveneens de file tutorial.c2p van de ChamSys download site www.download.magicq.co.uk te downloaden.

Installeer en start het Capture programma op uw Mac. Wanneer Capture opent, selecteert u File, Open en selecteert dan de file tutorial.c2p welke u downloade van de ChamSys download site.

Wanneer Capture opent zult u een scherm zien verdeelt in 4 delen. Maximaliseer het rechtse bovenste venster, benoemd als “Beta View”. U dient een 3D zicht te hebben van de stage. Indien u een 2D plan ziet van de stage, rechts klik dan op de groene sleutel in de rechter benedenhoek van het scherm en selecteer “Live”. Rechts klik opnieuw op dezelfde sleutel en selecteer “Perspective”. Het venster moet nu de stage in 3D weergeven.

Verbindt Capture met MagicQ

Start MagicQ en selecteer de Lighting demo.

Druk SETUP om het Setup venster te openen en druk dan de VIEW DMX I/O soft toets. Dit toont een lijst van de universes.

Verplaats de cursor naar de Visualiser kolom bij Universe 1 en druk ENTER om Capture (same PC) te selecteren. Herhaal dit voor Universe 2 en Universe 3.

VIEW SETTINGS	VIEW SYSTEM	VIEW DMX I/O	NET MANAGER	SET UNIVERSES		ZONE	TAKE CONTROL	RELEASE CONTROL	GRAB SHOW	RESET VISUAL	QUIT	
SETUP												
Play Mode	Normal	Uni	Status	Out Type	Out Uni	In Type	In Uni	Visualiser	Hot takeover	Test	Copy	Unicast
	1	Disabled	Art-Net	Art 0	Art-Net	Art 0	Capture (same PC)	No	No	No	No	Broadcast
	2	Disabled	Art-Net	Art 1	Art-Net	Art 1	Capture (same PC)	No	No	No	No	Broadcast
	3	Disabled	Art-Net	Art 2	Art-Net	Art 2	Capture (same PC)	No	No	No	No	Broadcast
Safe/Normal	4	Disabled	Art-Net	Art 3	Art-Net	Art 3	None	No	No	No	No	Broadcast
Prog Mode	5	Disabled	Art-Net	Art 4	Art-Net	Art 4	None	No	No	No	No	Broadcast
Custom	6	Disabled	Art-Net	Art 5	Art-Net	Art 5	None	No	No	No	No	Broadcast
	7	Disabled	Art-Net	Art 6	Art-Net	Art 6	None	No	No	No	No	Broadcast
	8	Disabled	Art-Net	Art 7	Art-Net	Art 7	None	No	No	No	No	Broadcast
Set Mode	9	Disabled	Art-Net	Art 8	Art-Net	Art 8	None	No	No	No	No	Broadcast
	10	Disabled	Art-Net	Art 9	Art-Net	Art 9	None	No	No	No	No	Broadcast
	11	Disabled	Art-Net	Art 10	Art-Net	Art 10	None	No	No	No	No	Broadcast
	12	Disabled	Art-Net	Art 11	Art-Net	Art 11	None	No	No	No	No	Broadcast
	13	Disabled	Art-Net	Art 12	Art-Net	Art 12	None	No	No	No	No	Broadcast
	14	Disabled	Art-Net	Art 13	Art-Net	Art 13	None	No	No	No	No	Broadcast
	15	Disabled	Art-Net	Art 14	Art-Net	Art 14	None	No	No	No	No	Broadcast
	16	Disabled	Art-Net	Art 15	Art-Net	Art 15	None	No	No	No	No	Broadcast
	17	Disabled	Art-Net	Art 1-0	Art-Net	Art 1-0	None	No	No	No	No	Broadcast
	18	Disabled	Art-Net	Art 1-1	Art-Net	Art 1-1	None	No	No	No	No	Broadcast
	19	Disabled	Art-Net	Art 1-2	Art-Net	Art 1-2	None	No	No	No	No	Broadcast
ChrisDell Wed Oct 12 11:11:11 2011 Ver 1.5.1.2 Build 288												
Page 1: Add						>						
PB1 (3)	PB2 (1)	PB3 (1)	PB4 (1)	PB5	PB6 (1)	PB7 (1)	PB8	PB9 (3)	PB10			
pans chase 1.00 2.00	profiles	1200spot static	575wash static		1200spot circle	575wash tilt		1200spots 1.00 2.00				

Er zijn geen andere wijzigingen nodig – de universe status mag blijven staan op “Disabled”. Druk de VIEW SETTINGS soft toets om naar het normale venster terug te keren.

MagicQ dient nu verbonden te zijn met Capture. Verplaats faders om na te gaan of de verbinding werkt en dat de lichtvisualisatie aangestuurd wordt.

Tutorial 2: Soft toetsen en encoders

Deze tutorial legt uit hoe de soft toetsen en encoders werken rondom het hoofdscherm van MagicQ.

Deze tutorial wordt best tezamen gebruikt met de tutorial visualiser.

- Klik op de “All Mac 250” groep in het Group venster om de Mac250 moving heads te selecteren. Denk er aan dat in de titelbar van het groep venster getoond wordt welke heads geselecteerd zijn.

VIEW GROUPS	VIEW HEADS	DIM @ ZERO	LTP LOCATE	DIM @ FULL	LOCATE	A
GROUP (Mac250 46,47,48,49,50)						POST
G1 (45) All Dimmer	G2 (5) All Mac250	G3 (4) All CF7HE	G4 (8) All SBeamPC	G5 (4) All Mac500	P1	ct
G6 (4) All StgScan	G7 (3) All CF1200HE	G8 (9) Dim No col	G9 (12) Dim R27	G10 (6) Dim R59	P6	

- Het venster dat oplicht controleert al de soft toetsen rondom het venster – de 12 bovenste worden over het algemeen gebruikt voor menu items – terwijl de 4 aan de linkerkant en de 4 aan de rechterkant gebruikt worden voor het bedienen van de parameters op de encoder wielen.
- Druk de LOCATE soft toets om alle attributen van de Mac 250 heads in de programmer te brengen en dit met hun default waardes en hun intensity op 100%. Noteer dat het status venster “Heads located” zal weergeven.
- Klik op het “Floor” palet in het Position venster om de Mac250 head naar de vloer te richten, waar ze zichtbaar zijn.
- Klik op de “Cone” palet in het Beam venster. Het Beam venster wordt nu opgelicht en de encoders bedienen de verschillende beam attributen van de Mac 250 moving lights, bevattende “Shutter”, “Gobo”, “Rotate” en “Focus”.

- Noteer dat het Beam venster 5 verschillende pagina's met encoders heeft welke kunnen geselecteerd worden via de bovenste soft toetsen Beam Page 1 welke de meest gebruikte

attributen bezit, terwijl Beam 2 tot Beam 5 gebruikt worden voor meer geavanceerde functies.

- Klik op het bovenste gedeelte van de grijze X encoder om de waarde van de encoder te verhogen en verschillende gobo's te selecteren – klik op het onderste gedeelte van het wiel om de waarde te verlagen.
- Het is ook mogelijk om in het venster te klikken waar de legende staat van de encoder – klikken onder het gobo icoon gaat naar de volgende gobo. Klikken boven het gobo icoon gaat naar de vorige gobo.
- Klik en houdt het gobo icoon ingedrukt om een lijst te zien van alle verschillende gobo's – pik eentje uit de lijst.
- Open nu het Output venster door te drukken op de OUT toets.

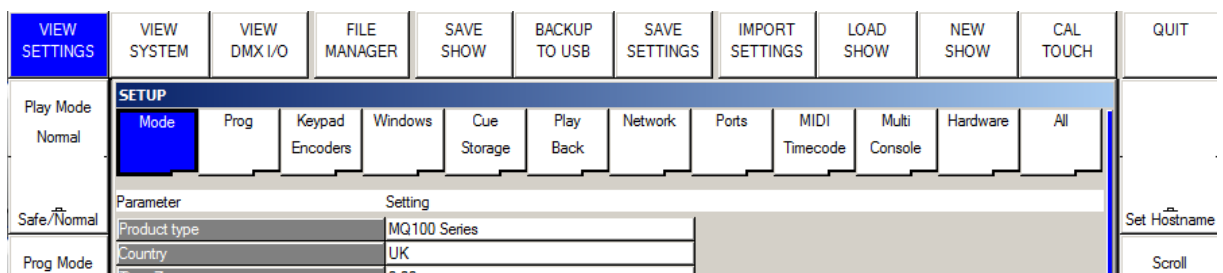
VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW PLAN	VIEW VALS	VIEW RAW	VIEW PLAYBACK	VIEW CUE IDS	PROG ONLY	SEL HDS ONLY	SEL PB ONLY	ACTIVE ONLY	VIEW INPUTS		
OUTPUTS													
Hd name	Hd type	No	Dim	Pan	Tilt	Colo	Shut	Gobo	Rota	Focu	Pris	Spee	Spee
m250	mac250	46	100%	128	128	000	open	cone	000	070	prism of	000	000
m250	mac250	47	100%	128	128	000	open	cone	000	070	prism of	000	000
m250	mac250	48	100%	128	128	000	open	cone	000	070	prism of	000	000
m250	mac250	49	100%	128	128	000	open	cone	000	070	prism of	000	000
m250	mac250	50	100%	128	128	000	open	cone	000	070	prism of	000	000
spots	no col	1	0%										
spots	no col	2	0%										
spots	no col	3	0%										
spots	no col	4	0%										
finger l	59	5	0%										
finger l	212	6	0%										

- Het Output venster toont de parameters die in de programmer zijn in het rood. Noteer dat de Mac 250's op 100% intensity staan.
- Druk de CLEAR toets om de programmer leeg te maken en merk op dat het Output venster nu de Mac 250's toont op 0%.

Tutorial 3: Starten van een nieuwe show met bewegend licht

Deze tutorial start een nieuwe show en patcht enkele Martin Mac 500 moving lights. Wij zullen vier Martin Mac 500's gebruiken in mode 4 geconfigureerd om te reageren op de DMX adressen 274, 290, 306 en 322 op Universe 2.

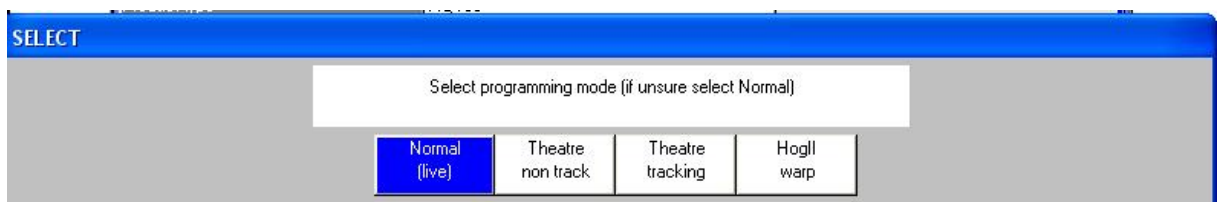
- Sluit alle vensters door het ingedrukt houden van SHIFT en het drukken van CLOSE.
- Open het Setup venster door het drukken van de SETUP toets.
- Wijzig het venster naar VIEW SETTINGS door gebruik te maken van de eerste bovenste soft toets.
- Druk op de NEW SHOW soft toets.



- Er zal u gevraagd worden of de bestaande show mag gewist worden uit het geheugen. Dit zal geen show wissen van de harde schijf die voorheen opgeslagen was – enkel en alleen de huidige show zal gewist worden uit het geheugen. Voor deze demo drukt u gewoon Yes om te bevestigen.



- Nu zal u gevraagd worden in welke mode u wenst te werken. Gebruikers die gewend zijn om te werken met Hog II systemen dienen best Hog II Warp te kiezen. Alle andere gebruikers kiezen best Normal.



- Alle show data en patch zal gewist worden en de show settings zullen aangepast worden aan de geselecteerde mode. De verschillende modes kiezen lichtjes gewijzigde console settings. Alle MagicQ functies kunnen gebruikt worden in om het even welke mode.

- Open het Patch venster door te drukken op de PATCH toets. Het venster moet leeg zijn aangezien er geen items gepatcht zijn.
- Patchen van bewegend licht gebeurt in twee stappen – eerst kiest u de moving light en dan patcht u deze. Druk de CHOOSE HEAD soft toets. MagicQ zal u nu een lijst tonen van de verschillende beschikbare moving light fabrikanten. Gebruik Page Up en Page Down om doorheen de lijst te lopen.
- Kies Martin. MagicQ toont nu een lijst van de verschillende types toestellen van deze fabrikant. Selecteer Mac 500. MagicQ toont nu de mogelijke modes voor dit toestel. Selecteer mode 4. MagicQ keert nu terug naar het Patch venster – noteer dat in de vensterhoofding het gekozen type toestel weergegeven wordt – in dit geval Martin Mac 500 Mode4.

VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW DMX	CHOOSE DIMMER	CHOOSE HEAD	CHOOSE MEDIA SV	PATCH IT	EDIT HEAD	AUTO GROUPS	CLONE HEAD	MORPH HEAD	SORT
Universe	PATCH (Martin Mac500 Mode 4 free 1-001 [Martin_Mac500_Mode 4.hed])										
All											

- Druk nu de PATCH IT soft toets. MagicQ vraagt u om het aantal toestellen in te geven en het DMX adres. In dit geval willen wij 4 toestellen patchen startende op DMX adres 2-274. Typ in 4@2-274 gevolgd door ENTER. MagicQ zal nu 4 toestellen na elkaar patchen.

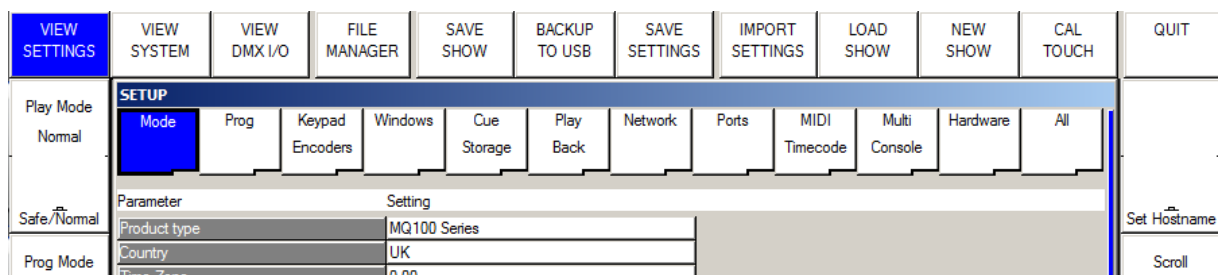
VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW DMX	CHOOSE DIMMER	CHOOSE HEAD	CHOOSE MEDIA SV	PATCH IT	EDIT HEAD	AUTO GROUPS	CLONE HEAD	MORPH HEAD	SORT																																																							
Universe	PATCH (Martin Mac500 Mode 4 free 1-001 [Martin_Mac500_Mode 4.hed])																																																																	
All	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Head type</th> <th>DMX (256-----1)</th> <th>Hd no</th> <th>Name</th> <th>Gel</th> <th>P Inv</th> <th>T Inv</th> <th>Swap</th> <th>Merge</th> <th>From</th> <th>P Off</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Martin Mac500</td> <td>2-274 (100010010)</td> <td>001</td> <td>Mac500</td> <td>Wheel</td> <td>no</td> <td>no</td> <td>no</td> <td>Norm</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Martin Mac500</td> <td>2-290 (100100010)</td> <td>002</td> <td>Mac500</td> <td>Wheel</td> <td>no</td> <td>no</td> <td>no</td> <td>Norm</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Martin Mac500</td> <td>2-306 (100110010)</td> <td>003</td> <td>Mac500</td> <td>Wheel</td> <td>no</td> <td>no</td> <td>no</td> <td>Norm</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Martin Mac500</td> <td>2-322 (101000010)</td> <td>004</td> <td>Mac500</td> <td>Wheel</td> <td>no</td> <td>no</td> <td>no</td> <td>Norm</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>											Head type	DMX (256-----1)	Hd no	Name	Gel	P Inv	T Inv	Swap	Merge	From	P Off	Martin Mac500	2-274 (100010010)	001	Mac500	Wheel	no	no	no	Norm			Martin Mac500	2-290 (100100010)	002	Mac500	Wheel	no	no	no	Norm			Martin Mac500	2-306 (100110010)	003	Mac500	Wheel	no	no	no	Norm			Martin Mac500	2-322 (101000010)	004	Mac500	Wheel	no	no	no	Norm		
Head type	DMX (256-----1)	Hd no	Name	Gel	P Inv	T Inv	Swap	Merge	From	P Off																																																								
Martin Mac500	2-274 (100010010)	001	Mac500	Wheel	no	no	no	Norm																																																										
Martin Mac500	2-290 (100100010)	002	Mac500	Wheel	no	no	no	Norm																																																										
Martin Mac500	2-306 (100110010)	003	Mac500	Wheel	no	no	no	Norm																																																										
Martin Mac500	2-322 (101000010)	004	Mac500	Wheel	no	no	no	Norm																																																										
View																																																																		

- Druk de Layout 1 toets – u zult zien dat MagicQ automatisch een groep gegenereerd heeft voor de moving lights en kleuren, positie en beam paletten toegekend heeft.

Tutorial 4: Starten van een nieuwe show met dimmers

Deze tutorial start een nieuwe show en patcht 44 dimmers.

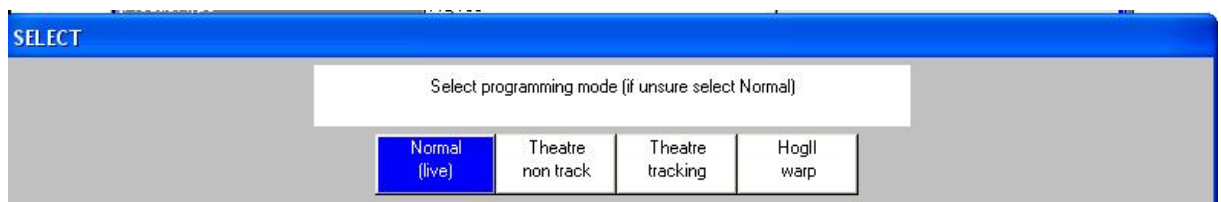
- Sluit alle vensters door het ingedrukt houden van SHIFT en het drukken van CLOSE.
- Open het Setup venster door het drukken van de SETUP toets.
- Wijzig het venster naar VIEW SETTINGS door gebruik te maken van de eerste bovenste soft toets.
- Druk op de NEW SHOW soft toets.



- Er zal u gevraagd worden of de bestaande show mag gewist worden uit het geheugen. Dit zal geen show wissen van de harde schijf die voorheen opgeslagen was – enkel en alleen de huidige show zal gewist worden uit het geheugen. Voor deze demo drukt u gewoon Yes om te bevestigen.



- Nu zal u gevraagd worden in welke mode u wenst te werken. Gebruikers die gewend zijn om te werken met Hog II systemen dienen best Hog II Warp te kiezen. Alle andere gebruikers kiezen best Normal.



- Alle show data en patch zal gewist worden en de show settings zullen aangepast worden aan de geselecteerde mode. De verschillende modes kiezen lichtjes gewijzigde console settings. Alle MagicQ functies kunnen gebruikt worden in om het even welke mode.
- Open het Patch venster door te drukken op de PATCH toets. Het venster moet leeg zijn aangezien er geen items gepatcht zijn.

- Patchen van dimmers gebeurt in twee stappen – eerst kiest u de dimmer en ten tweede patcht u deze. Druk de CHOOSE DIMMER soft toets. MagicQ zal u nu de Generic Dimmer personality kiezen. Noteer dat de vensterhoofding Generic Dimmer toont.

VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW DMX	CHOOSE DIMMER	CHOOSE HEAD	CHOOSE MEDIA SV	PATCH IT	EDIT HEAD	AUTO GROUPS	CLONE HEAD	MORPH HEAD	SORT
Universe	PATCH (Generic Dimmer Dimmer free 1-001 [Generic_Dimmer_Dimmer.hed])										
All											

- Druk nu op de PATCH IT soft toets. MagicQ zal u vragen om het aantal dimmers in te geven en het DMX adres. In dit geval willen wij 44 dimmers patchen op het adres 1-1. Typ in 44@1-1 gevolgd door ENTER. MagicQ zal nu 44 dimmers de ene na de andere patchen.

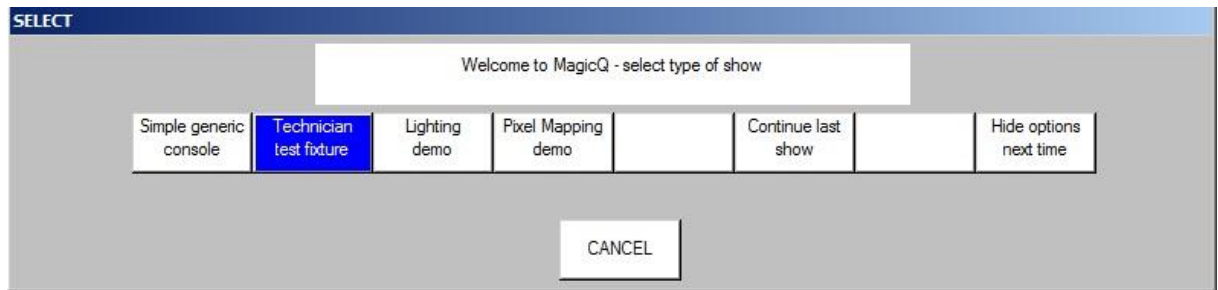
VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW DMX	CHOOSE DIMMER	CHOOSE HEAD	CHOOSE MEDIA SV	PATCH IT	EDIT HEAD	AUTO GROUPS	CLONE HEAD	MORPH HEAD	SORT																																																																																																																																																																																																																																																		
Universe	PATCH (Generic Dimmer Dimmer free 1-045 [Generic_Dimmer_Dimmer.hed])																																																																																																																																																																																																																																																												
All	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Head type</th> <th>DMX (256-----1)</th> <th>Hd no</th> <th>Name</th> <th>Gel</th> <th>P Inv</th> <th>T Inv</th> <th>Swap</th> <th>Merge</th> <th>From</th> <th>P Off</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Generic Dimmer</td><td>1-024 (000011000)</td><td>024</td><td>Dimmer</td><td>⊙ No col</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Norm</td><td></td></tr> <tr><td>Generic Dimmer</td><td>1-025 (000011001)</td><td>025</td><td>Dimmer</td><td>⊙ No col</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Norm</td><td></td></tr> <tr><td>Generic Dimmer</td><td>1-026 (000011010)</td><td>026</td><td>Dimmer</td><td>⊙ No col</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Norm</td><td></td></tr> <tr><td>Generic Dimmer</td><td>1-027 (000011011)</td><td>027</td><td>Dimmer</td><td>⊙ No col</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Norm</td><td></td></tr> <tr><td>Generic Dimmer</td><td>1-028 (000011100)</td><td>028</td><td>Dimmer</td><td>⊙ No col</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Norm</td><td></td></tr> <tr><td>Generic Dimmer</td><td>1-029 (000011101)</td><td>029</td><td>Dimmer</td><td>⊙ No col</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Norm</td><td></td></tr> <tr><td>Generic Dimmer</td><td>1-030 (000011110)</td><td>030</td><td>Dimmer</td><td>⊙ No col</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Norm</td><td></td></tr> <tr><td>Generic Dimmer</td><td>1-031 (000011111)</td><td>031</td><td>Dimmer</td><td>⊙ No col</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Norm</td><td></td></tr> <tr><td>Generic Dimmer</td><td>1-032 (000100000)</td><td>032</td><td>Dimmer</td><td>⊙ No col</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Norm</td><td></td></tr> <tr><td>Generic Dimmer</td><td>1-033 (000100001)</td><td>033</td><td>Dimmer</td><td>⊙ No col</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Norm</td><td></td></tr> <tr><td>Generic Dimmer</td><td>1-034 (000100010)</td><td>034</td><td>Dimmer</td><td>⊙ No col</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Norm</td><td></td></tr> <tr><td>Generic Dimmer</td><td>1-035 (000100011)</td><td>035</td><td>Dimmer</td><td>⊙ No col</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Norm</td><td></td></tr> <tr><td>Generic Dimmer</td><td>1-036 (000100100)</td><td>036</td><td>Dimmer</td><td>⊙ No col</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Norm</td><td></td></tr> <tr><td>Generic Dimmer</td><td>1-037 (000100101)</td><td>037</td><td>Dimmer</td><td>⊙ No col</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Norm</td><td></td></tr> <tr><td>Generic Dimmer</td><td>1-038 (000100110)</td><td>038</td><td>Dimmer</td><td>⊙ No col</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Norm</td><td></td></tr> <tr><td>Generic Dimmer</td><td>1-039 (000100111)</td><td>039</td><td>Dimmer</td><td>⊙ No col</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Norm</td><td></td></tr> <tr><td>Generic Dimmer</td><td>1-040 (000101000)</td><td>040</td><td>Dimmer</td><td>⊙ No col</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Norm</td><td></td></tr> <tr><td>Generic Dimmer</td><td>1-041 (000101001)</td><td>041</td><td>Dimmer</td><td>⊙ No col</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Norm</td><td></td></tr> <tr><td>Generic Dimmer</td><td>1-042 (000101010)</td><td>042</td><td>Dimmer</td><td>⊙ No col</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Norm</td><td></td></tr> <tr><td>Generic Dimmer</td><td>1-043 (000101011)</td><td>043</td><td>Dimmer</td><td>⊙ No col</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Norm</td><td></td></tr> <tr><td>Generic Dimmer</td><td>1-044 (000101100)</td><td>044</td><td>Dimmer</td><td>⊙ No col</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Norm</td><td></td></tr> </tbody> </table>											Head type	DMX (256-----1)	Hd no	Name	Gel	P Inv	T Inv	Swap	Merge	From	P Off	Generic Dimmer	1-024 (000011000)	024	Dimmer	⊙ No col					Norm		Generic Dimmer	1-025 (000011001)	025	Dimmer	⊙ No col					Norm		Generic Dimmer	1-026 (000011010)	026	Dimmer	⊙ No col					Norm		Generic Dimmer	1-027 (000011011)	027	Dimmer	⊙ No col					Norm		Generic Dimmer	1-028 (000011100)	028	Dimmer	⊙ No col					Norm		Generic Dimmer	1-029 (000011101)	029	Dimmer	⊙ No col					Norm		Generic Dimmer	1-030 (000011110)	030	Dimmer	⊙ No col					Norm		Generic Dimmer	1-031 (000011111)	031	Dimmer	⊙ No col					Norm		Generic Dimmer	1-032 (000100000)	032	Dimmer	⊙ No col					Norm		Generic Dimmer	1-033 (000100001)	033	Dimmer	⊙ No col					Norm		Generic Dimmer	1-034 (000100010)	034	Dimmer	⊙ No col					Norm		Generic Dimmer	1-035 (000100011)	035	Dimmer	⊙ No col					Norm		Generic Dimmer	1-036 (000100100)	036	Dimmer	⊙ No col					Norm		Generic Dimmer	1-037 (000100101)	037	Dimmer	⊙ No col					Norm		Generic Dimmer	1-038 (000100110)	038	Dimmer	⊙ No col					Norm		Generic Dimmer	1-039 (000100111)	039	Dimmer	⊙ No col					Norm		Generic Dimmer	1-040 (000101000)	040	Dimmer	⊙ No col					Norm		Generic Dimmer	1-041 (000101001)	041	Dimmer	⊙ No col					Norm		Generic Dimmer	1-042 (000101010)	042	Dimmer	⊙ No col					Norm		Generic Dimmer	1-043 (000101011)	043	Dimmer	⊙ No col					Norm		Generic Dimmer	1-044 (000101100)	044	Dimmer	⊙ No col					Norm	
Head type	DMX (256-----1)	Hd no	Name	Gel	P Inv	T Inv	Swap	Merge	From	P Off																																																																																																																																																																																																																																																			
Generic Dimmer	1-024 (000011000)	024	Dimmer	⊙ No col					Norm																																																																																																																																																																																																																																																				
Generic Dimmer	1-025 (000011001)	025	Dimmer	⊙ No col					Norm																																																																																																																																																																																																																																																				
Generic Dimmer	1-026 (000011010)	026	Dimmer	⊙ No col					Norm																																																																																																																																																																																																																																																				
Generic Dimmer	1-027 (000011011)	027	Dimmer	⊙ No col					Norm																																																																																																																																																																																																																																																				
Generic Dimmer	1-028 (000011100)	028	Dimmer	⊙ No col					Norm																																																																																																																																																																																																																																																				
Generic Dimmer	1-029 (000011101)	029	Dimmer	⊙ No col					Norm																																																																																																																																																																																																																																																				
Generic Dimmer	1-030 (000011110)	030	Dimmer	⊙ No col					Norm																																																																																																																																																																																																																																																				
Generic Dimmer	1-031 (000011111)	031	Dimmer	⊙ No col					Norm																																																																																																																																																																																																																																																				
Generic Dimmer	1-032 (000100000)	032	Dimmer	⊙ No col					Norm																																																																																																																																																																																																																																																				
Generic Dimmer	1-033 (000100001)	033	Dimmer	⊙ No col					Norm																																																																																																																																																																																																																																																				
Generic Dimmer	1-034 (000100010)	034	Dimmer	⊙ No col					Norm																																																																																																																																																																																																																																																				
Generic Dimmer	1-035 (000100011)	035	Dimmer	⊙ No col					Norm																																																																																																																																																																																																																																																				
Generic Dimmer	1-036 (000100100)	036	Dimmer	⊙ No col					Norm																																																																																																																																																																																																																																																				
Generic Dimmer	1-037 (000100101)	037	Dimmer	⊙ No col					Norm																																																																																																																																																																																																																																																				
Generic Dimmer	1-038 (000100110)	038	Dimmer	⊙ No col					Norm																																																																																																																																																																																																																																																				
Generic Dimmer	1-039 (000100111)	039	Dimmer	⊙ No col					Norm																																																																																																																																																																																																																																																				
Generic Dimmer	1-040 (000101000)	040	Dimmer	⊙ No col					Norm																																																																																																																																																																																																																																																				
Generic Dimmer	1-041 (000101001)	041	Dimmer	⊙ No col					Norm																																																																																																																																																																																																																																																				
Generic Dimmer	1-042 (000101010)	042	Dimmer	⊙ No col					Norm																																																																																																																																																																																																																																																				
Generic Dimmer	1-043 (000101011)	043	Dimmer	⊙ No col					Norm																																																																																																																																																																																																																																																				
Generic Dimmer	1-044 (000101100)	044	Dimmer	⊙ No col					Norm																																																																																																																																																																																																																																																				
View																																																																																																																																																																																																																																																													
All																																																																																																																																																																																																																																																													
All/Sel/Uni																																																																																																																																																																																																																																																													
Head Test																																																																																																																																																																																																																																																													
On																																																																																																																																																																																																																																																													
100%																																																																																																																																																																																																																																																													
On/Off																																																																																																																																																																																																																																																													
Test																																																																																																																																																																																																																																																													
Cursor																																																																																																																																																																																																																																																													
Head																																																																																																																																																																																																																																																													
ChrisDell Fri Apr 01 16:17:25 2011 Ver 1.4.9.2 Build 240						Patched 44 Generic_Dimmer_Dimmer																																																																																																																																																																																																																																																							
Page 1 : Add Alpha						>																																																																																																																																																																																																																																																							

- Druk de Head Test soft toets. MagicQ zal de dimmer testen waarop de cursor staat. Gebruik de UP en DOWN pijltjes om u te verplaatsen doorheen de dimmers en deze te testen. Wanneer u klaar bent met het testen drukt u op de CLEAR toets.

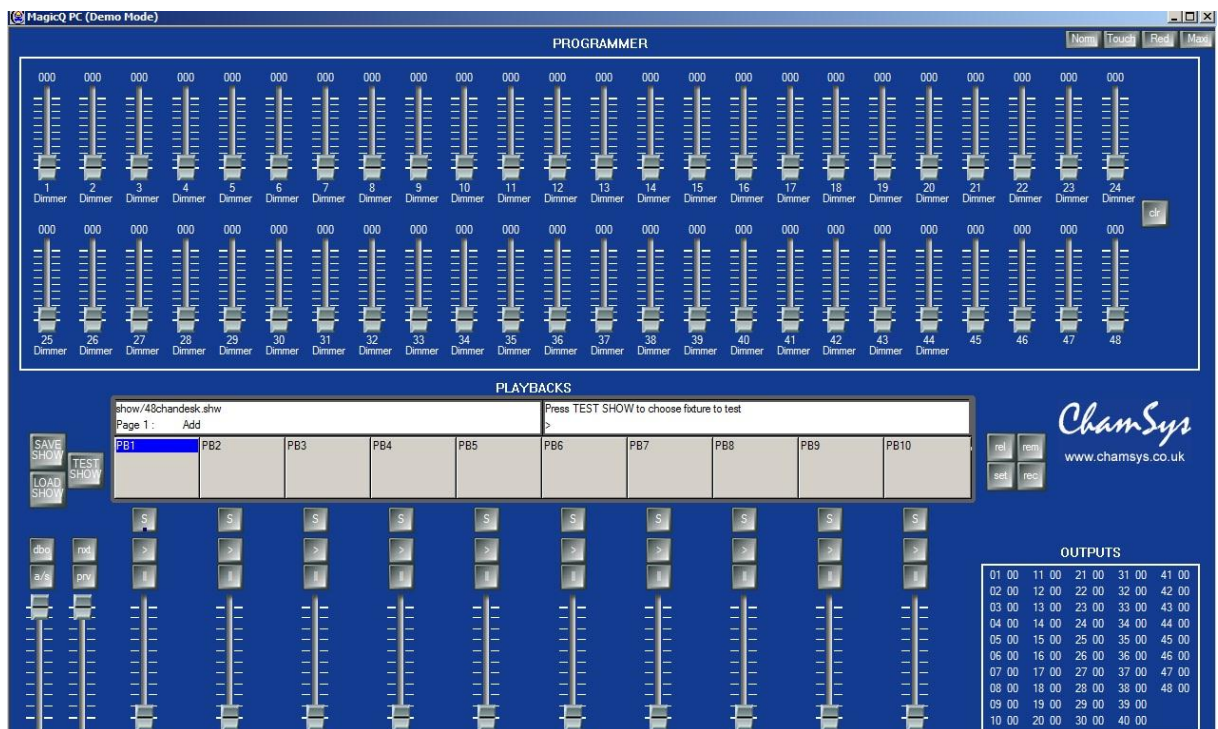
Tutorial 5: Gebruiken van de Technician Test Mode

Deze tutorial demonstreert hoe dat u een toestel kan testen in technician test mode. Wij zullen een Varilite VL3500 Spot testen.

- Start de MagicQ software op. Het “Welcome to MagicQ” scherm zal getoond worden. Kies de “Technician Test Fixture” optie.



- Indien het “Welcome to MagicQ” venster niet verschijnt, klik dan op de “Simple” toets rechts bovenaan op het scherm – dit zal u naar de Simple mode brengen, welk toelaat om toestellen te testen.



- Druk de toets TEST SHOW. MagicQ zal nu een lijst van fabrikanten tonen.

HARD DRIVE	USB DRIVE		SIMPLE VIEW	ADV VIEW	UP DIR	FILE EXT	CREATE DIR	REMOVE DIR	CLOSE DIR	SET USB DRIVE	SORT
FILE MANAGER (hard drive: show/heads)											
5Star											
5Star	A and O	Abstract	AC Lighting	Acme	ADB	Airstar	Alkalite	Alpha One	Altman		
American DJ	Amilux	Amptown	Anolis	Apollo	Apollo Pro	Ariane	ArKaos	AVR	Ayton		
Barco	Blinding Light	Borealis	Brash	Briteq	Cameleon	Capture	Chameleon	Chauvet	Chroma-Q		
Chromlech	Cirro	City Theatrical	Cityscape	Clay Paky	CLS	Coef	Coemar	Color Kinetics	ColorKey		
Colours	Columbus	Compulte	Conic	Conrad	Constella	Coolux	CXI	D-Tek	Delya		
DesignLED	DESISTI	DHA	Discotech	Diverstronic	DTS	Eagle	Eagle Lighting	EEE	Effect Co+C34		
Elation	Element Labs	Elite	Elite Serve	Entar	Equinox	ETC	Eurocolour2	Eurolite	Eurotech		
EVL	Exoplte	Extron	Fairlight	FAL	Fine Art	FLY	FogScreen	Folsom	Futurelight		
G-Lites	Gekko Technology	Generic	Geni	Genius	GLP	Green Hippo	Grven	High End	HQ Power		
Hubbell	Hungaroflash	i-Pix	iLED Pro	Ideson	Irradiant	iSolution	James Thomas Eng	JB Lighting	JB Systems		
Kam	Kingbeam	KJE Technical	Klemm	Kramer	Kvant	Labscan	Lampo	Lanta	Lanzini		
Laser Animation	Laser Technology	Laser-UK	Laserage	Laseworld	LaserWox	LDDE	Le Maitre	LED	Ledion		
LEDJ	Licht Technik	Light Curtain	Light Sky China	Lighting Inov	Lightmaxx	Look Solutions	Ix	Lumi	Mad Lighting		

- Gebruik de Page Up en Page Down toetsen op uw klavier om doorheen de lijst te wandelen. Kies Varilite. MagicQ zal u nu een lijst van verschillende types toestellen tonen. Kies VL3500 Spot.
- MagicQ creëert nu een nieuwe showfile met enkel en alleen één Varilite VL3500 Spot gepatcht op DMX adres 1. MagicQ zal automatisch tot en met 10 playbacks creëren welke handig zijn voor het testen van de functies, inclusief Lamp On, Locate en test van de beweging, kleuren en beams.

The screenshot shows the 'PROGRAMMER' window in MagicQ software. It features a grid of 48 sliders for channel control, labeled from 1 to 48. The sliders are organized into two rows of 24. The top row includes Dimmer, Pan, Pan Lo, Tilt, Tilt I, Focus, Zoom, CTO, Cyan, Yellow, Magent, Col, Gobo 1, Gobo 1R, Gobo 2, Strobe, Frame, Frame, Frame, Frame, Frame, and Frame. The bottom row includes Frame, Rotati, Focus, Col Tl, Beam T, Gobo T, and Contro. Below the sliders is a 'PLAYBACKS' section with a list of 10 pre-programmed playbacks (PB1 to PB10) such as 'Lamp on Reset', 'Locate', 'Circle', 'Col wheels White', 'CMY', 'Gobo wheels Open', 'Shutter Open Closed', and 'ItsFocusZoom Focus Zoom'. At the bottom right, there is an 'OUTPUTS' table showing a 10-minute timing schedule for 48 channels.

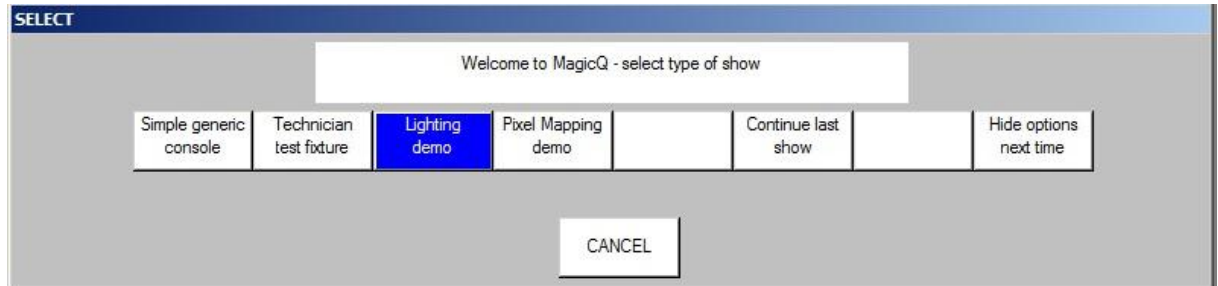
01	00	11	00	21	00	31	FF	41	00
02	50	12	00	22	00	32	00	42	00
03	50	13	00	23	00	33	00	43	00
04	50	14	00	24	00	34	00	44	00
05	50	15	00	25	00	35	00	45	00
06	50	16	00	26	00	36	00	46	00
07	50	17	00	27	FF	37	00	47	00
08	50	18	00	28	FF	38	00	48	00
09	50	19	00	29	FF	39	00		
10	50	20	00	30	FF	40	00		

- De bovenste 48 faders laten u toe om de individuele kanalen te bedienen van het toestel. Houdt de SHIFT ingedrukt indien u een grotere nauwkeurigheid wenst van de faders. De output waardes worden getoond in de output sectie. Druk CLEAR om de wijzigingen te wissen die aangebracht hebt met deze faders.
- Indien u een ChamSys Magic DMX interface bezit en deze verbindt met de USB poort, dan kunt u het toestel direct aansturen.
- Indien u een 3^e partij DMX interface hebt, dan dient u om te schakelen naar de Normal mode door het drukken op de Norm toets rechts bovenaan. Ga dan naar Setup, View DMX I/O en stel universe 1 in op het type DMX interface dat u bezit en enable universe 1.

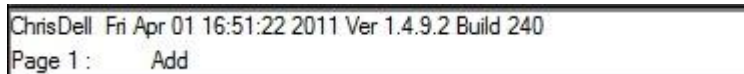
Tutorial 6: Recorden van een Cue en een Cue Stack

Deze tutorial toont u hoe u een Cue en een Cue stack (sequentie van Cues) kunt bewaren.

- Start de MagicQ software op. Het “Welcome to MagicQ” venster zal getoond worden. Kies de “Lighting Demo” optie.



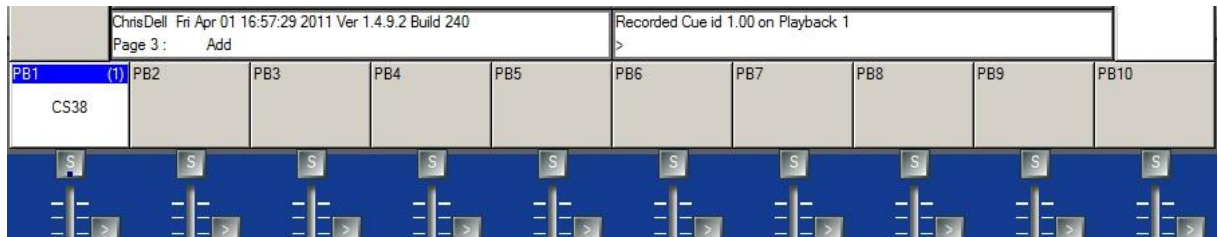
- Indien het “Welcome to MagicQ” venster niet verschijnt, druk dan de Setup toets (in de rechter bovenkant). Druk dan de soft toets View Settings. Druk nu Load Show en bevestig met Yes wanneer er gevraagd wordt of de oude show informatie uit het geheugen mag gewist worden. Kies de Capture.shw show.
- Eerst en vooral zullen wij een eenvoudig scène creëren in de programmer. Druk de Layout 1 toets om Group, Position, Colour en Beam vensters te openen.
- In het Group venster selecteert u de “All Mac250” groep.
- In het Colour venster selecteert u de kleur “Yellow” en in het Position venster de positie “Down”.
- Om een nieuwe Cue te programmeren dienen we een vrije playback te vinden. Druk de Page Up / Page Down toetsen om de pagina te wisselen naar Page 3. Het Page nummer wordt links van de klok getoond.



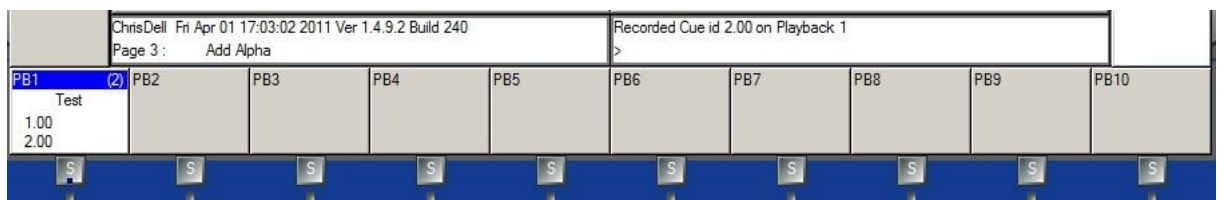
- Om een Cue te recorden drukt u de REC toets (bij de actie toetsen aan de linkerkant) en druk dan de S toets boven de eerste playback (PB1).



- MagicQ bewaart de Cue in de playback. Aangezien de playback leeg was, zal MagicQ automatisch een Cue Stack creëren met één enkele Cue er in. De Cue krijgt het Cue ID 1.00 in de Cue Stack.



- Initieel heeft de Cue Stack geen naam – dus geeft MagicQ het nummer van de Cue Stack weer (in dit geval CS38) boven de fader. Het nummer in de rechterbovenhoek is het aantal stappen in de Cue Stack – in dit geval (1).
- Om de Cue Stack een naam te geven drukt u de SET toets en dan drukt u op de S toets van de playback. MagicQ opent een klavier waarmee u de naam kunt ingeven. In dit geval zullen wij de naam “Test” geven.
- Maak nu een nieuwe scène aan in de programmer – selecteer kleur “Magenta” en positie “Up”.
- Bewaar een 2^e Cue in de playback door het drukken van REC toets en dan het drukken van de S toets boven de playback.



- De Cue stack geef nu (2) aan in de bovenste rechter hoek, om u te tonen dat er 2 cues in zitten en ook de ID van de huidige cue (1.00) wordt getoond en de volgende cue (2.00).
- Druk de CLEAR toets om de programmer leeg te maken. Verplaats de fader van de playback naar boven – de cue stack zal beginnen lopen. Indien u zich in normal mode bevindt zal het standaard een chase zijn. Indien u zich in Hog II Warp mode bevindt zal het standaard een getimedede cue stack zijn en dient u op de GO >) te drukken om over te gaan naar de volgende stap.
- Dubbel klik op de S toets van de Playback om het Cue stack venster te openen voor deze playback.

VIEW CUE STACK	VIEW OPTIONS	VIEW DEFAULTS	CHOOSE CUE STACK	VIEW CUE	GOTO CUE	PRELOAD CUE	MARK CUE	CHASE TIMING	CUE TIMING	RENUM CUE IDS	REMOVE CUE	
CUE STACK (CS38: Test)												
View Mode	Status	Cue id	Cue text	Wait	Halt	Delay	Fade	Cue	Next cue	Timing	Track	Zero old HTP
Default		1.00		Chase	No	Chase	Chase	Q51 Test	Next	Chase	L	Yes
		2.00		Chase	No	Chase	Chase	Q52	1.00	Chase	L	Yes
		End (0.00s)										
Display Current Cue	Off											
												Position Speed 1.80s 33 BPM next attrib
												Scroll Window

- Het is nu mogelijk om te wisselen tussen Chase en Cue Timing gebruikmakend van de CHASE TIMING en CUE TIMING soft toetsen.

- Om een naam toe te kennen aan individuele stappen, dubbel klikt u op het Cue tekstveld en geef de naam in.

Bijlages

Kopieren van een bestand van de console naar USB stick

- Plaats de USB stick in de tafel
- Geef de tafel de tijd om e USB stick te herkennen
- Soms kan het even duren alvorens de USB stick gedetecteerd wordt !
- Ga naar Setup – View Settings – File Manager
- Kies USB DRIVE
- Nu moet u de inhoud van de USB stick zien
- Kies HARD DRIVE
- Klik op COPY
- Klik op de file die u wenst te kopiëren
- Klik op USB DRIVE
- Druk op ENTER of op het blokje, met één puntje in, links bovenaan
- De file wordt nu gekopieerd naar de USB stick

Kopieren van meerdere bestanden van de console naar USB stick

- Plaats de USB stick in de tafel
- Geef de tafel de tijd om e USB stick te herkennen
- Soms kan het even duren alvorens de USB stick gedetecteerd wordt !
- Ga naar Setup – View Settings – File Manager
- Kies USB DRIVE
- Nu moet u de inhoud van de USB stick zien
- Kies HARD DRIVE
- Ga met de cursor op de eerste file staat
- Houdt de shift toets ingedrukt
- Met de pijltjes toetsen gaat u naar rechts, links, boven of onder om de alle gewenste files licht blauw te kleuren
- Klik op COPY
- Klik op USB DRIVE
- Druk op ENTER of op het blokje, met één puntje in, links bovenaan
- De files worden nu gekopieerd naar de USB stick

Toevoegen van een FX

Om een FX (effect) toe te voegen aan bepaalde heads, selecteert u de heads via het GROUP venster of het PROG venster en druk dan de ADD FX soft toets. Kies het gewenste effect.

Eens u een FX gekozen hebt keert u terug naar het PROG venster. Gebruik de encoders om de parameters van het FX te wijzigen, zoals snelheid, grootte en spreiding tussen de toestellen.

U kunt verschillende FX toevoegen aan een head, er van uitgaand dat het FX verschillende attributen aanspreekt, u kunt bijvoorbeeld een sinus op de pan mixen met een sinus op de tilt.

Matrix aansturen

- Patch de toestellen op de normale manier waarvan u een matrix wenst te maken. Dit kunnen zowel dimkanalen, leds of moving heads zijn.
- Het head nummer van deze heads is van belang!
- Ga naar Output – View Plan.
- Kies een lege grid, u kunt tot maximaal 100 grids aanmaken
- Klik op SET GRID SIZE om te bepalen hoe groot de grid moet zijn.
- Geef breedte/hoogte in van de grid.
- Nu toont MagicQ u de lege grid.
- Zorg ervoor dat VIEW GRID geselecteerd is.
- Vul in de vakjes de gewenste headnummers in.
- U kunt ook alles in eens ingeven op de volgende manier: plaats de cursor in het grid op de plaats van de eerste head zoals u deze opgesteld hebt. Houdt de SHIFT toets ingedrukt, door middel van de pijltjes toetsen geeft u de richting aan volgens dat u de toestellen opgesteld hebt, doe dit tot alle gewenste vakjes licht blauw gekleurd zijn. Geef nu het headnummer in van de eerste head en druk op ENTER. MagicQ vult nu de grid in volgens de door u aangegeven richting.
- Klik op PATCH PIXMAP om een personality file toe te kennen aan de grid.
- MagicQ zal u nu vragen “Enter number of layers”, geef het aantal lagen in dat u wenst aan te sturen. Bent u hier niet mee vertrouwd, begin dan met 1 layer.
- Ga nu naar het MEDIA venster.
- Selecteer de toegevoegde matriw, bijvoorbeeld Pix1.
- Druk op LOCATE
- Nu moet er een kruis verschijnen op de matrix indien alles goed ingesteld is.
- Aan de linkerkant in dit venster kunt u de verschillende groepen van parameters selecteren en deze instellen met de encoders. Programmatie ken gebeuren zoals bij een moving head.
- Klikt u op Media, dan kunt u met de Y encoder de Media Page kiezen. Pagina 1 zijn figuren aangeleverd door ChamSys, pagina 1-63 zijn zelf aangemaakt .bmp en .jpg files die u kunt toevoegen, Pagina 64-125 zijn video files die u ook zelf kunt toevoegen, pagina 126 bevat voorgeprogrammeerde timers, pagina 127 live feeds, vanaf pagina 129 vindt u de ingebouwde iconen zoals kleuren en gobo's terug.