

ChamSys

MagicQ Software Kurzanleitung

Kurzanleitung für die MagicQ Software

Einleitung

Diese Kurzanleitung soll einen schnellen Einstieg in die MagicQ-Software unter Windows, Linux oder Mac OSX ermöglichen. Zunächst wird das Layout der MagicQ PC-Software mit den wichtigsten Funktionen vorgestellt, anschließend folgt ein Schnelldurchlauf durch das Patching, Speichern von Cues und Cuelisten und natürlich durch den Showbetrieb selbst.

Diese Kurzeinleitung kann und will die komplette MagicQ-Bedienungsanleitung nicht ersetzen. Die Bedienungsanleitung bietet detaillierte Informationen über sämtliche Standardvorgänge und fortgeschrittene Features für MagicQ. Die Anleitung wird bei jeder Softwareinstallation mitgeliefert und steht zusätzlich auf der Chamsys-Homepage www.chamsys.co.uk zum Download bereit.

Ein Hinweis zur deutschen Übersetzung: Branchenbekannte Fachbegriffe (z.B. Patching, Cue, Fade) sowie alle Tasten- und Menübeschriftungen (z.B. Setup, View Options) sind zur besseren Verständlichkeit und präziseren Übersetzung **nicht** übersetzt worden. Unabhängig davon ist es möglich, unter „SETUP, VIEW OPTIONS, MODE, Country“ die Beschriftungen auf deutschsprachige Bezeichnungen umzustellen.

MagicQ Installation

Laden Sie die Software von der MagicQ Webseite www.chamsys.co.uk/download herunter und starten Sie die Installation. Es gibt Software-Versionen sowohl für Windows als auch für Linux und Mac. Für den sicheren Showbetrieb empfiehlt es sich, die jeweils aktuelle „stable“-Version zu benutzen, ansonsten bieten die „beta“-Version die neuesten Features, welche jedoch noch nicht ausgiebig getestet wurden.

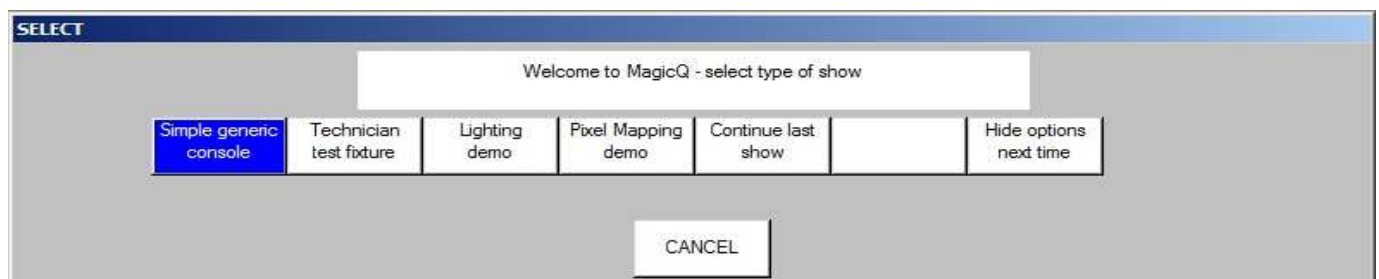
Bei Windows finden Sie MagicQ unter „Programme“, „ChamSys MagicQ PC“, „MagicQ PC“.

Bei Mac OSX finden Sie MagicQ unter „Applikationen“, „MagicQ“.

Bei Linux entzippen und entarchivieren Sie die .tar-Datei in den gewünschten Dateordner, anschließend führen Sie die MagicQ-Executable aus. Falls dies nicht funktioniert, stellen Sie sicher, dass für die Datei das Execute-Bit gesetzt ist.

Start der MagicQ-Software nach der Installation

Wenn Sie die MagicQ-Software zum ersten Mal starten, werden Sie zunächst mit einigen Startoptionen konfrontiert.



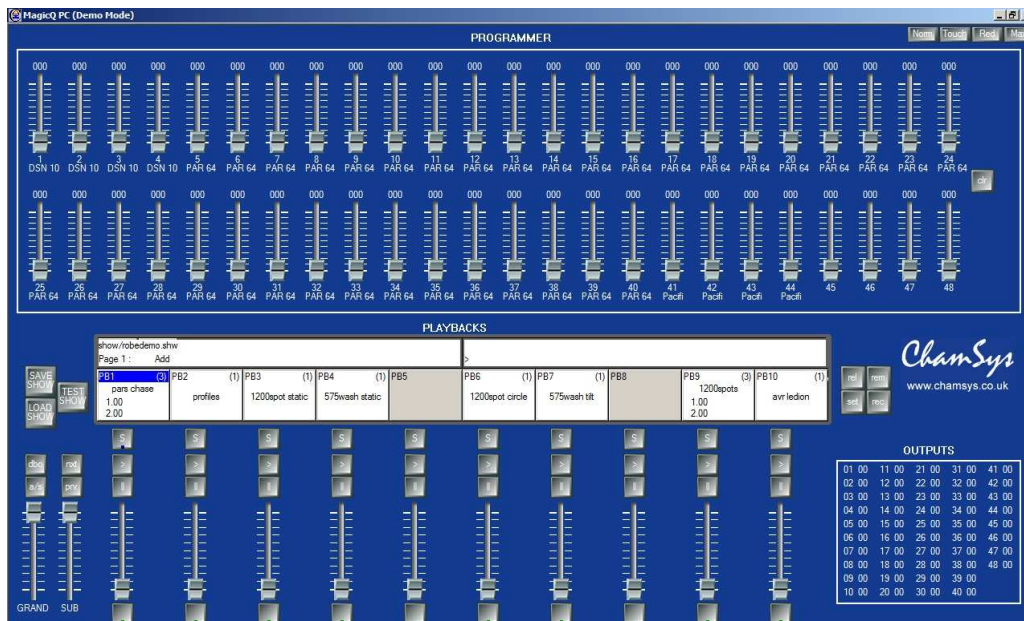
Mit diesen Optionen können Sie entweder eine der Demo-Shows laden, in den Faderpult-Modus wechseln oder den Gerätetest-Modus für Techniker aktivieren.

Es ist möglich, das Optionsfenster bei folgenden Starts zu deaktivieren: Wählen Sie einfach die Option „Hide options next time“. Ab sofort wird nun beim Softwarestart die zuletzt benutzte Show geladen.

Faderpult-Modus / Gerätetest-Modus

“Faderpult-Modus” bietet eine einfache Oberfläche zur Steuerung von Dimmerkanälen oder zum Test eines intelligenten Scheinwerfers. Dieser Modus versteckt die komplexen Optionen für die Programmierung von Movinglights. MagicQ ist dabei nach wie vor vollständig aktiv, lediglich die Bildschirmanzeige ist wesentlich vereinfacht worden. Über die “Simple” / “Norm”-Schaltflächen im Fenster oben rechts gelangen Sie jederzeit wieder zurück zur Standardansicht.

Der Faderpult-Modus besteht aus 48 Fadern (DMX-Kanäle 1 bis 48) und den 10 Playback Fadern.



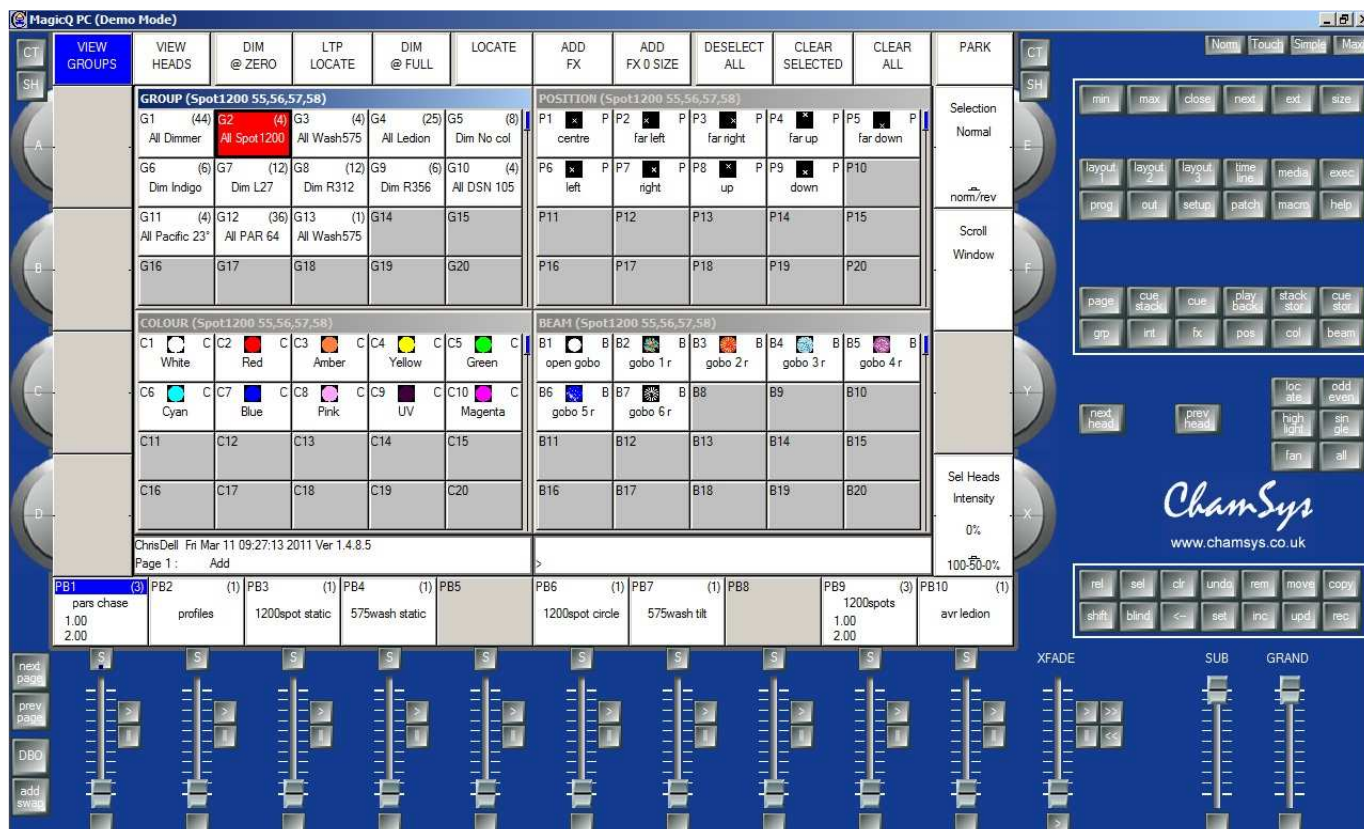
Faderpult-Modus (Gerätetest-Modus analog)

Der Faderpult-Modus wird außerdem für den Gerätetest-Modus benutzt. Nach einem Klick auf die “TEST SHOW”-Schaltfläche wird der Gerätetyp ausgewählt, der getestet werden soll. MagicQ legt ein passendes Showfile mit dem bereits gepatchten Gerät auf DMX-Adresse 1 an. Auf den Playbacks 1-10 sind zusätzlich passende Test-Cues angelegt worden, u.a. Lamp on/off, Locate, Test-Positionen, Test-Farben usw.

Einzelne Attribute lassen sich mit den 48 Fadern testen. In der Output-Sektion werden parallel dazu die ausgegebenen Werte angezeigt.

Normal-Modus

Das Layout des MagicQ Normal-Modus ist auf größtmögliche Ähnlichkeit mit der Konsolenoberfläche ausgelegt, um einen möglichst einfachen Wechsel zwischen beiden Systemen zu ermöglichen. Das Hauptfenster ist eine exakte Wiedergabe des Hauptfensters auf der Konsole, der einzige Unterschied besteht in der Darstellung end Emulation der Konsolentasten, -encoder und -fader.



Normal-Modus

Es gibt noch weitere Darstellungs-Modi, selektierbar im Fensterbereich oben rechts. Obige Abbildung zeigt den "Normal-Modus", welche eine Emulation der Fader und Encoder einer MagicQ-Konsole darstellt.

"Touch-Modus" ist für Systeme gedacht, an die eine MagicQ Wing angeschlossen ist. In diesem Modus sind die Schaltflächen größer ausgeführt, um eine Touchscreen-Bedienung zu vereinfachen.

"Maxi-Modus" richtet sich an Benutzer mit einer MagicQ MaxiWing. Sämtliche Tasten, Fader und Encoder sind hierbei bereits auf der Maxi Wing, vorhanden, so dass dieser Modus nur das MagicQ Hauptfenster anzeigt.

The screenshot displays the MagicQ PC software interface in Touch-Modus. The interface is organized into several functional areas:

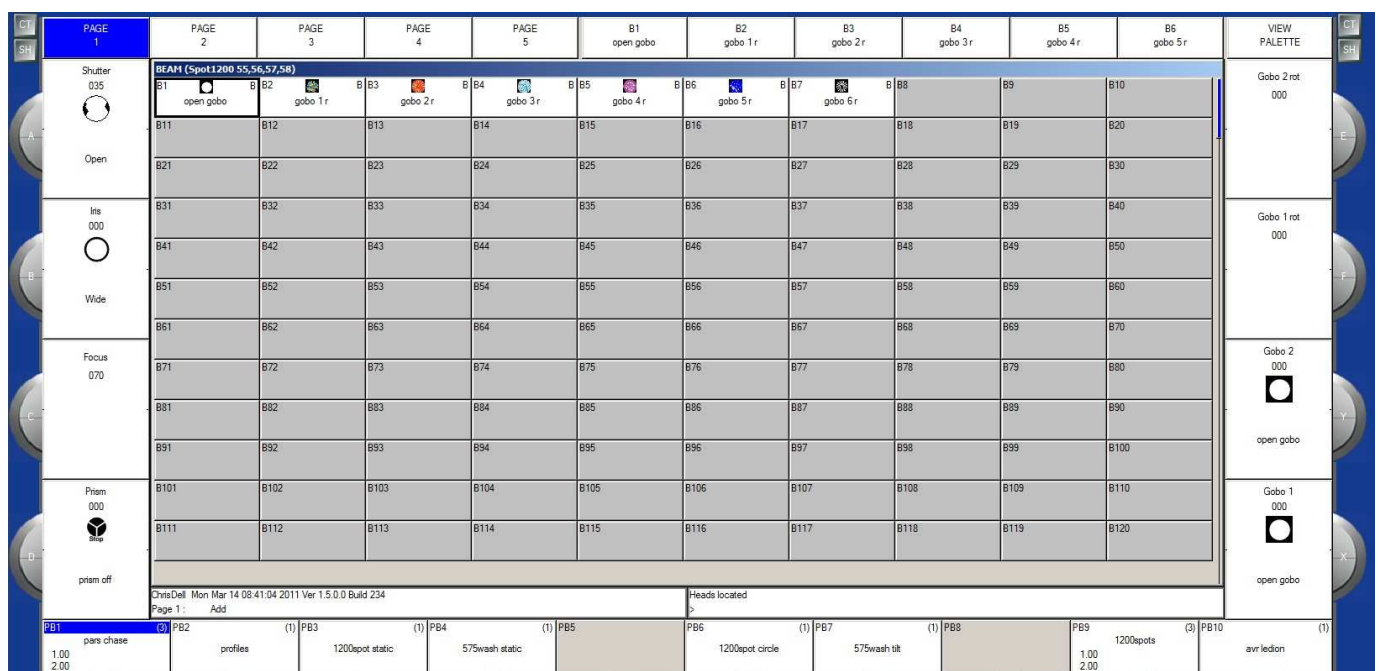
- Top Toolbar:** Contains standard system and application control buttons (SHIFT, CTRL, MIN, MAX, CLOSE, NEXT, EXT, SIZE, CTRL, SHIFT) and specific software functions (LAYOUT, TIME LINE, MEDIA, EXEC, PAGE, CUE STACK, CUE, PLAY BACK, STACK STORE, CUE STORE, PROG, OUT, SETUP, PATCH, MACRO, HELP, GROUP, INT, FX, POS, COL, BEAM).
- Main Control Grid:** Divided into four quadrants:
 - GROUP (Spot1200 55,56,57,58):** A grid of lighting elements (G1-G16) with various attributes like 'Dimmer', 'Wash', 'L27', 'R312', 'R356', 'DSN 105'.
 - POSITION (Spot1200 55,56,57,58):** A grid of position elements (P1-P20) with directional controls like 'centre', 'far left', 'far right', 'far up', 'far down'.
 - COLOUR (Spot1200 55,56,57,58):** A grid of color elements (C1-C20) with color swatches for White, Red, Amber, Yellow, Green, Cyan, Blue, Pink, UV, and Magenta.
 - BEAM (Spot1200 55,56,57,58):** A grid of beam elements (B1-B20) with beam types like 'open gobo', 'gobo 1r', 'gobo 2r', 'gobo 3r', 'gobo 4r', 'gobo 5r'.
- Right Sidebar:** Includes navigation buttons (UNDO, REM OVE, MOVE, COPY, SET, INC, UPD ATE, REC ORD, REL, SEL, CLEAR, SHFT, BLIND), a numeric keypad, and a 'Sel Heads Intensity' slider set to 0%.
- Bottom Status Bar:** Shows 'Page 1: Add' and 'Sel Heads Intensity: 0%'.

Touch-Modus

Hauptfenster & Encoder

Auf MagicQ-Systemen werden die wichtigsten Parameter im Hauptfenster eingestellt. Am Rande des Fensters finden sich Softbuttons - 12x am oberen Rand und je 4x pro Seite.

Die Softbuttons ändern Ihre Funktion analog zum aktiven Fenster. Die oberen 12 Softbuttons zeigen meistens Menüelemente an (Anzeigeoptionen eher links, "gefährlichere" Optionen wie Clear oder Quit eher rechts). Die seitlichen Softbuttons steuern normalerweise Parameter - so lassen sich beispielweise im Beam-Fenster in der Abbildung unten die Beam-Parameter Shutter, Iris, Focus, Prism, Gobo 1, Gobo 2, Gobo 1 Rotation und Gobo 2 Rotation über die seitlichen Encoder einstellen. Die oberen Softbuttons ermöglichen einen Direktzugriff der wichtigsten Beam-Paletten.



Auf MagicQ-Konsolen und der MaxiWing gibt es zusätzlich einen physikalisch vorhandene, runde Taste für jeden Softbutton – bei der MagicQ MiniWing oder MagicQ PC Wing sind diese Funktionen lediglich per Klick auf die Schaltfläche im Anwendungsfenster.

Die Funktion der Encoderräder wechselt ebenfalls mit dem aktiven Fenster, die Funktion richtet sich nach der Beschriftung des entsprechenden seitlichen Softbuttons.

In der oberen linken und rechten Ecke des Hauptfensters befinden sich SHIFT und CTRL-Tasten. Werden diese Tasten gedrückt gehalten, werden manche der Softbuttons mit Alternativfunktionen belegt (fensterabhängig). Die SHIFT and CTRL-Tasten auf der Computertastatur haben die gleiche Funktion.

Fenster

Der Bereich in der Mitte des Hauptschirms bildet die Fenstersektion, in der diverse Programmierfenster angezeigt werden. Diese Fenster lassen sich in zwei Typen unterteilen: einerseits Schaltflächen-Fenster mit großen Rechteckelementen wie z.B. das Group-Fenster und andererseits Tabellen-Fenster wie z.B. das Patch-Fenster.

GROUP (Mac500 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 SBeamPC	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 Lavend				Norm	
Generic Dimmer	1-008 (000001000)	008	Finger L	● R27 Medium Red				Norm	
Generic Dimmer	1-009 (000001001)	009	Finger L	● R312 Canary				Norm	

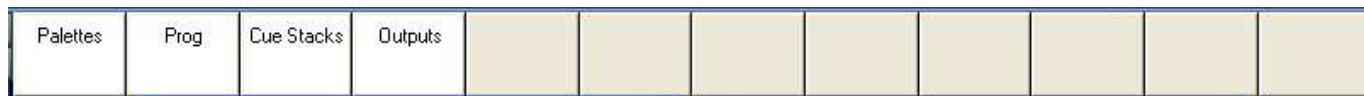
Ein Fenster wird durch Drücken der entsprechenden Taste in der Fenstersektion oben rechts geöffnet. Das Wechseln oder Aufrufen eines Fensters hat keinen Einfluss auf die Programmierung oder laufende Playbacks.



Fenstersektion

Mit der SIZE-Taste kann das aktuelle Fenster in Größe und Position verändert werden, so lassen sich auch mehrere Fenster gleichzeitig darstellen. Dabei kann nur zwischen den Größen Vollfenster, Halbfenster horizontal, Halbfenster vertikal und Viertelfenster ausgewählt werden – MagicQ unterstützt kein Bewegen oder Verändern der Fenster durch Klicken und Ziehen der Kopfzeile oder des Fensterrands.

Zusätzlich kann ein komplettes Fensterarrangement (genannt „Layout“) mit CTRL + obere Softbuttons abgerufen werden. Mit CTRL + Softbutton links oben wählen Sie z.B. das Palettenlayout (Group, Position, Colour und Beam).



Die Layouts 1, 2 und 3 sind außerdem direkt als eigene Tasten in der Fenstersektion verfügbar.

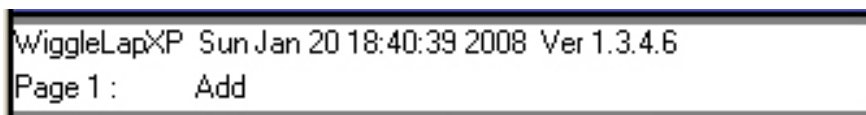
Mit Drücken der entsprechenden Fenster-Taste wird das Fenster aktiv. Das aktive Fenster liegt zuoberst und lässt sich einfach durch die markierte Kopfzeile identifizieren. Gleichzeitig befindet sich der Cursor in diesem Fenster.

Ein Fensterelement wird durch einen einfachen Mausklick links ausgewählt.

Der Cursor wird wie gewohnt mit den Pfeiltasten der Computertastatur bewegt.

Kommandozeile

Weiter unten im Hauptschirm befinden sich zwei weitere kleine Fenster: das Statusfenster und das Eingabefenster. Im Statusfenster werden aktuelles Datum und Uhrzeit, Software-Version und weitere Statusinformationen angezeigt.



Das Eingabefenster zeigt die Daten, die gerade per Tastatur eingegeben werden. Beachten Sie, dass Tastatureingaben erst in das aktive Fenster übernommen werden, wenn ENTER gedrückt wird. So kann nach erfolgter Eingabe entschieden werden, ob die Daten in die aktuelle Zelle eine Tabelle oder auch direkt auf einem Playback gespeichert werden sollen.



Nachdem ein Kommando eingegeben wurde, zeigt das Eingabefenster entsprechende Bestätigungsmeldungen oder Fehlermeldungen für ungültige Eingaben.



Geräteauswahl

Der Bereich rechts neben den beiden großen Encoderrädern ist für die Geräteauswahl zuständig. Hier lassen sich Geräte einzeln anwählen und Effekte wie z.B. ein Fächereffekt über ganze Gerätegruppen aktivieren.



Head Control Section

NEXT HEAD und PREV HEAD werden benötigt, um ein einzelnes Gerät auszuwählen.

LOCATE lädt alle Parameter der gewählten Geräte mit den hinterlegten Standardwerten in den Programmer.

Mit FAN können Parameter für eine Gerätegruppe in verschiedene Richtung gesetzt werden (z.B. Fächereffekt).

SINGLE, ODD/EVEN, und ALL ermöglichen eine Unterselektion in der aktuellen Gerätegruppe.

HIGHLIGHT isoliert einzelne Geräte für komfortableres Positionieren z.B. von Movinglights.

Editor-Tasten



Editor-Tasten

Mit den Editor-Tasten können Programmdateien gespeichert und modifiziert werden. Die rechten Tasten bilden die sogenannte Action-Buttons: REMOVE, MOVE, COPY, SET, INCLUDE, UPDATE und RECORD.

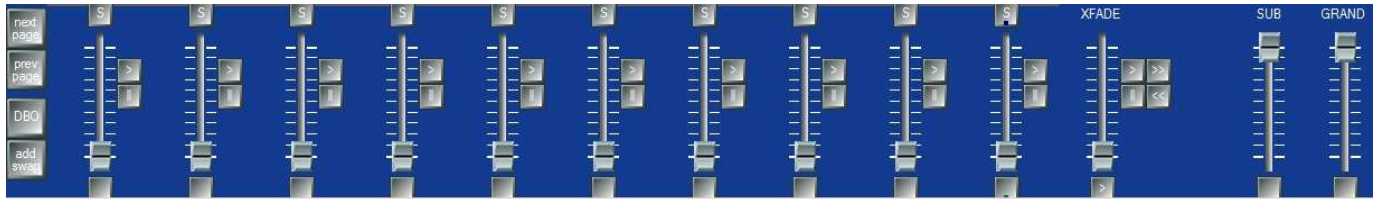
CLEAR löscht den Programmer. BLIND entfernt den Programmer temporär vom DMX-Ausgang - die Daten bleiben im Programmer erhalten, werden aber nicht ausgegeben.

RELEASE und SELECT geben Playbacks frei bzw. wählen sie aus.

<-- löscht Tastatureingaben und stoppt irrtümlich eingegebene Aktionen, während UNDO die letzte Änderung im Programmer rückgängig macht.

Playback

Der Playbackbereich befindet sich direkt unter dem Touchscreen/Hauptfenster und besteht aus 10 Playbacks, jeweils mit einem Fader und 4 Tasten (FLASH, GO, STOP, SELECT). Das Fenster oberhalb der Fader (unterer Teil des Touchscreens/Hauptfensters) zeigt entsprechende Statusinformationen zu den einzelnen Playbacks.



Playback-Sektion

Darüber hinaus findet sich im Playbackbereich der Grandmaster, ein Submaster, Tasten für die Seitenauswahl und ein Crossfader für die Playbacks.

Neben dem Crossfader sind außerdem GO (>), STOP (||), FWD (>>), BCK (<<) sowie unterhalb eine Master-GO-Taste angeordnet. Die Crossfadeeinheit bezieht sich immer auf das aktuell selektierte Playback (blaue LED leuchtet).

Mit der S-Taste selektieren Sie das Playback, welches durch die Crossfade-Sektion kontrolliert wird. Zweimal schnell hintereinander gedrückt öffnet die S-Taste das zugehörige Cue Stack-Fenster des gewählten Playbacks. Ein dreimaliger Tastendruck öffnet die Cue Stack Optionen.

Eine neue Show anlegen

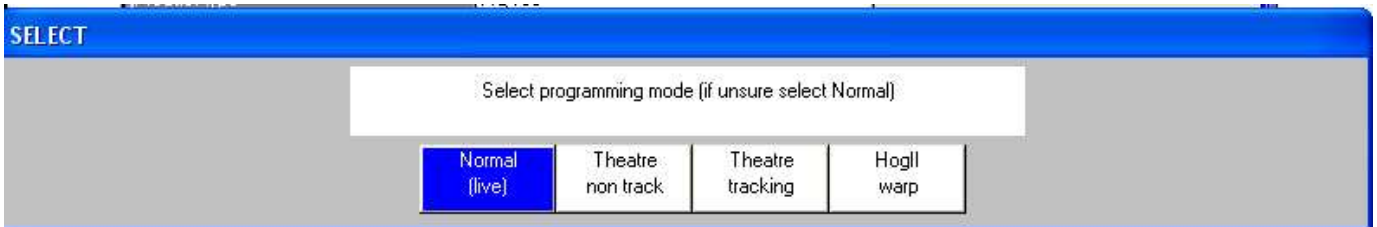
Beim normalen Start von MagicQ PC erscheint die Auswahl, mit einer neuen Show zu beginnen („New Show“) oder die zuletzt benutzte Show zu bearbeiten („Continue Show“). Wählen Sie bitte „Continue Show“.

MagicQ stellt alle Fenster so wieder her, wie sie bei der letzten Nutzung angeordnet waren. Um alle Fenster gleichzeitig zu schließen, drücken Sie SHIFT und CLOSE.

Mit SETUP öffnen Sie das Setup-Fenster.

VIEW SETTINGS	VIEW SYSTEM	VIEW DMX I/O	FILE MANAGER	SAVE SHOW	BACKUP TO USB	SAVE SETTINGS	IMPORT SETTINGS	LOAD SHOW	NEW SHOW	CAL TOUCH	QUIT	
Play Mode Normal	SETUP (show/capture.shw)											
	Mode	Prog	Keypad Encoders	Windows	Cue Storage	Play Back	Network	Ports	MIDI Timecode	Multi Console	Hardware	All
Safe/Normal	Parameter		Setting									
	Product type		MQ100+									
Prog Mode Custom	Country		UK									
	Disable programming		No									
	Disable modifications		No									
	Disable test mode		No									
Set Mode	Disable macros		No									
	Auto backup		On changes									
	Keep a backup archive		Yes									
	Show file path (defaults: show)		show									
WiggleLapXP Sat Jan 19 19:43:06 2008 Ver 1.3.4.6												
Page 1 : Add >												

Um eine neue Show anzulegen, drücken Sie den NEW SHOW Softbutton am oberen Bildschirmrand. Dadurch wird die aktuelle Show aus dem Speicher gelöscht – zuvor auf Festplatte / USB-Stick gespeicherte Shows bleiben davon natürlich unberührt. Bestätigen Sie mit YES.



Es existieren 4 Programmiermodi:

- Normal - Fader aktivieren Cue Stacks. Beim Speichern werden sämtliche programmierte Daten in den Cue geschrieben.
- Theatre non-track - Fader regeln nur die Intensität. Beim Speichern werden sämtliche programmierte Daten in den Cue geschrieben.
- Theatre tracking - Fader regeln nur die Intensität. Beim Speichern werden nur die seit der letzten Speicherung veränderten Daten in den Cue geschrieben.
- Hog II warp – wie der Theatre Tracking-Modus, jedoch mit einigen Extra-Features für eingefleischte Hog-User

In den Theater-Modi kehren die Geräte wieder auf die hinterlegten Standardwerte für die Parameter zurück, wenn kein Playback- oder Programmer-Wert mehr für den Parameter liegt. Die numerische Tastatur wählt direkt Paletten per Nummer an, außerdem werden Cue Stacks als Einzelschritt-Listen statt als Chaser angelegt.

Der Programmiermodus kann jederzeit im Setup-Fenster mit dem Softbutton “Programming Mode” geändert werden. Zusätzlich ist jede Teiloption individuell einstellbar und kann auch persönliches Einstellungsprofil gespeichert werden.

Das Anlegen einer neuen Show löscht das Patching, alle programmierten Cues und Cue Stacks sowie alle Paletten. Konsolenspezifische Einstellungen wie z.B. die Konfiguration der DMX-Ausgänge oder die Touchscreen-Kalibrierung bleiben erhalten.

DMX-Ausgänge konfigurieren

Zum Einstellen der DMX-Ausgänge wählen Sie DMX I/O VIEW im Setup-Fenster, dort können die 18 Universen einzeln konfiguriert werden. Alle 18 Universen können mit MagicQ frei benutzt werden, ohne dass ein Dongle oder ein MagicQ-Interface angeschlossen sein muss.

VIEW SETTINGS	VIEW SYSTEM	VIEW DMX I/O		SET UNIVERSES		ZONE	TAKE CONTROL	RELEASE CONTROL	GRAB SHOW	RESET VISUAL	QUIT
Play Mode	SETUP (show/capture.sbk)										
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	Scroll Window
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	
	8	Disabled	ArtNet	Art 7	ArtNet	Art 7	None	No	No	No	
Set Mode	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 >											

MagicDMX

Schließen Sie das MagicDMX-Interface einfach an Ihren Computer an. MagicQ gibt automatisch das DMX-Universum 1 auf dem MagicDMX-Interface aus. Hierfür müssen keinerlei Einstellungen im View DMX I/O-Fenster verändert werden. Ein gleichmäßiges Blinken der gelben LED des MagicDMX-Interfaces zeigt ein korrekt arbeitendes Interface an.

MagicQ Wing

Bei angeschlossener MagicQ Wing werden die DMX-Daten automatisch von Universe 1 beginnend ausgegeben: eine MagicQ Mini-Wing sendet nur Universe 1, eine MagicQ PC Wing die Universen 1 und 2 und eine MagicQ MaxiWing die Universen 1 bis 4.

Unabhängig davon ist es natürlich möglich, die gewünschten Universen der der MagicQ Wings selbst festzulegen: Einfach unter Out-Type "MagicQ Wing" wählen und im „Out Uni“-Feld die XLR-Anschluss-Nummer eintragen.

Netzwerkprotokolle Art-Net / ACN / Pathport.

Für Netzwerkprotokolle setzen Sie den Output Type auf „Art-Net“, „ACN“ oder „Pathport“. Alle 18 Universen können dabei aktiviert werden.

Im “Out Uni”-Feld wird dabei angegeben, auf welchem Art-Net / ACN / Pathport-Universum das jeweilige MagicQ-Universum ausgegeben werden soll. Standardmäßig gibt MagicQ das interne Universum 1 auf dem ersten Art-Net Universum (Art 0) aus.

Um die Netzwerkprotokolle über den Netzwerkanschluss des PC senden zu können, müssen die IP-Adresse und das Subnet an das jeweilige Protokoll angepasst werden. Für ArtNet beispielsweise muss die IP-Adresse des PCs im Bereich 2.x.x.x mit der Subnetzmaske 255.0.0.0 liegen. Die zusätzliche Netzwerkeinstellung in der MagicQ-Software selbst dient dazu, den richtigen Netzwerkadapter zu identifizieren: Unter Setup, View Settings, Network tragen Sie bitte die IP-Adresse und Subnet des Netzwerkadapters in die entsprechenden Felder ein.

Enttec oder andere Fremd-DMX-Interfaces

MagicQ unterstützt viele verschiedene Fremd-DMX-Interfaces, wie z.B. den Enttec Pro. Einfach anschließen und den richtigen Interfacetyp für Universum lauswählen.

Allerdings können Fremd-DMX-Interfaces ausschließlich für Universum 1 genutzt werden.

Patching

Öffnen Sie das Patch-Fenster durch Drücken der PATCH-Taste. Das Patch-Fenster hat drei wählbare Ansichten: VIEW HEADS, VIEW CHANS und VIEW DMX. In diesem Abschnitt wird das Patching unter der Ansicht VIEW HEADS beschrieben.

VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW DMX	CHOOSE DIMMER	CHOOSE HEAD	EDIT HEAD	PATCH IT	RENUM HEAD NOS	AUTO GROUPS	COPY HEAD PRG	MORPH HEAD	SORT
------------	------------	----------	---------------	-------------	-----------	----------	----------------	-------------	---------------	------------	------

Das Patchen eines Geräts besteht aus zwei Schritten: zuerst muss der Gerätetyp ausgewählt werden, anschließend können die Geräte individuell auf die DMX-Adressen patchen.

Wählen Sie das gewünschte Gerät mit dem CHOOSE HEAD-Softbutton aus - im Fenster erscheint jetzt eine Liste von Geräteherstellern. Nach der Herstellerauswahl kann dann aus verschiedenen Geräten dieses Herstellers gewählt werden. Die Auswahl erfolgt jeweils entweder direkt auf dem Touchscreen oder per Cursor- und ENTER-Tasten.

5star	abstract	ac lighting	Acme	Airstar	alkalite	Alpha One	American DJ	Amptown	apollo
ariane	arkaos	avr	ayrton	borealis	cameleon	carvix	capture	chameleon	Chauvet
chroma q	Chromlech	cirro	city theat	Clay Paky	cls	coef	coemar	colours	columbus
computite	constella	coolux	cxl	d-tec dmx	desisti	dha	discotech	diversitron ic	DTS
eee	effect co+c34	elation	elite	ETC	eurocolour2	eurolite	eurotech euro	eurotech	evl
expolite	fal	fly	futurelight	G-Lites	generic	geni	glp	griven	high end
hippo	hq power	hubbell	hungarolite h	ipix	irideon	jb systems	JB	jem	jt eng
labscan	lampo	lanzini	laserage	le maitre	led	licht technik	light curtain	light sky	lighting inov

Nach der Auswahl eines Geräts gelangt man wieder zurück zum ursprünglichen Patch-Fenster. Drücken Sie den PATCH IT-Softbutton, um das Gerät zu patchen. MagicQ verlangt daraufhin die Anzahl der zu patchenden Geräte und die DMX-Startadresse für das erste Gerät. Mit "anzahl@dmxuniversum-adresse" können Sie direkt die gewünschte Adresse festlegen.

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

Im Normal-Modus oder im Hog II Warp-Modus geben Sie die Anzahl der Geräte ein, gefolgt von “@“ und der DMX-Adresse. Die DMX-Adresse besteht dabei aus der Nummer des Universums, gefolgt von ‘-‘ und der Kanalnummer. Um beispielsweise 5x Mac250 Mode 4 auf Universum 2, Kanal 1 zu patchen, geben Sie ein:

5 @ 2 - 1

Außerdem ist es möglich, zusätzlich zur DMX-Adresse gleichzeitig die sogenannte Head-Nummer zu vergeben. Dabei berechnet MagicQ automatisch aus den gegebenen Head-Nummern die Anzahl der zur patchenden Geräte. Für 5 Geräte mit den Head-Nummern 40 bis 44 auf Universum 2, Kanal 1 zu patchen, geben Sie ein:

40 > 44 @ 2 - 1

Im Theater-Modus unterscheidet sich die Patch-Syntax leicht. Anstatt der Anzahl der Geräte wird vor dem “@“ die Head-Nummer eingegeben. Ein Gerät mit Head-Nummer 10 auf Universum 2, Kanal 1 patcht sich also so:

10 @ 2 - 1

Um einen Dimmer zu patchen, wählen Sie einfach CHOOSE DIMMER statt CHOOSE HEAD aus dem Softbuttons und patchen die gewünschte Anzahl wie oben beschrieben.

Geräte neu patchen

Die DMX-Adresse eines Geräts kann auch direkt im entsprechenden Feld der Patchingtable geändert werden: Einfach mit dem Cursor/dem Touchscreen anwählen und die neue Adresse eingeben. Um ein Gerät von DMX-Adresse 2-1 auf 3-1 zu ändern, geben Sie einfach ein:

3-1

Es ist möglich, mehrere DMX-Adressen gleichzeitig zu ändern: Den Cursor auf das erste zu ändernde Gerät setzen, SHIFT gedrückt halten und den Cursor bis zum letzten zu ändernden Gerät zu bewegen, und anschließend die neue DMX-Adresse des ersten Geräts eingeben. MagicQ passt die Folgeadressen automatisch an.

Beim Neupatchen von Geräten wird kein „@“ mit eingegeben.

Geräte löschen

Zum Löschen nicht mehr benötigter Geräte bewegen Sie den Cursor auf das zu löschende Gerät. Drücken Sie die REMOVE-Taste, gefolgt von ENTER. Bestätigen Sie anschließend mit YES. Mit SHIFT+Cursorastern können auch mehrere Geräte gleichzeitig gelöscht werden.

Benennung und Nummerierung von Geräten

Nachdem alle Geräte gepatcht sind, ist es sinnvoll, aussagekräftige Namen und strukturierte Nummern zu verteilen. Es hat sich als empfehlenswert herausgestellt, mit dem Gerätenamen die ungefähre Position zu beschreiben (z.B. Front Wash / Back Truss SL). Für Dimmerkanäle kann außerdem eine Farbfilternummer mit angegeben werden. Diese Angaben vereinfachen das Programmieren und ermöglichen MagicQ das Erstellen von sinnvollen Autogruppen und -Cues.

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	
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 Lavendr				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 Lavendr				Norm	
Generic Dimmer	1-020 (000010100)	020	Finger M	● R27 Medium Red				Norm	

Im Feld "Gel" wird die Farbfilternummer eingetragen. LEE-Farben können direkt per Farbnummer eingegeben werden (z.B. 181 für LEE 181). Für Rosco-Farben geben Sie bitte einen Punkt vor der Farbnummer ein (z.B. .14 für Rosco 14). Um eine eingetragene Farbe zu löschen, geben Sie einfach eine "0" ein. Statt Farbnummern kann natürlich auch einfach der entsprechende Farbname (z.B. „red“) eingegeben werden.

Mit dem TEST MODE Softbutton (links) wird das markierte Geräte schnell auf korrekte Funktion getestet, z.B. um die Kanäle eines Dimmerracks zu überprüfen. Movinglights und andere intelligente Geräte gehen auf Standardwerte mit geöffnetem Dimmer, einfache Dimmerkanäle werden temporär auf 100% gesetzt. Drücken Sie erneut den TEST MODE-Softbutton, um die Funktion wieder abzuschalten.

Der AUTO GROUP-Softbutton erstellt automatisch Gruppen aus den Namens- und Farbfilterangaben der Patchliste.

Gruppen

GROUP (Spot1200 55,56,57,58)									
G1 (44) All Dimmer	G2 (4) All Spot 1200	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 legt beim Patchen automatisch passende Gruppen – pro Gerätetyp jeweils eine Gruppe. Darüber hinaus können mit der Funktion “Auto Group” im Patch-Fenster weitere Gruppen automatisch erstellt werden.

Das Auswählen einer Gruppe selektiert alle darin enthaltenen Geräte. Sämtliche anderen Geräte werden dabei deselektiert. Die Fenster-Kopfzeile zeigt dabei die selektierten Geräte an - in diesem Fall Spot 1200 mit den Head-Nummern 55,56,57 und 58.

Standardmäßig deselektiert die Auswahl einer Gruppe alle vorher selektierten Geräte. Mit SHIFT ist es möglich, auch mehrere Gruppen gleichzeitig anzuwählen. Diese Option wird im Setup-Fenster unter “View Settings”, “Prog” mit der Option “Multiple Groups” aktiviert.

Gruppen speichern

Selektieren Sie die gewünschten Geräte per Nummerntastatur oder in der VIEW HEADS-Ansicht des Group-Fensters.

Wechseln Sie anschließend zurück auf die VIEW GROUPS-Ansicht.

Drücken Sie erst RECORD und anschließend den gewünschten Speicherplatz im Group-Fenster.

Gruppen benennen

Wenn Sie einen Text (ohne abschließendes ENTER) eingeben, bevor der Speicherplatz im Group-Fenster gewählt wird, speichert MagicQ diesen Text direkt als Gruppenname mit ab.

Der Gruppenname kann jederzeit nachträglich eingetragen oder geändert werden: einfach SET drücken und anschließend die umzubenennende Gruppe auswählen.

Geräte ansteuern

Um intelligente Geräte anzusteuern, müssen zunächst die gewünschten Geräte ausgewählt werden. MagicQ behält diese Selektierung für alle folgenden Vorgänge solange im Speicher, bis eine neue Auswahl getroffen wird. Die aktuelle Selektion wird zur Orientierung immer in der Kopfzeile der Group, Position, Colour und Beam-Fenster angezeigt.

Geräteauswahl per Nummerntastatur

Im "Hog Warp"-Modus bzw. mit aktivierter Setup-Option "Keypad always selects head" können die Geräte jederzeit per Tastatur ausgewählt werden. Um beispielsweise Geräte 1-4 zu selektieren, geben Sie ein:

1 THRU 4 ENTER

In allen anderen Modi werden dieser Geräte so selektiert:

1 THRU 4 @@

Leuchtmittel zünden / ausschalten

Um (z.B. bei Movinglights mit Entladungslampen) bei den Geräten einer Gruppe die Leuchtmittel zu zünden, wählen Sie die Gerätegruppe an und drücken SHIFT + LOCATE. MagicQ startet daraufhin ein vorprogrammiertes Makro zum Zünden dieser Geräte. Natürlich können auch mehrerer Geräte(-gruppen) gleichzeitig angewählt werden.

Um die Leuchtmittel aller Geräte zu zünden, nutzen Sie den "Lamp On All"-Softbutton im Macro-Fenster.

SHIFT + CTRL + LOCATE bewirkt das Ausschalten der Leuchtmittel der selektierten Geräte(-gruppen). MagicQ führt ein entsprechendes Makro aus. Mit dem "Lamp Off All"-Softbutton im Macro-Fenster werden die Leuchtmittel sämtlicher Geräte ausgeschaltet.

Mit CTRL + LOCATE können die selektierten Geräte resettet werden, sofern ein entsprechendes Makro hinterlegt ist.

Locate-Taste

Mit Drücken der LOCATE-Taste werden alle Attribute der selektierten Geräte mit ihren Standardwerten in den Programmer übernommen, der Dimmer wird auf 100% gesetzt.

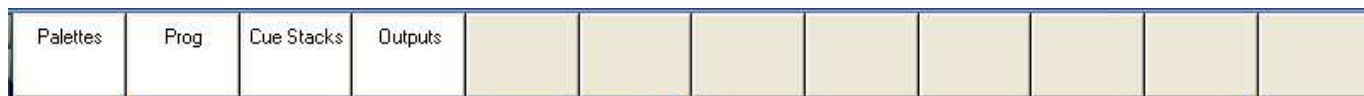
In den Theater- und Hog-Modi springen die Geräteattribute automatisch auf ihren Standardwert zurück, wenn keine Playback- oder Programmerwerte mehr vorliegen – so bewegen sich Movinglights dann z.B. zurück auf 50% Pan und 50% Tilt. Im Normal-Modus hingegen bleiben die Attribute auf dem letzten gesendeten Wert stehen. Diese Einstellung kann unter "Setup", "View Settings", "Prog", "Unused Chans Return to Defaults" geändert werden.

Attribute verändern

Intelligente Geräte besitzen eine Reihe von veränderbaren Attribute, typischerweise für Positionen, Farben, Gobos, Iris, usw. Beim Patchen eines entsprechenden Geräts verteilt MagicQ die Geräteattribute auf die passenden Standardparameter, um einen schnellen Zugriff auf sämtliche Funktionen zu gewährleisten.

Die Attribute lassen sich in vier Kategorien aufteilen – Intensity, Position, Colour und Beam. MagicQ besitzt für jeden Attributtyp ein eigenes Fenster. Selektieren Sie zunächst die benötigte Gerätegruppe und wechseln dann in das gewünschte Attributsfenster.

Durch gleichzeitige Drücken von CTRL und dem oberen Softbutton “Palettes” werden alle vier Fenster gleichzeitig geöffnet wie in der Abbildung unten (sogenanntes „Paletten“-Layout).



Zusätzlich gibt es eine reservierte “Layout 1”-Taste, die ebenfalls direkt das Paletten-Layout aufruft.



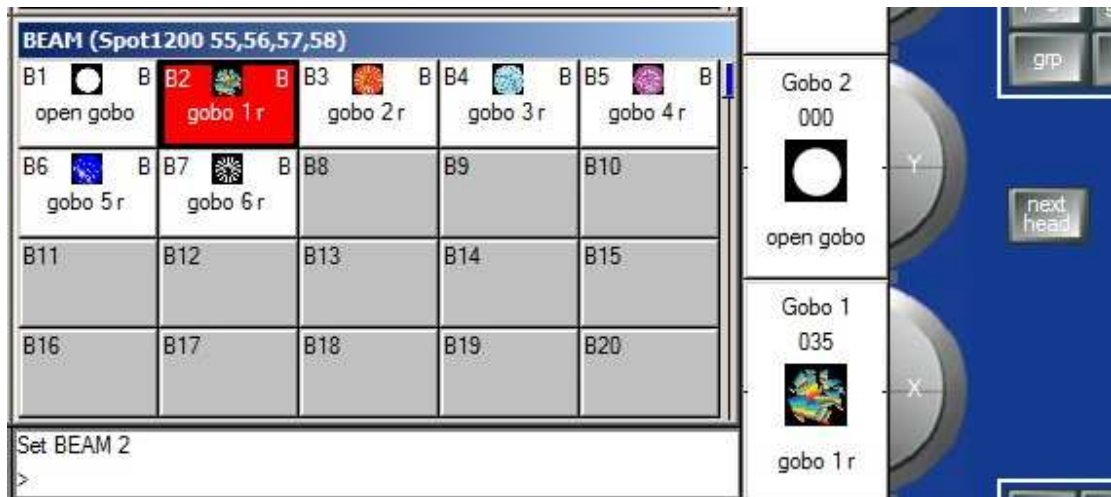
Das jeweils aktive Fenster ist für die Belegung der Softbuttons und Funktion der drehbaren Encoder zuständig. Die beiden großen Encoder X und Y steuern dabei beiden wichtigsten Parameter des Geräts - Pan und Tilt im Position-Fenster, Farbrad 1 + 2 im Colour-Fenster und Goborad 1 + Goborad 2 im Beam-Fenster. Das Beam-Fenster hat mehrere Seiten, in denen sich die Funktion der Encoderräder ändert - so lassen sich bis zu 40 Beam-Parameter ansteuern. Der Seitenwechsel erfolgt über die oberen Softbuttons „PAGE 1“ bis „PAGE 5“.

PAGE 1	PAGE 2	PAGE 3	PAGE 4	B31 bar i	B32 fan i	B33 thin bars i	B34 grid ball i	B35 grid ball r	B36 thin bars r	B37 fan r	VIEW PALETTE
Shutter 034 open	BEAM (Mac500 63,64,65,66)										Rotate 128
	B31 bar i	B32 fan i	B33 thin bars i	B34 grid ball i	B35 grid ball r	B36 thin bars r	B37 fan r	B38 bar r	B39 triangle r	B40 dots	
Iris 100 wide > narrow	B41 lotus	B42 bricks	B43 cloud	B44 machine	B45 bamboo	B46 threads	B47 pling	B48 pling shake	B49 threads shake	B50 bamboo shake	Rotate1
	B51 machine shake	B52 cloud shake	B53 bricks shake	B54 lotus shake	B55 dots shake	B56 Dots (G1)	B57 Dots2 (G2)	B58 Tri (G3)	B59 Cir (G4)	B60 Star (G2)	
Focus 128	B61 Swirl (G3)	B62 Tri (G4)	B63 gobo rotation	B64 gobo rot	B65	B66	B67	B68	B69	B70	Gobo2 065 triangle i
	B71	B72	B73	B74	B75	B76	B77	B78	B79	B80	
	B81	B82	B83	B84	B85	B86	B87	B88	B89	B90	
Prism 000 OFF prism off	B91	B92	B93	B94	B95	B96	B97	B98	B99	B100	Gobo1 001 open gobo
	B101	B102	B103	B104	B105	B106	B107	B108	B109	B110	
WiggleLapXP Sun Jan 20 19:03:19 2008 Ver 1.3.4.6 Page 1 : Add											

Die Funktion eines Parameters wird am seitlichen Fensterrand beschrieben und kann mit dem zugeordneten Encoderrad oder Softbutton individuell eingestellt werden.

MagicQ-Konsolen und -Wings besitzen physikalisch vorhandene Encoderräder. In der MagicQ PC-Software werden die Encoder seitlich neben dem Hauptfenster als halbe Encoderräder dargestellt. Klicken Sie auf die obere Hälfte des Encoders für eine Drehung im Uhrzeigersinn (Wert wird größer) oder auf die untere Hälfte des Encoders für eine Drehung gegen den Uhrzeigersinn (Wert wird kleiner). Ein Drücken und Gedrückt halten beschleunigt die Wertänderung.

Durch Drücken des zugeordneten Softbuttons springt MagicQ durch die verschiedenen Wertbereiche des Parameters - bei Goborädern kann so beispielsweise von Gobo zu Gobo weitersprungen werden. SHIFT + Softbutton springt entsprechend zum vorherigen Wertebereich. In der MagicQ PC-Software geschieht dies durch Klicken in die obere bzw. untere Hälfte der Encoderbeschriftung.



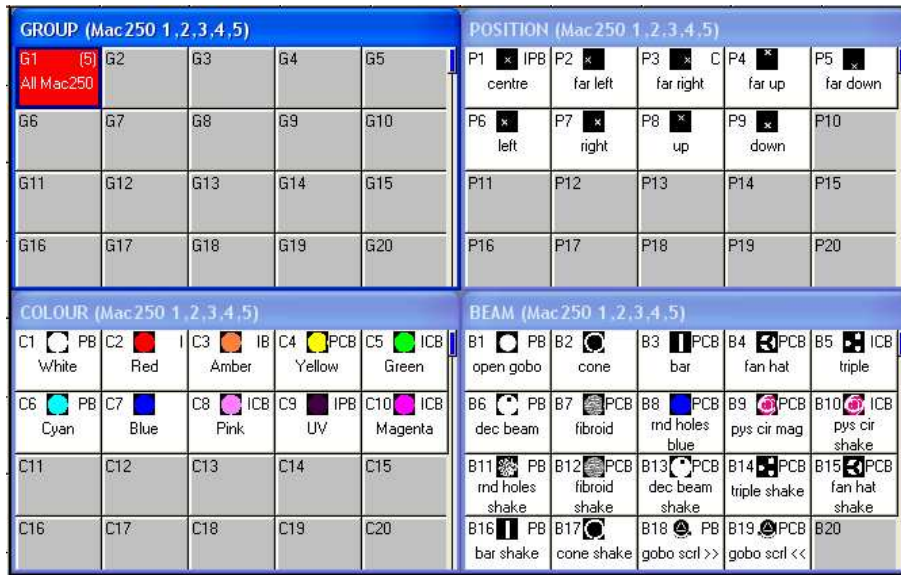
Im Colour-Fenster wechselt der obere Softbutton “COL MIX” / “COL ATTRIBS” zwischen Farbpaletten und dem Colourpicker. “COL TYPE” wählt zwischen Standardfarben, LEE-Farbfiltern und Rosco-Farbfiltern.

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

Mit Drücken der CLEAR-Taste werden sämtliche Werte wieder aus dem Programmer entfernt.

Paletten

Die Position-, Beam- und Colour-Fenster enthalten eine Liste der assoziierten Positions-, Beam- und Farbpaletten. Beim Patchen eines Geräts generiert MagicQ automatisch passende Paletten für jeden Attributtyp. Sie können weitere Paletten kreieren und speichern oder bestehende Paletten verändern.



Der gespeicherte Inhalt eine Palette lässt sich einfach über den “View Palette”-Softbutton anzeigen.

Paletten speichern

Um eine favorisierte Kombination von Attributen als Palette zu speichern (z.B. rotierendes Dreiecksgobo mit Prismaeffekt auf einem MAC500), stellen Sie zunächst die Parameter auf die passenden Werte ein. Anschließend drücken Sie RECORD und den gewünschten Speicherplatz im Paletten-Fenster. Standardmäßig werden nur die Parameter der aktuell selektierten Geräte gespeichert. (Dies kann unter den Record-Optionen mit SHIFT + RECORD geändert werden).



Außerdem werden standardmäßig nur relevante Parameter in einer Palette gespeichert - so werden beispielweise in einer Position-Palette nur Positionsparameter gespeichert. Wahlweise lässt sich mit SHIFT + RECORD jedoch der Speicherumfang durch Anwahl der gewünschten Parameter genau festlegen. In der oberen rechten Ecke jeder Palette wird angezeigt, welche Parametertypen enthalten sind (IPCB).

Um eine Palette zu benennen, geben Sie den Namen ein und drücken die SET-Taste. Für eine Eingabe mit der On-Screen-Tastatur drücken die SET-Taste, wählen Sie die Palette aus und geben den Namen gefolgt von ENTER ein.

Intensitäten von Dimmerkreisen einstellen

MagicQ behandelt Dimmer wie Geräte mit nur einem Attribut: Intensität.

Über die numerische Tastatur können die Intensitäten der Geräte direkt eingegeben werden:

1 @ 50 ENTER

1 THRU 4 @ FULL ENTER

Außerdem steht das Intensity-Fenster zur Verfügung (INT-Taste), welches für jedes gepatchte Gerät - egal ob Dimmerkanal oder intelligentes Gerät - entsprechende Fader anzeigt. Per Maus/Touchscreen können die Fader bewegt und somit die Helligkeiten eingestellt werden. Sobald der Fader über 0% bewegt, wird das Gerät im Programmer aktiviert und der Fader wird rot.

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 view	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							
Page 1: Add													

Das INT-Fenster hat 2 Ansichten, "View Prog" und "View Preset". Im "Prog View" werden die Fadereinstellungen in den Programmer übernommen und würden somit auch in Cues mitgespeichert. Im "Preset View" arbeiten die Fader wie ein klassisches Dimmerpult – so können Geräte/Dimmerkanäle eingestellt werden, ohne den Programmer zu beeinflussen. Diese Vorgehensweise ist äquivalent zu "Parken" von Kreisen auf anderen Lichtkonsolen.

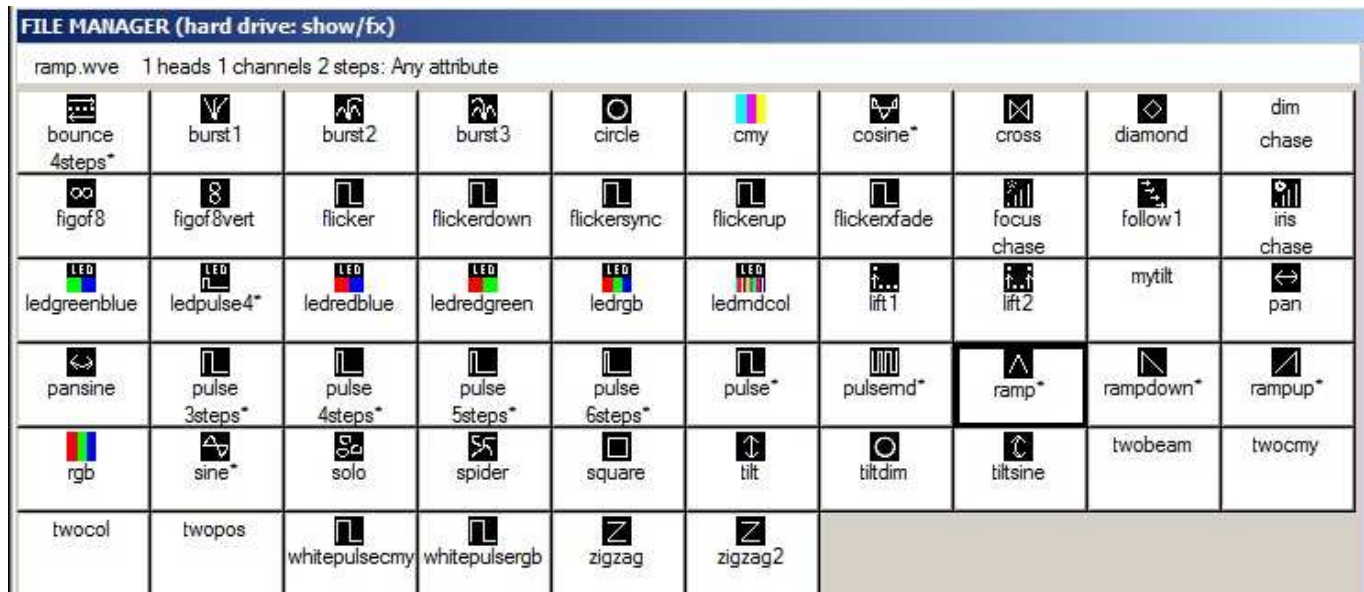
Der SQUARE OFF-Softbutton ermöglicht schnelles Programmieren von Intensitäten. Stellen Sie die gewünschten Kanäle im Handumdrehen auf 0% oder 100% ein, ohne den Wert allzu genau zu treffen: Ein Druck auf SQUARE OFF setzt alle Kanäle mit weniger als 50% Intensität auf 0 und alle Kanäle mit mehr als 50% Intensität auf FULL.

ALL TO FULL und ALL TO ZERO setzen entsprechende Werte für alle Kanäle.

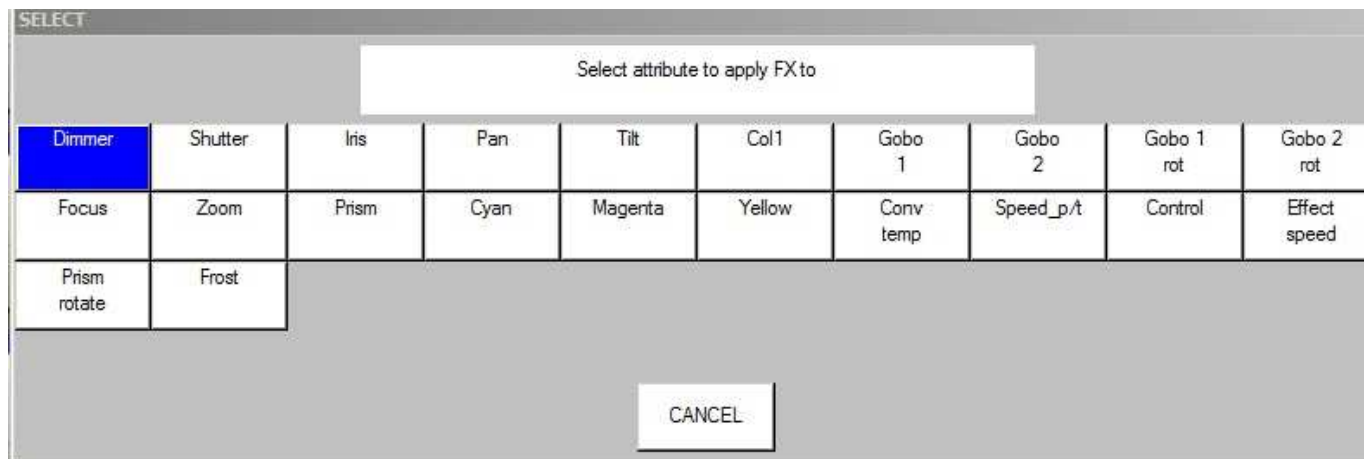
Mit CLEAR wird der Programmer wieder gelöscht.

Effekte (FX) hinzufügen

Um Geräten einen Effekt (auch FX genannt) zuzuweisen, selektieren Sie die Geräte und wählen anschließend im Group-Fenster oder im Prog-Fenster den Softbutton ADD FX. Wählen Sie nun den gewünschten Effekt.



MagicQ besitzt zwei FX-Grundtypen: Effekte für bestimmte Attribute (z.B. Circle-Effekt gilt immer nur für Pan und Tilt) und Effekte ohne feste Attributzuordnung (z.B. Ramp, Sinus, Cosinus). Effekte ohne feste Attributzuordnung sind mit einem * markiert und fragen zusätzlich den gewünschten Parameter ab.



Nach erfolgter Auswahl des FX erscheint das Prog-Fenster. Mit den Encoderrädern lassen sich nun Geschwindigkeit, Größe, Offset zwischen den Geräten usw. einstellen.

Einem einzelnen Gerät können auch mehrere Effekte gleichzeitig zugeordnet werden, solange diese Effekte verschiedene Parameter bedienen - z.B. kann ein Pan-Sinus mit einem Tilt-Sinus gemischt werden.

Mit dem Softbutton "Remove FX" kann ein laufender Effekt wieder entfernt werden.

Speichern

Einen Cue speichern

Um eine Lichtstimmung in einen Cue zu speichern, stellen Sie zunächst Helligkeiten und Attribute wie oben beschrieben ein und drücken dann die RECORD-Taste, gefolgt von der „S“-Taste des gewünschten Playbacks.

Zum Testen des gespeicherten Cues löschen Sie mit CLEAR zunächst den Programmer und bewegen Sie den Playbackfader nach oben oder drücken die zugeordnete Playback-Flash-Taste.

Bitte beachten Sie, dass mit dem Speichern des Cues auf einen Playback auch automatisch ein Cue Stack (Stimmungsliste) angelegt wurde. Allerdings verhält sich dieser Cue Stack - solange nur ein Cue darin gespeichert ist - genau so wie der entsprechende Cue.

Um die gespeicherten Daten eines Cues angezeigt zu bekommen, drücken Sie die „S“-Taste des Playbacks gefolgt von der CUE-Taste, um das Cue-Fenster zu öffnen.

Mit SHIFT + RECORD wird vor dem Speichervorgang eine Menüleiste mit Speicheroptionen angezeigt. Wählen Sie die von Ihnen benötigte Option und drücken Sie anschließend die „S“-Taste des Playbacks, auf dem der Cue gespeichert werden soll.

REC NORMAL	REC MERGE	REC REMOVE	SELECTED ONLY	ENTIRE STATE	MULTI STEP	REC TYPE	REC INT	REC POS	REC COL	REC BEAM	CLOSE OPTIONS
---------------	--------------	---------------	------------------	-----------------	---------------	-------------	------------	------------	------------	-------------	------------------

Einen Cue Stack speichern (Chaser oder Theater-Cue-Liste)

Das Speichern eines Cue Stack ist identisch mit der Speicherung eines Cues - speichern Sie einfach nacheinander mehrerer Cues auf ein einzelnes Playback und Sie erzeugen daraus automatisch einen Cue Stack (Cue-Liste).

Um einen Cue Stack mit zwei Lichtstimmungen zu speichern (z.B. erstes Lichtbild: gelbe Punkte, zweites Lichtbild: blaue Dreiecke), gehen Sie wie folgt vor:

- Stellen Sie die erste Lichtstimmung ein (gelbe Punkte).
- Drücken Sie RECORD gefolgt von „S“ des entsprechenden Playbacks.
- Stellen Sie die zweite Lichtstimmung ein (blaue Dreiecke).
- Drücken Sie RECORD gefolgt von „S“ des entsprechenden Playbacks.

Zum Testen des gespeicherten Cue Stacks löschen Sie mit CLEAR zunächst den Programmer und bewegen Sie den Playbackfader nach oben oder drücken die zugeordnete Playback-Flash-Taste.

Um die Liste der Cues des Cue Stacks angezeigt zu bekommen, drücken Sie die „S“-Taste des Playbacks gefolgt von der CUE STACK-Taste, um das Cue Stack-Fenster zu öffnen.

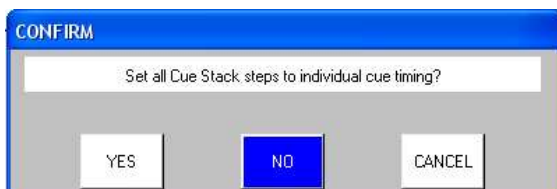
Werden mehrere Cues auf ein Playback gespeichert, regelt der Cue Stack die Überblendung zwischen den einzelnen Cues. Im Normal-Modus wird daraus standardmäßig ein Chaser generiert, d.h. es wird automatisch ununterbrochen zwischen den Cues übergefadet - die Fadezeiten wird hierbei generell über den Chase-Speed festgelegt.

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)											Position																																																												
<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> </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> </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> </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> </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> </tr> <tr> <td colspan="10">End</td> </tr> </tbody> </table>											Status	Cue id	Cue text	Wait	Halt	Delay	Fade	Cue	Next cue	Timing	*	1.00	red	Chase	No	Chase	Chase	Q1	2.00	Chase		2.00	purple	Chase	No	Chase	Chase	Q2	3.00	Chase		3.00	yellow	Chase	No	Chase	Chase	Q3	4.00	Chase		4.00	pink	Chase	No	Chase	Chase	Q4	1.00	Chase	End										Speed 1.80s
Status	Cue id	Cue text	Wait	Halt	Delay	Fade	Cue	Next cue	Timing																																																														
*	1.00	red	Chase	No	Chase	Chase	Q1	2.00	Chase																																																														
	2.00	purple	Chase	No	Chase	Chase	Q2	3.00	Chase																																																														
	3.00	yellow	Chase	No	Chase	Chase	Q3	4.00	Chase																																																														
	4.00	pink	Chase	No	Chase	Chase	Q4	1.00	Chase																																																														
End																																																																							
Display Current Cue											Next Attrib																																																												
Off											Scroll Window																																																												

In den Theater- und Hog II Warp-Modi wird ein Cues Stack direkt als "Cue Timing" angelegt – jeder Schritt kann somit eine individuelle Delay- und Fadezeit bekommen und wird mit der GO-Taste einzeln ausgelöst.

CUE STACK (CS34: mac250 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										

Der Timing-Modus kann auch nachträglich geändert werden: Unter VIEW OPTIONS einfach die Softbuttons CUE TIMING oder CHASE TIMING anwählen.



Show wiedergeben

Nach erfolgreicher Speicherung der Cues und Cue Stacks können diese mit den Playback-Fadern und Tasten abgerufen werden. Dabei kann die Wiedergabe jedes Playbacks in den Optionen auf Wunsch einzeln konfiguriert werden - so ist es beispielsweise möglich, auch LTP-Fades oder FX-Größe und -Geschwindigkeit mit dem jeweiligen Playback-Fader zu koppeln.

Stellen Sie sicher, dass alle Masterfader (Grandmaster und Submaster) auch tatsächlich auf 100% stehen!

Show speichern

MagicQ bietet mit der Speicherung von Showdaten auf der Festplatte die Möglichkeit, eine quasi unbegrenzte Anzahl von Shows zu speichern. Während des Programmiervorgangs werden die Daten im Hauptspeicher abgelegt. Um sie auf der Festplatte zu sichern, wählen Sie den SAVE SHOW-Softbutton im Setup-Fenster.

Während des Programmierens sollten Sie Ihre Show regelmäßig speichern, um einem plötzlichen Datenverlust bei Stromausfall o.ä. vorzubeugen. Sie können den Dateinamen frei wählen - MagicQ hängt automatisch die Dateierweiterung .shw an den gewählten Namen.

Standardmäßig speichert MagicQ periodisch ein zusätzliches Backup Ihrer Show auf der Festplatte. Es wird unter dem gleichen Datennamen mit der Endung .sbk abgelegt.

Es ist ratsam, eine Show unter wechselnden Dateinamen zu speichern - so haben Sie immer Zugriff auf ältere Versionen, falls Ihnen Programmierfehler unterlaufen sind. Zum Beispiel benutzen Sie "meineshow-patch.shw" für die Show nachdem das Patching fertig gestellt ist oder "meineshow-final.shw" im Anschluss an die abgeschlossene Programmierung.

Wenn Sie MagicQ mit dem QUIT-Softbutton im Setup-Fenster beenden, speichert MagicQ automatisch ein Backup der Show mit der .sbk Dateierweiterung. Beim nächsten Start von MagicQ wird dieses Backup wieder neu geladen. So ist sichergestellt, dass MagicQ wieder genauso startet wie Sie es zuletzt beendet haben.

Dateiablage der Showdaten

MagicQ speichert Ihre Showdaten unter

`c:\Programme\ChamSys Ltd\MagicQ PC\show.`

Unter Vista und Windows 7 mit aktivierter User Authentication finden sich die Dateien unter

`c:\Benutzer\Benutzername\AppData\Local\VirtualStore\Program Files\ChamSys Ltd\MagicQ PC\show`

Fehlerdiagnose

Sollte MagicQ nicht wie erwartet funktionieren, öffnen Sie zuallererst das Output-Fenster durch Drücken der OUT-Taste, um die gesendeten DMX-Daten zu kontrollieren. Die "View Heads"-Ansicht zeigt einen nach Attributen sortierten Überblick über die gesendeten Daten. Um die DMX-Rohdaten (nach gewählten Dimmerkurven, Kanalinvertierungen, etc.) zu sehen, wählen Sie „View Chans“, „View DMX“.

Kein DMX-Out

Überprüfen Sie zunächst im Output-Fenster, "View Heads", ob MagicQ die DMX-Daten korrekt berechnet. Sollten einige Kanäle nicht mit dem gewünschten Wert übereinstimmen, prüfen Sie bitte Folgendes:

- Sind Grand-Master und Playback Master (Sub-Master) hochgezogen?
- Sind irgendwelche Playback-Fader hochgezogen?
- Sind in dem Cue auf dem Playback überhaupt Kanaldaten gespeichert (drücken Sie den „S“-Button des Playbacks und anschließend die Taste CUE)?
- Ist irrtümlich der BLIND-Modus aktiv?
- Sind Dimmer oder Geräte irrtümlich auf das falsche DMX-Universum gepatcht?

Zeigt das Output-Fenster die korrekten Daten, überprüfen Sie bitte, ob die DMX-Ausgänge unter "View DMX I/O" im Setup-Fenster korrekt eingestellt sind. Wichtig ist dabei:

- Alle Outputs sind korrekt konfiguriert
- Alle Outputs sind aktiviert (enabled). Beachten Sie, dass MagicQ standardmäßig das DMX-Universum 1 dem MagicDMX-Interface und die Universen 1 to 4 den MagicQ Wings / MagicQ-Konsolen zuordnet - unabhängig davon, ob diese Outputs tatsächlich aktiviert sind).

Bei Benutzung eines Ethernet-DMX-Konverters überprüfen Sie bitte, ob Daten korrekt empfangen werden:

- TCP/IP-Adresse und Subnetz-Maske müssen korrekt eingestellt sein (Setup View, Settings). Eine typische IP-Adresse sollte 2.0.0.20 mit SubNetz-Maske 255.0.0.0 sein.
- Der Ethernet-DMX-Konverter ist angeschaltet und mit MagicQ PC korrekt verbunden.
- Der Ethernet-DMX-Konverter ist passend konfiguriert (typischerweise ArtNet-Universum 0-0).

MagicQ-Wing reagiert nicht

Checken Sie die LEDs auf der Rückseite (rechte Seite bei MiniWing) der Wing. Sollte die Power LED nicht leuchten, überprüfen Sie bitte das Netzteil. MagicQ Wings benötigen 12V DC und je nach Modell 1A bis 2A.

Bei funktionierender Verbindung zum PC leuchten die gelben TX und RX LEDs auf der Rückseite periodisch kurz auf. Sollte dies nicht der Fall sein, trennen Sie die Wing kurz von der Spannungsversorgung.

Unter Windows wird die Wing als "ChamSys Wing" im Gerätemanager erkannt. Wird dort keinerlei Wing angezeigt, ist wahrscheinlich das USB-Kabel oder der USB-Anschluss an Wing oder PC defekt.

Erkennt Windows das Gerät als "unbekanntes Gerät" oder als "FTDI-Gerät", wurde ein falscher Treiber geladen/installiert. Deinstallieren Sie den falschen Treiber und installieren Sie stattdessen den korrekten Treiber unter c:\Programme \ChamSys Ltd\MagicQ PC\Magicq Wing Drivers.

Stellen Sie sicher, dass in der MagicQ-Software unter “Setup”, “View Settings”, “Ports” die Option “MagicQ Wings + Interfaces” entweder auf “Yes” oder auf “Yes – auto DMX” steht.

MagicQ-Software reagiert nicht

Läuft die Zeitanzeige im Statusfenster korrekt weiter? Sollte die Uhr stehengeblieben sein, hilft nur ein Reset weiter. Beenden Sie MagicQ PC zwangsweise mit STRG-SHIFT-ENTFERNEN. Wird die Zeitanzeige jedoch korrekt dargestellt, läuft auch die darunterliegende MagicQ-Software. In diesem Fall überprüfen Sie:

- Sind alle Masterfader hochgeschoben?
- Ist die richtige Playbackseite aktiviert
- Ist auf dem aktivierten Playback auch tatsächlich ein Cue mit Kanalwerten gespeichert?
- Ist die Konsole ggf. ge”locked” (CTRL + oberer linker Softbutton)
- Ist der Button-Test-Modus irrtümlich eingeschaltet? (die oberen beiden SHIFT-Tasten gleichzeitig drücken)

Wenn Sie mit einer MagicQ-Wing arbeiten: Blinken alle S-Tasten der Playbacks blau? Dies zeigt an, dass die Wing nicht mit dem Hauptprozessorboard kommunizieren kann. Trennen Sie die MagicQ-Wing kurz von der Spannungsversorgung.

Seltsame Tastendrucke, unerwartete Sprünge zwischen den Fenstern

Für die MagicQ-Wings und -Konsolen ist ein Board-Test-Modus integriert, um die Hardware auf korrekte Funktion überprüfen zu können:

Auf PC-/Wing-Lösungen geben Sie den Text “test” (ohne ENTER) ein und drücken gleichzeitig CTRL und SHIFT. Auf MagicQ-Konsolen drücken Sie beide oberen SHIFT-Tasten gleichzeitig.

- Stellen Sie sicher, dass keine Taste „klemmt“
- Stellen Sie sicher, dass nichts auf den Tasten/Encodern liegt

Beenden Sie den Board-Test-Modus genauso, wie Sie ihn aufgerufen haben: Auf PC-/Wing-Lösungen geben Sie den Text “test” (ohne ENTER) ein und drücken gleichzeitig CTRL und SHIFT. Auf MagicQ-Konsolen drücken Sie beide oberen SHIFT-Tasten gleichzeitig.

Backup-Dateien

Standardmäßig speichert MagicQ ein Backup der aktuellen Show für jeweils jede Viertelstunde eines jeden Wochentags. Dies ermöglicht dem Benutzer, notfalls auf eine frühere Kopie der Show zurückgreifen zu können.

Backupdateien werden nur angelegt, wenn die MagicQ Autosave-Funktion aktiviert ist – bei deaktiviertem Autosave wird also keinerlei Backup angelegt. Ist die Option “auto save on changes” aktiviert, speichert MagicQ die Backups nur, wenn Änderungen vorgenommen wurden. Um ein Backup aufzurufen, drücken Sie SHIFT und LOAD BACKUP im Setup-Fenster.

Backupdateien werden in einem speziellen Dateiordner abgelegt, die vom Benutzer nicht verändert werden sollten. Wird ein Backup aufgerufen, kopiert MagicQ dieses in den Standard-Showordner.

Der Dateiname einer Backup-Datei gibt über den Zeitpunkt der Speicherung Auskunft: “backup0530.sbk” bedeutet z.B., dass das Backup um 05:30 angelegt wurde, “backupfri.sbk” bedeutet, dass dieses Backup am Beginn des Freitags gespeichert wurde. Backupdateien mit Zeitangabe werden alle 24 Stunden überschrieben, mit Wochentagsangabe alle 7 Tage.

Probleme melden

MagicQ speichert Diagnoseinformationen über Tastendrucke, auffällige Systemereignisse und Resets in einer sogenannten Log-Datei. Sollten Sie ein Softwareproblem feststellen, senden Sie uns bitte die betroffene Show- und Log-Datei mit dem passenden Zeitpunkt des aufgetretenen Problems. Wir werden die entsprechenden Dateien untersuchen und eventuelle Softwareprobleme in der nächsten Softwareversion beheben.

Für eilige Rückmeldungen nutzen Sie unser Online-Bugtracker-System unter <http://download.magicq.co.uk>. Bitte geben Sie alle wichtigen Details an und fügen Show- und Log-Datei an den Fehlerbericht an. Die angefügten Dateien sind nur für Sie und Chamsys einsehbar, so dass Ihre Showdatei garantiert nicht öffentlich verfügbar ist.

Log-Dateien werden im Log-Dateiordner gespeichert und entsprechend Uhrzeit und Datum des Systemstarts benannt. Für jeden Neustart von MagicQ wird eine neue Log-Datei angelegt. Systemzeit und -datum der Logdatei hingegen entsprechen dem Zeitpunkt, an dem die MagicQ-Sitzung beendet wurde.

Bei Fragen stehen wir natürlich auch gern unter support@chamsys.co.uk zur Verfügung.

MagicQ PC-Software updaten

Um MagicQ PC-Software unter Windows upzudaten, muss zunächst die alte Version deinstalliert werden (Systemsteuerung, Software), anschließend kann die neue Version installiert werden. Ihre Showdaten bleiben davon unberührt, allerdings schadet es nie, wichtige Dateien zusätzlich auf einem anderen Datenträger gesichert zu haben.

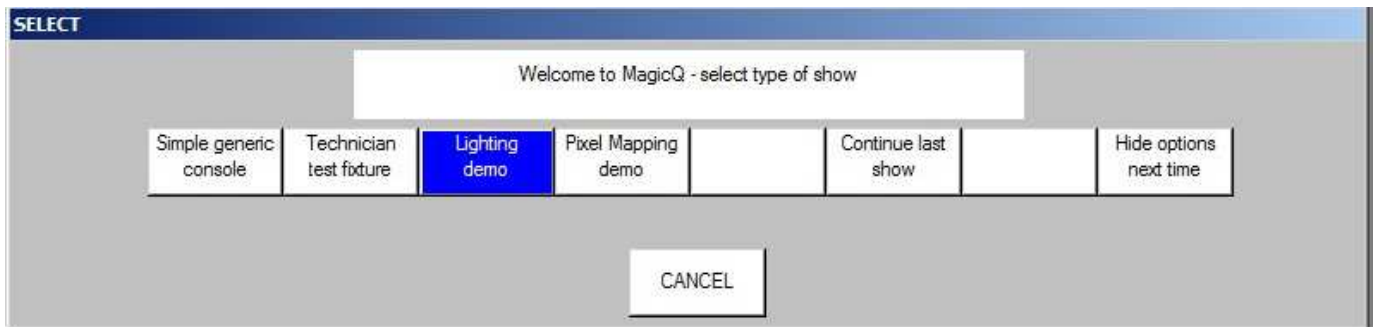
Unter Mac OS/X sollte der Installer die neue MagicQ-Version direkt über die alte Version installieren.

Unter Linux können Sie die alten Installationsdateien direkt mit der neuen Version überschreiben lassen.

Lektion 1 : Fenster

Diese Lektion führt Sie in MagicQ ein und zeigt, wie man Fenster öffnet und schließt sowie einfache Befehle über das MagicQ-Interface ausführt. Wir benutzen die “capture.shw” Demo-Show, welche bei jeder MagicQ-Installation direkt mitinstalliert wird.

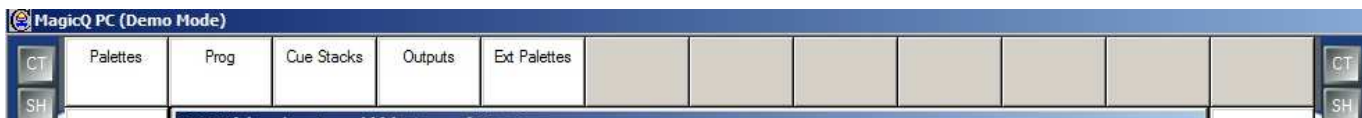
- Starten Sie die MagicQ-Software. Das “Welcome to MagicQ”-Fenster sollte erscheinen. Wählen Sie “Lighting Demo”.



- Sollte das “Welcome to MagicQ”-Fenster nicht erscheinen, drücken Sie die SETUP-Taste (im oberen rechten Fensterblock). Nun drücken Sie den oberen Softbutton “View Settings”, anschließend “Load Show” und bestätigen Sie mit “Yes“. Wählen Sie “Capture.shw”.



- Drücken Sie die CLOSE-Taste mehrfach um alle offenen Fenster zu schließen.
- Drücken Sie die GROUP-Taste zum Öffnen des Group-Fensters
- Position und Größe eines MagicQ-Fensters wird mit dem SIZE-Button verändert. Drücken Sie die SIZE-Taste mehrfach, um das Fenster entsprechend zu verändern.
- Schließen Sie das Group-Fenster wieder durch Drücken der CLOSE-Taste.
- MagicQ bietet eine eigene Fenster-Layoutverwaltung: Halten Sie die CTRL-Taste gedrückt, und die oberen Softbuttons zeigen die Layouts 1 bis 12. Standardmäßig belegt MagicQ die ersten 5 Layouts vor: Palettes, Prog, Cue Stacks, Outputs und Ext Palettes.



- Halten Sie CTRL gedrückt und wählen Sie den “Palettes“-Softbutton. Die Group-, Position-, Colour- und Beam-Fenster werden nun gleichzeitig in jeweils einem Viertelfenster dargestellt.

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

- Wechseln Sie mit den Shortcut-Tasten Layout 1, Layout 2 und Layout 3 zwischen den Layouts.
- Drücken Sie SHIFT + CLOSE, um alle Fenster gleichzeitig zu schließen.

Lektion 2 : Softbuttons & Encoder

Diese Lektion erklärt die Arbeitsweise der Softbuttons und Encoderräder rund um das MagicQ Hauptfenster.

- Wählen Sie die "All Mac 250"-Gruppe im Group-Fenster um die Mac 250 Movinglights zu selektieren. In der Kopfzeile des Group-Fensters werden nun die Nummern der selektierten Geräte angezeigt.

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	

- Das aktive Fenster (mit der hervorgehobenen Kopfzeile) gibt die Funktion der Softbuttons vor. Die 12 oberen Softbuttons bilden normalerweise das Kontextmenü des Fensters, während die 4+4 linken und rechten Softbuttons die Parameter auf den angegliederten Encoderrädern steuern.
- Drücken Sie den LOCATE-Softbutton um alle Parameter der Mac 250-Geräte mit ihren Standardwerten und 100% Helligkeit in den Programmer zu laden. Im Statusfenster erscheint nun "Heads Located".
- Wählen Sie die "Cone"-Palette im Beam-Fenster. Das Beam-Fenster wird nun aktiviert und die Encoderräder steuern nun andere Parameter, nämlich die Beam-Attribute der Mac 250, wie z.B. "Shutter", "Gobo", "Rotate", "Prism" und "Focus".

The screenshot shows the MagicQ software interface with several panels:

- GROUP (Mac250 46,47,48,49,50):** A grid of buttons for selecting different groups (G1-G20) and their functions (e.g., All Dimmer, All Mac250, All CF7HE, etc.).
- POSITION (Mac250 46,47,48,49,50):** A grid of buttons for selecting different positions (P1-P20) and their functions (e.g., centre, far left, far right, etc.).
- COLOUR (Mac250 46,47,48,49,50):** A grid of buttons for selecting different colors (C1-C20) and their functions (e.g., White, Red, Amber, etc.).
- BEAM (Mac250 46,47,48,49,50):** A grid of buttons for selecting different beam attributes (B1-B20) and their functions (e.g., open gobo, cone, bar, fan hat, etc.).
- VIEW PALETTE:** A vertical panel on the right side with buttons for CT, SH, E, F, Y, X, and a Gobo 014 encoder.
- Left Panel:** A vertical panel with buttons for CT, SH, A, B, C, D, and a Prism 000 encoder.
- Bottom Panel:** Status information including "ChrisDell Wed Mar 30 13:25:18 2011 Ver 1.4.9.2 Build 238" and "Set BEAM 2".

- Beachten Sie, dass das Beam-Fenster 5 verschiedene Seiten für die Encoderbelegung besitzt - diese kann über die oberen Softbuttons gewechselt werden. Die Beam-Seite 1 enthält die meistgenutzten Parameter, die Seiten 2-5 sind entsprechend für fortgeschrittenere Attribute vorgesehen.

- Klicken Sie auf die obere Hälfte des X-Encoderrades auf dem Bildschirm, um den Parameterwert zu erhöhen – klicken Sie auf die untere Hälfte, um den Wert entsprechend zu verringern.
- Außerdem ist es möglich, in das Feld mit der Encoderbeschriftung zu klicken: Ein Klick über der Hälfte wechselt zum nächsten Gobo, ein Klick darunter zum vorherigen Gobo.
- Klicken Sie nochmals in das Feld und halten die Maustaste gedrückt: Nun erscheint eine Liste mit der kompletten Liste der Gobos - wählen Sie eines davon.
- Nun öffnen Sie das Output-Fenster durch Drücken der OUT-Taste.

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 ol 000 000											
m250 mac250 47 100% 128 128 000 open cone 000 070 prism ol 000 000											
m250 mac250 48 100% 128 128 000 open cone 000 070 prism ol 000 000											
m250 mac250 49 100% 128 128 000 open cone 000 070 prism ol 000 000											
m250 mac250 50 100% 128 128 000 open cone 000 070 prism ol 000 000											
spots no col 1 0%											
spots no col 2 0%											
spots no col 3 0%											
spots no col 4 0%											
finger l r59 5 0%											
finger r 217 6 0%											

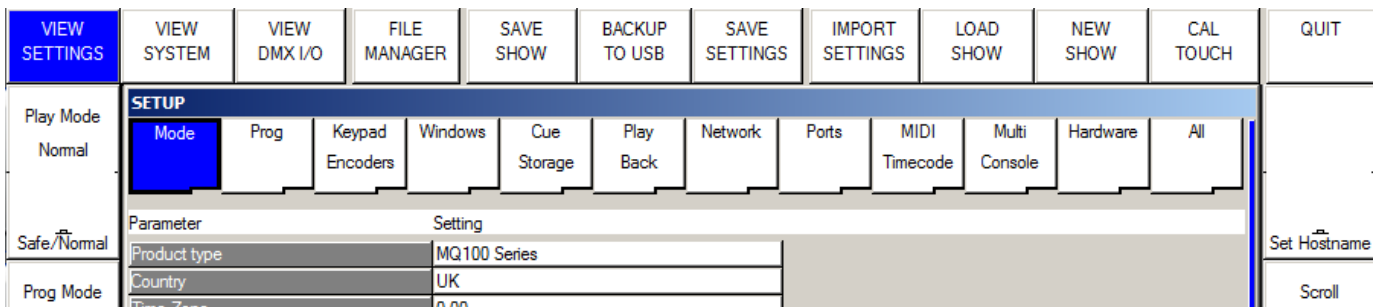
- Parameter, die im Programmier enthalten sind, werden im Output-Fenster rot dargestellt. Beachten Sie, dass die Mac 250 auf 100% Helligkeit stehen.
- Drücken Sie die CLEAR-Taste, um den Programmier zu leeren: Das Output-Fenster zeigt nun 0% Helligkeit für die Mac 250.



Lektion 3 : Eine neue Show mit Movinglights anlegen

Diese Lektion startet eine neue Show und patcht einige Martin Mac 500 Movinglights. Wir benutzen für diese Lektion vier Martin Mac 500 im Modus 4 eingestellt auf die DMX-Adressen 274, 290, 306 und 322 auf DMX-Universum 2.

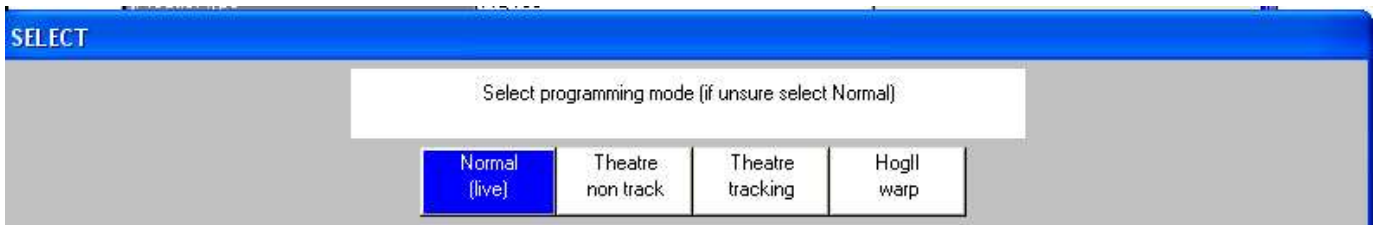
- Schließen Sie alle offenen Fenster mit SHIFT + CLOSE.
- Öffnen Sie das Setup-Fenster durch Drücken der SETUP-Taste.
- Wechseln Sie die Ansicht auf "VIEW SETTINGS" mit dem oberen linken Softbutton.
- Wählen Sie nun NEW SHOW.



- Das System fragt nun, ob die aktuelle Show aus dem Speicher gelöscht werden soll. Dieses Löschen betrifft keine Showdaten auf der Festplatte sondern nur die aktuelle Show im Hauptspeicher. Für diese Lektion bestätigen Sie also bitte mit „Yes“.



- Anschließend fragt MagicQ nach dem gewünschten Modus. Falls Sie bereits mit einer Hog II-Konsole gearbeitet haben, wählen Sie „Hog II Warp“. Ansonsten nehmen Sie den "Normal"-Modus.



- Sämtliche Showdaten und Patchings werden nun gelöscht und die Einstellungen gemäß dem zuvor gewählten Modus gesetzt. Die verschiedenen Modi vereinfachen lediglich bestimmte Programmier-Grundeinstellungen - unabhängig davon steht aber der komplette Funktionsumfang von MagicQ in allen Modi zur Verfügung.

- Öffnen Sie das Patch-Fenster mit der PATCH-Taste. Es erscheint ein leeres Fenster, da bisher noch nichts gepatcht wurde.
- Das Patchen von Movinglights besteht aus zwei Schritten– zunächst wählen Sie den gewünschten Gerätetyp aus, anschließend wird er gepatcht. Drücken Sie den CHOOSE HEAD-Softbutton. MagicQ zeigt nun eine Liste der verfügbaren Movinglight-Hersteller. Mit PageUp und PageDown scrollen Sie die Liste auf und ab.
- Wählen Sie den Hersteller Martin. MagicQ öffnet nun die Liste der unterstützten Geräte dieses Herstellers. Drücken Sie auf Mac 500 und wählen Sie den Modus 4. MagicQ wechselt nun zurück auf das Patch-Fenster. Beachten Sie, dass die Fenster-Kopfzeile das gewählte Gerät anzeigt, in diesem Fall Martin Mac 500 Mode 4.

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											

- Nun drücken Sie den PATCH IT-Softbutton. MagicQ fragt nun nach der Anzahl der zu patchenden Geräte und der DMX-Adresse. In unserem Fall benötigen wir 4 Geräte beginnend mit der DMX-Adresse 2-274. Geben Sie 4@2-274 ein, gefolgt von ENTER. MagicQ patcht die Geräte nun direkt hintereinander.

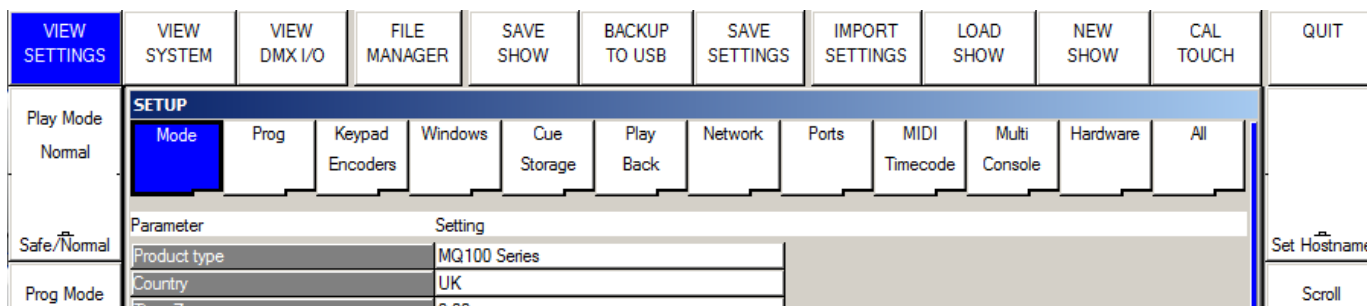
VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW DMX	CHOOSE DIMMER	CHOOSE HEAD	CHOOSE MEDIA SV	PATCH IT	EDIT HEAD	AUTO GROUPS	CLONE HEAD	MORPH HEAD	SORT
Universe	PATCH (Martin Mac500 Mode 4 free 1-001 [Martin_Mac500_Mode 4.hed])										
All	Head type	DMX (256-----1)	Hd no	Name	Gel	P Inv	T Inv	Swap	Merge	From	P Off
	Martin 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											

- Drücken Sie die “Layout 1”-Taste –MagicQ hat bereits automatisch eine Gruppe für die Geräte angelegt und passende Paletten für Colour, Position und Beam angelegt.

Lektion 4 : Eine neue Show mit Dimmern anlegen

Diese Lektion legt eine neue Show an und patcht 44 Dimmerkreise.

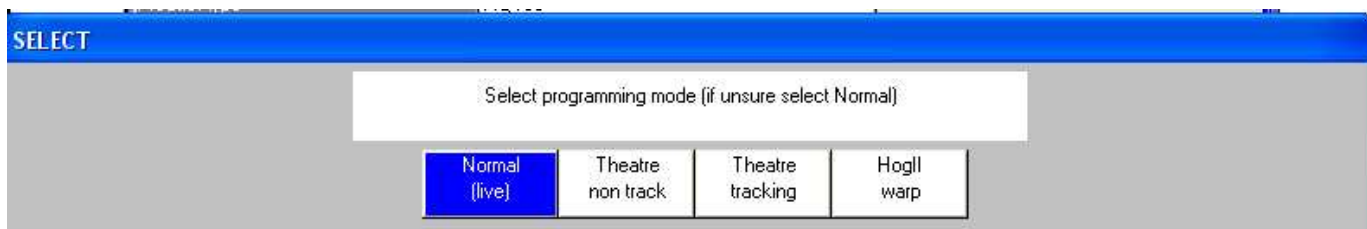
- Schließen Sie alle offenen Fenster mit SHIFT + CLOSE.
- Öffnen Sie das Setup-Fenster durch Drücken der SETUP-Taste.
- Wechseln Sie die Ansicht auf "VIEW SETTINGS" mit dem oberen linken Softbutton.
- Wählen Sie nun NEW SHOW.



- Das System fragt nun, ob die aktuelle Show aus dem Speicher gelöscht werden soll. Dieses Löschen betrifft keine Showdaten auf der Festplatte sondern nur die aktuelle Show im Hauptspeicher. Für diese Lektion bestätigen Sie also bitte mit „Yes“.



- Anschließend fragt MagicQ nach dem gewünschten Modus. Falls Sie bereits mit einer Hog II-Konsole gearbeitet haben, wählen Sie „Hog II Warp“. Ansonsten nehmen Sie den "Normal"-Modus.



- Sämtliche Showdaten und Patchings werden nun gelöscht und die Einstellungen gemäß dem zuvor gewählten Modus gesetzt. Die verschiedenen Modi vereinfachen lediglich bestimmte Programmier-Grundeinstellungen - unabhängig davon steht aber der komplette Funktionsumfang von MagicQ in allen Modi zur Verfügung.
- Öffnen Sie das Patch-Fenster mit der PATCH-Taste. Es erscheint ein leeres Fenster, da bisher noch nichts gepatcht wurde.

- Das Patchen von Movinglights besteht aus zwei Schritten– zunächst wählen Sie den gewünschten Gerätetyp aus, anschließend wird er gepatcht. Drücken Sie den CHOOSE DIMMER-Softbutton. Beachten Sie, dass die Fenster-Kopfzeile nun „Generic Dimmer“ anzeigt.

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											

- Nun drücken Sie den PATCH IT-Softbutton. MagicQ fragt nun nach der Anzahl der zu patchenden Dimmer und der DMX-Adresse. In unserem Fall benötigen wir 44 Dimmerkanäle beginnend mit der DMX-Adresse 1-1. Geben Sie 44@1-1 ein, gefolgt von ENTER. MagicQ patcht die 44 Dimmerkanäle nun direkt hintereinander.

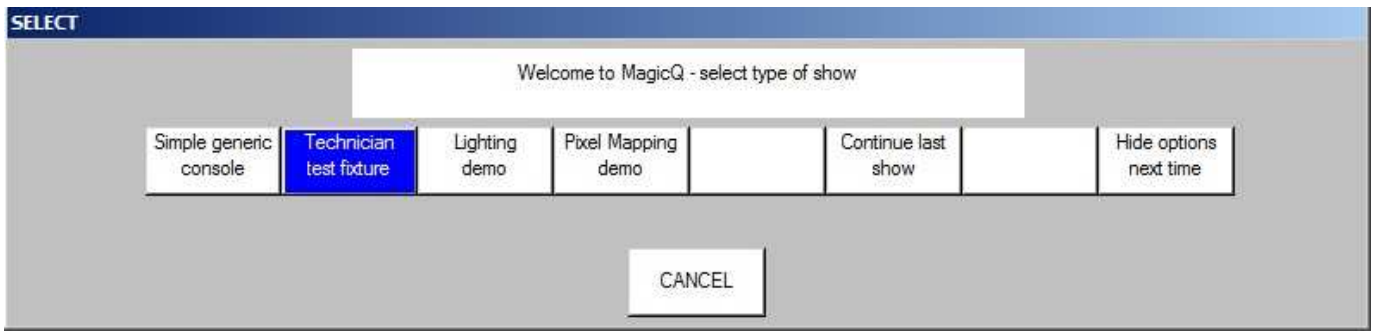
VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW DMX	CHOOSE DIMMER	CHOOSE HEAD	CHOOSE MEDIA SV	PATCH IT	EDIT HEAD	AUTO GROUPS	CLONE HEAD	MORPH HEAD	SORT
Universe	PATCH (Generic Dimmer Dimmer free 1-045 [Generic_Dimmer_Dimmer.hed])										
All											
	Head type	DMX (256-----1)	Hd no	Name	Gel	P Inv	T Inv	Swap	Merge	From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

- Drücken Sie den “Head Test”-Softbutton. MagicQ testet jeweils den Dimmer, auf gerade der Cursor positioniert ist. Mit den UP und DOWN Pfeiltasten können Sie sich schnell durch Liste bewegen, um alle Dimmerkanäle auf Funktion zu testen. Anschließend löschen Sie den Programmer wieder mit CLEAR.

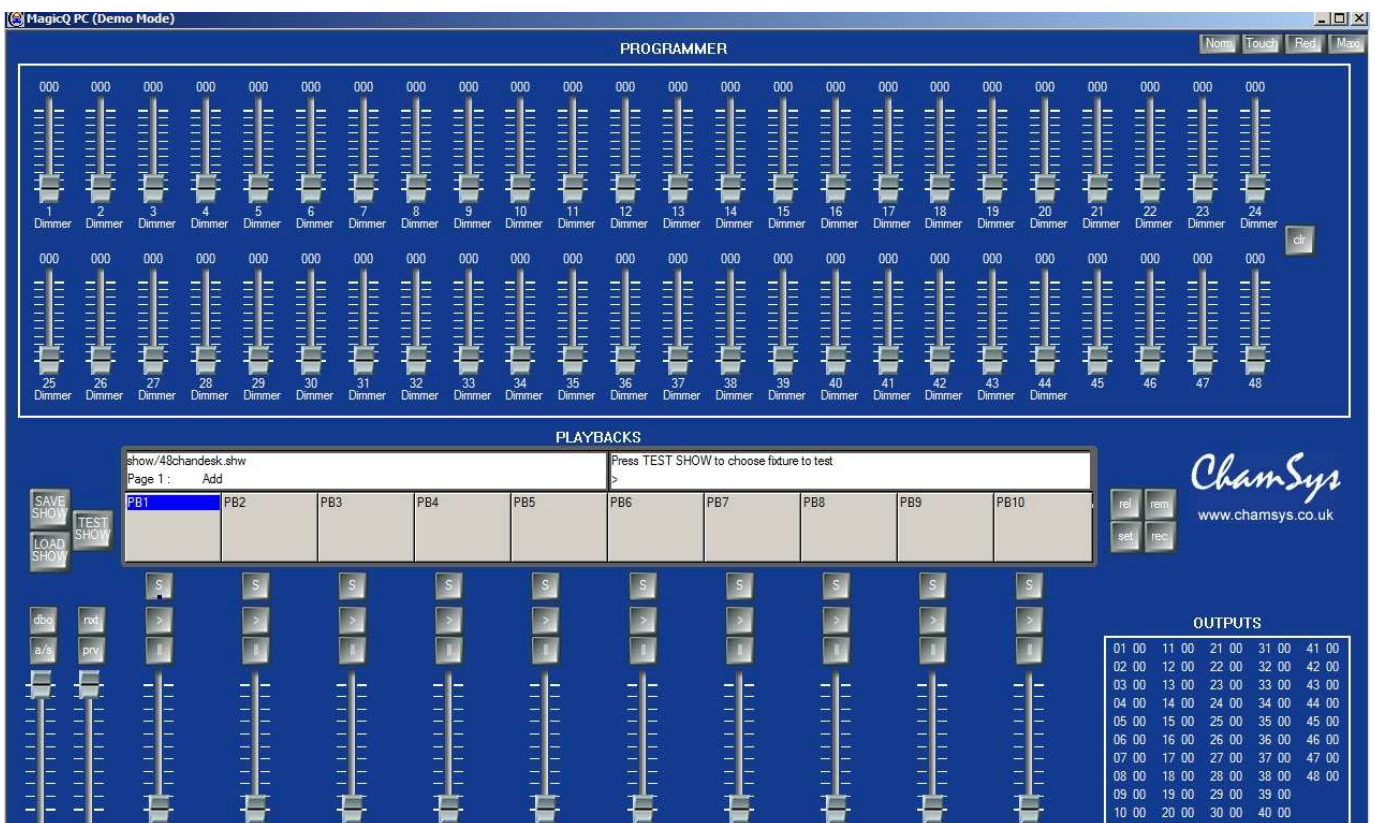
Lektion 5 : Der Technician Test-Modus

Diese Lektion demonstriert, wie ein Movinglight im Technician Test-Modus angesteuert werden kann. Wir nutzen dazu einen Varilite VL3500 Spot.

- Starten Sie die MagicQ-Software. Das "Welcome to MagicQ"-Fenster sollte erscheinen. Wählen Sie "Technician test fixture".



- Sollte das "Welcome to MagicQ"-Fenster nicht erscheinen, drücken Sie oben rechts im MagicQ-Fenster auf den „Simple“-Button - dies startet direkt den „Simple“-Modus, um Geräte testen zu können.

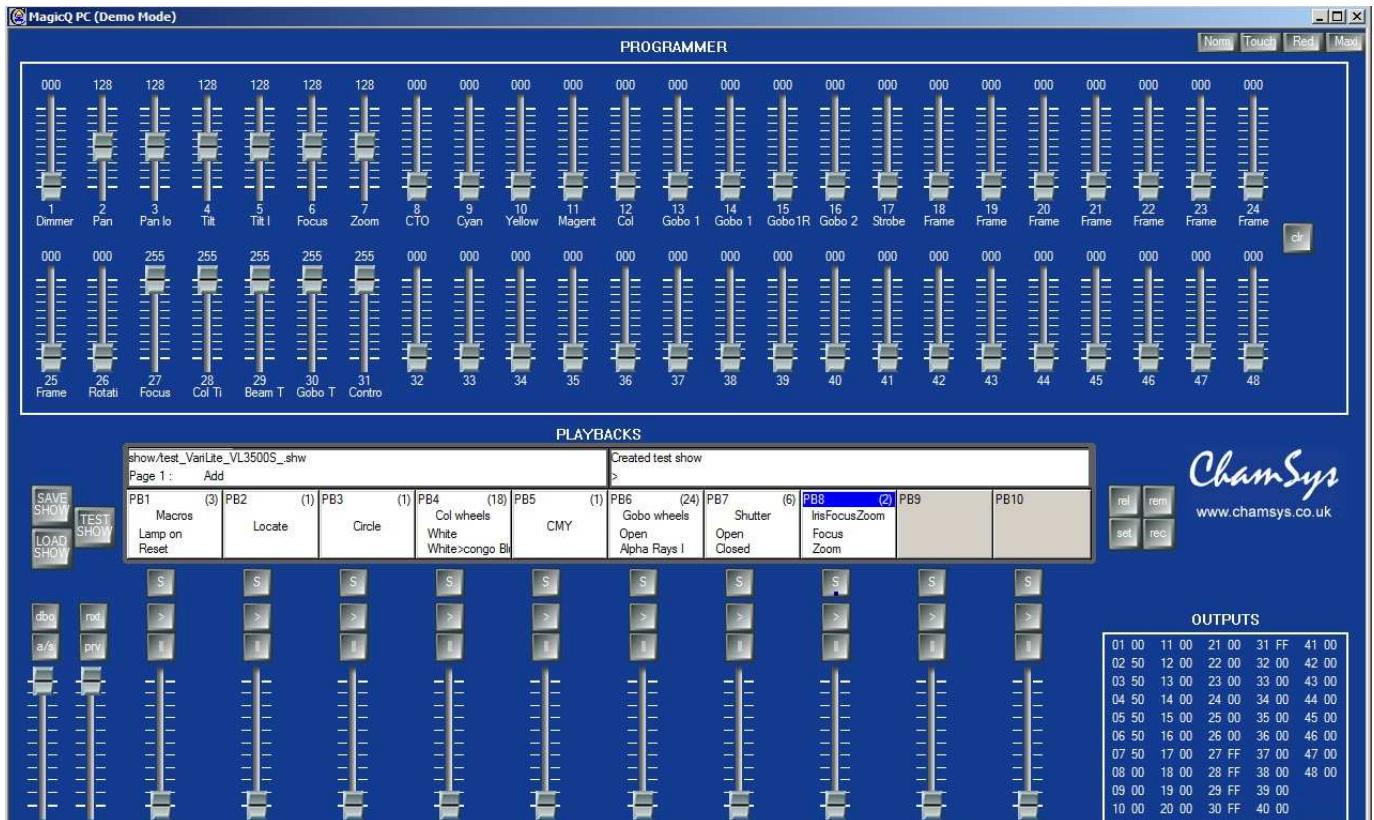


- Klicken Sie auf TEST SHOW. MagicQ zeigt nun eine Liste von Geräte-Herstellern.

The screenshot shows the MagicQ PC (Demo Mode) interface. At the top, there is a menu bar with buttons: HARD DRIVE, USB DRIVE, SIMPLE VIEW (highlighted), ADV VIEW, UP DIR, FILE EXT, CREATE DIR, REMOVE DIR, CLOSE DIR, SET USB DRIVE, and SORT. Below the menu bar is a title bar for 'FILE MANAGER (hard drive: show/heads)' and a sub-header '5Star'. The main area contains a grid of manufacturer names:

5Star	A and O	Abstract	AC Lighting	Acme	ADB	Ainstar	Alkalite	Alpha One	Altman
American DJ	Amlux	Amptown	Anolis	Apollo	Apollo Pro	Ariane	ArKaos	AVR	Ayrton
Barco	Blinding Light	Borealis	Brash	Brteq	Cameleon	Capture	Chameleon	Chauvet	Chroma-Q
Chromlech	Cirro	City Theatrical	Cityscape	Clay Paky	CLS	Coef	Coemar	Color Kinetics	ColorKey
Colours	Columbus	Compulite	Conic	Conrad	Constella	Coolux	CXI	D-Tek	Deliya
DesignLED	DESISTi	DHA	Discotech	Divenitronic	DTS	Eagle	Eagle Lighting	EEE	Effect Co+C34
Elation	Element Labs	Elite	Elite Serve	Entar	Equinox	ETC	Eurocolour2	EuroLite	Eurotech
EVL	Expolite	Extron	Fairlight	FAL	Fine Art	FLY	FogScreen	Folsom	Futurelight
G-Lites	Gekko Technology	Generic	Geni	Genius	GLP	Green Hippo	Griven	High End	HQ Power
Hubbell	Hungaroflash	i-Pix	iLED Pro	Indeon	Irradiant	iSolution	James Thomas Eng	JB Lighting	JB Systems
Kam	Kingbeam	KJE Technical	Klemm	Kramer	Kvant	Labscan	Lampo	Larita	Lanzini
Laser Animation	Laser Technology	Laser-UK	Laserage	Laserworld	LaserWorx	LDDE	Le Matre	LED	Ledion
LEDJ	Licht Technik	Light Curtain	Light Sky China	Lighting Inov	Lightmaxx	Look Solutions	Iix	Lumi	Mad Lighting

- Mit den Cursortasten und den PageUp und PageDown-Tasten können Sie schnell durch die Liste navigieren. Wählen Sie zunächst „Varilite“, und in der anschließenden Geräteliste den „VL3500 Spot“.
- MagicQ erstellt nun eine neue Show mit nur einem einzigen Varilite VL3500 Spot direkt auf DMX-Adresse 1 gepatcht. Außerdem legt MagicQ automatisch bis zu 10 Playbacks mit nützlichen Testfunktionen an, wie z.B. Lamp On, Locate oder auch Testcues für Bewegung, Farben und Beams.

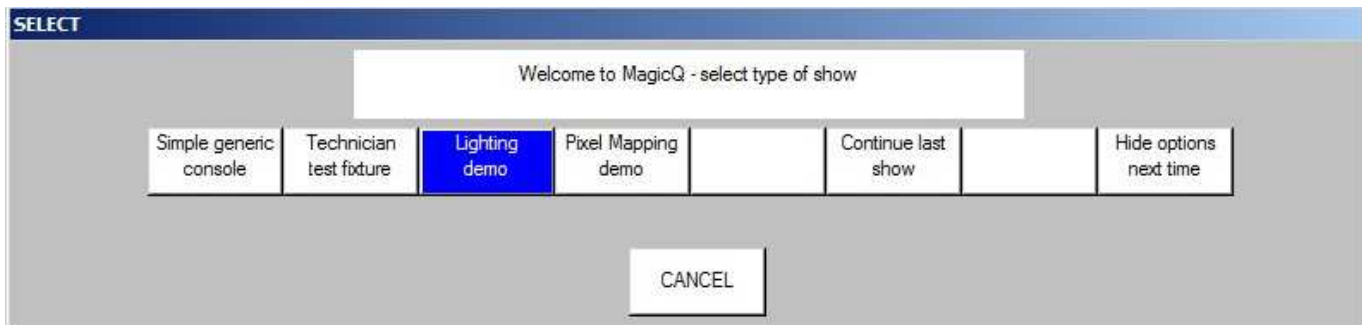


- Die 48 Fader in der oberen Fensterhälfte erlauben eine direkte Kontrolle über jeden einzelnen Kanal des Movinglights. Für eine feinere Faderaufösung halten Sie bei der Bewegung des Faders gleichzeitig die SHIFT-Taste gedrückt. Die ausgegebenen DMX-Werte werden direkt unten rechts in der Output-Sektion angezeigt. Mit CLEAR löschen Sie die Einstellungen der Fader wieder.
- Wenn Sie im Besitz eines ChamSys MagicDMX-Interfaces sind, schließen Sie dies einfach an einen USB-Port Ihres PCs an: Das Interface beginnt sofort mit dem Senden von DMX-Daten - Sie können die Funktionen Ihres Movinglights bequem testen.
- Sind Sie im Besitz eines Fremd-DMX-Interfaces, wechseln Sie zunächst in die Normal-Ansicht mit dem Button "Norm" oben rechts im MagicQ-Fenster. Drücken Sie nun "Setup", "View DMX I/O" und stellen Sie für das DMX-Universum 1 den passenden Interface-Typ ein und aktivieren (enablen) Sie das Universum 1.

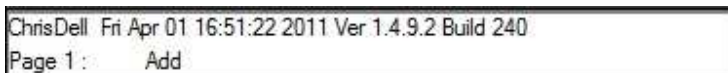
Lektion 6 : Speichern eines Cues und eines Cue Stacks

Diese Lektion zeigt, wie Cues und Cue Stacks (eine Sequenz verschiedener Cues) gespeichert werden.

- Starten Sie die MagicQ-Software. Das “Welcome to MagicQ”-Fenster sollte erscheinen. Wählen Sie “Lighting Demo”.



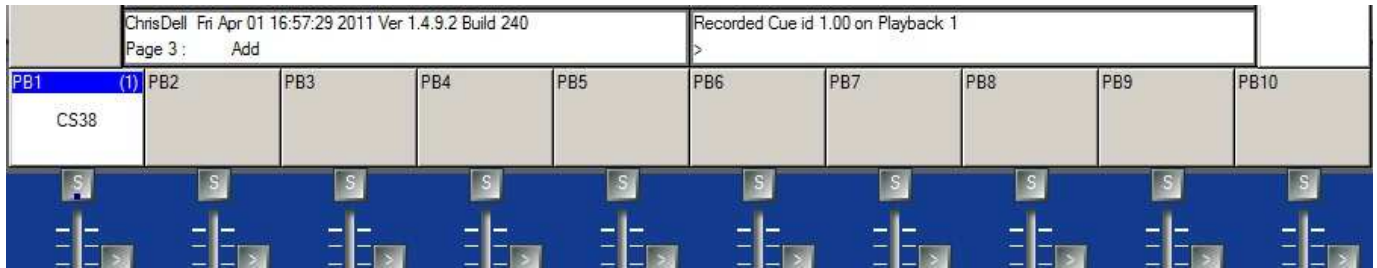
- Sollte das “Welcome to MagicQ”-Fenster nicht erscheinen, drücken Sie die SETUP-Taste (im oberen rechten Fensterblock). Nun drücken Sie den oberen Softbutton “View Settings”, anschließend “Load Show” und bestätigen Sie mit “Yes“. Wählen Sie “Capture.shw”.
- Zunächst erstellen wir ein einfaches Lichtbild im Programmer. Drücken Sie Layout 1 um das Group-, Position-, Colour- und Beam-Fenster aufzurufen.
- Wählen Sie “All Mac250” im Group-Fenster.
- Im Colour-Fenster klicken Sie auf “Yellow”, im Position-Fenster auf “Down”.
- Um einen neuen Cue speichern zu können, müssen wir zunächst eine Playback-Seite mit freien Playbacks finden. Wechseln Sie mit den PageUp / PageDown-Tasten auf Seite 3. Die aktuelle Seitennummer findet sich im Statusfenster links neben der Uhrzeitanzeige.



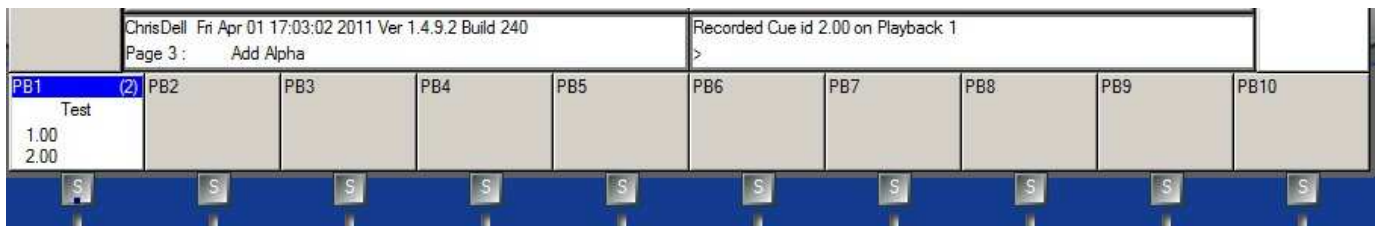
- Um einen Cue zu speichern, drücken Sie die REC-Taste (bei den Action-Tasten auf der rechten Seite) gefolgt von der „S“-Taste über dem ersten Playback (PB1).



- MagicQ speichert nun den Cue auf dem Playback 1. Da es sich zuvor um ein leeres Playback handelte, hat MagicQ automatisch einen neuen Cue Stack mit einem einzigen Cue darauf angelegt. Dem Cue selbst wurde die ID 1.00 innerhalb des Cue Stacks zugewiesen.



- Da frisch gespeicherten Cue Stack bisher kein Name zugewiesen wurde, zeigt die Nummer des zugeordneten Cue Stacks (in diesem Fall CS38) über dem Fader. Ober rechts im Feld wird Klammern die Anzahl der Schritte des Cue Stacks angezeigt - in diesem Fall „(1)“.
- Um den Cue Stack zu benennen, drücken Sie SET, gefolgt von der „S“-Taste des Playbacks. MagicQ öffnet ein Tastaturfenster, in welches Sie den gewünschten Namen eingeben können. Wir nennen unseren Cue Stack “Test”.
- Nun erstellen Sie ein weiteres Lichtbild im Programmier- Wählen Sie Colour “Magenta” und Position “Up”.
- Speichern Sie einen zweiten Cue auf dem Playback durch Drücken von REC gefolgt von der „S“-Taste des Playbacks.



- Der Cue Stack zeigt nun “(2)” in der oberen rechten Ecke, um zu zeigen, dass nun 2 Cues darauf gespeichert sind. Außerdem werden die IDs des aktuellen (1.00) und des folgenden Cues (2.00) aufgelistet.
- Drücken Sie CLEAR, um den Programmier zu löschen. Schieben Sie den Playback-Fader hoch – der Cue Stack wird aktiviert. Haben Sie MagicQ im Normalmodus gestartet, wurde standardmäßig ein Chaser angelegt, ansonsten handelt es sich um einen Theater-Cue-Stack, bei dem Sie mit GO (>) zum nächsten Schritt springen.
- Drücken Sie die “S”-Taste des Playbacks zweimal, um das Cue Stack-Fenster für dieses Playback zu öffnen.

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	
View Mode	CUE STACK (CS38: Test)										Position	
Default	Status	Cue id	Cue text	Wait	Halt	Delay	Fade	Cue	Next cue	Timing	Track	Zero old HTP
		1.00		Chase	No	Chase	Chase	Q51 Test	Next	Chase	L	Yes
		2.00		Chase	No	Chase	Chase	Q52	1.00	Chase	L	Yes
Display Current Cue	End (0.00s)											1.80s 33
Off												BPM
												next attrib
												Scroll Window

- Mit den oberen CHASE TIMING und CUE TIMING Softbuttons können Sie zwischen den beiden Timingarten wechseln.
- Um die einzelnen Schritte zu benennen, klicken Sie auf Cue Text und geben den entsprechenden Text ein.