

ChamSys

QuickQ 10

QuickQ 20

QuickQ 30

Konsole

und

QuickQ Rack

Installations-, Softwarehandbuch
und Garantiezertifikat

Hinweise zu diesem Handbuch

Das QuickQ-Benutzerhandbuch enthält eine Beschreibung, Sicherheitsvorkehrungen, Installations-, Programmierungs-, Betriebs- und Wartungsanweisungen für die QuickQ-Konsolen und **Rack-Einbauprodukte** zum Erscheinungsdatum dieser Ausgabe.

ChamSys ist ständig bemüht, die leistungsstärkste und stabilste Software für alle unsere Lichtkonsolen bereitzustellen. Aus diesem Grund stellen wir allen unseren Benutzern kontinuierliche Verbesserungen der Software zur Verfügung. Um das volle Potenzial ihrer Konsole auszuschöpfen und sicherzustellen, dass Sie über die aktuellste Gerätebibliothek verfügen, empfehlen wir, stets die neueste Konsolensoftware von der ChamSys-Website herunterzuladen und zu installieren.

Detaillierte Installationsanweisungen finden Sie in Abschnitt 3.9 dieses Handbuchs.

Warenzeichen

ChamSys, das ChamSys-Logo und QuickQ sind eingetragene Marken oder Marken von ChamSys Ltd in Großbritannien und anderen Ländern. Andere hier genannte Firmen- und Produktnamen und -logos sind möglicherweise Marken der jeweiligen Unternehmen.

Urheberrechtshinweis

Die in diesem Handbuch enthaltenen Autorenwerke, einschließlich, aber nicht beschränkt auf alle Designs, Texte und Bilder, sind Eigentum von ChamSys Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Verwendung der Gebrauchsanweisung

ChamSys ermächtigt seine Kunden, dieses Handbuch nur zu professionellen Informationszwecken herunterzuladen und auszudrucken. ChamSys untersagt ausdrücklich die Verwendung, das Kopieren, Speichern, Verteilen, Ändern oder Drucken dieses Handbuchs oder seines Inhalts für andere Zwecke ohne schriftliche Zustimmung von ChamSys.

Zielgruppe

Jede Person, die dieses Produkt installiert, bedient und / oder wartet, sollte die mit dem Produkt gelieferte Anleitung sowie dieses Handbuch vollständig durchlesen, bevor sie dieses Produkt installiert, bedient oder wartet.

Haftungsausschluss

ChamSys ist der Ansicht, dass die in diesem Handbuch enthaltenen Informationen in jeder Hinsicht korrekt sind. ChamSys übernimmt jedoch keine Verantwortung und lehnt jegliche Haftung gegenüber Dritten für Verluste, Schäden oder Störungen ab, die durch Fehler oder Auslassungen in diesem Dokument verursacht wurden, unabhängig davon, ob diese Fehler oder Auslassungen auf Fahrlässigkeit, Unfälle oder andere Ursachen zurückzuführen sind. ChamSys behält sich das Recht vor, den Inhalt dieses Dokuments zu überarbeiten, ohne verpflichtet zu sein, eine Person oder ein Unternehmen über eine solche Überarbeitung zu informieren. ChamSys ist jedoch nicht verpflichtet, solche Überarbeitungen vorzunehmen, und verpflichtet sich auch nicht dazu. Laden Sie die neueste Version von www.chamsys.co.uk herunter.

Inhaltsverzeichnis

Hinweise zu diesem Handbuch	2
Glossar	6
1. Einleitung	9
QuickQ-Konsolen	9
QuickQ-Rack.....	12
Layout der QuickQ-Benutzeroberfläche.....	14
Einstellungsmenü.....	15
Zugriffsebenen	16
DMX-Einstellungen	17
Netzwerk.....	18
Über Netzwerkkabel	18
Wi-Fi.....	19
Benutzeroberflächenoptionen	19
2. Neue Shows und Patches	20
Eine neue Show starten	20
Patchen	21
Fixtures hinzufügen	21
Fixtures benennen	22
Ändern der DMX-Adressen gepatchter Geräte	23
Geräte entfernen	23
RDM Auto Patch	23
3.0 Startbildschirm und Geräte steuern.....	24
3.1 Startbildschirm.....	24
Einführung in das Layout	24
Gruppen erstellen.....	24
Einrichten des Layout-Bildschirms.....	24
Ein- / Auszoomen.....	25
Geräte auswählen.....	25
3.2 Fixtures mit QuickQ steuern	25
Geräte steuern.....	25
Fixtures auswählen	25
Geräte mit Cues steuern.....	26
Capture Fixtures - Clear Fixtures.....	26
Fixtures über Cues steuern	26

Vorrang des höchsten oder des letzten Wertes LTP/HTP	26
Aktivieren von Cues und deaktivieren von Cues	26
Intensität steuern	26
Verwenden von Instrumentenfadern.....	27
Intensitätsfenster	27
Lampe ein- und ausschalten.....	27
Farben steuern	28
Farbmischungs-Encoder - COL MIX	28
Farbfenster	28
Kontrolle der Position.....	29
Beamfunktionen steuern - Gobos, Fokus, Zoom und andere Beamooptionen	30
Gobos kontrollieren.....	31
3.3 Aufnehmen von Objekten mit QuickQ	33
Gruppen aufnehmen	33
Eine Palette aufnehmen	33
Einen Cue aufnehmen	34
Ein Chase aufnehmen.....	34
Aufnehmen eines Cue-Stacks im Theaterstil.....	36
Wiedergabe eines Cue-Stacks	38
3.4 Cues bearbeiten.....	40
3.5 Effekte.....	42
3.6 Execute Fenster	45
3.7 MIDI-Noten und Timecode.....	47
3.8 Audioeingang.....	48
3.9 Aktualisieren der Konsolensoftware	49
4.0 Einrichten von QuickQ zur Ausgabe von Artnet.	50
4.1 Werksreset.....	51
4.2 Anhang.....	51
DMX, Ethernet und ArtNet.....	51
4.3 Technische Daten	54

Pflege Ihrer Konsole

Um Ihre Konsole in bestem Zustand zu halten, beachten Sie bitte die folgenden Empfehlungen:

- ❖ Halten Sie Flüssigkeiten von der Konsole fern. Über eine Konsole verschüttete Getränke können irreparable Schäden verursachen.
- ❖ Setzen Sie die Konsole keinem direkten Sonnenlicht aus - stellen Sie die Konsole in den Schatten. Übermäßige Sonnenwärme kann die Touchscreens und die Aufdrucke beschädigen.
- ❖ Verwenden Sie keine scharfen Gegenstände auf dem Touchscreen. Wenn Sie einen anderen Gegenstand als Ihren Finger verwenden möchten, verwenden Sie einen stumpfen Gegenstand, der die Oberfläche nicht beschädigt.
- ❖ Blockieren Sie nicht die Lüftungsgitter an der Rückseite, seitlich und unterhalb der Konsole.
- ❖ Verwenden Sie die Konsole nicht außerhalb ihres Betriebstemperaturbereichs.
- ❖ Gehen Sie vorsichtig mit der Konsole um, wenn Sie sie bewegen oder transportieren. Die Konsole enthält Komponenten, die durch Stöße beschädigt werden können, z. B. eine Festplatte. Verwenden Sie nach Möglichkeit immer ein gepolstertes Flightcase.
- ❖ Verwenden Sie zum Reinigen der Konsole keine Lösungsmittel oder Reinigungsmittel. Reiben Sie nicht fest auf den Metall- oder Kunststoffoberflächen - dies kann dazu führen, dass Farbe oder Schrift entfernt werden. Reinigen Sie die Paneele vorsichtig mit einem feuchten Tuch. Benutzen Sie kein Wasser für den Touchscreen, da es in den Touchscreen gelangen und ihn unbrauchbar machen kann.

Sicherheitshinweise

- ❖ Öffnen Sie die Konsole nur, wenn Sie eine von ChamSys autorisierte und für die Wartung und Reparatur der Konsole geschulte Fachkraft sind. Die Konsole enthält Komponenten mit Spannungen, die einen Stromschlag verursachen können.
- ❖ VORSICHT: QuickQ-Konsolen enthalten einen austauschbaren CR2032-Prozessorakku. Diese Batterien können bei Verschlucken schwere Verbrennungen verursachen. Nehmen Sie die Batterie nicht in den Mund. Sie darf nicht in die Hände von kleinen Kindern gelangen. Bei versehentlichem Verschlucken der Batterie ist sofortige medizinische Hilfe erforderlich.
- ❖ Verwenden Sie die Konsole nicht, wenn das Stromkabel in irgendeiner Weise beschädigt ist.
- ❖ Reparaturen dürfen nur von autorisierten Kundendienstmitarbeitern durchgeführt werden. In der Konsole befinden sich keine vom Benutzer zu wartenden Teile.
- ❖ Wenn Flüssigkeiten über die Konsole verschüttet werden, schalten Sie die Stromversorgung sofort aus und lassen Sie sich von Ihrem autorisierten Kundendienstvertreter beraten.
- ❖ Stellen Sie beim Transport der Konsole sicher, dass genügend Personen für das Tragen der Konsole vorhanden sind.
- ❖ Stellen Sie einen sicheren Standort des QuickQ-Racks und der Konsolen her, damit das Gerät nicht aus der Betriebsposition rutschen oder fallen kann.

Glossar

Im Folgenden finden Sie einige häufig verwendete Begriffe, die Ihnen den Einstieg in die QuickQ-Programmierung erleichtern sollen.

DMX oder DMX512

Ist ein Akronym für **D**igital **M**ultiplex und ein Standard für digitale Kommunikationsnetze, die üblicherweise zur Steuerung von Bühnenbeleuchtung und Effekten verwendet werden. Es können DMX-Daten sowohl direkt über DMX-Kabel als auch über ein Netzwerk übertragen werden. QuickQ hat Verbindungen für beide Variationen.

Fixture

Ein Fixture ist der Gerätename, den die Konsole zur Steuerung dieses Geräts verwendet (z.B. ExpoLite SL 300 SPOT). Jedes Fixture hat seine eigene Nummer. Ein Fixture kann ein von einem Dimmer gesteuerter Scheinwerfer, eine LED, ein Moving Light oder ein beliebiges Gerät, das über DMX gesteuert werden kann, sein. Hersteller anderer Konsolen können dies als Beleuchtungsinstrument, Instrument oder Head bezeichnen und ebenfalls durch eine Kanalnummer oder Headnummer bezeichnen.

Fixture Mode

Die meisten Geräte haben unterschiedliche Modi, die auf dem Gerät selbst ausgewählt werden können. Es ist wichtig, dass der auf dem Gerät eingestellte Modus mit dem beim Patchen ausgewählten Modus übereinstimmt. Der Fixture-Modus definiert die Anzahl der DMX-Kanäle, die ein Gerät verwendet.

DMX-Kanäle

DMX512 verfügt über 512 einzelne DMX-Kanäle pro DMX-Universum.

DMX-Universum:

Eine Sammlung von 512 DMX-Kanälen wird als ein DMX-Universum bezeichnet.

Patchen

Beim Patchen wird der Konsole mitgeteilt, welche Geräte in welchem Modus an die Konsole angeschlossen und über DMX verbunden sind.

DMX-Startadresse

Wird oft, wie unter „Wie lautet die DMX-Adresse dieses Geräts?“ beschrieben, als „DMX-Adresse“ abgekürzt. Jedes Fixture verfügt über eine eigene DMX-Startadresse, die für jedes Gerät unterschiedlich ist.

Fixture Number

Jedes Gerät erhält beim Patchen eine ID-Nummer. Die Geräte 1 bis 20 (QQ10 und QQ20) oder 1 bis 40 (QQ30) können auch über die Fixture Fader der entsprechenden Nummer gesteuert werden. Diese können auch als Kanalnummer oder Kreis bezeichnet werden, wenn es sich um einen einfachen Dimmer wie in einem Theater handelt.

Gruppe

Eine Sammlung von mehr als einem Gerät. Hierbei kann es eine Sammlung desselben Typs und Fixture-Modus sein oder aber auch eine Sammlung aller Geräte einer Gelfarbe(z.B.LEE) sein.

Cue

Eine aufgezeichnete Sammlung von Werten von Levels und Attributen für ein oder mehrere Geräte.

Attribute

QuickQ verfügt über 4 Attributkategorien, mit denen Geräte beschrieben und gesteuert werden. Helligkeit, Farbe, Position und Beam. Beam beinhaltet viele Funktionen, die nicht in den anderen 3 enthalten sind, zum Beispiel Shutter, Prisma und Goboräder!

FX

Abkürzung des englischen „Effects“. Die automatisierte Anwendung von Änderungen an einem der vier Attribute. In QuickQ sind Helligkeit seffekte, Farbeffekte, Beameffekte und Positionseffekte integriert.

MIDI

MIDI ist eine Abkürzung für **M**usical **I**nstrument **D**igital **I**nterface. Es ist eine Möglichkeit, Geräte anzuschließen, die Töne erzeugen und steuern. Es kann verwendet werden, um die Beleuchtung durch ein Audiogerät wie einem digitalen Keyboard zu steuern.

Multifunktionsfader:

Befinden sich auf der linken Seite der Konsole. Die QQ10 und die QQ20 haben 20 Fader und die QQ30 hat 40 Fader.

Multifunktions-Fader-Modus

Die Multifunktionsfader auf der linken Seite der Konsole können mit den drei Modustasten, die sich auf der Konsole über den COL MIX-Encodern befinden, oder unten links auf dem Touchscreen in einem von drei Modi betrieben werden:

Fixture [FIX]: Jeder Fader steuert ein Fixture(gerät), wie es beim Patchen zugewiesen wurde.

Group [GRP]: Jeder Fader steuert eine Gruppe von Fixtures(Geräten)

Cue [CUE]: Auf jeden Fader kann ein Cue für die Wiedergabe in diesem Modus aufgezeichnet werden.

Cue Stack

Ein oder mehrere Cues, die entweder nacheinander durch Drücken der Go-Taste oder automatisch nacheinander in einem Chase (Lauflicht) aufgenommen werden.

Theater-Style-Cue-Stack

Eine nummerierte Sequenz von Cues in einem Cue-Stack, die normalerweise in derselben Reihenfolge nacheinander ausgeführt werden und mit einer Fade-Time (Überblendzeit) ein- und ausgeblendet werden.

Chase

Eine automatisierte Folge von Cues, die nacheinander aufgenommen werden. Lauflicht.

Fade Time

Die Zeit, die benötigt wird, um einen Cue Ein- oder Auszublenden. Ein- und Ausblendzeiten können gleich oder verschieden sein.

Playbacks

Sind die Fader unten rechts auf der Konsole:

Die QQ10 verfügt über einen Cue-Stack Fader im Theaterstil und zwei Chase-Cue-Stack Fader, während die QQ20 und die QQ30 jeweils 10 Playback Fader haben.

Paletten

Eine Sammlung von Geräte-Attributen eines Typs – z.B. der Farben, die als Bausteine beim Aufzeichnen von Cues verwendet werden können. Cues greifen auf diese Paletteneinträge zurück und unbegrenzt viele Cues können sich auf denselben Paletteneintrag beziehen. Dies bedeutet einen großen Vorteil:

Sie haben beispielsweise 500 Cues, die alle auf den einen Farbpaletteneintrag mit dem Namen „Gelb“ zurückgreifen. Nun möchten Sie diesen speziellen Gelbton, den Sie in allen 500 Cues verwendet haben, ändern. Hierzu müssen Sie nur eine Aktion durchführen: Sie verändern den Farbpaletteneintrag „Gelb“, und diese Änderung wird in allen Cues in der diese Palette gespeichert wurde, fortan benutzt.

Paletten befinden sich in den jeweiligen Parameterfenstern, die mit den Softbuttons **Intensity** **Position** **Colour** **Beam** aufgerufen werden.

QuickQ Software Benutzerhandbuch

1. Einleitung

Dieser Text soll Ihnen den Einstieg in die QuickQ-Konsole oder das QuickQ-Rack ermöglichen. Es wurde geschrieben, um das Layout der Konsole zusammen mit Programmieranweisungen und den wichtigsten Funktionen vorzustellen. Dieses Handbuch behandelt die QuickQ-Software ab Version 2.0.

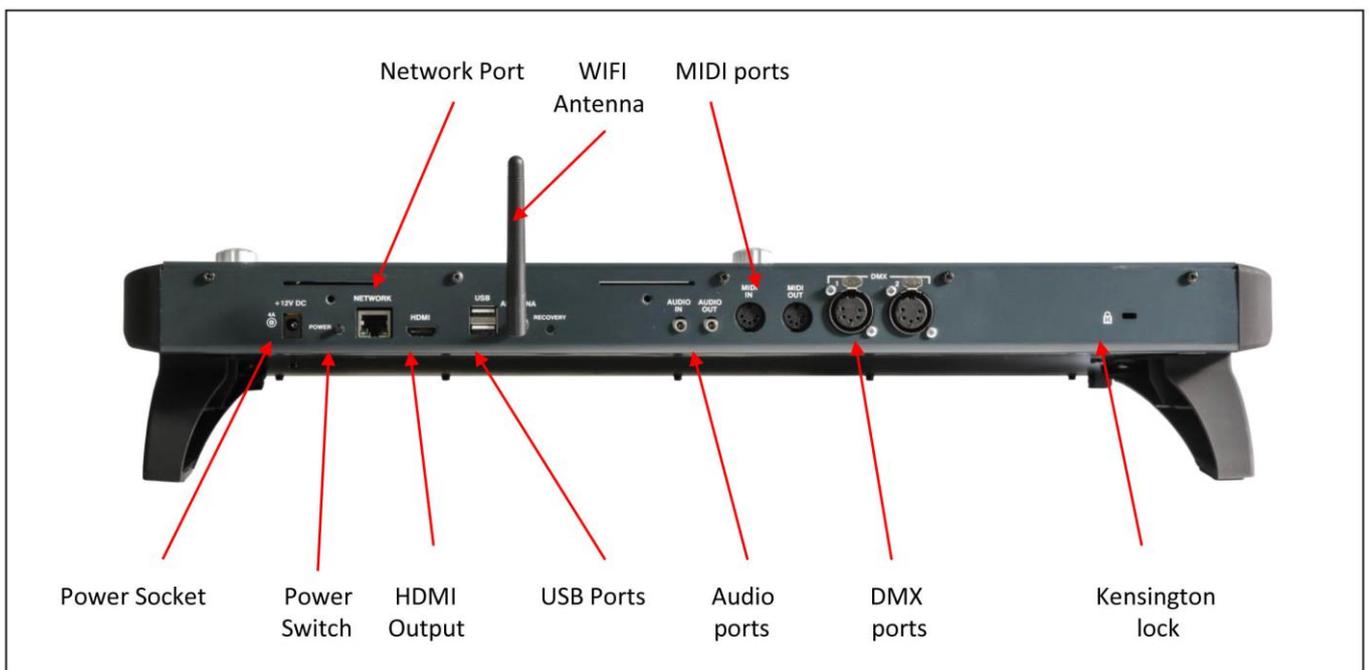
QuickQ-Konsolen

Die QuickQ-Konsolenpalette umfasst die QuickQ 10-, QuickQ 20- und QuickQ 30-Konsolen. Auf allen Konsolen wird dieselbe QuickQ-Software ausgeführt. Sie unterscheiden sich lediglich in der Anzahl der Fader, Encoder (Drehregler) und Tasten sowie der Anzahl der von der Konsole ausgegebenen Universen.

QuickQ-Konsolen verwenden dasselbe Betriebssystem mit denselben „.cdq“- Installationsdateien.

Anschlüsse

Das folgende Bild zeigt die Verbindungen an der QuickQ 20-Konsole. Die QuickQ 10- und 30-Konsolen haben ähnliche Layouts, wobei der QuickQ 10 nur einen DMX-Ausgang und keine Midi-Anschlüsse hat. Die QuickQ 30 verfügt über 3 DMX-Ausgänge.



DMX-Verbindungen

Die QuickQ 10-, 20- und 30-Konsolen haben entweder 1, 2 oder 3 direkte DMX-Ausgänge auf der Rückseite des Gerätes, sodass Sie Ihre DMX-Kabel direkt an die Konsole anschließen können.

Alternativ können Sie Ethernet und eine externe Ethernet-zu-DMX-Konverterbox wie unsere SnakeSys Ethernet-zu-DMX-Schnittstellen verwenden. Verbinden Sie hierzu das Interface über ein Netzwerkkabel mit dem Netzwerkanschluss der Konsole.

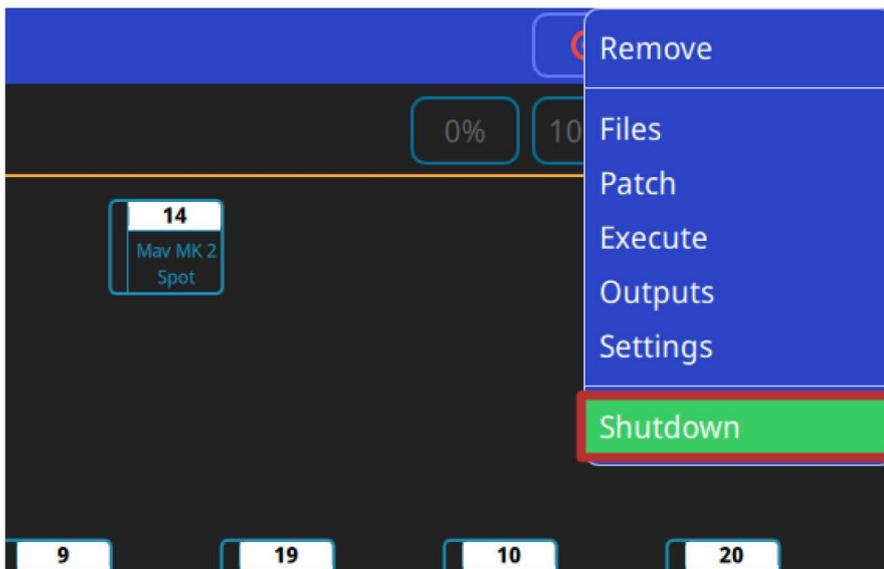
Einschalten



Um die Konsole einzuschalten, schließen Sie einfach das mitgelieferte 12-V-Netzteil an. Wenn die Konsole über die Software heruntergefahren wurde, drücken Sie den Netzschalter auf der Rückseite. Nach einigen Sekunden wird der Bildschirm aktiviert und das Betriebssystem wird geladen.

Ausschalten

Um die Konsole auszuschalten, muss die QuickQ-Anwendung heruntergefahren werden. Das Konsolenbetriebssystem führt ein automatisches Herunterfahren durch und schaltet sich ab, wenn der Vorgang abgeschlossen ist. Um die QuickQ-Anwendung zu beenden, drücken Sie die Menütaste  oben rechts im Display und wählen Sie dann den Menüpunkt *Shutdown*. Wenn Sie zur Bestätigung aufgefordert werden, drücken Sie **Power Off**, um fortzufahren, oder **Cancel**, um abzubrechen.



Wenn Sie die Konsole aus irgendeinem Grund nicht ausschalten können, müssen Sie möglicherweise das Ausschalten der Konsole erzwingen (siehe unten).

Erzwingen des Ausschaltens der Konsole

Schalten Sie die Konsole am Netzschalter aus. Wenn Sie zur Bestätigung aufgefordert werden, drücken Sie **Power Off**, um fortzufahren, oder **Cancel**, um abzubrechen.

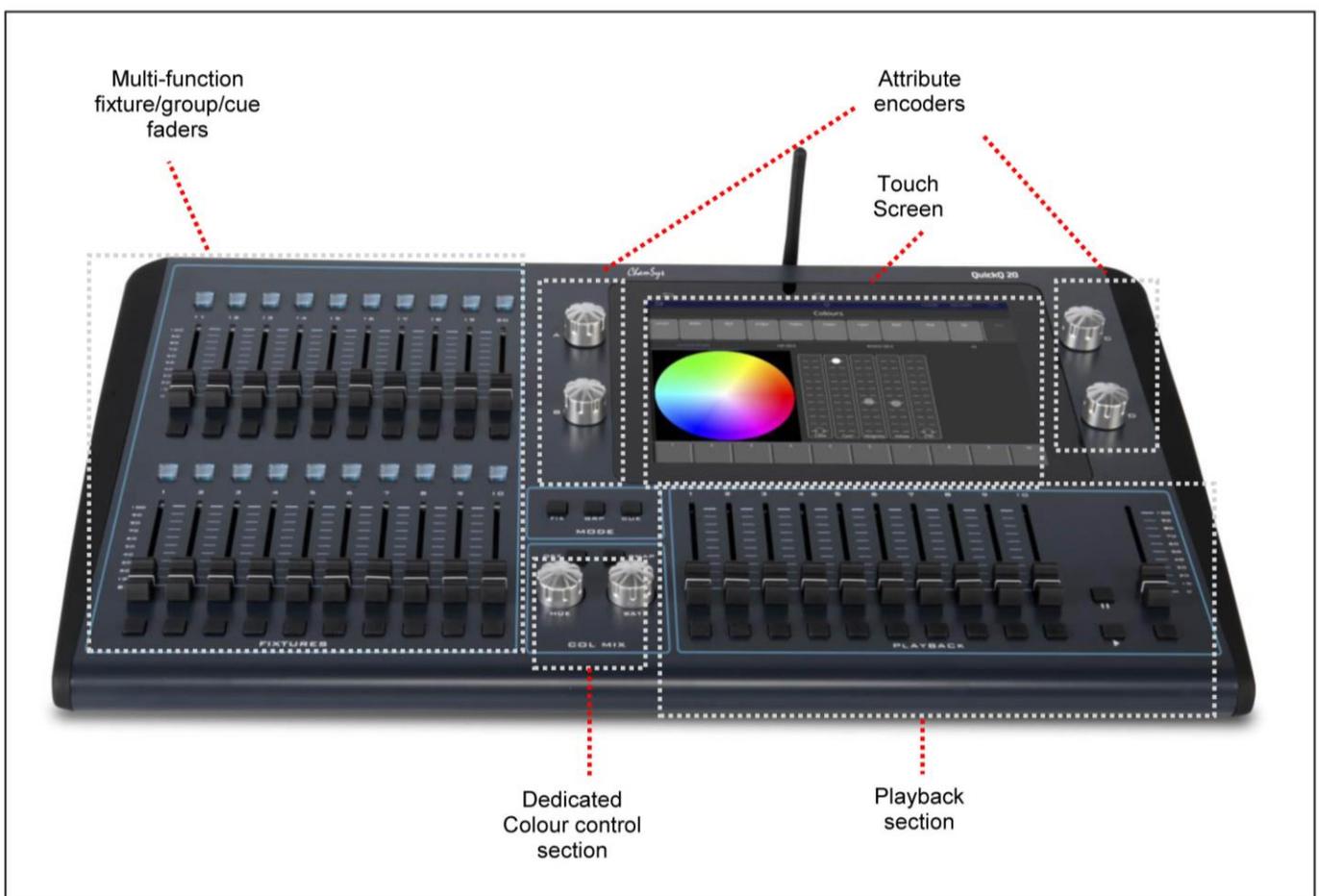
Konsolenlayout

Das Layout aller QuickQ-Konsolen ist sehr ähnlich - die Programmierschnittstelle ist über die gesamte Palette der Konsolen konsistent.

Einer der Hauptbereiche von QuickQ-Konsolen ist das große 9,7-Zoll-Multitouch-Display. QuickQ-Konsolen verfügen über eine intuitive Smartphone App basierte Benutzeroberfläche, die sie extrem Benutzerfreundlich macht.

Weitere wichtige Bereiche der QuickQ-Hardware sind die Multifunktions-Fader links im Display für Geräte / Gruppen / Cues und der Wiedergabebereich unterhalb des Multitouch-Displays. QuickQ-Konsolen haben an der unteren rechten Seite der Konsole einen Master-Fader. Dieser GRAND MASTER muss auf 100% angehoben sein, damit die Werte der angeschlossenen Geräte von der Konsole korrekt ausgegeben werden können.

Hinweis: Rechts unten im Display zeigt ein grüner Balken den Wert des Master-Faders an. Blinkt er rot, dann ist der Master auf 0 %.

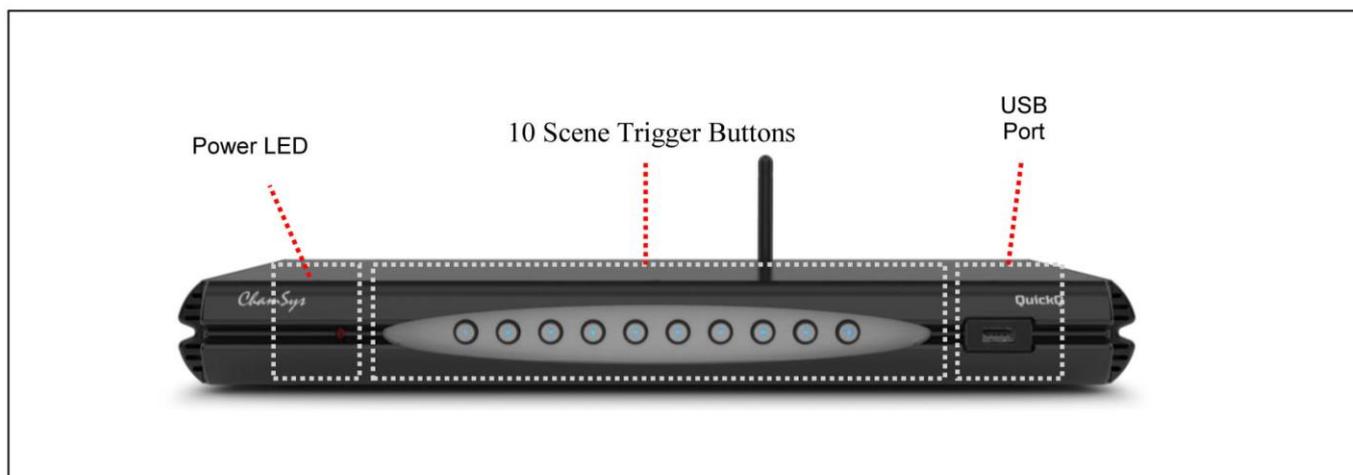


QuickQ-Rack

Auf dem QQ-Rack wird die gleiche QuickQ-Software wie auf den QuickQ-Konsolen ausgeführt. Das QQ-Rack ist als Installationsprodukt gedacht. Statt der Fader / Encoder der QuickQ-Konsolen passt es in ein Standard-19-Zoll-Rack mit 1HE und verfügt über 10 Scene-Trigger-Tasten auf der Vorderseite des Gerätes.

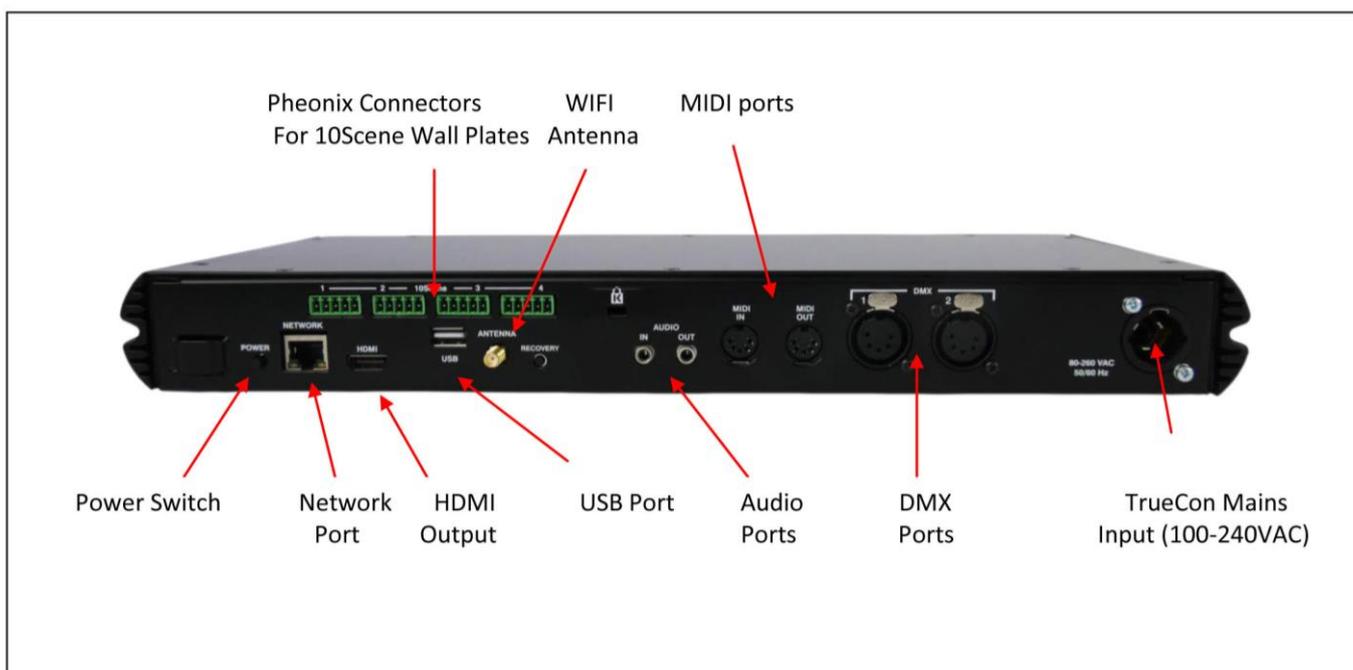
QuickQ-Racks verwenden dasselbe Betriebssystem wie QuickQ-Konsolen, wobei dieselben „.cdq“-Installationsdateien verwendet werden.

QuickQ Layout



Anschlüsse

Das folgende Bild zeigt die Anschlüsse am QuickQ-Rack



Verbindungen

DMX-Verbindungen

Das QuickQ Rack verfügt an der Rückseite des Geräts über zwei direkte DMX-Ausgänge, sodass Sie Ihre DMX-Kabel direkt an das Q-Rack anschließen können.

Alternativ können Sie Ethernet und eine externe Ethernet-zu-DMX-Konverterbox wie unsere SnakeSys Ethernet-zu-DMX-Schnittstellen oder die Chauvet Net-X-Reihe verwenden. Verbinden Sie das Interface über ein Netzkabel mit dem Netzwerkanschluss des QQ-Rack.

Einschalten

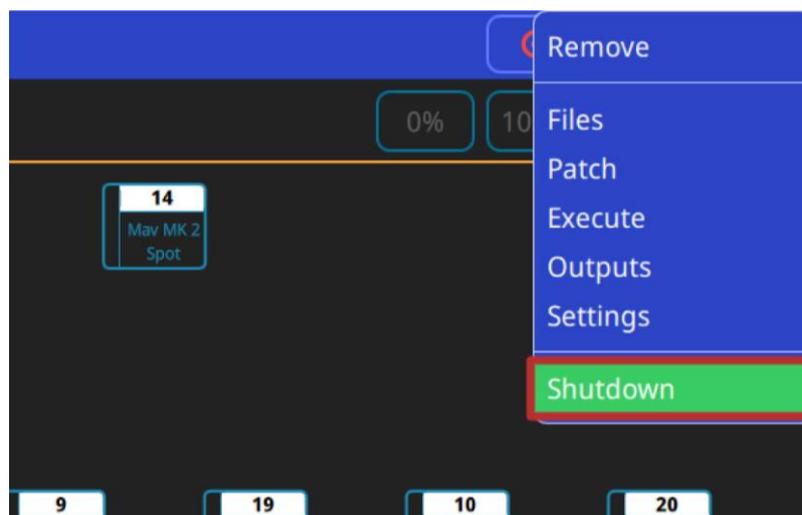


Schließen Sie zum Einschalten des QuickQ-Racks einfach das mitgelieferte Netzkabel an. Wenn die Konsole über die Software heruntergefahren wurde, drücken Sie zum Einschalten den Netzschalter an der Rückseite des Racks.

Ausschalten

Das QuickQ Rack kann als eigenständige Einheit verwendet werden, ohne dass ein Monitor oder eine WiFi-Fernbedienung angeschlossen werden muss. Wenn keines der oben genannten Geräte angeschlossen ist, halten Sie zum Ausschalten des Geräts den Netzschalter auf der Rückseite des Geräts zwei Sekunden lang gedrückt. Wenn ein Bildschirm angeschlossen ist, zeigt das Gerät ein Dialogfeld zum Ausschalten an. Andernfalls schaltet sich das Gerät nach 5s selbständig aus.

Um das QuickQ-Rack über die QuickQ-Anwendungssoftware mit angeschlossener Fernbedienung oder Anzeige / Maus auszuschalten, drücken Sie oben rechts im Display die Menütaste  und wählen Sie dann den Menüpunkt *Shutdown*. Wenn Sie zur Bestätigung aufgefordert werden, drücken Sie **Power Off**, um fortzufahren, oder **Cancel**, um abubrechen.



Wenn Sie die Konsole aus irgendeinem Grund nicht ausschalten können, müssen Sie möglicherweise das Ausschalten erzwingen, wie im Abschnitt auf Seite 10 für die QuickQ-Konsolen beschrieben.

Layout der QuickQ-Benutzeroberfläche

Die QuickQ-Benutzeroberfläche basiert auf einer smartphone ähnlichen Oberfläche mit vertrauten Tasten, die mit denen von Telefonen / Tablets, wie der Home- und der Menütaste, vergleichbar sind.

Die obere Menüleiste auf dem Bildschirm bleibt bei allen unterschiedlichen Fenstern immer gleich.

Von links nach rechts sind die Funktionen hier:

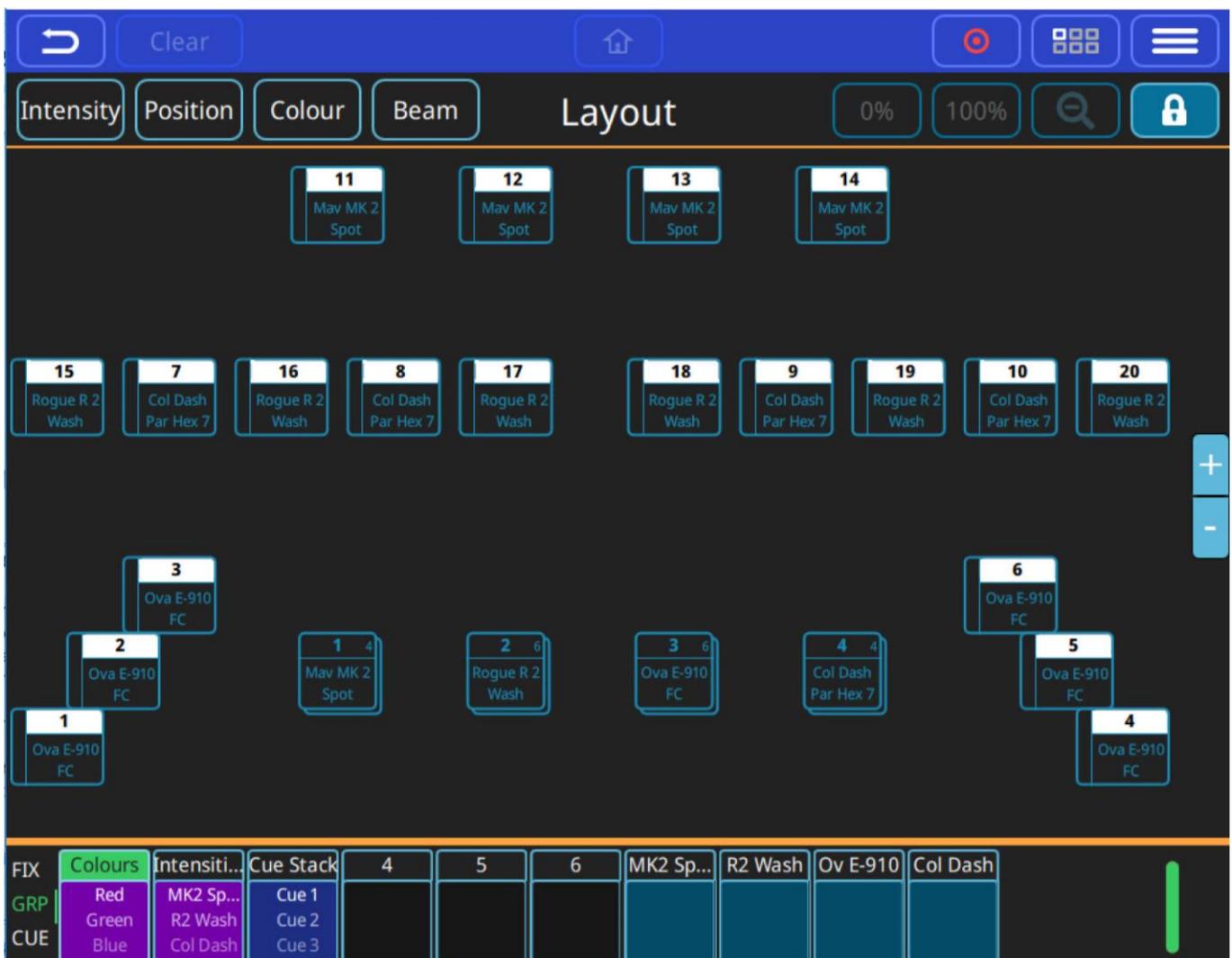
Zurück, Leeren(Clear), Home, Aufnehmen(record), Aktion und Menü - wie unten abgebildet.

Darunter befindet sich eine weitere Symbolleiste auf dem Touchscreen mit Optionen, die für jedes Fenster spezifisch sind.

Zum Beispiel finden Sie in der Startseite Schaltflächen auf dem Bildschirm zum Öffnen von Steuerelementen für Intensität, Position, Farbe und Beam.

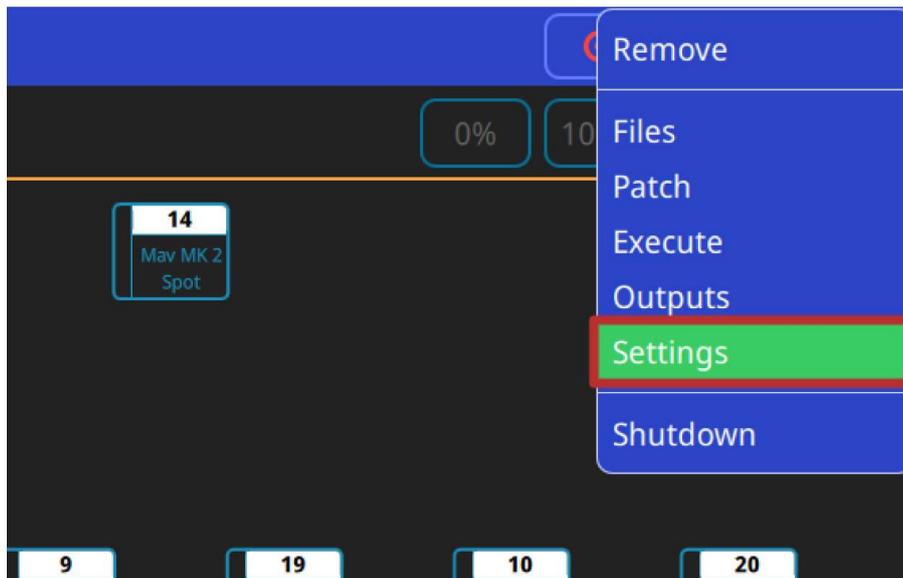
Der mittlere Bereich des Bildschirmbereichs zeigt das aktuell geöffnete Fenster - zum Beispiel die Geräte-Layout-Ansicht im Startfenster und die Farbauswahl im Farbfenster.

Am unteren Rand des Displays finden Sie Informations-Fenster für jedes Playback der Konsole. Die Informations-Fenster für jedes Playback zeigen auch nützliche Rückmeldungen an – z.B. den aktuellen Cue eines Playbacks, mit mehreren Cues.



Einstellungsmenü

Um auf das QuickQ-Einstellungsmenü zuzugreifen, klicken Sie im Display auf die Hauptmenüschaftfläche  oben rechts und tippen Sie auf die Option „**Settings**“. Im **Setting-Fenster** können Sie Netzwerk-, DMX- und Benutzeroberflächenoptionen anpassen.



Hier finden Sie auch eine Auswahl globaler Optionen, die auf die Konsole angewendet werden können. Diese befinden sich unter den Schaltflächen **Netzwerk**, **DMX**, **User Interface** und **Update**.

QuickQ-Konsolen ändern das Verhalten von Playbacks, Cue-Stacks und Chases und können in zwei verschiedenen Modi ausgeführt werden: **Live-Mode** und **Theatre-Mode**.

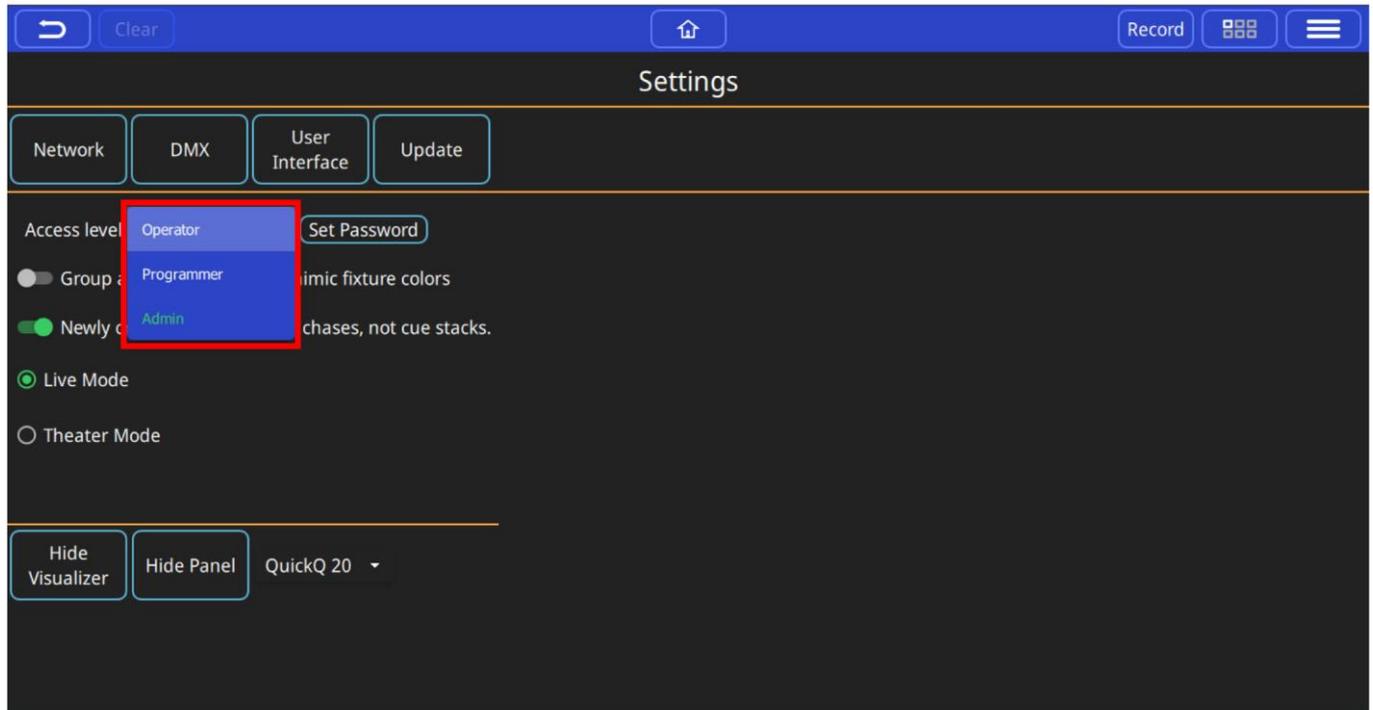
Im Gegensatz zum **Live-Mode** werden im **Theatre-Mode** alle zukünftig aufgenommenen Cues standardmäßig an einen Cue-Stack angefügt, sodass der Benutzer die Cues nacheinander aufrufen kann.

Darüber hinaus wird im **Theatre-Mode** der „Move when Dark-Modus“ aktiviert.

Für das Ausführen von Überblendungen kann der Playback Fader No. 2 in einen speziellen Überblendungs-Fader konvertiert werden.

Zugriffsebenen

Zugriffsberechtigungen können verwendet werden, um zu verhindern, dass Benutzer unerwünschte Änderungen an den Showdateien und Konsoleneinstellungen vornehmen.



Es gibt 3 Zugriffsebenen:

ADMIN / VERWALTER ist die Standardeinstellung und ermöglicht die uneingeschränkte Kontrolle über Konsole, Patch und Einstellungen.

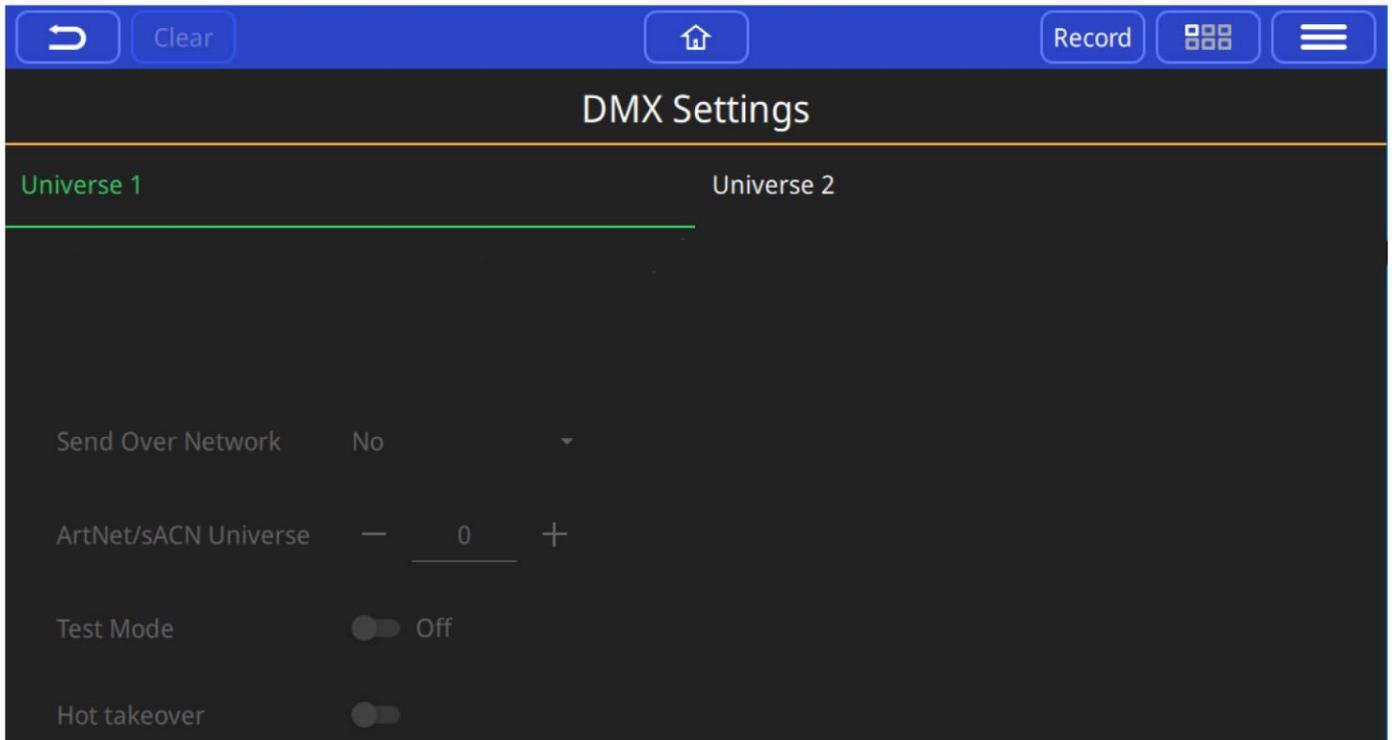
Mit **PROGRAMMER / PROGRAMMIERER** können Benutzer Shows programmieren, aber weder das Patch noch die Einstellungen ändern.

Der **OPERATOR/OPERATEUR** verhindert Änderungen an der Showdatei, die Show kann jedoch weiterhin wie gewohnt ausgeführt werden. Hier wechselt der Startbildschirm in das **Execute-Fenster**.

Die Zugriffsebene kann im **Setting-Fenster** geändert werden. Die Admin- und Programmer-Zugriffsebenen können durch ein Passwort geschützt werden. Die Passwörter können im **Setting-Fenster** geändert werden. Die aktuelle Zugriffsebene und die Passwörter werden in der Show-Datei gespeichert. Der Benutzer muss das aktuelle Administratorkennwort eingeben, bevor er ein Kennwort ändern kann.

DMX-Einstellungen

Im **DMX-Fenster** können Sie festlegen, wie die Konsole DMX ausgibt. QuickQ weist jedem Konsolenumiversum automatisch einen entsprechenden DMX-Port an der Rückseite der Konsole zu.

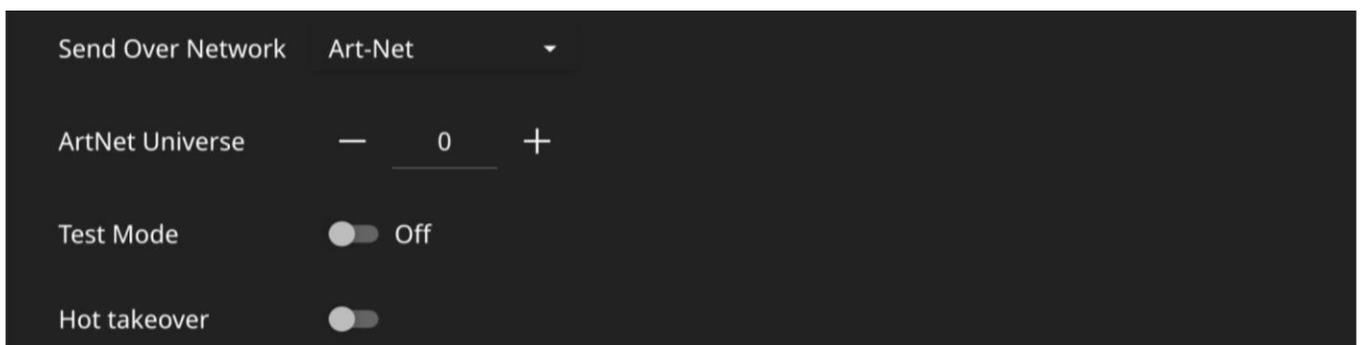


Wenn Sie die Signale über den Netzwerkanschluss der Konsole ausgeben möchten, können Sie das Ausgabeprotokoll und das Universum in diesem Fenster definieren. Wenn jedes verfügbare Universum oben im Fenster definiert ist, wählen Sie auf der Universumsregisterkarte unter "**Über das Netzwerk senden**" einfach das erforderliche Protokoll aus der Dropdown-Liste aus und legen Sie das ArtNet-Universum darunter fest.

Das **DMX-Fenster** bietet außerdem einen Testmodus zum Testen der Konsolenausgabe und einen Hot-Takeover-Modus zum Beeinflussen zusätzlicher ArtNet-Daten.

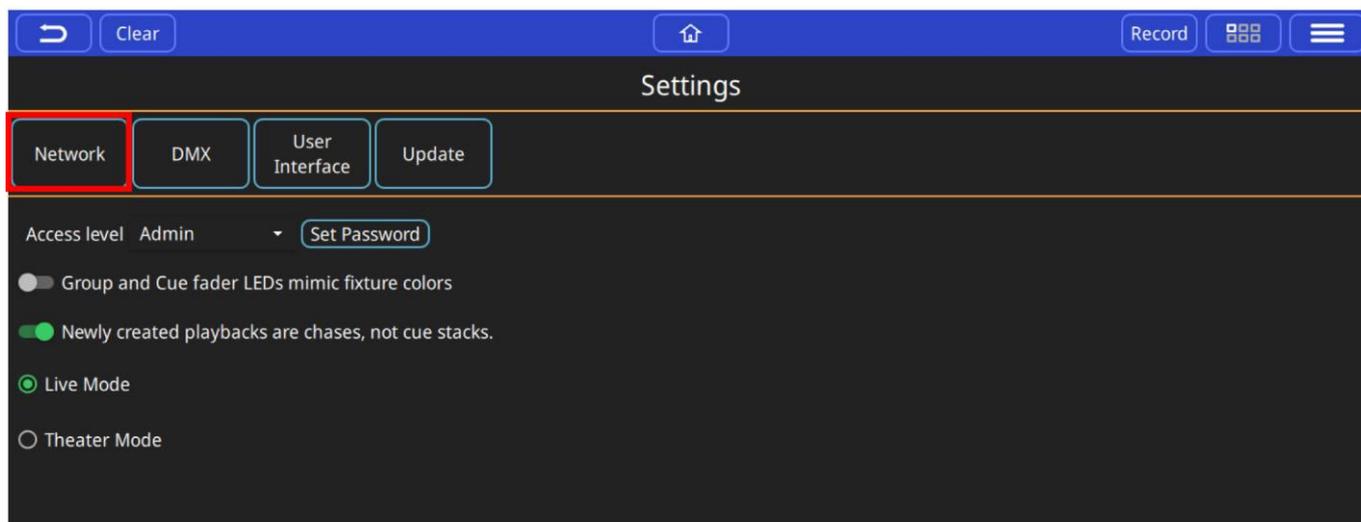
Nach der Aktivierung sendet der Testmodus eine 0-255-DMX-Rampe an die aktuell ausgewählten Universen und gibt diese an alle angeschlossenen Geräte aus, unabhängig von Patch oder Adresse.

Im sog. Hot-Take-Over-Modus („**Allow other consoles to control this univers**“) kann die Ausgabe der Konsole basierend auf dem aktuellen DMX-Daten-Verkehr im verbundenen Netzwerk automatisch aktiviert und deaktiviert werden. Wenn QuickQ beispielsweise eine andere Konsole, die im Netzwerk ausgegeben wird, erkennt deaktiviert QuickQ die eigene Ausgabe, um sicherzustellen, dass das andere Signal empfangen werden kann.



Hinweis: Die Wi-Fi-Verbindung der Konsole kann nicht zur Ausgabe von DMX verwendet werden.

Netzwerk



Das **Network-Fenster** ist in zwei Registerkarten unterteilt und bietet Benutzern die Möglichkeit, sowohl eine kabelgebundene als auch eine drahtlose Netzwerkverbindung einzurichten.

Die Wi-Fi-Verbindung auf der Konsole wird verwendet, um Smartphones und Tablets mit der Konsole zu verbinden. Mithilfe der QuickQ-Remote-App können Android- und iOS-Geräte eine Verbindung herstellen, indem sie den angezeigten QR-Code erfassen oder das externe Gerät manuell verbinden. Der Konsolename (SSID) und das WLAN-Kennwort können im Fenster Netzwerkeinstellungen definiert werden. **Die Wi-Fi-Verbindung der Konsole kann nicht zur Ausgabe von DMX verwendet werden.**

Über die Registerkarten **"Wired"** können die IP-Adresse und die Subnetzmaske der Konsole festgelegt werden. Sie können diese anpassen, indem Sie auf die Textfelder tippen und die Werte über die Pop-up-Tastatur eingeben.

Über Netzwerkkabel

In den Netzwerkeinstellungen können Sie auf der Registerkarten **"Wired"** die IP-Informationen der Konsole für den Ethernet-Port festlegen.

Zuerst muss die Konsolen-IP-Adresse eingestellt werden. Gehen Sie hierzu über das Hauptmenü  über **„Settings“** und **„Network“** auf die Registerkarten **"Wired"**. Doppeltippen sie auf die Werte, um die IP-Adresse auf das erforderlichen IP-Schemata einzustellen - siehe vorherigen Abschnitt.

Doppeltippen, um die Subnetzmaske festzulegen.

Passen Sie die IP-Adressen Ihrer Artnet-Geräte so an, dass sie im selben Bereich der Konsole liegen. Z.B. ist die Konsole auf 2.9.200.10 und das Artnet-Gerät auf 2.9.200.15 festgelegt, wobei beide ein 255.0.0.0-Subnetz verwenden.

Weiter stellen Sie die Art der DMX-Ausgabe auf der Konsole ein oder überprüfen sie. Wechseln Sie im **Settings-Fenster** zu **„DMX“**. Aktivieren sie die Option **„Über das Netzwerk senden“**, indem Sie ein Übertragungsprotokoll auswählen. So können Sie z.B. ein Artnet-Universum festlegen. Artnet-Universen beginnen bei Universum 0. Wenn Ihr Empfangsknoten für den Empfang auf Artnet-Universum 0 festgelegt wurde, wird das Konsoluniversum 1 auf Artnet Universe 0 gesendet.

Wi-Fi

Standardmäßig ist WI-FI bei QuickQ-Produkten deaktiviert. Um Wi-Fi zu aktivieren, drücken Sie auf das WiFi-Symbol ^(A) oben auf dem QuickQ-Display und schalten Sie Wi-Fi ein.

Bei QuickQ Rack-Systemen, an denen kein Monitor oder keine Fernbedienung angeschlossen ist, kann WLAN aktiviert werden, wenn das Gerät eingeschaltet ist.

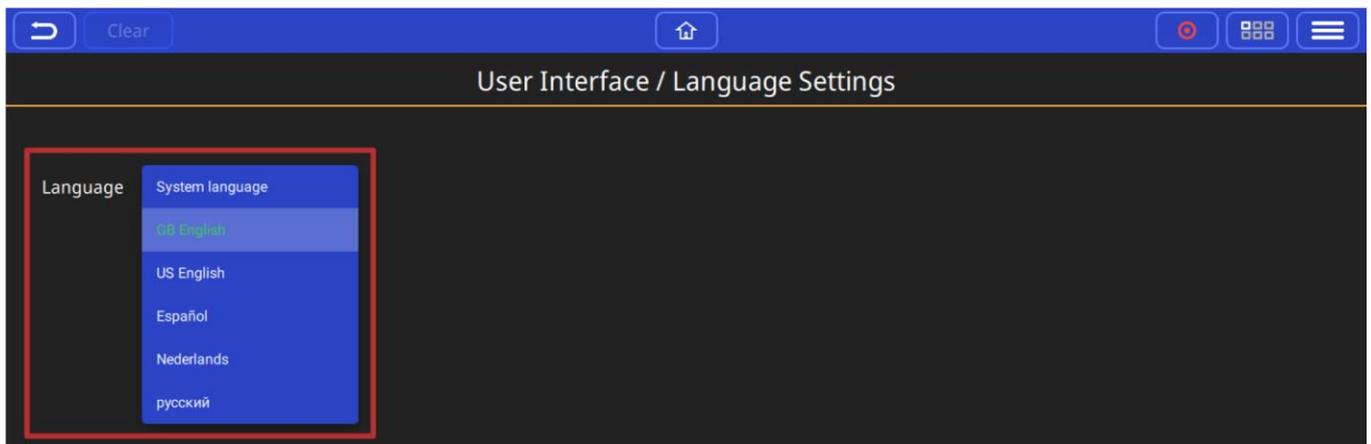
Halten Sie dazu die Recovery-Taste auf der Rückseite des Geräts zwei Sekunden lang gedrückt. Die LEDs auf der Vorderseite blinken blau, wenn Wi-Fi aktiviert wurde und rot, wenn Wi-Fi deaktiviert ist.

In diesem Fenster können Sie auch die IP-Informationen der Konsole für das im System integrierte WLAN festlegen und auf das QR-Bild zugreifen, um mit der QuickQ Remote-App eine Verbindung zum WLAN herzustellen.

Im **Network-Fenster** befindet sich unter dem QR-Code die Schaltfläche **Save to USB Stick**. Dadurch werden eine PNG-Datei mit dem QR-Code sowie zwei PDF-Dateien in den Formaten A4 und US Letter mit dem QR-Code gespeichert, die bei Bedarf ausgedruckt werden können.

Benutzeroberflächenoptionen

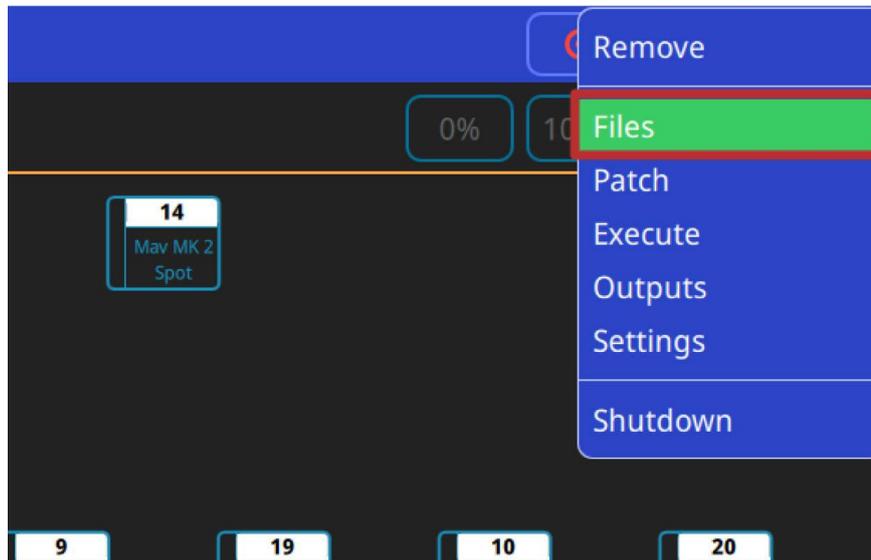
Im **User Interface - Fenster** können sie die Konsolensprache ändern. Unterstützt werden derzeit Deutsch, GB-Englisch, US-Englisch, Spanisch, Französisch, Niederländisch und Russisch. Die Sprache kann durch Drücken der Dropdown-Liste und Auswahl der entsprechenden Sprache geändert werden.



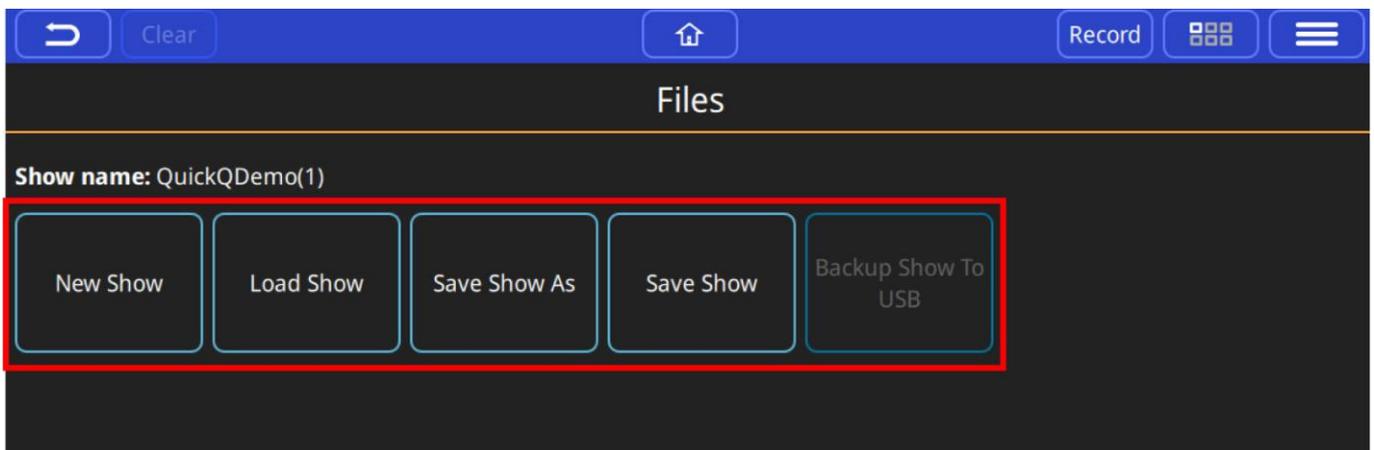
2. Neue Shows und Patches

Eine neue Show starten

Um mit einer neuen Show zu beginnen, tippen Sie auf die Menütaste  oben rechts im Display und wählen Sie das Menü **"Files"**.



Im **Files-Fenster** tippen Sie auf die Soft-Taste **"New Show"**. Dadurch wird die aktuelle Show-Datei aus dem Arbeitsspeicher gelöscht. Gespeicherte Shows bleiben weiterhin auf der Konsole gespeichert und können jederzeit durch Auswahl der Option **"Load Show"** in diesem Fenster wieder in den Arbeitsspeicher geladen werden.



Bestätigen Sie mit **New Show** , oder brechen Sie den Vorgang ab mit **Annulieren** .

Sobald eine neue Show gestartet wurde, öffnet die Konsole automatisch das **Patch-Fenster**. Sie können jederzeit auf das Patch-Fenster zugreifen, indem Sie auf der Haupt-Menütaste  rechts im Display die Option **"Patch"** auswählen.

Patchen

Über das **Patch-Fenster** teilt Ihnen die QuickQ-Konsole mit

- welche Geräte auf der Konsole gepatched sind und gesteuert werden
- welches Universum den Geräten zugeordnet ist
- welche Geräteadresse die einzelnen Geräte haben.

Sie müssen sicherstellen, dass die DMX-Adresse der physischen Geräte mit der Adresse der Geräte übereinstimmt, die auf der Konsole gepatcht sind.

QuickQ bietet eine umfassende Gerätebibliothek mit über 27.000 verschiedenen Gerätedateien. Diese Bibliothek wird von ChamSys ständig aktualisiert. Um eine neue Gerätedatei anzufordern, wenden Sie sich an den ChamSys-Support (support@chamsys.co.uk).

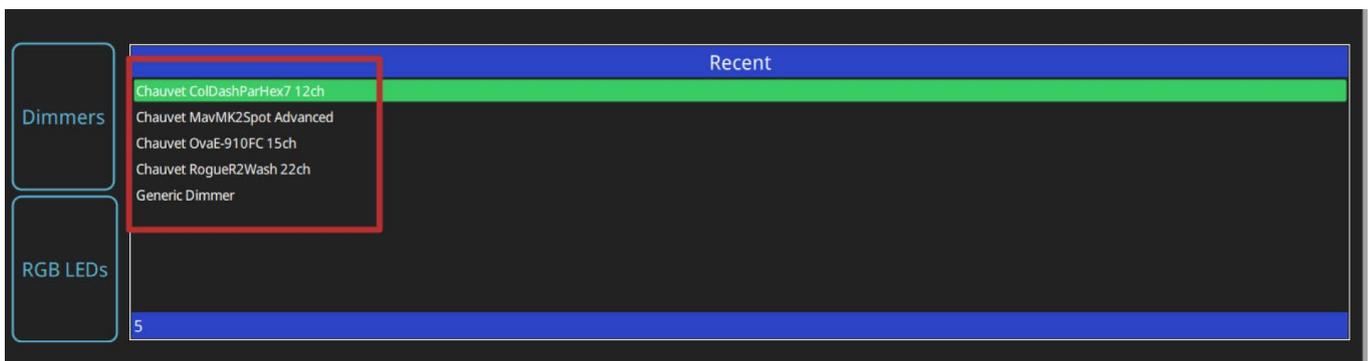
Fixtures hinzufügen

Öffnen Sie zum Patchen oder Hinzufügen einiger Geräte das **Patch-Fenster** über die Menütaste  und tippen Sie rechts im **Patch-Fenster** auf die Schaltfläche .



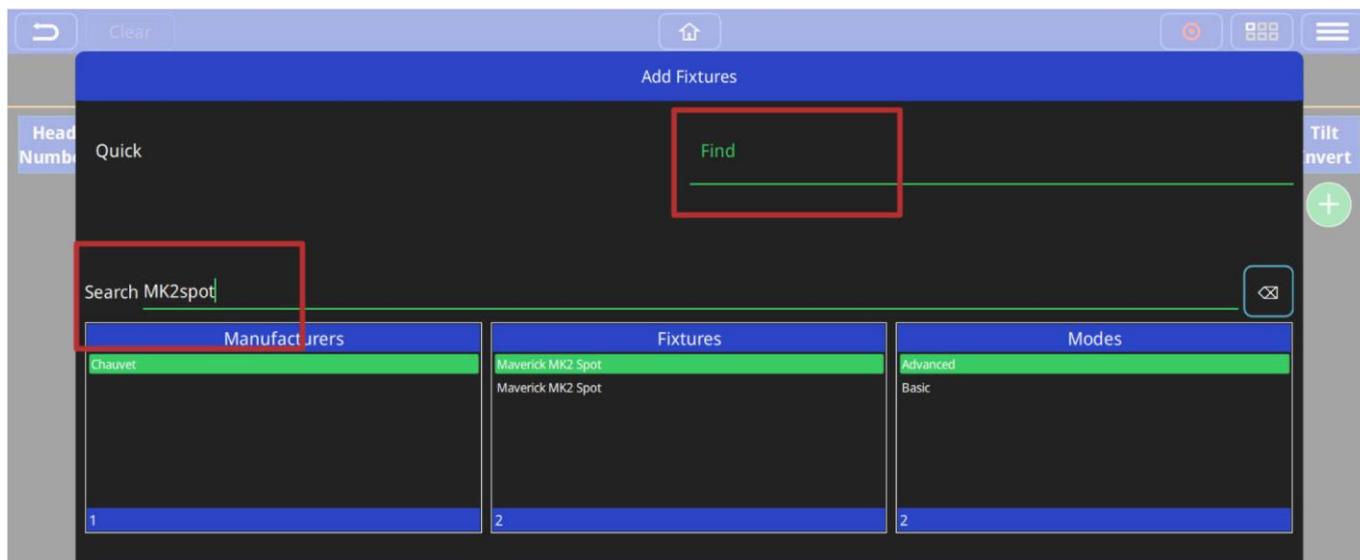
Das nun erscheinende Fenster **"Add Fixtures" (Geräte hinzufügen)** hat zwei verschiedene Ansichten: **"Quick"(Schnell)** und **"Find"(Finden)**.

Die Registrierkarte **"Quick"** zeigt kürzlich gepatchte Geräte aus früheren Shows an und bietet auch die Möglichkeit, einfache Geräte wie Dimmer oder RGB-LED-Geräte schnell auszuwählen.



Mit der Registrierkarte "**Find**" können Geräte aus der Bibliothek mit über 27.000 Geräten schnell ausgewählt werden.

Um ein Gerät zu finden, wird das Suchfeld verwendet. Wenn Sie z.B. "Chauvet Mav" eingeben, wird die Bibliothek gefiltert, um alle von Chauvet und im Maverick-Sortiment hergestellten Leuchten anzuzeigen. Wenn Sie beispielsweise "sharpy" eingeben, werden alle Geräte in der Bibliothek mit dem Namen "Sharp" angezeigt. Z.B. Clay Paky, Sharpy.



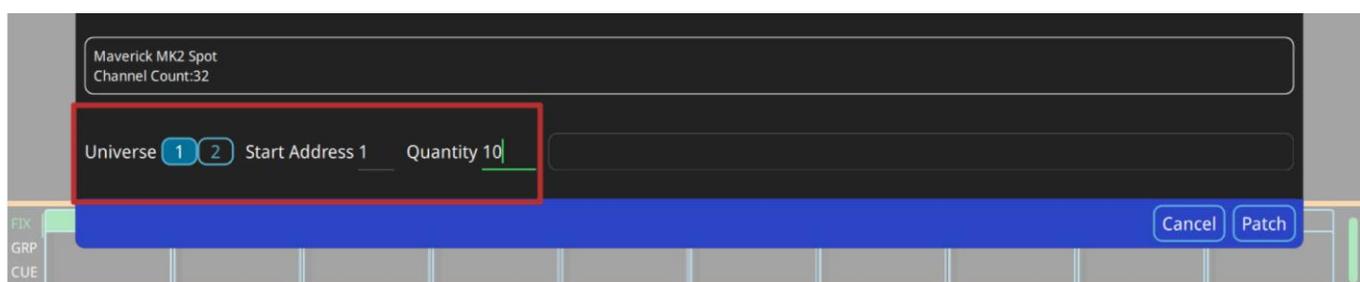
Wählen Sie den Hersteller, das Gerät und den Modus aus den 3 Feldern unter dem Suchfeld.

Nach der Auswahl geben Sie das Universum an, auf das die Fixtures gepatcht werden sollen.

QuickQ weist den Geräten die niedrigste verfügbare DMX-Adresse zu. Wenn Sie eine andere DMX-Adresse eingeben möchten, geben Sie diese unten im Feld „**Start Adress**“ ein.

Geben Sie abschließend die Anzahl der zu patchenden Geräte dieses Typs ein und klicken Sie abschließend auf die Schaltfläche unten **Patch** im Fenster.

Brechen Sie den Vorgang ab mit **Cancel** (Annullieren).



Fixtures benennen

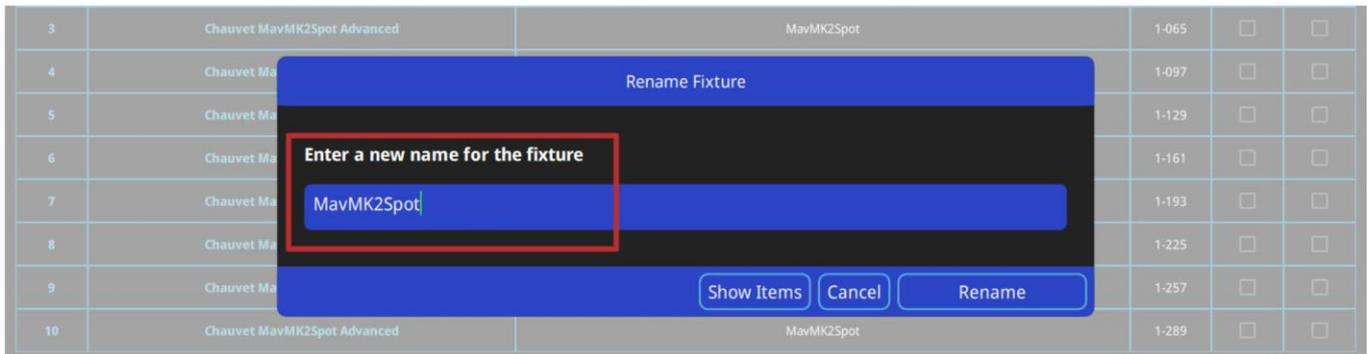
Das Patch-Fenster enthält eine Namensspalte. Der Standardwert für dieses Feld ist der Fixture Name aus der QuickQ Geräte Bibliothek. Dieser Name wird auf dem Startbildschirm verwendet und kann für jedes Gerät individuell festgelegt werden.

Es wird empfohlen, den Dimmer oder das Moving Light entsprechend seiner Position auf der Bühne zu benennen (z.B. Front Wash / Back Truss SL).

Einzelne Geräte können einfach umbenannt werden, indem Sie den Gerätenamen gedrückt halten, um das Dialogfeld „**Rename Fixture(s)**“ zu öffnen.

Um mehrere Geräte umzubenennen-

- öffnen Sie das Aktionsmenü  oben rechts im Display,
- wählen Sie die Geräte aus, indem Sie auf die Namen im Display tippen, oder indem sie die Flasch-Buttons unter den Multifunktionsreglern drücken. Die Namen der ausgewählten Fixtures werden grün.
- wählen Sie dann oben im Fenster die Umbenennungsoption **Rename** in der Aktionsmenüleiste.



Ändern der DMX-Adressen gepatchter Geräte

Um die DMX-Adresse eines einzelnen gepatchten Fixtures zu ändern, halten Sie die DMX-Adresse im Patch-Fenster gedrückt und geben Sie die neue Adresse im Dialogfeld „**Set DMX Address(s)**“ ein.

Um die DMX-Adresse mehrerer Fixtures zu ändern,

- öffnen Sie das Aktionsmenü  oben rechts im Display,
- wählen Sie die Geräte aus, indem Sie auf die Namen im Display tippen, oder indem sie die Flasch-Buttons unter den Multifunktionsreglern drücken. Die Namen der ausgewählten Fixtures werden grün.
- wählen Sie dann oben im Fenster die Repatch-Option **Repatch** in der Aktionsmenüleiste.

Geräte entfernen

Um ein Fixtures aus dem Patch zu entfernen, tippen Sie im Aktionsmenü  auf das Symbol der Mülltonne und anschließend auf die zu entfernenden Geräte.

Beachten Sie, dass hierdurch auch alle Programmierungen für diese Geräte gelöscht werden.

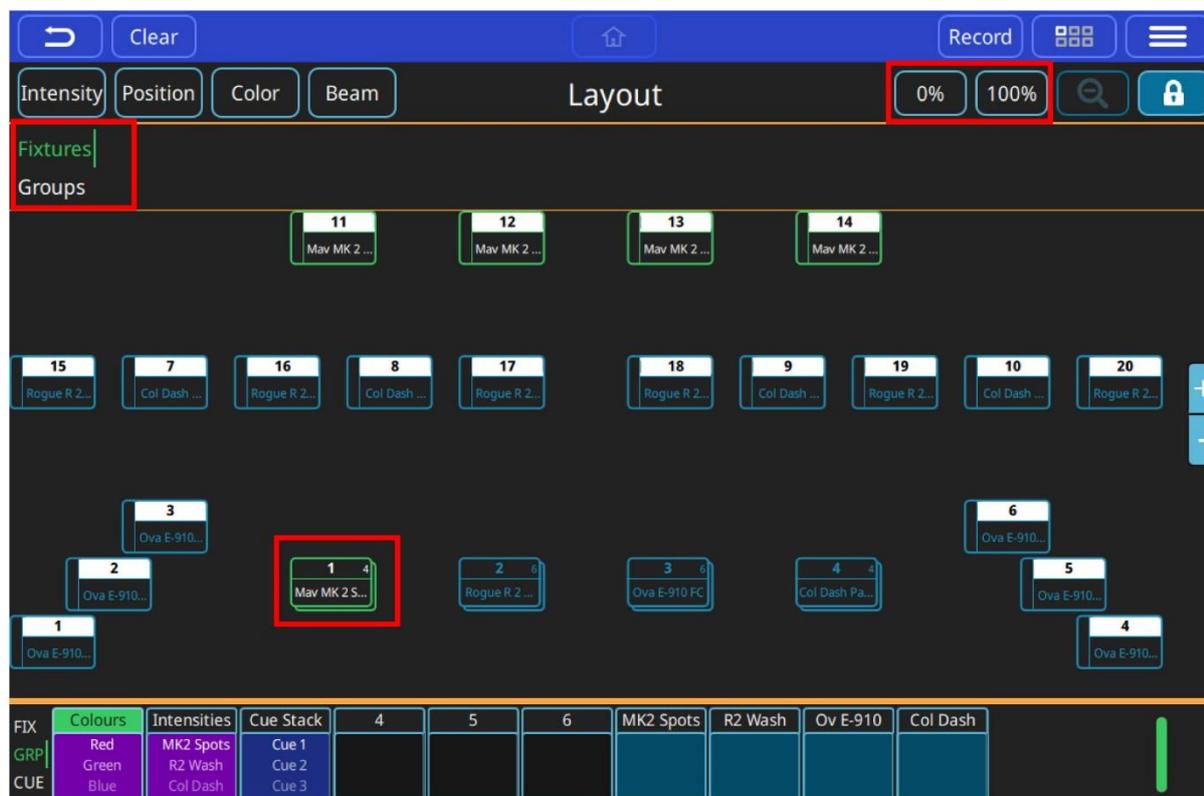
RDM Auto Patch

QuickQ unterstützt das automatische Patchen von RDM-kompatiblen Geräten. Bei Verwendung der RDM-Auto-Patch-Funktion adressiert die QuickQ-Konsole alle Geräte mit widersprüchlichen DMX-Adressen automatisch neu.

Wählen Sie im Patch-Fenster über die Menüschaltfläche  die Funktion: „**RDM auto patch**“.

3.0 Startbildschirm und Geräte steuern

3.1 Startbildschirm



Einführung in das Layout

Auf QuickQ-Konsolen können Sie jederzeit auf den **Startbildschirm** zugreifen, indem Sie oben in der Mitte die Home-Taste auf dem Display drücken. Auf diesem Bildschirm können Fixtures wie gewünscht angeordnet und ausgewählt werden. Farben und Intensitäten dieser Geräte werden hier ebenfalls visuell dargestellt. Nach dem Patchen werden die Fixtures oben im Fenster angezeigt. Hier können sowohl **Geräte** als auch **Gruppen** angezeigt werden, indem links zwischen diesen umgeschaltet wird.

Gruppen erstellen

Sie können Gruppen auf zwei Weisen erstellen:

1. Wählen Sie im Startbildschirm die gewünschten Geräte (wählen Sie hierfür die Geräte – Ansicht) und dann tippen sie in der oberen blauen Leiste auf **Record** (**Aufnehmen**). Die obere Leiste und die Leuchten der Multifunktions-Fader werden rot und sie können nun im **Gruppen-Modus** (drücken Sie die Modus-Taste **[GRP]**) einen leeren Fader mit der Auswahltasten auswählen. Die neu erstellte Gruppe sollte dann auch in der Gruppen-Ansicht im Startbildschirm angezeigt werden.
2. Im **Fixtur-Modus** der Multi-Funktionsfader (drücken Sie die Modus-Taste **[FIX]**) wählen Sie die gewünschten Geräte mit den Auswahltasten der Multifunktions-Fader aus und tippen dann oben in der blauen Leiste auf **Record**. Die Leiste wird rot und im **Gruppen-Modus** des Startbildschirms erscheint auf der rechten Seite ein „Plus“. Tippen Sie auf **+** und die Gruppe wird hinzugefügt.

Einrichten des Layout-Bildschirms

Geräte oder Gruppen können zum Layout-Bildschirm hinzugefügt werden, indem Sie diese einfach an die gewünschte Position ziehen. Sobald die Geräte wie gewünscht platziert wurden, kann der Layout-Bildschirm gesperrt oder entsperrt werden, indem Sie auf das Vorhängeschlosssymbol oben rechts im Display tippen. Dies verhindert ungewollte Bewegungen der Geräte.

Ein- / Auszoomen

Die Ansicht dieses Fensters kann durch Ziehen mit zwei Fingern zum Vergrößern und Verkleinern angepasst werden. Die Ansicht kann auch auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt werden, indem Sie auf das Lupensymbol oben rechts im Display tippen.

Geräte auswählen

Tippen Sie auf die Geräte, um diese auszuwählen. Nach der Auswahl werden die Geräte-Symbole wie oben abgebildet grün hervorgehoben. Ausgewählten Geräten kann schnell eine Intensität von 100% oder 0% zugewiesen werden, indem Sie auf die entsprechenden Schaltflächen oben rechts im Display tippen. Einmal ausgewählt, können Geräte über die Atribut-Fenster Intensity, Position, Color und Beam verändert und dann programmiert werden (siehe Abschnitt 3.2).

3.2 Fixtures mit QuickQ steuern

Geräte steuern

Fixtures können direkt gesteuert werden, indem sie ausgewählt und ihre Attribute (Intensity, Position, Color und Beam) verändert werden. Alle vorgenommenen Anpassungen können in Cues aufgezeichnet werden. Fixtures können auch durch Cues gesteuert werden.

Fixtures auswählen

Fixtures können auf verschiedene Arten ausgewählt werden:

Multifunktions-Fader auf der linken Seite **im Fixture-Modus** (drücken Sie die Modus-Taste [FIX]):

- Heben Sie einen oder mehrere Multifunktionsfader an. Der Fader regelt die Intensität der Geräte.
- Drücken Sie die Geräteauswahl Taste unter einem Gerätefader. Dies hat keinen Einfluss auf die Intensität.
- Es können mehrere Geräte gleichzeitig ausgewählt werden. Drücken Sie hierzu die Taste unter dem ersten Fader und gleichzeitig die Fixture-Taste, die das Ende des Bereichs definiert.

Multifunktions-Fader auf der linken Seite **im Gruppenmodus** (drücken Sie die Modustaste [GRP]):

- Heben Sie einen oder mehrere Multifunktionsfader an. Der Fader steuert die Intensität aller Geräte dieser Gruppe.
- Es können mehrere Gruppen von Geräten gleichzeitig ausgewählt werden. Drücken Sie hierzu die Taste unter dem ersten Fader und gleichzeitig die Fixture-Taste, die das Ende des Bereichs definiert.

Startbildschirm(Home):

- Tippen Sie auf eines oder mehrere der **Gerätesymbole** auf dem Startbildschirm.
- Tippen Sie eines oder mehrere der **Gruppensymbole** auf dem Startbildschirm.

Ausgewählte Geräte haben auf dem Startbildschirm einen grünen Rand um das Geräte-Symbol oder um das Gruppensymbol und die enthaltenen Geräte.

Ausgewählte Geräte haben eine hellere LED über dem Fader.

Sie können die Auswahl eines Geräts aufheben, indem Sie es erneut auswählen.

Geräte mit Cues steuern

Geräte können auch durch Cues gesteuert werden. Wenn Sie sich im Cue-Modus befinden (drücken Sie hierzu die Modustaste **[CUE]**), können Cues auf einem oder mehreren der Playback-Fader 1 bis 10 oder auf einem oder mehreren Multifunktions-Fadern aufgenommen und wiedergegeben werden. Auf Playbacks können ein oder mehrere Cues aufgezeichnet sein.

Cue-Mode-Fader können nur einen Cue aufnehmen.

Capture Fixtures - Clear Fixtures

Geräte, deren Attribute mit einer der Auswahlmethoden direkt verändert wurden, gelten als „erfasst“ und Anpassungen an ihren Attributen werden direkt ausgegeben. Dies bedeutet, dass die ausgewählten Fixtures erfasst bleiben, bis auf die Clear-Taste **Clear** (Leeren) in der Hauptmenüleiste gedrückt wird. **Clear** angewählt wird, werden die Fixture-Werte auf alle Werte zurückgesetzt, die von Cues stammen, entweder von Cues auf den Playback-Fadern oder von Cue-Mode Fader-Cues.

Parameterwerte, die von direkt ausgewählten Fixtures erfasst wurden, können in Cues aufgezeichnet werden.

Fixtures über Cues steuern

Cues enthalten aufgezeichnete Parameterwerte. Im Cue-Modus (Drücken Sie die Modustaste **[CUE]**) können Cues von den Multifunktions-Fadern und / oder den Playback-Fadern oder wiedergegeben werden. Der Fader regelt die Intensität der Geräte zwischen dem Nullpegel und dem Maximalpegel, der im Cue aufgezeichnet wurde.

Die Auswahl Tasten am unteren Rand des Faders fungieren jetzt als Flash-Tasten und wenden sofort die maximale aufgenommene Intensität an und aktivieren den Cue auf dem Fader, wenn sie gedrückt werden.

Vorrang des höchsten oder des letzten Wertes (HTP/LTP)

Cues können abgespielt werden, indem Sie die Fader von Playbacks unter dem Bildschirm oder von Fadern auf der linken Seite im Cue-Modus anheben. Wenn zwei separate Cues die Intensität für dasselbe Gerät wiedergeben, wird auf der Bühne die höchste Intensität angezeigt, die wiedergegeben wird. Dies wird als Priorität des höchsten Wertes (HTP) bezeichnet.

Wenn zwei separate Cues eines der anderen Attribute für ein Fixture, eine Farbe, einen Beam oder eine Position wiedergeben, wird der Inhalt des zuletzt zu aktivierten auf der Bühne ausgegeben. Dies wird als Priorität des letzten Wertes (LTP) bezeichnet.

Aktivieren von Cues und Deaktivieren von Cues

Die Wiedergabe oder Ausgabe von Cues kann gestartet und gestoppt werden, indem die Playback-Fader oder Cue-Fader angehoben und abgesenkt werden. Wenn sie abgespielt werden, betrachten wir sie als "aktiv", wenn sie nichts ausgeben, sagen wir, dass sie "entbunden" sind. Cues können nacheinander entbunden werden, indem die Fader einzelnen wieder auf den unteren Anschlag zurückgestellt werden oder alle auf einmal, wenn Sie im Aktions-Menü  auf die Taste „Release all“ (Alle entbinden) tippen. Dies wirkt sich jedoch nicht auf Werte aus, die von direkt ausgewählten Fixtures erfasst wurden. Diese werden, wenn sie ausgegeben werden, nur angehalten, wenn **Clear** ickt wird.

Intensität steuern

Die Intensität für ein ausgewähltes Gerät kann direkt über den Fader des Gerätes oder der Gruppe, über das Intensitätsfenster oder über die 0% - und 100% - Tasten des Startbildschirms gesteuert werden.

Verwenden der Multifunktionsfader

Wie wir gesehen haben, wird durch Bewegen eines oder mehrerer Multifunktions-Fader im Intensitätsmodus die Intensität auf einen bestimmten Wert eingestellt. Die Intensität einer ganzen Gruppe kann im Gruppenmodus angepasst oder eingestellt werden (drücken Sie die Modustaste [GRP]).

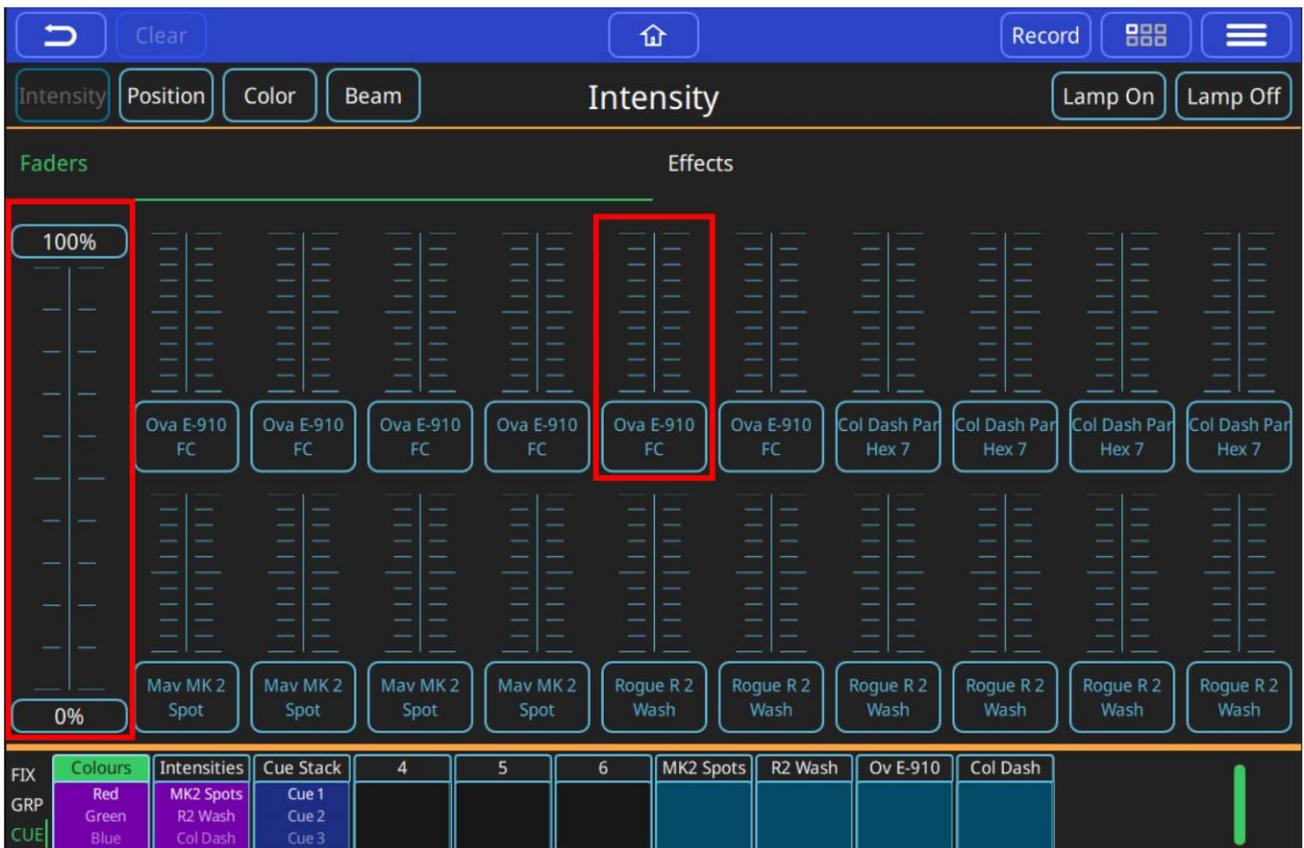
Intensitätsfenster

Die Intensität kann auch über das Intensitätsfenster gesteuert werden. Gehen Sie hierzu zum Startbildschirm und wählen Sie die Schaltfläche **Intensity** .



Der größere Fader links steuert alle aktuell ausgewählten Geräte. Sie können auch einzelne Geräte ändern, indem Sie sie in diesem Fenster auswählen.

Tip: Das Benennen der Fixtures im Patch nach ihrer Funktion oder ihrem Ort erleichtert die Auswahl.



Lampe ein- und ausschalten

Darüber hinaus befinden sich oben in diesem Fenster Schaltflächen zum „Zünden des Leuchtmittels „, also dem Einschalten ausgewählter Geräte oder „Ausschalten des Leuchtmittels“ zum Ausschalten der Auswahl. Wenn Sie über Entladungslampe verfügen, müssen Sie möglicherweise nach dem Einschalten der Stromversorgung die Lampe zünden und die Lampe ausschalten, bevor Sie das Gerät ausschalten. Lesen Sie die Anweisungen des Geräteherstellers, um den korrekten Betrieb zu überprüfen.

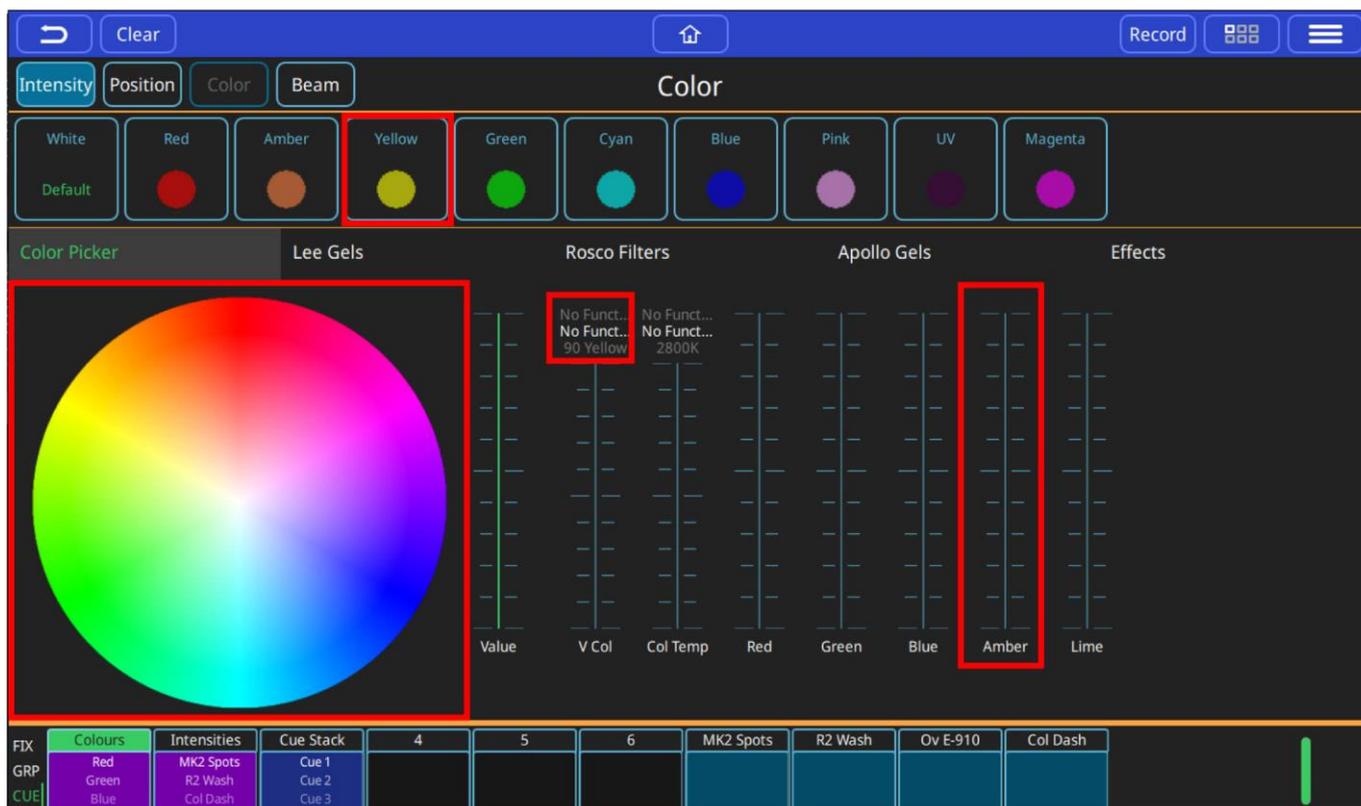
Farben steuern

Farbmischungs-Encoder - COL MIX

Wenn Sie ein oder mehrere Geräte ausgewählt haben, können Sie die Farbe direkt mit den COL MIX-Encodern, Hue (Farbton) und Saturation (Sättigung) steuern. Wenn Sie zuerst den Farbton-Encoder einstellen, können Sie den ausgewählten Farbton, dann mit dem Sättigungs-Encoder vertiefen.

Farbfenster

Dieses Fenster kann durch Auswahl der Schaltfläche **Colour** auf dem Startbildschirm geöffnet werden.



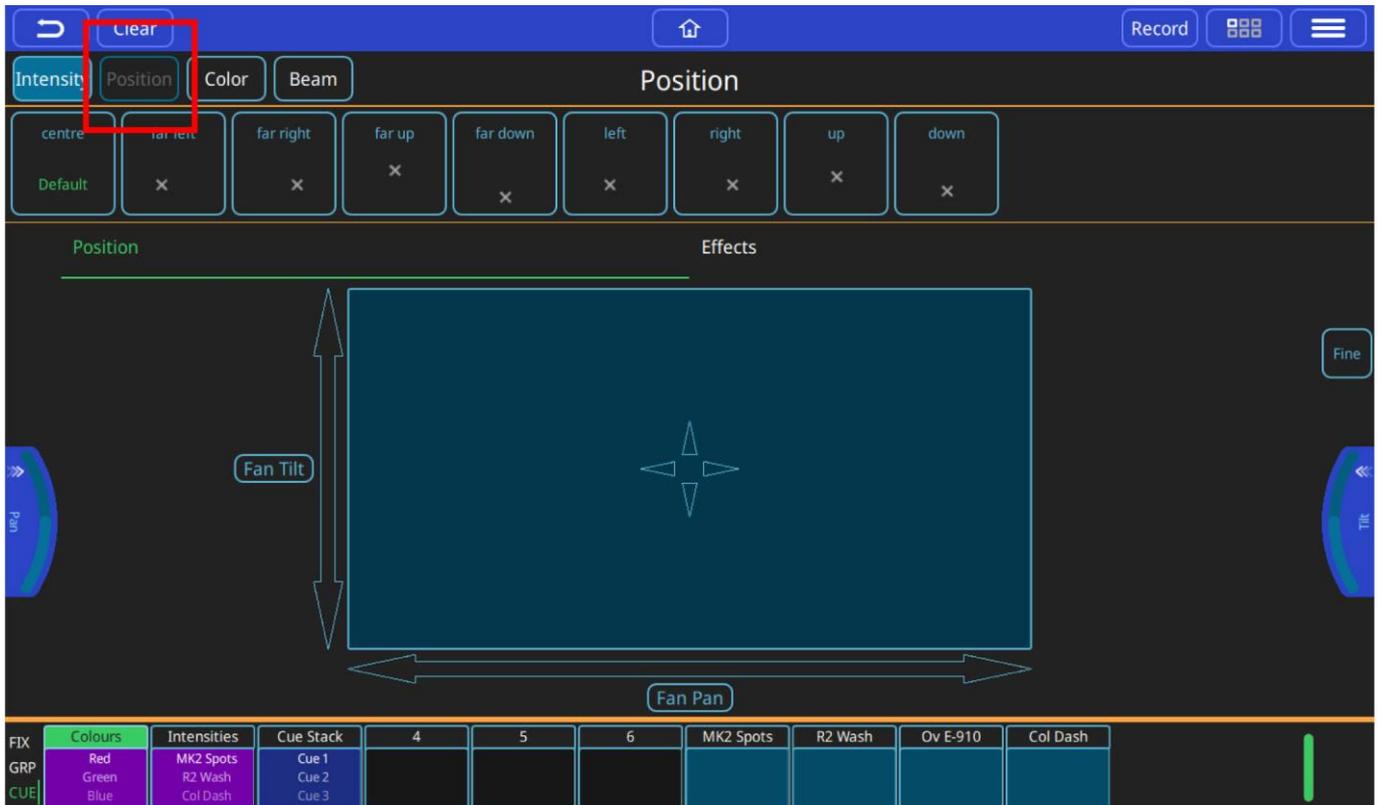
Im **Colour-Fenster** finden Sie, verschiedene Möglichkeiten Farben auszuwählen und zu verändern:

- ❖ **Farbpaletten.**
So fügen Sie eigene hinzu: Sie wählen die gewünschten Geräte aus, verändern die Werte nach ihren Wünschen und tippen dann oben in der blauen Leiste auf **Record**. Die Leiste wird rot und auf der rechten Seite Bildschirms erscheint „Plus-Zeichen“. Tippen Sie auf **+** und der Paletteneintrag wird hinzugefügt.
- ❖ **Standardfarbpalette.** Wählen Sie diese Option, um die Standardfarben wiederherzustellen.
- ❖ **Farbwähler.** Tippen Sie in diesen Farbwähler, um die Farbe zu ändern. Änderungen, die andere Steuerelemente anwenden, werden hier angezeigt.
- ❖ **Vorgefertigte Folienfarbtöne** von Lee, Rosco und Apollo.
- ❖ **Farbeffekte.**
- ❖ **Fader zur Farbkontrolle.**

Wählen Sie zuerst ein oder mehrere Geräte aus, und steuern Sie dann mit einer der oben genannten Optionen die Farbe. Wenn Sie eine Farbmischung in mehreren Cues verwenden, sollten Sie diese in einer Palette speichern. Werte von Paletten werden in Cues aktualisiert. Wenn Sie also einen Palettenwert ändern, wird jeder Cue geändert, in dem dieser Palettenwert verwendet wird.

Kontrolle der Position

Dieses Fenster kann durch Auswahl der Schaltfläche **Position** auf dem Startbildschirm geöffnet werden.



Wählen Sie zuerst einen oder mehrere Movinglights aus, dann können Sie eine der Positionssteuerungsoptionen verwenden.

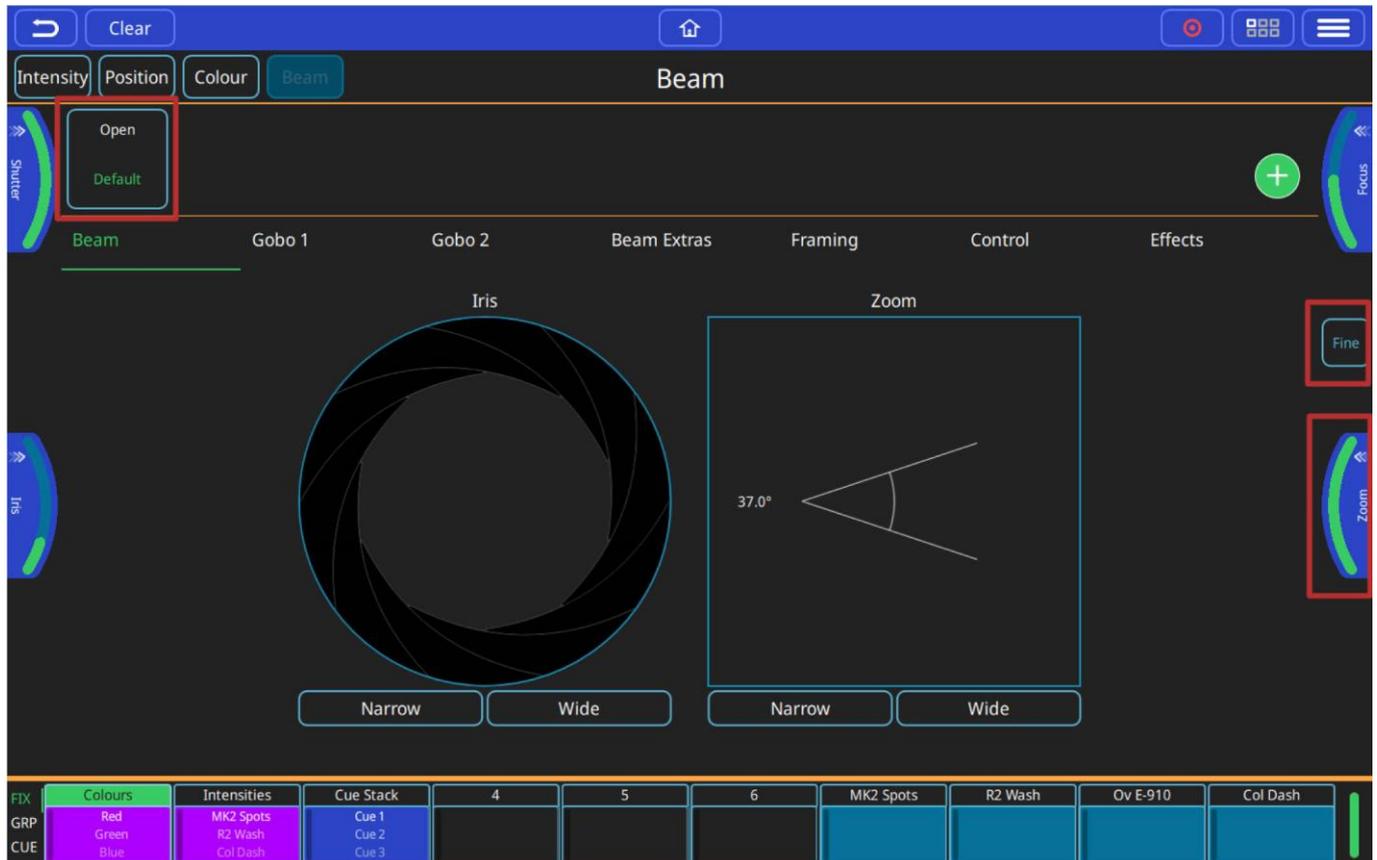
Wenn Sie eine Position in mehreren Cues verwenden, sollten Sie diese in einer Palette speichern. Werte von Paletten werden in Cues aktualisiert. Wenn Sie also einen Palettenwert ändern, wird jeder Cue geändert, in dem dieser Palettenwert verwendet wird.

Im **Position-Fenster** finden Sie, folgende Möglichkeiten Positionen auszuwählen und zu verändern:

- ❖ **Positions Paletten.**
So fügen Sie eigene hinzu: Sie wählen die gewünschten Geräte aus, verändern die Werte nach ihren Wünschen und tippen dann oben in der blauen Leiste auf **Record**. Die Leiste wird rot und auf der rechten Seite Bildschirms erscheint „Plus-Zeichen“. Tippen Sie auf **+** und der Paletteneintrag wird hinzugefügt.
- ❖ **Standardpaletten** - Wählen Sie diese Option, um zu Standardpositionen zurückzukehren.
- ❖ **Positions Encoder** - Ziehen Sie diese Taste heraus, um Bereiche auszuwählen, oder verwenden Sie sie auf dem Bildschirm, wenn keine Encoder vorhanden sind (QQ10 oder Remote-App).
- ❖ Für die individuelle Pan- oder Tiltsteuerung wählen sie das Trackpad - oder die Pfeile.
- ❖ **Effekte.**
- ❖ Mit der Feinststeuerung **Fine** (Genau) können sie die Movinglights kleinschrittiger bewegen.
Vergessen Sie nicht, diese Funktion nach Gebrauch auszuschalten!

Beamfunktionen steuern - Gobos, Fokus, Zoom und andere Beamooptionen

Dieses Fenster kann durch Auswahl der Schaltfläche **Beam** auf dem Startbildschirm geöffnet werden.



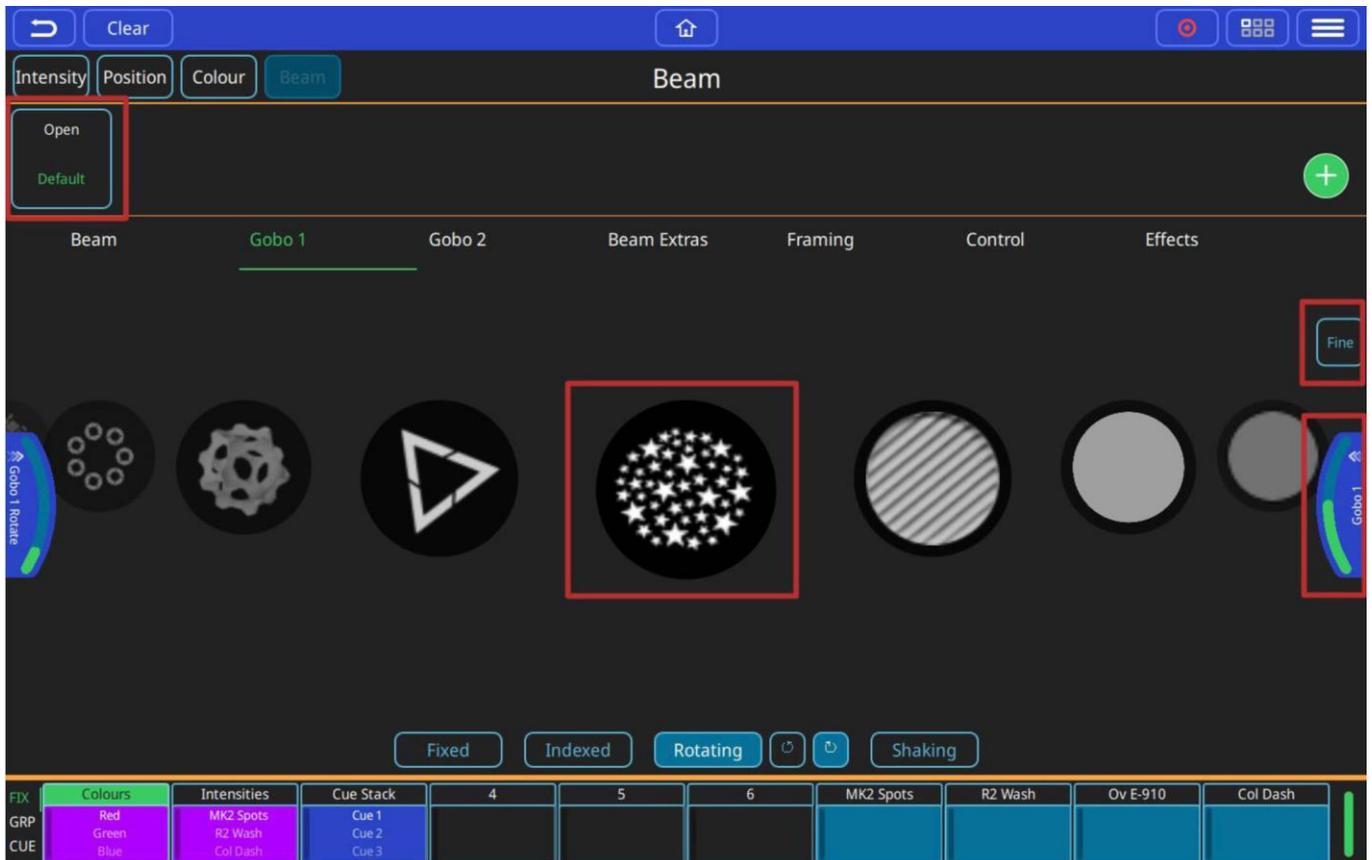
Wählen Sie zuerst ein oder mehrere Geräte aus, um eine der Beamsteuerungsoptionen zu verwenden. Wenn Sie dieselben Beamattribute in mehr als einem Cue verwenden, sollten Sie diese in einer Palette speichern. Werte von Paletten werden in Cues aktualisiert. Wenn Sie also einen Palettenwert ändern, wird jeder Cue geändert, in dem dieser Palettenwert verwendet wird.

Im **Beam-Fenster** finden Sie, verschiedene Möglichkeiten den Beam zu verändern:

- ❖ **Beampaletten.** So fügen Sie eigene hinzu:
Sie wählen die gewünschten Geräte aus, verändern die Werte nach ihren Wünschen und tippen dann oben in der blauen Leiste auf **Aufnehmen**. Die Leiste wird rot und auf der rechten Seite Bildschirms erscheint „Plus-Zeichen“. Tippen Sie auf **+** und der **+** Paletteneintrag wird hinzugefügt.
- ❖ **Standardpalette** - Wählen Sie diese Option, um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren.
- ❖ **Beam Encoder** - Ziehen Sie diese Taste heraus, um Bereiche auszuwählen, oder verwenden Sie sie auf dem Bildschirm, wenn keine Encoder vorhanden sind (QQ10 oder Remote-App).
- ❖ Die **Iris-Blende** kann sowohl direkt am Bildschirm als auch über die Encoder gesteuert werden. Tippen Sie zum Anpassen der Größe auf das Iris-Symbol.
- ❖ Der **Zoom** kann sowohl direkt am Bildschirm als auch über die Encoder gesteuert werden. Ziehen Sie das Zoom-Symbol zum Anpassen nach innen oder außen.
- ❖ Mit der Feinststeuerung **Genau** können sie Werte kleinschrittiger eingeben.
Vergessen Sie nicht, diese Funktion nach Gebrauch auszuschalten!
- ❖ **Beam Control-Seiten** - andere Optionen und Effekte, darunter Gobos.

Gobos kontrollieren

Dieses Fenster kann geöffnet werden, indem Sie auf dem Startbildschirm auf die Schaltfläche **Beam** und anschließend auf Gobo 1 tippen. Wenn das Gerät über mehrere Gaboräder verfügt, wird eine Gobo 2-Seite angezeigt.



Wählen Sie zuerst ein oder mehrere Geräte aus, um eine der Gobosteuerungsoptionen zu verwenden. Wenn Sie dieselben Gobo-Attribute in mehr als einem Cue verwenden, sollten Sie sie diese einer Palette speichern. Werte von Paletten werden in Cues aktualisiert. Wenn Sie also einen Palettenwert ändern, wird jeder Cue geändert, in dem dieser Palettenwert verwendet wird.

Im **Beam-Fenster** finden Sie unter der Registrierkarte „Gobo 1+2“, verschiedene Möglichkeiten Gobos anzuwählen und ihre Eigenschaften zu verändern:

❖ Beampaletten.

So fügen Sie eigene hinzu: Sie wählen die gewünschten Geräte aus, verändern die Werte nach ihren Wünschen und tippen dann oben in der blauen Leiste auf **Record**. Die Leiste wird rot und auf der rechten Seite Bildschirms erscheint „Plus-Zeichen“. Tippen Sie auf **+** der Paletteneintrag wird hinzugefügt.

❖ Standardpalette - Wählen Sie diese Option, um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren.

❖ Gobo-Auswahl-Encoder

❖ Gobos können auch durch Wischen durch das Gobo-Auswahlkarussell ausgewählt werden.

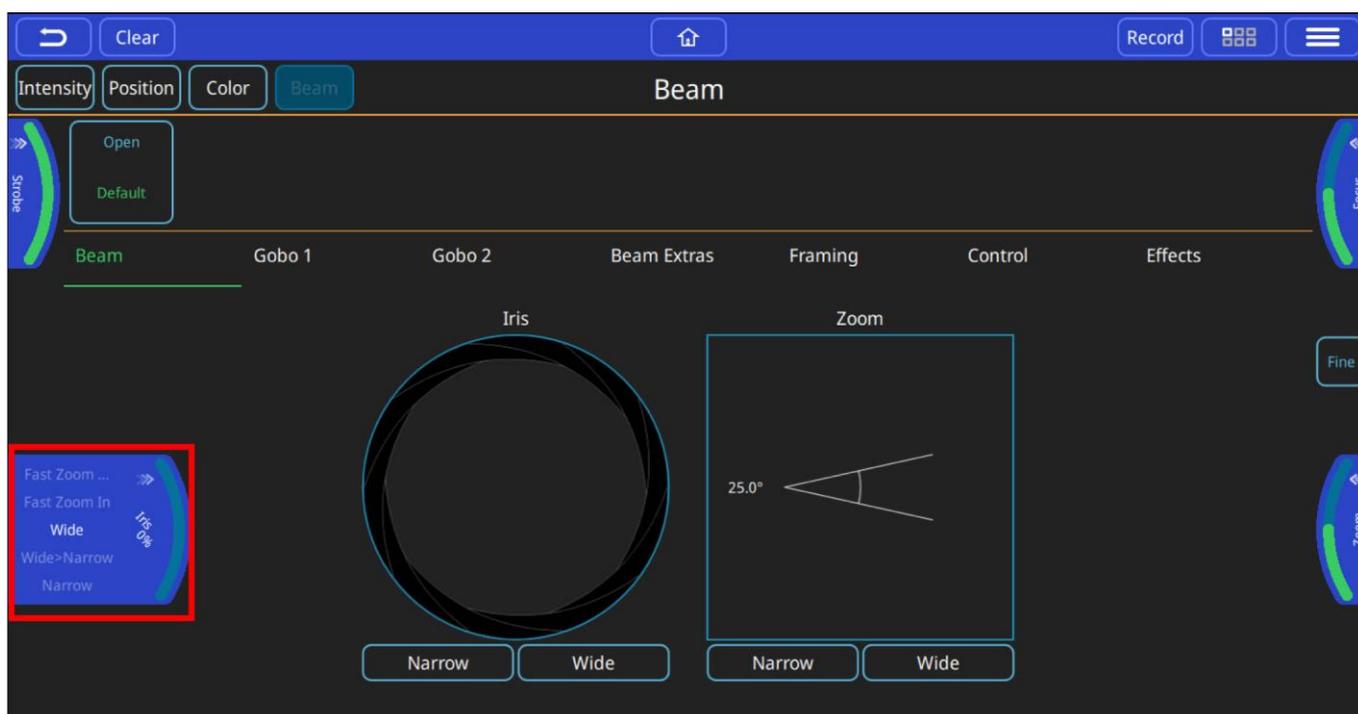
❖ Gobobewegungsoptionen (falls vom Gerät unterstützt).

❖ Gobo Encoder - Ziehen Sie diese Taste heraus, um Bereiche auszuwählen, oder verwenden Sie sie auf dem Bildschirm, wenn keine Encoder vorhanden sind (QQ10 oder Remote-App).

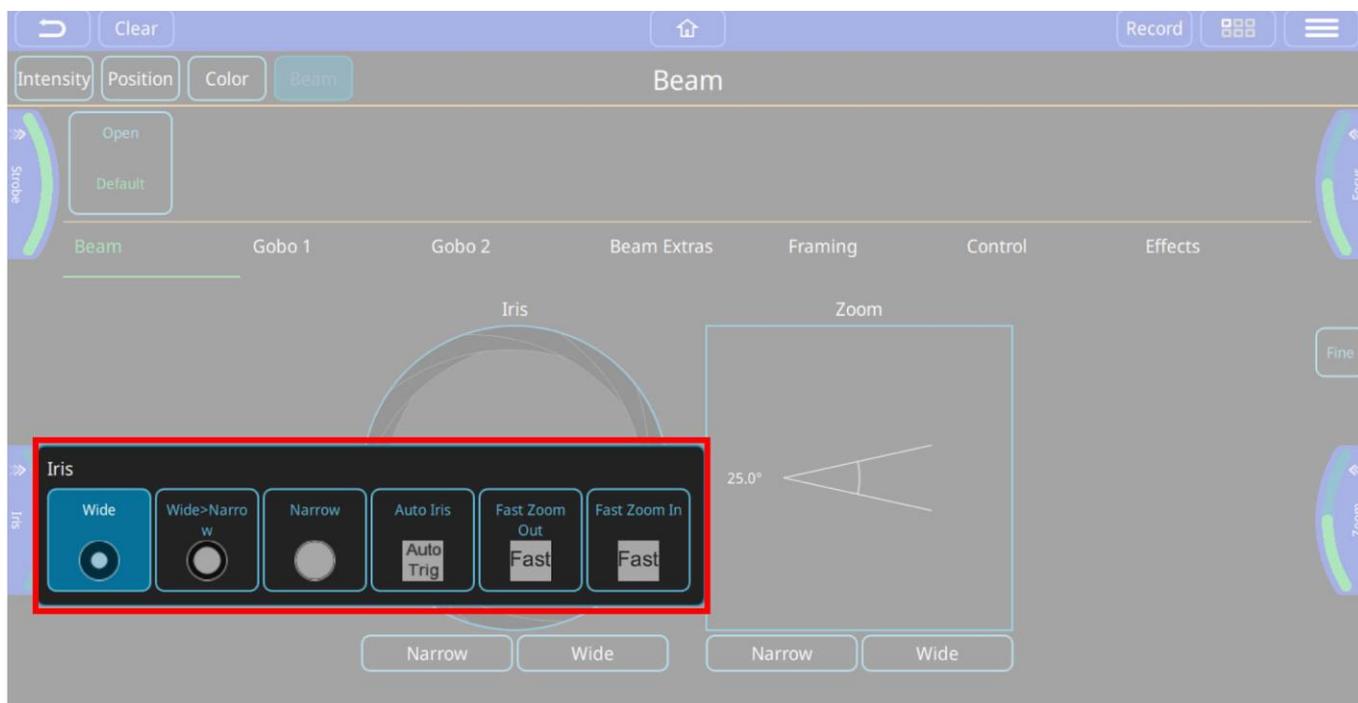
❖ Mit der Feinsteuerung **Fine** können sie Werte kleinschrittiger eingeben.

Vergessen Sie nicht, diese Funktion nach Gebrauch auszuschalten!

Die virtuellen Encoder können durch Ziehen der Encoder vom Rand des Bildschirms herausgezogen werden, um die Bereiche und Unterauswahlen innerhalb eines Attributs anzuzeigen.



Alternativ können Sie die Virtuellen Encoder auch gedrückt halten, um Auswahlfelder für diese Bereiche für einen bestimmten Encoder anzuzeigen.



3.3 Aufnahmen von Objekten mit QuickQ

Gruppen aufnehmen

Gruppen können über die Multifunktions-Fader **im Gruppenmodus** oder über den **Startbildschirm** ausgewählt und gesteuert werden.

Neue Gruppe aufnehmen:

- Wählen Sie einige Geräte aus.
- Drücken Sie die Modustaste **[GRP]**.
- Tippen Sie auf **Record** „Aufnehmen“
- Drücken Sie eine Auswahl Taste unter einem der Multifunktions-Fader.

Gruppe bearbeiten

- Wählen Sie einige Geräte aus.
- Drücken Sie die Modustaste **[GRP]**.
- Tippen Sie auf **Record** „Aufnehmen“
- Drücken Sie eine Auswahl Taste unter einem der Multifunktionsfader.
- Alternativ können Sie eines der Gruppensymbole auf dem Startbildschirm auswählen.

Einen Paletteneintrag aufnehmen

Paletten befinden sich oben in den jeweiligen Parameterfenstern. Palettenwerte sind in jedem Parameterfenster solange in grau dargestellt, bis ein Fixture ausgewählt wird.

Neuen Paletteneintrag aufnehmen

Sie wählen die gewünschten Geräte aus, verändern die Werte nach ihren Wünschen und tippen dann oben in der blauen Leiste auf **Record** . Die Leiste wird rot und auf der rechten Seite Bildschirms erscheint „Plus-Zeichen“. Tippen Sie auf **+** und der Paletteneintrag wird hinzugefügt.

Bearbeiten eines Palettenwertes

Sie wählen die gewünschten Geräte aus, verändern die Werte nach ihren Wünschen und tippen dann oben in der blauen Leiste auf **Record** . Die Leiste wird rot. Tippen Sie abschließend auf den Paletteneintrag, den Sie ändern möchten. Über „Merge“, können auch Werte hinzugefügt werden.

Hinweis:

Wenn Sie eine Änderung an einem Palettenwert vornehmen, wird diese Änderung in jedem Cue wirksam, in dem dieser Paletteneintrag verwendet wird.

Auto-Paletten

Sobald sie ein Gerät patchen, werden Automatische Paletten erstellt. Das Gerät bezieht seine Daten aus der Persönlichkeit in der Konsolenpersönlichkeitsbibliothek. Das bedeutet, dass Sie einige Paletteneinträge schon vorfinden sollten, sobald Sie Ihre Show gepatcht haben.

Standardpaletten

Standardpaletten sind erste Palettenwerte für jeden Parameter und enthalten Standardattribute wie "White" für Farbe. Sie werden erstellt, wenn Sie die Show patchen. Sie können verwendet werden, um ausgewählte Fixtures schnell auf ihre Standardeinstellungen zurückzusetzen. Sie können vom Benutzer aktualisiert werden, um einen neuen Wert / Standard für Geräte festzulegen.

Einen Cue aufnehmen

Aufnehmen eines Cues auf einen Playbackfader

Alle aktiven oder ausgewählten Pegel und Attribute, einschließlich Effekte, können durch Tippen auf **Record** zu einem Cue aufgezeichnet werden. QuickQ zeigt mit einer roten Schattierung auf dem Bildschirm an, wo Sie einen Cue aufzeichnen können.

- Wählen und ändern Sie einige Attribute (Intensität, Farbe, Beam und Position), fügen Sie beliebige Effekte hinzu und tippen Sie auf **Record**.
- Tippen Sie auf das Info-Fenster über einem Playback-Fader, um einen neuen Cue oder den nächsten Cue auf dieses Playback aufzunehmen.

Sobald Sie einen Cue aufgezeichnet haben, sollten Sie auf **Clear** tippen, um alle erfassten Attribute wieder zu entbinden. Der Cue kann dann durch Anheben des Faders wiedergegeben werden.

Ein Cue oder mehrere Cues können auf einem Playback-Fader aufgezeichnet werden. Die QQ10 hat einen Playback-Fader und die QQ20 und die QQ30 haben 10 Playback-Fader.

Aufnehmen eines Cues auf einen Multifunktions-Fader

Im Cue-Modus (drücken Sie die **[CUE]**-Modus-Taste) kann jedem Multifunktions-Fader ein Cue zugewiesen werden.

- Wählen und ändern Sie einige Attribute (Intensität, Farbe, Beam und Position), fügen Sie beliebige Effekte hinzu und drücken Sie auf **Record**.
- Wählen Sie im Cue-Modus mit der Auswahlstasten einen der Multifunktions-Fader aus. Die LEDs über den leeren Fadern blinken an und aus.
- Bei Fadern, die bereits einen Cue enthalten, blinkt die LED über dem Fader zwischen 50% und voll. Sie können einen Cue auf einem bereits aufgenommenen Fader ersetzen, indem Sie ihn auswählen, nachdem Sie auf **Record** getippt haben.

Cues-Listen

Um die Cues eines Playback-Faders anzuzeigen, tippen und halten Sie das Info-Fenster über dem Playback oder tippen Sie zweimal darauf.

Ein Chase aufnehmen

Ein Chase (Lauflicht) spielt jeden Cue nacheinander ab. So zeichnen Sie ein Chase auf, wenn sich die Konsole im Live-Modus befindet (**☰** - **Settings** - **Live-Mode**):

- Nehmen Sie einen zweiten Cue auf einen Playback-Fader auf. Das Ergebnis wird ein Lauflicht sein.
- Nehmen Sie neue Cues auf, um weitere Schritte hinzuzufügen.

Ein Chase abspielen

Aktivieren sie den Playback-Fader an, um das Chase wiederzugeben. Wenn der letzte Cue in dem Chase erreicht ist, kehrt es automatisch zum Anfang zurück und beginnt von Neuem. Wenn Sie den Fader absenken, wird die Wiedergabe gestoppt und das Chase entbunden. Durch erneutes Anheben des Faders wird das Lauflicht ab dem ersten Cue wieder gestartet.

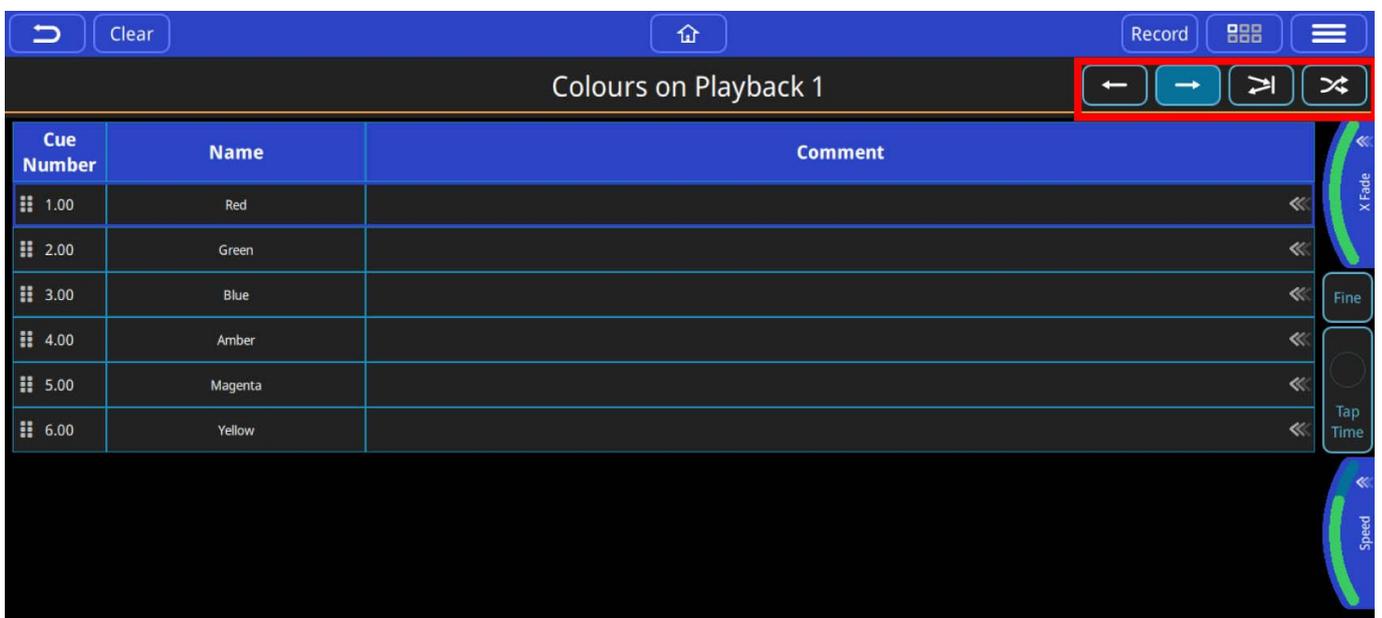
Die Fader-Position steuert die Intensität der aufgenommenen Geräte.

Lauflicht Richtung

Die Richtung des Chase kann über die Schaltflächen oben rechts im Fenster der Cue-Liste (tippen und halten Sie das Info-Fenster über dem Playback oder tippen Sie zweimal darauf) geändert werden.

Die Optionen sind:

- ❖ Rückwärts
- ❖ Vorwärts
- ❖ Hin und Her
- ❖ Zufällig

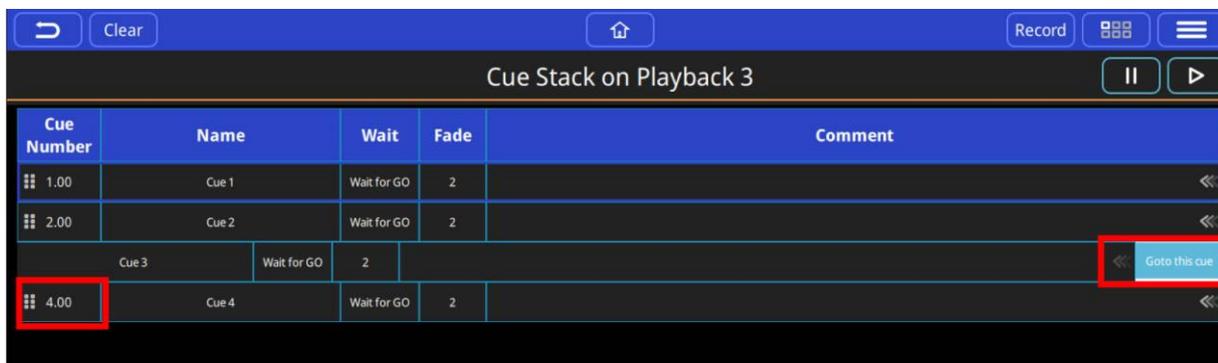


Chase Geschwindigkeit – Tap Time, Tempo und X Fade

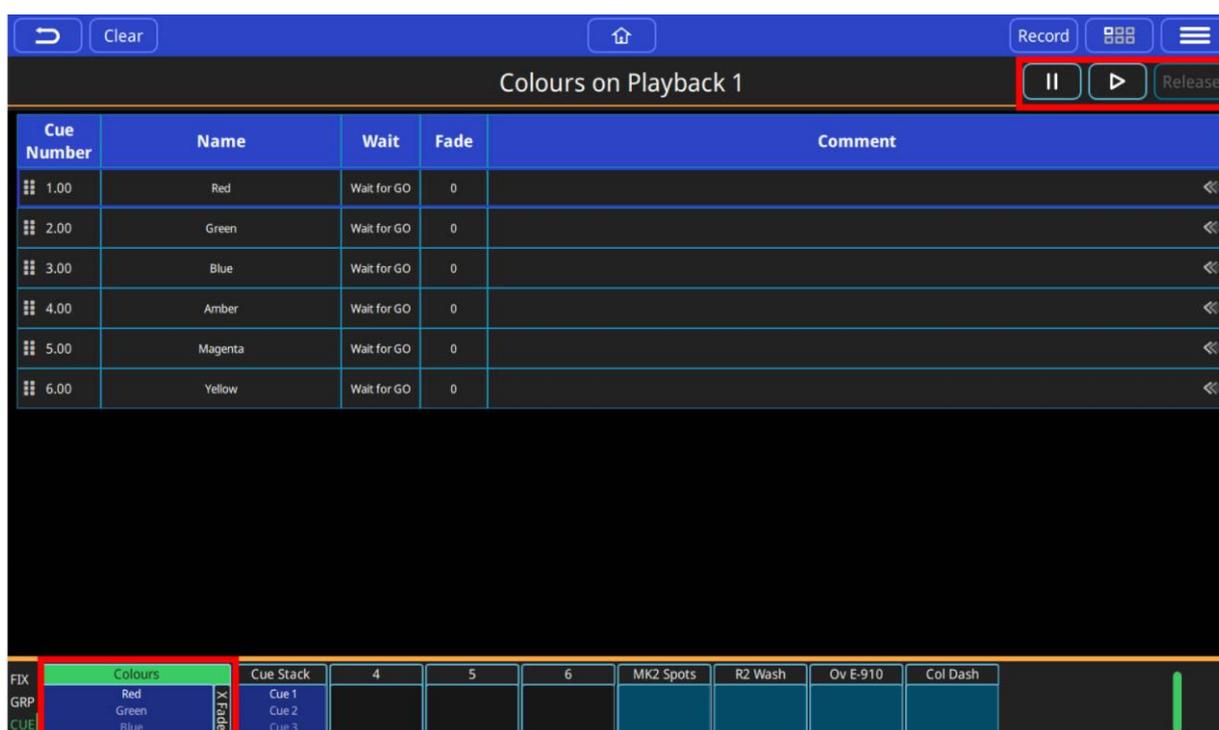
- ❖ **Tap Time**
Verwenden Sie diese Taste, um den Takt der Musik zweimal oder öfter zu tippen. Damit passen Sie die Geschwindigkeit des Lauflichtes an den Takt der Musik an. Dies kann beliebig oft wiederholt verwendet werden, um ein Lauflicht an die live geänderte Musikgeschwindigkeit anzupassen.
- ❖ **Tempo** (Geschwindigkeit)
Verwenden Sie diesen Regler, um die Geschwindigkeit des Lauflichtes zu ändern, ohne „Tap to Time“ zu nutzen. Die Encoder-Registerkarte kann auch „herausgezogen“ werden, und die Geschwindigkeit kann mithilfe von Schaltflächen auf der Registerkarte multipliziert oder dividiert werden.
- ❖ **X Fade**
kann zwischen einer vollen Überblendung zwischen Schritten (Standardeinstellung) oder einem Schalten zwischen Schritten eingestellt werden.
- ❖ **Genau** - Feinsteuerung der Einstelräder-Aktionen.

Cues in einem Chase neu anordnen

- ❖ Cues in einem Chase können neu angeordnet und verschoben werden, indem Sie auf der linken Seite der Zeile das 6-Punkte-Symbol antippen und gedrückt halten, um den Cue dann an eine neue Position in der Liste zu ziehen. Die Cues werden entsprechend neu nummeriert.
- ❖ Während das Chase läuft, ist es möglich, zu einem bestimmten Cue zu wechseln. Ziehen Sie auf der rechten Seite der Zeile das Pfeilsymbol heraus und tippen Sie dann auf: „Gehe zu diesem cue“.



Aufnahmen eines Cue-Stacks im Theaterstil



Theater-Modus

Wenn sich die Konsole im Theater-Modus befindet ( - **Settings** - **Theater-Mode**) und aufeinanderfolgende Cues für eine Wiedergabe aufgezeichnet werden, wird ein Cue-Liste (folgend „Cue-Stack“ genannt) mit einer Standardüberblendzeit von 3 Sekunden erstellt.

Zusätzliche Funktionen im Theater-Modus:

- ❖ **Der Playbackfader Nr. 1**
wird als Cue-Stack mit einer Standard-Überblendungszeit von 3 Sec. zwischen den einzelnen Cues definiert. Aufeinanderfolgende Cues, die auf dieses Playback gespeichert werden, werden fortlaufend im Theaterstil nummeriert.
- ❖ **Der Playbackfader Nr.2**

wird zu einem manuellen Crossfader. Cues können dann ausgeführt werden, indem Sie den Playback-Fader 2 nach oben und unten bewegen. Die Fade-Zeit des Cues folgt der Zeit, die benötigt wird, um den Fader von einem Ende des Faderwegs zum anderen zu bewegen.

❖ Die physikalische Master-Go-Taste

unten rechts auf der Konsole funktioniert in diesem Modus nur für den Playbackfader Nr. 1 und führt beim Drücken die Cues des Playback Nr. 1 in den zugewiesenen Überblendzeiten aus.

❖ Die Go-Tasten

im Cue-Stack-Fenster kann ebenfalls verwendet werden. Alle anderen Cue-Stacks im Theater-Modus müssen an diesem Ort ausgeführt werden, da die Master-Go-Taste für das Playback 1 reserviert ist.

❖ Durch Drücken der **Pause-Taste** geht der Cue-Stack mit den Fade-Zeiten einen Schritt zurück.

❖ Wenn Sie den Playback-Fader 1 herunterziehen, wird die Sequenz im Gegensatz zu anderen Cue-Stacks oder Chase-Fadern nicht deaktiviert. Die Taste **Release** zum deaktivieren auf dem **Cues-Stack-Fenster** ist die einzige Möglichkeit, einen Theater-Cue-Stack auf Playback 1 im Theater-Modus zu deaktivieren.

Ändern eines Chase in einen Cue-Stack



Wenn Sie sich nicht im Theater-Modus befinden, wird durch das Aufnehmen mehrerer Cues in einen Cue-Stack ein Chase erzeugt.

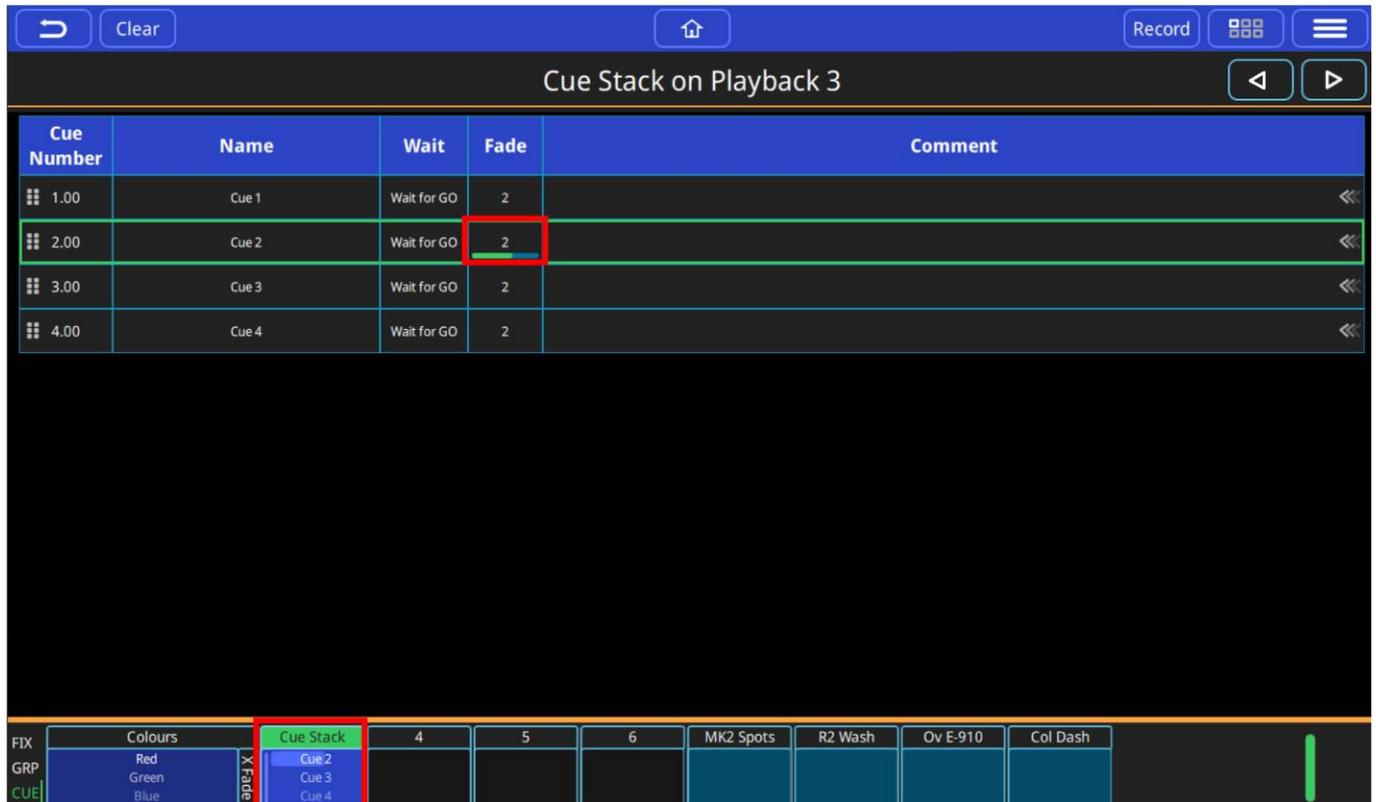
Um ein Chase in einen Cue-Stack einzelner Cues zu verwandeln, wählen Sie im Hauptmenü die Option „Zu Cue Stack wechseln“.

Nun können Sie allen Cues individuelle Fade und Delay Zeiten zuweisen.

Anschließend aufgenommene Cues werden nun als einzelne Cues mit einer Standardüberblendzeit von 3 Sekunden hinzugefügt.

Wiedergabe eines Cue-Stacks

Wenn Sie im Theater-Modus ein Playback auswählen, indem Sie das Info-Fenster des Cue-Stacks über dem Fader gedrückt halten oder zweimal antippen, wird die Cue-Liste für dieses Playback angezeigt. Dann können Sie mit den Play-Tasten chts auf dem Bildschirm die Cues des Cue-Stack nach vorne oder nach hinten aufrufen.



Cue Number	Name	Wait	Fade	Comment
1.00	Cue 1	Wait for GO	2	
2.00	Cue 2	Wait for GO	2	
3.00	Cue 3	Wait for GO	2	
4.00	Cue 4	Wait for GO	2	

Ein laufender Cue hat einen grünen Umriss und einen Fortschrittsbalken in der Fade-Spalte.

Der Cue-Name

ist leer, wenn ein Cue aufgenommen wird, und kann durch Gedrückthalten des Info-Fensters des Cue-Stacks oder zweimaliges Tippen darauf bearbeitet werden.

Die Cue-Nummer

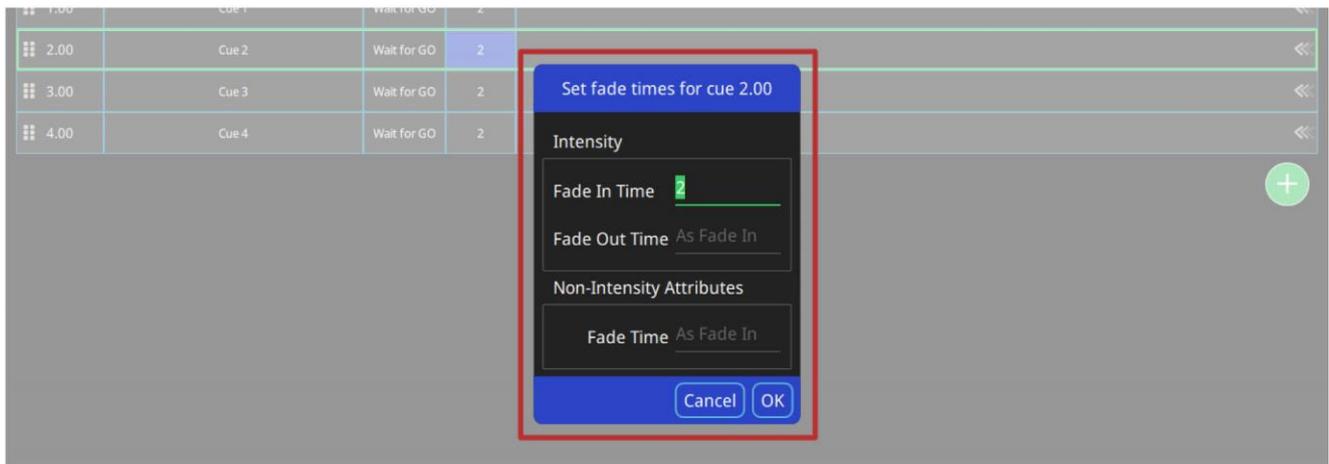
wird beim Aufnehmen des Cues automatisch zugewiesen und kann durch Gedrückthalten des Info-Fensters des Cue-Stacks oder zweimaliges Antippen darauf bearbeitet werden.

Kommentar

Diese Spalte ist leer, wenn ein Cue aufgenommen wird, und kann durch Gedrückthalten des Info-Fensters des Cue-Stacks oder zweimaliges Antippen darauf bearbeitet werden.

Cue-Fade-Zeiten

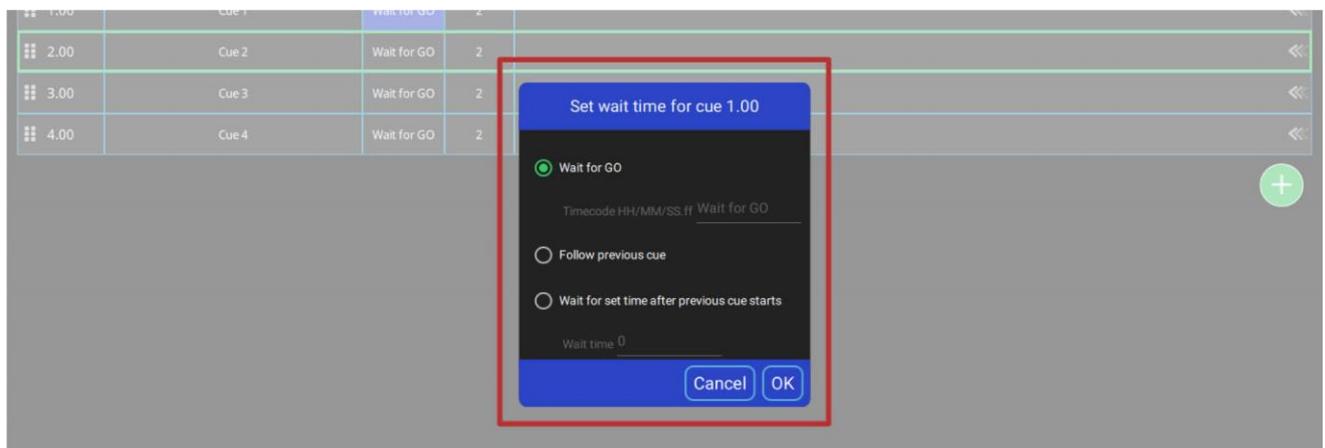
Um die Ein- oder Ausblendzeiten eines Cues in einem Cue-Stack zu ändern, halten Sie in der Fade Spalte die Fade-Zeit Anzeige des gewünschten Cues gedrückt oder tippen Sie zweimal auf diese.



Die Ausblendzeit für die Intensität wird genauso eingestellt wie die Einblendzeit. Dies kann genutzt werden, um eine geteilte Zeit zu erzielen.

Das Einblenden von Nicht-Intensitätsattributen (Farbe, Beam, Position) wird genauso eingestellt wie die Einblendzeit der Helligkeit. Dies kann genutzt werden, um das Timing von Nicht-Intensitätsattributen gesondert festzulegen. Beispielsweise kann so die Farbe eine kürzere oder längere Einblendzeit als die Helligkeit aufweisen.

Cue Wait und Follow Times



Um die Warte- oder Überblendzeiten eines Cues in einem Cue-Stack zu ändern, halten Sie die Anzeige in der Warte-Spalte des gewünschten Cues gedrückt oder tippen Sie zweimal auf diese.

Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

Wait for Go:

Der Cue stoppt nach Ablauf der Fader-Zeiten und wartet, bis Sie die Go-Taste drücken.

Follow Previous Cue:

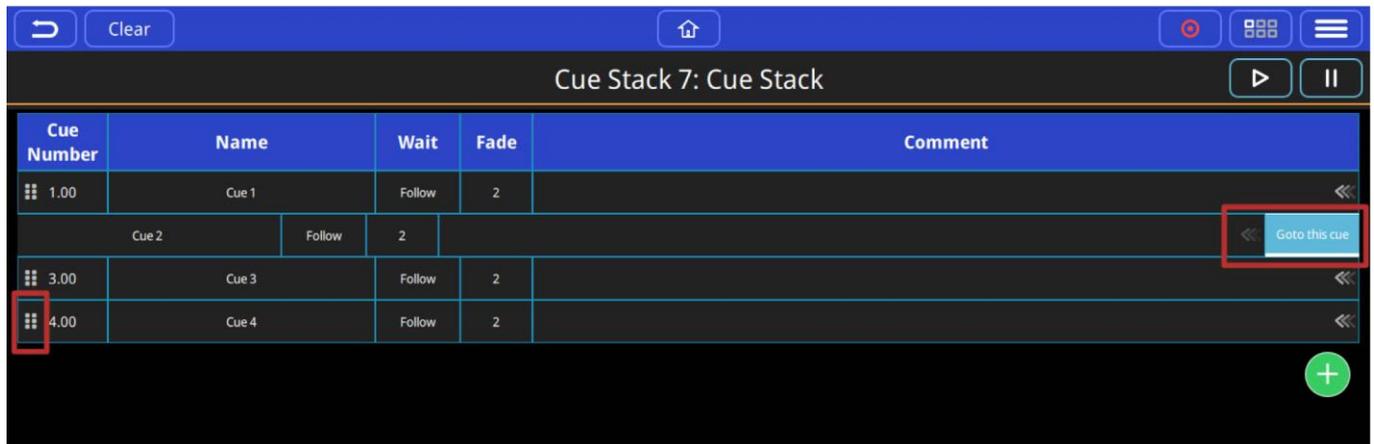
Dieser Cue wird automatisch abgespielt, sobald der vorherige Cue beendet ist.

Wait for set time after previous cue starts:

Der Cue wird nach dem Start des vorherigen Cues automatisch abgespielt, nachdem er mit der hier eingestellte Zeit gewartet hat.

Gehe zu einem Cue

Ziehen Sie die Pfeile am rechten Ende des Kommentarfelds heraus und wählen Sie „Gehe zu diesem Cue“.



3.4 Cues bearbeiten

Verschieben von Cues in einem Cue-Stack

Cues in einem Cue-Stack können verschoben und neu angeordnet werden, indem Sie das 6-Punkte-Symbol in der Zeile des gewünschten Cues gedrückt halten und an eine neue Position in der Liste ziehen. Die Cues werden entsprechend des Ortes neu nummeriert.

Füge einen Cue ein

Um einen neuen Cue einzufügen, drücken Sie **Record** und tippen Sie dann auf einen vorhandenen Cue. **Vor** diesem ausgewählten Cue wird ein neuer Cue eingefügt. Der Cue wird automatisch nummeriert.

Cues löschen

Um einen Cue zu löschen, wählen Sie entweder im Hauptmenü den ersten TOP „Remove“, oder im Aktions-Menü **Mülltonnen** das Mülltonnen Symbol. In beiden Fällen leuchten alle löschraren Elemente rot. Wählen sie abschließend das zu löschende Element aus.

Datensatz zusammenführen

So fügen Sie einem vorhandenen Cue ausgewählte und erfasste Attribute hinzu:

- Wählen Sie einige Geräte aus und nehmen Sie die erforderlichen Änderungen vor.
- Tippen Sie auf **Record**. Der Bildschirm und die Anzeigen der Multifunktionsfader werden rot.
- Wählen Sie **Show Options**, um zwischen drei Optionen wählen zu können.
- Wählen Sie **Merge**, um die Daten in einem Cue zusammenzuführen.
- Wählen Sie einen Cue aus, mit dem die Änderungen zusammengeführt werden sollen.

Aufnahme eines neuen Cues aus den aktuellen Werten auf der Bühne

Auf diese Weise können Sie alle aktuellen Pegel und Werte, die von der Konsole ausgegeben werden, in einem neuen Cue aufzeichnen. Diese Werte können von Cues stammen, die über die Cue-Fader abgespielt werden, von einem oder mehreren Playbacks, sowie von ausgewählten und veränderten Fixtures. Damit ist es eine Momentaufnahme von allem, was die Konsole ausgibt.

- Heben Sie einige Fader an und nehmen Sie die Änderungen vor, um das gewünschte Aussehen auf der Bühne zu erzielen.
- Tippen Sie auf **Record**. Der Bildschirm und die Anzeigen der Multifunktionsfader werden rot.
- Wählen Sie **Show Options**, um zwischen drei Optionen wählen zu können.
- Wählen Sie **Record All**, um alle Daten, die das Pult gerade ausgibt abzuspeichern.
- Wählen Sie einen Cue, eine Multi-Fader oder ein Playback aus.

3.5 Effekte

Einführung in Effekte auf QuickQ

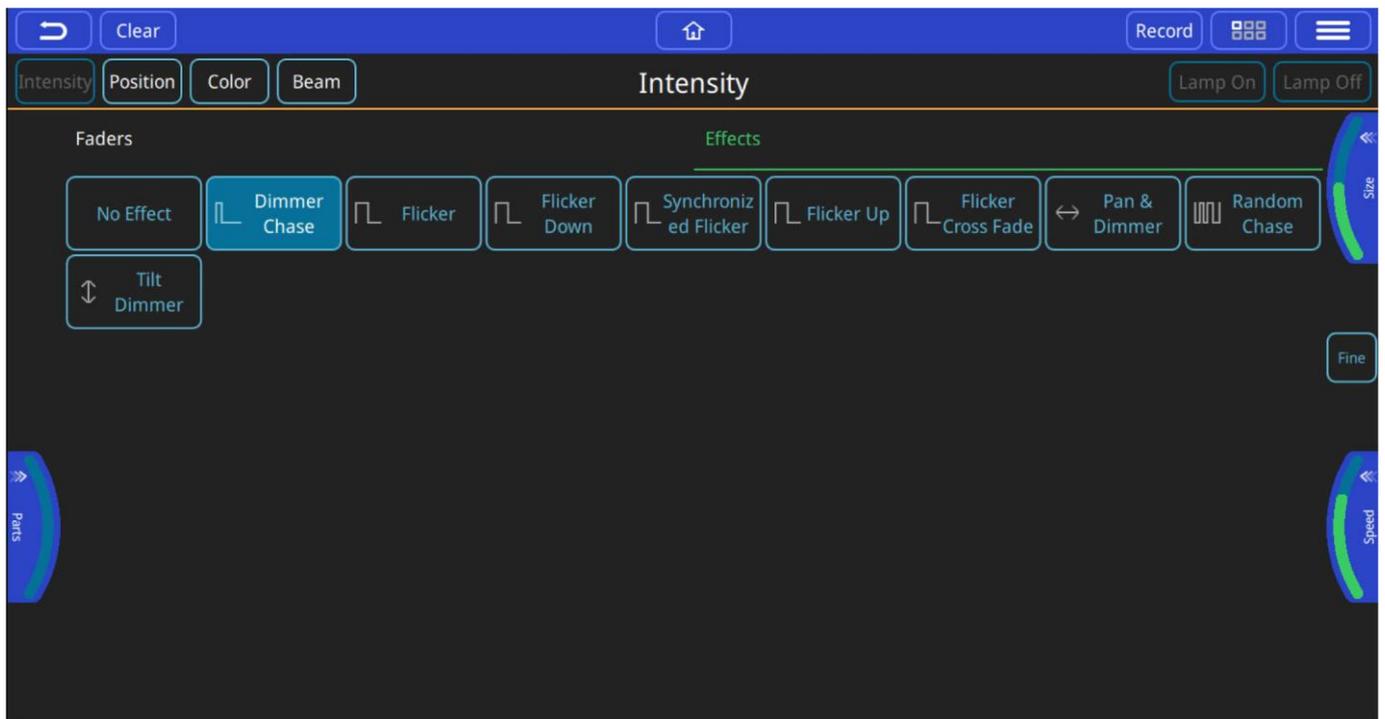
QuickQ enthält für jedes Attribut vom Benutzer auswählbare Effekte, die in der Kopfzeile oben rechts auf jeder Attributseite angezeigt werden. Ein Effekt wendet eine „Form“ auf ein bestimmtes Attribut an. Diese Form kann in Größe und Geschwindigkeit verändert werden. Durch Ändern der Größe wird geändert, wie weit sich das Attribut für jeden Teil des Effekts vom ursprünglichen Wert entfernt.

Hinzufügen von FX zu Fixtures

Um einen Effekt hinzuzufügen,

- wählen Sie zuerst die Geräte aus, denen Sie den Effekt hinzufügen möchten,
- wählen dann oben links auf dem Bildschirm das entsprechende Atribut aus, auf den Sie den Effekt anwenden möchten und wählen abschließend
- die Registerkarte „Effekte“ an.

The screenshot shows the QuickQ software interface for the 'Intensity' attribute. The top navigation bar includes 'Clear', 'Record', and menu icons. Below the attribute name 'Intensity', there are tabs for 'Intensity', 'Position', 'Color', and 'Beam', with 'Effects' highlighted in red. The main area is divided into 'Faders' and 'Effects' sections. The 'Faders' section shows a vertical scale from 0% to 100% and a grid of fixture controls. The 'Effects' section is currently empty. The bottom panel displays a cue stack with columns for 'Colours', 'Intensities', 'Cue Stack', and fixture groups like 'MK2 Spots', 'R2 Wash', 'Ov E-910', and 'Col Dash'.



QuickQ zeigt nun alle für diesen Attributtyp möglichen Effekte an. Jeder Attributtyp hat seine eigenen einzigartigen Effekte.

Sobald Sie sich auf der Registerkarte „Effekte von ...“ befinden, ändern sich die Encoder, um die Werte für diese Effekte zu verändern.

Außerdem wird in der Mitte des rechten Bildschirmrandes die Schaltfläche „Tap Time“ angezeigt. Sobald Sie den Effekt ausgewählt haben, können Sie die Werte für diesen Effekt über die Encoder ändern.

Die Optionen sind:

Parts

Ermöglicht die Aufteilung des Effekts in mehrere Sätze von Fixtures. Z.B ergibt „2 Parts“ ein Lauflicht der geraden / ungeraden Fixtures.

Tempo

Legt die Geschwindigkeit des Chase von Anfang bis Ende fest und wird in BPM (Beats per Minute) angezeigt. Sie kann über den Geschwindigkeits-Encoder oder durch Tippen der Zeit mittels des „Tap Time“ Buttons am mittleren rechten Bildschirmrand eingestellt werden.

Größe

Legt die Amplitude des Effekts fest. Diese ist relativ zum Startwert der Attribute, denen Sie den Effekt zugeordnet haben. Wenn Ihre Geräte zum Beispiel als Startwert eine Intensität von 50% haben und Sie den Dimmereffekt auf 100% einstellen, werden die Lichter von 0% bis 100% verändert, wohingegen ein Startwert von 50% sie von 25% bis 75% verändert.

Hinweis:

Es ist möglich, einen Effekt zu "überdimensionieren". Dadurch wird die Kurve des Effekts am oberen und unteren Rand des Attributbereichs abgeflacht. Je größer die Größe, desto länger ist sie an diesen Extremen.

Aufnehmen von FX zu Cues

Sobald Sie einen Effekt hinzugefügt und das gewünschte Aussehen auf der Bühne erstellt haben, können Sie den Effekt wie bei jedem anderen Cue in einem Cue-Stack aufzeichnen. Ein Cue kann eine beliebige Anzahl von Attributen und Effekten enthalten oder nur einen Effekt und sog. NO-Attribute. Das Aufzeichnen eines Effekts ohne Attributwerte hat den Vorteil, dass sie ihn jederzeit verwenden können und er seinen Startwert von der Ausgabe auf der Bühne erhält. Dies ermöglicht es, einen Kreis-Effekt um die in verschiedenen Cues unterschiedlichen Positionen abgespeichert, kreisen zu lassen, ohne mehrere Kreiseffekte aufnehmen zu müssen.

FX auf Dimmerkanälen

Das Hinzufügen von Effekten zu Dimmer-Kanälen unterscheidet sich geringfügig von anderen Attributen, da Dimmer als HTP-Kanäle (Highest-Takes-Precedence) behandelt werden. Dies bedeutet, dass der höchste Wert immer das ist, was auf der Bühne gezeigt wird. Dies muss beim Erstellen von Effekten auf Dimmer-Kanälen berücksichtigt werden.

Wenn der Dimmer auf 100% eingestellt ist und Sie versuchen, einen Dimmer-Chase zu aktivieren, wird der Effekt somit nicht angezeigt, da der Kanal bereits auf 100% eingestellt ist. Die HTP Eigenschaft des Kanals lässt es nicht zu, einen niedrigeren Pegel als den höchsten auszugegebenen.

Andere Attribute werden als LTP-Kanäle (Latest Takes Precedence) behandelt. Dies bedeutet, dass der zuletzt gesendete Wert auf der Bühne angezeigt wird, sodass diese Kanäle beim Hinzufügen von Effekten unter den aktuellen Wert fallen können.

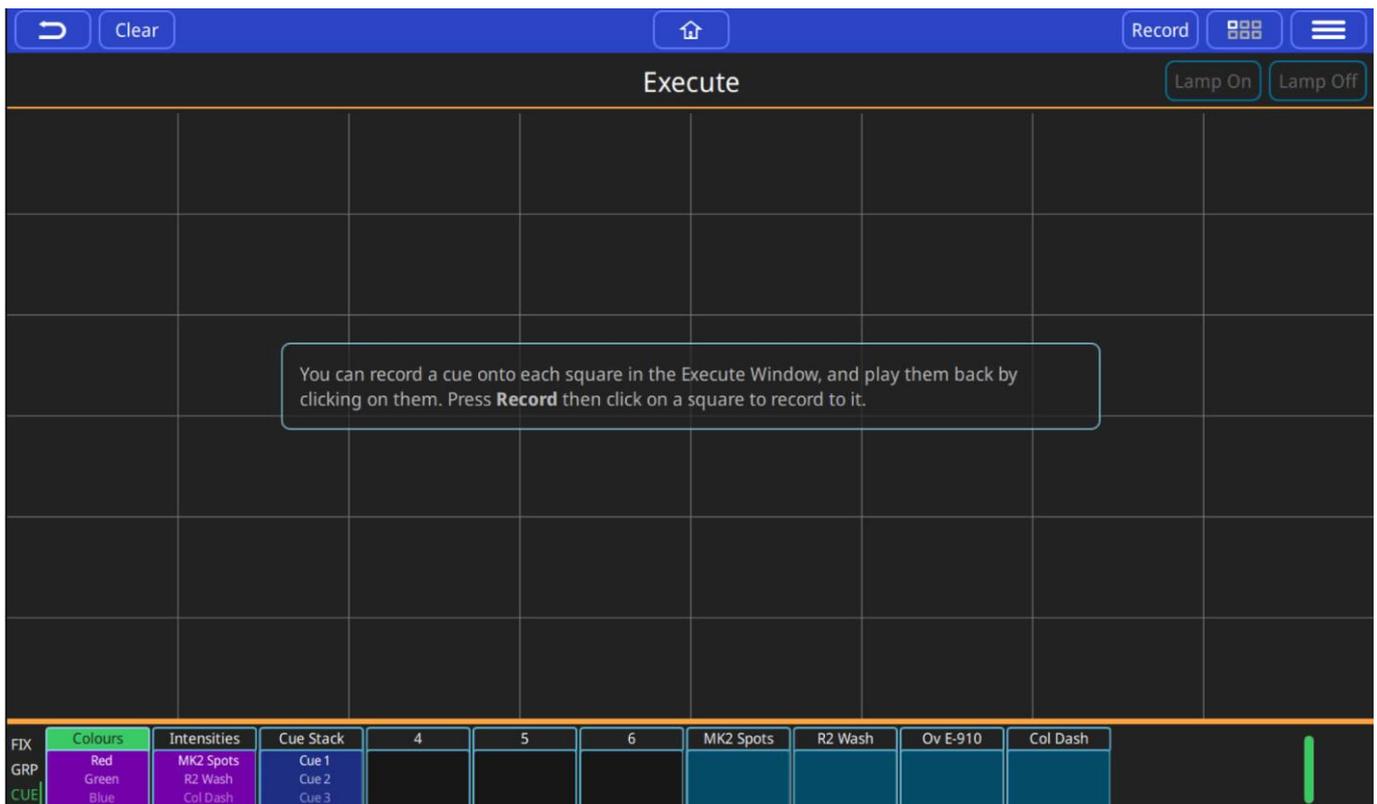
LTP-Kanäle verwenden den aktuellen Wert als Ausgangspunkt für den Effekt. So wird beispielsweise bei einem Kreiseffekt auf Pan und Tilt die aktuelle Position des Geräts als Mittelpunkt der Kreisbewegung relativ zum Größenwert des Effekts verwendet.

3.6 Execute Fenster

Das Execute-Fenster ist ein spezielles Fenster, in dem das Erscheinungsbild von QuickQ angepasst werden kann. Das Layout des Fensters ist in drei Größen konfigurierbar, sodass der Benutzer ein Raster mit Schaltflächen erhält, auf denen Elemente wie Cues und Effekte aufgezeichnet werden können.

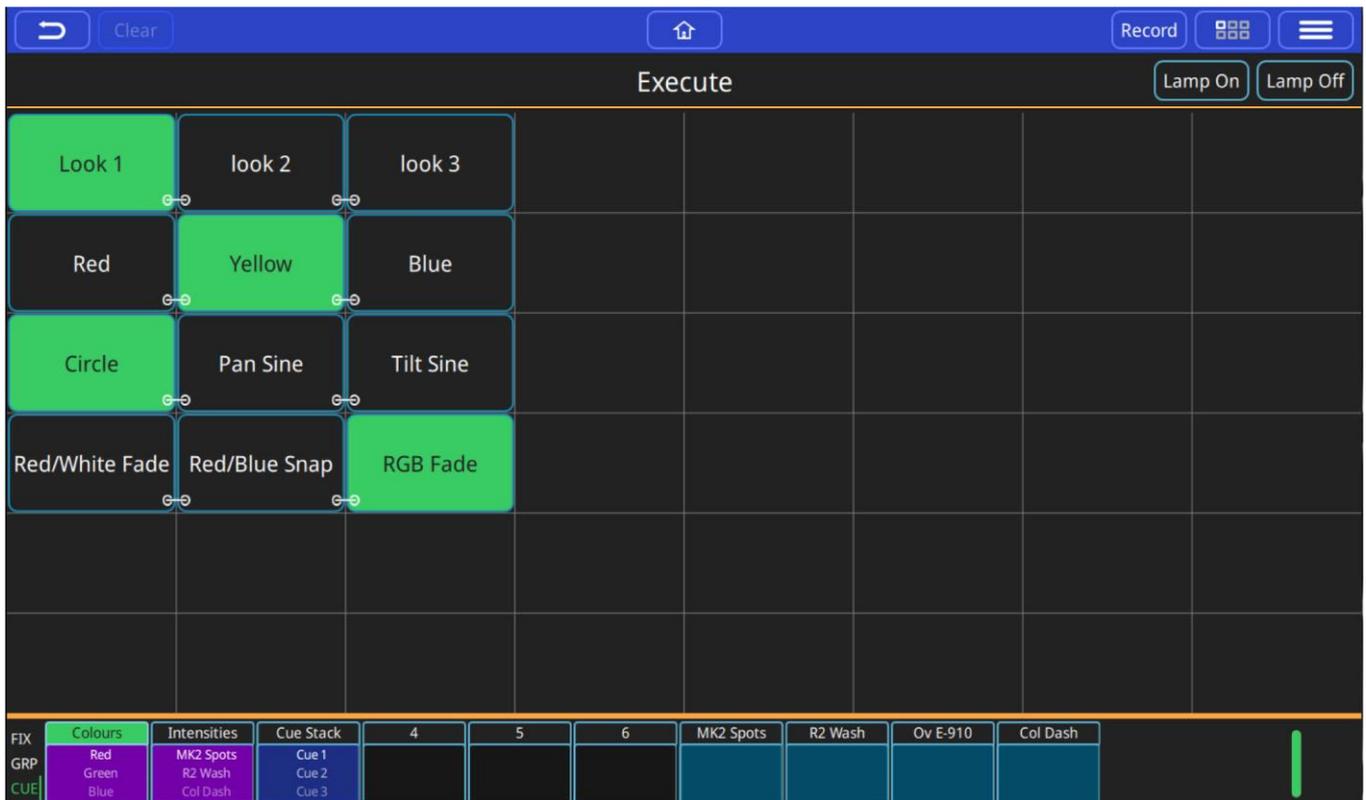
Sie können auch auf die MagicQ-Remote-Anwendungen für iOS und Android zugreifen.

Um auf das Execute-Fenster zuzugreifen, tippen Sie einfach auf die Menü-Schaltfläche  und wählen dann **Execute**. Um die Größe des Execute-Fenster zu ändern, klicken Sie erneut auf die Schaltfläche Menü und dann auf **Rastergröße**. Von dort aus können Sie in einem Popup-Fenster zwischen den Größen 6x4, 8x6, 10x6 und 10x1, für Rackmount und Wallplates, wählen.



Der Benutzer kann wählen, wo er Elemente auf dem Execute-Fenster platzieren möchte.

- Erstellen Sie Ihren Look oder kreieren Sie Ihren Effekt.
- Gehen Sie über das Menü  in das Execute-Fenster.
- Tippen Sie auf **Record**.
- Wählen Sie eine Kachel auf dem Bildschirm aus.



Kacheln, die direkt nebeneinander liegen sind automatisch miteinander verlinkt. Das bedeutet, dass von diesen Kacheln immer nur eine zur gleichen Zeit aktiv sein kann. Durch das Tippen auf eine Execute-Kachel werden somit alle anderen Execute Kacheln, die mit dieser "verlinkt" sind, entbunden.

Wichtig:

Damit Link ausgeführt werden kann, müssen die Kacheln horizontal direkt nebeneinander liegen.

Verwenden Sie im Execute-Fenster das Aktionsmenü , um Execute Kacheln mit **Move** so zu platzieren, dass sie entweder verknüpft sind, oder eine leere Kachel zwischen ihnen liegt.

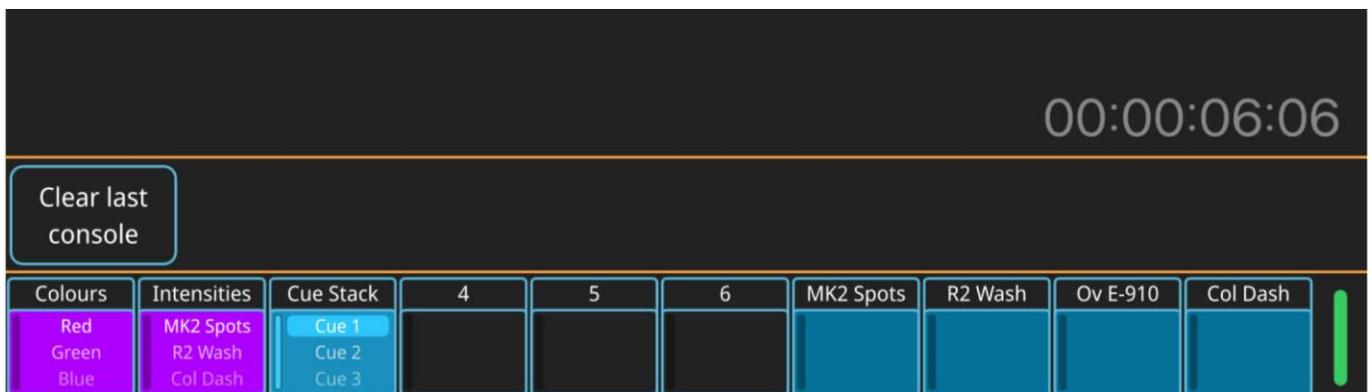
Durch das anwählen von mehreren nebeneinander liegenden Kacheln, können diese miteinander verlinkt oder unlinked werden.

3.7 MIDI-Noten und Timecode

QuickQ-Konsolen unterstützen die Eingabe über MIDI-Noten und MIDI-Timecode, sodass Benutzer Cue-Stacks fernsteuern können. Standardmäßig ist QuickQ für die MIDI-Eingabe nicht konfiguriert. Schließen Sie einfach ein 5-poliges MIDI-Kabel an den MIDI-Eingangsanschluss an der Rückseite der Konsole an (QuickQ 20 und 30,Rack).

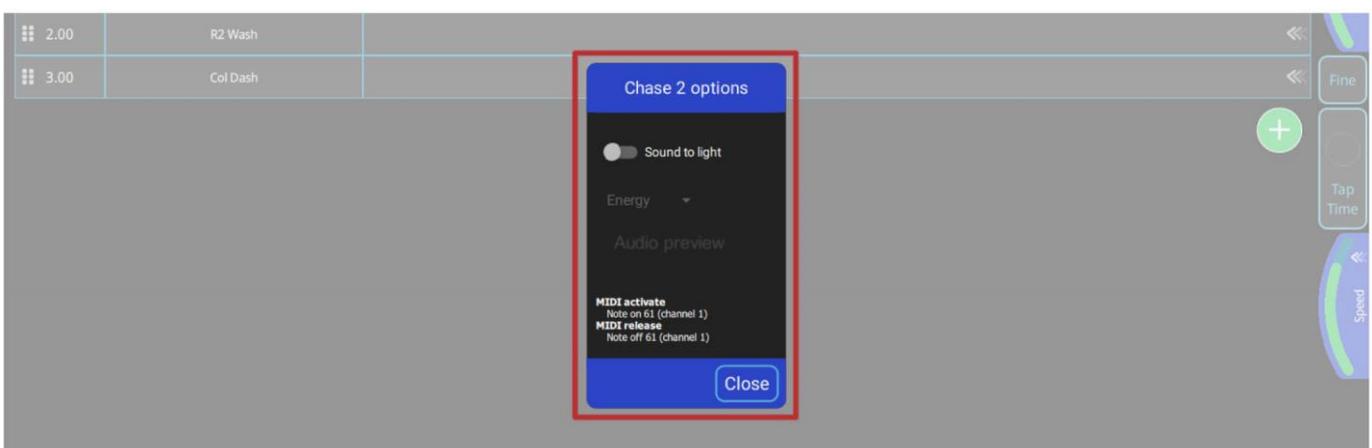
Das eingehende MIDI-Timecode-Signal kann im **Home Fenster** angezeigt werden. Sobald die Verbindung hergestellt ist, wird der aktuelle Timecode-Wert in der unteren linken Ecke angezeigt (siehe unten).

Wenn Timecode-Werte von der Konsole gelesen werden, können Sie den MIDI-Timecode für einzelne Cue-Stacks aktivieren, indem Sie auf die Menütaste  tippen, „**Cue-Stack-Optionen**“ auswählen und „**MIDI Timecode benutzen**“ aktivieren. Einmal aktiviert, können Timecode-Werte durch zweimaliges Tippen in die Zelle des Warte-Felds eingefügt werden. Der Cue wartet nun auf die definierte Zeit, bevor er aktiviert wird.



In QuickQ sind MIDI-Noten voreingestellt, wobei die Playbacks 1-10 auf die MIDI-Noten 60 (C4) bis 69 (A4) reagieren. Senden Sie einfach ein Note-On-Signal zum Starten und ein Note-Off-Signal zum Stoppen jeden Playbacks.

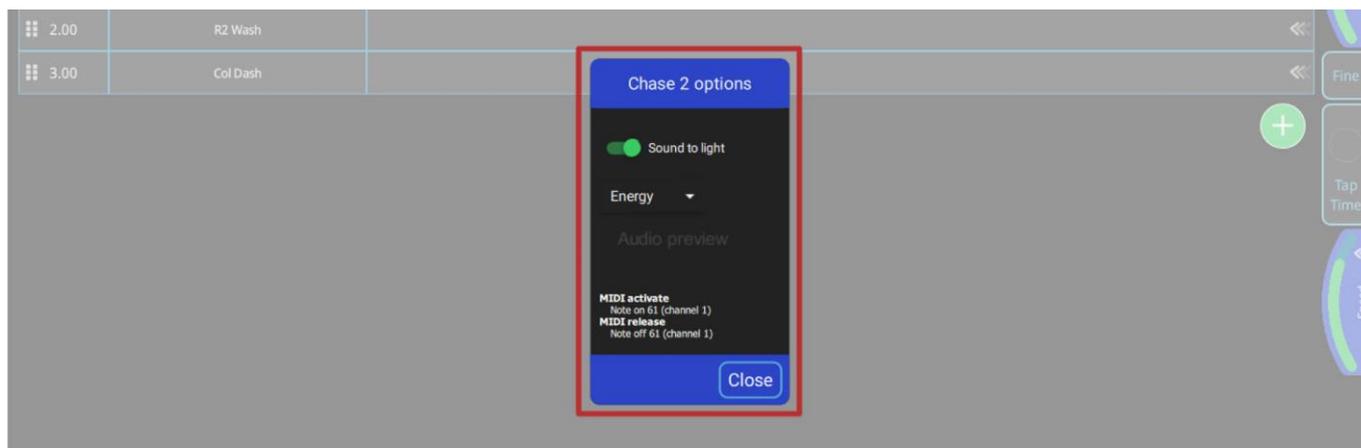
Die entsprechenden MIDI-Noten der einzelnen Playbacks finden Sie im Menü „**Chase Optionen**“. Um diese anzuzeigen, öffnen Sie das Chase, indem Sie das Info-Fenster des gewünschte Playbacks gedrückt halten oder zweimal antippen. Nach dem Öffnen greifen Sie auf die Chase-Optionen zu, indem Sie auf die Menütaste  tippen und auf „**Chase Optionen**“ (siehe unten) tippen.



3.8 Audioeingang

Der Audioeingang kann auf QuickQ-Konsolen für eine einfache „Sound to Light“ Steuerung verwendet werden, wobei der BPM des Chases im Takt der Musik eingestellt wird. Audio kann über die 3,5-mm-Buchse auf der Rückseite mit der Bezeichnung „Audio In“ in die Konsole eingegeben werden.

Um den Sound für ein Chase zu aktivieren, rufen Sie das gewünschte Cue-Stack-Fenster auf, indem Sie das entsprechende Info-Fenster gedrückt halten oder zweimal antippen. Von hier aus können Sie über die Menütaste  die „**Chase Optionen**“ zugreifen.



In diesem Optionsfenster können Sie den Sound für dieses Chase aktivieren. Sie können auch die Option „Energy“ öffnen, um bestimmte Audiofrequenzen auszuwählen. Wenn diese Option auf „Energy“ belassen wird, wird das gesamte Frequenzspektrum verwendet.

3.9 Aktualisieren der Konsolensoftware

Neue Versionen der QuickQ-Konsolensoftware werden auf der Downloadseite der ChamSys-Website - www.chamsys.co.uk - in Form von .cdq-Dateien zur Verfügung gestellt.

Es wird empfohlen, Ihre Show-Datei immer zu sichern, bevor Sie die Konsole aktualisieren. Das Upgrade sollte sich jedoch nicht auf die Show-Dateien und Einstellungen auf der Konsole auswirken.

Der Update-Vorgang

- Laden Sie die neueste QuickQ-Konsolensoftware von www.chamsysquickq.com herunter
- Kopieren Sie die heruntergeladene Datei auf ein USB-Stick.
- Trennen Sie alle HDMI-Monitore von der Konsole und schalten Sie die Konsole ein.
- Stecken Sie den USB-Speicherstick in eine der USB-Buchsen an der Konsole (auf der Rückseite).
- Tippen Sie auf die Menütaste  und öffnen Sie unter „**Settings**“ die Funktion „**Update**“.
- Wählen Sie „**Update Software**“.
- Wählen Sie die Datei für Ihr Konsolensystem auf dem USB-Laufwerk aus.
- Die Software wird vom USB-Stick kopiert (dauert 10 Sekunden oder länger) und QuickQ wird automatisch neu gestartet, wobei die neue Software ausgeführt wird.

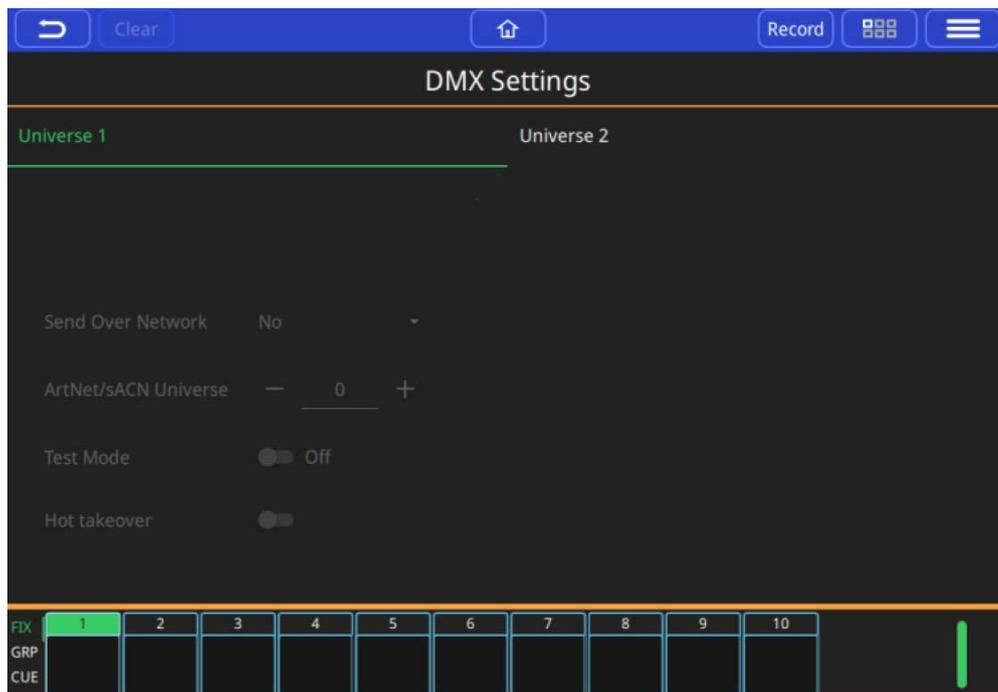
Die Konsolensoftware kann jetzt auch über die QuickQ-Anwendung aktualisiert werden. Im Update-Fenster wird über die Schaltfläche "Software aktualisieren" ein Dialogfeld zur Dateiauswahl angezeigt, in dem Benutzer eine .cdq-Installationsdatei auswählen können, die dann installiert wird. Die Installation kann nach dem Start nicht mehr abgebrochen werden. Die Software wird neu gestartet, sobald die Installation erfolgreich abgeschlossen wurde. Dies kann über die Remote-App erfolgen, der USB-Stick mit der neuen .cdq -Datei sollte jedoch weiterhin in die Konsole eingesteckt sein.

4.0 Einrichten von QuickQ zur Ausgabe von Artnet.

Zuerst muss die IP-Adresse der Konsole eingestellt werden. Tippen Sie hierzu auf die Menütaste  und öffnen Sie unter „**Settings**“ die Funktion „**Network**“ mit der Registerkarte „**Wired**“.

Doppeltippen Sie auf die Zahlen in der IP-Adressen Zeile, um die erforderliche IP-Adresse einzustellen.
Doppeltippen Sie, um die Subnetzmaske festzulegen.

Passen Sie die IP-Adresse Ihrer Art-Net -Geräte so an, dass sie im selben Bereich der Konsole liegt. (z.B. ist hat Konsole 2.9.200.10 und das Artnet-Gerät hat 2.9.200.15, wobei beide ein 255.0.0.0-Subnetz verwenden).



Desweiteren stellen Sie die DMX-Ausgabe auf der Konsole ein oder überprüfen Sie sie. Wechseln Sie hierzu im Menü „**Settings**“ zu „**DMX**“ und setzen sie dort die Option „**Über das Netzwerk senden**“ auf „**Art-Net**“.

Legen sie das Art-Net-Universum fest. Art-Net-Universen beginnen bei „Universum 0“. Wenn für Ihren Art-Net-Knoten der Empfang von „Art-Net-Universum 0“ festgelegt wurde, wird das „Konsolen-Universum 1“ auf „Art-Net -Universum 0“ gesendet.

4.1 Werksreset QRack

Unter normalen Betriebsbedingungen sollte es nicht erforderlich sein, ein QuickQ-System auf die Werkseinstellungen zurückzusetzen.

Wenn Sie vom ChamSys-Support aufgefordert werden, das System auf die Werkseinstellungen zurückzusetzen, können Sie dies auf einem **QuickQ-Rack-System** tun, indem Sie:

- Ziehen Sie zuerst das Netzkabel vom Gerät ab und halten Sie dann die Tasten 1, 3 und 5 an der Vorderseite gedrückt, während Sie das Gerät wieder an das Stromnetz anschließen.
- Halten Sie diese Tasten etwa 10 Sekunden lang gedrückt und lassen Sie sie los, wenn die Tasten an der Vorderseite rot blinken.

Das Gerät wird die Werkseinstellungen wiederherstellen und neu starten.

Beachten Sie, dass hierdurch auch WLAN deaktiviert wird, da dies der werkseitige Standardzustand ist.

Bei diesem Vorgang werden keine Show-Dateien gelöscht.

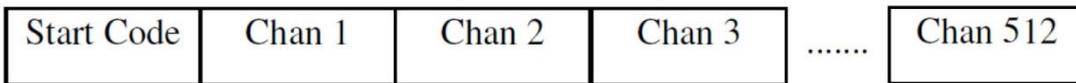
4.2 Anhang

DMX, Ethernet und ArtNet

DMX

DMX-Daten werden seriell übertragen. Dies bedeutet, dass ein Kabel Daten überträgt, die Bit für Bit (ein Bit ist eine 1 oder 0) nacheinander gesendet werden. Die gesamte Übertragung von DMX-Daten für ein DMX-Universum wird als DMX-Paket bezeichnet.

Ein DMX-Paket besteht aus einem Startcode und 512 Kanalebenen.



Der Startcode für DMX ist im Allgemeinen 0. Der Kanalabschnitt enthält den Pegel für diesen Kanal.

Ethernet

Ethernet ist die Technologie, mit der Computer in einem Netzwerk verbunden werden. Die meisten Computer verwenden ein Protokoll namens TCP / IP (Transmission Control Protocol über Internet Protocol), um über ein Ethernet-Netzwerk zu kommunizieren.

Ethernet überträgt die IP-Adresse (Adresse eines Computers im Netzwerk) des sendenden Computers, gefolgt von der IP-Adresse des empfangenden Computers und den Daten. Die IP-Adressen ermöglichen die Weiterleitung der Daten an den richtigen Computer.

In einem typischen Büronetzwerk haben Computer eine IP-Adresse von 192.168.1.x, wobei x zwischen 0 und 254 liegt (255 ist eine reservierte Adresse). Diese IP-Adressen werden im Allgemeinen dynamisch vom Router im Netzwerk mithilfe eines Protokolls namens DHCP zugewiesen.



Die Computer verwenden eine Subnetzmaske von 255.255.255.0. Dies gibt an, welcher Bereich von IP-Adressen sich im lokalen Netzwerk befindet. Im obigen Beispiel gibt 255.255.255.0 einen Bereich von 192.168.1.0 bis 192.168.1.255 an, dh insgesamt 256 Adressen.

Art-Net

Was ist Art-Net?

Art-Net ist ein lizenzfreies Kommunikationsprotokoll (Sprache), das von Artistic License entwickelt wurde, um DMX-Informationen über ein Netzwerk zu übertragen.

In einem Art-Net-Netzwerk wird in der Regel das IP-Adressschema 2.x.x.x oder 10.x.x.x unter Verwendung eines Subnetzes von 255.0.0.0 verwendet. Es ist wichtig sicherzustellen, dass Artnet-Daten, die das IP-Adressschema der Klasse A verwenden, nicht ins Internet geleitet werden. Idealerweise sollte ein separates Beleuchtungsnetzwerk zwischen Ihrer QuickQ-Konsole und den Empfangs-Knoten eingerichtet werden.

Im Gegensatz zu normalen Büronetzwerken muss die IP-Adresse im Bereich 2.x.x.x oder 10.x.x.x liegen, wobei x zwischen 0 und 255 liegt.

Die Subnetzmaske muss auf 255.0.0.0 eingestellt sein. Dies bedeutet, dass die Adresse jedes Geräts im Netzwerk manuell zu konfigurieren ist. QuickQ-Produkte sind werksseitig normalerweise auf 10.x.x.x eingestellt.

FCC Teil 15 Hinweis

Dieses Gerät entspricht Teil 15 der FCC-Bestimmungen. Der Betrieb unterliegt den folgenden zwei Bedingungen:

- (1) Dieses Gerät darf keine schädlichen Interferenzen verursachen; und
- (2) Dieses Gerät muss alle empfangenen Interferenzen akzeptieren, einschließlich Interferenzen, die einen unerwünschten Betrieb verursachen können.

Dieses Gerät wurde getestet und entspricht den Grenzwerten für digitale Geräte der Klasse B gemäß Teil 15 der FCC-Bestimmungen. Diese Grenzwerte sollen einen angemessenen Schutz gegen schädliche Interferenzen in Wohngebieten bieten. Dieses Gerät erzeugt, verwendet und strahlt möglicherweise Hochfrequenzenergie aus und kann, wenn es nicht in Übereinstimmung mit den Anweisungen installiert und verwendet wird, den Radio- und Fernsehempfang stören. Es kann jedoch nicht garantiert werden, dass bei einer bestimmten Installation keine Interferenzen auftreten. Wenn dieses Gerät den Radio- oder Fernsehempfang stört, was durch Aus- und Einschalten des Geräts festgestellt werden kann, sollte der Benutzer versuchen, die Störung durch eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu beheben:

- Richten Sie die Empfangsantenne neu aus oder positionieren Sie diese neu.
- Vergrößern Sie den Abstand zwischen Gerät und Empfänger.
- Schließen Sie das Gerät an eine Steckdose an, die sich von dem Stromkreis unterscheidet, an den der Empfänger angeschlossen ist.

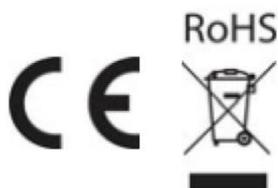
Sie können sich auch an Ihren ChamSys Ltd-Händler oder einen erfahrenen Radio- / Fernsichttechniker wenden.

HINWEIS: Die FCC-Bestimmungen sehen vor, dass Änderungen oder Modifikationen, die nicht ausdrücklich von ChamSys Ltd genehmigt wurden, die Berechtigung des Benutzers zum Betrieb des Geräts ungültig machen können.



4.3 Technische Daten

	QuickQ 10	QuickQ 20	QuickQ 30	QuickQ Rack
Touch Screen	9.7"	9.7"	9.7"	N/A
Universes Supported	1	2	4	4
DMX Ausgänge 5-Pin XLR	1	2	3	2
Fixtures Supported	512	1024	2048	2048
Fixture Faders	20	20	40	10 Szene Buttons
Bump Buttons	Y	Y	Y	N
Dedicated Farbton/ Sättigung Encoders	Y	Y	Y	N
Attribute Encoders	0	4	4	N
Master Faders	2 Chase 1 Cue Stack	10 Multiple Funktion Playbacks	10 Multiple Funktion Playbacks	N
Cue Stacks	1	Multiple	Multiple	Multiple
Dedicated Home Button	Y	Y	Y	Y
USB	2	2	2	2
Network	1 x 10/100 Mbit Mbps port	1 x 10/100 Mbit Mbps port	1 x 10/100 Mbit Mbps port	1 x 10/100 Mbit Mbps port
Externer Monitor	1920 x 1080 HDMI	1920 x 1080 HDMI	1920 x 1080 HDMI	1920 x 1080 HDMI
Audio In /Out	Y	Y	Y	Y
sACN	Y	Y	Y	Y
ArtNet	Y	Y	Y	Y
Pathport	Y	Y	Y	Y
OSC	Y	Y	Y	Y
MIDI	Y	Y	Y	Y
MIDI Timecode Support	N	Y	Y	Y
Fixture Types supported	LEDs und Dimmer	LEDs und Dimmer und Moving Lights	LEDs und Dimmer und Moving Lights	LEDs und Dimmer und Moving Lights
Wifi	802.11bgn 2.4G	802.11bgn 2.4G	802.11bgn 2.4G	802.11bgn 2.4G
Größe (B T H mm)	525 x 350 x 106	525 x 350 x 106	760 x 350 x 106	400 x 186 x 48
Gewicht	4,7 kg	5,2 kg	6,1 kg	3,1 kg
Netzteil	12 V DV	12 V DV	12 V DV	90-240 VAC
Netzteile	Extern 12 V 2 A	Extern 12 V 2 A	Extern 12 V 2 A	Eingebautes Netzteil
Geräte Code	100-710	100-720	100-730	100-701



Entsorgung und Recycling von Konsolen

Bitte beachten Sie, dass ChamSys-Produkte gemäß den Entsorgungs- und Recyclingvorschriften für Elektro- und Elektronikaltgeräte (http://ec.europa.eu/environment/waste/wEEE/index_en.htm) entsorgt werden müssen. ChamSys-Produkte dürfen nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgt werden.

Für Kunden außerhalb Großbritanniens wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Händler.

Für Kunden in Großbritannien kontaktieren Sie uns bitte unter +44 (0) 23 8023 8666 oder senden Sie eine E-Mail an support@chamsys.co.uk.

WEEE Herstellerregistrierungsnummer WEE / FF5605UX.

QuickQ-Garantie

Vielen Dank, dass Sie sich für eine QuickQ-Konsole entschieden haben. Alle QuickQ-Konsolen werden mit einer zweijährigen Garantie auf Teile und Arbeitsleistung geliefert, die die Konsole bei Komponenten- / Materialfehlern abdeckt. Diese Garantie deckt keine physischen Schäden an der Konsole, Transportschäden oder Schäden an Komponenten ab, die durch Faktoren wie Flüssigkeitsschäden / Verschütten auf der Konsole verursacht wurden.

Für Garantieansprüche wenden Sie sich bitte an den Händler, bei dem Sie die Konsole gekauft haben. Wenn Sie außerhalb Großbritanniens ansässig sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler vor Ort. Ihr Händler vor Ort ist hier zu finden: www.chamsys.de/contact