

Rozdział 6. Quick Start

6.1 Rozpoczęcie pracy.

Aby uruchomić konsolę Chamsys MagicQ należy przytrzymać przycisk „power” na tylnym panelu. Aby uruchomić MagicQ PC i Mac pobierz i zainstaluj oprogramowanie ze strony MagicQ www.chamsys.co.uk/download. A następnie kliknij ikonę MagicQ.

W dziale download znajdują się wersje oprogramowania dla Windows, Linux i Mac. Istnieją wersje „stabilne” oraz „beta” zawierające najnowsze funkcje systemu, jednak są one wersjami testowymi.

Po uruchomieniu MagicQ pojawi się okno z wyboru – załadować pokazowe show „load demo shows” czy kontynuować poprzednie „continue last show”. Wybranie „last show” spowoduje załadowanie i uruchomienie show ostatnio używanego w systemie. Istnieje możliwość ukrycia opcji wyboru podczas kolejnego uruchomienia systemu.

Konsoleta pamięta wszystkie okna, które były otwarte w czasie ostatniego jej używania. Aby zamknąć wszystkie okna należy wcisnąć [SHIFT] i [CLOSE].

Naciśnięcie przycisku [SETUP] otwiera okno ustawień „Setup Window”

[1st PICTURE]

6.2 Kalibracja ekranu dotykowego

Jeśli ekran dotykowy w MagicQ nie reaguje prawidłowo na dotyk to należy go ponownie skalibrować.

Wciśnij przycisk [SETUP] aby otworzyć *Setup Window*. Wciśnij przycisk programowy *CAL TOUCH* przy górnej krawędzi ekranu. Kiedy zostaniesz zapytany o potwierdzenie wciśnij 1 na klawiaturze numerycznej lub ponownie przycisk programowy *CAL TOUCH*.

Kalibracja polega na wskazaniu zaznaczonego punktu w lewym dolnym i prawym górnym narożniku ekranu. Wpierw należy dotknąć lewy dolny punkt a następnie prawy górny. W tym celu powinno się używać precyzyjnego ale tępego wskaźnika.

Skrót [CTRL]+[SET] pozwala na uruchomienie kalibracji w dowolnym momencie.

6.3 Rozpoczęcie nowego show

[1st picture]

Aby rozpocząć nowe show przejdź do okna *Setup* i naciśnij NEW SHOW. Spowoduje to usunięcie bieżącego show z pamięci – show, które zostały wcześniej zapisane na dysku nie zostaną naruszone! Zostaniesz poproszony o potwierdzenie operacji, wybierz YES.

Istnieją cztery bazowe tryby pracy:

- Normal - suwaki aktywują Stacks Cue. Podczas zapisywania wszystkie dane z programatora są zapisywane do Cue,
- Theatre non-track - suwaki kontrolują tylko poziomy. Podczas zapisywania wszystkie dane z programatora są zapisywane do Cue,
- Theatre tracking - suwaki kontrolują tylko poziomy. Podczas zapisywania tylko dane z programatora, które zmieniły się od ostatniego zapisu są zapisywane do Cue,
- Hog II warp – jak w Theatre Tracking ale z kilkoma dodatkowymi funkcjami znanymi użytkownikom Hog II

W trybach Theatre, urządzenia gdy są kontrolowane przez Playbacki lub programator powracają do wartości domyślnych. Klawiatura jest tak skonfigurowana aby móc wybierać palety za pomocą numerów palet oraz Cue Stack jest domyślnie ustawiony jako teatralna kolejka pamięci, a nie jako chase.

Tryby mogą być zmienione w dowolnym momencie – poprzez użycie przycisku programowego Programming Mode w *Setup Window*. Poszczególne domyślne ustawienia mogą być dostosowywane według własnych potrzeb przez użytkownika i zapisywane w pliku konfiguracyjnym.

Rozpoczęcie nowego show usuwa cały patch, wszystkie programy i wszystkie zapisane palety. Nie zmienia ustawień konsoly takich jak: konfiguracja wyjść DMX lub kalibracji ekranów zewnętrznych.

6.4 Aktywacja wyjść DMX **[1st picture]**

Przed rozpoczęciem pracy należy odpowiednio skonfigurować wyjścia DMX (Setup Window, DMX I/O).

Aby uaktywnić wysyłanie danych DMX, należy wybrać VIEW DMX I/O w oknie Setup. Okno to umożliwia konfigurację wejścia i wyjścia dla wszystkich dostępnych linii. Konsoly MagicQ umożliwiają wysłanie sygnału DMX bezpośrednio przez wyjścia na tylnym panelu lub poprzez zewnętrzny konwerter Ethernet → DMX. W MagicQ PC lub MAC można także ustawić wyjście DMX poprzez interfejs USB → DMX (np. MagicDMX) lub przez wyjścia DMX zainstalowane w Wingach Chamsys.

6.4.1 Wykorzystanie bezpośrednich wyjść DMX

Wszystkie obecnie produkowane konsoly MagicQ posiadają bezpośrednie wyjścia DMX na tylnym panelu.

Cztery bezpośrednie wyjścia DMX na tylnym panelu konsoly automatycznie wysyłają linie od 1 do 4 – chyba, że zostaną skonfigurowane inaczej. Sygnał DMX będzie wtedy wysyłany niezależnie od ustawienia pola „Status” (enabled lub disabled) w oknie Setup DMX I/O. W konsolach serii Pro na tylnym panelu znajduje się zielona dioda informująca kiedy sygnał DMX jest wysyłany.

Jeśli chcesz wybrać inne linie DMX dla czterech wyjść DMX na tylnym panelu wtedy należy zmienić ustawienia w polu „Out Type” ręcznie. Dla każdego portu wyjściowego DMX należy przypisać linię DMX. W polu „Out Type” należy wybrać „MagicQ Direct” i odpowiedni port, Port 1, Port 2, Port 3, Port 4 oraz ustawić linie jako aktywne - „enabled”.

Obrazek poniżej pokazuje ustawienia dla bezpośrednich wyjść jako linie 5-8.
[2nd picture]

6.4.2 Wykorzystanie wyjść poprzez połączenie sieciowe

MagicQ pozwala wysyłać sygnał wyjściowy poprzez Art-Net, Pathport lub AC Streaming DMX.

Aby wyjścia pracowały w trybie Art-Net należy je aktywować (enabled) i upewnić się, że typ wyjść jest ustawiony na Art-Net. Następnie należy ustawić który Universe Art-Net ma zostać przypisany do której linii DMX w MagicQ. Domyślnie MagicQ przypisuje dla 1 linii wyjściowej DMX pierwszy Universe Art-Net (Art 0-0).

W przypadku wykorzystania konwertera Ethernet → DMX512 wymagana jest prawidłowa konfiguracja podsieci (sub-net) i linii wyjściowej (Universe) Art-Net.

W ChamSys SnakeSys B4 lub R4 wystarczy ustawić właściwe wartości na dwóch obrotowych przełącznikach – lewy odpowiada za sub-net Art-Net, prawy za Universe Art-Net. Interfejs będzie przetwarzał cztery linie Art-Net, zaczynając od ustawionego universu w ustawionej podsieci.

W większości sieci sub-net Art-Net jest ustawiony na 0. Jeśli używasz tylko jednego interfejsu Ethernet → DMX512 to możesz korzystać z domyślnych ustawień sub-net = 0 i universe = 0.

Jeśli używasz kilku konwerterów Ethernet wtedy musisz ustawić w każdym z nich inną linię (universe) Art-Net – np. używając dwóch ChamSys SnakeSys B4 na pierwszym ustaw Art-Net universe = 0 a na drugim Art-Net universe = 4

MagicQ PC zawiera narzędzie podglądu sygnału DMX w celach monitorowania sieci Art-Net, znajdziesz je w zakładce Tools → DMX Viewer.

6.5 Podłączenie Playback Winga MagicQ

Aby podłączyć MagicQ Playback lub Extra Wing wystarczy połączyć go z konsolą poprzez przewód USB. W oknie Setup → View System → View Wings ustaw rodzaj pierwszego Winga zgodny z podłączonym.

Domyślne ustawienia Playback Wing powodują zmianę strony na Wingu razem ze zmianą strony, przyciskami Next Page/Prev Page, na konsolecie. Możliwe jest ustawienie aby strony w Wingu działały zupełnie niezależnie od głównej konsoli poprzez zmianę "Lower Bank Tie" i "Upper Bank Tie".

Aby korzystać z kilku Wingów wystarczy je podłączyć poprzez USB i ustawić odpowiedni model.

6.5.1 Ustawienie ID dla Playback Winga

Podczas korzystania kilku Playback / Extra / Execute Wingów podłączonych do konsoli można teraz przypisać dla każdego z nich numer ID. Numer ten może zostać ustawiony w oknie Setup → View Wings w celu kontroli czy Wingi są poprawnie identyfikowane oraz czy kontrolują właściwe Playbacki. Dotychczas Wingi mogły zamieniać się jeśli zostały zresetowane, odłączone od zasilania lub były podłączane w różnej kolejności.

Należy pamiętać, że Wing ID działa tylko dla nowej serii Wingów z niebieskimi wyświetlaczami LCD oraz z najnowszą wersją firmware dla Wingów. Nadanie ID dla Winga odbywa się poprzez przytrzymanie przycisku RESET pod podłokietnikiem Winga z jednoczesnym przytrzymaniem przycisków Page Up i Page Down.

6.6 Podłączenie zewnętrznego ekranu

Konsolety ChamSys MagicQ do podłączenia zewnętrznych monitorów posiadają złącza VGA na tylnym panelu. Monitory te mogą być ekranami dotykowymi.

[1st picture]

6.6.1 Wersje konsol Pro 2010 oraz Pro 2014

W konsoletach MagicQ Pro2010 obsługiwane są dwa zewnętrzne monitory o rozdzielczości do 1440x900. W wersji Pro2014 obsługiwane są dwa zewnętrzne monitory o rozdzielczości do 1920x1080.

Monitory te mogą być ekranami dotykowymi (w Pro2010 tylko ekran nr 1). System MagicQ obsługuje kilka protokołów dla ekranów dotykowych.

Zewnętrzne ekrany muszą być zasilone i podłączone przed włączeniem konsoli aby mogły zostać prawidłowo rozpoznane.

Następnie należy ustawić prawidłową rozdzielczość w kolumnie „Resolution” i uaktywnić ekran (enable)

W przypadku korzystania z ekranu dotykowego ze złączem USB, wejdź w Setup → View System → View Monitors i sprawdź status ekranu dotykowego.

6.6.2. Wersja Pro (nie dotyczy Pro2010 i Pro2014)

Od wersji oprogramowania MagicQ 1.5.9.4 zewnętrzny monitor w konsolach w wersji Pro nie jest już obsługiwany ponieważ karta graficznie nie jest w stanie obsłużyć rozdzielczości używanych w nowych monitorach. Pełna obsługa zewnętrznych ekranów będzie możliwa po modernizacji hardware do wersji Pro2014.

6.7 Patchowanie

Otwórz okno Patch Window naciskając przycisk PATCH. Okno Patch Window posiada 3 różne widoki, VIEW HEADS, VIEW CHANS i VIEW DMX. W tej części opiszemy patchowanie w VIEW HEADS.

[1st picture]

Patchowanie dzieli się na dwa kroki: pierwszy to wybór urządzenia, drugi to przypisanie urządzeń do adresów DMX.

Wybierz głowy które chcesz dodać naciskając przycisk programowy CHOOSE HEAD. Otworzy się okno z listą producentów urządzeń. Wybierz markę oraz urządzenie przez naciśnięcie ekranu dotykowego. Możesz też poruszać się po oknie za pomocą klawiszy kursora, naciskając ENTER potwierdzisz wybór.

[2nd picture]

Po wybraniu głowy nastąpi powrót do okna Patch. Naciśnij przycisk PATCH IT. Zostaniesz poproszony o podanie liczby urządzeń do patchowania oraz adres, pod który chcesz je przypisać. Użyj @ aby wpisać dokładny adres.

[3rd picture]

Aby dodać 5 urządzeń Mac250 w mode 4, na linię 2 od kanału 1 należy wpisać:

5 @ 2 – 1 (ENTER)

Jeśli chcesz dodać kilka urządzeń na różne adresy z zachowaniem stałej przerwy między adresami (offset), np. 5 x Mac250 na adresach DMX 1,21,41,61,81 należy wpisać:

5 @ 2 – 1 / 20 (ENTER)

W trybie Normal lub Hog II Warp podaje się ilość urządzeń do patchowania a następnie po @ podaje się adres DMX. Adres składa się z numeru linii (Universe) oraz numeru kanału wpisywanego po '-' lub po ':' jak powyżej.

Istnieje możliwość podania konkretnych numerów urządzeń z jakimi mają zostać przypisane do naszej listy. MagicQ automatycznie obliczy ilość urządzeń do spatchowania w oparciu o zakres podanych numerów. Na przykład: dodanie 5 głowic, numery głowic 40 do 44 na Universe 2 kanał 1

40 > 44 @ 2 – 1 (ENTER)

W trybie Theatre Mode, MagicQ używa nieco innej składni, 'Theatre Patch syntax'. Podajemy numer urządzenia a nie ogólną liczbę urządzeń. Patchujemy urządzenie numer 10 na Universe 2 kanał 1

10 @ 2 – 1

[4th picture]

Aby spatchować dimmer, wystarczy wybrać CHOOSE DIM/MEDIA i wybrać Generic Dimmer i wtedy możemy dodać jeden lub więcej dimerów zgodnie ze składnią powyżej.

W oknie Patch wszystkie jaśniejsze pola mogą być konfigurowane. Aby je modyfikować wpierw należy je zaznaczyć i wtedy można wpisać nową wartość za pomocą klawiatury potwierdzając operację klawiszem ENTER.

W ten sposób można modyfikować adres DMX, numer urządzenia, nazwę, przypisany kolor (gel) dla każdego wcześniej dodanego urządzenia.

6.7.1. Nazwy i numeracja urządzeń

Kiedy już spatchujemy wszystkie urządzenia możemy je następnie dowolnie ponazywać i ponumerować. Zaleca się, aby nadać nazwę dimmerom lub głowicom w oparciu o ich lokalizacji na scenie (front wash / tylna krata). Dla dimmerów można przypisać wybrane kolory.

Wszystko to sprawia, że dalsze programowanie jest dużo prostsze. Konsoleta umożliwia automatyczne tworzenie pamięci Cue.

[5th picture]

Kolumna Gel pozwala na przypisanie koloru do dimmera. Dla kolorów Lee należy wpisać numer filtra (np. 181 dla Lee 181), dla Rosco należy wpisać numer filtra poprzedzony kropką (np. 0.14 dla Rosco 14). Przy braku koloru wpisz 0. Jeśli wolisz używać nazw kolorów zamiast numerów po prostu wpisz nazwę koloru po angielsku.

Aby wytestować spatchowane głowicę lub dimmery, naciśnij przycisk TEST MODE (przycisk programowy C) i głowica, na którą znajduje się kursor będzie testowane. Dla głowic będą to wartości Locate, dla dimmerów ustawi się wartość 100% (można ją regulować). Aby wyłączyć TEST MODE naciśnij ponownie przycisk programowy C.

Naciśnij przycisk programowy Auto Group aby automatycznie stworzyć grupy urządzeń w oparciu i przypisane nazwy i kolory.

6.8 Kontrola urządzeń

6.8.1 Wybór urządzeń

W celu obsługi inteligentnych urządzeń niezbędna jest możliwość wyboru urządzeń, które mają być używane. Konsoleta MagicQ śledzi aktualnie wybrane urządzenia, aby ustalić dla których urządzeń wprowadzić zmiany. Operator może wybrać urządzenia pojedynczo lub korzystając z grup urządzeń, które są najczęściej używane. Aktualnie wybrane urządzenia są wyświetlane na pasku tytułowym okien Group, Position, Colour and Beam.

W trybie "Hog Wrap" lub gdy w Setup opcja "Keypad always selects head" jest ustawiona urządzenia można wybrać z klawiatury - na przykład, aby wybrać głowice od 1 do 4.

1 THRU 4 ENTER

W pozostałych trybach aby wybrać urządzenia należy wpisać:

1 THRU 4 @@

6.8.2 Wybór urządzeń z okna Group/Heads

MagicQ automatycznie tworzy grupy, dla wszystkich urządzeń lub dla każdego typu urządzeń, przypisanego koloru. Ponadto możliwe jest proste i szybkie tworzenie własnych grup urządzeń.

Okno Group udostępnia dwa widoki, VIEW GROUPS umożliwiający wybór urządzeń poprzez użycie zapisanych grup gdy VIEW HEADS pozwala na wybór pojedynczych urządzeń.

W VIEW GROUPS wybranie danej grupy urządzeń powoduje wybór wszystkich urządzeń powiązanych z tą grupą. Wszystkie inne urządzenia zostają odznaczone. Aby wybrać kilka grup Użyj klawisza SHIFT. Istnieje też możliwość zmiany ustawień tak aby MagicQ zawsze pozwalał wybrać kilka grup jednocześnie. W tym celu ustaw opcję Select Multiple Groups w Setup Window, View Settings, Prog.

W VIEW HEADS poprzez dotknięcie ekranu dotykowego wybierane lub odznaczane są pojedyncze urządzenia. Używając przycisków PG UP, PG DN możemy przewijać okno aby uzyskać dostęp do pozostałych urządzeń.

6.8.3 Zapisywanie grup

Wybierz urządzenia które chcesz mieć w grupie, używając klawiatury lub widoku VIEW HEADS w oknie Group.

Powrót do widoku *VIEW GROUPS*

Naciśnij [RECORD] i wybierz pole grupy pod którą chcesz zapisać swój wybór.

6.9 Nazwy grup

Jeśli wpiszesz nazwę przed dotknięciem ekranu dotykowego (lub naciśnięciem klawisza ENTER), podczas zapisywania grupy, to zostanie ona przypisana do zapisywanej grupy.

Nazwę grupy możesz zmienić w dowolnym momencie - wpisz nazwę z klawiatury, naciśnij przycisk [SET] i wskaż grupę.

Jeśli nie posiadasz klawiatury zewnętrznej to wciśnij przycisk [SET] i wskaż grupę, której chcesz nadać nazwę. Klawiatura pokaże się na ekranie i będziesz mógł wpisać dowolną nazwę.

6.10 Przywoływanie grup

Wybranie grupy polega na wciśnięciu ekranu dotykowego w miejscu gdzie jest zapisana określona grupa. Zaznaczone zostaną wszystkie urządzenia w wybranej grupie. Pozostałe urządzenia będą odznaczone. Aby wybrać kilka grup przytrzymaj przycisk SHIFT. Istnieje też możliwość ustawienia MagicQ aby zawsze pozwalał wybrać kilka grup naraz. W tym celu ustaw opcję Select Multiple Groups w Setup Window, View Settings, Prog.

Wybraną grupę można też przywołać z klawiatury numerycznej komendą: nr grupy** np. 2**

6.11 Ustawianie poziomów intensywności

Z klawiatury numerycznej możesz wprowadzić takie komendy jak:

1 @ 50 ENTER

1 THRU 4 @ FULL ENTER

Można to również zrobić z poziomu okna Intensity, które otwieramy poprzez wciśnięcie przycisku [INT]. Okno to wyświetla suwaki (faders) dla każdego dimmera i urządzenia wpisanego w oknie Patch. Odpowiedni poziom można ustawić przez naciśnięcie ruchomej części suwaka. Gdy na suwaku ustawiona jest wartość większa niż 0 kanał w programatorze jest aktywny, a kolor suwaka zmienia się na czerwony.

Okno Intensity ma dwa rodzaje podglądu, VIEW PROG i VIEW PRESETS. Suwaki ustawione w VIEW PROG zmieniają intensywność poziomów w programatorze i mogą być zapisane do Cue. Suwaki ustawione w VIEW PRESETS działają jak tradycyjne, predefiniowane suwaki „one per channel” (jeden suwak do jednego kanału), używane w starszych konsolach. Umożliwia to ustawianie poziomów kanałów bez skutku w programatorze. Odpowiednikiem w innych konsolach jest „Park”.

Przycisk programowy SQUARE OFF pozwala na szybsze programowanie intensywności. Na ekranie dotykowym należy wybrać kanały, które chcesz ustawić na poziom „full” i „zero”. Nie trzeba jednak być bardzo dokładnym przy ich ustawianiu. Wciśnięcie SQUARE OFF spowoduje ustawienie „0” na wszystkich kanałach ustawionych poniżej 50% oraz „full” na kanałach ustawionych powyżej 50%.

Zmiana poziomu wszystkich kanałów następuje też przez użycie przycisków ALL TO FULL i ALL TO ZERO.

Wciśnij przycisk [CLEAR] aby wyczyścić zawartość programatora.
[1st picture]

6.12 Funkcja LOCATE

Pierwszą czynnością jaką prawdopodobnie będziesz chciał wykonać jest ustawienie urządzeń w pozycji wyjściowej - LOCATE. Wybierz urządzenia i następnie naciśnij przycisk [LOCATE]. Funkcja ta powoduje wpisanie wszystkich atrybutów urządzenia do programatora.

Gdy urządzenia mają włączoną funkcję kontroli zapalania/gaszenia żarówki sygnałem DMX może być konieczne odpalenie żarówki z konsoli. W tym celu wybierz urządzenia i wciśnij przyciski [SHIFT]+[LOCATE] – wywoła to makro „Lamp On”.
Jeśli potrzebujesz zgasić żarówki w wybranych urządzeniach wciśnij [SHIFT]+[CTRL]+[LOCATE].

6.13 Modyfikacja atrybutów

Urządzenia inteligentne mają kilka różnych funkcji określanych atrybutami, zazwyczaj należą do nich pan i tilt, kolor, gobo, iris itp.. Poszczególne atrybuty przypisano do czterech kategorii - Intensity (intensywność), Position (pozycja), Colour (kolor) i Beam (gobo, shutter, focus, iris itd.). Konsola MagicQ w trakcie adresowania urządzeń automatycznie przypisuje atrybuty do poszczególnych kategorii, tak aby ułatwić do nich dostęp.

Atrybuty są podzielone na cztery kategorie – Intensity, Position, Colour i Beam. W MagicQ dla każdej kategorii istnieje osobne okno. Wybierz urządzenia, a następnie otwórz wybrane okno.
[1st picture]

Możliwe jest szybkie otwarcie wszystkich okien palet poprzez naciśnięcie przycisku [LAY1] lub poprzez przytrzymanie przycisku CTRL i wciśnięcie przycisku programowego oznaczonego jako *Palettes* – otworzy się wtedy okno pokazane na poniższej ilustracji.
[2nd picture]

Atrybuty z podświetlonego okna możesz kontrolować poprzez przyciski programowe oraz enkodery. W każdym z okien enkodery X i Y sterują najważniejszymi atrybutami – Pan i Tilt w oknie Position, Col Wheel 1 i Col Wheel 2 w oknie Colour oraz GoboWheel 1 i GoboWheel 2 w oknie Beam. W oknie Beam można sterować więcej niż ośmioma atrybutami – dostęp do nich uzyskuje

się przez strony enkoderów – naciśnij przyciski programowe od *PAGE 1* do *PAGE 5*.
[3rd picture]

Dla indeksowanych atrybutów takich jak tarcza kolorów, tarcza gobo, przycisk (przycisk programowy) powiązany z danym enkoderem może być używany do przeskakiwania wartości atrybutu na kolejny zakres (następny kolor, gobo). Wciśnięcie dodatkowo przycisku [SHIFT] powoduje przeskakiwanie wstecz.

Dodatkowo system umożliwia wybór palety dla danego atrybutu przez użycie ekranu dotykowego. Gdy urządzenia są dodawane to system automatycznie generuje palety dla każdego typu atrybutów. Można zapisać nowe typy palet lub modyfikować istniejące według własnego uznania.
[4th picture]

W oknie Colour Window naciśnij **COL MIX / COL ATTRIBS** umożliwi to wybór koloru z pełnej gamy barw za pomocą wskaźnika. Naciśnij przycisk **COL TYP** aby wybierać kolory standardowe, Lee lub Rosco lub tryb HIS mieszania kolorów.
[5th picture]

6.14 Zapisywanie palet

Jeśli chcesz zapisać wybraną kombinację atrybutów jako paletę (np. obracający się trójkąt z pryzmatem dla MAC500). Wpierw zmodyfikuj wartości atrybutów, które chcesz zapisać. Następnie wciśnij [RECORD] i wskaż paletę którą chcesz zapisać. W domyślnych ustawieniach tylko aktualnie wybrane urządzenia zostaną zapisane w palecie. Można ustawić aby zawsze były zapisywane wszystkie urządzenia z programatora naciskając [SETUP] → *VIEW SETTINGS* → Prog → Recording to Palettes i wybrać odpowiednie ustawienie.
[1st picture]

Aby nadać nazwę palecie należy wpisać nazwę na klawiaturze zewnętrznej, wcisnąć przycisk [SET] i wskazać paletę, którą chcemy nazwać. Wykorzystanie klawiatury ekranowej jest możliwe gdy wpierv przesuniesz kursor nad pole palety, a następnie przyciśniesz [SET], po czym wprowadzisz nazwę na klawiaturze i zatwierdzisz przyciskiem ENTER.

6.15 Dodawanie efektów (FX)

Jeśli chcesz dodać efekt dla wybranych urządzeń, zaznacz urządzenia, następnie w oknie Group lub Prog naciśnij przycisk programowy ADD FX, po czym wybierz efekt, który chcesz dodać.

Po wybraniu FX powrócisz do okna Prog. Za pomocą enkoderów możesz zmodyfikować parametry efektu takie jak prędkość, wielkość i rozłożenie między urządzeniami (spread).

Istnieje możliwość dodania kilku efektów dla jednego urządzenia, pod warunkiem, że dane efekty używają innych atrybutów, np. można połączyć Pan Sine z Tilt Sine.

Jeśli chcesz usunąć efekt naciśnij przycisk programowy REMOVE FX.

6.16 Zapisywanie CUE

Zapisanie sceny jako Cue: ustaw scenę, wciśnij [RECORD], a następnie przycisk wyboru Playbacku [S], do którego ma zostać zapisane Cue.

Sprawdzenie zapisanego Cue: wyczyść programator korzystając z [CLEAR], a następnie przesun suwak Playbacku w górę lub wciśnij przycisk [flash].

Należy pamiętać, że zapisywanie Cue na Playbacku tworzy Cue Stack z pojedynczym Cue.

Jeśli chcesz wyświetlić zapisane Cue wciśnij przycisk [S] na Playbacku a następnie przycisk CUE,

w celu otwarcia okna Cue.

Opcje zapisu dostępne są przez wciśnięcie przycisku SHIFT + [RECORD], zostanie wyświetlony pasek z opcjami zapisu. Wybierz wymagane opcje i wciśnij przycisk [S] Playbacku.

[1st picture]

6.17 Zapisywanie Cue Stack (chase lub kolejka teatralna)

Zapisywanie Cue Stack odbywa się tak samo jak zapisywanie Cue – wystarczy zapisać kilka Cue na wybranym Playbacku i powstanie Cue Stack.

Na przykład, zapisanie listy dwóch scen, pierwsza – żółte kropki, druga – niebieskie trójkąty:

- przygotuj scenę z żółtymi kropkami,
- wciśnij przycisk [RECORD] i przycisk [S] wybranego Playbacku,
- przygotuj scenę z niebieskimi trójkątami,
- wciśnij przycisk [RECORD] i przycisk [S] wybranego Playbacku.

Jeśli chcesz sprawdzić zapisane Cue, wyczyścić programator wciskając przycisk [CLEAR], a następnie podnieść suwak Playbacku lub wciśnij przycisk [flash].

Gdy chcesz zobaczyć zawartość Cue Stack wciśnij przycisk [S] Playbacku a następnie wciśnij [CUE STACK] - otworzy się okno Cue Stack

Jeśli zapiszesz więcej niż jedno Cue do jednego Playbacku w oknie Cue Stack kontrolowane jest przejście pomiędzy jednym a drugim Cue. W trybie „NORMAL” Cue Stack działa jako CHASE, każde CUE jest aktywowane z czasem „Chase Speed” określonym dla całego Cue Stack.

[1st picture]

W trybie „Theatre” Cue Stack jest odtwarzany jako kolejka teatralna (Cue Timing) – posiada indywidualne czasy przejścia dla każdego kroku Cue, wyzwalanego przyciskiem [GO].

[2nd picture]

Tryby pracy Cue Stack można zmieniać, tak że Cue będą odtwarzane w stylu teatralnym za pomocą przycisków GO/STOP. Otwórz okno Cue Stack wybranego playbacku i korzystając z przycisków programowych CUE TIMING i CHASE TIMING wybierz tryb odtwarzania.

[3rd picture]

6.18 Wybór i zapisywanie konfiguracji widoków okien

System umożliwia zapisywanie i przywoływanie 12 kompletnych układów okien, tzw. layout. Konsoleta zawiera kilka domyślnych układów okien zawierających palety, Cue Stack.

Do wyboru widoku okien służą trzy fizyczne przyciski Layout 1, 2 i 3. Pozostałe widoki od 1 do 12 są dostępne po przytrzymaniu przycisku [CTRL] i wybraniu jednego z przycisków „softbutton” i góry ekranu.

Aby przywołać zapisany widok należy wcisnąć jeden z fizycznych przycisków [LAYOUT] lub przytrzymać [CTRL] i wcisnąć jeden z górnych przycisków „softbutton”.

Aby zapisać widok ekranu, wpięrow należy zamknąć wszystkie okna ([SHIFT]+[CLOSE]). Następnie otworzyć wybrane okna i ustawić ich rozmiar oraz położenie na ekranie [SIZE]. Zapisanie widoku odbywa się poprzez wciśnięcie przycisku [RECORD] i wciśnięcie fizycznego przycisku Layout, pod którym ma być zapisany lub przytrzymanie [CTRL] i wybranie jednego z górnych przycisków przycisków programowych.

Przypisanie nazwy do widoku okien polega na wciśnięciu przycisku [SET] a następnie wybranego

przycisku Layout.

6.19 Zapisywanie show

Podczas programowania nasze show jest zapisane w pamięci podręcznej. Aby zapisać show na dysku twardym wymagane jest wciśnięcie przycisku SAVE SHOW w oknie Setup.

Podczas programowania należy regularnie zapisywać swoje show. W przypadku utraty zasilania wszystkie wprowadzone zmiany nie zostaną utracone. Możesz wybrać dowolną nazwę pliku (bez polskich znaków) – MagicQ automatycznie doda rozszerzenie pliku .shw.

Domyślnie MagicQ okresowo wykonuje automatyczną kopię bezpieczeństwa na dysku. W tym celu wykorzystuje tą samą nazwę pliku ale z rozszerzeniem .sbk.

Dobrym zwyczajem jest zapisywanie swojego show pod różnymi nazwami co pozwala powrócić do różnych punktów programowania jeśli gdzieś nastąpi pomyłka. Np. show po dodaniu urządzeń ma nazwę myshow-patch.shw, a show na koniec programowania ma nazwę myshow-final.shw.

Gdy wyłączamy MagicQ przez przycisk programowy QUIT w oknie Setup, MagicQ automatycznie zapisuje kopię zapasową show z rozszerzeniem .sbk. Gdy następnie włączymy MagicQ ostatnie show zostanie automatycznie załadowane. Gwarantuje to powrót do punktu pracy kiedy przycisk Quit został wciśnięty i system się wyłączył.

Pliki MagicQ są typowymi plikami o rozmiarze kilku megabajtów dlatego bez żadnego problemu może być zapisywanych wiele różnych show w różnych wersjach.

6.20 Odtwarzanie

Kiedy masz już swoje Cue i Cue Stacki zapisane możesz teraz przejść do odtwarzania swojego show korzystając z suwaków i przycisków od Playback-ów. Możesz kontrolować jak każdy Cue Stack ma być odtwarzany poprzez jego opcje – np. możesz ustawić aby suwak kontrolował kanały LTP lub rozmiar i szybkość efektu.

Upewnij się, że GRAND MASTER jest podniesiony!

Należy pamiętać, że jeśli masz duży plik swojego show powinieneś podczas odtwarzania show wyłączyć automatyczne tworzenie kopii zapasowych. Pamiętaj aby je ponownie włączyć podczas programowania.

Jeśli utkniesz w jakimś punkcie podczas pracy po prostu naciśnij przycisk [HELP]