# MagicVis Instrukcja obsługi wer. 1.6.6.2

## Spis treści


1. MagicQ Visualiser
    1.1. MagicVis
    1.2. Obsługa MagicVis
2. Funkcja Blind
3. Licencja

# Rozdział 1. MagicQ Visualiser

## 1.1. MagicVis

Oprogramowanie MagicQ posiada dedykowany wizualizer MagicVis pracujący na systemach Windows, Mac oraz
Linux.




MagicVis jest dostępny w dwóch wersjach:

- Samodzielna aplikacja MagicVis, umożliwiająca podłączenie konsolety MagicQ lub każdej innej za pomocą systemów ArtNet lub ACN.

- MagicVis jest również wbudowany w oprogramowaniu MagicQ PC. To pozwala na edycję i wizualizację projektu na jednym komputerze.

Aplikacja MagicVis jest gotowa do działania praktycznie zaraz po podłączeniu konsolety MagicQ za pomocą przewodu sieciowego oraz uruchomieniu aplikacji MagicVis. Aplikacja wykorzystuje wewnętrzną kartę graficzną i procesor komputera, w ten sposób nie obciąża konsolety MagicQ pozwalając jej pracować z pełną wydajnością.

Podczas wizualizacji MagicVis używa karty graficznej PC / Mac - lepsza wydajność karty graficznej to lepsza jakość obrazu. Komputery PC i MAC z współdzieloną pamięcią dla karty graficznej będą działać wolniej, co pozwala na renderowanie tylko małych projektów. Podobnie używając MagicQ PC oraz MagicVis na jednym komputerze. Zalecanymi kartami są Nvidia lub ATI/Radeon na poziomie cen od 500zł w górę.

### 1.1.1. Konfigurowanie MagicVis na oddzielnym komputerze.

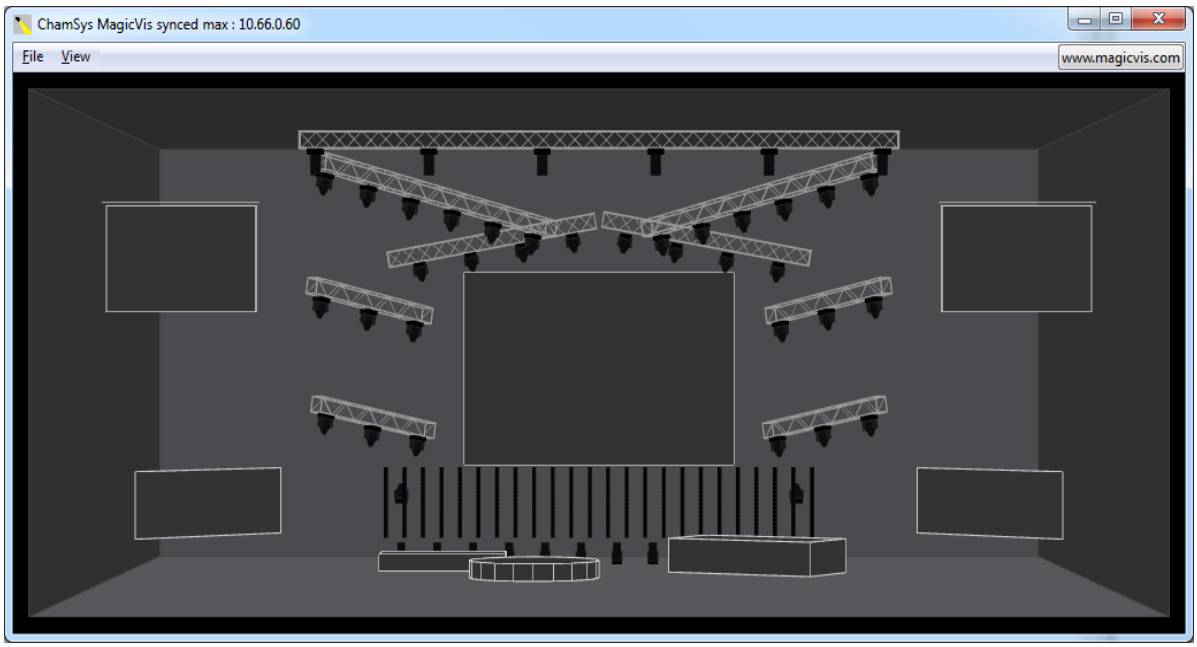
Zewnętrzna aplikacja MagicVis może być połączona z konsoletą lub z oprogramowaniem MagicQ na osobnym komputerze PC/Mac. Nasz projekt zostanie automatycznie załadowane do wizualizera przez sieć.

Adresy IP zarówno na konsolecie jak i laptopie muszą być z tego samego zakresu adresów IP, na przykład w konsolecie ustawiamy adres IP 2.0.0.1 oraz maskę sieci 255.0.0.0 a w laptopie IP 2.0.0.2 z maską 255.0.0.0. W konsolecie trzeba jeszcze zmienić ustawienia:

[SETUP] → *VIEW SETTINGS* → *Multi Console*

Funkcje ***Enable Remote Control*** i ***Enable Remote Access*** muszą być ustawione na ***'yes'*.**

Podłącz konsoletę oraz komputer PC / Mac za pośrednictwem przewodu sieciowego z przeplotem. Po włączeniu MagicVis kliknij *File* → *Settings...*, aby otworzyć ustawienia okna. Kliknij na *Network,* następnie w karcie wybierz adres IP podłączonej konsolety MagicQ. Jeśli jest tylko jedna konsoleta w sieci MagicVis powinien automatycznie się z nią połączyć. Jeśli nazwa konsolety wyświetli się na czerwono upewnij się, że ***Enable Remote Control*** i ***Enable Remote Access*** jest ustawione na ***'yes'.*** Jeżeli adres IP wyświetla się na czerwono, należy sprawdzić czy adresy IP oraz maski sieci zastały wprowadzone poprawnie.




Prawidłowo połączony i synchronizowany MagicVis powinien aktualizować zmiany projektu wprowadzone na konsolecie w czasie rzeczywistym.

Początkowo pasek stanu w MagicVis pokaże ***Searching for Consoles***, a następnie ***Waiting for Connection*** aż połączy się z konsoletą. Gdy nastąpi połączenie z konsolą, pojawi się komunikat ***Waiting Sync*.** Gdy dane zostaną już przeniesione z konsolety do wizualizera MagicQ wyświetli się komunikat ***Synced***.
Jeśli program nadal będzie wyświetlał ***Waiting for Connection***, sprawdź ustawienia adresu IP, maski sieci oraz czy zapory sieciowe w komputerze są wyłączone. W niektórych systemach może być konieczne wyłączenie innych kart sieciowych, takich jak karty sieci bezprzewodowej.

MagicVis domyślnie zakłada, że będzie otrzymywać dane DMX poprzez *ArtNet* zaczynając od *ArtNet Universe 0-0*.Jak tylko MagicVis zostanie połączony z konsoletą zaczyna się odbiór danych od wszystkich skonfigurowanych linii w konsolecie.

Jeśli nie są one włączone w konsolecie to konsoleta wysyła dane DMX bezpośrednio do MagicVis przy użyciu własnego protokołu MagicVis. Umożliwia to pracę w systemie, w którym wyjścia nie są włączone.

Należy pamiętać, że nawet wtedy, gdy MagicVis nie jest zsynchronizowany, konsoleta wysyła dane po sieci ArtNet.

### 1.1.2. Konfigurowanie MagicVis z konsolami innych producentów.

MagicVis może być używany z konsoletami innych producentów.
Wizualizacja projektu musi być stworzona w MagicQ PC po czym załadowana do MagicVis. Adresy DMX oraz ustawienia sieci ArtNet muszą być identyczne jak w wizualizerze.

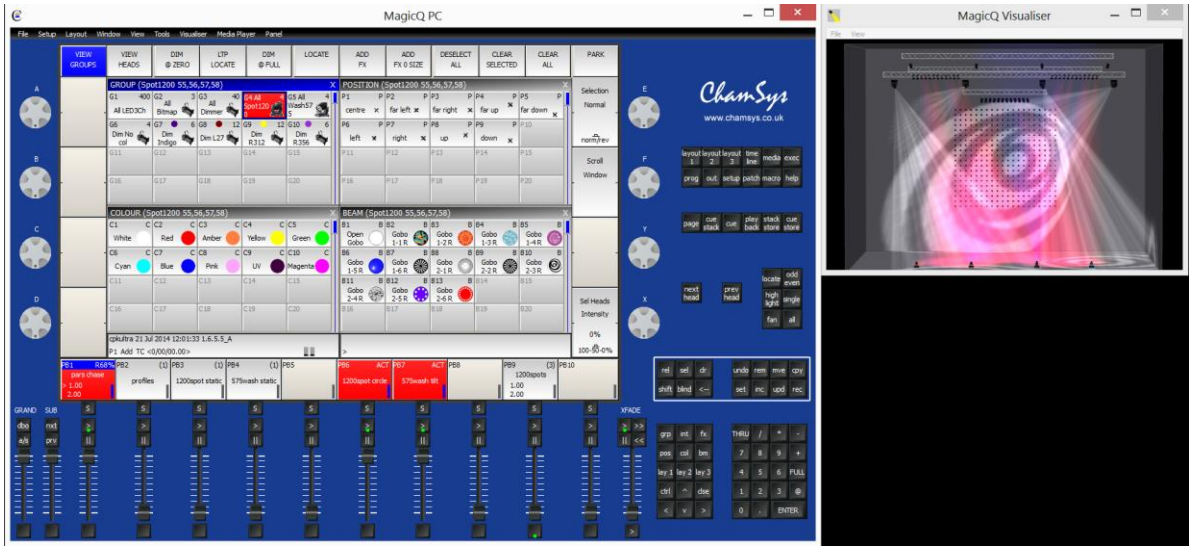
Aby załadować plik MagicQ bezpośrednio do MagicVis:

*File →Load Show*.

Jeżeli projekt został załadowany bezpośrednio do programu,
MagicVis nie będzie automatycznie synchronizował się z konsoletą.

## 1.1.3. Praca z MagicVis w MagicQ PC.

Uruchom oprogramowanie *MagicQ PC* następnie przejdź do *Visualiser* menu w pasku menu i kliknij *Show Visualiser*. Rozmiar i położenia okna wizualizera można dowolnie zmieniać.




Gdy korzystamy z wewnętrznego wizualizera aplikacji MagicQ, nie jest wymagane konfigurowanie adresu IP lub wyjść sieciowych.

## 2. Obsługa MagicVis

MagicVis posiada pięć widoków - perspektywa, góra, bok, przód oraz ruchomy/free. Wygląd może być zmieniony albo w *MagicVis → View* lub *MagicQ → Patch* , za pomocą przycisku programowego E. Widoki góra, bok, przód oraz ruchomy są

domyślnie ustawione. Jeżeli przesuniemy kamerę widoku za pomocą myszki to program automatycznie zmienia status widoku na ruchomy.

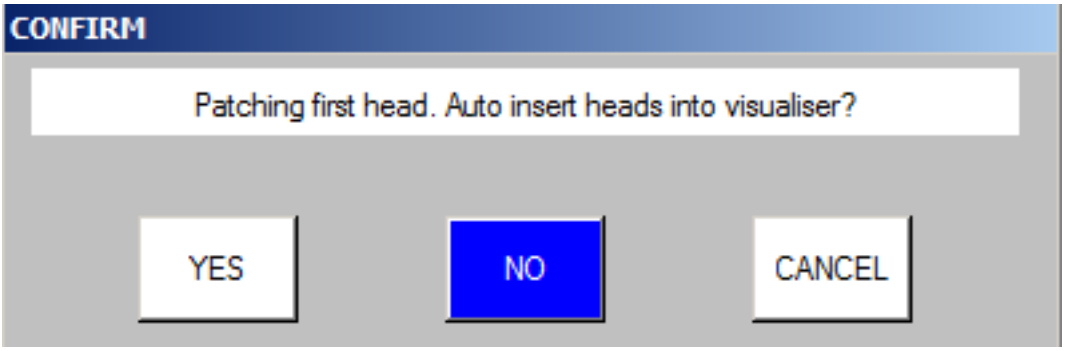
Można obracać kamerę dookoła, wskazując myszą w oknie wizualizera, klikając i przytrzymując prawy przycisk myszy, a następnie poruszając myszą. Ruch w przód, w tył wykonujemy kołem myszy lub naciskając klawisz [CTRL] i klikając prawym przyciskiem myszy. Przytrzymaj naciśnięty klawisz [SHIFT], kliknij i przesuń mysz, aby przesunąć kamerę, przytrzymaj klawisz [SHIFT] i porusz kołem myszy aby skorzystać z funkcji zoom.

Poziom oświetlenia w pomieszczeniu można zmienić wybierając w menu:
*MagicVis → View → Dark*

W oprogramowaniu MagicQ w folderze demo został umieszczony plik pokazowy ***ExhibitionDemo***. Jest to projekt w pełni wykorzystujący możliwości wizualizera, który jest w pełni skonfigurowany z MagicQ oraz MagicHD. Prezentuje on możliwe zastosowania w/w oprogramowania

### 1.2.1. Ładowanie Urządzeń do MagicVis.

Po spatchowaniu pierwszego urządzenia w projekcie, MagicQ zapyta się, czy chcesz aby urządzenia były dodawana do wizualizera automatycznie.




MagicQ w danym projekcie tylko raz pyta czy ładować automatycznie urządzenia. Jeśli chcesz zmienić ustawienia, możesz włączyć lub wyłączyć automatyczne wstawianie urządzeń w:

[SETUP]→ *VIEW SETTINGS → Mode → Visualiser*

Po dodaniu urządzeń w *VIEW HEADS*, MagicQ tworzy je nie tylko w widoku przeglądania *VIEW HEADS* ale także generuje obiekt dla wizualizatora w *VIEW VIS*.

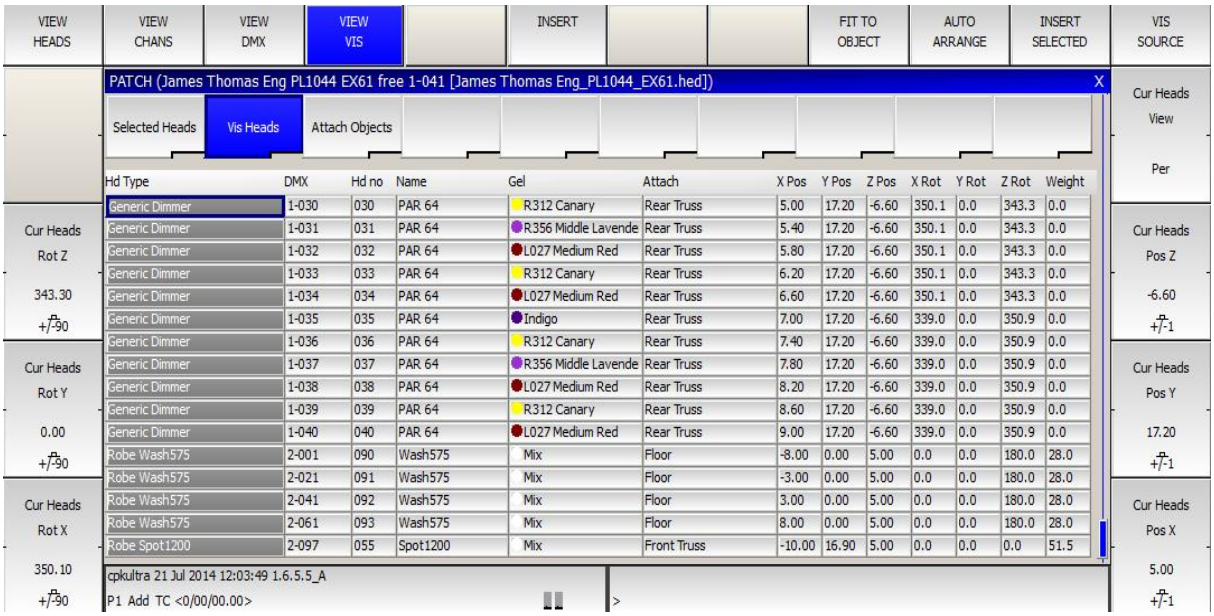
Urządzenia w wizualizerze są oddzielone od urządzeń w MagicQ. Można mieć wiele urządzeń w wizualizerze przyporządkowane do jednego urządzenia w projekcie – np. dwa urządzenia sterowane przez jeden kanał DMX – dwa reflektory sterowane przez jeden kanał w dimerze.

Domyślnie podczas ładowania urządzeń do MagicQ, wizualizer tworzy jeden obiekt dla każdego urządzenie z MagicQ. Można też dodać dodatkowe obiekty do wizualizatora za pomocą funkcji *INSERT* znajdującej się w *VIEW VIS*.

### 1.2.2. Opis funkcji *View Vis.*

[PATCH]→ *VIEW VIS*

*View Vis* służy do zarządzania różnego typu obiektami w wizualizerze. W tej chwili dostępne są trzy podstawowe zakładki konfiguracyjne, tj. *Selected Heads*, *Vis Heads*, i *Attach Objects*.




W zakładce *Selected Head* na liście pojawiają się aktualnie wybrane urządzenia. Urządzenia można wybrać w widoku *Group* lub bezpośrednio z klawiatury numerycznej. W tym widoku enkodery i przyciski programowe będą wprowadzać zmiany pozycji w wizualizerze dla wszystkich urządzeń z listy.

W *Vis Head*, są pokazane wszystkie urządzenia obecne w wizualizerze. W tym widoku enkodery i przyciski programowe operują aktualnie zaznaczonymi obiektami na liście. Użyj klawiszy [SHIFT] / [CTRL] i strzałek, klawiszy, aby zaznaczyć więcej urządzeń jednocześnie.

*Attach Object*, w tym widoku znajdują się wszystkie inne obiekty, oprócz urządzeń, tj. konstrukcje, bryły, manekiny. Tutaj również enkodery i przyciski programowe operują aktualnie zaznaczonymi obiektami. Użyj klawiszy [SHIFT] / [CTRL] i strzałek, klawiszy, aby zaznaczyć więcej urządzeń jednocześnie.

### 1.2.3. Rozmieszczanie urządzeń w programie MagicVis.

Po załadowaniu nowych urządzeń do projektu automatycznie pojawiają się one w zakładce wybranych urządzeń

[PATCH] --> VIEW VIS --> Selected Heads

będziesz mieć bezpośrednią kontrolę pozycjonowania i orientacji urządzeń za pomocą enkoderów i przycisków programowych.

Enkodery X, Y i F służą do ustawiania pozycji w osiach X, Y i Z.

Z czego oś X to oś pozioma, Y – pionowa, Z – głębokość.

Naciśnięcie przycisków programowych X, Y i F zmienia pozycję o +1 metr na danej osi. Naciskając [SHIFT] + przycisk programowy X, Y i F zmienia pozycję o -1 metr na danej osi.

Użyj funkcji [FAN] + Enkoderów X,Y, F do rozsuwania od siebie obiektów w osiach X, Y lub Z.

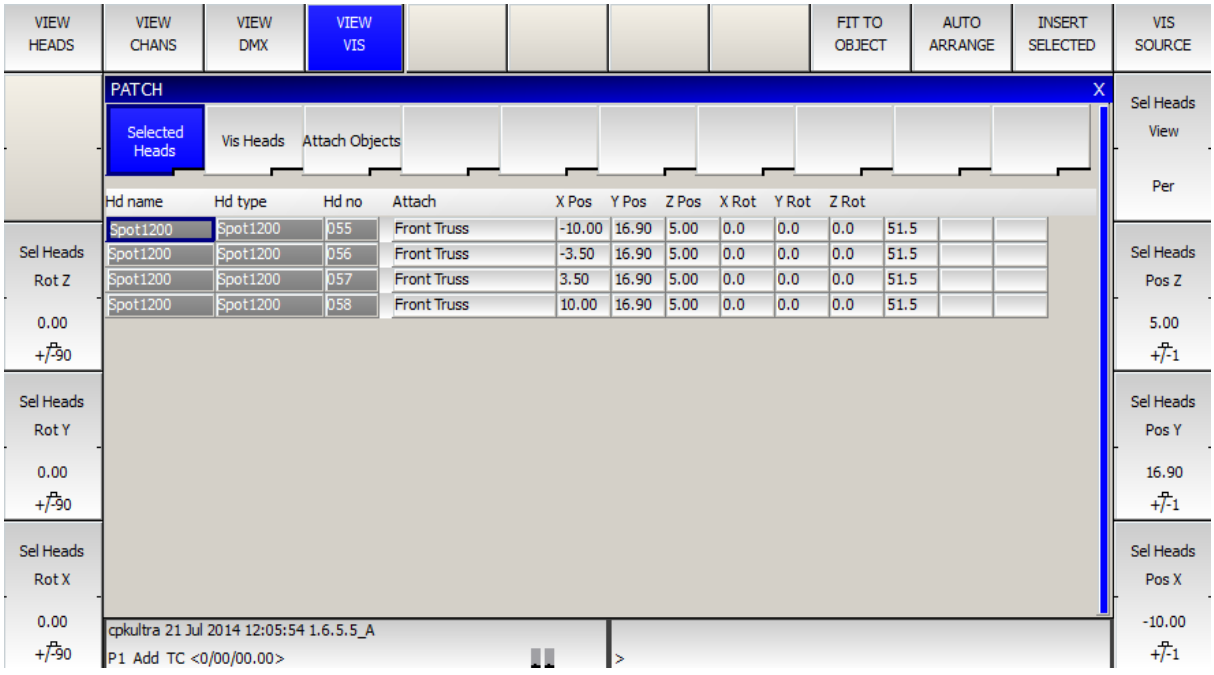
Enkodery B, C i D służą do rotacji obiektów wokół osi X, Y i Z.

Naciśnięcie przycisków programowych B, C i D obraca obiekt o 90 stopni wokół danej osi. Naciśnięcie klawiszy [SHIFT] + przycisk B, C i D obraca urządzenia o - 90 stopni wokół osi.

Możesz również wpisać wartości bezpośrednio w widoku arkusza w View Vis za pomocą klawiatury numerycznej.

Możesz zmienić kilka wartości jednocześnie, korzystając z klawiszy [SHIFT]/[CTRL] i kursorów aby zaznaczyć więcej pozycji na liście. Użyj [THRU] aby wprowadzić wartości od/do w zadanej przestrzeni, np -5 [THRU] 5 rozstawia obiekty równomiernie w danej osi pomiędzy wartościami -5 i +5 metrów.

### 1.2.4. Obiekty.




W zakładce Attach Objects wstawić można konstrukcje, rury, bryły oraz pomieszczenia. Ściany, manekiny, przedmioty i meble nie są obecnie obsługiwane.

Aby utworzyć obiekt, naciśnij przycisk programowy *Insert*, a następnie wybierz rodzaj obiektu jaki ma być utworzony. Utworzony obiekt dodawany jest do listy. Aby dodać kulę lub walec utwórz obiekt *Form* a następnie w kolumnie *Model*, naciśnij przycisk *Set* i wybierz żądany kształt.

Wprowadź wymiary obiektu długość, szerokość i wysokość. Aby wpisać wartości w stopach należy dopisać znak ‘/’, np. 10/ .
Wstaw konstrukcje lub rury, dostosuj ich wymiary oraz pozycje, nadaj indywidualną nazwę dla konstrukcji lub grupy konstrukcji, aby móc przyporządkować do nich urządzenia.

Po dodaniu konstrukcji lub rury możliwe jest przyporządkowanie do nich urządzeń, które są używane w projekcie. Jeśli na przykład dodasz 6 spotów po dodaniu konstrukcji, to będą one rozłożone równomiernie na długości konstrukcji.

Podczas tworzenia raportów, dostępne są wszystkie widoki, jeżeli urządzenia są połączone z konstrukcjami możliwe jest wtedy raportowania pojedynczych konstrukcji z rozmieszczeniem urządzeń, ich adresami i numerami.



Wstaw konstrukcję i ustaw jako **Invisible**, przydziel do niej urządzenia i stwórz wydruk dla nich.

Na przykład w projekcie *ExhibitionDemo* używane są urządzenia PixelLine które można przypisać do pojedynczych pionowych rur. Ale w MagicVis są one wszystkie przymocowane do ukrytej konstrukcji, która jest tak obrócona, że gdy tworzymy wydruk, PixelLines widoczne są tylko jako prawidłowo ułożone urządzenia.

### 1.2.5. Przypisywanie urządzeń do obiektów.

Urządzenia mogą być przypisane do konstrukcji lub rur w dowolnej chwili. Wybierz urządzenia, które chcesz przypisać, korzystając z grup lub z klawiatury numerycznej.

*VIEW VIS* → *SELECTED HEADS* i naciśnij *FIT TO OBJECT*

Opcjonalnie w zakładce *Vis Heads*, kliknij dwukrotnie na polu *Attach*. MagicQ wyświetli listę wszystkich dostępnych obiektów do wyboru.

Urządzenia które są powiązane z danym obiektem będą razem z nim przesuwane. Urządzenia przypisane do Truss 1 będą zmieniały swoje położenie razem z ruchem obiektu Truss 1.

MagicVis obsługuję funkcję Hang Types, która pozwala przypisać urządzenia do obiektów w określonej orientacji w przestrzeni. Informacja ta drukowana jest także na raportach w MagicVis. Dostępne opcje Hang Type: Normal, Bottom rear, Bottom front, Top rear, Top front face up, Top front face forwards, Top boom, and Bottom Boom.

### 1.2.6. Modyfikacja kąta wiązki światła i typu urządzenia

W Patch → View Heads dla urządzeń typu Generic istnieje możliwość ustawienia typu/formatu urządzenia oraz kąta wiązki światła. Określenie tych wartości powoduje, że nadpisują one wartości domyślne dla wybranego urządzenia. Format urządzenia znajduje się na wydruku Fixture Patch.

Jeśli konieczna jest zmiana kąta wiązki dla innych urządzeń niż Generic wtedy zmian należy dokonać w edytorze urządzeń dla wybranego urządzenia określając parametry *Zoom Narrow i Wide.*

### 1.2.7. Konfiguracja Media serwerów w MagicVis.

W MagicVis można stworzyć ekrany o dowolnych wymiarach i kształtach wyświetlające obraz z media serwerów, w tym także z MagicHD. Wpierw należy upewnić się, że w konsolecie w oknie Media widoczny jest bieżący podgląd zawartości media serwera. Następnie w MagicVis w zakładce *Attach Objects* wybierz *Form.* Ustaw *Model* jako *Sheet* i w kolumnie Texture wpisujemy *mp* + numer media serwera. Numer Media Servera można znaleźć *w:*

[SETUP] → View System → View Media

Przykład: jeśli media serwer w *View Media* byłby pierwszy na liście to w polu *Texture* wpisujemy *mp1*. Jeśli MagicVis nie jest w stanie połączyć się z media serwerem pojawi komunikat "Media Server 1". Jeśli po 1 minucie nadal nie będzie połączenia wyświetlany tekst zniknie. Podgląd odbywa się poprzez CITP, obraz jest wtedy wyświetlany w niskiej rozdzielczość.

### 1.2.8. Zmiana położenia konstrukcji

Aby stworzyć obiekt sterowany za pomocą kanałów DMX należy wybrać i zaadresować urządzenie o nazwie *Movement* z biblioteki *Generic.* Następnie w *Patch*, w zakładce *Vis Heads* w kolumnie Attach wpisać nazwę urządzenia *Movement (*taką jaka jest *wpisana w Attach Objects)* przy tych urządzeniach które chcemy połączyć z wybraną konstrukcją. Każde urządzenie połączone z tą konstrukcją będzie razem z nią zmieniać swoje położenie.

Urządzenie Generic Movement posiada osie pozycji X, Y, Z oraz rotacji X, Y, Z co umożliwia całkowitą kontrolę obiektu przez MagicQ. Należypamiętać że jest to wirtualne urządzenie które aby działało poprawnie musi być zaadresowane.



W *ExhibitionDemo* showfile są 2 sztankiety ruchome. Każdy sztankiet ma ekran z nim powiązany, w którym jest renderowany obraz bezpośrednio z media serwera. Umożliwia to symulację ruchu, np. ściany LED w czasie rzeczywistym.

### 1.2.9. Kontrola ruchu kamery za pomocą kanału DMX

Urządzenie Camera umożliwia pogląd wizualizera, może być kontrolowana z poziomu konsolety MagicQ. Gdy urządzenie Generic Camera jest dodane w oknie Patch, a atrybuty kamery Mode Attributes nie mają wartości zerowych to widok w wizualizerze jest kontrolowany przez Camera. Generic Camera to wirtualne urządzenie które aby działało poprawnie musi być zaadresowane.

Aby użyć kamery wybierz urządzenia Camera i wciśnij przycisk [LOCATE]. Kamera ustawi się w trybie perspektywy i w pozycji domyślnej. Wybierz okno pozycji i teraz używając enkoderów możesz w pełni kontrolować widok w wizualizerze.

Aby wrócić do kontroli ręcznej ustaw enkoderem A wartość *Disabled*.

Kamera kontroluje również oświetlenie pomieszczenia jak i samych urządzeń. Atrybuty te znajdują się oknie Beam.



FX mogą być stosowane do położenia i obrót przypisuje się muchę kamery wokół wizualizer i dają dynamiczny widok projektowania.

### 1.2.10. Usuwanie urządzeń i obiektów z MagicVis

Aby usunąć obiekt z wizualizera przejdź do zakładki VIEW *VIS → Vis Heads* i umieścić kursor na wybranym urządzeniu. Naciśnij przycisk *Remove.* Aby wybrać więcej urządzeń do usunięcia użyj klawiszy [SHIFT] / [CTRL] i klawiszy kursora. W celu usunięcia obiektu przejdź zakładki VIEW VIS → Attach *Objec*t i postępuj zgodnie z tą samą procedurą.

Kiedy urządzenia są usuwane z wizualizer nie są one usuwane z projektu MagicQ. Usunięcie urządzenia z projektu MagicQ (w oknie Patch) usuwa także urządzenia w MagicVis.

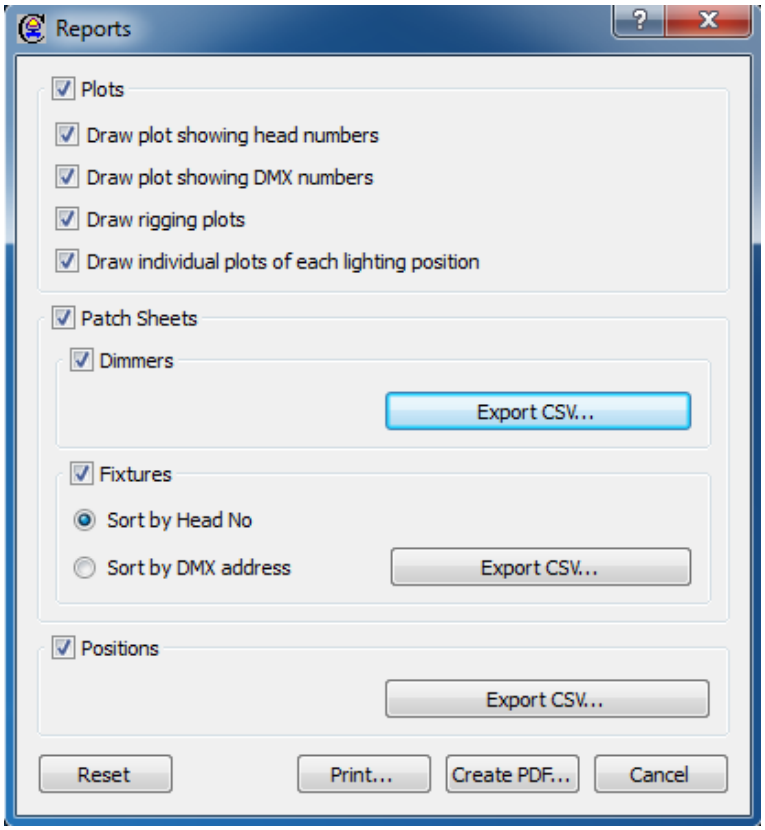
### 1.2.11. Dostosowanie przestrzeni roboczej projektu.

Możliwa jest zmiana wielkości przestrzeni roboczej pomieszczenia w którym chcemy pracować. Domyślny rozmiar pomieszczenia to 20 x 20 x 20m. Aby zmienić rozmiar przestrzeni należy dodać nowy obiekt typu *Room*. Po dodaniu tego obiektu MagicVis przyjmie teraz jako rozmiar przestrzeni roboczej wymiary obiektu Room. Jedynie w tym przypadku utworzony obiekt zastępuje istniejący. Punkt zerowy jest zawsze na środku podłogi pomieszczenia.

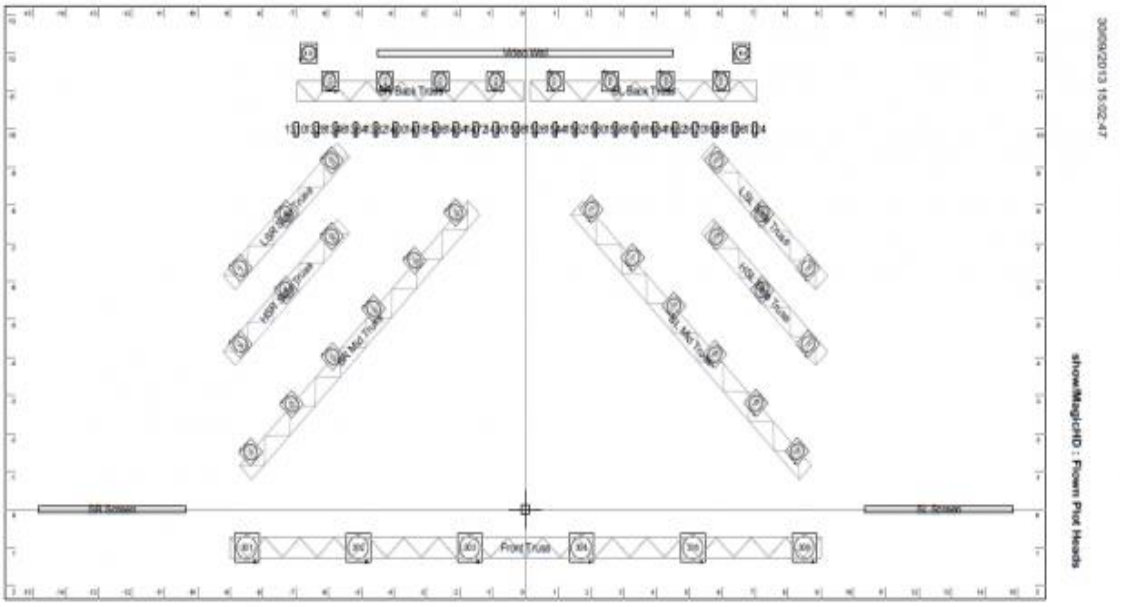
W zakładce *Attach Object* naciśnij INSERT. Wybierz obiekt typu ***Room*** i określ jego długość, szerokość oraz wysokość.

### 1.2.12. Tworzenie wydruku raportów

MagicVis pozwala również na tworzenie rysunków i arkuszy zawierających spis i opis urządzeń. W oknie MagicVis kliknij *File → Paperwork*.
Pojawi się okno *Reports*.




Możesz wybrać, co i w jakim zakresie chcesz uwzględnić na wydrukach oraz utworzyć dokument w formacie PDF. Można także wyeksportować listę urządzeń z ich adresami oraz innymi informacjami do arkusza kalkulacyjnego LibreOffice Calc lub Excel. W tym celu kliknij na jeden z przycisków *Export CSV...*co spowoduje załadowanie pliku CSV do arkusza kalkulacyjnego. Następnie można dodać dodatkowe kolumny oraz ułożyć je wg wymogów projektu.



Wydruk *Plots* zawiera plany rozmieszczenia wszystkich obiektów wykorzystanych w wizualizerze.

Wydruk *Patch Sheets* zawiera wszystkie urządzenia znajdujące się w widoku *Patch,* nawet jeśli nie zostały one użyte w wizualizerze.
Dlatego można utworzyć arkusz z listą urządzeń bez konieczności rozmieszczania ich w wizualizerze.

Wydruk *Positions* zawiera  pozycję, wysokość i rozmiar kratownic oraz rur, wraz z przybliżoną masą zawieszonych urządzeń oraz opisem, z której linii DMX korzystają. Podana masa jest wagą obiektów i nie obejmują ciężaru okablowania, konstrukcji itp..

**Należy pamiętać, że jest to jedynie narzędzie do szacowania obciążenia i nie może być podstawą do obliczeń inżynieryjnych**.

### 1.2.13. Tworzenie sceny wizualizera ze starszych projektów MagicQ

Starsze pliki projektów mogą być ładowane do nowszego MagicQ, ale nie będą zawierać zdefiniowanych urządzeń dla wizualizera. Procedura stworzenia wizualizacji na podstawie urządzeń ze starego projektu jest bardzo prosta.

Wybierz urządzenia za pomocą grup lub klawiatury numerycznej.
Następnie przejdź do :

[PATCH]→ VIEW VIS → *Selected Head*

i naciśnij przycisk *INSERT SELECTED*. Zostanie utworzone urządzenie wizualizera dla każdego z wybranych wcześniej urządzeń.

Aby dołączyć i rozmieścić wybrane urządzenia do istniejącego obiektu, np. konstrukcji, użyj funkcji  FIT TO OBJECT

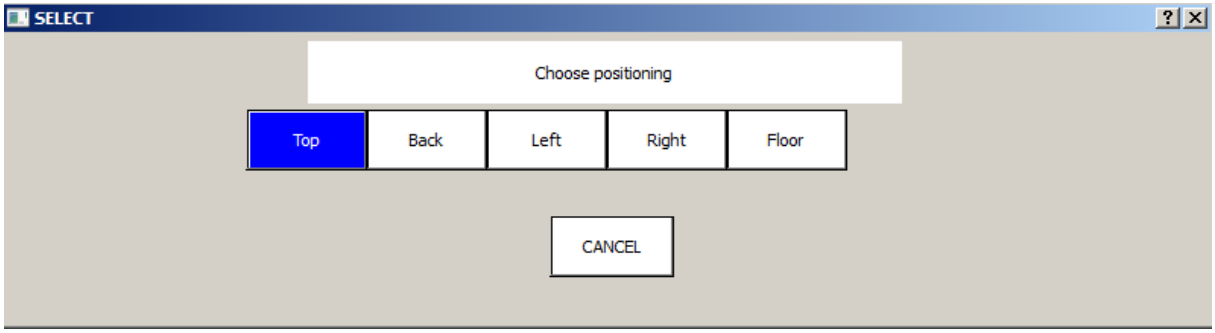
Można również wstawić wszystkie urządzenia z danego projektu do wizualizera jednocześnie. Upewnij się, że urządzenia nie są zaznaczone, a następnie przejdź do:

[PATCH] → VIEW VIS → *Vis Head*

i naciśnij przycisk INSERT PATCHED. Zostaną utworzone urządzenia wizualizera dla każdego z urządzeń użytego w projekcie. Urządzenia zostaną rozmieszczone w postaci siatki.

### 1.2.14. Konwertowanie siatki z MagicQ do widoku wizualizacji

Możliwe jest konwertowanie siatki z MagicQ Plan View do widoku wizualizera. W oknie Output  w zakładce View Plan naciśnij przycisk [SHIFT] + ARRANGE VIS. MagicQ poprosi o wskazanie płaszczyzny, w której ma rozmieścić urządzenia w wizualizerze.

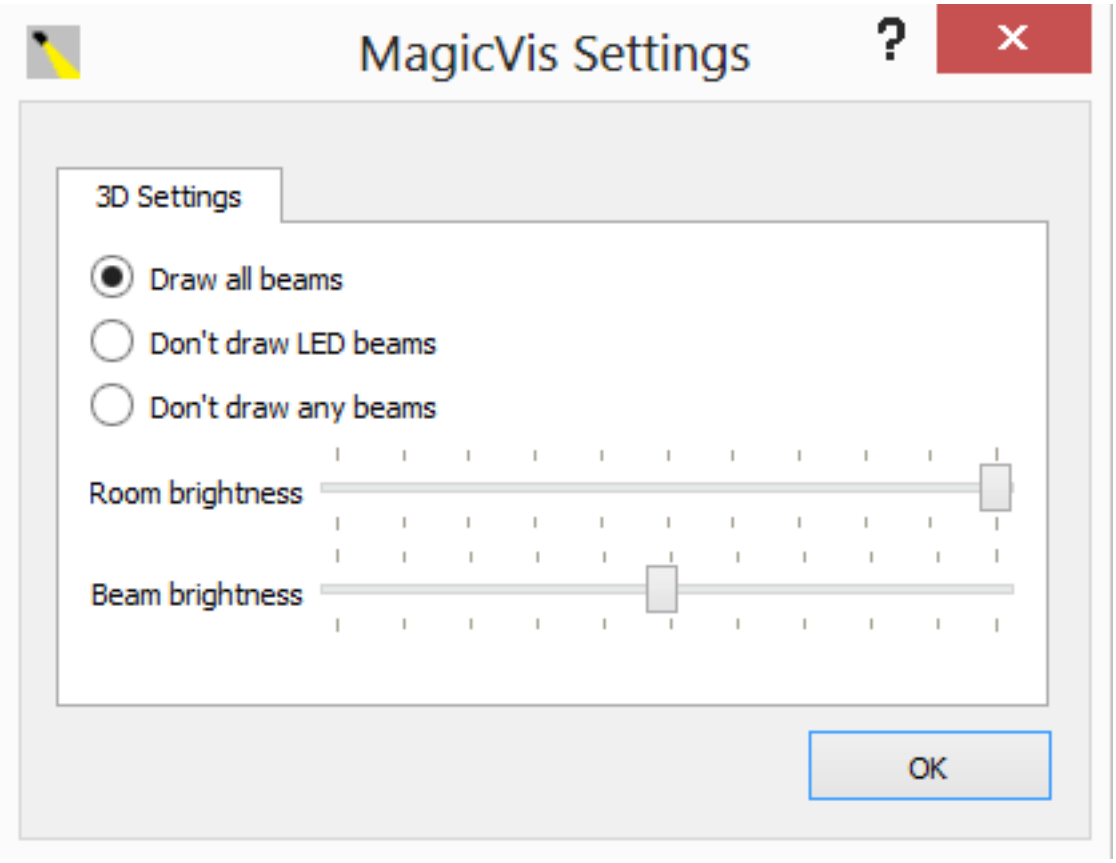



Dla każdego z urządzeń na siatce będzie utworzone urządzenie w wizualizerze. Ich wzajemne rozmieszczenie będzie odzwierciedlało pozycję na siatce.

Np. jeśli wybierzesz *Top*, to MagicQ potraktuje siatkę jakby to był widok z góry i wszystkie urządzenia zostaną umieszczone w górnej części pomieszczenia na jednej wysokości.

### 1.2.15. Ustawienia wyświetlania wizualizacji.

MagicVis zawiera ustawienia pozwalające dostosować wygląd wizualizacji.




W przypadku korzystania z dużej ilości urządzeń LED w systemach z kartami graficznymi o mniejszej mocy obliczeniowej, zalecane jest ustawienie opcji „Don't draw LED beams”.

### 1.2.16. Rzuty sceny

MagicQ zawiera okno Plot Window pokazujące pozycję oraz orientację urządzeń na planie sceny. Plot Window może wyświetlać widok z przodu (Front), od góry (Overhead) i z boku (Side) lub z rozgraniczeniem na urządzenia, które są podwieszone do konstrukcji lub umieszczone na podłodze. Obraz może być przesuwany, przybliżany i oddalany. Widok można ograniczyć tylko do zaznaczonych urządzeń lub do wszystkich dostępnych. Urządzenia mogą być wybierane bezpośrednio z rzutu sceny poprzez pojedyncze kliknięcie (dotknięcie ekranu) lub wielokrotne w celu wybrania kilku urządzeń. Informacja o orientacji urządzeń jest pobierana z MagicVis i może być edytowana w oknie Patch.

Okno Plot Window jest dostępne dla MagicQ PC Windows, Mac, Linux oraz dla MQ1000. Obecnie nie jest dostępne dla konsol Pro oraz Compact.

## Rozdział 2. Funkcja Blind w MagicVis

MagicQ obsługuje funkcję wizualizacji w trybie ***Blind i*** **Preview** podczas korzystania z MagicVis, Capture lub WYSIWYG. Funkcja ta umożliwia podgląd zawartość Programatora konsolety w trybie Blind lub do podglądu zapisanych wartości na Playbackach, które nie są aktywne na rzeczywistych wyjściach.
W konsolecie MagicQ otwórz widok:

[PATCH] → *VIEW VIS* → *VIS SOURCE*

Do wyboru są następujące opcje podglądu: Blind Prog, Output, Playback, Next Go

Po wybraniu trybu „*Blind Programmer”* MagicQ doda zawartość programatora do wizualizacji, nawet gdy programator jest w trybie *Blind*.

Tryb „Playback” MagicQ pokaże w wizualizerze zawartość wybranego Playbacku Fader’a, tak jakby był on odtwarzany realnie i podniesiony na 100%.
Tylko zawartość wybranego Playback’u jest wizualizowana.

Tryb „*Next GO”* MagicQ pokaże w wizualizerze następną scenę, jaka będzie odtworzona z w ybranego Playback’u. Jeśli Playback zawiera kilka scen to na wizualizerze zawsze będzie widoczna następna do odtworzenia.
Jeśli wybrany Playback nie jest aktywny to MagicQ pokaże scenę, która zostanie odtworzona po aktywowaniu Playbacku.

Funkcja BLIND i Preview nie mają wpływu na normalne wyjścia sieciowe, takie jak ArtNet, ACN lub Pathport. Tylko zmieniony jest sygnał DMX wysyłany bezpośrednio do wizualizera.

Korzystając z programu Capture należy skorzystać z połączenia CITP zamiast z ArtNet, w innym przypadku Capture pokaże sygnał wyjściowy z konsolety.

## Rozdział 3. Licencje

Uruchomienie MagicQ w systemie operacyjnym Debian Linux.
http://www.debian.org
Wykorzystanie biblioteki MicroWindows dla wersji oprogramowania przed v1.5.6.0.
http://www.microwindows.org
Program wykorzystuje biblioteki Qt.
www.http/::qt-project.org:
Linux i MicroWindows podlegają GNU Publiczna Licencja (GPL).
Qt jest własnością GNU Lesser Publiczna Licencja (LGPL)

Cechy i funkcje oprogramowania konsolet MagicQ i zawarte w nich idee są własnością Chamsys Ltd. Konsola jest przeznaczona do sterowania systemami oświetleniowymi. Brak gwarancji wyraźnych lub domniemanych w odniesieniu do korzystania z oprogramowania konsolet oświetleniowych MagicQ.
Firma Chamsys Ltd. Nie ponosi odpowiedzialności za dokładność informacji zawartych w niniejszej instrukcji.

Oprogramowanie konsolet oświetleniowych MagicQ jak i produkty MagicQ są dostarczane, zaprojektowane i wyprodukowane przez Chamsys Ltd.

Produkty zawierające oprogramowania firmy Chamsys Ltd. oraz przez nią sprzedawane są licencjonowane. Sprzedawanie, kopiowanie oraz powielanie w jakikolwiek inny sposób bez zgody firmy Chamsys Ltd. jest zabronione.

Chamsys Ltd.nie gwarantuje dokładności, adekwatności, przydatności i kompletności wszelkich informacji i produktów oraz nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek błędy lub niezgodności swoich produktów.

Chamsys Ltd. nie ponosi odpowiedzialności za konsekwencje wynikające z niewłaściwego lub niezgodnego z jego przeznaczeniem użytkowania. Urządzenie jest zaprojektowane, aby spełnić wszystkie aktualne wymagania przepisy dotyczących produktów elektrycznych na terenie Wielkiej Brytanii.

Produkty firmy Chamsys Ltd. nie powinny być stosowane w zagrażających lub potencjalnie zagrażających życiu krytycznych sytuacjach lub w sytuacjach w których sprzęt ten może spowodować obrażenia ciała.

Chamsys Ltd. zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian i / lub poprawy lub do zaprzestania wprowadzania zmian w produktach bez uprzedzenia, i doradza klientom w celu uzyskania najnowszej wersji lub istotnych informacji aby sprawdzili dostępność sprzętu lub oprogramowania przed złożeniem zamówienia. Wszystkie produkty są sprzedawane zgodnie z warunkami sprzedaży dostarczonych w momencie potwierdzenia zamówienia, w tym odnoszące się do gwarancji, naruszenia patentu i ograniczenia odpowiedzialności. Niektóre z dostępnych funkcji produktu mogą być zmieniane przez cały okres użytkowania produktu.

Produkty firmy Chamsys Ltd. spełniają szereg dyrektyw UE w stosownych przypadkach, na przykład dyrektywy EMC i LVD, ustanowione przez Wspólnotę Europejską. Chamsys Ltd. wykonuje okresowe badania produktów, aby zapewnić, że produkcja nadal spełniają w/w wymagania i dyrektywy.

Chamsys Ltd. nie przyjmuje zwrotów towaru do naprawy, jeśli numer seryjny, naklejki zostaną usunięte lub zatarte w taki sposób, że będą nieczytelne. Odnosi się to również do napraw gwarancyjnych. Zobacz szczegółowe warunki sprzedaży.

Wszystkie inne nazwy produktów są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi ich właścicieli.

Żadna część tej publikacji nie może być powielana i rozpowszechniana, przesyłana, przepisywana, przechowywana w systemie udostępniania ani tłumaczona na żaden język w jakiejkolwiek formie lub w jakikolwiek sposób bez uprzedniej pisemnej zgody Chamsys Ltd.

Chamsys Ltd. 2014
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Tłumaczenie: Rafał Pisuła, Marcin Konieczek
Korekta: Marcin Konieczek