

ChamSys

Consolas QuickQ 10, QuickQ 20, QuickQ 30 y QuickQ Rack

Manual de Instalación y
Software y Certificado de
Garantía.

Notas de Edición

El manual de usuario de QuickQ incluye una descripción de instalación, programación, operación, precauciones de seguridad, instrucciones de mantenimiento para la serie de consolas QuickQ y Rack a partir del lanzamiento de esta edición.

ChamSys se esfuerza constantemente por proporcionar el software más potente y estable para todas nuestras consolas de iluminación. Como tal, estamos haciendo mejoras continuas al software disponible para todos nuestros usuarios. Para desbloquear todo el potencial de su consola y asegurarse de tener la biblioteca de accesorios más actualizada, le sugerimos que descargue e instale el último software de la consola desde el sitio web de ChamSys.

Las instrucciones detalladas de instalación se pueden encontrar en la sección 3.9 de este manual.

Marcas Comerciales.

ChamSys, el logotipo de ChamSys y QuickQ son marcas registradas o marcas comerciales de ChamSys Ltd en el Reino Unido y otros países. Los nombres y logotipos de otras compañías y productos mencionados aquí pueden ser marcas comerciales de sus respectivas compañías.

Aviso de copyright.

Los trabajos de autoría contenidos en este manual, incluidos, entre otros, todos los diseños, textos e imágenes, son propiedad de ChamSys Ltd. Todos los derechos reservados.

Usos de Manual.

ChamSys autoriza a sus clientes a descargar e imprimir este manual solo con fines de información profesional. Chauvet prohíbe expresamente el uso, copia, almacenamiento, distribución, modificación o impresión de este manual o su contenido para cualquier otro propósito sin el consentimiento por escrito de ChamSys.

Objetivo

Cualquier persona que instale, haga funcionar y / o mantenga este producto debe leer completamente la guía que se envió con el producto, así como este manual, antes de instalar, operar o mantener este producto.

Reclamaciones.

ChamSys cree que la información contenida en este manual es precisa en todos los aspectos. Sin embargo, ChamSys no asume ninguna responsabilidad y específicamente se exime de cualquier responsabilidad a cualquier parte por cualquier pérdida, daño o interrupción causados por cualquier error u omisión en este documento, ya sea que dichos errores u omisiones se deban a negligencia, accidente o cualquier otra causa. ChamSys se reserva el derecho de revisar el contenido de este documento sin ninguna obligación de notificar a ninguna persona o compañía de dicha revisión; sin embargo, ChamSys no tiene la obligación de realizar ni se compromete a realizar dichas previsiones. Descargue la última versión de www.chamsys.co.uk

INDICE

ChamSys.....	1
Cuidado de su Consola.....	4
Notas de Seguridad.....	4
Glosario.....	5
Manual de Usuario QuickQ software.....	7
1. Introducción.....	7
2. Nuevo Show y Patch.....	21
3.0 Pantalla de inicio y Control de Luminarias.....	26
3.1 Pantalla de Layout.....	26
3.2 Control de Luminarias con QuickQ.....	27
3.3 Grabando con QuickQ.....	33
3.4 Edición de Cues.....	42
3.5 Efectos.....	43
3.6 Ventana de Ejecutores.....	45
3.7 Notas MIDI y Timecode.....	47
3.8 Entrada de Audio.....	48
3.9 Actualización de software en consola.....	49
4.0 Configuración de Artnet en Consolas QuickQ.....	50
4.1 Restablecimiento de fábrica.....	51
4.2 Apéndice.....	52
4.2 Aviso de parte 15 de la FCC.....	54
4.3 Especificaciones Técnicas.....	55
Reciclaje de Consolas.....	56
Certificado de Garantía de Consola QuickQ.....	57

Cuidado con su Consola.

Para mantener su consola en las mejores condiciones, tenga en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Mantenga los líquidos alejados de la consola. Las bebidas derramadas sobre una consola pueden causar daños irreparables.
- Mantenga la consola alejada de la luz solar directa: coloque la consola en la sombra. El exceso de calor del sol puede dañar las pantallas táctiles y las superposiciones.
- No utilice objetos afilados en la pantalla táctil. Si desea usar un objeto que no sea su dedo, use un objeto que no dañe la superficie.
- No bloquee las rejillas de ventilación en el panel posterior, en el lateral y debajo de la consola.
- No utilice la consola fuera de su rango de temperatura de funcionamiento.
- Maneje la consola con cuidado cuando la mueva o la transporte. La consola contiene componentes que pueden dañarse por una descarga, como un disco duro. Siempre que sea posible utilice un estuche de vuelo.
- No utilice disolventes o limpiadores para limpiar la consola. No frote con firmeza las superficies de metal o plástico, ya que esto podría hacer que la pintura o las letras se eliminen. Use suavemente un paño húmedo para limpiar los paneles. No ponga agua en la pantalla táctil, ya que podría entrar y quedar inutilizable.

Aviso de Seguridad

- No abra la consola a menos que sea un experto autorizado y capacitado por ChamSys para el mantenimiento y la reparación de la consola. La consola contiene componentes con voltajes que pueden provocar una descarga.
- PRECAUCIÓN: las consolas QuickQ incorporan una batería de procesador CR2032 reemplazable. Estas baterías pueden provocar graves quemaduras si se ingieren. No coloque la batería en la boca. Mantener fuera del alcance de los niños. Si ingiere accidentalmente la batería, es imprescindible buscar ayuda médica de inmediato.
- No utilice la consola si los cables de alimentación están dañados de alguna manera.
- Las reparaciones solo deben ser realizadas por representantes de servicio autorizados. No hay partes reparables por el usuario dentro de la consola.
- Si se derraman líquidos sobre la consola, desconecte la alimentación inmediatamente y solicite el asesoramiento de su representante de servicio autorizado.
- Al transportar la consola, asegúrese de que haya suficientes personas para llevar la consola.

Glosario

A continuación se muestran algunos términos de uso común que ayudan a comenzar con la programación QuickQ.

DMX o DMX512: un acrónimo de Digital Multiplex y es un estándar para redes de comunicación digital que se usan comúnmente para controlar la iluminación y los efectos del escenario. Hoy, podemos transmitir datos DMX a través de cables DMX directos y a través de cables de red. QuickQ tiene conexiones para ambos.

Luminaria: una luminaria es el nombre utilizado por la consola para controlar un dispositivo. Cada luminaria tiene su propio número. Una luminaria puede ser una lámpara operada por un atenuador, un LED, una luz móvil o cualquier dispositivo que pueda controlarse a través de DMX. Otras consolas pueden referirse a esto como un instrumento de iluminación, instrumento o cabeza, y pueden ser referidas por un número de canal o cabeza.

Modo de luminaria: la mayoría de los dispositivos tienen diferentes modos que se pueden seleccionar en el dispositivo físico. Es importante que el modo establecido en el aparato coincida con el modo seleccionado durante el parcheado. El modo de luminaria define la cantidad de canales DMX que utiliza una luminaria.

Canales DMX: DMX512 tiene 512 canales DMX individuales por cada **Universo de DMX**.

Universo DMX: Un conjunto de 512 canales DMX se conoce como Universo de DMX.

Patch: decirle a la consola qué dispositivos están conectados a través de DMX a la consola.

Inicio dirección DMX: a menudo se reduce a la dirección DMX como en “¿cuál es la dirección DMX de ese dispositivo?” Cada dispositivo tiene su propia dirección DMX inicial, que es diferente para cada dispositivo.

Grupo: es un conjunto de más de una luminaria del mismo tipo y modo de luminaria, pero también podría ser un conjunto de todas las luminarias de un gel de color.

Cue: una grabación de un conjunto de valores, niveles y **atributos** para uno o más aparatos.

Atributos: QuickQ tiene 4 categorías de atributos que se usan para describir y controlar las luminarias. Intensidad, color, posición y Beam. En Beam incluye muchas funciones, por ejemplo: shutter, prisma y ruedas de gobo.

FX: Es el nombre corto de efectos. Los efectos son la aplicación automatizada de cambios a uno de los 4 atributos. Hay efectos de intensidad, efectos de color, efectos de beam y efectos de posición integrados en QuickQ.

MIDI: MIDI es un acrónimo que significa Interfaz Digital de Instrumentos Musicales. Es una forma de conectar dispositivos que producen y controlan el sonido. Se puede utilizar para activar iluminación desde un dispositivo de audio como un teclado digital.

Faders Multifunción: Se encuentran en el lado izquierdo de la consola. En QQ10 y en QQ20 tienen 20 faders y el QQ30 tiene 40 faders.

Modo Fader Multifunción: los faders que se encuentran del lado izquierdo de la consola pueden operar en uno de los 3 modos utilizando los botones de modo en la consola arriba de los encoders COL MIX o en la parte inferior izquierda de la pantalla táctil:

Luminaria (Fixture): cada fader controla un aparato como se asigna durante el patch.

Grupo (Group): cada fader controla un grupo o un conjunto de dispositivos grabados en él

Cue: cada fader puede tener un cue grabado por cada playback en este modo.

Cue Stack: uno o más cues, tomados uno tras otro presionando el botón de go o tomados automáticamente uno tras otro en un **chase**.

Estilo teatro Cue Stack: es una secuencia numerada de cues en un **cue stack**, normalmente se ejecutan uno tras otro en el mismo orden y el fader realiza la entrada y salida con un **Fade Time**.

Chase: una secuencia automatizada de cues que van una tras otra.

Fade Time: el tiempo que toma un cue para realizar el cambio. Fade in y Fade out pueden ser iguales o diferentes.

Playbacks: son los faders que se encuentran en la parte inferior derecha de la consola:

QQ10 tiene un fader **estilo teatro cue stack** y dos **chase** cue stack.

QQ20 y QQ30 tienen 10 playbacks.

Palettes: es un conjunto de atributos de un tipo de luminaria, es decir, de color, que se pueden usar como bloques de construcción cuando se graban cues. Luego se les hace referencia mediante cues y muchos cues pueden contener la misma paleta. La ventaja es que si, por ejemplo, tenía 500 cues que hacían referencia a la paleta de colores llamada "amarillo" y quería cambiar el tono particular del amarillo que había usado en todas las 500 señales, con volver a grabar la paleta de colores "amarilla" lograría esto en una sola acción. Las paletas se encuentran en la parte superior de sus respectivas ventanas de parámetros.

Manual de Usuario Software QuickQ

1. Introducción

Este documento está destinado a comenzar a utilizar las consolas QuickQ. Está diseñado para introducir el diseño de la consola junto con las instrucciones de programación y funciones claves.

Este manual cubre el software QuickQ versión 2.0 y posteriores.

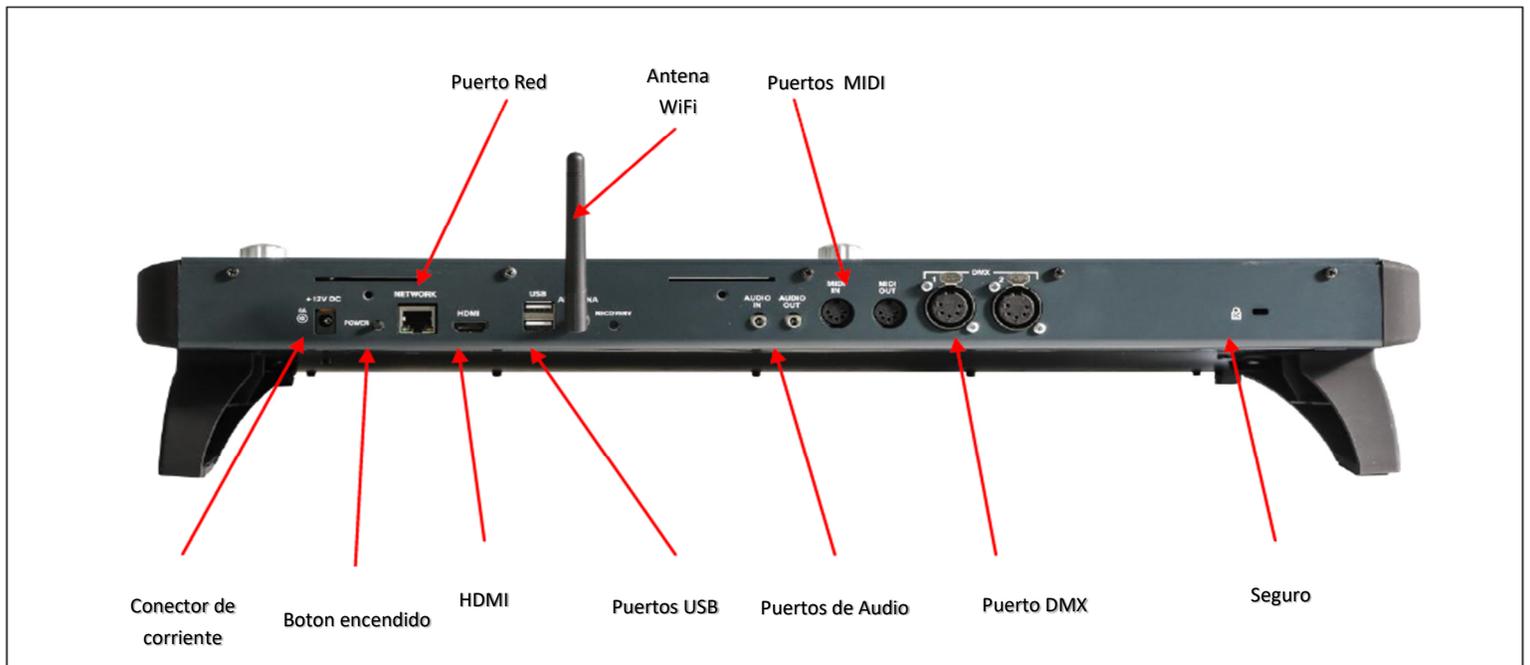
Consolas QuickQ.

La gama de consolas QuickQ incluye las consolas QuickQ10, Quick 20 y QuickQ 30. Todas las consolas ejecutan el mismo software QuickQ: solo varían en la cantidad de faders, encoder, botones y la cantidad de universos.

Las consolas QuickQ utilizan el mismo sistema operativo, utilizando los mismos archivos del instalador con extensión .cdq.

Conexiones.

La imagen de abajo muestra las conexiones en la consola QuickQ 20. Las consolas QuickQ 10 y 30 tienen diseños similares, con QuickQ 10 tiene solo 1 puerto DMX y no tiene conectores Midi. La consola QuickQ 30 tiene 3 puertos DMX.



Conexiones DMX

Las consolas QuickQ 10, 20 y 30 tienen 1, 2 o 3 salidas DMX directas respectivamente en la parte posterior de la consola. Alternativamente puede usar Ethernet y en un convertidor externo de Ethernet a DMX, como nuestra gama de SnakeSys (interfaces de Ethernet a DMX) o Chauvet Net-X. Conecte la interfaz al puerto de red de la consola a través de un cable de red.

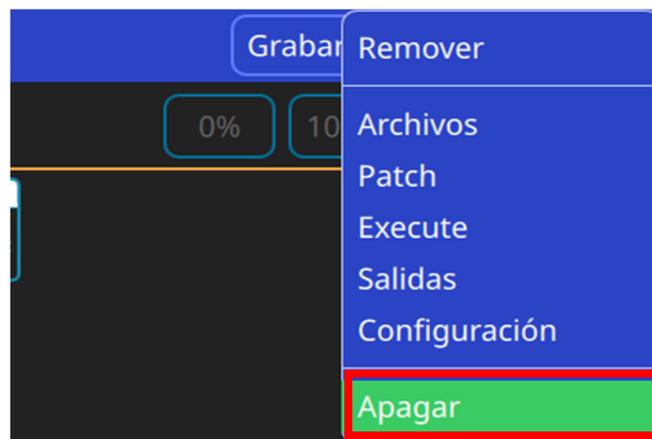
Encendido.



Para encender la consola, simplemente conecte la fuente de alimentación de 12v CC. Si la consola se ha apagado a través del software, presione el interruptor de encendido en el panel posterior. Después de unos segundos, la pantalla cobrará vida, observarás el inicio del sistema operativo.

Apagado.

Para apagar la consola es necesario cerrar la aplicación QuickQ. El sistema operativo de la consola realiza un apagado automático y se apaga cuando es completado. Para salir de la aplicación QuickQ, presione el botón Menú en la parte superior derecha de la pantalla y luego seleccione el botón suave Apagar (Shutdown). Cuando se le solicite confirmación, presione Sí.



Si, por algún motivo, no puede apagar la consola, es posible que deba forzar el apagado como se indica a continuación.

Apagado Forzado.

Desconecte la consola de la red eléctrica.

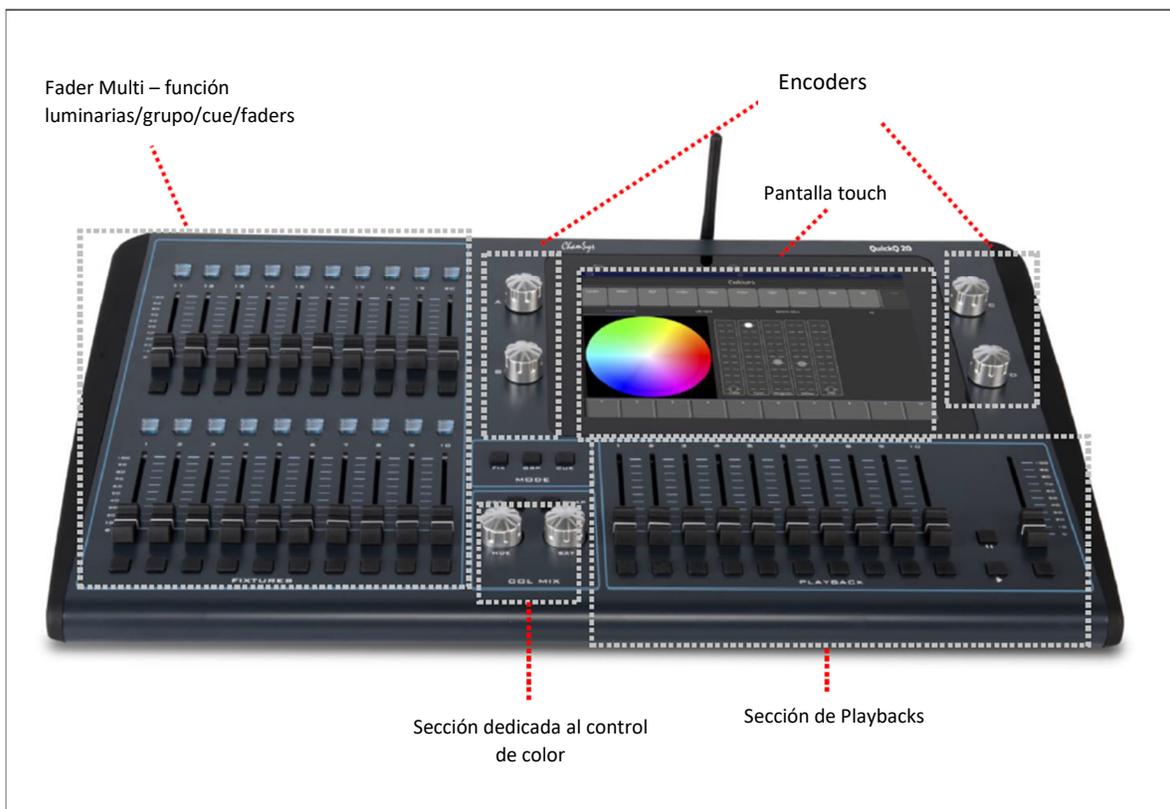
Consola

Todos los diseños de las consolas QuickQ son muy similares: la interfaz de programación es similar en toda la gama de consolas.

Una de las áreas principales de las consolas QuickQ es la pantalla multitáctil de 9.7". Las consolas QuickQ cuentan con una interfaz de usuario intuitiva basada en aplicaciones de teléfonos inteligentes y aplicaciones, lo que los convierte en una interfaz amigable.

Otra área clave del hardware físico de QuickQ son los fader de multifunción de Luminarias (fixture)/ Grupo / Cue estos se encuentran a la izquierda de la pantalla y la sección de playbacks debajo de la pantalla multitáctil.

Las consolas QuickQ tienen un gran master fader ubicado en el lado inferior derecho de la consola; este fader debe estar en la posición de arriba para para permitir que los aparatos conectados tengan el dimmer a full.



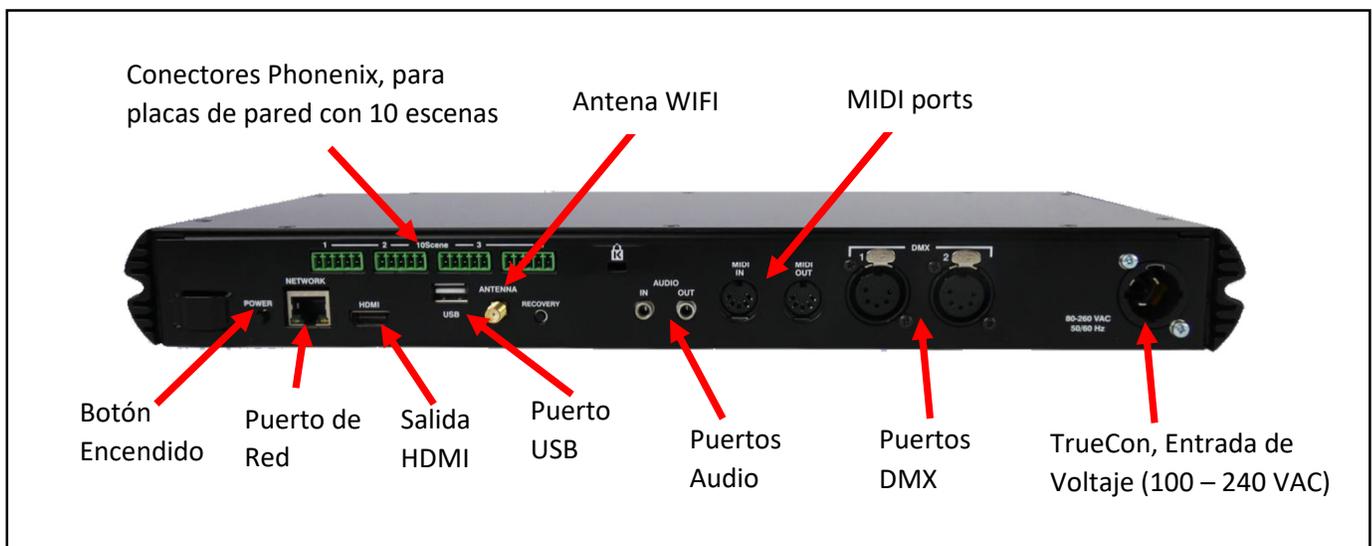
QuickQ Rack

El QuickQ Rack ejecuta el mismo software QuickQ que las consolas QuickQ: El Rack está diseñado como un producto de instalación; en lugar de tener los faders / encoders de las consolas QuickQ, cabe en un tamaño de rack estándar de 1U 19" y tiene 10 botones de activación de escena en el Frente de la unidad.

El QuickQ Rack utiliza el mismo sistema operativo que las consolas QuickQ, y utilizan la misma extensión de archivos .cdq para instalador.

Conexiones

La figura que esta abajo muestra las conexiones del QuickQ Rack.



Conexiones DMX

El QuickQ Rack tiene 2 salidas DMX directas en la parte posterior de la unidad para que pueda conectar sus cables DMX directamente a la consola.

Alternativamente, puede usar Ethernet y un convertor externo de Ethernet a DMX como nuestra gama de interfaces SnakeSys Ethernet a DMX o la gama Chauvet Net-X. Conecte la interfaz al puerto de red de la consola mediante un cable de red.

Encendido.

Botón
Encendido

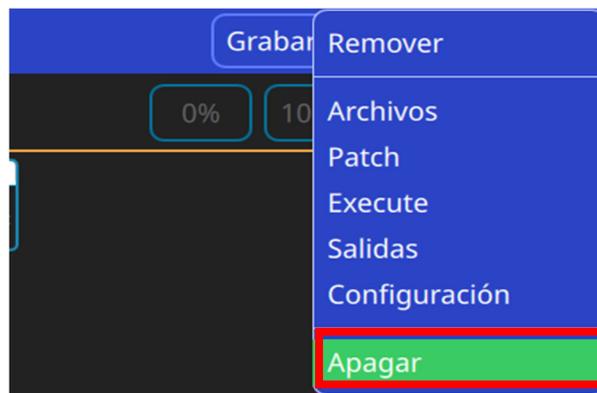
Para encender el QuickQ Rack, simplemente conecte el cable TrueCon suministrado. Si la consola se apagó mediante el software, presione el interruptor de encendido en la parte posterior del Rack.

Apagado de Consola.

El QuickQ Rack se puede utilizar como una unidad totalmente independiente sin la necesidad de un monitor o conexión WiFi. Para apagar la unidad cuando ninguno de los anteriores está conectado, mantenga presionado el botón de encendido en la parte posterior de la unidad durante 2 segundos. Si se ha conectado un monitor, la unidad mostrará un cuadro de diálogo de apagado.

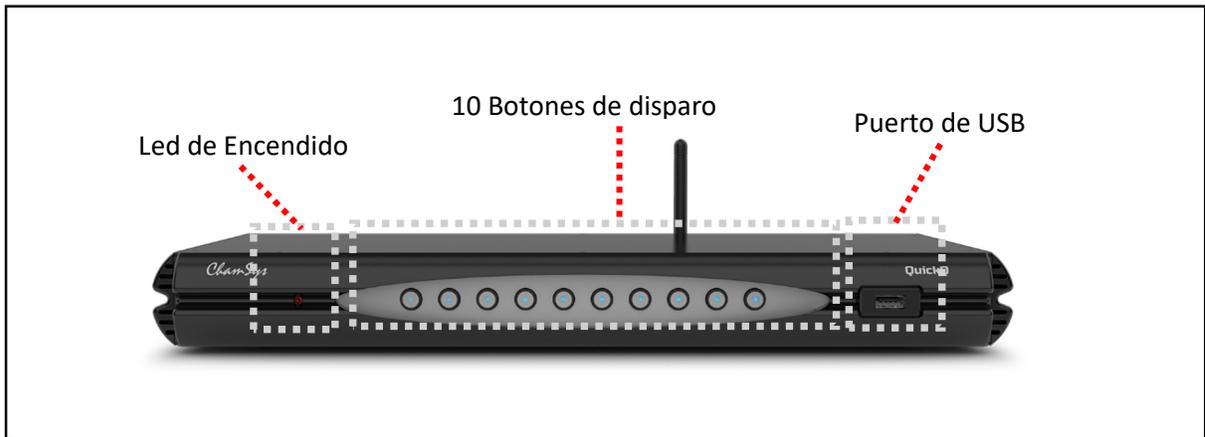
De lo contrario, la unidad se apagará después de 5 segundos.

Para apagar el QuickQ Rack a través del software QuickQ; con un control remoto o pantalla / mouse conectado, presione el botón Menú en la parte superior derecha de la pantalla principal y luego seleccione el botón Apagar. Cuando se le solicite confirmación, presione Sí.



Si por algún motivo no puede apagar la consola, es posible que deba forzar el apagado de la consola como se detalla en la sección anterior para las consolas QuickQ.

Diseño de QuickQ Rack



Interfaz de Usuario

La interfaz de usuario de QuickQ se basa en una interfaz de estilo de teléfono inteligente, con botones familiares similares a los utilizados en teléfonos / tabletas, como las teclas de inicio y de menú.

La barra de menú superior permanece consistente con sus botones en todas las ventanas de la consola.

De izquierda a derecha las funciones aquí son:

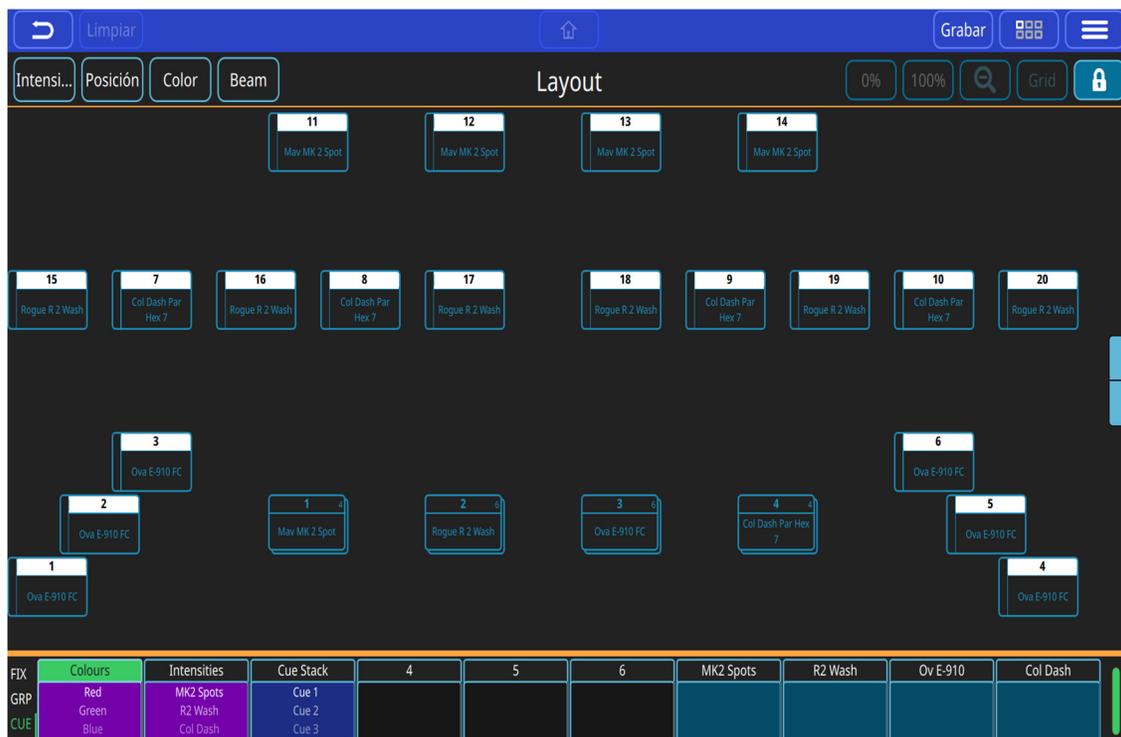
Atrás (Back), Borrar (Clear), Inicio (Home), Grabar (Record), Acción (Action) y Menú como se muestra a continuación.

Debajo de estas opciones, se puede encontrar una barra de herramientas de soft button donde tiene opciones específicas para cada ventana.

Por ejemplo, en la ventana "Inicio", se pueden encontrar los botones en la pantalla para tener el control de Intensidad, Color de Posición y Beam.

En el área central de la pantalla muestra la ventana actual que se encuentra abierta, por ejemplo, la vista de diseño de los dispositivos en la ventana "Inicio" y en la ventana de "color" el Color picker.

En la parte inferior de la pantalla se pueden encontrar leyendas para cada playback en la consola. Las leyendas por cada playbacks también muestran comentarios útiles, como la referencia actual del playback, como un multi – cue stacks en un chase.



Configuración Menú.

Para acceder al menú de configuración de QuickQ, haga clic en el botón del menú principal en la parte superior derecha de la pantalla y presione la opción "Configuración". Dentro de la ventana de Configuración, puede ajustar las opciones de red, DMX y opciones de usuario.

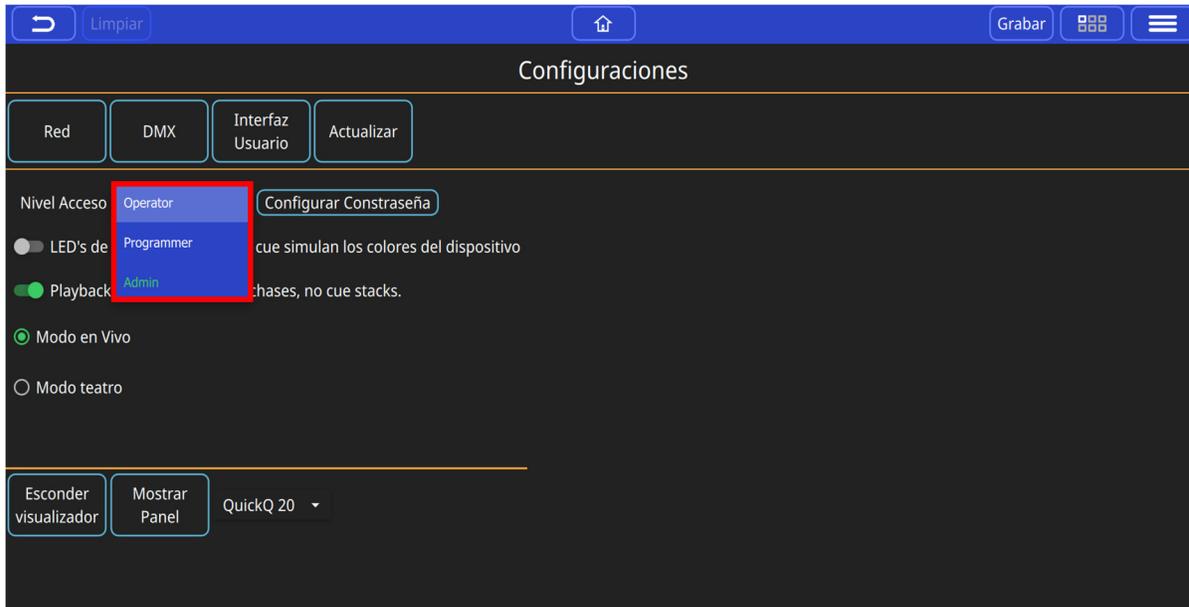


También se encuentran dentro de la ventana de Configuración de QuickQ una selección de opciones globales que se pueden aplicar a la consola, que se encuentran debajo de los botones "Red", "DMX", "Interfaz de usuario" y "Actualizar". Al cambiar la forma en que de los playbacks en la consola, cue stacks y chase, las consolas QuickQ se pueden ejecutar en 2 modos diferentes, modo en vivo y modo teatro.

El modo de teatro, a diferencia del modo en vivo, configura de forma predeterminada todas las grabaciones de cue para cue stacks, lo que permite que el usuario recorra las claves de una en una. Además de esto, el modo Teatro también permite el uso del movimiento en oscuro y playback crossfades, convirtiendo el playback 2 en un crossfader dedicado.

Niveles de Acceso

Los niveles de acceso se pueden usar para prevenir que los usuarios realicen cambios no deseados en los archivos de show y la configuración de la consola.

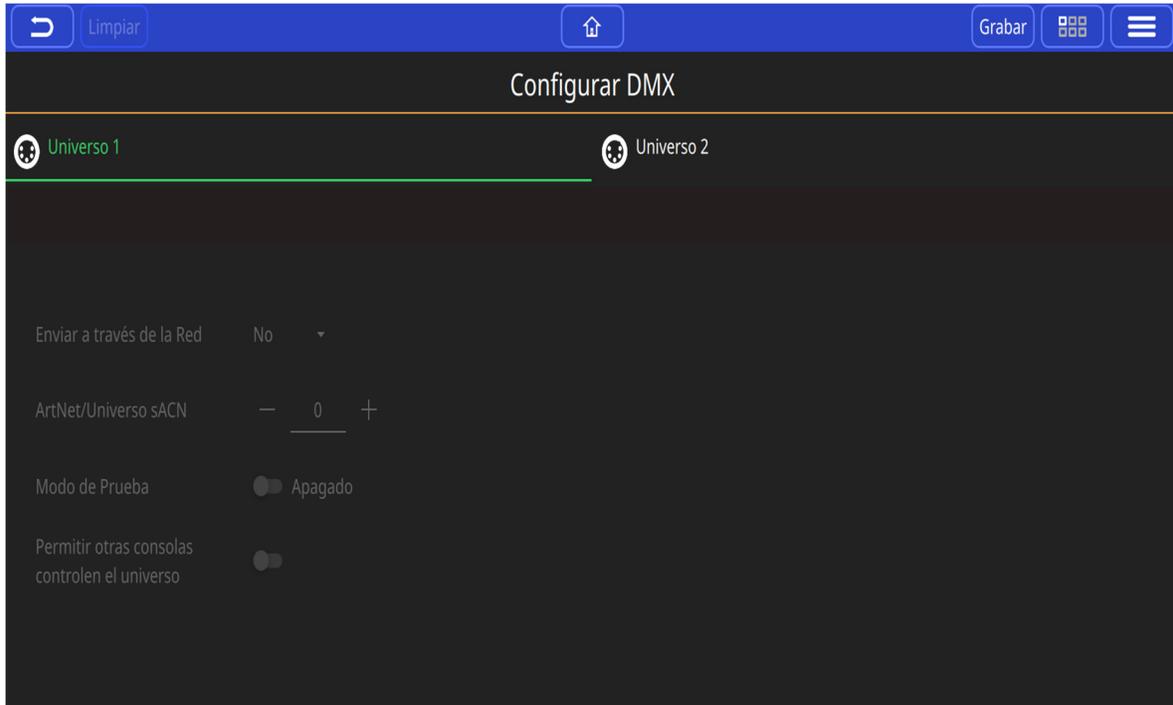


Hay 3 niveles de acceso, Admin es el predeterminado y permite un control ilimitado de la consola, también del patch y la configuración. El programador permite a los usuarios programar pero no cambiar el patch o la configuración. El operador evita cualquier cambio en el archivo show, pero el show aún puede funcionar de manera normal. Cuando está en el nivel Operador, la pantalla de inicio cambia a la ventana del ejecutor.

El nivel de acceso se puede cambiar en la ventana Configuración. Los niveles de acceso de administrador y programador pueden protegerse con contraseña, y las contraseñas se pueden cambiar en la ventana Configuración. El nivel de acceso actual y las contraseñas se almacenan en el archivo show. El usuario debe ingresar la contraseña de administrador actual antes de poder cambiar la contraseña.

Configuración DMX

La ventana de configuración de DMX se puede usar para definir la forma en que la consola genera salida de DMX. QuickQ asigna automáticamente cada universo de consola a un puerto DMX correspondiente ubicado en la parte posterior de la consola.

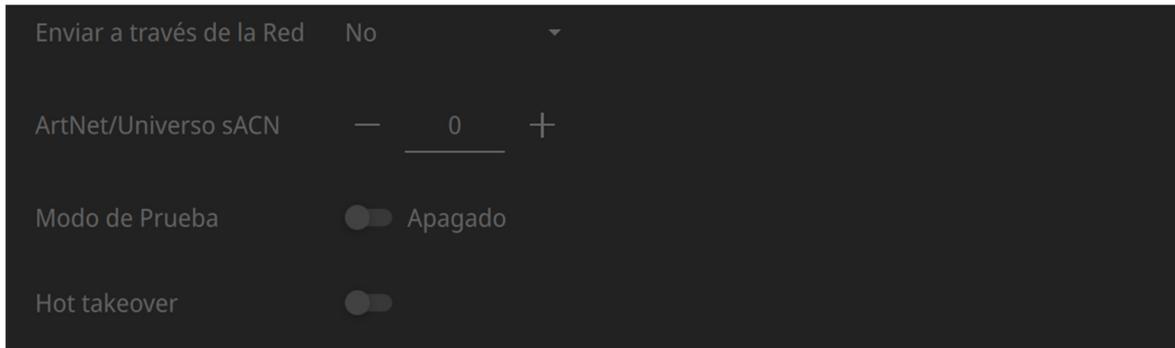


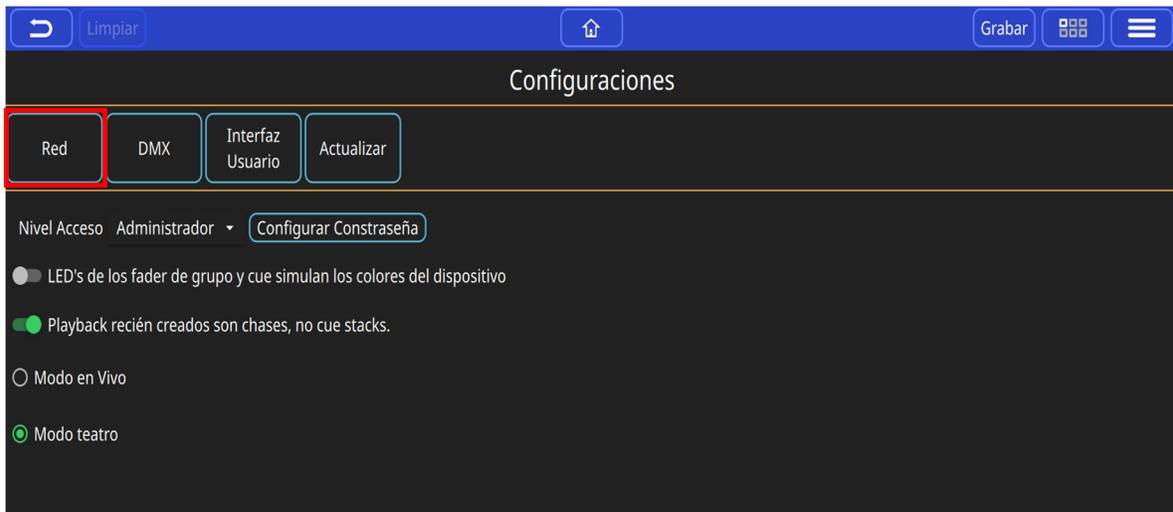
Si desea realizar la salida a través del puerto de red de la consola, el protocolo de salida y el universo se pueden definir dentro de esta ventana. Con cada universo disponible se encuentra en la parte superior de la ventana, dentro de la pestaña del universo, simplemente seleccione el protocolo requerido desde el menú "Send Over Network", "Enviar a través de la red" y en la parte de abajo establezca el universo de ArtNet.

La ventana de configuración de DMX también presenta un modo de prueba donde se puede realizar una prueba a la salida de la consola y un modo de toma de control en para datos adicionales de ArtNet.

Una vez habilitado, el modo de prueba envía un pulso de rampa DMX 0-255 en los universos seleccionados, dando un pulso a todos los dispositivos conectados sin importar el parche o la dirección.

El modo Hot takeover permite que la salida de la consola se active y desactive automáticamente en función del tráfico DMX actual en la red conectada. Si, por ejemplo, QuickQ detecta otra salida de consola en la red, QuickQ desactivará su propia salida para garantizar que se reciba la otra señal.



RED

Dividida en 2 secciones, la ventana de configuración de Red permite configurar ambas esto es una conexión de red con cable o inalámbrica.

La conexión Wi-Fi en la consola se utiliza para conectar teléfonos y tabletas a la consola. Usando la aplicación remota QuickQ, los dispositivos Android y iOS pueden conectarse capturando el código QR mostrado o conectándose manualmente. El nombre de la consola (SSID) y la contraseña de Wi-Fi se pueden definir dentro de la ventana de configuración de la red. La conexión Wi-Fi de la consola no se puede utilizar como salida de DMX.

La ventana de conexión por cable se puede usar para definir la dirección IP y la máscara de subred de la consola, que se pueden ajustar presionando dentro de los cuadros de texto e ingresando los valores con el teclado virtual.

Alámbrica (Por Cable)

En la pestaña alámbrica (Por Cable) de la configuración de red, puede configurar la información IP de la consola para el puerto Ethernet.

Primero se debe configurar la dirección IP de la consola, desde el menú Inicio en la consola, ir a Configuración, Red, Alámbrica (Por Cableado)

Presione dos veces para establecer la dirección IP en los esquemas de IP requeridos; consulte la sección anterior.

Presione dos veces para configurar la máscara de subred.

Haga coincidir la IP de sus dispositivos artnet para estar en el mismo rango que la consola.

(por ejemplo, la consola es 2.9.200.10 y el dispositivo artnet es 2.9.200.15, ambos utilizando una subred 255.0.0.0).

A continuación, configure o verifique la salida DMX en la consola, desde el menú de Configuración, después ir a Configuración DMX.

Configure Enviar a través de la red en Sí

Configure Artnet Universe, los universos de Artnet comienzan en el Universo 0. Si su nodo ha sido configurado para recibir Artnet Universe 0, entonces tendría el universo de consola 1 en Artnet Universe 0.

Inalámbrica (Wi-Fi)

De manera predeterminada, la inalámbrica (WIFI) está deshabilitado en los productos QuickQ, para habilitar WiFi presione el ícono WiFi en la parte superior de la pantalla QuickQ y active WiFi.

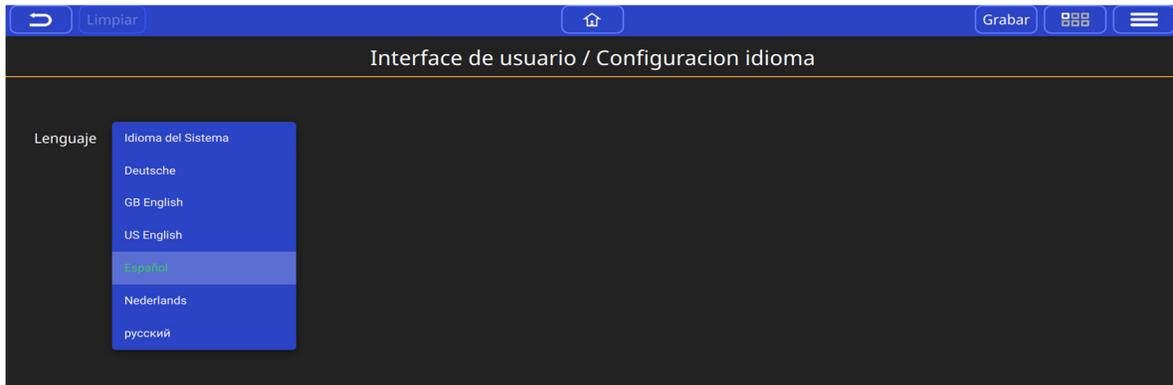
En los sistemas QuickQ Rack donde no se ha conectado ningún monitor o control remoto, WiFi puede habilitarse una vez que la unidad está encendida presionando y manteniendo presionado el botón WiFi en la parte posterior de la unidad durante dos segundos. Los LED del panel frontal parpadearán en azul para indicar que el WiFi se ha encendido y rojo para indicar que el WiFi se ha apagado.

En esta ventana, también puede configurar la información de IP de la consola para el WiFi incorporado en el sistema, así como acceder a la imagen QR para conectarse al WiFi con la aplicación QuickQ Remote.

La ventana de configuración de Wifi tiene un botón Guardar en memoria USB. Esto guardará un archivo .png con el código QR, y también 2 archivos PDF en tamaños A4 y Carta de US Con el código QR que se puede imprimir si es necesario.

Opciones de interfaz de Usuario.

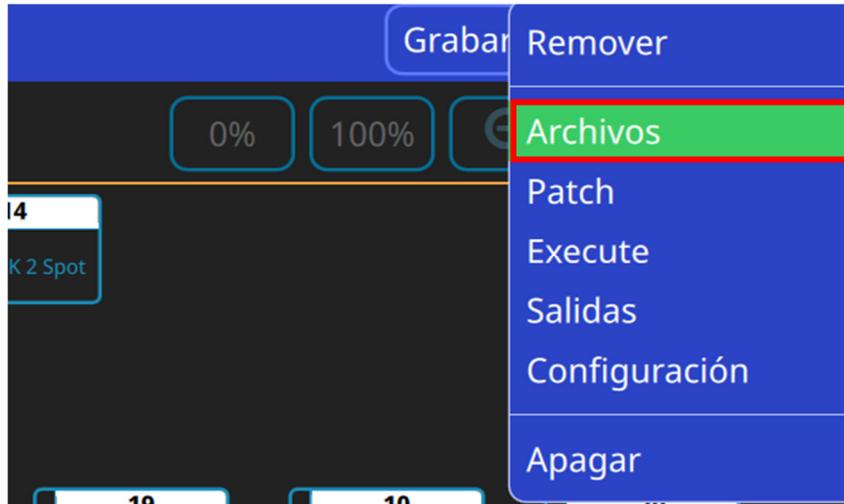
La ventana de opciones de la interfaz de usuario permite realizar cambios de idioma a la consola. Para admitir GB Inglés, US EE. UU., Español y Holandés, se puede cambiar el idioma presionando el menú desplegable de idioma y seleccionando el idioma apropiado.



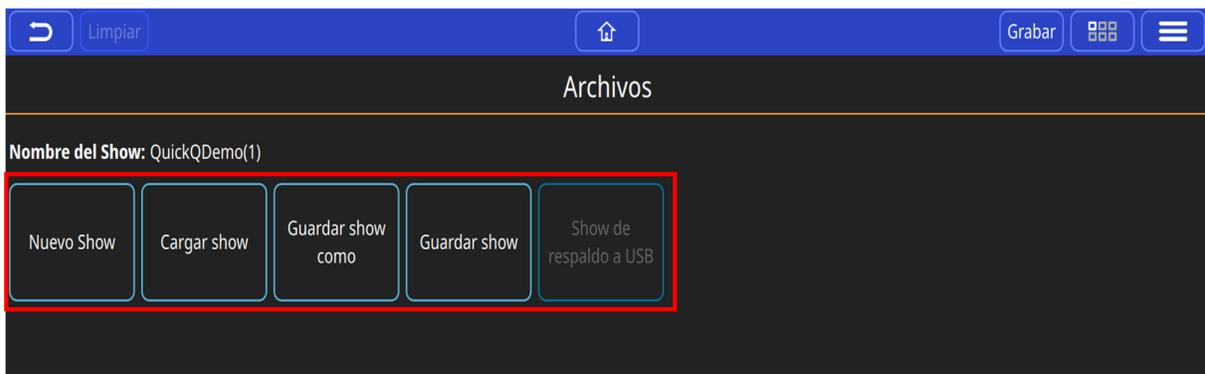
2. Nuevo Shows y Patch.

Iniciando un Nuevo Show.

Para iniciar un nuevo show, presione el botón de menú en la parte superior derecha de la pantalla y seleccione el menú 'Archivos'.



En el menú Archivos, presione el botón 'Nuevo Show'. Esto borra el archivo actual de la memoria; los programas guardados permanecen almacenados en la consola y se pueden volver a cargar desde la memoria en cualquier momento, seleccionando la opción "Cargar Show" en esta ventana. Confirme seleccionando sí.



Una vez que se haya iniciado un nuevo show, la consola abrirá automáticamente la ventana de patch. Se puede acceder a la ventana de Patch en cualquier momento seleccionando 'Patch' desde el botón de menú - arriba a la derecha de la pantalla.

Patch.

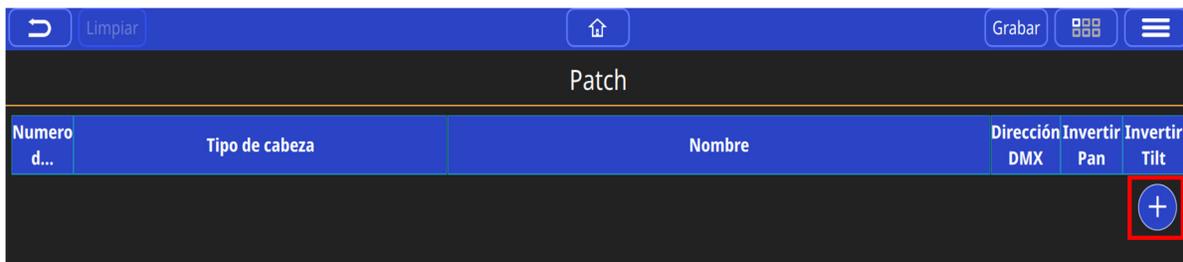
La ventana de patch se usa para indicar en las consolas QuickQ qué dispositivos estarán conectados y controlados por la consola, en qué universo de la consola se han conectado y que dirección tendrán los dispositivos.

Debe asegurarse de que la Dirección DMX en los dispositivos coincida con la dirección de los dispositivos parcheados en la consola.

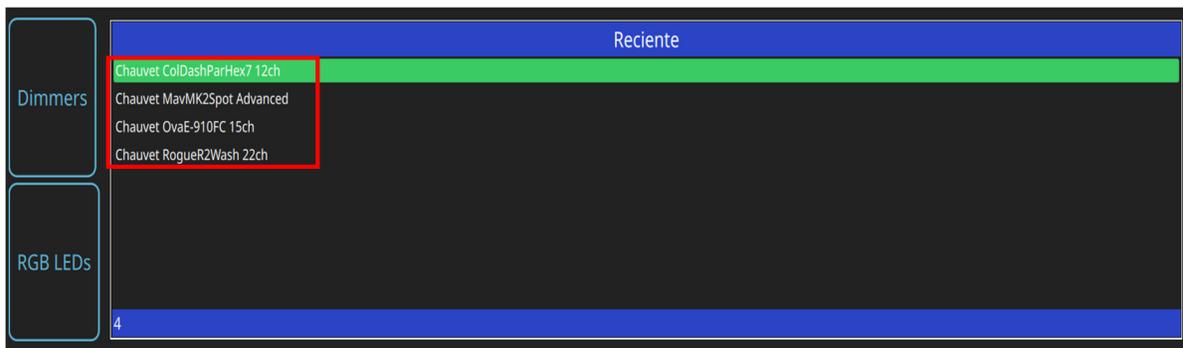
QuickQ cuenta con una completa librería de dispositivos con más de 27,000 archivos de dispositivos diferentes; Esta librería se actualiza constantemente por ChamSys. Para solicitar una nueva librería de alguna luminaria, póngase en contacto con el servicio de soporte de ChamSys (support@chamsys.co.uk).

Agregando Luminarias.

Para realizar un patch o agregar algunas luminarias, abrir la ventana de patch desde el botón de menú y seleccione el botón "+" en la parte inferior derecha de la ventana del patch.



La ventana para Agregar luminarias tiene dos vistas diferentes "Reciente" y "Buscar luminarias". La opción "Reciente" muestra las luminarias recientemente parcheados de shows anteriores y también ofrece la opción de seleccionar rápidamente las luminarias simples como dimmers o luminarias de LED RGB.

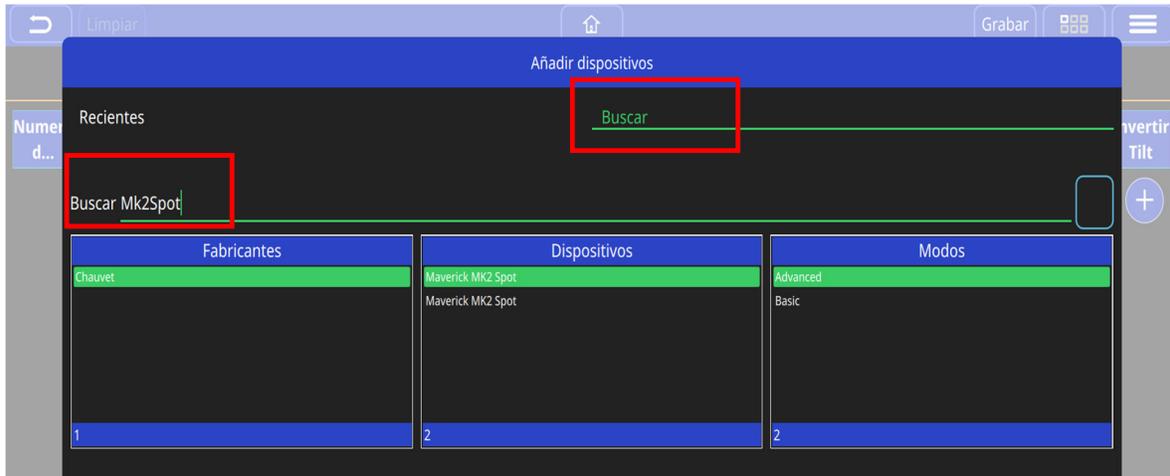


La opción "Buscar" permite que cualquier luminaria de la librería de 27,000 dispositivos se seleccione rápidamente.

En el cuadro de búsqueda se utiliza para encontrar la luminaria. P.ej. entrar en 'Chauvet Mav' filtraría en la librería para mostrar todas las luminarias fabricadas por Chauvet y en el rango de Maverick.

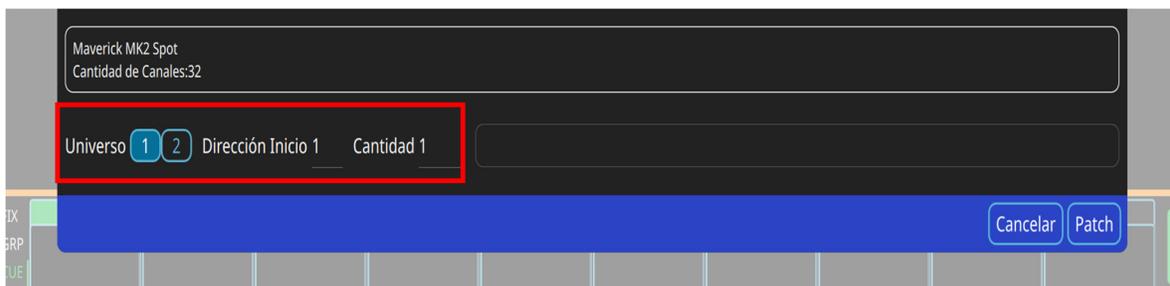
Al ingresar 'sharpy', por ejemplo, se mostrarían todos los dispositivos de la librería llamada Sharpy. P.ej. Clay Paky, Sharpy.

Seleccione el Fabricante, el Aparato y el Modo en los 3 cuadros debajo del cuadro de búsqueda.



Una vez seleccionado, ingrese el universo al que se aplicarán los dispositivos. Luego ingrese la dirección de inicio DMX del primer aparato.

Por último, ingrese la cantidad de este tipo de dispositivo a parchear y presione el botón "Patch" en la parte inferior derecha de la ventana.



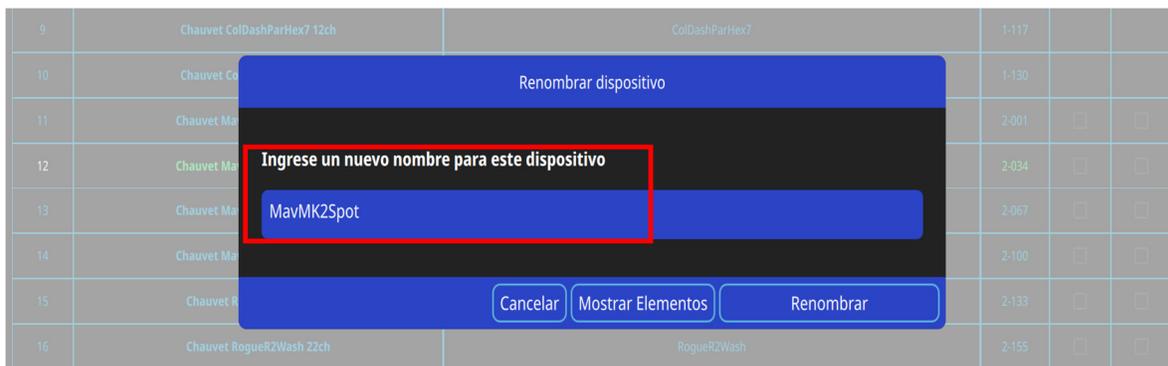
Nombrando Luminarias.

La ventana Patch presenta una columna de nombre; el valor predeterminado para este campo es el nombre de la luminaria de la librería de QuickQ. Este nombre se usa en la pantalla de inicio y puede configurarse de forma personalizada por dispositivo.

Se recomienda asignar un nombre al dimmer o a la luminaria en función de su ubicación (por ejemplo, wash frontal / truss trasera SL).

Los dispositivos individuales pueden renombrarse manteniendo presionado el nombre del dispositivo para abrir el cuadro de diálogo para Cambiar nombre del dispositivo.

Para cambiar el nombre de varios aparatos, utilice el botón de menú; seleccione el (los) dispositivo(s), luego seleccione la opción de renombrar en la barra de menú en la parte superior de la ventana.



Cambio de direcciones en luminarias parcheados.

Para cambiar la dirección DMX de un único dispositivo parcheado, mantenga presionada la dirección DMX dentro de la ventana de patch, luego ingrese la nueva dirección en el menú de configuración de dirección DMX.

Para cambiar la dirección DMX de múltiples dispositivos, utilice el menú de acciones; seleccione los dispositivos, luego seleccione la opción de repatch de la barra del menú de acción en la parte superior de la ventana.

Remover Luminarias.

Para eliminar una luminaria desde el patch, seleccione eliminar del menú de acciones, luego seleccione el (los) dispositivo (s) que desea eliminar. Tenga en cuenta que esto borrará cualquier programación para estos dispositivos en particular.

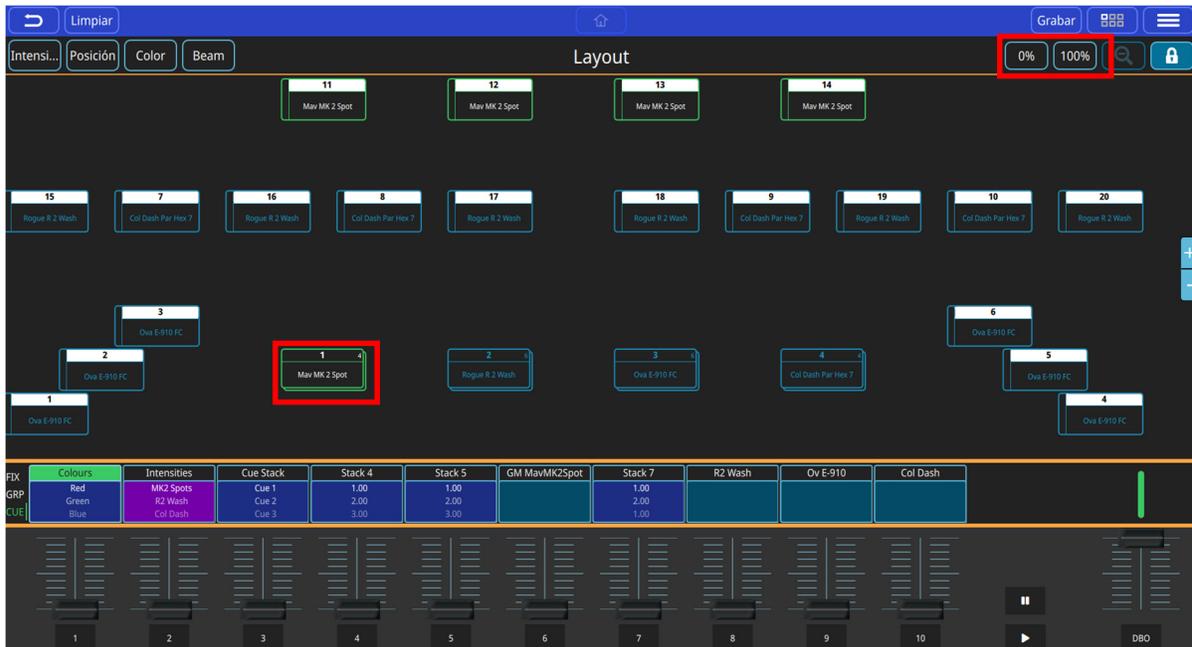
RDM Auto patch.

QuickQ admite el RDM Auto patch de dispositivos compatibles con RDM. Cuando se utiliza la función de RDM Auto patch, la consola QuickQ re-direccionará automáticamente cualquier dispositivo con direcciones DMX en conflicto.

Para utilizar el RDM Auto patch, en la ventana del patch, seleccione RDM Auto Patch en el botón de menú.

3.0 PANTALLA DE INICIO Y CONTROL DE LUMINARIAS

3.1 Inicio – Diseño de Pantalla



Introducción de Pantalla de inicio.

En las consolas QuickQ, se puede acceder a la pantalla de diseño presionando el botón de inicio ubicado en el centro en la parte superior de la pantalla. Usando esta pantalla, los dispositivos se pueden organizar y seleccionar. Los colores y las intensidades de estos dispositivos también se mostrarán aquí. Una vez parcheados, los dispositivos aparecerán cerca de la parte superior de la ventana. Tanto los aparatos como los grupos se pueden ver aquí cambiando de vista con la selección de la parte izquierda.

Creación de Grupos.

Los grupos se pueden crear seleccionando los dispositivos, ya sea en la ventana de Diseño, o usando los faders multifunción que están a la izquierda de la consola, presionando el ícono Grabar y seleccionando un fader vacío en el modo de Grupo. El grupo recién creado debe aparecer debajo de la sección Grupos en la pantalla Diseño.

Configuración de la pantalla de inicio.

Los dispositivos o grupos se pueden agregar a la pantalla de inicio simplemente arrastrándolos a sus posiciones deseadas. Una vez que se hayan colocado los accesorios según sea necesario, la pantalla de inicio se puede bloquear o desbloquear tocando el ícono del candado cerca de la parte superior derecha de la pantalla. Esto evita que puedan modificar la pantalla de inicio.

Zoom Entrada/Salida.

La vista de esta ventana se puede ajustar mediante una acción de presionar con dos dedos para acercar o alejar la imagen. La vista también se puede restablecer a la configuración predeterminada tocando el ícono de la lupa cerca de la parte superior derecha de la pantalla.

Selección de Dispositivos.

Para seleccionar los dispositivos toque sobre la pantalla. Una vez seleccionados, los iconos de los dispositivos resaltaran en verde, como se muestra en la imagen de arriba. Los aparatos seleccionados pueden cambiarse rápidamente entre una intensidad del 100% o 0% al tocar los botones correspondientes en la parte superior derecha de la pantalla. Una vez seleccionados, los dispositivos pueden programarse a través de las ventanas de Intensidad, Posición, Color y Beam (ver sección 3.2).

3.2 Controlando Luminarias con QuickQ

Controlando Luminarias.

Las luminarias se pueden controlar directamente seleccionándolos y ajustando sus atributos (intensidad, color, Beam y posición). Cualquier ajuste hecho puede ser grabado en cues. Las luminarias también pueden ser controladas por los cues.

Seleccionando Luminarias.

Las luminarias se pueden seleccionar de varias maneras, usando:

Faders multifuncion que se encuentran a lado izquierdo de la consola en modo fixture (presione el botón de modo [FIX]):

- Suba uno o más de los faders multifunción. El fader controla la intensidad de los aparatos.
- Presionando el botón de selección de dispositivo debajo del fader de dispositivo. Esto no afecta la intensidad.
- Se pueden seleccionar múltiples accesorios de una sola vez. Presione el botón debajo del fader para el inicio del rango y al mismo tiempo presione el botón de fixture que define el final del rango.

Los faders multifunción que se encuentran a lado izquierdo de la consola en modo de grupo (presione el botón de modo [GRP]):

- Suba uno o más de los faders multifunción. El fader controla el grupo de intensidad de los aparatos.
- Se pueden seleccionar varios grupos de aparatos de una sola vez. Presione el botón debajo del deslizador para el inicio del rango y al mismo tiempo presione el botón del accesorio que define el final del rango.

Pantalla de inicio:

- Tocar uno o más de los íconos de aparatos en la pantalla de inicio.
- Tocar uno o más de los iconos de grupo en la pantalla de inicio.

Los dispositivos seleccionados tienen un borde verde alrededor del ícono en la pantalla de inicio o alrededor del ícono del grupo y los accesorios incluidos.

Los accesorios seleccionados tienen un LED más brillante sobre el fader.

Puedes deseleccionar un accesorio presionándolo de nuevo.

Controlando los dispositivos con cues

Los accesorios también pueden ser controlados por cues. Las cues se pueden grabar y reproducir en una o más de las playbacks 1-10, o desde uno o más faders multifunción, cuando están en modo cue. (Presione el botón de modo [CUE]). Los playbacks pueden tener una o más señales grabadas en ellas. Los faders en modo cue solo pueden tener un cue guardado.

Captura de dispositivos – Limpiar dispositivos.

Los aparatos a los que se les han cambiado los atributos directamente mediante uno de los métodos seleccionados se consideran "capturados" y cualquier ajuste de sus atributos se emitirá directamente. Esto significa que los valores de los aparatos seleccionados se mantendrán activos hasta que se presione el botón (Limpiar) en la barra del menú principal. Si se selecciona (limpiar), entonces los valores del aparato volverán a cualquier valor que se haya aplicado desde el cue, ya sea desde los cues en los playbacks o desde los fader de cue del modo cue.

Los valores de los parámetros capturados de los aparatos seleccionados se pueden grabar en cues.

Controlando Dispositivos desde Cues.

Cues contienen valores de dispositivos guardados. Las cues se pueden reproducir desde los playbacks o desde los fader de intensidad cuando están en modo cue. (Presione el botón de modo [CUE]) o de una combinación de ambos. El fader controlará la intensidad de los dispositivos entre un nivel cero y el nivel máximo que se grabó en la señal.

Los botones de selección en la parte inferior del fader ahora actúan como botones de Flash y aplicarán instantáneamente la intensidad máxima registrada y activarán la señal en el fader cuando se presionen.

HTP Y LTP.

Las cues se pueden reproducir al subir los faders desde cualquier localización. Si dos señales separadas reproducen la intensidad para el mismo aparato, la intensidad más alta que se está reproduciendo será visible en el escenario. Esto se conoce como tomara el de mayor precedencia. Si dos cues separados reproducen cualquiera de los otros atributos para un dispositivo, Color, Beam o Posición, el último que se activará tendrá su contenido en el escenario.

Activando Cues y Liberando Cues.

Las cues pueden iniciarse y detenerse para que no se reproduzcan o reproduzcan subiendo y bajando los faders de playbacks o los faders cue. Cuando están reproduciendo los consideramos "activos", cuando no emitimos, decimos que están "liberados". Los Cues pueden liberarse uno por uno devolviendo sus faders a la parte inferior o todos a la vez desde el menú (Acción) y luego (Liberar todo). Esto no afecta los valores capturados por los dispositivos seleccionados directamente. Estos, si se emiten, solo dejarán de emitirse cuando se presione (Borrar).

Controlando Intensidades.

La intensidad de un dispositivo seleccionado se puede controlar directamente desde los faders o faders de grupo, desde la ventana de intensidad o desde los botones de 0% y 100% de la pantalla de inicio.

Usando Faders de Instrumentos.

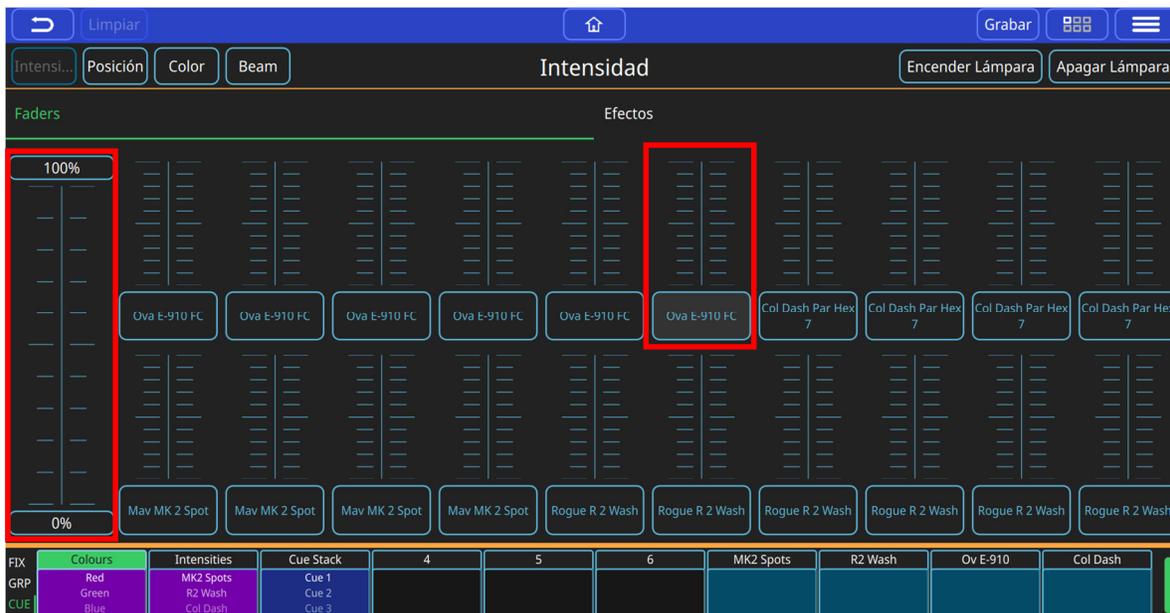
Como hemos visto, mover uno o más de los faders multifunción mientras está en modo de intensidad establecerá la intensidad a un nivel. El nivel de intensidad de todo un grupo se puede ajustar o configurar, cuando está en modo de grupo (presione el botón de modo [GRP]).

Ventana de Intensidades.

La intensidad también se puede controlar desde la ventana Intensidad. Vaya a la pantalla de inicio y seleccione el botón Intensidad.



El fader que se encuentra en la izquierda controla todos los dispositivos seleccionados actualmente. También se puede modificar dispositivos individuales seleccionándolos en esta ventana. Sugerencia: cambiar el nombre de sus dispositivos en su patch a su función facilita la selección.



Encender Lámpara y Apagar Lámpara.

Además, en la parte superior de esta ventana hay botones para "encender la lámpara" o "dar un reset en los dispositivos seleccionados o" apagar la lámpara". Si tiene lámparas de arco, puede ser necesario encender la lámpara después de aplicar energía y apagar la lámpara antes de apagar el dispositivo. Consulte el manual de su dispositivo para una operación correcta.

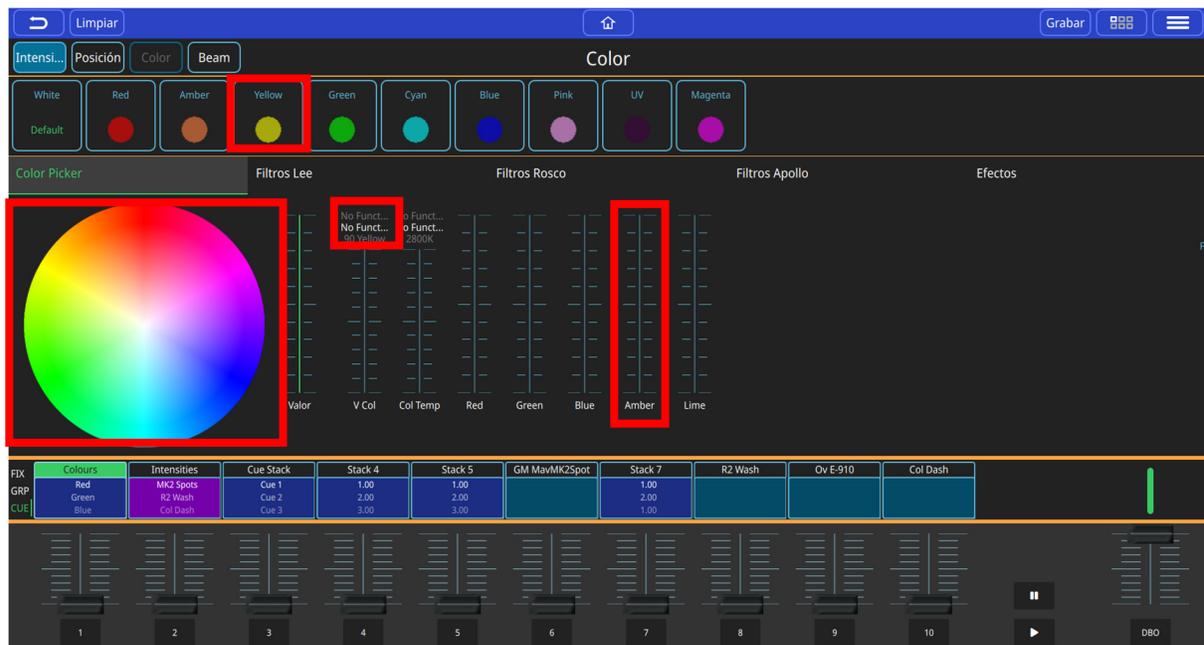
Control de Colores.

Encoder de mezcla de colores – COL MIX.

Después de seleccionar uno o más dispositivos, es posible controlar el color directamente usando el encoder COL MIX, Hue y Saturation. Si primero ajusta el encoder de saturación, puede profundizar el color que elija con el encoder de Hue.

Ventana de Color.

Esta ventana se puede abrir seleccionando el botón (COLOR) en la pantalla de inicio.

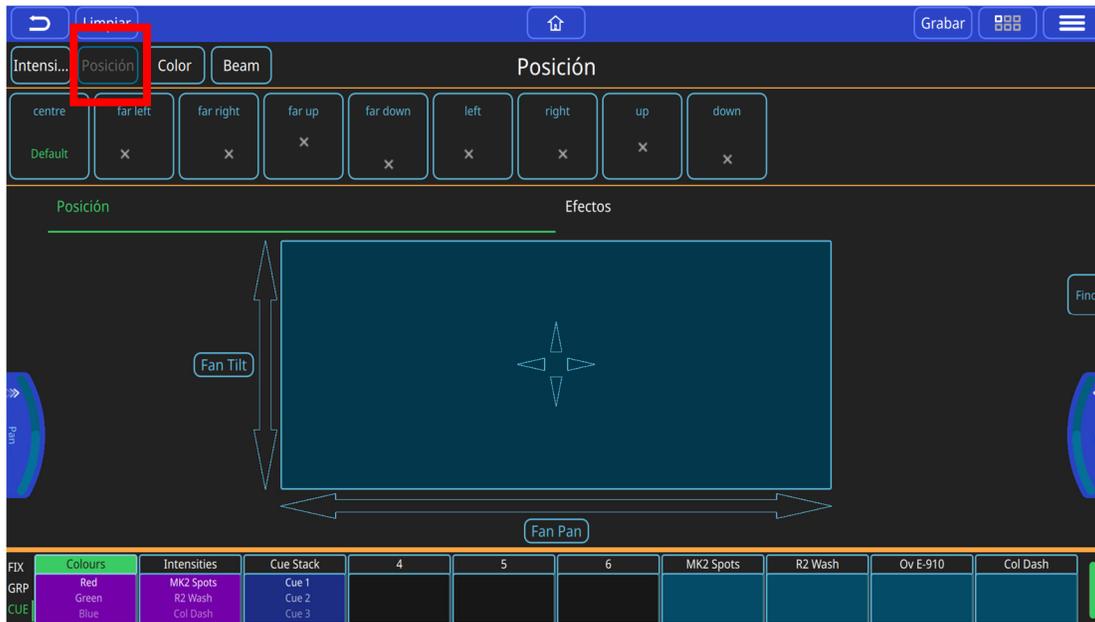


- Palettes de Color.
- Paleta de colores predeterminada. Seleccione regresar para volver a los colores a los valores predeterminados
- Color Picker. Toque dentro de este selector de color para cambiar el color. Los cambios que utilizan otros controles se mostrarán aquí.
- Filtros Lee.
- Filtros Rosco.
- Filtros Apollo.
- Efectos de Color.
- Control de Colores en faders.

Primero seleccione uno o más accesorios, luego cualquiera de las opciones anteriores se puede usar para controlar el color. Si va a utilizar una mezcla de colores más en más de una señal, considere guardarla en una paleta. Las paletts están referenciadas en cues, por lo que la modificación de una paleta cambiará cada cue en la que se use la palett.

Control de Posición.

Esta ventana se puede abrir seleccionando el botón (POSICIÓN) en la pantalla de inicio.

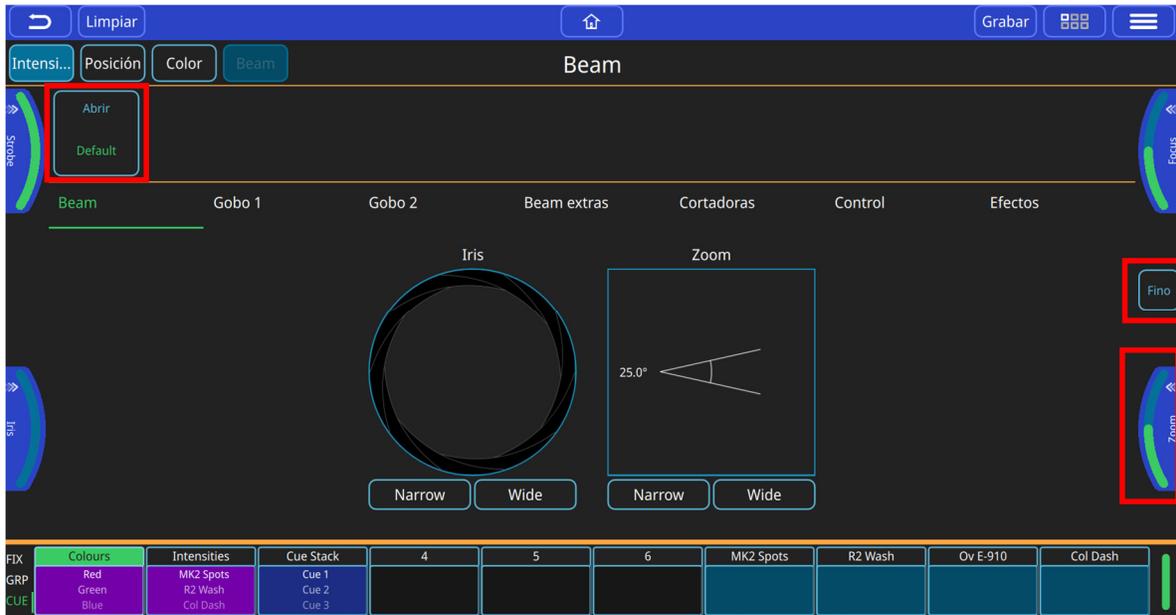


Primero seleccione uno o más dispositivos y luego puede usar cualquiera de las opciones de control de posición. Si va a utilizar una posición en más de un cue, considere guardarla en una palett. Las paletts que hacen referencia a un cues, por lo que la modificación de una palett cambiará cada cue en la que se use la paleta.

- Paletts de posición.
- Palett predeterminadas – seleccione regresar para las posiciones predeterminadas.
- Encoder de posición – Presione para seleccionar el rango, o use en la pantalla si no hay encoder (QQ10 o aplicación remota).
- Trackpad: o flechas de selección para control individual de pan o tilt.
- Efectos.
- Encoder de control fino – no olvides apagar cuando finalice.

Controlando Funciones de Beam – Gobos, Focus, Zoom y otras opciones de Beam.

Esta ventana se puede abrir seleccionando el botón (BEAM) en la pantalla de inicio.

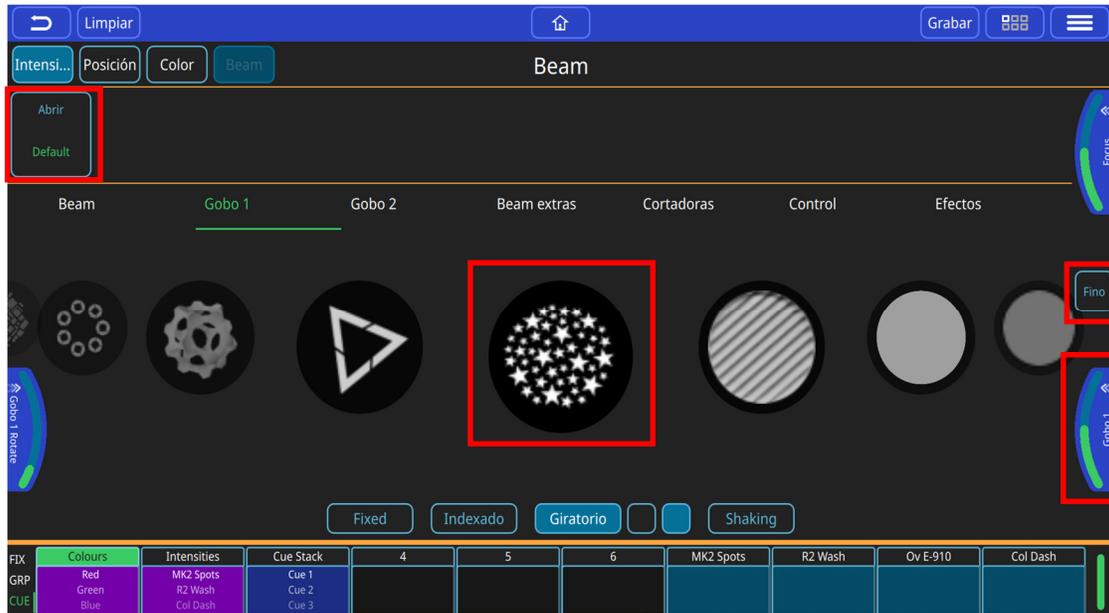


Primero, seleccione uno o más dispositivos y luego puede usar cualquiera de las opciones de control de beam. Si va a utilizar los mismos atributos de beam en más de un cue, considere guardarlos en una palett. Las paletts están referenciadas en cues, por lo que la modificación de una palett cambiará cada cue en la que se use la palett.

- Palettes Beam. Usa el botón verde + para agregar más paletts.
- Palettes Predeterminadas. Selecciona regresar para ir a las paletts predeterminadas.
- Encoder de Beam - Presione para seleccionar el rango, o use en la pantalla si no hay encoder (QQ10 o aplicación remota).
- El iris se puede controlar directamente en la pantalla, así como mediante los encoders. Presione el ícono del iris hacia adentro o hacia afuera para ajustar.
- El zoom se puede controlar directamente en la pantalla, así como por los encoders. Presione el ícono del zoom hacia adentro o hacia afuera para ajustar.
- Control fino en el encoder - no olvides apagar cuando finalice.
- Control de páginas de Beam - otras opciones y efectos, uno de los cuales son los gobos.

Controlando Gobos

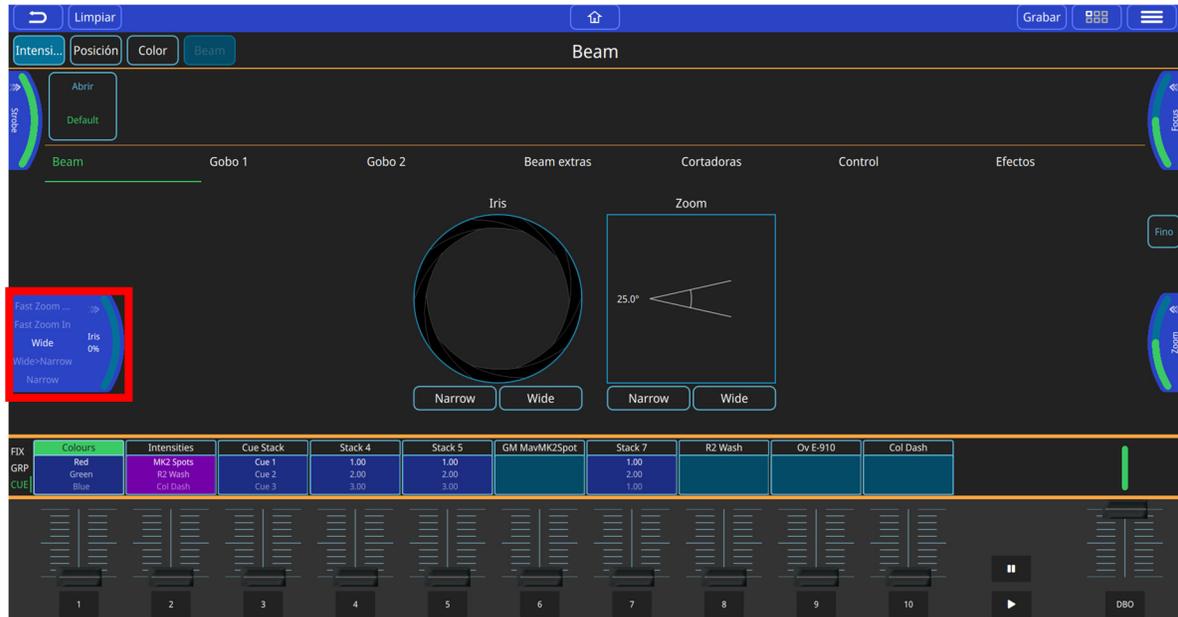
Esta ventana se puede abrir seleccionando el botón (BEAM) en la pantalla de inicio y luego seleccionando Gobo 1. Si el dispositivo tiene varias ruedas de gobo, hay una página de Gobo 2.



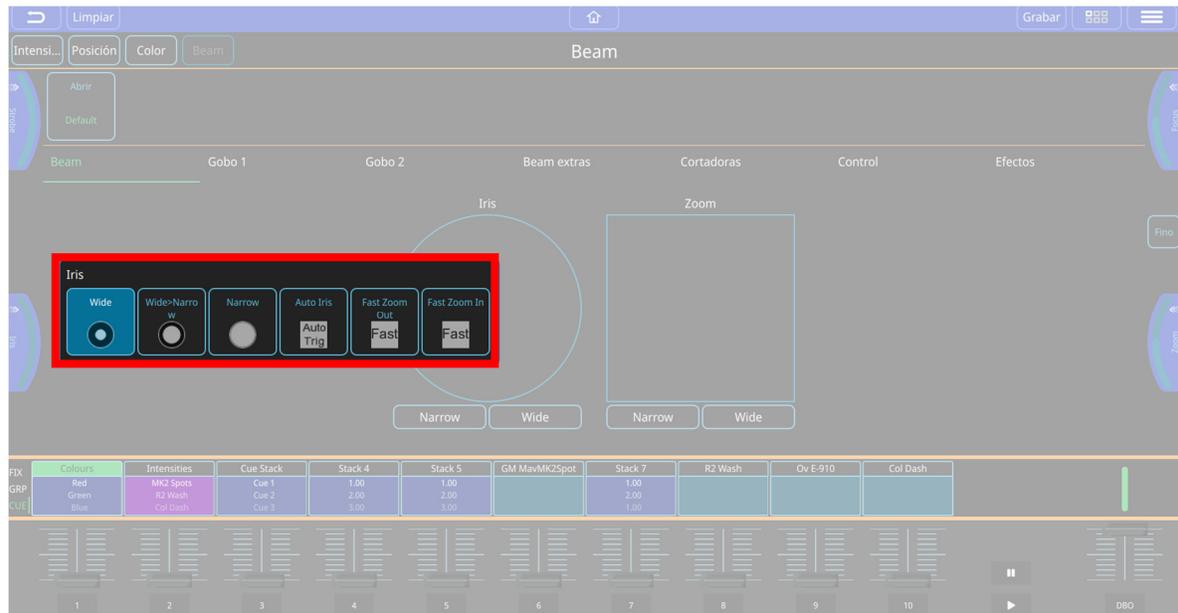
Primero, seleccione uno o más dispositivos y luego puede usar cualquiera de las opciones de control de gobo. Si va a utilizar los mismos atributos de gobo en más de un cue, considere guardarlos en una paleta. Las paletas están referenciadas en cues, por lo que la modificación de una paleta cambiará cada cue en la que se use la paleta.

- Palettes Beam. Usa el botón verde + para agregar más palettes.
- Palette Predeterminadas – selecciona regresar para retornar a las paletts predeterminadas de beam.
- Encoder de selección de gobo.
- Los gobos también se pueden seleccionar deslizando a través del carrusel de selección de gobo.
- Opciones de movimiento de Gobo (si el dispositivo tiene esta función).
- Encoder de rotación Gobo: deslice para seleccionar rangos o utilícelo en la pantalla si no hay codificadores (QQ10 o aplicación remota).
- Encoder de control fino - no olvides apagar cuando finalice.

Las opciones del encoder pueden obtenerse deslizando la pestaña desde el borde de la pantalla para mostrar los rangos y las subselecciones dentro de un atributo.



Alternativamente, si mantiene presionado las opciones del encoder, se mostrarán cuadros de selección para esos rangos para cualquier codificador dado.



3.3 Grabación con QuickQ.

Grabando un grupo.

Los **grupos** pueden seleccionarse y controlarse desde los faders multifunción cuando están en **modo de grupo** o desde la **pantalla de inicio**.

Grabando un Nuevo Grupo:

- Selecciona varios dispositivos.
- Presiona el botón de modo en [GRP].
- Seleccione Grabar.
- Presione un botón abajo de uno de los faders multifunción.

Editando un Grupo.

- Selecciona varios dispositivos.
- Presiona el botón de modo en [GRP].
- Seleccione Grabar.
- Presione un botón debajo de uno de los fader multifunción.
- Alternativamente, seleccione uno de los iconos de grupo en la pantalla de inicio.

Grabando una Palette.

Las paletas se encuentran en la parte superior de sus respectivas ventanas. Las paletas se atenúan en cada ventana de parámetros hasta que se selecciona un dispositivo.

Grabando una Nueva Palette.

- Seleccione varios dispositivos.
- Enciéndalos y realice un cambio en sus atributos de posición, color o beam.
- Para grabar una paleta de colores, seleccione la ventana de color.
- Seleccione el botón verde "+".

Editando una Palette.

- Seleccione varios dispositivos.
- Enciéndelos y haz un cambio; para una paleta de colores hacer un cambio en el color.
- Presione (Grabar).
- Seleccione la palett que desea cambiar.

Nota: Hacer un cambio en una paleta resultará en que ese cambio esté presente en cada cue en que se use esa paleta.

Auto Paletts.

Las **Auto Paletts** se crean cuando realizar el patch en un dispositivo. Obtienen los datos de la personalidad de la librería de la lista personalidades de las consolas. Esto significa que debes tener algunas paletas listas para usar una vez que hayas hecho el patch en tu show.

Paletts Predeterminadas.

Las paletas predeterminadas son la primera paleta para cada parámetro y contienen atributos predeterminados, como blanco para el color. Se crean cuando parcheas el show. Se pueden usar para devolver rápidamente un conjunto seleccionado de dispositivos a sus valores predeterminados. No se pueden editar.

Grabando un Cue

Grabando un cue en un Playback.

Todos los niveles y atributos activos o seleccionados, incluidos los efectos, se pueden grabar en un cue seleccionando el registro. QuickQ indicará dónde puede grabar una señal con un sombreado rojo en pantalla.

- Seleccione y modifique algunos atributos, Intensidad, color, beam y posición, agregue cualquier efecto y presione grabar.
- Seleccione el fader para grabar un nuevo cue en el siguiente cue para un playback.

Una vez que haya grabado un cue, debe presionar Borrar para liberar todos los atributos capturados. La señal se puede reproducir subiendo el fader.

Una cue o múltiples cues pueden grabarse en un playback. El QQ10 tiene un playback y el QQ20 y QQ30 tienen 10 playbacks.

Grabando un cue en un Fader Multifunción.

Se puede grabar un cue en cada uno de los faders multifunción cuando está en modo cue (presione el botón [CUE]).

- Seleccione y modifique algunos atributos, Intensidad, color, beam y posición, agregue cualquier efecto y presione el grabar.
- Con los faders multifunción en modo cue, seleccione uno de los faders. Los LED sobre los faders vacíos se encenderán y apagarán.
- Para los faders que ya contienen cue, el LED sobre el fader parpadeará entre 50% y 100%. Puede reemplazar un cue en un fader ya grabado seleccionándolo después de presionar grabar.

Listas de Cue.

Para ver los cues de un playback, toque y mantenga presionado o toque dos veces la ventana de vista previa del playback que se encuentra sobre el playback.

Grabando un Chase.

Un chase reproducirá cada cue, una después de otro. Para grabar un chase cuando la consola está en modo "en vivo" (configuración, modo en vivo (live mode)):

- Grabar un segundo cue a un playback; El resultado será una chase.
- Sigue grabando nuevos cues para agregar más pasos.

Un Chase en un Playback.

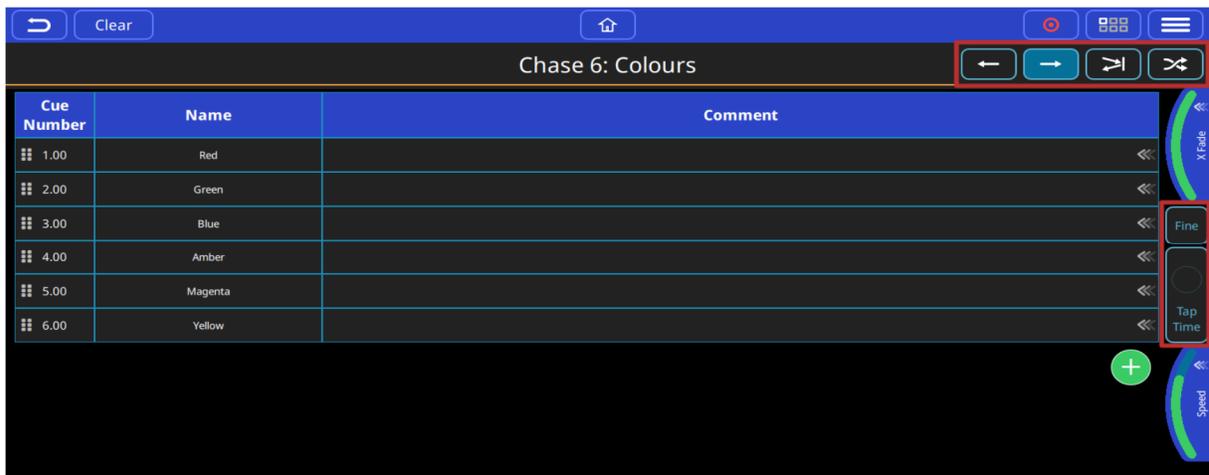
Para reproducir el chase, suba el fader de playback. Cuando se alcanza el último cue de la secuencia, la secuencia volverá automáticamente al principio y volverá a reproducir la secuencia. Bajar el fader liberará el chase y detendrá su reproducción. Al subir el fader de nuevo comenzará el chase desde el primer cue. La posición del fader controlará la intensidad de los aparatos grabados.

Dirección de Chase.

La dirección de los chases se puede modificar desde la ventana de la lista de cue usando los botones en la parte superior derecha de la pantalla.

Las opciones son:

- Atrás
- Adelante
- Ciclo.
- Aleatorio



Velocidad de Chase – Tap to time, Velocidad y Crossfader.

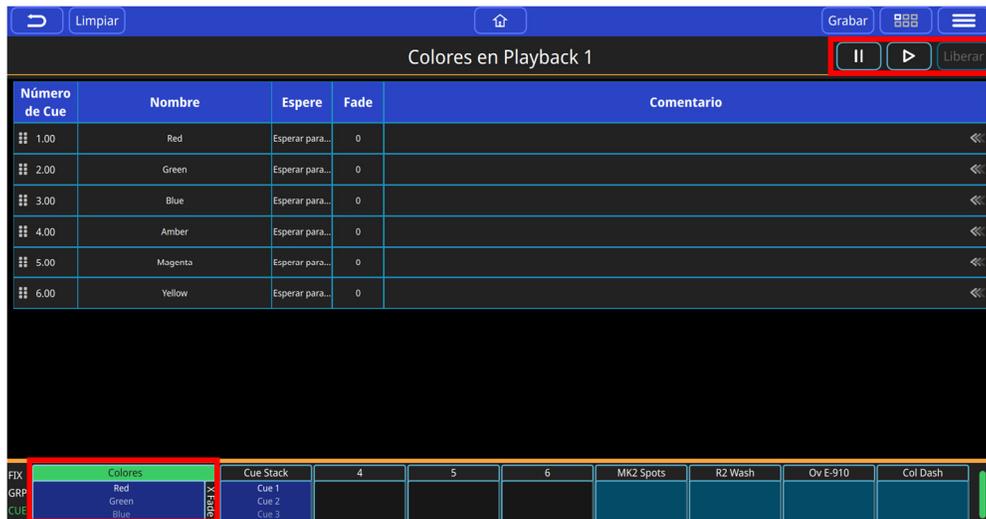
- Tap to time: use este botón, dos toques o más, para el tap to time de la música y la velocidad del chase se ajustara al ritmo de la música. Esto se puede usar y reutilizar para ajustar un chase a la velocidad de la música cambiada en vivo.
- Velocidad: use este encoder para modificar la velocidad del chase sin usar el tap to time. La pestaña del codificador también se puede "sacar" y la velocidad se puede multiplicar o dividir utilizando los botones de la pestaña.
- Crossfade: se puede establecer entre un fundido completo entre pasos (predeterminado) o un ajuste entre pasos.
- Control fino-fino de las acciones del encoder.

Reordenar Cues en un Chase

- Los cues en un chase se pueden reordenar y mover seleccionando el símbolo de 6 puntos manteniendo presionado y luego arrastrando la entrada a una nueva ubicación en la lista. Las señales serán renumeradas para reflejar el movimiento.
- Mientras se está ejecutando un chase, es posible ir a un cue específicamente con el comando. Arrastre la selección de flecha hacia afuera y luego presione el botón (ir a esta entrada).



Grabando Cue Stack en modo Teatro.



Modo Teatro

Cuando la consola está en modo "Teatro" (configuración, modo teatro), la grabación de cues en un playback dará como resultado en un cue stack con cues con un tiempo de fade predeterminado de 3 segundos. Adicionalmente:

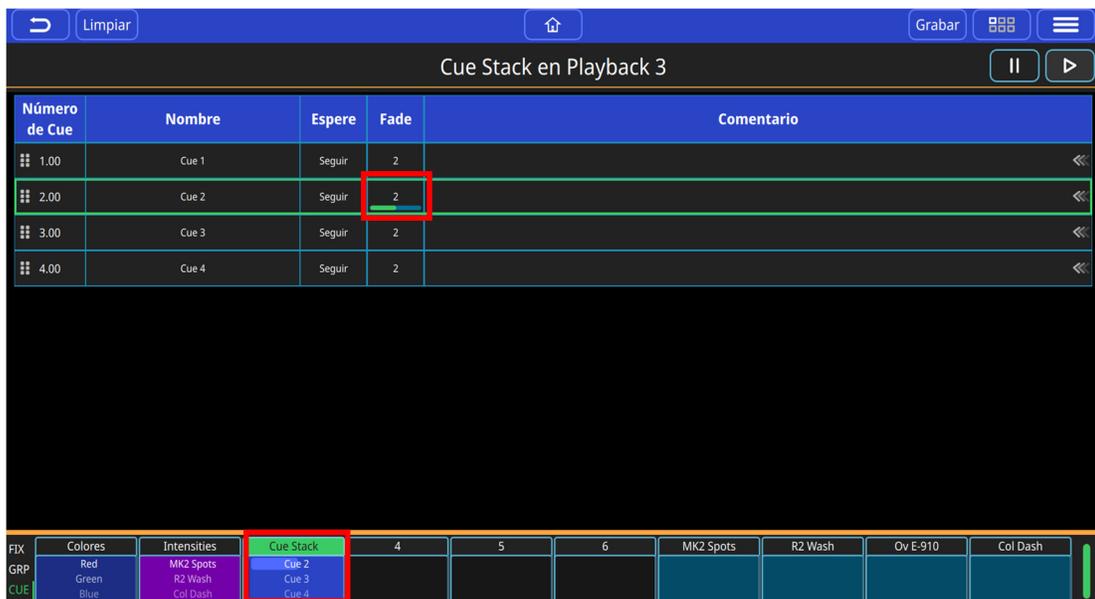
- El Playback 1 se establecerá de forma predeterminada en un cue stack de estilo de teatro con un tiempo de fade entre cada cue (valor predeterminado 3). Los cues consecutivos se numerarán secuencialmente en el playback 1.
- El Playback 2 se convertirá en un crossfader manual. Los cues pueden ejecutarse moviendo el fader del playback 2 arriba y abajo y el tiempo de fade del cue seguirá el tiempo que toma en mover el fader desde un extremo a otro.
- El botón físico Go que se encuentra en la parte inferior derecha de la consola solo funcionará en el playback 1, en este modo y ejecutará cualquier tiempo de fade asignado a los cues en el playback 1.
- También se puede utilizar el botón GO que se encuentra en la ventana de cue stack. Los otros cue stacks en modo teatro deberán ejecutarse desde este botón GO, ya que el botón maestro GO estará dedicado al playback 1.
- El botón de pausa no funcionará en esta configuración.
- El botón de liberación (reléase) en la pantalla de cue stacks es la única forma de liberar un cue stack de teatro en el playback 1 con la consola en modo teatro. Bajar el fader del playback no liberará el playback, a diferencia de otros faders en cue stack o chase.

Cambiando un Chase a Cue Stack.

Si no está en modo teatro, la grabación de multiples cues en un cue stack se creara un chase. Para cambiar un chase a un cue stack de cues individuales, seleccione la opción "cambiar a cue stack" en el menú principal. Los cues grabados consecutivamente ahora darán como resultado cues individuales con un tiempo de fade predeterminado de 3 segundos.



Reproducción de un Cue Satck.



Para seleccionar un playback ya sea manteniendo presionado o tocando dos veces en la vista previa en el cue stack sobre el fader, se mostrará la lista de cue para ese playback. Entonces el botón GO en la consola se puede usar para ejecutar los cues en el cue stack.

Un cue en ejecución tendrá un contorno verde y una barra de progreso en la columna del fader.

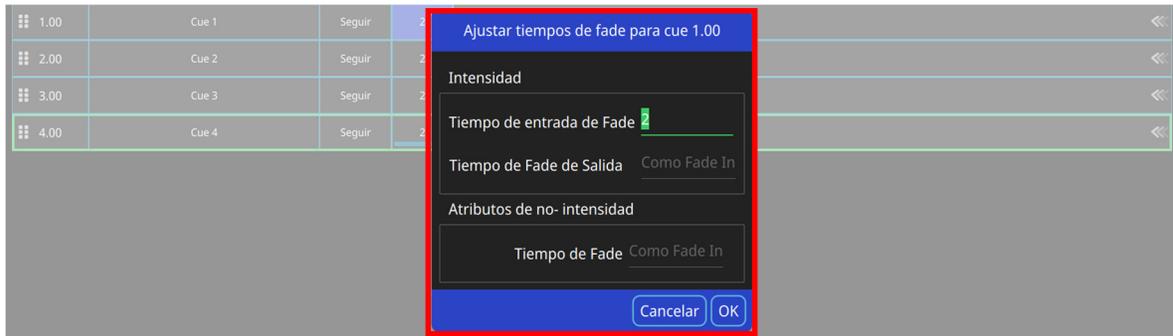
Nombre de cue: estará vacío hasta que se grabe un cue y se puede editar seleccionando, dejando presionando o tocando dos veces.

Número de Cue: se asignará automáticamente cuando se grabe la cue y se puede editar seleccionando, dejando presionando o tocando dos veces.

Comentarios: estará vacío hasta que se grabe un cue y se puede editar seleccionando presionando, dejando presionando o tocando dos veces

Tiempos de Fade en un Cue.

Para cambiar los tiempos de fade in o fade out en un cue de un cue stack, mantenga presionado el fade time o toque dos veces el fade time.

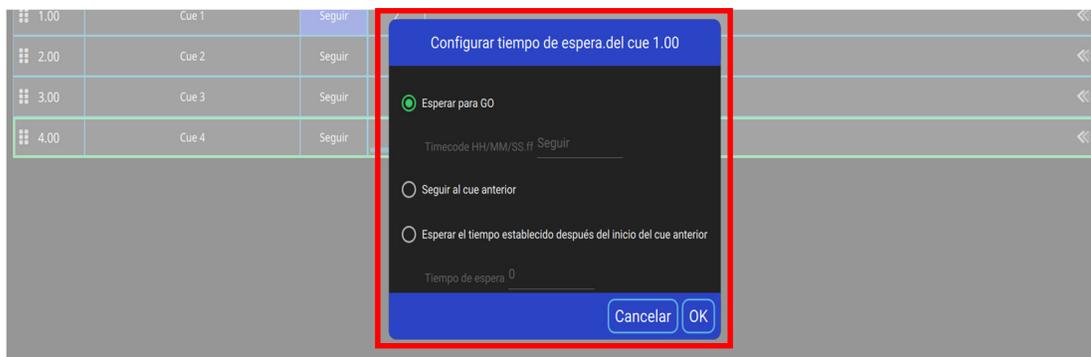


El tiempo de intensidad de fade in pueden ser editada.

El tiempo de intensidad de fade out es el mismo que se establece de la misma forma como el tiempo de fade in. Esto se puede cambiar para dar lugar a un tiempo dividido.

El fade in de los atributos de no intensidad (Color, Beam, Posición) se establece de la misma forma como el tiempo de Fade In. Esto se puede cambiar para obtener un tiempo modificado, por ejemplo, el color puede tener un tiempo de fade in más corto o más largo en el tiempo.

Tiempos de espera en Cue y Tiempos de seguimiento.



Para cambiar los tiempos de espera o fade en un cue de una cue stack, mantenga presionado el tiempo de fade o toque dos veces el tiempo de fade en el cue.

Esperar para GO: el cue se detendrá después de terminar los tiempos del fader y esperará hasta que vuelva a presionar el botón de ir.

Seguir cue anterior: este cue comenzará a reproducirse automáticamente, inmediatamente después de que finalice la cue anterior.

Esperar el tiempo establecido después del inicio del cue anterior: Este cue comenzará a reproducirse automáticamente después de que comience el cue anterior, después de esperar el tiempo establecido en el tiempo de espera.

Ir a un Cue



Deslice las flechas que están ubicadas en el extremo del cuadro de comentarios y seleccione Ir a esta cue.

3.4 Edición de Cues

Moviendo cues en un cue stack.

Los cues en un cue stack se pueden reordenar y mover seleccionando el símbolo de los 6 puntos manteniendo presionado y luego arrastrando la cue a una nueva ubicación en la lista. Los cues serán reenumerados cuando se realice el movimiento.

Insertar un Cue

Para insertar un nuevo cue, presione grabar y después seleccione una cue existente. Se insertará una nuevo cue antes del cue seleccionado. El cue será numerado automáticamente.

Borrando Cues

Para eliminar un cue, seleccione el botón del menú principal, seleccione eliminar y luego seleccione un cue para eliminar.

Record Merge

Para agregar atributos seleccionados y capturados a una cue existente:

- Seleccione algunos dispositivos y realice los cambios necesarios.
- Presione Grabar.
- Seleccione (Mostrar Opciones).
- Seleccione Merge.
- Seleccione un cue existente para realizar el merge.

Grabando un nuevo cue desde los valores actuales en el escenario

Esto nos permite grabar todos los niveles y valores actuales que se emiten desde la salida de la consola a un nuevo cue. Estos valores pueden ser desde los cues que se reproducen desde los faders de cue, desde uno o más playbacks; aparatos seleccionados y capturados. Esto es una captura instantánea de todo lo que la consola está generando.

- Levanta algunos faders y realiza algunos cambios en la salida y el aspecto deseado en el escenario.
- Selecciona Grabar.
- Seleccione Mostrar opciones, si es necesario.
- Seleccione Grabar todo.
- Seleccione cualquier método para grabar cue ya sea para agregar o insertar un cue o reemplazar un cue.

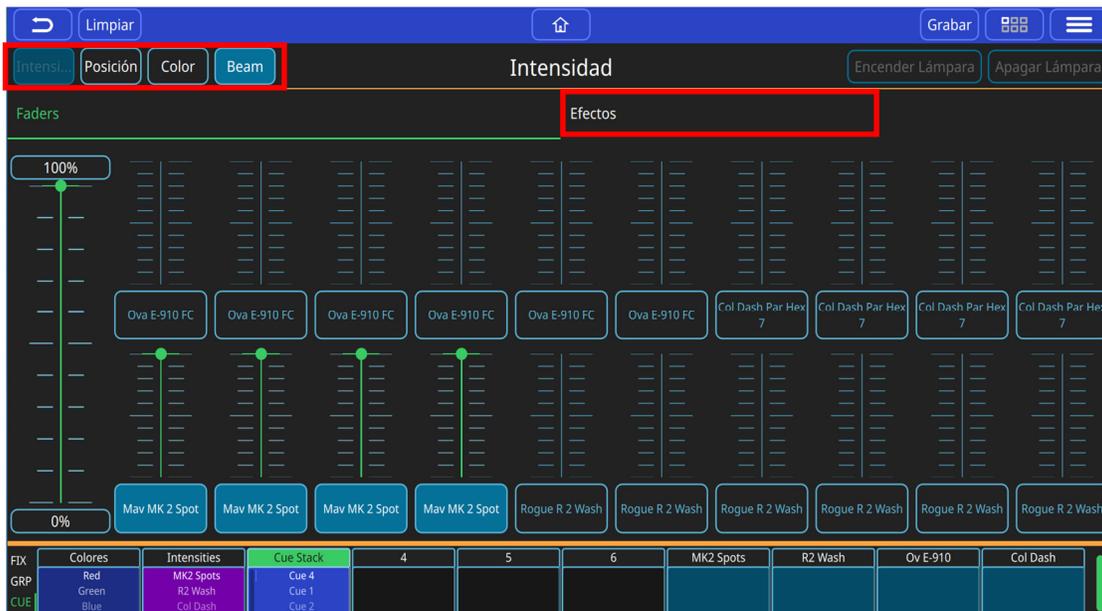
3.5 Efectos.

Introducción a efectos en QuickQ

QuickQ contiene efectos seleccionables por el usuario para cada atributo que se pueden encontrar bajo el encabezado de efectos en la parte derecha de cada página de atributos. Un efecto aplica una "forma" a un atributo dado; esta forma puede ser controlada en tamaño y velocidad. Cambiando el tamaño cambiará desde el valor original de ese atributo para cada parte del efecto.

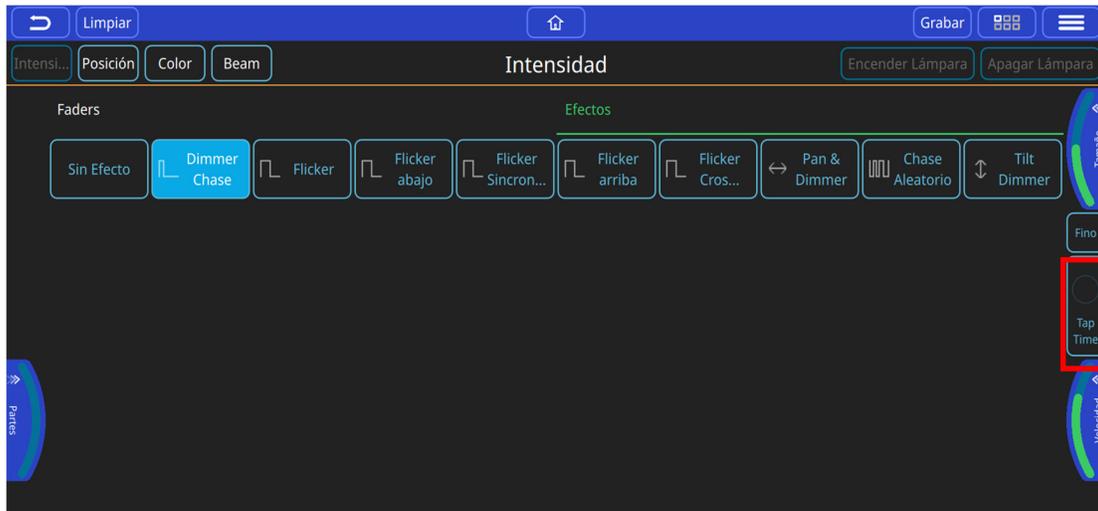
Agregando FX a dispositivos.

Para agregar un efecto, primero seleccione los dispositivos a los que le gustaría agregar el efecto para luego elegir el atributo al que le gustaría aplicar el efecto en la parte superior izquierda de la pantalla.



A continuación, puede elegir efectos ubicado a la derecha de la pantalla.

Quick Q mostrará todos los efectos aplicables para ese tipo de atributo; cada tipo de atributo tendrá sus propios efectos únicos. Una vez en la pestaña de efectos, los encoders cambiarán para reflejar la configuración de esos efectos, también verás que aparece un botón "Tap Time" en la parte central derecha de la pantalla. Una vez que elija el efecto, podrá manipular los ajustes para ese efecto a través de los encoders.



Las opciones son:

Partes - permite que el efecto se divida en múltiples dispositivos ejemplo: 2 partes darán una persecución par/impar.

Velocidad - establece la velocidad del chase de principio a fin y se muestra en BPM (Beats per Minute (pulsaciones por minuto)) y se puede configurar a través del encoder de velocidad, o utilizando el tap to time que se encuentra en la parte central derecha de la pantalla.

Tamaño - establece la amplitud del efecto, esto es relativo al valor de inicio de los atributos cuando se aplica el efecto. Ejemplo: si tus aparatos tienen una intensidad del 50% y pones un tamaño del 100% en el efecto de dimmer, las luces realizarán un chase del 0% al 100%, mientras que un tamaño del 50% los perseguirá del 25% al 75%.

Nota: es posible aplicar un "oversize" (sobredimensionar) un efecto, esto igualara la curva del efecto en la parte superior e inferior del rango de atributos, cuanto mayor sea el tamaño, mayor será en esos extremos.

Grabando Fx en Cues

Una vez que haya agregado un efecto y tenga el aspecto deseado en el escenario, puede grabar el efecto en un cuestack igual en cualquier cue. Un cue puede contener cualquier número de atributos y un efecto, o puede contener solo un efecto y ningún atributo. La ventaja de grabar un efecto sin atributos es que puedo usarlo en cualquier momento y obtendrá su valor de inicio para el efecto desde la salida en el escenario en ese momento, esto permitiría un efecto como un efecto de posición de círculo para cambiar hacia dónde apunta de cue a cue, sin tener que grabar múltiples efectos de círculo.

Canales de dimmer en Fx

Agregar efectos a los canales de dimmer es un poco diferente a otros atributos, ya que los dimmers se tratan como HTP o canales de mayor precedencia (Highest Takes Precedence channels). Esto significa que el valor más alto siempre será lo que se muestra en el escenario. Esto debe tenerse en cuenta cuando se escriben efectos en los canales de dimmer, estos dimmers están al 100% e intentas poner un chase de dimmer en ellos, el efecto no se mostrará, ya que el canal ya está al 100% y HTP no permitirá establecer un efecto a un nivel inferior al que se encuentra el canal como HTP.

Otros atributos se tratan como LTP o canales de precedencia recientes (Latest Takes Precedence). Esto significa que el último valor que se envían es lo que se mostrará en el escenario, lo que permitirá a estos canales ir por debajo del valor actual al agregar efectos. Los canales LTP utilizarán el valor actual como el punto de inicio del efecto. Ejemplo: un efecto de círculo en pan y tilt, puede utilizarse con la posición actual del dispositivo como el centro del movimiento del círculo en relación con el valor de tamaño del efecto.

3.6 Ventana de Execute

La pantalla de Execute es una ventana especial diseñada para permitir la personalización de la apariencia de QuickQ. El diseño de la ventana se puede configurar en tres tamaños, lo que le brinda al usuario una cuadrícula de botones que pueden tener elementos tales como cues y efectos grabados en ellos.

-También está disponible en las aplicaciones remotas MagicQ de iOS y Android.

Para acceder a la pantalla Execute, simplemente haga clic en el botón Menú y luego haga clic en Execute.

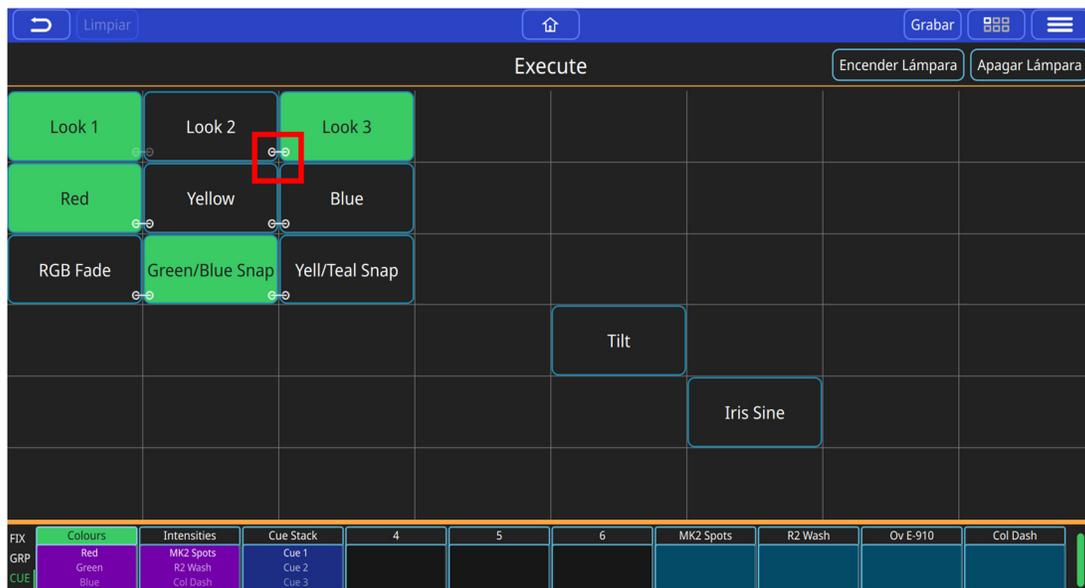
Para cambiar el tamaño de la pantalla de execute, simplemente haga clic nuevamente en el botón Menú y luego en Tamaño de Grid.

Desde allí una ventana le mostrara las opciones para tamaños, 6x4, 8x6 y 10x6.



El usuario puede elegir cualquier lugar donde desea colocar un elemento en la pantalla de ejecución. Simplemente crea tu apariencia o crear un efecto, presiona Grabar y presiona un cuadro en la pantalla.

El uso de la opción "enlace" (Link) permitirá hacer clic en un ejecutor para liberar cualquier otro ejecutor que esté "vinculada" (linked) a ella. Para que el "enlace"(Link) se ejecute, deben estar directamente uno junto al otro horizontalmente. Usa el menú de acciones para vincular (link) y desvincular (unlink) los ejecutores.

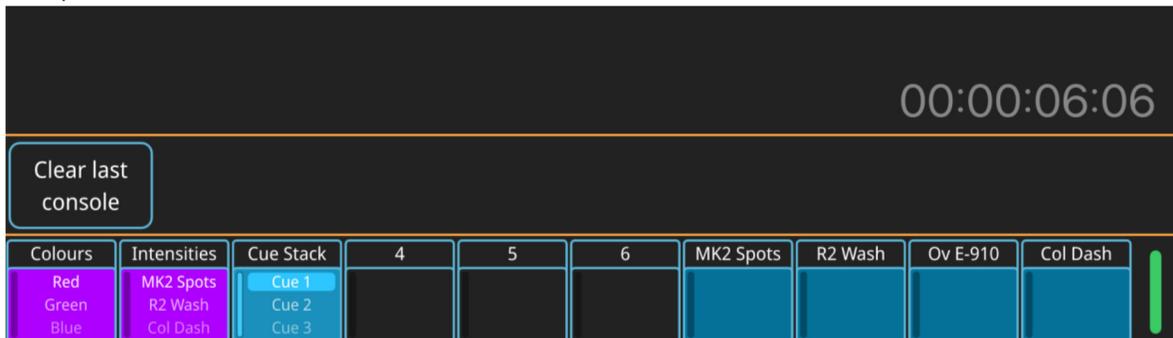


3.7 NOTAS MIDI Y Codigos de Tiempo (Timecode)

Las consolas QuickQ admiten entradas a través de notas MIDI y códigos de tiempo (timecode) MIDI, lo que permite a los usuarios controlar los cue stacks de forma remota. Habilitado de forma predeterminada, no se requiere configuración en QuickQ para la entrada MIDI, simplemente inserte un cable MIDI de 5 pines en el puerto de entrada MIDI ubicado en la parte posterior de la consola.

La señal de código de tiempo MIDI entrante se puede ver dentro de la ventana de configuración. Una vez conectado, el valor del código de tiempo se mostrará en la esquina inferior izquierda (como se muestra a continuación).

Con los valores de código de tiempo que lee la consola, el código de tiempo MIDI puede activarse en cue individuales esto es presionando el botón de menú, seleccionando "cue stack options" y habilitando "Usar MIDI Time code". Una vez habilitado, los valores de código de tiempo se pueden insertar en el campo de wait al tocar dos veces dentro de la celda. El cue ahora esperará a leer el tiempo definidos antes de activar.



Las notas MIDI están preestablecidas en QuickQ en los Playbacks 1-10 respondiendo a las notas MIDI 60 (C4) a 69 (A4). Simplemente envíe una nota y una señal de desactivación para liberar cada playback.

Cada playback's corresponde a un anota MIDI se puede encontrar en el menú "Opciones de Chase". Para ver esto, abra el chase presionando o tocando dos veces el playback deseado. Una vez abierto, accede a las "opciones de chase" (como se muestra a continuación).



3.8 Entrada de Audio

La entrada de audio se puede usar en las consolas QuickQ para un control simple de iluminación a partir del sonido, configurando el BPM de los chases a tiempo con música. El audio se puede ingresar a la consola a través del conector hembra de 3.5 mm en la parte posterior etiquetada como Audio In" (entrada de audio).

Para habilitar el sound to light (sonido a la luz) para un chase, ingrese a la ventana de cue stack dejando presionando o presionando dos veces el playback correspondiente. Desde aquí, acceda a las opciones de chase a través del botón de menú (en la esquina superior derecha del monitor).



En esta ventana de opciones puede habilitar el "sound to light" (sonido para iluminación) para este chase. También puede configurar la opción "Energía" para mirar las frecuencias de audio específicas. Si esta opción se deja como Energía, utilizará todo el espectro de frecuencias.

3.9 Actualizando el software de Consola

Las nuevas versiones del software para las consolas QuickQ están disponibles en el sitio web de ChamSys:

www.chamsys.co.uk en archivos con extensión .cdq.

Siempre es recomendable realizar una copia de seguridad de sus archivos antes de actualizar la consola, aunque la actualización no debe de afectar los archivos y configuraciones en la consola.

Procedimiento para actualización.

- Descargue la última versión del software de QuickQ desde www.chamsysquickq.com
- Copie el archivo descargado a una unidad de USB.
- Desconecte cualquier monitor de HDMI de la consola y encienda la consola.
- Inserte la memoria USB en un puerto USB de la consola (se encuentra en el panel posterior).
- Seleccione el botón de menú en la parte superior derecha, luego seleccione configuración, luego actualice (update).
- Seleccione actualizar desde la unidad de USB.
- Seleccione el archivo para el sistema de su consola en la unidad de USB.
- El software se copiará desde la memoria USB (tardará 10 segundos o más) y luego QuickQ automáticamente se restablecerá con el nuevo software.

4.0 Configurar las salidas de Artnet de la Consola QuickQ

Primero se debe configurar la Dirección IP de la consola desde el menú inicio, en la consola vaya a Configuración, Red, Cableado pulse dos veces para configurar la dirección IP según los esquemas de IP requeridos en esta sección.

Presiona dos veces para establecer la máscara de subred.

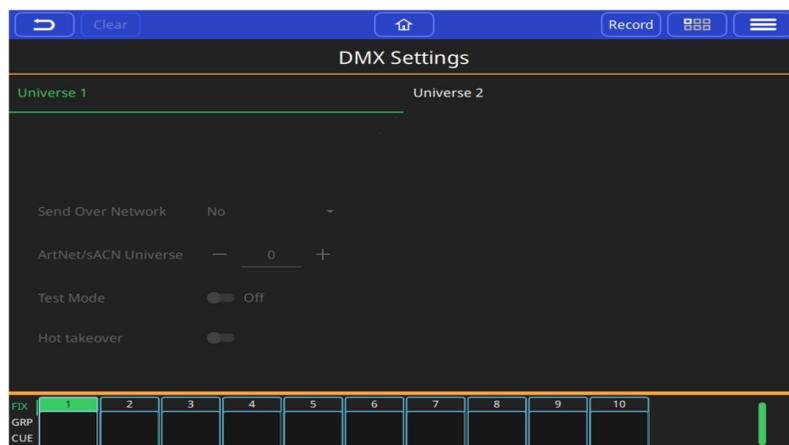
Configure la IP de sus dispositivos artnet, para que estén en el mismo rango de IP de la consola.

(Por ejemplo, la consola es 2.9.200.10 y el dispositivo artnet es 2.9.200.15, ambos usando una subred 255.0.0.0).

Después configure o verifique la salida DMX en la consola, desde el menú de Configuración, vaya a configuración enviar acción de DMX.

Establezca enviar por medio de Red en Sí.

Configure el universo de Artnet, los universos de Artnet comienzan en el universo 0. Si su nodo ha sido configurado para recibir el universo de Artnet 0, entonces tendrías que la consola universo 1 se enviara en Artnet Universe 0.



4.1 Reinicio de Fábrica

En condiciones normales de funcionamiento, no debería ser necesario restablecer de fábrica un sistema QuickQ.

Si el Soporte de ChamSys lo recomienda para restablecer el sistema de fábrica, esto se puede hacer en un sistema de QuickQ Rack:

Primero, retire el cable de alimentación de la unidad, luego presione y mantenga presionados los botones 1, 3 y 5 del panel frontal mientras vuelve a conectar la alimentación a la unidad. Mantenga estos botones presionados durante unos 10 segundos y suéltelos cuando los botones del panel frontal comiencen a parpadear en rojo.

La unidad restablecerá los ajustes de fábrica y se reiniciará.

Tenga en cuenta que esto también apagará WiFi, ya que este es el estado predeterminado de fábrica, este proceso no eliminará los archivos show.

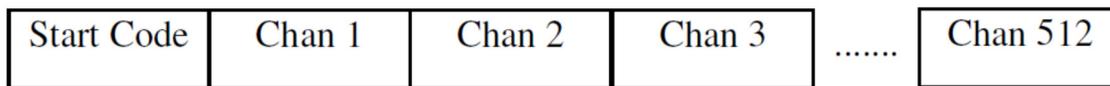
4.2 Apéndice.

DMX, Ethernet y ArNet

DMX

Los datos DMX se transmiten en forma serial. Esto significa que hay un cable que transporta los datos, que es enviado por bit (un bit es un 1 o 0), uno después de otro. La transmisión completa de datos DMX para un universo DMX se conoce como paquete DMX.

El paquete DMX consta de un código de inicio y 512 niveles de canal.



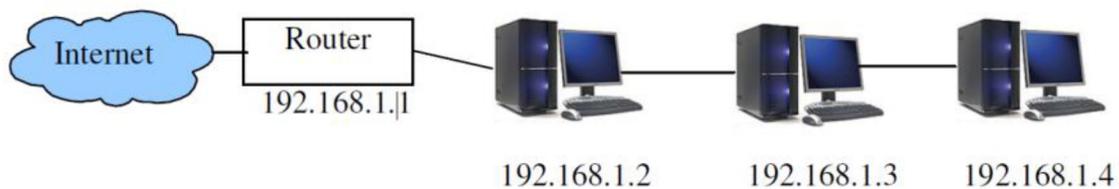
El código de inicio para DMX es generalmente 0. La sección del canal contiene el nivel por cada canal.

Ethernet

Ethernet es la tecnología utilizada para conectar computadoras en una red. La mayoría de las computadoras usan un protocolo llamado TCP / IP (Protocolo de control, transmisión a través de Internet) para comunicarse a través de una red Ethernet.

Ethernet transmite la dirección IP (dirección de una computadora en la red) de la computadora emisora, seguida de la dirección IP de la computadora receptora, seguida de los datos. Las direcciones IP permiten que los datos sean enrutados a la computadora correcta.

En una red de oficina, las computadoras tendrán una dirección IP de 192.168.1.x, donde x está entre 0 y 254 (255 es una dirección reservada). Estas direcciones IP generalmente son asignadas en dinámica por el router en la red, utilizando un protocolo llamado DHCP.



Las computadoras usan una máscara de subred de 255.255.255.0. Esto especifica qué rango de direcciones IP están en la red local. En el ejemplo anterior, 255.255.255.0 especifica un rango de 192.168.1.0 a 192.168.1.255 que es un total de 256 direcciones.

ArtNet

¿Qué es el Artnet?

Artnet es un protocolo de comunicación (lenguaje) libre de regalías, desarrollado por Artistic License utilizado para transmitir información de DMX a través de una red.

Una red Artnet generalmente utiliza el esquema de dirección IP 2.x.x.x o 10.x.x.x utilizando una subred de 255.0.0.0

Es importante asegurarse de que los datos de Art-net que utilizan el esquema de direcciones IP de Clase A no se enruten a Internet.

Idealmente, debería configurarse una red de iluminación separada entre la consola QuickQ y los nodos.

A diferencia de las redes de oficina, la dirección IP debe estar en el rango 2.x.x.x o 10.x.x.x, donde x está entre 0 y 255.

La máscara de subred se debe establecer en 255.0.0.0. Esto significa configurar la dirección de cada equipo de la red. Los productos QuickQ normalmente se establecen en 10.x.x.x. desde fábrica.

4.2 Aviso de la Parte 15 de la FCC

Este dispositivo cumple con la Parte 15 de las reglas de la FCC. La operación está sujeta a las siguientes dos condiciones:

- (1) Este dispositivo no puede causar interferencias perjudiciales; y
- (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluidas las interferencias que puedan causar un funcionamiento no deseado.

Este equipo ha sido probado y cumple con los límites para un dispositivo digital de Clase B, de conformidad con la parte 15 de las normas de la FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencias perjudiciales en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no lo hace instalado y utilizado de acuerdo con las instrucciones, puede causar interferencias con la recepción de radio y televisión. Sin embargo, no hay garantía de que no se produzcan interferencias en una instalación en particular. Si el equipo causa interferencias perjudiciales en la recepción de radio o televisión, lo que puede determinarse apagando y encendido del equipo, se recomienda al usuario que intente corregir la interferencia mediante uno o más de las siguientes medidas:

- Reorientar o reubicar la antena receptora.
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo a una toma de corriente en un circuito diferente al que está conectado el receptor.

También puede consultar a su distribuidor local de ChamSys Ltd o a un técnico de radio / TV con experiencia para obtener ayuda. AVISO: Las regulaciones de la FCC establecen que cualquier cambio o modificación no aprobada expresamente por ChamSys Ltd podría anular la autoridad del usuario para operar el equipo.

4.3 Especificaciones técnicas

	QuickQ 10	QuickQ 20	QuickQ 30
Pantalla táctil	9.7"	9.7"	9.7"
Universos Soportados	1	2	4
Salidas DMX en 5 – Pin XLR	1	2	3
Dispositivos Soportados	512	1024	2048
Fader para dispositivos	20	20	40
Botones Bump	Si	Si	Si
Encoder Saturacion/ Dedicados Hue	Si	Si	Si
Encoder para Atributos	0	4	4
Master Faders	2 Chase 1 Cue Stack	10 Playbacks de multifunción.	10 Playbacks de multifunción.
Cue Stacks	1	Múltiples	Múltiples
Boton dedicado para Home	Si	Si	Si
USB	2	2	2
Red	1 x 10/100 Mbps port	1 x 10/100 Mbps port	1 x 10/100 Mbps port
Monitor Externo	1920 x 1080 HDMI	1920 x 1080 HDMI	1920 x 1080 HDMI
Entrada/Salida de Audio	Entrada/Salida en Mini Jack	Entrada/Salida en Mini Jack	Entrada/Salida en Mini Jack
sACN	Si	Si	Si
ArtNet	Si	Si	Si
Pathport	Si	Si	Si
OSC	No	Si	Si
MIDI	No	Entrada/Salida de Midi en 5 pin	Entrada/Salida de Midi en 5 pin
Soporta MIDI Timecode	No	Si	Si
Tipo de Dispositivo Soportado	LEDs y Dimmers	LEDs, Dimmers y Luminarias Robóticas	LEDs, Dimmers y Luminarias Robóticas
Wifi	802.11bgn 2.4G	802.11bgn 2.4G	802.11bgn 2.4G
Size (WDH mm)	525 x 350 x 106	525 x 350 x 106	760 x 350 x 106
Entrada de Voltaje	12v DV	12v DV	12v DV
Fuente de alimentación	Externo de 12V 2amp	Externo de 12V 2amp	Externo de 12V 2amp
Código de consola.	100-710	100-720	100-730



Eliminación y Reciclaje de consolas.

Tenga en cuenta que los productos ChamSys deben desecharse de acuerdo con la regulación de eliminación y reciclaje WEEE (http://ec.europa.eu/environment/waste/weee/index_en.htm). Los productos ChamSys no deben desecharse en la basura normal.

Para clientes que no sean del Reino Unido, póngase en contacto con su distribuidor local.

Para clientes del Reino Unido, contáctenos al +44 (0) 23 8023 8666, o envíe un correo electrónico a support@chamsys.co.uk.

Número de registro del productor WEE/FF5605UX.

Garantía Certificada de Consolas QuickQ.

Gracias por comprar una consola QuickQ. Todas las consolas QuickQ vienen con una garantía de dos años para piezas y mano de obra para la consola por falla de componentes / materiales. Esta garantía no cubre el daño físico causado a la consola, el daño en tránsito o los componentes causados por factores tales como daños / derrames de líquidos en la consola.

Para reclamaciones de garantía, póngase en contacto con el distribuidor donde adquirió la consola. Si reside fuera del Reino Unido, póngase en contacto con su distribuidor local. Su distribuidor local se puede encontrar aquí: www.chamsys.co.uk/contact

Esta consola QuickQ fue fabricada en: -----

La garantía es válida por dos años a partir de esta fecha.

El número de serie de esta consola es:

Antes de enviar esta consola ha completado las pruebas completas en ChamSys, que incluyen:

Prueba de producción completa de la consola completada por:

Prueba de seguridad incluyendo prueba PAT completada por:

Consola con todos los accesorios por:

--