

# **MagicQ**

# **Kasutusjuhend**

# Sisukord

MagicQ Kasutusjuhend.....	18
1 Sissejuhatus .....	18
1.1 Puldi mudel.....	19
1.2 DMX512 ja Art-Net väljundid .....	19
1.3 MagicQ Puldi hooldus .....	19
2 Puldi Kontseptsioonid .....	20
2.1 Showde salvestamise võimalused .....	20
2.2 Väljundi kanalid .....	21
2.2.1 HTP/LTP kanalid .....	21
2.3 Pildid .....	22
2.4 Pildi Hulgad .....	23
2.5 Taasesitused.....	23
2.6 Leheküljed .....	23
2.7 Efektid (FX) .....	23
2.8 Akente Asetused .....	24
2.9 Shift Funktsioonid.....	24
2.10 Programmer .....	24
2.11 Abi .....	25
3 MagicQ Puldi ülesesehitus.....	26
3.1 Ühendused.....	26
3.2 Ühendamine .....	27
3.3 DMX ühendused .....	27
3.4 Sisselülitamine .....	28
3.5 Väljalülitamine .....	28
3.6 Puldi lähtestamine (restart) .....	28
3.7 Puldi ülesehitus .....	29
3.7.1 Puute-ekraan ja kodeerijad .....	30
3.7.2 Aknad .....	31
3.7.3 Seadmete kontrollimine .....	32
3.7.4 Redigeerimise nupud .....	33
3.7.5 Taasesitus.....	33
3.8 Klaviatuur, (numbri)Klahvistik, Valimise(select) ja Kinnitamise(confirm) Aknad. ....	34
3.9 Tavapärased käsklused .....	34
3.9.1 Esemed .....	35
3.9.2 Esemetele väärtuse määramine.....	35
3.9.3 Nimetamine .....	35
3.9.4 Liigutamine .....	36
3.9.5 Kopeerimine .....	36
3.9.6 Eemaldamine .....	37
3.9.7 Salvestamine .....	37
3.9.8 Taasesitustega seotud tegevused .....	37
4 Alustamine .....	38
4.1 Puldi käivitamine .....	38
4.2 Puute-ekraani kalibreerimine .....	39
4.3 Uue Show alustamine .....	39
4.4 Puldi Väljundite võimaldamine .....	40
4.4.1 DMX Väljundite kasutamine .....	40
4.4.2 ArtNet ja ArtNet DMX'iks liidesed.....	41

4.5 MagicQ Taasesituste Tiiva ühendamine .....	42
4.5.1 Taasesituse Tiiva ID seadistamine .....	42
4.6 Väliste Monitoride ühendamine .....	42
4.6.1 Pro 2010 Operatsioonisüsteem .....	43
4.6.2 Pro Operatsioonisüsteem .....	43
4.7 Patchimine .....	43
4.7.1 Seadmete Nimetamine ja Nummerdamine .....	46
4.8 Seadmete juhtimine .....	47
4.8.1 Seadmete valimine .....	47
4.8.2 Seadmete valimine Grupi/Seadmete (Group/Heads) Aknast.....	47
4.8.3 Grupi salvestamine .....	48
4.9 Grupi nimetamine .....	48
4.10 Grupi muutmine .....	48
4.11 Dimmeri tasemete seadistamine .....	48
4.12 Seadmete Paigutamine (Locate).....	49
4.13 Omaduste muutmine.....	50
4.14 Paleti salvestamine .....	52
4.15 Efekti (FX) lisamine .....	52
4.16 Pildi Salvestamine .....	52
4.17 Pildi hulga salvestamine (Jooksu või Teatri hulk) .....	53
4.18 Akna asetuste valimine ja salvestamine .....	54
4.19 Show salvestamine .....	54
4.20 Show Taasesitamine .....	55
5 Patchimine .....	55
5.1 Patchimine MagicQ's.....	55
5.2 Patchimise alustamine .....	56
5.3 Kanalite testimine.....	56
5.4 Seadme või Dimmeri patchimine .....	56
5.5 Seadme nimed ja numbrid .....	58
5.5.1 Seadmete Nimed .....	58
5.5.2 Seadmete numbrid .....	58
5.6 Gel nimi ja number .....	59
5.7 Automaatsete gruppide Genereerimine .....	59
5.8 Inversioon ja Vahetamine .....	59
5.9 Miinimum ja Maksimum tasemed.....	60
5.9.1 Piirangud ja Nihked .....	60
5.10 Dimmeri karakteristikud .....	60
5.11 Dimmerite ja Seadmete DMX kanalite muutmine .....	61
5.12 Seadme patchimine mitmele DMX aadressile .....	61
5.13 Seadme Maha-patchimine (Unpatching) DMX aadressilt .....	62
5.14 Scrollerite Patchimine .....	62
5.15 Seadme isiksuse redigeerimine .....	63
5.16 Kloonimine (Lisa seadmete/dimmerite lisamine programmeeritud show'sse).....	63
5.16.1 Seadme programmi kopeerimine .....	63
5.16.2 Kanali koopia patchimine .....	64
5.17 Seadmete Muutmine (Seadme tüübi muutmine) .....	64
5.17.1 Mitme osaliste seadmete muutmine .....	64
5.18 Seadmete Importimine .....	65
5.19 Seadmete Eksportimine.....	65
5.20 VL5 tüüpi kanalid (lõhestunud personality'd).....	65
5.21 DMX sisendiga liitmine .....	66
5.22 Paigutamine (Locate) ja Vaikimisi (Default) väärtuste mugandamine.....	66

5.23 Teatri Patchimise(Theatre Patching) süntaks .....	67
6 Dimmeri Tasemete Seadmistamine .....	67
6.1 Ekraanil olevate Liugurite kasutamine .....	67
6.2 Kodeerijate kasutamine .....	68
6.3 Klahvistiku kasutamine .....	68
6.3.1 „Fade“ (hääbumise) aegade seadistamine klahvistikult .....	69
6.4 Valitud seadmete kasutamine .....	70
6.5 Gel värvide kasutamine Intensiivsuste Aknas .....	70
6.5.1 Dimmerite Programmeerimine Gel värvide abil .....	71
6.6 Tasemete seadistamine Show esitamise ajal .....	71
6.7 Intensiivsuste vaatlemine Väljundite Aknas .....	71
7 Intelligentsete Seadmete juhtimine .....	72
7.1 Seadmete Valimine .....	72
7.2 Gruppide kasutamine .....	72
7.2.1 Grupi Salvestamine .....	73
7.2.2 Gruppidele nime andmine .....	73
7.3 Seadmete valimine klahvistiku abil .....	73
7.3.1 Seadmete valimine klahvistiku ja @@ abil .....	73
7.3.2 Seadmete valimine klahvistikult ilma @@ .....	74
7.3.3 Dimmeri eemaldamise (RemDim) Funktsioon .....	74
7.4 Seadmete valimine kasutades „Rig Plan“ (seadmestiku plaan) vaadet .....	75
7.5 Seadmete Makrod .....	75
7.6 Seadmetel „Locate“ käskluse rakendamine .....	75
7.7 Omaduste Modifitseerimine (Modifying Attributes) .....	76
7.7.1 Omaduste Tüüpide Kasutamine (Using Attribute Types) .....	76
7.7.2 Omaduste Pankade Kasutamine (Attribute Banks) .....	77
7.8 Hiire või Kuuliga Pan ja Tilt'i juhtimine .....	78
7.9 Pööramine (Flip) .....	78
7.10 Omaduste väärtuste seadistamine otse klahvistikult .....	78
7.11 Individuaalsete Seadmete valimine .....	78
7.11.1 Üksik režiim .....	79
7.11.2 Paaritu/Paaris (Odd/Even) .....	79
7.11.3 Kõik (All) .....	80
7.11.4 Üleüldise Valiku järjestuse muutmine .....	80
7.11.5 Gruppidest ja Üleüldisest valikust alamvalikute sooritamine .....	80
7.12 Esiletoomise režiim (Highlight Mode) .....	81
7.13 Taustale viimise funktsioon (Lowlight function) .....	81
7.14 Seadmete taasvalimine kasutades selleks Palette ja Intensiivsuseid (Aktiivsed Paletid ja Intensiivsused) .....	82
7.15 Pöörlemise režiim (Fan mode) .....	82
7.16 Ja Ainult (And Only) .....	83
8 Efekti mootor (FX Engine) .....	83
8.1 Efekti lisamine (Adding in FX) .....	83
8.1.1 Efekti kiirus ja suurus .....	85
8.1.2 Efektide alg väärtused (base values) .....	85
8.1.3 Efekti lisamise režiimid (FX add modes) .....	85
8.1.4 Efekti ulatus (seadmete vahelised nihked) „FX Spread (offsets over heads)“ .....	86
8.1.5 Efekti osad (FX parts) .....	86
8.1.6 Efekti lõigud (FX Segments) .....	87
8.1.7 Efekti Suund ja Pööramine (Direction and Inversion) .....	87
8.1.8 Pulsi Laius (Pulse Width) .....	88
8.1.9 Efekti hääbumise ajad (FX Fade times) .....	89

8.1.10 Algsed vahed (Initial spreads).....	89
8.1.11 Vilkuv Efekt .....	89
8.1.12 Mitmed Efektid (Multiple FX).....	89
8.1.13 Mitme Efekti Liitmine/Jaotamine(Eraldamine) [Joining/Splitting] .....	90
8.1.14 Efekti muutmine valitud seadmetel .....	90
8.1.15 Efekti vahetamine .....	90
8.1.16 Efekti ümberjärjestamine.....	91
8.1.17 Efekti blokeerimine .....	91
8.2 Kasutaja efekti genereerimine .....	91
8.3 Kasutaja efekti kohandamine .....	92
8.4 Paleti efektid.....	92
8.5 Efekti nimistu (FX Library) – programmeeritud efektide hoiustamiseks ja taaskasutamiseks	92
8.6 Effektide Nimekirja (FX Library) Import ja Eksport.....	93
9 Paletid .....	93
9.1 Palettide Kasutamine.....	93
9.2 Palettide salvestamine .....	94
9.2.1 Üksikute omaduste salvestamine paletile .....	95
9.2.2 Intensiivsuse salvestamine paletile .....	95
9.3 Palettide nimetamine .....	95
9.4 Palettide uuendamine .....	95
9.5 Palettide kopeerimine ja liigutamine .....	96
9.6 Omaduste eemaldamine palettidest.....	96
9.7 Ühendatud paletid (Linked Palettes).....	96
9.8 Paleti sisu vaatamine/kohandamine.....	97
9.9 Erinevatest show'dest palettide liitmine .....	97
9.10 Palettide kohandamine „Personality's“.....	98
9.11 Palettide „haaramine“ DMX sisendist .....	98
9.12 Ajastustega Palettide kasutamine .....	99
9.12.1 FAN'i kasutamine .....	99
9.13 Palettide muutmine Pildi hulkadeks .....	100
9.14 Palettide valimine klahvistikult .....	100
10 Programmer .....	101
10.1 Mis on programmeris?.....	101
10.2 Programmeri tühjendamine (clearing).....	102
10.3 Aktiveerimine Seadme või Kanali alusel .....	102
10.4 Pildi salvestamine .....	103
10.4.1 Tasemed (Levels).....	103
10.4.2 Ajastused (Timing) .....	103
10.4.3 Efektid (FX).....	104
10.5 Pildi ajastuste jaotamine (split).....	104
10.5.1 Lihtne vaade (View Simple) .....	104
10.5.2 Arendatud Vaade (View Advanced) .....	105
10.6 Hääbumise (Fade) tüüp .....	106
10.7 Kindla Pildi ID'le salvestamine .....	106
10.8 Salvestamise Valikud .....	106
10.8.1 Salvestamise otseteed .....	107
10.8.2 „Masking“ (Maskeerimine) .....	107
10.8.3 Valikud (Options).....	108
10.9 Aktiivne (Active) .....	108
10.10 Kanalite eemaldamine Programmerist .....	109
10.10.1 Kanalite eemaldamine kasutades REMOVE nuppu .....	109
10.10.2 Kanalite eemaldamine Programmeri Akanast .....	109

10.11 Seadmelt seadmele kopeerimine .....	110
10.12 Pimesi Programmeerimine (Blind Programming).....	110
10.13 Kanalite Parkimine (külmutamine) [Parking, freezing] .....	111
11 Väljundite Aknad.....	111
11.1 Seadmete vaade (Heads View) .....	112
11.2 Intensiivsuse vaade.....	112
11.3 DMX kanalite vaade.....	113
11.4 Liikumise vaade.....	113
11.5 Plaani vaade (Plan View).....	114
11.5.1 Seadme plaanide loomine .....	114
11.5.2 Seadmete valimine Väljundite plaani vaates .....	115
12 Piltide kohandamine (Editing Cues) .....	116
12.1 Piltide lisamine programmerisse .....	116
12.1.1 Piltide lisamine täpsustatud tasemetel .....	116
12.1.2 Ülesvõte (Snapshot).....	117
12.2 Kohandamine kasutades selleks „Include“ (Lisa) ja „Update“ (Uuenda) meetodit.....	117
12.3 Pildi uuendamine Programmeris oleva informatsiooniga (Record Merge).....	117
12.4 Muudatuste tegemine mitmele Pildile .....	118
12.4.1 Muudatuste tegemine mitmele Pildile klahvistiku abil .....	118
12.4.2 Muudatuste tegemine mitmele Pildile Pildi Hulga Akna abil .....	118
12.5 Kohandamine „Uuenda“ (Update) käsklusega .....	119
12.6 Otsene Intensiivsuste kohandamine Pildis .....	119
13 Pildi Hulgad (Cue Stacks).....	119
13.1 Pildi Hulga Aken .....	120
13.2 Jooksu ajastused.....	120
13.3 Pildi Ajastus.....	121
13.3.1 Pildi Ajastamise Näidis .....	121
13.3.2 Peatamise (Halt) väli.....	122
13.3.3 Pildi „Delay“ ja „Fade-times“ (Viivitus ja Hääbumise ajad).....	122
13.4 „Tracking“ (Jälgimine) .....	123
13.4.1 „Jälgimine“ (Tracking) MagicQ's .....	124
13.4.2 Pildi ja „Tracking“ informatsiooni vaatlemine .....	125
13.4.3 Piltide kopeerimine „tracking“ režiimis .....	125
13.4.4 Piltide Blokeerimine ja Lubamine (Blocking/Unblocking).....	126
13.5 Ainult Pilt (Cue Only).....	126
13.6 „Mark“ Pildid (Mark Cues).....	127
13.7 Pildi salvestamine ning Pildi Hulga salvestamine (Cue Store and Cue Stack Store) .....	127
13.8 Piltide ja Pildi Hulkade määramine.....	129
13.9 Piltide Kopeerimine ja Liigutamine .....	129
13.10 Ühendatud Pildid (Linked Cues).....	129
13.11 Piltide ja Pildi Hulkade kustutamine .....	130
13.12 Pildi Hulga vaikimisi seaded (Cue Stack Defaults) .....	130
13.13 Pildi Hulkade Makrod .....	131
13.14 Ajaskaala (Timeline) .....	132
14 Taasesitus.....	133
14.1 Taasesituse ekraan .....	133
14.2 Taasesitluste aktiveerimine ja vabastamine .....	133
14.3 Liu gurite juhtimine (Fader Control).....	134
14.4 Taasesituste Nupud (Playack Buttons).....	134
14.4.1 Grand Master & Sub Master.....	135
14.4.2 Pimendus (Dead Black Out DBO).....	135
14.4.3 Lisa/Vaheta (Add/Swap).....	135

14.4.4	Lehekülje valimine (Page Select) .....	136
14.4.5	Käesolev Taasesitus (Current Playback).....	136
14.4.6	Manuaal juhtimine (Manual Control).....	137
14.4.7	Goto .....	138
14.4.8	Manuaalne „Split Cross-fade“ .....	138
14.4.9	Rate sub-master .....	138
14.4.10	Vajuta, et ajastada (Tap to time).....	139
14.5	Taasesustuste Aken.....	139
14.5.1	Taasesustuste Testimine .....	140
14.5.2	Taasesituste Nimetamine .....	140
14.5.3	Taasesituste kopeerimine ja liigutamine .....	140
14.5.4	Taasesituste eemaldamine.....	141
14.5.5	Taasesustuste kiirus (Rate).....	141
14.6	Tiibade Taasesituste Lehed (Wing Playbacks Pages) .....	141
14.7	Vaikimisi Pildi Hulgad .....	142
14.8	Taasesituste Sünkroniseerimine.....	142
14.9	Määratud nimistud (Set lists).....	143
15	Arenenud Taasesituste/ Pildid Hulkade Valikud (Advance Playback/Cue Stack Options).....	143
15.1	HTP ja LTP kanalite interaktsioon Taasesituste vahel.....	143
15.2	HTP kasutus.....	144
15.3	HTP on alati aktiivne (Kasuta HTP) valik .....	144
15.4	LTP kasutus .....	145
15.5	Efektide interaktsioonid Taasesituste vahel.....	145
15.6	Taasesituste Prioriteet .....	146
15.7	Taasesitused ignoreerivad master tasemeid.....	146
15.8	Taasesituste automaat vabastamine (stomping) .....	146
15.9	Grupi Master (Pärssimise Master).....	147
15.10	Intensiivsuse Master.....	147
15.10.1	Grupil baseeruvad Intensiivsuse Masterid.....	147
15.10.2	Kanalitel baseeruvad Intensiivsuse Masterid.....	148
15.10.3	Efekti suuruse ja kiiruse Master .....	148
15.11	Arendatud aktiveerimise ja vabastamise valikud .....	148
15.12	Taasesituse režiim (Playback Mode).....	149
16	Pildi Hulga Sätted (Cue Stack Settings).....	149
16.1	Liu gurid .....	150
16.1.1	Liu gur aktiveerib hulga (Fader activates a stack).....	150
16.1.2	Liu gur vabastab Hulga (Fader releases stack).....	150
16.1.3	Liu gur kontrollib HTP kanaleid (Fader controls HTP chans).....	150
16.1.4	Liu guri kontrollib LTP (IPCB) kanaleid (fader conrols LTP chans) .....	151
16.1.5	Liu gur kontrollib efekti suurust (fader controls FX size).....	151
16.1.6	Liu gur kontorllib efekti kiirust (fader controls FX speed) .....	151
16.1.7	Liu gur kontrollib manuaalseid „crossfade“ (Fader controls manual corssfades).....	152
16.2	Nupud .....	152
16.2.1	Flash aktiveerib hulga (Flash activates stack) .....	152
16.2.2	Flash vabastab hulga (Flash releases Stack) .....	152
16.2.3	Flash alati vahetab (Flash always swaps).....	153
16.2.4	Flash käitub nagu Go/Back (Flash acts as Go/Back).....	153
16.2.5	Flash käitub nagu Flash + Go (Flash acts as Flash + Go).....	153
16.2.6	Flash lülitab (Flash toggles).....	154
16.2.7	Flash käitub nagu liu gur (Flash acts as a fader) .....	154
16.2.8	Go hüppab ringist välja (Go jumps out of loop).....	154
16.2.9	Go väljub ringist peale lõppu (Go exits loop after end) .....	154

16.2.10	Go peatab/käivitab (Go stops/starts).....	154
16.2.11	Stop vahetab (Stop Swaps).....	155
16.3	Funktisoon (Function).....	155
16.3.1	Pildi hulk on Intensiivsuse Master (Cue Stack is an Intensity Master).....	155
16.3.2	Pildi Hulk on Suuruse Master (Cue Stack is a Size Master).....	156
16.3.3	Pildi Hulk on Kiiruse Master (Cue Stack is a Speed Master).....	156
16.3.4	Grupi ID (Group ID).....	157
16.4	Aktiveeri/Vabasta (Activate/Release).....	157
16.4.1	Peata viimasel sammu (Halt at last step).....	157
16.4.2	Vabasta peale viimast sammu (Release after last step).....	157
16.4.3	Vabastamine lähtestab esimesele sammule (Release resets to first step).....	158
16.4.4	Vabastamise sammud 1 samm (Release steps 1 step).....	158
16.4.5	Vabastamise Aeg (Release Time).....	158
16.4.6	Aktiveeri lehekülje muutusel (Activate on page change).....	158
16.4.7	Vabasta lehekülje muutusel (Release on page change).....	158
16.4.8	HTP on alati aktiivne (kasuta HTP'd) [HTP always active (Use HTP)].....	159
16.5	Arendatud (Advanced).....	159
16.5.1	Kõiki kanaleid kontrollib LTP (All chans controlled LTP).....	159
16.5.2	Blokeeri Efekte teistelt taasesustel (Block FX from other playbacks).....	159
16.5.3	Masterid mõjutavad tasemeid (Masters affect level).....	159
16.5.4	Taasesituste prioriteet (Playback priority).....	160
16.5.5	Liigu kui pime (Move when dark).....	160
16.5.6	Staatuse taas-arvutamine hüpetal ajal (Recalculate state on jumps).....	160
16.5.7	Teiste Taasesituste automaatne vabastamine (Stomp other playbacks).....	161
16.5.8	Väline ajakood (External timecode).....	161
16.5.9	Taasesituse staatuse edastamine teise pulti (send playback state to other consoles).....	161
16.6	Jooksu Valikud (Chase Options).....	162
16.6.1	Jäta vahele esimesed korrad (Skip first times).....	162
16.6.2	Kiirus (Speed).....	162
16.6.3	Xfade.....	162
16.6.4	Suund (Direction).....	162
16.6.5	Korda tüüpi (Repeat type).....	162
16.6.6	Korduste arv (Number of repeats).....	163
16.6.7	Jooksmine (Runnig).....	163
16.7	Jooksu Ajad (Chase Times).....	163
16.7.1	HTP „in fade“ HTP „out fade“, „Position fade“, „Color fade“, „Beam fade“ ....	163
16.7.2	HTP „in delay“, HTP „out delay“, „Position delay“, „Color delay“, „Beam delay“ ..	163
16.8	Audio.....	164
16.8.1	Audio kontrollib liuguri taset (Audio controls fader level).....	164
16.8.2	Audio tõukab Go (Audio bumps Go).....	164
16.8.3	Audio määrab BPM (Audio sets BPM).....	164
16.8.4	Audio hüppab Pildi Sammule (Audio jumps to Cue Step).....	165
16.8.5	Audio Kanal (Audio Channel).....	165
16.8.6	Audio tase, Audio parameer 1, Audio parameeter 2.....	165
16.9	Samm (Vaata ainult Vaikimisi seadeid)[Step (View Defaults only)].....	166
16.9.1	Sammu kontrollitakse nagu jooksu.....	166
16.9.2	Samm järgneb viimasena (Step follows last).....	166
16.9.3	Samm peatub enne käivitumist.....	166
16.9.4	Zero old HTP (eelnevatest sammudest).....	166
16.9.4	Zero old FX (eelnevatest sammudest).....	167
16.9.6	Vabasta vanad kanalid (Release old chans).....	167
16.10	Sammu Ajastused (Vaata ainult vaikimisi seadistusi).....	167



16.10.1	HTP „in fade“, HTP „out fade“, Position fade, Color fade, Beam fade .....	167
16.10.2	HTP „in delay“, HTP „out delay“, Position delay, Color delay, Beam delay ...	168
16.11	Efektid (Vaata ainult vaikimisi seadistusi) .....	168
16.11.1	Vaikimisi kiirus .....	168
16.11.2	Vaikimisi „in fade“ .....	168
16.11.3	Vaikimisi „out fade“ .....	168
17	Reaalajas Programmeerimine (Live Programming [Busking]) .....	168
17.1	Individaalsete kanalite lisamine kasutades eelseadistusega liugureid .....	169
17.2	Over-ride/take-over .....	169
17.3	Piltide Vaatamine ja Pildi Hulgad .....	169
17.4	Jooksu kiiruse/kontrasti muutmine.....	170
17.5	Efektide parameetrite kohandamine (Modifying FX parameters).....	170
17.6	Piltide Start/Stop.....	170
17.7	Pildile ja Pildi Hulgale hüppamine.....	170
17.8	„Over-riding“ (ülevõtmine) programmeeri kasutamisel .....	171
17.9	Uute Efektide lisamine .....	171
17.10	Ajaga palettide määramine .....	172
17.11	Vabastamine / Puhastamine ajastustega (Releasing/Clearing with time) .....	172
17.12	„Busking“ Master.....	173
18	Süsteemi Juhtimine .....	173
18.1	Sisse lülitamine .....	173
18.2	Välja lülitamine .....	173
18.3	Showde Salvestamine.....	174
18.4	Tagavara salvestuste tegemine välisele süsteemile .....	174
18.5	Showde laadimine .....	174
18.6	Kustutamine.....	175
18.7	Show informatsiooni Import ja Export ja Showde sulandamine.....	175
18.7.1	Showde Eksportimine .....	175
18.7.2	Showde sulandamine / importimine .....	176
18.7.3	Sama Show erinevate versioonide sulandamine.....	176
18.8	Sätete Salvestamine ja Laadimine .....	176
18.9	Faili Haldur.....	177
18.10	Failide liigutamine üle võrgu (Ethernet) .....	177
18.11	Staatuse Aken .....	178
18.12	Seadmete Kohandamine .....	178
18.13	Tagavara Arhiivid .....	178
18.14	Showde kasutamine erinevatel MagicQ toodetel ja show versioonidel .....	179
18.14.1	Universumite arvu kohandamine .....	179
18.15	MagicQ Profiilid.....	180
18.16	MagicQ Puldi tarkvara muutmine .....	180
18.17	MagicQ puldi lähtestamine tehase seadistustele .....	180
19	Sätted (Settings) .....	181
19.1	Programmeerimise režiim .....	182
19.2	Taasesetus režiimi (Playback Mode) .....	184
19.3	Väljundite Sätted (Output Settings).....	184
19.3.1	Väljund Universeumite Kohandamine .....	185
19.3.2	Art-Net II kasutamine .....	186
19.3.3	USB draiverite installeerimine MagicQ PC'l.....	186
19.3.4	USB draiverite installeerimine Mac'il ja Linux'il .....	187
19.3.5	ChamSys Ethernet kasutajaliides .....	187
19.3.6	MQ50 Otsesed Puldi Väljundid (Direct Console Outputs) .....	187
19.3.7	MQ Pultide Otsesed Väljundid (Consoles Direct Outputs).....	187

19.3.8 MQ PRO Pultide Otsesed Väljundid (Consoles Direct Outputs).....	188
19.3.9 ChamSys topelt DMX kasutajaliidesed (Twin DMX Interfaces).....	188
19.3.10 ChamSys MagicDMX liidesed (Interfaces).....	188
19.3.11 MagicQ Tiiva DMX512 väljundite kasutamine (Using the MagicQ wing DMX512 outputs).....	189
19.3.12 „Hot take-over“.....	189
19.3.13 Väljund Universumite Testimine (Testing Output Universumites).....	189
19.3.14 Väljundi Universumite Kopeerimine (Copying Output Universes).....	189
19.4 Tiiva seaded (Wing Settings).....	190
19.4.1 Mini Wingi PC Wingi või Maxi Wingi ühendamine .....	190
19.4.2 Taasestus- ja Lisa Tiibade ühendamine (Connecting Playback and Extra Wings).....	191
19.4.3 Execute Tiiva ühendamine (Connecting an Execute Wing) .....	191
19.4.4 MagicQ pultide kokku ühendamine .....	192
19.5 Monitori Sätted.....	193
19.5.1 Pro 2010 (ProX) operatsioonisüsteem.....	193
19.5.2 Pro (mitte pro 2010) operatsioonisüsteem.....	193
19.5.3 Monitoride sätted MagicQ PC'l .....	193
19.5.4 Monitoride sätted enne 1.4.3.0 versiooni.....	194
19.5.4.1 Väline monitor 2 .....	194
19.5.4.2 USB Touch.....	194
19.5.4.3 USB puute tüüp (touch type) .....	194
19.6 Režiimi ja Turva seaded (Mode & Security settings).....	194
19.6.1 Seadme tüüp.....	195
19.6.2 Riik .....	195
19.6.3 Ajatsoon .....	195
19.6.4 Laiuskraad .....	195
19.6.5 Pikkuskraad .....	195
19.6.6 Programmeerimise keelamine .....	195
19.6.7 Muudatuste Keelamine .....	195
19.6.8 Testimise Režiimi Keelamine .....	195
19.6.9 Makrode Keelamine .....	196
19.6.10 Automaatne tagavarade loomine (Auto Backup).....	196
19.6.11 Näita faili asukohta (show file path).....	196
19.7 Programmeerimise sätted (Programming settings) .....	196
19.7.1 Akiveeri Kanalid/Seadmed (Activate chans/heads).....	196
19.7.2 „Tracing“ .....	197
19.7.3 Kasutamata kanalid viiakse tagasi vaikimisi seadistustele (Unused chans return to defaults) .....	197
19.7.4 Programmer võtab üle HTP väärtused.....	197
19.7.5 Programmer võtab üle Efekti .....	197
19.7.6 „Highlight“ režiim .....	197
19.7.7 „Fan“ režiim.....	198
19.7.8 Mitme Grupi valimine .....	198
19.7.9 Palettide salvestamine .....	198
19.7.10 Salvestamisel sulandamine ei võta üle ajastusi (Record merge does not override times) .....	199
19.7.11 Uuendamine tühjendab Programmeri (Update clears Programmer).....	199
19.8 Klahvistiku/kodeeri ja sätted.....	199
19.8.1 Automaatne intensiivsuse sisestus klahvistikult (Auto enter on keypad intensity set)..	199
19.8.2 Vali seadmed klahvistult intensiivsuste määramisel (Select heads on keypad intensity set).....	199
19.8.3 Vali Seadmeid ja Palette klahvistikult (Select Heads and Palettes from keypad).....	200

19.8.4 Vali seadme lisamise ajal (Select heads on include).....	200
19.8.5 Klahvistik alati valib seadmed (Keypad always selects heads).....	200
19.8.6 klahvistiku süntaks - „Theatre Patch“ .....	201
19.8.7 Hoia kodeerijaid kui Positioon, Värv ja Kiir (Maintain encoders as pos, col, beam) .	202
19.8.8 Vaheta pan ja tilt kodeerijad (Swap pan and tilt encoders).....	202
19.8.9 Vaheta kodeerija suund (Swap encoder direction).....	202
19.8.10 Vaheta paleti ja kursori lehe nupud (Swap palette & cursor page buttons)....	202
19.8.11 MagicQ PC klahvistiku režiim (MagicQ PC keyboard mode) .....	203
19.8.12 THRU, @ ja FULL nuppude paigutamine .....	204
19.8.13 Hiirega Pan'i ja Tilt'i juhtimine .....	204
19.9 Akente sätted.....	204
19.9.1 Värvide kava.....	204
19.9.2 Suure tekstiga režiim .....	204
19.9.3 Ikonid.....	205
19.9.4 Kiiruse Esitamine.....	205
19.9.5 Omaduste Esitamine .....	205
19.9.6 Tulpade peitmine (Column Hiding).....	205
19.9.7 Automaatne ridade korrastamine .....	205
19.9.8 Kinnitamine .....	205
19.9.9 Kerimise ribad .....	205
19.9.10 Asetuse nupud on alati aktiivsed.....	206
19.9.11 Ära esita abi sisselülitamisel.....	206
19.9.12 Esita alati salvestamis valikud .....	206
19.9.13 Sunni Aken välisele ekraanile 2.....	206
19.9.14 Intensiivsus tüübi plaan (Plan intensity type).....	206
19.9.15 Sõnumite Aken .....	206
19.10 Pildi Salvestamise sätted .....	207
19.10.1 Kustuta Pildid koos Hulkadega .....	207
19.10.2 Kustuta Pildi Hulki, et eemaldada Taasesitusi.....	207
19.10.3 Kasutage esimesi vabu Pilte, Hulki, Palette .....	207
19.10.4 Kopeerimise režiim (ühendatud/ühendamata) [Copy mode (linked/unlinked)]	207
19.10.5 Võta sätted eelmisest Pildist .....	208
19.10.6 Peida Pildi Salvestamise arhiivi ID'd (Qids) [Hide Cue Store Ids] .....	208
19.10.7 Laienda palette millel on sama seadme tüüp .....	208
19.10.8 Patchimata seadmed paigutatakse kõrvale (Heads moved aside are unpatched)	208
19.11 Taasesituse Sätted.....	209
19.11.1 Grand Master funktsioon.....	209
19.11.2 Sub Master funktsioon .....	209
19.11.3 Manual „Cross Fade“ Master.....	209
19.11.4 „Split cross-fade PB9/PB10“ .....	209
19.11.5 „Crossfade“ kontrollib alati PB1 .....	210
19.11.6 Taasesituste „Stomp“ .....	210
19.11.7 Intensiivsus (HTP) efekt on maha võetav (Intensity [HTP] FX can subtract)	210
19.11.8 Go kinnitab kanalid.....	210
19.11.9 Liugur nullilt erineval tasemel kinnitab kanali .....	211
19.11.10 „Next Page“ muutub järgmiseks kasutatuks (Next Page changes to next used)	211
19.11.11 Käesolev Taasesitus järgneb eelmisele kasutatud Taasesitusele (Current Playback follows last touched).....	211
19.11.12 Tiiva Taasesitused SEL+COL =BACK (Wing Playbacks SEL+COL =BACK)	211
19.11.14 Jookse „Execute“ Aknas (Run in Execute Window) .....	212
19.12 Võrgu Sätted.....	212
19.12.1 IP aadress .....	212

19.12.2 Subnet'i Mask.....	212
19.12.3 Saada rakendused Arvutisse (Send applications on this PC).....	212
19.12.4 „Ethernet remote protocol“ .....	213
19.12.5 Taasesituse sünkroniseerimise Port (Playback Sync Port).....	213
19.12.6 Web Server.....	213
19.12.7 Web Server Port .....	213
19.12.8 Mitme Akna kasutus (Multi Window).....	213
19.12.9 IP aadressi kontroll võrk (Control net IP address).....	214
19.12.10 Subneti aadressi kontroll võrk (Control net subnet address).....	214
19.12.11 Juhtmevaba režiim (Wireless mode).....	214
19.12.12 Juhtmevaba IP aadress (Wireless IP address) .....	214
19.12.13 Juhtmevaba „subnet'i“ aadress (Wireless subnet address) .....	214
19.12.14 Juhtmevaba kanal (Wireless channel).....	214
19.12.15 Juhtmevaba SSID (Wireless SSID) .....	215
19.12.16 Juhtmevaba krüpteering (Wireless encryption).....	215
19.12.17 Juhtmevaba võti (Wireless key).....	215
19.13 Pordi Sätted (Port Settings).....	215
19.13.1 MagicQ USB Tiivad ja Liidesed (USB Wings and Interfaces) .....	215
19.13.2 MagicDMX režiim (MagicDMX mode) .....	216
19.13.3 Serial COM port .....	216
19.13.4 Serial Baud'i määr (Serial Baud Rate) .....	216
19.13.5 Serial pariteet (parity).....	216
19.13.6 Serial data bits.....	216
19.13.7 Serial stop bits.....	217
19.13.8 Serial remote protocol.....	217
19.13.9 Serial touch monitor (puute-ekraan).....	217
19.13.11 Kaugjuhitava päästiku (Remote trigger action) .....	217
19.13.12 Audio sisestus (Audio input).....	218
19.13.13 Audio Min/Max Tase (Level) .....	218
19.13.14 Paraleel Pordi Aadress (Parallel Port Address).....	218
19.13.15 Monitori sätted (Monitor Settings).....	218
19.14 MIDI/ Ajakoodi sätted (Timecode Settings) .....	219
19.14.1 Ajakoodi raamistus tüüp (Timecode framing types).....	219
19.14.2 Ajakoodi jätkuvad raamistused (Timecode continue frames).....	219
19.14.3 Ajakoodi hüpe tajub raamistikku (Timecode jump detect frames).....	219
19.14.4 Ajakoodi tüüp (Timecode in type).....	219
19.14.6 MIDI „tüübis“/MIDI „kanalis“ (MIDI In Type/ MIDI In Channel).....	219
19.14.7 MIDI „välja tüüp“/MIDI „välja kanal“ (MIDI Out Type/MIDI Out Channel).....	220
19.14.8 MIDI Show kontrolli tüüp (MIDI Show control type).....	220
19.15 Mitme Puldi Seaded (Multiple Console Settings).....	220
* .....	220
19.16 Riistvara sätted (Hardware Settings) .....	220
19.16.1 Tase üle 0 LTP aktiveerimiseks (Level above 0 to activate LTP).....	220
19.16.3 Kodeerija summutamine (Encoder Damping) .....	221
19.16.4 Puute-ekraan (Touch Screen).....	221
19.16.5 Kodeerijad (Encoder).....	221
19.16.6 Vigane Liuguri Mask (Faulty Fader Mask).....	221
19.16.7 Voolu vea tajumine (Power Fail Detection).....	221
19.16.8 Ekraani Päästmine (Screen Save) .....	221
19.16.9 Aeglustatud Väljund (Reduced rate Output).....	222
19.17 Üldised Sätted (General Settings) .....	222
19.17.1 Tausta pilt.....	222

19.18 Üksikud Taasesustuste sätted (Individual Playback settings).....	223
19.19 Puute-ekraani kalibreerimine .....	223
19.20 Eredus ja Kontrast .....	223
19.21 Puldi lambi eredus .....	223
19.22 LED'ide eredus .....	224
19.23 Puldi lukustamine .....	224
19.24 Nuppude Test režiim .....	224
19.25 Voolu allika kaitse .....	224
20 MagicQ PC kasutamine Windows ja Mac operatsioonisüsteemides .....	225
20.1 Lihtne tavapärase pult.....	225
20.2 Tehniku Testi Seade.....	227
20.3 Demo Showd .....	228
20.4 Puute vaade (Touch View).....	228
20.5 MagicQ PC / Mac Piirangud .....	229
21 Automaatika (Automation) .....	229
21.1 Plaanitud sündmused (Scheduled Events).....	229
21.1.1 kuupäevad ja nädalapäevad .....	230
21.1.2 Päikesetõus+loojumine (Astronoomiline) .....	230
21.2 Automaatne taasesustuste käivitamine/ „Executes“ (käivitused) .....	231
21.3 ChamSys Audio liides .....	231
21.4 Klahvistiku Makrod.....	232
21.4.1 Kiir Makro tööriistariba (Quick Macro Toolbar).....	233
21.4.2 Klahvistiku Makro Ajastused (Keyboard Macro Timing) .....	233
21.4.3 Sisseehitatud Markod (In Built Macros).....	233
22 Käivitamise Aken (Execute Window) .....	234
22.1 Disaini vaade (Design View) .....	234
22.2 Täis ekraanil vaade (Full Screen) .....	235
22.3 Lliu gurid .....	235
22.4 Nupud.....	236
22.5 Nuppude välimus.....	236
22.6 Taustapilt .....	237
22.7 „Execute“ aknas olevate asjade kohandamine .....	237
22.8 Automaatne Käivitus (Automated Start).....	237
23 Seadme Kohandaja (Head Editor).....	237
23.1 Kuidas Seadmed on salvestatud MagicQ's .....	238
23.2 Üldine vaade (Genral View).....	239
23.2.1 Nimed .....	239
23.2.2 Params.....	240
23.2.3 Valikud (Options).....	240
23.2.4 Multi .....	240
23.2.5 Meedia .....	241
23.3 Kanalite Vaade „Channels View“ .....	241
23.4 Ulatuste vaade (Ranges View).....	243
23.4.1 Importimise Ulatused (Importing Ranges) .....	244
23.4.2 Püüdmise Ulatused (Capturing Ranges).....	244
23.4.3 Omaduste testimine (attrib test).....	245
23.5 Palettide Vaade (Palettes View) .....	245
23.5.1 Palettide Importimine .....	245
23.5.2 Palettide Püüdmine (Capturing Palettes).....	246
23.5.3 Omaduste Testimine (Attrib Test).....	246
23.6 Makrode Vaade (Macros View).....	246
23.7 Ikoonid.....	247

23.8	Kasutaja Icoonid .....	247
23.9	Mitme elemendiga „Personality 'd“ (Personalites With multiple elements) .....	247
23.10	Uute „Personality 'te“ laadimine MagicQ'sse (Loading new personalities into MagicQ) .....	249
23.11	Eksiteerivate seadmete kohandamine (Modifying existin g fixtures) .....	250
23.11.1	Vanade „personlity“ failide eemaldamine .....	250
24	Efekti kohandaja (FX editor) .....	250
24.1	Vaade Üldisesse (View Genreal) .....	251
24.2	Vaatle kanaleid (View Chans) .....	252
24.3	Efekti palett (Palette FX) .....	252
25	LED seadmete kasutamine MagicQ's .....	253
25.1	LED seadmete Patchimine MagicQ'l .....	254
25.2	Raamistik vaate kasutamne Väljundite Aknas (Grid view in Outputs Window).....	254
25.2.1	Standard gruppide ja Efektide kasutamine raamistikus (Using standard groups and Fx on the grid).....	256
25.3	Piksli kaardistaja (Pixel Mapper).....	257
25.3.1	Bitmappide, Filmide, Teksti ja Efektide kasutamine raamistikus (Using Bitmaps, Movies, Text and FX on Grids).....	258
25.3.2	Meedia Prioriteedid (Media priority).....	259
25.3.3	Sissehitatud Bitmapid (Inbuilt Bitmaps).....	259
25.3.4	Kasutaja Pildi tugi .....	260
25.3.5	Gobo/Värvi nimistud .....	260
25.3.6	Filmi tugi .....	260
25.3.7	Otseülekande tugi .....	261
3 X fine 0 .....		262
25.3.8	Teksti jada kasutamine (Text string) .....	262
25.3.9	Teksti estiamise režiimid (Text display modes).....	263
25.3.10	Bitmappide ja teksti manipuleerimine (Manipulating bitmaps and text) .....	264
25.3.11	MagicQ Efektide Pixel Mapping [MagicQ Pixel Mapping FX (Beam Page 3)].....	265
25.3.12	„Pixel Mapping“ kihtide segamine (Mixing between pixel mapping layers)...	270
25.3.13	Värvide Segamine (Color Mixing) .....	271
25.3.14	Tüübi määramine (apply type).....	271
25.4	Mitme Elemendiga seadmed (Multi Element Heads) .....	271
25.4.1	Auto Grupid (Auto Groups).....	272
25.5	Raamistiku loomine grupi alusel (making grids of groups).....	272
25.6	MagiQ maatriksi vaatleja kasutamine (Using MagicQ Matrix Viewer) .....	272
25.6.2	Manuaalne kopeerimine (Manual Copy).....	272
25.7	LED programmeerimine kasutades standard efekte (Programming LED using standard FX).....	273
25.8	LED piksli gruppide loomine (Making Groups out of LED pixels) .....	274
25.8.1	LED – virtuaalsed dimmeri kanalid (virtual dimmer channels) .....	274
25.9	Uue LED „perosnality“ loomine MagicQ's .....	275
26	Meedia serverite kontrollimine MagicQ abil .....	275
26.1	Meedia serveri ühendamise LAN võrgus.....	276
26.2	Meedia Serveri Patchimine MagicQ'l .....	277
26.3	Meedia serveri kohandamine.....	277
26.4	Pisipildi vaade (Thunbail view) .....	279
26.4.1	Manuaalne pisipiltide ülekanndmine .....	280
26.4.2	Pisipiltide automaatne edastamine .....	280
26.6	Eelvaated reaajas (Live Preview) .....	280
26.6	Meedia Akna vaade (Media Window View) .....	280
26.7	MagicQ ja meedia serveri tarkvara kasutamine samal arvutil(PC).....	281
26.7.1	Tagasipöörava IP aadressi kasutamine (Using the loopback IP address) .....	281
26.7.2	Microsofti „Loopback“ adapteri kasutamine.....	281

28.8 Tõrke otsing (Troubleshooting).....	281
26.9 Märked kindlate meedia serverite kohata.....	281
26.9.1 MagicQ kasutamine Arkaos'iga .....	282
26.9.3 MagicQ kasutamine Coolux Pandoras Box serveriga .....	283
26.9.3.1 Coolux Media Player .....	283
26.9.3.2 Coolux Meedia Server .....	285
26.9.4 MagicQ kasutamine koos Hippotizeriga .....	286
26.9.4.1 V2 Hippotizer .....	287
26.9.4.2 Pispildid ja eelvaated hippotizer v2'l .....	287
26.9.4.3 Hippotizer V3 .....	288
26.9.5 Mbox EXtreme kasutamine MagicQ's.....	289
27 Võrgu haldaja (Network Manager) .....	290
27.1 MQ režiim (MQ Net).....	291
27.2 MitteMQ režiim (Art-Net,/ACN/Buffer).....	292
27.3 ChamSys 4 Universumi Liideste püsivara (firmware) uuendamine .....	292
28 MagicQ Puldide ühendamine võrkku (Networking MagicQ Consoles).....	292
28.1 Võrgu aadressid ja Hosti nimed .....	293
28.2 IP aadresside kontrollimine - Ping .....	293
28.3 Pultide otsimine võrgust .....	293
28.4 Hot take-over.....	294
28.4.1 Hot Takeover režiim .....	294
28.4.2 „Hot takeover“ seadistamine (enne v1.4.4.5) .....	296
28.4.3 „Hot takeover“ tüüp (type).....	296
28.4.4 Kontolli vahetamine mitme puldi vahel (Swapping control between multiple consoles).....	297
28.5 Taasesituste sünkronisatsioon Pultide vahel.....	298
28.5.1 Konfiguratsioon (v1.3.6.4 ja edasi) .....	298
28.5.2 Konfiguratsioon (v1.3.6.3 ja varem).....	299
28.5.2 Konfiguratsioon, millised puldid sünkroniseeruvad omavahel .....	300
28.6 Show haaramine teiselt puldilt .....	300
28.7 Automaatne show tagavarde teostamine teistelt pultidelt .....	300
28.8 Tsoonide määramine (Zoning) .....	300
28.9 Konsoli sisesed sõnumid .....	301
29 Mitme Puldi Programmeerimine.....	301
29.1 Multi programmeerimine .....	302
29.1.1. Konfiguratsioon .....	302
29.2 Valikuline kanalite kontroll.....	303
29.2.1 Konfiguratsioon .....	304
29.2.2 Kanaleid kontrolliva Puldi valimine .....	304
30 MagicQ Puldi kaugjuhtimine .....	305
30.1 MagicQ PC kaugjuhtimine .....	305
30.2 Kaugjuhtimine MagicQ puldiga .....	306
30.3 iPhone/iPod/iPad/Android kaugjuhtimine .....	307
30.3.1 Võrgu punkti sätestamine (Setting up access point).....	307
30.3.2 MagicQ PRO 2010 Pult koos USB Juhtmevaba liidese ga .....	308
30.3.2.1 MagicQ'ga ühenduse loomine.....	309
30.3.2.2 Palettide kohandamine kaugjuhtimis rakenduse ga .....	309
30.3.2.3 „Execute“ Akna kasutamine .....	310
30.4 MagicQ kaugjuhtimine Arvuti, Telefoni või muu juhtmevaba seadmega.....	310
30.4.1 Eri „Web Server“ lehed .....	312
31 „ChamSys Remote Protocol“ käsud.....	313
31.1 Kaugjuhtimis Taasesituste käsklused (Remote playback commands) .....	313
31.1.1 Kaugjuhtimis programmeerimis käsud (Remote Programming commands) .....	314

31.1.2 Omaduste nubrid.....	315
32 MagicQ juhtimine üle Ethernet'i .....	316
32.1 „ChamSys Remote Ethernet Protocol“.....	317
32.2 Ethernet pord'ile kirjutamine .....	317
32.3 Ethernet'i lugemine.....	318
32.4 Näidis koodi fragmendid .....	318
33 MagicQ kontrollimine läbi serial pordi.....	320
33.1 Serial Pordi võimaldamine .....	321
33.2 Serial Pordile kirjutamine.....	321
33.3 Serial Pordi lugemine .....	322
34 MIDI/SMPTE kasutamine .....	322
34.1 MIDI tugi.....	322
34.1.1 MIDI Edastamine.....	323
34.1.2 MIDI vastuvõtmine.....	324
34.1.3 Arendatud MIDI mapping.....	324
34.1.4 Vaikimisi miditable.txt fail .....	325
34.1.5 Kaugjuhtimis käsklused.....	326
34.1.6 MIDI Probleemid.....	326
34.1.7 MIDI Show kontrollimine. ....	327
34.1.8 MIDI Show Kontroll käsu formaat .....	327
35 Ajakoodi Tugi (Timecode Support).....	328
35.1 Ajakoodi vastuvõtmine (Timecode Recive) .....	328
35.1.1. Ajakoodi Lubamine/keelamine (Enabling/disabling Timecode) .....	330
35.1.2 Välise Ajakoodi Kasutamine .....	330
35.2 Ajastuse õppimine (Learn Timing).....	331
35.3 Ajakoodi genereerimine (Timecode generation) .....	331
35.4 Ajakoodi taas-edastamine (re-transmit).....	332
36 Audio Taasesitusega Sünkronisatsioon (Winamp).....	332
36.1 Winampi „personality“ .....	332
36.2 Erinevates arvutites Winampi jooksmine .....	333
36.3 MagicQ ja Winamp samas arvutis (PC).....	334
36.4 Winampi Programmeerimine .....	334
35.6 Winampi sätted.....	334
37 MagicQ kastuamine kaugjuhtimis sisendiga.....	335
37.1 Ühendamine (PC Wing) .....	335
37.2 Ühendamine (MagicQ Puldid ja MagicQ Maxi/Wing) .....	336
37.3 Kaugjuhtimis kontolli võimaldamine MagicQ'l (Enabling remote control on MagicQ) 336	
38 Heli Valguseks (Sound to Audio).....	337
39 MagicQ kasutamine väliste video „Switcher'ite“ ja „Mixer'ite“ juhtimiseks .....	338
40 MagicQ kasutamine Visualaiseritega (Visualisers).....	339
40.1 Süsteemide ühendamine .....	339
40.1.1 kahe eraldi PC kasutamine .....	339
40.1.2 Ühe PC kasutamine .....	339
40.1.3 IP aadresside määramine .....	339
40.2 MagicQ Konfiguratsioon.....	341
40.2.1 IP aadressi seadistamine MagicQ'l .....	341
40.3 Unviersumite võimaldamine Visualaiseril .....	341
40.3 Capture.....	342
40.4.1 Capture kastuamine .....	342
40.4.2 Patchi informatsiooni vastuvõtmine .....	343
40.5 WYSIYG .....	343
40.5.1 WYSIYG kasutmine .....	343



40.6 MagicQ'l WYSIYG informatsiooni edastamise võimaldamine .....	343
40.6.1 WYSIWYG kasutamine .....	344
40.6.2 Show jooksmine .....	345
40.6.2 WYSIWYG ja MagicQ PC kasutamine samal pc'l .....	346
40.6.4 Auto Patch.....	346
40.6.5 Auto Fookus .....	346
40.7 ESP Vision .....	346
41 Mitme monitori kasutamine .....	347
41.1 MagicQ Pro ja Pro 2010.....	347
41.1.1 Akente paigutamine välistele monitorile .....	347
41.2 Lisa Pildi Hulkade, Väljundite ja Programmeri aknad .....	347
41.3 Lisa Väliste monitoride kasutamine (MultiWindows) pultidel.....	347
41.4 Monitorid Linux süsteemidel .....	348
42 MagicQ otseteed .....	348

# MagicQ Kasutusjuhend

Versiooni 1.5.1.0 tõlge

## 1 Sissejuhatus

MagicQ Pult toetab laialdaselt erinevaid funktsioone võimaldades Valgus Disaineritel lihtsalt leida lahendusi ning realiseerida oma disaine.

- Kolmkümmend kaks täielikku 512 kanali Universumit (16384 kanalit)
- Kuni 202 taasesitust
- DMX512, Art-Net, Art-Net II, Pathport, ACN ning mitmeid kolmandate osapoolte DMX seadmeid.
  - Laialdane „personality“ arhiiv
  - Sisseehitatud "Personality" redigeerija
  - Värvide segamise arhiiv sealhulgas Lee ja Rosco Värvid
  - Paindlik peade ning üldise valgustuse kontrollimine
  - Peade Kloonimine (Cloning) ja Muutmine (Morphing)
  - Tuhandeid Pilte ja Piltide kogumeid
  - Võimalust kõigele nimed anda
  - Virtuaalselt piiramatut sisemist show säilitamist ning show'ide liitmine
  - Efektide genereerija koos laialdase Efektide arhiiviga
  - Võimalus vahetult kontrollida igat Jooksu / FX näitajat
  - Arenenud Meedia Severi kontrollimine
  - Sisseehitatud Piksli Kaardistus
  - Ülevõtmise töörežiim
  - Võimaldatud ja esiletoodud PC versioon
  - Kaugjuhtimiseks võimalus Võrguga ühendada
  - Patchimis info ja tabelite ning andmebaaside exportimine/importimine
  - DMX sisendi, ülevõtmise, ja liitmise võimalus

## 1.1 Puldi mudel

MagicQ Puldid kasutavad MagicQ operatsiooni süsteemi, mis võimaldab programmeeritud informatsiooni kasutada erinevates MagicQ Puldi versioonides. Operatsiooni süsteem toetab kuni 202 taasesitust, mida on võimalik kasutada läbi puutetundliku ekraani või Puldil olevate nuppude. MagicQ PC võimaldab programmeerida show eelnevalt ning hiljem kanda üle, kas mälupulgal või läbi võrgu.

MagicQ PC kasutajaliides on ülesse ehitatud sarnaselt Puldile, hõlbustamaks töötamist mõlemaga. Ühendades MagicQ Wing kasutajaliidese MagicQ PC'ga võimaldab Puldi lähedast programmeerimise ja show'de taasesitamise võimalust.

MagicQ Puldid on ülesse ehitatud operatsioonisüsteemile Linux. MagicQ PC toetab järgmiste operatsioonisüsteemide: Windows, Linux, MacOSX.

## 1.2 DMX512 ja Art-Net väljundid

Pult toetab DMX512 järjestik ühenduse, Art-Net'i ja Pathport'i valikuid. Puldi tagaküljel olev LAN'i ühendus võimaldab Ethernet'i ühendust kuni kolmekümne kahele Art-Net, Art-Net II, Pathport või ACN Universumile. See võimaldab ühendada Puldi otse lahendustega, mis kasutavad Art-Net'i või Pathport'i.

DMX512 järjestik väljundid on MagicQ Expert, Pro ja Pro 2010 seeria Pultidel.

ChamSys võimaldab laialdase hulga Art-Net DMX'iks konverteerida sealhulgas 4 Universumi Ethernet'i DMX kasutajaliideteks mida on võimalik kasutada, et konverteerida ükskõik millist kolmekümne kahest Art-Net'i Universumist ühenduma DMX512 järjestik ühendusega. Juhul kui kasutatakse süsteemi milles on vajalikud kõik 32 Universumit, mis paiknevad DMX512 järjestik ühendusel, on võimalik osta lisa ühendus-karpe.

Art-Net'i ka DMX512 järjestik ühenduse korraldus võimaldab valida millist ühendus protokollit kasutatakse lava ja Puldi vaheliseks ühenduseks. Art-Net DMX512'iks muutva konverteri võib paigaldada puldi juurde või lava äärde – olenevalt vajadusest.

Mugavuse mõttes on soovitatav kasutada Ethernet'i kaableid suure hulga DMX512 kaablite asemel. Ethernet'i kaablid toetavad nii DMX512 sisendeid kui ka väljundeid.

## 1.3 MagicQ Puldi hooldus

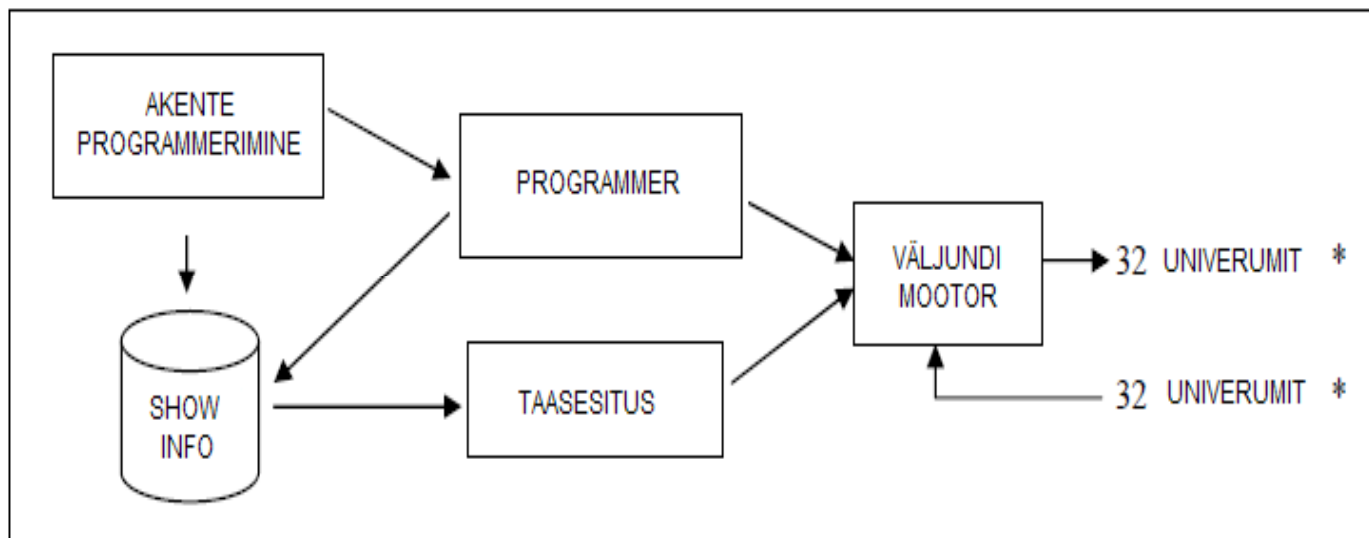
- Vältige vedelike sattumist Puldile
- Hoidke Pulti varjulises kohas.
- Vältige Puldi kasutamist väljaspool soovituslikku töökeskonna temperatuuri.
- Vältige põrutusi ja raputamist ning kasutage Puldi transpordiks ettenähtud kohvrit.
- Puldi esi ja tagapaneeli avamine ei ole soovitatav isikutel kelle puudub elektritöödeks vastav

haridus.

- Pulti ei ole soovitatav kasutada juhul kui Puldi toite juhtmed on viga saanud.
- Puldiga seondavaid parandusi peaks läbiviima ainult autoriseeritud teenusepakkuja.

## 2 Puldi Kontseptsioonid

Puldi süsteemi diagramm:



\*standardiks on 32 universumit väljaarvatud MQ50, MQ100 Expert (6) ja MQ Pro (18) puhul.

### 2.1 Showde salvestamise võimalused

Pult sisaldab oma kõvavaras ka kõvaketast, millele on võimalik salvestada virtuaalselt lõpmatu kogus showsid. Eelistatud showd, isiksus ja efekti mustrid, mis on kasutaja poolt varem tehtud võimaldavad muuta uute showde loomise kiiremaks ja mugavamaks.

Pultide ja arvutite vaheliseks infokandmiseks sobib USB mälupulk, mis on universaalselt toetatud enamike arvutitootjate poolt ning on mugav ja töökindel.

Alternatiivne võimalus on kasutada Etherneti kasutajaliidest, mis võimaldab show failidele ligipääsu otse võrgust ja võimaldab otseühenduse luua kasutaja laptopi ja Puldi vahel.

## 2.2 Väljundi kanalid

Pult toetab kuni kaheksateist DMX512 universumi väljundit läbi Etherneti. See võimaldab kuni 9216 valguskanali kontrollimist. Liidese karbid võimalavad konverteerida Etherneti signaali DMX512 signaaliks ja vastupidi.

Valgus puldid on tihtipeale piiratud DMX kanalite hulga või samaaegselt juhitavate seadmete koguse poolest - tavapäraselt 24, 48 või 96 kanalit. Üldjuhul vastab see Puldidil olevate liugurite arvule. Mõningad puldid võimalavad patchida samale liugurile mitu DMX kanalit – paraku ei ole antud juhul võimalik eelnimetatud kanaleid enam üksikult juhtida.

MagicQ Pult võimaldab juhtida kõiki DMX kanaleid üksikult, kasutades samaaegselt gruppide moodustamise ja programmeerimise funktsioone, võimaldades juhtida korraga erinevaid seadmeid ja dimmereid.

Pult pakub ka nimekirja "Personality" - ehk informatsiooni igat tüüpi seadmete kohta ning antud informatsioon määrab millisel viisil on võimalik puldidil juhtida antud seadmeid.

"Personality'd" on olemas enamiku liikuvate seadmete jaoks. Juhul kui isiksus puudub võib selle lihtsalt luua kasutades sisseehitatud „Seadme Redigeeri“ (Head Editor) abil. Üldjuhul on võimalik seadme tootja kodulehelt allalaadida vastav DMX'i konfiguratsiooni informatsioon.

### 2.2.1 HTP/LTP kanalid

MagicQ Pult toetab kahte tüüpi kanaleid. Kõrgema prioriteedi kanal (HTP), madalama prioriteedi kanal (LTP). Üldiselt kasutatakse HTP kanaleid dimmerite ning liikuvate seadmete dimmeri kanalite juhtimiseks. LTP kanaleid kasutatakse liikuvate seadmete erinevate omaduste nagu pan, tilt, värv ja gobo juhtimiseks.

HTP kanali jaoks on DMX liinile väljendatud väärtust kõige kõrgema prioriteediga kõikidest aktiivsetest taasesitustest programmis. Pulti on võimalik seadistada nii, et juhul kui HTP kanal on programmis, võtab see alati prioriteedi ning lükkab tagasi kõik aktiivsed taasesitused.

LTP kanalite puhul on väljendatud väärtuseks viimane aktiivne taasesitus, väljaarvatud juhul kui antud kanal on programmis aktiivne. Sellisel juhul salvestatakse väljundi väärtus programmis.

Viimaseks aktiivseks taasesituseks on taasesitus mille slider on tõstetud ja jäetud nullist kõrgemale väärtusele. Taasesitus, mis on aktiveeritud kasutades selleks ADD või SWAP nuppu on automaatselt märgitud kui viimane aktiivne taasesitus, kuni kõnealusel olev nupp on vabastatud.

Kasutuse all oleva kanali tüübi määrab ära isiksus mida kasutati seadme või dimmeri patchimisel.

Taasesitusei on võimalik seadistada nii, et kõik antud taasesituse poolt kontrollitud kanalid käituvad nagu LTP kanalid, võimaldades seeläbi Intensiivsuse kanalid ülevõtta ühe taasesitamise poolt.

## 2.3 Pildid

Pult salvestab valgustus staadiumid kui Pildid – iga Pilt sisaldab:

- Taasesituse informatsiooni
- Ajastuse informatsiooni
- Efekti informatsiooni

Pilt sisaldab taseme informatsiooni iga Pildiga soestatud kanali puhul. Juhul kui kanali tasemed on seadistatud kasutades Palette on sellele viitav märge salvestatud Pilti, et pidada silmas Paletis tehtavatel muudatustel.

VIEW LEVELS	VIEW TIMES	VIEW FX	SIMPLE VIEW	ADV VIEW	VIEW TRACKING	CHOOSE CUE	PREV CUE	NEXT CUE	CLOSE WINDOW	CUE OPTIONS	
FX Spread no fx	CUE (Q5: profiles used in CS2 Cue id 1.00)										Spots
	Head name	Head type	No	Dim							
	spots	no col	1	100%							
	spots	no col	2	100%							
	spots	no col	3	100%							
	spots	no col	4	100%							
FX											FX
											Segments

Pilt sisaldab endas informatsiooni kanalite kohta, mis on antud Pilti salvestatud.

Pilti on salvestatud kahte tüüpi ajastamise informatsiooni:

**Üldine Ajastus:** Salvestatud igat tüüpi omaduse kohta (Int sisse, Int välja, Positsioon, Värv, Kiir)

**Individaalne Ajastus:** Salvestatud individuaalse kanali baasil.

Pilt salvestab iga antud Pilti sisestatud Efekti informatsiooni. Informatsioon koosneb Efekti tüübist, Seadetest millele Effekt on määratud ning Efekti parameetrid iga seadme kohta. Igal Pildidil on number (nt, Q1) ja vabalt valitav nimi.

## 2.4 Pildi Hulgad

Pildi hulki kasutatakse Piltide järjestuse haldamiseks. Pildi hulgad peavad järke Piltide järjestusel ning nende taasesitamise valikutel. Piltide hulgas peab olema vähemalt üks Pilt.

Pildi hulgas sisaldub antud Pildi Id ja teksti väli iga Pildi kohta, selleks, et Pildis toimivad sammud märgistada. Pildi Id ja teksti väli on esile toodud Taasesituse ekraanil, mis võimaldab kasutajal jälgida esituse toimumist.

Pildi hulki on võimalik seadistada nii, et Pildid esitatakse Jooksuna (Chase), mitte lihtsalt Piltide nimekirjana. Erinevus seisneb selles, et Jooksu puhul määrab Piltide ajastamise Jooksu kiirus mitte iga individuaalse Pildi viivituse ja hääbumise ajad. Igal Pildi Hulgal on number (nt, Q1) ja vabalt valitav nimi.

## 2.5 Taasesitused

MagicQ pult võimaldab esitada salvestatud Show informatsiooni läbi Taasesituste. Taasesitused on seostatud Puldil olevate nuppude ja liuguritega. Iga Taasesituse alla võib olla määratud üks Pildi hulk.

Pult toetab 202 Taasesitust. 10 Peamist Taasesitust paiknevad puute-ekraani all ja kaheksa lisa Tiivaga millel igal on 24 Taasesitust.

## 2.6 Leheküljed

Pult toetab mitmeid Taasesituste Lehekülgi, mis võimaldab, et Taasesituste liuguritel on olenevalt Leheküljest erinevad funktsioonid. Tavapäraselt kasutatakse iga Show osa puhul erinevat Lehekülge.

Aktiivne lehekülg valitakse „Next Page“ ja „Prev Page“ nuppudega, mis paiknevad peamises Taasesituste sektsioonis või valides Lehekülje „Lehekülje Aknast“ (Page Window).

## 2.7 Efektid (FX)

Pult sisaldab võimsat eri-efektide loomise mootorit. Efekte on võimalik lisada Seadme Gruppidele lihtsa nupuvajutusega, mille tõttu puudub vajadus programmeerida hulgaliselt Pilte Efektide loomiseks. Efekte on võimalik töö käigus kiirelt ja mu gavalt kohandada, nii et Efekti suurus ja kiirus sobituksid Show miljööga.

Puldil on laialdane nimekiri standardsetest Efektidest, näiteks: ringid, ruudud, sik-sak jne. Lisaks toetab Pult ka Värvil, Kiire ja Intensiivsuse Efekte. Pult võimaldab ka kasutaja poolset Efektide programmeerimist ja kasutamist. Efekti mootor võimaldab kogu Show programmeerida mõne

minutiga.

## 2.8 Akente Asetused

Pult võimaldab salvestada Akente suurused ja positsioonid „Akente Asetusena“ (Window Layout), et lihtsustada kasulik e akente vahel navi geerimist. See võimaldab luua Akente konfiguratsiooni, mis koosneb Grupi, Positsiooni, Värv ja Kiire Akentest mida on võimalik esile tuua ja kõrvale paigaldada lihtsa nupuvajutusega.

Eelnimetatud süsteem toetab mitmeid standardseid vaateid, lisaks mitut programmeerimisele ning Taasesituste esitamisele orienteeritud vaadet.

Palettes	Prog	Cue Stacks	Outputs								
----------	------	------------	---------	--	--	--	--	--	--	--	--

Akente asetused võib esile tuua hoides all CTRL'i ja vajutades üht ülal esiletoodud nuppudest,. Kolm lisa nuppu Akente(Windows) seksioonis, Lay out 1 (Paletid), Lay out 2, Lay out 3, toovad esile akente vaikimisi asetused.

## 2.9 Shift Funktsioonid

MagicQ puldid kasutavad SHIFT ja CTRL klahve võimaldamaks ligipääsu keerukamatele funktsioonidele. SHIFT ja CTRL klahvid paiknevad Puute-ekraani ülal nurkades, lisaks klaviatuuril olevatele klahvidele.

SHIFT klahvi all hoides ja noole klahvidele vajutades on võimalik valida Akendes samaaegselt mitmeid elemente.

## 2.10 Programmer

Kogu Show informatsiooni salvestamine viiakse läbi Programmeris. Programmer võtab prioriteedi üle kõigi Taasesituste ja kanalite. Seda on võimalik kasutada esitamise ajal, et ülekirjutada väljundeid – Näiteks, et muuta kiirte värvi või gobo seadistusi.

Programmerit võib pidada kanalite tabeliks millel on esitatud aktiivsed märked iga pulti patchitud kanali kohta. Algselt (ja ka peale Programmeri tühjendamist) seadistatakse kõigi kanalite tasemed nulli ja märgitakse mitte aktiivsetena. Kui kanali tase muudetakse nullist erinevale tasemele, märgitakse see kanal tabelis aktiivsena.



Puldi väljundid suvalises kanalis märgitakse Programmis kui kõige kõrgema prioriteediga aktiivsed signaalid ning nad võtavad üle kõik teised aktiivsed Taastused.

Programmi tühistamiseks vajutage CLEAR. Kõik kanalid deaktiveeritakse ning HTP kanalid seadistatakse null tasemele. On võimalik sundida ka LTP kanalid null tasemele vajutades samaaegselt CTRL ja CLEAR.

Programmi on võimalik seadistada Pimesi töörežiimi (Blind Mode) vajutades Blind nuppu, seejärel ei mõjuta Programmis tehtav väljundeid. See võimaldab Show esitamise käigus teha programmi muudatusi ilma neid aktiivselt kajastamata.

## 2.11 Abi

Abi aken võimaldab ligipääsu on-line kasutusjuhendile. Aktiveerimiseks vajutage „Help“ nupule ning sulgemiseks vajutage „Close“ nupule.

Navigeerimiseks kasutage ümarat kodeerijat ja noole klahve, ning et minna juhtendi kindlasse osasse kasutage nuppe CONTENTS või QUICK START.

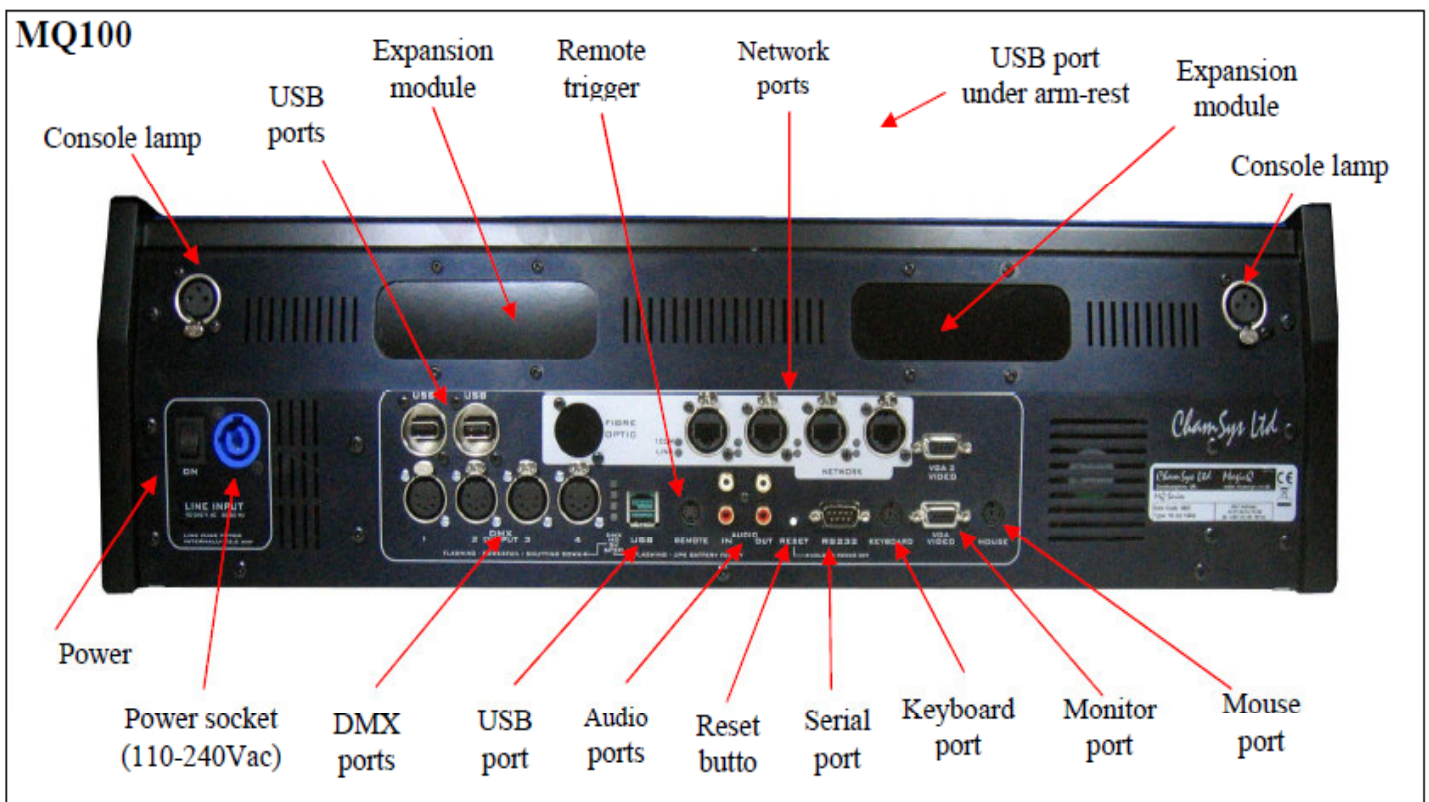
Otsingu sooritamiseks vajutage SEARCH ja sisestage otsitavad märksõnad, otsingu kordamiseks vajutage SEARCH AGAIN.

# 3 MagicQ Puldi ülesesehitus

## 3.1 Ühendused

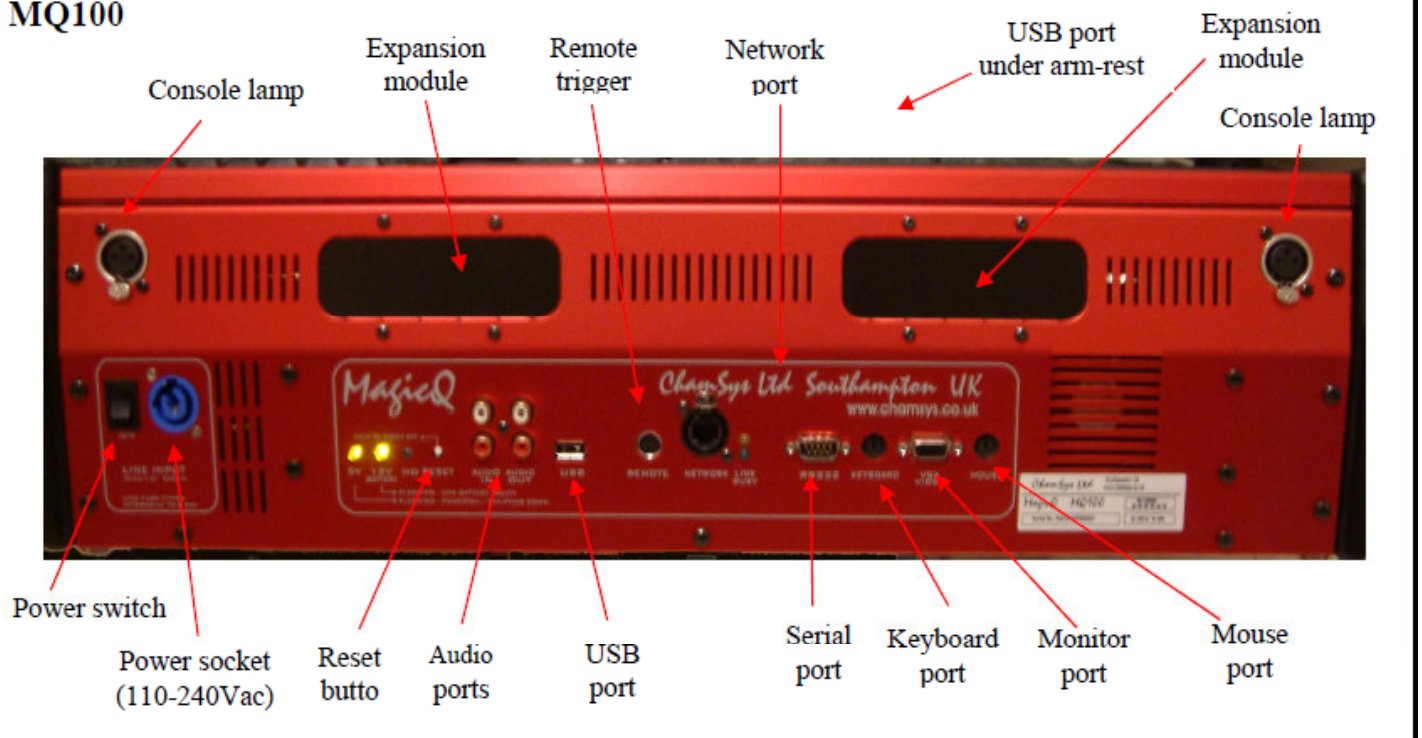
All esile toodud pildid on MQ100 Pro 2010 Puldi ühenduste paneel. Pultidel MQ200 Pro 2010 ja MQ300 Pro 2010 on sama ühenduste paneel ning lisandina on rohkem puldivalgustuse ühendusi.

Laienduse moodulitesse on võimalik paigaldada MagicQ laiendusi, näiteks kaksik DMX512 väljundi moodul jms.



Originaal MQ100 (Expert) ühenduste paneel.

## MQ100



MQ50 ühenduste paneel on sarnane kuid veidi erineva asetusega. MQ50 kasutab IEC voolu ühendust.

## 3.2 Ühendamine

- Ühendage toite kaabel vastava ühendusega, mille juurde on kirjutatud LINE INPUT.
- Ühendage Puldivalgus vastavatesse pesadesse.
- Ühendage klaviatuur pesaga mille juurde on kirjutatud KEYBOARD.

Hiire ühendamine ei ole vajalik, väljaarvatud juhul kui puute-ekraan ei tööta.

Pro 2010 puldid toetavad USB ühendusega hiiri ja klaviatuure.

## 3.3 DMX ühendused

MagicQ Pro ja Pro 2010 seeria pultidel on tagumisel paneelil 4 DMX'i otseühendust, nii on võimalik ühendada DMX kaablid otse pultiga.

Alternatiivselt on võimalik kasutada Etherneti ühendust ja ETHERNET DMX konverterit, näiteks

ChamSys 3 Universum Ethernet DMX'iks konverteerit. Ühendage DMX konverter Puldi võrgu ga kasutades selleks kaasas olevat võrgu kaablit. Antud viisil otseühendust luues, tuleb kasutada „pööratud“ (inverted) võrgu kaablit.

Selleks et ühendada mitut Ethernet DMX'iks konverteerit, tuleb kasutada võrgu keskust (network hub) või võrgu ruuterit (network router) ja tavapäraseid võrgu juhtmeid.

### 3.4 Sisselülitamine

Sisselülitamiseks vajutage puldi tagumisel küljel paiknevat toite nuppu. MQ50 puhul vajutage punast nuppu puldi paremas ülal nurgas. Sisselülitamisel süttivad sinised LED'id kümnel S nupul. Mõne sekundi jooksul peaks ekraan tööle hakkama ja sellelt peaks näha olema operatsioonisüsteemi poolt läbi viidavad testid. Kui testid on sooritatud hakkab tööle MagicQ rakendus.

### 3.5 Väljalülitamine

Väljalülitamiseks tuleb sulgeda kõigepealt MagicQ rakendus, seejärel sooritab puldi operatsioonisüsteem automaatse väljalülitamise. MagicQ rakenduse sulgemiseks vajutage SETUP ja seejärel QUIT. Kinnitamiseks vajutage YES.

VIEW SETTINGS	VIEW SYSTEM	VIEW DMX I/O	FILE MANAGER	SAVE SHOW	BACKUP TO USB	SAVE SETTINGS	IMPORT SETTINGS	LOAD SHOW	NEW SHOW	CAL TOUCH	QUIT
------------------	----------------	-----------------	-----------------	--------------	------------------	------------------	--------------------	--------------	-------------	--------------	------

\*Puldi eemaldamine vooluvõrgust ei lülita seadet koheselt välja sest pulti sisseehitatud UPS hoiab seda töös.

Kui mingil põhjusel ei ole võimalik Pulti välja lülitada ettenähtud viisil on soovitatav sooritada puldile lähtestamine (restart).

### 3.6 Puldi lähtestamine (restart)

Teatud põhjustel võib olla vajalik puldi lähtestamine.

Selle sooritamiseks vajutage SETUP ning „Seadistuste Aknas“ (Setup Window) vajutage SHIFT + QUIT. Seejärel sooritab pult koheselt tarkvara lähtestamise. MagicQ peaks tööks valmis olema 2-3 sekundi jooksul.

Juhul kui pult ei reageeri nupuvajutustele vajutage välisel klaviatuuril samaaegselt CTRL+BREAK.

Juhul kui eelpool kirjeldatud tegevuse järel pult ei reageeri on vajalik sooritada puldile täielik lähtestamine. See ei ole soovitatav sest võib põhjustada komplikatsioone puldi failisüsteemis. Selleks et sooritada täielik lähtestamine vajutage tagumisel paneelil „Reset“ nuppu ja hoidke seda all 5 sekundit.

Puldi täielikuks välja lülitamiseks vajutage ja hoidke all „Reset“ nuppu kuni pult ennast välja lülitab (umbes 10 sekundit).

### 3.7 Puldi ülesehitus

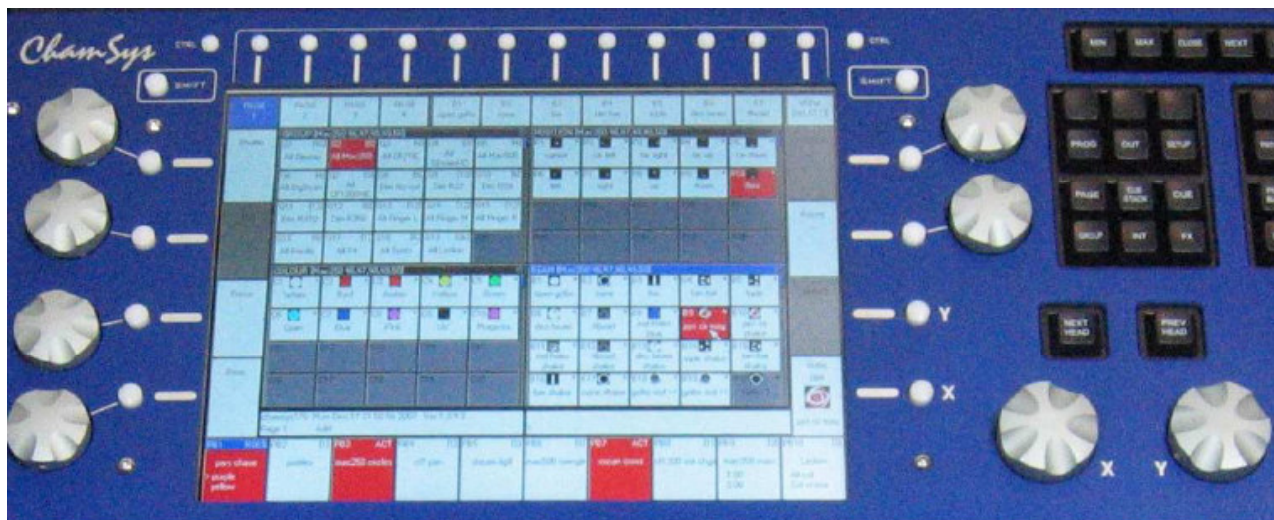
Kõik MagicQ puldid on teineteisele sarnased - ainsaks erinevuseks Taasestus liugurite hulk. Programmeerimiseks vajalik on sama kõikide puldi versioonide puhul.



### 3.7.1 Puute-ekraan ja kodeerijad

Puute-ekraani ümber paikneb 24 nuppu ja 8 pöörlevat kodeerijat.

Antud nuppude funktsioonid muutuvad vastavalt ekraanil olevale aktiivsele aknale. Nupu funktsioon on välja toodud ekraanil, nupu kõrval oleval väljal. Funktsiooni rakendamiseks vajutage kas nuppu või eel-nimetatud ekraanil paiknevat välja.



Pöörlevate kodeerijate funktsioon muutub vastavalt ekraanil olevale aktiivsele aknale. Aktiivne funktsioon on näha ekraanil oleva kodeerija kõrval paikneval väljal.

Ekraani ülal nurkades paiknevad SHIFT ja CTRL nupud. Neile vajutades muutvad kõnealuste kodeerijate ja nuppude funktsioonid.



### 3.7.2 Aknad

Ekraani keskel oleval alal on sektsioon millel tuuakse esile erinevad kontroll aknad. Olemas on kaks peamist akente tüüpi – karbi tüüpi aknad nagu Grupi Aken ja tabeli tüüpi aknad nagu Patchimise Aken.

GROUP (Mac 500, 63, 64, 65, 66)									
G1 (45) All Dimmer	G2 (5) All Mac250	G3 (4) All CF7HE	G4 (8) All SBeamPC	G5 (4) All Mac500	G6 (4) All StgScan	G7 (3) All CF1200HE	G8 (9) Dim No col	G9 (12) Dim R27	G10 (6) Dim R59
G11 (12) Dim R312	G12 (6) Dim R356	G13 (12) All Finger L	G14 (12) All Finger M	G15 (12) All Finger R	G16 (4) All Pacific	G17 (1) All S4	G18 (4) All Spots	G19 (36) All Ledion	G20
G21	G22	G23	G24	G25	G26	G27	G28	G29	G30
G31	G32	G33	G34	G35	G36	G37	G38	G39	G40

PATCH									
Head type	DMX	Hd no	Name	Gel	P Inv	T Inv	Swap	Merge	From
Generic Dimmer	1-001 (000000001)	001	Spots	<input type="radio"/> No col				Norm	
Generic Dimmer	1-002 (000000010)	002	Spots	<input type="radio"/> No col				Norm	
Generic Dimmer	1-003 (000000011)	003	Spots	<input type="radio"/> No col				Norm	
Generic Dimmer	1-004 (000000100)	004	Spots	<input type="radio"/> No col				Norm	
Generic Dimmer	1-005 (000000101)	005	Finger L	<input checked="" type="radio"/> R59 Indigo				Norm	
Generic Dimmer	1-006 (000000110)	006	Finger L	<input checked="" type="radio"/> R312 Canary				Norm	
Generic Dimmer	1-007 (000000111)	007	Finger L	<input checked="" type="radio"/> R356 Middle Lavend				Norm	
Generic Dimmer	1-008 (000001000)	008	Finger L	<input checked="" type="radio"/> R27 Medium Red				Norm	
Generic Dimmer	1-009 (000001001)	009	Finger L	<input checked="" type="radio"/> R312 Canary				Norm	

Akna nupule vajutades muutub aken aktiivseks. Aktiivne aken on ekraanil ülemises osas ning on ära tuntav akna nimeriba järgi. See on ka ainus aken milles paikneb kursor.

Aknas olevaid asju on võimalik valida järgnevatel viisidel:

- kasutades puute-ekraani
- viies kursori soovitud kohale ja vajutades ENTER'it
- või kasutades valimiseks hiirt ja hiire vasakut klahvi.

Kursorit on võimalik liigutada kasutades selleks noole klahve Redigeeriija (Edit) sektsioonis või klaviatuuril. PG UP, PG DN, PG LEFT ja PG RIGHT nuppe kasutades on võimalik liikuda akna sees. HOME ja END nuppudega on võimalik liikuda akna algusesse või lõppu.



Puute-ekraani alumises osas on kaks väiksemat akent, Staatuse Aken ja Sisendi Aken. Staatuse Aken näitab aega ja kuupäeva, Puldi ADD/SWAP staatust ning muud olulist staatusega seotud informatsiooni.

```
WiggleLapXP Sun Jan 20 18:40:39 2008 Ver 1.3.4.6  
Page 1 : Add
```

Sisendi aken näitab informatsiooni, mis on klaviatuuri ja klahvistiku kaudu sisestatud.

\*teksti ei lisata peamisesse aknasse enne ENTER'i vajutamist. See võimaldab valida kas sisestatud informatsioon lisatakse akna väljale või Taasestustele.

```
> downstage
```

Peale käsu sisestamist näitab see ka kinnitust, et käsk on vastu võetud. Käsu mitte vastu võtmise korral on sellel vea sõnum.

```
Selected GROUP 6  
>
```

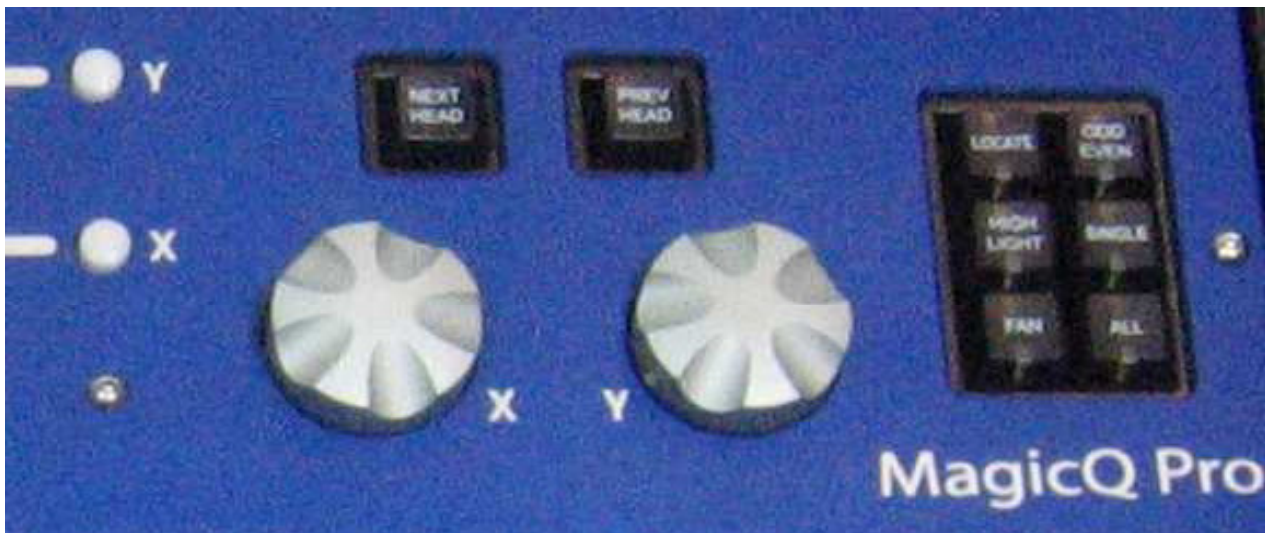
### 3.7.3 Seadmete kontrollimine

Puldi osa, mis ümbritseb kahte suurt kodeerijat nimetatakse Seadme kontrolli alaks. Seda kasutatakse üksikute seadmete või seadme gruppide parameetrite muutmiseks.

NEXT HEAD ja PREV HEAD nuppe kasutatakse üksikute seadmete valimiseks.

Ülejäänud nupud kontrollivad valimise viisi: LOCATE, HIGHLIGHT, FAN, SINGLE, ODD/EVEN ja ALL (paiguta, too esile, pööra, üksik, paaris/paaritu ja kõik).





### 3.7.4 Redigeerimise nupud

Redigeerimise nuppe kasutatakse programmeerimise informatsiooni muutmiseks.

8 nuppu, mis paiknevad paremat kätt on need mida kasutatakse informatsiooni muutmiseks.



UNDO(võta tagasi) REMOVE(eemalda) MOVE(liiguta) COPY(kopeeri)  
 SET(sea) INCLUDE(lisa) UPDATE(värskenda) RECORD(salvesta)

Vasakul pool olevad nupud:

BLIND ja CLEAR mõjutavad otseselt programmit.  
 REL ja SELECT mõjutavad Taasesitust.  
 SHIFT valib alternatiivsed funktsioonid.  
 <- kustutab klaviatuurilt sisestatud ja tühistab toimingud.

### 3.7.5 Taasesitus

Taasesituste ala paikneb otse puute-ekraani all ning koosneb 10 Taasesitusest millel on igal ühel üks liugur ja 4 nuppu (FLASH, GO, STOP, SELECT).

Taasesituste kohal olev ekraani osa pakub kasulikku informatsiooni iga Taasesituse kohta.



Taasesituste juures paikneb ka GRAND MASTER, SUB MASTER, LEHEKÜLJE VALIK (page select), ning Taasesituste käsitsi juhtimine Pildi hulkade kontrollimiseks.

Hääbumise (CROSS FADE) seksioonis paiknevad GO, STOP, FWD, BCK nupud, hääbumise nupp ja peamine GO nupp. Hääbumise seksioon kontrollib käesolevat Taasesitust kasutades selleks S nuppu.

### 3.8 Klaviatuur, (numbri)Klahvistik, Valimise(select) ja Kinnitamise(confirm) Aknad.

MagicQ'l on lisa aknad mida võib kasutada teksti sisestamiseks, valikute sooritamiseks ja tegevuste kinnitamiseks. Navigeerimiseks võib kasutada klaviatuuri/klahvistikku või hiirt/puute-ekraani.

Klaviatuuri Akna avamiseks vajutage SET SET. Ikooni valija avamiseks vajutage SHIFT+SET.

Kinnituse Aknad ilmuvad siis kui viiakse läbi olulisi muudatusi, mis võivad muuta, ülekirjutada või kustutada Show informatsiooni. Muudatuste või käskluste kinnitamiseks vajutage Klahvistikul 1, keeldumiseks/tühistamiseks vajutage 0.

### 3.9 Tavapärased käsklused

MagicQ kasutab mitmeid tavapäraseid käskluseid programmeerimise funktsioonide rakendamisel. Kõik käsklused kasutavad sarnaseid nupu kombinatsioone, seeläbi on neid lihtsam kasutada erinevates akendes.

\*On soovitatav eelmainitud käsklustega tutvuda, muutmaks programmeerimist kiiremaks.

### 3.9.1 Esemed

Akendes olevatel esemetel on võimalik rakendada käskluseid. Ühel esemel käskluse rakendamiseks viige kursor soovitud esemele.

Mitme eseme valimiseks viige kursor esimesele esemele mida soovite valida ning hoidke all SHIFT'i viies samal ajal kursor viimasele esemele mida soovite valida. Kõik valitud esemed on esile toodud.

Nimekirja tüüpi akendes (nt. Patchimise Aken) on võimalik valida üks või enam eset kasutades hiirt või puute-ekraani.

Tabel tüüpi akendes (nt. Grupi Aken) vajutades hiirega või puute-ekraanil väljale, kutsub esile funktsiooni, mis on seotud valitud alaga (nt. toob esile teatud grupi). Mitme välja valimiseks hoidke all SHIFT ja kasutage kursori klahve soovitud väljadel liikumiseks.

### 3.9.2 Esemetele väärtuse määramine

Nimekirja tüüpi akendes ühele või enamale esemele väärtuse määramiseks:

Viige kursor esemele/esemetele

sisestage klahvistikult väärtus ja vajutage ENTER

VÕI

Sisestage klahvistikult väärtus

Vajutage ekraanile/v aliige hiirega/v ajutage ENTER'it soovitud eseme kohal.

Esemed millel on lihtne jah/ei (yes/no) väärtus, muutub väärtus juhul kui klahvistikult väärtust ei täpsustatud. Esemed millel on mitu väärtust tuleb väärtuse täpsustamiseks teha topelt klõps väärtuse väljal, et tuua esile väärtuste valikud. Valides puute-ekraanilt sobiva välja ning seejärel valides suvaliseks kohas Sisendi Aknas toob esile väärtuste nimekirja.

Esemed, mis on oranži värvi on ainult lugemiseks ja nende väärtuseid ei ole võimalik seadistada.

### 3.9.3 Nimetamine

Vajutage SET nuppu

Vajutage puute-ekraani/klikki ge hiirega/v ajutage nime kohal ENTER

Sisestage nimi puute-ekraanilt või klaviatuurilt.

Kui tööd tehakse tabeli tüüpi akendes välise klaviatuuriga ei ole vaja vajutada SET nuppu muudatuste tegemiseks – tabelit võib muuta sarnaselt igale tabelile. Lihtsalt minnes sobivale

väljale tabelis ning sisestades klaviatuurilt soovitud informatsiooni.

Mitmele esemele korraga nime andmiseks tuleb nad eelnevalt valida ja seejärel vajutada SET. Juhul kui vajutate SET nupule koheselt peale valiku sooritamist, eeldab pult, et soovite valikut määrata.

ENTER nupule vajutamise võib asendada SET nupule vajutamisega (antud peatükis kirjeldatu puhul).

### **3.9.4 Liigutamine**

Vajutage MOVE nuppu

Vajutage puute-ekraanil/hiirega klikkides/ENTER'it allikal

Vajutage puute-ekraanil/hiirega klikkides/ENTER'it sihtpunktis

Mitme eseme liigutamisel on lihtsam valida esemed ära enne MOVE nupule vajutamist. Kui vajutatakse MOVE nupule koheselt peale valiku sooritamist, eeldab pult, et tegemist on allikaga ning küsib automaatselt sihtpunkti. Mitut eset on korraga võimalik liigutada, vajutades ja hoides all MOVE ning seejärel sooritades valiku ning MOVE nupu vabastamisel valides sihtpunkti.

ENTER nupule vajutamise võib asendada MOVE nupule vajutamisega (antud peatükis kirjeldatu puhul).

### **3.9.5 Kopeerimine**

Vajutage COPY nupule

Vajutage puute-ekraanil/hiirega klikkides/ENTER'it allikal

Vajutage puute-ekraanil/hiirega klikkides/ENTER'it sihtpunktis

Mitme eseme kopeerimisel on lihtsam valida esemed ära enne COPY nupule vajutamist. Kui vajutatakse COPY nupule koheselt peale valiku sooritamist, eeldab pult, et tegemist on allikaga ning küsib automaatselt sihtpunkti. Mitut eset on korraga võimalik kopeerida, vajutades ja hoides all COPY ning seejärel sooritades valiku ning COPY nupu vabastamisel valides sihtpunkti.

ENTER nupule vajutamise võib asendada COPY nupule vajutamisega (antud peatükis kirjeldatu puhul).

Piltide, Pildi hulkade või Lehekülgede kopeerimisel ei tee Pult vaiki mis individuaalseid koopiaid Piltidest – Pildi hulgad on seotud samade Piltidega. Seondamata koopiade tegemiseks (uute Piltide loomiseks) vajutage SHIFT+COPY kopeerimise sooritamiseks.

### 3.9.6 Eemaldamine

Vajutage REMOVE

Vajutage puute-ekraanil/hiirega klikkides/ENTER'it eemaldataval esemel

Mitme eseme eemaldamiseks valige esemed mida soovite eemaldada ning vajutage REMOVE. Kui vajutate REMOVE kohe peale valiku sooritamist, eeldab pult, et soovite valitud esemed eemaldada. ENTER nupule vajutamise võib asendada REMOVE nupule vajutamiseega.

### 3.9.7 Salvestamine

Tabel tüüpi akendes on võimalik salvestada esemeid (nt. Grupi Aknas gruppide salvestamine).

Vajutage RECORD

Vajutage puute-ekraanil/hiirega klikkides/ENTER'it salvestataval esemel

ENTER nupule vajutamise võib asendada RECORD nupule vajutamiseega.

### 3.9.8 Taasesitustega seotud tegevused

Taasesituse valimiseks vajutage SELECT nupule soovitud Taasesituse juures.

Taasesituse salvestamiseks vajutage RECORD ja seejärel SELECT nupule soovitud Taasesituse juures.

Taasesitusele nime andmiseks vajutage SET, seejärel vajutage soovitud Taasesitusega seonduvat SELECT nuppu ning kasutage klaviatuuri või ekraanil olevat klaviatuuri nime sisestamiseks.

Taasesituse liigutamiseks vajutage MOVE ning liigutatava Taasesitusega seonduvat SELECT nuppu ning seejärel sihtpunktiga seonduvat SELECTI.

Taasesituse kopeerimiseks vajutage COPY ning kopeeritava Taasesitusega seonduvat SELECT nuppu ning seejärel sihtpunktiga seonduvat SELECTI.

Taasesitusele Programmerist sisu lisamiseks vajutage INCLUDE ning Taasesitusega seonduvat SELECTI.

Taasesituse eemaldamiseks vajutage REMOVE ja eemaldatava Taasesitusega seonduvat SELECT nupule. Vajutage uuesti sama SELECTI, et eemaldamine kinnitada.

# 4 Alustamine

## 4.1 Paldi käivitamine

Peale paldi käivitamist ilmub ekraanile sissejuhatav „Abi Aken“, valige „Continue Show“ jätkamiseks.

Abi Akna võib igal hetkel esile kutsuda vajutades HELP nupule.

Pult peab meeles eelmisel kasutamise korral lahti olnud aknaid. Akente sulgemiseks vajutage SHIFT+CLOSE.

Vajutage SETUP Seadistuste Akna avamiseks.

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

## 4.2 Puute-ekraani kalibreerimine

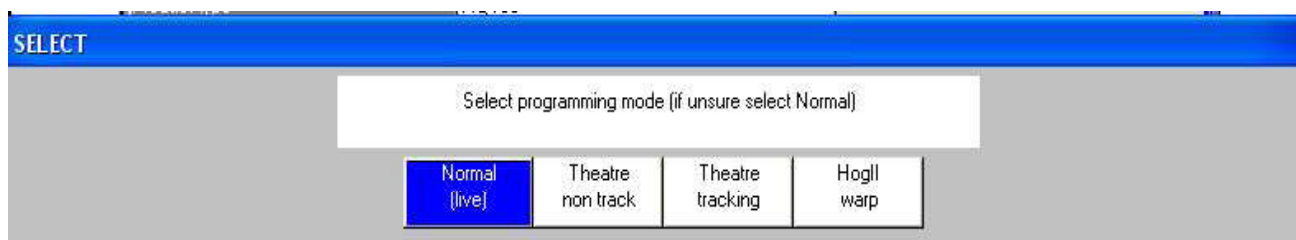
Juhul kui puute-ekraan ei toimi korrapäraselt, võib olla vajalik ekraani kalibreerimine.

Vajutage SETUP nupule Seadistuste Akna avamiseks. Vajutage CAL TOUCH nuppu. Kalibreerimise kinnitamiseks vajutage klahvistikul 1 või vajutage uuesti CAL TOUCH nuppu.

Kalibratsioon toimib ekraani alumise vasaku ja ülemise parema nurga kindlaks tegemise läbi. Vajutage esmalt vasakut nurka ja seejärel paremat ülemist nurka. Soovituslik on kasutada peent, tõmbi otsaga eset.

## 4.3 Uue Show alustamine

Uue Show alustamiseks avage seadistuste aken ja vajutage „NEW SHOW“ nupule. See kustutab mälust eelneva Show informatsiooni – antud tegevus ei mõjuta eelnevalt salvestatud Show faile. Kinnitamiseks vajutage „Yes“.



Võimalik on valida nelja režiimi vahel:

- Tavaline(Normal) – liugurid kontrollivad Pildi hulki. Salvestamisel paigutatakse kõik programmeris olev informatsioon Piltidesse.
- Theatre non-track – liugurid kontrollivad ainult tasemeid. Salvestamisel paigutatakse kõik programmeris olev informatsioon Piltidesse.
- Theatre tracking – liugurid kontrollivad ainult tasemeid. Salvestatakse ainult muudatused mida eelmisel salvestamise korral ei olnud.
- Hog II Warp – sarnane „Theatre tracking“ režiimile, lisa omadustega muutmaks kasutamist mugavamaks Hog II kasutajatele.

Teatri(Theatre) töörežiimides, kohandatakse seadmed automaatselt oma vaikumisi väärtustele kui neid kontrollib Taasesitus või Programmer. Klaviatuuri abil on võimalik seadistada Palette, kasutades selleks Paleti numbreid ning Pildi hulkade ajastusi astmeliseks mitte Jooksu poolt määratud ajastusteks.

Töörežiimi on võimalik muuta igal ajal kasutades selleks „Programming Mode“ käsiklust Seadistuste Aknas. Lisaks individuaalsetele valikutele on võimalik kohandada ka vastavalt kasutaja soovidele vaikumisi väärtuseid ning salvestada nad isiklikku seadistuste faili.

Uue Show alustamine kustutab kogu Patchimise, programmeerimise ja paleti informatsiooni. See ei mõjuta Pildi põhiseid seadistusi nagu DMX väljundite konfiguratsioon ja puute-ekraani kalibratsiooniga seotud informatsioon.

## 4.4 Puldi Väljundite võimaldamine

Kanali informatsiooni väljundi võimaldamiseks rakendage Seadistuste Aknas „DMX I/O VIEW“. Antud aken võimaldab kõigi 18 Universumi sisendite ja väljundite kohandamist. MagicQ Puldid toetavad DMX'i otse puldist või läbi välise ArtNet DMX'iks konverteri.

VIEW SETTINGS	VIEW SYSTEM	VIEW DMX I/O		SET UNIVERSES		ZONE	TAKE CONTROL	RELEASE CONTROL	GRAB SHOW	RESET VISUAL	QUIT
SETUP (show/capture.sbk)											
Play Mode	Normal	Uni	Status	Out Type	Out Uni	In Type	In Uni	Visualiser	Hot takeover	Test	Copy
		1	Disabled	ArtNet	Art 0	ArtNet	Art 0	None	No	No	No
		2	Disabled	ArtNet	Art 1	ArtNet	Art 6	None	No	No	No
Safe/Normal		3	Disabled	ArtNet	Art 2	ArtNet	Art 7	None	No	No	No
		4	Disabled	ArtNet	Art 3	ArtNet	Art 4	None	No	No	No
Prog Mode	Custom	5	Disabled	ArtNet	Art 4	ArtNet	Art 3	None	No	No	No
		6	Disabled	ArtNet	Art 5	ArtNet	Art 5	None	No	No	No
		7	Disabled	ArtNet	Art 6	ArtNet	Art 6	None	No	No	No
		8	Disabled	ArtNet	Art 7	ArtNet	Art 7	None	No	No	No
Set Mode		9	Disabled	ArtNet	Art 8	ArtNet	Art 8	None	No	No	No
		10	Disabled	ArtNet	Art 9	ArtNet	Art 9	None	No	No	No
		11	Disabled	ArtNet	Art 10	ArtNet	Art 10	None	No	No	No
		12	Disabled	ArtNet	Art 11	ArtNet	Art 11	None	No	No	No
		13	Disabled	ArtNet	Art 12	ArtNet	Art 12	None	No	No	No
		14	Disabled	ArtNet	Art 13	ArtNet	Art 13	None	No	No	No
		15	Disabled	ArtNet	Art 14	ArtNet	Art 14	None	No	No	No
		16	Disabled	ArtNet	Art 0	ArtNet	Art 0	None	No	No	No
		17	Disabled	ArtNet	Art 1	ArtNet	Art 1	None	No	No	No
		18	Disabled	ArtNet	Art 2	ArtNet	Art 2	None	No	No	No
WiggleLapXP Sat Jan 19 20:30:18 2008 Ver 1.3.4.6											
Page 1 : Add											

### 4.4.1 DMX Väljundite kasutamine

MagicQ Pro ja MagicQ Xpert Pultidel on tagumisel paneelil DMX väljundid. Vanemate MagicQ Pultide puhul on võimalik DMX väljundid lisada kasutades selleks laiendus moduleid.

MagicQ tarkvara versioonist 1.3.4.5 alates, väljundavad taga paneelil olevad DMX väljundid automaatselt Universumeid 1 – 4, väljaarvatud juhul kui väljundid on seadistatud teisiti. DMX'i edastatakse olenemata sellest kas „Staatus“ on Seadistuste Aknas lubatud(enabled) või keelatud(disabled). Pro seeria Pultidel on tagumisel paneelil roheline LED, mis näitab kui DMX väljund on aktiivne.



Juhul kui on vajalik edastada alternatiivseid Universumeid neljast DMX väljundist ja kasutusel olev tarkvara eelneb versioonile 1.3.4.5, on vajalik teha kohandused käsitsi. Iga Universumi puhul mida on vaja edastada tagumisel paneelil olevatest väljunditest tuleb kohandada väljundi tüüp(out type) „MagicQ Direct“ ning suunata vastavasse porti - „Port 1“, „Port 2“, „Port 3“ ja „Port 4“.

Tarkvara puhul, mis eelneb versioonile 1.3.5.0 tuleb valida „Chan USB“ „MagicQ Direct“ asemel ning seejärel kohandada „Out Uni“ „Mod 1 Uni1'ks“, „Mod 2 Uni2'ks“, „Mod 3 Uni3'ks“, „Mod 4 Uni4'ks“ vastavalt vajadusele. Seejärel tuleb Universumid lubada(enable).

Uni	Status	Out Type	Out Uni	In Type	In Uni	Visualiser	Hot takeover	Test	Copy
1	Enabled	MQ Direct	Port 1	ArtNet	Art 0	None	No	No	No
2	Enabled	MQ Direct	Port 2	ArtNet	Art 1	None	No	No	No
3	Enabled	MQ Direct	Port 3	ArtNet	Art 2	None	No	No	No
4	Enabled	MQ Direct	Port 4	ArtNet	Art 3	None	No	No	No
5	Disabled	ArtNet	Art 4	ArtNet	Art 4	None	No	No	No
6	Disabled	ArtNet	Art 5	ArtNet	Art 5	None	No	No	No

#### 4.4.2 ArtNet ja ArtNet DMX'iks liidesed

ArtNet'i edastamiseks Universumile tuleb see lubada ning seejärel teha kindlaks, et väljundi tüüp on seadistatud ArtNet'iks. Seejärel tuleb valida millist ArtNet'i Universumit tuleb edastada MagicQ Universumile. MagicQ suunab vaikimisi MagicQ Universumi 1 väljundi esimesele ArtNet'i Universumile (Art0).



Juhul kui kasutusel on Ethernet DMX512 konverterid tuleb seadistada konverterid viisil, et korrektne ArtNet'i sub-net vastab ArtNet'i Universumile. Koos ChamSys 3 Universumi Ethernet DMX karkbiks seadistamisega tuleb seadistada ka pöörlevad lülitid korrektsetele väärtustele. - vasak on ArtNet sub-net'i kontrollimiseks ning parem on ArtNet'i Universumi kontrollimiseks. Seejärel dekodeerib kasutajaliides kolm ArtNet'i universumit alustades ArtNet'i sub-net'ist ja universumist.

Üldjuhul on ArtNet'i sub-net seadistatud enamikus võrkudes kui 0 (Seda on võimalik muuta Seadistuste Aknas „DMX I/O“ vaates liikudes paremale). ArtNet'o Universum on sama Universum, mis on seadistatud „Out Uni“ ja „In Uni“ DMX I/O puhul – kui kasutusel on üks Ethernet DMX512'ks liides võib kasutada Universumit 0.

Juhul kui kasutusel on mida Ethernet kasutajaliidest, tuleb seadistada iga liides erinevale ArtNet'i Universumile – näiteks kahe ChamSys 3 Universum Ethernet liidese kasutamisel tuleb esimene liides seadistada ArtNet'i Universumile 0 ja teine ArtNet'i Universumile 3.

„MagicQ Media Center“ hõlmab endas DMX jälgi, et võrgus jälgida ArtNet'i toiminguid – et seda teha tuleb valida Seadmed(Devices), DMX View. Võrgus liikuv informatsioon esitletakse pildina. Universumid, mis on aktiivsed on esile toodud valgetena, mitte aktiivsed hallidena.

## 4.5 MagicQ Taasesituste Tiiva ühendamine

MagicQ Taasesituste Tiiva ühendamiseks tuleb Tiib ühendada Puldiga kasutades selleks USB ühendust. Avage Seadistuste Aknas, „View System“, „View Wings“ ning seadistage esimene Tiiva tüüp(Wing Type) „USB Wing“ tüübiks.

Vaiki mis seadistustest lähtuvalt on Taasesituste Tiivad sedasitatud viisil, mis võimaldab lehekülgi vahetada Puldil olevate NextPage/PrevPage nuppudega. Tiiba on võimalik seadistada nii, et see töötab Puldist eraldi, seadistamiseks tuleb vahetada „Lower Bank Tie“ ja „Upper Bank Tie“.

Mitme Tiiva kasutamiseks tuleb ühendada nad Puldiga ja muuta Tiiva tüüp „USB Wing'iks“

### 4.5.1 Taasesituse Tiiva ID seadistamine

Mitme Taasesituste/Lisa Tiiva puhul on võimalik anda igale liidesele oma ID. Tiivale ID andmiseks tuleb avada Seadistus(Setup), „View Wings“ ning seejärel teha kindlaks liideste sedasitused ja korrektsete Taasesituste kontrollimine. Eelnevalt on olnud võimalik, et Tiivad vahetatavad juhul kui ühele sooritatakse lähtestus või Tiivad lülitati sisse erinevas järjestuses.

Näide: Tiiva ID võimalust toetavad ainult siniste LCD'dega Tiivad. Tiiva ID määramiseks tuleb hoida all „Reset“ nuppu, mis paikneb Tiiva käetoel ning samaaegselt hoides all „Page UP“ ja „Page DOWN“ nuppe.

## 4.6 Väliste Monitoride ühendamine

MagicQ'l on tagumisel küljel VGA ühendused, mis on mõeldud väliste monitoride ühendamiseks. Ühendatavad Monitorid võivad olla ka puute-ekraaniga.

VIEW SETTINGS	VIEW SYSTEM	VIEW DMX I/O	VIEW WINGS	VIEW MEDIA	VIEW STATUS	VIEW MONITORS	REMOTE CONTROL	REMOTE MULTI W		RELOAD MULTI W	QUIT
SETUP (show/bitmapfx2-20by20.sbk)											
Play Mode	Window	Status	Fitted	Resolution	Touch no	Touch type	Left	Top	Width	Height	
Normal	1	Enabled	Fitted	1024x768	Touch 1	Normal	0	0	1024	768	
	2	Disabled	Not detected	1024x768	Touch 2	Normal	0	0	1024	768	
Safe/Normal	3	Disabled	Not detected	Custom	None	Not set	0	0	0	0	Set Hostname
Prog Mode	4	Disabled	Not detected	Custom	None	Not set	0	0	0	0	Scroll

## 4.6.1 Pro 2010 Operatsioonisüsteem

MagicQ Puldid, mis kasutavad Pro 2010 Operatsioonisüsteemi toetavad kuni kahte välist monitори resolutisooniga kuni 1440x900. Monitorid võivad olla puute-ekraaniga. Välsed monitorid peavad olema sisselülitatud enne Puldi sisselülitamist, et Pult nendega korrektselt ühenduse looks.

Resolutisooni tulbast on võimalik seadistada sobiv resolutisoon see võimalades.

Juhul kui kasutusel on USB ühendusega puute-ekraanid tuleb minna, Seadistused (Setup), „View System“, „View Status“, Puute-ekraanid (Touchscreens), et determineerida kumb ekraanidest on Touch 1 ja Touch 2.

## 4.6.2 Pro Operatsioonisüsteem

Pro Operatsioonisüsteemis on esimese väljundi ekraaniks Puldi ekraani duplikaat. See võimaldab jätkata puldi kasutamist juhul kui ekraan ei peaks mingil põhjusel funktsioneerima.

Monitори 2 väljundit võib kasutada lisa akente esile toomiseks. Võimaldamaks akente viimise monitorile 2, tuleb see võimaldada Seadistuste Aknas, „View System“, „View Monitors“ vaates seadistades selles monitor 2 resolutisooni 1024x768 või 800x600 suuruseks.

Enne teise monitори sisselülitamist tuleb kindlaks teha, et monitори kaardi uuendamine on läbi viidud – see tähendab et monitори kaart tuleb paigutada tagaküljel olevasse ettenähtud kohta.

\*teise VGA ühenduse eksisteerimine ei tähenda, et Puldis oleks kindlasti olemas ka monitори kaart. On soovitatav välja lülitada teise ekraani väljund, juhul kui ekraani ühendatud ei ole, see tõhustab Puldi üleüldist töövõimekust.

Pro süsteemide puhul enne versiooni 1.4.3.0 tuleb teine ekraan ja ühendus kohandada Seadistuste Aknas, „View Settings“, „Ports“ vaates.

Teise monitори väljundisse võib ühendada puute-ekraani. Monitори paigaldamiseks tuleb ühendada kaablid monitори ja Puldi vahel. Seejärel tuleb valida Seadistuste Akanast sobiv protokoll, selleks tuleb minna „View Settings“, „Prots“, „Serial remote Protocol“ ja seadistada puute-ekraan teiseks monitорiks.

MagicQ seerija Puldid, mis kasutavad Pro (mitte Pro 2010) operatsioonisüsteemi, suudavad toetada ainult teatud arvu USB puute-ekraane. Soovituslik on kasutada järjestik ühendusega puute-ekraane või uuendada operatsioonisüsteem Pro 2010 versiooniks.

## 4.7 Patchimine

Patchimise Akna avamiseks tuleb vajutada nupule mille juurde on kirjutatud „PATCH“. Patchimise Aknal on kolm vaadet, „View Heads“, „View Chans“, ja „View DMX“. Antud peatükis kirjeldatakse patchimist „View Heads“ vaates.

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

Alustamiseks tuleb valida seade mida patchida vajutades CHOOSE HEAD nupule. Seejärel toimub automaatne akna muutus ning esile tuuakse nimekiri seadmete tootjatest. Seejärel tuleb valida nimekirjast seade vajutades puute-ekraanil selle nimele. Alternatiivselt on võimalik kasutada noole

FILE MANAGER (hard drive: show/heads)									
5star	abstract	ac lighting	Acme	Airstar	alkalite	Alpha One	American DJ	Amptown	apollo
ariane	arkaos	avr	ayrton	borealis	cameleon	canvix	capture	chameleon	Chauvet
chroma q	Chromlech	cirro	city theat	Clay Paky	cls	coef	coemar	colours	columbus
compulite	constella	coolux	cxii	d-tek dmx	desisti	dha	discotech	diversitronic	DTS
eee	effect co+c34	elation	elite	ETC	eurocolour2	eurolite	eurotech euro	eurotech	evl
expolite	fal	fly	futurelight	G-Lites	generic	geni	glp	griven	high end
hippo	hq power	hubbell	hungaroflash	ipix	irideon	jb systems	JB	jem	jt eng
labscan	lampo	lanzini	laseraqe	le maitre	led	licht technik	light curtain	light sky	lighting inov

klahve ning vajutades ENTER seadme valimiseks.

Kui valik on sooritatud suunab pult kasutaja tagasi Patchimise Aknasse. Seadme patchimiseks tuleb vajutada „Patch It“ nuppu. Seejärel küsib Pult patchitavate seadmete arvu ning aadressi millele seadmed patchida. Kindlale aadressile patchimiseks tuleb kasutada @ märki.

### Keypad

Enter number@uni-chan/offset (e.g. 5@2-1/20)

> 5@2-1

ESC			<--
THRU	/	*	-
7	8	9	+
4	5	6	FULL
1	2	3	@
0	.	ENTER	

Näiteks: Viie Mac250 režiimis 4 patchimiseks Universumile 2, kanal 1, tuleb sisestada

5 @ 2 – 1

Juhul kui tuleb patchida mitu kanalit fikseeritud nihkes nt. viis Martin Mac 250s DMX kanalitele 1, 21, 41, 61, 81 tuleb sisestada

5 @ 2 – 1 / 20

PATCH (Martin Mac250m4)										
Head type	DMX	Hd no	Name	Gel	P Inv	T Inv	Swap	Merge	From	
Martin Mac250m4	2-001 (000000001)	001	Mac250	○ Wheel	no	no	no	Norm		
Martin Mac250m4	2-014 (000001110)	002	Mac250	○ Wheel	no	no	no	Norm		
Martin Mac250m4	2-027 (000011011)	003	Mac250	○ Wheel	no	no	no	Norm		
Martin Mac250m4	2-040 (000101000)	004	Mac250	○ Wheel	no	no	no	Norm		
Martin Mac250m4	2-053 (000110101)	005	Mac250	○ Wheel	no	no	no	Norm		

Dimmeri patchimiseks tuleb vajutada CHOOSE DIMMER nupule ning seejärel tuleb sarnaselt ülal kirjeldatule patchida üks või enam dimmerit.

Patchimise aknas on võimalik kohandada kõiki heleda värviga välju. Välja kohandamiseks tuleb sellele viia kursor ning sisestada klahvistikult uus väärtus ja vajutada ENTER.

Antud viisil on võimalik muuta DMX aadressi, seadmete hulka, seadmete nime ja Gel'i iga patchitud seadme puhul.

#### 4.7.1 Seadmete Nimetamine ja Nummerdamine

Peale patchimist on võimalik anda seadmetele nimed ja numbrid. Soovituslik on nime andmisel pidada silmas seadme või dimmeri asukohta. Dimmerite puhul on soovituslik konfigurida ka gel.

PATCH										
Head type	DMX	Hd no	Name	Gel	P Inv	T Inv	Swap	Merge	From	
Generic Dimmer	1-001 (000000001)	001	Spots	○ No col				Norm		
Generic Dimmer	1-002 (000000010)	002	Spots	○ No col				Norm		
Generic Dimmer	1-003 (000000011)	003	Spots	○ No col				Norm		
Generic Dimmer	1-004 (000000100)	004	Spots	○ No col				Norm		
Generic Dimmer	1-005 (000000101)	005	Finger L	● R59 Indigo				Norm		
Generic Dimmer	1-006 (000000110)	006	Finger L	● R312 Canary				Norm		
Generic Dimmer	1-007 (000000111)	007	Finger L	● R356 Middle Lavend				Norm		
Generic Dimmer	1-008 (000001000)	008	Finger L	● R27 Medium Red				Norm		
Generic Dimmer	1-009 (000001001)	009	Finger L	● R312 Canary				Norm		
Generic Dimmer	1-010 (000001010)	010	Finger L	● R27 Medium Red				Norm		
Generic Dimmer	1-011 (000001011)	011	Finger L	● R59 Indigo				Norm		
Generic Dimmer	1-012 (000001100)	012	Finger L	● R312 Canary				Norm		
Generic Dimmer	1-013 (000001101)	013	Finger L	● R356 Middle Lavend				Norm		
Generic Dimmer	1-014 (000001110)	014	Finger L	● R27 Medium Red				Norm		
Generic Dimmer	1-015 (000001111)	015	Finger L	● R312 Canary				Norm		
Generic Dimmer	1-016 (000010000)	016	Finger L	● R27 Medium Red				Norm		
Generic Dimmer	1-017 (000010001)	017	Finger M	● R59 Indigo				Norm		
Generic Dimmer	1-018 (000010010)	018	Finger M	● R312 Canary				Norm		
Generic Dimmer	1-019 (000010011)	019	Finger M	● R356 Middle Lavend				Norm		
Generic Dimmer	1-020 (000010100)	020	Finger M	● R27 Medium Red				Norm		

Selle konfiguratsioon võimaldab Puldil automaatselt programmeerida Pilte.

Gel väljad kasutavad gel numbreid. Lee värvide puhul sisestage gel numbrid otse (nt. 181, Lee 181 jaoks). Rosco värvide puhul lisage värvi numbrid ette . (nt. .14, Rosco 14 jaoks). Värvide puudumisel tuleb sisestada 0. Juhul kui kasutatakse värvi numbrite asemel värvide nimesid tuleb lihtsalt sisestada soovitud nimi.

Seadme või dimmeri testimiseks tuleb vajutada nupule TEST MODE (nupp encode C) ning viia kursor seadmele mida testida. Liikuvate seadmete puhul kasutatakse LOCATE funktsiooni dimmerite puhul seadistatakse nad võimsusele 100%. Režiimist väljumiseks tuleb uuesti vajutada nupule TEST MODE.

## 4.8 Seadmete juhtimine

### 4.8.1 Seadmete valimine

Liikuvate seadmete juhtimiseks on vajalik eelnevalt juhitavad seadmed valida. MagicQ Pult peab silmas hetkel kasutaja poolt valitud seadmeid, et teha seeläbi kindlaks millistel seadmetel muudatused teha. Kasutajal on võimalik valida seadmeid üksikult või grupina, et tagasi tuua konfiguratsioonid mida on tihti kasutatud.

„Hog Warp“ režiimis kui Seadistuste valikute alt on lubatud valik „numbri klahvid valivad alati seadme“ (Keypad always selects head) on võimalik numbri klahvidega teostada seadmete valikut – näiteks seadmed 1-4.

1 THRU 4 ENTER

Teistes režiimides on võimalik valikuid sooritada kasutades

1 THRU 4 @@

### 4.8.2 Seadmete valimine Grupi/Seadmete (Group/Heads) Aknast

Pult genereerib automaatselt grupid kõigile sama tüüpi seadmetele. Lisaks on võimalik luua uusi grupe.

Grupi Aknal on kaks vaadet. VIEW GROUPS võimaldab seadmete valimist grupina ja VIEW HEADS võimaldab üksikute seadmete valimist.

VIEW GROUPS Aknas, valides puute-ekraanilt mingi kindla grupi valib automaatselt kõik selles grupis olevad seadmed. Kõik teised seadmed, mis olid eelnevalt valitud kuid ei ole antud grupis arvatakse valimist välja. Mitme grupi valimiseks tuleb hoida all SHIFT ja vajutada gruppidele mida valimisse lisada.

VIEW HEADS vaates on võimalik üksikuid seadmeid arvata valimisse või sellest välja. Seadmete nimekirjas liikumiseks tuleb kasutada PG UP ja PG DN nuppe.

### 4.8.3 Grupi salvestamine

Seadmed mida soovitakse gruppi lisada on võimalik valida numbri klahvidega või läbi VIEW HEADS vaate Grupi Aknas.

Vaadet on võimalik muuta vajutades VIEW GROUPS.

Grupi salvestamiseks tuleb vajutada RECORD ning seejärel vajutada grupile mida salvestada puute-ekraanil või kasutades kursori klahve ja vajutades sobival grupil ENTER.

## 4.9 Grupi nimetamine

Kui grupi salvestamisel sisestada nimi enne grupi valimist (kasutades puute-ekraani või ENTERI'ga) antakse grupile samaaegselt salvestamisele ka eelnevalt sisestatud nimi.

Grupile on võimalik igal ajal anda nimi vajutades SET ning valides grupp millele nime anda.

Juhul kui klaviatuuri ei ole võimalik kasutada tuleb vajutada SET ning valida grupp millele nimi anda (kasutades puute-ekraani või ENTER'it). Puute-ekraanile ilmub klaviatuur millelt on võimalik nimi sisestada.

## 4.10 Grupi muutmine

Kui grupp on salvestatud siis puute-ekraanilt grupi valimine valib automaatselt kõik antud grupis olevad seadmed. Kõik grupis mitte olevad seadmed jäävad valimist välja. Kasutades SHIFT'i on samaaegselt võimalik valida mitu gruppi. Seadistustes on valik, mis võimaldab mitme grupi samaaegse valimise muuta vaikimisi seadistuseks.

## 4.11 Dimmeri tasemete seadistamine

Klahvistikult on võimalik sisestada käskluseid nagu:

1 @ 50 ENTER

1 THRU 4 @ FULL ENTER

Võimalik on kasutada ka Intensiivsuse Akent vajutades INT nupule. Antud aknal on esitatud iga patchitud seadme ja dimmeriga seonduv liugur. Vajutades liugurile on võimalik seadistada intensiivsuse taset. Kui liugur on 0 kõrgemal tasemel on kanal programmeris aktiivne ning liugur muutub punaseks.



Antud aknal on kaks vaadet, „View Prog“ ja „View Preset“ - liugurid mida liigutatakse „View Prog“ vaates mõjutavad intensiivsuse astmeid ning muudatused salvestatakse Piltidesse. Liugurid mida liigutatakse „View Preset“ vaates käituvad nagu traditsionaalsed „üks kanali kohta“ eelseadistusega liugurid vanemate Pultide puhul – see võimaldab seadistada kanalite tasemeid ilma programmeerimist mõjutamata. See on ekvivalentne „Parkimise“ (Parking) teistel konsoolidel.

SQUARE OFF nupp võimaldab kiiret intensiivsuste programmeerimist kasutades puute-ekraani on võimalik valida kanalid, mis on kas täis või null intensiivsusel. Vajutades uuesti SQUARE OFF lõpetab töö seadistades kõik üle 50% olevad liugurid 100% ning alla 50% olevad liugurid 0% intensiivsusele.

All to Full ja All to Zero käsklustega on võimalik seadistada kõikide kanalite intensiivsuseid.

CLEAR nupp tühjendab programmeeri.

VIEW PROG	VIEW PRESETS	ALL TO ZERO	SQUARE OFF	ALL TO FULL	SELECT ALL	SELECT ACTIVE	DESELECT ALL	SET NAME	SET GEL	CLEAR ALL	REMOVE CURSOR		
Head Type	INTENSITY (Programmer) No heads selected											Cursor	
All	No col	No col	No col	No col	R59	R312	R356	R27	R312	R27	R59	R312	No col
Next head	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10	H11	H12	0%
	Spots	Spots	Spots	Spots	Finger L	Finger L	Finger L	Finger L	Finger L	Finger L	Finger L	Finger L	100-50-0%
Gel	R356	R27	R312	R27	R59	R312	R356	R27	R312	R27	R59	R312	Scroll
All	H13	H14	H15	H16	H17	H18	H19	H20	H21	H22	H23	H24	Window
Next gel	Finger L	Finger L	Finger L	Finger L	Finger M	Finger M	Finger M	Finger M	Finger M	Finger M	Finger M	Finger M	
Head Name	R356	R27	R312	R27	R59	R312	R356	R27	R312	R27	R59	R312	Dim
All	H25	H26	H27	H28	H29	H30	H31	H32	H33	H34	H35	H36	mode
Next name	Finger M	Finger M	Finger M	Finger M	Finger R	Finger R	Finger R	Finger R	Finger R	Finger R	Finger R	Finger R	
View	R356	R27	R312	R27	No col	No col	No col	No col	No col	Mac250	Mac250	Mac250	No selected
All	H37	H38	H39	H40	H41	H42	H43	H44	H45	H46	H47	H48	Heads
	Finger R	Finger R	Finger R	Finger R	Pacific	Pacific	Pacific	Pacific	S4	M250	M250	M250	
All	WiggleLapXP Sat Jan 19 20:07:15 2008 Ver 1.3.4.6						Show loaded						100-50-0%
	Page 1 : Add						>						

## 4.12 Seadmete Paigutamine (Locate)

Alustades on soovitatav paigutada seadmed oma algpositsioonile. Paigutamiseks tuleb valida seadmed mida paigutada ning vajutada LOCATE nupule. Seadme paigutamine toob kõik antud seadmete omadused programmerisse.

Juhul kui seadmed võimaldavad lambi löögi kontrollimist läbi DMX'i või olla kasulik kasutada „Lamp On“ (lamp sisse) käsklust kiire nägemiseks. Valides seadmed ning seejärel vajutades SHIFT+LOCATE käivitab automaatselt ka „Lamp On“ makro.

## 4.13 Omaduste muutmine

Seadmetel on mitmeid omadusi, tavapärased omadused on pan, tilt, värv, gobo ja iiris. Liikuva seadme patchimisel kaardistab Pult seadme parameetrid standard omadusteks võimaldades lihtsat liigipääsu seadme omadustele.






Omadusi kategoriseeritakse nelja tüüpi – intensiivsus, positsioon, värv, kiir. Iga omaduse jaoks on MagicQ'l eraldi aken. Omaduste kontrollimiseks valige seadmed ning soovitava omadusega seondud aken.

Hoides all CTRL ja vajutades nuppu PALETTES avab kõik Paleti aknad. Aknad avanevad all esiletoodud asetusel.

Palettes	Prog	Cue Stacks	Outputs																	
----------	------	------------	---------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

<b>GROUP (Mac250 1,2,3,4,5)</b>					<b>POSITION (Mac250 1,2,3,4,5)</b>																																			
G1 (5) All Mac250	G2	G3	G4	G5	P1 x IPB centre	P2 x far left	P3 x far right	P4 x far up	P5 x far down	P6 left	P7 right	P8 up	P9 down	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20																
G6	G7	G8	G9	G10																																				
G11	G12	G13	G14	G15																																				
G16	G17	G18	G19	G20																																				
<b>COLOUR (Mac250 1,2,3,4,5)</b>					<b>BEAM (Mac250 1,2,3,4,5)</b>																																			
C1 PB White	C2 I Red	C3 IB Amber	C4 PCB Yellow	C5 ICB Green	B1 PB open gobo	B2 cone	B3 PCB bar	B4 PCB fan hat	B5 ICB triple	C6 PB Cyan	C7 Blue	C8 ICB Pink	C9 IPB UV	C10 ICB Magenta	B6 PB dec beam	B7 PCB fibroid	B8 PCB rnd holes blue	B9 PCB pys cir mag	B10 ICB pys cir shake	C11	C12	C13	C14	C15	B11 PB rnd holes shake	B12 PCB fibroid shake	B13 PCB dec beam shake	B14 PCB triple shake	B15 PCB fan hat shake	B16 PB bar shake	B17 cone shake	B18 PB gobo scrll >>	B19 PCB gobo scrll <<	B20						
C16	C17	C18	C19	C20																																				

Tumedama nimeribaga aken kontrollib nuppe ja pöörlevaid kodeerijaid. Igas aknas kontrollivad X ja Y kodeerijad kõige olulisemaid omadusi – Pan ja Tilt Positsiooni Aknas, Col Wheel 1 ja Col Wheel 2 Värv Aknas ning Gobo Wheel 1 ja Gobo Wheel 2 Kiire Aknas.

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

Kiire Aknas on rohkem kui kaheksa kontrollitavat omadust – nendele on võimalik ligi pääseda kasutades mitmeid kodeerijate lehekülgi, mida on võimalik esile tuua vajutades NEXT PAGE nupule.

Registreeritud omadused nagu värvi ja gobo rattad on liigutatavad järgmisele väärtusele vajutades antud omadusega seonduvat nuppu. Hoides all SHIFT'i ja vajutades omadusega seonduvat nuppu viib tagasi eelnenud väärtusele.

Lisaks võimaldab aken valida paletilt omaduste väärtuseid kasutades selleks puute-ekraani. Seadmete salvestamisel genereerib süsteem automaatselt paletid iga omaduse tüübi kohta. Kasutaja võib luua uusi või muuta olemasolevaid palette vastavalt vajadusele.

Värvi aknas vajutades COL MIX/ COLATTRIBS nuppudele muudab värvi valijat. Vajutades COL TYPE on võimalik valida standard värve, Lee värve, Rosco värve või HIS mudeleid.

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

## 4.14 Paleti salvestamine

Eelistatud omaduste kombinatsiooni salvestamiseks Paletile (nt. Pöörlev kolmnurk prismaga MAC500'l), esiteks tuleb modifitseerida salvestatavad omadused. Selleks tuleb vajutada RECORD ja valida sissekanne mida paletile salvestada. Vaikimisi seadistuste järgi seadistatakse ainult valitud Seadmed paletile (Seda on võimalik muuta vajutades SHIFT+RECORD ja valides „Record Options“).

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

Paletile nime andmiseks, tuleb nimi trükkida nimi sisse välisel klaviatuuril (või tuues esile ekraanil oleva klaviatuuri vajutades SET ning trükkides nimi sellel) ning vajutada ENTER.

## 4.15 Efekti (FX) lisamine

Seadmete efekti lisamiseks tuleb valida seadmed Grupi või Prog Aknast ning vajutada ADD FX nuppu ning valida efekt mida lisada.

Peale efekti valimist viiakse kasutaja automaatselt tagasi Prog Aknasse. Efekti parameetrite nagu kiirus, suurus ja ulatus muutmiseks tuleb kasutada pöörlevaid kodeerijad.

Ühele seadmele on võimalik lisada mitu efekti, eeldusel et efektid ei kasuta samu omadusi. Näiteks on võimalik kasutada samaaegselt „Pan Sines“ ja „Tilt Sines“ efekte.

## 4.16 Pildi Salvestamine

Vaate salvestamiseks Pildile, tuleb esiteks luua vaade ning seejärel vajutada RECORD ja vastava Taasesituse SELECT nupule.

Pildi testimiseks tuleb esmalt puhastada programmer vajutades CLEAR ning seejärel tõsta vastava Taasesitusega seotud liugurit või vajutada antud Taasesituse FLASH nupule.

Pildi salvestamisel Taasesitusele genereerib Pult Pildi hulga, mis koosneb ühest Pildist.

Salvestatud Pildi vaatamiseks tuleb vajutada vastava Taasesituse SELECT nupule ning vajutada „CUE“, et avada Pildi Aken.

Salvestamise ajal valikute muutmiseks tuleb vajutada SHIF+RECORD mille järel ilmub ekraanile tööriistariba millel on salvestamisega seonduvad valikud. Sellelt on võimalik sooritada vajalikud muudatused, mis kantakse Taasesitusele kui vajutada antud Taasesituse SELECT'i, sarnaselt

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

eelnevalt kirjeldatule.

## 4.17 Pildi hulga salvestamine (Jooksu või Teatri hulk)

Pildi hulga salvestamine toimub sarnaselt üksiku Pildi salvestamisele. Lihtsalt tuleb salvestada mitu Pilti ühele Taasesitusele.

Kahe erineva vaatega Pildi hulga loomiseks, näiteks: Kollaste täppidega ja siniste kolmnurkadega.

- Looge kollaste täppidega vaade
- Vajutage RECORD ja vajutage soovitud Taasesituse SELECT nupule
- Looge siniste kolmnurkadega vaade
- Vajutage RECORD ja vajutage sama Taasesituse SELECT nupule

Pildi testimiseks tuleb puhastada programmer vajutades CLEAR ja tõstes antud Taasesituse liugurit või vajutades FLASH nupule.

Pildi hulga vaatamiseks tuleb valida Taasesitus ja vajutada „CUE STAC“, mis toob esile Pildi hulga Akna.

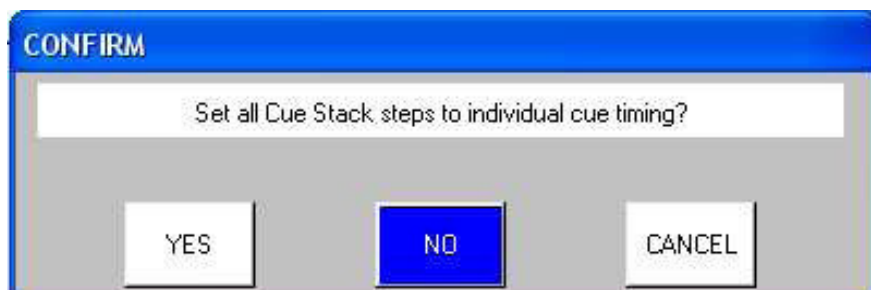
Kui Taasesitusele salvestada rohkem kui üks Pilt, kontrollib Pildi hulk Piltide vahetumist. Tavalises töörežiimis (Normal Mode) toimib Pildi hulk vaikimisi nagu Jooks. Pilte esitatakse teineteisele järgnevalt ja ajastust kontrollib Jooksu kiirus, kogu Pildi hulga ulatuses.

VIEW CUE STACK	VIEW OPTIONS	VIEW DEFAULTS	CHOOSE CUE STACK	VIEW CUE	GOTO CUE	PRELOAD CUE	MARK CUE	CHASE TIMING	CUE TIMING	RENUM CUE IDS	REMOVE CUE
CUE STACK (CS1: pars chase)											
Status Cue id Cue text Wait Halt Delay Fade Cue Next cue Timing											
* 1.00 red Chase No Chase Chase Q1 2.00 Chase											
2.00 purple Chase No Chase Chase Q2 3.00 Chase											
3.00 yellow Chase No Chase Chase Q3 4.00 Chase											
4.00 pink Chase No Chase Chase Q4 1.00 Chase											
End											
Display Current Cue											
Off											

Teatri töörežiimis (Theatre Mode) on vaikimisi ajastus Pildi Ajastus(Cue Timing) – individuaalsed Häbumise (Fade) ajastused igalt sammult järgmisele sammule GO funktsiooni abil.

Status	Cue id	Cue text	Wait	Halt	Delay	Fade	Cue	Next cue	Timing
*	1.00		Follow	Yes	0.00s	3.00s	Q14	2.00	Cue
	2.00		Follow	Yes	0.00s	3.00s	Q18	3.00	Cue
	3.00		Follow	Yes	0.00s	3.00s	Q19	1.00	Cue
End									

Ajastuse režiimi on võimalik muuta, nii et Pildid esitatakse sarnaselt Theatre töörežiimile, kasutades selleks GO/STOP nuppe. Selle sooritamiseks tuleb valida „View Options“ (vaate valikud) ning seal vajutada CUE TIMING ja/või CHASE TIMING nuppudele, muutmaks ajastamise režiimi.



## 4.18 Akna asetuste valimine ja salvestamine

Pult võimaldab salvestada erinevaid akente asetuste valikuid, sealhulgas sisaldab Pult ka mitut standardset akente asetust nagu Palettide ja Pildi hulkade asetused.

Akente asetuste valimiseks tuleb all hoida CTRL ning vajutada ühele ülemistest Akentele viitavatest nuppudest.

Akente asetuse salvestamiseks tuleb esmalt sulgeda kõik avatud aknad (SHIFT+CLOSE). Seejärel tuleb avada soovitud aknad ning määrata nende suurus. Salvestamiseks tuleb vajutada RECORD ja hoida all CTRL ning valida nupp mille alla asetuse salvestada.

Asetuse nimetamiseks tuleb vajutada SET ning hoida all CTRL ja vajutada nupule millele on asetuse salvestatud. Seejärel tuleb sisestada soovitud nimetus.

## 4.19 Show salvestamine

Pult sisaldab kõvaketast millele on võimalik salvestada suur hulk show'sid. Programmeerimise ajal hoiustatakse show'd Puldi mälus, et salvestada show mälust kõvakettale tuleb vajutada SAVE SHOW nupule Seadistuste Aknas.

Programmeerimise ajal on soovitatav regulaarselt tehtud tööd salvestada, et juhusliku voolukatkestuse puhul tehtud töö säiliks. Show faili nimi on valikuline – Pult lisab automaatselt

show faili lõppu laienduse .shw.

Pult sooritab vaikimisi, teatud perioodi alusel tagavara salvestusi kõvakettale. Tagavara salvestistel on samad nimed, mis show failidel kuid erinevad faili laiendused - .sbk.

Soovituslik on salvestada show erinevate nimedega, et oleks võimalik tagasi võtta varemald salvestusi juhul kui show loomine ei õnnestus soovitud. Näiteks: salvestage show kui myshow\_patch.shw peale patchimise protsessi ning seejärel salvestage show kui myshow\_final.shw kui programmeerimine on lõpetatud.

Puldi välja lülitamisel läbi „Quit“ funktsiooni sooritab Pult automaatse salvestuse tehtud tööst. Taaskäivitamisel käivitatakse automaatselt ka sulgemisel salvestatud fail. See tagab, et Puldi käivitamisel on võimalik alustada samast punktist kui „Quit“ funktsiooni rakendamisel.

## 4.20 Show Taasesitamine

Kui Pildid ja Pildi hulgad on salvestatud on võimalik Show'd Taasesitada kasutades Taasesituste liugureid ja nuppe. Viisi mille alusel Pildi hulki esitatakse on võimalik seadistada kasutades Pildi hulkade valikuid (Cue Stack Options) – Näiteks: on võimalik seadistada liu gur kontrollima LTP hääbumisi või Efekti kiirust ja suurust.

\*Eelnevalt on soovitatav kindlaks teha, et Master Liugurid on tõstetud!

Juhul kui tegemist on suure show failiga on soovitatav Taasesitamise ajaks automaatne tagavara (auto-backup) failide salvestamine välja lülitada, ning programmeerimise ajaks uuesti sisselülitada.

# 5 Patchimine

## 5.1 Patchimine MagicQ's

Tavapärasel valgus Puldid on piiratud DMX kanalite poolest mida nad suudavad juhtida iseseisvalt – tavapäraselt 24, 48 või 96 kanalit. Kanalite hulk vastab üldjuhul Puldil olevate liugurite arvule. Mõningad Puldid võimaldavad salvestada ühele liugurile rohkem kui ühe DMX kanali – sellisel juhul ei ole võimalik antud kanaleid üksikult juhtida.

MagicQ Pult võimaldab ligipääsu kõigile DMX kanalitele kõigil DMX universumitel mida Pult toetab. Igat kanalit on võimalik juhtida ja programmeerida üksikult võimaldades suurepäraselt paindlikust.

Pult ei tee vahet DMX kanalitel ja Puldi kanalitel muutes seeläbi patchimise lihtsamaks ning võimaldades teostada patchimist enne puldi kasutamist.

Igale puldile on võimalik anda number, et muuta lihtsamaks seadmete valimist läbi numbri klahvide või nime. Ajasäästmiseks annab Pult automaatselt seadmetele nende tüübi alusel nime ja numbri.

## 5.2 Patchimise alustamine

Pult toetab arusaadavaid vahendeid dimmerite ja liikuvate seadmete paigutamiseks DMX kanalitele. Patchimist võib läbi viia igal ajal koheste tulemustega.

Patchimise Akna avamiseks tuleb vajutada „Patch“ nuppu. Antud aknal on kaks vaatlus viisi „View Heads“ ja „View Chans“.

„View Heads“ vaadet kasutatakse seadmete ja dimmerite kohandamiseks, nagu nimetamine, nummerdamine ja gel värvide määramine.

„View Chans“ vaadet kasutatakse üksikutel DMX kanalitel muudatuste läbiviimiseks, nagu kanalite testimine ja inversiooni seadistamine.

## 5.3 Kanalite testimine

Kanalite testimiseks „View Chans“ aknas tuleb vajutada TEST CHANS nupule, mille tulemusel käivitatakse testimise režiim. Antud režiimis määrab konfiguratsiooni taseme TEST CHANS kodeerija ning testitav kanal valitakse noole klahvide abil. Režiim on aktiivne kuni TEST CHANS uuesti vajutamiseni.

Kanali testimine töötab nii patchitud kui ka patchimata kanalite puhul. \*Kanalid mis on patchitud LTP kanalitena jäävad mõjutamata „Grand Master'i“ poolt määratud tasemest ja peale testi lõpetamist jääb kanal testimise tasemele. LTP kanaleid on võimalik seadistada null tasemele vajutades CTRL+CLEAR.

Kanaleid on võimalik testida ka liikudes vastavale kanalile ja vajutades TEST SELECT CHANS nupule. Kanal seadistatakse „Grand Master“ liuguri tasemele. TEST CHANS nupule uuesti vajutamine viib kanali null tasemele. Hoides all SHIFT'i ja valides noole klahvide abil mitu kanalit võimaldab nende testimise kui vajutada TEST SELECT CHANS nupule. Kanalid, mis on testimise režiimis on kujutatud punastna.

Vajutades NEXT UNI või PREV UNI nuppudele viib aknas ülesse või alla, valides kas järgneva või eelnenud kanali.

## 5.4 Seadme või Dimmeri patchimine

Pult toetab laialdast seadmete nimistut ja suhtub dimmeritesse kui seadmetesse millel on ainult üks kanal. Dimmerid kasutavad „Tavapärase Dimmeri“ (generic dimmer) isiksust.

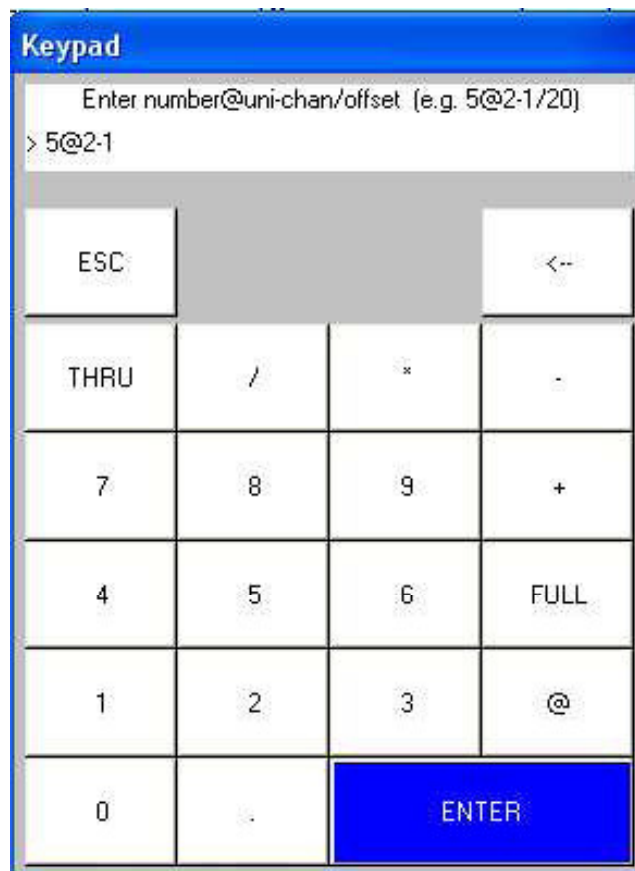
Seadme patchimiseks tuleb vajutada CHOOSE HEAD nupule, mis toob esile seadmete nimistu. Antud nimistust tuleb valida patchitav seade. Seadet on võimalik valida puute-ekraanilt või noole klahvide ja ENTER'i abil.



VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW DMX	CHOOSE DIMMER	CHOOSE HEAD	EDIT HEAD	PATCH IT	RENUM HEAD NOS	AUTO GROUPS	CLONE HEAD	MORPH HEAD	SORT
PATCH (Martin Mac250 Mac 250 Mode 4 [Martin Mac250m4.hed] free 1-001)											

Kui seade on valitud suunatakse kasutaja tagasi Patchimise Aknasse. Valitud seadme patchimiseks tuleb vajutada PATCH IT nupule. Seejärel küsib Pult aadressi millele antud seade patchitakse.

ENTER nupule vajutamine patchib seadme automaatselt järgmisele vabale aadressile – akna nimeribal on võimalik näha järgmist vaba aadressi millele antud seadme tüüpi on võimalik patchida. Juhul kui patchida samaaegselt mitu seadet, fikseeritud nihkes, nt, neli Martin Mac500 DMX kanalitele 1,21,41,61 tuleb sisestada 4/20.



Seadme patchimiseks kindlale kanalile tuleb kasutada @. Näiteks: 10 dimmeri patchimiseks DMX aadressile 20 tuleb sisestada 10@20. Selleks et patchida eelnimetatu universumile 2 tuleb sisestada: 10@2-20, et patchida esimesele vabale aadressile universumis, mis ei ole esimene universum tuleb kasutada sümbolit „+“. Näiteks teisele universumile salvestamiseks tuleb sisestada 10@+2-1-

Edasiste seadmete patchimiseks tuleb eelkirjeldatud protsessi korrata.

Dimmerite patchimiseks tuleb vajutada CHOOSE DIMMER, ning patchida sarnaselt eelnevalt kirjeldatule.

Kõiki kollaseid välju, mis paiknevad Patchimise aknas on konfigureeritavad. Välja konfigureerimiseks, tuleb sellele viia kursor soovitud väljale ning sisestada klaviatuurilt uus väärtus ja vajutada ENTER.

Antud viisil on võimalik muuta DMX aadressi, seadme numbrit nime ja gel'i, iga patchitud seadme puhul.

## 5.5 Seadme nimed ja numbrid

Vajutades VIEW HEADS nupule, on võimalik näha patchitud seadmeid ning anda neile vastavalt soovile nimed ja/või numbrid. Patchimise Aknas on võimalik seadistada kõiki heledalt märgitud välju. Välja seadistamiseks tuleb sellele viia kursor, sisestada klaviatuurilt uus väärtus ning vajutada ENTER.

Mitmele seadmele on võimalik anda samaaegselt väärtuseid kasutades nende valimiseks SHIFT'i ja noole klahve, seejärel sisestades uus väärtus klaviatuurilt ning vajutades ENTER. Testimise režiimis on lihtsam näha iga seadet ja dimmerit.

Vaikimisi on VIEW HEADS vaates seadmed järjestatud seadme numbrite alusel. Sisestades seadmetele numbreid üksikult, võib olla lihtsam järjestada seadmed DMX aadressi alusel. Järjestamiseks tuleb vajutada SORT ning valida BY DMX. Järjestuse muutmine mõjutab järjestust ka Intensiivsuse, Programmeri ja Grupi Akendes.

### 5.5.1 Seadmete Nimed

Seadmete nimesid kasutatakse liikuvate seadmete või dimmerite identifitseerimiseks. Seadmetele nime andes on soovitatav nimes kajastada seadme asukohta. Nimetamisel ei ole vajalik kajastada nimetatava seadme nime (nt, Mac500) sest see on juba kajastatud seadmele määratud isiksuse alusel.

PATCH										
Head type	DMX	Hd no	Name	Gel	P Inv	T Inv	Swap	Merge	From	
Generic Dimmer	1-001 (000000001)	001	Spots	<input type="radio"/> No col					Norm	
Generic Dimmer	1-002 (000000010)	002	Spots	<input type="radio"/> No col					Norm	
Generic Dimmer	1-003 (000000011)	003	Spots	<input type="radio"/> No col					Norm	
Generic Dimmer	1-004 (000000100)	004	Spots	<input type="radio"/> No col					Norm	
Generic Dimmer	1-005 (000000101)	005	Finger L	<input checked="" type="radio"/> R59 Indigo					Norm	
Generic Dimmer	1-006 (000000110)	006	Finger L	<input checked="" type="radio"/> R312 Canary					Norm	
Generic Dimmer	1-007 (000000111)	007	Finger L	<input checked="" type="radio"/> R356 Middle Lavender					Norm	
Generic Dimmer	1-008 (000001000)	008	Finger L	<input checked="" type="radio"/> R27 Medium Red					Norm	
Generic Dimmer	1-009 (000001001)	009	Finger L	<input checked="" type="radio"/> R312 Canary					Norm	

### 5.5.2 Seadmete numbrid

Seadme numbreid kasutatakse erinevates akendes milles on võimalik seadmeid juhtida. Seadme numbreid on võimalik kasutada seadmete valimiseks ja intensiivsuste seadistamiseks, kasutades selleks numbriga klahve.

Pult nummerdab vaikimisi seadmeid patchimise järjekorra alusel alustades numbrist 1.

Juhul kui soovitakse kasutada seadmete valimiseks numbriga klahve on soovitatav anda igale seadmele unikaalne number. Pult annab vaikimisi unikaalseid numbreid patchitud seadmetele. Numbreid on võimalik ümber seadistada vastavalt kasutaja soovile. Võimalik on kasutada ka

sisseehitatud algoritme.

Vajutades RENUM HEAD NOS ja valides BEST FIT käivitab puldis algoritmi, mis annab seadmetele lihtsalt meenutatavad numbrid. Näiteks, kui 4 Mac500 ja 4 HPE patchimisel kasutada BEST FIT funktsiooni seadmete taas-nummerdamiseks saavad Mac500'd numbrid 1-4 ja HPE'd numbrid 11-14.

Kui kasutaja soovib pigem tööks kasutada DMX kanali numbreid, tuleb vajutada RENUM HEAD NOS nuppu ja seejärel valida BY DMX. See annab kõigile seadmetele numbrid nende DMX kanalite alusel. Seejärel on võimalik valida seadmeid ja seadistada intensiivsuseid kasutades DMX kanali numbreid.

Valides HEADS (All START 1) seadistab seadmete numbrid, nii et seadme numbrid algavad numbrist 1 – see on vaikeseadistus. Valides BY NAME valib seadmete järjestuse viisil, et nad kasutavad seadmete nime, gel'i, ja tüüpi seadmete järjestamiseks.

## 5.6 Gel nimi ja number

Dimmerite puhul võib muuta gel nime ja/või numbrit. See muudab programmeerimise lihtsamaks – võimaldades puldil automaatselt programmeerida Pilte.

Gel väljad kasutavad gel numbreid. Lee numbritel puhul tuleb sisestada number otse (nt, 181, Lee 181 jaoks). Rosco värvide puhul tuleb numbrit ette kirjutada „.“ (nt, .14, Rosco 14 jaoks). Värvipuudumisel tuleb sisestada väljale 0. Juhul kui soovitakse kasutada numbrit asemel värvi nimesid, tuleb lihtsalt sisestada väljale värvi nimi. Pult tunneb standard värvide nimetusi.

## 5.7 Automaatsete gruppide Genereerimine

Pult genereerib automaatselt grupid erinevatele patchitud seadmetele – näiteks, „All Dimmers“ (kõik dimmerid), „All Mac500“ (kõik Mac500).

Pult on võimeline genereerime grupe lühidalt gel värvide ja seadme nimedest. Selle teostamiseks tuleb vajutada AUTO GROUPS nupule Patchimise Akna „View Heads“ vaates ning valida Dimmerid ja/või Seadmed.

Dimmerite valimise puhul kontrollib Pult valikut ja sooritab jaotuse lähtuvalt gel värvide ning liikuvate seadmete puhul, lähtuvalt seadmete nimedest.

Kui valitakse liikuvaid seadmeid, genereerib Pult grupid iga erineva seadme tüübi puhul millel on erinev nimetus. Näiteks, kui osa seadmetest on nimega „Mac500 ees“ ja osa seadmetest on nimega „Mac500 taga“, genereeritakse nimedest lähtuvalt kaks gruppi, „Mac500 ees“ ja „Mac500 taga“.

## 5.8 Inversioon ja Vahetamine

View Heads vaates on võimalik liikuvate seadmete pan ja tilt kanalid inverteerida ja/või vahetada omavahel pan ja tilt kanalid. Välja väärtuse muutmiseks tuleb vajutada vastaval väljal ENTER'it.

Üksikuid kanaleid on võimalik muuta „View Chans“ vaates.

## 5.9 Miinimum ja Maksimum tasemed

Miinimum ja maksimum tasemed on seadistatavad iga patchitud kanali puhul, läbi VIEW CHANS vaate. See on kasulik eel-soojenduse seadistamiseks dimmeritele või lampide väljundi väärtuse piiramiseks kohtades kus voolu allikas on piiratud võimsusega.

Miinimum Ja maksimum tasemed määravad ära ülejäänud taasesituste programmeerimise ja minimaalsed ja maksimaalsed väärtused. Peamine(Master) liugur ja DBO nupp ei mõjuta seadistatud miinimum ja maksimum väärtuseid.

Miinimum tase võib olla kasulik, et sundida lavale minimaalne valgustus, näiteks üleminekute ajaks.

### 5.9.1 Piirangud ja Nihked

On võimalik seadistada Piiranguid(Limits) ja Nihkeid(Offset) kanalitele kasutades piiramise ja nihete dimmeri kõveraid.

Piirang võimaldab seadistada maksimaalse taseme jättes alles normaalse dimmeri kõvera. Kui dimmeri kõver seadistada „Piirama“ kanalit jääb antud kanalile lineaarne kõver maksimaalse väärtusesena selle asemel, et kasutada normaalset lineaarset kõverat ning peatudes maksimaalsel tasemel.

„Nihe“ võimaldab kanalile lisada nihke väärtuse – see võib olla kasulik juhul kui liikuv seade ei ole korrapäraselt kalibreeritud või on oma algselt kohalt liikunud. Kui dimmeri kõver on seadistatud „Nihkes“ siis minimaalne väärtus täpsustab milline nihe lisatakse. Kui kanali väärtus ületab 255 hüppab see algväärtusele 0.

## 5.10 Dimmeri karakteristikud

MagicQ toetab 10 kasutaja dimmeri karakteristikuid mida on võimalik valida Patchimise Aknast, View Chans vaates.

Kasutaja dimmeri karakteristikud on täpsustatud failid formaadiga csv (muutuja on komaga eraldatud), failiniimetusega dimmercurvesuser1.csv, dimmercurvesuser2.csv, mis on salvestatud showde/seadmete (show/heads) kausta.

Failid kasutavad 256 reast mille iga väärtus on 0 ja 255 vahel. Neid faile on võimalik genereerida tabeli töötamise programmides (nt, MS Excel) ning salvestada csv formaadis.

	A	B	C	D
1	0			
2	1			
3	2			
4	3			
5	4			
6	5			
7	6			
8	7			

CSV failis peale viimast informatsiooni rida (257 rida) võib-olla kõvera nimi, mis tuuakse esile MagicQ's. Nimi võib olla maksimaalselt 15 märki pikkune.

## 5.11 Dimmerite ja Seadmete DMX kanalite muutmine

Dimmereid ja seadmeid on võimalik liigutada vastavalt vajadusele teistele DMX kanalitele. Seadmete või dimmerite liigutamisel testele kanalitele, liiguvad nendega kaasa ka nendega seonduvad paletid ning teostatud programmeerimine.

View Heads vaates, tuleb lihtsalt sisestada DMX väljale uus DMX aadress.

View Heads vaates tuleb vajutada MOVE nuppu, seejärel valida soovitud dimmeri kanali väli mida soovitatatakse liigutada. Seejärel tuleb valide sihtpunkti väli. Liikuvaid seadmeid liigutatakse sarnaselt Dimmeritele – selleks tuleb valida Seade mida liigutada ning valida väli, mis on sihtpunktiks.

Juhul kui üritatakse liigutada asukohale millele juba on patchitud kanal, küsib pult kas soovitakse jätkata ja liigutada patchitud kanalid kõrvale. Kui vajutatakse kinnituseks YES paigutatakse patchitud kanalid järgnevale vabale kohale. Juhul kui valitakse „NO“ ei juhtu midagi.

Mitme dimmeri või seadme liigutamiseks tuleb kasutada SHIFT'i ja noole klahve. Viies läbi muudatusi mitmetel liikuvatel seadmetel, viiakse sisse absoluutne muutus – seega paigutatakse esimene seade täpsustatud aadressile ning ülejäänud seadmed järgnevatele vabadele kohtadele. Asjakohase muudatuse läbiviimiseks viisil, mis jätkaks alles seadmetele määratud nihked, seega 4 seadme liigutamisel 1-1 asukohast, asukohta 2-1 tuleb sisestada 2-1/. Kasutajal on võimalik liigutamise ajal täpsustada millist nihet kasutada, sarnaselt patchimise protsessile. 2-1/20.

## 5.12 Seadme patchimine mitmele DMX aadressile

View DMX vaade Patchimise Aknas võimaldab lihtsalt patchida mitu DMX kanalit ühele seadmele.

Lisaks peamisele DMX kanalile on ühele seadmele võimalik juurde lisada kuni 5 lisa kanalit. Lisa kanalite eemaldamiseks tuleb vajutada REMOVE ning valida kanalida mida soovitakse eemaldada või sisestades „u“ (unpatch) DMX aadressi asemel.

VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW DMX	CHOOSE DIMMER	CHOOSE HEAD	EDIT HEAD	PATCH IT	RENUM HEAD NOS	AUTO GROUPS	CLONE HEAD	MORPH HEAD	SORT
PATCH (Generic Dimmer Dimmer [Generic Dimmer.hed] free 1-002)											
	Hd type	Hd no	Name	Gel	DMX	DMX	DMX	DMX	DMX	DMX	
	Generic Dimmer	001	Dimmer	<input type="radio"/> No col	1-001	1-002	1-003	1-004	1-005	1-006	
	Generic Dimmer	002	Dimmer	<input type="radio"/> No col	1-007						
	Generic Dimmer	003	Dimmer	<input type="radio"/> No col	1-008						
	Generic Dimmer	004	Dimmer	<input type="radio"/> No col	1-009						

## 5.13 Seadme Maha-patchimine (Unpatching) DMX aadressilt

Seadmeid on võimalik maha-patchida ehk eemaldada assotsiatsioon programmeeritud informatsiooni ja DMX aadressi vahel. Programmeeritud informatsioon jääb alles ning seadmeid on võimalik uuesti patchida teisele DMX aadressile. Maha-patchimiseks tuleb viia kursor esimesele DMX väljale View DMX vaates ning vajutada REMOVE, või sisestada antud väljale „u“.

## 5.14 Scrollerite Patchimine

Scrollerite patchimiseks on kaks viisi – esimene meetod on patchida scroller ja dimmer eraldi – sellisel juhul toimivad dimmer ja scroller individuaalselt. Patchimisel tuleb kasutada dimmeri puhul „tavapärase dimmeri“ (generic dimmer) isiksust ja scrolleri puhul „tavapärase scrolleri“ (generic scroller) isiksust.

MagicQ'l on tõhustatud scrollerite tugi viisil, mis võimaldab värvi vahetus(scroll) kanali siduda dimmeri kanaliga ühes seadmes.

VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW DMX	CHOOSE DIMMER	CHOOSE HEAD	EDIT HEAD	PATCH IT	RENUM HEAD NOS	AUTO GROUPS	CLONE HEAD	MORPH HEAD	SORT
PATCH (Generic Scroller With Dim [generic scroller2chan.hed] free 1-011)											
	Hd type	Hd no	Name	Gel	DMX	DMX	DMX	DMX	DMX	DMX	
	generic scroller2cha	001	Scroller	<input type="radio"/> Wheel	virtual	1-001 Din	1-101 Col				
	generic scroller2cha	002	Scroller	<input type="radio"/> Wheel	virtual	1-002 Din	1-102 Col				
	generic scroller2cha	003	Scroller	<input type="radio"/> Wheel	virtual	1-003 Din	1-103 Col				
	generic scroller2cha	004	Scroller	<input type="radio"/> Wheel	virtual	1-004 Din	1-104 Col				

Antud toe kasutamiseks tuleb patchida „tavapärase scroller dimmeriga“ (Generic Scroller With Dim).

View Heads vaates on DMX aadress märgitud kui „virtual“ (virtuaalne aadress) ning ükskõik millist DMX aadressi kasutati patchimise ajal ignoreeritakse. View DMX vaates tuleb täpsustada vastavates DMX tulpades dimmeri ja scrolleri DMX aadress.

„Tavapärase scroller dimmeriga“ (Generic Scroller With Dim) on seadistatud nagu virtuaalne isiksus, ehk antud isiksuse all olevad kanali võib patchida ükskõik millisele kohale MagicQ's – erinevalt tavalistest isiksustest kus kanalid on järjestatud DMX aadressi alusel. View DMX vaates, kasutatakse DMX aadressi välju täpsustamiseks, mis on virtuaalses isiksuses – kuni 5 kanali puhul

(Tavaliste isiksuste puhul kasutatakse antud välju mitme seadme patchimiseks ühe liikuva seadme alla).

## 5.15 Seadme isiksuse redigeerimine

Seadme isiksust on võimalik redigeerida või uut isiksust on võimalik luua kasutades selleks „Head Editor“i“. Seadme isiksuse redigeerimiseks tuleb see seade valida ning vajutada nupule EDIT HEAD.

Selleks et kiiresti valida seade, mis on eelnevalt patchitud, ilma Choose Head aknasse minemata, tuleb viia kursor seadmele Patchimise Aknas, ning hoida all SHIFT ja vajutada CHOOSE HEAD.

Selleks et kiiresti redigeerida seadet, mis on eelnevalt patchitud ilma Choose Head aknasse minemata, tuleb viia kursor seadmele Patchimise Aknas, ning hoida all SHIFT ja vajutada EDIT HEAD.

## 5.16 Kloonimine (Lisa seadmete/dimmerite lisamine programmeeritud show'sse)

Kloonimine võimaldab juba programmeeritud show'd laiendada, kasutades selleks juba programmis olevaid seadme tüüpe, ilma et oleks vaja show'd ümber programmeerida.

Näiteks kui show sisaldab programmis nelja Mac500 seadet ning juhul kui soovitakse lisada antud show'sse veel neli Mac500 seadet siis kõik Pildid ja Pildi hulgad, Grupid ja Paletid, mis sisaldasid originaal seadmeid, sisaldavad nüüd lisaks veel nelja Mac500 seadet.

Kloonimine on lihtne viis kuidas tehtud show'd laiendada. Seejärel on võimalik programmeerida uusi Pilte ja Pildi hulki, mis kasutavad nii kloonitud kui ka originaal seadmeid.

Patchimise Aknas valige seadmed mida soovitakse kloonida kasutades SHIFT'i ja noole klahve. Seejärel tuleb vajutada CLONE nuppu.

Kloonimisel on mõningad võimalused. Näiteks: kloonitakse Paletid ja Pildid või ainult Paletid.

Kloonimise käigus on võimalik täpsustada kuidas Efekte eraldatakse. Kas Efektid eraldatakse nii, et uued seadmed kuuluvad originaal Efektist erineva Efekti alla. Antud funktsiooni kasutamisel peaks olema tähelepanelik, vältimaks Efektide fragmentatsiooni.

### 5.16.1 Seadme programmi kopeerimine

Juhul kui patchitakse show uusi seadmeid ilma kloonimise funktsioonita siis on jätkuvalt võimalik kopeerida programmeeritud informatsioon teiselt seadmelt. Selle sooritamiseks tuleb vajutada SHIFT+COPY HEAD PRG nuppudele „Head View“ vaates, ning valige seade millelt programmi kopeerida, seejärel tuleb valida seade millele programmeerimine kopeerida.

## 5.16.2 Kanali koopia patchimine

Üks viis kuidas juba eksisteerivat show'd laiendada on patchida sellele lisa dimmereid ja seadmeid, sellisel juhul on võimalik Patchimise Aken seadistada nii, et programmeeritud info kopeeritakse uutele seadmetele. Kanali väärtus on sellisel juhul alati sama, mis varem programmeeritud kanalil. Kõik programmeerimine, mis viiakse läbi uuel patchitud kanalil ignoreeritakse. Selleks, et seadistada reaallajalisi koopiaid, kohandage „Merge“ ja „From Chan“ tulpasid „View Chans“ vaates Patchimise Aknas. Muutmaks „Merge“ tulbas staatuseks COPY staatuseks tuleb vajutada ENTER ning seejärel korrata sama „From Chan“ tulbas.

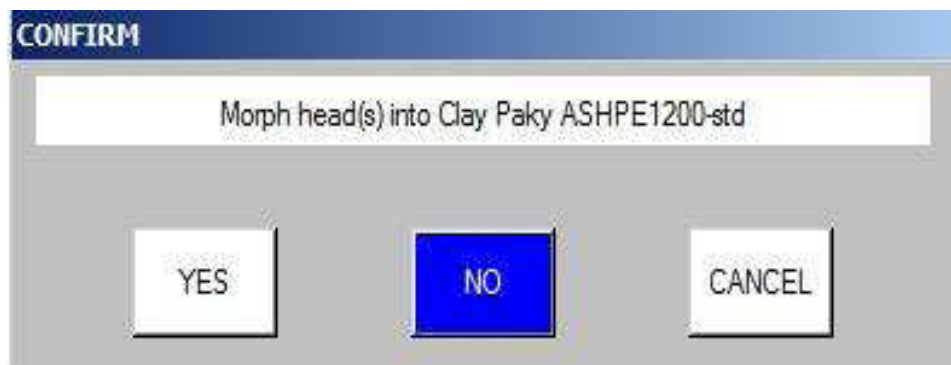
## 5.17 Seadmete Muutmine (Seadme tüübi muutmine)

Seadme tüüpi on võimalik muuta ning muutmise käigus kopeeritakse puldi operatsioonisüsteemi poolt programmeeritud informatsioon vanalt seadme tüübilt uuele tüübile. Operatsioonisüsteem võtab arvesse kopeerimise käigus erinevaid pan ja tilt piiranguid.

Kaks erinevat seadet ei suuda sama programmeerimise tulemusel esitada täpselt sama vaadet, mis oli saavutatud algselt kasutatud seadmega. Originaal vaate lähedase tulemuse saavutamiseks tuleb muuta „spot“ tüüpi seade muuta „spot“ tüüpi seadmeks mitte „wash“ tüüpi seadmeks.

Juhul kui uuel seadme tüüpidel on rohkem kanaleid kui algselt kasutatud seadmetel muudab MagicQ seadme tüübi jättes ülejäänud kanalid patchimata – kasutaja peab antud seadmed vajaduse korral ümber patchima endale sobivale asukohale.

Patchimise Aknas tuleb valida uus seadme tüüp, seejärel tuleb viia kursor seadmele või valida SHIFT'i ja noole klahvidega mitu seadet ning vajutada MORPH HEAD nupule ja kinnitada valik nõutud käsklusega.



Peale seadmete muutmist grupid, paletid ja pildid täiendatakse vastavalt uutele seadme tüüpidele.

### 5.17.1 Mitme osaliste seadmete muutmine

Versioonist v1.5.1.0 toetab MagicQ täielikult muutmist mitmeosaliste ja üheosaliste seadmete vahel. Juhul kui muutetaval seadmetel on rohkem osi kui algsel seadmel siis ülejäänud osad on lihtsalt originaal osade kordused.

See võimaldab lihtsalt muuta töörežiimi mitmeosaliste seadmete puhul, mis ei olnud eelnevalt võimalik. Näiteks muutes Thomas Pixeline 18 ja 9 piksli töörežiimide vahel või Chromalec Jarag'i 25 ja 31 kanali töörežiimide vahel vahetamise võimalikuks.



## 5.18 Seadmete Importimine

Kiire viis seadmete patchimiseks on importida seadmed failist. See võimaldab kopeerida patchimise nimekirja tabeli või teksti failist. Pult toetab komaga eraldatud muutuja faile (.csv), mida on võimalik genereerida enamiku tabel- ja tekstitöötlusprogrammides.

Esimene rida failis viitab millised tulbad on failis kasutausel ning järgnevad read sisaldavad infot iga seadme kohta.

```
Headno, Headname, Dmxno, Headtype, Gel, Pinv, Tinv, Swap
0001, Spots, 1-001, Generic Dimmer, No col, no, no, no
0002, Spots, 1-002, Generic Dimmer, No col, no, no, no
0003, Spots, 1-003, Generic Dimmer, No col, no, no, no
0004, Spots, 1-004, Generic Dimmer, No col, no, no, no
0005, Finger L, 1-005, Generic Dimmer, R59 Indigo, no, no, no
0006, Finger L, 1-006, Generic Dimmer, R312 Canary, no, no, no
0007, Finger L, 1-007, Generic Dimmer, R356 Middle Lavender, no, no, no
0008, Finger L, 1-008, Generic Dimmer, R27 Medium Red, no, no, no
```

## 5.19 Seadmete Eksportimine

Patchitud seadmeid on võimalik eksportida kasutades sama faili formaati mida on võimalik kasutada importimiseks. Faile on võimalik lugeda tabeli- ja tekstitöötlusprogrammides.

## 5.20 VL5 tüüpi kanalid (lõhestunud personality'd)

Pult toetab seadmeid nagu Vari-lite<sup>v</sup> VL5™ milles seadme funktsioonid on jaotatud erinevatele mitte järjestuvatele DMX aadressidele.

Peamiste kanalite personality sisaldab eneses ka lisa kanaleid. Lisa kanalid patchitakse eraldi ning seadistatakse, nii et nende tasemed kopeeritakse peamistelt kanalitelt.

Näiteks VL5, patchige VL5 DMX aadressile, mis on nõutud peamised seadme poolt. See sisaldab ka kujuteldava dimmeri kanalit. Seejärel tuleb patchida dimmeri kanal päris dimmerile ning seadistada „Merge“ väljale Copy ning „From“ väljale sisestada kujuteldava dimmeri kanali kanali number.

Pilt 62

Mitme dimmeri kanali seadistamiseks tuleb valida noole klahvidega mitu sisestust „Copy From“ tulbast. Kasutage / täpsustamiseks soovitud nihet. Näiteks: kujuteldava dimmeri kanali kopeerimiseks viielt VL5 seadmelt asukohal 1-1(9 igal seadme puhul) dimmeritele asukohal 2-1, kasutage noole klahve valimaks viis dimmerit „Copy From“ tulbast ning sisestage 1-1/9.

## 5.21 DMX sisendiga liitmine

Pult toetab mitmekülgset informatsiooni liitmist kõigist 18 sisendi ja väljundi Universumist. Iga väljundi kanalit on võimalik seadistada väljendama informatsiooni, mis tuleb sisend kanalist või liita omavahel eelnimetatud kanalid.

Kanaleid on võimalik seadistada nii, et kanalite üleminek on läbipaistev välja arvatud juhul kui Pult kontrollib kanalit läbi programmeeri või taasesituse. See muudab võimalikuks efektiivse ülevõtmise režiimi.

Seadmistamaks kanalit väljendama informatsiooni, mis pärineb teisest sisend kanalist tuleb „Merge“ väljale anda „Input“ väärtus, ning „From“ väljale anda kanali number millelt informatsioon tuleb.

Suurema hulga kanalite seadistamiseks tuleb kasutada SHIFT'i ja noole klahve, valimaks mitu kanalit.

Kanalit on võimalik seadistada ka nii, et see väljendab informatsiooni sisend kanalist, välja arvatud juhul kui kanalit kontrollib programmeer või taasesitus. Selle teostamiseks tuleb seadistada Liitmise (Merge) välja väärtuseks „Over“ (üle).

HTP liitmiseks puldi väljundi ja vastuvõetud sisendiga tuleb kasutada „Merge“ valikut.

„Mult“ valik võimaldab Puldi teisel kanalil antud kanali väljendus taset, see on kasulik RGB LED seadmete puhul kui on vajalik luua kanal üleüldiselt RGB tasemete kontrollimiseks.

„Mul-In“ valik mitmekordistab vastuvõetud sisendit puldi poolse väärtusega antud kanalile. Seega on võimalik MagicQ'd võimalik kasutada DMX'i muutujana, et muuta individuaalsete gruppide ja kanalite tasemeid.

Mitut kanalit on võimalik seadistada kopeerima või korrutama ühe kanali võrra. Mitme kanali valimiseks tuleb kasutada SHIFT'i ja noole klahve ning sisestage <chan>/0.

## 5.22 Paigutamine (Locate) ja Vaikimisi (Default) väärtuste mugandamine

MagicQ võimaldab kasutajal seadistada „Locate“ (paigutamine) ja „Default“ (vaikimisi) väärtuseid iga patchitud seadme omaduste puhul.

„Locate“ väärtused on väärtused, mis rakendatakse „Locate“ nupule vajutades. Vaikimisi väärtused on väärtused mida väljendatakse juhul kui kanal ei ole programmeeris ning seda ei kasuta taasesitus. \*Seadistuste tegemiseks tuleb Seadistuste Aknas (Setup Window) võimaldada „Chans default to Locate vals“ valik.

Vaikimisi on „Locate“ ja „Default“ väärtused võetud patchitud seadmete „personality“ failist. Üldjuhul paigutab „Locate“ käsklus seadme tsentraalsesse asendisse, avatud kiirega, valge värviga ja täis intensiivsusel.

Antud väärtuseid on võimalik ümber programmeerida luues Pildi, mis esindab soovitud „Locate“ väärtuseid ja/või Pildi, mis esindab soovitud „Default“ (vaikimisi) väärtuseid. Selleks tuleb salvestada Pilt Puldi mallu ja vajutada SET LOC CUE või SET DEF CUE. Pildile viidatakse kui „Default“ või „Locate“ ehk „D“ või „L“ peale Q numbrit.

Ainult üks Pilt võib olla „Default“ Pilt ning ainult üks Pilt võib olla „Locate“ Pilt – üks pilt võib olla samaaegselt nii „Default“ kui ka „Locate“ Pilt. (D) ja (L) on kasutusel seadistustele viitamiseks.

„Locate“ või „Default“ pilti ei ole vajalik programmeerida kõiki omadusi – Pilti peab olema programmeeritud väärtused mille puhul on oluline, et need erineksid tavapära „Locate“ või „Default“ väärtustest „personality“ failis. Vaikimisi positsiooni salvestamiseks, nii et kõik liikuvad seadmed on suunatud FOH positsiooni tuleb vajutada SET DEF CUE nupule.

Juhul kui on vaja muuta „Default“ või „Locate“ pilti, tuleb lihtsalt pildis sisalduvad väärtused ülekirjutada. Kui uuendatakse pildis kasutatavadi Palette või muudetakse Pilti otse Pildi Aknast võib olla vajalik Pildi taaskäivitamine enne kui muudatused esile tulevad. Selleks et pilti seadistada vastavat väärtust kontrollima tuleb vajutada vastava Pildi juures CLEAR DEF CUE ja/või CLEAR DEF CUE.

## 5.23 Teatri Patchimise(Theatre Patching) süntaks

MagicQ toetab „Theatre Patching“ valikut, mis muudab patchimiseks kasutatavat süntaksi võimaldamaks lihtsalt patchida suure hulga dimmereid.

Valikut on võimalik lubada Setup/View Settings/Keypad/Kaeypad Syntax Theatre Patch alammenüü alt. Kui valik on lubatud (märgitud kui „Yes“) siis on võimalik klahvistiku abil liikuvaid seadmeid või dimmereid patchida otse DMX aadressile ja seadme numbrile.

10@ 2 – 5 patchida seade 10 Universumi kanalile 5.

## 6 Dimmeri Tasemete Seadmistamine

Dimmeri tasemeid kontrollitakse Intensiivsuste (Intensity) Aknast. Akna avamiseks tuleb vajutada nupule INT.

### 6.1 Ekraanil olevate Liugurite kasutamine

Antud aknas on liugur iga patchitud seadme ja dimmeri kohta. Vajutades liuguril on võimalik seadistada vastava seadme taset, kui liugur on 0 tasemest kõrgemale tõstetud märgitakse see programmeerimis aktiivsena ning see muutub punaseks.

Pilt 65

SQUARE OFF nupp võimaldab kiiret intensiivsuste programmeerimist. Esiteks tuleb valida puute ekraanilt kanalid mida soovitakse seadistada kas 0 intensiivsusele või täis intensiivsusele –

seadistamisel ei ole vajalik olla täpne. SQUARE OFF nupule uuesti vajutamine lõpetab töö ja seadistab automaatselt kõik alla 50% olevad seadmed 0% intensiivsusele ja üle 50% olevad seadmed 100% intensiivsusele.

Kiireks intensiivsuste muutmiseks võib kasutada nuppe „All to Full“ (kõik täisvõimsusele) ja „All to Zero“ (kõik 0 väärtusele), et muuta kõikide kanalite väärtuseid.

Liu gurite ümberpööramiseks tuleb vajutada SHIFT+SQUARE OFF – kõik kanalid mis on alla 50% seadistatakse 100% intensiivsuse ja kõik kanalid, mis on üle 50% seadistatakse 0% intensiivsusele.

Programmeri tühjendamiseks tuleb vajutada CLEAR.

## 6.2 Kodeerijate kasutamine

Ühte või enamat liu gurit on võimalik kontrollida kasutades ülal paremal paiknevat pöörlevat kodeerijat, mis paikneb Intensiivsuse Aknas. Kodeerija kontrollib liu gurit millel paikneb kursor. Suurema hulga liu gurite kontrollimiseks tuleb hoida all SHIFT valida sobivad liu gurid noole klahvide abil.

## 6.3 Klahvistiku kasutamine

Dimmerite tasemed ja seadmete intensiivsus kanaleid on võimalik seadistada kasutades numbriliseid klahve. Antud juhul kasutatakse seadme numbreid viidetena patchitud liikuvatele seadmetele või dimmeritele.

Juhul kui kasutatakse eel-nimetatud meetodit intensiivsuste seadistamiseks, on soovitatav patchimise käigus kõigile seadmetele numbrid anda. Pult võib automaatselt seadmetele numbrid anda, antud numbrid võivad olla vastavuses seadmete DMX aadressidega. \* Peatükk milles kirjeldatakse Patchimise protsessi\*

Klahvistiku tugi intensiivsuste seadistamiseks on aktiivne, olenemata sellest milline aken antud momendil avatud on.

Seadmete 1 – 4 seadistamiseks 40% intensiivsusele sisestage:

1 THRU 4@40

Seadmete 1 – 4 ja 8 – 11 seadistamiseks 100% intensiivsusele sisestage:

1 THRU 4 + 8 THRU 11 @ FULL

Seadmet 1 – 12 seadistamiseks 10% intensiivsusele väljaarvatud seade nr.7 sisestage:

1 THRU 12 -7 @ + 10

Pult toetab teatri stiilis seadmete sisestust – teisisõnu seadme 1 seadistamiseks 40% intensiivsusele tuleb sisestada:

1 @ 4 ENTER

ning seadme 1 seadistamiseks 4% intensiivsusele sisestage:

1 @ .4 ENTER või 1 @ 04

Juhul kui, „automaatne intensiivsuste sisestamine klahvistikult“ ( auto enter on keypad intensity set) valik on lubatud, ei ole vajalik vajutada ENTERIT peale kahekohalise taseme sisestust. Pult teab, et tegemist on intensiivsuse seadistamisega @ märgi tõttu. Sobivad tasemed on 0% ja 100%

MagicQ PC'l võib kasutada > märki, et viidata THRU ja # märki, et viidata FULL käsklustele.

### 6.3.1 „Fade“(hääbumise) aegade seadistamine klahvistikult

Hääbumise ajad intensiivsus kanalitele on sisestatavad numbri klahvidelt. Esmalt tuleb kindlaks teha, et automaatne funktsioon „Auto Enter on Keypad Intensity set“ on keelatud „NO“ seadistusega, funktsiooni korrektseks toimimiseks.

Hääbumist on võimalik seadistada samal ajal kui seadistatakse tasemeid. Näiteks, et seadistada tasemeid seadmetel 1 – 4, intensiivsusel 80%, hääbumise ajaga 5 sekundit, tuleb sisestada:

1>4@80/5

või ilma intensiivsust muutmata:

1>4@/5

Viivituse(delay) ja hääbumise seadistamiseks tuleb sisestada (viivitus 2 sekundit, hääbumine 5 sekundit)

1>4@/2/5

„Split“ (jaotus) „Fade“ aegu on võimalik seadistada numbri klahvidelt:

1 > 10 @ FULL / 3 \* Seadmed 1 – 10, 100% intensiivsusega, jaotus(Split) ajaga üle 3 sekundi

1 > 10 @ FULL / 0 > 5 Seadmed 1 – 10, 100% intensiivsusega, jaotus(Split) ajaga 0 – 5 sekundit

1 > 10 @ FULL / 0 > 4 / 1 Seadmed 1 – 10, 100% intensiivsusega, jaotus(Split) ajaga 0 – 4 sekundit, viivitusega 1 sekund.

1>10@FULL/0>5/0>4 Seadmed 1 – 10, 100% intensiivsusega, jaotus viivituste ja hääbumisega

Jaotatud hääbumise aegu kasutades on võimalik sisestada maksimaalne (max) > minimaalne (min) kui ka minimaalne (min) > maksimaalne (max)

## 6.4 Valitud seadmete kasutamine

Juhul kui kasutatakse numbri klahve seadmete modifitseerimiseks, siis vaikimisi seadistustes lähtuvalt ei mõjuta see seadmeid, mis ei ole valikus. Antud funktsioon tagab, et dimmeri tasemete muutmisel võib kasutada liikuvaid seadmeid.

Klahvistikult on alati võimalik seadistada valitud seadmete intensiivsuse astmeid.

Seadme seadistamiseks 70% intensiivsusele tuleb sisestada:

@70

Antud meetod toetab standard sisestamise süntaksi nagu + ja – relatiivsete muudatuste tegemiseks.

Millised seadmed on valitud on alati muudetav Grupi Aknast (Group Window).

Intensiivsuste Aknas on võimalik muuta milliseid seadmed on valikus viies kursori vastavale liugurile ja vajutades ENTER. Valimist välja/sisse arvata on võimalik hoides all SHIFT'i ja valides soovitud liugureid. Valitud liugurid erinevad valimist väljas olevatest liuguritest sest valitud liuguritel on suurem soon kui valikus olevatel liuguritel.

Intensiivsuste Aknas tuleb vajutada "SELECT ACTIVE" (vali aktiivne) või SHIFT ja SELECT NON ZERO (vali mitte null), et valida seadmeid mida on modifitseeritud – antud funktsioon on kasulik gruppide loomiseks.

## 6.5 Gel värvide kasutamine Intensiivsuste Aknas

Programmeerimise aega on võimalik märgatavalt kiirendada kasutades puldis olevat gel värvide tuge. Igale dimmerile värvi määramine on kiire ja lihtne ning võimaldab progarmeerida tseene vastavalt värvile. Intensiivsuste Aknas on võimalik dimmereid valida vastavalt seadistatud värvile, võimaldades kasutajal kiiresti kindlaks teha lampide värvid ja positsioonid, et kiirendada iga steeni programmeerimist.

Esiteks tuleb mindlaks teha, et igale dimmerile on antud nimi ja gel värv. Sead on võimalik teha Patchimise Aknast või Intensiivsuste Aknas.

Dimmerile nime andmiseks Intensiivsuste Aknas võib toimida kahel viisil.

- a) Sisestage nimi välisel klaviatuuril ning vajutage SET NAME nuppu.
- b) Vajutage SET, seejärel sisestage nimi ekraanil oleva klaviatuuri abil. Nime kinnitamiseks tuleb vajutada SET NAME nupule.

Gel värvi seadistamiseks intensiivsuste aknas võib toimida kahel viisil:

- a) Sisestage värvi number klahvistikul ja vajutage SET GEL nuppu. Värvi numbrite puhul eeldatakse, et tegemist on Lee värvidega – Rosco värvide puhul tuleb värvi numbri ette lisada „punkt“ (.).
- b) Sisestage värvi number (või osa sellest) välisel klaviatuuril ning vajutage SET NAME nupule.
- c) Vajutage SET, seejärel sisestage värvi nimi (või osa sellest) ekraanil oleva klaviatuurilt, vajutage SETN NAME nupule.

\* ülal kirjeldatud tegevuste puhul ei tohi vajutada ühelgi juhul ENTERIT sest sellisel juhul üritab pult kasutada sisestatud numbrit liugurit taseme muutmiseks millel kursor antud momendil paikneb.

### **6.5.1 Dimmerite Progarmmeerimine Gel värvide abil**

Intensiivsuste Aknas on võimalik filtreerida liugureid vastavalt gel värvile, seadme tüübile ja nimele seeläbi võimalades ainult informatsiooni mida vajatakse.

Kasutage kolme ülemist vasakpoolset pöörlevat kodeerijat/nuppu, et sirvida seadme ja gel tüüpe. Ekraanil esiltetakse ainult seadmeid ja värve, mis vastavad valikule.

Igal hetkel on võimalik vajutada VIEW ALL nuppu, et tuua tagasi kõik liugurid olenemata seadme tüübist, nimest ja gel värvist.

Vajutage ALL TO ZERO ja ALL TO FULL nuppe mõjutavad ainult liugureid, mis vastavad seadistatud Filtrile. Sellest lähtuvalt on näiteks võimalik seadistada kõik punased lambid täis intensiivsusele, lehitsege läbi gel tüübid kui jõuate punaseni (RED) ja vajutage ALL TO FULL.

Silmas tuleb pidada, et kuigi vaatlete gel tüüpe mida on eelnevalt täpsustatud võib-olla teisi gel tüüpe, mis eelnevalt programmeeris aktiveeritud. Vajutage CLEAR enne uue stseeni programmeerimist, programmeeri tühjendamiseks.

## **6.6 Tasemete seadistamine Show esitamise ajal**

Intensiivsuste Aken toetab kahte vaatlus viisi – Programmeeri vaade ja „Eel-seadistused“ (Presets). Liugurid toimivad kummaski vaates erinevalt. Programmeeri vaates kontrollivad liugurid programmeeris olevaid väärtuseid, samas kui „eel-seadistuste“ vaates käituvad liugurid nagu üksikud eeliseadistatud liugurid. Intensiivsuse kanalid on üldiselt seadistatud HTP, nii et kanali tase on liugurite kombinatsioon kahes vaates – kõrgeim kahest liugurist.

Oluline on mõista vahet – eelseadistuse liugureid ei mõjuta programmeeri sisu ning seega ei ole kasutusel Piltide programmeerimisel.

Show Programmeerimisel peaks alati kasutama Programmeeri vaadet (Programmer View). Show taasesitamisel võib kasutada „Eel-seadistuste“ (Presets) vaadet põhjusel, et see ei ole programmeeri osa ning ei ole mõjutatud Programmeeri käsklustest nagu CLEAR. Näiteks on võimalik lisada eest valgust mõningatest profiilidest kasutades liugureid „Eel-seadistuste“ Aknas, mis ei mõjuta liikuvate seadmetega esitletavaid efekte.

Liugurid nii Programmeeri kui ka „Eel-seadistuste“ vaates on seotud „Grand Master“ liuguri poolt määratud tasemest. Nad on mõjutatud ka sellest kas SWAP(vaheta) nupp on alla vajutatud – suvaline HTP kanal Programmeeris või „Eel-seadistuste“ vaates vähendatakse nullini.

## **6.7 Intensiivsuste vaatlemine Väljundite Aknas**

Väljundite Akne sisaldab vaadet kõigi Patchitud kanalite intensiivsuste kohta, tuues esile protsentuaalse taseme iga kanali puhul. Avage Väljundite Aken (Outputs Window) vajutades OUT

nuppu ja vajutades seejärel „View Chans“.

## 7 Intelligentsete Seadmete juhtimine

MagicQ toetab mitmekülgset liikuvate seadmete omaduste muutmise viise – kasutades kodeerijad, nuppe ja puute-ekraani.

Seadmete kontrollimiseks on eelnevalt vajalik valida seadmed mida kasutada. MagicQ pult peab järge hetkel valitud seadmetel võimaldades sellest lähtuvalt determineerida millistel seadmetel muudatused teha. Kasutaja võib valida seadmed üksikult või kasutada gruppe, et esile tuua seadmete konfiguratsioonid mida kasutatakse tihti.

### 7.1 Seadmete Valimine

Pult genereerib automaatselt sama tüüpi seadmetele grupid. Lisaks on lihtne luua uusi gruppe.

Grupi Aknal on kaks vaatlus viisi, „View Groups“ võimaldab seadmete valimist gruppina samas kui „View Heads“ vaates on võimalik valida üksikuid seadmeid.

Vajutades „View Gropus“ vaates puute-ekraanil olevale grupile valib kõik antud grupis olevad seadmed. Kõik ülejäänud seadmed arvatakse valimist välja.

„View Heads“ vaates on võimalik valida üksikuid seadmeid puute-ekraanilt. Kõik teised seadmed arvatakse valimist välja. Kasutage PG UP ja PG DN, et seadmete vahel valida. Mitme seadme valimiseks tuleb all hoida SHIFT ning valida ekraanilt sobivad seadmed. Antud viisil on võimalik seadmeid valimisse arvata või valimist eemaldada.

### 7.2 Gruppide kasutamine

Kui Grupp on salvestatud siis grupi valimine valib automaatselt kõik antud grupis olevad seadmed. Kõik ülejäänud seadmed jäävad valimist välja. Mitme grupi valimiseks hoidke all SHIFT ja arvake valimist sisse/välja gruppe vajutades neile puute-ekraanil. (Valikute Aknast on võimalik lubada mitmete grupi valimine, nii et SHIFT'i ei pea alla vajutama)

pilt 70

Kui kasutatakse „View Groups“ vaates on võimalik gruppe valida ka klaviatuuriga – litsalt sisestades grupi number. Mitme grupi valimiseks võib kasutada + ja - .

Vajutades + enne grupi valimist lisab grupis olevaid seadmeid valimi hulka.

Näiteks, esimese ja kolmanda grupi vajutamiseks sisestage:

1+3 ENTER



Selleks, et gruppi valimist eemaldada:

– 4 ENTER

## 7.2.1 Grupi Salvestamine

Valige seadmeid mida soovitakse gruppi salvestada kasutades „View Heads“ vaates Grupi Aknas. Muudke Vaade „View Groups“ vaateks.

Vajutage RECORD ja valige grupp mida soovitakse salvestada kas puute-ekraanilt või noole klahvide ja ENTER'iga.

## 7.2.2 Gruppidele nime andmine

Kui enne grupi salvestamist sisestada klaviatuurilt grupile sobiv nimi ning vajutades seejärel ENTER (või puute-ekraanile vajutades) ning grupp salvestatakse nimega samaaegselt.

Grupile on võimalik igal hetkel nimi anda vajutades SET ja seejärel puute-ekraani.

Juhul kui soovite on võimalik nime valida ka puute-ekraanilt või noole klahvidega ja ENTER'iga. Lisaks on võimalik kasutada nime sisestamiseks ka puute-ekraanil olevat ekraani.

## 7.3 Seadmete valimine klahvistiku abil

Seadmeid on võimalik valida vastavalt seadmetele määratud numbril alusel – juhul kui soovite seadmeid/dimmereid antud viisil tuleb neile patchimise ajal numbrid anda. Juhul kui soovite võib pult kõigile automaatselt numbreid määrata või anda neile DMX aadressi alusel numbrid.

Vaikimisi seadistustest lähtuval on võimalik klahvistikku kasutada mitmete funktsioonide puhul näiteks aegade seadistamine väljade ja tabelite muutmisel ning seadmete valimisel. MagicQ võimaldab valida seadmeid otse klahvistikut igal hetkel sisestades seadme numbril ja selle järgi @@.

### 7.3.1 Seadmete valimine klahvistiku ja @@ abil

Et valida seadmeid 1 – 4 tuleb sisestada:

1 THRU 4 @@

Et valida seadmed 1 – 4 ja 8 – 11 tuleb sisestada:

1 THRU 4 + 8 THRU 11 @@

Et valida seadmed 1 – 12 väljaarvatud seade nr.7 tuleb sisestada:

1 THRU 12 – 7

Et valida kõik mingit tüüpi seadmed ilma valiku piire täpsustamata tuleb sisestada:

1 THRU @@

Sellisel juhul valitakse kõik seadmed, mis on sama tüüpi kui seade nr.1 tõusvas järjekorras kui seadmeni, mis ei ole sama tüüpi.

Igal momendil on võimalik valida mingit kindlat tüüpi seadmeid (olenemata seadme numbrist) valides algul seadme ja seejärel SHIFT ALL.

1 @@

SHIFT ALL

MagicQ võimaldab kasutada „>“ märki TRHU asemel.

@@0 eemaldab kõik valikud

### 7.3.2 Seadmete valimine klahvistikult ilma @@

On võimalik seadistada valik „klahvistik valib alati seadme“ (keypad always selects head). Antud režiimis valitakse numbril sisestamisel antud numbrile vastav seade – selleks et antud režiimis väljadele numbreid sisestada tuleb alati enne sisestamist vajutada SET.

@@ kasutamise alternatiiv on kasutada @ENTER. Antud kasutusviis on toetatud ainult juhul kui, „Select head on intensity set“ valik on seadistustes lubatud. Meetod töötab jälgides @ märgi sisestamist ning selle asemel, et edastada sisestus aktiivsesse aknasse edastatakse sisestus intensiivsuse seadistusena valitud seadmetele.

Värvi, Kiire või Positsiooni valimisel võib @@ asendada COL, BEAM või POSITION nuppudega juhul kui „Select Heads and Palettes from keypad“ valik on lubatud.

Näiteks:

1>4 COL 5 ENTER

Valib seadmed 1 – 4 ja lisab neile värvi paleti 5.

### 7.3.3 Dimmeri eemaldamise (RemDim) Funktsioon

Klahvistik toetab üksikute seadme valimite valimist ning automaatselt ülejäänud seadmete seadistamist 0% intensiivsusele – eel kirjeldatud funktsioon on sarnane „RemDim“ funktsioonile, mis esineb mõningates teatri Pultides. Peale seadmete valimist või intensiivsuste määramist tuleb sisestada - -.

Näiteks, 1 THRU 4 @ FULL - - seadistab seadmed 1 – 4 programmis 100% intensiivsusele, seadistades samas ülejäänud seadmed 0% intensiivsusele.

4 THRU 8 @ FULL – seadistab seadmed 4 – 8 programmeris 100% intensiivsusele, seadistades samas ülejäänud seadmed 0% intensiivsusele.

## 7.4 Seadmete valimine kasutades „Rig Plan“(seadmestiku plaan) vaadet

Seadmeid on võimalik valida „Rig Plan'ilt“, mis on Väljundite Akna sama nimeline vaade.

\*Vaadake „Rig Plan'i“ loomist.

## 7.5 Seadmete Makrod

Pult laeb makrod seadmete jaoks „personality“ failist. Tavalised makrod on „Lamp On“, „Lamp Off“ ja „Reset“ (Lamp Sisse/Välja ja Lähtestamine) – makrod on seadmetest sõltuvad.

„Lamp On/Off“ ja „Reset“ makrot võib kasutada igal momendil kasutades järgnevaid nupu kombinatsioone:

SHIFT+LOCATE „Lamp On“ käskluse rakendamine valitud seadmetel.

CTRL+LOCATE Valitud seadmete „Reset“

CTRL+SHIF+LOCATE „Lamp Off“ käskluse rakendamine valitud seadmetel

Teistele seadme põhiste makrodele on võimalik ligi pääseda läbi „Makro Akna“ vajutades HEAD MACRO nupule. Aknas on esile toodud nimekirj seadmetele rakendatavatest makrodest. Valides sellelt makro mida rakendada on võimalik jälgida antud makro kulgemist Sisendi(Input) Ekraanil.

Makro Aknast on võimalik lülitada kõikide seadmete lambid sisse/välja.

Pilt 73.

## 7.6 Seadmetel „Locate“ käskluse rakendamine

Esimese asjana on soovitatav paigutada liikuvad seadmed lähte asendisse. Selleks tuleb valida vastavad seadmed ning vajutada nupule LOCATE.

LOCATE nupule vajutamine paigutab kõik valitud seadmed määratud asendisse. Sealhulgas seadistab ta ka antud seadmete omadused programmeris nende vaikimisi väärtusetele. Iga seadme „personality“ määrab ära, mis juhtub „Locate“ käskluse rakendamisel. Tavaliselt on „shutter“ avatud, dimmer seadistatud 100% ning pan ja tilt on seadstatud keskpoolsioonile.

Seadme üksikutel omadustel „Locate“ käskluse rakendamine on võimalik hoides all vastava omadusega seonduvat nuppu (Pos, Col, Beam ja Intensity) ja vajutades LOCATE. Ainult antud tüüpi omadustele rakendatakse „Locate“ ja paigutatakse programmerisse.

## 7.7 Omaduste Modifitseerimine (Modifying Attributes)

Liikuvatel seadmetel on üldjuhul mitu erinevat omadust nagu „pan“, „tilt“, „color“, „gobo“ ja „iris“. Kui MagicQ pult patchib liikuva seadme ning kaardistab automaatselt seadme parameetrid standardomadusteks võimaldamaks lihtsat ligipääsu seadme funktsioonidele.

Pult toetab kahte seadme omaduste modifitseerimise võimalust – kas kasutades omaduste tüüpe (attribute types) või omaduste-panku (attribute banks). Mõlemad võimalused on kasutatavad vaheldatavalt show programmeerimisel.

### 7.7.1 Omadus Tüüpide Kasutamine (Using Attribute Types)

„Attribute Types“ on efektiivne viis omaduste liigitamiseks. Omadused on liigitatud neljaks tüübiks - Intensiivsus (Intensity), Positsioon (Position), Värv (Color) ja Kiir (Beam). MagicQ'l on aken iga nimetatud omaduste jaoks. Valige soovitud seadmed ning soovitud omadustele vastav aken.

Aken võimaldab kasutada kõiki antud omaduste tüübile vastavaid omadusi kasutades selleks kaheksat pöörlevat kodeerijat. Kiire aknas on võimalik kasutada rohkem kui kaheksat omadust, et neid kasutada tuleb utiliseerida mitut kodeerijate lehekülge – kas vajutades PAGE1, PAGE2, PAGE3 või PAGE4 nuppu või vajutades uuesti BEAM nupule.

Lisaks võimaldab aken valida puute-ekraanilt omaduse tüübile vastava paleti väärtuseid. Seadmete salvestamisel genereerib süsteem automaatselt igale omaduse tüübile vastavad paletid. Kasutajal on võimalik luua uusi paleti sissekandeid või kohandada olemasolevaid.

GROUP (Mac250 1,2,3,4,5)					POSITION (Mac250 1,2,3,4,5)				
G1 (5) All Mac250	G2	G3	G4	G5	P1  IPB centre	P2 far left	P3  C far right	P4 far up	P5 far down
G6	G7	G8	G9	G10	P6 left	P7 right	P8 up	P9 down	P10
G11	G12	G13	G14	G15	P11	P12	P13	P14	P15
G16	G17	G18	G19	G20	P16	P17	P18	P19	P20
COLOUR (Mac250 1,2,3,4,5)					BEAM (Mac250 1,2,3,4,5)				
C1  PB White	C2 Red	C3  IB Amber	C4  PCB Yellow	C5  ICB Green	B1  PB open gobo	B2 cone	B3  PCB bar	B4  PCB fan hat	B5  ICB triple
C6  PB Cyan	C7 Blue	C8  ICB Pink	C9  IPB UV	C10  ICB Magenta	B6  PB dec beam	B7  PCB fibroid	B8  PCB rnd holes blue	B9  PCB pys cir mag	B10  ICB pys cir shake
C11	C12	C13	C14	C15	B11  PB rnd holes shake	B12  PCB fibroid shake	B13  PCB dec beam shake	B14  PCB triple shake	B15  PCB fan hat shake
C16	C17	C18	C19	C20	B16  PB bar shake	B17 cone shake	B18  PB gobo sclrl >>	B19  PCB gobo sclrl <<	B20

Värvi aknas on COL MIX nupp, mis võimaldab ligipääsu eel-programmeeritud värvide nimekirjale. COLMIX nupule vajutamine toob vahelduv alt esile kas tavalise paleti vaate (normal palette view) või värvide segamise vaate (color mixing view). Värvide segamise vaates on võimalik värve valida puute ekraanilt. COL TYPE nupp võimaldab kasutajal valida vahepealset värvi nimekirja, Lee värvide nimekirja ja Rosco värvide nimekirja vahel.

Et kohandada 16bitist omadust täpselt (16bitises resolutsioonis) tuleb hoida SHIFT ja pöörata vastavat kodeerijat.

## 7.7.2 Omaduste Pankade Kasutamine (Attribute Banks)

„Omaduste Panga“ on traditsiooniline viis omaduste liigitamiseks. Omadused on jagatud pankadesse kahe kaupa ning neile on võimalik ligipääsed kasutades kahte pöörlevat kodeerijat. Valige vajalikud seadmed ning vajutage CTRL ja FX (eelnevalt ATTR) nupule, et avada Omaduste (Attribute) Aken.

MagicQ Puldi puhul toetab „Omaduste Panku“ läbi Omaduste (Attribute) Akna. Antud aknas kasutatakse ülal paiknevaid nuppe omadus pankade valimiseks. Kõige vasakpoolsem nupp vahetab kahe võimaliku omaduste pankade lehekülje vahel.

Page	Bank	Attribute 1	Attribute 2	Attribute Type
1	1	Dimmer		Intensity
1	2	Shutter	Iris	Beam
1	3	Pan	Tilt	Position
1	4	Colour 1	Colour 2	Colour
1	5	Focus	Zoom	Beam
1	6	Gobo 1	Gobo 2	Beam
1	7	Rotate 1	Rotate 2	Beam
1	8	Fx 1	Fx 2	Beam
1	9	Cyan	Magenta	Colour
1	10	Yellow	Col Mix	Colour
2	1	Control 1	Control 2	Beam
2	2	Control 3	Control 4	Beam
2	3			Position
2	4	Colour 3	Colour 4	Colour
2	5	Frost 1	Frost 2	Beam
2	6	Gobo 3	Gobo 4	Beam
2	7	Rotate 3	Rotate 4	Beam
2	8	Fx 3	Fx 4	Beam
2	9	Fx 5	Fx 6	Beam
2	20	Fx 7	Fx 8	Beam

Kaks suurt kodeerijat on kasutusel Omaduste 1 ja 2 kohandamiseks. Alternatiivselt on võimalik kasutada puute ekraani omaduste väärtuste välja määramiseks.

Kindlate väärtustega omaduste puhul nagu värvi ratas ja gobo ratas, võib kodeerijaga seonduvat nuppu kasutada järgnevale väärtusel viimiseks. Vajutades SHIFT + kodeerijaga seonduv nupp, viib eelnevale väärtusele.

Palettide loomiseks tuleb vajutada „Create Palettes“ nuppu Omaduste Aknas.

## 7.8 Hiire või Kuuliga Pan ja Tilt'i juhtimine

Selleks, et juhtida pan'i ja tilt'i hiire või kuuliga tuleb võimaldada Seadistuste Aknas „Enable mouse to control pan/tilt“ valik, View Settings vaates.

Vajutage hiire paremat nuppu, et lülitada sisse pan/tilt režiim. Režiim võimaldab kasutada nii kuuli kui ka hiirt pan'i ja tilt'i liigutamiseks.

Antud funktsioon on toetatud ainult MagicQ Puldi kasutamisel koos „MagicQ PC Wing“ või „MagicQ Maxi Wing“ liidesega. Funktsiooni ei ole võimalik kasutada koos „MagicQ Mini Wingi“ või „MagicQ USB liidesega“ sest antud liidestel puuduvad X ja Y kodeerijad.

MagicQ Puldid toetavad „serial“ ühendusega hiiri ja kuule.

## 7.9 Pööramine (Flip)

Pööramine (Flip) funktsioon muudab liikuva seadme Pan ja Tilt parameetreid nii, et kiir jääb samasse kohta kuid liikumise piiri vastas pooles otsas. Funktsiooni rakendamiseks tuleb vajutada FLIP nupule Positsiooni või Omaduste (Position or Attrib) Aknas.

Ainult Pan'i pööramiseks, nii et Tilt'i väärtused jäävad samaks tuleb vajutada SHIFT+INV PAN.

## 7.10 Omaduste väärtuste seadistamine otse klahvistikult

Omaduste väärtuseid on võimalik klahvistikult seadistada vajutades SET nupule ning sisestades väärtuse ja vajutades seejärel vastava omaduse nupule kas Intensiivsuse, Positsiooni, Värvide või Kiire aknas.

## 7.11 Individuaalsete Seadmete valimine

Progarmeerimise käigus on tihtipeale vajalik juhtida üksikut seadet, mis paikneb seadmete grupis – näiteks liikuvate seadmete juhtimine positsioonide määramiseks laval. Alternatiivselt võib olla vajalik määrata kõigile seadmetele efekt, näiteks pöörlemise positsioonid.

Seadme kontroll (head control buttons) nupud paiknevad puute-ekraani paremal küljel võimaldamaks kiiret ligipääsu seadmete valimisele. Kui programmeerimiseks vajalikud seadmed on valitud kontrollivad seadme kontroll nupud kuidas seadmetele muudatused määratakse. Vaikimisi seadistustest lähtuvalt määratakse muudatused kõigile valitud seadmetele.

MagicQ võimaldab seadme valikut järjekorras viisil: esiteks tuleb valida üldine grupp milles paiknevad seadmed mida soovitakse kontrollida, kasutades selleks Gruppe või numbri klahvidega valimist. Seejärel tuleb kasutada seadme kontroll nuppe (head control buttons), et sooritada alam valik üldise valiku sees.

Nime riba Grupi, Positsiooni, Värvide ja Kiire Aknas näitavad antud hetkel valitud seadmeid.

GROUP (Mac250 46,47,48,49,50)																			
G1	(45)	G2	(5)	G3	(4)	G4	(8)	G5	(4)	G6	(4)	G7	(3)	G8	(9)	G9	(12)	G10	(6)
All Dimmer		All Mac250		All CF7HE		All SBeamPC		All Mac500		All StgScan		All CF1200HE		Dim No col		Dim R27		Dim R59	

### 7.11.1 Üksik režiim

Vajutades NEXT HEAD, PREV HEAD või SINGLE käivitab Üksik režiimi (Single mode), mis võimaldab juhtida ainult ühte seadet valitud seadmete hulgas. Režiimi käivitamisel valitakse automaatselt valikus esimesel kohal olev seade, teisisõnu esimene seade mille kasutaja valis kui ühtegi seadet ei olnud valitud. Kui seade valitakse läbi grupi siis valitakse esimene seade, mis antud gruppi esimesena salvestati. Üksik režiimile viitab LED, mis on sisselülitatud SINGLE nupul.

Üksik režiimis läbiviidud muudatused kas kodeerijate poolt või Palettide valimise läbi, mõjutavad ainult ühte seadet. Seadmele viidatakse \* märgiga seadme numbriga juures.

Üksik režiimis kasutatakse NEXT HEAD ja PREV HEAD nuppe erinevate seadmete valimiseks. Vajutades ALL nupule viib seadme kontrollimise režiimi tagasi vaikimisi režiimi milles kontrollitakse kõiki valitud grupis olevaid seadmeid.

Üksik režiimis rakendatakse Locate funktsioon ainult ühel seadmel, mida antud hetkel kontrollitakse.

### 7.11.2 Paaritu/Paaris (Odd/Even)

Paaritu/Paaris režiim on sarnane Üksik režiimile, erinevus seisneb selles, et kontrollitakse ainult pooli liikuvaid seadmeid. Paaritu/Paaris režiimile viitab LED, mis on sisselülitatud ODD/EVEN nupul.

Vajutades ODD/EVEN valib paaritud seadmed. Vajutades NEXT HEAD või PREV HEAD nupule valib kas paaris või paaritud seadmed. Vajutades ALL nupule viib seadme kontrollimise režiimi tagasi vaikimisi režiimi milles kontrollitakse kõiki valitud grupis olevaid seadmeid.

Hoides all ODD/EVEN nuppu toob esile Paaritu/Paaris tööriistariba, mis võimaldab kiirelt valida paaris, paaritud või iga 3nda, 4nda, 5nda seadet. Vajutades SHIFT+ODD/EVEN toob samuti esile tööriistariba.

Odd/Even type									
None	Odd	Even	3's	4's	5's	6's	7's	N's	Close

Vajutades SHIFT+ODD/EVEN nuppu viib ka režiimi iga 3nda seadme või enama seadme valimiseks.

### **7.11.3 Kõik (All)**

ALL nuppu kasutatakse, et viia seadmete kontrollimise ala tagasi vaikimisi režiimi, milles juhitakse kõiki valikus olevaid seadmeid

Vajutades ALL kui ei ole valitud seadmeid valib seadmed, mis olid aktiivsed kui viimati vajutati CLEAR nupule.

Vajutades SHIFT ja ALL valib kõik seadmed, mis on sama tüüpi viimasele valitud seadmele.

Vajutades CTRL+ALL või FAN+ALL, valib kõik seadmed, mis on programmis aktiivne.

Vajutades Next Head ja Prev Head taasvalib kõik seadmed antud hetkel olevas valikus (sarnane kui vajutatakse ALL)

### **7.11.4 Üleüldise Valiku järjestuse muutmine**

Üleüldise valiku järjestust on võimalik kasutada A nuppu Grupi Aknas – valikuteks on „Normal“, „Reverse“, „Into Centre“ ja „Centre Out“ (tavaline, ümberpööratud, keskele ja keskelt välja).

On ka võimalik muuta üleüldine järjestus suvaliseks hoides all SHIFT ja vajutades „RANDOM SELECT“. Üleüldist valiku järjestust võib muuta suvaliseks järjestuseks, et luua erinevaid järjestusi. Peale järjestuse segamist suvaliseks järjestuseks, ei ole võimalik seada tagasi viia normaalsesse järjestusse – et seda teha tuleb uuesti valida üleüldine valik.

Hoidke ALL nuppu et tuua esile tööriistariba millel on ülal kirjeldatud valikud.

### **7.11.5 Gruppidest ja Üleüldisest valikust alamvalikute sooritamine**

Juhul kui valitakse seadmeid kasutades Gruppe või numbriliseid klahve, võimaldab MagicQ alamvalikute sooritamise peamise valiku sees, kasutades selleks Next Head, Prev Head, Odd/Even ja All nuppe. See võimaldab kasutajal valida seadme grupe ning töötada nendega üksikult ilma, et oleks vajalik seadmeid uuesti valida.

Peamisest valikust alamvaliku sooritamiseks on võimalik kasutada numbriliseid klahve ja viidata seadmetele kasutades üleüldise valiku sees olevat indeksi – näiteks 1. ja 3. seade valiku sees või valides seadmeid 1 THRU 4 antud valikus. Numbreid mida kasutatakse valimiseks ei ole seadme numbrid vaid on järjekorra numbrid.

Antud meetodi kasutamiseks, valige seadmete grupp ning seejärel sisestage järjekorra number millele järgneb NEXT HEAD või PREV HEAD. See tähendab, et valida esimene ja teine seade käesolevas valikus tuleb sisestada:

1+2 NEXT HEAD

või kolmandast kuni viienda seadmeni



### 3 THRU 5 NEXT HEAD

Peamise valikuna on võimalik valida mitmeid gruppe – seega kui on erinevad grupid näiteks 4 Spoti ja 4 Wash'iga on võimalik luua grupp 8 seadmega ning seejärel kasutada järjekorra numbreid 1 – 8 olenemata seadmetele määratud numbritest.

Kasutades NEXT HEAD ja PREV HEAD ilma numbrit sisestamata, toimib valides kas eelnevalt valitud seadmest eelneva või järgneva seadme, mis on üleüldises valikus.

## 7.12 Esiletoomise režiim (Highlight Mode)

Esiletoomise režiimi kasutatakse koos Üksik ja Paaritu/Paaris režiimidega. Kasutada on võimalik nelja võimalikku töörežiimi olenevalt Esiletoomise režiimi Seadistuste Akna seadistustest - „Normal“, „Advanced (highlight/lowlight)“, „Advanced Highlight only“ ja „Advanced, no reset“ (tavaline, arenenud esiletoomine/taustale paigutatud, ainult arenenud esiletoomine ja arenenud, ilma lähtestamiseta).

„Normal“ režiimis vähendatakse kõigi valikus olevate seadmete intensiivsust välja arvatud kontrollitava seadme intensiivsus (või need seadmed, mis on valitud paaris/paaritu režiimis). Seadmete esiletoomine muudab positsioonide programmeerimise lihtsamaks.

„Advanced (highlight/lowlight)“ režiimis kõik seadmete omadused mida antud hetkel kontrollitakse seadistatakse esiletoomise väärtusele, mis võetakse „personality“ist. Kui kasutatakse „Üksik“ või „Paaritu/Paaris“ töörežiime on esile toodud ainult seade(seadmed), mis on valitud grupi alamvalikus – ülejäänud seadmed seadistatakse taustale.

„Advanced Highlight Only“ režiim toimib sarnaselt eelmisele režiimile ainult valikust välja jäävaid seadmeid ei seadistata taustale.

„Advanced no reset“ režiim on sama, mis „Advanced (highlight/lowlight)“ režiim aga seadistusi ei tühjendata CLEAR nupule vajutades, vaid tuleb vajutada uuesti „Highlight“, sooritamiseks lähtestamine (reset).

„Highlight“ töörežiimile viitab HIGHLIGHT nupul olev LED - HIGHLIGHT nupule vajutamine või ALL nupule vajutamine viib seadmete juhtimise ala tagasi vaikimisi töörežiimi.

## 7.13 Taustale viimise funktsioon (Lowlight function)

Taustale viimise funktsiooni on võimalik käivitada vajutades SHIFT + HIGHLIGHT. Kui aktiivsel seadmel rakendatakse „Lowlight“ funktsioon viiakse ta personality's olevatele taustal olemise väärtustele. See võimaldab viia ajutiselt iga seadme käesolevas valikus taustale võimaldamaks kiirelt leida vajaminevat seadet – ilma muutmata üleüldist valgustuse olekut.

Esiletoomise töörežiim peab olema seadistatud „Advanced (highlight/lowlight)“ režiimi.

## 7.14 Seadmete taasvalimine kasutades selleks Palette ja Intensiivsuseid (Aktiivsed Paletid ja Intensiivsused)

Selleks et taasvalida teatud kindla paleti seadmeid tuleb hoida all ALL ja vajutada vastava paleti nupule.

<Hoidke ALL> <Green>

Või kasutades klahvistikku

<Hoidke ALL> <COL 5 ENTER>

Selleks et valida kõik seadmed mingil kindlal intensiivsuse astmel või sellest kõrgemal astmel tuleb hoida ALL ja sisestada väärtus. Seejärel vabastada ALL ja vajutada ENTER.

<Hold ALL> <50 ENTER>

Selleks et valida kõik seadmed mingil kindlal intensiivsuse astmel tuleb hoida ALL ja sisestada väärtuse järel @. Seejärel vabastada ALL ja vajutada ENTER.

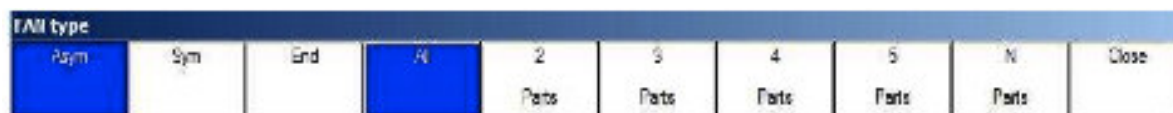
<Hold ALL> <@ 60 ENTER>

## 7.15 Pöörlemise režiim (Fan mode)

FAN nupp võimaldab kodeerijatele alternatiivset töörežiimi. Tavapärasel töörežiimis rakendatakse kodeerijate poolt tehtavad muudatused valitud seadmetele lineaarsel viisil, alternatiivses töörežiimis rakendatakse muudatused pöörleval viisil. Positiivne muutus suundab liikuvad seadmed lahku pöörama ja negatiivne muutus suunab liikuvad seadmeid kokku pöörama. „Fan“ töörežiimi ei ole võimalik kasutada Üksikut seadet (Single head) juhtivas režiimis ning seda on mõttekas kasutada juhtudel kui kontrollitakse rohkem kui ühte seadet korraga.

Vajutades ja hoides all FAN nuppu käivitab ajutiselt „Fan“ töörežiimi. Nupu vabastamine viib tagasi tavapärasesse töörežiimi.

FAN nupu all hoidmine toob esile tööriistariba millelt on võimalik ligipääseda pööramise valikutele. MagicQ PC'l on võimalik tööriistariba esile tuua vajutades SHIFT+FAN.



On kolme tüüpi FAN liikumist:

Asümmeetriline „Asymmetric“ (vaikimisi) – pöörleb keskelt asümmeetriliselt

Sümmeetriline „Symmetric“ – pöörleb keskelt sümmeetriliselt

Lõpp „End“ – pöörleb alustades lõpust

Võimalik on kasutada „Osasid (Parts)“, osade pööramiseks. Osasid on võimalik määrata nuppudega 2 – 6 (parts). Alternatiivselt on võimalik kasutada „N parts“ valikut ning sisestades numbri klahvistikult. FAN töörežiimis käesolev FAN'i tüüp ja selle osad on esile toodud staatuse ekraani aknas (Fan-A, Fan-S, Fan-E).

Tarkvara puhul, mis eelneb versioonile 1.3.3.5 tuleb vajutada SHIFT+FAN, et FAN'i tüüpi muuta. Töötavad ka järgmised otseteed:

Hoidke FAN + vajutage LOCATE. Viib tagasi vaikumisi FAN tüübile – asümmeetriline.

Hoidke FAN + vajutage NEXT HEAD. Valib järgmise FAN tüübi.

Hoidke FAN + vajutage PREV HEAD. Valib eelmise FAN tüübi.

## 7.16 Ja Ainult (And Only)

AND ONLY funktsioon võimaldab valida seadmeid, mis kuuluvad samaaegselt mitmesse gruppi. Seda on võimalik kasutada kas gruppide paaridel või hulgal gruppidel. Gruppide valimisel on võimalik kasutada \* operaatorit, täpsustamaks, et valikus on ainult seadmed, mis on mõlemas grupis.

GROUP 1 \* 2 ENTER

See valib seadmed, mis on gruppides 1 ja 2.

„And Only“ funktsiooni on võimalik kasutada THRU, + ja – operaatoritega.

GROUP 1 THRU 4 \* 5 THRU 8 ENTER

See valib seadmed, mis kuuluvad gruppidesse 1 – 4 ja gruppidesse 5 – 8.

„And Only“ funktsiooni on võimalik kasutada koos @ operaatoriga, et seadistada tasemeid otse.

GROUP 1 \* 3 @ FULL ENTER

Märge: juhul kui valik “Select heads and palettes from keypad”(vali seadmeid ja palette klahvistikult) on seadistatud „No“ (Ei) – peab \*\* operaatorit kasutama, et valida grupe klahvistiku abil.

1\*2\*\*

1 THRU 4 \* 5 THRU 8 \* \*

1 \* 3 \* \* @ FULL ENTER

## 8 Efekti mootor (FX Engine)

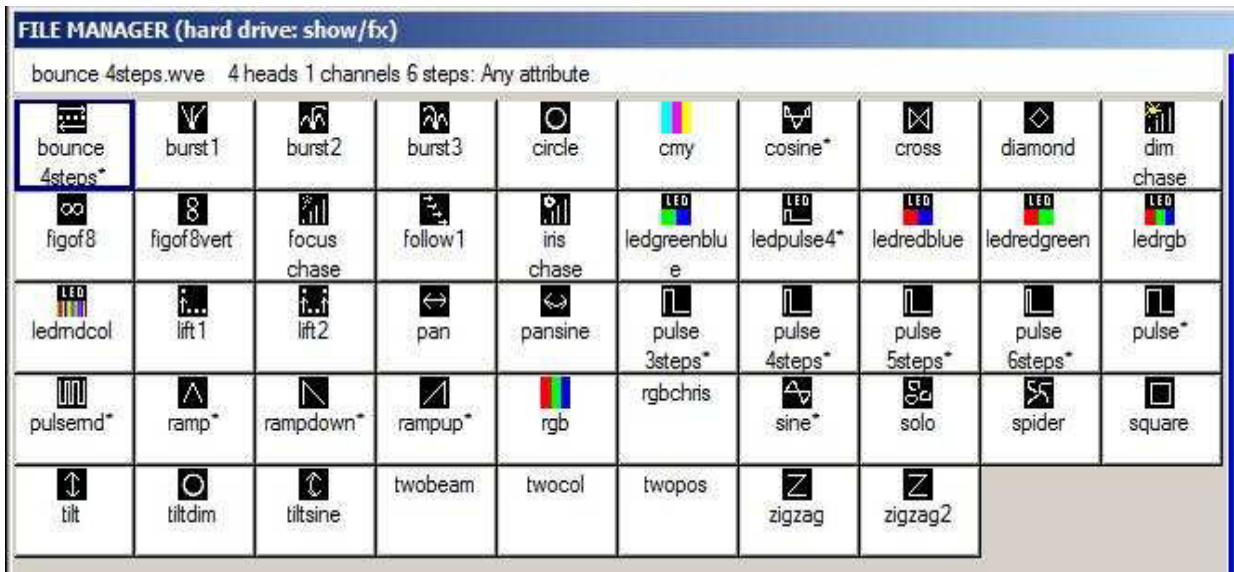
### 8.1 Efekti lisamine (Adding in FX)

Selleks et lisada valitud seadmetele efekte tuleb valida esmalt seadmed FX Aknas, Grupi Aknas või Prog Aknast ning vajutada ADD FX nupule. MagicQ sisaldab nimekirja kõigist salvestatud „Waveform FX (efektidest)“. Valige efekt mida seadmele määrata.

Seadmele on võimalik lisada mitu efekti, eeldusel kui efektid kasutavad seadmete erinevaid omadusi – nt. Korraga võib kasutada „Pan Sine“ ja „Tilt Sine“ efekte.

Mõningad efektid ei sõltu seadme kindlatest omadustest – need on märgitud \* märgiga – näiteks

„Ramp“, „Sine“ ja „Cosine“. Ühe eelnimetatud efekti valimisel, küsib pult kasutajalt millisele omadusele antud efekt määratakse. Näiteks on võimalik programmeerida ringi kasutades „Sine“ efekti „Pan“ omadusel ja „Cosine“ efekti „Tilt“ omadusel. Alternatiivselt on võimalik kasutada ka lihtsalt „Circle(ring)“ efekti!



Peale efekti valimist viiakse kasutaja tagasi ProgAknasse. Efekti parameetrite, nagu kiirus, suurus ja ulatuvus seadmete vahel, kohandamiseks tuleb kasutada kodeerijaid. Vaikimisi lähivad efekti suurused kuni 255ni. Hoidke all SHIFT ja kasutage kodeerijat, et viia suurst üle 255.

ProgAken võimaldab „Simple(lihtne)“ vaadet ja „Advanced(arenenud)“ vaadet. „Simple“ vaade võimaldab kohandada kõikidele seadmetele määratud efekte. „Advanced“ vaade võimaldab muuta parameetreid igal erineval seadmel – see võimaldab määrata erinevad efekti suurused erinevatele seadmetele.

VIEW LEVELS	VIEW TIMES	VIEW FX	SIMPLE VIEW	ADV VIEW	LOCATE	ADD FX	CHANGE FX	REC OPTIONS	SNAP SHOT	CLEAR ALL	REMOVE ALL FX	
FX Spread	<b>PROG (Mac250 46,47,48,49,50)</b> Head name Head type Hd No Attrib Speed Xfade Size Stop 0 Size Dir Spread Parts Segment Add Fade in Fade out All All All All 2.40s 100% 128 No No Fwd 100% (even) None None Normal Default Def										All FX	
100% (even)	Circle: 5 (Mac250 46) All All All All 2.40s 100% 128 No No Fwd 100% (even) None None Normal Default Def All All All Pan 2.40s 100% 128 No No Fwd All All All Tilt 2.40s 100% 128 No No Fwd										FX Segments None	
FX Direction	Fwd fwd/bkwd										FX Xfade 100% tap to time	
FX Size	128 size/no size										FX Speed 2.40s start/stop	
Chris-PC Thu Nov 20 02:21:51 2008 Ver 1.3.8.3						Added FX						
Page 1: Add Master						>						

Efekte on võimalik lisada ja eemaldada Programmeri Aknast.

### 8.1.1 Efekti kiirus ja suurus

Efekti kiirust on võimalik kohandada kodeerijaga X. Nupust on võimalik peatada/käivitada efekti, võimaldades selle ajutiselt peatada.

„Crossfade“ efekt on kohandatav kodeerijaga Y – 0% on kiire samas kui 100% on täielik „crossfade“. Nupuga on võimalik määrata efekti ajastamise kiirus.

Efekti suurust on võimalik kohandada kodeerijaga D, 0% kuni 100%'ni. Vajutades SHIFT ja pöörates kodeerijat võimaldab suurendada kuni 800%'ni. Nupule vajutus vahetab valitud ja null suuruse vahel. See võimaldab ajutiselt efekti välja lülitada.

### 8.1.2 Efektide alg väärtused (base values)

Vaikimisi on efektid lisatud käesolevatesse kanali väärtustesse – seega on oluline, et kanali väärtused on korrektselt määratud. Näiteks, et kasutada ringi (circle) efekti Mac500 pan'i ja tilt'i ulatuse keskpäigas on oluline, et pan ja tilt on eelnevalt seadistatud oma keskmisele positsioonile (128) enne efekti lisamist. Kanali väärtuste muutmine, muudab millise punkti ümber efekt on määratud.

Sarnaselt, et joosta dimmeri jooksu 0% kuni 100% HTP kanalitel peaksid kanalid olema seadistatud 50% intensiivsusele enne efekti lisamist.

Kanali väärtused ja efekti väärtused ei pea olema salvestatud samale taasesitusele. Üht taasesitust

võib kasutada efekti keskpunkti määramiseks ja teiselt juhtida efekti ennast. Keskmise positsiooni võib olla multi-Pildi Pildihulk või jooks, mis võimaldab kindla efekti ringi paigutamist.

Kui soovite, et kindel taasesitus paigutaks seadmed kindlasse asendisse, ilma efektita siis salvestage nii asend kui ka null suuruses efekt taasesitusele. Null suuruses efekti salvestamine kindlustab, et juhul kui mingi muu taasesitus kasutab antud seadmetel efekti siis seda ei kajastata.

### **8.1.3 Efekti lisamise režiimid (FX add modes)**

Võimalik on muuta viisi millega efektid lisatakse alg väärtustele. Prog Akna FX vaates ja Pildi (Cue) Aknas on „add mode“ väli. Liikuge lehel paremale, et tuua esile antud valik. See determineerib kuidas efekt Pildis lisatakse alg väärtustele. Olemas on kolm valikut; „Normal“, „Plus“ ja „Minus“.

„Normal“ on vaikimisi valik – efekt lisab nii miinuse kui ka plussi alg väärtusele.

Plus lisab efekti käesolevale väärtusele – efekti tase ei lange kunagi madalamale käesolevast väärtusest.

„Minus“ võtab maha efekti käesolevast väärtusest – efekti tase ei tõuse kunagi kõrgemale käesolevast väärtusest.

„Abs“ (absoluutne). MagicQ ignoreerib efekti alg väärtuse ja väljendab lihtsalt efekti väärtust. See on kasulik absoluutse asendi efekti ja värvi vahetus efekti puhul.

### **8.1.4 Efekti ulatus (seadmete vahelised nihked) „FX Spread (offsets over heads)“**

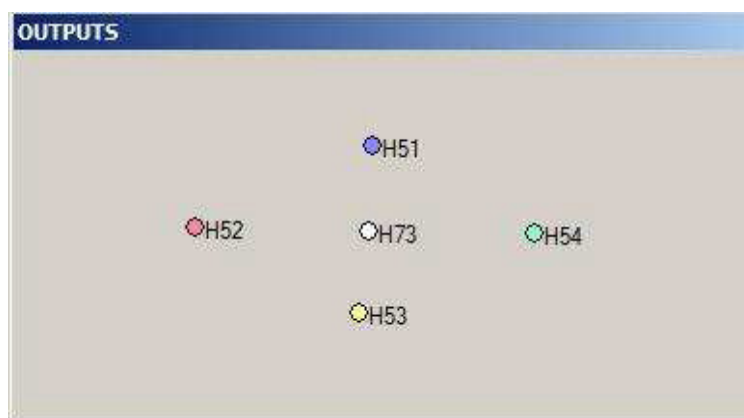
Kui efekt lisatakse seadmete grupile, determineerib ulatus kuidas efekti esitatakse kõigi seadmete puhul. Vaikimisi on ulatus võrdne (100%) - sama efekt määratakse igale seadmele aga efekti nihutatakse viisil, et iga seade on efekti tsükli erinevas punktis. Ühtlase (even) ulatusega paigutatakse ühtlaselt efekti tsükklisse.

Efekti ulatuse seadistamine nulli kohandab kõik seadmed osutama tsükli samasse punkti – ehk nad kõik teevad sama asja. Valides väärtuste 0% ja 100% vahel võimaldab genereerida erinevaid vaateid.

Efekti ulatus on maksimaalne nihe seadmete vahel, mis on sama efekti all. Efekti ulatuse väärtused mis ületavad 100% on lubatud.

Efekti nihutamine liikuvate seadmete puhul võib olla veelgi suurendatud kasutades Efekti osi (FX parts) ja lõike (segments). Efekti osad ja lõigud ei väljenda mingit muutust kui efekti ulatus on null.

Ulatust on võimalik vaadelda Väljundite (Outputs) Aknast, „View Chans“, „View DMX“, „View Move“ Aknas. See esitab 2D representatsiooni pan ja tilt väärtustest iga seadme puhul.



### 8.1.5 Efekti osad (FX parts)

See võimaldab korrata efekti tsüklit erinevatel seadmetel. Kui efekti osad on 0 siis efekt nihutatud (offset) üle seadmete koguhulga, millele on antud efekt seadistatud. Osasid (parts) kasutades võib efekti nihutada viisil, et näiteks esimesed kolm seadet on erineva nihkega kui järgmised ning järgmised on erineva nihkega kui eelmised. Teisisõnu nihke muutus toimub iga kolme seadme järel (Efekti osad = 3).

Efekti osadeks võib olla väärtus „null“ (none), „2s“, „3s“ jne. Näiteks, kui osade väärtus on seadistatud „3s“ esitatakse efekti jaotatuna üle järgnevatel valitud seadmetel – seadmed 1,4,7,10 esitavad sama asja ning seadmed 2,5,8,11 esitavad sama asja. Kui efekti osa (FX part) on valitud siis ulatus (spread) determineerib kuidas efekt on jaotatud üle kolme seadme.

### 8.1.6 Efekti lõigud (FX Segments)

Efekti lõigud töötavad koos efekti osadega võimaldamaks lihtsalt juhtida, suhtelisi nihkeid erinevate seadmete vahel, mis kasutavad sama efekti. Efekti lõigud määravad mitmel kõrval oleval seadmel on sama nihe.

Juhul kui on näiteks 12 seadet, 100% jaotusega ilma efekti osadeta või lõikudeta siis tulemuseks on:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0%	8%	16%	25%	33%	41%	50%	58%	66%	75%	83%	91%

Efekti lõikudega = 2's

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0%	0%	16%	16%	33%	33%	50%	50%	66%	66%	83%	83%

Efekti lõikudega = 3's

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0%	0%	0%	25%	25%	25%	50%	50%	50%	75%	75%	75%

Efekti osadega = 2's

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0%	50%	0%	50%	0%	50%	0%	50%	0%	50%	0%	50%

Efekti osadega = 2's, lõikudega = 3's

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0%	0%	0%	50%	50%	50%	0%	0%	0%	50%	50%	50%

### 8.1.7 Efekti Suund ja Pööramine (Direction and Inversion)

Efekti suunda võib seadistada vastavalt järgnevale valikutele:

- ▲ Forward (Edasi)
- ▲ Backward (Tagasi)
- ▲ OddEven (Paaritu/Paaris)
- ▲ Even/Odd (Paaris/Paaritu)
- ▲ Left/Right (Vasak/Parem)
- ▲ Right/Left (Parem/Vasak)
- ▲ Segments (Lõigud)
- ▲ Invert (Pööratud)
- ▲ Invert Odd/Even (Pööratud Paaritu/Paaris)
- ▲ Invert Even/Odd (Pööratud Paaris/Paaritu)
- ▲ Invert Left/Right (Pööratud Vasak/Parem)
- ▲ Invert Right/Left (Pööratud Parem/Vasak)
- ▲ Invert Segments (Pööratud Lõigud)

Edasi ja Tagasi mõjutavad efekti suunda. Paaritu/Paaris suunavad paaritud seadmed liikuma edasi ning paaris seadmed liikuma tagasi. Vasak/Parem jaotab seadmed pooleks, pooled liiguvad edasi ja pooled tagasi.

Lõigud muudab edasi/tagasi liikumist iga lõigu kohta.

Pööramine(Inverts) muudab „waveform“ efekti polaarsust jättes liikumise suuna samaks. Lihtsate „waveform“ efektide puhul, mis koosnevad 1 või 2 sammust on tulemuseks identne efekti esitus.

„Waveform“ efektide puhul, mis koosnevad rohkem kui 2 sammust, on tulemuseks omavahel varieeruvad

Pidage silmas pulsi (pulse) 2 sammu 4 seadmel, ulatusega 0% efekti esitused.

Forward (edasi)	_____ ^^^^
Invert (pööratud)	^^^^ _____
Invert Odd Even (Pööratud paaritu/paaris)	^ ^ ^ ^



Invert Even/Odd (Pööratud paaris/paaritu)	$\overset{\wedge}{\_}\overset{\wedge}{\_}\overset{\wedge}{\_}\overset{\wedge}{\_}$
Invert Left Right (Pööratud vasak/parem)	$\overset{\wedge}{\_}\overset{\wedge}{\_}\overset{\wedge}{\_}\overset{\wedge}{\_}$
Invert Right/Left (pööratud parem/vasak)	$\overset{\wedge}{\_}\overset{\wedge}{\_}\overset{\wedge}{\_}\overset{\wedge}{\_}$

Pidage silmas pulsi 4 sammu „waveform“ efektiga 4 seadmel:

Forward (edasi)	$\overset{\wedge}{\_}\overset{\wedge}{\_}\overset{\wedge}{\_}\overset{\wedge}{\_}$
Backward (tagasi)	$\overset{\wedge}{\_}\overset{\wedge}{\_}\overset{\wedge}{\_}\overset{\wedge}{\_}$
Invert (pööratud)	$\overset{\wedge}{\_}\overset{\wedge}{\_}\overset{\wedge}{\_}\overset{\wedge}{\_}$

„Waveform“ efektide puhul millel on rohkem kui üks omadus, on võimalik pööramise funktsiooni kasutada ainult esimese omaduse puhul. See kindlustab lihtsa peegelpildis liikumise ringi jm. efektide puhul...

### 8.1.8 Pulsi Laius (Pulse Width)

Pulsi, kalle, dimmeri jaoks ja iirise jaoks sisaldavad Pulsi Laiust Kodeerijal C. See võimaldab muuta efekti laiust ilma, et peaks valima teist efekti (nt. 2 sammu ga pulss, 3 sammuga pulss)

Seadistatuna 50%l on võrdväärne 2 sammu ga pulsile. Seadistatuna 0% lähedale on pulss või kalle väga kitsas, ning 100% lähedasena on pulss või kalle väga lai.

### 8.1.9 Efekti hääbumise ajad (FX Fade times)

Efekti on võimalik seadistada hääbuma sisse ja välja (fade on and out) selle asemel, et efekt hüppab sisse või välja (snapping in and out). Hääbumise ajad on seadistatud Programmeri ja Pildi Akente „View Times“ vaates. Vanemates tarkvara versioonides oli võimalik seadistusi teha eelpool nimetatud akente „View FX“ vaates (kasutage PAGE RIGHT nuppu, et liikuda sobivasse tulpa).

### 8.1.10 Algsed vahed (Initial spreads)

Juhul kui Pildist estletakse mitut efekti võib olla vajalik määratleda algne efektide esituse vahe. Seda on võimalik kohandada Programmeri või Pildi Aknast (Kasutage PAGE RIGHT nuppu, et liikuda sobivate tulpade vahel). Seadistada on võimalik nii jämedat (coarse) kui ka peent (fine) vahet.

### 8.1.11 Vilkuv Efekt

MagicQ sisaldab hulka efekte, mis simuleerivad vilkumist – nendega on võimalik simuleerida tuld, küünlaid ning välku. Efekti kiirus, suurus ja vahe võimaldab erinevate vilkumisega seonduvate efektide genereerimist. Olemasolevad vilkumisega seonduvad efektid on:

Flicker	Suvaline vilkumine üleval ja allpool baas taset
Flicker up	Suvaline vilkumine ülalpool baas taset
Flicker down	Suvaline vilkumine allpool baas taset
Flicker sync	Suvaline vilkumine – kõik seadmed sama efekti esitavad seadmed toimivad

sünkroonis

Flicker crossfade Suvaline vilkumine suvalistel tasemetele suvaliste „crossfadeiga“

## 8.1.12 Mitmed Efektid (Multiple FX)

Ühele seadmele on võimalik seadistada mitu erinevat efekti – nt. Pan ja Tilt ringid millele on lisatud color mix omadustelt punane, roheline ja sinine „color mix“.

PROG (CF7HE 51,52,53,54)															
Head name	Head type	Hd No	Attrib	Speed	Xfade	Size	Stop	0 Size	Dir	Spread	Parts	Segment	Add	Fade in	Fade
All	All	All	All	2.40s	100%	128	No	No	Fwd	100% (even)	None	None	Normal	Default	Def
Circle		4 (CF7HE 51)													
All	All	All	All	2.40s	100%	128	No	No	Fwd	100% (even)	None	None	Normal	Default	Def
All	All	All	Pan	2.40s	100%	128	No	No	Fwd						
All	All	All	Tilt	2.40s	100%	128	No	No	Fwd						
RGB		4 (CF7HE 51)													
All	All	All	All	4.00s	100%	255	No	No	Fwd	100% (even)	None	None	Normal	Default	Def
All	All	All	Cyan	4.00s	100%	255	No	No	Fwd						
All	All	All	Magenta	4.00s	100%	255	No	No	Fwd						
All	All	All	Yellow	4.00s	100%	255	No	No	Fwd						

Kui vaadeldakse või muudetakse mitut efekti kas Programmeri või Pildi Aknas siis A, B, C, D, X ja Y kodeerijad mõjutavad ainult efekti millel kursor paikneb. Enne versiooni v1.3.2.4 mõjutasid kodeerijad kõiki efekte Programmeri/Pildi Akntes. Kui lisatakse uusi efekte on vaikumisi seadistatud nii, et kodeerijad automaatselt kontrollivad lisatud efekti omadusi.

Juhul kui kursor on paigutatud „All FX“ reale akna ülemises osas kontrollivad kodeerijad kõiki aknas olevaid efekte. Kodeerija E abil on jätkuvalt võimalik seadistada üksikut omadust millel kursor paikneb.

## 8.1.13 Mitme Efekti Liitmine/Jaotamine(Eraldamine) [Joining/Splitting]

MagicQ's on funktsioon, mis võimaldab eraldada seadmed efektist või liita sarnaseid efekte Programmeris – kasutage SHIFT'i ja JOIN FX või SPLIT FX nuppe.

Split Fx vajutamisel eraldatakse antud momendil valitud seadmed efektist milles nad paiknesid eraldi seisvasse efekti. Kui valitud seadmed olid ainsad seadmed efektis ei toimu efektis muutust.

Join Fa vajutamisel analüüsib MagicQ kõiki programmeris olevaid efekte ning liidab sarnased sama tüüpi efektid kokku. Efekti kiirused/suurused/nihked säilitatakse kuni suurendatud efekti kohandamiseni.

### **8.1.14 Efekti muutmine valitud seadmetel**

Efekti on võimalik muuta kindlal seadmete valimil, esmalt valides vajalikud seadmed ning seejärel kohandades parameetreid Efekti Aknast (FX Window), mitte Programmeri Aknast. Efekti Aknas on esile toodud kodeerijad kiiruse, suuruse, hääbumise [crossfade] ja nihke [offset] jaoks. Antud kodeeriatega teostatavad muudatused mõjutavad ainult valikus olevaid seadmeid. Märkida tuleb, et kodeerivad mõjutavad kõiki seadmetele määratud efekte ehk, kui seadmele on määratud ringide ja „CMY värvi“ efekt muudetakse mõlemat efekti. Muutmaks efekte üksikult kasutage kodeerijaid Programmeri Akna FX vaates [view].

### **8.1.15 Efekti vahetamine**

MagicQ pakub võimalust muuta efekti tüüpi, mis parajasti jookseb valitud seadmetel. Muudatusi on võimalik teostada Programmeri Aknast vajutades CHANGE FX nupule. See võimaldab mitme efekti valimist, ilma muutmata kiirust, suurust või nihet. Efekti on võimalik vahetada ainult sobivat tüüpi efektiga – nt. Ringi on võimalik muuta ruuduks või teemanti kujuliseks aga mitte RGB efektiks.

### **8.1.16 Efekti ümberjärjestamine**

Efektis rakendatavad seadmeid on võimalik ümberjärjestada, ilma et oleks tarvilik efekti uuesti luua. Vajutage REORDER FX nupule Programmeri Efekti (FX) vaates. MagicQ muudab järjestust järgnevalt: Tavaline (Normal), Ümberpööratud (Reverse), Keskele (Into Centre), Keskelt välja (Centre Out), Suvaliselt (Random). Tavaline muudab alati järjestuse vastavalt seadmete järjestuse numbritele.

Juhul kui käesolev seadmete järjestus ei ole sama, mis Pildis, kasutab Pult automaatselt uut järjestust.

### **8.1.17 Efekti blokeerimine**

Kui valikutes on seadistatud „Programmer overrides FX“ (Programmer võtab prioriteedi efekti üle) lisab Programmer automaatselt „Block FX“ valiku – see tähendab, et igal juhul kui kanal on programmis aktiivne on sellele määratud null efekt – nii et kõik efektid, mis kanalis jooksevad on automaatselt Taasesituses ignoreeritud. Juhul kui kanalil on efekt Programmis jookseb efekt eeldatult. See võimaldab näiteks kasutajal juhtida valitud liikuv seade määratud asendisse.

## **8.2 Kasutaja efekti genereerimine**

Kasutaja poolset efekti on võimalik genereerida programmeerides esmalt jooksu ning seejärel muutes selle efektiks. Efekti on võimalik seejärel määrata kõigile sobivate omadustega seadmetele.

Näiteks, et luua uus liikumise efekt tuleb luua esmalt jooksu positsioon, programmeerides pan ja tilt väärtused ühele või enamale seadmetele. Jooksule tuleb määrata kiirus, mis peaks olema efekti vaikumisi kiiruseks. Juhul kui soovitakse, et efekt kasutaks äkk-lõppu (mitte hääbumist) tuleb seadistada jooksu kontrast 0%.

Jooksu on võimalik muuta efektiks avades Pildi hulga akna ning vajutades SHIFT ja MAKE FX. Juhul kui jooksus on ainult üks omadus küsitakse kasutaja käes „kas soovite, et efekt oleks alati määratud omadustele või lubate selle määramist igale omadustele“. Juhul kui Pildi hulgas on rohkem kui üks omadus küsitakse kasutaja käest milliseid omadusi kasutatakse „Waveform efektis“.

Juhul kui jooksus kasutatakse mitut seadet siis genereeritakse efekti mitu seadet – see võimaldab efektis olevatel seadmetel esitada erinevaid efekte. (Näiteks: on võimalik salvestada efekt kus kaks seadet esitavad Tilt'i ja kaks seadet esitavad Pan'i)

Selleks et salvestada efekti mida on võimalik määrata igale omadusele, valige ainult 1 omadus (nt. Dimmer) ning looge antud omadust kasutav jooks. Kui vajutatakse MAKE FX nupule, tuleb valida „Make FX Apply to any attriute“ (Efekt sobib igale omadusele) valik.

Tarkvara versioonist v1.4.0.4 alates toetab „waveform“ efekt ükskõik kui palju omadusi. Soovitatav on salvestada vähem omadusi „waveform“ efekti – näiteks ainult positsioon, „color mix“ või intensiivsus. Keerulisemate efektide puhul paigutage efekt Efekti (FX) Akanasse ja salvestage Efekti nimistusse (FX Library).

Märkida tuleb, et tarkvara puhul mis eelnes versioonile v1.4.0.3 toetas „waveform“ efekt ainult kolme omadust – teisisõnu, efektis olid kasutusel ainult esimesed kolm jooksu salvestatud omadust. Kasutage „Record“ „Remove“ käskluseid et eemaldada mitte soovitud omadusi tervest Pildi hulgast.

## 8.3 Kasutaja efekti kohandamine

MagicQ sisaldab FX Editor'i (efekti kohandaja) mille abil on võimalik „waveform“ efekte kohandada. Muudatused „waveform“ efektile teeb püsivaid muudatusi efektile MagicQ süsteemis, selhulgas kõigile sama tüüpi efektidele, mis on kasutusel käesolevas ja ka tulevikus loodavates showdes. Juhul kui kasutajad soovivad muuta sisseehitatud „waveform“ efekti on soovitatav kasutada „save As“ käsklust ning salvestama efekti teise nimega enne muutuste läbiviimist.

## 8.4 Paleti efektid

Võimalik on teha „waveform“ efekte mis kasutavad Palettidele määratud väärtuseid absoluutsete väärtuste asemel. See võimaldab kiirelt efekte ülesehitada kasutades olemasolevaid Palette. Efekti uuendatakse iga paleti muutuse puhul.

## 8.5 Efekti nimistu (FX Libary) – programmeeritud efektide hoiustamiseks ja taaskasutamiseks

Efekte on võimalik salvestada taaskasutamiseks mitmel Pildidel programmeerimise ajal, või show ajal mitmel seadmel esitamiseks.

Efekti Aken võimaldab salvestada efektid ja efektide kombinatsioonid mida tihti kasutatakse. Efekti Akent on võimalik avada vajutades FX nupule (eelnevalt ATTR nupp.)



Salvestage efekt Efekti Aknasse tavalisel viisil – seadistage efekt programmeris ning vajutage RECORD. Kõik erinevad efektid mis on antud momendil programmeris salvestatakse, sealhulgas salvestatakse ka suuruse, kiiruse ja nihkega seonduv informatsioon.

Selleks et efekti taaskasutada tuleb valida seadmed millel efekti kasutada ning seejärel valida vastav efekt Efekti Aknast. Efekti on võimalik nimetada, liigutada ja kopeerida nagu kõiki teisi akendes olevaid asju. Efekte on võimalik taasesitada kõikidel seadmetel, mis toetavad efekti programmeeritud omadusi – mitte ainult seadmed millel algselt efekt programmeeritud oli.

Efekti kohandamiseks tuleb efekt lisada programmerisse ning kasutada „Update“ käsklust.

Märkida tuleb, et efektid salvestatakse Piltidena – neid on võimalik näha „Cue Store“ (Pildi nimistus) – ometi ei ole vajalik neile ligipääsemiseks kasutada muud akent kui Efekti Aken (FX Winodw).

Juhul kui programmeeritakse uusi Pilte kasutades efekte, Efektide Aknast, tehakse valitud efektist koopia, et oleks võimalik teha üksikuid muudatusi programmeeritud Pildile. Efekti kohandamine Efekti Aknas ei mõjuta programmeeritud Pilte – ainult uusi Pilte mille loomisel kasutatakse efekte.

## 8.6 Efektide Nimekirja (FX Libaray) Import ja Eksport

Efekte, mis on Efekti Aknas on võimalik salvestada Efektide Nimekirja faili, nii et efekte on võimalik taaskasutada igas MagicQ show's. Efekti Nimekirja faili loomiseks tuleb kasutada SAVE FX LIB käskluseks – kõik efektid Efekti Aknas salvestatakse antud faili. Efektid salvestatakse kui suvalised Efektid (generic FX) – Seega neid on võimalik taaskasutada kõikidel seadmetel millel on olemas vajalikud omadused. Efektide Nimekirja on võimalik taaslaadida(reload) kasutades LOAD FX LIB käsklust.

# 9 Paletid

MagicQ toetab lihtsat palettide süsteemi, mis võimaldab kiiret ligipääsu eelistatud vaadetele. Kui liikuvaid seadmeid patchitakse genereerib pult automaatselt paletid patchitud seadmetele.

Olemas on kolme tüüpi palette, mis vastavad Värvile, Kiirele ja Positsioonile. Iga palet toetab kuni 1000 erinevat sisestust.

## 9.1 Palettide Kasutamine

Paleti kasutamiseks tuleb valida seadmed millel soovitakse muudatusi teha. Sobiva paleti avamiseks tuleb valida kas Värv, Kiire või Positsiooni Aken.

Antud aknast tuleb valida sobiv paleti sisestus. Antud paleti omadus rakendatakse kõikidel valitud seadmetele.

Esimesed 10 paleti sisestust esitatakse igas Paleti Aknas automaatselt esitletud puute-ekraani kohal. Showde taasesitamisel võimaldab see rakendada kiiresti vajalikke seadistusi kasutades päris nuppe puute-ekraanil olevate nuppude asemel. CURSOR UP ja CURSOR DOWN nuppudega on võimalik kohandada palettide sissekandeid mida esitatakse akna kohal.

Kiire Aknas olevad esimesed 4 nappu on kasutusel Kiire Lehtede (Beam Page) valimiseks – ülejäänud nupud on kasutusel Paleti sissekannete valimiseks.

PAGE 1	PAGE 2	PAGE 3	PAGE 4	B1 open gobo	B2 cone	B3 bar	B4 fan hat	B5 triple	B6 dec beam	B7 fibroid	VIEW PALETTE
Shutter -	BEAM (Mac250 46,47,48,49,50)										Rotate2
	B1 open gobo	B2 cone	B3 bar	B4 fan hat	B5 triple	B6 dec beam	B7 fibroid	B8 md holes blue	B9 pys cir mag	B10 pys cir shake	
Ins	B11 md holes shake	B12 fibroid shake	B13 dec beam shake	B14 triple shake	B15 fan hat shake	B16 bar shake	B17 cone shake	B18 gobo scr >>	B19 gobo scr <<	B20 Gobo 1	Rotate -
	B21 Gobo 2	B22 Gobo 3	B23 Gobo 4	B24 Gobo 5	B25 Gobo 6	B26 Cont Positionin	B27 Rev Spin	B28 Spin Stop	B29 Fwd Spin	B30 triangle i	
Focus -	B31 bar i	B32 fan i	B33 thin bars i	B34 grid ball i	B35 grid ball r	B36 thin bars r	B37 fan r	B38 bar r	B39 triangle r	B40 dots	Gobo2
	B41 lotus	B42 bricks	B43 cloud	B44 machine	B45 bamboo	B46 threads	B47 pling	B48 pling shake	B49 threads shake	B50 bamboo shake	
Prism -	B51 machine shake	B52 cloud shake	B53 bricks shake	B54 lotus shake	B55 dots shake	B56 Dots (G1)	B57 Dots2 (G2)	B58 Tri (G3)	B59 Cir (G4)	B60 Star (G2)	Gobo -
	B61 Swirl (G3)	B62 Tri (G4)	B63 gobo rotation	B64 gobo rot	B65	B66	B67	B68	B69	B70	
Chris-PC Thu Nov 20 03:35:18 2008 Ver 1.3.8.3											
Page 1: Add Master											

Paleti sissekanded mis sisaldavad infot antud momendil valitud seadmete kohta on esile toodud valgetena. Paleti sissekanded mis ei sisalda informatsiooni valitud seadmete kohta on esile toodud hallidena.

## 9.2 Palettide salvestamine

Paleti sisestuse salvestamiseks tuleb valida seadmed, millele soovitakse muudatusi rakendada. Seejärel tuleb avada vastav palet valides kas Värv, Kiire või Positsiooni Akna. Seejärel tuleb teostada soovitud muudatused. Peale seda tuleb salvestada palett, vajutades RECORD nupule ning valides aknast paleti sisestus.

Juhul kui salvestatakse paleti sisestust mida on varem Piltide ja Pildi hulka programmeerimisel kasutatud siis Pildid ja Pildi hulga uuendatakse automaatselt peegeldamiseks palettides tehtud muudatusi. See on kasulik juhtudel kui on vajalik esitada sama show'd erinevates kohtades. Kui Pildid kasutavad positsioone Positsioonide paletilt, siis on vaja muuta ainult palette, seega ei ole vajalik uuesti salvestada tervet Pilti.

Kui palette salvestatakse siis salvestatakse ainult paletile vastavad omadused. See ga kui salvestatakse värvi paletti, salvestatakse ainult värvi omadused. Vaikimisi salvestab pult kõik omadused, mis sobivad paletile, olenemata kas need on kohandatud programmis või mitte.

Kui paleti sisestusi salvestatakse siis rakendatakse muudatused ainult valitud seadmetele. Muudatused paigutatakse kokku juba olemasolevate paleti sisestustega. Kindlustamiseks, et kõik seadmetele tehtavad muudatused on ka seadmetel uuendatud tuleb vajutada CTRL+ALL valimaks kõik seadmed enne paleti sisestuse taas-salvestamist.

## 9.2.1 Üksikute omaduste salvestamine paletile

Juhul kui on vajalik salvestada üksikuid omadusi paleti sisestusele – nt. ainult shutteriga seotud omadused Kiire paletile. Viisi kuidas pult salvestatab palette on võimalik muuta kasutades „masking“ (maskeerimise) valikut Salvestamis Valikute (Recording Options) aknas. Salvestamis valikute akna avamiseks hoides all SHIFT ja vajutades RECORD. Alternatiivselt võib akent avada vajutades REC OPTIONS nupule Programmeri Aknas.

Vajutage REC INT, REC POS, REC COL, REC BEAM nuppe, et rakendada maskeerimine omaduse tüübi alusel. Valige omadused millele maskeerimine rakendada üksikute omaduste alusel. Seejärel, et salvestada ainult shutteri omadust tuleb vajutada SHUTTER'i omadusele.

Mõningatel juhtudel võib olla vajalik salvestada ka teisi omadusi paletile – nt. intensiivsus kiire paletile. Selleks tuleb vajutada vastavat nuppu Salvestamis valikute aknas. Paleti sisestus näitab I, P, C, B viitamaks millised omadused on salvestatud paletile. (Intensiti, Position, Color, Beam)

Kui paleti sisestus on salvestatud siis maskeerimis valikud viiakse tagasi oma vaikimisi seadistusele. Võimalik on lukustada ka maski, mis takistab vaikimisi seadistustele tagasi viimist. Seada on võimalik teha vajutades LOCK MASK nupule, mis on „Salvestamis Valikute Aknas“.

## 9.2.2 Intensiivsuse salvestamine paletile

Selleks et salvestada intensiivsust paletile tuleb hoida all SHIFT ja vajutada RECORD, mis avab Salvestamis Valikute Akna ning seejärel vajutada REC INT nupule.

## 9.3 Palettide nimetamine

Paletile on võimalik nime anda salvestamise ajal, sisestades nime enne salvestatava paleti sisestuse valimist.

Paletile on võimalik anda nime igal ajal, sisestades nime ja vajutades SET ning seejärel valides paleti sisestuse millele nime anda. Juhul kui ei kasutata välist klaviatuuri on võimalik nime sisestada kasutades puute-ekraanil olevat klaviatuuri.

## 9.4 Palettide uuendamine

Paletti on võimalik uuendada valides mõningad seadmed, rakendades paleti ja seejärel taas-salvestades paleti. Ainult seadmed mis olid valitud paleti taas-salvestamise ajal kohandatakse paletis – ülejäänud seadmeid mis on antud paletti salvestatud, ei muudeta.

Tervet paletti on võimalik kohandada kasutades „Include“ ja „Update“ käskluseid. Vajutage „Include“ ja seejärel valige paleti sisestus et lisada terve palet programmeerimisse. Pult valib automaatselt kõik seadmed antud paleti sisestuses. Muutused in võimalik teostada programmeerimises,



„Update“ käsklus salvestab muudatused paletile.

## 9.5 Palettide kopeerimine ja liigutamine

Paleti sisestusi on võimalik liigutada ja kopeerida nagu kõiki teisi akendes olevaid asju.

Kui paleti sisestusi liigutatakse järgneb programmeeritu paleti sisestust – ehk kui on Pilt mis kasutab Värvide paleti sisestust, siis antud Värvide paleti sisestuse liigutamine uuendab automaatselt Pilti viitama eelnimetatud paleti sisestusele.

## 9.6 Omaduste eemaldamine palettidest

Paleti sisestusi on võimalik kustutada nagu kõiki teisi akendes olevaid asju kasutades selleks REMOVE nuppu.

Selleks et eemaldada kindlaid omadusi paleti sisestusest tuleb kasutada REC REMOVE salvestamis valikut (record option). See toimib sarnaselt tavalisele salvestus viisile – erinevus seisneb selles, et tavaliselt paigutati asjad programmeeris kokku, nüüd need eemaldatakse.

MASK IPCB ja MASK ATTRIB salvestamis valikud võimaldavad valida millised valikud kustutatakse tavalise paleti sisestuse salvestamisel.

Näiteks, et eemaldada shutteri omadusi eelnevalt salvestatud kiire paleti sisestusest; tühjendage programmeer, valige seadmed ja viige läbi muudatused ainult shutteri omadusele. Seejärel vajutage SHIFT ja RECORD ja valige REC REMOVE ja MASK ATTRIB, „Shutter record options“ (Shutteri salvestamise valikud).

## 9.7 Ühendatud paletid (Linked Palettes)

Kui valite paleti ja siis salvestate selle teise paletina ilma ühtegi omadust muutmata siis kõik väärtused uues paletis on ühendatud esimese paletiga. Suvalise omaduse muutmise puhul esimeses paletis kajastub ka uues paletis olevates omadust. Eelpool kirjeldatud nimetatakse ühendatud palettideks (linked palettes). MagicQ näitab „L“ ühendatud palettide juures viitamaks ühenduses olevatele palettidele.

Juhul kui omadusi muudetakse kasutades selleks kodeerijat või omadusi muutmise nuppe siis palet sisaldab kindlaid väärtuseid ühenduste asemel.

Palette on võimalik lahti ühendada Paleti vaate Aknast (View Palette Window). Paigutage kursor paleti sisestusele mida soovite lahti ühendada (unlink), vajutage VIEW PALETTE ja seejärel UNLINK.

Ainult ühe tasemeline ühendus on lubatud – palett võib olla ühenduses teise paletiga, kuid neile ei ole võimalik ühendada rohkem palette.

## 9.8 Paleti sisu vaatamine/kohandamine

Paleti sisestuse sisu võib igal hetkel vaadata vajutades VIEW PALETTE nupule Värv, Kiire või Positsiooni Aknas. Eelpool kirjeldatu avab Paleti vaate akna ja näitab, mis on paleti sisestusele salvestatud.



Head name	Head type	Hd no	Gobo 1
M250	Mac250	46	fan hat
M250	Mac250	47	fan hat
M250	Mac250	48	fan hat
M250	Mac250	49	fan hat
M250	Mac250	50	fan hat

Paleti vaate aken näitab kõike paleti sisestuses olenemata sellest millised seadmed hetkel valitud on. Paleti sisestuse sisu on võimalik kohandada, muutes omaduste väärtuseid tabelis. Tabelist võib kustutada väärtuseid, sealhulgas seadmeid või terveid omadusi paleti sisestusest kasutades sellesk REMOVE nuppu.

„View Palett'i“ „View Used“ aknast on võimalik vaadata kui mitu korda palette show jooksul kasutatakse.

„View Palettes“ aken näitab kas paletid on ühendatud teiste palettidega (esile toodud punastena). Aknas on ka nupp millega on võimalik lahtiühendada kindlaid palette või kasutades SHIFT'i, et lahtiühendada kõik sama tüüpi paletid (Positsioon, Värv või Kiir). Lahtiühendamine eemaldab palettide vahelised ühendused – see ei mõjuta Piltides olevaid ühendusi.

Nupud „Next Palette“ ja „Previous Palette“ võimaldavad kiiresti lehitseda läbi erinevaid palette.

## 9.9 Erinevatest show'dest palettide liitmine

Võimalik on liita Palette ükskõik millisest eelnevalt loodud show'st – võib valida palette kindlalt seadmelt või kõikidelt seadmetelt, mis sobivad kokku käesoleva show'ga.

Võimalik on valida Positsiooni, Kiire ja Värv'i palette või kombinatsiooni eelnimetatutest.

Palettide importimiseks tuleb vajutada, LOAD PALETTES nupule „View Palettes“ Aknas.

Alternatiivselt Seadistuste(Setup) Aknast vajutades SHIFT+IMPORT SHOW nupule ning valides „Palettes“.

## 9.10 Palettide kohandamine „Personality's“

Kui paletid on salvestatud saab nendest osa show informatsioonist mida on võimalik programmeerimise ajal kasutada. Tavalises töörežiimis palettide salvestamine ei mõjuta „personality“ faile. See tagab, et antud show jaoks tehtavad muudatused ei kajastu tulevastes show'des.

Vahel on siiski vajalik uuendada „personality“ faili – kas põhjusel, et failis olev informatsioon ei ole korrektne või selleks, et lisada faili lisa palette. Vajutades SHIFT'i paleti sisestuse salvestamise ajal, kopeerib tehtavad muudatused üle ka „personality“ faili.

„Personality“ faili salvestamise käigus võtab pult esimese valitud seadme ning kopeerib informatsiooni, mis on seostatud eelnevalt valitud paleti sisestusega ja kopeerib selle „personality“ faili. Juhul kui paleti sisestus juba eksisteerib antud failis (eksisteerib teine samanimeline paleti sisestus) kirjutatakse see üle. Teistel juhtudel luuakse faili uus sisestus.

„Personality“ faili sisu on võimalik vaadata, minnes Patchimise Aknasse ning vajutades „Edit Head“ nupule. Seejärel tuleb vajutada „Select Head“ nupule ning valida „personality“ fail mida uurida.

## 9.11 Palettide „haaramine“ DMX sisendist

Palette on võimalik programmeerida „haarates“ DMX informatsiooni teistest pultidest. See pakub lihtsat viisi kuidas kohandada show informatsiooni ühelt puldi tüübilt teisele, või tagavara failide loomiseks.

Selleks et „haarata“ DMX informatsiooni tuleb esmalt valida huvi all olevad seadmed. Seejärel valida sobiv Paleti aken – Intensiivsuse, Positsiooni, Värv ja Kiire. Vajutage CTRL ja RECORD ning seejärel valige paleti sisestus – see laeb DMX sisendi informatsiooni valitud seadmete kohta ning salvestab selle eelnevalt täpsustatud paleti sisestusele.

Alternatiivselt on võimalik kasutada „Include“ (Lisa) käsklust, et saada informatsioon programmeerisse ja salvestada paleti sisestus tavapärasel viisil. Vajutage CTRL, INCLUDE ja ENTER. See lisab ka DMX sisendi informatsiooni valitud seadmete kohta ning salvestab need programmeerisse. Seejärel on võimalik informatsiooni salvestada tavapärasel viisil kasutades RECORD käsklust.

„Haarata“ on võimalik kõiki liikuva seadmega seonduvaid omadusi kasutades selleks Grupi Akent ja vajutades CTRL, INCLUDE ja ENTER.

## 9.12 Ajastustega Palettide kasutamine

Paletile on võimalik ajastust määrata sisestades enne paleti valimist sekundi formaadis numbriga – sellest võib kasu olla kiireks „fade“ ajastuste määramiseks Piltide salvestamisel või efektide nihutamisel. Lisaks on võimalik kasutada ka „FAN“ režiimi selleks, et jaotada erinevad ajastused üle erinevate seadmete.

Näiteks, sisestades 3 enne positsiooni valimist toob kaasa positsiooni „hääbumise“ kolme sekundi jooksul.

Sisestades 0 THRU 3 enne positsiooni valimist toob kaasa seadmete liikumise positsiooni 3 sekundilise hajutatusega – esimene seade liigub kohe ning viimane alles kolme sekundi pärast.

Fan käskluse puhul on tegemist viivitusega. Selleks tuleb sisestada delay/fade ehk 1 sekund hääbumiseks viivitusega 0 kuni 3 sekundit tuleb sisestada 0 THRU 3/1 enne paleti valimist.

Võimalik kasutada otseteed, et esitada „fanned“ (hajutatud) delay/fades (viivitus/hääbumised) – selleks tuleb sisestada \* enne paleti valimist, et hajutada hääbumine üle antud momendil valitud seadmete.

Ajastusi ning hajutatud ajastusi on võimalik määrata kõikidele paleti tüüpidele, sealhulgas ka Kiire ja Värv palettidele. Näiteks, selleks et luua aeglast hääbumist ühelt värvilt teisele kõikidel „color-mix'i“ võimaldavatel seadmetel, tuleb valida seadmed, 0 THRU 5 enne paleti sisestuse valimist.

Hajutuse määramise järjestust on võimalik kohandada vastavald vajadusele, valides seadmed soovitud järjekorras – igal momendil on võimalik järjestust ümber pöörata kasutades selleks „Selection“ nuppu Grupi Aknas.

Millal iganes ajastusega palett on valitud salvestatakse ajastus programmeerimisse. See võimaldab väga lihtsalt ajastustega Pilte. Selleks tuleb valida paletid millel on vaja minevad ajastused ning salvestada Pilt. Pilt taasesitatakse ettenähtud ajastustega.

### 9.12.1 FAN'i kasutamine

Võimalik on seadistada nii viivituse (delay) ajastused kui ka hääbumise (fade) ajastused FAN režiimis sisestades delay/fade. Näiteks, et liigutada kõik seadmed soovitud positsiooni teineteise järel, sisestage 2/2 enne positsiooni valimist.

Minimaalset hääbumise aega on võimalik määrata kasutades „+“ operaatorit, näiteks, et esitada hääbumist 2 ja 6 sekundi vahel uude asendisse seadmete grupiga FAN režiimis, tuleb sisestada 2+4 ja valida uus positsioon. Esimene seade hääbub 2 sekundi jooksul samas kui viimane hääbub 6 sekundi jooksul.

Selleks, et kasutada minimaalset hääbumise ja viivituse aegu tuleb sisestada näiteks, 2+4/3+5. See määrab viivituse aegadeks 2 ja 6 sekundi vahel ning hääbumise aegadeks 3 ja 8 sekundi vahel.

## 9.13 Palettide muutmine Pildi hulkadeks

Võimalik on kopeerida üks või enam palette Positsiooni, Värvide või Kiire aknast või Taasesituselt (kasutage SHIFT + noole klahve, et valida mitu korda). See võimaldab luua kiirelt Pildi hulga valitud palettide alusel.

Pildi hulk sisaldab pilti iga valitud paleti kohta. Pildid sisaldavad endas väärtuseid palettidelt antud momendil valitud seadmete kohta. Lisa omadusi on võimalik lisada kasutades selleks „Record Merge“ käsklust.

Juhul kui Pildid hulk juba eksisteerib Taasesitusel, lisatakse lisa Pildid hulga lõppu.

Grupi kopeerimisel Taasesitusele, luuakse Pilt 100% Intensiivsusega kõikidele kanalitele antud Grupis. Mitme Grupi valimisel kasutades noole klahve (SHIFT + noole klahve) ning seejärel neid Taasesitusele kopeerides loob mitme astmelise intensiivsuste Pildi hulga – iga grupi jaoks üks Pildi aste. See on lihtne viis, et luua näiteks intensiivsuse jooksu erinevate liikuvate seadmete gruppidele või erinevatele värvidega par'i gruppidele.

## 9.14 Palettide valimine klahvistikult

Palette on võimalik valida otse klahvistikult. Selleks tuleb seadistada valik „Select channels in Beam, Col, Pos“ väärtusele „yes“ (vaikimisi seadistus teatri režiimis). Paleti valimiseks tuleb sisestada:

COL 5 ENTER

BEAM 3 ENTER

Ajastatud hääbumised(fade) võib sisestada samaaegselt – et lisada värvi palett 5 koos 4 sekundilise hajutatusega üle valitud seadmete tuleb sisestada:

COL 5 / 4 \* ENTER

Võimalik on salvestada, lisada ja eemaldada Palette otse klahvistikult:

RECORD GROUP <grupi number> ENTER

RECORD POS <paleti sisestus> ENTER

RECORD COL <paleti sisestus> ENTER

RECORD BEAM <paleti sisestus> ENTER

# 10 Programmer

Programmer on puldi funktsioon milles show informatsioon on seadistatud salvestamiseks.

Programmer võtab prioriteedi kõikide taasesituste ja kanalite üle. Seda on võimalik kasutada ka live esinemiste ajal, et tagasi lükata väljund signaale – näiteks, et muuta värvi või gobo liikuvatel seadmetel.

Pult edastab iga kanali väljundit, mis on programmeris aktiivne ning kõrgeima prioriteedi ga – ehk mis lükkab tagasi kõik Taasesitused.

## 10.1 Mis on programmeris?

Programmeri Aken võimaldab determineerida, mis on programmeris ning kuidas see on seadistatud. Akana avamiseks vajutage PROG nupule. Programmer sisaldab kolme tüüpi informatsiooni.

Channel Levels (Kanali Tasemed)

Channel Times (Kanali Ajad)

Channel FX (Kanali Efektid)

Prog Aknas on kolm vaatlus viisi, mis on vastavuses kolme tüüpi informatsiooniga – View Level, View Times ja View FX. Kasutage kolme ülal olevat nuppu vaate valimiseks.

VIEW LEVELS	VIEW TIMES	VIEW FX	SIMPLE VIEW	ADV VIEW	LOCATE	ADD FX	CHANGE FX	REC OPTIONS	SNAP SHOT	CLEAR ALL	REMOVE HEAD		
PROG (Mac250 46,47,48,49,50)													
FX Spread	Head name	Head type	Hd no	Dim	Pan	Tilt	Colour	Shutter	Gobo	Rotate	Focus	Pri	M250
	m250	mac250	46	100%	128	128	000	open	open gob	000	070	pl	
	m250	mac250	47	100%	128	128	000	open	open gob	000	070	pl	
	m250	mac250	48	100%	128	128	000	open	open gob	000	070	pl	
	m250	mac250	49	100%	128	128	000	open	open gob	000	070	pl	
FX Parts	m250	mac250	50	100%	128	128	000	open	open gob	000	070	pl	FX Segments

„Channel Times“ ja „Channel View“ akendes on võimalik valida lihtsa (simple) ja arenenud (advanced) vaate vahel. Lihtsast vaatest piisab enamuse programmeerimise jaoks – see võimaldab hääbumis aegade muutmist individuaalsete omaduste puhul ning efektide kohandamist. Arenenud vaade võimaldab muuta hääbumise aegu ja efekti parameetreid kanalite alusel.

Tasemete vaates valige arenenud, et vaadata väärtuseid palettide/ulatuste nimede asemel.

LED valgus CLEAR nupul põleb juhul kui programmeris on informatsiooni.

On ka koopia Programmeri Aknast, mida on võimalik seadistada välisele monitorile, „Programmeri Informatsiooni Aken“. Selle avamiseks vajutage CTRL + Prog.

## 10.2 Programmeri tühjendamine (clearing)

Programmeri tühjendamiseks tuleb vajutada CLEAR nupule. Selle tulemusel kõik kanalid deaktiveeritakse ning HTP kanalid seadistatakse null tasemele. Võimalik on sundida ka kõik LTP kanalid null tasemele vajutades CTRL CLEAR.



SHIFT CLEAR vajutamisel eemaldab kõik liikuvad seadmed, mis antud momendi valitud on. Seda võib kasutada ühe või enama seadme eemaldamiseks programmerist, ilma valimist välja jäävaid seadmeid mõjutamata.

Selleks, et programmerit tühjendada mingi teatud aja jooksul -nt. 5 sekundit tuleb vajutada 5 ja CLEAR.

## 10.3 Aktiveerimine Seadme või Kanali alusel

Peale CLEAR'i vajutamist on programmer tühi – teisisõnu, programmeris ei ole aktiivseid kanaleid. Dimmeri kanali tseme või liikuva seadme omaduse esmakordsel muutmisel muutub see programmeris aktiivseks.

Mitme kanaliga seadmete puhul on võimalik valida kuidas seadme teised omadused on mõjutatud ühe omaduse aktiveerimisest.

Vaikimisi on seadistatud nii, et ühe omaduse aktiveerimisel ainult antud omadus aktiveerub - „sellele viidatakse kui aktiveerimisele kanali alusel“ (Activation by Chan). Seda on võimalik muuta Seadistuste Akna „Activate head/chans“ valikuga. Seadistatud „head“ valikule aktiveeritakse ühe kanaliga kõik seadme omadused. FLP kanalite puhul on omadused programmeris seadistatud hetke väljundi väärtusele. HTP kanalid jäävad null tasemele.

MagicQ toetab ka „IPCB“, „IPC“ ja „Coli“. Need paigutavad sarnased omadused samadesse gruppidesse, näiteks värvi omaduse mõjutamisel või juhul kui värvi omadused laetakse programmerisse. „IPCB“ tähendab kõik Intensiivsuse, Postitsiooni, Värv ja Kiire omadused töötavad antud viisil, samas kui „IPC“ töötab ainult Inteniivsuse, Postitsiooni ja Värv omadustel aga mitte Kiire omadustel.

LOCATE käskluse rakendamisel aktiveeritakse kõik omadused. Igal ajal on võimalik sundida valitud seadmete omadused programmerisse avades selleks Programmeri Akna ning vajutades

SHIFT ja ACTIVE.

## 10.4 Pildi salvestamine

Kõige madalam osa puldis millele salvestusi tehakse on Pilt, mis sisaldab:

Tasemete (Level) Informatsiooni  
Ajastuste (Timing) Informatsiooni  
Efekti (FX) Informatsiooni

See on vastavuses programmis oleva informatsiooniga – Pildi salvestamine on lihtsalt programmis oleva informatsiooni kandmine Pildile.

Pildi salvestamiseks tuleb esmalt luua „vaade“ (Look), seejärel vajutada nupule RECORD ning vajutada SELECT nupule vastava Taasesituse juures millele soovitakse Pilti salvestada.

Pildile nime andmiseks tuleb nimi enne RECORD'i vajutamist klahvistikult sisestada. Võimalik on nime anda või muuta juba salvestatud Piltidele, esmalt nime klahvistikult sisestades seejärel vajutades SET nupule ning vastava Pildiga Taasesituse „Select“ nupule.

Pildi testimiseks tuleb esmalt programmitühjendada vajutades CLEAR nupule. Seejärel tõstes vastava Taasesituse liuguri ning vajutades Taasesituse FLASH nupule.

Pildi salvestamisel lisatakse see automaatselt Pildi nimekirja milles on kõik Pildi salvestatud Pildid. Pildile antakse automaatselt unikaalne number (nt. Q1). See võimaldab kiiret ligipääsu pildi taaskasutamiseks.

Salvestatud Pildi vaatamiseks tuleb vajutada SELECT nupule Taasesitusel ja seejärel vajutada CUE, et avada Pildi Aken.

Pildi Aken on väga sarnane Programmi Aknale – sellel on sama vaatlusviis Tasemetele, Ajastustele ja Efektidele.

### 10.4.1 Tasemed (Levels)

Kõik aktiivsed kanalid programmis on kantud Pildile. Seega kui „Activation by head“ (Aktiveerimine seadme alusel) on kasutusel siis kõik aktiveeritud seadmete omadused salvestatakse.

Juhul kui kanali tase määrati läbi Paleti siis ka see salvestatakse Pildile, et oleks võimalik järge pidada Paletile tehtavates muudatustest. Seega Paletile tehtavad muudatused kajastuvad ka Pildis.

### 10.4.2 Ajastused (Timing)

Ajastuse informatsioon programmis kopeeritakse Pildile. Pildi ajastust on võimalik muuta nii enne kui pärast Pildi salvestamist.



Ajastuse informatsioon kanalitele koosneb kahest tüübist:

Üldised (General) ajastused: Salvestatud igat tüüpi omaduse jaoks (Int In, Int Out, Pos, Col, Beam)

Individuaalsed (Individual) ajastused: salvestatud individuaalsete kanalite alusel

Kõik Pildid omavad Üldiseid ajastusi samas kui Individuaalsed ajastused on valikulised. Juhul kui Pildil on Individuaalseid ajastusi võtavad need prioriteedi Üldiste ajastuste üle. Pildil võib olla Individuaalseid ajastusi, mis on määratud ainult teatud seadmetele või omadustele – antud juhul kasutatakse Individuaalseid ajastusi määratud seadmetel ja nende omadusele, samas kui Üldiseid ajastusi kasutatakse kõigi ülejäänud seadmete puhul.

Ajastuse informatsioon Efekti sisse/välja hääbumise kohta on seadistatav Efekti (FX) vaates.

### **10.4.3 Efektid (FX)**

Pilt säilitab informatsiooni iga Efekti kohta, mis on programmeeritud.

## **10.5 Pildi ajastuste jaotamine (split)**

Võimalik on lisada Jaotatud Pildi ajastusi (erinevad ajastused erinevatele seadmetele) nii enne (Programmeri Aknast) kui ka pärast Pildi programmeerimist, Pildi Aknast.

Jaotatud ajastused võib lisada taasesitades koos ajastusega Palette või otse kohandades Ajastusi Programmeeri või Pildi Akentest.

Nii Programmeeri kui ka Pildi Aknas Ajastuste Vaatel on kaks vaatlusviisi – Lihtne (Simple) ja Arenenud (Advanced) vaated. Lihtsat vaadet kasutatakse lihtsateks ajastuste kohandamiseks lisades ka jaotatud ajastused üle valitud seadmete. Arenenud vaadet kasutatakse omaduste ajastuste kohandamiseks kindla seadme puhul.

### **10.5.1 Lihtne vaade (View Simple)**

Lihtne vaade näitab nii Üldiseid ajastusi kui ka Individuaalseid ajastusi. Üldised ajastused on vaikimisi määratud kõigile Pildis olevatele omadustele – juhul kui omadustele/seadmetele ei ole määratud Individuaalseid ajastusi kasutatakse nende puhul vaikimisi Üldiseid ajastusi. Individuaalsed ajastused võimaldavad sisestada ajastusi kindlatele seadmetele/omadustele.

VIEW LEVELS	VIEW TIMES	VIEW FX	SIMPLE VIEW	ADV VIEW	LOCATE	ADD FX	CHANGE FX	REC OPTIONS	SNAP SHOT	CLEAR ALL		
FX Spread	PROG (CF7HE 51,52,53,54)										Int In Delay 0.00s	
	Attrib	Delay	Fade	Type								
	General times											
	Int in	0.00s	0.00s									
	Int out	0.00s	0.00s									
	Pos	0.00s	0.00s									
	Colour	0.00s	0.00s									
	Beam	0.00s	0.00s									
FX Parts	Individual times CF7HE 51,52,53,54											FX Segments
	Int	none	none									
	Pos	0.00s > 3.00s	1.00s									
	Colour	0.00s > 5.00s	2.00s									
	Beam	none	none									
FX Direction	Dimmer	none	none	none								FX Xfade
	Pan	0.00s > 3.00s	1.00s	Default								
	Tilt	0.00s > 3.00s	1.00s	Default								
	Cyan	0.00s > 5.00s	2.00s	Default								tap to time
	Magenta	0.00s > 5.00s	2.00s	Default								
	Yellow	0.00s > 5.00s	2.00s	Default								
FX Size	Shutter	none	none	none								FX Speed
	Iris	none	none	none								

Mõningate seadmete valimisel näitavad Individuaalsed ajastused valitud seadmetele määratud ajastusi, muul juhul esitletakse ajastused kõikidele seadmetele Pildis. Juhul kui seadmetel on erinevad ajastused esitatakse kõrgeim ja madalaim ajaline määrang.

Individuaalsete ajastuste puhul võib määrata ajastuste jaotamise valides mõningad seadmed ning sisestades lühima aja millele järgneb THRU ning millele omakorda järgneb pikim aeg. Näiteks, kui sisestatakse 4 THRU 8 hääbumise aja väljale siis määratakse valitud seadmetele hääbumise ajad 4 – 8 sekundini. Määramise järjestuse determineerib seadmete järjestus Grupi Aknas.

Next Head ja Prev Head nupud võimaldavad vaadelda individuaalsetele seadmetele määratud ajastusi, kasutage All, et näha kokkuvõtet kõigi seadmete kohta.

On võimalik seadistada ajastusi vastavalt omaduste vaadetele – selle toimimiseks peab olema valitud seadmeid.

Kasutage „Remove“ käsklust eemaldamiseks viivitus (delay) ja hääbumise (fade) ajastusi seadmetelt – nende ajastuste eemaldamisel rakendab MagicQ seadmetel „Üldiseid Ajastused“ (General Times).

## 10.5.2 Arendatud Vaade (View Advanced)

„Arendatud Vaates“ on võimalik seadistada hääbumise ja viivituse ajastusi igale seadme ning igale omadusele vastavalt. Võimalik on seadistada ka mitut seadet või omadust tehes eelnevalt valiku SHIFT'i ja noole klahvidega. Antud vaates töötab ka „Fan“ töörežiim – oluline on, et „fan'i“ kasutamise järjestus on määratud Patchimise Aknas oleva järjestuse poolt. Selleks et „fan'i“ kasutada alternatiivses järjestuses tuleb kasutada „Lihtsat Vaadet“ (Simple View).

## 10.6 Hääbumise (Fade) tüüp

Võimalik on täpsustada „Hääbumise tüüpi“ nii Programmeri kui ka Pildi akna „View Times“, Lihtsas Vaates.

“Default” (Vaikimisi)– hääbub vastavalt „Instant“ omadusele „Personality's“

“Fade” (Hääbu)– Hääbub alati

“Snap at start” (Hüppab algusesse) – alati hüppab hääbumise algusesse

“Snap at end” (Hüppab lõppu)– alati hüppab hääbumise lõppu

Tarkvara versioonidel, mis eelnevad v1.3.4.4 teostas MagicQ „Arendatud ajastuste“ (advanced times) programmeerimisel alati hääbumise (fade) olenemata „Instant“ omadusest „Personality's“. Versioonist v1.3.4.4 alates MagicQ teostab hääbumise vastavalt „Instant“ omadusele.

Show'd mis on salvestatud tarkvaraga enne v1.3.4.3 esitavad show'd täpselt nii nagu oli määratud eelneva programmeerimise poolt – ehk kõik „arendatud ajastused“ seadistatakse „Hääbuma“ (Fade).

## 10.7 Kindla Pildi ID'le salvestamine

Selleks et salvestada kindlale Pildi ID'le Pildi Hulgas tuleb sisestada Pildi ID number klahvistikult enne RECORD nupule ja Taasesituse S nupule vajutamist.

Võimalik on kasutada ka ainult klahvistikku, kuid ainult juhul kui valik „Select Heads and Palettes from keypad“ on lubatud Seadistuste alt.

Vajutage Record + Enter, et salvestada otse antud momendil valitud taasesitusele. Võimalik on salvestada kindlale Pildi ID'le hetkel valitud Taasesitusel sisestades numbri ja ning vajutades Record + Enter.

Võimalik on salvestada Kindlale Pildi ID'le ja Taasesitusele sisestades Taasesituse numbri viisil, et numbrile järgneb / ja seejärel sisestades Pildi ID ning vajutades Record + Enter.

Näiteks: 6/2.0 ENTER salvestab Taasesitusele 6, Pildi ID 2.0.

## 10.8 Salvestamise Valikud

Salvestamise valikutele on võimalik liig pääseda salvestamise ajal vajutades SHIFT ja RECORD või igal muul ajal kasutades REC OPTIONS nuppu Programmeri Aknas.

REC NORMAL	REC MERGE	REC REMOVE	SELECTED ONLY	ENTIRE STATE	MULTI STEP	REC TYPE	REC INT	REC POS	REC COL	REC BEAM	CLOSE OPTIONS
<b>RECORD OPTIONS</b>											
Recording default											
O1 Dimmer	O2 Dim mode	O3 Shutter	O4 Iris	O5 Pan	O6 Tilt	O7 Col1	O8 Col2	O9 Gobo1	O10 Gobo2		
O11 G1Spin	O12 G1SpinFine	O13 Focus	O14 Zoom	O15 Effect	O16 Ef_Spin	O17 Cyan	O18 Magenta	O19 Yellow	O20 Col mix		
O21 Control	O22 Cont2	O23 Macro1	O24 Macro2	O25	O26	O27 Col3	O28 Col4	O29 Gobo3	O30 Gobo4		
O31 Rotate3	O32 Rotate4	O33 Frost1	O34 Frost2	O35 Lens	O36 FX4	O37 FX5	O38 FX6	O39 FX7	O40 FX8		
O41 Cont3	O42 Cont4	O43 Cont5	O44 Cont6	O45 Cont7	O46 Cont8	O47 Pos1	O48 Pos2	O49 Pos3	O50 Pos4		
O51 Pos5	O52 Pos6	O53	O54	O55	O56	O57	O58	O59	O60		
O61	O62	O63	O64								
Mask Unlocked											
Lock/Unlck											
Rec Default											
Chris-PC Fri Nov 21 00:53:49 2008 Ver 1.3.8.6						Record - select playback or window item					
Page 1 : Add						>					

## 10.8.1 Salvestamise otseteed

Siin on esile toodud mõningad salvestamisel kasutatavad otseteed:

### Record Merge (salvesta/sulanda)

Hoia S ja vajuta REC	Salvesta Sulanda hetkel valitud Pilt Taasestusele
REC 0 ENTER	Salvesta Sulanda hetkel valitud Pilt Taasestusele
REC UPDATE	Salvesta Sulanda hetkel valitud Pilt Taasestusele
Hoia + ja vajuta REC	Salvesta Sulanda (seejärel vali kuhu sulandada)
Hoia - ja vajuta REC	Salvesta Eemalda (seejärel vali kuhu salvestada)

### Record Cue Only (salvesta ainult Pilt)

Hoia / ja vajuta REC. Salvesta ainult Pilt (seejärel vali kuhu salvestada)

### Record selected heads only (Salvesta ainult valitud seadmed)

Hoia * ja vajuta REC	Salvesta ainult valitud seadmed
Hoia * ja + ja vajuta REC	Salvesta ainult sulandataud seadmed
Hoia * ja - ja vajuta REC	Salvesta Eemalda ainult valitud seadmed

## 10.8.2 „Masking“ (Maskeerimine)

Pult võimaldab kasutada lihtsalt mõistetavaid „Masking“ funktsioone, mis võimaldavad valida millised omadused salvestatakse programmeerist Piltidele.

Vaikimisi seadistuste alusel „Masking“ funktsioone ei rakendata – kõik programmeris olevad kanalid salvestatakse Piltidele. Kasutada on võimalik kahte tüüpi „Masking“ funktsioone – omaduse järgi või omaduse tüübi järgi.

Omaduse tüübi järgi võimaldab kasutajal valida millised intensiivsuse, värvi, kiire ja positsiooni omadused salvestatakse. Selleks tuleb vajutada REC INT, REC POS, REC COL ja REC BEAM valimaks milliseid omaduse tüüpe salvestatakse.

Valige omadused Salvestus Valikute Aknast „Record Options Window“, et valida individuaalsed omadused, mis salvestatakse Pildile.

Selleks et salvestada kõik väärtused Programmeris, olenemata sellest kas väärtuseid on eelmisest Pildi salvestamise korrast muudetud või mitte, tuleb valida „Entire State“ - antud viisil sunnitakse blokeeriva „kõvade väärtustega“ Pildi loomine. Otseteena „Entire State“(Kogu Seisundi) valimiseks võib kasutada ALL + RECORD.

Staatuse ekraanilt on võimalik näha kui „masking“ on aktiivne. „Masking“ eemaldatakse Pildi salvestamisel – seda on võimalik muuta vajutades LOCK MASK nupule Salvestamis Valikute Aknas (Record Options).

Salvestamis Valikute Aknas on esitatud individuaalsed omaduste nimed antud hetkel valitud seadmel, võimaldamaks lihtsalt näha valitavaid omadusi. Juhul kui antud momendil pole ühtegi seadet valitud võetakse automaatselt esimene aktiivne seade programmerist.

„Masking“ funktsiooni on võimalik kiiresti valida hoides all Intensiivsuse, Positsiooni, Kiire või Värv nuppu ning vajutades samaaegselt RECORD, et salvestada ainult valitud omadused.

### **10.8.3 Valikud (Options)**

Pult toetab mitut lisa valikut Piltide salvestamiseks. Sealhulgas on kõikide kanalite salvestamine seadmetelt olenemata kas nad on programmeris aktiivsed või ainult valitud seadmete kanalite salvestamine. Vajutage REC OPTIONS nuppu valikute nägemiseks.

Salvestamis valikud viiakse tagasi oma vaikimisi seadistustele peale Pildi salvestamist.

## **10.9 Aktiivne (Active)**

MagicQ'l on „aktiivne“ funktsioon omaduste laadimiseks programmerisse nende hetke väärtustel. Seeläbi on võimalik kindlaks teha, et programmeris on kõik antud momendil valitud seadmete omadused või lisada individuaalseid omadusi programmerisse.

Selleks et muuta individuaalseid omadusi aktiivseks programmeris, hoidke SET ja vajutage nuppu, mis on seostatud omadusega Intensiivsuse, Positsiooni, Värv, Kiire Aknas.

Võimalik on ka aktiivseks muuta terve Intensiivsuse, Värv, Kiire või Positsiooni omaduseid hoides all „Intensity“, „Color“, „Beam“ või „Position“ nuppu ning vajutades SET.

Selleks et muuta kõik omadused seadmete grupis aktiivseks tuleb esmalt valida kontrollitavad seadmed ning hoida all \* ning vajutada SET. Alternatiivselt Programmeri Aknas vajutada SHIFT ja valida ACTIVE.

## 10.10 Kanalite eemaldamine Programmerist

### 10.10.1 Kanalite eemaldamine kasutades REMOVE nuppu

Selleks et eemaldada asju Programmerist.

- ✦ Valige seadmed millelt soovite omadusi eemaldada. Juhul kui seadet ei ole valitud mõjutab see kõiki programmeris olevaid aktiivseid seadmeid.

Seejärel valige üks järgnevatest meetoditest.

- ✦ Hoidke REMOVE ja vajutage „All“, „Position“, „Color“, „Beam“. See eemaldab kõik Intensiivsuse, Positsiooni, Värv või Kiire omadused.
- ✦ Hoidke REMOVE ja pöörake kodeerijat või vajutage nupule Kiire, Värv, Positsiooni või Grupi Aknas – täpsustatud omadus eemaldatakse.
- ✦ Hoidke „All“, „Position“, „Color“ või „Beam“ ja vajutage REMOVE. See eemaldab kõik Intensiivsuse, Positsiooni, Värv või Kiire omadused.
- ✦ Hoidke nuppu Kiire, Värv, Positsiooni või Grupi Aknas ja vajutage REMOVE. Täpsustatud omadus eemaldatakse.
- ✦ Hoidke \* ja vajutage REMOVE, et eemaldada kõik omadused valitud seadmetelt.

### 10.10.2 Kanalite eemaldamine Programmeri Akanast

Omadusi on võimalik eemaldada kasutades selleks Programmeri Aknas olevat tabelit.

Valige kursoriga omadused mida soovite eemaldada programmerist ning vajutage REMOVE nupule.

Näiteks et eemaldada Iirise omadus kõikidelt seadmetelt programmis:

Valige „VIEW LEVELS“ „Prog Vaates(View)“.

Valige terve Iirise tulp (liikuge ülesse, vajutage SHIFT ja vajutage END)

Vajutage REMOVE ATTR nuppu.

Et eemaldada kõik MAC500 seadmete 2 ja 3 omadused programmist

Valige „VIEW LEVELS“ „Prog Vaates(View)“.

Viige kursor „Head Name“ tulp a.

Valige MAC500 seadmed 2 ja 3 (liikuge reale 2, hoidke all SHIFT ja liikuge reale 3)

Vajutage REMOVE HEAD nupule.

Et eemaldada Efekti seadmelt number 2.

Valige „VIEW LEVELS“ „Prog Vaates(View)“.

Valige „ADV VIEW“.

Viige kursor „Head Name“ tulp a Mac seadmele number 2.

Vajutage REMOVE HEAD FX nupule.

## **10.11 Seadmelt seadmele kopeerimine**

Klahvistiku abil on võimalik kopeerida seadmelt seadmele. Selleks, et kopeerida tuleb esmalt valida mõned seadmed klahvistiku abil, seejärel vajutada COPY ning sisestada seadmed millele kopeerida. Näiteks, et kopeerida seadmetelt 1 – 2 seadmetele 5 – 8.

1 THRU 2 COPY 5 THRU 8 ENTER

Valige omadused mida kopeerida selle asemel, et valida terve seade, kasutades selleks SHIFT + COPY mitte COPY ja „masking“ funktsiooni rakendamine omadusele. Kopeeritakse nii tasemed kui ka Efektid.

Ei ole vajalik et seadmeid millele kopeeritakse oleks sama arv kui seadmeid millelt kopeeritakse.

## **10.12 Pimesi Programmeerimine (Blind Programming)**

Show'd on võimalik programmeerida ilma väljundite olekut mõjutamata, kasutades selleks „Blind

programming“ töörežiimi. Antud režiimis toimib programmeerija tavapärasel viisil (hetke tasemeid esildatakse Prog Aknas) aga programmeerija sisu ei edastata väljunditesse.

Töörežiimi on võimalik sisse ja välja lülitada kasutades selleks BLIND nuppu. Nupp süttib kui töörežiim on aktiivne ning staatuse aknas on režiimi viide BLIND.

Töörežiim on kasulik ka juhtudel kui on vajalik taasesituse ajal Efekti „nihutada“. Näiteks võib olla vajalik mingitele liikuvatele seadmetele Efekti määrata ning tänu BLIND töörežiimile on võimalik eelnevalt nende esitamisele muuta Efekti kiirust ja suurust.

„Blind“ režiimi on võimalik siseneda ja väljuda koos ajastustega. Näiteks vajutage 10 BLIND, et siseneda režiimi 10 sekundi jooksul.

## 10.13 Kanalite Parkimine (külmutamine) [Parking, freezing]

Võimalik on kanaleid parkida (külmutada) kasutades PARK nuppu Grupi Aknas. Vajutage SHIFT + PARK, et lõpetada kõikide kanalite parkimine.

Kõik valitud seadmete omadused, mis on programmeerimise ajal pargitud või mitte pargitud. Selleks et teha kõik valitud seadmete omadused aktiivseks tuleb Programmeerija Aknas vajutada SHIFT ja ACTIVE.

Parkimine püsib ka puldi väljalülitamisel ja lähtestamisel. Parkimise informatsioon jääb show faili.

Parkimine sunnib HTP väärtused pargitud väärtusele olenemata teistest taasesitustest (Grupi Aknas, SHIFT + ACTIVE)

## 11 Väljundite Aknad

MagicQ'l on võimalik vaadelda Väljundeid erinevatel viisidel. MagicQ toetab kuni 4 erinevat Väljundite Akent. See võimaldab vaadelda samaaegselt 4 erinevat väljundite vaadet.

Vajutage „Out“ nupule, et avada peamine Väljundite Aken. Selleks et avada teine Väljundite Aken tuleb vajutada klahvistikul 2 ja seejärel „Out“ ning 3 + „Out“ kolmanda akna avamiseks jne. Teise Väljundite Akna – Väljundite Info Aken, on avatav vajutades CTRL + OUT.

Väljundite Aknas, sarnaselt Programmeerija ja Paleti vaate Aknale on sellest automaatne seadmete järjestus. MagicQ järjestab seadmed vastavalt valimisele. Juhul kui seadmeid ei ole valitud on seadmed järjestatud tavaliselt. Automaatne järjestus on välja lülitatav Seadistuste Akna, „Windows“i alamenüü „Auto Row Ordering“ käsklusega.

Väljundite Aknal on erinevaid vaateid – vajutage ülal vasakul olevaid nuppe vaate muutmiseks.



## 11.1 Seadmete vaade (Heads View)

Seadmete Vaade näitab informatsiooni kõikide show'sse patchitud seadmete kohta – vajutage VIEW HEADS nupule. Informatsiooni on võimalik nõuda ainult teatud seadmete kohata kasutades selleks PROG ONLY, SEL ONLY ja SEL PB nuppe. Need näitavad vastavalt, seadmeid mis on programmeeritud, valitud seadmeid, seadmeid mis on antud valitud Taasesituse antud Pildis.

OUTPUTS																						
Hd name	Hd type	No	Dim	Pan	Tilt	Col1	Cyan	Mage	Yell	Shut	Inis	Gobo	Gobo	G1Sp	G1Sp	Focu	Zoom	Effe	Ef_S	Lens	FX4	Cont
cf7	cf7he	51	100%	064	104		000	000	255	open	wide >	open g	open g	000	gobo in	000	128	effect c	effect ir	iris focl		lamp or
cf7	cf7he	52	100%	064	104		000	000	255	open	wide >	open g	open g	000	gobo in	000	128	effect c	effect ir	iris focl		lamp or
cf7	cf7he	53	100%	192	104		000	000	255	open	wide >	open g	open g	000	gobo in	000	128	effect c	effect ir	iris focl		lamp or
cf7	cf7he	54	100%	192	104		000	000	255	open	wide >	open g	open g	000	gobo in	000	128	effect c	effect ir	iris focl		lamp or
m250	mac250	46	100%	130	065	000				open		open g		000		070		prism of		000	000	
m250	mac250	47	100%	068	106	000				open		open g		000		070		prism of		000	000	
m250	mac250	48	100%	089	177	000				open		open g		000		070		prism of		000	000	
m250	mac250	49	100%	162	181	000				open		open g		000		070		prism of		000	000	
m250	mac250	50	100%	189	111	000				open		open g		000		070		prism of		000	000	
spots	no col	1	0%																			
spots	no col	2	0%																			
spots	no col	3	0%																			

Võimalik on valida mis informatsiooni esitletakse kasutades selleks VIEW VALS, VIEW RAW ja VIEW PLAYBACK ja VIEW CUE IDS nuppe. VIEW VALS näitab väärtuseid, sealhulgas väärtuste ulatusi ning palette. VIEW RAW näitab arvulisi väärtuseid. VIEW PLAYBACKS näitab millised Taasesitused kontrollivad omadusi ja VIEW CUE IDS näitab milline Pildi ID Taasesituses kontrollib omadusi.

Kasutusel on järgnevad värvid:

Punane: Omadused mis on Programmeeritud

Valge: Omadused mis on Taasesituse kontrolli all

Sinine: Omadused mida kontrollib hetkel valitud Taasesitus

Hall: Omadused mis ei ole Taasesituste ega Programmeeri kontrolli all

## 11.2 Intensiivsuse vaade

Intensiivsuse vaade näitab patchitud seadmete ainult intensiivsusega seonduvat informatsiooni, võimaldades esile tuua suure koguse seadmeid aknas. Vajutage VIEW CHANS ja VIEW INT nuppe. Intensiivsuse tasemed on esile toodud protsentuaalse väärtusena (%).

OUTPUTS														
Hd name	No	Int	Hd name	No	Int	Hd name	No	Int	Hd name	No	Int	Hd name	No	Int
CF7	51	100%	Finger L	15	0%	Finger R	36	0%	Stg Scan	67	0%	Ledion	97	0%
CF7	52	100%	Finger L	16	90%	Finger R	37	10%	Stg Scan	68	0%	Ledion	98	0%
CF7	53	100%	Finger M	17	0%	Finger R	38	90%	Stg Scan	69	0%	Ledion	99	0%
CF7	54	100%	Finger M	18	0%	Finger R	39	0%	Stg Scan	70	0%	Ledion	100	0%
M250	47	47%	Finger M	19	10%	Finger R	40	90%	CF1200	71	0%	Ledion	101	0%
M250	48	47%	Finger M	20	90%	Pacific	41	0%	CF1200	72	0%	Ledion	102	0%
M250	49	47%	Finger M	21	0%	Pacific	42	0%	CF1200	73	0%	Ledion	103	0%
M250	50	47%	Finger M	22	90%	Pacific	43	0%	Ledion	83	0%	Ledion	104	0%
Spots	2	0%	Finger M	23	0%	Pacific	44	0%	Ledion	84	0%	Ledion	105	0%
Spots	3	0%	Finger M	24	0%	S4	45	0%	Ledion	85	0%	Ledion	106	0%
Spots	4	0%	Finger M	25	10%	Shoem	55	0%	Ledion	86	0%	Ledion	107	0%

Kasutage VIEW HORIZ nuppu, et muuta kas seadmeid esitletakse vertikaalses või horisontaalses

vaates.

VIEW NAMES nupp võimaldab esile tuua nimed. Juhul kui sooviks on tuua esile võimalikult suur kogus seadmeid aknas või soovitakse kasutada rohkem traditsionaalset teatri kanali nimekirja tüüpi vaadet ei ole soovitav valikut aktiveerida.

OUTPUTS																			
No	Int	No	Int	No	Int	No	Int	No	Int	No	Int	No	Int	No	Int	No	Int	No	Int
51	76%	52	76%	53	76%	54	76%	47	82%	48	82%	49	82%	50	82%	2	0%	3	0%
6	0%	7	23%	8	76%	9	0%	10	76%	11	0%	12	0%	13	23%	14	76%	15	0%
18	0%	19	23%	20	76%	21	0%	22	76%	23	0%	24	0%	25	23%	26	76%	27	0%
30	0%	31	23%	32	76%	33	0%	34	76%	35	0%	36	0%	37	23%	38	76%	39	0%
42	0%	43	0%	44	0%	45	0%	55	0%	56	0%	57	0%	58	0%	59	0%	60	0%
64	0%	65	0%	66	0%	67	0%	68	0%	69	0%	70	0%	71	0%	72	0%	73	0%
85	0%	86	0%	87	0%	88	0%	89	0%	90	0%	91	0%	92	0%	93	0%	94	0%
97	0%	98	0%	99	0%	100	0%	101	0%	102	0%	103	0%	104	0%	105	0%	106	0%
109	0%	110	0%	111	0%	112	0%	113	0%	114	0%	115	0%	116	0%	117	0%		

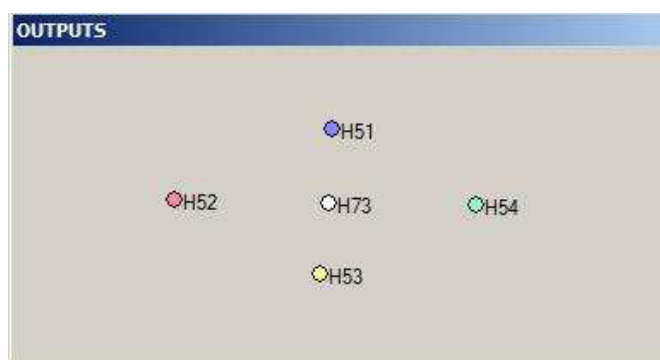
## 11.3 DMX kanalite vaade

DMX kanalite vaade näitab hetkel väljastatava informatsiooni väärtused DMX'is või võrgus. Vajutage VIEW CHANS, VIEW DMX ja VIEW CHANS nuppe. Oluline on et antud väärtused on tegelikud väljendite väärtused – juhul kui väljund on võimaldatud siis antud väärtused edastatakse kaablitesse. Pöörämised, sulandamised ja kõik teised muudatused teostatakse väärtustele enne kui neid esitatakse antud Aknas.

Intensiivsuse kanalid on esile toodud punastena, positsiooni kanalid rohelistena, värvi kanalid lillana ja kiire kanalid kollasena. Patchimata kanalid esitletakse hallidena.

Kasutage VIEW INPUTS / VIEW OUTPUTS nuppe, DMX'i/võrgu vastu võetavate väärtuste vaatlemiseks, välja saadetavate väärtuste asemel. Sisendite vaatlemise ajal on võimalik kasutada VIEW MIN MAX nuppe, et näha kõige kõrgema või madalama väärtusega signaale. VIEW MIN MAX väljalülitamine lähtestab vaate.

## 11.4 Liikumise vaade



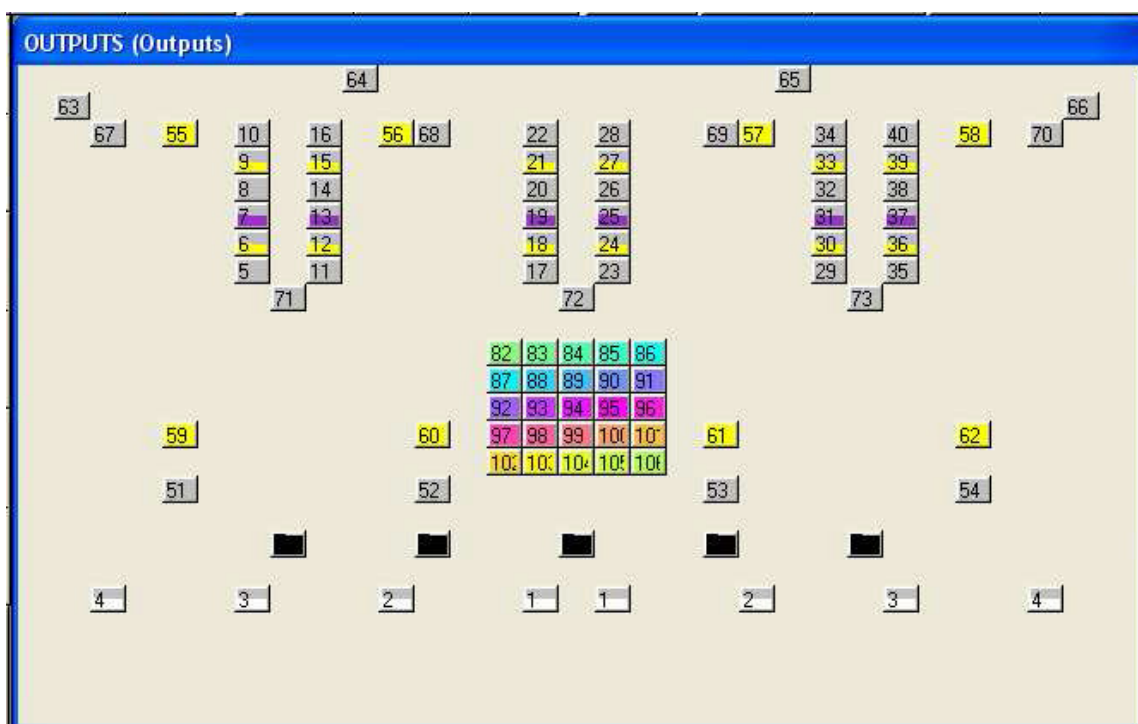
Liikumiste vaade näitab seadmete relatiivset asetust teiste seadmete suhtes nende pan ja tilt ulatuste alusel 2D kaardil. See esitab ka seadmetel rakendatavaid värve. See võimaldab eel-vaadelda Efekte ja relatiivseid asendeid ilma seadmete tööle rakendamist. Vajutage VIEW CHANS, VIEW DMX, VIEW MOVE nuppe.

## 11.5 Plaani vaade (Plan View)

Plaani vaade võimaldab 2D lava plaanide loomise ja vaatlemise. See võimaldab ka LED ja dimmerite võrgustike loomise, selleks et kasutada seda sisseehitatud „pixel-mapping“ (Bitmap FX) mootoritga. Vajutage VIEW PLAN nuppu.

### 11.5.1 Seadme plaanide loomine

Võimalik on luua seadme plaane Väljundite aknas, seega on võimalik lihtsalt identifitseerida tasemeid ja liikuvate seadmete positsioone ülesehituses. Seadme plaani mudel MagicQ's koosneb tabelist mille igale väljale on antud pindla seadme number. Plaane võib ka kasutada LED'ide ja teiste värvi blokkide vaatlemiseks.



Väljundite Aknas, valige „View Plan“ ja „View Hd Nos“. Vajutage „Grid Size“ (Plaani suurus) ning sisestage valgustus seadmete ülesehituse suurusjärk maatriksisse – nt 30/20 annab 30 korda 20 plaani.

Ekraanil on nüüd tabel. Igasse välja on nüüd võimalik sisestada seadme number mida te soovite, et antud väljas esitataks. Võimalik on kasutada SHIFT'i ja kursori klahve, et määrata seadme numbrit jada.

Alternatiivselt on võimalik kasutada INSERT HEADS nuppu, et sisestada kõik patchitud seadmed maatriksisse. Seadmed paigutatakse neile määratud numbrite alusel. Selleks, et antud funktsiooni kasutada peaks kõikidele seadmetele olema määratud unikaalsed numbrid.

Vajalik ei ole, et igale väljale oleks määratud seadme number – osa välju võib jääda tühjaks. See võimaldab valgusteid positsioneerida plaanile vastavalt nende reaalsele paigutusele.

Selleks et eemaldada seadme numbrit väljalt vajutage REMOVE ning valige tühjendatav väli. Move ja Copy käskluseid on sammuti võimalik rakendada ühel või enamal väljal.

Selleks et näha milliseid värve seadmed antud momendil edastavad tuleb vajutada „View Colors“. Juhul kui seadmel on 0% kõrgem väärtus täidetakse karp kuni seadme 100%'ni kuni karp on täielikult täidetud. Viidatud on ka antud momendil valgustile määratud värvile.

## **11.5.2 Seadmete valimine Väljundite plaani vaates**

Seadmeid on võimalik valida plaani vaatest ning nende parameetreid muuta vajutades ja hoides all Grupi, Postisiooni, Värv või Kiire nuppe. Programmeri seadistus „Highlight defaults beam and color“ (too esile vaikimisi värv ja kiir) on lubatud, siis kõikide valitud seadmete dimmerid seadistatakse 100% avatud valge valgusega.

Juhul kui Väljundite plaani vaadet kasutatakse lava plaanina on võimalik valida mitut seadet reas või tulbas vajutades tühjadele väljadele tabelis.

Tühjale väljale vajutamine, mis paikneb tabeli ülemises ääres valib/eemaldab valikust kõik selles tulbas paiknevad seadmed olenevalt sellest kas seadmed on antud momendil valitud või mitte.

Tühjale väljale vajutamine, mis paikneb tabeli vasakus ääres valib/eemaldab valikust kõik selles reas paiknevad seadmed olenevalt sellest kas seadmed on antud momendil valitud või mitte.

Tühjale väljale vajutamine, mis paikneb tabeli alumises ääres valib kõik selles tulbas paiknevad seadmed olenemata sellest kas seadmed on antud momendil valitud või mitte.

Tühjale väljale vajutamine, mis paikneb tabeli paremas ääres valib kõik selles reas paiknevad seadmed olenemata sellest kas seadmed on antud momendil valitud või mitte.

Tühjale väljale vajutamine, mis paikneb tabelis valib selle kõrval olevad seadmed olenemata sellest kas seadmed on antud momendil valitud või mitte. On võimalik, et antud välja kõrvale on paigutatud rohkem kui üks seade, seadmeid valitakse järgneva prioriteedi alusel: vasak, ülemine, parem, alumine.

Teistele plaanidele kus seadme numbrid on paigutatud nii, et nende ümbruses ei ole tühje välju – näiteks LED ekraanid on jätkuvalt võimalik kasutada antud meetodit, ainult tabeli äärtesse tuleb jätta tühjad väljad.

## 12 Piltide kohandamine (Editing Cues)

### 12.1 Piltide lisamine programmerisse

Programmeeritud Pilti on võimalik tagasi tuua programmerisse, nii et Pildi informatsiooni on võimalik kasutada edasiste Piltide loomisel. Kui Pilt lisatakse siis kõik pildiga seonduv informatsioon (tasemed, ajastused, efektid) laetakse programmerisse. Ainus erand on juhul kui Pildis eksisteerib juba Efekti informatsiooni antud seadmetele – sellisel juhul Efektiga seonduv informatsioon ignoreeritakse.

Pilte on võimalik lisada otse Taasesitustelt – hetkel aktiivne Pilt Pildi Hulgas kaasaarvatud. Pilte on võimalik lisada ka Pildi Hulgast, Pildi ja Pildi Nimistuse Aknast.

Piltide lisamine on lihtne viisi Piltide kohandamiseks. Võimalik on kasutada ka Salvestamise Valikuid (Record Options), täpsustamaks milliseid Pildi osi programmerisse lisada – näiteks ainult valitud seadmed või valitud omadused. Vajutage SHIFT ja INCLUDE valikute esiletoomiseks.

„Masking“ funktsiooni on võimalik kiiresti valida hoides all Intensiivsuse, Positsiooni, Kiire või Värv nuppu ja vajutades INCLUDE, et lisada ainult valitud omadused.

Vaikimisi lisatakse ainult täpsustatud Pildis sisalduv informatsioon programmerisse. Kasutage „Entire State“ valikut kui Piltide lisamisel programmerisse, et lisada terve Pildi ülesehitamise taust. Otseteed „terve oleku“ (Entire State) valimiseks.

Kui Pildid on lisatud Programmerisse siis kõik valitakse automaatselt kõik Pildis olevad kanalid, juhul kui Seadistuste valik „Select heads on include“ on lubatud. Igal momendil on võimalik vajutada CTRL + ALL kõikide programmis olevate seadmete valimiseks.

#### 12.1.1 Piltide lisamine täpsustatud tasemetel

Vaikimisi on seadistatud nii, et Pilt lisatakse programmerisse 100%il. Seda on võimalik muuta kasutades selleks klahvistikku eelseadistatud tasemete valimiseks.

Selleks et lisada Taasesitust või Pilti mingil kindlal tasemel (nt. 40%) vajutage INCLUDE ja sisestage @40 ning valige Taasesitus või Pilt mida soovitakse lisada.

Selleks et lisada Taasesitust selle hetkel määratud tasemel vajutage INCLUDE, sisestage @ ja vajutage vastava Taasesituse nuppu.

### **12.1.2 Ülesvõte (Snapshot)**

„Snapshot“ funktsiooni lisada kogu hetkel väljendatava informatsiooni programmerisse ja seeläbi salvestada see Pildile. See funktsioon võtab hetkel esitatavad Pildid kõikidelt aktiivsetelt Taasesitustelt ning lisab nad programmerisse vastavalt liuguri tasemele. Nii kanali informatsioon kui ka Efekti informatsioon lisatakse programmerisse.

Selleks et sooritada „Snapshot“ hetkel väljendatavast informatsioonist, avage Programmeri Aken ning vajutage „Snapshot“ nupule.

Otsetee „Snapshot“i loomiseks on hoida all THRU ja vajutada REC.

## **12.2 Kohandamine kasutades selleks „Include“ (Lisa) ja „Update“ (Uuenda) meetodit**

Pilte on võimalik kohandada kasutades selleks INCLUDE ja UPDATE käskluseid. See lisab ka Pildi informatsiooni programmerisse kus seda on võimalik kohandada, enne kui see UPDATE käsklusega Pildile uuesti salvestatakse.

Esiteks tühjendage programmer, seejärel lisage Pilt uuesti programmerisse. Kohandage vajalikke väärtuseid programmeris ning vajutage UPDATE, et Pilti taas-salvestada.

Programmeris on võimalik lisada korraga mitu Pilti. Sellisel juhul muudetakse UPDATE vajutamisel viimasena lisatu Pilti. Staatus ekraanilt on võimalik näha viimasena lisatud pilti.

## **12.3 Pildi uuendamine Programmeris oleva informatsiooniga (Record Merge)**

Võimalik on lihtsalt ja kiirelt sulandada hetkel programmeris olev informatsioon Taasesitusel oleva Pildi informatsiooniga hoides alla antud Taasesituse S nupp ning vajutades REC. Programmeris olev sulandatakse siis valitud Taasesitusel aktiivse Pildiga.

Selleks et sulandada kindlale Taasesituses olevale Pildile hoidke + ja REC, et valida „Record Merge“ ning seejärel sisestage klahvistikult Pildi ID enne Taasesituse S nupu vajutamise.

## 12.4 Muudatuste tegemine mitmele Pildile

Muudatusi on võimalik teha mitmele Pildile korraga kasutades selleks REC MERGE ja REC REMOVE salvestamise valikuid, täpsustamaks programmis millised muudatused lisatakse või eemaldatakse Piltidelt.

Olemas on mõningad otseteed RECORD-MERGE ja RECORD REMOVE valimiseks

Hoidke „+“ ning vajutage REC, RECORD MERGE jaoks

Hoidke „-“ ning vajutage REC, RECORD REMOVE jaoks

### 12.4.1 Muudatuste tegemine mitmele Pildile klahvistiku abil

MagicQ toetab Salvestuste sulandamist/eemaldamist Piltidele kasutades selleks klahvistikku – näiteks et sulandada omavahel Pildid ID'dega 2 kuni 4.

RECORD MERGE 2 THRU 4 S

See funktsioon töötab ka otseteedele – hoides all S ning seejärel sisestades hulga Pildi ID'sid enne RECORD vajutamist.

Mõlemad THRU + ja – operaatorid on toetatud.

### 12.4.2 Muudatuste tegemine mitmele Pildile Pildi Hulga Akna abil

Selleks et eemaldada kõik Pan ja Tilt informatsioon seadmete grupilt kõikides Piltides antud Pildi Hulgas, mis on kindlal Taasesitusel.

Tühjendage Programmer.

Valige seadmed ning muudke pan ja tilt omadusi.

Avage Pildi Hulga Akna ning valige taasesitus millel on muudetav Pildi Hulk.

Pildi Aknas kasutage kursori klahve valimaks kõik Pildid (PG LEFT, HOME, SHIFT+END)

Vajutage SHIFT + RECORD ja valige REC REMOVE salvestamis valik.

Vajutage ENTER.

## 12.5 Kohandamine „Uuenda“ (Update) käsklusega

MagicQ toetab lihtsat viisi Piltide ja Palettide uuendamiseks ilma esmalt Pilte ja Palette programmerisse lisamata. See on kasulik eel-salvestatud show'de muutmiseks.

Kui vajutate „Update“ (juhul kui ei ole Include režiimis) nimekiri kõikidest Palettidest ja Piltidest, mis on tagasi lükatud. Seejärel võite valida milliseid Palette ja Pilte uuendada valikute karbist. Kui valikute tegemine on lõpetatud vajutage „Done“ nupule. Uuendamist on võimalik igal momendil katkestada vajutades „Cancel“.

Kui kasutatakse Pildi hulka milles sisaldub eelnevate muudatuste informatsioon, siis MagicQ toob esile kõik Pildid, mis on antud Hulgas tagasi lükatud seega on võimalik uuendada isegi kui omadused mida kasutati eelmises Pildis on antud Pildi Hulgas.

SHIFT + UPDATE vajutamine sunnib uuenduse ülal kirjeldatud meetodi alusel, isegi juhul kui Pilt oli eelnevalt lisatud.

## 12.6 Otsene Intensiivsuste kohandamine Pildis

Selleks et lisada või muuta seadmete (või dimmerite) intensiivsuseid, mis on salvestatud Taasesitusel olevale Pildile ilma selleks programmit kasutamata, selleks vajutage ja hoidke all vastava taasesituse SELCET nuppu. Seejärel kasutage klahvistikku, et intensiivsuse kanalite kohandamiseks – ehk sisestades 1 THRU 4 @ FULL lisab kanalid 1 – 4 täis intensiivsusel antud taasesituse aktiivsele Pildile. Muudatus on kohene ja püsiv. Programmer on sellest mõjutamata.

Selleks et eemaldada tase hetkel aktiivselt Pildilt, Pildi Hulgas, - hoidke S nuppu ja seadistage kanal eri väärtusele..

Ehk hoidke S ja sisestage 1 @ .. ENTER

## 13 Pildi Hulgad (Cue Stacks)

Pult salvestab Piltide jada Pildi Hulgana. Pildi Hulgad peavad järge Piltide ja nende esitamise valikute üle. Pildi Hulk võib sisaldada endas ainult ühte Pilti.

Kui salvestate Pildi Taasesitusele, genereerib pult automaatselt Pildi Hulga. Pult lisab seejärel loodud hulga „Pildi hulga nimistusse (Stack store)“. „Pildi hulga nimistu“ on nimekiri kõikidest antud pulti salvestatud Pildi Hulkadest. Pildi Hulgale antakse unikaalne number (nt. CS1). See võimaldab hulka taaskasutada edasises programmeerimises.



Juhul kui Pildi Hulgas on juba pilte lisatakse uued pildid hulga lõppu. Juhul kui sisestatakse Pildi ID enne RECORD'i vajutamist lisatakse pilt Hulgas ette määratud kohale.

Selleks et Hulka vaadelda tuleb vajutada vastava Taasesituse SELECT nupule ning seejärel CUE STACK, et avada Pildi Hulga Aken (Cue Stack Window). Alternatiivselt tehke topeltklõps Taasesituse SELECT nupul.

## 13.1 Pildi Hulga Aken

Pildi Hulga Aknas esitletakse informatsiooni kõikide hulgas olevate Piltide kohta, sealhulgas nimed, numbrid ja ajastustega seonduv informatsioon. Välju on võimalik kohandada sarnaselt Prog ja Patchimise Akentele.

VIEW CUE STACK	VIEW OPTIONS	VIEW DEFAULTS	CHOOSE CUE STACK	VIEW CUE	GOTO CUE	PRELOAD CUE	MARK CUE	CHASE TIMING	CUE TIMING	RENUM CUE IDS	REMOVE CUE																																																																																					
CUE STACK (CS34: mac250 cues)																																																																																																
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Status</th> <th>Cue id</th> <th>Cue text</th> <th>Wait</th> <th>Halt</th> <th>Delay</th> <th>Fade</th> <th>Cue</th> <th>Next cue</th> <th>Timing</th> <th>Track</th> <th>Zero old HTP</th> <th>Zero old FX</th> <th>Rel old chans</th> <th>Block FX</th> <th>Cue Only</th> <th>Macro</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>*</td> <td>1.00</td> <td>Start</td> <td>Follow</td> <td>Yes</td> <td>0.00s</td> <td>3.00s</td> <td>Q14 Start</td> <td>Next</td> <td>Cue</td> <td>LF</td> <td>Yes</td> <td>No</td> <td>No</td> <td>No</td> <td>No</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2.00</td> <td>Move1</td> <td>Follow</td> <td>Yes</td> <td>0.00s</td> <td>3.00s</td> <td>Q18 Move1</td> <td>Next</td> <td>Cue</td> <td>LF</td> <td>Yes</td> <td>No</td> <td>No</td> <td>No</td> <td>No</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>3.00</td> <td>Move2</td> <td>Follow</td> <td>Yes</td> <td>0.00s</td> <td>3.00s</td> <td>Q19 Move2</td> <td>1.00</td> <td>Cue</td> <td>LF</td> <td>Yes</td> <td>No</td> <td>No</td> <td>No</td> <td>No</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="17">End (0.00s)</td> </tr> </tbody> </table>												Status	Cue id	Cue text	Wait	Halt	Delay	Fade	Cue	Next cue	Timing	Track	Zero old HTP	Zero old FX	Rel old chans	Block FX	Cue Only	Macro	*	1.00	Start	Follow	Yes	0.00s	3.00s	Q14 Start	Next	Cue	LF	Yes	No	No	No	No			2.00	Move1	Follow	Yes	0.00s	3.00s	Q18 Move1	Next	Cue	LF	Yes	No	No	No	No			3.00	Move2	Follow	Yes	0.00s	3.00s	Q19 Move2	1.00	Cue	LF	Yes	No	No	No	No		End (0.00s)																
Status	Cue id	Cue text	Wait	Halt	Delay	Fade	Cue	Next cue	Timing	Track	Zero old HTP	Zero old FX	Rel old chans	Block FX	Cue Only	Macro																																																																																
*	1.00	Start	Follow	Yes	0.00s	3.00s	Q14 Start	Next	Cue	LF	Yes	No	No	No	No																																																																																	
	2.00	Move1	Follow	Yes	0.00s	3.00s	Q18 Move1	Next	Cue	LF	Yes	No	No	No	No																																																																																	
	3.00	Move2	Follow	Yes	0.00s	3.00s	Q19 Move2	1.00	Cue	LF	Yes	No	No	No	No																																																																																	
End (0.00s)																																																																																																
Display Current Cue Off																																																																																																
Position Speed next attrib Scroll Window																																																																																																

Staatuse väli viitab Pildi hetke olekule Pildi Hulgas. Juhul kui Pilt on aktiivne (seda esitatakse antud hetkel) siis % viitab kui suur osa pildist on esitatud ning kogu Pilt on esile toodud punasena.

Igal Pildil Hulgas on oma ID (nt. 1.0). See väärtus on seotud Pildi Hulgaga ning seda kasutatakse Piltide järjestamiseks Teatri stiilis Taasesitustes. See on erinev Pildi numbrist (nt. Q1) mille järgi identifitseeritakse pilti, Pildi nimistus.

Igal Pildil on ka temaga seonduv tekst. Teksti järgi on võimalik kiirelt näha pildi sisu. Seda teksti esitatakse peamise Taasesituse kohal. Seda on võimalik ka Taasesituse Tiibadel (Playback Wings).

Nupp A on kasutusel erinevate vaadete vahetamiseks. Erinevad vaated esitavad tulpasid erinevas järjestuses. Vaatlus viisid sisaldavad „Vaikimisi“, „Info“, „Makro“ ja „Tracing“.

## 13.2 Jooksu ajastused

Juhul kui Pildi Hulgas on rohkem kui üks Pilt lülitub sisse mehhanism, mis kontrollib piltide vaheldumist. Vaikimisi toimib Pildi Hulk nagu Jooks – Iga pilt esitatakse järnevan a eelmisele ning

esitamise kiirust kontrollib Jooksu Kiirus.

Ajastamise režiimi on võimalik muuta nii, et Pilte esitatakse teatri stiilis kasutades selleks „GO/STOP“ nuppe, vajutades selleks CUE TIMING ja CHASE TIMING nuppudele „Pildi Hulga Vaadete Valikute Akna“ (Cue Stack View Options Window), muutmaks ajastamise režiimi.

## 13.3 Pildi Ajastus

Pildi ajastuste kasutamisel, iga pildi ajastus on determineeritud individuaalsete Oote(Wait), Viivituse(Delay) ja Hääbumise(Fade) ajastustest iga Pildi Hulgas oleva Pildi puhul. MagicQ on suuteline esitama samaaegselt mitut Pilti. Oote aega on võimalik seadistada Järgnema (Follow) – antud juhul on Pilt esitatud siis kui viimane Pilt lõpetab – ehk pilte esitatakse järjestiku alusel.

Igal Pildil on Järgmine Pilt – vaikumisi on see seadistatud olema järgmine Pilt antud Pildi Hulgas. Võimalik on määrata järgmiseks ükskõik milline hulgas olevatest Piltidest. See võimaldab luua korduseid ja jadasid.

Järgmine Pilt viimasele Pildile, Pildi Hulgas on vaikumisi määratud olema antud Hulga esimene Pilt.

### 13.3.1 Pildi Ajastamise Näidis

Illustreerimaks Pildi Hulka kujutage ette hulka milles on kolm pilti. Kui Hulka esitatakse siis esitatakse esimene pilt selles koos oma „Viivituse“ ja „Hääbumise“ ajastustega.

Kohe kui esimest Pilti on hakatud esitama (olenemata sellest kas esimene pilt on Viivituse, Hääbumise või Valmis oleku staatuses) siis järgmist pilti antud hulgas hakatakse esitama vastavalt selle Oote ajale (Wait time).

Juhul kui Peatamise (Halt) väli on järgmisel Pildil seadistatud siis Pildi Hulk ootab GO nupule vajutamist enne järgmise Pildi esitamist – vastasel juhul see käivitab järgmise Pildi kasutades selleks Hääbumise ja Viivituse aegu. All oleval pildil on esile toodud 3 Pilti, mis kõik seadistatud

CUE STACK (CS35: Wait Times)													
Status	Cue id	Cue text	Wait	Halt	Delay	Fade	Cue	Next cue	Timing	Track	Zero old HTP	Zen	
	1.00	Front spots	Follow	Yes	0.00s	1.00s	Q20 Front spots	Next	Cue	L	Yes	Yes	
	2.00	Mid spots	Follow	Yes	0.00s	1.00s	Q21 Mid spots	Next	Cue	L	Yes	Yes	
	3.00	Rear Spots	Follow	Yes	0.00s	1.00s	Q22 Rear spots	1.00	Cue	L	Yes	Yes	
End (0.00s)													

järgnema eelmisele Pildile kuid Peatumise väli on seadistatud lubatud (Yes) staatusel.

Juhul kui Ooteaeg järgmisele Pildile on seadistatud olema „Jär gne“(Follow) siis Pildi Hulk ootab

kuni esimene Pilt on täielikult lõpetanud hääbumise (kõik kanalid on jõudnud oma lõpliku väärtuseni), enne järgmise Pildi alustamist.

Juhul kui Ooteaeg on seadistatud kindlale ajale ootab Pildi Hulk määratud aja enne järgmisele Pildi liikumist. See aeg on täiesti eraldi eelnevalt esitatud Pildist – eelnenud Pildil võib olla Viivitus või Hääbumine ning Ooteaeg ei hakka toimima enne kui Pildi kõik kanalid on jõudnud oma lõplike väärtusteni.

Juhul kui sisestate Ooteaja väljale väärtuse siis MagicQ muudab automaatselt „Peatamise“ välja eitavale (No) väärtusele, nii et Pilt käivitatakse vastavalt määratud Ooteajale. All olev pilt näitab Pilte 2.00 ja 3.00 automaatselt jooksmas 1 sekund ja 2 sekundit peale Pilti 1.00.

Status	Cue id	Cue text	Wait	Halt	Delay	Fade	Cue	Next cue	Timing	Track	Zero old HTP	Zen
	1.00	Front spots	Follow	Yes	0.00s	1.00s	Q20 Front spots	Next	Cue	L	Yes	Ye
	2.00	Mid spots	Follow	Yes	0.00s	1.00s	Q21 Mid spots	Next	Cue	L	Yes	Ye
	3.00	Rear Spots	Follow	Yes	0.00s	1.00s	Q22 Rear spots	1.00	Cue	L	Yes	Ye
End (0.00s)												

### 13.3.2 Peatamise (Halt) väli

Antud väli peab determineerib kas MagicQ ootab kasutaja poolt GO nupule vajutamist enne järgmisele Pildile liikumist. Seda võib sammuti kasutada, et seadistada Pildi käivitusi kõrvalistest kasutajaliidesest, „Timecode“ või Ajakava(Schedule) jaoks.

ENTER'i vajutamine vahetab YES(jah)/NO(ei) käskluste vahel. Selleks et esile tuua keerulisemad valikud, nagu näiteks „Timecode“, Ajakava(Schedule) või „Remote“ tuleb kas antud väljal teha topelt klõps või vajutada SHIFT+ENTER.

### 13.3.3 Pildi „Delay“ ja „Fade-times“ (Viivitus ja Hääbumise ajad)

Viivituse ja Hääbumised ajad on esile toodud „Pildi Hulga“ Aknas, olles samaaegselt Pildi omadused, samas kui ooteaeg (Wait time) on Pildi Hulga omadus. Pildi Viivituse ja Hääbumise aegade muutmine võib mõjutada Piltide Hulkasid, milles antud Pilti kasutatakse.

Viivituse ja Hääbumise aegade väljad näitavad maksimaalseid viivituse ja hääbumise aegu, mis on kasutusel ükskõik millise kanali poolt Pildis andes seeläbi ülevaate Pildi maksimaalsest hääbumise ja viivitusest. Selleks et näha Pildis spetsiifilisi aegu tuleb viia kursor Viivituse või Hääbumise väljale ja vajutada „View Cue“ nupule. See avab Pildi Akna valitud Pildi kohta ning seeläbi näitab automaatselt Pildi Aegu.

Viivituse ja hääbumise aegu võib sisestada Pildi Hulga Akna Viivituse(Delay) ja Hääbumise(Fade) väljale kasutades /. Näiteks, 2/3 sisestatuna Hääbumise väljale toob kaasa sissehääbumise (in fade), mis kestab 2 sekundit ja väljahääbumise (out fade), mis kestab 3 sekundit. Sellest on mõjutatud ainult intensiivsuste ajad – Kiire, Värv ja Positsiooni ajad püsivad neile antud väärtustel.

Piltide käivitamisel kasutab MagicQ peamiselt kindlaks määratud hääbumise ja viivituse aegu, mis on sisestatud Pildi Akna „Advanced View“ (Arendatud vaates). Juhul kui eelpool mainitud vaates ei ole aegu täpsustatud kasutatakse üldiseid aegu, mis on „Simple View“ (Lihtsas Vaates).

Aegu võib täpsustada Arendatud Vaates kasutades selleks numbri klahve ning neid on võimalik eemaldada kasutades REMOVE nuppu. Arendatud Vaates esile toodud ajad on hääbumise ajad, välja arvatud juhtudel kus need on asendatud viivitus aegadega, millel juhul on väljal esile toodud ajad kui „delay/fade“.

Ajastusi on võimalik määrata ka täpsustatud seadmetele Lihtsas Vaates.

Pildi Hulga ja Pildi Akna viivitus ja hääbumise ajad mille järgi on „>“ sümbol viitavad, et nende aegade puhul on Pildis kasutatud „advanced times“ (arendatud ajastusi).

## 13.4 „Tracking“ (Jälgimine)

Vaikimisi toimib MagicQ valguspult sarnaselt enamikule traditsionaalsetele valguspultidele, mille puhul programmeeris olev informatsioon kopeeritakse Pildile. Sellisel juhul on tulemuseks Pildil täpsel see, mis programmeeris sisestati.

Juhul kui programmeeritakse ainult pan'i ja tilt'i Efekti „chase“ (jooks) Pildile, siis tulemuseks on just see. Selleks et näha, mis Pildile programmeeritud on tuleb siseneda Pildi Aknasse (Cue Window).

Pildi Hulgas on võimalik kontrollida, iga Pildi puhul, kas Taasesitus jääb kasutama HTP ja LTP kanaleid, mis olid eelnevalt Pildi Hulgas kasutusel kuid mida ei ole salvestatud käesolevasse Pilti. Puldi „Tavalises töörežiimis“ on LTP kanalid „jälgitud“ kuid HTP kanalid (Intensiivsused) ei ole.

Mõningad puldid kasutavad „jälgimis režiimi“ (tracking mode), mis vähendab show mäluhõivet, milles salvestatakse Pildile ainult muudatused mis viidi läbi viimase Pildi salvestamise. Selle tõttu võib juhtuda nii, et kui liikuda Pildi Hulkade vahel, ei esitata neid vastavalt sellele kuidas nad programmeeritud olid. Kohandamine show'de esitamise ajal võib olla keeruline ning sellistel juhtudel võib olla keeruline ka ennetada juhtuvat.

MagicQ'l on märkimisväärne kogus sisseehitatud mälu ja mitme Gigabaidi suurune kõvaketas, mis tähendab, et show suurus ei ole probleemiks. MagicQ sisaldab ka tõhusat kohandamise tarkvara, mis võimaldavad kohandada mitut Pilti samaaegselt – seeläbi ületades üks kõik mis kasutegurid, mis „jälgimis režiimi“ olla võib Piltide eraldi osadena salvestamisel.

MagicQ toetab „jälgimis režiimi“ mida on võimalik sisselülitada läbi „View Settings“ vaate Seadistuste Aknas (Setup Window). Soovitav on siiski kasutada puldi vaikimisi režiimi.

## 13.4.1 „Jälgimine“ (Tracking) MagicQ's

Kõige lihtsaim viis vahetada „jälgimis“ ning „mitte-jälgimise“ (vaikimisi) režiimide vahel on muuta „Programmer Mode“ (Programmeerimise režiimi) vajutades nupule B Seadistuste Aknas ning valides ühe järgnevatest režiimidest – Normal (tavaline), Theatre Non-Tracking (Teatri mitte-jälgimise), Theatre Tracing (Teatri Jälgimine) või Hog Warp II.

„Programming mode“ (Programmeerimise režiimi) muutmine mõjutab „Programmer tracing“ (programmeri jälgimise) valikut Seadistuste Aknas ning „Jälgimise“ vaikimisi seadistusi („Track“, „Zero old HTP“, „Zero old FX“, „Rel old FX“, „Rel old chans“) Pildi Hulkade valikutes.

„Programmeri Jälgimise“ (Programmer Tracking) valik determineerib Piltide salvestamise meetodi – see ei mõjuta nende taasesitamise viisi.

Kui „programmer tracking mode“ on välja lülitatud siis kogu programmeris olev informatsioon kopeeritakse piltidele olenemata sellest kas omadusi on muudetud Pildi eelmisest salvestuskorrast või mitte.

Juhul kui „programmer tracking mode“ on kasutusel, on võimalik sundida kogu programmeri sisu salvestamist kasutades selleks ENTIRE STAT salvestus valikut. Salvestus valikuid on võimalik kohandada kui vajutada SHIFT ja RECORD; mille tulemusel avaneb Salvestamis Valikute Aken. Ükskõik millisele Akna valimise nupule vajutamine peidab eelmainitud Akna ning viib kasutaja

Timing	Track	Zero old HTP	Zero old FX	Rel old chans	Block FX	Cue Only	Macro
Cue	L	Yes	Yes	No	No	No	
Cue	HL	No	Yes	No	No	No	
Cue	HLF	No	No	No	No	No	

vastavasse aknasse.

Pildi Hulga käivitamisel, peab see järge milliseid kanaleid on eelnevates Piltides kasutatud kuid ei ole kasutusel praeguses Pildis. Kuidas antud kanaleid kasutatakse oleneb järgnevatest seadistustest iga Pildi Hulga Pildi puhul - „Track“ väljal on kolm valikut.

- H Track HTP (muutub vaikimisi „Yes“ (jah) „tracking“ režiimis)
- L Track LTP (muutub vaikimisi „Yes“ (jah) kõikides režiimides)
- F Track FX (muutub vaikimisi „Yes“ (jah) „tracking“ režiimis)

Selleks et Pildi Hulk, mis on salvestatud „Tracking“ režiimis, peaks järge kõigil kanalite staatustel taasesitamise ajal, tuleb eelnevalt kindlaks teha, et kõigil Pildi Hulkade sammudel on HLF seadistatud „Track“ väljale.

Vanemates tarkvara versioonides vastavad eel-kirjeldatud valikud järgnevatele, kuid ümberpööratult:

- H Track HTP Zero old HTP (ümberpööratud)
- L Track LTP Rel unused chans (ümberpööratud)
- F Track FX Zero old FX (ümberpööratud)

Juhul kui „track LTP“ ei ole seadistatud siis LTP kanalid mida kasutati eelmistes Pildi Hulga sammudes kuid mitte hetkel olevas, käivitatakse vastavalt Pildi Hulga ajastustele. Juhul kui „track HTP“ ei ole seadistatud siis HTP kanalid mida kasutati eelmistes Pildi Hulga sammudes kuid mitte hetkel olevas, hääbuvad vastavalt Intensiivsuse hääbumise ajastusele (Intensity fade out time) antud sammus.

Lisaks on Pildi Hulgas valik, mis mõjutab kuidas „tracking“ töötab hüpete (jumps) ning Pildi Hulga sees tagasi minemise puhul. Juhul kui „recalculate state on jumps“ (taasarvuta sattus hüppe puhul) [eelnevalt nimetatud kui „maintain state on jumps“] on seadistatud siis Pult arvutab kogu Pildi Hulga oleku juhul kui hüpatakse uuele Pildile kasutades selleks „Goto Cue“ või vajutate „Pause“ nupule, et minna Pildi Hulgas tagasi.

### **13.4.2 Pildi ja „Tracking“ informatsiooni vaatlemine**

Pildi Aken näitab Pildi informatsiooni hetkel Taasestuselt valitud Pildi kohta. Pildi Aknal on 3 vaatlusviisi, „View Levels“, „View Times“ ja „View FX“ (Vaatle Tasemeid, Vaatle Ajastusi ja Vaatle Efekte) sarnaselt Programmeri Aknale.

Pildi Hulga vaatlemisel „Pildi Hulga Aknast“ on võimalik minna otse Pildi Aknasse viies kursori vastavale Pildile ning vajutades „View Cue“ nupule. Juhul kui kursor on viidud „timing“ (ajastuste) väljale siis Pildi Aken toob esile „ajastuste vaate“, muul juhul avab see „tasemete vaate“.

Võimalik on vaadelda Pildi informatsiooni erinevate Piltide kohta Pildi Hulgas vajutades PREV CUE ja/või NEXT CUE nupule. Juhul kui vaadeldav Pilt ei ole hetkel valitud Pilt Taasestusel jääb Pildi Aken fikseerituks antud Pildile. Selleks et Aken ei oleks fikseeritud ühele Pildile tuleb vajutada UNLOCK WINDOW nupule, mis viib hetkel valitud Pildile.

Pildi Aknas on võimalik ka Pilte eel-vaadelda juhul kui „tracing“ režiim on aktiivne – „View Tracking“ režiimi käivitamiseks on samanimeline nupp. Juhul kui eelmainitud valik on aktiivne, siis Aken esitab kõiki väärtuseid, mis olid eelnevates Piltides kasutusel ja ka hetkel valitud Pildis. Informatsioon, mida järgitakse eelnevatest Piltidest on esile toodud tumeda värviga ning valitud Pildi informatsioon on esile toodud valikule vastava värviga.

Pildi Hulga käivitamisel on võimalik determineerida milliseid väärtuseid „jälgitakse“ valides „View Cue Ids“ Väljundite Aknas. See näitab milline Taasesitus ning milline Pilt antud Taasesitusel kontrollib väljundeid. See ka kui väärtused on „jälgitud“ läbi Pildi Hulga on võimalik Väljundite Aknast näha millisest Pildist hetkel väljenduv informatsioon pärineb.

### **13.4.3 Piltide kopeerimine „tracking“ režiimis**

Kui teha „tracing“ režiimis Pildi Hulgas olevast Pildist koopia siis koopia tehakse kogu Pildi seisust, mitte lihtsalt Pildi spetsiifilistest väärtustest. Kui kopeeritakse Pilte ühest hulgast teise siis esimese Pildi puhul kopeeritakse kogu seis ning ülejäänud Piltide puhul ainult muutused.

Juhul kui kopeeritavad Pildid on omavahele ühendatud siis on nad alati kopeeritud väärtuste muudatustena mitte kogu olekuna.

Juhul kui kasutatakse „Theatre Tracing“, „Hog II Warp“ ja „Film“ režiime, muudab MagicQ vaikimisi Pildi Salvestamise valiku „Copy mode (unlinked/linked)“ „unlinked“ [Kopeerimise režiimi (ühendamata/ühendatud) „ühendamata“].

### **13.4.4 Piltide Blokeerimine ja Lubamine (Blocking/Unblocking)**

„Tracking“ režiimis on võimalik blokeerida või mitte-blokeerida Pilte otse Pildi Hulga ja Pildi Aknast kasutades selleks vastavaid nuppe.

Pildi blokeerimisel on tulemuseks, et Pilti lisatakse kogu informatsioon, mis oleks „trackitud“ antud Pilti juhul kui Pildi Hulka oleks esitatud kuni antud Pildini, Pilt kaasaarvatud. Kui Pilt on blokeeritud muutub see „Kõvaks Pildiks“ [hard Cue] – juhul kui kohandusi on tehtud eelnevatele Piltidele siis kohandused ei mõjuta blokeeritud Pilte.

Pildi lubamisel eemaldatakse Pildist kogu staatuse informatsioon, mis muidu oleks „trackitud“ Pilti nii nagu Pildi Hulka oleks esitatud kuni antud Pildini, Pilt kaasaarvatud. Juhul kui Pilt on lubatud eemaldab see Pildist kõik „kõvad väärtused“ [hard values] – seeläbi võimaldab järgida väärtuseid nende algse kasutus kohta.

Piltide blokeerimine ja lubamine Pildi Hulgas ei mõjuta Piltide ja Pildi Hulkade välimust nende taasesitamisel – mõjutatud on ainult see kuhu Pildi informatsiooni salvestatakse ning kuidas kohandamine Piltidele mõjub.

Võimalik on blokeerida või lubada samaaegselt mitu Pilti kasutades selleks Pildi Hulga Aknas SHIFT'i ja noole klahve, et valida sobivad Pildid.

## **13.5 Ainult Pilt (Cue Only)**

„Ainult Pilt“ (Cue Only) funktsioon Pildi Hulga Aknas on kasutusel selleks, et märkida Pilt „ajutise muutusena valgus seisundis“ (temporary change to lighting state) enne kui jätkatakse järgneva Pildi „trackitud“ staatusest. „Cue Only“ väli paikneb Pildi Hulga Akna paremal pool ning on ainult oluline juhul kui „tracking“ režiim on kasutusel.

MagicQ võimaldab ühe või enama Pildi märkimist kui „Cue Only“ - kui MagicQ liigub järgmisele Pildile, mis ei ole seadistatud kui „Cue Only“ siis ta pöördub tagasi Hulga „jälginisele“ (tracking) enne „Cue Only“ Pilte.

Oluline on märkida, et Pildid, mis on märgitud „Cue Only“ baseeruvad kõik eelneval või esimesel Pildil, mis märgiti „Cue Only“ koos täpsustatud Pildi lisadega. Selleks et „jälgida“ (track) muudatusi läbi „Cue Only“ Pildi jada tuleb salvestada iga Pild kasutades selleks „Entire State“ salvestamist, et salvestada kogu programeri sisu iga „Cue Only“ Pildi puhul.

## 13.6 „Mark“ Pildid (Mark Cues)

„Mark“ Pildid on erilised pildid mida kasutatakse LTP väärtuste eel-laadimiseks enne järgneva Pildi esitamist, kindlustades seeläbi näiteks, et liikuvad seadmed on korrektses asendis enne järgneva Pildi käivitamist. Oluline on märkida, et „Mark“ Pildid käivituvad ainult juhul kui vastava seadme intensiivsus on eelnevalt seadistatud 0 tasemele – vastasel juhul oleks muudatus märgatav.

„Mark“ Pilt mõjutab ainult LTP väärtuseid seadmete puhul, mida kontrollib Pildi Hulk ning on seadistatud antud momendil null intensiivsusele. Kui antud seadmeid kasutatakse järgnevas Pildis siis nende väärtused „fade“ (hääbuvad) järgneva Pildi väärtustele. Vaikimisi on hääbumine seadistatud 3 sekundile aga vajaduse korral on seda võimalik muuta. Oluline on märkida, et omadused, mis on täpsustatud kui „Instant“ (kohesed) „personality“ failis hüppavad uuele väärtusele.

„Mark“ Pilt käivitub koheselt peale eelneva Pildi lõppemist.

Pildi Hulga Aknas tuleb vajutada „Mark Cue“ nupule, et lisada „Mark“ Pilt enne Pilti millel kursor antud momendil paikneb. Alternatiivselt on võimalik sisestada Pildi ID ning vajutada „Mark Cue“ nupule, et lisada „Mark“ Pilt enne eelnevalt täpsustatud Pilti.

Võimalik on seadistada kogu Pildi Hulka, et see automaatselt viiks läbi kõigi Piltide „Markimise“ protsessi – selleks tuleb seadistada „Move When Dark“ (liigu kui pime) valik Vaate valikutest (View Options), mis paikneb Pildi Hulga Valikute all.

„Marking“ ja „Move When Dark“ käitumist on lihtsustatud v1.3.4.6 alates nii, et liikuvate seadmete omadused „markitakse“ isegi juhul kui neid ei ole eelnevalt Pildi Hulgas kasutatud.

Antud lihtsustamise tulemusena võtab MagicQ kontrolli alla parameetrid mida kasutatakse „Mark“ Pildis kuid on teistes Pildi Hulkades isegi juhul kui Pilti ei ole veel käivitatud. Eelnevalt kui Pildi Hulk kasutas antud parameetreid ning neid ei olnud eelnevalt kasutatud jäi teistele Pildi Hulkadele kontroll kuni Pilt, mis kasutab parameetreid on käivitatud.

## 13.7 Pildi salvestamine ning Pildi Hulga salvestamine (Cue Store and Cue Stack Store)



Pult salvestab Pilte ja Pildi Hulki vastavalt „Cue Store“ ja „Cue Stack Store“ kasutadesse. See on võimalik programmeerida Pilte ja Pildi Hulki otse taasesitustele, on võimalik programmeerida terve show'sid ilma, et oleks vajalik viidata „Cue Store'le“ või „Cue Stack Store'le“.

Vahel võib olla vajalik ehitada ülesse nimistu Piltidest või Pildi Hulkadest, mis ei ole määratud taasesitustele. Neid võib määrata taasesitustele hiljem, näiteks tehnilise proovi ajal.

Selleks et salvestada Pilti „Cue Store“ kausta, tuleb esmalt seadistada sobiv vaade programmis, avada „Cue Store“ Aken, vajutada RECORD ning valida „Cue Store“ Aknast tühi Pilt.

Selleks et salvestada Pilt ja Pildi Hulk „Cue Stack Store“ Aknas seadistage vaade nagu eelnevas lõigus kirjeldatud, avage „Cue Store“ Aken, vajutage RECORD ja vajutage Pildi Hulgale millele soovitakse Pilti salvestada. Juhul kui Pildi Hulk on tühi siis genereeritakse Pildi Hulk. Muul juhul lisatakse Pilt eksisteerivasse Pildi Hulka, kas täpsustatud Pildi ID all või Pildi Hulga lõppu.

Selleks et testida Pilte ja Pildi Hulki, mis on „Cue Store“ ja „Cue Stack Store“ kasutades, tuleb vajutada sobivale Pildile või Pildi Hulgale. Pult otsib kasutamata taasesituse (eelmisest taasesitusest alla) millel Pilti testida. Vajutades uuesti Pildile või Pildi Hulgale eemaldab Pildi või Pildi Hulga taasesitusest.

Testitavat Pilti või Pildi Hulka on võimalik taaskäivitada (restart) vajutades lihtsalt „Retest“ nupule. Hoides CTRL ja vajutades Pildile või Pildi Hulgale sooritab sammuti taaskäivituse Pildile / Pildil Hulgale.

Programmeeritud Pildi sisu on võimalik vaadata viies kursori vastavale Pildile „Cue Store“ Aknas ja vajutades „View Cue“ nupule. See avab Pildi Akna, mis on lukustatud vastavale Pildile. „Unlock Cue“ (Ava Pilt) nupp viib tagasi Pildi Akna jälgima hetkel valitud taasesitusele aktiivset Pilti.

Programmeeritud Pildi Hulga sisu on võimalik vaadata viies kursori vastavale Pildi Hulgale „Cue Stack Store“ Aknas ja vajutades „View Stack“ nupule. See avab Pildi Hulga Akna, mis on lukustatud vastavale Pildi Hulgale. „Unlock Stack“ (Ava Hulk) nupp viib tagasi Pildi Hulga Akna jälgima hetkel valitud taasesitusele aktiivset Pilti Hulka.

Oluline on märkida, et Pildi ID on kasutusel kui jada number Pildi Hulgale (nt. 1.00) on erinev Qid'st, mis on kasutusel „Cue Store“ kaustas (nt. Q5). Pildi ID on jada number Pildi Hulga sees kui Qid on viite number „Cue Store“ kaustas.

Mõned kasutajad eelistavad pida Qid ja kasutada ainult Pildi ID'sid – selleks tuleb kasutada „Setup“, „Cue Storage Settings“ (Seadistused, Pildi „Storage“ sätted) - „Hide Cue Store Ids (Qxxx) [Peida Pildi „Store“ Id]. Kui antud valik on valitud siis Pildi Hulga aknas ja Pildi aknas on näha ainult Pildi ID Pildi Hulga sees – nad ei näita Qid'sid, mis on „Cue Store“ sees.

## 13.8 Piltide ja Pildi Hulkade määramine

Pilte ja Pildi Hulki on võimalik määrata taasesitusele igal ajal.

Selleks et määrata Pilti, tuleb avada „Cue Store“ Aken, tuleb vajutada MOVE nupule, valida Pilt ja määrata taasesitus millele Pilt määratakse. Võimalik on määrata kas päris taasesitustele või taasesitustele, mis on Taasesituste Aknas. Võimalik on määrata kindlat Pildi ID'd Pildi Hulgas, mis on taasesitusel.

Selleks et määrata Pildi Hulka, tuleb avada „Cue Stack Store“ Aken, tuleb vajutada MOVE nupule, valida Pildi Hulk ja määrata tühi taasesitus millele Pilt määratakse. Võimalik on määrata kas päris taasesitustele või taasesitustele, mis on Taasesituste Aknas.

Mitmeid Pilte ja Pildi Hulki on võimalik määrata kasutada selleks SHIFT'i ja kursori klahve, et valida mitu Pilti või Pildi Hulka vastavas aknas.

## 13.9 Piltide Kopeerimine ja Liigutamine

Pilte on võimalik kopeerida ja liigutada Hulga sees kasutades selleks tavapäraseid liiguta (move) ja kopeeri (copy) protseure. Näiteks, et liigutada Pilti tuleb vajutada COPY, valida Pilt ning seejärel sihtkoht kuhu see paigutada. Selleks et kopeerida mitu pilti, tuleb vajutada ja hoida COPY, valida mitu sisestust ja vabastada COPY ning valida sihtkoht kuhu need paigutatakse.

Kui kopeerida või liigutada Pildi Hulga sees siis Pildid kopeeritakse enne sihtpunkti Pildi valimist. Selleks et kopeerida või liigutada hulga lõppu tuleb valida „End“ kui sihtpunkt.

Pilte on võimalik kopeerida ka teistele Pildi Hulkadele, mis on taasesitusel. Selleks tuleb valida Pildid Pildi Hulga Aknast ja valida taasesituse liugur sihtpunktina.

Vaikimisi ei loo pult Piltide kopeerimisel uusi Pilte – see lihtsalt loob uue ühenduse olemas oleva Pildiga. Selleks et sundida pulti looma uut Pilti tuleb vajutada SHIFT ja COPY.

## 13.10 Ühendatud Pildid (Linked Cues)

Pildid mida kasutatakse rohkem kui ühes Pildi Hulgas või mida kasutatakse ühes Hulgas rohkem kui ühe korra, nimetatakse ühendatud Piltideks. Juhul kui ühendatud Pilti kohandatakse siis see mõjutab kõiki kohti kus seda Pilti kasutatakse. „Cue Store“ Aknas on võimalik näha kõiki kohti kus Antud Pilti on võimalik kasutatud.

Pildi Hulgas on ühendatud Pildid on esile toodud „L“ märgiga Pildi väljal. Võimalik on lahti ühendada Pilti minnes sellele Pildile Hulga sees ja vajutades UNLINK CUE.

Juhul kui soovitakse vältida ühendatud Piltide loomist, siis tuleb kopeerida Pilte ja Pildi Hulki kasutades SHIFT+COPY (mitte ühendatud koopia) mitte lihtsalt COPY.

## 13.11 Piltide ja Pildi Hulkade kustutamine

Pilte on võimalik eemaldada/kustutada Pildi Hulgast avades selleks Pildi Hulga Akna ja vajutades REMOVE ning valides Pildi mida eemaldada vajutades selle Pildi „Status“ või „Cue Id“ väljale.

Võimalik on eemaldada ka kindalaid Pilte Hulgast kasutades selleks klahvistikku. Selleks tuleb sisestada Pildi ID klahvistikult seejärel tuleb vajutada REMOVE ja valida S nuppu Taasestusel millelt Pilti eemaldada.

Selleks et eemaldada terve Pildi Hulk Taasestuselt tuleb vajutada REMOVE ja vajutada S nupule Taasestusele ja vajutada uuesti S nupule, et kinnitada.

Oluline on märkida, et „Cue Storage“ sätted Seadistuste valikus deteremineerivad kas Pildid ja Pildi Hulgad eemaldatakse ka „Cue Store“ ja „Cue Stack Store“ kasutadest.

## 13.12 Pildi Hulga vaikimisi seaded (Cue Stack Defaults)

Vaikimisi Pildi Hulkade kasutamist on võimalik muuta Pildi Hulga Akna „Defaults“ vaate alt.

Vaikimis kasutust on võimalik muuta Pildi Hulga valikuid, sealhulgas kuidas liugurid ja nupud toimivad, jooksu vaikimisi seaded ja Pildi Hulga astmete vaikimisi seaded.

Vaikimisi seadistuste muutmine ei muuda Pildi Hulki ja Pilte, mis on juba salvestatud – see muudab valikuid ainult uute Piltide ja Pildi Hulkade puhul.

Kui lisatakse või sisestatakse Pilte Hulka on võimalik determineerida kas MagicQ kasutab vaikimisi seadeid või võtab seadistused eelnevast Pildist või Pildi Hulgast. Valikud on paigutatud, Seadistuse, „Cue Storage“ sätete all, „Derive settings from previous Cue in the Cue Stack“ (Võta sätted eelnenud Pildist Pildi hulgas) valikuna. Valikud determineerivad sätted uue Pildi salvestamisel Pildi Hulka. Eelnevalt v.1.3.6.4 ja vaikimisi uues tarkvaras, uued Pildid võtavad enda astmete sätted eelnevatest astmetest(step). Juhul kui antud valik on seadistatud kui „No“ (ei) . Siis kõik uued pildid, mis salvestatakse kasutavad vaikimisi sammu sätteid.

## 13.13 Pildi Hulkade Makrod

Pildi Hulkade makrod võimaldavad juhtida teisi Pildi Hulki Pildi Hulkade seest, käsklustega nagu aktiveerimine, vabastamine, „go“, stop, ja teiste Pildi Hulkade tasemete sätestamine. Makrod on sisestatud Makro väljale Pildi Hulga aknas (kerige paremale). Makrod võimaldavad mõjutada mitut Pildi Hulka erinevatel Taaseistustel võimaldades juhtida kogu showd ühest peamisest Pildi Hulgast.

Pildi Hulga makrod on järgnevatel formaatide:

A <Playback no>	Taaseistuse Aktiveerimine
B <Macro no>	Makro käivitamine
R <Playback no>	Taaseistuse vabastamine (0=vabastab antud taaseistuse)
T <Playback no>	Taaseistuse Testimeine (aktiveerida 100% tasemel)
U <Playback no>	Taaseistuse mitte-testimine (vabastada tasemel 0%)
G <Playback no>	Mine taaseistusele. <Playback no> / <Cue id>
H <Type>	1 – Lamp tööle kõigil seadmetel, 2 lähtesta kõik seadmed, 3 lülita lambid välja
S <Playback no>	Peata Taaseistus
C <Playback no>	Vali Taaseistus
K <Level>	Määra tase viimasele Pildi Hulgale mis aktiveeritakse (koos A käsklusega)
L <Level>	Määra tase käesolevale taaseistusele
M <Level>	Määra tase taaseistusele millel jookseb makro
J <Cue Id>	Hüppa Pildile Id'ga käesoleval taaseistusele
E <Cue Stack id>	Aktiveerib Pildi Hulga („Stack Store“ kaustas)
F <Cue Stack id>	Vabastab Pildi Hulga („Stack Store“ kaustas)
I <Time code>	Määra sisemine aja kood
O <Time code>	Määra käesolev kättesaadav aja kood
P <Page no>	Vaheta lehekülge (lehekülje number 0 tähistab järgnevat lehekülge)
V <View no>	Ava Vaade (Akna asetus)
W <Enable>	Võimalda / keela ajakoodi genereerimine (1võimalda / 0keela)
Q <Time code>	Määra käesolev aja kood (kasutatakse aja koodi genereerimiseks)

Taaseistused võivad olla peamised taaseistused (master playback) 1 – 10 taaseistuseni, või tiibadel (wings) 1-1, 1-24, 2-1, 2-24 jne. Taaseistused võivad olla liuguritega taaseistused või virtuaalsed taaseistused. Mitut taaseistust on võimalik valida kasutades + ja THRU.

Näiteks, et aktiveerida taaseistus nr. 18 tiival 1,

et vajutada GO taasesitustel 3 – 5,

## G3THRU5

Võimalik on paigutada ka mitu käsklust Pildi Hulga makrole, näiteks: et seadistada taasesituse 6 tase 60%

## C6L60

Kui Pilte seadistatakse „aja koodidele“ (Timecode) esimest korda siis algne „ajakoodi“ väärtus on määratud viimase „ajakoodi“ väärtuste järgi Pildi Hulgas +1 sekund.

Lisatud on ka uus Pildi Hulga makro süntaks millega on võimalik makrot jooksev taasesitus vabastada – R makro toetab nüüd 0 parameetrit enese vabastamiseks – ehk R0.

G makro toetab valikuliselt kahte parameetrit, mis on eraldatud /. Esimeseks parameetrik on taasesitus, teiseks on Pildi ID „GO“ käsklusele. Näiteks: G5/6 käivitab „GO“ käskluse Pildi ID'1 6, mis paikneb Taasesitusel 5.

## 13.14 Ajaskaala (Timeline)

MagicQ toetab ajaskaala funktsiooni millega on võimalik vaadelda Piltide ja Pildi Hulkade sisu ajaskaala formaadis. Ajaskaala akna avamiseks tuleb vajutada „Timeline“ nupule (pultidel on see neljas varu nupp Media nupu kõrval).

Kodeerija A abil on võimalik määratleda kui palju detaile on esile toodud iga seadme puhul ning kodeerija B valib spetsiifilisi omaduste „maske“.

Kodeerija D modifitseerib horisontaalset skaalat, et valida kui palju Pildi Samme on aknas esile toodud.

Kodeerijad X ja Y kerivad ajaskaalat.

Vaikimisi seadistustest lähtuvalt on esile toodud kõik seadmed valitud Taasesituse Pildi Hulgas – selleks et esile tuua ainult momendil valitud seadmed antud taasesituselt tuleb vajutada SEL HDS ONLY nupule.

Oluline on märkida, et ajaskaala funktsioon on jätkuvalt arenduse ja testimise järgus – soovitatav on kasutada seda programmeerimisel ja mitte show käigus.

# 14 Taasesitus

Pult toetab kümmet peamist taasesitust, mis asetsevad puutetundliku ekraani allosas ja 192 lisa taasesitust, mis on võimaldatud läbi kaheksa laiendustiiva.

Kõikidel taasesitustel on liugur ning FLASH ja SELECT nupp.

Kümnel peamisel taasesitusel on ka GO ja STOP nupp, pildi hulkade, kontrollimiseks.

Alumisel taasesitluste ploki on igal laiendustiival ainult GO nupp. Pildi hulki, mis on taasesitustes ilma GO või STOPP nuppudeta saab kontrollida GO ja STOPP nuppudega, mis asetsevad manuaalses sektsioonis.

## 14.1 Taasesituse ekraan

Puutetundlikul ekraanil iga peamise taasesituse ülaosas asub ala, mis annab edasi informatsiooni taasesituse seisu kohta. Informatsioon sisaldab taasesitusse lisatud pildi hulga nimetust, käesoleva pildi ja järgmise pildi nimetust. Pildi staatus esitletakse protsendina koos viitega, kas pilt jookseb või mitte.

LCD ekraan, iga taasesituse kohal, nii taasesitleval kui ka täidesaatval tiival, kuvab pildi hulga nime. Nimi saab olla kuni 12 tähemärki pikkune. Juhul kui pildi hulk on lisatud taasesituste tiiba, millel on mitmeid astmeid, kuvatakse pildi nimi taasesitluse tiiva esimeses reas ja teises käesolevat toimingut. Pildi hulka, millele ei ole nime määratud kuvatakse esireas ja teises reas järgmist toimingut.

## 14.2 Taasesitluste aktiveerimine ja vabastamine

Taasesitust saab aktiveerida ja vabastada nendega ühenduses olevates nuppudele vajutamise ja nendega ühenduses olevate liuguritega, sõltuvalt Pildi Hulga valikutest. Aktiveeritud Taasesitus mõjutab puldi väljundit, kuni vabastamiseni.

Vaikimisi on Pildi Hulk Taasesitlustes aktiveeritud, siis kui liugur on ülalpool nulli ja vabastatud nullis. Analoogselt saab seda aktiveerida ka „flash“ nupu allavajutusega ja deaktiveerida antud nupu vabastamisega.

Pildi hulga valikuid saab seadistada ka nii, et „flash“ nupp või liugur ei mõjuta aktiveerimist või deaktiveerimist. Sellisel juhul on võimalik taasesitust aktiveerida vajutades GO nupule. Seda on võimalik vabastada muutes taasesituse, käesolevalt valitud taasesituseks ja vajutades RELEASE nupule.

Pildi Hulka on võimalik ka seadistada nii, et see ei lähtesta ennast esimesele sammule peale vabastamist.

Pildi Hulka on võimalik seadistada nii, et FLASH nupule vajutamine aktiveerib või vabastab

vaheldumisi taasesituse. Selleks tuleb seadistada „Flash Button toggle“ valik.

Vabastamise aega Pildi Hulga on võimalik seadistada Pildi Hulga valikutest, nii et tasemed hääbuvad (fade) määratud aja jooksul.

Igal momendil on võimalik taasesitus vabastada aja jooksul, vajutades taasesituse SELECT nupule, sisestades klahvistikult aja ning vajutades RELEASE nupule.

Vajutades SHIFT+RELEASE vabastab kõik taasesitused samaaegselt. Võimalik on ka sisestada aeg enne SHIFT+RELEASE vajutamist mille tulemusel tasemed hääbuvad täpsustatud aja jooksul. Hoides all ühte SELECT nuppu vabastab kõik taasesitused peale selle mille SELECT nuppu all hoiti.

Hoides all mitut SELECT nuppu ja vajutades RELEASE nuppu vabastab kõik valitud taasesitused.

## 14.3 Liugurite juhtimine (Fader Control)

Vaikimisi kontrollib taasesituse liugur ükskõik millise HTP kanali tasemeid, mis on salvestatud antud Pildile hulgas. Juhul kui „Liugur kontrollib HTP kanaleid“ (Fader Controls HTP channels) valik on seadistatud keelama (No) siis liugur ei kontrolli HTP kanaleid – Taasesitus on edaspidi alati 100% tasemel.

Pildi Hulga valikud on seadistatavad viisil, et liugurid kontrollivad ka LTP kanaleid kasutades selleks „Fader controls LTP (IPC)“ valikut. See on kasulik näiteks, et seadistada liugurit esitama „ära lendu“ loo lõpus. Liuguri kõrgemale liigutamisel viiakse LTP väärtused enda käesolevatelt väärtustelt Pildis salvestatud väärtustele.

MagicQ toetab lisa valikut „All chans controlled by LTP“ (kõiki kanaleid kontrollib LTP). See valik võimaldab viimasena käivitatud Taasesitusel suhtuda kõikidesse kanalitesse kui LTP kanalitesse. HTP kanalite väärtused mida Taasesitus kontrollib on väljundite väärtus olenemata HTP väärtustest teistel Taasesitustel. See võimaldab intensiivsuste soolo kasutamist.

Pildi Hulka on võimalik kohandada ka nii, et liugur kontrollib kiirust ja/või suurust kõikide Pildile salvestatud Efektide puhul. Seega on võimalik näiteks, seadistada üks liugur kontrollima pan'i kiikumist ja teine tilt'i kiikumist. Liugurite liigutamisel poolele võimalikust tasemest loob väikese ringi ning liugurite viimine maksimaalsele võimalikule tasemele loob suure ringi. Liuguritele erinevate tasemete määramisel on võimalik luua ovaale.

## 14.4 Taasesituste Nupud (Playack Buttons)

Iga nupp süttib viitamaks enda hetke staatusele:

FLASH	Roheline	Lisa(Add)
	Punane	Vaheta(Swap)
	Roheline vilkumine	Lisa – taasesetus hoiul
	Punane vilkumine	Vaheta(Swap) – taasesitus hoiul
GO	Roheline	Pildi Hulk on esitamisel
STOP	Punane	Pildi Hulk on peatatud
SELECT	Sinine	Taasesetus on valitud

Kui Pildi Hulk on peatatud, siis STOP nupule vajutamine hääbub hulgas tagasi eelnevale pildile.

### 14.4.1 Grand Master & Sub Master

10 peamisest taasesitusest vasakul paikneb kaks Master Liugurit – Grand Master mis kontrollib üleüldiselt HTP väljundite tasemeid puldis ja Sub Master mis kontrollib taasesustate väljundite tasemeid. Lisaks on võimalik seadistada Sub master kontrollima ka FLASH nuppude tasemeid.

Nii Grand Master kui ka Sub Master liuguritel on FLASH nupud, mis liigutavad vastavalt üleüldiseid HTP väljundite tasemeid ja Taasesustate HTP väljundid suurimale võimalikule tasemele.

LTP kanaleid Master Liugurid ei mõjuta.

### 14.4.2 Pimendus (Dead Black Out DBO)

Master Liuguri kohal on DBO nupp. Antud nupule vajutamine toob kaasa kõikide HTP väärtuste nulli viimise, tekitades seeläbi pimenduse. Antud nupu vabastamine viib HTP tasemed tagasi enda originaal väärtustele. LTP kaalid ei ole mõjutatud DBO nupust.

### 14.4.3 Lisa/Vaheta (Add/Swap)

Grand Masteri kohal on ka ADD/SWAP nupp mis kontrollib Taasesituste FLASH nupu funktsiooni. Kui on määratud ADD, siis FLASH nupule vajutamise tulemuseks on see, et taasesetus lisatakse väljundisse. Kui on määratud SWAP, siis FLASH nupu uuesti vajutamise tulemuseks on see, et valitud taasesitus viiakse väljundisse kuid kõik teised taasesustused eemaldatakse sealt.

Igal FLASH nupul on led mis viitab roheline värviga ADD funktsioonile ning punase värviga SWAP funktsioonile.



ADD/SWAP funktsionaalsus mõjutab ainult HTP kanaleid taasesitustel – LTP kanaleid FLASH nupud ei mõjuta. Taasesituse taseme determineeriv Master Liuguri tase.

Pildi Hulki on võimalik seadistada alati kasutama SWAP funktsiooni. Selleks tuleb avada Pildi Hulga Aken ning vajutada vastava taasesituse SELECT nupule. Vaate valikute alt (View Options) on võimalik lubada „Flash Button Swaps“ määrates selle väljale „YES“ (jah).

„Flash act's like fader“ (flash käitub nagu liugur) valik võimaldab FLASH nupul käituda nagu liugur oleks tõstetud oma maksimaalsele väärtusele. See on kasulik kui Liugur kontrollib LTP (IPCB) kanaleid, Efekti kiirust ja suurust või kui liugur on master intensiivsuse, suuruse või kiiruse määramisel.

#### **14.4.4 Lehekülje valimine (Page Select)**

Sub Masteri kohal on NEXT PAGE ja PREV PAGE nupud. Need kontrollivad milline taasesituse lehekülg on aktiivne ja seega milline Pildi Hulk on liuguri ja nuppude poolt kontrollitud.

Käesoleva lehekülje number ja nimi on esile toodud puute-ekraani „Staatuse Ekraanil“. Käesolevat lehekülge on võimalik muuta ka Lehekülje (Page) Aknast valides sealt „new page“ (uus lehekülg) või vajutades PAGE ja sisestades lehekülje numbri klahvistikult.

Käesoleva lehekülje muutmine siis kui taasetus on aktiivne ei mõjuta antud taasesitust – taasesitust „hoitakse“ kuni nad on vabastatud.

Võimalik on seadistada Pildi Hulki aktiveeruma ja vabastama lehekülje muutmise peale. Seda on võimalik teha Pildi Hulga valikute alt.

Järgnevat lehekülge on võimalik eel-laadida Lehekülje Aknasse minnes kursoriga vajaminevale objektile Lehekülje Aknas ja vajutades PRELOAD PAGE nupule. Eel-laetud leheküljele viidatakse „Staatuse Ekraanil“ PB1 kuni PB5 kohal. NEXT PAGE nupule vajutamine viib eel-laetud lehele.

Eel-laetud Lehte on võimalik laadida kasutades selleks klahvistiku süntaksit <Page> <number>\*  
Seega PAGE 34 \* eel-laeb lehekülje 34. NEXT PAGE nupule vajutamine viib leheküljele 34.

#### **14.4.5 Käesolev Taasesitus (Current Playback)**

Käesolev taasesitus on see mille juures olev SELECT nupp on põleb siniselt. Käesolevat taasesitust kasutavad Pildi ja Pildi Hulga aknad, determineerimaks, et Pilt ja Pildi Hulga vaadet / kohandamist.

Käeolevat taasesitust on võimalik muuta igal momendil vajutades selleks SELECT nupul taasesituse juures mida soovitakse muuta käeolevaks.

Vahel võib olla vajalik, et muudatused, mis sooritatakse järgnevad eelmisele tõstetud liugurile. See käitumine on võimaldatav Seadistuste Aknas, sätestades „Current Playback follows last touched“ (käeolev taasesitus järgneb eelnevalt liigutatule) valiku „YES“.

Selleks et kiiresti Pildi Hulga akent avada mingi kindla Hulga kohta tuleb kiirelt vajutada vastava Taasesituse SELECT nupule kaks korda.

Selleks et avada Pildi Hulga Aken ja Valikute Vaade ning valida Taasesitus tuleb vastava taasesituse SELECT nupule vajutada kiirelt kolm korda.

#### **14.4.6 Manuaal juhtimine (Manual Control)**

Paremal pool kümnest peamisest taasesitusest paikneb manuaal juhtimise sektsioon, mis koosneb manuaal liugurist, neljast nupust (STOP, GO, FWD, BKWD) ja suurest GO nupust liuguri all. Antud sektsioon kontrollib käesolevat taasesitust – ehk taasesitust mille juures olev SELECT nupp on süttinud.

Taasesitusega seotud SELECT nupule vajutamine muudab antud taasesituse käesolevaks taasesituseks ning seda on võimalik juhtida kasutades manuaalses sektsioonis olevaid nuppe.

Juhul kui taasesitust kontrollitakse kasutades manuaal sektsiooni siis see ei mõjuta liuguri ja nuppude tavapärasest funktsioneerimist, seega on võimalik HTP tasemeid seadistada kasutades selleks liugurit või FLASH nuppu. Manuaal sektsioon pakub lihtsalt lisa kontrollimise võimalusi.

GO ja STOP nupud manuaal sektsioonis on samade funktsioonidega, mis GO ja STOP nupud iga taasesituse juures. Suur GO nupp manuaal Liuguri all on disainitud teatri stiilis taasesitustele ning sellel on sama funktsioon, mis kõigil teistel taasesitustele juures olevatel GO nuppudel.

Juhul kui valitud on mitu SELECT nuppu siis So, Back, Fast forward ja Fast Back nupud kontrollivad samaaegselt mitut taasesitust.

Manuaal liugur erineb kõigist teistest liuguritest mida ta kontrollib selle poolest, et ta kontrollib käesoleva Pildi progresseerumist mitte Pildi Hulga HTP kanali taset. See võimaldab manuaalselt Pilti „hääbuda“ (fade) – hääbumine on kontrollitav täielikult 0% - 100%ni.

Manuaal liugur võimaldab minna manuaalselt üle ühelt Hulgalt teisele. Selleks tuleb alla vajutada vastava taasesituse SELECT nupp ja liigutada „cross-fade“ liugurit. Ekraanilt on võimalik näha „pickup“ (ülevõttu) kuni „cross-fade“ on hääbumisega samal tasemel ning muutub seejärel manuaalseks. Võimalik on alustada ka manuaal „cross-fade“ hetkel valitud taasesitusel hoides all

SHIFT'i ja liigutades „cross-fade“ liugurit.

Kui liugur jõuab oma piirin liigub Pildi Hulk järgmisele Pildile.

### **14.4.7 Goto**

Go nupud manuaalses sektsioonis on kasutatavad ka selleks, et hüpata erinevale Pildi ID'le Pildi Hulgas – sisestage Pildi ID, mis on Hulgas ja vajutage Go nupule manuaalses sektsioonis.

Võimalik on ka teostada „Goto“ ja eel-laadida järgmine samm Pildi Hulga Aknasse.

### **14.4.8 Manuaalne „Split Cross-fade“**

Kakas liugurit on võimalik määrata kui teatri stiilis „cross-fade“ master liugurid.

Kui see on Seadistuste Aknas lubatud muutuvad taasesitused 9 ja 10 Xfade Master liuguriteks manuaalseks „Fade In“ ja „Fade Out“ teostamiseks. „Pause“ nupule vajutamine kummagi eelnevalt mainitud taasesituse juures toob käesoleva taasesituse manuaal kontrolli alla.

Kahte liugurit on võimalik seejärel kasutada selleks, et teostada „fade in“ ja „fade out“ iga uue Pildi puhul. Go nupule vajutamine kummagi taasesituse juures viib tagasi tavapärase Piltide esitamise režiimi. Kui see on võimaldatud siis taasesituste liugurid 9 ja 10 ei ole kasutatavad tavapäraste liuguritena.

### **14.4.9 Rate sub-master**

Seadistuste Aknas on võimalik seadistada funktsioon manuaalse „cross-fade“ liuguri olema samaaegselt ka „rate sub-master“ liugur, mis kontrollib hetkel esitatava taasesituse esitus kiirust või kõikide taasesituste globaalset esituskiirust. Kiirus esile toodud paremal all Staatuse Ekraanil alustades 0% ning ulatudes lõpmatusse. Liugur peaks olema seadistatud 50% normaalseks esitus kiiruseks.

Valikud on

Rate Master	(Kiiruse Master)
Global Rate Master	(Gloaalse Kiiruse Master)
Cue Stack Rate Master	(Pildi Hulga Kiiruse Master)

Cue Stack Global Rate Master (Globaane Pildi Hulga Kiiruse Master)  
Tested Stacks Rate Master (Testitud Hulkade Kiiruse Master)

„Rate Master“ ja „Globaalne Master“ mõjutavad mõlemad Pildi Hulkade ajastusi, Efektide ja Piksel Efektide ajastusi. „Pildi Hulga Kiiruse Master“ kontrollib ainult Pildi Hulga esitamise kiirust (mitte Efekte, mis selles on).

„Testitud Hulkade Kiiruse Master“ - ainult testitud Pildi Hulgad „Execute“ (Esitamise) Aknast või väliselt käivitatud on mõjutatud kiiruse muudatustest.

#### **14.4.10 Vajuta, et ajastada (Tap to time)**

Jooksu või efekti kiirust on võimalik muuta kasutades selleks „tap to time“ funktsiooni. Taasesituse S nupu hoidmine ning Y nupu vajutamine (puute ekraanil üla osas olev paremalt teine nupp).

Juhul kui antud hetkel esitatav samm on kontrollitud Jooksu Ajastuste (Chase Timing) poolt siis muudab see Jooksu kiirust. Juhul kui tegemist on Pildi Ajastusega (Cue Timing) siis Efekti kiirus ja ükskõik milline käesolev Efekt Pildis on muudetud.

Kui Pildi Hulk on seadistatud Jooksu Ajastusele siis on võimalik kasutada ka GO nuppu ajastuse määramiseks. Oluline on märkida, et see toimib ainult jooksudega kus valik „Go Jumps Out of Loop“ (Go hüppab ringist välja) on seadistatud „No“ (Ei).

Võimalik on seadistada ka S nuppe või GO nuppe läbi viima „tap to time“ funktsiooni – Setup, View Setting, Playbacks, Tap to time buttons (Seadistused, Vaate Sätted, Taasesitused, Vajuta et ajastada nupud).

### **14.5 Taaseestuste Aken**

Taaseestuste Aken võimaldab juhtida 202 taasesitust olenemata mitu füüsilist „Tiiba“ on ühendatud. See kindlustab, et showd, mida juhitakse Puldi abil ning millele on ühendatud „Tiivad“ on eelnevalt programmeeritud arvutis(PC) ilma „Tiibadeta“. See võimaldab ka ideaalse viisi olemas oleva show laiendamiseks kasutades selleks virtuaalseid taasesitusi.

Taaseestuste Aknas on nupp iga 202 taaseestuse jaoks, alustades kümnest peamisest taasesitusest ning jätkates kaheksa „tiivaga“ millel igal on 24 taasesitust.

Ülal paremal paiknev kodeerija valib millist taasesituste Lehekülge parajasti ekraanil esitatakse. See on täielikult eraldi seisev Lehest mida kasutatakse füüsiliste taasesituste puhul. See on võimalik, et füüsilised taaseestused paiknevad ühel leheküljel ning samaaegselt on võimalik kohandada taaseestusi teisel leheküljel.

Pilte on võimalik salvestada kõikidele taasesitustele samal viisil. Peale RECORD nupule vajutamist tuleb taasesituse SELECT nupu asemel vajutada sobivat nuppu Taasesituste Aknas.

### **14.5.1 Taasesituste Testimine**

Üks kõik millist taasesitust on võimalik testida vajutades vastavale nupule Taasesituste Aknas. Sellel on sama efekt nagu füüsilise liuguri tõstmisel nullist kuni maksimaalse väärtuseni. Nupule uuesti vajutamine seadistab liuguri uuesti nulli. Sellele viidatakse kui virtuaalsele taasesitusele.

Virtuaalseid ja füüsilisi taasesitusi on võimalik kasutada samaaegselt – juhul kui aktiveeritakse samal ajal virtuaalne taasesitus ja füüsiline taasesitus siis on oluline, et mõlemad oleksid samal leheküljel. Juhul kui nad on samal leheküljel siis taasesitus aktiveeritakse kõige kõrgemal tasemel nii füüsilise kui ka virtuaalse taasesituse puhul. Juhul kui nad ei ole samal lehel aktiveeritakse ainult füüsiline taasesitus ning virtuaalset ignoreeritakse. See on nii selle tõttu et ainult ühte Hulka on võimalik korraga Taasesitusel esitada.

Kasutage Vaate Liugurite (View Fadest) nuppe vaate muutmiseks Taasesituste Aknas Liuguritele, mitte tavapäraselt seal olevatele nuppudele. Liugureid on võimalik liigutada kasutades selleks hiirt/puute-ekraani. See võimaldab täielikult juhtida virtuaalseid taasesitusi. GO, PAUSE ja RELEASE nupud puute-ekraanil võimaldavad koheselt kasutada virtuaalseid taasesitusi.

Võimalik on määrata virtuaalne taasesitus kui käesolev taasesitus, selleks tuleb vajutada SELECT nupule ja vajutades seejärel vastavale virtuaalsele taasesitusele Taasesituste Aknas. See võimaldab juhtida Pildi Hulka virtuaalselt taasesituselt, seal hulgas ka Piltide ja Hulkade parameetrite kohandamist.

Taasesituste Aknas on nupp, mis vabastab kõik test Pildid, Pildi Hulgad ja Taasesitused. See ei vabaasta Taasesitusi, mis on aktiveeritud päris nuppude või liugurite poolt. Funktsiooni rakendamiseks on ka otsetee CTRL+RELEASE.

### **14.5.2 Taasesituste Nimetamine**

Taasesitustele on võimalik nime anda Taasesituste Aknas sarnaselt andes kõikidele muudele aknas olevatele asjadele.

### **14.5.3 Taasesituste kopeerimine ja liigutamine**

Taasesitusi on võimalik liigutada ja kopeerida Taasesituste Aknas sarnaselt kõikidele muudele aknas olevatele asjadele. Võimalik on muuta ka Taasesituse Akna lehekülge valides lähtepunkti ja sihtpunkti, sellisel viisil on võimalik kopeerida või liigutada lehekülgede vahel.

Juhul kui Taasesitust kopeeritakse teisele taasesitusele, siis Pildi Hulk lähte taasesituselt kopeeritakse (genereeritakse uus Pildi Hulk) siht Taasesitusele. Vaikimisi, Pildid mis moodustavad Hulga jäävad kopeerimata – mõlemad Pildi Hulgad viitavad samadele Piltidele. See tähendab, et näiteks on võimalik genereerida mitu koopiat ühest jooksust, mille igal koopial on samad Pildid kui erinevad jooksu kiirused.

Võimalik on sundida ka ühendamata Hulkade koopiaid hoides all SHIFT'i ja vajutades COPY nuppu. See sunnib nii Hulgast kui ka Piltidest koopiade loomise.

#### **14.5.4 Taasesituste eemaldamine**

Taasesitusi on võimalik eemaldada Taasesituste Aknast sarnaselt kõigile teistele aknas olevatele asjadele.

#### **14.5.5 Taasesituste kiirus (Rate)**

Võimalik on seadistada Taasesituste kiirust kasutades X kodeerijat Taasesituste Aknas. Vajutage S nuppu muudetava Taasesituse juures.

Vaikimisi on taasesituse kiirus lukustatud 100% juurde. Vajutage X nupule, et võimaldada muutused taasesituste kiirustele. Taasesituse kiiruse % on esile toodud iga peamise taasesituse puhul kui kiiruse % ei ole 100%.

Taasesituste kiirused on salvestatud show faili, nii et määratud kiirused jäävad ka peale välja lülitamist või lähtestamist.

Globaalset taasesitamise kiirust on võimalik määrata kasutades Y nuppu sarnasel viisil.

### **14.6 Tiibade Taasesituste Lehed (Wing Playbacks Pages)**

Iga tiib toetab 24 taasesitust mis on jaotatud kahele 12 taasesitusega reale. Igal taasesituste real on eraldi NEXT PAGE ja PREV PAGE nupud.

See võimaldab jaotada taasesitused erinevateks sektsioonideks ilma, et oleks vajadust paigutada kõik taasesitused samale lehele.

Seeläbi pakkudes paindlikku showde taasesitamist – näiteks üks osa tiivast võib olla kasutusel

lampide juhtimiseks samas kui teine kontrollib liikuvaid seadmeid. Lehekülje muutmine lampide sektsiooni puhul ei mõjuta liikuvate seadmetega lehekülge.

Vaikimisi lehe nupud peamises sektsioonis mõjutavad kõiki taasesitusi samas kui nupud iga „tiiva“ rea juures mõjutavad ainult antud rida. Juhul kui plaanitakse kasutada tiiva sektsioone eraldi siis võib vältida peamise lehekülje nuppe, mis mõjutavad tiiva sektsioone. Seadistuste Aknas tuleb valida VIEW SYSTEM, VIEW WINGS.

Iga tiiva puhul on võimalik täpsustada milliste lehekülje nuppudega sektsioonid ühendatud on. Näitaks, et juhtida „Tiib 1“ ülemist sektsiooni iseseisvalt tuleb määrata „upper bank tie“ kokku „Wing 1 upper’iga“.

Võimalik on ühendada ka mitu „tiiva“ osa viisil, mis võimaldab neid juhtida ühel lehel olevate nuppudega. See on vaja, et mõlemad sektsioonid oleksid juhitud ühe nuppude komplektide poolt on võimalik määrata ühendused antud viisil.

Juhul kui vajutatakse ükskõik millisele NEXT PAGE või PREV PAGE nuppudele, viitavad kõik LCD ekraanid hetkel valitud lehekülje numbrile.

Võimalik on hüppata „Wing Playback Page“ (Tiiva Taasesituse Lehele) sisestades lehekülje numbri ning hoides all „Tiiva“ NEXT PAGE nuppu ja vajutades „Tiiva“ PREV PAGE nupule.

## 14.7 Vaikimisi Pildi Hulgad

Pildi Hulki on võimalik esile tuua kõikidel Taasesituste lehekülgedel. Selleks et antud funktsiooni kasutada tuleb salvestada Pildi Hulk Lehekülge 1'le (Page 1) ning seejärel Taasesituste Aknas seadistada „Default Cue Stack“ tööle „On“ valitud Taasesitusel.

Seejärel on Pildi Hulk, mis eelnevalt määrati leheküljele 1 esineb kõikidel Lehekülgedel millele Pildi Hulki ei määratud.

## 14.8 Taasesituste Sünkroniseerimine

Võimalik on sünkroniseerida Pildi Hulgad kahel või enamal Taasesitusel. Selleks seadistage „Sync next playback to this one“ valik. MagicQ sobitab Piltide ID'd Pildi Hulgas viisil, et Hulkades oleks erinevad arvud Piltide. Juhul kui Pildi ID'd ei sobitata järgneva Pildi Hulgaga siis see jääb käesolevale Pildile.

Võimalik on, et mitu Taasestust on sünkroniseeritud ühe peamise Taasesitustega sätestades valiku „Sync next playback to this one“ (sünkroniseeri sellele järgnev taasesitus) peamise ja selle kõrval paiknevate Pildi Hulkade puhul, välja arvatud järjekorras viimase puhul. MagicQ üritab sobitada Pildi ID iga Pildi Hulga Puhul peamise Pildi Hulga.

## **14.9 Määratud nimistud (Set lists)**

Võimalik on salvestada ja laadida nimistud Lehekülje Aknast. Määratud nimistu on lihtsalt teksti fail milles on nimekiri lehekülgede nimedest. Juhul kui „Set List“ on laetud, siis MagicQ korraldab leheküljed nii, et need vastavad nimekirjale. Lehed mis ei ole täpsustatud nimekirjas (näiteks lood mida antud päeval ei kasutada) liigutatakse kõikide täpsustatud Lehekülgede taha.

Selleks et kasutada nimistut tuleb esmalt nimetada kõik lehed Lehekülje Aknas vastavalt sektsiooni või loo nimele. Seejärel on võimalik see salvestada vajutades „Save Set List“ nupule – fail salvestatakse show kasuta .txt laiendusega. Faili on võimalik kohandada üks kõik millise teksti töötlus programmiga. Faili laadimiseks MagicQ'sse tuleb kasutada Load Set List nupule.

# **15 Arenenud Taasesituste/ Pilid Hulkade Valikud (Advance Playback/Cue Stack Options)**

## **15.1 HTP ja LTP kanalite interaktsioon Taasesituste vahel**

Kanalid on määratud kui kas HTP (kõrgema prioriteediga) või LTP (madala prioriteediga) nende „personality“ failis – eripära on võimalik muuta „Head Editor“ programmiga.

Vaikimisi, kasutavad Taasesitused HTP / LTP kanalite eripära, et determineerida kuidas kanalid kontrollitakse mitmelt taasesituselt korraga. HTP kanalite puhul väljendatakse kõrgeimat taset, LTP kanalite puhul kõrgeimat prioriteeti või viimati kasutatud taasesitus kontrollib kanalit.

Antud operatsiooni on võimalik kohandada iga Pildi Hulga puhul muutes „personality“ faili.



## 15.2 HTP kasutus

Pult kasutab HTP kanaleid väga lihtsal viisil – kõige kõrgeim väärtus kõikidelt taasesitustelt, programmeerist ja eelseadistusega liuguritelt on väärtus mida väljendatakse.

Juhul kui „Programmer overrides HTP chans“ (Programmer võtab üle HTP kanalid) valik on lubatud siis ükskõik millised HTP kanalid programmeeris võtavad üle kõik teised kanalid taasesitustel. Kanalid eelseadistatud liuguritel mõjutavad jätkuvalt väljundit.

Pult toetab vahetus režiimi (swap mode), mis on valitud ADD/SWAP nupuga. Kui SWAP režiimis vajutada FLASH nupule ignoreeritakse HTP kanaleid kõikidelt teistel taasesitustelt. Ainult taasesitused mille FLASH nupule on vajutatud mõjutavad HTP väljundit. Sarnaselt, programmeer ja eelseadistusega liugurid ei mõjuta HTP väljundit.

Efekt ja kanali väärtused iseseisvalt võimaldades kasutajatel programmeerida üks taasesitus koos kanali väärtustega ja üks Efektidega. Näiteks ühel taasesitusel võib olla ümbritsev tase samas kui teisel on dimmeri jooks. Efekt lisatakse kõige kõrgeimale kanali väärtusele.

Juhul kui Pildi Hulk, mis on Taaseistusel on seadistatud „All chans controlled LTP“ (kõik kanalid kontrollivad LTP'd) siis antud Taaseistus on aktiveeritud nagu viimati puudutatud taasesitus ja kõik kanalid mida antud Taasesitus kontrollib on LTP kanalid. Seega antud Taasesitus kontrollib eksklusiivselt tasemeid kõikide kanalite puhul mida Pildi Hulk kasutab.

## 15.3 HTP on alati aktiivne (Kasuta HTP) valik

Vaikimisi HTP kanalid, mis programmeeritud Taasetusele mõjutavad väljundit ainult kui Taasesitus on aktiivne. Võimalik on teha Taasesitus nii, et Taaseistus on eraldatud HTP kanalite tööst kasutades „HTP always active (Use HTP)“ Pildi Hulga valikutes, Aktiveeri/Vabasta.

Juhul kui antud valik on määratud, siis HTP kanalid taasesitusel on väljendatud igal juhul kui liugur on kõrgemal oma aktiveerimise punktist (vaikimisi 0) olenemata teistest aktiveerimise valikutest antud Pildi Hulgas. Nad vabastatakse juhul kui liugur viiakse tagasi 0 tasemele. Neid ei mõjuta RELEASE nupule või SHIFT RELEASE nuppudele vajutamine.

Juhul kui Taaseistus on määratud „HTP Always Active“ ning seejärel tõstes liuguri või vajutades FLASH nupule ei kasuta ühtegi täpsustatud Intensiivsuse viivitust või hääbumise aegu. Juhul kui Pildi Hulgal on mitu sammu siis viivituse ja hääbumise ajad on jätkuvalt kasutusel sammude vahetamisel – ehk GO ja BACK nuppudele vajutamisel.

„HTP always active(Use HTP)“ võtab prioriteedi „All chans controlled LTP“ valiku üle – seega HTP kanalid taasesitustel väljendatakse olenemata selles kas teised kõrge prioriteediga liugurid „All chans controlled LTP“ on aktiivsed.

LTP kanalid on aktiveeritud normaalsel viisil – ehk vajutades GO või kui „Fader activates“ (Liugur aktiveerib) valik on määratud liigutades liugurit ülesse. Juhul kui „Flash activates“ (Flash aktiveerib) valik on määratud siis FLASH nupp aktiveerib sammuti kanalid.

Juhul kui peamisel liuguril on HTP tasemed aktiivsed siis on see märgitud oranžina. Kui taasesitus on täielikult aktiveeritud siis muutub see punaseks.

Antud valikud mõjutavad kõiki kanaleid mis on patchitud kui HTP kanaleid (tavaliselt ainult Intensiivsus – aga potentsiaalselt on võimalik sellele määrata ükskõik milline omadus).

## 15.4 LTP kasutus

MagicQ pult võimaldab mugavat LTP kanalite kasutust (võtab madalaima prioriteedi) võimaldab uusi efekte otse liikuvatele seadmetele määrata mingiks ajaks enne eelnenud efektile tagasi minemiseks.

Oluline on märkida, et teised puldid kasutavad LTP kanaleid vähem intuitiivsel viisil – juhul kui viimane aktiivne taasesitus on viidud tagasi null tasemele siis väärtused antud taasesitusel kontrollivad jätkuvalt kanalit, mitte ei pöördu tagasi eelnenud taasesitusele, mis on püsivalt aktiivne.

Programmer võtab alati prioriteedi taasesituse üle. Juhul kui LTP kanal on programmeris aktiivne siis taasesitust ignoreeritakse antud kanali puhul.

Efekti ja kanali väärtused käsitletakse eraldi võimaldades kasutajatel programmeerida üks taasesitus kanali väärtustega ja üks efekti väärtustega. Näiteks üks taasesitus võib sisaldada MAC500 positsioone(kanaleid) ja teine sisaldab MAC500 liikumisi(Efekte).

## 15.5 Efektide interaktsioonid Taasesituste vahel

Vaikimisi, Efektid ja tasemed toimivad MagicQ'l iseseisvalt, seega on võimalik, et Efekt jookseb ühel taasesitusel ja tasemed (baas väärtused mida efekt kasutab) pärinevad teisest taasesitusest.

Ainult üks Efekt on korraga aktiivne kindlal kanalil, nii et Efekt eelnevalt kasutatud taasesitusel võtab üle ükskõik millise Efekti teistelt taasesitustelt.

Juhul kui taasesitusel on Pilt koos Efekti ja tasemetega kanalile siis antud Taasesitus kontrollib väljundeid ning edastab samaaegselt nii efekti kui ka tasemeid.

Juhul kui Taasesitusel on Pilt ainult tasemetega kanalile (Efekte ei ole), siis on võimalik hiljem efekte lisada teiselt aktiivselt taasesituselt.

Võimalik on määrata Pildi Hulga valik „Ignore FX from other Playbacks“ (ignoreeri efekte teistelt taasesitustelt), nii et kui antud Taasesitus on viimati kasutatud siis kõik efektid teistelt taasesitustel ignoreeritakse olenemata sellest kas antud taasesitusel on efekte või mitte antud kanalitele.

Võimalik on ka seadistada Pildi valik „Block FX“ (Blokkeeri efekt) blokeerimaks teisi taasesitusi millel on efekte mõjutamast antud Pildi tasemeid. Juhul kui valik „Programmer overrides FX“ (programmer võtab üle efekti) on aktiivne või mitte (nt Hog II Warp režiimis) siis Pildid on automaatselt salvestatud koos „Block FX“ valikuga. Antud valikut on võimalik näha ja muuta Pildi Hulga aknas (vajutades Page Right).

Alternatiivne viis efektide blokeerimiseks on kasutada „Add FX Zero size“ (lisa efektile null suurus) piltide puhul kus on vajalik blokeerida teisi taasesitusi.

## 15.6 Taasesituste Prioriteet

Vaikimisi on kõikidel taasesitustel sama prioriteet. Võimalik on seadistada taasesitus maksimaalsele prioriteedile kasutades Pildi Hulga valikut „Highest Playback priority“. Valikuteks on:

- ⤴ Normal – sama prioriteediga mis teised – viimasena aktiveeritud kontrollib
- ⤴ High – kõrgeim prioriteet kui kõigil teistel kuid madalam kui programmeeril
- ⤴ Above Programmer – kõrgem prioriteet kui programmeeril ja taasesitustelt

Kui Pildi Hulgal on kõrgeim prioriteet siis LTP kanalid, mis on antud taasesituse kontrolli all ei ole mõjutatud teistest taasesitustest. HTP kanalid jätkavad tööd tavapäraselt.

## 15.7 Taasesitused ignoreerivad master tasemeid

Vahel on vajalik programmeerida taasesitusi, mis ei ole mõjutatud Grand või Sub Master liuguritest. Selleks tuleb kasutada „Masters do not affect“ valikut, et vältida Pildi Hulga mõjutamist master liugurite poolt – see on oluline kui kontrollida tuleb ka kanaleid, mis peaksid püsivalt aktiivsed olema (nt. maja tuled, tosumasinad, jne). Pildi Hulga milledle on antud valik määratud ei ole mõjutatud Grand ja Sub master liuguritest ega ka DBO nupust.

Pildi Hulga milledle on antud valik määratud ei vabane SHIFT+RELEASE vajutamisel.

## 15.8 Taasesituste automaat vabastamine (stomping)

Taasesituste „Stomping“ valik paikneb Seadistuste Aknas, Vaate Sätete all. Kui antud valik on

võimaldatud siis kõik taasesitused mille üle teised taasesitused on prioriteedi võtnud vabastatakse (stompitakse) automaatselt.

See on kasulik teatud keskkondades nagu näiteks ööklubid kus operaator võib tahta esitada jätkuvalt uusi funktsioone ilma vanu välja lülitamata.

„Stomping“ funktsioonis on valik – kas LTP või nii LTP kui ka HTP.

Kui see on määratud LTP siis taasesitused, mis sisaldavad HTP kanaleid ei ole sellest mõjutatud ning jätkavada väljundi mõjutamist. Juhul kui on nii LTP kui HTP siis lülitatakse välja (vabastatakse) kõik LTP kanalid ning kõik HTP kanalid, mis on teistest kanalitest madalama või sama prioriteediga teisel taaseistusel.

Kui kasutatakse taasesituste „Stomping“ funktsiooni valikut on võimalik märkida mõned taasesitused kui „non-stomping“ mida ignoreeritakse antud funktsiooni poolt. See võimaldab, et teatud taasesitused on kasutatavad ilma, et originaal taasesitust „stompitaks“.

## **15.9 Grupi Master (Pärssimise Master)**

Taasesitusi on võimalik kasutada, et kontrollida kanalite grupe – võimalik on määrata taasesitus olema intensiivsuste master, efekti suuruse või kiiruse master kindlale seadmete grupi puhul. Kasutades Intensiivsuste masterit on võimalik luua ka Pärssimise Master (Inhibit Master), et luua üldine kontroll teatud kanali grupi tasemete üle.

Grupi masterid and aktiveeritud ja vabastatud sarnaselt tavapärastele Pildi Hulkadele. Juhul kui seadistada Pildi Hulgad olema Intensiivsuse Masterid, Efekti kiiruse või suuruse masterid siis ei ole vajalik määrata liuguri Aktiveerimise Hulga keeldu ja Liuguri Vabastamis hulga keeldu (Fade Activates Stack to No and Fader Releases Stack to No). MagicQ ignoreerib antus seadistusi ning aktiveerib ainult GO nupu kasutamisel ning ei vabasta enne RELEASE nupule vajutamist.

Kanalite kohandamisel Grupi Masteri juures tuleks kindlaks teha kas liugur on vabastatud ennem kui kohandusi teostatakse.

Oluline on märkida, et kanalite tasemed, aegade ja efektide informatsioon Pildis mis kasutatakse Grupi Masteri puhul on ignoreeritud ja ei mõjuta väljundit mingil viisil.

## **15.10 Intensiivsuse Master**

### **15.10.1 Grupil baseeruvad Intensiivsuse Masterid**

Selles et teha Intensiivsuse Master, mis baseerub grupile tuleb eelnevalt programmer tühjendada, seejärel valida grupp ning salvestada taasesustus. Kindlaks tuleb teha, et programmeris ei ole aktiivseid kanaleid. MagicQ loob automaatselt Grupi Masteri, seadistades Pildi Hulga valiku, Function, „Intensity Master = YES“ ja seadistades Pildi Hulga valiku, Function, „Group ID“ valitud grupi ID'ks.

Kui peaks vaja olema siis grupp, mis on seotud Intensiivsuse Masteriga on muudetav Pildi Hulga valikutes, „Function“ alt. Juhul kui grupi number, mis on nullist erinev on seotud Pildi Hulga valikutes (Cue Stack Options), Function menüü all siis MagicQ automaatselt kohandab ja genereerib Pildi mis määratakse antud Pildi Hulga esimeseks sammuks. Kindlaks tuleb teha, et grupi id vastab õigele Pildi Hulgale.

Ühe kanali kontrollimiseks võib olla mitu Grupi Masterit – kuid nad toimivad koos.

## **15.10.2 Kanalitel baseeruvad Intensiivsuse Masterid**

Salvestage Pilt kanalitega, mida soovitakse kontrollida – kanalitele määratud tasemed võivad olla üks kõik millised nii kaua kui kanal on programmeris. Seejärel tuleb rakendada Pildi Hulga valik „Fader is an Intensity Master“ (Liugur on intensiivsuse Master).

Aktiveerige taasesitus (vajutage GO ja tõstke liugurit) ning nüüd käitub antud liugur kui intensiivsuse master. Sellelt liugurilt antud efekti eemaldamiseks tuleb vajutada RELEASE.

## **15.10.3 Efekti suuruse ja kiiruse Master**

Selleks et luua Efekti suuruse või kiiruse Masteri tuleb salvestada üks Pilt taasesitusele, nii et salvestav omadus oleks see mida soovitakse kontrollida.

Selleks et teha efekti suuruse masterit pan liikumisele tuleb salvestada pilt millel on ainult pan omadus programmeris seadmetele mida soovitakse kontrollida. Seejärel seadistage Pildi Hulga valik „Fader is a Size Master“ (liugur on suuruse master). Aktiveerige taasesitus, mis nüüd käitub kui efekti suuruse master pan liikumisele.

Võimalik on seadistada mitut efekti suuruse ja kiiruse masterit – oleks mugav kui kasutatakse ühe masterit igat tüüpi seadmete kontrollimiseks – vastasel juhul võib esineda konflikte.

## **15.11 Arendatud aktiveerimise ja vabastamise valikud**

FLASH nuppu võib kasutada Pildi Hulga vabastamiseks kasutades selleks „Flash releases stack“

(flash vabastab hulga) valikut. Antud valik toimib veidi erinevalt olenevalt „Fader releases stack“ valikust.

Kui „Fader releases stack“ = „no“ (ei) (Teatri ja Hog II Warp režiimides), siis FLASH nupu vajutamine ja vabastamine, vabastab alati hulga olenemata liuguri tasemest. Kui „Fader releases stack“ = „yes“ (tavaline režiim) siis Flash nupu vajutamine ja vabastamine vabastab Pildi Hulga ainult juhul kui liugur on 0 tasemel.

Pildi Hulka on võimalik konfigureerida erinevatel viisidel, mõjutamaks kas Pildi Hulk lähtestatakse esimese sammu vabastamisel, jääb see hetkel aktiivne olnud sammu pidama või liigub sammu edasi.

## 15.12 Taasesituse režiim (Playback Mode)

MagicQ toetab Taasesituse režiimi, mis võimaldab MagicQ'l toimida puhtas „Taasesituse“ režiimis. Antud režiim on valitav kui vajutatase „new Playback mode“ ikoonil, mis paikneb töölaual või Programmide all. ChamSys MagicQ PC menu.

Taasesitamise režiim on toetatud ainult kui see on ühendatud MagicQ Wing või MagicQ USB liidesega. MagicQ liides peab olema ühendatud Puldiga ja vooluvõrku enne kui MagicQ'l lülitatakse sisse Taasesituse režiim.

Taasesituse režiimis ei ole võimalik salvestada ega teha muudatusi show informatsioonile. MagicQ ei salvesta staatuse/show faile. Muudatused (jooksu kiirusle vms) kaovad rakenduse sulgemisel või lähtestamisel.

Taasesituse režiim näitab vähem nuppe puute-ekraanil – esile on toodud nupud mida on vaja show taasesitamiseks.

Taasesitamise režiimis näidatakse ainult programmeeritud taasesituse lehekülgi – NEXT PAGE nupule vajutamine vii automaatselt järgnevale programmeeritud leheküljele ning liigub nii üle kõikidest programmeeritud lehekülgedest.

## 16 Pildi Hulga Sätted (Cue Stack Settings)

Pildi Hulga Aknal on kolm vaadet – „View Cue Stack“ (Vaatle Pildi Hulka), „View Options“ (Vaatle valikuid), „View Defaults“ (Vaatle vaikimisi seadeid).

„View Options“ vaade toob esile sätted käesoleva Taasesituse Pildi Hulga. Antud sätete muutmise mõjutab koheselt valitud Pildi Hulka.

„View Defaults“ vaates on kaks tulpa – üks iga Pildi Hulga astme jaoks ning teine mitme astmega Pildi Hulkadele. Kui esimene Pilt on esmalt salvestatud Pildi Hulgale kasutatakse üksiku sammu vaikumisi seadeid. Kui teine Pilt salvestatakse Pildi Hulka siis muutuvad Pildi Hulga sätted kasutamaks mitme astmelise Pildi Hulga vaikumisi seadeid.

## **16.1 Liugurid**

### **16.1.1 Liugur aktiveerib hulga (Fader activates a stack)**

Kui see on seadistatud „yes“ siis liuguri tõstmisel 0 kõrgemale tasemele aktiveerib Pildi Hulga. Kui see on seadistatud „no“ ei aktiveeri liugur Pildi Hulka.

Aktiveerimise piir on vaikumisi 0. See on ühtlasi ka globaalne seadistus, mis paikneb „Setup, View Settings, Hardware“ all.

### **16.1.2 Liugur vabastab Hulga (Fader releases stack)**

Juhul kui on seadistatud „yes“ siis liuguri viimine aktiveerumise tasemele vabastab Pildi Hulga. Kui see on seadistatud „no“ siis liugur ei vabasta Pildi Hulka.

Aktiveerimise piir on vaikumisi 0. See on ühtlasi ka globaalne seadistus, mis paikneb „Setup, View Settings, Hardware“ all.

### **16.1.3 Liugur kontrollib HTP kanaleid (Fader controls HTP chans)**

Juhul kui on seadistatud „yes“ siis liugur kontrollib kõikide kanalite, mis on pathchitud kui HTP kanalid, tasemeid. Tavaliselt on see nii ainult intensiivsuse kanalite puhul, esineb ka juhuseid kui on kasulikum pathcida seadmeid ilma intensiivsuseteta, mis oleks määratletud kui HTP kanal – Punase, roheline ja sinise kanalid LED seadmetel.

Liugur kontrollib tasemeid proportsionaalselt 0% kuni 100%ni kogu liuguri ulatuses.

Juhul kui Pilt sisaldab ka efekti HTP kanalitelt siis efekti suurus on vähendatud olenevalt liuguri tasemest.

Juhul kui antud säte on määratletud kui „yes“ siis teised „fader controls“ sätted peaks olema

keelatud kui „no“.

Üleüldine intensiivsuste tase HTP kanalitel on mõjutatud Grand ja Sub Master liugutitest ja aktiivsetest Grupi Master liuguritest.

#### **16.1.4 Liuguri kontrollib LTP (IPCB) kanaleid (fader controls LTP chans)**

Juhul kui on seadistatud „yes“ siis liugur kontrollib kõikide kanalite, mis on pathchitud kui LTP kanalid, mis on üldjuhul kõik peale intensiivsuse.

Kui liugur asetseb 0% siis antud Pildi Hulk ei kasuta LTP kanaleid. Kui liugur tõstetakse 0% kõrgemale siis MagicQ „crossfade“ LTP kanalid väärtustele, mis on kontrolli all olevasse Pildi salvestatud. Kui liugur on 100% siis LTP kanalid on täpselt nii nagu Pildis täpsustatud.

MagicQ „crossfade“ LTP kanaleid väärtustelt, mis nad olid eelnevalt kui liugur on tõstetud üle 0 taseme – kanalite hetke väärtuste. Milleks on kas väärtused teistelt Pildi Hulkadelt või kui „No“ siis teised Pildi Hulgad kontrollivad antud kanalite LTP või vaikimisi väärtuseid.

Juhul kui antud säte on määratletud kui „yes“ siis teised „fader controls“ sätted peaks olema keelatud kui „no“.

#### **16.1.5 Liugur kontrollib efekti suurust (fader controls FX size)**

Kui antud seadistus on määratletud kui „yes“ siis liugur kontrollib suurust ükskõik millise jooksva efekti puhul, mis jookseb Pildi Hulgas. Selle hulgas on nii hetkel aktiivsest Pildist pärinev efekt kui ka eelnenud Piltides, mis on samas Pildi Hulgas.

Kui liugur on 100% siis efekt on salvestamisel määratletud suurusel, liuguri viimine madalamale tasemele vähendab efekti suurust kuni 0% (efekti ei esitata).

Juhul kui antud säte on määratletud kui „yes“ siis teised „fader controls“ sätted peaks olema keelatud kui „no“.

#### **16.1.6 Liugur kontrollib efekti kiirust (fader controls FX speed)**

Kui antud seadistus on määratletud kui „yes“ siis liugur kontrollib kiirust ükskõik millise jooksva efekti puhul, mis jookseb Pildi Hulgas. Selle hulgas on nii hetkel aktiivsest Pildist pärinev efekt kui ka eelnenud Piltides, mis on samas Pildi Hulgas.

Kui liugur on 100% siis efekt on salvestamisel määratletud kiirusel, liuguri viimine madalamale tasemele vähendab efekti kiirust kuni 0% (efekti ei esitata).



Liugur kontrollib iga omaduse efekti kiirust.

Juhul kui antud säte on määratletud kui „yes“ siis teised „fader controls“ sätted peaks olema keelatud kui „no“.

### **16.1.7 Liugur kontrollib manuaalseid „crossfade“ (Fader controls manual corssfades)**

Juhul kui antud säte on määratletud kui „yes“ siis teised „fader controls“ sätted peaks olema keelatud kui „no“.

## **16.2 Nupud**

### **16.2.1 Flash aktiveerib hulga (Flash activates stack)**

Kui on seadistatud kui „yes“ siis Flash nupule vajutamisel aktiveerib Pildi Hulga taasesitusel seadistades Taasesituse taseme 100%.

Kui on seadistatud kui „no“ siis Flash nupule vajutamine seadistab Taasesituse taseme 100% kuid ei aktiveeri Pildi Hulka.

Üleüldine HTP kanalite tase on mõjutatud ka Grand ja Sub Master liugurite ja Grupi Masterite poolt ning nende Flash nuppude. Sub Masterit on võimalik seadistada olema Add Swap Master.

### **16.2.2 Flash vabastab hulga (Flash releases Stack)**

Kui on seadistatud kui „yes“ siis Flash nupule vajutamisel vabastab Pildi Hulga taasesitusel seadistades Taasesituse taseme 0%.

Kui on seadistatud kui „no“ siis Flash nupule vajutamine seadistab Taasesituse taseme 0% kuid ei vabasta Pildi Hulka.

Oluline on märkida, et juhul kui valik „Fader Activates Stack“ on lubatud „yes“, siis Taasesituse vabastamine on sõltuv ka liugurist. Teisisõnu kui Taasesituse aktiveeris liuguri tõstmise siis Flash

nupule vajutamine ei vabasta Taasesitust. Sellisel juhul on võimalik Taasesitust vabastada viies liuguri 0% või vajutades „Re1“ nupule. See võimaldab kasutada FLASH nuppu et aktiveerida mitte aktiveeritud Taasesitus ja tõugata madalamal tasemel olev Pilt 100%.

### **16.2.3 Flash alati vahetab (Flash always swaps)**

Kui on seadistatud „yes“ siis Flash nupp käitub kui „swap“ olenemata sellest millises asetus on Add/Swap nupp, Kui nupp on alla vajutatud siis kõikide aktiivsete Taasesituste Intensiivsused seadistatakse 0%. Juhul kui nup on vabastatud siis teised Taasesitused viiakse tagasi enda eelnenud väärtustele.

Kui antud valik on lubatud „yes“ siis LED Flash nupul on alati Punane.

### **16.2.4 Flash käitub nagu Go/Back (Flash acts as Go/Back)**

Kui on seadistatud „yes“ siis Flash nupp käitub kui „Go“ nupule oleks vajutatud, ning SHIFT ja Flashile samaaegne vajutamine toimib nagu oleks vajutatud BACK nupule. Sellisel juhul ei ole võimalik Flash nuppu kasutada väärtuste tõukamisel.

Kui on seadistatud „no“ siis Flash nupp käitub oma tavapärasel viisil.

Shifti hoidmine ja Flashile vajutamine toimib nagu oleks vajutaud Back mitte Go.

Kui seadistatud „yes“ siis sätted „Flash activates stack“, „Flash releases Stack“ ja „Flash toggles“ on ignoreeritud.

### **16.2.5 Flash käitub nagu Flash + Go (Flash acts as Flash + Go)**

Kui on seadistatud „yes“ siis Flash nupp käitub nii nagu Flash nupp ja ka Go nupp.

Flash nupule vajutamine käivitab Go funktsiooni – see aktiveerib Pildi Hulga või kui Pildi Hulk on juba aktiivne siis viiakse see järgmisele sammule. Samal ajal toimib Flash nupp tavapäraselt ning seadistab Taasesituse taseme 100%.

Flash nupu vabastamine viib Taasesituse 0% tagasi või kui liugur on tõstetud siis liuguri poolt määratud tasemele.

SHIFT'i hoidmine ja Flash nupu vajutamise tulemusel viiakse läbi Flash + Back.

Tavaliselt kui „Flash acts as flash + go“ on seadistatud „yes“ siis säte „Flash Releases Stack“ peaks olema määratud kui „no“. Kui valik „Flash Releases Stack“ on seadistatud kui „yes“ siis Flash nupp vabastab ka Taasesituse juhul kui liugur ei ole tõstetud.

Juhul kui on seadistatud „yes“ siis säte „flash acts as go/back“ on ignoreeritud.

### **16.2.6 Flash lülitab (Flash toggles)**

Kui on seadistatud „Yes“ käitub flash nupp lülitusena, mitte tõukamisena. Nupule esmalt vajutamine aktiveerib Taasesituse. Uuesti vajutamisel Taasesitus vabastatakse.

Kui antud valik on määratud ning Taasesitus on aktiivne siis Flash nupul olev LED vilgub viies „toggle“ režiimile.

Kui on seadistatud „yes“ siis sätet „Flash activates stack2 ja „flash releases stack“ ignoreeritakse.

### **16.2.7 Flash käitub nagu liugur (Flash acts as a fader)**

Kui on seadistatud „yes“ siis flash nupul on ajutiselt sama efekt, mis 100%le tõstetud liuguril. See võimaldab FLASH nupuga kasutada ka muid omadusi peale Intensiivsuse. Näiteks kui liugur on seadistatud kontrollima Efekti suurust siis Flash nupule vajutamise tulemuseks on nagu oleks liugur tõstetud 100% tasemele.

### **16.2.8 Go hüppab ringist välja (Go jumps out of loop)**

Antud säte mõjutab Pilte mis on seadistatud Jooksu Ajastusele mille tõttu nad kordavad. Kui valik on seadistatud „yes“ siis, Go nupule vajutamine lahkub kordamise ringist – hüpatas astmele peale Pilti, mis hakkab kordama eelnenud Pildist. Kui säte on seadistatud „No“ siis, Go nupule vajutamine astub ühe sammu jooksu sees.

### **16.2.9 Go väljub ringist peale lõppu (Go exits loop after end)**

Sätel puudub efekt.

### **16.2.10 Go peatab/käivitab (Go stops/starts)**

Kui säte on seadistatud „yes“ siis Go nupule vajutamine peatab jooksva Pildi või jätkab eelnevalt peatatud Pildi jooksmist.

Kui säte on seadistatud „no“ siis Go vajutamine viib järgmisele Pildile.

### **16.2.11 Stop vahetab (Stop Swaps)**

Kui säte on seadistatud „yes“ siis „Back (Stop)“ nupule vajutamine käitub nagu Flash nupp „Swap“ režiimis.

„Back“ nupule vajutamine viib taasesituse 100% intensiivsusele ning kõigi teiste taasesituste intensiivsused viiakse 0% intensiivsusele. Kui nupp vabastatakse siis kõik taasesitused viiakse nende eelnenud väärtustele.

See võimaldab, et Taasesitusel on nii „Add“ kui ka „Swap“ nupp.

## **16.3 Funktsioon (Function)**

### **16.3.1 Pildi hulk on Intensiivsuse Master (Cue Stack is an Intensity Master)**

Kui antud seadistus on võimaldatud „yes“ siis Pildi Hulk käitub nagu Intensiivsuse Master. Pildi Hulga tavapärase Piltide esitamine on välja lülitatud

Kui Grupi Id sätted on nullist erinevad siis kanalid, mis on salvestatud gruppi ja täpsustatud grupi Id poolt, täpsustavad kanaleid, mis on Intensiivsuse Masteri kontrolli all. Kanalite uuendamine, mis on salvestatud Gruppi uuendab ka kanaleid, mis on Intensiivsuse Masteri kontrolli all. Juhul kui Grupi ID alla ei ole salvestatud ühtegi Gruppi, ei ole Pildi Hulgal mingit tulemust/kasutust.

Kui Grupi Id on sätestatud kui 0, siis esimesse Pilti salvestatud on kasutusel, et determineerida millised kanalid on Intensiivsuse Masteri kontrolli all. Kanalite tegelikud tasemed esimeses Pildis ei ole olulised – oluline, et neile oleks Pildi sees mingi tase määratud.

Selleks et Intensiivsuse Masterit aktiveerida tuleb vajutada GO nupule. Intensiivsuse Masteri vabastamiseks tuleb valida antud liugur ning vajutada „REL“ nupule. Nupu seadistus „Flash aktiveerib Hulga“ ja „Flash vabastab Hulga“ ignoreeritakse. Vältimaks äkilisi muudatusi väljundite tasemetel tuleks enne aktiveerimist või vabastamiseks tõsta 100% tasemele.

Kui Liugur on 100% tasemel siis Pildi Hulgal ei ole mingit efekti. Liuguri langetamisel siis kõikide selle all olevate kanalite intensiivsust vähendatakse.

Tarkvara versioonist v1.4.4 alates on võimalik seadistada mitu Intensiivsuse Master liugurit mis kontrollivad sama kanalit ning töötavad proportsionaalselt.

Tavaliselt kui antud valik on seadistatud „yes“ siis sätted „Pildi Hulk on suuruse Master“ ja „Pildi Hulk on kiiruse master“ peaksid olema määratletud kui „no“.

Kui antud valik on seadistatud kui „no“ käitub Pildi Hulk tavapäraselt.

### **16.3.2 Pildi Hulk on Suuruse Master (Cue Stack is a Size Master)**

Kui valik on seadistatud „yes“ siis Pildi Hulk käitub nagu Suuruse Master. Pildi Hulga tavaline Piltide esitamine on keelatud.

Kanalid, mis on salvestatud esimesse Pilti on kasutusel selleks, et determineerida millised kanalid on Intensiivsuse Masteri kontrolli all. Pildis olevate kanalite tasemed ei ole olulised – oluline, on et vastavatele kanalitele on tase määratud.

Selleks et Intensiivsuse Masterit aktiveerida tuleb vajutada GO nupule. Intensiivsuse Masteri vabastamiseks tuleb valida antud liugur ning vajutada „REL“ nupule. Nupu seadistus „Flash aktiveerib Hulga“ ja „Flash vabastab Hulga“ ignoreeritakse. Vältimaks äkilisi muudatusi väljundite tasemetel tuleks enne aktiveerimist või vabastamiseks tõsta 100% tasemele.

Kui liugur on 100% siis on Efekti suurus vastavuses programmeeritud suurusele. Kui liugurit langetada siis Efekti suurus väheneb kuni see jõuab nullini 0% tasemel.

Ühest Suuruse Masterist on võimalik kontrollida ainult kindlaks määratud kanalit.

Tavaliselt kui antud säte on seadistatud kui „yes“ siis sätted „Pildi Hulk on Intensiivsuse Master“ peaks olema seadistatud kui „no“. Võimalik on luua Pildi Hulk mis on nii suuruse kui ka Kiiruse Master.

Kui säte on määratud kui „no“ käitub Pildi Hulk tavapäraselt.

### **16.3.3 Pildi Hulk on Kiiruse Master (Cue Stack is a Speed Master)**

Kui valik on seadistatud „yes“ siis Pildi Hulk käitub nagu Kiiruse Master. Pildi Hulga tavaline Piltide esitamine on keelatud.

Kanalid, mis on salvestatud esimesse Pilti on kasutusel selleks, et determineerida millised kanalid on Intensiivsuse Masteri kontrolli all. Pildis olevate kanalite tasemed ei ole olulised – oluline, on et

vastavatele kanalitele on tase määratud.

Selleks et Intensiivsuse Masterit aktiveerida tuleb vajutada GO nupule. Intensiivsuse Masteri vabastamiseks tuleb valida antud liugur ning vajutada „REL“ nupule. Nupu seadistus „Flash aktiveerib Hulga“ ja „Flash vabastab Hulga“ ignoreeritakse. Vältimaks äkilisi muudatusi väljundite tasemetel tuleks enne aktiveerimist või vabastamiseks tõsta 100% tasemele.

Kui liugur on 100% siis on Efekti kiirus vastavuses programmeeritud suurusele. Kui liugurit langetada siis Efekti kiirus väheneb kuni see jõuab nullini 0% tasemel.

Ühest Kiiruse Masterist on võimalik kontrollida ainult kindlaks määratud kanalit.

Tavaliselt kui antud säte on seadistatud kui „yes“ siis sätted „Pildi Hulk on Intensiivsuse Master“ peaks olema seadistatud kui „no“. Võimalik on luua Pildi Hulk mis on nii suuruse kui ka Kiiruse Master.

Kui säte on määratud kui „no“ käitub Pildi Hulk tavapäraselt.

### **16.3.4 Grupi ID (Group ID)**

Antud säte on kasutusel kui säte „Cue Stack is an Intensity Master“ on seadistatud kui „yes“. See täpsustab grupi mida Intensiivsuse Master kasutab.

Antud sättel ei ole efekti Efekti Suuruse ja Kiiruse Master liuguritele.

## **16.4 Aktiveeri/Vabasta (Activate/Release)**

### **16.4.1 Peata viimasel sammul (Halt at last step)**

Kui on seadistatud kui „yes“ siis Pildi Hulk peatub Hulga viimasel sammul. Kui on seadistatud kui „no“ siis Pildi Hulk liigub tagasi esimesele sammule peale viimase sooritamist.

### **16.4.2 Vabasta peale viimast sammul (Release after last step)**

Kui on seadistatud kui „yes“ siis Pildi Hulk vabastatakse automatselt Hulga viimase sammul lõpetamist. Kui on seadistatud kui „no“ siis Pildi Hulk tuleb vabastada manuaalselt.

### **16.4.3 Vabastamine lähtestab esimesele sammule (Release resets to first step)**

Kui on seadistatud kui „yes“ siis Pildi Hulk lähtestatakse automaatselt Hulga esimesele sammule kui Hulk aktiveeritakse. Säte „Release steps 1 step“ ignoreeritakse.

Kui on seadistatud kui „no“ siis Pildi Hulk aktiveerimisel jätkab sammust kus ta eelnevalt peatus.

### **16.4.4 Vabastamise sammud 1 samm (Release steps 1 step)**

Kui on seadistatud kui „yes“ siis Pildi Hulk aktiveerib esimese sammu järgneva sellele sammule mille ajal Pildi Hulk eelnevalt vabastati.

Kui seadistus „Release resets to first step“ on seadistatud „yes“ siis käesoleval sättel ei ole mingit efekti.

### **16.4.5 Vabastamise Aeg (Release Time)**

Tegemist on ajaga, mis kanalitel kulub vabastamiseks juhul kui Pildi Hulk vabastatakse (kasutades REL nuppu või liuguri/flash nupu). Käitumine on sõltuv ka sellest kas kanalid on aktiivsed teistel Taasesitusel. Intensiivsuse kanalid ei ole teiste taasesituste poolt kasutusel ning hääbuvad kasutades selleks „vabastamise ajastust“.

„Vabastamise aeg“ mõjutab ka kanaleid, mis on vabastatud Pildi sammudest sammu ajal – ehk juhul kui Pildi Hulga valik „Rel old chans“ on seadistatud = „yes“ („tacking“ ei ole määratud LTP'le).

Antud valik on määratav ka „End“ väljalt „View Cue“ vaate alt, Pildi Hulga Aknas.

### **16.4.6 Aktiveeri lehekülje muutusel (Activate on page change)**

Kui on määratud „yes“ siis Pildi Hulk aktiveeritakse lehekülje vahetamisel, leheküljelt millele Pildi Hulk määratud on. Juhul kuion aktiivne Pildi Hulk antud Taasesitusel siis uus Pildi Hulk aktiveeritakse ainult kui Pildi Hulk on määratud vabanema lehekülje muutusel.

### **16.4.7 Vabasta lehekülje muutusel (Release on page change)**

Kui säte on määratud „yes“ siis Pildi Hulk vabastatakse automaatselt kui uuel leheküljel millele liigutakse antud Pildi Hulka määratud ei ole.

## **16.4.8 HTP on alati aktiivne (kasuta HTP'd) [HTP always active (Use HTP)]**

Kui säte on määratud „yes“ siis liugur kontrollib alati intensiivsuse (HTP) kanaleid Pildi Hulgas olenemata sellest kas Pildi Hulk on aktiveeritud või mitte. Igal juhul kui liugur on tõstetud üle nulli intensiivsus kanalid mõjutavad väljundit. Kõrgeim tase antud Pildi Hulgas või mingil teisel Taasesitusel determineerib Väljundi taseme iga kanali puhul.

Antud säte võtab üle arendatud sätte „Kõiki kanaleid kontrollib LTP“ (All chans controlled by LTP).

Säte on väga sarnane „Kasuta HTP'd“ sättele teistes pultides.

## **16.5 Arendatud (Advanced)**

### **16.5.1 Kõiki kanaleid kontrollib LTP (All chans controlled LTP)**

Juhul kui on seadistatud „yes“ siis kõik HTP kanalid Taasesituse all käituvad nagu LTP kanalid. Kui Taasesitus antud Pildi Hulgaga on viimaseks aktiveeritud ja kõrgeima prioriteediga siis Taasesituse kontrolli all on kõik HTP kanalid olenemata sellest kas nad on aktiivsed teiste liugurite all.

HTP kanalid mis on aktiivsed kõrgemal prioriteedi Taasesitustel jäävad kõrgeima prioriteedi Taasesituse alla ning ignoreerivad antud sätet.

HTP kanalid mis on aktiivsed teistel sama prioriteediga Taasesitustel, mis on ühtlasi aktiveeritud ka peale antud Taasesitust jäävad teiste Taasesituste kontrolli alla.

### **16.5.2 Blokeeri Efekte teistelt taasesitustel (Block FX from other playbacks)**

Kui on määratud kui „yes“ siis kõik kanalid mida antud Taasesitus kontrollib blokeerivad efekte teistelt taasesitustelt.

Kanalid mida antud taasesitus kontrollib on tasemetega kuid ühtegi Efekti ei mõjuta Efektid teistelt taasesitustelt. Antud kanalitele on lisatud „zero FX“, et blokeerida efekte teistelt Taasesitustelt.

### **16.5.3 Masterid mõjutavad tasemeid (Masters affect level)**



Kui on seadistatud „yes“ siis HTP kanalite tasemed (üldiselt intensiivsus) on mõjutatud Grand ja Sub Master liugurite poolt. Kanaleid mõjutab ka DBO ning neid on võimalik vabastada kasutades selleks SHIFT RELEASE.

Kui on seadistatud „no“ siis HTP kanaleid ei mõjuta eelpool mainitu.

Oluline on märkida et Grupi Mastereid antud valikud ei mõjuta. Seea isegi juhul kui „Masterid mõjutavad tasemeid“ on määratud kui „no“ kanaleid jäävad mõjutama Grupi Masterid.

#### **16.5.4 Taasesituste prioriteet (Playback priority)**

Taasesituste prioriteetideks võib olla NORMAL, HIGH ja ABOVE PROGRAMMER.

Taasesitused mis on määratud kui NORMAL prioriteediga siis viimati aktiveeritud/taaskäivitatud Taasesitus kontrollib kanaleid.

Taasesitused, mis on määratud kui HIGH prioriteediga on kõrgema prioriteediga kui NORMAL prioriteediga Taasesitused.

Taasesitused millele on määratud ABOVE PROGRAMMER prioriteet on kõrgema prioriteediga kui programmer ning selleks et kohandada Pilte programmeris ja näha muudatusi väljundis on parem Pildi Hulk vabastada.

#### **16.5.5 Liigu kui pime (Move when dark)**

Kui on seadistatud „yes“ siis MagicQ kontrollib peale iga pildi esitamist kas ta peaks sooritama liigutuse kui on pime.

Kõik seadmed mida kasutatakse järgmises Pildis kuid on 0% intensiivsusel käeolevas Pildis kontrollitakse kas Positsiooni, Kiire või Värvide omadused peaksid olema eel-laetud enne Pildi käivitamist. Juhul kui Positsiooni, Kiire, või Värvide väärtused on erinevad käesolevatest väärtustest siis väärtused „crossfade“takse 3 sekundi jooksul.

Antud valik on sarnane „Mark“ Pildi määramisele iga Pildi Hulga Pildi ette.

#### **16.5.6 Staatuse taas-arvutamine hüpetal ajal (Recalculate state on jumps)**

Antud valik täpsustab kuidas MagicQ arvutab Pildi staatuse Pildi Hulga taasesitamisel.

Kui valik on seadistatud „yes“ siis MagicQ arvutab Pildi Hulga staatuse Pildi Hulga taasesitamise

ajal. Kindla Pildi väljund ilmneb olenemata sellest kas Pilt esitati täpselt. MagicQ arvutab Väljundi nii nagu Pildi Hulka oleks esitatud esimesest Pildist alates kuni antud Pildini „Go“ nupule vajutusega.

Kui valik on „no“ siis MagicQ arvutab Pildi Staatuse käivitatud Piltide alusel – hüpates uuele Pildile moodustavad väljundi ainult eelnevalt käivitatud Piltidest.

„Tracking“ režiimis antud säte on vaikimisi „yes“. „Non-tracking“ režiimis on antud säte vaikimisi „no“.

### **16.5.7 Teiste Taasesituste automaatne vabastamine (Stomp other playbacks)**

„Stomping“ võimaldab Taasesitused, mis on täielikult üle võetud teiste Taasesituste poolt, automaatselt vabastada.

Antud valik toimib siis kui „stomp playbacks“ on sisse lülitatud Taasesituste sätete (Playback setting) alt. Kui säte on keelatud „no“ siis seda ignoreeritakse.

Kui säte on lubatud „yes“ siis võib antud Taasesitus „stompida“ teisi taasesitusti.

### **16.5.8 Väline ajakood (External timecode)**

Antud säte mõjutab kõiki samme Pildi Hulgas millel on „Halt“ väljale sisestatud „Timecode“.

Kui säte on seadistatud „yes“ siis Pildi Hulk on kontrollitud välise ajakoodi poolt. Kui säte on seadistatud „no“ siis Pildi Hulk on kontrollitud sisemise ajakoodi poolt.

### **16.5.9 Taasesituse staatuse edastamine teise pulti (send playback state to other consoles)**

Kui säte on lubatud „yes“ siis Taasesituse staatuse edastatakse teistele võrgus olevatele MagicQ pultidele.

Kui „Setup“, „Multi Console“ säte „Send Playback to other consoles“ on lubatud „yes“ siis kõikide Taasesituste staatused edastatakse teistele pultidele olenemata antud Pildi Hulga sättest.

Antud säte nõuab, et „Setup“, „Network“, „Ethernet Remote Protocol“ on seadistatud „ChamSys

TX“ või „ChamSys TX and RX“.

## **16.6 Jooksu Valikud (Chase Options)**

### **16.6.1 Jäta vahele esimesed korrad (Skip first times)**

Antud säte on lubatud „yes“, siis Pildi Hulk on aktiveeritud ja „hääbumise ajad“ (fade times) esimese sammu puhul ignoreeritakse ning tasemed lihtsalt tõugatakse Taasesitusele.

See mõjutab ainult Pildi samme, mis on määratud „Jooksu Ajastuse“ (Chase Timing) järgi.

### **16.6.2 Kiirus (Speed)**

See kontrollib kõikide Pildi Sammude kiirust Hulgast juhul kui neile on määratud „Jooksu Ajastus“. Antud säte on kontrollitav ka Y kodeerija poolt „Cue Stack“ vaates.

### **16.6.3 Xfade**

See kontrollib „Crossfade“ kõikide Pildi Sammude vahel juhul kui neile on määratud „Jooksu Ajastus“. Antud säte on kontrollitav ka Y kodeerijate poolt „Cue Stack“ vaates.

### **16.6.4 Suund (Direction)**

See kontrollib suunda (edasi või tagasi) kõikide Pildi Sammude puhul Hulgast, millele on määratud „Jooksu Ajastus“. Antud säte on kontrollitav ka kodeerija C poolt „Cue Stack“ vaates.

### **16.6.5 Korda tüüpi (Repeat type)**

Valikuteks on „Normal“, „Bounce“ ja „Random“. „Bounce“ käivitab jooksu vahelduma edasi ja tagasi suuna vahel. Antud säte on kontrollitav ka kodeerija D poolt „Cue Stack“ vaates.

### **16.6.6 Korduste arv (Number of repeats)**

Antud säte täpsustab kui mitu kordus Jooksus peaks olema.

Juhul kui see on määratud 0 siis Jooksu esitatakse kuni sellest manuaalselt väljutakse.

### **16.6.7 Jooksmine (Runnig)**

Antud säte täpsustab kas Jooksu esitatakse või ta on peatatud.

## **16.7 Jooksu Ajad (Chase Times)**

### **16.7.1 HTP „in fade“ HTP „out fade“, „Position fade“, „Color fade“, „Beam fade“**

Hääbumise ajad (fade times) kõikide Pildi Sammudele Pildi Hulgas on määratud „Jooksu Ajastustes“. Antud ajastused üldisel on kokku sobivad Jooksu kiirusega. Antud ajastusi on võimalik kontrollida kodeerija C poolt „Cue Stack“ vaates.

Sätetades ühe või rohkem omaduse „group fade“ ajastuse 0 põhjusta antud omaduste grupi hetkeliselt lõppema, mitte hääbuma.

Üleüldine Jooksu kiirus vastab omaduste grupile kõige suurema kombineeritud viivituse ja hääbumise ajastusega.

### **16.7.2 HTP „in delay“, HTP „out delay“, „Position delay“, „Color delay“, „Beam delay“**

Viivitus ajad kõikide Pildi Sammudele Pildi Hulgas on määratud „Jooksu Ajastustes“.

Antud ajastused on kasutatavad selleks, et sundida üks või rohkem omaduste grupp hüppama lõppu.

Üleüldised Jooksu kiirused vastavad omaduste grupile millel on suurim kombineeritud viivitus ja hääbumise aeg.

## 16.8 Audio

### 16.8.1 Audio kontrollib liuguri taset (Audio controls fader level)

Kui antud valik on lubatud „yes“ siis taasesituse taset kontrollivad vastuvõetud audio tase. Füüsilise liuguri tase ignoreeritakse. Milline efekt on taasesitusel on determineritud Pildi Hulga Liuguri sätted (Fader Settings).

Antud Pildi Hulk peab olema aktiivne, et audio efekts toimiks.

Kui antud valik on lubatud „yes“ siis säte „Audio Bumps Go“ ja „Audio sets BPM“ peaks olema keelatud „no“.

Sätet on võimalik kasutada koos sättega „Audio jumps to Cue Step“.

Audio tasemed, audio parameeter 1 ja audio parameeter 2 sätteid on võimalik kasutada, et täpselt määrata kuidas audio mõjutab liuguri taset.

### 16.8.2 Audio tõukab Go (Audio bumps Go)

Kui säte on lubatud „yes“ siis Pildi Hulk hüppab järgmisele sammule iga kord kui audio tõuseb kindlaks määratud kanalil. See võimaldab Pildi Hulgal järgida muusika rütmi.

Seda sätet on kõige parem kasutada Pildi Hulgaga, millele on määratud Pildi Ajastus mitte Jooksu Ajastustega.

Pildi Hulk peaks olema aktiivne selleks, et audio efekt toimiks.

Kui antud säte on lubatud „yes“ siis sätted „Audio controls fader level“, „Audio sets BPM“ ja „Audio jumps to Cue Step“ peaks olema keelatud „No“.

Audio tase, audio parameeter 1 ja audio parameeter 2 peaks olema määratud olema 0.

### 16.8.3 Audio määrab BPM (Audio sets BPM)

Juhul kui säte on lubatud „yes“ siis jooksu kiirus Pildi Hulgale on määratud kiirenema vastavalt audio rütmile. Pildi Hulk peaks olema määrata Jooksu Ajale.

Pildi Hulk peab olema aktiivne et audio efekt toimiks.

Kui antus säte on lubatud „yes“ siis sätted „Audio controls fader level“, „Audio bumps Go“ ja „Audio jumps to Cue Step“ peaksid olema keelatud „no“.

#### **16.8.4 Audio hüppab Pildi Sammule (Audio jumps to Cue Step)**

„Audio jumps to Cue Stack“ võimaldab täpsustada täpsustatud audio kanali taseme, et determineerida milline samm Pildi Hulgas esitatakse – näiteks juhul kui on 10 sammuga Pildi Hulk siis tasemel 0% käivitab sammu 1, 10% käivitab sammuga 2 samas kui 100% käivitab sammu 10. See on väha kasulik kui on vajalik programmeerida erinevad Pildid LED'idele või media serveritele. Pildi Hulk peab olema aktiivne, et audio efekt toimiks.

Kui antud säte on lubatud „yes“ siis sätted „Audio bumps Go“ ja „Audio jumps to Cue Step“ peaks olema keelatud „no“.

Juhul kui säte „Audio Controls fader level“ on lubatud „yes“ siis audio tase, audio parameeter 1 ja audio parameeter 2 aktiveerivad Taaesituse tasemed ning selle läbi valib ka Pildi sammu.

#### **16.8.5 Audio Kanal (Audio Channel)**

Antud säte täpsustab audio kanal millele Taasesitus vastab.

ChamSys'i audio liidesed toetavad 7 erinevat sageduse riba kahel audio sisendil (vasak ja parem).

Valides valiku „Energy“ kasutab kõiki sagedusi segamini.

#### **16.8.6 Audio tase, Audio parameer 1, Audio parameeter 2**

Kui „Audio controls fader level“ on lubatud „yes“ siis sätted Audio parameetril 1 ja parameetril 2 võivad olla seadistatud kontrollima vastust:

Audio P1 = 0	Normal (otsene taseme käivitaja)
Audio P1 = 1	Decayed (Laguneb iga Audio P2 „sample“ järel)
Audio P1 = 2	Pulse (käivitab Audio tasemel, Audio P2 on pulsi pikkuseks)
Audio P1 = 3	Pulse decay (käivitub Audio tasemel, laguneb iga Audio P2 „sample“ järel)

Audio P1 = 4            Switch (lülitab sisse/välja audio levelil)  
Audio P1 = 5            Slow (suureneb/väheneb iga Audio P2 „sample“ järel)

## **16.9 Samm (Vaatle ainult Vaikimisi seadeid)[Step (View Defaults only)]**

### **16.9.1 Sammu kontrollitakse nagu jooksu**

Kui see on lubatud „yes“ siis samm on vaikimisi seadistatud Jooksu ajastusele. Kui see on keelatud „No“ siis samm on vaikimisi seadistatud Pildi ajastusele.

### **16.9.2 Samm järgneb viimasena (Step follows last)**

Kui see on lubatud „yes“ siis samm käivitub peale viimase sammu lõpetamist. Kui see on keelatud „no“ siis samm käivitub peale ooteaega, mis on täpsustatud Pildi sammus.

### **16.9.3 Samm peatub enne käivitumist**

Kui see on lubatud „yes“ siis samm peatub ja ootab, et kasutaja vajutaks GO nupule enne järgmise Pildi sammu käivitamist.

Kui see on keelatud „no“ siis järgmine samm käivitub koheselt peale eelneva sammu lõppemist – see on kas peale hääbumise lõppemist või kohe kui ooteaeg on läbi saanud.

Kui „Step Controlled as Chase“ on lubatud „yes“ siis käesolev säte on tavaliselt keelatud nii, et jooks liigub sammult sammule ilma kasutaja poolse käsuta.

Kui „Step Controlled as Chase“ on keelatud „no“ siis käesolev säte on tavaliselt lubatud nii, et jooks liigub järgmisele sammule ainult kasutaja poolse käsuga.

### **16.9.4 Zero old HTP (eelnevatest sammudest)**

Kui säte on lubatud „yes“ kõik HTP kanalid eelnevatest Piltidest mis ei ole antud Pildi sammus on hääbunud (faded out).

„Tracking“ režiimis käesolev säte on vaikimis „no“. „Non-Tracking“ režiimis on käesolev säte vaikimisi „yes“.

„Tracking“ märge „F“ vastab pööratult käesolevale sättele.

#### **16.9.4 Zero old FX (eelnevatest sammudest)**

Kui säte on lubatud „yes“ kõik Efektid kanalitele eelnevatest Piltidest, mis ei ole kontrollitud Efekti poolt käesolevas Pildi sammus on hääbunud (faded out).

„Tracking“ režiimis käesolev säte on vaikimis „no“. „Non-Tracking“ režiimis on käesolev säte vaikimisi „yes“.

„Tracking“ märge „F“ vastab pööratult käesolevale sättele.

#### **16.9.6 Vabasta vanad kanalid (Release old chans)**

Kui säte on lubatud „yes“ siis kõik kanalid mis olid kasutusel eelnevates Piltides kuid ei ole kasutusel käesolevas sammus siis need vabastatakse.

Käesolev säte on vaikimisi keelatud „no“ kõikides režiimides.

„Tracking“ märge „L“ vastab pööratult käesolevale sättele.

### **16.10 Sammu Ajastused (Vaata ainult vaikimisi seadistusi)**

#### **16.10.1 HTP „in fade“, HTP „out fade“, Position fade, Color fade, Beam fade**

Vaikimisi hääbumise ajastused on kasutusel uute Piltide salvestamisel, mis on Pildi Hulkades. Kasutatud Piltide poolt Pildi Hulkades mis on sätestatud „Pildi Ajastusele“.

Kui Pildid on salvestatud siis ajad kindlate Piltide pihul on kohandatavad Pildi Akna, „Aegade“ vaates (View Times).



## **16.10.2 HTP „in delay“, HTP „out delay“, Position delay, Color delay, Beam delay**

Vaikimisi „viivitus aegu“ kasutatakse uute Piltide salvestamisel Pildi Hulka. Kasutatud Piltide poolt Hulgas, et määrata „Pildi Ajastusi“.

Kui Pildid on salvestatud siis ajad kindlate Piltide pihul on kohandatavad Pildi Akna, „Aegade“ vaates (View Times).

## **16.11 Efektid (Vaata ainult vaikimisi seadistusi)**

### **16.11.1 Vaikimisi kiirus**

See on vaikimisi kiirus efektide esitamisel mida kasutatakse uute „Waveform“ efektide loomisel, „FX Editor“ Aknas.

### **16.11.2 Vaikimisi „in fade“**

Tegemist on vaikimisi Efekti hääbumisega mida kasutatakse kindla Efekti „fade in“ määramisel. Oluline on, et vaikimisi kasutavad Efektide „hääbumise ajad“, Pildi sammude hääbumise aegu.

### **16.11.3 Vaikimisi „out fade“**

Tegemist on vaikimisi Efekti hääbumisega mida kasutatakse kindla Efekti „fade out“ määramisel. Oluline on, et vaikimisi kasutavad Efektide „hääbumise ajad“ Pildi sammude hääbumise aegu.

## **17 Reaalajas Programmeerimine (Live Programming [Busking])**

## **17.1 Individuaalsete kanalite lisamine kasutades eelseadistusega liugureid**

Individaalseid kanaleid võib lisada show'sse vastavalt vajadusele Intensiivsuste Aknas. Kanaleid on võimalik lisada kasudes liugureid Programmeri vaates või Eelseadistuse vaates.

Kanaleid, mis on lisatud Programmeri vaates on lisatud programmerisse tavapärasel viisil. Juhul kui programmer on tühjendatud siis eemaldatakse ka kanalid. Kanalid, mis on lisatud Eelseadistuste Aknas ei ole mõjutatud Programmeris teostatud muudatustest – käituvad nagu eelseadistusega liugurid.

Kanalid, mis on lisatud mõlemas vaates on mõjutatud Grand Masteri ja SWAP nupu poolt.

## **17.2 Over-ride/take-over**

MagicQ arhidektuur toetab programmeri kasutamist kombineeritult, taasesituse ja eelseadistuse liugureid viisil nii, et režiimide vahetamine ei ole vajalik.

ADD ja SWAP nupud töötavad olenemata sellest kas tegemist on programmeerimisega või taasesitamisega. Sarnaselt, programmer töötab kui „override“ (ülevõttev) olenemata sellest, mis tegevused on parasjagu käsil.

Vaikimisi, pult ei tee vahed programmeerimise ja jooksu režiimidel. Mõned kasutajad võivad piirata seda mida on lubatud kasutada esitamise režiimis – seda on võimalik kohandada Seadistuste Aknas. Võimalik on keelata programmeerimine või juba programmeeritud Piltide / Pildi Hulkade kohandamine.

## **17.3 Piltide Vaatamine ja Pildi Hulga**

Pildi ja Pildi Hulga Aknad on kasutatud, et jälgida ja kohandada Piltide ja Pildi Hulkade esitust. Selleks et avad mõlemad aknad ekraanil vastavates suurustes on võimalik kasutada eeldefineeritud Pildi Hulkade vaadet – vajutage CTRL ja valige Pildi Hulga nupp. Mõlemad aknad jälgivad käesolevat taasesitust.

Ühe Pildiga Pildi Hulga puhul ei ole mõttekas vaadelda pilti Pildi Hulga aknas, vaid vaadelda Pildi Aknas.

Pildi Hulka milles on mitu Pilti on mõttekas jälgida Pildi Hulga aknas, kus on võimalik jälgida piltide progressseerumist valitud Taaseistusel – seadistage „Current Cue“ valik „yes“ Pildi Hulga

Aknas.

## 17.4 Jooksu kiiruse/kontrasti muutmine

Seleks et muuta kiirust või kontrasti jooksva Pildi Hulga puhul, mis kasutab Jooksu Ajastusi, tuleb vajutada SELECT nupule vastava Taasesituse juures ning seejärel seadistada kodeerijatega Pildi Hulga Aknas. Jooksu suund ja tüüp (Normal, Bounce, Random) on sammuti valitavad. Vajutades ja hoides all SELECT nuppu Taasesitusel koos jooksva avab automaatselt Pildi Hulga Akna.

Individaalsete omaduste (Positsioon, Kiir, Värv, Intensiivsus sisse ja Intensiivsus Välja) kohandamiseks tuleb kasutada ülal paremal paiknevat kodeerijat. Kui omaduse kiirus on muudetud ei kontrollitud master jooksu kiiruse poolt. Omaduste kohandamine eelnev alt kirjeldatule on samaväärne master jooksu kiiruse kasutamisele.

Kohandamised jäävad alles ka peale Taasesituste vabastamist.

## 17.5 Efekti parameetrite kohandamine (Modifying FX parameters)

Selleks et kohandada Efekti parameetreid, mis on Pildile programmeeritud tuleb vajutada SELECT nupule vastava Taasesituse juures ning seejärel kohandada Pildi Akna kodeerijatega.

Efekti kiirus, kuju, ulatus ja suurus on kõik kohandatavad.

Kohandamised jäävad alles ka peale Taasesituste vabastamist.

## 17.6 Piltide Start/Stop

Pildi Hulgas on käivitavad ja peatatavad kasutades GO ja STOP nuppe, mis on assotsieeritud taasesitusega. Tiiva taasesituste puhul, tuleb taasestus muuta käesolevaks ning vajutada GO/STOP nuppudele manuaalses juhtimise sektsioonis.

## 17.7 Pilidle ja Pildi Hulgale hüppamine

Pildile või Pildi Hulgale hüppamiseks on mitu viisi.

Vajutage S nupule Taasesituse juures, sisestage Pildi Id klahvistikult ja vajutage GO nupule manuaalses sektsioonis.

Pildi Hulga aknas, tuleb kasutada noole klahve või vajutada puute-ekraanile, et valida vastavat Pilti. Vajutage GOTO CUE nupule, et hüppata Pildile. Alternatiivselt sisestage Pildi ID millele soovitakse minna ja vajutage GOTO CUE pildile.

ENTER nupule vajutamine esimeses Pildi Hulga tulbas hüppab sammuti täpsustatud Pildile.

## 17.8 „Over-riding“ (ülevõtmine) programmeeri kasutamisel

Show taasesitamisel on võimalik „ülevõtta“ programmeeritud efekti taasesituselt kasutades selleks programmeerit. Näiteks oletades, et esitatakse kollase ringi efekti MAC500'l ning see tuleb muuta punaseks.

Valige MAC500 Grupi Aknast.

Värvi Aknast valige punase värvi paleti sisestus.

Juhul kui soovitakse „ülevõtmist“ eemaldada siis on võimalik tühjendada programmeer vajutades CLEAR. Alternatiivselt on võimalik eemaldada ainult osa omadustest kindlatelt seadmetelt valides asjad kursoriga Programmeeri Aknast ja vajutades REMOVE nuppu.

Kui vajutatakse CLEAR või eemaldatakse valitud seadmed programmeerist siis programmeeritud eemaldatakse koheselt ja seadmeid kontrollivad taaseistused nii nagu programmeerit ei oleks vahepeal kasutatud. See erinev erinevate pultide vahel kus puldi programmeeri tühjendamine ei kutsu esile sama tulemust.

Oluline on märkida, et üksikute omaduste ülevõtmine liikuvatel seadmetel tuleb teostada SELECT BY CHAN režiimis mitte SELECT BY HEAD režiimis. Juhul kui kasutatakse SELECT BY HEAD režiimi siis kõik seadme omadused seadistatakse selle järgi, mis on programmeeris.

## 17.9 Uute Efektide lisamine

Kuna MagicQ ei tee vahet programmeerimise ja esitamise režiimidel, seega on alati võimalik luua uusi Efekte. Näiteks, eeldades, et on aktiivne taasesitus millel on MAC500, mis on statistiliselt fokuseeritud vokaal positsioonile. Nüüd on võimalik lisada ajutiselt tilt.

Valige MAC500 Grupi Aknast.

Programmeeri Aknast tuleb valida ADD FX nupp.

Valige TILT SAW FX.

Liigutage kodeerijat kuni Effekt on sobiv.

Juhul kui soovitakse määrata kiirust / suurust Efektile enne selle esitamist, tuleb enim minna BLIND režiimi enne ADD FX kasutamist. Seega on võimalik kohandada jooksu ilma laval midagi esitamata. Selleks tuleb kasutada „Move“ vaadet Omaduste Aknas, et esile tuua 2D pilt sellest kuidas efekt välja näeb. Kui Effekt on valimis võib väljuda BLIND režiimist ning Effekt ilmub laval.

Alternatiivselt võib kasutada ADD FX ZERO SIZE nuppu – see lisab Efekti programmerisse sarnaselt kui kasutatakse ADD FX nupule, ainus vahe on „Zero Size“ valik on sätestatud. Võimalik on valida, mis suurust kasutada kasutades selleks SIZE kodeerijat enne ZERO SIZE nupu kasutamist, et Zero Size valik tühjendada.

Kasutage CHANGE FX nuppu et muuta esituse ajal Efekti „waveformi“.

BLIND nupu vajutamine lülitab režiimi sisse ja välja ning võimaldab teostada kiiret efektide vahetust/muutust.

## 17.10 Ajaga palettide määramine

Palette on võimalik määrata ajastusega sisestades aja sekunditena enne paleti sisestuse valimist, millele ajastus määratakse.

Näiteks, et lisada 4,5sekundiline liikumine käesolevast positsioonist keskmisele vokaali positsioonile, tuleb lihtsalt sisestada 4.5 ja valida vokaalide positsioon Positsioonide Aknast.

Liu gurid kantakse üle protammeris (vabu taasesituse ei ole selleks vaja). Kõik omadused palettidel hääbuvad olenemata sellest kas nad on märgitud koheselt hääbuma või hääbuvalt „personality“ failis.

Juhul kui palett lisatakse ajaga olles samal ajal FAN režiimis siis kõik ajad jaotatakse üle erinevate seadmete samas järjekorras nagu nad valitud on.

## 17.11 Vabastamine / Puhastamine ajastustega (Releasing/Clearing with time)

Vabastamise ajad võivad olla määratud Pildi Hulkade alusel, Pildi Hulkade valikutel. Vaikimisi vabastamise ajad võivad olla seadistatuna Pildi Hulgast, Vaikimisi vaates, seal hulgas Pildi ja Pildi Hulkade ajastused, koos mitmete Piltidega.

Võimalik on vabastada kas taasesituse ajastustega sisestades aja enne REL nupule vajutamist. Näiteks 3 REL vabastab hetkel valitud taasesituse 3 sekundi jooksul.

Lisaks on võimalik tühjendada programmer ja siseneda ning väljuda Blind režiimist koos ajastusega. Vajutage 5 CLEAR et tühjendada programmer 5 sekundi jooksul. Vajutage 10 BLIND, et siseneda Blind režiimi 10 sekundi jooksul.

## 17.12 „Busking“ Master

Võimalik on määrata Seadistuste Aknas, et manuaalne „cross-fade“ liugur on „busking-ratw“ sub master alates 0 sekundist kuni 10 sekundini. Määr on esile toodud paremal all oleval Staatuse ekrnaanil. Aeh in määratud valiktele palettidele ja intensiivsustele. Juhul kui FAN režiim on valitud siis muudatused määratakse üle kõikide valitud seadmete.

# 18 Süsteemi Juhtimine

## 18.1 Sisse lülitamine

Kui pult on ühendatud voolu võrku, peaks sisse lülitamisel ilmuma ekraanile sissejuhatav aken. Kasutajalt küsitakse seejärel kas ta soovib jätkata vana show'ga, luua uus show või õppida Tutorialitest. Kummagi esimese kahe valiku sooritamisel on alati võimalik käivitada Õppe(abi) Aken vajutades HELP nupule.

Puldil on kõvaketas mille tõttu on vajalik, et pult lülitatakse enne vooluvõrgust välja võtmist, välja. Puldi eemaldamine voolu võrgust ilma seda eelnevat välja lülitamata võib põhjustada probleeme faili süsteemis. Tavaliselt peale mitte välja lülitamist, kuid voolu kaotust lülitab pult ennast aeglasemalt sisse, sest ta vajab lisa aega süsteemi kontrolliks.

Sisselülitamisel laeb pult eelmisel korral kasutatud show faili – kas kasutaja poolt salvestatud faili või tagavara faili.

## 18.2 Välja lülitamine

Selleks et puldi välja lülitada tuleb vajutada QUIT nupule Seadistuste Aknas. Kui küsitakse kinnitust tuleb valida „yes“. Pult lülitab ennast seejärel automaatselt välja.

## 18.3 Showde Salvestamine

Show salvestamiseks tuleb vajutada SAVE SHOW Seadistuste Aknas.

Programmeerimise ajal on soovitatav salvestada. Valida võib ükskõik millise faili nime. Pult lisab automaatselt faili laienduse.

Vaikimisi, salvestab pult teatud ajatagant tagavara faili – Staatuse Aken viitab sellele „Auto S“. Tagavara fail kasutab sama faili nime kuid on laiendiga .sbk.

Soovitatav on salvestada ka programmeerimise erinevatel etappidel, et hiljem oleks võimalik eelnevale versioonile tagasi minna.

Puldi välja lülitamisel, sooritatakse show failist automaatne tagavara salvestus.

Seadistuste Aknast on võimalik näha kui show on salvestamata rohkem kui 10 minutit.

## 18.4 Tagavara salvestuste tegemine välisele süsteemile

Soovitatav on teha tagavara salvestusi välistele andmekandjatele nagu näiteks USB andmekandjad või üle Etherneti teistesse võrgus olevatesse andmekandjatesse.

USB andmekandja peaks olema standard Windowsi faili süsteemis (VFAT). See võimaldab mälukandjat kasutada tavapäraselt arvutis(PC) ja puldis. Selleks et tagavara salvestust sooritada tuleb vajutada BACKUP TO USB samal ajal kui USB andmekandja on puldi tühjas USB pordis.

## 18.5 Showde laadimine

Showd on võimalik laadida kui see on eelnevalt salvestatud kasutades selleks LOAD SHOW nuppu Seadistuste Akas. Show laadimine kustutab programmerist seal eelnevalt olnud informatsiooni. Laadimisel küsib pult kinnitust.

Salvestamisel salvestab MagicQ nii show kui ka puldi seadistused. Puldi seadistusi ei laeta – see ga see ei mõjuta puldi seaded, mis on hetkel aktiivsed.

Selleks, et sundida pulti laadima ka puldi sätteid show failist tuleb hoida all SHIFT ja vajutada LOAD SHOW+CON. Nimekiri laadimisel valikutest tuuakse esile võimaldades kasutada valida milliseid puldi sätteid soovitakse valida.

Wing Settings	Tiiva seaded
Remote Settings	Kaugjuhitavad seadmed
Mode Settings	Režiimi sätted
Network Settings	Võrgu sätted
Media Server Settings	Media serveri sätted
MIDI SMPTE Settings	MIDI SMPTE sätted
Port Settings	Portide sätted
Multi Console Settings	Multi Puldi sätted
Hardware Settings	Riistvara sätted

Valides kõik laeb kõik puldi sätted – võimaldades täielikult kloonida puldi. Puldi seaded sisaldavad võrgu seadeid ja IP aadressi, seega kahe puldi kasutamisel millel on samad sätted oleks vajalik muuta IP aadressid.

## 18.6 Kustutamine

Selleks et kustutada kogu show tuleb minna Seadistuste Aknasse ning vajutada NEW SHOW nupule. Kinnitamiseks tuleb vajutada „yes“. Seejärel tuleb valida sobiv töörežiim, Normal, Theatre Non Track, Theatre Tracking või Hog II Warp.

See ei kustuta puldi spetsiifilisi valikuid nagu DMX konfiguratsiooni või puute-ekraani kalibratsioon.

## 18.7 Show informatsiooni Import ja Export ja Showde sulandamine

MagicQ toetab arendatud omadusi showde kokku sulandamiseks, showdest osade võtmine ning nende teistesse showdesse määramine.

Valik Seadmeid, Pilte, Pildi Hulki või Lehti on võimalik eksportida teise show faili. Show informatsioon, mis kasutab valitud Seadmeid, Pilte, Pildi Hulka või Lehekülgi on olemas ka uues show failis. Uus show fail on sulandatav teistesse failidesse kasutades MagicQ'd, et repatchida informatsiooni vastavalt vajadusele.

### 18.7.1 Showde Eksportimine

Vajutage SHIFT ja SAVE SHOW, seleks et eksportida osa showst. Ainult hetkel valitud seadmed eksporditakse. Kõik grupid, paletid, pildid ja pildi hulgad, milles on üks või enam valitud seadmetest on eksporditud – kuid ainult informatsioon, mis puudutab valitud seadmeid.

Juhul kui seadmeid ei ole valitud on võimalik valida mida eksportida. Valiku sooritamiseks tuleb kasutada SHIFT + noole klahvid. Seega on võimalik eksportida täielikke lehekülgi kasutades Lehekülje Akent, sealhulgas Pildi Hulki koos Piltidega.



## 18.7.2 Showde sulandamine / importimine

Kui vajutada SHIFT + IMPORT SHOW, MagicQ annab eejärel lihtsa menüü valikutega „Entire Show“, „Palettes“ või „Advanced“.

„Entire Show“ laeb kogu show teisele seadmele, ehk lisab show.

„Palettes“ võimaldab imporditud failist laadida ainult paletid. Olemas on ka edasised valikud, valimaks mõned seadme tüübid ja kas laadida Positsioonid, Värvid ja Kiired.

„Advanced“ võimaldab kasualaja valida kas lisada Sätteid, Patche, Palette, Pilte, Pildi Hulki, ja Taasestusi mis laetakse imporditud show failist. Lisaks on võimalik valida kas Paleti Pildid ja Lehed sulandatakse või lisatakse uute sisestustena.

Võimalik on laadida informatsiooni ainult valitud seadme tüüpidele, imporditud show failist.

Juhul kui „Merge Heads“ valik on valitud siis MagicQ sulandab programmeeritud informatsiooni uue faili seadmetele, mis vastavad originaal showle.

Kui „Merge Heads“ ei ole valitud siis MagicQ lisab kanalid uude showsse. Kanalid, imporditud showst jätvavad endale alles neile määratud DMX aadressid välja arvatud juhul kui aadressid lähevad originaal aadressidega konflikti, mis juhul nad liigutatakse esimesele vabale asukohale.

Juhul kui „Merge Pages“ valik on valitud siis Taasesituste ülesanded jäävad samadele Lehekülgedele millele nad algselt olid – aga neid on võimalik liigutada kõrgemeatele Taasesitustele samal leheküljel. See võimaldab näiteks luua kaks erinevat showd MQ100'le selleks et sulandada need ühele MQ200'le.

## 18.7.3 Sama Show erinevate versioonide sulandamine

Selleks et sulandada kaks versiooni samas showst tuleb valida „Advanced“ ja „Merge Heads“

MagicQ sulandab Pilte ja Pildi Hulki valitud show failist mis erinevad originaal failis olevatest. Oluline on märkida, selle toimimiseks on oluline, et failidel oleks erinevad nimed.

## 18.8 Sätete Salvestamine ja Laadimine

Show faili sätteid on võimalik salvestada failile. Sätteid sisaldavad valikuid Seadistuste Aknast,

Pildi Hulga Aknast ja seadistatud vaadetest.

Soovitav on teha fail eelistatud sätetest, et oleks võimalik neid vajaduse korral uue show loomise ajal pulti laadida.

## 18.9 Faili Haldur

Show faile on võimalik organiseerida kasutades Faili Halduri abil (Fail Manager) Seadistuste Aknas. Faili Galud toetab, nimetamist, liigutamist, kopeerimist ja failide kustutamine.

Kõik show failid on show indeksi all. Show indeksil on alam indeksid efektidele, seadmetele ja ikoonidele.

Faili haldur võib hallata asju nii kõvakettal kui ka puldiga ühendatud mälupulka.

Selleks et faili kopeerida USB mälupulgale:

Valige HARD DRIVE nupp.

Vajutage COPY ning seejärel valige fail mida kopeerida.

Valige USB DRIVE nupp

Valige „“ sisestus.

Liigutamine toimib sarnaselt kuid COPY asemel kasutatakse MOVE käsklust. Nimetamiseks tuleb kasutada NAME nuppu ja kustutamiseks DELETE nuppu.

Võimalik on ka showsid, sätteid ikooni, ja uut tarkvara laadida klikkides vastavatel asjadel Faili Halduri Aknas.

## 18.10 Failide liigutamine üle võrgu (Ethernet)

Pult toetab faili süsteemidele juurde pääsu üle Ethernet'i. Failidele on võimalik ligi pääseda kui Pult töötab ja väljendab Art.Net'i seega võimaldades seadistada automaatne show tagavara salvestuste teostamine välisesse serverisse.

Selleks tuleb pult ühendada „host“ süsteemiga (nt. PC) kasutades selleks Etherneti ühendust läbi kaabli või Etherneti keskuste.

IP aadresside kohandamisel „host“ süsteemi ja puldi jaoks, nii et need on samas „sub-netis“ Näiteks

juhul kui puldi IP aadress on 2.9.200.5, siis „subnet mask“ on 255.0.0.0 siis host süsteemi IP aadress on 2.9.200.6 ja „subnet mask“ 255.0.0.0.

Windowsis on võimalik sama teha kasutades selleks Windows Exploreri „Network Neighbourhood'di“. Pult peaks olema esitatud sarnaselt sruvutile – juhul kui see ei juhtu kohe, tuleb oodata kuni Windows Puldile järele jõuab. Võimalik on sundida Windowsi leidma Pult kasutades selleks „search“ funktsiooni ning sisestades sinna puldi IP aadressi.

Logige sisse kasutaja nimega: magicq koos salasõnaga: magicq

Mõningate Windowsi süsteemidel tuleb luua kasutaja eelpool mainitud nime ja salasõnaga võimaldamaks Windowsil ja Puldil ühendust saada.

Seejärel on võimalik salvestada faile hosti ja puldi vahel. Show failid, personality failid, efekti failid ja patchi failid on liigutatavad antud viisil.

Juhul kui on probleeme failide paigutamisel puldile siis võib proovida „Set Rem Access“ nuppu Faili Halduri Aknas.

## 18.11 Staatuse Aken

Seadistuste Akna, „View System'i“ all on staatuse aken. See esitab informatsiooni, mis seonduv puldis toimuvaga. See sisaldab show suuruse, kasutatud informatsiooni ja viimati salvestatud akende kohta.

Staatuse aken näitab ka kõiki MagicQ pulte ja „Art-Net“ seadeid võrgus.

## 18.12 Seadmete Kohandamine

Puldil on Seadmete kohendaja(Head Editor). Selle avamiseks tuleb vajutada Patchimise Aknas „Edit Head“ nupule. See võimaldab luua ka uusi „personality“ faile. Võimalik on alustada tühjalt lehelt või kasutada koopia eksisteerivalt seadmelt.

Muudatused mis viiakse läbi „Head Editoris“ mõjutavad koheselt patchitud seadmeid. Kuid muudatusel tuleb salvestada kui neid soovitakse kasutada ka peale show kustutamist.

## 18.13 Tagavara Arhiivid

Vaikimisi salvestab pult tagavara faile iga 15 min järel ning eraldi faili iga nädala päeva kohta. See võimaldab kasutajal rakendada eelmise koopia.

Arhiivi faile tehakse ainult juhul kui pult teostab automaatset salvestamist- juhul kui automaatsed salvestused on keelatud.

Arhiivi failid on salvestatakse realdi sihtpunkti, mida ei peaks muutma. Arhiivi failide nimed viitavad nende salvestamise ajale. Arhiivi failid kirjutatakse üle iga 24 tunni tagant, välja arvatud päeva põhised failid, mis kirjutatakse üle iga 7 päeva tagant.

## **18.14 Showde kasutamine erinevatel MagicQ toodetel ja show versioonidel**

Üldiselt MagicQ show failid on kokku sobivad eelnevate ja tulevate versioonidega. Seega on võimalik laadida ükskõik milline show üks kõik millisele tarkvara versioonile. Laetud showsid on võimalik kohandada kuid tarkvara erinevuste tõttu võivad mingid funktsioonid olla mitte kasutatavad.

MagicQ 2006 aasta versioonist alates toetab pult 6 universumi asemel 12 universumit. 2007 välja lastud ChamSys Pro toetab kuni 18 universumit.

2010 alates toetavad MagicQ Pro 32 Universumit. MagicQ toetab Mac/PC/Linux süsteeme 32 universiumiga – see võimaldab teha vastavatele seadmetele tagavara salvestusi.

### **18.14.1 Universumite arvu kohandamine**

Selleks et võimaldada 12, 18 või 32 Universumit, tuleb minna Seadistuste Akna, „VIEW DMX I/O“ vaatesse ning vajutada „SET NUM UNIVERSES“ nupule. Vajalik on sooritada puldil „lähtestamine“ selleks, et muudatusi oleks võimalik kasutada.

Show failid on kokkusobivad – välja arvatud juhul kui laetud show kasutab rohkem universumeid kui puldile on määratud. Kui show faili on patchitud 7-12 universumit ja pult on seadistatud toetama kuni 6 universumit siis show ei ole võimalik laadida.

Showd, mis kasutavad ainult 1 – 6 universumit on võimalik laadida kõikidesse 6+ universumiga pultidesse.

MagicQ PC toetab 32 universumit – universumite kasutamise jõudlus on sõltuv arvutist.

## 18.15 MagicQ Profiilid

MagicQ toeta erinevaid profiile – profiil on kogu puldi seadistus, mille hulgas on puldi põhised sätted (IP aadress, meedi sätted, jne.) ja show fail.

Profiile on võimalik laadida ja salvestada Seadistuste Aknas - „View Settings“ all tuleb vajutada SHIFT ja LOAD PROFILE või SAVE PROFILE. Profiilid salvestatakse .mpr failidena show kausta - profiili failis ei ole show informatsiooni, ainult viited sellele. Seega on soovitatav teha tagavara salvestusi nii show kui ka profiili failidest.

Võimalik on seadistada pult küsima käivitamisel profiili valimist. Selle võimaldamiseks tuleb luua tühi teksti fail „selectprofile.txt“ peamisesse MagicQ kausta (MagicQ PC kaust MagicQ PC'l). Käivitamisel küsib pult millist profiili kasutada enne show laadimist ja väljundite võimaldamist. Antud valik on kasulik juhul kui töö toimub stuudio keskkonnas kus MagicQ kasutab üle Art-Neti mitut stuudiot. Sellisel juhul on võimalik käivitamisel valida millist stuudiot kasutada.

## 18.16 MagicQ Puldi tarkvara muutmise

Tarkvara uuendamise programm (upgrade utility) on käivitav puldi käivitamise, vajutades ekraanil nõutud nupule.

Tarkvara versioonist 1.3.4.9 alates on võimalik puldi tarkvara uuendada ilma pulti välja lülitamata. Seda on võimalik teha Seadistuste Aknast, valides seal „View Status“ ning seejärel CHANGE SOFTWARE.

Selleks laadida süsteemile uut tarkvara tuleb kopeerida .cde fail, üle võrgu, MagicQ peamisesse kausta ning valida fail kasutades selleks faili haldurit (fail manager). Alternatiivselt on võimalik sisestada USB millel on vajalik fail ning valida see faili halduris.

Uus uuendamise funktsioon on kasutatav alates versioonist 1.3.4.9 või uuem.

## 18.17 MagicQ puldi lähtestamine tehase seadistustele

Puldi tarkvara uuendamise programmil (upgrade utility) on ka teine funktsioon – puldi lähtestamine tehase seadistustele ja puldi kustutamine.

„Reset to factory defaults“ viib puldi tagasi tehase seadistustele kuid ei kustuta kasutaja poolset informatsiooni. Soovitatav on salvestada hetkel kasutatav show ära tuntava nimega enne toimingut

läbi viimist, sest peale tehase seadistustele tagasi viimist laeb pult automaatselt vaikimisi show faili. „Erase Console“ kustutab kogu kasutaja informatsiooni ja taaslaeb uuima tarkvara süsteemi. Kogu show informatsioon, ise loodud „personality'd“ ja seaded kustutatakse. Seega on soovitatav enne tarkvara uuendamist kõikidest vajalikest failidest tagavara koopiad teha.

Peale „factory reset“ toiming läbi viimist ei ole enam vajalik puute-ekraani kalibreerimine.

## 19 Sätted (Settings)

MagicQ toetab suurt hulka valikuid ja sätteid, mis on kasutaja poolt kohandatavad vastavalt vajadusele. Sätted on jaotatud kahte kategooriasse – show sätted ja puldi sätted. Show sätted on sätted mida kasutaja võib soovida muuta vastavalt show vajadustele, samas kui puldi sätted seonduvad kindla puldi ga ning tema väliste seadmete ühendusega.

### **Show Settings „Show Sätted“**

Mode Settings (not Product & Country) – režiimi sätted (mitte toode ja sätted)

Keypad & Encoder Settings – klahvistiku ja kodeerijate sätted

Windows Settings – Akente sätted

Programming Settings – progarmeerimise sätted

Playback Settings – taasestuse sätted

Cue Stack Settings – pildi hulga sätted

Cue Storage Settings – pildi salvestuste sätted

Media Server Settings – meedia serveri sätted

### **Console Settings „Puldi Sätted“**

DMX I/O Settings – DMX I/O sätted

Wing Settings – tiiva sätted

Monitor Settings – ekraani sätted

Mode Settings (Product and Country) – režiimi sätted (toode ja riik)

Network Settings – võrgu sätted

MIDI/SMPTE Settings – MIDI/SMPTE sätted

Port Settings – portide sätted

Multi Console Settings – mitme puldi sätted

Hardware Settings – riistvara sätted

Nii show sätted kui ka puldi sätted salvestatakse MagicQ show failidesse, kuid vaikimisi ainult show sätted laetakse show laadimisel. Selleks et sundida puldi sätete laadimist tuleb vajutada SHIFT ja LOAD SHOW+CON.

## 19.1 Programmeerimise režiim

MagicQ pult võimaldab programmeerimise režiimi ja taastuse režiimi kohandada Seadistuste Aknas. Režiimid kontrollivad erinevaid puldi sätteid. Kõik sätted on individuaalselt kohandatavad – režiimid võimaldavad lihtsalt vahetada/kasutada tihti kasutatud sätteid.

Programmeerimise režiim determineerib kuidas pult programmeeritakse. Valikuteks on „Normal“, „Theatre non-track“, „Theatre tracking“ ja „Hog II Warp“. Enamik kasutajast valib „Normal“.

Režiimi muutmine programmeerimise ajal ei muuda Pildi Hulki, mis on juba programmeeritud – see mõjutab ainult uute Pildi Hulkade loomist.

Setting(Säte)	Normal (live)	Theatre non track	Theatre track	Hog II warp
Seadistus (Setup) „prog“				
Programmer tracing	Ei	Ei	Jah	Jah
Unused Chans return to defaults (Kasutamata kanalid viiakse vaikimisi seadistustele)	Ei	Jah	Jah	Jah
Programmer overrides FX (Programmer võtab üle Efektid)	Ei	Ei	Ei	Jah
Highlight mode (Esiletoomise režiim)	Normal	Advanced	Advanced	Advanced
Fan mode (Fan režiim)	Normal	Normal	Normal	No toggle
Select multiple groups (Valige mitu gruppi)	Ei	Multiple (mitu)	Multiple (mitu)	Multiple (mitu)
Recording to Palettes (Palettide salvestamine)	Selected (Valitud)	Selected (Valitud)	Selected (Valitud)	All Heads (kõik seadmed)
Setup „keypad encoders“ (klahvistiku kodeerijad)				
Select heads on keypad intensity	Jah *	Jah	Jah	jah

set (Seadmete valimine klahvistikult)				
Select heads and palettes from keypad (Seadmete ja palettide valimine klahvistikult)	Ei	Jah	Jah	Jah
Keypad always selects heads (klahvistik valib alati seadmed)	Ei	Ei	Ei	Jah
Maintain encoders as Pos, Col, Beam (Kodeerijate säilitamine kui pos, värv, kiire)	Ei	Ei	Ei	Jah
Setup "Windows" (Seadistused „Aknad“)				
Always Show Record Options (Alati näita salvestamise valikuid)	Ei	Ei	Ei	ei
Cue Stack Defaults "Fader" (Pildid hulga vaikimisi seded „Liugur“)				
Fader activates (Liugur aktiveerib)	Jah	Ei	Ei	Ei
Fader releases (Liugur vabastab)	Jah	Ei	Ei	Ei
Cue Stack Defaults "Flash" (Pildi Hulk „Flash“)				
Flash activates (Flash aktiveerib)	Jah	Ei	Ei	Ei
Flash releases (Flash vabastab)	Jah	Ei	Ei	Ei
Cue Stack Defaults "Step" (Pildi Hulk Vaikimisi „Sammud“)				
Multi Cue, Controlled as chase (Mitu pilti kontrollitud kui jook)	Jah	Ei	Ei	Ei
Multi Cue, Step	Ei	Jah	Jah	Jah



(Mitu Piltim samm peatub enne käivitumist) halts before executing				
Multi Cue, Zero Old HTP (Mitu Pilti, Zero Old HTP)	Jah	Jah	Ei	Ei
Multi Cue, Zero Old FX (Mitu Pilti, Zero Old FX)	Jah	Jah	Ei	Ei
Track	L	L	HLF	HLF
Cue Stack Defaults "Step Times" (Pildi Hulk vaikumisi, „sammu ajad“)				
HTP in, HTP out, Pos times (HTP sisse, HTO välja, Positsiooni ajad)	0s	3s	3s	3s

\*muudatud „Jah'iks“ 1.4.8.2

Selleks et liikuda „tracing“ ja „non-tracking“ režiimide vahel tuleb lihtsalt muuta „Programmer Tracking“ valikut Seadistuste Akna, „Prog“ alamenüü alt. See seadistab vaikumisi „Pildi Hulga“ valikud (Taasarvuta „recalculate“ staatus hüppamisel, Zero old HTP, Zero old FX) korrektselt. Tarkvara versioonides, mis eelnevad 1.3.4.6, tuleb muuta režiimi käsitsi.

## 19.2 Taasesetus režiimi (Playback Mode)

Taasesetuse režiim determineerib kuidas pult taasesitab pilte. Valikuteks on „Normal“ ja „Safe“. „Normal“ režiimis võib kasutaja teha muudatusi taasesitustele täpselt nii nagu programmeerimise käigus. „Safe“ režiimis muudatuste tegemine ei ole võimalik ja tagavarade tegemine on välja lülitatud, et vältida igasuguseid võimalikke komplikatsioone show esitamisele.

## 19.3 Väljundite Sätted (Output Settings)

Pult toetab kuni 32 universumit sisse ja välja, mida on võimalik kohandada kasutama erinevaid protokolle. Väljundid tuleb kohandada ja lubada enne kui pult edastab informatsiooni. Seleks et väljundeid seadistada, tuleb avada Seadistuste Aken ja valida VIEW DMX I/O.

MagicQ tarkvara toetas algselt 6 universumit. Protsessori uuendamine MagicQ võimaldab kasutada maksimaalselt kuni 32 universumit.

## 19.3.1 Väljund Universumite Kohandamine

Iga 18 universumi puhul on võimalik sisend ja väljund protokolle valida „Out Type“ ja In Type“ väljadelt. Vajutage ENTER või sooritage topelt klõps protokollide tüübil.

SETUP (show/demo.shw)							
Universe	Status	Out Type	Out Uni	In Type	In Uni	Visualiser	Hot takeover
1	Enabled	ArtNet	Art 0	ArtNet	Art 0	None	No
2	Enabled	ArtNet	Art 1	ArtNet	Art 1	None	No
3	Enabled	ArtNet	Art 2	ArtNet	Art 2	None	No
4	Enabled	ArtNet	Art 3	ArtNet	Art 3	None	No
5	Enabled	ArtNet	Art 4	ArtNet	Art 4	None	No
6	Enabled	ArtNet	Art 5	ArtNet	Art 5	None	No
7	Disabled	ArtNet	Art 6	ArtNet	Art 6	None	No
8	Disabled	ArtNet	Art 7	ArtNet	Art 7	None	No
9	Disabled	ArtNet	Art 8	ArtNet	Art 8	None	No
10	Disabled	ArtNet	Art 9	ArtNet	Art 9	None	No
11	Disabled	ArtNet	Art 10	ArtNet	Art 10	None	No
12	Disabled	ArtNet	Art 11	ArtNet	Art 11	None	No
13	Disabled	ArtNet	Art 12	ArtNet	Art 12	None	No

Võimalikkudeks protokollideks on:

None	No protocol (protokoll puudub)
Art-Net	Art-Net and Art-Net II protocol (over Ethernet)
Pathport	Pathport protocol (over Ethernet)
Show Net	Show net protocol (over Ethernet)
ACN	Streaming DMX (over Ethernet)
MQ Direct	Direct DMX outputs from MagicQ Pro and Expert consoles
MQ Wing	DMX outputs on MagicQ PC wing, Mini Wing or Maxi Wing
Cham USB	ChamSys DMX option modules and ChamSys USB to DMX modules
MagicDMX	ChamSys MagicDMX USB interface(kasutajaliides)
Art Par	Artistic License parallel port dongle
Open USB	Open USB dongle - e.g. Enttec Open USB
Enttec Pro	Enttec Pro dongle
Dig EnLight	Digital Enlightenment dongles
Peperoni	Peperoni dongles and devices(seadmed)
DMX4ALL	DMX4ALL devices(seadmed)
USBDMX	USBDMX devices(seadmed)
Velleman	Velleman devices(seadmed)
Nicholaudie	Nicholaudie / Sunlight devices(seadmed)

ChamSys toetab kolmandate osapoolte DMX dongleid, kuid ei garanteeri nende jõudlust – antud seadmeid toetab ainult Universum 1. Mõned antud seadmetest vajavad PC tuge, et teha DMX „framing“ (raamimist) ning selletõttu võib käituda ettearvamatult. Paljud entud seadmetest ei suuda

edastada täielikult DMX „framing“ (raamistikku) täis DMX „refresh rate“ (uuendamis kiirusel).

ChamSys USB - DMX mooduliteks, ChamSys MagicDMX kasutajaliidesed ja ChamSys Ethernet - DMX kasutajaliideseks kasutavad enda sisemisi protsessorit, et kindlustada korrektne DMX „framing“ kõrgetel DMX „refresh rates“ (uuendamis kiirusel).

Etherneti baasil protokollid nagu Art-Net ja Pathport vajavad „Out Uni“ ja „In Uni“ väljade seadistumist – need determineerivad millised universumite ID kantakse üle Etherneti. Neid on vaja seadistada, et ID vastaksid Etherneti kasutajaliidestega (Interface boxes).

Kui suuremad kogused universumeid kantakse üle Etherneti võib olla vajalik kohandada Art-Net'i „subneti“ ID'd. Subneti id tuleb sisestada kasutades süntaksi 1-0, subnetile 1 ja universumile 0. „Subneti“ ID on vaikimisi 0.

MagicQ tarkvaras, mis eelneb 1.4.4.1 versioonile, on sub net'i id sätestatud tulpadesse paremal pool „View DMX /IO“ vaates. Enne 1.3.2.0 versiooni on üks valik Seadistuste Akna, Sätete vaates (View Settings) – see on määratud Art-Net'i „subnetile“ globaalselt.

\*märk universumi juures viitab et rohkem kui üks universum on väljendatud samal võrgu universumil.

### **19.3.2 Art-Net II kasutamine**

Selleks, et kasutada Art-Net II tuleb lihtsalt kohanda Väljundi Universumi tüüpi ja siis seadistada järgnevad valikud:

Iga universum MagicQ'l võib olla määratud „Unicast'ima“ kindalale IP aadressile, selle asemel, et edastada Art-Net I. Art-Neti IP aadressidega kokkusobivaid seadmeid on võimalik näha Seadistuste Akna, „View System“, „View Status“, „Art-Net nodes“ vaate alt.

Show'd, mis on programmeeritud 1.4.1.8 versioonile eelneval tarkvaral, tuleb seadistada valik „Mixed+Changes“, et see oleks Art-Net II'ga kokkusobiv. Seda on võimalik teha „Setup Option, Hardware, Reduced Rate DMX“ alt.

### **19.3.3 USB draiverite installeerimine MagicQ PC'l**

MagicQ USB kasutajaliidesed MagicQ Tiibadel või kolmandate osapoolte USB kasutajaliidesed (näiteks Enttec dongle) kasutavad USB „chipsetti“, mis on tehtud FTDI mis vajab õigete draiverite intalleerimist.

MagicDMX seadmed ei vaja lisa draivereid – nad kasutavad erinevaid HID draivereid operatsioonisüsteemi sees.

On kahte tüüpi draivereid FTDI USB kasutajaliidestel – VCP (virtual COM port driver) ja FTDxxx „direct draiver“. MagicQ kasutab FTDxxx draiverit. Vaikimisi installeerib Windows VCP draiveri

(mille järel dongle ilmub „serial pordi“ all Device Manageris [seadme haldur]) ning ei tööta MagicQ.

MagicQ PC installatsiooniga kaasnevad draiverid kasutab „c:\Program Files\ChamSys Ltd\Magicq\MagicQ Wing Drivers“. Alternatiivselt on võimalik alla laadida „FTDxxx draiver ChamSys'i kodulehelt – märgitud kui „MagicQ PC Wing draivers.zip“. Antud fail tuleb lahti pakkida arvutisse (PC). Siis tuleb seadme halduris (Device Manager) minna USB seadmete alla ning vajutada seadmele millele on viidatud kui „USB to Serial convertor“. Seejärel tuleb vajutada „Properties“ ja „Reinstall Driver“. Kui Windows küsib kas otsida draiverit siis tuleb vajutada „ei“ ja valida alla laetud draiver.

Juhul kui korrektse draiveri laadimisel on probleeme, siis üritage keelata kõik võrgu pordid „network ports“ PCI ja siis installeerige uuesti – Window otsib vahel automaatselt draivereid võrgust.

### **19.3.4 USB draiverite installeerimine Mac'il ja Linux'il**

Juhendid on võimalik saada leheküljelt [www.chamsys.co.uk](http://www.chamsys.co.uk).

### **19.3.5 ChamSys Ethernet kasutajaliides**

Selleks et kasutada ChamSys Ethernet kasutajaliidestel, seadistage Universumid 1 – 3 „Out Type“ Art-Net'iks, ja „In Type“ Art-Net'iks. Seadistage „Out Uni“ ja „In Uni“ Universumitele 1 – 0, Universumitele 2 -1 ja Universumitele 3 – 2.

### **19.3.6 MQ50 Otsesed Puldi Väljundid (Direct Console Outputs)**

MagicQ 50 pultidel on 4 otsest DMX väljundid. Selleks et kasutada antud väljundeid tuleb seadistada Univerumid 1 – 4 „MQ Wing'iks“.

### **19.3.7 MQ Pultide Otsesed Väljundid (Consoles Direct Outputs)**

Originaal MagicQ pultidel (MQ100, MQ200, MQ300) koos topelt DMX moodulitega, mis on paigutatud taga paneelile, siis versioonist 1.3.3.0 alates need väljenduvad vaikimisi univerumitele 1 – 4, mitte ühtki väljundid ei ole määratud „Cham USB“.

Juhul kui soovitakse patchida „otsest väljundit“ mujale kui esimesele 4 universumile, siis sätestage nõutud universumid „Cham USB“ ning valige moodul Mod 1 Port 1 ja Mod 1 Port 2 esimesele liidesele ja Mod 2 Port 1 ja Mod 2 Port 2 teisele liidesele.

### **19.3.8 MQ PRO Pultide Otseed Väljundid (Consoles Direct Outputs)**

MagicQ PRO pultides on 4 otsest DMX väljundit tagumisel paneelil. Tarkvara versioonist 1.3.3.0 alates väljenduvad need universumitele 1 – 4, juhul kui ükski Väljunditest pole sätestatud „MQ Direct“ või „Cham USB“.

Juhul kui soovitakse patchida otseed DMX väljundid mujale kui esimesele neljale universumile, siis sätestage vajalikud univerrumid „MQ Direct“ ja siis sätestage „Port 1“, „Port 2“, „Port 3“ või „Port 4“.

Tarkvaral, mis eelneb 1.3.4.9 versioonile on vaja valida „CHAM USB“ ja valige moodul Mod 1 Port 1, Mod 1 Port 2, Mod 1 Port 3, Mod 1 Port 4. Tarkvaras 1.3.4.9 sätestus „MQ Direct“ mis on sama kui „Cham USB“ sätestus.

### **19.3.9 ChamSys topelt DMX kasutajaliidesed (Twin DMX Interfaces)**

ChamSys topelt DMX liideste jaoks tuleb valida Cham USB. Siis valige moodul ja prot „Out Uni“ väljal. Näiteks valige Mod 1 Port 1 ja Mod 1 Port 2 kahele väljundile. Kõik puldi Univerusmid võivad olla väljendatud ChamSys DMX liidestele.

### **19.3.10 ChamSys MagicDMX liidesed (Interfaces)**

MagicDMX liidesed väljundavad automaatselt universumile 1 kui Seadistuste valik „MagicDMX mode“ on seadistatud DMX Out.

Võimalik on seadistada „Out type“ Universumile 1 olema MagicDMX'ile – see automaatselt seadistab Seadistuste valiku „MagicQDMX“ „DMX Out'iks“.

Vajalik ei ole seadistada „Out type“ Universumile 1 – onli MagicDMX režiimi säte.

MagicDMX seadmed ei vaja lisa draivereid – kasutavad erinevaid HID draivereid operatsioonisüsteemis.

MagicDMX Basic versiooni on võimalik kasutada 5 tundi ja toetab aunult DMX Out.

### **19.3.11 MagicQ Tiiva DMX512 väljundite kasutamine (Using the MagicQ wing DMX512 outputs)**

Selleks et kasutada DMX512 väljundeid PC Wing'il, tuleb kohandada Universumid 1 ja 2 olema „MQ Wing“ ja võimaldada kaks Universumit. PC Wing väljundid on määratavad üks kõik millisele toetatud universumile – esimesed kaks universumit on määratud „PC Wing“ väljundavad „PC Wing'i“.

MagicQ MaxiWing'il on võimalik seaditada kuni neli universumit ja MiniWing toetab ainult ühte universumit.

Juhul kui Seadistuste valik „MagicQ USB Wings & Interfaces“ on määratud „Yes – auto DMX“ siis MagicQ väljendub automaatselt DMX tiibadest(Wings) universumil 1 – juhul kui ükski universum ei ole määratud kindlalt „MQ Wing“.

Oluline on võimalik kasutada MagicQ PC Wing'i otsest DMX väljundit koos MagicQ puldiga – lihtsalt ühendage MagicQ PC Wing MagicQ puldiga kasutades USB kaablit ja seadistage väljundid vastavalt eelnevalt kirjeldatule.

### **19.3.12 „Hot take-over“**

Pult toetab „hot take-over“ võimaldavad teisel puldil(MagicQ PC) üle võtta show esitamine juhul kui esimesel puldil on probleeme. „Hot take-over“ režiimis, on teise puldi universumid keelatud kuid määratud „hot take-over“ Teine pult jälgib Etherneti, et sealt võtta universumite informatsiooni ja kui informatsiooni ei tule määratud aja jooksul siis universum võimaldatakse automaatselt, andes kontrolli teisele puldile.

### **19.3.13 Väljund Universumite Testimine (Testing Output Universumites)**

MagicQ toetab mõndasid lihtsaid valikuid väljund universumite testimiseks, sealhulgas saates kõik „0“s ja „1“s ning mõningad lisa test mustrid. Teste on võimalik teha üksikutel universumitel valides test „test“ väljalt Seadistuste akna, DMX I/O vaates.

Juhul kui ükski universum on test režiimis siis staatuse ekraanil vilgub hoiatus.

### **19.3.14 Väljundi Universumite Kopeerimine (Copying Output Universes)**

MagicQ toetab universumite kopeerimist mitmetele väljunditele – see võib olla kasulik juhtudel kui

soovitakse väljundada sama universumit erinevatele väljunditele „Art-Net“ liidesel, või on vajalik, et MagicQ Wing liidesel on samad Etherneti väljundid. Valige kopeeritav universum Copy väljalt, Seadistuste Aknast, DMX I/O vaates.

Valige Universum mida kopeerida – nt. Uni 1 esimeseks Universumiks. Võimalik on sisesad universumi number. Sisestage 0, et kopeerimine lõpetada.

## 19.4 Tiiva seaded (Wing Settings)

ChamSys toodab järgnevat tiibu, ühenduvad arvuti või puldiga läbi USB.

Product (Toode)	No of playbacks (Taasesituste arv)	Playback nos.	No of DMX (DMX'ide arv)	No of wings supported per PC/console (PC/Pult toetab tiibade arvu)
Mini Wing	10	Main (1-10)	1	1
PC Wing	10	Main (1-10)	2	1
Maxi Wing	10	Main (1-10)	4	1
Extra Wing	24	1* Wing Playbacks	Puudub	8
Playback Wing	24	1* Wing Playbacks	Puudub	8
Execute Wing	48	2* Wing Playbacks	Puudub	4

Oluline on märkida et Mini Wing, PC Wing ja Maxi Wing on ühendatavad puldiga, et võimaldada DMX väljundeid puldile. Peamised taasesitused (Main Playbacks) on duplitseeritud (q.10) – nad ei võimalda lisa taasesitusi.

### 19.4.1 Mini Wingi PC Wingi või Maxi Wingi ühendamine

Enne kui MagicQ PC Wingi on võimalik kasutada tuleb installeerida draiverid. Installatsiooni juhend on MagicQ PC Wingiga kaasas.

Selleks et lubada MagicQ PC tuleb avada Setup Aken, ja valida „View Settings“ vaade. Valige „View Ports“ alamenüü ja viige kursor alla kuni jõuate „MagicQ Wings & Interfaces“ valikuni ning vajutage ENTER, et lubada/keelata.

Programmeerimisel on võimalik kasutada samu otseteid, mis puldil.

Hoidke ALL ja vajuage taasesituse Selectile	Valib grupid 1 – 10
Hoidke POS ja vajuage taasesituse Selectile	Valib Positsiooni paleti sisestuse
Hoidke COL ja vajuage taasesituse Selectile	Valib Värvide paleti sisestuse
Hoidke BEAM ja vajuage taasesituse Selectile	Valib Kiire lehe või Kiire paleti sisestuse
Hoidke ALL ja vajuage Next Head	Valib järgmise grupi
Hoidke ALL ja vajuage Prev Head	Valib eelmise grupi
Hoidke POS, COL, või BEAM ja vajuage Next Head	Valib järgmise ulatuse viimati muudetud kodeerijale
Hoidke POS, COL, või BEAM ja vajuage Prev Head	Valib eelmise ulatuse viimati muudetud kodeerijale

Selleks et ühendada Mini, PC või Maxi Wing puldiga tuleb lihsalt võimaldada MagicQ Wings „Interfaces“ valikute alt.

### **19.4.2 Taasesitus- ja Lisa Tiibade ühendamine (Connecting Playback and Extra Wings)**

Selleks et kohandada Taasetus ja Lisa Tiibu tuleb avada Seadistuste Akne ja valida „View System“ ning seejärel „View Wings“ vaade.

Tüübi (Type) väljalt, tuleb valida „Playback/Extra Wing“. Kui Pult on seadme leidnud ilmub staatuse aknale sõnum „Fitted“. Juhul kui on vaja ühendada rohkem kui üks Taasetus või Lisa tiib tuleb võimaldada puldist vajaminevate Tiibade arv.

Oluline on kohandada vastavalt vajaminevate Tiibade arvule, rohkem kui seadistatud Tiibade ühendamisel on ettearvamatud tagajärjed.

### **19.4.3 Execute Tiiva ühendamine (Connecting an Execute Wing)**

Toetatud alates tarkvara versioonist 1.3.8.1. Execute Tiival on 48 taasetust, mis on jaotatud 12 liu guriiga taasesituseks ja 36 nupuga taasesitust. Execute Tiiba on võimalik kohanda kontrollima ainult Taasesituse või seda kasutatakse režiimis kus 36 taasesituse nuppu muutuvad 72 nupu maatriksiks, millega on võimalik valida seadmeid, palette, gruppe, meediat ja täidesaatvaid nuppe.

Selleks et kohandada MagicQ Execute Tiiba peab see olema seadistatud kahe järjestikuse tiivana Seadistuste Akna, „View System“, „View Wings“ alt. Esimene Tiib peab olema seadistatud kui „Execute“ ja teine kui „Execute Top“. See vastab 48 Taasesitusele samas kui standard Taasetuste



Tiivad toetavad kuni 24 taaseitust.

Execute Tiival on režiimi nupp mille nimeks on MENU. Kui seda vajutada ja all hoida siis teine nupu rida muutub režiimi valimise leheks (mode selection page). Režiim toetab kolme ülemist taasesituste rida. See ei mõjuta alumise rea 12 taasesitust – need jäävad alati tavapäraseks taasesitusteks.

Režiimi valikuteks on:

Playbacks	3 rida 12 taaseitust kõigil eraldi GO/BACK nupp (vaikimisi)
Exec	Võimaldab ligipääseda „Execute“ Aknale milles on võimalik kohandada nuppe. Kasutage PG UP ja PG DN et valida „Exec“ lehekülge.
Heads	Seadmete valimine. Kasutage PG UP / PG DN, et liikuda seadme lehekülgedel.
Palet	Nupud on automaatselt jaotatud: 24 grupiks, 16 positsiooni paletti 16 värvi paletti ja 16 kiire paletti.
Media	Avab Meida Akna. Esitleb meedia lehe valikuid, servereid, kihte ja pilte nagu Meida Aknas. Kasutage 2 alla PG UP/PG DN nuppe, et muuta Media panku Kasutage 3 alla PG UP/PG DN nuppe, muutmaks Media Pilti.
Cues	Piltide testimine. PG UP / PG DN nupud vahetavad Pildi lehti.
Cue Stack	Pildi Hulkade testimine. PG UP / PG DN nupud vahetavad Pildi Hulkade lehti.
DMX Test	Testib üksikuid DMX kanaleid. PG UP / PG DN nupud vahetavad kanalite lehti.
Head Test	Testib üksikuid seadmeid. PG UP / PG DN nupud vahetavad seadmete lehti.

Režiimi valimisel võib vajutada SELECT või FLASH nupule mis on seotud vastava režiimiga.

Taasesituse režiimis ülemised 3 taasesituste rida kontrollivad taasesitusi tavapärasel viisil. Oluline on märkida, et neil ei ole liugurit, väärtuseid mida tavaliselt kontrollib liugur on automaatselt määratud 100%. Taasesitustele jäävad ajastused tavapärasel viisil, nii et intensiivsused hääbuvad sisse ja välja.

#### 19.4.4 MagicQ pultide kokku ühendamine

Võimalik on ühendada mitut MagicQ pulti kokku et oleks võimalik kontrollida suurt hulka universumeid. Puldid on jaotatud Masteriks ja Slave puldiks.

Slave puldil tuleb seadistada üks tiibadest kui „DMX IN“ ning valida ulatus kanaleid millele ta vastab. Oluline on märkida, et universumid millel antud kanalid on peavad olema lubatud sisendiga (input enabled) „View DMX I/O“ vaates. See võimaldab, et taasesitusi tiival kontrollib kuni 24

DMX kanalit, mida edastatakse pulti. Taasesituse tase on determineeritud sissetuleva kanali poolt.

## **19.5 Monitori Sätted**

### **19.5.1 Pro 2010 (ProX) operatsioonisüsteem**

MagicQ puldid, mis kasutavad Pro 2010 operatsioonisüsteemi toetab kuni kahte monitori resolutsiooniga kuni 1440x900. Monitoridel võib olla puute-ekraan.

USB puute ekraanide kasutamiseks tuleb minna Seadistuste , „Viw System“, „View Staatus“, „Touchscreens“ alla, et determineerida milline ekraan on Touch 1 ja milline Touch 2.

Monitori 3 ja 4 ei kasutata.

### **19.5.2 Pro (mitte pro 2010) operatsioonisüsteem**

Pro operatsioonisüsteemi monitori väljund 1 on duplikaat parda ekraanist. See võimaldab jätkata puldi kasutamist juhul kui parda ekraaniga peaks probleeme esinema.

Monitor 2 on võimalik kasutada lisa akente esile toomiseks. Selle võimaldamiseks tuleb minna „Setup, View System, View Monitors“ ja seadistada 2 monitori resolutsioon 1024x768 või 800x600.

Enne teise monitori sisse lülitamist tuleb kindlaks teha, et puldi taga paneelile on ühendatud monitori kaart. Monitori 2 ei soovitata sees hoida kui seda ei kasutata.

Monitori 3 ja 4 ei kasutata.

### **19.5.3 Monitoride sätted MagicQ PC'l**

Juhul kui kasutatakse mitut monitori PC'l tuleb monitorid esmalt võimaldada Window'sis. Seejärel, et võimaldada mitme monitori tugi MagicQ PC'l tuleb minna „Setup, View System, View Monitors“ ja vajutada RELOAD MULTIW nupule. MagicQ peaks leidma kõik ühendatud monitorid, mida võib olla maksimaalselt 4.

## **19.5.4 Monitoride sätted enne 1.4.3.0 versiooni**

Väline monitori säte Pro süsteemides kohandatakse „Setup, View Settings, Ports“ alt. Sealhulgas säte välise monitori, USB Touch ja USB Touch type jaoks.

### **19.5.4.1 Väline monitor 2**

Seadistage resolutsioon 1024x768, et kasutada monitori Pro süsteemil. Seadistage „None“ kui välist monitori ei kasutata.

### **19.5.4.2 USB Touch**

Determineeb millised monitorid MagicQ süsteemil on puute-ekraaniga monitor ühendatud USB porti. Pro puldi puhul kui USB puute-ekraan on ühendatud Monitori prot 2 tuleb valida „Monitor 2“. Parda monitori duplikaadi jaoks tuleb valida „Monitor 1 duplicate“. MQ50'l tuleb valida „Monitor 1“.

### **19.5.4.3 USB puute tüüp (touch type)**

Võimaldab täpsustada puute-ekraani – tavapärase (normal) või X/Y on vahetuses (swapped).

## **19.6 Režiimi ja Turva seaded (Mode & Security settings)**

Sätete vaade (Settings View) Seadistuste Aken (Setup Window) kasutab alamenüüsid, et paigutada sarnaseid sätteid kokku.

SETUP (show/capture.sbk)											
Mode	Prog	Keypad Encoders	Windows	Cue Storage	Play Back	Network	Ports	MIDI Timecode	Multi Console	Hardware	All
Parameter	Setting										
Product type	MQ100+										
Country	UK										
Programming	Enabled										
Modifications	Enabled										
Test mode	Enabled										
Macros	Enabled										
Auto backup	On changes										
Keep a backup archive	Yes										
Show file path (defaults show)	show										

### 19.6.1 Seadme tüüp

Seadme tüüp determineerib, et seade töötab. Valikuteks on hetkel MQ100+ ja MQ50. Kasutage kõikide puhul MQ100+ välja arvatud MQ50 puhul.

### 19.6.2 Riik

~~võimalik on ainult UK ja US

### 19.6.3 Ajatsoon

Kasutusel aja määratlemisel. Sisestage ajatsoon.

### 19.6.4 Laiuskraad

Sisestage Laiuskraad.

### 19.6.5 Pikkuskraad

Sisestage Pikkuskraad.

### **19.6.6 Programmeerimise keelamine**

Takistab show informatsiooni salvestamise, uuendamise või kopeerimise.

### **19.6.7 Muudatuste Keelamine**

Takistab Piltide ja Pildi Hulkade informatsiooni muutmise.

### **19.6.8 Testimise Režiimi Keelamine**

Takistab kasutajal testida Pilte, Pildi Hulki, Taaseitusi ja patchitud Seadmeid vastavatest akentest.

### **19.6.9 Makrode Keelamine**

Takistab makrode kasutamist.

### **19.6.10 Automaatne tagavarade loomine (Auto Backup)**

Võimaldab automaatse tagavara salvestuste tegemise. Seda on võimalik keelata, vaikimisi on seade lubatud.

Vahel võib-olla vajalik show esitamise ajaks funktsioon välja lülitada, eriti kui tegemist on suure show failiga. Üldjuhul on soovitatav seda funktsioon lubada.

### **19.6.11 Näita faili asukohta (show file path)**

Näitab kuhu failid on andmekandjal salvestatud.

## **19.7 Programmeerimise sätted (Programming settings)**

Programmeerimise seadeid on võimalik muuta režiimis valimisel (Normal, Theatre non-tracking, Theatre Tracing või Hog II Warp)

### **19.7.1 Akiveeri Kanalid/Seadmed (Activate chans/heads)**

Antud säte determineerib kuidas kanaleid Programmeris aktiveeritakse. Kui on seadistatud „chans“ siis seadme omaduse muutmisel mõjutatakse ainult omadusega seotud kanalit. Kui on seadistatud „heads“ siis seadme omaduse muutmisel aktiveeritakse kõik seadmega seotud kanalid programmeris. Kanalid aktiveeritakse kasutades väärtust, millel nad olid enne programmeri tühjendamist.

„Activate Heads“ valimine kindlustab, et kõik seadme kanalid on olemas Pildi salvestamisel. Juhul kui plaanitakse üle võtta omadusi taasesitamise ajal on soovitatav aktiveerida „Activate Chans“ - vastasels juhul võetakse üle kõik seadme omadused.

MagicQ toetab „IPCB“, „IPC“ ja „Col“. Need paigutavad sarnased parameetrid samadesse gruppidesse, nii et näiteks värvi parameetri kasutamisel laetakse kõik värvi omadused programmerisse. (IPCB – Intensity, Position, Color, Beam) (IPC – Intensity, Position, Color)

### **19.7.2 „Tracing“**

Säte lülitab „tracing“ režiimi sisse/välja. Mõjutab kuidas Pilte Salvestakse Hulkadele. Ei mõjuta Pilte ega Hulki, mis on eelnevalt salvestatud.

Kasutajad peaks olema teadlikud et Pildi Hulkade taastamine sõltub „Track“ sätetest iga pildi puhul Pildi Hulgas – on kolm valikut, „Track HTP, Track FX ja Track LTP“.

### **19.7.3 Kasutamata kanalid viiakse tagasi vaikimisi seadistustele (Unused chans return to defaults)**

Antud säte determineerib, mis juhtub LTP kanalitega mida ei kontrolli taasesetused või programmer. Kui lubatud siis, kanalid viiakse „prestonality“ failis välja toodud vaikimisi väärtustele. Kui keelatud siis kanalid jäävad viimati kasutatud väärtusele.

### **19.7.4 Programmer võtab üle HTP väärtused**

Säte determineerib kas programmer teostab HTP kanalitele ülevõtu või mitte. Kui säte on lubatud siis HTP kanalid, mis on programmeris ei ole enam mõjtatud kanalite poolt, mis paiknevad Taasesetustel.

Kui säte on keelatud, siis kõige kõrgema väärtusega kanal Taasesitustelt ja programmerist väljendub.

## 19.7.5 Programmer võtab üle Efekti

Säte determineerib kas programmer võtab üle efektid aktiivsetel taasesitustel või mitte. Kui säte on lubatud siis kanalid millel on baas tasemed programmis ignoreerivad efekte, mis on aktiivsetel taasesitustel. Pildid salvestatakse automaatselt „Block FX“ Pildi valikuga – see kindlustab, et Piltide taasesitamisel teised efektid teistelt taasesitustelt on blokeeritud.

Kui säte on keelatud siis aktiivne efekt lisab oma baas tasemed programmis.

## 19.7.6 „Highlight“ režiim

Antud säte determineerib „highlight“ režiimi. Valikuteks on „Normal“, „Advanced“ (highlights/lowlight)“, „Advanced Highlight only“ ja „Advanced, no reset“.

„Normal“ režiimis valitud seadmete intensiivsused on vähendatud peale ühe (või need mis on odd/even režiimis). Kontrollitud seadmete esile toomine muudab positsioonide programmeerimise palju lihtsamaks.

„Advanced“ (highlight/lowlight) režiimis, seadmete omadused mida kontrollitakse on seadistatud „personality“ failis ära määratud esiletoomise väärtustel. Kui „Single“ või „Odd/even“ režiim on kasutusel siis ainult alamvalik valitud seadmetest on esile toodud – ülejäänud on tagaplaanil.

„Advanced Highlight only“ sama, mis ülal kirjeldatud kuid ühtegi seadet ei seadistada tahaplaanile.

„Advanced no reset“ on sama mis „Advanced (highlight/lowlight)“ kuid ei tüjendata CLEAR nupule vajutamisel. Lähtestamiseks tuleb vajutada uuesti „reset“.

## 19.7.7 „Fan“ režiim

Valikuteks on „Normal“ või „no toggle“. Kui valitud on „Normal“ siis on võimalik „fan“ režiimi siseneda ja väljuda vajutades FAN nupule. „No toggle“ režiimis on „fan“ režiimi siseneda võimalik ainult FAN nupu all hoidmisel.

## 19.7.8 Mitme Grupi valimine

Antud seade võimaldab valida mitu gruppi ilma SHIFT nupule vajutamisetega. Selleks et grupid valimist välja arvata tuleb vajutada DESELECT ALL nupule Grupi Aknas.

Valikuteks on „No“, „Multiple in one Go“ ja „Multiple always“.

Kui on valitud „No“ siis üks grupp võib olla valitud korraga – teise grupi valimine vabastab esimese grupi. SHIFT'i vajutamine võimaldab korraga valida mitu gruppi.

„Multiple in one Go“ võimaldab valida mitu gruppi kuin seadme omaduse muutmiseni – sellisel juhul alustatakse uue gruppide valikuga.

### **19.7.9 Palettide salvestamine**

Valikuteks on „Only selected heads“ ja „All heads in Programmer“. Vaikimisi ainult valitud seadmed on salvestatud palettidele Paleti salvestamisel.

### **19.7.10 Salvestamisel sulandamine ei võta üle ajastusi (Record merge does not override times)**

Vaikimisi kui Programmer on sulandatud Pildi kasutades „Record Merge“ funktsiooni, siis Pildis olevada ajastused kirjutatakse üle ajastustega, mis on programmeris. Antud säte võimaldab seda muuta, nii et Piltide ajastusi ei kirjutata üle.

### **19.7.11 Uuendamine tühjendab Programmeri (Update clears Programmer)**

Vaikimisi Programmerit ei tühjendata uuendamisel.

## **19.8 Klahvistiku/kodeerija sätted**

### **19.8.1 Automaatne intensiivsuse sisestus klahvistikult (Auto enter on keypad intensity set)**

Antud säte determineerib kas klahvistikult intensiivsuste seadistamisel on vajalik vajutada ENTER klahvile või mitte. Kui on seadistatud siis pult teostab automaatse enteri vajutatakse kui peale @ või FULL'i on sisestatud 2 märki.



või

1 THRU 4 @ FULL

### **19.8.2 Vali seadmed klahvistult intensiivsuste määramisel (Select heads on keypad intensity set)**

Antud säte determineerib kas käesolev seadmete valik muudetakse klahvistikult intensiivsuste seadistamisel. Kui antud valikt ei ole määratud siis intensiivsuseid määrates ei muutu seadmete valik. Kui säte on lubatud siis intensiivsuste seadistamine valib seadistatavad seadmed, näiteks:

1 THRU 4 @ 50 ENTER

seadistab seadmed 1 – 4 50% ning valib seadmed 1 – 4.

+5 @ FULL

Seadistab seadme 5 100% ja lisab antud seadme käesolevasse valimisse.

### **19.8.3 Vali Seadmeid ja Palette klahvistikult (Select Heads and Palettes from keypad)**

Antud säte on ümber nimetatud sätest „Select heads in Col, Beam, Pos“.

Antud säte võimaldab valida seadmeid ja palette klahvistikult. Seadmed tuleb valida sisestades seadmete valiku ja vajutades vastavalt Värv, Kiire või Positsiooni Akna nupule.

1 THRU 4 COL

valib seadmed 1 kuni 4 ja avab värvi akna

1 THRU 4 COL 5

valin seadmed 1 kuni 4 ja valib värvipaleti 5.

Võimaldab ka Värv Kiire ja Positsiooni palettide valimise otse klahvistikult.

#### **19.8.4 Vali seadme lisamise ajal (Select heads on include)**

Antud säte determineerib kas Pildide ja Paleti sisestuse lisamisel programmeerimise Pult automaatselt valib seadmed.

Kui on lubatud siis pult valib kõik seadmed millel on tasemeid Pildis või Paleti sisestuses.

#### **19.8.5 Klahvistik alati valib seadmed (Keypad always selects heads)**

Kui säte on lubatud siis, seadmete numbrite sisestamisel klahvistikult ja seejärel enter klahvile vajutamine valib alati sisestatud seadme. Kui on lubatud siis mõningad MagicQ arendatud valikud ei ole kasutatavad otse klahvistikult. Numbri väljade kohandamisel tabel tüüpi akendes ja antud režiimis peab kasutaja kasutama SET nuppu selle asemel, et välja otse kohandada.

Antud sättel on „Strict Mode“ valik. Kui antud valik on sätestatud siis ei ole võimalik otse lülitada või valida kasutades ENTER klahvi. Tuleb kasutada SET klahvi. See takistab kogemeata akendes valikute/sätete muutmist.

#### **19.8.6 klahvistiku süntaks - „Theatre Patch“**

Antud säte muudab süntaksi mida kasutatakse seadmete patchimisel. Tavapärase süntaksi patchimiseks (Theatre Patch on keelatud) on:

<seadmete arv> @ <dmx aadress>

Kui on seadistatud „yes“, siis patchimise süntaksiks on

<seadme number> @ <dmx aadress>

„Theatre Patch“ toetab mitme DMX aadressi patchimist ühele seadmele kasutades „Theatre Patch“ süntaksi. Näiteks et patchida seade number 10 DMX aadressidele 1, 2 ja 3 tuleb sisestada

10 @ 1 + 2 + 3

„Theatre Patch“ režiimis on võimalik taaspatchida dimmeri kanaleid. Kui seade on juba

mahapatchitud siis tuleb lisada uus aadress – selleks et taaspatchida seade number 20 DMX kanalile 25.

20 @ 25

Võimalik on taaspatchida mitmele DMX aadressile – sellesk et taaspatchida seade number 20 DMX kanalile 25 ja 26.

20 @ 25 + 26

Kui seadme number on juba patchitud siis MagicQ küsib kinnitust taaspatchimise teostamiseks.

### **19.8.7 Hoia kodeerijaid kui Positsioon, Värv ja Kiir (Maintain encoders as pos, col, beam)**

Vaikimisi määra MagicQ kodeerija vastavalt aktiivsele aknale – seega minnes Värv i Aknasse kontrollib kodeerija värvi ning minnes Grup i Aknasse kontrollib kodeerija grupi sätteid.

Kui säte on lubatud siis Positsiooni, Värv i ja Kiire nupud ei muuda enda funktsiooni akente muutmisel. Igal momendil on võimalik kodeerijaid sundida oma vaikimisi funktsioonile vajutades SHIF ja Akna nupp – nt SHIFT + GROUP

Lisak ka „Intensiivsue“ omadus on kodeerijal F Positsiooni akans juhul kui kodeerijat ei kasutada juba positsiooni omaduste jaoks.

### **19.8.8 Vaheta pan ja tilt kodeerijad (Swap pan and tilt encoders)**

Säte vahetab omavahe l pan ja tilt kodeerijad. Vaikimisi on pan vasakul ja tilt paremal.

### **19.8.9 Vaheta kodeerija suund (Swap encoder direction)**

Järgmised valikd on toetatud:

- ⤴ Normal – tavaline
- ⤴ Swap all encoders – muuda kõik kodeerijad
- ⤴ Swap both pan and tilt encoders – muuda pan ja tilt kodeerijad

▲ Swap pan encoder only – muuda ainult pan kodeerijad

## 19.8.10 Vaheta paleti ja kursori lehe nupud (Swap palette & cursor page buttons)

Võimaldab kursori lehe nupud (page left, home, page up, page right, end, page down) nii et neid on võimalik kasutada paleti nuppudena (Group, Int, Fx, Pos, Col, Beam). Tsee muudab lihtsamaks kasutada palette klahvistikult.

Kui antud režiim on lubatud siis Paleti nupud muutuvad Kurosri lehe nuppudeks.

## 19.8.11 MagicQ PC klavvistiku režiim (MagicQ PC keyboard mode)

Antud režiim määrab klaviatuuri funktsiooni.

1. Normal: klaviatuuri kasutatakse nimede määramisel ja seadmete valimisel
2. Programming shortcuts: klaviatuuri kasutatakse otseteede määramiseks programmeerimise klahvidele
3. Playback shortcuts: klaviatuur on seadistatud otsedeeks taasesituse nuppudele.

### Otseteede Programmeerimine

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	-	+	<	
TAB	NEXT PAGE	PREV PAGE	ODD EVEN	RECORD			UPDATE	INC		PREV HEAD	THRU	*		
	ALL	SET	REMOVE	FAN	SINGLE	HIGHLIGHT			LOCATE		@	FULL	ENTER	
SHIFT		CLEAR	COPY		BLIND	MOVE	NEXT HEAD		.	/	SHIFT			
CTRL		ALTE	SPACE									ALT		CTRL

Aknaid on võimalik avada kasutades CTRL ja tähe/numbri klahve.

CTRL A	
CTRL B	Beam (Kiir)
CTRL C	Colour (Värv)
CTRL D	
CTRL E	Execute (Käivita)
CTRL F	Fx (Efekt)
CTRL G	Group (Grupp)
CTRL H	Help (Abi)
CTRL I	Intensity (Intensiivsus)

CTRL J	
CTRL K	
CTRL L	Cue Stack (Pildi Hulk)
CTRL M	Media (Meedia)
CTRL N	Macro (Makro)
CTRL O	Outputs (Väljundid)
CTRL P	Position (Positsioon)
CTRL Q	Cue (Pilt)
CTRL R	Programmer
CTRL S	Setup (Seaded)
CTRL T	Patch (Patch)
CTRL U	Page (Lehekülg)
CTRL V	Playback (Taasesitus)
CTRL W	Cue Stack Store (Pildi Hulga arhiiv)
CTRL X	Cue Store (Pildi Arhiiv)
CTRL Y	
CTRL Z	

#### Taasesituste otseteed

F1 kuni F10	Lülitab taasesitused 1 – 10 sisse/välja
1 kuni 0	valib taasesitused 1 - 10
Q kuni P	GO nupu taasesitused 1 - 10
A kuni ;	STOP nupu taasesitused 1 - 10
\kuni .	Vahetab taasesituse
`	Add / Swap režiim
SPACE	Manuaal GO
#	Manuaal STOP
[	Järgmine lehekülg
]	Eelmine lehekülg
-	Vabasta

Taasesituse režiimis enamik programmeerimise otseteid ei toimi.

### 19.8.12 THRU, @ ja FULL nuppude paigutamine

Sätte võimaldab seadistada THRU, @ ja FULL erinevatele käskude erinevatele klahvidele klaviatuuril. Sätte seadistamiseks tuleb vajutada kolmele nupule millele funktsioone paigutada nii et iga valimise järel vajutatakse ENTER klahvile

### 19.8.13 Hiirega Pan'i ja Tilt'i juhtimine

Võimaldab hiire või muu sarnase vahendiga juhtida pan'i ja Tilt'i. Sätet toetab ainult MagicQ pult või MagicQ PC.

## **19.9 Akente sätted**

### **19.9.1 Värvide kava**

Värvide kava valikuid akentele on neli hall, kõrge eredusega kollane, kõrge kontrastiga hall.

### **19.9.2 Suure tekstiga režiim**

Antud säte muudab kõik teksti TRÜKITÄHTEDEKS.

### **19.9.3 Ikonid**

Antud säte lülitab ikoonid sisse/välja ning muudab ikoonide suurus.

### **19.9.4 Kiiruse Esitamine**

Valib kuidas kiirust esitatakse Jookse ja Efekte – sekundeid, BPM või kaader(frame)

### **19.9.5 Omaduste Esitamine**

Determineerib millisel viisil omadusi esitatakse kodeerijatele – normal, 16bit, % või pan ja tilt %.

### **19.9.6 Tulpade peitmine (Column Hiding)**

Kui säte on lubatud siis MagicQ peidab tulpad, mis ei ole kasutusel – omadused mida patchitud seadmed ei kasuta. Kui on keelatud esitab kõik võimalikud tulpad.

### **19.9.7 Automaatne ridade korrastamine**

Kui säte on lubatud siis MagicQ automaatselt kohandab read Väljundite, Programmeri ja Pildi Akentes. Valitud seadmed esitatakse ekraani ülemises otsas.

### **19.9.8 Kinnitamine**

Antud sätestus määrab vaikimisi vastuse kinnituse akentesse. Võimalik on seadistada vaikimisi keelama (no), lubama (yes) või mitte mitte mingit vastust pakkuma.

### **19.9.9 Kerimise ribad**

Võimaldab valida kerimise ribade välimust ja esitamist.

### **19.9.10 Asetuse nupud on alati aktiivsed**

Antud säte jaotab funktsioonide nupud ekraani ülaosas. Füüsilised nupud valivad alati asetusi. Menüü nupud mis seonduvad iga aknaga on sellisel juhul vabad puute-ekraani kasutamiseks. Antud valik on kasulik kui on suurem show ning on vaja asetusi kiirelt vahetada.

### **19.9.11 Ära esita abi sisselülitamisel**

Säte on ainult testimise jaoks. Antud säte peaks olema alati keelatud „No“ välja ChamSys toe nõuandmisel.

### **19.9.12 Esita alati salvestamis valikud**

Kui valik on lubatud siis MagicQ esitab alati Salvestamise valikuite tööriba „Record“ nupu vajutamisel.

### **19.9.13 Sunni Aken välisele ekraanile 2**

Antud säte sunnib kindla akna välisele ekraanile olenemata kas ekraanil on teisi aknaid. Valikuteks on „none“, „Outputs info“, „Programmer info“, „Cue Stack Info“ ja „Exec“.

## **19.9.14 Intensiivsus tüübi plaan (Plan intensity type)**

Valik millega Plaani vaade (Plan View) esitab väljundite aknas intensiivsuseid – kasutades kas „glass fill“ või „color grading“.

## **19.9.15 Sõnumite Aken**

Täpsustab millisel ekraanil sõnumite akent esitatakse ja kas võrgu sõnum esitakse ka teistel pultidel või mitte.

Säte „Not Only“ tulemuseks on see, et sõnumeid esitatakse üle võrgu mitte Pilti esitava Puldil.

## **19.10 Pildi Salvestamise sätted**

### **19.10.1 Kustuta Pildid koos Hulkadega**

Koos selle sättega on võimalik kustutada Pildid, Hulga kustutamisel. Pildi Hulki kustutatakse ainult juhul kui neid kasutata Taasesitustel. Valik on vaikimisi keelatud „no“.

### **19.10.2 Kustuta Pildi Hulki, et eemaldada Taasesitusi**

Antud sättega on võimalik kustutada ka Pildi Hulki, mis on kustutataval Taasesitusel. See toimib ainult juhul kui neid ei kasutata teistel Taasesitustel. Valik on vaikimisi keelatud.

### **19.10.3 Kasutage esimesi vabu Pilte, Hulki, Palette**

Vaikimisi kasutab MagicQ madalaimat vaba Pilti, uute Piltide salvestamisel. Kasutab madalaimat vaba Pildi Hulka ja Paletti automaatsel Palettide salvestamisel.

Antud sätte keelamisel, sunnib MagicQ salvestamisel peale kohta kuhu viimati salvestamisel – võimaldades kasutajal kontrollida kuhu asju salvestatakse.



#### **19.10.4 Kopeerimise režiim (ühendatud/ühendamata) [Copy mode (linked/unlinked)]**

Vaikimisi on määratud, et Pildi Hulkade kopeerimisel luuakse uus hulk kuid selles on viited Piltidele – uusi Pilte ei ole tehtud. SHIFT + COPY käsuga on võimalik sundida ka uute Piltide loomine.

Antud säte võimaldab muuta vaikimisi kopeerimise sätteid, nii et koopiad on alati ühendamata (luuakse uued pildid) välja arvatud juhul kui vajutatakse SHIFT + COPY.

Valikuteks on „linked“, „unlinked“ ja „unlinked, no state“.

„Unlinked, no state“ valik täpsustab kui Pilte kopeeritakse Pildi Hulga sees, kopeeriakse „delta“ väärtused mitte Pildi staatus antud sammul.

#### **19.10.5 Võta sätted eelmisest Pildist**

Säte täpsustab kuidas Pildi sätted uutele Piltide puhul Pildi Hulgas.

Kui sätted on keelatud, siis MagicQ kasutab vaikimisi Pildi sätteid Sammu ja Sammu Ajastuste alamenüüdest, kasutage Vaikimisi vaadet.

Kui säte on lubatud siis MagicQ võtab sätted Hulgas olevast eelnevast Pildist. Juhul kui Pilt on esimene Hulgas võtetakse sätteid Sammu ja Sammu Ajastuste alamenüüdest.

#### **19.10.6 Peida Pildi Salvestamise arhiivi ID'd (Qids) [Hide Cue Store Ids]**

MagicQ toetab erinevaid ID'sid Piltidele – Pildi ID'd mis kindlas pildi hulgas ja Qid mis on Pildil Pildi Arhiivis.

Mitmed kasutajad salvestavad Pilte otse Pildi Hulkadele Taasesitustel, millisel juhul ei ole vajalik kasutada Pildi Arhiivi.

Juhul kui sätted on lubatud siis MagicQ peidab pildi QI'd Pildi Arhiivist, Pildi Hulga Aknast ja Pildi Aknast.

## **19.10.7 Laienda palette millel on sama seadme tüüp**

Antud säte võimaldab automaatselt palette laiendada seadmetele, millel on sama tüüp. See võimaldab ehitada ülesse palette ühest seadmest alates ja laiendada kõik antud patchitud seadmetele, mis on samadele tüüpidele.

Võimalik on valida ainult Värvid ja Kiired, mis laiendatakse kõikidele Palettidele. Paletid laienduvad uue seadme patchimisel palettide salvestamisel.

## **19.10.8 Patchimata seadmed paigutatakse kõrvale (Heads moved aside are unpatched)**

Antud säte determineerib kas seadmed jäetakse taaspatchimisel ja muutmisel, patchimata või paigutatakse kõrvale.

Kui Seade on võimaldatud siis, kõik seadmed mis liigutatakse kõrvale, et teha ruumi uutele seadmetele, patchitakse maha.

## **19.11 Taaseituse Sätted**

### **19.11.1 Grand Master funktsioon**

Gran masterit on võimalik sedistada konrtollima eelseadistusega liugurite tasemeid, vastavalt „Intensiivsuste Eelseadistuste vaadetest“ (Intesities Preset View). Alternatiivselt, võimalik on kontrollida ainult programmeri informatsiooni tasemeid või mõlemaid. Kumbki antud seadistatustest ei kontrolli taasestusi või add/swap tasemeid.

Juhul kui Grand Master on seadistatud siis see kontrollib Taasesitusi ja Programmeris.

### **19.11.2 Sub Master funciton**

Sub Masterit on võimalik kontrollida kas taasesituste liugureid, add/swap nuppe või mõlemat.

Seda on võimalik määrata kui programmeri masterit, eelsesadistuste masterit või mõlemad.

### **19.11.3 Manual „Cross Fade“ Master**

„Cross-fade“ masterit on võimalik kohandada erinevatel viisidel:

Manual cross-fade (default)  
Rate Master  
Global Rate Master  
Busking Rate Master  
Cue Stack Rate Master  
Cue Stack Global Rate Master

### **19.11.4 „Split cross-fade PB9/PB10“**

Kui on lubatud Seadistuste Aknast, taasesituse liugurid 9 ja 10 muutuvad „Cross“ Master liuguritest selleks, et rakendada „Fade In“ ja „Fade Out“. PAUSE nupule vajutamine kummalgi taasesitustel 9 või 10 toob käesolva taasesituse manuaal kontrolli alla.

Kahte liugurit on võimalik kasutada selleks, et sooritada „fade in“ ja „fade out“ iga uue Pildi puhul. Go nupule vajutamine taasesituse 9 või 10 all viib pildi tagasi tavapärase esitamise juurde.

Kui on lubatud siis taasesituse 9 ja 10 liugureid ei ole võimalik kasutada normaalsete taasesitustena.

### **19.11.5 „Crossfade“ kontrollib alati PB1**

Antud valik võimaldab kasutajal lukustada manuaalne taasesituste sektsiooni MagicQ'l Taasesituse Liugurile 1 olenematata hetkel valitud Taasesitusi. Sellisel juhul kontrollib alati Taasesituse liuguriga 1 peale master Pildi Hulka.

### **19.11.6 Taasesituste „Stomp“**

Juhul kui valik on lubatud siis taasesitused, mis on täielikult üle võetud teiste taasesituste poolt vabastatakse automaatselt.

### **19.11.7 Inensiivsus (HTP) efekt on maha võetav (Intensity [HTP] FX can subtract)**

Antud valik determineerib kas ühe Taasesituse intensiivsuse tase on mahavõetav (subtract) teise

taasesituse tasemest. Juhul kui on valitud „yes“ siis Efekt ühel taasesitusel on mahavõetav teiselt Taasesituselt. Kui säte on keelatud, siis MagicQ esitab lihtsalt HTP – kõrgeim tase kõikidelt Taasesitustelt väljendub.

### **19.11.8 Go kinnitab kanalid**

Antud seade determineerida kas Go nupp kinnitab kanalid kui Taasesitustel. Valikuteks on „All inc traced“, „non tracked“, „All on fade“

Kui on seadistatud „All inc tracked“ siis Go nupule vajutamine tinnitab kanalid millele on rakendatud „tracking“ režiim Hulgas, isegi juhul kui seda kontrollib ka teine Taasesitus. Kui on seadistatud „non-tracked“ siis ainult kanalid mis on salvestatud „hard values“, ning käesolev Pilt kinnitatakse.

„All no fade“ sunnib koheselt muutma kanaliväärtused, kontrollitava kanali väärtusteks.

### **19.11.9 Liugur nullilt erineval tasemel kinnitab kanali**

Antud sädet kasutatakse et kinnitada kanaleid liuguriga. Säte on kasulik Pildi Hulkade kasutamisel, kui sätted „Fader Releases“, „Flash Releases“ on keelatud.

Kui säte on lubatud siis liugurid kinnitavad Taasesitused kui taasesituse tase lahkub nullilt. Säte „Go asserts channels“ täpsustab kuidas kanalid on kinnitatud.

### **19.11.10 „Next Page“ muutub jägmiseks kasutatuks (Next Page changes to next used)**

Antud säte võimaldab lehekülje muutmise „Next Page“ ja „Prev Page“ nuppudega, et võimaldada ligipääsu programmeeritud lehtedele, mitte kõigi lehtede vahetamiseks. Kõikidele lehtedele on võimalik ligipääseda läbi Lehekülje Akna (Page Window).

### **19.11.11 Käesolev Taasesitus järgneb eelmisele kasutatud Taasesitusele (Current Playback follows last touched)**

Antud säte seadistab käesoleva Taasesitused järgnema viimati tõstetud liuguriga Taasesitusele. Kui seade on keelatud siis käesolev Taasesitus ei muutu kui liugurid on tõstetud – see muutub ainult juhul kui SELECT nupule on vajutatud.

## 19.11.12 Tiiva Taasesitused SEL+COL =BACK (Wing Playbacks SEL+COL =BACK)

Antud valik võimaldab ühe või enama taasesituse aktiveerimise käivitamisel. Valikuteks on:

None	Puudub
PB1	
Last Active	Viimati aktiivne
Wing 1 PB 1	
Cue Stack 1	Pildi Hulk 1
Macro 1	Makro 1
Lamp On All	Lamp tööle kõigil seadmetel

Kui on seadistatud „Activate Playback PB“ siis MagicQ alustab aktiveeritud PB1. Seda on võimalik kasutada aktiveerida teisi taasesitusi ja potentsiaalselt jooksta show'd ilma kasutaja poolse sekkumiseta.

Juhul kui on seadistatud „Last Active“ siis peale käivitamist või lähtestamist aktiveerib MagicQ Pildi Hulgad, mis olid käivitatud puldi välja lülitamisel või lähtestamisel. MagicQ käivitab Pildi Hulgad sammust millel nad olid välja lülitamise hetkel.

Oluline on märkida, et kõik valikud peale PB1 valiku, mis on kasutatavad MagicQ puldis või MagicQ PC süsteemil koos MagicQ Tiiabel või liidestega.

## 19.11.14 Jookse „Execute“ Aknas (Run in Execute Window)

Antud säte käivitab MagicQ puldi või MagicQ PC „Execute“ Aknas.

## 19.12 Võrgu Sätted

### 19.12.1 IP address

Pult salvestab TCP/IP aadressi ja „subnet'i“ maski võrgu liidesele (network interface). Aadressid on salvestatud kui osa puldi konfiguratsioonist. Seega show informatsioon kustutamine ei mõjuta puldi konfiguratsiooni.

„Art-Net'i“ konvertoriga kommunikeerimise puhul TCP/IP peab olema seadistatud numbrile ulatuses 2.x.x.x (näiteks 2.9.200.1) ja „Sub net'i“ aadress peab olema seadistatud 255.0.0.0.

MagicQ PC puhul tuleb seadistused teostada nii Winowsis kui ka MagicQ PC programmis.

### **19.12.2 Subnet'i Mask**

„Sub net'i“ maks võrgu liidestele.

„Sub net'i“ aadress peab olema seadistatud 255.0.0.0. selleks et oleks võimalik „Art-Net'i“ konverteriga kommunikeerimiseks.

### **19.12.3 Saada rakendused Arvutisse (Send applications on this PC)**

Sätet kasutakse et saata Väljundi informatsiooni teistesse rakendustesse samas arvutis. Seda on võimalik kasutada, et ühendada „Visualiser“ või „MagicQ Media Center“ samas arvutis.

Toimib ainult MagicQ PC'l.

### **19.12.4 „Ethernet remote protocol“**

Determineerib, mis protokoll kasutatakse Etherneti kommunikatsioonideks. Kui on seadistatud „none“ siis kõik sisse tulev informatsioon ignoreeritakse. Informatsiooni on võimalik edastada Makro väljal või Pildi sammul Pildi Hulgas.

Protokollideks on:

ChamSys Rem (rx)

ChamSys Rem (tx & rx)

ChamSys Rem (tx)

Kui kasutada taasesituse sünkroniseerimist pultide vahel siis antud säte peaks olema seadistatud „ChamSys Rem (tx & rx)“.

### **19.12.5 Taasesituse sünkroniseerimise Port (Playback Sync Port)**

Võimalik on seadistada port mida kasutakse taasesituste sünkroniseerimiseks mitme MagicQ puldi vahel. Vaikimisi pordiks on 6553. Juhul kui antud port ei tööta mingil põhjusel siis on võimalik seda muuta.

### **19.12.6 Web Server**

Kasutatakse, et võimaldada sisseehitatud võrgu serverit, mis võimaldab ligipääsu puldi

funktsioonidele teiste seadmete võrgu brauserist.

### **19.12.7 Web Server Port**

Vaikimisi võrgu serveri pordiks on 8080.

### **19.12.8 Mitme Akna kasutus (Multi Window)**

Valikut kasutatakse mitme monitori kasutamiseks MagicQ PC süsteemis või selleks, et ühendada PC MagicQ puldiga selleks, et lisada võimalike monitoride kogust.

Kui seda kasutatakse MagicQ PC'l et lisada mitu monitori „Multiwindows (Samal PC'l)“. Selleks tuleb minna „Setup, View Systems, View Monitors“ selleks, et laadida monitori seadistused (Reload Multi Win).

Kui seda kasutatakse MagicQ puldil selleks, et lisada monitore tuleb see seadistada „MultieWindows(remote)“ ja PC'l tuleb käivitada MagicQ MultiWin PC rakendus.

### **19.12.9 IP aadressi kontroll võrk (Control net IP address)**

\*\*

### **19.12.10 Subneti aadressi kontroll võrk (Control net subnet address)**

\*\*

### **19.12.11 Juhtmevaba režiim (Wireless mode)**

Valige juhtmevaba režiim kasutades „USB to Wireless“ liidest MagicQ Pro 2010 puldil.

Valikud on „Disabled, Managed või Ad-Hoc“.

Kasutades välist juhtmevaba võrgu punkti tuleb antud režiim seadistada „Disabled“ (keelatud).

### **19.12.12 Juhtmevaba IP aadress (Wireless IP address)**

IP aadress kasutades „USB to Wireless“ liidest MagicQ Pro 2010 puldil.  
Ad-hoc ühenduseks iPhone või Ipod Touch kasutage 192.168.1.20 aadressi.

### **19.12.13 Juhtmevaba „subnet'i“ aadress (Wireless subnet address)**

Sub net'i aadress kasutades „USB to Wireless“ liidest MagicQ Pro 2010 puldil.  
Ad-hoc ühenduseks iPhone või Ipod Touch kasutage 255.255.255.0 aadressi.

### **19.12.14 Juhtmevaba kanal (Wireless channel)**

Juhtmevaba kanali kasutamiseks „USB to Wireless“ liidest MagicQ Pro 2010 puldis.  
Ühenduseks iPhone või Ipod Touch kasutage kanali ga 5.

### **19.12.15 Juhtmevaba SSID (Wireless SSID)**

Juhtmevaba SSID (identifitseerija Juhtmevaba võrgu jaoks) kasutamiseks „USB to Wireless“ liidest MagicQ Pro 2010 puldis.

Ühenduseks iPhone või Ipod Touchiga tuleb ühendada võrgu nimi.

### **19.12.16 Juhtmevaba krüpteering (Wireless encryption)**

Juhtmevaba krüpteeringu tüübi kasutamiseks „USB to Wireless“ liidest MagicQ Pro 2010 puldis.

Valikuteks on „None, WEP, WPA või MQ“.

WEP ja WPA on kindlad krüpreerimise meetodid. Seaditage võti „Wireless Key“ väljale.

Kui on seadistatud MQ siis hoitakse võrku vaba kuid rakendus nõuab kasutajatelt salasõna, et puldiga ühendust luua. Salasõna tuleb sisestada „Wireless Key“ väljale. Kui antud valik on valitud iPhone ühenduse käest nõutakse salasõna olenemata sellest kas ühendus tehakse läbi USB „Wireless“ liidese või MagicQ välise liigipääsu punkti kaudu.



## **19.12.17 Juhtmevaba võti (Wireless key)**

Juhtmevaba krüpteeringu tüüp mida kasutatakse „USB to Wireless“ liidest MagicQ Pro 2010 puldis. Kasutatakse siis kui krüpteeringu tüüp on seadistatud WEP või WPA.

Juhul kui Juhtmevaba krüpteering on seadistatud MQ siis kasutatakse „Wireless key'd“ et täpsustada salasõna läbi iPhone rakenduse.

## **19.13 Pordi Sätted (Port Settings)**

### **19.13.1 MagicQ USB Tiivad ja Liideseid (USB Wings and Interfaces)**

Antud säte võimaldab MagicQ „Wings“ ja ChamSys USB Liideseid ühendada. Kui valikuteks on „No“ ja „Yes“ - auto DMX.

Antud valik mõjutab MagicQ „Wings“ (Mini, PC, Maxi, Extra, Playback, Execute) ja USB Liideseid (Twin, DMX, Audio, SMPTE).

Kui valik on lubatud „yes“ - auto DMX, siis MagicQ automaatselt väljendab DMX Tiibadele, alustades Universumist 1 – juhul kui ühtegi Universumit ei ole seadistatud „MQ Wing“.

### **19.13.2 MagicDMX režiim (MagicDMX mode)**

Valikuteks on „None, DMX Out või DMX In“. Valik on vaikimisi „DMX Out“.

Sätted „Out Type“ Universumile 1 Seadistuste all, DMX I/O MagicDMX'ks automaatselt seadistab valiku „DMX Out“.

Ei ole võimalik kasutada „MagicDMX Basic“ versioonis.

### **19.13.3 Serial COM port**

MagicQ toetab üht „serial prot'i“ väliste ühenduste jaoks. MagicQ puldis tuleb valida COM 1. MagicQ PC puhul tuleb valida portideks COM1 kuni COM8 olenevalt millist COM prot'i soovitakse kasutatakse.

### **19.13.4 Serial Baud'i määr (Serial Baud Rate)**

MagicQ puldid toetavad baud'i määrasid 300 kuni 57600. Baudi määrad mida MagicQ PC kasutab on sõltuvad arvutist millele programm on salvestatud.

### **19.13.5 Serial pariteet(parity)**

MagicQ Pc toetab „None, Odd, Even, Mark ja Space“. MagicQ puldid toetavad ainult „None, Odd, Even“.

### **19.13.6 Serial data bits**

Informatsiooni biti 4,5,6,7 ja 8 on toetatud.

### **19.13.7 Serial stop bits**

MagicQ PC toetab 1,1.5 või 2 stop bitt. MagicQ puldid toetavad 1 või 2 stop bitti.

### **19.13.8 Serial remote protocol**

Determineerib, mis protokoll kasutatakse „serial protidel“. Kui on seadistatud „none“ siis kõik vastuvõetud informatsiooni ignoreeritakse. Informatsiooni on võimalik edastada Pildi sammude Makro väljalt Pildi Hulgas.

Teisteks protokollideks on:

ChamSys Rem (rx)  
ChamSys Rem (tx & rx)  
ChamSys Rem (tx)  
Ideal Touch  
A1 Touch  
Elo Touch

Puute protokolle kasutatakse väliste puute-ekraanide puhul koos MQ50, MQ100, MQ200 ja MQ300 pultide puhul.

### **19.13.9 Serial touch monitor(puute-ekraan)**

Determineerib millisesse protis on ühendatud puute-ekraan MagicQ süsteemis. Töötab ka „MagicQ PC Wings ja MagicQ Maxi Wingi“ puhul.

Võib olla seadistatud „None, Make, Break või Make+Break“.

### **19.13.11 Kaugjuhitava päästiku (Remote trigger action)**

Säte täpsustab globaalseid tegevusi, mis juhtuvad välise päästiku kasutamisel.

Valikuteks on:

NONE  
CURRENT PLAYBACK GO  
CURRENT PLAYBACK FLASH  
ADD/SWAP  
SWAP  
DBO  
WING1 PB1 GO  
WING1 PB1 FLASH  
WING1 PB12 GO  
WING1 PB12 FLASH  
PB10 GO  
PB10 FLASH  
AUDIO BUMP

Päästikut on võimalik kasutada Pildi Hulga baasil, mis on seadistatud „Remote“ Halt väljal, mis paikneb Pildi sammul. „Audio bump“ simuleerib vastuvõetud audio täis tasemele.

### **19.13.12 Audio sisestus (Audio input)**

Audio sisendi tüübid – valikuteks on „None“, „Energy only ChamSys audio“, „ChamSys audio interface“ ja „ChamSys audio left only“.

Audio sisendit toetatakse läbi ChamSys USB Audio liidese. MagicQ pultide tagapaneelil olevad audio ühendused ei toeta audiot. „ChamSys audio interface“ valik võimaldab kontrollida erinevaid sagedusi samas kui „Energy only“ valik võtab vastu kõikide audio kanalite keskmise.

Kui „ChamSys audio left only“ puhul, siis kõik signaalid mis võetakse vastu duplitseeritakse

paremale kanalile. See on kasulik situatsioonides kus on ainult mono audio võimalik.

### **19.13.13 Audio Min/Max Tase (Level)**

Audio sisendi tasemed. Miinimumi kasutatakse, et kohandada müra, samas kui maksimumiga võib suurendada nõrga signaali tugevust.

Kui see on seadistatud „non zero values“ siis kui väärtused on alla miinimumi või üle maksimumi ignoreeritakse ja tasemed ühtlustatakse vastavalt.

### **19.13.14 Paraleel Pordi Aadress (Parallel Port Address)**

Tuleb kasutada kook „Artistic Licence“ paraleel prodi dongliga.

### **19.13.15 Monitori sätted (Monitor Settings)**

Monitoride sätted paiknevad „Setup, View System, View Monitors“ all.

## **19.14 MIDI/ Ajakoodi sätted (Timecode Settings)**

### **19.14.1 Ajakoodi raamistus tüüp (Timecode framing types)**

Ajakoodi tüüpideks on „EBU-25, SMPTE30, NTSC30 ja Film 24“. Kui ChamSys MIDI/SMPTE moodul on paigutatud Staatus ekraanile (Status display) näitab käesolevat ajakoodi, mis sisestakse moodulist.

### **19.14.2 Ajakoodi jätkuvad raamistused (Timecode continue frames)**

MagicQ on sätestatud välisele ajakoodile ja välise ajakoodi allikaks on ajutiselt MagicQ'le kadunud siis MagicQ automaatselt jätkab ajakoodi juurdekasvu. Antud parameeter täpsustab kui kaua MagicQ jätkab genereerimist kuni peatumiseni. Peale seda ajakood peatub kuni signaali jätkumiseni.

### **19.14.3 Ajakoodi hüpe tajub raamistikku (Timecode jump detect frames)**

„Timecode jump detect parameter“ on raamistiku arv mille MagicQ ootab enne hüppe sooritamist. Võimaldab võltsi ajakoodi väärtuseid ignoreeritakse.

„MIDI Show Controlli“ tüüp täpsustab kuidas MagicQ toetab MIDI show kontroll käskluseid.

#### **19.14.4 Ajakoodi tüüp (Timecode in type)**

Valikuteks on „None, LTC, MIDI ja Art-Net (retransmit – taasedastus)“.

„Art-Net'i“ (taasedastus) põhjustab kõiki LATC või MIDI vastuvõetud ajakoodi, mis edastatakse MIDI/SMPTE liidselt, edastatakse võrku nagu „Art-Net'i“ ajakood.

Kui antud valik on sätestatud LTC või MIDI siis ajakoodi tüübiks peaks olema seadistatud „None“.

#### **19.14.6 MIDI „tüübis“/ MIDI „kanalis“ (MIDI In Type/ MIDI In Channel)**

Valikuteks on „None, Any Channel või Requested Channel“. Kui see on seadistatud „Any Channel“ siis MagicQ töötleb MIDI noote, mis on vastuvõetud suvaliselt MIDI kanalilt. Kui see on seadistatud nõutud kanalile (Requested Channel) siis MagicQ töötleb ainult MIDI noote määratud MIDI „In Channel“ kanalilt.

#### **19.14.7 MIDI „välja tüüp“/ MIDI „välja kanal“ (MIDI Out Type/ MIDI Out Channel)**

Valikuteks on „None“, „Any Channel“ või „Requested Channel“. Kui sätestatud „Any Channel“ saadab MagicQ MIDI noote kanalile, mis on sätestatud makro välale Pildi Hulgas. Kui sätestatud „Requested Channel“ siis MagicQ saadab MIDI noodid MIDI „Out Channel“ kanalile, mis on sätestatud olenemata sellest kas kanal on Pildi Hulga marko väljalt määratud või mitte.

Valikuid võib kasutada samal ajal kui „timecode in“/“timecode generation“.

#### **19.14.8 MIDI Show kontrolli tüüp (MIDI Show control type)**

Valikuteks on „Normal“, „Cue Stack 1“, „Playback 1“. See determineerib millist Pildi hulk käivitatakse MIDI Show kontrolli (MSC) käskluseid vastu võetakse.

„Normal“ režiimis, MSC käsklused kahe parameetritega (Q number, Q list) käivitab Pildi Hulga, Pildi Hulga Arhiivis. MSC käsklused koos ühe parameetriga (Q number) käivitab Pilte Pildi Arhiivis.

## **19.15 Mitme Puldi Seaded (Multiple Console Settings)**

\*

## **19.16 Riistvara sätted (Hardware Settings)**

### **19.16.1 Tase üle 0 LTP aktiveerimiseks (Level above 0 to activate LTP)**

Mõningatel juhtudel liugurid või kodeerijad võivad genereerida lisa müra – nendes oludes võib antud sätte määramine kõrgemale tasemele (nt. 5), mis võib eemaldada vea efekti.

### **19.16.3 Kodeerija summutamine (Encoder Damping)**

Kasutage antud valikut „MagicQ PC Wingi1“, et parandada kodeerijate tööd. Sellel valikul ei ole efekti MagicQ pultidel.

### **19.16.4 Puute-ekraan (Touch Screen)**

Puute-ekraani on võimalik keelata juhul kui ekraan ei tööta korralikult ja põhjustab probleeme.

### **19.16.5 Kodeerijad (Encoder)**

Kodeerijaid on võimalik keelata juhul kui nad ei tööta korralikult ja põhjustavad probleeme.

### **19.16.6 Vigane Liuguri Mask (Faulty Fader Mask)**

Liu gurid on võimalik keelata juhul kui nad ei tööta korralikult ja põhjustavad probleeme.

Võib kasutada järgnevaid väärtuseid:

Set to 1 to disable the main faders. (sätestage 1, et keelata peamised liu gurid)

Set to 2 to disable Wing 1 lower faders. (sätestage 2, et keelata Tiiva 1 alumised liu gurid)

Set to 4 to disable Wing 1 upper faders. (sätestage 4, et keelata Tiiva 1 ülemised liu gurid)

Set to 8 to disable Wing 2 lower faders. (sätestage 8, et keelata Tiiva 2 alumised liu gurid)

Set to 10 to disable Wing 2 upper faders. (sätestage 10, et keelata Tiiva 2 ülemised liu gurid)

### **19.16.7 Voolu vea tajumine (Power Fail Detection)**

Antud säte keelab voolu vea tajumise antud kasutuskorral juhul kui funktsioon annab valehäiret.

Säte ei säili peale lähtestamist või sisse/välja lülitamist.

### **19.16.8 Ekraani Päästmine (Screen Save)**

Antud säte keelab ekraani pääste käesolevaks kasutuskorraks.

Säte ei säili peale lähtestamist või sisse/välja lülitamist.

### **19.16.9 Aeglustatud Väljund (Reduced rate Output)**

MagicQ määrab aeglustatud Väljundni „Mixed+Changes only“. See vähendab võrgu/usb informatsioon edastamise kogust kui DMX väärtuseid ei ole muutuvad. See vähendab ka „Art-Net'i“ seadmete edastatavate informatsiooni madalama puhveramiseni, nii et „Art-Net'i“ on võimalik kasutada ka kõrgema koormusega võrgus.

Puldid ja PC installatsioonid on programmeeritud nii vanematel MagicQ versioonidel, et antud säte on määratud automaatselt „Mixed + Changes only“ kui süteem käivitatakse peale uuendamist. Sätet on võimalik muuta. Eelneva sätte nime on muudetud „Normal'ist“ „Continious“. Soovitatav on kasutada „Mixed+Changes only“ juhul kui kasutatakse juhtmevaba võrku.

Informatsiooni pakid, mis edastatakse WWIYG ja „Capture“ edastatakse ainult juhul kui informatsioon muutub. „Reduced rate DMX“ valik ei mõjuta WYSIWYG või „Capture“ informatsiooni.

DMX informatsioon mis edastatakse MagicQ Tiibadele ja liidestele edastatakse ainult juhul kui informatsioon muutub – vähendab informatsiooni mida edastatakse üle USB. RX informatsiooni LED näitab kui informatsiooni edastatakse. Juhul kui informatsiooni ei edastata vilgub püsivalt põlemise asemel.

Vanemad DMX seadmed ei suuda funktsioneerida täis DMX'i kiirusel. Kasutage antud valikut, et vähendada DMX'i uuendamise kiirust – vähendab informatsiooni edastamise kiirust. Ei mõjuta DMX'i kiirust, sest see võib olla seadme kontrolli all.

Mõningad Ethernet seadmed ja võrgu liidesed ei ole võimelised töötama kiirel Etherneti liiklusel, näiteks, kõigi MagicQ 32 universumi edastamisel. Antud seadmete puhul on soovitatav kasutada „Mixed+ Changes“ sätet – see edastab informatsiooni samal kiirusel kui, muutuvast järjekorras, kindlustades, et seade on võimeline informatsiooni vastu võtma.

MagicQ edastab informatsiooni „Art-Net'ile“ ja „Visualiser'isse“ korra sekundis, olenemata sellest kas informatsioon on muutunud või mitte.

## **19.17 Üldised Sätted (General Settings)**

### **19.17.1 Tausta pilt**

Kasutajad võivad nüüd lisada enda tausta pildi kopeerides faili nimega „usersplash.bmp“ MagicQ kasuta.

## **19.18 Üksikud Taasesetuste sätted (Individual Playback settings)**

Sätteid üksikute taasesetuste (pildi hulkade) kohandamiseks on „View Options“ ja „View Defaults“ vaadete all Pildi Hulga Aknas (Cue Stacks Window).

## **19.19 Puute-ekraani kalibreerimine**

Juhul kui puute-ekraan ei toimi korralikult võib olla vajalik selle kalibratsioon.

Seadistuste Aknas tuleb vajutada „Cal Touch“ nupule. Seejärel käivitub kalibratsiooni režiim. Kalibreerimiseks tuleb vajutada ekraani alumist vasakut nurka ja seejärel ekraani paremat ülemist nurka. Vajutage ekraani nurkadele vastavalt ekraani juhistele.

Kalibratsioonist lahkumiseks tuleb vajutada uuesti „Cal Touch“ füüsilisele nupule.

Toimingu jaoks on soovitatav kasutada väikest tõmbi otsaga vahendit. Kalibreeri ühte ekraani



korraga.

## **19.20 Eredus ja Kontrast**

Peamise ekraani ereduse kohandamiseks tuleb vajutada CTRL ja kohandada kasutades paremal all paiknevat kodeerijat. LED ekraanide puhul tuleb kasutada ülal paremal paiknevat kodeerijat. Ekraanide välja lülitamiseks tuleb vajutada CTRL ja vastava ekraaniga seondava kodeerija nupule.

Et lülitada välja kõik valgustid puldil (ekraanid, LED'id, puldi valgustus) tuleb vajutada CTRL ja vajutada „All lights“ nupule.

Selleks muuta Taasesitus Tiibad kontrasti tuleb kasutada „Wing Contrast“ kodeerijat. Mitme Taasestuste Tiiva puhul tuleb vajutada CTRL ja „Next Page“ nuppu tiival mille kontrasti soovitakse muuta.

## **19.21 Puldi lambi eredus**

Puldi lampide ereduse kohandamiseks tuleb vajutada CTRL ja kasutada ülal paremal olevat kodeerijat. Lampide välja lülitamiseks tuleb vajutada CTRL ja vajutada kodeerijaga seonduvale nupule.

## **19.22 LED'ide eredus**

LED'ide ereduse kohandamiseks tuleb vajutada CTRL ja kasutada all vasakul olevat kodeerijat. LED'e ei ole võimalik välja lülitada, nad annavad märku, et pult töötab.

## **19.23 Puldi lukustamine**

Pult toetab lihtsat lukustamise süsteemi. Lukustamiseks vajutage CTRL ja ülal vasakul paikneva kodeerijaga seonduvat nuppu. Puldi avamiseks tuleb vajutada sama kombinatsiooni.

## **19.24 Nuppude Test režiim**

Test režiimi sisenemiseks tuleb vajutada mõlemat puute-ekraanil olevat SHIFT nuppu samal ajal. Test režiimis ei ole nuppudel ja liuguritel nende tavapärased funktsioonid, selle asemel ilmub ekraanile sõnum, mis viitab vajutatud nupule.

Antud režiimis on ekraanil esitatud kaardistik kõigist nuppudest, kodeerijatest ja liu guritest. Nupp muutub vajutamisel roheliseks vajutamisel ja vabastamisel, juhul kui nupp toimib korralikult. Kodeerijate puhul tuleb pöörata kodeerijaid mõlemas suunas. Liu gureid tuleb viia 0 tasemele ja tõsta maksimaalsele.

LED'ide puhul tuleb minna test režiimi ja vajutada CTRL 1 ja CTRL 2 et testida erinevat värvi LED'e. Vajutage CTRL 0, et minna tagasi LED'ide tavalisse staatusesse.

MagicQ PC puhul tuleb sisestada klahvistikult „test“, et siseneda test režiimi ning seejärel hoida SHIF ja CONTROL. Režiimist väljutamiseks tuleb vajutada SHIFT ja CONTROL.

## **19.25 Voolu allika kaitse**

Mõned Puldid sisaldavad akut, mis kaitseb voolukatkestuse korral. Aku suudab pulti töös hoida 5 kuni 15 minutit mille jooksul on soovitatav salvestada töö ja pult välja lülitada või probleem lahendada.

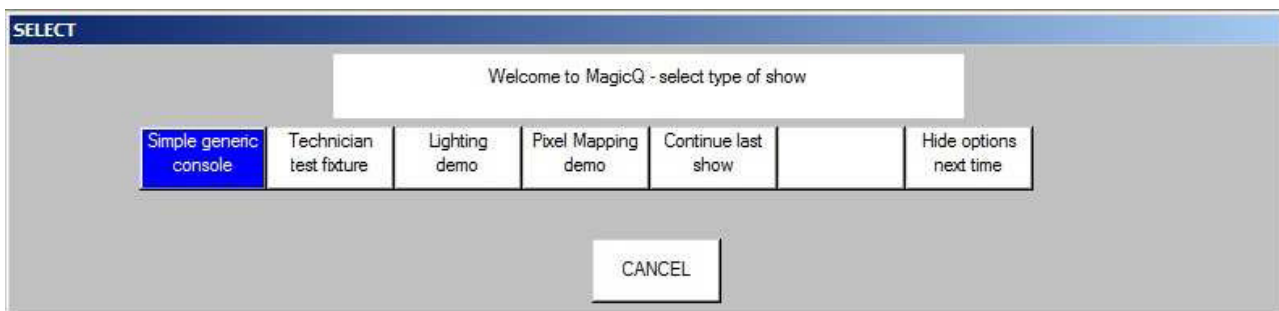
Juhul kui teil oleval versioonil ei ole akut siis on soovitatav kasutada UPS'i.

## **20 MagicQ PC kasutamine Windows ja Mac operatsioonisüsteemides**

Programmi on võimalik alla laadida ChamSys'i kodulehelt [www.chamsys.co.uk](http://www.chamsys.co.uk).

Programm võimaldab kasutada 32 Universumit ning toetab kolmandate osapoolte loodud USB kasutajaliideseid.

Esimesel kasutuskorral pakub programm valikuid demo showdest.



Akent on võimalik peita järgneval kasutuskorral vajutades „Hide Options Next Time“ nupul. Seda on võimalik uuesti lubada minnes „Setup, View Settings, Windows, Start Mode“ valiku juure ja vajutades „Choose Demo show“.

## 20.1 Lihtne tavapärase pult

Valides „Simple generic console“ avab MagicQ lihts vaates (Simple View) ja laeb lihtsalt 48 kanali tavalise puldi show faili.



Antud režiimis töötab pult 48 kanali tavapärase teatri puldina, millele on pathcitud 48 dimmerit alustades Universumist 1 kuni Universumini 48.

Juhul kui on ühendatud MagicQ Wing, MagicQ Twin DMX kasutajaliides või MagicDMX liides siis 48 kanalit on automaatselt väljendatud 1 väljundisse.

Olemas on 10 taaseituse liugurit märgitud kui LB1 kuni LB10. Olenevalt ekraani resolutsioonist võib olla iga liuguri juures > ja ll. PB1 kuni PB10 on sama, mis liuguri juures oleva S nupule vajutamine.

Pildi salvestamiseks tuleb seadistada liugurid vastavalt vajadusele. Vajutage REC ja S nuppu Taaseituse liuguri juures, millele soovitakse Pildi salvestada.

Programmeri tühjendamiseks tuleb vajutada CLEAR, mis viib liugurid oma vaikimis väärtustele.

Jooksu salvestamiseks, tuleb salvestada mitu pilti taasesitusele.

Selleks et eemaldada pilte taasesituselt tuleb vajutada REM ja vajutada vastava taasesituse S nupule.

Nimetamine toimub samaselt toimingutele MagicQ puldile.

Liugurite lehekülgi on võimalik vahetada „Next Page“ ja „Prev Page“ nuppudega.

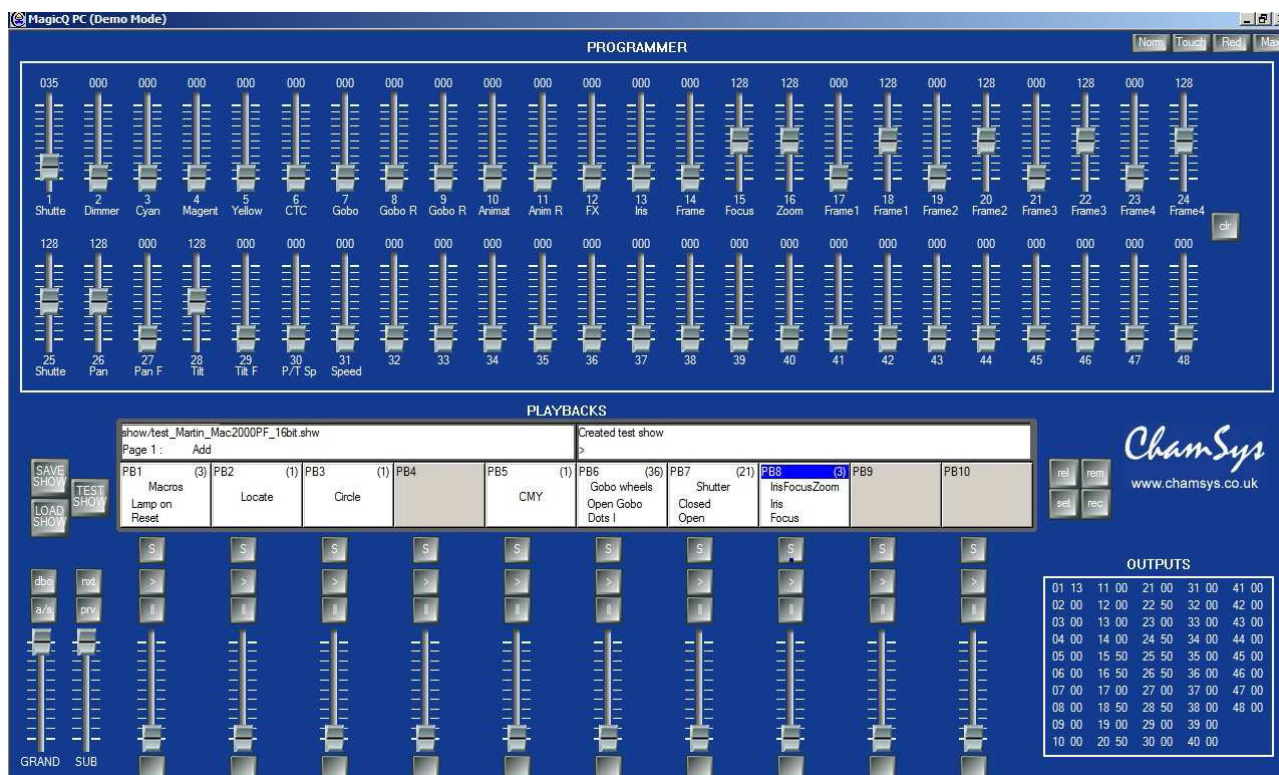
„Normal“ ja „Simple“ vaate vahel on võimalik vahetada vajutades rakenduse ääres olevale nupule.

## **20.2 Tehniku Testi Seade**

Selleks et seadmeid testida tuleb vajutada TEST SHOW nupule ja valida seade ning režiim.

Uus show luuakse kasutades seadet, mis on patchitud DMX aadressile 1 esimesel universumile. 48 liugurit esindavad seadme kuni 48 kanalit. Igal on liuguril on vastava omaduse nimi ning nende väärtused on vastavad nende vaikimis väärtustele.

All olev pilt esitab Martin Mac2000PF 16bit režiimis.



Taasesituse liugurid on automaatselt sätestatud kasutama kasulikke funktsioone seal hulgas Makrod lampide sisse/välja lülitamiseks, „Locate“ ja „Movement“, „Color“, „Gobo“, ja „Strobo“ test.

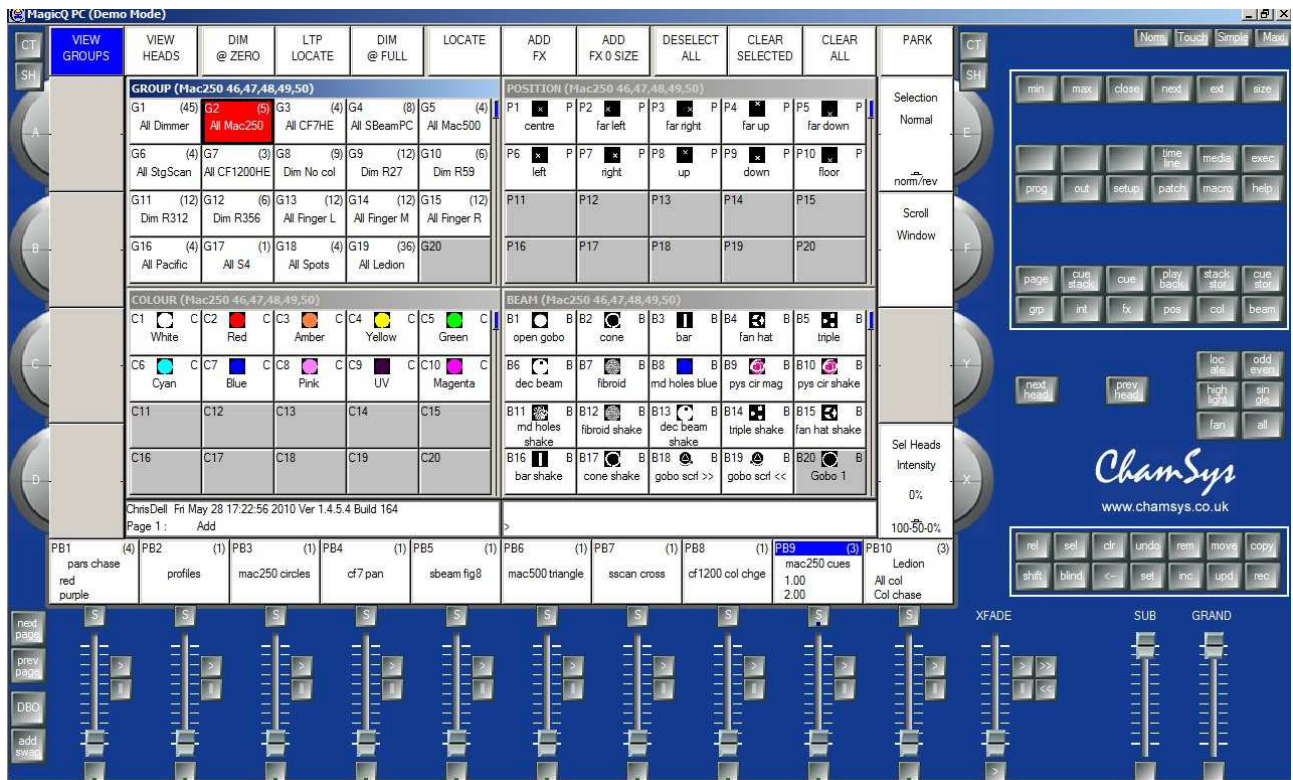
Juhul kui on ühendatud MagicQ Win g, MagicQ Twin DMX kasutajaliides või MagicDMX liides siis 48 kanalit on automaatselt väljendatud 1 väljundisse.

Eelseadistusega liugurid on kasutusele selleks, et muuta üksikute omaduste väärtuseid. Kasutage SHIFT ja liugureid, et teha täpseid kohandusi.

## 20.3 Demo Showd

„Start-up“ aken annab kasutajale valiku ksautada standardsetest Valgusshow demot või PixelMapping demo showd.

Võimalik on vaadelda ka teiste seadmete demo show'sid, minnes „Setup, View Settings, Load Show“.



## 20.4 Puute vaade (Touch View)

Puute vaade on disainitud kasutama puute-ekraani suuremate nuppudega võimaldamiseks lihtsamalt valida funktsioone. Puute vaate valimiseks tuleb vajutada „Touch“ või „Touch2“ rakenduse ülal paremal nurgas.

## 20.5 MagicQ PC / Mac Piirangud

Kui MagicQ PC'ga ei ole ühendatud ühtegi MagicQ USB seadet või MagicQ USB Wing seadet siis väike kogus kaug ja automaatseid omadused on piiratud ja „Demo Mode“ on esile toodud nimereal. See ei mõjuta show programmerimist või taasesitust.

Piiratud funktsioonideks mida ei ole toetatud ilma MagicQ USB või MagicQ Wing liideseta:

- Execute Window full screen (akna avamine üle ekraani)
- Scheduled Events (Plaanitud sündmused)
- Remote Control Protocol (serial, or network) [Kaugjuhtimisega kontroll protokoll (serial või võrgu )]
- Web Server editing (viewing is supported) [Võrgu serveri kohandamine (vaatlemine on lubatud)]
- Autostarting Playbacks (Automaatne Taasesituste käivitamine)
- Playback Synchronisation (Taasesituste sünkroniseerimine)

- Multi Programming (Multi programmeerimine)
- Triggering of playbacks using DMX input
- Mouse control of pan/tilt (only supported when connected to a MagicQ Wing with encoders) (Hiirega pan ja tilti kontrollimine) [Toimib ainult MagicQ Wing liidsega millel on kodeerijad]
- iPhone / iPad / Android Remote (iphone/ipad/android kaujuhtimine)
- Audio control and playback synchronisation with Winamp - (audio kontrollimine ja taasesituse sünkroniseerimine winampiga)

Liidese kasutamine ei eemalda limitatsioone, tegemist on õppimiseks mõeldud tarkvaraga.

## 21 Automaatika (Automation)

### 21.1 Plaanitud sündmused (Scheduled Events)

Võimalik on seadistada plaanitud sündmuseid, mis aktiveeruvad kindlaks määratud ajal. See võimaldab päeva ja kella aja järgi joosta taasesitusi automaatselt.

Plaanitud sündmused on toetatud MagicQ pultide poolt ja MagicQ PC millega on ühendatud MagicQ Wing.

Antud omaduse kasutamiseks tuleb määrata, Pildi Hulga aknas „Halt“ väljale „Sched“. Välja muutmiseks tuleb teha topelt klõps väljal. Seejärel tuleb sisestada aeg „Wait“ väljale. Võimalik on sisestada täis aeg:

19/30/5 ajamääranguks 19 tundi 30 minutit ja 5 sekundit

või

\*/10/0 et sündmus toimuks iga tunni tagan 10 minutit peale täistundi

või

\*/\*/0 iga minuti jaoks

#### 21.1.1 kuupäevad ja nädalapäevad

Võimalik on seadistada ka kuupäevi. Kuupäevad sisestatakse makro väljale alustades Z ja lõpetades Z. Näiteks, et seadistada 24 Detsembril 2005 tuleb sisestada:

Z24/12/2005Z

Võimalik on täpsustada kindel nädalapäev kasutades märke A – G kui A vastab esmaspäevale, B teisipäevale jne...

Seea et sündmus toimuks igal esmaspäeval ja teisipäeval tuleb sisestada:

ZABZ

Selleks et sündmus toimuks iga kuu esimesel päeval tuleb sisestada:

Z1Z

### **21.1.2 Päikesetõus+loojumine (Astronoomiline)**

MagicQ käivitab sündmuseid ka päikesetõusu või loojumise järgi kindlas asukohas.

Selleks et päikesetõusu ja loojumise järgi seadistada tuleb MagicQ konfigureerida korrektse laius ja pikkuskraadi ning ajatsooniga. Antud parameetreid on võimalik kohandada „Setup, View Settings, Mode“ alt. Päikesetõus ja loojumise seadistusi käeoleva asukoha järgi on võimalik vaadelda „Setup, View Settings, View Status“.

Selleks et sündmust seadistada tuleb esmalt määrata Pildi Hulga alt „Halt“ väljale „Scheduled“ (topelt klõps väljale, et seda muuta). Siis sisestage „Wait“ väljale kas R päikesetõusuks või S loojumiseks.

Võimalik on määrata nihkeid, nii et sündmus algab enne või peale loojumist või tõusmist.

Näiteks et käivitada 20 minutit peale päikesetõusu tuleb sisestada

R+0/20/0

Selleks, et käivitada 30 minutit enne päikeseloojumist

S-0/30/0



## 21.2 Automaatne taasesituste käivitamine/ „Executes“ (käivitused)

MagicQ sisaldab mitu valikut automaatseks Taasesituste ja Käivituste esitamiseks. Antud valikud kättesaadavad kui MagicQ puldid või MagicQ PC süsteemidel mis on ühendatud MagicQ USB Wing või muu liideseaga. Valikuid on võimalik näha „Setup, View Settings, Playback, Activate Playbacks On Start“ alt.

## 21.3 ChamSys Audio liides

MagicQ toetab ChamSys Audio liidest – liides mis võtab vastu 2 erinevat audio signaali ja töötleb signaale. Audio ei ole hetkel puldi tagapaneelil olevate ühenduste poolt toetatud.

ChamSys Audio liides analüüsib iga signaali 7 erineval sageduse laineala – mis koosneb 63HZ, 160HZ, 400HZ, 1KHz, 2.5KHz, 6.2 KHz, 16KHz, 63Hz. Tasemed igale kanalile on võimalik määrata seadistama Taasesitusi, selleks et määrata pildi hulkade ja jooksude kiiruseid.

Pildi Hulkade valikuteks on 4 võimalikku audio režiimi – „Audio Controls fader level“, „Audio bumps go“, „Audio sets BPM“, „Audio jumps Cue Stack“. Audio režiimid ei ole aktiivsed kuni Pildi Hulk aktiveeritakse liuguri tõstmisega või vajutades GO nuppu.

Tehke topelt klõps Audio kanalil, et valida kanal millele vastata. „Audio level“, „audio parameter 1“ ja „audio parameter 2“ peaksid olema sätestatud 0.

„Audio Controls fader level“ võimaldab liuguri taset kontrollida vastuvõetava audio taseme poolt. Antud viisil on võimalik kontrollida erivaid funktsioone olenevalt sellest kuidas on seadistatud Liuguri valikud. Näiteks on võimalik kontrollida iirise avanemist liikuvale seadmel seadistades „Fader controls LTP (IPCB) chans“ valiku või kontrollides Master Intensity liugurit. Kui kasutades antud režiimi, siis Audio P1 ja Audio P2“ võib seadistada vastama:

- Audio P1 = 0 Normal (otsene käivitumine tasemel)
- Audio P1 = 1 Decayed (Audio P2 laguneb iga „sample'ga“)
- Audio P1 = 2 Pulse (käivitub Audio Tasemel, Audio P2 „pulsi“ välteks)
- Audio P1 = 3 Pulse decay (käivitub Audio Tasemel, laguneb iga Audio P2 „sample'ga“ )
- Audio P1 = 4 Switch (käivitub/lülitub välja Audio Tasemel)
- Audio P1 = 5 Slow (suureneb/väheneb Audio P2 iga „sample“ järel)

„Audio bumps go“ põhjustab Pildi hulga minema jär gmisele sammule iga audio tõusu järel eelnevalt täpsestatud kanalil. See võimaldab Pildi Hulgale järgida muusika rütmi. Seda on soovitatav kasutada Pildi Hulgaga mis on seadistatud Pildi Ajastusele (Cue timing) Jooksu Ajastusele (Chase timing).

„Audio sets BPM“ põhjustab Pildi hulga olema seadistatud kui Jooks et automaatselt seadistada jooksu kiirus vastavalt määratud audio kanalile. Pildi Hulk peaks olema määratud kasutama „jooksu ajastust“.

„Audio jumps Cue Stack“ võimaldab tasemed täpsustatud kanalil determineerida milline sama Pildi Hulgas käivitatakse.

## 21.4 Klahvistiku Makrod

Klahvistiku makrod võimaldavad salvestada nupuvajutuse jadasid selleks, et vajutusi sobival hetkel kasutada. Klahvistiku makrosid on võimalik määrata igale nupule puldil (kaasa arvatud CTRL+ ja SHIFT+ kombinatsioonid). Esimesed 10 klahvistiku makrot on ligipääsetavad läbi „Quick Macro“ tööriistariba.

Selleks et salvestada klahvistiku makrot tuleb siseneda Makro Aknasse, vajutada RECORD ning valida millist makrot salvestada. Pult salvestab järgnevad kasutajapoolse nupuvajutused kuni „End Macro“ nupule vajutamist Makro Aknas.

Et määrata makro kindlale nupule tuleb vajutada „Assign Macro“ nupule ning vajutada soovitud klahvile. (näiteks üks kuuest lisa/tagavara klahvist). Makrosid on võimalik määrata ka klahvi kombinatsioonidele. Makrod salvestatakse show faili ning neid on võimalik salvestada ka Puldi sätetesse.

Valele nupule makro määramisel on võimalik tegevust korrates makro määrata soovitud nupule.

Määratud makrosid on võimalik eemaldada klahvidelt vajutades „De-assign Macro“ nupule. Makrosid on võimalik vaadelda Makro Akna „View Data“ vaates.

Makrod on võimalik välja lülitada Seadistuste Aknast, kasutades „Inhibit Macros“ valikut.

### 21.4.1 Kiir Makro tööriistariba (Quick Macro Toolbar)

Makro tööriistaribale on võimalik kiiresti ligipääseda vajutades Staatus ekraanile (Status Display)[ekraani osa Taasesituste PB1 – PB5 kohal, millel on kell]. Riba on võimalik sulgeda uuesti eelmainitud ekraanile vajutades.

Tööriistaribal on esile toodud klahvi makrod 1 – 10.

## 21.4.2 Klahvistiku Makro Ajastused (Keyboard Macro Timing)

Klahvistiku Taasesituste makro võib kasutada ka ajastusi kui makro salvestamisel määrati ajastused või kasutatakse väliseid ajakoodi allikaid. Vaikimisi on seadistatud, et makrosid taaseistatakse kasutades „Immediate“ ajastust. Ajastuse muutmiseks kas „Real Time“ või „Time Code“ tuleb vajutada SET TIMING nupule.

Ajastus tüüpi on võimalik muuta peale makro salvestamist – välise ajakoodi kasutamisel on nõutud, et valik sooritataks enne makro salvestamist. See võimaldab puldidi salvestada klahvi ja nupuvajutused vastavalt vastuvõetava ajakoodi signaalile.

Ajastusi on võimalik kohandada Makro Akna „View Data“ vaates, kasutades klahvistikku ja kodeerijat E. Mitme asja muutmiseks makros tuleb kasutada SHIFT'i ja kursori klahve.

Ajakoodi kasutamisel + ja – määranguid on võimalik ajastuse nihete määramiseks, sündmuste jada esitamisel.

## 21.4.3 Sisseehitatud Markod (In Built Macros)

MagicQ toetab sisseehitatud makrossid, mis viivad läbi tavapäraseid programmeerimise klahvi vajutuse kombinatsioone, sealhulgas mitmeid, mis nõuavad samaaegselt mitme nupul alla vajutamist. Vajutage sisseehitatud Makrode nuppu ja valige makro mis määrata käesolevale esemele Makro Aknas.

# 22 Käivitamise Aken (Execute Window)

Käivitamise Aken on eriline aken mis on disainitud võimaldama kasutajal kohandada MagicQ vaadet ja tunnetust. Akna ülessehitus on kohandatav, see võib sisaldada Gruppe, Palette, Makrosid, Pilte ja Pildi Hulki.

VIEW DESIGN	VIEW EXECUTE	VIEW MAX				ASSIGN SPECIAL	SET WALL PAPER	SET GRID SIZE	SET WIN SIZE	SET PASS WORD
View Page 1	EXECUTE (Page 1:)									
Next Page	G13 All Finger L	G14 All Finger M	G15 All Finger R	G18 All Spots	G16 All Pacific	G8 Dim No col	G9 Dim R27	G10 Dim R59	G11 Dim R312	G12 Dim R356
Buttons	G2 All Mac250	G3 All CF7HE	G4 All SBeamPC	G5 All Mac500	G6 All StgScan	G7 All CF1200HE				
Normal Norm/Ellip	P1 centre	P2 far left	P3 far right	P4 far up	P5 far down	P6 left	P7 right	P8 up	P9 down	P10 floor
	C1 White	C2 Red	C3 Amber	C4 Yellow	C5 Green	C6 Cyan	C7 Blue	C8 Pink	C9 UV	C10 Magenta
	B1 open gobo	B2 cone	B3 bar	B4 fan hat	B5 triple	B6 dec beam	B7 fibroid	B8 md holes blue	B9 pys cir mag	B10 pys cir shake
	B11 md holes shake	B12 fibroid shake	B13 dec beam shake	B14 triple shake	B15 fan hat shake	B16 bar shake	B17 cone shake	B18 gobo scr >>	B19 gobo scr <<	
	M1 Locate		SP4 Clear	SP5 Blind						SP3 Close

## 22.1 Disaini vaade (Design View)

Kasutaja täpsustab nuppude valiku (kasutades „Set Grid Size“ nuppu suuruse määramiseks) kopeerides valitud esemed teistest akentest. Näiteks, et asendada Gruppu „Execute“ Aknast, tuleb minna Grupi Aknasse, vajutada „Copy“ ja seejärel minna „Execute“ aknasse ning valida kopeerimise sihtpunkt.

Pile ja Hulki on võimalik salvestada otse „Execute“ Aknasse kasutades vajutades „Record“ ning valides tühja sihtpunkti.

Võimalik on korraga kopeerida mitu eset.

Akna on kaks režiimi „View Design“ ja „View Execute“. Esimest kasutatakse akna kohandamiseks ja sellele asjade paigutamiseks, teist taasesituste käivitamiseks.

Võimalik on määrata ka eri funktsioone, „Execute“ Akna tabelisse. Määratavate funktsioonide hulgas on „Execute Page Up“, „Execute Page Down“, „Change to Exec Page“, „Close“, „Blind“, „Clear“, „Lamp On“, „Lamp Off“, „Reset“, „Key Lock“. Nende määramiseks tuleb vajutada ASSIGN SPECIAL nupule.

Olemas on ka eri funktsioon tsoonide kontrollimiseks – mis lubab/keelab „hot-takeover“ staatust.

Need võimaldavad kontrollida keerulist DMX kanalite juhtimist läbi lihtsa liidese.

Võimalik on kasutada ka „execute“ nuppe olema Ellipsi (Ellipse) tüübiks. Vaikimisi on nappudel nüüd vastavalt oma funktsioonile värvid. Aktiivsed funktsioonid on esile toodud heledamatena.

## 22.2 Täis ekraanil vaade (Full Screen)

„Execute“ Akent on võimalik kasutada täis ekraanil, võimaldades seeläbi kogu ekraani kohandada. Kasutades „Run in Execute Window“ valikut Seadistuste Aknas kindlustab, et MagicQ pult või MagicQ PC käivitub „Execute“ Aknas. MagicQ PC puhul täis ekraani seadistusega „Execute“ Aken töötab juhul kui MagicQ PC on ühendatud MagicQ Wing liideselega. Akna suurust on võimalik seadistada „Set Win Size“ nupuga – vaikimisi on seadistatud 1024x768 resolutsioon MagicQ PC'l ja MagicQ Puldil 800x600.

Võimalik on kaitsta „Execute“ Akent, nii et kasutajal on ees ainult „Execute“ Aken ja ei ole võimalik kasutada peamised MagicQ rakenduse aknaid. „Execute“ aknast tuleb selleks seadistada parool vajutades „Set Password“ nupule. Kui kasutaja üritab sulgeda akent pakutakse valikuteks rakenduse välja lülitamine või parooli sisestamisel peamiste MagicQ rakenduse akente esiletoomine.

Selleks, et parooli lähtestada tuleb ühendust võtta MagicQ PC edasimüüjaga.

Võimalik on seadistada ka turvaseade mille tulemusel nõutakse parooli „Execute“ nappude kasutamiseks. Lisa seadistusena on võimalik kasutada ka „Key Lock“ nuppu, mida on võimalik paigutada „Execute“ Aknasse. Juhul kui parooli ei ole määratud siis tühja parooli välja kinnitamine avab akna.

## 22.3 Lliugurid

„Execute“ Aken toetab nii liugureid kui ka nuppe. Nii Pildi Hulgad kui ka Pildid on esitatavad liuguritena. Et määrata Pildi Hulk või Pilt liugurina tuleb vajutada nupule E, mis vahetab nupu ja liuguri vahel. Kui seadistus on määratud liuguritele siis ilmub ekraani nurka „F“. Liugurid on esile toodud ainult „Execute“ vaates ja mitte „Design“ vaates.

Liugurid võivad olla kaks korda nii pikad kui nupud. „Execute“ vaates liugurieid seadistades tuleb jätta karp liugurite all tühjaks. Liugur seadistatakse „Execute“ vaates automaatselt täitma kahe karbi ruumi.

## 22.4 Nupud

Vaikimisi on seadistatud, et „Execute“ aknas olevad nupud vahetavad oma funktsiooni sisse/välja staatusele nupu vajutamisel. Võimalik on seadistada nuppu, mis kontrollib Pildi või Hulka, nii et see rakendub koheselt. Viige kursor nõutud esemel ja kasutage nuppu „E“, määramaks eseme tüüp „Button F1“.

Nuppe on võimalik kasutada ka kui solo nuppe (tuntud ka kui raadio nupud), nii et grupi nupud on programmeeritud kui Pildid ja Hulgad viisil, et ainult üks võib olla korraga aktiivne. Kasutage nuppu „E“, et valida „Solo“.

Grupp koosneb kõikides kõrval paiknevatest nuppudest horisontaalsel real, millele on „Item Type“ määratud kui „Solo“. „Solo“ nupud peavad paiknema kõrval. Tühjad esemed või asjad, mis ei ole määratud „Solo“ lõpetavad grupi.

## 22.5 Nuppude välimus

Nupp „B“ on ümber nimetatud kui „Appearance“ ning nüüd on võimalik valida „Boxes“ või „Colored“, et muuta nuppude ja liugurite välimust. Nuppude ja liugurite nimed kasutavad nüüd paksu kirja.

Võimalik on seadistada oma pilte „Execute“ Aknas olevatele nuppudele. Viige kursor nupule mille pilt soovitakse muuta ning vajutage BUTTON BITMAP nupule ning valige pilt. (Toetab bmp või jpeg faile).

Juhul kui on soovi seadistada nupule erinevad pildid viitamaks aktiivsele nupule ja mitte aktiivsele nupule. Sellisel juhul tuleb pildi nime lõppu lisada „up“ ja „dn“ viitamaks nupu staatusele. Näiteks:

```
mybuttonup.bmp  
mybuttondn.bmp
```

Faili valimisel valige „up“ fail. MagicQ määrab automaatselt asendus „dn“ faili kui nupp on aktiivne.

Kasutage SHIFT + CLEAR BITMAP pildi eemaldamiseks.

## 22.6 Taustapilt

Võimalik on määratatausta pilti kasutades SET WALLPAPER nuppu. Taustapilt peaks olema bmp või jpeg formaadis ning vastava suurusega, mis on määratud WIN SIZE nupu poolt.

Puldi puhul on pildi suuruseks 800x600.

Kasutage SHIFT+ CLR WALLPAPER taustapildi eemaldamiseks.

## 22.7 „Execute“ aknas olevate asjade kohandamine

Esemeid on võimalik vaadelda otse „Execute“ aknast kasutades „View Item“ nuppu. Mis muudab lihtsaks muuta Efekti ja Jooksu kiirust.

## 22.8 Automaatne Käivitus (Automated Start)

MagicQ sisaldab mitut valikut automaatseks Taasesituste ja „Execute“ käivitamiseks. Valikud on nii MagicQ pultides kui ka MagicQ PC süsteemidel, mis on ühendatud MagicQ Wing või muut liideselega. Valikute vaatlemiseks ja rakendamiseks tuleb minna „Setup, View Settings, Playback, Activate Playback On Start“.

## 23 Seadme Kohandaja (Head Editor)

Seadme kohandaja on rakendatav kasutades „Edit Head“ nuppu Patchimise Aknas. Muutuste tegemine kohandab „personality“ faile, mis on salvestatud MagicQ kõvakettale.

Seadme kohandaja koosneb viiest vaatest informatsiooni muutmiseks:

- General Üldine
- Channels Kanalid
- Ranges Ulatused

- Palettes      Paletid
- Macros        Makrod

Kõikide vaadetes olevad väärtused on muudetavad kasutades klaviatuuri või klahvistikku. Uusi sisestusi on võimalik lisada. Uusi sisestusi on võimalik lisada nimistusse kasutades „Insert“ nuppu. Ülal paremal olev kodeerija on kasutatav selleks, et kohandada eset millele kursor on paigutatud.

Seadme Kohandaja käivitamisel on ta rakendatud hetkel valitud seadmele – ehk viimane seade, mis oli patchimiseks valitud. Kui seadet ei olnud valitud on kohandaja tühi.

Kohandatavat seadet on võimalik valida Seadme Kohandaja seest vajutades „Choos Head“ nupule. Sellel on sama efekt mis „Choose Head“ nupul Patchimise Aknas – ette tuleb nimekirii võimalikest seadmetest.

Kui soovitud kohandamised on sooritatud „personality'ile“ siis muudatuste salvestamiseks tuleb vajutada SAVE HEAD nupule.

Juhul kui on soov luua uus „personality“ fail ilma eelneva failita tuleb vajutada „New Head“ nupule, kui kasutatakse uue faili alusena mõnda teist faili siis tuleb vajutada „Save As“ nuppu.

Igal momendil on võimalik valida uus seade – kuid kui muudatused ei ole salvestatud küsib pult kinnitust jätkamiseks. Ilma salvestamata tehtud muudatused kaovad, välja arvatud juhul kui eelnevat ei ole antud tüüpi seadmeid patchitud – sellisel juhul jäävad muudatused juba patchitud seadmetele kuid mitte puldil olevale „personality“ faili.

Vajutage „Patch“ nupule, et Seadme Kohandajast väljuda ning minna tagasi Patchimise Aknasse.

## **23.1 Kuidas Seadmed on salvestatud MagicQ's**

MagicQ salvestab „personality“ failid kõvakettal olevale show/heads kasuta. Seadme valimisel laetakse selle „personality“ fail kõvakettalt mällu. Show salvestamisel salvestakse „personality“ faili koopiat show faili, kinnitades seeläbi, et show toimib olenematta sellest kas antud puldil on antud „personality“ fail või mitte.

Juhul kui pulti laetakse vana show fail siis kasutatud „personality'd“, mis on show failis, kasutatakse ka show esitamisel, selleks et kindlustada ühtlane show esitus.

Võimalik on uuendada „personality“ faili, mis on show failis kasutades selleks show/heads kasutas olevat faili. Uuendamise rakendamiseks tuleb vajutada „Reload Heads“ nuppu. Prosonality laetakse kõvakettalt ning patchitakse määratud seadmetele. Võimalik ei ole taaslaadida seadet millel kanalite arvu on muudetud.



## 23.2 Üldine vaade (General View)

Üldise vaate alla on määratud fikseeritud kogus parameetreid. Antud parameetrid mõjutavad fundamentaalselt seadmete programmeerimist ning neid ei ole võimalik muuta peale seadme tüübi patchimist.

VIEW GENERAL	VIEW CHANS	VIEW RANGES	VIEW PALETTES	VIEW MACROS		REGEN PALETTES	RELOAD HEAD	CHOOSE HEAD	NEW HEAD	SAVE HEAD	SAVE AS
<b>HEAD EDITOR (Martin Mac250m4.hed)</b>											
Parameter Value											
Manufacturer Name Martin											
Short Name Mac250											
Mode Mode 4											
Head Description Mac 250 Mode 4											
Mov Head Yoke											
Max Pan 540 deg											
Max Tilt 289 deg											
Num Of Chans 13											
DMX Offset 001											
DMX Min 001											
DMX Max 499											
Colour mix CMY											
Virtual chans No											
Fake HSI No											
Multiple heads type None											
Number of heads											

### 23.2.1 Nimed

Tootja nimi, lühi-nimi ja režiim (Manufacturer Name, Short Name and Mode) on kasutusel seadme identifitseerimiseks süsteemi poolt. Väljad peaksid olema unikaalsed iga liikuva seadme puhul. Juhul kui on loodud uus „personality“ seadmele, mis baseerub standard „personality“il“ siis peaks muutma ka režiimi nime vastavalt kasutaja poolsele äranägemisele.

Lühi-nime ja režiimi kasutatakse akendes kus ei ole palju ruumi. On soovitatav jälgida, et nime pikkused oleksid võimalikult lühikesed ja ilma tühikutetea.

„Head description“ (seadme kirjeldus) sisaldab endas detaileid andmeid seadme kohta – mida on võimalik kasutada erinevatel eesmärkidel

WYSIWYG ja „Capture Patch“ patchimise nimed viitavad seadmete nimedele WYSIWYG ja „Capture“, et võimaldada pathide paigutamist „visualiseritesse“ (Visualisers).

## 23.2.2 Params

Liikuv seade võib olla kas „Mirror“ või „Yoke“ - ENTER vahetab.

„Max Pan“ ja „Max Tilt“ on kasutusel visualisatsioonides ja FLIP funktsioonis.

„Num Of Chans“ määrab kanalite numbri seadmele.

„DMX Min“, „DMX Max“ ja „DMX Offset“ võimaldavad täpsustada piiranguid kuhu seadet on võimalik patchida 512 DMX kanalil.

## 23.2.3 Valikud (Options)

„Color Mix“ kontrollib värvide segamise kanaleid – valikuteks on CMY, RGB, HSI, RGBA ja RGBAW.

Vaikimisi seadistus seadmetele, mis kasutavad CMYI - „Cyan“ kanal on 100% ning „Magenta“ ja „Yellow“ kanal on 0%. Kui seadme kasutab RGB värvide segamist - ülal esile toodud kombinatsioon annab punase – tuleb valida „CMY Invert“ (pööratud CMY) valik.

HSI ei ole liigutamisel kasutatud.

RGBW seadmed kasutavad RGBA.

Virtuaalseda kanalid. Mõned „personality'd“, nagu „Generic Scroller2chan“ on seadistatud kui „Virtual personality'd“. - Kanalit „personality's“ on võimalik patchida igale asukohale MagicQ's – erinevalt tavalisest „personality'test“ kus kanalid on jada DMX alguse aadressist. „View DMX“ vaates DMX aadresside vaäljad on kasutusel, et täpsustada aadresse igale kanalile virtuaalses „personality's“ - maksimaalselt 5 kanalit. (Tavalise „personality“ puhul kasutatakse antud välju, et täpsustada mitu seadet, mis on patchitud ühe liikuva seadmena.) „Virtuaalseid personality'd“ võib kasutada teiste ebareeglipäraste seadmete kontrolliks, nagu näiteks „Water Jet“.

Dimmeri kõver täpsustab millist kõverat kasutatakse Intensiivsuse kanalitel.

Võlts HSI ei ole veel kasutusel.

## 23.2.4 Multi

„Multiple Heads Type“ (mitmed seadme tüübid) ja sellele järgnevad väljad viitavad

„Personality'tele“, mis koosnevad mitmest elemendist – all pool on esiletoodud seksioon „personality'test“ mis koosnevad mitmest elemendist.

## 23.2.5 Meedia

Antud seksiooni kasutatakse, et automaatselt seadistada meedia serveri valikuid kui „meedia server layer“ on patchitud. Kui antud seadistustega Personality on patchitud, lisab MagicQ uue sisestuse „Setup, View System, View Media“ alla, mis baseerub antud parameetritel.

## 23.3 Kanalite Vaade „Channels View“

Antud vaade lubab täpsustada seadme erinevaid kanaleid. Oluline on märkida, et peale patchimist ei ole võimalik seadme kanalite arvu muuta.

VIEW GENERAL	VIEW CHANS	VIEW RANGES	VIEW PALETTES	VIEW MACROS	INSERT			CHOOSE HEAD	NEW HEAD	SAVE HEAD	SAVE AS
HEAD EDITOR (Martin Mac250m4.hed)											
Chan	Name	Type	16bit coarse	16bit fine	Instant	Slow enc	Invert	Attrib no	Locate	Default	Highlight
001	Shutter	LTP	no	no	no	no	no	B1A Shutter (2)	035	035	035
002	Dimmer	HTP	no	no	no	no	no	I1X Dim (0)	255	000	255
003	Colour	LTP	no	no	yes	no	no	C1X Col1 (6)	000	000	000
004	Gobo	LTP	no	no	yes	no	no	B1X Gobo1 (8)	000	000	000
005	Rotate	LTP	no	no	yes	no	no	B1F Rotate1 (10)	000	000	000
006	Focus	LTP	no	no	no	no	no	B1C Focus (12)	070	070	070
007	Focus	LTP	no	no	no	no	no	B1D FV1 (14)	000	000	000

Kanaleid on võimalik lisada kasutades „Insert“ nuppu ja kustutada kasutades „Remove“ nuppu (tuleb vajutada kaks korda, et eemaldada).

16bit'ised kanalid on viidatud sätestades „16bit coarse“ ja „16bit fine“ vastavatele kanalitele. Tavapäraseks 8bitise kanali puhul peaksid mõlemad väljad olema seadistatud kui „No“. „16bit fine“ ja „16bit coarse“ liikuva seadme omadused ei oma kõrvalisi kanali numbreid.

„Instant“ väli viitab kas kanal hüppab automaatselt uutele väärtusele mitte ei hääbu nendele. Kasulik gobo ja värv rataste puhul, kui on vaja kohest vahetumist.

„Slow Encoder“ väli muudab kodeerijate töö tavapärasest aeglasemaks. See on hea omaduste puhul kui DMX'i iga väärtus väljendab uut funktsiooni ning on vaja väikest pööret kodeerijal funktsiooni muutmiseks.

„Attrib“ väli viitab, et kanali funktsioon on kasutusel ja seda kasutatakse „masking“, „morphing“ ja „cloing“ funktsiooniga. Kahte kanalit ei tohiks olla kunagi „attrib“ väljal – välja arvatud juhul kui kaks kanalit moodustavad 16 bitise parameetri.

Topelt klõps „attrib“ väljal, või Enteri vajuts, et vahetada erinevate omaduste vahel või sisestage number all esile toodud tabelist.

Intensity attributes (I1) (Intensiivsuse omadused)

-  
-  
-  
- Intensity (0)

Position attributes (P1) (Postitsiooni omadused)

Pos1 (46) Pos5 (50)  
Pos2 (47) Pos6 (51)  
Pos3 (48) Pan (4)  
Pos4 (49) Tilt (5)

Colour attributes (C1) (Värvi omadused)

Cyan (16) Col4 (27)  
Magenta (17) Col3 (26)  
Yellow (18) Col2 (7)  
Col mix (19) Col1 (6)

Beam attributes page 1 (B1)

Shutter (2) Rotate2 (11)  
Iris (3) Rotate1 (10)  
Focus (12) Gobo2 (9)  
Zoom (13) Gobo1 (8)

Beam attributes page 2 (B2) (Kiire omaduesd)

Frost1 (32) Rotate4 (31)  
Frost2 (33) Rotate3 (30)  
FX1 (14) Gobo4 (29)  
FX2 (15) Gobo3 (28)

Beam attributes page 3 (B3) (Kiire omaduesd)

Macro1 (22) FX8 (39)  
Macro2 (23) FX7 (38)  
FX3 (34) FX6 (37)  
FX4 (35) FX5 (36)

Beam attributes page 4 (B4) (Kiire omaduesd)

Cont1 (20) Cont8 (45)  
Cont2 (21) Cont7 (44)  
Cont3 (40) Cont6 (43)  
Cont4 (41) Cont5 (42)

Beam attributes page 5 (B5) (Kiire omaduesd)

Frame1 (52) Frame8 (59)  
Frame2 (53) Frame7 (58)  
Frame3 (54) Frame6 (57)  
Frame4 (55) Frame5 (56)

Uute „personality te“ loomisel on soovitatav sobitada omadused nii lähedaselt kui võimalik, sarnaselt ülal esiletoodud tabelile.

„Enc“ väli determineerib kas omadused on jaotatud kui Intensiivsus, Positsioon, Värv või Kiir ja milline kodeerija milliesle omadusele määratud on.

Encoder A	Encoder E
Encoder B	Encoder F
Encoder C	Encoder Y
Encoder D	Encoder X

Intensiivsusel, Värvil ja Postisioonil on üks lehekülg. Kiirel on 5 lehekülge.

Vaikimisi väli defineerib, mis väärtus kanalile on vaikimisi määratud. Kui Seaduste Programmeerimise valik „Unused chans return to default“ on määratud, siis kanalid lähevad tagasi antud väärtustele kui neid ei kontrolli taastused eha Programmer.

„Locate“ väli defineerib mis väärtus kanalile määratakse „Locate“ käsu rakendamisel – seda kasutakse ka vaikimise väärtusena kanali puhul millele vaikimisi väärtus ei ole täpsustatud.

„Default ja Locate“ peaksid täpsustama seadme tavapäraseid vaikimise seadistusi - täpsed väärtused mida kasutatakse show ajal võib üle võtta luues „Default“ pildi või „Locate“ pildi Pildi arhiivi.

„Highlight“ ja „Lowlight“ väärtused on kasutusel kui Seadistuste, Programmeerimise valik „Highlight mode“ on määratud kui „Advanced“. See võimaldab kasutajal kohandada isiklikud highlight/lowlight sätted igale „personality“ tüübile.

## 23.4 Ulatuste vaade (Ranges View)

Antud vaates on võimalik determineerida ulatused(ranges) kanalitele, mis kasutavaid kindlaid väärtuseid, et võimaldada ligipääsu funktsioonidele nagu gobo ja värvi rattad, „shutteri“ ja „contol“ kanalid. Ulatusi on võimalik sätestada igal ajal olenemata kas seadmed on patchitud ja ulatustega seonduv informatsioon muutub kättesaadavaks. Kui seade on patchitud on võimalik saada ulatuse miinimum ja maksimum väärtused, väärtuste(values) väljalt programmeris.

VIEW GENERAL	VIEW CHANS	VIEW RANGES	VIEW PALETTES	VIEW MACROS	INSERT	IMPORT RANGES	CAPTURE RANGE	CHOOSE HEAD	NEW HEAD	SAVE HEAD	SAVE AS
HEAD EDITOR (Martin Mac250m4.hed)											
	Chan	Name	Min	Max	Auto Pal	Icon	Dep Chan	Dep Val			
	003 (Colour)	col change <	227	245	1				003 Colour		
	003 (Colour)	md col fast	246	248	1						
	003 (Colour)	md col med	249	251	1						
	003 (Colour)	md col slow	252	255	1						
	004 (Gobo)	open gobo	000	009	1						
	004 (Gobo)	cone	010	019	1						
	004 (Gobo)	bar	020	029	1						
	004 (Gobo)	fan hat	030	039	1						
	004 (Gobo)	triple	040	049	1						

Ulatusi on võimalik lisada kasutades „Insert“ nuppu ja kustutada kasutades „Remove“ nuppu (tuleb vajutada kaks korda, et kinnitada kustutamine).

Iga Ulatuse puhul tuleb täpsustada kanali number (algab 1), ulatuse nimi (nt. Blue[sinine]) ja miinimum ning maksimum DMX väärtused ulatusele. Vajaduse korral võivad miinimum ja maksimum väärtused olla üks ja sama.

„Auto Palette“ väli viitab kas ulatus on võimalik kasutada Palettide loomiseks. Kui seadmel ei ole palette, mis oleksid täpsustatud kindalale kanalile võib funktsioon selle genereerida ulatuse informatsiooni alusel. Kuni 20 „Auto Paletti“ on toetatud kanali kohta. Sätestage selle väärtuseks 1 kindla kanali funktsiooni puhul nagu näiteks, „Cone Gobo“ gobo rattal või suurem väärtus sorteeritud parameetri puhul nagu gobo pöörlemise kiirus „Gobo Rotate“ kanalil. Kõigi „Auto Palettide“ väljade summa ei tohiks ületada 20.

Ikooni väli on ikoon mida esitatakse seonduvates Akendes ja nuppudel.

„Dep Chan“ ja „Dep Val“ lubavad ulatustel sõltuda teistest ulatustest. See võimaldab ulatusi defineerida seadmete puhul mille omadused muudavad oma funktsiooni olenevalt teise omaduse ulatusest – nagu näiteks Efekti parameetrid, mis sõltuvad kindlast valitud Efektist. Ulatus on valiidne juhul kui sõltuv kanal (Dep Chan) in sätestatud eelnevalt täpsustatud sõltuvale kanali väärtusele (Dep Val).

### 23.4.1 Importimise Ulatused (Importing Ranges)

Ulatusi on võimalik importida .csv formaadiga failides kasutades selleks „Impor Ranges“ nuppu. Informatsioon peaks olema organiseeritud .csv failis, mis on samas tulbas MagicQ väljadesga.

```
<chan>,<name>,<min>,<max>,<auto pal>,<icon>,<icon>,<dep chan>,<dep val>
```

### 23.4.2 Püüdmise Ulatused (Capturing Ranges)








Miinimum ja Maksimum väärtuste püüdmiseks programmerist tuleb esmalt sisestada uus ulatus ja valida kanali number, mille väärtuseid on vaja tead. Seejärel kasutades Grupi, Positsiooni, Värv, Kiire Aknaid tavalisel viisil on võimalik sätestada omadusele miinimum väärtus. Tagasi „Ranges View“ vaates tuleb kursor viia miinimum väljale ning vajutada „Capture Ranges“ nupule. Sarnasel viisi tuleb seadistada maksimum väärtus programmeris, liikuge „maximum“ väljale „Ranges“ vaates ja vajutage „Capture Range“ nupule.

### 23.4.3 Omaduste testimine (attrib test)

„Attrib test“ režiim võimaldab ulatuste testimist kõikidel sama tüüpi seadmetel. Antud režiimis ülesse/alla liigutamine väljundab Ulatust(Range) kõikidele antud tüüpi patchitud seadmetele. Väljundatud väärtus on keskpunkt miinimum ja maksimum väärtuse vahel – välja arvatud juhul kui kursor on paigutatud miinimumi või maksimumi väljale – millisel juhul edastatakse kas miinimum või maksimum väärtust.

### 23.5 Palettide Vaade (Palettes View)

Antud vaade defineerib vaikimisi paletid, mis laetakse seadme patchimisel. Palette on võimalik seadistada igal ajal, olenemata kas antud tüüpi seadmed on patchitud. Palettide informatsioon on koheselt kättesaadav uute seadmete patchimiseks. Kui olete muutnud palette „Head editor’is“ (seadme kohandajas) võib palette uuesti genereerida seadmetele, mis on juba patchitud, kasutades „Regen Palettes“ nuppu.

VIEW GENERAL	VIEW CHANS	VIEW RANGES	VIEW PALETTES	VIEW MACROS	INSERT	IMPORT PALETTES	CAPTURE PALETTE	CHOOSE HEAD	NEW HEAD	SAVE HEAD	SAVE AS
HEAD EDITOR (Martin Mac250m4.hed)											
Type	Name	Chans	Icon	Chan 1	Level 1	Chan 2	Level 2	Chan 3	Level 3	Chan 4	Colour
Colour	White	1		003 (Colour)	000						
Colour	Red	1		003 (Colour)	177						
Colour	Amber	1		003 (Colour)	165						
Colour	Yellow	1		003 (Colour)	197						
Colour	Green	1		003 (Colour)	185						
Colour	Cyan	1		003 (Colour)	169						
Colour	Blue	1		003 (Colour)	191						

Iga Paleti puhul tuleb täpsustada selle tüüp (Enteriga on võimalik tüüpide vahel valida), kanalite nimi ja number, mis moodustavad Paleti. Seejärel tuleb iga kanali puhul täpsustada kanali number ja kanali tase.

Palette on võimalik lisada kasutades „Insert“ nuppu ja kustutada kasutades „Remove“ nuppu.

Ikooni väli on ikoon mida esitatakse seonduvates Akendes ja nuppudel.

#### 23.5.1 Palettide Importimine

Palette on võimalik importida .csv formaadis failist vajutades „Import Ranges“ nupule. Informatsioon peaks olema organiseeritud .csv failis samasse tulba järjestusse kui väljad MagicQ'l.

<palette type>,<name>,<num of chans>,<icon>,<chan 1>,<val 1><chan 2>,<val 2>...

## 23.5.2 Palettide Püüdmine (Capturing Palettes)

Selleks et püüda palettide väärtuste välja programmeris tuleb sisestada uus palett ja kohandada kanali numbrid mille väärtuseid vaja on. Seejärel kasutades Grupi, Positsiooni, Värv, Kiire Aknaid tavalisel viisil seadistage palettide väärtused. Tagasi „Palettes View“ vaates tuleb vajutada „Capture Palette“ nupule.

## 23.5.3 Omaduste Testimine (Attrib Test)

„Attrib test“ režiim võimaldab palette testida kõikidel sama tüüpi seadmetel. Antud režiimis ülesse/alla liigutamine väljundab Paletti kõikidele antud tüüpi patchitud seadmetele.

## 23.6 Makrode Vaade (Macros View)

Antud vaade defineerib makrod millega on võimalik kontrollida seadmete erilisi omadusi, näiteks lambi sisse/välja lülitamine ja mootori kanalite lähtestamine. Igas „personality's“ peaks olema makro nimega „Lamp On“, „Reset“ ja „Lamp Off“. Makrod on otseteed antud funktsioonide rakendamiseks.

VIEW GENERAL	VIEW CHANS	VIEW RANGES	VIEW PALETTES	VIEW MACROS	INSERT	IMPORT MACROS		CHOOSE HEAD	NEW HEAD	SAVE HEAD	SAVE AS										
HEAD EDITOR (Martin Mac250m4.hed)											001										
Name	Chans	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	Steps	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9
Lamp On	1	001										2	3.0s	232	0.0s	035					
Reset	1	001										2	1.0s	213	0.0s	000					
Lamp Off	1	001										2	5.0s	255	0.0s	000					
End																					

Igal makrol on nimi ja kanalite numbrid. Iga makro on võimeline kontrollima kuni 10 kanalit.

Marko informatsioon koosneb väljades millele täpsutada mis kanaleid kasutatakse (C1 – C10) ja makro sammu informatsioon. Sammu informatsioon koosneb sammude arvust, millele jär gnevad informatsiooni väljad.



Sammude arv viitan kui mitut sammu makro vajab – tavaliselt on kaks sammu – esimene samm seadistamiseks korrektsed väärtused ja nende säilitamine teatud ajaks (nt. 5 sekundit) ja siis samm, mis viib kanalid nende vaikimis väärtustele.

Sammu informatsioon on täpsustatud väljadel D1...Dx. Iga sammu jaoks on ka sammu aeg ja väärtused igale kanalile mida sammus kasutatakse.

## 23.7 Ikoonid

MagicQ toetab ikoone kõikidele programmeeritud asjadele. Ikoone on võimalik sisse lülitada Seadistuste Akna, Akna sätete (Window Settings) alt. MagicQ PC on ikoonid automaatselt kaasas antud versioonile uuendades. MagicQ pultide puhul tuleb ikoonid kopeerida icons.all failist mida võimalik saada ChamSys'i kodulehelt, show/icons kausta puldi kõvakettal.

Ikoone kasutatakse Gruppude, Värvide, Kiire, Positsiooni, Pitide, Pilti Hukade ja „Execute“ akendes.

Akna esemele ikooni määramiseks (nt. Paleti sisestus) tuleb vajutada SHIFT + SET. See avab ikoonide valiku. Valikus on ikoonid jaotatud erinevate tüüpide alustel.

ChamSys uuendab „personality“ nimistut automaatselt lisama ikoone – see protsess võtab paraku aega. Enimkasutatud seadmed uuendatakse esmalt. Kasutajad võivad uuendada „personality“ faile ise „Head Editor'is“ valides ikoonid ikooni nimistust.

## 23.8 Kasutaja Ikoonid

Kasutajal on võimalik laadida oma ikoonid pulti või MagicQ PC'le kasutades selleks „file manager'i“, lisatud ikoonid ilmuvad „User icons“ ikooni klassi alla. Toetatud on .bmp ja .jpg faili tüübid.

## 23.9 Mitme elemendiga „Personality'd“ (Personalites With multiple elements)

MagicQ sisaldab tuge mitme elemendiga „personality“ failidele, nii et neid on võimalik patchida ühe tegevusena mitte, et oleks vajalik patchida kõik elemendid eraldi. Kui antud seadmed on patchitud on neid võimalik kontrollida kui eraldi olevaid seadmeid kuid koos kõigi kasuteguritega.

„Personality Simple“ sisaldab elementide arvu.

HEAD EDITOR (generic led10bar.hed)	
Parameter	Value
Manufacturer Name	Generic
Short Name	Led10bar
Mode	
Head Description	
Mov Head	Mirror
Max Pan	0 deg
Max Tilt	0 deg
Num Of Chans	3
DMX Offset	001
DMX Min	001
DMX Max	510
Colour mix	RGB (CMY invert)
Virtual chans	No
Fake HSI	No
Multiple heads type	Repeat
Number of heads	10
Width	10
Height	1
Order	Left to right
Additional head name	
Additional head num of chans	

„Personality“ mis koosneb ühest üldisest elemendist lisaks korratud elemendile on sammuti toetatud. Antud juhtudel on vaja kahte erinevat „personality“ - üks üldise elemendiga ja üks korratud elemendiga. Üldise elemendiga „Personality“ on kasutusel patchimiseks ja see viitab korratud elemendile võimaldamaks selle automaatset patchimist. Võimalik on seadistada „Multiple Heads type“ väli täpsustamaks kas korratud elemendid on pathictud enne või peale üldist elementi.

SELECT

Set multiple heads type

None Before After Repeat

CANCEL

Patchimise Akna „View Heads“ vaates on esile toodud seadme üldine element – kui testimisel, liigutamisel, koeerismise ja seadmete keelustamine mõjutab kõiki elemente „personality's“. „View Chans“ vaade toob esile individuaalsed kanalid.

Seadmed millel on mitu elementi võib lisada raamistikku ühe seadistamisega. Kõrguse, Laiuse ja Järjekorra väljad „personality's“ kuidas korduvad elemendid on jaotatud - näiteks all esiletoodud pilt näitab Color Web 125 siestatuna raamistikku. Color Web 125 kasutab kummalist DMX jada mille individuaalsed elemendid on L kujulised.

OUTPUTS																							
1	2	3	4	5	163	162	161	321	322	323	324	325	483	482	481	641	642	643	644	645	803	802	801
10	9	8	7	6	164	165	166	330	329	328	327	326	484	485	486	650	649	648	647	646	804	805	806
11	12	13	14	15	169	168	167	331	332	333	334	335	489	488	487	651	652	653	654	655	809	808	807
20	19	18	17	16	170	171	172	340	339	338	337	336	490	491	492	660	659	658	657	656	810	811	812
21	22	23	177	176	175	174	173	341	342	343	497	496	495	494	493	661	662	663	817	816	815	814	813
26	25	24	178	179	180	181	182	346	345	344	498	499	500	501	502	666	665	664	818	819	820	821	822
27	28	29	187	186	185	184	183	347	348	349	507	506	505	504	503	667	668	669	827	826	825	824	823
32	31	30	188	189	190	191	192	352	351	350	508	509	510	511	512	672	671	670	828	829	830	831	832
33	34	35	36	37	195	194	193	353	354	355	356	357	515	514	513	673	674	675	676	677	835	834	833
42	41	40	39	38	196	197	198	362	361	360	359	358	516	517	518	682	681	680	679	678	836	837	838
43	44	45	46	47	201	200	199	363	364	365	366	367	521	520	519	683	684	685	686	687	841	840	839
52	51	50	49	48	202	203	204	372	371	370	369	368	522	523	524	692	691	690	689	688	842	843	844
53	54	55	209	208	207	206	205	373	374	375	529	528	527	526	525	693	694	695	849	848	847	846	845
58	57	56	210	211	212	213	214	378	377	376	530	531	532	533	534	698	697	696	850	851	852	853	854
59	60	61	219	218	217	216	215	379	380	381	539	538	537	536	535	699	700	701	859	858	857	856	855
64	63	62	220	221	222	223	224	384	383	382	540	541	542	543	544	704	703	702	860	861	862	863	864
65	66	67	68	69	227	226	225	385	386	387	388	389	547	546	545	705	706	707	708	709	867	866	865
74	73	72	71	70	228	229	230	394	393	392	391	390	548	549	550	714	713	712	711	710	868	869	870
75	76	77	78	79	233	232	231	395	396	397	398	399	553	552	551	715	716	717	718	719	873	872	871
84	83	82	81	80	234	235	236	404	403	402	401	400	554	555	556	724	723	722	721	720	874	875	876
85	86	87	241	240	239	238	237	405	406	407	561	560	559	558	557	725	726	727	881	880	879	878	877
90	89	88	242	243	244	245	246	410	409	408	562	563	564	565	566	730	729	728	882	883	884	885	886
91	92	93	251	250	249	248	247	411	412	413	571	570	569	568	567	731	732	733	891	890	889	888	887
96	95	94	252	253	254	255	256	416	415	414	572	573	574	575	576	736	735	734	892	893	894	895	896

Võimalik on vahetada korduvad elemendid mitme elemendiga seadmetel kasutades „Swap“ välja „View Heads“ vaate all. See on kasulik juhul kui LED riba on paigutatud ülemine pool alla.

Kui „personality“ milles sisaldub mitu elementi patchitakse, määratakse igale elemendile erinev seadmete arv. See võimaldab iga individuaalse elemendi kontrollimist klahvistikult ja raamistiku vaatest. Seadmete puhul mis koonsevad üldisest elemendist ja korratud elemendist, paigutatakse üldine element baas seadme numbrile ja korratud elementidel on suurem seadme number baas elemendi numbrist.

## 23.10 Uute „Personality'te“ laadimine MagicQ'sse (Loading new personalities into MagicQ)

Uute „Personality'te“ laadimine on võimalik, laadides need esmalt alla ChamSys'i kodulehelt ja kopeerides faili heads.all show/heads kausta. Nende kasutamiseks tuleb sooritada MagicQ lähtestamine (SHIFT+RESET Seadistuste Aknas).

Üksiku „Personality“ kopeerimiseks tuleb kopeerida antud fail (.hed) heads kasuta.

Pult genereerib nimekirja „personality'test“ igal käivitamise/lähtestamise korral kui uusi faile on lisatud. Selleks et sundida nimekirja loomist ilma lähtestiseta tuleb minna „File Manager'i“ ja vajutada SHIFT+RECREATE INDEX. Uued „Personality'd“ peaksid ilmuma Patchi.

## 23.11 Eksisteerivate seadmete kohandamine (Modifying existing fixtures)

Eksisteerivaid seadmeid on võimalik kohandada tehes lihsalt soovitud muudatused ning vajutades SAVE. Muudatuse kaovad paraku tarkvara versiooni uuendamisel.

„Personality“ muutmisel küsib MagicQ kinnitust enne muudatuste läbiviimist. Origin aal „personality.te“ juures on viide „LO“ nimeribal. Kohandatud „personality.te“ juures on ainult „L“

Eksisteeriva „personality“ muutmisel on soovitatav salvestada see kasu uue tüübina (new type) või uue režiimina (new mode).

Lihtsaim viis uue „personality“ loomiseks on kasutada SAVE AS, et salvestada see „new name“ nimega. Sellisel juhul uuendatakse „new name“ automaatselt tootja nime, lühi-nime ja režiimi väljadega. (Manufacturer Name, Short Name, Mode)

Algselt oli „personality.tel“ failinime formaat. manufacturer shortname\_mode.hed. Versioonist 1.4.9.8. „personality.d“ on ümber nimetatud, nii et „personality“ kasutab nüüd formaadi manufacturer\_name\_mode.hed.

Sellesk et teha muudatusi näiteks Martin Mac500 Mode 1 personality le tuleb valida personality ja siis vajutada SAVE AS ja sisestada uus nimi.

Martin\_Mac500\_my mode

### 23.11.1 Vanade „personality“ failide eemaldamine

Võimalik on eemaldada kõik vanad „personality.d“ (ka kasutaja loodud) vajutades SHIFT+REMOVE HEADS „File Manager'is“. See eemaldab kõik „personality“ failid ja laeb uued heads.all failist. Soovitatav on teha failidest tagavara koopiaid.

## 24 Efekti kohandaja (FX editor)

MagiQ sisaldab ka Efekti kohandajat (FX Editor), mis võimaldab kasutajal luua „waveform“ efekte ja kohandada olemasolevaid. Efekti kohandajaga on võimalik kohandada „waveform“ Efekte, mis on pulti salvestatud – erinevad kombinatsiooni efektidest, mis on salvestatud Efekti Aknasse.

„Waveform“ efektid ei ole „personality“ tüübi põhised – neid on võimalik kasutada iga seadmega millel on vajalikud omadused.



Muutused, mis tehtud „Efekti Kohandajas“ kantakse üle kõikidele Piltidele, mis kasutavad antud efekti. See mõjutab ka kõikki efekte, mis on pulti salvestatud ning mõjutab kõiki tulevikus loodavaid showsid.

MagicQ ei võimalda otse kohandada sisseehitatud efekte – tuleb luua uus efekt kasutades SAVE AS funktsiooni enne kui on võimalik „Efekti Kohandajas“ muudatusi teha.

Versioonist 1.4.0.3 alates toetab MagicQ FX ükskõik kui suurt omaduste arvu „waveform“ efektis – eelnevates versioonides oli võimalik kasutada kuni 3 erinevat omadust. Seega eelmainud versioonidel ei ole võimalik kasutada rohkem kuni 3 erineva omadusega efekte.

MagicQ efekt võib salvestada rohkem kui ühe seadme kohta – seega on võimalik luua omadusi kus ühenda seadmed teevad ringe ning teised ruute.

Efekti Kohandaja Aknas (FX Editor window [FX Window, Edit FX]) on võimalik võtta kasutaja loodud efekt show failist ja paigutada otse pulti. Selleks tuleb vajutada EXTRACT USER FX nupule.

Võimalik on eemaldada kõik kasutaja poolt loodud „waveform“ efektid puldist. Selleks tuleb vajutada SHIFT+REMOVE USER FX.

## 24.1 Vaade Üldisesse (View Genreal)

„View General'is“ on võimalik kohandada efekti omadusi. Efekti puhul, mis kasutab ainult ühte omadust on võimalik sätestada „Apply to any attribute“, mis lubab efekti kasutada igal omadusel, selle asemel, et see peaks olema seotud ainult ühe omadusega nagu näiteks dimmer.

Vaikimisi seadistusi on võimalik kohandada kiiruse, suuruse, ulatuse ja kontrasti puhul. Kontrasti sätestamine sunnib efekti kontrasti hüppama hääbumise asemel. Efekti kontrast on muudetav igal ajal programmeerimise või taasesitamise käigus.

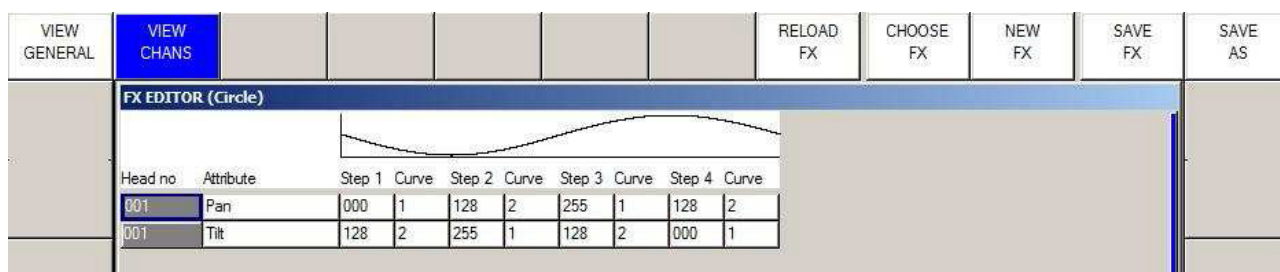
„Add“ režiim determineerib vaikimisi kuidas efekt lisatakse baas väärtustele – valikuteks on NORMAL, PLUS, MINUS või ABS. Kui on seadistatud ABS siis taasesitused ignoreerivad kõiki baasväärtuseid kanalitel ja suhtuvad efekti väärtustesse kui absoluutsetesse väärtustesse – kasulik efekti baasil absoluutsete positsioonide loomisel või kindlate värvide puhul värvi rattal.

## 24.2 Vaatle kanaleid (View Chans)

Iga samm efektis koosneb väärtusest 0 ja 255 vahel ning Kõverist. Kõver täpsustab kuidas väärtused muutuvad ühelt sammult teisele liikudes. Võimalikud kõverad on:

- 0 – proportional fade (proportsionaalne hääbumine)
- 1 – sine fade (siinus hääbumine)
- 2 – cosine fade (koosinus hääbumine)
- 3 – snap (hüpe)

Täieliku efekti „waveform“ on esiletoodud ülal. Ülesse ja alla liigutamine kursoriga erinevale seadmele või omadusele toob esile antud seadme/omaduse „waveformi“.



Efektid, mis on salvestatud showle, kuid ei ole salvestud pulti on kättesaadavad show'st Pildi lisamisel mis kasutab antud efekti. See toob efekti Efeki Kohandajasse ning seejärel on võimalik see salvestada pulti.

## 24.3 Efekti palett (Palette FX)

Efekti Kohandaja „View General“ vaates on võimalik sätestada „Use Palettes“ valik olema kas „Pos“, „Col“ või „Beam“. Seejärel „View Chans“ vaates muutuvad väärtused paleti sisestusteks, absoluutsete väärtuste asemel.

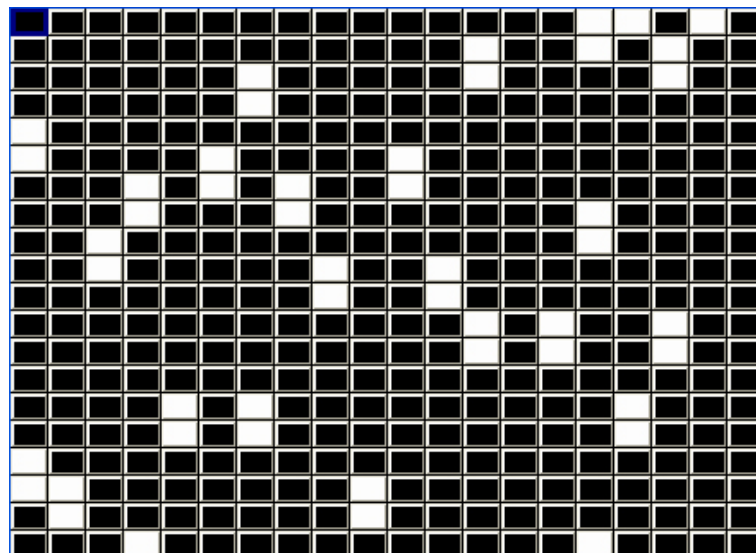
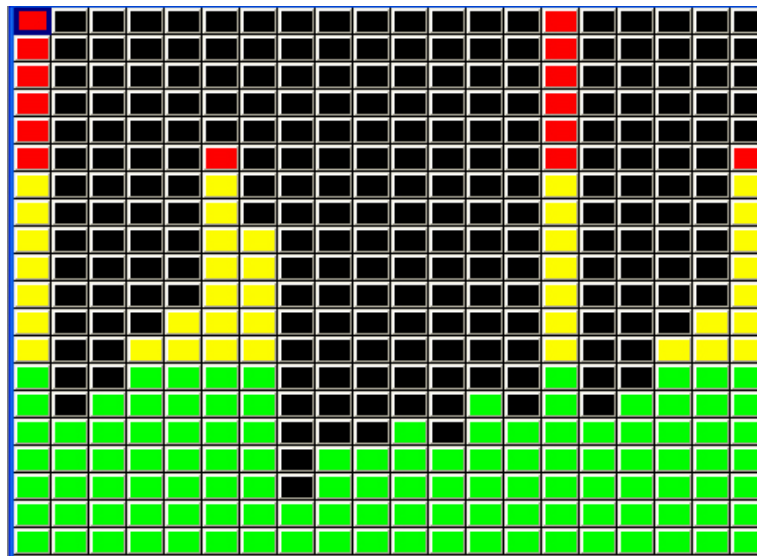
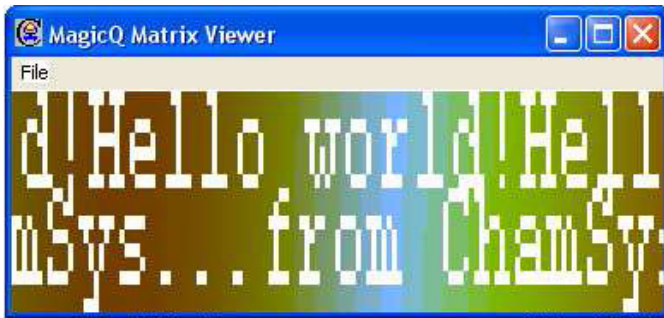
FX EDITOR (twopos)					
Head no	Attribute	Step 1	Curve	Step 2	Curve
001	Pan	P1	0	P2	0
001	Tilt	P1	0	P2	0

Iga samm „waveform“ efektis võib kasutada iga esimesest 256 paletist.

Juhul kui efekti paleti lisamisel palett ei sisalda täpsustatud omadust valitud seadmele siis see kasutab omadust esimeselt seadmelt paletis millel on antud omadus.

## 25 LED seadmete kasutamine MagicQ's

MagicQ toetab Pildi mootorit millega on võimalik kasutada suurt hulka LED seadmeid paneelide, ribade ja liikuvate seadmete kujul. MagicQ sisaldab ka Meedia mootrit (Pixel Mapper), mis on mõeldud LED seadmete juhtimiseks. Võimaldab kasutada raamistik tüüpi seadmeid, ning nendelt esitada file, visualisatsioonid ja jooksvat või staatilist teksti. Võimaldab kasutada LED seadmeid kõrgel resolutsioonil kontrollides seeläbi iga LED pikslit.



## 25.1 LED seadmete Patchimine MagicQ'l

MagicQ on disainitud viisil, et see suudab vastu võtta erinevaid LED seadmeid iseseisvalt. Seega RGB värvivid patchitud seadmetel patchitakse kui tavapärased (generic) RGB seadmed samas kui iga lisa sissehitatud seadme efekt patchitakse eraldi.



Võimalik on patchida LED seadmeid ka madalama resolutsiooni režiimides – lihtsalt tuleb valida korrektne „personality“.

Üldine (generic) led3chan ja üldine led4chan on kasutatavad enamiku LED seadmete puhul. Kui MagicQ ei sisalda nõutud „personality“ faili on kasutajal võimalik see ise luua kasutades „Personality Editor“i.

## **25.2 Raamistik vaate kasutamise Väljundite Aknas (Grid view in Outputs Window)**

Peale LED seadme patchimist peaks sedistama seadmete arvu iga seadme puhul Patchimise Aknas. MagicQ määrab vaikimisi patchitud seadmetele numbrit, alustades 0. Kohandage seadme numbrit välja Patchimise Aknas, et muuta seadmete numbreid. Kasutage SHIFT'i ja noole klahve mitme seadme numbrit seadistamiseks.

Ülal esiletoodud pildil on patchitud 20x20 RGB piksli maatriks (400 piksli) universumitele 4.5 ja 6.

Väljundite Akna „Plan View“ võimaldab luua raamistiku. Esmalt tuleb määrata raamistiku suurus vajutades GRID SIZE nupule. Esmalt sisestatakse horisontaalne suurus ja seejärel vertikaalne – nt. 20/20

„Plan View“ vaates on kolm erinevat vaatlus viisi. „Head Names“ (seadme nimed), „Colors“ (värvid) ja „Head Numbers“ (seadme numbrid). Vajutage „Head Numbers“ ja „View Grid“, et näha raamistikku. Seejärel on võimalik sisestada seadme numbrid raamistikku vastavalt LED seadmete paigutusele laval/maatriksis. Kasutage SHIFT'i ja kursori klahve, et määrata mitu seadme numbrit samaaegselt.

VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW PLAN	VIEW HD NAMES	VIEW COLOURS	VIEW HD NOS	VIEW GRID	AUTO GROUP	DESELECT ALL	SET GRID SIZE	INSERT HEADS H	PATCH BITMAP										
Grid 1	<b>OUTPUTS</b>																				
	1	21	41	61	81	101	121	141	161	181	201	221	241	261	281	301	321	341	361	381	
	2	22	42	62	82	102	122	142	162	182	202	222	242	262	282	302	322	342	362	382	
	3	23	43	63	83	103	123	143	163	183	203	223	243	263	283	303	323	343	363	383	
	4	24	44	64	84	104	124	144	164	184	204	224	244	264	284	304	324	344	364	384	
	5	25	45	65	85	105	125	145	165	185	205	225	245	265	285	305	325	345	365	385	
	6	26	46	66	86	106	126	146	166	186	206	226	246	266	286	306	326	346	366	386	
	7	27	47	67	87	107	127	147	167	187	207	227	247	267	287	307	327	347	367	387	
	8	28	48	68	88	108	128	148	168	188	208	228	248	268	288	308	328	348	368	388	
	9	29	49	69	89	109	129	149	169	189	209	229	249	269	289	309	329	349	369	389	
	10	30	50	70	90	110	130	150	170	190	210	230	250	270	290	310	330	350	370	390	
	11	31	51	71	91	111	131	151	171	191	211	231	251	271	291	311	331	351	371	391	
	12	32	52	72	92	112	132	152	172	192	212	232	252	272	292	312	332	352	372	392	
	13	33	53	73	93	113	133	153	173	193	213	233	253	273	293	313	333	353	373	393	
	14	34	54	74	94	114	134	154	174	194	214	234	254	274	294	314	334	354	374	394	
	15	35	55	75	95	115	135	155	175	195	215	235	255	275	295	315	335	355	375	395	
	16	36	56	76	96	116	136	156	176	196	216	236	256	276	296	316	336	356	376	396	
	17	37	57	77	97	117	137	157	177	197	217	237	257	277	297	317	337	357	377	397	
	18	38	58	78	98	118	138	158	178	198	218	238	258	278	298	318	338	358	378	398	
	19	39	59	79	99	119	139	159	179	199	219	239	259	279	299	319	339	359	379	399	
	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400	
WiggleLapXP Tue May 20 16:04:29 2008 Ver 1.3.6.0 Page 2: Add											No selected Heads 100-50-0%										

Selleks et sisestada kõik patchitud seadmed raamistikku horisontaalses reas kasutage INSERT HEADS H nuppu. Vajutage SHIFT ja INSERT HEADS V, et sisestada seadmed vertikaalses reas.

Oluline on märkida, et ei ole vajalik määrata seade iga raamistiku väljale – seega on võimalik paigutada LED seadmed raamistikku vastavalt nende päris paigutusele.

Mitmesse raamistikke on võimalik määrata samu seadme numbreid – seega on võimalik luua üks raamistik milles seadmed on paigutatud tihedalt ja teine milles seadmed on paigutatud hajutatult.

			1			15														
			2			16			29	30	31	32	33	34	35	36	37	38		
			3			17														
			4			18			39											
			5			19			40											
			6			20				41										
			7			21					42									
			8			22						43								
			9			23							44							
			10			24								45						
			11			25									46					
			12			26										47				
			13			27											48			
			14			28														

Kui raamistik on seadistatud on võimalik Väljundit vaadelda vajutades „View Colors“ nupule ja „View Grid“ nupule.

Võimalik on testida valitud seadet raamistikus kasutades selleks test režiimi, mille aktiveerimiseks

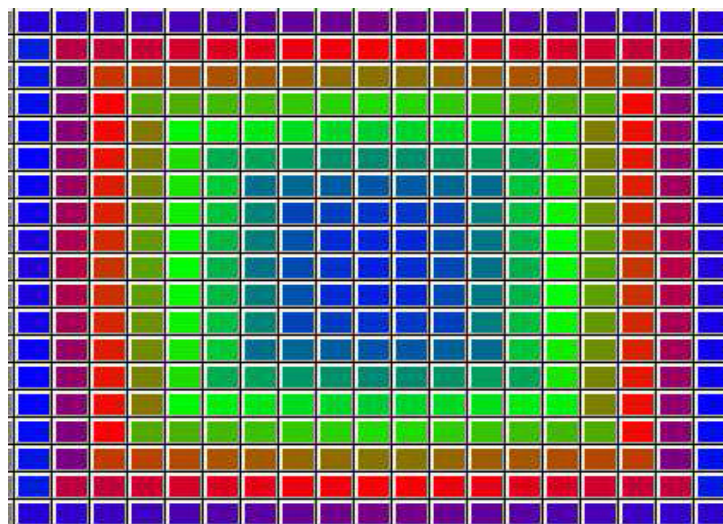
tuleb vajutada nupule C. Test režiimis on võimalik testida seaded millel kursor paikneb. See võimaldab raamistiku asetust kiiresti testida.

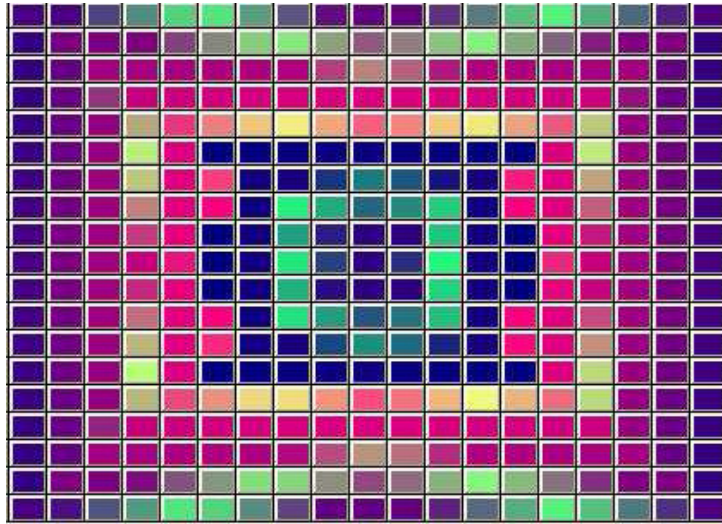
### 25.2.1 Standard gruppide ja Efektide kasutamine raamistikus (Using standard groups and Fx on the grid)

Vajutage „Auto Group“ nupule, et genereerida grupe, mis baseeruvad raamistiku suurusel. See genereerib grupid kasutades tervet raamistikku kuid erinevates järjestustes, nt. keskelt välja/sisse jne. See võimaldab kiirelt luua erinevaid efekte.

GROUP (LED3Ch 1,20,21,40,41,60,61,80,81,100,101,120,121,140,141,160,161,180,181,200,201,...)									
G1 (400) All LED3Ch	G2 (1) All Bitmap	G3 (400) Grid1 horiz	G4 (400) Grid1 vert	G5 (400) Grid1 centre	G6 (400) Grid1 h edges	G7 (400) Grid1 v edges	G8	G9	G10
G11	G12	G13	G14	G15	G16	G17	G18	G19	G20
G21	G22	G23	G24	G25	G26	G27	G28	G29	G30

„Auto Groups'i“ kasutamisel on võimalik kasutada standard efekte nagu RGB, siinus lained(sine waves), pulseerumine(pulse), et luua raamistikul efekte.





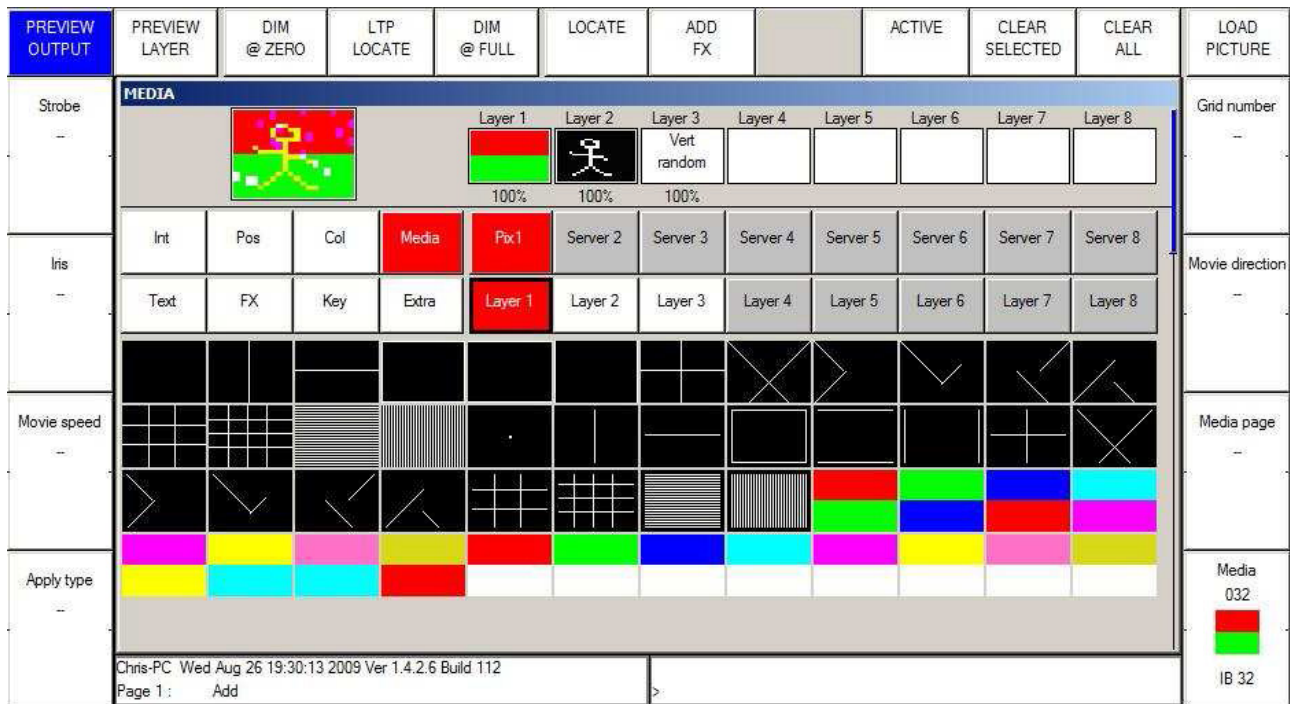
## 25.3 Piksli kaardistaja (Pixel Mapper)

„Pixel Mapperit“ on võimalik kasutada filmide, teksti ja efektide esitamiseks LED raamistikul, dimmeritega või liikuvate seadmetega.

Kui raamistikus olevad seadmed kasutavad värvide segamist (color mix) siis „pixelmapping“ töötab RGB (või CMY) režiimis. Kui seadmetel ei ole värvide segamise funktsiooni siis „pixelmapping“ töötab värviratta (Color Wheel) režiimis või selle puudumisel Intensiivsusel. Võimalik on seadistada „pixelmapping“ töötama alati Intensiivsusel olenemata seadme tüübist.

Kui sisemine „Pixel Mapper“ on patchitud raamistku jaoks siis MagicQ sätestab meedia automaatselt, nii et „Pixel Mapper“ avaneb Meedia Aknas.

Kui raamistik on disainitud Väljundite Akna „Plan View“ vaates siis PATCH PIXMAP nupule vajutamine automaatselt patchib sisemise „pixel mapper'i“ (personality generic bitmapfx2).



MagicQ palub kasutajal täpsustada kihtide(layers) arvu, mis on vajalik ja patchib antud hulga kihte (generic bitmapfx2 heads). Kihid nimetatakse vastavalt raamistikule, mis on valitud Väljundite Aknas. MagicQ kasutab seadme numbreid üle teiste patchitud seadmete.

Kui töö toimub kihil siis „pixel mapper“ suunab vaikumisi töö raamistikule mis ole valitud patchimisel. MagicQ võtab muud üle vaikumisi väärtuse raamistiku suuruseks (Grid Size), mis oli täpsustatud „Head Editor“is“ „generic bitmapfx2“le“.

MagicQ automaatselt lisab sätteid „Pixel Mapper“ile“ Seadistuste Akna „Media View“ vaates. See võimaldab kohest ligipääsu „Pixel Mapper“ile“ Meedia Aknast.

### 25.3.1 Bitmappide, Filmade, Teksti ja Efektide kasutamine raamistikus (Using Bitmaps, Movies, Text and FX on Grids)

Bitmappe ja teksti kontrollitakse kasutades bitmap kihte – iga kihti kasutatakse nagu tavalist liikuvat seadet – see on patchitud kui „virtual perosnality“. Olemas on kolm virtuaalset „personality t“ originaal „generic bitmap.hed“, „generic bitmapfx2.hed“ ja hiliseim „generic bitmapfx2.hed“ koos filmi toega. „Personality'il“ on kanalid valimask bitmap või tekst, kanalid X, Y positsiooni ja suuruse jaoks, pööramise ja master tasemed punase, roheline ja sinise jaoks. Mitu kihti on korraga kasutatavad kasutades „add, min, max või invert color mix modes“.

Iga bitmapi kiht kasutab 40 kanalit väljundite kanalitest. Kui patchite „Pixel Mapperi“ „Grid View“ vaatest võib MagicQ vaband kanalid kihtidele. Antud kanalid on seadjäljel reserveeritud „pixel mapperi“ kihtidele ning neid ei ole võimalik kasutada liikuvate seadmete jaoks. Soovitatav on patchida „generic bitmap“ kihid kasutamata universumitele.

Bitmapfx2 on patchitud kodeerijatele järgnevalt:

Intensity Page	Intensiivsus
Position Page:	Bitmapi/Teksti/Efekti positsioon, suurus, rotatsioon.
Colour Page	Bitmapi/Teksti/Efekti värvide segamine erinevate kihtide vahel
Media Page (Beam 1):	Filmide ja bitmappide kasutamine – sisemine, kausutaja ja gobo ikooni nimistu, otseülekanne.
Text Page (Beam 2):	Teksti kasutamine – 2 eraldi teksti mootorit, reaalaajas teksti kohandamine
FX Page (Beam 3):	Efektide kasutamine – jooned, täpid, ussid, vikerkaared, audio päästikud, ringid ruudud.

### 25.3.2 Meedia Prioriteedid (Media priority)

Efektidel, tekstil ja meedial on järgnevad prioriteedid. Efektid on kõige kõrgema prioriteediga ja meedia kõige madalama.

FX Page:	Kui Efekti tüüp on suurem kui 0 on efekt il kõrgeim prioriteet
Text Page:	Kui tekst 1 on suurem kui 0 või tekst 2 on suurem kui 0 on tekstil suurem prioriteet kui meedial
Media Page:	Meedial on madalaim prioriteet

Meedia aknas olev Meedia Lehekülg (kodeeriija Y) on kasutusel, et valida meedia mida raamistikul esitatakse.

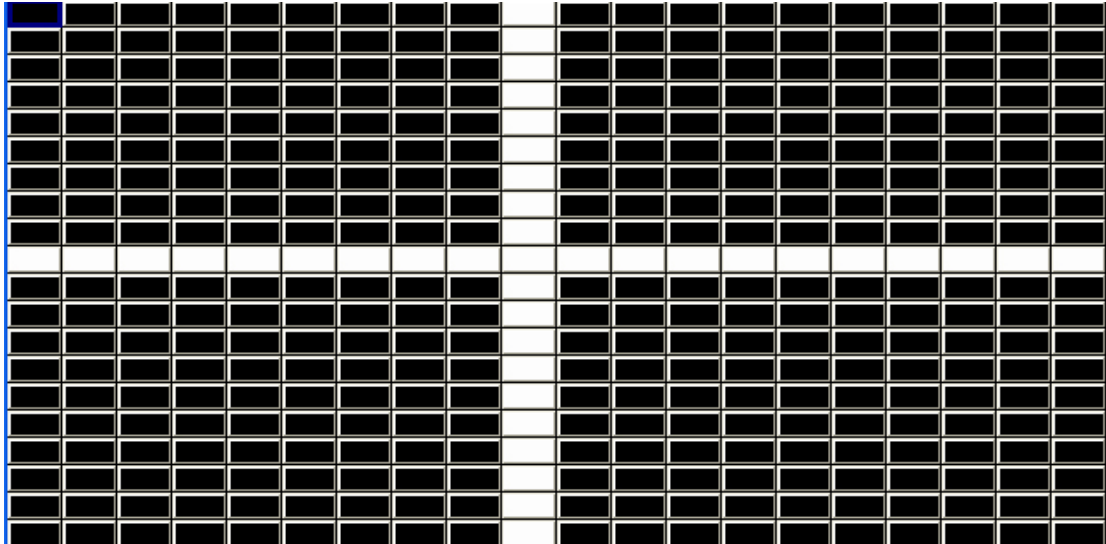
Meedia lehed on järgnevad:

Inbuilt	Sissehitatud mustid ja värvid
Pics 1	Kasutaja bitmapid(bmp või jpeg)
Pics 1	Kasutaja bitmapid(bmp või jpeg)
Pics 1	Kasutaja bitmapid(bmp või jpeg)
Pics 1	Kasutaja bitmapid(bmp või jpeg)
Movies 1	Kasutaja filmid(cmv – kasutage „M agicQ Media centre“,et konverteerida mpeg,avi,mov)
Movies 2	Kasutaja filmid(cmv – kasutage „M agicQ Media centre“,et konverteerida mpeg,avi,mov)
Movies 3	Kasutaja filmid(cmv – kasutage „M agicQ Media centre“,et konverteerida mpeg,avi,mov)
Movies 4	Kasutaja filmid(cmv – kasutage „M agicQ Media centre“,et konverteerida mpeg,avi,mov)
Timers	Kuupäev, Aeg, Ülesse lu gejad, Alla lu gejad, aastalõpu lu geja
Live Feed	Otseülekanne arvuti ekraanilt
Gobos	Ligipääs kõikidele gobo, värvi ja piltide nimistutele

### 25.3.3 Sissehitatud Bitmapid (Inbuilt Bitmaps)

„Pixelmapper“ sisaldab nimistut standardsetest bitmap mustritest „Bitmap“ lehel(page) 0. Need mustrid on automaatselt määratud olema patchitud raamistiku suurused.

Valige „Pixelmapper, Layer 1“ ja vajutage LOCATE, et määrata kihi vaikimisi suurused.



Peale „Locate“ käsklust meedia parameetrid määratakse vaikimisi valge risti suurusele. Kasutage puute-ekraani või kodeerijaid erievate bitmapide valimiseks.

### 25.3.4 Kasutaja Pildi tugi

MagicQ toetab kasutajapoolsete piltide kasutamist, pilte on võimalik laadida kasutades LOAD PICTURE nuppu. Pildid tuleb salvestada bitmaps kasuta show kasuta all. Nimed peaks olema bitmap001-001.bmp või jpeg. Esimesed kolm märki on bitmapi lehekülj ja viimased bitmapi asukoht leheküljel. Bitmapi lehekühg 0 on reserveeritud.

Soovitav on teha bitmapi suurused vastavalt raamistiku suurusele. Võimalik on ventitada bitmappe ja ikoone kasutades „Apply type“, „Scale to Grid“.

### 25.3.5 Gobo/Värvi nimistud

Meedia lehed 128 kuni 255 on gobo ikoonid ja värvid. Icoonide suuruseks on 32x32 pikslit kuid nende suurust on võimalik muuta Positsiooni Aknas.

### 25.3.6 Filmi tugi

MagicQ toetab filmide esitamist. Toetab ka kuni 1024 erinevat filmi faili.

Filmidele on võimalik ligipääseda läbi meedia lehe – olemas on 4 ulatust „Meedia Page“ kodeerijal – Movie1, Movie2, Movie3, Movie4. Need ulatused on peale „Inbuilt Page“ ja „Pics Page“ lehtesid.

Pilte ja filme on võimalik laadida „pixel mapperisse“ Meeida Aknast kasutades LOAD PIC/LOAD MOVIE nuppu kui „pixel mapper“ server on valitud.

Filmid on salvestatud „movies“ kausta ja bitmapid „bitmaps“ kasuta. Filmi failid on erilises ChamSys formaadis, mis võimaldab neid kohandada vastavalt raamistiku resolutsioonil. Failide nimed on movie001-001.cmv... jne.

ChamSys filmi faile on võimalik luua kasutades „Tools“ MagicQ MediaCentre rakenduses (milles on ka MagicQ Matrix Viewer), mis installeeritakse koos MagicQ PC'ga.

MagicQ kasutab VirtualDub programmi filmide konverteerimiseks, see on insallitud VirtualDub kasuta MagicQ PC kasutas.

Konverteerimisel on soovitatav kasutada raamistiku resolutsiooni. „Auto install“ funktsioon installeerib konverteeritud media faili „movies“ kasusta järgmise vaba filmi ID'ga.

Filmi taastuse kiirust on kontrollitav filmi kiiruse kodeerijaga.

Sellesk et taasesitada filme tuleb patchida „Generic BitmapFX2“ millel on 4 kanalit mille hulgas on ka filmi kiiruse kanal.

### **25.3.7 Otseülekande tugi**

MagicQ Pixel Mapper sisaldab „Live feed“ valikut, millega on võimalik vastu võtta video signaali ning esitada neid raamistikul.

MagicQ toetab kuni 5 otseülekande allikat. Otseülekande allikad võetakse arvuti ekraanilt ning edastatakse „MagicQ Media Centre“ rakendusse, mis omakorda edastab informatsiooni ülevõrgu teitele pultidele kasutamiseks.

„MagicQ Media Centre“ otseülekannete kohandamiseks tuleb valida „Devices“, „Live feeds“. Iga otseülekande puhul on võimalik määrata postisiooni ja suurust vastuvõetava arvuti ekraanilt. Lisaks on võimalik kohandada ka otseülekande resolutsiooni üle võrgu. Soovitatav on kohandada otseülekande resolutsioon vastavalt raamistiku suurusele.

Vastuvõetava ülekande suurust on võimalik „MagicQ Media Centre PC“ abil kaugjuhtida kasutades selleks ArtNeti. See võimaldab vastuvõtu allikad salvestada Piltidena MagicQ'l.

„MagicQ Media Centre's“ tuleb valida „Devices“, „DMX Devices“ ja valida tüüp kui „Live Feed Position“. Seejärel valida ArtNet'i Universum ja Kanal millele vastata. ArtNet'i Universeid algavad nullist seega kui pultil kasutatakse Universumit 1 siis tõenäoliselt tuleb valida ArtNeti Universum 0 Kanal 1.



„MagicQ Meedia Centre“ kaardistab 50 järjestikust DMX kanalit otseülekannete kontrollimiseks – iga otseülekanne koosneb lihtsast 10 kanalisest „personality’ist“. MagicQ’l tuleb patchida otseülekannete arv vastavalt „Generic Live Feed personality’ile“. Kanaliteks on

Chan(Kanal) Description(kirjeldus) Default (vaikimisi)

1	Control	0
2	X coarse	1
3	X fine	0
4	Y coarse	1
5	Y fine	0
6	Width coarse	0
7	Width fine	100
8	Height coarse	0
9	Height fine	100
10	Spare	0

\*Control (kontroll), Coarse (Jäme), Fine (peen), Spare (varu)

Kontroll väärtused on:

0	Muutusteta
1	Positsiooni muutus
128	Positsiooni ja suuruse muutus

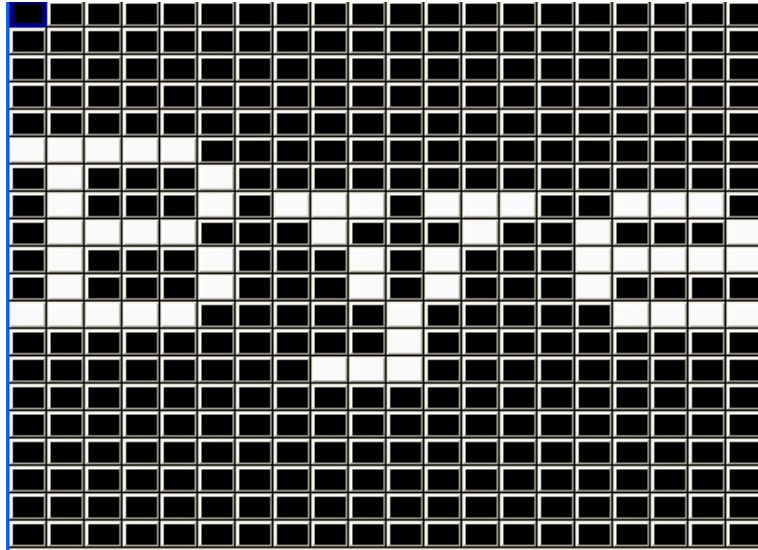
Kõrgust ja laiust on võimalik kauguhtimise abil määrata ning tegemist on vastuvõetava ala määramisega. Ülekande resolutsiooni on võimalik kohandada ainult „MagicQ Media Centre“ rakenduses.

### 25.3.8 Teksti jada kasutamine (Text string)

Igal kihil on võimalik esitada kahte teksti jada. Iga teksti jada on võimalik joosta üle ekraani nii ülalt alla kui ka vasakult paremale suunas. Teksti jada on võimalik esitamise käigus kohandada.

Neid on võimalik kontrollida Teksti lehelt 2 (text page 2)[Beam Page 2]. Igal teksti jadal on teksti lehekülg, teksti kiirus ja teksti režiim.

Kasutades „Text Page“ ja „Text“ kodeerijaid tuleb valida jada mis ei ole veel programmeeritud – nt. „Text Page 1, Text 0“. Sisetage uus tekst klahvistikult ja vajutage SET, seejärel tuleb vajutada nupule, mis on assotsieerunud Teksti omadusega (Text attribute). Sisendi ekraanile peaks ilmuma kinnitus „text stored“



„Text mode“ determineerib millisel viisil teksti esitatakse. „Text Speed“ determineerib kui kiiresti tekst liigub.

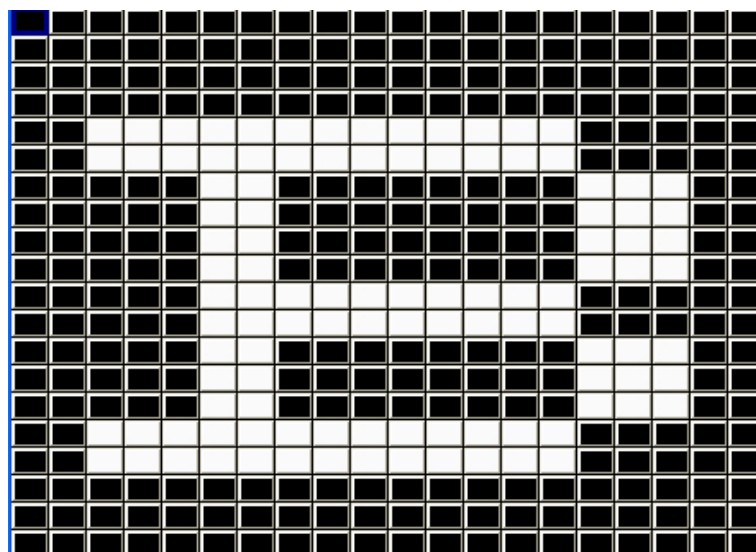
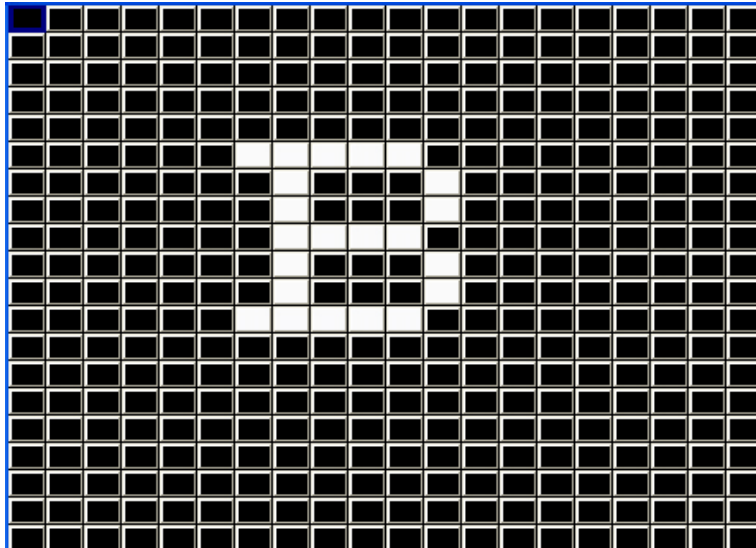
„Text mode“ väärtused, mis on madalamad kui 128 panevad teksti liikuma püsiva jadana. „Text mode“ väärtused, mis on suuremad kui 128 põhjustavad teksti esitamise koos pausiga teksti lõpus enne uuesti alustamist. Võimalik on valida kahe erineva fondi vahel.

Kahe paari teksti kontroll võimaldab ühte teksti jada liigutada ühes suunas ja teist vastupidises suunas.

### **25.3.9 Teksti estiamise režiimid (Text display modes)**

Võimalik on kasutada „single“ režiimi, et esitada üht tähemärki, süna või fraasi teksti jadast, ekraanil püsivalt.

Kasutades positsiooni ja suuruse parameetreid Positsiooni Aknas, on võimalik märki paigutada kõikjale raamistikus.



Kui režiim on määratud „single words“ esitab MagicQ ühe sõna korraga. Iga sõna vahel peab olema tühik jadas, et funktsioon toimiks.

Kui režiim on määratud „chunks single chunks“ siis MagicQ esitab iga osa vahelduvalt järgmisele osale. Iga osa peab olema eraldatud „\_“ märgida teksti jadas. Tühikud esitatakse tavapäraselt.

### **25.3.10 Bitmappide ja teksti manipuleerimine (Manipulating bitmaps and text)**

Kasutage Positsiooni omadusi bitmapi/teksti kihil, et muuta selle asukohta – määrake X või Y positsioon, X või Y suurus ja rotatsioon.

Võimalik on esitada standard efekte bitmapi kihtidel sarnaselt liikuvatele seadmetele. Selleks et panna bitmap liikuma paremalt vasakule tuleb esmalt määrata X positsioon keskpunktiks (X pos on

128) ja siis lisada „Ramp UP“ X positsioonile.

Värvi omadused võimaldavad determineerida punase, rohelse ja sinise kihid bitmapis/tekstis. LED maatrikste puhul võib olla lihtsam kasutada korraga ühte värvi – Red 255, Blue 0, Green 0 vms.

Iirise ja strobo funktsioon on sammuti lisatud Kiire omaduste lla.

Võimalik on seadistada Taaseitusi LTP liuguritena, et kontrollida bitmapi üksikuid parameetreid liuguritega.

### **25.3.11 MagicQ Efektide Pixel Mapping [MagicQ Pixel Mapping FX (Beam Page 3)]**

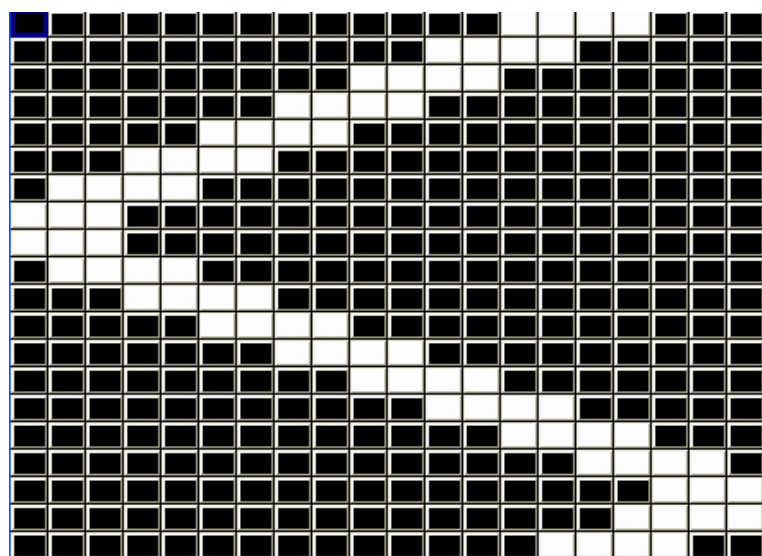
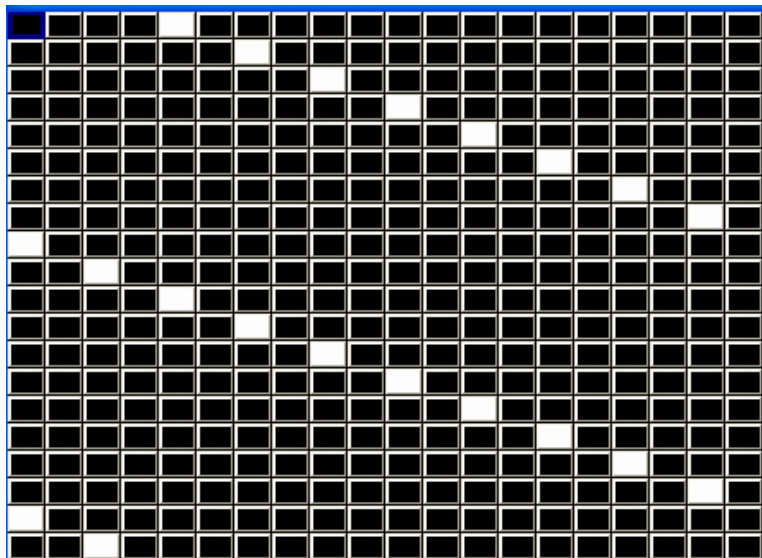
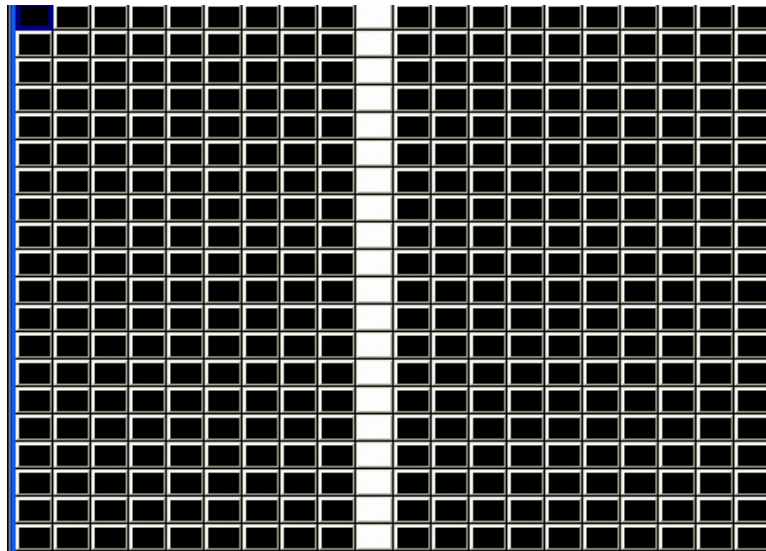
Efekti kanalid võimaldavad paigutada efekte raamistikule. Efekti tüüp (FX type) valib millist efekti kasutatakse. Mõned efektid on iseseisvad [(jooned ja vikerkaared) lines and rainbows]

Efekti parameetrid on sõltuvad efekti tüübist – üldiselt on efekti parameeter 1 kiirus, efekti parameeter 2 nihe real või tulbal ja parameeter 3 valib režiimi – edasi, tagasi, põrkav või kaksik (forward, reverse, bounce, twin).

Hetkel toetatud efektideks on:

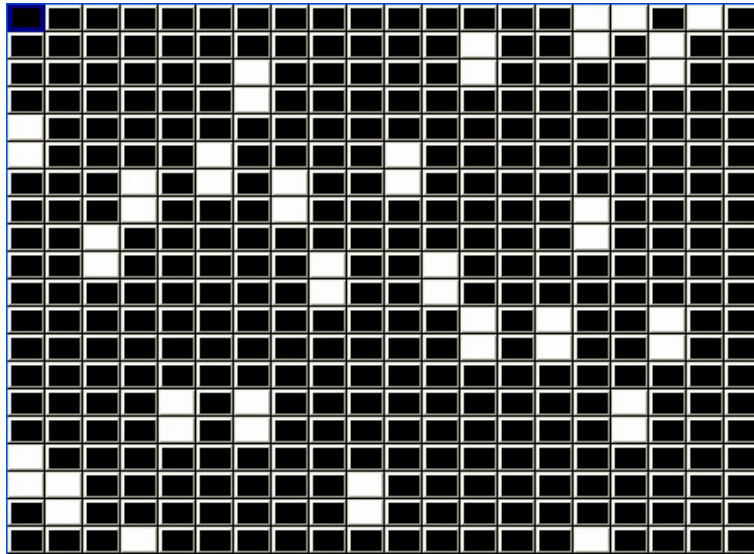
Vertikaalsed jooned, Horisontaalsed jooned (Vert lines, Horiz lines) – mida on võimalik paigutada liikuma üle raamistiku. Kohandage režiimi, et muuta joonte jämedust. Muutke nihked, et luua mustreid joonte asemel.

Esimene pilt, mis on all esiletoodud näitab vertikaalseid jooni milles parameeter 2 ja 3 on seadistatud 0. Parameeter 2 kohandamine loob nihke, mis on esiletoodud teisel pildil. Parameeter 3 muutmine muudab joone jämedust ja muudab selle liikumiseviisi nagu on esiletoodud kolmandal pildil.

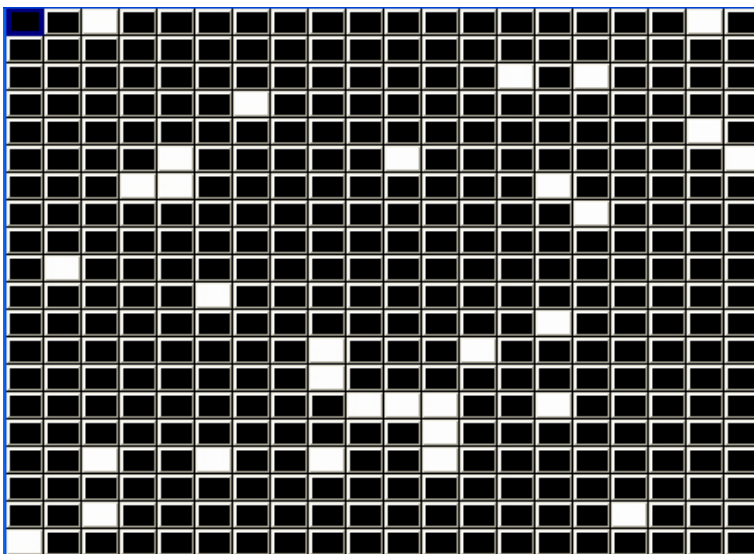


Suvaline vertikaal ja suvaline horisontaal (vert ranodm, horiz random) – võimaldavad elementide

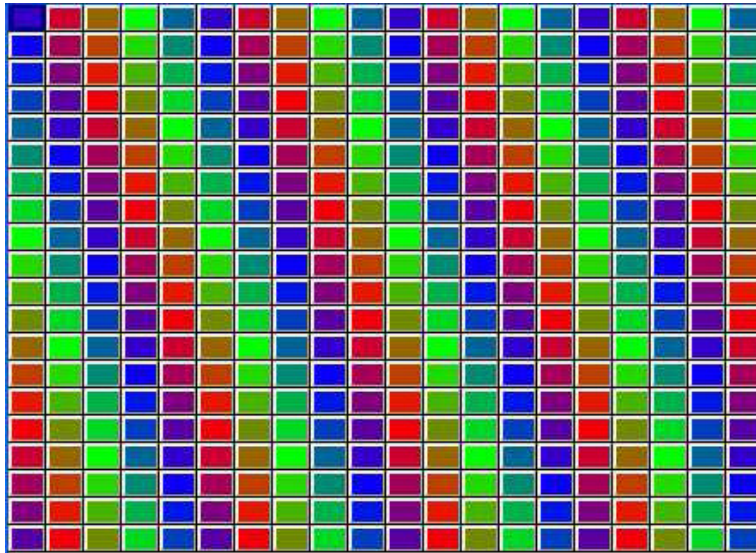
liikumise üle kogu raamistiku. Kohandage režiimi, et muuta elementide suurust(jämedust) ning nihet(offset) sageduse muutmiseks. Antud efektiga on võimalik luua vihma ja lume tüüpi efekte.



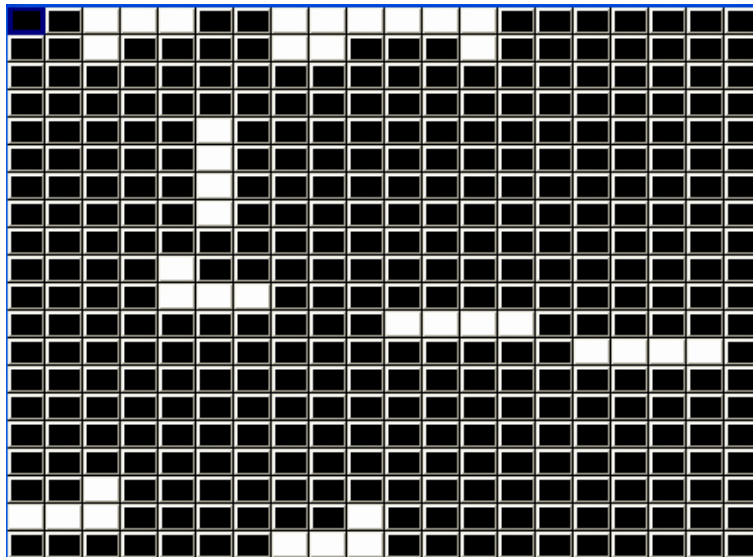
Täpid suvaliselt (Spot random) – võimaldab raamistikule paigutada suvalisi täppe. Režiimi kohandamisel on võimalik determineerida kas vaikumisi on valged täpid mustal tasutsal või vastupidi.

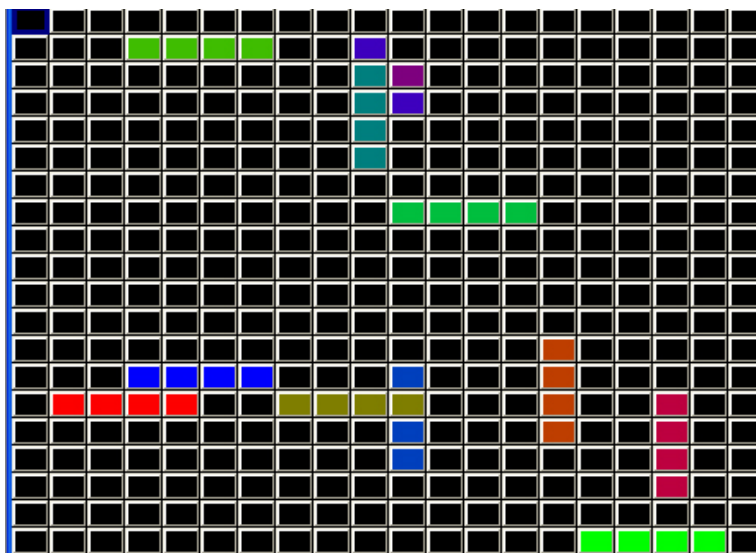


Vertikaalne vikerkaar ja horisontaalne vikerkaar (Vert Rainbow, Horiz Rainbow) – võimaldavad vikerkaare mustrid üle raamistiku Kohandage nihet, et korrutada vikerkaarte arvu üle raamistiku.

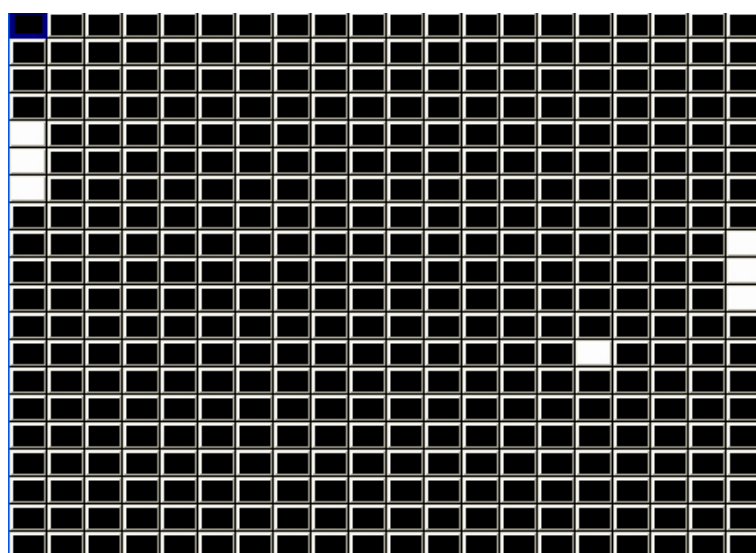


Ussid (Snakes) – võimaldab ussi sarnased mustrid raamistikule. Kohandage režiimi, et determineerida usside arv, liikumise viis ja värvid.





Bat'n'ball – võimaldab lihtsa mängu estiuse raamistikul. Äärtes olevaid kurikaid liigutavad efekti parameetrid 2 ja 3. Mäng algab siis kui ühte kurikat liigutatakse. Võimalik on kohandada bitmapi kihte antud efekti taustaks.



Vertikaalne liikumine, horisontaalne liikumine, liikumine (vert move, horiz move, move) – liigutab valitud bitmapi või teksti üle ekraani, võimaldades seeläbi tekstuuri liigutada üle kogu raamistiku pinna.

Audio – näitab valitud bitmappi või teksti (Beam page 1), mis sõltub audio sisendi tasemest. MagicQ Audio liides peab oleme ühendatud üle USB, et antud efekti kasutada.

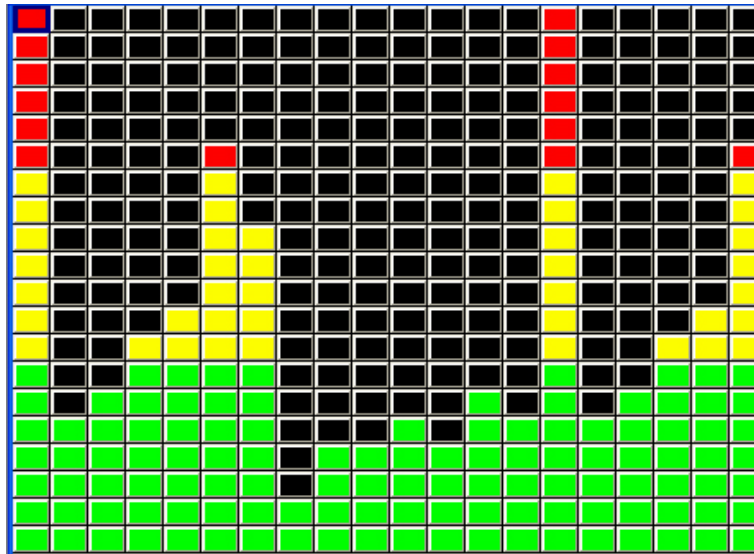
„Setup, View Settings, Ports, Audio Input“ peavad olema sätestatud ChamSys Audio liideses. Audio tase on vaikimisi 0, mis viitab sellele, et audio signaali on oodata. Audio signaali suurendamiseks, tuleb audio tase seadistada maksimum eeldatud väärtustele 1 ja 255 vahel.

Parameeter 2 valib kanali millele vastata. Kui on seadistatud 0, kasutab kõiki 14 audio sisend kanalit. ! - 14 puhul valib ühe eelmainitud kanalitest millele vastuata, Väärtus 15 valib



vasakpoolsed kanalid, väärtus 16 parempoolsed.

Antud režiim determineerib millisest raamistiku äärest efekt algab. All esiletoodud pilt näitab audio efekti sisemisel rohelisel, kollasel, punasel bitmapil.



Horisontaalne kalle, vertikaalne kalle (ramp horiz, ramp vert) – need viivad läbi kalde üle kogu raamistiku horisontaalses või vertikaalses suunas. Efekti P1 parameeter kontrollib kiirust, efekti P2 parameeter kontrollib hääbumist (crossfade) ja efekt p3 kontrollib jämedust.

Pühib horisontaalis, pühib vertikaalis (wipe horiz, wipe vert) – pühivad värvi laine üle kogu raamistiku kas horisontaalses või vertikaalses suunas. Laine värv on determineeritud punase, rohelse ja sinise värvi omaduste poolt „Pixel Map“ kihis. Võimalik on korraga seadistada liikuma mitu lainet, valides jadas erinevad värvid. Kui antud efekt on kasutusel siis punase, rohelse ja sinise omadused ei mõjuta üleüldist kihi värvi tavapärasel viisil.

Vanemad rakendused ei toetanud „Pixel Mapping“ tarkvara ja seega võivad olla vanemad showd patchitud „generic bitmap“ või „generic bitmapfx“ „perosnality's“ mitte „Generic Bitmap FX“ „perosnality's“.

### 25.3.12 „Pixel Mapping“ kihtide segamine (Mixing between pixel mapping layers)

Kuidas kihid omavahel suhtlevad on kontrollitav kasutades „Col Mix“ omadust värvi lehel (color page). Tüüpideks on:

Add -	Liida
Subtract -	Lahuta
Max -	Maksimum
Min -	Miimum
Exclusive Or (EOR)-	Eksklusiiivne

Priority (higher layer numbers have priority)	Prioriteet(kõrgematel kihi numbritel prioriteet)
Priority > 0 (priority if level greater than 0)	Prioriteet juhul kui tase on suurem kui 0
Masking	Maskimine
Mask invert	Pööratud maskimine
Blue key	Sinine võti
Green key	Roheline võti
Multiply	Korruta
No base	Baas puudub
Max with base	Maksimum koos baasiga

Kui kiht on seadistatud „green key“ siis kõik rohelised pikslid tulevad läbi teiste kihtide. Mitte rohelised pikslid esitavad antud kihi meediat. Mask peab olema ainult roheline.

Kui kiht on seadistatud „blue key“ siis kõik sinised pikslid tulevad läbi teiste kihtide. Mitte sinised pikslid esitavad antud kihi meediat. Mask peab olema ainult sinine.

Kui suvaline „Pixel Map“ kiht on aktiivne siis (dimmer üle 0%) seadistus „no base“ antud kihil sunnib „Pixel Map“ efekti ignoreerima igasugust baas levelit kontrollitava kanali puhul, baasi lisamise asemel.

Kui suvaline „Pixel Map“ kiht on aktiivne siis (dimmer üle 0%) seadistus „max with base“ antud kihil sunnib „Pixel Map“ efekti teostama maksimaalse „Pixel Map“ efekti ja igasugusele baas tasemele kontrollitud kanalis selle asemel et seda lihtsalt baas tasemele lisada.

### 25.3.13 Värvide Segamine (Color Mixing)

Värvi lehe (color page) omadused võimaldavad muuta värvide punane, roheline ja sinine omaduse sätestada üksikult. Vaikimisi väärtused on 128, 128, 128, iga värvi on võimalik tugevdada või nõrgendada.

Värvi tüübi (color type) värvi tüübi omaduse võimaldab üleüldist värvi kohandamist, sealhulgas pööramine (inverts), värvide kaardistamine (mapping of colors), must ja valge ning teised värvi efektid.

### 25.3.14 Tüübi määramine (apply type)

Lisatud uued tüübid (apply new type) „Pixel Mapperisse“ on „use int“ ja „fit use int“. Kui antud lisatavad tüübid on kasutusel „Pixel Mapperis“ siis „Pixel Mapper“ kontrollib intensiivsuse kanalit raamistikus oleva RGB kanali asemel, see on kasulik näiteks, et kasutada „pixel mapperit“ liikuvatel seadmetel või strobodel.

## 25.4 Mitme Elemendiga seadmed (Multi Element Heads)

Versioonist 1.5.1.0 alates on võimalik taasesitada mustreid, mis on mõeldud mitme elemendiga seadmetele nagu „Chromlech Jarags“ (5x5 dimmerid) või teised LED paneel tüüpi seadmed. Kui „Pos FX“ on seadistatud „Mult head“ siis kõik meedia, tekst või efektid antud kihil on määratud üksikutele elementidele mitte kogu raamistikule paigutatud seadmetele. Sama kujundus paigutatakse kõikidele mitme elemendiga seadmetele.

### 25.4.1 Auto Grupid (Auto Groups)

„Auto Groups“ funktsioon Väljundite Aknas, võimaldab „Plan View“ vaates genereerida grappe iga mitme osaga seadme puhul valitud raamistikus. Antud grupid seadistavad raamistiku gruppides, et esitada intensiivsust ja vävi jookseb üle kõigi seadmete. Kasutades esimest kihti seadmetel, teist kihti raamistiku gruppidel, millel on värvi režiimiks määratud „multiply“, efekte individuaalsetel mitme osaga seadmetel ja efektid täielikkudel seadmetel on kokkusegatavad.

## 25.5 Raamistiku loomine grupi alusel (making grids of groups)

Vahel on kasulik luua gruppide raamistik, mitte raamistik individuaalsetest seadmetest – juhtudel kui on suur hulk LED'e jaotatud paneelideks mis on gruppides programmeeritud.

Gruppide raamistikud võimaldavad mitmel seadmel olla määratud samale kohale raamistikus. Kui Bitmapid, tekst või sisemised efektid taasesitatakse raamistikule, siis kõik seadmed antud grupis võtavad taseme/värvi, mis vastab määratud kohaga raamistikus.

## 25.6 MagiQ maatriksi vaatleja kasutamine (Using MagicQ Matrix Viewer)

Esmalt võimaldage kaugjuhtimine MagicQ puldil (Seaded, View Settings, Multi Console, Enable remote Access).

Sellisel juhul tuleb valida „MagicQ Meedia Centre's“ „Matrix, Scan Network“. See peaks esitama nimekirja kõikdest MagicQ pultidest antud võrgus. Valige sobiv võrk ja vajutage APPLY.

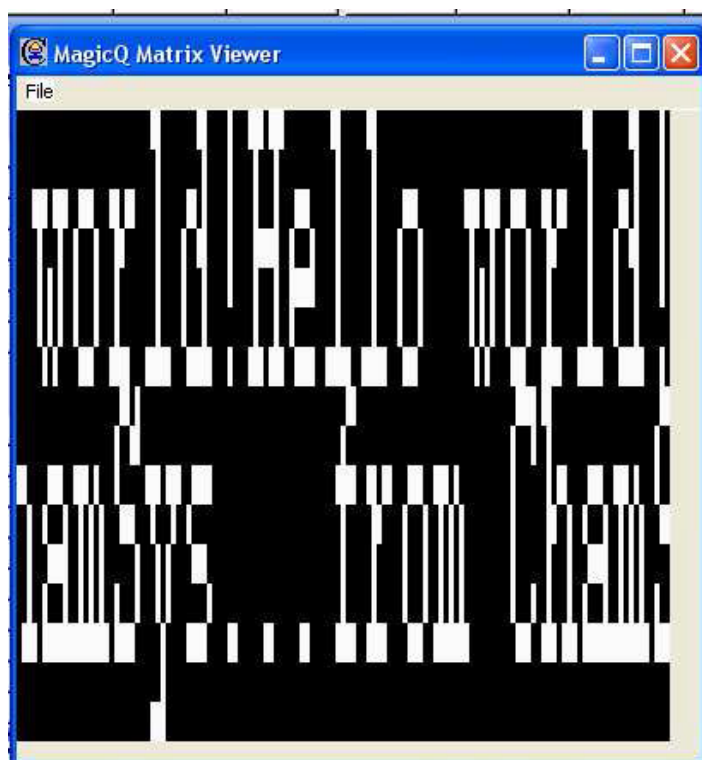
Kui pulte ei ole leitud siis tuleb kontrollida kaug-ligipääsu seadeid puldil või sooritades manuaalne koopia.

## 25.6.2 Manuaalne kopeerimine (Manual Copy)

Kopeerige show fail koos raamistiku ga mida kasutatakse c:\Program Files\Chamsys Ltd\MagicQ PC\show kasuta. Seejärel peale „MagicQ Media Centre“ käivitamist tuleb valida „Matrix, Open show File“ ja valida vastav fail. „MagicQ Media Centre“ loeb raamistiku informatsiooni show failist ja seadistab vaatleja samale suurusele, mis raamistik.



„MagicQ Media Centre“ oletab vaikimisi, et ArtNet'i seadistus MagicQ puldil/PC'l – et MagicQ Universum 1 väljendub ArtNeti universumile 0. MagicQ Universum 2 väljendub ArtNet'i Universumile 1. Kui kasutatakse enda seadistatud IP aadresse ja Universeid siis tuleb kohandada need „MagicQ Media Centre“ rakenduses.



Ülal esiletootud show fail bigmatrix.shw kasutab 2036 üldist 3 kanaliga LED'i (kõik 12 universumit täielikult kasutatud) mida on võimalik allalaadida [www.chamsys.co.uk](http://www.chamsys.co.uk).

## **25.7 LED programmeerimine kasutades standard efekte (Programming LED using standard FX)**

Selleks et programmeerida LED kasutades standard efekte tuleb valida LED seadmed ja programmeerida nad kui tavapärasel liikuvad seadmed.

Valige LED seadmete grupp nt. „All Pixeline“ ja seadistage intensiivsused kasutades kodeerijaid või vajutades DIM @ FULL nuppudele Grupi Aknas.

Võimalik on valida standard sisseehitatud efektide vahel, mis sobivad LED seadmetele Kiire (beam) aknas.

Värvi jooksude programmeerimiskes üle kõigi RGB pikslite tuleb valida kõik RGB seadmed ja seejärel värvi aknas valida baasvärv (Punane 128, Roheline 128, Sinine 128). Seejärel taasesitage efekti seadmetel nagu rgb, cmy või pulse4steps. Kiirust ja suurust on võimalik kontrollida tavapärasel viisil.

## **25.8 LED piksli gruppide loomine (Making Groups out of LED pixels)**

Piksel seadmete parimaks kasutuseks oleks soovitatav teha piksli grupid. Valige kõik RGB Pikslid kindlalt seadmelt ja salvestage see grupina. Valimise järjestus determineerib millisel viisil efekti taasesitatakse. Võimalik on kogu valik ümber pöörata vajutades ülal paremal olevale nupule Grupi Aknas.

Kui raamistik on seadistatud Plaani vaates siis on võimalik lihtsalt valida piksel seadmeid antud vaates enne gruppide salvestamist Grupi Aknas. Kasutage „Auto Groups“ funktsiooni gruppide genereerimiseks erinevates suundades keskelt väljapoole suunast.

Plaani vaates tuleb kasutada SHIFT+MAKE GROUP et luua grupp hetkel valitud seadmetest. Kui teksit ei ole sisestatud enne MAKE GROUP nupule vajutamist määrab pult automaatselt nime esimese ja viimase grupi valimi alusel – oleneb kuiad LED seadmed on nummerdatud.

### **25.8.1 LED – virtuaalsed dimmeri kanalid (virtual dimmer channels)**

Tugi on lisatud võimaldamaks LED'e ja teisi värvi segamis võimega seadmetele kuid dimmeri kanalit ei ole millel oleks seostatud virtuaalne dimmer. See võimaldab LED seadmeid kasutada lihtsalt RGB seadmetena millel on dimmer. See ei mõjuta „pixel mapping (Bitmap FX)“ rakendust

millel juba on virtuaalne dimmer.

Virtuaalse dimmeri lisamiseks LED seadmele (millel puudub reaalne dimmer) tuleb lihtsalt patchida „generic dimmer“ ja seadistada seadme number samaks numbriks, mis LED seadmel – kui on rohkem kui kaks seadet millel on sama number siis nendesse suhtutakse kui eraldi seisev seade.

Kui MagicQ määrab virtuaalse dimmeri antud viisil, siis „Pildi Mootor“ (Cue Engine)võtab RGB väärtuse (CMY) taasesitustelt ja programmeerist ning suurendab antud väärtuseid vastavalt virtuaalsele dimmeri kanalile.

Toetatud alates tarkvaraversioonist 1.3.8.1.

## **25.9 Uue LED „personality“ loomine MagicQ's**

MagicQ sisaldab sissehitatud „personality“ kohandajat mille abil on võimalik luua uusi „personality“ faile.

LED „personality“ on võimalik alusena kasutada ühte LED „personality“ist“ „generic LED 3 chan“ või „generic LED 4 chan“.

„Personality“ loomisel tuleb rakendada värvide „red, green, blue“ kanalid „cyan, magenta“ sissetoomiseks.

## **26 Meedia serverite kontrollimine MagicQ abil**

Võimalik on ühendada kuni 50 meedia serverit, mille puhul kasutatakse pisipilte võimaldamaks kiiret kasutamist.

MagicQ sisaldab eraldi akent meedia serverite kontrollimiseks. Sellest on võimalik kohandada kogu meediat, selle kihte ja omadusi. Võimaldab ka vaadelda millist meediat hetkel esitatakse. Meedia Akna avamiseks tuleb vajutada viiendat vaba nuppu – Makro nupu kohal.

PREVIEW OUTPUT	PREVIEW LAYER	DIM @ZERO	LTP LOCATE	DIM @FULL	LOCATE	ADD FX			CLEAR SELECTED	CLEAR ALL	RELOAD THUMBS								
Loop start	MEDIA										Rotate2								
--				Layer 1	Layer 2	Layer 3	Layer 4	Layer 5	Layer 6	Layer 7	Layer 8								
				100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%								
Loop end	Int	Pos	Col	Media	Server 1	Server 2	Server 3	Server 4	Server 5	Server 6	Server 7	Server 8							
--	FX 1	FX 2	Key	Extra	Layer 1	Layer 2	Layer 3	Layer 4	Layer 5	Layer 6	Layer 7	Layer 8							
Movie speed											Visual type 047 Movie								
--											Visual 023								
Movie mode																			
--																			
ChamSysMedia Mon Oct 09 14:32:31 2006 Ver 1.3.0.1						Initialisation complete													
Page 1 : Add						>													
PB1	ACT	PB2	H	PB3	(1)	PB4	(1)	PB5	(5)	PB6	(1)	PB7	(2)	PB8	(1)	PB9	(1)	PB10	(5)
Layer 1 dim		Layer 1 mov * buildings    clouds		Layer 1 size		Layer 1 fig8		Layer 1 fx split tunnel		Layer 2 dim		Layer 2 mov words streets		rot (hw only)		col (hw only)		Layer 2 fx plane plane2	

## 26.1 Meedia serveri ühendamine LAN võrgus

Ühendage Meedia serverid MagicQ'ga kasutades selleks Ethernet'i ja võimaldage vastavad ArtNeti kanalid vastavalt nende seadistusele (Setup, View DMXI/O).

Kohandage Meedia serverid, nii et neil on sama IP subnet. - 2.x.x.x.

Kontrollige IP sätteid ning sooritage „ping“ MagicQ ja Meedia serveri vahel. Akente menüüst tuleb valida „run“ ja trükkida ping 2.x.x.x kus 2.x.x.x on MagicQ IP aadress.

Ping peaks nüüd näitama vastust „Reply from 2.x.x.x“. Kui vastust ei tule, tuleb ühendust kontrollida.

Võimalik on sooritada „ping“ ka MagicQ't – lihtsalt sisestage ping millele järgneb IP aadress käsuliinil. Numbri klahvistikult tuleb sisestada... millele järgneb IP aadress.

## 26.2 Meedia Serveri Patchimine MagicQ'l

Meedia serverid koosnevad tavaliselt mitmest kihist. Iga kihi tüüp kasutab erinevat „personalityt“. Igasse kihti suhtutakse kui eraldi seadmesse, millel on erinev seadme number. Meedia server patchimiseks kõik kihtide tüübid tuleb patchida madalamaks minevate DMX aadressidega.

Võimalik on Meedia server patchida vajutades „Choose Media Server“ nupule (versioonist 1.4.3.0 alates). See pakub valiku tavaliselt kasutatud Meedia serveritest üldlevinud kohandamisel. Antud meetod patchib erinevat tüüpi kihid ja kohandab meedia serveri seaded ühe korraga.

Kui meedia serveri nimekirjas ei ole tuleb selle kihid patchida üksikult sarnaselt liikuvale seadmele. MagicQ sisaldab demo show faile enim levinud meedia serveritele. Igal meedia serveril peaks olema unikaalsed seadme numbrid.

## 26.3 Meedia serveri kohandamine

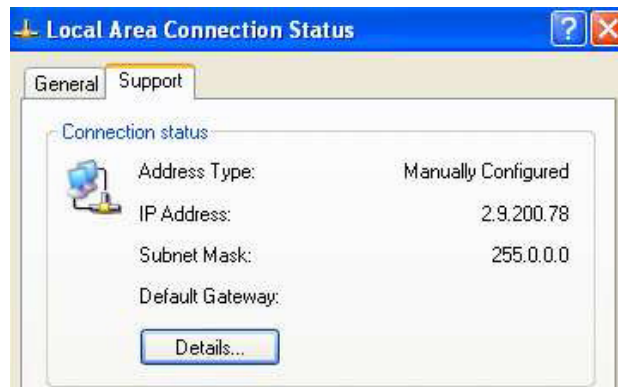
Setup Akna „Meedia View“ vaates on võimalik kohandada serveri parameetreid. Kui on patchitud ülal mainitud „Choose Media Server“ funktsiooniga siis parameetrid peaks olema seadistatud korrektseks. Vajalik on ainult IP aadressi sisestamine.



Server	Status	Name	IP address	Type	Version	L1 hd no	Num layers	Live preview
1	Enabled	Arkaos 1	2.9.200.76	Arkaos	0	1	8	Enabled
2	Enabled	Hippo 1	2.9.200.12	Hippo Stage	2	9	8	Enabled
3	Enabled	Arkaos 2	2.9.200.77	CITP MSEX	0	19	8	Enabled
4	Disabled		0.0.0.0	None	0	0	0	Disabled
5	Disabled		0.0.0.0	None	0	0	0	Disabled
6	Disabled		0.0.0.0	None	0	0	0	Disabled
7	Disabled		0.0.0.0	None	0	0	0	Disabled
8	Disabled		0.0.0.0	None	0	0	0	Disabled
9	Disabled		0.0.0.0	None	0	0	0	Disabled
10	Disabled		0.0.0.0	None	0	0	0	Disabled
11	Disabled		0.0.0.0	None	0	0	0	Disabled
12	Disabled		0.0.0.0	None	0	0	0	Disabled
13	Disabled		0.0.0.0	None	0	0	0	Disabled
14	Disabled		0.0.0.0	None	0	0	0	Disabled
15	Disabled		0.0.0.0	None	0	0	0	Disabled
16	Disabled		0.0.0.0	None	0	0	0	Disabled
17	Disabled		0.0.0.0	None	0	0	0	Disabled
18	Disabled		0.0.0.0	None	0	0	0	Disabled

IP aadress peaks olema formaadis 2. x. x. x. IP aadress on nähtav IP aadressi karbist. Juhul kui võrgus on ainult 1 meedia server, mis töötab ja on võrku ühendatud siis ENTER'i vajutamine peaks tajuma selle IP aadressi.





IP aadressi determineerimiseks meedia serveris mis on Windows XP operatsioonisüsteemis, tuleb avada „Control Panel“ ja „Network Connections“. Seejärel sooritada topeltklõps network connection, ning avada „support“ alamenüü millelt on võimalik näha IP aadress.

Teiste windowsi operatsioonisüsteemidel tuleb valida Start>Run, sisestada cmd ja vajutada enter. Sisestada *ipconfig* käsuliinile ja vajutada enter. Seekjärel peaks ilmuma võrgu kaardi IP aadress.

```
C:\Documents and Settings\magicq>ipconfig
Windows IP Configuration

Ethernet adapter Local Area Connection 3:

    Connection-specific DNS Suffix  . : home
    IP Address. . . . .                : 192.168.1.5
    Subnet Mask . . . . .              : 255.255.255.0
    Default Gateway . . . . .          : 192.168.1.1

Ethernet adapter Local Area Connection:

    Connection-specific DNS Suffix  . :
    IP Address. . . . .                : 2.9.200.78
    Subnet Mask . . . . .              : 255.0.0.0
    Default Gateway . . . . .          :
```

Võimalik on seadistada ka nimi meedia serverile. See võimaldab vahet teha erinevate serverite vahel.

Valige meedia serveri tüüp ja versioon:

Seadistage seadme number esimesele meedia kihile. See ütleb MagicQ'ke miiline layer on esimene meedia serveris. MagicQ eelab kihid olevana järgnevatel numbritel. Seadistage kihid 1- 8 numbritele.

### Arkaos

Arkaos 3.6 ja edasi ning Meida Masteri puhul tuleb MSEX (Arkaos). Arkaos 3.5 puhul tuleb valida Arkaos. Versiooni number tuleb seadistada 0. Toetab kuni 8 kihti.

### Catalyst

Valige Catalyst ning seadistage versiooni number 0.

## Coolux

Valige Coolux ja seadistage versiooni number +0. Kihtide arvuks peaks olema patchitud kihtide kogus.

## Hippotizer

Hippotizeri puhul võib valida kas Hippo Express või Hippo Stage olenevalt sellest kumba tüüpi kasutatakse. Hippo HD puhul kasutge Hippo Stage. Seadistage versiooni väli vastavalt versioonile 2, Hippo v2.3 ja v3 puhul.

## Maxieda

Maxieda puhul tuleb valida MSEX ja versiooni number 0.

## Mbox

Mboxi puhul tuleb valida versiooni number 0.

## Teised meedia serverid

MagicQ toetab MSEX (Meedia Server Exchange) protokollis mis võimaldab sellel suhelda iga meedia serveriga mis antud protokollis toetavad. Valige MSEX (Arkaos) ning seadistage versiooni number 0.

MagicQ toeta ka üldist (generic) protokollis mis baseerub meedia kasta ja meedia serveriga suhtlemisel ning üldist (generic) csv nimistu faili mis determineerib pispildite vastamise DMX väärtustele. Valige „Generic“ ja seadistage veriooni numbriks 0.

## **26.4 Pispildi vaade (Thunbail view)**

MagicQ võtab pispildid meedia serverist ning näitab neid ekraanil, võimaldamaks lihtsalt orienteeruda meedia pankade ja meedia piltide vahel. Funktsioon peab olema lubatud Seadistuste Akna „Media View“ vaatest. Pispildi tugi on kõikidel meedia serveritel, mis kasutavad MSEX või generic protokolle.

## 26.4.1 Manuaalne pisipiltide ülekandmine

Võimalik on kasutada GET THUMBS nuppu Seadistuste Akna „Media View“ vaates. See võimaldab laadida kõik pisipildid meedia serverist millele kursor paigutatud on

Selleks, et taaslaadida meedia, meedia serverist tuleb kursor viia vastavale serverile „Media View“ vaates ja vajutada ERASE CACHE nupule ning seejärel vajutada GET THUMBS nupule.

Võimalik on laadida üksikuid pisipildi lehekülgi kasutades „Media View“ vaates RELOAD THUMBS nuppu. Vajutage SHIFT ja RELOAD ALL THUMBS, et kõiki lehti taaslaadida.

## 26.4.2 Pisipiltide automaatne edastamine

Ei ole tavaliselt soovitatud sest koormab võrku. Seadistuste Akna „Media View“ vaates on võimalik „autothumbs“ valik lubada „yes“, see laeb pisipildid igal lehe laadimise korral.

Meedia server laeb pisipildid kui meedia panka esimesel korral valitakse või meedia on muudetud meedia serveri poolt. MagicQ paigutab pisipildid kõvakettale.

## 26.6 Eelvaated reaajas (Live Preview)

MagicQ on võimalike ühenduma meedia serveriga ning võtma sealt individuaalse kihi eelvaate master väljundilt.

Eelvaate tuge on võimalik kasutada Arkaos ja Hippotizeri ning paljude teiste meedia serverite puhul mis toetavad eelvaadet osana MSEX protokoollide täpsustustele.

Võimaldage Eelvaate valik Seadistuste Akna „Media View“ vaates.

Eelvaadet esitatakse suures aknas vasakul Meedia Aknas. Ülal olevate nuppudega on võimalik määrata kas eelvaade on väljudil või hetkel valitud kihil.

## 26.6 Meedia Akna vaade (Media Window View)

Võimalik on kohandada Meedia Akna vaadet - „View Servers“ (vaikimisi), „View Groups“ ja „View Libraries“. „View Groups“ on kõige kõige kasulikum suure meedia serverite arvu puhul.

Kihtide arv on näidatud Meedia Aknas, mida on võimalik suurendada 8 kuini 20ni S, „Windows“, „Extended Media Window“. See võimaldab kasutada meedia serverid millel on suur hulk kihte.

## **26.7 MagicQ ja meedia serveri tarkvara kasutamine samal arvutil(PC)**

### **26.7.1 Tagasipöörava IP aadressi kasutamine (Using the loopback IP address)**

Võimalik on kasutada MagicQ ja Meedia serveri tarkvara samal arvutil, muutes mõningaid seadmeid. Meedia serveri aadressiks tuleb määrata 127.0.0.1. See on tagasipöörav IP aadress ning võimaldab arvutil iseendaga suhelda eelvaadete ja pisipiltide saamiseks.

Seadistuste Akna „Settings View“ tuleb minna alla Liideste sätete (interface settings) juurde ja sätestada valik „Send to Applications on this PC“ „YES“.

### **26.7.2 Microsofti „Loopback“ adapteri kasutamine**

Juhul kui on probleeme ülal kirjeldatud seadistuste esitamisega tuleb installerida „Microsoft loopback adapter“. Informatsioon on kättesaadav <http://support.microsoft.com/kb/839013>.

## **28.8 Tõrke otsing (Troubleshooting)**

Juhul kui meedia serverit ei ole võimalik juhtida on soovitatav kontrollida järgnevat:

- ✦ Ühenduskaabel millega meedia server ja MagicQ on ühendatud
- ✦ Ei ole tule müüre, mis blokeerivad väliseid ühendusi
- ✦ MagicQ'l on lubatud väljendada ArtNet'i (Setup, View DMX I/O)
- ✦ Meedia serveril on kohandatud korrektne DMX univerversm ja aadresside
- ✦ MagicQ on pathcitud õige „personality'iga“ ja korrektsele aadressile.

## **26.9 Märked kindlate meedia serverite kohata**

## 26.9.1 MagicQ kasutamine Arkaos'iga

ArKaos 3,5 puhul tuleb kasutada arkaos vj35. ArKaos 3,6 on neli valikut. Standard režiimiks tuleb kasutada kas arkaos vj36 või arkaos vj36hw kui kasutatakse „hardware accelerated graphics“ valikut. ArKaos kasutamiseks maxi režiimis tuleb kasutada kas arkaos vj36max või arkaos vj36maxhw kui kasutatakse „hardware accelerated graphics“ valikut.

All esile toodud tabel näitab kuidas patchida Arkaos 3.6 seerid standard režiimis ilma „hardware accelerated graphics“ valikuta

ArKaos	Perosnality	Universum	Aadress
1	arKaos vj36	1	1
1	arKaos vj36	1	44
1	arKaos vj36	1	87
1	arKaos vj36	1	130
1	arKaos vj36	1	173
1	arKaos vj36	1	216
1	arKaos vj36	1	259
1	arKaos vj36	1	302
2	arKaos vj36	2	1
2	arKaos vj36	2	44
2	arKaos vj36	2	87
2	arKaos vj36	2	130
2	arKaos vj36	2	173
2	arKaos vj36	2	216
2	arKaos vj36	2	259
2	arKaos vj36	2	302
3	arKaos vj36	3	1
3	arKaos vj36	3	44
3	arKaos vj36	3	87
3	arKaos vj36	3	130
3	arKaos vj36	3	173

3	arkaos vj36	3	216
3	arkaos vj36	3	259
3	arkaos vj36	3	302

Kaks eelpatchitud show'd on MagicQ's ning neid on võimalik alla laadida ChamSys'i kodulehelt, millega on võimalik demonstreerida tarkvara funktsioone.

### 26.9.3 MagicQ kasutamine Coolux Pandoras Box serveriga

„Personality“ failid on paigutatud *coolux* kasta. Igal Pandora Box'il on mitu video kihti ja mitu graafika kihti ning 1 – 2 kaamerat, olenevalt konfiguratsioonist.

#### 26.9.3.1 Coolux Media Player

Olemas on kolm „personality“ faili. Media Player koosneb video kihtidest, graafika kihtidest ja kaamera väljundist. All olev tabel näitb kuidas patchida Mediaplayer'it:

V4.1 on kaks mediaplayer'it:

- Mediaplayer STD: 2 video kihti, 4 graafika kihti and 1 kaamera kiht mis kontrollib väljundit.
- Mediaplayer PRO: 4 video kihti, 8 graafika kihti and 1 kaamera kiht mis kontrollib väljundit.

Mediaplayer STD	Perosnality	Universum	Aadress
1	coolux playerstdvidv4.hed	1	1
1	coolux playerstdvidv4.hed	1	23
1	coolux playerstdvidv4.hed	1	45
1	coolux playerstdvidv4.hed	1	66
1	coolux playerstdvidv4.hed	1	87
1	coolux playerstdvidv4.hed	1	108
1	coolux playerstdvidv4.hed	1	129

2	coolux playerstdvidv4.hed	1	146
2	coolux playerstdvidv4.hed	1	168
2	coolux playerstdvidv4.hed	1	190
2	coolux playerstdvidv4.hed	1	211
2	coolux playerstdvidv4.hed	1	232
2	coolux playerstdvidv4.hed	1	253
2	coolux playerstdvidv4.hed	1	274

<b>Medioplayer Pro</b>	<b>Perosnality</b>	<b>Universum</b>	<b>Aadress</b>
1	coolux playerprodvidv4.hed	1	1
1	coolux playerprodvidv4.hed	1	23
1	coolux playerprodvidv4.hed	1	45
1	coolux playerprodvidv4.hed	1	67
1	coolux playerprogrphv4.hed	1	89
1	coolux playerprogrphv4.hed	1	110
1	coolux playerprogrphv4.hed	1	131
1	coolux playerprogrphv4.hed	1	152
1	coolux playerprogrphv4.hed	1	173
1	coolux playerprogrphv4.hed	1	194
1	coolux playerprogrphv4.hed	1	215
1	coolux playerprogrphv4.hed	1	236
1	coolux playerprogrphv4.hed	1	257
2	coolux playerprout 4.hed	1	294

2	coolux playerprodvidv4.hed	1	316
2	coolux playerprodvidv4.hed	1	338
2	coolux playerprodvidv4.hed	1	360
2	coolux playerprogrphv4.hed	1	382
2	coolux playerprogrphv4.hed	1	403
2	coolux playerprogrphv4.hed	1	424
2	coolux playerprogrphv4.hed	1	445
2	coolux playerprogrphv4.hed	1	466
2	coolux playerprogrphv4.hed	1	487
2	coolux playerprogrphv4.hed	2	1
2	coolux playerprogrphv4.hed	2	22
2	coolux playerprout4.hed	2	43

### 26.9.3.2 Coolux Meedia Server

Olemas on 3 tüüpi Meediaservereid versioonis 4.1:

- Mediaserver LT: 4 video kihti, 8 graafika kihte and 2 kaamera kihid mis kontrollivad 2 väljundit.
- Mediaserver STD: 8 video kihti, 16 graafika kihte and 2 kaamera kihid mis kontrollivad 2 väljundit.
- Mediaserver PRO: 16 video kihti, 32 graafika kihte and 2 kaamera kihid mis kontrollivad 2 väljundit.

Mediaserver Lt	Personality	Universum	Aadress
1	cool lux_server_vid_v4.hed	1	1
1	cool lux_server_vid_v4.hed	1	38
1	cool lux_server_vid_v4.hed	1	75
1	cool lux_server_vid_v4.hed	1	112
1	cool lux_server_graph_v4.h	1	149



	ed		
1	cool lux_server_graph_v4.h ed	1	183
1	cool lux_server_graph_v4.h ed	1	217
1	cool lux_server_graph_v4.h ed	1	251
1	cool lux_server_graph_v4.h ed	1	285
1	cool lux_server_graph_v4.h ed	1	319
1	cool lux_server_graph_v4.h ed	1	353
1	cool lux_server_graph_v4.h ed	1	387
1	cool lux_server_out+se_v4. hed	1	421
1	cool lux_server_out+se_v4. hed	1	465

#### 26.9.4 MagicQ kasutamine koos Hippotizeriga

„Personality“ failid on Green Hippo kasutas. Iga Hippotizer koosneb 1 master kihist ja 4 – 16 kihist, mis on sõltuvad Hippotizeri kohandamisest.

V2 vajab v314master.hed ja v214layer.hed. V3 vajab v3011master.hed ja v3011layer.hed.

### 26.9.4.1 V2 Hippotizer

All on esiletoodud kuidas kahte „Hippotizer Stage“ on võimalik patchida ühele väljundile.

Hippotizer	Perosnality	Univerusm	Aadress
1	v2master	1	1
1	v2layer	1	56
1	v2layer	1	106
1	v2layer	1	156
1	v2layer	1	206
1	v2layer	1	256
1	v2layer	1	306
1	v2layer	1	356
1	v2layer	1	406
2	v2master	2	1
2	v2layer	2	56
2	v2layer	2	106
2	v2layer	2	156
2	v2layer	2	206
2	v2layer	2	256
2	v2layer	2	306
2	v2layer	2	356
2	v2layer	2	406

Kahe väljundiga režiimi jaoks on vaja kahte master kihti. Patchi 1 master, 4 kihti, 1 master ja veel 4 kihti.

Seadme numbrid kihtidele peaks olema alati järgnevad.

### 26.9.4.2 Pispildid ja eelvaated hippotizer v2'l

Et saada pispilte Hippotizerile tuleb kindlaks teha, et Hippotizer on kohandatud kasutaja kontoga vj millel on parool vj. Meedia kasutad Hippotizeril peavad olema jagatud koos pea kataloogiga. Jagage kataloogi C ketas kui C. Kui kasutusel on „stage“ versioon siis tuleb jagada ka D ketas kui D.

Selleks et näha eelvaadet tuleb kindlaks teha et TCP/IP teenus töötab.

### 26.9.4.3 Hippotizer V3

Üksik režiim (Single mode)

<b>Hippotizer</b>	<b>Perosnality</b>	<b>Universum</b>	<b>Aadress</b>	<b>Soovitatud Seadme Number</b>
1	v3011master	1	1	9
1	v3011layer	1	46	1
1	v3011layer	1	96	2
1	v3011layer	1	146	3
1	v3011layer	1	196	4
1	v3011layer	1	246	5
1	v3011layer	1	296	6
1	v3011layer	1	346	7
1	v3011layer	1	396	8

Topelt režiim (Dual mode)

<b>Hippotizer</b>	<b>Perosnality</b>	<b>Universum</b>	<b>Aadress</b>	<b>Soovitatud Seadme Number</b>
1	v3011master	1	1	9
1	v3011layer	1	46	1
1	v3011layer	1	96	2
1	v3011layer	1	146	3
1	v3011layer	1	196	4
1	v3011master	1	246	10
1	v3011layer	1	219	5
1	v3011layer	1	314	6
1	v3011layer	1	391	7
1	v3011layer	1	441	8

Pan režiim

Hippotizer	Perosnality	Universum	Aadress	Soovitatud Seadme Number
1	v3011master	1	1	9
1	v3011m2pan	1	46	10
1	v3011layer	1	76	1
1	v3011layer	1	126	2
1	v3011layer	1	176	3
1	v3011layer	1	226	4
1	v3011layer	1	276	5
1	v3011layer	1	326	6
1	v3011layer	1	376	7
1	v3011layer	1	426	8

Selleks et kihid oleks Meedia Aknas järjestatud on soovitavad standard kihid paigutada järjestikus. Soovitatav on sätestada seadme numbrid kihtidele erineval ulatusel kui pan ja master kihtide numbrid.

## 26.9.5 Mbox EXTreme kasutamine MagicQ's

Mbox Extreme puhul kasutatakse mitut „personality“ faili. „Personality“ peaks olema patchitud vastavalt all esile toodud diagrammile.

PATCH										
Head type	DMX (256-----1)	Hd no	Name	Gel	P Inv	T Inv	Swap	Merge	From	
mbox ambientlight	1-001 (000000001)	011	ambient	○ Mix					Norm	
mbox ambientlight	1-005 (000000101)	012	spot 1	○ Mix					Norm	
mbox ambientlight	1-009 (000001001)	013	spot 2	○ Mix					Norm	
mbox ambientlight	1-013 (000001101)	014	spot 3	○ Mix					Norm	
mbox ambientlight	1-017 (000010001)	015	spot 4	○ Mix					Norm	
mbox camerav2	1-021 (000010101)	016	camera	○ Mix	no	no	no		Norm	
mbox shutter	1-053 (000110101)	017	shutter	○ Mix					Norm	
mbox keystone	1-073 (001001001)	018	keystone	○ No col					Norm	
mbox texture	1-095 (001011111)	001	text1	○ Mix	no	no	no		Norm	
mbox object	1-125 (001111101)	002	obj1	○ No col	no	no	no		Norm	
mbox texture	1-157 (010011101)	003	text2	○ Mix	no	no	no		Norm	
mbox object	1-187 (010111011)	004	obj2	○ No col	no	no	no		Norm	
mbox texture	1-219 (011011011)	005	text3	○ Mix	no	no	no		Norm	
mbox object	1-249 (011111001)	006	obj3	○ No col	no	no	no		Norm	
mbox texture	1-281 (100011001)	007	text4	○ Mix	no	no	no		Norm	
mbox object	1-311 (100110111)	008	obj4	○ No col	no	no	no		Norm	
mbox texture	1-343 (101010111)	009	text5	○ Mix	no	no	no		Norm	
mbox object	1-373 (101110101)	010	obj5	○ No col	no	no	no		Norm	

Teksti ja objekti kihid on madalamatel numbritel kui abistavad kihid nagu „ambient, spots, kaamera, shutter ja keystone“. See kindlustab et tekst ja objekt ilmuvad enne abistavaid kihte Meedia Aknas.

Ainult üks Mbox EXtreme on pathcitav ühele universumile. Samas on võimalik antud universumi vabu kanaleid kasutada teiste seadmete jaoks.

Mbox Extreme „personality“ failid on Mbox valiku all „perosnality“ nimistus.

Eelpatchitud demo show on võimalik alla laadida ChamSysi kodulehelt.

## 27 Võrgu haldaja (Network Manager)

Võrgu haldajat on võimalik kasutada (Setup, View DMX I/O, Net Manager) Chamsys'i 4 Universumi Ethernet Liideste jälgimiseks.

NET MANAGER														
ID	Name	Status	Type	Config	Uni	IP Address	Subnet Mask	Mode Sw	Uni Sw	MAC Address	Firmware	Up Time	Sync	LED
		Detected	Node4 Fixed	Art-Net Out	Art 0-0	2.211.102.139	255.0.0.0	0001	0	00-04-A3-12-66-38	0100 (15054)	22s	Double	Normal

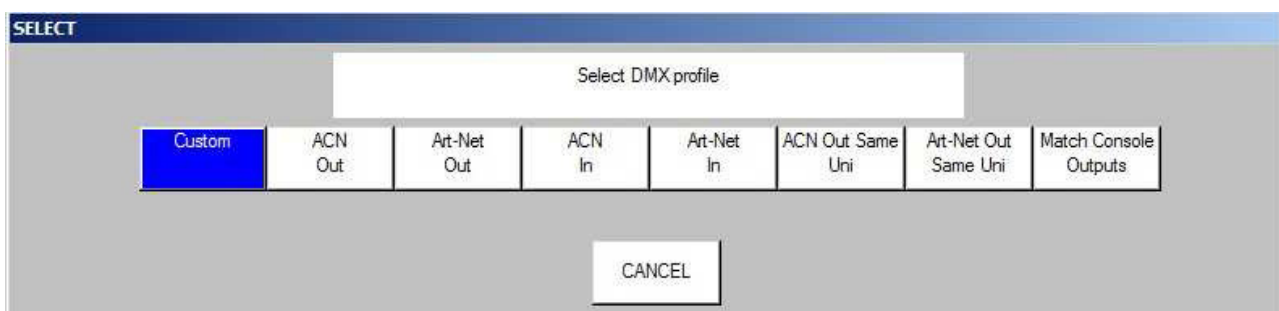
ChamSys'i 4 Universumiga Liideseid on võimalik kohandada olenevalt 4 DIP lülitile (switch) Liidese esiküljel. Kui DIP lülitil on seadistatud MagicQ režiimi siis (MQ net) liides on täielikult MagicQ tarkvara/puldi kontrollida. Kõikides teistes režiimides kontrollivad seadmel olevad lülitid seadmel.

## 27.1 MQ režiim (MQ Net)

MQ režiimis on iga ChamSys 4 Universumiga Ethernet'i liides võrgus erineva ID'ga erinev seade. ID on seadistatav seadmel olevate nuppudega, ulatuseks on 0 – 99. Kõikidel seadmetel peaksid olema erinevad ID'd.

Liidese käivitamisel mõistab seade et on MQ režiimis ja otsib võrku, mille kaudu MagicQ edastab seadistused.

MagicQ süsteem salvestab konfiguratsiooni informatsiooni kõikidele karpidele võrgus kui puldi sätteid. „View Ports“ vaates tuleb vajutada INSERTD DEVICE nupule, et lisada uus liides. MagicQ eistab nimekirja vaikumisi profiilidest millega liidest seadistada.



Profiilid on alguspunktiks – kui algusprofiil on valitud, on võimalik teostada täpsem konfiguratsioon igale prodile kasutades selleks „VIEW PORTS“ vaadet.

ID	Dev Name	Port	Port Name	Cons Uni	Config	Protocol	Uni	Length	Rate	Frame	MAB	Break	Status
CH 0	Box1	1		11 Out	Out	Art-Net	Art 0-0	512	33Hz	56us	12us	178us	1s 0 04:00
		2		12 Out	Out	Art-Net	Art 0-1	512	33Hz	56us	12us	178us	1s 0 04:00
		3		13 Out	Out	Art-Net	Art 0-2	512	33Hz	56us	12us	178us	1s 0 04:00
		4		14 Out	Out	Art-Net	Art 0-3	512	33Hz	56us	12us	178us	1s 0 04:00
		5			None	None		512					

„Rate“, „Frame“, MAB ja „Break timing“ on seadistatavad igale liidesele – ajastused mõjutavad kõiki porte liidesele.

Seadistatud väljunditena on võimalik porte väljundama sama või erinevate Art-Net/ACN universumit.

„Cons Uni“ väli näitab puldi universumeid MagicQ'l, mis väljundavad informatsiooni mida port üritab lugeda. Kui puldi universum on seadistatud väljundama antud pordile siis väli on tühi.

Igal momendil on võimalik tagasi minna standard profiilile vajutades CONFIG DEVICE nupule, mis edastab DMX profiile.

Liidest on võimalik eemaldada viies talle kursori ning vajutades REMOVE nupule. Kui võrgus on mitu MagicQ pulti siis on võimalik antud muudatust teha master puldis (hot takeover).

## 27.2 Mitte MQ režiim (Art-Net,/ACN/Buffer)

Kui ChamSys 4 Universumiga Liides on muus režiimis kui MQ režiim (näiteks Art-Net,/ACN/Buffer) siis ei ole võimalik kohandada liidest Võrgu Haldajast (Net Manager). Seade ja selle konfiguratsioon on siiski vaadeldav Võrgu Haldajas.



ID	Name	Status	Type	Config	Uni	IP Address	Subnet Mask	Mode Sw	Uni Sw	MAC Address	Firmware	Up Time	Sync	LED
		Detected	Node4 Fixed	Art-Net Out	Art 0-0	2.211.102.139	255.0.0.0	0301	0	00-04-A3-12-66-88	0100 (15064)	22s	Double	Normal

Võrgu Haldaja toetab ainult ChamSys 4 Universumiga Liideseid.

## 27.3 ChamSys 4 Universumi Liideste püsivara (firmware) uuendamine

ChamSys 4 Universumi Liideste püsivara on võimalik uuendada MagicQ tarkaraga. Laadige alla viimane versioon ChamSysi lehelt.

[http://download.magicq.co.uk/download\\_magicq.php](http://download.magicq.co.uk/download_magicq.php)

Püsivara faili nimeks on firmware\_334a\_0102 milles esimesed numbrid viitavad toote koodile ja teine number viitab versioonile. Kopeerige „firmware“ samanimelisse kasuta show kausta all MagicQ's.

Võrgu Halduris tuleb sisestada versiooni number vajutada SHIFT ja LOAD FIRMWARE. Vii kursor seadmele mida uuendada ja vajutada UPGRADE DEVICE nupule. Seadet ei tohi välja lülitada kuni kõvavara on uuendatud.

## 28 MagicQ Puldide ühendamine võrkku (Networking MagicQ Consoles)

Võimalik on ühendada mitu MagicQ seadet (Pult/Programm) samasse võrkku, mis võimaldab master/slave konfigureerida.

MagicQ toetab sünkronisatsiooni pultide taasesituste vahel, et võimaldab oehl või enamal puldil järgida peamise (master) puldi järgi.

MagicQ toetab automaatselt showde kopeerimist pultide vahel kui need on samas võrgus. Antud funktsiooni on võimalik kasutada tagavarade loomisel.

MagicQ toetab show failide sünkroniseerimist pultide vahel, üks pultidest on peamine ning esitab peamist show faili samas kui „slave“ puldid sünkroniseerivad ennast vastava informatsiooniga. Muudatused, mis tehakse peamisele puldile kantakse üle ka „slave“ pultidele.

Võimaldatakse ka pulte seadistada võrgus ühendatuna ning ka jaotatuna eraldi pultideks. Universumite jaotamine võimaldab pultidel töötada erinevatel universumitel sama võrgu sees. MagicQ toetab ühe show programmeerimist mitmelt puldilt.

## **28.1 Võrgu aadressid ja Hosti nimed**

Iga MagicQ pult ja MagicQ PC süsteem peaks olema seadistatud erineva IP aadressiga ja erineva hosti nimega. Pultidel on hosti nimi seadistatud Seadistuste Aknas. MagicQ PC puhul tuleb seadistused hosti ja aadressi jaoks sooritada Windows'is.

Tavapärase MagicQ võrk on selline: „Ethernet Switch“ millel on kolm eraldi ühendust. Kaks eraldi ühendust lähevad pultidesse (IP aadresside 2.0.0.1 ja 2.0.0.2 ning subnet maskidega 255.0.0.0 ja 255.0.0.0) ning kolmas Art-Net > DMX seadmele (IP aadress määratakse automaatselt).

## **28.2 IP aadresside kontrollimine - Ping**

Võrgu probleemide korral on võimalik võrku testida kasutades ping käsklust. Käsklus tuleb sisestada käsuliinile, nii et testitav aadress sisestatakse ping käskluse järel.

Ping 2.0.0.3

Klaviatuuril on antud käskluse jaoks otseteed – sisestage ... ja seejärel (ilma tühikuta IP aadress).

...2.0.0.3

## **28.3 Pultide otsimine võrgust**

Võimalik on kontrollida millised MagicQ puldid on võrgus, vajutades „Setup, View System, View Status“ ja valides „Network“ alammenüü.



VIEW SETTINGS	<b>VIEW SYSTEM</b>	VIEW DMX I/O	VIEW WINGS	VIEW MEDIA	<b>VIEW STATUS</b>	VIEW MONITORS	SAVE LOG TO USB			CHANGE SOFTWARE	QUIT																		
Play Mode Normal	SETUP (show/bitmapfx2-20by20.sbk) last saved 31 mins ago																												
	System	Show File	Show Data	Interfaces	Comms	<b>Net Consoles</b>	USB Links	Art-Net Nodes	Touch Screens		All																		
Safe/Normal	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Parameter</th> <th>Status</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Console 1</td> <td>mq100 2.0.0.111 [0003] 7s show/WedAug2617</td> </tr> <tr> <td>Console 2</td> <td>chamsys 121 2.9.200.87 [0003] 7s show/captun</td> </tr> <tr> <td>Console 3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Console 4</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Console 5</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Console 6</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Console 7</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Console 8</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>										Parameter	Status	Console 1	mq100 2.0.0.111 [0003] 7s show/WedAug2617	Console 2	chamsys 121 2.9.200.87 [0003] 7s show/captun	Console 3		Console 4		Console 5		Console 6		Console 7		Console 8		Set Hostname
Parameter	Status																												
Console 1	mq100 2.0.0.111 [0003] 7s show/WedAug2617																												
Console 2	chamsys 121 2.9.200.87 [0003] 7s show/captun																												
Console 3																													
Console 4																													
Console 5																													
Console 6																													
Console 7																													
Console 8																													
Prog Mode Normal (Live)											Scroll Window																		
Set Mode																													

SETUP (show/capture.sbk)									
Uni	Status	Out Type	Out Uni	In Type	In Uni	Visualiser	Hot takeover	Test	Copy
1	Enabled	ArtNet	Art 0	ArtNet	Art 0	None	Yes	No	No
2	Enabled	ArtNet	Art 1	ArtNet	Art 1	None	Yes	No	No
3	Enabled	ArtNet	Art 2	ArtNet	Art 2	None	Yes	No	No
4	Disabled	ArtNet	Art 3	ArtNet	Art 3	None	No	No	No
5	Disabled	ArtNet	Art 4	ArtNet	Art 4	None	No	No	No
6	Disabled	ArtNet	Art 5	ArtNet	Art 5	None	No	No	No
7	Disabled	ArtNet	Art 6	ArtNet	Art 6	None	No	No	No

## 28.4 Hot take-over

Antud funktsioon võimaldab samaaegselt juhtida mitut pulti kasutades selleks master-slave süsteemi. On üks master pult millele on võimalik üle võrgu ühendada ning slave puldid. Ühendust on võimalik kasutada tagavara koopiaste salvestamiseks (Preferred mode). Kõik puldi universumid on sellisel juhul seadistatud „hot take-over“. Kui Art-Net'is informatsiooni ei liigu mingi teatud universumi kohta hakkab tagavara pult edastama informatsiooni antud universumile. Nii pea kui informatsiooni edastatakse jätkub, lõpetab tagavara pult oma edastamise.

Võimalik on seadistada „Equal mode“ milles kõik puldid on võrdsed – kõik käituvad nagu master pult, kõik universumid on võimaldatud. Juhul kui üks pultidest peaks mitte toimima võtab teine üle. Soovitav on kasutada „Hot take-over detect time“ sätet, et vältida pultide vahelisi konflikte.

### 28.4.1 Hot Takeover režiim

Hot Takeover režiim on sätestatud „Setup, View Settings, Multi Console“ alt. Valikuteks on:

Pref Master Pult on alati master

Pref Slave     Pult on alati slave  
 Equal            Puldid on sama prioriteediga  
 Split            Universumid on kontrollitud iseseisvalt (vaikimisi)

Kõikde režiimide puhul on vajalik Seadistada „View DMX I/O“, nii et kõik universumid mida soovitakse kasutada on oma sisendi ja väljundi universumitega ning korrektse tüübiga.

Uni	Status	Out Type	Out Uni	In Type	In Uni	Visualiser	Hot takeover	Test	Copy
1	Enabled	ArtNet	Art 0	ArtNet	Art 0	None	Yes	No	No
2	Enabled	ArtNet	Art 1	ArtNet	Art 1	None	Yes	No	No
3	Enabled	ArtNet	Art 2	ArtNet	Art 2	None	Yes	No	No
4	Disabled	ArtNet	Art 3	ArtNet	Art 3	None	No	No	No
5	Disabled	ArtNet	Art 4	ArtNet	Art 4	None	No	No	No
6	Disabled	ArtNet	Art 5	ArtNet	Art 5	None	No	No	No
7	Disabled	ArtNet	Art 6	ArtNet	Art 6	None	No	No	No

„Hot take-over“ kasutamisel tuleb kindlaks teha, et sisestused on lubatud antud universumil ning, et seadistustena on korrektne tüüp ja universumite arv. Üldiselt peaks sisend olema sama mis väljund.

MagicQ PC'l „hot take-over“ kasutamisel tuleb kindlaks teha, et IP aadressid (Seadistuste Akna „View Settings“ vaade) oleksid korrektsed kasutatava võrgu puhul. Kui seadistused on valed ei ole funktsiooni võimalik kasutada.

### *Preferred Mode (eelistatud režiim)*

Ühe puldi seadistamine „Preferred Master'iks“ ja teise „Preferred Slave'ks“ käivitab Master/Slave režiimi kus üks pult on alati Master ja teised puldid kontrollivad ainult kui Master pulti ei ole kohal. Nii pea kui eelistatud master käivitub kontrollib ta kõiki võrgus olevaid eelistatud salve pulte.

Kõik universumid peaks olema seadistatud „Hot takeover“.

### *Equal Mode (võrdne režiim)*

Kõikide pultide seadistamine „Equal“ režiimi aktiveerib master/slave režiimi milles mõlemad puldid on sama prioriteediga. Pult mis esimesena käivitub on Master. „Take control“ ja „release Control“ käsklustega on võimalik vahetada pultide master/slave staatust.

Kõik universumid on samaväärsed – Lubamine/keelamine koos. Süsteemidel mille puhul on vajalik „hot takeover“, et töötada iseseisvalt tuleb kasutada erinevaid universumeid ja Split režiimi.

Juhul kui pultide vahel ei ole ühendust on mõlemad Master. Kui ühel pultidest on ühendus valgustus vahenditega siis ta ka kontrollib neid – mõlemad puldid ei saa sellisel juhul ühenduses olla. Vastasel juhul oleksid ka puldid omavahel ühendatud.

Juhul kui võrk pultide vahel ühendatakse ühenduvad nad samal momendil ning madalama IP aadressiga pult muutub masteriks.

Kõik Nõutud universumid mõlemal puldil peaksid olema seadistatud „hot takeover.2

*Split Mode* (jaotatud režiim)

Antud režiimis töötavad puldid nagu eelmsel tarkvara versioonil. Seadistage „Hot takeover Seadistuste akna „View DMX I/O“ vaates nõutud universumitele.

Selleks, et teha üks süsteemi tagavara teisele süsteemile, tuleb seadistada universumid „Hot Takeover“ ainult slave puldil. Selleks et seadistada master/slave võrdse õigusega tuleb määrata „Hot takeover“ mõlemal süsteemil.

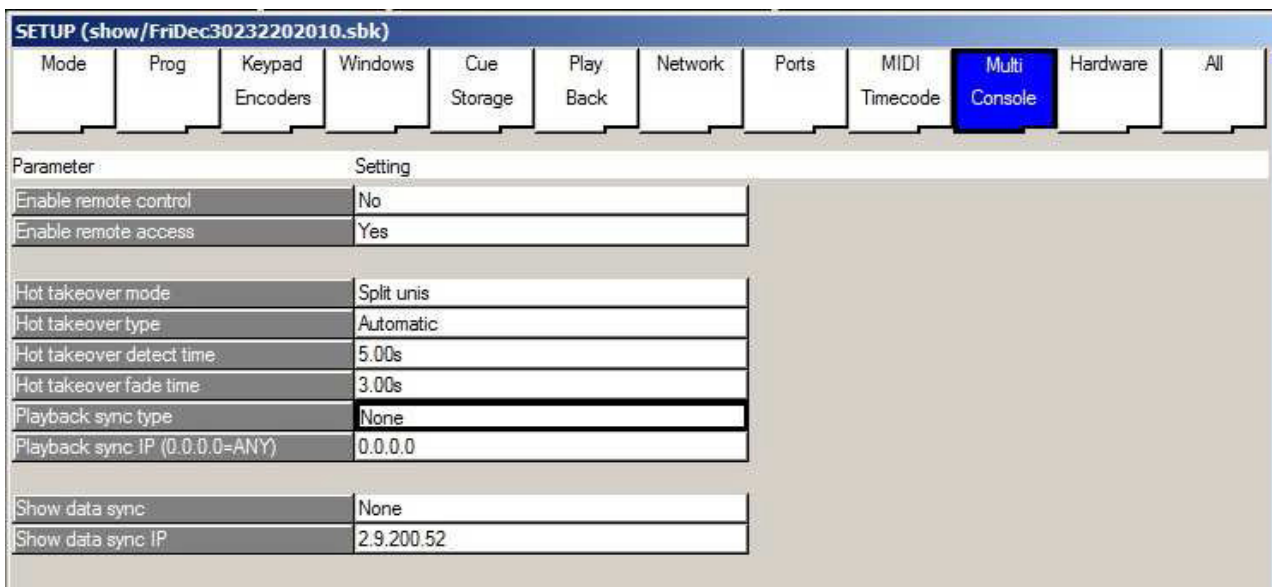
## **28.4.2 „Hot takeover“ seadistamine (enne v1.4.4.5)**

Režiimis kui kõikidel pultidel on sama prioriteet tuleb kõik universumid seadistada kui „hot takeover“, tagavara puldi puhul tuleb seadistada ainult tagavara puldi universumid kui „hot takeover“

Universumid, mis on seadistatud kui „hot takeover“ jägivad ArtNet'i võrku ning ootavad sealt käskluseid juhul kui ArtNet'i liiklust ei ole teatud aja jooksul, väljuvad universumid „hot takeover“ režiimist. Kui ArtNet'i liiklus taastub lähevad universumid tagasi „hot takeover“ režiimi.

## **28.4.3 „Hot takeover“ tüüp (type)**

„Hot takeover'i“ tüüp võib olla kas manuaalne või automaatne. Manuaalses on väljundid suletud kuni kasutaja otsustab vaadet muuta. Automaatses, viiakse läbi aeglane muutus ühelt taasesituse vaatele teisele – antud režiimis on võimalik seadistada „safe“ režiim lähedal asuvale puldile juhul kui peamise puldiga peaks probleeme esinema.



Manuaalses režiimis kui MagicQ determineerib, et ta peaks üle võtma universumi, laeb see „snapshot“i“ viimati esitatud informatsioonist programmerisse. Seega kontrollib unversumit täielikult programmer, mitte taasesitus. Kasutaja võib seadistada taasesituse vastavalt sellele kuidas vaja. Programmeri tühendamise määratud ajastusega, võimaldab aja mille jooksul luua/täpsustada uus välimus esitusele.

Automaatses režiimis, MagicQ laeb „snapshot“i“ viimasest universumi poolt väljundatud informatsioonist programmerisse ning automaatselt puhastab programmi kasutades „hot-takeover“ hääbumise aja. Kuna mõlemad valikud kasutavad programmit on soovitatav hoida programmer tühjana.

#### 28.4.4 Kontolli vahetamine mitme puldi vahel (Swapping control between multiple consoles)

„Equal režiimis“ pult, mis on seadistatud kui „hot takeover“ on sunnitav kontrollima kõiki unversumeid kasutades „TAKE CONTROL“ nuppu. See sunnib vahetama kontolli pultide vahel.

Sarnasel võib anda kontolli teisele puldile vajutades RELEASE CONTROL nupule ning olenevalt seadistustest lubab kontrollitud hääbumise luua puldi väljunditele.

VIEW SETTINGS	VIEW SYSTEM	VIEW DMX I/O	SET UNIVERSES	ZONE	TAKE CONTROL	RELEASE CONTROL	GRAB SHOW	RESET VISUAL	QUIT	
SETUP (show/capture.sbk)										
Play Mode	Uni	Status	Out Type	Out Uni	In Type	In Uni	Visualiser	Hot takeover	Test	Copy
Normal	1	Enabled	ArtNet	Art 0	ArtNet	Art 0	None	Yes	No	No
	2	Enabled	ArtNet	Art 1	ArtNet	Art 1	None	Yes	No	No
Safe/Normal	3	Enabled	ArtNet	Art 2	ArtNet	Art 2	None	Yes	No	No
	4	Disabled	ArtNet	Art 3	ArtNet	Art 3	None	No	No	No

TAKE CONTROL ja RELEASE CONTROL on aktiivsed ainult juhul kui üks või enam unversumit on seadistatud „hot takeover“.

Kui universumid MagicQ puldidel on seadistatud „hot takeover“ siis käesolev master/slave staatus

on esiletoodud „Staatuse display“.

Pult on master staatusel juhul kui ükski universumitest on seadistatud kui „hot takeover“ unversim ja väljundab võrku informatsiooni. MagicQ pult on slave staatusel juhul kui kõik universumid on seadistatud „hot takeover“ ja keelatud – pult ei väljenda informatsiooni võrku.

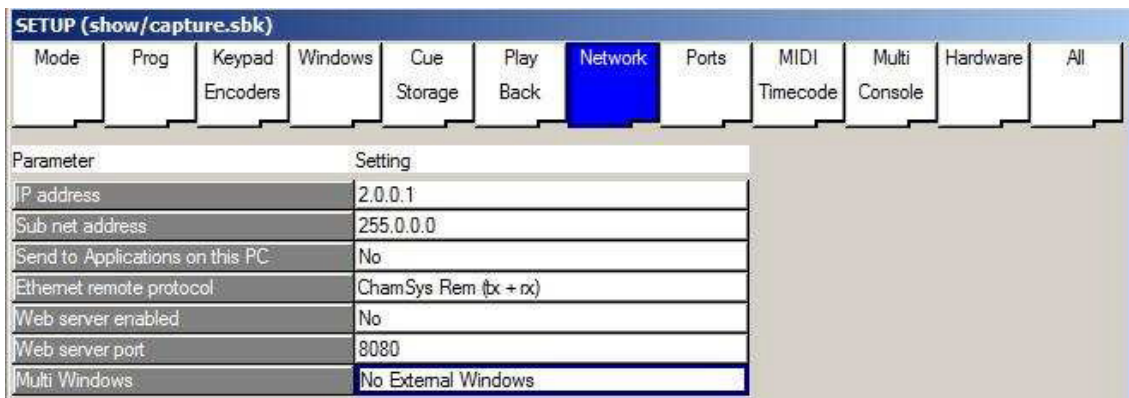
## 28.5 Taasesituste sünkronisatsioon Pultide vahel

Võimalik on läbi viia sünkronisatsiooni kahe või enama puldi vahel, taasesituse käigus, kasutades „ChamSys remote“ protokoll – kas läbi serial või ethernet ühenduse. Sünkronisatsiooni on võimalik sätestada individuaalsetele taasesitustele. Kui taasesituste liugurid on tõstetud, taasesituste Go, Back või Jumpi vajutatakse saadab master pult käsu läbi „chamsys remote protocol“ ühenduse slave pultidele.

Sünkronisatsioon MagicQ PC'l on võimalik ainult kui sellega on ühendatud MagicQ Wing või muu MagicQ liides.

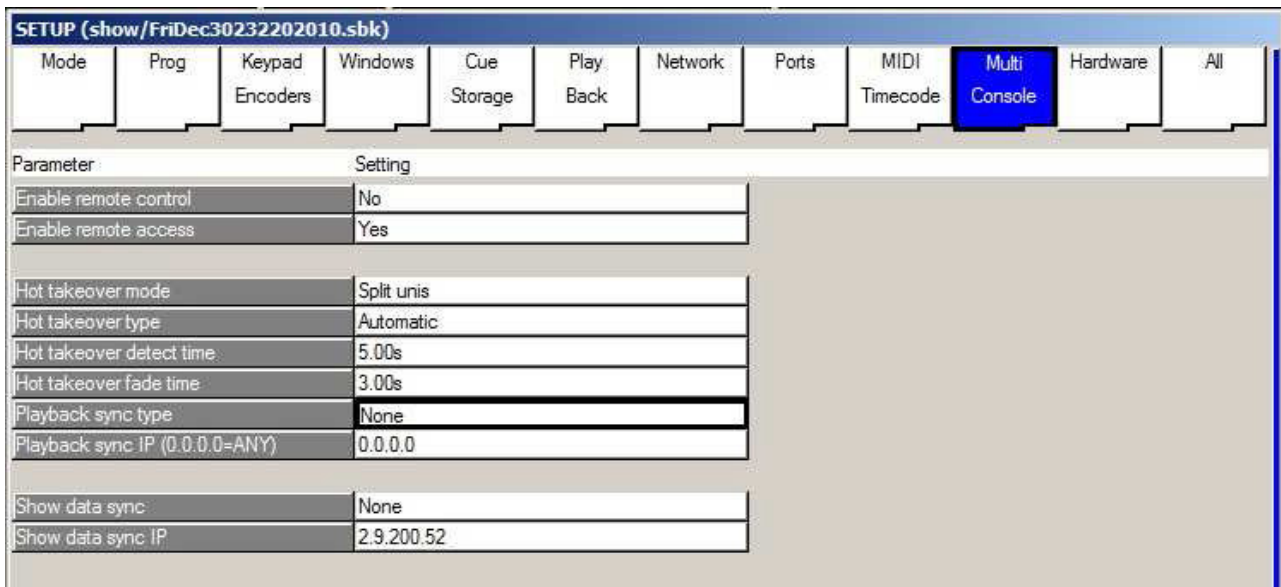
### 28.5.1 Konfiguratsioon (v1.3.6.4 ja edasi)

Kõikide seadmete puhul tuleb määrata „Remote Ethernet Protocol“ kui „ChamSys Rem (tx ja rx).“



\*seda ei ole vaja versioonist 1.4.8.6

Kõikide seadmete puhul, mis peaksid olema master seadmed tuleks sätestada „Playback Synck type“ valik.



Seadistuste valik „Playback Sync Type“ sisaldab kuute valikut:

None:	Puudub
Swap	DBO vahetus, ainult DBO informatsioon
Page	Ainult lehe muutused
Enhanced Playback	Arendatud sünkronisatsiooni protokoll (soovitav)
Slave	Slave (võtab ainult vastu sünkronisatsiooni)
Wings Ainult	Tiibade informatsioon (infot edastatakse PB1 - PB10)
Obsolete (was Pb)	Vananenud taasesituste info ainult režiim
Obsolete (was PB,Swap,DBO)	Vananenud Taasisitus, Vahetus DBO režiim

Soovitatav on kasutada „Enhanced Playback“ valikut, sest see on kindlaim suure koormusega võrkude puhul.

Seega on võimalik sätestada pulte rakendama „tracing“ režiimi Taasesitustel või DBO ja „Swap“ staatusel. See tähendab, et on võimalik kahe puldi kasutamisel ühel puldil „Swap“ nupule vajutamisega mõjutada mõlemat pulti.

Võimalik on sünkronisatsiooni teostada ka mitte MagicQ pultidega ja arvutitega mis toetavad „ChamSys remote protocol“ ühendust.

## 28.5.2 Konfiguratsioon (v 1.3.6.3 ja varem)

Master seadmel tuleb määrata „ChamSys Remote Protocol“ ühendus kui „ChamSys Remote (tx)“ ja salve seadme puhul „ChamSys Remote (rx)“.

Individuaalsete taasesituste jaoks tuleb määrata Pildi Hulga valik „Send Playback state to other consoles“ kõikide peamiste taasesituste puhul valik „Send Playback state to other consoles“.

## **28.5.2 Konfiguratsioon, millised puldid sünkroniseeruvad omavahel**

Võimalik on seadistada, et pult sünkronisatsiooni informatsiooni vastu kindlalt IP aadressilt. Selleks tuleb IP aadress määrata kasutades „Multiple Console Settings, Playback Sync IP“ ning sisestada vastav IP aadress. Pult võtab informatsiooni kõikidelt teistelt pultidel kui 0.0.0.0 on seadistatud IP aadressiks millelt informatsiooni vastu võtta.

## **28.6 Show haaramine teiselt puldilt**

Vajutades „Grab Show“ nupule on võimalik haarata showsid teistelt pultidelt. Nupp on „View DMX I/O“ vaate all. Peale nupule vajutst tuleb valida milliselt puldilt show haarata. Seejärel kopeertakse show üle võrgu vastavasse pulti.

Antud funktsiooni võimaldamiseks tuleb kõikidel pultidel määrata seadistus „Enable remote access“, mis on „Setup, View Settings, Network Settings“

Eelnevatel versioonidel oli vajalik kasutada MagicQ PC ja Puldi vahelise ühenduse loomiseks kasutada Windows Explorerit.

## **28.7 Automaatne show tagavarde teostamine teistelt pultidelt**

Võimalik on määrata MagicQ Pult/PC sooritama automaatselt tagavara salvestusi ühelt või enamalt puldilt võrgus. Võimalik on määrata ka antud pult jooksmas üht showdest.

Seadistuste aknas „View Settings, Multi console“ tuleb kohandada „Show sync type“ valik „Archive'iks“

Show failid salvestatakse tavalisse show kausta.

Oluline on kasutada erinevaid faili nimesid, et vältida show failide ülekirjutamist.

Show'd kopeeritakse ainult pultidelt millel on „auto backup“ valik sätestatud kui „yes“ või „on changes“.

## **28.8 Tsoonide määramine (Zoning)**

MagicQ toetab tsoonide määramist näiteks mitme toa/ruumi kontrollimiseks, seal hulgas tsoonide

sisse ja välja lülitamine. Seega kõiki univõrsumeid, mis on mingi tsooni alla määratud on võimalik kontrollida samaaegselt. „Special Items“ esemed „Execute“ Akas võimaldavad juhtida kõiki tsoone ühest aknast.

## 28.9 Konsooli sisesed sõnumid

Võimalik on Pildite sisse paigutada sõnumeid, mis ilmub pildi käivitamisel. Selleks tuleb sisestada sõnum „comment“ väljale.

„Setup, View Settings, View Windows'is“, on valik „Message Window“, mis võimaldab valida millises aknas sõnumit esitatakse (peamine ekraan, väline ekraan 1, väline ekraan 2 ) ning millal ifanes võrgu sõnum edastatakse üle võrgu teistele pultidele.

Seaditades „Net only“ saadab sõnumi üle võrgu, ning ei esita sõnumit puldil millelt see edastati.

Vaikmisi on sõnumit näha 5 sekundit. Seda on võimalik muuta järgnevalt:

```
!10!Hello World           // Viivitus 10 sekundit enne sõnumi näitamist
!10,20!Hello World       // Viivitus 10 sekundit enne sõnumi näitamist 20 sekundit sõnumit
!0,0!Hello World         // Näitab sõnumit kohe ja ei sula seda
```

Kui kommentaar algab !! mitte ! Annab pult ka signaali sõnumi näitamisel. Sõnum vilgub ekraanil ja vilgutab ka puldi valgust, andmaks endast märku.

Sõnumeid on võimalik saata otse puldilt kirjutades sõnumi ! Või !!.

## 29 Mitme Puldi Programmeerimine

MagicQ võimaldab samaaegselt programmeerida mitu pulti või MagicQ PC süsteemi. Mitme puldi programmeerimine koosneb kahest funktsioonist.

Esmalt on võimaldatud ligipääs ühele peamisele puldile milles paikneb peamine show fail (mis sünkroniseeritakse slave pultidega).

Teiseks, valitav kanali kontroll võimaldab erinevatel pultidel valida ja kontrollida erinevad kanaleid peamistel väljunditel. Seega võib iga pult valgusseadmeid kontrollida. See võimaldab ühel puldil teostada testimist samal ajal kui teisel programmeeritakse.



## 29.1 Multi programmeerimine

„Master Prog“ puldil on master show fail. See sünkroniseeritakse slave pultidega, slave puldid teostavad sünkronisatsiooni master puldi sisselülitamisel, lähtestamisel või käsu andmisel.

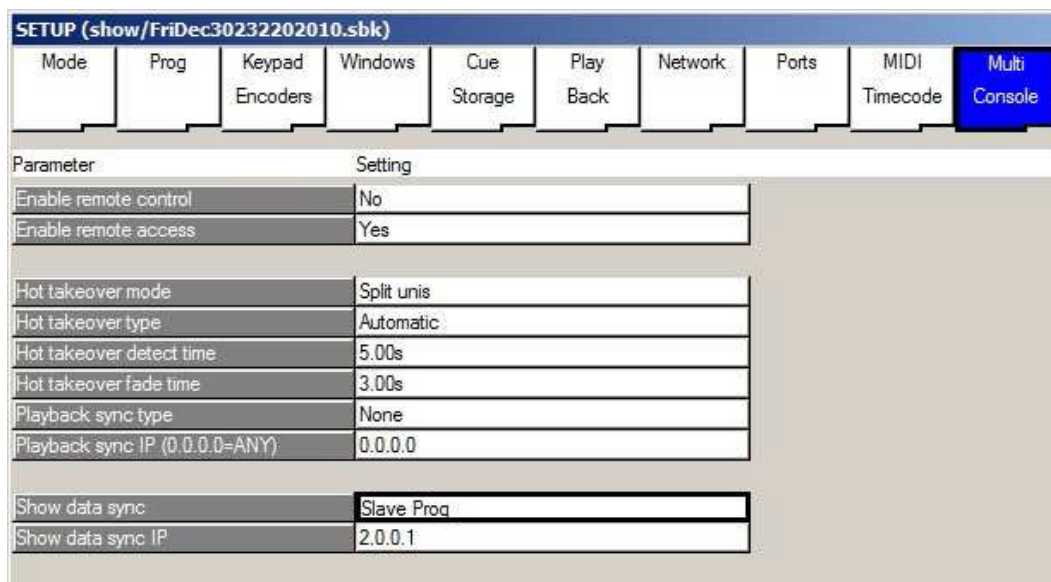
Show informatsiooni sünkronisatsioon on erinev show „playback state“ ja „hot takeover“ käskudest. Olenemata milline pult kontrollib universumeid jääb kontroll master show faili üle „Master Prog“ puldile.

### 29.1.1. Konfiguratsioon

Master Pulti on võimalik konfigureerida muutes „Show data sync type“ „Master Prog'iks“.

Parameter	Setting
Enable remote control	No
Enable remote access	Yes
Hot takeover mode	Split unis
Hot takeover type	Automatic
Hot takeover detect time	5.00s
Hot takeover fade time	3.00s
Playback sync type	None
Playback sync IP (0.0.0.0=ANY)	0.0.0.0
Show data sync	Master Prog
Show data sync IP	0.0.0.0

Igal slave puldil tuleb seadistada „Show data sync type“ „Slave prog'iks“ ning määrata „Show data sync IP“ master showga puldi IP aadressiks.



Slave sünkronisatsiooni staatus on esile toodud staatuse ribal. Algul näitab staatuse aken „NoCon“.

```
Chris-PC Sun Oct 18 12:29:36 2009 Ver 1.4.3.7 Build 129
Page 8 : EVERY ME Add NoCon CC-None
```

Kui pultide vahel on ühendus loodud kui sünkronisatsiooni ei ole toimunud on sellel sõnum „NoSync“

```
Chris-PC Sun Oct 18 12:30:58 2009 Ver 1.4.3.7 Build 129
Page 8 : EVERY ME Add NoSync CC-None
```

Sünkroniseerumisel näidatakse „Sync“:

```
Chris-PC Sun Oct 18 12:28:30 2009 Ver 1.4.3.7 Build 129
Page 8 : EVERY ME Add Sync CC-None
```

```
Synced to master show file
>
```

Peale sünkronisatsiooni on kõikidel pultidel sama informatsioon kuid nad toimivad kui eraldi seisvad puldid. Muutused tuleb teha ainult Patchidele master puldis.

Võimalik on seadistada show slave, et sünkroniseerida hoides alla vasakut ja paremat kursori klahvi ning vajutades SET. Võimalik on ka taas-sünkroniseerida on teha tarkvara reset.

Sünkronisatsiooni välja lülitamiseks tuleb seadistada lihtsalt master puldilt „Show Data Sync Type“ : „none“.

## 29.2 Valikuline kanalite kontroll

Pultide sünkroniseerimisel toimivad puldid ikkagi eraldi seisvate seadmetena. Konfliktide

vältimiseks on MagicQ'l valikuline kanalite kontrollimine, mis võimaldab väljendada master konsooli informatsiooni kõikidele kanalitele ja valida millised puldid milliseid kanaleid kontrollivad.

Seeга võtab master pult kõikide väljundid ning paigutab need vastavatele väljunditele

Slave puldid edastavad oma väljundi informatsiooni kasutades „ChamSys protocol“ ühendust Master Puldile, mis edastab väljundid vastavalt käesolevale kanalite kontrollile. Slave pultide väljundid on üldjuhul keelatud, et vältida võrgu konflikte.

## 29.2.1 Konfiguratsioon

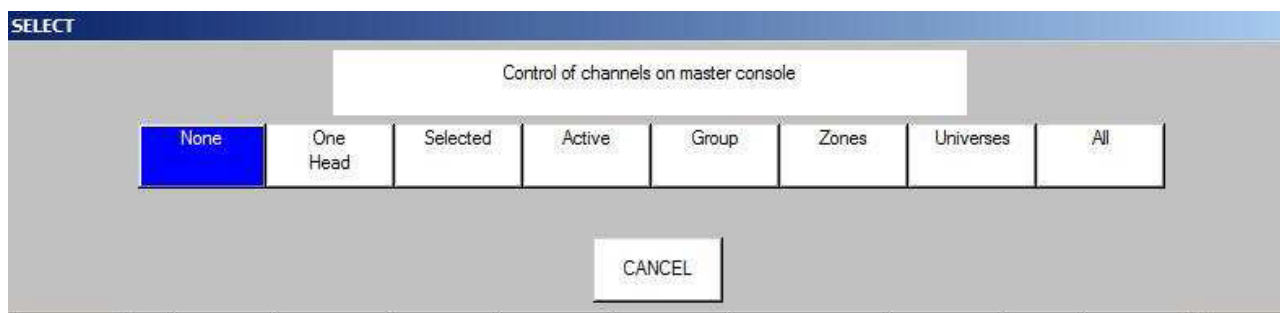
Kui puldid on seadistatud „multi programming“ siis seadistades „show data sync“ „Master Prog“ ja „Slave Prog“ lubab automaatselt selektiivse kanali.

Selektiivset kanali kontrolli on võimalik kasutada ka ilma „multi programming“ seadistusega. See võimaldab Slave pultidel edastada informatsiooni ja mõjutada valgustus seadmeid.

Antud režiimi kohandamiseks tuleb seadistada „Show data sync type“ master puldil „Master Control“ ja slave pultidel „Slave Control“.

## 29.2.2 Kanaleid kontrolliva Puldi valimine

Master puldil on kontroll kõikide kanalite üle. Slave puldid saavad paleve kanalite kontrolliks kasutada „Setup, View DMX I/O“, „Multi Prog Select“ nupuga.



See võimaldab kasutust ühest seadmest kuni kogu ühendatud valgustus seadmetele.

None kontroll puudub

One Head kontrollib ainult ühte valitud seadet

Selected kontrollib ainult valitud seadmeid

Active kontrollib kõiki programmeris aktiivseid kanaleid

Last Active master ja slave kontrollivad mõlemad kanaleid – viimane kes programmeris kanalit

Group Show	muutis kontrollib seda Kontrollib grupp mis antud valiku määramisel valitud oli
Zones Show	kontrollib tsooni (vastavalt DMX I/O seadistatule)
Universes	kontrollib valitud universumit
All	kontrollib kõiki kanaleid

Mitme Slave puldi kasutamisel võib määrata neile erinevad kontrollitavad kanalid. Kui mitu slave pulri kontrollivad sama kanalit siis viimasel valikul on eesõigus. Kui slave kontrollib valitud seadmeid näitab staatuse riba „CC-Sel“

```
Chris-PC: Sun Oct 18 14:25:06 2009 Ver 1.4.3.7 Build 129
Page 8 : EVERY ME      Add Sync CC-Sel
```

Kui slave kanalit ei kontrolli näitab see „CC- none“.

```
Chris-PC: Sun Oct 18 14:26:07 2009 Ver 1.4.3.7 Build 129
Page 8 : EVERY ME      Add Sync CC-None
```

Show master võib kasutada kõiki kanaleid kasutades „Setup, View DMX I/O.“ „Multi Prog select“ nuppu. Kui Master kontrollib kõiki kanaleid on staatuse ribal „MCC“ kui osa kanalites on slave puldi kontrolli all on staatuse ribal „SCC“.

```
Chris-PC: Sun Oct 18 14:28:54 2009 Ver 1.4.3.7 Build 129
Page 8 : EVERY ME      Add MCC
```

## 30 MagicQ Puldi kaugjuhtimine

Kõiki MagicQ pulte või PC süsteeme on võimalik kaugjuhtida, kuid selleks tuleb süsteem lubada – vaikumisi on keelatud. Seda on võimalik lubada „Setup, View Settings, Multiple Console settings, Enable Remote Control“.

### 30.1 MagicQ PC kaugjuhtimine

MagicQ PC'l on rakenduses ChamSys menüü all „Remote“ ikoon, mis käivitab kaugjuhtimise režiimi.

Antud režiimis käitub MagicQ kui kaujuhtimis süsteem, see ei edasta ArtNet'i ega muud võrgu infot peale selle mis on vajalik MagicQ süsteemi kaujuhtimiseks.

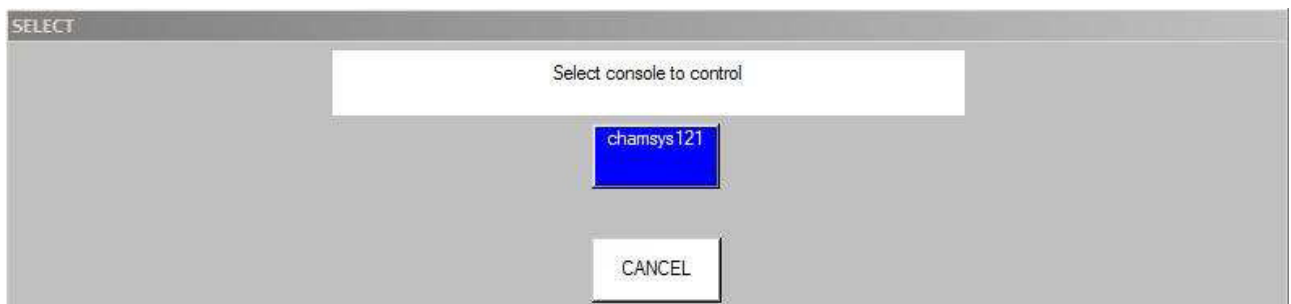
Kui MagicQ käivitatakse „remote“ režiimis siis see otsib automaatselt võrgust MagicQ pulte.

Kaugjuhtimise peatamiseks tuleb vajutada „Quit“ ja valida lahkumise kinnitamiseks „yes“ või „no“ et ette tuua nimekiri teistest potentsiaalsetest pultidest mida kontrollida.

## 30.2 Kaugjuhtimine MagicQ puldiga

VIEW SETTINGS	VIEW SYSTEM	VIEW DMX I/O	VIEW WINGS	VIEW MEDIA	VIEW STATUS	VIEW REMOTE	REMOTE CONTROL	REMOTE MULTI W		RELOAD MULTI W	QUIT
Play Mode	SETUP (show/capture.sbk)										
Normal	Window	Status	Fitted	Left	Top	Width	Height				
	1	Enabled	Fitted	0	0	1280	800				
	2	Disabled	Not detected	0	0	0	0				
Safe/Normal	3	Disabled	Not detected	0	0	0	0				Set Hostname
Prog Mode	4	Disabled	Not detected	0	0	0	0				Scroll

Funktisooni on võimalik käivitada läbi „View Remote“ valiku Seadistuste Akna „View System“ vaate. Selleks et kontrollida MagicQ tuleb vajutada „Remote Control“ nupule. Seejärel presenteerib MagicQ nimekirja potentsiaalselt kontrollitavates pultidest, mis on võrku ühendatud.



Võimalik on näha milliseid süsteeme kontrollitakse vaadates süsteemi nime Staatus ekraanil. (PB1 – PB5 kohal). MagicQ kaujuhib teist pulti ning viitab „REM“ staatuse ribal alguses.

Selleks et kaujuhtimine lõpetada tuleb vajutada CTRL 1 klaviatuuril mis kontrollib süsteemi. Alternatiivselt võib vajutada QUIT või CTRL CLOSE kontrolliva süsteemil. Staatus riba näitab tavapäraselt riba millel ei ole „REM“.

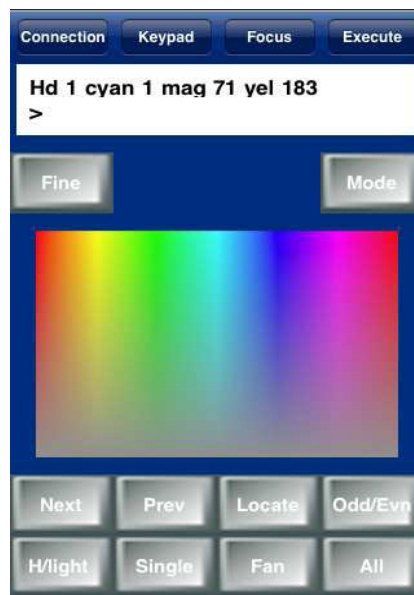
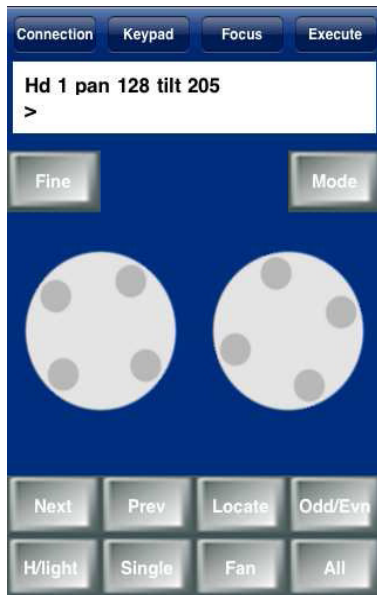
Kaugjuhitavad süsteemid säilitavad kontrolli, soovitatav on kontrollida ühe vahendiga korraga.

## 30.3 iPhone/iPod/iPad/Android kaugjuhtimine

Pealkirjas mainitud vahendid ja operatsioonisüsteem võimaldavad kasutada kaugjuhtimist.

Kõik MagicQ puldid toetavad kaugjuhtimist. MagicQ PC'l on kaugjuhtimist tugi ainult juhul kui tegemist on avatud versiooniga.

Selleks et kasutada MagicQ puldi kaugjuhtimist eelmainitud vahenditelt on kaks valikut – välise juhtmevaba võrgu kasutamine või juhtmevaba USB liidese ühendamine puldiga.



„ChamSys Remote“ rakenduse võib alla laadida tasuta „Apple App Store“. Androidi puhul on võimalik rakendus alla laadida „Market Place“ist.

Toe võimaldamiseks tuleb rakendus lubada „Setup, View Settings, Multi Console, Remote Control“, „Enabled“.

### 30.3.1 Võrgu punkti sätestamine (Setting up access point)

Punktile tuleb määrata SSID, IP aadress, subneti mask ja vajaduse korral ka krüpteering.

Enamikul punktidel on sissehitatud võrgu server, mis võimaldab kohandada PC või Mac'i veebibrauseri abil. Serveril on üldiselt kasutaja nimi ja salasõna.

Selleks et ligipääsu punkt töotaks peaks talle olema määratud IP aadress samas piiris, mis Pult/PC/Mac.

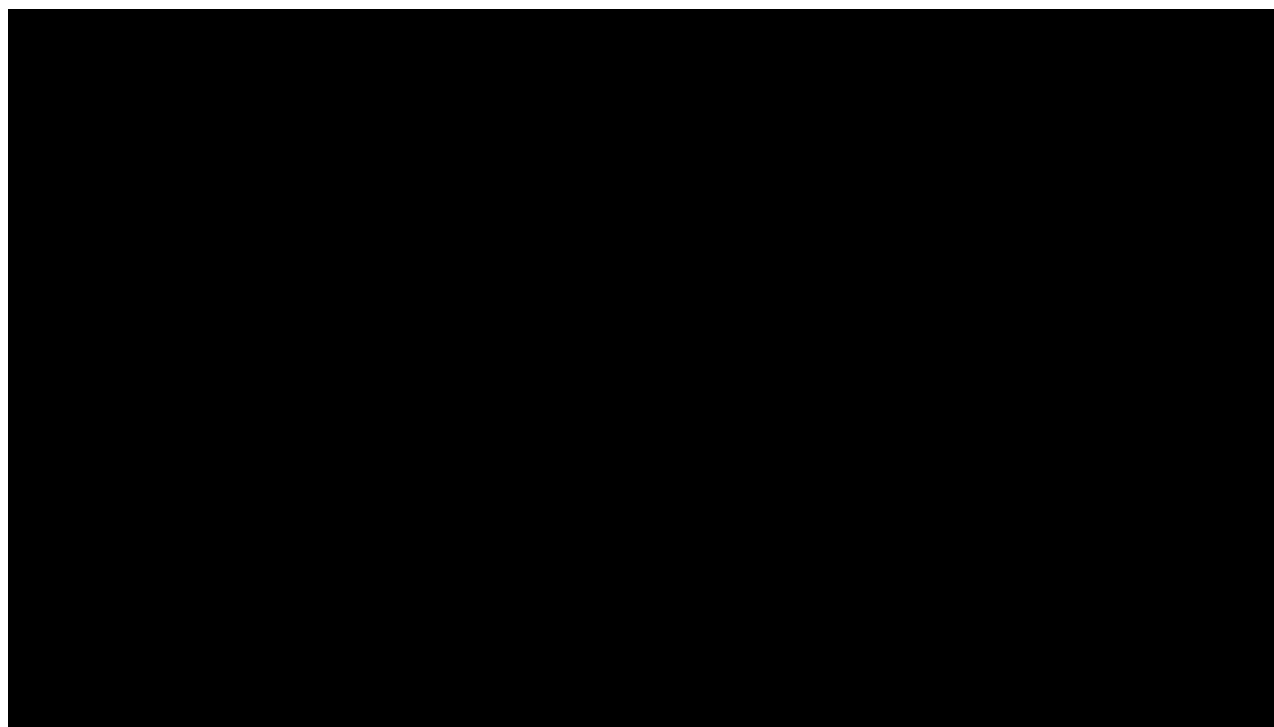
Ligipääsu punkti võib sätestada koos DHCP'ga võimaldamaks ligipääsu juhtmevaba ühendusega seadmetele – see eemaldab vajaduse käsitsi IP aadresside sätestamiseks.

Kui kasutatakse juhtmevaba ligipääsu punkti siis MagicQ juhtmevaba ühenduse sätteid ei kasutata. Tehke kindlaks, et sellisel juhul on „Setup, View Settings, Network, Wireless Mode“ keelatud „Disabled“.

### **30.3.2 MagicQ PRO 2010 Pult koos USB Juhtmevaba liidesega**

MagicQ PRO 2010 pult võimaldab kasutada juhtmevaba liidest otse puldist. Hetkel toetatud liides on Edimax EW-7711UAN.

Puldil peaks olema Juhtmevabad seadistused määratud kui Ad-hoc koos IP aadressiga 169.254.1.20 ja subneti maskiga 255.255.0.0



Juhtmevaba kanal on vaikinisi 0 viitamaks, et Edimax seade valib automaatselt kanali. Kui on kindel kanali soov tuleb sisestada number 1 ja 11 vahel.

Sisestage nimi juhtmevaba SSID jaoks – Sellisel kujul on WIFI kaugjutimise seadmetel.

Iphone peaks kasutama IP aadressile mis on samas võrgus – 169.254.1.1. Mõned iPhone ja iPod seadmed kasutavad seda oma vaikinisi IP aadressina.

Iphone 4 ja iPad 2 puhul on soovitatav seadistada staatiline IP aadress.

Näide:

MagicQ pult on seadistatud järgnevalt.

Wireless IP address: 169.254.1.20

Wireless subnet mask: 255.255.0.0

iPod/iPhone/iPad peaks olema seadistatud järgnevalt.

IP address: 169.254.1.30

Subnet mask: 255.255.0.0

Router IP: 169.254.1.20

Krüpteeringu tüübiks võib olla kas WPA või WEP. MQ hoiab võrgu avatuna kuid küsib parooli rakendustelt mis üritavad Pulti kontrollida.

### 30.3.2.1 MagicQ'ga ühenduse loomine

- ▲ Lülitage sisse oma kaugjuhtimis seade ja ühendage see juhtmevaba võrguga – võrgu nimi (SSID) on Edimax USB liidese nimi.
- ▲ Kontrollige WiFi seadeid, kindlustamaks, et seadmel on korrektne IP aadress. Vajaduse korral sisestage staatiline IP aadress, Subnet Mask ja Ruuteri IP.
- ▲ iPhone/iPadi puhul valige „Settings“, „Select WIFI“ ja siis vajutage > ettenähtud võrgul.
- ▲ Kaugjuhtimis rakenduses, tuleb minna ühenduste alam-menüüsse. Seal peaks olema nimekiri olemasolevatest MagicQ piltidest. Valige sealt sobiv Pult.
- ▲ Vajaduse korral sisestage Parool. Kui parooli pole määratud võib välja tühjaks jätta.
- ▲ Nüüd peaks olema võimalik kasutada kaugjuhtimis funktsiooni.

### 30.3.2.2 Palettide kohandamine kaugjuhtimis rakendusega

„Focus“ alam-menüüs valige seadmed, (GROUP 1 ENTER) siis valige positsiooni palett (POS 5 ENTER). Kui numbrid ei ole peas tuleb minna „Windows“ alamenüüsse ja valida „Pos“, „Color“ või „Beam“ Aken.

„Focus“ alam-menüüs on võimalik kasutada kodeerijaid, et muuta lava välimust. Kasutage Bank nuppu kontrollitavate omaduste muutmiseks.

Kui on soovi palett üle salvestada tuleb sisestada (REC POS 5 ENTER) MagicQ küsib kinnitust vajutage 1 kinnitamiseks 0 keeldumiseks.



### 30.3.2.3 „Execute“ Akna kasutamine

Soovitatav on kasutada „Execute“ akent, et kasutada otseteid, grupi valikuid, „focus test“ jne. Esemed Grupi, Positsiooni, Värv, Kiire, Pildi Hulga Arhiivi, Pildi Arhiivi, Taasesitust ja Makro aken on kopeeriavad „Execute“ aknasse.

Soovitatav on määrata „Execute“ Aknast raamistiku suurus vajutades SET GRID SIZE ja luues sellega „Grid 1“. iPhone/Android puhul on soovitatav suurus 5/5. Tablet tüüpi seadmete puhul on suuruseks soovitatavalt 10/10 või 12/12.

Esemeid on võimalik kopeerida omaduste akentest „execute“ aknasse. Võimalik on kopeerida mitu eset samaaegselt.

## 30.4 MagicQ kaugjuhtimine Arvuti, Telefoni või muu juhtmevaba seadmega

MagicQ sisaldab veebi serverit mida on võimalik lubada „Setup, Network Settings“. Vaikimisi pordiks on 8080 kuid seda on võimalik muuta võrgu sätete alt.

Puldi lehtisemiseks tuleb sisestada puldi nimi ja selle järgi pordi number. nt. chamsys176, sisesage URL oma veebibrauserisse. Enamik brausereid kasutab vaikimisi port 80 seega tuleb eelnevalt täpsustada port 8080 URL'is.

chamsys176:8080

Või kasutage MagicQ seadme IP aadressi (nt 2.9.200.5)

2.9.200.5:8080

See aadress viib MagicQ puldi kodulehele – üldine süsteemi ülevaade, peamine menüü ja sealhulgas „Remote, Execute, Windows ja Network“.



Mõned brauserid / PDA'de puhul on vaja sisestada terve http rida:

<http://chamsys176:8080/index.html>

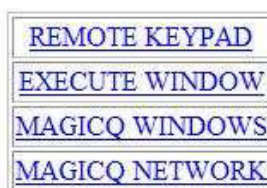
või

<http://2.9.200.5/index.html>



MagicQ Chris-PC

Time	Thu Jul 10 19:22:39 2008
Version	1.3.6.4
IP Address	2.9.200.78
Show	show/capture.sbk



Kaugjuhtimis lehekülg on lihtne „focus“ ja kanali tasemete sätestamise vahend. Sellele on võimalik ligipääseda lisades ka /remote URL'i. See on kasulik taskuarvutite ja nutitelefoni puhul.

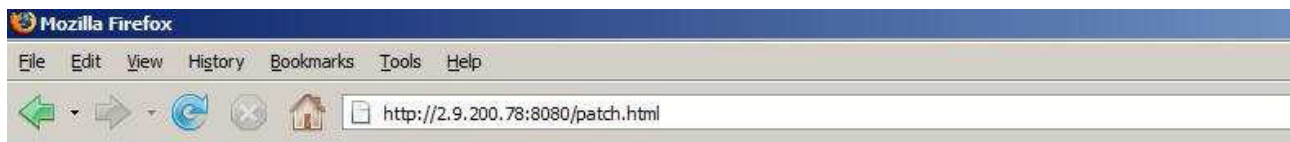
chamsys176:8080/remote



Selle funktsiooni kasutamiseks tuleb kindlaks teha, et vahend ja MagicQ on omavahel ühendatud, kas juhtmega või üle juhtmevaba võrgu. Vahendile peab sätestama olemas samas võrgus mis MagicQ – tegemist on üldiselt ArtNet'i tüüpi IP aadressi määranuga – IP aadress peaks algama 2 (nt. 2.0.0.2) ja subnet'i mask peaks olema 255.0.0.0.

„Execute“ leht on väga sarnane „Execute“ Aknale kui sellele on võimalik ligipääseda i ga brauseriga.

„Windows“ lehed võimaldavad kasutajatel vaadelda kõiki aknas puldis brauserist.



[Change window](#)

Channels  MagicQ  DMX

*PATCH WINDOW*

Head type	DMX (256-----1)	Hd no	Name	Gel	P Inv	T Inv	Swap	Merge	From
Generic Dimmer	1-001 (000000001)	001	Spots	No col				Norm	
Generic Dimmer	1-002 (000000010)	002	Spots	No col				Norm	
Generic Dimmer	1-003 (000000011)	003	Spots	No col				Norm	
Generic Dimmer	1-004 (000000100)	004	Spots	No col				Norm	
Generic Dimmer	1-005 (000000101)	005	Finger L	R59 Indigo				Norm	
Generic Dimmer	1-006 (000000110)	006	Finger L	R312 Canary				Norm	
Generic Dimmer	1-007 (000000111)	007	Finger L	R356 Middle Lavender				Norm	
Generic Dimmer	1-008 (000001000)	008	Finger L	R27 Medium Red				Norm	
Generic Dimmer	1-009 (000001001)	009	Finger L	R312 Canary				Norm	
Generic Dimmer	1-010 (000001010)	010	Finger L	R27 Medium Red				Norm	
Generic Dimmer	1-011 (000001011)	011	Finger L	R59 Indigo				Norm	
Generic Dimmer	1-012 (000001100)	012	Finger L	R312 Canary				Norm	
Generic Dimmer	1-013 (000001101)	013	Finger L	R356 Middle Lavender				Norm	
Generic Dimmer	1-014 (000001110)	014	Finger L	R27 Medium Red				Norm	
Generic Dimmer	1-015 (000001111)	015	Finger L	R312 Canary				Norm	
Generic Dimmer	1-016 (000010000)	016	Finger L	R27 Medium Red				Norm	

„Network“ lehekülj toob esile kõik MagicQ puldid ja PC süsteemid võrgus ja võimaldab lihtsalt näha milliseid seadmeid on võimalik kauduühendada.

„Remote“ ja „Execute“ funktsioonid on võimaldatud ainult juhul kui kasutatakse MagicQ Pulti või MagicQ PC süsteemi.

### 30.4.1 Eri „Web Server“ lehed

MagicQ toetab nüüd HTML lehekülgi, mis on paigutatud web'i kasuta ning nende nimi algab „user“ nt. user1.html, user2.html MagicQ kauduühendamis käskluseid on võimalik edastada üle HTML'i kasutades Nupu sisestusi, et edastada.

```

<html>
<head><META NAME="HandheldFriendly" content="True"><META
NAME="MobileOptimized" CONTENT="240">
<title>MagicQ User HTML Page</title>
</head>
<body>
<!-- User forms must start with the name user - e.g. user1, user2 -->
<!-- Remote commands can be found in the MagicQ manual -->
<FORM ACTION="user.html" name="user" METHOD=GET>
<!-- Remote commands are sent using input types -->

<!-- Place the command in the value and set the name to "cmd" -->
<input type="submit" value="1T" name="cmd">
<input type="submit" value="1U" name="cmd">
<p>
<!-- Or as button types -->
<!-- Note for Internet Explorer to work the value feature below is not
used and you must put the remote command in the name after cmd -->
<button type="submit" name="cmd1T" value="1T">PB1 act</button>
<button type="submit" name="cmd1U" value="1U">PB1 rel</button>

```

## 31 „ChamSys Remote Protocol“ käsud

ChamSys Remote Protocol koosneb lihtsatest käskudest nimekiri parameetrite väärtustest, mis on eraldatud komadega, ja lõppevad märgida A – Z (või a – z). Käsklustes võib olla tühikuid, tab'e – tagasiminekuid, need kõik ignoreeritakse.

Kaugjuhtimis Protokoll on joatatud taasesitus käsklusteks (playback commands) ja kau gjuhtimis programmeerimise (remote programming commands) käsklusteks.

### 31.1 Kaugjuhtimis Taasesituste käsklused (Remote playback commands)

Käsklusteks on:

<play back number> A	Aktiveeri taasesitus
<play back number> R	Vabasta taasesitus
<play back number> T	Testi taasesitus (aktiveeri 100% tasemel)
<play back number> U	Lõpeta taasesituse testimine (vabasta 0% tasemel)
<play back number> G	Mine taasesitusele
<play back number> S	Stopp (mine tagasi) taasesitusele
<play back number> B	Kiiresti tagasi taasesitusele (ilma hääbumiseta)

<play back number> F	Keri edasi taasesitus (ilma hääbumiseta)
<play back number> , <level> L	Määra taasesituse liuguri tase
<play back number> , <cue id> , <cue id dec>J	Hüppa Pildile Id'ga taasesitusel
<page number> P	Vaheta Lehekülge
<channel number> , <level> I	Määra intensiivsus kanali tase
<program command number> H	Kaugjuhtimis progarmeerimise käsklus

Järgnevad parameetrite väärtused on toetatud

<play back number> on number 1 ja 10 vahel  
 <level> on täis arv 0 ja 100 vahel  
 <page number> on täis arv 0 ja 100 vahel  
 <channel number> on täis arv 1 ja 6144 vahel  
 <cue id> on täis arv 1 ja 65536 vahel  
 <cue id dec> on täis arv 0 ja 99 vahel. Pildi ID 1.5, <cue id dec> is 50

Selleks, et määrata dimmeri kanal 4 50% tuleb sisestada:

4,50I

Selleks, et hüppata Pildile ID 2.5 taasesitusel 8 tuleb sisestada:

8,2,50J

Käskluseid võib paigutada kõrvuti

1A2A1S2G3,4I

### 31.1.1 Kaugjuhtimis programmeerimis käsud (Remote Programming commands)

Võimaldavad teostada lihtsamamat programmeerimist. Käsud koosnevad programmi käsust mille järgnevad parameetrid ning lõppeb märgi ga „H“.

Käsklusteks on:

<01> , <start head> , [<end head>] H	'ühe või enama seadme valimine
<02> , <start head> , [<end head>] H	ühe või enama seadme valikust eemaldamine
<03> H	eemaldab valikust kõik seadmed
<04> , <group number> H	vali grupp
<05> , <level> , [<time>] H	määra valitud seadmete intensiivsus
<06> , <attribute number> , <value> , [<time>] H	määra omaduse väärtus valitud seadmetele
<07> , <attribute number> , <value> , [<16bit>] H	suurenda omaduse väärtust valitud seadmel
<08> , <attribute number> , <value> , [<16bit>] H	vähenda omaduse väärtust valitud seadmel
<09> H	tühjenda programmer
<10> , <palette id> H	lisa postitsiooni palett

<11> , <palette id> H	lisa värv palett
<12> , <palette id> H	lisa kiire palett
<13> , <cue id> H	lisa pilt
<19> H	uuenda/värskenda
<20> , <palette id> H	salvesta postisiooni palett
<21> , <palette id> H	salvesta värv palett
<22> , <palette id> H	salvesta kiire palett
<23> , <cue id> H	salvesta pilt
<30> H	järgmine seade
<31> H	eelmine seade
<32> H	Kõik seadmed
<40> H	„Locate“
<41> H	Lamp sisse
<42> H	Lamp välja
<43> H	Reset/lähtesta
<80> , <cue id> H	Testi Pilt
<81> , <cue id> H	Pildi testimise lõpetamine
<82> , <cue stack id> H	Testi Pildi Hulka
<83> , <cue stack id> H	Pildi Hulga testimise lõpetamine
<90> , <showfile id> H	salvesta show showXXXX.shw
<91> , <showfile id> H	lae show showXXXX.shw

[] viitab valikulisele parameetrile.

<level> on täis arv 0 ja 100 vahel

<palette id> on täis arv 1 ja 1024 vahel

<cue id> on täis arv 1 ja 5000 vahel

<16 bit> on märg (flag). 0 muutuseks 8 bit resolutsioonis, 1 muutuseks 16 bit resolutsioonis

<time> on täis arvuline aeg sekundites

<group number> on täis arv 1 ja 200 vahel

<start head> and <end head> on täis arvud 1 ja 6145 vahel

<showfile id> on nelja kohaline kümnend arv 0000 ja 9999 vahel

### 31.1.2 Omaduste nubrid

#### Intensity attributes (I1) (Intensiivsuse omadused)

-	-
-	-
-	-
-	Intensity (0)

#### Position attributes (P1) (Postitsiooni omadused)

Pos1 (46)	Pos5 (50)
Pos2 (47)	Pos6 (51)
Pos3 (48)	Pan (4)
Pos4 (49)	Tilt (5)

### Colour attributes (C1) (Värvi omadused)

Cyan (16) Col4 (27)  
Magenta (17) Col3 (26)  
Yellow (18) Col2 (7)  
Col mix (19) Col1 (6)

### Beam attributes page 1 (B1)

Shutter (2) Rotate2 (11)  
Iris (3) Rotate1 (10)  
Focus (12) Gobo2 (9)  
Zoom (13) Gobo1 (8)

### Beam attributes page 2 (B2) (Kiire omadused)

Frost1 (32) Rotate4 (31)  
Frost2 (33) Rotate3 (30)  
FX1 (14) Gobo4 (29)  
FX2 (15) Gobo3 (28)

### Beam attributes page 3 (B3) (Kiire omadused)

Macro1 (22) FX8 (39)  
Macro2 (23) FX7 (38)  
FX3 (34) FX6 (37)  
FX4 (35) FX5 (36)

### Beam attributes page 4 (B4) (Kiire omadused)

Cont1 (20) Cont8 (45)  
Cont2 (21) Cont7 (44)  
Cont3 (40) Cont6 (43)  
Cont4 (41) Cont5 (42)

### Beam attributes page 5 (B5) (Kiire omadused)

Frame1 (52) Frame8 (59)  
Frame2 (53) Frame7 (58)  
Frame3 (54) Frame6 (57)  
Frame4 (55) Frame5 (56)

## **32 MagicQ juhtimine üle Ethernet'i**

”ChamSys protocol“ võimaldab MagicQ Puldi ja MagicQ PC juhtimist lihtsate tekst käskudega.

MagicQ PC puhul on võimalik kasutada „ChamSys Remote Ethernet Protocol“ ühendust kui sellega on ühendatud MagicQ Wing või muu liides.

Käsklused paigutatakse Pildi Hulga makro väljale ning käivitatakse koos Pildiga. Lisaks võtab MagicQ vastu käskluseid eeldefineeritud protokollist.

## 32.1 „ChamSys Remote Ethernet Protocol“

Võimaldage „ChamSys Remote Ethernet Protocol“ Seadistuste Aknas „View Settings“ vaates.

„ChamSys Remote Ethernet Protocol“ on avatud protokoll – selle kasutamiseks ei ole luba vaja. UDP/IP baasil protokoll, mis kasutab porti 6553 sõnumi edastamiseks.

UDP/IP pakettide struktuuriks on:

```
long32 chamsys;  
word16 version;  
byte seq_fwd;  
byte seq_bkwd;  
word16 length;  
byte data;
```

kus long32 on 4 bait'i suur, word16 on 2 baiti ja byte on 1 bait.

ChamsSys on neli märki C R E P. MagicQ'l on see salvestaud „little-endian“ nii et võrk avaldub kui P E R C.

Antud versioon on algselt 0 ning seda on võimalik tulevikus laiendada.

Fwd jada number on juurdekasvav jada number. See võimaldab vastuvõtta lõppu et determineerida kas pakette on kadunud. Lisaks vastuvõetav number saadab tagasi viimase sageduse, mille see sai tagurpidi sageduse numbrist.

Pikkus on informatsiooni välja pikkuseks. See ei sisalda ChamSys päise pikkust.

## 32.2 Ethernet pord'ile kirjuatamine

Käskluseid edastatakse Ethernet pordilt paigutades käsklused makro väljale pildi hulga aknas. (kasutage page right, et välja leida) Seadistuste Akna „View Settings“ vaates seadistage „Ethernet remote protocol“ kui „ChamSys tx“.

Ethernet'i käsluste formaadiks on Y millele järgneb informatsioon. Informatsiooni saatmeks Y käsklus peab olema ainus käsklus makro väljal. Y käsklusele järgneb ASCII käsklus mille informatsioon on „“ või " vahel või mille täis väärtused on komaga eraldatud. Näiteks:



Y"Hello World",10,13

kuuteiskümnendik süsteemis info jada edastamiseks 00 01 02 03 04

Y0,1,2,3,4

Ainult teksti edastamiseks:

Y"asdasda"

Mitme teksti rea saatmiseks Y"Hello",10,13,"World",10,13

Ethernet'i informatsioon on paigutatud informatsiooni väljale „ChamSys Ethernet Remote Protocol“ UDP pakis.

Komasid, jutumärke jms. ei ole ASCII süsteemis edastatavad, nende asemel tuleb kasutada neile vastavadi kuuteiskümnendik süsteemist ASCII koodi.

## 32.3 Ethernet'i lugemine

Vaikimisi Ethernet'ist vastuvõetav informatsioon ignoreeritakse. Seda on võimalik muuta seadistades „View Settings, Ethernet Remote Protocol“ „ChamSys rx“

„ChamSys Remote Protocol“ koosneb lihtsatest käskudest, mis omakorda koosnevad parameetri väärtuste nimekirjast. Algavad märgiga A – Z (või a – z) käskude vahel võivad olla tühikud, tab'id need kõik ignoreeritakse.

## 32.4 Näidis koodi fragmendid

All eile toodud kood näitab kuidas ühendada MagicQ'ga kasutades C programmeerimist.

```
// ChamSys Ethernet remote protocol
#define REMOTE_ETHER_PORT 0x1999
#define MAX_CREP_MSG 1000
typedef struct {
long32 chamsys;
word16 version;
byte seq_fwd;
byte seq_bkwd;
word16 length;
byte data;
} remote_ether_message_t;
int remote_ether_sock = 0;
```

```

word16 remote_ether_fwd = 0;
word16 remote_ether_bkwd = 0;
int remote_ether_init(void)
{
    struct sockaddr_in name;
    char opts[100];
    socklen_t optlen = 100;
    int flags;
    int i;
    // For Windows OS we need to start winsocket
#ifdef LINUX
    {
        WSADATA ws;
        int code;
        code = WSASStartup(MAKEWORD(1,1),&ws);
    }
#endif
    if (remote_ether_sock)
    {
        return (TRUE);
    }
    remote_ether_sock = socket (PF_INET, SOCK_DGRAM, 0);

    getsockopt (remote_ether_sock,SOL_SOCKET,SO_REUSEADDR, opts, &optlen);
    opts[0] = 1;
    setsockopt (remote_ether_sock,SOL_SOCKET,SO_REUSEADDR, opts, optlen);
    /* Give the socket a name. */
    name.sin_family = AF_INET;
    name.sin_port = htons (REMOTE_ETHER_PORT);
    name.sin_addr.s_addr = htonl (INADDR_ANY);
    if (bind (remote_ether_sock, (struct sockaddr *) &name, sizeof (name)) < 0)
    {
        closesocket(remote_ether_sock);
        return (FALSE);
    }
    getsockopt (remote_ether_sock,SOL_SOCKET,SO_BROADCAST, opts, &optlen);
    opts[0] = 1;
    setsockopt (remote_ether_sock,SOL_SOCKET,SO_BROADCAST, opts, optlen);
    {
        u_long block;
        block = 1;
        ioctlsocket(remote_ether_sock,FIONBIO,&block);
    }
    return TRUE;
}
int remote_ether_rx(char *data, word16 size)
{
    char message[MAX_CREP_MSG];
    int nbytes;
    remote_ether_message_t *rem = (remote_ether_message_t *) message;
    struct sockaddr_in name;
    int name_len = sizeof(name);
    if (!remote_ether_sock) return (0);
    nbytes = recvfrom (remote_ether_sock, message, MAX_CREP_MSG, 0, (struct
sockaddr *) &name, &name_len);
    if (nbytes > 0)
    {
        if (rem->chamsys == (('C'<<24)|( 'R'<<16)|( 'E'<<8)|( 'P'))
        {
            int len = wswap(rem->length);
            remote_ether_bkwd = rem->seq_fwd;
            if (len<(MAX_CREP_MSG-(sizeof(remote_ether_message_t)+1)))
            {

```

```

if (len > size) len = size;
memcpy(data, &(rem->data), len);
return (len);
}
}
}
return (0);
}
char remote_ether_tx(char *data, word16 size)
{
// Format the message

byte message[MAX_CREP_MSG];
remote_ether_message_t *rem = (remote_ether_message_t *) message;
int nbytes;
struct sockaddr_in name;
if (!remote_ether_sock) return (FALSE);
if (size > (MAX_CREP_MSG - sizeof(remote_ether_message_t) + 1))
{
size = MAX_CREP_MSG - sizeof(remote_ether_message_t) + 1;
}
rem->chamsys = (('C' << 24) | ('R' << 16) | ('E' << 8) | ('P'));
rem->version = wswap(0);
rem->seq_fwd = remote_ether_fwd;
rem->seq_bkwd = remote_ether_bkwd;
rem->length = wswap(size);
memcpy(&(rem->data), data, size);
my_broadcast_address.s_addr = ip_address | ~subnet_address;
name.sin_family = AF_INET;
name.sin_port = htons (REMOTE_ETHER_PORT);
name.sin_addr.s_addr = dswap (my_broadcast_address.s_addr);
nbytes = sendto (remote_ether_sock, message, size +
(sizeof(remote_ether_message_t) - 1), 0,
(struct sockaddr *) & name, sizeof(name));
if (nbytes > 0) remote_ether_fwd++;
return (TRUE);
}

```

## 33 MagicQ kontrollimine läbi serial pordi

MagicQ toetab seadmeid mis kasutavad serial protsi nagu CD või DVD mängiad.

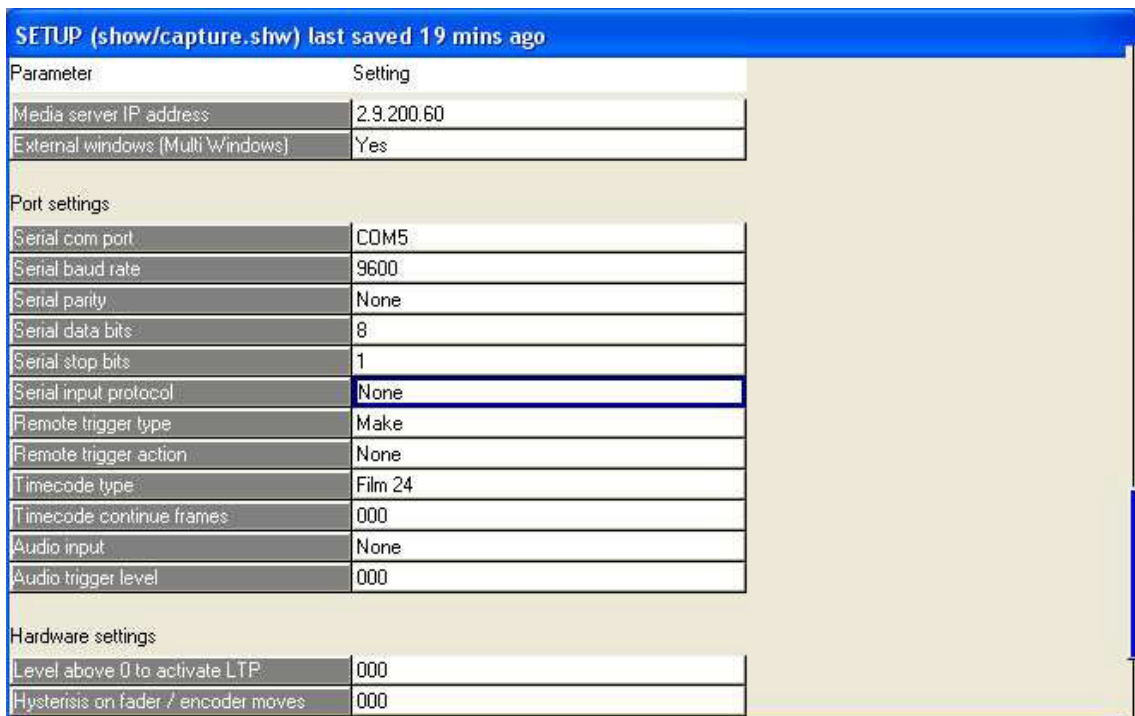
Selle läbi on võimalik kaugjuhtida MagicQ Pulti või MagicQ PC süsteemi, kasutades sellesk teksti käskluseid.

Standar 9 pin D tüüpi isane ühendus on kaasas MagicQ pultidega. MagicQ PC puhul on see sõltuv arvutist millele tarkvara paigutatud on. Olemas on USB serial konverterid.

MagicQ toetab standard baudi rütmi, stop bitte ja pariteet valikuid serial kommunikatsiooniks.

## 33.1 Serial Pordi võimaldamine

Serial porti on võimalik võimaldada Seadistuste Akna „View Settings“ vaatest. Vajutage „Page Down“, et tuua esile Pordi sätteid, valige COM port mida soovite kasutada (puldi puhul alati COM1) seadistage baudi rütm, pariteet, data bitid ja stop bitid.



The screenshot shows a software window titled "SETUP (show/capture.shw) last saved 19 mins ago". It contains a table of settings organized into sections: "Parameter" and "Setting".

Parameter	Setting
Media server IP address	2.9.200.60
External windows (Multi Windows)	Yes
<b>Port settings</b>	
Serial com port	COM5
Serial baud rate	9600
Serial parity	None
Serial data bits	8
Serial stop bits	1
Serial input protocol	None
Remote trigger type	Make
Remote trigger action	None
Timecode type	Film 24
Timecode continue frames	000
Audio input	None
Audio trigger level	000
<b>Hardware settings</b>	
Level above 0 to activate LTP	000
Hysteresis on fader / encoder moves	000

## 33.2 Serial Pordile kirjutamine

Käskluseid edastatakse Serial pordile paigutades käsklused makro väljale pildi hulga aknas.

Serial käskluste formaat on X millele järgneb informatsioon. Informatsiooni edastamiseks X kui käsklus peab olema ainus käsklus makro väljal. X käsklusele järgneb ASCII käsklus mille informatsioon on „“ või " vahel või mille täis väärtused on komaga eraldatud. Näiteks:

X"Hello World",10,13

kuueteiskümnendik süsteemis info jada edastamiseks 00 01 02 03 04

X0,1,2,3,4

Ainult teksti edastamiseks:

X"asdasda"

Mitme teksti rea saatmiseks X“Hello“,10,13,“World“,10,13

## 33.3 Serial Pordi lugemine

Vt peatükk 32.3

## 34 MIDI/SMPTE kasutamine

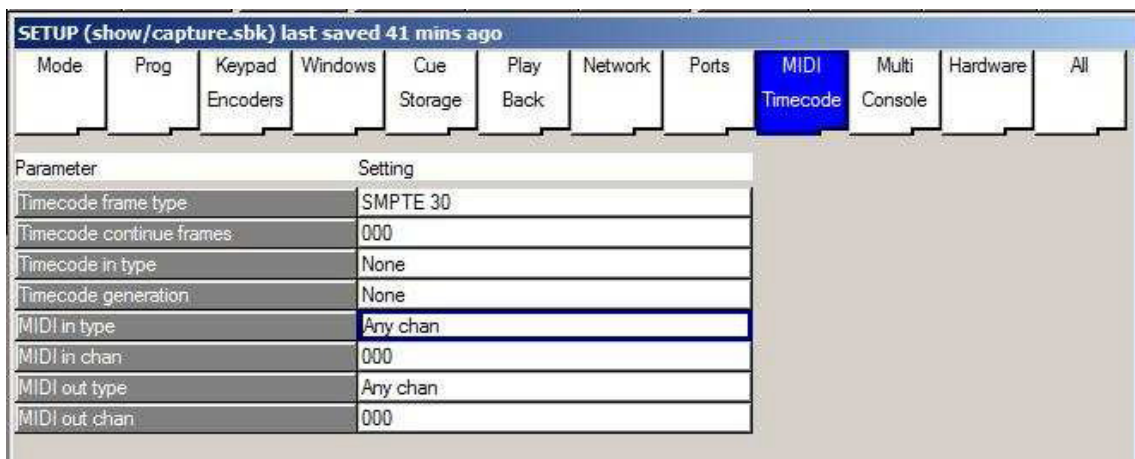
MagicQ toetab MIDI/SMPTE läbi MagicQ MIDI/SMPTE liidese



MagicQ toetab MIDI ainult läbi liidese. MIDI/SMPTE otse läbi PC MIDI liidese või läbi telegoni liidese puldil ei ole toetatud.

### 34.1 MIDI tugi

MagicQ suudab genereerida ja vastu võtta MIDI käskluseid. MIDI on kohandatav Seadistuste Akna „View Settings“ vaate „MIDI/Timecode“ menüü alt.



### 34.1.1 MIDI Edastamine

MIDI käskluse edastamiseks tuleb edalt seadistada „MIDI Out Type“ Seadistuste Aknast. Võimalik on valida „None“, „Any Chan“ ja „Requested Chan“. Kui on seadistatud „Requested Chans“ siis mõtud kanal kohandatakse „MIDI Out Chan“ väljal.

Kui on seadistatud „Any Chan“ siis MagicQ saadab välja kõik MIDI käsud, mis on Pildi Hulga makro väljal olenemata kas kanal on täpsustatud või mitte. Kui on seadistatud „Requested Chan“ siis MagicQ muudab alati MIDI käsklused enne kui need edastatakse nõudu MIDI kanalile.

MIDI käsklused sisestakse täisarvuliselt väärtusel makro väljale Pildi Hulga Aknas (page right) kasutades „N“ makro käsklust. Võimalik on ülevõtta MIDI käsklustes täpsustatud kanal kasutades MIDI „Out Channel“it“ Seadistuste Aknast.

Track	Zero old HTP	Zero old FX	Rel old chans	Macro	Comment
L	Yes	Yes	No	n144,38,127	
L	Yes	Yes	No	n128,38,0	

MIDI noot käsklused on 3 baiti pikad, koosnevad käsu (noot sees/väljas) baidist, millele järgneb noot ja seejärel kiirus.

<note on/off> <note> <velocity>

Näiteks: et edastada nooti keskmisele C, sätestage makro väljale järgnev:

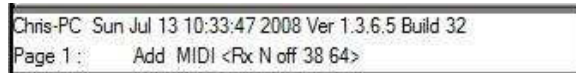
N144,60,127 // Noot 60 kiirusel 127  
 N128,60,0 // Noot 60 väljas

MagicQ aktsepteerib nii „N“ kui ka „n“ MIDI käskude täpsustamiseks.

## 34.1.2 MIDI vastuvõtmine

MIDI käskude vastuvõtmiseks, tuleb esmalt seadistada MIDI „In Type“ Seadmistuste aknas. Võimalik on valida „None“, „Any Chan“ ja „Requested Chan“. Kui on seadistatud „Requested Chans“ siis mõtud kanal kohandatakse „MIDI IN Chan“ väljal.

MagicQ MIDI/SMPTE kasutamisel ainult MIDI jaoks võib ajakoodi (Timecode) valiku määrata „none“ ning siis esitatakse viimati vastuvõetud MIDI käsklus Staatuse Ekraanil.



MagicQ kasutab teksti kaardistus faili, miditable.txt MagicQ kaustas, et muuta MIDI käsud MagicQ serial käsklusteks.

Näide miditable.txt failist on lisatud, milles on kaardstatud midi noodid taasesustele PB1 kuni PB34. Iga rida failis täpsustab vastuvõetavat MIDI käsklust ja siis kaardistab serial käskluse pööratud commentaarine „“.

Näiteks, esimesed read vaiki mis failis on:

```
144,36"1t"  
128,36"1u"
```

MagicQ kontrollib MIDI noodi baidi väärtuseid et näha kas nad vastavad väärtustele. Kui MIDI sõnum vastab käsule siis rakendatakse kaujuhtimis käsklus 1t (Test Playback 1). Sarnaselt kui see vastab 128 36 siis see käivitab kaujuhtimis käskluse 1u (UnTest Playback 1).

Turvalisuse huvides piirab MagicQ taasesituste arvu mida on võimalik MIDI käsklustega juhtida MagicQ Puldi puhul on taasesitused PB1 kuni PB34 ning MagicQ PC puhul PB1 kuni PB10.

Kasutajatel on võimalik kasutada enda MIDI konverteerimise faili „usermidimap.txt“.

## 34.1.3 Arendatud MIDI mapping

Võimalik on ära sobitada kõik 3 MIDI sõnumi baiti, sealhulgas kiirus. Näiteks:

```
144,36,100"1t"  
144,36,101"1u"
```

See käivitab Test taasesituse 1 kui „Note On“ noodile 36 kiirusel 100 ja võttis vastu „UnTest

Playback 1“ kui „Note On“ noodile 36 kiirusel 101 vastu võeti.

Hüppe sooritamiseks Pildi Hulgas taasesituse testimise / mitte-testimisel tuleb muuta kaujuhtimis käsklus inverteeritud „“ vahel.

144,36”1,10j” // Hüppa Pildile 10 Taasesitusel 1

Versioonist 1.3.6.5 on võimalik kaardistada noot või kiire otse kaujuhtimis käsklusesse, kasutades %+1 noodile ja %02 kiirusele.

See järgnev käsklus otsiks „Note On“, Nooti 36 ja kastaks kiirust, et hüppata kindlale taaseistuse sammule.

144,36”1,%02j”  
144,36”82,%02H

%02 on asendatud vastuvõetava kiirusega, nii et kui MagicQ võtab vastu

144 36 50

Sii s sooritat akse kaujuhtimis käsklus

1,50j

Mis hüppab Pildile ID'ga 50 Taaseistusel 1

### 34.1.4 Vaikimisi miditable.txt fail

144,36"1t"  
128,36"1u"  
144,38"2t"  
128,38"2u"  
144,40"3t"  
128,40"3u"  
144,41"4t"  
128,41"4u"  
144,43"5t"  
128,43"5u"  
144,45"6t"  
128,45"6u"  
144,47"7t"  
128,47"7u"  
144,48"8t"  
128,48"8u"  
144,50"9t"  
128,50"9u"  
144,52"10t"  
128,52"10u"  
144,53"11t"  
128,53"11u"  
144,54"12t"  
128,54"12u"  
144,55"13t"  
128,55"13u"  
144,56"14"  
128,56"14u"  
144,57"15t"  
128,57"15u"  
144,58"16t"  
128,58"16u"  
144,59"17t"  
128,59"17u"  
144,60"18t"



128,60"18u"  
144,61"19t"  
128,61"19u"  
144,62"20t"  
128,62"20u"  
144,63"21t"  
128,63"21u"  
144,64"22t"  
128,64"22u"  
144,65"23t"  
128,65"23u"  
144,66"24t"  
128,66"24u"  
144,67"25t"  
128,67"25u"  
144,68"26t"  
128,68"26u"  
144,69"27t"  
128,69"27u"  
144,70"28t"  
128,70"28u"  
144,71"29t"  
128,71"29u"  
144,72"30t"  
128,72"30u"  
144,73"31t"  
128,73"31u"  
144,74"32t"  
128,74"32u"  
144,75"33t"  
128,75"33u"  
144,76"34t"  
128,76"34u"

### 34.1.5 Kaugjuhtimis käsklused

Nimekirja jaoks tuleb vaadata „ChamSys Remote Protocol Commans“ sektsiooni.

### 34.1.6 MIDI Probleemid

MIDI liidese testimiseks tuleb kasutada faili midilooptest.show. See taaseistus esitab kahe sammulise jooksu, mis edastab MID käskluse aktiveerimiseks ja vabastamiseks Taaseistusele2.

- ▲ Ühendage midi Liides MagicQ'ga
- ▲ Ühendage MIDI kaable Out pordist Liidese In porti
- ▲ Seadistage MIDI In type kui „any chan“
- ▲ Seadistage MIDI Out type kui „any chan“
- ▲ Laadige midilooptest.shw
- ▲ Tõstke Taasetus 1
- ▲ Kui kõik töötab peaks Taaseitus2 aktiveerima ja vabanema iga sekundi järel

Kui test töötab, kuid ühendus välise riistvaraga ei tööta siis võib lisada aktiivsed splitterid või IN/THRU ühendused süsteemi

On esinenud probleeme kus on esinenud probleeme signaali tasemega mida edastatakse odavate PC MIDI donglite puhul, mis toimivad 3.3 V'l.

### 34.1.7 MIDI Show kontrollimine.

MagicQ vastab GO, STOP, RESUME ja TIMED GO käsklustel.

MIDI show kontrolli käsklused on determineeritud MIDI show kontrolli tüübist. See on seadistav Seadistuste Akna „View Settings, MIDI/Timecode, Show Control Type“. Valikuteks on „normal“, „cue stack 1“ ja „playback 1“.

Kui on seadistatud „normal“ siis MIDI show kontroll käsud käivitavad Pilte, Pildi Hulkadel või Arhiivist. MSC käsul on kaks parameetrit (Q number Q list) mis käivitab Pildi Hulgad, Hulga Arhiivis. MSC käsklus ühe parameetriga (Q number) käivitab ainult Pildi Pili Hulgas.

Kui on seadistatud Pildi Hulk 1 või Taasesitus 1 siis käsud mõjutavad kas Pildi Hulk 1'te või Pildi Hulka mis on Taasesitusel 1.

MagicQ ignoreerib ajastusi TIMED GO kasuall ja kasutab programmeeritu aegu. GO ja RESUME on sama efekti ga.

### 34.1.8 MIDI Show Kontrolli käsu formaat

[http://en.wikipedia.org/wiki/MIDI\\_Show\\_Control](http://en.wikipedia.org/wiki/MIDI_Show_Control)

MIDI show käsklused on formaadis

F0 7F <device\_ID> 02 <command\_format> <command> <data> F7

<device\_ID> on 7F „all call“ jaoks ID üle süsteemi edastamiseks

<command\_format> on 01 valgustuse jaoks

MagicQ toetab jäetavaid käsluseid <command> väljal

01 GO  
02 STOP

03 RESUME  
04 TIMED\_GO

Näiteks:

F0 7F 7F 02 01 01 31 F7	// Mine Pildile 1 Pildi Arhiivis
F0 7F 7F 02 01 01 32 30 F7	// Mine Pildile 20 in the Pildi Arhiivis
F0 7F 7F 02 01 02 31 F7	// Peata Pilt 1 Pildi Arhiivis
F0 7F 7F 02 01 01 00 31 30 F7	// Mine Pildi Hulgale 10 Pildi Hulga Arhiivis
F0 7F 7F 02 01 01 32 00 31 30 F7	// Mine Pildile 2 Pildi Hulgale 10 Pildi Hulga Arhiivis

Võimalik on kontrollida kuidas MagicQ Vastab „Midi Show Control“ sõnumitele klaviatuurilt. See on toetatud juhul kui MagicQ on ühendatud Wing või mõne muu liidesega. Test käsklus:

F0 7F 7F 02 01 01 31 F7

Sisestage testsy sex millel järgneb sõnum klaviatuurilt ilma esimese F0'ita ja ilma tühikuteta MIDI väärtuste vahel.

testsy sex 7F7F02010137F7

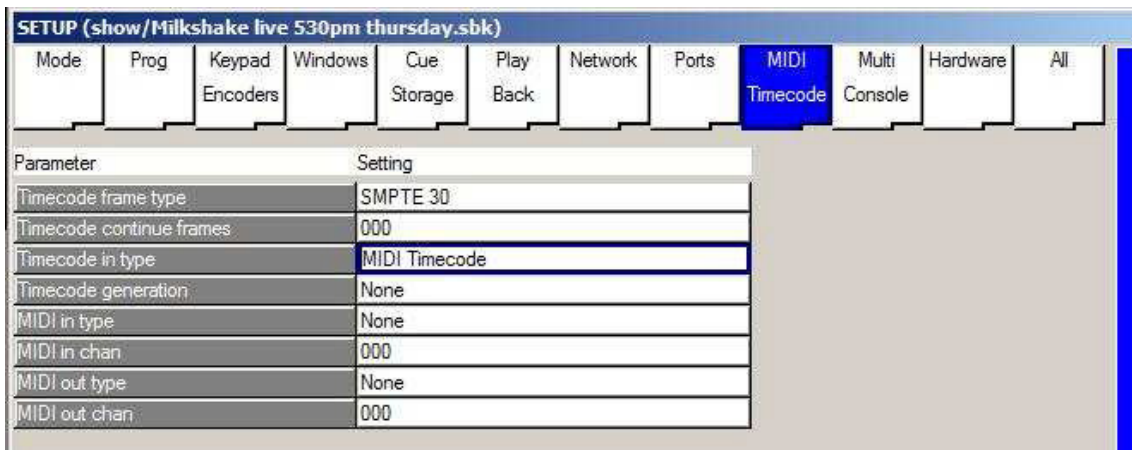
## 35 Ajakoodi Tugi (Timecode Support)

MagicQ toetab nii ajakoodi vastuvõtmist kuika edastamist.

Pildi Hulki võib seadistada Pilte jooksmma vastavalt ajakoodi signaalidele välistelt allikatelt läbi SMPTE või MIDI ajakoodi. Neid on võimalik seadistada ka kasutama sisemist Ajakoodi allikate, mis aktiveeritakse 0:0:0 kui Pildi Hulk aktiveerub.

### 35.1 Ajakoodi vastuvõtmine (Timecode Recive)

MagiQ toetab nii lineaar ajakoodi kui ka MIDI ajakoodi vastuvõtmist.



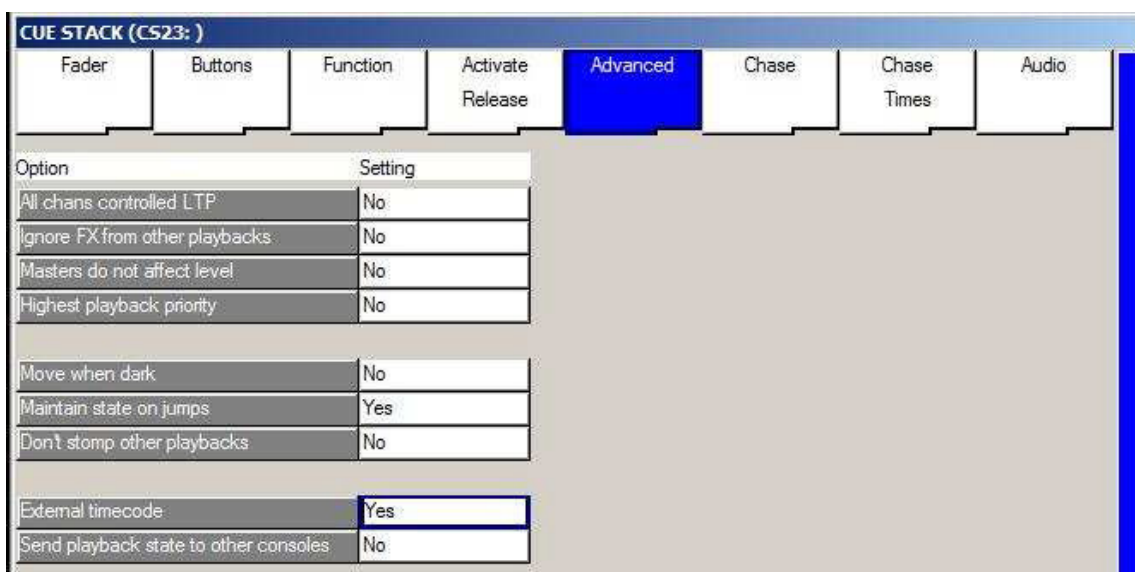
Võimalda ajakoodi vastuvõtmine „Timecode In Type“ väljal ja või SMPTE ja MDID ajakoodide vahel.

Ajakoodi tüüpi (time-code type) on seadistatud EBU-25, SMPTE30, NTSC30 ja Film 24. Kui ChamSys MIDI/SMPTE moodul on paigutatud esitab staatuse ekraani kuidas käesolevat ajakoodi vastuvõetakse.

„Time-code frame“ on „frame“ number mis jätkab sisesmist „time-code“ regenererimist peale seda kui signaal on kadunud. Peale seda aega ajakood külmub kuni uue signaali edastamiseni.

Chris-PC Sun Jul 13 11:28:54 2008 Ver 1.3.6.5 Build 32
Page 3: Add TC <0/00/11.12>

Ajakoodi on võimalik käivitada väliselt SMPTE ajakoodi allikatelt, mis kasutavad valikulisi ChamSys MIDI/SMPTE moodulit või suudavad joosta sisemist ajakoodi allikat. Pildi Hulga kontrollimiseks tuleb sätestada „External time code“ valikut Pildi Hulga valikutes.



Pilte on võimalik ajakoodi sisestada muutes „halt“ välja Pildi Hulga Aknas: (topelt klõps või

SHIFT+ENTER)

CUE STACK (CS23:)										
Status	Cue id	Cue text	Wait	Halt	Delay	Fade	Cue	Next cue	Timing	Track
	1.00	preset	0/00/00.00	Tc	0.00s	3.00s		1.10	Cue	HLF
	1.10	mark cue	Mark	Tc	0.00s	3.00s		2.00	Cue	HLF
	2.00	with H/L	0/00/02.00	Tc	0.00s	3.00s		3.00	Cue	L
	3.00		0/00/03.00	Tc	>0.00s	>3.00s		4.00	Cue	L
	4.00		0/00/10.00	Tc	1.00s	4.00s		4.49	Cue	L
	4.49	mark cue	Mark	Tc	0.00s	2.00s		4.50	Cue	HLF
	4.50		0/00/15.00	Tc	0.00s	3.00s		5.00	Cue	L
	5.00		0/00/20.00	Tc	0.00s	3.00s		6.00	Cue	HLF
	6.00		0/00/25.00	Tc	0.00s	0.00s		7.00	Cue	HLF
	7.00		0/00/28.00	Tc	0.00s	3.00s		8.00	Cue	HLF
	8.00		0/01/04.00	Tc	0.00s	1.00s		9.00	Cue	HLF

Pildi Hulk mis sisaldab ajakoodi pilte on aktiveeritud siis, akakood kontrollib Pildi Hulki ja Iga Pilt käivitub täpsustatud ajal. Sisemiselt genereeritud ajakoodi jaoks, Pildi Hulk alustab ajakoodi 0/0/0. Väliste ajakoodide puhul loetakse ajakoode välistelt moodulitelt.

### 35.1.1. Ajakoodi Lubamine/keelamine (Enabling/disabling Timecode)

Ajakoodi on võimalik sisse/välja lülitada Pildi Hulgas kasutades nuppu A Pildi Hulga Aknas. Kui see on sisselülitatud siis käivitatakse ajakoodi Pildid vastvalt sisemisele/välimisele seadistusele.

SHIFT+ nupp A, et vältida kinnitamis nõuet.

Nupp C võimaldab muuta sisemise ja välimise ajakoodi vahel. SHIFT+ C, et vältida kinnitamis nõuet.

Mkaro käsuga I on võimalik stäestada sisemine ajakood Pildi Hulga seest. Selleks et sooritada lähtesmaine Pildi Hulga 0/0/0/0 tuleb kasutada makrot IO. Selleks et määrata kindel aeg nt. 10sekundit tuleb sisestada makro I10.

### 35.1.2 Välise Ajakoodi Kasutamine

Pildi Hulgad peavad olema aktiivsed enne kui väline ajakood avaldab mõju Pildi Hulga. Mõnel juhul on kasulik, et Master Pildi Hulk on kontrollitud ajakoodi poolt, sellisel juhul on see alati aktiivne kui aktiveeritakse teisi Pildi Hulki.

Kui ajakoodi väärtuse Hüppavad (lugude vahel), kontrollib MagicQ iga aktiivset Pildi Hulka, olenemata sellest kas väline ajakood on ulatuses esimese ajakoodi väärtuse ja viimase ajakoodi väärtusega Pildi Hulgas.

Väline ajakoodi lugeja on lähtestatav. See toimib ainult juhul kui valise ajakoodi ei võeta vastu – koheselt kui välist ajakoodi võetakse vastu hüppab selle väärtus vastuvõetavale väärtusele.

Väline ajakoodi lugeja on seadistatav Seadistuste Aknas kasutades nuppu X. Seda on võimalik seadistada kasutades 'Q' makrot Pildi Hulga Marko väljal.

## 35.2 Ajastuse õppimine (Learn Timing)

Puldil on võimalik „õppida“ ajastamist. Sätestage sammud Pildi Hulgas ajakoodile. Siis vabastage Pildi Hulk, ja Pildi Hulga Aknas tuleb vajutada SHIFT ja RECORD TC. Siis vajutage antud Pildi Hulga GO nupule. MagicQ alustab ajakoodi jooksmist 0/0/0 iga kord kui vajutate GO see liigub järgmisele Pildile samas salvestades käesolevat ajakoodi „Wait“ väljadele. Pildi Hulga lõpus tuleb vajutada RELEASE et väljuda ajakoodi salvestamise režiimist.

Ajakoodi väärtuseid on võimalik kohandada üksikut ning seadistada formaati 0/0/0.00. + - kontrollivad aja lisamist või maha võtmiste ajakoodietelt ühe või enama pildi puhul. Kasutage SHIFT'i ja kursori klahve, et valida mitu aega ning nihutada nende väärtuseid kasutades + või -.

## 35.3 Ajakoodi genereerimine (Timecode generation)

MagicQ võib olla ka master ajakood. Seadistuste all, tuleb valida SMPTE ajakood ja MIDI ajakood. Olemas on erilised makro väljade käsklused lubamaks ajakoodi masteriks määramiseks ja ajakoodi sätestamiseks.

W<enable>	Luba/keela ajakoodi genereerimine (1 lubab 0 keelab)
Q<time code>	Sätesta käesolev ajakood (lubab ajakoodi genereerimise)

Ajakoodi 0:0:10:0 sätestamiseks :

Q0,0,10,0

## 35.4 Ajakoodi taas-edastamine (re-transmit)

LTC või MIDI ajakood, mis võetakse vastu ChamSys MIDI/SMPTE liidesele on edastav üle võrgu kui Art-Net'i ajakood.

# 36 Audio Taasesitusega Sünkronisatsioon (Winamp)

MagicQ toetab funktsiooni millega on võimalik kontrollida arvutit millel töötab Winamp selleks, et sünkroniseerida audio ja video taasesitus valgusega.

MagicQ kontrollib Winamp rakendust patchides virtaalse Winamp „personality“, mida on võimalik seejärel kasutada, et valida heliriba, positsiooni ja kasutada heliriba start ja stop funktsiooni.

Winamp võib joosta MagicQ süsteemist erineval arvutil – aintud juhul tuleb käivitada Winamp ja MagicQ Media Center rakendused arvutis. MagicQ pult saadab seejärel Art-Net informatsiooni MagicQ Media Center rakendusele, mis omakorda käivitab Winampi.

Alternatiivselt, nii Winampi kui ka MagicQ võib käivitada samal PC'l. Antud juhul MagicQ on ühendatud otse Winamp rakendusega ei ole vajalik MagicQ Media Center rakendust avada. Tugi otseühendusega on võimaldatud ainult juhul kui ühendatud on ka MagicQ Wing või MagicQ Liides (tuge ei ole kolmandate osapoolte poolt loodud liidestega või MagicDMX'i puhul).

Tugi on kuni neljale Winamp rakendusele, mis võimaldab samaaegselt esitada kuni nelja erinevat heliriba.

## 36.1 Winampi „personality“

Winampi „personality“ failis on MagicQ jaoks 6 kanalit millest kaks on reserveeritud käesolevas versioonis tulevikus kasutamiseks. See võimaldab lihtsat võimalust kontrollida helitugevust, pan'i ja heliriba kontrolli hetkel taasesitatava „playlisti“ üle Winampis.

Winampis ei ole head kasutajaliidest millelt oleks võimalik valida mitme kausta või „playlisti“ vahe, nii et see on piiratud ühele „playlistile“.

Kanalid on seadistatud järgnevalt:

0 = Mute , 255 = 100% Helitugevuse seadistamine 0 tasemele ei peata taasesitust.

Pan

0 = Vasak(Left). 128 = Keskel(Center). 255 = Parem (Right)

Kontroll (Control)

Kontroll kanalil on neli erinevat ulatust (range):

Stop (0-15)	Peatab Winampis oleva taasesituse
Pause (16-31)	Seadistab Winampis oleva Taaseistuse pausile
Play (32-47)	Seadistab heliriba ja positsiooni heliribal ning käivitab taasesituse
Continue (48-63)	Jätkab taasesituse sealt kus see seadistati pausile või peatatati.

„Continue from Stop“ käivitab heliriba algusest, samas kui pausilt jätkamine (continuing from pause) jätkab sealt kus taasesitus seadistati pausile.

Positsioon (16 bit)

On heliriba positsiooni kaadrite arv heliriba algusest on 25fps. Suur samm „hi res“ kodeerijal on umbes 10 sekundit. See uuendab heliriba intensiivsust kui seda muudetakse võimaldades kasutada osi heliribas vajaduse korral. Kui heliriba lõpp kustutatakse siis see lähtestatakse.

Track (Heliriba)

Heliribade arv „playlistis“. Kui valite väärtuse, mis on suurem kui esemete arv „playlistis“ siis esitatakse viimast eset siis esitatakse viimane eset „playlistis“.

Reserved (Reserveeritud)

Kaks kanalit on reserveeritud tulevikus kasutamiseks ning neid ei kasutata.

## 36.2 Erinevates arvutites Winampi jooksmine

„MagicQ Media Centre'il“ on alamenüü millelt on võimalik kontrollida kuni nelja Winampi rakendust. Lisaks toetab „MagicQ Media Centre“ Winampi heliriba ajastuse saatmist ühelt Winampi instansilt MagicQ'le välise ajakoodi väljundina.

Selleks et avada konfiguratsiooni sätted „MagicQ Media Centre“ rakendusele tuleb minna „Devices>Winamp Control“. Aknast on võimalik kohandada nelja Winampi ning võimaldab ka kohandada millisele Art-Net'i Universumi aadressile nad patchitud on.



Juhul kui Winamp on installeeritud vaikimisi asukohale arvutis (C:/Program Files/Winamp/winamp.exe), siis rakenduse(instance) lubamine nimekirjas (check box) käivitab ühe Winampi rakenduse.

Kui on soov avada rakendused eraldi siis tuleb läbida „CLASS“ parameeter „startup'is“, võimaldamaks „MagicQ Media Centrel“ neid leida. „Classnames“ (class'i nimed) peavad olema järgenvad:

```
winamp.exe /CLASS=MMC_Winamp_0  
winamp.exe /CLASS=MMC_Winamp_1  
winamp.exe /CLASS=MMC_Winamp_2  
winamp.exe /CLASS=MMC_Winamp_3
```

iga rakenduse (instance) puhul.

### **36.3 MagicQ ja Winamp samas arvutis (PC)**

Kui MagicQ ja Winamp on paigutatud samale arvutile, ei ole „MagiQ Media Center“ rakendus vajalik. Winampi käivitamisel tajub MagicQ seda. Kui soovitakse kasutada rohkem kui ühte Winamp rakendust (Instance) siis tuleb Winamp käivitada ülal täpsustatud parameetride alusel.

### **36.4 Winampi Programmeerimine**

Et programmeerida Winampi Pildi Hulgle on võimalik vahetada ja kokkusobitada erinevaid manuaalseid pildi käivitusi. Näiteks: on võimalik, et on pildi hulk, mis käivitab GO nupu vajutamisel heliriba Winampis ning „timecode“ jätkab ülejäänud.

Oluline on luua „mark“ pilt samal moel nagu luuakse liikuva seadme puhul, kuid kontroll kanal tuleb seadistada „Stop“ funktsioonile. Kui pildi hulk vabastada heliriba esitamise ajal, siis heliriba esitamine jätkub kuid see vaigistatakse. Soovitav on seadistada pilt pildi hulga lõppu, mis peatab heliriba esitamise. Ajakoodi (timecode) genereeritakse isegi juhul kui helitugevus vaigistatakse.

### **35.6 Winampi sätted**

Olemas on erinevaid sätteid millega on võimalik Winampi kasutust kohandada. Erilist tähelepanu tuleks panna taasesituste kontrolli sätetele, nagu heliriba kordamine peale manuaalset „playlisti“ edasi viimist.

MagicQ saadab ainult „Play/Pause/Change track/Change position“ käsked Winampile, see ga tuleb kasutajal kohandada Winamp vastavalt vajadustele. Näiteks, mõned heli efektide puhul võib olla

parem seadistada nad „loop'ima“, millisel juhul tuleb seadistada „repeat“ funktsioon ja manuaalne „playlisti“ edasiviimise funktsioon. Selleks et kasutada „shot sound“ efekte või heliribasid on soovitatav esitada neid korra ning mitte jätkata järgmise heliribaga.

## 37 MagicQ kastuamine kaugjuhtimis sisendiga

MagicQ Wing, MagicQ MaxiWIng ja MagicQ puldid toetavad kaugjuhtimis sisendit tagumiselt paneelilt, mida on võimalik kasutada funktsionide käivitamiseks MagicQ'l läbi välimise kontroll seadme või lüliti. Kaugjuhtimis lüliti on võimalik kasutada Piltide või Pildi Hulkade käivitamiseks, taasesituste „flashimisks“, kui Master GO nupp, või ADD/SWAP vahetaja.

### 37.1 Ühendamine (PC Wing)

PC Wing ühendatakse kasutades standard „5 pin“ 180 kraadise DIN ühendusega.

Ühendusteks on (füüsiline järjestus ühendusel):

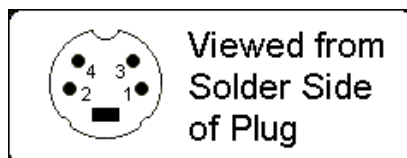
3	()V ja riistvara maandus
5	„Opto“ posttiivne isoleeritud sisend
2	Voolu allika positiivne (5V, voog piiratud)
4	„Opto“ negatiivne isoleeritud sisend
1	()V ja riistvara maandus (sama mis pin 3)

Kaugjuhtimis sisend on kasutusel välise signaali vastuvõtmiseks „opto“ isoleeritud sisenditele või see on juhtmega ühendatud väline lüliti. Selleks et vastu võtta välist signaali tuleb ühendada + pin 5'ga ja signaal – pin 4'ga. Kui kasutatakse välist optilist isoleeritud sisendit võib maksimaalne jätkuv voolu sagedus olla 24V DC.

Kui ühendatakse väliste nuppudega (switch) tuleb ühendada pin'nidega 4 ja 1. Seejärel tuleb lüliti (switch) ühendada pin'nidega 5 ja 2.

## 37.2 Ühendamine (MagicQ Puldid ja MagicQ Maxi/Wing)

MagicQ pultidel on kaugühendus läbi standard 4 pin mini DIN ühenduse.



Ühendusteks on:

- 2            ()V ja riistvara maandus
- 4            „Opto“ negatiivne isoleeritud sisend
- 3            „Opto“ positiivne isoleeritud sisend
- 1            Voolu allika positiivne (5V, voog piiratud)

Kaugjuhtimis sisend on kasutusel välise signaali vastuvõtmiseks „opto“ isoleeritud sisenditele või see on juhtmega ühendatud väline lüliti. Selleks et vastu võtta välist signaali tuleb ühendada + pin 3'ga ja signaal – pin 4'ga. Kui kasutatakse välist optilist isoleeritud sisendit võib maksimaalne jätkuv voolu sagedus olla 24V DC.

Kui ühendatakse väliste nuppudega (switch) tuleb ühendada pin'nidega 4 ja 2. Seejärel tuleb lüliti (switch) ühendada pin'nidega 3 ja 1.

Seadmetel, mis on väljastatud enne nov.22 2006 tuleb seadistada BIOS, et võimaldada väliste lülite kasutamist. Ühendage klaviatuur puldiga, ning siis vajutage ja hoidke käivitamisel DELETE nuppu ning menüü avanemisel valige “Peripheral interfaces” ning muutke „parallel port“ “ECP/EPP'ks”. Vajutage “Save and Exit” muudatuste rakendamiseks.

## 37.3 Kaugjuhtimis kontolli võimaldamine MagicQ'l (Enabling remote control on MagicQ)

Seadistuste akna „View Settings“ vaates minge Pordi sätete (Port Settings) juurde. Seadistage kaugjuhtimis päästiku tüüp(remote trigger type) ja päästiku funtsioon (trigger action).

Päästiku tüübiks võib olla NONE, MAKE või BREAK, olenevalt sellest kas lüliti on 'vajuta et

kävitada' või 'vajuta et lülitada' tüüpi lülit. Välise signaali kasutamisel, tüübi valimine põhjustab käivitamise (trigger) kui voolu erinevus on positiivne (voltage differential is positive).

Kaugjuhtimis päästiku funktsioon determineerib millise funktsiooni MagicQ rakendab välise signaali saamisel. Valikuteks on:

- NONE
- CURRENT PLAYBACK GO
- CURRENT PLAYBACK FLASH
- ADD/SWAP
- SWAP
- DBO
- WING1 PB1 GO
- WING1 PB1 FLASH
- WING1 PB12 GO
- WING1 PB12 FLASH
- PB10 GO
- PB10 FLASH

NONE puhul funktsiooni ei ole, kuid sisendit on siiski võimalik kasutada pildi hulkades kindlate piltide rakendamiseks, seadistades „Halt“ väljale „REMOTE“. Millisel juhul ootab pilt välist lüütust, et kävitada.

SWAP funktsiooni puhul seadistatakse taaseistused SWAP režiimi iga kord kui välist signaali rakendatakse.

WING1 PB1 FLASH ja WING1 PB1 GO on alternatiivid GO ja FLASH nuppudele. See võimaldab näiteks seadistada suitsu masina WING1 PB1 käsule läbi välise sisendi.

## **38 Heli Valguseks (Sound to Audio)**

Võimalik kasutada läbi „ChamSys Audio Interface“ mooduli.

Seda on võimalik kasutada kahel viisil; Pildi Hulga tõukamiseks sammult sammule ja virtuaalse taseme määramiseks taasesituse liuguril. Konfigureerige „Audio Controls Fader Level“ ja „Audio bumps GO“ Valikute vaates (View Options) Pildi Hulga Aknas.

Liuuri taseme kontrollimise puhul võib liugur olla määratud mõjutama HTP taset, LTP taset, efekti suurst või kiirust muutes võimalikuks heli poolt aktiveeritavad/juhitavad efektid.

MagicQ PC ei toeta heli vastuvõtmist läbi PC helikaardi.

Audio ühendused MagicQ tagapaneeli ei ole hetel toetatud.

## 39 MagicQ kasutamine väliste video „Switcher'ite“ ja „Mixer'ite“ juhtimiseks

MagicQ'd on võimalik kasutada video „switchers ja mixers“ seadmete kasutamiseks nagu näiteks Kramer VS, Extron Switchers, Folsom Switchers ja Panasonic MX50 video mixer. Antud seadmed ühendatakse PC'ga millel on „MagicQ Media Center“ rakendus, mis kasutab RS232 ning on kaugjuhitud puldi poole üle ArtNet'i.

Seadmed tuleb valida „MagicQ Media Center“ rakenduses, valides DMX seadmed ja seejärel kohandada tüüp (type), universum, kanal ja COM port.

### Kramer VS808

1	Video Out 1
2	Video Out 2
3	Video Out 3
4	Video Out 4
5	Video Out 5
6	Video Out 6
7	Video Out 7
8	Video Out 8
9	Spare
10	Spare
11	Spare
12	Spare
0..31	Video In 1
32..63	Video In 2
64..95	Video In 3
96..127	Video In 4
128..159	Video In 5
160..191	Video In 6
192..223	Video In 7
224..255	Video In 8

### Panasonic MX50

1	A Bus (0-64 Source 1, 65-128 Source 2, 129-192 Source 3, 193-255 Source 4)
2	B Bus (0-64 Source 1, 65-128 Source 2, 129-192 Source 3, 193-255 Source 4)
3	Take (>0, value is time)
4	Take immediate (when value changes greater or less than 128)
5	T-bar

## **40 MagicQ kasutamine Visualaiseritega (Visualisers)**

Võimalik kasutada Visualaisereid läbi Ethernet „protocol“ ühenduse. Võimalik on paigutada ka seadme valik, valiku informatsioon nii Visualaiseritele kui ka neist võtta. Ühendus „protocol“ on sõtluv Visualaiserist.

Lihtsaim ühendamis viis on läbi ArtNet'i „protocol'i“ sarnaselt DMX seadmete ühendamisega. (Toetatud enamiku Visualaiserite poolt) ArtNet ei kannu üle seadme patchi ega seadmete valiku informatsiooni, selleks tuleb kasutada Visualaiser'i põhise „protocol'i“.

Võimalik on kasutada MagicQ PC'd samal arvutil kuhu on paigutatud Visualaiser, soovtatav on kasutada eraldi arvutitel, mis on ühendatud üle Etherneti. Ühel arvutil kasutades on soovitatav kasutada kas üht suurt resolutsiooni või mitut monitori.

### **40.1 Süsteemide ühendamine**

#### **40.1.1 kahe eraldi PC kasutamine**

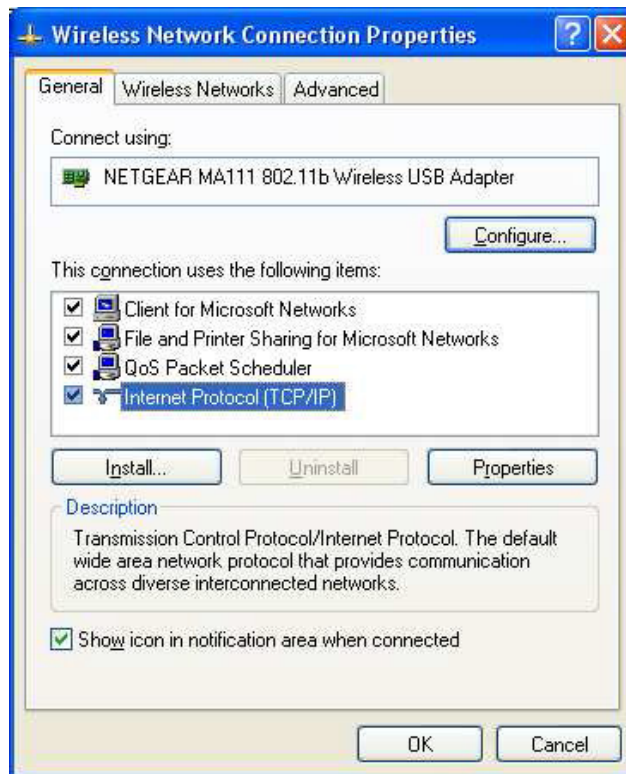
Ühendage PC'd LAN ühendusega. Kahe PC IP aadressid peavad võimaldama nende vahelist suhtlust. Kindlustada tuleb ka see, et mõlemad kasutaksid IP aadressi mis on ArtNeti aadressi ulatuses. (2.0.0.0 – 2.255.255.255) näiteks MagicQ Pc võiks olla 2.0.0.1 ja „Capture“ PC 2.0.0.2.

#### **40.1.2 Ühe PC kasutamine**

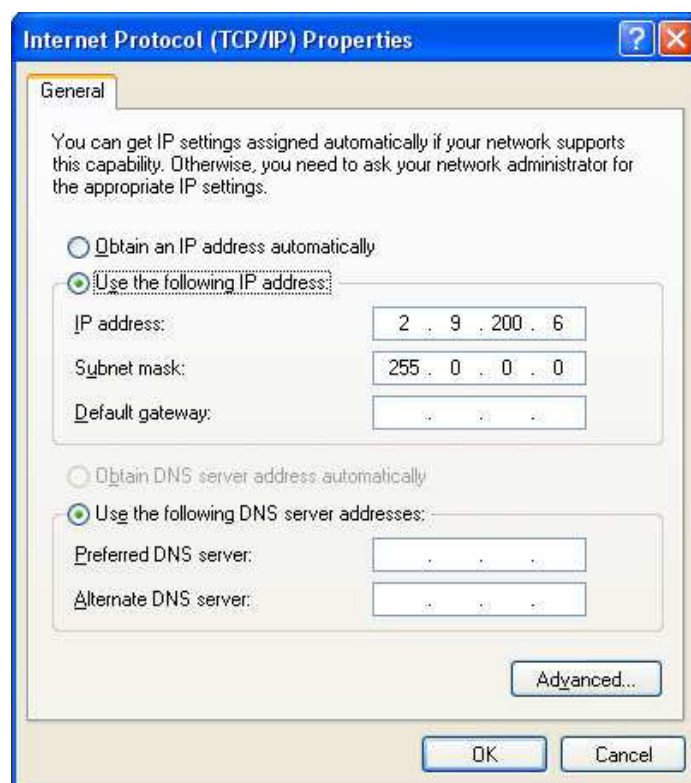
Selleks et kasutada rakendusi samal PC'l tuleb sätestada MagicQ edastama rakendustele samal PC'l. Selle tegemiseks tuleb määrata MagicQ edastama informatsiooni IP aadressile 127.0.0.1. Selle sätte seadistamiseks tuleb minna „SETUP, VIEW SETTINGS“ ja „Interface Settings“ sätete alt määrata „Send to Applications on this PC“ „YES“.

#### **40.1.3 IP aadresside määramine**

Windowsis tuleb seadistada IP aadressid vastavalt operatsioonisüsteemile. Üldisel juhul tuleb minna „Network Connections“ ja seadistada sealt LAN ühendus TCP/IP.



Mille järel peaks ilmuma järgnev aken milles on „Internet Protocol (TCP/IP)“ omadused (properties).



Võimalik on vajutada „Obtain IP address automatically“ või „Use the following IP address“. Kasutage „Use the following IP address“ ja seadistage IP aadressiks 192.9.200.1 ja subnet'i mask 255.255.255.0. ülejäänud väljad võib tühjaks jätta.

## 40.2 MagicQ Konfiguratsioon

### 40.2.1 IP aadressi seadistamine MagicQ'l

Erinevatel PC'le paigutatud MagicQ ja Visualaiseri puhul tuleb kindlaks teha, et MagicQ PC'l on korrektne aadress millega ühendust võtta. Seda on võimalik seadistada „Setup, View Settings, Network“ ja „Set the IP Address“, mis peaks olema sama IP aadress mis võrgu pordil (network port).

## 40.3 Unversumite võimaldamine Visualaiseril

Selleks tuleb seadistada väljundid „View DMX I/O“ aknas seal on nimekiri kõigist võimalikest unversumitest ning nende hetkeline konfiguratsioon.

ArtNet „protocol“ ühenduse kasutamisel peavad olema unversumid seadistatud „ArtNet“ Visualaiseri väli peaks olema „none“.

Juhul kui kasutatakse visualaiseri põhist kommunikatsiooni „protocol'i“ tuleb minna Visualaiseri reale ja valida visualaiseri tüüp WYSIWYG, Staatuset tulpa ei ole vaja lubada sest visualaiseri informatsiooni edastamine on kohelselt võimaldatud.

VIEW SETTINGS	VIEW WINGS	VIEW DMX I/O								RESET VISUAL	QUIT
Play Mode	SETUP (show/ThuNov032019392005.sbk)										
Normal	Universe	Status	Out Type	Out Uni	In Type	In Uni	Visualiser	Hot takeover			
	1	Disabled	ArtNet	Art 0	ArtNet	Art 0	Wysiwyg (remote)	No			
	2	Disabled	ArtNet	Art 1	ArtNet	Art 1	Wysiwyg (remote)	No			
Safe/Normal	3	Disabled	ArtNet	Art 2	ArtNet	Art 2	None	No			
	4	Disabled	ArtNet	Art 3	ArtNet	Art 3	None	No			
Prog Mode	5	Disabled	ArtNet	Art 4	ArtNet	Art 4	None	No			
Theatre	6	Disabled	ArtNet	Art 5	ArtNet	Art 5	None	No			
Non track											
Set Mode											
										Scroll Window	

Kui kasutatakse visualaiserit ja MagicQ PC'd samal pc'l tuleb seadistada Visualaiser Type (same PC) muul juhul on see seadistatud (Remote). WYSIWYG'iga ühendamiseel MagicQ puldiga tuleb alati kasutada WYSIWYG (remote).



## 40.3 Capture

MagicQ toetab ühendusi „capture“ visualaiserile ([www.capturesweden.com](http://www.capturesweden.com)). Võimalik on kasutada MagicQ PC'd samal arvutil kuhu on paigutatud „Capture“, soovtatav on kasutada eraldi arvutitel, mis on ühendatud üle Etherneti. Ühel arvutil kasutades on soovitatav kasutada kas üht suurt resolutsiooni või mitut monitori.

„Capture“ sisaldab demo show'd „Awards.cpf“, mille juhtimiseks on MagicQ'l demo show mille nimeks on „capture.shw“. Võimalik on kasutada ka alla laadida eraldi seisev „Capture“ fail ChamSys'i kodulehelt. See võimaldab kasutada „Capture“ rakendust tasuta ja ilma seda installeerimata.

„Captrue“ ja MagicQ kasutavad kahte kommunikatsiooni „protocoli“ - ArtNet ja CIP. ArtNet on standard „protocol“ mis võimaldab kanda DMX'i üle Etherneti.

CIP on avatud „protocol“ „Capture“ jaoks, mis võimaldab valgustuse juhtimist ja show patchi paigutamist MagicQ ja „Capture“ vahel. ChamSys pakub faile mõlema jaoks.

Selleks, et kasutada ArtNet'i tuleb seadistada vastavatel universumitel väljundi tüübiks „ArtNet“. CIP kasutamiseks tuleb seadistada visualaiserite väljale „Capture“.

### 40.4.1 Capture kasutamine

MagicQ ja „Capture“ kasutamiseks on soovitatav alla laadida vastav käivitav „capture“ fail ChamSys'i kodulehelt.

Olemas on kaks demo versiooni – awardsclip.exe mis kasutab CTIP ühendust ja awardsnet.exe, mis kasutab ArtNet'i.

MagicQl tuleb laadida „Capture“ show ja tõsta taasesituse 1 liugur. Selle peale peaksid PAR'id reageerima. Kui midagi ei juhtu on seadistustes midagi valesti või kasutatakse vale faili.

## 40.4.2 Patchi informatsiooni vastuvõtmine

Patchi informatsiooni võtetakse vastu ja kantakse edasi üle CTIP. Valige MagicQ's „Start new show“ ja siis Patchimise akast „Visualaiser patch“.

MagicQ kasutab teksti faili headmapcapture.csv, et konverteerida seadmed MagicQ „personality“ ja MagicQ „perosnality“ vahel.

```
clay paky stgcol1000,Clay Paky,Stage Color 1000,9,StageCol1000#8
clay paky stgcol1000hi,Clay Paky,Stage Color 1000,14,StageCol1000#16
clay paky stgcol1200,Clay Paky,Stage Color 1200,12,StageCol1200#8_CMY
clay paky stgcol1200hi,Clay Paky,Stage Color 1200,14,StageCol1200#16
```

Esimesel väljal on MagicQ „personality“ nimi. Teine ja kolmas väli on tootja nimi ja seadme tüüp „capture's“. Neljas väli on kanalite arv „personality's“.

## 40.5 WYSIYG

WYSIYG puhul kasutab MagicQ draiveri faili. WYSIYG draiverit on võimalik alla laadid ChamSys'i kodulehelt. See tuleb installeerida WYSIYG PC'le.

### 40.5.1 WYSIYG kasutmine

Valige MagicQ's „load a new show“ kui küsitakse kas soovitakse kasutada eksisteerivat showd tuleb valida „Yes“ ning seejärel valida „wysiyg.shw“. See laeb WYSIYG demonstratsiooni show.

## 40.6 MagicQ'l WYSIYG informatsiooni edastamise võimaldamine

Selleks tuleb seadistada väljundid „View DMX I/O“ akans. Visualaiser'i tulbas tuleb seadistada WYSIYG esimesele universumile. WYSIYG on automaatselt võimaldatud WYSIYG valimisel visualaiserina.

VIEW SETTINGS	VIEW WINGS	VIEW DMX I/O							RESET VISUAL	QUIT
Play Mode	SETUP (show/ThuNov032019392005.sbk)									
Normal	Universe	Status	Out Type	Out Uni	In Type	In Uni	Visualiser	Hot takeover		
	1	Disabled	ArtNet	Art 0	ArtNet	Art 0	Wysiwyg (remote)	No		
	2	Disabled	ArtNet	Art 1	ArtNet	Art 1	Wysiwyg (remote)	No		
Safe/Normal	3	Disabled	ArtNet	Art 2	ArtNet	Art 2	None	No		
	4	Disabled	ArtNet	Art 3	ArtNet	Art 3	None	No		
Prog Mode	5	Disabled	ArtNet	Art 4	ArtNet	Art 4	None	No		
Theatre	6	Disabled	ArtNet	Art 5	ArtNet	Art 5	None	No		
Non track										
Set Mode										

Kui kasutatakse WYSIWYG ja MagicQ PC'd samal pc'l tuleb seadistada Visualaiser Type (same PC) muul juhul on see seadistatud (Remote). WYSIWYG'iga ühendamisel MagicQ puldiga tuleb alati kasutada WYSIWYG (remote).

WYSIWYG kasutamisel erinevatel pc'dl on oluline, et IP aadressid oleksid Seadistatud ka MagicQ'l. Seda on võimalik seadistada „Setup, View Settings, Network“ ja „Set the IP Address“, mis peaks olema sama IP aadress mis võrgu pordil (network port).

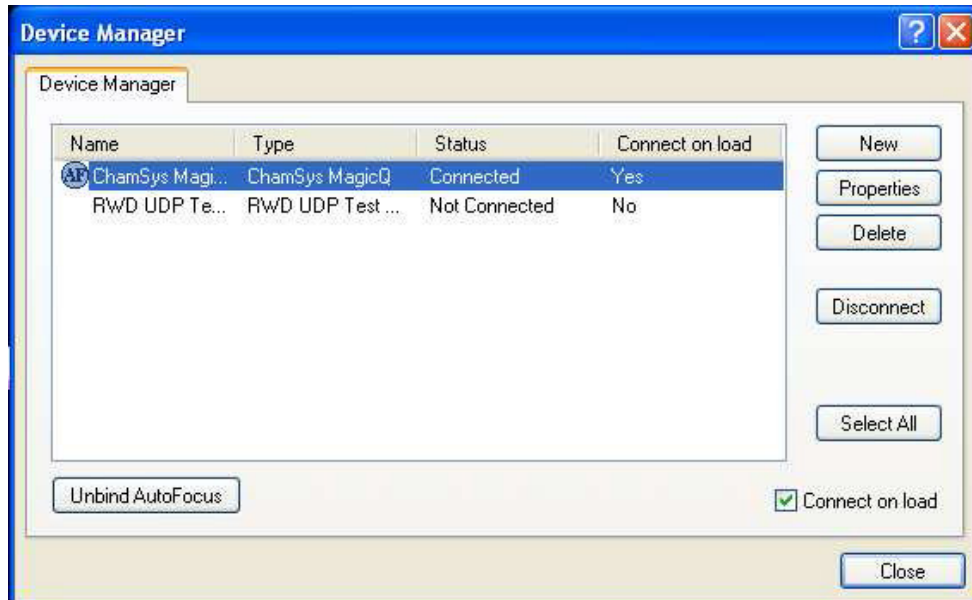
SETUP (show/ThuNov032019392005.sbk)	
Parameter	Setting
Interface settings	
IP address	2.9.200.77
Sub net address	255.0.0.0
Parallel port address	0378
Art-Net / Pathport sub net	00000000
MagicQ PC wing	Yes
Media server mount path	
Media server index path	
Media server IP address	0.0.0.0
External windows (Multi Windows)	Yes
Port settings	
Serial com port	COM5
Serial baud rate	9600
Serial parity	None
Serial data bits	8
Serial stop bits	1
Serial input protocol	None
Remote trigger type	Make

## 40.6.1 WYSIWYG kasutamine

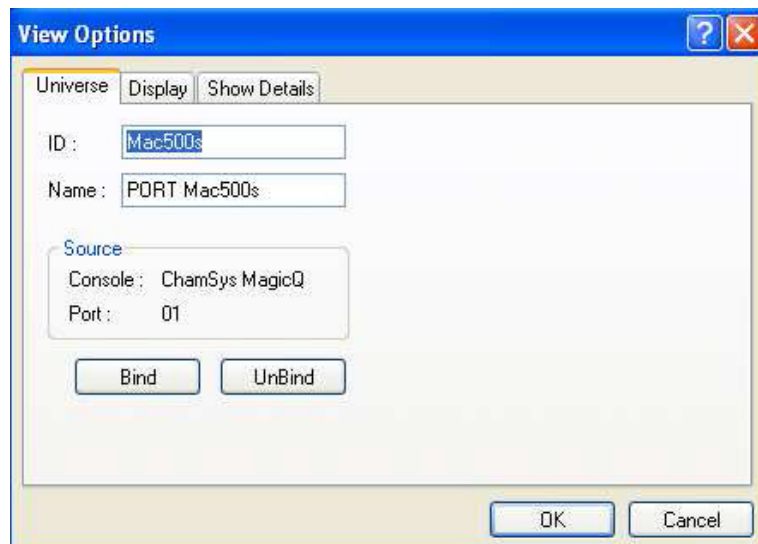
Käivitage WYSIWYG. Valige show fail magicqwysiwyg.wyg.

Selleks et WYSIWYG vastaks vastuvõetavale informatsioonile tuleb seadistada pordid „Device Manager“ alt. Valige ChamSys MagicQ ja seejärel Connect.

Tehke kindlaks, et MagiQ WYSIWYG draiver on installeeritud WYSIWYG PC'le. Ühenduse loomine ilma selleta on võimatu.



Universumid WYSIWYG's peavad olema määratud ChamSys MagicQ seadmele kommunikatsiooni toimimiseks.



## 40.6.2 Show jooksmine

Kui WYSIWYG ühendus on olemas on võimalik käivitada demo show. Kasutage MagicQ PC liugureid Mac500 ja Mac600 lampide kontrollimiseks. Taasesituste liugurid kontrollivad dimmereid.

## 40.6.2 WYSIWYG ja MagicQ PC kasutamine samal pc'l

Aknad on soovitatav ekraanil võrdselt jagada või kasutada rohkem kui ühte monitori.

### 40.6.4 Auto Patch

WYSIWYG'l Auto Patchi valimine viib patchi üle MagicQ'le. Uue show paigutamiseks MagicQ'le tuleb esmalt kustutada show MagicQ'l ja siis valida „Auto Patch, Send Patch in WYSIWYG“.

MagicQ ja WYSIWYG ei toeta kõiki uusi seadmeid, kui ühine informatsioon puudub siis seadmeid ei patchita.

MagicQ tarkvara puhul, mis eelneb versioonile 1.4.0.0 kasutakse faili headmapcapture.shw show/heads kasutas, et konverteerida „Capture“ ja MagicQ „personality'te“ vahel.

```
clay paky stgcol1000,Clay Paky,Stage Color 1000,9,StageCol1000#8
clay paky stgcol1000hi,Clay Paky,Stage Color 1000,14,StageCol1000#16
clay paky stgcol1200,Clay Paky,Stage Color 1200,12,StageCol1200#8_CMY
clay paky stgcol1200hi,Clay Paky,Stage Color 1200,14,StageCol1200#16
```

Esimesel väljal on MagicQ „personality“ nimi. Teine ja kolmas väli „capture“ jaoks. Neljas väli on kanalite arv „personality's“. Viies väli on WYSIWYG nimi, WYSIWYG kasutab eraldamiseks # et viidata erinevatele seadme režiimidele.

### 40.6.5 Auto Fookus

WYSIWYG toetab „Auto Focus protocol'i“. „Auto Focus'e“ sisselülitamisel ChamSys prodil „Device Manager'is“ WYSIWYG'l teeb nii, et WYSIWYG's tehtavad muudatused edastatakse puldi programmerile.

## 40.7 ESP Vision

ESP Vision toetab ArtNet'i kontrolli. Seadistage universumid „Out Type“ ArtNet'is ja lubage need (Enable). Visualaiser'i väli peaks olema „None“.

# 41 Mitme monitori kasutamine

## 41.1 MagicQ Pro ja Pro 2010

MagicQ Pro ja Pro 2010 toetavad mitme monitori kasutamiseks porte, puldi tagumisel paneelil.

### 41.1.1 Akente paigutamine välistele monitorile

Vajutage EXT nupule, et viia Aken välisele monitorile. Aken peab olema hetkel aktiivne. EXT uuesti vajutamine antud aknas viib selle tagasi.

MagicQ võimaldab paigutada ühe akna välisele monitorile. Aken jääb sinna, välja arvatud juhul kui sooritatakse SHIFT+ CLOSE. Valik on seadistatud „Setup Window, View Settings, Windows, Force Window on External Monitor 2“ alt.

## 41.2 Lisa Pildi Hulkade, Väljundite ja Programmeri aknad

On kolm lisa akent, mis esitavad originaal akentest veidi erinevat informatsiooni.

Näiteks „Outputs“ ja „Outputs Info“ kasutamisel on võimalik samaaegselt vaadelda nii „Plan View“ kui ka informatsiooni väärtuseid samaaegselt.

„Cue Stack Info“ on disainitud kui Pildi Hulga Master aken, millelt on võimalik jälgida hetkel esitatava pildi hulga informatsiooni. Sobib teatris taasesituste esitamiseks.

Akentele on võimalik Puldis ligi pääseda vajutades CTRL nupule. Vajutage CTRL ja OUT väljundite akna jaoks, CTRL ja CUE STACKS pildi hulkade jaoks ja CTRL Prog Programmeri akna jaoks.

## 41.3 Lisa Väliste monitoride kasutamine (MultiWindows) pultidel

„MagicQ Multi Window“ rakendusega on võimalik seadistada kuni 4 monitori. „MagicQ Multi Window“ on osa MagicQ PC'st. Lisa monitorid võivad olla puute-ekraaniga kui pc neid toetab.

Selleks et „MagicQ Multi Window“ võimaldada tuleb seadistada „Multi Window“ säte „Setup Window, View Settings, Network“, „Remote MultiWindow“.

Automaatne akente suuruste muutmine jagab ekraani veeranditeks. Aknaid on võimalik liigutada ühelt ekraanilt teisele kasutades EXT nuppu.(või shift + size) SIZE nupp võimaldab akente suuruseid muuta PC'l sama moodi nagu puldil.

Selleks et võimaldada „Multi Windows“ rakendusel ühendust saada MagicQ rakendusega tuleb muuta „Multi Windows“ valik seadistuste aknas „Remote MultiWindow“.

## 41.4 Monitorid Linux süsteemidel

Linux'i puhul toetatakse ainult ühte akent. Kasulik linuxi baasil tablettite kasutamisel. „Setup, View System, View Remote“ tuleb seadistada esimene aken nõutud suurusele. Üldjuhul peaks see aken olema keelatud.

## 42 MagicQ otseteed

### · Saving / Loading (salvestamine laadimine)

New show	SETUP <View Settings> <New Show>
Save show	SETUP <View Settings> <Save Show>
Load show	SETUP <View Settings> <Load Show>
Save settings	SETUP <View Settings> <Save Setting>
Load settings	SETUP <View Settings> <Import Settings>
Save partial show	SETUP <View Settings> <SHIFT +Export Show>
Merge in show	SETUP <View Settings> <SHIFT + Import Show>
Load archived backup	SETUP <View Settings> <SHIFT + Load Backup>
Export patch list	PATCH <View Chans> <Export Patch>
Reset console	SETUP, <SHIFT + QUIT>

### · Patching (Patchimine)

Select head for patching	PATCH <Choose Head>
Patch 1 head, next free address	1 <Patch It>
Patch 5 heads, next free address	5 <Patch It>
Patch 1 head at uni 1 address 1	1@1-1 <Patch It>
Patch 5 heads at uni 2 address 1	1@2-1 <Patch It>
Patch 5 heads with offset 20	5/20 <Patch It>
Patch after uni 3 address 50	5@+3-50 <Patch It>
Reselect head Cursor to head	<SHIFT + Choose Head>
Edit patched head Cursor to head	<SHIFT + Edit Head>

### · Select Heads (Seadmete valimine)

Select head 1	1 @@
Select heads 1 to 4	1 THRU 4 @@
Select heads 1 to 10, not 5	1 THRU 10 – 5 @@
Deselect all heads	0 @@

Reselect last heads after	CLEAR ALL
Select Group 1	1 * *
Select Groups 1 to 4	1 THRU 4 * *
Sub select 1st head	1 NEXT HEAD
Sub select 1st and 2nd head in group	1 + 2 NEXT HEAD
Sub select 3rd 4th and 5th head	3 THRU 5 NEXT HEAD
Select all heads using palette	ALL + <Palette entry>
Select heads active in Playback	ALL + <S>
Select heads above 20% intensity	20 ALL + INT

· Lamp On / Lamp Off / Reset

Lamp On entire rig MACRO	<Lamp on all>
Lamp Off entire rig MACRO	<Lamp off all>
Lamp On selected heads	SHIFT + LOCATE
Lamp Off selected heads	CTRL + SHIFT + LOCATE
Reset selected heads	CTRL + LOCATE
Lamp on selected heads	<select head> *++
Lamp off selected heads	<select head> *--
Reset selected heads	<select head> *//

· Setting Intensities (Intensiivsuste sätestamine)

Set head 1 to 100%	1 @ FULL (Also 1 FULL)
Set head 1 to 50%	1 @ 50 ENTER
Set heads 1 to 4 to 100%	1 THRU 4 @ FULL
Set head 1 +10%	1 @ + 10 ENTER
Set head 1 -1%	1 @ - 01 ENTER
Set head 1 to 50% time 3 secs	1 @ 50 / 3 ENTER
Heads 1 to 10, 100% split delays 4s to 1s, 1s fade	1 > 10 @ FULL / 4 > 0 / 1
PC Keyboard THRU = '>' FULL = '#'	

· FX (Efekt)

Add FX Select heads,	FX <ADD FX>
Convert chase to FX CUE STK	<SHIFT + Make FX>
Force Cue to have no FX Select heads	<Add FX 0 Size>

· Playback (Taasesitus)

Step through Cue Stack	>
Step back up Cue Stack	(also SHIFT + >)
Go to next step without time	>>
Go back a step without time	<<
Reassert Playback	<<S> + FLASH button>
Take manual control of Playback	<S + move manual fader>
Change chase / FX speed live	<S + turn encoder X>
Go to Cue ID 2	<S> 2 ENTER
Release Playback with 3 sec time	<S> 3 <REL>
Release all Playbacks	SHIFT + RELEASE
Release all test Playbacks/Cues/Cue Stacks	CTRL + RELEASE.



Enter/exit Blind with 3 sec time 3 <BLIND>  
Make Cue Stack default all pages Change to Page 1, PLAYBACK, <Default Cue Stack>

· Loading Values into the Programmer (väärtuste laadimine programmeerimise)

Default all attribs Select heads,	LOCATE
Default position attribs Select heads	<POS + LOCATE>
Default colour attribs Select heads	<COLOR + LOCATE>
Default beam attribs Select heads	<BEAM + LOCATE>
Default intensity attribs Select heads	<INT + LOCATE>
Make active all attribs Select heads,	<* + SET>
Make active pos attribs Select heads,	<POS + SET>
Make active colour attribs Select heads,	<COLOR + SET>
Make active beam attribs Select heads,	<BEAM + SET>
Make active int attribs Select heads,	<INT + SET>
Load Cue from Playback	INC <S>
Load Cue ID 2	2 INC <S>
Load Cue at 40%	@ 40 INC <S>
Load Cue at current level	@ INC <S>
Load entire state of Cue Stack	ALL + INCLUDE
Load selected heads	<SHIFT + INC> <Selected Only> <S>
Load from DMX Select heads,	<CTRL + INC> ENTER
Snapshot output cues	PROG,<Snapshot>
intensity attribs	<INT + REM>
Remove all attribs	<* + REM>

· Recording Cues (Piltide salvestamine)

Record Cue on Playback	REC <S>
Record Cue ID 2.5	2.5 REC <S>
Record Cue to current Playback	REC ENTER
Record to Playback 2	REC 2 ENTER
Record to Cue ID 2.5 Playback	2 REC 2 / 2.5 ENTER
Record sel heads only	<SHIFT + REC> <Sel Only> <S>
Record sel attribs	<SHIFT + REC>, select attribs, <S>
Record merge	<+ + REC> <S>
Record remove	<- + REC> <S>
Record entire state of programmer	ALL + REC
Record Merge current Cue	<S> + REC
Record Merge current Cue	REC + UPD
Record Cue Only	/ + REC
Record Snapshot	* + REC

· Editing Cues (Piltide kohandamine)

Edit in Programmer	INC <S>, make change, UPDATE
Record merge Change vals in Prog,	<<S> + REC>
Rec merge all Cue Stack	<SHIFT + REC> <Record Merge> <S>
Rec remove all Cue Stack	<SHIFT + REC> <Record Remove> <S>
Remove Cue Stack	REM <S>
Remove Cue ID 2.5	REM 2.5 <S>
Copy Playback	COPY source <S> dest <S>

Copy Playback unlinked <SHIFT + COPY> source <S> dest <S>

· Palettes (Paletid)

Record Palette Select heads,	REC, select item
Re-record Palette Select heads,	REC, select item
Name Palette Type name,	SET
Name Palette (no keyboard)	SET SET, type name, sel item
Edit Palette Select heads,	INC, select item, make changes, UPD
Play Palette with 3 secs	3 select item
Play Palette with 3 secs fanned	3 * select item
Play Palette fan fade 0 to 3s	0 THRU 3 select item
Play fan delay 0 to 3s, 1s fade	0 THRU 3 / 1 select item
Copy Palettes to Playback	<SHIFT + cursor> to select Palettes, COPY <S>

· Information Windows (Informatsioonid aknad)

Additional Output Windows	1 OUT 2 OUT 3 OUT
Programmer Info Window	2 + PROG
Cue Stack Info Window	2 + CUE STACK

· Wing / Keypad short cuts (Tiiva/klahvisiku otseteed)

Select position palette	<POS + <S>>
Select colour palette	<COLOR + <S>>
Select beam palette	<BEAM + <S>>
Select position palette 4	POS 4 ENTER
Select colour palette 5	COLOR 5 ENTER
Select position 4 time 5 secs	POS 4 / 5 ENTER
Select position 4 time 5 secs fan	POS 4 / 5 * ENTER
Default intensity attribs	<ALL + LOCATE>
Make active intensity attribs	<ALL + SET>
Remove intensity attribs	<ALL + REMOVE>

· Console (Pult)

Start up	Start button on rear
Shut down	SETUP, <QUIT>
Soft reset	SETUP, <SHIFT + QUIT>
Calibrate touch screen	SETUP, <View Settings> <Cal Touch>
Hard reset	Hold rear reset button 5 seconds
Hard power off	Hold rear reset button 15 seconds
Lock/unlock console	<CTRL + SOFT button Encoder A>
Console lights on/off	<CTRL + SOFT button Encoder B>
Enter/exit test mode	<SHIFT + SHIFT>

· Cue Stack Macros (Pildi Hulga Makrod)

Activate Playback	A <Playback no>
Run Keyboard Macro	B <Macro no>
Release Playback	R <Playback no>
Activate Playback 100%	T <Playback no>

Release Playback 0%	U <Playback no>
Go Playback	G <Playback no>
Stop Playback	S <Playback no>
Choose Playback	C <Playback no>
Set level last Cue Stack activated	K <Level>
Set level current Playback	L <Level>
Set level of this Playback	M <Level>
Jump to Cue id current Playback	J <Cue Id>
Activates Cue Stack (Stack Store)	E <Qid from Stack Store>
Releases Cue Stack (Stack Store)	F <Qid from Stack Store>
Change Page	P <Page no> (0 is next)
Open view (window layout)	V <View no>
Set received time code	O <Time code>
Enable/disable time code gen	W <Enable> (1 enable, 0 dis)
Set current time code gen	Q <Time code>
Activate Playback 18 on wing 1	A1-18
Go on Playbacks 3 to 5	G3THRU5
Set the level of Playback 6 to 60%	C6L60