



1. Se familiariser avec l'interface de MagicQ

Toutes les consoles ChamSys MagicQ exécutent le même logiciel MagicQ, mais il existe quelques petites différences entre les interfaces à l'écran et la disposition des touches des gammes de consoles Compact et Stadium.

Vous trouverez ci-joint des exemples de configurations de consoles Compact et Stadium MagicQ, étiquetées pour vous aider à vous familiariser avec celles-ci



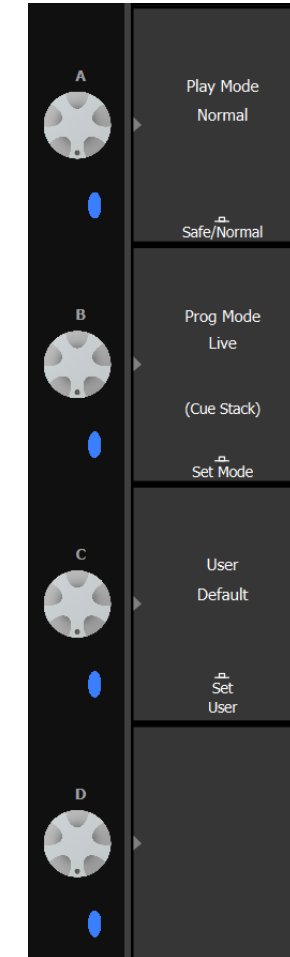
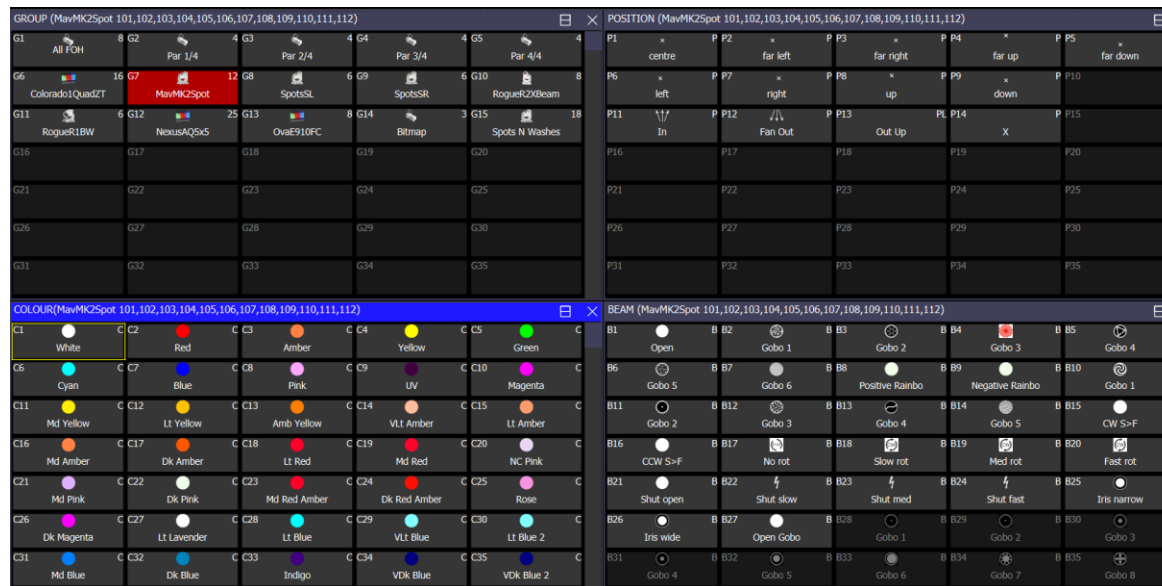
2. Points Commun:

- Un ou deux écrans tactiles internes, pour le contrôle de l'interface.
- Diverses touches, utilisées pour ouvrir des fenêtres et appliquer des commandes.
- Huit encodeurs rotatifs autour de l'écran de la console, pour le contrôle des paramètres.
- Une section Playback, composée de dix ou quinze touches S, Go et Pause, des faders de lecture et des touches Flash, le tout pour le contrôle de la liste de repères. *Notez que les consoles MQ50 et MQ70 **n'ont pas de** touches S. Pour ces consoles, les mêmes fonctions sont disponibles via les légendes à l'écran.*
- Un fader Grand Master, pour un contrôle global du niveau de sortie.
- Un ou deux crossfaders à utiliser comme fondus enchaînés manuels, ou d'autres fonctions, et certaines consoles ont également un sub-master, pour le contrôle du niveau de lecture.



3. Fenêtre de vues:

- Pression sur l'attribut que l'on veut à l'écran
- Identification de la fenêtre active car surbrillance bleue en haut
- Soft Buttons autour de l'écran change en fonction de l'attribut sélectionné,
- Modification de la taille de la fenêtre en appuyant sur cette icône



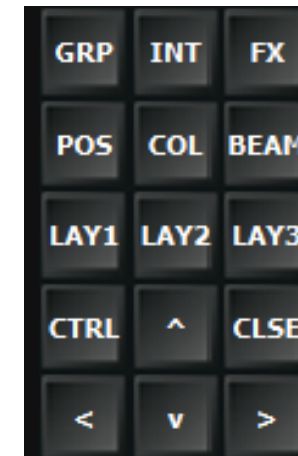
3. Fenêtre de vues:

- Modification de la taille de la fenêtre
 - Soit en double cliquant sur la partie en bleu de la fenêtre que l'on souhaite modifier
 - Soit en cliquant sur le double rectangle en haut à droite de la fenêtre 
 - Choisir la taille que vous souhaitez
 - Pour enregistrer la vue, appuyer sur la touche RECCORD puis la touche LAY 3

Il y a 3 Layouts disponible directement LAY 1 / LAY 2 / LAY 3

Si vous faites SHIFT + LAY1 vous accédez au LAY4

SHIFT + CLOSE: ferme toutes les fenêtres à l'écran

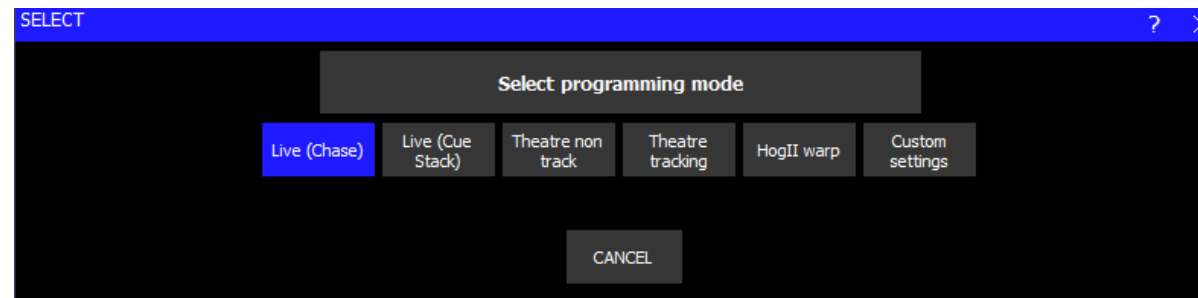


4. Premiers pas avec MagicQ:

- Avant de programmer un nouveau show, vous devez effacer toute la programmation précédente



- Dans la fenêtre de SETUP, appuyez sur le soft button NEW SHOW. Lorsqu'on vous demande de confirmer, sélectionnez OUI. Vous serez alors invité à indiquer le mode que vous souhaitez utiliser.



- Vous avez le choix entre cinq options. Quel que soit le mode que vous choisissiez initialement, les paramètres peuvent être modifiés à tout moment à partir de la fenêtre de configuration à l'aide du Soft Button de l'encodeur B.

4. Premiers pas avec MagicQ:

Live (Chase)

Les Faders activent les Cue Stacks. Lors de l'enregistrement, toutes les données du programmeur sont stockées dans des cues enregistrés. Lors de l'enregistrement de plusieurs cues sur des playbacks, la valeur par défaut est un chaser.

Live (Cue Stack)

Les faders activent les Cue Stacks. Lors de l'enregistrement, toutes les données du programmeur sont stockées dans des cues enregistrés. Lors de l'enregistrement de plusieurs cues sur des playbacks, la valeur par défaut est un Cue Stack.

Theatre non-Track

Les Faders ne fonctionnent que pour les niveaux. Lors de l'enregistrement, toutes les données du programmeur sont stockées dans des cues enregistrés. Lors de l'enregistrement de plusieurs cues sur des playbacks, la valeur par défaut est Cue Stack.

Theatre Tracking

les faders ne fonctionnent que sur les niveaux. Lors de l'enregistrement dans le programmeur, seules les données qui ont changé depuis le dernier enregistrement sont stockées dans les cues enregistrés.

Lors de l'enregistrement de plusieurs cues sur des playbacks, la valeur par défaut est Cue Stack.

Hog II warp

Comme Theatre Tracking, mais avec quelques fonctionnalités supplémentaires pour rendre la programmation plus familière aux utilisateurs de Hog II. Lors de l'enregistrement de plusieurs cues lors de lectures, la valeur par défaut est Cue Stack.

Custom Settings

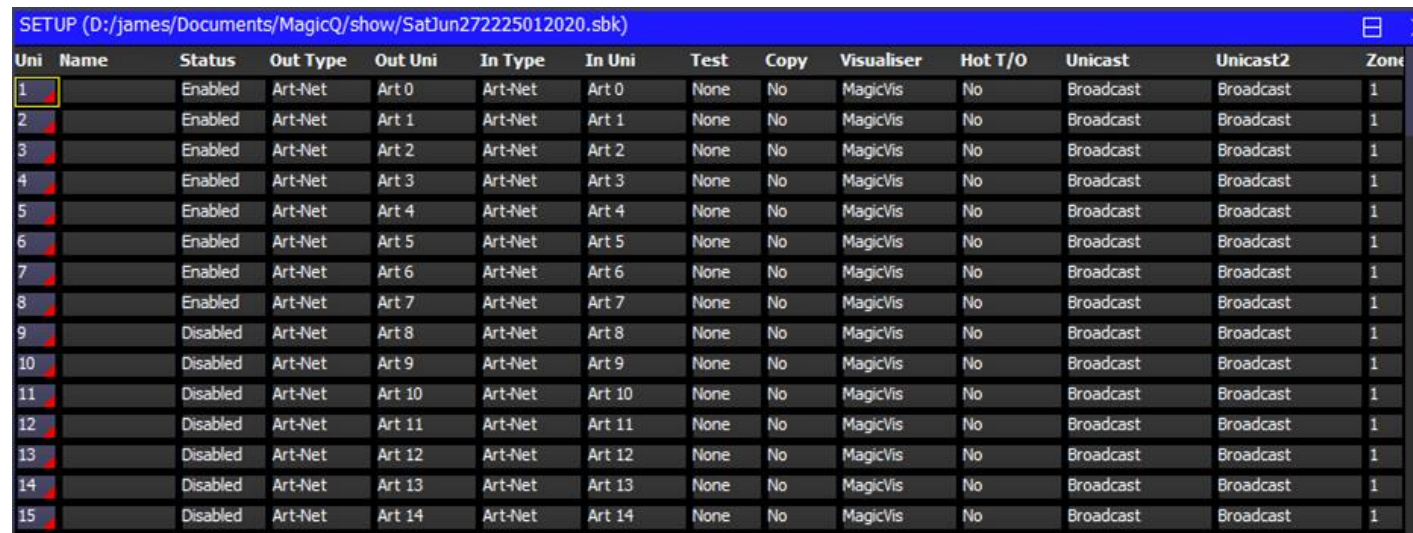
Permet à l'utilisateur de sélectionner les paramètres enregistrés sur un autre fichier show.

4. Premiers pas avec MagicQ:

Démarrage des sorties DMX

Avant de pouvoir contrôler les projecteurs, vous devez d'abord configurer les sorties DMX. Ceux-ci peuvent être configurés dans la fenêtre View DMX I/O (Setup > VIEW DMX I/O).

La fenêtre View DMX I/O permet de modifier les entrées et sorties des 64 univers du logiciel. Pour générer l'Art-Net sur un univers, activez-le et assurez-vous que le type de sortie est défini sur Art-Net.



Uni	Name	Status	Out Type	Out Uni	In Type	In Uni	Test	Copy	Visualiser	Hot T/O	Unicast	Unicast2	Zone
1		Enabled	Art-Net	Art 0	Art-Net	Art 0	None	No	MagicVis	No	Broadcast	Broadcast	1
2		Enabled	Art-Net	Art 1	Art-Net	Art 1	None	No	MagicVis	No	Broadcast	Broadcast	1
3		Enabled	Art-Net	Art 2	Art-Net	Art 2	None	No	MagicVis	No	Broadcast	Broadcast	1
4		Enabled	Art-Net	Art 3	Art-Net	Art 3	None	No	MagicVis	No	Broadcast	Broadcast	1
5		Enabled	Art-Net	Art 4	Art-Net	Art 4	None	No	MagicVis	No	Broadcast	Broadcast	1
6		Enabled	Art-Net	Art 5	Art-Net	Art 5	None	No	MagicVis	No	Broadcast	Broadcast	1
7		Enabled	Art-Net	Art 6	Art-Net	Art 6	None	No	MagicVis	No	Broadcast	Broadcast	1
8		Enabled	Art-Net	Art 7	Art-Net	Art 7	None	No	MagicVis	No	Broadcast	Broadcast	1
9		Disabled	Art-Net	Art 8	Art-Net	Art 8	None	No	MagicVis	No	Broadcast	Broadcast	1
10		Disabled	Art-Net	Art 9	Art-Net	Art 9	None	No	MagicVis	No	Broadcast	Broadcast	1
11		Disabled	Art-Net	Art 10	Art-Net	Art 10	None	No	MagicVis	No	Broadcast	Broadcast	1
12		Disabled	Art-Net	Art 11	Art-Net	Art 11	None	No	MagicVis	No	Broadcast	Broadcast	1
13		Disabled	Art-Net	Art 12	Art-Net	Art 12	None	No	MagicVis	No	Broadcast	Broadcast	1
14		Disabled	Art-Net	Art 13	Art-Net	Art 13	None	No	MagicVis	No	Broadcast	Broadcast	1
15		Disabled	Art-Net	Art 14	Art-Net	Art 14	None	No	MagicVis	No	Broadcast	Broadcast	1

REMARQUE : Pour les initiations ChamSys, cette section a déjà été configurée pour vous. Il n'est pas nécessaire de modifier les paramètres de cette fenêtre

4. Premiers pas avec MagicQ:

Si vous utilisez des boîtiers de conversion Ethernet vers DMX512, vous devrez configurer les boîtiers pour qu'ils répondent au protocole Art-Net et à l'univers Art-Net correct.

Avec les Node ChamSys GeNetix, vous devez configurer les sorties en Art-Net celui de gauche pour le protocole Art-Net et celui de droite pour l'univers Art-Net. L'interface va ensuite décoder les univers Art-Net à partir de ce protocole et de cet univers Art-Net.

L'univers Art-Net est le même que celui défini dans les DMX I/O « Out Uni » et « In Uni » si vous n'utilisez qu'une seule interface Ethernet vers DMX512, vous pouvez utiliser l'univers 0. Notez que les univers Art-Net commencent à partir de 0 et non de 1.

Dans la plupart des réseaux, l'univers Art-Net est défini sur 0 (vous pouvez changer cela sur MagicQ en spécifiant par exemple 2-0 dans le champ Out Uni pour sélectionner le Sub-Net 2 univers 1).

5. Patching:

- Patcher des projecteurs
 - Cliquez sur PTCH
 - Pour les projecteurs traditionnels, Generic Led, cliquez sur CHOOSE DIM/MEDIA
 - Pour les projecteurs par fabricant, cliquez sur CHOOSE HEAD
 - Une fois le projecteur choisis et son mode, cliquez sur PATCH IT

La syntaxe pour patcher les projecteurs est la suivante :

<nombre de projecteurs> @ <univers> - <channel> / <offset>



Exemples:

- Pour patcher 5 projecteurs sur la console univers 2 canal 1 entrez : 5 @ 2 – 1
- Pour patcher 5 projecteurs sur le channel 1 de l'univers 2 avec un offset de 20, entrez : 5 @ 2 – 1 / 20

6. Sélection des projecteurs et de palettes via le pavé numérique:

La sélection des projecteurs à l'aide du pavé numérique nécessite une connaissance des numéros des projecteurs. Ceux-ci sont visibles dans la fenêtre Patch, sous la colonne « Hd no ».

Ceux-ci peuvent être modifiés sur n'importe quel nombre que vous souhaitez.

- Pour sélectionner les projecteurs à l'aide du pavé numérique, tapez-le(s) numéro(s) de projecteur(s), suivi de @@ pour terminer la sélection. La touche 'THRU' est utilisée pour sélectionner tous les projecteurs entre les deux.

Exemples:

- Pour sélectionner uniquement le projecteur 1, tapez : 1 @ @
- Pour sélectionner les projecteurs 1 à 10, saisissez : 1 THRU 10 @ @

Les touches + et – peuvent être utilisées pour ajouter ou retirer des projecteurs de la sélection.

Exemples:

- Pour sélectionner les projecteurs 1 à 10 et les projecteurs 20 à 30, tapez : 1 THRU 10 + 20 THRU 30 @ @
- Pour sélectionner les projecteurs 1 à 10, mais pas le projecteur 8, saisissez : 1 THRU 10 – 8 @ @

7. Réglage des niveaux d'intensité des projecteurs:

Le niveau d'intensité des projecteurs peut également être réglé à partir du pavé numérique.

Pour définir l'intensité, saisissez les numéros pour sélectionner les projecteurs pour lesquelles vous souhaitez définir l'intensité, suivis d'un seul @ et du niveau d'intensité à définir, sous forme de pourcentage.

La touche 'FULL' est utilisée pour une intensité de 100%.

Exemples:

- Pour régler les projecteurs de 1 à 10 à 40 % d'intensité, entrez : *1 THRU 10 @ 40*
- Pour régler les projecteurs de 1 à 10 et de 20 à 30 à 100 % d'intensité, entrez : *1 THRU 10 + 20 THRU 30 @ FULL*

Il est également possible d'ajouter de l'intensité à la valeur actuelle des projecteurs.

Exemple:

- Pour régler les faces de 100 à 110 à 10 % de plus que leur valeur actuelle, entrez : *100 THRU 110 @ + 10*

MagicQ prend également en charge la saisie de touches de style théâtre.

Exemples:

- Vous pouvez régler le projecteur de 1 à 40% en tapant : *1 @ 4*
- Vous pouvez régler le projecteur de 1 à 4% en tapant : *1 @ .4 OU 1 @ 04*

8. Sélection de groupes et de palettes à l'aide du pavé numérique:

Les groupes et les palettes sont sélectionnables via le pavé numérique de la même manière que les projecteurs.

Dans ce cas, vous aurez besoin de connaître les numéros des groupes ou des palettes que vous souhaitez sélectionner.

Ceux-ci peuvent être affichés dans le coin supérieur gauche d'un groupe ou d'une palette.

Le numéro sera précédé d'une lettre indiquant la fenêtre.

Par exemple: G1 serait le groupe 1, tandis que C1 serait la couleur 1.

Pour sélectionner un groupe ou une palette, appuyez d'abord sur le bouton de sélection de la fenêtre correspondant, puis sur le numéro du groupe ou de la palette. Appuyez sur ENTER pour terminer la sélection.

Exemples:

- Pour sélectionner le groupe 10, saisissez : GROUPE 10 ENTER
- Pour sélectionner les groupes 1 à 10, saisissez : GROUPE 1 THRU 10 ENTER
- Pour sélectionner la palette Position 5, saisissez : POSITION 5 ENTER
- Pour sélectionner la position 5 et la couleur 20, saisissez : POSITION 5 COULEUR 20 ENTER
- Pour sélectionner le groupe 10 et les régler sur la Couleur 5 et Beam 10 : GROUPE 10 COULEUR 5 BEAM 10 ENTER

Les touches + et – peuvent également être utilisées pour ajouter ou supprimer des groupes/palettes à la sélection, comme c'est possible avec les projecteurs.



8. Sélection de groupes et de palettes à l'aide du pavé numérique:

Exemples de combinaisons de sélection

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples plus spécifiques de combinaisons de sélection possibles.

Pour sélectionner le groupe 10, réglez-le sur 50 % d'intensité et réglez la palette de couleurs 5, entrez :

GROUP 10 @ 50 COULEUR 5 ENTER

Pour sélectionner les projecteurs 1 à 10, réglez-les sur 100 % d'intensité et définissez la palette Position 10, entrez :

1 THRU 10 @ FULL POSITION 10 ENTER

Pour sélectionner les têtes 1 à 10, mais pas 8, réglez-les sur 100 % d'intensité, réglez la position 5 et le Beam 10, entrez :

1 THRU 10 – 8 @ FULL POSITION 5 BEAM 10 ENTER

Remarque : Pour entrer toutes les commandes simultanément, l'option « Auto enter on keypad intensity set » qui se trouve sous SETUP > View Settings > Keypad Encoders doit être réglée sur NO. S'il est réglé sur YES, les niveaux d'intensité seront définis dès qu'ils sont entrés, plutôt que lorsque vous appuyez sur ENTER.

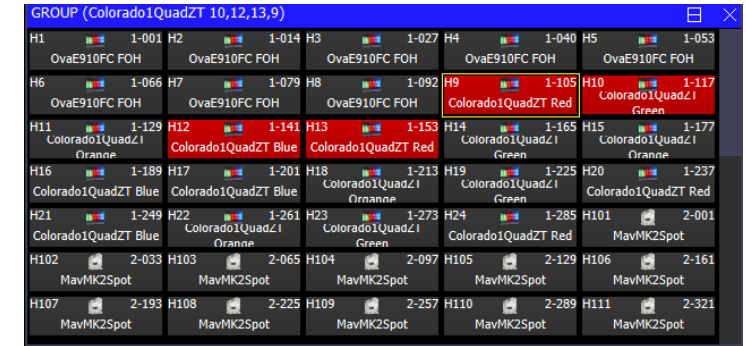
9. Enregistrements de groupes:

MagicQ génère automatiquement un groupe pour tous les projecteurs d'un type particulier, lorsqu'il est Patché.

De plus, de nouveaux groupes peuvent être facilement enregistrés.

La fenêtre de groupe comporte trois vues :

- *VIEW GROUPS* permet de sélectionner des projecteurs à l'aide de groupes
- *VIEW HEADS* permet de sélectionner individuellement les projecteurs.
- *VIEW ELEMENTS* permet de sélectionner individuellement des éléments dans les projecteurs et les groupes de projecteurs.

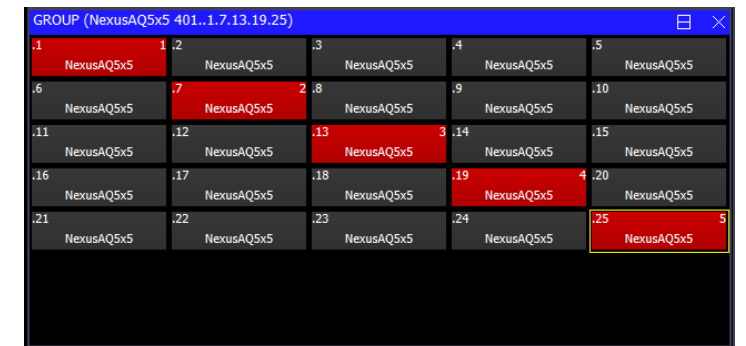


Pour enregistrer un groupe, sélectionnez les projecteurs ou les éléments que vous souhaitez ajouter à un groupe, à l'aide de la vue VIEW HEADS de la fenêtre Groupe.

Sélectionnez les projecteurs que vous souhaitez avoir dans votre groupe en maintenant la touche SHIFT enfoncée

Puis en sélectionnant les projecteurs, car cela vous permet de sélectionner plusieurs projecteurs et éléments

Passez à la vue VIEW GROUPS, puis appuyez sur RECORD, puis sélectionnez le groupe que vous souhaitez enregistrer en appuyant sur l'écran tactile, puis en appuyant sur ENTER.



Les groupes peuvent être sélectionnés via l'écran tactile ou également à l'aide du raccourci <group n°> **

10. Indices d'enregistrement:

La sélection d'un groupe de projecteurs et leur localisation amènera ces projecteurs à leur valeur de localisation (par exemple, DIMMER à 100%, PAN/TILT à 50/50, WHITE OPEN, SHUTTER OPEN), appuyer sur LOCATE active également tous les attributs du projecteur dans le programmeur.

Les attributs sont classés en quatre types : Intensité, Position, Couleur et Beam.

Sur MagicQ, il y a une fenêtre pour chacun de ces types d'attributs.

Pour modifier les attributs des projecteurs, sélectionnez les projecteurs, puis ouvrez la fenêtre souhaitée.

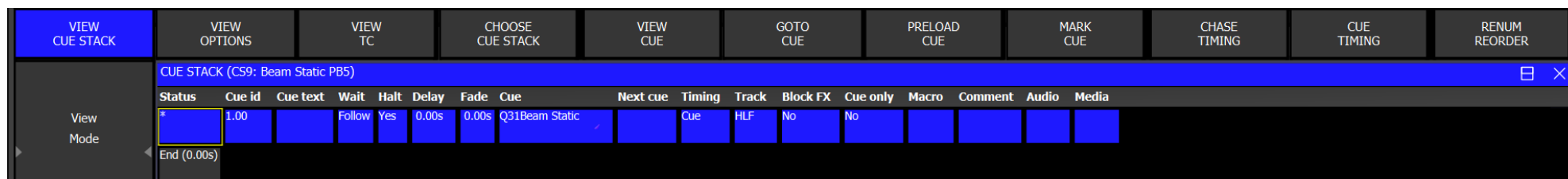
Par exemple, la fenêtre Position pour le contrôle PAN/TILT.

Pour enregistrer un attribut, choisissez d'abord ce que vous voulez enregistrer dans le programmeur

Puis appuyez sur RECORD et appuyez une fois sur le playback Touche S dans lequel vous souhaitez enregistrer votre Cue.

Pour tester la Cue, vider le programmeur en appuyant sur CLEAR, puis monter le fader du playback ou appuyer sur le bouton flash

Quand vous avez enregistré plusieurs Cues dans un playback, vous pouvez le modifier en appuyant deux fois sur la case du playback et choisir de le mettre en CHASE TIMING ou CUE TIMING





11. Les Palettes:

Enregistrement et programmation avec des palettes

Une palette est une combinaison stockée d'attributs qui peuvent être utilisés et rappelés dans la programmation du Show.

Les palettes sont un excellent moyen de créer des Cues et des Cues Stacks de manière modulaire.

Pour enregistrer une sélection d'attributs favoris dans une palette (par exemple, un gobo rotatif avec un prisme), modifiez d'abord les attributs aux valeurs que vous souhaitez enregistrer, puis appuyez sur la touche RECORD et sélectionnez l'endroit de palette que vous souhaitez enregistrer.

Par défaut, seuls les attributs Position sont stockés dans les Palettes de Position, les attributs de Couleur dans les Palettes de Couleurs, etc.

Les options d'enregistrement (SHIFT + REC) peuvent être utilisées pour modifier manuellement les attributs enregistrés.

11. Les Palettes:

Application de palettes avec des temps et des décalages

Lors de la sélection d'une palette, il est possible de l'appliquer sur une période de temps. Si vous entrez un nombre (secondes) avant de sélectionner la palette, la sélection se fera en fade pendant la durée saisie

Par exemple : 3 <Palette de positions> la position Fade en 3 secondes.

Les palettes peuvent également être décalées sur une sélection de projecteurs à l'aide des raccourcis suivants :

Commander	Sortie
< temps>*	Temps de Fade sur les projecteurs sélectionnés
< temps >*/	Fade inversé
< temps >*+	Dans le sens extérieur intérieur
<temps>*-	Dans le sens intérieur extérieur
< temps >*.	Aléatoire
*	Utiliser le Fade du dernier Fade

12. La modification de Cue:

en Include:

Vous souhaitez éditer un Cue qui est dans un Cue Satck en la chargeant dans le programmeur.

Vous modifiez ensuite le Cue dans le programmeur.

Enfin, vous mettez à jour les modifications sur le Cue.

Pour charger le Cue dans le programmeur, vous lancez votre Cue que vous souhaitez modifier.

Ensuite, vous appuyez sur INC et sur le bouton Select du Playback.

MagicQ confirme le Cue que vous avez inclus avec un message dans la fenêtre de commande et également un rappel dans la fenêtre d'état à côté de l'horloge.



LAPTOP-3J17NIPK 21 Mar 2024 07:55:33 1.9.5.4

P1 Add Inc PB4 step id 1.00

Included Cue ID 1.00, PB4 (Q28) into the programmer

>

Pour Updater un Cue du programmeur vers le playback que vous avez chargé, appuyez sur le bouton UPD.

Ensuite appuyez sur CLR pour Clearer le programmeur



12. La modification de Cue:

en Update:

Lancez le playback avec le Cue que vous souhaitez modifier.

Activer le Cue que vous souhaitez modifier.

Modifiez maintenant les attributs dans le programmeur.

Pour enregistrer les attributs modifiés, maintenez enfoncée la touche S (ou la légende de lecture à l'écran) du playback et appuyez sur RECORD.

Lorsque vous utilisez MagicQ PC, vous pouvez le faire en appuyant sur RECORD puis sur UPDATE.



12. La modification de Cue:

en Merge:

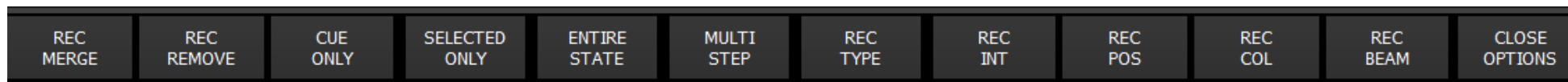
Pour Merger des modifications de plusieurs attributs, utilisez les options d'enregistrement avancées.

Activez Le playback avec les Cues que vous souhaitez modifier.

Effectuez ensuite les modifications dans le programmeur.

Appuyez maintenant sur SHIFT + RECORD.

Sélectionnez REC MERGE



Ouvrez maintenant la fenêtre Cue Stack en appuyant sur le bouton Cue Stack Window et sélectionnez le Cue que vous souhaitez Merger.

Il existe des raccourcis pour sélectionner les modes RECORD MERGE et RECORD REMOVE.

Maintenez + et appuyez sur RECORD pour RECORD MERGE et maintenez – et sur RECORD pour RECORD REMOVE.



13. Contrôle du Projecteur:

Sur MagicQ, vous pouvez faire une sous-sélection des projecteurs actuellement sélectionnées.

Par exemple, si vous avez sélectionné les projecteurs 1 à 12, vous pouvez sélectionner chacun des projecteurs à tour de rôle en appuyant sur les boutons Next Head ou Previous Head.

La sous-sélection est contrôlée par les boutons – NEXT HEAD, PREVIOUS HEAD, SINGLE, ALL, ODD/EVEN,

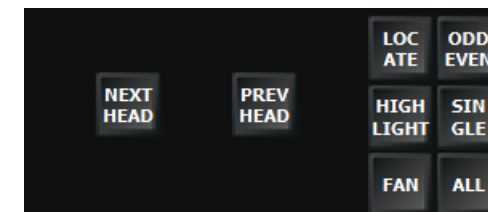
Pour sélectionner un seul projecteur parmi les projecteurs actuellement sélectionnés, appuyez sur Next ou Single.

Appuyez sur ALL pour récupérer tous les projecteurs sélectionnés.

Pour sélectionner toutes les projecteurs Paire, appuyez sur ODD/EVEN.

Appuyez à nouveau sur ODD/EVEN pour sélectionner les projecteurs impairs.

Appuyez sur ALL pour resélectionner tous les projecteurs .



13. Contrôle du Projecteur:

Contrôle de projecteur multi-éléments

La commande « . » est universellement utilisée pour sélectionner des éléments de plusieurs projecteurs. L'élément répété d'un multi-élément est indexé .1, .2, .3, etc.

La partie principale d'un projecteur multi-éléments est indexée sous la forme .0. Notez que si un projecteur multi-éléments n'a pas de partie principale (MAIN) - c'est-à-dire qu'il s'agit simplement d'un projecteur, alors il n'y a pas d'élément .0.

Les commandes +, - et THRU (>) peuvent être utilisés pour sélectionner plus d'un élément d'un projecteur multi-éléments. Ceci est particulièrement utile pour les projecteurs multi-éléments, les panneaux LED et les barres leds.

Les éléments du projecteur peuvent également être sélectionnés à l'aide de la vue VIEW ELEMENTS de la fenêtre Groupe. Comme pour les groupes, maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur les éléments choisis dans cette vue pour sélectionner l'élément de ce projecteur à programmer.

VIEW GROUPS	VIEW HEADS	VIEW ELEMENTS	LTP LOCATE	INT @ FULL	LOCATE
All Heads	GROUP (NexusAQ5x5 401,402,403,404,405,406,407,408,409,410,411,412,413,414,415,416,417,418,419,420,421,422)				
	.1 NexusAQ5x5	.2 NexusAQ5x5	.3 NexusAQ5x5	.4 NexusAQ5x5	.5 NexusAQ5x5
	.6 NexusAQ5x5	.7 NexusAQ5x5	.8 NexusAQ5x5	.9 NexusAQ5x5	.10 NexusAQ5x5
	.11 NexusAQ5x5	.12 NexusAQ5x5	.13 NexusAQ5x5	.14 NexusAQ5x5	.15 NexusAQ5x5
	.16 NexusAQ5x5	.17 NexusAQ5x5	.18 NexusAQ5x5	.19 NexusAQ5x5	.20 NexusAQ5x5
	.21 NexusAQ5x5	.22 NexusAQ5x5	.23 NexusAQ5x5	.24 NexusAQ5x5	.25 NexusAQ5x5
	.26 NexusAQ5x5	.27 NexusAQ5x5	.28 NexusAQ5x5	.29 NexusAQ5x5	.30 NexusAQ5x5

14. Les Effets:

Pour appliquer un effet à certains projecteurs , sélectionnez-les dans la Fenêtre de groupe, puis appuyez sur le Soft Button ADD FX. MagicQ regroupe les effets en 8 catégories :

- Basé sur les attributs (4) : Intensité, Position, Couleur et Beam.
- Effets USER : effets créés par l'utilisateur.
- Any Attribut: Effets basés sur la forme d'onde qui peuvent être appliqués à n'importe quel attribut spécifique du projecteur.
- OLD : Anciens effets.
- Pixel Map: comme la catégorie « Any Attribut» (où un effet peut être sélectionné et appliqué à un attribut), elles sont utilisées pour générer des effets simples avec Pixel Mapping.

Vous pouvez appliquer plusieurs effets à un projecteur, à condition que l'effet utilise des attributs différents - par exemple, vous pouvez mélanger un PAN SIN avec un TILT SIN.





14. Les Effets:

Certains effets ne sont pas spécifiques à des attributs particuliers du projecteur, ceux-ci sont marqués d'un astérisque - par exemple Ramp, Sine et Cosinus.

Lorsque l'un d'entre eux est sélectionné, vous êtes invité à indiquer l'attribut auquel vous souhaitez appliquer l'effet.

Par exemple, vous pouvez programmer un circle à l'aide d'un sinus sur l'attribut Pan et d'un cosinus sur l'attribut Tilt.

Alternativement, vous pouvez simplement utiliser le circle FX !

Une fois ajouté, vous pouvez modifier n'importe lequel des paramètres de l'effet dans la fenêtre du programmeur, FX VIEW.

À l'aide des encodeurs et des colonnes, vous pouvez modifier les paramètres de l'effet de la vitesse à la taille.

La colonne ADD spécifie comment les effets sont ajoutés au niveau de base des attributs, ce qui peut être utile si l'intensité du projecteur était déjà dans le programmeur.

La colonne DIR, permet de spécifier le sens que vous souhaitez imposer à l'effet, en cliquant sur la case vous pouvez changer cette direction: Fwd/Bkwd/Centre In/Centre Out/Rnd/etc,



15. Les Groupes Masters:

Méthode 1

Enregistrez un seul Cue sur un Playback contenant les projecteurs et les attributs que vous souhaitez contrôler.

Une fois le cue enregistré, allez dans les options Cue Stack, onglet Fonction, et définissez l'option appropriée.

Vous pouvez utiliser l'une ou l'autre des options suivantes ou une combinaison de celles-ci :

- « Cue Stack is an Intensity Master » - Pour le contrôle de l'intensité principale sur les projecteurs enregistrées.
- « Cue Stack is a Size Master » - Pour contrôler la taille des effets pour les canaux enregistrés.
- « Cue Stack is a Speed Master » - Pour contrôler la vitesse des effets pour les canaux enregistrés.

Une fois configuré, activez le master en appuyant sur la touche GO pour ce playback.

Lorsqu'il est actif, le fader aura le contrôle du groupe de projecteurs et les attributs enregistrés.

Montez le fader pour régler le niveau souhaité.

Pour empêcher le master d'avoir un effet, sélectionnez le playback et appuyez sur la touche REL (release).



15. Les Groupes Masters:

Exemple :

Pour créer un master permettant de contrôler la vitesse des effets de mouvement à l'aide des canaux Pan et Tilt sur les Spots : sélectionnez le groupe Spot, modifiez les valeurs pour PAN et TILT uniquement (n'utilisez PAS Locate) et enregistrez-les dans un playback.

Le PAN et TILT peuvent être à n'importe quel niveau ; Les canaux ont juste besoin d'être dans le programmeur lors de l'enregistrement du Cue.

Vous ne devez pas utiliser Locate lorsque vous faites cela, car cela ajoutera tous les attributs dans le programmeur.

Enfin, allez dans les options Cue Stack, onglet Fonction, et définissez l'option « Cue Stack is a Speed Master » sur YES.

Activez avec la touche GO pour activer ce groupe master.



15. Les Groupes Masters:

Méthode 2

Enregistrez un Cue vide (avec le programmeur vide et aucun projecteur sélectionné) sur un Playback et allez dans les options Cue Stack, onglet Function.

Ici, définissez d'abord l'ID de groupe que vous souhaitez contrôler (voir la fenêtre Groupe pour l'ID du groupe, par exemple, G7). Entrez uniquement le numéro (par exemple, 7).

Dans l'option suivante, sélectionnez les attributs de groupe que vous souhaitez contrôler (par exemple, PAN).

Enfin, définissez l'une des 3 options principales (mentionnées dans la méthode 1).

Activez et releaser pour contrôler, comme ci-dessus.

Cue Stack is an Intensity Master	No
Cue Stack is a FX Size Master	Yes
Cue Stack is a FX Speed Master	No
Group ID (0 is not used)	G7 MavMK2Spot
Group attributes	Pan
Intensity Master to 200%	No

16. Les Options de lecture:

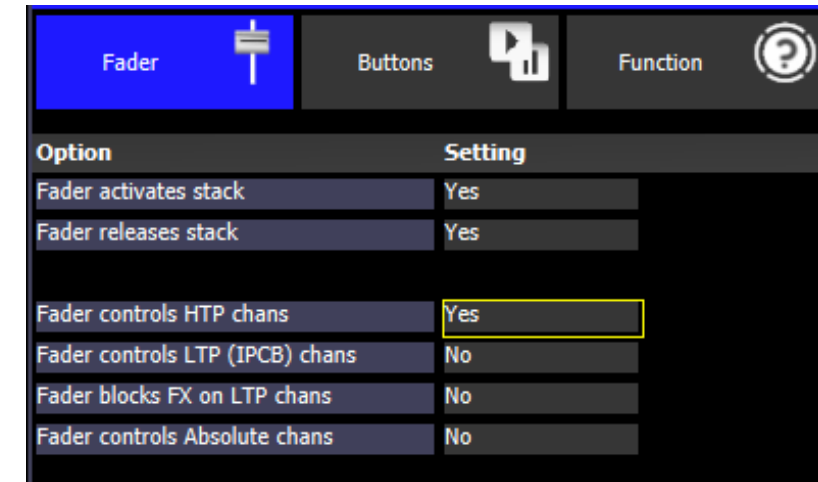
Fader Controls LTP Channel

Dans la fenêtre Options du Cue Stack, sous l'onglet Playback, il est possible de configurer le fader pour qu'il contrôle les canaux LTP.

Par défaut, le fader ne contrôle que les canaux HTP.

Le contrôle des canaux LTP peut être utile, par exemple, pour créer un fader que vous pouvez utiliser pour faire passer progressivement les projecteurs de leur position actuelle à une nouvelle position.

Un changement de couleurs pour qu'un Fade de couleurs se fasse entre les deux.



16. Les Options de lecture:

Le HTP ? LTP?

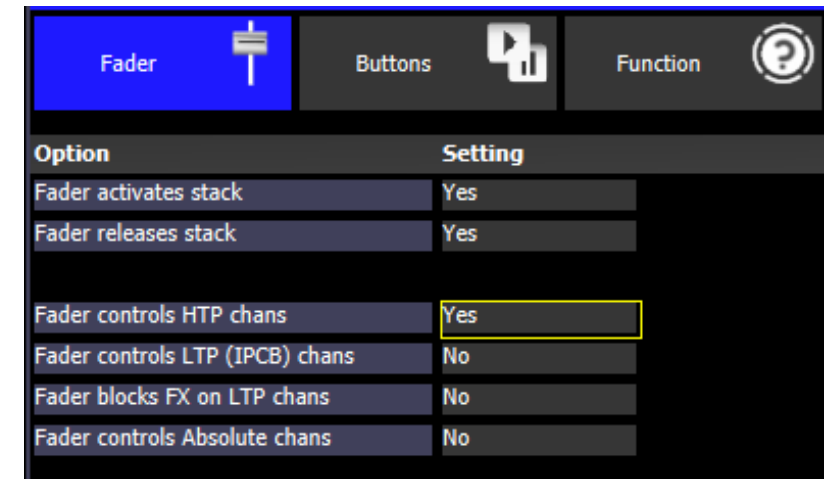
HTP est l'abréviation de « highest takes precedence » (le plus élevé a la priorité), tandis que LTP signifie « latest takes precedence » (le plus récent a la priorité).

Cela signifie que lorsque vous avez deux Cues distincts utilisant le même canal HTP, celui réglé sur le niveau supérieur aura la priorité sur le niveau inférieur.

Avec les canaux LTP, le dernier signal activé aura immédiatement la priorité sur le signal précédent référençant les mêmes canaux LTP.

Dans MagicQ, seuls les canaux Dimmer/Intensity sont généralement réglés sur HTP, tandis que tous les canaux sont LTP.

Dans la fenêtre Options de la Cue Stack, sous l'onglet Playback, il est possible de régler le fader pour contrôler la taille et/ou la vitesse de n'importe quel effet enregistré sur ce playback.

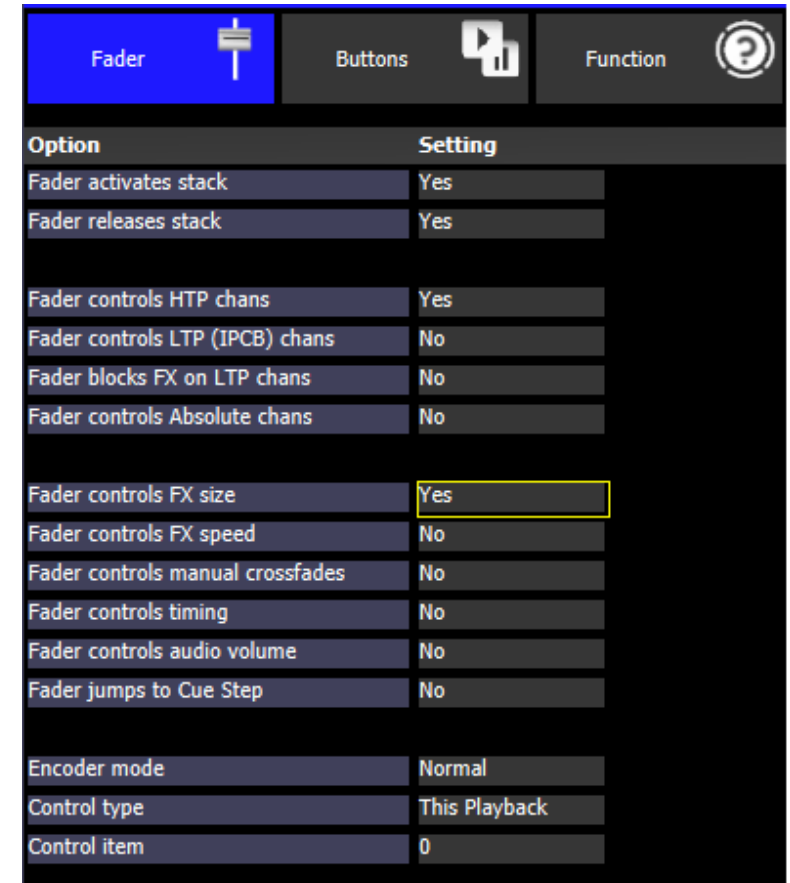


16. Les Options de lecture:

Fader Controls Fx Size & Speed

Dans la fenêtre View Options du Cue Stack, il est possible que le fader fasse varier la taille et/ou la vitesse de l'effet enregistré dans le playback.

C'est la solution la plus rapide quand vous souhaitez que le fader contrôle la vitesse et/ou la taille de votre effet uniquement dans ce playback, plutôt que dans tous les Cues faisant référence à certains canaux, comme c'est le cas pour le Group Master.



16. Les Options de lecture:

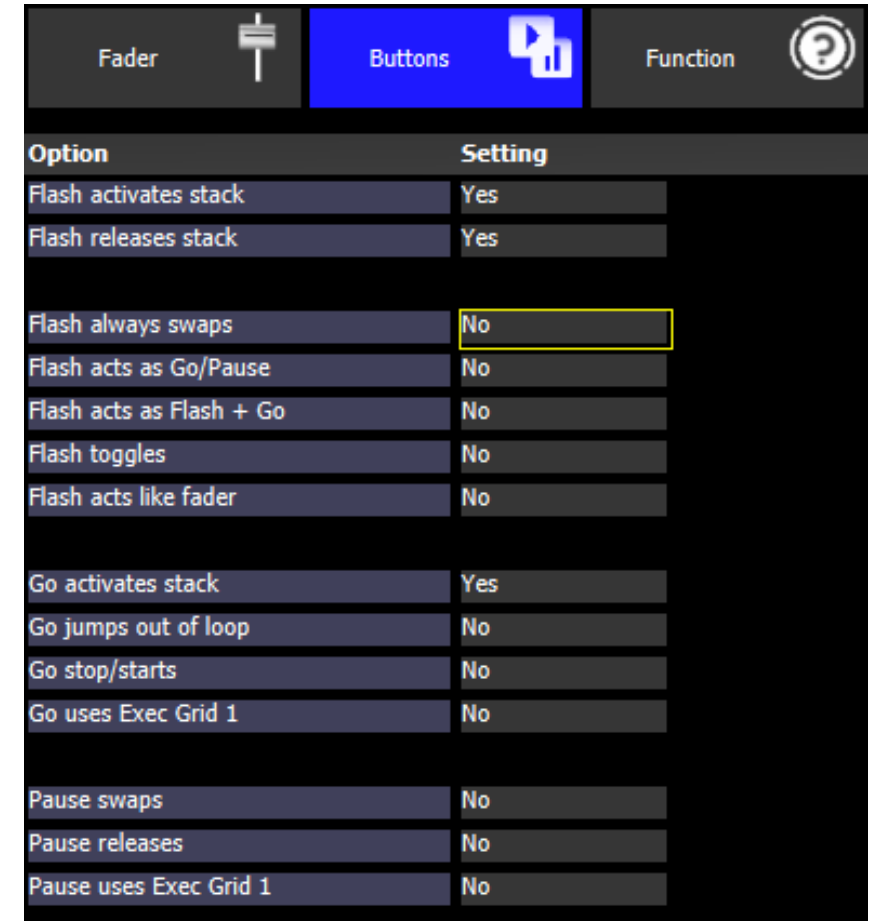
ADD / SWAP

Détermine ce qui se passe lorsqu'un bouton FLASH est enfoncé.

En mode ADD, la lecture de la touche Flash est ajoutée à la sortie.

En mode Swap, cependant, la lecture est ajoutée, tandis que tous les autres playbacks sont mis sur 0% d'intensité.

Les playbacks individuellement peuvent être configurés pour toujours permuter dans l'onglet Buttons Options de Cue Satck,



Option	Setting
Flash activates stack	Yes
Flash releases stack	Yes
Flash always swaps	No
Flash acts as Go/Pause	No
Flash acts as Flash + Go	No
Flash toggles	No
Flash acts like fader	No
Go activates stack	Yes
Go jumps out of loop	No
Go stop/starts	No
Go uses Exec Grid 1	No
Pause swaps	No
Pause releases	No
Pause uses Exec Grid 1	No

16. Les Options de lecture:

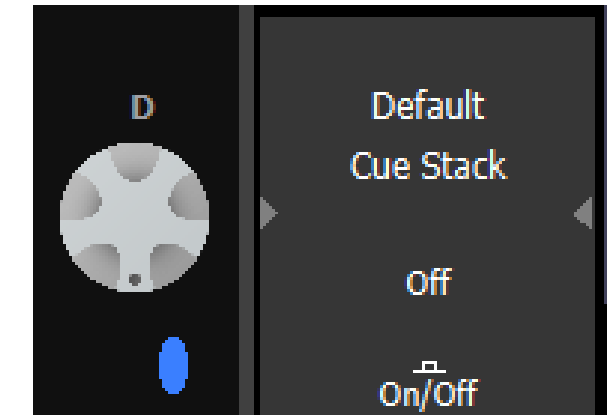
Default Cue Stacks

Sur la page 1 peut être activée sur toutes les pages de playback en réglant l'option « Default Cue Stack », qui se trouve sur l'encodeur D dans la fenêtre de playback (appuyez sur la touche Lecture). Sélectionnez la lecture souhaitée, puis activez l'option.

Vous devriez voir « DEF » apparaître dans la légende du playback, pour vous indiquer qu'il s'agit maintenant d'un playback par défaut.

Notez que cela ne fonctionnera qu'avec les playbacks de la page 1, et que les Cues existants enregistrés sur ce même playback sur d'autres pages ne seront pas supprimés.

Le Cue Stack par défaut n'apparaîtra que sur les playbacks suivants vides.



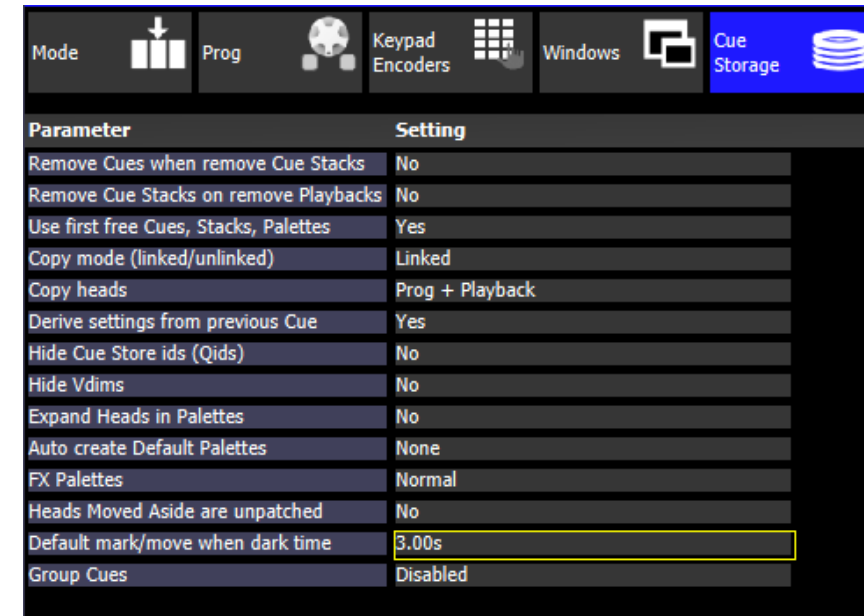
17. Cue Stack & Live Control:

Méthode 1 – Mark Cues:

Dans la fenêtre de Cue Stack, appuyez sur le soft button Mark Cues pour insérer un repère avant le repère sur lequel le curseur se trouve actuellement. Vous pouvez également entrer un Cue ID et appuyer sur Mark Cue pour en insérer un avant l'ID Cue spécifié.

Les Mark Cues affectent les valeurs LTP pour les projecteurs contrôlés par la Cue Stack qui sont actuellement à une intensité de 0%. Si ces projecteurs sont utilisés dans le prochain Cue, leur valeur sera fondue à la valeur du Cue suivant. Le Cue s'exécute dès que la Cue précédente est terminée.

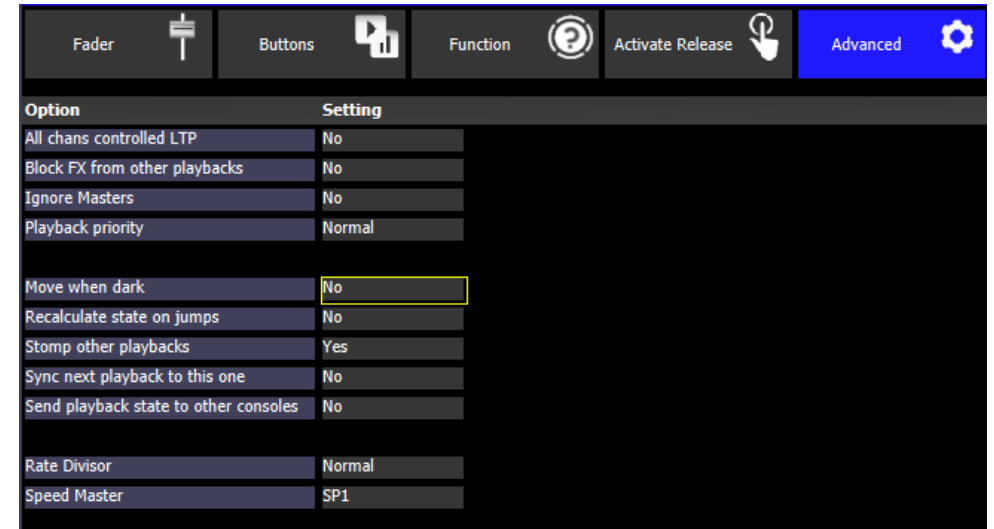
Par défaut, le fondu est réglé sur 3 secondes, mais cela peut être ajusté avec l'option « Default mark/move when dark time » qui se trouve sous Setup > View Settings > Cue Storage.



17. Cue Stack & Live Control:

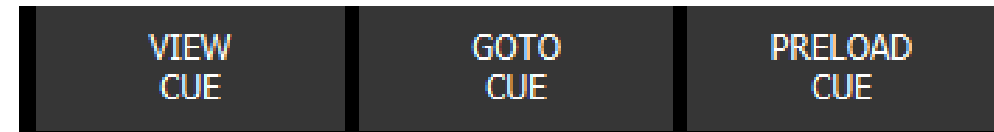
Méthode 2 – Entire Cue Stack:

Un Cue Stack entier peut également être facilement configurée en Move When Dark en définissant l'option « Move When Dark», qui se trouve dans l'onglet Advanced des options du Cue Stack. Cela retire le besoin de repères dans ce playback, et les projecteurs sans intensité se déplaceront toujours vers leur prochaine position utilisée.



Go to Cue & Preload:

Dans la fenêtre Cue Stack, vous pouvez passer à une nouvelle Cue dans le Cue Stack en sélectionnant le Cue et en appuyant sur le bouton « Go to Cue ». La précharge est similaire, mais aucun saut n'est effectué tant que vous n'avez pas appuyé sur le bouton Go. Ceux-ci sont utiles pour passer à un autre Cue, plutôt que de s'exécuter de manière séquentielle.



17. Cue Stack & Live Control:

Les Cue Stack Macros:

Les macros sont saisies dans les Cues pour exécuter des fonctions telles que activer/désactiver d'autres playback, la modification de la page de lecture, activer/release de cues dans le Cue Store et d'autres fonctions. Entrez la macro souhaitée dans le champ Macro d'un Cue dans le Cue Stack et il s'exécutera avec le Cue.

Le mode BLIND et le CLEAR

Ils peuvent être utilisés pour empêcher la console de sortir des données stockées dans le programmeur, ce qui est utile pour la programmation en direct. Dans MagicQ, vous pouvez entrer et sortir du mode BLIND avec des temps de Fade - il suffit d'entrer n'importe quel nombre de secondes avant d'appuyer sur BLIND. Il en va de même pour CLEAR, qui permet des transitions en douceur si nécessaire.

Description	Commander
Activer le playback	A < N° Playback >
Exécuter la macro clavier	B <N° de macro>
Release Playback	R <N° de Playback>
Releaser tout se qui est activé dans les playback	R1000
Activer le Playback à 100 %	T <N° de Playback>
Release Playback à 0 %	U <N° de Playback>
Aller au Playback	G <N° de Playback> / <Cue ID> / <indicateur de preload> / <Fade>
Arrêter le Playback	S <N° de Playback>
Choisir le Playback	C <N° de Playback>
Définir le niveau de la dernière Cue Stack activée	K <niveau> / <temps de fade>
Définir le niveau du Playback en cours	L <niveau> / <temps de fade>
Définir le niveau de ce Playback	M <niveau> / <temps de fade>
Aller au Cue ID du Playback en cours	J <Cue ID>
Changer de page	P <N° de page> (0 est le suivant)
Activer Playback 18 sur la Wing 1	A1-18
Aller aux Playbacks 3 à 5	G3THRU5
Réglez le niveau de Playback 6 à 60 %	C6L60

18. Gestion des fichiers:

Enregistrement et chargement des shows

MagicQ stocke tous les fichiers de shows enregistrés sur son disque, les sauvegardes manuelles sont stockées avec l'extension de fichier .shw.

MagicQ crée également régulièrement des fichiers et les archive. Ceux-ci sont stockés avec l'extension de fichier .sbk.

Si un fichier show contient des médias supplémentaires tels que des Snapshots, des fichiers image et des fichiers audio, MagicQ utilise un fichier show extras séparé avec l'extension .xhw

HARD DRIVE	USB DRIVE	SIMPLE VIEW	ADV VIEW		UP FOLDER
File Name	FILE MANAGER (hard drive: C:/Users/rrouvoy/Documents/MagicQ/show)				
	Name	Date	Size	Type	Description Tag Errors
	MonApr011752232024.sbk	Fri Apr 05 11:20:16 2024	87911	sbk	
	.	Fri Apr 05 11:20:16 2024	0		
	heads	Fri Apr 05 10:20:15 2024	0		
	..	Fri Apr 05 10:20:13 2024	0		
	icons	Fri Apr 05 10:20:12 2024	0		
	demos	Tue Apr 02 13:02:37 2024	0		
	istambul aime v3 8dec23.sbk	Mon Apr 01 17:51:43 202	15440825	sbk	
	BOURGES MQ70.sbk	Mon Apr 01 17:50:59 202	684745	sbk	
View Index	BUSKING-LUMIVERSE-REV12.sbk	Mon Apr 01 17:50:36 202	1215685	sbk	
	chauvetdemo2021.sbk	Mon Apr 01 17:49:01 202	631932	sbk	
	bitmaps	Mon Apr 01 17:41:00 202	0		
	Zone Demo.sbk	Mon Apr 01 17:40:50 202	113475	sbk	
	MonMar252233172024.sbk	Mon Apr 01 17:40:22 202	42646	sbk	
	demoshow2023 tuto remy.sbk	Fri Mar 22 12:43:08 2024	660168	sbk	
	FriMar151436122024.sbk	Mon Mar 18 11:04:32 202	95300	sbk	
	chauvetdemo.sbk	Fri Mar 15 15:36:12 2024	243832	sbk	
	35 sales v2OvaF915VW-15.sbk	Fri Mar 08 15:09:39 2024	1062346	sbk	
	35 sales v2OvaF915VW-15.shw	Fri Mar 08 14:41:14 2024	1080035	shw	
View All	35 sales v2.sbk	Fri Mar 08 14:40:21 2024	3783997	sbk	
	MonJan290939492024_swap.sbk	Fri Mar 08 12:36:38 2024	34839	sbk	
	lastshow(1).sbk	Fri Mar 08 12:36:33 2024	170921	sbk	
	lastshowlog.sbk	Wed Mar 06 11:02:28 202	101423	sbk	
	FriMar011449322024_swap.shw	Mon Mar 04 10:05:41 202	66526	shw	
	FriMar011449322024.sbk	Mon Mar 04 10:04:35 202	66478	sbk	
	lastshowlog.shw	Mon Mar 04 09:26:48 202	93758	shw	
	35 sales v2.shw	Fri Mar 01 15:41:58 2024	3784335	shw	



18. Gestion des fichiers:

File Manager

Le gestionnaire de fichiers peut fonctionner à la fois sur le disque dur interne et sur les clés USB externes. Pour copier un fichier sur la clé USB :

- Appuyez sur le bouton 'setup'.
- Sélectionnez le Soft Button HARD DRIVE.
- Appuyez sur COPY, puis sélectionnez le fichier que vous souhaitez copier.
- Sélectionnez le Soft Button USB DRIVE
- Sélectionnez l'entrée « . ».
- Le déplacement se fait de la même manière à l'aide du bouton MOVE. Le renommage et la suppression utilisent respectivement les boutons d'action SET et DELETE.

Vous pouvez également enregistrer et sauvegarder un fichier show sur une clé USB :

- Appuyez sur le bouton de SETUP
- Sélectionnez SAVE TO USB
- Nommez le fichier, puis appuyez sur Entrée.

MagicQ effectuera également une sauvegarde de votre show toutes les 15 minutes, celles-ci sont enregistrées sous forme de fichiers .sbk.