

*ChamSys*

*Manuel de prise en main*

*MagicQ Software*

## Guide de prise en main rapide MagicQ

### Introduction

Ce document a pour but de démarrer avec le programme MagicQ sous Windows, Linux ou Mac OSX. Il est conçu pour introduire l'interface du programme MagicQ PC avec ses touches de fonctions. Ainsi, il permet de patcher un show, enregistrer des mémoires et des séquences de mémoires puis de les restituer.

Ce guide ne prétend pas se substituer au manuel complet MagicQ. Le manuel fournit des informations détaillées sur toutes les opérations standard et avancées de MagicQ PC. Le manuel est rendu disponible par l'installation du programme et à partir du site ChamSys à [www.chamsys.co.uk](http://www.chamsys.co.uk).

### Installation de MagicQ

Télécharger et installer le programme à partir du site MagicQ à [www.chamsys.co.uk/download](http://www.chamsys.co.uk/download). Vous trouverez des versions pour Windows, Linux et Mac. Il y a des versions "stables" mais aussi des versions "beta" incluant les dernières fonctionnalités, mais qui n'ont pas été testées aussi profondément que les versions stables.

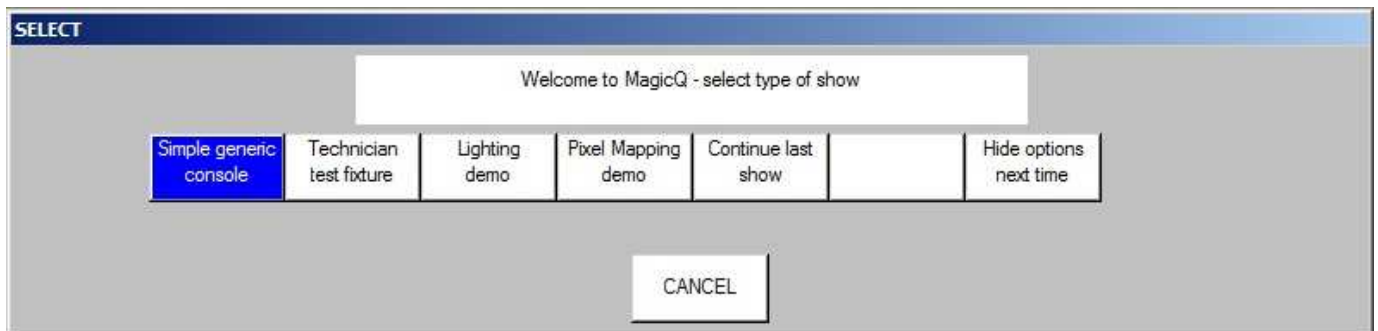
Dans Windows vous trouverez MagicQ dans Programmes, ChamSys MagicQ PC, MagicQ PC.

Sur Mac vous trouverez MagicQ dans Applications, MagicQ.

Dans Linux, il faut unzipper et unarchiver le fichier .tar vers un dossier de votre choix, puis lancer le fichier exécutable MagicQ. S'il ne se lance pas, vérifier que le fichier a bien le bit exécutable mis.

### *Lancement du programme MagicQ après installation*

Quand vous démarrez MagicQ pour la première fois après l'installation, MagicQ vous propose différentes options de démarrage.



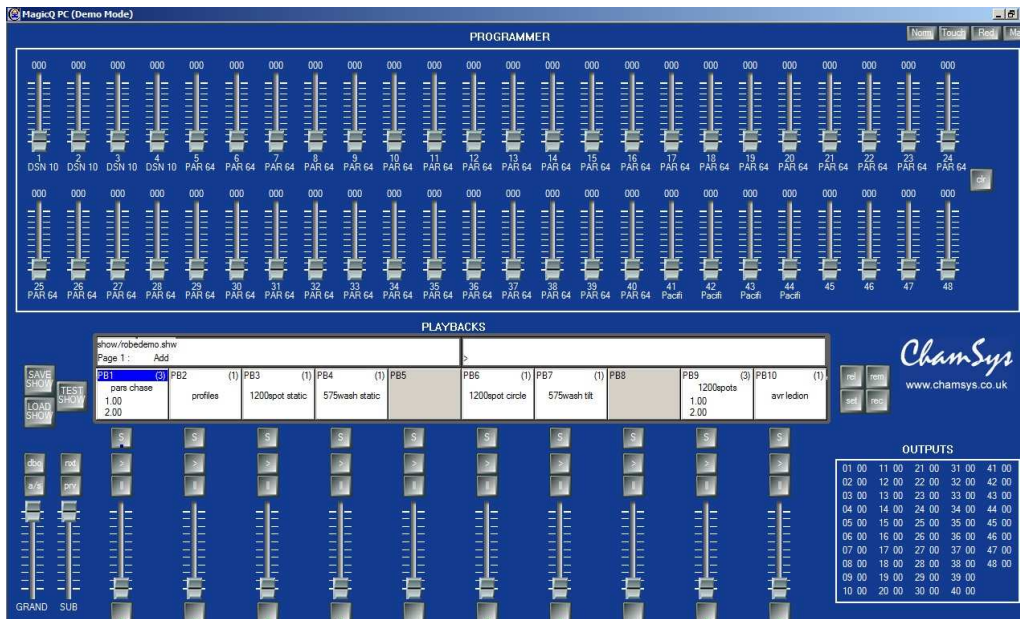
Ces options vous permettent de charger différents shows de démo et de donner un accès direct aux modes "Simple Generic Console" ou "Technician test fixture".

Il est possible de masquer ces options pour les démarrages suivants en pressant le bouton "Hide options next time". Cela continuera le dernier show et empêchera les options au démarrage.

## Modes "Simple Generic Console" / "Test Technician"

“Simple mode” propose un interface simple pour contrôler les gradateurs ou pour tester un projecteur asservi. Il élude les aspects compliqués des machines asservies. MagicQ tourne en totalité derrière– la fenêtre de visualisation est juste simplifiée. Il est possible de changer entre les deux modes à tout moment en pressant le bouton Simple / Norm dans le coin supérieur droit.

Le mode Simple montre 48 curseurs (canaux dmx 1 à 48) et les 10 playbacks.



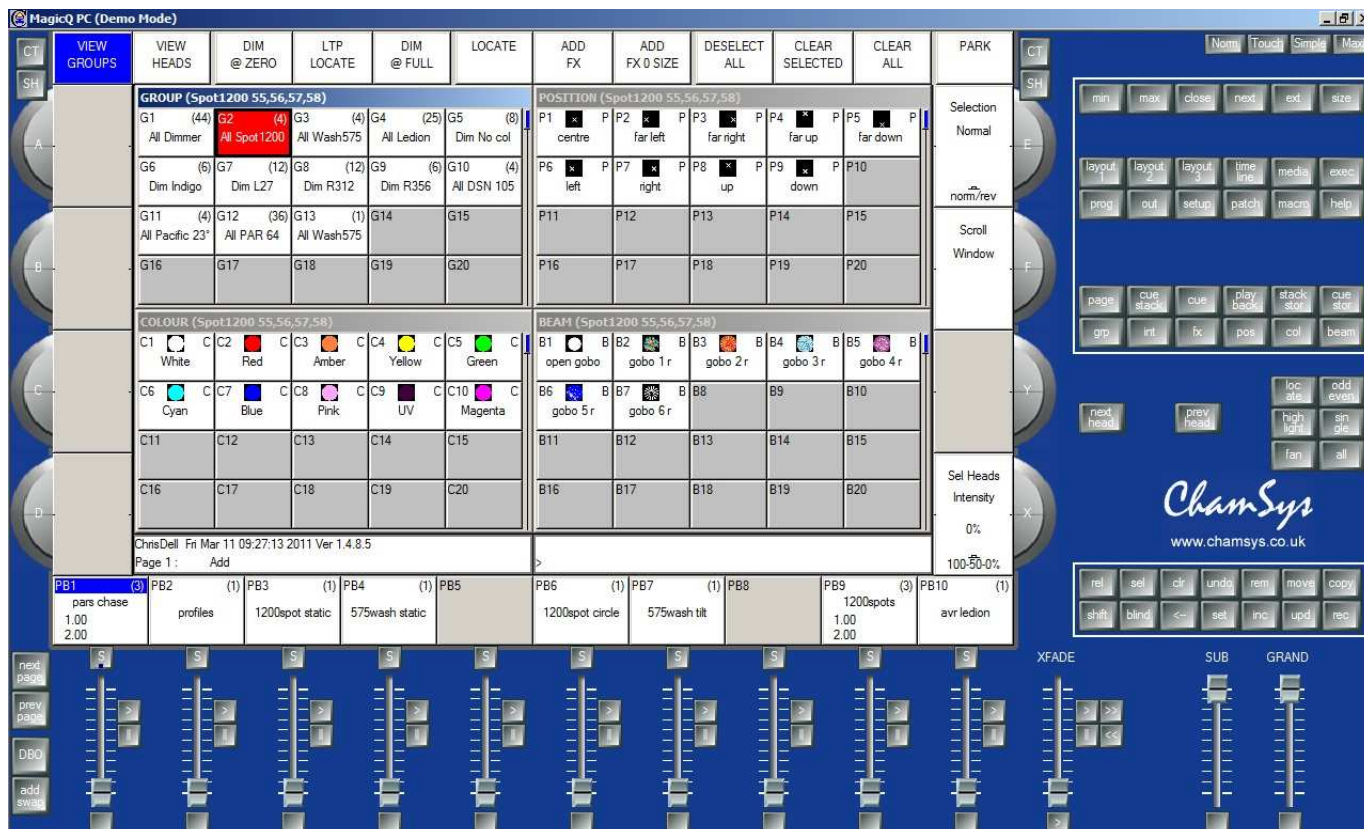
Mode Simple (et aussi Test Technician)

Le mode "Simple" est aussi utilisé pour les tests de technicien (Test Technicians). En pressant le bouton TEST SHOW l'utilisateur choisit un appareil à tester. MagicQ crée alors un show avec cet appareil patché en 1. Les mémoires de test sont ainsi enregistrées automatiquement dans les 10 premiers playbacks – ce qui inclut lamp on/off, locate, test position, test couleur, test CMY et autres.

Les paramètres individuels de l'appareil peuvent ainsi être testés en utilisant les 48 curseurs de circuits. La section Outputs montre les valeurs envoyées en sortie.

## Mode Normal

Le mode normal du programme MagicQ est conçu pour être le plus ressemblant possible à la console MagicQ de façon à passer de l'un à l'autre sans difficultés. Les fenêtres centrales sont exactement les mêmes dans MagicQ PC et sur les consoles; la seule différence est la simulation des encodeurs, curseurs et boutons.



Mode Normal

Des modes supplémentaires peuvent être sélectionnés dans le coin supérieur droit. L'image ci-dessus montre le mode normal qui permet la simulation des curseurs et encodeurs de la console MagicQ.

“Touch mode” est prévu pour une utilisation avec des écrans tactiles quand vous connectez une MagicQ Wing. Dans ce mode les boutons sont plus larges pour un usage tactile.

“Maxi mode” est conçu pour être utilisé avec la MagicQ MaxiWing. Dans ce mode les boutons, curseurs et encodeurs sont assurés par la MaxiWing et l'écran montre seulement les fenêtres de MagicQ.

The screenshot shows the MagicQ PC (Demo Mode) interface. At the top, there are several rows of control buttons including SHIFT, CTRL, MIN, MAX, CLOSE, NEXT, EXT, SIZE, and others. The main display area is divided into several sections:

- GROUP (Spot1200 55,56,57,58):** A table with columns G1 through G5. G1 is highlighted in red and contains 'AI Dimmer'.
- POSITION (Spot1200 55,56,57,58):** A table with columns P1 through P10. P1 is highlighted and contains 'centre'.
- COLOUR (Spot1200 55,56,57,58):** A table with columns C1 through C10. C1 is highlighted and contains 'White'.
- BEAM (Spot1200 55,56,57,58):** A table with columns B1 through B10. B1 is highlighted and contains 'open gobo'.

At the bottom, there is a 'Page 1' section with a table of parameters:

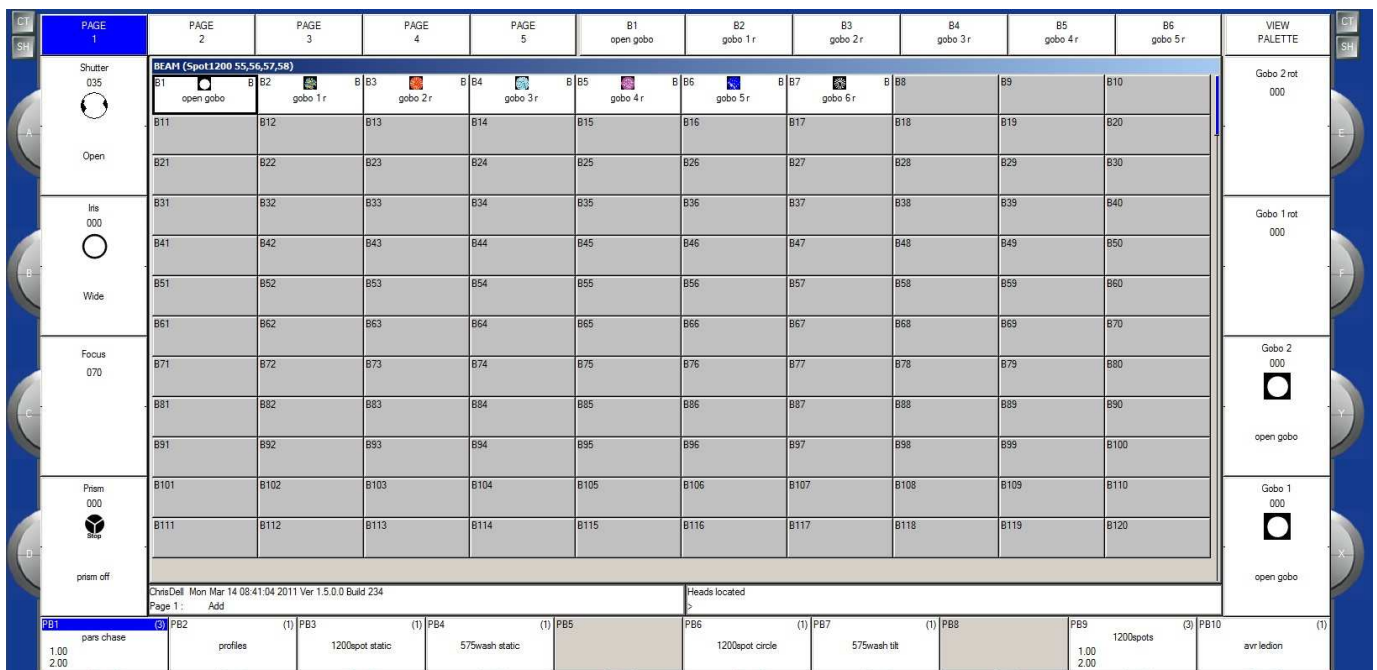
PB1	para chase	1.00	2.00
PB2	proflea	(1)	
PB3	1200spot static	(1)	
PB4	575wash static	(1)	
PB5			
PB6	1200spot circle	(1)	
PB7	575wash tilt	(1)	
PB8			
PB9	1200spots	(3)	
PB10	avr ledion	1.00	2.00

Mode Touch

## Écran & Encodeurs

Sur MagicQ le fonctionnement principal est contrôlé depuis la fenêtre centrale. Autour du bord de la fenêtre centrale, il y a des boutons "soft" - ils sont 12 au-dessus et 4 de chaque côté.

Les boutons sont des "boutons soft" dans la mesure où leur fonction change avec la fenêtre active. Les boutons soft du haut sont généralement des choix de menus (élément de Vue sur la gauche, et boutons plus sensibles comme Clear et Quit sur la droite), Les boutons soft latéraux sont généralement pour le contrôle des attributs – dans l'exemple ci-dessous où la fenêtre Beam est ouverte, les boutons latéraux contrôlent les attributs de la catégorie Beam, soient Shutter, Iris, Focus, Prism, Gobo 1, Gobo 2, Gobo 1 Rotate and Gobo 2 Rotate. Les boutons soft du haut permettent le contrôle des palettes Beam.



Sur les consoles MagicQ et les MaxiWing on trouve des boutons physiques pour chacun des boutons soft – en utilisant les MiniWing ou MagicQ PC Wing les fonctions sont disponibles en cliquant sur l'écran.

Les fonctions des encodeurs rotatifs changent avec la fenêtre active, et sont affichées à côté de l'encodeur.

Dans les coins supérieurs gauche et droite de l'écran principal on trouve des boutons SHIFT et CTRL. En pressant ces boutons, on sélectionne des doubles fonctions pour les boutons soft et les encodeurs. SHIFT et CTRL sur le clavier ont les mêmes fonctions.

## Fenêtres

La zone au centre de l'écran est la section où les différentes fenêtres de commande sont affichées. Il y a principalement deux types de fenêtres – boîtes à boutons style Windows avec de grands boutons tels que les fenêtres de groupes, et feuille de données ou tableaux tels que le Patch.

GROUP (Mac500 63,64,65,66)									
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
G11 (12)	G12 (6)	G13 (12)	G14 (12)	G15 (12)	G16 (4)	G17 (1)	G18 (4)	G19 (36)	G20
Dim R312	Dim R356	All Finger L	All Finger M	All Finger R	All Pacific	All S4	All Spots	All Ledion	
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	○ 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	

Une fenêtre est ouverte en pressant le bouton approprié. Le changement de fenêtre n'affecte en rien la programmation ou la restitution.



Boutons de fenêtre

Les fenêtres multiples peuvent être affichées en même temps grâce au bouton SIZE qui permet de redimensionner et de positionner la fenêtre. Le redimensionnement est fixé à la moitié, au quart ou à la totalité de l'écran central– MagicQ n'accepte pas le déplacement des fenêtres par cliquer/glisser de la barre de titre.

Par ailleurs, une configuration complète de fenêtres appelée un "Layout" peut être sélectionnée grâce au bouton CTRL combiné aux boutons soft du haut. Par exemple, pour sélectionner la vue des Palettes (Groups, Positions, Colours et Beams) pressez CTRL et le premier bouton en haut à gauche.



Les Layouts 1, 2 et 3 sont accessibles directement par les boutons dans la section bouton de la fenêtre.

Quand un bouton de fenêtre est pressé, cette fenêtre devient la fenêtre active. La fenêtre active est en avant plan et s'identifie facilement grâce à la barre de titre surlignée en haut. C'est aussi la fenêtre avec le curseur.

Un élément peut être sélectionné dans une fenêtre en déplaçant la souris à sa position suivi d'un clic gauche.

Le curseur peut être déplacé dans toutes les directions avec les touches de déplacement du clavier.

### **Entrée de commande**

En bas de l'écran, on trouve deux fenêtres d'informations "Status Display" et "Input Display". La section "Status Display" affiche la date et l'heure, la version de programme, et certains autres renseignements.



La section "Input Display" montre les données saisies par le clavier ou le keypad. Noter que le texte n'est pas entré dans la fenêtre principale tant que ENTER n'a pas été pressé. Cela permet à l'utilisateur de choisir si la commande s'applique aux champs de la fenêtre ou directement aux Playbacks.



Après qu'une commande a été saisie cela confirme que la commande est bien valide, et affiche un message si ça n'est pas le cas.



### **Commande des appareils**

La zone autour des deux grands encodeurs rotatifs est notée zone de contrôle d'appareils. C'est utilisé pour modifier les paramètres des appareils individuels et appliquer des effets tels que le "fan" sur les groupes d'appareils.





Section de contrôle des appareils

Les boutons NEXT HEAD et PREV HEAD sélectionnent un appareil individuellement pour le modifier.

LOCATE assigne une valeur par défaut à tous les paramètres des appareils sélectionnés dans le programmeur.

FAN modifie un groupe d'appareils dans des directions opposées.

SINGLE, ODD/EVEN, et ALL autorise des sous-sélections dans un groupe d'appareils.

HIGHLIGHT prédispose les appareils individuellement à une situation de réglage.

### ***Boutons d'édition***



Boutons d'édition

Les boutons d'édition permettent de modifier les données du programme. Les boutons sur la droite servent aux actions qui modifient les données du show – REMOVE, MOVE, COPY, SET, INCLUDE, UPDATE et RECORD.

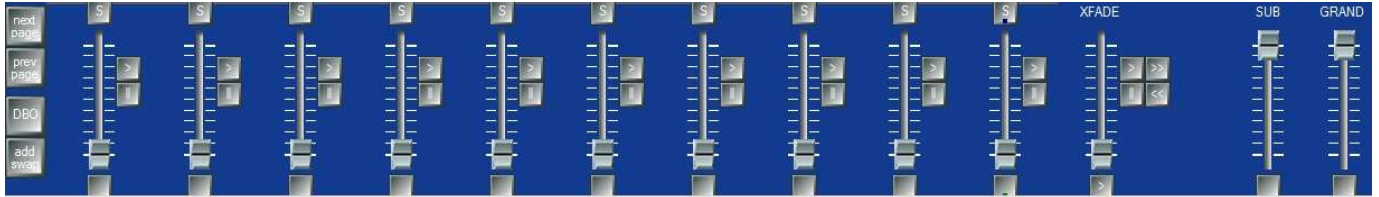
CLEAR sert à vider le programmeur. BLIND isole le programmeur de la sortie – les données restent dans le programmeur mais ne sortent pas de la console.

RELEASE et SELECT pour relâcher ou sélectionner les playbacks.

<-- supprime les entrées du clavier, tandis que UNDO annule les derniers changements dans le programmeur.

### ***Playback***

La zone des Playback est située directement sous l'écran tactile et consiste en 10 playbacks chacun avec un curseur et quatre boutons (FLASH, GO, STOP, SELECT). La zone au-dessus de chaque playback dans l'écran tactile affiche des informations sur le statut du playback.



### Section Playback

La zone de playback contient aussi un Grand Master et un Sub Master, des boutons de sélection de Page et un transfert type "Crossfade" pour assurer le contrôle des séquences mémoires (Cue Stacks).

La section "cross fade" comprend des boutons GO (>), STOP (||), FWD (>>), BCK (<<), un curseur de transfert croisé et un bouton master GO. La section cross fade contrôle le playback courant sélectionné avec le bouton S.

Les boutons S servent à sélectionner le Playback qui doit être contrôlé par la section XFADE. En pressant deux fois le bouton S on ouvre la séquence (Cue Stack) assignée à ce Playback. En pressant trois fois le bouton S on ouvre les options de Cues Stack.

## Commencer un nouveau show

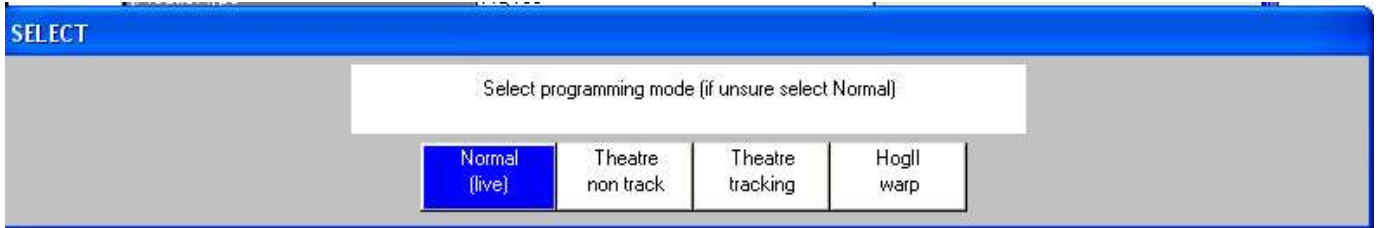
En démarrage normal de MagicQ PC un écran d'accueil apparaît ainsi que le choix de commencer un nouveau show ou de continuer le show courant. Choisir "Continue Show".

MagicQ mémorise toutes les fenêtres ouvertes lors de la session précédente de MagicQ. Pour fermer toutes les fenêtres presser SHIFT et CLOSE.

Presser SETUP pour ouvrir la fenêtre de Setup.

<b>VIEW SETTINGS</b>	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+									
Custom	Country		UK									
Set Mode	Disable programming		No									
	Disable modifications		No									
	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											>	

Pour commencer un nouveau show presser le bouton soft NEW SHOW. Ce qui efface le show en cours dans la mémoire – les shows enregistrés préalablement sur le disque dur interne ne seront pas affectés. Vous devrez confirmer avec YES.



Il y a quatre modes.

- Normal – les curseurs activent les Cue Stacks. A l'enregistrement, toutes les données dans le programmeur sont enregistrées dans les mémoires.
- Theatre non-track – les curseurs agissent sur les niveaux seulement. A l'enregistrement, toutes les données dans le programmeur sont enregistrées dans les mémoires.
- Theatre tracking - les curseurs agissent sur les niveaux seulement. A l'enregistrement, seules les données dans le programmeur qui ont changé sont enregistrées dans les mémoires.
- Hog II warp – identique au "Theatre Tracking" mais avec certaines fonctionnalités pour être plus familier des utilisateurs de Hog II.

Dans les modes Theatre, les appareils retournent à leur valeur par défaut quand ils ne sont plus sous aucun contrôle des playbacks ou du programmeur. Le keypad est configuré pour activer la sélection de Palettes en utilisant les numéros de Palette, et le temps des Cue Stack par défaut est un temps par mémoire au lieu d'être en mode temps de chase.

Le mode peut être changé à tout moment grâce au bouton soft "Programming Mode" dans la fenêtre Setup. Par ailleurs, chaque option individuelle peut être personnalisée pour chaque utilisateur et sauvegardée dans un fichier de profil personnel.

Commencer un show efface toutes les données du patch, toute la programmation et les palettes. Les options spécifiques de la console telles que les configurations des sorties DMX ou la calibration des écrans tactiles ne sont pas modifiées.

### Activation des sorties DMX

Pour autoriser la sortie des niveaux de circuits sélectionner DMX I/O VIEW dans la fenêtre Setup. Cette fenêtre permet la configuration des entrées et des sorties pour les 32 univers. Tous les 32 univers peuvent être utilisés dans le programme MagicQ sans dongle ou quelconque interface MagicQ.

VIEW SETTINGS	VIEW SYSTEM	VIEW DMX I/O		SET UNIVERSES		ZONE	TAKE CONTROL	RELEASE CONTROL	GRAB SHOW	RESET VISUAL	QUIT
Play Mode	SETUP (show/capture.sbk)										
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	5	Disabled	ArtNet	Art 4	ArtNet	Art 3	None	No	No	No	Scroll Window
Custom	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 >											

### Utilisation de MagicDMX

Connecter simplement l'interface MagicDMX à l'ordinateur. MagicQ sortira automatiquement l'univers 1 vers l'interface MagicDMX. Il n'y a besoin d'aucune configuration dans la fenêtre View DMX I/O. En fonctionnement normal, la LED jaune sur le MagicDMX devrait clignoter régulièrement.

### Utilisation d'une Wing MagicQ

Si vous disposez d'une Wing MagicQ connectée, le programme sortira automatiquement le DMX à partir de l'univers 1 – pour une Mini Wing seulement univers 1, pour une MagicQ PC Wing les univers 1 et 2 et pour une MaxiWing les univers 1 à 4.

Il est possible de choisir quels univers sont émis vers la Wing en mettant le "Out Type" en "MagicQ Wing" puis sélectionnant le numéro de port dans le champ "Out Uni".

[www.chamsys.co.uk](http://www.chamsys.co.uk)

## Utilisation des protocoles réseaux Art-Net / ACN / Pathport.

Vous pouvez changer les sorties en Art-Net, ACN ou Pathport. Tous les 32 univers sont valides.

Choisissez quel univers Art-Net / ACN / Pathport vous voulez sortir sur chaque univers MagicQ dans le champ "Out Uni". MagicQ sort par défaut l'univers 1 sur le premier univers Art-Net (Art 0).

Pour pouvoir utiliser des protocoles réseaux, le port réseau de votre ordinateur doit être configuré avec une adresse IP et un masque de sous réseau autorisé par le protocole. Par exemple pour Art-Net l'adresse IP doit être dans la gamme 2.x.x.x avec un masque de 255.0.0.0. Dans MagicQ vous devez configurer le réseau de telle façon que MagicQ sait quel interface réseau il doit utiliser. Dans Setup, View Settings, Network entrer l'adresse IP et le masque correspondant à votre interface réseau.

## Utilisation d'Entec ou d'autres interfaces tierces

MagicQ supporte beaucoup d'interfaces tierces telles que Entec Pro. Connecter l'interface et entrer l'univers 1 au type approprié.

Seul l'univers 1 peut être utilisé pour les interfaces tierces.

## Patch

Ouvrir la fenêtre Patch à l'aide du bouton PATCH. La fenêtre Patch dispose de trois vues, VIEW HEADS, VIEW CHANS et VIEW DMX. Dans cette section nous allons décrire à partir de la fenêtre VIEW HEADS.

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
------------	------------	----------	---------------	-------------	-----------	----------	----------------	-------------	---------------	------------	------

Patcher un appareil se fait en deux temps: d'abord choisir l'appareil, puis lui assigner une adresse DMX.

Choisir l'appareil en pressant le bouton soft CHOOSE HEAD. La fenêtre affiche alors une liste de fabricants puis d'appareils. Sélectionnez un appareil en pressant la touche correspondante. Ou bien, faites défiler l'écran avec les touches de déplacement jusqu'à atteindre l'appareil concerné puis appuyer sur ENTER.

FILE MANAGER (hard drive: show/heads)									
5star	abstract	ac lighting	Acme	Airstar	alkalite	Alpha One	American DJ	Amptown	apollo
ariane	arkaos	avri	ayrtan	borealis	cameleon	carvix	capture	chameleon	Chauvet
chroma q	Chromlech	cirro	city theat	Clay Paky	cls	coef	coemar	colours	columbus
computite	constella	coolux	cxii	d-tec dmx	desisti	dha	discotech	diversitron ic	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	hungaroflas h	ipix	irideon	jb systems	JB	jem	jt eng
labscan	lampo	lanzini	laserage	le maître	led	licht technik	light curtain	light sky	lighting inov

Une fois l'appareil sélectionné vous revenez à la fenêtre de patch. Presser le bouton soft PATCH IT pour patcher l'appareil. Vous serez invités alors à entrer le nombre d'appareils et l'adresse à partir de laquelle vous voulez les patcher. Utiliser la touché @ pour patcher à une adresse spécifique.

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	

En mode Normal ou Hog II Warp vous spécifiez le nombre d'appareils que vous voulez patcher suivi de @ et de l'adresse DMX. L'adresse DMX comprend le numéro d'univers puis le signe '-' suivi du numéro de canal. Par exemple, pour patcher 5 Mac250 mode 4 sur l'univers 2 canal 1, taper:

5 @ 2 - 1

Il est possible de spécifier les numéros d'appareils en même temps que les adresses DMX. MagicQ calcule automatiquement le nombre d'appareils à patcher basé sur la sélection d'appareils. Par exemple, pour patcher 5 appareils, 40 jusqu'à 44 sur l'univers 2 canal 1, taper:

40 > 44 @ 2 - 1

En mode Theatre MagicQ utilise une syntaxe un peu différente. Spécifier les numéros d'appareils plutôt que le nombre total. Ainsi pour patcher l'appareil 10 sur l'univers 2 canal 1, taper:

10 @ 2 - 1

Pour patcher un gradateur, taper simplement CHOOSE DIMMER plutôt que CHOOSE HEAD puis patcher un ou plusieurs gradateurs comme ci-dessus.

### ***Repatcher des appareils***

Il est possible de changer l'adresse DMX d'un appareil en déplaçant simplement le curseur sur le champ DMX puis saisir un nouvel univers et canal. Par exemple, pour changer un appareil de l'adresse DMX 2-1 à 3-1 taper simplement:

3-1

Il est possible de changer une sélection multiple d'adresses DMX en même temps en surlignant d'abord les champs des adresses DMX dans la fenêtre Patch à l'aide du bouton SHIFT et des touches de déplacement, puis taper la nouvelle adresse du premier appareil. MagicQ va modifier toutes les adresses de la sélection séquentiellement.

En édition du patch par ce moyen, la touche @ n'est pas utilisée.

### ***Suppression d'appareils***

Pour supprimer un appareil dont vous n'avez plus besoin, déplacez le curseur jusqu'à l'appareil. Puis pressez la touche REMOVE suivi de ENTER. A la demande de confirmation, sélectionner "Yes". Il est possible de retirer plusieurs appareils d'un coup, à l'aide de la touche SHIFT avec les touches de curseur pour une sélection multiple.

### ***Nommer et numéroter les appareils***

Une fois les appareils patchés vous pouvez les nommer et les numéroter comme vous voulez. Il est recommandé de nommer les gradateurs ou les appareils en fonction de leur emplacement (par ex wash face / loint jard). Pour les gradateurs vous pouvez leur assigner une gélatine. Cela rend la programmation plus aisée – permettant à la console d'auto-programmer les mémoires pour vous.



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 Lavendr				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 Lavendr				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 Lavendr				Norm	
Generic Dimmer	1-020 (000010100)	020	Finger M	● R27 Medium Red				Norm	

Le champ "gel" utilise des numéros de gélatine. Pour les couleurs Lee, entrer le numéro de gel directement (par ex 181 pour Lee 181). Pour les couleurs, Rosco entrer le numéro de gel précédé d'un point (par ex .14 for Rosco 14). Pour n'avoir aucune couleur, entrer 0. Si vous préférez utiliser des noms de gel plutôt que des numéros, entrer des noms.

Pour tester un appareil patché ou un gradateur, presser simplement le bouton soft TEST MODE (bouton soft C) et l'appareil sur lequel est le curseur sera testé. Pour les appareils tous les paramètres prennent leur valeur par défaut; pour les gradateurs la valeur est mise à 100%. Pressez le bouton soft TEST MODE de nouveau pour le mettre en mode "off".

Presser le bouton soft "Auto Group" pour créer automatiquement des groupes basés sur les noms et les couleurs de gel.

## Groupes

GROUP (Spot1200 55,56,57,58)									
G1 (44) All Dimmer	G2 (4) All Spot1200	G3 (4) All Wash575	G4 (25) All Ledion	G5 (8) Dim No col	G6 (6) Dim Indigo	G7 (12) Dim L27	G8 (12) Dim R312	G9 (6) Dim R356	G10 (4) All DSN 105
G11 (4) All Pacific 23°	G12 (36) All PAR 64	G13 (1) All Wash575	G14	G15	G16	G17	G18	G19	G20
G21	G22	G23	G24	G25	G26	G27	G28	G29	G30

MagicQ crée automatiquement des groupes quand les appareils sont patchés – un groupe pour chaque type d'appareil. Par ailleurs, il est possible de générer d'autres groupes automatiques par la fonction Auto Group dans la fenêtre Patch.

La sélection d'un groupe provoque la sélection de tous les appareils compris dans le groupe. Tous les autres appareils sont désélectionnés. La barre de titre montre les appareils sélectionnés – dans le cas ci-dessus "Spot 1200 55,56,57 et 58".

Par défaut, quand un groupe est sélectionné, la sélection précédente est désélectionnée. Presser SHIFT pour autoriser des sélections multiple de groupes. Il existe une option "Select Multiple Groups" dans la fenêtre Setup, View Settings, Prog où il est possible de stipuler que les sélections sont toujours multiples.

### Enregistrement d'un Groupe

Sélectionner les appareils à l'aide du keypad, ou dans la fenêtre Groupe, bouton soft VIEW HEADS.

Changer pour la vue VIEW GROUPS.

Presser RECORD puis sélectionner le groupe que voulez enregistrer.

### Nommer un Groupe

Une fois le groupe enregistré, si vous tapez un nom avant de presser l'écran tactile ou de presser ENTER, alors le groupe sera nommé en même temps qu'il est enregistré.

Vous pouvez nommer un groupe à tout moment en tapant le nom, puis presser SET, et cliquer sur le groupe.

## Contrôle d'appareils

Pour contrôler les projecteurs asservis il est nécessaire de sélectionner quels appareils on va utiliser. La console MagicQ conserve la trace des appareils sélectionnés pour leur appliquer les changements. Les appareils sélectionnés sont indiqués dans la barre de titre dans les fenêtres Group, Position, Colour et Beam.

### **Sélection des appareils à partir du clavier**

Dans le mode "Hog Warp" ou quand l'option dans le Setup "Keypad always selects head is set" est sur "yes" vous pouvez sélectionner les appareils à partir du keypad – par ex pour sélectionner les appareils de 1 jusqu'à 4.

1 THRU 4 ENTER

Dans les autres modes, vous pouvez sélectionner les appareils avec

1 THRU 4 @@

### **Commandes de Lamp On / Off**

Pour allumer les lampes, sélectionner le groupe d'appareils puis pressez SHIFT et LOCATE. MagicQ lance une macro pour allumer les lampes des appareils sélectionnés. Il est possible de sélectionner plusieurs groupes en même temps.

Il est possible d'allumer toutes les lampes des appareils patchés à partir de la fenêtre Macro à l'aide du bouton soft "Lamp On All soft button".

Pour couper les lampes, sélectionner les appareils puis presser SHIFT + CTRL et LOCATE. MagicQ lance une macro pour couper les lampes des appareils sélectionnés. Il est possible de couper toutes les lampes en même temps à l'aide du bouton soft "Lamp Off All".

Pour faire un reset sur un appareil, sélectionner les appareils puis presser CTRL et LOCATE.

### **Position Locate (Home)**

Quand les appareils sont sélectionnés, presser le bouton LOCATE met les paramètres dans le programmeur à leur valeur par défaut avec une intensité de 100%./

En mode Theatre et Hog les paramètres changent automatiquement quand ils ne sont pas contrôlés par le programmeur ou les playbacks – ainsi les projecteurs retournent toujours à 50% pan et 50% tilt quand ils ne sont pas utilisés. En mode Normal les paramètres restent à la dernière valeur où ils ont été utilisés. Ce comportement peut être modifié dans Setup, View Settings, Prog, "Unused Chans Return to Defaults".

### **Modification des Attributs (paramètres)**

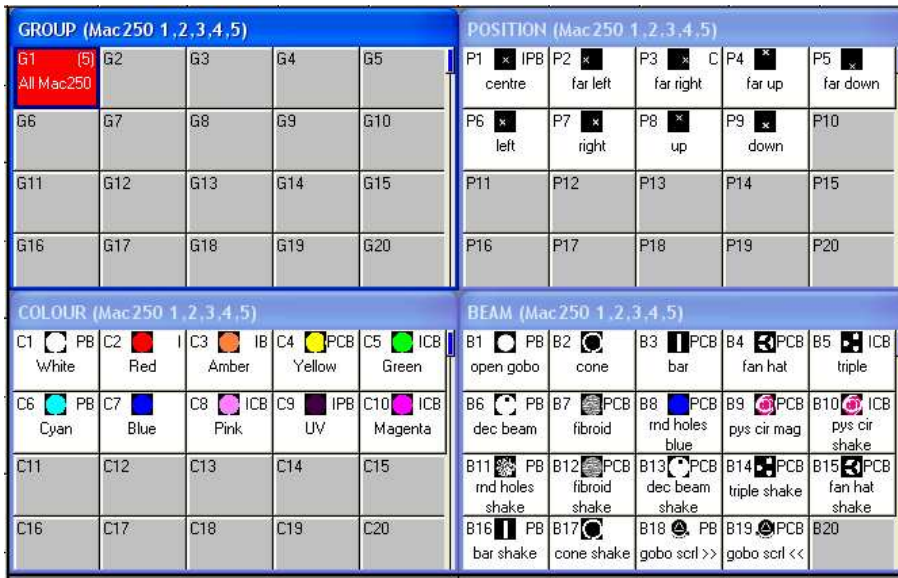
Les projecteurs asservis disposent de plusieurs attributs tels que pan et tilt, couleur, gobo et iris. Quand MagicQ patch un projecteur asservi, il répartit les paramètres de l'appareil sur les attributs standard pour permettre un contrôle aisé des caractéristiques de l'appareil.

Les Attributs se décomposent en quatre types – Intensity, Position, Colour et Beam. Sur MagicQ il existe une fenêtre de chaque type. Sélectionner l'appareil requis dans la fenêtre Group, puis ouvrir la fenêtre concernée.






Vous pouvez ouvrir toutes les fenêtres de Palette en maintenant CTRL et en pressant le soft bouton du haut noté "Palettes" – ce qui ouvre la fenêtre dans le layout ci-dessous.



Il existe aussi un bouton Layout 1 dédié qui vous amène au layout Palettes.



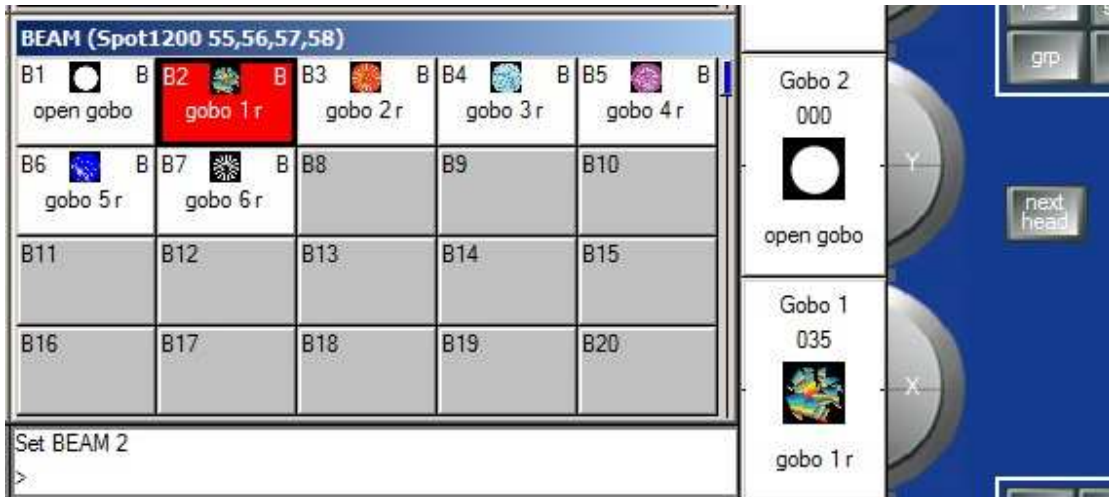
La fenêtre surlignée contrôle les boutons soft et encodeurs rotatifs autour du bord de la fenêtre principale. Dans chacune des fenêtres les encodeurs X et Y contrôlent les paramètres les plus importants – Pan et Tilt dans la fenêtre Position, Col Wheel 1 et Col Wheel 2 dans la fenêtre Colour et Gobo Wheel 1 et Gobo Wheel 2 dans la fenêtre Beam. Dans la fenêtre Beam il y a plus de huit paramètres à contrôler – ils sont donc accessibles par plusieurs pages d'encodeur – en pressant les boutons soft PAGE 1 jusqu'à PAGE 5.

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	
Iris 100  wide > narrow	B41 lotus	B42 bricks	B43 cloud	B44 machine	B45 bamboo	B46 threads	B47 pling	B48 pling shake	B49 threads shake	B50 bamboo shake	Rotate1
	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)	
Focus 128	B61 Swirl (G3)	B62 Tri (G4)	B63 gobo rotation	B64 gobo rot	B65	B66	B67	B68	B69	B70	Gobo2 065  triangle i
	B71	B72	B73	B74	B75	B76	B77	B78	B79	B80	
	B81	B82	B83	B84	B85	B86	B87	B88	B89	B90	
Prism 000  OFF prism off	B91	B92	B93	B94	B95	B96	B97	B98	B99	B100	Gobo1 001  open gobo
	B101	B102	B103	B104	B105	B106	B107	B108	B109	B110	
WiggleLapXP Sun Jan 20 19:03:19 2008 Ver 1.3.4.6											
Page 1 : Add											>

Chaque attribut est noté autour du bord de la fenêtre principale et peut être modifié individuellement à l'aide de l'encodeur associé ou des boutons soft.

Les consoles MagicQ et les Wings ont des encodeurs physiques. Sur MagicQ PC les encodeurs rotatifs sont affichés sur le côté de la fenêtre principale comme des demi-roues. Cliquer sur la moitié haute de l'encodeur pour le faire tourner dans le sens des aiguilles d'une montre (en augmentant la valeur) ou cliquer sur la moitié du bas pour tourner l'encodeur dans l'autre sens (diminuant la valeur). Cliquer et maintenir le bouton gauche de la souris sur l'encodeur provoquera un changement plus rapide de la valeur.

Presser le bouton soft fait sauter l'attribut d'une tranche associée avec ce paramètre – pour le Gobo il s'agit généralement des différents Gobos. Presser SHIFT et le bas du bouton soft monte les tranches. Sur MagicQ PC cliquer sur la moitié du bas monte les tranches et la moitié du haut redescend.



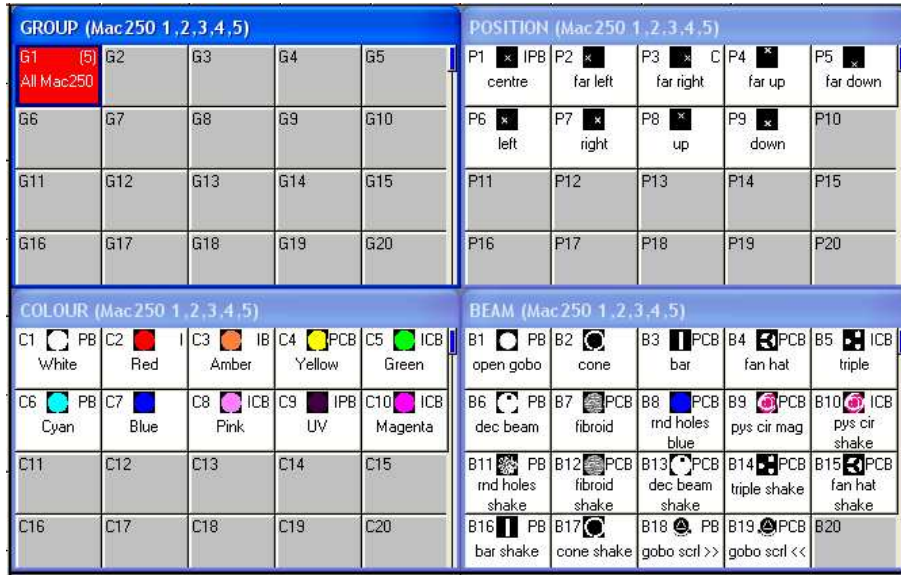
Dans la fenêtre Colour presser les boutons COL MIX / COL ATTRIBS bascule vers le colour picker. Presser COL TYPE pour sélectionner les couleurs standard, Lee, Rosco.

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	COLOUR MIXES STD (CF7HE 51,52,53,54)										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	
	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	

Presser le bouton CLEAR pour vider toutes les valeurs du programmeur et commencer une sélection différente d'appareils et d'attributs.

## Palettes

Les fenêtres Position, Beam et Colour contiennent une liste de toutes les palettes Position, Beam et Colour. Quand les appareils sont patchés, le système génère automatiquement les palettes pour chaque catégorie d'attribut. Vous pouvez enregistrer de nouvelles palettes, ou modifier celles existantes qui le requièrent.



Il est possible de visualiser le contenu des palettes en déplaçant le curseur vers une palette, puis en pressant le bouton soft "View Palette".

### Enregistrement d'une Palette

Pour enregistrer une combinaison préférée d'attributs dans une palette (par ex un triangle rotatif avec un prisme sur un MAC500), modifier d'abord les attributs aux valeurs souhaitées. Puis presser RECORD et sélectionner le bouton de palette requis. Par défaut seuls les appareils sélectionnés sont enregistrés dans la palette (ce peut être changé en pressant SHIFT + RECORD et en choisissant "Record options").



Par défaut seuls les attributs pertinents sont enregistrés dans la Palette – par exemple, seuls les attributs de position sont programmés dans les Palettes Position. Ce peut être changé avec SHIFT + RECORD et en sélectionnant les attributs requis. Le coin supérieur droit de la Palette montre quels attributs sont programmés dans la palette (IPCB).

Pour nommer la palette, taper le nom à l'aide du clavier, puis presser SET et sélectionner la palette que vous voulez renommer. Pour utiliser le clavier virtuel, déplacer d'abord le curseur sur la palette, puis pressez SET et taper le texte souhaité suivi de ENTER.

### Entrée les niveaux de gradateurs

MagicQ considère les gradateurs comme des appareils à un seul attribut – l'Intensité.

Du clavier vous pouvez saisir

1 @ 50 ENTER

1 THRU 4 @ FULL ENTER

Il est aussi possible d'utiliser la fenêtre Intensity en pressant la touche INT. Cette fenêtre affiche un fader pour chaque gradateur et appareil patché dans la console. En glissant le curseur virtuel, on donne le niveau. Quand un curseur est déplacé de zéro le circuit dans le programmeur est activé– et le curseur devient rouge.

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		
INTENSITY (Programmer) No heads selected													
Head Type	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	Scroll Window												
All	R356	R27	R312	R27	R59	R312	R356	R27	R312	R27	R59	R312	
Next gel	H13	H14	H15	H16	H17	H18	H19	H20	H21	H22	H23	H24	
	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	Dim mode												
All	R356	R27	R312	R27	R59	R312	R356	R27	R312	R27	R59	R312	
Next name	H25	H26	H27	H28	H29	H30	H31	H32	H33	H34	H35	H36	
	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	No selected Heads												
All	R356	R27	R312	R27	No col	No col	No col	No col	No col	Mac250	Mac250	Mac250	
	H37	H38	H39	H40	H41	H42	H43	H44	H45	H46	H47	H48	
	Finger R	Finger R	Finger R	Finger R	Pacific	Pacific	Pacific	Pacific	S4	M250	M250	M250	
	WiggleLapXP Sat Jan 19 20:07:15 2008 Ver 1.3.4.6						Show loaded						
	Page 1: Add						>						
	100-50-0%												

La fenêtre se compose de deux vues, "View Prog" et "View Preset" – les curseurs changés en "Prog View" affectent les niveaux dans le programmeur et sont enregistrés dans les mémoires. Les curseurs déplacés en mode "Preset View" se comportent comme les circuits directs manuels sur les consoles manuelles anciennes – ce qui permet de donner des niveaux, mais sans que ceux-ci soient enregistrés dans les mémoires. Ce peut être équivalent au mode "Parking" sur certaines consoles.

Le bouton soft SQUARE OFF permet une programmation rapide des intensités. En pressant l'écran tactile, sélectionner les circuits qu'on veut à zéro ou à FULL – mais ne perdez pas de temps à être très précis avec le niveau de la sélection. Presser SQUARE OFF termine le travail en mettant tous les circuits qui sont à moins de 50% à zéro, et tous ceux au-dessus à FULL.

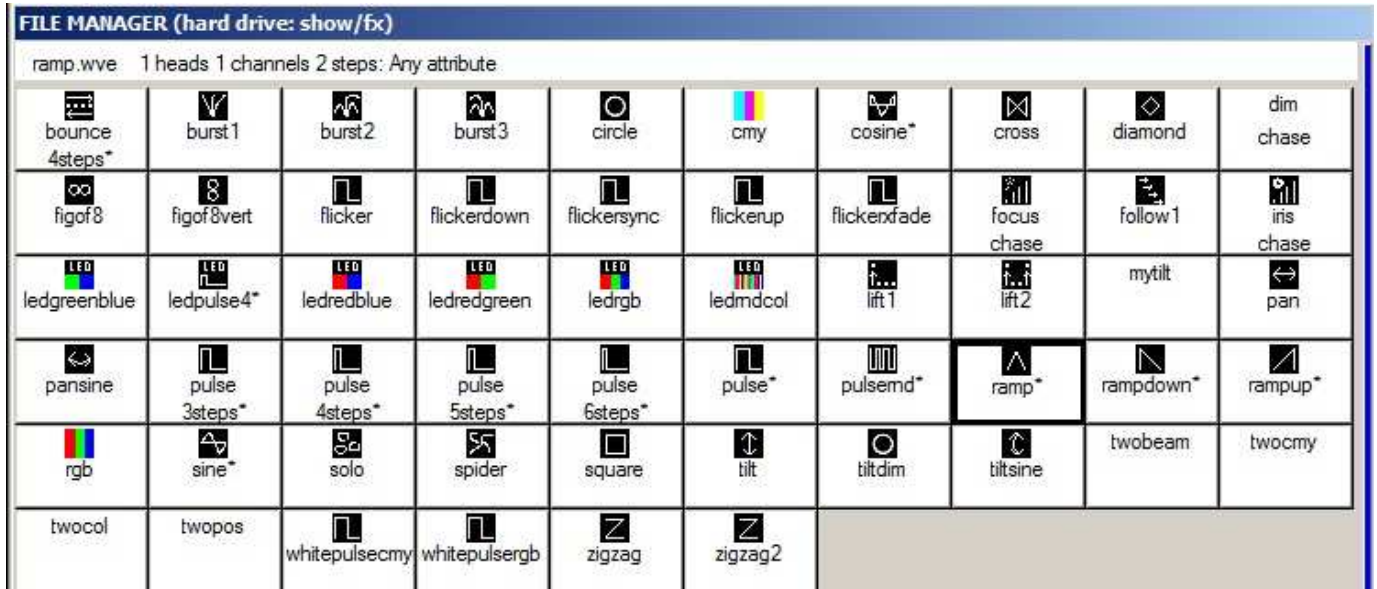
Presser les boutons soft "Use the ALL TO FULL" et "ALL TO ZERO" pour changer le niveau de tous les circuits.

Pressez le bouton soft CLEAR pour vider le programmeur.

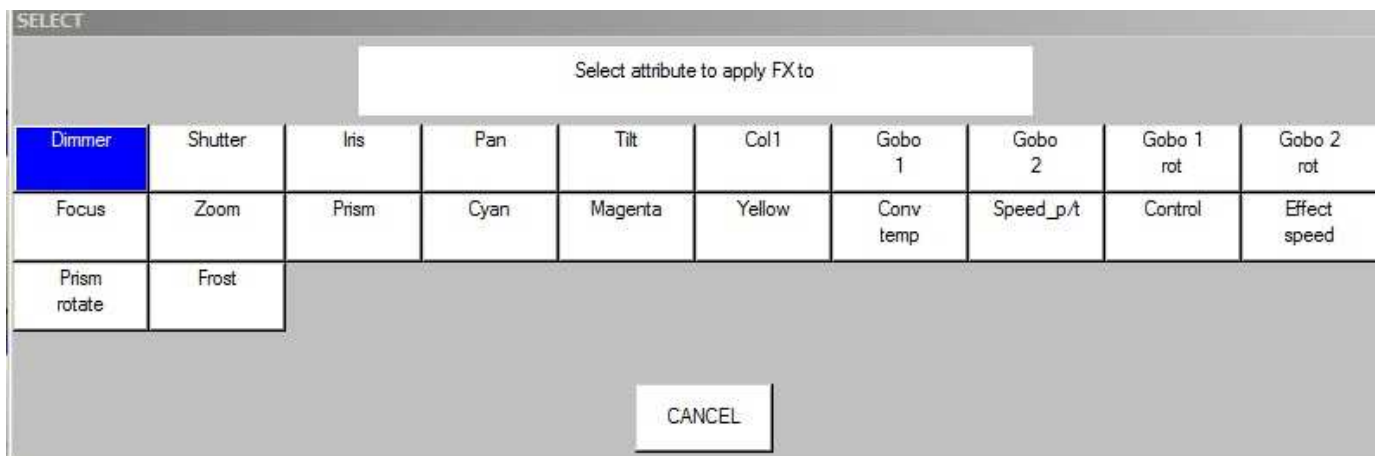


### Ajouter un FX

Pour ajouter un FX à certains appareils, sélectionner les appareils à partir de la fenêtre Group ou Prog, presser le bouton soft ADD FX. Choisir la forme de FX à ajouter.



MagicQ possède deux types de Waveform FX – ceux conçus pour certains attributs – par exemple les cercles sont toujours appliqués aux pan et tilt, et les Waveform FX qui peuvent être appliqués à n'importe quel attribut – par ex Rampe, Sinus, Cosinus. Les Waveform FX qui peuvent être appliqués à tous les attributs sont marqués d'un \*, et invite l'utilisateur à choisir l'attribut auquel appliquer le FX.



Une fois choisi le FX vous revenez dans la fenêtre Prog. Utiliser les encodeurs pour modifier les paramètres des FX tels que vitesse (speed), tille (size) et répartition (spread) entre les appareils.

Vous pouvez ajouter des FX multiples à un appareil, sous réserve que les attributs concernés soient différents – par ex vous pouvez mixer un Pan Sine avec un Tilt Sine.

Si vus souhaitez supprimer un FX, utiliser le bouton soft “Remove FX”.

## Enregistrement

### *Enregistrer une mémoire*

Pour enregistrer un état lumineux dans une mémoire, régler d'abord l'état du plateau tel que souhaité, puis pressez RECORD et la touche SELECT du Playback concerné pour enregistrer la mémoire.

Pour tester la mémoire, vider d'abord le programmeur en pressant CLEAR puis monter le curseur du Playback ou presser le bouton de flash du Playback.

Notez que l'enregistrement d'une mémoire provoque la création d'une séquence (Cue Stack) d'une seule mémoire. Cependant, comme il n'y a qu'un pas, il se comporte comme s'il exécutait ma mémoire.

Pour visualiser la mémoire, pressez le bouton SELECT du Playback, puis CUE pour ouvrir la fenêtre Cue.

Pour configurer les options d'enregistrement, pressez SHIFT + RECORD et une nouvelle barre d'outils d'options sera affichée. Choisir les options requises puis le bouton SELECT du Playback.



### *Enregistrement d'une séquence (Cue Stack) (Chase ou Theatre Stack)*

L'enregistrement d'une séquence se passe de la même façon que pour une mémoire - vous enregistrez simplement plusieurs mémoires dans le même Playback et vous obtenez une séquence (Cue Stack).

Ainsi, par exemple, pour enregistrer une séquence de deux états lumineux, le premier avec des points jaunes et le second avec des triangles bleus:

- Générer l'état avec les points jaunes.
- Pressez RECORD et pressez le bouton SELECT du playback.
- Générez l'état avec les triangles bleus.
- Pressez RECORD et pressez le bouton SELECT du playback.

Pour tester la mémoire, vider le programmeur en pressant CLEAR puis monter le curseur du Playback pressez le bouton de flash du Playback.

Visualisez la séquence (Cue Stack) en sélectionnant le Playback et pressez CUE STACK pour ouvrir la fenêtre de séquence (Cue Stack).

Quand vous enregistrez plus d'une mémoire dans une séquence dans un Playback la séquence (Cue Stack) contrôle la transition d'une mémoire à l'autre. En mode Normal par défaut la séquence (Cue Stack) agit comme un chase - ce qui signifie que chaque mémoire est exécutée à son tour, avec un temps contrôlé par la vitesse du chase (Chase Speed) pour toute la séquence (Cue Stack).

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
<b>CUE STACK (CS1: pars chase)</b>											
	Status	Cue id	Cue text	Wait	Halt	Delay	Fade	Cue	Next cue	Timing	Position Speed
	*	1.00	red	Chase	No	Chase	Chase	Q1	2.00	Chase	1.80s
		2.00	purple	Chase	No	Chase	Chase	Q2	3.00	Chase	Next Attrib
		3.00	yellow	Chase	No	Chase	Chase	Q3	4.00	Chase	Scroll Window
Display Current Cue		4.00	pink	Chase	No	Chase	Chase	Q4	1.00	Chase	
Off	End										

En mode Theatre et Hog II Warp le temps par défaut est le temps des mémoires (Cue Timing) – les temps de transfert individuels de chaque pas avec un GO pour aller d'un pas à l'autre.

<b>CUE STACK (CS34: mac250 cues)</b>										
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									

Le mode de temps peut être changé, de telle façon que les mémoires (Cues) restituées dans le style théâtre utilisent les boutons GO / STOP. Sélectionnez la vue "VIEW OPTIONS" et presser les boutons soft "CUE TIMING" et "CHASE TIMING" pour modifier le mode de temps.



**Restitution du show**

Maintenant que vous avez des mémoires (Cues) et des séquences (Cue Stacks) enregistrées vous pouvez les restituer avec les boutons et les curseurs de Playback. Vous pouvez contrôler comment chaque séquence (Cue Stack) est envoyée à l'aide des options de séquence "Cue Stack options" – par exemple vous pouvez assigner le curseur (fader) au contrôle des restitutions en LTP ou bien la taille (size) et la vitesse (speed) des FX.

Vérifiez bien que les curseurs sont montés !

## ***Sauvegarde du show***

MagicQ utilise un disque dur pour le stockage d'une quantité virtuellement illimitée de shows. Quand vous programmez votre show, il est enregistré dans la mémoire de la console. Pour stocker le show sur le disque vous devez appuyer sur le bouton soft "SAVE SHOW" dans la fenêtre Setup.

Pendant la programmation, vous devriez sauvegarder votre show régulièrement, de telle façon que si l'imprévisible se produit et l'alimentation vient à faire défaut, vos données ne sont pas perdues. Vous pouvez choisir n'importe quel nom de fichier - MagicQ lui attribuera automatiquement l'extension .shw.

Par défaut, MagicQ sauvegarde votre show sur le disque périodiquement. Il utilise alors le même nom de show mais avec l'extension .sbk.

C'est une bonne idée de sauvegarder votre show sous différents noms, de telle façon que vous conserviez différentes versions que vous pouvez ensuite récupérer en cas de problème. Par exemple, sauvegardez votre show en tant que "myshow-patch.shw" après l'avoir patché puis en tant que "myshow-final.shw" quand vous avez fini de programmer.

Quand vous éteignez la console ou quittez MagicQ via le bouton soft QUIT dans la fenêtre "Setup", MagicQ sauvegarde automatiquement une copie de votre show avec une extension .sbk. Quand vous redémarrez ensuite MagicQ ce fichier sera rechargé. Cela assure que MagicQ redémarre exactement dans la même situation que quand vous l'avez quitté via le bouton soft QUIT.

## ***Accès à vos fichiers***

MagicQ stocke les fichiers dans

```
c:\Program Files\ChamSys Ltd\MagicQ PC\show.
```

Notez que si vous utilisez Vista ou Windows 7 et que le contrôle d'utilisateurs est actif, les fichiers de show seront mis dans

```
c:\users\username\AppData\Local\VirtualStore\Program Files\ChamSys Ltd\MagicQ PC\show
```

## Problèmes

Si MagicQ ne fonctionne pas correctement, pressez "OUT" pour ouvrir la fenêtre Output pour déterminer quelles données MagicQ est entrain d'émettre. La vue "View Heads" affiche une vue générale de la sortie des données réparties par attributs. Pour voir les données DMX réelles (avec les courbes gradateur, inversions, etc...) sélectionner "View Chans", "View DMX".

### ***Pas de sortie***

Vérifiez si MagicQ fonctionne correctement en ouvrant la fenêtre "Outputs", "View Heads". Si les circuits ne sont pas au niveau correct, vérifiez :

- Est-ce que les curseurs de Grand Master et Playback Master (Sub Master) sont montés?
- Est-ce que le curseur de Playback est monté?
- Y a-t-il des données de circuit enregistrées dans les mémoires des playbacks (pressez le bouton S du playback et pressez CUE)?
- Le mode BLIND est-il activé?
- Les appareils et les gradateurs sont-ils patchés aux bonnes adresses et au bon univers?

Si la fenêtre "Outputs" affiche les valeurs correctes, vérifiez que les sorties sont configurées et activées correctement dans la vue "View DMX I/O" de la fenêtre Setup. Vérifiez que:

- Les sorties sont configurées correctement
- Les sorties sont actives (Notez que par défaut MagicQ sort sur l'Univers 1 du MagicDMX et Univers 1 à 4 des MagicQ Wings /ou consoles MagicQ connecteurs DMX indépendamment du fait que les sorties soient actives dans la vue "View DMX I/O").

Si vous utilisez un convertisseur Ethernet vérifiez qu'il reçoit les données correctement.

- L'adresse TCP/IP et le masque de sous réseau sont bien configurés (Fenêtre "Setup", Settings). Typiquement l'adresse IP devrait être comme 2.0.0.20 et le masque 255.0.0.0.
- L'interface Ethernet est sous tension et connecté au MagicQ PC
- L'interface Ethernet est configuré correctement (Univers ArtNet 0-0)

### ***MagicQ Wing sans réponse***

Vérifiez les LEDs à l'arrière (sur le côté sur MiniWing) de la Wing. Si la LED d'alimentation n'est pas allumée, vérifiez l'alimentation. Les Wings MagicQ requièrent 12V DC et entre 1 et 2A.

Quand la connexion au PC est correcte, les LEDS TX et RX à l'arrière flashent chaque seconde. Si ce n'est pas le cas, retirer et remplacer l'alimentation de la Wing.

Windows doit détecter la Wing en tant que "ChamSys Wing" dans Windows, System, Device Manager. Si Windows ne détecte pas la Wing du tout, il peut y avoir un problème avec le câble USB, ou les connecteurs sur le PC ou la Wing.

Si Windows détecte l'appareil en tant que "périphérique inconnu" ou comme un "périphérique FTDI" un pilote incorrect a été choisi. Supprimer le driver et forcer Windows à utiliser le bon driver à partir de : Program Files\ChamSys Ltd\MagicQ PC\Magicq Wing Drivers.

[www.chamsys.co.uk](http://www.chamsys.co.uk)

Assurez-vous que dans MagicQ l'option dans le "Setup", View Settings, Ports, MagicQ Wings + Interfaces est bien mise sur "Yes" ou "Yes – auto DMX".

### ***Le programme MagicQ ne répond pas***

Est-ce que l'heure change dans la fenêtre "status"? Si ce n'est pas le cas, vous devrez faire un reset. Pressez CTRL, ALT, SUPPR pour fermer MagicQ PC et relancer, puis vérifier que l'heure change bien. Vérifier ensuite que:

- Les masters de playback sont bien montés
- Les playbacks sont bien sur les bonnes pages
- Le Playback contient bien une mémoire (Cue)
- La console n'est pas verrouillée (CTRL bouton soft en haut à gauche)
- Bouton test mode "on"? (maintenir le bouton SHIFT en haut à gauche et pressez le bouton SHIFT en haut à droite)

Si vous êtes connecté à une MagicQ Wing, est-ce que tous les boutons S sur les wings clignotent en bleu? Cela indique que la Wing ne communique pas avec la carte processeur principale. Tentez de couper et remettre l'alimentation sur la MagicQ Wing.

### ***Comportement de Touches bizarre, changement de fenêtre inopiné***

Quand vous utilisez des Wings MagicQ ou des consoles il existe un mode de test pour vérifier que la partie matérielle fonctionne correctement.

Entrer dans le mode de test pour déterminer la cause du problème. Sur MagicQ taper "test" sans presser ENTER and puis maintenir CTRL et presser SHIFT. Sur les consoles MagicQ maintenir le bouton SHIFT en haut à gauche, et presser le bouton SHIFT en haut à droite.

- Vérifier qu'un bouton n'est pas resté bloqué enfoncé
- Vérifier que rien n'appuie sur le clavier ou les autres boutons

Quitter le mode test en utilisant la même séquence de touches. Sur MagicQ PC maintenir CTRL et pressez SHIFT. Sur les consoles MagicQ, maintenir le bouton SHIFT en haut à gauche, et presser le bouton SHIFT en haut à droite.

## Archives de Backup

Par défaut, MagicQ sauvegarde une archive du show tous les quarts d'heure d'une journée, et pour chaque jour de la semaine. Ce qui permet à l'utilisateur de revenir sur une ancienne version du show.

Les fichiers d'archive sont générés seulement quand MagicQ "auto sauvegarde" (auto save) – ainsi quand les "auto saves" sont désactivés, aucun fichier d'archive ne sera créé. Si MagicQ est configuré sur "auto save on changes" les fichiers d'archive seront générés quand des changements dans le show ont lieu. Pour retourner vers une version archivée, presser SHIFT et LOAD BACKUP dans la fenêtre "Setup".

Les fichiers d'archive sont stockés dans un dossier spécial qui ne doit pas être modifié par l'utilisateur. Quand celui-ci recharge un fichier d'archive, il est restauré dans le dossier standard des shows.

Les fichiers d'archive sont nommés "backup0530.sbk" pour indiquer que le fichier a été enregistré juste avant 5.30am. Les fichiers journaliers sont aussi conservés – "backupfri.sbk" indique que ce fichier a été enregistré au début de Vendredi. Les fichiers d'archive sont écrasés toutes les 24h, sauf les fichiers journaliers qui sont écrasés tous les 7 jours.

## Report des problèmes

MagicQ enregistre toutes les informations de diagnostic telles que touches utilisées, événements suspects et resets dans des fichiers log (rapport d'erreur). Si vous notez un problème, veuillez renvoyer ce fichier avec celui du show au moment où cela se produit et nous chercherons et résoudrons le problème évoqué dans la version suivante de programme.

Pour obtenir des réponses plus rapides, veuillez saisir les détails de votre problème directement dans le système bugtracker en ligne à [://download.magicq.co.uk](http://download.magicq.co.uk). Veuillez joindre les fichiers de show et de log (rapport d'erreur) à votre rapport. Notez que les pièces jointes ne sont visibles que par ChamSys et vous-mêmes, ainsi votre fichier de show ne sera pas rendu public.

Les fichiers de log (rapport d'erreur) sont stockés dans le dossier log et sont nommés en fonction de la date et l'heure de la session – un nouveau log est recommencé à chaque lancement de MagicQ. L'heure et la date sont corrélées à la fin de la session.

Et nous sommes bien sûr heureux de vous répondre sur [support@chamsys.co.uk](mailto:support@chamsys.co.uk).

## Mise à jour du programme MagicQ PC

Pour mettre à jour votre programme MagicQ PC dans Windows, d'abord supprimer l'ancienne version (Panneau de configuration, Ajout/Suppression Programmes), puis installez le nouveau programme. Vos fichiers de show ne seront pas affectés par la mise à jour, mais il est toujours plus sécurisant de garder une copie de vos fichiers importants sur une autre unité de sauvegarde externe.

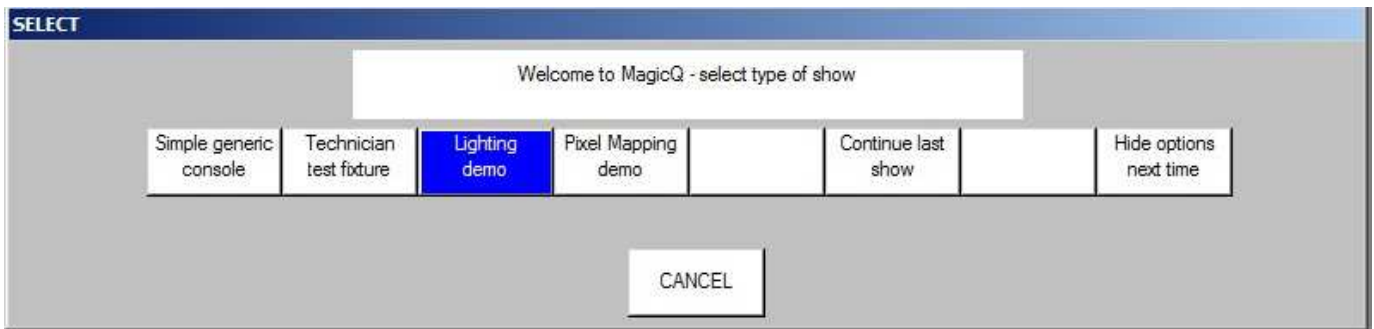
Sur Mac OS/X, l'installation écrasera directement la version précédente de MagicQ.

Sous Linux, vous pouvez extraire les fichiers du fichier archive par dessus les fichiers déjà installés.

## Tutoriel 1 : Les fenêtres

Ce tutoriel introduit MagicQ, en montrant comment ouvrir et fermer les fenêtres et réaliser quelques actions simples via l'interface de MagicQ. Il nécessite le fichier de démo "capture.shw" inclus dans l'installation de MagicQ.

- Lancez le programme MagicQ. La fenêtre de bienvenue "Welcome to MagicQ" apparaît. Choisir l'option "Lighting Demo".



- Si cette fenêtre "Welcome to MagicQ" n'apparaît pas, presser le bouton "Setup" en haut à droite. Puis pressez le bouton soft "View Settings". Puis pressez "Load Show", et confirmez par "Yes" quand il vous demande d'écraser le show actuellement en mémoire. Choisir le show Capture.shw.



- Pressez le bouton CLOSE plusieurs fois pour fermer toutes les fenêtres ouvertes.
- Pressez le bouton GROUP pour ouvrir la fenêtre Group.
- Les positions et tailles des fenêtres de MagicQ sont assignées par le bouton SIZE. Pressez le bouton SIZE plusieurs fois pour changer la position et la taille de la fenêtre Group dans l'espace de la fenêtre centrale de MagicQ.
- Fermer la fenêtre GROUP de nouveau à l'aide du bouton CLOSE.
- MagicQ permet l'accès à des configurations de fenêtres (layouts) en maintenant la touche CTRL. Quand vous pressez et maintenez la touche CTRL sur votre clavier la barre de boutons soft en haut de l'écran devient Layout 1 jusqu'à Layout 12. Par défaut MagicQ contient 5 Layouts pré enregistrés – Palettes, Prog, Cue Stacks, Outputs et Ext Palettes.





- Pressez CTRL puis le bouton soft "Palettes" pour appeler la configuration de fenêtres (layout) "Palettes". Les fenêtres Group, Position, Colour et Beam s'ouvrent alors chacune dans un quart de l'espace de la fenêtre principale.

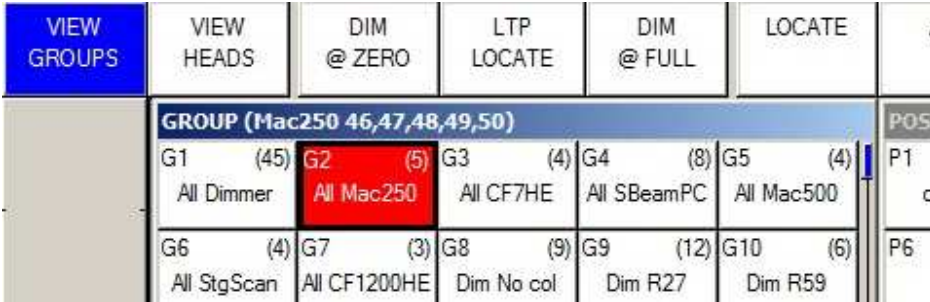
VIEW GROUPS	VIEW HEADS	DIM @ ZERO	LTP LOCATE	DIM @ FULL	LOCATE	ADD FX	ADD FX 0 SIZE	DESELECT ALL	CLEAR SELECTED	CLEAR ALL	PARK			
<b>GROUP (Mac250 46,47,48,49,50)</b>						<b>POSITION (Mac250 46,47,48,49,50)</b>						Selection Normal norm/rev		
G1 (45) All Dimmer	G2 (5) All Mac250	G3 (4) All CF7HE	G4 (8) All SBeamPC	G5 (4) All Mac500	P1 centre	P2 far left	P3 far right	P4 far up	P5 far down	P6 left	P7 right		P8 up	P9 down
G6 (4) All StgScan	G7 (3) All CF1200HE	G8 (9) Dim No col	G9 (12) Dim R27	G10 (6) Dim R59	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
G11 (12) Dim R312	G12 (6) Dim R356	G13 (12) All Finger L	G14 (12) All Finger M	G15 (12) All Finger R	Scroll Window									
G16 (4) All Pacific	G17 (1) All S4	G18 (4) All Spots	G19 (36) All Ledion	G20										
<b>COLOUR (Mac250 46,47,48,49,50)</b>						<b>BEAM (Mac250 46,47,48,49,50)</b>						Sel Heads Intensity 0% 100-50-0%		
C1 White	C2 Red	C3 Amber	C4 Yellow	C5 Green	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
C6 Cyan	C7 Blue	C8 Pink	C9 UV	C10 Magenta	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
C11	C12	C13	C14	C15										
C16	C17	C18	C19	C20										
ChnsDell Wed Mar 30 13:08:43 2011 Ver 1.4.9.2 Build 238														
Page 1 : Add														

- Utilisez les boutons de raccourci Layout 1, Layout 2 et Layout 3 pour changer rapidement la configuration de fenêtres.
- Maintenez SHIFT et pressez CLOSE pour fermer toutes les fenêtres.

## Tutoriel 2 : Boutons Soft & Encodeurs

Ce tutoriel explique comme les boutons soft autour de la zone centrale de l'écran MagicQ fonctionnent.

- Cliquez sur le groupe “All Mac 250” dans la fenêtre Group pour sélectionner tous les Mac 250. Notez que la barre de titre de la fenêtre Group contient la liste des appareils sélectionnés.



- La fenêtre qui est surlignée contrôle tous les boutons soft autour de la fenêtre principale – Les 12 boutons du haut sont généralement utilisés comme menu – tandis que les 4 sur la gauche et les 4 sur la droite contrôlent les paramètres des roues d'encodeur.
- Pressez le bouton soft LOCATE pour mettre tous les attributs des appareils Mac 250 dans le programmeur à leur valeur par défaut et une intensité de 100%. Notez que la fenêtre de statut en bas affiche “Heads Located”.
- Cliquez sur la Palette “Cone” dans la fenêtre Beam. Elle devient alors la fenêtre surlignée et les encodeurs contrôlent maintenant les différents paramètres Beam des Mac 250, ce qui comprend “Shutter”, “Gobo”, “Rotate”, “Prism” and “Focus”.



- Notez que la fenêtre Beam possède 5 pages d'encodeurs qui peuvent être sélectionnées par les boutons soft du haut – Beam Page 1 comprend les attributs les plus couramment utilisés, tandis que Beam 2 jusqu'à Beam 5 sont dédiés aux attributs les plus avancés.

[www.chamsys.co.uk](http://www.chamsys.co.uk)

- Cliquer sur la partie supérieure de l'encodeur gris X pour augmenter la valeur et sélectionner différents gobos – cliquez sur la partie inférieure pour diminuer la valeur.
- Il est possible aussi de cliquer dans la fenêtre avec la légende de l'encodeur – cliquer en dessous de l'icône va au gobo suivant, sur la roue de gobos. Et cliquer au-dessus de l'icône va au gobo précédent.
- Cliquer et maintenir sur l'icône du gobo pour voir une liste de tous les gobos – choisissez-en un dans la liste.
- Puis ouvrez la fenêtre Outputs en pressant le bouton OUT.

VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW PLAN	VIEW VALS	VIEW RAW	VIEW PLAYBACK	VIEW CUE IDS	PROG ONLY	SEL HDS ONLY	SEL PB ONLY	ACTIVE ONLY	VIEW INPUTS		
<b>OUTPUTS</b>													
Hd name	Hd type	No	Dim	Pan	Tilt	Colo	Shut	Gobo	Rota	Focu	Pris	Spee	Spee
m250	mac250	46	100%	128	128	000	open	cone	000	070	prism ol	000	000
m250	mac250	47	100%	128	128	000	open	cone	000	070	prism ol	000	000
m250	mac250	48	100%	128	128	000	open	cone	000	070	prism ol	000	000
m250	mac250	49	100%	128	128	000	open	cone	000	070	prism ol	000	000
m250	mac250	50	100%	128	128	000	open	cone	000	070	prism ol	000	000
spots	no col	1	0%										
spots	no col	2	0%										
spots	no col	3	0%										
spots	no col	4	0%										
finger1	r59	5	0%										
finger1	r112	6	0%										

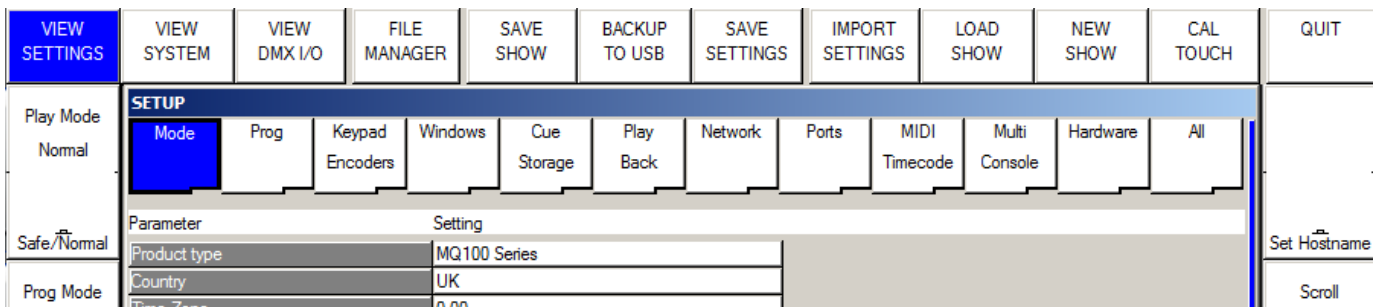
- La fenêtre Outputs montre les paramètres qui sont dans le programmeur en rouge. Notez que les Mac 250s sont à 100% d'intensité.
- Pressez le bouton CLEAR pour vider le programmeur et notez que la fenêtre Outputs montre les Mac 250s à 0%.



### Tutoriel 3 : démarrer un nouveau show avec des projecteurs asservis

Ce tutoriel démarre un nouveau show et patch des Martin Mac 500. Nous allons utiliser quatre Martin Mac 500s en mode 4 adressés en 274, 290, 306 et 322 sur l'univers 2.

- Fermer toutes les fenêtres en maintenant SHIFT et en pressant CLOSE.
- Ouvrez la fenêtre "Setup" en pressant le bouton SETUP.
- Changez la vue en VIEW SETTINGS en utilisant le premier bouton soft en haut.
- Pressez le bouton soft NEW SHOW



- Vous serez invité ensuite à supprimer le show de la mémoire. Ce qui n'effacera aucun des shows préalablement sauvegardés sur le disque – seulement celui en cours dans la mémoire de la console. Pour cette démo, pressez juste "Yes" pour confirmer.



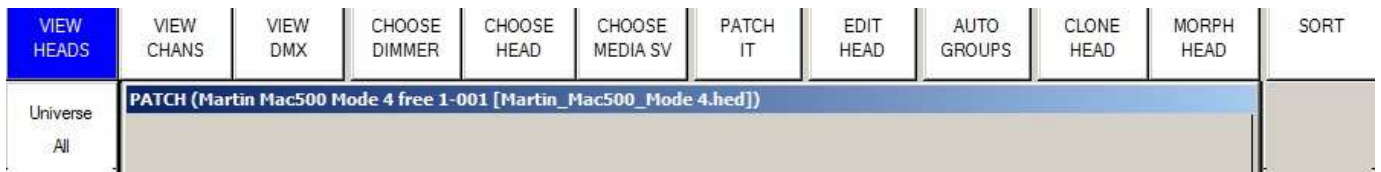
- Maintenant il vous sera demandé quel mode vous voulez utiliser. Les utilisateurs familiers de la Hog II choisiront Hog II Warp. Les autres choisiront Normal.



- Toutes les données et le patch seront effacés et les réglages de configuration (settings) du show seront assignés suivant le mode sélectionné. Les différents modes modifient quelques paramètres de console particuliers. Ceux-ci peuvent à tout moment être éditer/modifier dans le Setup de MagicQ.

[www.chamsys.co.uk](http://www.chamsys.co.uk)

- Ouvrez la fenêtre Patch en pressant le bouton PATCH. La fenêtre devrait être vide puisqu'aucun appareil n'a encore été déclaré.
- Le patch des projecteurs asservis se fait en deux temps – d'abord choisir le type d'appareil, ensuite, le patcher. Pressez le bouton soft CHOOSE HEAD. MagicQ affiche une liste de marques de matériel. Utilisez Page Up et Page Down pour monter ou descendre dans la liste.
- Choisissez Martin. MagicQ affiche maintenant une liste de projecteurs de ce fabricant. Sélectionnez Mac 500. MagicQ montre les différents modes de fonctionnement de cet appareil. Sélectionnez mode 4. MagicQ retourne maintenant à la fenêtre Patch– notez que la barre de titre de la fenêtre montre l'appareil choisi – dans ce cas le Martin Mac 500 Mode 4.



- Maintenant pressez le bouton soft PATCH IT. MagicQ vous demande d'entrer le nombre de projecteurs et l'adresse DMX. Dans ce cas, nous allons patcher quatre appareils à partir de l'adresse 2-274. Tapez 4@2-274 suivi de ENTER. MagicQ patch les quatre projecteurs séquentiellement.

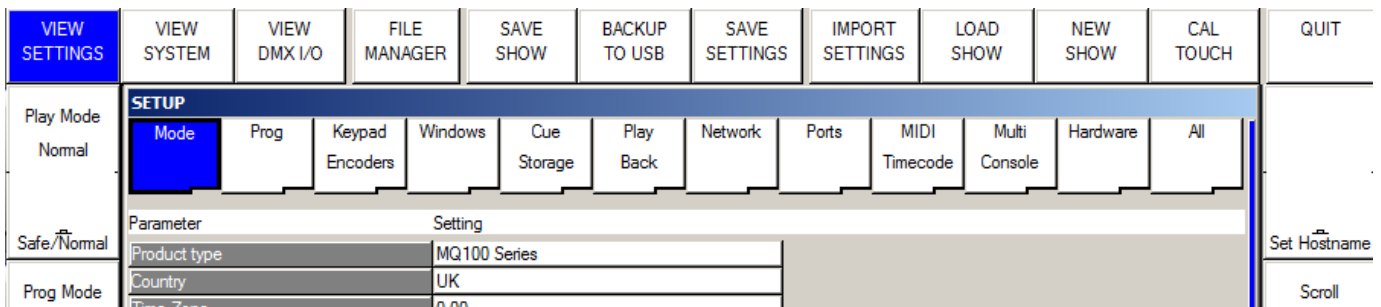
VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW DMX	CHOOSE DIMMER	CHOOSE HEAD	CHOOSE MEDIA SV	PATCH IT	EDIT HEAD	AUTO GROUPS	CLONE HEAD	MORPH HEAD	SORT	
PATCH (Martin Mac500 Mode 4 free 1-001 [Martin_Mac500_Mode 4.hed])												
Universe	All	Head type	DMX (256-----1)	Hd no	Name	Gel	P Inv	T Inv	Swap	Merge	From	P Off
		Martin Mac500	2-274 (100010010)	001	Mac500	○Wheel	no	no	no	Norm		
		Martin Mac500	2-290 (100100010)	002	Mac500	○Wheel	no	no	no	Norm		
		Martin Mac500	2-306 (100110010)	003	Mac500	○Wheel	no	no	no	Norm		
		Martin Mac500	2-322 (101000010)	004	Mac500	○Wheel	no	no	no	Norm		
View												Scroll

- Pressez le bouton Layout 1 – vous noterez que MagicQ a automatiquement généré un group de projecteurs ainsi que les palettes de couleur, position and beam.

## Tutoriel 4 : Démarrer un nouveau show avec des gradateurs

Ce tutoriel démarre un nouveau show et patche 44 gradateurs.

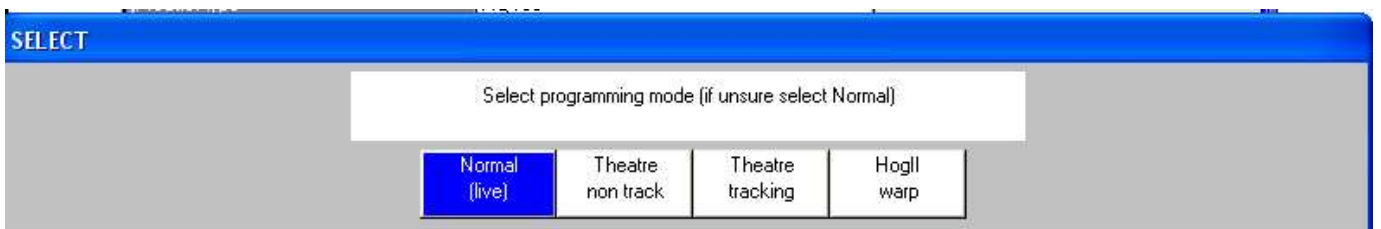
- Fermer toutes les fenêtres avec SHIFT et CLOSE.
- Ouvrez la fenêtre Setup en pressant le bouton SETUP.
- Changer la vue en "VIEW SETTINGS" avec le premier bouton soft en haut.
- Pressez le bouton soft "NEW SHOW"



- Vous serez ensuite invité à effacer le show de la mémoire de la console. Ce qui n'efface aucun des shows préalablement sauvegardés sur le disque – seulement le show courant en mémoire. Pour cette démo, pressez juste "Yes" pour confirmer.



- Maintenant il vous sera demandé quel mode vous voulez utiliser. Les utilisateurs familiers de la Hog II choisiront Hog II Warp. Les autres choisiront Normal.



- Toutes les données et le patch seront effacés et les réglages de configuration (settings) du show seront assignés suivant le mode sélectionné. Les différents modes modifient quelques paramètres de console particuliers. Ceux-ci peuvent à tout moment être édités/modifiés dans le Setup de MagicQ.
- Ouvrez la fenêtre Patch en pressant le bouton PATCH. La fenêtre devrait être vide puisqu'aucun appareil n'a encore été déclaré.

- Le patch des projecteurs asservis se fait en deux temps - Pressez le bouton soft CHOOSE DIMMER. MagicQ choisit "Generic Dimmer". Notez que la barre de titre de la fenêtre montre Generic Dimmer.

VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW DMX	CHOOSE DIMMER	CHOOSE HEAD	CHOOSE MEDIA SV	PATCH IT	EDIT HEAD	AUTO GROUPS	CLONE HEAD	MORPH HEAD	SORT
Universe	PATCH (Generic Dimmer Dimmer free 1-001 [Generic_Dimmer_Dimmer.hed])										
All											

- Maintenant pressez le bouton soft PATCH IT. MagicQ vous demande d'entrer le nombres de projecteurs et l'adresse DMX. Dans ce cas, nous allons patcher 44 gradateurs à partir de l'adresse 1-1. Tapez 44@1-1 suivi de ENTER. MagicQ patch les 44 gradateurs séquentiellement.

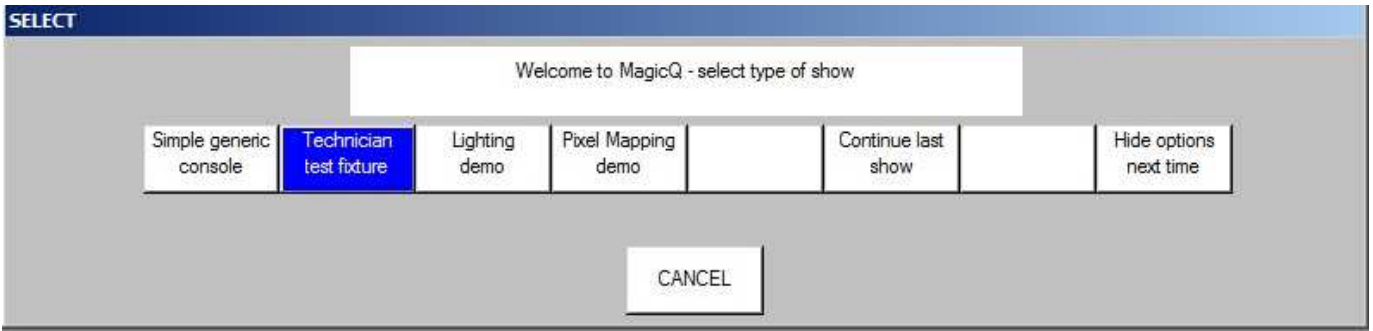
VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW DMX	CHOOSE DIMMER	CHOOSE HEAD	CHOOSE MEDIA SV	PATCH IT	EDIT HEAD	AUTO GROUPS	CLONE HEAD	MORPH HEAD	SORT
Universe	PATCH (Generic Dimmer Dimmer free 1-045 [Generic_Dimmer_Dimmer.hed])										
All											
	Head type	DMX (256---1)	Hd no	Name	Gel	P Inv	T Inv	Swap	Merge	From	P Off
	Generic Dimmer	1-024 (000011000)	024	Dimmer	○ No col				Nom		
	Generic Dimmer	1-025 (000011001)	025	Dimmer	○ No col				Nom		
	Generic Dimmer	1-026 (000011010)	026	Dimmer	○ No col				Nom		
	Generic Dimmer	1-027 (000011011)	027	Dimmer	○ No col				Nom		
	Generic Dimmer	1-028 (000011100)	028	Dimmer	○ No col				Nom		
	Generic Dimmer	1-029 (000011101)	029	Dimmer	○ No col				Nom		
	Generic Dimmer	1-030 (000011110)	030	Dimmer	○ No col				Nom		
	Generic Dimmer	1-031 (000011111)	031	Dimmer	○ No col				Nom		
	Generic Dimmer	1-032 (000100000)	032	Dimmer	○ No col				Nom		
	Generic Dimmer	1-033 (000100001)	033	Dimmer	○ No col				Nom		
	Generic Dimmer	1-034 (000100010)	034	Dimmer	○ No col				Nom		
	Generic Dimmer	1-035 (000100011)	035	Dimmer	○ No col				Nom		
	Generic Dimmer	1-036 (000100100)	036	Dimmer	○ No col				Nom		
	Generic Dimmer	1-037 (000100101)	037	Dimmer	○ No col				Nom		
	Generic Dimmer	1-038 (000100110)	038	Dimmer	○ No col				Nom		
	Generic Dimmer	1-039 (000100111)	039	Dimmer	● No col				Nom		
	Generic Dimmer	1-040 (000101000)	040	Dimmer	○ No col				Nom		
	Generic Dimmer	1-041 (000101001)	041	Dimmer	○ No col				Nom		
	Generic Dimmer	1-042 (000101010)	042	Dimmer	○ No col				Nom		
	Generic Dimmer	1-043 (000101011)	043	Dimmer	○ No col				Nom		
	Generic Dimmer	1-044 (000101100)	044	Dimmer	○ No col				Nom		
	ChrisDell Fri Apr 01 16:17:25 2011 Ver 1.4.9.2 Build 240					Patched 44 Generic_Dimmer_Dimmer					
	Page 1 : Add Alpha					>					

- Pressez le bouton soft "Head Test". MagicQ va tester le gradateur sur lequel est positionné le curseur. Utilisez les touches UP et DOWN pour vous déplacer dans la liste en testant les différents gradateurs. Quand vous avez fini de tester, pressez le bouton CLEAR.

## Tutoriel 5 : Utilisation du mode test Technicien

Ce tutoriel montre comment tester un appareil dans le mode test technicien. Nous allons tester un Varilite VL3500 Spot.

- Démarrer le programme MagicQ software. La fenêtre de bienvenue “Welcome to MagicQ” s’affiche. Choisissez l’option “Technician Test Fixture”.



- Si l’écran de bienvenue “Welcome to MagicQ” n’apparaît pas, pressez le bouton “Simple” en haut à droite de l’écran – ce qui vous amène au mode "Simple Mode" qui permet le test simple des projecteurs.



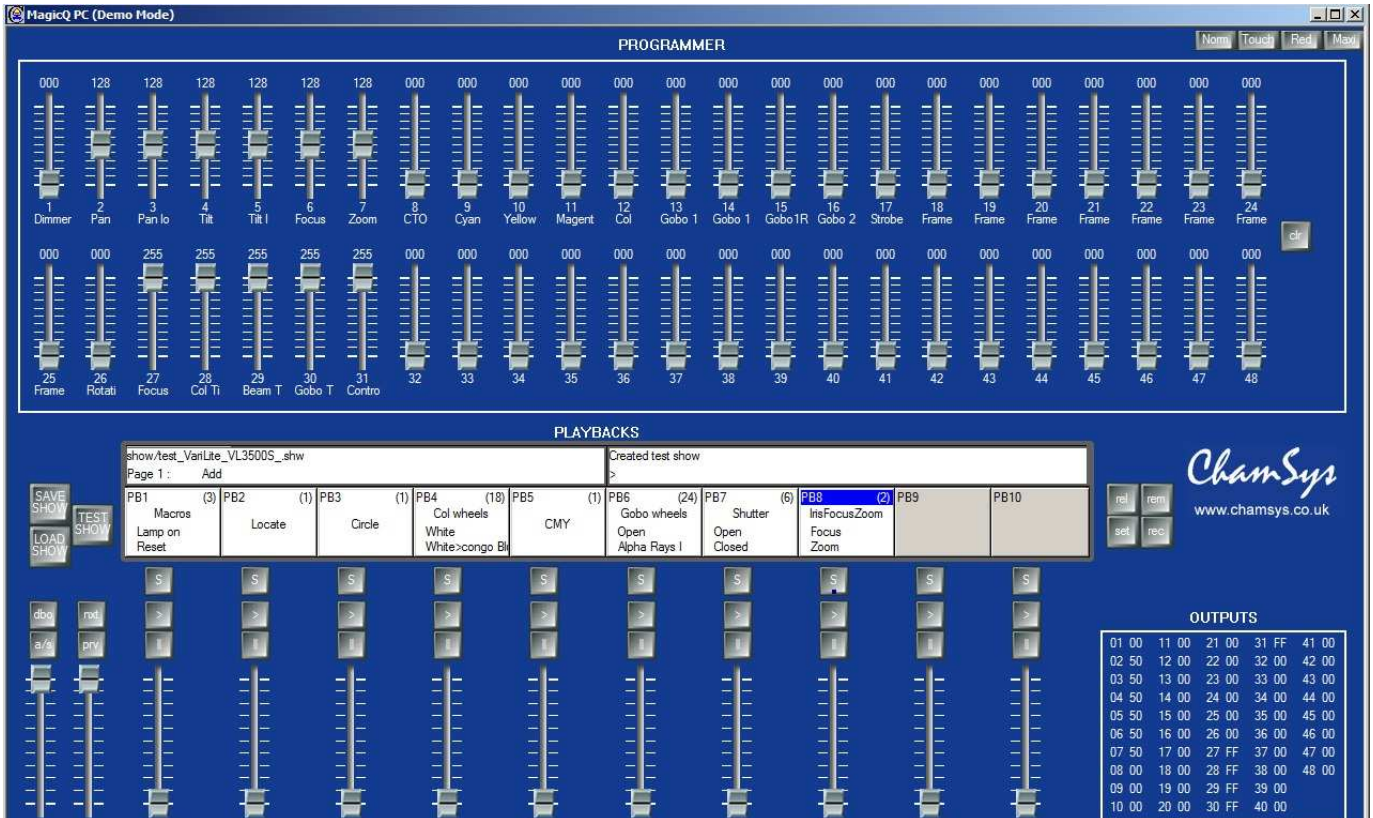
- Pressez le bouton TEST SHOW. MagicQ affiche une liste de marques.



The screenshot shows the MagicQ PC (Demo Mode) interface. At the top, there is a menu bar with buttons for HARD DRIVE, USB DRIVE, SIMPLE VIEW (highlighted), ADV VIEW, UP DIR, FILE EXT, CREATE DIR, REMOVE DIR, CLOSE DIR, SET USB DRIVE, and SORT. Below the menu bar is a title bar for 'FILE MANAGER (hard drive: show/heads)'. The main area displays a list of manufacturers in a table format. The first manufacturer, '5Star', is selected and highlighted in black. The table contains 10 columns and 15 rows of manufacturer names.

5Star	A and O	Abstract	AC Lighting	Acme	ADB	Ainstar	Alkalite	Alpha One	Altman
American DJ	Amlux	Amptown	Anolis	Apollo	Apollo Pro	Ariane	ArKaos	AVR	Ayrton
Barco	Blinding Light	Borealis	Brash	Brteq	Cameleon	Capture	Chameleon	Chauvet	Chroma-Q
Chromlech	Cirro	City Theatrical	Cityscape	Clay Paky	CLS	Coef	Coemar	Color Kinetics	ColorKey
Colours	Columbus	Compulite	Conic	Conrad	Constella	Coolux	CXI	D-Tek	Deliya
DesignLED	DESISTi	DHA	Discotech	Divenitronic	DTS	Eagle	Eagle Lighting	EEE	Effect Co-C34
Elation	Element Labs	Elite	Elite Serve	Entar	Equinox	ETC	Eurocolour2	EuroLite	Eurotech
EVL	Expolite	Extron	Fairlight	FAL	Fine Art	FLY	FogScreen	Folsom	Futurelight
G-Lites	Gekko Technology	Generic	Geni	Genius	GLP	Green Hippo	Griven	High End	HQ Power
Hubbell	Hungaroflash	i-Pix	iLED Pro	Irideon	Irradiant	iSolution	James Thomas Eng	JB Lighting	JB Systems
Kam	Kingbeam	KJE Technical	Klemm	Kramer	Kvant	Labscan	Lampo	Larita	Lanzini
Laser Animation	Laser Technology	Laser-UK	Laserge	Laserworld	LaserWorx	LDDE	Le Maître	LED	Ledion
LEDJ	Licht Technik	Light Curtain	Light Sky China	Lighting Innov	Lightmaxx	Look Solutions	lix	Lumi	Mad Lighting

- Utilisez les touches Page Up et Page Down de votre clavier pour faire défiler vers le haut ou vers le bas. Choisissez Varilite. MagicQ affiche maintenant une liste de projecteurs. Choisissez VL3500 spot.
- MagicQ crée maintenant un nouveau show avec juste un Varilite VL3500 Spot patché à l'adresse DMX 1. MagicQ crée automatiquement jusqu'à 10 Playbacks avec des tests de fonction utiles tels que Lamp On, Locate, tests de mouvement, couleur et beams.

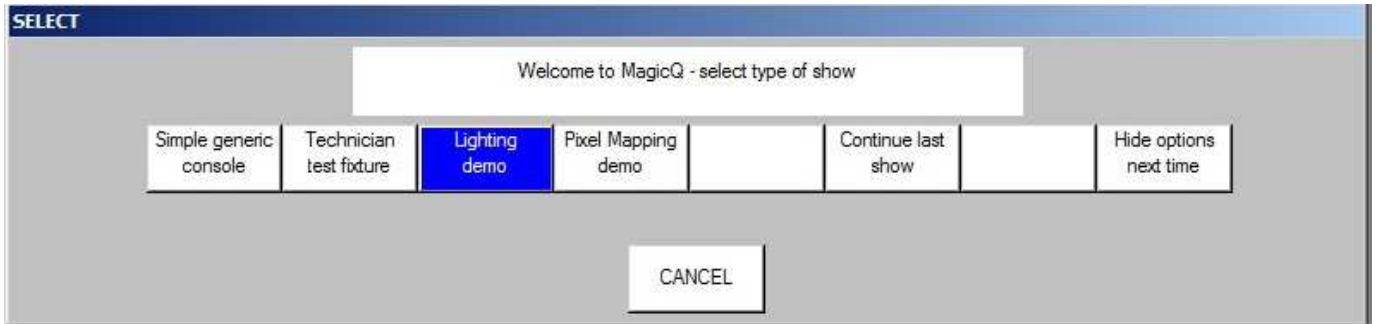


- Les 48 curseurs du haut contrôlent individuellement les circuits de l'appareil. Maintenez la touche SHIFT si vous voulez une meilleure précision sur les curseurs. Les valeurs de sortie sont montrées dans la section Outputs. Pressez CLEAR pour supprimer les changements apportés avec ces curseurs.
- Si vous avez un interface MagicDMX vous pouvez le connecter à un port USB et contrôler le projecteur directement.
- Si vous avez un interface de marque tierce vous devrez changer en mode "Normal mode" en pressant le bouton "Norm" en haut à droite. Puis aller dans le Setup, View DMX I/O et affecter l'univers 1 au type d'interface DMX et activer l'univers 1.

## Tutoriel 7 : Enregistrer une mémoire (Cue) et une séquence (Cue Stack)

Ce tutoriel va vous montrer comment enregistrer une mémoire (Cue) et une séquence (Cue Stack).

- Démarrer le programme MagicQ. La fenêtre avec le message de bienvenue “Welcome to MagicQ” s'affiche. Choisissez l'option “Lighting Demo”.



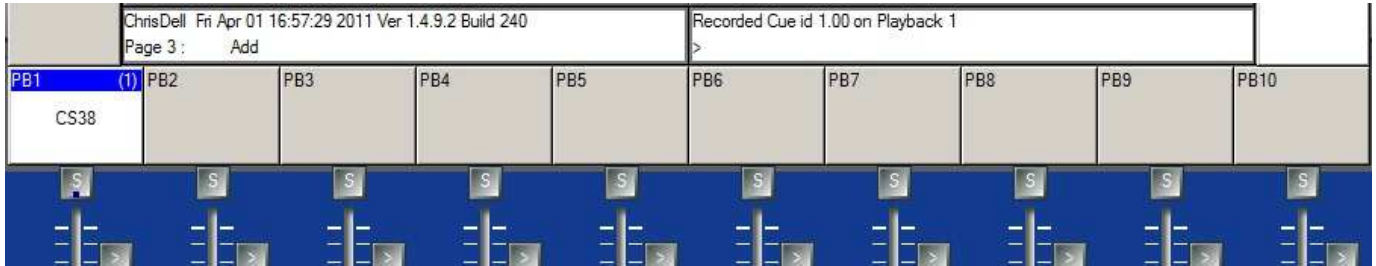
- Si cette fenêtre “Welcome to MagicQ” n'apparaît pas, presser le bouton "Setup" en haut à droite. Puis pressez le bouton soft "View Settings". Puis pressez "Load Show", et confirmez par "Yes" quand il vous demande d'écraser le show actuellement en mémoire. Choisir le show Capture.shw.
- D'abord nous allons créer un état simple dans le Programmeur. Pressez le bouton Layout 1 pour ouvrir les fenêtres Group, Position, Colour et Beam.
- Dans la fenêtre Group sélectionnez le groupe “All Mac250”.
- Dans la fenêtre Colour sélectionnez “Yellow” et dans la fenêtre Position sélectionnez “Down”.
- Pour programmer une nouvelle mémoire (Cue) nous devons trouver une page de Playbacks avec des Playbacks libres. Pressez les boutons Page Up / Page Down pour aller à la Page 3. Le numéro de Page est montré à gauche de l'horloge.



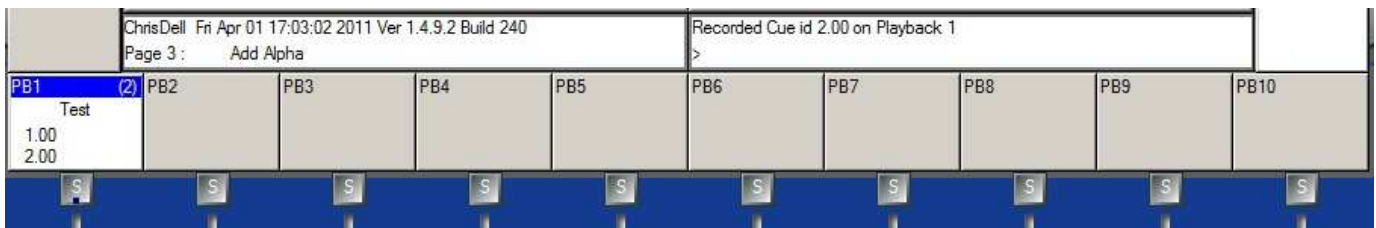
- Pour enregistrer une mémoire (Cue) pressez le bouton REC (dans les boutons d'action sur la gauche) puis pressez le bouton S au-dessus du premier Playback (PB1)



- MagicQ enregistre la mémoire (Cue) dans le Playback. Comme le Playback était vide, MagicQ crée automatiquement une séquence (Cue Stack) avec une seule mémoire. La mémoire (cue) reçoit l'identifiant (Cue ID) 1.00 dans la séquence (Cue Stack).



- A l'origine la séquence (Cue Stack) n'a pas de nom – donc MagicQ affiche le numéro de la séquence (Cue Stack) (dans ce cas CS38) au-dessus du curseur. Le numéro en haut à droite est le nombre de pas de la séquence (Cue Stack) – dans ce cas (1).
- Pour nommer la séquence (Cue Stack) pressez le bouton SET puis le bouton S du Playback. MagicQ ouvre un clavier virtuel où vous entrez le nom. Dans ce cas nous l'appellerons “Test”.
- Maintenant changez l'état dans le Programmeur – sélectionnez la couleur “Magenta” et la position “Up”.
- Enregistrez une 2eme mémoire (Cue) dans le Playback en pressant REC puis le bouton S au-dessus du Playback.



- La séquence (Cue Stack) indique maintenant (2) dans le coin supérieur droit puisqu'il y a maintenant 2 mémoires (Cues) et montre aussi le numéro de la mémoire (Cue) en cours (1.00) et de la mémoire suivante (2.00).
- Pressez le bouton CLEAR pour vider le programmeur. Monter le curseur du Playback – la séquence (Cue Stack) s'exécute. Si vous êtes en mode normal elle tournera en Chase. Si vous êtes en mode Hog II Warp l'enchaînement se fera par le bouton GO (>) entre deux pas avec les temps de chaque mémoire.
- Double cliquez sur le bouton S du Playback pour ouvrir la fenêtre de séquence (Cue Stack) de ce Playback.

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	
<b>CUE STACK (CS38: Test)</b>												
View Mode	Status	Cue id	Cue text	Wait	Halt	Delay	Fade	Cue	Next cue	Timing	Track	Zero old HTP
Default		1.00		Chase	No	Chase	Chase	Q51 Test	Next	Chase	L	Yes
		2.00		Chase	No	Chase	Chase	Q52	1.00	Chase	L	Yes
		End (0.00s)										
Display Current Cue												
Off												

- Il est possible de basculer entre Chase et Cue Timing avec les boutons soft CHASE TIMING et CUE TIMING au-dessus.
- Pour nommer les pas individuellement double cliquez sur le champ Cue Text et entrer un nom.