ChamSys
QuickQ Anleitung

Installations-
und Softwarehandbuch

Software Version v10

Übersetzung des englischen Originals vom 26.04.25

Inhaltsverzeichnis

Anmerkungen zu dieser Ausgabe 6
1. QuickQ Produktreihe 8
QuickQ Konsolen 9
QuickQ Rack 10
QuickQ DIN 11
QuickQ Designer 11
QuickQ Remote-App 11
SnakeSys 10Scene Wandpaneele 12
SnakeSys 10Scene Gateway Box 12
Andere externe Ansteuerungsmöglichkeiten 12
2. QuickQ Benutzeroberfläche 13
3. Einrichten und Anschließen 15
Aufbau der QuickQ Konsole 15
Verbinden der Remote-App mit einer QuickQ Konsole 15
Verbinden über Ethernet 16
QuickQ Rack montieren 17
Verbinden der Remote-App mit einem QuickQ Rack 17
Ein- und Ausschalten 17
Erstes Einschalten 17
4. Einrichten einer Show 18
Starten einer neuen Show-Datei 18
Patchen der Fixtures 18
Patchen Schritt für Schritt 19
RDM Auto Patch 21
Erweiterte Patch-Funktionen 21
Neunummerierung von Geräten 21
Benennen von Geräten 21
Ändern der DMX-Adressen von gepatchten Geräten 22
Invertieren von Pan und Tilt 23
Entfernen von Geräten 23
Erstellen des Bühnenbildes (engl.: "Layout") 25
5. Geräte ansteuern 26
Geräte live kontrollieren 27
Geräte löschen 27
Geräte auswählen 27
Geräte im Layout-Fenster auswählen 27
Geräte mit den Multifunktionsfadern im Fixture-Modus auswählen 27
Geräte mit den Multifunktionsfadern im Gruppen-Modus auswählen 28
Geräten aus dem Intensity-Fenster auswählen 28

dt © SNH

Geräte mit aufgezeichneten Cues steuern 28
Aktivieren und Freigeben von Cues 28
Intensitäten steuern 29
Verwendung der Geräte-Fader 29
Layout-Fenster 29
Dimmer-Fenster 30
Leuchtmittel ein- und ausschalten 30
Positions-Fenster 31
Farb-Fenster 32
Farbmisch-Encoder - COL MIX 33
[DEF] & [SNAP] - Tasten 33
Beam-Fenster 34
Steuerung von Gobos 35
6. Elemente mit QuickQ aufnehmen 37
Aufnehmen einer Gruppe 37
Erstellen einer neuen Gruppe 37
Bearbeiten einer Gruppe 37
Aufnehmen einer Palette 37
Aufnehmen einer neuen Palette 37
Bearbeiten einer Palette 37
Auto-Paletten 38
Standardpaletten 38
Aufnehmen eines Cue 38
Aufzeichnung eines Cue auf einem Playback-Fader 38
Aufnehmen eines Cues auf einen Multifunktionsfader 38
Cue-Listen 38
Aufnehmen eines Chase 39
Abspielen eines Chase 39
Chase-Richtung 39
Chase Geschwindigkeit mittels "X-Fade", "Tap Time " und "Tempo" 39
Neuordnung von Cues in einem Chase 40
Aufnehmen eines Cue-Stacks im Theatermodus 41
Ändern eines Chase in einen Cue-Stack 42
Abspielen eines Cue-Stacks 43
Cue-Überblendzeiten 43
Zu einem Cue gehen 44
7. Bearbeiten von Cues 45
Verschieben von Cues in einem Cue-Stack 45
Einfügen eines Cue 45
Löschen eines Cues 45
Aufnahme zusammenführen 45
Aufnehmen eines neuen Cue aus den aktuellen Werten auf der Bühne 45

dt © SNH

8. Effekte 46
Effekte erstellen 46
Hinzufügen von Effekten zu Geräten 46
Effekt auf Basis einer 2-Farben Palette hinzufügen 47
Effekt Parameter 47
Effekte in Cues aufnehmen 48
Effekte auf Dimmer-Kanälen 48
9. Execute Fenster 49
10. Einstellungen 50
Show-Einstellungen 50
Live & Theater Modus 51
Zugriffsebenen 51
Blackout Funktion 52
DMX-Einstellungen 53
DMX-Universen 53
RDM-Einstellungen 53
Einrichten einer QuickQ Konsole zur Ausgabe von ArtNet 54
Netzwerk 55
Kabelgebundene Verbindung 55
Drahtlose Verbindung 56
Konsolen Einstellungen 57
Update Optionen 57
11. Netzwerkgeräte Fenster 58
Konfigurieren eines Geräts für die DMX-Ausgabe von QuickQ 58
QuickQ so konfigurieren, dass es DMX von einem Gerät ausgibt 58
Geräte identifizieren 59
Firmware-Update auf GeNetix- und SnakeSys-Geräten 59
Eine Show von einer anderen Konsole laden 59
12. Ausgänge Fenster 60
Kanäle 60
Quellen 60
13. Cue-Stack Fenster 61
14. Hot Takeover und Notfall Auslöser 62
Erlaube anderen Konsolen, die Kontrolle zu übernehmen 62
System mit QuickQ Rack DMX-Ausgängen 62
System mit separierten Hauslichtern 63
Einrichten einer QuickQ-Konsole zur Übernahme der Kontrolle 63
System mit einem DMX-Gerät 63
Notauslöser 63
System mit Notfallauslösern 65

dt © SNH

15. Daten Managment 66
Show Daten 66
Eine Show speichern 66
Auf einen USB-Stick speichern 67
Eine Show laden 67
Geräte Daten 67
Installieren der Gerätebibliothek 68
Installieren einer einzelnen .hed-Datei 68
Speicherplatz frei machen 68
Datei-Manager Fenster 68
16. MIDI-Noten und Timecode 69
MIDI Timecode 69
MIDI-Noten 69
17. Audio Eingang 70
Sound to Light / Audiosteuerung 70
Aktivieren von Sound to Light für ein Lauflicht 70
Wiedergabe von Audio 71
Hinzufügen einer Audiodatei zu einem Cue 71
Einstellen der Lautstärke 72
18. 10Scene Fenster und 10Scene Wandpanel 73
Panel 73
Einstellungen 74
Gateways 74
Kontakt-Events 75
19. Events-Fenster 76
20. Offene Klangsteuerung (OSC) 77
21. Fernsteuerung über Ethernet 78
22. Aktualisieren der Konsolensoftware 79
23. Werksreset 80
QuickQ-Konsole Werksreset 80
QuickQ Rack Werksreset 80
Glossar 81
DMX, Ethernet und ArtNet 85
DMX 85
Ethernet 85
ArtNet 85
FCC Teil 15 Hinweis 86
Technische Daten 87
Entsorgung und Recycling von Konsolen 88
QuickQ-Garantiezertifikat 88

dt © SNH

Anmerkungen zu dieser Ausgabe

Das QuickQ Benutzerhandbuch enthält eine Beschreibung, Sicherheitsvorkehrungen, Installations-, Programmierungs-, Betriebs- und Wartungsanweisungen für die QuickQ Konsolen und Rack-Einbau Produkte zum Erscheinungsdatum dieser Ausgabe.

ChamSys ist ständig bemüht für alle Lichtkonsolen, die leistungsstärkste und stabilste Software bereitzustellen. Aus diesem Grund stellen wir allen Benutzern kontinuierliche Verbesserungen der Software zur Verfügung. Um das volle Potenzial ihrer Konsole auszuschöpfen und um sicherzustellen, dass Sie über die aktuellste Gerätebibliothek verfügen, empfehlen wir, stets die neueste Konsolensoftware von der ChamSys Website herunterzuladen und zu installieren.

Detaillierte Installationsanweisungen finden Sie im Kapitel zur Aktualisierung der Konsolensoftware.

Warenzeichen

ChamSys, das ChamSys Logo und QuickQ sind eingetragene Marken oder Marken von ChamSys Ltd in Großbritannien und anderen Ländern. Andere hier genannte Firmen- und Produktnamen und Logos sind möglicherweise Marken der jeweiligen Unternehmen.

Urheberrechtshinweis

Die in diesem Handbuch enthaltenen Autorenwerke, einschließlich, aber nicht beschränkt auf alle Designs, Texte und Bilder, sind Eigentum von ChamSys Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Verwendung der Gebrauchsanweisung

ChamSys ermächtigt seine Kunden, dieses Handbuch nur zu professionellen Informationszwecken herunterzuladen und auszudrucken. Chauvet untersagt ausdrücklich die Verwendung, das Kopieren, Speichern, Verteilen, Ändern oder Drucken dieses Handbuchs oder seines Inhalts für andere Zwecke ohne schriftliche Zustimmung von ChamSys.

Zielgruppe

Jede Person, die dieses Produkt installiert, bedient und/oder wartet, sollte die mit dem Produkt gelieferte Anleitung sowie dieses Handbuch vollständig durchlesen, bevor sie dieses Produkt installiert, bedient oder wartet.

Haftungsausschluss

ChamSys ist der Ansicht, dass die in diesem Handbuch enthaltenen Informationen in jeder Hinsicht korrekt sind. ChamSys übernimmt jedoch keine Verantwortung und lehnt jegliche Haftung gegenüber Dritten für Verluste, Schäden oder Störungen ab, die durch Fehler oder Auslassungen in diesem Dokument verursacht wurden, unabhängig davon, ob diese Fehler oder Auslassungen auf Fahrlässigkeit, Unfälle oder andere Ursachen zurückzuführen sind.

ChamSys behält sich das Recht vor, den Inhalt dieses Dokuments zu überarbeiten, ohne verpflichtet zu sein, eine Person oder ein Unternehmen über eine solche Überarbeitung zu informieren. ChamSys ist jedoch nicht verpflichtet, solche Überarbeitungen vorzunehmen, und verpflichtet sich auch nicht dazu. Laden Sie die neueste Version des Handbuches von der ChamSys Website herunter.

dt © SNH

Pflege Ihrer Konsole

Um Ihre Konsole im bestem Zustand zu halten, beachten Sie bitte die folgenden Empfehlungen:

Halten Sie Flüssigkeiten von der Konsole fern. Über eine Konsole verschüttete Getränke können irreparable Schäden verursachen.

Setzen Sie die Konsole keinem direkten Sonnenlicht aus - stellen Sie die Konsole in den Schatten. Übermäßige Sonnenwärme kann den Touchscreen und die Aufdrucke beschädigen.

Verwenden Sie keine scharfen Gegenstände auf dem Touchscreen. Wenn Sie einen anderen Gegenstand als Ihrem Finger verwenden möchten, nutzen Sie einen stumpfen Gegenstand, der die Oberfläche nicht beschädigt.

Blockieren Sie nicht die Lüftungsgitter an der Rückseite, seitlich und unterhalb der Konsole.

Verwenden Sie die Konsole nicht außerhalb ihres Betriebstemperaturbereichs.

Gehen Sie vorsichtig mit der Konsole um, wenn Sie sie bewegen oder transportieren. Die Konsole enthält Komponenten, die durch Stöße beschädigt werden können - zB. die Festplatte. Verwenden Sie nach Möglichkeit immer ein gepolstertes Flightcase.

Verwenden Sie zum Reinigen der Konsole keine Lösungsmittel oder Reinigungsmittel. Reiben Sie nicht fest auf den Metall- oder Kunststoffoberflächen. Dies kann dazu führen, dass Farbe oder Schrift entfernt wird. Reinigen Sie die Oberfläche vorsichtig mit einem feuchten Tuch. Stellen Sie kein Wasser auf den Touchscreen, da es in den Touchscreen gelangen und ihn unbrauchbar machen kann.

Sicherheitshinweise

Öffnen Sie die Konsole nur, wenn Sie eine von ChamSys autorisierte und für die Wartung und Reparatur der Konsole geschulte Fachkraft sind. Die Konsole enthält Komponenten, die einen Stromschlag verursachen können.

QuickQ Konsolen enthalten eine austauschbare CR2032 Prozessor-Batterie. Diese Batterien können bei Verschlucken schwere Verbrennungen verursachen. Nehmen Sie die Batterie nicht in den Mund. Sie darf nicht in die Hände von kleinen Kindern gelangen. Bei versehentlichem Verschlucken der Batterie ist sofortige medizinische Hilfe erforderlich.

Verwenden Sie die Konsole nicht, wenn das Stromkabel in irgendeiner Weise beschädigt ist.

Reparaturen dürfen nur von autorisierten Kundendienstmitarbeitern durchgeführt werden. In der Konsole befinden sich keine vom Benutzer zu wartenden Teile.

Wenn Flüssigkeiten über die Konsole verschüttet werden, schalten Sie die Stromversorgung sofort aus und lassen Sie sich von Ihrem autorisierten Kundendienstvertreter beraten.

Stellen Sie beim Transport sicher, dass für das Tragen genügend Personen vorhanden sind.

Wählen Sie einen sicheren Standort für die QuickQ Racks und Konsolen, damit diese nicht aus der Betriebsposition rutschen oder fallen können.

dt © SNH

Verwendung dieses Handbuchs

In diesem Handbuch werden die folgenden Darstellungen verwendet:

- Menüs und Befehle sind als Blaue Kästen oder Schwarze Kästen dargestellt oder durch Symbole wie oder oder .
- Die Überschriften der Registrierkarten einzelner Menüpunkte sind unterstrichen und grün.
- Physikalische Tasten auf den Konsolen sind in **[Eckigen Klammern und fett]** geschrieben.
- Verweise auf andere Teile des Handbuchs sind verlinkt, wie zB. QuickQ Konsolen.

Nützliche Information, die Ihr Wissen ergänzen können.

Zusätzliche Information, die relevant sein könnten.

Warnung, dass Schäden auftreten oder Menschen zu Schaden kommen können.

Vorsicht! Es können unerwünschte oder undefinierte Folgen einer Aktion auftreten, so dass die Möglichkeit eines Datenverlustes oder Geräteproblems besteht.

1. QuickQ Produktreihe

Dieses Handbuch behandelt die QuickQ Software ab Version v10.

Die QuickQ-Reihe umfasst:

- QuickQ Konsolen: QuickQ 10, QuickQ 20 und QuickQ 30
- QuickQ Rack
- QuickQ DIN
- QuickQ Designer Anwendung für macOS oder Windows
- QuickQ Remote-App für iOS, Android, Windows und macOS
- SnakeSys 10Scene Wandpaneele
- SnakeSys 10Scene Gateway Box

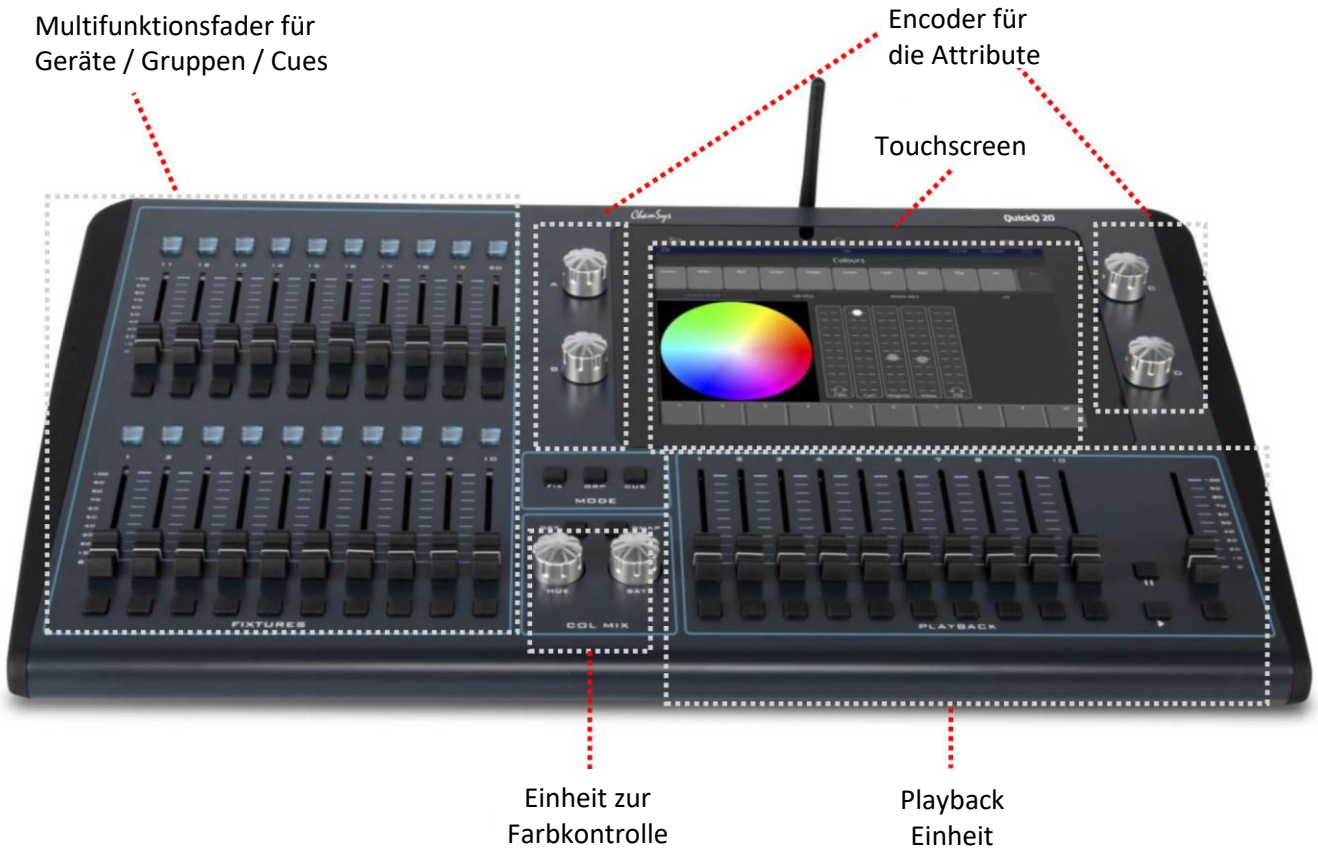
Die QuickQ Serie ermöglicht eine einfache, intuitive Programmierung und Steuerung von Bühnenshows und Einzel- oder Multi Room-Veranstaltungen. Die Konsolen können auch in Steuerungssysteme von Drittanbietern integriert werden.

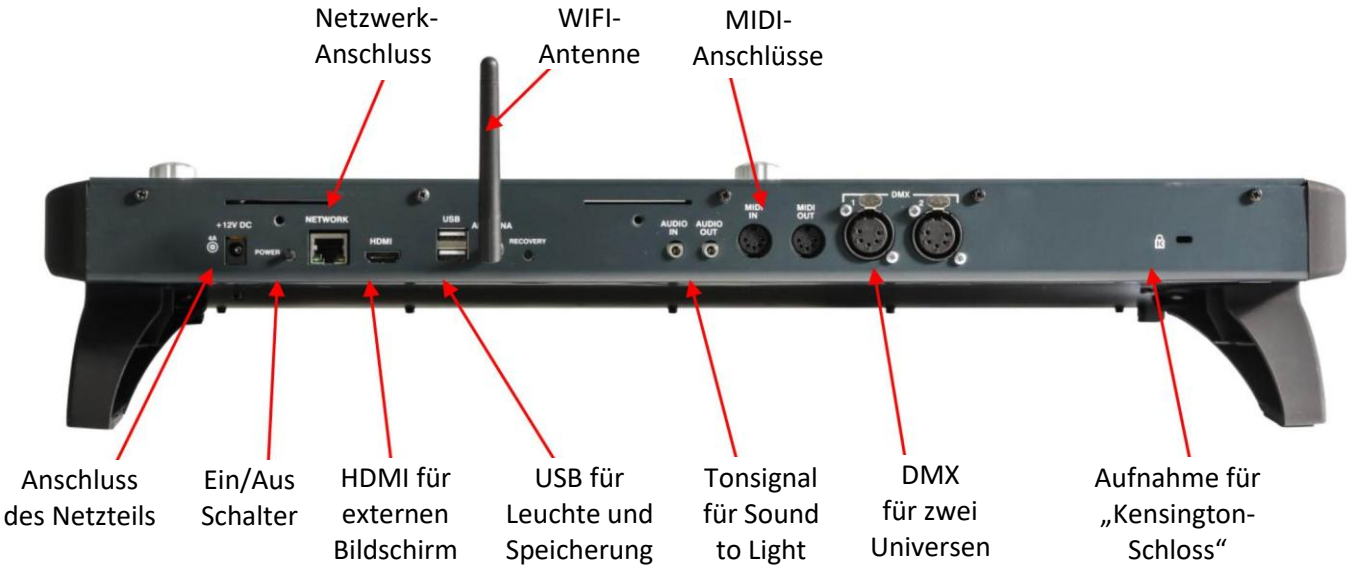
dt © SNH

QuickQ Konsolen

Alle Konsolen verfügen über einen großen Multi-Touchscreen. Sie arbeiten mit der gleichen Software, unterscheiden sich aber in Anzahl der Multifunktionsfader, Playbacks, Encoder und DMX-Universen. Sie verfügen alle über integriertes WiFi, um eine Verbindung mit der kostenlosen QuickQ Remote-App zu ermöglichen. Ein externer Monitor kann verwendet werden (ist aber nicht erforderlich), um eine Auswahl von weiteren Fenstern anzuzeigen. Zu jeder Konsole gehört eine USB-Pultleuchte und ein externes Netzteil.

Links neben dem Display befinden sich Multifunktionsfader. Sie können einzelne Geräte oder Gruppen von Geräten oder Cues steuern. Unterhalb des Displays befinden sich die Playback-Fader. Rechts neben den Playback-Fadern befindet sich der Grandmaster-Fader, mit dem Sie alle Intensitäten zusammen steuern können. Stellen Sie sicher, dass Sie diesen grundsätzlich auf 100% stellen!





dt © SNH

QuickQ Rack

Das QuickQ Rack bietet für Festinstallationen eine "Always on" Steuerung. Das QuickQ Rack ist so konzipiert, dass es mittels der 10 Tasten als "Hub" für SnakeSys 10Scene Wandpaneele oder andere vernetzte Konsolen fungiert. Wenn eine andere Konsole im Netzwerk erkannt wird, kann das QuickQ Rack die Steuerung automatisch an die Lichtkonsole abgeben und die Steuerung wieder aufnehmen, sobald die Konsole ausgeschaltet wird.

Die zehn Tasten auf der Vorderseite des Geräts ermöglichen die Steuerung von zehn eigenständigen Szenen oder zehn Playbacks mit Einzelszenen oder automatisierten Chases. Diese zehn Tasten können mittels der Wandpaneele auch an weiter entfernten Orten bedient werden.

Bis zu zehn Wandpaneele können an jeden der vier *Phönix-Anschlüsse* des QuickQ Racks angeschlossen werden, so dass insgesamt 40 Einheiten zur Verfügung stehen. SnakeSys 10Scene Wandpaneele duplizieren die Steuerung der zehn Tasten des QuickQ Rack.

Jeder *Phönix-Anschluss* bietet außerdem einen Anschluss für je einen zusätzlichen Schalteingang. Dieser ermöglicht ein einfaches "Zoning" für "Airwall-Systeme" bei Multiroom-Installationen.

Das QuickQ Rack hat ein eingebautes WiFi, um eine Verbindung mittels kostenlosen QuickQ Remote-App zu ermöglichen. Um eine Verbindung herzustellen, scannen Sie den mitgelieferten QR-Code Ausdruck mit Ihrem Tablet oder Smartphone.

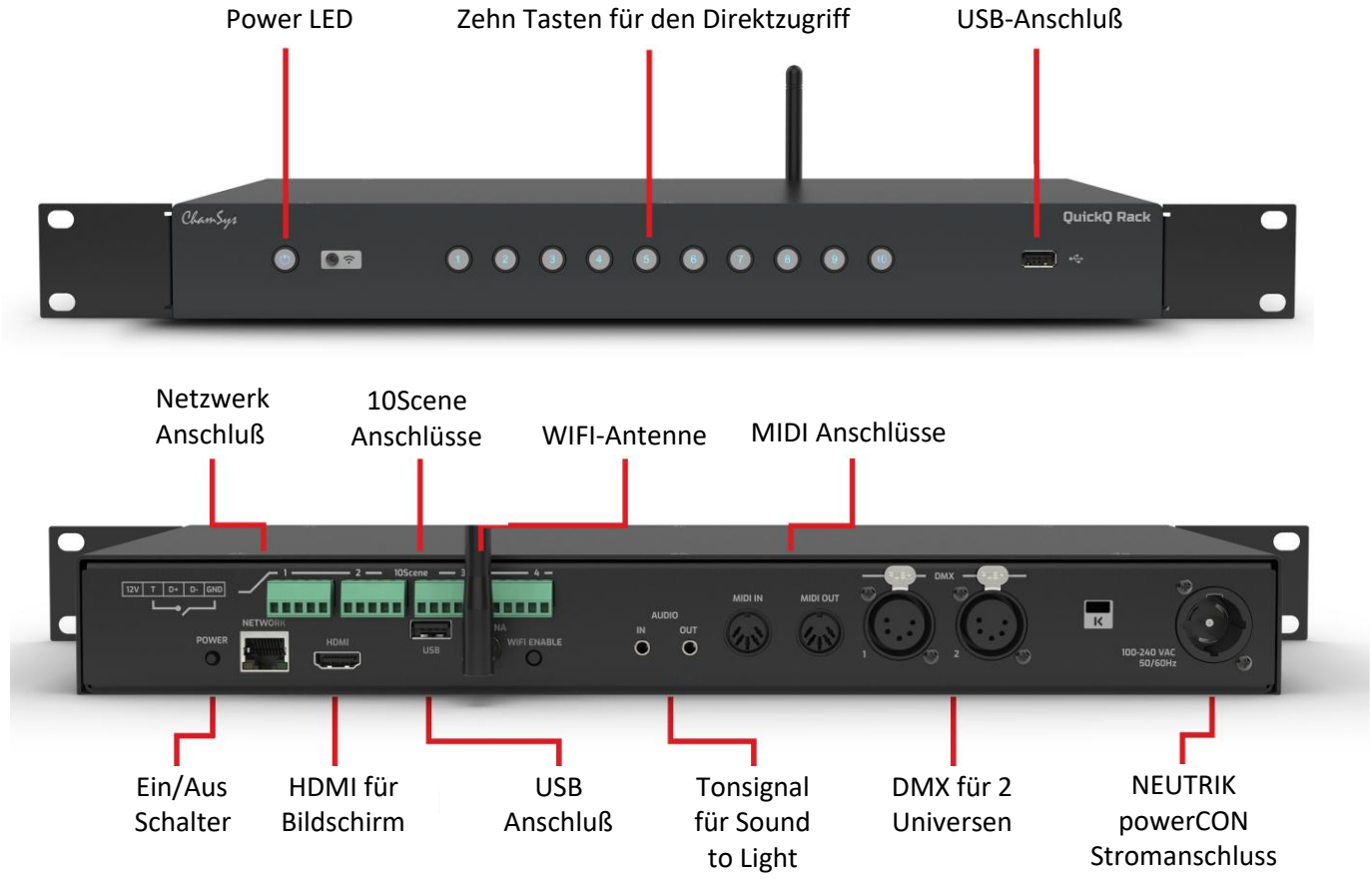
An der Vorderseite des QuickQ Rack befindet sich eine WiFi-Anzeige-LED, deren Farbe den aktuellen Status des Rack-WiFi anzeigt:

- Rot - WiFi ist deaktiviert.

- Grün - WiFi ist aktiviert, aber es besteht keine Verbindung zu einem anderen Gerät.

- Blau - WiFi ist aktiviert und hat eine aktive Verbindung zur QuickQ Remote App.

Das QuickQ Rack wird über die QuickQ Remote-App oder durch Anschließen einer Maus und eines Monitors programmiert.



dt © SNH

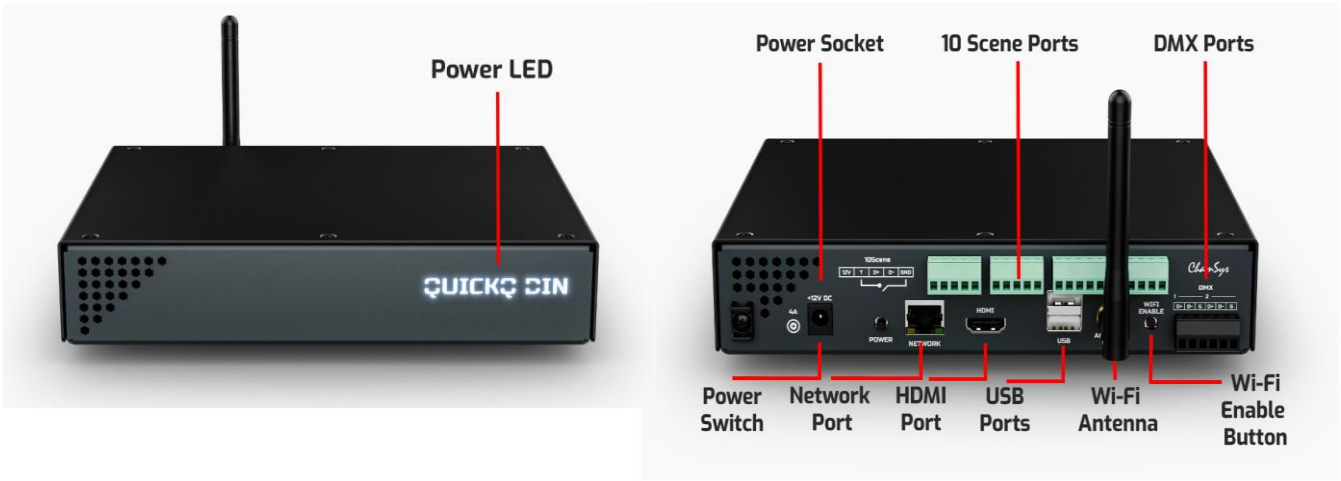
QuickQ DIN

Der QuickQ DIN bietet eine "Always on" - Kontrolle für Installations-Projekte. Der QuickQ DIN ist als intelligenter, installierter Hub für Installationen, SnakeSys 10Scene Wall Plates oder andere vernetzte Konsolen konzipiert. Der QuickQ DIN kann auf einer DIN-Schiene montiert oder als Tischgerät verwendet werden. Wenn andere Konsolen im Netzwerk erkannt werden, kann der QuickQ DIN die Steuerung automatisch an die Lichtkonsole weitergeben und die Steuerung wieder aufnehmen, sobald die Konsole ausgeschaltet wird.

Der Anschluss von Gegenstellen über die Wandpaneele ermöglicht die Steuerung von 10 individuellen Szenen oder 10 Playbacks von Einzelszenen oder automatisierten Lauflichtern.

Zehn Wandpaneele können an jeden der 4 Phoenix-Anschlüsse des QuickQ DIN angeschlossen werden, so dass insgesamt 40 Wandpaneele möglich sind. SnakeSys 10Scene Wandpaneele duplizieren die Steuerung der 10 Tasten auf dem QuickQ DIN. Jeder Anschluss bietet außerdem einen Anschluss für einen zusätzlichen Schalteingang. Der Umschalteingang ermöglicht eine einfache Zonierung von Airwall-Systemen für Multi Room-Anwendungen.

Der QuickQ DIN verfügt über ein integriertes WiFi, das die Verbindung mit der kostenlosen QuickQ Remote-App ermöglicht. Scannen Sie den mitgelieferten QR-Code-Ausdruck mit Ihrem Tablet oder Telefon, um eine Verbindung herzustellen. Der QuickQ DIN wird mit der QuickQ Remote-App oder durch Anschließen einer Maus und eines Monitors programmiert.



QuickQ Designer

Die kostenlose Anwendung QuickQ Designer ermöglicht die Vorprogrammierung oder Bearbeitung von Shows auf einem Windows- oder macOS Computer. Sie verfügt über einen eingebauten 3D-Visualisierer, um die Bühne mit ihren Scheinwerfern zu simulieren. Shows, die mit QuickQ Designer programmiert wurden, können auf einem USB-Stick gespeichert und auf alle QuickQ Pulte geladen werden. Die Designer Anwendung gibt kein DMX Signal aus und kann nicht zur direkten Steuerung oder Testen von Geräten verwendet werden.

QuickQ Remote-App

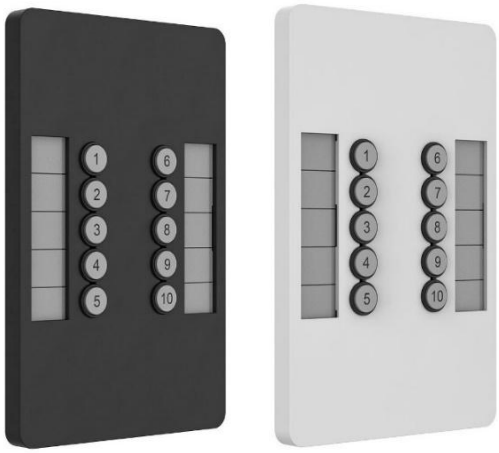
Die kostenlose QuickQ Remote-App steuert QuickQ Konsolen und QuickQ Racks von einem Tablet oder Smartphone über das integrierte WiFi. Alle Konsolenfenster sind auch in der App verfügbar und können unabhängig von denen der Konsole bedient werden. Damit ist diese App zusammen mit einem 9,7 Zoll großen Tablet nicht nur eine ideale Fernbedienung, sondern zugleich auch ein zweiter Touchscreen-Monitor für die Konsolen.

dt © SNH

SnakeSys 10Scene Wandpaneele

SnakeSys 10Scene Wandpaneele nutzen die 10Scene Steuerung und besitzen 10 hinterleuchtete Tasten.

Sie werden mit unbeschrifteten Frontplatten in schwarz oder weiß ausgeliefert. Die Paneele passen in eine Standard-Unterputzdose.
Mit bis zu zehn 10Scene Wandpaneelen pro Kette lassen sich mit Cat5e oder Cat6 Kabeln große Entfernungen überbrücken. 10Scene verwendet für die Kommunikation zwischen den Wandpaneelen und dem Controller ein eigenes 10Scene Protokoll.
10Scene Wandpaneele werden über das 10Scene Protokoll mit Strom versorgt. Damit ist eine externe Stromversorgung nicht erforderlich.



- Die US-Fit-Version (300-054) passt in eine standardmäßige US-Single-Gang-Box.
- Die EU-Fit-Version (300-055) passt in eine EU Standard-Unterputzdose.

SnakeSys 10Scene Wandpaneele Installations- und Einrichtungsanleitung

SnakeSys 10Scene Kabel Spezifikation

SnakeSys 10Scene Gateway Box

Das SnakeSys 10Scene Gateway bietet eine Schnittstelle zum Anschluss von QuickQ Konsolen an 10Scene Wandpaneele über eine Ethernet Verbindung. Die 10Scene Wandpaneelen werden mit je zwei "*Phoenix – Steckern"* am Gateway für insgesamt 20 Wandstationen verbunden.

Jeder Anschluss am Gateway bietet außerdem einen Anschluss für je einen zusätzlichen Schalteingang. Dieser ermöglicht ein einfaches "Zoning" für "Airwall-Systeme" bei Multi Room-Installationen. Das Gateway verfügt über insgesamt zwei Zonenschalter.

Andere externe Ansteuerungsmöglichkeiten

Das QuickQ Rack und die Konsolen können Signale von anderen Steuerungssystemen empfangen, die in den folgenden Abschnitten dieses Handbuchs näher beschrieben werden:

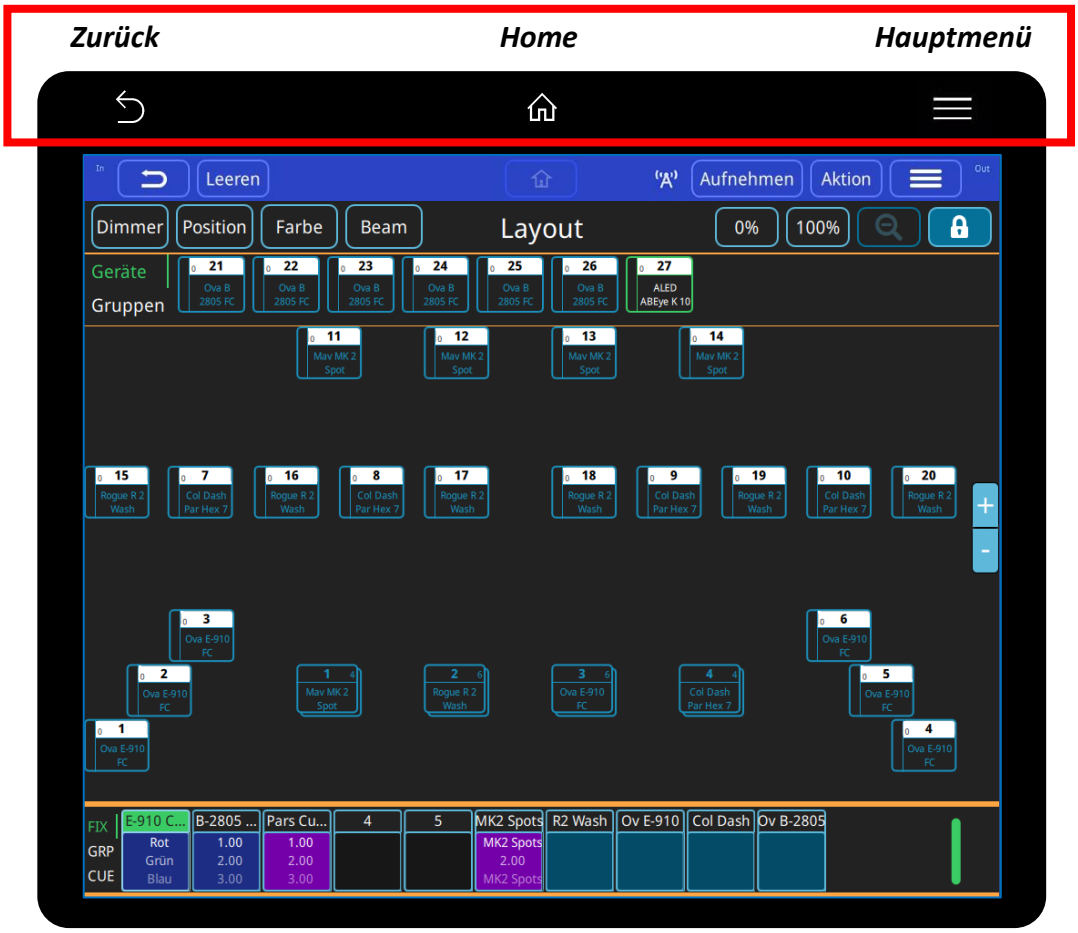
- MIDI Notes
- MIDI Timecode
- Offene Klangsteuerung (OSC)
- Fernsteuerung über Ethernet

dt © SNH

2. QuickQ Benutzeroberfläche

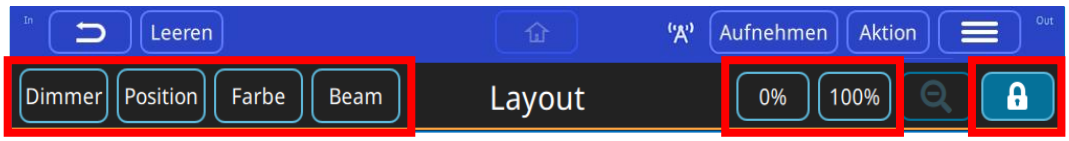
Die QuickQ-Benutzeroberfläche ist mit seinen Tasten einem Smartphone / Tablet ähnlich.

So befinden sich oberhalb des Touchscreens drei permanent bedienbare Navigationssymbole:



Der obere blau schattierte Bereich des Touchscreens dupliziert diese Symbole und fügt drei weitere Programmierfunktionen hinzu. Dieser Bereich ist bei der Öffnung von Programmier-Fenstern immer sichtbar:

- Leeren - Liste der aktivierten Geräte löschen.
- Aufnehmen - Speichern der bei den aktivierten Geräten vorgenommenen Änderungen.
- Aktion - Aktionsmenü



Unter dem blau schattierten Bereich befindet sich ein Auswahlbereich, mit dem Sie verschiedene Fenster öffnen können, um Dimmer, Position, Farbe und Beam zu steuern.

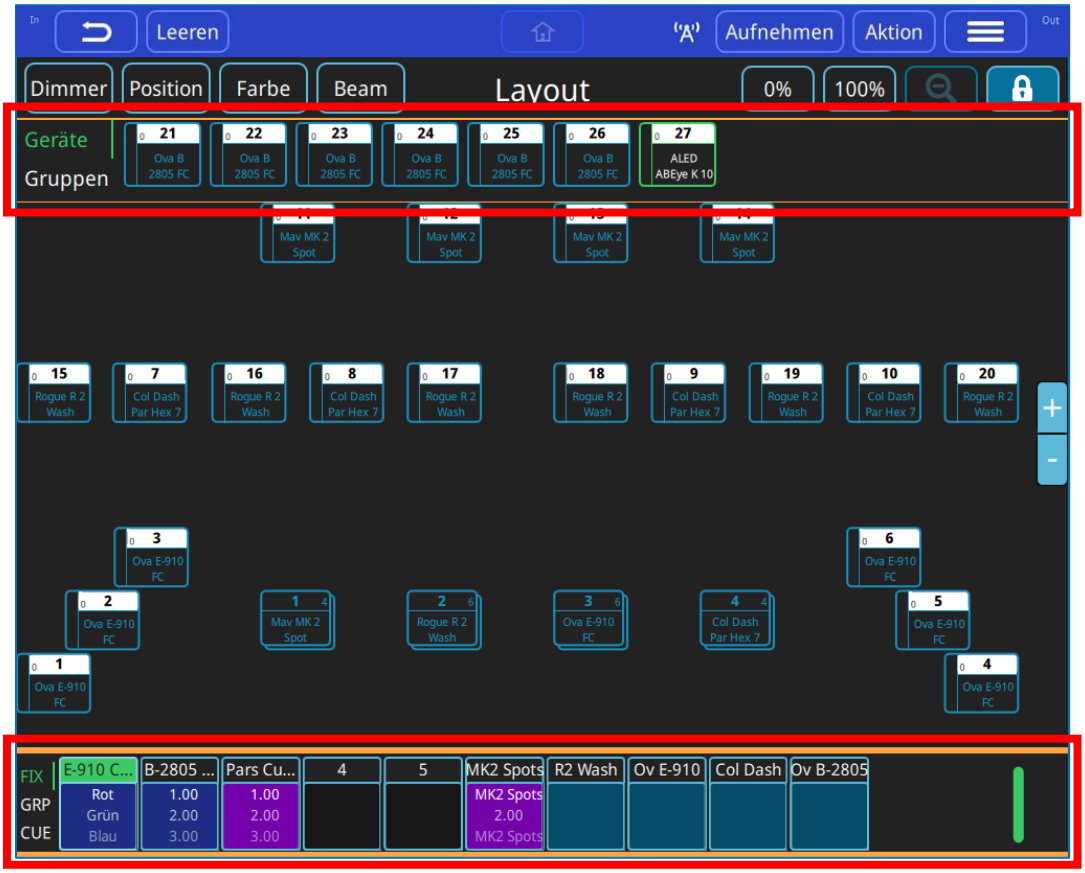
Auf der rechten Seite dieses Bereiches befinden sich Funktionen, die sich bei jedem Fenster ändern. So hat zB. das Layout-Fenster zwei Softbutton für die Helligkeit: **0** % und **100 %**.

Verwenden Sie die Schaltfläche mit dem Vorhängeschloß zum Entsperren / Sperren, um das Bühnen-Layout zu erstellen bzw. zu ändern.

dt © SNH

Der nächste Bereich im Layout-Fenster wird durch zwei dünne orangefarbene Linien umrandet. Dies ist ein Haltebereich für gepatchte Elemente, bevor sie auf die Hauptfläche des Bildschirms gezogen werden. Es gibt zwei wählbare Ansichten: Geräte und Gruppen.

Wenn Sie sich im Positions-, Farb- oder Beam-Fenstern befinden, enthält die Hauptfläche des Bildschirms Standardpaletten, mit denen Sie Ihre Show schnell bearbeiten können.



Der untere Bereich des Touchscreens - begrenzt durch zwei dicke orangefarbene Linien - zeigt die Playback Info-Fenster - eines pro Playback-Fader. Im Info-Fenster werden bis zu 3 Cues und der Titel des Cue-Stacks angezeigt.

Wenn Sie die Playback Info-Fenster gedrückt halten oder doppelt darauf tippen, wird der gesamte Cue-Stack für das ausgewählte Playback geöffnet.

3. Einrichten und Anschließen

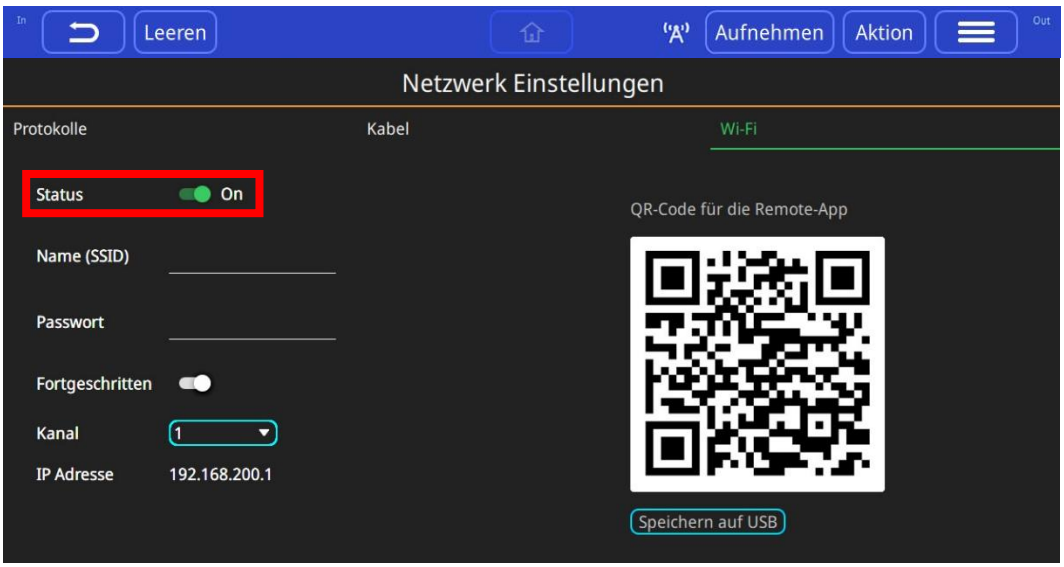
Aufbau der QuickQ Konsole

- Befestigen Sie die Tablet Halterung mit den beiden Schrauben an der Rückseite der Konsole.
- Installieren Sie die Antenne und fahren Sie sie vertikal aus.
- Schließen Sie die Pultleuchte an einen USB-Anschluss auf der Rückseite des Pults an.
- Verbinden Sie die DMX-Ausgänge mit den Geräten, die gesteuert werden sollen.
- Schließen Sie ein Netzwerkkabel an, wenn Sie ein Netzwerk verwenden möchten.
- Schließen Sie einen HDMI-Monitor an, wenn Sie einen verwenden möchten.
- Schließen Sie das Netzteil an den 12V DC-Eingang auf der Rückseite an.

Verbinden der Remote-App mit einer QuickQ Konsole

QuickQ Konsolen werden mit deaktivierter WiFi-Schnittstelle ausgeliefert. Sie müssen die Schnittstelle zuerst aktivieren, bevor Sie versuchen, eine Verbindung herzustellen.

1. **WiFi einschalten:**
   Tippen Sie auf das Symbol in der oberen Leiste und stellen Sie den ***Schalter Status*** auf "***On***".
2. **App herunter laden:**
   Die QuickQ Remote-App steht in den App Stores von Google Play und Apple kostenlos bereit.
3. **QR-Code scannen:**
   Scannen Sie mit der Remote-App den auf dem Touchscreen der Konsole angezeigten QR-Code.



Verbinden über Ethernet

In Umgebungen, in denen es eine große Anzahl von WiFi-Geräten oder andere Geräte gibt, die WiFi-Signale stören können, und die Remote-App zusammen mit der Konsole verwendet werden soll (zB. als zusätzlicher Bildschirm), kann es von Vorteil sein, die Verbindung über ein Ethernet-Netzwerkkabel statt über WiFi aufzubauen.

Hierzu wird ein Ethernet-Adapter für Ihr mobiles Gerät benötigt. Mittels des Adapters kann dann ein Ethernet-Kabel an den USB- oder Lightning-Anschluss Ihres Android- oder Apple-Geräts angeschlossen werden (stellen Sie sicher, dass der Adapter, den Sie kaufen, für Ihr Gerät zugelassen ist).

Die meisten Geräte können entweder über ein externes DHCP bereitstellendes Netzwerk angeschlossen werden, oder mit einer statischen IP-Adresse direkt an die Konsole.

Wenn ein Ethernet-Adapter an ein **Apple-Gerät** angeschlossen ist, erscheint im Menü "Einstellungen" des Geräts der Menüpunkt "Ethernet" und darunter ein Eintrag für "Schnittstellen". Wenn Sie eine Verbindung über ein externes Netzwerk herstellen, sollten Sie bei der LAN-Schnittstelle die Option "IP konfigurieren" auf "Automatisch" setzen. Dadurch werden die Netzwerkeinstellungen für Sie konfiguriert. Wenn Sie ein Ethernet-Kabel verwenden, das direkt an die Konsole angeschlossen ist, sollte "IP konfigurieren" auf "Manuell" eingestellt sein.

Wo die Ethernet-Einstellungen auf **Android-Geräten** zu finden sind, hängt vom jeweiligen Gerät ab. Auf vielen Geräten befindet sich die Option "Weitere Verbindungseinstellungen" unter "Verbindungen" in der App "Einstellungen". Unter dieser Option befindet sich ein Element für Ethernet, das ausgegraut ist, bis der Ethernet-Adapter angeschlossen ist. Unter der Option Ethernet befindet sich die Option "Ethernet-Gerät konfigurieren". Bei einer Verbindung über ein externes Netzwerk sollte der Verbindungstyp unter dieser Option auf "DHCP" eingestellt werden. Hierdurch werden die Netzwerkeinstellungen für Sie konfiguriert.

Wenn Sie ein Ethernet-Kabel verwenden, das direkt an die Konsole angeschlossen ist, sollte der Verbindungstyp auf "Statische IP" eingestellt sein. Um die Einstellungen zu ändern, muss die Ethernet-Option deaktiviert und nach den Änderungen wieder aktiviert werden. Einige Android-Geräte lassen die Einstellung einer statischen IP nicht zu.

Wenn Sie eine manuelle oder statische IP-Verbindung verwenden, sollte die IP-Adresse im gleichen Bereich wie die Konsole liegen (wenn die Konsole beispielsweise die IP-Adresse 2.0.0.5 hat, kann die IP-Adresse auf 2.0.0.7 eingestellt werden). Die Subnetzmaske sollte auf denselben Wert eingestellt werden wie auf der Konsole.

Um einen Ethernet-Adapter zu verwenden, müssen Sie möglicherweise WiFi auf dem Gerät deaktivieren.

dt © SNH

QuickQ Rack montieren

- Befestigen Sie die Rack-Winkel mit den mitgelieferten Schrauben an der Vorderseite des Gerätes.
- Montieren Sie die Antenne und ziehen Sie sie vertikal aus.
- Verbinden Sie die DMX-Ausgänge mit den Geräten, die gesteuert werden sollen.
- Schließen Sie ein Netzwerkkabel an den Netzwerkanschluss an, wenn Sie diesen verwenden.
- Schließen Sie einen HDMI-Monitor und eine USB-Maus an, wenn Sie nicht die QuickQ Remote-App zur Programmierung verwenden.
- Schließen Sie den "NEUTRIK powerCON" - Stecker auf der Rückseite des Rack an und verbinden Sie ihn mit einer Netzsteckdose.

Verbinden der Remote-App mit einem QuickQ Rack

QuickQ Konsolen werden mit deaktivierter WiFi-Schnittstelle ausgeliefert. Sie müssen die Schnittstelle zuerst aktivieren, bevor Sie versuchen, eine Verbindung herzustellen.

1. **WiFi aktivieren:**
   Drücken Sie die **[WiFi-Taste]** auf der Rückseite des Geräts und halten Sie diese für zwei Sekunden gedrückt. Die LEDs an der Vorderseite des Racks blinken blau, um anzuzeigen, dass es eingeschaltet wurde. Sie blinken rot, wenn das WiFi ausgeschaltet wurde.

2. **QR-Code scannen:**
   Verwenden Sie die ***QuickQ Remote-App***, um den QR-Code zu scannen, der auf einem ausgedruckten Blatt mit dem Rack geliefert wird.

Auf der Vorderseite des QuickQ Rack befindet sich eine LED zur WiFi-Anzeige. Die Farbe der LED zeigt den aktuellen WiFi-Status des Racks an.

- Rot - WiFi ist auf dem QuickQ Rack deaktiviert.

- Grün - WiFi ist auf dem Gerät aktiviert, aber es ist kein Gerät angeschlossen.

- Blau - WiFi ist aktiviert und hat eine aktive Verbindung zur QuickQ Remote App.

Ein- und Ausschalten

QuickQ Konsolen und Racks schalten sich ein, sobald sie an das Stromnetz angeschlossen sind.

Um sie auszuschalten, halten Sie die **[Power-Taste]** auf der Rückseite der Konsole gedrückt. Sie schalten das Gerät wieder an, indem Sie erneut die **[Power-Taste]** drücken.

Erstes Einschalten

Der erste Startbildschirm wird angezeigt, wenn Sie eine neue Konsole haben oder wenn die Konsole werkseitig zurückgesetzt wurde.

dt © SNH

4. Einrichten einer Show

So richten Sie eine neue Show in drei Schritten ein:

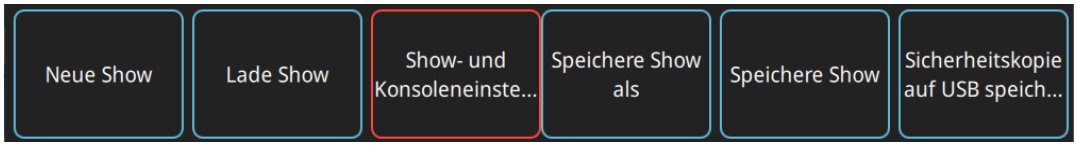
- Erstellen einer neue Show-Datei
- Patchen der Geräte
- Erstellen des Layout

Starten einer neuen Show-Datei

Öffnen Sie das Dateifenster: ☰ > Datei

Mit der Funktion Speichere Show sichern Sie Ihre aktive Show! Um sie unter einem anderen Namen zu speichern, nutzen Sie die Funktion Speichere Show als ... . Im Kapitel Daten Managment finden Sie weitere Informationen über das Laden und Speichern von Shows.

Tippen Sie im Dateifenster Neue Show und die aktuelle Showdatei wird aus dem aktiven Speicher gelöscht - gespeicherte Shows bleiben weiterhin auf dem Festplattenlaufwerk der Konsole erhalten. Sie können diese mit Lade Show erneut laden. Bestätigen Sie mit "Ja".



Sobald eine neue Show gestartet wird, öffnet die Konsole automatisch das Patch-Fenster.

Patchen der Fixtures

"Patchen" ist der Vorgang, bei dem man der Konsole mitteilt, welches Gerät mit welchem Fadern verknüpft wird. Ebenso bestimmt man, dass eine bestimmte Datei ("fixture file") verwenden werden soll, damit die Befehle der Konsole in Werte übersetzt werden, die das jeweilige Gerät versteht.

Wir müssen ihr auch sagen, auf welchen DMX-Kanälen das Gerät den Datenverkehr erwartet. Dies geschieht, indem wir dem Gerät eine DMX-Startadresse zuweisen, einen Betriebsmodus wählen und diesen beim Patchen anpassen. Dies geschieht in der Regel bei der ersten Inbetriebnahme des Geräts über das dort integrierte Menü, so wie es in der Bedienungsanleitung des Geräts beschrieben ist.

Wir müssen auch wissen, an welches "Universum" das Gerät angeschlossen ist, damit wir es den DMX-Universum-Anschlüssen der Konsole zuordnen können.

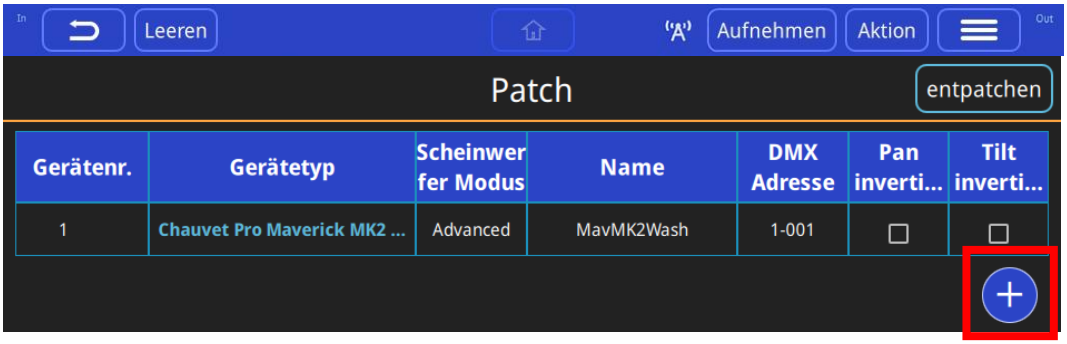
Die meisten Geräte haben mehrere Modi. Wenn Sie zum ersten Mal einen Modus für das Gerät auswählen, sollten Sie sich die Zeit nehmen, das Handbuch des Geräts zu lesen. Wählen Sie einen Modus, der weder zu komplex noch zu einfach ist. Wählen Sie einen Modus, der Ihnen den Zugriff auf die Funktionen des Geräts ermöglicht, die Sie benötigen, ohne zu viele Funktionen, die Sie nicht nutzen und Ihre Programmierung erschweren oder verlangsamen.

Die QuickQ-Fixture-Bibliothek enthält über 36.000 verschiedene Fixture-Dateien. Im Kapitel Gerätedaten finden Sie Informationen darüber, was zu tun ist, wenn Sie ein benötigtes Gerät nicht finden können.
Die Konsolen Software enthält die Bibliothek, die zum Zeitpunkt der Erstellung der Software aktuell war. Auch wenn Sie Ihre Konsolensoftware gerade aktualisiert haben, sollten Sie die neueste Gerätebibliothek herunterladen und installieren.

Patchen Schritt für Schritt

QuickQ führt Sie durch das Patchen. Folgen Sie einfach den Schritten im Patch-Fenster. Zuerst adressieren Sie die Geräte und setzen sie in den gewünschten Modus. Notieren Sie die Informationen und öffnen Sie dann das Patch-Fenster im Hauptmenü: ☰ > Patch .

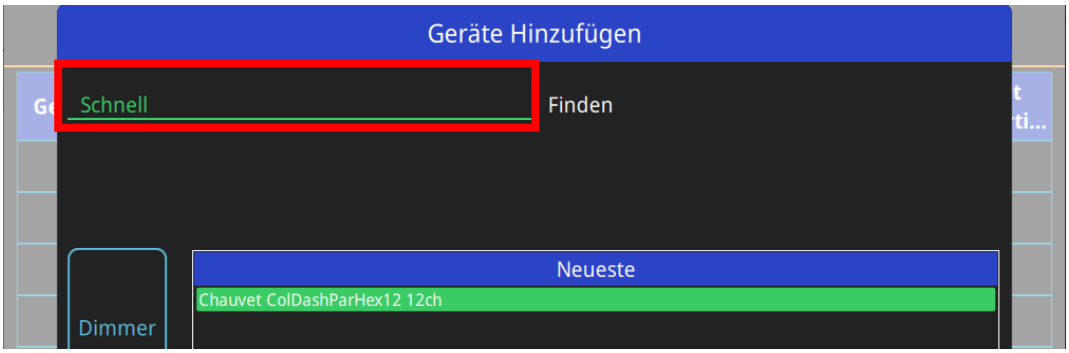
1. Drücken Sie die Taste ⊕ auf der unteren rechten Seite des Patch-Fensters.



Wenn Sie eine neue Konsolensoftware oder Geräte Bibliothek installiert haben, umgibt die Taste ⊕ u.U. ein sich drehendes Symbol. Sobald QuickQ das Laden des neuen Verzeichnisses beendet hat, hört es auf sich zu drehen. Dies sollte weniger als eine Minute dauern.

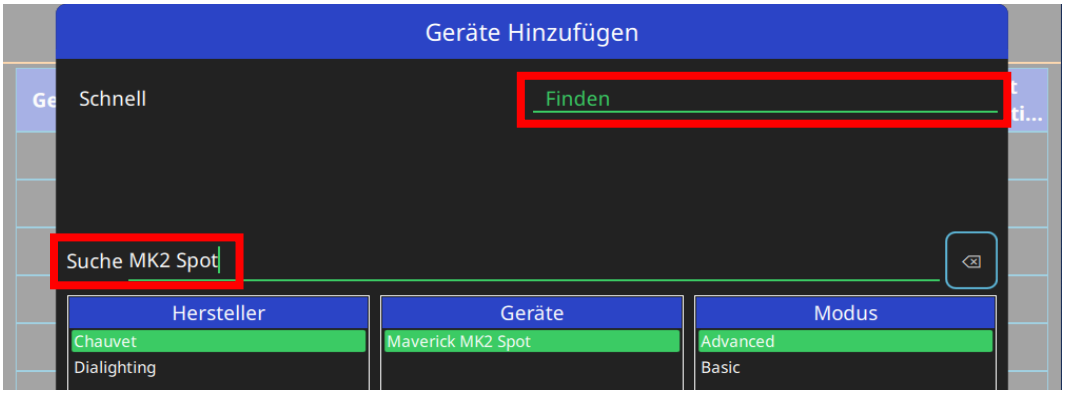
2. Suchen Sie die Geräte, die Sie steuern möchten. Es gibt zwei Ansichten: Schnell und Finden.

Schnell
zeigt bereits in früheren Shows gepatchte Geräte und einfache Geräte wie Dimmer oder RGB LED.



Finden
Die Eingabe von "Chauvet Mav" würde die Bibliothek so filtern, dass alle Geräte angezeigt werden, die von "Chauvet" hergestellt wurden und zur "Maverick-Serie" gehören. Die Eingabe von "sharpy" würde alle Geräte in der Bibliothek anzeigen, die "Sharpy" heißen, zB. "Clay Paky, Sharpy".

3. Wählen Sie den Hersteller, das Gerät und den Modus aus den 3 Feldern unter dem Suchfeld aus.



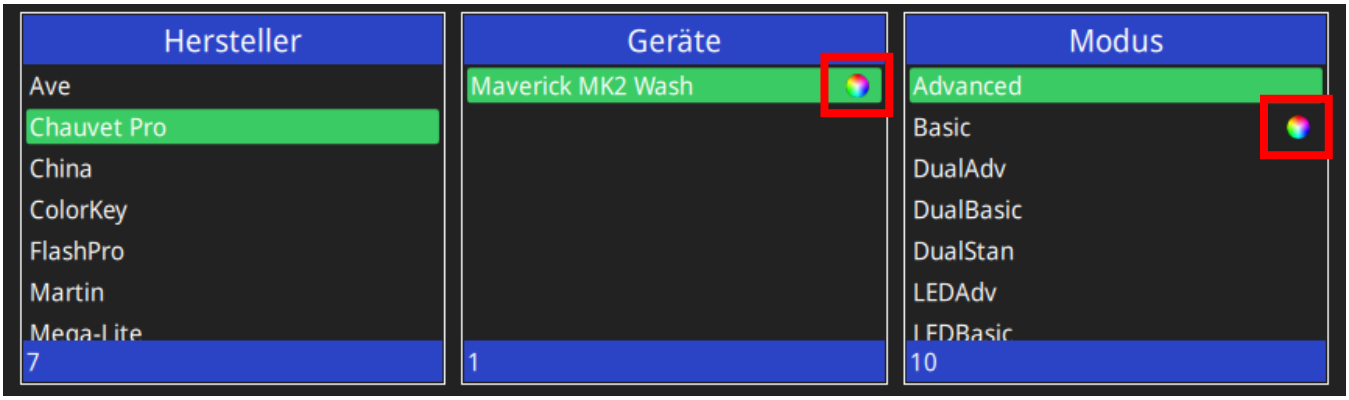
dt © SNH

4. Bestimmen Sie das Universum, an welches die Geräte angeschlossen sind.

QuickQ ordnet die Geräte automatisch der niedrigsten verfügbaren DMX-Adresse zu. Falls Sie eine andere Adresse wünschen, geben Sie diese in das Feld "***Start Adresse***" ein.

5. Geben Sie zum Abschluss die Anzahl der Geräte diesen Typs ein, die gepatcht werden sollen, und tippen Sie abschließend auf Patch **unten rechts im Fenster.**

Wenn Sie Geräte gleichen Typs zusammen patchen, dann sparen Sie Zeit, da Sie so mehrere Geräte auf einmal adressieren können. QuickQ berechnet automatisch die fortlaufenden DMX-Adressen Abstände basierend auf der Anzahl der Kanäle für den Geräte Modus. Wenn Sie dies nicht möchten, können Sie auch jedes Gerät einzeln patchen.



Einige Geräten haben ein Symbol für "Alle Emitter" neben sich. Wenn die Einstellung "Alle Emitter" in den Einstellungen ausgewählt ist, werden beim Ändern der Farbe des Geräts alle Emitter des Geräts anstelle des Standards RGB verwendet.

dt © SNH

RDM Auto Patch

Das manuelle Patchen kann automatisiert werden, wenn Ihre Geräte RDM besitzen.

Um RDM Auto Patch zu verwenden, tippen Sie: ☰ > Patch > RDM Auto Patch .

Auf den QuickQ Konsolen wird RDM verwendet, um das aktuelle Licht Setup zu erkennen. RDM erkennt Universum, Adresse und Modus der Geräte. Wenn Sie die automatische RDM-Patch Funktion verwenden, adressieren die Konsolen alle Geräte mit widersprüchlichen DMX Adressen automatisch neu. QuickQ Konsolen ändern nicht den Modus des Geräts und erlauben keine benutzerdefinierte Einstellung von Geräteadressen und Modi über RDM.

Erweiterte Patch-Funktionen

Neunummerierung von Geräten

Durch die Neunummerierung der Geräte werden diese den Gerätefadern neu zugewiesen. Wenn Sie bereits alle Gerätefader belegt haben, müssen Sie "Platz schaffen". Vergeben Sie einem vorhandenen Gerät eine Gerätenummer über 20 (bei QuickQ 10 und QuickQ 20) bzw. über 40 (bei QuickQ 30) und geben Sie damit den Gerätefader zuerst frei.

Diese "verschobenen" Geräte sind jedoch weiterhin über das Dimmer-Fenster und das Layout-Fenster bedienbar. Sie können in Gruppen aufgenommen und im Gruppenmodus über die Multifunktionsfader bedient werden.

Benennen von Geräten

QuickQ legt standardmäßig einen Namen für das Gerät an. Dieser Name wird auf dem Startbildschirm angezeigt. Sie können den Standardnamen in einen Namen ändern, der für Sie nützlich ist.

Es wird empfohlen, das Gerät nach seinem Standort und/oder Zweck zu benennen (zB. *Z-Brücke*, *Gasse 1*, *Gegenlicht* oder *Spot Links*).

Einzelne Geräte können durch langes Drücken oder Doppeltippen auf den Gerätenamen umbenannt werden. Geben Sie den neuen Namen über das erschienene Dialog-Feld ein.

Mehrere Geräte benennen Sie wie folgt um:

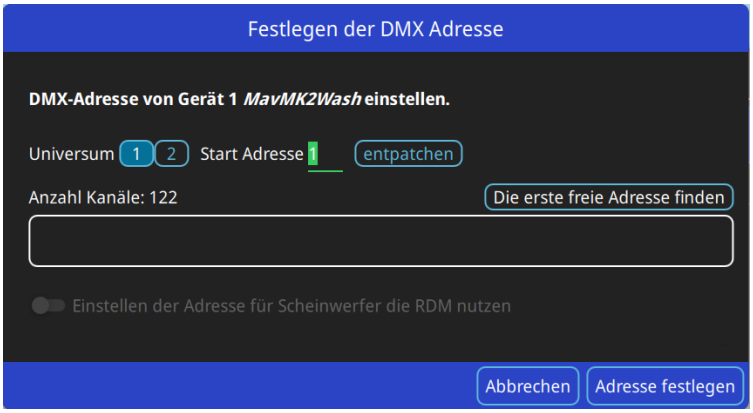
- Öffnen Sie das Aktionsmenü: Aktion
- Wählen Sie die Geräte aus, indem Sie auf die Namen im Display tippen, oder die Flash-Tasten unter den Multifunktionsreglern drücken. Die Namen der ausgewählten Geräte werden grün.
- Wählen Sie in der oberen Aktionsmenüleiste die Option Umbenennen .
- Ändern Sie den Namen im Dialog-Feld.

Ändern der DMX-Adressen von gepatchten Geräten

Einzelne Geräte können umadressiert werden, indem Sie auf die DMX-Adresse im Patch-Fenster tippen und halten oder doppelt tippen.
Geben Sie die neue Startadresse im Dialogfeld "***Festlegen der DMX Adresse***" ein.
Hier können auch Geräte in ein anderes Universe verschoben werden.

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben und die Adresse bereits verwendet wird, wählen Sie "***Die erste freie Adresse finden***".

Vergessen Sie nicht, die neue Adresse auch in das Gerät einzugeben.



Um die DMX-Adresse von **mehreren Geräten** zu ändern:

- Öffnen Sie das Aktionsmenü: Aktion
- Wählen Sie die Geräte in der Patch-Liste aus, indem Sie eines nach dem anderen antippen.
- Wählen Sie in der oberen Aktionsmenüleiste die Option Umpatchen .
- Geben Sie eine neue Startadresse für das erste Gerät ein. QuickQ berechnet automatisch die neuen DMX-Adressenabstände basierend auf der Anzahl der Kanäle für den gewählten Modus. Wenn Sie einen Fehler gemacht haben und die Adresse bereits in Gebrauch ist, wählen Sie "***Die erste freie Adresse finden***" und es wird eine passende Adresse für Sie gefunden.

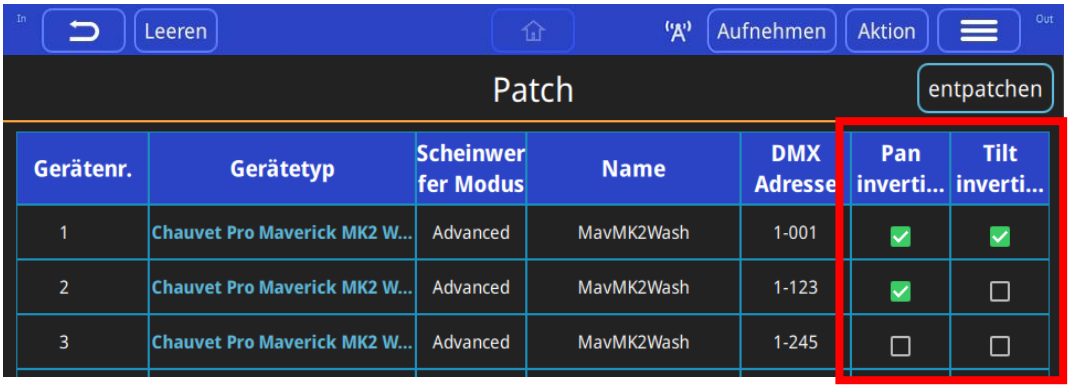
  Vergessen Sie nicht, die neue Adresse auch in das Gerät einzugeben.

dt © SNH

Invertieren von Pan und Tilt

Wenn Geräte, die über Pan- und Tilt-Funktionen verfügen, verkehrt herum in der Traverse hängen, können Sie bei einem oder mehreren Geräten Pan und/oder Tilt umkehren, indem Sie auf das entsprechende Feld tippen und dies mit einem Häkchen in der entsprechenden Option aktivieren.

Wenn zB. nicht alle Geräte auf der Bühne in die gleiche Richtung schwenken, während Sie den Pan-Encoder im Positionsfenster drehen, dann kehren Sie bei den entsprechenden Geräten Pan um (flip). Nur Geräte mit Pan- und/oder Tilt-Funktionen zeigen ein Kontrollkästchen im Patch-Fenster.



Sie können die Pan- und Tilt-Flip-Funktion einstellen, um sicherzustellen, dass die Encoder-Räder so funktionieren, wie Sie es wünschen, d.h., wenn Sie den Encoder im Uhrzeigersinn bewegen, bewegen sich alle Geräte in die gewünschte Richtung.

Entfernen von Geräten

Geräte können entweder einzeln oder mehrere auf einmal aus der Show entfernt werden:

- Öffnen Sie das Aktionsmenü: Aktion
- Wählen Sie Geräte in der Patch-Liste durch Klicken aus.
- Drücken Sie , um die ausgewählten Geräte zu löschen.

Hierdurch werden auch alle programmierten Cues und Effekte, sowie das Patch und die Symbole im Layout Fenster für diese Geräte gelöscht.

dt © SNH

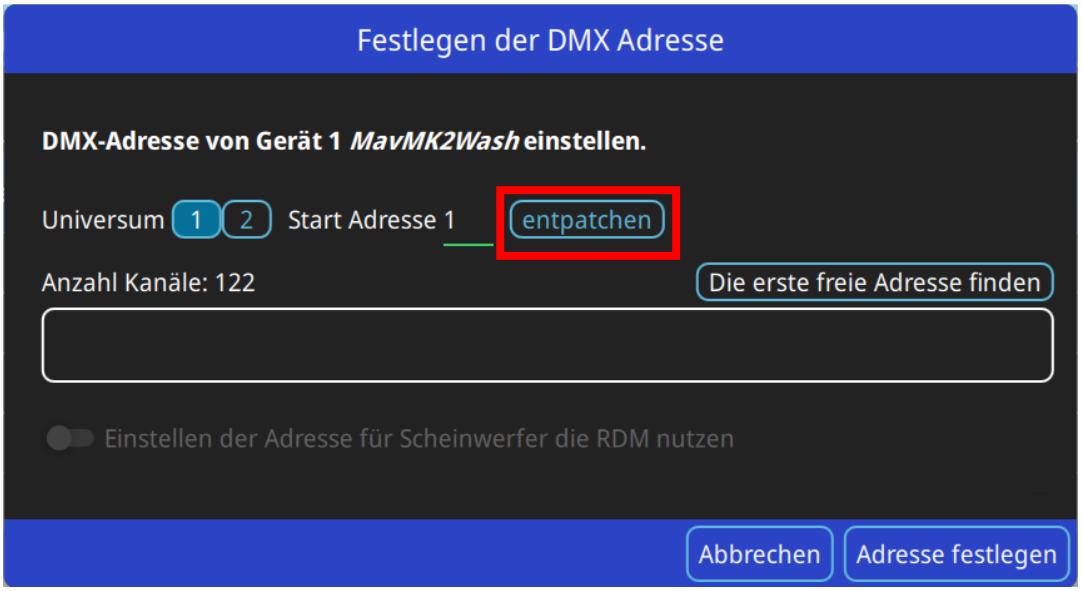
Unpatching von Geräten

Geräte können nicht gepatcht sein, aber trotzdem in der Show verbleiben.

Dies kann für ein einzelnes Gerät oder für ein gesamtes Universum vorgenommen werden.

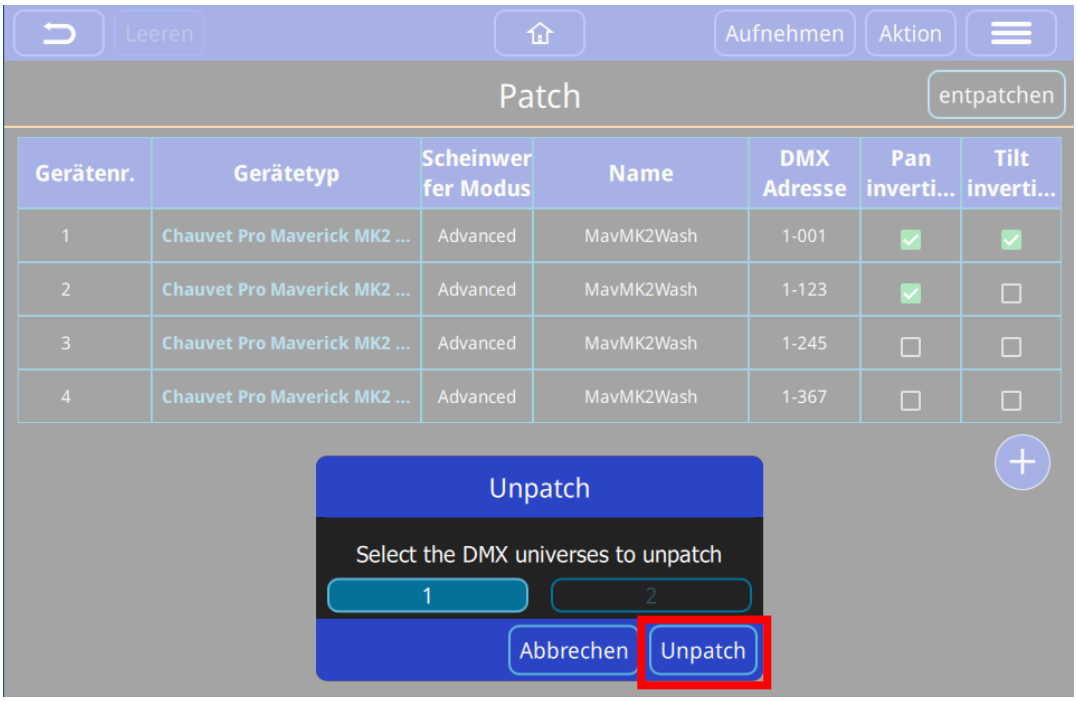
Nach Gerät:

Um die Adressierung eines einzelnen Geräts aufzuheben, tippen Sie im Patch-Fenster auf die DMX Adresse des Gerätes. In dem sich öffnenden Dialogfenster tippen Sie auf entpatchen und schließen mit dem Feld Adresse festlegen den Vorgang ab.



Nach Universum:

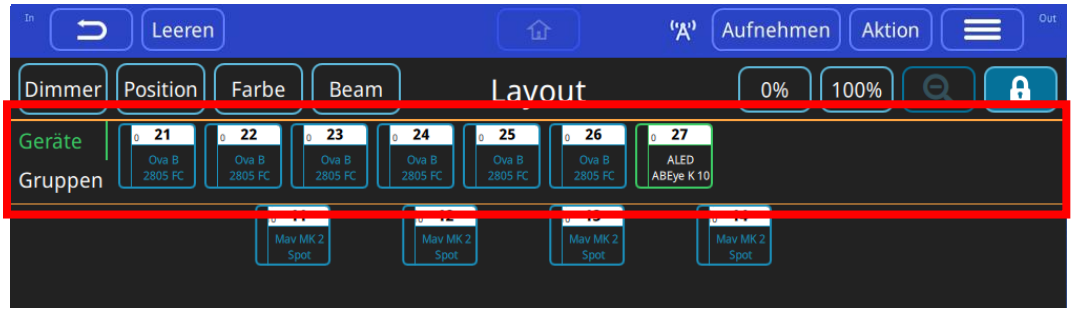
Um die Zuordnung nach Universum aufzuheben, wählen Sie die Schaltfläche entpatchen oben im Patch-Fenster. Wählen Sie die Universen, die Sie entpatchen möchten, und drücken Sie die Taste Unpatch .



Erstellen des Bühnenbildes (engl.: "Layout")

Das Layout-Fenster dient dazu, eine einfache Darstellung Ihrer Lichtanlage zu erstellen, in der Geräte ausgewählt und deren Helligkeitswerte und Farbinformationen angezeigt werden können.

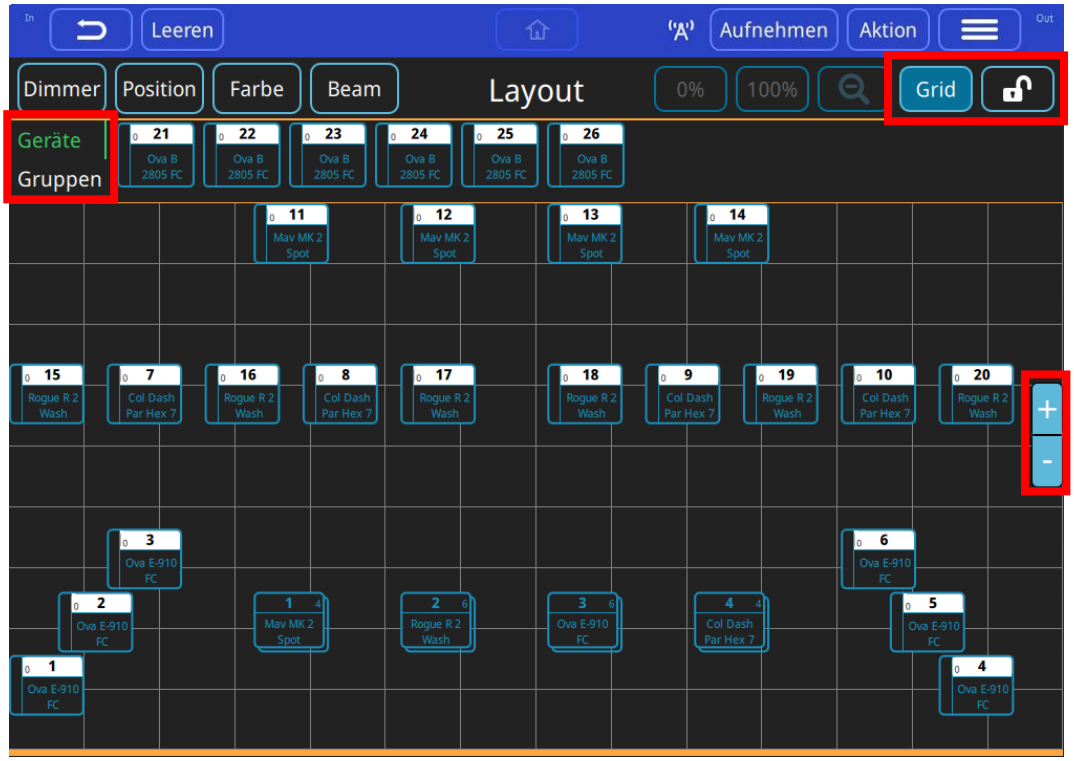
Gepatchte Geräte werden im oberen Bereich zwischen den beiden orange-farbigen Linien angezeigt.



So erstellen Sie ein Layout:

- Entsperren Sie das Fenster, indem Sie auf 🔒 tippen.
- Ziehen Sie Geräte-Symbole in den mittleren Bereich des Fensters, um das Layout zu erstellen.
- Vergrößern oder verkleinern Sie die Ansicht der Geräte-Symbole, indem Sie auf **+** oder **-** tippen.
- Mittels Grid kann ein Raster aktiviert werden, um die Positionierung zu erleichtern.
- Wenn Sie fertig sind, sperren Sie das Layout-Fenster wieder, indem Sie auf 🔓 tippen, um ein versehentliches Bearbeiten des Layouts zu verhindern.

Wenn Sie Gruppen von Geräten auf den Gruppen-Fadern erstellt haben, erscheinen diese in der oberen Zeile des Layout-Fensters. Tippen Sie auf das Wort "Gruppen", um die Gruppen anzuzeigen. Verwenden Sie die gleiche Methode wie oben, um Gruppen auf dem Layout zu verschieben.



dt © SNH

5. Geräte ansteuern

Mit QuickQ können Sie entweder Geräte live steuern, oder Cues programmieren und dann die Geräte mit aufgezeichneten Cues oder mit einer Kombination aus beidem steuern. Meistens werden Shows im Live-Modus programmiert und dann mittels Cues wiedergegeben.

Schnelle Schritte - Live:

- Versetzen Sie die linken Multifunktionsfader mit der Taste **[FIX]** in den Geräte-Modus.
- Erhöhen Sie einen oder mehrere Fader auf die gewünschte Helligkeitsstufe.
- Wählen Sie zB. das Farbfenster mit Farbe an und bearbeiten Sie die Farbe.

Schnelle Schritte - Aufzeichnen:

- Wenden Sie zuerst die Schritte, die Sie unter "Live" (siehe oben) vorgenommen haben, an.
- Versetzen Sie nun die linken Multifunktionsfader mit der Taste **[CUE]** in den CUE-Modus.
- Tippen Sie auf Aufnehmen.
- Wählen Sie eine **[Taste]** unter einem der Multifunktionsfader.
- Senken Sie alle Multifunktionsfader auf Null.
- Drücken Sie Leeren.
- Heben Sie zum Testen den Fader an, auf den Sie den Cue aufgenommen haben.

QuickQ gibt die kombinierte Ansteuerung nach einfachen Regeln an die Geräte aus:

Regel 1

Live vorgenommene Änderungen an Geräten haben immer Vorrang vor aufgenommenen Cues. Bevor Sie zu den Playback-Cues übergehen, denken Sie daran, alle Multifunktionsfader zu senken und drücken Sie dann Leeren.

Regel 2

Wenn mehrere Cues oder Fader die Intensität eines Geräts steuern, wird immer die **höchste** Intensität ausgegeben. Wir nennen dies **HTP** (Highest Takes Precedence) für "**Höchste Intensität** hat Vorrang".

Regel 3

Für alle anderen Geräteattribute (Farbe, Beam und Position), die durch mehrere Befehle beeinflusst werden, wird der **zuletzt** gegebene Wert (Befehl) ausgegeben. Wir nennen dies **LTP** (Latest Takes Precedence) für "**Letzte Veränderung** hat Vorrang".

QuickQ Konsolen wollen die Steuerung von Geräten intuitiv und schnell machen. Sie müssen die "Regeln" nicht verstehen, um loszulegen, aber sie helfen, eine bessere Vorstellung davon zu bekommen, wie Ihre Programmierung umgesetzt wird.

dt © SNH

Geräte live kontrollieren

Um Geräte live zu steuern, wählen Sie diese zunächst aus, regeln die Intensität der Geräte, stellen die Position ein (wenn es sich um bewegliche Geräte handelt), bestimmen die Farben, passen den Beam an und steuern bei Bedarf Effekte.

Diese Steuerung kann jederzeit in Cues aufgezeichnet werden. Wenn die Steuerung der Geräte abgeschlossen ist, können Sie die Geräte mit Leeren aus dem aktiven Speicher löschen.

Geräte löschen

Geräte, die live gesteuert werden, werden "erfasst". Die Attributwerte des ausgewählten Geräts werden so lange ausgegeben, bis Sie die Multifunktionsfader absenken und die Taste Leeren in der Hauptmenüleiste drücken.

Denken Sie immer daran, alle Fader auf der linken Seite abzusenken und Leeren zu drücken, nachdem Sie die Programmierung eines Cues beendet haben. Damit entleeren sie den Speicher von den aktuell ausgewählten Geräten mit ihre aktivierten Werten.

Geräte auswählen

Mit QuickQ können Sie Geräte an vier verschiedenen Stellen auswählen:

- auf dem Layout-Fenster: ⌂
- mit den Multifunktionsfadern im Gerätemodus: **[FIX]**
- mit den Multifunktionsfadern im Gruppenmodus: **[GRP]**
- auf dem Intensitätsfenster: Dimmer

Geräte im Layout-Fenster auswählen

Um ein Gerät auszuwählen, tippen Sie auf eines oder mehrere der Gerätesymbole. Ausgewählte Geräte haben einen grünen Rahmen. Sie wählen Geräte wieder ab, indem Sie sie erneut antippen.

Geräte mit den Multifunktionsfadern im Fixture-Modus auswählen

Wenn Sie sich im Fixture-Modus befinden (drücken Sie hierzu **[FIX]**), steuern die Multifunktionsfader auf der linken Seite der Konsole **einzelne Geräte**:

- Heben Sie einen oder mehrere der Multifunktionsfader an. Je ein Fader steuert die Intensität eines Gerätes.
- Drücken Sie die Auswahltaste unter einem Multifunktionsfader.
- Sie können auch mehrere zusammenhängende Geräte anwählen. Drücken Sie hierzu auf die erste Auswahltaste und gleichzeitig die Gerätetaste, die das Ende des Bereichs definiert.
- Sie heben die Auswahl von Geräten oder Gerätebereichen durch eine erneute Auswahl auf.

Ausgewählte Geräte haben eine hellere LED oberhalb des Faders.

dt © SNH

Geräte mit den Multifunktionsfadern im Gruppen-Modus auswählen

Wenn sie sich im Gruppenmodus befinden (drücken Sie hierzu die Modus-Taste **[GRP]**) steuern die Multifunktionsfader auf der linken Seite der Konsole **Gruppen von Geräten**:

- Heben Sie einen oder mehrere der Multifunktionsfader an. Je ein Fader steuert die Intensität einer Gruppe von Geräten.
- Sie können auch mehrere zusammenhängende Gruppen anwählen. Drücken Sie hierzu auf die erste Auswahltaste unter dem Fader und gleichzeitig die Gruppentaste, die das Ende des Bereichs definiert.
- Sie heben die Auswahl von Gruppen oder Gruppenbereichen durch eine erneute Auswahl auf.

Ausgewählte Gerätegruppen haben eine hellere LED oberhalb des Faders.

Geräten aus dem Intensity-Fenster auswählen

Sie können Geräte im Intensity-Fenster aus- und abwählen, indem Sie auf dem Touchscreen die Tasten unter den Fadern drücken.

Geräte mit aufgezeichneten Cues steuern

Cues steuern Geräte. Sie enthalten aufgezeichnete Parameterwerte (Dimmer, Position, Farbe, Beam) und Effekte. Aufgezeichnete Cues können mit folgenden Möglichkeiten wiedergegeben werden:

- Playbacks 1-10
- Cue-Fader ("Multifunktionsfader"), wenn sich diese im Cue-Modus befinden (Drücken Sie **[CUE]**).
- Execute-Fenster

Auf Playbacks können ein oder mehrere Cues aufgezeichnet werden, um einen Cue-Stack oder ein Chase (Lauflicht) zu bilden. Cue-Fader und Elemente des Execute Fensters speichern nur einen einzigen Cue. Dieser Cue kann Effekte enthalten.

Der Faderwert steuert die Intensität der Geräte zwischen 0% und dem Maximum, das im Cue aufgezeichnet wurde.

Die Auswahltasten unter dem Fader fungieren nun als Flash-Tasten und bewirken, wenn sie gedrückt werden, sofort die maximale aufgezeichnete Intensität und aktivieren den Cue auf dem Fader.

Aktivieren und Freigeben von Cues

Cues können durch Anheben und Senken der Playback-Fader oder der Cue-Fader in der Wiedergabe oder Ausgabe gestartet bzw. gestoppt werden.

Wenn sie abgespielt werden, betrachten wir sie als "**aktiv**", wenn sie nicht ausgegeben werden, sagen wir, sie sind "**freigegeben**".

Cues können einzeln freigegeben werden, indem ihre Fader an den unteren Rand ihres Stellwegs (0%) zurückgestellt werden, oder alle auf einmal durch: Aktion > Alles Freigeben.

Dies hat keinen Einfluss auf die Werte, die von direkt ausgewählten Geräten aktuell ausgegeben werden. Diese werden erst dann nicht mehr ausgegeben, wenn Sie Leeren drücken.

dt © SNH

Intensitäten steuern

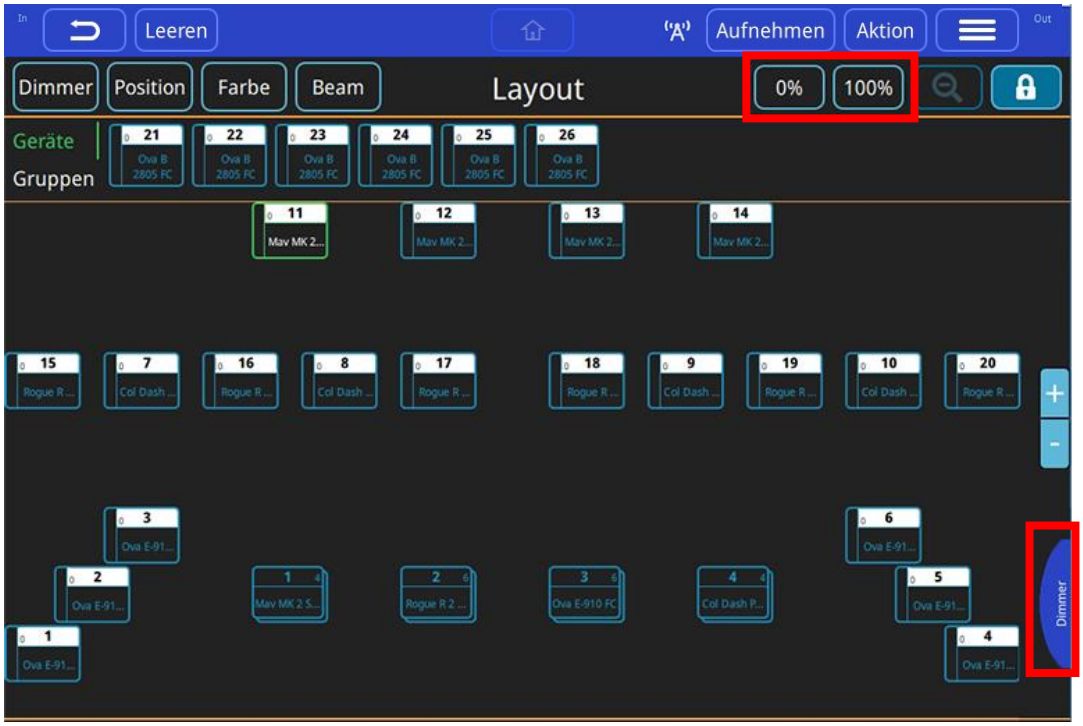
Die Intensität für ein ausgewähltes Gerät kann direkt über die Geräte- oder Gruppenfader, das Intensitätsfenster oder über das Layout-Fenster gesteuert werden.

Verwendung der Geräte-Fader

Durch das Bewegen eines oder mehrerer Multifunktionsfader wird im Intensitätsmodus die Helligkeit auf einen bestimmten Wert eingestellt. Der Helligkeitswert einer ganzen Gruppe kann im Gruppen-modus eingestellt werden (drücken Sie hierzu: **[GRP]**).

Layout-Fenster

Die Helligkeit kann auch über das Layout-Fenster gesteuert werden. Mit den Tasten 0% und 100% können die Geräte schnell ein- und ausgeschaltet werden.



Bei der QuickQ 20 und QuickQ 30 kann auch mit dem Encoder "Dimmer", die Intensität der ausgewählten Scheinwerfer genau eingestellt werden.

Dimmer-Fenster

Das Fenster Dimmer ermöglicht die Kontrolle der Helligkeit über einzelne oder ausgewählte Geräte. Tippen Sie im Layout-Fenster auf die Schaltfläche "Dimmer", um das Fenster zu öffnen.

Der größere Schieberegler auf der linken Seite steuert alle aktuell ausgewählten Geräte zusammen. Sie können auch einzelne Geräte ansteuern, indem Sie deren Schieberegler nutzen.

Wenn die Intensität eines Geräts geändert wird, zeigt die Schaltfläche kurz den Intensitätswert in Prozent an.

Ausgewählte Geräte können bei der QuickQ 20 und 30 Konsolen zusätzlich mit dem Dimmer-Encoder unten rechts gesteuert werden.

Unter Umständen wird ein Umbenennen Ihrer Geräte im Patch die Auswahl erleichtern.

Leuchtmittel ein- und ausschalten

Am oberen Rand dieses Fensters befinden sich Schaltflächen zum "Lampe an" oder "Lampe aus" der ausgewählten Geräte. Wenn Sie Geräte mit Entladungslampen einsetzen, kann es notwendig sein, diese nach dem Anschließen des Gerätes an die Stromversorgung separat zu zünden und noch vor dem Ausschalten des Gerätes extra auszuschalten. Lesen Sie in den Unterlagen des Geräteherstellers nach, wie Sie das Gerät richtig bedienen.

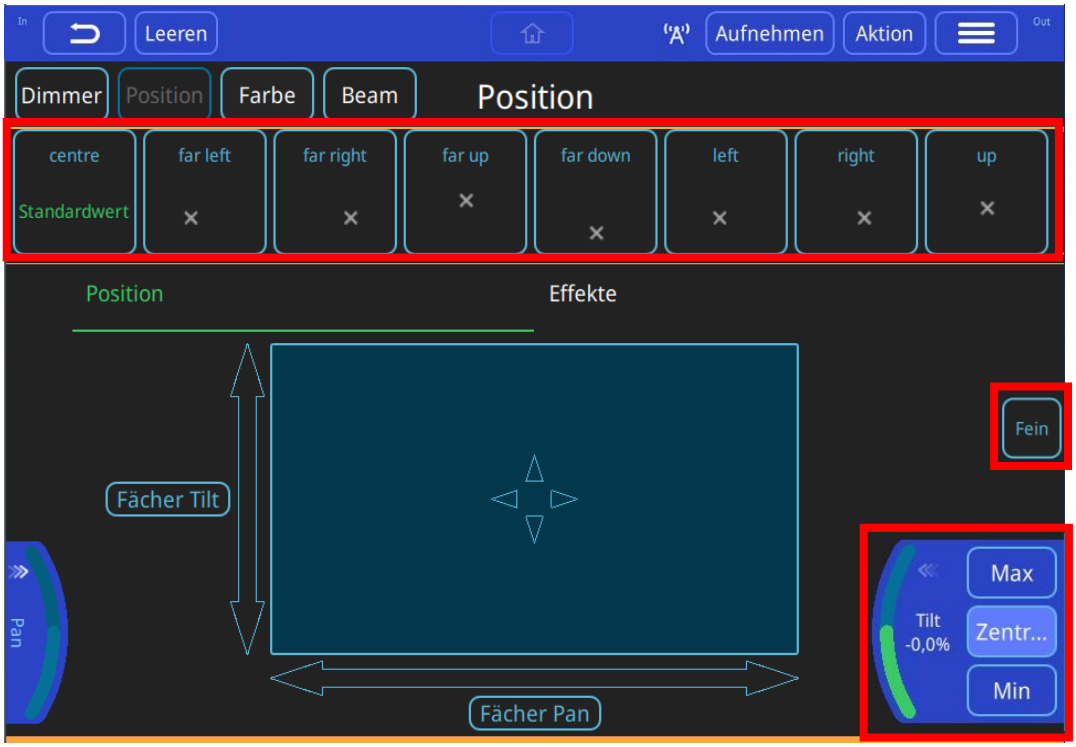
dt © SNH

Positions-Fenster

Dies Fenster wird durch die Schaltfläche Position geöffnet.

Wählen Sie zunächst ein oder mehrere Geräte aus und verwenden Sie dann eine der Optionen zur Steuerung der Position.

Wenn Sie die gleiche Position in verschiedenen Cues verwenden, sollten Sie diese in einer **Palette** speichern. Werte von Paletten werden auch in Cues aktualisiert. Wenn Sie also einen Palettenwert ändern, wird jeder Cue geändert, in dem dieser Palettenwert verwendet wird.



In diesem Fenster finden Sie folgende Möglichkeiten, Positionen auszuwählen und zu verändern:

- **Positionspaletten**
  So fügen Sie neue hinzu: Verändern Sie die Werte nach ihren Wünschen und tippen auf Aufnehmen
  Die Leiste wird rot und auf der rechten Seite Bildschirms erscheint ⊕.
  Tippen Sie darauf und der Paletteneintrag wird hinzugefügt.
- **Standardwert**
  wählen Sie diese Palette, um zu dem Positions-Standardwert zurückzukehren.
- **Positions-Encoder**
  Ziehen Sie dieses Feld auf dem Bildschirm heraus, um Bereiche auszuwählen.
  Oder Sie verwenden sie, wenn keine Encoder vorhanden sind (QQ10 oder Remote-App).
- **Trackpad**
  Nutzen Sie Pfeile für die individuelle Pan- oder Tilt-Steuerung.
- **Effekte**
- **Feinsteuerung von Encodern**
  Vergessen Sie nicht, diese Funktion nach Gebrauch wieder auszuschalten!

dt © SNH

Farb-Fenster

Dieses Fenster wird durch die Schaltfläche Farbe geöffnet.

Wählen Sie zunächst ein oder mehrere Geräte aus und verwenden Sie dann eine der Optionen, um die Farbe zu steuern.

Wenn Sie die gleiche Farbe in verschiedenen Cues verwenden, sollten Sie diese in einer **Palette** speichern. Werte von Paletten werden auch in Cues aktualisiert. Wenn Sie also einen Palettenwert ändern, wird jeder Cue geändert, in dem dieser Palettenwert verwendet wird.

In diesem Fenster finden Sie folgende Möglichkeiten, Farben auszuwählen und zu verändern:

- **Farbpaletten**
  So fügen Sie neue hinzu: Verändern Sie die Werte nach ihren Wünschen und tippen auf Aufnehmen
  Die Leiste wird rot und auf der rechten Seite Bildschirms erscheint ⊕.
  Tippen Sie darauf und der Paletteneintrag wird hinzugefügt.
- **Standardwert**
  Wählen Sie diese Option, um die Farben auf den Standardwert zurückzusetzen.
- **Colour Picker** (Farbwähler).
  Tippen Sie in den Colour Picker, um die Farbe zu ändern. Änderungen mittels anderer Steuerelementen werden ebenfalls hier angezeigt.
- Erstellung von **Farbfolien** der Marken Lee, Rosco und Apollo.
- **Farbeffekte**
- **Fader** für die Farbsteuerung.

dt © SNH

Farbmisch-Encoder - COL MIX

Nachdem Sie ein oder mehrere Geräte ausgewählt haben, ist es möglich, die Farbe mit den COL MIX Encodern, "Hue" und "Saturation" direkt zu steuern.

Während Sie mit den Encoder **[Hue]** den **Farbton** auswählen, können Sie mit dem Regler **[SAT]** (Saturation) die **Sättigung** bestimmen.

[DEF] & [SNAP] - Tasten

Im Col Mix-Bereich der QuickQ haben Sie eine **[DEF]**- und eine **[SNAP]**-Taste.

Mit der Taste **[DEF]** (Default – dt.: Standard) können Sie Ihre Farbmischung mit einem Tastendruck auf die Standardfarbe zurücksetzen. Die Standardfarbe ist normalerweise weiß. Sie können die Standardfarbe ändern, indem Sie im Farbfenster einfach die neue Farbe in der ersten Farbpalette mit dem Namen Standardwert speichern.

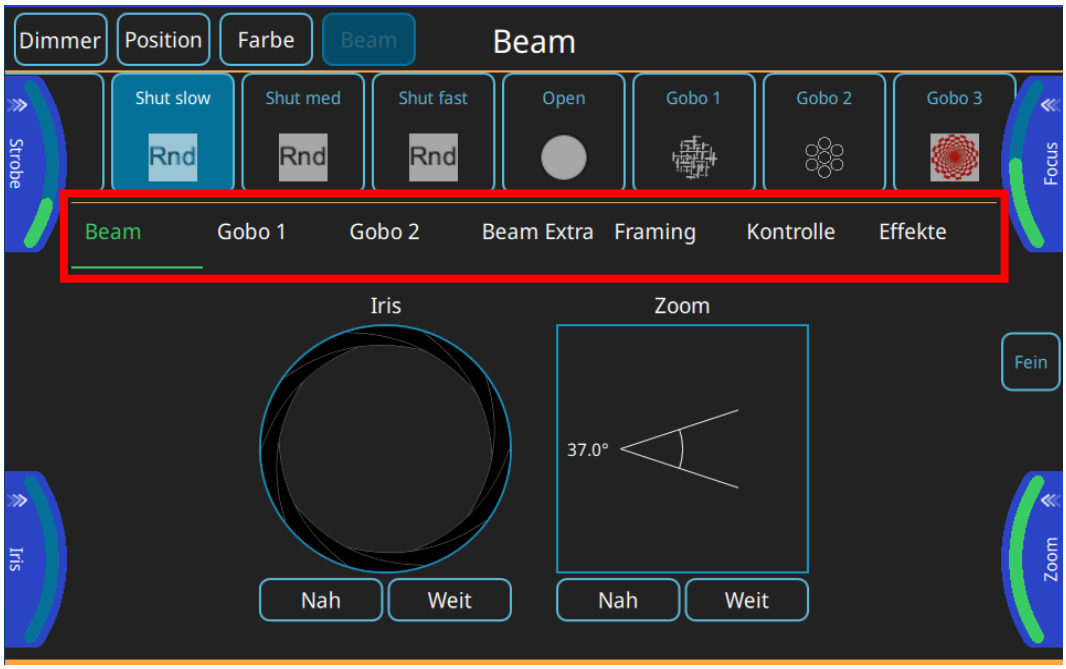
Mit der Taste **[SNAP]** können Sie mehreren Geräten schnell eine Farbe zuweisen. Wenn Sie ein Gerät und eine Farbe ausgewählt haben, können Sie andere Geräte auswählen und die Taste **[SNAP]** drücken, um diese Farbe allen ausgewählten Geräten auf einmal zuzuweisen.

dt © SNH

Beam-Fenster

für Gobos, Fokus, Zoom und andere Beam-Optionen

Dieses Fenster wird durch die Schaltfläche Beam geöffnet.



Wählen Sie zunächst ein oder mehrere Geräte aus und verwenden Sie dann eine der Optionen zur Steuerung des Beams.

Wenn Sie dieselben Beam-Attribute in mehreren Cues verwenden möchten, sollten Sie diese in einer **Palette** speichern.

In diesem Fenster finden Sie, folgende Möglichkeiten Beam Optionen auszuwählen und zu verändern:

- **Beam Paletten**
  So fügen Sie neue hinzu: Verändern Sie die Werte nach ihren Wünschen und tippen auf Aufnehmen
  Die Leiste wird rot und auf der rechten Seite des Bildschirms erscheint ⊕.
  Tippen Sie darauf und der Paletteneintrag wird hinzugefügt.
- **Standardwert**
  Wählen Sie diese Option, um die jeweiligen Beam Funktion auf den Standardwert zurückzusetzen.
- **Beam Encoder**
  Ziehen Sie dieses Feld auf dem Bildschirm heraus, um Bereiche auszuwählen.
  Oder Sie verwenden sie, wenn keine Encoder vorhanden sind (QQ10 oder Remote-App).
- Eine **Iris** kann sowohl direkt im Fenster als auch mit den Encodern gesteuert werden.
- Ein **Zoom** kann sowohl direkt im Fenster als auch mit den Encodern gesteuert werden.
- **Feinsteuerung** des Encoders - Ausschalten nicht vergessen, wenn Sie fertig sind!
- **Beam-Steuerungsseiten** - weitere Optionen und Effekte, darunter auch Gobos.

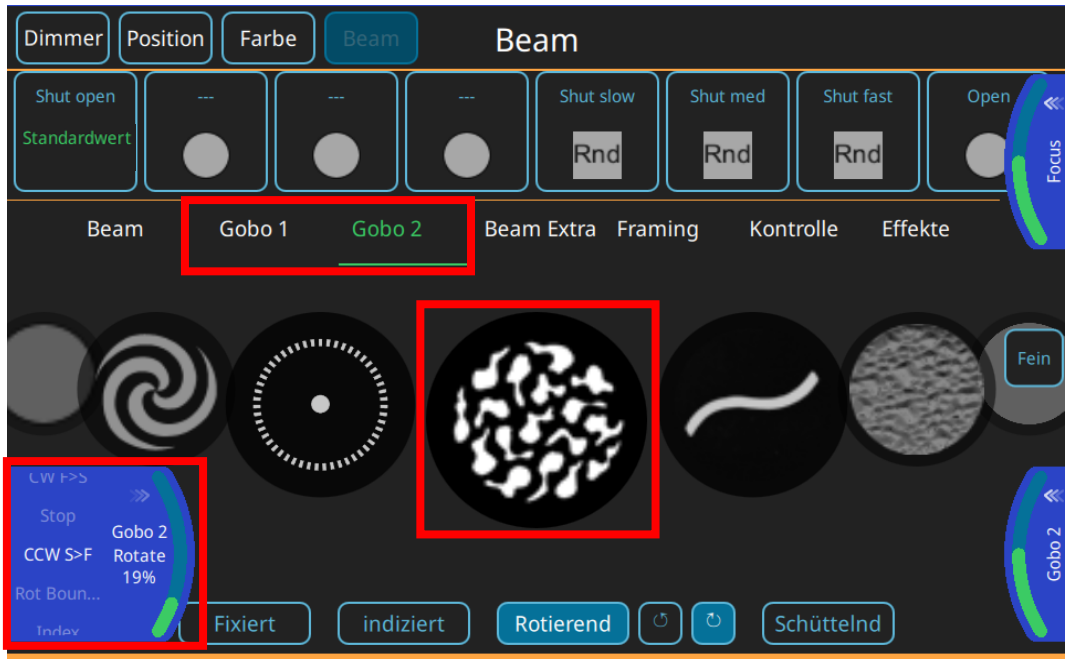
dt © SNH

Steuerung von Gobos

Dieses Fenster wird geöffnet, indem Sie im Layout-Fenster die Taste Beam und dann entweder die Registrierkarte Gobo 1 oder, wenn das Gerät mehrere Goboräder hat, die Seite Gobo 2 auswählen.

Wählen Sie zunächst ein oder mehrere Geräte aus, dann kann eine der Gobo-Steuerungsoptionen verwendet werden.

Wenn Sie dieselben Gobo-Attribute in mehreren Cues verwenden wollen, sollten Sie diese in einer Palette speichern.

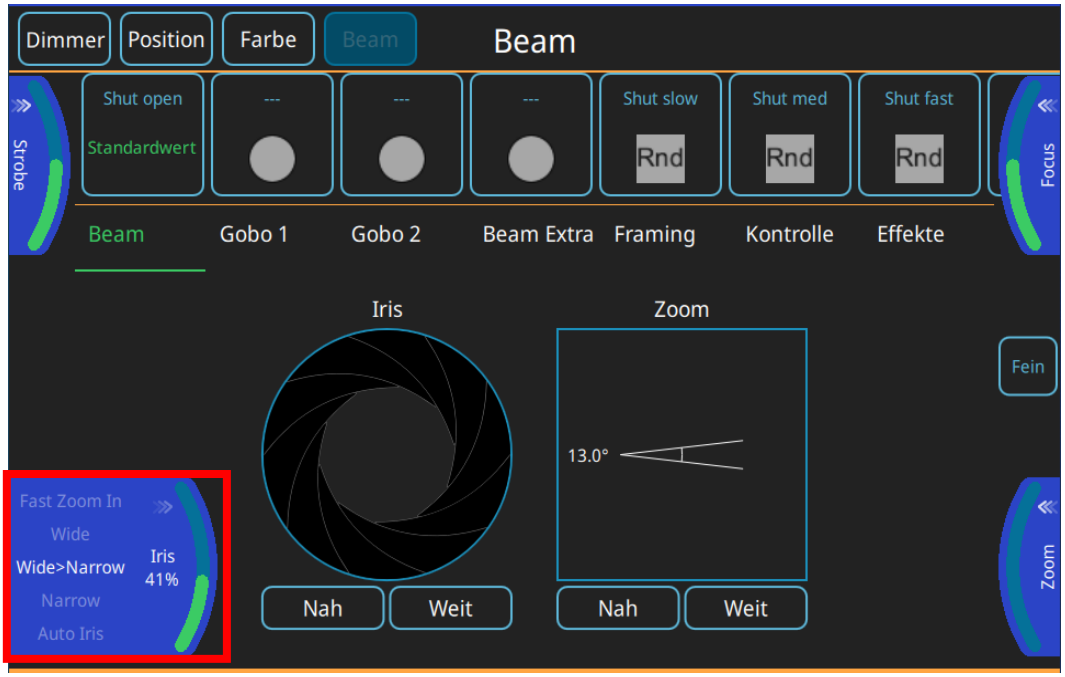


In diesem Fenster finden Sie folgende Möglichkeiten, Gobo Optionen auszuwählen und zu verändern:

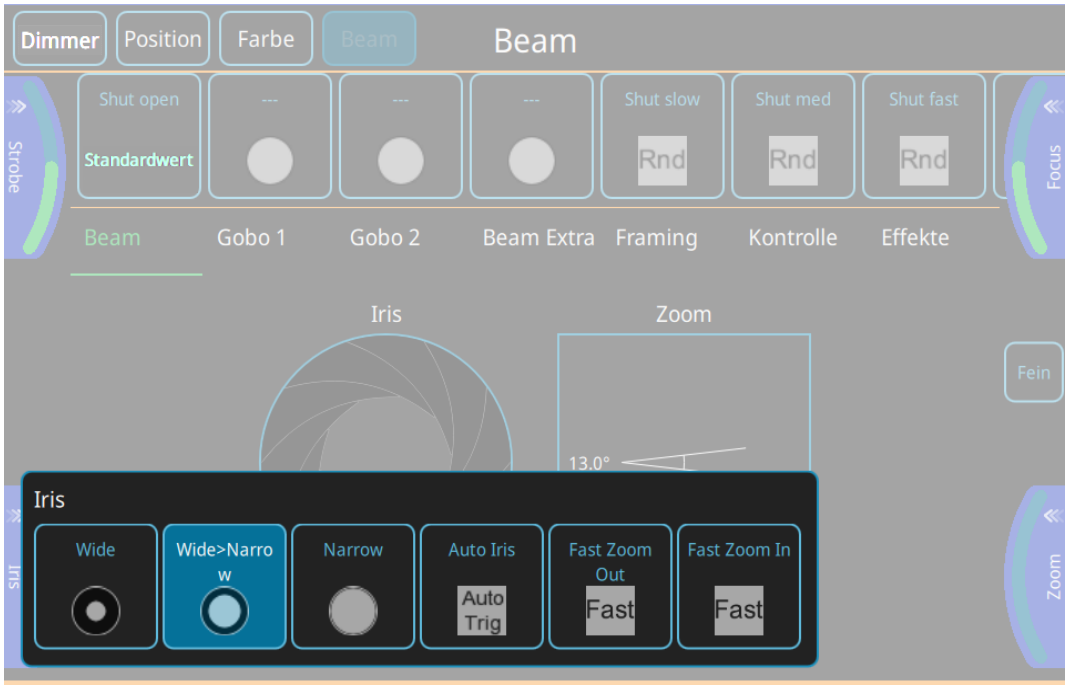
- **Beam-Paletten**
  So fügen Sie neue hinzu: Verändern Sie die Werte nach ihren Wünschen und tippen auf Aufnehmen
  Die Leiste wird rot und auf der rechten Seite des Bildschirms erscheint ⊕.
  Tippen Sie darauf und der Paletteneintrag wird hinzugefügt.
- **Standardwerte**
  Wählen Sie diese Option, um zu den Standardwerten für Gobos zurückzukehren.
- Gobo-**Auswahl** Encoder
- Gobos können auch durch Wischen durch das Gobo-**Auswahlkarussell** ausgewählt werden.
- Gobo-**Bewegungsoptionen** (falls vom Gerät unterstützt).
- Gobo-**Rotations** Encoder
  Ziehen Sie diese Taste auf dem Bildschirm heraus, um Bereiche auszuwählen, oder verwenden Sie diese, falls keine Encoder vorhanden sind (QQ10 oder Remote-App).
- **Feinsteuerung** von Encodern
  Vergessen Sie nicht, diese Funktion nach Gebrauch wieder auszuschalten!

dt © SNH

Virtuelle Encoder können durch Ziehen der Encoder vom Rand des Bildschirms zur Mitte hin vergrößert werden, um die Bereiche und Unterauswahlen innerhalb eines Attributs anzuzeigen.



Alternativ können Sie die Encoder-Registerkarte auch antippen und halten, um Auswahlfelder für die Bereiche dieses Encoders anzuzeigen.



Sie können die Paletten auf jeder Registerkarte festhalten und sie in eine Reihenfolge ziehen, die für Sie am besten geeignet ist.

dt © SNH

6. Elemente mit QuickQ aufnehmen

Aufnehmen einer Gruppe

Wenn Sie sich im Gruppenmodus befinden, können Gruppen über die Multifunktionsfader oder über das Home Fenster ausgewählt und gesteuert werden.

Erstellen einer neuen Gruppe

- Wählen Sie einige Geräte aus.
- Drücken Sie die Taste **[GRP]**-Modus.
- Tippen sie auf Aufnehmen
- Drücken Sie eine Auswahltaste unter einem der Multifunktionsfader.

Bearbeiten einer Gruppe

- Wählen Sie einige Geräte aus.
- Drücken Sie die Taste **[GRP]**-Modus.
- Tippen sie auf Aufnehmen
- Drücken Sie eine Auswahltaste unter einem der Multifunktionsfader.
- Wählen Sie alternativ eines der Gruppensymbole im Layout-Fenster.

Aufnehmen einer Palette

Paletten befinden sich im oberen Bereich der jeweiligen Parameterfenster.
Die Paletten sind in jedem Parameterfenster grau dargestellt, bis ein Gerät ausgewählt wird.

Aufnehmen einer neuen Palette

- Wählen Sie einige Geräte aus.
- Schalten Sie sie ein und ändern Sie Positions-, Farb- oder Beam-Attribute.
- Um zB. eine Farbpalette aufzunehmen, wählen Sie das Farbfenster
- Tippen sie auf Aufnehmen
- Tippen sie auf ⊕ und geben Sie der neu erstellten Farbpalette einen eigenen Namen.

Bearbeiten einer Palette

- Wählen Sie einige Geräte aus.
- Schalten Sie sie ein und nehmen Sie eine Änderung vor; bei zB. bei einer Farbpalette.
- Tippen sie auf Aufnehmen
- Wählen Sie nun durch Antippen die Palette aus, die Sie ändern möchten.

ⓘ Eine Änderung an einer Palette führt dazu, dass diese Änderung in jedem Cue, der die Palette verwendet, wirksam wird.

dt © SNH

Auto-Paletten

Auto-Paletten werden erstellt, sobald Sie ein Gerät patchen. Die Auto-Paletten beziehen ihre Daten aus der Gerätebibliothek der Konsole. Somit haben Sie in der Regel schon einige Paletten zur Verfügung, nachdem Sie Ihre Show gepatcht haben.

Standardpaletten

Standardpaletten - Standardwert - sind die ersten Paletteneinträge für jedes Parameter und enthalten Standardattribute wie zB. "Weiß" bei Farben. Sie werden erstellt, wenn Sie die Show patchen.

Sie können verwendet werden, um eine ausgewählte Gruppe von Geräten schnell auf ihre Standardwerte zurückzusetzen. Sie können vom Benutzer aktualisiert werden, um einen neuen Standardwert für Geräte zu setzen. Dies bietet sich besonders bei Positionspaletten an.

Aufnehmen eines Cue

Aufzeichnung eines Cue auf einem Playback-Fader

Alle aktiven oder ausgewählten Werte und Attribute, einschließlich der Effekte, können mit Aufnehmen in einem Cue aufgezeichnet werden. QuickQ zeigt mit einer roten Schattierung an, wo Sie einen Cue aufzeichnen können.

- Wählen und ändern Sie einige Attribute, wie Intensität, Farbe, Beam und Position, fügen Sie beliebige Effekte hinzu und tippen auf Aufnehmen .
- Nutzen Sie die Fader-Vorschau, indem Sie auf das Display über dem Playback-Fader tippen, um einen ersten Cue oder den nächsten Cue auf einem Playback aufzunehmen.

Sobald Sie einen Cue aufgenommen haben, sollten Sie auf Leeren tippen, um alle aufgenommenen Attribute wieder freizugeben. Der Cue kann dann durch Anheben des Faders wiedergegeben werden.

Auf einen Playback-Fader können ein oder mehrere Cues aufgenommen werden. Die QuickQ 10 hat einen Playback-Fader und die QuickQ 20 und QuickQ 30 haben jeweils 10 Playback-Fader.

Aufnehmen eines Cues auf einen Multifunktionsfader

Im Cue-Modus kann auf jedem der Multifunktionsfader **ein einzelner Cue** aufgezeichnet werden (drücken Sie hierzu die Taste **[CUE]**-Modus).

- Wählen und ändern Sie einige Attribute, wie Intensität, Farbe, Beam und Position, fügen Sie beliebige Effekte hinzu und tippen auf Aufnehmen .
- Wenn sich die Multifunktionsfader im Cue-Modus befinden, wählen Sie einen der Fader aus. Über leeren Fadern blinken die LEDs an / aus.
- Bei Fadern, die bereits Cues enthalten, blinkt die LED über dem Fader zwischen 50% und 100%. Sie können einen Cue auf einem bereits aufgenommenen Fader ersetzen, indem Sie ihn nach dem Tippen der Aufnahmetaste auswählen.

Cue-Listen

Um die Cues eines Playbacks anzuzeigen, berühren und halten Sie das Playback-Infofenster auf dem Touchscreen über dem Playback-Fader oder tippen Sie doppelt darauf.

dt © SNH

Aufnehmen eines Chase

Bei einem Chase wird jeder Cue nacheinander abgespielt. Sie nehmen einen Chase auf, wenn sich die Konsole im "Live-Modus" befindet (☰ > Einstellungen > ***Live Modus***):

Nehmen Sie einen zweiten Cue zu einem Playback auf und das Ergebnis wird ein Chase (Lauflicht) sein. Nehmen Sie noch weitere Cues auf, um weitere Schritte hinzuzufügen.

Abspielen eines Chase

Um ein Chase wiederzugeben, heben Sie den Playback-Fader an. Wenn der letzte Cue im Chase erreicht ist, springt das Chase automatisch zum Anfang zurück und spielt die Sequenz erneut ab. Durch Absenken des Faders wird das Chase "freigegeben" und die Wiedergabe gestoppt. Ein erneutes Anheben des Faders startet das Chase wieder ab dem ersten Cue.

Die Faderposition steuert die Helligkeit der aufgenommenen Geräte.

Chase-Richtung

Die Richtung der Lauflichter kann im Fenster der Cue-Liste geändert werden.
Die Optionen sind: rückwärts / vorwärts / hin und her / zufällig.

Chase Geschwindigkeit mittels "X-Fade", "Tap Time " und "Tempo"

X-Fade
kann zwischen einer vollständigen Überblendung zwischen Steps (Voreinstellung) oder einem Sprung zwischen Steps gewählt werden.

Fein - Feinsteuerung der Encoder-Aktionen

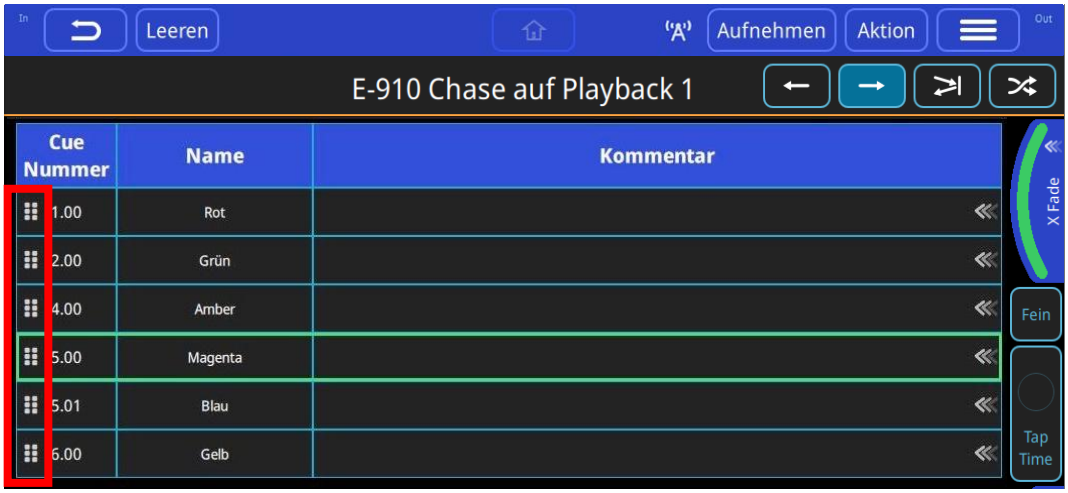
Tap Time
Verwenden Sie diese Taste, um mit zwei- oder mehrmaligen Tippen das Chase auf den Beat der Musik anzupassen. Die Geschwindigkeit des Lauflichtes wird dann an den Takt der Musik angepasst.

Tempo
Verwenden Sie diesen Encoder, um die Geschwindigkeit des Chase zu ändern, ohne ***Tap Time*** zu verwenden. Die Registerkarte des Encoders kann "herausgezogen" werden, um dann die Geschwindigkeit mit den Tasten auf der Registerkarte zu verdoppeln oder zu halbieren.

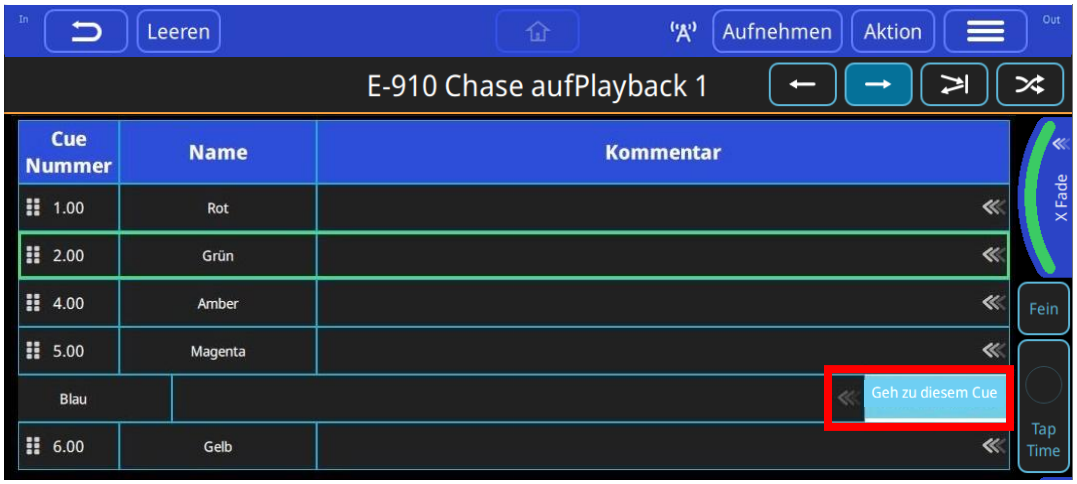
dt © SNH

Neuordnung von Cues in einem Chase

Cues in einem Chase können verschoben und damit neu geordnet werden, indem Sie auf das 6-Punkte-Symbol tippen und halten. Dann ziehen Sie den Cue an eine neue Position in der Liste. Die Cues werden entsprechend der Verschiebung neu nummeriert.



Während ein Chase läuft, ist es möglich, zu einem bestimmten Cue zu springen. Tippen Sie hierzu im Kommentarfeld auf die Pfeile, ziehen Sie diese nach links und tippen Sie abschließend auf das erschienene Feld "***Geh zu diesem Cue***".

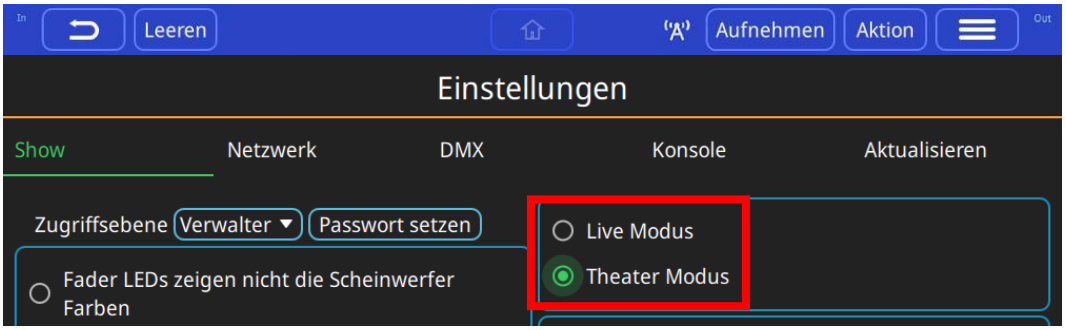


dt © SNH

Aufnehmen eines Cue-Stacks im Theatermodus

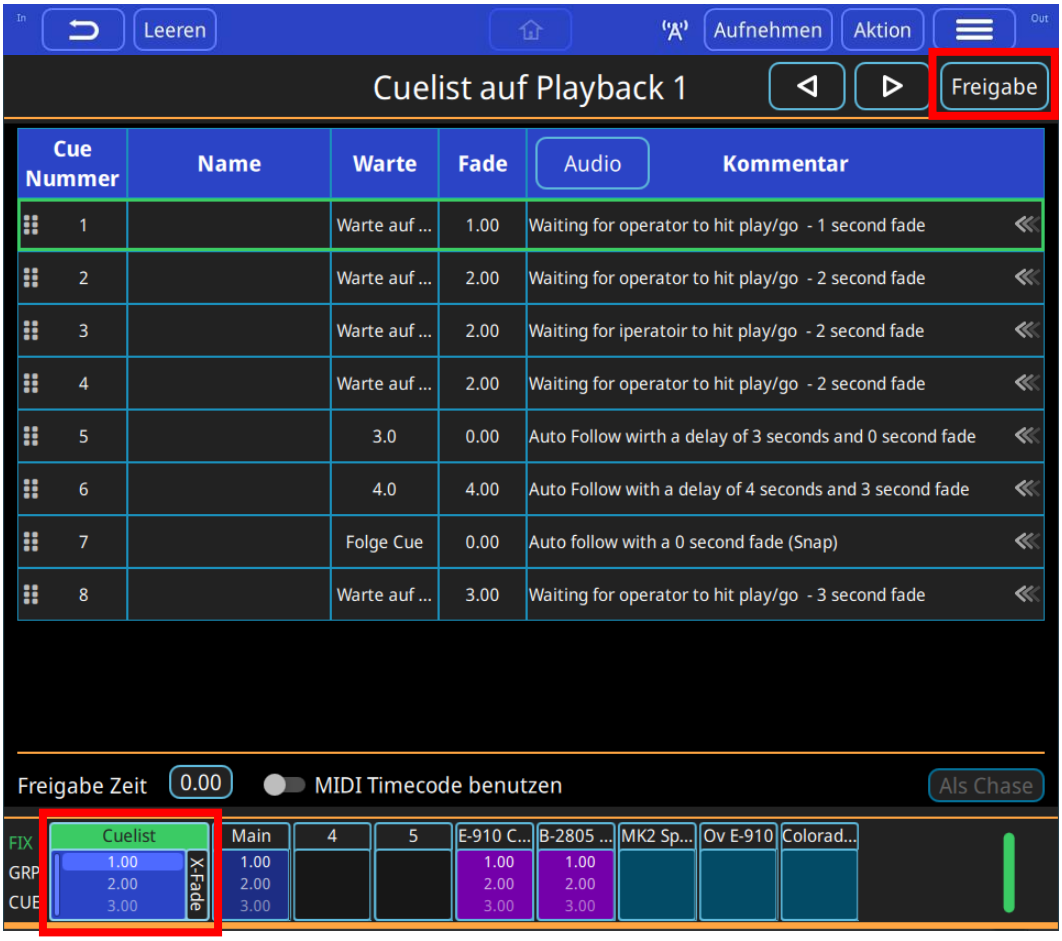
Theater-Modus

Wenn sich die Konsole im "Theatre-Modus" (> Einstellungen > ***Theater Modus***) befindet, führt die Aufnahme von aufeinanderfolgenden Cues nicht zu einem Chase, sondern zu einem **Cue-Stack** von Cues mit einer Standard-Fade-Zeit von 3 Sek.. Die Fadezeiten können später angepasst werden.



Zusätzlich:

- **Playback 1** ist im **Theater-Modus** standardmäßig ein Cue-Stack mit Fade-Zeiten (Standard: 3 Sek.) zwischen den einzelnen Cues. Cues, die auf das Playback aufeinanderfolgend aufgenommen werden, sind fortlaufend nummeriert.
- **Playback 2** wird zu einem manuellen Crossfader. Cues können dann durch Bewegen des Playback-Faders 2 nach oben und unten ausgeführt werden, wobei die Fade-Zeit des Cues der Zeit folgt, die benötigt wird, um den Fader von einem Ende des Faderwegs zum anderen zu bewegen.



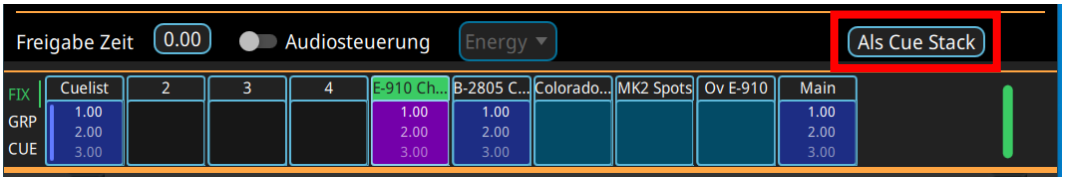
dt © SNH

- Die Funktion "Move When Dark" wird im **Theater-Modus** automatisch für alle Cue-Stacks (nicht für Chases) aktiviert.
- Die Taste ▶ (unten rechts auf der Konsole) wirkt im **Theater-Modus** nur auf Playback 1 und führt alle Fade-Timings aus, die den Cues auf Playback 1 zugewiesen wurden.
- Die Taste ⏸ unten rechts auf der Konsole funktioniert in dieser Konfiguration nicht.
- Der Button ▷ im Cue-Stack Fenster kann ebenfalls verwendet werden. Alle anderen Cue-Stacks müssen im **Theater-Modus** von dieser Go-Taste aus gestartet werden, da die Master-Go Taste ▶ allein für Playback 1 bestimmt ist.
- Die Fläche Freigabe oben rechts im Cue-Stack Fenster ist die einzige Möglichkeit, einen Theater Cue-Stack auf Playback 1 freizugeben, wenn sich die Konsole im **Theater-Modus** befindet, da das Absenken des Playback-Faders (entgegen zu anderen Cue-Stack oder Chase Fadern) das Playback nicht freigibt.

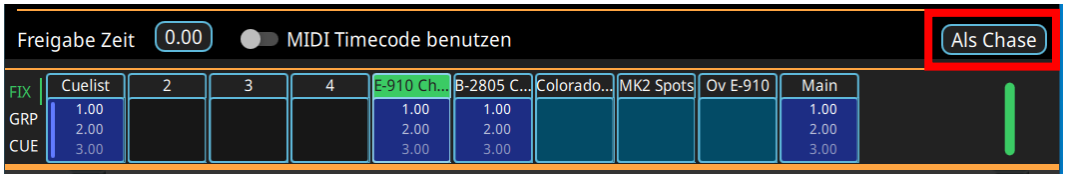
  Bei QuickQ 20 und 30 Konsolen sind im **Theater-Modus** die Playbacks 3-10 standardmäßig Chases, können aber manuell auf Cue-Timing umgestellt werden.
  Neue Cues haben standardmäßig eine Fade-Zeit von 3 Sekunden und "Move When Dark" ist aktiviert.

Ändern eines Chase in einen Cue-Stack

Wenn Sie sich im **Livemodus** befinden, führt die Aufnahme mehrerer Cues in einem Cue-Stack zu einem Chase. Um ein Chase in einen Cue-Stack aus individuellen Cues umzuwandeln, wählen Sie die Option Als Cue-Stack in der Optionsleiste am unteren Rand des Fensters. Zusätzlich aufgezeichnete Cues werden nun zu individuellen Cues mit einer Standardüberblendzeit von 3 Sekunden.



Sie können durch die nun aufgeführte Option Als Chase wieder zu der Lauflichtfunktion zurückkehren.

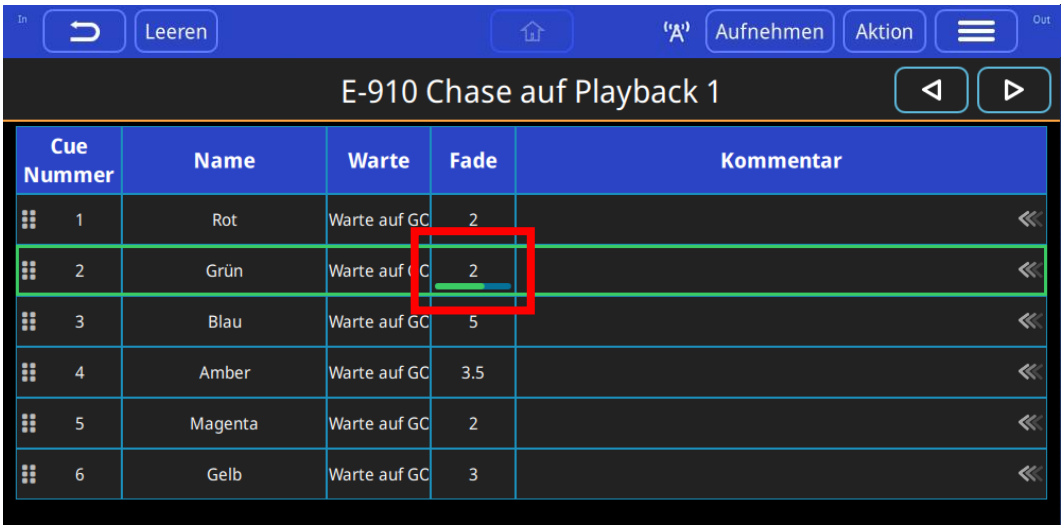


dt © SNH

Abspielen eines Cue-Stacks

Wenn Sie ein Playback auswählen, indem Sie das Playback Info-Fenster über dem Fader gedrückt halten oder doppelt darauf tippen, wird die Cue-Liste für dieses Playback angezeigt. Dann kann die Taste ▷ auf der Konsole verwendet werden, um die Cues auf dem Cue-Stack ablaufen zu lassen.

Ein laufender Cue hat einen grünen Umriss und einen Fortschrittsbalken in der Fade-Spalte.



Cue Nummer

Sie wird automatisch zugewiesen, wenn der Cue aufgezeichnet wird, und kann durch Gedrückthalten oder Doppeltippen bearbeitet werden.

Name

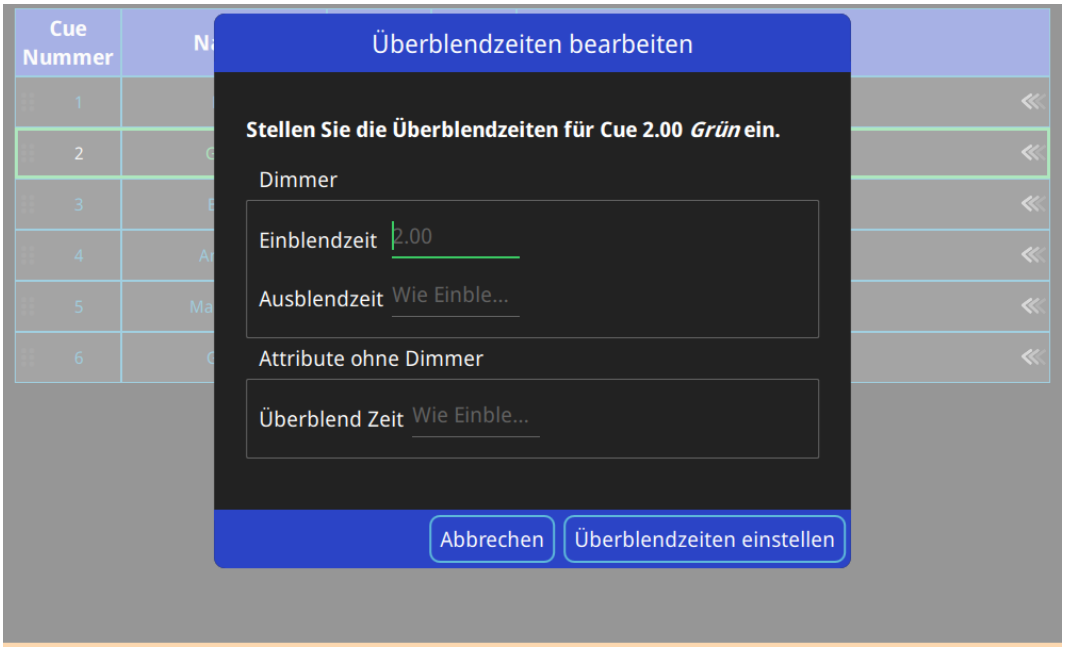
Dieses Feld ist leer, wenn ein Cue aufgezeichnet wird, und kann durch Gedrückthalten oder Doppeltippen bearbeitet werden.

Kommentar

Dieses Feld ist leer, wenn ein Cue aufgezeichnet wird, und kann durch Gedrückthalten oder doppeltes Antippen bearbeitet werden.

Cue-Überblendzeiten

Um in einem Cue-Stack die **Fade-In** oder **Fade-Out** Zeiten eines Cue zu ändern, halten Sie das Feld der Fade-Zeit des Cue länger gedrückt oder tippen Sie doppelt darauf.



dt © SNH

Zuerst kann die Einblendzeit der Intensität bearbeitet werden.

Die Intensitäts-Ausblendzeit ist gleich eingestellt wie die Einblendzeit. Dies kann aber auch geändert werden, um unterschiedliche Zeiten zu erstellen.

Die Einblendung von Nicht-Intensitäts Attributen (Farbe, Beam, Position) wird genauso eingestellt wie die Einblendzeit. Dies kann geändert werden, um ein modifiziertes Timing zu erreichen - zB. könnte dadurch die Farbe eine kürzere oder längere Einblendzeit haben.

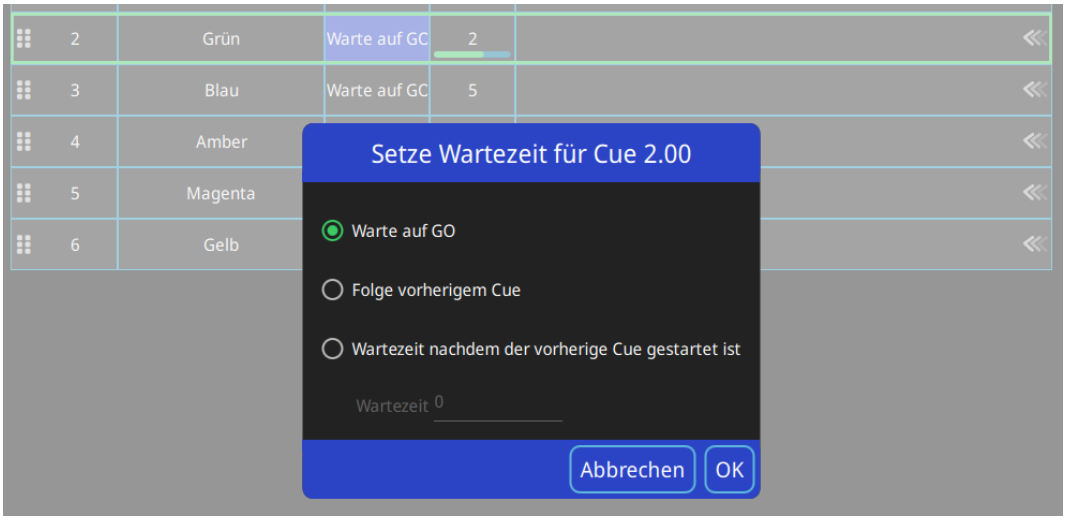
Cue-Warte- und Folgezeiten

Um die Warte- oder Fade-Zeiten für einen Cue in einem Cue-Stack zu ändern, halten Sie das Feld der Fade-Zeit des Cue länger gedrückt oder tippen Sie doppelt darauf.

"***Warte auf GO***"
Der Cue hält nach Beendigung der Faderzeiten an und wartet, bis Sie die Taste ▷ erneut drücken.

"***Folge vorherigem Cue***"
Der Cue beginnt automatisch mit der Wiedergabe, unmittelbar nachdem der vorherige Cue beendet ist.

"***Wartezeit***"
Der Cue wird nach der hier eingestellten Wartezeit automatisch abgespielt, nachdem der vorherige Cue gestartet wurde.



Zu einem Cue gehen

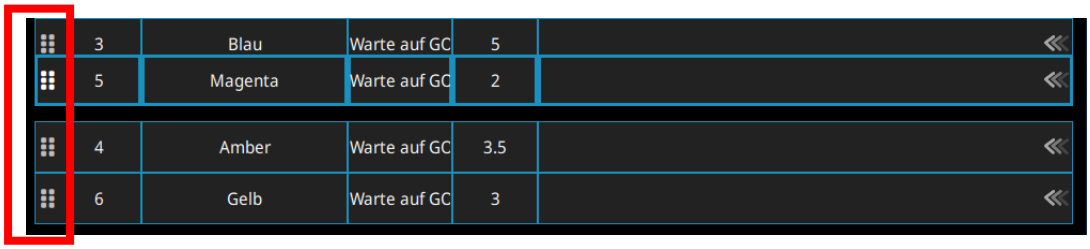
Ziehen Sie die Pfeile am Ende des Kommentarfeldes heraus und wählen Sie "***Geh zu diesem Cue***".

dt © SNH

7. Bearbeiten von Cues

Verschieben von Cues in einem Cue-Stack

Cues in einem Cue-Stack können verschoben werden, indem Sie die **6 Punkte** links neben der Cue-Nummer durch Drücken und Halten auswählen und dann den Cue an eine neue Position in der Liste ziehen. Die Cues werden dann entsprechend der Verschiebung neu nummeriert.



Einfügen eines Cue

Um einen neuen Cue einzufügen, tippen Sie auf Aufnehmen und wählen dann einen vorhandenen Cue aus. Der neue Cue wird **vor** dem ausgewählten Cue eingefügt. Der Cue wird nummeriert und automatisch eingefügt.

Löschen eines Cues

Um einen Cue zu löschen, tippen Sie auf Aktion , anschließend und wählen dann den zu löschenden Cue aus.

Aufnahme zusammenführen

Um ausgewählte und erfasste Attribute zu einem bestehenden Cue hinzuzufügen:

- Wählen Sie einige Geräte aus und nehmen die gewünschten Änderungen vor.
- Drücken Sie Aufnehmen .
- Wählen Sie Optionen anzeigen .
- Wählen Sie Zusammenführen .
- Wählen Sie den Cue aus, in den die Änderungen zusammengefügt werden sollen.

Aufnehmen eines neuen Cue aus den aktuellen Werten auf der Bühne

Damit können Sie alle aktuellen Level und Werte, die von der Konsole ausgegeben werden, in einen neuen Cue aufnehmen. Diese Werte können von Cues stammen, die von den Cue-Fadern ausgegeben werden, von einem oder mehreren Playbacks und ausgewählten und erfassten Geräten. Es handelt sich um eine Momentaufnahme von allem, was die Konsole ausgibt.

- Bewegen Sie einige Fader und nehmen Sie einige Änderungen vor, um den gewünschten Look auf der Bühne zu erstellen.
- Drücken Sie Aufnehmen .
- Wählen Sie Optionen anzeigen , falls erforderlich.
- Wählen Sie Alles Aufnehmen .
- Wählen Sie eine der Cue-Aufnahmemethoden, um einen Cue hinzuzufügen, einzufügen oder einen Cue zu ersetzen.

dt © SNH

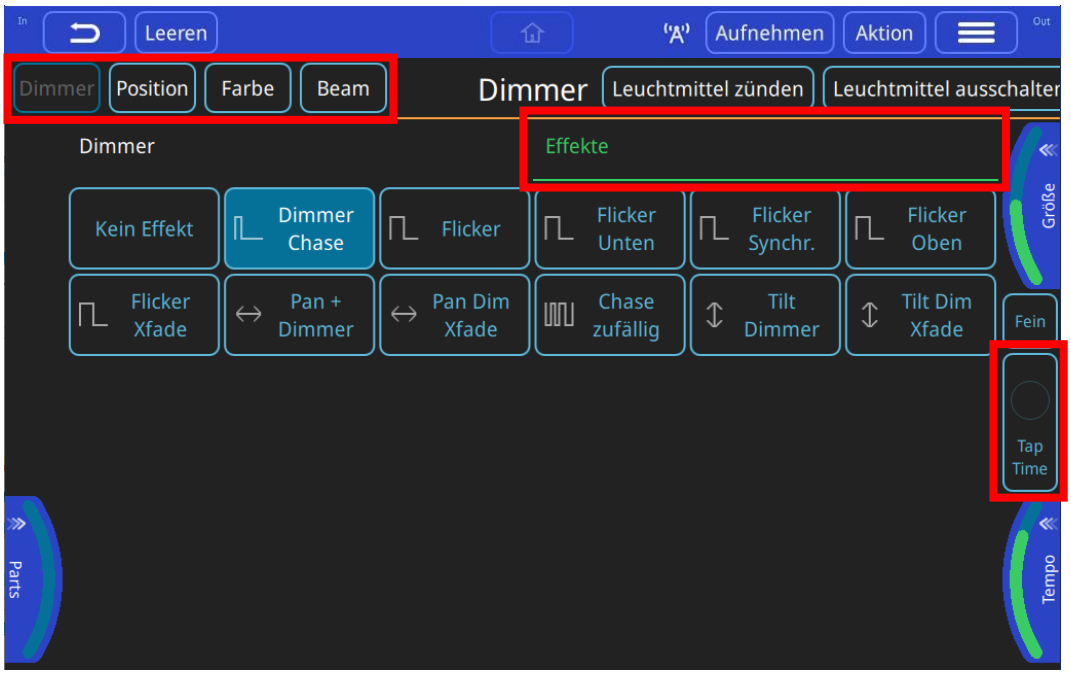
8. Effekte

QuickQ verfügt über eine leistungsstarke Software für die Animation von Effektscheinwerfern. Mit Effekten lassen sich Positionen, Farben, Intensitäten und andere Attribute von Scheinwerfern steuern. Die Scheinwerfer können sich gemeinsam oder separat in einem Effekt bewegen. QuickQ bietet eine umfassende Kontrolle über die Größe, Geschwindigkeit und andere Parameter, so dass eine Reihe von aufregenden und dynamischen Effekten erzeugt werden kann.

Paletten basierte Effekte haben die gleichen Steuerungsparameter wie normale Effekte, verwenden aber Paletten, um ihre Werte zu definieren. So lassen sich leicht Effekte erstellen, die zwischen drei Farben, zwei Iris-Größen oder vier verschiedenen Positionen wechseln.

Effekte erstellen

Hinzufügen von Effekten zu Geräten



Um einen Effekt hinzuzufügen,

- wählen Sie zuerst die Geräte aus, auf die Sie den Effekt anwenden möchten,
- dann bestimmen sie die Attribut Gruppe für den Effekt – Dimmer, Position, Farbe oder Beam.
- Wählen Sie die Registrierkarte Effekte an.

QuickQ zeigt alle mögliche Effekte für die Attribut Gruppe an. Jede hat ihre eigenen einzigartige Effekte.

- Tippen Sie auf einen Effekt, um ihn zu starten.
- Mit der Taste Tap Time können sie auf einfache Weise die Geschwindigkeit festlegen.

dt © SNH

Effekt auf Basis einer 2-Farben Palette hinzufügen

Paletten Effekte haben Namen, die mit einer Zahl beginnen, zB. ***4 Farben, 2 Beam*** *oder* ***3 Positionen****.*

- Wählen Sie die Geräte aus, auf die Sie den Effekt anwenden möchten.
- Wählen Sie das Fenster Farbe.
- Wählen Sie die Registerkarte Effekte.

QuickQ zeigt alle Farbeffekte an.

- Tippen Sie auf 2 Farben.

QuickQ fordert Sie auf, die erste Farbe aus den Paletten zu wählen.

- Tippen Sie zB. auf die Palette Rot.

QuickQ fordert Sie auf, die zweite Farbe aus den Paletten zu wählen.

- Tippen Sie auf die zB. Palette Gelb.

Die ausgewählten Geräte wechseln nun zwischen den Farben Rot und Gelb.

Die 2 Paletten erscheinen am unteren Rand des Fensters. Klicken Sie auf eine der Paletten, um auf eine andere Farbe zu wechseln.

Bei den Positions Effekten mit der Bezeichnung "***Damped Position***" werden die Bewegungen gedämpft, um glattere Effekte zu erzeugen. Dies kann bei kleinen und leichten Geräten sehr nützlich sein.

Effekt Parameter

Sobald Sie sich auf der Registerkarte Effekte befinden, ändern sich die Funktionen der Drehregler, um die Einstellungen für diese Effekte anzupassen. In der rechten mittleren Ecke des Bildschirms erscheint die Schaltfläche Tap Time.

Sobald Sie einen Effekt ausgewählt haben, können Sie die Parameter für diesen Effekt mit den Drehreglern und den Schaltflächen im unteren Bereich verändern.

Die Optionen sind:

Tempo

legt die Geschwindigkeit des Effekts von Anfang bis Ende fest und wird in BPM (Beats per Minute) angezeigt. Sie kann über den Geschwindigkeits-Encoder oder mit Tap Time am mittleren rechten Bildschirmrand eingestellt werden.

Größe

Legt die Amplitude des Effekts fest. Diese ist relativ zum Startwert der Attribute, wenn Sie den Effekt anwenden.
Beispiel: Wenn Ihre Geräte eine Intensität von 50 % haben, und Sie einen Dimmer Effekt mit einer Größe von 100 % einstellen, läuft das Licht von 0 % bis 100 %, während es bei einer Größe von 50 % von 25 % bis 75 % läuft.

Die Effekte beginnen mit dem aktuellen Wert eines Attributs. Die Größe erhöht sich von diesem Startpunkt aus, basierend auf der Größe, die Sie dem Effekt zugewiesen haben.

dt © SNH

Parts

Legt fest, ob alle Geräte dasselbe tun. Wenn Sie "***Parts***" auf "***Streuen***" setzen, wird sich jedes Gerät unterschiedlich verhalten. Bei der Einstellung "***Alle Gleich***" verhalten sich alle Geräte gleich. Die Einstellung "***2 Parts***" bewirkt, dass ungerade und gerade Geräte das Gleiche tun.

X Fade

Ändert die Überblendung zwischen den einzelnen Schritten des Effekts. Bei einem Wert von 0% springt der Effekt zwischen den Schritten, während er bei 100 % gleichmäßig und ohne Unterbrechung überblendet wird.

Richtung

Die Tasten am unteren Rand steuern die Richtung des Effekts. Die Optionen sind: vorwärts, rückwärts, vom Zentrum nach außen und von außen ins Zentrum (die Richtung wird durch die Tasten vorwärts/rückwärts umgeschaltet) und zufällig. Ist keine Optionen ausgewählt, wird die zufällige Richtung angewendet.

Durch das Experimentieren mit den Effektparametern und der Reihenfolge, in der Sie die Geräte auswählen, können Sie aus einem Effekt viele verschiedene Ergebnisse erzielen.

Effekte in Cues aufnehmen

Wenn Sie einen Effekt hinzugefügt und das gewünschte Aussehen auf der Bühne erzeugt haben, können Sie den Effekt wie jeden anderen Cue in einen Cue-Stack aufnehmen. Ein Cue kann eine beliebige Anzahl von Attributen in einem Effekt enthalten, oder er kann auch nur einen Effekt und KEINE Attribute enthalten.

Der Vorteil der Aufzeichnung eines Effekts ohne Attributwerte ist, dass er jederzeit verwendet werden kann, da der Startwert des Effektes zum aktuellen Zeitpunkt Teil der Ausgabe auf der Bühne ist. So kann ein Effekt wie zB. ein Kreiseffekt seine Startposition von Cue zu Cue ändern und es müssen nicht mehrere Kreiseffekte programmiert werden.

Effekte auf Dimmer-Kanälen

Das Hinzufügen von Effekten zu Dimmer Kanälen ist etwas anders als bei anderen Attributen, da Dimmer als ***HTP***- oder ***Highest Takes Precedence***-Kanäle behandelt werden. Das bedeutet, dass immer der höchste Wert auf der Bühne angezeigt wird. Dies muss beim Erstellen von Effekten für Dimmer-Kanäle berücksichtigt werden. Wenn der Dimmer auf 100 % steht und Sie versuchen, einen Dimmer-Chase darauf zu legen, wird der Effekt nicht angezeigt, da der Kanal bereits auf 100 % steht und HTP nicht zulässt, dass der Effekt einen niedrigeren Wert als den des höchsten HTP-Kanals erzeugt.

Andere Attribute werden als ***LTP***- oder ***Latest Takes Precedence***-Kanäle behandelt. Das bedeutet, dass der letzte Wert, den sie senden, auf der Bühne angezeigt wird, so dass diese Kanäle beim Hinzufügen von Effekten unter den aktuellen Wert gehen können. LTP-Kanäle verwenden den aktuellen Wert als Startpunkt für den Effekt.

Beispiel: Ein Kreiseffekt bei Pan und Tilt verwendet die aktuelle Position des Geräts als Zentrum der Kreisbewegung relativ zum Größenwert des Effekts.

Es ist möglich, einen Effekt zu "überdimensionieren". Dadurch wird die Kurve abgeflacht oder der Effekt am oberen und unteren Ende des Attributbereichs "abgeschnitten". Je größer die Übergröße ist, desto länger ist der Effekt an diesen Extremen.

dt © SNH

9. Execute Fenster

Das Execute-Fenster enthält eine Reihe von einzelnen Cues, die durch Antippen ein- und ausgeschaltet werden können. Sie können Überblendzeiten einstellen, damit die Cues ein- und ausgeblendet werden. Eine Reihe von Cues können verknüpft werden, so dass beim Aktivieren eines Cues die übrigen ausgeschaltet werden.

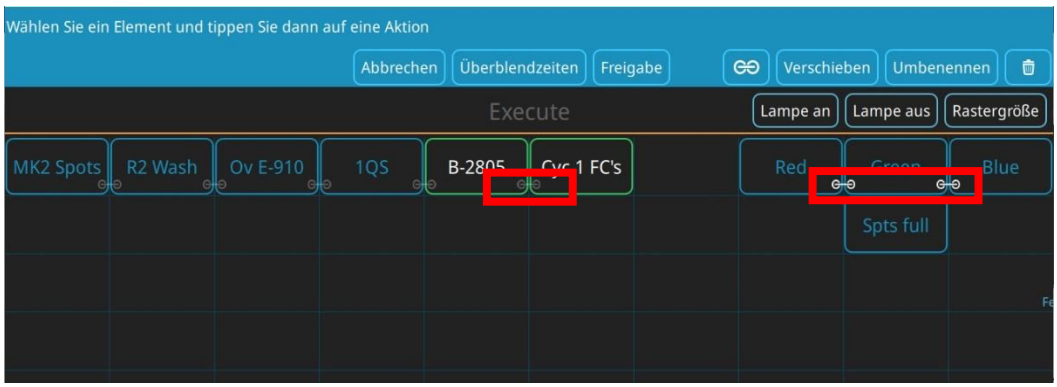
Um auf das Fenster zuzugreifen, tippen Sie auf die Menü-Schaltfläche ☰ und wählen Execute.

Um die Größe des Execute Fensters zu ändern, tippen Sie auf Rastergröße. Die Rastergröße kann nun auf 10x1, 6x4, 8x6, 10x6 und 10x10 eingestellt werden.

Sie können selbst wählen, wo Sie die Elemente im Execute-Fenster platzieren möchten. Erstellen Sie einfach Ihren Look oder Ihren Effekt, tippen Sie Aufnehmen und dann auf ein Feld.

Sie können die Execute Felder verlinken und entlinken, in dem Sie auf das Link Symbol tippen

Um Kacheln zu verknüpfen, **müssen sie horizontal direkt nebeneinander liegen**.

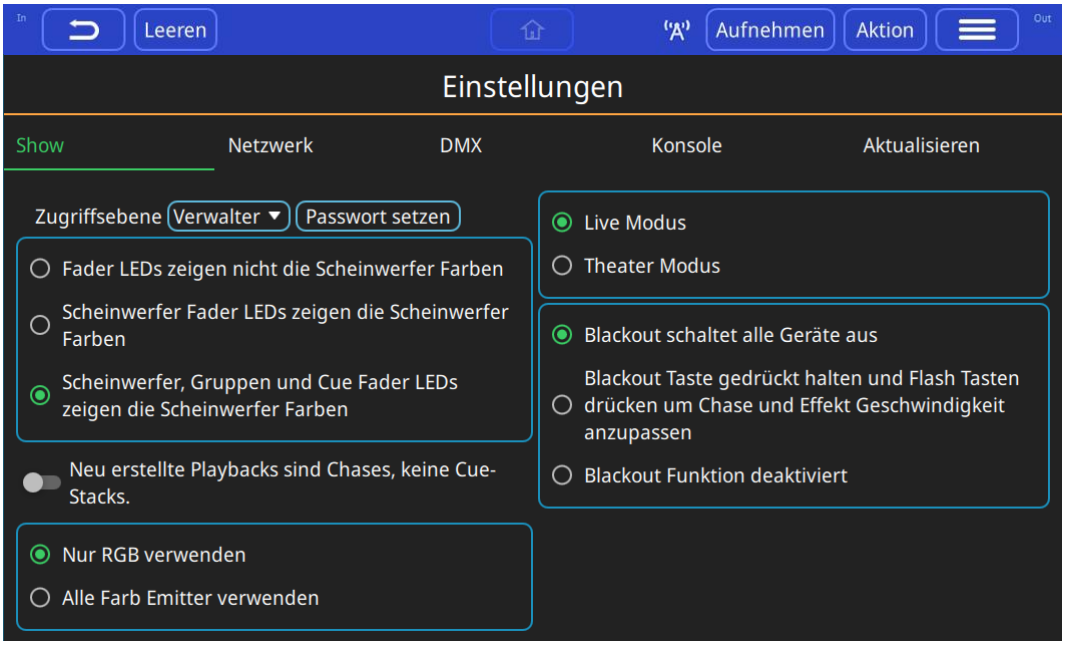


Wenn die Zugriffsebene unter ☰ > Einstellungen > Show auf Operateur eingestellt ist, wird durch Drücken der Schaltfläche ⌂ das Fenster "Execute" geöffnet.

Sie können die Execute-Elemente auch direkt ziehen und ablegen, anstatt Verschieben unter Aktion zu verwenden.

10. Einstellungen

Um auf das QuickQ-Einstellungsfenster zuzugreifen, tippen Sie auf ☰ > Einstellungen.



Show-Einstellungen

Hier finden Sie Einstellungen, mit denen Sie das Standardverhalten der Konsole anpassen können.

- ***Gruppen- und Cue-Fader-LEDs zeigen die Farben der Geräte an***
  Wenn diese Option aktiviert ist, simulieren die LEDs oberhalb der Multifunktionsfader auf der linken Seite der Konsole die aktuellen Farben der Geräte.

- ***Neu erstellte Playbacks sind Chases, keine Cue-Stacks***
  Wenn diese Option aktiviert ist, wird durch die Aufnahme von mehr als einem Cue auf ein beliebiges unbenutztes Playback ein Chase erstellt. Playbacks können nach der Aufnahme konvertiert werden (siehe Kapitel 6, "Ändern eines Chase in einen Cue-Stack").

In der QuickQ Designer Software finden Sie auch eine Möglichkeit, mit der Sie das Software-Layout ändern können, um die verschiedenen Konsolenmodelle der QuickQ-Produktlinie darzustellen.

dt © SNH

Live & Theater Modus

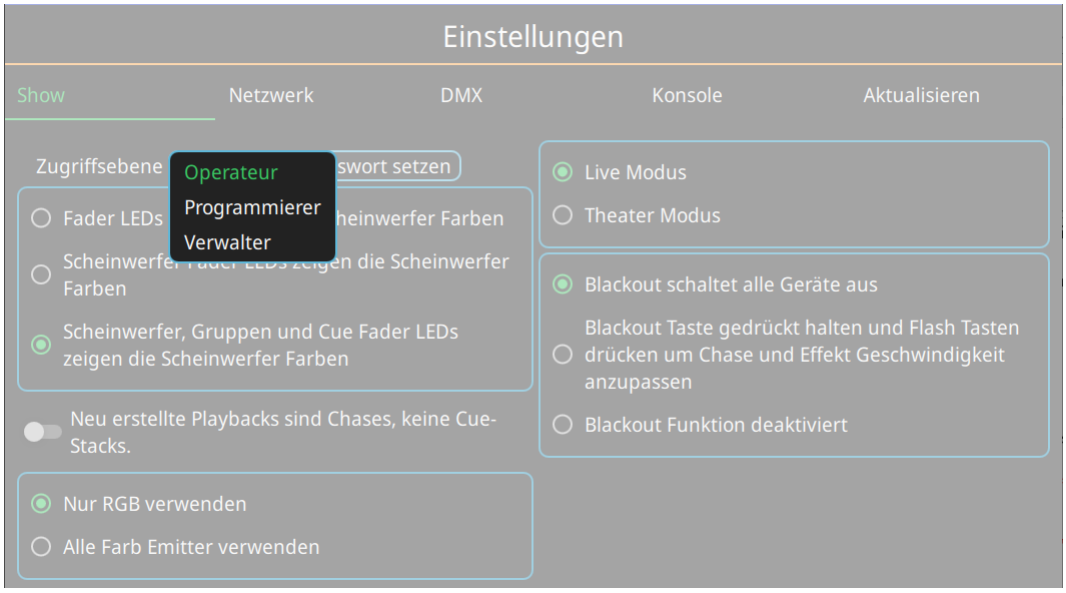
QuickQ Konsolen können in zwei verschiedenen Modi betrieben werden:

- Im **Live-Modus** werden alle neu erstellten Playbacks standardmäßig zu Chases.
- Im **Theater-Modus** werden alle neu erstellten Playbacks als Cue-Stacks aufgezeichnet, so dass der Benutzer die Cues nacheinander und mit individuellen Zeiten abspielen kann. In diesem Modus ist auch die automatische "Move when dark" - Funktion möglich und das Playback 2 wird in einen manuellen Crossfade-Fader umgewandelt. Wenn Sie diesen Fader bewegen, werden die Cues manuell in der Zeit, die zum Bewegen des Faders benötigt wird, nacheinander überblendet.

"**Move when dark**"
funktioniert pro Playback. Wenn es aktiviert ist, werden alle Heads, die im nächsten Cue verwendet werden, aber im aktuellen Cue 0 % Intensität haben, daraufhin überprüft, ob die Attribute Position, Beam und Farbe vorgeladen werden sollen, bevor der nächste Cue ausgeführt wird. Wenn sich die Werte für Position, Beam oder Farbe von den aktuellen Werten unterscheiden, werden die neuen Werte mit einer Zeit von 3 Sekunden eingeblendet.

Zugriffsebenen

Zugriffsebenen können verhindern, dass Benutzer unerwünschte Änderungen an den Show-Dateien und Konsoleneinstellungen vornehmen.



Es gibt drei Zugriffsebenen:

- **Operateur**
  Sie verhindert jegliche Änderungen an der Showdatei, aber die Show kann weiterhin normal bedient und abgerufen werden. Wenn Sie sich in der Operator-Ebene befinden, ändert sich das Layout-Fenster in das Execute-Fenster.
- **Programmierer**
  Sie erlaubt dem Benutzer, Shows zu programmieren, aber keine Veränderung der DMX-Adressen oder Einstellungen vorzunehmen.
- **Verwalter**
  Dies ist die Standardeinstellung und ermöglicht die vollständige Kontrolle über die Konsole, die DMX-Adressen und die Einstellungen.

dt © SNH

Die Zugriffsebenen ***Operateur*** und ***Programmierer*** können mit einem **Kennwort** geschützt werden, und die Kennwörter können im Fenster Einstellungen geändert werden. Die aktuelle Zugriffsebene und die Passwörter werden in der Show-Datei gespeichert.

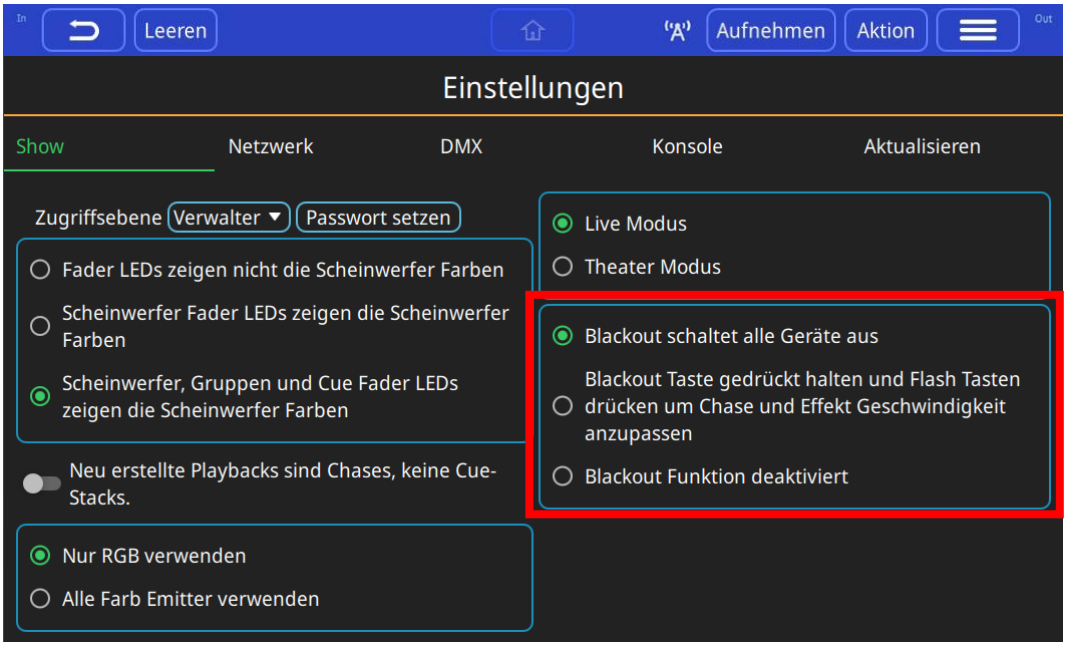
Der Benutzer muss das aktuelle Verwalter-Passwort eingeben, bevor er ein Passwort ändern kann.

Achten Sie darauf, alle erstellten Passwörter aufzuschreiben oder anderweitig zu schützen. Wenn Sie ein Passwort vergessen haben, wenden Sie sich an den ChamSys-Support, um das Passwort abzurufen und zurückzusetzen und den Zugriff auf die Konsole wiederherzustellen.

Blackout Funktion

Die Blackout-Taste **[DBO]** auf der Konsole unter dem Masterfader kann je nach Situation unterschiedliche Funktionen haben.

Um das Verhalten der **[DBO]** Taste auszuwählen, tippen Sie auf ☰ > Einstellungen.



- **"Blackout schaltet alle Geräte aus"**

  Dies ist das Standardverhalten. Wenn Sie **[DBO]** drücken, werden alle Intensitäten vorübergehend auf 0% gesetzt, was einen dramatisch wirkenden, plötzlichen Blackout-Effekt erzeugt.

- **Blackout legt die Geschwindigkeit von Lauflichtern und Effekten fest**

  Mit der **[DBO]** Taste können Sie die Geschwindigkeit von Lauflichtern und Effekten auf einem Playback einstellen.

  Wenn diese Option ausgewählt ist, halten Sie die Blackout-Taste gedrückt und tippen Sie auf eine Flash-Taste, um die Geschwindigkeit von Lauflichtern und Effekten auf diesem Playback Fader einzustellen.
  Dies funktioniert auch mit dem Antippen von Elementen im dem Execute Fenster.

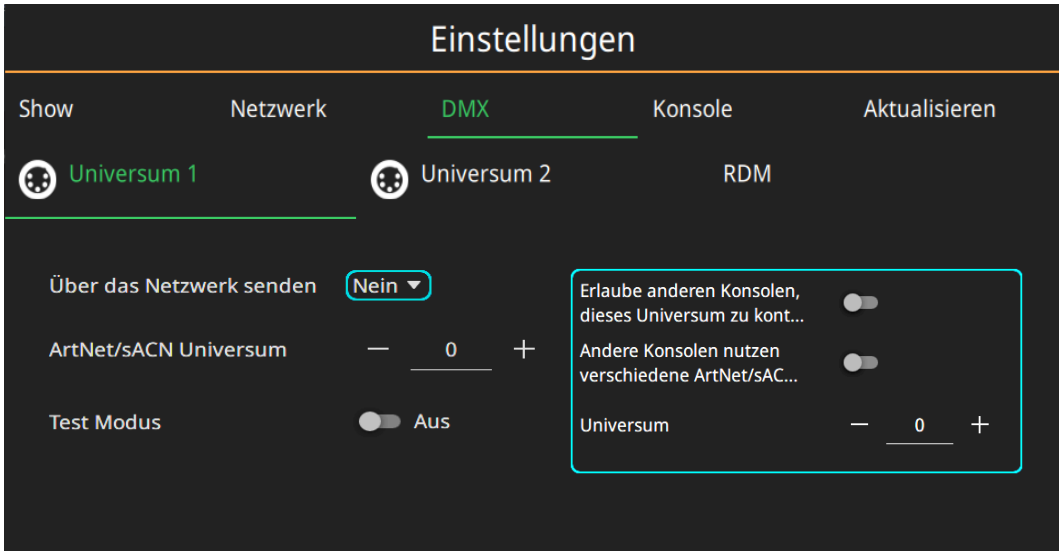
- **"Blackout Funktion deaktiviert"**

  Dies deaktiviert die Taste vollständig und verhindert so eine versehentliche Benutzung.

dt © SNH

DMX-Einstellungen

Die Registerkarte DMX ermöglicht die Einrichtung von vernetztem DMX und RDM.



DMX-Universen

Jedes DMX-Universum hat eine eigene Registerkarte mit Einstellungen für dieses Universum. Universen können zusätzlich zur DMX Buchse auf der Rückseite der Konsole über ein Ethernet-Netzwerk mit Art-Net, sACN oder PathPort Protokollen ausgegeben werden.

- **Über das Netzwerk senden**
  Setzen Sie diese Option auf "*Nein*", um sicherzustellen, dass dieses Universum nicht über das Netzwerk übertragen wird, oder wählen Sie ein Protokoll, das Sie verwenden möchten. Die XLR-Buchsen auf der Rückseite geben immer ein DMX Signal aus.

- **Test Modus**
  Schalten Sie diese Funktion vorübergehend ein, wird eine Rampen-Ausgabe auf allen 512 DMX-Kanälen zu gesendet, um die Verbindung zu Ihrer Lichtanlage zu testen. Die Geräte müssen nicht gepatcht werden, sie reagieren nur auf die sich ändernden DMX-Werte. Der 'Test Modus' wird automatisch ausgeschaltet, wenn Sie die Registerkarte oder zu einem anderen Fenster wechseln.

- **Erlaube anderen Konsolen, dieses Universum zu kontrolieren**
  Dies wird normalerweise nur bei einem QuickQ Rack verwendet. Wenn diese Option aktiviert ist, übergibt das QuickQ Rack die Steuerung an die andere Konsole, sobald es das Vorhandensein einer anderen Konsole im Universum des Netzwerks erkennt. So steuert das QuickQ Rack die Beleuchtung, bis das Bühnenlichtpult eingeschaltet wird und übernimmt die Steuerung auch automatisch, wenn das Bühnenlichtpult ausgeschaltet wird.

RDM-Einstellungen

Im Bereich RDM-Einstellungen können Sie ''Rig Lock'' und automatisches Patchen einschalten.

- **Durchgehend nach RDM Geräten suchen und patchen**
  Wenn diese Funktion aktiviert ist, sucht QuickQ ständig nach neuen RDM-Geräten und patcht diese automatisch. Es werden keine Geräte aus der Show gelöscht, wenn sie nicht mehr verbunden sind.

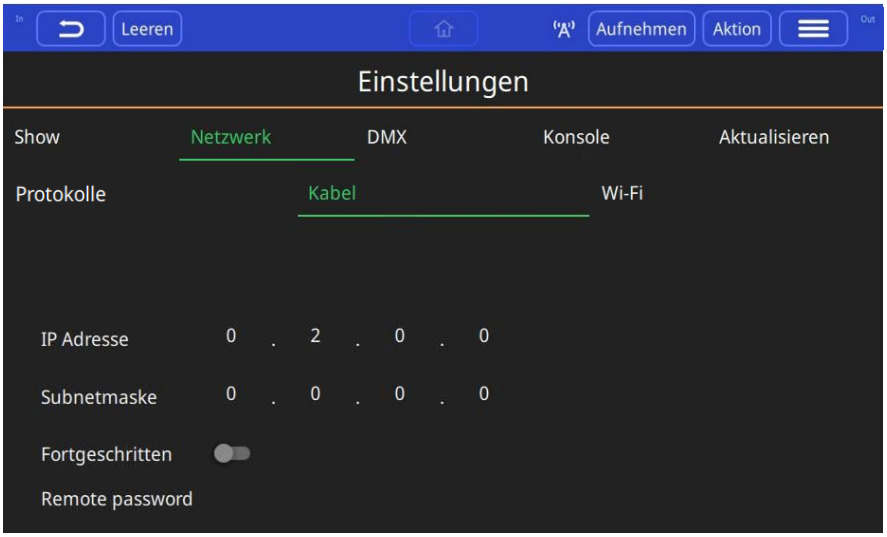
- **Rig Lock**
  Wenn die ''Rig-Sperre'' aktiviert ist, werden die Geräte durch QuickQ gezwungen, die Addressen und Modi beizubehalten – auch wenn jemand dies am Gerät ändern möchte.

dt © SNH

Normalerweise führt QuickQ eine RDM-Erkennung nur beim ersten Start der Konsole aus und wenn im Patch-Fenster die Schaltfläche 'RDM Auto-Patch' gedrückt wird.
Wenn die Optionen zum 'automatischen Erkennen und Patchen von Fixtures' oder 'Rig Lock' aktiviert sind, führt QuickQ kontinuierlich die RDM-Erkennungen im Hintergrund durch.

Einrichten einer QuickQ Konsole zur Ausgabe von ArtNet

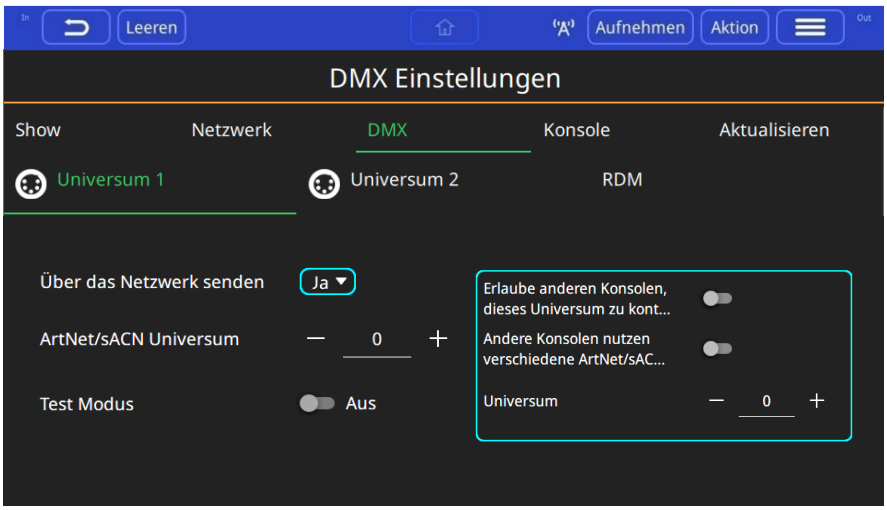
Zuerst muss die IP-Adresse der Konsole eingestellt werden. Gehen Sie hierzu in die Netzwerk Einstellungen: ☰ > Einstellungen > Netzwerk und wählen Sie die Registrierkarte Kabel :



Doppeltippen Sie auf die Zahlen, um die IP-Adresse und Subnetzmaske wie gewünscht einzustellen. Es wird empfohlen, dass ArtNet auf einem 10.x.x.x oder einem 2.x.x.x IP-Schema läuft.

Passen Sie die IP Ihrer ArtNet Geräte so an, dass sie im gleichen Bereich wie die der Konsole liegen. (Setzen Sie zum Beispiel die IP der Konsole auf 10.0.0.101 und die IP des ArtNet Geräts auf 10.0.0.102, wobei beide ein 255.0.0.0 Subnetz verwenden)

Als nächstes stellen Sie den DMX-Ausgang an der Konsole ein bzw. überprüfen ihn. Gehen Sie hierfür zu den DMX Einstellungen: ☰ > Einstellungen > DMX .



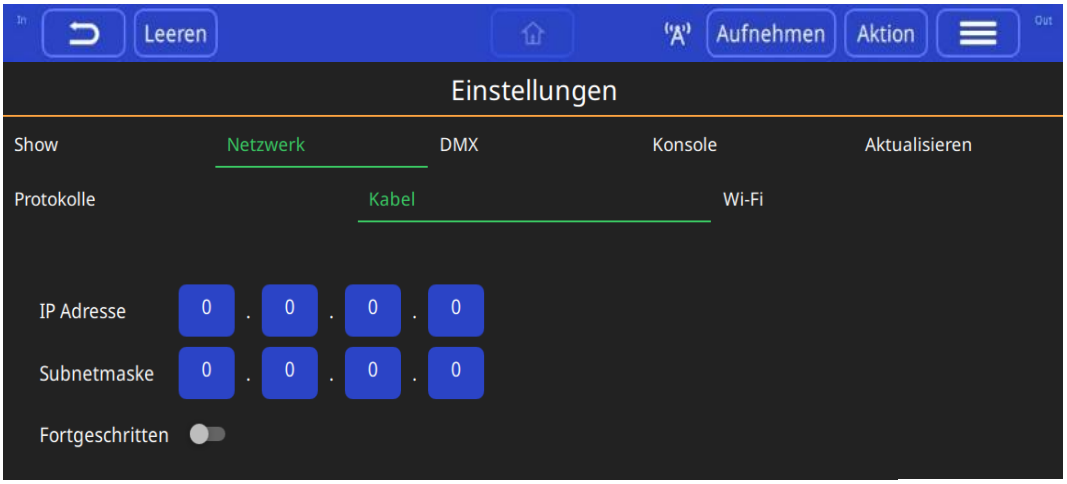
Setzen Sie Sie zuerst die Option "***Über das Netzwerk senden***" auf "***Ja***".

Wählen Sie schließlich die Startnummer des "***ArtNet/sACN Universum***". ArtNet Universen beginnen bei Universum "0". Wenn Ihr Netzwerkknoten so eingestellt ist, dass er ArtNet Universum "0" empfängt, würde das Konsolenuniversum "1" auf dem ArtNet Universum "0" gesendet werden.

dt © SNH

Netzwerk

Im Fenster Einstellungen können Benutzer unter Netzwerk sowohl eine kabelgebundene als auch eine drahtlose Netzwerkverbindung (Wi-Fi) einrichten.



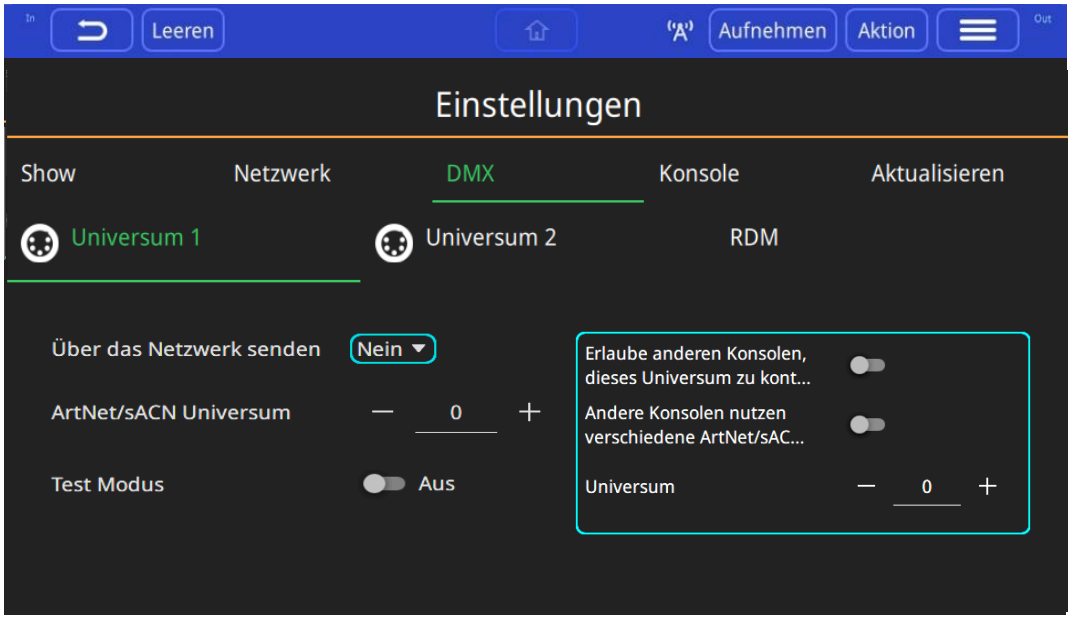
Kabelgebundene Verbindung

Unter Kabel können Sie die IP-Informationen der Konsole für den Ethernet-Anschluss einstellen.

Zunächst muss die IP-Adresse der Konsole festgelegt werden. Doppeltippen Sie hierzu auf die Zahlen, um die IP-Adresse und die Subnetzmaske auf die gewünschten IP-Schemata einzustellen.

Passen Sie die IP Ihrer ArtNet Geräte so an, dass sie im gleichen Bereich wie die der Konsole liegen. (ZB. setzen Sie die Konsolen-IP auf 10.0.0.101 und die ArtNet-IP auf 10.0.0.102, wobei beide ein 255.0.0.0 Subnetz verwenden). Siehe oben "Einrichten einer QuickQ-Konsole zur Ausgabe von ArtNet".

Als nächstes stellen Sie den DMX-Ausgang an der Konsole ein bzw. überprüfen ihn.



Setzen Sie zuerst die Option "***Über das Netzwerk senden***" auf "***Ja***".

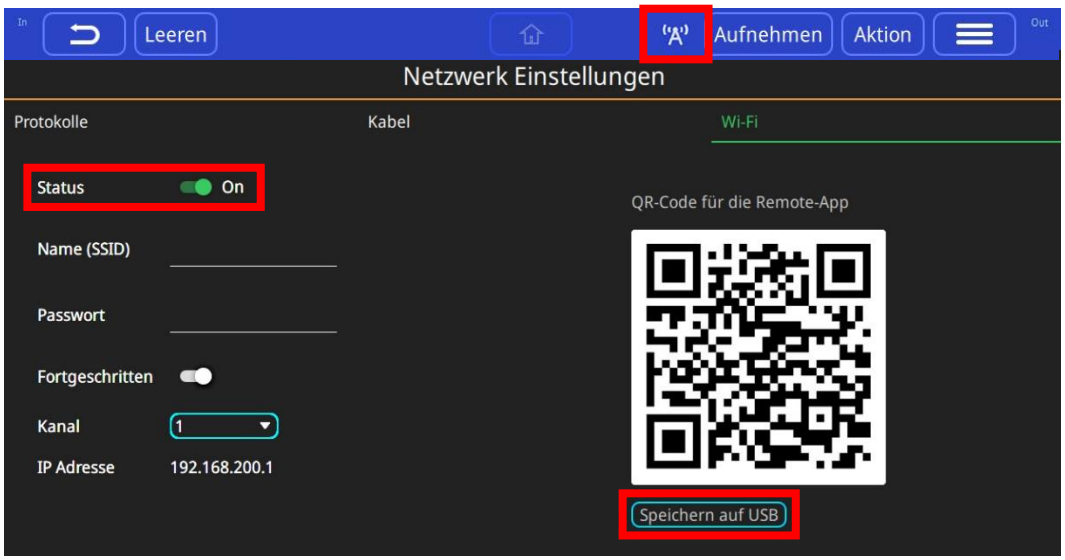
Wählen Sie dann die **Startnummer** des "***ArtNet/sACN Universum***". ArtNet Universen beginnen bei Universum "0". Wenn Ihr Netzwerkknoten so eingestellt ist, dass er ArtNet Universum "0" empfängt, würde das Konsolenuniversum "1" auf dem ArtNet Universum "0" gesendet werden.

dt © SNH

Drahtlose Verbindung

Die Wi-Fi Verbindung der Konsole wird verwendet, um Smartphones und Tablets mit der Konsole zu verbinden. **Die Wi-Fi Verbindung der Konsole kann nicht zur Ausgabe von DMX verwendet werden.** Scannen Sie den angezeigten QR-Code mit der QuickQ Remote-App auf Ihrem Gerät.

Standardmäßig ist Wi-Fi bei QuickQ Produkten deaktiviert. Um das Wi-Fi auf Konsolen zu aktivieren, tippen Sie oben im QuickQ Display auf das Wi-Fi Symbol , um Wi-Fi einzuschalten.



Bei **QuickQ Rack-Systemen** kann Wi-Fi aktiviert werden, sobald das Gerät eingeschaltet ist, indem Sie die Wi-Fi Taste auf der Rückseite des Racks zwei Sekunden lang gedrückt halten. (Bei früheren QuickQ Racks ist diese Taste mit "Recovery" beschriftet, kann aber trotzdem zum Ein- und Ausschalten von Wi-Fi verwendet werden). Die LEDs auf der Vorderseite blinken blau, um anzuzeigen, dass das Wi-Fi eingeschaltet wurde, und rot, um anzuzeigen, dass das Wi-Fi ausgeschaltet wurde.

Bei Bedarf können Sie die IP-Informationen der Konsole für das integrierte Wi-Fi ändern. Es wird ein neues QR-Bild generiert, um das Wi-Fi mit der QuickQ Remote-App zu verbinden.

Auf der Vorderseite des QuickQ Rack befindet sich eine LED zur WiFi-Anzeige. Die Farbe der LED zeigt den aktuellen WiFi-Status des Racks an.

- Rot - WiFi ist auf dem QuickQ Rack deaktiviert.

- Grün - WiFi ist auf dem Gerät aktiviert, aber es ist kein Gerät angeschlossen.

- Blau - WiFi ist aktiviert und hat eine aktive Verbindung zur QuickQ Remote App.

Bei Bedarf können Sie die IP-Adresse der Konsole für das integrierte WiFi ändern. Es wird ein neues QR-Bild generiert, um das WiFi mit der QuickQ Remote App zu verbinden.

ChamSys QuickQ 20

Connecting via Wi-Fi

Download and run the QuickQ Remote Control app from the app store on your iOS/Android phone or tablet, select the option 'QR Code' in the app then scan this QR Code to connect to the console. WiFi is disabled on QuickQ products by default.

Remote App Access Code for QuickQ 3592

Connecting an External Monitor

QuickQ products support an external HDMI display. The HDMI cable must be connected between the QuickQ product and display prior to powering on the QuickQ product.

QuickQ products do not support external touch screens.

Mit der Option "***Speichern auf USB***" können sie den QR-Code in zwei PDF-Dateien in den Formaten A4 und US Letter auf einen USB-Stick speichern. Drucken Sie eine der Dateien aus und verwenden Sie sie zum Verbindungsaufbau.

Konsolen Einstellungen

Das Fenster Einstellungen ermöglicht die Anpassung der Konsole. Die meisten dieser Einstellungen sind im "QuickQ Designer" nicht relevant und dort deaktiviert.

- **Sprache**
  Die QuickQ-Software ist in verschiedene Sprachen übersetzt worden. Hier wählen sie eine aus.

- **Hintergrundbeleuchtung**
  Die Helligkeit des Bildschirms kann hier eingestellt werden.

- **Bildschirmschoner aktivieren**
  Der Bildschirmschoner kann vorübergehend deaktiviert werden. Wenn sich der Bildschirm jedoch über eine längere Zeit nicht ändert, besteht die Gefahr, dass sich das Bild in den Bildschirm „einbrennt“. Der Bildschirmschoner verhindert, dass dies geschieht.

- **Externer Monitor**
  Hier können Sie auswählen, welches Fenster auf dem externen Monitor angezeigt werden soll. Der Monitor muss vor dem Einschalten der Konsole in die HDMI-Buchse eingesteckt werden, sonst wird er von der Konsole nicht erkannt. Wenn das Output-Fenster gewählt wird, kann hier das zu beobachtende DMX-Universum festgelegt werden.

- **Zeit, Datum, Zeitzone und Standort**
  Hier können Sie die Uhrzeit und das Datum einstellen. Wenn Sie auch die Zeitzone einstellen, wird QuickQ automatisch an die Sommerzeit angepasst. Wenn der Standort festgelegt ist, wird QuickQ automatisch die Zeiten für den Sonnenaufgang und den Sonnenuntergang einstellen. Dies ist wichtig, wenn Sie das Events-Fenster verwenden.

Update Optionen

Im Update Fenster (Einstellungen lisieren) finden Sie Informationen über die aktuell installierte Softwareversion, Änderungshinweise und Copyright-Informationen, sowie Schaltflächen zum Aktualisieren der Konsolensoftware, zum Durchführen eines Hardwaretests der Konsole, zum Aufrufen der Startup-App (falls gewünscht) und speichern des Protokolls auf einem USB-Stick.

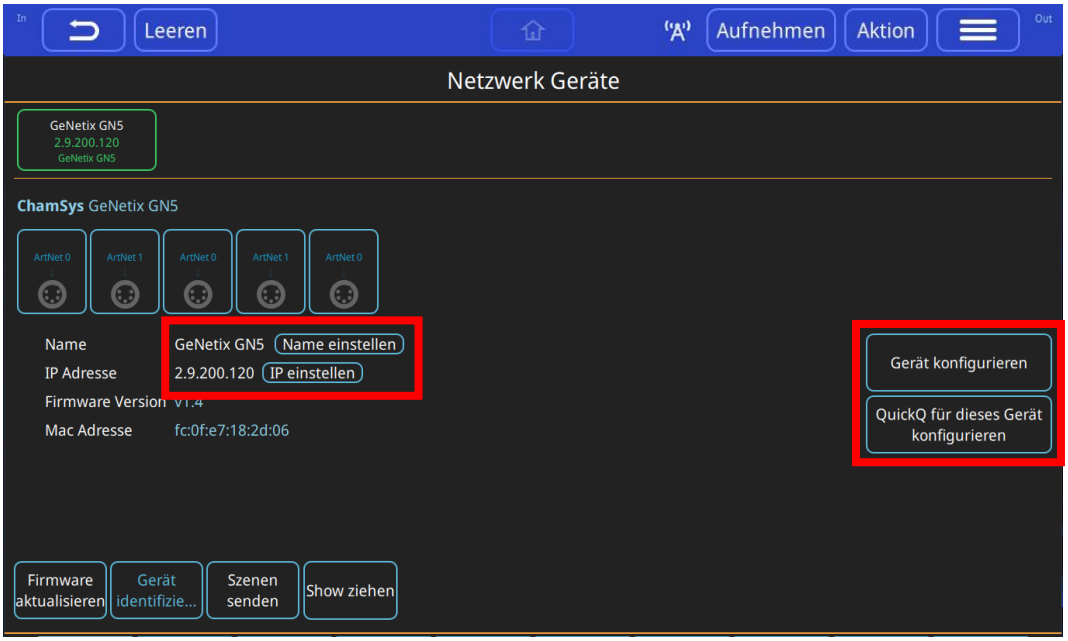
dt © SNH

11. Netzwerkgeräte Fenster

In diesem Fenster können Sie GeNetix, SnakeSys und andere Art-Net-Geräte so konfigurieren, dass sie DMX von der Konsole ausgeben können. Es kann auch verwendet werden, um Shows von anderen QuickQ-Konsolen im Netzwerk zu laden. ☰ > Netzwerk Geräte

QuickQ findet automatisch die Geräte, die an den Ethernet-Port angeschlossen sind. Einige DMX-Geräte von Drittanbietern reagieren nicht auf Art-Net Anfragen und werden daher von QuickQ nicht gefunden. Es findet keine Geräte von Drittanbietern, die sich in einem anderen Subnetz als die Konsole befinden.

Das Fenster zeigt die DMX-Ausgänge des Geräts und welches Art-Net oder sACN Universum und QuickQ Universum der Ausgang sendet.



Konfigurieren eines Geräts für die DMX-Ausgabe von QuickQ

Sobald QuickQ ein Gerät gefunden hat, kann es dessen Einstellungen ändern. Drücke Gerät konfigurieren, um die DMX-Ausgänge des Geräts so einzustellen, dass sie DMX von der Konsole ausgeben.

QuickQ kann auch die IP-Adresse einstellen, wenn sich das Gerät im falschen Subnetz befindet. Sie können den Namen des Geräts und seine IP-Adresse ändern. QuickQ lässt aber nicht zu, dass Sie ein anderes Subnetz als das der Konsole wählen, oder ungültige IP-Adressen eingeben.

Einige Geräte von Drittanbietern erlauben keine Fernkonfiguration. Hier zeigt QuickQ eine Warnung an, wenn es versucht, eine Einstellung zu ändern und dies nicht funktioniert.

Gerät konfigurieren passt auch die Einstellungen von GeNetix-Geräten an, die über MIDI-, Timecode- und 10Scene-Anschlüsse verfügen, so dass diese Anschlüsse mit QuickQ funktionieren. Sie könnten dann ein MIDI-Gerät an ein GeNetix GN5 anschließen und es zur Steuerung einer QuickQ verwenden, anstatt es direkt an die Konsole anzuschließen.

QuickQ so konfigurieren, dass es DMX von einem Gerät ausgibt

QuickQ kann auch die DMX-Einstellungen so ändern, dass sie mit den Einstellungen des Geräts übereinstimmen. Dies ist der zuverlässigste Weg, um eine DMX-Ausgabe zu erhalten, wenn es nur ein DMX-Gerät gibt. Wählen Sie das Gerät aus, indem Sie es in der oberen Leiste anklicken und drücken Sie dann QuickQ für dieses Gerät konfigurieren.

dt © SNH

Wenn QuickQ mehr Universen hat als das Gerät Ausgänge besitzt, können Sie auswählen, welche QuickQ-Universen das Gerät ausgeben soll. Dies kann auch verwendet werden, um eine QuickQ-Konsole so einzurichten, dass sie die Kontrolle über eine anderen Konsole übernimmt, siehe Hot Takeover und Notfall-Auslöser.

Geräte identifizieren

Wenn Sie mehrere Geräte angeschlossen haben und sich nicht sicher sind, welches Sie ausgewählt haben, drücken Sie Gerät identifizieren , damit das Gerät aufleuchtet, während die anderen dunkler werden. Dies kann nützlich sein, um Geräte wie den GeNetix GW2 zu finden.

Firmware-Update auf GeNetix- und SnakeSys-Geräten

QuickQ kann eine neue auswählen Firmware auf ChamSys-Geräte hochladen.
Wählen Sie hierzu Firmware aktualisieren

Eine Show von einer anderen Konsole laden

Andere Konsolen im Netzwerk werden ebenfalls im Fenster Netzwerkgeräte angezeigt. Sie können eine Show laden, die sich auf einer anderen QuickQ-Konsole befindet, indem Sie auf Show ziehen drücken.

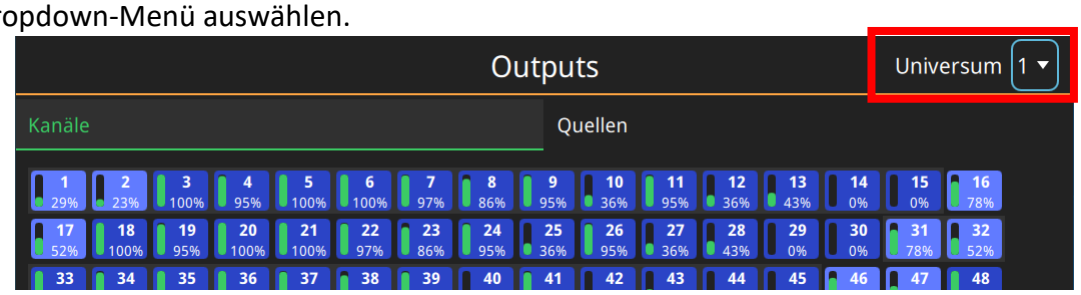
dt © SNH

12. Ausgänge Fenster

Zur Aufstellung, welche Werte das Pult ausgibt gelangen Sie über: ☰ > Ausgänge.
Im Ausgabefenster gibt es zwei Registerkarten, auf denen Sie die Ausgaben der Konsole sehen können.

Kanäle

Auf der Registerkarte Kanäle werden alle Kanäle für alle Universen angezeigt, die von Ihrer Konsole angesteuert werden. Das Universum kann geändert werden, indem Sie das gewünschte Universum aus dem Dropdown-Menü auswählen.



Jedes Quadrat im Raster steht für einen Kanal und zeigt den prozentualen Wert an, der von diesem Kanal ausgegeben wird.

Quellen

Auf der Registerkarte Quellen werden alle Geräte aufgelistet, die Sie in der Konsole gepatcht haben. In der ersten Spalte sind die Namen der Geräte aufgeführt, die Sie eingerichtet haben.

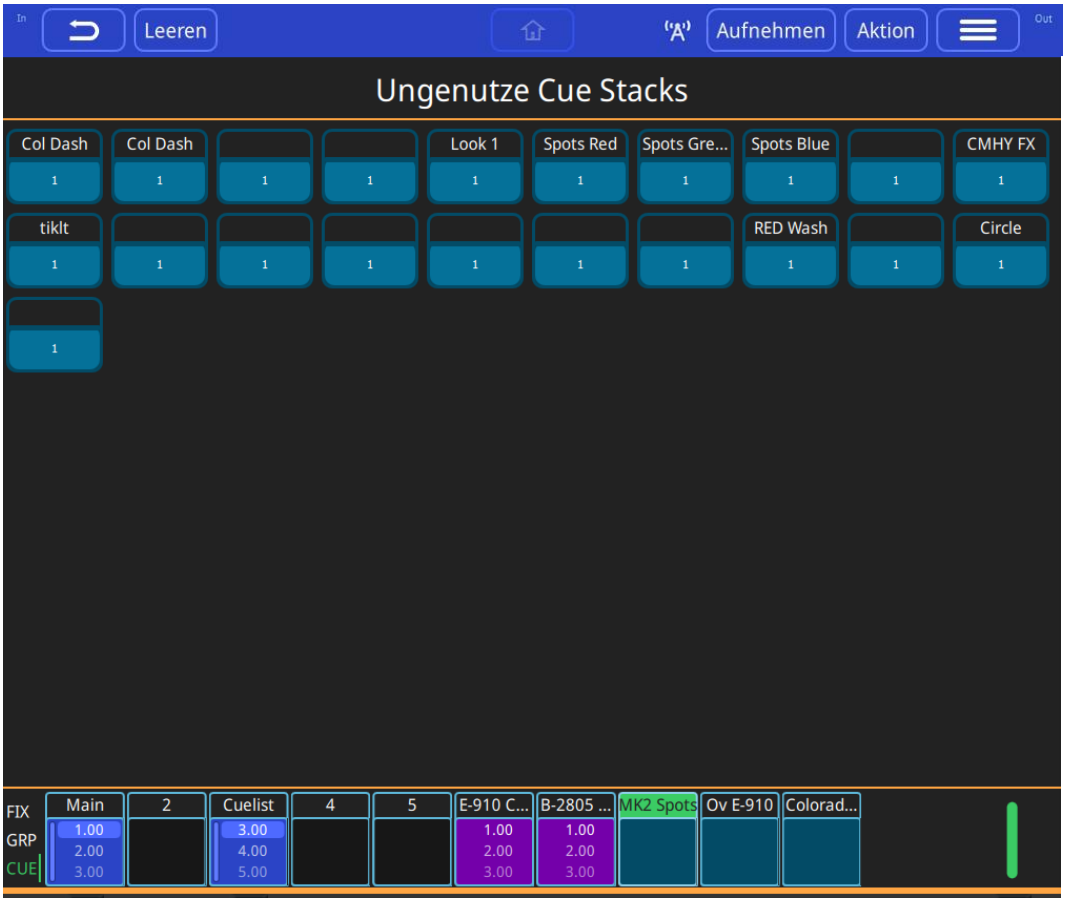
- **Standardwert** in blau
  Dieses Element wird durch nichts gesteuert.
- **Programmer / Presetname** in orange
  Das Element wird durch den Programmer der Konsole gesteuert.
- **Zahl :** in hellblau
  Das Element wird von einem der Cue-Fader gesteuert.
- **(Zahl, Zahl)** in hellblau
  Das Element wird durch das Execute-Fenster gesteuert.
  Die erste Zahl bezeichnet die Spalte, die zweite Zahl die Zeile.

Sie können die Namen der einzelnen Geräte ändern, indem Sie das Patch-Fenster aufrufen. Jede der anderen Spalten zeigt an, auf welche Art die einzelnen Elemente der jeweiligen Geräte angesteuert werden.

dt © SNH

13. Cue-Stack Fenster

Das Fenster für ungenutzte Cue-Stacks ist ein Speicherbereich für Ihre nicht verwendeten Cues, Cue-Stacks und Chases. Auf das Fenster kann jederzeit während der Show zugegriffen werden, und die Elemente können während einer Show beliebig ausgetauscht werden.



Sie können Cues entweder durch Ziehen und Ablegen aus den Playback-Info-Fenstern in dieses Fenster verschieben oder die Option Verschieben in der Aktionsleiste verwenden.

Um Cues von den Cue-Fadern der linken Seite des Pultes in dieses Fenster zu verschieben müssen Sie die Aktion Verschieben aus der Aktionsleiste verwenden.

Wenn sich Ihre QuickQ-Konsole in der Zugriffsebene „Operateur“ befindet, können Sie keine Elemente aus dem Fenster hinzufügen oder entfernen.

Sie können einen Cue-Stack nicht in das Fenster einfügen, wenn der Fader, der diesen Cue-Stack steuert, noch aktiv ist.

dt © SNH

14. Hot Takeover und Notfall Auslöser

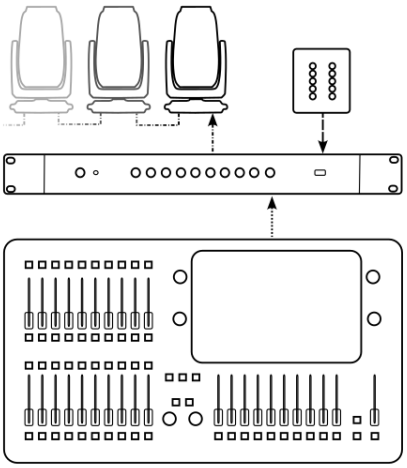
In diesen Beispielen ist ein QuickQ Rack die installierte Einheit, die die Kontrolle abgibt. Stattdessen kann eine QuickQ-Konsole mit einem GeNetix Gateway für den Anschluss an die 10Scene Wall Plates verwendet werden.

Erlaube anderen Konsolen, die Kontrolle zu übernehmen

QuickQ kann einer anderen Konsole erlauben, automatisch die Steuerung der Beleuchtung zu übernehmen. Sie haben vielleicht ein QuickQ Rack in einem Veranstaltungsort installiert, das normalerweise die Raum- und Bühnenbeleuchtung steuert (vielleicht mit 10Scene Wall Plates).

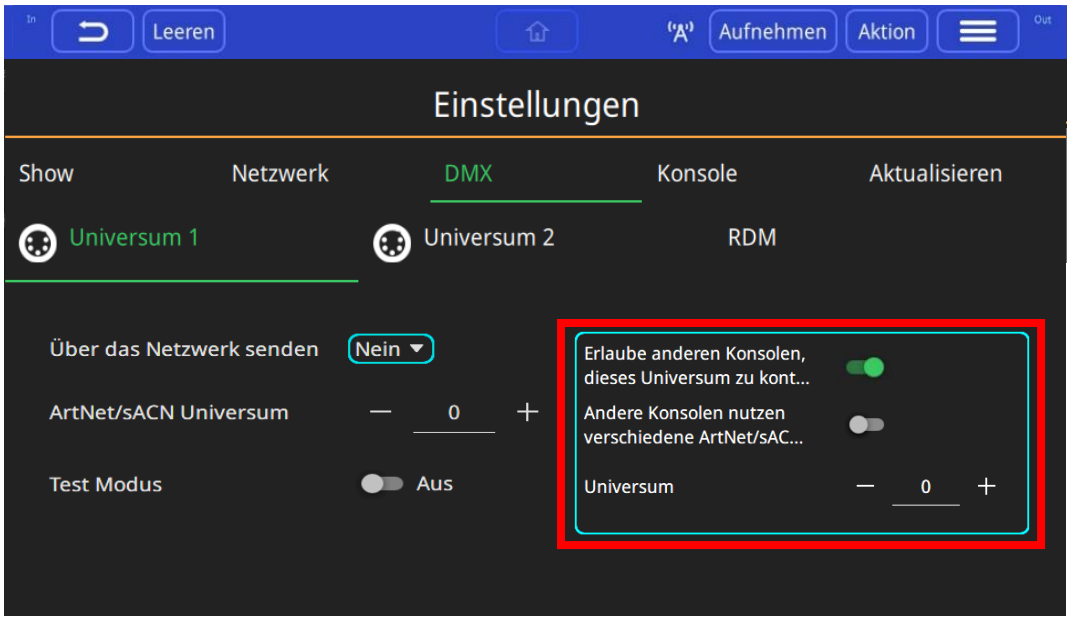
Wenn nun eine Produktion auf der Bühne stattfindet, können Sie ein anderes Lichtpult anschließen, das Art-Net oder sACN ausgibt, und das QuickQ Rack stoppt automatisch die Ausgabe und übergibt die Kontrolle an das Pult.

System mit QuickQ Rack DMX-Ausgängen



Bei diesem System wird das QuickQ Rack über DMX-Kabel mit den Scheinwerfern verbunden. Im Normalbetrieb steuert das QuickQ Rack die Beleuchtung und bekommt durch das 10Scene Wall Panel seine Befehle.

Im DMX-Einstellungsfenster ist für die Universen, die von einer anderen Konsole gesteuert werden können,
das Netzwerk auf Art-Net eingestellt und
Erlaube anderen Konsolen, dieses Universum zu kontrollieren
ist eingeschaltet und
Andere Konsolen nutzen verschiedene ArtNet/sACN Universen
ist ausgeschaltet.



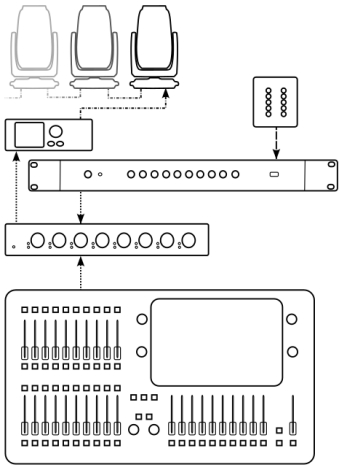
Die Konsole wird über das Netzwerkkabel angeschlossen. Die DMX-Ausgänge sind so eingestellt, dass sie die gleichen Art-Net-Universen wie das QuickQ Rack ausgeben. Wenn das QuickQ Rack die Art-Net-Daten empfängt, verwendet es diese zur Steuerung der Beleuchtung anstelle seiner eigenen Daten. Die

dt © SNH

Show wird dann von der Konsole gesteuert. Am Ende der Show wird die Konsole abgekoppelt und das QuickQ Rack übernimmt wieder die Kontrolle.

Wenn es sich um eine QuickQ-Konsole handelt, überprüfen Sie, ob an der Konsole Erlaube anderen Konsolen, dieses Universum zu kontrollieren ausgeschaltet ist. Wenn es sich um eine MagicQ-Konsole handelt, überprüfen Sie, ob Hot Takeover für diese DMX-Universen ausgeschaltet ist.

System mit separierten Hauslichtern



In diesem Fall ist die Bühnenbeleuchtung an DMX-Ausgang 1 und die Hausbeleuchtung an DMX-Ausgang 2 angeschlossen.

Bei Ausgang 1 ist Erlaube anderen Konsolen, dieses Universum zu kontrollieren eingeschaltet, während es bei Ausgang 2 ausgeschaltet ist.

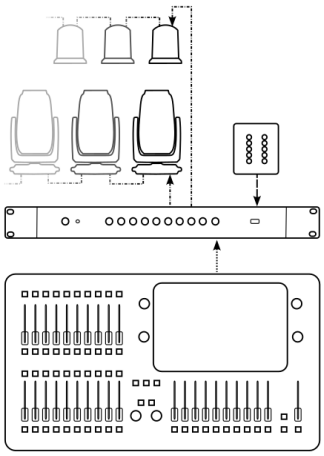
Das bedeutet, dass die Konsole die Kontrolle über die Bühnenbeleuchtung übernehmen kann, das QuickQ Rack und die 10Scene Panels aber weiterhin die Kontrolle über das Hauslicht haben.

Einrichten einer QuickQ-Konsole zur Übernahme der Kontrolle

Jede Lichtkonsole, die Art-Net, sACN oder PathPort ausgibt, kann verwendet werden. Wenn Sie eine QuickQ-Konsole verwenden, können Sie diese schnell einrichten, indem Sie das Fenster Netzwerkgeräte aufrufen, ☰ > Netzwerkgeräte .

Wenn das QuickQ Rack angeschlossen ist, sollte es oben im Fenster erscheinen. Klicken Sie darauf und dann auf QuickQ für dieses Gerät konfigurieren . Dadurch werden die DMX-Ausgänge für die Ausgabe an das QuickQ Rack eingerichtet. Sie können auch Show ziehen anwählen, um die Show-Datei vom QuickQ Rack auf die QuickQ-Konsole zu kopieren.

System mit einem DMX-Gerät



In diesem System kommen die DMX-Daten von einem DMX-Gerät. Dies kann jedes Art-Net DMX Gerät sein, wie z.B. das GeNetix GN2. Es gibt auch einen Ethernet-Switch (z.B. einen GeNetix GS8), um das Rack, die Konsole und das Gerät miteinander zu verbinden. Das DMX Gerät ist für den Empfang von DMX vom QuickQ Rack konfiguriert. Wenn die Konsole beginnt, Art-Net in das Netzwerk auszugeben, stoppt das QuickQ Rack, so dass die Konsole die Kontrolle hat. Die DMX-Einstellungen am Rack und an der Konsole sind die gleichen wie für das DMX-System.

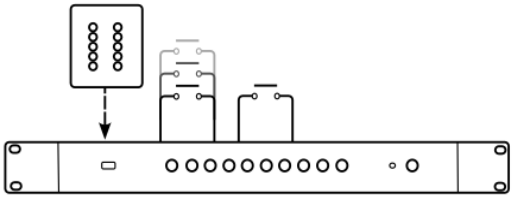
Notauslöser

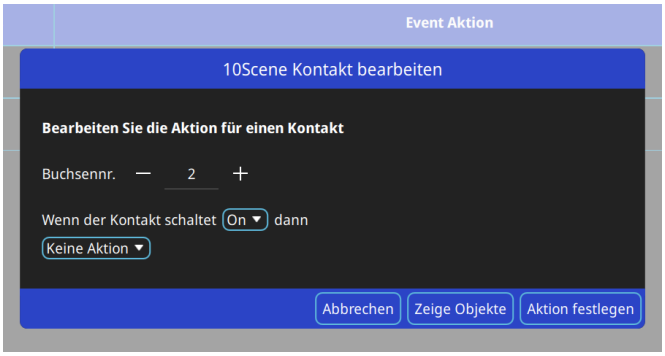
Notauslöser sind nützlich, wenn Sie im Notfall die Kontrolle über die Raum- und Bühnenbeleuchtung wiedererlangen möchten. Der Auslöser kann ein Druckknopf, ein Schlüsselschalter oder vielleicht eine Alarmanlage sein.

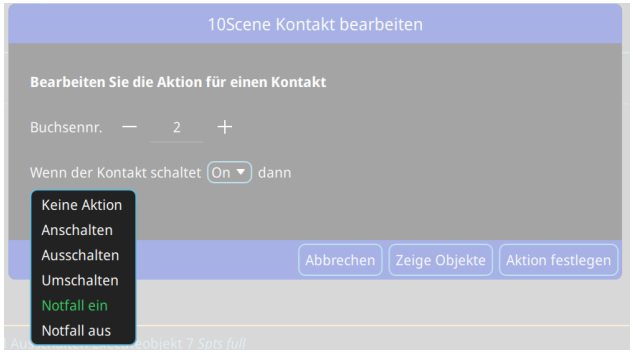
dt © SNH

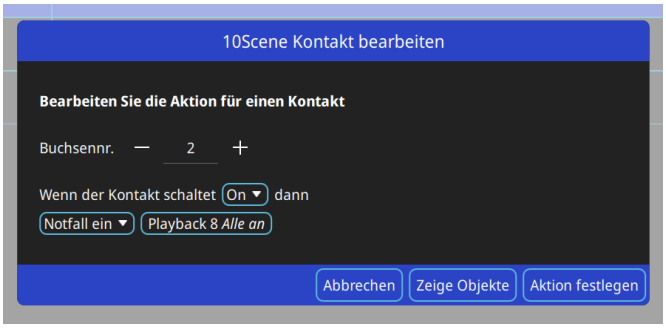
Sie werden nur benötigt, wenn andere Konsolen die Kontrolle über die Beleuchtung übernehmen.

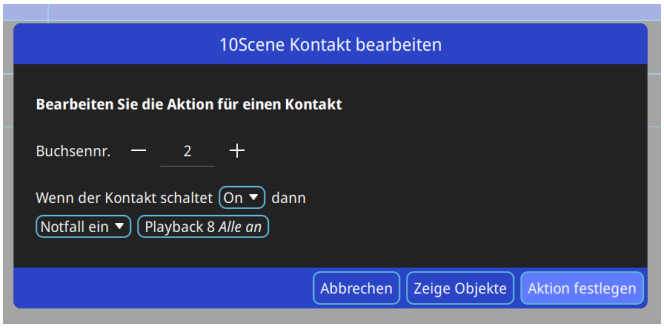
In diesem System wird das 10Scene Wandpaneele an die 10Scene Buchse 1 angeschlossen, während die Taster an die Buchsen 2 und 3 angeschlossen werden. Es gibt mehrere Notfalltaster, die mit dem Kontakteingang an Buchse 2 verbunden sind, und einen Reset-Taster an Buchse 3.







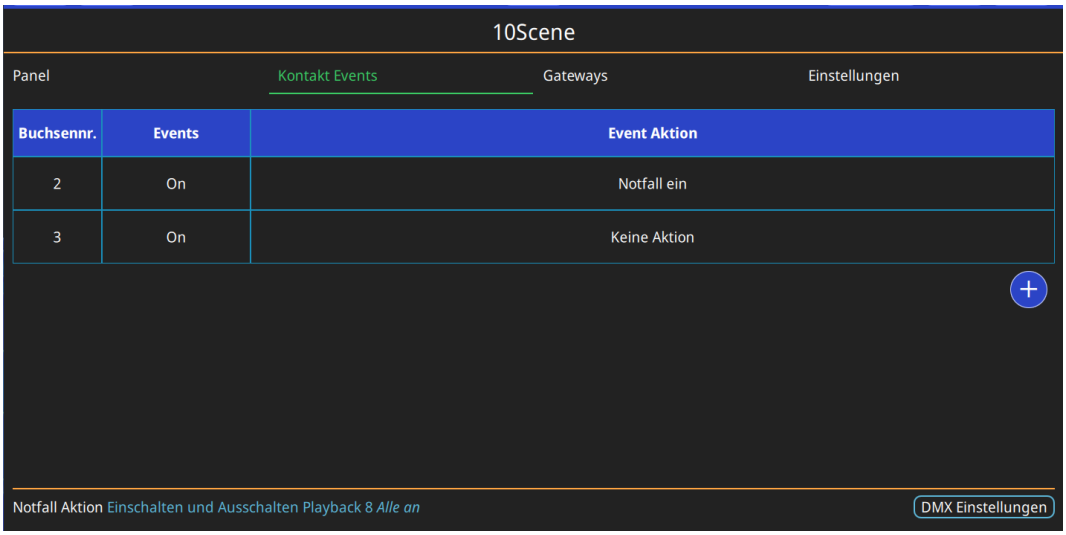




Durch Drücken eines der Notfalltaster wird der Notfall-Look aktiviert.

Durch Drücken der Reset-Taste wird das QuickQ Rack wieder in den Normalbetrieb versetzt. Anstelle der Taster kann auch ein Schalter verwendet werden.

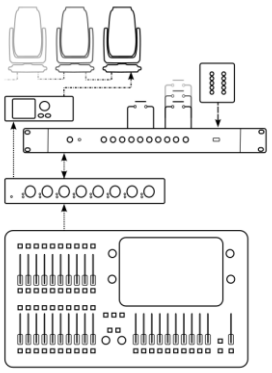
Dies alles wird im Fenster ☰ > 10Scene > Kontakt Events eingerichtet.



Systeme, die für den Einsatz mit Notfalltasten konzipiert sind, sollten regelmäßig überprüft werden, um sicherzustellen, dass sie noch wie erwartet funktionieren.

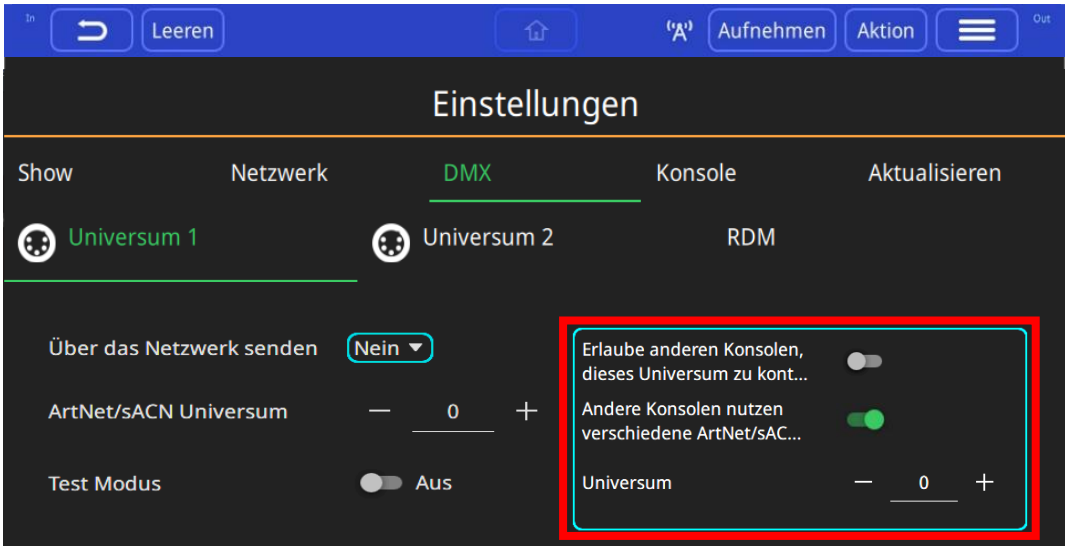
dt © SNH

System mit Notfallauslösern



In diesem System übernimmt das QuickQ Rack wieder die Kontrolle, sobald der Notauslöser aktiviert wurde. Dies ist einfach in ein System einzubauen, bei dem das QuickQ Rack seine DMX-Ausgänge zur Steuerung der Beleuchtung verwendet, es ist jedoch komplizierter, wenn externe DMX-Geräte verwendet werden.

Die DMX-Einstellungen haben sich in diesem System geändert. Auf dem QuickQ Rack ist Andere Konsolen nutzen verschiedene ArtNet/sACN Universen eingeschaltet und das Takeover-Universum ist auf ein anderes Universum als das Ausgangsuniversum eingestellt. Die Konsole gibt DMX-Signale an die Takeover-Universen aus. Das QuickQ Rack kopiert dann die eingehenden DMX-Daten in die Ausgangsuniversen und sendet diese Daten an den DMX-Knoten. Wenn der Notfall ausgelöst wird, hört es auf, die Daten zu kopieren und übernimmt stattdessen die Kontrolle und gibt den Zustand der Notfallbeleuchtung aus.



dt © SNH

15. Daten Managment

QuickQ speichert Daten in verschiedenen Dateien und bietet Möglichkeiten, die Ihnen bei der Verwaltung dieser Dateien helfen. In das Datenmenü gelangen Sie über: ☰ > Datei .

Show Daten

QuickQ speichert Ihre Shows in Dateien mit der Endung ".shw". So wird eine Show namens "Panto" in der Datei "Panto.shw" gespeichert.

Zusätzliche Daten, wie zB. Audiodateien, werden in einer Datei mit der Endung ".xhw" gespeichert. Diese würde für die obere Show dann "Panto.xhw" heißen.

Wenn QuickQ eine ".shw"-Datei lädt, sucht es gleichzeitig am selben Ort nach einer ".xhw"-Datei mit demselben Namen und lädt diese - falls vorhanden - ebenfalls.

QuickQ .shw-Dateien sind mit der ChamSys MagicQ-Software kompatibel. Wenn Sie jedoch eine MagicQ Show in QuickQ laden, muss QuickQ möglicherweise Einstellungen anpassen und einige Daten entfernen.

Wenn das Laden der Datei fertig ist, zeigt QuickQ in einem Dialogfeld an, welche Änderungen vorgenommen wurden.

Eine Show speichern

Wenn Sie eine bereits benannte Showdatei erneut speichern möchten, tippen Sie auf Speichere Show .

Wenn Sie die Show unter neuem Namen speichern möchten, tippen Sie auf Speichere Show als ... , und vergeben den neuen Namen.

Wir empfehlen, Ihre Show regelmäßig zu speichern. Tun Sie dies auch immer, bevor Sie große Änderungen vornehmen. So können Sie zurückgehen, wenn Ihnen die Änderung nicht gefällt.

Auf einen USB-Stick speichern

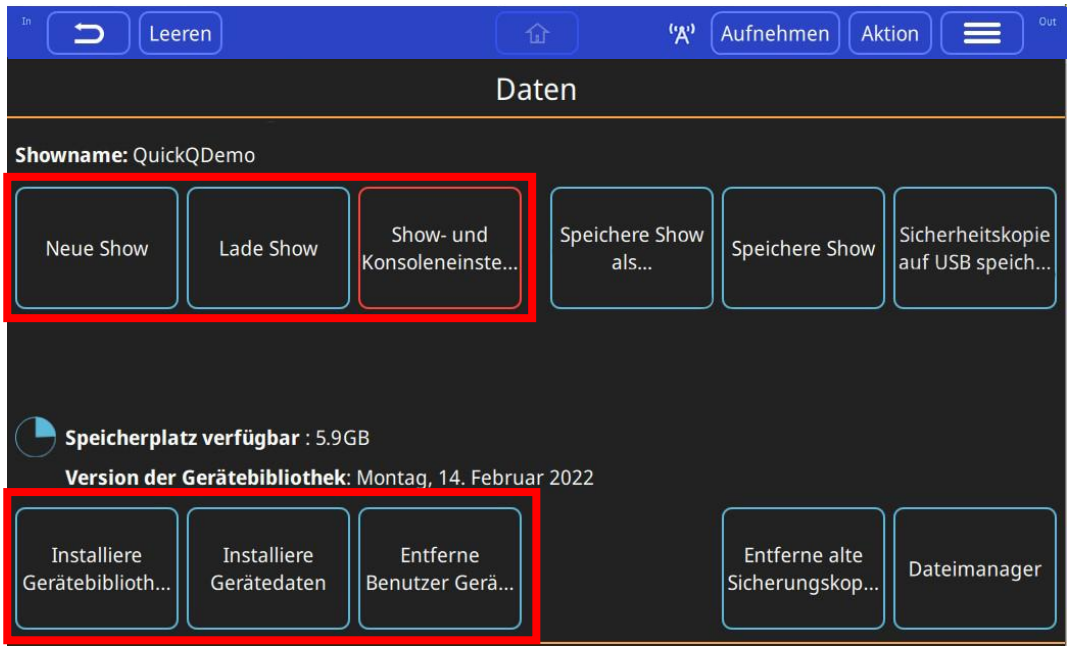
Wenn Sie Ihre Show auf eine andere Konsole übertragen oder mit der QuickQ Designer PC Software bearbeiten möchten, können Sie die Show auf einem Stick speichern: Sicherheitskopie auf USB speichern .

Eine Meldung wird angezeigt, wenn QuickQ das Speichern der .shw- und .xhw-Dateien abgeschlossen hat und der USB-Stick sicher entfernt werden kann.

QuickQ prüft immer, ob die Dateien erfolgreich auf dem USB-Stick gespeichert wurden. Wenn nach dem Versuch, die Dateien zu speichern, ein Fehler angezeigt wird, verwenden Sie einen anderen USB-Stick.

Eine Show laden

Um eine in der Konsole gespeicherte Show zu laden, drücken Sie auf Show laden und wählen dann die zu ladende Datei aus. Um eine Show von einem USB-Stick zu laden, fügen Sie den USB-Stick ein, drücken Sie ebenfalls Show laden und wählen Sie dann in der oberen Leiste des Dialogs "Show laden".



Geräte Daten

QuickQ verfügt über Daten zu Tausenden von Geräten. Wenn neue Fixtures erscheinen, fügt ChamSys diese zu seiner Gerätebibliothek hinzu und veröffentlicht jeden Werktag eine neue Version.

Die Bibliothek wird in einer Datei namens heads.all gespeichert. Die neueste Version kann von der QuickQ Supportseite heruntergeladen werden. Das Dateifenster zeigt das Erstellungsdatum der von QuickQ verwendeten Gerätebibliothek an.

Wenn Sie Ihr Gerät auf der Konsole nicht finden, prüfen Sie zunächst die Liste aller verfügbaren Gerätedateien. Sollte eine Fixture-Datei noch nicht vorhanden sein, senden Sie bitte eine Anfrage an unser Bugtracker System und wir werden die Datei für Sie erstellen.

Installieren der Gerätebibliothek

Um die aktuelle Bibliothek auf der Konsole zu installieren, laden Sie zunächst die Datei "heads.all" herunter und kopieren Sie diese auf einen USB-Stick.
In QuickQ tippen Sie auf ☰ > Datei > Installiere Gerätebibliothek und wählen die "heads.all" Datei im Dialog aus. Die neue Gerätebibliothek wird dann auf der Konsole installiert. QuickQ verwendet keine Gerätebibliotheksdateien, die vor dem Erscheinen der installierten Software veröffentlicht wurden.

ⓘ Wir empfehlen, immer die neueste Gerätebibliothek herunterzuladen und zu verwenden.

Installieren einer einzelnen .hed-Datei

Die ChamSys **MagicQ Software** kann verwendet werden, um benutzerdefinierte Fixture-Dateien (.hed-Dateien) zu erstellen, die anschließend auch mit QuickQ verwendet werden können. Tippen Sie auf ☰ > Datei > Installiere Gerätedaten , um eine Datei zu installieren.

Wenn Sie eigene Geräte hinzufügen, wird QuickQ immer diese benutzerdefinierte .hed-Datei verwenden und nicht die aus der Gerätebibliothek.

Tippen Sie auf ☰ > Datei > Entferne Benutzer Geräte , um alle einzeln installierten .hed-Dateien zu entfernen.

Speicherplatz frei machen

Das Dateifenster zeigt an, wie viel Platz zum Speichern von Dateien auf der Konsole übrig ist. Wenn der Platz knapp wird, werden Sie gewarnt, dass nicht mehr viel Speicherplatz vorhanden ist.
Um Platz freizugeben, tippen Sie auf ☰ > Datei > Entferne alte Sicherungskopien .

Dadurch werden alle nicht mehr benötigten Sicherungs- und .xhw-Dateien entfernt. Wenn Sie noch mehr Speicherplatz schaffen oder einige Audiodateien entfernen möchten, können Sie das Datei-Manager Fenster verwenden.

Datei-Manager Fenster

Tippen Sie auf ☰ > Datei > Dateimanager . In diesem Fenster können Sie Dateien entfernen, indem Sie auf Aktion tippen, die Dateien auswählen und dann auf die Mülltonne tippen. Die Audiodateien finden Sie durch Auswählen des Verzeichnisses "audio".

Im Dateimanager-Fenster können Sie auch wählen, ob Sie eine .sbk-Datei als .shw-Datei laden möchten. Diese Dateien werden mit einem grünen Symbol versehen.

dt © SNH

16. MIDI-Noten und Timecode

QuickQ 20, 30 und Rack unterstützen MIDI-Noten und MIDI-Timecode über den eingebauten MIDI-Port und ermöglichen die Steuerung von Playbacks über externe Software. MIDI ist immer aktiviert.

MIDI Timecode

Wenn die Konsole MIDI-Timecode empfängt, zeigt sie den eingehenden Wert in der oberen Leiste an. Zum Aktivieren von MIDI-Timecode tippen Sie auf das Info-Fenster des Playbacks und aktivieren Sie den Schalter: ***"MIDI-Timecode benutzen"***. Die Farbe des Info-Fenster verändert seine Farbe.

Nach der Aktivierung können Timecode-Werte in das *Wartefeld* eingefügt werden, indem Sie doppelt in die Zelle tippen. Der Cue wartet nun auf die definierte Zeit, bevor er aktiviert wird.

MIDI-Noten

Die Playbacks 1-10 können über MIDI-Noten gesteuert werden, die auf MIDI-Kanal 1 gesendet werden. Unterschiedliche Befehle sind verfügbar. Die MIDI-Noten 60-69 schalten die Playbacks 1-10 mit einem Note-On Befehl ein und beenden das Playback mit einem Note-Off Befehl. Die Anschlagstärke (Velocity) des MIDI Note-On Befehls bestimmt den Pegel des Playbacks, wobei 127 der max. Pegel ist.

Die Tasten **[Go]** und **[Pause]** können auch über MIDI gesteuert werden. Mit den MIDI-Noten 72-81 wird die Taste **[Go]** aktiviert, während bei den Noten 84-93 **[Pause]** aktiviert wird. Die MIDI-Noten 48-57 springen zu dem Cue, der durch die Anschlagsstärke (Velocity) auf dem Playback angezeigt wird.

Playback Nummer auf der Konsole	„Note ON“ MIDI Ziffer zum Aktivieren des Playbacks	„Note OFF“ MIDI Ziffer zum Deaktivieren des Playbacks	„GO“ MIDI Ziffer zum Weitergehen im Playback	„Pause“ MIDI Ziffer zum Anhalten im Playback	„GEHE ZU CUE“ MIDI Ziffer zum Springen im Playback mit Velocity und anschließender Cue Nr.
1	60	60	72	82	48
2	61	61	73	83	49
3	62	62	74	84	50
4	63	63	75	85	51
5	64	64	76	86	52
6	65	65	77	87	53
7	66	66	78	88	54
8	67	67	79	89	55
9	68	68	80	90	56
10	69	69	81	91	57

Beispiele

- Aktivieren von Playback 1 bei 100%: Sende MIDI-Note 60 ON mit Velocity 127 auf Kanal 1.
- Aktivieren von Playback 2 bei 50%: Sende MIDI-Note 61 ON mit Velocity 64 auf Kanal 1.
- Deaktivieren von Playback 1: Sende MIDI-Note 60 OFF mit beliebiger Velocity auf Kanal 1.
- Deaktivieren von Playback 2: Sende der MIDI-Note 61 OFF mit beliebiger Velocity auf Kanal 1.
- Drücke [Go] auf Playback 4: Sende MIDI-Note 74 ON mit einer beliebigen Velocity auf Kanal 1.
- Drücke [Pause] auf Playback 10: Sende die MIDI-Note 57 ON mit beliebiger Velocity auf Kanal 1.
- Gehe zu Cue 5 auf Playback 1: Senden Sie die MIDI-Note 48 ON mit Velocity 5 auf Kanal 1.

Beachten Sie, dass Sie mit MIDI nicht zu Cues mit Punktnummern (1.3, 5.01 usw.) springen können. Sie können auch nicht zu Cue-Nummern größer als 127 springen. "Open Sound Control" bietet für das Springen zu Cues mehr Optionen.

dt © SNH

17. Audio Eingang

QuickQ-Konsolen und das QuickQ-Rack können die Beleuchtung mit Musik synchronisieren und auch Audiodateien über die 3,5 mm (⅛") Stereo-Klinkenbuchsen auf der Rückseite abspielen. Die Eingangs- und Ausgangspegel werden in der oberen Symbolleiste angezeigt.

QuickQ Designer Software für den PC bietet keine Unterstützung für Audio.

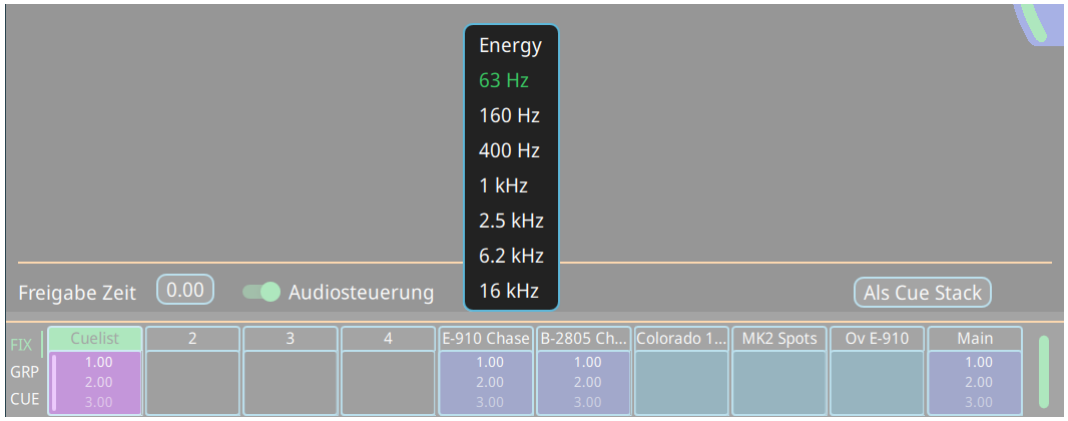
Sound to Light / Audiosteuerung

Der Audioeingang kann auf QuickQ Konsolen für eine einfache Ton-Licht Steuerung verwendet werden, um die Geschwindigkeit (BPM) von Lauflichtern zum Takt der Musik zu regeln. QuickQ passt die Eingangsverstärkung an den Pegel des eingehenden Audiosignals an.

Aktivieren von Sound to Light für ein Lauflicht

- Öffnen Sie das Cue-Stack Fenster für das Lauflicht, indem Sie auf das Info Fensters des dazugehörigen Playbacks tippen.
- Schalten Sie "***Audiosteuerung***" ein.

- Wählen Sie aus, welcher Teil des Frequenzspektrums verwendet werden soll; bei "***Energy***" wird das gesamte Spektrum berücksichtigt.



Das Lauflicht synchronisiert nun automatisch seine Geschwindigkeit mit dem eingehenden Ton.

Sie können QuickQ auf die Bassfrequenzen konzentrieren, indem Sie "***63Hz***" im Chase Optionen Dialog wählen.

dt © SNH

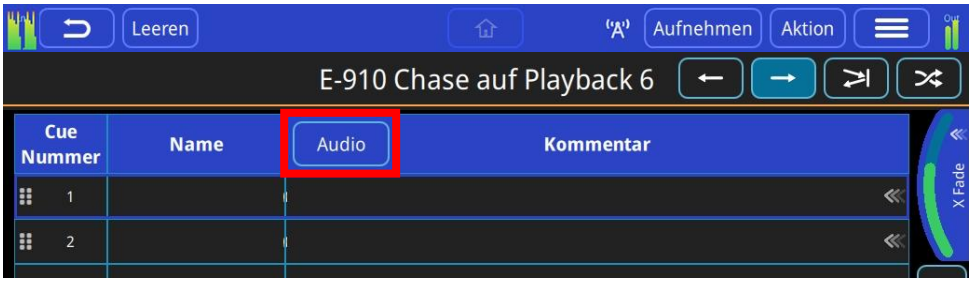
Wiedergabe von Audio

Jeder Cue auf einem der 10 Haupt-Playbacks kann eine Audiodatei wiedergeben. Audiodateien können in einer Reihe verschiedener Formate abgespielt werden, darunter .mp3, .aac und .ogg.

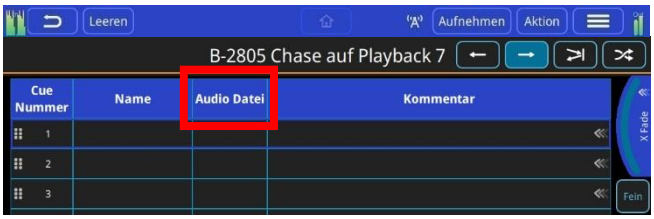
QuickQ kann auch unkomprimierte .wav- und .aiff-Dateien sowie verlustfreie Formate wie .flac- und .alac-Dateien abspielen. Wir empfehlen jedoch, ein komprimiertes Format mit geringen Verlusten zu verwenden, da die Dateien weniger Speicherplatz benötigen.

Hinzufügen einer Audiodatei zu einem Cue

- Kopieren Sie Ihre Audiodatei auf einen USB-Stick.
- Schließen Sie den USB-Stick an die Konsole an.
- Nehmen Sie einige Cues auf ein Playback auf.
- Öffnen Sie das Cue-Stack Fenster für dieses Playback, indem Sie auf den Info-Bildschirm des Playbacks drücken und halten.
- Wenn die Spalte "Audio File" ausgeblendet ist, tippen Sie "***Audio***".



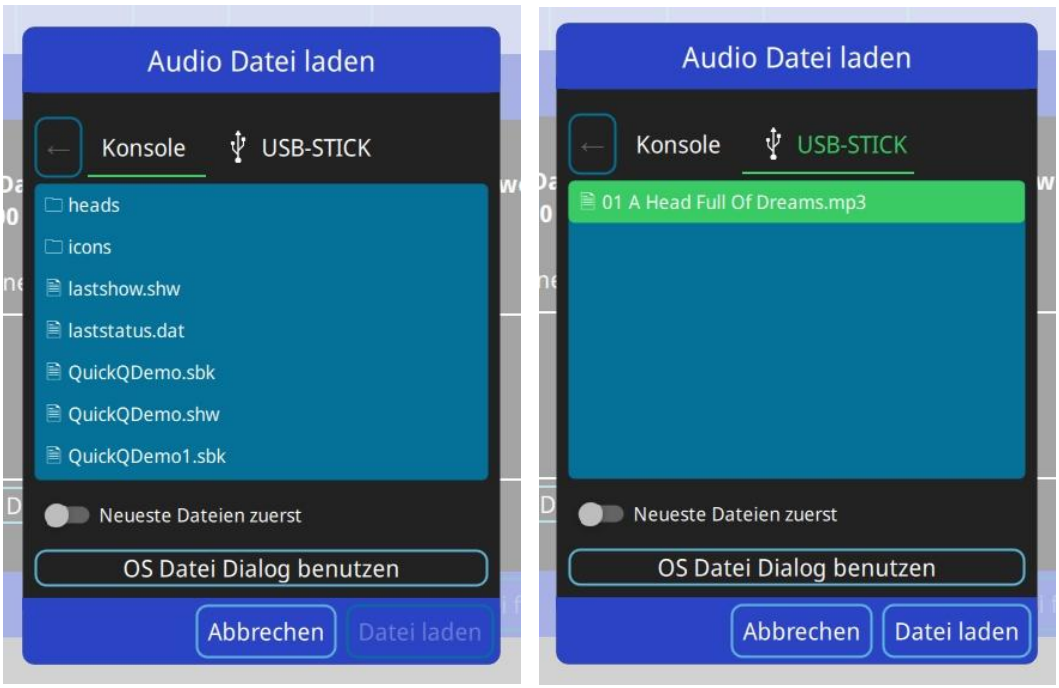
- Drücken und halten Sie das leere Feld "***Audio File***" für den Cue.



- Das Dialogfeld "***Audio Datei auswählen***" wird angezeigt.
- Hier können Sie eine Audiodatei auswählen, die sich bereits auf der Konsole befindet, oder mitels "***Audio Datei hinzufügen***" von einem USB Stick laden. (Sie können den Cue auch zurück auf "***Keine Audio Datei***" setzen.)
- Tippen Sie auf Audio Datei hinzufügen zum Hinzufügen.

dt © SNH

- Wählen Sie die Audiodatei auf dem USB-Stick.

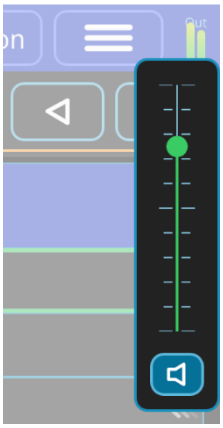


- Wenn Sie den Cue starten, wird die Audiodatei abgespielt.

Einstellen der Lautstärke

Um die Lautstärke des Audioausgangs einzustellen, tippen Sie oben links auf die Ausgangs-VU-Anzeige.

Es erscheint ein Lautstärkeregler und eine Schaltfläche zum Stummschalten, mit der Sie die Audioausgabe unterbinden.



Warnung: QuickQ Konsolen geben beim Einschalten ein Rauschsignal ab. Schalten Sie Ihr Verstärkersystem auf stumm, bevor Sie die Konsole einschalten!

18. 10Scene Fenster und 10Scene Wandpanel

Die ***10Scene-Steuerung*** bietet eine einfache und schnelle Lichtsteuerung für Gebäude.

Den Zugriff auf die ***10Scene-Steuerung*** haben Sie über verschieden Möglichkeiten: Entweder über die die 10 Tasten auf einem 10Scene-Wandpanel oder auf der Frontplatte eines QuickQ Racks oder über die ***10Scene-App*** für iOS, Android und Microsoft Windows.

Um ein 10Scene-Wandpanel an eine QuickQ Konsole anzuschließen, verwenden Sie ein 10Scene Gateway (bis zu 20 pro Gateway sind möglich). An das QuickQ Rack können bis zu 40 10Scene Wandpanels direkt angeschlossen werden.

Ein QuickQ System kann bis zu 40 Stück der 10Scene Wandpaneele unterstützen, die entweder über direkte Steckplätze am Rack oder über Gateways angeschlossen werden. Es können maximal zehn Gateways an ein QuickQ-System angeschlossen werden.

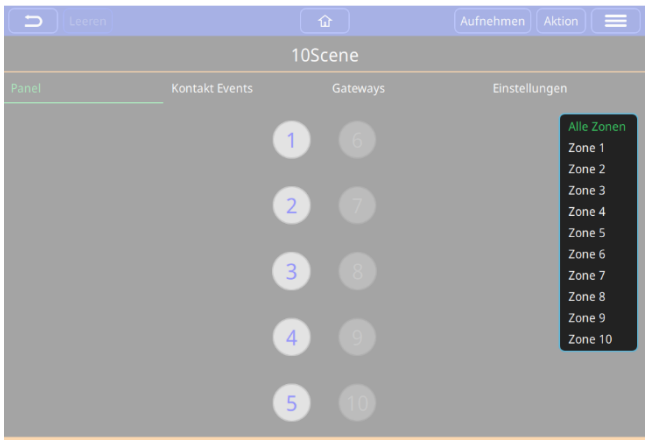
Um auf die Einstellungen zuzugreifen, tippen Sie auf ☰ und wählen 10Scene.

Das 10Scene Fenster hat vier Ansichten: ***Panel***, ***Kontakt Events***, ***Gateways*** und ***Einstellungen***.

Die 10Szenen Tasten können zum Ein- und Ausschalten entweder der 10 ersten Execute Felder der Execute Seite oder der 10 Playbacks verwendet werden. Oder sie aktivieren als Zonen die Execute Tasten.

Panel

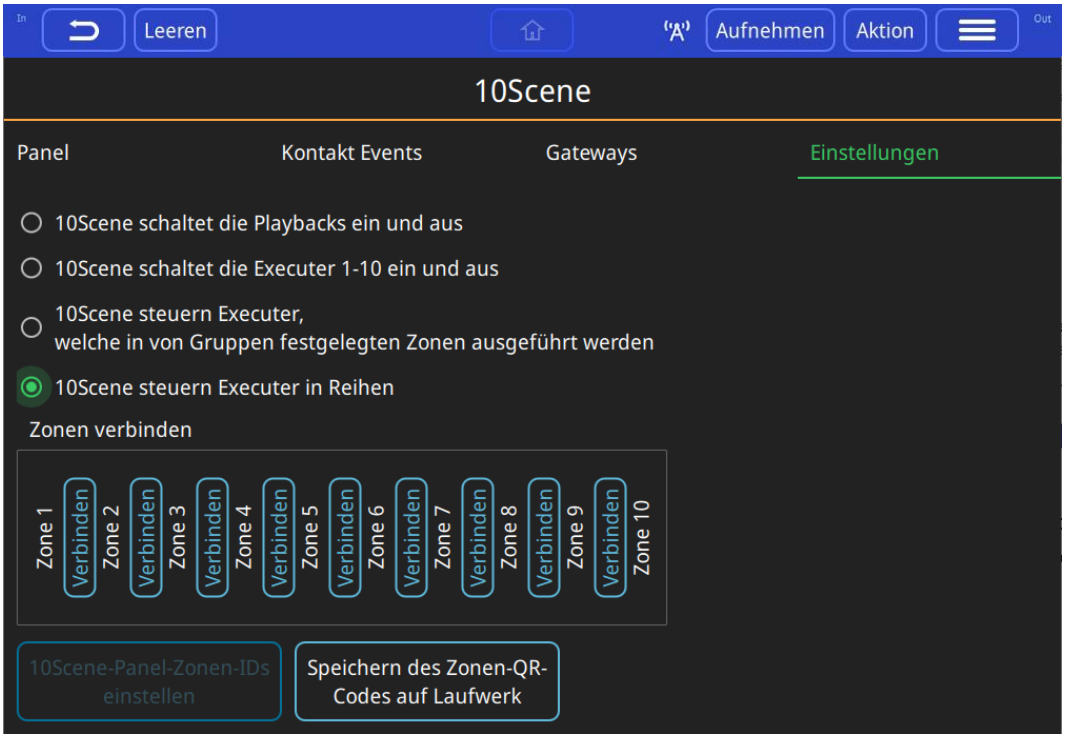
Das 10Scene-Fenster ahmt ein 10Scene-Wandpanel nach und steuert eine der 10 Zonen oder alle.



Die 10Scene Panel-Ansicht kann jede der 10 Zonen steuern, die QuickQ unterstützt. Wählen Sie dies mit Hilfe der Dropdown-Liste oben rechts im Panel aus.

dt © SNH

Einstellungen



QuickQ bietet vier Betriebsmodi für 10Scene Wandpaneele:

- **10Scene schaltet die Playbacks ein und aus.**
  In diesem Modus schalten 10Scene-Wandplatten die auf der rechten Seite der Konsole liegenden Playbacks ein und aus, wobei es sich entweder um einen Cue oder einen Chase handeln kann.
- **10Scene schaltet die Executer ein und aus.**
  In diesem Modus schalten die 10Scene Wandpaneele die ersten 10 Execute-Cues, die im Execute-Fenster aufgezeichnet sind, ein- und aus.
- **10Scene steuert Executer, welche in von Gruppen festgelegten Zonen ausgeführt werden.**
- **10Scene steuert Executer in Reihen**.
  In diesem Modus schalten die 10Scene-Wandpaneele die Ausführung in Zonen, die durch Reihen definiert sind. Das Raster muss 10 Zellen breit sein, zum Beispiel: 10x1, 10x6 oder 10x10.

QuickQ unterstützt bis zu 10 Zonen.

Gateways

SnakeSys Gateway-Schnittstellen werden verwendet, um 10Scene-Wandpaneele mit einer QuickQ-Konsole oder zusätzliche 10Scene-Wandpaneele mit dem QuickQ Rack zu verbinden. Jedes Gateway hat zwei 10Scene-Buchsen zum Anschluss von bis zu zwanzig 10Scene-Wandpaneele (10 pro Buchse) und zwei Kontakte.

Die Registerkarte Gateways zeigt die Gateways an, die mit dem System verbunden sind und ermöglicht das Einrichten dieser Schnittstellen. Der Gateway-Name, die IP-Adresse und das Subnetz können auf der Registerkarte ***Gateways*** über das Menü Aktion eingerichtet werden.

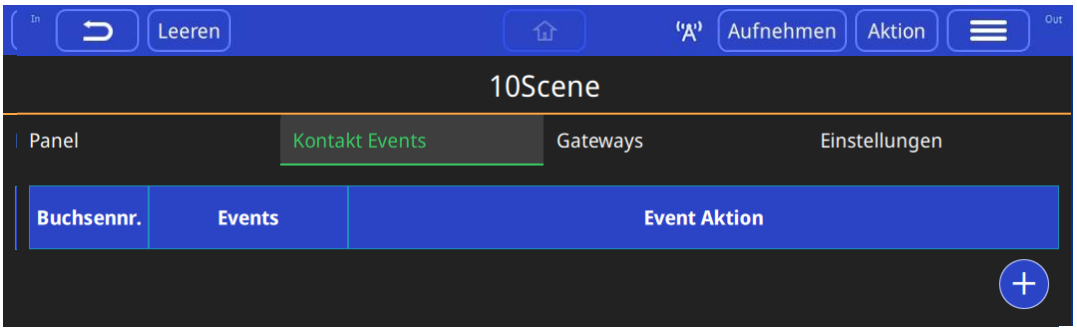
Zum Einrichten der IP-Adresse des QuickQ-Systems siehe den Abschnitt: Netzwerk.

10Scene Gateways müssen in 10Scene unter Einstellungen mit "***Gateways aktivieren***" aktiviert werden, damit die Gateways funktionieren.

dt © SNH

Kontakt-Events

Jeder der 10Scene-Anschlüsse am QuickQ Rack oder Gateway verfügt über einen Kontakt-Pin, der so eingerichtet werden kann, dass er ein Execute Element oder Playback auslöst oder zwei Zonen miteinander verbindet, so dass die Wandpaneele für beide Zonen die Beleuchtung in mehreren Zonen steuern.



Mit ⊕ fügen Sie ein Kontakt Event hinzu.

Wählen Sie die Buchsennummer (10Scene Paneele an Gateways sind immer die Buchsen 1 & 2).

Aktionen für ein Kontakt-Event können definiert werden als: ein-, aus-, ein und aus- oder aus- und einschalten.

Ziel setzen wird verwendet, um das Execute- oder Playbackelement auszuwählen, das bei Empfang des Kontakt-Events ausgeführt werden soll. Ein Kontakt-Event kann auch verwendet werden, um Zonen zu anzusteuern.

QuickQ unterstützt 4 eindeutige Kontakteingänge pro System. Gateways sind immer Buchse 1 und 2.

dt © SNH

19. Events-Fenster

Im Events-Fenster ist es möglich, geplante Ereignisse zu erstellen, die Szenen und Sequenzen mit vom Benutzer festgelegten Zeiten starten und stoppen.

Nach ☰ und Events tippen Sie auf ⊕ und geben die erforderlichen Informationen ein. Wählen Sie, ob das Ereignis täglich, stündlich oder minütlich ausgelöst werden soll, und geben Sie dann die Zeit in Stunden, Minuten und Sekunden an, zu der das Ereignis stattfinden soll.

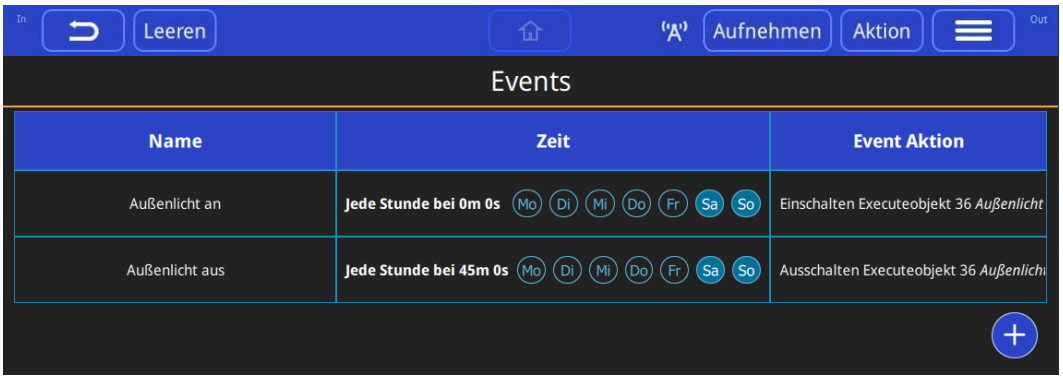
Ereignisse können auch zum Sonnenauf- und -untergang sowie beim Starten oder Herunterfahren der Konsole ausgelöst werden. Wenn Sie ein Ereignis mit dem Sonnenaufgang und Sonnenuntergang verknüpfen möchten, können Sie einen Offset sowie die Tage, an denen die Ereignisse ausgelöst werden sollen, festlegen.

Nach erfolgter Einstellung wird im nächsten Fenster gefragt, welche Aktion ausgeführt werden soll. Die drei Auswahlmöglichkeiten sind: Keine Aktion, Anschalten, Ausschalten oder zwischen an oder aus Umschalten. Nach der Auswahl tippen Sie auf ***"Wechseln"*** und dann auf ein Playback oder Executer-Element, um die Aktion auszuführen.

Sobald Sie fertig sind, können Sie die ⊕ Plus-Taste drücken, um ein weiteres Ereignis zu erstellen.

Um ein bereits erstelltes Ereignis zu bearbeiten, tippen Sie einfach doppelt oder drücken Sie lange auf das entsprechende Feld und ändern Sie die gewünschten Informationen.

Das folgende Beispiel zeigt einige Außenleuchten, die so eingerichtet sind, dass sie samstags und sonntags zu Beginn jeder Stunde eine Lichtshow abspielen, die 45 Minuten lang andauert. Sie wird für 15 Minuten deaktiviert und zu Beginn der Stunde wieder aktiviert.



Die Seite **Events** kann auch dazu verwendet werden, die 10Scene-Ports am QuickQ Rack als analoge Trigger einzurichten.

Wenn Sie Sonnenaufgang und Sonnenuntergang verwenden möchten, müssen Sie in den Einstellungen einen Ort und die Zeitzone angeben.

dt © SNH

20. Offene Klangsteuerung (OSC)

Die Software für QuickQ Konsolen ab Version 6.0 unterstützt über Netzwerk ***Open Sound Control*** (OSC) Steuersystemen von Drittanbietern, zB. die Touch OSC-Anwendung für iOS/Android-Geräte.

Aktivieren Sie auf der Konsole ***OSC*** im Fenster Netzwerk (☰ > Einstellungen > Netzwerk). QuickQ ist fest für TX auf Port 9000 und RX auf Port 8000 kodiert. Die Portnummer ist fest eingestellt und kann nicht geändert werden.

Tabelle 2. Unterstützte Open Sound Control-Befehle sind:

Command	**Arguments**	**OSC Action**
/pb/<playback>	float zwischen 0.0 und 1.0 *oder* int zwischen 0 und 100	Setze Playback Fader Wert
/pb/<playback>/go	(optional) Nicht 0-Wert	GO auf Playback
/pb/<playback>/flash	0 setzt auf 0% Nicht-0 setzt auf 100%	Setze den Wert des Playback auf 100%
/pb/<playback>/pause	(optional) Nicht 0-Wert	Pause Playback
/pb/<playback>/release	(optional) Nicht 0-Wert	Release Playback
/pb/<playback>/<cue>	(optional) Nicht 0-Wert	Springe zu Cue
/10Scene/<item>/<zone> /10Scene/<item>	(optional) one of following *no arguments* - activate button 0- release button 1- activate button	Kontrolle 10Scene Buttons
/feedback/off	None	Schaltet Rückmeldung „aus“
/feedback/pb /feedback/exec /feedback/pb+exec	None	Schaltet Rückmeldung „ein“ und überträgt den Status von Playbacks und Exicutern.

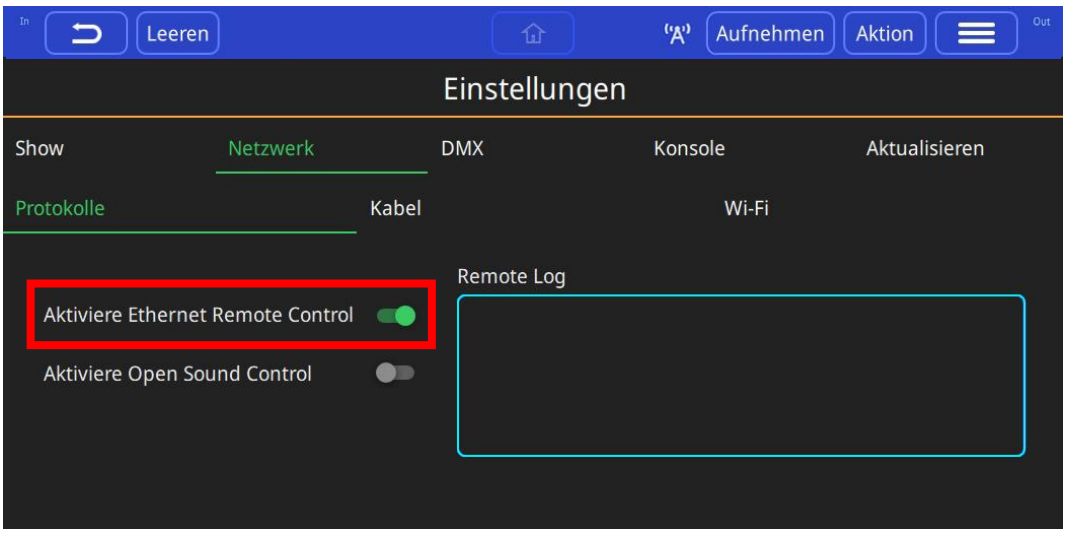
Open Sound Control muss in ***Einstellungen*** > Netzwerk unter der Registrierkarte Protokolle aktiviert sein, damit diese Befehle funktionieren.

dt © SNH

21. Fernsteuerung über Ethernet

QuickQ Konsolen verfügen über ein einfaches Fernsteuerungsprotokoll, mit dem sie von Steuersystemen anderer Hersteller über ein Netzwerk gesteuert werden können.

Wenn die Ethernet-Fernsteuerung im Fenster Netzwerk (☰ > Einstellungen > Netzwerk) aktiviert ist, achtet die Konsole auf UDP-Nachrichten an Port 6553. Die Portnummer ist fest und kann nicht geändert werden.



Die Ethernet-Remote-Control-Nachrichten benötigen keine Überschrift.

Jeder Befehl ist eine ASCII-Zeichenkette mit einer Zahl, gefolgt von einem Buchstaben.

Die unterstützten Befehle sind:

- A : Playback aktivieren
- R : Playback freigeben
- T : Aktiviere Playback bei 100%
- U : Playback bei 0% freigeben
- G : GO auf Playback
- S : STOP (gehe zurück) auf Playback
- L : Setze Wert auf Playback
- X : Umschalten der 10Scene-Taste (<Zone>, <Button ID>, <Status>).
  Wenn der Status <0> ist, schaltet das 10Szenen-Element ein/aus. Bei der Einstellung <2> wird das Element aktiviert und bei der Einstellung <3> wird es freigegeben.

Dem Befehl wird eine Zahl vorangestellt, um das Element zu kennzeichnen, das durch den Befehl gesteuert werden soll. Wenn Sie zB. "***10A***" senden, wird das Playback 10 aktiviert, während Sie mit "***2X***" die zweite Taste des 10Scene-Bedienfelds umschalten.

Die ***Ethernet-Fernsteuerung*** muss in ***Einstellungen >*** Netzwerk unter der Registrierkarte Protokolle aktiviert sein, damit diese Befehle funktionieren.

22. Aktualisieren der Konsolensoftware

Neue Versionen der QuickQ Konsolensoftware werden auf der Download-Seite der ChamSys-Website in Form von .cdq-Dateien zur Verfügung gestellt.

Es wird empfohlen, immer vor der Aktualisierung der Konsole eine Sicherungskopie der Show-Datei zu erstellen, obwohl eine Aktualisierung keine Auswirkungen auf die Show-Dateien und Einstellungen der Konsole haben sollte.

Vorgehensweise bei der Aktualisierung

- Laden Sie die neueste QuickQ Konsolensoftware herunter.
- Kopieren Sie die heruntergeladene Datei auf einen USB-Stick.
- Trennen Sie alle HDMI-Monitore von der Konsole und schalten Sie die Konsole ein.
- Stecken Sie den USB-Stick in eine der USB-Buchsen an der Rückseite der Konsole.
- Wählen Sie: > Einstellungen > Aktualisieren .
- Wählen Sie Software aktualisieren .
- Die Dateien auf dem USB-Stick werden aufgeführt. Wählen Sie die .cdq-Installiationsdatei an und führen diese aus.
- Die Software wird vom USB-Stick kopiert (dauert 10 Sekunden oder mehr). Abschließend wird QuickQ automatisch mit der neuen Software neu gestartet.

Die Konsolensoftware kann jetzt auch innerhalb der QuickQ-Anwendung aktualisiert werden. Im Update Fenster zeigt die Schaltfläche **"Software aktualisieren"** nun einen Dateiauswahldialog an, in dem der Benutzer eine .cdq-Installationsdatei auswählen kann, die dann installiert wird. Die Installation kann nicht gestoppt werden, wenn sie einmal begonnen hat. Die Software wird neu gestartet, sobald die Installation erfolgreich abgeschlossen ist. Dies kann von der Remote App aus geschehen, aber der USB-Stick mit der neuen .cdq-Datei sollte trotzdem in der Konsole eingesetzt sein.

dt © SNH

23. Werksreset

Normaler Weise sollte es nicht notwendig sein, ein QuickQ-System auf die Werkseinstellungen zurückzusetzen, es sei denn, Sie werden vom ChamSys-Support dazu aufgefordert.

QuickQ-Konsole Werksreset

Drücken und halten Sie bei ausgeschalteter Konsole die Wiederherstellungstaste und schalten Sie das Gerät wieder ein.

Halten Sie die Wiederherstellungstaste gedrückt, bis die Konsole in den QuickQ-Wiederherstellungs-modus bootet.

Im Wiederherstellungsmodus werden 4 Optionen angezeigt: Rollback, Update, Zurücksetzen auf Werkseinstellungen und Herunterfahren. Drücken Sie "Auf Werkseinstellungen zurücksetzen".

Von hier aus gibt es 2 Optionen: Vollständiges Zurücksetzen und Einstellungen zurücksetzen.

Beim vollständigen Zurücksetzen werden alle Benutzerdaten (Show-, Geräte- und Audiodateien) gelöscht und die Konsole auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt. Mit "Einstellungen zurücksetzen" wird das Pult nur auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt.

QuickQ Rack Werksreset

Ziehen Sie zunächst das Netzkabel des Geräts ab und halten Sie dann die Tasten 1, 3 und 5 auf der Vorderseite gedrückt, während Sie das Gerät wieder an die Stromversorgung anschließen. Halten Sie diese Tasten etwa 10 Sekunden lang gedrückt und lassen Sie sie los, wenn die Tasten an der Vorderseite des Geräts rot zu blinken beginnen.

Das Gerät wird auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt und neu gestartet.

Beachten Sie, dass dabei auch das WiFi ausgeschaltet wird, da dies der werkseitige Standardzustand ist. Der Vorgang löscht keine Show-Dateien.

dt © SNH

Glossar

Im Folgenden finden Sie einige häufig verwendete Begriffe, die Ihnen den Einstieg in die QuickQ-Programmierung erleichtern sollen.

10Scene

Die Produktreihe 10Scene umfasst Wandpanels und Schnittstellen, mit denen ein QuickQ Rack oder eine Konsole über ein einfaches Wandpanel oder die 10Scene-App gesteuert werden können.

Art-Net™

Art-Net™ ist ein Netzwerkprotokoll, mit dem DMX über ein Ethernet-Netzwerk übertragen wird. Art-Net™ wurde von Artistic Licence Holdings Ltd. entwickelt und ist urheberrechtlich geschützt.

Attribute

Attribute können verschiedenen Eigenschaften von Geräten gesteuert werden können. Dazu gehören zB. die Helligkeit des Lichts (Intensität), die Farbe, die Schärfe des Lichtstrahls und viele andere. Je nach Bauart der Leuchten lassen sich unterschiedliche Eigenschaften steuern. QuickQ gliedert diese Attribute in Attributgruppen.

Attribut Gruppe

QuickQ teilt die Attribute in 4 Gruppen ein: Intensität, Position, Farbe und Beam.

Chase

Eine automatisierte Folge von Cues, die nacheinander aufgenommen / abgespielt werden. Lauflicht.

Cue

Eine aufgezeichnete Sammlung von Werten von Levels und Attributen für ein oder mehrere Geräte.

Cue-Liste

Ein anderer Begriff für Cue-Stack.

Cue-Stack

Eine Sammlung von einem oder mehreren Cues, die der Reihe nach abgespielt werden. Normalerweise wird die Go-Taste gedrückt, um zum nächsten Cue zu gelangen. Alternativ kann das Pult automatisch durch jeden Cue gehen. Wenn das Timing der einzelnen Schritte gleich ist, kann der Cue- Stack in ein Lauflicht geändert werden.

cw – ccw

Beschreibt die Drehrichtung eines Gobo oder Prisma. Dabei bedeutet „cw“ – „**c**lock**w**ise“ – also in Uhrzeigerrichtung und „ccw“ – „**c**ontra **c**lock**w**ise“ gegen die Uhrzeigerrichtung.

DMX oder DMX512

Ist ein Akronym für „**D**igital **M**ultiple**x**“ und ist die Standardmethode, mit der eine Konsole mit Scheinwerfern kommunizieren kann. Für die Übertragung der Daten sollten DMX-Kabel verwendet werden, andere Kabeltypen können Flackern und andere Probleme verursachen. QuickQ kann DMX direkt ausgeben oder DMX-Daten über ein Ethernet-Netzwerk mit einem Protokoll wie Art-Net übertragen.

DMX-Kanäle

DMX512 verfügt über 512 einzelne DMX-Kanäle pro DMX-Universum.

dt © SNH

DMX-Startadresse

Jedes Gerät hat eine eigene DMX-Startadresse, die für jedes Gerät in einem DMX-Universum unterschiedlich ist. QuickQ kann die DMX-Adresse von RDM-fähigen Scheinwerfern automatisch einstellen.

DMX-Universum

Eine Sammlung von 512 DMX-Kanälen wird als ein DMX-Universum bezeichnet.

Effekte

Die automatisierte Anwendung von Änderungen an einem der vier Attribute. Es sind Intensitätseffekte, Farbeffekte, Beameffekte und Positionseffekte in QuickQ integriert.

Entladungslampe

Entladungslampen sind Lampen, die einen Lichtbogen zwischen 2 Elektroden zur Lichterzeugung nutzen. Sie werden oft in leistungsstarken Moving Heads verwendet, da sie einen sehr hellen und fokussierten Lichtstrahl erzeugen. Diese Leuchtmittel können nicht stufenlos gedimmt werden, so dass sie auf einen mechanischen Dimmer angewiesen sind. Einige Scheinwerfer benötigen einen DMX-Befehl, um das Leuchtmittel zu zünden, bevor das Gerät verwendet werden kann. QuickQ verfügt über spezielle Steuerelemente, um die DMX-Befehle zum Ein- und Ausschalten zu senden.

Fade Time

Die Zeit, die benötigt wird, um einen Cue aufzurufen bzw. zu verlassen. Ein- und Ausblendzeiten können gleich oder verschieden sein.

Fixture

Fixture ist das englische Wort für „Gerät“. Ein Fixture kann ein von einem Dimmer gesteuerter Scheinwerfer, eine LED, ein Moving Light oder ein beliebiges Gerät, das über DMX gesteuert wird, sein. Jedes Gerät hat eine eindeutige Gerätenummer, mit der es identifiziert werden kann. Jedes Gerät kann auch einen Namen haben; der Name muss nicht einmalig sein. Hersteller anderer Konsolen können dies als „Beleuchtungsinstrument“, „Instrument“ oder „Head“ und ebenfalls durch eine Kanalnummer oder Headnummer bezeichnen.

Fixture Modus

Die meisten Geräte haben unterschiedliche Modi, die auf dem Gerät ausgewählt werden können. Es ist wichtig, dass der auf dem Gerät eingestellte Modus mit dem beim Patchen ausgewählten Modus übereinstimmt. Der Fixture-Modus definiert die Anzahl der DMX-Kanäle, die ein Gerät verwendet.

Fixture Number

Jedes Gerät erhält beim Patchen eine ID-Nummer. Die Geräte 1 bis 20 (QQ10 und QQ20) oder 1 bis 40 (QQ30) können auch über die Fixture Fader der entsprechenden Nummer gesteuert werden. Diese können auch als Kanalnummer bezeichnet werden, wenn es sich um einen einfachen Dimmer wie in einem Theater handelt.

FX

Abkürzung des englischen „Effects“. Die automatisierte Anwendung von Änderungen an einem der vier Attribute. In QuickQ sind Helligkeits-, Farb-, Beam- und Positionseffekte integriert.

Framing

Diese Funktion befindet sich unter den Beam-Attributen und wird im deutschen „Blendenschieber“ genannt. Einem Scheinwerfer mit dieser Funktion kann über DMX der Strahlengang wie bei einem Profilscheinwerfer beschnitten bzw. geformt werden.

dt © SNH

Gruppe

Eine Sammlung von mehreren Geräten. Hierbei kann es eine Sammlung desselben Typs und Fixture-Modus sein oder aber auch eine Sammlung aller Geräte einer Gelfarbe (zB. LEE) sein.

Hauslicht / Saallicht

Während einer Aufführung wird das Saallicht normalerweise gedimmt oder ausgeschaltet, während das Bühnenlicht zur Beleuchtung der Darsteller auf der Bühne verwendet wird.

Head

Ein anderer Begriff für "Gerät ", der in der MagicQ-Konsolenreihe verwendet wird.

IP-Adresse

Alle Ethernet-Geräte haben eine IP-Adresse, um sie zu identifizieren. IP-Adressen haben die Form *2.99.1.23*, also vier Zahlen zwischen 0 und 255 mit Punkten dazwischen. Wenn Sie ein Netzwerk einrichten, sollten alle Geräte im Netzwerk eine andere IP-Adresse haben, aber alle sollten sich im selben Subnetz befinden. QuickQ verwendet nur IPv4-Adressen.

Leeren

Mit diesem Befehl wird der Zwischenspeicher der QuickQ geleert. QuickQ lädt alle aktivierten Geräte und veränderten Parameter in diesen Speicher, damit sie entweder von der Konsole ausgegeben oder in einem Cue abgespeichert werden können.

Wichtig: Anders als bei anderen Lichtpulten bleiben die Werte auch nach dem Speichern in einem Cue weiterhin aktiviert. Deshalb sollte man immer "Leeren" antippen, bevor ein neues Lichtbild erstellt wird.

MIDI

MIDI ist eine Abkürzung für **M**usical **I**nstrument **D**igital **I**nterface. Es ist ursprünglich für Geräte entwickelt worden, die Töne erzeugen und steuern. Es kann aber auch verwendet werden, um die Beleuchtung durch ein Audiogerät wie einem digitalen Keyboard zu steuern.

Multifunktionsfader:

Auf der linken Seite der Konsole haben QQ10 und QQ20 20 Fader und die QQ30 hat 40 Fader.

Multifunktions-Fader Modus

Die Multifunktionsfader auf der linken Seite der Konsole können über die drei Modustasten, die sich auf der Konsole über den COL MIX-Encodern befinden, oder unten links auf dem Touchscreen in einen von drei Modi eingestellt werden:

Fixture [FIX]: Jeder Fader steuert ein Fixture (Gerät), wie es beim Patchen zugewiesen wurde.
Group [GRP]: Jeder Fader steuert eine Gruppe von Fixtures (Geräten).
Cue [CUE]: Auf jeden Fader kann ein Cue für die Wiedergabe aufgezeichnet werden.

Paletten

Eine Sammlung von Geräte-Attributen eines Typs (zB. der Farben), die als Bausteine beim Aufzeichnen von Cues verwendet werden können. Cues greifen auf diese Paletteneinträge zurück und unbegrenzt viele Cues können sich auf denselben Paletteeintrag beziehen.

Dies bedeutet einen großen Vorteil. Sie haben beispielsweise 500 Cues, die alle auf den einen Farbpaletteneintrag mit dem Namen "Gelb" zurückgreifen. Nun möchten Sie diesen speziellen Gelbton, den Sie in allen 500 Cues verwendet haben, ändern. Hierzu müssen Sie nur eine Aktion durchführen: Sie verändern nur den Farbpaletteneintrag "Gelb" und diese Änderung wird fortan in allen Cues, in denen dieser Paletteeintrag gespeichert wurde, benutzt.

Paletten befinden sich in den jeweiligen Parameterfenstern für Dimmer, Farbe, Position und Beam.

dt © SNH

Patchen

Beim Patchen wird der Konsole mitgeteilt, welche Geräte in welchem Modus an die Konsole angeschlossen und über DMX verbunden sind.

Playbacks

sind die Fader unten rechts auf der Konsole: Die QQ10 verfügt über einen Cue-Stack Fader im Theaterstil und zwei Chase Cue-Stack Fader, während die QQ20 und die QQ30 jeweils 10 Playback Fader haben, die jeweils einen Cue, einen Cue-Stack oder ein Chase enthalten können.

Remote Data Management (RDM)

RDM ist ein zusätzliches Protokoll zu DMX. Es benötigt keine zusätzliche Verkabelung zu dem normalen DMX und ermöglicht die Kommunikation der Geräte mit der Konsole. QuickQ kann RDM nutzen, um Geräte automatisch zu erkennen und zu patchen. QuickQ kann über RDM jedoch keine Geräte neu adressieren oder den Gerätemodus ändern.

sACN

sACN ist ein Protokoll zur Übertragung von DMX-Daten über Ethernet. sACN ist schwieriger zu handhaben als Art-Net, kann aber bei großen DMX-Datenmengen (>40 Universen) im Netzwerk besser funktionieren als Art-Net.

Sequenz

Ein anderer Begriff für "Cue-Stack".

Subnetz

IP-Adressen sind in "Subnetze" unterteilt. Die erste Zahl in der IP-Adresse ist das Subnetz. Ein Gerät mit der IP-Adresse 10.66.1.1 gehört zum Subnetz 10, während 2.33.4.5 zum Subnetz 2 gehört. Bei Verwendung von Art-Net müssen sich die Geräte im selben Subnetz befinden.

Theater-Modus

QuickQ-Konsolen verfügen über zwei Betriebsmodi: "Live-Modus" (Standard) und "Theater-Modus".

Im Theater-Modus wird das Playback 1 standardmäßig zu einem Cue-Stack im Theaterstil mit einem Fade-Timing zwischen den einzelnen Cues (Standardeinstellung 3 sec). Aufeinanderfolgende Cues, die auf das Playback programmiert wurden, werden fortlaufend nummeriert.

Playback 2 wird zu einem manuellen Crossfader. Die Cues können dann durch das Auf- und Abbewegen des Playback Faders überblendet werden, wobei die Fade-Zeit des Cues der Zeit folgt, die benötigt wird, um den Fader von einem Ende zum anderen zu bewegen.

Der Theatermodus ermöglicht auch die automatische Bewegung bei Dunkelheit – "Move when dark".

Visualisierer

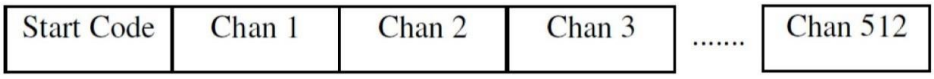
Software, die eine 3D-Visualisierung der in einer Lichtshow verwendeten Geräte zeigt. Dies kann verwendet werden um Shows zu programmieren, ohne ein physisches Lichtrigg aufzubauen. QuickQ Konsolen können sich mittels Art-Net mit den meisten Visualisierern verbinden, einschließlich der ChamSys MagicVis Software und die QuickQ Designer Software, die einen eingebauten Visualisierer enthält.

dt © SNH

DMX, Ethernet und ArtNet

DMX

DMX-Daten werden seriell übertragen. Dies bedeutet, dass ein Kabel Daten überträgt, die nacheinander Bit für Bit (ein Bit ist eine 1 oder 0) gesendet werden. Die gesamte Übertragung von DMX-Daten für ein DMX-Universum wird als ein DMX-Paket bezeichnet.



Ein DMX-Paket besteht aus einem Startcode und 512 Kanalebenen. Der Startcode für DMX ist im Allgemeinen 0. Der Kanalabschnitt enthält den Pegel für diesen Kanal.

Ethernet

Ethernet ist die Technologie, mit der Computer in einem Netzwerk verbunden werden. Die meisten Computer verwenden ein Protokoll namens TCP / IP (Transmission Control Protocol über Internet Protocol), um in einem Ethernet-Netzwerk zu kommunizieren.

Ethernet überträgt die IP-Adresse (Adresse eines Computers im Netzwerk) des sendenden Computers, gefolgt von der IP-Adresse des empfangenden Computers und den Daten. Die IP-Adressen ermöglichen die Weiterleitung der Daten an den richtigen Computer.

In einem typischen Büronetzwerk haben Computer eine IP-Adresse von 192.168.1.x, wobei x zwischen 0 und 254 liegt (255 ist eine reservierte Adresse). Diese IP-Adressen werden im Allgemeinen dynamisch vom Router im Netzwerk mithilfe eines Protokolls namens DHCP zugewiesen.

Die Computer verwenden eine Subnetzmaske von 255.255.255.0. Dies gibt an, welcher Bereich von IP-Adressen sich im lokalen Netzwerk befindet. Im obigen Beispiel gibt 255.255.255.0 einen Bereich von 192.168.1.0 bis 192.168.1.255 an, d.h insgesamt 256 Adressen.

ArtNet

ArtNet ist ein lizenzfreies Kommunikationsprotokoll (Sprache), das von Artistic License entwickelt wurde, um DMX-Informationen über ein Netzwerk zu übertragen.

In einem ArtNet-Netzwerk wird in der Regel das IP-Adressschema 2.x.x.x oder 10.x.x.x unter Verwendung eines Subnetzes von 255.0.0.0 verwendet. Es ist wichtig sicherzustellen, dass ArtNet-Daten, die das IP-Adressschema der Klasse A verwenden, nicht ins Internet geleitet werden. Idealerweise sollte ein separates Netzwerk nur für die Beleuchtung zwischen Ihrer QuickQ-Konsole und den Empfangs-Knoten eingerichtet werden.

Im Gegensatz zu normalen Büronetzwerken muss die IP-Adresse im Bereich 2.x.x.x oder 10.x.x.x liegen, wobei x zwischen 0 und 255 liegt.

Die Subnetzmaske muss auf 255.0.0.0 eingestellt sein. Dies bedeutet, dass die Adresse jedes Geräts im Netzwerk manuell zu konfigurieren ist. QuickQ-Produkte sind werksseitig normalerweise auf 10.x.x.x eingestellt.

dt © SNH

FCC Teil 15 Hinweis

Dieses Gerät entspricht Teil 15 der FCC-Bestimmungen. Der Betrieb unterliegt den folgenden zwei Bedingungen:

(1) Dieses Gerät darf keine schädlichen Interferenzen verursachen; und

(2) Dieses Gerät muss alle empfangenen Interferenzen akzeptieren, einschließlich Interferenzen, die einen unerwünschten Betrieb verursachen können.

Dieses Gerät wurde getestet und entspricht den Grenzwerten für digitale Geräte der Klasse B gemäß Teil 15 der FCC-Bestimmungen. Diese Grenzwerte sollen einen angemessenen Schutz gegen schädliche Interferenzen in Wohngebieten bieten. Dieses Gerät erzeugt, verwendet und strahlt möglicherweise Hochfrequenzenergie aus und kann, wenn es nicht in Übereinstimmung mit den Anweisungen installiert und verwendet wird, den Radio- und Fernsehempfang stören. Es kann nicht garantiert werden, dass bei einer bestimmten Installation keine Interferenzen auftreten. Wenn dieses Gerät den Radio- oder Fernsehempfang stört, was durch Aus- und Einschalten des Geräts festgestellt werden kann, sollte der Benutzer versuchen, die Störung durch eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu beheben:

• Richten Sie die Empfangsantenne neu aus oder positionieren Sie diese neu.

• Vergrößern Sie den Abstand zwischen Gerät und Empfänger.

• Schließen Sie das Gerät an eine Steckdose an, die sich von dem Stromkreis unterscheidet, an den der Empfänger angeschlossen ist.

Sie können sich auch an Ihren ChamSys Ltd-Händler oder einen erfahrenen Radio- / Fernsehtechniker wenden.

HINWEIS: Die FCC-Bestimmungen sehen vor, dass Änderungen oder Modifikationen, die nicht ausdrücklich von ChamSys Ltd genehmigt wurden, die Berechtigung des Benutzers zum Betrieb des Geräts ungültig machen können.

dt © SNH

Technische Daten

	QuickQ 10	**QuickQ 20**	**QuickQ 30**	**QuickQ Rack**
Benutzeroberfläche				
Touch Screen	9.7"	9.7"	9.7"	N/A
Maximale Kanäle	512	1024	2048	2048
Unterstürtzte Geräte Typen	LEDs und Dimmer und Moving Lights	LEDs und Dimmer und Moving Lights	LEDs und Dimmer und Moving Lights	LEDs und Dimmer
Multifunktion Fader	20	20	40	10 Szene Buttons
Farbton/Sättigung Encoder	Y	Y	Y	N
Attribut Encoder	0	4	4	0
Playback Fader	Fader für zwei Chase und einen Cue-Stack	Zehn Playback-Fader für Chase + Cue-Stack	Zehn Playback-Fader für Chase + Cue-Stack	N
Home Button	Y	Y	Y	Y
Anschlüsse				
USB	2	2	2	2
10/100 Mbit Netzwerk	1	1	1	1
Externer Monitor	1920 x 1080 HDMI	1920 x 1080 HDMI	1920 x 1080 HDMI	1920 x 1080 HDMI
Audio In /Out	Y	Y	Y	Y
10Scene Anschlüsse	0	0	0	4
WiFi	802.11bgn 2.4G	802.11bgn 2.4G	802.11bgn 2.4G	802.11bgn 2.4G
DMX - Ausgabe				
DMX - Universen	1	2	4	4
DMX Ausgänge 5-Pin XLR	1	2	3	2
sACN	Y	Y	Y	Y
ArtNet	Y	Y	Y	Y
Pathport	Y	Y	Y	Y
MIDI & OSC				
OSC	Y	Y	Y	Y
MIDI	Y	Y	Y	Y
MIDI Timecode Support	N	Y	Y	Y
Maße und Gewicht				
Größe (B / T / H mm)	525 x 350 x 106	525 x 350 x 106	760 x 350 x 106	400 x 186 x 48
Gewicht	4,7 kg	5,2 kg	6,1 kg	3,1 kg
Strom-Anschluß	12 V DV	12 V DV	12 V DV	90-240 VAC
Netzteile	Extern 12 V 2 A	Extern 12 V 2 A	Extern 12 V 2 A	Eingebautes Netzteil
Geräte Code	100-710	100-720	100-730	100-701

dt © SNH

Entsorgung und Recycling von Konsolen

Bitte beachten Sie, dass ChamSys-Produkte gemäß den Entsorgungs- und Recyclingvorschriften für Elektro- und Elektronikaltgeräte entsorgt werden müssen. ChamSys-Produkte dürfen nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgt werden.

Für Kunden außerhalb Großbritanniens wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Händler.

Für Kunden in Großbritannien kontaktieren Sie uns bitte unter +44 (0) 23 8023 8666 oder senden Sie eine E-Mail an support@chamsys.co.uk.

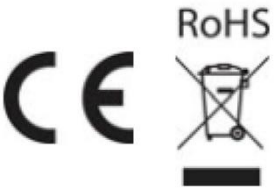
WEEE Herstellerregistrierungsnummer WEE / FF5605UX.

QuickQ-Garantiezertifikat

Vielen Dank, dass Sie sich für eine QuickQ-Konsole entschieden haben.

Alle QuickQ Konsolen werden mit einer zweijährigen Garantie auf Teile und Arbeitsleistung geliefert, die die Konsole bei Komponenten- und Materialfehlern abdeckt. Diese Garantie deckt keine physischen Schäden an der Konsole, Transportschäden oder Schäden an Komponenten ab, die durch Faktoren wie Flüssigkeitsschäden / Verschütten auf der Konsole verursacht wurden.

Für Garantieansprüche wenden Sie sich bitte an den Händler, bei dem Sie die Konsole gekauft haben. Wenn Sie außerhalb Großbritanniens ansässig sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler vor Ort. Ihr Händler vor Ort ist hier zu finden: www.chamsys.de/contact.



dt © SNH