

ChamSys

QuickQ Anleitung

Installations-, Softwarehandbuch
und Garantiezertifikat

Software Version v6

Inhaltsverzeichnis

Anmerkungen zu dieser Ausgabe	6
1. QuickQ Produktreihe.....	9
QuickQ Konsolen	9
QuickQ Rack.....	10
QuickQ Designer Application.....	11
SnakeSys 10Scene Wandpanele	11
SnakeSys 10Scene Gateway Box.....	12
QuickQ Remote App	12
Other External Control	12
2. QuickQ Benutzeroberfläche	13
3. Einrichten und Anschließen.....	15
Aufbau der QuickQ-Konsole	15
Verbinden der Remote-App mit einer QuickQ-Konsole.....	15
QuickQ Rack montieren.....	16
Verbinden der Remote-App mit einem QuickQ Rack.....	16
Ein- und Ausschalten	16
4. Einrichten Ihrer Show.....	17
Starten einer neuen Show-Datei	17
Patching der Fixtures.....	17
Patching Schritt für Schritt	18
RDM Auto Patch	20
Erweiterte Patching-Funktionen	20
Neunummerierung von Geräten	20
Benennen von Geräten	20
Ändern der DMX-Adressen von gepatchten Geräten	21
Invertieren von Pan und Tilt.....	22
Entfernen von Geräten.....	22
Erstellen des Bühnenbildes ("Layout")	22

5. Geräte ansteuern	24
Geräte live kontrollieren	25
Geräte löschen.....	25
Geräte auswählen.....	25
Geräte im Layout-Fenster auswählen	25
Geräten mit den Multifunktionsfadern im Fixture-Modus auswählen.....	25
Geräte mit den Multifunktionsfadern im Gruppen-Modus auswählen.....	26
Geräte mit aufgezeichneten Cues steuern.....	26
Aktivieren und Freigeben von Cues.....	26
Intensität steuern	27
Verwendung der Geräte-Fader	27
Dimmer - Fenster.....	27
Leuchtmittel ein- und ausschalten	27
Positions - Fenster	28
Farb - Fenster.....	29
Farbmisch-Encoder - COL MIX.....	30
[DEF] & [SNAP] - Tasten.....	30
Beam - Fenster.....	31
Steuerung von Gobos	32
6. Elemente mit QuickQ aufnehmen	34
Aufnehmen einer Gruppe.....	34
Aufnehmen einer neuen Gruppe	34
Bearbeiten einer Gruppe.....	34
Aufnehmen einer Palette	34
Aufnehmen einer neuen Palette	34
Bearbeiten einer Palette	34
Auto-Paletten	35
Standardpaletten.....	35
Aufnehmen eines Cue	35
Aufzeichnung eines Cue auf einem Playback-Fader.....	35
Aufnehmen eines Cues auf einen Multifunktionsfader	35
Cue-Listen	35

Aufnehmen eines Chases	36
Abspielen eines Chases	36
Chase-Richtung.....	36
Chase Speed - Tap Time, Tempo und X-Fade.....	36
Neuordnung von Cues in einem Chase	37
Aufnehmen eines Cue-Stacks im Theatermodus	38
Ändern eines Chases in einen Cue-Stack.....	39
Abspielen eines Cue-Stacks	39
Cue-Überblendzeiten	40
Zu einem Cue gehen.....	41
7. Bearbeiten von Cues.....	42
Verschieben von Cues in einem Cue-Stack	42
Einfügen eines Cue	42
Löschen von Cues	42
Aufnahme zusammenführen.....	42
Aufnehmen eines neuen Cue aus den aktuellen Werten auf der Bühne.....	42
8. Effekte	43
Einführung in die Effekte von QuickQ	43
Hinzufügen von Effekten zu Geräten.....	43
Effekte in Cues aufnehmen	44
Effekte auf Dimmer-Kanälen	44
9. Execute Fenster	45
10. Einstellungen Fenster	46
Zugriffsebenen.....	47
DMX-Einstellungen	48
Einrichten einer QuickQ-Konsole zur Ausgabe von ArtNet.....	49
Netzwerk.....	50
Kabelgebundene Verbindung.....	50
Drahtlose Verbindung	51
Optionen der Benutzeroberfläche	51
Update-Optionen.....	51

11. MIDI-Noten und Timecode	52
12. Audio-Eingang	53
13. 10Scene Fenster und 10Scene Wandpanel	54
Bedienfeld.....	54
Kontakt-Events.....	55
Gateways	56
Einstellungen	56
14. Events - Fenster	57
15. Offene Klangsteuerung (OSC)	58
16. Fernsteuerung über Ethernet.....	59
17. Aktualisieren der Konsolensoftware.....	60
18. Werksreset.....	60
Glossar	61
Anhang A: DMX, Ethernet und ArtNet.....	64
Anhang B: FCC Teil 15 Hinweis	65
Anhang C: Technische Daten	66
Anhang D: Entsorgung und Recycling von Konsolen.....	67
Anhang E: QuickQ-Garantiezertifikat	67

Anmerkungen zu dieser Ausgabe

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

ChamSys ist ständig bemüht, die leistungsstärkste und stabilste Software für alle unsere Lichtkonsolen bereitzustellen. Aus diesem Grund stellen wir allen unseren Benutzern kontinuierliche Verbesserungen der Software zur Verfügung. Um das volle Potenzial ihrer Konsole auszuschöpfen und 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 17: [Aktualisieren 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.

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 die Touchscreens und die Aufdrucke beschädigen.

Verwenden Sie keine scharfen Gegenstände auf dem Touchscreen. Wenn Sie einen anderen Gegenstand als Ihren Finger verwenden möchten, verwenden 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. eine 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 mit Spannungen, 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.

Stellen Sie einen sicheren Standort des QuickQ Racks und der Konsolen her, damit das Gerät nicht aus der Betriebsposition rutschen oder fallen kann.

Verwendung dieses Handbuchs

In diesem Handbuch werden die folgenden Namens- und Textkonventionen verwendet:

- Menüs und Befehle sind als **Blaue Kästen** oder **Schwarze Kästen** gekennzeichnet oder durch Symbole wie  oder .
- Physikalische Tasten und Funktionen auf der Konsole sind in Eckigen Klammern geschrieben: **[GRP]**.
- Verweise auf andere Teile des Handbuchs sind verlinkt, wie zB. [QuickQ Produktreihe](#).



Weist auf einige nützliche Informationen hin, die Ihr Wissen und Ihre Erfahrung ergänzen.



Weist auf einige zusätzliche Informationen hin, die relevant sein könnten.



Ein Warnhinweis weist auf Situationen hin, in denen Schäden auftreten können, Menschen zu Schaden kommen können oder schwerwiegende oder gefährliche Folgen einer Handlung bestehen.



Ein Vorsichtshinweis weist darauf hin, dass unerwünschte oder undefinierte Folgen einer Aktion auftreten können, oder dass die Möglichkeit eines Datenverlustes oder Geräteproblems besteht.

1. QuickQ Produktreihe

Dieses Handbuch behandelt die QuickQ Software ab Version v6.

Die QuickQ-Reihe umfasst:

- [QuickQ Konsolen](#): QuickQ 10, QuickQ 20 und QuickQ 30
- [QuickQ Rack](#)
- [QuickQ Designer Anwendung](#) für macOS oder Windows
- [QuickQ Remote App](#) für iOS, Android, Windows und macOS
- [SnakeSys 10Scene Wandpanele](#)
- [SnakeSys 10Scene Gateway Box](#)

Die QuickQ Serie ermöglicht eine einfache, intuitive Programmierung und Steuerung von Bühnenshows und Einzel- oder Multiroom-Veranstaltungen. Die Konsolen können auch in Steuerungssysteme von [Drittanbietern](#) integriert werden.

QuickQ Konsolen

Alle Konsolen verfügen über einen großen Multi-Touchscreen. Sie laufen mit der gleichen Software, unterscheiden sich aber in Anzahl der Multifunktionsfader, Playbacks, Encoder und DMX-Universen. Sie verfügen 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 allen Konsolen gehört eine USB-Pultleuchte und ein externes Netzteil.

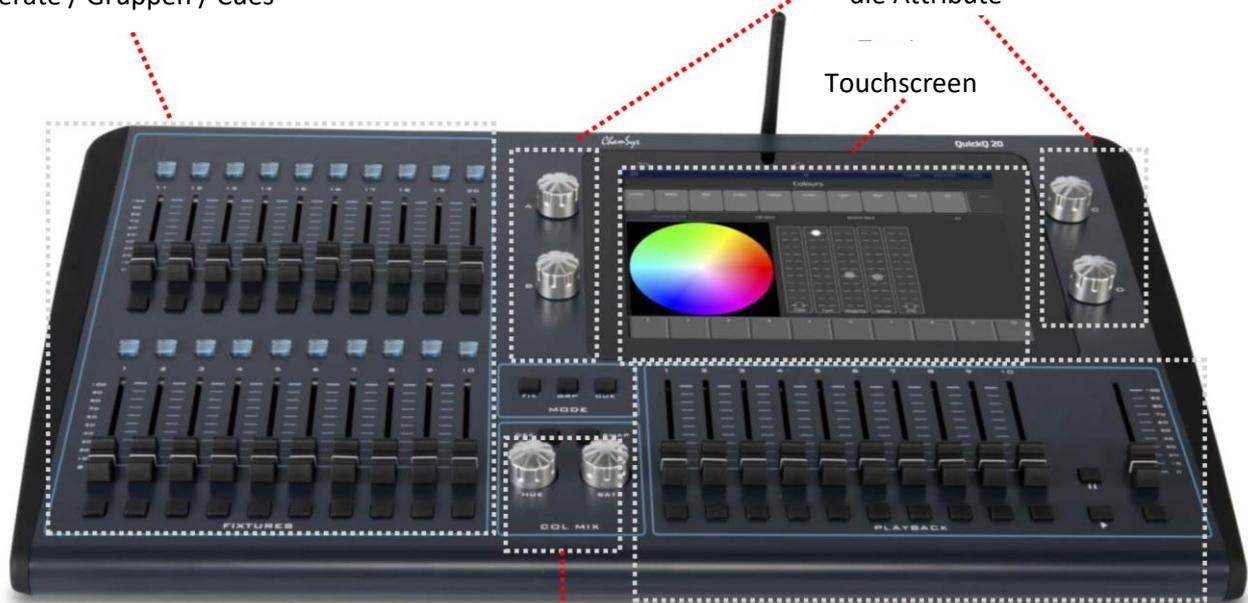
Links neben dem Display befinden sich Multifunktionsfader. Sie können einzelne Geräte, Gruppen von Geräten oder [Cues](#) steuern. Unterhalb des Displays befinden sich die Playback-Fader.

Rechts neben den Playback-Fadern befindet sich der Grandmaster-Fader, mit dem Sie alle Intensitäten steuern können. Stellen Sie sicher, dass Sie diesen auf 100% stellen!

Multifunktionsfader für
Geräte / Gruppen / Cues

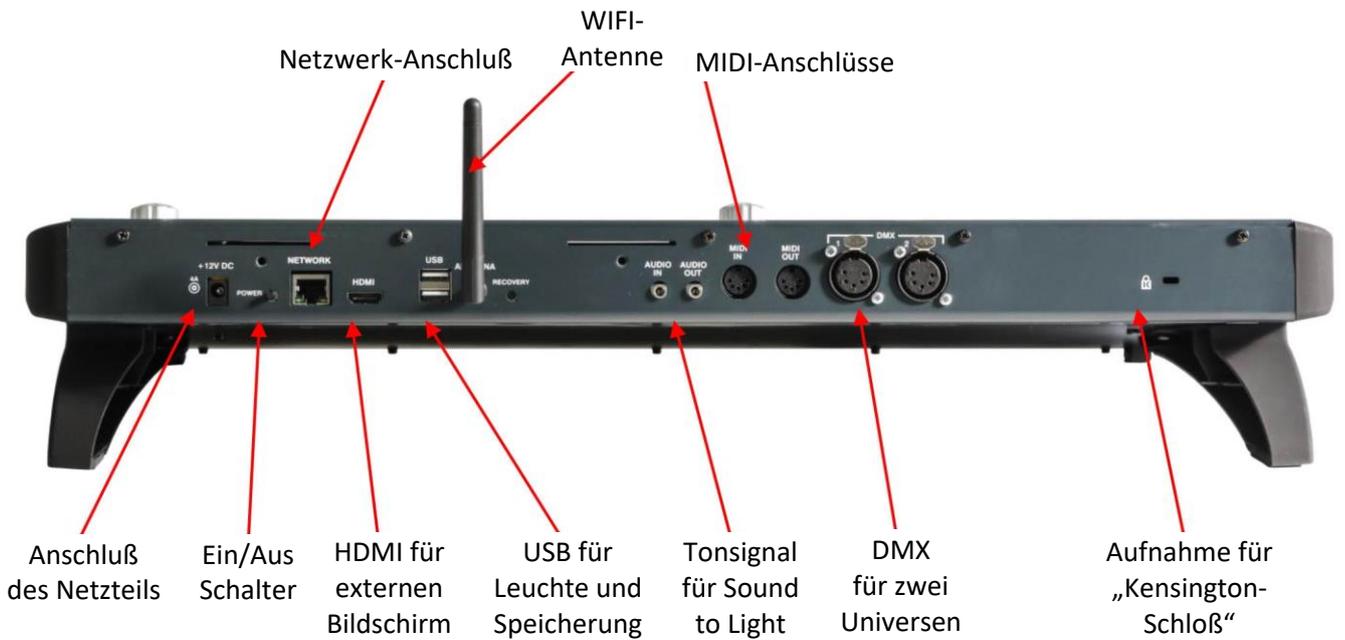
Encoder für
die Attribute

Touchscreen



Einheit zur
Farbkontrolle

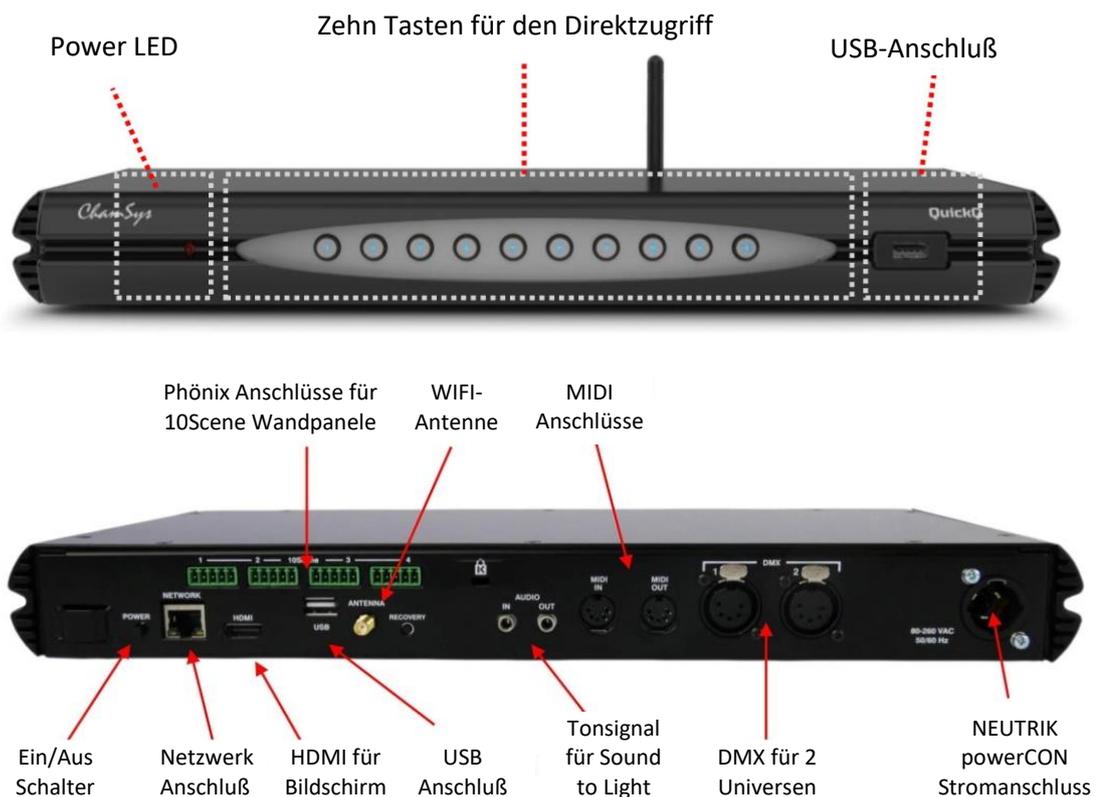
Playback
Einheit



QuickQ Rack

Das QuickQ Rack bietet eine "always on"-Steuerung für Installationsprojekte. Das QuickQ Rack ist so konzipiert, dass es mittels der 10 Tasten als "Hub" für [SnakeSys 10Scene Wandpanele](#) 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 wieder 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 über [SnakeSys 10Scene Wandpanele](#) an weiter entfernte Orte erweitert werden.



Zehn *SnakeSys 10Scene Wandpanele* können an jeden der vier *Phönix-Anschlüsse* des QuickQ Racks angeschlossen (verkettet) werden, sodass insgesamt 40 Wandstationen zur Verfügung stehen.

SnakeSys 10Scene Wandpanele duplizieren die Steuerung der zehn Tasten des QuickQ Rack.

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

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

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

QuickQ Designer Application

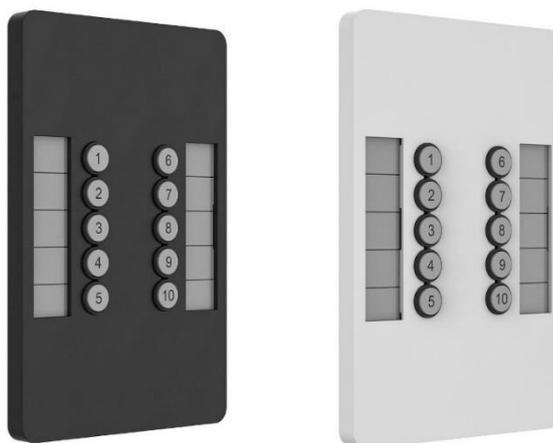
Die kostenlose Anwendung "*QuickQ Designer*" ermöglicht die Vorprogrammierung oder Bearbeitung von Shows auf einem Windows- oder MacOS-Computer. Sie verfügt über einen eingebauten *3D-Visualisierer*, um die Bühne mit ihren Scheinwerfern zu simulieren.

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 aus und kann nicht zur direkten Steuerung oder Testen von Geräten verwendet werden.

SnakeSys 10Scene Wandpanele

SnakeSys 10Scene Wandpanele haben zehn hinterleuchtete Tasten zur Erweiterung der 10Scene-Steuerung.

Sie werden mit unbeschrifteten schwarzen und weißen Frontplatten ausgeliefert. Diese Platten passen in eine Standard-Unterputzdose. Mit bis zu zehn *10Scene Wandpanelen* pro Kette lassen sich große Entfernungen mit Cat5e oder Cat6 Kabeln überbrücken. *10Scene* verwendet sein eigenes 10Scene Protokoll für die Kommunikation zwischen den Wandpanelen und dem Controller. *10Scene Wandpanele* werden über das 10Scene Protokoll mit Strom versorgt, eine externe Stromversorgung ist 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.

Weitere Informationen für SnakeSys 10Scene Produkte finden Sie auf <https://chamsyslighting.com>.

SnakeSys 10Scene Gateway Box

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



Jeder Anschluss am Gateway bietet außerdem einen Anschluss für je einen zusätzlichen Schalteingang.

Der Schaltereingang ermöglicht eine einfache Zoneinteilung für Airwall-Systeme für Multiroom-Veranstaltungen. Das Gateway verfügt über insgesamt zwei Zonenschalter.

QuickQ Remote App

Die kostenlose [QuickQ Remote-App](#) steuert QuickQ Konsolen und QuickQ Racks von einem Smartphone oder Tablet über das in QuickQ integrierte WiFi. Alle Konsolenfenster sind in der App verfügbar und können unabhängig von denen der Konsole bedient werden. Diese App und ein 9,7 Zoll großes Tablet sind ideale Remote-Schnittstellen und auch ein zweiter Touchscreen-Monitor für die Konsolen.

Other External Control

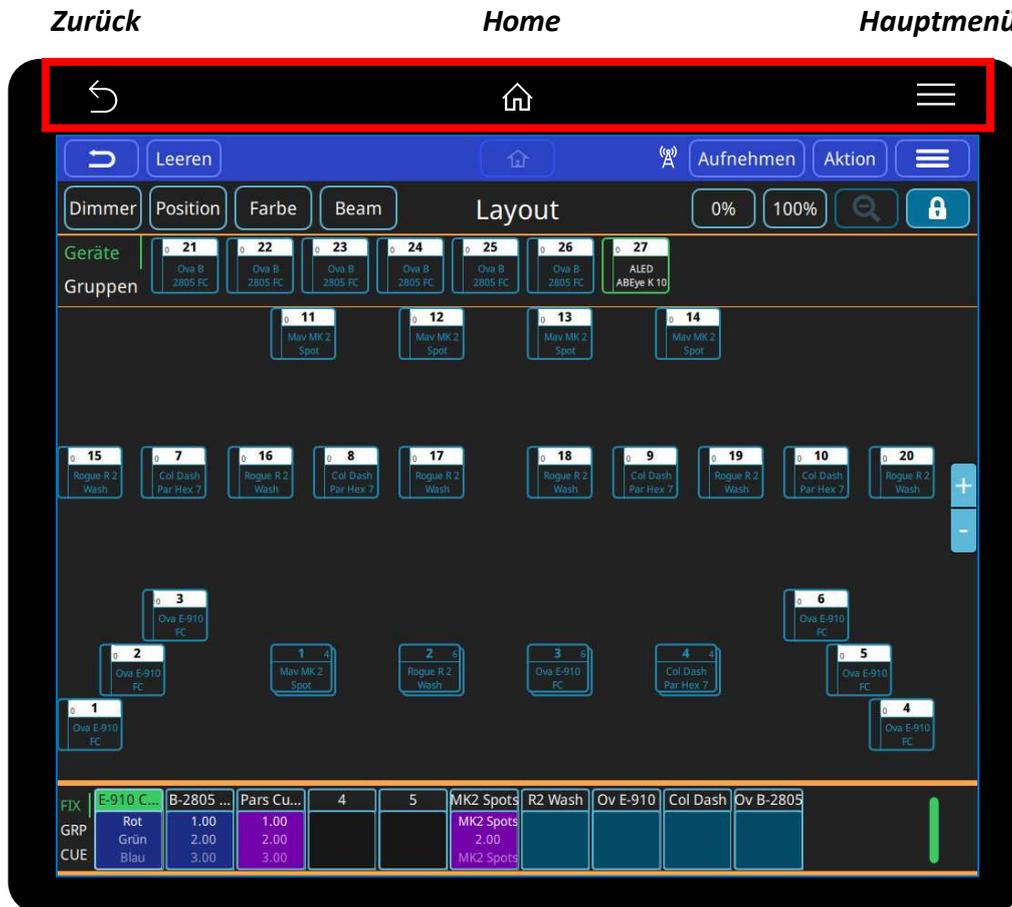
Das QuickQ Rack und die Konsolen können Steuerungen von anderen externen Steuerungssystemen empfangen, die in den folgenden Abschnitten dieses Handbuchs näher beschrieben werden:

- [MIDI Notes](#)
- [MIDI Timecode](#)
- [Offene Klangsteuerung \(OSC\)](#)
- [Fernsteuerung über Ethernet](#)

2. QuickQ Benutzeroberfläche

Die QuickQ-Benutzeroberfläche basiert auf einer Smartphone-ähnlichen Oberfläche mit Tasten, die denen von Telefonen und Tablets ähneln.

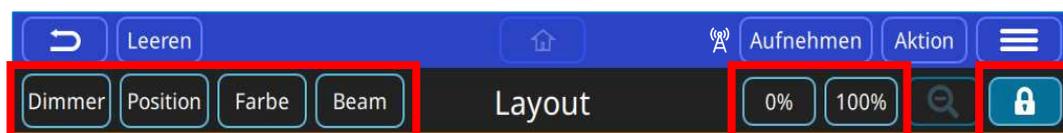
Oberhalb des Konsolen Touchscreens befinden sich drei permanente Navigationssymbole:



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

- **Leeren** - Aufgenommene "Live"-Geräte löschen
- **Aufnehmen** - Speichern von aufgenommenen "Live"-Geräten und Aufnahmeoptionen
- **Aktion** - Aktionsmenü

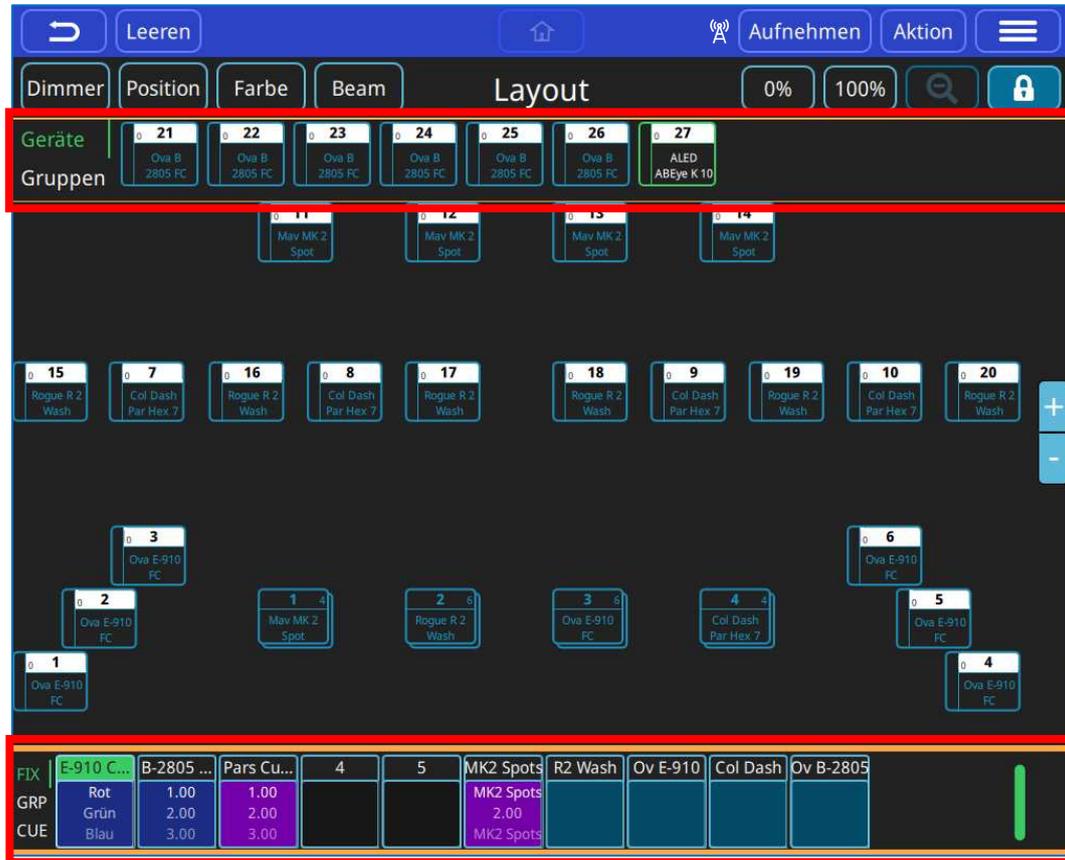
Unter dem oberen blau schattierten Bereich befindet sich ein Navigationsbereich, mit dem Sie verschiedene Fenster öffnen können, um **Dimmer**, **Position**, **Farbe** und **Beam** steuern zu können.



Auf der rechten Seite dieses Bereiches befinden sich Funktionen, die sich für jedes 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.

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

Wenn Sie sich im Positions-, Farb- oder Beam-Fenster befinden, enthält die Hauptfläche des Bildschirms Standardpaletten, mit denen Sie Ihre Show schneller 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 der Titel des Cue-Stacks bis zu 3 Cues 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 Netzkabel an den Netzwerkanschluss an, wenn Sie ihn verwenden.
- 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:

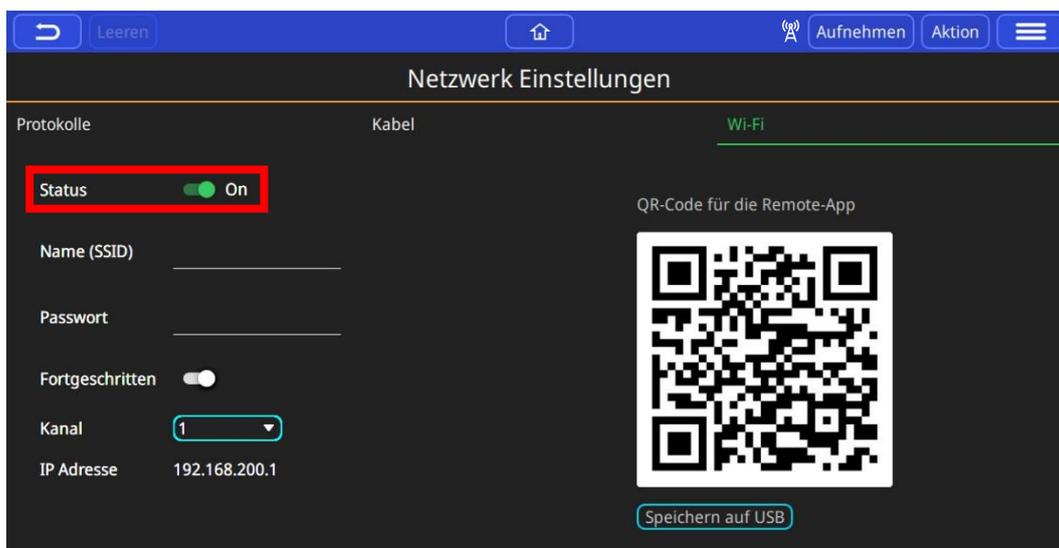
Tippen Sie auf das Symbol  in der oberen Leiste und stellen Sie den **Schalter Status** auf "On".

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.



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 Netzkabel 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 QuickQ 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, oder rot, um anzuzeigen, dass es 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.

Ein- und Ausschalten

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

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

4. Einrichten Ihrer Show

So richten Sie eine neue Show in drei Schritten ein:

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

Starten einer neuen Show-Datei

Öffnen Sie das Dateifenster:  > 



Mit der Funktion **Speichere Show** sichern Sie zuerst Ihre alte Show! Um sie unter einem anderen Namen zu speichern, nutzen Sie die Funktion **Speichere Show als ...**. Wir empfehlen auch eine Sicherung auf einem USB-Stick. Stecken Sie hierzu ein USB-Stick ein und verwenden Sie **Sicherheitskopie auf USB speichern**.

Drücken Sie im Dateifenster auf **Neue Show**. Dadurch wird die aktuelle Showdatei aus dem aktiven Speicher gelöscht - gespeicherte Shows bleiben weiterhin auf dem Festplattenlaufwerk der Konsole gespeichert. 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 QuickQ-Konsole mitteilt, welche Geräte an welche Fader geknüpft werden sollen und man der Konsole mitteilt, dass sie eine bestimmte Datei ("fixture file") verwenden soll, um die Befehle auf der Konsole in Werte zu übersetzen, die das 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 integrierte Menüsystem, das 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 einstellen, 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 gibt, die Sie benötigen, ohne zu viele Funktionen, die Sie nicht nutzen und die Ihre Programmierung erschweren oder verlangsamen könnten.

Die QuickQ Software enthält über 32.000 verschiedene Fixture-Dateien. Die Produktentwicklung ist so schnell, dass wir diese Bibliothek täglich auf der [QuickQ Supportseite](#) aktualisieren.

Falls Ihr Gerät nicht gefunden wird, prüfen Sie zunächst die [Liste aller verfügbaren Gerätedateien](#).

Wenn eine Fixture-Datei noch nicht erstellt wurde, stellen Sie bitte eine Anfrage in unserem [Bugtracker System](#) und wir werden sie für Sie erstellen.



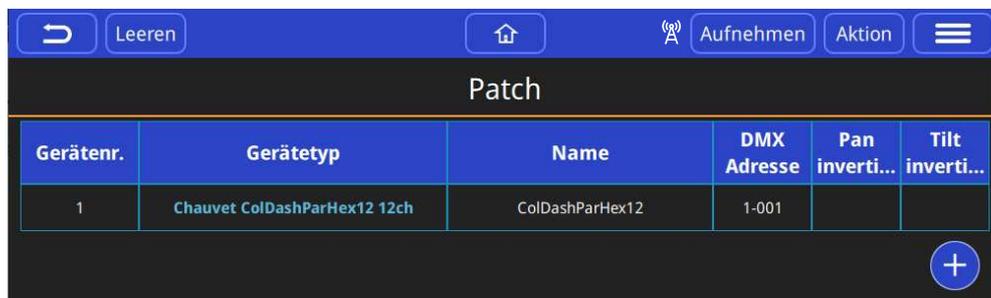
Die Konsolensoftware enthält die Bibliothek, die zum Zeitpunkt der Erstellung der Software aktuell war. Auch wenn Sie Ihre Konsolensoftware gerade aktualisiert haben, sollten Sie die aktuelle Gerätebibliothek herunterladen und installieren:

 > Datei > **Installiere Gerätebibliothek**

Patchen Schritt für Schritt

QuickQ führt Sie durch das Patchen. Folgen Sie einfach den Schritten im Patch-Fenster.

Zuerst adressieren die Geräte und setzen sie in den gewünschten Modus. Notieren Sie die Informationen und öffnen dann das Patch-Fenster im Hauptmenü:  > Patch.



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

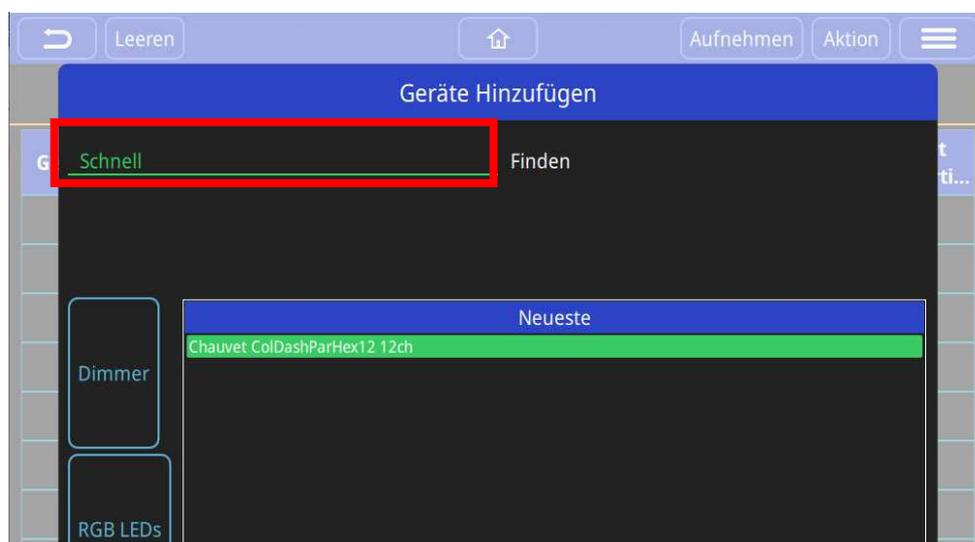


Wenn Sie gerade eine neue Konsolensoftware oder Geräte Bibliothek installiert haben, umgibt die  Taste u.U. ein sich drehendes Symbol. Dies zeigt an, dass die Geräte Bibliothek gerade entpackt wird. Dies kann bis zu 15 min. dauern, da eine Menge Dateien zu verarbeiten sind!

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

Schnell

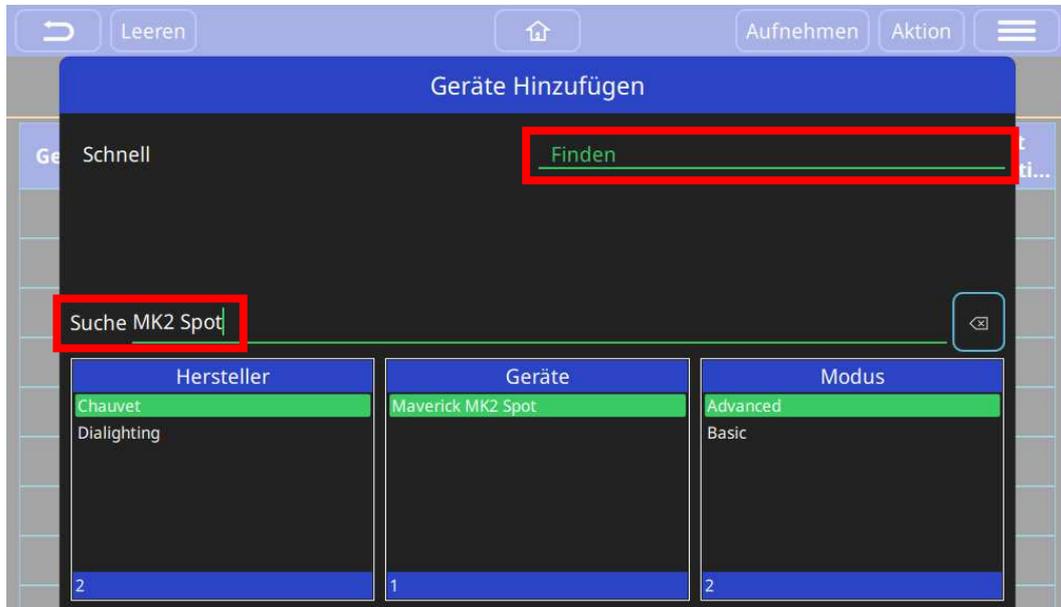
listet bereits gepatchte Geräte aus früheren Shows und einfache Geräte wie Dimmer oder RGB-LED-Geräte auf.



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.



4. Geben Sie das Universum der Konsole ein, an die die Geräte angeschlossen sind.



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

5. Geben Sie die Anzahl dieses Gerätetyps ein, der gepatcht werden soll, und tippen Sie abschließend auf **Patch** unten rechts im Fenster.



Wenn Sie Ihre Anlage sequentiell adressiert haben, dann sparen Sie Zeit, da Sie mehrere Geräte des gleichen Typs auf einmal patchen 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 auch ein Gerät nach dem anderen patchen.

RDM Auto Patch

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

Um RDM Auto Patch zu verwenden, wählen Sie im Patch-Fenster:  > **Automatischer RDM Patch**.



RDM auf den QuickQ Konsolen wird in erster Linie verwendet, um das aktuelle Licht-Setup zu erkennen (es 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. QuickQ Konsolen erlauben keine benutzerdefinierte Einstellung von Geräteadressen und Modi über RDM.

Erweiterte Patching-Funktionen

Neunummerierung von Geräten

Durch die Neunummerierung der Geräte werden diese den Geräte-Fadern 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 oder können in Gruppen aufgenommen und im Gruppenmodus über die Multifunktionsfader bedient werden.

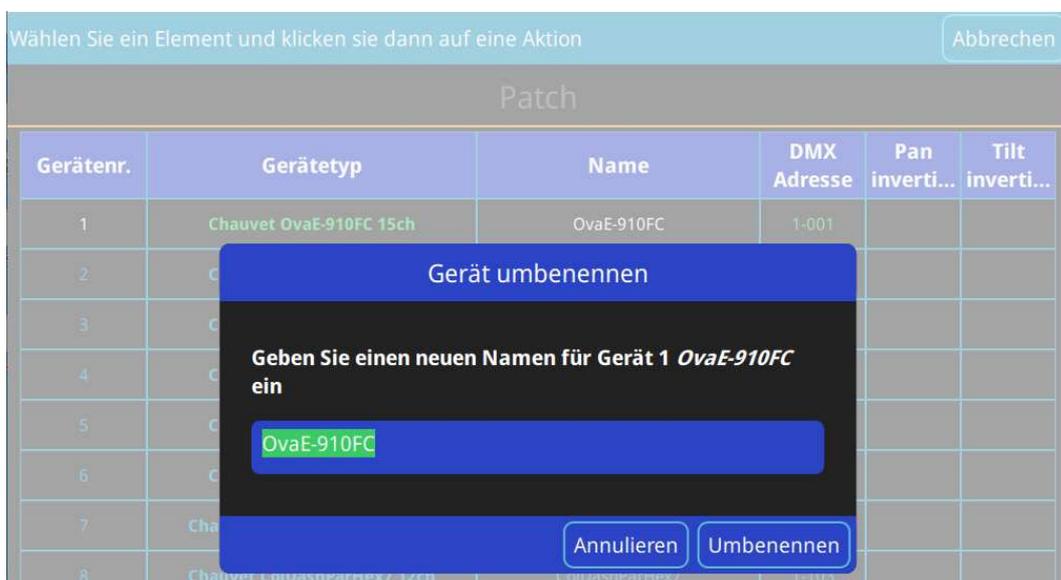
Benennen von Geräten

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, Gegenlicht oder Spot Links).

Einzelne Geräte können durch langes Drücken oder Doppeltippen auf den Gerätenamen umbenannt werden. Geben Sie den Namen über das Umbenennungsdialog-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 Flasch-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

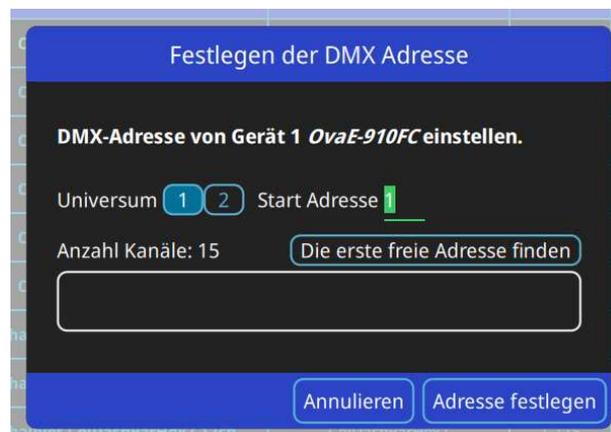
Einzelne Geräte können umadressiert werden, indem Sie die DMX-Adresse im Patch-Fenster tippen und halten oder doppelt tippen.

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 anklicken.
- 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.

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 in das Feld klicken und dies mit einem Häkchen in der entsprechenden Option aktivieren.

Wenn zB. nicht alle Geräte auf der Bühne nach links schwenken, während Sie den Pan-Encoder im Positionsfenster drehen, dann kehren Sie bei den entsprechenden Geräten den Pan um (flip).

Nur Geräte mit Pan- und/oder Tilt-Funktionen zeigen ein Kontrollkästchen im Patch-Fenster an.



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

Entfernen von Geräten

Geräte können entweder einzeln oder mehrere auf einmal aus dem Patch 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.

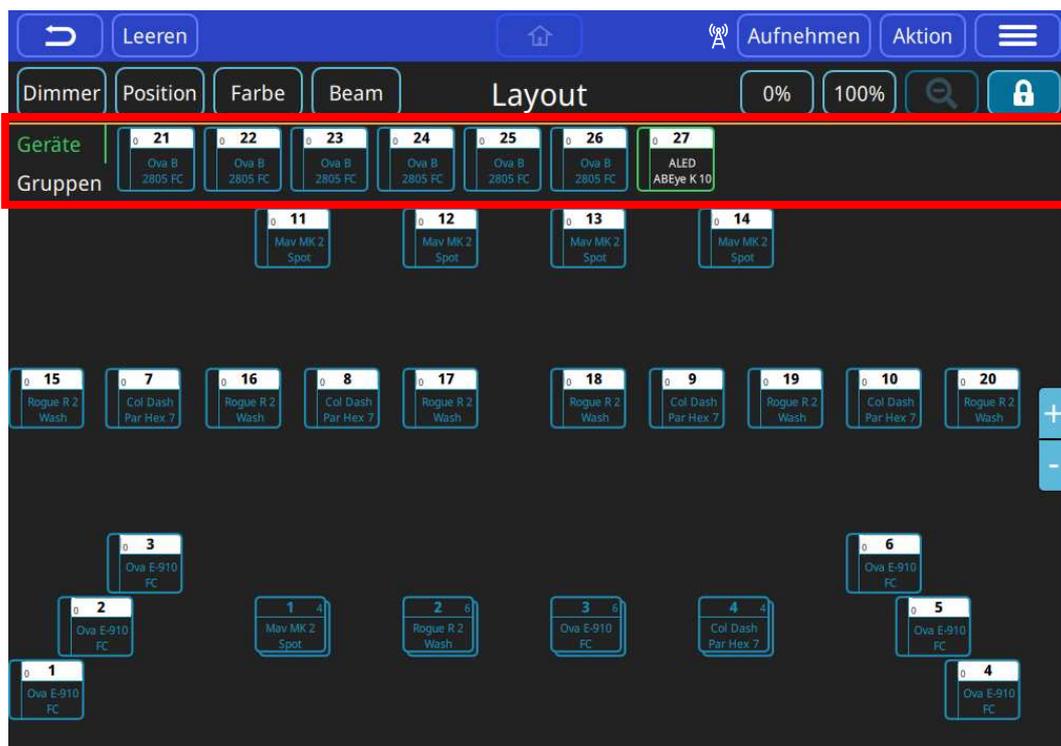


Hierdurch werden auch alle programmierten Cues und Effekte sowie das Patch und die Symbole im Layout Fenster für diese Geräte gelöscht.

Erstellen des Bühnenbildes ("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 des Layout-Fensters zwischen den beiden orangefarbenen 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  kann ein Raster eingeschaltet werden, um die Positionierung zu unterstützen.
- 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 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.



5. Geräte ansteuern

Mit QuickQ können Sie Geräte entweder 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 Auswahl nach einfachen Regeln an die Geräte aus:

Regel 1

Live- Geräte haben immer Vorrang vor aufgenommenen Cues. Live "erfasst" die vorgenommenen Änderungen. 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 werden Ihnen helfen um eine bessere Vorstellung davon zu bekommen, wie Ihre Programmierung angewendet wird.

Geräte live kontrollieren

Um Geräte live zu steuern, **wählen** wir 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 dann **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.

Geräten mit den Multifunktionsfadern im Fixture-Modus auswählen

Wenn Sie sich im Fixture-Modus befinden (drücken Sie **[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.
- Ausgewählte Geräte haben eine hellere LED oberhalb des Faders.
- Sie heben die Auswahl von Geräten oder Gerätebereichen durch eine erneute Auswahl auf.

Geräte mit den Multifunktionsfadern im Gruppen-Modus auswählen

Wenn sie sich im Gruppenmodus befinden (drücken Sie 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 Auswahl Taste 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 Faderns.

Geräte mit aufgezeichneten Cues steuern

Cues können Geräte steuern. Cues enthalten aufgezeichnete Parameterwerte (Dimmer, Position, Farbe, Beam) und Effekte. Cues können aufgezeichnet und 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 Fader-Pegel steuert die Intensität der Geräte zwischen Null und dem Maximum, welches im Cue aufgezeichnet wurde.

Die Auswahl Tasten 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 erfasst werden. Diese werden, wenn sie gerade in der Ausführung sind, erst dann nicht mehr ausgegeben, wenn Sie **Leeren** drücken.

Intensität steuern

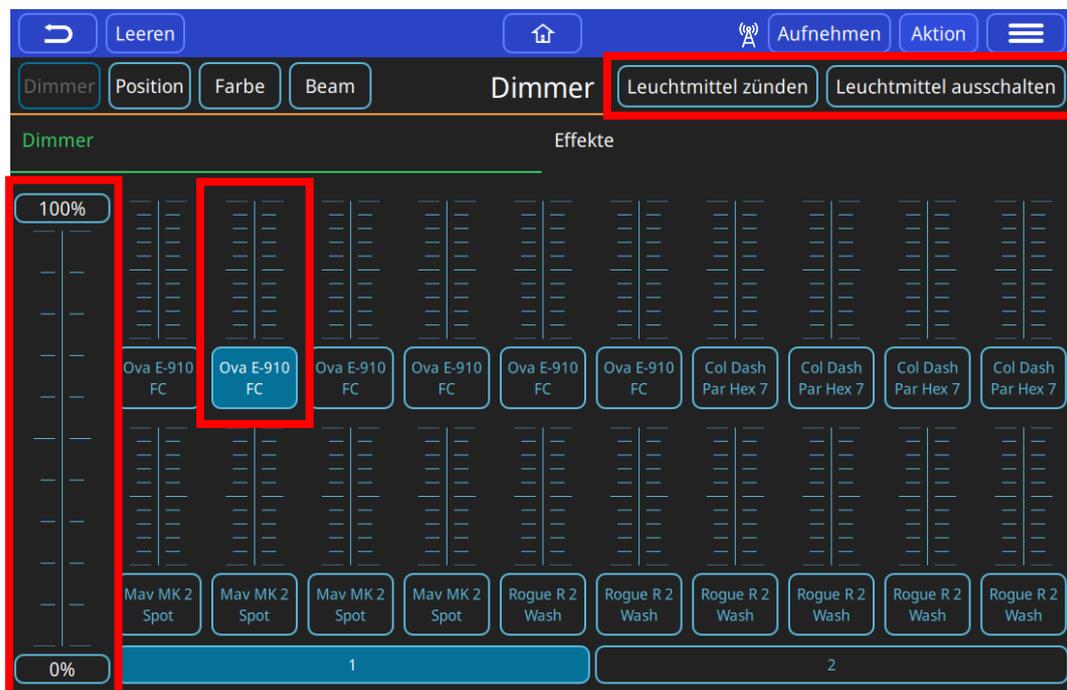
Die Intensität für ein ausgewähltes Gerät kann direkt über die Geräte- oder Gruppenfader, über das Intensitätsfenster oder über die 0% und 100% Schaltflächen des Layout-Fensters gesteuert werden.

Verwendung der Geräte-Fader

Wie wir gesehen haben, wird durch das Bewegen eines oder mehrerer Multifunktionsfader im Intensitätsmodus die Helligkeit auf einen bestimmten Wert eingestellt. Der Helligkeitswert einer ganzen Gruppe kann im Gruppenmodus eingestellt werden (drücken Sie hierzu: **[GRP]**).

Dimmer - Fenster

Die Intensität kann auch über das Fenster **Dimmer** gesteuert werden.



Der größere **Schieberegler** auf der linken Seite steuert alle aktuell ausgewählten Geräte. Sie können auch **einzelne Geräte** ansteuern, indem Sie diese in diesem Fenster auswählen.



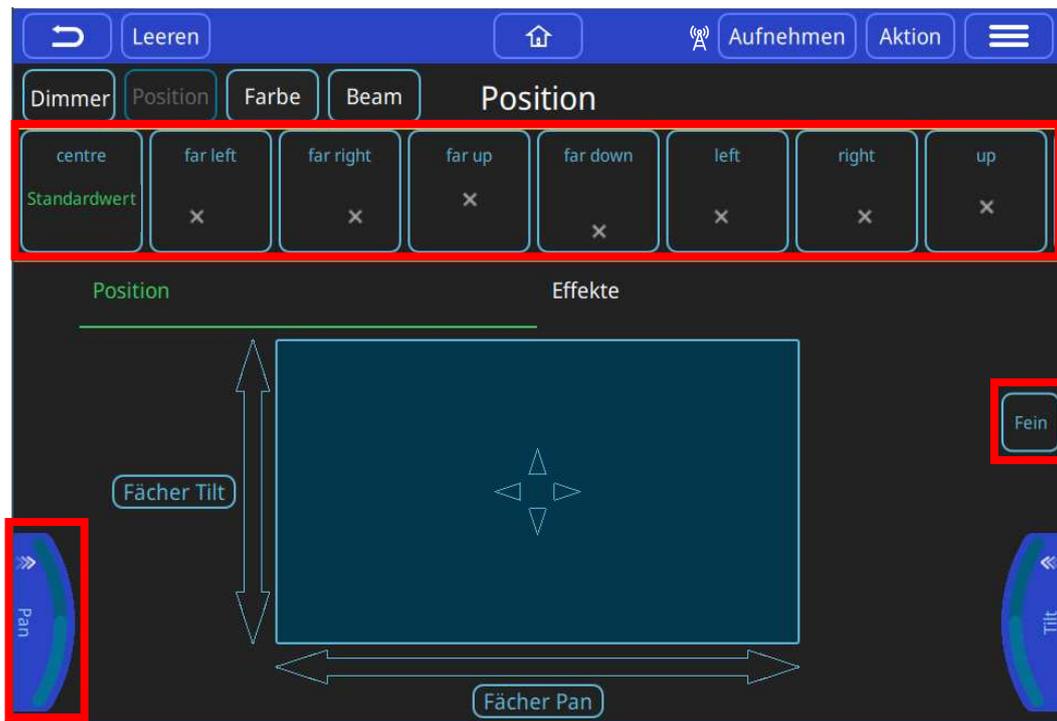
Unter Umständen wird ein Umbenennen Ihrer Geräte im Patch die Auswahl erleichtern.

Leuchtmittel ein- und ausschalten

Am oberen Rand dieses Fensters befinden sich Schaltflächen zum "Leuchtmittel Zünden" oder "Leuchtmittel Ausschalten" 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.

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 Positionssteuerung. .

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**
Fügen Sie eigene 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 diese Taste auf dem Bildschirm heraus, um Bereiche auszuwählen, oder verwenden Sie sie, wenn keine Encoder vorhanden sind (QQ10 oder Remote-App).
- **Trackpad** - oder wählen Sie Pfeile für die individuelle Pan- oder Tilt-Steuerung.
- **Effekte**
- **Feinsteuerung von Encodern**
Vergessen Sie nicht, diese Funktion nach Gebrauch wieder auszuschalten!

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**
Fügen Sie eigene 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, die mit anderen Steuerelementen vorgenommen werden, werden ebenfalls hier angezeigt.
- Erstellung von **Farbfolien** der Marken Lee, Rosco und Apollo.
- **Farbeffekte**
- **Fader** für die Farbsteuerung.

Farbmisch-Encoder - COL MIX



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

Wenn Sie zuerst den Encoder für die Sättigung **[Hue]** einstellen, können Sie mit dem Regler für den Farbton **[SAT]** (Saturation) vertiefen.

[DEF] & [SNAP] - Tasten

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

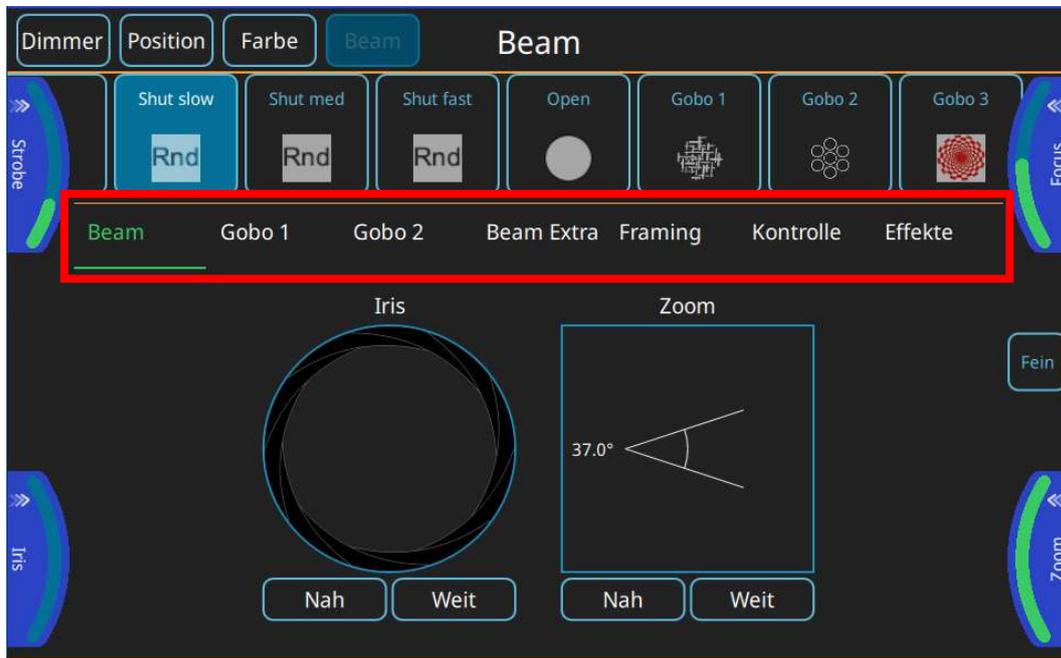
Mit der Taste **[DEF]** (Default – dt.: Standard) können Sie Ihre Farbmischung mit einem Tastendruck auf die Standardfarbe zurücksetzen. Die Standardfarbe ist normalerweise weiß. Sie können die Standardfarbe eines beliebigen Geräts ändern, indem Sie die neue Farbe einfach in der ersten Farbpalette mit dem Namen **Standardwert** im Farbfenster 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 Farbmischgeräte auswählen und die Taste **[SNAP]** drücken, um diese Farbe allen ausgewählten Geräten auf einmal zuzuweisen.

Beam - Fenster

- Gobos, Fokus, Zoom und andere Beam-Optionen

Dieses Fenster wird durch die Schaltfläche **Beam** geöffnet.



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

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**

Fügen Sie eigene 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 Funktionen auf die Standardwerte zurückzusetzen.

- **Beam Encoder**

Ziehen Sie diese Taste auf dem Bildschirm heraus, um Bereiche auszuwählen, oder verwenden Sie sie, wenn keine Encoder vorhanden sind (QuickQ10 oder Remote-App).

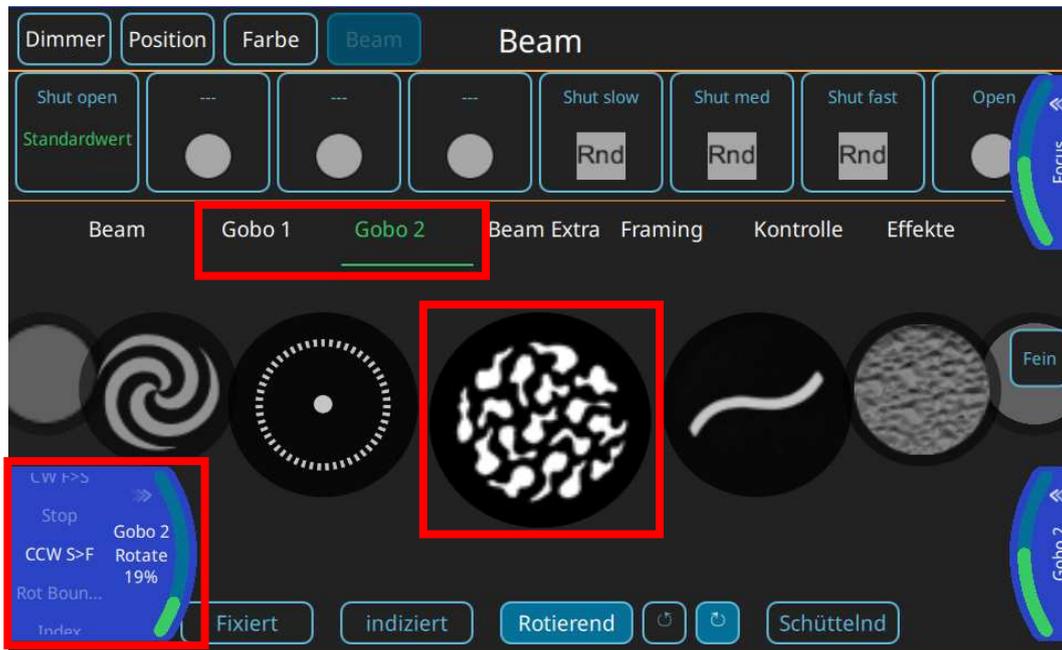
- Die **Iris** kann sowohl direkt am Fenster als auch mit den Encodern gesteuert werden.

- Der **Zoom** kann sowohl direkt im Fenster als auch mit den Encodern gesteuert werden.

- **Beam-Steuerungsseiten** - weitere Optionen und Effekte, darunter auch Gobos.

Steuerung von Gobos

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



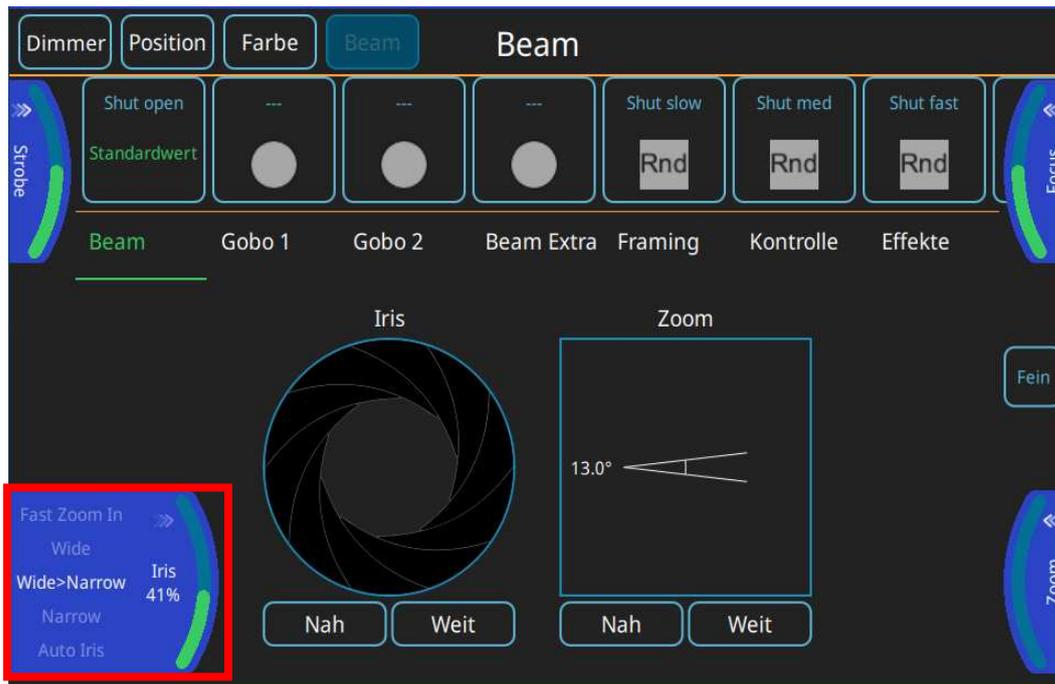
Wählen Sie zunächst ein oder mehrere Geräte aus, dann kann eine der Gobo-Steuerungsoptionen verwendet werden.

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

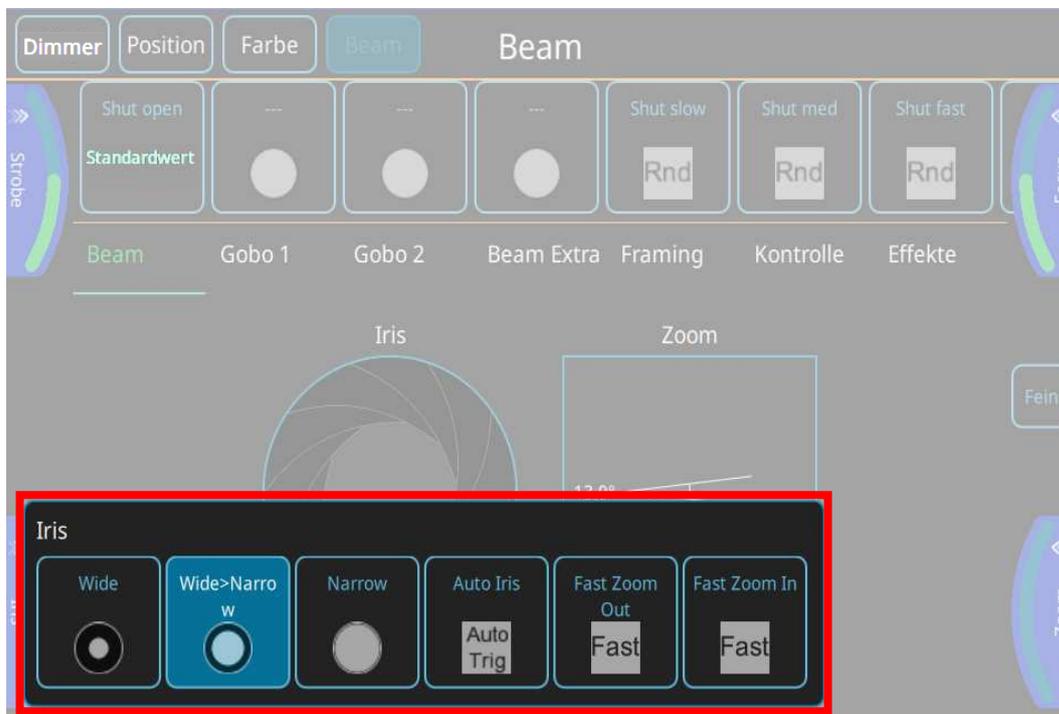
In diesem Fenster finden Sie folgende Möglichkeiten, Gobo Optionen auszuwählen und zu verändern:

- **Gobo-Paletten**
Fügen Sie eigene 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!

Virtuellen 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.



6. Elemente mit QuickQ aufnehmen

Aufnehmen einer Gruppe

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

Aufnehmen 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 Home-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 deren Position, Farbe oder Beam-Attribute.
- Um zB. eine Farbpalette aufzunehmen, wählen Sie das Farbfenster
- Tippen sie auf **Aufnehmen**
- Tippen sie auf **+** und geben Sie der 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, in dem die Palette verwendet wird, wirksam wird.

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 erste Palette 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 neuen Cue oder den nächsten Cue zu einem Playback aufzunehmen.

Sobald Sie einen Cue aufgenommen haben, sollten Sie **Leeren** antippen, 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. Die LEDs über leeren Fadern blinken 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 Drücken der Aufnahmetaste auswählen.

Cue-Listen

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

Aufnehmen eines Chases

Bei einem Chase wird jeder Cue nacheinander abgespielt. So nehmen Sie 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.

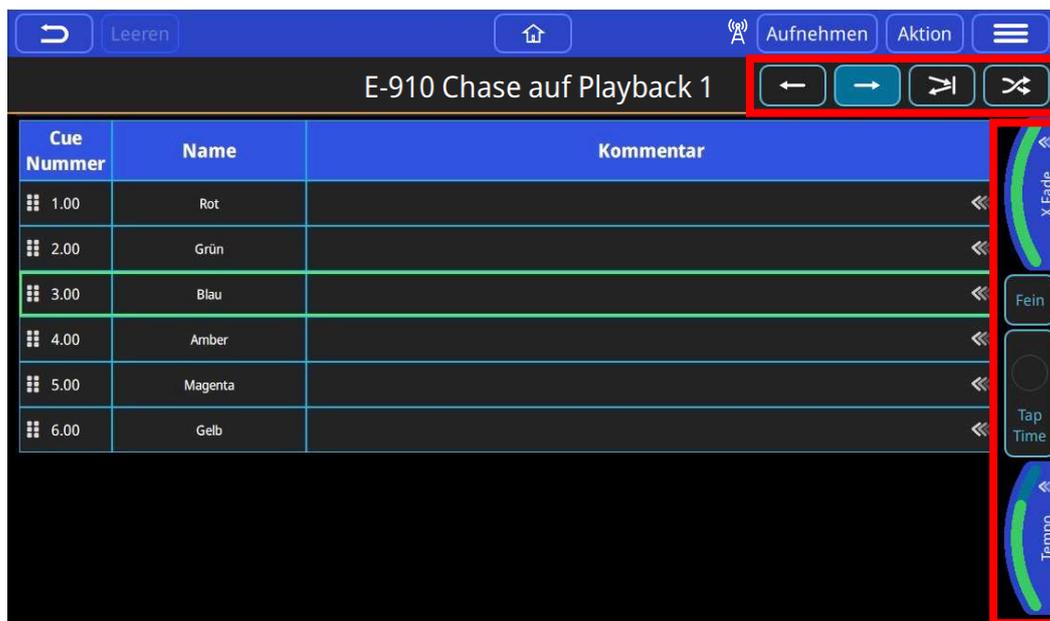
Abspielen eines Chases

Um ein Lauflicht 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 Speed - Tap Time, Tempo und X-Fade

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 auch "herausgezogen" werden und die Geschwindigkeit mit den Tasten auf der Registerkarte multipliziert oder geteilt werden.

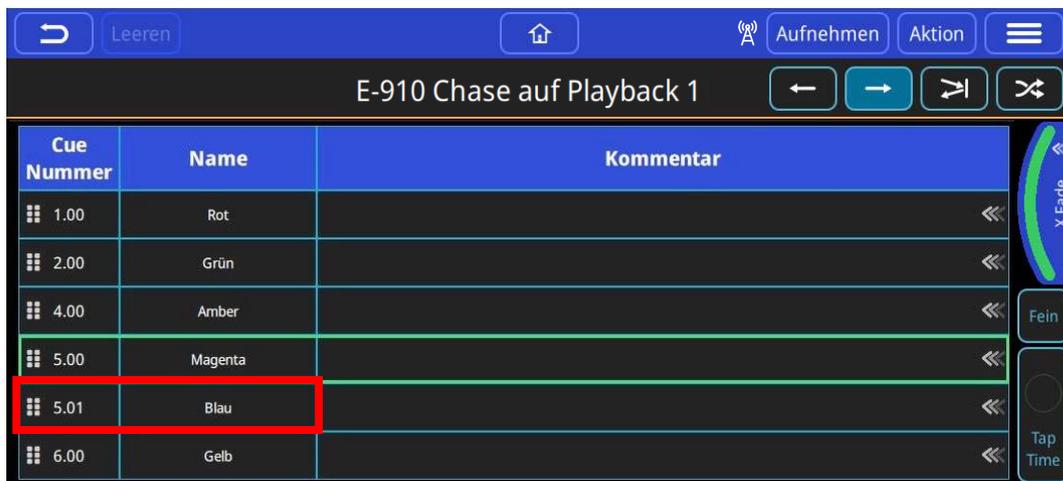
X-Fade

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

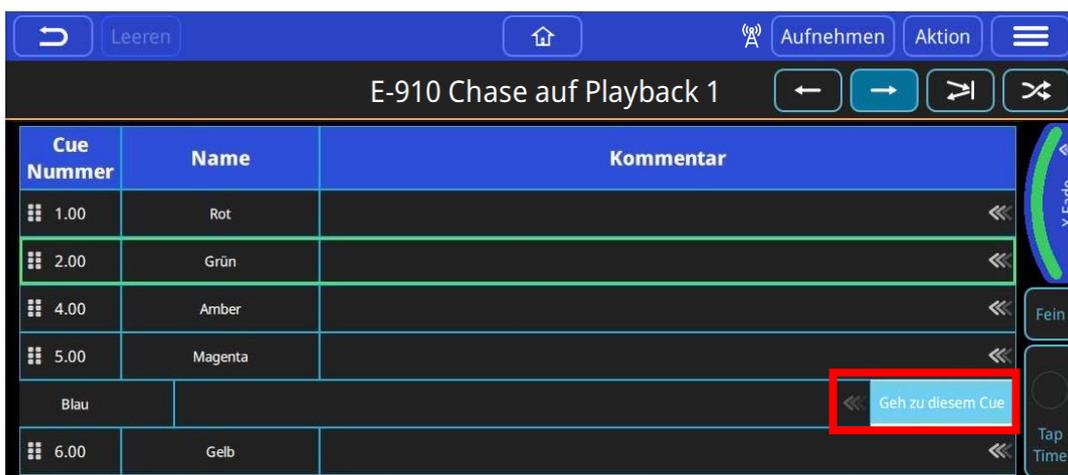
Fein - Feinsteuerung der Encoder-Aktionen

Neuordnung von Cues in einem Chase

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



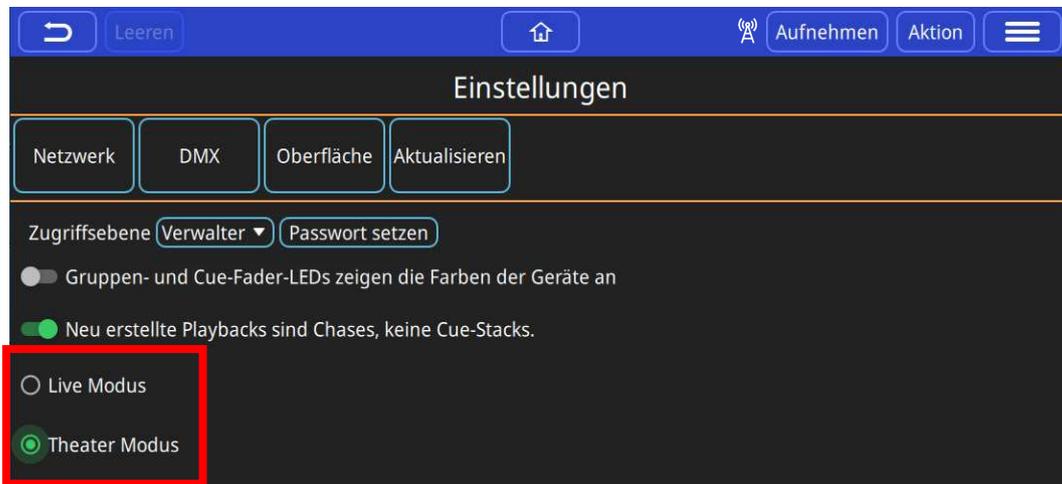
Während ein Chase läuft, ist es möglich, auf Wunsch zu einem bestimmten Cue zu springen. Ziehen Sie die Pfeilauswahl heraus und drücken Sie dann die Taste (**Geh zu diesem Cue**).



Aufnahmen 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 zwischen den einzelnen Cues (Standardwert: 3 Sek.). Aufeinanderfolgende Cues, die auf das Playback 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.

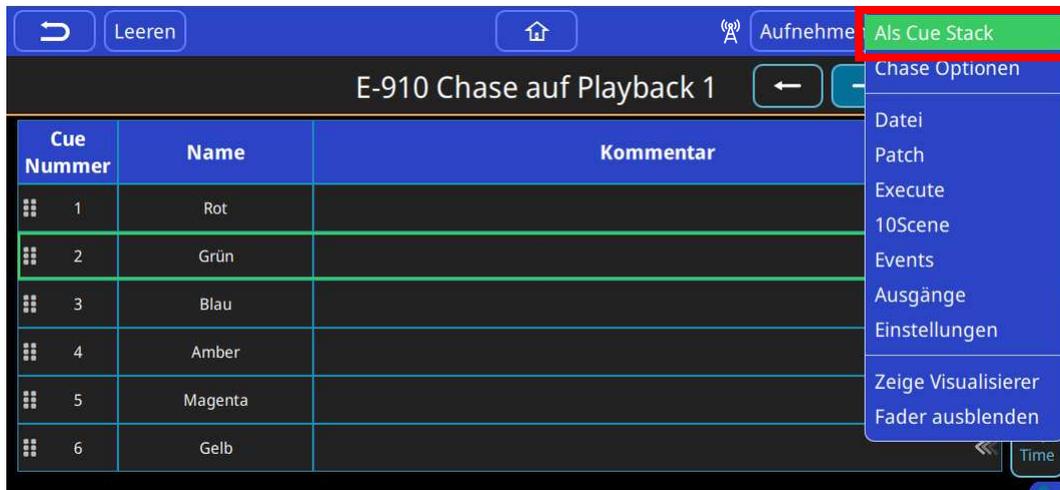


- Die Taste  unten rechts auf der Konsole wirkt im **Theater-Modus** nur auf Playback 1 und führt alle Fade-Timings aus, die den Cues auf Playback 1 zugewiesen wurden.
- Die Taste  unten rechts auf der Konsole funktioniert in dieser Konfiguration nicht.
- Der Button  im Cue-Stack-Fenster kann ebenfalls 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 Taste [Freigabe](#) 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 nicht das Playback freigibt, im Gegensatz zu anderen Cue-Stack oder Chase-Fadern.



Ändern eines Chases in einen Cue-Stack

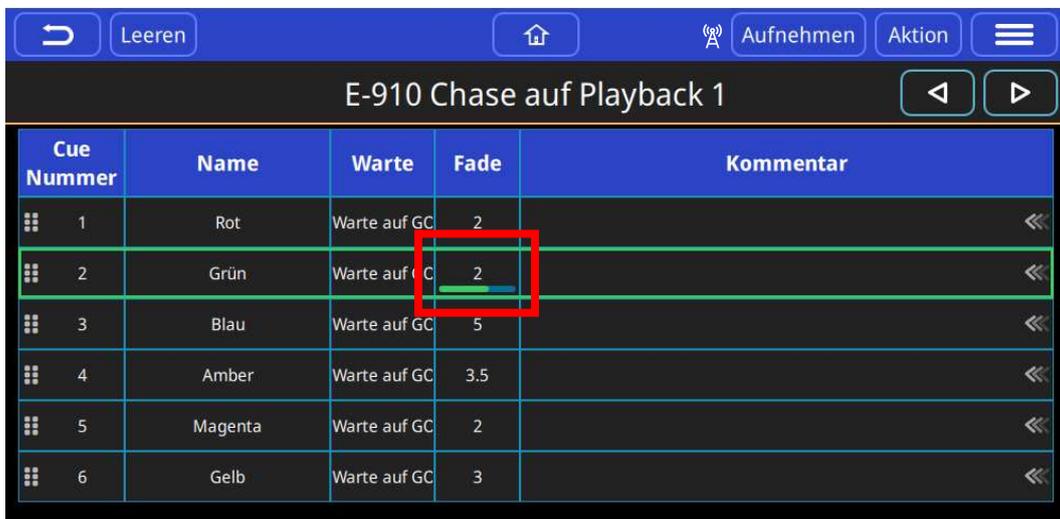
Wenn Sie sich nicht im **Theater-Modus**, sondern im **Live-Modus** befinden, wird durch die Aufnahme mehrerer Cues in einen Cue-Stack ein Chase erstellt. Um aus einem Chase einen Cue-Stack mit einzelnen Cues zu machen, wählen Sie im Hauptmenü die Option **Als Cue Stack**. Neu aufgezeichnete Cues führen nun zu einzelnen Cues mit einer Standardüberblendzeit von 3 Sekunden.



Abspielen eines Cue-Stacks

Wenn Sie ein Playback auswählen, indem Sie die Cue-Stack Vorschau 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-Name

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

Cue-Nummer

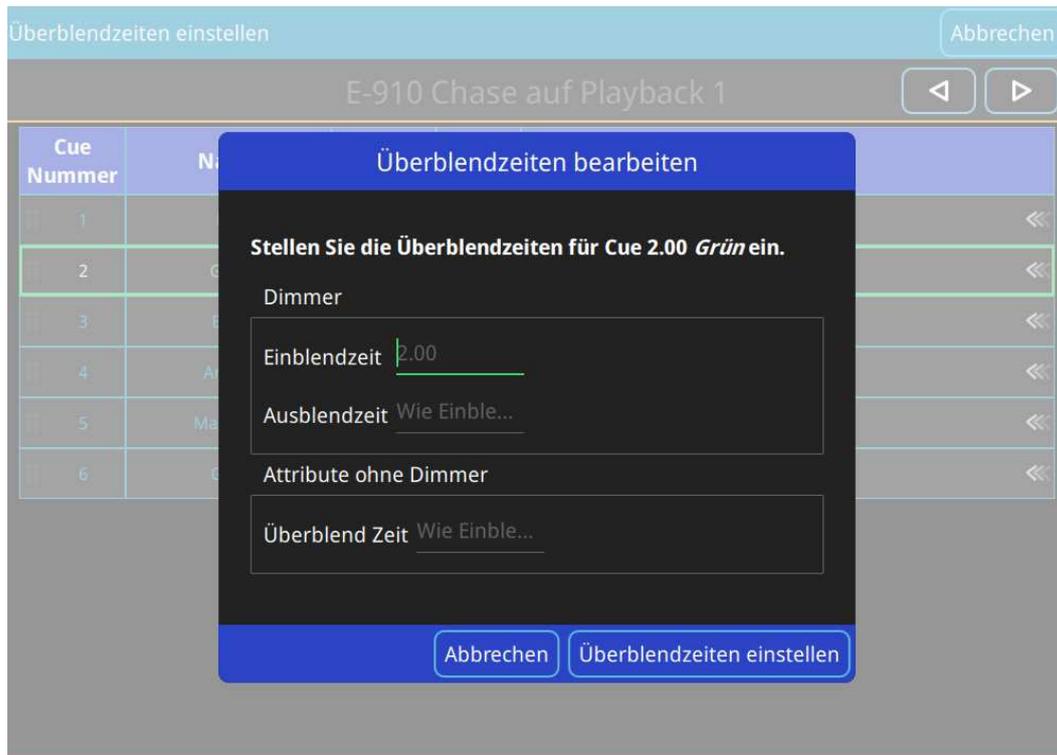
Sie wird automatisch zugewiesen, wenn der Cue aufgezeichnet wird, und kann durch Gedrückthalten oder Doppeltippen bearbeitet werden.

Kommentar

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

Cue-Überblendzeiten

Um Fade-In oder Fade-Out Zeiten eines Cue in einem Cue-Stack zu ändern, halten Sie die Fade-Zeit des Cue länger gedrückt oder tippen Sie doppelt auf sie.



Es kann die Einblendzeit der Intensität bearbeitet werden.

Die Intensitäts-Ausblendzeit ist gleich eingestellt wie die Fade-In Zeit. Dies kann geändert werden, um ein geteiltes Timing zu erhalten.

Die Einblendung von Nicht-Intensitätsattributen (Farbe, Beam, Position) wird genauso eingestellt wie die Fade-In-Zeit. Dies kann geändert werden, um ein modifiziertes Timing zu erreichen - zB. könnte 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 die Fade-Zeit des Cue länger gedrückt oder tippen Sie doppelt auf sie.

Warte auf GO

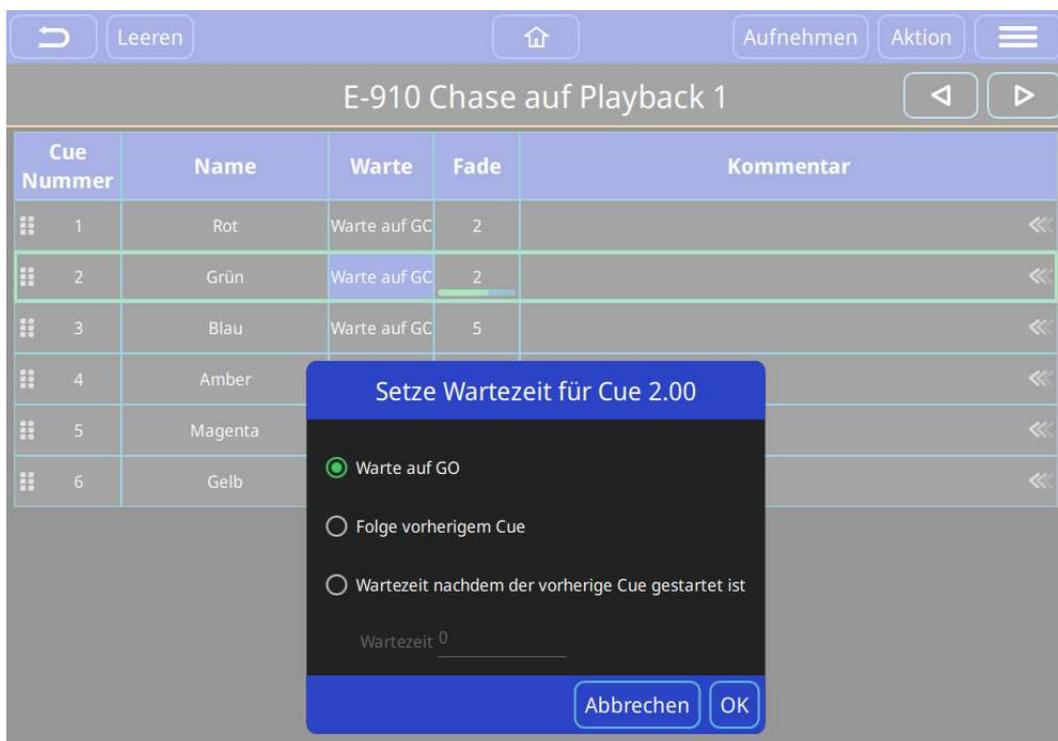
Die Cue hält nach Beendigung der Faderzeiten an und wartet, bis Sie die Taste erneut drücken.

Folge vorherigem Cue

Dieser Cue beginnt automatisch mit der Wiedergabe, unmittelbar nachdem der vorherige Cue beendet ist.

Wartezeit

Dieser Cue wird automatisch abgespielt, nachdem der vorherige Cue nach der hier eingestellten Wartezeit gestartet wurde.



Zu einem Cue gehen

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



7. Bearbeiten von Cues

Verschieben von Cues in einem Cue-Stack

Cues in einem Cue-Stack können neu sortiert und verschoben werden, indem Sie die **6 Punkte** direkt 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 entsprechend der Verschiebung neu nummeriert.

3	Blau	Warte auf GC	5	⏪
5	Magenta	Warte auf GC	2	⏪
4	Amber	Warte auf GC	3.5	⏪
6	Gelb	Warte auf GC	3	⏪

Einfügen eines Cue

Um einen neuen Cue einzufügen, drücken Sie **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 von Cues

Um einen Cue zu löschen, drücken Sie **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 Sie 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 auszugeben.
- Drücken Sie **Aufnehmen**.
- Wählen Sie **Optionen anzeigen**, falls erforderlich.
- Wählen Sie **Alles aufnehmen**.
- Wählen Sie eine der Cue-Aufnahmemethoden, um einen Cue hinzuzufügen oder einzufügen oder einen Cue zu ersetzen.

8. Effekte

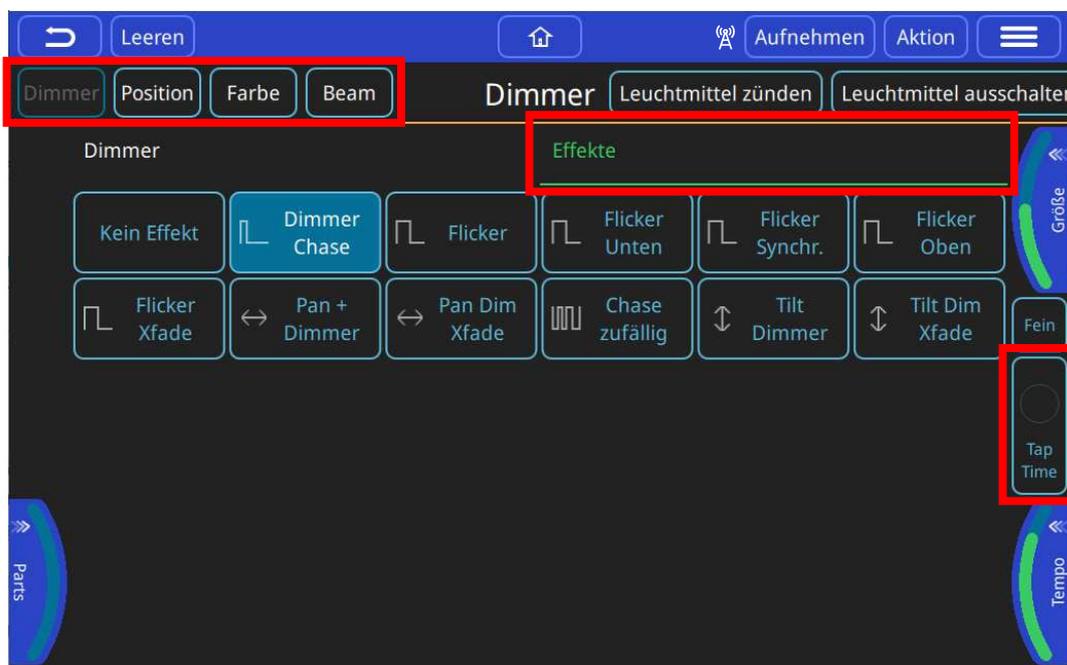
Einführung in die Effekte von QuickQ

QuickQ enthält für jeden Attributsatz auswählbare Effekte, die Sie unter der Kopfzeile **Effekte** oben rechts auf jeder Attributseite finden. Ein Effekt wendet eine "Form" auf ein bestimmtes Attribut an; diese Form kann in Größe und Geschwindigkeit gesteuert werden. Das Ändern der Größe bestimmt, wie weit sich das Attribut für jeden Teil des Effekts vom Originalwert entfernt.

Hinzufügen von Effekten zu Geräten

Um einen Effekt hinzuzufügen, wählen Sie zunächst die Geräte aus, auf die Sie den Effekt anwenden möchten, und dann das Attribut, der den Effekt enthalten soll – Dimmer, Position, Farbe oder Beam.

Als Nächstes können Sie die Effekt-Kopfzeile auf der linken Seite des Bildschirms auswählen.



QuickQ zeigt alle anwendbaren Effekte für diesen Attributtyp an; jeder Attributtyp hat seine eigenen einzigartigen Effekte. Sobald Sie sich auf der Registerkarte **Effekte** befinden, ändern sich die Encoder, um die Einstellungen für diese Effekte wiederzugeben; außerdem erscheint die Schaltfläche **[Tap Time]** am mittleren rechten Rand des Bildschirms.

Sobald Sie den Effekt ausgewählt haben, können Sie die Einstellungen für diesen Effekt mit den Encodern verändern.

Die Optionen sind:

Parts

ermöglicht die Aufteilung des Effekts in mehrere Geräte, zB. ergeben 2 Teile einen geraden / ungeraden Effekt.

Tempo

legt die Geschwindigkeit des Effekts von Anfang bis Ende fest und wird in BPM (Beats per Minute) angezeigt und 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 Dimmereffekt 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.



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.

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 aufgezeichnet werden.

Effekte auf Dimmer-Kanälen

Das Hinzufügen von Effekten zu Dimmerkanälen 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 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.

9. Execute Fenster

Das Execute-Fenster ist ein spezielles Fenster, mit dem Sie das Aussehen und die Bedienung der QuickQs anpassen können. Das Layout des Fensters ist in drei Größen veränderbar und bietet dem Benutzer ein Raster von Tasten, die mit Elementen wie Cues und Effekten belegt werden können.

Das Execute Fenster ist über die MagicQ Remote iOS- und Android-App zu bedienen und kann auch über 10Scene-Wandpanele angesteuert werden.

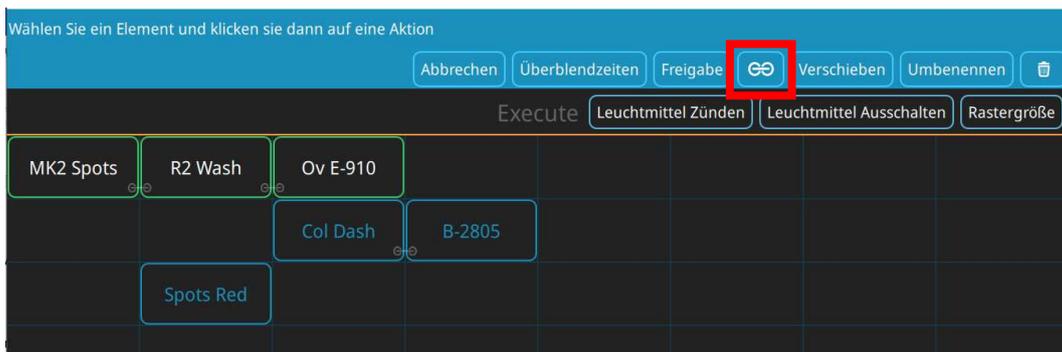
Um auf das Fenster zuzugreifen, tippen Sie auf die Menü-Schaltfläche  und wählen **Execute** .

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



Sie können selbst wählen, wo er die Elemente im Execute Fenster platzieren möchte. Erstellen Sie einfach Ihren Look oder Ihren Effekt, drücken Sie **Aufnehmen** und drücken Sie eine Kachel im Fenster.

Mit der Option "Link" können Sie durch Tippen auf eine Kachel diese Verlinkung aktivieren, oder die mit ihr verlinkten Kacheln deaktivieren.



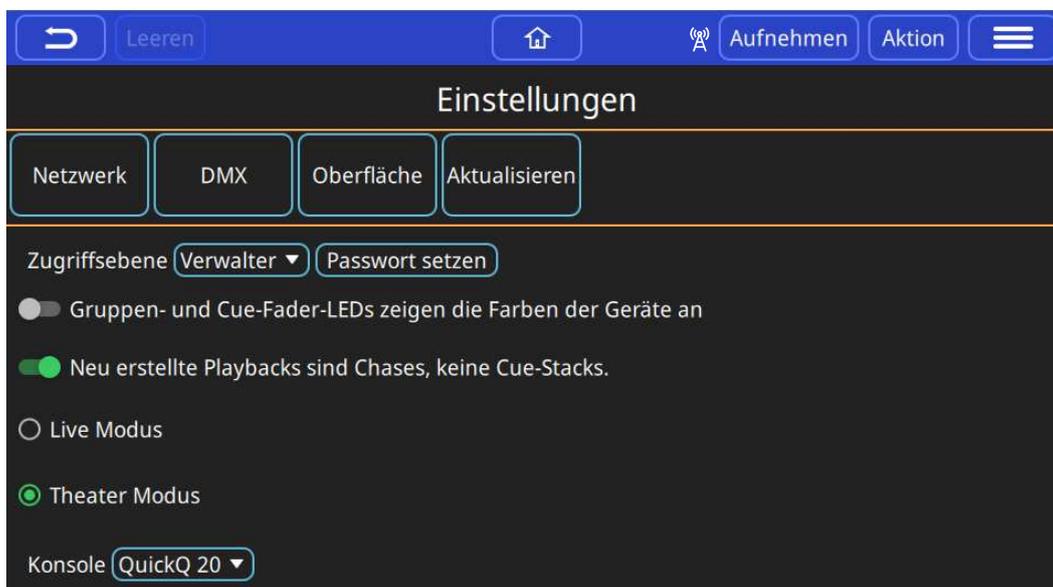
Um Kacheln zu verknüpfen, müssen sie horizontal direkt nebeneinander liegen. Verwenden Sie das Menü **Aktion** , um Kachelelemente zu verlinken oder die Verlinkung aufzuheben.



10. Einstellungen Fenster

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

Hier finden Sie Einstellungen, mit denen Sie das Standardverhalten der Konsole ändern 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. Tippen Sie doppelt auf das Playback-Fenster oberhalb eines Playback-Faders und führen dann die gewünschte Änderung durch.

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 auf Cue-Stacks voreingestellt, so dass der Benutzer die Cues nacheinander und mit individuellen Zeiten abspielen kann.

Der **Theater-Modus** ermöglicht auch die automatische **Move when dark** - Funktion und wandelt das Playback 2 in einen manuellen Crossfade-Fader um. 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 überblendet.

In der **QuickQ Designer Software** auf einem Computer finden Sie auch eine Einstellung, mit der Sie das Software-Layout ändern können, um die verschiedenen Konsolenmodelle anzeigen zu lassen.

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 nicht die Veränderung der DMX-Adressen oder der Einstellungen.
- **Verwalter**
Dies ist die Standardeinstellung und ermöglicht die vollständige Kontrolle über die Konsole, die DMX-Adressen und die Einstellungen.

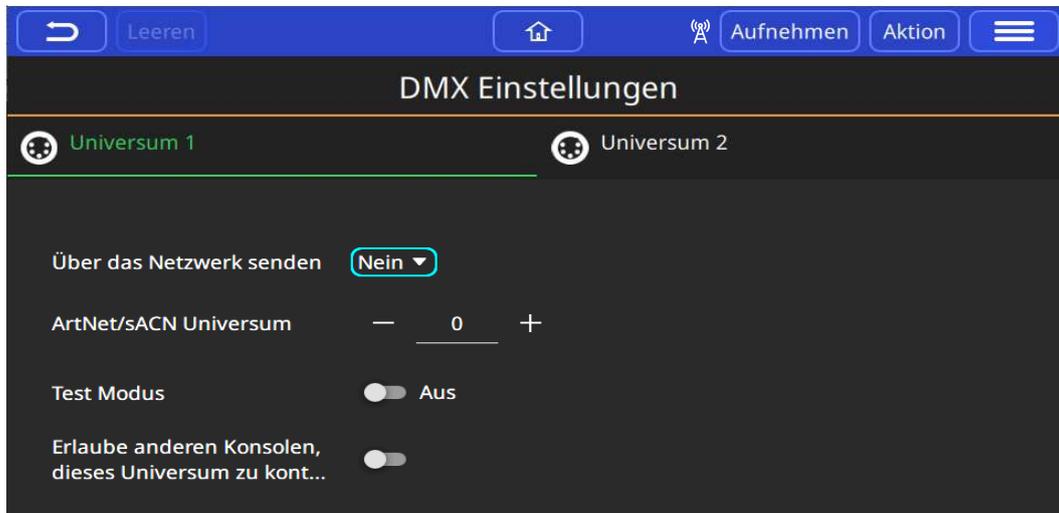
Die Zugriffsebenen **Operateur** und **Programmierer** können mit einem Kennwort geschützt werden, und die Kennwörter können im Fenster "Einstellungen" geändert werden. Die aktuelle Zugriffsebene und die Passwörter werden in der Show-Datei gespeichert.

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.

DMX-Einstellungen

Das Fenster **DMX Einstellungen** legt fest, wie das DMX-Signal von der Konsole für jedes Universum ausgegeben wird. Standardmäßig wird jedes Universum der Konsole an den entsprechenden DMX-Port auf der Konsolenrückseite ausgegeben.



- Über das Netzwerk senden**

Jedes DMX-Universum kann dupliziert und über den Netzwerkanschluss ausgegeben werden. Wählen Sie eine Universe-Registerkarte und dann das gewünschte Protokoll aus dem Dropdown-Menü **Über das Netzwerk senden** aus. Weisen Sie das Art-Net/sACN-Universum zu, auf dem gesendet werden soll.
- Test Modus**

Schalten Sie dies vorübergehend ein, um eine Rampen-Ausgabe auf allen 512 DMX-Kanälen zu senden, um die Verbindung zu Ihrer Scheinwerfern zu testen. Die Geräte müssen hierzu nicht gepatcht werden.
- Erlaube anderen Konsolen, dieses Universum zu kontrollieren**

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 den Ausgang einer anderen Konsole im Universum des Netzwerks erkennt. Das QuickQ Rack steuert die Beleuchtung, bis das Bühnenlichtpult eingeschaltet wird, und übernimmt die Steuerung auch automatisch, wenn das Bühnenlichtpult ausgeschaltet wird.

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** :

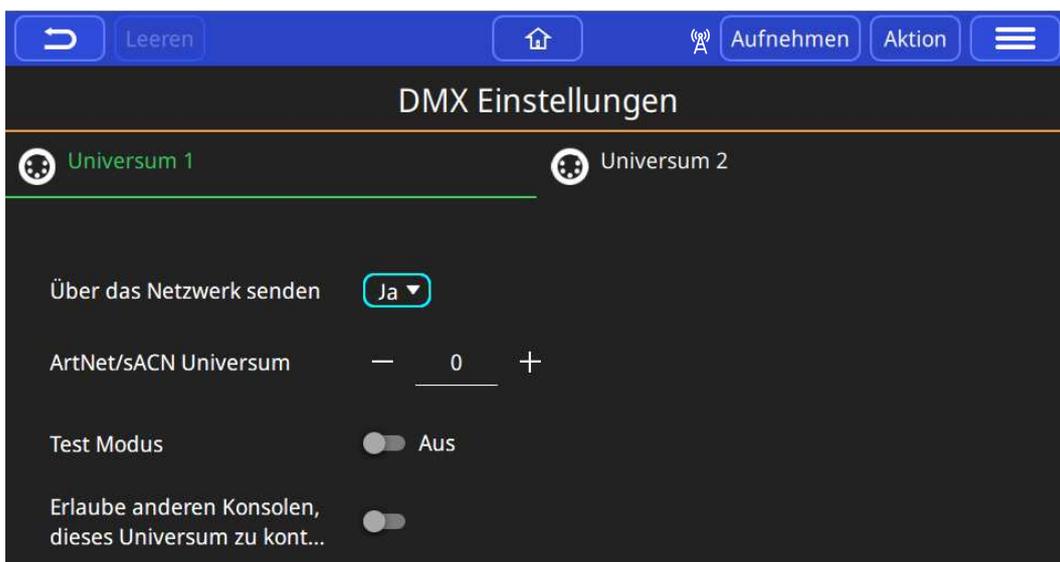


Verändern Sie die IP-Adresse und die Subnetzmaske nach ihren Wünschen.

Hinweis: 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. (zB. setzen Sie 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 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.

Netzwerk

Im Fenster **Netzwerk Einstellungen** können Benutzer sowohl eine kabelgebundene als auch eine drahtlose Netzwerkverbindung einrichten.

Unter der Registerkarte **Kabel** können Sie die IP-Adresse und die Subnetzmaske der Konsole festlegen. Diese können durch Drücken innerhalb der Textfelder und Eingabe der Werte über die Pop-up Tastatur angepasst werden.

Kabelgebundene Verbindung

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

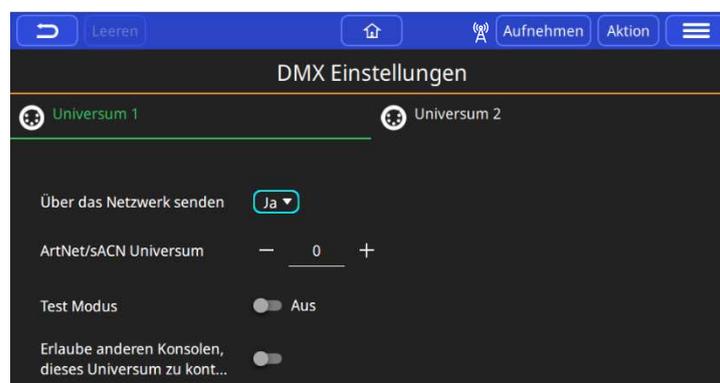


Verändern Sie die IP-Adresse und die Subnetzmaske nach ihren Wünschen.

Hinweis: 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. (zB. setzen Sie 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 dann die Startnummer des "ArtNet/sACN Universum". ArtNet Universen beginnen bei Universum 0. Wenn Ihr Netzwerknoten so eingestellt ist, dass er ArtNet Universum 0 empfängt, würde das Konsolenuniversum 1 auf dem ArtNet Universum 0 gesendet werden.

Drahtlose Verbindung

Die WiFi-Verbindung der Konsole wird verwendet, um Smartphones und Tablets mit der Konsole zu verbinden. **Die WiFi-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 WiFi bei QuickQ-Produkten deaktiviert. Um das WiFi auf Konsolen zu aktivieren, drücken Sie das WiFi-Symbol  oben auf dem QuickQ-Display und schalten dann das WiFi ein.

Bei QuickQ Rack-Systemen kann WiFi aktiviert werden, sobald das Gerät eingeschaltet ist, indem Sie die WiFi-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 WiFi verwendet werden). Die LEDs auf der Vorderseite blinken blau, um anzuzeigen, dass das WiFi eingeschaltet wurde, und rot, um anzuzeigen, dass das WiFi ausgeschaltet wurde.



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

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

Optionen der Benutzeroberfläche

Die Pult-Sprache wählen Sie im Menüpunkt **Oberfläche / Spracheinstellungen** aus:

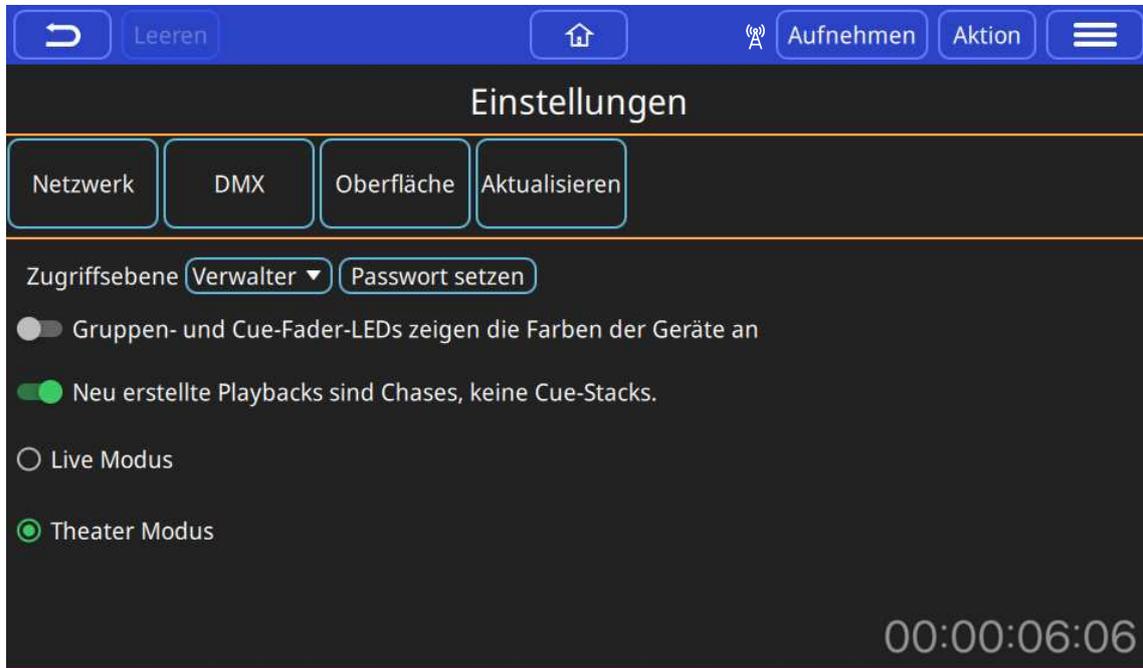
 > **Einstellungen** > **Oberfläche**. Wählen Sie die Sprache aus der Dropdown-Liste. QuickQ unterstützt neben Deutsch auch die Sprachen GB-Englisch, US-Englisch, Spanisch, Französisch, Rumänisch, Russisch und Niederländisch.

Update-Optionen

Im Update-Fenster ( > **Einstellungen** > **Update**) finden Sie Informationen über die aktuell installierte Softwareversion, Änderungshinweise und Copyright-Informationen, sowie Schaltflächen zum Aktualisieren der Konsolensoftware, zum Durchführen eines Hardwaretests der Konsole und zum Aufrufen der Startup-App, falls erforderlich.

11. MIDI-Noten und Timecode

Die QuickQ-Modelle 20, 30 und das Rack unterstützen die Eingabe von MIDI-Noten und MIDI-Timecode über den eingebauten MIDI-Port, so dass Benutzer die Playbacks fernsteuern können. Standardmäßig ist diese Funktion bei QuickQ aktiviert, so dass für die MIDI-Eingabe keine Einrichtung erforderlich ist: Schließen Sie ein 5-poliges MIDI-Kabel an den MIDI-Eingang auf der Rückseite an.



Das eingehende MIDI-Timecode-Signal kann im Einstellungsfenster angezeigt werden. Sobald eine Verbindung besteht, wird der aktuelle Timecode-Wert in der unteren linken Ecke angezeigt.

Wenn Timecode-Werte von der Konsole gelesen werden, kann der MIDI-Timecode für einzelne Cue-Stacks aktiviert werden, indem Sie die Menütaste  drücken, **Cue Stack Optionen** auswählen und **"MIDI-Timecode benutzen"** aktivieren. Nach der Aktivierung können Timecode-Werte in das Wartefeld eingefügt werden, indem Sie auf die Zelle doppelt tippen. Der Cue wartet nun darauf, die definierte Zeit zu lesen, damit er aktiviert wird.

MIDI-Noten sind in QuickQ voreingestellt, wobei die Playbacks 1-10 auf die MIDI-Noten 60 bis 69 reagieren. Senden Sie einfach ein Note-On-Signal zum Starten und ein Note-Off-Signal zum Freigeben jedes Playbacks. Die Midi-Velocity wird verwendet, um den Wiedergabepegel beim Senden der Note-On/Off-Befehle einzustellen.

Ab QuickQ Version 6 ist es möglich, auch die Tasten **[GO]** und **[Pause]** für jedes der 10 Playbacks zu steuern. Eine Note, die bei Note 72 bis 81 beginnt, steuert die **[GO]**-Taste, eine Oktave nach oben, beginnend bei Note 84 bis 93, steuert die **[Pause]**-Tasten für die Playbacks 1-10.

Die entsprechende MIDI-Note eines jeden Playbacks finden Sie im Menüpunkt **Chase Optionen**. Um dieses anzuzeigen, öffnen Sie das Chase, indem Sie entweder das Display über dem Playback-Fader gedrückt halten oder doppelt darauf tippen. Sobald es geöffnet ist, rufen Sie die Chase-Optionen mit  > **Chase Optionen** auf.

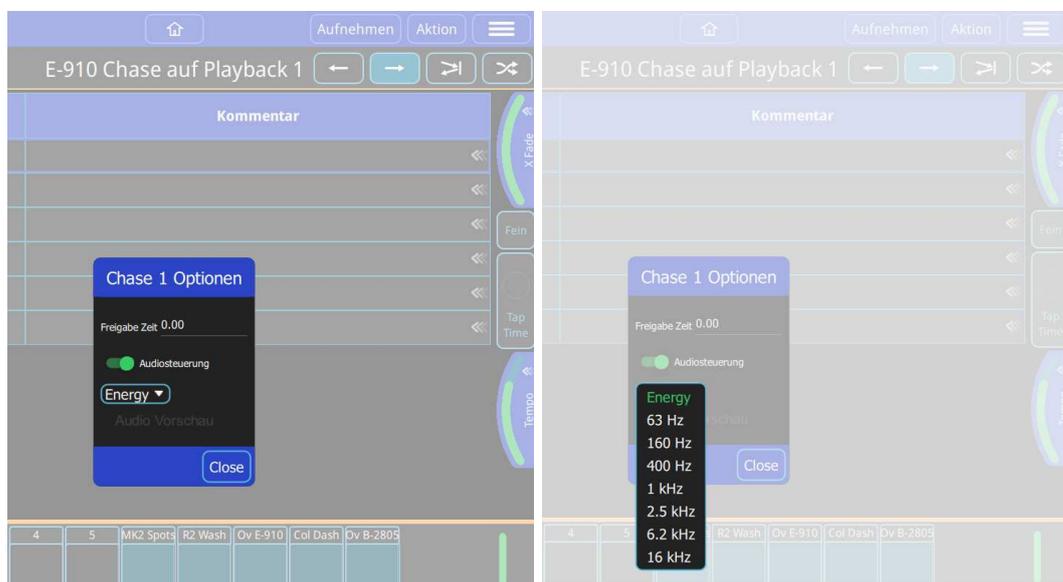
12. Audio-Eingang

Der Audioeingang kann bei QuickQ Konsolen zur einfachen "Sound to Light" Steuerung verwendet werden, um die BPM von Lauflichtern im Takt der Musik einzustellen. Audio wird über die 3,5 mm Klinkenbuchse auf der Rückseite mit der Bezeichnung "Audio In" in die Konsole eingespeist.

Um den Ton für einen Chase zu aktivieren, öffnen Sie das Playback-Fenster für Chases, indem Sie entweder das entsprechende Display über dem Playback-Fader gedrückt halten oder doppelt darauf tippen. Rufen Sie von hier aus die Chase-Optionen über die Menütaste auf.



Aktivieren Sie im Fenster "Chase-Optionen" die Option "Sound to Light" für dieses Chase. Stellen Sie die Option "Energie" ein, um nach bestimmten Audiofrequenzen zu suchen. Wenn diese Option auf "Energie" belassen wird, wird das gesamte Frequenzspektrum berücksichtigt.



13. 10Scene Fenster und 10Scene Wandpanel

Die **10Scene-Steuerung** schafft eine einfache und schnelle Architektursteuerung.

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 10Scene-Wandpanels unterstützen, die entweder über direkte Steckplätze am Rack oder über Gateways angeschlossen werden. Es können maximal zehn Gateways an ein QuickQ-System angeschlossen werden.

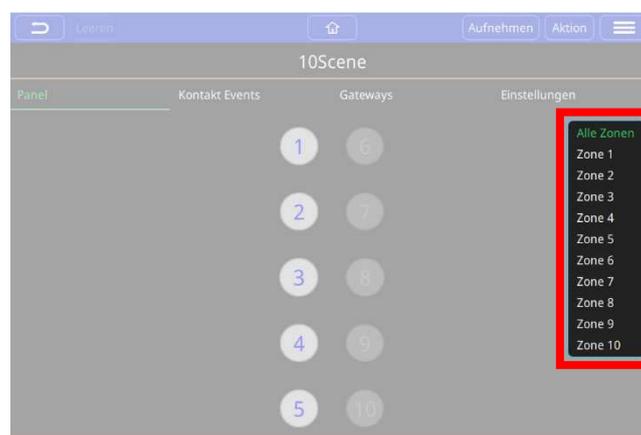
Um auf das QuickQ-Einstellungsfenster zuzugreifen, tippen Sie auf  und wählen **10Scene** .

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

10Scene-Schaltflächen können verwendet werden, um entweder die ersten 10 Execute-Schaltflächen auf der Execute-Seite, die 10 Playbacks oder über Zonen die Execute-Schaltflächen in Zonen an- und ausschalten.

Bedienfeld

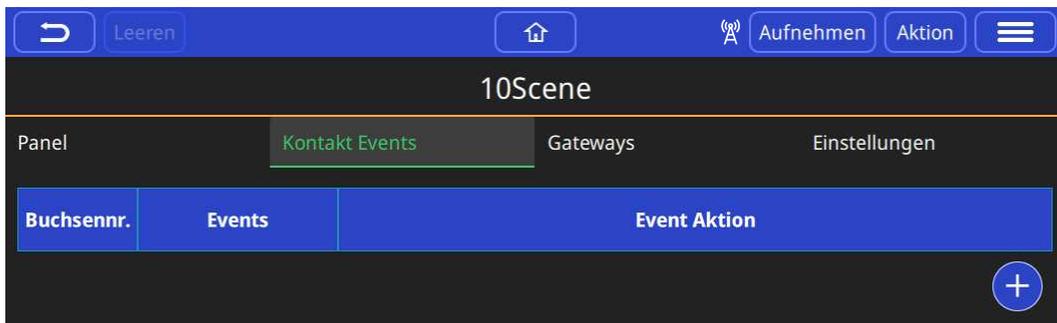
Das 10Scene-Fenster ahmt ein 10Scene-Wandpanel nach und steuert eine der 10 Zonen oder alle.



Die 10Scene-Panel-Ansicht kann jede der 10 Zonen steuern, die QuickQ unterstützt, indem Sie das Dropdown-Menü oben rechts im Panel verwenden.

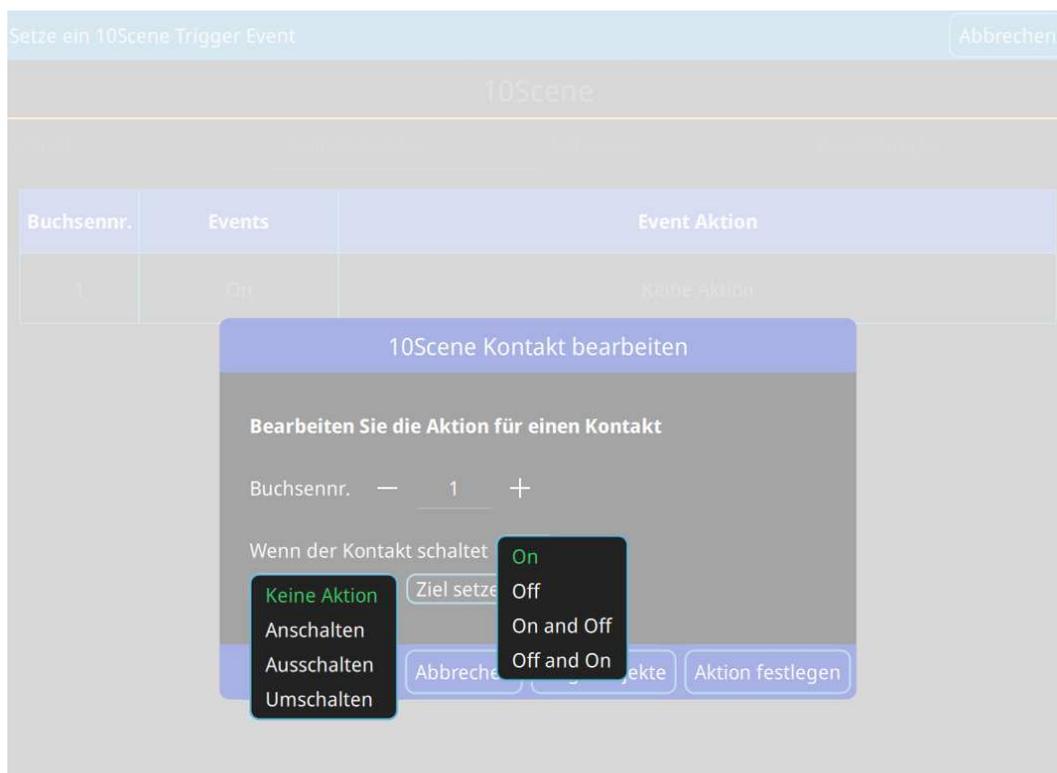
Kontakt-Events

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



Mit **+** fügen Sie ein Kontakt-Event hinzu. Wählen Sie die Buchsennummer (10Scene-Panels 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 Ausführungs- oder Wiedergabeelement auszuwählen, das bei Empfang des Kontaktereignisses ausgeführt werden soll.



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

Gateways

SnakeSys Gateway-Schnittstellen werden verwendet, um 10Scene-Wandpanele mit einer QuickQ-Konsole oder zusätzliche 10Scene-Wandpanele mit dem QuickQ Rack zu verbinden. Jedes Gateway hat zwei 10Scene-Buchsen zum Anschluss von bis zu zwanzig 10Scene-Wandpanele (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 "**Gateways aktivieren**" aktiviert werden, damit die Gateways funktionieren.

Einstellungen

QuickQ bietet vier Betriebsmodi für 10Scene-Panel:

- 10Scene schaltet die Playbacks 1-10 ein und aus, in diesem Modus schalten die 10Scene-Wandtafeln die auf der rechten Seite der Konsole aufgezeichneten Playbacks ein und aus, diese können entweder ein Cue oder ein Chase sein.
- 10Scene schaltet die Executes 1-10 ein und aus, in diesem Modus schalten 10Scene Wandtafeln die ersten 10 im Execute Fenster aufgezeichneten Execute Cues ein und aus.
- 10Scene-Steuerungen werden in von Gruppen festgelegten Zonen ausgeführt.
- 10Scene-Steuerungen werden in Reihen ausgeführt.

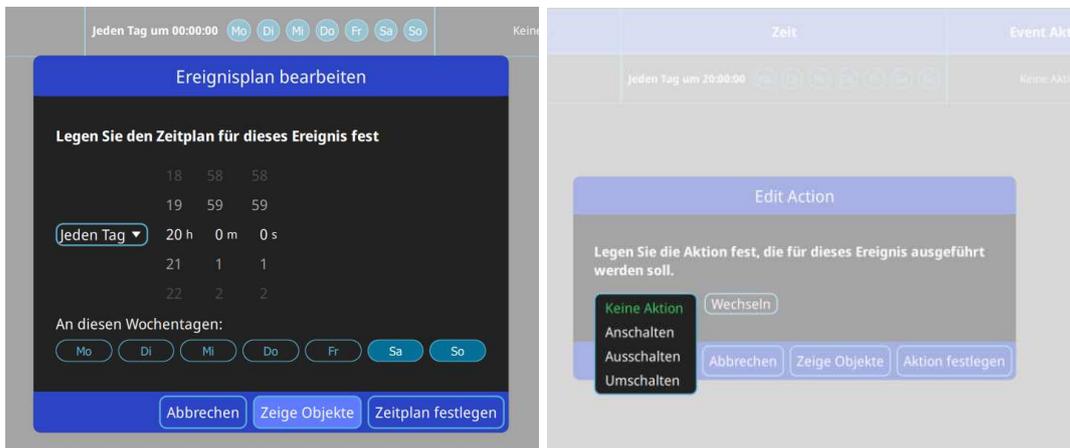
QuickQ unterstützt bis zu 10 Zonen.

Wählen Sie die gewünschte Option auf der Registerkarte "10Scene Fenster Einstellungen".

14. Events - Fenster

Auf der Seite **Events** 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 Sie 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.



Nach erfolgter Einstellung wird im nächsten Fenster gefragt, welche Aktion ausgeführt werden soll, wenn das gewünschte Zeitintervall eintritt. 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 blaue 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.

Name	Zeit	Event Aktion
Außenlicht an	Jede Stunde bei 0m 0s       	Einschalten Executeobjekt 36 Außenlicht
Außenlicht aus	Jede Stunde bei 45m 0s       	Ausschalten Executeobjekt 36 Außenlicht

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

15. 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.

Unterstützte Open Sound Control-Befehle sind:

Tabelle 1. Unterstützte OSC Befehle

Command	Arguments	OSC Action
/pb/<playback>	float between 0.0 and 1.0 or int between 0 and 100	Set playback fader level
/pb/<playback>/go	(optional) non-zero value	Go on playback
/pb/<playback>/flash	0 sets to 0% non-zero sets to 100%	Set playback level to 100%
/pb/<playback>/pause	(optional) non-zero value	Pause playback
/pb/<playback>/release	(optional) non-zero value	Release playback
/pb/<playback>/<cue>	(optional) non-zero value	Jump to cue
/10Scene/<item>/<zone> /10Scene/<item>	(optional) one of following <i>no arguments</i> - activate button 0- release button 1- activate button	Control 10Scene buttons
/feedback/off	None	Turns feedback off
/feedback/pb /feedback/exec /feedback/pb+exec	None	Turns feedback on and transmits state of playbacks and executes

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



OSC ist ein nachrichtenbasiertes Netzwerkprotokoll, das hauptsächlich für die Echtzeitverarbeitung von Sound über Netze und Multimedia-Installationen verwendet wird. Steuersignale können von Hardware (zB. MIDI-Keyboard) oder Software (zB. Processing, Vvvv, Csound, Max/MSP, Pure Data, SuperCollider, Chuck, EyesWeb) erzeugt und dann via OSC in Form von sog. Nachrichten (OSC-Messages), die wiederum in Bündel (OSC-Bundles) verpackt werden, an eine Schnittstelle weitergegeben werden und so eine Ausgabe steuern.

16. 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** eingeschaltet 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.

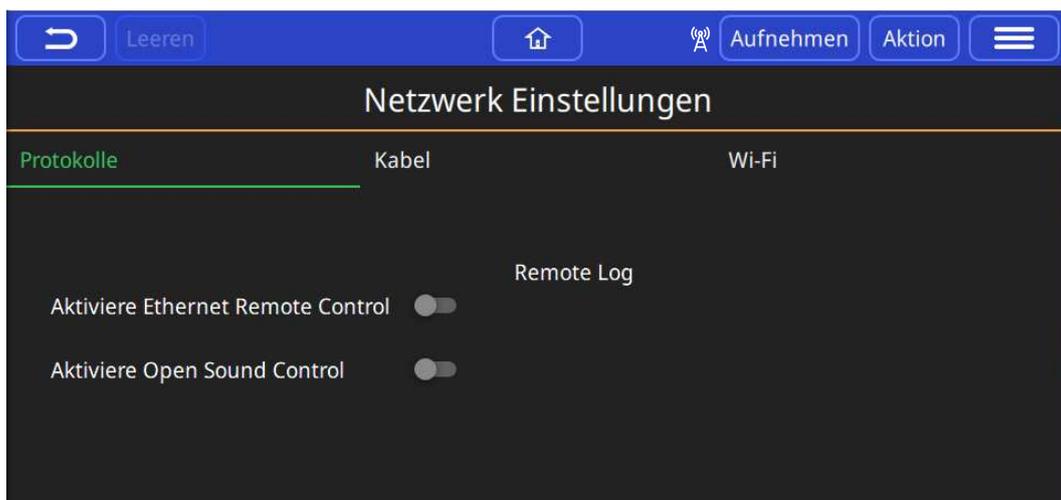
Die unterstützten Befehle sind:

- A : Playback aktivieren
- R : Playback freigeben
- T : Aktiviere Playback bei 100%
- U : Playback bei 0% entbinden
- X : Umschalten der 10Scene-Taste

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



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



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

Vorgehensweise bei der Aktualisierung

- Laden Sie die neueste QuickQ Konsolensoftware von <http://chamsysquickq.com/> 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:  >  > .
- Wählen Sie **Software aktualisieren**.
- Wählen Sie die .cdq-Installationsdatei an und führen diese aus.
- Die Software wird vom USB-Stick kopiert (dauert 10 Sekunden oder mehr) und danach wird QuickQ automatisch mit der neuen Software neu gestartet.

Wenn die Installation einmal begonnen hat, kann sie nicht gestoppt werden. Die Software wird neu gestartet, sobald die Installation erfolgreich abgeschlossen ist. Dies kann auch über die Remote-App erfolgen, aber der USB-Stick mit der neuen .cdq-Datei sollte dabei in der Konsole eingesteckt bleiben.

18. 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.

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.

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 kann.

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

QuickQ verfügt über 4 Attributkategorien, mit denen Geräte beschrieben und gesteuert werden. Helligkeit, Farbe, Position und Beam. Beam beinhaltet viele Funktionen, die nicht in den drei anderen enthalten sind, zum Beispiel Shutter, Prisma und Goboräder.

Chase

Eine automatisierte Folge von Cues, die nacheinander aufgenommen 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

Ein oder mehrere Cues, die entweder nacheinander durch Drücken der Go-Taste oder automatisch nacheinander in einem Chase (Lauflicht) abgerufen werden.

cw – ccw

Beschreibt die Drehrichtung eines Gobo oder Prisma. Dabei bedeutet „cw“ – „clockwise“ – also in Uhrzeigerrichtung und „ccw“ – „contra clockwise“ gegen die Uhrzeigerrichtung.

DMX oder DMX512

Ist ein Akronym für „Digital Multiplex“ und ein Standard für digitale Kommunikationsnetze, die üblicherweise zur Steuerung von Bühnenbeleuchtung und Effekten verwendet werden. Es können DMX-Daten sowohl direkt über DMX-Kabel als auch über ein Netzwerk übertragen werden. QuickQ hat Anschlüsse für beide Varianten.

DMX-Kanäle

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

DMX-Startadresse

Jedes Gerät hat eine eigene DMX- Startadresse, die für jedes Gerät in einem einzelnen DMX-Universum unterschiedlich ist.

DMX-Universum

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

Fade Time

Die Zeit, die benötigt wird, um einen Cue abzuspielen. Ein- und Ausblendzeiten können gleich oder verschieden sein.

Fixture

Ein Fixture ist der Gerätenamenname, den die Konsole zur Steuerung dieses Geräts verwendet (zB. ExpoLite SL 300 SPOT). Jedes Fixture hat seine eigene Nummer. Ein Fixture kann ein von einem Dimmer gesteuerter Scheinwerfer, eine LED, ein Moving Light oder ein beliebiges Gerät, das über DMX gesteuert wird, 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.

Gruppe

Eine Sammlung von mehr als einem Gerät. Hierbei kann es eine Sammlung desselben Typs und Fixture-Modus sein oder aber auch eine Sammlung aller Geräte einer Gelfarbe (z.B. LEE) sein.

Head

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

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 einen Cue weiterhin aktiviert. Deshalb sollte man immer "Leeren" antippen, bevor ein neues Lichtbild erstellt wird.

MIDI

MIDI ist eine Abkürzung für Musical Instrument Digital Interface. Es ist eine Möglichkeit, Geräte anzuschließen, die Töne erzeugen und steuern. Es kann 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 mit den drei Modustasten, die sich auf der Konsole über den COL MIX-Encodern befinden, oder unten links auf dem Touchscreen in einem von drei Modi betrieben 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 in diesem Modus 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 Paletteneintrag 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 Paletteneintrag gespeichert wurde, benutzt.

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

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.

Sequenz

Ein anderer Begriff für Cue-Stacks.

Visualisierer

Software, die eine 3D-Visualisierung der in einer Lichtshow verwendeten Geräte zeigt. Dies kann verwendet werden um Shows zu programmieren, ohne ein physisches Lichttrigg zu installieren.

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.

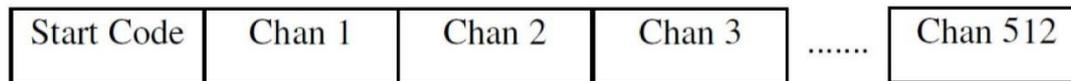
Theater-Style-Cue-Stack

Eine nummerierte Sequenz von Cues in einem Cue-Stack, die normalerweise in derselben Reihenfolge nacheinander ausgeführt werden und mit einer Fade-Time (Überblendzeit) ein- und ausgeblendet werden.

Anhang A: 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 über ein 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 werkseitig normalerweise auf 10.x.x.x eingestellt.

Anhang B: FCC Teil 15 Hinweis

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

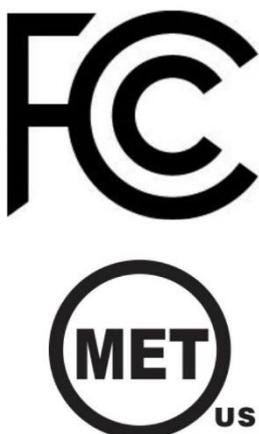
- (1) Dieses Gerät darf keine schädlichen Interferenzen verursachen; und
- (2) Dieses Gerät muss alle empfangenen Interferenzen akzeptieren, einschließlich Interferenzen, die einen unerwünschten Betrieb verursachen können.

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 jedoch 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- / Fernsichttechniker 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.



Anhang C: Technische Daten

	QuickQ 10	QuickQ 20	QuickQ 30	QuickQ Rack
<u>Benutzeroberfläche</u>				
Touch Screen	9.7"	9.7"	9.7"	N/A
Maximale Kanäle	512	1024	2048	2048
Unterstützte Geräte Typen	LEDs und Dimmer	LEDs und Dimmer und Moving Lights	LEDs und Dimmer und Moving Lights	LEDs und Dimmer und Moving Lights
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
<u>Anschlüsse</u>				
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
<u>DMX - Ausgabe</u>				
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
<u>MIDI & OSC</u>				
OSC	Y	Y	Y	Y
MIDI	Y	Y	Y	Y
MIDI Timecode Support	N	Y	Y	Y
<u>Maße und Gewicht</u>				
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 Netzteil	Extern 12 V 2 A	Extern 12 V 2 A	Extern 12 V 2 A	Eingebautes
Geräte Code	100-710	100-720	100-730	100-701

Anhang D: 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.

Anhang E: QuickQ-Garantiezerifikat

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.

