

ChamSys

QuickQ 10, QuickQ 20 en
QuickQ 30 Console
en QuickQ Rack

Installatie, software handleiding
en garantie certificaat

Editie nota's

De QuickQ gebruikershandleiding bevat een beschrijving, veiligheidsmaatregelen, installatie, programmatie, bediening en onderhoudsinstructies voor de QuickQ-serie console en rack-mount producten vanaf de datum van uitgave van deze editie.

ChamSys streeft er voortdurend naar om de krachtigste en stabielste software aan te bieden voor al onze verlichtingsconsoles. Daarom verbeteren we de software voortdurend voor al onze gebruikers. Om het volledige potentieel van uw console te ontgrendelen en ervoor te zorgen dat u over de meest recente fixture-bibliotheek beschikt, raden wij u aan de nieuwste Console-software te downloaden en installeren van de ChamSys-website. Gedetailleerde installatie-instructies vindt u in paragraaf 3.9 van deze handleiding.

Handelsmerken

ChamSys, het ChamSys-logo en QuickQ zijn gedeponeerde handelsmerken of handelsmerken van ChamSys Ltd in het Verenigd Koninkrijk en andere landen. Andere bedrijfs- en productnamen en logo's waarnaar hierin wordt verwezen, kunnen handelsmerken zijn van hun respectievelijke bedrijven.

Copyright melding

De werken van auteurschap in deze handleiding, inclusief, maar niet beperkt tot, alle ontwerpen, tekst en afbeeldingen zijn eigendom van ChamSys Ltd. Alle rechten voorbehouden.

Gebruik handleiding

ChamSys machtigt zijn klanten om deze handleiding alleen voor professionele informatiedoeleinden te downloaden en af te drukken. Chauvet verbiedt uitdrukkelijk het gebruik, kopiëren, opslaan, verspreiden, wijzigen of afdrukken van deze handleiding of de inhoud ervan voor enig ander doel zonder schriftelijke toestemming van ChamSys.

Beoogde doelgroep

Elke persoon die dit product installeert, gebruikt en / of onderhoudt, moet de handleiding die bij het product werd geleverd en deze handleiding volledig lezen voordat hij dit product installeert, gebruikt of onderhoudt.

Ontkenning

ChamSys is van mening dat de informatie in deze handleiding in alle opzichten juist is. ChamSys aanvaardt echter geen verantwoordelijkheid en verwerpt met name elke aansprakelijkheid jegens een partij voor verlies, schade of storingen veroorzaakt door fouten of weglatingen in dit document, ongeacht of dergelijke fouten of weglatingen het gevolg zijn van nalatigheid, een ongeval of enige andere oorzaak. ChamSys behoudt zich het recht voor om de inhoud van dit document te herzien zonder enige verplichting om een persoon of bedrijf op de hoogte te stellen van een dergelijke herziening. ChamSys is echter niet verplicht om dergelijke herzieningen uit te voeren en neemt geen toezeggingen daartoe. Download de nieuwste versie van www.chamsys.co.uk

Inhoudstabel

Draag zorg voor uw console	5
Veiligheidsvoorschriften	5
Woordenlijst	6
QuickQ Software gebruikershandleiding	8
1. Inleiding	8
QuickQ Consoles	8
Connecties	8
DMX connecties	8
Aanschakelen	9
Uitschakelen	9
Uitschakelen van de console forceren	9
Console lay-out	10
QuickQ Rack	11
Verbindingen	11
Aansluiten	11
QuickQ Gebruikersinterface lay-out	13
Instellingen menu	14
Toegangslevels	15
DMX instellingen	16
Netwerk	17
Gebruikersinterface opties	19
2. Nieuwe shows en patchen	20
Starten van een nieuwe show	20
Patchen	21
Fixtures toevoegen	21
Hernoemen van fixtures	22
Wijzigen DMX adressen van gepatchte fixtures	23
Verwijderen van fixtures	23
RDM Auto patch	23
3. Home scherm en bedienen van fixtures	24
3.1 Home – Lay-out scherm	24
Introductie van het lay-out scherm	24
Aanmaken van groepen	24
Instellen van het Lay-out scherm	24
Zoom In/Out	24
Selecteren van fixtures	25
3.2 Bedienen van fixtures met QuickQ	25
Bedienen van fixtures	25
Instellen intensiteit	26
Instellen kleur	28
Instellen positie	28
Instellen beam functies – gobo's, focus, zoom en andere beam Opties	30
3.3 Bewaren van items met QuickQ	33
Bewaren van een groep	33
Auto paletten	33
Bewaren van een cue	34
Bewaren van een chase	35
Herordenen van cues in een chase	36
Bewaren van een theaterstijl cue stack	37
3.4 Bewerken van cues	41
Verplaatsen van cues in een cue stack	41
Een cue invoegen	41
Verwijderen van cues	41
Mengen bij het bewaren	41
Bewaar een nieuwe cue met de huidige levels op scène	41
3.5 Effecten	42
Introductie van effecten in QuickQ	42
FX toevoegen aan fixtures	42

Bewaren van een FX in cues	43
FX op dimmer kanalen	44
3.6 Execute venster	45
3.7 MIDI noten en timecode QuickQ consoles ondersteunen input via MIDI noten en MIDI timecode, wat gebruikers toelaat cue stacks vanop afstand te bedienen. Dit is standaard geactiveerd, er zijn geen instellingen uit te voeren op QuickQ voor MIDI input, sluit eenvoudigweg een 5pin MIDI kabel aan op de MIDI input poort, achteraan op de console. Het inkomende MIDI timecode signaal kan bekeken worden in het instellingen venster. Eens verbonden, wordt de waarde van de huidige timecode weergegeven in de rechter onderhoek (hieronder afgebeeld).....	47
3.8 Audio input	48
3.9 Upgraden console software	49
4.0 Een QuickQ-console instellen om Artnet uit te sturen.....	50
4.1 Resetten naar fabrieksinstellingen.....	50
4.1 Bijlage	51
DMX, Ethernet en ArtNet.....	51
Wat is ArtNet?.....	51
4.2 FCC Deel 15 kennisgeving	52
4.3 Technische specificaties.....	53
Afvoeren en recyclage van ongewenste consoles	54
QuickQ Console garantie certificaat	55

Draag zorg voor uw console

Om uw console in de beste conditie te houden, neemt u best de volgende aanbevelingen in acht:

- ❑ Houdt vloeistoffen weg van de console. Drank morsen over een console kan voor onherstelbare schade zorgen.
- ❑ Houdt de console weg van direct zonlicht – plaats de console in de schaduw. Te veel warmte van de zon kan voor schade zorgen aan de touchscreens en de overlays.
- ❑ Gebruik geen scherpe voorwerpen op het touchscreen. Indien u een voorwerp wenst te gebruiken, los van uw vinger, gebruik dan een stomp voorwerp dat de oppervlakte niet kan beschadigen.
- ❑ Blokkeer de ventilatieroosters niet in de achter-, zijwand en onderzijde van de console.
- ❑ Gebruik de console niet buiten zijn werkingstemperatuur bereik.
- ❑ Behandel de console met zachtheid bij het verplaatsen en transporteren. De console bevat componenten die kunnen beschadigd worden door schokken, zoals o.a. een harde schijf. Gebruik steeds een flightcase voorzien van mousse, waar mogelijk.
- ❑ Gebruik geen solvents of cleaner voor het reinigen van de console. Niet hard wrijven op de metalen of kunststoffen oppervlaktes – dit kan ervoor zorgen dat de verf of belettering verwijderd wordt. Gebruik een vochtige doek, met voorzichtigheid, om de panelen te reinigen. Breng GEEN water aan op het touchscreen, dit kan indringen in het touchscreen en het onbruikbaar maken.

Veiligheidsvoorschriften

- ❑ Open de console niet tenzij u een geschoold persoon en gemachtigd en getraind bent door ChamSys in console onderhoud en herstelling. De console bevat componenten met spanningen die kunnen zorgen voor schokken.
- ❑ OPGEPAST: QuickQ consoles bevatten een vervangbare CR2032 processor batterij. Deze batterijen kunnen voor serieus brandgevaar zorgen bij inname. Steek de batterij niet in de mond. Bewaar deze buiten bereik van kleine kinderen. Als deze accidenteel ingeslikt wordt, is het gewenst om onmiddellijk medische hulp te zoeken.
- ❑ Gebruik de console niet als de voedingskabels op om het even welke manier beschadigd zijn.
- ❑ Herstellingen dienen enkel uitgevoerd te worden door gemachtigde service vertegenwoordigers. Er zijn geen onderdelen in de console die kunnen onderhouden worden door gebruikers.
- ❑ Indien vloeistof gemorst wordt over de console, koppel dan de voeding onmiddellijk los, en vraag advies aan een door ChamSys gemachtigde service vertegenwoordiger.
- ❑ Bij het transporteren van de console, dient u ervoor te zorgen dat er voldoende personen aanwezig zijn voor het dragen van de console.

Woordenlijst

Hieronder een paar algemene gebruikte termen die helpen bij het van start gaan met de QuickQ programmering.

DMX of DMX512: een acroniem voor Digital Multiplex, dit is een standaard, voor digitale communicatie netwerken, die algemeen gebruikt wordt voor controle van stage lighting en effecten. Tegenwoordig, kunnen wij zowel DMX data sturen over directe DMX kabels als via Netwerk. QuickQ heeft aansluitingen voor beide.

Fixture: Een fixture is de naam gebruikt door de console om een apparaat aan te sturen. Elke fixture heeft zijn eigen nummer. Een fixture kan een lamp zijn, bediend door een dimmer, een LED, een moving light of elke ander apparaat dat kan bediend worden via DMX. Andere consoles kunnen hier naar refereren als een *Lighting Instrument*, *Instrument*, of *Head*. Deze kunnen gelinkt zijn aan een channel nummer of head nummer.

Fixture Mode: De meeste fixtures hebben verschillende modes die kunnen geselecteerd worden op de fysische fixture zelf. Het is belangrijk dat de ingestelde mode op de fixture overeenkomt met de mode geselecteerd tijdens het **patchen**. De **Fixture mode** bepalen het aantal **DMX kanalen** dat een fixture gebruikt.

DMX Channels: DMX512 heeft 512 individuele DMX kanalen per **DMX universe**.

DMX universe: Een verzameling van 512 DMX kanalen refereert naar een DMX Universe.

Patchen: Aan de console vertellen welke fixtures aangesloten zijn en verbonden zijn via DMX.

Start DMX adres: Meestal afgekort als **DMX** adres zoals in "wat is het **DMX** adres van de fixture?" Elke fixture heeft zijn eigen start **DMX** adres, welk verschillend is voor elke fixture.

Fixture nummer: Elke fixture krijgt een nummer gedurende het patchen. Fixtures 1 tot 20 of 1 tot 40 op de QQ30 kunnen bediend worden via de fixture faders met het overeenkomstige nummer. Hier kan ook naar gerefereerd worden als het *kanaal nummer* indien het een eenvoudige dimmer is in een theater.

Groep: Een verzameling van één of meer fixtures van hetzelfde type en **fixture mode**, maar kan ook een verzameling zijn van alle fixtures van één gelkleur.

Cue: Een bewaarde collectie van waardes of levels en **attributen** voor één of meer fixtures.

Attributen: QuickQ heeft 4 attributen categorieën gebruikt voor het beschrijven en bedienen van **fixtures**. Intensiteit, Kleur, Positie en Beam. Beam bevat vele functies die eenvoudigweg niet de andere 3 zijn, bijvoorbeeld – shutter, prisma en gobo wielen!

FX: Afkorting van effecten. De automatische toepassing van wijzigen aan één van de 4 attribuut categorieën. Er zijn Intensiteit effecten, Kleuren effecten, Beam effecten en Positie effecten ingebouwd in QuickQ.

MIDI: MIDI is synoniem voor Musical Instrument Digital Interface. Het is een manier om apparaten met elkaar te verbinden en geluid aan te sturen. Het kan gebruikt worden om licht te triggeren vanuit een audio apparaat, zoals een digitaal keyboard.

Multifunctie faders: Vindt u terug aan de linker zijde van de console. De QQ10 en de QQ20 hebben 20 faders en de QQ30 heeft 40 faders.

Multifunctie fader mode: De faders aan de linkerkzijde van de console kunnen gebruikt worden in één van de 3 modes gebruikmakend van de mode toetsen, op de console, boven de COL MIX encoders of onderaan links van het touchscreen:

Fixture: elke fader bedient één fixture zoals toegewezen tijdens het patchen.

Group: elke fader bedient een groep of collectie van fixtures hierin opgeslagen.

Cue: elke fader kan één cue bewaren voor het weergeven van deze cue in deze mode.

Cue stack: één of meer cues, ofwel wordt de één na de andere afgespeeld door het drukken van de go-toets of ofwel automatisch de één na de ander in een **Chase**.

Theater stijl cue stack: een genummerde sequentie van cues in een **cue stack**, standaard loopt de één na de andere, in dezelfde volgorde en fade in en uit met een **Fade tijd**.

Chase: een geautomatiseerde sequentie van cues die de ene na de andere afspeelt.

Fade Time: de tijd nodig om een cue te laten wijzigen. Fade in en fade uit kunnen identiek zijn of verschillend.

Playbacks: zijn de faders onderaan rechts van de console:

QQ10 heeft één **theater stijl cue stack** en twee **chase** cue stacks

QQ20 en QQ30 elk hebben 10 playbacks

Paletten: een collectie van fixture attributen van één type – bv. kleur, dat kan gebruikt worden als bouwblokken bij het bewaren van cues. Er wordt naar gerefereerd door cues en vele cues kunnen dezelfde palet bevatten. Het voordeel is bijvoorbeeld, u hebt 500 cues allen refererend naar de kleurenpalet genaamd “geel” en u wenste de welbepaalde tint van geel te wijzigen die u gebruikt hebt in alle 500 cues - herbewaren van de kleurenpalet “geel” kan dit bekomen door één actie. Paletten vind je terug boven hun respectievelijk parameter venster.

QuickQ Software gebruikershandleiding

1. Inleiding

Dit document heeft de intentie u de mogelijkheid te geven om van start te gaan met de QuickQ console of rackmount product. Deze is ontworpen om u vertrouwd te maken met de lay-out van de console tezamen met de programmeringsinstructies en de functies van de toetsen.

Deze handleiding behandelt QuickQ software versie 2en hoger.

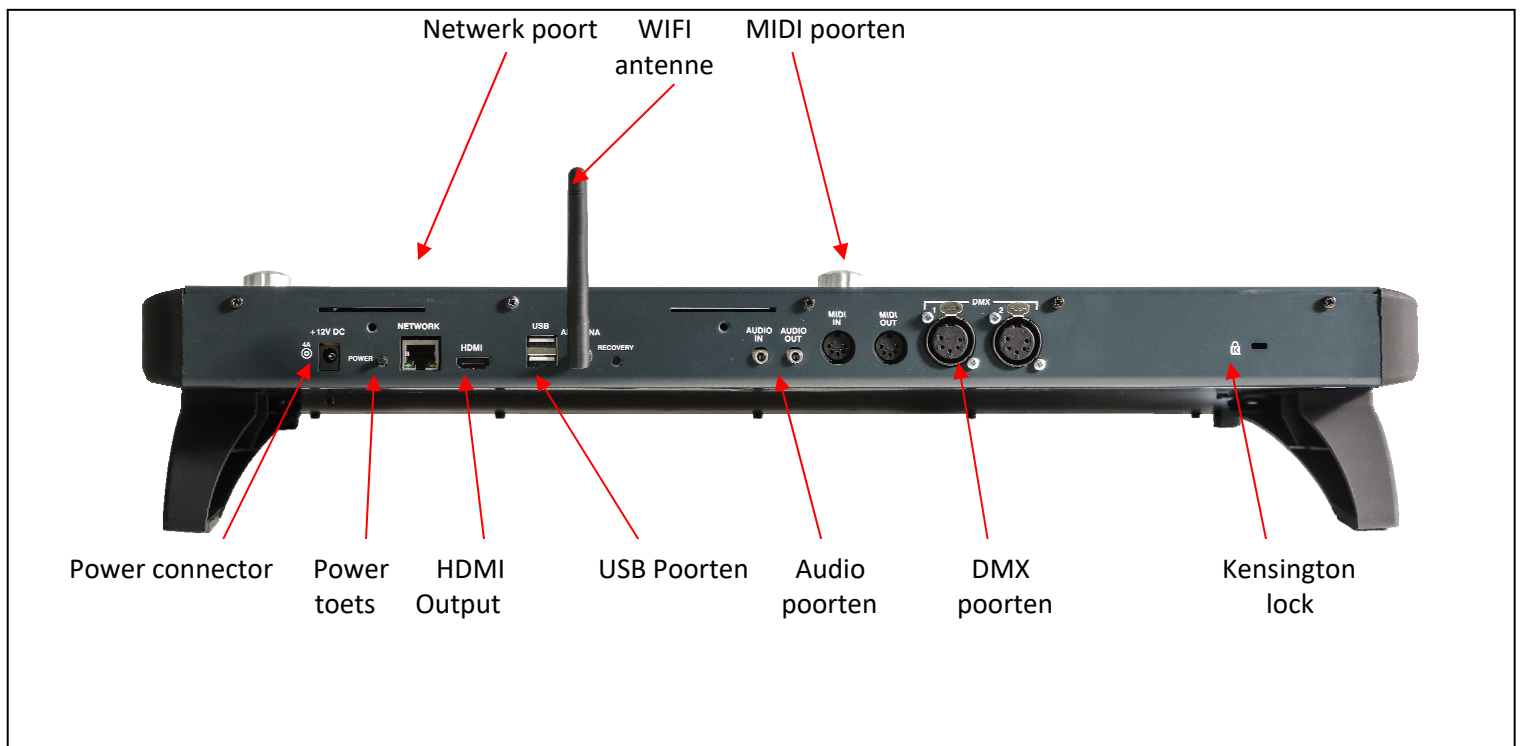
QuickQ Consoles

De QuickQ reeks van consoles bevat de QuickQ10, Quick 20 en QuickQ 30 consoles. Alle consoles werken met dezelfde QuickQ software – zij verschillen enkel in aantal van faders, encoders, toetsen en aantal universes die uitgestuurd worden van de console.

QuickQ consoles gebruiken hetzelfde operating systeem dat gebruik maakt van dezelfde installer .cdq extensie files.

Connecties

De afbeelding hieronder toont de connecties op de QuickQ 20 console. The QuickQ 10 en 30 consoles hebben gelijkaardige lay-outs, waarbij de QuickQ 10 slechts 1 DMX poort heeft en geen Midi connectoren. The QuickQ 30 heeft 3 DMX poorten.



DMX connecties

De QuickQ 10, 20 en 30 consoles hebben respectievelijk elk 1, 2 of 3 directe DMX outputs aan de achterzijde van het paneel zodat u uw DMX kabels direct kan aansluiten aan de console.

Als alternatief, kan u ook Ethernet gebruiken en een externe Ethernet naar DMX convertor box zoals onze reeks van SnakeSys Ethernet naar DMX Interfaces of Chauvet Net-X reeks. Verbindt de interface met de console netwerkpoort via een netwerkkabel.

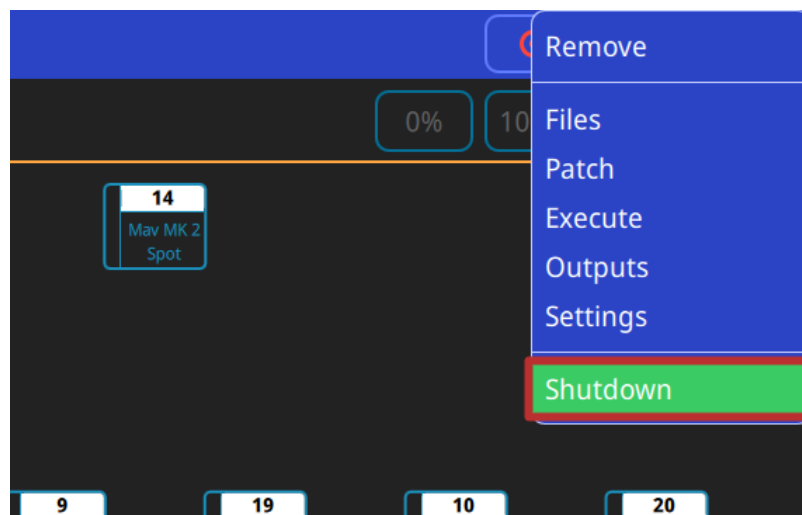
Aanschakelen



Om de console aan te zetten, sluit u de meegeleverde 12v DC voeding aan. Indien de console afgesloten is via de software, druk dan op de power-toets aan de achterzijde van het paneel. Na een paar seconden zal het scherm oplichten, u zal het operating systeem zien laden.

Uitschakelen

Om de console uit te schakelen is het nodig om de QuickQ applicatie af te sluiten. Het console operating systeem zal dan een automatische shutdown uitvoeren en zichzelf volledig uitschakelen, wanneer de shutdown procedure beëindigd is. Om de QuickQ applicatie te verlaten, drukt u op de Menu-toets bovenaan rechts op de display en selecteer dan de UITSCHAKELEN soft toets. Wanneer gevraagd wordt om bevestiging, druk dan op SCHAKEL UIT.



Als je voor om het even welke reden niet de mogelijkheid hebt om de console uit te schakelen, dan kan het zijn dat je het uitschakelen dient te forceren zoals hieronder.

Uitschakelen van de console forceren

Schakel de console uit door de netspanning, van de voeding, los te koppelen.

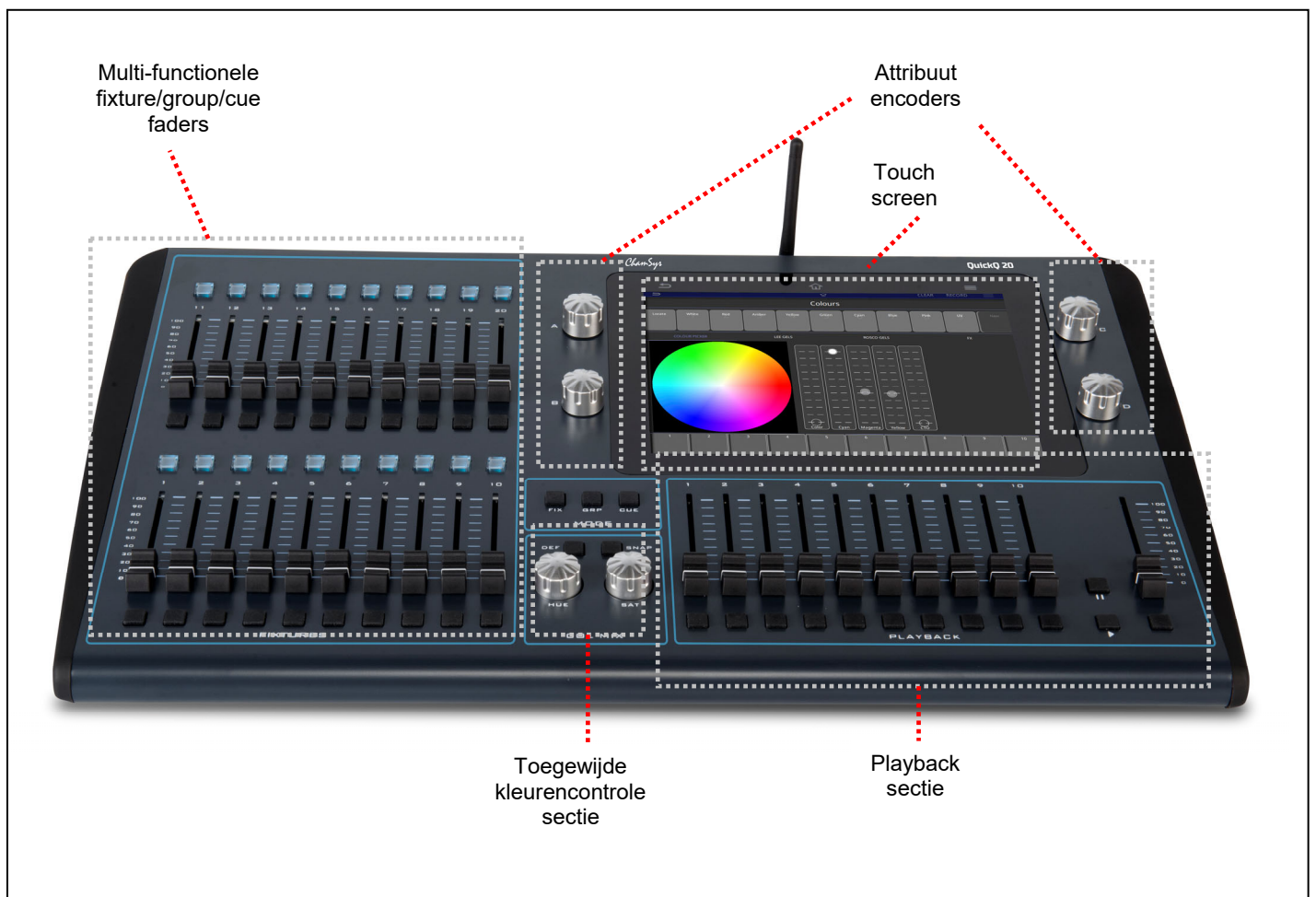
Console lay-out

Alle QuickQ consoles hebben een vergelijkbare lay-out - de programmeringsinterface is consequent over de volledige reeks van consoles.

Één van de hoofdgebieden van de QuickQ consoles is het grote 9.7" multi-touch display. QuickQ consoles zijn voorzien van een intuïtieve smart phone gebaseerde, app-gebaseerde gebruikersinterface wat hen extreem gebruiksvriendelijk maakt.

Andere belangrijk gebieden van de QuickQ fysieke hardware, is de multi-functie fixture/Group/Cue faders aan de linkerzijde van de display en de Playback sectie onderaan de multi-touch display.

QuickQ consoles hebben een grand master fader gelokaliseerd aan de rechter onderzijde van de console – deze fader moet op full staan om toe te laten dat de aangesloten fixtures licht uitsturen van de console.



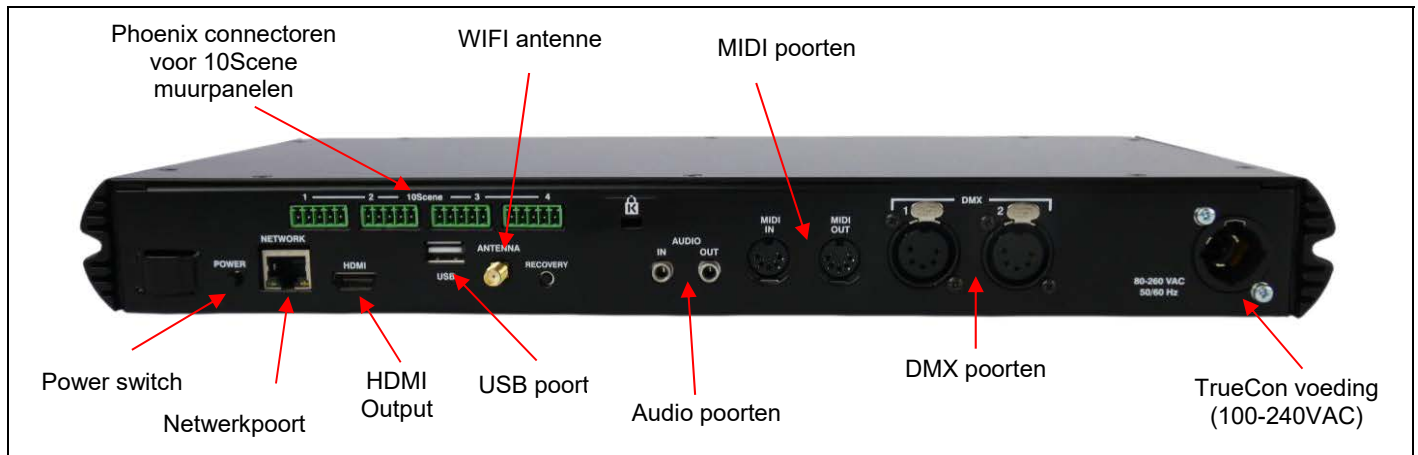
QuickQ Rack

De rack werkt met dezelfde QuickQ software. QuickQ-consoles - de rack is bedoeld als installatieproduct - in plaats van de faders/encoders van QuickQ-consoles, past het in een standaard 1U 19" -rackformaat en heeft het 10 scène trigger-knoppen aan de voorzijde van het apparaat.

QuickQ-rack gebruik hetzelfde besturingssysteem als QuickQ Consoles met hetzelfde installatieprogramma .cdq extensiebestanden.

Verbindingen

De onderstaande afbeelding toont de verbindingen op de QuickQ Rack.



Aansluiten

DMX aansluitingen

De QuickQ Rack heeft 2 directe DMX-uitgangen aan de achterkant van het apparaat, zodat u uw DMX-kabels rechtstreeks op de console kunt aansluiten.

Als alternatief kunt u Ethernet gebruiken en een externe Ethernet-naar-DMX-converter, zoals ons assortiment SnakeSys Ethernet-naar-DMX-interfaces of het Chauvet Net-X-assortiment. Verbind de interface met de netwerkpoot van de console via een netwerkkabel.

Opstarten



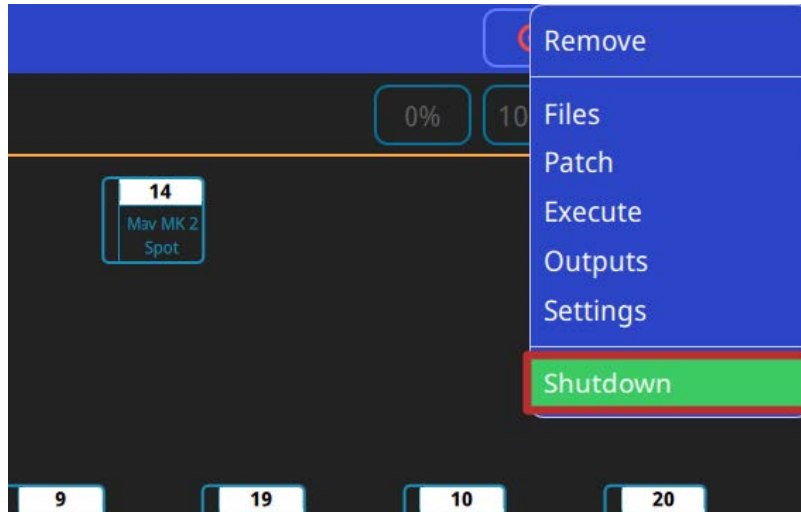
Om de QuickQ Rack aan te zetten, sluit u eenvoudig de meegeleverde TrueCon-kabel aan. Als de console via de software is uitgeschakeld, drukt u op de aan/uit-schakelaar aan de achterkant van het rack.

Uitschakelen

Het QuickQ-rack kan worden gebruikt als een volledig zelfstandige eenheid zonder dat een monitor of Wifi-afstandsbediening nodig is. Om het apparaat uit te schakelen wanneer geen van de bovenstaande apparaten is aangesloten, houdt u de aan/uit-knop aan de achterkant van het apparaat 2 seconden ingedrukt. Als een scherm is aangesloten, geeft het apparaat een dialoogvenster voor uitschakelen weer.

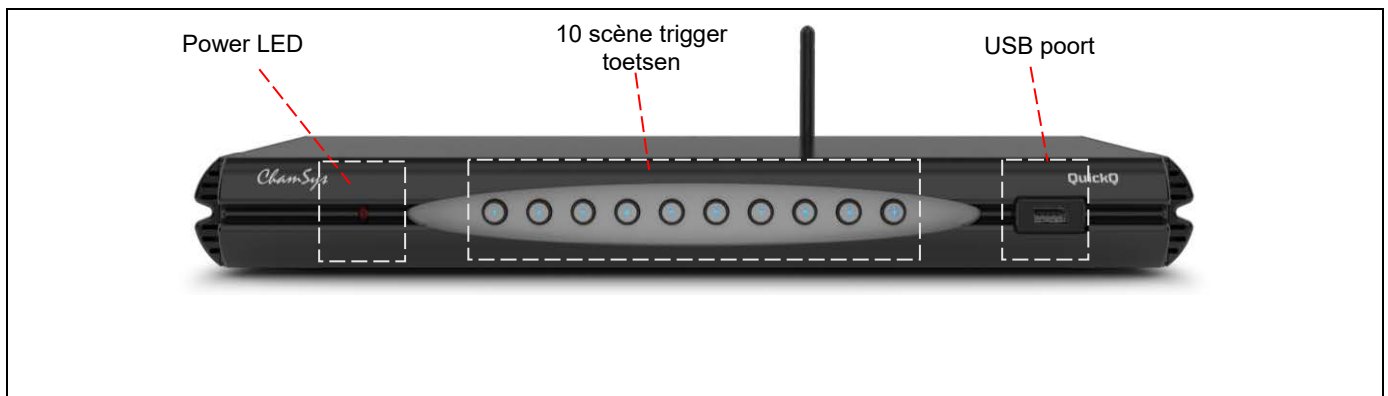
Anders wordt het apparaat na 5 seconden uitgeschakeld.

Als u het QuickQ-rack wilt uitschakelen via de QuickQ-toepassingssoftware met een afstandsbediening of een aangesloten beeldscherm/muis, drukt u op de menuknop rechtsboven in het scherm en selecteert u vervolgens de softkey QUIT. Wanneer om bevestiging wordt gevraagd, drukt u op YES.



Als u om welke reden dan ook de console niet kunt uitschakelen, moet u de console mogelijk forceren om uit te schakelen, zoals beschreven in het gedeelte hierboven voor de QuickQ Consoles.

QuickQ Rack Layout



QuickQ Gebruikersinterface lay-out

De QuickQ gebruikersinterface is gebaseerd op een smartphone-stijl interface, met familiere toetsen zoals gebruikt op telefoons/tablets, waaronder de home en menu toetsen.

De menu bar bovenaan de interface blijft permanent aanwezig met zijn toetsen in alle vensters van de console.

Van links naar rechts zijn de functies :

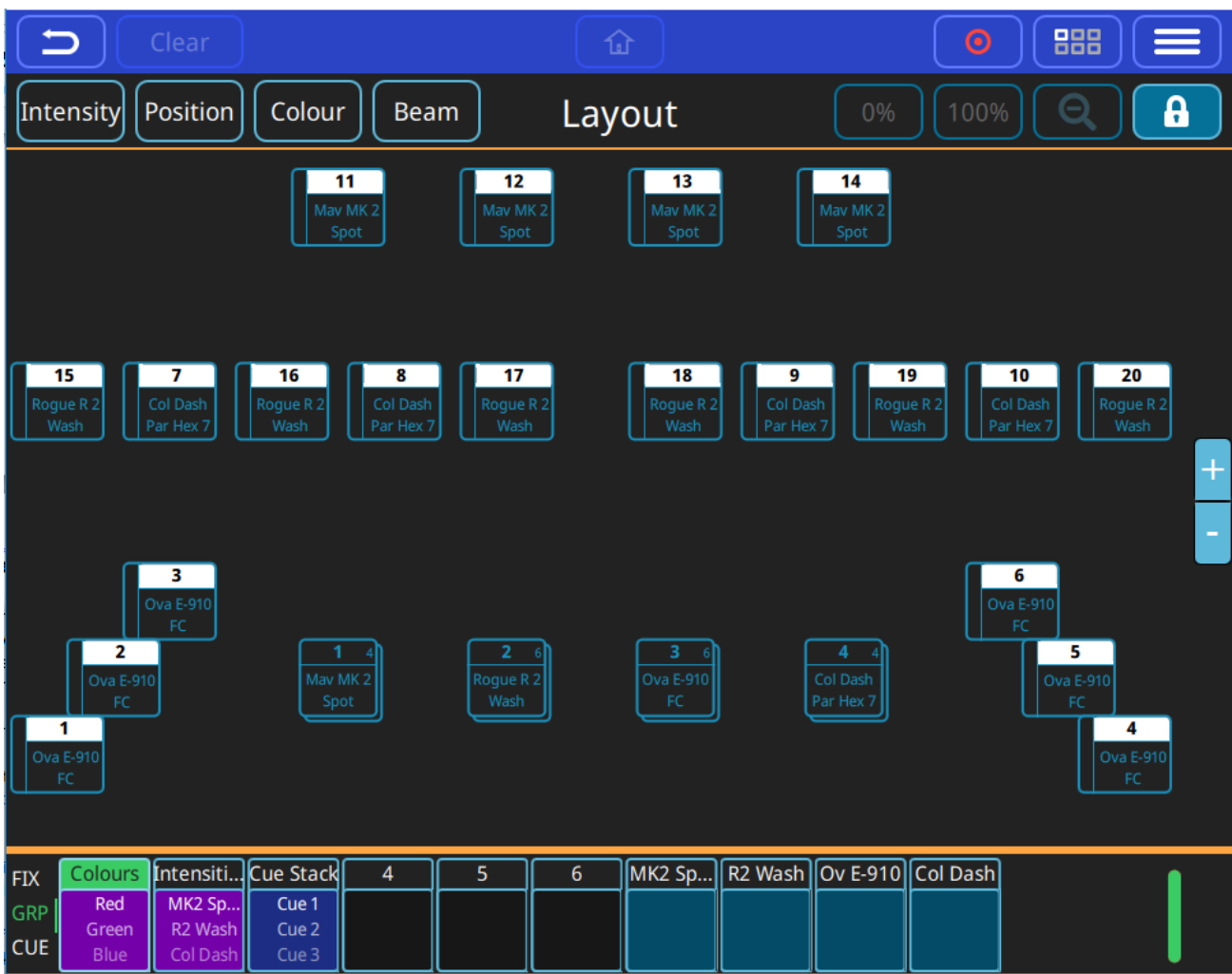
Ongedaan maken, Wis, Home, Record, Actie en Menu zoals afgebeeld hieronder.

Daaronder is een 'soft' toolbar met opties specifiek voor elk venster.

Bijvoorbeeld in het 'Home' venster kunnen toetsen gevonden worden op het scherm om bedieningen te openen voor Intensiteit, Positie, Kleur en Beam.

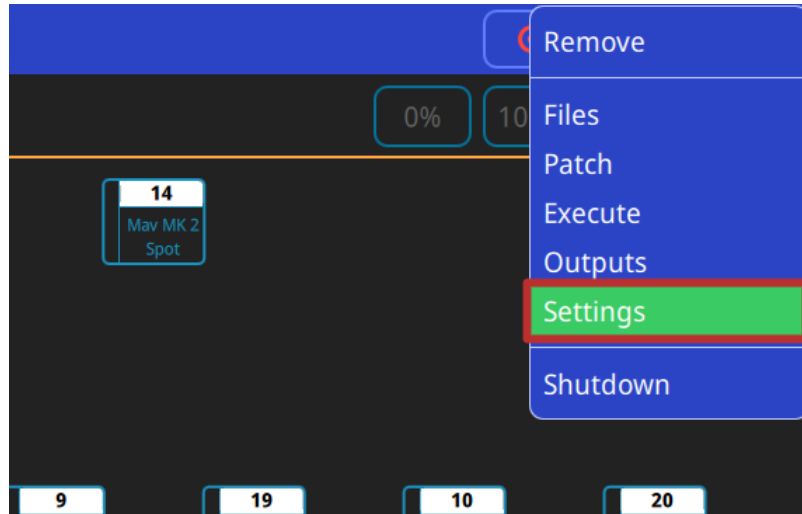
De centrale sectie van het schermgebied toont het huidige open venster – bijvoorbeeld de fixture lay-out van het 'home' venster en de kleurenpicker in het 'kleuren' venster.

Onderaan de display kunnen legendes gevonden worden voor elke playback van de console. De legendes voor elke playback alsook het tonen van handige feedback zoals de huidige cue van de playback in multi-cue stacks zoals een chase.



Instellingen menu

Om toegang te krijgen tot het QuickQ instellingen menu, klikt u op de hoofdmenu-toets bovenaan rechts van de display en drukt u op de "Instellingen" optie. In het instellingen venster, kunt u de netwerk, DMX en gebruikersinterface opties aanpassen.

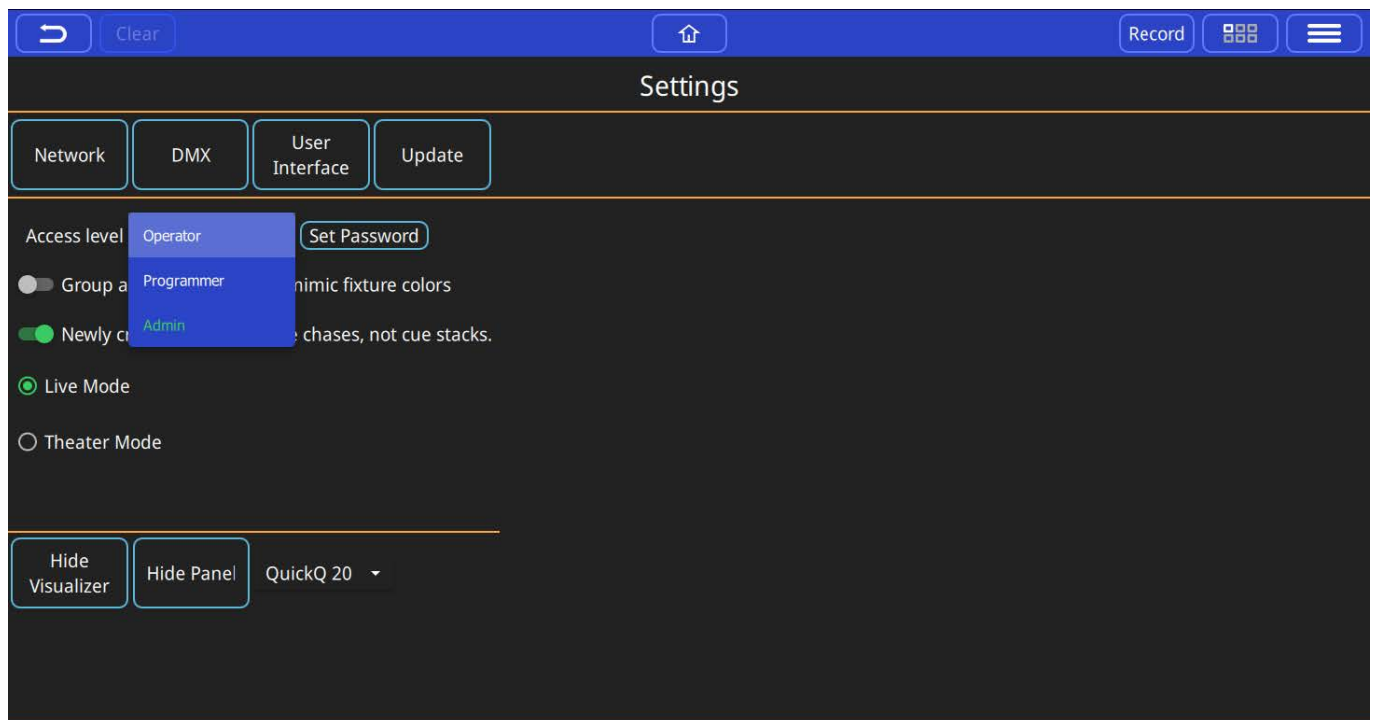


Ook terug te vinden in het QuickQ instellingen venster zijn een selectie van globale opties die kunnen toegepast worden in de console. Deze kunnen gevonden worden onder de "Netwerk", "DMX", "Gebruikersinterface" en "Update" toetsen. Wijzigen hoe de console playbacks, cue stacks en chases zich gedragen, QuickQ consoles kunnen werken in 2 verschillende modes, live mode en theater mode.

Theater mode, in tegenstelling tot Live mode, plaatst alle toekomstige bewaarde cues in op cue stack, wat toelaat dat de gebruiker doorheen de cues stapt, één per keer. Hier bovenop, Theater mode activeert ook het gebruik van move when dark, playback crossfades en converteren van playback 2 naar een toegewijde crossfade fader.

Toegangslevels

Toegangsniveaus kunnen worden gebruikt om te voorkomen dat gebruikers ongewenste wijzigingen aanbrengen in de showbestanden en console-instellingen.

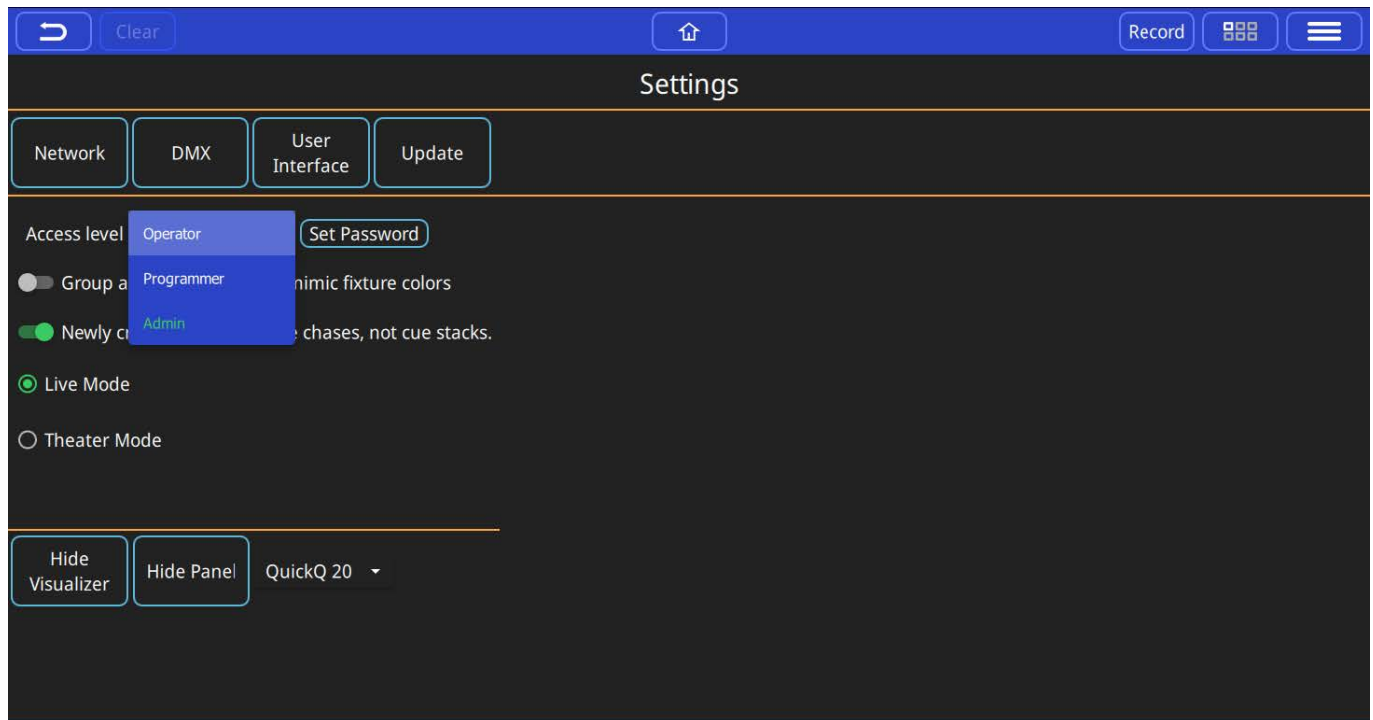


Er zijn 3 toegangsniveaus, Admin is de standaard en biedt onbeperkte controle over de console, patch en instellingen. Met Programmer kunnen gebruikers shows programmeren, maar de patch of instellingen niet wijzigen. Operator voorkomt wijzigingen in het showbestand, maar de show kan nog steeds als normaal worden gebruikt. In het operatorniveau verandert het startscherm in het venster execute.

Het toegangsniveau kan worden gewijzigd in het venster Instellingen. De toegangsniveaus Admin en Programmeur kunnen worden beveiligd met een wachtwoord en wachtwoorden kunnen worden gewijzigd in het venster Instellingen. Het huidige toegangsniveau en de wachtwoorden worden opgeslagen in het showbestand. De gebruiker moet het huidige Adminwachtwoord invoeren voordat hij een wachtwoord kan wijzigen.

DMX instellingen

Het DMX instellingen venster kan gebruikt worden om te bepalen, op welke manier, de console DMX uitstuurt. QuickQ wijst automatisch elke console universe toe aan een overeenkomstige DMX poort, die zich achteraan de console bevindt. Deactiveer eenvoudigweg de “Zend over netwerk” optie en plug een 5 pin DMX kabel in.

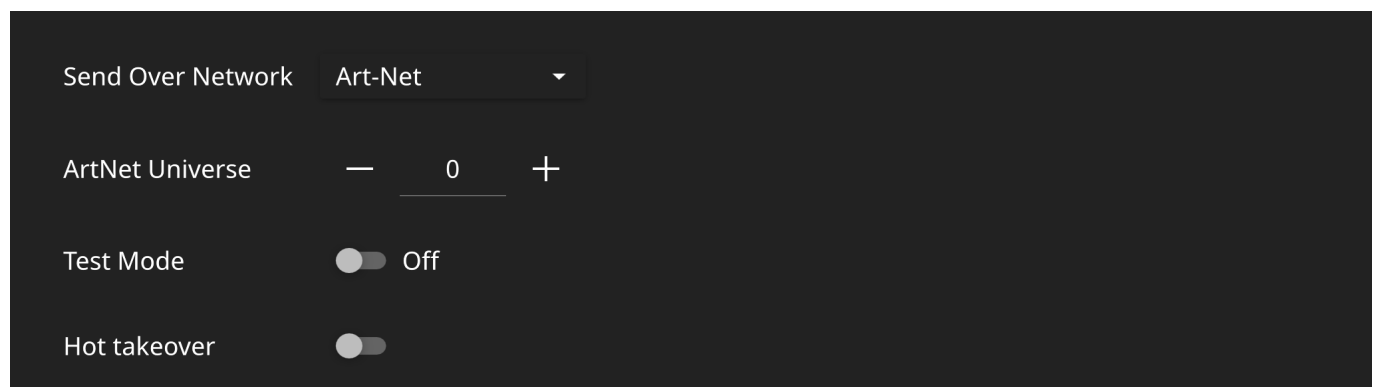


Indien u wenst uit te sturen via de netwerkpoort van de console, kan je in dit venster het output protocol en universe definiëren. Voor elke beschikbare universe, gedefinieerd bovenaan het venster, binnen de universe tab, selecteer je eenvoudigweg het gewenste protocol van de “Zend over netwerk” drop down box en stel de ArtNet universe eronder in.

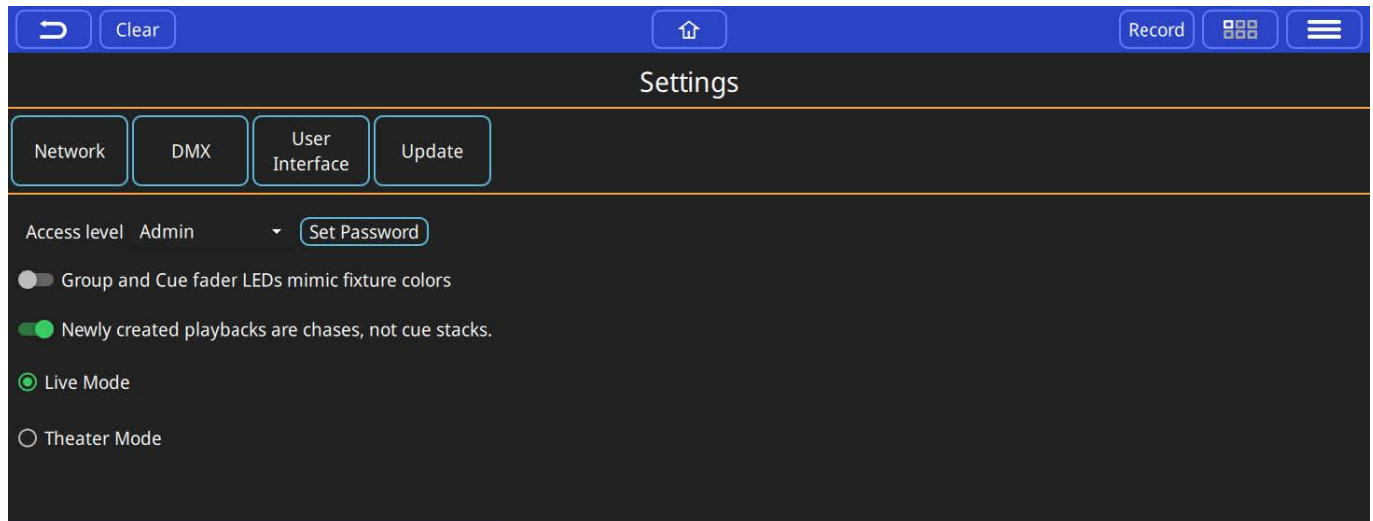
Het DMX instellingsvenster bevat ook een Test Mode voor het testen van de console output en een Hot takeover mode voor reageren op additionele ArtNet data.

Eens geactiveerd, stuurt Test mode een 0-255 DMX ramp, op alle kanalen, van de huidige geselecteerde universes, dit wordt uitgestuurd naar alle aangesloten fixtures ongeacht patch of adres.

Hot takeover mode laat toe dat de console output automatisch geactiveerd of gedeactiveerd wordt gebaseerd op de huidige DMX trafiek van het aangesloten netwerk. Als bijvoorbeeld QuickQ detecteert dat een andere console uitstuurt op het netwerk, dan zal QuickQ zijn eigen outputs uitschakelen, zodat het zeker is dat het andere signaal ontvangen wordt.



Netwerk



Opgesplitst in twee tab secties, het Netwerk instellingen venster laat gebruikers toe zowel de bekabelde als de draadloze netwerkconnectie te configureren.

De Wi-Fi connectie op de console wordt gebruikt voor het verbinden van telefoons en tablets met de console. Gebruikmakend van de QuickQ remote app, kunnen Android en iOS apparaten verbonden worden door het inlezen van de weergegeven QR code of door manueel connectie te maken op het externe apparaat. De console naam (SSID) en Wi-Fi paswoord kunnen gedefinieerd worden in het Netwerk instellingen venster. De consoles Wi-Fi connectie kan niet gebruikt worden voor het uitsturen van DMX.

Het bekabelde connectie venster kan gebruikt worden voor het definiëren van het console IP adres en subnet mask, dit kan aangepast worden door te klikken in de tekstkaders en de waardes in te geven met het popup toetsenbord.

Bekabeld

Op het tabblad Wired van de netwerkinstellingen kunt u de IP-informatie van de console voor de Ethernet-poort instellen.

Eerst moet het IP-adres van de console worden ingesteld, ga vanuit het Home-menu op de console naar Instellingen, Netwerk, Bekabeld.

Dubbelklik om het IP-adres in te stellen op de vereiste IP-schema's - zie vorige sectie.

Dubbelklik om het subnetmasker in te stellen.

Zorg dat het IP-adres van uw artnet-apparaten binnen hetzelfde bereik van de console valt.

(Console is bijvoorbeeld 2.9.200.10 en artnet-apparaat is 2.9.200.15, beide gebruiken een subnet 255.0.0.0)

Stel de DMX-uitvoer op de console in of controleer deze via het menu Instellingen, ga naar DMX-instellingen.

Stel Verzenden via netwerk in op Ja.

Stel Artnet Universe in, Artnet universes beginnen bij Universe 0. Als uw node is ingesteld om Artnet Universe 0 te ontvangen, dan zou uw console-univers 1 op Artnet Universe 0 moeten uitsturen.

Draadloos

WiFi is standaard uitgeschakeld op QuickQ-producten. Om WiFi in te schakelen, drukt u op het WiFi-pictogram bovenaan de QuickQ display en schakel wifi in.

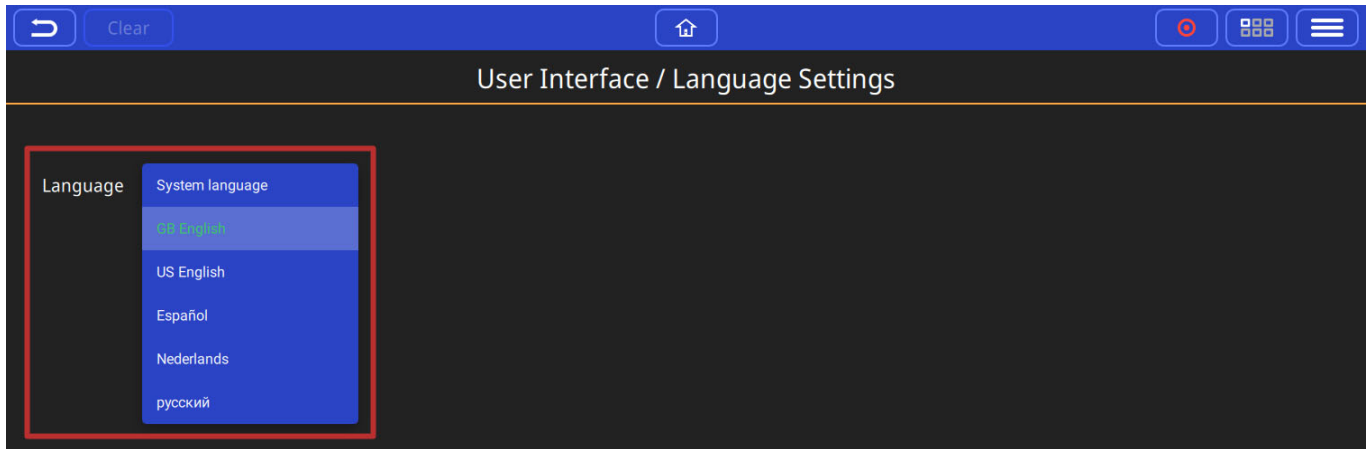
Op QuickQ-racksystemen waarop geen monitor of afstandsbediening is aangesloten, kan WiFi worden ingeschakeld zodra het apparaat is aan staat door de WiFi-knop aan de achterkant van het apparaat twee seconden ingedrukt te houden. De LED's op het voorpaneel zullen blauw knipperen om aan te geven dat WiFi is ingeschakeld en rood om aan te geven dat WiFi is uitgeschakeld.

In dit venster kunt u ook de IP-informatie van de console instellen voor de ingebouwde WiFi op het systeem, evenals toegang tot de QR-afbeelding bekomen om verbinding te maken via WiFi met de QuickQ Remote-app.

Het venster Wifi-instellingen heeft een knop Opslaan op USB-stick. Hiermee wordt een PNG-bestand met de QR-code en ook 2 PDF bestanden opgeslagen, in A4- en US Letter-formaten, met de QR-code, die indien nodig kan worden afgedrukt.

Gebruikersinterface opties

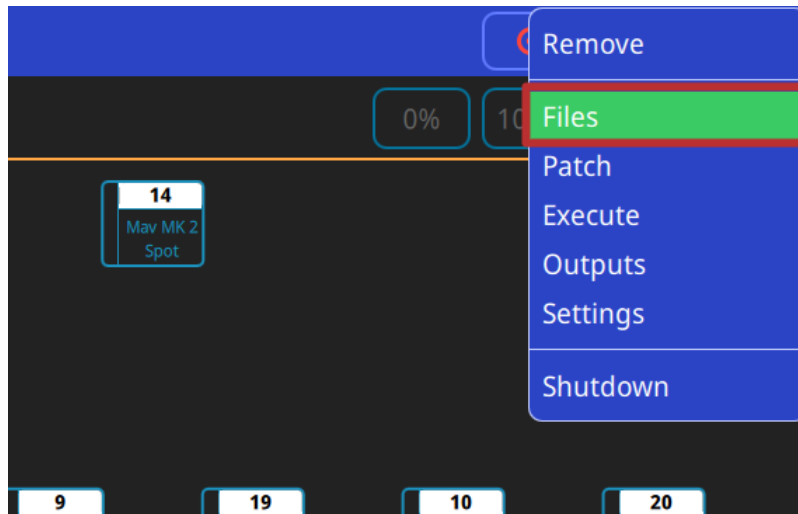
Het gebruikersinterface opties venster laat de gebruiker toe de taal van de console aan te passen. Ondersteund wordt GB Engels, US Engels, Spaans en Nederlands, de taal kan gewijzigd worden door de klikken op de taal keuze menu en de gewenste taal te selecteren.



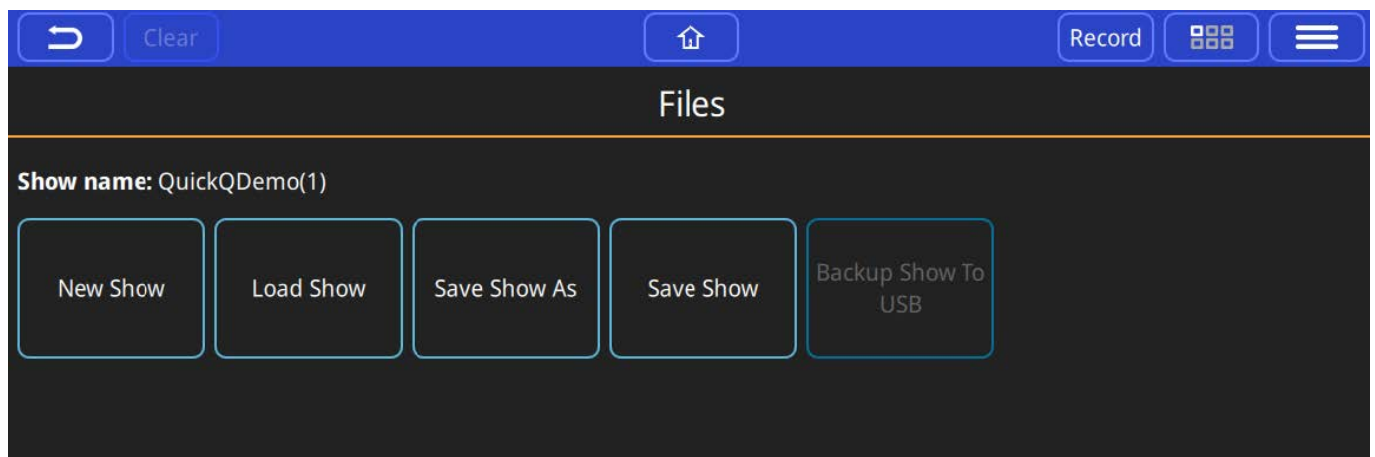
2. Nieuwe shows en patchen

Starten van een nieuwe show

Om een nieuwe show te starten, drukt u op de menu-toets bovenaan rechts op de display en selecteer het 'Bestanden' menu.



In het Bestanden menu, drukt u op de 'Nieuwe show' soft-toets. Dit wist de huidige show uit het show file geheugen – bewaarde shows blijven bewaard op de console en kunnen opnieuw geladen worden in het geheugen, op gelijk welk moment, door het selecteren van de 'Laad show' optie in dit venster. Bevestig door Ja te selecteren.



Eens een nieuwe show gestart is, zal de console automatisch het Patch venster openen. Het Patch venster kan je op gelijk welk moment openen door het selecteren van 'Patch' via de menu-toets – rechts bovenaan de display.

Patchen

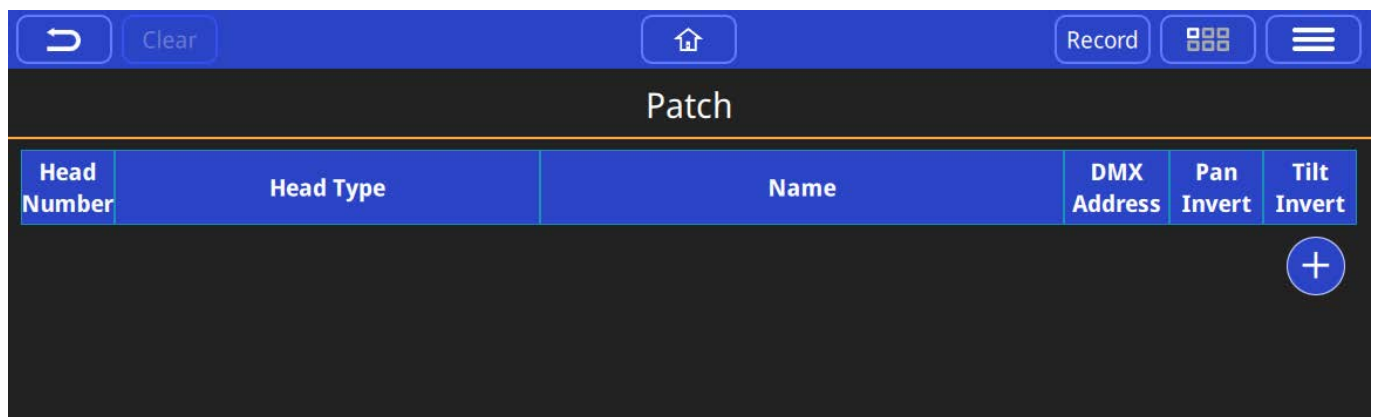
Het patch venster wordt gebruikt om QuickQ consoles te vertellen welke fixture(s) aangesloten worden aan de console, op welke console universe zij verbonden zijn en het fixture(s) adres.

U moet er zeker van zijn dat het DMX adres op de fysieke fixture(s) overeenkomt met het adres van de fixture(s) gepatcht op de console.

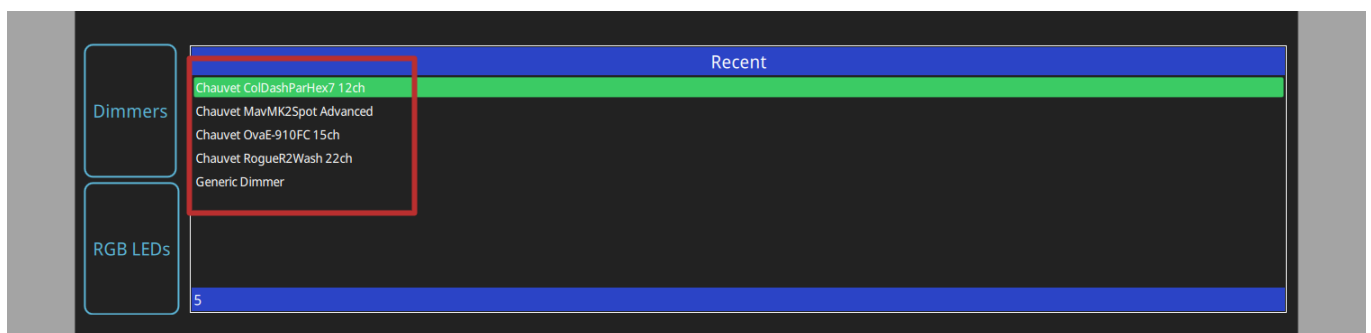
QuickQ bevat een uitgebreide fixture bibliotheek van over de 27.000 verschillende fixture files; deze bibliotheek wordt constant upgedate door ChamSys. Om een nieuwe fixture file aan te vragen contacteer je ChamSys Support (support@chamsys.co.uk) of AVL support (support@avl.be)

Fixtures toevoegen

Om fixtures te patchen of toe te voegen, open je het patch venster via de menu-toets en selecteer de '+' toets rechts beneden in het patch venster.



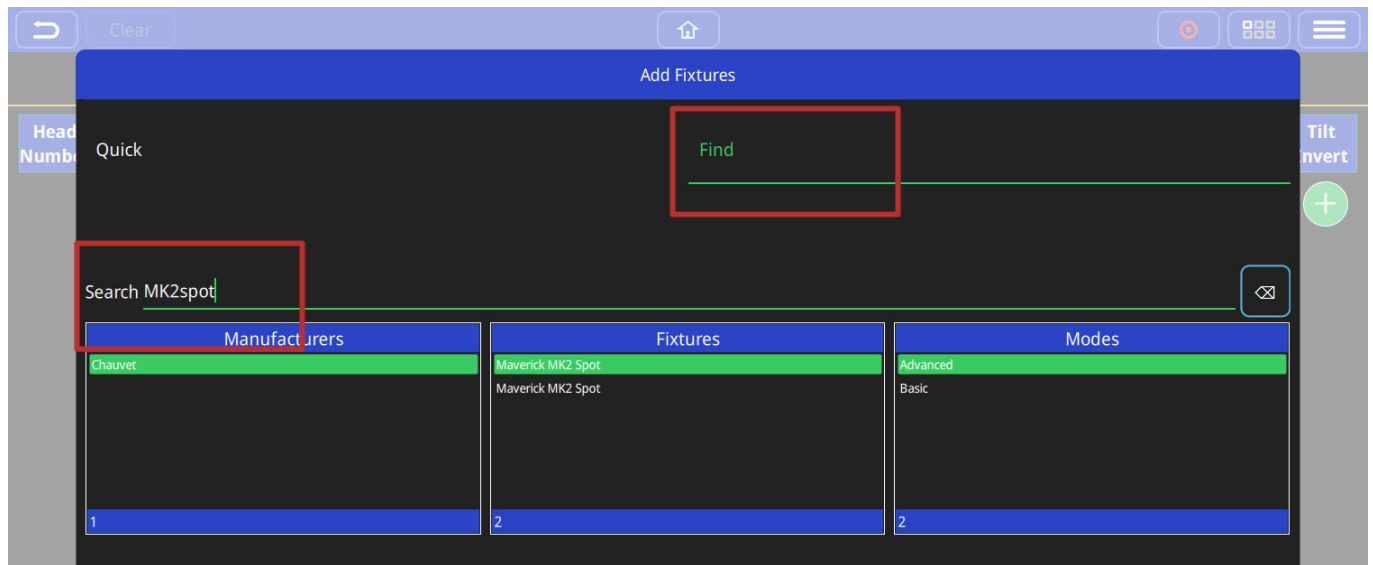
Het 'voeg fixtures toe' venster heeft twee verschillende zichten 'Snel' en 'Vind fixtures'. De 'Snel' optie toont recent gepatchte fixtures, van voorgaande shows, en geeft tevens de optie om snel eenvoudige fixtures te selecteren zoals dimmers of RGB LED fixtures.



De 'Vind fixtures' optie laat toe om het even welke fixture uit de bibliotheek van 27.000 fixtures snel te selecteren.

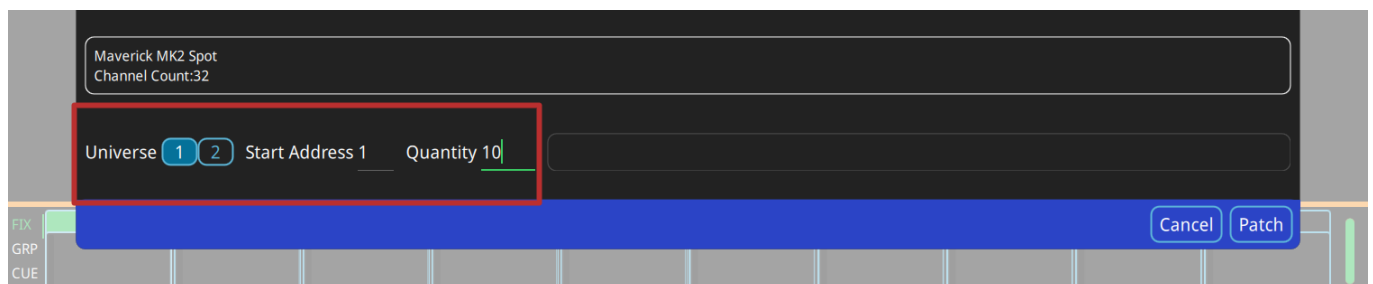
De zoek box wordt gebruikt om uw fixture te zoeken. Bv. typ in 'Chauvet Mav' dit zal de bibliotheek filteren en alle fixtures tonen gebouwd door Chauvet en in de Maverick reeks. Ingeven van 'sharpy' bijvoorbeeld zal alle fixtures tonen, in de bibliotheek, met de naam Sharpy. Bv. Clay Paky, Sharpy.

Selecteer de fabrikant, fixture en Mode van de 3 boxen onder de zoek box.



Eens geselecteerd, kies de universe waarop alle fixture(s) dienen gepatcht te worden. QuickQ wijst de fixture(s) toe aan het laagste beschikbare DMX-adres. Als u een ander DMX-adres wilt invoeren, voert u dit in het veld "Startadres" in.

Tenslotte geef je het aantal in dat van dit fixture dient gepatcht te worden en druk op de 'Patch'-toets rechts onderaan het venster.



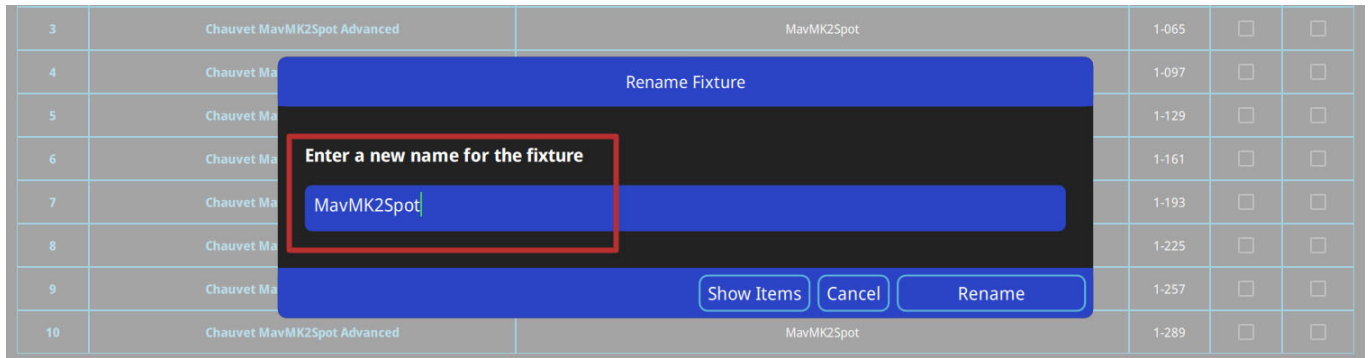
Hernoemen van fixtures

Het patch venster bevat een naam-kolom; standaard wordt de fixture naam getoond uit de QuickQ fixture bibliotheek. Deze naam wordt gebruikt in het Home venster en kan aangepast worden per fixture.

Het is aanbevolen dat u de dimmer benoemd voor de head gebaseerd op zijn locatie (bv. front wash / back truss SL).

Enkelvoudige fixtures kunnen eenvoudig hernoemd worden door op de naam blijven te drukken van de fixture, om zo de fixture hernoem dialoog te openen.

Om meerdere fixtures te hernoemen gebruikt u het actie menu, selecteer de fixture(s), selecteer dan de hernoem optie via de actie menu bar bovenaan het venster.



Wijzigen DMX adressen van gepatchte fixtures

Om het DMX adres te wijzigen van een enkelvoudig gepatchte fixture blijft u drukken op het DMX adres binnen het patch venster, geef dan het nieuwe adres in bij het Stel DMX adres in menu.

Om het DMX adres te wijzigen van meerdere fixtures, gebruik je het actie menu, selecteer de fixture(s), selecteer dan de herpatch optie via de actie menu bar bovenaan het venster.

Verwijderen van fixtures

Om een fixture te verwijderen uit de Patch, selecteer verwijder in het actie menu, selecteer dan de fixture(s) die dienen verwijderd te worden. Houdt er rekening mee dat dit ook de programmatie zal verwijderen van deze fixture(s) in het bijzonder.

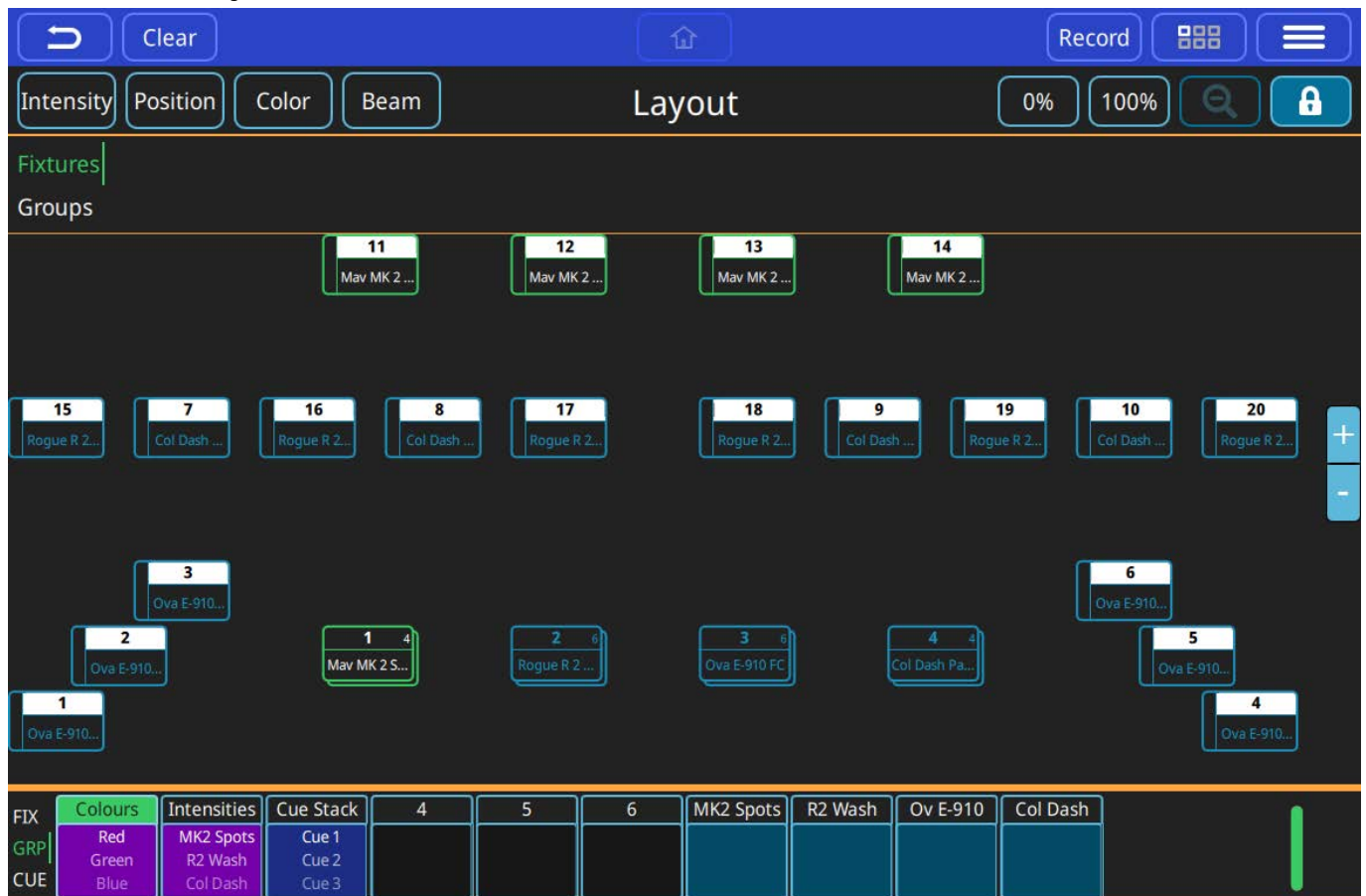
RDM Auto patch

QuickQ ondersteunt RDM Auto patch van RDM ondersteunende fixtures. Bij gebruik van de RDM auto patch functie zal de QuickQ console automatisch alle fixtures her-adresseren, welke conflicterende DMX adressen hebben.

Om de RDM Auto patch te gebruiken, selecteer je in het patch venster RDM Auto Patch via de menu toets.

3. Home scherm en bedienen van fixtures

3.1 Home – Lay-out scherm



Introductie van het lay-out scherm

Bij QuickQ consoles, krijg je toegang tot het Lay-out scherm door te drukken op de home-toets die zich centraal bovenaan het scherm bevindt. Gebruikmakend van dit scherm, kunnen fixtures gerangschikt en geselecteerd worden zoals gewenst. Kleuren en intensiteiten van deze fixtures zullen hier ook visueel weergegeven worden. Eens gepatcht, zullen fixtures bovenaan dit venster verschijnen. Zowel fixtures als groepen kunnen hier bekeken worden door te schakelen tussen deze twee aan de linkerzijde.

Aanmaken van groepen

Groepen kunnen aangemaakt worden door het selecteren van fixtures, ofwel in het Lay-out venster, of door gebruik te maken van de multifunctionele faders aan de linkerzijde van de console, druk op het Record icoon, en selecteer een lege fader in de Group mode. De nieuw aangemaakte groep dient dan te verschijnen onder de Groep sectie in het Lay-out scherm.

Instellen van het Lay-out scherm

Fixtures of groepen kunnen toegevoegd worden aan het Lay-out scherm door ze simpel weg te verslepen naar de gewenste posities. Eens de fixtures geplaatst zijn zoals gewenst, kan het Lay-out scherm vergrendeld en ontgrendeld worden door te klikken op het slotje rechts bovenaan van de display. Dit voorkomt ongewenste verplaatsingen van fixtures.

Zoom In/Out

Dit zicht van het venster kan aangepast worden gebruikmakend van twee-vinger bewegingsactie om in- en uit te zoomen. Het zicht kan ook gereset worden naar zijn standaard instelling door te klikken op het vergrootglas icoon rechts bovenaan van de display.

Selecteren van fixtures

Tap op de fixtures om ze te selecteren. Eens geselecteerd zal het icoon van de fixture groen oplichten, zoals hierboven weergegeven. Geselecteerde fixtures kunnen snel op 100% of 0% intensiteit geplaatst worden door te tappen op de gewenste toetsen, rechts bovenaan van de display. Eens geselecteerd, kunnen fixtures geprogrammeerd worden via het Intensiteit, Positie, Kleur en Beam vensters (zie sectie 3.2).

3.2 Bedienen van fixtures met QuickQ

Bedienen van fixtures

Fixtures kunnen direct bediend worden door ze te selecteren en hun attributen (intensiteit, kleur, beam, en positie) te wijzigen. Elke uitgevoerde wijziging kan bewaard worden in cues. Fixtures kunnen eveneens aangestuurd worden door cues.

Selecteren van fixtures

Fixtures kunnen op verschillende manieren geselecteerd worden, gebruikmakend van:
Multifunctionele faders aan de linkerzijde van de console in fixture mode (druk op de [FIX] mode toets):

- Verplaats één of meer van de multifunctionele faders. De fader bedient de intensiteit van de fixtures.
- Drukken van de fixture select toets onderaan de fixture fader. Dit heeft geen invloed op de intensiteit.
- Meerdere fixtures kunnen tegelijk geselecteerd worden. Druk op een toets onderaan de fader voor de start van de reeks en tegelijkertijd druk je op de fixture select toets die het einde van de reeks aangeeft.

De multifunctionele faders aan de linkerzijde van de console in group mode (druk de [GRP] mode toets):

- Verplaats één of meer van de multifunctionele faders. De fader bedient de intensiteit van de fixtures.
- Meerdere groepen van fixtures kunnen tegelijkertijd geselecteerd worden. Druk op een toets onderaan de fader voor de start van de reeks en tegelijkertijd druk je op de fixture select toets die het einde van de reeks aangeeft.

Home scherm:

- Aanraken van één of meer fixture iconen in het home scherm.
- Aanraken van één of meer groep iconen in het home scherm.

Geselecteerde fixtures hebben een groene boord rond het icoon in het home scherm, of het groep icoon en de fixtures erin vervat.

Geselecteerde fixtures hun LED boven de fader licht krachtiger op.

U kunt een fixture de-selecteren door er opnieuw op te klikken.

Bedienen van fixtures met cues

Fixtures kunnen ook bediend worden door cues. Cues kunnen bewaard en weergegeven worden op één of meer van de playbacks 1-10, of van één of meer van de multifunctionele faders, wanneer ze in cue mode staan. (Druk de [CUE] mode toets). In playbacks kunnen één of meer cues bewaard worden. In cue mode faders kan slechts één cue bewaard worden.

Opname fixtures - Wis fixtures

Fixtures waarvan attributen direct met een van de geselecteerde methoden zijn gewijzigd, worden als "vastgelegd" beschouwd en eventuele aanpassingen aan hun kenmerken worden direct uitgevoerd. Dit betekent dat de geselecteerde fixtures worden vastgehouden totdat op de knop (Wissen) in de hoofdmenubalk wordt gedrukt. Als (wissen) is geselecteerd, keren de fixture waarden terug naar alle waarden die worden toegepast op cues, hetzij uit cues op de playbacks of uit cue-modus fader cues.

Parameterwaarden die zijn vastgelegd met direct geselecteerde fixtures kunnen worden opgenomen in cues.

Bedienen van fixtures via Cues

Cues bevatten bewaarde parameter waarden. Cues kunnen weergegeven worden van de playbacks of van de intensiteitsfaders wanneer in cue mode. (Druk de [CUE] mode toets) of van een combinatie van beide. De fader zal de intensiteit bedienen van de toestellen tussen een nul level en een maximum level dat was bewaard in de cue.

De select toetsen onderaan de fader werken nu als **Flash toetsen** en zullen direct, bij het indrukken, de maximum bewaarde intensiteit toepassen en de cue activeren van de fader.

Hoogste heeft voorrang en laatste heeft voorrang

Cues kunnen worden afgespeeld door de faders onder het scherm of faders aan de linkerkant in Cue mode. Als twee afzonderlijke cues de intensiteit voor dezelfde fixture weergeven, is de hoogste intensiteit die wordt afgespeeld zichtbaar op het podium. Dit staat bekend als hoogste prioriteit.

Als twee afzonderlijke cues een van de andere attributen voor een fixture, kleur, beam of positie afspeelt, wordt de inhoud van de laatste die wordt geactiveerd, op het podium weergegeven.

Activeren van cues en vrijgeven van cues

Cues kunnen gestart en gestopt worden met afspelen of uitsturen door de playback faders of cue faders te verhogen en te verlagen. Wanneer ze afspelen beschouwen we ze als "actief", wanneer ze niet afspelen/uitsturen zeggen we dat ze "vrijgegeven" zijn. Cues kunnen vrijgegeven worden één per één door hun faders terug te laten keren naar de onderkant van hun verplaatsingsgebied of allen tezamen via het (Actie) menu en dan (Alles vrijgeven). Dit heeft geen invloed op de waarden vastgelegd door direct geselecteerde fixtures. Deze laatste, indien ze uitgestuurd worden, zullen enkel stoppen met uitsturen wanneer de (Wis) ingedrukt wordt.

Instellen intensiteit

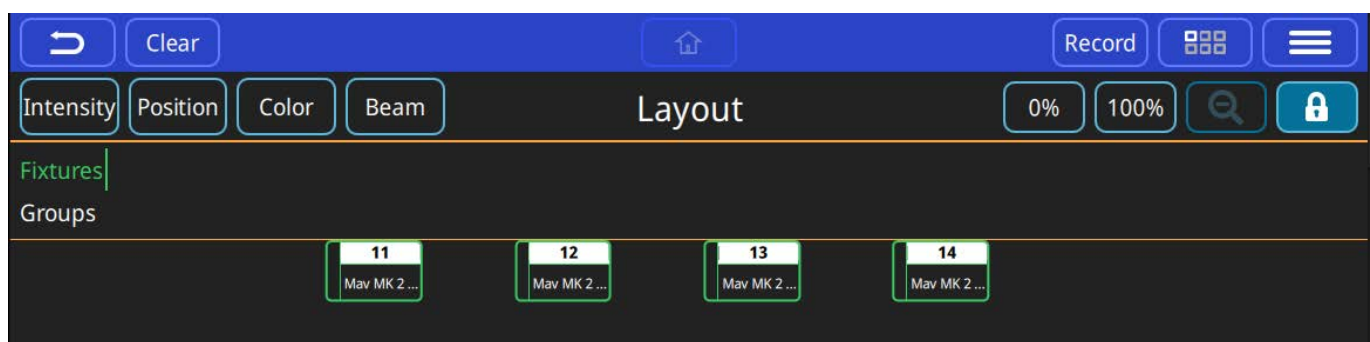
Intensiteit voor een geselecteerde fixture kan direct bediend worden fixture of group faders, via het intensiteit venster of via het home scherm 0% en 100% toetsen.

Gebruikmaken van fixture faders

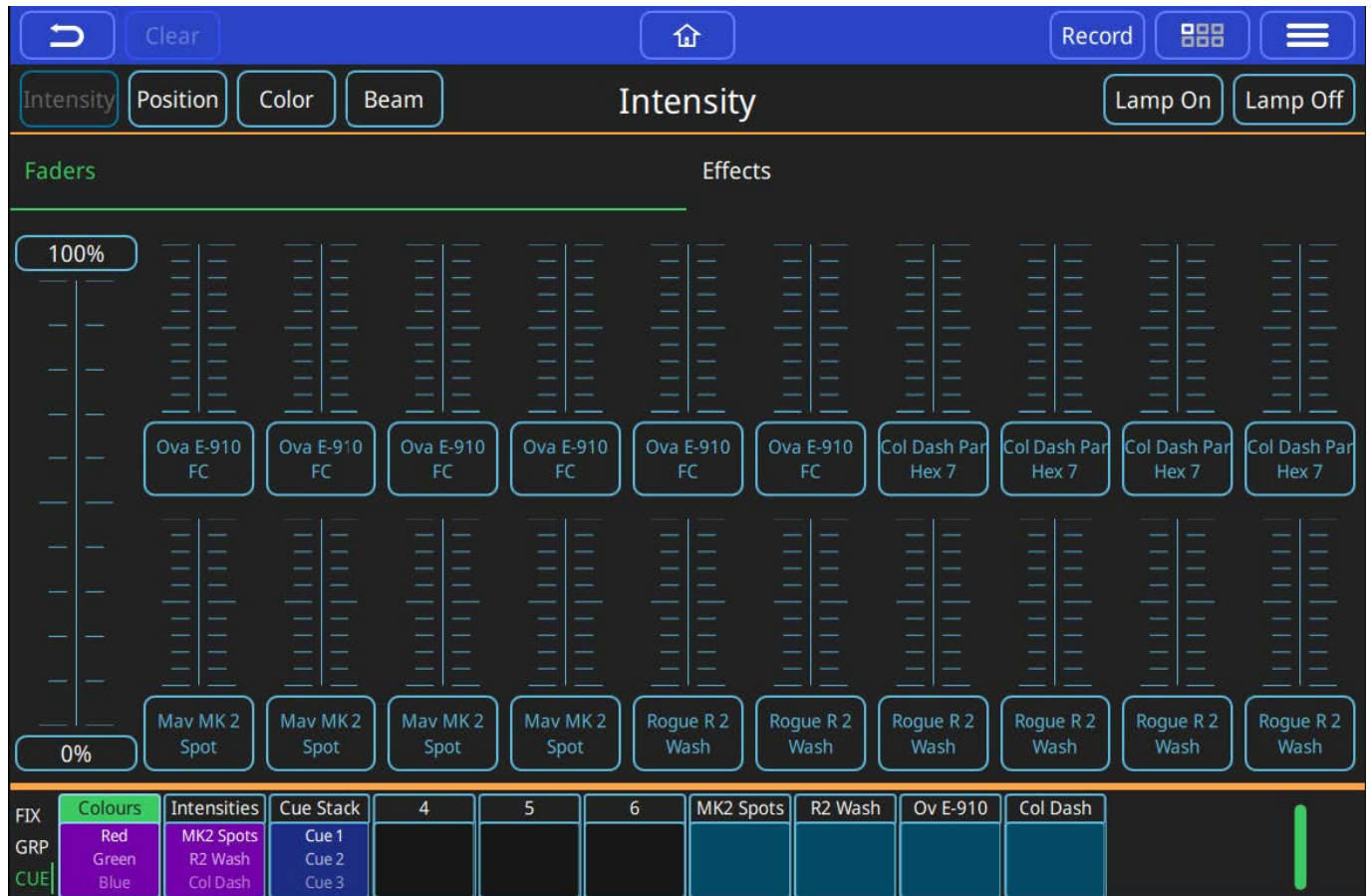
Zoals we al gezien hebben, verplaatsen van één of meer van de multifunctionele faders terwijl je in intensiteit mode bent, zal de intensiteit instellen op een level. De intensiteitslevel van een volledige groep kan gewijzigd of ingesteld worden, wanneer je in groep mode bent (druk de [GRP] mode toets).

Intensiteit venster

Intensiteit kan ook bediend worden via het intensiteit venster. Ga naar het Home scherm en selecteer de Intensiteit-toets.



De grote fader aan de linkerkzijde bedient de intensiteit van alle huidige geselecteerde toestellen. U kunt ook individuele toestellen wijzigen door ze te selecteren in dit venster. Tip – hernoem uw fixtures in patch zodat selecteren volgens hun functie makkelijker wordt.



Lamp aan en Lamp uit

Als extra zijn er bovenaan dit venster de toetsen “lamp aan” voor het starten van de lamp van de geselecteerde toestellen of “lamp uit” van de selectie. Indien u arc lampen hebt dan kan het noodzakelijk zijn om de lamp aan te zetten na het aanschakelen van het toestel en de lamp uit te zetten alvorens het toestel uit te schakelen. Consulteer de documenten van uw fixture fabrikant voor de correcte werking.

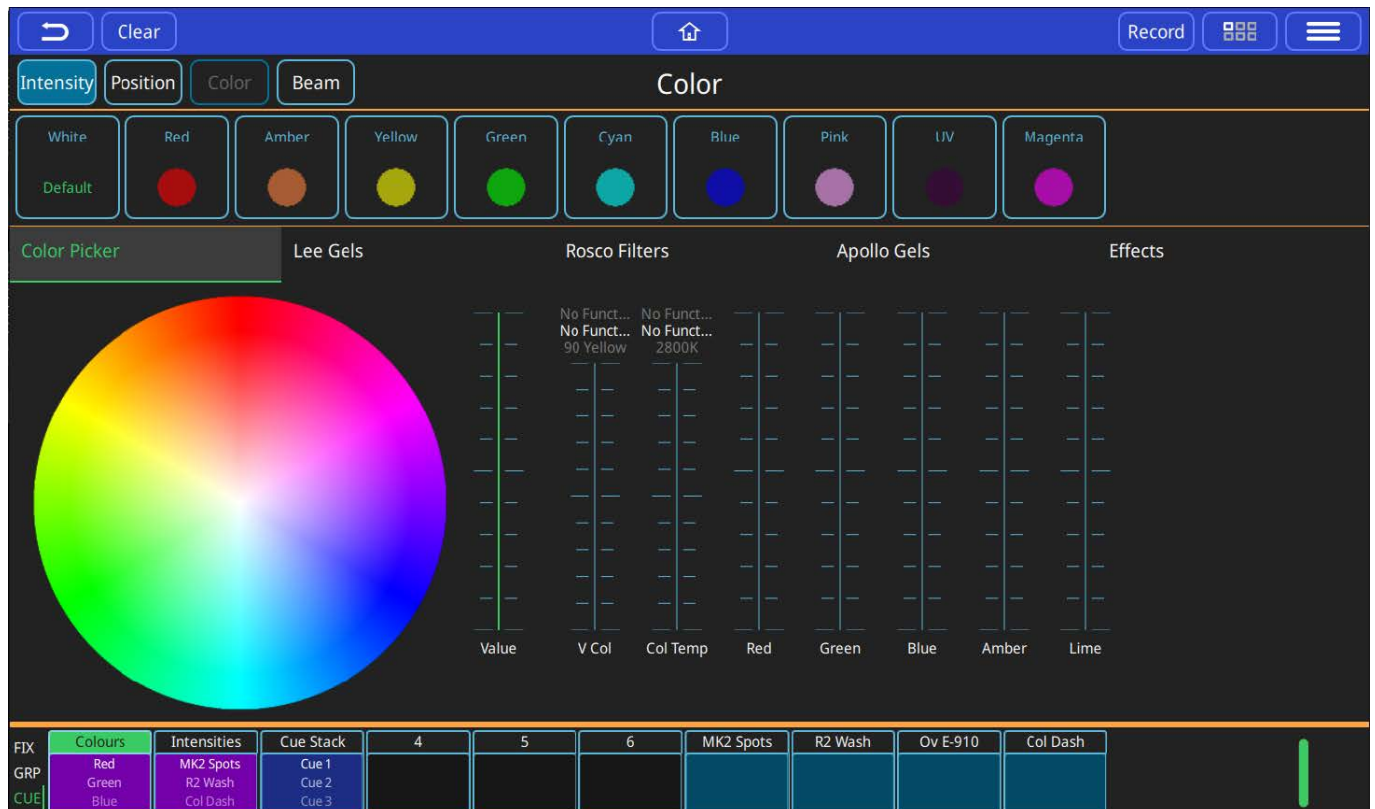
Instellen kleur

Kleurenmix encoders - COL MIX

Wanneer u één of meer fixtures geselecteerd hebt, is het mogelijk om de kleuren direct in te stellen gebruikmakend van de COL MIX encoders, Hue en Saturation. Als je eerst de saturation encoder aanpast, dan kan je de kleur verdiepen die je dan kiest met de hue encoder.

Kleuren venster

Dit venster kan geopend worden door het selecteren van de (KLEUREN) toets via het Home scherm.

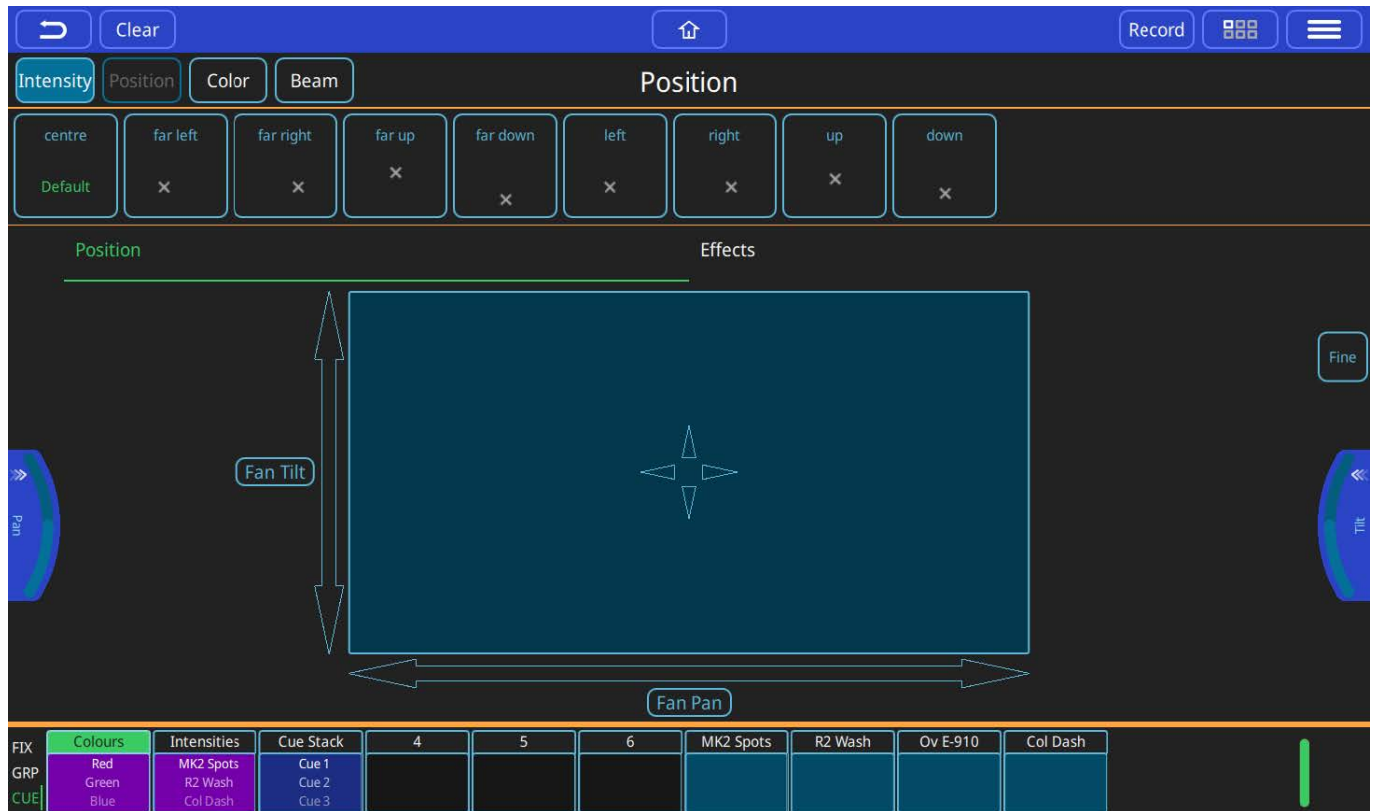


- Kleurenpaletten. Druk record en gebruik de groene + toets om uw eigen paletten toe te voegen.
- Standaard kleurenpalet. Selecteer dit om de kleuren terug op hun standaard waarde in te stellen.
- Kleurenpicker. Touch binnen deze kleurenpicker om de kleur te wijzigen. Wijzigingen gebruikmakend van de bedieningselementen zullen hier weergegeven worden.
- Kleurenfilters fabrikant - Lee.
- Kleurenfilters fabrikant - Rosco.
- Kleurenfilters fabrikant - Apollo.
- Kleur-effecten.
- Kleuren bedieningsfaders.

Selecteer eerst één of meer fixtures, dan kunnen één van de opties hierboven gebruikt worden om de kleur in te stellen. Als u een kleurenmenging in meer dan één cue wenst te gebruiken, denk er dan over na om deze te bewaren in een palet. Naar paletten wordt verwezen in cues, dus wijzigen van een palet zal elke cue wijzigen waarin dit palet gebruikt werd.

Instellen positie

Dit venster kan geopend worden door het selecteren van de (POSITIE) toets via het home scherm.

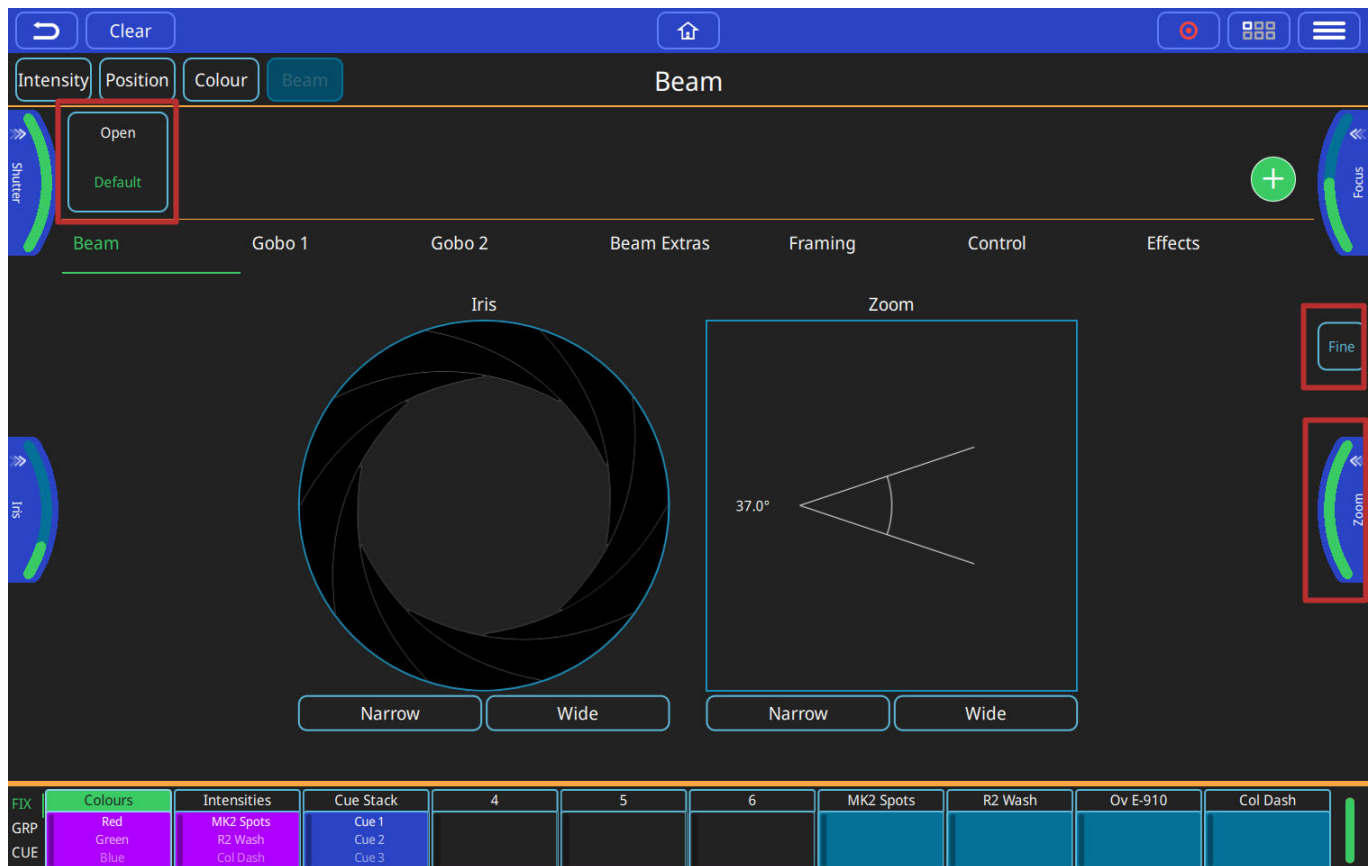


Selecteer eerst één of meer fixtures, nadien kan elk van de positie bedieningsopties gebruikt worden. Als u een positie in meer dan één cue wenst te gebruiken, denk er dan over na om deze te bewaren in een palet. Naar paletten wordt verwezen in cues, dus wijzigen van een palet zal elke cue wijzigen waarin dit palet gebruikt werd.

- Positie paletten. Druk record en gebruik de groene + toets om uw eigen paletten toe te voegen.
- Standaard palet – selecteer deze om terug te keren naar de standaard positie.
- Positie encoders – trek deze uit om een bereik te selecteren, of gebruik op het scherm als er geen encoders aanwezig zijn (QQ10 of remote app).
- Trackpad - of selecteer de pijlen voor individuele pan of tilt bediening.
- Effecten.
- Fijn encoder bediening – vergeet niet om deze weer uit te zetten wanneer je klaar bent!

Instellen beam functies – gobo's, focus, zoom en andere beam Opties

Dit venster kan geopend worden door het selecteren van de (BEAM) toets via het home scherm.

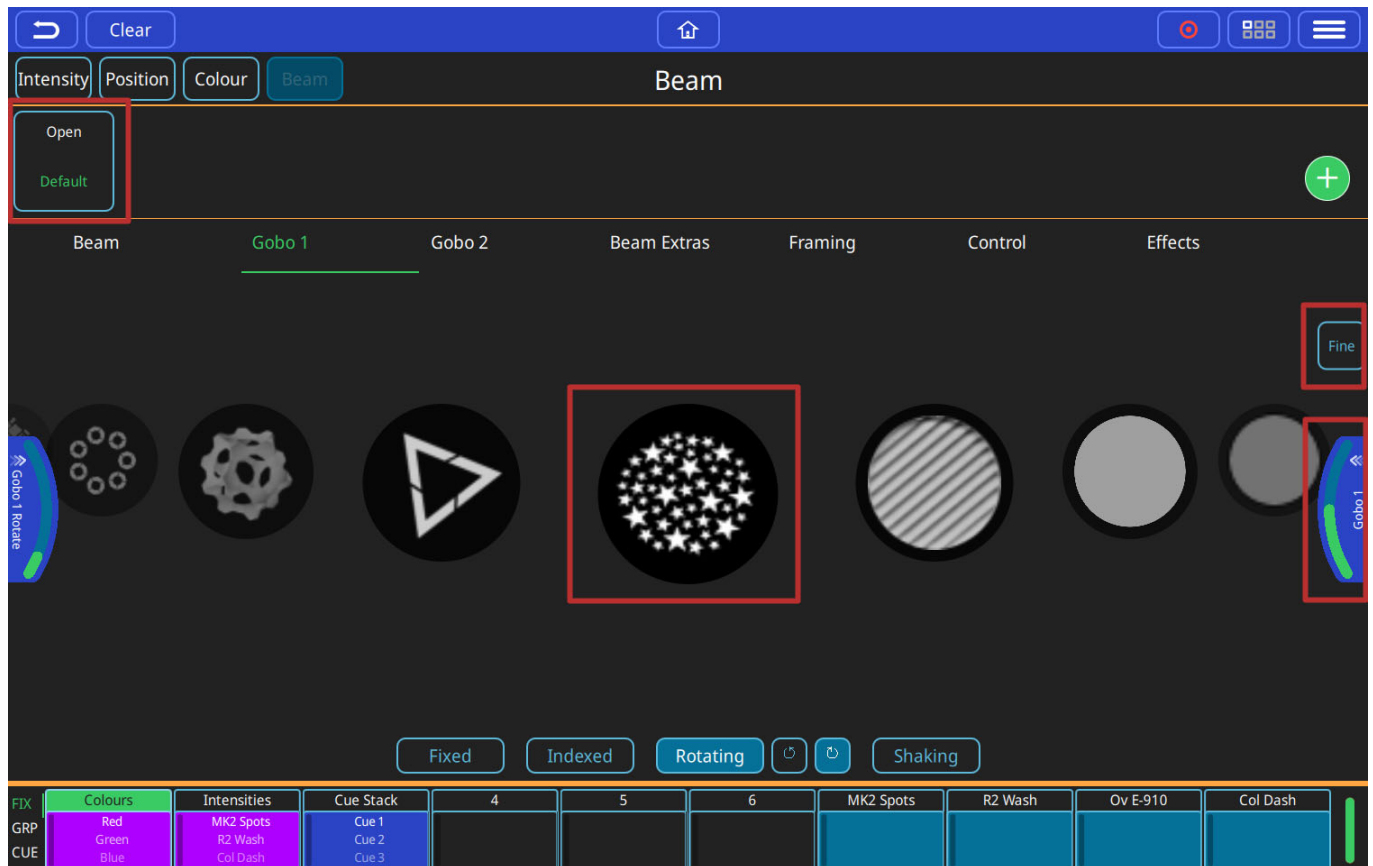


Selecteer eerst één of meer fixtures, nadien kan elk van de beam bedieningsopties gebruikt worden. Als u een beam in meer dan één cue wenst te gebruiken, denk er dan over na om deze te bewaren in een palet. Naar paletten wordt verwezen in cues, dus wijzigen van een palet zal elke cue wijzigen waarin dit palet gebruikt werd.

- Beam paletten. Druk record en gebruik de groene + toets om uw eigen paletten toe te voegen.
- Standaard palet – selecteer deze om terug te keren naar de standaard beam waardes.
- Beam encoders - trek deze uit om een bereik te selecteren, of gebruik op het scherm als er geen encoders aanwezig zijn (QQ10 of remote app).
- Iris kan direct bediend worden via het scherm alsook met de encoders. Knijp het iris icoon in of uit om te wijzigen.
- Zoom kan direct bediend worden via het scherm alsook met de encoders. Knijp het zoom icoon in of uit om te wijzigen.
- Fijn encoder bediening - vergeet niet om deze weer uit te zetten wanneer je klaar bent!
- Beam bedieningspagina's – andere opties en effecten, één ervan is gobo's.

Bedienen gobo's

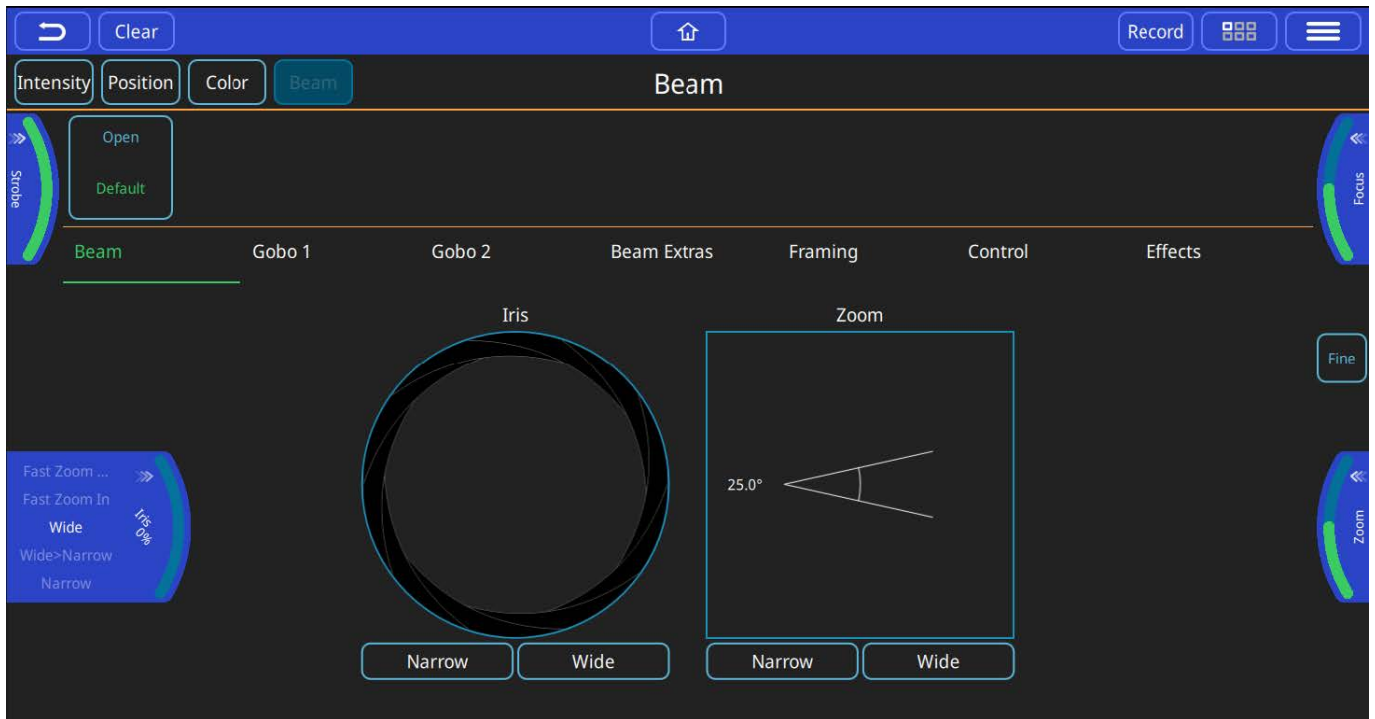
Dit venster kan geopend worden door het selecteren van de (BEAM) toets via het home scherm en dan bijvoorbeeld Gobo 1 te selecteren. Als de fixture meerdere gobo wielen heeft dan is er ook nog de Gobo 2 pagina.



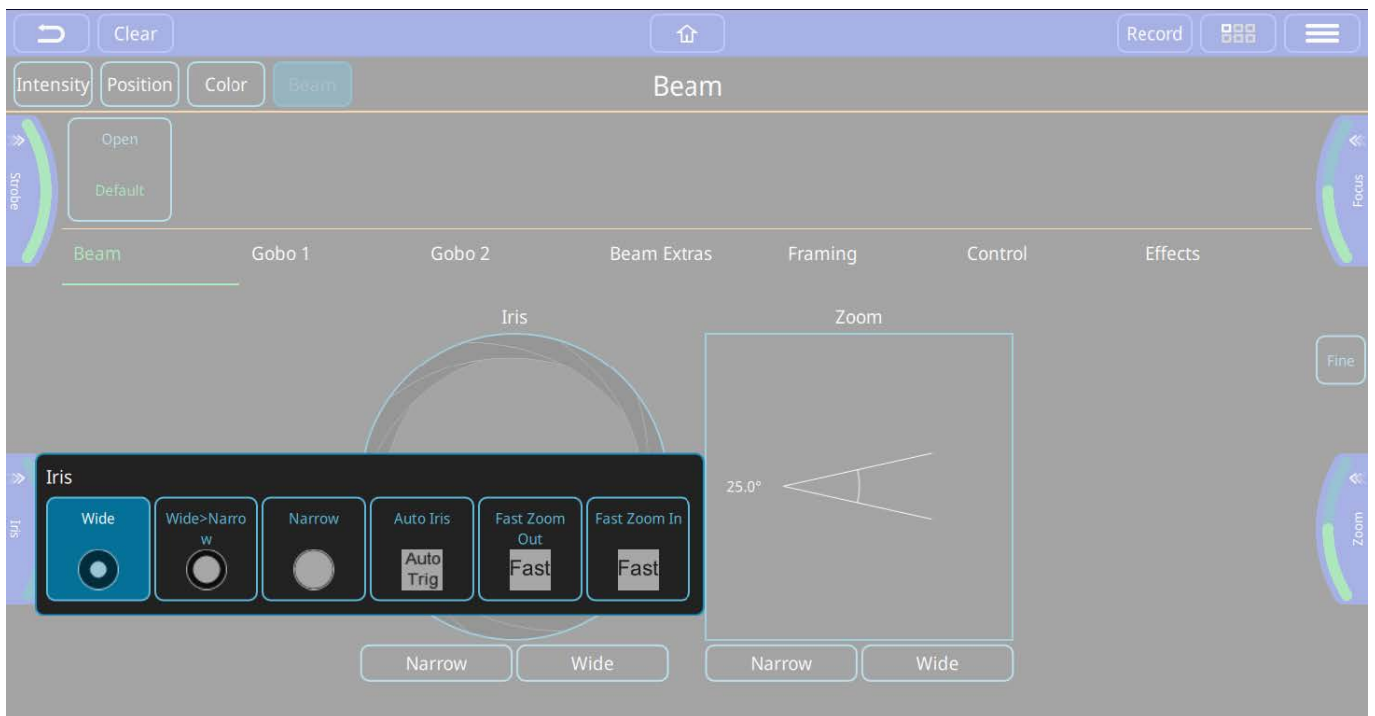
Selecteer eerst één of meer fixtures, nadien kan elk van de gobo bedieningsopties gebruikt worden. Als u een gobo in meer dan één cue wenst te gebruiken, denk er dan over na om deze te bewaren in een palet. Naar paletten wordt verwezen in cues, dus wijzigen van een palet zal elke cue wijzigen waarin dit palet gebruikt werd.

- Beam paletten. Gebruik de groene + toets om uw eigen paletten toe te voegen.
- Standaard palet - selecteer deze om terug te keren naar de standaard beam waardes.
- Gobo selectie encoder
- Gobo's kunnen ook geselecteerd worden door te vegen doorheen de gobo selectie carrousel.
- Gobo bewegingsopties (indien ondersteunt door de fixture).
- Gobo rotatie encoder - trek deze uit om een bereik te selecteren, of gebruik op het scherm als er geen encoders aanwezig zijn (QQ10 of remote app).
- Fijn encoder bediening - vergeet niet om deze weer uit te zetten wanneer je klaar bent!

Encodertabbladen kunnen worden uitgetrokken door het tabblad vanaf de rand van het scherm naar binnen te slepen om de bereiken en sub-selecties binnen een kenmerk weer te geven.



Als alternatief kunt u de encoder tab lang ingedrukt houden, dit zal de selectie boxen tonen voor deze bereiken van de respectievelijke encoder.



3.3 Bewaren van items met QuickQ

Bewaren van een groep

Groepen kunnen geselecteerd en bediend worden via de multifunctionele faders wanneer ze in **Group Mode** staan of via het **Home scherm**.

Bewaren van een nieuwe groep:

- Selecteer een paar fixtures.
- Druk de [GRP] mode toets.
- Selecteer record.
- Druk de select-toets onder één van de multifunctionele faders.

Aanpassen van een groep

- Selecteer een paar fixtures.
- Druk de [GRP] mode toets.
- Selecteer record.
- Druk de select-toets onder één van de multifunctionele faders.
- Als alternatief, selecteer één van de groep iconen in het Home scherm.

Bewaren van een palet

Paletten vind je terug bovenaan hun respectievelijke parameter vensters. Paletten worden grijs weergegeven in elk parameter venster; tot wanneer een fixture geselecteerd is.

Bewaren van een nieuw palet

- Selecteer een paar fixtures.
- Schakel ze aan en maak een wijziging voor hun positie, kleur of beam attributen.
- Om een kleurenpalet aan te maken, selecteer het kleuren venster.
- Druk record.
- Selecteer de green "+" toets .

Aanpassen van een palet

- Selecteer een paar fixtures.
- Schakel ze aan en maak een wijziging voor hun positie, kleur of beam attributen.
- Om een kleurenpalet aan te maken, selecteer het kleuren venster.
- Druk record.
- Selecteer het palet welke u wenst aan te passen.

Nota: Wijziging aanbrengen aan een palet zal resulteren in het feit dat de wijziging in alle cues zal aanwezig zijn, waarin deze palet gebruikt werd.

Auto paletten

Auto paletten worden aangemaakt wanneer je een fixture patcht. Zij halen hun data uit de personality file die zich bevindt in de personality bibliotheek van de consoles zijn. Dit betekent dat u al enkele paletten moet hebben die klaar zijn voor gebruik, eens uw show gepatcht is.

Standaard paletten

Standaard paletten is het eerste palet voor elke parameter en bevat de standaard attributen zoals open wit voor kleur. Deze worden aangemaakt wanneer je de show patcht. Deze kunnen gebruikt worden om snel een geselecteerde set van fixtures op hun standaard waardes te plaatsen. Deze kunnen upgedate worden door de gebruiker naar een nieuwe waarde/standaard voor fixture(s). Naar deze waarde zal er automatisch teruggekeerd worden, wanneer alle faders op 0 staan en je op de clear hebt gedrukt.

Bewaren van een cue

Bewaren van een cue in een playback

Alle actieve of geselecteerde levels en attributen, inclusief FX, kunnen bewaard worden in een cue door record te selecteren. QuickQ zal aangeven waar u een cue kan bewaren, dit wordt aangegeven op het scherm met een rode tint.

- Selecteer en wijzig bepaalde attributen, intensiteit, kleur, beam en positie, voeg eventueel effect toe en druk op record.
- Selecteer het fader preview venster om een nieuwe cue te bewaren of de volgende in een playback.

Eens u een cue bewaard hebt dient u op wis te drukken om alle opgenomen attribuut waardes vrij te geven. De cue kan dan afgespeeld worden door de fader naar omhoog te schuiven.

Één of meerdere cues kunnen bewaard worden in een playback. De QQ10 heeft één playback en de QQ20 en QQ30 hebben 10 playbacks.

Bewaren van een cue in een multifunctionele fader

Één cue kan bewaard worden in elk van de multifunctionele faders wanneer u zich in cue mode bevindt (druk de [CUE] mode toets).

- Selecteer en wijzig bepaalde attributen, intensiteit, kleur, beam en positie, voeg eventueel effect toe en druk op record.
- Met de multifunctionele faders in cue mode, selecteer één van de faders. De LEDs boven lege faders zullen aan en uit knipperen.
- Voor faders die al een cue bevatten, zal de LED boven de fader knipperen tussen 50% en full. U kunt een cue vervangen, die al bewaard is, in een fader, door deze fader te selecteren na het drukken van record.

Cue lijsten

Om de cues te bekijken van een playback, ofwel blijven drukken op klik het playback preview venstertje boven de playback, ofwel erop dubbel klikken.

Bewaren van een chase

Een chase zal elke cue afspelen, de ene na de andere. Om een chase te bewaren, wanneer de console zich in "live" mode bevindt (instellingen, live mode):

- Bewaar een tweede cue in een playback; het resultaat zal een chase zijn.
- Blijf nieuwe cues bewaren om meer stappen toe te voegen.

Afspelen van een chase

Om de chase af te spelen, plaats de playback fader naar boven. Wanneer de laatste cue in de chase bereikt wordt, zal deze automatisch naar het begin gaan en de sequentie opnieuw afspelen. De fader naar beneden brengen zal de chase vrijgeven en stoppen met afspelen. De fader opnieuw naar boven plaatsen zal de chase opnieuw starten vanaf de eerste cue.

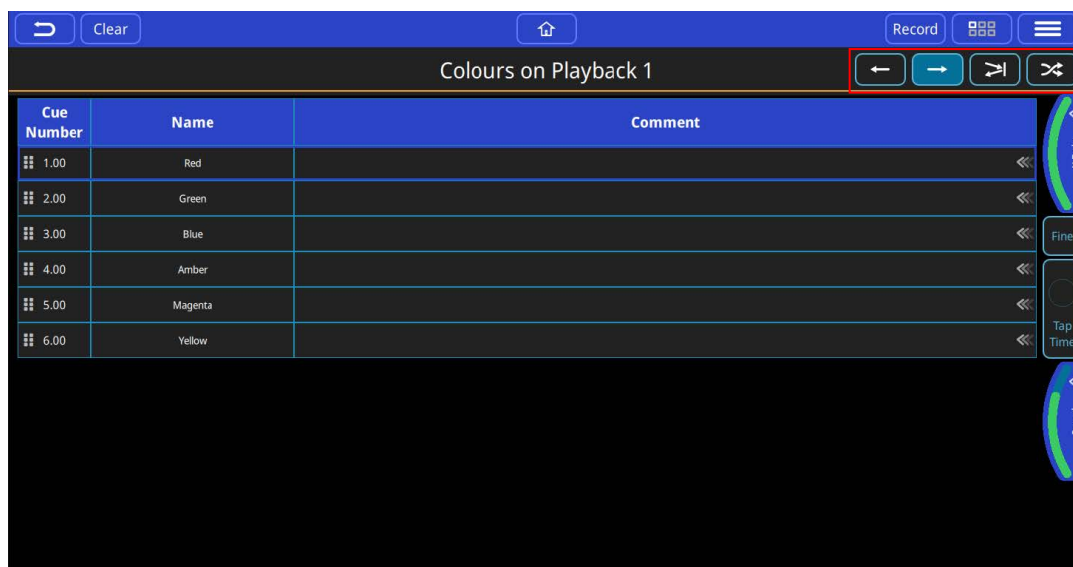
De fader positie zal de intensiteit regelen van de bewaarde fixtures.

Chase richting

Chases richting kan gewijzigd worden via het cue lijst venster gebruikmakend van de toetsen in de rechter bovenhoek van het scherm.

De opties zijn:

- Achterwaarts
- Voorwaarts
- Op en neer
- Willekeurig



Chase snelheid - Tap tijd, snelheid en crossfader

- Tap tijd – gebruik deze toets, tweemaal tappen of meer, om de tijd te tappen op de weergegeven muziek en de snelheid van de chase zal aangepast worden op de beat van de muziek. Dit kan je opnieuw en opnieuw gebruiken om de snelheid van de chase aan te passen aan de live snelheidswijzigingen van de muziek.
- Snelheid – Gebruik deze encoder om de snelheid te wijzigen van de chase, zonder gebruik te maken van tappen op tijd. De encoder tab kan eveneens “uitgetrokken” worden en de snelheid kan vermenigvuldigd of gedeeld worden gebruikmakend van de toetsen op de tab.
- Crossfade – kan ingesteld worden tussen een volledige fade tussen de stappen (standaard) en een snap tussen de stappen.
- Fijn – fijne bediening van de encoder acties.

Herordenen van cues in een chase

- Cues in een chase kunnen herordenend en verplaatst worden door het selecteren van het 6 dots symbool, vast te houden en de cue te verslepen naar een nieuwe locatie in de lijst. De cues zullen hernummerd worden om de verplaatsing aan te geven.
- Terwijl een chase afgespeeld wordt, is het mogelijk om naar een specifieke cue te gaan, op commando. Trek de pijlselectie uit en druk dan op de (Ga naar deze cue) toets.

Cue Number	Name	Wait	Fade	Comment
1.00	Cue 1	Wait for GO	2	
2.00	Cue 2	Wait for GO	2	
	Cue 3	Wait for GO	2	
4.00	Cue 4	Wait for GO	2	

Bewaren van een theaterstijl cue stack

The screenshot displays the QuickQ software interface. At the top, there is a blue header bar with a 'Clear' button, a home icon, and 'Record' and 'Release' buttons. Below this, the title 'Colours on Playback 1' is centered. A control bar contains a play/pause button and a 'Release' button. The main area is a table with the following columns: Cue Number, Name, Wait, Fade, and Comment. The table contains six rows of cues. At the bottom, a control bar shows a 'Colours' cue stack selected, with sub-cues Red, Green, and Blue. Other cue stacks like 'Cue Stack', 'MK2 Spots', 'R2 Wash', 'Ov E-910', and 'Col Dash' are also visible.

Cue Number	Name	Wait	Fade	Comment
1.00	Red	Wait for GO	0	
2.00	Green	Wait for GO	0	
3.00	Blue	Wait for GO	0	
4.00	Amber	Wait for GO	0	
5.00	Magenta	Wait for GO	0	
6.00	Yellow	Wait for GO	0	

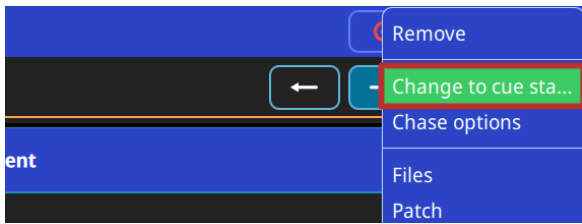
Theater mode

Wanneer de console in “Theater” mode staat (instellingen, theater mode) zal het bewaren van opeenvolgende cues in een playback resulteren in een cue stack van cues met een standaard fade tijd van 3 seconden. Additioneel:

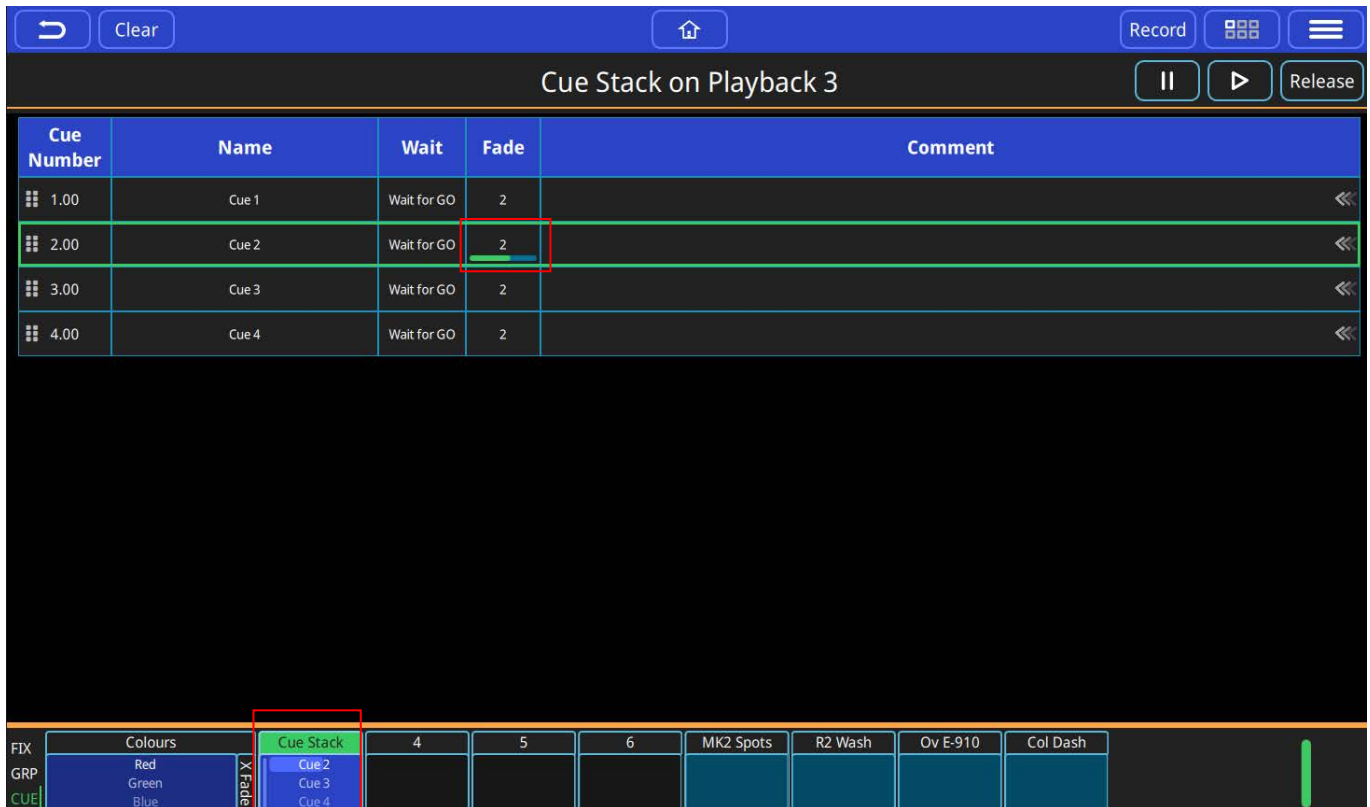
- Playback 1 zal standaard ingesteld worden als een theaterstijl cue stack met fade tijden tussen elke cue (standaard 3 sec.). Opeenvolgende cues die bewaard worden in de playback zullen sequentieel genummerd worden.
- Playback 2 zal een manuele crossfader worden. Cues kunnen dan afgespeeld worden door playback fader 2 op en neer te bewegen en de fade tijden van de cue, zal de tijd volgen dat het duurt om de fader te verplaatsen, van zijn één eindpunt naar het andere.
- De fysieke master go toets rechts onderaan de console zal in deze mode enkel en alleen werken voor playback 1 en zal afspelen met om het even welke fade timing toegekend aan de cues in playback 1.
- De go in het cue stack venster kan ook gebruikt worden. Alle andere cue stacks in theater mode dienen te werken met deze go toets locatie aangezien de master go toets volledig toegewijd is aan playback 1.
- De pauze toets zal niet werken in deze configuratie.
- De vrijgave toets in het cue stack venster is de enige manier om een theater cue stack vrij te geven op playback 1 met de console in theater mode. Naar beneden brengen van de playback fader zal de playback niet vrijgeven, tenzij bij andere cue stack of chase faders.

Wijzigen van een chase in een cue Stack

Als u zich niet in theater mode bevindt en meerdere cues bewaard in een cue stack, dan zal een chase aangemaakt worden. Om een chase te wijzigen in een cue stack van individuele cues, selecteer de optie "wijzig in cue stack" via het hoofdmenu. Additionele cues bewaren zal nu resulteren in individuele cues met een standaard fade tijd van 3 seconden.



Afspelen van een cue stack



Selecteer een playback door te blijven drukken of dubbel te klikken op het cue stack preview venster boven de fader, dit zal de cue lijst tonen voor die playback. Dan kan de GO toets op de console gebruikt worden om de cues af te spelen in de cue stack.

Een lopende cue zal een groene omlijning hebben en een progressie bar in de fade kolom.

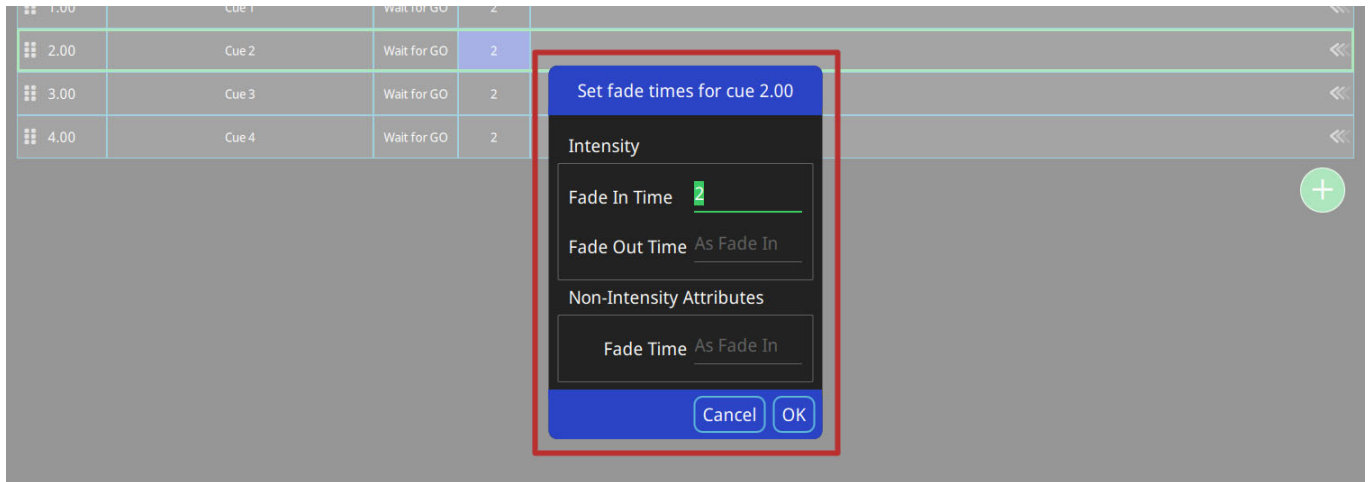
Cue naam: zal leeg zijn wanneer een cue bewaard is en kan bewerkt worden door deze te selecteren en ingedrukt te houden of te dubbel klikken.

Cue nummer: zal automatisch toegewezen worden wanneer een cue bewaard en kan bewerkt worden door deze te selecteren en ingedrukt te houden of te dubbel klikken.

Commentaar: zal leeg zijn wanneer een cue bewaard is en kan bewerkt worden door deze te selecteren en ingedrukt te houden of te dubbel klikken.

Cue fade tijden

Om de fade in of fade uit tijden te wijzigen in een cue van een cue stack, houdt de fade tijd ingedrukt of dubbel klik op de fade tijd van de cue.

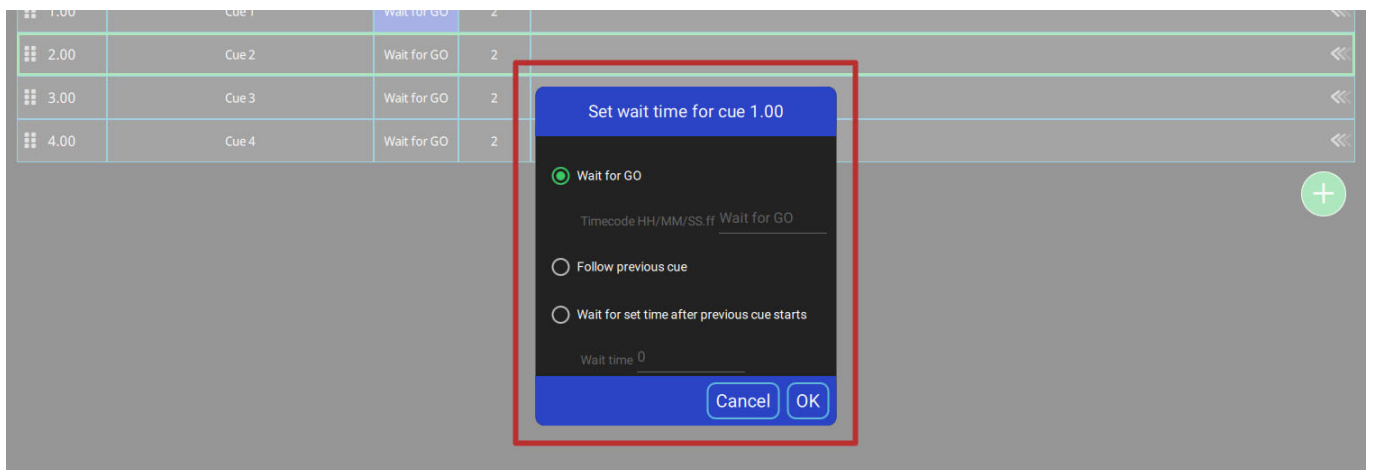


De intensiteit fade in tijd kan gewijzigd worden.

De intensiteit fade uit tijd kan op dezelfde manier ingesteld worden als de fade in tijd. Dit kan gewijzigd worden en resulteert in split tijden.

De fade in van niet-intensiteit attributen (kleur, beam, Positie) kan op dezelfde manier ingesteld worden als de fade in tijd. Dit kan gewijzigd worden en resulteert in gewijzigd timing – bijvoorbeeld, kleur kan een kortere of langere fade in tijd hebbe.

Cue wacht en volg tijden



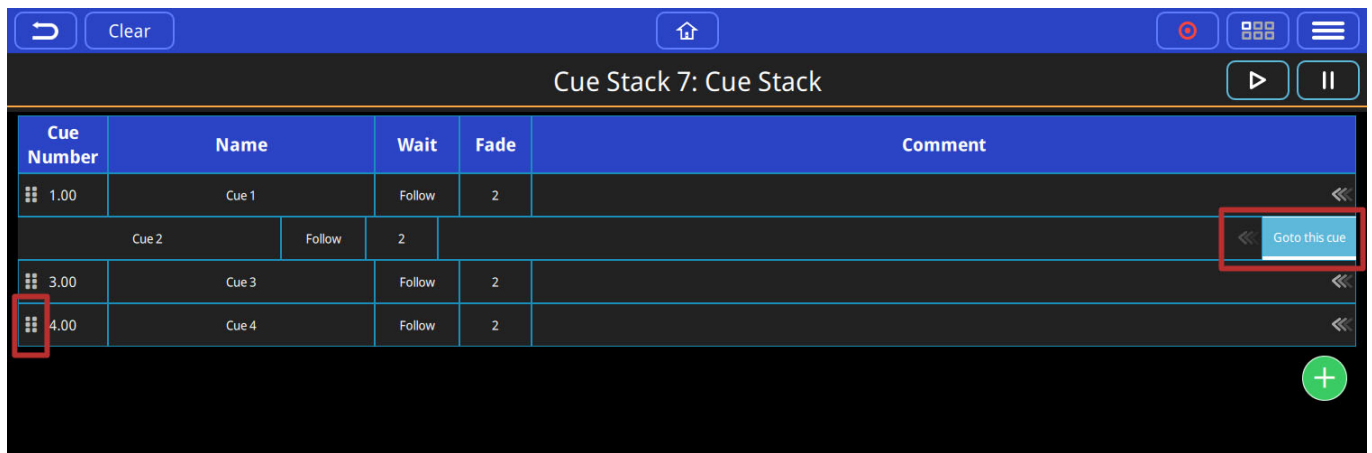
Om de wacht- of fadetijden te wijzigen in een cue van een cue stack, houdt de fade tijd ingedrukt of dubbel klik op de fade tijd van de cue.

Wacht op Go: De cue zal stoppen met afspelen na het doorlopen van fader tijden en zal wachten tot dat u opnieuw op de go toets drukt.

Volg voorgaande cue: De cue zal automatisch starten met spelen, onmiddellijk nadat de voorgaande cue beëindigd is.

Wachttijd: De cue zal automatisch starten met spelen, na de start van de eerste cue, eens dat de wachttijd verlopen is.

Ga naar cue



Trek de pijl uit op het einde van het commentaarveld en selecteer 'Ga naar deze cue'.

3.4 Bewerken van cues

Verplaatsen van cues in een cue stack

Cues in een cue stack kunnen herordenend en verplaatst worden door het selecteren van het 6 dots symbool, ingedrukt te houden en dan de cue te verslepen naar een nieuwe locatie in de lijst. De cues zullen vernummerd worden om de verplaatsing aan te geven.

Een cue invoegen

Om een nieuwe cue in te voegen, druk record en selecteer dan een bestaande cue. Een nieuwe cue zal ingevoegd worden vóór de geselecteerde cue. De cue zal automatisch genummerd worden.

Verwijderen van cues

Om een cue te verwijderen, selecteer de hoofdmenu toets, selecteer verwijder en selecteer dan de cue die u wenst te verwijderen.

Mengen bij het bewaren

Om geselecteerde en vastgelegde attributen toe te voegen aan een bestaande cue:

- Selecteer bepaalde fixtures en voer elke gewenste wijziging uit.
- Druk record.
- Selecteer (Toon opties).
- Selecteer Mengen.
- Selecteer een bestaande cue waarmee u de wijzigingen wil mengen.

Bewaar een nieuwe cue met de huidige levels op scène

Dit laat ons toe om alle huidige levels en waarden die uitgestuurd worden, vanuit de console, te bewaren in een nieuwe cue. Deze waarden kunnen komen van cues die afgespeeld worden via de cue faders, van één of meerdere playbacks en geselecteerde en vastgelegde waarden van fixtures. Dit is eigenlijk een snapshot van alles wat de console uitstuurt.

- Plaats bepaalde faders omhoog en maak een aantal wijzigingen op de uitgang om de gewenste look te bekomen op scène.
- Selecteer Record.
- Selecteer Toon opties, indien noodzakelijk.
- Selecteer Record alles.
- Selecteer om het even welke van de cue bewaarmethodes, om een cue toe te voegen, in te voegen, of te vervangen.

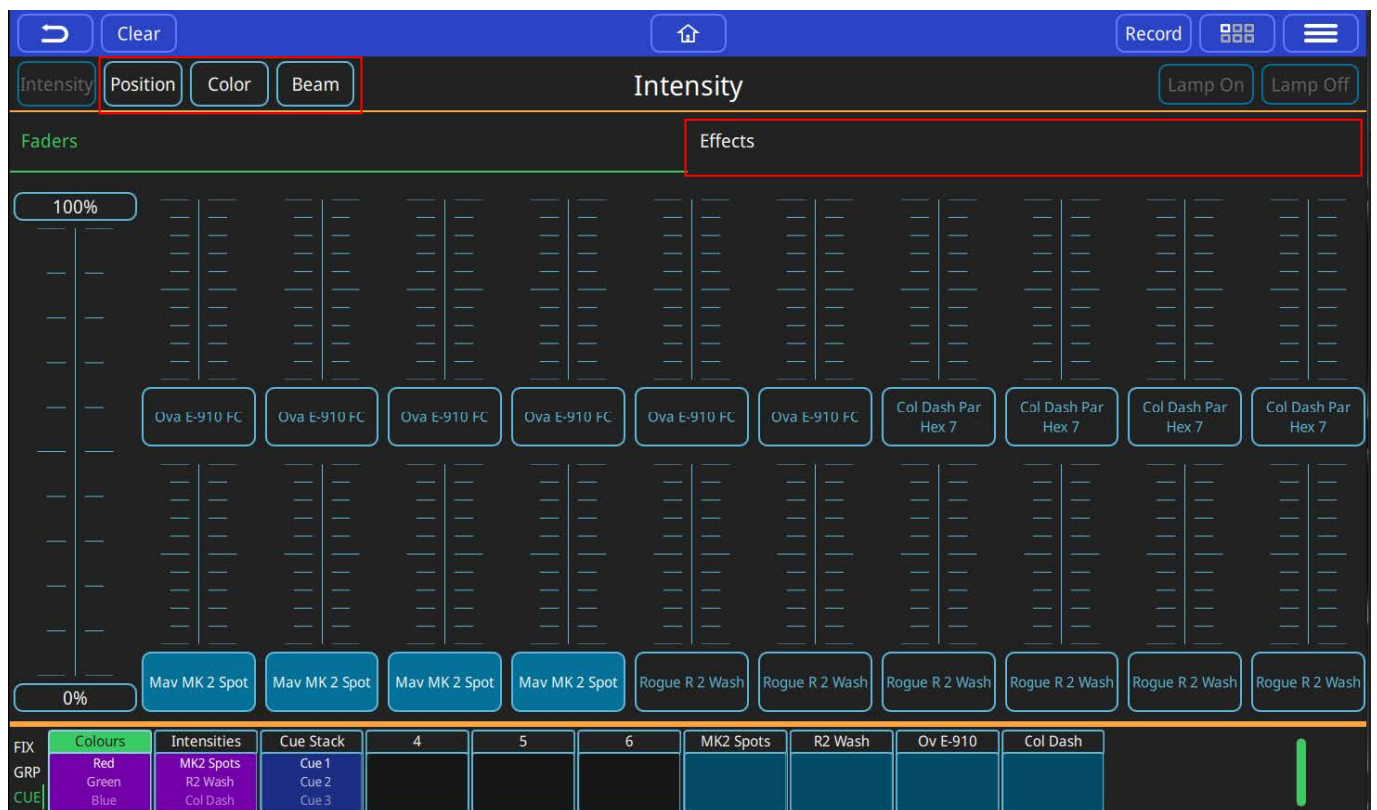
3.5 Effecten

Introductie van effecten in QuickQ

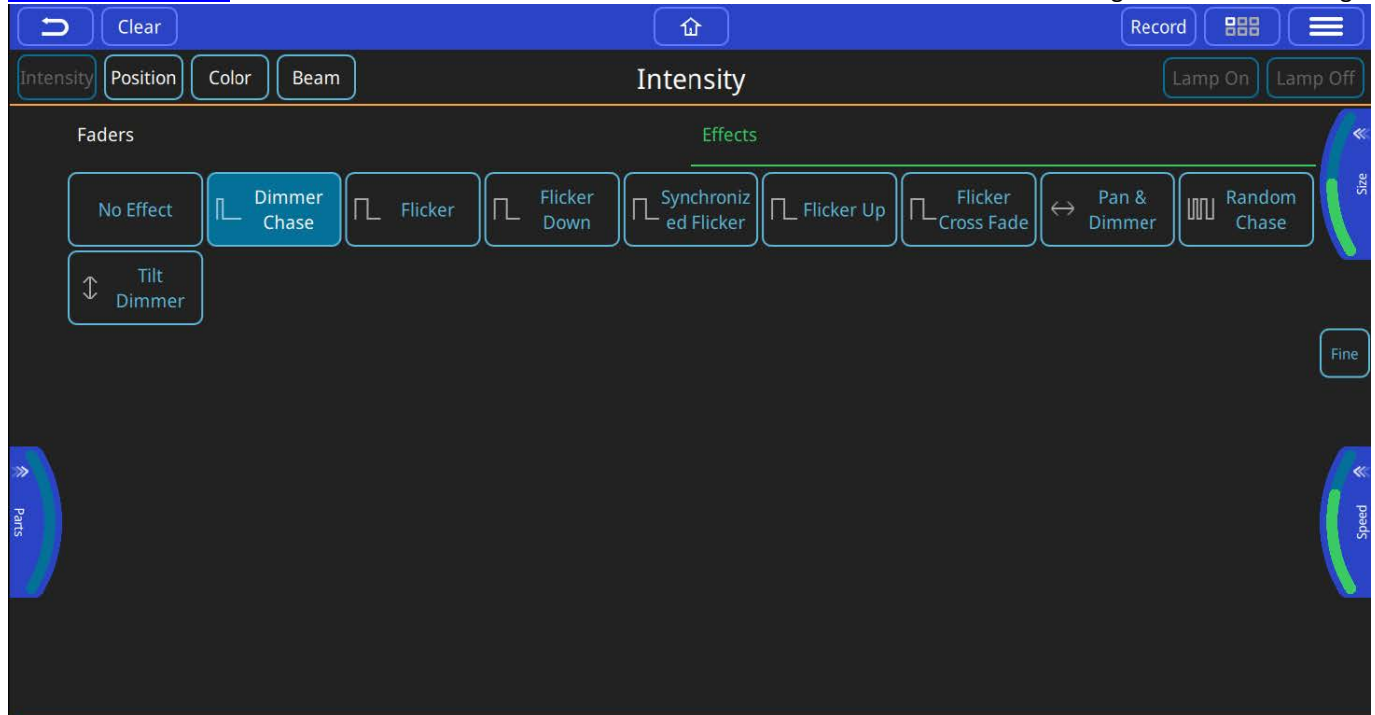
QuickQ bevat door de gebruiker te selecteren effecten voor elke attributen set. Deze kunnen gevonden worden onder de effecten hoofding, rechts bovenaan op elke attributen pagina. Een effect past een "vorm" toe op een welbepaald attribuut; deze vorm kan aangepast worden in grootte en snelheid. Wijzigen van de grootte zal bepalen hoever van de originele waarde het attribuut zich zal verplaatsen, voor elk deel van het effect.

FX toevoegen aan fixtures

Om een effect toe te voegen, selecteert u eerst de fixtures waarop u het effect wil toepassen, kies dan de attribuut set waarop u het effect wil toepassen links bovenaan het scherm.



Als volgende kan u de effect hoofding kiezen aan de rechterzijde van het scherm.



QuickQ zal alle beschikbare effecten weergeven voor dat attribuut type; elk attribuut type zal zijn eigen unieke effecten hebben. Eens je in de effect tab bent, zullen de encoders wijzigen en de instellingen weergeven van deze effecten, u zal ook een “Tap tijd” toets zien verschijnen rechts in het midden van het scherm. Eens je het effect kiest kan je de instellingen wijzigen, voor dat effect, via de encoders.

De opties zijn:

Onderverdeling – laat toe het effect op te delen in meerdere sets van fixtures VB: 2 zal een even/oneven chase geven.

Snelheid – stelt de snelheid in voor de chase van start tot einde en wordt weergegeven in BPM (Beats per minuut) en kan ingesteld worden via de snelheidsencoder, of gebruik de tap tijd rechts in het midden van het scherm.

Grootte – Stelt de amplitude in van het effect, dit is relatief aan de startwaarde voor de attributen op het moment dat het effect toegepast werd. BV: als uw fixtures ingesteld zijn op 50% intensiteit, en u voegt een 100% grootte toe op uw dimmer effect, dan zullen de lichten chasen van 0%-100%, waarbij een 50% grootte zal chasen van 25% tot 75%.

Noteer: het is mogelijk om een effect te “oversizen”, dit zal de curve afvlakken van het effect aan de onderkant en bovenkant van de attributenreeks, hoe grotere de grootte, hoe langer het zal blijven staan wachten in de deze extremen.

Bewaren van een FX in cues

Eens u een effect hebt toegevoegd en de gewenste look op scène bekomen hebt, kan u het effect bewaren in een cue stack op dezelfde manier als elke andere cue. Een cue kan om het even welk aantal attributen bevatten en een effect, of het kan enkel een effect bevatten en *GEEN* attributen. Het voordeel van bewaren van een effect zonder attribuut waardes erin, is dat het kan gebruikt worden op gelijk welk moment en het krijgt de startwaardes voor het effect van de output op scène. Dit laat toe in een effect, zoals een cirkelpositie effect, zijn richtpunt te wijzigen van cue tot cue, zonder meerdere cirkel effecten te moeten aanmaken.

FX op dimmer kanalen

Toevoegen van effecten op dimmer kanalen is een klein beetje anders dan bij andere attributen, aangezien dimmers behandeld worden als HTP of hoogste waarde heeft voorrang. Dit betekent dat de hoogste waarde steeds zal getoond worden op scène. Hiermee dien je rekening te houden bij het aanmaken van effecten op dimmer kanalen, indien de dimmers op 100% staan en je probeert een dimmer chase toe te passen, dan zal het effect niet getoond worden, aangezien de kanalen al op 100% staan en HTP laat niet toe dat het effect een waarde instelt lager dan dat wat het kanaal honoreert als HTP.

Andere attributen worden behandeld als LTP of laatste heeft voorrang. Dit betekent dat de laatste waarde die ze uitsturen zal getoond worden op scène, wat toelaat dat deze kanalen onder de huidige waarde gaan bij het toevoegen van effecten. LTP kanalen zullen de huidige waarde als startpunt nemen voor het effect. BV: een cirkel effect op pan en tilt, zal de huidige positie van de fixture gebruiken als center van de cirkel beweging, relatief aan de waarde van de grootte van het effect.

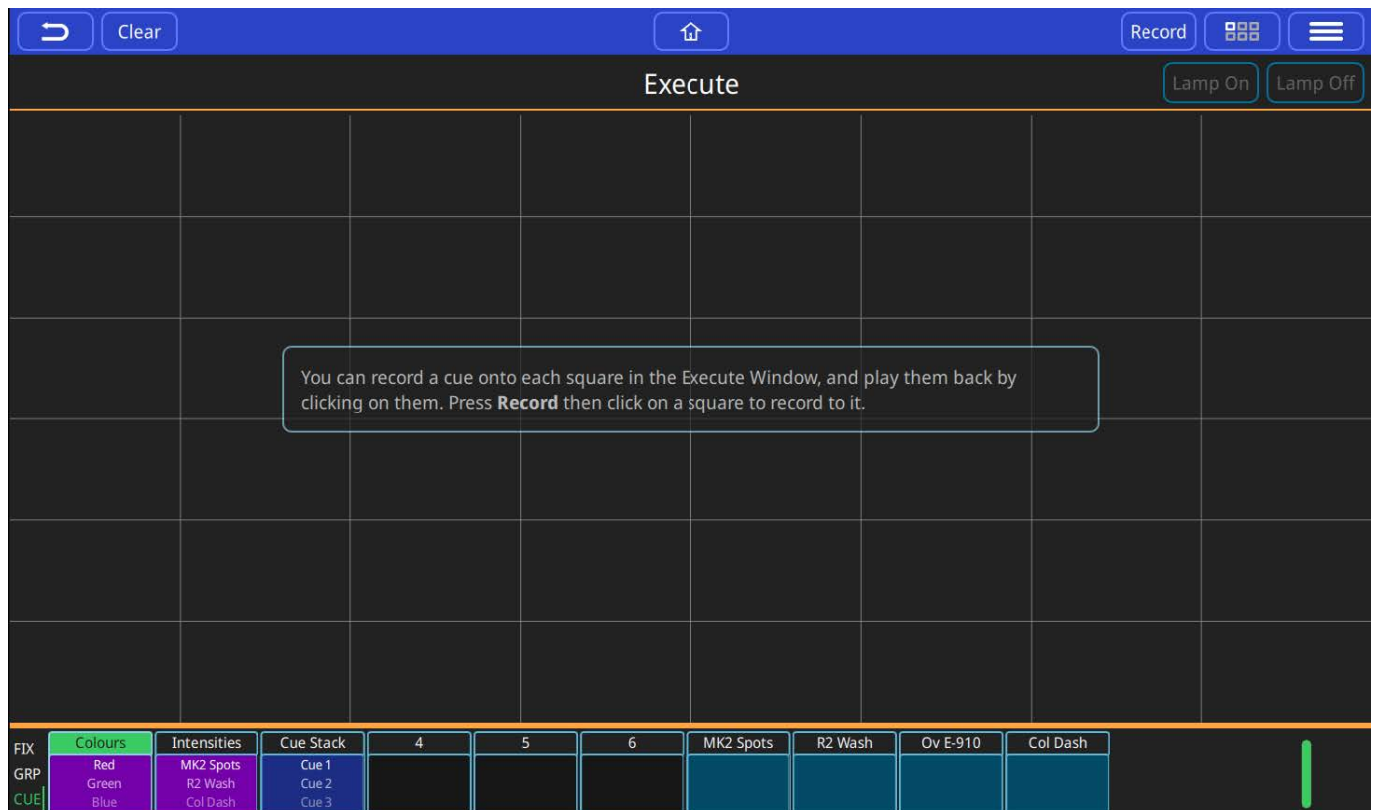
3.6 Execute venster

Het Execute venster is een speciaal venster ontworpen om het uitzicht en gevoel van de QuickQ te personaliseren. De layout van het venster is configureerbaar in drie groottes, wat de gebruiker een grid geeft met toetsen waarin ze items kunnen bewaren zoals cues en effecten.

Deze is toegankelijk via de MagicQ remote iOS en Android applicaties.

Om toegang te krijgen tot het execute scherm, klikt u op de menu toets en klik dan op Execute.

Om de grootte aan te passen van het execute scherm, klik op de menu-toets en dan Grid grootte. Van hieruit zal een pop-up venster u de keuzes geven voor de groottes, 6x4, 8x6 en 10x6.



De gebruiker kan kiezen waar hij items wenst te plaatsen in het execute venster. Creëer uw look of maak een effect, druk Record en klik een vakje aan in het execute scherm.

The screenshot shows the QuickQ software interface. At the top, there is a blue header bar with a 'Clear' button, a home icon, a 'Record' button, a grid icon, and a menu icon. Below the header, the word 'Execute' is centered, with 'Lamp On' and 'Lamp Off' buttons to the right. The main area is a grid of execute items. A 4x3 grid of items is highlighted with a blue border and contains the following text: 'Look 1', 'look 2', 'look 3', 'Red', 'Yellow', 'Blue', 'Circle', 'Pan Sine', 'Tilt Sine', 'Red/White Fade', 'Red/Blue Snap', and 'RGB Fade'. The bottom of the interface features a control bar with several sections: 'FIX', 'GRP', and 'CUE' on the left; 'Colours' (Red, Green, Blue), 'Intensities' (MK2 Spots, R2 Wash, Col Dash), and 'Cue Stack' (Cue 1, Cue 2, Cue 3) in the middle; and numbered buttons (4, 5, 6) and other function buttons (MK2 Spots, R2 Wash, Ov E-910, Col Dash) on the right. A vertical green bar is visible on the far right of the control bar.

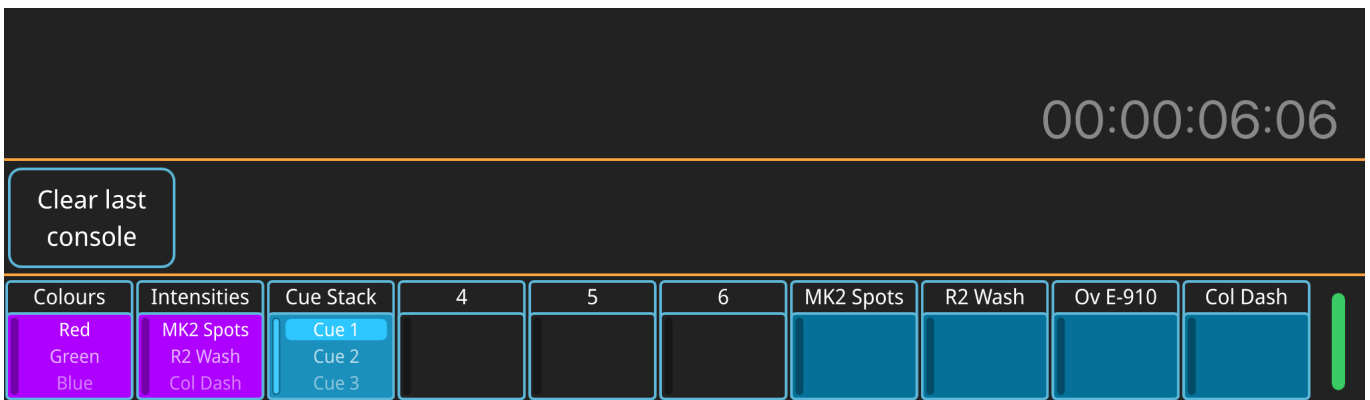
Gebruik van de 'link' optie laat toe, bij het klikken, de andere gelinkte executes uit te schakelen. Om executes te kunnen linken moeten ze direct horizontaal naast elkaar staan. Gebruik het actie Menu om execute items te linken en unlinken.

3.7 MIDI noten en timecode

QuickQ consoles ondersteunen input via MIDI noten en MIDI timecode, wat gebruikers toelaat cue stacks vanop afstand te bedienen. Dit is standaard geactiveerd, er zijn geen instellingen uit te voeren op QuickQ voor MIDI input, sluit eenvoudigweg een 5pin MIDI kabel aan op de MIDI input poort, achteraan op de console.

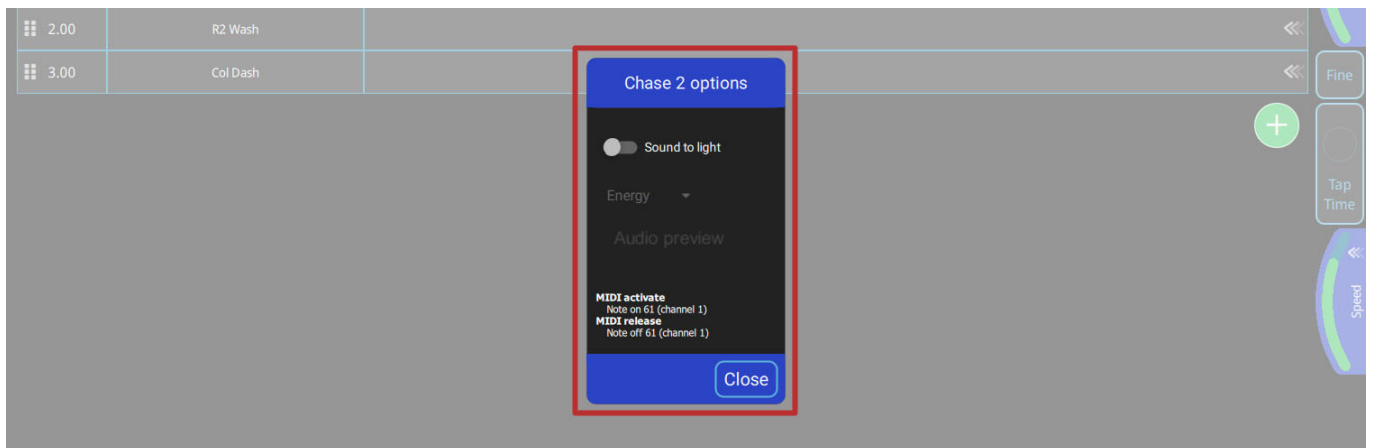
Het inkomende MIDI timecode signaal kan bekeken worden in het instellingen venster. Eens verbonden, wordt de waarde van de huidige timecode weergegeven in de rechter onderhoek (hieronder afgebeeld).

Terwijl timecode waardes gelezen worden door de console, kan MIDI timecode geactiveerd worden voor individuele cue stacks door te drukken op de menu toets, selecteer "cue stack opties" en activeer "Gebruik MIDI Timecode". Eens geactiveerd, kunnen timecode waardes ingevoegd worden in het wacht veld, door dubbel te klikken in de cel. De cue zal nu wachten met activeren tot de gedefinieerde timecode ontvangen wordt.



MIDI noten zijn vooringesteld bij QuickQ met playbacks 1-10 reagerend op MIDI noten 60 (C4) tot 69 (A4). Stuur eenvoudigweg een note-on signaal om te starten en een note-off signaal voor het vrijgeven van elke Playback.

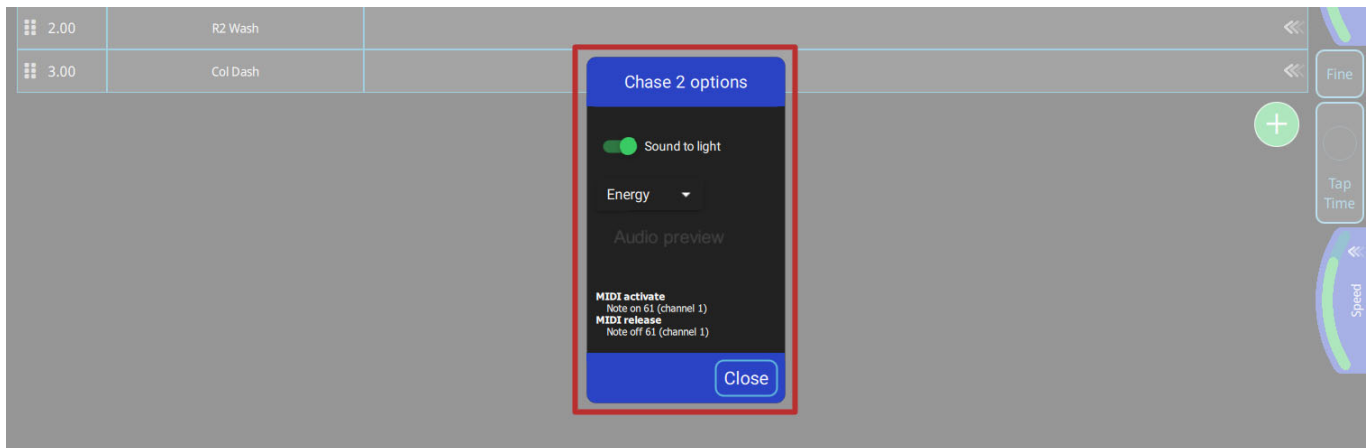
Elke playback zijn overeenkomstige MIDI noot kan gevonden worden in "Chase opties" menu. Om dit te bekijken, open de chase door te blijven drukken of dubbel te klikken op de gewenste playback zijn legende. Eens open, krijg je toegang tot de chase opties door het selecteren van de menu toets en te drukken op "Chase opties" (hieronder weergegeven).



3.8 Audio input

Audio input kan gebruikt worden op QuickQ consoles voor eenvoudige sound to light aansturing, de BPM van chases wordt ingesteld volgens de timing in de muziek. Audio kan verbonden worden met de console via een 3.5mm jack connector op de achterzijde van de console, voorzien van de label "Audio In".

Om de sound to light te activeren voor een chase, ga in het gewenste cue stack venster door blijven te drukken of dubbel te klikken op de overeenkomstige playback legende. Van hieruit, krijg je toegang tot de chase opties via de menu toets (rechts bovenaan de van de display).



In dit optie venster kan je de sound to light activeren voor deze chase. U kunt eveneens de "Energy" optie instellen op welbepaalde audio frequenties. Als deze optie op Energy blijft staan, dan zal het volledige frequentie spectrum gebruikt worden.

3.9 Upgraden console software

Nieuwe versies van QuickQ console software worden beschikbaar gesteld op de downloads pagina van de ChamSys website – www.chamsys.co.uk onder de vorm van .cdq bestanden.

Het wordt altijd aanbevolen om een reservekopie te maken van uw showbestanden voordat u de console bijwerkt, hoewel upgraden geen invloed heeft op de showbestanden en instellingen van de console.

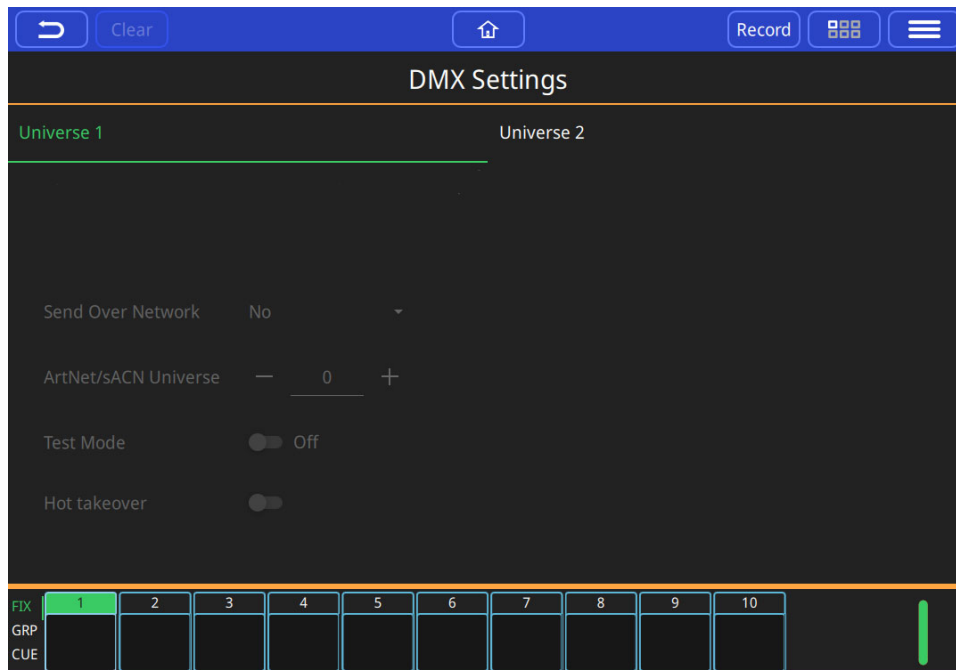
Update procedure:

- Download de laatste QuickQ console software via www.chamsysquickq.com
- Kopieer het gedownloadde bestand op een USB stick. Noteer dat de bestandsnaam moet blijven zoals bij het downloaden. BV. quickq_console_vX.X.cdq , waarbij X.X staat voor het software versienummer.
- Steek de USB memory stick in op één van de USB poorten van de console (aan de achterzijde van het paneel)
- Selecteer de menu toets rechts bovenaan, selecteer dan instellingen, en vervolgens update.
- Selecteer update from USB DRIVE.
- Select het bestand voor uw console systeem op de USB drive.
- De software zal gekopieerd worden van den USB stick (neemt 10 seconden of meer in beslag) en dan zal QuickQ automatisch herstarten met de nieuwe software.

De consolesoftware kan nu ook worden bijgewerkt vanuit de QuickQ-toepassing. In het venster Update toont de knop Software bijwerken nu een dialoogvenster wat de gebruiker toelaat om een .cdq-installatiebestand te selecteren dat vervolgens wordt geïnstalleerd. De installatie kan niet worden gestopt nadat deze is gestart. De software wordt opnieuw gestart nadat de installatie is voltooid. Dit kan vanuit de Remote App, maar de USB-stick met het nieuwe .cdq-bestand moet nog steeds in de console worden geplaatst.

4.0 Een QuickQ-console instellen om Artnet uit te sturen.

- Eerst moet het IP-adres van de console worden ingesteld. Ga via het menu Home op de console naar Instellingen, Netwerk, Bekabeld
- Dubbelklik om het IP-adres in te stellen op de vereiste IP-range - zie vorige gedeelte.
- Dubbeltik om het subnetmask in te stellen.
- Deze moeten overeenkomen met het IP-adres van uw artnet-apparaten en zich in hetzelfde bereik van de console bevinden. (de console is bijvoorbeeld 2.9.200.10 en het artnet-apparaat is 2.9.200.15, beide met een 255.0.0.0-subnet)
- Stel de DMX-output in of controleer deze op de console, ga in het menu Instellingen naar DMX-instellingen.
- Stel Stuur via netwerk in op Ja
- Stel Artnet Universe in, Artnet-universes beginnen bij Universe 0. Als uw node is ingesteld om Artnet Universe 0 te ontvangen, dan zou console-universe 1 worden uitgezonden op Artnet Universe 0.



4.1 Resetten naar fabrieksinstellingen

Bij normaal gebruik zou het niet nodig moeten zijn om een QuickQ-systeem te resetten naar fabrieksinstellingen. Indien ChamSys Support het advies geeft om het systeem naar fabrieksinstellingen te resetten, kan dit op een QuickQ-racksysteem worden gedaan door: Eerst de voedingskabel naar de eenheid te verwijderen en vervolgens de knoppen op het voorpaneel 1, 3 en 5 ingedrukt te houden terwijl u de stekker weer in het stopcontact steekt. Houd deze knoppen ongeveer 10 seconden ingedrukt en laat los wanneer de knoppen op het voorpaneel rood beginnen te knipperen. Het apparaat zal de fabrieksinstellingen herstellen en opnieuw opstarten. Merk op dat dit ook WiFi uitschakelt, omdat dit de standaard fabrieksstatus is, zal dit proces showbestanden niet verwijderen.

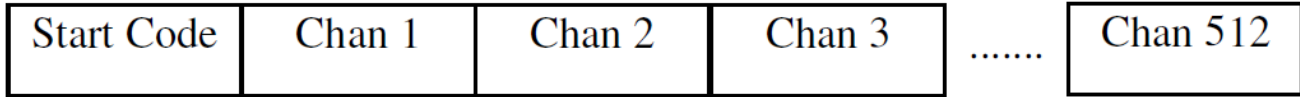
4.1 Bijlage

DMX, Ethernet en ArtNet

DMX

DMX-data wordt in een seriële vorm verzonden. Dit betekent dat er één kabel is die de gegevens vervoert, die per bit (bit is een 1 of 0) achter elkaar worden verzonden. De volledige transmissie van DMX-data voor een DMX-universe staat bekend als een DMX-pakket.

Het DMX-pakket bestaat uit een startcode en 512 kanaalniveaus.



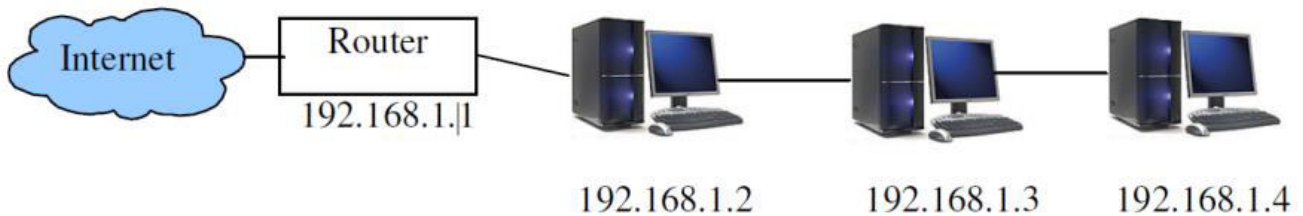
De startcode voor DMX is over het algemeen 0. Het kanaalgedeelte bevat het niveau voor dat kanaal.

Ethernet

Ethernet is de technologie die wordt gebruikt om computers op een netwerk aan te sluiten. De meeste computers gebruiken een protocol met de naam TCP / IP (Transmission Control Protocol Over Internet Protocol) om via een Ethernet-netwerk te communiceren.

Ethernet verzendt het IP-adres (adres van een computer in het netwerk) van de verzendende computer, gevolgd door het IP-adres van de ontvangende computer, gevolgd door de gegevens. Met de IP-adressen kunnen de gegevens naar de juiste computer worden geleid.

Op een typisch kantoornetwerk hebben computers een IP-adres van 192.168.1.x, waarbij x tussen 0 en 254 ligt (255 is een gereserveerd adres). Deze IP-adressen worden over het algemeen dynamisch toegewezen door de router op het netwerk met behulp van een protocol met de naam DHCP.



De computers gebruiken een subnetmask van 255.255.255.0. Dit specificeert welk bereik van IP-adressen zich op het lokale netwerk bevinden. In het voorbeeld hierboven specificeert 255.255.255.0 een bereik van 192.168.1.0 tot 192.168.1.255, wat een totaal is van 256 adressen.

ArtNet

Wat is ArtNet?

Artnet is een royaltyvrij communicatieprotocol (taal), ontwikkeld door Artistic License en gebruikt om DMX-informatie over een netwerk te verzenden.

Een Artnet-netwerk gebruikt meestal het 2.x.x.x of 10.x.x.x IP-adresschema met een subnet 255.0.0.0. Het is belangrijk ervoor te zorgen, dat Art-net-gegevens met behulp van het klasse A IP-adresschema, niet naar internet worden gerouteerd. Idealiter zou een afzonderlijk verlichtingsnetwerk moeten worden opgezet tussen uw QuickQ-console en node(s).

In tegenstelling tot normale kantoornetwerken moet het IP-adres zich in het bereik 2.x.x.x of 10.x.x.x bevinden, waarbij x tussen 0 en 255 ligt.

Het subnetmask moet zijn ingesteld op 255.0.0.0. Dit betekent het handmatig configureren van het adres van elk apparaat op het netwer. QuickQ-producten zijn meestal ingesteld op 10.x.x.x. van in de fabriek.

4.2 FCC Deel 15 kennisgeving

Dit apparaat voldoet aan Deel 15 van de FCC-regels. Gebruik is onderworpen aan de volgende twee voorwaarden:

- (1) Dit apparaat mag geen schadelijke interferentie veroorzaken; en
- (2) dit apparaat moet alle ontvangen interferentie accepteren, inclusief interferentie die een ongewenste werking kan veroorzaken.

Deze apparatuur is getest en voldoet aan de limieten voor een klasse B digitaal apparaat, conform deel 15 van de FCC-regels. Deze limieten zijn opgesteld om redelijke bescherming te bieden tegen schadelijke interferentie in een installatie in een woonomgeving. Deze apparatuur genereert, gebruikt en kan radiofrequentie-energie uitstralen en kan, indien niet geïnstalleerd en gebruikt in overeenstemming met de instructies, interferentie met radio- en televisieontvangst veroorzaken. Er is echter geen garantie dat er in een bepaalde installatie geen interferentie zal optreden. Als dit apparaat schadelijke storing veroorzaakt aan radio- of televisieontvangst, wat kan worden vastgesteld door het apparaat uit en aan te zetten, wordt de gebruiker aangemoedigd om de interferentie te proberen te verhelpen door een of meer van de volgende maatregelen:

- Verander of verplaats de ontvangende antenne.
- Vergroot de afstand tussen de apparatuur en de ontvanger.
- Sluit het apparaat aan op een stopcontact in een ander circuit dan dat waarop de ontvanger is aangesloten.

U kunt ook voor advies contact opnemen met uw lokale ChamSys Ltd-dealer of een ervaren radio- / tv-technicus.

KENNISGEVING: De FCC-voorschriften bepalen dat eventuele wijzigingen of aanpassingen die niet uitdrukkelijk zijn goedgekeurd door ChamSys Ltd de bevoegdheid van de gebruiker om de apparatuur te gebruiken ongeldig kunnen maken.

4.3 Technische specificaties

	QuickQ 10	QuickQ 20	QuickQ 30	QuickQ Rack
Touch Screen	9.7"	9.7"	9.7"	/
Ondersteunde universes	1	2	4	4
DMX Outputs 5-Pin XLR	1	2	3	2
Ondersteunde fixtures	512	1024	2048	2048
Fixture faders	20	20	40	10 scène toetsen
Bump toetsen	Ja	Ja	Ja	Neen
Hue/Saturatie encoders	Ja	Ja	Ja	Neen
Attribuut encoders	0	4	4	Neen
Master faders	2 Chases 1 Cue stack	10 Multi-functie playbacks	10 Multi-functie playbacks	Neen
Cue stacks	1	Meerdere	Meerdere	Meerdere
Home toets	Ja	Ja	Ja	Ja
USB poorten	2	2	2	2
Netwerk poorten	1x 10/100 Mbps poort	1x 10/100 Mbps poort	1x 10/100 Mbps poort	1x 10/100 Mbps poort
Externe monitor	1920x1080 HDMI	1920x1080 HDMI	1920x1080 HDMI	1920x1080 HDMI
Audio in/uit	Mini jack in/uit	Mini jack in/uit	Mini jack in/uit	Mini jack in/uit
sACN	Ja	Ja	Ja	Ja
ArtNet	Ja	Ja	Ja	Ja
Pathport	Ja	Ja	Ja	Ja
OSC	Neen	Ja	Ja	Ja
MIDI	Neen	5-pin MIDI in/uit	5-pin MIDI in/uit	5-pin MIDI in/uit
MIDI Timecode ondersteuning	Neen	Ja	Ja	Ja
Ondersteunde fixture types	LEDs en dimmers	LEDs, dimmers & bewegend licht	LEDs, dimmers & bewegend licht	LEDs, dimmers & bewegend licht
Wifi	802.11bgn 2.4G	802.11bgn 2.4G	802.11bgn 2.4G	802.11bgn 2.4G
Afmetingen (BxDxH mm)	525 x 350 x 106	525 x 350 x 106	760 x 350 x 106	400 x 186 x 78
Gewicht	4,7Kg	5,2Kg	6,1Kg	3,1Kg
Voedingsingang	12V DC	12V DC	12V DC	90-240VAC
Voeding	Extern 12V 2Amp	Extern 12V 2Amp	Extern 12V 2Amp	Ingebouwde voeding
Artikel code	100-710	100-720	100-730	100-701



Afvoeren en recyclage van ongewenste consoles

Denk er aan dat ChamSys producten moeten afgevoerd worden in overeenstemming met de [WEEE disposal and recycling regulations](http://ec.europa.eu/environment/waste/weee/index_en.htm) (http://ec.europa.eu/environment/waste/weee/index_en.htm). ChamSys producten mogen niet afgevoerd worden via de normale huishoudelijk afval.

Voor niet-VK klanten, gelieve uw lokale verdeler te contacteren.

Voor VK klanten, contacteer u ons a.u.b. op +44 (0)23 8023 8666, of email support@chamsys.co.uk.

WEEE Producer registratie nummer WEE/FF5605UX.

QuickQ Console garantie certificaat

Bedankt voor het aanschaffen van een QuickQ-console. Alle QuickQ-consoles worden geleverd met een garantie van twee jaar op onderdelen en arbeid die de console afdekt voor defecten aan componenten / materialen. Deze garantie dekt geen fysieke schade aan de console, schade tijdens het transport of schade aan componenten veroorzaakt door factoren zoals vloeistofschade / morsen op de console.

Neem voor garantieaanspraken contact op met de dealer bij wie u de console hebt gekocht. Neem contact op met uw plaatselijke dealer als u zich buiten het Verenigd Koninkrijk bevindt. Uw lokale dealer kan hier worden gevonden: www.chamsys.co.uk/contact

Deze QuickQ-console is vervaardigd op

:

De garantie is twee jaar geldig vanaf deze datum.

Het serienummer van deze console is:

Voordat het verlaten bij ChamSys, heeft deze console de volledige test voltooid, waaronder:

Volledige productietest van console voltooid door:

Veiligheidstest inclusief PAT-test voltooid door:

Console verpakt met alle accessoires door:

--