

ChanSys

MagicVIS

MagicVis gebruikershandleiding

Versie 1.7.1.0

ChamSys Ltd

De mogelijkheden en functies van de MagicVis software en de ideeën erin vervat zijn eigendom van ChamSys Ltd. De software is bedoeld voor het visualiseren van licht en vide. Er worden geen garanties gegeven of geïmpliceerd betreffende het gebruik van de MagicVis visualiser. Er worden geen schulden geaccepteerd voor de nauwkeurigheid van de informatieve vervat in deze handleiding.

Het MagicVis software product wordt geleverd en ontworpen door ChamSys Ltd.

Producten die ChamSys Ltd software en firmware bevatten, bevatten eigendomsinformatie en zijn niet verkochte licenties, die niet mogen gedupliceerd worden, op om het even welke manier.

ChamSys Ltd garandeert niet de nauwkeurigheid, bekwaamheid, geschiktheid of volledigheid van om het even welke informatie of producten en is niet verantwoordelijk voor om het even welke fout of verzuim of het resultaat bekomen door het gebruik van zulke informatie of producten.

ChamSys Ltd aanvaardt geen verantwoordelijkheid voor de consequenties van het misbruik of verkeerdelijk gebruik of mishandeling van zijn software.

Geen enkel apparaat of software geleverd door ChamSys Ltd mag gebruikt worden in om het even welk levenscritische of om het even welke levensbedreigende situatie of in situaties waar persoonlijke verwonding kan plaatsvinden.

ChamSys Ltd behoudt het recht om het even welke wijziging en/of verbetering aan te brengen of om op te houden met om het even welk of alle van hun producten of services, zonder voorafgaande verwittiging, en adviseert klanten om steeds de laatste versie van relevante informatieve te verifiëren, alvorens een bestelling te plaatsen, op deze informatieve kan vertrouwd worden, is up to date en volledig. Alle producten die verkocht worden maken deel uit van deze termen en verkoop condities aangeleverd op het ogenblik van de orderbevestiging, inclusief deze met betrekking op garantie, patent inbreuk, en limitatie in aansprakelijkheid. Sommige van de beschikbare functies van onze producten kunnen gewijzigd worden gedurende de levensduur van het product.

Alle andere productnamen zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van hun respectievelijke eigenaars.

Geen enkel deel van deze publicatie mag gereproduceerd of verdeeld, verstuurd, omgezet, opgeslagen worden in een retrievalsysteem, of vertaald worden in om het even welke taal in om het even welke vorm of middel zonder voorafgaandelijke geschreven toelating van ChamSys Ltd.

Copyright 2013-2014 door ChamSys Ltd. Alle rechten gereserveerd.

1	MagicQ Visualiser	4
1.1	MagicVis	4
1.1.1	Gebruiken van de afzonderlijke MagicVis applicatie	4
1.1.2	Gebruik van MagicVis met andere consoles	5
1.1.3	Gebruik van de visualiser in MagicQ	6
1.2	Gebruik van MagicVis	6
1.2.1	Patchen van fixtures in de visualiser	6
1.2.2	View Vis venster	7
1.2.3	Positioneren van heads in de visualiser	7
1.2.4	Objects	8
1.2.5	Heads koppelen aan objecten	9
1.2.6	Wijzigen hoek lichtbundel en vorm van fixture	9
1.2.7	Visualisering media servers	9
1.2.8	Bewegende trussen	9
1.2.9	DMX bediende camera	10
1.2.10	Verwijderen van visualiser heads en objects	10
1.2.11	Wijzigen van de grootte van de ruimte	10
1.2.12	Paperwork	10
1.2.13	Converteren van een bestaande MagicQ Show file	11
1.2.14	Converteren van een MagicQ grid in een visualisatie	13
1.2.15	Visualiser settings	13
1.2.16	Plots	14
2	Blind visualisatie	15
3	Licentie	16
4	Contact gegevens	17

1 MagicQ Visualiser

1.1 MagicVis

MagicQ bevat een visualiser, genaamd MagicVis, beschikbaar voor Windows, Mac en Linux.



MagicVis is beschikbaar in twee versies:

- Een standalone applicatie, genaamd Magic Vis, welke kan verbonden met een MagicQ console of ArtNet, ACBN data kan ontvangen van andere merken consoles via het netwerk.
- Als deel van de MagicQ applicatie. Dit laat toe om een show te editeren en visualiseren vanop één computer.

De MagicVis applicatie laat light designers toe om visualisatie toe te voegen aan hun MagicQ console door eenvoudigweg een netwerkkabel aan te sluiten en de MagicVis applicatie te starten. De graphics en processor intensieve visualisatie wordt uitgevoerd op de aangesloten computer, en daardoor verzekert dat de MagicQ console blijft draaien op zijn volledige performantie.

Om de beams te renderen gebruikt MagicVis de grafische kaart van uw Pc/Mac, hoe beter de performantie van uw grafische kaart, des te beter de performantie van de visualiser. Pc's en Mac's met shared graphics memory zullen traag werken en zullen enkel in staat zijn kleine lichtopstellingen te renderen. Een Nvidia (aanbevolen) of ATI/Radeon grafische kaart met een prijs van om en bij de 140€ zal het verschil maken van uw systeem.

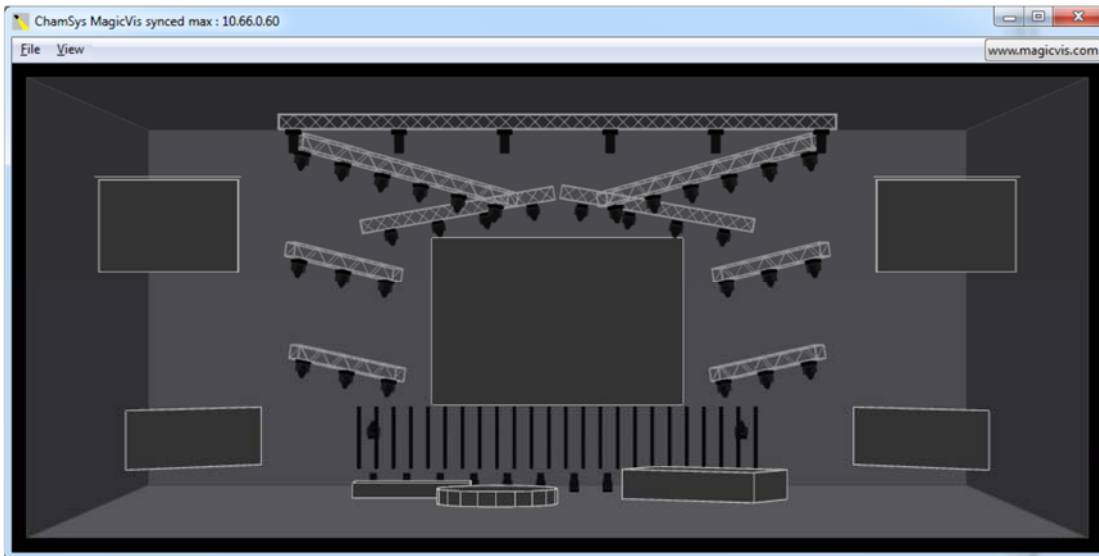
1.1.1 Gebruiken van de afzonderlijke MagicVis applicatie

De afzonderlijke MagicVis applicatie kan verbonden worden met een console of een aparte PC waarop de MagicQ software draait. De show zal automatisch geladen worden, via de console, over het netwerk.

Configureer de IP adressen van beide, de console en de computer, zodat ze in het zelfde IP adres bereik zitten, bijvoorbeeld stel de console in op IP adres 2.0.0.1, netmask 255.0.0.0 en de laptop op 2.0.0.2, netmask 255.0.0.0. Op de console Setup -> View Settings -> Multi Console en wees er zeker van dat **Enable Remote Control** en **Enable Remote Access** op yes staat.

Verbindt de console en de PC/Mac met een netwerkkabel. Start MagicVis en klik op File -> Settings... op de setup dialoog te openen. Klik op de Network tab en kies dan de netwerk adapter/IP adres van de netwerkpoort die verbonden is met de MagicQ console. Selecteer dan de console uit de lijst. Indien er slechts één console in het netwerk is, dan zal MagicVis automatisch verbinding maken. Indien de naam van

de console in het roer verschijnt, wees er dan zeker van dat **Enable Remote Control** en **Enable Remote Access** op yes staat op de console. Indien het IP adres rood is, dan is het subnet verkeerd.



Initieel zal de titel bar in MagicVis **searching for consoles** tonen, dan **waiting for connection** eens het een console gevonden heeft. Eens de verbinding gemaakt is met de console, zal dit wijzigen naar **waiting sync**. Eens de show data getransfereerd is via de verbinding van de console met de MagicVis applicatie zal dit wijzigen in **synced**.

Indien het systeem blijft zeggen **waiting for connection** controleer dan het IP adres en kijk na of de firewall uingeschakeld is. In sommige systemen kan het nodig zijn de andere netwerk adapters uit te schakelen zoals de draadloze verbinding.

Eens MagicVis gesynct is, of u nu een nieuwe show laadt of de visualiser patch wijzigt, zullen de wijzigingen onmiddellijk zichtbaar zijn in de visualiser.

Wanneer MagicVis start verwacht het DMX data te ontvangen via ArtNet, startende vanaf universe 0-0. Van zodra MagicVis een verbinding heeft met een console, zal het starten met het gebruiken van de DMX protocols en universes in gebruik op deze console, voor elk van de gepatchte universes. Indien de universes niet enabled zijn op de console, dan zal de console DMX data sturen, direct naar MagicVis, via het eigen MagicVis protocol. Dit laat toe MagicVis te gebruiken op outputs die niet enabled zijn.

Houdt er rekening mee dat wanneer MagicVis niet gesynct is, toch nog de ontvangen data zal gevisualiseerd worden in overeenstemming met de ontvangen data. ArtNet wordt afzonderlijk verstuurd naar de verbinding voor show data transfer.

1.1.2 Gebruik van MagicVis met andere consoles

MagicVis kan gebruikt worden met consoles van derden (Niet ChamSys MagicQ). De visualisatie moet dan eerst aangemaakt worden in MagicQ en dan geladen worden in MagicVis voor gebruik met andere consoles.

Laadt een MagicQ show file direct in MagicVis door te klikken op File -> Load Show. In deze mode is er geen sync, MagicVis kijkt enkel en alleen naar de binnenkomende ArtNet data voor het renderen van de beams, maar synct de patch niet.

Tip

Eens een show geladen is gebruikmakend van *Load Show*, zal MagicVis niet proberen te syncen met een console.

1.1.3 Gebruik van de visualiser in MagicQ

Start de MagicQ software en klik in het menu links bovenaan op Visualiser – View Visualiser om het Vis venster te openen.



Aangezien de visualiser geïntegreerd is in de MagicQ applicatie, is het niet nodig om een IP adres in te stellen of universes te enable/configureren.

1.2 Gebruik van MagicVis

MagicVis bevat momenteel vijf zichten – perspectief, top, zij en vrij zicht. Het zicht kan veranderd worden door te klikken op View in het MagicVis venster of in MagicQ in het patch venster gebruikmakend van de soft toets E. De top, zij, front en vrije zichten zijn orthografische projecties. Indien de camera verplaatst wordt terwijl u in orthografisch zicht bent, wordt et zicht automatisch een vrij zicht.

U kunt u de camera roteren door de muis te verplaatsen terwijl u de linker en rechter muisknop ingedrukt houdt. Om te zoomen in Windows houdt u de CTRL ingedrukt, houdte de rechter muisknop ingedrukt en beweeg de muis op en neer. Bij Mac houdt u de SHIFT ingedrukt en gebruikt u het scroll wiel.

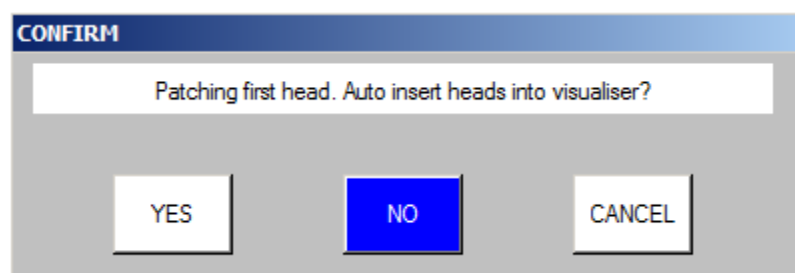
Het belichtingsniveau van de ruimte kan gewijzigd worden in View en door Dark te selecteren.

Tip

De demo show files hebben ingestelde visualiser ruimtes. De ExhibitionDemo file gebruikt MagicVis extensief en bevat MagicHD integratie. Gebruik deze voorbeelden om te kijken hoe u uw eigen visualisaties kunt aanmaken.

1.2.1 Patchen van fixtures in de visualiser

Wanneer u de eerste head patcht in uw show, zal MagicQ u vragen of u automatisch heads wilt invoeren in de visualiser.



Eens de head gepatcht is in uw show, zal MagicQ u dit niet meer opnieuw vragen. Indien u de setting wenst te veranderen, kunt de automatische invoeging activeren of deactiveren in setup -> VIEW SETTINGS -> Mode -> Visualiser.

Wanneer u heads patcht in VIEW HEADS, zal MagicQ de head patchen in VIEW HEADS maar ook een visualiser object genereren in VIEW VIS.

Visualiser heads zijn verschillend van MagicQ heads, bijvoorbeeld u kunt meerdere visualiser heads associëren met één gepatchte head. Het kan zijn dat u dit effectief wil omdat er 2 pars aangesloten zijn op één dimmerkanaal, dus zult u één Generic Dimmer gepatcht hebben en twee visualiser heads.

Bij het patchen van heads zal MagicQ standaard één visualiser head aanmaken per MagicQ head. U kunt extra visualiser objecten toevoegen voor een head gebruikmakend van INSERT.

1.2.2 View Vis venster

Patch -> VIEW VIS

Het View Vis venster beheert de data voor de visualiser. Er zijn verschillende tabs waaronder Selected heads, Vis Heads en Attach Objects.

VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW DMX	VIEW VIS	INSERT	HANG TYPE	FIT TO OBJECT	AUTO ARRANGE	INSERT PATCHED	VIS SOURCE
PATCH									
Selected Heads Vis Heads Attach Objects									
									Cur Heads View
									Per
Cur Heads									Cur Heads
									Pos Z
Rot Z									1.72
15.00									+/-1
+/-30									
Cur Heads									Cur Heads
									Pos Y
Rot Y									8.45
340.00									+/-1
+/-30									
Cur Heads									Cur Heads
									Pos X
Rot X									-7.30
30.00									+/-1
+/-30									
LudHP 10 Oct 2014 15:50:00 1.6.6.0				Initialisation complete					
P1 Add				>					

In selected heads worden alle visualiser heads getoond in de lijst, die op dat moment geselecteerd zijn. Heads zijn geselecteerd zoals gewoonlijk door gebruik te maken van groepen of direct via het klavier. In dit venster zullen de encoders en soft toetsen wijzigingen aanbrengen aan alle visualiser heads van de geselecteerde heads.

In Vis Heads worden alle visualiser heads getoond in een lijst, d.w.z. alle visualiser heads die gerelateerd zijn aan de heads die gebruikt zijn in de visualiser. In dit venster zullen de encoders en soft toetsen wijzigingen aanbrengen aan de visualiser heads geselecteerd door de cursor. Gebruik SHIFT/CTRL en de cursor toetsen om wijzigingen aan te brengen aan meerdere heads.

In Attach Objects worden alle andere objecten (geen fixtures) getoond in een lijst. In dit venster zullen de encoders en soft toetsen wijzigingen aanbrengen aan objecten geselecteerd door de cursor. Gebruik SHIFT/CTRL en de cursor toetsen om wijzigingen aan te brengen aan meerdere objecten.

1.2.3 Positioneren van heads in de visualiser

Wanneer u heads patcht, zullen deze automatisch geselecteerd worden, zodat in

Patch -> View Vis -> View Selected heads

u direct controle zult hebben over de positionering en oriëntatie van de heads gebruikmakend van de encoderwielen en soft toetsen.

Encoders X, Y en F worden gebruikt voor X, Y en Z positionering.

Drukken van de soft toetsen X, Y en F verhoogt de positie met 1 meter op die as. Drukken van SHIFT + de toets verlaagt de positie met 1 meter op die as.

Gebruik FAN om de posities apart te spreiden op de X, Y en Z positie wielen.

Encoder B, C en D worden gebruikt voor rotatie rond de X, Y en Z as.

Drukken van de soft toetsen B, C en D roteert de heads met 90 graden rond de as. Drukken van SHIFT + de soft toets roteert de heads met -90 graden rond de as.

U kunt ook de waardes direct ingeven in de spreadsheet van de patch, VIEW VIS venster.

U kunt meerdere waardes tegelijk wijzigen door gebruik te maken van de SHIFT/CTRL en de cursor toetsen. Gebruik de THRU om een spreiding van waardes in te geven, bijvoorbeeld

-5 THRU 5 om de X positie te verspreiden tussen -5 en 5 meter.

1.2.4 Objects

VIEW HEADS	VIEW CHANS	VIEW DMX	VIEW VIS	INSERT	HANG TYPE	FIT TO OBJECT	AUTO ARRANGE	INSERT PATCHED	MOVE ATTACHED																																																																																																																																																																																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="12">PATCH</th> </tr> <tr> <th>Selected Heads</th> <th>Vis Heads</th> <th>Attach Objects</th> <th colspan="9"></th> </tr> <tr> <th>Type</th> <th>Model</th> <th>Name</th> <th>Length</th> <th>Width</th> <th>Height</th> <th>X Pos</th> <th>Y Pos</th> <th>Z Pos</th> <th>X Rot</th> <th>Y Rot</th> <th>Z R</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Cur Heads</td> <td>Truss</td> <td>Basic Truss</td> <td>Truss Spots</td> <td>15.00</td> <td>0.29</td> <td>0.29</td> <td>-7.30</td> <td>7.04</td> <td>-2.33</td> <td>0.0</td> <td>0.0</td> <td>0.1</td> </tr> <tr> <td>Rot Z</td> <td>Truss</td> <td>Basic Truss</td> <td>Truss Left</td> <td>4.00</td> <td>0.29</td> <td>0.29</td> <td>-4.02</td> <td>4.27</td> <td>-9.23</td> <td>0.0</td> <td>0.0</td> <td>90</td> </tr> <tr> <td>0.00</td> <td>Truss</td> <td>Basic Truss</td> <td>Truss Mid</td> <td>4.00</td> <td>0.29</td> <td>0.29</td> <td>0.02</td> <td>4.27</td> <td>-9.23</td> <td>0.0</td> <td>0.0</td> <td>90</td> </tr> <tr> <td>+/-90</td> <td>Room</td> <td></td> <td>Room 1</td> <td>25.00</td> <td>30.00</td> <td>10.00</td> <td>0.00</td> <td>0.00</td> <td>0.00</td> <td>0.0</td> <td>0.0</td> <td>0.1</td> </tr> <tr> <td>Cur Heads</td> <td>Truss</td> <td>Basic Truss</td> <td>Truss Wash left</td> <td>3.00</td> <td>0.29</td> <td>0.29</td> <td>-2.62</td> <td>7.04</td> <td>-6.16</td> <td>0.0</td> <td>300.0</td> <td>0.1</td> </tr> <tr> <td>Rot Y</td> <td>Truss</td> <td>Basic Truss</td> <td>Truss Wash Righ</td> <td>3.00</td> <td>0.29</td> <td>0.29</td> <td>1.10</td> <td>7.04</td> <td>-3.60</td> <td>0.0</td> <td>60.0</td> <td>0.1</td> </tr> <tr> <td>0.00</td> <td>Form</td> <td>Sheet</td> <td>MgaicHD</td> <td>1.00</td> <td>8.00</td> <td>6.00</td> <td>0.00</td> <td>0.50</td> <td>-12.50</td> <td>0.0</td> <td>0.0</td> <td>0.1</td> </tr> <tr> <td>+/-90</td> <td colspan="11"></td> </tr> <tr> <td>Cur Heads</td> <td colspan="11"></td> </tr> <tr> <td>Rot X</td> <td colspan="11"></td> </tr> <tr> <td>0.00</td> <td colspan="11"></td> </tr> <tr> <td>+/-90</td> <td colspan="11"></td> </tr> </tbody> </table>										PATCH												Selected Heads	Vis Heads	Attach Objects										Type	Model	Name	Length	Width	Height	X Pos	Y Pos	Z Pos	X Rot	Y Rot	Z R	Cur Heads	Truss	Basic Truss	Truss Spots	15.00	0.29	0.29	-7.30	7.04	-2.33	0.0	0.0	0.1	Rot Z	Truss	Basic Truss	Truss Left	4.00	0.29	0.29	-4.02	4.27	-9.23	0.0	0.0	90	0.00	Truss	Basic Truss	Truss Mid	4.00	0.29	0.29	0.02	4.27	-9.23	0.0	0.0	90	+/-90	Room		Room 1	25.00	30.00	10.00	0.00	0.00	0.00	0.0	0.0	0.1	Cur Heads	Truss	Basic Truss	Truss Wash left	3.00	0.29	0.29	-2.62	7.04	-6.16	0.0	300.0	0.1	Rot Y	Truss	Basic Truss	Truss Wash Righ	3.00	0.29	0.29	1.10	7.04	-3.60	0.0	60.0	0.1	0.00	Form	Sheet	MgaicHD	1.00	8.00	6.00	0.00	0.50	-12.50	0.0	0.0	0.1	+/-90												Cur Heads												Rot X												0.00												+/-90											
PATCH																																																																																																																																																																																																				
Selected Heads	Vis Heads	Attach Objects																																																																																																																																																																																																		
Type	Model	Name	Length	Width	Height	X Pos	Y Pos	Z Pos	X Rot	Y Rot	Z R																																																																																																																																																																																									
Cur Heads	Truss	Basic Truss	Truss Spots	15.00	0.29	0.29	-7.30	7.04	-2.33	0.0	0.0	0.1																																																																																																																																																																																								
Rot Z	Truss	Basic Truss	Truss Left	4.00	0.29	0.29	-4.02	4.27	-9.23	0.0	0.0	90																																																																																																																																																																																								
0.00	Truss	Basic Truss	Truss Mid	4.00	0.29	0.29	0.02	4.27	-9.23	0.0	0.0	90																																																																																																																																																																																								
+/-90	Room		Room 1	25.00	30.00	10.00	0.00	0.00	0.00	0.0	0.0	0.1																																																																																																																																																																																								
Cur Heads	Truss	Basic Truss	Truss Wash left	3.00	0.29	0.29	-2.62	7.04	-6.16	0.0	300.0	0.1																																																																																																																																																																																								
Rot Y	Truss	Basic Truss	Truss Wash Righ	3.00	0.29	0.29	1.10	7.04	-3.60	0.0	60.0	0.1																																																																																																																																																																																								
0.00	Form	Sheet	MgaicHD	1.00	8.00	6.00	0.00	0.50	-12.50	0.0	0.0	0.1																																																																																																																																																																																								
+/-90																																																																																																																																																																																																				
Cur Heads																																																																																																																																																																																																				
Rot X																																																																																																																																																																																																				
0.00																																																																																																																																																																																																				
+/-90																																																																																																																																																																																																				
LuchHP 10 Oct 2014 15:52:21 1.6.6.0					Initialisation complete					Cur Heads																																																																																																																																																																																										
P1 Add										View																																																																																																																																																																																										
										Per																																																																																																																																																																																										
										Cur Heads																																																																																																																																																																																										
										Pos Z																																																																																																																																																																																										
										-2.33																																																																																																																																																																																										
										+/-1																																																																																																																																																																																										
										Cur Heads																																																																																																																																																																																										
										Pos Y																																																																																																																																																																																										
										7.04																																																																																																																																																																																										
										+/-1																																																																																																																																																																																										
										Cur Heads																																																																																																																																																																																										
										Pos X																																																																																																																																																																																										
										-7.30																																																																																																																																																																																										
										+/-1																																																																																																																																																																																										

In View Attach kunt u truss, buizen, muren of objecten voor de ruimte invoegen. De Wall (muren), people (personen) en furniture (meubels) objecten zijn momenteel nog niet ondersteund.

Om een object aan te maken drukt u op de INSERT soft toets, selecteer dan welk soort object dient aangemaakt te worden. Het object wordt dan aangemaakt en toegevoegd aan de lijst. Om een bol of cilinder aan te maken maakt u een Form object aan, ga dan naar de model kolom, druk Set en selecteer de gewenste vorm.

Geef waardes in het venster voor lengte, breedte en hoogte. Toevoegen van een / achter het nummer geeft de afmetingen in voet i.p.v. in meters, dus 10 voet geeft u in als 10/.

Positioneer de truss of buis zoals gewenst. Geef een naam in het venster voor de truss of buis.

Nadat u de truss of buis ingevoegd hebt, zullen de daaropvolgende gepatchte heads gekoppeld worden met die truss of buis. Indien u bijvoorbeeld 6 spots patcht na het invoegen van het truss object, dan zullen deze verspreid worden over de lengte van de truss.

Wanneer u rapporten aanmaakt, dan zal bovenop de algemene totale plot, ook een plot aangemaakt worden voor elk object wat u toelaat de lichtstructuur op te delen in afzonderlijke buizen en trussen.

Tip

Maak een truss en stel het model in op **Invisible** om spots samen te groeperen en nuttige plots te creëren voor deze spots.

Bijvoorbeeld in de *ExhibitionDemo* show zijn de PixelLine fixtures gekoppeld aan individuele verticale buizen, maar in MagicQ zijn deze allen gekoppeld aan één onzichtbare truss welke geroteerd is, zodat wanneer papierwerk aangemaakt wordt, er een plot is met al de PicelLines erop en geroteerd zodat het duidelijk is hoe deze opgesteld zijn.

1.2.5 Heads koppelen aan objecten

Heads kunnen gekoppeld worden aan trussen of buizen op gelijk welk moment. Selecteer de fixtures welke u wenst te koppelen gebruikmakend van groepen of het klavier. Ga naar Patch, VIEW VIS, Selected Heads en druk op de FIT TO OBJECT soft toets.

Als alternatief kan u in de Vis Heads tab, dubbel klikken op het Attach veld. MagicQ zal u nu een lijst tonen met alle te koppelen objecten waaruit u kunt kiezen.

Heads die gekoppeld zijn aan een object verplaatsen zich samen met dat object, bijvoorbeeld herpositioneren van een object in de Attach Objects tab zal het object en de daaraan gekoppelde heads verplaatsen.

MagicVis ondersteunt Hang Types zodat heads kunnen gekoppeld worden op Attach Objects in een specifieke richting. Deze informatie is eveneens beschikbaar in de MagicVis rapporten. Hang Type opties zijn Norma, Bottom rear, Bottom Front, Top rear, Top front face up, Top front face forwards, Top boom en Bottom boom.

1.2.6 Wijzigen hoek lichtbundel en vorm van fixture

In Patch, View Heads is het mogelijk om een bepaalde vorm in te stellen en hoek voor de lichtbundel voor generic heads. Wanneer deze velden ingesteld worden, wordt de default waarde overschreven van de gekozen personality. De vorm wordt ook getoond in het Fixture Patch rapport.

Indien u de hoek van de lichtbundel wenst te wijzigen voor niet generic fixtures, dan moet u de Zoom Narrow en Wide in de Params tab van de head editor wijzigen voor de gekozen personality.

1.2.7 Visualisering media servers

MagicVis kan de output previewen van media servers, inclusief MagicHD. Eerst en vooral zorg er voor dat het Media venster op de console de live preview weergeeft van de media server output. Dan, in het *Attach Objects* venster, voegt u een *Form* toe. Stel het *Model* in op *Sheet* en stel de *texture* in op *mp* en het nummer van de media server. Het media server nummer kan gevonden worden in Setup, View System, View Media venster.

Bijvoorbeeld indien de media server de eerste was in het *View Media* venster, dan zal de texture *mp1* zijn. Indien MagicVis geen verbinding kan maken met een media server, dan er "Media Server 1" weergegeven worden. Indien er na 1 minuut nog steeds geen verbinding is, dan zal de tekst verdwijnen. De preview wordt gerealiseerd via CFTP, dus is dit een lage resolutie.

1.2.8 Bewegende trussen

Om een attach object beweegbaar te maken via DMX, patcht u een Generic Movement head in MagicQ. Dan in Patch, View Vis stelt u het attach object in voor de Generic Movement zodat dit het dit attach object is dat gekoppeld is met de move.

De Generic Movement head heeft X, Y, Z positie en X, Y, Z rotatie attributen, wat volledige controle toelaat van het object vanuit MagicQ. De Generic Movement head is een virtuele head dus deze kan unpatcht worden in de MagicQ patch.

Nota

In de ExhibitonDemo showfile zijn er 2 bewegende buizen. Elke buis is gekoppeld met een form waarin een MagicHD beeld gerenderd wordt. Dit voorziet u van een mooie simulatie van bewegende LED walls.

1.2.9 Gekleurde objecten

In MagicVis is het nu mogelijk om een voor head item, de kleur in te stellen van het gekoppelde object, voor truss warmers of voor gekleurde decor elementen.

In Patch, View Vis op de geselecteerde heads of Vis Heads tab pagina naar rechts gaan tot aan de kolom Col Obj en stel deze in op Yes. Indien er meer dan één head gekoppeld is aan een object, met de Col Obj op Yes, dan zal de laatste in de lijst gebruikt worden.

1.2.10 DMX bediende camera

De Generic Camera head laat toe dat het visualiser zicht kan gewijzigd worden van in de MagicQ programmering. Wanneer een Generic Camera gepatcht is in MagicQ en de Mode attribuut is verschillend van nul, dan valt het visualiseer zicht onder de controle van de camera. De Generic Camera head is een virtuele head, dus deze kan unpatcht worden in de MagicQ patch.

Tip

FX kunnen toegepast worden op de positie en rotatie attributen om de camera te laten rond vliegen in de visualiser en een dynamisch zicht te creëren van uw design.

1.2.11 Verwijderen van visualiser heads en objects

Om visualiser heads te verwijderen, die gekoppeld zijn aan een object, gaat u naar Patch, View Vis en plaats de cursor op een item. Druk REMOVE. Gebruik de SHIFT/CTRL en de cursortoetsen om meerdere visualiser heads / objecten te selecteren voor verwijdering. Om een gekoppeld object te verwijderen, ga naar VIEW VIS -> Attach Objects en volg dezelfde procedure.

Wanneer heads verwijderd zijn uit de visualiser dan zijn ze niet verwijderd uit de MagicQ patch.

Verwijderen van heads in de MagicQ patch zal alle daar aan gelinkte visualiser heads verwijderen.

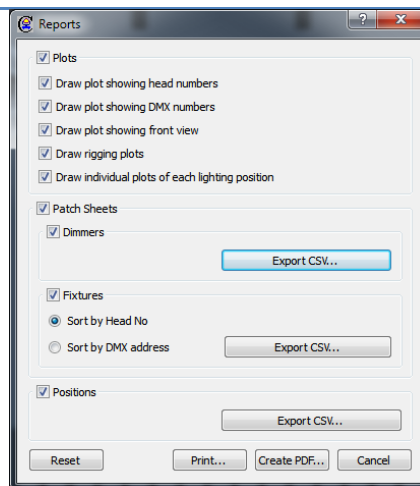
1.2.12 Wijzigen van de grootte van de ruimte

Het is mogelijk om de grootte van de ruimte te wijzigen door een room object toe te voegen. Standaard gebruikt MagicQ een ruimte van 20x20x20 meter. Indien u een room object toevoegt dan zal MagicQ de afmetingen gebruiken van het room object.

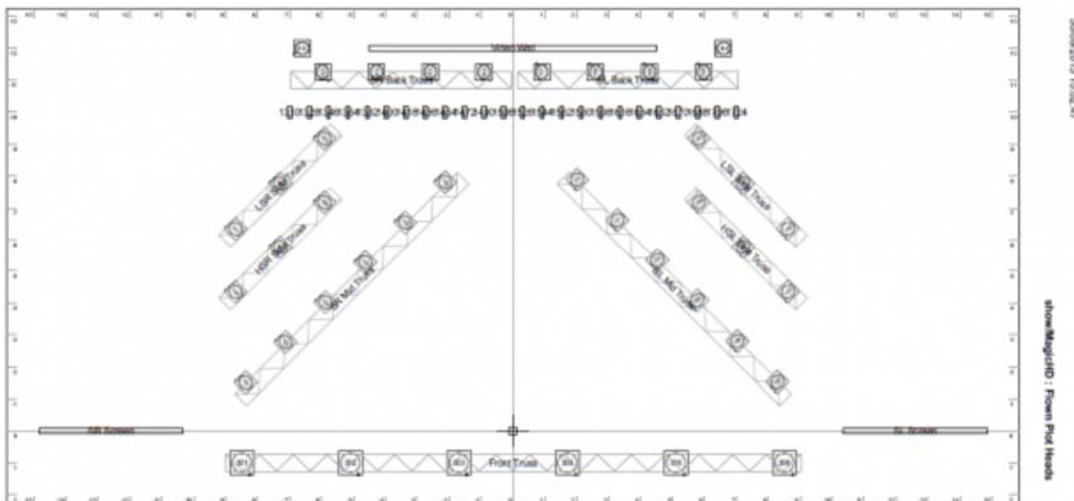
In View Attach, drukt u op INSERT. Wijzig het object type naar **Room** en geef de lengte, breedte en hoogte in. Het nulpunt is altijd op de vloer, in het centrum van de ruimte.

1.2.13 Paperwork

U kunt MagicVis gebruiken voor het aanmaken van plots en patch lijsten. In het MagicVis venster klikt u op *File -> Paperwork*. Dit zal het report venster tevoorschijn brengen.



U kunt selecteren wat u wil opgenomen zien in de print of in het PDF document. U kunt ook patch lijsten exporteren naar een spreadsheet zoals Numbers, LibreOffice Calc of Excell. Om dit te doen, klikt u op één van de *Export CSV...* toetsen, laadt dan de csv file in een spreadsheet. U kunt dan extra kolommen toevoegen of de layout aanpassen zoals u wil.



De Patch sheets bevatten alle heads in de patch, of ze nu wel of niet in de visualiser zitten. Daarom kunt u een patch sheet maken zonder de fixture hoeven te laden in de visualiser.

De positie tabel is een lijst van alle trussen en buizen met trim hoogte, DMX universes en gewicht bij benadering. Het gegeven gewicht is het totale gewicht van de fixtures en bevat niet het gewicht van de kabels, truss of rigging materiaal. Het is bedoeld als tool om een geschat totaal gewicht te geven en mag niet gebruikt worden voor rigging berekeningen.

1.2.14 Converteren van een bestaande MagicQ Show file

Oude MagicQ show files kunnen geladen worden in MagicQ, maar zullen geen visualiser heads gedefinieerd hebben. Het is eenvoudig om heads van een bestaande show file te nemen en een visualisatie te creëren.

Selecteer de heads gebruikmakend van groepen en klavier. Ga dan naar

Patch -> View Vis -> Selected Heads

Druk op de INSERT SELECTED soft toets. Dit creëert een visualiser head voor elke geselecteerde head.

Indien u wenst, kunt u de heads koppelen aan een object gebruikmakend van de FIT TO OBJECT soft toets.

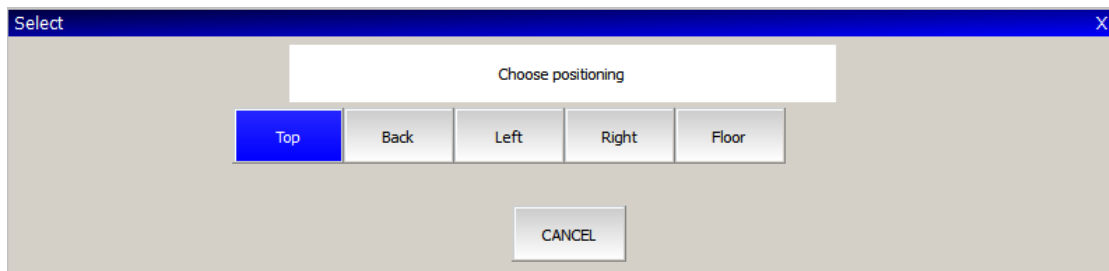
Het is mogelijk om al de gepatchte heads in één stap toe te voegen in uw showfile. Wees er zeker van dat er geen heads geselecteerd zijn, ga dan naar

Patch -> View Vis -> Vis Heads

en druk dan op de INSERT PATCHED soft toets. Dit creëert een visualiser head voor elke gepatchte head. De heads zullen gepositioneerd worden in een rasterformaat.

1.2.15 Converteren van een MagicQ grid in een visualisatie.

Het is mogelijk om een grid te converteren van een MagicQ Plan View in een visualisatie. In het Output venster, View Plan, drukt u SHIFT + ARRANGE VIS. MagicQ zal u nu vragen waar u dit wil positioneren in de visualisatie.

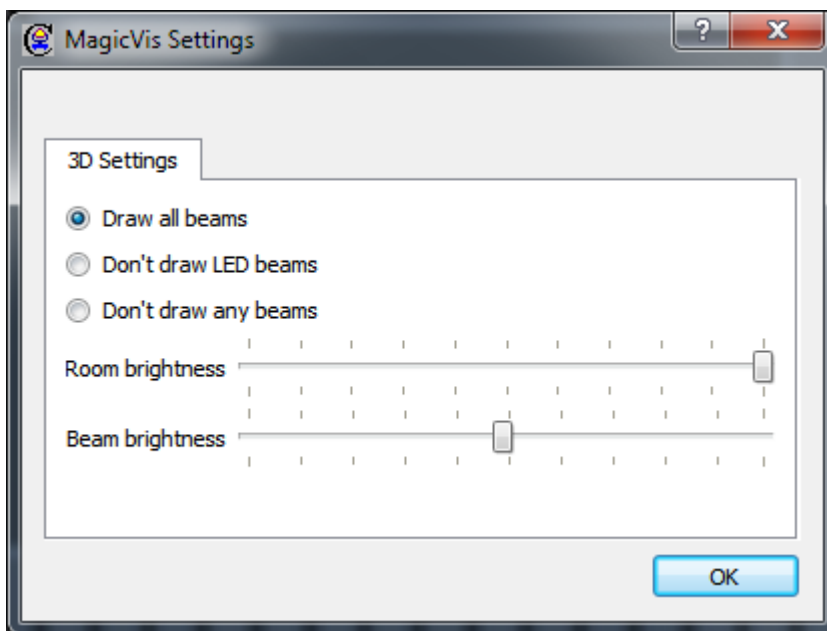


Voor elke head in de grid zal een visualiser head ingevoegd worden in de visualiser. De positionering zal gebeuren volgens de positie in het grid.

Bijvoorbeeld indien u Top selecteert, dan zal MagicQ de grid behandelen als of het van bovenaf bekeken is en al de visualiser heads zullen gepositioneerd worden bovenaan in de ruimte, op dezelfde hoogte.

1.2.16 Visualiser settings

MagicVis bevat instelling i.v.m. hoe de visualisatie er moet uitzien.



Op systemen met minder krachtige grafische kaart, waar een groot aantal LED fixtures gebruikt zijn, raden wij aan "Don't draw LED beams" te activeren.

1.2.17 Plots

MagicQ bevat nu een plot venster wat de positie en richting van fixtures weergeeft in de licht rig. Het plot venster kan Front, Overhead en Side elevations tonen, beperkt tot gevlogen of vloer fixtures en de de view kan verplaatst en gezoomd worden. De view kan beperkt worden tot enkel geselecteerde fixture of alle fixtures. Fixtures kunnen geselecteerd worden via het plot venster door individuele elementen aan te klikken of door selectie van meerdere elementen. De positie informatie wordt genomen van MagicVis en kan aangepast worden in het patch venster.

Het plot venster is beschikbaar op MagicQ PC voor Windows, Mac en Linux en op de MQ1000. Het is momenteel nog niet beschikbaar op Pro of Compact consoles.

2 Blind visualisatie

MagicQ ondersteunt blind visualisatie en preview visualisatie wanneer gebruikt samen met MagicVis, Capture of Wysiwyg. Dit laat toe dat een visualiser de inhoud toont van de programmer gedurende BLIND mode of een playback te bekijken die niet actief is op de echte outputs.

In Patch, View Vis drukt u op de VIS SOURCE soft toets om te kiezen tussen visualiseren van de console output, de BLIND programmer, de geselecteerde playback, of de volgende stap in de geselecteerde playback.

Wanneer ingesteld op "Blind Programmer" zal MagicQ de inhoud van de programmer toevoegen aan de output visualisatie zelfs wanneer de programmer in BLIND mode staat.

Wanneer ingesteld op "Playback" zal MagicQ in de visualiser de inhoud tonen van de geselecteerde playback, alsof de playback fader is ingesteld op 100%. Enkel en alleen data van de geselecteerde playback wordt getoond.

Wanneer ingesteld op "Next GO" zal MagicQ in de visualiser de output tonen alsof de GO toets gedrukt was op de geselecteerde playback. Wanneer de geselecteerde playback meerde stappen bezit, dan toont MagicQ steeds de volgende stap in de visualiser. Indien de geselecteerde playback niet actief is, dan zal MagicQ tonen wat zou gebeuren indien de playback geactiveerd was.

Blind visualisatie en preview visualisatie hebben geen effect op de normale netwerk outputs zoals ArtNet, ACN of Pathport. Enkel de DMX stream direct gestuurd naar de Visualiser wordt beïnvloed.

Bij gebruik van Capture Polar visualisatie, moet Capture verbonden zijn via CITP universes i.p.v. via ArtNet, anders zal Capture enkel en alleen de console output tonen.

3 Licentie

MagicQ consoles draaien onder het Debian Linux operating system. www.debian.org.

Versies voor v1.5.6.0 van de software gebruikten ook de MicroWindows bibliotheek. www.microwindows.org.

De software gebruikt QT bibliotheken. [www.http://qt-project.org/](http://qt-project.org/).

Linux en MicroWindows zijn onderwerp van de GNU Public License (GPL). Qt is onderwerp van de GNU Lesser Public License (LGPL).

4 Contact gegevens



Audio Visual Lighting bvba

D'Helst 21

9280 Lebbeke

België

Tel. +32-(0)52-41.29.24

Fax +32-(0)52-41.25.30

E-mail: info@avl.be

Web site: www.avl.be

www.chamsys.be

ChamSys forum: www.chamsysforum.be

Facebook: <https://www.facebook.com/groups/chamsys/>

Trainingen: <http://www.avl.be/nl/trainings>

Ondersteuning: support@chamsys.be – Tel. +32-(0)52-41.29.24