



MagicQ Change Notes

support@chamsys.co.uk

Latest Update, 2026-1-30

翻訳：2026-3-27

(株式会社 東京舞台照明)

Note：文中のBug Fixセクションは原文のまま

Contents

内容

<i>Version 1.9.8.x</i>	4
<i>Version 1.9.8.1</i>	4
<i>Version 1.9.8.0</i>	6
<i>Version 1.9.7.x</i>	16
<i>Version 1.9.7.4</i>	16
<i>Version 1.9.7.3</i>	16
<i>Version 1.9.7.2</i>	17
<i>Version 1.9.7.1</i>	18
Version 1.9.7.0	26
Version 1.9.6.x	32
Version 1.9.6.5	32
Version 1.9.6.4	33
Version 1.9.6.3	34
Version 1.9.6.2	35
Version 1.9.6.1	45
Version 1.9.6.0	46
Version 1.9.5.x	63
Version 1.9.5.6	63
Version 1.9.5.5	63
Version 1.9.5.4	64
Version 1.9.5.3	69
Version 1.9.5.2	74
Version 1.9.5.1	76
Version 1.9.5.0	78
Version 1.9.4.x	90
Version 1.9.4.7	90

Version 1.9.8.x

Version 1.9.8.1

新機能

IGMPクエリ

MagicQコンソールをこのソフトウェアバージョンにアップグレードすると、IGMPクエリオプションは自動的に「Normal (通常)」から「Normal Detect others (通常他を検出)」に変更されます。これにより、ネットワーク上の他のクエリアと正しく連携します。MagicQ RackおよびMagicQ DINでは、オプションが「Force Enabled (強制有効)」に設定されていない限り、IGMPクエリは動作しません。MagicQ RackおよびMagicQ DINでIGMPクエリオプションの設定が可能になりました (最近のソフトウェア変更で誤ってブロックされていました)。従来の「Normal (通常)」オプションは「Legacy (No Detection) (レガシー (検出なし))」に変更されました。「Force Enabled (PC Only) (強制有効化 (PC専用))」オプションは「強制有効化」に変更され、PCとコンソールの両方で使用可能です。

その他の変更

MagicVisの改善により、パーソナリティ機能との連携が強化されました。以前は、複数の要素が同一のFunction番号を共有している場合、例えばストロボ機能を持つ要素が1つしかない場合、ビジュアライザー上でストロボが点滅するのはその1つの要素のみでした。

この機能は、TiltやIntensityなどの他の属性でも同様に動作するはずでした。

OSC AutomsのURL長が15文字から39文字に拡張されました。#0034471

レイアウトウィンドウおよびメインディスプレイでのレイアウトコピー機能をサポート。

スタックストアとキューストアのフィルタオプションにExec Gridを追加。

Pixel Mapperに新FXモードを追加し、Speed Master制御時のヘッド単位タイミングを可能化。

Generic_Bitmap_With_FX 3を新範囲で更新。新モードは既存ショーで使用可能ですが、Generic_Bitmap_With_FX 3パーソナリティを再読み込みしない限り範囲名は認識されません。
#0047032

Exec上のIntensity Masterフェーダーを最小値まで下げた場合、表示が0%に変化し出力も0%になります。従来は1%までしか下げられませんでした。#0034356

ファームウェア

GeNetix用のファームウェア (V3.20) をインストーラーとして追加しました

特定のMQダイレクトモードの組み合わせで使用され、MQ50/70/80/250MコンソールでDMX出力が無効化されている場合のRDM検出に関する問題を修正しました。対象コンソールモデルに必要なファームウェア更新については、Magic Manualのファームウェア変更履歴を参照してください。

Bug Fixes

Fix for reset in FX window when copying / moving multiple FX to a FX greater than the total number of FX. #0045287

Improvements have been made to MagicVis making it work better with personality functions. Previously if there were multiple elements sharing a function number, but only one element had a strobe, only one element in the visualiser would strobe. This should also work with other attributes such as tilt and intensity also.

Fix for resyncing of FX when releasing a Playback that has overridden a FX on another Playback. Note that if the original FX is a One Shot or Bounce FX then it will still resync back to the beginning of the FX. #0035109, #0039597

Fix for OSC playback level command. If the level received is 0 then it no longer automatically performs

a release. #0021450, #0030444

Fix for OSC jumping to Cues on a Playback with Cue Ids between .01 and .09 such as 2.05. #0029375
Fix for OSC triggering of 10Scenes. The Zone and toggle were not handled correctly in recent versions. #0044682

Fix when importing MVR with unsupported object types. Now will continue to load the rest of the scene objects instead of failing the whole import. #0046220

Fix for an issue where if a MQ500M or MQ250M had an issue with the communications to the carrier board that the application would lock up. #0046360

Fixed issues when using a Compact Wing with a Stadium console and banking is being used.

Fixed colour of icons in the colour palettes made with fixtures in XY colour mode. #0046526

Implemented Parts and Segments fan settings, correctly, into the focus line in plot view.

Fix for changing the Show folder path in the Settings. #0046251

Fix for when changing between fanning using chunks and parts when using Group Cues. Group Cues would continue to use Chunks even when the fan type was changed to Parts/Segments.

Fix for copying Timecode Cue Stacks - the new timecode Cue Stack would not run correctly until after a reset/load show. Could be worked around by setting the Halt field of any of the steps of the Cue Stack to Timecode which refreshed the Cue Stack.

Fix for fading of FX from ABS FX to non ABS FX where the size of the two FX was different. #0030569
Fix for Update Default setting in Setup which was sometimes showing as 000.

Fix to make Compact Wing adhere to Big Text size options. Previously it ignored them. #0046679

Work around for reset with Random FX using Heads that don't have all attributes in the FX. #0046575

In Macro Window, VIEW TOUCHSCENE removed erroneous Macro Type button on Soft Button A.

Fix refresh issues when copying Layouts in the Layouts window.

Fix for DMX output when operating faders when the Output Plan view had a background image. #0045301

Fix for Create Grid. When importing MVR and GDTF - correctly setting Lamp Type for multiple tilt fixtures. #0046482

Fix for loading the NDI library on Windows OS when the NDI SDK/Tools has been installed separately.

Fix for issue using the Ping network function introduced in v1.9.8.0. Fix for updating the top right soft button when in 12 button mode. #0046885

Fix for toggling the colour scheme with CTRL+Y when using the "Programming shortcuts" in the MagicQ keyboard mode. #0044019

Fixes for closing down the Execute Window View Max on MagicQ PC and returning to the last panel mode. #0034605

Fix for updating the Execute Window when changing between layouts with different window sizes.

Fix for support of ChamSys USB devices on Microsoft Surface Pro tablets (Compact/Mini Connect, GN10, GN5 and GN2 devices). #0039339, #0044491

Fix for a reset when using the !! in the comment field of a cue for popup window and MagicQ PC in network session. #0043979

Fixes for UI issues when switching between different panel modes on MagicQ PC.

Fix for reset when using One Shot FX in recent betas. #0047128

Fixes for morphing of multi element fixtures with VDIMS. In recent versions the mapping of elements from the old head to the new head was broken. Also improvements to ensure that the spread of normal FX gets updated following a morph. #0042253, #0045273, #0045521

Fix for Quick Start, Short Cuts, Button Help and Search in the MagicQ Manual on Help window and for displaying the MagicHD and MagicVis manuals. #0046546

Fixes for merging to multiple Palettes (broken since 1.9.8.0)

Fix for showing the Playback Comment text correctly when displaying in an Execute window item. #0045976

Fix for allowing the 10Scene Contact ID to be programmed when "10Scene Contact as 10Scene"

Version 1.9.8.0

新機能

GeNetix用のファームウェア (V3.00) をインストーラーとして追加しました

10Scene Contactのサポート

MagicQは10Sceneコンタクトをサポートしました。

MagicQは、セットアップ、ポート、10Sceneが「なし」以外の場合、10Sceneウォールプレートと同様に10Sceneコンタクトを検出します。10Sceneコンタクトは、マクロウィンドウ、VIEW AUTOM、View 10SCENEで10Sceneウォールプレートと同様の方法で管理できます。10SceneコンタクトのID設定は10Sceneウォールプレートと同様です。

10Sceneコンタクトは2通りの用途があります：

MagicQオートメーションで使用する10入力コンタクト入力として、または標準の10Sceneアクションを全て使用するカスタムプッシュボタン付き10Sceneウォールプレートの代替としてです。

MagicQオートメーションでは、コンタクトを利用するためにリモートオートメーションを挿入します。P2には10SceneコンタクトのIDを設定します。P3は10入力に対応する1~10の値です。通常の10シーン制御に10Sceneコンタクトを使用するには、「10Sceneコンタクトを10シーンとして使用」オプションを「はい」に設定します。このオプションが「いいえ」の場合、10Sceneコンタクトはオートメーションでのみ使用可能です。この設定に関わらず、オートメーションは使用可能です。

Group Grids

グループグリッドのサイズを変更する際は、リンクされたグループも更新されます。グループからヘッドを削除する際は、関連するグループグリッドからもヘッドが削除されます。グループにヘッドを追加する際は、新しいヘッドをグループグリッドに追加してください。グリッドは展開され、新しいヘッドは既存のヘッドの下に追加されます。既存のヘッドは移動されません。

One Shot FX

ワンショットのオプションが「No」「One Shot」「Two Shot」「Three Shot」「Four Shot」に拡張されました。これにより、ワンショットを最大4回まで繰り返すことができます。#0036008、#0039504

ワンショットが改良され、ワンショットFXを含むキューは、ワンショットが完了するまで「フェード」を継続し、ワンショットが終了するとキュースタックがそれに続くようになりました。#0027210

次キューが「フォロー」に設定されている場合、フォローはワンショット完了後に発生します。以前は「フォロー」が全キュー値のフェード終了と同時に発生し、エフェクトを無視していました。キュースタックが「最終ステップ後リリース」に設定されている場合、これはワンショット完了後にのみ発生します。

ディム・ランプダウンFXはワンショットとして正しく動作するよう修正されました。既存のショーファイルでこのFXを更新するには、FXエディタウィンドウを開き、該当FXを選択して「FX再読み込み」を押してください。

バックワードFXは、最後に選択されたヘッドから最初に選択されたヘッドまで完全に逆再生されるよう修正されました。

例：RGBエフェクトは順方向では左から赤が最初に再生され、逆方向では右から赤が最初に再生されます。従来は右から青が最初に再生されていました。

古いショーで逆再生に設定された通常FXは、編集/変更されるまで従来通り再生されます。グループFXの逆再生設定は自動的に新方式に変更されます。

Bounce FX

ノーマルFXの方向性が改善され、以下の新しい方向をサポートするようになりました：#0023714

- 前方バウンス
- 後方バウンス
- 内側バウンス
- 外側バウンス

方向はFXが開始される位置を示します。バウンスFXはワンショットと併用可能です。ワンショットではバウンス部分を含むFXサイクル全体を実行後、停止します。バウンスFXは各方向ごとにFXの完全なサイクルを順次再生します。幅の大きいFXを使用する場合、逆方向サイクル開始前にFXサイクルが完了するため、サイクル両端のFXの外観は中間部とは異なります。

Chunks within FX

FXでチャンクの選択機能が改善されました。Prog、View FX、Cue、View FXでは、チャンクをパーツ単位ではなくFエンコーダー（セグメント）で制御できるようになりました。

セグメントではなくチャンクを選択するには、SHIFT + エンコーダーFを使用します。

チャンクは、セグメントフィールドにドットを先頭に付けたチャンク数を直接入力することで、スプレッドシートビューに設定できます。

例：2チャンクを設定するにはフィールドに「.2」と入力します。チャンク設定後は、数値のみを入力することでチャンク数を変更可能です。セグメントに戻すには0を入力し、必要なセグメント数を入力します。またソフトボタンF上で直接チャンクを設定することも可能です。

SETを押した後、ドットを先頭に付けた数値を入力します。以前のバージョン（1.9.7.0～1.9.7.2）でFXにチャンクを使用してプログラムされたものは、読み込み時に変換され、FXがパーツではなくセグメントからチャンクを使用するようになります。

FX Xfade Delay and new PosDimCol FX

FXエンジンに新たな「Xfade Delay」機能が追加されました。これは位置や色などの属性間にオフセットを設定するのに有用です。設定は「Prog」「View FX」「Cue」「View FX」ウィンドウ内の新規「Xfade Delay」フィールドで行います。Xfade DelayはXfadeが100%未満に設定された際に有効となり、Xfadeの開始タイミングを決定します。従来はXfadeが常にステップ終了時に発生し、Xフェード前にDelayが挿入されていました。Xfade Delayフィールドを0%に設定すると、Xfadeはステップ開始直後に開始されます。100%に設定すると、ステップ内で可能な限り遅いタイミングで発生します（これはXfadeフィールド自体の設定に依存します）。例えばXfadeが20%に設定されている場合、最大Xfade Delayは80%となります。Xfade Delayは、Xfadeが100%未満の全チャンネルに影響します。Posカテゴリに新しいPosdimcol FXが追加されました。このFXは2つの位置パレットと2つのカラーパレットを使用します。最初に選択された位置パレットとカラーパレットで輝度が100%に達した後、2番目の位置パレットとカラーパレットへクロスフェードし、最終的に輝度0%へ移行します。カラーパレット変更のタイミングは、カラーチャンネルのXfadeを100%未満に設定し、FXのXfade Delay値を調整することで変更可能です。強度と位置のクロスフェードは100%のままにしておくことに注意してください。例えば、カラーチャンネルを20%クロスフェードに設定し、クロスフェード遅延を0%に設定すると、エフェクト開始時に最初の色が短時間表示されます。カラーチャンネルを20%フェードに設定し、フェードディレイを80%に設定すると、大半の時間で最初のカラーが表示され、最後の20%で2番目のカラーに切り替わります。

Exec Grid FX Control

スピードマスターは、[アサインスペシャル]の[スピードマスター]オプションから直接フェーダーとして割り当てられるようになりました。

Timing Options

エグゼキュートグリッドのFXの制御が改良され、タイミングオプション「フォワード」「バックワード」「センターイン」「センターアウト」「ランダム」がパレット選択に加えFXにも適用されるようになりました。これはエグゼクティブグリッド内で「アサインスペシャル」を使用して適用されたFXと、エグゼクティブ領域内のアクティブなキューおよびキュースタック内のFXの両方に影響します。追加のタイミングオプション「バウンス」が追加されました。これはFXにのみ適用され、パレットフェードには適用されません。

Rate Params Options

レートパラメータが拡張され、パーツN、セグメントN、チャンクN、スプレッドN、幅N、サイズN、グループスプレッドの使用が可能になりました。これによりFXの制御が大幅に強化されます。• パーツ、セグメント、チャンクはプログラマー/キューウィンドウで設定可能な任意の値に設定できます。パーツとチャンクは自動的に幅を適切な値に設定します。• 幅 (Width) は%で設定され、パーツやチャンクで設定された幅を上書きします。• サイズ (Size) は%で設定されます。• スプレッド (Spread) は%で設定され、100%を超える値も指定可能です。• グループスプレッド (Group Spread) は、プログラマー/キューウィンドウで利用可能な全グループスプレッドオプションへのアクセスを可能にします。ただし、これはグループFXにのみ効果があることに注意してください。すべてのレートパラメータは、アサインスペシャルでプログラミングされたFX、およびリージョン内のアクティブなキューとキュースタックに適用されます。レートパラメータはFX、キュースタック、またはキューがアクティブになる前に設定でき、FXがアクティブ化された際に適用されます。

Control of Currently Selected Playback

エグゼキュートグリッドは、現在選択中のプレイバックのFXおよびチェイスパラメータ制御にも使用可能になりました。エグゼキュートグリッド内のリージョンにFX、キュー、キュースタックが設定されていない場合、タイミングおよびレートパラメータオプションは当該リージョン内のアイテムではなく、現在選択中のプレイバックに適用されます。これにより、キュー/プログラマーウィンドウでFXパラメータを手動設定するための複雑なキーマクロ作成が不要になります。チェイスに設定されたキュースタックを持つプレイバックでは、タップ・トゥ・タイム、クロスフェード、およびフォワード、バックワード、ランダム、バウンス方向を適用できます。チェイスでは、パーツ、セグメント、チャンク、その他の方向はサポートされていません。

NDI® and Live Feed

MagicQは、MagicQ Pixel MapperおよびSimple Pixel FXで使用するためのシステム入力としてNDIをサポートするようになりました。NDIフィードはMediaウィンドウおよびExecuteウィンドウでモニタリング可能であり、カメラやその他のブロードキャストフィードのプレビューを可能にします。NDI®はVizrt NDI ABの登録商標です。 <https://ndi.video/>

NDIストリームは、CITPフィードと同様の方法で、ライブプレビュー付きのメディアサーバーとして設定されます。[SETUP] → [VIEW SYSTEM] → [Media] で未使用のサーバーを選択し、サーバータイプを「NDI」に設定します。次にIPアドレスフィールドをダブルクリックし、送信元NDIストリームを選択します。デフォルトではネットワーク使用量を最小化するため低解像度ストリームが作成されます。「Low Res」から「High Res」に切り替えることで、NDI送信元が送信するフル解像度を受信できます。接続が確立すると、NDIストリームの接続フィールドに「受信済」と表示され、受信フレームサイズも表示されます。NDIストリームは他のメディアサーバーと同様に命名可能です。NDIおよびCITPライブフィードは、コンソールおよび完全アンロック済みのMagicQ PCシステムで利用可能です。MagicQスタジアムコンソールおよびStadium Connect搭載MagicQ PCシステムは複数のNDIフィードをサポートします。コンパクトコンソールおよびスタジアムコネクト非搭載のMagicQ PCシステムは、ライブプレビューを有効にした最初のNDI設定メディアサーバーからの単一NDIフィードのみをサポートします。NDIストリームはネットワーク帯域幅を大量に消費し、Art-NetやsACNなどの照明プロトコルに影響を与える可能性があります。「Low Res」オプションの使用と、ソースを25fpsまたは30fpsのフレームレートで送信するよう設定することを推奨します。NDIストリームは、MagicQコンソールの制御ネットワークポートおよび照明ネットワークポートで受信可能です。NDI入力は制御ポートファイアウォールの影響を受けません。これは着信接続をブロックするためであり、

NDIサーバーへの接続はMagicQコンソール自身によって開始されるためです。NDIソースはコンソールと同じネットワークおよびIPサブネット上に存在する必要があります。MagicQがNDIソースを検出しない場合、[SETUP]→[VIEW SETTINGS]→[Network]→[NDI extra search IP Addresses]でNDI送信機のIPアドレスを手動追加し、メディア設定ウィンドウで再度ソースを選択してみてください。

Live Feed FX

Live Feed FXを使用してSimple Pixel FXで利用できます。グループを選択し、ADD FXを押して、Pixel MapとLive Feedを選択します。適用する属性（通常はRGB）と使用するメディアサーバーを選択します。他のPixel FXと同様に、FXはProg、View FX、Cue、View FXで変更できます。方向フィールドで反転処理を実行します。オプションは「通常」「水平反転」「垂直反転」「水平・垂直反転」です。初期オフセットフィールドでフィードを回転させます。25%は90度、50%は180度に相当します。メディアストリーム（NDIなど）に基づくピクセルFXは、スピードマスター、グローバルレートマスター、フェーダーFXスピードマスター、グローバルNo FXボタンで停止（フリーズ）できます。

Pixel Mapper

NDIなどのメディアサーバーフィードもMagicQピクセルマッパーで使用可能です。メディアウィンドウで「メディア」タブを選択し、メディアページを「ライブフィード」に設定後、選択したメディアサーバーをメディアとして指定してください。

Monitoring in the Media Window

メディアウィンドウのソフトボタンは、ユーザーワークフローの改善のために再配置されました。現在は「サーバー表示」「出力表示」「VR表示」の3つのメインビューがあります。従来の「グループ表示」と「ライブラリ表示」は、SHIFTキーを押しながら操作することで利用可能です。「VR表示」では、サブボタンで「出力表示」「VRグループ表示」「VR受信機表示」をサポートします。メディアサーバーの出力を表示するには「出力表示」を押します。出力を押すと全画面表示に拡大されます。再度押すと通常サイズに戻ります。

Remote Control Full

別のMagicQシステムのリモート制御を選択する際、新たに「Remote Control Full」オプションが追加されました。リモートコントロールフルは、制御側MagicQシステムと被制御側MagicQシステム間で、ショーデータ・プログラマーデータ・再生データを完全に同期させる方式です。従来のGUI表示データのみを同期するリモートコントロールとは異なります。リモートコントロールフルでは、カラーピッカー、プロットビュー、カーブエディター、タイムライン、ビジュアライザーを含む全てのMagicQウィンドウが、リモート制御システム上で利用可能となります。従来のリモートコントロールでは、簡易アイテム選択とスプレッドシート表示のみ利用可能でした。リモートコントロールフルでは、グラフィックスが制御側と被制御側のコンソールで独立しているため、解像度が異なっても問題ありません。リモートコントロールフルに移行する際、制御側のMagicQは現在のショーの実行と出力を停止し、被制御側のMagicQシステムからフルショーを読み込みます。リモートコントロールフル中は、制御側のMagicQはDMXを直接またはネットワーク経由で出力しません。リモートコントロールフルを終了すると、制御側MagicQは以前実行していたショーを再読み込みし、有効なユニバースに対して通常通り出力再開します。リモートコントロールフル中は、リモートコンソールの設定変更は不可（ショー設定のみ変更可能）である点に注意してください。リモートコントロールフル利用には、制御側・被制御側システム双方がv1.9.8.0以降である必要があります。

Net Sessions / Multi Console

Net Sessionsにおける再生同期は、ChamSys Remote Ethernet Protocol経由で継承されなくなりました。これにより、ChamSys Remote Ethernet ProtocolとNet Sessionsは互いに独立して動作可能となります。セットアップ内のマルチコンソール設定は簡素化され、Net Sessions導入前に存在した旧式のShow Sync optionsおよびPlayback Sync settingが削除されました。ArchiverおよびGraber Show同期オプションは残存しますが、マルチコンソール操作は今後Net Sessionsを使用して行う必要があります。

GDTF/MVR Import

GDTF DIN SPEC 15800:2022-02規格に準拠するため、新しいGDTFインポート機能が実装されました。属性、範囲、要素、エミッター、フレーミング、機能、カラーパレット（プリセット）、マクロのマッピングが改善されています。（注：新しいインポート機能はゴボプリセットやメディアサーバーをサポートしていません）。GDTFファイルをインポートする際、新しいインポート「Current」（デフォルト）を使用するか、旧バージョンのソフトウェアで使用されていた従来のGDTFインポート方式「Legacy」を使用するかを選択するダイアログが表示されます。インポート対象のフィクスチャ/モードに既にChamSysヘッドが存在する場合、ユーザーに通知され、既存のヘッドを使用するか、GDTFのインポートを続行するかを選択できます。

Channel Damping

パッチ内のチャンネルに最大5秒のダンピングを設定できるようになりました。これはTV/フィルム照明現場で使用されている20KWタングステン器具などの大容量負荷を制御する際に有効です。
#0040472

パッチ内の「チャンネル表示」で、0.33秒刻みで0~5秒のダンピングを設定します。ダンピングは任意のチャンネル（輝度やその他の属性）に適用可能です。ダンピングはパッチレベルで適用されるため、出力ビュー、ヘッドビュー、チャンネルビューでは表示されません。出力ビュー、チャンネルビュー、DMXビューで確認できます。また、パッチのチャンネルビュー内にある出力フィールドでも確認可能です。

Fan Chunks

ファンオプションが強化され、チャンクに加えパートとセグメントもサポートされるようになりました。チャンクは属性のファン処理やフェード時間のファン処理に使用可能です。ファンチャンクは特にグループキューで有効です。これにより、グループ内のヘッド数に関わらず、グループを常に設定された数のチャンクに分割し、ファン処理やフェード時間を適用できるようになります。

Cue Stack Variables

キュースタック変数には、キュースタックマクロを使用して固定値を加算または減算できるようになりました。キュースタック変数に固定値を加算または減算できるようになりました。

VA4/<Variable (変数)> /<加える値>

VA5/<Variable (変数)> /<減らす値>

VA14/<Playback No> <Variable (変数)> /<加える値>

VA15/<Playback No> <Variable (変数)> /<減らす値>

VA24/<Cue Stack ID> <Variable (変数)> /<加える値>

VA25/<Cue Stack ID> <Variable (変数)> /<減らす値>

新しいキュースタック変数が追加され、どの実行グリッドから起動されたかによって異なるロジックを実行できるようになりました。このキュースタック変数は、他のキュースタック変数と同様に設定、クリア、増加、減少が可能です。また、キュースタックマクロや条件付きジャンプでも使用できます。

変数1003は、キュースタックを起動するために使用される実行グリッドIDです。通常の再生からキュースタックが起動された場合、実行グリッドIDは0になります。

セットアップの「コピーユニバース」フィールドを自動設定するための新しいキュースタックマクロが追加されました。

H 7 /<Universe> /<Copy From Universe>

Copy From Universeを0にするとコピーは

Execute Window

リージョン内で複数グループを使用する場合、一度に複数のグループを選択できるようになりました。

これにより、グループを組み合わせたグループを作成する必要がなくなります。

設定オプション「Prog、複数グループ選択」が「いいえ」に設定されている場合、SHIFTキーを押している時を除き、アクティブにできるグループは1つだけです。「いいえ」以外の場合、またはSHIFTキーを押している時は、グループがオン/オフを切り替わります。

エグゼキュートウィンドウで複数のグループがリージョン内に存在する状態でのFXの動作が改善されました。以前のバージョンでは正しい状態が常に表示されませんでした。

MagicQは現在、実行ウィンドウ内のグループおよびパレットが、グループウィンドウのグループ内容またはInt/Pos/Col/Beamウィンドウのパレット内容で更新されることをサポートします。これにより、別のショーファイルからインポートされたグループやパレットを、ハウスショーファイル内のグループやパレットから更新することが可能になります。これはリージョン内に配置されていないグループおよびパレットにのみ適用されます。ソースウィンドウから既存の実行ウィンドウ項目へ単純にコピーしてください。

実行ウィンドウ内のグループやパレットを直接上書き記録することも可能です。これにより基底となるグループまたはパレットが再記録されます。

実行ウィンドウ内の空き項目へのグループ・パレットのコピーは従来通りサポートされ、リージョン内の既存グループへのグループコピーも同様にサポートされます。

Steal Palettes

Steal Palettes機能は、パレットウィンドウ内のパレットを、ウィンドウ内で同じ名前またはアイコンを持つ他のパレットから自動的に更新します。これにより、別のショーファイルからインポートされたグループやパレットを、ハウスショーファイル内のグループやパレットから更新することが可能になります。MagicQはまず完全一致する名前パレットを検索し、次にアイコンで、最後にパレット名の一部を含むパレットを検索します。Int、Pos、Col、またはビームウィンドウで、SHIFTキーを押しながら「Steal Palettes」を選択します。

Per Bank Swapping and Execute Shortcuts

プレイバック全体の代わりに、プレイバックのバンク単位でスワップ設定を行う機能を追加しました。これにより、全てのプレイバックをスワップモードに変更することなく、特定のバンクのみをスワップモードに設定できます。

操作手順：バンクの「次ページ」ボタンを押したまま、同じバンクの「前ページ」ボタンを押します。

「Add / Swap」ボタンを押すと、スワップ状態のバンクが上書きされ、全てのバンクが通常通りスワップまたはAddモードになります。

以下の項目に「特殊実行」の割り当てオプションが追加されました：

- Add
- Swap
- DBO inactive
- DBO
- FX Run
- No FX

これらは、Add/SwapボタンでAdd Swapモードを設定するか、DBOまたはNo FX用にDBOボタンを使用するのと同じ効果を持ちます。

他の実行ウィンドウ項目と同様に、これらの項目はE0キュースタックマクロを使用してキュースタックからトリガーできることに注意してください。

Plot Window

プロットウィンドウには、参照イメージに基づいてプロットをレイアウトする際に役立つバックグラウンドイメージを設定できるようになりました。

3つのメインビュー（平面図、正面図、側面図）それぞれに最大16種類の異なる画像をロードできます。

一度に表示できる画像は1枚のみです。画像はshow/bitmapsフォルダにコピー後、MagicQのPATCH、VIEW VIS、Plot Background Images経由で読み込みます。

各画像はパッチウィンドウで拡大縮小、水平反転、色反転、減光、位置・角度設定が可能です。

これらの設定はプロットウィンドウの新モード「PLOT, VIEW BACKGROUND」でも変更できます。

エンコーダーX（画像ID）で表示中の画像を変更します。

参照イメージの位置決めとスケールをサポートするため、新規プロット設定「寸法グリッド描画」を追加。このグリッドは1mごとに線を表示し、10mごとに明るい線を表示します。ズームイン時はグリッドが10cm間隔の線と1m間隔の明るい線に切り替わります。

プロットビューのVIEW DESIGN中に数値を入力しプロットビューをクリックすると、該当ヘッド番号のフィクスチャがその位置に移動します。ヘッドがビジュアライザープロットに表示されていない場合でもパッチされている場合、ビジュアライザープロットに追加されます。

View Head Modes

グループウィンドウでは、SHIFTキーを押しながら「Edit Head」を選択すると、現在選択中のヘッドのヘッドエディタに直接移動できます。ヘッドエディタでは、新しい「VIEW MODES」ソフトボタンにより、フィクスチャの全モードを並べて表示可能になりました。これには要素と粗/細調整の表示を含むチャンネルリストも含まれます。モード上でENTERキーを押すと、そのモードが選択され、パッチングの準備が整います。モード選択はパッチ済みのヘッドのモードを変更せず、パッチング/モーフィング/クローン用に新しいモードを選択するだけです。VIEW MODESウィンドウは、ヘッド選択時にファイルマネージャーからも直接アクセス可能です。

Other Changes

フォーカスされたウィンドウ内でカーソルが選択したボックスの数を示すインジケータを追加しました。カーソル選択がアクティブな場合、ステータスウィンドウの右側に表示されます。

別のショーからパレットをインポートする際、フィクスチャが異なるモードであってもパレットを読み込めるようになりました。MagicQが属性を一致させます。

パッチにおいて、要素のエンドツーエンド交換がパン/チルト交換よりも優先されるようになりました。従来、フィクスチャにパンとチルトの両属性が存在する場合、パン/チルトの入れ替えが優先されていました。この変更は、パンとチルトを併せ持つ多要素フィクスチャが大幅に増加し、パン/チルトの入れ替えがほとんど使用されなくなった現状を反映したものです。

「Always Show Record Options」が有効な状態で、ウィンドウ内コピーを行う「コピー」→「COPY」ショートカットを実行すると、ツールバーが閉じられ、期待通りにコピーが実行されるようになりました。Include、Include and Record、Recordショートカットも同様です。なお、ツールバー表示時にRECを2回押すことで意図しないショートカット（REC MERGEの選択）が発生する問題がありましたが、これは「Always Show Record Options」の追加オプション「Yes(Rec Rec Merge)」でサポートされるようになりました。

リージョン内のグループにビットマップを追加できるようになりました。

複数のヘッドのモードを変更するパッチオプションを追加。#0043766

USBへのショー保存時に、キーボードダイアログの「EDIT LAST」ボタンをサポート。

グループマスターは、要素、ヘッド要素、または機能タイプを持つグループで使用可能になりました。

内部タイムコードオプションをセットアップのタイムコードタブ上部に移動し、ロックされた機能で

はなくショー設定であることを示すフラグを正しく設定しました。

Temp Group Cue使用時、新しいグループ選択時にキャンセルされないようにしました。

MagicQ PCのフルスクリーン実行画面では、ショートカットCTRL + Qで実行ウィンドウを終了可能。

Art-NetノードあたりのArt-Netポート許容数を64に増加。

ネットマネージャーのArt-NetタブにArt-Netバージョンフィールドを追加。

ChamSysリモートプロトコルによるシャットダウン/再起動機能を追加。94Hコマンドを使用：

① , <shutdown type>, 81, 117, 105, 116 H

<Shutdown Type>は 1 =通常、 2 =パワーオフ、 3 =再起動

グループキューを有効にした状態でショーをエクスポートする場合、ヘッドが選択されていないと、すべてのグループキュー/グループFX情報を含むショーがエクスポートされます。ヘッド/グループが選択されている場合、それらのヘッド/グループを使用するキューのみがエクスポートされます。

レイアウト記録時のマスク使用をより直感的に - 前回使用したマスクを常に記憶し、マスクなしでの記録を許可。

ボックス選択時のプロットビューにおけるスクロール速度が向上し、画面端からの距離に応じて変化するようになりました。

Global NO FXボタンを押した時に内蔵ピクセルFXが停止することを保証。

フレーミングブレード対応フィクスチャのフレーミングブレード属性順序変更を容易化 - HEAD EDITOR内の新ソフトボタン「VIEW CHANS, AUTO FRAME ATTRIB」を追加。ヘッドは「フレーミングタイプ」オプション設定済みかつフレーミングブレード属性を持つ8チャンネルが設定済みである必要がある。

パッチウィンドウの「VIEW VIS」と「Attach Object」では、INSERTキーを押す前に数字を入力すると、その数のアイテムを追加できます。#0044469

タイムラインウィンドウでは、トラックの表示/非表示を切り替えられます。これにより、画面下部のトラック上のマクロステップをオーディオと合わせたり、異なるトラック上の他のマクロステップやキュースタック内のキューを調整したりするのに役立ちます。

Progウィンドウ、View FX、Cueウィンドウ、View FXスプレッドシートでのFXアタック編集をサポート追加。従来はSHIFTとエンコーダーYでのみ変更可能でした。

Live Copy MastersがVDIM搭載ヘッドとのコピー対応をサポート。

Visualiserから旧レンダラー（OpenGL V2）のサポートを削除。

Compact Wing用v1.10ファームウェアを追加。MagicQ接続時にフェーダーバックライトLEDが青色で点灯しない断続的な不具合を修正。

View ElementsモードでE/Fエンコーダー調整時のリセット問題を修正。#0045942

MagicQ全領域のフィルター（GEL）アイコン表示をD65白色光源下でのGEL色に統一。パッチに、光源をタングステンに変更するオプション「VIEW VIS」が追加されました。これはビジュアライザー上の色のみに影響します。#0040110、#0043822、#0042125

コンソールモードに「コンパクト・プレイバック・レベル」が追加されました。コンパクトコンソールで、Playbackホールドオーバーモードがデフォルトに設定されている場合、ページ変更時の再生レベルは最後に使用したレベルに変更されません。スタジアムコンソールではレベルが変更され、フェーダーは最終レベルに移動します。このオプションにより、デフォルトの再生ホールドオーバーモードでコンパクトコンソールにプログラムされたショーを、スタジアムコンソールでも同様の方法で実行できるようになります。

MQ80/MQ500/MQ500M/MQ500M+コンソールの起動メニューから、古いMagicQインストールファイ

ルを削除するサポートを追加しました。

MQ500M+/MQ250M/MQ70/MQ50 コンソールおよび MagicQ Rack/DIN で exFAT ファイルシステムの USB メモリをサポート。 #0035974

MQ70 コンソールで SD カードが接続されていない場合の検出を追加。

詳細オプションを使用してショーをインポートする際に、ショー構造のインポートを許可。

Bug Fixes

If the first Cue in a Cue Stack was a Mark Cue then inserting a Cue before that Cue also created a Mark Cue when it should have been a normal Cue.

Fix for Random FX - running Parts/Segments did not work correctly. Also fix for Random FX on FX with multiple attributes - the attributes could be a frame out of sync. #0044090, #0044246

Fix crash when importing MVR where fixtures are patched to out-of-range universe. #0044464

When releasing a Playback cancel any timed Playback level changes for the Playback that have been triggered by TC Macros or Keyboard Macros.

Fix for One Shot FX with Crossfade less than 100%. There was an unexpected delay on the FX starting. Also there was a delay if the Width was 50% or greater. #0032123

Fix to handling of buttons held down on 10Scene Wall Plate that could cause levels in the wrong Zone to be changed.

Fix for changing Playback Swap settings on a Cue Stack from a Slave console in a Net Session. Previously the Master output was not being updated correctly.

Speed up playback sync in Net Sessions between multiple Slave consoles. Previously there would be a small delay from pressing a flash button/moving a fader on a Slave console to the time any other Slaves reacted. Only affected other Slave consoles - the master always reacted immediately.

Fix for linked groups using sub selection other than odd even such as pairs that could cause a reset. #0044410

Fix for RDM discovery on direct DMX ports on MQ50, MQ70, MQ250M and Stadium Connect. If the DMX ports were assigned specifically using MQ Direct or MQ Wing then if not all 4 ports were assigned (e.g. only 1 port was set to MQ Direct / MQ Wing) then RDM did not discover fixtures correctly.

Fix import of palettes when using Reduced File Size format shows - on big shows the import could take a very long time, and on consoles would not complete - it would reset after 60 seconds. Also improved the progress indication whilst importing.

In the Prog, View FX and Cue, View FX when a whole column is selected in the only apply changes to the ALL row to ensure that changes only get applied once.

Clear the show based splash screen image when starting a new show or loading an old show.

In keyboard shortcut mode, CTRL + P would cause a cursor up as well as opening the Pos Window. #0044849

Fix for erroneous memory error messages when rotating grid arrays with height or width set to 0.

Fixed problem with shows with Groups with invalid Head Elements that could cause resets. #0042348

Fix for cloning or copying head programming for Heads which have a master intensity as well as VDIMS. The VDIMS would not get copied.

Virtual Dimmers remain on after head test. #0037987, #0044125

When testing channels in Patch, View Chans the channels were always set to 100% regardless of the test level. #0040320

When testing heads / channels in Patch the test level encoder now works real time. #0034275

MVR Import uses the new GDTF Import. #0027575, #0045134

Fix when importing GDTF Ranges which could cause a reset. #0045215

Fix when importing GDTF Macros where duration and ordering were incorrect. #0027222

Fix when importing GDTF fixture where channels have not been explicitly specified. #0044867

Fix when importing MVR and GDTF where patch name was not set correctly. #0045350

Fix when importing GDTF fixture - simplified import of ranges, removing duplication of range options setting. #0045216

Fix when importing GDTF fixture - restrict fixture emitters based on selected mode. Make channel attribute name more readable. #0046170

Fix for Net Sessions when using Linked Cues - the Linked status on consoles other than the console where the Cues were linked were not updated. The Cues executed correctly but the status was incorrect.

Playback window modes were not being recalled correctly from Layouts. #0039423

Importing a show did not update the Layout names. #0034001

When Opening the Media window, MagicQ asks if you would like to download the basic media package. This used to reset MagicQ after downloading. It now also rebuilds index and thumbnails after download.

Pressing the X to close option menus instead of cancel would make the option set to the first option. This is now fixed.

Fan options could be set to End if the Colour Picker window was open. The Colour Picker can now only default the fan option to End if it the active window.

The Colour Picker would always open to the CIE 1931 diagram when closed and opened again. It will now remember which mode it was previously in.

Fixed issue in View Grid, the Move Item Rotate encoder would not work.

Using the Colour Picker in Group Cues mode will write a group cue to the programmer instead of individual head data. Does not work with fan yet.

Some changes to the colour picker and visualiser to work with the CTC channels on CTC controlled fixtures so it will work correctly with more fixtures.

Fixed possible reset if fixtures were laid out in a certain way in Plot View and CREATE GRID button was pressed. If the fixtures were laid out in a grid when viewed from front, but CREATE GRID pressed when viewed from top so they are all in a line.

Fixes for Centre In / Centre Out Group FX when using Duplicated Elements within Groups. #0045549

Fix for normal FX (non Group FX) on multiple element heads, using the FX on Dup Elements for Centre In and Centre Out direction. Previously the centre head(s) were not calculated correctly so the FX was not symmetrical. #0045399

Fix for Duplicated Elements Group FX with VDIMS. #0045349

When tracking a Cue Stack and a step is set to release unused HTP channels, only release a HTP channel from the Cue Stack if there is no level and no FX in the next Cue.

Fix for selecting more than 2 groups when one of the groups has is stored as a group with elements. After the group with elements was selected any other groups without elements would not be selected correctly.

Fix for morphing heads with VDIMS to a head without that cannot support VDIMS (has Intensity for each element inside) where the Head File incorrectly requested a VDIM. #0045273

Fixed for a reset if naming a head anything with a / or other invalid characters in the name. #0045545

Fix for reset in recent alphas where a Group FX set to One Shot used a Group (Group 49) with no Heads in it. Also other cases of One Shot FX that could cause a reset. #0044957

Plot Window bug fixed. When changing settings in Plot, sometimes it would not update the setting. This will have also potentially fixed a similar bug in the Visualiser window.

Fix to white attribute when morphing - do not reset to default value if ColourMixType indicates it has White Attribute. Same fix applied for Amber and UVLime. #0045688, #0043325

Fixed issue in Plot view when pressing Create Grid but no lenses are visible to draw it would make grid number 65435 and open that grid. #0045096

Fix for Automations, Change Page Rel All and Change Page Rel Main that did not respect the Cue Stack option, Ignore Masters. This could be worked around using Release All from Cue Stack macros or key macros. #0045290

Fixed so that MagicQ always executes Mouse presses in Live Macro/Key Macros as timing one tick

per step instead of immediate. This ensures the mouse press and release gets handled correctly. #0041967, #0043602

Fix for reset caused when the first Cue of a Cue Stack had a Cue Stack macro with an O command followed by an A command.

Fix for applying fades and FX to Group Grids where the Heads in the Grid have the Intensity attribute before the Colour attribute in the Head personality. #0045760

Fix for applying Group FX fades to Group Grids where for attributes that only have a single element, but where the Group Grid is set to Multi Element and therefore does not have any Element 0s in it.

Fix for random crashing with DJ Systems when nothing is selected in the settings. #0045703

Fix for GeNetix devices sending and retrieving the scene name and fade time correctly in the Net Manager.

Fix for DJ beats not tracking correctly with DJ decks connected when used on cue stacks.

Fix syncing of random FX when using channels for universes 128 or above.

Fix for the first three DJ Beats not being displayed in the beat icons.

Fix for reset when cursor selecting multiple columns and adding VDIMS. #0046141

Fix for ability to remove DJ Track from Cue Stack using double click or enter. #0044681

Fix for Cue Stack Settings being set to default when a Cue Stack has two Cues and they are reordered. #0045338, #0045626

Fix for Group FX using Direction Backward when Group Offset is using Group Spread of Grid H, Grid V or Grid All. Fix for clicking X close button on the banner for Select Dialog box - was completing the DONE function rather than the cancel function.

Fix for Intensity, Speed, and Size masters where Heads with VDIMS in Grids sometimes were incorrectly controlled by the master, even though they were not specified by the master.

Fix for audio input not working on MQ50/70 consoles when only the audio input was configured and the console is restarted. #0029608

Fix reporting in Cue Window of whether Cues have no level information - they incorrectly showed no level even when there was Group Cue levels.

Fix for a reset when changing the head number in the Patch window to either a negative value or above the maximum value. #0045843 Fix for Group FX on Grids using Grid H / Grid V Group Spread, where the Grid contains main element (element 0) of heads rather than the elements.

Fix for handling more CIP messages simultaneously to improve performance of handling preview stream data.

Version 1.9.7.x

Version 1.9.7.4

新機能

GeNetix TouchSceneデバイスのサポート

ファームウェア

GeNetix用のファームウェア (V3.20) をインストーラーとして追加しました

Bug Fixes

Fix for an issue where skipping audio forwards in Timeline was breaking the sound, but jumping backwards fixed it. #0046284, #0046258 Fix for an issue on MQ50/70 consoles where viewing the FX data could cause a reset.

Version 1.9.7.3

Bug Fixes

Fix for not using the custom lens option with the new custom element head files.

Fix for Col Tags and Symbols colours not displaying correctly introduced in v1.9.7.2. #0045160, #0045340, #0046001

Fix for Group FX with only 2 heads in the Group when using Centre In/Centre Out.

Fix reset in execute window if the text in encoder A was set too long. #0043436, #0045312

Fix for Palettes in Exec Regions not indicating correctly. Occurred when Palettes for multi element heads had only the main elements for Head in the Palette (typically RGB master channels) instead of the element RGB channels. When applying the Palette to the Group it would automatically add elements 1..x rather than the master channels element 0, but in the Exec Region it would not find the Palette active since only element 0 was in the Palette. #0046169

Fix for Regions across multiple Grids that could cause a reset when releasing items across multiple Grids if the regions were different sizes. Could also cause odd behaviour releasing incorrect items. #0046169

Version 1.9.7.2

新機能

MagicQ Comact wingをサポートします

Compact wing用のファームウェア (V1.0) を追加しました

GeNetix GN8 Nodeをサポートします

GeNetix用のファームウェア (V2.40) をインストーラーとして追加しました

その他の変更

MQ500M(+)
コンソール向けファームウェア (310-021 V0.16) において、デフォルトのモーターフェーダータッチ感度値を1000に変更しました。

Bug Fixes

Fix reset when importing an MVR file where fixtures are patched to an out-of-range universe. #0044464

Fix for a reset when Cue Stack Favourites was over a limit when saving the user settings. #0043115

Fix for external Timecode being mimicked by the internal Timecode generator. Fix for reset in Timeline after deleting items. #0044573

Fix for the X close icon acting as a cancel button when changing settings. #0043674

Fix for reset when morphing JDC1 fixture. #0044858

Fix for drawing lag in the Output Window, GRID VIEW when zooming. #0044861

Fix for Cue Stacks from Execute Window only working one time. Only affected 1.9.7.0 and 1.9.7.1. A workaround is to set those Cue Stacks to Fader Releases Stack = Yes, although this will not work for Intensity Masters. #0044082, #0044088, #0044140, #0044528, #0044759

Using the key shortcut (SHIFT + CTRL + RECORD) to save a show was not working when auto file number increment was in operation. #0044439

Fixed in 1.9.7.2 so it is not possible to paste " into a MagicQ field. Previously pasting " into a field caused the show file to be corrupted. Also fixed for the text fields when Importing TC Tracks. #0043146

Fix for the default of FX speed which got accidentally changed to 0.6s from 2.4s when we removed the usage of the defaults.set file.

Fix for Stadium Connect fader capacitive touch setting being available.

When using 10Scene Remote or TouchScene ensure Zone is marked as in use, enabling names and button status to be retrieved.

Fix for DJ BPM not being used by MagicQ for Speed Masters, FX and Beat Step. #0040483

Fix for Group FX on Intensity using Independent Elements not working on fixtures without elements but with VDIMS.

Fix Export Show File of Groups. Any Groups with Group Type other than normal would not be exported correctly - they would become Normal and could have incorrect elements. Groups with Group Type Normal would be exported ok. Affected all versions.

Fix for reset when using attach objects in Patch View Vis. #0045300, #0045342

Fixes for Centre In / Centre Out Group FX when using Duplicated Elements within Groups. #0045549, #0045399

Fix for Pixel Mapper FX running on a Playback when Block FX from other Playbacks was set to Yes. Only affected v1.9.7.1 where a change was made for #0042617.

Fix for reset when removing Group from Group FX. #0044940

Version 1.9.7.1

新機能

フレーミング・ブレード

(カッターまたはシャッターと呼ばれることがありますが、ここではブレードで統一しています)

MagicQは、フィクスチャー・フレーミング・ブレードをコントロールするために新しくBladesウィンドウをサポートしました。Beam ウィンドウで VIEW BLADES を押してください。

または、ショートカットCTRL + BEAM でもBladesウィンドウを開くことができます。

Head Editor (ヘッド・エディター) のOptions (オプション) の下でブレード・アレンジメントによって、Framing Type (フレーミング・タイプ) を "4 Frames Dual Pos" (4フレーム・デュアル・ポジション) または "4 Frames Pos Rot" (4フレーム・ポジション・ローテート) に設定してください。MagicHDやその他のメディア・サーバーでは、フレーミング・タイプをキーストーンの "Key "に設定することができます。

VIEW CHANSでフレームブレードチャンネルを正しい属性に設定する。Frame1*は上、Frame2*は右、Frame3*は下、Frame4*は左。これらはまた、北東南西を表すN、E、S、Wとラベル付けされます。Frame*A と Frame*B は、4 Frames Dual Pos 制御方式の場合、ブレードの周りを時計回りに交互に回転します。4 Frames Pos Rot制御方式の場合、Frame*Aは位置、Frame*Bは角度です。

VIEW GENERAL "の "Params "の下に、"Framing Blades "から始まる6つの新しいパラメータがあります。

- フレーミング・ブレードの最大カバー量は、各ブレードがビームをカバーする量で、通常この値は50から100の間です。
- フレームブレードの最大角度は、各ブレードの回転可能角度で、一般的な値は30から45の間です。
- Framing Blade Max Rotation (フレーミング・ブレード最大回転数) とは、フレーミング・ブレード・アセンブリが物理的に回転可能な量のことで、通常は45から60の間です。
- Framing Blade Invert Angleは、4枚すべてのブレードの回転を反転させます。
- Framing Blade Invert Rotation フレームブレードアセンブリ全体の回転を反転させます。
- Framing Blade Visualiser Rotation (フレーミング・ブレード・ビジュアライザー・ローテーション) は、実際のビームとビジュアライザーが正しく並んでいない場合にのみ必要です。

RECオプションにREC BLADESオプションを追加しました。

新しいピクセルマップFX : Fizzles (フィズル) とSparkles (スパークル)

2つの新しいピクセルマップFXが、シンプルピクセルFXとフルピクセルマップの両方に追加されました。

これらのFXは他のピクセルマップFXと連動するように設計されています。ランダムフェードアウト (Fizzles) とカラーランダムフェードイン (Sparkles) で他のピクセルマップFXを変更します。既存のFXの両端 (前面と背面) で2レベル目のFXを可能にします。

FizzleとSparkleは、Vert & Horiz Line、Vert & Horiz Random、Snakes、Vert & Horiz Ramp、Vert & Horiz Build、Vert & Horiz Offset、Rot Line、Half Line、Square、Circleと連動します。

シンプル・ピクセルFX

シンプルピクセルマップFXを適用するには、グループを選択し、ADD FXを選択し、PixelMap FXを選択します。

Fizzleでは以下のパラメータがサポートされています :

- Dir (方向) - フロント、バック、フロントバック、センター
- Width (幅) - 他のFXにどれだけフィズルが適用されているか。
- サイズ - フィズルのレベル (ゼロからフルフェードアウトまで)
- Xfade - Fizzleの基本レベル - 100%に設定するとFizzleは0になります。

Sparkleでは以下のパラメータがサポートされている :

- Dir (方向) - フロント、バック、フロントバック、センター
- Width (幅) - 他のFXにどの程度スパークルが適用されているか。
- サイズ - スパークルのレベル (なしからフルまで)
- Xfade - Sparkleをどの程度しっかりさせるか - 0%は前面および/または背面が完全なブロックカラーになります。100%は0~100%のフルレンジ。
- Palette - 使用するカラーパレット。パレットが選択されていない場合、または無効な場合は、白が使用されます。

FizzleとSparkleのスピードパラメーターは現在使用されていません。FXのスピードは、それが適用されている既存のFXのスピードによって決定されます。

グリッド上で他のPixelMap FXが動作していない場合、Fizzleの効果はありません。

Sparkleでは、他のPixelMap FXが実行されていない場合、グリッド内のすべてのピクセルに対して単純なスタンドアロンのSparkleを実行します。

フルピクセルマップ

フルピクセルマップを使用する場合、FX P2がXfadeをコントロールし、FX P3がDirとWidthをコントロールします。

スパークルでは、レイヤーのレッド、グリーン、ブルーのパラメーターを使って色をコントロールすることができる。

グリッドをコントロールする他のレイヤーがない場合、フリッカーはそのレイヤーで再生されているビットマップやメディアに適用されます。

Sparkleでは、他のPixelMap FXが実行されていない場合、グリッド内のすべてのピクセルに対して単純なスタンドアローンのSparkleを実行します。

新しいMix TypeにAttenuateが追加されました。Fizzle FXではMix Typeを上書きし、Attenuateを強制します。

パネル・ビュー

タッチスタジアムキーパッドパネルを追加し、スタジアムのボタンをモデル化。

タッチスタジアムキーパッドとタッチスタジアムパネルを簡単に切り替えられるパネルボタンを追加しスタジアムタッチパネルのボタンを、新しいスタジアムキーパッドパネルと整合するように再配置しました。

オリジナルのTouchとTouch FadersをTouch CompactとTouch Compact Fadersに改名しました。

タイムコード

冗長化されたネットワーク・タイムコード・ソース間で、メイン・コンソールのタイムコード・ソースの自動切り替えを可能にする新しいタイムコード・デコード・オプションを追加。

MagicQは、2024 Art-Net仕様で追加されたデコードするArt-Netストリームの選択をサポートするようになりました。以前のバージョンのMagicQは、全てのArt-Netタイムコード・ストリームをメイン・コンソール・ストリームとしてデコードするため、複数のArt-Netタイムコード・ソースを使用することは、特定のArt-Netストリームを特定のコンソールに向けるためにユニキャストを使用する除き、不可能でした。

タイムコードを生成するときに使用するArt-NetとChamNetの新しいタイムコード出力オプションを追加しました。MagicQシステムによって生成されたChamNetタイムコードはGeNetixデバイスによってのみ読み取ることができます。MagicQコンソール間でタイムコードを送信するにはArt-Netを使用します。

ヘッドタイプの全ヘッドのパレットを記録する

レコードオプションウィンドウに新しいレコードタイプ「All active head type」が追加されました。
#0035205

パレットをレコーディングする場合、アクティブなヘッドの数に関係なく、そのタイプのすべてのヘッドにレコーディングされます。これにより、1台のヘッドを使用してパレットを調整しても、すぐにそのタイプのすべてのヘッドに記録することができます。

プログラマーでアクティブになっているヘッドのアトリビュートのみが更新されます。プログラマーにあるヘッドの属性は通常通りパレットに記録されます。プログラマーでアクティブになっていないヘッドでも、そのタイプのヘッドが少なくとも一つプログラマーでアクティブになっている場合、パレットではプログラマーから最初にアクティブになったそのタイプのヘッドを使って追加や修正が行われます。

スプラッシュ・イメージ

Setup]→[View Settings]→[Mode.]で、ショーファイルごとのスプラッシュ画面を選択できます。これは、内蔵スプラッシュ画面およびロック画面よりも優先してusersplashまたはsplashを使用できます。
#0040028

選択された画像はショーファイル.xhwに追加され、ショーがロードされると自動的に新しいコンソー

ルにロードされます。

Executeウィンドウでのリージョンの共有

Solo と Release 機能のために、エクゼキュートページ間でリージョンを共有できます。共有するエクゼクティブ・グリッドごとに、Grid Options の Share Regions オプションを設定してください。それから

共有が必要な異なるページに同じ Region ID を設定します。

Region がエクゼキュートページ間で共有されている場合、MagicQ は、キュースタック/キューがアクティブ化されたエクゼキュートグリッド上の Region ではなく、共有されているすべてのエクゼキュートページ上の同じ ID を持つ Region をチェックします。

共有は、ソロが設定されたキュースタック、およびアサイン・スペシャル、リリースに影響します。オプションをよりよく管理するために、グリッドオプションソフトボタンは、グリッドオプション（単純なオプション）とグリッドアクション（背景、パスワード、ウィンドウサイズの設定などのより複雑なアクション）の2つのソフトボタンに分割されました。

プレイバックオプションはソフトボタンCから削除され、グリッドオプションダイアログに配置されました。カラーオプションはグリッドオプションダイアログで利用できるようになりましたが、既存ユーザーへの親しみやすさを維持するため、ソフトボタンBにも残されています。

QSC Q-Sys プラグイン

現在、MagicQコンソール、QuickQコンソール、GeNetixノード用のQSC Q-Sysプラグインがあります。これらはChamSys Ethernet Remote Protocolを使用してコンソールやノードと通信します。

プラグインはデフォルトで標準のCREPポート6533を使用します。

Setup, Network で Remote Ethernet Protocol を ChamSys Rem (tx + rx no header) に設定します。ChamSys MagicQ プラグインは、.NET プロトコルの制御をサポートしています：

- プレイバック1~10
- 選択された10シーンゾーン (1~100)
- キュースタック 1~100

MagicQはプレイバックと10シーンのレベルのフィードバックを提供します。MagicQはCue Stacksにシンプルなアクティブ/非アクティブの状態を提供します。プラグインではポーリングタイムを設定し、QSCがMagicQ Playbacksと10Sceneゾーンの状態をチェックする頻度を定めることができます。有効な値は50ミリ秒から100秒で、デフォルトは0.5秒です。

プラグインのプロパティで10Scene Zoneを指定します。

再生ピンは、再生状態を100%アクティブと非アクティブの間で切り替えるために用意されている。ピンはまた、直接レベル制御のために提供される。フェードタイムはMagicQのプログラム通りです。

10シーンピンは、5%増加、5%減少のトグルリング用に用意されている。ピンはまた、直接レベル制御のために提供される。

Cue Stackピンは、Cue Stackのアクティブ/非アクティブを切り替えるために用意されています。フェードタイムはMagicQのプログラム通りです。

その他の変更

パーソナリティ・フォーマットの設定が常に「Unexpanded(未拡張)」になりました。オリジナルの拡張フォーマットはサポートされなくなりました。

GeNetix/SnakeSysポートをMagicQで設定されたユニバースに従って設定するためのサポートを追加しました。Net ManagerのView ChamNetのView PortsのConsole Uniフィールドに必要なコンソールユニバースを入力します。

Pixel MapperのRed、Green、Blueパラメータを調整してカラーをブーストした場合、0にリセットされるのではなく、最大Red、Green、Blueにクリップされるようになりました。

Pixel Mapperにカラーモードを追加：

「Abs Mult" は、Image/Movie/FX ピクセル値の平均に、Pixel Mapper の Red、Green、Blue パラメータで指定された絶対色を乗算します。

「Abs Active "は、イメージ/ムービー/FX のピクセル値がアクティブ (0 以上) の場合、Pixel Mapper の Red、Green、Blue パラメータで指定された絶対色を出力します

">R>G>B "および関連する条件で、指定されたRed, Green, Blueパラメータの条件を満たす場合、Image/Movie/FXのピクセル値を出力する。

FXエディターでFXをより多くのアトリビュートに拡張する場合、デフォルトで最初のアトリビュートの値にします。

数値CIE XY値を直接パレットに設定できるようになりました。パレットビューで<X>/<Y>値を入力し、SET CIEを押します。例えば、0.5/0.6を設定するには、0.5/0.6と入力し、SET CIEを押します。

CIE XYが設定されたパレットをCIE XYのカラーミックスのフィクスチャーに適用する場合、MagicQはパレットのCIE XYを使用します。#0033176

プレイバック・ウィンドウのライブ・プレイバック・フェーダーに直接%を設定出来るようになりました。

フェーダーバンクモード「Cue」と「Cue Selected Heads」でグループキューを展開できるようになりました。以前は、これらのモードではヘッド・キューのみがサポートされていました。

グループを名前で選択できるようになりました。グループ名の後に**を入力。入力するグループ名は2文字以上でなければなりません、完全なグループ名である必要はありません。名前内のスペースは無視され、大文字と小文字は区別されません。

Stack StoreでCue Stackを移動すると、Cue 参照しているCue Stackマクロの参照が更新されます。また、キュースタックを参照しているオートメーションも更新されます。

Simple PixelMap FXの属性選択ダイアログボックスを改善。エレメントまたはファンクションタイプを持つグループに対して、エレメント/ファンクションタイプに関連するアトリビュートのみを表示するようになりました。また、キャンセルボタンはFXの適用をキャンセルするようになりました。

タイムラインウィンドウでタイムコードトラックをインポートする機能。

カスタムTCP/IPポートでChamSysリモートイーサネットコマンド(CREP)を受信できるようにしました。これにより、ネットセッションポートとは別のUDPポートを使用できるようになりました。

キュースタック・マクロに「r998」を追加。これは、現在のPlaybackを除くすべてのPlaybackをリリースします。Cue Store、Stack Store、Execute から実行されるすべてのCue Stackは、(202から下の) Playbackを使用するので、これはこれらのCue Stackもすべて解放します。

ショーファイルを保存する際、Edit Lastボタンを使って最後に保存したショーファイル名を呼び出せるようになりました。

Demo/Core モードの PC システムで、Execute ウィンドウから Key Lock に入らないようにする。ヘルプウィンドウ、コマンドおよびログビューで、他のウィンドウと同じようにウィンドウ内を

クリックしても、「このフィールドは変更できません」というメッセージが表示されるようになりました。

Large Training Font オプションは、ショーファイルを読みしてもリセットされないようになりました。LOAD SHOW & CONFIG を使用すると、モード・オプションと共にロードされます。

Operatorに設定されたUsersに対して、プログラマーのアンドゥを許可します。Operatorではアクションがサポートされていないため、アクションの取り消しはサポートされていません。

パッチウィンドウとヘッドエディターで、ヘッドのシェイプを選択すると、テキストではなく画像が表示されます。

GeNetixファームウェアアップデートのチェックを追加し、選択したデバイスに使用できるバージョンのみを表示するようにしました。

インストーラーにGeNetix V2.20ファームウェアファイルを追加しました。

MQ50/70/80コンソールのフェーダーアップデートは、MagicQアプリケーションにできるほど多くのアップデートを提供していませんでした。私たちは、DMX出力レート(またはそれ以上)に合わせてフェーダー更新を提供するCompact/Mini Connect + Stadiumコンソールなど、他のデバイスに合わせて更新を改善しました。#0043990, #0044074, #0044705

Bug Fixes

Fixed FX with Random Flicker, Crossfade Flicker and Sync Flicker respond to Speed changes. Speed changes can be from any source including Fader controls FX Speed and Speed Masters. #0026872, #0041408

Fix for assigning Setup Option, Programmer Speed Master to an Exec Button - it would use the wrong Speed Master. #0040060

Fix for timing of Group FX using Palettes where the Heads do not have all the attributes that are in the FX. #0038368

Fix for the TC Sim starting as soon as a playback was activated and also allow the Go and Pause playback buttons to start and pause the TC Sim.

Fix for retrieving curve names and modulation frequency names on RDM.

Fix for selecting Monitors 2 to 4 when remoting another console from MagicQ PC using the Full (non Stadium) Panel modes.

When copying data between multi element Heads in the Programmer the Palette reference is now maintained for all elements - previously it would only be maintained for the first element.

Fix for updating Slave consoles when setting the CIE value in Palettes.

Ensure Playback, View Live faders works when in Net Session Mode with Slave Only Remote.

Fix for Group Cues. If the first Group in the Cue was not present then none of the Groups in the Cue would work. #0040053

Fix for UNDO of the Remove of a Group. Previously it would show two undo items and would not always undo correctly.

Correct setting of levels directly in Int Window and Playbacks views. Previously the input value was treated as a value to 255 rather than a %.

Make Block FX from other Playback block Pixel FX as well as standard FX. #0033364, #0042617

CTRL + COL shortcut did not work when Encoder Mode was set to Maintain Hard Keys.

When using Net Sessions with a Visualiser direct sent from the Master console, and a Slave is controlling the channels on the lighting rig, ensure channels that are released by the Master get default values in the Vis.

Fix for MQ500M 4x3 Page Up/Down buttons. If Setup, Wings, Wing 1 mode was set to anything other than Playbacks then these buttons would not work.

Support swap of elements in Fixtures with multiple Functions. Previously swap would try to

swap over all elements regardless of function - this would never have the desired effect and sometimes would not work at all - e.g. if different functions had different attributes.

Fix for speed master audio BPM being halved when above 100. #0037804

Fix for setting the the TC Loop In and Out points via the encoders in Timeline. #0043224

Fix for selection of Sub Groups. When pressing a Sub Group that was already active the Groups would not get deselected.

Fix for setting Group Type - it would not be synced on Net Sessions to other consoles.

Fix for saving of Cue Stack audio files in the .xhw file. Audio files assigned to the entire Cue Stacks were not getting saved into the .xhw from v1.9.6.0. Audio files from the individual steps in Cue Stacks were saved correctly. 0043177

When in a Mark Cue, modifying the following Cue now forces a refresh of the Mark.

Bring forward the check for the Cue Stack Macro O0 in the step, so it always occurs at the start of activation of a Cue Stack.

song title, artist and duration not being displayed when using Virtual DJ. #0041770

Fix for showing correct maximum pages of 100 in Exec Window, Assign Special, Exec Page dialog.

Fix for reset with updating linked Groups that used the Grid H or Grid V setting. Only affected 1.9.7.0. #0043584

Fix for copying of active Cue Stacks (unlinked) in the Execute Window. The new Cue Stack would not activate until it had been released in the Cue Stack Store.

Fix for redraw of the window when changing the "Num boxes wide" setting. #0043600

Fix for issue with the Display Current Cue option not being loaded correctly on start. It was only set correctly after a window had been closed and reopened. #0009894, #0016731, #0017333

Fixes so that when MagicQ comes out of locked mode faders are returned to previous levels. Both for normal playbacks and for other fader modes. #0029586, #0038455, #0038657, #0041331

Fixes for starting up with Activate Playbacks On Start option set. This was not always working, particularly with PC solutions. Also modified so that motorised faders are set correctly on Stadium consoles. Part fix for #0041303

When using Motor faders release to zero option, and then performing a SHIFT RELEASE or release of all Holdover faders, then the next time the Page those Cue Stacks were on was selected the faders would not be at 0 even though the Playbacks were inactive. #0034655

Fix for MagicVis, layout of the elements on visualiser heads now follow the correct order specified in the Head Editor, Multi tab.

Flash buttons on MQ250M and Stadium Connect for upper playbacks PB11 to PB15 did not allow use as S buttons, unlike playbacks PB16 to PB20. #0030625

Fix for UI bug in Playbacks Window. #0038474

Fix for setting Direction to Random when using Group FX in v1.9.7.0. The FX was correctly updated. Pressing BLIND BLIND would work around the issue. #0043966

Fix for OTP tracking protocol: Add an invert to the Z axis data as ChamSys MagicVis is positive towards the viewpoint whereas OTP is positive away from the viewpoint.

Fix for Execute Window Playback faders not showing at the bottom of the Execute Window in 1.9.7.0.

Fixes for GDTF Import - using the new import code module. #0040445, #0040447, #0040009

Fix when updating intensities for a show with parked channels. #0043884

Default the key backlighting to on when starting a new show. On the MQ250M after a new show the key backlighting was off.

Fix for Playback legends of Encoder Playbacks when Playback Legends is set to Expanded - only show the two Cues as three will not fit.

Fix for problem when using Users with Load Settings that the Wing settings would get set to unexpected values. #0044101

When setting BPM using the Flash button on a Cue Stack set as Speed master ensure it is set to the exact BPM.

Fix for backlighting brightness on start up of Stadium Connect / MQ250M / Compact Wing.
#0041300

Fix for reset with Group FX using Random direction that references a Group with no Heads in it. #0043951

Fix for setting DMX using keyboard shortcut - wouldn't work if a Hard Key was pressed first.

Also '-' was not accepted as a universe separator. #0031481

Fixed in 1.9.7.1 so that Grand Master/Sub Master still operate on Playbacks set as Soft HTP (ie. Fader controls HTP = No and Fader controls LTP = yes). #0038952

Fix for sACN sync, broken in recent versions. #0044257

Fix for setting RDM IP address, subnet mask and DHCP option in the Net Manager, View RDM.

Fix for Setup some Setup options missing at the bottom of the sub menus such as Programmer Speed Master. Affected 1.9.7.0 only.

Fix for playbacks when random ordering is not in use. #0044138

The Plot view now shows intensities on the MQ50, MQ70 and MQ250. #0042314

Fix for Timeline crashing when Copy/Pasting and Undoing. #0044153

Fix for issue with critical firmware update prompt on startup not working.

Fix for incorrectly prompting for a playback firmware update on the MQ500M. Affected 1.9.7.0 only.

Fix for USB sticks with a space in the USB stick name not being discovered on the MQ500M+. Affected 1.9.7.0 only.

Version 1.9.7.0

新機能

Function Type (ファンクションタイプ)

これにより、MagicQはマルチファンクションヘッドの特定のファンクションの実際の機能を判断することができます。現在サポートされているタイプは RGB MAIN, STROBE, RGB CANDY と UNDEFINED (未定義) です

これにより、複雑なストロボフィクスチャ(Chauvetの Col Strike M、GLPのJDC1など)など、複数の機能を持つヘッドのモーフィングをより正確に行うことができます。ソースヘッド(コピー元)とデスティネーションヘッド(コピー先)の両方にファンクションタイプが設定されている場合、MagicQは互換性のあるファンクションタイプの要素間でのみ自動的にモーフィングします。モーフは、目的地のヘッドの関数タイプのすべての要素に展開されます。

「Function Type」は、ヘッドエディタのメニューの「VIEW OTHER」の「Functions」で指定します。Duplicated Heads with FunctionsのFunctionタイプは、HeadがMagicQにロードされると自動的にデフォルトになります。ChamSysは、特定の変更が必要なヘッドファイルを更新しています。

ヘッドのファンクション・タイプをセレクションの一部として使用することで、プログラマーでレベルとアトリビュートをアクティブにし、特定のファンクション・タイプを持つヘッドのエLEMENTに対してのみ変更することができます。またFXにも影響し、特定のファンクション・タイプを持つヘッドのエLEMENTにのみFXが追加されます。

グループウィンドウにファンクション選択するための新しいソフトボタン "SELECT FN TYPE "があります。ファンクションタイプが選択されると、選択はグローバルELEMENTやヘッドELEMENTではなくファンクションタイプで機能します - MagicQはファンクションタイプにマッチするヘッドの適切なELEMENTに、それらのELEMENTが明示的に選択されることなく、アクティブ化と変更を適用します。これにより、要素の構成が異なる異なるタイプのヘッドの要素に値を設定することができます。

ファンクションタイプの選択がアクティブな場合、選択されたテキストは.FMainRCB、.FStrobeと表示されます、.FCandyまたは.FUndefを要素の代わりに最後に付ける。

機能タイプ選択の押下にリセットするには、グループウィンドウでShiftキーとALALLFNタイプソフトボタンを押します。

これは、機能番号で選択するSELECT FNソフトボタンとは異なることに注意してください。例:FN1、FN2など機能FN1、FN2、FN3はヘッドごとに異なるため、機能による選択は、ヘッドごとに異なる動作を引き起こす可能性があります(たとえば、1つのヘッドでストロボを制御し、別のヘッドでピクセルを制御します)。

Groups with a specific Function Type (ファンクション別のグループ)

グループは、関数タイプで記録できます。これにより、グループ キューとグループ FX を特定の関数タイプに適用できます。

グループにファンクションタイプがある場合、グループはFR、FS、FCまたはFUと表示される。これはRGB MAIN、STROBE、RGB CANDY、UNDEFINEDに対応します。

グループキューを使用し、ファンクションタイプを使用するキューやFXを作成する場合は、グループ内にファンクションタイプが設定されているグループを選択することが重要です。ファンクションタイプが設定されていないグループを選択し、ファンクションタイプを手動で選択した場合、選択したグループは参照されなくなり、キューには個別のヘッドレベルとFXが設定されます。

例えば、Function Type が Strobe の Group を作成し、その Group を使用してキューをプログラムすることができます。そうすると、そのグループにどんなヘッドを入れても、グループのキューはファンクションタイプがストロボのエレメントに対して実行されます。

ファンクションタイプを持つグループがGroup Type of Elements Onlyに設定されている場合、そのグループが選択されると、特定のエレメントではなくファンクションタイプが設定されます。これにより、Group、Execute、Outputウィンドウで、Function Typeを簡単に選択することができます。

Odd/Even Toolbar

Odd/Evenツールバーが2段のツールバーに拡張されました。

下段では、パート（通常の奇数/偶数）、セグメント、グループのオプションを選択する。さらに、チャンク、ペア、カラータグの新しいオプションがあります。

上段はパート、セグメント、チャンクの数を選択します。

ペアリングは従来通り、スタジアムコンソールではPAIRボタン（他のコンソールではALT+ SINGLEのショートカット）を使って行います。

「ペア」は、「パーツ」、「セグメント」、「チャンク」と組み合わせて使用することで、左右対称に見せることができるようになりました。

Chunksは、ヘッドをチャンクに分割するための新しい追加機能です。Col Tagは、Col Tag（カラータグ）でヘッドを分割するための新機能です。

ツールバーには他に、Grid HとGrid Vという2つのオプションがある。これらはOdd/Even、Segments、Chunks、Pairが動作しているときに適用できる。これらのオプションは、グループに保存されている順序ではなく、グループグリッドの順序を使用して選択するヘッドを並べ替えます。

Chunks

セグメントが改良され、全ヘッド数を指定した数のチャンクに分割できるようになりました。接する特定の数のヘッドのセグメントに分割するセグメントとは異なります。

チャンクは、ヘッドのサブセレクトとFXのセッティングの両方に使用できます。

Sub Selecting Chunks (Chunkを使った選択)

ODD/EVENを押しながらOdd/Evenツールバーを開く。PCではSHIFTとODD/EVENを押してツールバーを開く。

チャンクを選択します。デフォルトでは2つのチャンクが選択されています。これはヘッドを2つに分割します-例えば12個のヘッドの場合、最初の6個のヘッドが選択されます。通常のOdd/EvenやSegmentsと同様に、NEXT HEADとPREV HEADを押すと、それぞれ次のチャンクと前のチャンクが選択されます。

チャンクは選択順と組み合わせて使うことができます、センター・インを選択し、チャンクを2つ設定すると、左右対称に選択される。上の例で12ヘッドを選択すると、最初の3ヘッドと最後の3ヘッドが選択される。

ALLを押してチャンクの選択を終了する。

FX Chunks

FXチャンクを使用するには、パート数を必要なチャンク数に設定します。

Segments エンコーダーをChunks を表示するまで回し、セグメント数を Chunks にします。

FXチャンクはノーマルFXとグループFXの両方で機能します。グループFXの場合、MagicQはグループがより多くのヘッドに拡張されても同じ数のチャンクが使用されるようにします。

FXチャンクは、センターイン、センターアウトなどのディレクションで使用できます。

使用可能なセグメント数が128から512に増加されました。

Col Tag Sub Selection (カラータグを使った選択)

Col Tag サブセレクションは、Odd/Even や Segments のような計算式を使用する代わりに、パッチ内の Col Tag を使用してサブセレクションを可能にします。これにより、Col Tagがどのように割り当てられたかに基づいて特定のヘッドをサブ選択することができます。これは、スポット、ウォッシュ、ビームを区別したり、フロントトラス、ミッドトラス、バックトラスを区別するために使用できます。

ODD/EVENを押しながらOdd/Evenツールバーを開く。PCではSHIFTキーを押しながらODD/EVENキーを押してツールバーを開きます。

Col Tagを選択します。デフォルトではパッチ内の最初のCol Tagが使用されます。

NEXT HEADまたはPREV HEADを押して、パッチで使用されている次のCol Tagまたは前のCol Tagに移動します。

Sub Select Only Groups

グループにはエレメントのみグループと同様に、グループのサブ選択情報をグループとして記憶することができます。Sub Select Only Groupsには、ヘッド、エレメント、エレメントは含まれず、選択方法だけが記憶されます。

Sub Select Only Groupsが選択された場合、は Programmer の Sub Select と Order の設定を変更するだけです。ヘッドの選択は変更されません。これにより、Odd/Even、Segment、Chunks、Pairをグループに保存し、簡単に選択できるようになります。

Sub Select Only グループは、他のグループと同様に Execute Window にコピーできます。Element Only グループと同様、これらは Head を含まないため、Region の目的には使用されないことに注意してください。

Linked Groups

MagicQはリンクされたグループをサポートし、異なる選択順序を持つグループや、グループのメンバーのサブ選択を持つグループを簡単に更新できるようになりました。

グループを記録する際、選択順が変更された場合、またはOdd/Even、Segments、Chunks、Pair、Col Tagのサブ選択がアクティブな場合、MagicQは元々選択されていたグループにリンクされるリンクされたグループを作成します。グループ自体には、選択されたSelection Order、Odd/Even、Segments、Chunks、Pair、Col Tagに関する情報が保存されます。サブセレクションは、エレメントではなくグループ内のヘッドに適用されます。

グリッドHまたはグリッドVのサブ選択が、奇数/偶数、セグメント、チャンク、またはペアに適用されている場合、これはグループにも保存されます。

リンクされているグループが更新され、異なるヘッダが追加されると、リンクされているグループの選択順序とサブ選択を使用して、新しいヘッダを使用してリンクされているグループが再作成されます。リンクされたグループのグループグリッドも、リンク先のグループグリッドが更新されるたびに更新されます。

グループウィンドウで、カーソルがリンクされたグループの上にある場合、ソフトボタンEは、そのグループがリンクされているグループとリンクの方法、つまりサブセレクションを示します。

リンクされたグループはグループ・ウィンドウで移動でき、リンクは自動的に更新されます。

ソフトボタンEでグループタイプをリンクからノーマルに変更することで、リンクされたグループを解除することができます。

1つまたは複数のグループを、作成後に別のグループにリンクすることができます。カーソルで1つ以上のグループを選択し、グループタイプを「リンク」に設定し、リンク先のグループ番号を入力します。リンクされたグループは自動的に再生成されます。

リンクされたグループは何層にもすることができます。例えば、トップ・グループにはすべてのヘッドを含めることができ、次にスポット、ウォッシュ、ビームなどの各カラー・タグのリンク・グループ、さらに奇数/偶数やセグメントなどのリンク・グループを含めることができる。トップレイヤーのグループが更新されると、すべてのレイヤーのリンクされたグループが更新されます。これは、1つのレイヤーのリンクパレットにしか対応していないパレットとは異なることに注意してください。

ファンクションタイプは他のグループと同じようにリンクされたグループに設定することができます。グループにファンクション・タイプが設定されると、そのファンクション・タイプの要素のみがサポートされます。これにより、特定の要素番号をグループに保存する必要がなくなります。リンクされたグループに異なるヘッドが格納されている場合、グループは指定されたファンクション・タイプのエレメントを常に使用するように動的に変更されます。

Group Window, Heads View

フィルタリングの際の「Sel Heads」「Sel Groups」、最後のヘッドの後に「End」ボックスが追加されました。「End」ボックスを選択することで不用意に選択が外れることを防ぎます。

「Sel Heads」フィルターがかかっている時、REMOVEを使うことでヘッドの選択を解除することができます。

「Sel Groups」フィルターがかかっている時、グループ内でヘッドを移動できるようになった。ヘッドをグループから削除するには REMOVE を使用する。

「Sel Groups」フィルターがかかっている時、ヘッドがアクティブな状態で表示されなくなった。

Firmware

ファームウェアV0.22 Playback panel、V0.15 Motor Control、V2.2 Fader Touchタッチコントロール、またはそれ以降のバージョンを実行しているスタジオ・コンソールで、モーターフェーダーのタッチ感度を変更できるようにしました。

Other Changes

サブグループのタイプを持つグループを選択した場合、グループ自体はオレンジ色で表示されたままとなる。選択されたサブグループは引き続き赤で表示される。

SELECT ORDERツールバー（ALLを押したまま、またはSHIFT + ALLを押す）で選択順を選択する際、ランダム順が選択された後に通常順に戻ることができるようになりました。以前はランダムオーダーを選択すると、元のグループは忘れ去られていました。元のオレンジ色で表示されます。#0041702

Cue Stack マクロに「G」コマンドの使用時に、アクティブ化せずにキューに移動できるオプションを追加。Preload Flagが2に設定されている場合、Cue アクティブにすることなく、即座にCueにジャンプします。例 g2/3/2 はプレイバック2のCue 3にジャンプするが実行しない（2が指定されているため） #0040061

エクゼキューションでソフトパレットに使用されているパレットの表示を改善。MagicQ は、ソフトパレットで使用されているパレットをリアルタイムでチェックします。以前は、電源投入やリセットの後、エクゼキューション・リージョンでパレットが再び選択されるまで、何も表示されませんでした。

Patch, View ChansにVIEW SELECTEDオプションを追加。VIEW SELECTED はアトリビュートのフィルタリングと一緒に使用できます。VIEW SELECTED ソフトボタンを押すと選択されたものが表示されます。

入力される外部タイムコードソースにグローバルタイムコードオフセットを適用するオプションを追

加。Setup] → [View Settings] → [MIDI Timecode] で [Timecode Offset] を設定。正の値は受信タイムコードにフレームを追加し、負の値は受信タイムコードを遅らせる。

内部タイムコードに100フレーム/秒を使用するのではなく、外部タイムコードに使用されるフレームタイプを使用して内部タイムコードを処理するオプションを追加。Setup] → [View Settings] → [MIDI Timecode] で [Internal Timecode Type] を設定します。

グループグリッドの最適化とクロップグリッドを許可する。#0042612

複数のグループに対して1つのPixel Map FXを実行するためのサポートを追加しました。MagicQは各グループのグループグリッドを縦方向に連結します。#0042615

プレイバックでアクティブになっているキュースタックが、スタックストアのウィンドウでアクティブ（オレンジ色）と表示され、いるプレイバックが表示されるようになりました。スタックストアから解除するには、その項目を押します。Stack Store 内、または Macros、Execute、Automations からアクティブ化されたキュースタックは、引き続き赤で表示されます。

Col TagsオプションがUsersに設定されている場合、どのユーザーがチャンネルを制御しているかを監視できるように、Col Tagのユーザーへの割り当てを有効にしました。

Outputs WindowのView HeadsにView Usersを追加し、どのユーザーが各パラメーターを制御しているかを簡単に確認できるようにした。

Setup>View Settings>Networkの「Unicast Option」の項目に、[Fast]または[Original]を選択できる新オプション設定を追加。この設定のデフォルトは Fast です。以前のソフトウェアバージョンでは、MagicQがネットワーク上にないIPアドレスにsACNまたはArt-Netをユニキャストしようとする、MagicQがIPアドレスを見つけようとする間、出力がブロックされることがありました。これはMQ250M/MQ70/MQ50/MQRACK/MQDINでのみ発生しました。#0032162, #0039761, #0042834

Setup>View Settings>Multi Consoleの「Net Session mode」に「Slave Only (Remote)」を追加しました。このモードでは、MagicQ PCシステムがアンロックされていてもネットセッションを使用することができます。Slave Only PC は常にスレーブなのでTake Controlすることができません、その意味ではショーのバックアップ目的には使用できません。

MagicQ PCでモニターが1台しかない場合に、レイアウトから使用するモニターを選択できるようにしました。これにより、複数のモニターがあるシステムでプログラムされたレイアウトを、1つのモニターしかないシステムで使用できるようになります。

スタジアムタッチモードをリモコンと通常操作の両方で可能にする。以前はリモコンでのみサポートされていました。

Setup オプションを Execute Window に直接コピーできるようになりました。これは、ASSIGN SPECIAL と SETUP OPTION を使う代わりになります。

Execute Window の Setup Options に、設定名と、その設定で選択されたオプション/値が自動的に表示されるようになりました。

Bug Fixes

Fixed issue with including Sub Groups into the Programmer when the Setup option Select Multiple Groups was set to Multiple in one go or Multiple always.

Fix for resets caused by RDM fixtures that do not have a DMX footprint. #0042069

Fix for ALT + PAGE LEFT, PAGE right that was broken in recent versions - it went full left or right. Now CTRL + ALT PAGE LEFT, and CTRL + ALT + PAGE RIGHT do full left and right.

Fix for changing between Grids in the Output window with different sizes whereby when going to the

smaller Grid the positioning of the Grid could be outside the range of the Grid and would show a black screen.

Fix issue where 'Hold DBO and Tap To Time' didn't work when 'Flash Acts As GO' was set.

Fix for changing Pages with Cue Stack set as a Speed Master, and Page Change activates Cue Stack. A normal Cue Stack on the new page sometimes did not get activated. #0040931

Fix for playback page holdover UI indication not displaying correctly on MQ50/70 consoles. Fix for layouts always active buttons not displaying correctly on MQ50/70 consoles. #0038054 Fix for reset when removing temporary Cue Stacks that were created from Execute Window

when using Cue Stacks on specific Groups.

Fix for occasional reset when using Group, View Elements view.

Fix for releasing Cue Stacks with complex release times in Net Sessions multi playback mode from the Slave console.

Fix for selecting independent elements of a Head where personality has element 1 set to Duplicate and other elements set to Independent.

Fix for reset when pressing BACK multiple times on a Cue Stack with a Mark Cue. #0042712 Fix for MVR file causing MagicQ to crash. #0042497

Fix for updating of Cue Engine for Cues on active Cue Stacks when updating Palettes in Net Sessions. In some circumstances updates of Palettes would not refresh the active Cues on other consoles in Net Sessions. This could cause confusion, particularly when using both Playback Sync and Programmer Sync.

Fix for Net Sessions when patching newly edited Heads. The Slave consoles were not correctly updated with the personality from the Master console, so they would need a resync to the Master.

Fix for when recording in Timeline and closing the window, now re-opens in the correct Timeline scene. (PC ONLY) #0041847

When pressing NEXT HEAD or PREV HEAD after pressing a hard key such as Pos, Col, Beam MagicQ would select the first Head in the selection rather than the next/prev Head. #0043018

Fix for loading of shows using show format "High Res FX & Reduced Size" with Palette based FX on Heads that did not have all the attributes in the FX. The spread was calculated incorrectly causing channels within the Head to be out of sync with each other.

Fix for Group FX with Random jerking when changing speed/size. Only affected Group FX using Random Direction. #0034141

Fix for Random Step FX. The FX would start the same way every time until one cycle was complete. #0032349

Fix for reset when loading shows with Grid Groups using functions or sub elements. There was a problem with optimising the Grids that could cause a reset. #0043180

Correct rotation of Heads when inserting into Grids. If the Head element number of rows was greater than the number of columns the rotation was incorrect.

Version 1.9.6.x

Version 1.9.6.5

新機能

Network unlock of MagicQ PC (ネットワーク経由でのロック解除)

GeNetixおよびSnakeSysデバイスを使用するMagicQ PCのネットワークロック解除が緩和され、複数のGeNetixおよびSnakeSysデバイスを使用するネットワークでネットワークロック解除が可能になりました。

GeNetixまたはSnakeSysデバイスによってMagicQ PCシステムのロックが解除されます：

ネットワーク上のMagicQシステム (MagicQ PCまたはMagicQコンソール) が2台以下である必要があります。

MagicQ PC の有効なネットワークユニバースはすべて、ネットワーク上に存在するGeNetix/SnakeSys デバイスにユニキャストされるように設定されています。また、MagicDMX が PC に接続されておらず、Art-Net/sACN 経由で Visualisers にユニバースを送信していないことも必要です。

条件 1) は以前のソフトウェアと同じです。条件2)は、複数のMagicQ PCシステムをネットワーク上の特定のGeNetix/SnakeSysデバイスとペアリングすることを可能にします。

Firmware

小型ディスプレイで動作するように、最新リビジョンのMQ250M CPUのサポートを追加。ディスプレイコントローラーファームウェアv1.56以降が必要です。

Bug Fixes

Fix for saving of Audio Files from Cue Stacks into the .xhw file. #0043177

Fix for touch events on Magic PC when using Execute Window buttons. #0043511

Fix for multi element "Right to Left" order not working for View Elements and View Plan. #0043577, #0043579

Fix for Execute Window "View Max" sizing when changing pages on consoles. #0043406, #0043593

Version 1.9.6.4

Bug Fixes

Fix for Mini/Compact Connect USB connection on Mac OS builds introduced in v1.9.6.3. #0043320

Version 1.9.6.3

新機能

インストーラーにGeNetix V2.11ファームウェアファイルを追加しました。

Bug Fixes

Fix for loading of shows using show format "High Res FX & Reduced Size" with Palette based FX on Heads that did not have all the attributes in the FX.

Fix for updating the MQ80 OS kernel to v4.4.261 from v4.0. #0039909, #0040580

Version 1.9.6.2

新機能

Users

現在の Playback フェーダー・モード、フェーダー・バンク、ページ、4x3 Execute ボタン・モードが、ユーザー・セッティングに保存されるようになりました。

User オプション Load Settings が設定されている場合、Playback フェーダー・モード、バンク、4x3 Execute ボタンは、ユーザを変更する際にロードされます。

ユーザーオプションのLoad Pagesが設定されている場合、Playbackバンクごとに、ユーザーが最後に使用したページに変更されます。Cue Stacksがページ変更時にアクティブになり、リリースされるように設定されている場合は、新しいCue Stacksがアクティブになり、古いCue Stacksはリリースされます。

前のユーザが使用したページからホールドオーバーされたプレイバックを解除するには、既存のショートカット ALT + REL を使うか、Execute ウィンドウで ASSIGN SPECIAL を使って REL HOLDOVER 項目を割り当ててください。

ユーザーが追加されると、[Load Setting]オプションはデフォルトで[Yes]に設定されます。

Net Sessions

スレーブコンソールでのUNDOのサポートが追加されました。UNDO は、元のアクションがどのコンソールで実行されたかに関係なく、アクションを元に戻します。

完全なUNDOログを表示するためのCTRLとUNDOは、マスターコンソールでのみ使用できます。UNDO ログには、アクションが実行されたコンソールが表示されます。

プログラマを1つのスレーブコンソールから別のスレーブコンソールに含めることができるようになりました。#0034179

[Execute] ウィンドウの [Net Sessions] に [Include (含める)] と [Include Selected from other consoles] に [ASSIGN SPECIAL] 項目を追加しました。

[セットアップ]のマスターコンソールで、[DMX I/Oを表示]に[MULTIPROG SEL CHAN]ボタンがあります

すべてのチャンネルまたは選択したチャンネルのオプションを提供します。選択したチャンネルは、最後のアクティブモードで操作しているときに、チャンネルの制御をマスターコンソールに戻すために使用できます。

CTRL + SHIFT + INCのショートカットで、他のコンソールから選択したものを含めます。

Channel Control

ネットセッションの最後のアクティブチャンネル制御を改善しました。1つのコンソールのキューからチャンネルが解放されたとき、別のコンソールもそのチャンネルを制御している場合は、そのコンソールをそのチャンネルの最後のアクティブにします。

Net Sessions Last Active Channel Control、またはActive Channel Controlを使用している場合、属性またはプログラマ全体でActiveを押すと、システム全体で現在出力されている値に関連付けられたチャンネルがアクティブになります。以前は、アクティブが実行されたコンソールの値にアクティブになっていました。

Users in Net Sessions

新しいユーザーに変更するときに、コンソールがネットセッションの一部であり、同じユーザーがすでに別のコンソールで使用されている場合、MagicQは、このコンソールがユーザーに切り替わる前に、他のコンソールに設定を保存するように強制します。

ネットセッションでは、個々のコンソールを常に特定のユーザーで開始するように設定できます。ネットセッションログイン名を[Setup]、[View Settings]、[Multi Console]で設定します。これは、単一のコンソール設定で使用できるユーザーテーブルで開始ユーザーを設定するのとは異なることに注意してください。

ネットセッションでは、ユーザーが操作中の場合(つまり、一部のコンソールがデフォルトユーザーではなくユーザーとしてログインしている場合)、MagicQは各ユーザーのユーザーメイン/バックアップ状態を維持します。

ユーザーのメイン/バックアップ状態は、ネットセッションマスター/スレーブの状態から独立しています。ネットセッションのマスターコンソールまたはスレーブコンソールは、ユーザーのメインコンソールまたはバックアップコンソールにすることができます。

ネットセッションのマスターコンソールは、ユーザーメイン/バックアップの状態に関係なく、ショーデータの同期とチャンネル制御データのマージを引き続き管理します。

ユーザーメイン/バックアップは、チャンネルコントロールで設定されたユーザーのチャンネルコントロールステート(CC)を自動化します。ユーザーのメインコンソールには、ユーザー設定のチャンネルコントロールに従ってCCが設定されます。バックアップコンソールはCC-Noneに設定されます。

チャンネル制御がアクティブなユーザーセッションを開始するためのサポートが拡張されました。

Last Activeチャンネル制御の代替として、グループチャンネル制御とアクティブ制御の開始をサポートするようになりました。

ユーザーログイン時に、次のアクションが実行されます。

None	チャンネルコントロールに変更はありません
Group	CCグループが設定されています。コンソールは、グループ内のすべてのチャンネルを即座に制御します
Last Active	CC-Last Actが設定されています。セッションに複数のユーザーがいる場合、ProgrammerまたはPlaybacksでアクティブなチャンネルは、すぐに最後にアクティブになります。
Active	CC-Actが設定されています。コンソールは、プログラマーまたは再生でアクティブなチャンネルを即座に制御します

グループチャンネル制御の場合、使用するグループは、ユーザーテーブルの既存のグループフィールドで指定されます。

ユーザーメイン/バックアップは、セットアップ、表示設定、マルチコンソール、再生同期の新しいユーザー同期オプションを使用して、ユーザーの再生同期を自動化するように設定することもできます。User Sync に設定すると、User Main Console は、再生同期情報をネットセッションの User Backup コンソールに直接送信します。これは同じユーザーのコンソールにのみ影響し、他のユーザーを実行しているコンソールには情報は送信されません。

ユーザー名とユーザーのメイン/バックアップ状態は、マスター/スレーブ状態の後にステータスバーに表示されます。

[セットアップ] で DMX I/O キーを押し、Shift キーと MULTIPROG MAKE MAIN キーを押し、このコンソールをユーザー メインにします。このオプションは、コンソールがネットセッションにあり、ユーザーとしてログインしている場合にのみ使用できます。

[Execute] ウィンドウで、[ASSIGN SPECIAL]、[Net Sessions]、[Make User Main] を使用して [User Main] ボタンを割り当てます。コンソールがユーザーメインの場合、ボタンは赤く表示されます。

[Execute] ウィンドウで、[ASSIGN SPECIAL]、[Net Sessions]、[User State] を使用して [User Main] ステータス表示を割り当てます。コンソールが [ユーザー メイン] の場合は赤、ユーザー バックアップの場合はオレンジ色の状態が表示されます。

Fade Curves

MagicQは、キューフェードでのユーザーカーブの使用をサポートするようになりました。サポートは、通常のキューとグループキューの両方で提供されます。#0027733

ユーザーカーブは、カーブエディタを使用して通常の方法で編集するか、CSVファイルからインポートします。ユーザーカーブが参照されているが、プログラムされていない場合は、標準のランプが実行されます。ユーザーカーブは、FX、キューフェード、調光カーブとして使用できるようになりました。

カーブエディタで、REMOVE CURVEソフトボタンを使用して、カーブをショーから削除できるようになりました。#0035393

Symmetric fade times (シンメトリックなフェードタイム)

「*」 ショートカットを使用せずにキューに対称的なフェードを適用するためのサポートが提供されます。これにより、「*」 ショートカットを覚える必要なく、単純な対称フェードが得られます。フェード時間は、ヘッドの選択によって決まります。遅延時間はすべてのヘッドで 0 です。

対称的なフェードを行うには、Prog Window, VIEW TIMESまたはCue Window, VIEW TIMESに構文を入力します。

```
<time1> THRU <time2>THRU または  
<time1> THRU <time2> THRU <time1>
```

たとえば、1 秒から 5 秒のフェードインを選択の中心に向かって行うには

```
<1> THRU ,<5> THRU と入力し
```

選択の中央から1~5秒のフェードアウトを行うには、< 5 > THRU < 1) > と入力します

「*」 ショートカットは引き続きサポートされます。

Execute Window Groups

Execute WindowのRegionに複数のグループを含めることができるようになり、Regionが制御するグループをすばやく選択できるようになりました。一度にアクティブにできるグループは 1 つだけで、このグループはリージョン内の他のすべてのアイテムに影響します。デフォルトでは、リージョン内の最初のグループがアクティブなグループになります。グループを押すと、そのグループがアクティブなグループになります。

リージョンに複数のグループがある場合、リージョン内のいずれかのグループを押しても、プログラマーのヘッドは選択されません。リージョンにグループが1つしかない場合、動作は以前と同じで、グループを押すとプログラマーでグループが選択されます。

この操作では、グループをソロにします。グループがアクティブになると、そのリージョン内の他のすべてのグループは非アクティブ化されます。これにより、ボタンを1回押すだけでグループを変更できます。グループの組み合わせを作成するには、グループウィンドウで組み合わせを作成し、実行グリッドにコピーします。

Conditional Jumps

Cue Stack マクロ J を条件として使用できるようになりました

jump. J <step> / <variable (変数) > / <comparison (条件) > / <value (値) >

<variable>は以下の通りです

1	Var1	
2	Var2	Var2 と Value を比較します。
1001	Total Activate Count	アクティブになった回数と Valueを比較します
1002	Total Active Time	アクティブになった時間と Valueを比較します

<comparison (比較) >の内容は

0	Equal (同じ)
1	Not Equal (等しくない)
2	Greater Than (より大きい)
3	Greater Than Equal (以上)
4	Less (より少ない)
5	Less Equal (以下)
6	Non Zero (ゼロではない)
7	Zero (ゼロ)

比較の際Non ZeroとZeroでは値は必要ありません

たとえば、Var 2 が 20 以上の場合にステップ 10 にジャンプする構文は

J 10 , 2 , 3 , 20

条件付きジャンプは常にサポートされています - MagicQ PCのロックを解除する必要はありません。Jコマンドのパラメータが3つ未満の場合、常にジャンプします。

Channel Value automations

オートメーションに、新しく [Chan Value (チャンネルの値)] オートメーション タイプが追加されました。

これにより、コンソールの [出力チャンネル] の値の変更によってオートメーションをトリガーできます。これはDMX入力でのトリガーと似ていますが、DMX入力値ではなくコンソールで計算されたチャンネル値を使用します。

これは、DMX制御の炎エフェクトなどの特別効果なので利用でき、特定のチャンネルが特定のレベルを超えて出力に設定されるたびに再生をアクティブにして、その特定のチャンネルの使用状況を追跡する

ことができます。

Curve Editor

カーブエディターで、以下の形式のCSVファイルによるカーブのインポート/エクスポートが可能になりました：

範囲行：最初の行には、Y-AXISの最小/最大範囲を定義するための2つの列が含まれる。最初の列は最小値で、2番目の列は最大値である。最小/最大範囲は、0~255、0~65535、または任意の範囲（0~100など）を指定できます。

データ行：それ以降の行には、最大256行までのカーブポイントデータが含まれる。各行には3つの列があり、1つ目の列はX-AXISで0~255の値、2つ目の列はY-AXISで定義された範囲内の値、3つ目の列はポイントタイプがSPLINEかどうかを示すブール値（Noの場合は'0'、Yesの場合は'1'で表される）である。

CSV fileの内容の例は以下のようになります

```
0, 65535
0, 0, 0
48, 32878, 0
139, 16245, 0
188, 40508, 0
255, 65535, 0
```

Group Cues

グループキューが有効になっていない場合でもグループキューをプログラムする機能を追加しました。グループキューを記録するには、まずプログラマーをクリアしてから、グループウィンドウでTEMP GROUP CUEソフトボタンを押します。TEMP GROUP CUEモードはステータスバーに表示されます。

その後、プログラマーでヘッド属性をアクティブ化および変更すると、グループキューとグループFXが使用されます。プレイバックの次のレコードは、グループキューとして記録されます。記録後、TEMP GROUP CUEは再び非アクティブ化されます。CLEARまたはBACKSPACEを押すと、TEMP GROUP CUEモードも非アクティブになります。

プログラマーにすでにデータがあるときにTEMP GROUP CUEを押しても、データはGroup Cue情報に変換されずヘッド情報のままになります-したがって、TEMP GROUP CUEを選択する前にプログラマーをクリアすることが重要です。

ショーのキューから未使用のグループキューとグループFXを削除するためのサポートが追加されました。Cue Storeで、SHIFT + REMOVE UNUSED GCを押します。無効なグループを参照するグループFXとグループレベル、またはヘッドのないグループはキューから削除されます。これはレベルとFXのみを削除し、キュー自体は削除しないことに注意してください。キューが完全に空になる場合があります。

未使用のキューを削除するには、キューストアウインドウの[REMOVE UNUSED]ソフトボタンを押します。

Replacing Heads

パレットやFXにプログラムされたショーデータを変更することなく、ヘッドエディターでヘッドを変更する必要がある場合があります。これはオリジナルバージョンのヘッドファイルにエラーがあった場合に起こります。Head EditorのReload Headソフトボタンを使えば、ショーファイル内のヘッドをMagicQライブラリから最新バージョンにリロードすることができます。

Head EditorにSHIFT + REPLACE HEADソフトボタンが追加され、異なる名前のHead Fileのデータに変更できるようになりました。これは特定のモードのヘッドファイルが複数ある場合に便利です。

たとえば、元のパーソナリティがCTCとCTBに背景色を持っていて、置換ファイルがシアン、イエロー、マゼンタにすべての色を持つ関数を使用しているような場合です。

これにより、ショーファイル内の既存のプログラミングが引き続き正しく動作することが保証されますが、ヘッドがモーフィングされている場合は、成功する可能性が高くなります。

Other Changes

セットアップウィンドウのVIEWボタンが簡素化され、アクセスがより迅速かつ簡単になりました。VIEW SYSTEMには、ウィング、メディア、モニター、ユーザーのサブタブが含まれています。上部のソフトボタンである [VIEW SETTINGS]、[VIEW SYSTEM]、[VIEW DMX I/O]、および [VIEW STATUS] は、すべての [Setup] ウィンドウビューで使用できます。

セットアップウィンドウでは、ファイルマネージャーとネットマネージャーがソフトボタン13と14のすべてのビューで使用できるようになり、これらの機能にすばやくアクセスできるようになりました。

「Setup」 > 「VIEW STATUS」の[Network Console]、[USB links]、[Comms Links]タブが改善され、複数の列を使用できるようになりました。

特定のキュースタックにロックされたキュースタックウィンドウでレイアウトを作成できるようになりました。キュースタックがロックされているとき（キュースタックウィンドウ上部の「CHOOSE CUE STACK」を押す）にレイアウトを保存すると、特定のキュースタックがレイアウトに保存されます。#0037727

1台のDJデッキを接続すると、アクティブデッキとして設定され、音量が最大に設定されます。

Playbacksウィンドウの「VIEW LIVE」では、フェーダーとボタンのPlaybacksにColタグが追加されました。#0039538

Prog Storeを使用してProg StoreをProgrammerに呼び戻す場合、[Update]ボタンを押すと、Prog Storeが更新されるのではなく、[Update Only]編集方法が実行されます。これにより、Programmer を Prog Store に一時的に保存/リコールし、他の Cues のアップデートに使用できます。#0040340

ヘッドをグループグリッドに挿入する場合は、グループ内のすべてのヘッドではなく、選択したヘッドを使用します。#0039250

出力ウィンドウにクロップグリッドを追加し、グリッドの外側のみをトリミングするビューグリッドを追加しました。これは、グリッドの外側と内側からすべての空の行と列を削除するグリッドの最適化とは異なります。

DMX スコープを改善して、キャプチャのフリーズをサポートしました。パッチウィンドウからショートカットソフトボタンを追加しました、VIEW CHANS カーソルチャンネルのDMXスコープを表示します。

Screen Save disable - 以前は、リセットや電源投入時に再度有効になっていました。これは現在拡張されており、最初に無効にされてから7日が経過した場合にのみ、リセットまたは電源オン時にのみ再度有効になります。これにより、長時間のショーや展示会でスクリーンセーバーを無効にすることができます。

マルチキャストパケットの存続可能時間(TTL)のデフォルト時間が1から8になりました。これは、sACN、ChamNet、MSEX、Pathport、OTP、およびPSNに影響を及ぼし、一部のネットワークスイッチによってブロックされることがあります。TTLを1に戻すには、sACN type を TTL1 に設定します。

キュースタックストアからキュースタックを削除する場合、または「Remove Cues Stacks on Remove Playback」オプションを設定してプレイバックを削除すると、関連するTCトラックもすべて削除されます。

DJデッキのアクティブモードは、最大音量(デフォルト設定/オリジナル)、マスター(DJデッキに設定)、または最高BPMのいずれかに変更できるようになりました。 #0039748

キュースタックウィンドウでキュースタック内のタイムコードキューをコピーする場合は、新しいキューのタイムコードを既存のタイムコードより後になるように調整します。 Cue StackがExternalに設定されている場合、現在受信しているタイムコードが、移動後のCueのタイムコードより大きい場合は、そのタイムコードを使用します。

MQ500Mウィングのクロスフェードマスターのオプションが強化され、スピードマスター5および6として使用できるようになりました。 MQ500M WingクロスフェーダーのGO、PAUSE、FWD、BCKボタンは、Wingクロスフェードマスターの選択した機能に従うようになりました。以前は、メインのクロスフェーダーボタンの機能を常に複製していました。Wingクロスフェーダーを「No Function」に設定すると、ボタンは効果を発揮しなくなります。

Net Managerは、Art-NetノードがIPアドレスにDHCPを使用していることを表示するようになりました。

キーパッドを使用して、あるヘッドの一部から別のヘッドの一部にヘッドエレメントを選択するためのサポートが追加されました。

「A.B THRU C.D Enter」でAのライトのエレメントBからCのライトのエレメントのDが選択されます。

たとえば、ヘッド4の要素3からヘッド7の要素6までの要素を設定するには、「3.4 THRU 6.7 ENTER」。するとヘッド3のヘッドエレメント4以降と。ヘッド5とヘッド6のすべてのエレメントが選択され、ヘッド6のヘッドエレメント1から7が選択されます。ヘッドCは、ヘッドAよりも大きいヘッド番号である必要があることに注意してください。

Bug Fixes

Fix for HTP Stomping when raising Playback fader levels. Previously HTP Stomping only worked when activating the Playback using FLASH button, GO button or Execute. #0020734, #0034624

Fix for Int Window, View Masters. When changing fader levels the change was not taking immediate effect. #0029854, #0035563

Fix for Cue Stacks set as Group Masters when moving Groups. Previously the Group would be updated in the Cue Stack but the Cue steps would not be recalculated and would show as "No Steps". #0034840, #0034837, #0035018

Fix for Global Int masters on Heads with duplicated elements. #0035818 Fix for Int Window, View Masters - fader % was wrong on recent versions.

Fix for Custom fade curves in FX playing backwards. After upgrading, old show files using Custom fade curves in FX will need to have those fade curves modified as they will execute the curve in the opposite direction. #0027412

Fixed problem with loading fade User fade curves when loading large show files on initial start of MagicQ. Could cause other unexpected issues in the Cue Engine. #0040963

In recent versions the shortcut CTRL + SHIFT + DBO on MagicQ consoles incorrectly always executed a console reset rather than a console shutdown.

Fix for generating auto groups in the Patch using Col Tags. #0036023, #0026515

Fix for Intensity Pixel Map FX not working when combined with base values. A workaround was to set the setting Intensity (HTP) FX can add,subtract = Yes. #0041391

Fix for using Random Step with Group FX. #0035561

Ignore disabled network adaptors when checking for network conflicts. #0040605, #0040826

Fix for loading shows with too many universes for the console set up. If the imported show included Groups with Head Elements that exceeded the number of channels set in the console then it could cause problems including resets. #0041423

DMX input automation didn't allow input of universes above 128 #0041128

Fix for when recording Cues to a Cue Stack using the keyword CUE in the syntax. #0038012

Stop play/go/activate playback from starting the TC Sim as it prevents using the TC Sim to check Cue Stacks. #0040744.

If a Prog Store was active when it was cleared then the Cue Stack in the Stack Store and Cue were not cleaned up correctly. #0040948

Fix for output view plan visual problem - boxes getting doubled. #0041310

Fix Window Layout - external monitor window selection not working on the MQ500M.

Fix for loading names with only spaces in them from show files. Previously the spaces would be striped out. #0031181

Fix for Clay Paky Volero Wave and other fixtures with tilt on multiple elements not being swappable. #0038989

Fix for Exec View Max changing between Grids using Exec Page Up / Down with different Window sizes.

Fix for Automations, Variable when using the comparisons equal and not equal, the value of the variable field was hidden, although could be set.

Fix for display of simple intensity fixtures without RGB or colour wheels in the Output Plan View. If the fixture did not have a gel set on them in the Patch (e.g. open white, or VDIM) then the fixture would not show up in the Output window. Occurred since refactoring to gel code. #0038608, #0039264

Fixes for vertical scroll bar jitter.

Fix for Layouts with fixed row windows not opening correctly. #0040898

Fix for Patch, View Chans when remote controlling from another MagicQ. #0041662

Fix for problem importing Palettes into a show whereby some of the existing Head in the Palette not being imported could get removed. #0035800

Fix for reset when selecting an inbuilt FX on a region with a empty Group. #0040920

Fix for reset with elements if elements in Personality were set incorrectly to colour web. #003794

Fix for showing dimmercurveuserX.csv curves correctly and new feature to allow import/export of curves. #0032843

Fix when importing .mvr file containing zero-dimensional room objects. #0041316, #0041636

Fix when importing .mvr file containing room objects with corners with invalid vertices. #0037948, #0040191, #0041001, #0041108

Fix for the MQ500M (Intel CPU) "Factory Reset" and "Erase Console" options locking up.

Fix for MQ250M losing MIDI messages when receiving multiple messages at the same time. Requires firmware upgrade to v0.13 of the Programming Panel. #0039739

Fix for copying Groups to Playbacks to create Cues - when using Net Sessions the Slave consoles were not correctly updated.

Fix for Importing Shows, Advanced and pressing Cancel. Previously the Cancel was ignored and the Import continued.

Fix for channel control of large numbers of universes in Net Sessions from a Slave console. Previously when all channels were changing then data from some universes might not get processed.

When using Hot Takeover Loop don't show an Art-Net Conflict for that Universe.

Fix for MQ250M playbacks frozen and second display blank when Execute in full screen. #0038813

Fix for recording/settings/moving last item (L144) in Layout window.

Fix for slow Net Sessions Playback sync response / CREP message handling when large number of Execute Grids and Grid items are defined.

When loading Timeline, the layer on the left-hand side is no longer duplicated. Fix for DPI scaling of the UI on Windows OS. #0041732

Fix for colour values in Palette View. #0041993

Fix for Select boxes having erroneous text at the end of the options. Occurred after opening dynamic Select options like Setup, Audio Input / Audio Output.

Fix for MQ500M LED delay when using the "Blind" feature and encoder levels changing more slowly on the Programming Panel. Requires firmware upgrade to v0.15 of the Programming

Panel (310-023_V0.15.hex). #0040087

Fix for setting fade/delay times from Timeline Editor, that was not updating the Cue Engine until the Cue Stack was restarted / updated.

Fix problem where changing page with a Cue Stack set as a Speed Master to a normal Cue Stack did not load the Normal Cue Stack correctly. Now Cue Stacks as Speed Masters will get disabled if the Release on Page Change option is set, and enabled if the Active on Page Change option is set.

When setting values for attributes in Heads with elements, only activate the elements if those elements are selected. Previously only the selected elements would get set, but all elements would get activated in the Programmer.

On the DJ Deck Widgets, song lengths now display songs lengths up to 2 hours in length

When copying an active Playback with a TC track in (Unlinked) a copied TC track was created that has the TC Track active. When copied the TC Tracks in the copied Cue Stack are now inactive. The Cue Stack Trk key macro is also now named correctly to reflect the new Cue Stack.

In the Patch Window When choosing a Head, MagicQ now filters to the Head if it is already in the show, or otherwise changes back to All Heads. This ensures that any subsequent Edit Head will edit the recently chosen Head.

In MagicQ PC when changing from Stadium Panel to Normal Panel, if a Bank other than the first Bank of Playbacks was in use then it would not get changed back to Playback Bank 1 correctly.

When using Group Cues, if you remove a Group used in an active Cue Stack then the Cue Stack does not get updated. Only affected Cue Stacks with multiple Cues.

Fix for support of the iiyama Prolite TT2255MSC as external touch display for MQ50/MQ70 consoles. #0042394, #0039554

Fix for Compact and Mini Connect faders having a latency delay in the console faders. Requires firmware upgrade to v1.10. #0038430, #0041045

Fix for MQ50/MQ70 installation issue introduced in v1.9.6.0 that would give a -33 error at the end of the installation, if multiple installs were done without a console restart.

Fix for issue changing the Hostname on a MQ500M+ console that would give errors on console startup and shutdown. Hostname should be changed back to "mq500m" before installing this update, otherwise the update can take >15mins to complete.

Version 1.9.6.1

Bug Fixes

Fix for a memory leak in v1.9.6.0 when using some fixture personalities.

Version 1.9.6.0

新機能

Windows OS MagicQ PCが32ビットから64ビットにアップデートされました。

Support for multiple timecode sources

MagicQは、GeNetix GN5およびGN10デバイスからChamNet経由で受信した10の追加タイムコードソースにより、複数の外部タイムコードソースをサポートするようになりました。

メインの外部タイムコードソースの操作は同じままで、セットアップ、表示設定、MIDI/タイムコードで構成され、以前と同様にタイムコードデコード設定によって設定されたLTC、MIDI、Art-Net、ChamNetなどの着信タイムコードプロトコルを選択できます。

デフォルトでは、GN5およびGN10デバイスはデフォルトのChamNet IDである「Def」(0)に設定され、ChamNetタイムコードはデフォルトのタイムコードソースとしてMagicQおよびQuickQコンソールに送信されます。1から10のChamNet IDに設定されている場合、そのChamNet IDでタイムコードが送信されます。

受信するChamNetタイムコードのステータスは、Setup、View System、View StatusのTimecode/DJタブで表示できます。

Cue Stacksには、Cue StackのTC Sourceオプション、View Optionsが追加され、メインの外部タイムコードとは異なるタイムコードソースを聴くことができるようになりました。キュースタックのデフォルトは「デフォルト」ソースです。また、CH1からCH10に設定して、デフォルト以外のChamNet IDからタイムコードを選択することもできます。

「Setup」、「View Settings」、「MIDI/Timecode」の「Timecode」の「Timecode」のアクティブ化/解除オプションは、「Default」タイムコードを使用するように設定されたCue Stacksと、ChamNet ID 1から10を使用するように設定されたCue Stacksに適用されます。各キュースタックについて、関連付けられたタイムコードソースを使用して、アクティブ化と解放を決定します。

「Execute Window」の「Assign Special」では、メインタイムコードを表示するアイテムと、ChamNet ID 1から10までの各タイムコードソースに対応するアイテムを割り当てることができます。

GeNetixおよび10Scene Storeでは、ChamNet IDによって10Sceneポートの密接接触入力に使用されるIDも決定されることに注意してください。

Support for Lyntec products (Lyntecは英国の配電盤メーカーです)

MagicQは、最大10台までのLyntecリレーまたは電動ブレーカーコントロールデバイスのリモートコントロールとモニタリングをサポートします。

MagicQは12個のLyntecゾーンの個別ゾーンコントロール、または1個のLyntecデバイスにつき最大210個のブレーカー/リレーの個別回路コントロールをサポートします。

Net MangerのVIEW LYNTECでは、Lyntecデバイスへの接続の設定、リLyntecバイスのゾーンの監視とステータスの変更が可能です。各Lyntecデバイスへの接続はTCP/IP経由です。MagicQは最大10台までのLyntecデバイスに接続するためのIPアドレス、ユーザー名、パスワードを保存します。

接続されると、ゾーン情報には各ゾーンのゾーン名とステータスが表示されます。ステータスはオン、オフ、または処理中です。ステータスがオンのときにENTERを押すと、ステータスがオフに変わります。ステータスがオフのときにENTERを押すと、ステータスがオンに変わる。

Net MangerのVIEW LYNTEC CIRCSは、リンクス機器の個々のブレーカーまたはリレー回路の監視と変更を可能にします。

接続されると、各回路に回路名とステータスが表示されます。ステータスは、オン、オフ、トリップ、故障、空のいずれかです。ステータスがオンのときにENTERを押すと、ステータスがオフに変更さ

れます。ステータスが Off または Tripped のときに ENTER を押すと、ステータスが On に変更されます。

オートメーションウィンドウには、ブレーカステータスの変化からイベントをトリガするための新しいオートメーションイベントが含まれています。

Event	P1	P2	P3
Breaker	Mode - on, off, both, tripped, faulty	Lyntec Device	Circuit

ブレーカのイベントをシミュレートするには、testbreaker と入力し、次に Lyntec デバイス ID、Lyntec 回路、そしてステータスを入力します。ステータスは、ブレーカがオフの場合は 0、オンの場合は 1、オンとオフの場合は 2、トリップの場合は 3、故障の場合は 4 です。

オートメーションウィンドウには、Lyntecゾーンと回路のステータスを設定するための新しいオートメーション機能があります：

Autom	F1	F2
Lyntec zone on	Device ID	Zone
Lyntec zone of	Device ID	Zon
Lyntec circuit on	Device ID	Circuit
Lyntec circuit off	Device ID	Circuit

Lyntec のゾーンと回路のステータスを設定するために、以下の Cue Stack マクロがサポートされています：

H 11 / <Device ID> / <Zone> / <Status>
H 12 / <Device ID> / <Circuit> / <Status>

<Status>の 1 は On, 0 は Offを意味します

FX and multiple elements

Duplicated FXエレメントを使用する際に、複数のエレメントを持つFXの処理が改善されました。以前は、ランダムや他の方向を使用する場合、FXは常にすべての要素にまたがって実行されていました。

ランダムFXは、パーツやセグメントと一緒に使用できるようになりました。#0041205

Prog WindowとCue Windowで、FXが追加された後にFXエレメントのタイプを変更できるようになりました。新しい列Elesによって、Dup（複製されたエレメント）、Inc（含まれたエレメント）、Sync（同期されたエレメント）の変更が可能になりました。

パッチでDuplicated（複製）エレメントを持つように設定されたフィクスチャに対して、Duplicate（複製）エレメントを使って通常の（グループでない）FXが追加された場合、最初のエレメントだけがFXに保存されるので、その後にFXエレメント・タイプを変更することはできないことに注意してください。Independent エレメントを持つフィクスチャー、および Group FX の場合、FX エレメントはいつでも変更できます。

FXウィンドウから選択したヘッドにFXを適用する場合、MagicQは常にすべてのエレメントにFXを適用していました。現在選択されているエレメントを尊重するようになりました。#0038132

Group FX using Group Grid

グループFXを使用してFXスプレッドをグループオーダーではなくグループグリッドのヘッドレイアウトに基づくようにするためのサポートを追加。#0038853Prog WindowのView FXとCue WindowのView FXのGroup Spreadのオプションが拡張され、Group Grid H、Group Grid V、Group Grid Allが追加されました。オプションは以下の通りです：

- Groups
- All chans
- Within groups
- Grid H
- Grid V
- Grid All

Grid HまたはGrid Vに設定された場合、MagicQはスプレッドを決定するためにFXの各グループのGroup Gridを使用します。Grid Hに設定すると、グリッドの各行の各ヘッ드의位置がスプレッドを決定します。Grid Vに設定すると、グリッドの各列の各ヘッ드의位置がスプレッドを決定します。

Grid All に設定すると、MagicQ は記録された Group の順番ではなく、Grid の順番（左上から右下）で Grid 全体をスプレッドに使用します。

センターイン、センターアウトを含むディレクションは、期待通りにグリッドを横切って/下って動作します。

新しいGroup OffsetフィールドがProg, View FXとCue, View FXウィンドウに追加されました。Group Offsetは、Group Spreadが「Within Groups」に設定されているとき、Group FXの異なるグループ間に適用されます。また、Group Spreadが「Grid H」の場合は行間のオフセットとして、Group Spreadが「Grid V」の場合は列間のオフセットとして使用されます。個々のヘッ드의FXには影響しない。

デフォルトではグリッドは指定されたグリッドグループを使用しますが、グリッド ID が指定されている場合はそのグリッド ID を代わりに使用し、そのグループに属するヘッドだけを包含するようにグリッドのサイズを変更します。

Group Grids and Inserting into Grids

複数のファンクションを持つヘッドのグループグリッドは、特定のグループで使用されるエレメントだけを含むようになりました。例えば、Beam（ビーム）とPlate（プレート）機能を持つストロボ・フィクスチャーを考えると、Beam（ビーム）機能だけのグループのグループ・グリッドは、Beam（ビーム）エレメントだけを持つこととなります。これによって、ピクセル・マップFXをビーム・ピクセルの上だけで、隙間なくきれいに実行することができます。

ユーザーグリッドに挿入する際、プログラマーで要素が選択されていれば、ヘッドの要素だけがユーザーグリッドに挿入されます。これにより、ヘッドの特定の機能のみを使用してユーザーグリッドを作成できます。

マルチエレメントを持つヘッドを3Dグリッドに挿入できるようになりました。以前は、古いマルチエレメントヘッドのみが3Dグリッドに対応していました。

Net Session items in Exec Window

ネットセッションのコントロールとモニタリングに役立つ5つの新しい項目がAssign Specialに追加されました。

- テイク・コントロールとリリース・コントロールは、ネット・セッションのマスター/スレーブを素早く変更するために使用できます。
- Force Last Act は、Last Active チャンネルコントロールが動作しているときに使用します。これにより、選択されたヘッドのすべてのチャンネルが、ユーザーによってタッチされたかのように、コンソールによってアクティブにコントロールされます。これにより、プレイバックやプログラマーを変更することなく、アウトプットのチャンネルを特定のコンソールに素早く戻すことがで

きます。

- Num Consoles (コンソール数)。コンソールのネットセッションに参加しているコンソールの数を示します。ネットセッションに複数のコンソールが接続されている場合、アクティブと表示されます。コンソールがない場合に、すぐに判断することができます。
- コンソールの状態。ネットセッション内の指定したコンソールの状態を表示します。ユーザーは、このコンソールを含め、同じネットセッション内のネットワーク上のどのコンソールにも項目を割り当てることができます。このコンソール、または他のコンソールに接続がある場合は、アクティブと表示されます。コンソールへの接続が失われると、5秒以内に非アクティブと表示されます。

IGMP Querier settings

内蔵のIGMPクエリと、セットアップ、表示設定、ネットワークのIGMPクエリア設定に変更が加えられました。

MagicQコンソールでは、デフォルトで内蔵IGMPクエリアがIPヘッダーにルーターアラートオプションを含むIGMPクエリメッセージを送信するようになりました。以前は、これらのコンソールからのIGMPクエリにはルーターアラートオプションが含まれていませんでした。IGMPクエリの設定で、「Normal」ではなく「No Router Alert」を選択することで、ルーターアラートなしのクエリ・メッセージに戻すことができます。これは、特にいくつかのChauvet Maverickフィクスチャなど、Router Alertが含まれていると反応しないいくつかのフィクスチャに有効かもしれません。

MagicQ PCのWindowsとMacでは、「Force Enabled (PC Only)」オプションで有効にすると、MagicQは常にルーターアラートオプションでIGMPクエリーを送信します。

Normal "に設定すると、MagicQ IGMPクエリアはネットワーク上の他のIGMPクエリアに関係なくクエリメッセージを送信します。これは、多くの場合アクティブなIGMPクエリアを持つネットワークルーターを持っていない照明ネットワーク上で常にアクティブなクエリアがあることを確実にするための総当たりアプローチを提供します。

Normal, Detect" オプションを使用すると、MagicQ IGMPクエリアがネットワーク上の他のクエリアを検出し、より低いIPアドレスを持つネットワーク上の他のIGMPクエリアがある場合、IGMPクエリの送信を控えるように動作を変更することができます。これは、標準的な(非照明)ネットワークでより広く使用されているIGMP V2仕様の動作と一致します。

DJ Deck Audio Channel Configuration

MagicQにチャンネル・ルーティング・テーブルが追加され、アクティブなデッキを「Default」とは別のチャンネルでコントロールできるようになりました。例えば、DJデッキ1はDJミキサーのチャンネル1を使っただけでコントロールできます。

MagicQでは、セットアップウィンドウのMIDI/Timecodeタブに、アクティブなデッキごとに4つの設定スロットがあり、「Default」に設定できます。チャンネルは1から6の間で設定することもできます。使用するミキサーにDJデッキ用に設定されたチャンネルがない場合、MagicQはこのチャンネルのデータを受信しません。

DJミキサーのチャンネル・ルーティング・テーブルにより、アクティブなデッキをデッキのデフォルト割り当てチャンネルとは異なるチャンネルでコントロールできるようになりました。

ShowKontrolやPro DJ Link Bridgeのような外部ソフトウェアから提供されたDJレイヤーのデータが欠落している場合、どのようなデータが欠落しているかがより明確になります。

メタデータや外部DJデッキ情報を受信する際、DJレイヤーの信頼性が向上します。DJレイヤーが正しく入力されるようになりました。

DJ Layersが外部DJデッキからロード済みの曲を表示しなくなりました。

Top soft buttons

すべてのコンソールとMagicQ PC/Macで、トップソフトボタンの数が16個に拡張されました。以前は、Stadiumコンソールだけが16個のトップソフトボタンを持ち、余分な4個のボタンはほとんど使われていませんでした。今回および今後のソフトウェア・バージョンでは、16個のトップ・ソフト・ボタンがすべて使用されるようになります。

セットアップ]-[表示設定]-[Windows]の[レイアウトが常にアクティブ]オプションが[ソフトボタンモード]に名称変更されました。オプションは以下の通りです：

- Normal
- Layouts Always Active
- 12 top
- 12 top, layouts

MagicQは、12個のトップソフトボタンのうち1つを選択すると、12個のトップソフトボタンに戻り、余分な4個のソフトボタンの機能は、ALTとトップソフトボタン1から4で利用できるようになります。12個のトップソフトボタンだけでは、ALTを押さないと見つけられない機能もあります。

パッチウインドウのADD VDIMとREMOVE VDIMは、SHIFTと同様にソフトボタン12と13に表示されるようになりました。

Fixture Functions

フィクスチャ内の複数のファンクションのサポートが改善されました。

ファンクション内のすべてのエレメントは、ダブル・ドット・シンタックスを使ってキーパッドから選択できます：

`<head no> . <function> . <element>`

エレメントは、ファンクション内でそのファンクションが始まるエレメント番号に関係なく、1から始まるファンクション内のエレメント番号です。要素には、複数の要素を選択するために+とTHRUを含めることができます。ファンクションは単一のファンクション番号でなければなりません。

Keypad Always Selects Heads = Noの場合、以下の例ではENTERを@に置き換えてください。

.1.ENTER	選択されたヘッドのファンクション1のすべてのエレメントを選択
10.1.ENTER	ヘッド10のファンクション1のすべてのエレメントを選択
10.1.2 + 4 ENTER	ヘッド10のファンクション1の2と4のエレメントを選択
10.1.2 THRU 5 ENTER	ヘッド10のファンクション1の2から5まで選択

インテンシティも同じように設定できます

.1@ FULL	選択されたヘッドのファンクション1のすべてのエレメントをフルにする
10.1.@ FULL	ヘッド10のファンクション1のすべてのエレメントをフル
10.1.2 + 4 @ FULL	ヘッド10のファンクション1の2と4のエレメントをフルにする
10.1.2 THRU 5 @ FULL	ヘッド10のファンクション1の2から5までの

グループウィンドウには、特定のファンクションからすべてのエレメントを簡単に選択できる新しいソフトボタン「ファンクション選択」があります。

グループ・ウィンドウでエレメントを使ってグループを選択するとき、複数のグループが選択されている場合、それぞれのグループのエレメントは、Head Elements を使って個々のヘッドに適用されます。これにより、異なるエレメントと機能を持つフィクスチャーを選択することができます。

Setting Intensity FX

グループ・キューを使用する場合、2つのレベル間のインテンシティFXをキーパッドから設定し、Programmer WindowのView Levelsで表示および編集できるようになりました。これまでは、個別のヘッドキューに対してのみサポートされていました。#0031325

キーパッドでサポートされる構文の例を以下に示します：

GROUP 2 @ 10 THRU 20 グループ2のインテンシティFXを10%~20%に設定します。

5 @ 70 THRU 90 ヘッド5のインテンシティFXを70%~90%に設定します。

2つのレベル間でインテンシティFXを設定する場合、MagicQは既存のFXの追加モードを尊重します。FXが存在しない場合は、「Plus」追加モードを使用してディマージェイスが追加されます。

キュー・ウィンドウが、VIEW LEVELSビューで直接インテンシティFXの表示と設定をサポートするようになりました。これは、以前はプログラマー・ウィンドウでのみサポートされていました。プログラマ・ウィンドウとは異なり、キューには必要なグループまたはチャンネルのインテンシティFXがすでに含まれている必要があります。

キーパッドからレベルを入力する際の修正が行われました。最近のバージョンでは、入力されたトップレベルが正しく処理されていませんでした。

Palette FX

インテンシティパレットを使用したFXがサポートされました。#0027331、#0040412パレットを使用した以下の内蔵インテンシティFXが追加されました：

- 2 Intensity
- 2 Flicker
- 2 Flicker Sync

固定パレットIDを使用していた古いFXは、FXが適用されるときにパレットが選択される新しい（2014年以降の）パレットFXに自動的に変換されるようになりました。Head EditorのUse PalettesオプションとUse FX Palettesオプションは1つのオプションに統合されました。古いパレットFXを使用しているショーは、それらがロードされたときに変換されます。

Tracker Palettes

XYZパレットの更新と編集が可能になりました。パレット内のヘッドの位置を更新したり、新しいヘッドを追加することができます。Focus Pos または Focus Line がアクティブな場合、選択したヘッドのFocus Hold / Focus Line に使用されているXYZポジションが使用され、そうでない場合、MagicQは選択したヘッドのプログラマーからのパンとチルトの値をXYZ値に変換します。

パレットはVIEW PALETTE ウィンドウのSET TRACKER ソフトボタンを使ってノーマルパレットからXYZパレットに、またXYZパレットからノーマルパレットに変換することができます。変換時に若干の割合の変更があります。

パレットビューウィンドウの「REZERO XYZ PALETTE」ソフトボタンを使って、XYZパレットをx=0, z=0付近にリゼロすることができるようになりました。これにより、パレットのXYZ位置が0/Y/0にリセットされ、それに応じて各ヘッドのXオフセットとZオフセットが調整され、各ヘッドの実際のXYZ位置が同じに保たれます。これにより、パレットビューのオフセットがすべて0/0/0を基準にしているため、理解しやすくなります。

XYZパレットは出力に影響を与えることなく、Pos Windowの別の場所に移動できるようになりました。

Soft Palettes

インテンシティ、ポジション、カラー、ビームウィンドウのパレットをソフトパレットとして素早く設定/解除できるようになりました。ソフトパレットは通常のパレットと同じで、MagicQ の他のパレットと同様に使用できます。

エグゼキュータ・ウィンドウにコピーされると、ソフトパレットとしてマークされているため、エグゼキュータ・ボタンのタイプは自動的にソフトに設定されます。エグゼキュータ・ウィンドウでは、以前のソフトウェアと同様に、ソフトパレットの内容を自動的に変更できます。

いくつかのヘッドを選択し、SET SOFT を押してください。

パレットが既に存在する場合、MagicQ はそれをソフトパレットとして設定します。

パレットが存在しない場合、MagicQ はプログラマーの現在の内容に基づいてパレットを作成します。プログラマーが空の場合、MagicQ は現在選択されているヘッドの Locate 値でパレットを作成します。

MagicQ はウィンドウに応じてパレットに適切な名前を付けます。例えばカラーウィンドウでは、最初のソフトパレットに「Soft C1」、2 番目のソフトパレットに「Soft C2」という名前を付けます。MagicQ はそれらに RGB アイコンを付けます。

ソフトパレットはアイテムの右上に「S」と表示されます。

SHIFT + UNSET SOFT を押すと、パレットのソフトパレット属性がクリアされます。MagicQ は名前とアイコンを保持します。

MagicQ が古いショーファイルをロードすると、Int、Pos、Colour、Beam ウィンドウのパレットが更新され、Execute グリッドのソフトパレットとしてすでに使用されているものが表示されます。

Multi touch support

スプレッドシート/ボックスビューのマルチタッチサポートが改善されました。

マルチタッチサポートは、[セットアップ]、[ビュー設定]、[ハードウェア]で有効または無効にできます。このオプションを変更した後は再起動が必要です。

デフォルトでは、マルチタッチサポートはコンソールでは有効、MagicQ PC (Windows, Linux, Mac) では無効になっています。MagicQ の以前のバージョンでは、MagicQ PC でのマルチタッチはサポートされていませんでした。

スプレッドシートとボックスビューは、2本指による水平および垂直スクロールをサポートしています。ピンチズームがOutputウィンドウのPlan Viewでサポートされました。

プロット、Vis、タイムライン、カラーピッカー、ヘルプウィンドウは引き続きマルチタッチに対応しています。

マルチタッチは、MagicQ PCで他のMagicQコンソールへのリモートコントロールを使用する場合にもサポートされます。

Cue Stack Variables

MagicQは、キュースタックの起動回数、キュースタックの合計起動時間（複数起動による）、およびユーザー変数をサポートするようになりました。

これらは、スモーク/CO2/ファイア・エフェクトのコントロールや、ゲーム・ショー・ロジックの作成において、起動時間が制限されたキュー・スタックを作成するのに役立ちます。

各キュースタックには

Total Activate Count	このキュースタックがアクティブになった回数
Total Active Timer	キュースタックがアクティブになった合計時間（複数回も含む）

Var1	変数1 (0~4,294,967,295)
Var2	変数1 (0~4,294,967,295)

これらの値はショーファイルの保存時に保存されるため、シャットダウンや再起動後も保持されます。これらの値は、[Cue Stack]ウィンドウの[Activate/Release]タブの[VIEW OPTIONS]で表示および編集できます。

Total Activate Count、Total Active Timer、Var1、Var2は、スーパーユーザのみがCue Stackオプションで変更できます。Cue Stackマクロやオートメーションで、現在のユーザに関係なく変更できるようになり、自動化ロジックの作成が可能になりました。

各キュースタックは、スタックストアから無効化および有効化できるようになりました。キュースタックはデフォルトで有効になっており、無効にする前に確認が必要です。無効にするとキュースタックはアクティブにならず、Cue Stackウィンドウ、Stack Storeウィンドウ、およびプレイバックに割り当てられたときに無効と表示されます。アクティブなキュースタックが無効になると、キュースタックは解除されます。

Stack StoreでSHIFT + ENABLE ALLを押すと、すべてのキュースタックが有効になります。

キュースタックの有効/無効は、スーパーユーザのみがStack Storeで行うことができます。

Cue Stackは、Cue Stackマクロやオートメーションによって、現在のユーザに関係なく有効/無効にできます。以下の Cue Stack マクロがサポートされました：

VA 0 / <Variable> / <Value>	キュースタック変数を値に設定
VA 1 / <Variable>	キュースタック変数を0にリセット
VA 2 / <Variable>	キュースタック変数の増分
VA 3 / <Variable>	キュースタック変数の減分
VA 10 / <Playback No> / <Variable> / <Value>	プレイバック (番号) のキュースタック変数を値に設定
VA 11 / <Playback No> / <Variable>	プレイバック (番号) のキュースタック変数を0にリセット
VA 12 / <Playback No> / <Variable>	プレイバック (番号) のキュースタック変数の増分
VA 13 / <Playback No> / <Variable>	プレイバック (番号) のキュースタック変数の減分
VA 18 / <Playback No>	プレイバック (番号) のキュースタックを有効化
VA 19 / <Playback No>	プレイバック (番号) のキュースタックを無効化
VA 20 / <Cue Stack id> / <Variable> / <Value>	キュースタック (id) 変数を値に設定
VA 21 / <Cue Stack id> / <Variable>	キュースタック (id) 変数を0にリセット
VA 22 / <Cue Stack id> / <Variable>	キュースタック (id) 変数の増分
VA 23 / <Cue Stack id> / <Variable>	キュースタック (id) 変数の減分
VA 28 / <Cue Stack id>	キュースタック (id) を有効化
VA 29 / <Cue Stack id>	キュースタック (id) を無効化

ここでいうVariable (変数) を意味するのは

1	Var1
2	Var2
1001	Total Active Count
1002	Total Active Timer

Variables を増分する最大値は 4,294,967,295 までとなります。Total Active CountとTotal Active Timerは0にリセットされるのみで、値の指定、増分・減分はできません。Cue Stack 変数は、Cue Stack マクロ内で、\$ 記号の後に上記の変数番号を続けて使用することで、特定の値の代わりに使用できます。Cue Stackマクロが実行されると、変数の現在の値がCue Stackマクロに代入されます。

例えば、Cue Stack Var1に保持されているPlayback番号に基づいてプレイバックをアクティブにするには、次のように使用します： A \$1 Cue Stack Var1 と Var2 に基づいて再生番号の範囲をアクティブにするには A \$1 THRU \$2 変数は、バイナリ値には \$ シンボル、テキスト値には \$t を使用して、シリアル、イーサネット、MIDI メッセージでも使用できます。例えば、Var1が10の場合、Cue Stack マクロY \$t1, 「A」は、イーサネットで「10A」を送信します。

Var1、100、200、Total Active Countの4つのパラメータを持つplay a videoメッセージを送信するには、以下のようにします：

K/play/video/\$1,100,200,\$1001

以下の新しいオートメーション機能がサポートされました：

Stack set var	Cue Stack Id	Variable	Value
Stack reset var	Cue Stack Id	Variable	Stack inc var
Cue Stack Id	Variable	Stack dec var	Cue Stack Id
Variable	Stack enable	Cue Stack Id	Stack disable

ここで Variable は Var1、Var2、Total Activate Count または Total Active Timer です。

Stack enable / disable 機能により、Status フィールドにキュースタックの現在の有効/無効状態が表示されます。

新しいオートメーション・トリガー・タイプにVariableが追加されました。これにより、Cue Stackの変数が変化したときにイベントをトリガするために、変数で数学的計算を実行することができます。

Variable	Cue Stack Id	Command	Comparison	Value
----------	--------------	---------	------------	-------

コマンドには、次のものがあります。：

Var1	Var1 と Value を比較します。
Var2	Var2 と Value を比較します。
Total Activate Count	合計アクティブ回数と Valueを比較します
Total Active Time	合計アクティブ 時間と Valueを比較します
Activate Count, Var2	合計アクティブ回数とVar2を比較します
Active Time, Var2	合計アクティブ 時間とVar2と比較します
Var1, Var2	Var1 と Var2 を比較

比較方法 (条件) は以下のようになります：

Equal (等しい)
Not Equal (等しくない)
Greater Than (より大きい)
Greater Than Equal (以上)
Less (より小さい)
Less Equal (以下)
Non Zero (ゼロではない)
Zero (ゼロ)

比較フィールドがゼロではない、またはゼロの場合、Valueと第2変数 (Var2) は無視されます。トータルアクティブタイマーと比較する場合、値は秒単位です。

オートメーションは、それぞれの変数が最初に条件を満たしたときにトリガーされます。条件が満たされなくなった時点から比較は再び行われます。

例えば、Var1が10より大きいときにトリガーが設定された場合、Var1が11のときにトリガーされます。その後、Var1が10以下になり、再び11以上になると再度トリガーされます。

Displaying Cue Stack Variables in the Execute Window

Cue Stack Variables の状態は、Execute Window の ASSIGN SPECIAL、Timecode + Clock + PB で見ることができます。新しいアサイン項目は以下の通りです：

```
*Playback Tot Activate Count *Playback Tot Active Time *Playback Var1 *Playback Var2 *Playback
Var2 minus Tot Activate Count *Playback Var2 minus Tot Active Time *Playback Var2 minus Var1
*Cue Stack Tot Activate Count *Cue Stack Tot Active Time *Cue Stack Var1 *Cue Stack Var2 *Cue
Stack Var2 minus Tot Activate Count *Cue Stack Var2 minus Tot Active Time
*Cue Stack Var2 minus Var1
```

上記の Var2 minus オプションでは、Exec ボタンのタイプを円グラフまたはレベルに設定すると、選択された変数から Var2 までの残り % をグラフィカル表示できます。

Cue Stack Variable example

例えば、合計30秒間だけCO2を発射できるCue Stackを作成します：

PB1で通常通り、キュースタックを作成します。Cue Stack の OptionsウインドウのActivate/Release タブの一番下の Var2 を 30 に設定します。(この時作ったスタックのidをメモしておきましょう)

Execute Windowで ASSIGN SPECIALを押し、Playback + Stack ボタンを押して、「Playback Var2 minus Tot Active Time」を選択し、PB1 を選択します。そのエクゼキューションの Button Type (E エンコーダーの所にあります) を「Pie Chart」に設定します。

Macro の VIEW AUTOM で、「Type」を「Variable」にし、「P1」をPB1 の Cue Stack (先ほどメモしたスタックid番号) を入力してください。「P2」を「Active Timer、Var2」に設定し、「P3」を「GREATER」に設定します。「Function」を Stack Disable に設定し、PB1 の Cue Stack を選択する。

Playback は、オートメーションによって無効にされるまで、最大30秒間使用できます。Execute ウィンドウには、残り秒数が表示されます。

一旦無効になったら、Cue Stack の VIEW OPTIONS で Total Active Timer を 0 に設定し、Stack Store で Cue Stack を再び有効にすることにより、リセットできます。これはCue Stack Macroまたはオートメーションで自動化することもできます。

CO2 時間の許容量を変更するには、Cue Stack の Var2 を別の値に変更します。

Firmware

このリリースには、コンパクト&ミニコネク用v1.09ファームウェアが含まれています。v1.09ファームウェアは、MagicQ v1.9.6.0と共に、S2Lオーディオ入力の入カレベルと周波数帯域に関する問題を修正しています。#0038386, #0039156, #0041168

このリリースにはMQ80コンソール用のV1.54フロントパネルファームウェアとMagicQ v1.9.6.0の変更が含まれ、オーディオS2LのBPM検出が改善されています。

このリリースにはMQ500(M)コンソール用のV1.54 MIDIコントローラーファームウェアとAudio S2L BPM検出を改善するMagicQ v1.9.6.0の変更が含まれます。

このリリースには、MQ250MとStadium Connectコンソール用のV0.12プログラマー・パネル・ファームウェアと、Audio S2L BPM検出を改善するMagicQ v1.9.6.0の変更が含まれています。

Other Changes

ヘッドにシングルチャンネルのVDIMを追加する際、Dimmerの代わりにVDIMという名前になりました。

ライブマクロを記録した後、モーター付きフェーダーを以前のレベルに戻すようにしました。ソフトボタンを追加して、Intensity ウィンドウの View Masters で Intensity マスターをリセットします。RESET MASTER を押して、カーソル選択位置のマスターをデフォルト値 100% にリセットする。SHIFT + RESET ALL MSTR を押すと、すべてのインテンシティ・マスタとすべてのグループ・インテンシティ・マスタがリセットされます。

Exec Max を使用している場合、異なる Exec ページの Window サイズが異なるサイズに設定されていると、Exec ページ間で変更するときウィンドウのサイズが変更されます。

エグゼクティブ・ウィンドウの VIEW ITEM ソフトボタンでマクロやFXを表示すると、マクロやFXの内容のデータビューが表示されるようになりました。

Exec Window の Assign Special の Timecode + Clock + PB オプションに、Move When Dark 表示を追加。これは、任意のプレイバックで Move When Dark がアクティブな場合にアクティブに表示され、Move When Dark が完了すると非アクティブになります。

パレットから値を取得する際、チャンネルがパレットにない場合、そのチャンネルの0ではなくデフォルト値を返すようにしました。

キーパッドから強度を設定する際、FULL FULL は FULL ENTER と同じ扱いになります。オートエンターが「いいえ」に設定されている場合、ENTER を押さなくても 1 @ FULL FULL を即座に実行できます。

SELECT ボタンを押したまま実行ウィンドウの項目を押すと、その項目に対して VIEW ITEM が実行されます。Stadium Connect を使用している場合、ENC ボタンでエンコーダーを移動させる際に、ウィンドウを変更したりプログラマーをクリアしたりすると、ENC ボタンがリセットされるようになりました。

キュー・スタック・ウィンドウで、VIEW TC を選択すると、マクロ・ウィンドウから削除せずに TCトラックを削除できるようになりました。SHIFT + UNASSIGN TRACK を押します。#0036462

Audacity ファイルのインポート TC 検出を改善しました。カンマではなくタブで区切られたファイルは、Audacity として処理されます。インポート TC を改善し、カンマではなくセミコロンで区切られた CSV ファイルを受け入れるようにしました。

プロットウィンドウでは、最初の選択されたヘッドが指し示す位置が、フォーカスホールドの開始点として使用されるようになりました。

ページを左端と右端まで素早く移動するためのコンソールショートカットALT + CTRL + カーソル右

およびALT + CTRL + カーソル左を追加しました。

sACNユニバースまたはArt-NetユニバースのすべてをControl Networkに出力することが可能になりました。Setup、View Settings、NetworkでNet Host OptionsをsACN on Control NetまたはArt-Net on Control Netに設定します。

DJデッキは、起動時と外部DJソフトウェアへの接続が失われた際に自動検出されます。これはSETUPで変更できます。

→ MIDI / Timecode → Auto Detect DJ Decks.

PSN機能オプションが新たに追加され、セットアップ、設定の表示、ネットワークから、PSNトラッカーデータを受信する際にPSN ID 0から開始するか、PSN ID 1から開始するかを設定できるようになりました。これにより、OTP機能とPSN機能の両方に使用されていたOTP機能の使用は廃止されました。オプションは以下の通りです。

- Normal PSN 0
- Normal PSN 1
- Vis Object (tx) PSN 0
- Vis Object (tx) PSN 1

Net ManagerのRDMNETを再調整し、RDMNETクライアントとエンドポイントの両方を表示するようにした。

Cue Stackマクロの最初のパラメータと同様に、3番目のパラメータにTHRUと+を追加した。これにより、E0とF0マクロを使用して複数の実行アイテムをアクティブ化および解除することができる。
#0026973、#0032218、#0040667

ヘッドエディタ内の最後のテキストフィールドの編集を改善。

スタジアムコンソール/スタジアムコネクで、ALTキーが押された場合と同様に、CTRLキーが押された際にサポートされているCTRL機能を表示するためにバックライトLEDを赤く点灯させる機能を追加。

ネットマネージャーウィンドウを開くための新しいCTRL + SETUPショートカットを追加。これは、CTRL + COLでカラーピッカーウィンドウを開く場合と同様の方法で動作します。

インストーラーにGeNetix V2.00ファームウェアファイルを追加

Bug Fixes

Fix for Group Cues fanning from Palettes. This would not work from Palettes in Regions in the Execute Window.

Fix for Group Cues activating values in Programmer from Cues - Head Inverts were not applied correctly.

Fix for Group Cues updating fan of hard values - now the fan is brought into the programmer as per the active Cue.

Fix for converting Cues to Group Cues in the Cue Store. RGB fixtures that had hard colour values (i.e. not Palettes) were converted incorrectly. Cues that used Colour Palettes were unaffected.

Group Cues - Clear Selected now clears Group FX for the selected Groups. #0037725

Prog Window - not showing Group FX correctly if the Group contained Heads that did not have the FX attributes.

Fix for using pan and tilt invert on fixtures with Group Cues in operation. After

recording a Palette and then using encoders to modify the Palette or to create another Palette based on that Palette the invert would be incorrectly applied. #0039378

Fix for updating Cues with Group Cues enabled using the Update only method. Previously an update to the Cue (without updating the Palette) would not work correctly.

Changing the content of a Group did not refresh the Group FX / Group Cue display in the Cue Window.

Fix for refreshing Cue and Prog windows after changing contents of a Group.

Merging of Cues with Group FX or Group Cues when Importing did not work correctly.

Fix for Speed Masters when controlled from a fader - when fader is moved to 0 the Speed Master was Halting but BPM rate was still showing a rate. Also, linked Speed Masters did not correctly halt. #0038205

If the Setup option Use First Free Cues, Stacks, Palettes is set to No, then after loading a show or starting a console MagicQ will start recording Cue after the last used Cue from the loaded show file. Similarly it will record Cue Stacks after the last used Cue Stack in the loaded show file. Previously it started from Cue 1 and Cue Stack 1.

Fix for Stadium console Cue fader modes. Heads with multiple intensity elements were not controlled. Also fixed issue with the fader response when the Head was the first Head in the Cue.

Fix for using the on screen keyboard when choosing heads to patch and filtering manufacturers. Previously when pressing ENTER on the keyboard it would select an incorrect manufacturer.

Fix for keyboard macros run with Immediate Timing that use soft buttons to open windows. Fixed issue with inserting at the end of keyboard macros. #0036914

Corrected the inbuilt key macro Record Merge Cue Only. #0035398

Fix for Palette based position FX (such as 2 Pos FX) used with Centre In / Centre Out. MagicQ was applying an invert.

Update multi console Channel Control selected head after Including Heads with Include Selects Heads = Yes.

Fix for pin not working on the Cue Stack audio layer in the Timeline window. #0039325

Fix for "Run In Execute Window" when set to "Current Grid". After shut down and restart, MagicQ was not remembering the current grid correctly. #0039344

Fix for "Run In Execute Window" where after exiting Exec Max and loading a show the windows would be hidden.

MagicQ now rejects a patch command if the number of Heads to patch is more than the total channels of the console. Previously it just patched 1 Head.

Fix for reset when removing all heads from a particular head type in the Patch Window, View Heads. Only affected recent software versions.

Fix for upgrading Stadium Connect Playback firmware from Hardware tab in Setup,

View System, View Status. Also fixes to correctly show the available firmware in the Hardware tab.

In Net Sessions, when a Slave took control and became the Master, Undo did not work on that new Master. Also when changing from Slave to no Net Sessions.

Fix for reset when using Intensity Wheel as a scroll wheel when no windows are open. #0039490

Fix for reset on import of MVR when channels are out of the range of the number of console universes supported on the console.

Fix for import of MVR fixture IDs to strip any # in the ID.

Fix for import of MVR from Vectorworks to use channel count if provided.

Fix for timecode Cue Stacks not executing the first step correctly. If timecode was not greater than 1st step when activated then the 1st step Macros and other items would not be executed.

Fix for reset caused when removing specific attributes from a Group Cue in the Cue

Window. Fix for reset when tapping time with Playbacks that Block FX. #0039730

Fix for display issues when Heads with VDIMs are patched using Generic VDIM personalities with more VDIM elements than the main fixtures have. #0038790

Fix for MQ500M Wing where sometimes there is misalignment of Playback legends to the faders.

Fix for MagicQ not working on Debian 12. #0039001

Fix for "Select user" window not showing if console is locked on startup. #0037895

Fix Output View, View Chart to show input data correctly when set to View Inputs rather than View Outputs.

Fix for activating 16 bit attributes in the programmer when using Patch offsets. The activated value would be slightly incorrect.

Fix for duplicate timelines showing initially in a new show.

#0039734 Fix for ping to console IP address not working.

#0039371

Fix for backup to USB saving also XHW when extra files mode is set to manual. #0039986

Fix for using Pro DJ Link Bridge where track data would be missing/incorrect, missing waveforms and BPM data being incorrect.

Fix for Select Dialogs with multiple option selection when used over Remote Control such as selecting attributes for the Make FX function. In previous versions the indication of selected boxes on the controlling system was incorrect making it difficult to use.

Fix for Playback legends going dim in some shows. Only occurs if 3 Cues are being

shown in the Playback legends. Relates to the Cue text for the bottom Cue (i.e. current Cue + 2). If total text line including the Cue ID and the Cue name are greater than 19 characters then this issue will occur. #00040232

Fix for loading some old FX libraries that had an incorrect FX 0 in

them. Fix for 16 bit colour attribute display issue. #0040250

Fix for using Cue Stacks using Cue Only and release times for the Cue Stack. The release times for the Cue Only Cues were being ignored.

Fix for not being able to set the screen resolution of MQ250M external monitor.

#0040156 Fix for waveform not drawing correctly on DJ Layers. #0037352

Fix for MIDI notes received over ChamNet - the MIDI channel received was incorrect. This caused Automations on specific MIDI channels to work incorrectly. Automations on all MIDI channels (Channel = 0) were handled correctly.

Fix for copy and pasting from MagicQ into other programs where the text field being copied was longer than 40 characters.

Fix for issue where when OTP protocol was enabled then changing any other network setting stopping output of sACN.

Fix for sACN sync outputting on incorrect multicast address (+1).

Fix for E0 Cue Stack macro not activating last item in an Exec Grid. #0031314, #0031808, #0039623

Fade times now work on both A and T Cue Stack macros regardless of whether Fader Activates Stack = Yes. Previously they would not work if Fader Activates Stack was set Yes. #0037311, #0040354

Fix for timed Intensity faders fades using Intensity Palettes on Group Grids using the Group Grid shortcuts. #0033629

MagicQ was not recognising the Auto Groups already existed if the combined name including Function name was more than 15 characters. #0038513

Support for inserting Duplicate Heads into 3D Grids. #0024622

Fix for "/" message not displayed for a readable amount of time. Display increased from 1s to 10s. #0039880

Fix for upgrading MQ500M V2 display controller - was incorrectly reporting needed CH355. For single display port controllers, these are not firmware upgradeable and this is no longer allowed.

Fix/Add case handler for starting the actual Wifi tests in Single step mode. Also the Wifi 5g test was removed from the MQRack and MQ DIN test runs. #0040158

Fix for merging in shows with Palette FX when the merge options are set to merge Heads but not Palettes. #0040361

10Scene Gateway - in Net Manager show with 0 ports, and correct shown options. #0027492

10Scene Zones - when going from Manual to Auto clear all the Manual specific data

including passwords, Wall Plate ranges etc... #0026760

Fix for selecting Head Elements from a Grid is not set to Multi Element. Previously it used the older Element selection rather than the Head Element selection.

Fix for converting normal FX to Group FX - FX using VDIMS did not convert correctly.

Fix for setting DMX channels using the * keyboard syntax. In most windows this was not working correctly, not setting values at all, or setting % rather than 0.255 values.

Fix to force to VIEW PALETTE before processing Palette keypad commands. #0039424

Fix to ensure that Vis output gets enabled immediately after configuring it. Previously after setting Visualiser Type in Network Settings it may have been needed to force universes enabled or reset the software.

Fix to prevent reset when recreating heads index. #0040623

Fix for MQ50/70 supporting external touchscreen displays with Unicode characters in the name. #0039554

Fix for when a Denon DJ System is connected and Denon StagelinQ is turned on causing MagicQ to crash.

Fix to avoid tap masters with DJ BPM updating every beat unless the BPM has changed. Previously it was updating every beat and causing one shot FX not to fire.

Fix for sequential Cues in a Cue Stack with the same Group FX, but with direction set to Rnd. The FX would restart when stepping between the Cues. #0041152

Fix for duplicate heads with individual elements FX set. Pressing 'Undo' was causing head to then behave as duplicate elements. #0040951

Fixes for problems with multiple elements when using Group Cues / Group FX - sometimes FX or fans would only affect the first element. #0034710

Fix for selecting multiple Groups with different element selections causing attributes not to work as expected. #0039543

Fix for synchronisation of the inbuilt Group Masters between consoles in Net Sessions. Intensity Masters were synced ok.

Fix for issue where after changing the IP address of the console or other network settings, the console might not accept connections from the Master console.

Fix for accessing the MagicQ Web Server on Mac crashes MagicQ. #0040676

When in a Net session, Preset intensities were not synced to the other consoles. #0028908

When disabling Net Sessions on a Master console it now ensures all channel control is taken back from Slave consoles. #0024954

Fix for receiving multiple timecode sources into MagicQ. If the main timecode decode was set to Art-Net then no ChamNet timecode would be processed. If main source was set to ChamNet then ChamNet source 0 would be received as the main, and ChamNet 1 to 10 would be received correctly as the additional sources. Fixed now so that it will process timecode from ChamNet sources 1 to 10 regardless of the

main timecode setting.

Fix for displaying Col tags on the Playback legends when using Bank 2 or higher.
#0037572

Fix to show Col Tags for dimmers in the Group, View Heads window. Note that if a Gel is set for the dimmer then the gel is shown in preference to the Col Tag. #0027288, #0041183

Fix for staring in Exec window with empty grid. #0035978

Fix for using PB1..10 in Automs when in Core Mode triggered by Scheduled event and other other internal events. Previously no PBs were supported from Autom events in Core Mode. A work around was to trigger Cue Stacks instead of Playbacks. #0032843

Fix for Last Active channel control when using Heads across multiple universes.

Fix problem where Cues would not execute correctly if you activate a Cue Stack with a single Cue in it, then record a 2nd Cue to the Cue Stack whilst the first Cue is still active. Affected v1.9.5.1 and above. #0040200, #0041051

Version 1.9.5.x

Version 1.9.5.6

MagicQ Rack と Magicq DIN をサポートしました。

Bug Fixes

Fix for not being able to set the screen resolution of MQ250M external monitor.
#0040156

Fix for issue where when OTP protocol was enabled then changing any other network setting stopping output of sACN.

Fix for sACN sync outputting on incorrect multicast address (+1).

Fix for DMX output for Compact and Mini Connect consoles on Ubuntu Linux OS.
#0040315

Version 1.9.5.5

Bug Fixes

Fixed an issue where reopening the Timeline window causes a reset with a large number of graphical items when zoomed out. #0039157

Fixed an issue with sACN with some (non ChamSys) nodes that rejected recent support for sACN sync. Affected 1.9.5.4 and above only with the sACN Type set to Normal or Sync.

Firmware Changes

SnakeSys firmware version changed from v021A to v0220 for B4, R4 and T2 devices. Added GeNetix firmware V1.04 for GN5 and GN10 support.

Version 1.9.5.4

新機能

Support for GeNetix nodes

このバージョンでは、GeNetixノードのサポートが追加されました。これには、GeNetix GW20、GW21、GN2、GN5、GN10が含まれます。

GeNetixノードは、デバイスマネージャの「VIEW CHAMNET」から完全に設定でき、デバイスおよびポートパラメータの設定や、シーンの保存と取得も可能です。

GeNetix GN2、GN5、GN10は、USBまたはネットワーク経由でMagicQに接続できます。USB接続はネットワーク接続よりも優先されます。GeNetix GW20とGW21はネットワーク接続のみです。

GeNetix GN2は、USBまたはネットワーク経由で接続すると、MagicQをReducedモードにロックします。GeNetix GN5とGN10は、USB経由で接続すると、MagicQを完全にロック解除します。ネットワーク経由で接続すると、GN5とGN10はMagicQをReducedモードにロックします。

GeNetixノードは、ネットワーク経由で接続している場合、デバイス・マネージャーからアップグレードすることができます。

Network settings

Net Manager ウィンドウは、ChamNet のサブメニュー（デバイス、ポート、オプション、シーン）が改善されました。オプションサブメニューでは、GeNetixとSnakeSysのデバイスオプションを表示および設定できます。

「シーン」サブメニューでは、必要なシーンでエンターキーを押すことで、シーンの有効化と無効化が可能です。シーンは、通常のMagicQの「REC」と「REM」ボタンを使用して記録および削除できます。

CONFIG DEVICEソフトボタンは、新しいGeNetixノードメニューに合わせてQUICK SETUPと名前が変更されました。

Setup>View Settings>Networkに、IGMP Querierの中の設定項目にMagicQ内のIGMPクエリを無効化または強制的に有効化するための新しいIGMPクエリ設定が追加されました。

これは、例えばIGMPクエリが有効化されたルミネックス・ギガコアがある場合など、外部ルーターにIGMPクエリが有効化されている場合に便利です。

IGMPクエリが無効化されていないネットワーク上でIGMPクエリを無効化している場合、sACN、ChamNet、その他のマルチキャストプロトコルがネットワーク上で正しく伝送されない場合がありますのでご注意ください。

Setup>View Settings>NetworkのArt-Net Type設定に、V4 SyncとV4 Sync Unicast Onlyが追加されました。Art-Net syncにより、複数の異なるArt-NetからDMXノードにわたる複数のDMXラインの同期が可能になります。

Setup>View Settings>Networkに新しいsACN type設定に、sACN syncオプションを追加しました。MagicQは、sACNを出力する最初の有効なユニバースを同期ユニバースとして使用します。

コンソールのIPアドレス設定を行うSetupのNetworkタブへのショートカットとして、Net ManagerにNETWORK SETTINGSボタンを追加しました。

新しく Visualiser Type設定と Visualiser Offset 設定が、Setup>View Settings>Network に追加され

ました。これは、コンソールから直接 Visualiser にコンソール出力データをユニキャストする際に使用するプロトコルを決定するために使用します。これは、照明設備に出力する際に使用するプロトコルやユニバースとは異なるプロトコルやユニバースを Visualiser で使用したい場合に便利です。

Other Changes

グループをプレイバックにコピーする際、グループキューが有効になっている場合、MagicQはグループキューとしてキューを作成するようになりました。 #0034362

Cue Stack WindowのView TCに「Adjust TC」ボタンを追加しました。これにより、Cue Stack内のすべてのタイムコード値（関連するすべてのTCトラックを含む）を調整できるようSHIFT + Encoder Yに「TC調整」機能を追加しました。これは、キュー・スタック内のすべてのタイムコード値に小さな変更を加えるナッジ機能に似たものです

デモフォルダからショーを読み込む際、MagicQは常にメインショーフォルダを使用するように名称を変更するようになりました。これにより、オートセーブおよびその後のセーブはメインショーフォルダに保存され、ChamSysが提供するデモショーファイルには影響を与えません。

プレイバックウィンドウ、ライブビューからバンクを変更するためのサポートを追加。

MagicQの「Reducedモード」サポートのためのB4、R4、T2デバイス用のSnakeSysファームウェアアップデートv021A、およびR8デバイス用のファームウェアアップデートv0216。このファームウェアのアップグレードは、MagicQバージョン1.9.5.3以上をアンロックするためにSnakeSysデバイスに必要です。

Executeウィンドウでリージョンを設定する際、SET REGIONを押す前にリージョン番号を入力して、Execute項目を特定のリージョン番号に設定することが可能になりました。

4つ以上のエミッタを持つLEDフィクスチャで、明るさのフェーダーが100%に設定されていない場合、同じ色を維持しながらエミッタの出力を変更するカラーミックスフェーダーコントロールが追加されました。

パーソナリティファイルにCIE x範囲とCIE y範囲が追加されました。

Bug Fixes

Fix for windows not opening as last saved in recent versions - particularly fixed windows.

When expanding Palettes to all Heads if the Head has the Cyan/Red attribute then the Col Wheel 1 and Col Wheel 2 are not expanded. #0033777

Fix for cursor selecting multiple columns to avoid it dropping the selection if dragged below the column area.

Fix for DMX outputs on Mini Connect and Compact Connect when outputting Direct DMX on universes other than the two universes (first universe for Mini Connect). #0038618

Fix for manual Pause Button which halted the fade to the previous step rather than executing the complete fade.

Fix for importing shows with Group Cues into existing shows with the same groups. #0036385

Fix for display of encoder values when using Group Cues. If the first head in the Group did not have the attribute then the attribute value was not shown. Now

checks all heads in the
selected Group. #0035551

Fix for problem when recording a palettes from Group Cues when not all the Groups with data in the programmer were active - all the Group Cues would get linked to the Palette even though they were not recorded into the Palette. #0037722

Fixed to update the highlight / lowlight data if Palette is changed that is used by the highlight / lowlight data. #0037648

Fixed problem with Personality pan and tilt inverts (Edit Head, View General, Params) when using Group Cues. When using a Palette as a base position and using the encoders the encoders worked in the wrong direction #0038431

Fix for issue with TC loop not working in Timeline. #0038062

Fix for problem with Generic Movement heads controlling Vis objects from Trackers. The Vis object rotate would not work. A work around was to set the Vis object name to the name of the Tracker object - then no Generic Movement was needed and PSN rotate data controls the rotate of the Vis object directly.

Fix for loading of palettes in Reduced Mode Show format where the Palettes have more than 65,356 channels stored in them. The palettes were stored in the show file correctly, but would not be loaded correctly - the whole palette would end up as 0 values. The original palette information would be lost and would not be saved in any subsequent saves in either show format. The only work around was to reduce the number of channels stored in the Palette (e.g. by removing information for duplicate elements)

Fix for loading of FX with parts in Reduced Mode Show format. In the Cue Window the FX would show the parts correctly but the FX offsets for individual channels would not reflect the parts, and hence the output was not correct. Modifying any parameter in the FX would cause the FX offsets to be recalculated correctly. The FX parts would get saved back to show files correctly so the show file integrity was ok.

When restoring of playback state after a soft reset using the Setup, View Settings, Playback, Activate Playbacks on start then Cues would restart with the fade times of the Cue rather than being executed immediately.

Fix for releasing of multiple playbacks with fade times. If more than one playback was released in close succession then LTP channels could snap. Dependent on the different release times and order of release compared to order of activation. Playbacks set as "All channels controlled LTP" would sometimes fade intensity out to 0 (before snapping to correct value) even if other playbacks still had that intensity at a level.

Fix for parking and unparking channels when using Net Sessions - changes were not being updated to the Slave consoles.

Fix for parking of intensity values - values were output slightly lower than parked - e.g. 99.5% instead of 100%. #0012307, #0030654, #0037632

Fix for indication in status window after parking. #0038646

Add an error message if Import Grid fails due to no grid csv file

found. Fix for using Colour Picker when Group Cues in operation. ##0034948

Fix for Replace Palette on FX using Col 1, Pos 1, Beam 1. Replace Palette on all other Palettes worked ok. Work around is to temporarily move Palette from Col 1 to e.g. Col 100 and then do the Replace Palette.

Fix for Track Sheet view in Timeline window not showing tracking values correctly for Group Cue data when only a small number of Groups/Heads were in the Cue, or only a few Groups/Heads were selected.

Fix for expanding heads within Palettes. If the only heads were patched above channels 65356 then the expand would not work.

Fix for updating of Exec Grids from Slave consoles in Net Sessions when using more than one Slave in the Net Session. The Exec Grids on the additional Slaves got cleared.

Fix for changing users on Master consoles that was causing Slave consoles to resync.

Fix for time code Cue Stacks on Slave Consoles in Net Sessions. Previously Slaves only responded to timecode when Playback Sync Mode was set to Inhibit PB Sync. Timecode is now also supported when Slave is set to Inhibit, Sync On Swap.

Fix for generating timecode from Stadium products out of the LTC out and MIDI ports. Previously, setting a time to start generating from would result in the wrong time being output. Starting timecode generation from 0:0:0 was not affected. #0026003, #0037149

Fix for issue showing timecode out in status window when Timecode Generate was set to LTC + NET or MIDI + NET. #0036424

Fix for issue with remote controlling and Output Grid with more than 128 columns wide. #0037152

Fix for linked speed masters in recent versions. If the first linked Speed Master was not SP1 then the linking did not work. #0037893, #0038374

Fix for application closing cleanly on MacOS Sonoma. #0039061, #003819, #0037646

Fix for Timeline window lagging issue when zoomed in with longer audio files. #0038749

Fix for Patch "limits" to make them work on 16bit values and to support both a minimum value as well as a maximum value.

Fix for entering fade times in Cue Stack for steps in the Cue Stack that do not have a Cue assigned - could cause a reset.

Fix for MagicQ crashing when sending Colour Picker data to the MagicQ Remote app.

Fixed an issue with colour differences between Gel output colours when used from Colour Picker versus the Colour Mix window

Fixed an issue with some show files taking a long time to open on

first load Fix for glitching of Group FX when changing attributes in the

programmer.

Included v1.06 firmware for Compact & Mini Connects. v1.06 fixes an issue with the input levels on the S2L Audio input. #0039156

Fix for Copy Group in Group Cue mode onto a Playback on Mac OS. #0039284

Version 1.9.5.3

新機能

Output Grid Repatching

出力ウィンドウからヘッドを再パッチすることが可能で、フェスティバルやハウス仕様にショーを変更しやすくなります。ビュープランとビューグリッドで出力ウィンドウを開きます。パッチの出力タイプを選択します。

REPATCHソフトボタンを使用してヘッドを再パッチできます。

セルをクリックしてヘッドを選択します。次にREPATCHを押して新しいDMXアドレスを入力します。

REPATCH を押す前に、SHIFT、CTRL を使用するか、セルをドラッグして複数のセルを選択することができます。

ヘッドテストがオンの場合（ソフトボタン C）、ヘッドを再パッチすると、変更された DMX に従ってテストが実行され、新しいアドレスが正しいことを簡単に証明できます。

Encoder sensitivity

ALT + エンコーダーは、プログラマーの属性に対して中程度の微調整を行います。SHIFT + エンコーダーは、属性に対して微調整を続けます。中程度の微調整は、より敏感な変化をもたらします。すなわち、エンコーダーを回す回数が少なくて済みます。

セットアップ、ビュー設定、キーパッド&エンコーダーに、新しいエンコーダー感度オプションが追加されました。「標準」に設定すると、エンコーダーは以前のソフトウェアと同様に動作します。

「低速」に設定すると、エンコーダーは標準よりも遅くなり、つまり感度が低くなり、同じ属性変更を行うには、より大きなエンコーダー変更が必要になります。

「Slow」（Med Fine）に設定すると、エンコーダーは通常通り動作しますが、SHIFTキーが押されると、ファインではなくミディアムファインで動作します。このオプションは、SHIFTキーをファインとして使用することに慣れているが、ファインをもう少し敏感にしたいユーザー向けに用意されています。

「リモートスロー」に設定すると、エンコーダーは通常通り動作しますが、リモート PC（例えば、MS Surface）上の MagicQ リモートコントロールから操作する場合は例外となります。これにより、リモートコントロールを使用する際の感度を向上させることができます。このオプションは MagicQ リモートコントロールのみに影響し、iOS/Android 上の MagicQ リモートアプリには影響しません。

デフォルトは「Normal」です

このオプションは、パーソナリティでスローエンコーダーとして設定された属性には影響しません。例えば、ゴボホイールや段階的な制御パラメータなどです。これらはこれまで通り動作します。

デフォルトは「Normal」です。

このオプションは、パーソナリティでスローエンコーダーとして設定された属性（ゴボホイールや段階的制御パラメータなど）には影響しません。それらはこれまで通り動作します。

Net Manager

ネットワーク上の Art-Net ノードの各ポートを表示する Art-Net ポートビューを追加し、個々のポート構成と名前を設定を簡単にできるようにしました。セットアップの Art-Net ビューは削除されました。

sACN ビューを、VIEW CIDs（ネットワーク上の sACN ユニバースの検出）と VIEW ENDPOINTS

(RDMNetエンドポイント) に分割しました。

Firmware upgrade

ファームウェアを手動で選択する際に、特定のパネル/インターフェースに関連するファームウェアファイルのみが表示されるように、ファームウェアフォルダのフィルタリングを改善する。

セットアップ、システム表示、ステータス表示のハードウェアタブとUSBインターフェースの両方で、最新ファームウェアのソフトボタンを有効にする。

セットアップ、システム表示、ステータス表示のハードウェアタブで、MQ50、MQ70、MQ80、Mini Connect、Compact Connectを表示する。以前は、ハードウェアタブにはStadiumコンソール用のインターフェースのみが表示されていた。

ファームウェアフォルダ内のファイルの説明を改善し、ファイルがどのパネル/インターフェース用であるか、およびファームウェアのバージョン番号を明確に表示するようにしました。

Mini ConnectおよびCompact Connectが既知の問題のある古いファームウェアを使用している場合、ユーザーにアップグレードを促し、確認が得られたら自動的にアップグレードを実行します。

Stadium製品上のファームウェアバージョンのステータスフィールドを修正し、ファームウェアのタイプ番号 (例: [310-022]) を表示するようにしました。#0037750 MagicQコンソール前面パネル用の最新ファームウェアファイル (CH346_V1.52、310-022_V0.19、310-023_V0.13、310-025_V0.10) を追加。

Gels & Colours

アクティブなフィルターとソースタイプをショーファイルに保存するためのサポートを追加しました。E910FCガンマカーブを補正できる√dimmerカーブを追加しました。

フィルターを選択する際のソースタイプとして、FWP 1000WとFTM 2000Wをサポートしました。

Other Changes

スピードマスターのテンポを増減するためのキュースタックマクロコマンドを追加しました。また、キュースタックマクロを使用して絶対的なテンポを設定する際の精度を向上させました。

H 10 , <スピードマスター> , 16, <BPM 増> H 10 , <スピードマスター> , 17, <BPM 減>

コンソールでのコピー&ペースト用のショートカットを追加しました。

- hold CTRL and press COPY to copy
- hold CTRL and press UPDATE to paste

エクゼキュートウィンドウのAssign SpeciaでTimecode+Clock+PBを使用して、実行ウィンドウに現在のキューID、次のキューID、残りのタイムコードを表示するためのサポートを追加しました。

パレットのインポートにデフォルトパレットのインポートオプションを追加。 #0038156

ChamSysリモートイーサネットプロトコルに、受信したコマンドをエコーバックするオプションを追加。

ユーザーディスプレイが固定されたチェイスセットでクロスフェードを変更する際、チェイスディスプレイ設定を変更しないようにする。ただし、クロスフェードが0%または100%の場合を除く

MagicDMXインターフェースが取り付けられている場合、アプリケーションのタイトルバーに表示されるようになりました。

エンコーダーを使用して、キュー・スタックのタイムコード・オフセットを変更できるようになりました。キュー・スタック・ウィンドウで、SHIFTキーを押しながらエンコーダーDを回します。

ヘルプウィンドウのログビューにおけるMIDIノートとMIDI CCのデコードが改善されました。

ファイルマネージャーからショーをロードする際、ロードが正しく行われなかった場合、コマンドログがロードされます。以前のMagicQでは、セットアップウィンドウの「ロードショー」からロードした際にショーのロードに失敗した場合、コマンドログが表示されましたが、ファイルマネージャーからは表示されませんでした。

Cue Stackウィンドウで値を設定する際、ウィンドウが現在のキューを自動的に表示しないようになりました。以前は、キーボード/選択ダイアログがアクティブな間にCue Stackが新しいキューにジャンプした場合、誤ったフィールドが設定される可能性がありました。

Bug Fixes

Fix for executing of part cues using Cue Stack wait times. The complete fade would be executed in the wait time rather than allowing overlapping fades. Only affected 1.9.5.x versions. #0038091

Fix for manual placement of elements of Duplicated Heads in non Multi Element Grids. In previous versions if the Heads were repatched then the grids elements 2 and higher would be reset to element 1. #0037843

Fix for recording a macro to open the Timeline window. #0037741

Fix for heads file update in MagicQ PC in Windows OS when the software was installed to the Program Files folder. #0016420

Fix for moving files in the File Manager. #0037110

Fix for redrawing the execute windows 2 and 3 when on the Internal Playback screen for MQ500M panel and console. 0037847

Fix for Gel selection for Multi-Emitter and 16 bit fixtures.

Fix for Pixel Map col mix mode Priority > 0. When applying RGB it now takes Priority on each of the RGB channels if any of the RGB channels is greater than 0. Previously Red, Green, and Blue were treated independently.

Fix for Cue Stack as a Speed Master in the Execute Window getting released when changing page with main NEXT PAGE / PREV PAGE buttons. #0038028

When Tracker RX protocol is set to Internal, enable tracking if a Generic Tracker or Generic Movement is active.

Ensure MQ500M with greater than 64 universes in use recovers gracefully after a software reset.

Hide VDIM heads in Patch when the Hide VDIMS option is set for complex Heads that have some inbuilt Intensities and some VDIMS.

Fixed refreshing of Cue Window when FX Palettes were modified in the FX Window. #0038157

Fix for releasing to Cues using fade times after the Cues have been updated. If a Cue with fade times was active but completed fading on a Playback and it was updated then subsequent releases to that Cue would use a fade time, even though the Cue had already completed fading.

Fix for remote control of Stadium consoles from PCs using Full Panel mode. In windows with tabs such as Setup, View Settings and Patch, View Heads the scaling was incorrect and mouse clicking on the remote would click the wrong cell. Both the remote and target must be upgraded to this version to resolve the issue.

Fix for Group Cues setting attributes to 0 when they are not already in the programmer. #0037304

When multiple groups are selected with some of them having elements, then fix setting intensity using soft buttons on to include the heads without the elements. #0038202

Fixed reset when opening newer style windows (e.g. Plot Window) for the first time in a session from the Window Size window. #0038255

Fix for occasional reset when first doing RDM discovery in Net Manager window.

#0038188 Fix for Mini Connect and Compact Connect when toggling playbacks and pausing. #0038056 Fix for DMX Output on Stadium Connect on Linux OS. #0037861

Fix for FX set as absolute not working. Affected versions 1.9.5.0 to 1.9.5.2. Only affected if Playbacks can add/subtract was set to No. Work around was to set Playbacks can add/subtract to Yes. #0038266

Avoid processing reset and shutdown automations when processing automs on start up. Previously these could cause restart loops.

Fix in Timeline for waveform drawing when the audio start timecode is greater than zero. #0037832

When using the Display Current Cue option and displaying a Cue in a long Cue Stack, then choosing a different Cue Stack with less Cues than fit in the whole window ensure all Cues are displayed from the first Cue.

Fix for import of Palettes with merge option selected from show files saved in reduced format. In previous versions the merge would not work correctly and could cause a reset.

When loading palettes after having done a LOAD SHOW + CONSOLE, the LOAD PALETTES will also load console settings. A work around is to restart the console after the LOAD SHOW + CONSOLE and before doing LOAD PALETTES.

When the Setup setting Select Multiple Groups was set to Multiple in One Go or Multiple Always, then in Patch, pressing ENTER on the first column to test a head would deselect the Head if the Head was already selected. Corrected so that the selection follows when the Head test is on, and deselected when off.

Fix for pasting multiple cells from one MagicQ window to another - the last cell(s) were not copied.

Fix for applying Intensity palettes with time when Cue Stacks have the channels already active. In previous versions the value would snap to 0 before fading. #0038395

In Net Sessions when making an Update, Patch Offset on one console, all consoles in the system could react very slowly for several minutes.

In Net Sessions when making multiple changes in the Slave, Patch window such as changing Head names or inverts, then other consoles on the system could react very slowly for several minutes.

In Net Sessions when creating an Exec Grid or an Output Grid on a Slave console, then after creating the Grid the first change to the Grid would be rejected with a Sync Fail message. The following changes would work ok.

Fix for reset that occurs when assigning special items to Exec Grid and then then cancelling out of the select dialog box. #0038522

Fix for tracking of FX through Cue Stacks - if a Cue was executed where a FX was only partially blocked by base levels - then if the FX was added in again on a new Cue the FX sometimes did not restart. This only occurred if the first channel in the FX had not been blocked and was still running as FX. This typically occurred when using Palette FX where some colour attributes were included in the FX (e.g. Colour Macro) but were not blocked as base values in the Cue.

Fix for reset caused when changing speed of movies on the Pixel Mapper when the movie resolution was greater than the grid resolution. Affected betas and stables released in 2023. #0038570

Fix for a sequence of Cues in a Cue Stack with the same simple Pixel Map FX but different

speeds - the speed change was not being recognised.

#0036032 Fix for tracking back of Simple Pixel Map FX.

#0036523

Fix for flickering in Output and other windows where horizontal scroll bar was repeatedly shown / hidden due to column auto sizing. #0038541

Fix for Cue Stack macros that override fade times. In recent versions the Cues snapped regardless of the time in the Cue Stack macro. #0037511

Fix for Cue Stack control of audio gain through Dgain Cue Stack macro. Previously it only affected audio played per step, not audio assigned to the whole Cue Stack in the Cue Stack options.

Fix for Group Cues when using highlight mode "Dim nons selected". Heads would get dimmed even if they had no intensity in the programmer. #0038591

Fix for MQ250M intermittently lagging on startup.

Fix for reducing noise from the display backlight on MQ50/MQ70

consoles. Fix for default gels for patched heads. #0037857

Fixed issue with HSI fixtures not finding the default emitter data in Colour Picker.

#0035701 Fix for windows not opening as last saved in recent versions - particularly fixed windows.

Fixed issue with Mini Connect and Compact Connect when direct DMX ports are assigned a universe higher than 2. #0038618

Version 1.9.5.2

新機能

Cue Stack audio gain

Cue Stack マクロを使用して、他の Cue Stack のオーディオゲインを設定するためのサポートが追加されました。Cue Stack Macro D コマンドは、以下のコマンドをサポートするようになりました。

gain <ゲインレベル 0 ~ 100>

gain <再生> , <ゲインレベル 0 ~ 100>

<再生> は 1 ~ 202 です。<再生> が 0 の場合、ゲインは現在の再生で変更されます。

Soft LTP

Soft LTPの実装は、FXとHTPチャンネルをクロスフェードする際に改善されました。以前は、Soft LTPはベースレベルとHTPチャンネルをクロスフェードする場合のみ利用可能でした。

ソフトLTPでは、All Channels Controlled LTPとして設定されたキュー・スタック間の強度のクロスフェードが可能です。他のキュー・スタックでは、クロスフェードは必要ありません。キュー・スタックは、HTPチャンネルをHTPとしてミックスします。

ソフトLTPを設定するには、以下のキュー・スタック設定を行います。

詳細、All Chans Controlled LTP = Yes フェーダー、フェーダーコントロールHTP = No フェーダー、フェーダーコントロールLTP = Yes

Other Changes

グループを削除せずに、エクゼキュートウィンドウでグループを置き換えることが可能になりました。MagicQは置き換えの確認を促します。リージョン内のグループは、既存のリージョンを維持します。

スピードマスターは、ピクセルマップ（ビットマップ）ヘッドのスピードチャンネルで設定されたスピードを無効にして、フルピクセルマップに影響を与えるようになりました。MagicQは、ピクセルマップFXが実行されているキュースタックを決定するために、FXタイプチャンネルを制御する再生を使用し、それにより使用するスピードマスターを決定します。

Bug Fixes

Fix for releasing Intensity channels with times when Cue Stacks set to All Channels Controlled LTP - they were snapping in recent versions. #0037677

Fix for reset when scrolling Execute Windows - occurs if Exec Window is set to One, Two or Three Fixed Rows. #0037544

Fix for the order of emitters for defaulted emitters, sometimes white and amber got the wrong way round in colour picker. #0037378

Fix for reset which occurred when removing channels from a Cue which had both Group FX and channel FX, and only when all channels were removed from the FX. #0037596

Fix issue introduced in v1.9.4.2 onwards that could affect MQ80 consoles shutting down. #0037296

Fix for importing CSV heads file if the DMX column does not contain the universe information. #0037706

Fix resets caused when Live Copy on a Cue Stack was set up the first time. In some cases the Live Copy would also not work as expected till it had been restarted. #0037784.

Fix for reset when maximum zooming the Scope View in Outputs, View Chans, View DMX. #0037824

Fix for individual fade times not working correctly when reloading using reduced size show file format. The fade times were correctly saved and loaded in the show file, but changes in recent betas meant they did not fade correctly if the general fade time for the Cue was shorter than the individual times. #0037814

Fix for gel selection for multi-emitter and 16 bit fixtures. #0037520

新機能

Solo Mode

劇場プログラミング用に新しいソロモードを追加しました。CTRL + HIGHLIGHT を押すとソロモードになります。ソロモードでは、選択されていないすべてのヘッドの輝度が0%に設定されます。選択されたヘッドは変更されません。

FX Palettes

FXパレットの動作を決定する「FX Palettes」オプションを「Setup」>「VIEW SETTING」>「Cue Storage」に追加しました。

「Normal」または「Changes unlink FX palettes」に設定すると、FXパレットがキューにリンクされ、FXパレットへの更新によりキューが更新されます。

「Disabled」に設定すると、FXパレットとキューの間にリンクは存在しません。

「Changes unlink FX palettes」に設定すると、プログラムウィンドウまたはキューウィンドウでFXに変更を加えると、FXパレットへのリンクが解除されます。

Num Boxes Wide

「Setup」>「View Settings」>「Windows」に「Num Boxes Wide」オプションを追加し、グループ、位置、カラー、ビーム、エフェクト、ページ、キュー・ストア、スタック・ストア、マクロなどのすべてのボックス・ウィンドウのボックス数を強制的に設定できるようにしました。これにより、異なるコンソールタイプ間でもウィンドウ内のアイテムのレイアウトを一貫して保つことができます。特にグループ・ウィンドウで便利です。

スプレッドシートビューには影響しません。

「デフォルト」以外の設定にしている場合、モニターごとの「セットアップ」のボックスの数、「システム」の表示、「モニター」の表示が、この設定よりも優先されることに注意してください。

Other Changes

MagicQ PCのツールメニューに、大文字フォントのトレーニング用の新しいオプションを追加しました。これにより、Setup>View Settings>WindowsのBig text mode が force Very Large Fontに強制的に適用されます。これはトレーニングに便利です。この設定はショー設定ではなく、コンソール設定として保存されるため、新しいショーをロードしてもこの設定には影響しません。

グループウィンドウのヘッドビューで、カーソルでヘッドを選ぶと使用されているキューの数が表示されるようになりました。

グループウィンドウ、ヘッドビューにエンコーダーAのFilterに「Used（使用中）」と「unused（未使用）」のフィルターを追加しました。

キューストアとスタックストアのフィルタリングを、エンコーダーの+/-ではなくダイアログボックスで選択できるように変更しました。

Windowsのセットアップで、モニターが無効になっている場合、モニターの表示が無視されるように修正しました。

Bug Fixes

Fix for major bug with moving Cue IDs in Cue Stack. If there is a backward move then any Cue Stack Macros and Comments get removed. Affected 1.9.5.0 only.

#0037607

Fix for display of page holdover. Affected v1.9.5.0 only. Page holdover worked as expected but the display in the playback legend was incorrect.

Fix for occasional reset when using Live Copy on MagicQ consoles. Affected v1.9.5.0 only. #0037532, #0037545

Fix for software update in MagicQ PC in Windows OS when the software was installed to the Program Files folder. #0037477

Display of Prog Store in ALT + 4x3 buttons on MQ250M.

View Automs, PB actions on wing playbacks now show Playback ID as PBx instead of Wx-x when using Stadium consoles. This brings consistency with other indications of Playback IDs.

新機能

Speed Masters

Cue Stack マクロから Speed Master をコントロールすることが可能になりました。Speed Master をコントロールするには、H10 Cue Stack マクロを使用します。

H10,<Speed Master ID>,<Command>,<Parameter>

Command	Parameter	Description
1	BPM	Set the BPM
2		Activate
3		Deactivate
4		Run
5		Halt
6	Divisor	Set Divisor (2 to 32. 0 for no divisor)
7	Multiplier	Set Multiplier (2 to 32. 0 for no multiplier)
8		Step
9		Source is DJ Beat
10		Source is Audio Beat
11		Source is DJ BPM
12		Source is Audio BPM
13		Source is Tap
14		Resync
15		Resync beat

Speed Master、Resync、Resync Beat のオプションは、Chases および FX に影響するようになりました。Audio Beat または DJ Beat に設定された Speed Master は、停止するとビートを無視するようになりました。

Theatre Features

Cue Stack ウィンドウに、ソフトボタンAから新しく「Theatre (シアター)」モードが追加されました。この表示モードは、シアターモードで新規ショーを開始する場合、またはプログラミングモードをシアターモードのいずれかに変更する場合に自動的に選択されます。

シアターモードには、ポジション、カラー、ビームフェード列があり、キュー内のポジション、カラー、ビームの最大フェード時間を表示し、ポジション、カラー、ビームのディレイとフェード時間の設定を可能にします。

キュー・スタック・ビューでは、キュー・カラムに新しいQIDを入力することで、キューを異なるQIDに置き換えることが可能になりました。このフィールドに数値を入力するとキューIDが設定され、テキストを入力するとキュー名が変更されます。

パッチ・ウィンドウの「チャンネル表示」では、ユニバースの使用状況が上部に要約表示されるようになりました。パッチにギャップがある場合、使用されていないチャンネル数が表示されます。ギャップをクリックすると、パッチウィンドウがそのギャップ内の最初の空きチャンネルにスクロールします。その後、Patch Itを使用してヘッドを簡単にパッチできます。

プリセットのインテンシティレベルは、パッチウィンドウのチャンネル表示で直接設定できるようになりました。これは、インテンシティウィンドウのプリセット表示で設定するのと同じです。

出力と入力の値は、パッチウィンドウの「チャンネル表示」で確認できます。

出力の「チャンネル表示」では、新しいオプション「ヘッドの表示」で、ヘッドのRGB/CMYカラーと強度レベルが表示されます。強度テキストをトラッキング/変更値に応じてカラー表示するソフトボタン「カラー表示」は、わかりやすくするために「トラッキングカラー表示」に名称が変更されました。

+とTHRUの構文を使用して、複数の新規キューIDにキュー・スタックで記録する機能を追加しました。すべてのキューは、キュー・ストア内の同じキュー（QID）にリンクされます。

/をセパレーターとして使用して、指定したキューに同時に記録し、名前を付ける機能を追加しました。キュー名として受け入れられるには、少なくとも1つの英字（A..Zまたはa..z）を含んでいる必要があります。

FX Window and FX Palettes

FXウィンドウは、FXの全体的なパラメータを表示および編集できる「VIEW DATA」ビューが追加され、機能が強化されました。

FXウィンドウ内のFXは、FXパレットとして使用できるようになりました。これにより、FXウィンドウ内のFXを更新すると、キューでFXが使用されているインスタンスが更新されます。FXの速度、サイズ、クロスフェード、幅、方向、拡散、パーツとセグメント、追加モード、初期オフセット、rndタイプを変更すると、キューに更新されます。FX内の個々のチャンネルパラメータの変更は更新されず、全体的なパラメータのみが更新されます。

ウィンドウの一番上のテキストには、FXが使用されているCue、または複数のCueで使用されている場合はその使用回数が表示されます。Cue StoreとStack StoreでFXをフィルタリングすると、どのCueとCue StackがFXを使用しているかに関する詳細情報が表示されます。

FXは、FXウィンドウからFXを含めて、プログラマーで編集し、その後更新することで編集することもできます。更新する際、FXの種類や個々のチャンネルへの変更はキューには更新されず、全体的なパラメータのみが更新されることにご注意ください。

FXウィンドウでFXを編集せず、FXウィンドウにFXを含めず更新しない場合、MagicQは以前のバージョンと同じように動作します。キューのFXは、FXウィンドウから更新されることはありません。

FXウィンドウでFXにリンクされたキューは、キューウィンドウにFX Xが名前の前に表示されます。XはFXウィンドウのFX番号です。例えば、FXウィンドウのFX 2のサークルFXにリンクされたキューは、FX 2 Circleと表示されます。

FXウィンドウ内でFXアイテムを移動すると、移動したFXアイテムへのリンクを維持するためにキューが更新されます。

FXウィンドウからFXを削除すると、そのFXへのリンクがすべてのキューから削除されます。これは、Int、Pos、Col、Beamパレットアイテムを削除したときと同様で、この場合もすべてのキューからリンクが削除されます。

FXは、このバージョンのソフトウェアまたはそれ以上のバージョンで記録されたキューにのみリンクされます。旧バージョンのソフトウェアで作成されたキューには、FXウィンドウへのリンクがありません。

FXウィンドウでSHIFT + EXTRACT FXソフトボタンを使用して、旧バージョンのショーのキューからFXを抽出します。キューからFXが抽出され、FXウィンドウに作成され、キューがFXにリンクされます。複数のキューで同一のFXが使用されている場合、FXウィンドウには1つのFXのみが作成されます。

また、[CHECK FX LINKS] および [CHECK ALL LINKS] ソフトボタンを使用して、キューを FX ウィンドウ内の FX にリンクさせることもできます。[CHECK FX LINKS] ソフトボタンは、カーソルが置かれているアイテムの FX と同一の FX がすべてのキューにあるかどうかを確認し、一致する場合はリンクを作成します。[CHECK ALL LINKS] は、すべての FX を確認します。FX ウィンドウ内に新しい FX が作成されることはありません。FX がキューと FX ウィンドウの間で同一である場合にのみリンクが作成されます。

REPLACE FX ソフトボタンは、特定のキューまたはシステム上のすべてのキューで、FX を別の FX に置き換えるために使用できます。これは、グループウィンドウの REPLACE GROUP や、Pos、Col、Beam ウィンドウの REPLACE PALETTE と同様に機能します。

FX ウィンドウに FX を記録する際、名前が指定されていない場合、FX は FX タイプの名前になります。Head Editor

ヘッドエディタウィンドウのビューが再構成され、操作性が向上し、機能の拡張が可能になりました。VIEW MACROはVIEW OTHERに置き換えられ、マクロ、エレメント、エレメントデータ、エミッター、および関数のタブが表示されるようになりました。

複数の機能を持つフィクスチャー（例えば、センターLEDスポットと独立したリングLED、またはカラープレートとストロボバーの両方を持つストロボなど）に対するサポートが強化されました。

「機能」タブでは、フィクスチャーの異なる機能のパラメータを指定できます。

「機能名」は、機能の自動グループを生成する際に使用されます。これまでは、自動グループはFN1、FN2などという名称のみでした。

Function Mixタイプは、特定の機能がCMY、CIE XY、またはHSIのいずれであるかを指定するために使用します。デフォルトでは、Emitters（エミッター）すなわちLEDエミッターに設定されています。特定の機能のミックスモードが、View General、Optionsタブでフィクスチャー全体に対して指定されたものとは異なる場合にのみ、Emitters以外のものに設定する必要があります。

「エミッター」に設定すると、MagicQはカラーミキシングの目的で「エミッター」タブのエミッターデータを使用します。デフォルトでは、「エミッター」タブのすべてのエミッターが各機能に適用されます。

各機能に対して、エミッターのサブセットを指定することができます。これは、異なる機能に異なる色のエミッターを使用する場合に便利です。機能のエミッター数を設定し、次の列で特定のエミッターを選択します。

各機能に異なるエミッターがある場合を除き、通常は「機能」タブのエミッターの数は「0（すべて）」に設定します。

機能が1つのみであるフィクスチャーの場合、「機能」タブは空白のままにしておきます。

ヘッドエディターの「ビュー一般」には、ショーファイル内のパーソナリティがライブラリバージョンよりも古い場合、その旨が表示されるようになりました。

Head Editor

ヘッドエディタウィンドウのビューが再構成され、操作性が向上し、機能の拡張が可能になりました。VIEW MACROはVIEW OTHERに置き換えられ、マクロ、エレメント、エレメントデータ、エミッター、および関数のタブが表示されるようになりました。

複数の機能を持つフィクスチャー（例えば、センターLEDスポットと独立したリングLED、またはカラープレートとストロボバーの両方を持つストロボなど）に対するサポートが強化されました。

「機能」タブでは、フィクスチャーの異なる機能のパラメータを指定できます。

「機能名」は、機能の自動グループを生成する際に使用されます。これまでは、自動グループはFN1、FN2などという名称のみでした。

Function Mixタイプは、特定の機能がCMY、CIE XY、またはHSIのいずれであるかを指定するために使用します。デフォルトでは、Emitters（エミッター）すなわちLEDエミッターに設定されています。特定の機能のミックスモードが、View General、Optionsタブでフィクスチャー全体に対して指定されたものとは異なる場合にのみ、Emitters以外のものに設定する必要があります。

「エミッター」に設定すると、MagicQはカラーミキシングの目的で「エミッター」タブのエミッターデータを使用します。デフォルトでは、「エミッター」タブのすべてのエミッターが各機能に適用されます。

各機能に対して、エミッターのサブセットを指定することができます。これは、異なる機能に異なる色のエミッターを使用する場合に便利です。機能のエミッター数を設定し、次の列で特定のエミッターを選択します。

各機能に異なるエミッターがある場合を除き、通常は「機能」タブのエミッターの数は「0（すべて）」に設定します。

機能が1つのみであるフィクスチャーの場合、「機能」タブは空白のままにしておきます。

ヘッドエディターの「ビュー一般」には、ショーファイル内のパーソナリティがライブラリバージョンよりも古い場合、その旨が表示されるようになりました。

Layouts / Window sizing.

ウィンドウサイズダイアログが改良され、レイアウトモード機能が追加されました。

ウィンドウのタイトルバーの右上にあるウィンドウのアイコンをクリックすると、以前のソフトウェアバージョンと同様に、そのウィンドウの位置とサイズが設定されます。

ウィンドウサイズダイアログには、現在開かれていないウィンドウが下部に表示されるようになりました。

ウィンドウサイズダイアログ内でウィンドウがドラッグ&ドロップされると、MagicQはウィンドウサイズダイアログをレイアウトモードに切り替えます

ALTキーを押しながらCLOSEをクリックすると、レイアウトモードでウィンドウサイズダイアログが開きます。

使用していないウィンドウをダブルクリックすると、そのウィンドウが第1モニタにフルサイズで開き、ウィンドウサイズダイアログが非表示になります。

The SEL button

SELを使用してウィンドウ内の項目をアクティブ化せずにカーソル選択できるようにサポートを追加しました。Execute、Group、Int、Pos、Col、Bean、Pages、Cue Store、Stack Storeウィンドウに追加されました。

これは、Executeウィンドウで項目をカーソル選択してVIEW ITEMでアクティブ化せずに項目を表示する際に特に便利です。同様に、Group、Palette、Macroの内容を表示する場合にも便利です。

また、これまでサポートされていなかったマクロ、FX、GroupのExecuteウィンドウでVIEW ITEMをサポートするようにしました。

PC/Mac Unlock Features

ChamSysは、PCまたはMacに接続されているハードウェアに応じて、Demoモード、Coreモード、Unlockモードの3つのシンプルなカテゴリーに機能をアンロックするルールを簡素化しました。

DEMO MODE

- タイトルバーに「DEMO MODE」と表示されます。
- MagicQ のプログラムとプレイバックがが可能です
- Art-Net/sACN の入出力（64ユニバースまで）可能です
- MagicDMXが使用できます
- RDM対応しています

ChamSysデバイスがMagicQに接続されていない場合、およびMagicDMX（Basic & Full）または10Scene Gatewayのみが接続されている場合、デモモードが動作しています。

CORE MODE

- タイトルバーに「CORE MODE」と表示されます。
- デモモードの機能がフルに使えます
- フルスクリーンでの起動/ウインドーポジションの記録が出来ます。
- プレイバックの自動再生が可能です
- エクゼキュートウィンドウを全画面表示で実行
- オートメーションでスケジュール実行が出来ます
- iOS / Android のリモートアプリが使えます
- Web Server エディットが可能です
- 10Scene Gateway と10Scene リモートアプリが使えます

デュアルDMX、オーディオインターフェース、SnakeSys B4、T2、R4、R8、および交換用デュアルDMXが接続されている場合、コアモードが動作します。

UNLOCKED MODE

- コアモードとデモモードのすべての機能が使えます
- Net Sessionsを含めたマルチプログラミングが可能です
- プレイバックの同期可能です
- 他のMagicQ systemsへのリモートコントロールが可能です
- Winampのオーディオコントロールと同期が出来ます
- Audio input from PC/Mac sound card
- Artnet Timecodeの受信
- サードパーティのUSB/VirtualインターフェースでのTimecode (MIDI/LTC)の受信
- DJ systemsからのevents / Cues / Timecodeのトリガー
- サードパーティのUSB/VirtualインターフェースでのMIDI notes, CC, Show controlの受信
- ChamSys Remote Control Protocol (serial, or network)対応
- Open Sound Control (OSC)に対応
- 外部のTrackerシステムへの送受信 (PSN, OTP, MQ Track)
- pan/tiltのマウスコントロール
- MIDI CC / OSCでのエンコーダーコントロール

Mini Connect、Compact Connect、Stadium Connect、Rack Mount Dongleが接続されている場合、アンロックモードが動作しています。

また、レガシー製品 (PC Wing、PC Wing Compact、Maxi Wing、Extra Wing、Extra Wing Compact、Playback Wing、Execute Wing、Stadium Wing、MIDI/SMPTE) でも動作しています。

SnakeSys DMX Node Unlocking

v1.9.5.0以降、ネットワーク経由でMagicQ PCシステムに接続されたGeNetixおよびSnakeSysノードは、ネットワーク上に2つ以上のMagicQシステム (PC/Macまたはコンソール) がない場合にのみ、MagicQシステムのロックを解除します。

これにより、ユーザーはショー用のマスターPCとスレーブPCのロックを解除できますが、GeNetixまたはSnakeSysデバイス1つで多数のMagicQ PCシステムをロック解除するようなインストールは防止されます。

以前のバージョンでは、SnakeSysデバイスがネットワークに接続されたすべてのMagicQ PCシステムをロック解除していました。

DMX Interfaces

MagicQ PCでは、サードパーティ製DMXインターフェースのサポートが廃止されました。Pepperoni、DMX4ALL、DASHARD、USB-DMX、Velleman、Enttecの各デバイスはサポート対象外となりました。Lumen Radio CRMXは、MagicQコンソールでは引き続きサポートされています。

2023年5月以降に製造されたMagicDMX Fullデバイス (USB-Cコネクタ付き) は、RDMとDMX入力をサポートし、強化された単一ユニバースDMXソリューションを提供します。

それ以前に製造されたMagicDMX FullおよびMagicDMX Basicデバイスは引き続きサポートされます。旧型のMagicDMX FullインターフェースはRDMをサポートしていません。

Col tags

プレイバックcolタグが強化され、パッチチャンネルによるカラーリングに対応するようになりました。これにより、フェーダー上の異なるヘッドを簡単に識別できるようになります。プレイバックは、キュー・スタックの最初のキューの最初のチャンネルからカラー・タグを取得します。キューにベース・レベルのチャンネルがない場合は、FXから取得します。

Cue Stackのcolタグとチャンネルcolの両方を使用するオプションもあります。Cue Stackのcolタグが設定されている場合、チャンネルcolよりも優先されます。

Setup>View Settings> Windowで、Playback Col Tagの設定にオプションが追加されました。

- Channels
- Cue Stack, Channels, Cue Stack,
- Channels (Dim Unused)
- Cue Stacks, Channels (Dim unused)

Emergency Hot Takeover

MagicQには、他のコンソールからの受信データではなく、すべてのユニバースが自身からデータを出力するように強制する緊急ホット・テイクオーバー機能が搭載されています。このモードは、他のコンソールがネットワークに接続される可能性がある場合や、スタンドアローンのMagicQシステムが主たるハウス制御システムとして、客電/非常用照明を制御する場合に設計されています。

MagicQが緊急ホットテイクオーバーモードに入ると、ホットテイクオーバーに設定されたすべてのユニバースが即座に有効になり、受信したホットテイクオーバーデータのループはすべて停止します。

MagicQがEmergency Hot Takeoverを終了すると、通常のHot Takeoverが動作します。Hot Takeoverモードでは、どのコンソールがどのユニバースを制御するかが決定されます。

緊急ホットテイクオーバーは、リモート入力ポートから起動できます。

オートメーションからも起動できます（したがって、10シーン入力ポート、MIDI、OSC、受信DMXなどからも起動できます）。キュー・スタック・マクロ H 112、H 911、H 999 を使用して、緊急ホットテイクオーバーのオン/オフを設定できます。

ChamSys リモートプロトコルコマンド 112 H、911 H、999 H は、緊急時のホットタケオーバーのオン・オフ設定に使用できます。

また、セットアップから手動でトリガーすることもでき、SHIFT + 上部のソフトボタン EMERGENCY ON および EMERGENCY OFF で DMX I/O を表示します。

セットアップ、DMX I/OのHot Takeoverオプションは、以前のHot Takeoverに加え、ループおよび追加のHot Takeoverをサポートするように拡張されました。ループなしのHot Takeoverは以前と同じで、受信ネットワークDMXを受信するとユニバースを自動的に無効にし、受信ネットワークDMXがない場合は再び有効にします。

Hot Takeover・ループも同様に動作し、ユニバースを無効にしますが、受信したDMXをインプットからアウトプットへループします。これは、Emergency Hot Takeoverを使用する際に便利です。

Emergency Hot Takeoverを使用すると、ネットワーク上の他のコンソールの状態に関係なく、ユニバースをMagicQシステムにループし、緊急時にオーバーライドすることができます。インプットとアウトプットのループを使用する場合は、Art-Net/sACNユニバース・レンジでユニバースを異なるレンジに設定する必要があります。

Emergency Hot Takeover用にMagicQシステムを設定するには：

In Setup>View Settings> Multi Consoleで

- Net Session Mode = 「None」に設定
- Hot Takeover Mode = 「Pref Slave」または「Split Universes」に設定
- Hot Takeover Fade Type = 「Automatic」

次にSetup>View DMX I/O画面で

Output TypeとOutput Uni はDMX nodesに適応したユニバースを設定

Input TypeとInput Uniを異なったユニバースに設定

universes Takeoverを"Yes, Loop"

上記の設定でネットワーク上の他のコンソールが異なるユニバースの範囲を出力するように設定します。

追加の「Emergency」というAutomタイプが、Emergency Hot Takeoverが入力され、終了したときにトリガーされるように設定されています。これにより、緊急状態に応じて、再生/キューなどのトリガーが可能になります。

Live Copy Master

これは、ヘッドの1セットから別のヘッドのセットにライブでコピーを素早くセットアップできる新機能です。

ライトのクローン作成やモーフィングに時間をかけられない場合や、ヘッドが故障し、プログラミングを別のヘッドで置き換える必要がある場合などに使用できます。

ライブコピーはキュースタック上でアクティブにしたり解除したりでき、必要に応じてオンオフが可能です。HTPチャンネルでは、再生フェーダーがソースヘッドからライブコピーされるレベルを制御します。フェーダーがフルの場合、コピーされたヘッドはソースヘッドのレベルと一致します。

ライブコピーは、モーフィングと同様の方法でチャンネルを変換します。パンとチルトの角度、RGBの反転、コピー元とコピー先のヘッド間の範囲タイプの一致を考慮します。

ライブコピーマスターにヘッドのすべての属性をプログラムする必要はありません。一部の属性はライブコピーマスターから取得でき、他の属性は通常の再生またはプログラマーから取得できます。

ライブコピーは、重複エレメントの有無に関わらず、ヘッド間でサポートされています。

ライブコピーは、パーソナリティの情報を使用してヘッド間で単純にコピーを行うものです。パレット情報は考慮されません。グループ・キュー、およびヘッドのクローニング/モーフィングにより、リグにヘッドを追加するより制御された方法を提供し、パレットを更新して新しいヘッドに特定のデータを割り当てることができます。

Live Copy Masterのセットアップは:

空CueをPlaybackに記憶し、Cue Stack のオプションウィンドウのFunctionタブで

- Group ID にコピー先のグループIDを選びます
- Group Attributesにコピーしたいアトリビュートを選びます (defaults to All)
- Set Live Copy Masterを「Yes」にします
- Set Live Copy Groupでコピー元のグループIDを選びます。
- Playbackをアクティブにします

あるいは

- コピー元で入れておきたいアトリビュートを含めて記憶します
- Group ID にコピー先のグループIDを選びます。
- Set Live Copy Masterを「Yes」にします
- Set Live Copy Groupでコピー元のグループIDを選びます
- Playbackをアクティブにします

Other Changes

異なるパーソナリティ機能に異なるカラー属性を設定し、VDIMをサポートできるようにしました。

MagicQは、より大きなサイズのメガピクセルHeliosからのプレビューを処理できるようになりました。Heliosからのプレビューは、入力ビデオソースの解像度に依存します。

スピードマスターがリンクされている場合、フェーダー操作と実行/停止状態がリンクされるようになりました。起動/非起動および除算は、すべてのケースで独立したままです。

キュー・スタック・マクロの「A」と「T」は、現在、アクティブ化されるスタックのキューのフェード時間をオーバーライドする追加のパラメータを取ることができます。

プログラマーに何も入っていない状態でExecuteウィンドウに記憶する場合、MagicQはプレイバックに直接記憶する場合と同じ方法でインテンシティマスターを作成します。

ショーを保存するためのショートカットを追加しました。ショーを保存するには、SHIFT + CTRL + RECORD を押します。自動インクリメントのショーファイルが使用されている場合、ショーファイルは新しいインクリメント名で保存されます。また、SHIFT + CTRL + REC を実行する内蔵マクロ「SAVE SHOW」もあります。

パレットビューウィンドウは、エンコーダーFでのスクロールに対応するようになりました。

パレットビューウィンドウは、ソフトボタンBで選択したヘッドのみのフィルタリングに対応するようになりました。

キューウィンドウ、ビューレベル、ビュータイムは、ソフトボタンBで選択したヘッドのみのフィルタリングに対応するようになりました。。

ログファイルは、ファイルマネージャーからファイルをクリックして直接開くことができるようになりました。セットアップウィンドウのプログラミングモードでは、カスタマイズされている場合でも、最後に選択されたプログラミングモードが表示されるようになりました。カスタマイズされている場合は、さらにカスタマイズ済みであることが示されます。

キューでサポートされるFXの数が15から30に増えました。15以上のエフェクトがプログラムされたショーは、MagicQの旧バージョンにロードして再生することができますが、キューのインクルード/編集/スナップショットを旧バージョンのソフトウェアで行うと、エフェクトが15に減らされてしまいます。旧バージョンのソフトウェアにダウングレードする可能性がある場合は、15以上のエフェクトをキューで使用しないことをお勧めします。

MagicQは、大きなショーで大幅な速度低下を引き起こしていたため、ソフトパレットを選択する際の元に戻す操作は現在サポートされていません。キューの更新とマルチコンソール同期は引き続き実行されますが、元に戻す操作では以前のソフトパレットは復元されません。 #0036765

MagicQ PCが、メイン照明ネットワークのIPアドレスとして選択されたIPアドレスの範囲内に、PCに複数のネットワークポートがある場合に、それを表示するようになりました。これにより、ユーザーがノートパソコンのネットワークポートとConnectのネットワークポートの両方を、同じIPアドレ

スの範囲に誤って設定した場合に、そのことを特定しやすくなります。

Art-Net type が V4 or V4 ユニキャスト、またはユニバースがホットテイクオーバー「Yes, Loop」に設定されている場合、MagicQはV4 Art Poll replyを使用して、すべてのArt-Net入力ユニバースにリプライします。それ以外の場合は、Art-Net V1 Art Poll replyを使用してリプライします。

CSVファイルからグリッドの読み込みをトリガーするためのCREP (ChamSys Remote Ethernet Protocol) のサポートを追加。

93,<グリッドID>H コマンドを使用します。

ヘッドを選択する際、パッチ済みのヘッドにフィルタリングすると、パッチ済みの各ヘッドのステータスが提供されます。A (U) はヘッドがユーザーによって変更されたことを示します。A (N) はライブラリに新しいバージョンがあることを示します。

Setup>View Status> Show Dataの表示に作られたオートメーション (Automs) の数の報告を追加。

OutputウィンドウにIntensityチャンネルにInt MasterまたはGroup Masterの制御下の表示が追加されました。

パレットの置き換え、グループの置き換え、グループの複製、グループの削除が、再生中やキューストアおよびスタックストアでの直接操作に加えて、キュースタックウィンドウでも可能になりました。

#0037098

グループの入れ替えと同様に、ソースと宛先のパレットを選択した後で ENTER キーを押すことで、すべてのキューでパレットを入れ替えられるようになりました。

パレットの入れ替えは、Intensity ウィンドウの Intensity パレットでもサポートされるようになりました。

ショーで使用できるヘッドタイプの数が、100 から 200 に増加しました。

プレイバックエンコーダー付きのスタジアムコンソールで、エンコーダープレイバックを切り替える際、フェーダープレイバックのフェーダーレベルを使用する場合と同様に、エンコーダーのレベルが使用されるようになりました。

プログラムウィンドウとキューウィンドウのFXビューのスピードマスター列が修正され、オプション「Ignore (無視)」が「キュースタック」に名称変更されました。これは、キュースタック全体のスピードマスター設定との混乱を解消するためです。

操作は変更されておらず、名称のみが変更されています。スピードマスターに設定されている場合は、各FX設定が使用されます。「キュースタック」に設定されている場合は、キュースタック設定が使用されます。

デフォルトのキュースタックオプションは、デフォルトのないオプションを非表示にするように変更されました。

MagicQは、sACN優先度を200 (E1.31 sACN仕様の制限) より高く設定できないように変更されました。

Bug Fixes

The Head Compare in the Personality Editor has now been fixed - it was broken in recent versions when used with the "unexpanded" head library.

Fix for adding Intensity FX to fixtures with that have a master intensity, but user has added VDIMS for multiple elements. #0036363

Fix for automatically adding VDIMS when patching for fixtures that have multiple intensity channels in them, but for a different function (e.g. COI Strike M which has inbuilt intensity for each of the strobe elements, but no inbuilt intensity per element for

the plates). #0036363

Fix for adding Intensity as a Group FX to fixtures with that have a master intensity, but user has added VDIMs for multiple elements.

Fix for Speed Master on first starting a console / loading a show - the Speed Master state did not take effect until any Speed Master was changed in some way - eg. activates/fader changed.

Fix for Global Masters and Speed Masers in Net Sessions - any changes on one console would be synced to the show on the other console, but would not always take effect on the other console.

Fix for jumps in a tracking timecode Cue Stack when activating it, where Cue Stack Macros on steps would not get activated if the timecode caused an immediate jump to a step after the first step.

Fix for window layouts using the Left 1 to Left 4 sizes. Where no right side windows were used the window is sized to the whole width - but when the window was reopened after other Layouts had been used the window go only half width.

Fix for net sessions when patching heads on Slave console. The patched heads were getting added to the current selection on the Master console.

Fix for net sessions and playback sync - Slave console now ignores timecode and remote inputs - it does not trigger any Cues - instead Cues are triggered on Master and playback sync sent over the network. The Slave will still show the incoming timecode values so that it can be seen to be present.

Fix for releasing with time multiple Playbacks set to All Channels Controlled LTP. Intensity channels might snap off depending on the order the Playbacks were activated in. #0036252

Fix for fading of LTP channels when releasing multiple Cue Stacks at once. #0036252

Fix for fading out Absolute FX to a normal Zero size FX. Previously it could cause the channel to go erroneously jump to the limit.

Fix for Cue Stacks with sequential Cues with exactly the same FX but different directions - the FX would not change from step to step unless other FX parameters were different between steps.

Fix for FX rate divisors applied to Pixel Map FX - they previously had no effect. #0035246

The rate divisor field in the Cue Windows and Prog Windows was not showing the correct current option when double clicking on it to change option.

Work around for occasional reset when releasing playbacks with FX #0036549

Group Cues with Group FX using standard non element Groups were not expanding FX correctly for Duplicated heads if there were base levels in the Cues (the base levels were incorrectly taking priority over the FX). #0035993

Fixed problem with playing FX on selected head elements whereby the FX would only play on some of the elements. #0036766

Fix for using Pixelmap FX with soft palettes where the 2nd palette was not applying until the Cue was restarted. #0032121, #0036262

Fix for using soft palettes with Cues with non linear fade curves. #0025081, #0034682

Fix for fading in absolute FX with a fade in time set using a fader set to Fader controls FX speed - the heads would jump to limits when the fader was moved. #0036417

Fix for using soft palettes and sequence items in the same Exec Grid region. #0026949

Fixes to column headings in Palette View and other attribute spreadsheet windows to use attribute names from the selected head in preference to generic attributes.

Fixes for importing a newer format Capture CSV file for head and visualiser information. #0035316

The NEXT and PREV soft buttons in the Cue Window were not refreshed correctly when changing selected playbacks.

Fix for choosing personalities with mode names greater than 15 characters long.

Fix for selecting Group Cue Convert options in the Cue Store. In recent versions it was not possible to select the convert single head option.

Fix for some LED's lighting up red on MagicQ PC when using the Compact Connect. #0036648

Fix for reading personality ranges and palettes from file where channel number within personality was greater than 256.

Fix when adding VDIMS to Heads with 16 bit master Intensity channels whereby the lo 16 bit of the Intensity was not being ignored. Now is Ignored like the hi 16 bit and outputs DMX 255.

Fix for using global rate master to speed up execution of a Cue which is the last in the Cue Stack. Previously changing the global rate could cause split fades to execute incorrectly. Only affected Cue Stacks set with Halt at Last Step or which had Timecode in them.

Fix for showing correct progress executing a Cue in the Cue Stack window and in playback legends if global rate was other than 100%. Individual playback rate was indicated correctly, just not the global rate.

Fix for single attribute rows in Programmer and Cue windows. In View FX, View Adv the summary row for each attribute in the FX would not display or set correctly, except for the first attribute. #0031045

In recent versions pressing SET and selecting an item in the FX window opened the numeric keypad rather than the full keyboard. #0036009

Fix for automated triggering of the views causing issues when the Execute window max is active. #0035978

Improve outputting of Grids direct to Output window as pixels. #0035735

Fix for expanding palettes where palettes could get expanded if the Cue contained 16bit lo values in it but no 16bit hi values. #0035957

Fixed problem in Exec window with display of macros including sizing greater than 1 by 1. #0034931

The check of Cue Stack macros for removing a Cue Stack was incorrect in some cases. If the THRU operator was used in an E/F macro, then followed by a single E/F macro, then followed by another E/F macro then the range of Cue Stacks checked would be incorrect. #0034945

Fixed problem with virtual keyboard where if text entered was longer than 40 characters then on some consoles such as MQ250M the text entry box was partially hidden by the CLOSE button. #0034013

Fix for releasing playbacks from a Slave console in net sessions where the release time is overridden from the keypad. #0027758

Fix for initial install of MagicQ to set correct number of universes and to set non-expanded personalities.

Fix for Speed and Size Masters with Group Master attribute selection when controlling Pixel Map FX with Palettes.

Fix for input universes set as Console - the Universe was incorrectly using the Output Universe, not the Input Universe.

Fix for auto creating Group Grids - it would make grids greater than the maximum Grid width.

Fix for auto creating Group Grids for fixtures with custom elements where the first element was not top left - the Grid would not be organised as expected.

Fix for auto creating Group Grids for groups with VDIMs.

In Net Sessions with Playback Sync, Cue Stack macros on the Slave are ignored. This ensures releasing playbacks with times and other playback activations occur correctly. #0030973, #0031927

Where personalities have a master dimmer and element dimmers now ignore the main dimmer, regardless of whether element dimmers are in the personality or are added as vdims. #0036964

Fix for when using Auto Cursor Down on Enter set to Yes - when pressing ENTER caused a confirm box to be shown the wrong item was updates. Fixed so if the ENTER causes a confirm, select, or keyboard to be opened then the cursor is not moved down. #0036634.

Fix issues with importing a WYSIWYG CSV file that contains missing and duplicate DMX address information. #0031961, 0031484

Fix a reset which occurred when rendering the Time Line window. #0036092
Including and updating a Palette from the Intensity Window did not work. #0027528

Fix for morphing and copying head programming whereby sometimes range information could get inverted - e.g. zoom could go narrow instead of wide.

Fix for preventing morphing and cloning of users with groups excluded. #0033039

Fix for soft palettes / recording of Palettes taking a long time and causing a lag in shows with lots of Group Cues #0036765

Fix for problem with Chases with 0% crossfade under control of Speed Masters - sometimes the step would not execute correctly. #0037130

Fixes for MWD when using Intensity FX and also when using 16 bit Intensity channels. #0037271

Fix for column headings on remote control from v1.9.3.0 and above. #0036885

Including a Cue with Group Cues did not honour the INC @ S syntax - it always included at 100%. #0035944

Fix for hiding windows from external monitors when using MagicQ PC Single Monitor MQ500M panel mode. #0036754

Fix for Group Int Masters not getting reloaded correctly after members of the group were all removed and replaced with new Heads. #0035367

When cursoring down in box views that are sized to the window (Exec, Output Plan) never scroll the window.

Fix for window resize flick, when using fixed row and column windows such as Exec and Output Grid. Scroll bars were sometimes incorrectly added.

Version 1.9.4.x

Version 1.9.4.7

Bug Fixes

Fix for moving files in the File Manager. #0037110

Ensure MQ500M with greater than 64 universes in use recovers gracefully after a software reset.

Fix for DMX Output on Stadium Connect on Linux OS. #0037861

Fixes for MWD when using Intensity FX and also when using 16 bit Intensity channels. #0037271

Fix for MQ250M intermittently lagging on startup.

Fix for reducing noise from the display backlight on MQ50/MQ70 consoles.