

# ChanSys

## MagicQ ユーザーマニュアル

Ver. 1.9.3.3  
2022/8/12



# 目次

## 目次

### CHAPTER 1. はじめに

- 1.1. MagicQソフトウェアとコンソール
- 1.2. MagicQ MQ500 スタジアムコンソール
- 1.3. MagicQ コンパクトシリーズ
- 1.4. PC / Macで使用するMagicQ Wing
- 1.5. プラグアップ
- 1.6. DMX接続
- 1.7. 電源オン
- 1.8. 電源オフ
- 1.9. コンソールのリセット
- 1.10. ハードリセット
- 1.11. 電源保護
- 1.12. MagicQコンソールの手入れ
- 1.13. 安全情報
- 1.14. セキュリティ情報
- 1.15. 廃棄に関する情報

### CHAPTER 2. MagicQソフトウェアとドライバーのインストール

- 2.1. MagicQソフトウェア
- 2.2. MagicDMX
- 2.3. MagicQ Wingとインターフェース
- 2.4. ドライバーの手動インストール
  - 2.4.1. Windowsのユーザー権限
- 2.5. Mac上のMagicQ
  - 2.5.1. App Napをオフにする
  - 2.5.2. MagicQフォルダを書き込み可能にする
- 2.6. Linux上のMagicQ
  - 2.6.1. インストール
  - 2.6.2. 高いDPIスクリーン

### CHAPTER 3. PC / MacでのMagicQの使用

- 3.1. シンプルな汎用コンソール
- 3.2. テクニシャンテストヘッド

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

3.3. デモショー

3.4. "Touch"ビュー

3.5. プレイバックモード

3.6. クリップボードを介して外部アプリケーションにコピーペーストする

3.7. MagicQ PC / Macの制限（デモモード）

3.8. MagicHDスタンドアロン制御

CHAPTER 4. MagicQのコンセプト

4.1. ストレージを表示

4.2. 出力チャンネル

4.2.1. HTP / LTP チャンネル

4.3. Cue

4.4. Cue Stack

4.5. プレイバック

4.6. ページ

4.7. エフェクト

4.8. ウィンドウレイアウト

4.9. シフトファンクション

4.10. プログラミング

4.11. ヘルプ

CHAPTER 5. MagicQ レイアウト

5.1. レイアウト

5.1.1. タッチスクリーン、エンコーダー、ソフトボタン

5.1.2. メインウィンドウ

5.1.3. レイアウト

5.1.4. アクティブウィンドウ

5.1.5. ステータスとディスプレイウィンドウ

5.1.6. 灯体コントロール

5.1.7. エディターボタン

5.1.8. プレイバック

5.2. キーボード、キーパッド、ウィンドウの選択と確認

5.3. 一般的なアクション

5.3.1. アイテム

5.3.2. アイテムの値を設定する

5.3.3. アイテムに名前を付ける

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

[5.3.4. アイテムの移動](#)

[5.3.5. アイテムをコピー](#)

[5.3.6. アイテムの削除](#)

[5.3.7. アイテムの記憶](#)

[5.4. アイコン](#)

[5.4.1. プレイバック時のアクション](#)

[CHAPTER 6. クイックスタート](#)

[6.1. MagicQの起動](#)

[6.2. タッチスクリーンの調整](#)

[6.3. 新しいショーファイル始める](#)

[6.4. 出力を有効にする](#)

[6.4.1. 直接DMX出力を行う](#)

[6.4.2. ネットワークを介したDMX出力](#)

[6.5. MagicQ用プレイバックウィングの接続について](#)

[6.5.1. プレイバックウィングのID設定](#)

[6.6. 外部モニターの接続について](#)

[6.7. パッチについて](#)

[6.7.1. 灯体の名前とナンバー指定について](#)

[6.8. 灯体のコントロール](#)

[6.8.1. 灯体の選択](#)

[6.8.2. グループから灯体を選択 / "Heads"ウィンドウ](#)

[6.8.3. グループの保存](#)

[6.9. グループに名前を付ける](#)

[6.10. グループの呼び出し](#)

[6.11. デイマーレベル設定](#)

[6.12. 灯体のロケート](#)

[6.13. アトリビュートの修正](#)

[6.14. パレットの保存](#)

[6.15. FX（エフェクト）機能を追加](#)

[6.16. Cueの保存](#)

[6.17. Cue Stackの記憶（チェイス、またはシアタースタック）](#)

[6.18. 選択 / 保存を行う表示レイアウトの変更](#)

[6.19. ショーファイルの保存](#)

[6.20. プレイバックについて](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## CHAPTER 7. PATCH

### 7.1. MagicQのPATCH

### 7.2. PATCH開始

### 7.3. 灯体またはディマーのPATCH

### 7.4. 灯体名と灯体ナンバー

#### 7.4.1. 灯体名

#### 7.4.2. 灯体ナンバー

#### 7.4.3. 灯体ナンバーの再ナンバー付け

#### 7.4.4. 特定の灯体ナンバーへのPATCH

### 7.5. カラーフィルタ名とナンバー

### 7.6. 列タグ

### 7.7. 自動グループの生成

### 7.8. 自動パレット

### 7.9. 複数のエレメントを持つ灯体

#### 7.9.1. 重複した灯体

#### 7.9.2. マルチエレメントヘッド (灯体)

### 7.10. 反転と交換

### 7.11. パンとチルトのオフセット

### 7.12. アップデートを使用してオフセットを適用する

### 7.13. 最小レベルと最大レベル

#### 7.13.1. 制限とオフセット

### 7.14. ディマーカーブ

### 7.15. チャンネルをテストする

### 7.16. 灯体のDMXアドレスを変更する

### 7.17. 灯体を複数のDMXアドレスにPATCHする

### 7.18. DMXアドレスから灯体のPATCHを解除する

### 7.19. スクローラーのPATCH

### 7.20. 灯体の編集

### 7.21. クローンを作成する (プログラムされたショーに灯体 / ディマーを追加する)

#### 7.21.1. 灯体をコピーするプログラミング

#### 7.21.2. PATCHチャンネルをコピーする

### 7.22. モーフィングヘッド (チェンジングヘッドタイプ)

#### 7.22.1. マルチエレメントヘッドのモーフィング

#### 7.22.2. バーチャルディマーを備えたモーフィングヘッド

7.22.3. CMYとカラーホイールヘッド間のモーフィング

7.23. 灯体のインポート

7.23.1. 列見出し

7.23.2. WYSIWYG

7.23.3. VectorWorks

7.23.4. ディペンス

7.23.5. 灯体リストの作成

7.24. 灯体のエクスポート

7.25. VL5タイプチャンネル（スプリットパーソナリティ）

7.26. DMX入力とのマージ

7.27. Locate、Default、Highlight、Lowlightの値のカスタマイズ

7.28. シアターのパッチシンタックス

7.29. バーチャルディマー

7.29.1. パッチを当てた灯体にバーチャルディマーをすばやく追加する

7.29.2. 常にバーチャルディマーを備えた灯体

7.30. パッチヘッドフィルタリング

7.30.1. 独立してオペレーションする際のエレメントの複製

CHAPTER 8. インテンシティレベルの設定

8.1. オンスクリーンフェーダーを使用する

8.2. エンコーダーの使用

8.3. キーパッドの使用

8.3.1. キーパッドからフェードタイムを設定する

8.4. キーパッドからインテンシティFX（エフェクト）を設定する

8.5. マルチエレメントヘッド

8.6. DMXチャンネルのインテンシティレベルの設定

8.7. 選択した灯体を使用する

8.8. "Intensity"ウィンドウでカラーフィルタカラーを使用する

8.8.1. カラーフィルタカラーを使用したディマーのプログラミング

8.9. ショーの実行中にレベルを設定する

8.10. "Output"ウィンドウでのインテンシティの表示

CHAPTER 9. アトリビュートの制御

9.1. 灯体の選択

9.2. グループの使用

9.2.1. グループの記憶

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

9.2.2. グループに名前を付ける

9.2.3. グループアイコンまたはColタグの設定

9.3. キーパッドを使用して灯体を選択する

9.3.1. キーパッドから複数の灯体を選択

9.3.2. キーパッドからグループを選択

9.3.3. キーパッドからパレットを選択

Setup、View Settings、Keypad & Encodersの”Select Heads and Palettes from keypad（キーパッドから灯体とパレットを選択）”オプションが設定されている場合、パレットはキーパッドから直接選択できます。

9.3.4. ディマー（Rem Dim）機能の削除

9.4. リグプランビューを使用して灯体を選択

9.5. ヘッドマクロ

9.6. 灯体の位置決め

9.7. アトリビュートの変更

9.8. カラーアトリビュート

9.9. フリップ / ミラー

9.10. キーパッドを使用したアトリビュート値の設定

9.11. 回転を逆にする

9.12. スナップカラー

9.13. デフォルトカラー

9.14. 個々の灯体を選択する

9.14.1. シングルモード

9.14.2. ペアモード

9.14.3. 奇数 / 偶数

9.14.4. セグメント

9.14.5. すべてを選択する

9.14.6. サブ選択グループ

9.14.7. 特定のパレットを使用して灯体をサブ選択する

9.14.8. 全体的な選択順序の変更

9.14.9. グループからの灯体のサブ選択 / 全体的な選択

9.15. エレメントのサブ選択

9.15.1. 灯体エレメントの選択

9.15.2. "Group"ウィンドウでのエレメントの選択

9.15.3. エレメントを選択したグループ

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

[9.16. サブグループ](#)

[9.17. グループタイプ](#)

[9.18. ハイライトモード](#)

[9.19. ローライト機能](#)

[9.20. パレットとインテンシティを使用して灯体を再選択する（アクティブパレットとインテンシティ）](#)

[9.21. ファンモード](#)

[9.22. And Only](#)

[9.23. "Group"ウィンドウ](#)

## [CHAPTER 10. パレット](#)

[10.1. パレットの使用](#)

[10.2. パレットを記憶する](#)

[10.2.1. 個々のアトリビュートをパレットに記憶する](#)

[10.2.2. 選択した灯体のみを記憶する](#)

[10.3. インテンシティパレット](#)

[10.4. パレットの重複エレメント](#)

[10.5. パレットに名前を付ける](#)

[10.6. パレットのアップデート](#)

[10.7. パレットのコピーと移動](#)

[10.8. パレットからアトリビュートを削除する](#)

[10.9. パレットの内容の表示 / 編集](#)

[10.10. リンクされたパレット](#)

[10.11. タイムでのパレットの使用](#)

[10.11.1. グループグリッド上のフェージング](#)

[10.11.1. FANの使用](#)

[10.12. パレットをCue Stackにする](#)

[10.13. キーパッドからパレットを選択する](#)

[10.14. 別のショーからのパレットのマージ](#)

[10.15. パーソナリティのパレットを変更](#)

[10.16. DMX入力からのパレットのキャプチャ](#)

[10.16.1. マニュアルでパレットをキャプチャする](#)

[10.16.2. 自動でパレットをキャプチャする](#)

[10.16.3. "Palette"ウィンドウからマニュアルでキャプチャする](#)

[10.16.4. マニュアルでプログラマーに組み込む](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



[10.17. パレットの拡張](#)

[10.18. Cueのパレットを置き換える](#)

[10.19. トラッカーパレット](#)

[10.19.1. デフォルトパレット](#)

[チャプター11. FX（エフェクト）エンジン](#)

[11.1. FX（エフェクト）の追加](#)

[11.1.1. FX（エフェクト）スピードとサイズ](#)

[11.1.2. FX（エフェクト）ベース値](#)

[11.1.3. FX（エフェクト）追加モード](#)

[11.1.4. FX（エフェクト）のスプレッド：灯体上のオフセット](#)

[11.1.5. FX（エフェクト）パーツ](#)

[11.1.6. FX（エフェクト）セグメント](#)

[11.1.7. FX（エフェクト）の方向と反転](#)

[11.1.8. 幅 \(Width\)](#)

[11.1.9 Rnd](#)

[11.1.10 ワンショット](#)

[11.1.11. FX（エフェクト）フェードタイム](#)

[11.1.12. FX（エフェクト）ディレイタイム](#)

[11.1.13. 初期スプレッド](#)

[11.1.14. CMYおよびRGBヘッド上のFX（エフェクト）](#)

[11.1.15. フリッカーFX（エフェクト）](#)

[11.1.16. 複数のFX（エフェクト）](#)

[11.1.17. 複数のFX（エフェクト）の結合 / 分割](#)

[11.1.18. 選択した灯体のFX（エフェクト）を変更する](#)

[11.1.19. FX（エフェクト）の変更](#)

[11.1.20. FX（エフェクト）の並べ替え](#)

[11.1.21. FX（エフェクト）のブロック](#)

[11.1.22. ワンショットFX（エフェクト）](#)

[11.2. ユーザーFX（エフェクト）の生成](#)

[11.3. ユーザーFX（エフェクト）の編集](#)

[11.4. パレットFX（エフェクト）](#)

[11.4.1. さまざまなアトリビュートを持つ灯体のパレットFX（エフェクト）](#)

[11.4.2. ユーザーが作成したパレットFX（エフェクト）](#)

[11.5. FX（エフェクト）カラーフリック](#)

[11.6. ベースカラーを使用したFX（エフェクト）](#)

[11.7. グループベースのFX（エフェクト）](#)

[11.7.1. グループFX（エフェクト）スプレッド](#)

[11.8. エLEMENTが重複している灯体のFX](#)

[11.9. "FX（エフェクト）"ウィンドウ](#)

[11.10. "FX（エフェクト）"ライブラリのインポートとエクスポート](#)

## [CHAPTER 12. プログラマー](#)

[12.1. プログラマー概要](#)

[12.2. プログラマーのクリア](#)

[12.3. チャンネルまたは灯体によるアクティベーションについて](#)

[12.4. Cueの記憶](#)

[12.4.1. レベル](#)

[12.4.2. タイミング](#)

[12.4.3. FX（エフェクト）](#)

[12.5. Cueタイムを分割](#)

[12.5.1. View Simple](#)

[12.5.2. "View Advanced"](#)

[12.6. 特定のCueIDへの記憶](#)

[12.7. スナップショットアイコン](#)

[12.8. 記憶オプション](#)

[12.8.1. 記憶用ショートカット](#)

[12.8.2. マスキング](#)

[12.8.3. オプション](#)

[12.9. アクティブ機能](#)

[12.10. プログラマーからのチャンネルを削除](#)

[12.10.1. "REMOVE"ボタンでチャンネルを削除する](#)

[12.10.2. "Programmer"ウィンドウを使用したチャンネルの削除](#)

[12.11. チャンネルをハード値にする](#)

[12.12. 灯体間でコピー](#)

[12.13. ブラインドプログラミング](#)

[12.14. パーキング（フリーズ）チャンネル](#)

## [CHAPTER 13. "Output"ウィンドウ](#)

[13.1. "Heads"ビュー](#)

[13.2. "Intensity"ビュー](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

[13.3. "DMX Channels"ビュー](#)

[13.4. "Movement"ビュー](#)

[13.5. "Chart"ビュー](#)

[13.6. "Plan"ビュー](#)

[13.6.1. Creating rig plans](#)

[13.6.2. 灯体ナンバーを使用して灯体を挿入する](#)

[13.6.3. 灯体の挿入](#)

[13.6.4. アウトプットグリッドマルチヘッドのサポート](#)

[13.6.5. "Output Grid"ディスプレイモード](#)

[13.6.6. "Output Grid"オプション](#)

[13.6.7. "Output Grid"アクション](#)

[13.6.8. グリッドのインポートとエクスポート](#)

[13.6.9. "Outputs Plan"ビューでの灯体の選択](#)

[13.6.10. グリッド内のグループ](#)

[13.6.11. Key Macros in Grids](#)

[CHAPTER 14. Cueの編集](#)

[14.1. プログラマーにCueを含める](#)

[14.1.1. 指定されたレベルでCueを含める](#)

[14.1.2. スナップショット](#)

[14.2. Include / Updateメソッドを使用した編集](#)

[14.3. レコードのマージ（プログラマーのコンテンツによるCueの更新）](#)

[14.4. 複数のCueに変更を加える](#)

[14.4.1. キーパッドを使用した複数のCueへの変更](#)

[14.4.2. "Cue Stack"ウィンドウを使用した複数のCueへの変更](#)

[14.5. "Update"を使用した編集](#)

[14.6. Cueのインテンシティの直接変更](#)

[14.7. Cueで灯体をコピーする](#)

[CHAPTER 15. Cue Stack](#)

[15.1. "Cue Stack" ウィンドウ](#)

[15.2. チェイスタイミング](#)

[15.3. Cueタイミング](#)

[15.3.1. Cueタイミングの例](#)

[15.3.2. "Halt"フィールド](#)

[15.3.3. Cueのディレイとフェードタイム](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 15.4. トラッキング

### 15.4.1. Tracking on MagicQ

### 15.4.2. Cueデータとトラッキングデータの表示

### 15.4.3. FX（エフェクト）のトラッキング

### 15.4.4. トラッキングモードでのCueのコピー

### 15.4.5. Cueのブロック / ブロック解除

## 15.5. "Cue Only"機能

## 15.6. マスクCue

## 15.7. CueストアとCueスタックストア

### 15.7.1. Cue Store

### 15.7.2. Stack Store

## 15.8. CueとCue Stackの割り当て

## 15.9. Cueのコピーと移動

## 15.10. リンクされたCues

## 15.11. Cue Stacksをコピーする

### 15.11.1. Cue Stacksの選択的コピー

### 15.11.2. 異なる灯体用の新しいCue Stackの作成

## 15.12. CueとCue Stackの削除

## 15.13. Cue Stackのデフォルト

## 15.14. 列タグ

## 15.15. Cue Stacksのオーディオ

### 15.15.1. オーディオ Cue Stack

### 15.15.2. オーディオFX（エフェクト） Cue

### 15.15.3. オーディオフォーマット

### 15.15.4. オーディオボリューム

## 15.16. Cue Stackマクロ

## 15.17. Cue Stackのタイムコード

### 15.17.1. タイムコードの編集

### 15.17.2. タイミングの学習

### 15.17.3. タイムコードのテスト

### 15.17.4. 外部タイムコード

### 15.17.5. タイムコードオフセット

### 15.17.6. Playbackプレイバックの自動アクティベーションとリリース

### 15.17.7. 内部タイムコード

### 15.17.8. タイムコードの有効化 / 無効化

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

[15.18. Cue Stackタイムコードのトラッキング](#)

[15.19. タイムコードタイミングのインポート](#)

[15.20. タイムライン](#)

[15.20.1. ビューシート](#)

[15.20.2. View Cueline](#)

[15.21. ビューエディター](#)

[15.22. キュースタックの表示](#)

[15.23. マーカーオプションの表示](#)

[15.23.1 ビートマーカー](#)

[15.23.2 マーカー設定レイヤー](#)

[15.24. キュースタックを選択](#)

[15.24.1. オーディオファイル](#)

[15.24.2. プレイヘッド](#)

[15.24.3. タイムコードトラック](#)

[15.24.4. タイムコードループ](#)

## [CHAPTER 16. プレイバック](#)

[16.1. プレバックディスプレイ](#)

[16.2. Playbackアクティブ化とリリース](#)

[16.3. フェーダーの制御](#)

[16.4. プレイバックボタン](#)

[16.4.1. フェーダーなしのプレイバック](#)

[16.4.2. グランドマスター&サブマスター](#)

[16.4.3. デッドブラックアウト \(DBO\)](#)

[16.4.4. 追加 / スワップ \(入れ替え\)](#)

[16.4.5. ページ選択](#)

[16.4.6. ページレベル](#)

[16.4.7. 現在のプレイバック](#)

[16.4.8. 複数ページにわたるプレイバック](#)

[16.4.9. ページホールドオーバー](#)

[16.4.10. マニュアルコントロール](#)

[16.4.11. Goto](#)

[16.4.12. マニュアルスプリットクロスフェード](#)

[16.4.13. サブマスターのレート](#)

[16.4.14. 時間をタップする](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

16.4.15. Global Tap to Time

16.5. "Playbacks"ウィンドウ

16.5.1. プレイバックのテスト

16.5.2. プレイバックに名前をつける

16.5.3. プレイバックのコピーと移動

16.5.4. プレイバックを削除する

16.5.5. プレイバックレート

16.5.6. アクティブなプレイバックの確認

16.5.7. すべてのページのプレイバックを移動する

16.6. ウィングのプレイバックページ

16.7. デフォルトのCue Stack

16.8. プレイバックの同期

16.9. セットリスト

CHAPTER 17. Cue Stackオプション

17.1. フェーダー

17.1.1. フェーダーでスタックをアクティブ化

17.1.2. フェーダーがスタックをリリース

17.1.3. フェーダーでHTPチャンネルをコントロール

17.1.4. フェーダーでLTP (IPCB) チャンネルを制御

17.1.5. フェーダーでLTPチャンネルのFX (エフェクト) をブロック

17.1.6. フェーダーでアブソレートチャンネルをコントロール

17.1.7. フェーダーでFXサイズを制御

17.1.8. フェーダーでFX (エフェクト) スピードを制御

17.1.9. フェーダーでマニュアルクロスフェードを制御

17.1.10. フェーダーでタイミングを制御

17.1.11. フェーダーはキュースタックの音量を制御

17.1.12. フェーダーがCue Stepにジャンプ

17.1.13. エンコードモード

17.1.14. コントロールタイプ

17.1.15. コントロールアイテム

17.2. ボタン

17.2.1. フラッシュがスタックをアクティブ化

17.2.2. フラッシュリリーススタック

17.2.3. フラッシュは常にスワップ

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

[17.2.4. フラッシュはGo / Pauseとして機能](#)

[17.2.5. フラッシュはFlash + Goとして機能](#)

[17.2.6. フラッシュトグル](#)

[17.2.7. フラッシュはフェーダーのように動作します](#)

[17.2.8. ループの外にジャンプ](#)

[17.2.9. 停止 / 開始](#)

[17.2.10. GoはExec Grid 1を使用](#)

[17.2.11. スワップを一時停止](#)

[17.2.12. PAUSEでリリース](#)

[17.2.13. PAUSEはExec Grid 1を使用](#)

### [17.3. ファンクション](#)

[17.3.1. Cue Stackをインテンシティマスターとして動作](#)

[17.3.2. Cue StackはSize Master](#)

[17.3.3. Cue StackはSpeed Master](#)

[17.3.4. Group ID \(0は使用されません\)](#)

[17.3.5. グループアトリビュート](#)

[17.3.6. Cue stack is a Prog Master](#)

[17.3.7. インテンシティマスターから200%](#)

[17.3.8. 列タグ](#)

### [17.4. アクティベート/リリース](#)

[17.4.1. 最後のステップで停止](#)

[17.4.2. 最後のステップの後にリリース](#)

[17.4.3. 最初のステップへのリセットのリリース](#)

[17.4.4. リリースステップ1ステップ](#)

[17.4.5. リリースタイム](#)

[17.4.6. リリースタイム中に音声フェード](#)

[17.4.7. アトリビュートのリリース](#)

[17.4.8. 最後のステップの実行をリリース](#)

[17.4.9. ページ変更時にアクティブ化](#)

[17.4.10. ページ変更時にリリース](#)

[17.4.11. HTPは常にアクティブ \(HTPを使用\)](#)

[17.4.12. DJシステムでのアクティブ化とリリース](#)

### [17.5. 高度な設定](#)

[17.5.1. すべてのチャンネルをLTPで制御する](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

[17.5.2. 他のプレイバックからFX（エフェクト）をブロック](#)

[17.5.3. マスターはレベルに影響する](#)

[17.5.4. プレイバックの優先度](#)

[17.5.5. 暗転で移動](#)

[17.5.6. ジャンプの状態を再計算する](#)

[17.5.7. 他のプレイバックをストンプする](#)

[17.5.8. 次のプレイバックを同期](#)

[17.5.9. プレイバック状態を他のコンソールに送信](#)

[17.5.10. 外部タイムコード](#)

[17.5.11. タイムコードオフセット](#)

[17.5.12. タイムコードループを有効にする](#)

[17.5.13. タイムコード ループイン](#)

[17.5.14. タイムコード ループアウト](#)

[17.5.15. DJトラック](#)

[17.5.16. トラックDJデッキのタイムコード](#)

[17.6. チェイスオプション](#)

[17.6.1. 最初にスキップ](#)

[17.6.2. スピード](#)

[17.6.3. Xフェード](#)

[17.6.4. 方向](#)

[17.6.5. リピートタイプ](#)

[17.6.6. リピートの回数](#)

[17.6.7. ランニング](#)

[17.7. チェイスタイム](#)

[17.7.1. HTPインフェード、HTPアウトフェード、ポジションフェード、カラーフェード、  
ビームフェード](#)

[17.7.2. HTPインディレイ、HTPアウトディレイ、ポジションディレイ、カラーディレイ、  
ビームディレイ](#)

[17.8. オーディオ](#)

[17.8.1. オーディオコントロールフェーダーレベル](#)

[17.8.2. オーディオキューステップにジャンプする](#)

[17.8.3. オーディオバンプGO / FX（エフェクト）](#)

[17.8.4. オーディオビートステップ](#)

[17.8.5. オーディオビートのステップ長](#)

[17.8.6. オーディオセットBPM](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



[17.8.7. オーディオチャンネル](#)

[17.8.8. オーディオレベル](#)

[17.8.9. オーディオパラメーター 1](#)

[17.8.10. オーディオパラメーター 2](#)

[17.8.11. レート除数](#)

[17.8.12. オーディオファイル](#)

[17.8.13. オーディオプレイモード](#)

[17.9. ステップ（デフォルトのみを表示）](#)

[17.9.1. チェイスとして制御されるステップ](#)

[17.9.2. 最後のステップをフォローする](#)

[17.9.3. ステップを実行前に停止する](#)

[17.9.4. Zero old HTP（前のステップから）](#)

[17.9.5. Zero old FX（前のステップから）](#)

[17.9.6. 古いチャンネルをリリースする](#)

[17.10. ステップタイム（デフォルトのみを表示）](#)

[17.10.1. HTPフェード](#)

[17.10.2. HTPフェードアウト](#)

[17.10.3. ポジションフェード](#)

[17.10.4. カラーフェード](#)

[17.10.5. ビームフェード](#)

[17.10.6. HTPディレイ](#)

[17.10.7. HTPアウトディレイ](#)

[17.10.8. ポジションディレイ](#)

[17.10.9. カラーディレイ](#)

[17.10.10. ビームディレイ](#)

[17.11. FX（デフォルトのみを表示）](#)

[17.11.1. デフォルトのフェード](#)

[17.11.2. デフォルトのフェードアウト](#)

[チャプター18. 高度なプレイバック / Cue Stackオプション](#)

[18.1. プレイバック間のHTPおよびLTPチャンネルの相互作用](#)

[18.2. HTP処理](#)

[18.3. HTPは常にアクティブ（HTPを使用）オプション](#)

[18.4. LTPの処理](#)

[18.5. プレイバック間のFX（エフェクト）の相互作用](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

18.6. プレイバック優先度

18.7. プレイバックはマスターレベルを無視する

18.8. プレイバックのストンピング

18.9. グループマスター（マスターを禁止）

18.9.1. インテンシティマスター

18.9.2. FXサイズとFXスピードマスター

18.10. 高度なアクティブ化とリリースのオプション

CHAPTER 19. ライブプログラミング（バスキング）

19.1. プリセットフェーダーを使用して個々のチャンネルを追加する

19.2. オーバーライド/テイクオーバー

19.3. CueとCue Stackの表示

19.4. チェイススピード / コントラストの変更

19.5. FXパラメーターの変更

19.6. Cue Stackの停止/開始

19.7. Cue StackのCueにジャンプする

19.8. プログラマーを使用したオーバーライド

19.9. 新しいFX（エフェクト）を追加する

19.10. 時間とともにパレットを適用する

19.11. 時間とともにリリース/クリア

19.12. バスキングマスター

19.13. プログラマーマスター

19.14. ライブマクロ

19.15. グループキュー

19.15.1 グループレベル

19.15.2 ファニング

19.15.3 グループエレメンツ

19.15.4 フェードタイム

19.15.5 記憶

19.15.6 含める/更新

19.15.7 アクティブ/スナップショット

19.15.8 灯体値のコピー

19.15.9 ファイルの保存/エクスポート/マージ

19.15.10. グループの更新

## CHAPTER 20. "Execute (実行)" ウィンドウ

- 20.1. デザインビュー
- 20.2. フルスクリーンビュー
- 20.3. パスワード保護
- 20.4. 自動スタート
- 20.5. アイテムのサイズ設定
- 20.6. フェーダー
- 20.7. ボタン
- 20.8. リージョン
- 20.9. タイミング
- 20.10. レートとパラメーター
- 20.11. "Execute"ウィンドウのFX (エフェクト)
- 20.12. "Execute"ウィンドウのソフトパレット
- 20.13. "Execute"ウィンドウのシーケンス
- 20.14. "Execute"ウィンドウグループ
- 20.15. ボタンの外観
- 20.16. スピードエンコーダー
- 20.17. アトリビュートエンコーダー
- 20.18. プリロード
- 20.19. バックグラウンド
  - 20.19.1. ユーザーへの"Execute"ページの割り当て
- 20.20. スペシャルオプション
  - 20.20.1. "Execute"ページの変更
  - 20.20.2. セットアップオプションの自動化
  - 20.20.3. マルチコンソールコントロールのショートカット
  - 20.20.4. タイムコードとタイミング
  - 20.20.5. ユーザー
  - 20.20.6. "Execute"ウィンドウのプレイバック / Cue Stack情報
- 20.21. iOS/Androidリモートでの"Execute"ウィンドウ
- 20.22. コンソール / ウィング上の"Execute"ボタン プレイバックGo/Pauseボタン
- 20.23. 複数の"Execute"ウィンドウ

## CHAPTER 21. オートメーション

- 21.1. MagicQオートメーションウィンドウ
  - 21.1.1. オートイベント

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

[21.1.2. オートメーション機能](#)

[21.1.3. MIDIイベント](#)

[21.1.4. シリアルポートイベント](#)

[21.2. スケジュールされたイベント](#)

[21.2.1. 日付と曜日](#)

[21.2.2. 日の出+日没](#)

[21.2.3. トラッカー](#)

[21.3. 自動プレイバック / 実行の開始](#)

[21.4. キーボードマクロ](#)

[21.4.1. キーボードマクロの記憶](#)

[21.4.2. キーボードマクロの再生](#)

[21.4.3. キーボードマクロのタイミング](#)

[21.4.4. キーボードマクロの編集](#)

[21.4.5. キーボードマクロの割り当て](#)

[21.4.6. クイックマクロツールバー](#)

[21.4.7. Playbackフェーダーの記憶](#)

[21.4.8. ビルトインマクロ](#)

[21.4.9. Cue Stackのスケジュールされたイベント](#)

[CHAPTER 22. モーター化とカスタマイズ](#)

[22.1. スタジアムプレイバックバンキング](#)

[22.2. フェーダーモード](#)

[22.2.1. プログラマーモード](#)

[22.2.2. マスターモード](#)

[22.2.3. プリセットモード](#)

[22.2.4. フェーダーモードへのショートカット](#)

[22.2.5. フェーダータッチ](#)

[22.2.6. モーターを無効にする](#)

[22.2.7. Illuminated Faders](#)

[22.3. プレイバックエンコーダー](#)

[22.3.1. 照明付きプレイバック](#)

[CHAPTER 23. LEDとピクセルのマッピング](#)

[23.1. MagicQのパッチLED](#)

[23.2. "Outputs"ウィンドウのグリッドビューの使用](#)

[23.2.1. 灯体ナンバーを使用してグリッドに灯体を挿入](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

[23.2.2. INSERT HEADSを使用した挿入](#)

[23.2.3. グリッドの下のスピアヘッドを使用して挿入](#)

[23.2.4. グリッドの使用](#)

[23.3. ピクセルマッパー](#)

[23.3.1. グリッドでのビットマップ、ムービー、テキスト、エフェクトの使用](#)

[23.3.2. メディア優先](#)

[23.3.3. 内蔵ビットマップ](#)

[23.3.4. ユーザー画像のサポート](#)

[23.3.5. ゴボ/カラーライブラリ](#)

[23.3.6. 動画サポート](#)

[23.3.7. ムービーモード](#)

[23.3.8. Gifアニメーション](#)

[23.3.9. ライブフィードのサポート](#)

[23.3.10. テキスト文字列を使用する](#)

[23.3.11. テキスト表示モード](#)

[23.3.12. ビットマップとテキストの操作](#)

[23.3.13. ピクセルマップFX（エフェクト）](#)

[23.3.14. ピクセルマップオーディオFX（エフェクト）](#)

[23.3.15. ピクセルマッピングレイヤー間のミキシング](#)

[23.3.16. カラーミキシング](#)

[23.3.17. タイプを適用](#)

[23.4. 3Dピクセルマッピング](#)

[23.4.1. 構成](#)

[23.4.2. エフェクト](#)

[23.4.3. フィルアップとフィルダウン](#)

[23.5. シンプルなピクセルマップFX](#)

[23.5.1. グループグリッドの設定](#)

[23.5.2. シンプルピクセルマップFXの追加](#)

[23.5.3. パレットベースのシンプルなピクセルマップFX](#)

[23.5.4. ユーザーグリッドでシンプルピクセルマップFXを使う](#)

[23.6. マルチエレメントヘッド](#)

[23.7. グループのグリッドを作成する](#)

[23.7.1. オートグループ](#)

[23.8. スタンダードFXを使用したLEDのプログラミング](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

[23.8.1. グリッドから自動生成されたグループを使用する](#)

[23.9. LEDピクセルからグループを作成する](#)

[23.10. MagicQで新しいLEDパーソナリティを作成する](#)

## [CHAPTER 24. カラーピッカー](#)

### [24.1. コンセプト](#)

[24.1.1. カラースペース](#)

[24.1.2. Gamut \(色域\) & Colourimetry](#)

[24.1.3. Brightness \(輝度\) と Luminosity \(光度\)](#)

### [24.2. ビュー](#)

[24.2.1. ホイール](#)

[24.2.2. フェーダー](#)

[24.2.3. ゲル \(ジェル、ゼラ、カラーフィルタ\)](#)

[24.3. Selection modes](#)

[24.3.1. Select Single](#)

[24.3.2. Select Fan](#)

[24.3.3. Select Relative](#)

### [24.4. Other functions](#)

## [CHAPTER 25. メディアサーバーの制御](#)

[25.1. MagicQ上のメディアサーバーへのパッチ適用](#)

[25.2. ネットワーク経由で接続](#)

[25.2.1. メディアサーバーの制御のセットアップ](#)

[25.3. Mediaウィンドウの構成](#)

[25.3.1. シンプルなメディア設定](#)

[25.3.2. 詳細なメディア設定](#)

[25.3.3. MagicHD](#)

[25.3.4. Arkaos](#)

[25.3.5. Catalyst](#)

[25.3.6. Coolux](#)

[25.3.7. Hippotizer](#)

[25.3.8. Maxedia](#)

[25.3.9. Mbox](#)

[25.3.10. その他のメディアサーバー](#)

[25.4. サムネイル表示](#)

[25.5. ライブプレビュー](#)

[25.6. Mediaウィンドウビュー](#)

[25.7. 同じPCでMagicQとMedia Serverソフトウェアを使用する](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

[25.7.1. MagicHDの使用](#)

[25.7.2. ループバックIPアドレスの使用](#)

[25.8. CIP \(MSEX\) ライブフィードとMagicCap](#)

[25.9. トラブルシューティング](#)

[CHAPTER 26. ヘッドエディター](#)

[26.1. MagicQでの灯体の保存方法](#)

[26.2. ライブラリのヘッドファイルの展開](#)

[26.3. MagicQに新しい灯体をロードする](#)

[26.4. PC / Macで作成されたヘッドファイルをMagicQコンソールにコピーする](#)

[26.5. 既存の灯体を変更する](#)

[26.6. 古い灯体を削除する](#)

[26.7. ジェネラルビュー](#)

[26.7.1. 名前の付け方](#)

[26.7.2. DMX](#)

[26.7.3. パラメーター](#)

[26.7.4. オプション](#)

[26.7.5. マルチ](#)

[26.7.6. メディア](#)

[26.8. チャンネルビュー](#)

[26.8.4. サイズ、インスタント、スローエンコーダー](#)

[26.8.5. デフォルトとロケート](#)

[26.8.6. ハイライト/ローライト](#)

[26.8.7. エレメント](#)

[26.8.8. インディペンデント](#)

[26.8.9. 選択する](#)

[26.8.10. ファンクションタイプ](#)

[26.9. Ranges \(範囲\) ビュー](#)

[26.9.1. 範囲のインポート](#)

[26.9.2. 範囲のキャプチャー](#)

[26.9.3. アトリビュートテスト](#)

[26.10. Palettes \(パレット\) ビュー](#)

[26.10.1. パレットのインポート](#)

[26.10.2. パレットのキャプチャー](#)

[26.10.3. アトリビュートテスト](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

[26.11. マクロビュー](#)

[26.12. ユーザーアイコン](#)

[26.13. マルチエレメントヘッド](#)

[26.13.1. 複製灯体の作成](#)

[26.13.2. 複製アトリビュートを持つ灯体にパッチを適用する](#)

[26.13.3. カスタムエレメントのレイアウト](#)

[26.13.4. 灯体への色度測定データの追加](#)

[26.13.5. 古いMagicQマルチエレメント](#)

[26.14. カスタムカラーフィルタライブラリー](#)

[26.15. GDTFファイルのインポート](#)

[26.15.1. GDTF トラブルシューティング](#)

[チャプター27. カーブエディター](#)

[27.1. カーブを作成する](#)

[27.2. カーブを編集する](#)

[27.3. ディマーカーブの設定](#)

[チャプター28. FXエディター](#)

[28.1. View General](#)

[28.2. View Chans](#)

[28.3. パレットFX（エフェクト）](#)

[チャプター 29. ネットワークマネージャー（SnakeSys）](#)

[29.1. VIEW CHAMNET](#)

[29.1.1. ノーマル（非ChamNetモード）](#)

[29.1.2. ChamNetモード](#)

[29.1.3. SnakeSysファームウェアのアップグレード](#)

[29.1.4. 古いChamSys 4ポートイーサネットインターフェイス](#)

[29.1.5. 出力設定](#)

[29.2. VIEW ART-NET](#)

[29.3. VIEW SACN](#)

[29.4. VIEW RDM](#)

[29.4.1. デバイスの検出と構成](#)

[29.4.2. 自動アドレス指定](#)

[29.4.3. アドレス指定を復元](#)

[29.4.4. デバイスの識別](#)

[29.4.5. センサー](#)

[29.4.6. 自動パッチ](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



[29.4.7. RDMデータからの灯体の作成](#)

[29.4.8. 手動パッチ](#)

[29.4.9. バックグラウンドチェック](#)

[29.4.10. オートパッチ](#)

[29.4.11. リグロック](#)

[29.5. VIEW PIDS](#)

[CHAPTER 30. リモートデバイスマネージメント \(RDM\)](#)

[30.1. はじめに](#)

[CHAPTER 31. MagicQシステムのネットワーク](#)

[31.1. ネットワークアドレスとホスト名](#)

[31.1.1. PCでのIPアドレスの設定](#)

[31.1.2. MacでのIPアドレスの設定](#)

[31.2. IPアドレスの確認-Pingテスト](#)

[31.3. ネットワーク上のコンソールを確認する](#)

[31.4. 他のコンソールからショーを取り込む](#)

[31.5. ネットワークセッションのセットアップ](#)

[31.5.1. マニュアルテイクオーバー](#)

[31.5.2. オートテイクオーバー](#)

[31.5.3. ネットセッションマスターのクラッシュ](#)

[31.5.4. 出力を禁止する](#)

[31.6. マルチコンソールプログラミング](#)

[31.6.1. マルチコンソールのユーザー](#)

[31.6.2. スレーブ同期の確認](#)

[31.7. 選択的チャンネルコントロール](#)

[31.7.1. コンソールがどのチャンネルを制御するかを選択](#)

[31.8. スレーブコンソールでの機能制限](#)

[31.9. プレイバック同期モード](#)

[31.10. プログラマー同期モード](#)

[31.10.1 他のコンソールからインクルードする](#)

[31.11. ユニバースのゾーンの構成](#)

[31.12. コンソール間メッセージング](#)

[31.13. 制御ネットワーク](#)

[31.13.1. 構成](#)

[31.13.2. 互換性](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## チャプター 32. マルチコンソール操作のマニュアル構成

### 32.1. ホットテイクオーバーのマニュアル構成

#### 32.1.1. Hot Takeoverモード

#### 32.1.2. Hot take-overタイプ

#### 32.1.3. 複数のコンソール間で制御を交換する

### 32.2. プレイバックの同期とマニュアルで構成する

#### 32.2.1. 構成

#### 32.2.2. どのコンソールにプレイバックを同期するかを構成する

### 32.3. Show Data Synchronisationのマニュアル構成

### 32.4. 選択的チャンネルコントロールをマニュアルで構成

### 32.5. 他のコンソールからのショーを自動でバックアップする

## チャプター 33. MagicQのリモートコントロール

### 33.1. MagicQ リモート制御 (Windows / Mac / Linux)

### 33.2. MagicQからのリモート制御

### 33.3. iOS / Androidリモート App

#### 33.3.1. アクセスポイントのセットアップ

#### 33.3.2. 内蔵ワイヤレス

#### 33.3.3. MagicQへの接続

#### 33.3.4. リモートアプリでパレットを変更する

#### 33.3.5. "Execute"ウィンドウの使用

#### 33.3.6. インストールモード

#### 33.3.7. アプリ内の設定

#### 33.3.8. アプリ内ヘルプ

#### 33.3.9. キー&フォーカスビュー

#### 33.3.10. ポジションビュー

#### 33.3.11. Execビュー

#### 33.3.12. Winビュー

### 33.4. Webサーバー経由のリモート制御

#### 33.4.1. カスタムWebサーバーページ

### 33.5. Magic Wandシミュレータを使用したリモートコントロール

## チャプター 34. ChamSysリモートプロトコルコマンド

### 34.1. リモートプレイバックコマンド

### 34.2. リモートプログラミングコマンド

34.2.1. アトリビュートナンバー

チャプター 35. TCP / IPを使用したMagicQの制御

35.1. ChamSysリモートイーサネットプロトコル

35.2. ネットワークポートへの書き込み

35.3. ネットワークからの読み取り

35.4. サンプルコードフラグメント

チャプター 36. シリアルポートを使用したMagicQの制御

36.1. シリアルポートの接続

36.2. シリアルポートを有効にする

36.3. シリアルポートへの書き込み

36.4. シリアルポートからの読み取り

36.5. 受信シリアルコマンドのテスト

36.6. 変更ログ

チャプター 37. オーディオ

37.1. オーディオ入力

37.1.1. オーディオ入力ポート

37.1.2. オーディオ入力オプション

37.1.3. グローバルオーディオ設定

37.1.4. Cue Stackオーディオオプション

37.1.5. ピクセルマッパーとオーディオ

37.2. オーディオプレイバック

37.2.1. オーディオ出力ポート

オーディオ出力は、専用のオーディオ出力ポートを備えたMagicQコンソール、内部サウンドカードを使用するMagicQPCシステムから対応されます。

37.2.2. MagicQ PC

37.3. USBサウンドカード

37.4. Winampの制御

チャプター38. DJ

38.1. 対応システム

38.1.1. VirtualDJ / OS2L

38.1.2. ProDJLink / TCNet

38.2. デッキの構成

38.3. オーディオウィンドウ

38.5. ビートトラッキング

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 38.6. ダイアグノスティック

## CHAPTER 39. MIDI

### 39.1. MIDIノートとCC受信

#### 39.1.1. MIDI自動再生による公演

#### 39.1.2. MIDIの読み込み (Learn モード)

#### 39.1.3. MIDIマッピングファイル

#### 39.1.4. 高度なMIDIマッピング

#### 39.1.5. デフォルトのmiditable.txtファイル

### 39.2. MIDIノートとCC送信

#### 39.2.1. MIDIチャンネルのパッチ

### 39.3. MIDIの問題

### 39.4. MIDIショーコントロール(MSC)

#### 39.4.1. MIDI Show Controlコマンド形式

### 39.5. MIDIビートクロック

### 39.6. MagicQ USB MIDI /Timecode boxボックスファームウェアバージョン

## CHAPTER 40. タイムコードのサポート

### 40.1. タイムコードデコード

### 40.2. Winampからのタイムコード

### 40.3. MagicHDからのタイムコード

### 40.4. タイムコードシミュレーター

### 40.5. タイムコード生成

### 40.6. タイムコード再送信

## CHAPTER 41. リモート入力ポート

### 41.1. 接続 (MagicQコンソール、MagicQ PC Wing CompactおよびMagicQ MaxiWing)

### 41.2. 接続 (オリジナルPCウィング)

### 41.3. MagicQでリモート入力を有効にする

## CHAPTER 42. 10 Scene シリーズ製品

### 42.1. 10Sceneゲートウェイ 製品

### 42.2. 10Sceneウォールプレート製品

### 42.3. 10シーンを有効にする

### 42.4. 10シーンアクション

#### 42.4.1. PB1 to 10

#### 42.4.2. Exec 1

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

[42.4.3. Exec 1 Multi](#)

[42.4.4. Exec 1 グループ](#)

[42.4.5. Execグリッド](#)

[42.4.6. カスタム](#)

[42.5. マニュアルゾーン構成](#)

[42.5.1. ゾーンモード](#)

[42.5.2. ゾーンステータス](#)

[42.5.3. ゾーン名](#)

[42.5.4. 10シーンIDの最小値と最大値](#)

[42.6. パスワード](#)

[42.7. パスコード](#)

[42.8. ゾーンの結合](#)

[42.9. 10Sceneリモートトリガー](#)

[42.10. 10Sceneリモートアプリ](#)

[CHAPTER 43. シーンセッター](#)

[43.1. シーンセッターの電源](#)

[43.2. 構成](#)

[43.3. シーンセッターの使用](#)

[43.4. IPアドレスの変更](#)

[43.5. シリアルポートのセットアップ](#)

[CHAPTER 44. オープンサウンドコントロール \(OSC\)](#)

[44.1. セットアップ](#)

[44.2. メッセージを受信する](#)

[44.2.1. MagicQ OSCアドレス](#)

[44.2.2. オートメーション](#)

[44.3. メッセージを送信する](#)

[44.3.1. キュースタックマクロ](#)

[44.3.2. OSC灯体のパッチ](#)

[44.4. TouchOSC](#)

[44.5. トラブルシューティング](#)

[44.5.1. 送信または受信が機能しない場合](#)

[44.5.2. メッセージが失われる場合](#)

[44.6. 注意事項](#)

[CHAPTER 45. MagicQ Visualiser](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

#### 45.1. MagicVis

45.1.1. 別のMagicVisアプリケーションの使用

45.1.2. 他のコンソールでMagicVisを使用する

45.1.3. MagicQでビジュアライザを使用する

#### 45.2. MagicVisの使用

45.2.1. ビジュアライザの灯体にパッチを適用する

45.2.2. View Visビュー

45.2.3. ビジュアライゼーションでの灯体の配置

45.2.4. 変換モード

45.2.5. オブジェクト

45.2.6. ドレープ

45.2.7. カスタムモデル

45.2.8.オブジェクトに灯体をアタッチする

45.2.9. ビームアングルとフィクスチャーの形状の修正

45.2.10. メディアサーバーの視覚化

45.2.11. トラスの移動

45.2.12. カラーオブジェクト

45.2.13. DMX制御カメラ

45.2.14. ビジュアライザヘッドとオブジェクトの削除

45.2.15. Roomのサイズを変更する

45.2.16. レポート印刷など

45.2.17. 既存のMagicQ Showファイルの変換

45.2.18. MagicQグリッドの視覚化への変換

45.2.19. ビジュアライザー設定

#### 45.3. プロットウィンドウ

45.3.1. フォーカス機能

45.3.2. プロットビューをMagicQグリッドに変換

### CHAPTER 46. ブラインドビジュアライゼーション

46.1. MagicVisでのスプリットビジュアライゼーション

46.2. 自動ソース選択

### CHAPTER 47. MagicQを他のビジュアライザーで使用する

47.1. ビジュアライザーへの接続

47.2. キャプチャー

47.2.1. キャプチャーからのパッチデータの受信

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 47.3. WYSIWYG

47.3.1. MagicQがWYSIWYGデータを出力できるようにする

47.3.2. WYSIWYGの実行

47.3.3. 自動Patch

47.3.4. オートフォーカス

47.3.5. トラブルシューティング

### 47.4. ビジョン、ディペンス、L8

## CHAPTER 48. TRACKER

48.1. MQトラックプロトコル

48.2. オブジェクト変換プロトコル

48.3. PSN/SpotMe

48.4. スケーリング、オフセット、スワップ

48.5. トラッカーパレット

48.6. トラッカーでオートメーションを使用する

48.7. 照明トラスの移動時に固定XYZをトラッキングする

48.8. 移動するMagicVisオブジェクトのトラッキング

48.9. トラッカーシミュレーター

48.10. ジェネリックトラッカーのパーソナリティ

48.11. Vis Objectsの移動

48.11. フォーカスホールドからトラッカー1/トラッカー2を送信する

48.12. DMX入力トラッキング

48.13. トラッカーデモショー

## CHAPTER 49. 設定

49.1. プログラミングモード

49.2. プレイバックモード

49.3. 詳細設定オプション

49.4. 出力設定

49.4.1. 出力ユニバースの構成

49.4.2. Art-Net IIの使用

49.4.3. ACNストリーミングDMXの使用

49.4.4. SnakeSys T2/B4/R4/R8/ChamSysイーサネットインターフェイス

49.4.5. MagicQコンソールの直接出力

49.4.6. MagicQスタジアムウイング

49.4.7. MagicQ Mini/PC/Maxi Wing

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



[49.4.8. MagicQ Dual DMXインターフェイス](#)

[49.4.9. MagicDMXインターフェイス](#)

[49.4.10. Lumen Radio Novaのサポート](#)

[49.4.11. サードパーティのDMXドングル](#)

[49.4.12. 出力ユニバースのテスト](#)

[49.4.13. 出力ユニバースのコピー](#)

[49.4.14. ホットテイクオーバー](#)

[49.4.15. 入力ユニバース](#)

[49.4.16. 他のコンソールからのDMXをマージする](#)

#### [49.5. ウィングの設定](#)

[49.5.1. Mini Wing、PC Wing、Maxi Wingの接続](#)

[49.5.2. PlaybackウィングとExtraウィングの接続](#)

[49.5.3. Executeウィングの接続](#)

[49.5.4. MQ60をネットワークウィングとして使用する](#)

[49.5.5. MagicQコンソールを接続する](#)

[49.5.6. エクストラプレイバックのための外部DMXコンソールの使用](#)

#### [49.6. モニター設定](#)

[49.6.1. MQ500オペレーティングシステム](#)

[49.6.2. MQ250Mオペレーティングシステム](#)

[49.6.3. コンパクト \(MQ50 / MQ70\) オペレーティングシステム](#)

[49.6.4. MQ80オペレーティングシステム](#)

[49.6.5. 古いコンパクト \(MQ40N / MQ60 / 古いMQ70\) オペレーティングシステム](#)

[49.6.6. Pro 2014オペレーティングシステム](#)

[49.6.7. MagicQ PC / Macのモニター設定](#)

[49.6.8. ウィンドウを外付けモニターに移動する](#)

[49.6.9. 追加のCue Stack、Output、Programmer、Media、Execute、Groupグループウィンドウ](#)

[49.6.10. コンソールの追加の外部画面 \(マルチウィンドウ\)](#)

#### [49.7. タッチスクリーン設定](#)

[49.7.1. 外部タッチスクリーンの構成](#)

#### [49.8. モードとセキュリティ設定](#)

[49.8.1. 国の設定](#)

[49.8.2. タイムゾーン](#)

[49.8.3. 緯度](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



[49.8.4. 経度](#)

[49.8.5. コンソールモード（詳細設定）](#)

[49.8.6. プログラミング](#)

[49.8.7. 修正](#)

[49.8.8. テストモード](#)

[49.8.9. マクロ](#)

[49.8.10. ビジュアライザー](#)

[49.8.11. 自動バックアップ](#)

[49.8.12. バックアップアーカイブを保持する](#)

[49.8.13. ファイルパスを表示](#)

[49.8.14. ファイル形式を表示](#)

[49.9. プログラミング設定](#)

[49.9.1. Chans / Headsをアクティブにする](#)

[49.9.2. プログラミングトラッキング](#)

[49.9.3. 未使用のチャンネルがデフォルトに戻る](#)

[49.9.4. プログラマーがHTPをオーバーライドする](#)

[49.9.5. プログラマーがFXをオーバーライドする](#)

[49.9.6. ハイライトモード](#)

[49.9.7. ファンモード](#)

[49.9.8. Multiple Groupsを選択](#)

[49.9.9. パレットへの記憶](#)

[49.9.10. マージオーバーライドタイムを記憶する](#)

[49.9.11. 更新時にプログラマーがクリアされる](#)

[49.9.12. 元に戻すモード](#)

[49.10. キーパッド/エンコーダー設定](#)

[49.10.1. キーパッドのインテンシティセットで自動入力](#)

[49.10.2. キーパッドインテンシティセットで灯体を選択](#)

[49.10.3. キーパッドから灯体とパレットを選択](#)

[49.10.4. インクルードする灯体を選択](#)

[49.10.5. キーパッドは常に灯体を選択](#)

[49.10.6. キーパッドシンタックス、シアターパッチ](#)

[49.10.7. エンコーダモード](#)

[49.10.8. スワップパンおよびチルトエンコーダー](#)

[49.10.9. エンコーダの方向のスワップ](#)

[49.10.10.パレットとカーソルページのボタンの入れ替え](#)

[49.10.11. MagicQキーボードモード](#)

[49.10.12. キーをTHRU, @, FULLにマップする](#)

[49.10.13. マウスでパン/チルトを制御できるようにする](#)

[49.10.14. インテンシティホイール](#)

#### [49.11. ウィンドウ設定](#)

[49.11.1. カラースキーム](#)

[49.11.2. ビッグテキストモード](#)

[49.11.3.アイコンサイズ](#)

[49.11.4. 列タグ](#)

[49.11.5. プレイバック列タグ](#)

[49.11.6. スピードディスプレイ](#)

[49.11.7. アトリビュートディスプレイ](#)

[49.11.8. 列のサイズ変更](#)

[49.11.9. 長さの単位](#)

[49.11.10. 行の自動順序付け](#)

[49.11.11. 確認リクエスト](#)

[49.11.12. スクロールバー](#)

[49.11.13. ヘルプモード](#)

[49.11.14. レイアウトボタンを常にアクティブにする](#)

[49.11.15. レコードオプションを常に表示する](#)

[49.11.16. プラン インテンシティタイプ](#)

[49.11.17. メッセージウィンドウ](#)

#### [49.12. Cueストレージ設定](#)

[49.12.1. Cue Stacksを削除するときにCueを削除する](#)

[49.12.2. プレイバックの削除時にCue Stackを削除する](#)

[49.12.3. 最初のフリーのCue、スタック、パレットを使用する](#)

[49.12.4. コピーモード（リンク/非リンク）](#)

[49.12.5. 灯体をコピー](#)

[49.12.6. 以前のキューから設定を派生](#)

[49.12.7. キューストアID（Qids）を非表示](#)

[49.12.8. Vdimsを非表示](#)

[49.12.9. パレットを同じヘッドタイプに拡張する](#)

[49.12.10.アサイドに移動した灯体はアンパッチされます](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

[49.12.11. ダークタイムのデフォルトのmark/move](#)

[49.12.12. グループキュー](#)

[49.13. プレイバックの設定](#)

[49.13.1. グランドマスター機能](#)

[49.13.2. サブマスター機能](#)

[49.13.3. クロスフェードマスター機能](#)

[49.14. クロスフェードボタン機能](#)

[49.14.1. スプリットクロスフェード](#)

[49.14.2. クロスフェードコントロールプレイバック](#)

[49.14.3. DBO機能](#)

[49.14.4. ストッププレイバック](#)

[49.14.5. インテンシティ（HTP）エフェクトは加算、減算できます](#)

[49.14.6. チャンネルを再アサートする](#)

[49.14.7. フェーダーオフゼロがチャンネルを再アサートする](#)

[49.14.8. Next Pageで次に使用されるページに変わります](#)

[49.14.9. 現在のプレイバックは最後にタッチものに従います](#)

[49.14.10. Playbacks S + GO = PAUSE（一時停止）](#)

[49.14.11. Tap to Timeボタン](#)

[49.14.12. Int MasterはLTPチャンネルに適用されます](#)

[49.14.13. 開始時にプレイバックをアクティブ化](#)

[49.14.14. プレイバックGo/Pauseは、Exec Grid 1を使用します。](#)

[49.14.15. プレイバックホールドオーバーモード](#)

[49.14.16. Executeウィンドウで実行](#)

[49.15. ネットワーク設定](#)

[49.15.1. IP アドレス](#)

[49.15.2. サブネットマスク](#)

[49.15.3. ゲートウェイアドレス](#)

[49.15.4. ネットホストオプション](#)

[49.15.5. Art-Netタイプ](#)

[49.15.6. sACN送信優先度](#)

[49.15.7. RDMNet IPアドレス](#)

[49.15.8. RDMNet ポート](#)

[49.15.9. ネットワークスイッチ](#)

[49.15.10. コントロールネットモード](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- [49.15.11. コントロールネットIPアドレス](#)
- [49.15.12. コントロールネットサブネットマスク](#)
- [49.15.13. コントロールネットファイアウォール](#)
- [49.15.14. Visualiser IP アドレス](#)
- [49.15.15. イーサネットリモートプロトコル](#)
- [49.15.16. プレイバック同期ポート](#)
- [49.15.17. Webサーバー](#)
- [49.15.18. Webサーバーポート](#)
- [49.15.19. OSCモード](#)
- [49.15.20. OSC Txポート](#)
- [49.15.21. OSC Rxポート](#)
- [49.15.22. OSC tx IP \(0 = broadcast\)](#)
- [49.15.23. Tracker rx](#)
- [49.15.24. Tracker tx](#)
- [49.15.25. OTP 機能](#)

#### [49.16. WIFI設定](#)

- [49.16.1. ワイヤレスモード](#)
- [49.16.2. ワイヤレス IPアドレス](#)
- [49.16.3. ワイヤレスサブネットマスク](#)
- [49.16.4. ワイヤレスチャンネル](#)
- [49.16.5. ワイヤレスSSID](#)
- [49.16.6. ワイヤレス暗号化](#)
- [49.16.7. ワイヤレスキー](#)
- [49.16.8. ワイヤレスDHCPサーバー](#)
- [49.16.9. Androidテザリングのサポート](#)

#### [49.17. ポート設定](#)

- [49.17.1. MagicQ ウィングとインターフェース](#)
- [49.17.2. MagicDMXモード](#)
- [49.17.3. オーディオ入力](#)
- [49.17.4. オーディオ出力](#)
- [49.17.5. オーディオ入力デバイス](#)
- [49.17.6. オーディオ出力デバイス](#)
- [49.17.7. オーディオ最小レベル](#)
- [49.17.8. オーディオ最大レベル](#)
- [49.17.9. オーディオ出力ボリューム%](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- [49.17.10. オーディオ出力ミュート](#)
- [49.17.11. リモートトリガータイプ](#)
- [49.17.12. リモートトリガーアクション](#)
- [49.17.13. 10シーン](#)
- [49.17.14. 10シーンアクション](#)
- [49.17.15. シリアルCOMポート](#)
- [49.17.16. シリアルボーレート](#)
- [49.17.17. シリアルパーティ](#)
- [49.17.18. シリアルデータビット](#)
- [49.17.19. シリアルストップビット](#)
- [49.17.20. シリアルリモートプロトコル](#)
- [49.17.21. シリアルタッチモニター](#)
- [49.17.22. モニター設定](#)

#### [49.18. MIDI / Timecode設定](#)

- [49.18.1. タイムコードフレームタイプ](#)
- [49.18.2. タイムコードコンティニューフレーム](#)
- [49.18.3. タイムコードジャンプ検出フレーム](#)
- [49.18.4. タイムコードデコード](#)
- [49.18.5. タイムコード生成](#)
- [49.18.6. タイムコード後方ジャンプ](#)
- [49.18.7. タイムコードのアクティブ化/リリース](#)
- [49.18.8. MIDI入力タイプ](#)
- [49.18.9. MIDI入力チャンネル](#)
- [49.18.10. MIDI出力タイプ](#)
- [49.18.11. Midi出力チャンネル](#)
- [49.18.12. MIDIショーコントロールタイプ](#)

#### [49.19. マルチコンソール設定](#)

- [49.19.1. リモートアクセスを有効にする](#)
- [49.19.2. リモコンを有効にする](#)
- [49.19.3. ネットセッションモード](#)
- [49.19.4. ネットセッションID](#)
- [49.19.5. プレイバック同期スレーブモード](#)
- [49.19.6. プログラマー同期モード](#)
- [49.19.7. ホットテイクオーバーモード](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- [49.19.8. ホットテイクオーバー検出タイム](#)
- [49.19.9. ホットテイクオーバーフェードタイプ](#)
- [49.19.10. ホットテイクオーバーフェードタイム](#)
- [49.19.11. プレイバック同期タイプ](#)
- [49.19.12. プレイバック同期IP](#)
- [49.19.13. ショーデータ同期タイプ](#)
- [49.19.14. ショーデータ同期IP](#)

#### [49.20. ハードウェア設定](#)

- [49.20.1. LTPをアクティブにするには、レベルが0より大きくする](#)
- [49.20.2. フェーダー/エンコーダーの動きのヒステリシス](#)
- [49.20.3. エンコーダダンピング](#)
- [49.20.4. タッチスクリーン](#)
- [49.20.5. エンコーダー](#)
- [49.20.6. 不良なフェーダーマスク](#)
- [49.20.7. モーター化](#)
- [49.20.8. モーターマスクの不良](#)
- [49.20.9. ウィングモーターマスクの故障](#)
- [49.20.10. 電源障害の検出](#)
- [49.20.11. スクリーンセーバー](#)
- [49.20.12. 表示アクションを閉じる](#)
- [49.20.13. リデュースレート出力](#)
- [49.20.14. DMXフレームタイミング](#)
- [49.20.15. ディスプレイエッジ](#)
- [49.20.16. ムービーバッファフレーム（0 =デフォルトを使用）](#)
- [49.20.17. デバッグモード（0にしてください）](#)
- [49.20.18. スタンダードログ](#)
- [49.20.19. 拡張ログ](#)

#### [49.21. 一般設定](#)

- [49.21.1. スプラッシュ画面イメージ](#)
- [49.22. 個別のプレイバック設定](#)
- [49.23. タッチスクリーンの調整](#)
- [49.24. ディスプレイの明るさとコントラスト](#)
- [49.25. コンソールランプの明るさ](#)
- [49.26. ボタンのLED輝度](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

[49.27. プログラムされたショーからのコンソールランプの制御](#)

[49.28. コンソールをロックする](#)

[49.29. ボタンテストモード](#)

## [CHAPTER 50. システムマネージメント](#)

[50.1. 起動](#)

[50.2. シャットダウン](#)

[50.3. ショーの保存](#)

[50.3.1. ファイル名のオートインクリメントを表示する](#)

[50.4. 外部システムへのバックアップ](#)

[50.5. ショーの読み込み](#)

[50.6. 消去](#)

[50.7. エクストラファイルを表示](#)

[50.8. Show DataとShow Mergingのインポートとエクスポート](#)

[50.8.1. ショーのエクスポート](#)

[50.8.2. ショーのマージインポート](#)

[50.8.3. 高度なマージ](#)

[50.8.4. 別のショーファイルの一部をマージする](#)

[50.8.5. 同じショーの異なるバージョンをマージする](#)

[50.8.6. 同じショーの別のバージョンからキューをインポートする](#)

[50.8.7. USITT ASCIIファイルのインポート](#)

[50.8.8. MVRファイルのインポート](#)

[50.9. 設定の保存と読み込み](#)

[50.10. ファイルマネージャー](#)

[50.11. ネットワーク経由でファイルを転送する](#)

[50.12. PC / MacでのMagicQユーザーファイルの保存](#)

[50.13. レポート](#)

[50.14. ステータスウィンドウ](#)

[50.15. バックアップアーカイブ](#)

[50.16. 異なるMagicQ製品およびショーバージョンでのショーの使用](#)

[50.16.1. 小さなコンソールにショーをロードする](#)

[50.16.2. ユニバース数の構成](#)

[50.17. MagicQプロファイル](#)

[50.18. ユーザーマネージメント](#)

[50.18.1. パスワード](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

[50.18.2. ユーザータイプ](#)

[50.18.3. スタートオプション](#)

[50.18.4. コンソールチャンネルへのアクセス](#)

[50.19. リモートアプリのアクセス制限](#)

[50.19.1. ユーザー設定](#)

[50.20. セキュリティ](#)

[50.20.1. マルチコンソール設定](#)

[50.20.2. ネットワーク設定](#)

[50.20.3. WIFI設定](#)

[50.20.4. DMX I/O設定](#)

[50.21. サポートファイルの保存](#)

[50.22. コマンドとログ](#)

[CHAPTER 51. ソフトウェア&ファームウェアのアップグレード](#)

[51.1. MagicQコンソールソフトウェアの変更](#)

[51.1.1. Proシリーズ\(MQ100, MQ200, MQ300, MQ200 Execute, MQ300 Execute\)](#)

[51.2. コンソールカーネルの更新](#)

[51.3. MQ80カーネルv2のアップグレード](#)

[51.4. Proシリーズのコンソールカーネルのアップグレード](#)

[51.4.1. カーネルのインストール](#)

[51.4.2. カーネルの回復](#)

[51.4.3. "No more processes left in this runlevel"の回復](#)

[51.5. ディスクの修復](#)

[51.5.1. コンソールコマンドエントリ](#)

[51.6. MagicQコンソールを工場出荷時のデフォルトにリセットする](#)

[51.7. ファームウェア](#)

[51.8. MQ50、MQ70、MQ80フロントパネル・ファームウェア](#)

[51.9. MQ250M スタジアムファームウェア](#)

[51.10. MQ500スタジアムファームウェア](#)

[51.11. MQ500M Stadiumファームウェア](#)

[51.12. MQ500M Wingファームウェア](#)

[51.13. ファームウェアの変更履歴](#)

[51.13.1. CH346 ファームウェア \(MQ50, MQ70, MQ80, MQ500\(M\) Midi Card, MQ500\(M\) V2 Display Controller and MQ250M Display Controller\)](#)

[51.13.2. CH310-021 ファームウェア \(モーターボード\)](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



[51.3.3. CH310-022 ファームウェア\(再生パネル\)](#)

[51.13.4. CH310-023 ファームウェア \(MQ500M プログラマパネル\)](#)

[51.13.5. CH310-025 ファームウェア \(MQ250M プログラマパネル\)](#)

[51.14. ファームウェアのアップデート](#)

[51.14.1. 最新ファームウェアへのアップグレード](#)

[51.14.2. ファームウェアの手動アップデート](#)

[51.15. 旧製品のファームウェアをアップグレード](#)

[51.15.1. MQ100/200/300 Pro 2014 DMXカードファームウェア](#)

[51.15.2. CompactシリーズMQ40/MQ40N/MQ60/MQ70オリジナルファームウェア](#)

[CHAPTER 52. 便利なヒント](#)

[CHAPTER 53. MagicQショートカット](#)

[CHAPTER 54. トラブルシューティング](#)

[54.1. 出力なし](#)

[54.2. MagicQが応答しない](#)

[54.3. MagicQの応答が遅い](#)

[54.4. 正常ではないキー押下、予期しないウィンドウの変更](#)

[54.5. MagicQコンソールが起動しない](#)

[54.5.1. MQ100でコンソールが起動しない](#)

[54.5.2. MQ80コンソールに画面が表示されず、起動しない](#)

[54.5.3. MQ80コンソールMagicQが起動しない](#)

[54.5.4. MQ40 / 60コンソールが起動しない](#)

[54.6. MagicQコンソールの空白の画面](#)

[54.7. MagicQコンソールのホワイトスクリーン](#)

[54.8. MagicQコンソールの画面が歪む](#)

[54.9. MagicQコンソールの内部タッチスクリーンが機能しない](#)

[54.10. 10個のSボタンがすべてがブルー点滅](#)

[54.11. フェーダー、エンコーダー、ボタンが正しく機能しない](#)

[54.12. コンソールで\\* 777全消去を実行した後、ショーまたはパッチフィクスチャーを保存できない場合](#)

[54.13. Macで"MagicQ needs to write to the install folder..." メッセージが出る場合](#)

[54.14. Linux : MagicQが起動しない/ libGLエラー](#)

[CHAPTER 55. ボタンの機能](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## CHAPTER 1. はじめに

MagicQには、照明プランナーが革新的で想像力に富んだデザインをすばやく簡単に実現できるようにするための幅広い機能があります。

- 256ユニバース（131,072チャンネル）ダイレクト
- 最大202プレイバック
- DMX512、Art-Net I、II、III、Pathport、ACN、サードパーティのDMX dongle
- 豊富なパーソナリティライブラリ
- パーソナリティエディター内蔵
- ピクセルマッピング内蔵
- 高度なメディアサーバーコントロール
- リー及びロスコカラーを含むカラーミキシングライブラリ
- 灯体と一般照明の両方を柔軟に制御
- 灯体のクローニングとモーフィング
- 数千のCueとCue Stack
- すべてのアイテムをネーミング
- 無制限の内部ショーストレージとショーのマージ
- 豊富なエフェクトライブラリを備えたエフェクトジェネレーター
- チェイス/エフェクトパラメータを即時に制御
- フル機能で有効なPC / Macバージョン
- 包括的なマルチコンソールネットワーキング
- コンソール、タブレット、携帯アプリケーションによるリモートコントロール
- パッチデータのスプレッドシート/データベースへのエクスポート、インポート
- DMX入力、オーバーライド、マージ、テストオプション

MagicQは、事前にプログラムされたショー/ツアーやバスケットフェスティバルにも同じく使用できるように設計されています。すべてのパラメーターは、実行中にボタンに触れるだけで変更できます。

使いやすさとプログラミングのスピードは、デザインプロセスの最先端で、複雑なボタンシーケンスやマルチレベルメニューを使用することなく、最小限の時間でショーのパッチとプログラミングが可能です。

このガイドの最初の章では、シーン、チェイス、エフェクト、プレイバックなどMagic Qの概要について説明します。ショーを直接プログラミングしたい場合は、[CHAPTER 6. クイックスタートを参照してください](#)。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



物理的なボタンは、[ ]で表示しています。

ソフトボタンは、< >で表示しています。

## 1.1. MagicQソフトウェアとコンソール

MagicQソフトウェアはPC、Mac、MagicQコンソールで動作し、すべてのシステムで同じ機能とユーザーインターフェイスを備えています。

MagicQソフトウェアを使用すると、ショーをPC（Windows、Mac、Linux）でプリプログラムし、照明プランナーがショーを事前にデザインしたりプログラムしたりできます。ショーは、USBメモリスティックを使用するか、直接ネットワーク接続を介して、PC、Mac、MagicQコンソール間で転送できます。

MagicQ PC / Macには、コンソールと同じ機能とユーザーインターフェイスがあり、2つの製品間を簡単に移動することができます。MagicQ PC / Macは、メインコンソールのバックアップとして、またはそれ自体のコンソールとして、完全なショーの実行にも使用できます。

MagicQコンソールは、LinuxオペレーティングシステムでMagicQソフトウェアを使用している異なるモデルでも利用でき、ショーのプログラミングとプレイバックのための操作環境を提供します。ショーを1つのモデルでプログラムし、別のモデルでプレイバックすることができます。

MagicQには、合計202のプレイバックがあります。これには、プレイバックまたはタッチスクリーンからアクセスできます。MagicQコンソールシリーズの異なるモデルは、プレイバックとボタンの数が異なるため、コンソールのサイズをショーに合わせるすることができます。

小型で低コストのMagicQ USBWingをMagicQ PC / Macに接続すると、MagicQコンソール（フェーダー、エンコーダー、ボタン）のプレイバックとプログラミングの制御が可能になります。

DMX512シリアル出力は、MagicDMXインターフェイスを使用してPC / MacのMagicQソフトウェア、すべてのMagicQコンソール、Mini Wing、PC Wing、Maxi Wingから直接利用することができます。

MagicQは、Art-Net I、II、III、IV、Pathport、PC、Mac、MagicQコンソールからのストリーミングACNネットワーク出力が可能です。MagicQコンソールには、Art-Net、Pathport、sACNインストールに接続するための複数のネットワークポートがあります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 1.2. MagicQ MQ500 スタジアムコンソール



MagicQ MQ500Mスタジアムは、最高レベルのショーコントロールで動作するように設計された ChamSysの最新のコントロールコンソールです。 MagicQ MQ500Mスタジアムでは、照明、メディア、LED、景色のデザインなど、コンセプトから現実までショーをデザインできます。

MQ500Mの主な機能：

- 外部処理を必要としない、コンソールから直接オンボードされた256個のユニバーサス。
- 電動プレイバックフェーダーとプレイバックエンコーダーバックライト付きキー、照明付きフェーダー、エンコーダー。
- 調整可能な表示角度とジェスチャーサポートを備えたフルHDのデュアルマルチタッチディスプレイ。
- 高品質のビームとゴボレンダリングを備えたMagicVis 3Dビジュアライザーが組み込まれています。
- シアターコントロール用のインテンシティホイールと100mmスプリットクロスフェーダー。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

下図は、MagicQ MQ500スタジオコンソールの接続を示しています。

#### MQ500Mの背面パネル

- 4ポートネットワークスイッチ
- 4つのダイレクトDMXポート
- LTCインとアウト
- ミディインとアウト
- リモート入力
- RS232ポート
- DVI-Dモニター出力
- オーディオ入力
- USBポートx 3



### 1.3. MagicQ コンパクトシリーズ

2020年のMagicQ Compactシリーズは、MagicQ MQ50、MagicQ MQ70、MagicQ MQ80コンソールと、MagicQ Extra Wingで構成され、より多くのフェーダーとボタンを備えています。

以前のモデルには、MQ40、MQ60、オリジナルのMQ70が含まれていました。

### 1.4. PC / Macで使用するMagicQ Wing

MagicQ Mini Wing、MagicQ PC Wing、MagicQ Maxi Wingは、PC / Macに直接接続します。PC / Macは、MagicQソフトウェアを実行してCueを処理し、Wingはフェーダー、ボタン、エンコーダーを備えDMXを出力します。

### 1.5. プラグアップ

すべてのMagicQコンソールとSnakeSysインターフェースにはオートレンジ電源があり、青いpowerconソケットで110V～240V ACを使用することができます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- 電源ケーブルをLINE INPUTというラベルの付いた電源ソケットに接続します。
- コンソールランプをコンソールランプソケットに差し込みます。

MagicQコンソールはUSBキーボードとマウスが使用できます。マウスを接続する必要はありません。マウスは、タッチスクリーンが破損した場合でのみ必要です。

電源ケーブルリードは他のコネクタより先に接続する必要があり、DMX、ネットワーク、シリアル、USB、ビデオなどの他の接続がコンソールに接続されている間は常に接続したままにする必要があります。

## 1.6. DMX接続

MagicQコンソールには、パネルの背面に4つのダイレクトDMX出力があるので、DMXケーブルを直接コンソールに接続できます。

または、Art-Net、Pathport、またはACNストリーミングDMXプロトコルを使用してイーサネットネットワークに接続し、外部イーサネットからDMXコンバーターを使用してDMXを出力することもできます。

MagicQコンソールのネットワークポートはすべてオートMDI / MDIX検出機能を備えているため、他のネットワークデバイスに接続するためには、通常または反転したネットワークケーブルを使用できます。最近のほとんどのラップトップやコンピューターには、オートMDI / MDIX検出機能があります。

ChamSysは、SnakeSysブランドのイーサネットからDMXへのコンバーターの範囲を提供します。これらは、200のArt-NetまたはACNストリーミングDMXユニバースのいずれかをDMX512シリアルに出力するために変換するために使用できます。DMX512で200のユニバースすべてを必要とするシステムでは、ネットワークスイッチ経由で接続された複数のインターフェースが使用できます。

## 1.7. 電源オン

コンソールの電源を入れるには、背面パネルの電源スイッチを押します。10個の[S]ボタンの青いLEDが順番に点灯します。数秒後、画面が表示され、オペレーティングシステムがセルフテストをすばやく実行しているのがわかります。セルフテストが完了すると、MagicQアプリケーションが開始されます。



## 1.8. 電源オフ

コンソールの電源を切るには、MagicQアプリケーションを終了する必要があります。次に、コンソールオペレーティングシステムは自動シャットダウンを実行し、完了すると自動的にオフになります。MagicQアプリケーションを終了するには、[SETUP]ボタンを押してから、<QUIT>ボタンを押します。確認を求められたら、<YES>を押します。



コンソールの電源コードを抜いただけでは、内部UPSが電力を供給し続けるため、電源がオフにならないのでご注意ください。

何らかの理由でコンソールの電源をオフにできない場合は、以下のようにリセットする必要があります。

DMX、ネットワーク、シリアル、USB、ビデオなどの他の接続がコンソールに接続されている間は、常に電源ケーブルを接続したままにしてください。電源ケーブルは、最後に取り外した接続にする必要があります。電源ケーブルは、最後に取り外したときのように接続にする必要があります。

MQ500では、背面の電源ボタンを押してコンソールの電源を切ることができます。

## 1.9. コンソールのリセット

まれに、コンソールをリセットする必要がある場合があります。

コンソールをリセットするには、[SETUP]を押して"Setup"ウィンドウに移動し、[SHIFT]と<QUIT>を押します。これにより、コンソールのソフトリセットが即座に実行されます。MagicQアプリケーションは、約2〜3秒以内に再びショーを実行します。

なんらかの理由でコンソールがボタンを押しても反応しない場合は、外部キーボードで[CTRL BREAK]を押してみてください。（[CTRL]を押しながら[BREAK]を押します。）

## 1.10. ハードリセット

ソフトウェアリセットでは効果がない場合は、ハードリセットが必要になることがあります。ハードリセットはオペレーティングシステムのシャットダウン手順を行うため、ファイルシステムに問題を引き起こす可能性があるので必要時以外は、極力行わないでください。

ハードリセットを実行するには、背面パネルのリセットボタンを5秒間押し続けます。コンパクトコンソールではリセットボタンがはめ込まれているため、ボタンを操作するにはペンなどの細い物が必要です。

コンソールの電源を完全にオフにするには、電源がオフになるまで（約10秒）、背面パネルのリセットボタンを押し続けます。

MQ80の電源を強制的にオフにするには、powerconコネクタ以外のすべてのケーブルを背面パネルから取り外します。次にpowerconコネクタを取り外し、リセットボタンを10秒間押し続けます。安全上の理由から、powerconケーブルは最後に取り外してください。

## 1.11. 電源保護

MagicQ MQ60、MQ70、MQ80、MQ100、MQ200、MQ300、MQ500のそれぞれのコンソールには、問題のある電源装置の短期間の電力損失からシステムを保護するように設計された内部バッテリーがあります。内蔵バッテリーでは、長時間、コンソールを稼働することはできません。電源が失われた場合、問題を修正するか、コンソールをシャットダウンしてください。フル充電されたバッテリーの場合、コンソールは5～15分間稼働します。

UPSバッテリーの寿命を維持するために、2か月ごとにコンソールを少なくとも12時間常に稼働させて、バッテリーがフル充電された状態にしてください。バッテリーを充電するには、コンソールの電源を入れてMagicQを実行する必要があります。

ご使用のバージョンのコンソールに内蔵バッテリーがない場合は、UPS（無停電電源装置）の使用をお勧めします。

## 1.12. MagicQコンソールの手入れ

- MagicQコンソールを最適な状態に保つには、次の事項を守ってください。
- MagicQに液体を近づけないでください。本体の上に飲み物がこぼれると修復不可能な損傷が生じる可能性があります。
- コンソールは日陰に置き、直射日光にさらさないでください。
- コンソールを動作温度範囲外で使用しないでください。
- コンソールを移動または輸送するときは、取り扱いにご注意ください。コンソールには、衝撃で損傷する可能性のあるコンポーネントが含まれています。可能な限り、常にパッド付きフライトケースまたはパッド付きバッグを使用してください。
- コンソールのお手入れに溶剤やクレンザーを使用しないでください。金属またはプラスチックの表面を強くこすらないでください。塗料や文字がはがれる可能性があります。湿らせた布でパネルをきれいに拭きます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



- 電動フェーダーを備えたコンソールでは、マクロの作成や、フェーダーの過度または繰り返しの動きを引き起こす自動化を作成しないでください。これにより、フェーダーの寿命が短くなる可能性があります。

### 1.13. 安全情報

- 電気の専門知識がない場合は、コンソールの前面、背面、または下部のパネルを開かないでください。コンソールには、感電する可能性のある電圧のコンポーネントが含まれています。
- パネルを開く前に、必ず電源ケーブルを外してください。
- 電源ケーブルが破損している場合は、コンソールを使用しないでください。
- 修理は、認定されたサービス担当者のみがおこなってください。
- 液体がコンソールからこぼれた場合は、ただちに電源を切り、認定されたサービス担当者に相談してください。
- 電動コンソールでは、マクロ/时限イベントまたは他のネットワーク化されたコンソールに回答してフェーダーが動く可能性があるのでご注意ください。

### 1.14. セキュリティ情報

照明コンソールは、セキュリティで保護されていると想定されるプライベートネットワークで使用するように設計されています。コンソールがインターネット経由でリモートで使用される場合、照明ネットワークをインターネットからのアクセスから保護するために、安全なネットワークトンネルの使用をお勧めします。

ChamSysは、MagicQコンソールのセキュリティまたは安全上重要な役割でのそれらの使用に対する責任を拒否します。ユーザーは自分のネットワークのセキュリティを自分で保証する必要があります。セキュリティに不安が場合は、WIFIオプションが無効になっていることを確認し、コンソールネットワークポートに接続しないでください。

ネットワークが安全でない状況では、不正なアクセスの可能性を減らすために、必要なネットワークプロトコルのみを有効にすることをお勧めします。詳細については、セキュリティを参照してください。

### 1.15. 廃棄に関する情報

ChamSys製品は、WEEEの廃棄、リサイクル規制に従って廃棄する必要があります。ChamSys製品は、通常の家庭ごみとして廃棄しないでください。英国以外のお客様については、最寄りの販売代理店にお問い合わせください。英国のお客様の場合は、+44 (0)23 8023 8666までお問い合わせいただくか、[support@chamsys.co.uk](mailto:support@chamsys.co.uk) までメールでお問い合わせください。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

WEEE製造者登録ナンバーWEE / FF5605UX。

## CHAPTER 2. MagicQソフトウェアとドライバーのインストール

### 2.1. MagicQソフトウェア

MagicQソフトウェアはPC / Macで動作し、ChamSys Webサイト <http://www.chamsys.co.uk/download> から無料でダウンロードできます。

### 2.2. MagicDMX

MagicDMXデバイスは、オペレーティングシステム内でHIDドライバーを使用するため追加のドライバーを必要としません。デバイスを接続してMagicQを起動するだけです。

MagicDMXが正しく動作していることを確認するには、[Setup]、<View System>、<View status>、<Interfaces>に移動します。MagicDMXステータスは"Connected"、"DMX out"と表示されます。

MagicDMXは、デフォルトでDMX出力として有効になっています。[Setup]、<View Settings>、<Ports>、<MagicDMX>から無効 / 有効にすることができます。

MagicDMXを最初に差し込むと、グリーンとオレンジのLEDが交互に表示されます。MagicQが起動してデバイスに接続すると、グリーンのLEDが常にオンになり、MagicQからデータを受信するとオレンジが速く点滅します。

MagicDMX BasicやMagicDMXフルインターフェースを使用している場合、デモモードはMagicQウィンドウの上部に引き続き表示されます。MagicDMXフルインターフェースを使用している場合、MagicQのプログラミングに影響を与えたり、出力を制限したりしません。デモモードでは、MagicQハードウェア（MagicDMXではない）でロック解除される一部のMagicQ機能が制限されます。

### 2.3. MagicQ Wingとインターフェース

MagicQウィング（MiniWing、PCWing、MaxiWing、ExtraWing、PlaybackWing、ExecuteWing）、MagicQ DMXインターフェース（デュアルDMX、オーディオ、MIDI / SMPTE）では、FTDI製のUSBチップセットを使用します。最新のMagicQ Compact Wings（PC Wing Compact と Extra Wing

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Compact) では、手動でドライバーをインストールする必要はありません。他のMagicQウィングとインターフェイスの場合、または何らかの理由でMagicQがCompact Wingsを検出しない場合は、以下の手順を使用してドライバーを手動で更新できます。

ドライバーがインストールされたら、MagicQを起動して、Wing / Interfaceを検出する必要があります。"Setup, View Settings, Ports, MagicQ Wings & Interfaces"の設定が"Yes (auto DMX)"に設定されていることを確認してください。

MagicQ WingsやMagicQ DMXインターフェイスのドライバーは、MagicDMX BasicまたはMagicDMX Fullには適用されないためご注意ください。 MagicDMXのドライバをインストールしないでください。

## 2.4. ドライバーの手動インストール

MagicQは、Windows 7、Windows 8、Windows 10でご使用できます。

MagicDMXデバイスはドライバーを必要としません。[セクション2.2. MagicDMXを参照してください](#)。

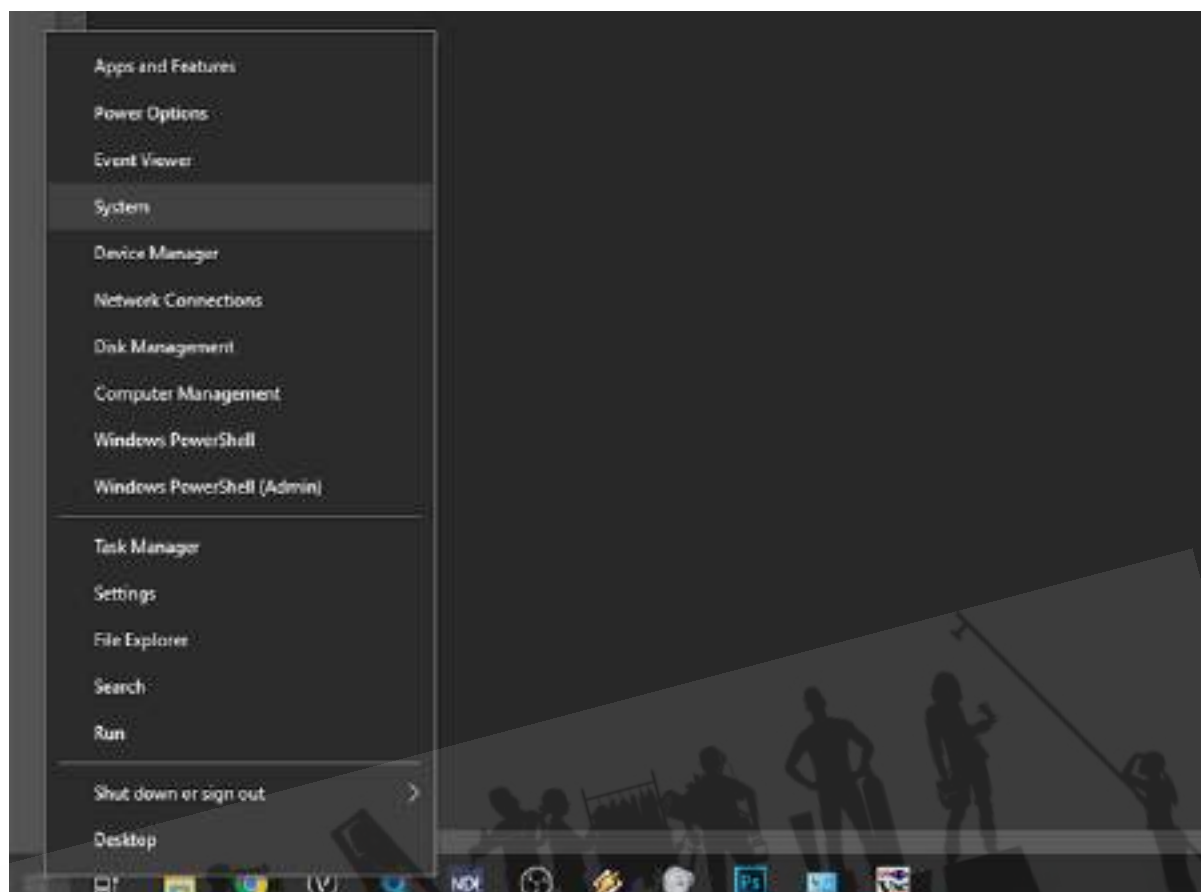
ドライバーは、MagicQのダウンロードファイルに含まれています。

C:\Program Files (x86)\ChamSys Ltd\MagicQ\MagicQ Wing Drivers

64ビットシステムでは、MagicQはProgram FilesではなくProgram Files (x86) にインストールされます。

ドライバーをインストールしようとしているものを除くすべてのMagicQWingとインターフェイスを取り外します。

デバイスマネージャを開きます。Windowsのバージョンに応じてさまざまな場所にありますが、通常は、コントロールパネルを開いて[システム]を選択し、[デバイスマネージャー]を選択してアクセスできます。



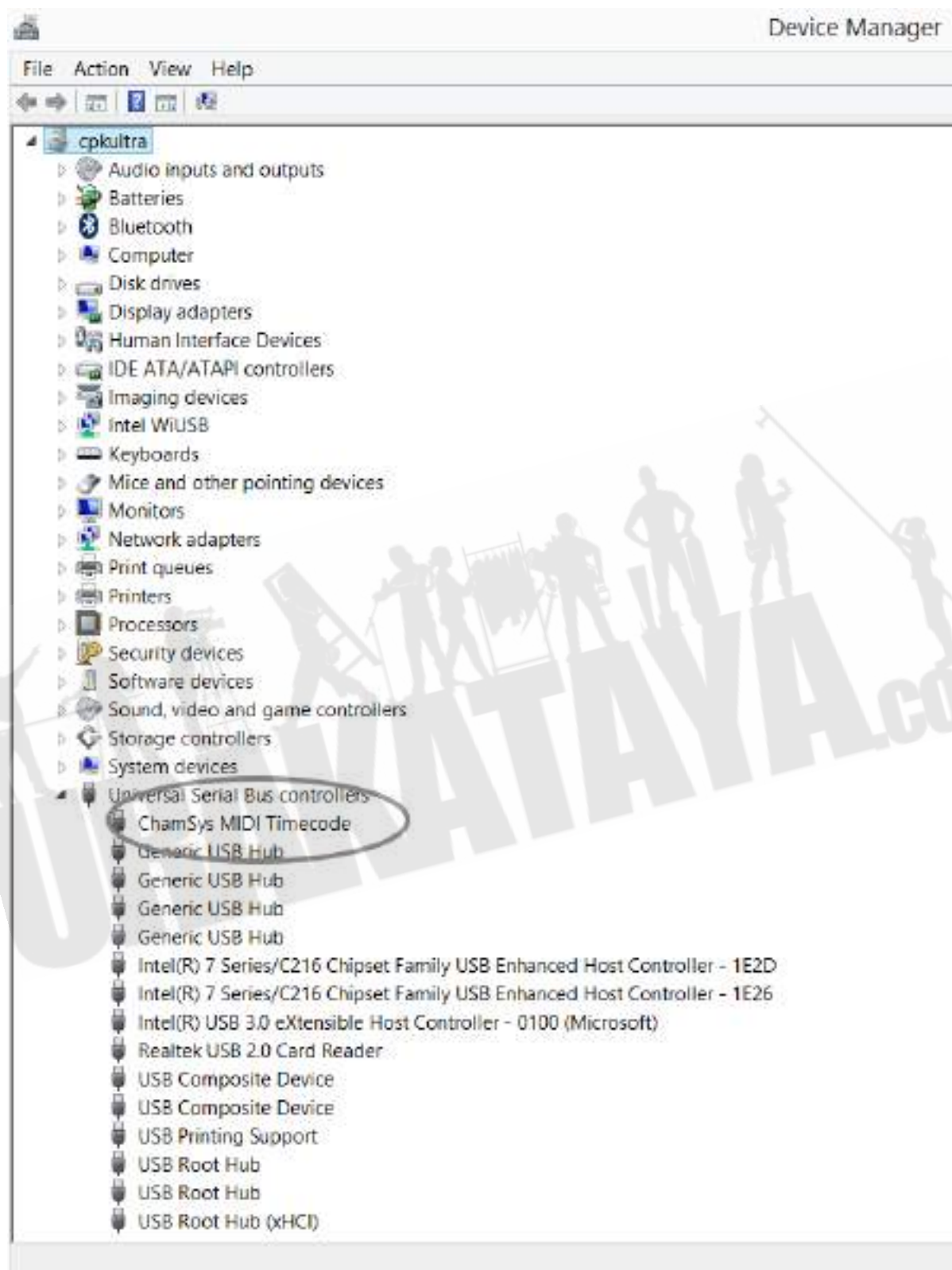
システム上のすべてのデバイスはデバイスマネージャーに一覧表示されます。 MagicQデバイスは通常、下部のUniversal Serial Bus Controllersの下に表示されますが、他のセクションの下にある場合もあります。 ChamSysまたはMagicQデバイス、またはFTDIデバイスとして表示される場合があります

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

す。見つからない場合は、USBケーブルをデバイスから取り外して再接続してください。リストが更新され、どのデバイスが接続 / 取り外しされているかが示されます。



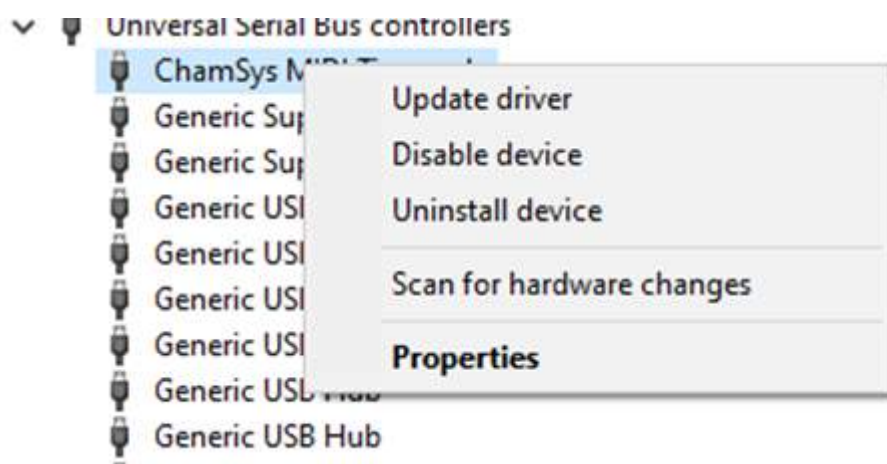
デバイスを特定したら、右クリックして[ドライバーの更新]を押します。

販売店：裏方屋ドットコム

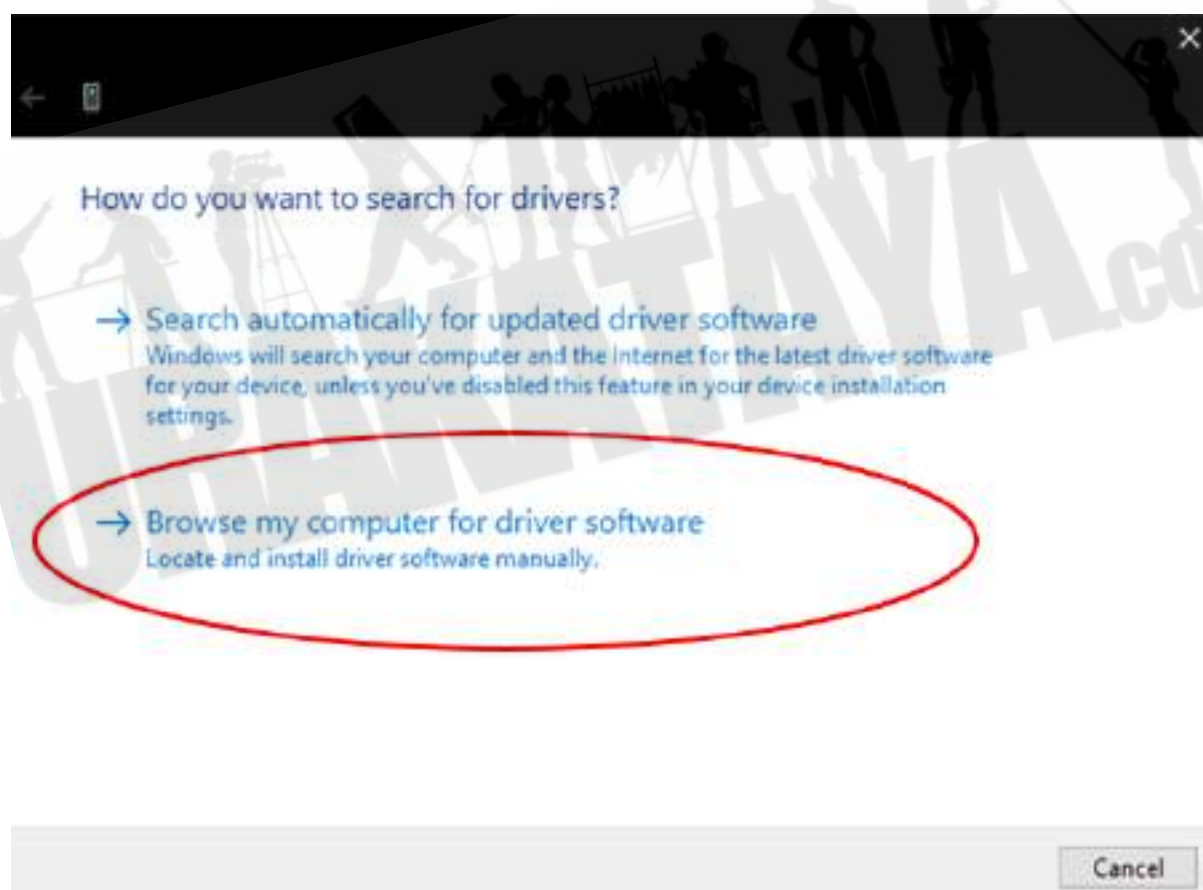
[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354





[ "Browse My Computer for Driver Software (Locate and Install Driver Software Manually)"コンピュータを参照してドライバソフトウェアを検索する（ドライバソフトウェアをマニュアルで検索してインストールする）]を選択します。Windowsでドライバーを検索しないでください。

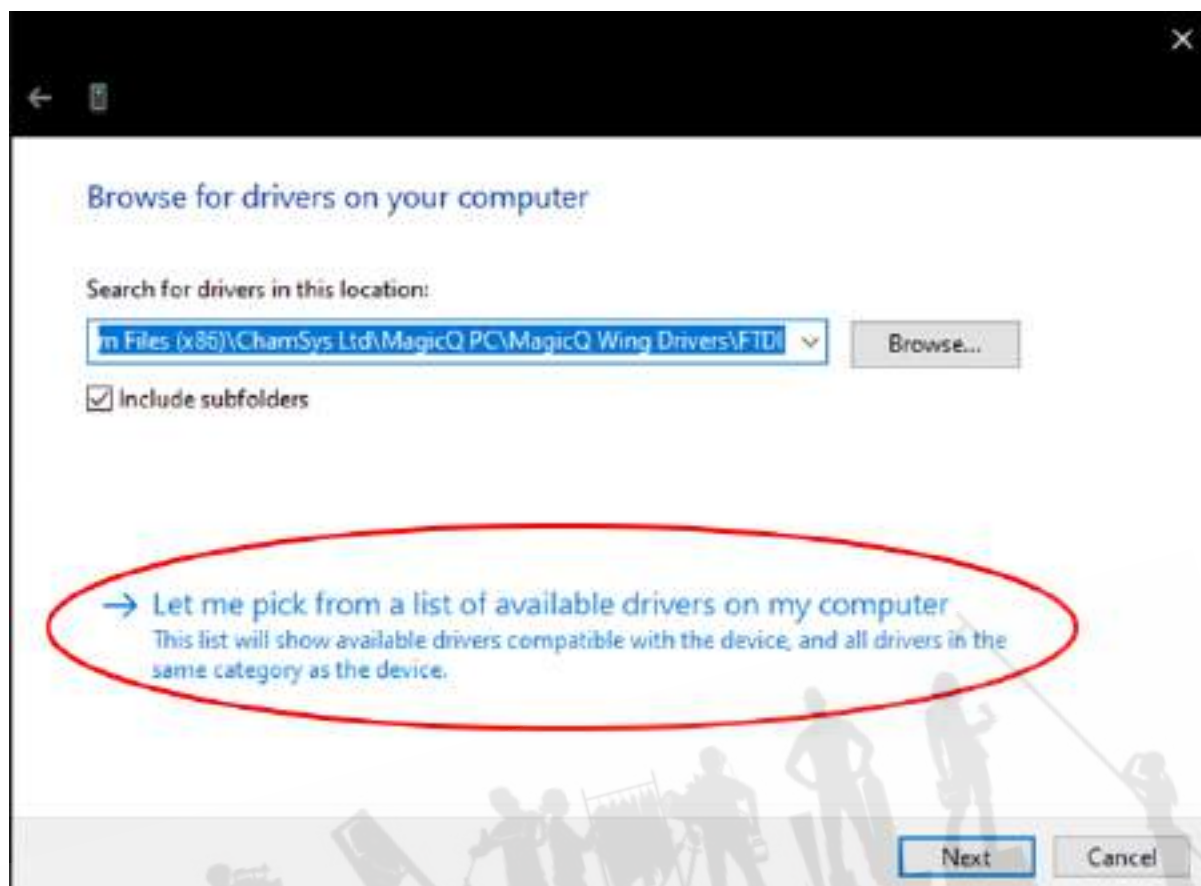


["Let me pick from a list of device drivers on my computer"コンピュータ上のデバイスドライバのリストから選択させてください]オプションを選択します。

販売店：裏方屋ドットコム

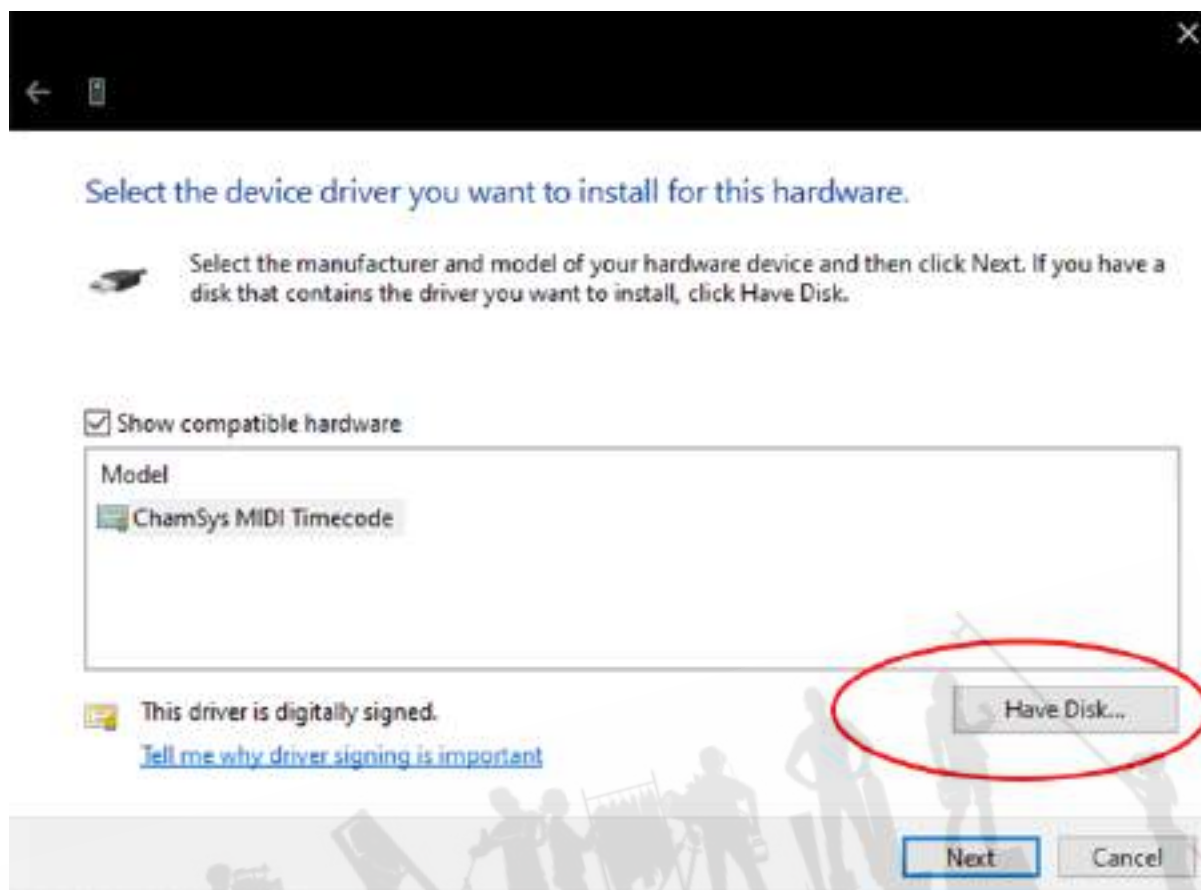
[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



["Have Disk"ディスク使用]を選択します。 ["Have Disk"ディスク使用]が見つからない場合は、取得するまでリストのアイテムをクリックしてください。





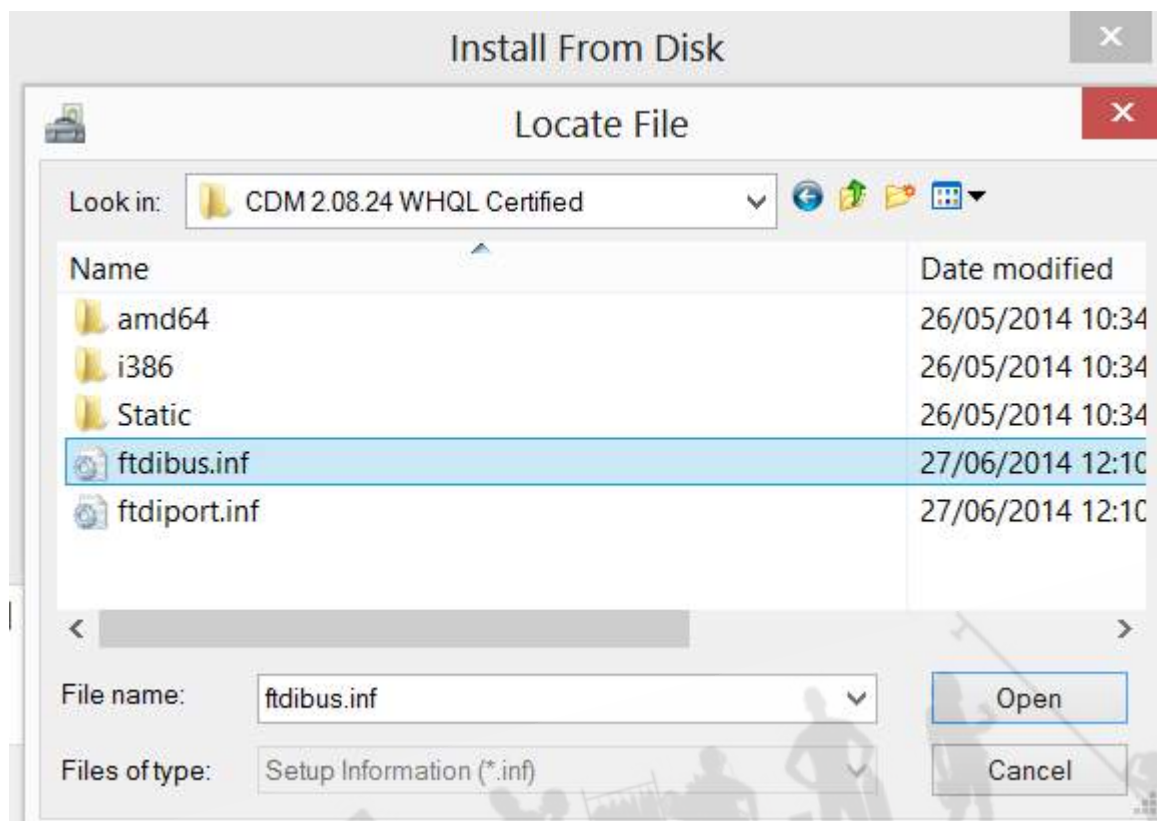
PC Wing Compactの場合、ドライバーはC:\Program Files (x86)\ChamSys Ltd\Magicq\MagicQ Wing Drivers\PC Wing Compact\CDM 2.08.24 WHQL Certified\ftdibus.infにあります。

PC Wing Compactsには、MagicQソフトウェアバージョン1.5.8.0以降が必要です。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

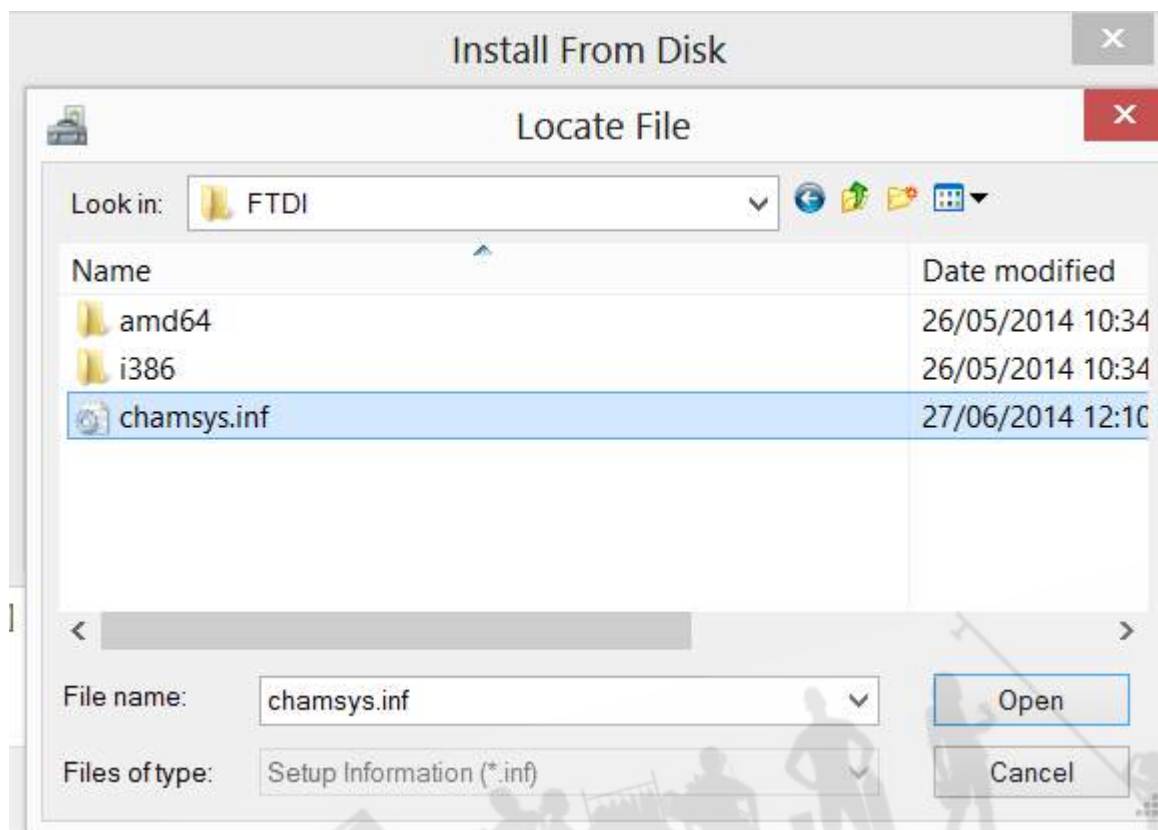


他のすべての製品の場合、ドライバーはC:\Program Files (x86) \ChamSys Ltd\Magicq\MagicQ Wing Drivers\FTDI\chamsys.infにあります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



MagicQ USBWingが定期的に切断して再起動する場合は、WindowsのUSBポートの設定を確認してください。Windowsがアイドル状態であると誤って判断した場合、WindowsがUSBポートをシャットダウンしている可能性があります。[コントロールパネル]、[システム]、[デバイスマネージャー]の順にクリックし、一番下までスクロールして、USBデバイスのリストを取得します。USBルートハブごとに、[プロパティ]、[パワーマネージメント]の順にクリックし、["Allow the computer to turn off this device to save power" コンピュータがこのデバイスの電源をオフにして電力を節約できるようにする] オプションが選択されていないことを確認します。

一部のWindowsシステムでは、MagicQ Wing Driversフォルダーに正しくあるにもかかわらず、ドライバーの更新ダイアログにドライバーファイルが表示されない場合があります。この場合、MagicQ Wing Driversフォルダー全体をデスクトップにコピーして（Windowsエクスプローラーを使用）、ドライバーを再度アップデートしてください。

#### 2.4.1. Windowsのユーザー権限

MagicQの新規インストールでは、showファイルはホームフォルダーのDocuments / MagicQ / show / に保存されます。

MagicQを古いバージョンからアップグレードした場合、ショーファイルは代わりに次のいずれかの場所に保存される可能性があります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- C:\Users\username\AppData\Local\VirtualStore\Program Files\ChamSys Ltd\MagicQ PC\show
- C:\Program Files (x86)\ChamSys Ltd\MagicQ PC\show

MagicQが再起動後に設定を保存しない場合、ユニバースの数、IPアドレス、DMX I/O設定が消えます。これはおそらく、MagicQがこのデータを保存するフォルダーへの書き込みアクセスをWindowsが制限していることが原因です。権限を確認し、管理者としてMagicQを実行してみてください。

パーミッション設定（権限設定）が問題を起しているかどうかを確認するには、MagicQを管理者として実行してみてください。MagicQデスクトップアイコンを右クリックし、オプションメニューから[run as administrator（管理者として実行）]を選択します。



MagicQは、通常の操作では管理者として実行しないでください。これは、トラブルシューティング手順としてのみ推奨されます。完全な機能は通常のユーザーとして利用できます。

Windowsは、ユーザーアカウント制御設定を通じてシステムフォルダーへのアクセスレベルを制御します。これは、コントロールパネル、ユーザーアカウント、ユーザーアカウント制御設定の変更で確認できます。これを"Never Notify（通知しない）"に設定すると、Windowsの制限が緩和されます。セキュリティ上の理由から、これはインターネットに接続されていないMagicQ専用のスタンドアロンシステムにのみお勧めします。この設定を変更する前に、コンピューターへの影響を十分に理解してください。

## 2.5. Mac上のMagicQ

MagicQは、macOS 10.12と10.13、10.14、10.15、11、12に対応しています。

Apple M1ハードウェアを使用する場合、MagicQはRosetta経由でインストールされることに注意してください。

MagicQ Wingとインターフェイスにドライバーをインストールする必要はありません。

MagicQ v1.9.0.5以前では、MagicQを起動する前に、Wingとインターフェイスの電源を入れて接続する必要があります。

MagicQ v1.9.0.5以前（PC WingCompactおよびExtraWing Compactを除く）では、Wingとインターフェイスは、SETUP → VIEW SETTINGS → Ports → MagicQ Wingとインターフェイスに移動し、FTDI + VCPドライバー、オートDMXに変更する必要があります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

サポートされていないバージョンのmacOSのMagicQダウンロードは、[レガシーダウンロードページ](#)から入手できます。

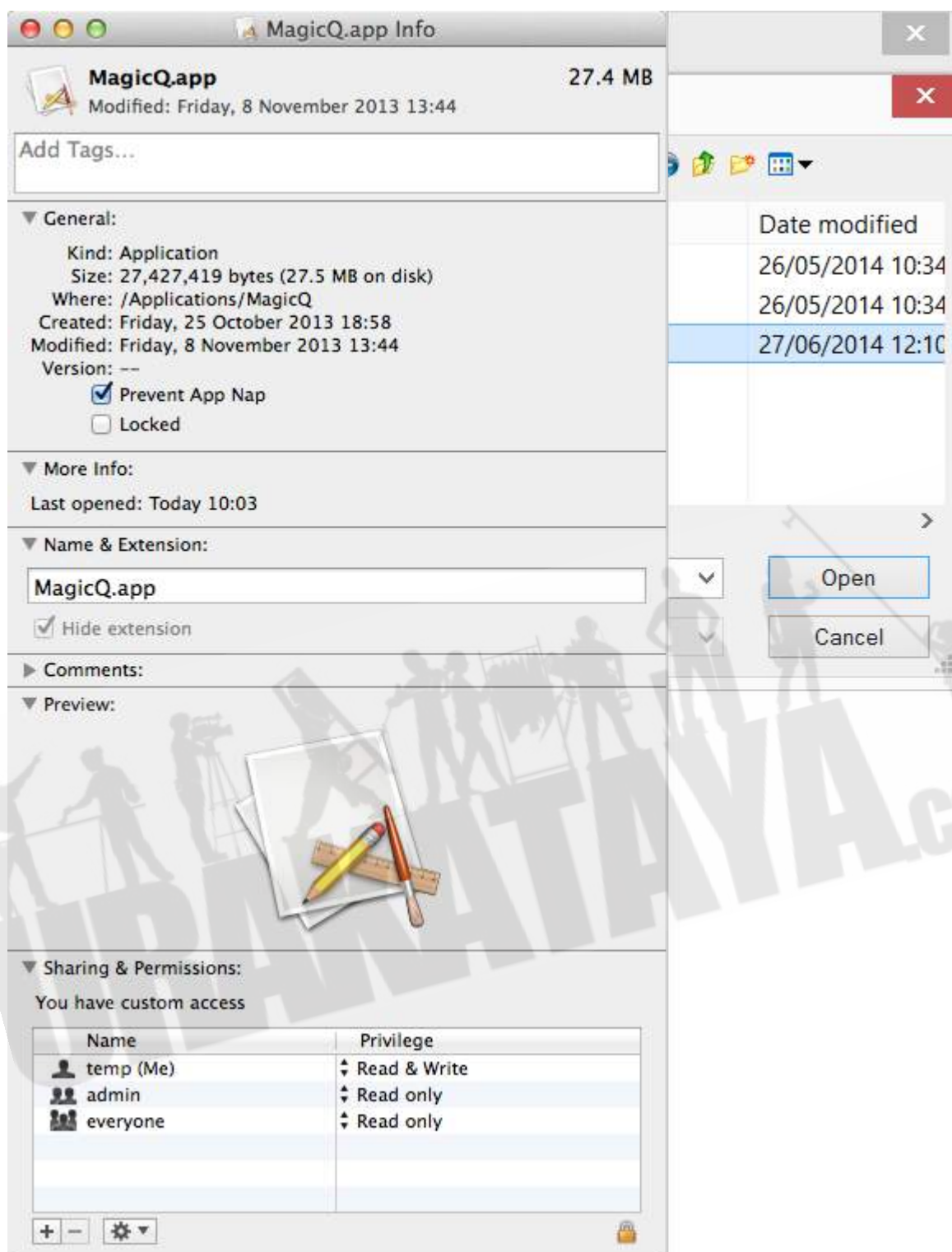
### 2.5.1. App Napをオフにする

すべてのバージョンで、MagicQが誤ってシャットダウンされないように、コンピューターのスリープを無効にし、App Napをオフにすることをお勧めします。

- ・ MagicQを終了します。
- ・ OSX Finderから、/ Applications / MagicQフォルダに移動します。
- ・ MagicQ.appを選択し、"File"メニューに移動して[Get Info]を選択します。（またはアプリを選択して[Command] + [i]を押します。）
- ・ "Get Info"の"General"セクションの下にある"Prevent App Nap"のチェックボックスをオンにします。







### 2.5.2. MagicQフォルダを書き込み可能にする

ショーファイルを保存しようとしたときに"Cannot write file"というメッセージが表示された場合、または設定の変更が保存されていない場合は、MagicQフォルダーとそのすべてのサブフォルダーに読み取りと書き込みの両方の権限があることを確認してください。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

"MagicQ needs to write to the install folder... (MagicQはインストールフォルダーに書き込む必要があります...) "で始まるメッセージが表示された場合は、"MagicQ"フォルダーの権限を確認する必要があります。トラブルシューティングのチャプターに詳細な手順があります。

## 2.6. Linux上のMagicQ

MagicQは、現在のUbuntu LTSリリース（14.04、16.04 18.04、および20.04）64ビットにインストールできます。

Linux固有の問題に対する対応はいたしかねます。コミュニティフォーラムやソーシャルメディアのWebサイトを利用してください。

MagicQのWingとインターフェースを使用するには、ほとんどのLinuxディストリビューションに標準で含まれているftdi\_sioカーネルドライバーが必要です。

バグトラッカーからMagicQ for Linuxをダウンロードすることができます。



MagicQ for Linuxは、64ビットAMD / Intelシステムでのみ使用できます。32ビットLinuxのバージョン1.8.0.3からのダウンロードは提供されなくなりました。MagicQは他のアーキテクチャ（ARMなど）では実行できません。

### 2.6.1. インストール

ダウンロードした.debファイルをインストールするには、ターミナルで次のコマンドを実行します。

```
sudo dpkg -i magicq_ubuntu_vx_x_x_x.deb
```

ダウンロードしたファイルの名前の上にあるファイル名を置き換えます。

### 2.6.2. 高いDPIスクリーン

一部の画面でMagicQユーザーインターフェイスが大きくなりすぎたため、高解像度画面のオートスケールリングはデフォルトで無効になっています。

バージョン1.8.0.4以降、ホームディレクトリ（`/home/USERNAME/.magicq_init.sh`）に`.magicq_init.sh`というファイルを作成し、そのファイルに実行可能な権限があることを確認できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



```
# ~/.magicq_init.sh
# Uncomment the following line if you want MagicQ to try to scale automatically
#export QT_AUTO_SCREEN_SCALE_FACTOR=1
# Uncomment and adjust the following line if you want to manually decide how to
# scale MagicQ
# You can specify a fractional number (e.g. specify 1.5 to make it 50% bigger)
#export QT_SCALE_FACTOR=1.0
# If you have multiple screens that need different scaling, uncomment and set the
# following
# line to a semicolon-separated list of scale factors
#export QT_SCREEN_SCALE_FACTORS=1.5;1.0
```

このファイルの環境変数の詳細については、<https://doc.qt.io/qt-5/highdpi.html#high-dpi-support-in-qt>を参照してください。

## CHAPTER 3. PC / MacでのMagicQの使用

PC / Mac用のMagicQソフトウェアは、MagicQコンソールソフトウェアと全く同じ機能を持ち、最大256ユニバースのプリビジュアライゼーションと、64ユニバースのフル出力をサポートしています。また、ChamSys社の低価格なMagicDMXインターフェースに対応し、USB-DMXによるシンプルな出力が可能です。

MagicQ PC / Macを初めてインストールすると、デモショーを選択できるウィンドウが表示されます。



このウィンドウは、<Hide Options Next Time>ボタンを押すことで、以降の起動時に非表示にできます。[Setup]、<View Settings>、<Windows>、<Start Mod>のオプションを"Choose Demo show"に設定することで、再度アクティブにすることができます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 3.1. シンプルな汎用コンソール

"Simple Generic Console"を選択すると、MagicQが、"Simple"ビューで開き、"Simple 48 Channel Generic Console"ショーファイルが読み込まれます。



このモードでは、コンソールは48チャンネルの従来のシアターコンソールとして機能し、チャンネル1～48のユニバース1に48のディマーがパッチされています。

MagicQWing、MagicQデュアルDMXインターフェイス、またはMagicDMXインターフェイスがMagicQに接続されている場合、48チャンネルは自動的に1番目のアウトプットに出力されます。

PB1からPB10までの10のPlaybackフェーダーがあります。画面の解像度によっては、それぞれのフェーダーにS、>、||ボタンがある場合があります。PB1～PB10というラベルのボックスを押すことと、[S]ボタンを押すことは同じです。

Cueを記憶するために、必要に応じてフェーダーを設定します。次に、RECを押し、記憶先のPlaybackフェーダーの[S]ボタンを押します。

CLEARを押してプログラマをクリアし、フェーダーをデフォルトに戻します。

チェイスを記憶するには、Playbackフェーダーに複数のCueを記憶し、Playbackフェーダーに複数のCueを記憶するだけです。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

フェーダーからCueを削除するには、[REM]を押し、Cueを削除するPlaybackフェーダーの[S]ボタンを押します。

フェーダーに名前を付けるには、[SET]を押し、名前を付けたいPlaybackフェーダーの[S]ボタンを押します。テキスト入力ボックスが表示されるので、名前を入力してから<RETURN>を押します。

フェーダーの複数のページは、次のページ [Nxt] / 前のページ [Prv]のボタンで移動できます。

アプリケーションの右上隅にある[Norm]ボタンと[Simple]ボタンを押すことで、コンソールの"Normal"ビューと"Simple"ビューを入れ替えることができます。

## 3.2. テクニシャンテストヘッド

テクニシャンテストヘッドモードでは、技術者が非常に簡単な方法でムービングライトまたはその他の灯体をテストできます。<TEST SHOW>ボタンを押して、ヘッドとモードを選択するだけです。

新しいショーは、最初のユニバースのDMXアドレス1でパッチされた灯体を使用して作成されます。48フェーダーは、灯体の最大48チャンネルを表示します。それぞれのフェーダーにはアトリビュート名が付けられ、値はデフォルト値に設定されます。

次の画像は、標準モードのClay Paky Alpha Spot HPE 1200です。



販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Playbackフェーダーは、ランプオン、リセットとランプオフ、ロケートとムーブメント、カラー、ゴボ、ストロボテスト用のマクロを含む便利な機能で自動的に設定されます。

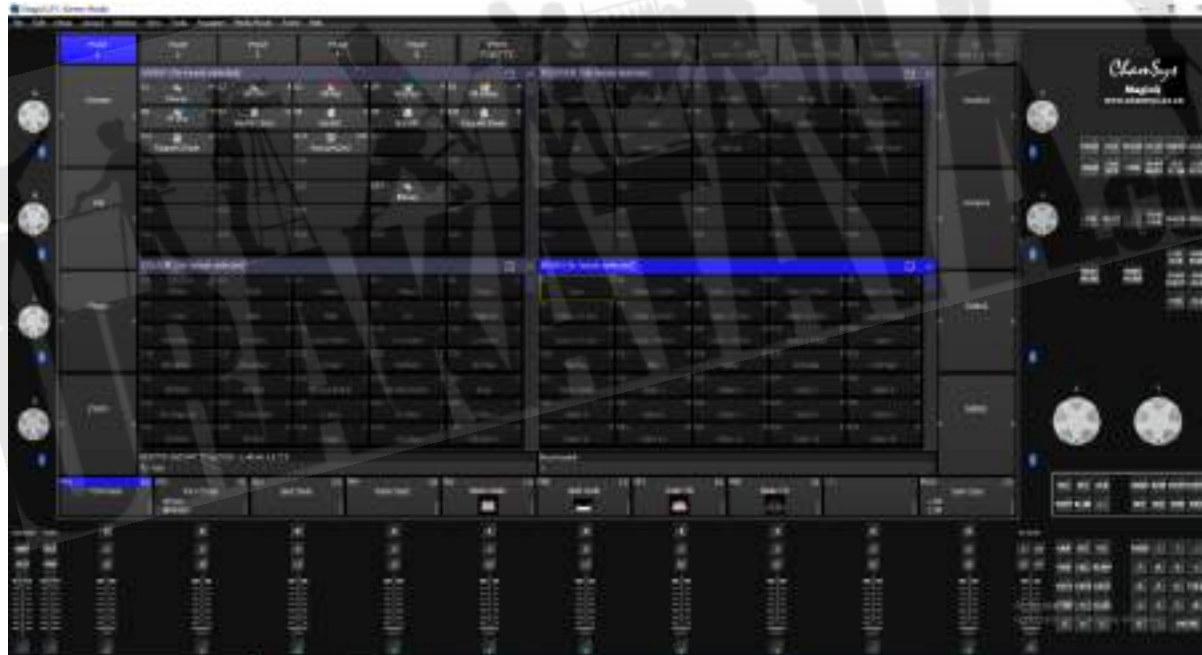
MagicQWing、MagicQツインDMXインターフェイス、またはMagicDMXインターフェイスがMagicQに接続されている場合、ヘッドは1番目のアウトプットで制御されます。

プリセットフェーダーを使用して、個々のアトリビュートの値を変更できます。[SHIFT]とフェーダーを使って微調整します。

### 3.3. デモショー

ウィンドウを起動すると、標準の照明デモショー("Lighting Demo")またはPixelMappingデモショーを選択することができます。

その他のヘッドタイプ、メディアサーバー、ビジュアライザの追加のデモショーは、[Setup]、<View Settings>、<Load Show>に移動し、デモショーフォルダを選択すると表示されます。



### 3.4. "Touch"ビュー

"Touch"ビューは、ボタンのサイズが大きく、機能を選択しやすいタッチスクリーンで使用するよう設計されています。アプリケーションの右上隅にあるTouchまたはTouch2を押して、"Touch"ビューを選択します。



## 3.5. プレイバックモード

MagicQ PCは、MagicQを純粋な"Playback"モードで実行できるようにするプレイバックモードがあります。このモードは、デスクトップまたはプログラム、ChamSys MagicQ PCメニューの新しいプレイバックモードアイコンをクリックして選択します。

プレイバックモードは、MagicQ WingまたはMagicQ USBインターフェースに接続されている場合にのみ使用できます。MagicQをプレイバックモードで開始する前に、MagicQインターフェースを接続して電源をオンにする必要があります。プレイバックモードは、MagicDMXまたはサードパーティのインターフェースでは使用できません。

プレイバックモードのMagicQでは、ショーデータを記憶または変更することはできません。MagicQではショーファイル/ステータスファイルを保存できません。変更（チェイススピードの変更など）は、アプリケーションを停止して再起動すると失われます。

プレイバックモードでは、画面に表示されるボタンの数が大幅に削減されます。ショーのプレイバックに必要なボタンのみが表示されます。

プレイバックモードでは、プログラムされたプレイバックのページのみが表示されます。次のページを押すと、自動的に次のプログラムされたページに変わり、プログラムされたすべてのページを循環します。

## 3.6. クリップボードを介して外部アプリケーションにコピー

### ペーストする

MagicQでは、Word、Excel、テキストエディターなどの外部アプリケーションへのコピーペーストが可能です。

ツールバーで、[EDIT]、[COPY]を選択するか、ショートカットキー[CTRL C]を押します。ウィンドウのカーソル位置にあるアイテム、またはカーソル選択がアクティブな場合は複数のアイテムがクリップボードにコピーされます。外部アプリケーションでは、CTRL V（またはペースト）を使用して情報を貼り付けることができます。

[EDIT]、[SELECT ALL]、またはショートカット[CTRL A]を使用して、ツールバーのウィンドウ内のすべてのアイテムを選択できます。

外部アプリケーションからMagicQにコピーして貼り付けることもできます。外部アプリケーションで、[CTRL C]またはコピーを使用して、必要なデータをクリップボードにコピーします。MagicQで貼り付け先のウィンドウに変更し、必要なセルをカーソルで選択し、ツールバーで[EDIT]、[PASTE]を選択するか、[CTRL]キーを押しながら[V]キーを押します。データはMagicQウィンドウに貼り付け

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

られます。MagicQは、テキストデータ（通常はアイテム名）の貼り付けのみ可能です。選択した複数のセルに貼り付けると、MagicQはクリップボード上のデータの量が選択したセルの数と一致することを確認します。

MagicQに貼り付けるときは、細心の注意を払ってください。

### 3.7. MagicQ PC / Macの制限（デモモード）

MagicQ PC（Windows、LinuxまたはMac）が、MagicQ USBインターフェース、MagicQ USB WingまたはSnakeSysネットワーク製品に接続されていない場合、リモート/オートメーション機能が制限され、タイトルバーに"Demo Mode"と表示されます。これはショーのプログラミングやプレイバックには影響しません。

MagicQ USBインターフェース、MagicQ WingまたはSnakeSysノードの接続を必要とする制限機能は次のとおりです。

- ウィンドウ全画面を実行
- スケジュールされたイベントと自動化
- iOS / Androidリモートアプリ
- 10 Sceneゲートウェイと10 Sceneリモートアプリ
- リモートコントロールプロトコル（シリアル、またはネットワーク）
- Webサーバーの編集（表示できます。）
- プレイバックのオートスタート
- フルスクリーンでの起動/保存されたウィンドウのポジショニング
- プレイバック同期
- ネットセッションを含むマルチプログラミング
- DMX入力を使用したプレイバックのトリガー
- パン/チルトのマウスコントロール（エンコーダー付きのMagicQ Wingに接続されている場合のみ使用できます。）
- Winampとのオーディオ制御、プレイバックの同期（ネットワーク経由でMagicQコンソールに接続されている場合に使用可能です。）
- Art-Netからタイムコードを受信
- サードパーティ製USB/VirtualインターフェースからのMidiノート、Control Change (CC) およびShowコントロール\*。
- PC/Macのサウンドカードからのオーディオ入力
- DJシステムからのイベント/キュー/タイムコードのトリガー
- 外部トラッカーの送受信 (PSN, OTP, MQ Track)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

MagicDMXインターフェース（BasicまたはFull）は、システムのプログラミングを学ぶための低価格なインターフェースであるため、これらの制限は解除されないことに注意してください。

\*他のMagicQ WingsとTwo Universe DMX、Mini Wing、PC Wingなどのハードウェアはこの機能を有効にしますが、PCベースのシステムでMidiノートが必要な場合はラックマウントドングルと一緒に使用することができます。

MagicQ PC/Macは制限機能を解除して動作し、ChamSysリモートコントロールプロトコル、MIDI、オートメーションによって最初の10台のプレイバック（PB1～PB10）を制御することが可能です。これにより、ショーコントロールシステムとの同期が可能になります。Playbacks 11 から 202 は MagicQ Playback/Execute/Extra Wings によってのみコントロールできます。MagicQ コンソールではすべての 202 個のプレイバックがこれらのプロトコルによってコントロールできます。

MagicQ PC/Mac はプリビジュアライゼーションでは256ユニバース、フル出力では64ユニバースをサポートしています。

MQ500とMQ500MのPrevisパネルモードでは、MQ500とMQ500Mのフルコンソールへのお客様の投資を保護するために、通常の出力は無効になり、ビジュアライゼーションだけがサポートされます。ビジュアライゼーションは、内部MagicVisまたは外部サードパーティービジュアライザーへの直接ネットワークリンクが可能です。ユニバース65から256を外部ビジュアライザーで使用する場合、実際のライティングリグを制御するために使用するのを防ぐためにDMXに時々途切れが生じます。MagicQ は MQ500 と MQ500M Previs パネルに入るときにユニバースが有効であるかどうかを警告します。

### 3.8. MagicHDスタンドアロン制御

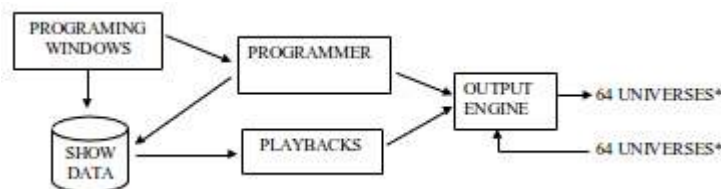
MagicQの一部としてではなく、スタンドアロンプログラムとして実行されるMagicHDは、MagicQ / MagicHD USBドングルがシステムに取り付けられていない限り、1つのレイヤーのみ使用可能です。または、エンコーダー付きのMagicQコンソールにネットワーク経由で接続されているか、エンコーダー付きのMagicQ USB Wingが接続されているMagicQ PC / MACシステムにネットワーク経由で接続されています。

SnakeSys製品はスタンドアロンのMagicHDのロックを解除しません。



## CHAPTER 4. MagicQのコンセプト

コンソールのシステムについて次の画像に示します。



・ユニバース数の範囲は、コンソールに応じて4～200です。

### 4.1. ストレージを表示

MagicQはショーデータをMagicQコンソール、PC / Macのハードドライブに保存された単一のショーファイルに保存します。ショーファイルには、すべてのショー設定、パッチ、パレット、Cue、Cue Stackデータが含まれています。また、ショーで使用されるすべてのパーソナリティのコピーも保存されます。

MagicQショーは、ショーファイルをコピーするだけで、MagicQコンソールとMagicQ PC / Macシステム間で転送できます。MagicQショーファイルは、すべてのMagicQ製品で互換性があります。

MagicQはショーファイルの前方互換性と後方互換性を維持します。ユーザーは、MagicQソフトウェアの任意のバージョンで作成されたショーを、MagicQソフトウェアの他のバージョンにロードできます。

お気に入りのショー、パーソナリティ、パレット、エフェクトパターンを新しいショーにインポートして、ショーのプログラミングをシンプルかつスピーディにできます。

ショーファイルは、USBメモリスティックを使用してコピーするか、ネットワークを使用してMagicQコンソールのファイルシステムにアクセスできます。

ユーザーがSAVE SHOWメニューアイテムまたはソフトボタンを使用してショーを保存すると、MagicQはショーファイルに.shwファイル拡張子を付けて保存します。それ以外の場合は常に、MagicQは(.sbk)ファイルに変更が加えられるたびにショーデータを自動的にバックアップします。

### 4.2. 出力チャンネル

MagicQソフトウェアは、コンソールに応じてイーサネット経由で最大200のユニバース出力に対応しています。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

これにより、最大1024,00チャンネルの照明を制御できます。イーサネットからDMXへのインターフェイスは、必要に応じてイーサネットからシリアルDMX512への変換に使用されます。

照明コンソールは、DMXチャンネルの数、または独立して制御できるマルチエレメントヘッドの数に制限があります。MagicQでは、すべてのDMXチャンネルを個別に制御できると同時に、グループ化やプログラミング機能を利用することで、複数の灯体またはディマーと一緒に制御できます。

MagicQは、28,000を超えるパーソナリティのライブラリを提供します。利用可能なさまざまなタイプのマルチエレメントヘッドそれぞれのデータです。このデータは、マルチエレメントヘッドのさまざまなアトリビュートがコンソールによってどのように制御されるかを決定します。

ChamSysは、情報が利用可能になると、灯体に新しいパーソナリティを追加します。パーソナリティが利用できない場合は、ChamSysからリクエストできます。ユーザーは、内蔵のヘッドエディターで自分でパーソナリティを作成することもできます。

#### 4.2.1. HTP / LTP チャンネル

コンソールは、最高優先順位（HTP）と最新優先順位（LTP）の2種類のチャンネルに対応しています。一般的にHTPチャンネルはディマーを制御するチャンネルやインテリジェントヘッドのディマーチャンネルに使用されます。LTPチャンネルはパン、チルト、カラー、ゴボなどのインテリジェントヘッドのアトリビュートに使用されます。

HTPチャンネルの場合、出力される値は、すべてのアクティブなプレイバックとプログラマーでそのチャンネルの最高値となります。コンソールは、HTPチャンネルがプログラマーにある場合、常にアクティブなプレイバックに優先するように設定することができます。

LTPチャンネルの場合、値の出力は最後にアクティブになったプレイバックの値です。ただし、そのチャンネルがプログラマーでアクティブになっている場合は、値の出力はプログラマーに保存されている値です。

最後にアクティブになったプレイバックは、ゼロより上に引き上げられたプレイバックで、まだゼロより上にある。ADDボタンやSWAPボタンでバンパインされたプレイバックは、ボタンを離すまで自動的にラストアクティブプレイバックとなります。

コンソールで使用されるチャンネルの種類は、ディマーやインテリジェントヘッドのパッチに使用されるパーソナリティによって決定されます。

インテンシティ・チャンネルは、常にHTPとしてパッチされるべきです。さらに、インテンシティ・チャンネルを持たないフィクスチャのレッド、グリーン、ブルー・チャンネルは、HTPとしてパッチングされます。他のすべてのチャンネルは、LTPとしてパッチングされます。

プレイバックは、プレイバックによってコントロールされるすべてのチャンネルがLTPで動作するように設定でき、したがって、Intensityチャンネルを単一のプレイバックによってオーバーライドすることができます。

Patch HTPは、チャンネルリリーシング、Grand Master、DBOの動作にも下表のように影響します。

| 特徴                | パッチHTP | パッチHTP (Cue Stack All Chans Controlled LTP) | パッチLTP |
|-------------------|--------|---------------------------------------------|--------|
| チャンネルミキシング        | HTP    | LTP                                         | LTP    |
| チャンネルを0に戻す        | Yes    | Yes                                         | No     |
| フェーダーによるレベルコントロール | Yes    | Yes                                         | No     |
| GM/DBOコントロール・レベル  | Yes    | Yes                                         | No     |

### 4.3. Cue

コンソールは、照明ステイタスをそれぞれCueとして保存します。

- レベル情報
- タイミング情報
- エフェクト情報

Cueには、記憶されたそれぞれのチャンネルのレベル情報が保存されます。チャンネルレベルがパレットを使用して設定された場合、Cueへの変更を追跡できるように、パレットへの参照も保存されます。

| Head name   | Head type   | No | Dimmer | Pan | Tilt | R/T Spot Colour | Cues | Magenta | Yellow | CTD | CMY Macros  | DMX Macros  | Strobe | Iris         | Red Gobo 1 | Red Gobo 2 | Gobo 1 R | Gobo 2 R       | Focus |
|-------------|-------------|----|--------|-----|------|-----------------|------|---------|--------|-----|-------------|-------------|--------|--------------|------------|------------|----------|----------------|-------|
| MaxiK15Spot | MaxiK15Spot | 11 | 100%   | 0°  | 0°   | 000             | Open | 000     | 000    | 000 | No Function | Fast > Slow | Open   | Big To Small | Open Gobo  | Open Gobo  | Index    | Gobo Rot Index | 128   |
| MaxiK15Spot | MaxiK15Spot | 12 | 100%   | 0°  | 0°   | 000             | Open | 000     | 000    | 000 | No Function | Fast > Slow | Open   | Big To Small | Open Gobo  | Open Gobo  | Index    | Gobo Rot Index | 128   |
| MaxiK15Spot | MaxiK15Spot | 13 | 100%   | 0°  | 0°   | 000             | Open | 000     | 000    | 000 | No Function | Fast > Slow | Open   | Big To Small | Open Gobo  | Open Gobo  | Index    | Gobo Rot Index | 128   |
| MaxiK15Spot | MaxiK15Spot | 14 | 100%   | 0°  | 0°   | 000             | Open | 000     | 000    | 000 | No Function | Fast > Slow | Open   | Big To Small | Open Gobo  | Open Gobo  | Index    | Gobo Rot Index | 128   |
| MaxiK15Spot | MaxiK15Spot | 15 | 100%   | 0°  | 0°   | 000             | Open | 000     | 000    | 000 | No Function | Fast > Slow | Open   | Big To Small | Open Gobo  | Open Gobo  | Index    | Gobo Rot Index | 128   |

Cueには、記憶されたチャンネルのタイミング情報が保存されます。2種類のタイミング情報が保存されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

一般的なタイム：

アトリビュートのタイプごとに保存されます。（Int In、Int Out、Position、Colour、Beam）

個別のタイム：

チャンネルごとに保存されます。

Cueには、Cueに記憶されたそれぞれのエフェクト情報が保存されます。エフェクト情報には、エフェクトタイプ、エフェクトが適用される灯体、それぞれの灯体のエフェクトパラメータが含まれます。

それぞれのCueにはナンバー（Q1など）とオプション名があります。

## 4.4. Cue Stack

Cue Stackは、Cueのシーケンスを管理するために使用されます。Cueの順序と、Cueのプレイバック方法のオプションをトラックします。Cue Stackには、Cueを1つだけ関連付けることも、Cueのリスト全体を含めることもできます。

それぞれのCueのCueIDとテキストフィールドを保存するため、スタック内のさまざまなステップにラベルを付けることができます。スタックがプレイバックされると、CueIDとテキストフィールドがプレイバックディスプレイに表示されます。これにより、オペレーターはショーの現在の位置をトラックできます。

Cue Stackは、Cueのシンプルなりストとしてではなく、チェイスとして実行するように構成できます。それぞれのCueのタイミングは、それぞれのCueの個々のディレイタイムとフェードタイムではなく、チェイススピードとチェイスコントラストによって決定されます。

それぞれのCue Stackには、ナンバー（CS1など）とオプション名があります。

## 4.5. プレイバック

コンソールでは、プレイバックを介して、記憶されたショーデータをプレイバックできます。プレイバックは、フェーダーとボタンに関連付けられています。それぞれのプレイバックには、1つのCue Stackを割り当てることができます。

コンソールは202のプレイバックをサポートしています。タッチスクリーンの下に配置された10のメインプレイバックと、最大24のプレイバックを備えた最大8つの拡張ウィングがあります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ウィングが8未満のモデルでは、取り付けられていないプレイバックは、タッチスクリーンと関連ボタンから利用できます。

## 4.6. ページ

コンソールは、複数ページのプレイバックに対応しており、Playbackフェーダーは現在のページに応じて異なるファンクションを持つことができます。通常、ショーのそれぞれの曲に1ページが使用されます。

現在のページは、メインプレイバックセクションの[NEXT PAGE] / [PREV PAGE]ボタンを使用するか、"Page"ウィンドウでページが選択できます。

それぞれのウィングの24のプレイバックは、2つの列（12のプレイバック）に分割されます。それぞれの行には、別々の[NEXT PAGE]ボタンと[PREV PAGE]ボタンがあります。これにより、これらのプレイバックで使用されるページをメインのプレイバックとは異なる方法で設定できます。

プレイバックページを一般照明とムービングとで分けることもできますので、ショーのプレイバックが柔軟に行えます。

- Par lamps（パーライト）：一般照明
- Intelligent heads：マルチエレメントヘッド、ムービングライト、その他複数チャンネルを使用するLEDも含む

例えば、ウィングの1つのセクションを使用してパーライトを制御し、別のセクションを使用してマルチエレメントヘッドを制御することができます。パーライトのページを変更しても、マルチエレメントヘッドのページは変更されません。

## 4.7. エフェクト

コンソールには、エフェクトを作成するための強力なエンジンが搭載されています。エフェクトは、ボタンを押すだけで灯体のグループに適用できます。エフェクトを作成するために多くの異なるCueをプログラムする必要はありません。エフェクトはライブで簡単に変更でき、例えば、エフェクトスピードとサイズをショーの雰囲気に合わせて変更できます。

コンソールは、サークル、スクエア、Pan&Tilt Saw、リフト、ジグザグなどの標準的なエフェクトのライブラリに対応しています。さらに、コンソールは、カラー、ビーム、インテンシティのアトリビュートでエフェクトに対応しています。コンソールは新しいカスタムエフェクトのプログラミング



と保存に対応しており、必要に応じてショーで再利用できます。エフェクトエンジンにより、数分以内に完全なショーをプログラムできます。

## 4.8. ウィンドウレイアウト

コンソールには、ウィンドウの位置とサイズをウィンドウレイアウトとして保存でき、使いやすいウィンドウを簡単に呼び出すことができます。これにより、例えば、"Group"、"Position"、"Colour"、"Beam"ウィンドウで構成されるウィンドウレイアウトを保存し、ボタンを押すだけで呼び出すことができます。

システムは、プログラミングに対応したものやプレイバックに対応したものを含む、いくつかのスタンダードなレイアウトに対応しています。



Stadiumコンソールでは、右側ディスプレイの左側に12のレイアウトがあります。CTRLキーを押すことで、さらに多くのレイアウトにアクセスすることができます。

コンパクトコンソールでは、CTRL を押しながら上部のソフトボタンを選択することで、ウィンドウレイアウトを呼び出すことができます。また、3つの物理的なレイアウトボタンがあり、SHIFT と共にレイアウト 1 からレイアウト 6 を選択することができます。

## 4.9. シフトファンクション

MagicQライティングコンソールは、[SHIFT] / [CTRL]ボタンを使用して、より高度な機能へのアクセスを可能にします。キーボードのキーに加えて、タッチスクリーンの上隅に隣接する[SHIFT]ボタンと[CTRL]ボタンがあります。

[SHIFT]ボタンは、ウィンドウで複数のアイテムを選択できるようにするために、カーソルキーと共に使用します。

[ALT]ボタンは、一部のコンソールではボタンで対応されていますが、他のコンソールではサポートされていない機能にアクセスするために使用されます。例えば、コンパクトおよびスタジアム・コンソールでは、ALTを使用してPAGE UPおよびPAGE DOWNにアクセスします。



## 4.10. プログラミング

ショーデータのすべての記憶は、プログラミングを使用して実行されます。プログラミングは、すべてのプレイバックやチャンネルよりも優先されます。また、ライブランニング中に出力をオーバーライドするために使用することもできます。例えば、マルチエレメントヘッドのカラーやゴボを変更する場合などです。

プログラミングは、コンソールにパッチされた各チャンネルのレベルおよびアクティブフラグのテーブルと考えることができます。初期状態では、すべてのチャンネルがデフォルト値に設定されています。チャンネルが変更されると、テーブルのそのエントリのチャンネルレベルは新しいレベルに設定され、チャンネルはアクティブとしてフラグが立てられます。

コンソールは、プログラミングで最も高い優先度でアクティブとしてマークされているチャンネルを出力するため、他のすべてのプレイバックを上書きします。

プログラミングをクリアするには、[CLEAR]を押します。すべてのチャンネルが非アクティブになり、すべてのHTPチャンネルがゼロに設定されます。[CTRL CLEAR]を使用して、すべてのLTPチャンネルを強制的にゼロにすることができます。

プログラミングは、[BLIND]ボタンを使用してブラインドモードに設定できるため、プログラミングの内容がコンソールの出力に影響を与えません。これにより、ライブショーの間にプログラミング調整を行ったり、エフェクトを"busked"にすることができます。

## 4.11. ヘルプ

"Help"ウィンドウにより、オペレーティングマニュアルをオンラインで表示できます。"Help"ウィンドウを開くには、いつでもヘルプボタンを押してください。ウィンドウを閉じるには、CLOSEボタンを押します。

スクロールエンコーダー、カーソルキー、ハイパーリンクを使用して、マニュアル内を移動します。上部のソフトボタンを使用して、特定のセクション（例えば、目次やクイックスタート）に直接移動することができます。

マニュアルを検索するには、テキストを入力して[SEARCH]を押します。同じ単語をもう一度検索するには、[SEARCH AGAIN]を押します。

## CHAPTER 5. MagicQ レイアウト

### 5.1. レイアウト

すべてのMagicQコンソールは、Playbackフェーダーの数異なりますが、非常によく似ています。プログラミングインターフェイスは、コンソール全体で一貫しています。PC / MacのMagicQソフトウェアは、MagicQコンソールのボタンレイアウトに似ています。パネルメニューからさまざまなパネルを選択できます。フルパネルモードはプロやコンパクトに似ており、スタジアムパネムモードはMQ500に似ています。いつでも異なるパネルの見た目を切り替えることができます。プログラムされたショーには影響しません。プログラミングとプレイバックに使用できるボタン、フェーダー、エンコーダーを決定するだけです。



#### 5.1.1. タッチスクリーン、エンコーダー、ソフトボタン

メインのタッチスクリーンの周りに8つのロータリーエンコーダーがあります。

タッチスクリーン上のアクティブなウィンドウに応じて機能が変化するため、ディスプレイの上部と側面にあるボタンはソフトボタンと呼ばれます。ソフトボタンの現在の機能がタッチスクリーンに表示されます。機能を選択するには、コンソールのモデルに応じて、画面または画面の横にあるソフトボタン自体を押します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



ロータリーエンコーダーの機能もアクティブなウィンドウに応じて変化し、現在の機能はエンコーダーに隣接して表示されます。

[ALT]、[SHIFT]、[CTRL]ボタンがあります。

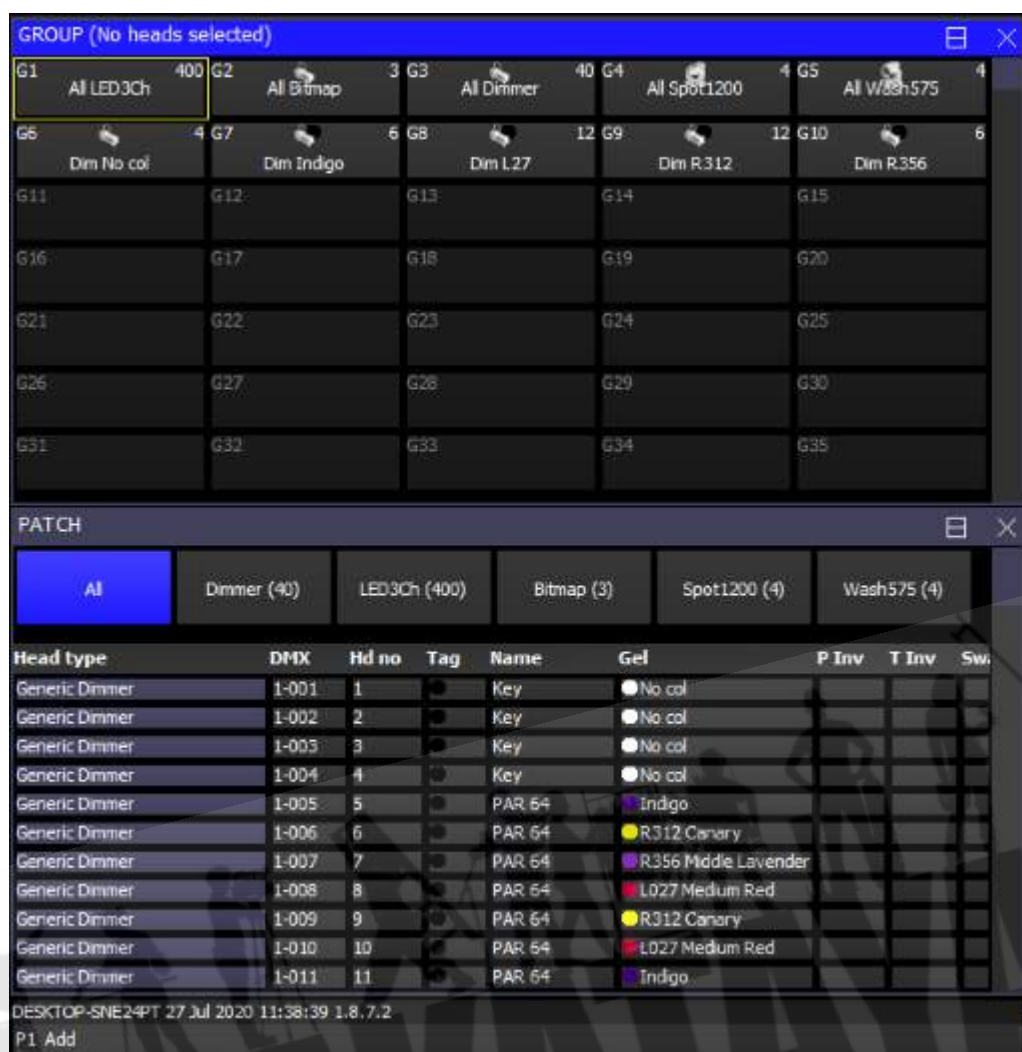
[SHIFT]は、追加のMagicQプログラミング機能に使用されます。

[CTRL]は、画面の明るさ、コンソールランプの明るさなどのコンソール設定に使用されます。

[ALT]は、特定の機能のボタンがないMagicQコンソールで代替機能を選択するために使用します。通常、ボタンのALT機能はパネルにラベルが付けられています。

### 5.1.2. メインウィンドウ

画面中央は、さまざまなコントロールウィンドウが表示されるウィンドウセクションです。ウィンドウには、主に2つのタイプがあります。"Group"ウィンドウなどの大きなボックスを持つボックススタイルのウィンドウと、"Patch"ウィンドウなどのスプレッドシートスタイルの編集ウィンドウです。



表示したいウィンドウボタンを押すと、ウィンドウが表示されます。MagicQ PC / Macでは、ウィンドウはツールバーのウィンドウメニューから選択できます。ウィンドウを変更しても、プログラミングやプレイバックには影響しません。

ウィンドウのタイトルバーをクリックするか、[SIZE]ボタンを使用してウィンドウのサイズと位置を適切に調整することにより、一度に複数のウィンドウを表示できます。MagicQ PC / Macでは、サイズと位置はツールバーの"View"メニューから選択することもできます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354





### 5.1.3. レイアウト

レイアウトは、1台または複数台のモニターにまたがるウィンドウの完全な構成を指定します。

さらに、レイアウトボタンを使用してレイアウトを選択することができます。パレットレイアウト（グループ、ポジション、カラー、ビーム）を選択するには、レイアウト1ボタンを押します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

MQ500では、レイアウトボタンはメインタッチスクリーンの左側にあります。コンパクトコンソールには、キーパッドにレイアウト1、レイアウト2、レイアウト3のボタンがあります。これらのコンソールでは、[SHIFT] + レイアウト1はレイアウト4、[SHIFT] + レイアウト2はレイアウト5、[SHIFT] + レイアウト3はレイアウト6となります。



より多くのレイアウトを表示させるには、ALT + CUE STACK を押して Layout Window を開きます。レイアウトはレイアウトウィンドウに記録し、名前を付け、移動し、削除することができます。記録する際、モニターマスクを選択することができます。

レイアウトウィンドウが第1モニタにフルサイズで表示されている場合、レイアウトウィンドウはレイアウトに含まれません。それ以外の場合、レイアウトウィンドウはレイアウトに含まれます。

#### 5.1.4. アクティブウィンドウ

ウィンドウボタンが押されると、そのウィンドウがアクティブウィンドウになります。アクティブウィンドウは画面の上部にあり、上部にハイライトされたタイトルバーがあるウィンドウとして簡単に識別することができます。また、カーソルが入っているのもこのウィンドウです。

ウィンドウ内のアイテムは、次のいずれかを選択できます。

1. ウィンドウのタッチスクリーンを押す
2. カーソルを移動し、[ENTER]ボタンを押します。
3. マウスをその位置に移動し、マウスの左ボタンを押す。

カーソルは、コンソールのエディタエリアにあるカーソルキー、またはキーボードのカーソルキーでアクティブウィンドウの周りを移動することができます。

PG UP、PG DN、PG LEFT、PG RIGHTは、ウィンドウを適切な方向にスクロールするために使用されます。HOMEとENDは、それぞれウィンドウの最初と最後に移動するために使用します。

StadiumおよびCompactコンソールでは、PG UP、PG DN、PG LEFT、PG RIGHTはALTとカーソルキーで操作します。

スタジアムコンソールでは、HOMEとENDはALTとHEADとTIMEをそれぞれ使用します。コンパクト機では、ALTとLAYOUT 1、LAYOUT 3を使用します。

PC/Macでは、ツールバーの File→Print Windowでウィンドウの内容をプリンタやpdfファイルに出力することができます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



## ウィンドウのサイズ変更

v1.4.8.0から、MagicQはウィンドウサイズダイアログボックスに対応するようになり、ウィンドウの位置とサイズを直接選択できるようになりました。

ウィンドウサイズのダイアログボックスは、サイズを変更するウィンドウのタイトルバーをダブルクリックして開くこともできます。 MagicQコンソールでは、ウィンドウサイズボタンSIZE（MQ40 / 60/80ではALT EXEC、MQ500ではALT PATCH）は[Window Size]ダイアログボックスを開きます。

ウィンドウの配置とサイズ変更は、[SHIFT] + [SIZE]を押すことでも引き続き使用できます。

MagicQでは、LEFT（1..4）やRIGHT（1..4）のウィンドウサイズを使用するときに、ウィンドウを1、2、3行にサイズ変更できます。デフォルトでは、以前と同じようにサイズが変わりません。左側または右側を自動的に塗りつぶしますが、ウィンドウごとに1、2、3行に制限するかどうかを指定できます。

LEFT（1..4）ウィンドウのみを開いている場合、ウィンドウは自動的に幅全体に広がります。この新しいオプションは、左の列、右の列、または幅全体に利用できます。

ウィンドウを左（1..4）または右（1..4）のサイズに設定すると、ツールバーの[View]メニューに行数を選択する追加のオプションが表示されます。デフォルトは1行、2行、3行です。

設定は、レイアウトとショーファイルに保存 / 呼び出されます。

## MagicQウィンドウでの検索

MagicQは、現在フォーカスされているウィンドウのテキストフィールドを検索できます。

ツールバーで、[Edit,]、[Find]を選択するか、ショートカットキー[CTRL F]を押します。または、コンソールで[CTRL]と[CURSOR RIGHT]を押します。次に、検索するテキストを入力します。コマンドラインにテキストを入力し、前述のいずれかの方法で検索することもできます。

前方をもう一度検索するには、[CTRL]キーと[CURSOR RIGHT]を押します。逆方向にもう一度検索するには、[CTRL]キーと[CURSOR LEFT]キーを押します。

CTRL Fショートカットは、MagicQキーボードモードが標準に設定されている場合にのみPC / Macで機能します。他のすべてのMagicQキーボードモードでは、[CTRL]キーとキーボードキーでMagicQウィンドウを開きます。

### 5.1.5. ステータスとディスプレイウィンドウ



タッチスクリーンの下部には、ステータスディスプレイとインプットディスプレイの2つの小さなウィンドウがあります。ステータスディスプレイには、現在の日付と時刻、コンソールのADD / SWAPステータス、その他の関連するステータス情報が表示されます。

ステータスウィンドウにも警告表示がされます。例えば、ここにINVALID NETが表示されている場合、これはMagicQがネットワーク経由で出力するように設定されていることを示します。Art-NetとそのMagicQのIPアドレスは、PCのネットワークアダプターとは異なる方法で設定されています。

```
DESKTOP-IHLHS09 07 Apr 2020 14:50:23 1.8.5.5
P1 Add Slave Inv Net
```

インプットディスプレイには、キーパッドとキーボードで現在入力されているデータが表示されます。[ENTER]キーを押すまで、テキストはメインウィンドウに入力されないためご注意ください。これにより、ユーザーはキーボードデータをウィンドウのフィールドに設定するか、プレイバックに設定するかを選択できます。

```
Programmer cleared
>
```

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

コマンドが入力された後、コマンドが受け入れられたことを確認し、コマンドが不可能な場合はエラーメッセージを表示します。

### 5.1.6. 灯体コントロール

2つの大きなロータリーエンコーダーの周辺は、灯体コントロールエリアと呼ばれます。個々の灯体のパラメータを変更し、灯体のグループにファンなどのエフェクトを適用するために使用されます。



[NEXT HEAD] / [PREV HEAD]ボタンを使用して、変更する個々の灯体を選択します。

他のボタンは選択モード（LOCATE、HIGHLIGHT、FAN、SINGLE、ODD / EVEN、ALL）を制御します。

### 5.1.7. エディターボタン



エディターボタンは、プログラムデータを変更するために使用します。右側の8つのボタンは、ショーデータの変更に使用するアクションボタンです。アクションボタンは、[UNDO（元に戻す）]、[REMOVE（削除）]、[MOVE（移動）]、[COPY]、[SET]、[INCLUDE]、[UPDATE]、[RECORD]です。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

左側のボタン：

ブラインドとクリアがプログラミングに影響を与えます。

[REL]と[SELECT]はプレイバックに影響します。

[SHIFT]は代替機能を選択します。

←-キーボード入力を取り消してアクションをクリアします。

### 5.1.8. プレイバック

プレイバックエリアはタッチスクリーンの真下にあり、フェーダーと4つのボタン（[FLASH]、[GO]、[STOP]、[SELECT]）を備えた10のプレイバックで構成されています。タッチスクリーン上のそれぞれのプレイバックの上のエリアは、プレイバックのステータスに関する情報を提供するために使用されます。



プレイバックエリアには、Grand Master、Sub Master、Page Select buttons、Cue Stackを制御するためのマニュアルプレイバックも含まれます。

クロスフェードセクションには、[GO]、[STOP.FWD]、[BCK]ボタン、[cross fader]、[master GO]ボタンがあります。クロスフェードセクションは、[S]ボタンで選択した現在のプレイバックを制御します。

MQ500には15のフェーダープレイバックと15の実行プレイバックがあります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



## 5.2. キーボード、キーパッド、ウィンドウの選択と確認

MagicQには、テキストの入力、アイテムの選択、アクションの確認に使用できる一連の追加ウィンドウがあります。キーボード / キーパッドを使用してこれらのアイテムをナビゲートするか、マウス / タッチを使用するかを選択できます。

"Keyboard"ウィンドウを開くには、[SET]ボタンを2回押します。アイコンセレクトを開くには、[SHIFT] + [SET]を押します。

ショーデータを上書き、または削除する可能性がある重要なアクションを実行するときに、ウィンドウが表示されることを確認します。キーパッドの1を押すと、アクションを確認できます。アクションをキャンセルするには、キーパッドの0を押します。

## 5.3. 一般的なアクション

MagicQには、プログラミング機能を実行するための多くの一般的なアクションがあります。すべてのアクションで同じボタンを押します。1つのウィンドウでのアクションを理解すると、別のウィンドウでどのように実行されるかを理解することができます。

これにより貴重なプログラミング時間を節約することができるため、これらのアクションに慣れることをお勧めします。

### 5.3.1. アイテム

ウィンドウ内のアクションは、個別のアイテムまたは複数のアイテムに対して実行できます。1つのアイテムに対するアクションの場合は、カーソルキーを使用してウィンドウ内を移動し、必要なアイテムの上にカーソルを置きます。

ウィンドウに複数のアイテムがある場合は、カーソルを最初のアイテムに移動します。次に、[SHIFT]ボタンを押したまま、カーソルを最後に使用したアイテムに移動します。すべてのアイテムがハイライトされます。

または、[CTRL]ボタンを押しながら、複数の個別のアイテムを選択します。

スプレッドシートスタイルのウィンドウ（パッチなど）では、タッチスクリーンを押すか、アイテムをマウスで左クリックすると、カーソルがアイテムに移動します。タッチスクリーンを押してタッチを複数のアイテム間で移動することにより、複数のウィンドウアイテムがハイライトできます。

ボックススタイルのウィンドウ（例：グループ）では、タッチスクリーンを押すか左クリックすると、アイテムに関連付けられた機能が実行されます。（例：そのグループを呼び出す。）これらの

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ウィンドウでは、[SHIFT]キーまたは[CTRL]キーとカーソルキーを使用して、複数のボックスをハイライトします。

### 5.3.2. アイテムの値を設定する

スプレッドシートスタイルで1つ以上のアイテムの値を設定するには：

- アイテムの上にカーソルを移動します。
- キーボードで値を入力し、[ENTER]キーを押します。

または

- キーボードに値を入力します。
- アイテムの上でtouch screen / click / [ENTER]キーを押します。

キーボードで値を入力しない場合や、yesまたはnoの単純な値を持つアイテムの場合、値が切り替わります。複数の値を持つアイテムの場合、値のリストのフィールドをダブルクリックします。タッチスクリーンでフィールドを選択し、インプットディスプレイ（メインウィンドウの下の右側エリア）の任意の場所を押して、値のリストを表示します。

濃い色のアイテムは読み取り専用であるため、設定できません。

### 5.3.3. アイテムに名前を付ける

- [SET]ボタンを押します。
- 名前を付けるアイテムの上でtouch screen / click / [ENTER]キーを押します。
- 外部キーボードまたは画面キーボードで名前を入力します。

外部キーボードを使用してスプレッドシートスタイルのウィンドウで作業する場合、上記の順序で[SET]ボタンを押す必要はありません。適切なボックスに移動してキーボードでテキストを入力するだけで、スプレッドシートを編集できます。

複数のアイテムに名前を付けるには、[SET]を押す前にアイテムをハイライトする方が簡単な場合があります。複数のアイテムをハイライトした直後に[SET]を押すと、コンソールはこれらが設定したいアイテムであると想定します。

上記のシーケンスで[ENTER]キーを押す代わりに、[SET]キーを押すこともできます。



### 5.3.4. アイテムの移動

- [MOVE]ボタンを押します。
- ソースアイテムの上でtouch screen / click / [ENTER]キーを押します。
- 移動先のアイテムの上でtouch screen / click / [ENTER]キーを押します。

上記のシーケンスで[ENTER]キーを押す代わりに[MOVE]キーを押すこともできます。

複数のアイテムを移動するには、多くの場合、[MOVE]を押す前にアイテムをハイライトする方が簡単です。複数のアイテムをハイライトした直後に[MOVE]を押すと、コンソールはこれらがソースアイテムであると想定し、宛先のみを要求します。[SHIFT]キーまたは[CTRL]キーを押しながら複数のアイテムをハイライトできます。

1.7.6.4から、MagicQはドラッグでウィンドウ内でアイテムを移動できるようになりました。[SHIFT] + [MOVE]を押して、ドラッグムーブモードに入ります。その後、ウィンドウ内でアイテムをドラッグアンドドロップできます。ドラッグ移動モードは、[MOVE]が再度押されるか、[BACKSPACE]キーが押されるまで続きます。

ドラッグムーブモードでは、[MOVE]ボタンが点滅します。

### 5.3.5. アイテムをコピー

- [COPY]ボタンを押します。
- ソースアイテムの上でtouch screen / click / [ENTER]キーを押します。
- 宛先アイテムの上でtouch screen / click / [ENTER]キーを押します。

[ENTER]キーを押す代わりに、[COPY]キーを押すことでもできます。

複数のアイテムをハイライトするには、[COPY]を押す前にアイテムをハイライトする方が簡単です。複数のアイテムをハイライトした直後に[COPY]を押すと、コンソールはこれらがソースアイテムであると想定し、宛先のみを要求します。[SHIFT]キーまたは[CTRL]キーを押しながら複数のアイテムをハイライトできます。

Cue、Cue Stack、またはページをコピーする場合、デフォルトでは、コンソールはCueの個別のコピー（同じCueへのCue Stackリンク）を作成しません。。リンクされていないものをコピーする（つまり、新しいCueを作成する）には、上記の順序で[SHIFT]キーと[CTRL]キーを押し、[Unlinked]を選択します。

### 5.3.6. アイテムの削除

- [REMOVE]ボタンを押します。
- 削除するアイテムの上でtouch screen / click / [ENTER]キーを押します。

複数のアイテムのハイライトを削除するには、REMOVEを押す前にアイテムをハイライトする方が簡単です。複数のアイテムをハイライトした直後にREMOVEを押すと、コンソールはハイライトされたアイテムを削除するものと見なします。

上記のシーケンスで [ENTER]キーを押す代わりに、[REMOVE]キーを押すこともできます。

### 5.3.7. アイテムの記憶

ボックススタイルのウィンドウでは、アイテムを記憶できます。（例えば、"Group"ウィンドウで、グループを記憶します。）

- [RECORD]ボタンを押します。
- 記憶するアイテムの上でtouch screen / click / [ENTER]キーを押します。

上記のシーケンスで [ENTER]キーを押す代わりに、[RECORD]キーを押すこともできます。

## 5.4. アイコン

MagicQは、すべてのプログラムされたアイテムのアイコンをサポートしています。アイコンのサイズは、"Setup"ウィンドウの"Window Settings"で設定できます。

アイコンは、Groups、Colours、Beams、Positions、Cues、Cue Stackで"Execute"ウィンドウで使用できます。

ウィンドウアイテム（パレットエントリなど）のアイコンを設定するには、[SHIFT SET]を押します。タッチスクリーンを押す / アイコンを設定するアイテムの上でクリック / [ENTER]します。アイコンライブラリが開きます。アイコンライブラリは、カラー、ポジション、さまざまな種類のゴボのために、さまざまな種類のアイコンに分割されています。

アイコンライブラリからアイコンを選択します。

### 5.4.1. プレイバック時のアクション

プレイバック時のアクションは、ウィンドウアイテムの代わりに[S]ボタンが使用されることを除いて、ウィンドウアイテムに似ています。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

プレイバックを選択するには、該当するプレイバックの[S]ボタンを押します。

プレイバックに名前を付けるには、[SET]を押してから、プレイバックの[S]ボタンを押します。画面キーボードまたは外付けキーボードを使用して名前を入力します。

プレイバックを移動するには、[MOVE]を押してから、元のプレイバックの[S]ボタンを押し、次に、行き先のプレイバックの[S]ボタンを押します。

プレイバックをコピーするには、[COPY]を押してから、元のプレイバックの[S]ボタンを押し、次に、行き先のプレイバックの[S]ボタンを押します。

プレイバックの内容をプログラミングに含めるには、[INCLUDE]を押してから、目的のプレイバックの[S]ボタンを押します。

プレイバックを削除するには、[REMOVE]を押してから、プレイバックの[S]ボタンを押します。もう一度[S]ボタンを押して、削除を確認します。

## CHAPTER 6. クイックスタート

### 6.1. MagicQの起動

MagicQコンソールでは、背面パネルの電源ボタンを押してください。MagicQ PC / Macと併用されている場合は、MagicQアプリケーションのアイコンをクリックしてスタートしてください。

起動時に、デモショーをロードするか、最後のショーを続行するオプションが表示されます。最後に使用したショーファイルを選択すると、システムで最後に使用したショーファイルが実行されます。このオプションは、以降の起動時に非表示にすることができます。

コンソールは、最後に開いていたウィンドウを記憶しています。すべてのウィンドウを閉じるには、[SHIFT]と[CLOSE]を同時に押してください。

"Setup"ウィンドウを開くには、[SETUP]を押してください。



## 6.2. タッチスクリーンの調整

MagicQコンソール使用時に、タッチスクリーンが正確に反応しない場合、タッチスクリーンの調整が必要です。

[SETUP]ボタンを押して、"Setup"ウィンドウを開いてください。次に<CAL TOUCH>ボタンを押します。確認を求められたら、キーパッドの1を押すか、<CAL TOUCH>ボタンをもう一度押します。

タッチスクリーンの左下と右上の角にボタンが出てきますので、最初にタッチスクリーンの左下、次に右上のボタンを押してください。タッチスクリーン用のペンなどを使用していただく場合もあります。

[CTRL]+[SET]を同時に押すと、調整画面（Calibrate window）にショートカットすることができます。

## 6.3. 新しいショーファイルを始める



新規にショーを開始するには、"Setup"ウィンドウに移動し、<NEW SHOW>ボタンを押してください。この際に現在開いているメモリー内のショーファイルが影響を受ける前に、保存されていることへの確認が表示されますので[YES]を選択してください。

次の4つのモードから選択できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- **Normal**：フェーダーによるCueプレイバックが可能なスタック型のCue構成モードです。プログラミング上に乗ったすべてのデータが保存時にCueに記憶されます。
- **Theatre non-track**：フェーダーはレベル調整のみの設定します。プログラミング上に乗ったデータはすべて保存時にCueに記憶されます。
- **Theatre tracking**：フェーダーはレベル調整のみの設定します。保存時にCueに記憶されるのは、前のCueから変更されたパラメーターのみです。
- **Hog II warp– Theatre tracking**モードに類似し、Hog IIを使用されている方がご使用になりやすいよう、多数のHog IIの機能が使用していただけます。

Theatreモード / HogIIモードでは、プログラミングやプレイバック操作されていない灯体は、それぞれデフォルトの値に戻ります。キーパッドにより、パレットナンバーを使用してのパレット選択や、Cueをスタックしていく際に記憶されるタイム設定のデフォルト値を決めることができます。チェイスのタイム設定とは異なります。

それぞれのモードは、"Setup"ウィンドウにあります[Programming Mode]から、いつでも変更可能です。さらに、お好みのオプション、デフォルト値を設定し、パーソナルデータファイルとして保存しておくことが可能です。

新しいショーファイルを開始すると、すべてのパッチ、プログラミング、パレットデータは消去されます。しかしこの際にコンソールに設定されているDMX出力に関する設定やタッチスクリーンのキャリアプレートデータをはじめとするオプションデータが消去されることはありません。

詳細は、< programming mode, Programming Mode>を参照してください。

## 6.4. 出力を有効にする

[illegible]

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



チャンネルデータの出力を有効にするには、"Setup"ウィンドウで<DMX IO VIEW>を選択します。このウィンドウでは、すべてのユニバースの入力と出力を変更できます。MagicQコンソールは、コンソールから直接、または外部イーサネットからDMXへのコンバート機能にも対応しております。MagicQ PC / Macでは、USBからDMXインターフェース（MagicDMXなど）またはWings機器のDMX出力を介して出力を行うことが可能です。

#### 6.4.1. 直接DMX出力を行う

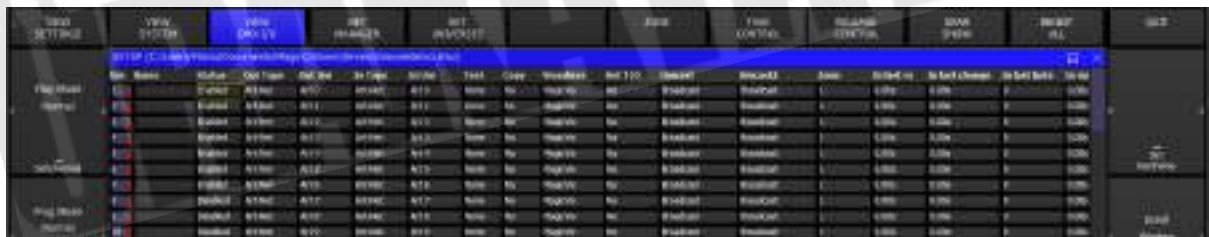
現在のすべてのMagicQコンソールが背面パネルに直接DMX出力ポートを装備しています。

背面パネルの4つのDMXポートからは、設定変更がされない限り1から4までそれぞれユニバースが出力されます。DMXは、"Setup DMX I/O"ウィンドウにある"Status"欄に表示されるenabled（有効） / disabled（無効）に関係なく出力されます。Proコンソールをご使用の場合は、背面パネルにある緑色のLEDでDMXが出力されているかどうかわかります。

出力されるユニバースを指定したい場合は、出力を個別に設定していただく必要があります。で出力するそれぞれのユニバースについて、[出力タイプ]をとって選択し、ポート1、ポート2、ポート3、ポート4を選択して

どのユニバースを背面パネルのどのDMXポートから出力したいか、Out Typeを"MagicQ Direct"にして、出力を希望するポート選択（"Port1", "Port2", "Port3", "Port4"）を選択します。

以下の画像は、ユニバース5～8を直接コンソールのポートから出力設定の例です。



#### 6.4.2. ネットワークを介したDMX出力

MagicQでは、ネットワーク用ポートにより、Art-Net、Pathport, ACNストリーミングDMXを使用することができます。

ユニバースでArt-Netを出力するには、Art-Netを有効にし、出力タイプ"Out Type"を"Art-Net"に設定します。どのArt-NetをMagicQユニバースとして使用したいかを選択してください。MagicQはデフォルトでは、MagicQユニバース1が最初のArt-Netユニバースになっています。(Art0-0)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



イーサネットからDMX512への変換ボックスなどを使用する場合、適切なArt-NetサブネットもしくはArt-Netユニバースに応答するようにボックスを設定する必要があります。

ChamSys SnakeSys B4やR4では、データ送信の際に2つのロータリースイッチを正しい値に設定する必要があります。左側はArt-Netサブネット用、右側はArt-Netユニバース用です。これらのインターフェイスは、そのArt-Net sub-netとユニバースまで4つのArt-Netユニバースを解読していきます。

ほとんどのArt-Net sub-netは0と設定されています。イーサネットからDMX512へのインターフェイスを1つだけ使用する場合は、sub-netは0、ユニバースは0と設定されます。

複数のイーサネットインターフェイスを使用される際は、それぞれのインターフェイスを別々のArt-Netユニバースに設定する必要があります。例えば、2つのChamsys SnakeSys B4を使用する場合は、最初のインターフェイスのArt-Netユニバースを0、もう一方のインターフェイスをArt-Netユニバース4と設定します。

MagicQは、ネットワーク上のArt-NetをモニタリングするDMX Viewerが含まれています。Tools、[DMX View]を選択してください。

## 6.5. MagicQ用プレイバックウィングの接続について

USB接続を介してMagicQプレイバック機器 / Extra Wingを使用していただけます。"Setup Window"の"View System"で、<View Wings>を選択して、最初のWingを<USB Wing>タイプにしてください。デフォルト時でもすでにプレイバックウィングは設定されているので、MagicQコンソールで[次のページ] / [前のページ]ボタンを押してページを変えることができます。「Lower Bank Tie」と「Upper Bank Tie」を変更することで、プレイバックウィングをメインのMagicQコンソールとは別に、個別制御することが可能です。

複数のプレイバックウィングを使用する場合でも、接続後にUSB Wingのタイプを変更するだけで、簡単に使用できます。

### 6.5.1. プレイバックウィングのID設定

複数のプレイバック / 外部ウィング（または複数の実行ウィング）を備えたMagicQコンソールを使用する場合、ウィングIDをそれぞれのウィングに設定できます。次に、必要なウィングIDを[Setup]、<View Wing>で設定して、ウィングが正しく識別されていることを確認し、正しいプレイバックを制御できます。

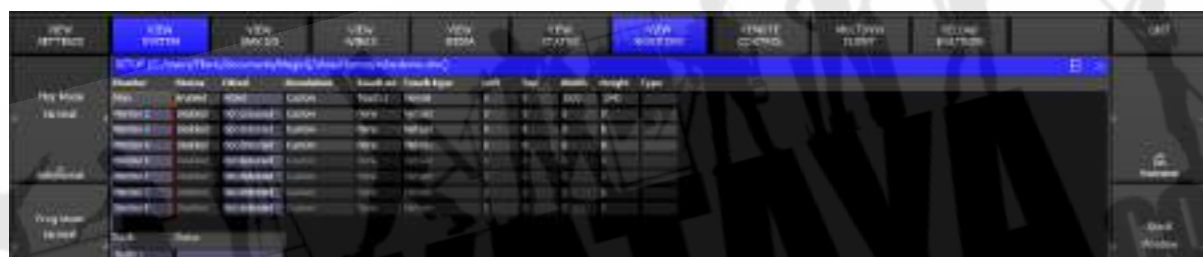
ウィングIDは、最新のソフトウェアに対応し、ブルーのLCDが搭載された新しいウィングのみに対応しております。ウィングIDはアームレストの下にありますリセットボタンを押しながら、[Page UP] [Page Down]ボタンを押していただくことで設定することも可能です。

ウィングの電源を入れて、ウィングコンフィグモードに入るときは、下の[Page UP]ボタンと [Page Down]ボタンを押し続けます。メニューからウィングIDを設定できます。

2012年以降に製造されたすべてのエクストラウィングコンパクト、およびエクストラウィングとプレイバックウィングは、ウィングIDの設定に対応しています。黄色のディスプレイを含む古いエクストラウィングは、ウィングIDに対応していません。

## 6.6. 外部モニターの接続について

MagicQコンソールには、外部モニターを接続するためのDVIまたはHDMIコネクタがあります。モニターは、コンソールを起動する前に接続する必要があります。



## 6.7. パッチについて

[PATCH]ボタンを押して"Patch"ウィンドウを開きます。"Patch"ウィンドウには、"VIEW HEADS"、"VIEW CHANS"、"VIEW DMX"の3つのビューがあります。このセクションでは、"VIEW HEADS"でのパッチ適用について説明します。



<CHOOSE HEAD>ボタンを押して、パッチしたい灯体を選択します。ウィンドウが変わり、照明機器のメーカー名と灯体のリストが表示されます。タッチスクリーンを押して灯体を選択するか、カーソルキーを使用してウィンドウをスクロールし、カーソルを移動させ[ENTER]キーを押して選択することもできます。



灯体を選択すると選択すると、"Patch"ウィンドウに戻ります。<PATCH IT>ボタンを押して灯体にパッチを当てます。プロンプトを表示するナンバーと、灯体をパッチするアドレスを入力するように要求されます。[@]を使用して、特定のアドレスにパッチを適用します。



例えば、5台の Mac250モード4をユニバース2チャンネル1にパッチするには、次のように入力します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

5 @ 2 - 1

複数のチャンネルを固定オフセットでパッチしたい場合、例えば、DMXチャンネル1に5台のMartin Mac250にしたい場合は、次のように入力します。

5 @ 2 - 1 / 20

[illegible]

ディマーにパッチを適用するには、"DIM / MEDIA"を選択し、"Generic Dimmerer"を選択して、上記のように1つ以上のディマーにパッチを適用します。

"Patch"ウィンドウでは、明るいカラーのフィールドで表示されているものは設定変更ができます。フィールドを変更するには、カーソルをフィールドに移動してから、キーパッドを使用して新しい値を入力し、[ENTER]キーを押します。

同様の方法で、DMXアドレス、灯体ナンバー、灯体名、カラーフィルタナンバーを変更できます。

### 6.7.1. 灯体の名前とナンバー指定について

パッチされた灯体は、必要に応じて名前と灯体ナンバーを付けることができます。ディマーまたは灯体には、設置する場所などに関連した名前を付けることをお勧めします。（例：フロントウォッシュ / バックトラス上手）ディマーの場合は、カラーフィルタを構成することをお勧めします。これにより、プログラミングの際にも大変見やすく、コンソールにより自動でCueにも反映されるようになっております。

| Filter | Filter Number | Filter Color  | Filter Name       |
|--------|---------------|---------------|-------------------|
| 181    | 1             | Red           | 181 Red           |
| 182    | 2             | Blue          | 182 Blue          |
| 183    | 3             | Green         | 183 Green         |
| 184    | 4             | Yellow        | 184 Yellow        |
| 185    | 5             | Cyan          | 185 Cyan          |
| 186    | 6             | Magenta       | 186 Magenta       |
| 187    | 7             | Black         | 187 Black         |
| 188    | 8             | White         | 188 White         |
| 189    | 9             | Grey          | 189 Grey          |
| 190    | 10            | Dark Grey     | 190 Dark Grey     |
| 191    | 11            | Light Grey    | 191 Light Grey    |
| 192    | 12            | Dark Blue     | 192 Dark Blue     |
| 193    | 13            | Light Blue    | 193 Light Blue    |
| 194    | 14            | Dark Green    | 194 Dark Green    |
| 195    | 15            | Light Green   | 195 Light Green   |
| 196    | 16            | Dark Yellow   | 196 Dark Yellow   |
| 197    | 17            | Light Yellow  | 197 Light Yellow  |
| 198    | 18            | Dark Cyan     | 198 Dark Cyan     |
| 199    | 19            | Light Cyan    | 199 Light Cyan    |
| 200    | 20            | Dark Magenta  | 200 Dark Magenta  |
| 201    | 21            | Light Magenta | 201 Light Magenta |
| 202    | 22            | Dark Black    | 202 Dark Black    |
| 203    | 23            | Light Black   | 203 Light Black   |
| 204    | 24            | Dark White    | 204 Dark White    |
| 205    | 25            | Light White   | 205 Light White   |

"gel"と表示されているのがカラーフィルターの欄であり、フィルターナンバーを指定していただけます。LEEカラーの場合、カラーは直接カラーフィルタナンバーを入力することができます。（例えば、リー181の場合は181と入力します。） Roscoカラーを指定したい場合は、数字の前にドット(.)を入力してください。（例：Rosco 14の場合は.14と入力します。）。カラーなしの場合は0を入力します。フィルターナンバー（カラーフィルタナンバー）よりもカラーの名称を使用する場合は、そのまま色の名称を入力してください。

パッチした灯体またはディマーをテストしたい場合は、<テストモード>ボタン（またはエンコーダー C <Head Test ON>）を押すだけで、カーソルが置かれている灯体がテストされます。灯体の場合、灯体の全体をロケートします。ディマーの場合は、ディマーを100%に設定します。もう一度<TEST MODE>ボタンを押せば、テストモードが解除されます。

## 6.8. 灯体のコントロール

### 6.8.1. 灯体の選択

マルチエレメントヘッドを制御するには、どの灯体を制御するか選択する必要があります。 MagicQ コンソールは、どの機能を調整するかを決定するため、現在選ばれている灯体選択情報をそのまま保持します。灯体を個別に選択するか、グループを使用して、頻繁に使用する灯体を呼び出すことができます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



"Hog Wrap"モード、もしくはセットアップ時のオプション機能を"Keypad always selects head is set (キーパッドで常に灯体を選択する)"が設定されている場合、キーパッドから灯体の選択することができます。

例えば、灯体の1番～4番までを選択したい場合は、

[1] [THRU] [4] [ENTER]

他のモードでは、次を使用して灯体の選択ができます。

[1] [THRU] [4] [@][@]

### 6.8.2. グループから灯体を選択 / "Heads"ウィンドウ

コンソールでは、灯体別に同じ機種すべてを選択するグループを自動で作成します。さらに、新しいグループを簡単に作成することができます。

グループに関するウィンドウは2つあり、"VIEW GROUPS"ではグループで灯体を選択することができます、"VIEW HEADS"では灯体を個別に選択することができます。

"VIEW GROUP"では、特定のグループのタッチスクリーンを押すと、そのグループに関連付けられているすべての灯体を選択されます。それと同時に、その他のすべての灯体は選択解除されます。複数のグループを選択するには、[SHIFT]キーを押しながらグループを選択してください。再度押すことで選択が解除されます。

"VIEW HEADS"では、タッチスクリーンを押して、灯体を個別に選択または選択解除できます。[PG UP] / [PG DN]を使用して、灯体表示をスクロールできます。

### 6.8.3. グループの保存

グループに入れたい灯体をキーパッドで選択、もしくは"Group"ウィンドウ内の[VIEW HEADS]にて選択します。

"VIEW GROUPS"ウィンドウに移動します。

[RECORD]を押し、タッチスクリーンを押すか、カーソルキーを使用して[ENTER]を押して、記憶するグループを選択します。



## 6.9. グループに名前を付ける

グループを保存する際に、タッチスクリーンを押す前、もしくは[ENTER]を押す前に名前を入力すると、保存と同時にグループ名が保存されます。

グループに名前を入力し、[SET]を押してから、タッチスクリーンを押すと、いつでもグループ名の入力・変更ができます。

キーボードを接続していない場合は、[SET]を押し、タッチスクリーンを押す（もしくはカーソルキーと[ENTER]を使用する）ことで名前を付けるグループを選択します。画面に名前を入力するためのキーボードウィンドウが表示されるのでグループ名の入力・変更ができます。

## 6.10. グループの呼び出し

グループが保存されたら、そのグループのタッチスクリーンを押すだけで、グループ内のすべての灯体を選択されます。その際、その他のすべての灯体は選択解除されます。複数のグループを選択するには、[SHIFT]キーを使用します。"Setup option"にて複数のグループ選択が行えるデフォルト設定を行うこともできます。

## 6.11. ディマーレベル設定

キーパッドから次のようにコマンド入力ができます。

1 @ 5 ENTER

1 @ 50 （または、1 @ 50 ENTER）

1 THRU 4 @ FULL （または、1 THRU 4 @ FULL ENTER）



ディマーレベルが2桁またはFULLの場合は、自動入力機能がデフォルトでYesになっているため、ENTERなしで実行されます。詳しくは「[キーパッドのインテンシティセット](#)」をご覧ください

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

い。

[INT]ボタンを押して、"Intensity"ウィンドウ（ディマーレベルウィンドウ）を使用することもできます。このウィンドウには、コンソールにパッチされているそれぞれのディマーと灯体のフェーダーが表示されます。フェーダー内にあるスライダーを押すと、適切なディマーレベルに調節することができます。フェーダーが0以上に上がると、プログラミング上有効になり、フェーダーがレッドに変わります。

ウィンドウは、"ViewProg"と"View Preset"の2つで構成されています。"View Prog"フェーダー表示からディマーレベルの調整ができ、その値をCueに保存できます。"View Preset"では灯体1台に対し1チャンネルがプリセットフェーダーとして割り当てられ、プログラミング上に影響しない状態でディマーすることができます。他のコンソールにおける"PARK"状態となります。

<SQUARE OFF>ソフトボタンは、迅速なプログラムを可能にします。タッチパネルを使用して、出力をフル、もしくは0にしたい灯体を選択します。<SQUARE OFF>を押すと、50%未満未満であれば0へ、50%以上の出力であればフル出力へ値を自動で変更し、実際に個別に値を打ち込む手間を省くことができます。

<ALL TO FULL> / <ALL TO ZERO>ボタンを使用して、すべてのチャンネルの出力を変更することもできます。

[CLEAR]ボタンを押して、プログラミング上の値をクリアします。



販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 6.12. 灯体のロケート

ムービングライトなどマルチエレメントヘッドに関しては、最初にロケートを行います。ロケートとは、灯体をプログラミングがスタートする最初の状態に戻すことです。プログラムしたい灯体を選択し、[LOCATE]ボタンを押します。ロケートされた灯体は、その全てのアトリビュート値がプログラミング上に表示された状態になります。

ロケートを行う前に、ムービングライトなどのランプが点灯しているかを確認してください。灯体が、DMX制御によりランプオンが可能である場合は、灯体を選択した後、[SHIFT]+[LOCATE]を押して下さい。Lamp Onマクロになっておりますので、その後ロケートを行うことで、出力される明かりを確認することができます。

## 6.13. アトリビュートの修正

マルチエレメントヘッドには、パンやチルト、カラーやゴボ、アイリスなどの様々なアトリビュートがあります。MagicQ照明コンソールでは、パッチされた機器が持つアトリビュートタイプを表示し、それらの値を簡単にすばやく変更できるようになっております。

表示されるアトリビュートタイプはIntensity、Position、Color、Beamの4つのカテゴリーに分類されます。MagicQには、これらの4つのアトリビュートタイプごとにウィンドウがあります。灯体を選択していただき、必要なウィンドウを開いてください。



[レイアウト1]を押すか、[CTRL]キーを押しながら、上部の<Palettes>ボタンを押すと、すべての"Palette"ウィンドウをすばやく開くことができます。以下のようなレイアウトでウィンドウが開きます。



明るくハイライト表示されたウィンドウが現在制御可能になっているパレットです。コンソールではエンコーダーでも操作ができるようになります。それぞれのウィンドウのX/Yエンコーダーが、最も重要なアトリビュートを制御します。例えば、"POSITION"ウィンドウではパンとチルト、"COLOR"ウィンドウではカラーホイールの1と2、"BEAM"ウィンドウではゴボホイールの1と2です。"BEAM"ウィンドウでは、8つ以上の様々なアトリビュート値を制御できます。これらは複数あるページエンコーダーを使用し表示させるができ、[NEXT PAGE]を押して表示させることもできます。



カラーホイールや、ゴボホイールを始めとするインデックス機能を持ったアトリビュートなどは、それぞれのエンコーダーが持つボタン機能に属していますので、このエンコーダーボタンを押すことで次のページを表示させることもできます。[SHIFT]を押しながらこのボタンを押すと、前のページに戻ります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

さらに、このウィンドウでは、タッチスクリーンを使用してそれぞれのパレットからアトリビュート値を選択することができます。指定の灯体がシステム上に保存されると、パレットは自動的にそれぞれのアトリビュートに生成されます。新しいパレットを作成したり、既存のパレットを修正することもできます。



"Colour"ウィンドウは、<COL MIX> / <COL ATTRIBS>ボタンを押すことで表示され、カラー選択が行えます。LEEカラー、Roscoカラー、HISモードなどの標準的なカラーを選択したい場合は、<COL TYPE>を押してください。



販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



## 6.14. パレットの保存

好みの組み合わせで作ったアトリビュートはパレットに保存することができます。（例えば Mac500において回転する三角形のゴボと一緒にプリズムを入れたアトリビュートの組み合わせ）まず、保存したいアトリビュートの組み合わせを作成し、[RECODE]を押し、パレット上の保存したい場所を押します。デフォルト設定の状態では、作成時に選択されていた灯体のみに反映されるパレットとして保存されますが、[SHIFT] + [RECODE]で、この保存オプションも変更することができます。



パレットに名前を付ける場合は、外部接続によるキーボードでキーコマンドに名前を入力してから、[SET]を押し、名前を設定したいパレットを選択してください。画面上に表示されるキーボードで入力したい場合は、名前を入力したいパレット上にカーソルを持って行った後、[SET]を押し、表示されたキーボードで名前を入力、その後[ENTER]を押してください。

## 6.15. FX（エフェクト）機能を追加

FX（エフェクト）機能を追加する際は、灯体を選択し、"Group"ウィンドウ、もしくは"Prog"ウィンドウから[ADD FX]を押してください。その後、希望のFXを選択します。

FXを選んだら、"Prog"ウィンドウに戻ります。エンコーダーを使用し、スピードやサイズ、割合などのパラメーターをエンコーダーにて調整できます。

異なるアトリビュートにあるエフェクト効果を組み合わせ、複数のエフェクトを追加することもできます。例えば、チルトエフェクトのサインカーブにパンのサインカーブを組み合わせることができます。

## 6.16. Cueの保存

Cueを保存する場合は、シーンを作成した後、[RECODE]を押し、[S]と表示がある[Playback]ボタンを押すことで保存できます。

Cueをテストする場合は、[CLEAR]を押し、プログラミング上にあるデータをすべてクリアしてから、"Playback"フェーダーを上げるか、[Playback flash]ボタンを押してください。

Cueを[Playback]ボタンに保存すると、Cue Stack上のひとつのCueとして保存されますが、1つのCueを[Playback]ボタンに保存したことで、全く変わりありません。



保存されたCueを表示するには、[S]ボタンを押してプレイバックし、[CUE]を押して"Cue"ウィンドウを開きます。

保存に関するオプションを開く際は、[SHIFT] + [RECODE]を押し、保存オプションをツールバーに表示します。希望するオプションを選択し、最後に[Playback]ボタンの上部にある[S]ボタンを押してください。



## 6.17. Cue Stackの記憶（チェイス、またはシアタースタック）

Cue Stackとして保存する場合も、保存の仕方は同じです。複数のCueを1つの[Playback]ボタンへと保存できます。Cue Stack、つまり積みかねて保存できます。

2つのシーン、例えばイエローのドット型ゴボのシーンとブルーの三角形ゴボのシーンがある場合：

- イエローのドット型ゴボのシーンを作成します。
- [RECODE]を押し、[Playback]ボタンの上の[S]ボタンを押します。
- 次にブルーの三角形ゴボのシーンを作成します。
- [RECODE]を押し、[Playback]ボタンの上の同じ[S]ボタンを押します。

Cueをテストする場合は、[CLEAR]を押し、プログラミング上にあるデータをすべてクリアしてから、Playbackフェーダーを上げるか、プレイバック用フラッシュボタンを押してください。

[Playback]ボタンに保存されたCueを見る場合は、見たいCueの[Playback]ボタンを押し、[CUE STACK]を押すことで、"Cue Stack"ウィンドウが開きます。

[Playback]ボタンへ1つ以上のCueを保存する際、[Playback]ボタンのCue Stack制御により、保存された次のCueへと移行します。デフォルト設定がノーマルになっている場合、Cue Stack制御はチェイス作成のように作動します。プレイバック時に、チェイスのスピード設定に基づいて、すべてのスタックされたCueは動作します。



販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

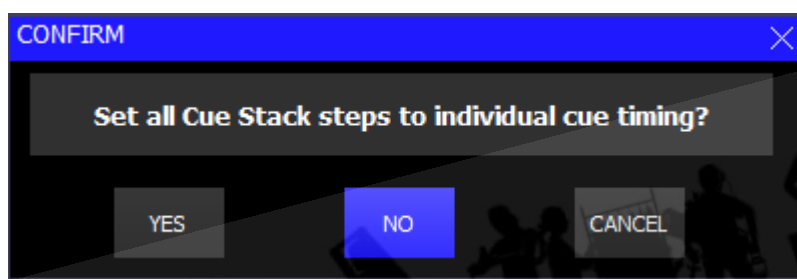
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

"Theatre"モードでは、Cueに設定されたタイムに続いてプレイバックされます。[GO]ボタンによりプレイバックが開始され、それぞれのフェードタイムに従って次のCueへとプレイバックされます。



タイミングモードを変更できるので、[GO] / [STOP]ボタンを使って、Cueをシアタースタイルでプレイバックすることができます。"VIEW OPTIONS View"を選択し、<CUE TIMING> / <CHASE TIMING>ボタンを押してタイミングモードを変更します。



## 6.18. 選択 / 保存を行う表示レイアウトの変更

MagicQコンソールでは、選択や保存を行うウィンドウの表示レイアウトを調整し、保存しておくことができます。コンソールには、パレットやCue Stackに関する様々な表示ウィンドウがあります。

コンソールには、[Layout 1] [Layout2] [Layout3]を設定するボタンが搭載されています。システム上ではレイアウト1~12まで設定することができ、[CTRL]を押しながら上部に表示される<Layout>ボタンを押すことでアクセスすることができます。

表示レイアウトを選択する際は、[Layout]ボタンの1つを押すか、[CTRL]を押しながら上部に表示される<Layout>ボタンを押して選択を行ってください。

表示レイアウトを保存する際は、まず([SHIFT] + [CLOSE])を押して、すべてのウィンドウを閉じます。次に、必要なウィンドウを開き、適切なサイズに設定します。最後に[RECODE]を押し、好みの[Layout]ボタンを押すか、[CTRL]を押しながらスクロールし、上部に表示される<Layout>ボタンを押してください。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

作成したレイアウトに名前を付ける際は、[SET]を押し、お好みの[Layout]ボタンを押すか、[CTRL]を押しながらスクロールします。上部に表示される<Layout>ボタンを押し、名前を付ける表示レイアウトを選択し、名前を入力します。

## 6.19. ショーファイルの保存

プログラムされたデータは、ショーファイルとしてメモリーに保存されます。ディスク上に保存する場合は、"Setup"ウィンドウにあります、[SAVE SHOW]を押してください。

電源に問題が出た場合など、プログラミングしたデータを失うことがないように、プログラミング中は、こまめに保存してください。保存した際、ファイル名を入力することができます。MagicQの場合、保存されたファイルの拡張子は".shw"です。

デフォルトでは、定期的かつ自動的にデータがディスクに保存されます。ファイル名はお客様が入力した名前と一緒にですが、ファイルの拡張子は".sbk"です。

万が一、問題が発生した場合に、適切な保存ポイントへ戻れるよう、異なるファイル名で定期的に保存していくことをお勧めいたします。例えば、パッチ終了後は、"myshow-patch.show"、プログラミング終了時は"myshow-final.shw"などです。

"Setup"ウィンドウの<QUIT>ボタンを使用してMagicQをシャットダウンする際、MagicQではデータを自動的にバックアップとしてコピーし保存いたします。その際拡張子は、".sbk"です。その後、MagicQを立ち上げると、その時使用していたファイルがロードされます。そのため、MagicQでは<QUIT>ボタンが押された時のファイルから、確実にスタートすることができます。

MagicQのショーファイルの容量は、基本的に小さいため、多くの異なる公演データを保存しても、問題が起こることはありません。

## 6.20. プレイバックについて

[Playback]ボタンやフェーダーにより、保存したCue / Cue Stackデータのプレイバックができます。それぞれのCue Stackデータがどのように制御され、プレイバックされていくか、Cue Stackオプションにより設定することができます。例えば、フェーダーをLTP設定にしたり、またはエフェクトのサイズやスピードの調整用に設定したりすることができます。

その際、マスターフェーダーが上がっているかをご確認ください。

もしショーファイルが大きい場合には、プレイバックする時に自動バックアップをオフにすることができます。プログラミングの際は必ずオンに戻してください。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

万が一、途中でデータが動かなくなってしまった場合は、[HELP]ボタンを押してください。

## CHAPTER 7. パッチ

### 7.1. MagicQのパッチ

MagicQは、DMXとコンソールチャンネルが同じであると認識しているため、コンソールを使用する前に複雑なパッチを適用する必要はありません。MagicQでは、コンソールでサポートされているすべてのDMXユニバースのすべてのDMXチャンネルにアクセスできます。それぞれのチャンネルは個別に制御 / プログラムすることができます。

それぞれの灯体には、キーパッドを使用してリコールするための灯体ナンバーと識別用の名前を割り当てることができますが、時間を節約するために、MagicQは灯体タイプに従ってナンバーと名前を自動的に割り当てます。

### 7.2. パッチ開始

MagicQは、ディマーとマルチエレメントヘッドをDMXチャンネルに割り当てるためのパッチ機能に対応しています。パッチはいつでも実行でき、すぐに効果があります。

[PATCH]ボタンを押すと、"Patch"ウィンドウが開きます。"Patch"ウィンドウには、"VIEW HEADS"、"VIEW CHANS"、"VIEW DMX"、"VIEW VIS"の4つのビューがあります。

"VIEW HEADS"は、灯体、名前、ナンバーにパッチを適用し、カラーを設定してカラーフィルタを割り当てるために使用します。

"VIEW CHANS"は、チャンネルのテストや反転の設定など、個々のDMXチャンネルの操作を実行するために使用します。

"VIEW DMX"は、複数のDMXチャンネルをMagicQ灯体にパッチするときに使用します。

"VIEW VIS"は、MagicVisビジュアライザでビジュアライザ灯体を設定 / 変更するために使用します。

### 7.3. 灯体またはディマーのパッチ

MagicQは、多くの灯体を揃えたライブラリを内蔵しています。一般照明等の単一チャンネルの灯体もムービングライトと同じように扱います。そのため一般照明のディママーは、"Generic Dimmer"のパーソナリティを使用します。

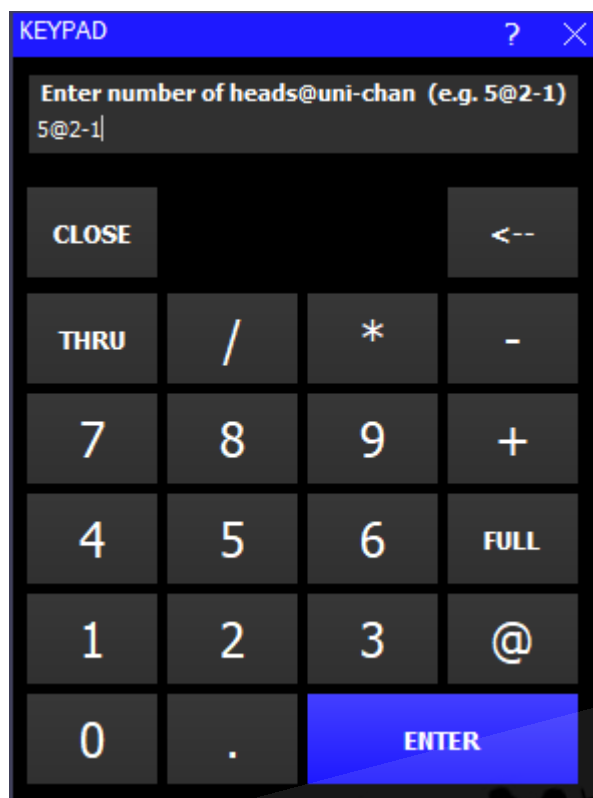


<CHOOSE HEAD>ボタンを押して、パッチしたい灯体を選択します。ウィンドウが変わり、灯体のリストが表示されるので、タッチスクリーンを押して灯体を選択します。または、カーソルキーを使用してウィンドウをスクロールし、カーソルが正しい灯体の上にあるときに[ENTER]キーを押します。

灯体を選択すると、"Patch"ウィンドウに戻ります。<PATCH IT>ボタンを押して灯体にパッチを適用すると、灯体にパッチを適用するアドレスの入力を求められます。

[ENTER]キーを押して次の空きアドレスにパッチします。タイトルバーには、選択した灯体にパッチできる次の空きアドレスが表示されます。一定数のアドレス間隔をあけて、複数の灯体にパッチを適用したい場合、例えばMartin Mac500 4台、DMXチャンネル1、21、41、61とパッチする場合は、4/20と入力します。





特定のアドレスを灯体にパッチするには、[@]を使用します。例えば、10台のディマーをDMXアドレス20からパッチするには、10@20と入力します。2番目のユニバースにパッチを適用するには、10 @ 2-20と入力します。最初のユニバース以外のユニバースで、の空きアドレスからパッチを適用するには、[+]を使用します。例えば 2番目のユニバースの場合、10 @ + 2-1と入力します。

これが最初のパッチである場合、灯体をビジュアライザに追加するかどうか確認画面が出ます。<Yes>を押すと、ショーファイル内にビジュアライザヘッドが作成され、MagicQビジュアライザで灯体を確認できます。

さらに多くの灯体にパッチを適用するには、上記のプロセスを繰り返します。

ディマーにパッチを適用するには、[CHOOSE DIM / MEDIA]を押し、[Generic Dimmer]を選択してから、上記のように1つ以上のディマーにパッチを適用します。

"Patch"ウィンドウでは、選択することでイエローに表示された全てのフィールドを設定変更できます。変更するフィールドを選択するには、まずカーソルをフィールドに移動してから、キーパッドとキーボードを使用して新しい値を入力し、最後に[ENTER]キーを押します。

この方法で、パッチを適用したそれぞれの灯体のDMXアドレス、灯体ナンバー、灯体名、カラーフィルタを変更できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



#### 7.4. 灯体名と灯体ナンバー

<VIEW HEADS>ボタンを押して、パッチした灯体を確認し、必要に応じて灯体に名前とナンバーを付けます。"Patch"ウィンドウにて表示される、すべての明るいカラーのフィールドは、設定、変更することができます。フィールドを変更するには、まずカーソルをフィールドに移動してから、キーパッドとキーボードを使用して新しい値を入力し、最後に[ENTER]キーを押します。

[SHIFT]とカーソルキーで複数のアイテムを選択することにより、複数の灯体名と灯体ナンバーを同時に設定できます。 <TEST HEAD>ボタンを使用してテストモードをオンにすると、それぞれの灯体 / ディマーを順番に簡単に表示できます。

デフォルトでは、"VIEW HEADS"ビューは灯体ナンバーの順番で表示されます。それぞれの灯体ナンバーを個別に入力して灯体ナンバーを設定する場合、表示をDMX順にすると簡単です。 <SORT> ボタンを押して、"BY DMX"を選択します。並べ替えは、Intensities Window、Programmer Window、Group Windowの順序にも影響しますのでご注意ください。

#### 7.4.1. 灯体名

灯体名は、ディマーまたは灯体を識別するために使用します。位置に関連する灯体名を付けることをお勧めします。（例：フロントウォッシュ / バックトラスSL）マルチエレメントヘッドはすでに灯体に保存されているため、製品名（Mac500など）に従ってマルチエレメントヘッドに名前を付ける必要はありません。

| PARTS          |            |                 |                   |          |                 |                   |          |                 |                   |          |                 |                   |          |                 |                   |          |
|----------------|------------|-----------------|-------------------|----------|-----------------|-------------------|----------|-----------------|-------------------|----------|-----------------|-------------------|----------|-----------------|-------------------|----------|
| #              | Device ID# | Manufacturer ID | Manufacturer Name | Model ID | Manufacturer ID | Manufacturer Name | Model ID | Manufacturer ID | Manufacturer Name | Model ID | Manufacturer ID | Manufacturer Name | Model ID | Manufacturer ID | Manufacturer Name | Model ID |
| Board Type     | Device ID# | Manufacturer ID | Manufacturer Name | Model ID | Manufacturer ID | Manufacturer Name | Model ID | Manufacturer ID | Manufacturer Name | Model ID | Manufacturer ID | Manufacturer Name | Model ID | Manufacturer ID | Manufacturer Name | Model ID |
| General System | 1-001      | 1               | PCB               | 1-001    | 1               | PCB               | 1-001    | 1               | PCB               | 1-001    | 1               | PCB               | 1-001    | 1               | PCB               | 1-001    |
| General System | 1-002      | 2               | PCB               | 1-002    | 2               | PCB               | 1-002    | 2               | PCB               | 1-002    | 2               | PCB               | 1-002    | 2               | PCB               | 1-002    |
| General System | 1-003      | 3               | PCB               | 1-003    | 3               | PCB               | 1-003    | 3               | PCB               | 1-003    | 3               | PCB               | 1-003    | 3               | PCB               | 1-003    |
| General System | 1-004      | 4               | PCB               | 1-004    | 4               | PCB               | 1-004    | 4               | PCB               | 1-004    | 4               | PCB               | 1-004    | 4               | PCB               | 1-004    |
| General System | 1-005      | 5               | PCB               | 1-005    | 5               | PCB               | 1-005    | 5               | PCB               | 1-005    | 5               | PCB               | 1-005    | 5               | PCB               | 1-005    |
| General System | 1-006      | 6               | PCB               | 1-006    | 6               | PCB               | 1-006    | 6               | PCB               | 1-006    | 6               | PCB               | 1-006    | 6               | PCB               | 1-006    |
| General System | 1-007      | 7               | PCB               | 1-007    | 7               | PCB               | 1-007    | 7               | PCB               | 1-007    | 7               | PCB               | 1-007    | 7               | PCB               | 1-007    |
| General System | 1-008      | 8               | PCB               | 1-008    | 8               | PCB               | 1-008    | 8               | PCB               | 1-008    | 8               | PCB               | 1-008    | 8               | PCB               | 1-008    |
| General System | 1-009      | 9               | PCB               | 1-009    | 9               | PCB               | 1-009    | 9               | PCB               | 1-009    | 9               | PCB               | 1-009    | 9               | PCB               | 1-009    |
| General System | 1-010      | 10              | PCB               | 1-010    | 10              | PCB               | 1-010    | 10              | PCB               | 1-010    | 10              | PCB               | 1-010    | 10              | PCB               | 1-010    |
| General System | 1-011      | 11              | PCB               | 1-011    | 11              | PCB               | 1-011    | 11              | PCB               | 1-011    | 11              | PCB               | 1-011    | 11              | PCB               | 1-011    |
| General System | 1-012      | 12              | PCB               | 1-012    | 12              | PCB               | 1-012    | 12              | PCB               | 1-012    | 12              | PCB               | 1-012    | 12              | PCB               | 1-012    |
| General System | 1-013      | 13              | PCB               | 1-013    | 13              | PCB               | 1-013    | 13              | PCB               | 1-013    | 13              | PCB               | 1-013    | 13              | PCB               | 1-013    |
| General System | 1-014      | 14              | PCB               | 1-014    | 14              | PCB               | 1-014    | 14              | PCB               | 1-014    | 14              | PCB               | 1-014    | 14              | PCB               | 1-014    |
| General System | 1-015      | 15              | PCB               | 1-015    | 15              | PCB               | 1-015    | 15              | PCB               | 1-015    | 15              | PCB               | 1-015    | 15              | PCB               | 1-015    |
| General System | 1-016      | 16              | PCB               | 1-016    | 16              | PCB               | 1-016    | 16              | PCB               | 1-016    | 16              | PCB               | 1-016    | 16              | PCB               | 1-016    |
| General System | 1-017      | 17              | PCB               | 1-017    | 17              | PCB               | 1-017    | 17              | PCB               | 1-017    | 17              | PCB               | 1-017    | 17              | PCB               | 1-017    |
| General System | 1-018      | 18              | PCB               | 1-018    | 18              | PCB               | 1-018    | 18              | PCB               | 1-018    | 18              | PCB               | 1-018    | 18              | PCB               | 1-018    |
| General System | 1-019      | 19              | PCB               | 1-019    | 19              | PCB               | 1-019    | 19              | PCB               | 1-019    | 19              | PCB               | 1-019    | 19              | PCB               | 1-019    |
| General System | 1-020      | 20              | PCB               | 1-020    | 20              | PCB               | 1-020    | 20              | PCB               | 1-020    | 20              | PCB               | 1-020    | 20              | PCB               | 1-020    |
| General System | 1-021      | 21              | PCB               | 1-021    | 21              | PCB               | 1-021    | 21              | PCB               | 1-021    | 21              | PCB               | 1-021    | 21              | PCB               | 1-021    |
| General System | 1-022      | 22              | PCB               | 1-022    | 22              | PCB               | 1-022    | 22              | PCB               | 1-022    | 22              | PCB               | 1-022    | 22              | PCB               | 1-022    |
| General System | 1-023      | 23              | PCB               | 1-023    | 23              | PCB               | 1-023    | 23              | PCB               | 1-023    | 23              | PCB               | 1-023    | 23              | PCB               | 1-023    |
| General System | 1-024      | 24              | PCB               | 1-024    | 24              | PCB               | 1-024    | 24              | PCB               | 1-024    | 24              | PCB               | 1-024    | 24              | PCB               | 1-024    |
| General System | 1-025      | 25              | PCB               | 1-025    | 25              | PCB               | 1-025    | 25              | PCB               | 1-025    | 25              | PCB               | 1-025    | 25              | PCB               | 1-025    |
| General System | 1-026      | 26              | PCB               | 1-026    | 26              | PCB               | 1-026    | 26              | PCB               | 1-026    | 26              | PCB               | 1-026    | 26              | PCB               | 1-026    |
| General System | 1-027      | 27              | PCB               | 1-027    | 27              | PCB               | 1-027    | 27              | PCB               | 1-027    | 27              | PCB               | 1-027    | 27              | PCB               | 1-027    |
| General System | 1-028      | 28              | PCB               | 1-028    | 28              | PCB               | 1-028    | 28              | PCB               | 1-028    | 28              | PCB               | 1-028    | 28              | PCB               | 1-028    |
| General System | 1-029      | 29              | PCB               | 1-029    | 29              | PCB               | 1-029    | 29              | PCB               | 1-029    | 29              | PCB               | 1-029    | 29              | PCB               | 1-029    |
| General System | 1-030      | 30              | PCB               | 1-030    | 30              | PCB               | 1-030    | 30              | PCB               | 1-030    | 30              | PCB               | 1-030    | 30              | PCB               | 1-030    |
| General System | 1-031      | 31              | PCB               | 1-031    | 31              | PCB               | 1-031    | 31              | PCB               | 1-031    | 31              | PCB               | 1-031    | 31              | PCB               | 1-031    |
| General System | 1-032      | 32              | PCB               | 1-032    | 32              | PCB               | 1-032    | 32              | PCB               | 1-032    | 32              | PCB               | 1-032    | 32              | PCB               | 1-032    |
| General System | 1-033      | 33              | PCB               | 1-033    | 33              | PCB               | 1-033    | 33              | PCB               | 1-033    | 33              | PCB               | 1-033    | 33              | PCB               | 1-033    |
| General System | 1-034      | 34              | PCB               | 1-034    | 34              | PCB               | 1-034    | 34              | PCB               | 1-034    | 34              | PCB               | 1-034    | 34              | PCB               | 1-034    |
| General System | 1-035      | 35              | PCB               | 1-035    | 35              | PCB               | 1-035    | 35              | PCB               | 1-035    | 35              | PCB               | 1-035    | 35              | PCB               | 1-035    |
| General System | 1-036      | 36              | PCB               | 1-036    | 36              | PCB               | 1-036    | 36              | PCB               | 1-036    | 36              | PCB               | 1-036    | 36              | PCB               | 1-036    |
| General System | 1-037      | 37              | PCB               | 1-037    | 37              | PCB               | 1-037    | 37              | PCB               | 1-037    | 37              | PCB               | 1-037    | 37              | PCB               | 1-037    |
| General System | 1-038      | 38              | PCB               | 1-038    | 38              | PCB               | 1-038    | 38              | PCB               | 1-038    | 38              | PCB               | 1-038    | 38              | PCB               | 1-038    |
| General System | 1-039      | 39              | PCB               | 1-039    | 39              | PCB               | 1-039    | 39              | PCB               | 1-039    | 39              | PCB               | 1-039    | 39              | PCB               | 1-039    |
| General System | 1-040      | 40              | PCB               | 1-040    | 40              | PCB               | 1-040    | 40              | PCB               | 1-040    | 40              | PCB               | 1-040    | 40              | PCB               | 1-040    |
| General System | 1-041      | 41              | PCB               | 1-041    | 41              | PCB               | 1-041    | 41              | PCB               | 1-041    | 41              | PCB               | 1-041    | 41              | PCB               | 1-041    |
| General System | 1-042      | 42              | PCB               | 1-042    | 42              | PCB               | 1-042    | 42              | PCB               | 1-042    | 42              | PCB               | 1-042    | 42              | PCB               | 1-042    |
| General System | 1-043      | 43              | PCB               | 1-043    | 43              | PCB               | 1-043    | 43              | PCB               | 1-043    | 43              | PCB               | 1-043    | 43              | PCB               | 1-043    |
| General System | 1-044      | 44              | PCB               | 1-044    | 44              | PCB               | 1-044    | 44              | PCB               | 1-044    | 44              | PCB               | 1-044    | 44              | PCB               | 1-044    |
| General System | 1-045      | 45              | PCB               | 1-045    | 45              | PCB               | 1-045    | 45              | PCB               | 1-045    | 45              | PCB               | 1-045    | 45              | PCB               | 1-045    |
| General System | 1-046      | 46              | PCB               | 1-046    | 46              | PCB               | 1-046    | 46              | PCB               | 1-046    | 46              | PCB               | 1-046    | 46              | PCB               | 1-046    |
| General System | 1-047      | 47              | PCB               | 1-047    | 47              | PCB               | 1-047    | 47              | PCB               | 1-047    | 47              | PCB               | 1-047    | 47              | PCB               | 1-047    |
| General System | 1-048      | 48              | PCB               | 1-048    | 48              | PCB               | 1-048    | 48              | PCB               | 1-048    | 48              | PCB               | 1-048    | 48              | PCB               | 1-048    |
| General System | 1-049      | 49              | PCB               | 1-049    | 49              | PCB               | 1-049    | 49              | PCB               | 1-049    | 49              | PCB               | 1-049    | 49              | PCB               | 1-049    |
| General System | 1-050      | 50              | PCB               | 1-050    | 50              | PCB               | 1-050    | 50              | PCB               | 1-050    | 50              | PCB               | 1-050    | 50              | PCB               | 1-050    |
| General System | 1-051      | 51              | PCB               | 1-051    | 51              | PCB               | 1-051    | 51              | PCB               | 1-051    | 51              | PCB               | 1-051    | 51              | PCB               | 1-051    |
| General System | 1-052      | 52              | PCB               | 1-052    | 52              | PCB               | 1-052    | 52              | PCB               | 1-052    | 52              | PCB               | 1-052    | 52              | PCB               | 1-052    |
| General System | 1-053      | 53              | PCB               | 1-053    | 53              | PCB               | 1-053    | 53              | PCB               | 1-053    | 53              | PCB               | 1-053    | 53              | PCB               | 1-053    |
| General System | 1-054      | 54              | PCB               | 1-054    | 54              | PCB               | 1-054    | 54              | PCB               | 1-054    | 54              | PCB               | 1-054    | 54              | PCB               | 1-054    |
| General System | 1-055      | 55              | PCB               | 1-055    | 55              | PCB               | 1-055    | 55              | PCB               | 1-055    | 55              | PCB               | 1-055    | 55              | PCB               | 1-055    |
| General System | 1-056      | 56              | PCB               | 1-056    | 56              | PCB               | 1-056    | 56              | PCB               | 1-056    | 56              | PCB               | 1-056    | 56              | PCB               | 1-056    |
| General System | 1-057      | 57              | PCB               | 1-057    | 57              | PCB               | 1-057    | 57              | PCB               | 1-057    | 57              | PCB               | 1-057    | 57              | PCB               | 1-057    |
| General System | 1-058      | 58              | PCB               | 1-058    | 58              | PCB               | 1-058    | 58              | PCB               | 1-058    | 58              | PCB               | 1-058    | 58              | PCB               | 1-058    |
| General System | 1-059      | 59              | PCB               | 1-059    | 59              | PCB               | 1-059    | 59              | PCB               | 1-059    | 59              | PCB               | 1-059    | 59              | PCB               | 1-059    |
| General System | 1-060      | 60              | PCB               | 1-060    | 60              | PCB               | 1-060    | 60              | PCB               | 1-060    | 60              | PCB               | 1-060    | 60              | PCB               | 1-060    |
| General System | 1-061      | 61              | PCB               | 1-061    | 61              | PCB               | 1-061    | 61              | PCB               | 1-061    | 61              | PCB               | 1-061    | 61              | PCB               | 1-061    |
| General System | 1-062      | 62              | PCB               | 1-062    | 62              | PCB               | 1-062    | 62              | PCB               | 1-062    | 62              | PCB               | 1-062    | 62              | PCB               | 1-062    |
| General System | 1-063      | 63              | PCB               | 1-063    | 63              | PCB               | 1-063    | 63              | PCB               | 1-063    | 63              | PCB               | 1-063    | 63              | PCB               | 1-063    |
| General System | 1-064      | 64              | PCB               | 1-064    | 64              | PCB               | 1-064    | 64              | PCB               | 1-064    | 64              | PCB               | 1-064    | 64              | PCB               | 1-064    |
| General System | 1-065      | 65              | PCB               | 1-065    | 65              | PCB               | 1-065    | 65              | PCB               | 1-065    | 65              | PCB               | 1-065    | 65              | PCB               | 1-065    |
| General System | 1-066      | 66              | PCB               | 1-066    | 66              | PCB               | 1-066    | 66              | PCB               | 1-066    | 66              | PCB               | 1-066    | 66              | PCB               | 1-066    |
| General System | 1-067      | 67              | PCB               | 1-067    | 67              | PCB               | 1-067    | 67              | PCB               | 1-067    | 67              | PCB               | 1-067    | 67              | PCB               | 1-067    |
| General System | 1-068      | 68              | PCB               | 1-068    | 68              | PCB               | 1-068    | 68              | PCB               | 1-068    | 68              | PCB               | 1-068    | 68              | PCB               | 1-068    |
| General System | 1-069      | 69              | PCB               | 1-069    | 69              | PCB               | 1-069    | 69              | PCB               | 1-069    | 69              | PCB               | 1-069    | 69              | PCB               | 1-069    |
| General System | 1-070      | 70              | PCB               | 1-070    | 70              | PCB               | 1-070    | 70              | PCB               | 1-070    | 70              | PCB               | 1-070    | 70              | PCB               | 1-070    |
| General System | 1-071      | 71              | PCB               | 1-071    | 71              | PCB               | 1-071    | 71              | PCB               | 1-071    | 71              | PCB               | 1-071    | 71              | PCB               | 1-071    |
| General System | 1-072      | 72              | PCB               | 1-072    | 72              | PCB               | 1-072    | 72              | PCB               | 1-072    | 72              | PCB               | 1-072    | 72              | PCB               | 1-072    |
| General System | 1-073      | 73              | PCB               | 1-073    | 73              | PCB               | 1-073    | 73              | PCB               | 1-073    | 73              | PCB               | 1-073    | 73              | PCB               | 1-073    |
| General System | 1-074      | 74              | PCB               | 1-074    | 74              | PCB               | 1-074    | 74              | PCB               | 1-074    | 74              | PCB               | 1-074    | 74              | PCB               | 1-074    |
| General System | 1-075      | 75              | PCB               | 1-075    | 75              | PCB               | 1-075    | 75              | PCB               | 1-075    | 75              | PCB               | 1-075    | 75              | PCB               | 1-075    |
| General System | 1-076      | 76              | PCB               | 1-076    | 76              | PCB               | 1-076    | 76              | PCB               | 1-076    | 76              | PCB               | 1-076    | 76              | PCB               | 1-076    |
| General System | 1-077      | 77              | PCB               | 1-077    | 77              | PCB               | 1-077    | 77              | PCB               | 1-077    | 77              | PCB               | 1-077    | 77              | PCB               | 1-077    |
| General System | 1-078      | 78              | PCB               | 1-078    | 78              | PCB               | 1-078    | 78              | PCB               | 1-078    | 78              | PCB               | 1-078    | 78              | PCB               | 1-078    |
| General System | 1-079      | 79              | PCB               | 1-079    | 79              | PCB               | 1-079    | 79              | PCB               | 1-079    | 79              | PCB               | 1-079    | 79              | PCB               | 1-079    |
| General System | 1-080      | 80              | PCB               | 1-080    | 80              | PCB               | 1-080    | 80              | PCB               | 1-080    | 80              | PCB               | 1-080    | 80              | PCB               | 1-080    |
| General System | 1-081      | 81              | PCB               | 1-081    | 81              | PCB               | 1-081    | 81              | PCB               | 1-081    | 81              | PCB               | 1-081    | 81              | PCB               | 1-081    |
| General System | 1-082      | 82              | PCB               | 1-082    | 82              | PCB               | 1-082    | 82              | PCB               | 1-082    | 82              | PCB               | 1-082    | 82              | PCB               | 1-082    |
| General System | 1-083      | 83              | PCB               | 1-083    | 83              | PCB               | 1-083    | 83              | PCB               | 1-083    | 83              | PCB               | 1-083    | 83              | PCB               | 1-083    |
| General System | 1-084      | 84              | PCB               | 1-084    | 84              | PCB               | 1-084    | 84              | PCB               | 1-084    | 84              | PCB               | 1-084    | 84              | PCB               | 1-084    |
| General System | 1-085      | 85              | PCB               | 1-085    | 85              | PCB               | 1-085    | 85              | PCB               | 1-085    | 85              | PCB               | 1-085    | 85              | PCB               | 1-085    |
| General System | 1-086      | 86              | PCB               | 1-086    | 86              | PCB               | 1-086    | 86              | PCB               | 1-086    | 86              | PCB               | 1-086    | 86              | PCB               | 1-086    |
| General System | 1-087      | 87              | PCB               | 1-087    |                 |                   |          |                 |                   |          |                 |                   |          |                 |                   |          |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 7.4.2. 灯体ナンバー

灯体ナンバーは、どの灯体が操作されているかを示すために、さまざまなディスプレイで使われます。灯体ナンバーは、キーパッドから直接灯体を選択してインテンシティを設定するためにも使われます。

デフォルトでは、MagicQナンバーはパッチされた順に1から始まります。

キーパッドを使用して灯体を選択する場合は、それぞれの灯体に灯体ナンバーを使用することをお勧めします。MagicQはデフォルトでナンバーが割り振られますが、灯体ナンバーをマニュアルで変更して、ユーザーの仕込みやプログラミングに使用しやすいものにもできます。あるいは、内蔵された再ナンバーアルゴリズムの使用もできます。

マルチヘッドエレメントの場合、MagicQはデフォルトでマルチエレメントヘッドのそれぞれのエレメントを灯体ナンバーの昇順で割り当てます。MagicQは、すべて同じ灯体ナンバーを持つマルチエレメント灯体の複数のエレメントをサポートし、ドット (.) 演算子を使用して個々の灯体を選択します。

複数のマルチヘッドエレメントを設定して、パッチで単一の灯体ナンバーのみを使用するように設定できます。灯体ナンバーに/1を追加して、その灯体で使用されている灯体ナンバーを1つだけ示すように設定します。

### 7.4.3. 灯体ナンバーの再ナンバー付け

<RENUM HEAD NOS>を押して"BEST FIT"を選択すると、MagicQはアルゴリズムを使用して、簡単に呼び出すことができるナンバーで始まる灯体を割り当てます。例えば、4つのMAC500と4つのHPEにパッチを適用した場合、"BEST FIT"を使用してナンバーを付け直すと、MAC500に1から4、HPEに11から14のナンバーが付けられます。

DMXナンバーをチャンネルとして使用する場合は、<RENUM HEAD NOS>ボタンを押して、"BY DMX"を選択します。これにより、パッチを適用したすべての灯体のナンバーが、灯体のDMXアドレスと同一になるように構成できます。DMXナンバーを使用して灯体を選択し、調光操作ができるようになります。

"HEADS (ALL START 1)"を選択すると、灯体ナンバーが1から始まるように設定されます。これがデフォルトのオプションです。"BY NAME"を選択すると、灯体名、カラーフィルタ、タイプを使用して灯体をオーダーするように灯体ナンバーが設定されます。

#### 7.4.4. 特定の灯体ナンバーへのパッチ

"\*"を使用して、特定の灯体ナンバーに直接パッチすることができます。

例：10 @ 7 - 2 \* 201

ユニバース7のチャンネル2にある灯体ナンバー201から10個の灯体にパッチが適用されます。

### 7.5. カラーフィルタ名とナンバー

ディマーの場合は、カラーフィルタ名またはナンバーを設定でき、プログラミングが容易になります。MagicQがCueを自動プログラムできるようにします。

カラーフィルタフィールドはカラーフィルタナンバーを使用します。Leeカラーは直接カラーフィルタナンバーを入力します（例えば、リー181の場合は181）Roscoカラーの場合、ドットが前に付いたカラーフィルタナンバーを入力します（例：Rosco 14の場合は.14）カラーなしの場合は0を入力します。MagicQは標準のカラー名に対応していますので、カラー名も入力することができます。

### 7.6. 列タグ

それぞれの灯体に"Colタグ（列タグ）"を割り当てることが可能です。パッチの"Colタグは、"Setup"、"View Settings"、"Windows"、"Col tags"の場合、他のウィンドウで使用されます。

### 7.7. 自動グループの生成

MagicQは、パッチを適用したさまざまな灯体ごとに自動的にグループを作成します。例えば、"All Dimmers"、"All Mac500"です。

MagicQは、カラーフィルタカラーと灯体名に関連したグループ作成することもできます。"Patch"ウィンドウの"VIEW HEADS"ビューの<AUTO GROUPS>ボタンを押してディマーや灯体を選択します。

ディマーを選択すると、MagicQはパッチが適用されたすべてのディマーを調べ、異なるカラーフィルタ色ごとにグループと、異なる灯体名ごとにグループを作成します。

灯体を選択すると、MagicQは、灯体名が異なる灯体タイプごとにグループを作成します。例えば、Mac500の一部を"front"に、一部を"back"に指定した場合、"Mac500 front"グループと"Mac500 back"グループが作成されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 7.8. 自動パレット

灯体にパッチを適用する場合、MagicQは、パーソナリティに保存されているパレット（通常は10の基本色）に基づいてパレットを作成します。MagicQは、"Auto Pal"が設定されているパーソナリティのメインゴボ範囲に基づいてパレットも作成します。パーソナリティに"Auto Pal"オプションが設定されたゴボ範囲がない場合、MagicQは、範囲タイプが"Fixed"、"Index"、"Rotate"に設定されたすべてのゴボに基づいて、ゴボパレットを生成します。

1.7.4.4以降、MagicQはシャッター、ゴボ回転、アイリス、ズームアトリビュートのビームパレットも自動的に作成します。ゴボ回転のビームパレットには、灯体に存在する場合、回転1と回転2の両方のアトリビュートが含まれます。

自動パレット生成は、"Patch Window"、"View Heads"で、ボタン< X >を押すとオンとオフを切り替えてカスタマイズできます。"All"に設定すると、すべての自動グループと自動パレットが作成されます。グループ作成、インテンシティ、ポジション、カラー、ゴボ、回転、アイリス、シャッター、ズームを個別に選択できます。

## 7.9. 複数のエレメントを持つ灯体

MagicQは、1つのタイプのアトリビュート内に、複数のアトリビュートを持つ灯体をサポートしています。例えば、複数のディマーまたは複数のレッド、グリーン、ブルーのチャンネルです。

ドット (.) は、サブエレメントにアクセスするために使用されます。個々のエレメントは、ドット (.) を使用して選択できます。例えば、最初のエレメントのみを選択するには、".1 NEXT HEAD"または".1 @@"と入力します。このサブは、最初のエレメントのみを選択します。[ALL]を押すと、選択がすべてのエレメントに戻ります。

MagicQ灯体は、同じタイプの複数のアトリビュートをサポートする2つの方法のいずれかに対応するように作成できます。以前は、"Multi Elements Heads"を使用していたのに対し、新しい方法は"Duplicated Heads"といいます。

### 7.9.1. 重複した灯体

重複した灯体は、灯体を単一の灯体として扱いますが、パーソナリティに複数回現れるアトリビュートを持ちます。



灯体を使用する場合、デフォルトで複製されたエレメントは1つのエレメントとして扱われるため、2番目、3番目、4番目のエレメントは、最初のエレメントからプログラミングをコピーするだけです。これにより、灯体は簡単に使用でき、エレメントが1つしかないかのようにみえます。

検索、パレットの選択、アトリビュートパラメーターのソフトボタンまたはエンコーダーを使用する場合、最初のエレメントのみがプログラミングでアクティブになるため、最初のエレメントのみがCueに記憶されます。Cueがプレイバックされると、MagicQは計算された値を最初のエレメントから他のエレメントにコピーできます。

複製された灯体でサブ選択がアクティブになると、特定のエレメントがプログラミングでアクティブになり、その後Cueに記憶されます。Cueがプレイバックされると、MagicQは、Cueに記憶されたエレメントのCueからプログラミングを使用して、記憶されていないエレメントのコピーのみを行います。

すべてのエレメントにスプリットタイムを適用する場合、またはエフェクトにすべてのエレメントを含める場合は、すべてのエレメントを選択することができます。".> @@"を使用してすべてのエレメントを選択します。

パレットの値は、デフォルトでは最初のエレメントに対して作成されます。サブ選択が動作している場合、選択されたエレメントに特定のパレットエントリがない場合、MagicQは最初のエレメントのパレットの値を使用します。これにより、エレメントごとに個別のパレット情報を作成する必要がなくなります。パレットが更新されると、パレットに存在する場合、サブエレメントからそのパレットを使用するCueを更新します。それ以外の場合は、最初のエレメントからのデータを使用します。Cueが更新されているか確認してください。

複製された灯体は、異なるプレイバックまたはプログラミング間でエレメントを分割する場合、通常の灯体とは若干異なる動作をする場合がありますのでご注意ください。最初のエレメントがアクティブなプレイバックの場合は、他のすべてのエレメントが制御されます。そのプレイバックで最初のエレメントのみがアクティブである場合、他のエレメントが他のプレイバックでアクティブであるかどうかに関係なく、すべてのエレメントは同様に出力されます。プログラミングが最初のエレメントのみをアクティブにしている場合、他のエレメントがプレイバックでアクティブかどうかに関係なく、すべてのエレメントは同様に出力されます。

### 7.9.2. マルチエレメントヘッド（灯体）

マルチエレメントヘッドは、灯体を複数の異なる灯体として扱い、それぞれが隣接するアドレスに自動的にパッチされます。

マルチエレメントヘッドには通常の灯体とまったく同じ方法でパッチが適用されますが、MagicQはDMXアドレスの横に"\*"が表示され、マルチエレメントヘッドであることがわかります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

MagicQは、3種類のマルチエレメントヘッドを認識します。単純に繰り返しエレメントを持つ灯体、メインエレメントの後に繰り返しエレメントが続く灯体、繰り返しエレメントの後にメインエレメントが続く灯体です。

マルチエレメントヘッドにパッチが適用されると、MagicQはメインエレメントと繰り返しエレメントの両方を含む"All"のグループを作成します。MagicQは、メインの"Mn"部分と繰り返される"Ele"部分に対して個別のグループを作成します。

マルチエレメントヘッドは、灯体内のエレメントごとに個別の灯体ナンバーを持つことができます。そのため、これらの灯体のいくつかにパッチを適用すると、灯体ナンバーは灯体ごとに1つ以上増えることになります。または、すべてのエレメントを同じ灯体ナンバーに設定することができます。

すべてのエレメントが同じ灯体ナンバーに設定されている場合、キーパッドからドット"."を使用して灯体の個別のエレメントをサブ選択することもできます。例えば、灯体2の場合、2.4を選択すると4番目のエレメントをサブ選択することができます。

## 7.10. 反転と交換

"VIEW HEADS"では、移動する灯体のパンチャンネルとチルトチャンネルを反転させ、パンチャンネルとチルトチャンネルを交換することもできます。適切なフィールドで"ENTER"キーを押すと、フィールド値が変更されます。

必要に応じて、"VIEW CHANS"で個々のチャンネルを反転することもできます。

## 7.11. パンとチルトのオフセット

パン / チルトのオフセットを追加するには、"Patch"ウィンドウのパンオフセット / チルトオフセットにオフセットを度数で入力します。オフセットはすべてのプログラムされた値に影響します。

## 7.12. アップデートを使用してオフセットを適用する

MagicQは、パン / チルトオフセットなどのチャンネルにオフセットを適用する簡単な方法やカラースクロールのオフセットに対応しています。

オフセットを適用するには、Cueをプレイバックしてから、[Update]でオフセットしたいパラメーターのみをオーバーライドします。その次に[Update]ボタンを押すと、更新オプションが変更され、追加のオプション"Patch Offset"が追加されます。このオプションを選択すると、個々のパレットとCueを変更するのではなく、パッチのチャンネルに継続的なオフセットが適用されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



オフセットを削除するには、"Patch"、"VIEW CHANS"に移動し、該当するチャンネルからオフセットを削除します。

オフセットは、LTPチャンネルにのみ適用され、HTP（強度：インテンシティ）チャンネルには適用されません。

オフセットウィンドウには、オフセット付きのチャンネルがグリーンで表示されます。

"Patch"ウィンドウには、パンオフセットとチルトオフセットフィールドにパンとチルトに適用されたオフセットが表示されます。

## 7.13. 最小レベルと最大レベル

"VIEW CHANS"ビューから、パッチが適用されたそれぞれのチャンネルの最小レベルと最大レベルを設定できます。これは、ディマーの立ち上がりを改善するために0より少し上の値を最小値と設定したり、電力が不足している特定のランプの最大出力値を制限したりする時に役立ちます。

最小レベルと最大レベルは、他のすべてのプレイバックとプログラミングよりも必ず優先されます。マスターフェーダーとDBOボタンは、最小レベルと最大レベルには影響しません。

最小レベルは、セットの転換時の明かりに対しての最小ゲージを強制するのにも役立ちます。

### 7.13.1. 制限とオフセット

"Limit"や"Offset"ディマーカーブを使用して、チャンネルに制限とオフセットを設定できます。

"Limit"を使用すると、通常の線形ディマーカーブを維持しながら、チャンネルの最大レベルを設定できます。ディマーカーブが"Limit"に設定されている場合、チャンネルは通常の線形カーブを使用して最大値で停止するのではなく、設定した最大値までの線形カーブを持ちます。

オフセットを使用すると、オフセット値をチャンネルに適用できます。これは、ムービングライトが正しく調整されていない場合や移動した場合に役立ちます。ディマーカーブが"Offset"に設定されている場合、最小値は適用されるオフセットを指定します。チャンネル値が255を超えると、0に戻ります。

## 7.14. ディマーカーブ

MagicQは、"Patch"ウィンドウ、"View Chans"ビューで選択できる10のユーザーディマーカーブに対応しています。

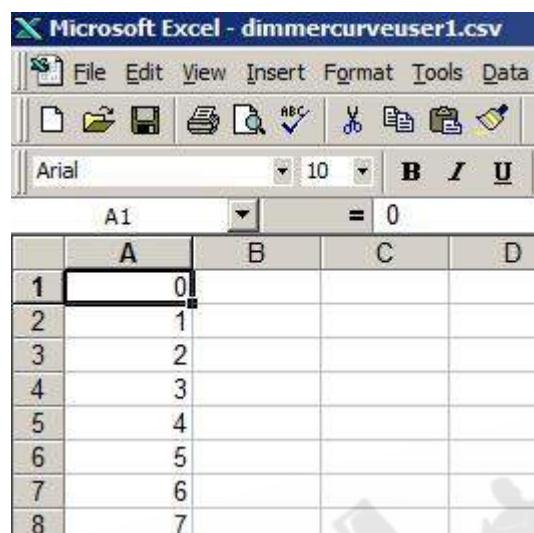
販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ユーザーディマーカーブは、csv（カンマ区切り変数）形式のファイルで指定され、ファイル名は dimmercurveuser1.csv、dimmercurveuser2.csvなどで、show / headsフォルダーに保存されます。

ファイルは、それぞれ256行で構成され、値は0～255です。これらのファイルは、スプレッドシート（Microsoft Excelなど）で作成でき、csv形式で保存できます。



|   | A | B | C | D |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 0 |   |   |   |
| 2 | 1 |   |   |   |
| 3 | 2 |   |   |   |
| 4 | 3 |   |   |   |
| 5 | 4 |   |   |   |
| 6 | 5 |   |   |   |
| 7 | 6 |   |   |   |
| 8 | 7 |   |   |   |

v1.6.0.7以降、ディマーカーブは（0..255）だけではなく16ビット値（0..65535）を持つことができます。ユーザーディマーカーブファイルの値が255を超える場合、16ビットと見なされます。

ユーザーディマーカーブは、ショーまたは設定ファイルに保存されません。ユーザーディマーカーブを使用するそれぞれのMagicQシステムでは、show / headsフォルダーにカーブが保存されている必要があります。

CSVファイルでは、データの最後の行（257行目）の後の行に、MagicQに表示されるカーブの名前を入力することができます。名前は最大15文字です。

ディマーカーブファイルはMagicQの起動時に読み込まれるため、新しいカーブを読み込むには MagicQをリセットする必要があります。

## 7.15. チャンネルをテストする

"VIEW CHANS"でチャンネルをテストするには、<TEST CHANS>ボタンを押してテストモードに入ります。このモードでは、カーソルが置かれているチャンネルは、"TEST CHANS"エンコーダーで構成されたレベルに設定されます。カーソルキーを使用して、異なるチャンネルを移動します。テストモードは、<TEST CHANS>ボタンがもう一度押されるまでアクティブのままです。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

チャンネルテストは、パッチが適用されたチャンネルと適用されていないチャンネルの両方で機能します。LTPとしてパッチされたチャンネルの場合、グラウンドマスターのレベルはチャンネルレベルに影響せず、テストがオフになった後もチャンネルはテストレベルのままです。[CTRL CLEAR]を押すと、LTPチャンネルをゼロに設定できます。



適切なチャンネルに移動し、<TEST SELECT CHANS>ボタンを押してチャンネルをテストすることもできます。チャンネルはグラウンドマスターフェーダーのレベルに設定されます。もう一度<TEST SELECT CHANS>ボタンを押すと、チャンネルがゼロに戻ります。[SHIFT]とカーソルキーを使用して複数のチャンネルを選択し、<TEST SELECT CHANS>ボタンを押すと、複数のチャンネルをテストすることができます。テストモードのチャンネルはレッドでハイライトされます。

<A>ボタン (<NEXT UNI>または<PREV UNI>) ボタンを押すと、ウィンドウを上下に移動し、次または前のユニバースの最初のチャンネルに移動します。

## 7.16. 灯体のDMXアドレスを変更する

灯体（ディマーを含む）は、必要に応じて別のDMXアドレスに移動できます。それらが移動すると、それらに関連付けられているすべてのプログラミングとパレットも新しいチャンネルに移動します。"Patch"では、"VIEW HEADS"はDMXフィールドを新しいアドレスで編集するだけです。

すでにパッチが適用されているチャンネルがあるところに移動しようとする、MagicQは続行してパッチが適用されているチャンネルをサイドに移動するかどうかを確認してきます。"YES"にすると、すでにパッチが適用されたチャンネルを次の空き領域に移動します。"NO"にすると、移動は実行されません。

販売店：裏方屋ドットコム

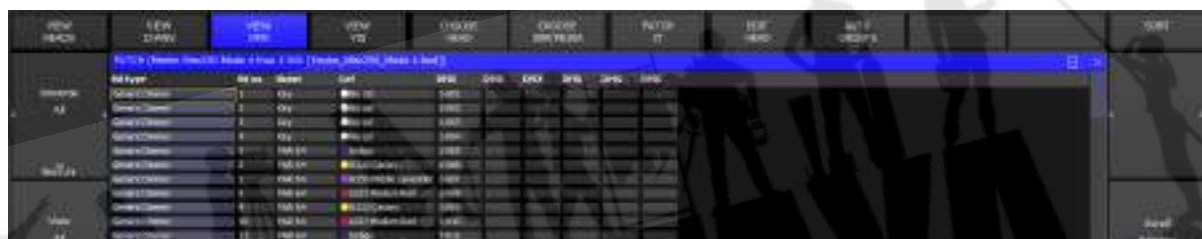
[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

[SHIFT]キーとカーソルキーを使用して、一度に複数の灯体を移動することができます。複数の灯体に変更を加える場合、変更はデフォルトになります。最初の灯体は指定されたアドレスに移動し、次の灯体は直後のアドレスに移動します。相対的な変更を行うには、新しいアドレスの後に[/]を入力します。例えば、4つの灯体を1-1から2-1に移動するときには、灯体間の相対DMXオフセットは維持するので、2-1/と入力します。パッチを適用するときと同じように、（2-1/20のように）使用するオフセットを指定することもできます。

## 7.17. 灯体を複数のDMXアドレスにパッチする

"Patch"ウィンドウの"View DMX"ビューでは、複数のDMXチャンネルを1つの灯体に簡単に割り当てることができます。メインDMXアドレスに加えて、灯体ごとに最大5つの追加DMXチャンネルを設定できます。[REMOVE]を押して追加のチャンネルフィールドを選択するか、DMXアドレスの代わりに[u]（パッチ解除）を入力して、追加のチャンネルを削除します。



## 7.18. DMXアドレスから灯体のパッチを解除する

プログラムされたデータとDMXアドレス間の関連付けを削除することが可能です。これを灯体を"unpatch（パッチ解除）"するといいます。灯体のプログラムされたデータは維持され、その後、灯体を新しいDMXアドレスにパッチすることができます。灯体のパッチを解除するには、"View DMX"ビューの最初のDMXフィールドにカーソルを移動して[REMOVE]を押すか、[u]と入力します。

## 7.19. スクロローラーのパッチ

スクロラーにパッチを適用するには2つの方法があります。1つは、ディマーとスクロラーを別々にパッチすることです。ディマーとスクロラーは独立して動作します。ディマーには"generic dimmer"のパーソナリティを使用し、スクロラーには"generic scroller"のパーソナリティを使用します。

MagicQはスクロラーの対応を強化しているため、カラースクロールチャンネルを1つの灯体のディマーチャンネルと結び付けることができます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354





これを使用するには、"Generic Scroller With Dim"にパッチを適用します。これは、"virtual"としてマークされたDMXアドレスで"View Heads"に表示され、パッチを適用したときに指定したDMXアドレスは無視されます。"View DMX"ビューに変更し、適切なDMX列でディマーとスクローラーのDMXアドレスを指定します。

"Generic Scroller With Dim"は、"Virtual" パーソナリティとして設定されます。つまり、パーソナリティのチャンネルは、チャンネルがDMX開始アドレスから連続している通常のパーソナリティとは異なり、MagicQの任意の場所にパッチできます。"View DMX"ビューでは、DMXアドレスフィールドを使用して、バーチャルパーソナリティのそれぞれのチャンネルのアドレスを指定します。（最大5チャンネル）通常のパーソナリティの場合、これらのフィールドは、1つの灯体にパッチされた複数の灯体を指定するために使用されます。

## 7.20. 灯体の編集

"Head Editor"で灯体を変更したり、新しい灯体を作成したりできます。編集したい灯体を選択して、<EDIT HEAD>ボタンを押します。

パッチを適用した灯体をすばやく選択するには、"Patch"ウィンドウでカーソルを灯体に移動し、[SHIFT]キーを押しながら[CHOOSE HEAD]を押します。

パッチを適用した灯体をすばやく編集するには、カーソルを"Patch"ウィンドウの灯体に移動し、[SHIFT]キーを押しながら[EDIT HEAD]を押します。

## 7.21. クローンを作成する（プログラムされたショーに灯体 / ディマーを追加する）

クローンを作成すると、特定の数のヘッドでプログラムされたショーを、すべてのショーを再プログラムすることなく、同じヘッドタイプをより多く使用するために拡張することができます。

例えば、4つのMaverick Spotsでプログラムされたショーがあり、さらに4つのMaverick Spotsを追加したい場合、プログラムされた4つのMaverick Spotsをクローン化することができます。元の4つの

Maverick Spotsを持つすべてのCue、Cue Stacks、Groups、Palettesに、追加の4つのMaverick Spotsが追加されることになります。

このようにヘッドのクローンを作成することで、ショーの拡張を素早く簡単に行うことができます。その後、新旧のヘッドを個別に使用する新しいキューとキュースタックをプログラムすることができます。

ヘッドのクローンを作成するには

パッチウインドウに入り、ヘッドビューを選択します。シフトキーとカーソルキーでクローン化したいヘッドを選択します。例えば、4つのヘッドを選択してクローンを作成すると、選択した4つのヘッドのいずれかに4つのヘッドがクローンされ、パッチされます。

次に <CLONE HEAD> ソフトボタンを押します。

クローン化されたヘッドは MagicQ の次の空きユニバース/チャンネルにパッチされ、必要に応じてアドレスを変更することができます。

ヘッドのクローンを作成する際、いくつかのオプションがあります。パレットとキューの両方をクローンするか、パレットだけをクローンするかを選択することができます。

また、ヘッドのクローン時にFXを分割し、新しいヘッドが元のFXとは別のFXの一部になるように指定することも可能です。この機能は、複数のヘッドをクローンする場合、FXがあまりに断片化しないように、注意して使用する必要があります。

### 7.21.1. 灯体をコピーするプログラミング

新しいヘッドをショーにパッチする場合、クローンを作成しなくても、他のヘッドから新しいヘッドにプログラムをコピーすることが可能です。プログラムされたデータのあるヘッドから別のヘッドにコピーするには、ヘッドビューで SHIFT + COPY HEAD PRG ソフトボタンを押し、次にソースヘッド、そしてデスティネーションヘッドを選択します。

コピー元のヘッドからコピー先のヘッドに新しいデータがコピーされる前に、コピー先のヘッドに対するすべてのプログラミングがまず削除されます。

ソースヘッドを含むすべてのキュー、キュースタック、グループ、パレットは、デスティネーションヘッドを含むように更新されます。

v1.9.1.0以降では、異なるヘッドタイプ間でコピーすることが可能です。また、キーパッド構文でヘッド番号やグループを使用してヘッドプログラミングをコピーすることも可能で、複数のヘッドから他の複数のヘッドにプログラミング全体を簡単にコピーすることができます。複数のヘッドから、

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



または複数のヘッドへコピーするには、プログラマーまたはキューでのヘッドのコピーと同じ方法を使用しますが、コピーオプションでCOPY HEAD PROG.を選択します。

ヘッド1～4からヘッド10～20にすべてのプログラミングをコピーするには、以下を使用します。

1 THRU 4 SHIFT COPY <CHOOSE COPY HEADS and COPY HEAD PROG> 10 THRU 20 ENTER

グループ1からグループ2へすべてのプログラムをコピーするには、以下を使用します。

GROUP 1 SHIFT COPY <CHOOSE COPY HEADS and COPY HEAD PROG> GROUP 2 ENTER

または、GroupウィンドウからGroupsを選択します。

### 7.21.2. パッチチャンネルをコピーする

既存のショーを拡張するもう一つの方法は、新しい灯体とディマーにパッチすることです。"Patch"ウィンドウで、すでにプログラムされている別のチャンネルからリアルタイムチャンネルのコピーを設定します。チャンネルの値は常に、すでにプログラムされたチャンネルの値になります。新しくパッチされたチャンネルのプログラミングは無視されます。リアルタイムコピーを設定するには、"Patch"ウィンドウの"VIEW CHANS"ビューでMerge列とChan列を編集します。Merge列で[ENTER]キーを押して"Copy"に変更し、Chan列を設定します。

## 7.22. モーフィングヘッド（チェンジングヘッドタイプ）

灯体タイプを別の灯体タイプにモーフィングすることができます。システムは、プログラミングを古い灯体タイプから新しい灯体タイプにコピーします。システムは、パン/チルトデータをコピーするときに、灯体のさまざまなパン/チルト範囲を考慮します。

2つの灯体がまったく同じではない場合は、プログラミングでは元の灯体とまったく同じ明かりには作成されません。スポットをウォッシュライトに変更するのではなく、スポットをスポットに変更することで、より正確な表現が得られます。

新しい灯体タイプに元の灯体タイプよりも多くのチャンネルがある場合、MagicQでは、灯体をモーフィングしますが、パッチは適用されないため、灯体を再パッチする必要があります。

"Patch"ウィンドウで新しい灯体タイプを選択し、カーソルを灯体に移動して変更するか、[SHIFT]キーとカーソルキーを使用して灯体のブロックを選択します。<MORPH HEAD>ボタンを押して、必要なアクションかどうか確認します。



灯体をモーフィングすると、グループ、パレット、Cueが更新され、新しい灯体タイプが反映されます。

### 7.22.1. マルチエレメントヘッドのモーフィング

MagicQは、マルチエレメントヘッドからシングルエレメントヘッドへ、シングルエレメントヘッドからマルチエレメントヘッドへの完全なモーフィングをサポートしています。

マルチエレメントヘッド間でモーフィングするときに、新しい灯体のエレメントが元の灯体よりも少ない場合、元の灯体の余分なエレメントは無視されます。新しい灯体に元の灯体より多くのエレメントがある場合、新しい灯体の余分なエレメントは元の灯体のエレメントの繰り返しになります。

完全に複製されたエレメント（マルチエレメントではないチャンネルはありません。）で構成される複製されたエレメントの灯体から、複製されていない複数の灯体にモーフィングすることができます。例えば、Duplicated 10チャンネルLEDヘッドを10個のRGBヘッドに分割することができます。

### 7.22.2. バーチャルディマーを備えたモーフィングヘッド

内蔵ディマーを備えた灯体とバーチャルディマーを備えた灯体間でモーフィングすることが可能です。例えば、組み込みディマーを備えたRGB灯体をバーチャルディマーを備えたRGB灯体にモーフィングすることが可能です。また、バーチャルディマーを備えた灯体から、内蔵ディマーを備えた灯体にモーフィングすることもできます。

### 7.22.3. CMYとカラーホイールヘッド間のモーフィング

CMY / RGBとカラーホイールのある灯体からカラーホイールのみの灯体にモーフィングする場合、MagicQはカラーホイール間でマッピングするのではなく、CMY / RGBデータをカラーホイールに変換できるようになりました。これにより、RGBパレットを使用してCuesでプログラムされたショーがCol Wheelパレットにモーフィングされます。

カラーホイール / ゴボホイールの数が多い灯体にモーフィングすると、MagicQでは、カラーホイール / ゴボホイールが以前に使用していたパレットやCue、カラー、ゴボホイールチャンネルなどを含むこ

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

とができます。これにより、例えば、ゴボホイールが1つしかない灯体からゴボホイールが2つある灯体に変更する場合に、ショーを簡単に更新することができます。

## 7.23. 灯体のインポート

灯体にパッチを適用する簡単な方法は、ファイルから灯体をインポートすることです。MagicQは、WYSIWYGやVectorWorksなどのビジュアライザや、スプレッドシートやテキストエディタで作れるカンマ区切り変数ファイル (.csv) に対応しています。

パッチでは、VIEW CHANSが<IMPORT HEADS>ボタンを押して、.csv形式のファイルを選択します。MagicQは、Capture、WYSIWYG、VectorWorks、L8、Depenceからのファイル認識フォーマットのコンテンツを自動検出します。

MagicQにはいくつかのインポートオプションがあります。

|                         |                                                                                     |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Add                     | 灯体をパッチに追加します。DMXアドレスが指定されている場合、そのアドレスが空いている場合にのみ追加されます。そうでない場合は、次の空いているアドレスに追加されます。 |
| Readdress               | 指定された灯体ナンバーを持つ灯体を指定されたDMXアドレスに再アドレス指定します。                                           |
| Morph, Readdress        | 最初に、指定された灯体ナンバーの灯体を新しい灯体タイプにモーフィングし、次に指定されたDMXアドレスに再アドレス指定します。                      |
| Clone, Morph, Readdress | 最初に、指定された灯体ナンバーで灯体のクローンを作成し、次に新しい灯体タイプにモーフィングし、次に指定されたDMXアドレスに再アドレス指定します。           |
| Vis only                | 指定されたDMXアドレスにある灯体のVisデータ（XYZ位置と回転）のみをインポートします。DMXアドレスが指定されていない場合は、灯体ナンバーを使用して照合します。 |

MagicQでは、DMXアドレスが指定されていないとき、灯体にパッチを適用できない場合があります。DMXアドレスが指定されていない場合、MagicQは灯体ナンバーをチェックして、要求されたチャンネル数と一致する灯体ナンバーが、すでにパッチされている灯体があるかどうかを確認します。一致するものが見つからない場合、MagicQは予備のDMXアドレスを選択して灯体にパッチを適用します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

必要なDMXアドレスに灯体が既に割り当てられている場合、MagicQは新しい灯体にパッチを適用しませんが、可能な場合には、Visualiser XYZデータをインポートします。

DMXアドレスや灯体ナンバーに灯体が見つからない場合、MagicQは指定された灯体タイプとの照合を試みます。

WYSIWYGでは、灯体の"Fixture Properties (フィクスチャプロパティ)"ダイアログにアドレスとユニバースが必要ですが、デバイスマネージャーでデバイスをマップする必要はありません。

### 7.23.1. 列見出し

MagicQは、膨大な列見出しに対応し、ファイルの内容の検出が可能です。例えば、Capture、WYSIWYG、VectorWorksなどの特定のビジュアルライザーからのものか、単なるヘッドリストかどうかを確認することができます。

列見出しは、ファイルの最初の行です。ただし、最初の行が"Channel Report"の場合は、これらをスキップし、次の行が列見出しであるとみなします。

列見出しでは大文字と小文字が区別されません。

ファイルは、コンマ (,) ではなくセミコロン (;) で区切ることができます。MagicQは、どちらが最初に出現するかを確認して、区切り文字を選択します。

対応している列見出しは次のとおりです。

| 列見出し                                                     | MagicQ機能 | コメント                              |
|----------------------------------------------------------|----------|-----------------------------------|
| Head<br>no,Headno,Hdno,Headnum,Channel,Spot,Fixture ID   | Head No  |                                   |
| Head name,Hd name,Headname,Hdname,Purpose,Short Name     | Name     |                                   |
| Universe,DMX Line                                        | Universe |                                   |
| DMX,DMX no,DMXno,DMX num,DMX num,DMX,Patch,Patch Address | DMX      | パッチアドレス (ユニバースとチャンネルが含まれる場合があります) |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                                                                        |              |                                                      |
|------------------------------------------------------------------------|--------------|------------------------------------------------------|
| Manufacturer,Man                                                       | Manufacturer | MagicQの製造元との一致しているかどうか確認します。                         |
| Type,Head type,Headtype,Hd type,Hdtype,Fixture,Instrument Type         | Head Type    | スタンダードのMagicQ名、Capture、Wyg名と一致しているかどうか確認します。         |
| gel,colour,filter                                                      | Gel          | カラーフィルタナンバー：リーはL、ロスコはRで始まります。それ以外は、MagicQのカラーナンバーです。 |
| Pinv,P inv,Pan inv,Paninv,Pani,Pan i                                   | P Inv        |                                                      |
| Tinv,T inv,Tilt inv,Tiltinv,Tilti,Tilt i                               | T Inv        |                                                      |
| Swap,Flip                                                              | Swap         |                                                      |
| Chans,Num chans,Numchans,# of Data Channels,Num channels,Channel Count | Num Of Chans | タイプ / モードのチェックに使用                                    |
| X,X Location,X Pos                                                     | X Pos        |                                                      |
| Y,Y Location,Y Pos                                                     | Y Pos        | Wyg / VectorWorks Yに関するメモは MagicQ Z Posとして扱われます      |



|                    |       |                                                                    |
|--------------------|-------|--------------------------------------------------------------------|
| Z,Z Location,Y Pos | Z Pos | Wyg /<br>VectorWorks Zに<br>関するメモは<br>MagicQ Y Posと<br>して扱われます      |
| RotX,X Rotation    | X Rot |                                                                    |
| RotY,Y Rotation    | Y Rot | Wyg /<br>VectorWorks<br>RotYに関するメ<br>モはMagicQ Z<br>Rotとして扱われ<br>ます |
| RotZ,Z Rotation    | Z Rot | Wyg /<br>VectorWorks<br>RotZに関するメ<br>モはMagicQ Y<br>Rotとして扱われ<br>ます |

MagicQのX、Y、Zの位置は、デフォルトでメートルに設定されています。これはインポートの推奨値なので、CSVからインポートするときにサイズが自動検出されます。例えば、7000の場合は、1000で割られます。

### 7.23.2. WYSIWYG

WYSIWYG R38は、フィクスチャーの位置と回転をエクスポートして、MagicVisで表示できるようにします。

MagicQがWYSIWYGファイルとして検出し、パッチを正しくインポートするには、"# of Data Channels" と "Fixture Options" の列、"Hookup" と "Circuit Name" の列が存在している必要があります。

回転を正しくするには、WYSIWYGの "Data" → "Spreadsheet view" ビューに移動し、"OPTIONS" → "View" をクリックします。View Options ダイアログで Data Options タブを選択し、RotX、RotY、RotZ 列がオンになっていることを確認します。[OK] をクリックし、"FILE" → "Export"、.CSV を選択してデータをエクスポートします。そうすると、データを MagicQ にインポートすることができます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

DMXユニバースに数値（例えば、1または21）が付けられている場合、それらはそのMagicQユニバースに割り当てられます。

MagicQは、WYSIWYGファイルをインポートするときに、Y/Z位置と回転を自動的に入れ替えます。

### 7.23.3. VectorWorks

VectorWorksでは、すべてのフィクスチャーパラメータを含むcsvファイルを出力することができます。

MagicQがVectorWorksファイルとして検出し、パッチを正しくインポートするには、"Channel"、"Symbol Name"、"Vertical Focus Angle"の列が存在している必要があります。

以下の表は、必要なVectorWorksからエクスポートされた列見出しと、MagicQ内での機能を示しています。

| Vector worksの列見出し | コメント                                                                              |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Instrument Type   | 以下のように、フィクスチャーの製造元を入力してください。<br>例：Clay Paky_GoldenScan3                           |
| Num channels      | フィクスチャーのチャンネル数                                                                    |
| Universe          | 最初のユニバースの場合、1から始まるナンバーを入力してください。                                                  |
| Address           | ユニバース内のDMXアドレスを示すには、1～512の数値を入力してください。                                            |
| Channel           | 灯体ナンバーを示す1～65356の数値を入力してください。                                                     |
| Purpose           | 必要な場合に、MagicQのヘッド名として使用するテキストフィールドです。                                             |
| X Position        | 単位は、メートルで入力してください。<br>例：1.1は1.1メートルを表します。位置がミリメートルで記載された大きな値の場合などにはスケーリングが実行されます。 |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|            |                                                                                   |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Y Position | 単位は、メートルで入力してください。<br>例：1.1は1.1メートルを表します。位置がミリメートルで記載された大きな値の場合などにはスケーリングが実行されます。 |
| Z Position | 単位は、メートルで入力してください。<br>例：1.1は1.1メートルを表します。位置がミリメートルで記載された大きな値の場合などにはスケーリングが実行されます。 |
| X Rotation | 単位は、度です。                                                                          |
| Y Rotation | 単位は、度です。                                                                          |
| Z Rotation | 単位は、度です。                                                                          |

できる限り、X、Y、Zの位置はメートル単位にする必要があります。1.1は1.1メートルを表します。位置がミリメートルで記載された大きな値の場合などにはスケーリングが実行されます。

MagicQは、VectorWorksファイルをインポートするときに、Y / Z位置と回転を自動的に入れ替えます。

Vectorworks Vectorworks 2018以降およびMagicQ 1.7.9.4以降からエクスポートするには：

1. Vectorworks Instrumentsをセットアップします。"Number of Channels"フィールドが、フィクスチャーを使用するモードに設定されていることを確認します（これは、マニュアルで、または"Mode"ドロップダウンメニューを使用して新しいインストゥルメントに対して実行できます）
2. ドキュメントのプリファレンスを設定します。幅が100メートル未満のショーの場合はメートルに、幅が100メートルを超えるショーの場合はセンチメートルに、MQは100メートルを超えるショーを検出すると自動的に小数を移動して1.00メートルにします（この手順をスキップすると、パッチと灯体は引き続きインポートしますが、Visの位置は正確ではなくなります。）
3. Vectorworksの個々のチャンネルナンバー、ユニバース、アドレスフィールドを、それぞれのフィクスチャーのオブジェクトインフォパネルに割り当てます。MQにインポートする場合、チャンネルナンバーは灯体ナンバーを決めます。VWの灯体ナンバーにユニットナンバーを使用する場合は、検索 / 変更ツールを使用して、ユニットデータフィールドをチャンネル

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

フィールドにコピーしてから、インストルメントデータをエクスポートすることをお勧めします。（これは、Excelでエクスポートした後に行うこともできます。）

4. Vectorworksからエクスポート：File>Export>Export Instrument Dataの順に選択し、右上の"ALL"ボックスを選択して、すべてのフィールドをエクスポートファイルに追加し、"Export"を選択してファイルを保存します。
5. ファイルをExcelにインポートします。ポップアップするインポート用のウィンドウに従って、インポートされたドキュメントが正しくフォーマットされていることを確認します。
6. 必要に応じてデータを編集してください。機器名によっては、"Find/Replace" ツールを使用して、MQの灯体ファイル名に対応するように機器タイプを編集する必要があります。例：VWファイルにMartin Axiomが含まれていて、Axiomとしてリストされている場合、スプレッドシートのInstrumentタイプを"Martin\_MacAxiomHybrid"に変更する必要があります。そうしないと、コンソールでスプレッドシートのフィクスチャーを適切に一致させることができません。ライブラリ内のフィクスチャー（ヒント：多くのフィクスチャータイプを持つ大規模なリグの場合、時間を節約するために、すべてのフィクスチャーを"Generic\_Dimmer"にし、MQにインポートすると、それらのディマーを適切なフィクスチャータイプにモーフィングすることができます。）
7. 小数点記号としてカンマを使用している国では、Excelが","ではなく、小数点として"."を使用するように設定されていることを確認してください。 ファイル>オプションをクリックし、次に"Excelのオプション"ダイアログで、左ペインの"詳細"をクリックしてから、右側のセクションの"編集オプション"グループで、"システムセパレーターを使用"のチェックを外し、小数点の代わりに小数点を（小数点）ボックスに入力します千区切りボックスには何も入力しません。
8. Excelからエクスポートします。.CSVファイルとして、ショーファイルまたはUSBドライブに保存し、コンソールのショーフォルダにコピーします。
9. MagicQへのインポート：パッチで、"View Channels"を選択し、次に"Import Heads"を選択します。CMD行に、灯体のインポートを示すフィードバックが表示されます。

#### 7.23.4. ディペンズ

DepenceからfixtrueパッチとXYZをエクスポートし、csv形式のファイルを介してMagicQにインポートすることができます。

MagicQがDepenceファイルとして検出し、パッチを正しくインポートするには、"Position on Stage" / "Fixture Library Revision"の列が存在している必要があります。Depence XYZの位置はセンチメートルなので、MagicQはメートルにスケールされます。Depenceは、MagicQと同じようにXYZ座標を使用し、Yは垂直で、Zは前面から背面に向かいます。

### 7.23.5. 灯体リストの作成

ExcelからCSVファイルを作成するには、名前を付けて保存、その他の形式、カンマ区切り変数(.csv)を使用します。

ファイルの最初の行は、ファイルに存在する列を示します。ファイルの次の行には、それぞれの灯体のデータが含まれています。

```
Headno,Headname,Dmxno,Headtype,Gel,Pinv,Tinv,Swap 0001,Spots,1-001,Generic_Dimmer,No
col,no,no,no 0002,Spots,1-002,Generic_Dimmer,No col,no,no,no
0003,Spots,1-003,Generic_Dimmer,No col,no,no,no 0004,Spots,1-004,Generic_Dimmer,No
col,no,no,no 0005,Finger L,1-005,Generic_Dimmer,R59 Indigo,no,no,no 0006,Finger
L,1-006,Generic_Dimmer,R312 Canary,no,no,no 0007,Finger L,1-007,Generic_Dimmer,R356 Middle
Lavender,no,no,no 0008,Finger L,1-008,Generic_Dimmer,R27 Medium Red,no,no,no
```

### 7.24. 灯体のエクスポート

MagicQには、ウィンドウのコンテンツをCSV形式にエクスポートでき、エクスポートするフィールドを選択するオプションがあります。この方法でパッチをエクスポートするには、"Patch Window"、"View Heads"を開き、ツールバーから"File and Print Window"ウィンドウを選択して、必要なフィールドを選択し、[Create CSV]を押します。

MagicQの古いバージョンでは、Headno、Headname、Dmxno、Headtype、Gel、Pinv、Tinv、Swapの固定列見出しでエクスポートするオプションしかありませんでした。パッチでは、VIEW CHANSで<EXPORT HEADS>ボタンを押します。MagicQはファイル名を要求し、そのファイルをshowフォルダーに保存します。

### 7.25. VL5タイプチャンネル (スプリットパーソナリティ)

MagicQは、Vari-lite VL5TMなどの灯体に対応しています。灯体の機能は、隣接しない異なるDMXアドレス間で分割されます。



MagicQは、灯体機能が異なる非連続DMXアドレス間で分割されるVari-liteVL5TMなどの灯体に対応しています。例えば、フィクスチャーが外部ディマーを備えている場合、DMXアドレスは個別に設定できます。

灯体のメインチャンネルのパーソナリティには、追加のチャンネルが含まれます。次に、追加のチャンネルに個別にパッチが適用され、レベルがメインチャンネルからコピーされるように設定されます。

VL5タイプのフィクスチャーを作成するときに、ヘッドエディタでディマーチャンネルの名前がDimmer dummy（ディマダミー）になっている場合は、チャンネルを表示します。フィクスチャーにパッチが適用されている場合、パッチのビューdmxビューの2番目のDMXフィールドは、この2番目のアドレスがメインのフィクスチャーディマーによって制御されます。

例えば、VL5の場合、VL5をメインヘッドに必要なDMXアドレスにパッチします。

パッチでは、View DMXが2番目のDMXフィールドに実際のディマーチャンネルのアドレスが設定されます。



## 7.26. DMX入力とのマージ

MagicQは、入力 / 出力のそれぞれのユニバースからのデータの包括的なマージに対応しています。任意の出力チャンネルを設定して、受信した任意の入力チャンネルからデータを出力したり、2つをマージしたりできます。

さらに、MagicQがプログラマまたはプレイバックからチャンネルを制御していない限り、チャンネルが透過的に通過するようにチャンネルを構成できます。これにより、強力なオーバーライドモードが提供されます。

別のチャンネルから入力したデータを出力するようにチャンネルを設定するには、Mergeフィールドを"Input"に設定し、Fromフィールドをデータの取得元のチャンネルナンバーに設定します。

[SHIFT]キーとカーソルキーを使用して複数のチャンネルを選択することにより、多数のチャンネルを簡単に設定できます。

また、プレイバックまたはプログラマーによって制御されている場合を除き、入力チャンネルからデータを出力するようにチャンネルを設定することもできます。Mergeフィールドを"Over"に設定します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

入力したデータとHTPマージしたい場合はMergeオプションを使います。

"Mult"オプションを使用すると、コンソールの別のチャンネルでチャンネルの出力レベルを制御することができます。これは、別のチャンネルでRGBの全体的なレベルを制御したいRGB LEDヘッドで役立ちます。

"Mul-In"オプションは、受信した入力にチャンネルの計算値を乗算します。MagicQは、DMXモードファイとして使用して、個々のチャンネルまたはチャンネルグループのレベルを変更できます。

複数のチャンネルをすべて設定して、1つのチャンネルをコピーまたは乗算することができます。  
[SHIFT]キーとカーソルキーを使用して、必要なすべてのチャンネルを選択し、<chan>/0と入力します。

## 7.27. Locate、Default、Highlight、Lowlightの値のカスタマイズ

MagicQを使用すると、パッチを適用したそれぞれの灯体のアトリビュートのLocate、Default、Highlight、Lowlightの値を定義することができます。

Locate値は、[Locate]ボタンが押されたときに使用される値です。デフォルト値は、チャンネルがプログラマーになく、プレイバックがチャンネルを制御していないときに出力される値です。この操作モードでは、"Setup"ウィンドウのオプション"Unused chans return to defaults（未使用のチャンネルをデフォルトに戻す）"を有効にする必要があります。

HighlightとLowlightの値は、"Highlight Mode"が"Advanced modes"のいずれかに設定されている場合に使用されます。

デフォルトでは、ロケート値とデフォルト値は、パッチを適用した灯体のパーソナリティから取得されます。これらは通常、ポジションをホームにし、ビームをオープンにし、カラーをホワイトにし、インテンシティをフルに設定します。

これらの値は、目的のロケート値を表すCue / 目的のデフォルト値を表すCueを作成することで再プログラムできます。ハイライトとローライトの場合、目的のハイライトまたはローライトの値を表すCueを作成します。

CueをCueストアに記憶し、<SET LOC CUE>、<SET DEF CUE>、<SET HIGHL CUE>、<SET LOWL CUE>のソフトボタンを押すだけです。Cueは、Qナンバーの後に、D、L、H、Loと表示されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



それぞれのタイプに設定できるCueは1つだけですが、1つのCueを複数のタイプに設定することができます。例えば、デフォルトCueとロケートCueの両方に1つのCueを設定できます。

Locate、Default、Highlight、LowlightCueにすべての異なるアトリビュートをプログラムする必要はありません。通常の操作とは異なる値をプログラムするだけです。例えば、すべての灯体をFOH位置に向けたデフォルトの位置を記憶するには、FOH位置データを使用してCueを記憶し、<SET DEF CUE>ボタンを押します。

ロケート、デフォルト、ハイライト、ローライトCueを変更したい場合は、Cueを再記憶してください。Cueで使用されているパレットを更新する場合、または"Cue"ウィンドウから直接Cueを変更する場合は、変更を行う前に、CueストアでCueをリセットする必要があります。Cueの<CLEAR DEF CUE>と<SET DEF CUE>を押します。

## 7.28. シアターのパッチシンタックス

MagicQには、パッチに使用されるシンタックスを変更して多数のディマーのパッチ（および再パッチ）を簡略化するTheater Patchオプションがあります。

このオプションは、"Setup"、"View Settings"、"Keypad"、"Keypad Syntax Theatre Patch"で有効になります。このオプションを"yes"に設定すると、キーパッドを使用して、ディマーまたはムービングライトを直接DMXアドレスと灯体ナンバーにパッチできます。

例えば、10 @ 2-5は、灯体ナンバー10をユニバース2チャンネル5にパッチします。

## 7.29. バーチャルディマー

MagicQを使用すると、LEDやその他の灯体でカラーミキシングができますが、ディマーチャンネルではバーチャルディマーを関連付けることができません。これにより、LEDヘッドをディマー付きの単純なRGBヘッドとして使用できます。これは、すでにバーチャルディマーを備えている内部ピクセルマッピング（ビットマップFX）には影響しません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

LEDヘッド（つまり、ディマーのない灯体）にバーチャルディマーチャンネルを追加するには、一般的なディマーにパッチを適用し、灯体ナンバーをLEDヘッドと同じ灯体ナンバーに設定します。汎用ディマーは、LEDヘッドとの関連付けを示すために、灯体ナンバーの後に"v"が表示されます。その後、LEDヘッドは、インテンシティ、グループ、アウトプット、"Programmer"ウィンドウにディマーとともに表示されます。

バーチャルディマーは、同じ灯体ナンバーの灯体が2つしかない場合にのみ機能します。同じ灯体ナンバーの灯体が3つ以上ある場合、それぞれの灯体は個別の灯体として扱われます。

MagicQがこの方法でバーチャルディマーを割り当てると、Cueエンジンでは、プレイバックとプログラマーからRGB（CMY）アトリビュートの値を取得し、バーチャルディマーチャンネルの値に従って値をスケーリングします。

バーチャルディマーは、プログラマーレベルではなく、パッチレベルで有効になります。つまり、"Output"ウィンドウ、View Headsには、RGBチャンネルのバーチャルレベル（つまり、バーチャルディマーが適用される前のRGBレベル）が表示されます。

"Outputs Window"、"VIEW CHANS"、"View DMX"には、RGBチャンネルに出力される実際のレベル（つまり、バーチャルディマーが適用された後のレベル）が表示されます。

フルヘッドは灯体ナンバーで選択できます。"Group"、"Pos"、"Colour"、"Beam"ウィンドウのタイトルバーには、バーチャルディマーのあるそれぞれの灯体に+ vが表示されます。

パッチングの際に常にバーチャルディマーを追加するには、Patch ソフトボタン < E > を使って Auto VDIMs をオンに設定します。

### 7.29.1. パッチを当てた灯体にバーチャルディマーをすばやく追加する

単一のアクションを使用して、"Patch"、"View Heads"ビューでバーチャルディマーを灯体に追加することができます。バーチャルディマーを追加したい灯体にカーソルを置き、[SHIFT]を押して"ADD VDIM"を追加します。[SHIFT]または[CTRL]+カーソルキーを使用して、複数の灯体を選択できます。

バーチャルディマーは、インテンシティチャンネルがない灯体にのみ追加できます。複数のRGBエレメントを持つ灯体の場合、それぞれのRGBエレメントに対してバーチャルディマーが作成されます。

この方法で追加されたバーチャルディマーは、パッチが適用されていないようにみえます。バーチャルディマーはトータルチャンネル数からチャンネルを占有するのでご注意ください。



"Setup"、"View Settings"、"Cue Storage"、"Hide Vdims"を使用して、Patch Viewからバーチャルディマーを非表示にすることができます。この場合、バーチャルディマーは"Patch"ビューで個別の灯体として表示されません。代わりに、バーチャルディマーを備えた灯体のHead Noフィールドに+ vが表示されます。

[SHIFT]と[REMOVE VDIM]を押すと、バーチャルディマーを灯体から削除できます。

## 7.29.2. 常にバーチャルディマーを備えた灯体

バーチャルディマーを自動的にパッチする灯体に作成することが可能です。"Head Editor"、"View General"、"Options"には、"Virtual Dim"があります。これが"yes"に設定されていて、灯体にディマーがない場合、バーチャルディマーがこの灯体に自動的にパッチされます。

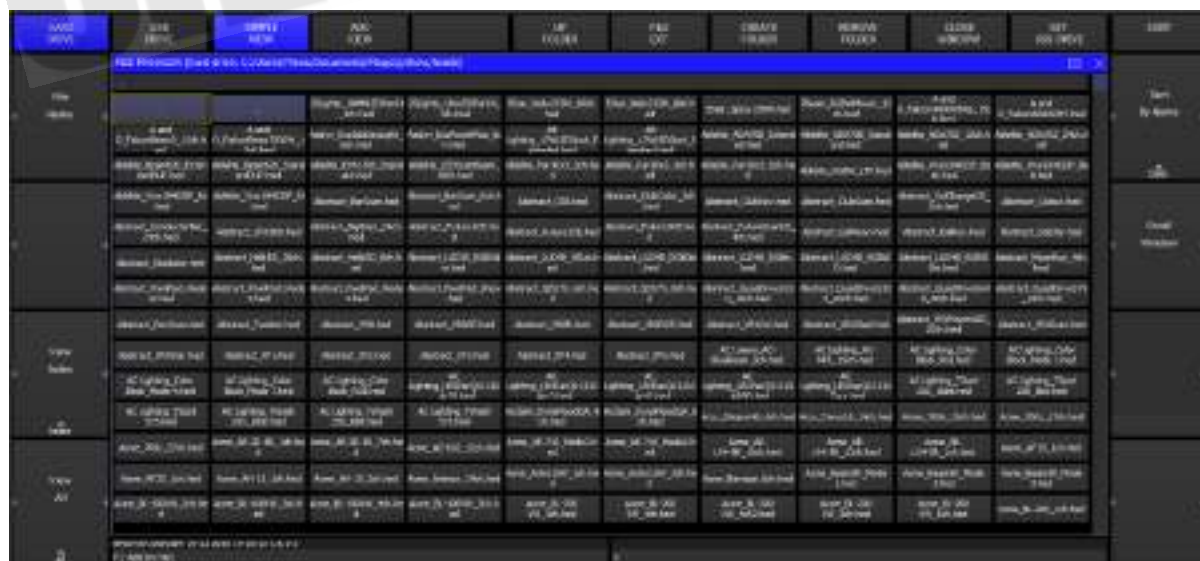
MagicQヘッドライブラリには、バーチャルディマーを備えたLED3chanのモードがあります。

バーチャルディマーは、灯体のすべてのチャンネルが個別のDMXアドレスを持つバーチャルチャンネルとは異なります。

## 7.30. パッチヘッドフィルタリング

パッチでは、灯体を選択して、タイプでパーソナリティをフィルタリングすることができるので、必要なパーソナリティを見つけやすくなります。フィルターオプションには、All、Patched、Live、Club、Film/TV、Userがあります。

パッチを適用すると、ユーザーは現在のショーでどの灯体がパッチされているかを確認でき、簡単に再選択できます。



販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



頻繁に使用する灯体にタグを付けて、"User filter"に表示することができます。例えば、レンタル会社の在庫にあるすべての灯体に適応する際に使用できます。

灯体は、両方の"Choose Head"、"Simple"ビューと"Choose Head"、"Adv View"でタグ付け / タグ付け解除ができます。"Simple"ビューでは、特定の製造元のすべての灯体 / 特定の灯体のすべてのモードにタグを付けることができます。"Adv View"では、灯体の個々のモードにタグを付けることができます。

"Adv View"のTag列に、ユーザーとしてタグ付けされたすべての灯体の"U"が表示されます。

MagicQは、すべてのタグ付き灯体のファイルをuserheads.csvというヘッドフォルダーに保存します。このファイルは、テキストエディタ / スプレッドシートで作成 / 編集できます。形式は次のとおりです。

<manufacturer> , <short name> , <mode>

### 7.30.1. 独立してオペレーションする際の要素の複製

重複した灯体は、パッチの"Duplicated (重複)"モード / "Independent (独立)"モードで動作できます。"View Heads"ビューで（右にスクロールして）"Independent"列を見つけます。これは、異なる要素を異なるプレイバックに記憶し、それらを一緒にミックスしたい場合に便利です。要素は、別々の灯体であるかのように動作します。"Independent (独立)"モードはv1.7.9.6から対応しています。

"Ind"に設定すると、すべての要素が独立して動作します。"complete head"を選択すると、すべての要素がプログラマーでアクティブになり、Cueにプログラムされます。ドット (.) シンタックスを使用してヘッドの要素を選択すると、選択した要素のみがプログラマーでアクティブになり、Cueにプログラムされます。エフェクトは、要素全体で同期 / オフセットして、すべての要素にわたって動作します。

"Dup"に設定すると、要素2以上は、プログラマーに存在しないか、プレイバック時にアクティブでない場合、要素1から複製されます。これにより、灯体が一般的に単一の要素として動作する単純なプログラミングモードが提供されます。エフェクトは、要素全体で同期 / オフセットして、すべての要素にわたって動作します。ドット (.) シンタックスを使用して、さまざまなレベルの要素を1つのCueにプログラムできます。

フィールドのデフォルトは、チャンネルごとに"Independent"フィールドを設定できるヘッドエディタからのものです。灯体にパッチが適用されると、MagicQはそれぞれのチャンネルのヘッドエディ

ターのデフォルトを使用します。2つ以上の重複するエレメントがパーソナリティで"Independent"として設定されている場合、灯体は"Patch"ビューで"Independent"と表示されます。

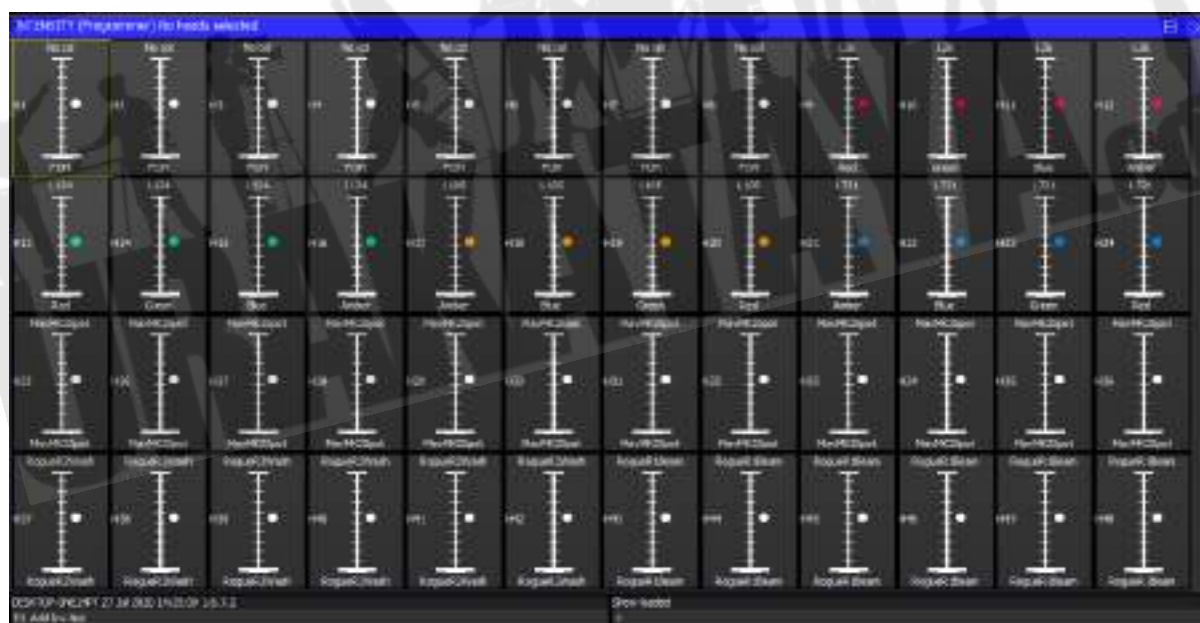
"Patch window"の設定は、"Head Editor"の設定よりも優先され、灯体ごとに異なるオプションを設定できます。"Head Editor"ではなくパッチのオプションを変更する必要があります。

## CHAPTER 8. インテンシティレベルの設定

灯体（ディマーを含む）のインテンシティレベルは、"Intensity Window"で制御できます。[INT]ボタンを押してウィンドウを開きます。

### 8.1. オンスクリーンフェーダーを使用する

このウィンドウには、コンソールにパッチされているそれぞれの灯体（ディマーを含む）のフェーダーが表示されます。フェーダーのスライダー部分を押し、適切なレベルに設定されます。フェーダーを0から動かすと、プログラマーのチャンネルがアクティブになり、フェーダーがレッドになります。



<SQUARE OFF>ボタンを使用することでインテンシティの高速プログラミングが可能です。タッチスクリーンを使用して、完全にゼロにするチャンネルを選択します。選択のレベルは正確に把握する必要はありません。<SQUARE OFF>を押すと、50%未満のチャンネルをすべて0に設定し、50%を超えるチャンネルをフルに設定して、ジョブを終了します。

<ALL TO FULL> / <ALL TO ZERO>ボタンを使用して、すべてのチャンネルのレベルを変更します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

[SHIFT]と<SQUARE OFF>を押してフェーダーを反転します。50%未満のすべてのチャンネルは100%になり、50%を超えるすべてのチャンネルは0%になります。

<CLEAR>ボタンを押して、プログラミングをクリアします。

## 8.2. エンコーダーの使用

単一のフェーダー / 複数のフェーダーは、"Intensity"ウィンドウの右上のロータリーエンコーダーを使用して制御できます。エンコーダーは、カーソルが置かれているフェーダーを制御します。[SHIFT]ボタンを押しながらカーソルキーを押してフェーダーのブロックを選択すると、複数のフェーダーを選択できます。

## 8.3. キーパッドの使用

ヘッドのインテンシティチャンネルのレベルは、キーパッドから設定できます。灯体ナンバーは、必要な灯体を参照するために使用します。

この方法でインテンシティを設定する場合は、パッチを適用するときに灯体ナンバーを設定する必要があります。コンソールで自動的にナンバーを付け替えたり、ディマー / 灯体のDMX開始アドレスと同じに設定したりできます。[パッチのセクションを参照してください](#)。

インテンシティのキーパッド設定は、現在アクティブなウィンドウに関係なく対応しています。

灯体1から4に40%をキー入力するには：

1 THRU 4 @ 40

灯体1から4と灯体8～11に100%をキー入力するには：

1 THRU 4 + 8 THRU 11 @ FULL

灯体1から12、ただし灯体7以外を現在の値キーよりも10%大きくするには：

1 THRU 12 - 7 @ +10

コンソールはシアタースタイルのキー入力に対応しているため、次のように入力することで灯体1を40%に設定することもできます：

1 @ 4 ENTER

灯体を1～4%に設定するには：

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

1 @ .4 ENTER or 1 @ 04

"Setup option"の"Auto enter on keypad intensity set"オプションが設定されている場合は、2桁のレベルを入力した後、[ENTER]キーを押す必要はありません。コンソールは、[@]キーによりインテンシティを設定していることを認識しています。有効なレベルは0%から100%です。

MagicQ PC / Macでは、[>]を使用してTHRUを表し、[#]を使用してFULLを表します。

### 8.3.1. キーパッドからフェードタイムを設定する

キーパッドからインテンシティチャンネルのフェードタイムを入力できます。正しく機能させるために "Auto Enter on Keypad Intensity Set"を"No"に設定してください。

これは、レベルを設定するときに実行できます。5秒のフェードタイムで灯体1から4を80%に設定するには：

1 > 4 @ 80 / 5

またはレベルを変更せずに

1 > 4 @ / 5

ディレイタイムとフェードタイムを設定するには（例：2秒のディレイ、5秒のフェード）

1 > 4 @ / 2 / 5

スプリットフェードタイムはキーパッドから設定できます：

1 > 10 @ FULL / 3 \* // 灯体1から10、3秒で100%のスプリットタイム

1 > 10 @ FULL / 0 > 5 // 灯体1から10、0秒から5秒100%スプリットフェード

1 > 10 @ FULL / 0 > 4 / 1 // 灯体1から10、100%スプリットディレイ0秒から4秒、1秒のフェード

1 > 10 @ FULL / 0 > 5 / 0 > 4 // 灯体1から10、100%のスプリットディレイとフェード

スプリットフェードタイムを使用する場合、max > minおよびmin > maxを入力できます。

1 > 10 @ FULL / 4 > 0 / 1 // 灯体1から10、100%スプリットディレイ4秒から1秒、1秒のフェード

## 8.4. キーパッドからインテンシティFX（エフェクト）を設定する

キーパッドを使用するとインテンシティFX（エフェクト）"Dimmer chase" を直接設定することができます。インテンシティレベルを設定するときに、範囲を指定することもできます。例えば、一部のチャンネルを10%から20%のインテンシティFXで実行する設定はキーパッドから行えます。

@ 10 THRU 20 ENTER

このシンタックスを使用するためには、"Setup"、"View Setting"、"Keypad & Encoders"で、"Auto enter on intensity set"を"No"に設定する必要があります。

チャンネルがすでにプログラマーのインテンシティFXの一部である場合、そのFX) 内のチャンネルのサイズが変更され、それに応じてプログラマーのそのチャンネルのベースレベルが変更されます。チャンネルがインテンシティFXの一部ではない場合、プログラマーにすでに"Dim chase"エフェクトがある場合、チャンネルはそのエフェクトに追加されます。プログラマーに "Dim chase" エフェクトがない場合は、このチャンネルで追加されます。

プログラマーでチャンネルにエフェクトが設定されている状態では、キーパッドシンタックスを使用して削除することはできません。ただし、固定範囲を使用してチャンネルを設定することで、エフェクトをゼロに設定できます。（つまり、エフェクトなし）例えば、@ 20 THRU 20では、サイズがゼロでエフェクトで20%に設定されます。

このシンタックスをプログラマーの"View Levels"ビューのIntensity valueフィールドに直接入力して、エフェクトを追加することもできます。このビューには、サイズが0より大きいエフェクトがプログラマーにある場合の最小レベルと最大レベルも表示されます。これはインテンシティアトリビュートにのみ影響します。現在、他のアトリビュートでは使用できません。

## 8.5. マルチエレメントヘッド

ソフトウェアバージョン1.6.5.1以降、"."は現在、複数の灯体のエレメントを選択するために広く使用されています。マルチヘッドのリピートエレメントには.1 .2 .3などのインデックスが付けられ、マルチエレメントヘッドのメイン部分には.0のインデックスが付けられます。マルチエレメントヘッドにメインパーツがない場合、つまり、それがリピート灯体である場合、.0エレメントがないためご注意ください。演算子+、-、THRU (>) を使用して、マルチエレメントヘッドの複数のエレメントが選択できます。コマンドごとに対応しています。

対応しているシンタックスの例は、次のとおりです。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



. 3 // 現在選択されている灯体の3番目のエレメントを選択

. 1 > 3 // 現在選択されている灯体の1番目、2番目、3番目のエレメントを選択

. 1 + 4 // 現在選択されている灯体の1番目と4番目のエレメントを選択

1 > 10 . 1 @ FULL // 灯体1のエレメント1をFULL 1> 10に設定

. 1 > 3 @ 50 // ヘッド1から10のエレメント1、2、3を50%に設定

MagicQの設定オプションによっては、灯体を選択するために行の最後に@@を入力するか、インテンスティを入力するために行の最後に[ENTER]を押す必要がある場合があります。

MagicQは、すべて同じ灯体ナンバーを持つマルチエレメントヘッドの複数のエレメントに対応しています。デフォルトでは、MagicQはマルチエレメントヘッドのそれぞれのエレメントを灯体ナンバーの昇順で割り当てます。灯体で使用されている灯体ナンバーを1つだけ示す灯体ナンバーに/1を追加して設定することにより、"Patch"、"View Heads"で変更できます。

v1.6.5.1以前のバージョンでは、"."は灯体ナンバーではなく、DMXチャンネルに直接インテンスティを選択 / 設定するために使用していました。以下を参照してください。

## 8.6. DMXチャンネルのインテンスティレベルの設定

灯体ナンバーのインテンスティではなくDMXチャンネルのインテンスティを設定するには、DMXナンバーの前に\*を付けます。例えば、DMXチャンネル1-50をFULLに設定するには、type \* 1 . 50 @ FULLと入力します。

## 8.7. 選択した灯体を使用する

キーパッドを使用して灯体を変更する場合、デフォルトでは、選択されている灯体は変更されません。これにより、個々のディマーレベルを同時に変更しながら、ムービングヘッドをバスキングすることができます。

キーパッドを使用して、現在選択されている灯体のインテンスティレベルをいつでも設定できます。選択した灯体を70%キー入力に設定するには：

@ 70

このメソッドは、相対的な変更のために"+"や"- "などの標準のキーエントリシンタックスにも対応しています。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

選択する灯体は、"Group"ウィンドウからいつでも変更できます。灯体の選択を参照してください。

"Intensity"ウィンドウでは、カーソルをフェーダーに移動して[ENTER]を押すことにより、選択する灯体を変更できます。[SHIFT]を押しながらフェーダーを選択して、灯体を選択 / 選択解除することもできます。それぞれの灯体に対し、細い線で表わされたフェーダーを選択していくことができます。[SHIFT]を押しながらフェーダーを押すと、フェーダーの選択が切り替わります。

"Intensity"ウィンドウで、[SELECT ACTIVE]または[SHIFT]を押してから[SELECT NON ZERO]を押して、変更した灯体を選択します。これは、グループの作成に役立ちます。

## 8.8. "Intensity"ウィンドウでカラーフィルタカラーを使用する

コンソールに組み込まれたカラーフィルタカラー機能を利用することにより、プログラミングタイムが大幅に改善されます。それぞれのディマーにカラーを割り当てることでより速く簡単にカラーに基づいたシーンのプログラミングができます。"Intensity"ウィンドウでは、ディマーをカラーごとに選択できるため、オペレーターは灯体のカラーと位置を簡単に識別して、それぞれのシーンにプログラムできます。

それぞれのディマーに名前とカラーフィルターが付けられていることを確認します。これは、"Patch"ウィンドウまたは"Intensity"ウィンドウから実行できます。

"Intensity"ウィンドウでディマーに名前を付けるには、次のいずれかを実行します。

- 外付けキーボードで名前を入力し、<SET NAME>ボタンを押します。
- [SET]を押してから、画面キーボードで名前を入力します。次に、<SET NAME>ボタンを押します。

"Intensity"ウィンドウでカラーフィルタカラーを設定するには、次のいずれかを行います：

- キーパッドにカラーナンバーを入力します。<SET GEL>ボタンを押します。カラーナンバーはLeeと見なされますのでご注意ください。Roscoカラーの場合は、ドットでカラーを進めてください。
- 外付けキーボードでカラー名（またはその一部）を入力し、<SET NAME>ボタンを押します。
- [SET]を押してから、画面キーボードでカラー名（またはその一部）を入力します。次に、<SET NAME>ボタンを押します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

上記の操作中に[ENTER]キーを押さないでください。[ENTER]キーを押すことで、入力したテキストまたは数値で、カーソルが置かれているフェーダーのレベルが設定されてしまうためです。

### 8.8.1. カラーフィルタカラーを使用したディマーのプログラミング

"Intensity"ウィンドウでは、カラーフィルタカラー、灯体タイプ、灯体名でフェーダーをフィルタリングできるため、必要なデータのみを表示できます。

左上の3つのロータリーエンコーダー / ソフトボタンを使用して、灯体タイプとカラーフィルタタイプをページ送りします。ディスプレイには、選択に一致する灯体とカラーのみが表示されます。

いつでも<VIEW ALL>ボタンを押すと、灯体タイプ、灯体名、カラーフィルタに関係なく、すべてがフェーダーに表示されます。

<ALL TO ZERO>および<ALL TO FULL>ボタンを押すと、選択したフィルタに一致するフェーダーにのみ影響します。例えば、すべてのレッドランプをフルに設定するには、レッドになるまでカラーフィルタタイプを確認し、次に<ALL TO FULL>を押します。

## 8.9. ショーの実行中にレベルを設定する

"Intensities"ウィンドウは、"Programmer"ビューと"Presets View"ビューの2つのフェーダービューがあります。それぞれのビューのフェーダーの動作は異なります。"Programmer"ビューでは、プログラマー内のフェーダーコントロール値が"Presets View"ビューでフェーダーは個々のプリセットフェーダーのように機能します。インテンシティチャンネルは通常、HTPとして構成されているため、特定のチャンネルのレベルは、2つのビューのフェーダーの組み合わせになります。

2つのフェーダーの違いを理解し、ご使用ください。プリセットフェーダーはプログラマーのコンテンツに影響を与えないため、Cueのプログラミングには使用できません。

ショーをプログラミングするときは、常に"Programmer"ビューを使用してください。ショーをプレイバックするときは、"Presets View"ビューを使用します。"Presets View"は、プログラマーの一部ではないため、フェーダー値が"CLEAR"などのプログラマーのアクションの影響を受けないという利点があります。例えば、"Presets View"のフェーダーを使用して、プロファイルからいくつかのフェイスライティングを追加することができます。ムービングヘッドでバスキングしているエフェクトの影響を受けません。

"Programmer"ビューと"Presets View"の両方のフェーダーは、グランドマスターのレベルの影響を受けます。[SWAP]ボタンが押されたときにも影響を受けます。プログラマーまたはプリセットビューのHTPチャンネルはすべてゼロになります。

## 8.10. "Output"ウィンドウでのインテンシティの表示

"Outputs"ウィンドウには、パッチを適用したすべてのチャンネルのインテンシティを、チャンネルとパーセンテージを使ってシアタースタイルで表示するためのビューが含まれています。[Out]ボタンを押して"Output"ウィンドウを開き、<VIEW CHANS>ボタンを選択します。

## CHAPTER 9. アトリビュートの制御

MagicQでは、エンコーダー、ボタン、タッチスクリーンを使ってムービングヘッドのアトリビュート値を変更できます。

インテリジェントヘッドを制御するには、使用する灯体を選択する必要があります。MagicQでは、現在選択されている灯体を探し、変更可能な灯体を決定することができます。灯体を個別に選択するか、グループを使用して、頻繁に使用する灯体の構成を呼び出すことができます。

### 9.1. 灯体の選択

MagicQは、特定の灯体タイプのすべての灯体のグループを自動的に作成します。さらに、新しいグループを簡単に記憶できます。

"Group Window"には2つのビューがあります。"VIEW GROUPS"ではグループを使用して灯体を選択でき、"VIEW HEADS"では灯体を個別に選択できます。

"VIEW GROUPS"では、特定のグループのタッチスクリーンを押すと、そのグループに関連付けられているすべての灯体を選択されます。他のすべての灯体は選択解除されています。

"VIEW HEADS"では、タッチスクリーンを押すことで個々の灯体を選択できます。他のすべての灯体は選択解除されます。[PG UP] / [PG DN]を使用して、灯体をスクロールします。複数の灯体を選択するには、[SHIFT]キーを押しながら灯体を押します。灯体の選択がオンまたはオフになります。

## 9.2. グループの使用

グループが記憶されたら、グループのタッチスクリーンを押すと、グループ内のすべての灯体が選択されます。他のすべての灯体は選択解除されます。複数のグループを選択するには、Shiftキーを押しながらグループを押して、グループの選択の内外を切り替えます。

Shiftキーを押さずに複数のグループを選択できるようにするには、"Setup"、"View Settings"、"Prog"の"Multiple Groups option（複数のグループを選択）"オプションを設定します。



"VIEW GROUPS"ビューでは、キーパッドを使用してグループナンバーを入力するだけでグループを選択することもできます。[+]および[-]を使用して、複数のグループを選択できます。

グループを選択する前に[+]を押すと、以前に選択した灯体にグループが追加されます。つまり、グループ内の灯体はすべて以前と同様に選択されますが、他の灯体は選択解除されません。

例えば、グループ1と3を選択するには：

1 + 3 ENTER

選択した中からグループ4の選択を解除するには：

- 4 ENTER

MagicQは、パッチが適用されるときにそれぞれの灯体のグループを作成します。さらに、MagicQでは、カラーフィルタカラーと灯体名に基づいて自動的にグループを作成できます。

### 9.2.1. グループの記憶

"Group"ウィンドウのVIEW HEADSビューで、グループに含める灯体を選択します。

"VIEW GROUPS"ビューに変更します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



[RECORD]を押し、タッチスクリーンを押すか、カーソルキーを使用して[ENTER]を押して、記憶するグループを選択します。

### 9.2.2. グループに名前を付ける

グループを記憶するときに、タッチスクリーン（または[ENTER]）を押す前に名前を入力すると、グループは記憶と同時に名前を付けることができます。

グループに名前を入力し、[SET]を押して、タッチスクリーンを押すと、いつでもグループに名前を付けることができます。

キーボードがない場合は、[SET]を押し、タッチスクリーン（またはカーソルキーと[ENTER]）を押すことで名前を付けるグループを選択します。画面に名前を入力するためのキーボードのウィンドウが表示されます。

### 9.2.3. グループアイコンまたはColタグの設定

[SHIFT]キーと[SET]キーを押してグループのアイコンを設定し、アイコンを設定するグループアイテムを選択します。ファイルマネージャーがアイコンのリストとともに開きます。

それぞれのグループに関連付けられたColタグを表示することができます。Setup、View Settings、Windowsで、COLタグをHead Typeに設定します。これにより、Head Typeごとに異なるカラータグが自動的に表示されます。または、Colを"Patch"に設定します。次に、パッチで割り当てられたColタグをグループの最初の灯体に使用します。

## 9.3. キーパッドを使用して灯体を選択する

ディマー / ムービングライトの灯体ナンバーで灯体を選択できます。この方法を使用する場合は、パッチを当てるときにランプの灯体ナンバーを設定する必要があります。MagicQは自動的にナンバーを付け直すか、ディマー / ヘッドのDMX開始アドレスと同じになるように設定できます。[パッチのセクションを参照してください。](#)

MagicQでは、キーパッドは灯体の選択、時間の設定、スプレッドシートのフィールドの編集など、多くの機能に使用されます。

灯体番号に続けて@@を入力することにより、セットアップオプションに関係なく、常にキーパッドから灯体を直接選択できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

101 @@

または、灯体番号の後に@ ENTERを入力するか、スタジアムコンソールでHEADキーの後に灯体番号を使用して入力します。次に例を示します。

101 @ ENTER

HEAD 101 ENTER

灯体を選択するためにキーパッドを定期的に使いたいユーザーのために、Setup、View Settings、Keypad & Encodersのキーパッドが常に灯体を選択するオプションがあります。

[Yes]（選択した灯体を優先）または[Yes]（Strict）に設定すると、キーパッドで灯体番号を入力するだけで済みます。

101 ENTER

これらのモードで、スプレッドシートビューのフィールドの編集などの他の操作を実行するには、最初にSETボタンを押す必要があります。

### 9.3.1. キーパッドから複数の灯体を選択

灯体1〜4を選択するには：

1 THRU 4 ENTER

灯体1〜4およびヘッド8〜11を選択するには：

1 THRU 4 + 8 THRU 11 ENTER

灯体1から12を選択し、灯体7は選択しないようにするには：

1 THRU 12 - 7 ENTER

範囲全体を指定せずに特定のタイプのすべての灯体を選択するには：

1 THRU ENTER

これは、同じタイプではない灯体にリーチするまで、灯体1と同じタイプのすべての灯体を灯体1から昇順で選択します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

灯体の1つを選択してから[ALT ALL]を使用すると、灯体ナンバーに関係なく特定のタイプの灯体をすべて選択できます。

1 ENTER

ALT ALL

MagicQ PCでは、[>]を使用して"THRU"を示すことができます。

0 ENTERはすべての灯体の選択を解除します。

マルチエレメントヘッドのエレメントをサブ選択するには、ドットを使用します。例えば、灯体1エレメント2です。

1 . 2 ENTER . 3 ENTER // 現在選択されている灯体の3番目のエレメントを選択

. 1 > 3 ENTER // 現在選択されている灯体の1番目、2番目、3番目のエレメントを選択

. 1 + 4 ENTER // 現在選択されている灯体の1番目と4番目のエレメントを選択

. > ENTER // 現在選択されている灯体のすべての複製エレメントを選択

. ENTER // 重複したエレメントの選択をキャンセル=通常の灯体選択に戻します。

上記で、Keypad Selects HeadオプションがNoに設定されている場合、ENTERは@@に置き換える必要があるため注意してください。

### 9.3.2. キーパッドからグループを選択

Setup、View Settings、Keypad & Encoders]の"Select Heads and Palettes from keypad (キーパッドから灯体とパレットを選択)"オプションが設定されている場合、グループはキーパッドから直接選択できます。

|                          |                |
|--------------------------|----------------|
| GROUP 1 ENTER            | グループ1を選択       |
| GROUP 1 + 2 ENTER        | グループ1と2を選択     |
| GROUP 1 THRU 4 ENTER     | グループ1、2、3、4を選択 |
| GROUP 1 THRU 4 - 3 ENTER | グループ1、2、4を選択   |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 9.3.3. キーパッドからパレットを選択

Setup、View Settings、Keypad & Encodersの"Select Heads and Palettes from keypad（キーパッドから灯体とパレットを選択）"オプションが設定されている場合、パレットはキーパッドから直接選択できます。

|                            |                               |
|----------------------------|-------------------------------|
| COL 4 ENTER                | 選択した灯体をカラーパレット4に設定            |
| GROUP 8 COL 4 ENTER        | グループ8の灯体をカラーパレット4に設定          |
| GROUP 8 COL 4 BEAM 5 ENTER | グループ8の灯体をカラーパレット4、ビームパレット5に設定 |
| 101 COL 4 BEAM 5 ENTER     | 灯体101をカラーパレット4、ビームパレット5に設定    |
| GROUP 8 @ FULL FX 3 ENTER  | FX 3でグループ8を100%に設定            |

### 9.3.4. ディマー（Rem Dim）機能の削除

キーパッドは、個別に選択した灯体を選択し、他のすべての灯体を自動的にゼロインテンシティに設定できる機能をサポートします。これは、他のシアターコンソールにある"Rem Dim" 機能に似ています。灯体を選択するか、灯体のインテンシティを設定したら、--と入力します。

例えば、

1 THRU 4 @ FULL --

灯体1から4を最大インテンシティに設定し、プログラマーの他のすべての灯体はインテンシティをゼロに設定します。

4 THRU 8 --

プログラマーに灯体4から8をフルインテンシティに設定されますが、プログラマー内の他のすべてのヘッドはゼロインテンシティに設定されます。

## 9.4. リグプランビューを使用して灯体を選択

灯体は、"Output"ウィンドウの"View Plan"ビューにあるリグのプランから選択できます。Plan Viewを参照してください。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 9.5. ヘッドマクロ

MagicQは、パーソナリティファイルから灯体のマクロを読み込みます。典型的なマクロは"Lamp On"、"Lamp Off"、"Reset"です。

"Lamp On"、"Lamp Off"、"Reset"のマクロは、次のショートカットを使用していつでも実行できます。

[SHIFT] + [LOCATE] 選択した灯体のランプ

[CTRL] + [LOCATE] 選択した灯体をリセット

[CTRL] + [SHIFT] + [LOCATE] 選択した灯体をランプオフ

他のヘッドマクロには、"MACRO"ウィンドウからアクセスできます。<HEADMACRO>ボタンを押します。使用可能なマクロのリストが表示されるので実行するマクロを選択します。マクロの進行状況が入力画面に表示されます。

"MACRO"ウィンドウからすべての灯体のランプをオンまたはオフにすることもできます。



## 9.6. 灯体の位置決め

灯体をスタート位置に置くことが、プログラミングの最初によく行われます。その際、灯体を選択してから、[LOCATE]ボタンを押します。

[LOCATE]を押すと、選択したすべての灯体が見つかります。[LOCATE]は、選択した灯体のすべてのアトリビュートをプログラマーのロケート値に配置します。

MagicQライブラリのすべての灯体には、一連のロケート値と一連のデフォルト値があります。

LocateのDMX値は、ヘッドプロファイルの一部です。多くの場合、ロケート値とデフォルト値は同じですが、2つに若干の違いがある場合があります。これらの値はそれぞれのメーカーによって設定され、そのメーカーが提供するDMXチャートにて説明されています。多くの場合、Dimmerチャンネルです。ロケート値は、ディマーをフル出力または255のDMX値でディマーをプログラマーにもたらし可能性がありますが、デフォルト値は、フィクスチャーにディマー0%またはDMX値0にデフォルト設定するように指示します。

通常、ロケートを使用すると、シャッターが開き、ディマーが100%（DMX値255）に設定され、パンとチルトが中央位置（DMX値128）に設定されます。アトリビュートのいずれかを押し続けると、アトリビュートを個別にロケートできます。[Pos]、[Col]、[Beam]、[Intensity]ボタンをクリックし、

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



[LOCATE]を押します。そのタイプのアトリビュートのみが配置され、プログラマーに配置されます。

ロケット値は、オペレーターがロケット値をプログラマーに取り込むためにアクティブにするか、ロケットボタンを押す必要があるという意味で'active'です。デフォルト値は、プログラマーに情報が無い場合にデフォルトで戻すDMX値をフィクスチャーに指示するという意味で、'passive'です。

## 9.7. アトリビュートの変更

インテリジェントヘッドには、通常、パンとチルト、カラー、ゴボ、アイリスなど、いくつかの異なるアトリビュートがあります。MagicQがインテリジェントヘッドにパッチを適用すると、ヘッドパラメータをスタンダードアトリビュートにマップして、灯体の機能に簡単にアクセスできるようにします。

アトリビュートは、インテンシティ、ポジション、カラー、ビームの4つのタイプに分類されます。MagicQには、これらのアトリビュートタイプごとにウィンドウがあります。必要な灯体を選択して、必要なウィンドウを開きます。

このウィンドウでは、8つのロータリーエンコーダーを使用して、そのアトリビュートタイプのすべてのアトリビュートを制御できます。"BEAM"ウィンドウには、制御するアトリビュートが8つ以上あります。これらのアトリビュートには、<ページ1>、<ページ2>、<ページ3>、<ページ4>、<ページ5>のソフトボタンを直接押すか、[BEAM]ボタンをもう一度押すと、複数のアトリビュートへアクセスできます。

カラーホイールやゴボホイールなどのインデックス付きアトリビュートの場合、それぞれのエンコーダーに関連付けられたボタンを使用して、アトリビュート値を次の範囲にバンブできます。[SHIFT]を押すとボタンが前の範囲に戻ります。

さらに、このウィンドウでは、タッチスクリーンを使用してアトリビュートタイプのパレット値を選択できます。灯体が記憶されると、システムはそれぞれのアトリビュートタイプのパレットを自動的に作成します。新しいパレットエントリを記憶したり、必要に応じて既存のエントリを変更したりできます。

"Color"ウィンドウには、あらかじめプログラムされたカラーライブラリにアクセスできる<COL MIX>ボタンがあります。<COL MIX>ボタンを押すと、通常のパレットビューとカラーミキシングビューが切り替わります。カラーミキシングビューでは、タッチスクリーンを使用してカラー選択できます。<COL TYPE>ボタンを使用すると、デフォルトのカラーライブラリ、Leeカラーライブラリ、Roscoカラーライブラリから選択できます。

16ビットパラメータをハイ（つまり、16ビットの解像度）に変更するには、[SHIFT]キーを押しながら適切なエンコーダーを回します。

レイアウト1は、"Group"、"Position"、"Colour"、"Beam"ウィンドウと一緒に開きます。



## 9.8. カラーアトリビュート

バージョン1.7.4.4では、カラーアトリビュートが8から13に拡張され、カラーモデルが改善され、モーフィングとホワイト、イエロー、UV、ライムLEDを備えたLEDヘッドの制御が改善されました。Col Mixアトリビュート名はWhiteに、Col 3アトリビュート名はAmberに変更されました。これらのアトリビュートに割り当てられている最も一般的な機能を反映しています。

新しいアトリビュートは、CTC、CTO、UVLime、Col5、Col6です。すべてのパーソナリティは、カラーが可能な限り正確にアトリビュートと一致するように処理されています。

Color Windowは2ページのカラーアトリビュートに対応するようになりました。1ページ目は、コアのカラーミキシング：レッド、グリーン、ブルー、アンバー、ホワイト、UVライム、メインの2つのカラーホイールCol1とCol2です。CTCおよびCTOのデフォルトは、カラーページ2のエンコーダーAおよびBです。Colマクロは、1ページのエンコーダーEから2ページのエンコーダーEに移動しました。

パーソナリティ（Head Editor、View General、Optionsタブ）のCol Mixオプションは、RGBWオプションとRGBAおよびRGBAWオプションに拡張されました。RGB灯体で、ホワイトも付属する場合で、アンバーは使用しない灯体では、RGBWのオプションを使用するように変更されております。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

HSIまたはHSVモデルの灯体の場合、色相は常にシアン/レッドのアトリビュートにあり、彩度はマゼンタ/グリーンのアトリビュートにあります。Col MixオプションはHSIに設定され、MagicQがこれらの灯体を認識できるようにします。

色温度は、カラーウィンドウのCTC、CTO、Col1、Col2のカラーアトリビュートに設定でき、色温度は、ヘッドパーソナリティの範囲名情報に基づいて表示されます。例えば、SET 3500と入力し、CTCのソフトボタンを押すと、CTCアトリビュートを3500Kに設定します。エンコーダーを回すと、範囲名に従って色温度が表示され、異なる範囲間を補間します。

## 9.9. フリップ / ミラー

フリップは、同じビームポジションでありながら、灯体を反転させた状態になるよう、灯体のパン / チルトパラメータを変更します。灯体を選択してから、"Position"ウィンドウで<FLIP>ボタンを押します。

"Position"ウィンドウの<MIRROR>ボタンを使用して、"Pant"アトリビュートのみを反転し、"Tilt"アトリビュートは反転しません。古いソフトウェアバージョンでは、[SHIFT] + [FLIP]キーを押します。

MQ500には専用の[MIRROR]ボタンがあります。コンパクトコンソールでは、[ALT] + [FAN]を押します。

## 9.10. キーパッドを使用したアトリビュート値の設定

[SET]を押してキーパッドに値を入力し、"Intensity"、"Position"、"Colour"、"Beam"ウィンドウでアトリビュートのソフトボタンを押すと、アトリビュート値を直接設定できます。

## 9.11. 回転を逆にする

選択した灯体のゴボの回転方向を逆にするには、[MIR]ボタンを押しながらローテーションアトリビュートのソフトボタンを押します。（例えば、ビームページ1の<E>と<F>）

MagicQ PCまたは[MIR]ボタンのないシステムでは、ソフトボタンを押す前に[SET]を押して "-" と入力します。

それぞれの灯体は個別に反転します。つまり、灯体に時計回りと反時計回りの回転が混在している場合は、それぞれの灯体が反転して、反時計回りと時計回りの混在になります。

## 9.12. スナップカラー

スナップカラーは、選択されたすべての灯体を、最初に選択された灯体と同じカラーの値に設定します。スナップカラーは、ALT + ALLで使用できます。

## 9.13. デフォルトカラー

デフォルトカラーは、選択されたすべての灯体をその灯体のデフォルトカラーに設定します。すでにデフォルトのカラーになっている場合は、赤に設定されます。デフォルトカラー] は、ALT + LOCATE で使用できます。

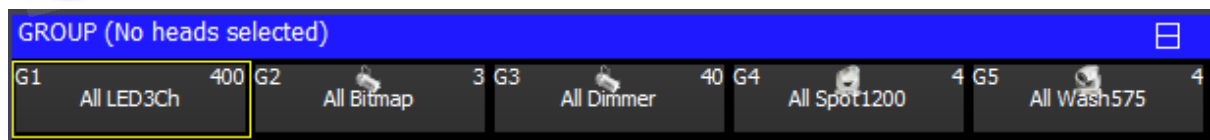
## 9.14. 個々の灯体を選択する

プログラミング時には、灯体のグループの中から1つの灯体を個別制御できると便利です。例えば、その1台のステージ上のポジションを設定することもできます。逆にすべての灯体にエフェクトを適用したりすることも可能です。

タッチスクリーンの右側にあるヘッドコントロールボタンにより、個々の灯体をすばやく選択できます。プログラミングのために灯体を選択するとヘッドコントロールボタンで制御することが出来ます。デフォルトでは、選択したすべての灯体に変更が適用されます。

MagicQでは、最初にグループまたはキーパッド選択を使用して制御する灯体を選択し、次に灯体制御ボタン（head control buttons）を使用してサブ選択します。

"Group", "Position", "Colour", "Beam"ウィンドウのタイトルバーには、現在選択されている灯体が表示されます。



### 9.14.1. シングルモード

"NEXT HEAD", "PREV HEAD", "SINGLE"を押すと、シングルモードになり、選択した灯体から一度に1つの灯体のみが操作対象としてサブ選択されます。

初めてシングルモードにすると、選択範囲内の最初の灯体、つまりグループ内の最初の灯体、または灯体を選択されなかった後にユーザーが選択した最初の灯体に制御が渡されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

シングルモードでは、[SINGLE]ボタンのLEDが点灯します。

シングルモードでは、エンコーダーによって、またはパレットを選択して行われた変更は、選択された1つのサブ灯体にのみ影響します。灯体は、灯体ナンバーの\*で表示されます。

シングルモードでは、[NEXT HEAD] / [PREV HEAD]ボタンを使用して、選択した灯体間で制御を転送します。[ALL]ボタンを押すと、ヘッドコントロールエリアがデフォルトモードに戻り、選択したすべての灯体が制御されます。

シングルモードでは、ロケートは選択されたサブ灯体にのみ影響します。

### 9.14.2. ペアモード

ペアモードは、シングルモードに似ていますが、単一の灯体だけをサブ選択するのではなく、選択した灯体内の対称ペアをサブ選択するという点が異なります。

ペアモードでは、[SINGLE]ボタンのLEDが点滅します。

[NEXT HEAD] / [PREV HEAD]を押すと、サブ選択の次のペアが選択されます。[ALL]ボタンを押すと、ヘッドコントロールエリアがデフォルトモードに戻り、選択したすべての灯体が制御されます。

MQ500には、専用の[PAIR]ボタンが含まれています。コンパクトコンソール（MQ40 / 60/70）では、[ALT] + [SINGLE]を押してペアを取得します。すべてのシステムで、[SHIFT] + [SINGLE]は、PAIRも選択します。

### 9.14.3. 奇数 / 偶数

奇数 / 偶数モードは、単一モードに似ていますが、単一の灯体だけではなく、灯体の半分がサブ選択されます。奇数 / 偶数モードでは、[ODD] / [EVEN]ボタンのLEDが点灯します。

[ODD] / [EVEN]ボタンを押すと、奇数の灯体を選択されます。[NEXT HEAD] / [PREV HEAD]を押すと、奇数の灯体と偶数の灯体が切り替わります。[ALL]ボタンを押すと、デフォルトのモードに戻り、選択したすべての灯体が制御されます。

[ODD] / [EVEN]ボタンを押し続けると、奇数 / 偶数または3s、4s、5sをすばやく選択できるODD / EVENツールバーが表示されます。MagicQ PC / Macでは、[SHIFT]キーを押しながら[ODD] / [EVEN]ボタンを押すとツールバーが開いた状態になります。





[SHIFT] + [ODD] / [EVEN]を押して、モードを3秒以上に増やします。

#### 9.14.4. セグメント

セグメントは、サブ選択が灯体のセグメントであることを除いて、奇数 / 偶数と似ています。例えば、10個の灯体を選択し、次にセグメント3を選択すると、選択の最初の3つの灯体がサブ選択されます。[NEXT HEAD]を押すと次の3つが選択され、[NEXT HEAD]をもう一度押すと次の3つが表示され、さらに[NEXT HEAD]を押すと10番目の灯体が表示されます。もう一度[NEXT HEAD]を押すと、最初の3つから始めに戻ります。[PREV HEAD]も同じように機能しますが、方向は逆です。

[ODD] / [EVEN]を押してODD / EVENツールバーを表示し、次に"SEGMENTS"を選択すると、セグメントが選択されます。

#### 9.14.5. すべてを選択する

[ALL]ボタンは、ヘッドコントロールエリアをデフォルトモードに戻すために使用されます。これにより、すべての灯体が制御できます。

灯体を選択されていないときに[ALL]を押すと、[CLEAR]を最後に押したときにアクティブであった選択された灯体が再選択されます。

[SHIFT]と[ALL]を押すと、最後に選択したタイプの灯体がすべて選択されます。

[CTRL] + [ALL]または[FAN] + [ALL]を押すと、プログラマーでアクティブなすべての灯体を選択されます。

[Next Head] / [Prev Head]を押すと、[ALL]を押した時と同じように現在の選択のすべての灯体が再選択されます。

#### 9.14.6. サブ選択グループ

グループをサブ選択することもできます。灯体を選択するときは、[SHIFT]キーを押しながらグループアイテムを押すか、キーパッドを使用して、複数のグループを選択できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

グループをサブ選択するには、[Odd] / [Even]を押しながらグループを選択します。MagicQは最初のグループから灯体をサブ選択します。次の[Next Head]を押すと、サブ選択が次の灯体のグループに移動します。[Prev Head]を押すと、サブ選択が前の灯体のグループに移動します。

#### 9.14.7. 特定のパレットを使用して灯体をサブ選択する

現在の選択から灯体をサブ選択し、特定のパレットを使用し、インテンシティが0%より大きい灯体のみをサブ選択することができます。

[NEXT HEAD]を押したまま、"Position"、"Colour"、"Beam"ウィンドウでパレットを選択します。

#### 9.14.8. 全体的な選択順序の変更

選択全体の順序は、"Group"ウィンドウの<C>ボタンを使用して変更できます。オプションは、"Normal"、"Reverse"、"Into Centre"、"Centre Out"です。

[SHIFT]を押しながら[RANDOM SELECT]を押すと、全体の選択順序をランダム化することもできます。全体的な選択順序を複数回ランダム化して、異なるランダム順序を取得できます。順序がランダム化されると、通常の順序に戻すことはできません。これを行うには、全体の選択を再度選択する必要があります。

[ALL]ボタンを押し続けると、上記のオプションを示すツールバーが表示されます。

#### 9.14.9. グループからの灯体のサブ選択 / 全体的な選択

グループまたはキーパッドを使用して灯体を選択すると、MagicQは、[Next Head.]、[Prev Head]、[Odd / Even]、[All]ボタンを使用して、メイン選択のサブ選択に対する操作を有効にします。これにより、ユーザーは灯体のグループを選択し、灯体を再選択せずに個別に作業することができます。

キーパッドを使用してメイン選択内から灯体をサブ選択し、全体の選択順序内でその灯体のインデックスを使用して灯体を参照することが可能です。例えば、セクション内の1番目と3番目の

灯体を選択するか、そのセクションの灯体1から4を選択します。使用されるナンバーは、灯体ナンバーではなく、選択順序のインデックスです。

この方法を使用するには、灯体のグループを選択してから、インデックスナンバーに続けてNEXT HEADまたはPREV HEADを入力します。したがって、現在の選択で1番目と2番目の灯体を選択するには：

1+2 NEXT HEAD

Or to the 3rd, 4th and 5th

3 THRU 5 NEXT HEAD

複数のグループをメインの選択として選択できます。4つのスポットと4つのウォッシュのラインがある場合、8つの灯体すべてでグループを作成し、灯体ナンバーに関係なく1～8のナンバーを使用してそれらにアクセスできます。

現在のサブ選択を反転させることができます。[0] [NEXT HEAD]を押します。

数値を入力せずに[NEXT HEAD]および[PREV HEAD]を使用すると、通常どおりに動作し、全体の選択内で次または前の灯体を選択します。

## 9.15. エLEMENTのサブ選択

通常の操作では、ELEMENTが重複している灯体のすべてのELEMENTは、それぞれのアトリビュートのELEMENTが1つしかないかのように認識されます。MagicQは、最初のELEMENTの出力を複製されたELEMENTに自動的にコピーします。これにより、他の灯体と同じように簡単に灯体进行处理できます。

個々のELEMENTの制御を可能にするELEMENTのサブ選択は、"."を使用して行うことができます。MagicQは、プログラマーにグローバルELEMENTマスクを保持して、選択した灯体に対してどの要素が制御されているかを判別します。

複製されたELEMENTのサブ選択は、"."を使用して行うことができます。灯体の最初のELEMENTは".1"で、複製されたELEMENTは".2"、".3"などです。メインセクションと重複するELEMENT（マスターカラーチャンネルや個々のカラーピクセルなど）の両方を持つ灯体の場合、メインELEMENTは".0"です。

例えば、複製された灯体の2番目のELEMENTを選択するには：

1.2 ENTER

複製された灯体のすべてのELEMENTを選択するには：

1.> ENTER

通常の選択に戻るには：（つまり、重複するELEMENTが選択されていない状態）

1.ENTER

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

すべてのエレメントを選択すると、ウィンドウのタイトルバーの灯体選択テキストに".all"と表示されます。

キーパッドから灯体を選択するオプションが設定されていない場合は、ENTERを@@に置き換える必要があるため注意してください。@@はNEXTHEADに置き換えることもできます。

### 9.15.1.灯体エレメントの選択

v1.0.1.0から、複製された灯体の個々の灯体エレメントの選択が拡張され、キーパッドと出力ウィンドウのビューグリッドビューの両方を使用して、異なる灯体から異なるエレメントを選択できるようになりました。

これは、選択されたすべての灯体に影響する既存のグローバルプログラマーエレメントの選択に加えて機能します。キーパッドを使用する場合、シナックスで複数のドット演算子が指定されていない限り、またはエレメントが既存の選択に追加されるまで、エレメントの選択はグローバルです。

|                               |                                    |
|-------------------------------|------------------------------------|
| .2 ENTER                      | グローバルエレメント2を選択                     |
| .2 THRU 4 ENTER               | グローバルエレメント2、3、4を選択                 |
| 101.2 ENTER                   | 灯体101とグローバルエレメント2を選択               |
| 101.2 THRU 4 ENTER            | 灯体101とグローバルエレメント2、3、4を選択           |
| 101 THRU 104 . 2 THRU 4 ENTER | 灯体101から104およびグローバルエレメント2、3、4を選択    |
| +105 . 4 ENTER                | 灯体105灯体エレメント4を既存の選択に追加             |
| 101 . 1 + 102 . 2 ENTER       | 灯体101灯体エレメント1とヘッド102灯体エレメント2を選択    |
| 101 . 1 + . 2 + 102 . 3 ENTER | 灯体101灯体エレメント1と2および灯体102灯体エレメント3を選択 |

灯体エレメントの選択が機能している場合、Outputs、Group、Paletteウィンドウのタイトルバーには、選択した順序でエレメントが表示され、"HE"が付きます。

グリッドがマルチヘッドに設定されている場合の出力ビューで、エレメントを選択すると、グローバルエレメントではなく常に個々の灯体エレメントが選択されます。

出力ビューで、必要なエレメントをドラッグすることにより、複数の灯体エレメントを選択できます。

灯体エレメントの選択は、選択された順序で並べられます。複数のエレメントをドラッグする場合、最初のドラッグ方向によって順序が決まります。単一のエレメントの灯体をドラッグする場合と同じです。

アトリビュートの変更、パレットの選択、時間の適用などの操作は、選択した灯体エレメントにのみ影響し、灯体全体には影響しません。

通常の灯体FXを適用でき、選択した灯体エレメントにのみ影響し、灯体エレメントの選択順序を尊重します。

灯体エレメントの選択はグループに記憶できます。グループにはHEが表示され、その後右上隅に灯体の数が表示されます。例：HE2は、2つの灯体でいくつかの灯体エレメントが選択されていることを示します。グループが選択されると、Outputウィンドウから直接選択するのと同様の方法で、灯体エレメントが現在の選択に追加または削除されます。

灯体エレメントが選択されている灯体、または灯体の最後のクリア/選択解除以降に灯体エレメントが選択されている灯体は、Outputs、View Heads、Programmerウィンドウに選択済みとして表示されます。ただし、灯体エレメントをサポートする操作は、選択されている現在の灯体エレメントにのみ影響します。

CLEAR、DESELECT HEADS、NEXT HEAD、PREV HEAD、ALL、SINGLEを押すと、MagicQが通常の灯体選択に戻ります。キーパッドにグローバルエレメント番号（例：2 ENTER）を入力すると、通常の灯体選択に戻ります。

キーパッドの選択とドットを使用したエレメントのインテンシティの設定は、選択の開始時に+を使用すると、灯体ごとのエレメントの選択が可能になることを除いて、以前と同じように機能します。

パレットは、標準の時限ショートカット（\*、\*+、\*-、\*/、および\*。）を使用して時間とともに適用でき、灯体エレメントの選択順序になります。

灯体エレメントが選択されているグループのグループFXは、灯体エレメントの選択（v1.9.1.1以降）で動作します。

既存のプログラマーエレメントを使用して、Group、View Elementsウィンドウに表示されているように、エレメントセクションの順序/優先度を使用してタイミングパレットを適用することもできます。

@を使用してキーパッドを使用してインテンシティを設定する場合、複数の灯体エレメントを持つ灯体を設定することはできず、コマンドでは1つのドットのみが許可されるので注意してください。



### 9.15.2. "Group"ウィンドウでのエレメントの選択

"View Elements"ビューには、現在のグローバルエレメントの選択が表示され、1つ以上のグローバル要素を選択または選択解除できます。

それぞれのエレメントには、優先順位があり、エレメントの右上隅に表示されます。エレメントは同じまたは異なる優先順位を持つことができ、順次エレメントの使用または同時エレメントの使用を可能にします。

エレメントの選択がアクティブな場合、エフェクトはこれらのエレメントにのみ適用されるようになりました。"Inc Element (syncd)"オプションが選択されている場合、エフェクトのプレイバックにエレメントの優先順位が使用されます。"Group FX"と"Normal FX"はどちらも、エレメントの選択と優先度が考慮されています。

例えば、エレメントの半分が優先度1で、他のエレメントが優先度2の場合、FX（エフェクト）オフセットは2つに分割されます。優先度1のすべてのエレメントは同じFXオフセットを持ち、優先度2のすべてのエレメントは同じ（反対）FXオフセットを持ちます。

キーパッドからエレメントを選択すると、自動的に優先順位が高くなります。入力した場合。6 THRU 10の場合、エレメント6～10が優先度1～5の昇順で選択されます。10 THRU 6の場合、エレメント6から10が選択され、優先順位は5から1に減少します。

キーパッドからエレメントを選択すると、自動的に優先順位が高くなります。例えば、6 THRU 10を入力すると、エレメント6～10が優先度1～5の昇順で選択されます。10 THRU 6と入力すると、エレメント6～10が選択され、優先順位が5～1に下がります。

"View Element"ウィンドウで個々のエレメントを選択すると、優先順位が高くなります。プログラマーがクリアされるか、すべてのエレメントが選択解除されると、優先順位がリセットされます。

[SET]を使用して、1つ以上のエレメントに直接優先順位を設定することが可能です。

エレメントの優先順位は、グループが記憶されるときに保存され、グループが選択されるときに呼び出されます。したがって、同じ灯体を持つがエレメントの優先順位が異なるグループを作成できます。

### 9.15.3. エレメントを選択したグループ

v1.2.7.1以降、複製されたエレメントの選択をグループに保存することができます。そのため、重複するエレメントを選択しないグループと、すべての重複するエレメントを選択したグループを作成できます。エレメントが重複して選択されているグループでは、グループアイテムの右上にある灯体の数の後に"."が表示されます。重複するエレメントの選択は、プログラマーおよびグループで選択され

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

たすべての灯体に適用されるため、保存することはできません。例えば、灯体1のエレメント1グループの灯体2のエレメント2。

## 9.16. サブグループ

MagicQでは、サブグループ情報をグループに保存できます。複数のグループを選択してから新しいグループに記憶すると、新しいグループは選択した灯体を保存し、アクティブなグループも保存します。

グループの記憶時にアクティブだった元のグループは、[INCLUDE]を使用してグループを選択することで呼び出すことができます。グループを常にサブグループの呼び出しに使用する場合は、グループタイプをサブグループに設定する必要があります。

## 9.17. グループタイプ

グループタイプはソフトボタンEで設定することができます。

|               |                                 |
|---------------|---------------------------------|
| Norm          | 通常動作 - グループとグループ内のすべての灯体を選択します。 |
| Sub Groups    | グループは常にグループではなく、サブグループを呼び出します。  |
| Elements Only | エレメント選択のみ設定します。灯体やグループは選択されません。 |
| No Groups     | グループ内の灯体を選択し、グループを選択しません。       |

## 9.18. ハイライトモード

ハイライトモードは、シングルモードおよびOdd / Evenモードと組み合わせて使用されます。ハイライトモードの"Setup"ウィンドウの設定に応じて、4つの操作モードがあります。"Normal"、"Advanced (highlights / lowlight)"、"Advanced Highlight only"、"Advanced, no reset"です。

ノーマルモードでは、制御されている灯体（またはOdd / Evenモードの灯体）を除いて、選択した灯体のインテンシティが低下します。制御された灯体をハイライトすると、ポジションのプログラミングがはるかに簡単になります。

"Advanced (highlight/lowlight)" モードでは、パーソナリティのハイライト値を使用して、選択したヘッドがハイライトされます。現在の選択の灯体がサブ選択されている場合（例えば、シングルまたはOdd / Even）、サブ選択された灯体がハイライトされ、残りの灯体はローライトで出力されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

"Advanced Highlight Only"は上記と同じですが、ローライトでの出力はされません。現在の選択の灯体がサブ選択されている場合（シングルまたはOdd / Evenなど）、サブ選択された灯体のみがハイライトされます。他のすべての灯体はプレイバック状態のままです。

"Advanced no reset"は"Advanced (highlight/lowlight)"と同じですが、[CLEAR]キーを押してもクリアされません。もう一度[Highlight]を押すとリセットされます。

ハイライトモードでは、[HIGHLIGHT]ボタンのLEDが点灯します。[HIGHLIGHT]ボタンをもう一度押すか、[ALL]ボタンを押すと、ヘッドコントロールエリアがデフォルトモードに戻ります。

## 9.19. ローライト機能

ローライト機能にアクセスするには、[SHIFT]キーと[HIGHLIGHT]キーを押します。アクティブになると、選択した灯体がパーソナリティの値にハイライトされます。これにより、現在の選択状態のそれぞれの灯体を一時的にローライトして、現在の出力シーンに大きな影響を与えることなく、特定の灯体を見つけることができます。

ハイライトモードは、高度なハイライト / ローライトに設定する必要があります。

## 9.20. パレットとインテンシティを使用して灯体を再選択する (アクティブパレットとインテンシティ)

特定のパレットを使用してすべての灯体を再選択するには、[ALL]を押しながらパレットの[ENTER]を押します。

<Hold ALL> <Green>

またはキーパッドを使用する

<Hold ALL> <COL 5 ENTER>

インテンシティレベル以上のすべての灯体を再選択するには、[ALL]を押しながらレベルを入力します。次に[ALL]を離すか、[ENTER]キーを押します。

<Hold ALL> <50 ENTER>

特定のインテンシティレベルで、すべての灯体を再選択するには、[ALL]を押したまま、@の後にレベルを入力します。次に[ALL]を離すか、[ENTER]キーを押します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

<Hold ALL> <@ 60 ENTER>

プログラマーでアクティブなすべての灯体を再選択するには：

<CTRL> + <ALL>

プレイバックの現在のステップですべての灯体を選択するには：

<Hold ALL> <S>

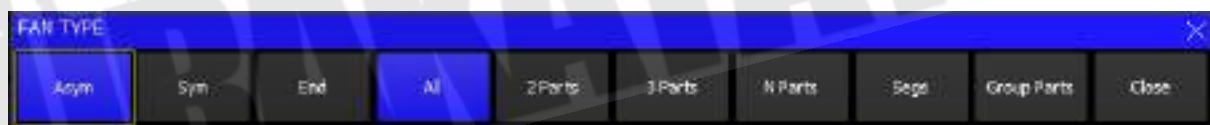
## 9.21. ファンモード

[FAN]ボタンは、エンコーダーの異なる動作モードを有効にします。これにより、エンコーダーの変更が選択されたそれぞれの灯体に線形的に適用される代わりに、変更がファンに適用されます。

Positive change（ポジティブチェンジ）はファン機能を使用した場合で、Negative change（ネガティブチェンジ）はファン機能を使用しない場合です。シングルモードがアクティブな場合、ファンモードは使用できません。ファンニングは、複数の灯体が制御されている場合にのみ意味があるためです。

[FAN]ボタンを長押しすると一時的にFANモードになります。[FAN]ボタンを離すとノーマルモードに戻ります。

[FAN]を押し続けると、画面にツールバーが表示され、ファンニングオプションに直接アクセスできます。MagicQ PCでは、[SHIFT] + [FAN]を押してFANツールバーを表示できます。



ファンには3種類あります。

Asymmetric（非対称）：前のs/wと同様にデフォルト 中心から非対称のファン

Symmetric（対称）：中心対称のファン

End：エンドからのファン

"Parts"機能を使用することで選択された灯体を複数のパートに分けることができます。2パートの場合"2 Parts"、3パートの場合"3 Parts"を選択してください。それ以上のパート数を適用する場合は、キーパッドで数字を入力した後"N Parts"を選択してください。FANモードでは、現在のFANタイプとパート数がステータスウィンドウに表示されます。(例：Fan-A, Fan-sACN, Fan-E)に表示されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

また、ファンモード内の"Segments" 機能を使用することで、隣接する灯体へ同じファン動作が適用されます。

ファニングには"Groups" を使用できます。グループごとにファンを設定すると、グループに選択された灯体のみが含まれているかのように、それぞれのグループで順番にファンが実行されます。これにより、異なるサイズのグループに同時にファンを適用できます。

セグメントによるファニングは、パートによるファニングをオーバーライドします。グループによるファニングは、パートまたはセグメントによるファニングをオーバーライドします。

次のショートカットも機能します：

[FAN]キーを押しながら[LOCATE]キーを押します。デフォルトのFANタイプ（非対称）に戻ります。

[FAN]を押しながら[NEXT HEAD]を押します。次のFANタイプを選択します。

[FAN]を押しながら[PREV HEAD]を押します。前のFANタイプを選択します。

## 9.22. And Only

AND ONLY (\*) 機能により、グループ間の共通の灯体を選択できます。グループのペアまたはグループの範囲で使用できます。複数のグループを選択する場合、\*を使用して、両方のグループにある灯体のみが選択されるように指定できます。

GROUP 1 \* 2 ENTER

これは、グループ1と2の両方にある灯体を選択します。

また、THRU、+、および-でのみ使用できます。

GROUP 1 THRU 4 \* 5 THRU 8 ENTER

これは、グループ1～4の1つとグループ5～8の1つにある灯体を選択します。

And Onlyを@と一緒に使用して、レベルを直接設定することができます。

GROUP 1 \* 3 @ FULL ENTER

オプション "Select heads and palettes from keypad"が"No"に設定されている場合、キーパッドからグループを選択するには\*\*を使用する必要がありますのでご注意ください。

1 \* 2 \*\*

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



1 THRU 4 \* 5 THRU 8 \* \*

1 \* 3 \* \* @ FULL ENTER

## 9.23. "Group"ウィンドウ

2つの"Group"ウィンドウがあります。2 Groupと3 Groupを入力して、それぞれ2番目と3番目の"Group"ウィンドウを開きます。1つの"Group"ウィンドウにグループを表示し、1つに灯体を表示し、もう1つにエレメントを表示することができます。

グループの呼び出し方法には3つのタイプがあります。

- ・ Normal：ノーマル (以前は"before"でした)
- ・ Elements only：グループが呼び出されると、エレメントマスクのみが変更されます。
- ・ Sub Groups：グループが呼び出されると、サブグループがアクティブになります。

グループタイプは、<E>を使用して設定できます。エレメントに設定されているグループは、グループに保存されているエレメントの数とともに右上隅に"E"としてのみ表示されます。サブグループに設定されたグループは、グループに格納されているサブグループの数とともに右上隅に"S"を表示します。

v1.8.6.0より以前は、<E>はヘッド選択に使用されていましたが、他のMagicQのウィンドウとの一貫性を保つために、<Y>に変更となりました。[ALL]ボタンを長押ししても選択順を変更することができます。

## CHAPTER 10. パレット

MagicQには、使い勝手の良いパレットシステムがあります。灯体にパッチを適用すると、コンソールはパッチを適用した灯体のパレットを自動的に作成します。

インテンシティ、カラー、ビーム、ポジションに対応する4種類のパレットがあります。それぞれのパレットは、最大1000の異なるエントリをサポートします。

### 10.1. パレットの使用

パレットには、インテンシティ、カラー、ビーム、ポジションの4種類があります。それぞれパレットは、最大1000の異なるエントリに対応しています。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

パレットを使用するには、変更したい灯体を選択します。次に、"Intensity"、"Colour"、"Beam"、"Position"ウィンドウのいずれかを選択して、必要なパレットを開きます。

ウィンドウ内からパレットエントリを選択します。そのパレットエントリは、選択したすべての灯体に適用されます。

"Beam"ウィンドウでは、タッチスクリーンの上の最初の5つのソフトボタンを使用して、ビームページの1~5を選択できます。残りのソフトボタンは、パレットエントリの選択に使用します。



現在選択されている灯体のデータを含むパレットエントリは、ホワイトで表示されます。現在選択されている灯体のデータがないパレットエントリは、グレーで表示されます。

Color Windowの上部のソフトボタン<Col Norm>、<Col CMY>、<Col RGB>、<Col HSI>で、カラーミックスエンコーダーホイールを使用してカラー変更する方法を決定します。

Col Mixは、パレットとLee、Rosco、Genericのカラーチャートを選択するために使用されます。また、カラーミキシングレインボーを選択するためにも使用されます。



## 10.2. パレットを記憶する

パレットエントリを記憶するには、変更を適用する灯体を選択します。次に、"Intensity"、"Colour"、"Beam"、"Position"ウィンドウのいずれかを選択して、必要なパレットを開きます。

灯体のアトリビュートを変更し、[RECORD]を押します。ウィンドウでパレットエントリを選択して、パレットエントリを記憶します。

CueおよびCue Stackのプログラミングですでに使用されているパレットエントリを記憶すると、そのCueおよびCue Stackも更新されます。例えば、さまざまな場所で行うツアー公演に役立ちます。ポジションパレットを使用したCueの場合、毎回すべてのCueを修正する必要はなく、ポジションパレットを変更するだけでそのCueにも修正が反映されます。

パレットが記憶されると、パレットに適切なアトリビュートのみが記憶されます。したがって、カラーパレットに記憶するときは、カラーアトリビュートのみが保存されます。デフォルトでは、プログラマーでそれらを調整したかどうかに関係なく、コンソールはパレットに適切なすべてのアトリビュートを記憶します。

パレットの値は、左下隅にある小さな黒い四角によって、"Output"、"Programmer"、"Cue"ウィンドウに表示されます。

| Id name     | Id type     | No  | Dimmer | Fan    | Tilt   | Pos1       | Pos2 | Pos3 | Color     | Cyan      | Mag       | Yel       | CTO | Start | Gob1      | Gob2      | Roll |
|-------------|-------------|-----|--------|--------|--------|------------|------|------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----|-------|-----------|-----------|------|
| Eagles Beam | Eagles Beam | 80  | 0%     | 128    | 128    | Horizontal | 000  | 000  | White     |           |           |           |     | Open  | Open Gob1 |           |      |
| Eagles Beam | Eagles Beam | 81  | 0%     | 128    | 128    | Horizontal | 000  | 000  | White     |           |           |           |     | Open  | Open Gob1 |           |      |
| Huckamity   | Huckamity   | 101 | 100%   | 05 Fan | 05 Fan |            |      |      | Color Fan | Color Fan | Color Fan | Color Fan | 000 | Open  | Open Gob1 | Open Gob2 | 000  |
| Huckamity   | Huckamity   | 102 | 100%   | 05 Fan | 05 Fan |            |      |      | Color Fan | Color Fan | Color Fan | Color Fan | 000 | Open  | Open Gob1 | Open Gob2 | 000  |
| Huckamity   | Huckamity   | 103 | 100%   | 05 Fan | 05 Fan |            |      |      | Color Fan | Color Fan | Color Fan | Color Fan | 000 | Open  | Open Gob1 | Open Gob2 | 000  |
| Huckamity   | Huckamity   | 104 | 100%   | 05 Fan | 05 Fan |            |      |      | Color Fan | Color Fan | Color Fan | Color Fan | 000 | Open  | Open Gob1 | Open Gob2 | 000  |
| Huckamity   | Huckamity   | 105 | 100%   | 05 Fan | 05 Fan |            |      |      | Color Fan | Color Fan | Color Fan | Color Fan | 000 | Open  | Open Gob1 | Open Gob2 | 000  |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 10.2.1. 個々のアトリビュートをパレットに記憶する

特定のアトリビュートのみをパレットエントリに記憶したい場合があります。例えば、シャッターアトリビュートのみをビームパレットに追加します。"Record Options"ウィンドウのマスキングを使用して、コンソールがパレットを記憶する方法を変更できます。[SHIFT]キーを押しながら[RECORD]キーを押して、記憶時に"Record Options"ウィンドウを開きます。または、"Programmer"ウィンドウの<REC OPTIONS>ボタンを押します。

<REC INT>、<REC POS>、<REC COL>、<REC BEAM>ボタンを押して、アトリビュートタイプに基づいてマスキングを適用します。ウィンドウでアトリビュートを選択して、個々のアトリビュートに基づいてマスキングを適用します。例えば、シャッターアトリビュートのみを保存するには、<SHUTTER>アトリビュートを押します。

他のアトリビュートをパレットに記憶したい場合（例えば、ビームパレットへのインテンシティなど）は、"Record Options"ウィンドウの適切なボタンを押します。パレットエントリにはI、P、C、Bが表示され、パレットに格納されているアトリビュートを表示します。

パレットエントリが記憶されると、マスキングオプションがデフォルトに戻ります。"Record Options"ウィンドウの<LOCK MASK>ボタンを押すと、デフォルトに戻らないようにマスクをロックできます。

### 10.2.2. 選択した灯体のみを記憶する

デフォルトでは、パレットエントリを記憶するとき、選択した灯体のみが変更されます。変更は、既存のパレットエントリとマージされます。

変更されたすべての灯体を確実に更新するには、パレットエントリを再記憶する前に、[CTRL] + [ALL]を押してプログラマーのすべての灯体を選択します。

"Recording to Palettes"オプションを"All Heads in Programmer"に設定して、選択した灯体だけでなく、プログラマーでアクティブなすべての灯体を強制的にパレットで更新することができます。

## 10.3. インテンシティパレット

"Intensity"ウィンドウには、"Position"、"Colour"、"Beam"ウィンドウと同様の"View Palettes"ビューがあります。パレットは、ポジション、カラー、ビームパレットと同様に、Cue内で記憶、移動、コピー、削除できます。

デフォルトでは、プログラム上に他のアトリビュートがあるかどうかに関係なく、インテンシティパラメータのみがインテンシティパレットに記憶されます。レコードマスク ([SHIFT] + [RECORD]) を使用して、記憶しているアトリビュートへの上書きもできます。

ポジションパレット、カラーパレット、ビームパレットと比較して、インテンシティパレットの唯一の違いは、デフォルトでは、レコードタイプが選択した灯体だけでなく、プログラマーでパレットに記憶されるインテンシティを持つすべての灯体に設定されることです。これにより、インテンシティパレットを記憶する前に常に灯体を選択する必要がなくなります。（例えば、"All Dimmers"グループを選択してから、インテンシティパレットを記憶します。）レコードタイプは、[SHIFT] + [RECORD]を押して"RECORD TYPE"を選択することで変更できます。

カラー、ビーム、ポジションパレットにインテンシティを記憶するには、[SHIFT]キーを押しながら[RECORD]を押して、上記のように"Record Options"ウィンドウを開き、<REC INT>ボタンを選択します。

## 10.4. パレットの重複エレメント

通常の操作では、エレメントが重複している灯体は、それぞれのアトリビュートのエレメントが1つしかないかのように認識されます。MagicQは、最初のエレメントの出力を複製されたエレメントに自動的にコピーします。これにより、他の灯体と同じように簡単に灯体を設定できます。

プログラマーにエレメント固有のデータがある場合は、通常のパレット記憶操作中にそのデータがパレットに記憶されます。

複製されたエレメントの選択をアクティブにせずにパレットを呼び出すと、最初のエレメントのみが呼び出されるため、複製されたエレメントはメインエレメントと同じになります。パレットを適用する前にすべての複製されたエレメントをサブ選択すると、エレメント固有のデータを呼び出すことができます。

例えば、次のようにして、複製されたすべてのエレメントをサブ選択できます。 .1 THRU 3で3つのエレメントをサブ選択します。

v1.2.7.1以降、複製されたエレメントの選択をグループに保存できるようになりました。複製されたエレメントの選択がないグループと、すべての複製されたエレメントが選択されたグループを作成できます。

複製された灯体のすべてのエレメントを選択します。

1.> NEXT HEAD

または

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



1.> @@

通常の選択に戻るには（重複するエレメントが選択されていない状態）：

1.NEXT HEAD

または

1.@@

## 10.5. パレットに名前を付ける

パレットエントリへ記憶する前に名前を入力しておくことができるため、パレット名を確認してデータを記憶することができます。

また、[SET]を押して指定のパレットエントリを選択すると、いつでもパレットに名前を付けることができます。外部キーボードを使用していない場合は、[SET]キーを押して、パレットエントリを選択し、画面上のキーボードで名前を入力します。

## 10.6. パレットのアップデート

パレットは、いくつかの灯体を選択し、パレットを適用してから、パレットを再記憶するだけで更新できます。MagicQは、プログラマーから既存のパレットへの変更に自動的にマージされます。

パレットを再記憶するときに選択された灯体のみがパレットで変更されます。パレットに記憶された他の灯体は変更されません。

アトリビュートタイプ（インテンシティ、ポジション、カラー、ビーム）に対してプログラマーでアクティブなアトリビュートは、以前にパレットにあったかどうかに関係なく、パレットに追加されます。v1.9.2.0から、すでにパレットにあるアトリビュートのみが更新されるRECORDUPDATEを指定することができます。UPDATEを押しながらRECORDを押すか、SSHIF T and RECORDを押してRECUPDATEを選択します。

パレットの完全な編集は、IncludeとUpdateを使用して行います。[INCLUDE]を押してから、パレットエントリを選択し、パレット全体をプログラマー上に呼び出します。コンソールは、パレットエントリにあるすべての灯体を自動的に選択します。その後、プログラマーで変更を加えることができ、更新が完了すると、変更がパレットに保存されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 10.7. パレットのコピーと移動

パレットエントリは、他のウィンドウアイテムと同じように移動およびコピーできます。

パレットエントリを移動すると、プログラミング上でもそのパレットエントリに従います。つまり、カラーパレットエントリを使用するCueがある場合、そのカラーパレットエントリを移動すると、Cueも更新され、引き続きそのパレットエントリを参照します。

## 10.8. パレットからアトリビュートを削除する

他のウィンドウアイテムと同様に[REMOVE]を使用して、パレットエントリ全体を削除できます。

パレットエントリから特定のアトリビュートを削除するには、"REC REMOVE"レコードオプションを使用できます。これは、通常のrecordモードと同様に機能します。ただし、プログラマーのアイテムが通常はパレットエントリにマージされる場合を除き、アイテムは削除されます。

"MASK IPCB"および"MASK ATTRIB"レコードオプションを使用すると、パレットエントリの通常の記憶と同様に、削除するオプションを選択できます。

例えば、以前に記憶されたビームパレットエントリからシャッターアトリビュートを削除するには、プログラマをクリアし、灯体を選択して、シャッターアトリビュートのみを変更します。次に、[SHIFT]と[RECORD]を押し、"REC REMOVE"と"MASK ATTRIB"、"Shutter record options"を選択します。次に、パレットエントリを選択します。

## 10.9. パレットの内容の表示 / 編集

Intensity、Pos、Colour、Beamウィンドウの<VIEW PALETTE>ソフトボタンを押すと、いつでもパレットエントリの内容を表示できます。これにより、Palette Viewウィンドウが開き、カーソルが置かれていたパレットエントリの内容が表示されます。



"View Palette"ウィンドウには、現在選択されている灯体に関係なく、パレットエントリの内容全体が表示されますのでご注意ください。スプレッドシートの値を編集して、パレットエントリの内容を

変更できます。[REMOVE]ボタンを使用して、パレットエントリから値、灯体全体、またはアトリビュート全体を削除できます。

"View Palette" / "View Used"ウィンドウを使用して、ショーデータ内でパレットが使用された回数を確認できます。

"View Palettes"ウィンドウは、パレットが他のパレットにリンクされている（レッドでハイライトされている）かどうかを表示します。特定のパレットのリンクを解除するか、[SHIFT]キーを使用して、そのタイプ（ポジション、カラー、ビーム）のすべてのパレットのリンクを解除するボタンがあります。リンクを解除すると、パレット内の他のパレットへのリンクが削除されます。Cue内のリンクには影響しません。

[Next Palette]ボタンと[Next Palette]ボタンを使用して、異なるパレットをステップ実行することができます。

## 10.10. リンクされたパレット

パレットを選択し、アトリビュートを変更せずに別のパレットとして記憶した場合、新しいパレットのすべての値は最初のパレットにリンクされます。最初のパレットのアトリビュートを変更すると、新しいパレットのアトリビュートも変更されます。これがリンクされたパレットです。MagicQでは、リンクしているパレットであることを示すために、パレットの項目にLが表示されます。

エンコーダホイールやソフトボタンでアトリビュートを変更する場合、パレットにはリンクではなくハードバリューが含まれます。

あるパレットは他のパレットにリンクできますが、それ以上のパレットにリンクすることはできません。

パレットは、Intensity、Position、Colour、Beamウィンドウ、ビューパレットウィンドウからリンクを解除することができます。

カーソルをリンク解除するパレットに置くか、カーソルで複数のパレットを選択します。その後、UNLINK PALETTE を押す。

そのタイプ（Intensity、Position、Colour、Beam）のすべてのパレットのリンクを解除するには、SHIFT + UNLINK ALL PALETTEを押します。

## 10.11. タイムでのパレットの使用

パレットは、パレットを選択する前に秒数を入力するだけで、時間を指定できます。これは、Cueを記憶するときのフェードタイムをすばやく設定したり、エフェクトをバスキングしたりするのに非常に便利です。さらに、FANモードを使用して、さまざまな時間をさまざまな灯体にすばやく分散させることができます。

例えば、ポジションを選択する前に3と入力すると、3秒かけてその位置にフェードします。

ポジションを選択する前に0 THRU 3と入力すると、灯体は3秒の間隔でそのポジションに移動します。つまり、最初の灯体はすぐに移動し、最後の灯体は3秒かけて移動します。

フェードタイムではなくディレイをファンにするには、"delay / fade"と入力します。1秒間フェードし、0から3秒にディレイします。パレットを選択する前に0 THRU 3 / 1と入力します。

ショートカットを使用して、ファンdelay / fadesを実行できます。パレットを選択する前に、時間を入力してから\*を入力すると、現在選択されている灯体全体にフェードがファンします。

|            |                                 |
|------------|---------------------------------|
| <time> *   | Fan times across selected heads |
| <time> * / | Reverse fan                     |
| <time> * + | Into centre fan                 |
| <time> * - | Centre out fan                  |
| <time> *.  | Random                          |
| *          | Use last fan time               |

タイムとファンタイム（fanned times）は、ビームとカラーを含むすべてのパレットタイプに適用できます。例えば、すべてのカラーミキシングヘッドで1つのカラーから次のカラーへと徐々にフェードを実行するには、カラーパレットエントリを選択する前に、灯体0～5を選択します。

ファンを灯体に適用する順序は、適切な順序で灯体を選択することで変更できます。"Group"ウィンドウの<Selection>ボタンを使用して、いつでも順序を逆にすることができます。

タイムとともにパレットが選択されるたびに、タイムはプログラマーに保存されます。これにより、簡単にタイム設定とともにCueを構築できます。任意のタイムとパレットを選択し、Cueを記憶するだけです。Cueはそのタイムでプレイバックされます。

MagicQ v1.7.1.5には、中心から対称ファンへのショートカットがあります。古いバージョンでは、[ALL]を押したまま[CENTER OUT]を選択してから、[FAN]を押したまま<SEGMENTS 2>を選択します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 10.11.1. グループグリッド上のフェーディング

通常のCueにパレットを適用する場合、およびグループCueを使用する場合、以下のショートカットに対応しています。

|      |                             |
|------|-----------------------------|
| *..  | グループグリッドの左から右へフェードアウト       |
| *//  | グループ内を右から左へフェード             |
| *++  | グループグリッド上でフェードアウトからインへ      |
| *--  | グループグリッド上でフェードインからフェードアウト   |
| *+-  | グループグリッド上でフェードアウトからインへ      |
| *-+  | フェードイン→フェードアウト              |
| *... | グループグリッド上で上から下へフェード         |
| */// | グループ内で下から上へフェード             |
| *+   | グループグリッド上でトップからインにフェードアウトする |
| *--- | グループグリッド上でトップからアウトへフェードイン   |

例えば、カラーパレット2を3秒かけてグループグリッド上で左から右へフェードさせるには、次のように入力します。

COL 2 / 3 \* +

既存のショートカットと同様に、フェード時間を制御するには、ショートカットの前に<合計時間>/<フェード時間>を入力します。例えば、カラーパレット2に対して、各ピクセルが3秒間フェードし、合計10秒間フェードを入力するセンター間フェードを実行します。

COL 2 / 10 / 3 \* + -

グループキューを使用する場合、これらのタイミングショートカットはキューに保存されるため、グループ（およびグループグリッド）を変更すると自動的にキューが更新されます。

### 10.11.1. FANの使用

FANモードでdelay / fadeを入力すると、ディレイタイムとフェードタイムの両方を設定できます。例えば、すべての灯体を順番に位置に移動するには、位置を選択する前に2 / 2と入力します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



+を使用して最小フェードタイムを適用できます。例えば、灯体グループを新しいポジションに2～6秒でフェードを実行するには、FANモードに入り、2+4と入力して新しい位置を選択します。最初の灯体は2秒でフェードし、最後の灯体は6秒でフェードします。

最小ディレイタイムとフェードタイムの両方を使用するには、例えば、2+4/3+5と入力すると、2～6秒のディレイタイムと3～8秒のフェードタイムとなります。

## 10.12. パレットをCue Stackにする

1つ以上のパレットを"Position"、"Colour"、"Beam"ウィンドウからプレイバックにコピーできます（複数のアイテムを選択するには、[SHIFT] +カーソルキーを使用します）。これにより、パレットに基づいてCue Stackをすばやく作成できます。

Cue Stackには、選択したパレットを含んだ1つのCueが入ります。Cueには、現在選択されている灯体のパレットの値が含まれます。Record Mergeを使用して他のアトリビュートを追加できます。

Cue Stackがプレイバックに既に存在する場合、追加のCueがCue Stackの最後に追加されます。

グループをプレイバックにコピーすると、グループ内のすべてのチャンネルのインテンシティが100%のCueが作成されます。カーソル（[SHIFT] +カーソルキー）を使用して複数のグループを選択し、プレイバックにコピーすると、インテンシティのマルチステップCue Stackが作成されます。（それぞれのグループに1つのCueステップ）例えば、さまざまなムービングライトグループやさまざまなパーカンカラーグループのインテンシティチェイスを作成する簡単な方法です。

## 10.13. キーパッドからパレットを選択する

キーパッドからパレットを選択できます。"Setup option"の"Select channels in Beam, Col, Pos"を有効にします。パレットを選択するには：

COL 5 ENTER

BEAM 3 ENTER

タイムフェードは同時に入力できます。選択したすべての灯体全体に4秒の時間でカラーパレット5を適用するには：

COL 5 / 4 \* ENTER

キーパッドからパレットを記憶、追加、削除することが可能です：

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

RECORD GROUP <group number> ENTER

RECORD POS <palette entry> ENTER

RECORD COL<palette entry> ENTER

RECORD BEAM <palette entry> ENTER

## 10.14. 別のショーからのパレットのマージ

同じタイプの灯体を使用する以前のショーのパレットをマージすることができます。現在のショーに一致する特定の灯体またはすべてのヘッドからパレットを選択できます。

インテンシティ、ポジション、ビーム、カラーパレット、または3つのアトリビュートタイプの組み合わせを選択できます。

パレットをインポートするには、"View Palette"ウィンドウの<LOAD PALETTES>ボタンを押します。

"Add"を選択すると、新しいパレットとして追加することができ、"Merge"を選択すると、既存のパレット名と一致するものをマージし、一致しないものを新しいパレットとして追加します。

ショーデータのDMXアドレスと一致するパレットのみをインポートするには、"Match DMX"を選択します。ショーデータの灯体ナンバーと一致するパレットのみをインポートするには、"Match Head No"を選択します。ショーデータの全ての灯体タイプのパレットをインポートするには"Expand Head Type"を選択します。

別の方法として、"Setup"ウィンドウから[SHIFT] + <IMPORT SHOW>ボタンを押し、<Palette>を選択することもできます。

## 10.15. パーソナリティのパレットを変更

パレットが記憶されると、それらはショーデータの一部になり、ショーのプログラミング中に使用できます。パレットのレコードは、パーソナリティファイルには影響しません。これにより、今回のショーデータのために行った変更は、その後の別のショーには影響を与えません。

パーソナリティファイルのデータが正しくない場合、またはパーソナリティに追加のパレットエントリを追加するために、パーソナリティファイルを更新する必要がある場合があります。

記憶するパレットエントリを選択するときに[SHIFT]キーを押すと、変更がパーソナリティにコピーされます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

確認メッセージをオンにしている場合は、アイテムを選択するときではなく、確認ボックスのYesをクリックするときにShiftキーを押してください。

パーソナリティファイルに記憶するとき、コンソールは最初を選択された灯体を受け取り、選択したパレットエントリに関連付けられたデータをパーソナリティファイルにコピーします。パレットエントリが既にパーソナリティファイルにある場合（つまり、選択したものと同名のパレットエントリがある場合）、そのパレットエントリは置き換えられます。それ以外の場合は、新しいパレットエントリがファイルに作成されます。

パーソナリティファイルを確認するには、"Patch"ウィンドウに移動して、<Edit Head>ボタンを押します。次に、<Select Head>ボタンを押して、確認するパーソナリティを選択します。

可能な限りパーソナリティを修正するよりも、パレットをインポートすることをお勧めします。これにより、パーソナリティに対して行うすべてのアップデートがなされます。

## 10.16. DMX入力からのパレットのキャプチャ

別のコンソールから実際のDMXデータをキャプチャすることにより、パレットをプログラムできます。これにより、あるコンソールから別のコンソールにショーデータを変換したり、バックアップをとったりするのに便利です。

DMXキャプチャを使用するには、セットアップで入力ユニバースをキャプチャし、ネットワークまたはMagicDMXからデータを正しく受信するには、View DMX I/Oを設定する必要があります。

まず、目的の灯体を選択します。灯体が選択されていない場合、すべての灯体のデータがキャプチャされます。

### 10.16.1. マニュアルでパレットをキャプチャする

"View Palette"ウィンドウで、[PREV]または[NEXT]ボタンを使用して、空のパレットに移動します。次に、<CAPTURE PALETTE>ボタンを使用して、このパレットタイプ（インテンシティ、ポジション、カラー、ビーム）の値をキャプチャし、それらをパレットに記憶します。

現在選択されている灯体がない場合、キャプチャはすべての灯体に対して行われます。それ以外の場合、現在選択されている灯体のデータのみがキャプチャされます。

### 10.16.2. 自動でパレットをキャプチャする

[SHIFT] + [AUTO CAPTURE]を押します。MagicQは、このパレットタイプのパレットを自動的にキャプチャし、DMX入力に変更されるたびに、それを空きパレットエントリに保存します。キャプチャの停止を押して、パレットの自動キャプチャを停止します。

この機能を別のコンソールで使用するには、最初にDMX入力をセットアップしてから[AUTO CAPTURE]押し、別のコンソールでキャプチャするすべての異なるパレットを順番に選択します。MagicQは、異なるデータを受信していることを検出し、それぞれの新しいパレットを記憶します。

### 10.16.3. "Palette"ウィンドウからマニュアルでキャプチャする

適切な"Palette"ウィンドウ（インテンシティ、ポジション、カラー、ビーム）に変更します。

[CTRL]と[RECORD]を押してからパレットエントリを選択します。これにより、選択した灯体のDMX入力データがプログラマーに読み込まれ、指定したパレットエントリに記憶されます。

### 10.16.4. マニュアルでプログラマーに組み込む

[INCLUDE]を使用してデータをプログラマーに取り込み、パレットエントリを記憶する通常の方法でパレットエントリを記憶します。

[CTRL]キーと[INCLUDE]キーを押してから、[ENTER]キーを押します。これには、選択した灯体のDMX入力データがプログラマーに含まれます。次に、[RECORD]を使用して通常の方法でデータをパレットに保存できます。

"Group"ウィンドウに移動し、[CTRL]キーと[INCLUDE]キーを押してから[ENTER]キーを押すと、移動する灯体のすべてのアトリビュートを取得できます。

## 10.17. パレットの拡張

パレットの拡張機能を使用すると、Cue内のデータを拡張して、パレットのすべてのアトリビュートを使用できます。例えば、RGBカラーミキシングで灯体を使用していて、追加のカラーホイールで灯体にモーフィングされたショーの場合、ショーにプログラムされたCueには追加のカラーホイール情報はありません。RGBアトリビュートのみを持っています。パレットの拡張を使用すると、追加のカラーホイールアトリビュートをパレットにプログラムし、パレットを使用するすべてのCueにパレットを拡張できます。

View Palettesで、Expand Palette（パレットを展開）または[SHIFT]と<Expand All Palettes>ボタンを選択します。

パレットを使用する灯体を含むすべてのプログラムされたCueが展開されます。すでにCueにあり、パレットを使用して少なくとも1つのアトリビュートを持つ灯体のみが展開されます。Cueにない灯体やCue内のパレットからのアトリビュートがない灯体には影響しません。

パレットの範囲を拡張するには、Position、Colour、Beamウィンドウを開き、必要なパレットをカーソルで選択してから、[SHIFT]キーを押してパレットのリンクを解除します。

パレットを参照するCueにいくつかのアトリビュートを持つ灯体でハード値を使用する灯体はハード値を変換してパレットの値を使用します。

パレットを参照するCueにいくつかのアトリビュートがある灯体で他のパレットを使用する他の灯体は、他のパレットのアトリビュートは変更されません。

## 10.18. Cueのパレットを置き換える

Cue Stack内の1つまたは複数のキューのパレットを異なるパレットに置き換える場合、例えば緑パレットを使用しているすべてのチャンネルを赤パレットに変更します。

Intensity、Position、Colour、Beamの各ウィンドウで、REPLACE PALETTE（パレットを入れ替える）を押します。次に、交換するパレット、新しいパレット、そして交換するプラハバックを選択します。

プログラマでヘッドが選択されている場合、変更は選択されたヘッドにのみ適用されます。ヘッドが選択されていない場合は、そのパレットを使用するすべてのヘッドに影響があります。

Cue Stack を選択する前に Cue 番号を入力することで、特定の Cue または Cue の範囲を選択することができます。Cue を指定しない場合、MagicQ は現在の Cue を使用するか、Cue Stack 内のすべての Cue を使用するかを尋ねます。

既に Cue に含まれているチャンネルだけが変更され、新しいチャンネルは追加されません。元のパレットを使用していて、新しいパレットに含まれていないチャンネルは変更されません。

パレットを使用しているレベルとパレットを使用しているFXの両方が変更されます。

複数のCue Stackまたはキューを置き換えるには、上記の手順を実行しますが、プレイバックを選択するのではなく、スタックストアまたはキューストアを開き、必要なCue StackまたはCue をカーソルで選択してENTERキーを押します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



## 10.19. トラッカーパレット

トラッカーパレットは、パレットに保存されている絶対値ではなく、リモートトラッカーデバイスを使用する特別なパレットです。MagicQは、いくつかの異なるリモートトラッカープロトコルをサポートし、最大20のトラッカーの情報を受信できます。Setup、View Settings、Network、Tracker rxを参照してください。

パレットをトラッカーパレットに設定すると、パレットが使用されている場合は常に、チャンネルはオプションのオフセットでトラッカーデバイスに従います。パンおよびチルトアトリビュート（0度のパンおよびチルト）の値が128で記憶されたトラッカーパレットには、オフセットがありません。その他の値は、トラッカーデバイスへのオフセットとして機能します。

パレットをトラッカーパレットとして設定するには、View Paletteに移動し、<SET TRACKER>ボタンを押します。次に"Tracker"を選択し、トラッカーIDを入力します。

パレットをトラッカーパレットとして設定解除するには、[SHIFT UNSET TRACKER]を押すか、[SET TRACKER]を押して"none"を選択します。

トラッカーは基本ポジションを制御します。したがって、トラッカーポジションの上にFX（エフェクト）を追加することは可能です。例えば、スポットは、移動する車をフォローするトラッカーポジションの周りに円を描くように設定できます。

チャンネルが絶対値または通常のパレットによる制御からトラッカーパレットに変化すると、フェードタイムを使用して、元の位置とトラッカーの位置の間でクロスフェードします。

チャンネルがトラッカーパレットによる制御から絶対値または通常のパレットに変化すると、MagicQはフェードタイムを使用してトラッカーの位置から新しい位置にクロスフェードします。

### 10.19.1. デフォルトパレット

パレットにデフォルト値を設定できるようになりました。パレットのデフォルト値は、特定のヘッドに固有のものではなく、パレット内にヘッドからのチャンネルがない場合でもパレット内に存在させることができます。これは、ヘッドがショーから削除され、新しいヘッドが追加される可能性があるグループキューで特に有用です。

パレットのデフォルトは、Palette Viewウィンドウの最上段に表示されます。パレットビューウィンドウの<DEFAULT PALETTE>ボタンを使って、パレットのデフォルト値を作成することができます。MagicQは、パレット内の既存のチャンネル・データを使用してデフォルト・アトリビュートの

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

値を作成します。アトリビュートがレンジタイプで範囲を持っている場合（例：ナローアイリス）、アトリビュートはハードチャンネル値よりもレンジタイプとして保存されます。これにより、パレットに追加された新しいヘッドにデフォルトが正しく適用されるようになります。

カラーパレットには追加情報があり、パレット内の色のCIE X/Y値が保存されます。カラーパレットにデフォルトパレットを作成すると、パレットのCIE X/Y値が自動的に作成されます。MagicQは既存のチャンネルデータを使用してCIE値を計算します。

SHIFT + DEFAULT ALL PALETTE を押して、すべてのパレットにデフォルト値を追加します。

Default Palette 行で REMOVE を押すと、Default Palette が削除されます。すべてのパレットからデフォルトパレット（CIE X/Y 値を含む）を削除するには、SHIFT + REMOVE DEF ALL PALETTES を押します。

グループキューを有効にすると、パレットが記録されるたびにデフォルトパレットが自動的に作成されます。これにより、すべてのヘッドが番組から削除された場合でも、パレット情報は維持されます。

必要であれば、デフォルトパレットを作成せずにカラーパレットにCIE値を設定することができます - SET CIE ソフトボタンを押し、パレットにCIE値を設定します。SHIFT + UNSET CIE を押すと、CIE値が削除されます。

パレットのデフォルト値は、パレット内の選択されたヘッドに対して明示的なチャンネルデータが保存されていないパレットFXおよびグループキューで自動的に使用されます。これにより、すべてのヘッドの明示的なパレットデータを持つ必要がなくなり、ショーファイルサイズを縮小することができます。

パレットのデフォルト値は、現在、個別のヘッドデータパレットを使用するCueでは使用されません。

パレットをパッチされたすべてのヘッドに拡張するには、EXPAND HEADSソフトボタンを押します。これにより、パッチされたすべてのヘッドのアトリビュートがデフォルト値を使用してパレットに追加されます。デフォルト値が存在しない場合、パレット内の既存のチャンネル値を使用して、最初にデフォルト値が自動的に作成されます。パレットにすでに明示的な値があるチャンネルは、EXPAND HEADSの影響を受けません。デフォルト値からパレットを完全に再作成したい場合は、まずチャンネルデータを削除してください（デフォルトパレットは削除しないでください）。

MagicQには、Setup、View Settings、Cue Storageにパレットを自動的に拡張する設定があります。これは "Expand Heads in Palette" という名前に変更されました。以前は、同じタイプのヘッドのみが拡張されていました。現在は、すべてのヘッドに展開するオプションが追加されています。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## CHAPTER 11. FX (エフェクト) エンジン

### 11.1. FX (エフェクト) の追加

一部の灯体にFX (エフェクト) を適用するには、灯体を選択してから、"FX"ウィンドウ、"Group"ウィンドウ、"Prog"ウィンドウから<ADD FX>ボタンを押します。

MagicQは、FX (エフェクト) をカテゴリー (インテンシティ、ポジション、カラー、ビーム、任意のアトリビュート、ユーザー、オールド) に分類します。MagicQは、保存されているすべての"Waveform FX"をリストします。適用するFXとカテゴリーを選択します。



ポジションカテゴリーには、パンおよびチルトアトリビュートを使用したFX (エフェクト) が含まれます。



カラーカテゴリーには、CMY / RGBアトリビュートを使用したFX (エフェクト) が含まれます。



販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Any Attributeフォルダには、灯体の特定のアトリビュートではないFX（エフェクト）が含まれていて、\*でマークされています。例えば、ランプ、サイン、コサインです。これらの1つを選択すると、FXを適用するアトリビュートを入力するように求められます。例えば、パンアトリビュートのサインとチルトアトリビュートのコサインを使用してサークル（円）をプログラムできます。または、サークルエフェクトを使用することもできます。



エフェクトが異なるアトリビュートを使用している場合は、灯体に複数のエフェクトを適用できません。例えば、パンサインとチルトサインをミックスすることができます。

FX（エフェクト）を選択すると、"Prog"ウィンドウに戻ります。エンコーダーを使用して、スピード、サイズ、灯体間の広がりなどのFXのパラメーターを変更します。デフォルトでは、FXサイズは最大255です。[SHIFT]キーを押しながらエンコーダーを使用して、255以上のサイズを取得します。

"Prog"ウィンドウは、"Simple"ビューと"Advanced"ビューを提供します。"Simple"ビューでは、すべての灯体に適用されるFX（エフェクト）の変更が可能です。"Advanced"ビューでは、FXのパラメータを灯体ごとに変更できます。例えば、灯体ごとに異なるサイズを設定できます。



FX（エフェクト）は、Programmerウィンドウから追加および削除できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



### 11.1.1. FX（エフェクト）スピードとサイズ

FX（エフェクト）スピードはエンコーダーXで変更できます。ソフトボタンでFXを停止 / 開始し、一時的に停止することができます。

FXクロスフェードはエンコーダーYで設定できます。100%が完全なクロスフェードであるのに対し、0%はスナップです。ソフトボタンを使用して、FXのスピードを調整することができます。

FXクロスフェードのアタックは、[SHIFT]とエンコーダーYを使用して変更できます。アタックはデフォルトで"Even（偶数）"に設定されます。アタックを有効にするには、FXが幅をサポートし、幅が50%未満である必要があります。Attackの値を0%から100%に変更すると、アタックの傾きが変わります。0%はスナップイン、フェードアウトです。100%はフェードイン、スナップアウトです。

FXサイズは、エンコーダーホイールDで0%から100%まで変更できます。[SHIFT]を押してエンコーダーホイールを回すと、サイズを最大800%まで大きくすることができます。ソフトボタンを押すと、選択したサイズとゼロサイズが切り替わります。これにより、一時的にFXを取り出すことができます。

### 11.1.2. FX（エフェクト）ベース値

デフォルトでは、FX（エフェクト）は現在のチャンネル値に追加されますので、チャンネル値が正しく設定されていることをご確認ください。例えば、MAC500のパンとチルトの範囲の中心で円を実行するには、FXを追加する前に、パンとチルトの両方を中心位置（128）に設定する必要があります。チャンネル値を変更すると、FXの中心となるポイントが変更されます。

同様に、HTPチャンネルで0%から100%のディマーチェイスを実行するには、チャンネルを50%のインテンシティに設定し、FX（エフェクト）を追加する必要があります。

チャンネル値とFX（エフェクト）値を同じプレイバックに記憶する必要はありません。1つのプレイバックを使用してFXの中心位置を設定し、別のプレイバックを使用してFX自体を制御できます。中心位置自体は、マルチCueCue Stackまたはチェイスの一部にすることができるため、特定のFX自体を移動できます。

特定のプレイバックでFXなしの特定の位置に灯体を移動する場合は、その位置とゼロサイズのFX（エフェクト）の両方をプレイバックに記憶します。ゼロFXを記憶すると、それらの灯体のFXを実行している他のプレイバックがすべてオーバーライドされます。"Group"ウィンドウまたは"FX"ウィンドウの[SHIFT] + <ADD FX 0 SIZE>ソフトボタンを使用して、ゼロサイズのFXを追加できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



### 11.1.3. FX（エフェクト）追加モード

Prog WindowとCue WindowのFXビューの"add mode"フィールドでFX（エフェクト）がベース値に追加される方法を変更することができます。このオプションはページ右側に表示され、Cue内のFXをベース値に追加する方法は、ノーマル、プラス、マイナスの3つあります。

- ・ノーマル：デフォルトで、FX（エフェクト）はベースのプラスとマイナスの両方に適用されます。
- ・プラス：現在のベースの上にFXを追加するので、レベルがベースより低くなることはありません。
- ・マイナス：現在のベースからFXを減算するので、レベルがベースより大きくなることはありません。
- ・Abs（絶対値）：FXのベース値を無視し、単にFX値を出力します。これは、絶対位置FXおよびカラーチェンジFXに役立ちます。

### 11.1.4. FX（エフェクト）のスプレッド：灯体上のオフセット

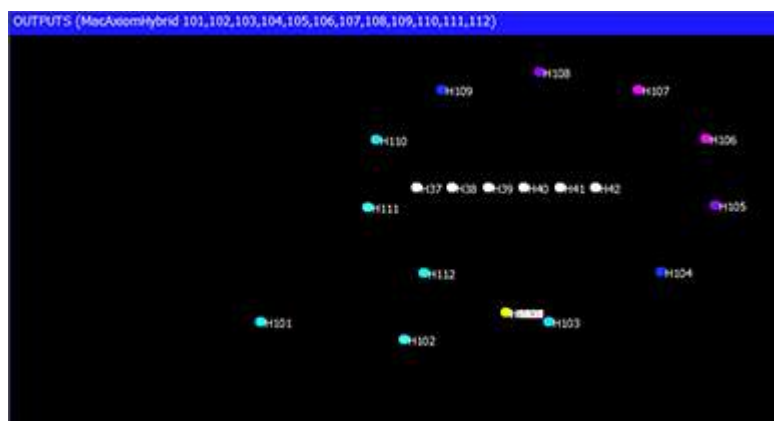
FX（エフェクト）が灯体のグループに適用されると、スプレッドによって、すべての灯体でFXがどのようにプレイバックされるかが決まります。デフォルトでは、スプレッドは偶数（100%）です。つまり、それぞれの灯体に同じFXが適用されますが、それぞれの灯体がFXサイクルの異なるポイントになるようにオフセットされます。均等に広がると、灯体はサイクル全体で均等に広がります。

スプレッドをNone（0）に設定すると、すべての灯体がサイクルの同じポイントで開始します。つまり、すべての灯体がまったく同じことを行います。0%から100%の間の値を選択すると、異なる明かりを生成できます。

FXスプレッドは、FX内の灯体間の最大オフセットです。100%を超えるFXスプレッド値が許可されます。

FXオーバーヘッドのオフセットは、FXパーツとFXセグメントを使用してさらに強化できます。FXスプレッドが0の場合、FXパーツとFXセグメントは効果がありません。

スプレッドは、"Outputs"ウィンドウ、"VIEW CHANS"、"View DMX"、"View Move"ウィンドウで表示できます。これは、それぞれ灯体のパンおよびチルト値の2D表現を示しています。



### 11.1.5. FX (エフェクト) パーツ

この機能によって、FXサイクルを複数の灯体で繰り返すことができます。FXパーツが0の場合、FXは、FXで選択された灯体の総数を横切ってオフセットされます。パーツを使用すると、FXをオフセットできるため、例えば、FXは（FXパーツ= 3で）オフセットでき、最初の3つの灯体、次に次に3つの灯体、さらに次の3つの灯体などとオフセットできます。

FXパーツの値は"none"、"2s"、"3s"などにすることができます。例えば、"3s"に設定すると、FXは最初の3つの灯体にまたがってプレイバックされ、残りの選択した灯体に繰り返されます。つまり、灯体1、4、7、10は同じことを行い、灯体2、5、8、11は同じことを行います。"FX part"を選択すると、"spread"によって、3つの灯体にFXがどのように広がるかが決まります。

### 11.1.6. FX (エフェクト) セグメント

FXセグメントによって、FXパーツと連携してFX内の異なる灯体の相対オフセットが簡単に制御できます。FXセグメントは、同じオフセットを持つ隣接する灯体の数です。

例えば、12灯体を想定してみます：

#### テーブル 11.1. 100% FX spread (FX Partsなし、または FXセグメント)

- |   |     |
|---|-----|
| 1 | 0%  |
| 2 | 8%  |
| 3 | 16% |
| 4 | 25% |
| 5 | 33% |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|    |     |
|----|-----|
| 6  | 41% |
| 7  | 50% |
| 8  | 58% |
| 9  | 66% |
| 10 | 75% |
| 11 | 83% |
| 12 | 91% |

テーブル 11.2. と FX Segments = 2's

|    |     |
|----|-----|
| 1  | 0%  |
| 2  | 0%  |
| 3  | 16% |
| 4  | 16% |
| 5  | 33% |
| 6  | 33% |
| 7  | 50% |
| 8  | 50% |
| 9  | 66% |
| 10 | 66% |
| 11 | 83% |
| 12 | 83% |

テーブル 11.3. と FX Segments = 3's

|   |    |
|---|----|
| 1 | 0% |
| 2 | 0% |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- 3 0%
- 4 25%
- 5 25%
- 6 25%
- 7 50%
- 8 50%
- 9 50%
- 10 75%
- 11 75%
- 12 75%

テーブル 11.4. と FX Parts = 2's

- 1 0%
- 2 50%
- 3 0%
- 4 50%
- 5 0%
- 6 50%
- 7 0%
- 8 50%
- 9 0%
- 10 50%
- 11 0%
- 12 50%

テーブル 11.5. と FX Parts = 2's, Segments = 3's

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- 1 0%
- 2 0%
- 3 0%
- 4 50%
- 5 50%
- 6 50%
- 7 0%
- 8 0%
- 9 0%
- 10 50%
- 11 50%
- 12 50%

### 11.1.7. FX（エフェクト）の方向と反転

FX方向は、次のようにオプション設定できます。

- Forward
- Backward
- Centre In
- Centre Out
- Rnd
- Odd/Even
- Even/Odd
- Left/Right
- Right/Left
- Segments
- Invert
- Invert Odd/Even
- Invert Even/Odd
- Invert Left/Right
- Invert Right/Left
- Invert Segments

フォワードとバックワードはFXの方向に影響します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



Odd / Evenは自動的に奇数の灯体を前に、偶数の灯体を後ろに移動します。Left / Rightは灯体を2つに分割し、前半は前方に、後半は後方に移動します。セグメントは、セグメントごとに前後に交互に切り替わります。

Centre In と Centre Outは、灯体を分割し、外側のものをペアにしてセンターへと続きます。

Rndは、FX（エフェクト）にランダムな順序を使用します。Group FXの場合、ランダムな順序は、CueがCueエンジンにロードされるたびに変わるのでご注意ください。例えば、ショーファイルをリロードするときや、コンソールを再起動するときなどです。

Inverts（反転）は、方向を逆にするのではなく、FX Waveformの極性を変更します。1または2ステップの単純なFX Waveformの場合、結果のFX（エフェクト）は同一になります。2ステップを超えるFX Waveformの場合、それらは異なります。

4灯体で2ステップのパルスを検討し、0%広げます。

Forward

----

####

Invert

####

----

Invert Odd Even

-#-#

##--

Invert Even/Odd

##--

-#-#

Invert Left Right

--##

##--

Invert Right/Left

^^

^^

Consider a pulse 4 step FX Waveform on 4 heads:

Forward

— ^

— ^

— ^

— ^

— ^

Backward

^ —

^ —

^ —

^ —

^ —

Invert

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



複数のアトリビュートを持つFX Waveformの場合、反転はFX Waveformの最初のアトリビュートにのみ適用されます。これにより、サークル（円）などの動きFXの単純なミラーが可能です。

### 11.1.8. 幅 (Width)

1つまたは2つのステップを持つWaveform FXは、エンコーダーCに幅パラメーターを持つことができます。パルス、ランプ、ランプアップ、ランプダウン、サインアップ、サインダウン、ディマーチェイス、アイリスチェイスはすべて幅があります。

これにより、異なるFX（エフェクト）を選択しなくてもFXの幅を変更できます。（例：pulse 2 step、pulse 3 stepなど）50%に設定すると、pulse 2 stepと同じになります。0%近くに設定すると、パルスまたはランプは非常に狭くなりますが、100%近くに設定すると、パルスまたはランプは非常に幅が広がります。

例えば、ある灯体のランプインテンシティで、クロスフェードが100%で幅が50%に設定された場合、灯体は0%から100%の間で上下します。25%に変更すると、半分の割合は0%で留まり、残り半分の割合で100%に上昇し、0%に戻ります。75%に変更すると、半分の割合は100%に留まり、残り半分の割合で0%までフェードダウンし、100%に戻ります。

### 11.1.9 Rnd

FXはRndフィールドからRandomを使用するように設定できます。Rnd Stepオプションは、灯体が常に変化するランダムな順序でFXを実行するようにします。

これはDim Chase、Ramp、2 ColのようなWidthを使用するFXで特に効果的です。これはよりランダムなストロボタイプのエフェクトを可能にします。最良の結果を得るには、30%未満または70%以上の幅を使用してください。パーツ（例：parts = 3）を使用すると、最初に起動したときにランダム性がより早く発揮されます。

v1.9.3.0以前のRandomフィールドは、FX EditorでFXに恒久的に割り当てられ、Prog/Cueウィンドウで選択することは出来ませんでした。

### 11.1.10 ワンショット

FX（エフェクト）はOne ShotフィールドからOne Shotに設定することができます。FX（エフェクト）はすべての灯体を1回だけ処理し、その後FX（エフェクト）は削除されます。同じFX（エフェクト）を持つ新しいCueが実行されるとFX（エフェクト）は再開されます。

プログラマーでBLIND BLINDを押すとFX（エフェクト）がリスタートします。

v1.9.3.0以前では、One ShotフィールドはFX EditorでFXに恒久的にアサインされ、Prog/Cueウィンドウで選択することは出来ませんでした。

### 11.1.11. FX（エフェクト）フェードタイム

FX（エフェクト）は、スナップインおよびスナップアウトするのではなく、フェードインおよびフェードアウトするように構成できます。フェードタイムは、"Programmer"ウィンドウと"Cue"ウィンドウの"View Times"ビューで設定します。古いバージョンのソフトウェアでは、これらのウィンドウの"View FX"ビューでした。（[PAGE RIGHT]ボタンを使用して適切な列に移動してください。）

### 11.1.12. FX（エフェクト）ディレイタイム

MagicQは、FX（エフェクト）およびベースレベルに個々のディレイタイムを適用するためのFXディレイタイプオプションに対応しています。有効にすると、灯体のアトリビュートのベースレベルの個々のディレイタイムが、そのアトリビュートのすべてのincomingFXにも適用されます。これにより、多数のムービングヘッドにまたがるエフェクトも扱うことができます。

ディレイFXオプションは、Cue Window、View FX、Delay Typeで構成されます。右にカーソルを移動して表示してください。Cueを記憶する前に設定したい場合は、"Programmer"ウィンドウに同様のオプションがあります。

"None"に設定すると、ディレイは発生しません。すべてのFXがCueの開始時にフェードインし始めます。

"Delay start"に設定すると、FXはView Timesの個々のアトリビュートに設定された量だけディレイします。個々のアトリビュートにディレイタイムがなければ、FXはディレイしません。特定の灯体のディレイ後、FXはCueの開始と同じように開始します。つまり、オフセットは通常Cueの開始点から開始する位置から開始します。灯体間の最終的なオフセットは、ディレイタイムに依存します。FXを"Delay start"に設定したFX含むCueをIncludeすると、ディレイタイムが無視されるため、ご注意ください。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

"Delay size" に設定すると、ディレイ後にFX（エフェクト）が再起動されないことを除いて、"Delay start"と同様になります。代わりにサイズがフェードインされ、オフセットはディレイがない場合とまったく同じになります。つまり、すべての灯体がディレイした後、灯体間の最終的なオフセットはディレイしないかようになります。

ベースレベルを変更したくない場合は、以前のCueと同じレベルに設定するだけです。ただし、MagicQがレベル変更の開始（変更なしの場合もある）とFX（エフェクト）の開始の両方をディレイさせるように、個別のディレイタイムを追加します。

MagicQは、現在FX Out Delayタイムに対応していません。

"Cue"ウィンドウと"Programmer"ウィンドウのFX In DelayタイムとFX Out Delayタイム、View Times、Simple Viewは現在対応していません。FXディレイタイムを追加するには、個別ディレイタイムを設定し、上記のようにView FXのFXディレイタイプを"Delay Start"または"Delay Size"に構成します。

### 11.1.13. 初期スプレッド

Cue内から複数のFX（エフェクト）を実行している場合は、異なるFX間の初期スプレッドを選択できます。これは、Programmer WindowとCue Windowから設定します。（[PAGE RIGHT]ボタンを押して、適切な列に移動してください。）粗いスプレッドと細かいスプレッドの両方を設定できます。

### 11.1.14. CMYおよびRGBヘッド上のFX（エフェクト）

組み込みのカラーFX（エフェクト）は、CMY灯体とRGB灯体の両方で機能するように設計されています。これらのFXは、Waveform FXの"Auto Invert RGB" オプションセットで設定されます。例えば、RGB FXをCMYおよびRGB灯体のグループに追加すると、すべての灯体の色がレッド、グリーン、ブルーに変わります。

### 11.1.15. フリッカーFX（エフェクト）

MagicQには、フリッカーをシミュレートするために設計された多数のFX（エフェクト）があります。これらは、炎、キャンドル、雷をシミュレートするために使用できます。FXスピード、サイズ、スプレッドを使用して、さまざまなエフェクトを作成できます。使用できるフリッカーFXは次のとおりです。

Flicker Random flicker above and below base level  
ベースレベルの上と下でランダム

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Flicker up Random flicker above the base level  
ベースレベルの上でランダム

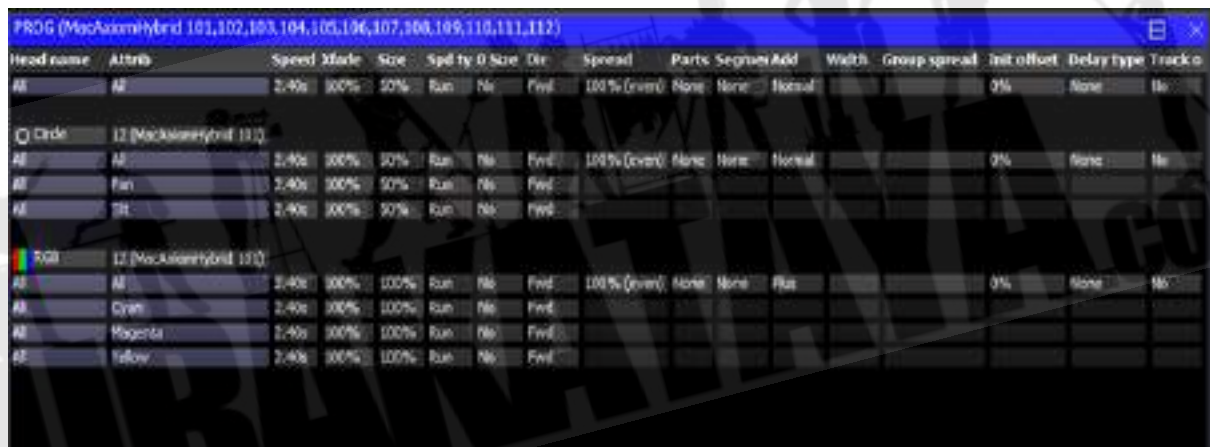
Flicker down Random flicker below the base level  
ベースレベルの下でランダム

Flicker sync Random flicker – all heads in the FX synchronised together  
フリッカーと同期したランダム、FX内のすべての灯体を同期

Flicker crossfade Random flicker with random levels and random crossfades  
フリッカークロスフェード ランダムレベルとランダムクロスフェードによるランダム

### 11.1.16. 複数のFX（エフェクト）

灯体に複数の異なるFX（エフェクト）を配置することが可能です。例えばパンとチルトの円とカラーミックスアトリビュートのレッド、グリーン、ブルーのカラーミックスなど。



"Programmer"ウィンドウまたは"Cue"ウィンドウで複数のFX（エフェクト）を表示および編集する場合、エンコーダーA、B、C、D、X、Yは、カーソルが置かれているFXにのみ影響します。v1.3.2.4より前のバージョンでは、Programmer / CueのすべてのFXに常に影響していました。新しいFXが追加されると、エンコーダーは自動的にデフォルトで新しいFXのパラメーターを制御します。

カーソルがウィンドウ上部のAll FX行にある場合、これらのエンコーダーは以前の動作と同様にすべてのFX（エフェクト）に影響します。Eエンコーダーを使用して、カーソル位置の個々のパラメーターを変更することもできます。



### 11.1.17. 複数のFX（エフェクト）の結合 / 分割

いくつかの灯体をFX（エフェクト）から分割したり、プログラマーで同様のFXを結合したりする機能があります。[SHIFT]と<JOIN FX>および<SPLIT FX>ボタンを使用します。

<SPLIT FX>を押すと、現在選択されている灯体が、含まれているFX（エフェクト）から別のFXに移動します。選択した灯体がFXの唯一の灯体である場合、FXは変更されません。

<JOIN FX>が押されると、MagicQはプログラマーのすべてのFXを分析し、同じタイプの類似したFXを結合します。スピード / サイズ / オフセットは、FXが変更されるまで保持されます。

### 11.1.18. 選択した灯体のFX（エフェクト）を変更する

特定のヘッドセットのFX（エフェクト）を変更するには、最初に灯体を選択してから、"Programmer"ウィンドウではなく"FX"ウィンドウでパラメーターを変更します。"FX"ウィンドウには、FXのスピード、サイズ、クロスフェード、オフセットエンコーダーがあります。これらのエンコーダーは、現在選択されている灯体のFXに変更を適用します。それらの灯体で実行されているすべてのFXに影響を与えるので、灯体にサークル（円）とCMYカラーFXがある場合、両方が変更されます。FXを個別に変更するには、"Programmer"ウィンドウのFX Viewのエンコーダーを使用します。

### 11.1.19. FX（エフェクト）の変更

<CHANGE FX>ボタンを使用して、"Programmer"ウィンドウ内から選択した灯体で実行されているFXのタイプを変更することができます。これにより、異なるFXを選択できますが、スピード、サイズ、オフセットは同じままです。FXは互換性のあるFXにのみ変更できます。つまり、円は正方形またはひし形に変更できますが、RGBエフェクトには変更できません。

### 11.1.20. FX（エフェクト）の並べ替え

FX（エフェクト）を再作成せずに、FXの灯体を並べ替えることができます。ProgrammerのView FX Viewで<REORDER FX>ボタンを押します。MagicQは、順序、Normal、Reverse、Into Centre、Centre Out、Randomのプロンプトを出します。通常は灯体ナンバー順に戻します。

現在の順序がCue内の順序と異なる場合は、確認されることなく新しい順序として自動的に処理されますのでご注意ください。

FXグループの場合、グループ内の灯体ではなくFX内のグループを並べ替えます。グループFX内の灯体の並べ替えには、FXのDirectionフィールドを使用します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 11.1.21. FX（エフェクト）のブロック

"Setup option"の"Programmer overrides FX"が設定されている場合、プログラマーは自動的に"Block FX"オプションを含めます。これは、チャンネルがプログラマーにある場合は常にゼロFXがあるため、プレイバック時にそのチャンネルで実行されるすべてのFX（エフェクト）が無視されます。プログラマーでチャンネルにFXがある場合、FXは実行されます。例えば、ムービングライトを制御して固定位置に置くことができます。

### 11.1.22. ワンショットFX（エフェクト）

MagicQは、ワンショットFXに対応しています。これは、1サイクルだけプレイバックして停止するFX（エフェクト）です。FXライブラリには、PulseOneとRampOneの2つのワンショットFXの例があります。カスタムWaveform FXを作成し、FXパラメーターでワンショットとして設定できます。

## 11.2. ユーザーFX（エフェクト）の生成

チェイスをプログラミングしてFX（エフェクト）に変換することにより、ユーザーFXを生成することができます。その後、FXは、必要なアトリビュートを持つ任意の灯体に適用できます。

例えば、新しい動きのFX（エフェクト）を作成するには、1つまたは複数の灯体のパンおよびチルトの値を記憶して、ポジションチェイスを作成します。チェイススピードを、FXのデフォルトのスピードに設定します。FXをフェードしないでスナップさせる場合は、チェイスコントラストを0%に設定します。

"Cue Stack"ウィンドウを開き、[SHIFT]と<MAKE FX>を押して、チェイスをFX（エフェクト）に変換します。チェイスに1つのアトリビュートしか含まれていない場合は、FXを常に指定したアトリビュートに適用するか、それとも任意のアトリビュートに適用できるようにするかを確認されます。Cue Stackに複数のアトリビュートがある場合、ユーザーはWaveform FXで使用するアトリビュートを選択するように求められます。

チェイスで複数の灯体を使用されている場合、FX（エフェクト）で複数の灯体が生成されます。これにより、FXの異なる灯体が完全に異なるFXを実行できるようになります。（例えば、2つの灯体がチルトし、2つ灯体がパンするFXを記憶できます。）

任意のアトリビュートに適用できるFXを記憶するには、1つのアトリビュートのみ（例えば、ディママー）を選択し、このアトリビュートを使用してチェイスを作成します。<MAKE FX>を押すと、"Make FX apply to any attribute"オプションを選択します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Waveform FXでは、任意の数のアトリビュートに対応していますが、ごく少数のアトリビュートのみをWaveform FXに保存することをお勧めします。例えば、ジャストポジション、カラーミックス、またはインテンシティなど。より複雑なFX（エフェクト）の場合、"FX"ウィンドウにFXを保存し、FXライブラリに保存します。

Record Removeを使用して、Cue Stack全体から不要なアトリビュートを削除します。

### 11.3. ユーザーFX（エフェクト）の編集

MagicQには、Waveform FXの編集に使用できるFXエディターがあります。Waveform FXを変更すると、現在のショーおよびそのコンソールで作成された新しいショーで使用されているそのタイプのすべてのFX（エフェクト）を含む、MagicQシステムのFXが永続的に変更されますのでご注意ください。ユーザーが組み込みのWaveform FXを編集する場合は、編集する前に、"Save As（名前を付けて保存）"を使用してFXを別のFX名で保存する必要があります。

すべてのユーザーFX（エフェクト）はユーザーカテゴリに表示されます。組み込みFXのみがインテンシティ、ポジション、カラー、ビームカテゴリに表示されます。

すべてのFXは.wveファイルとしてFXフォルダーに保存されます。MagicQはカテゴリ別にフィルタリングします。

### 11.4. パレットFX（エフェクト）

一部の組み込みFX（エフェクト）は、絶対値ではなくパレット値を使用します。これにより、既存のパレットからFXをすばやく構築できます。FXは、パレットが変更されるたびに更新されます。

新しいWaveform FXを作成する必要はなく、FX（エフェクト）を適用するときにパレットを選択できます。パレットの選択は、"Programmer"、"View FX"、"Cue"、"View FX"ウィンドウで直接変更できます。パレット選択の変更は、出力ですぐに更新されます。

FXの組み込みライブラリには、2col、3col、4col、2pos、3pos、4pos、2iris、2focusなどのパレットを選択できるいくつかのWaveform FXがあります。

例えば、イエローとマゼンタの間でカラーが変化するFX（エフェクト）を作成するには、2col FXを選択します。次に、"Yellow"パレットを選択し、次に"Magenta"パレットを選択します。幅パラメーターを変更して、イエローとマゼンタのスペンドタイムの比率を変更します。

MagicQは、レッドをシアンに、グリーンをマゼンタに、ブルーをイエローにマップするので、2col、3col、4colは、CMY灯体でもRGB LEDヘッドと同じように機能します。

v1.7.1.3以降、パレットが"Position"、"Colour"、"Beam"ウィンドウで移動された場合、FX（エフェクト）の参照は新しいIDに変更され、FXは同じままになります。1.7.6.1より前のバージョンでは、それぞれのタイプのパレット1～255のFXのみが可能でした。

#### 11.4.1. さまざまなアトリビュートを持つ灯体のパレットFX（エフェクト）

v1.7.1.5以降、Palette FXのすべてのアトリビュートが灯体にない場合でも、Palette FXを灯体に適用できます。以前のバージョンでは、灯体には特定のアトリビュートが必要でした。例えば、2colを実行するには、シアン、マゼンタ、イエローのアトリビュートが必要でした。クレイパーキーのSharpYのようなカラーホイールのみの灯体には適用できませんでした。

2col、3col、4colの組み込みFX（エフェクト）が変更され、8つのカラーアトリビュートすべて（シアン、マゼンタ、イエロー、Col Mix、Col1、Col2、Col3、およびCol4）が含まれるようになりました。選択したパレットに保存されます。これにより、カラーパレットFXを、CMY、RGB、RGBA、RGBWなどの異なるアトリビュートを持つマルチヘッドで実行できます。

シアン、マゼンタ、イエローのみを使用していた古いバージョンの2col、3col、4colビルトインFXは、2cmy、3cmy、4cmyに名前が変更されました。これらは、FX（エフェクト）をCMYアトリビュートのみに制限するために使用できます。カラーホイール、色補正、ホワイトまたはアンバーにFXはありません。

この変更は、v1.7.1.5以降で作成されたショー、または以前にFX（エフェクト）が使用されなかったショーにのみ影響します。古い2col、3col、4col FXを使用してプログラムされたショーは、FXデータがショーファイル内に保存されているため、CMYデータに対して以前と同じように動作し続けます。

#### 11.4.2. ユーザーが作成したパレットFX（エフェクト）

FXエディターを使用して独自のwaveform FXを作成することができます。パレットを選択したwaveform FXを作成するには、Edit FXのView Generalで"Use Palettes"と"Use FX Palettes"の両方を設定します。Edit FX、VIEW CHANSのパレットは、パレットナンバーではなく、パレットインデックスになります。列1はFXを適用するときに最初に選択されたパレットを指し、列2は2番目に選択されたパレットを指します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

FXがパレットを使用し、選択したパレットにアトリビュートがない場合、MagicQはそれらのアトリビュートにデフォルト値を使用します。例えば、2colにはすべてのカラーアトリビュートが含まれているため、パレットにシアン、マゼンタ、イエローのみが含まれている場合、カラーホイールはそれぞれのFXステップでデフォルト値に設定されます。

インテンシティアトリビュートは特別なケースです。このアトリビュートがパレットFXに含まれていて、パレットには含まれていない場合、MagicQはそれぞれのFXステップでインテンシティを0%から100%の間で変更します。これにより、例えばTiltDimタイプは、暗闇の中で灯体が動く場所で非常に簡単に効果を発揮します。

## 11.5. FX（エフェクト）カラーフリック

MagicQは、カラーフリックに対応しています。カラーミックスせずにベースカラーの上に別のカラーを適用できるFX（エフェクト）です。例えば、レッドとグリーンを混ぜずにグリーンのベースの上でレッドのフリックを実行すると、イエローになります。

組み込みのFXライブラリには、レッド、グリーン、ブルー、ホワイトのカラーフリックが含まれています。さらに、カラーパレットから目的のカラーを選択するcolflick FXもあります。widthパラメータを変更して、フリックの幅を変更できます。

お客様独自のWaveform FXを作成して、複雑なカラーフリックを実行することができます。Edit FXのView Generalで、デフォルトの追加タイプを"Abs"に設定します。Edit FXのVIEW CHANSは、必ず行わせたいステップのカーブを"Abs"に、透明にしたいステップのカーブを"Trans"に設定します（FXの影響を受けないため基本レベルのみとなります。）"Trans"に設定されたステップのレベルは0にする必要があります。または、パレットベースのFXを使用している場合は、最初のパレット選択（P1、C1、B1）に設定するだけです。

## 11.6. ベースカラーを使用したFX（エフェクト）

原色だけでなく、選択したカラーを使用するFX（エフェクト）を作成することが可能です。新しいサンプルColpulse.wveがスタンダードFXライブラリの一部として含まれています。

FXが作成されると、カラーチャンネルのベースレベルを使用して、FXが使用するカラーを決定します。FXをプレイバックすると、ベースに追加されるFXではなく、FX自体でベースレベルが使用されます。

ベースカラーに基づいて新しいFXを作成するには、"FX Edit"ウィンドウのView Generalで、"Col Base = Yes"に設定します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



## 11.7. グループベースのFX（エフェクト）

MagicQは、グループに基づくFX（エフェクト）に対応しています。複数のグループを選択してから、個々の灯体ではなくそれぞれのグループにFXを適用できます。

これにより、灯体のグループに対して高度なFXが可能になります。これは、グループがFXを異なる数の灯体で分割できるという点で、パーツやセグメントよりも優れています。例えば、フロントトラスに6つのスポット、両側に4つ、リアに8つなどです。FXは、3つの個別のFXであるかのように、それぞれのグループで均等にプレイバックされます。

また、グループに灯体を追加すると、その灯体は、そのFX（エフェクト）を使用するすべてのCueのFXの一部になります。これにより、FXを管理し、リグのサイズをショーごとに簡単に変更できます。

複数のグループが選択されている場合、FXを追加すると、FXをグループに適用するか、それとも灯体に適用するかを自動的にリクエストします。

"Group"ウィンドウと"FX"ウィンドウの<ADD GROUP FX>ボタンを使用して1つのグループのみが選択されている場合でも、FXをGroup FXとして追加できます。これには、グループの灯体に変更された場合、FXを使用してプログラムされたCueが自動的に変更され、グループの新しいフィクスチャーを使用するという利点があります。

Group FXとPalette FXを一緒に使用して、GroupとPaletteにわずかな変更を加えるだけで異なるサイズのリグ間で簡単に変更できるFXを作成できます。（v1.7.1.5以降）

"Group"ウィンドウでグループを移動すると、FX内の参照が新しいIDになるように変更され、FXは同じままになります。（v1.7.1.3以降）

グループベースのFXにはグループではなくチャンネルが含まれているため、プログラマーからの変更のマージやグループベースのFXでのチャンネルの並べ替えなど、FXでチャンネルベースの編集を実行することはできません。

グループFX内で使用されるグループは、"Programmer"ウィンドウと"Cue"ウィンドウでグループをクリックして変更できます。

グループベースのFXを、チャンネルベースのFXに変換することが可能です。"Programmer"ウィンドウで、[View FX]を押して[SHIFT]と<CONV GROUP FX>を押します。カーソルが一番上の行にある場合、すべてのFXが変換されます。それ以外の場合、カーソル位置のFXが変換されます。

### 11.7.1. グループFX（エフェクト）スプレッド

v1.7.1.5以降、グループFXのスプレッドは、"Prog"ウィンドウ、ビューFXで変更でき、また、Cueに記憶された後、"Group Spread" 列を使用してCue、ビュー"FX"ウィンドウで記憶できます。オプションは次のとおりです。

|               |                                                            |
|---------------|------------------------------------------------------------|
| Group         | グループに応じたスプレッド（グループのすべてのメンバーは同じスプレッドを持っています）以前のソフトウェアと同様です。 |
| All chans     | 選択されたすべてのグループのすべてのチャンネルに、それがスタンダードの（非グループ）FXであるかのように広がります。 |
| Within groups | それぞれのグループが順番に選択され、そのグループにFXが追加されたかのように、それぞれのグループ内で広がります    |

パーツ、セグメント、方向は、すべての"Group Spread" モードで使用できます。"Group"に設定すると、多数のグループを選択しない限り、これらの効果は制限されます。

"Within Groups"は、灯体の数が異なるグループでFXを実行する場合に特に便利です。例えば、フロントトラスに6灯体、ミッドに5灯体、リアに4灯体、対応するグループ（フロント、ミッドとバック、それぞれに4、5、6ヘッド）、"Within Groups"を使用すると、それぞれのトラス間で同期してFXが実行されます。

## 11.8. エLEMENTが重複している灯体のFX

ELEMENTが重複している灯体上のチャンネルのFXを選択すると、MagicQはFXを適用するための3つのオプションを要求します。

- Dup Elements
- Include Elements
- Use Elements

Dup Elementsは、ELEMENTを複製として扱うため、灯体のすべてのELEMENTはまったく同じことを行います。灯体内のすべてのELEMENTを1つとして扱うデフォルトの操作です。v1.6.5.8より前のソフトウェアでは、これがDuplicated HeadsでサポートされているFXの唯一のモードでした。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Include Elementsは、FXのすべてのエレメントが含まれ、それぞれのエレメントを個別の灯体のように個別に制御できます。例えば、3つのエレメントを持つ4つの灯体にFXを適用すると、FXは12のエレメントにスプレッドされます。

Use Elementsは、灯体内でFXを実行し、すべての灯体がエレメント全体で同じFXを同期的に実行します。これは、Include Elementsと同じですが、MagicQはパーツを灯体内のエレメント数に自動的に設定し、すべての灯体が同じオフセットになるようにします。

グループFXを重複エレメントを持つ灯体に適用すると、MagicQは重複エレメントへの適用方法を確認してきます。Include Elementsを選択すると、グループベースのFXは、選択したグループスプレッド（Group、All Chans、またはWithin Chans）に従って、グループ内の灯体のすべてのエレメントにわたって動作します。

## 11.9. "FX（エフェクト）"ウィンドウ

プログラミング時、またはライブバスキング時にFXを複数のCueで再利用するために記憶して、複数の灯体にフルFXをすばやく適用できます。

"FX"ウィンドウは、定期的に使用されるFXおよびFXの組み合わせの保存を可能にします。"FX"ウィンドウは、<FXボタン（以前のATTRボタン）>を押すと開きます。



通常の方法で"FX"ウィンドウにFXを記憶します。プログラマーでFXを設定してから、[RECORD]を押します。現在プログラマーにあるすべてのさまざまなFXは、サイズ、スピード、オフセット情報のすべてを含めて保存されます。さらに、FXによって制御されるチャンネルのベースレベルも保存されます。

FXを呼び出すには、いくつかの灯体を選択し、"FX"ウィンドウからFXを選択します。FXは、Windowsアイテムと同じように名前を付け、移動し、コピーすることができます。FXは、FXが記憶された灯体だけでなく、プログラムされたアトリビュートをサポートする任意の灯体でプレイバックできます。

FXを編集するには、FXをプログラマーに含めてから、更新を使用します。

"FX"ウィンドウ以外からアクセスする必要はありませんが、FXは、実際にはCueとして保存されていますのでご注意ください。（Cueストアで確認できます。）

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

"FX"ウィンドウから選択したFXを使用して新しいCueをプログラムすると、FXのコピーが作成され、プログラムしたCueで個別に変更を加えることができます。"FX"ウィンドウでFXを編集しても、プログラムされたCueには影響しません。FXを使用してプログラムされた新しいCueにのみ影響します。

## 11.10. "FX (エフェクト) "ライブラリのインポートとエクスポート

"FX"ウィンドウのFXは、FXライブラリファイルに保存できるため、MagicQショーでFXをリロードして再利用できます。<SAVE FX LIB>を使用してFXライブラリファイルを作成します。"FX"ウィンドウのすべてのFXはファイルに保存されます。FXは一般的なFXとして保存されます。つまり、同じアトリビュートを持つ限り、どのタイプの灯体でもプレイバックできます。<LOAD FX LIB>を使用してFXライブラリをリロードします。

## CHAPTER 12. プログラマー

プログラマーはMagicQの機能で、ショーデータは記憶用に構成されています。プログラマーはすべてのプレイバックよりも優先されます。また、ライブラニング中に出力をオーバーライドするために使用することもできます。例えば、インテリジェントヘッドのカラーやゴボを変更する場合などです。

MagicQは、プログラマーでアクティブになっているすべてのチャンネルを最高の優先順位で出力します。つまり、他のすべてのプレイバックをオーバーライドします。

### 12.1. プログラマー概要

Prog Windowを使用すると、プログラマーの内容と構成方法を正確に判別できます。[PROG]を押してウィンドウを開きます。プログラマーは3種類のデータを保存します：

- Levels
- Times
- FX

Prog Windowには、3つのタイプのデータ（View Levels、View Times、View FX）に対応する3つのビューがあります。左上の3つのソフトボタンを使用して、ビューを選択します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



"Channel Times"および"Channel View"ウィンドウでは、"Simple"ビューまたは"Advanced"ビューを選択できます。"Simple"ビューで、ほとんどのプログラミングが行えます。アトリビュートタイプごとにフェードタイムを変更したり、プログラムされたそれぞれのFXを変更したりできます。

"Advanced"ビューでは、フェードタイムとFXパラメータをチャンネルごとに設定できます。

レベルビューで"Advanced"ビューを選択して、palette / range名ではなく、未加工の値を表示します。

プログラマーにデータがある場合、[CLEAR]ボタンのLEDが点灯します。

"Programmer"ウィンドウの2つ目のコピーである"Programmer Info"ウィンドウを開いて、外部モニターに表示できます。[CTRL] + [Prog]を押して、"Programmer Info"ウィンドウを開きます。

## 12.2. プログラマーのクリア



プログラマをクリアするには、[CLEAR]を押します。すべてのチャンネルが非アクティブになり、すべてのHTPチャンネルがゼロに設定されます。

[SHIFT] [CLEAR]を押すと、現在選択されている灯体がクリアされます。これを使用して、プログラマーからすべての灯体をクリアせずに1つ以上の灯体をクリアします。

時間を設定してプログラマをクリアするには、クリアを押す前に数値を入力します。[5] [CLEAR]を押して、5秒以上かけてプログラマーをクリアします。

すべてのチャンネルをデフォルト値に設定するには、[CTRL] + [CLEAR]を使用します。（v1.7.2.1以降）

[SHIFT] + [CTRL] + [CLEAR]を使用して、すべてのLTPチャンネルを強制的にゼロにすることができます。（v1.7.2.1から対応、以前のバージョンでは、[CTRL] + [CLEAR]でした。）

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



## 12.3. チャンネルまたは灯体によるアクティベーションについて

[CLEAR]が押された後、プログラマーは空になりプログラマーでアクティブなチャンネルがなくなります。ディマーチャンネルのレベルまたはインテリジェントヘッドのアトリビュートが初めて変更されると、プログラマーでアクティブになります。

複数のチャンネルを持つ灯体の場合、灯体の他のアトリビュートがいずれかの灯体アトリビュートのアクティブ化によってどのように影響を受けるか選択肢があります。

デフォルトでは、灯体の1つのアトリビュートが変更されると、そのアトリビュートのみがアクティブ化されます。これは、"Activation by Chan"といい、"Setup"ウィンドウの"Activate chans/head" オプションで変更できます。"head"に設定すると、灯体の1つのアトリビュートが変更されると、灯体のすべてのアトリビュートがアクティブになります。LTPチャンネルの場合、プログラマーのアトリビュート値は、現在の出力値に設定されます。HTPチャンネルはゼロのままです。

MagicQは、"IPCB"、"IPC"、"Col"にも対応しており、同様のパラメーターをグループ化します。例えば、カラーアトリビュートに触れると、カラーアトリビュートがプログラマーに読み込まれます。

"IPCB"はすべてのインテンシティ、ポジション、カラー、ビームアトリビュートがこのように機能することを意味しますが、"IPC"はインテンシティ、ポジション、カラーアトリビュートでのみ機能し、ビームアトリビュートは機能しません。

"LOCATE"を実行すると、すべてのパラメーターがアクティブになります。選択した灯体のすべてのアトリビュートは、"Programmer"ウィンドウを開いて、[SHIFT]キーを押しながら[ACTIVE]キーを押すことで、いつでもプログラマーに強制できます。

## 12.4. Cueの記憶

コンソールのストレージの基本単位はCueです。

- ・ Level information
- ・ Timing information
- ・ FX information

これはプログラマーの情報に対応します。Cueを記憶することは、単にプログラマーにあるものをCueに転送することです。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Cueを記憶するには、最初にルックを設定し、次に[RECORD]を押し、Playbackの[SELECT]ボタンを押します。

Cueに名前を付けるには、[RECORD]を押す前に名前を入力します。すでに記憶されているCueに名前を付けるには、名前を入力してから[SET]を押し、Cueが記憶されたPlaybackの<Select>ボタンを押します。

Cueをテストするには、まず[CLEAR]を押してプログラマーをクリアし、次にPlaybackフェーダーを上げるか、<Playback FLASH>ボタンを押します。

Cueが記憶されると、ショーに保存されているすべてのCueのリストはCueに自動的に追加されます。Cueには一意のCueナンバーが割り当てられます。（例：Q1）これにより、今後のプログラミングでCueを再利用できます。

記憶されたCueを表示するには、Playbackの[SELECT]ボタンを押し、次に[CUE]を押して"Cue"ウィンドウを開きます。

"Cue"ウィンドウは、"Programmer"ウィンドウと非常によく似ています。レベル、タイミング、FXのビューは同じです。

#### 12.4.1. レベル

プログラマーのすべてのアクティブなチャンネルがCueに転送されます。よって、"Activation by Head"が使用されている場合、アクティベートされた灯体のすべてのアトリビュートが保存されます。

チャンネルレベルがパレットを使用して設定された場合、Cueもパレットへの変更を追跡できるように、それも記憶されます。その後パレットを変更すると、変更がCueに反映されます。

#### 12.4.2. タイミング

プログラマーのタイミング情報がCueにコピーされます。Cueのタイミングは、Cueが記憶される前または後に設定できます。

チャンネルのタイミング情報は、次の2つのタイプで構成されています。

General Times：アトリビュートのタイプごとに保存されます。（Int In、Int Out、Position、Colour、Beam）

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Individual Times：個別のチャンネルごとに保存されます。

すべてのCueにはGeneral Timesがありますが、Individual Timesはオプションです。CueにIndividual Timesがある場合、これらはGeneral Timesを上書きします。Cueは特定の灯体またはアトリビュートのみにIndividual Timesを設定できます。この場合、Individual Timesはそれらの灯体とアトリビュートに使用され、General Timesは他のすべての灯体とアトリビュートに使用されます。

### 12.4.3. FX（エフェクト）

Cueは、プログラマーにあるそれぞれのFXのFX情報を保存します。

## 12.5. Cueタイムを分割

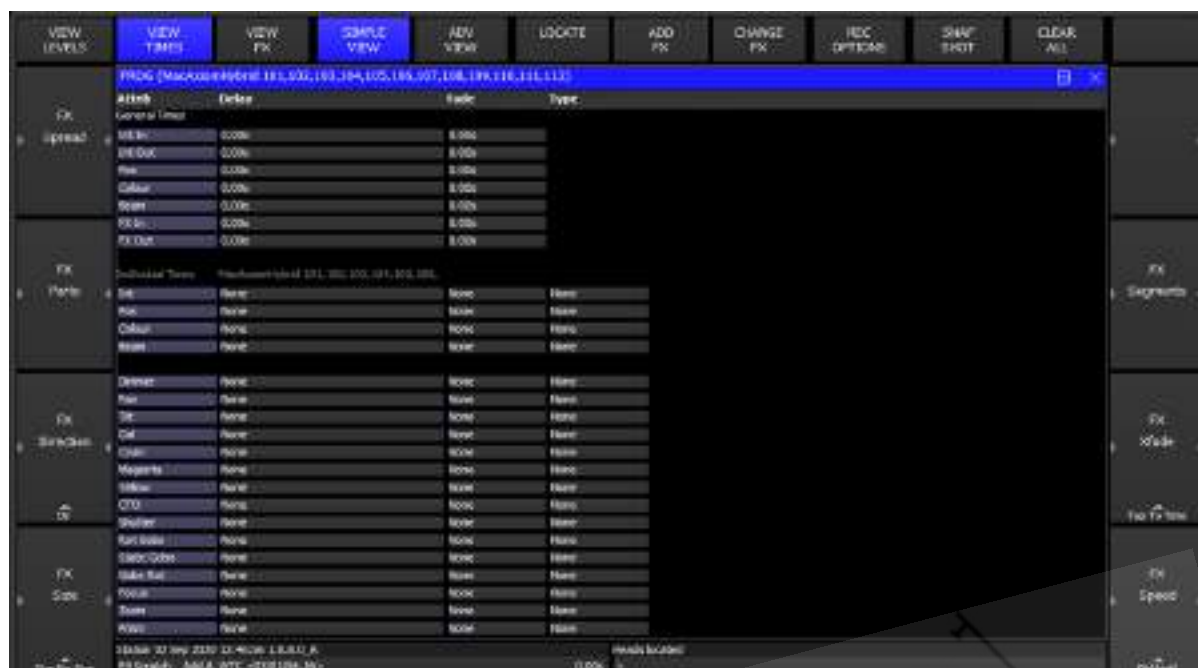
"Programmer"ウィンドウでCueをプログラムする前と、その後"Cue"ウィンドウでスプリットCueタイム（灯体ごとに異なる時間）を追加することができます。

Split timesを追加するには、時間を指定してパレットをプレイバックするか、プログラマーまたは"Cue"ウィンドウで時間を直接編集します。

プログラマーと"Cue"ウィンドウの両方で、View Timesには2つのビュー、View SimpleとView Advancedがあります。View Simpleは、選択した灯体全体のSplit timesの入力を含む、時間のシンプルな変更で使用されます。View Advancedは、特定の灯体のアトリビュートタイムを1つずつ編集するために使用されます。

### 12.5.1. View Simple

"View Simple"には、"General Times"と"Individual Times"の両方が表示されます。"General Times"は、Cueのアトリビュートにデフォルトで適用される時間です。灯体のアトリビュートに"Individual Times"を指定しない場合、"General Times"が使用されます。"Individual Times"では、特定の灯体および特定のアトリビュートの時間を入力できます。



選択したいいくつかの灯体を選択すると、"Individual Times"にそれらの灯体の時間が表示されます。それ以外の場合は、Cue内のすべての灯体の時間が表示されます。灯体が異なる場合は、最低と最高の時間が表示されます。

"Individual Times"でスプリットタイムを設定するには、いくつかの灯体を選択し、最短の時間を入力してから、THRUを入力し、次に最長時間を入力します。例えば、フェードフィールドに4 THRU 8と入力すると、選択した灯体全体で4秒から8秒までのフェードタイムが設定されます。順序は、選択した灯体内の現在の順序によって決定されます。"Group"ウィンドウから選択順序を変更できます。

[NEXT HEAD] / [PREV HEAD]を押すと、個々の灯体の時間を表示するので、それぞれの灯体を順番に移動して時間を確認できます。Allを使用すると、選択したすべての灯体のサマリーに戻ります。

アトリビュートビューごとに"individual times"を設定することは可能ですが、これを機能させるにはいくつかの灯体を選択する必要があります。

[REMOVE]を使用して、灯体からディレイタイムとフェードタイムを削除します。時間は削除され、MagicQはこれらの灯体の"General Times"を使用します。

## フェードタイプ

"Programmer"ウィンドウのビュータイムと"Cue"ウィンドウのビュータイムの両方でフェードタイプを指定できます。

- Default – パーソナリティのインスタントアトリビュートに従ってフェードします。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- ・ Fade – 常にフェードします。
- ・ Snap at start – 常にフェードの開始時にスナップします。
- ・ Snap at end – 常にフェードの終わりでスナップします。
- ・ Damped - ダンプフェードカーブを使用してフェードします。ゆっくり開始し、スピードアップし、スローダウンします。
- ・ Slow start - ゆっくり始まり、速く終わります。
- ・ Slow end - 早く始まり、ゆっくり終わります。

フェードタイプは、個々のアトリビュート、インテンシティ、ポジション、カラー、ビームなどのアトリビュートタイプに設定できます。

個々のディレイタイムとフェードタイムに従って、フェードタイプはプログラマー/Cueにあるアトリビュートに対してのみ調整可能であるのでご注意ください。

### 12.5.2. "View Advanced"

"View Advanced"では、灯体ごととアトリビュートごとに一度に1つずつディレイタイムとフェードタイムを設定できます。[SHIFT]キーとカーソルキーを使用して複数のアイテムをハイライトすることで、複数のアイテムとアトリビュート設定することもできます。ファンタイムを灯体全体に適用するにはシンプルビューを使用します。

## 12.6. 特定のCueIDへの記憶

Cue Stackの特定のCueIDに記憶するには、[RECORD]を押して[Playback S]ボタンを選択する前に、キーパッドにCueIDナンバーを入力します。

"Setup option"の"Select Heads and Palettes from keypad（キーパッドからヘッドとパレットを選択）"が、キーパッドのみを使用してCueを記憶するように設定されている場合にも可能です。

[RECORD] + [ENTER]を押して、現在選択されているプレイバックに直接記憶します。ナンバーを入力して[RECORD] + [ENTER]を押すと、現在選択されているプレイバックの特定のCueIDに記憶できます。

特定のCueIDとプレイバックに記憶するには、Playback number、/、CueIDの順に入力し、[RECORD] + [ENTER]を押します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



例えば、6/2.0 ENTERレコードは、Playback 6のCue ID 2.0に記憶されます。

## 12.7. スナップショットアイコン

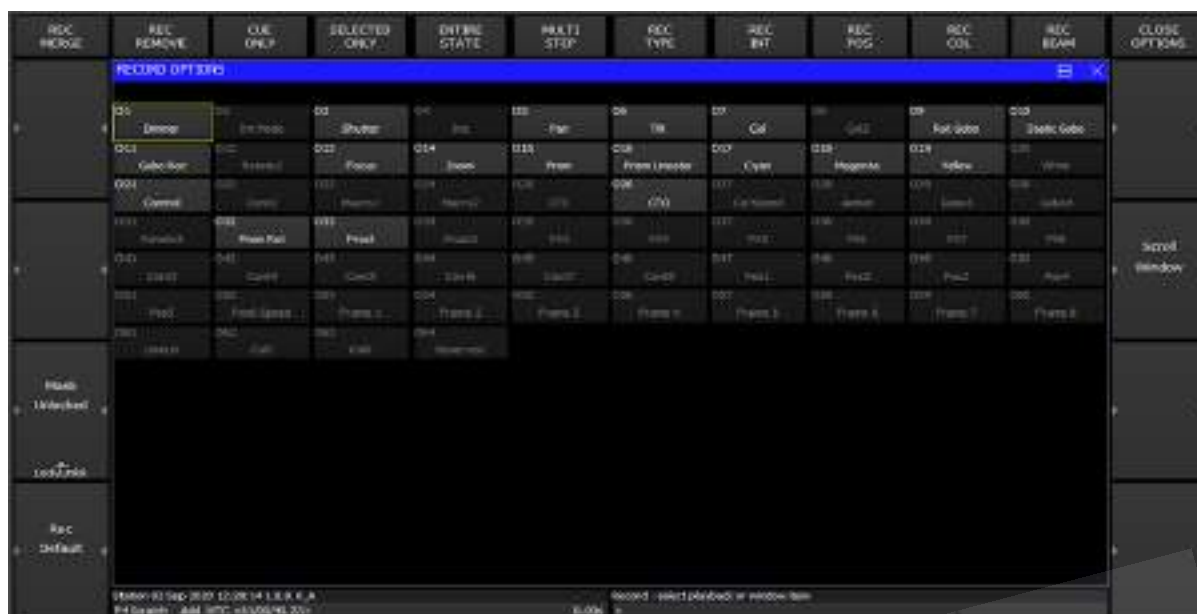
MagicQは、キューとパレットを記憶するときに、ビジュアライゼーション、メディア、ピクセルマッピング出力のスナップショット画像を保存し、キューとパレットの内容を簡単に識別できるようにします。MagicQは、MagicVisおよびMagicHDから直接スナップショットを取得します。MagicQは、CITPを使用したキャプチャーおよびMSEX準拠のメディアサーバーからスナップショットを取得することもできます。

アイコンのスナップショットは、showファイルが大きくなりすぎないように、showファイルではなくMagicQシステム/コンソールに保存されます。通常の操作では、MagicQはアイコンスナップショットをMagicQシステムのアイコンフォルダーに保存し、表示に必要なときにそれらを取得します。アイコンスナップショットをショーファイルと一緒に別のMagicQシステムにコピーするには、ショーエクストラファイル（.xhw）を同じ名前のショーファイルと一緒にコピーする必要があります。これらのアイコンスナップショットは、開いたときにshowファイルと一緒にロードされます。

MagicQは、関連するVisualiser / Media Serverがアクティブで接続されている場合にのみ、スナップショットアイコンを保存します。

## 12.8. 記憶オプション

Record optionsは、[SHIFT]と[RECORD]を押して記憶するとき、または"Programmer"ウィンドウの<REC OPTIONS>ボタンを使用していつでもアクセスできます。



### 12.8.1. 記憶用ショートカット

記憶するためのショートカットキーがいくつかあります。

マージを記憶

Record Merge

|                    |                                  |
|--------------------|----------------------------------|
| Sを押したまま RECを押す     | プレイバック時に現在のCueにマージを記憶            |
| REC 0 ENTER        | プレイバック時に現在のCueにマージを記憶            |
| REC UPDATE         | プレイバック時に現在のCueにマージを記憶            |
| +を押したままRECを押す      | マージする場所を選択してマージを記憶               |
| -を押したままRECを押す      | マージする場所を選択してマージを記憶（次に、記憶する場所を選択） |
| UPDATEを押しながらRECを押す | アップデートを記憶（次に、記憶する場所を選択）          |

### Cueのみを記憶

|               |                     |
|---------------|---------------------|
| /を押したままRECを押す | 記憶する場所を選択してCueのみを記憶 |
|---------------|---------------------|

選択したヘッドのみを記憶

|                 |                |
|-----------------|----------------|
| *を押したままRECを押す   | 選択した灯体のみを記憶    |
| *と+を押したままRECを押す | 選択した灯体のみマージを記憶 |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

\*と-を押したままRECを押す

選択した灯体のみを記憶して削除

### 12.8.2. マスキング

コンソールには、プログラマーがCueに記憶するアトリビュートをオペレーターが選択できるようにする包括的なマスキング機能があります。

デフォルトでは、マスキングは適用されていません。プログラマーのすべてのチャンネルがCueに記憶されます。アトリビュートタイプによるマスキングと、アトリビュートによるマスキングの2つのタイプが適用できます。

アトリビュートタイプによるマスキングでは、インテンシティ、ポジション、カラー、ビームアトリビュートタイプのどれを記憶するかを選択できます。<REC INT>、<REC POS>、<REC COL>、<REC BEAM>ボタンを押して、記憶するアトリビュートタイプを選択します。

個別のアトリビュートをCueに記憶する、を選択するには"Record Options"ウィンドウでアトリビュートを選択します。

Entire Stateを選択すると、最後のCueが記憶されてから変更されているかどうかに関係なく、プログラマーのすべての値が記憶されます。これにより、ブロッキングCueが強制的にハード値で記憶されます。[ALL] + [RECORD]をショートカットとして使用して、"Entire State"を選択します。

Status Displayは、マスキングがアクティブであることを示します。Cueが記憶されると、マスキングはクリアされますが、"Record Options"ウィンドウの<LOCK MASK>ボタンを押せば回避できます。

"Record Option"ウィンドウには、現在選択されている灯体に基づいて個々のアトリビュート名が表示されるため、選択するアトリビュートを簡単に認識できます。灯体が選択されていない場合は、プログラマーの最初のアクティブな灯体が使用されます。

インテンシティ、ポジション、ビーム、カラーを押しながら[RECORD]を押すと、選択したアトリビュートのみを記憶してマスキングをすばやく選択できます。

### 12.8.3. オプション

コンソールには、Cueを記憶するためのいくつかの追加オプションがあります。プログラマーでアクティブかどうかに関係なく、灯体からすべてのチャンネルを記憶することや、現在選択されている灯体のみを記憶することが含まれます。<REC OPTIONS>ボタンを押して、オプションを選択します。

Cueが記憶されると、Recordオプションはデフォルトに戻ります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 12.9. アクティブ機能

MagicQには、アトリビュートを現在の値でプログラマーにロードするアクティブ機能があります。これを使用して、プログラマーが選択した灯体のすべてのアトリビュートを確実に含むようにしたり、個々のアトリビュートをプログラマーに追加したりできます。

プログラマーで個々のアトリビュートをアクティブにするには、[SET]を押しながら、"Intensity"、"Position"、"Colour"、"Beam"ウィンドウでアトリビュートに関連付けられたソフトボタンを押します。

"Position"、"Colour"、"Beam"、"Intensity"を押しながら[SET]を押すことで、"Intensity"、"Position"、"Colour"、"Beam"のアトリビュート全体をアクティブにすることもできます。

灯体のグループのすべてのアトリビュートをアクティブにするには、最初に制御する灯体を選択し、次に\*を押しながら[SET]を押します。または、"Programmer"ウィンドウで、[SHIFT]キーを押しながら"ACTIVE"を選択します。

## 12.10. プログラマーからのチャンネルを削除

### 12.10.1. "REMOVE"ボタンでチャンネルを削除する

プログラマーからアイテムを削除（ロックアウト）できます。

- アトリビュートを削除する灯体を選択します。灯体が選択されていない場合、プログラマーのすべてのアクティブな灯体が影響を受けます。

次に、以下のいずれかの方法を選択します：

- <REMOVE>を押しながら、All、Position、Colour、Beamを押します。これにより、インテンスティ、ポジション、カラー、ビームのアトリビュートがすべて削除されます。
- [REMOVE]を押しながらエンコーダーホイールを回すか、<Beam>、<Colour>、<Position>、または"Group"ウィンドウのソフトボタンを押すと、指定したアトリビュートが削除されます。
- <All>、<Position>、<Colour>、<Beam>を押しながら、<REMOVE>を押します。これにより、インテンスティ、ポジション、カラー、ビームのアトリビュートがすべて削除されます。
- ビーム、カラー、ポジション、または"Group"ウィンドウのソフトボタンを押したまま、削除を押すと、指定されたアトリビュートが削除されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- \*を押しながら[REMOVE]を押すと、選択した灯体のすべてのアトリビュートが削除されます。

### 12.10.2. "Programmer"ウィンドウを使用したチャンネルの削除

"Programmer"ウィンドウでスプレッドシートビューを編集して、プログラマーからアトリビュートを削除することもできます。

プログラマーから削除したいアイテムをカーソルで選択し、<REMOVE>ボタンを押します。

例えば、プログラマーのすべての灯体のアイリスアトリビュートを削除するには：

- "Prog"ビューで"VIEW LEVELS"を選択します。
- アイリス列全体を選択します。（最上部に移動し、[SHIFT]キーを押しながら[END]キーを押します。）
- <REMOVE ATTR>ボタンを押します。

プログラマーからMAC500灯体ナンバー2および3のすべてのアトリビュートを削除するには：

- "Prog"ビューで"VIEW LEVELS"を選択します。
- カーソルを"Head Name"列に移動します。
- MAC500 2と3を選択します。（ナンバー2の行に移動、[SHIFT]キーを押しながらナンバー3の行に移動）
- <REMOVE HEAD>ボタンを押します。

灯体ナンバー2のFX（エフェクト）を削除するには：

- "Prog"ビューで"VIEW LEVELS"を選択します。
- "ADV"ビューを選択します。
- カーソルをMacナンバー2の灯体名列に移動します。
- <REMOVE HEAD FX>ボタンを押します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



## 12.11. チャンネルをハード値にする

プログラマーのチャンネルは、パレット値の代わりにハード値を持つように設定できます。この機能は、"Programmer"ウィンドウ、"View Levels"で[SHIFT] + [MAKE HARD]を使用してアクセスできます。プログラマーでアクティブな、現在選択されている灯体のすべてのアトリビュートは、ハード（パレットではない）値になります。灯体が選択されていない場合、プログラマーのすべての灯体が影響を受けます。

キーボードショートカットは、POS、COL、BEAM、\*、アトリビュートのソフトボタンの1つを押しながら[INC]を押すことでも利用できます。これは、[SET]を使用してチャンネルをアクティブにしたり、<REMOVE>を使用してチャンネルをロックアウトしたり、<LOCATE>でチャンネルを部分的に検索したりするのと同じように動作します。

プログラマーでチャンネルをハードにするには：

- ハードアトリビュートを作成する灯体を選択します。灯体が選択されていない場合、プログラマーのすべてのアクティブな灯体が影響を受けます。
- 次に、以下のいずれかの方法を選択します：
- [INCLUDE]を押したまま、All、Position、Colour、Beamを押すと、インテンシティ、ポジション、カラー、ビームのアトリビュートがハード値になります。
- [INCLUDE]を押したままエンコーダーホイールを回すか、ビーム、カラー、ポジション、"Group"ウィンドウのソフトボタンを押すと、指定したアトリビュートがハード値になります。
- "All"、"Position"、"Color"、"Beam"を押したまま、[INCLUDE]を押すと、すべてのインテンシティ、ポジション、カラー、ビームアトリビュートがハード値になります。
- ビーム、カラー、ポジション、または"Group"ウィンドウのソフトボタンを押したまま、[INCLUDE]を押します。指定されたアトリビュートのチャンネルはハード値になります。
- \*を押しながら[INCLUDE]を押すと、選択した灯体のすべてのアトリビュートがハード値に設定されます。

## 12.12. 灯体間でコピー

キーパッドを使用して、灯体間でコピーできます。灯体データをコピーするには、キーパッドからいくつかの灯体を選択し、[COPY]を押してから、コピー先の灯体を入力します。例えば、灯体1から2を灯体5から8にコピーするには：

1 THRU 2 COPY 5 THRU 8 ENTER

MagicQは、@シンタックスにも対応しています。

COPY 1 THRU 2 @ 5 THRU 8 ENTER

元となる灯体の数をコピー先の灯体と同じにする必要はありません。それぞれの元となる灯体は、データをコピー先の灯体にコピーするために順番に使用されます。

元となる灯体がアトリビュートにパレットを使用している場合、コピー先の灯体も自動的にパレットを使用しますが、元となる灯体からの値ではなく、パレットからの値を使用します。

灯体データは、異なるタイプの灯体間でコピーできます。元となる灯体のパレットを使用していない場合、MagicQは範囲情報を照合しようとします。例えば、元となる灯体がシャッターチャンネルにランダムストロボを持っている場合、MagicQはコピー先の灯体のシャッターチャンネルでランダムストロボを見つけようとします。範囲の一致が見つからない場合、MagicQは元となる灯体のハード値を使用します。

1.6.7.4では、プログラマーの灯体のコピーがプログラマーにあるアトリビュートに制限されるか、またはプレイバック時にアクティブなアトリビュートが含まれるかを決定する設定が追加されました。設定は、"Setup"、"View Settings"、"Cue Storage"、"Copy Heads"モードにあります。v1.6.6.9～1.6.7.3では、MagicQは、常にプログラマーとアクティブなプレイバックの両方からコピーされるためご注意ください。v1.6.6.9より前のバージョンでは、プログラマーのアトリビュートのみがコピーされていました。

フェードタイムは、元となる灯体にプログラマーのレベルデータがある場合にのみコピーされます。FX（エフェクト）データは、プログラマーで元となる灯体にFXデータがある灯体間でのみコピーされます。

[COPY]の代わりに[SHIFT] + [COPY]を使用してアトリビュートマスクを設定することにより、選択したアトリビュートを灯体全体ではなくコピーできます。1つのアトリビュートタイプのみをコピーするショートカットは、アトリビュートのタイプボタンを押しながら[COPY]を押すことです。カラーだけをコピーするには、[COLOR]を押しながら[COPY]を押します。

COPY GROUP 1 @ 2 ENTERは、灯体データをグループ1の灯体からグループ2の灯体にコピーします。

現在の選択から他の灯体にコピーするには、COPY @シンタックスを使用します。例えば、現在選択されている灯体から灯体1と2にコピーするには：

COPY @ 1 THRU 2 ENTER

この方法で灯体データをコピーすると、ソースでのサブ選択が考慮されます。サブ選択がアクティブな場合、選択されているすべての灯体からではなく、サブ選択されている灯体からのみコピーされます。

## 12.13. ブラインドプログラミング

ブラインドプログラミングモードを使用すると、出力の状態に影響を与えずにショーをプログラムできます。このモードでは、プログラマーは通常どおりに動作しますが、プログラマーの内容は出力されません。（現在のレベルは"Prog"ウィンドウに表示されます。）

ブラインドモードは、FXでのバスキングのプレイバック中にも役立ちます。例えば、ライブにする前にスピードとサイズを設定してから、ブラインドモードを使用して一部のムービングヘッドにFX（エフェクト）を設定したい場合があります。

時間指定を伴うブラインドモードもあります。例えば、10 [BLIND]を押すと、10秒以上ブラインドモードになります。

## 12.14. パーキング (フリーズ) チャンネル

"Group"ウィンドウの<PARK>ボタンを使用して、チャンネルをパーク（フリーズ）することができます。[SHIFT] + [PARK]を押してチャンネルのパークを解除します。

プログラマー内にある選択された灯体のすべてのアトリビュートは、parked（パーク） / unparked（パーク解除）されます。選択した灯体のすべてのアトリビュートをアクティブにするには、"Programmer"ウィンドウに移動し、[SHIFT]キーと[ACTIVE]キーを押します。

シャットダウンおよびリセット後もパーキングは保持されます。パーク情報はショーファイルに保存されます。

パーキングは、他のプレイバックに関係なくHTP値を強制的にパークされた値にします。（"Group"ウィンドウでは、[SHIFT] + [ACTIVE]です。）

## CHAPTER 13. "Output"ウィンドウ

MagicQでは、さまざまな方法でアプトプット（出力）が表示できます。最大4つの異なる出力ウィンドウに対応しているため、4つの異なる出力ビューを同時に表示できます。

[OUT]ボタンを押してメインの"Output"ウィンドウを開きます。[2]を押してから[OUT]を押すと、2番目の"Output"ウィンドウが開きます。[3] + [Out]は"Output"ウィンドウ3、[4] + [OUT]は"Output"ウィンドウ4を開きます。2番目の"Output"ウィンドウ："Output Info"ウィンドウは、[CTRL] + [OUT]を押しても開くことができます。

"Output"ウィンドウでは、"Programmer"ウィンドウや"Palette View"ウィンドウと同様に、灯体は自動的に順序付けられ、選択順序に従って灯体を並べます。灯体が選択されていない場合、順序は通常の灯体順です。自動順序付けは、Windowsの"Setup"ウィンドウの"Auto Row ordering"でオフにできます。

"Output"ウィンドウにはさまざまなビューがあります。ビューを変更するには、左上のソフトボタンを押します。

### 13.1. "Heads"ビュー

"Heads"ビューには、ショーでパッチされたすべてのヘッドの情報が表示されます。<VIEW HEADS> ボタンを押します。

灯体のソート順は、"Patch"ウィンドウの"Sort Head"で選択したとおりです。Setup option、View Settings、Windows、"Auto Row Ordering"（自動行順序付け）が"yes"に設定されている場合、並べ替え順序が変更され、現在選択されている灯体が上部に表示されます。

表示されるOutput values（出力値）は、ディマーカーズ、オフセット、反転、マージ、最小値、最大値、vdimsなどのパッチ調整が行われる前に、MagicQで内部的に計算された値です。

[CTRL]キーと[SHIFT]キーを押すと、16ビットローDMX表示になります。

<PROG ONLY>、<SEL ONLY>、<SEL PB>のソフトボタンを使用して、特定の灯体の情報のみを表示するようにリクエストできます。これらは、プログラマでアクティブな灯体、選択した灯体、および選択したプレイバックの現在のCueの灯体をそれぞれ示します。

<VIEW VALS>、<VIEW RAW>、<VIEW PLAYBACK>、<VIEW CUE IDS>ボタンを使用して、灯体に表示する情報を選択できます。<VIEW VALS>は、範囲とパレット名を含む値を表示します。

<VIEW RAW>は数値を表示します。<VIEW PLAYBACKS>は、どのプレイバックがアトリビュート

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

を制御しているかを表示し、<VIEW CUE IDS>は、プレイバックのどのCueIDがアトリビュートを制御しているかを表示します。

OUTPUTS [MacAvenueHybrid 101,102,103,104,105,106,107,108,109,110,111,112]

| Cue ID          | Cue Type        | No. | Status | Par | TR  | Col | Cue | Mag | Yell | CTO | Shr | Int | Stat | Grb | Fac | Zoo | Pris | Pris | Pris | Pris | Cost |
|-----------------|-----------------|-----|--------|-----|-----|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|------|------|------|------|------|
| MacAvenueHybrid | MacAvenueHybrid | 101 | 100%   | 076 | 000 | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 120 | 120 | 000  | 000  | 000  | 000  | 000  |
| MacAvenueHybrid | MacAvenueHybrid | 102 | 100%   | 076 | 000 | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 120 | 120 | 000  | 000  | 000  | 000  | 000  |
| MacAvenueHybrid | MacAvenueHybrid | 103 | 100%   | 076 | 000 | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 120 | 120 | 000  | 000  | 000  | 000  | 000  |
| MacAvenueHybrid | MacAvenueHybrid | 104 | 100%   | 076 | 000 | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 120 | 120 | 000  | 000  | 000  | 000  | 000  |
| MacAvenueHybrid | MacAvenueHybrid | 105 | 100%   | 076 | 000 | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 120 | 120 | 000  | 000  | 000  | 000  | 000  |
| MacAvenueHybrid | MacAvenueHybrid | 106 | 100%   | 076 | 000 | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 120 | 120 | 000  | 000  | 000  | 000  | 000  |
| MacAvenueHybrid | MacAvenueHybrid | 107 | 100%   | 076 | 000 | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 120 | 120 | 000  | 000  | 000  | 000  | 000  |
| MacAvenueHybrid | MacAvenueHybrid | 108 | 100%   | 076 | 000 | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 120 | 120 | 000  | 000  | 000  | 000  | 000  |
| MacAvenueHybrid | MacAvenueHybrid | 109 | 100%   | 076 | 000 | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 120 | 120 | 000  | 000  | 000  | 000  | 000  |
| MacAvenueHybrid | MacAvenueHybrid | 110 | 100%   | 076 | 000 | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 120 | 120 | 000  | 000  | 000  | 000  | 000  |
| MacAvenueHybrid | MacAvenueHybrid | 111 | 100%   | 076 | 000 | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 120 | 120 | 000  | 000  | 000  | 000  | 000  |
| MacAvenueHybrid | MacAvenueHybrid | 112 | 100%   | 076 | 000 | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 000 | 000 | 000  | 000 | 120 | 120 | 000  | 000  | 000  | 000  | 000  |

次のカラーが使用されます：

レッド：プログラマーにあるアトリビュート

ホワイト：プレイバックの制御下にあるアトリビュート

ブルー：現在選択されているプレイバックによって制御されるアトリビュート

グレー：プレイバックやプログラマーの制御下でないアトリビュート

## 13.2. "Intensity"ビュー

"Intensity"ビューには、パッチを適用した灯体のインテンシティ情報のみが表示され、ウィンドウ内に多くの灯体を表示できます。<VIEW CHANS>および<VIEW INT>ボタンを押します。インテンシティレベルはパーセンテージ（%）で表示されます。

灯体のソート順は、"Patch"ウィンドウの"Sort Head"で選択したとおりです。Setup option、View Settings、Windows、"Row Ordering（自動行順序付け）"が"yes"に設定されている場合、並べ替え順序が変更され、現在選択されている灯体が上部に表示されます。

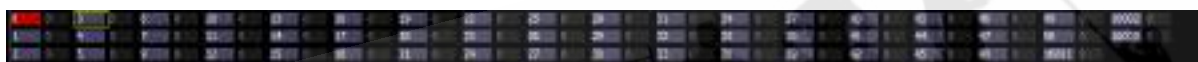
表示されている出力値は、ディマーカーブ、オフセット、反転、マージ、最小および最大、vdimなどのパッチ調整が行われる前に、MagicQで内部的に計算された値です。

<VIEW HORIZ>ボタンを使用して、灯体を水平に表示するか垂直に表示するかを変更します。





<VIEW NAMES>ボタンを使用すると、名前を表示できます。このウィンドウに表示される灯体の数を最大化したい場合、または、一般照明チャンネルリストビューを表示したい場合は、このオプションの選択を解除してください。



<VIEW COLS>ボタンを使用すると、チャンネルの状態をカラーで表示できます。

|         |                           |
|---------|---------------------------|
| Red     | プログラマー内                   |
| Cyan    | 値の増加                      |
| Green   | 値の減少                      |
| White   | プレイバック / Cueによって制御される静的な値 |
| Magenta | トラック値                     |

### 13.3. "DMX Channels"ビュー

"DMX Channels"ビューには、DMXまたはネットワークで出力されている実際の値が表示されます。

<VIEW CHANS>、<VIEW DMX>、<VIEW VALS>ボタンを押します。これらの値は実際の出力値です。出力が有効になっている場合、これらの値はワイヤー上のDMXパケットで送信される値になります。このウィンドウに表示される前に、値の反転、マージ、およびその他のすべての変更が行われます。

"Intensity"チャンネルはレッド、"position"はグリーン、"colour"はパープル、"beam"はイエローで表示されます。パッチが適用されていないチャンネルはグレーで表示されます。

ソフトボタン<B>の"View Names"オプションを使用して、特定のDMXチャンネル出力を見つけやすくします。

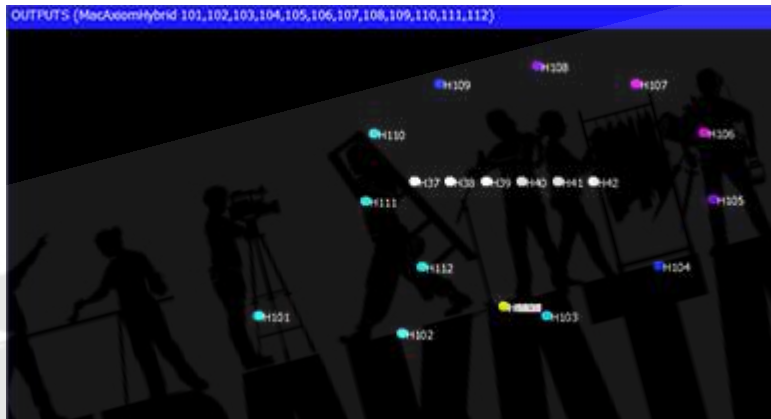
<VIEW INPUTS> / <VIEW OUTPUTS>ボタンを使用して、送信されている値ではなく、受信されているDMX / ネットワーク値を表示します。

入力を表示するときに、<VIEW MIN MAX>ボタンを選択して、受信した最大値を表示することができます。<VIEW MIN MAX>の選択を解除すると、ビューがリセットされます。

<VIEW Art-Net>は、最初の256のArt-Netユニバースのビューに変わり、それぞれのユニバースで1秒あたりに受信されるArt-Netパケットの数をカウントします。v1.7.1.3から、レッドのカウントは、2つ以上のコンソールからの競合があるArt-Netユニバースを表示します。

## 13.4. "Movement"ビュー

<VIEW CHANS>、<VIEW DMX>、<VIEW MOVE>ボタンを押して、ムーブメントビューを表示します。



"Movement"ビューは、2Dマップ上のパンおよびチルト範囲から、灯体の相対位置を表示します。また、灯体の現在のカラーも表示されます。これにより、照明リグなしでFX（エフェクト）と相対位置をプレビューできます。<VIEW CHANS>、<VIEW DMX>、<VIEW MOVE>ボタンを押します。

## 13.5. "Chart"ビュー

"Chart"ビューの<VIEW CHANS>、<VIEW DMX>、<VIEW CHART>ボタンを押します。

このビューでは、DMXの全領域がグラフィック形式で表示されます。エンコーダAを使用して開始ユニバースを変更します。

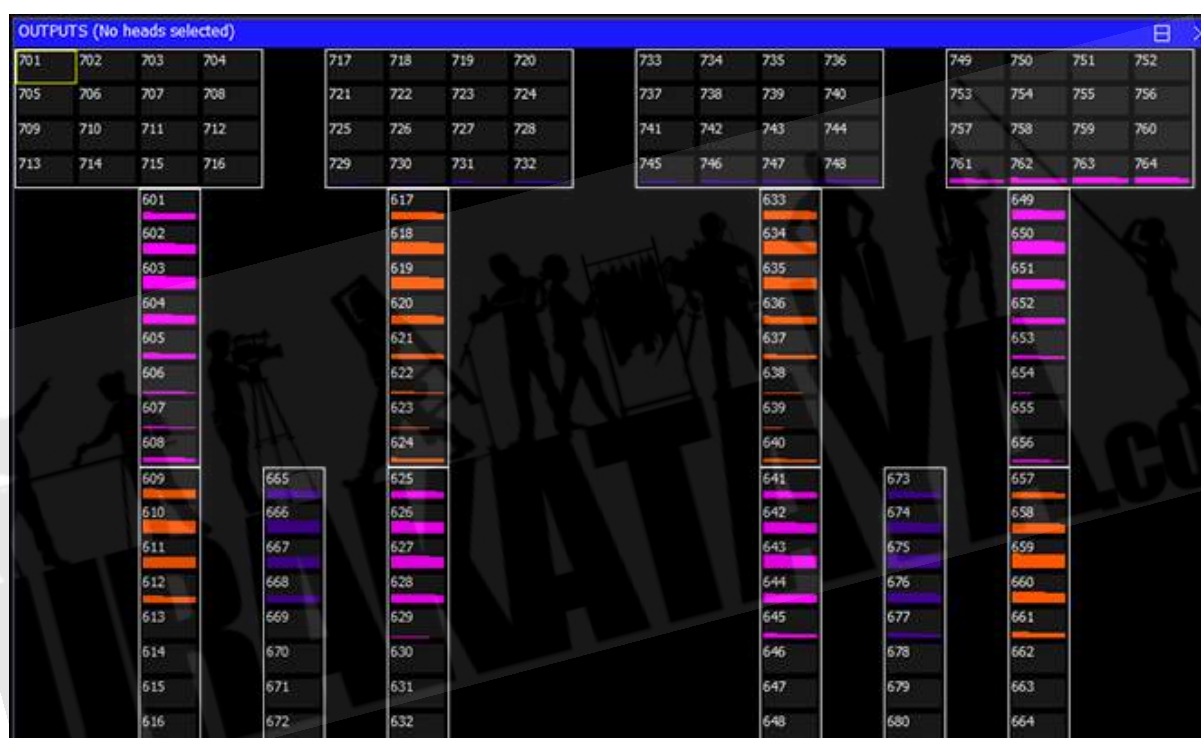
<VIEW INPUTS>を押して、出力ではなくコンソールへのDMX入力を表示します。

## 13.6. "Plan"ビュー

"Plan"ビューでは、ステージリグの2Dプランを作成して表示できます。また、内蔵ピクセルマッピング（ビットマップFX）エンジンで使用するために、LEDグリッドまたはディマーを作成することもできます。<VIEW PLAN>ボタンを押します。

### 13.6.1. Creating rig plans

"Outputs"ウィンドウでリグプランを作成できるので、照明リグ内の位置に基づいて、移動するライトのレベルとカラーを簡単に識別できます。MagicQのリグのモデルはグリッドで構成されています。それぞれのセルは特定の灯体ナンバーに割り当てることができます。



"Outputs"ウィンドウで、"View Plan"を選択します。次に、グリッドの表示とHdナンバーの表示を選択します。グリッドサイズを押して、照明リグのマトリックスサイズを入力します。30/20では、30列×20行グリッドとなります。

グリッド幅が指定されている場合、MagicQは高さを選択してバックグラウンドビットマップのアスペクト比を維持するか、幅に一致しない場合は高さを選択します。

グリッドが表示され、それぞれのボックスに、このボックスに表示する灯体の灯体ナンバーを入力します。この機能を最大限に活用するには、すべての灯体に一意のナンバーが必要です。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

グリッドはエンコーダーEでズームできます。ソフトボタン<E>を押すと、ズームが100%に戻ります。

### 13.6.2. 灯体ナンバーを使用して灯体を挿入する

[SHIFT]または[CTRL]とカーソルキーを使用して、アイテムの数を選択し、入力した灯体ナンバーから始まる一連の灯体ナンバーを設定できます。カーソル選択の順序により、アイテムの順序が決まります。例えば、カーソルを右下から左下に、次に左上にエリアを選択すると、灯体は右下から左上に向かって水平方向にナンバーが付けられます。

グリッド内のすべてのセルに灯体ナンバーを割り当てる必要はなく、セルは空白でもかまいません。これによって灯体をリグに配置する方法で、ライトをグリッドに配置できます。

セルから灯体ナンバーを削除するには、[REMOVE]を押してセルを選択します。移動とコピーを使用して、1つ以上のセルをすばやく移動またはコピーすることもできます。

灯体のエレメントを入力する場合は、<Head No> と入力します。<Element> と入力します。

グリッドオプションのマルチエレメントでグリッドに見出しを設定する場合、エレメントが指定されているかどうかで見出しを設定するようになりました。エレメントのない見出しはグリッド内で単一の見出しとして設定され、エレメントのある見出しはグリッド内で複数エレメントの見出しとして設定されます。例えば、Head No 10 を設定すると、Head 10 だけが一つのセルに挿入され、一方 Head 10.1 を設定すると、灯体のエレメントレイアウトに従ってすべての灯体エレメントがセルに挿入されます。

グリッドオプション "All Multi" は、エレメントを指定せずに灯体番号として入力された複数のエレメントを持つヘッドを、マルチエレメントグリッド内のすべてのエレメントとして挿入することを強制します。

### 13.6.3. 灯体の挿入

<INSERT HEADS>ボタンを使用して、現在選択されている灯体をグリッドに挿入できます。灯体は灯体ナンバー順に配置されます。灯体が選択されていない場合は、パッチのすべての灯体が挿入されます。

<INSERT HEADS>ボタンには、Horiz、Vert、Dup Ele (Horiz)、Dup Ele (Vert)、3D、Col Webのオプションがあります。

Horiz、Vertグリッドに水平方向または垂直方向に挿入します。マルチエレメントヘッドは、パーソナリティの幅と高さの形式に従って個別のグリッドセルに挿入され、パーソナリティの形状を使用して

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

複数のエレメントの方向を決定します。重複するエレメントヘッドは単一のセルとして挿入されます。

Dup Ele (Horiz) と Dup Ele (vert) は、複製されたエレメントヘッドのすべてのエレメントを個別のセルとしてグリッドに挿入するために使用します。複製されたエレメントは、パーソナリティの幅と高さの形式に従って個別のグリッドセルに挿入され、パーソナリティの形状を使用して複製されたエレメントの方向を決定します。

HorizとVertは、灯体内のマルチエレメントや複製エレメントの方向ではなく、別々の灯体間の関係を指します。マルチエレメントまたは複製されたエレメントヘッドを、パーソナリティで指定された方向とは異なる方向に回転させるには、以下の"Output Multi Head Support"を使用します。

3Dは、3次元での3Dピクセルマッピングの挿入に使用されます。3Dに挿入できるのは、マルチエレメントヘッドのみです。

Col Webは、挿入されたColour Web専用です。

#### 13.6.4. アウトプットグリッドマルチヘッドのサポート

Output Gridsは、完全なオブジェクトとしてのマルチエレメントヘッドと複製された灯体の操作をサポートします。初めてグリッドサイズを設定するとき、MagicQはマルチヘッドを使用するかどうかを設定できます。このオプションは、<GRID OPTIONS>ソフトボタンを押して、SetMultiheadまたはClearMultiheadを選択することでいつでも変更できます。

"Multi Head"モードでは、MagicQはマルチエレメントまたは複製された灯体のエレメントのトラックを自動的に保持し、グリッドで灯体が挿入、移動、または回転されるたびにそれらを調整します。

Multi Headを"No"に設定すると、ユーザーが手動で配置するマルチヘッドフィクスチャーの各セルで動作するそれぞれのエレメントに戻ります。

#### 13.6.5. "Output Grid"ディスプレイモード

VIEW TYPEを押して、表示モードを選択します。オプションは次のとおりです。

- 灯体名
- ヘッドナンバー
- インテンシティ
- ヘッドナンバー+整数
- カラー
- 現在のキュー

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



カラーを選択して、リグの出力を表示します。灯体のレベルが0%を超えると、ボックスは100%になるまでいっぱいになり始め、ランプの色も表示されます。

現在の選択

Cueには、出力ではなく現在のCueの内容が表示されます。現在のCueは、Cueウィンドウに表示されているCueです。（通常、現在選択されているプレイバックでアクティブなCueです。）ただし、Cueウィンドウがキュースタック内の特定のCueにロックされている場合を除きます。

### 13.6.6. "Output Grid"オプション

View Gridモードでは、グリッドのオプションを構成できます。

|                   |                                                                 |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------|
| Multi Ele         | マルチエレメントモードでは、MagicQは、灯体を1つの灯体として処理し、エレメントを自動的に挿入します。           |
| All Multi         | マルチエレメントモードでは、エレメント番号を指定せずに設定したHead Nosには、すべてのエレメントが挿入されます。     |
| Grid on Groups    | グリッドは、灯体ではなくグループ（セルごとのグループ）で作します。                               |
| MagicHD Pix       | グリッド出力はMagicHDレイヤーから取得されます。                                     |
| Show Symbols      | グリッド内の灯体は、灯体のパッチで指定されたシェイプ、は灯体のパーソナリティのデフォルトに基づくシンボルとして表示されます。  |
| Keep Aspect Ratio | バックグラウンド画像のアスペクト比は維持されます。バックグラウンド画像が指定されていない場合、グリッドセルは正しく保たれます。 |
| True Colour       | グリッドには、フィクスチャーエミッタデータに基づいた色が表示されます。（そのフィクスチャーで対応している場合）         |
| Int Colour Grade  | カラーは現在のインテンシティに応じて等級分けされるため、フィクスチャーのインテンシティが0%の場合、カラーは表示されません   |
| Int Glass Fill    | カラーはフルカラーを使用しますが、セルはガラスを埋めるためにインテンシティに応じて塗りつぶされます。              |

バックグラウンドは、show\bitmapsフォルダーから選択されます。 MagicQショー内で使用されるビットマップは、.xhwショーファイルに保存されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 13.6.7. "Output Grid"アクション

ビューグリッドモードでは、グリッド上でアクションを実行することができます。

|                  |                                      |
|------------------|--------------------------------------|
| Patch Pixmap     | グリッド上のPixマップパーソナリティにパッチを適用します。       |
| Arrange Vis      | グリッド位置に基づいて、ビジュアライザー内の灯体のXYZ位置を定めます。 |
| Set Background   | バックグラウンドをグリッドに設定します。                 |
| Clear Background | バックグラウンドをクリアします。                     |
| Gen XY           | グリッドのXYデータを生成します。予約機能 サポート専用         |
| Reorder XY       | XYデータに従って再オーダーします。予約機能 サポート専用        |
| Import Grid      | グリッドをCSVファイルにインポート                   |
| Export Grid      | 現在のグリッドをCSVファイルにエクスポート               |

### 13.6.8. グリッドのインポートとエクスポート

Excelまたは他のシステムで編集するためにグリッドデータをCSVファイルにインポートおよびエクスポートする機能があります。Outputで、View PlanでView Grid]とGrid Actionを選択します。

グリッドのエクスポートは、現在のグリッドをgridX.csvという名前のshowフォルダー内のファイルにエクスポートします。XはグリッドIDです。グループグリッドにはグループ番号に100を加えたものがあるため、グループ1のグループグリッドはgrid101.csvです。

インポートグリッドは、同じ名前のファイルからインポートします。グリッドがすでに存在する場合にインポートする場合、そのグリッドからすべてのセルデータが最初に削除され、サイズが.csvファイルのデータのサイズに設定されます。

ファイルの形式は、灯体番号または灯体番号.エレメント番号です。行のそれぞれの灯体番号はコンマまたはセミコロンで区切られ、行は改行またはキャリッジリターンで終了します。

幅4、高さ3のグリッドの一般的なグリッドCSVファイルは次のようになります。

1,2,3,4 5,6,7,8 9,10,11,12

10x1 LEDピクセルバーを備えたマルチヘッドエレメントを備えたグリッドの場合、次のようになります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

1.1,1.2,1.3,1.4,1.5,1.6,1.7,1.8,1.9,1.10

### 13.6.9. "Outputs Plan"ビューでの灯体の選択

灯体はプランのビューから選択でき、Group、Position、Colour、Beamのボタンを押し続けることでパラメーターを変更できます。プログラマーの設定"Highlight defaults beam and colour"が有効になっている場合、選択されたすべての灯体のディマーがホワイトで100%に設定されます。

"Outputs Plan"プランビューをステージのプランとして使用する場合、グリッドの空白スペースをクリックして、行または列の複数の灯体を選択できます。

グリッドの上端にある空白をクリックすると、灯体の現在の選択状態に応じて、列全体の灯体を選択または選択解除されます。

グリッドの左端の空白をクリックすると、灯体の現在の選択状態に応じて、行全体の灯体を選択または選択解除されます。

グリッドの下端にある空白をクリックすると、灯体の現在の選択状態に関係なく、列全体が選択されます。

グリッドの右端の空白をクリックすると、灯体の現在の選択状態に関係なく、行全体の選択が解除されます。

灯体に隣接する空白スペースのグリッド内をクリックすると、上記と同じ効果がありますが、互いに直接隣接するすべての灯体に対してのみです。クリックされた空白には隣接する灯体が複数ある可能性があるため、優先順位は左、上、右、下です。

灯体ナンバーが空白なしでグリッドにパックされる他のプランの場合：例えば、LEDアレイでも、この方法を使用することは可能ですが、グリッドのエッジの周りに空白スペースが必要です。

### 13.6.10. グリッド内のグループ

これ以降、グリッド内で個々の灯体とグループの両方を混在させることができます。

通常どおりグリッドを作成し、必要なグループをグループウィンドウからグリッドにコピーします。

グリッド内のグループは、灯体を選択するために使用することができ、1つの灯体だけでなく、グループ内のすべての灯体を出力するためにピクセルマッパーによっても使用されます。

グリッド全体をグループで機能させたい場合は、引き続きグリッドオプションの"グループにグリッドを設定"で行います。グリッド内のすべてのボックスは、灯体ではなくグループを参照します。

### 13.6.11. Key Macros in Grids

キーマクロは、出力グリッドで設定できます。例えば、これを使用して、CLEAR、LOCATE、インテンシティの変更をグリッドに配置できます。

キーマクロをグリッドに配置するには、ビューグリッドでキーマクロをマクロウィンドウからグリッドにコピーするだけです。マクロにアイコンが割り当てられている場合、そのアイコンはグリッドに表示されます。

## CHAPTER 14. Cueの編集

### 14.1. プログラマーにCueを含める

プログラムされたCueをプログラマーに戻すことができるため、情報を使用してさらにCueをプログラムできます。Cueがすべてのレベルに含まれている場合、タイミングとFX（エフェクト）情報が読み込まれます。

Cueはプレイバックから直接含めることができます。"Cue Stack"の現在のCueが含まれます。Cueは、"Cue Stack"、"Cue"、"Cue Store"ウィンドウからも含めることができます。

Cueを含めることは、Cueを編集する簡単な方法です。

キューを含めるには、INCと再生のSボタンを押します。その再生の現在のキューが含まれます。

INC S

キュースタックに特定のキューを含めるには、Cue IDを入力します。例えば、キュー2.00を含めるには

INC 2 S

キーパッドシンタックスまたは"Record"オプションを使用して、Cueの一部のみをプログラマーに含めるように指定することもできます。例えば、特定ののアトリビュートのみ、または選択した灯体のみを指定します。

INC POS COL S

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

GROUP 1 INC S

101 INC POS S

グループまたは灯体とキューIDを指定するには、/を使用して灯体番号またはグループ IDとCue IDを区切ります。

GROUP 1 INC / 2 S

101 INC / 2 S

代替順序のキーパッドシンタックスにも対応していますが、Cue IDと区別するために灯体番号を指定するにはHEADを使用する必要があります。

INC HEAD 101 S

INC HEAD 101 / 2 S

INC GROUP 1 S

INC GROUP 1 / 2 S

マスキングは、"Intensity"、"Position"、"Beam"、"Colour"を押しながら[INCLUDE]を押すことですが、よく選択でき、選択したアトリビュートのみを含めることができます。

[SHIFT]キーと[INCLUDE]キーを押して、完全なインクルードオプションを取得します。

デフォルトでは、指定したCueに記憶されたデータのみがプログラマーに含まれます。プログラマーにCueを含める場合は、"Entire State"オプションを使用して、Cueの追跡状態全体を含めます。短いCueの[ALL] + [INCLUDE]を使用して、"Entire State"を選択できます。

Cueがプログラマーに含まれている場合、"Setup"オプションの"Select Heads on Include"が設定されていると、Cueからのチャンネルが自動的に選択されます。[CTRL] + [ALL]はいつでも、プログラマーのすべての灯体を選択します。

Cue IDが指定されていない限り、再生からのインクルードは現在のCueを使用します。

#### 14.1.1. 指定されたレベルでCueを含める

デフォルトでは、"Include"はCueを100%でプログラマーにロードします。キーパッドを使用してこのアクションを変更し、選択したレベルを使用することができます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



特定のレベル（40%など）でプレイバックまたはCueを含めるには、[INCLUDE]を押し、@ 40と入力して、含めたいプレイバックまたはCueを選択します。

現在のレベルでプレイバックを含めるには、[INCLUDE]を押し、@を入力して、プレイバックの"Select"ボタンを押します。

### 14.1.2. スナップショット

"Snapshot"機能により、現在の出力全体をプログラマーにロードして、Cueに記憶することができます。この機能は、アクティブなすべてのプレイバックでCueを実行し、フェーダーのレベルに基づいてそれらをプログラマーに含めます。チャンネル情報とFX情報の両方がプログラマーに含まれています。

現在の出力のスナップショットを作成するには、"Programmer"ウィンドウを開き<Snapshot>ボタンを押します。

完全なスナップショットを記憶するためのショートカットがあります。[THRU]を押しながら[REC]を押します。

## 14.2. Include / Updateメソッドを使用した編集

Cueは、INCLUDEおよびUPDATEを使用して編集できます。これには、プログラマーへのCueデータが含まれます。プログラマーは、Updateを使用してCueに保存する前に変更できます。

まず、プログラマーをクリアしてから、必要なCueをプログラマーに戻します。プログラマーで必要な値を変更してから、Updateを使用してCueを再記憶します。

プログラマーに複数のCueを含めることができます。[UPDATE]を押すと、最後に含めたCueが変更されます。"Status Display"は、どのCueが最後に含まれていたかを表示します。

## 14.3. レコードのマージ（プログラマーのコンテンツによるCueの更新）

プログラマーのコンテンツを、Playbackの[S]ボタンを押しながら[REC]を押すことで、現在のCueにすばやく簡単にマージできます。プログラマーは、プレイバック時に現在のCueにマージされます。

プレイバック時に特定のCueにマージするには、[+]と[REC]を押しながら"REC MERGE"を選択し、キーパッドにCue IDを入力してから、Playbackの[S]ボタンを押します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 14.4. 複数のCueに変更を加える

"REC MERGE"および"REC REMOVE"レコードオプションを使用して複数のCueに変更を加え、プログラマーの変更を指定することができます。この変更は、いくつかのCueとマージまたは削除されます。

"RECORD MERGE"と"RECORD REMOVE"を選択するためのいくつかのショートカットがあります。

REC MERGE : +を押しながら、[REC] を押す。

REC REMOVE : -を押しながら、[REC]を押す。

次に[S]ボタンを押すと、キュースタックの現在のCueにマージするか、"Cue Stack"全体にマージするかを聞かれます。

### 14.4.1. キーパッドを使用した複数のCueへの変更

MagicQは、キーパッドを使用した一連のCueへのレコードのマージ/レコード削除をサポートしています。例えば、キューID 2~4にマージするには、次のように行います。

RECORD MERGE 2 THRU 4 S

この機能は、ショートカットに対しても機能します。Sを押しながら、[RECORD]を押す前にCue IDの範囲を入力します。

THRUと、+および-の両方に対応しています。

### 14.4.2. "Cue Stack"ウィンドウを使用した複数のCueへの変更

特定のプレイバックで、"Cue Stack"内のすべてのCueから、ヘッドグループのすべてのパンおよびチルト情報を削除します。

プログラマーをクリアします。

灯体を選択し、パンとチルトのアトリビュートを変更します。

"Cue Stack"ウィンドウを開き、変更する"Cue Stack"でプレイバックを選択します。

"Cue"ウィンドウで、カーソルキーを使用してすべてのCue（PG LEFT、HOME、SHIFT + END）を選択します。

[SHIFT] + [RECORD]を押して、"REC REMOVE"記憶オプションを選択します。

[ENTER]キーを押します。

## 14.5. "Update"を使用した編集

MagicQは、Cueとパレットを最初を含めなくても、Cueとパレットを簡単に更新することが可能です。これは、事前にプログラムされたショーに変更を加えるときに役立ちます。

[Update]を押すと（"Include"モードでない場合）、オーバーライドされたすべてのパレットとCueのリストが表示されます。次に、選択ボックスから選択して、更新するパレットとCueを選択できます。選択が完了したら、"Done（完了）"ボタンを押します。"Cancel"を押してアップデートをキャンセルすることができます。

トラッキングのCue Stackを使用すると、MagicQはStackでオーバーライドされたすべてのCueを表示します。そのため、そのCue Stackの前のCueでアトリビュートが使用されていたとしても、更新を行うことができます。

[SHIFT] + [UPDATE]を押すと、Cueが前に含まれていた場合でも、上記の方法を使用して強制的に更新されます。

## 14.6. Cueのインテンシティの直接変更

プログラマーを使用せずに、プレイバックのCueに記憶された灯体（またはディマーチャンネル）のインテンシティを追加または変更するには、変更するCueのあるプレイバックの[SELECT]ボタンを押し続けます。次に、キーパッドを使用してインテンシティチャンネルを調整します。1 THRU 4 @ FULLと入力すると、プレイバック時に現在のCueにFULLのチャンネル1〜4が追加されます。変更はすぐに行われ継続されます。また、プログラマーは影響を受けません。

Cueでのインテンシティの設定を行うことは必ず必要です。いくつかの灯体を50%または相対的に設定します。すでに使用されている灯体を+ 10%に設定します。

Cue Stackの現在のCueからレベルを削除するには、[S]ボタンを押したまま、チャンネルを特別なレベルに設定します。

For example, whilst holding S type

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- 1 @ FULL Sを押したままプレイバック中の現在のCueで灯体1をFULLに設定します。
- 1 @ +10 Sを押したままプレイバック中の現在のCueで灯体1のインテンシティ+ 10%を調整します。
- 1 @ FULL THRUプレイバック時のすべてのCueで灯体1をFULLに設定します。
- Sを押したまま1 @ +10 THRU Sを押したまま@ ..THRUでプレイバックのすべてのCueで灯体1のインテンシティを+ 10%調整します。
- THRU Sを押したままプレイバックですべてのCueの灯体1インテンシティを削除します。

シンタックス行の最後でTHRUを使用してプレイバックですべてのCueを選択するには、"Setup"オプションのView Setup、View Settings、Keypad、Intensity SetのAuto Enterを"No"に設定する必要があります。

## 14.7. Cueで灯体をコピーする

灯体情報は、Cue / Cue Stack内の灯体からCue Stack内の他の灯体にコピーできます。コピー先の灯体は、コピー前にCue / Cue Stackにある必要はありません。

v1.9.1.0から、以下を使用します：

GROUP 1 COPY GROUP 2 S

101 COPY 102 S

To copy individual attribute types only

GROUP 1 COPY POS GROUP 2 S

The @ syntax is also supported

COPY GROUP 1 @ GROUP 2 S

COPY 101 @ 102 S

COPY POS GROUP 1 @ GROUP 2 S

再生に複数のステップがある場合、Cue Stack全体または特定のCueで灯体をコピーする選択肢が出ます。[S]ボタンを押す前に、灯体をコピーする手順を手動で入力することもできます。

キュースタックとキューを選択するプロセスは、Cue / Cue Stackでレコードをマージまたは削除する場合のプロセスと似ています。この場合、キュー/キューからのマージ/削除の代わりに、コピーヘッドデータ操作が実行されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

v1.9.1.0より以前、または特定のアトリビュートマスキングを使用するには、次のいずれかを使用します。

- + を押したまま[COPY]
- [SHIFT] + [COPY]を押して"COPY HEADS"オプションを選択します。
- "Copy"ツールバーの[COPY HEADS]オプションを押します。（"Always Show Record Options"（レコードオプションを常に表示）"が"Yes"の場合）

"COPY HEADS"モードになったら、キーパッドから選択して、コピーする灯体を選択します。

2 @ 3 ENTER

または、元データおよびコピー先のグループを選択することにより、グループウィンドウから行えます。

最後に、灯体をコピーするアイテムを選択します。例えば、Playbackの[S]ボタンを押します。

## CHAPTER 15. Cue Stack

MagicQは、CueのシーケンスをCue Stackとして保存します。Cue Stackは、Cueの順序と、Cueのプレイバック方法のオプションをトラッキングします。Cue Stackには、Cueを1つだけ関連付けることも、Cueのリスト全体を含めることもできます。

CueをPlaybackに記憶すると、MagicQは自動的にCue Stackを生成します。MagicQはCue StackをStack Storeに追加します。Stack Storeは、ショーに保存されているすべてのCue Stackのリストです。Cue Stackには、任意のCue Stackナンバー（CS1など）が割り当てられます。これにより、Cue Stackをその後のプログラミングでも再利用できます。

プレイバックにすでにCue Stackが保存されている場合、デフォルトでは新しいCueがCue Stackの最後に追加されます。ただし、[RECORD]を押す前にCueIDを入力すると、Cueは適切な場所のCue Stackに挿入されます。

Cue Stackを表示するには、Playbackの[SELECT]ボタンを押してから"CUE STACK"を押し、"Cue Stack"ウィンドウを開きます。または、Playbackの[SELECT]ボタンをダブルクリックします。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



## 15.1. "Cue Stack" ウィンドウ

"Cue Stack"ウィンドウには、名前、ナンバー、タイミング情報など、Cue Stack内のすべてのCueの詳細が表示されます。フィールドは、"Prog" ウィンドウおよび"Patch"ウィンドウと同様の方法で編集できます。



ステータスのフィールドは、Cue Stack内のCueの現在のステータスを示します。Cueがアクティブな場合（つまり、Cueが実行中である場合）、フィールドは達成率を示し、Cue全体がレッドで表示されます。

Cue Stack内のそれぞれのCueには、CueID（1.0など）があります。この値はCue Stackに対して固有であり、シアタースタイルのプレイバックでスクリプトとCueを結び付けるために使用されます。これは、Cue StoreでCueを識別するために使用されるCueナンバー（Q1など）とは異なります。

それぞれのCueには、いくつかのテキストも関連付けられています。このテキストにより、Cue StackがプレイバックされたときにCueの内容を簡単に認識できます。このテキストは、メインのプレイバックの上に表示されます。Wing Playbacksの上のディスプレイに表示することもできます。

ソフトボタン<A>を使用して、さまざまなビューを選択できます。異なる表示のモードでは、列が異なる順序で表示されます。"View"モードには、Default、Info、Macro、Tracking、Mediaがあります。

MagicQシステムでは、2つのCue Stackのウィンドウを開くことができます。[CTRL] + Cue Stackのウィンドウボタンを使用して2番目の"Cue Stack"ウィンドウを開くには。ウィンドウ内の<Choose Cue stack>ボタンを使用して、Cue Stackのウィンドウを特定のスタックにロックできます。

## 15.2. チェイスタイミング

Cue Stackに複数のCueを記憶すると、Cue Stackの動作が開始され、1つのCueから別のCueへの移行が制御されます。デフォルトでは、Cue Stackはチェイスのように動作します。つまり、それぞれのCueは順番に実行され、タイミングはCue Stack全体のチェイススピードによって処理されます。

タイミングのモードを変更して、[GO] / [STOP]ボタンを使用し、シアタースタイルでCueをプレイバックするには、"Cue Stack"ビューの"Options"ウィンドウの<CUE TIMING>および<CHASE TIMING>ボタンを押してタイミングのモードを変更します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

"Chase Timing"モードでは、Cue Stack、View Options、Chase Timesを押すことにより、"Fade"と"Delay times"をマニュアルで変更できます。ディレイ / クロスフェードは、最後に設定された方（特定のディレイタイムまたはクロスフェード）によって決定されます。

## 15.3. Cueタイミング

Cue Timingを使用する場合、それぞれのCueのタイミングは、Cue Stack内のそれぞれのCueの"individual Wait（個別待機）"、"Delay"タイムと"Fade"タイムによって決定されます。MagicQは一度に複数のCueを実行できます。例えば、Cue Stackは1つのCueにMAC500をグリーンにフェードインさせ、別のCueにHPEsをレッドにフェードインさせることができます。

"Wait time（待機時間）"は、Cueの実行が開始されるときに影響します。DelayタイムとFadeタイムは、個々のCueの実行方法に影響します。"Wait time"は"Follow"に設定できます。この場合、最後のCueが終了したときにCueが実行されます。つまり、Cueは順番に実行されます。

それぞれのCueには次のようなCueがあります。デフォルトでは、これはCue Stackの次のCueになるように設定されています。次のCueをCue Stack内の任意のCueに変更できます。これにより、ループとシーケンスを設定できます。

Cue Stackの最後のCueの次のCueは、デフォルトでCue Stackの最初のCueになります。

### 15.3.1. Cueタイミングの例

上記のCueのタイミングについて、まず、3つのCueを持つCue Stackについて説明します。Cue Stackは、実行を開始すると、"Delay"タイムと"Fade"タイムを使用して最初のCueを実行します。

最初のCueが開始されるとすぐに（最初のCueが"Delay"、"Fade"、"Complete stage"にあるかどうかに関係なく）、Cue Stack内の次のCueが調べられ、その"Wait time"が決定されます。

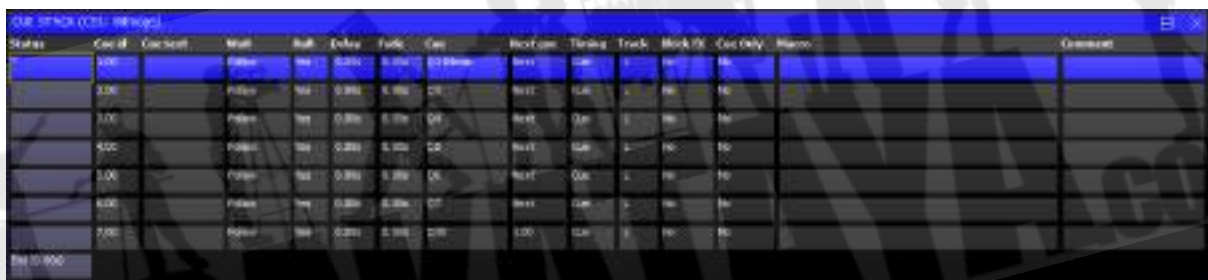
次のCueの"Halt（停止）"フィールドが設定されている場合、Cue Stackは[GO]が押されるのを待ってから次のCueを開始します。それ以外の場合は、"Fade"タイムと"Delay"タイムを使用して次のCueを実行します。以下の画像は、前のCueに続く3つのCueを表示していますが、"Halt（停止）"は"Yes"に設定されています。



次のCueの"Wait time"が"Follow" に設定されている場合、Cue Stackは、最初のCueが完全にフェードを完了するまで（つまり、すべてのチャンネルが最終値に到達するまで）待機してから、次のCueを開始します。

次のCueの"Wait time"が時間に設定されている場合、Cue Stackはその時間待機してから次のCueを実行します。この時間は、最初のCueとは完全に独立しています。最初のCueは、"Delay"または"Fade"のままであり、"Fade"が完了するまで続きます。

"Wait"フィールドに待機時間を入力すると、MagicQは"Halt（停止）"フィールドを自動的に"No"に変更して、指定した待機時間の後にCueが実行されるようにします。以下の画像は、Cue 2.00と3.00が、Cue 1.00の1秒後と2秒後に自動的に実行される様子を表しています。



### 15.3.2. "Halt"フィールド

このフィールドは、MagicQがユーザーが[GO]を押すのを待ってから次のCueを実行するかどうかを決定します。また、リモートインターフェース、スケジュールされたイベントまたはタイムコードからCue triggersをセットアップするためにも使用できます。

[ENTER]キーを押すと、YesとNoのみが切り替わります。Timecode、Scheduled、Remoteなどの詳細オプションを取得するには、フィールドをダブルクリックするか、[SHIFT] + [ENTER]キーを押します。

"Yes（TCを無視）"および"No（TCを無視）"のオプションは、"Yes"および"No"と同じですが、これらのCueが実行するときに、着信タイムコードは無視されます。

### 15.3.3. Cueのディレイとフェードタイム

"Cue Stack"ウィンドウに表示される"Delay"タイムと"Fade"タイムはCueのプロパティで、待機時間は、Cue Stackのプロパティです。Cueの"Delay"タイムと"Fade"タイムを変更すると、Cueを使用する他のCue Stackに影響を与える可能性があります。

"Delay"タイムと"Fade"タイムのフィールドは、Cue内の任意のチャンネルで使用される最大のディレイタイムとフェードタイムを表示します。したがって、Cueの最大のディレイとフェードのサマリーを表示します。Cueの実際の時間を表示するには、カーソルを"Delay"または"Fade"フィールドに移動し、<View Cue>ボタンを押します。選択したCueの"Cue"ウィンドウが開き、Cue Timesが自動的に表示されます。

"Delay"タイムと"Fade"タイムは、"Cue Stack"ウィンドウで直接入力できます。これにより、すべてのアトリビュートタイムが設定されます。Position、Beam、Colourの時間のみを変更する場合は、"Cue"ウィンドウ、general timesの"Simple"ビュー、または"Cue"ウィンドウのチャンネルspecific timesの"Advanced"ビューで設定する必要があります。

スプリットインテンシティのイン/アウトタイムは、/を使用して、"Delay"フィールドと"Fade"フィールドのキュースタックウィンドウに入力できます。例えば、"Fade"フィールドに2/3と入力すると、現在のキューが2秒以上フェードアウトし、前のキューが3秒以上フェードアウトします。インテンシティタイムのみが影響を受けます。ビーム、カラー、ポジションの時間は現在の値のままです。

Cueを実行するとき、MagicQは主に、"Cue"ウィンドウの"Advanced"ビューに入力された特定のディレイタイムとフェードタイムを使用します。時間を指定しない場合は、"Simple"ビューで使用されるgeneral timesが使用されます。

時間は、キーパッドを使用して"Advanced"ビューで追加でき、[REMOVE]ボタンを使用して削除できます。"Advanced"ビューでは、表示される時間はフェードタイムですが、ディレイタイムが設定されている場合を除き、時間はディレイ / フェードとして表示されます。

"Simple"ビューで選択した灯体に時間を設定することもできます。

Cue Stackと"Cue"ウィンドウでは、最後に">"記号が付いたディレイタイムとフェードタイムは、Cueにアドバンスタイムが設定されている時間を示します。

## 15.4. トラッキング

デフォルトでは、"no nonsense" モードにより、プログラマーの内容がCueに記憶されるという点で、ほとんどの従来の照明コンソールと同様に機能します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



例えば、パンでFXチェイスをプログラムし、Cueに傾けることが可能です。すべてのアトリビュートを含む灯体にプログラムしてください。"Cue"ウィンドウでCueを見ると、全体が把握できます。

Cue Stackでは、Cueごとに、Playbackで引き続きCue Stackで以前に使用されたが現在のCueに格納されていないHTPおよびLTPチャンネルを制御するかどうかを選択できます。"Normal Mode"では、LTPチャンネルはトラッキングされますが、HTPチャンネル（インテンシティ）はトラッキングされません。

従来、照明コンソールはトラッキングモードを使用して、それぞれのCueへの変更のみを記憶することでショーのストレージを削減していました。Cue Stackでジャンプすると、プログラムされたとおりにプレイバックされない可能性があり、混乱を招く可能性があります。特に、何が起るかを予測することが難しいライブショーのバスキングの場合には、より混乱を招く可能性があります。

MagicQショーファイルは、利用可能なストレージスペースと比較してスペースを必要としないため、ショーサイズは大きな問題ではありません。MagicQにはパワフルな編集モードがあり、複数のCueに同時に変更を加えることができます。トラッキングモードがCueを別々のパーツに保存できるメモリがあります。

MagicQはトラッキングモードに対応しており、"Setup"ウィンドウの"View Settings"からオンにできます。トラッキングに不慣れな場合は、デフォルトの"non tracking"モードでMagicQを使用することをお勧めします。

#### 15.4.1. Tracking on MagicQ

"tracking"と"non tracking（非トラッキング）"を切り替える最も簡単な方法は、"Setup"ウィンドウのソフトボタン<B>を押して、Normal、Theatre Non-Tracking、Theatre Tracking、Hog II Warpのいずれかのモードを選択して、"Programming Mode"を変更することです。

"Programming Mode"を変更すると、"Setup"ウィンドウの"Programmer Tracking"オプションと、Cues Stackオプションでのトラッキングのデフォルト（"Track","Zero old HTP","Zero old FX","Rel old chans"）にも影響します。"Programmer Tracking"オプション自体が、Cueの記憶方法を決定します。Cueのプレイバック方法には影響しません。

プログラマトラッキングモードがオフの場合、最後のCueが記憶されてからアトリビュートが変更されたかどうかに関係なく、プログラマのコンテンツ全体がCueに記憶されます。

プログラマトラッキングモードがオンの場合、Cueが記憶されてから変更されたアトリビュートのみが新しいCueに保存されます。エンコーダ、キーパッドエントリー、レンジボタンの使用、パレット、ロケットヘッドを使用して値が変更された場合、アトリビュートは変更されたと判断されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



アトリビュートを新しい値に変更してから古い値に戻すと、変更されたものとしてカウントされるためご注意ください。

プログラマトラッキングモードでは、ENTIRE STATE recordオプションを選択することで、プログラマ全体の記憶を強制することができます。"Record "オプションは[SHIFT]と[RECORD]を押すことで"Record Options"ウィンドウが開き、設定できます。"Window select"ボタンを押すと、表示オプションが非表示になり、適切なウィンドウに戻ります。

| Timing | Track | Block FX | Cue Only | Macro |
|--------|-------|----------|----------|-------|
| Cue    | L     | No       | No       |       |
| Cue    | L     | No       | No       |       |
| Cue    | L     | No       | No       |       |

Cue Stackが実行されると、以前のCueで使用されていたが現在のCueでは使用されていないチャンネルをトラッキングします。これらのチャンネルの処理方法は、Cue StackのそれぞれのCueの次の設定によって異なります。"Track"フィールドに表示されるオプションは3つあります。

H Track HTP：デフォルトは、トラッキングモードで"Yes"

L Track LTP：デフォルトは、すべてのモードで"Yes"

F Track FX：デフォルトは、トラッキングモードで"Yes"

Cue Stackをトラッキングモードで記憶して、プレイバック中にすべてのチャンネルの状態をトラッキングするには、すべてのCue StackステップのTrack"フィールドにHLFが設定されているか確認してください。

Track LTPが設定されていない場合、Cue Stackの前のステップで使用され、現在のステップでは使用されなかったLTPチャンネルは、Cue Stackのリリースタイムとともにリリースされます。トラックHTPが設定されていない場合、Cue Stackの前のステップで使用されたが現在のステップでは使用されなかったHTPチャンネルは、そのCue stepの"Intensity"フェードアウトタイムを使用してフェードアウトされます。

さらに、Cue StackにはジャンプのトラッキングとCue Stackの後方へのトラッキングの動作に影響を与えるオプションがあります。"recalculate state on jumps（ジャンプ時に状態を再計算する）"が設定されている場合、MagicQは"Goto Cue"を使用して新しいCueにジャンプするとき、または一時停止ボタンを押してCue Stackを後方に戻すときに、Cue Stackの状態全体を再計算します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Duplicated Elementsをトラッキングするときに、CueにDuplicated element1があり、他のエリメントがない場合、トラッキングしていた他のエリメントは削除されます。これにより、削減されたエリメントからすべてのDuplicated Elementsの制御に戻ることが可能になります。

### 15.4.2. Cueデータとトラッキングデータの表示

Cueウィンドウには、選択したPlaybackの現在のCueのCue dataが表示されます。"Cue"ウィンドウには、"Programmer"ウィンドウと同様に、"View Levels"、"View Times"、"View FX"の3つのビューがあります。

"Cue Stack"ウィンドウでCue Stackを表示しているときに、必要なCueにカーソルを合わせて<View Cue>ボタンを押すと、"Cue"ウィンドウに直接移動できます。カーソルが置かれているフィールドがタイミングのフィールドの場合、"Cue"ウィンドウが開いてView Timesを表示します。それ以外の場合は、View Levelsを表示するために開きます。

<PREV CUE>および<NEXT CUE>ボタンを押すと、Cue Stack内のさまざまなCueのCue dataを表示できます。選択したPlaybackで現在のCueではないCueを調べると、"Cue"ウィンドウはそのCueにロックされます。<UNLOCK WINDOW>ボタンを押して、現在のCueの表示に戻ります。

"Cue"ウィンドウは、トラッキングモードのときにCueをプレビューするためにも使用できます。<VIEW TRACKING>ボタンがあります。このオプションがオンの場合、ウィンドウには、以前のCueからトラッキングしているすべての値と、選択したCueのデータが表示されます。トラッキングされたデータは濃い色で表示されますが、選択したCueからのデータはアクティブカラーで表示されます。

Cue Stackを実行している場合、"Outputs"ウィンドウで"View Cue Ids"を選択すると、Cue Stackを介してトラッキングされた値を特定できます。これは、どのプレイバックとそのプレイバックのどのCueが出力を制御しているかを示しています。したがって、値がCue Stackを介してトラッキングしている場合、"Outputs"ウィンドウには、その値を生成したCueが表示されます。

### 15.4.3. FX（エフェクト）のトラッキング

v1.8.4.7から、FX（エフェクト）トラッキングが改善され、個別のFXをCueでトラッキングできるようになりました。以前は、"Track"フィールドから"F"を削除して、すべてのCueをトラッキングするオプションしかありませんでした。その際の回避策は、サイズがゼロのFXを記憶することでしたが、これはFXがCueに残っているため、FXビューが複雑になり、貴重なFXを使い果たしてしまったことを意味します。

CueのFXを、Cueの"Track Out"フィールドの右側のページで、"Track Out"として設定できるようになりました。FXとプログラマーの表示、"View FX"ビューです。

Cueが、"Track Out"が設定されたFXを実行すると、このFX内のすべてのチャンネルのFXがプレイバックから削除され、フェードアウトタイムを除いて "Track Out"FXのパラメーターは無視されます。FXは、フェードアウトが完了するまで、以前使用していたパラメーターを使用して実行し続けます。FXの"Fade Out" フィールドが"Default"から特定の時間に変更されない限り、"View Times"ビューの"FX Out"タイムを使用してFXがフェードアウトします。

"Track Out"FXは元のFXと完全に一致する必要はありませんが、元のFXをコピーして"Track Out"に設定すると、元のFXからのすべてのチャンネルが確実にトラッキングされるようになります。

古いFXの一部の灯体が新しいFXで使用されていない場合、古いFXの"Track Out"FXと、同じチャンネルの新しいFXを同時にCueに入れることができます。新しいFXのチャンネルは、古いFXの"Track Out"を無視し、以前のソフトウェアのように古いFXからクロスフェードします。トラックアウトは、通常のFXとグループFXの両方で機能します。

#### 15.4.4. トラッキングモードでのCueのコピー

トラッキングモードで、Cue StackでCueのリンクされていないコピーを実行すると、特定のCue値だけでなく、Cueの状態全体がコピーされるようになりました。1つのCue Stackから別のCue Stackに複数のCueをコピーする場合、最初のCueは状態全体をコピーし、次のCueは変更点のみです。

Cueがトラッキングモードでリンクされてコピーされる場合、Cueは常に状態全体ではなく、単なる変更値になります。

"Theatre Tracking"モードと"Hog II Warp"モードを使用する場合、MagicQはデフォルトで"Cue Storage"オプションの"Copy mode (unlinked=リンクなし / linked=リンク済)"を"unlinked"に設定します。

プレイバックが"Fader controls audio volume"設定で構成されている場合、オーディオボリュームもフェーダーレベルで乗算されます。

#### 15.4.5. Cueのブロック / ブロック解除

ソフトボタンを使用して、"Cue Stack"ウィンドウおよび"Cue"ウィンドウからCueをブロックおよびブロック解除できます。

Cueをブロックすると、Cue StackがそのCueまで実行された場合、そのCueにトラッキングされるすべての状態情報がそのCueに追加されます。Cueがブロックされると、ハードCueになります。つまり、以前のCueに対して編集が行われた場合、編集はブロックされたCueに影響を与えません。

Cueのブロックを解除すると、Cue StackがそのCueまで実行された場合に、そのCueにトラッキングされるすべての状態情報がCueから削除されます。Cueのブロックが解除されると、トラッキングされた値を複製するCueからCue内のハード値が削除されます。よって、最初に使用された場所から値をトラッキングできます。

Cue StackのCueのブロック解除とブロックは、Cue Stackのプレイバック時のCueとCue Stackの明るさには影響しません。データが保存されている場所と、編集がCueに与える影響に対して影響するだけです。

[SHIFT]とカーソルキーを使用して範囲を選択することにより、"Cue Stack"ウィンドウで複数のCueをブロック / ブロック解除できます。

## 15.5. "Cue Only"機能

"Cue Stack"ウィンドウの"Cue Only"機能を使用すると、次のCueからトラッキング状態を継続する前に、照明状態への一時的な変更としてCueをマークできます。"Cue Only"フィールドは、"Cue Stack"ウィンドウ（ページ右）の右側にあり、トラッキングモードを使用している場合にのみ関係します。

MagicQは、1つ以上のCueを"Cue Only"としてマークできるようにします。MagicQが"Cue Only"に設定されていない次のCueに移動すると、"Cue Only"Cueの前からCue Stackの追跡に戻ります。

"Cue Only"とマークされた一連のCueは、最初の"Cue Only"Cueの前の状態に基づいており、特定のCueが追加されています。一連の"Cue Only"のCueを介して変更をトラッキングするには、"Entire State"を使用してそれぞれのCueを記憶し、プログラマーのコンテンツ全体をそれぞれの"Cue Only"のCueにキャプチャーします。

## 15.6. マスクCue

Mark Cuesは、次のCueが実行される前にLTP値をプリロードするために使用される特別なCueです。例えば、キューが実行される前にムービングヘッドが正しい位置にあることを確認できます。Mark Cuesは、対応する灯体のインテンシティが0に設定されている場合にのみ有効になるためご注意ください。

Mark Cueは、現在インテンシティが0のCue Stackによって制御されている灯体のLTP値にのみ影響します。これらの灯体が次のCueで使用される場合、それらの値は次のCueの値にフェードします。デフォルトでは、フェードは3秒に設定されていますが、必要に応じて変更できます。パーソナリティファイルでインスタントとして指定されているアトリビュートは、新しい値にスナップするのでご注意ください。

Mark Cueは、前のCueが実行を完了するとすぐに実行されます。

"Cue Stack"ウィンドウで、<Mark Cue>ボタンを押して、現在カーソルが置かれているCueの前にMark Cueを挿入します。または、CueIDを入力し、<Mark Cue>を押して、指定したCueIDの前にマークを挿入します。

Cue Stack全体を構成して、すべてのCueをマークする機能を自動的に実行することができます。"Cue Stack"オプションの"View"オプションにある"Move When Dark"オプションを設定します。

Markingを使用する場合およびムービングライトのMove When Darkアトリビュートは、Cue Stackで以前に使用されていなくてもマークされます。この結果は、MarkingでMark Cueが実行されると、Cueがまだ実行されていなくても、MagicQはMark Cueで使用されているパラメーターを他のCue Stackから制御します。

## 15.7. CueストアとCueスタックストア

MagicQは、CueとCue StackをそれぞれCue StoreとCue Stack Storeに保存します。CueとCue Stackを直接プレイバックにプログラムできるため、Cue StoreまたはCue Stack Storeを参照せずに完全なショーをプログラムできます。

ただし、プレイバックに割り当てられていないCueまたはCue Stackのライブラリを構築したい場合があります。その後、それらをプレイバックに割り当てることができます。例えば、テクニカルリハーサル中など。

### 15.7.1. Cue Store

CueをCue Storeに記憶するには、必要な明かりをプログラマーで設定し、"Store Window"ウィンドウを開き、[RECORD]を押して、"Cue Store"ウィンドウで空のCueを押します。

適切なCueを押すと、Cue StoreでプログラムされたCueをテストできます。MagicQは、未使用のプレイバック（最後のプレイバックから順に）を検索して、Cueをテストします。Cueをもう一度押すと、Cueがプレイバックから削除されます。



<Retest>ボタンを押すと、テストされているCueを再開できます。[CTRL]を押しながらCueを選択すると、Cueも再起動します。

"Cue Store"ウィンドウで必要なCueにカーソルを移動し、<View Cue>ボタンを押すと、プログラムされたCueの内容を表示できます。指定したCueにロックされた"Cue"ウィンドウが開きます。Unlock Cueボタンを押すと、"Cue"ウィンドウに戻り、現在選択されているプレイバックの現在のCueを監視します。

<REMOVE UNUSED>ボタンを使用して、使用されていないCueをショーから削除します。Cue Stackに割り当てられている、または"Execute"ウィンドウで使用されているCueは削除されません。1.9.2.2以降、Automationで使用されているかどうかチェックします。

### 15.7.2. Stack Store

"Cue Stack Store"ウィンドウのCue StackにCueを記憶するには、上記のように設定し、"Cue Store"ウィンドウを開き、[RECORD]を押して、Cueを記憶するCue Stack Storeを押します。Cue Stackが空の場合、新しいCue Stackが生成されます。それ以外の場合、指定されたCue IDまたはCue Stackの最後のいずれかで、既存のCue StackにCueが追加されます。

適切なCue Stackを押すと、プログラムされたCue StackをCue Stack Storeでテストできます。MagicQは、未使用のプレイバック（最後のプレイバックから順に）を検索して、Cueをテストします。Cue Stackをもう一度押すと、CueまたはCue Stackがプレイバックから削除されます。<Retest>ボタンを押すと、テスト中のCue Stackを再開できます。[CTRL]を押しながらCue Stackを選択すると、Cue Stackも再起動します。

"Cue Stack Store"ウィンドウで必要なCue Stackにカーソルを移動し、<View Stack>ボタンを押すと、プログラムされたCue Stackの内容を表示できます。指定したCue Stackにロックされた"Cue Stack"ウィンドウが開きます。<Unlock Stack>ボタンを押すと、"Cue Stack"ウィンドウに戻り、現在選択されているプレイバックのCue Stackが監視されます。

Cue Stackでシーケンスナンバーとして使用されるCue ID（例：1.00）は、Cue Storeで使用されるQId（例：Q5）とは異なるためご注意ください。Cue IDはCue Stack内のシーケンスナンバーで、QIdはCue Store内の参照ナンバーです。

QIdを非表示にして、Cue IDのみを使用して表示することも可能です。Setup、Cue Storage Settingsで"Hide Cue Store Ids (Qxxx)"にします。このオプションが設定されている場合、"Cue Stack"ウィンドウと"Cue"ウィンドウには、Cue Stack内からのCue IDのみが表示され、Cue StoreからのQ IDは表示されません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

通常、Cue Stackのそれぞれのステップには、Cueが割り当てられています。

ショーをインポートまたはエクスポートするときに、Cue Stackに、Cueが割り当てられていないステップが含まれることがあります。<CREATE CUES>ボタンは、Cueが割り当てられていないCue Stack内のステップに対して、MagicQに強制的に（チャンネルなしで）Cueを作成します。

<REMOVE UNUSED>ボタンを使って、使用していないCues Stackをショーから削除することができます。プレイバックに割り当てられているキュースタックや、エクゼキュートウィンドウやマスターフェーダーで使用されているキュースタックは削除されません。1.9.2.2以降、MagicQはAutomation、Cue Stack マクロ、TC Tracks で使用されているかどうかチェックします。

## 15.8. CueとCue Stackの割り当て

CueとCue StackはいつでもPlaybackに割り当てることができます。

Cueを割り当てるには、"Cue Store"ウィンドウを開き、[MOVE]ボタンを押してCueを選択し、Cueを割り当てるプレイバックを選択します。実際のプレイバックまたは"Playbacks"ウィンドウのプレイバックに割り当てることができます。プレイバックを選択する前にCue IDを入力することにより、プレイバックのCue Stack内の特定のCue IDに割り当てることができます。

Cue Stackを割り当てるには、"Cue Stack Store"ウィンドウを開き、[MOVE]ボタンを押し、Cue Stackを選択してから、Cueを割り当てる空のプレイバックを選択します。実際のプレイバックまたは"Playbacks"ウィンドウのプレイバックに割り当てることができます。

[SHIFT]または[CTRL]とカーソルキーを使用して適切なウィンドウで複数のCueとCue Stackを選択することにより、一度に複数のCueとCue Stackを割り当てることができます。

## 15.9. Cueのコピーと移動

キュースタック内のCueは、標準的な移動およびコピー手順でコピーおよび移動することができます。例えば、Cueを移動する場合は、COPY を押して移動元を選択し、移動先を選択します。複数のキューをコピーするには、COPY を押しながら複数のエントリを選択し、COPY を解除してコピー先を選択します。

Cue Stack内でコピーまたは移動する場合、Cueは選択したデスティネーションキューの前に移動またはコピーされます。スタックの末尾にコピーまたは移動する場合は、コピー先として「End」を選択します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Cueは、プレイバックに割り当てられている他のCue Stackにコピーすることができます。Cue Stack ウィンドウでCueを選択し、デスティネーションとしてプレイバックフェーダーを選択します。

Cueは、キーパッドの構文COPY CUEを使用してコピーすることもできます。例えば、Cue 1と2を Cue 5にコピーする場合。

COPY CUE 1 THRU 2 @ 5 ENTER

または、Cue Stackの最後にあるCue 3から5をコピーする場合。

COPY CUE 3 THRU 5 @ ENTER

MagicQはCueをコピーする際、デフォルトでは新しいCueを作成せず、既存のCueに別のリンクを作成するだけです。このデフォルトは、Setup、View Settings、Cue Storage、Copy Mode で Linked、Unlinked、Unlinked Entire State に変更することができます。

MagicQに新しいCueを作成させるには、SHIFTとCOPYを押して、Unlinkedを選択します。状態全体の記録を強制的に行うには、SHIFT COPY を押しながら ENTIRE STATE を選択します。

コピーオプションツールバーは、Setup、View Settings、Windows、Always Show Record Options = Yesで有効にすることができます。

## 15.10. リンクされたCues

Cue Stackで複数回使用されるCue、または複数のCue Stackで使用されるCueは、"Linked Cues (リンクされたCue)"と呼ばれます。リンクされたCueを編集すると、Cueが使用されているすべての場所に影響します。"Cue Store"ウィンドウには、それぞれのCueが使用される場所が表示されます。

Cue Stackでは、リンクされたCueは、"Cue"フィールドに"L"と表示されます。Cue StackのCueに移動し、[SHIFT]と[UNLINK CUE]を押すと、"UNLINK CUE (Cueのリンク解除)"ができます。

リンクされたCueの作成したくない場合は、CueおよびCue Stackをコピーするときに、[COPY]ではなく[SHIFT] + [COPY] (リンクされていないコピー) を使用し、"COPY UNLINKED"を選択します。

Cue Stack内のCueをCue Stack内の他のCueまたはCue Store内のCueにリンクすることができます。カーソル位置のCueが他のCueにリンクされていない場合、[SHIFT] + [LINK]を使用してCueをリンクできます。

Cueをリンクするには、カーソルを"置き換えたいCue"に置き、[SHIFT] + [LINK]を押します。次に、それらのCueをリンクするCueで[ENTER]キーを押します。

または、リンクするCueのコマンドラインのCue StoreにCueのIDを入力してから、[SHIFT] + [LINK]を押します。例えば、Q2550にリンクするには、2550と入力し、[SHIFT] + [LINK]を押します。その後、そのステップはQ2250にリンクされます。Cue Stackで複数のCueをカーソル選択して、すべて同じCueにリンクすることができます。

## 15.11. Cue Stacksをコピーする

"Copying Cue Stacks (Cue Stackをコピーする)"とき、MagicQは新しいCue Stackを作成しますが、新しいCueを作成するのは、"COPY UNLINKED"が使用されている場合のみです。

v1.7.6.4から、リンクされていないCue Stackをコピーすると、コピー元となるCue Stack内のリンクされたCueが考慮されるようになりました。

コピー元となるCue Stack外の他のCueにリンクされているLinked Cueは、Linked Cueとして残ります。コピー元となるCue Stack内でのみリンクされていたLinked Cueは、新しいCueにコピーされますが、新しいCue Stack内のこれらのCueはすべてリンクされます。

### 15.11.1. Cue Stacksの選択的コピー

v1.6.7.4以降、MagicQはCueおよびCue Stackをコピーするときに"SELECTED ONLY"オプションに対応しています。コピー元となるCueおよびCue Stackから選択された灯体のみがコピーされます。選択した灯体がコピー元となるCueにない場合、空のCueが生成されます。

"SELECTED ONLY"のコピーを使用して作成されたCue StackのCueは常にリンク解除されます。

### 15.11.2. 異なる灯体用の新しいCue Stackの作成

MagicQは、古いCue Stackに基づいて、異なる灯体を使用してCue Stackを作成できます。

[SHIFT] + [COPY]を押して、"COPY TO SEL"オプションを選択します。これにより、コピー元のCue Stackの灯体の代わりに選択した灯体を使用されることを除いて、元のCue Stackと同じCueを持つ新しいCue Stackが作成されます。新しいCue Stackには、新しい選択の一部でない限り、古いCue Stackの灯体は含まれません。

MagicQは既存のCueの灯体を中心に回転し、新しい灯体のデータを提供します。例えば、古いCue Stackに4つの灯体があり、8つの灯体が選択されている場合、選択の灯体1と5はどちらも古いCue Stackの最初の灯体のデータを使用します。

このオプションは、複数の灯体タイプを含むCue Stackで機能しますが、灯体の1つのセットから別の灯体のセットにコピーするときに最適な変換が行われます。状況によっては、1つのタイプの灯体のみにコピー元のCue Stackを選択的にコピーしてから、その新しいCue Stackで"COPY TO SEL"オプションを使用したほうが良い場合があります。

"COPY TO SEL"を使用して作成されたCue StackのCueは常にリンク解除されます。

## 15.12. CueとCue Stackの削除

Cue StackからCueを削除するには、"Cue Stack"ウィンドウを開いてから[REMOVE]を押し、"Status or Cue Id"フィールドを押して削除するCueを選択します。

キーパッドを使用してCue Stackから特定のCueを削除することもできます。キーパッドでCue IDを入力し、[REMOVE]を押して、Cueを削除するPlaybackの[S]ボタンを選択します。

Cue Stack全体をPlaybackから削除するには、[REMOVE]を押して、Playbackの[S]ボタンを押したあと、もう一度[S]ボタンを押して確認します。

"Setup"オプションの"Cue Storage Setting"は、CueおよびCue StackがCue StoreおよびCue Stack Storeからも削除されるかどうかを決定するので、ご注意ください。

## 15.13. Cue Stackのデフォルト

Cue Stackのデフォルト操作は、"Cue Stack"ウィンドウの"Defaults"ビューで変更できます。

デフォルトは、フェーダーとボタンの操作、チェイスデフォルト、それぞれのCue Stackステップのデフォルトを含むすべての"Cue Stack"オプションに対して構成できます。

Defaultsを変更しても、すでに記憶されているCue StackとCueは変更されません。新しいCue StackとCueが記憶されときのオプションのみが変更されます。

CueをCue Stackに挿入および追加するとき、MagicQはデフォルトで、Cue Stack内の前のCueから設定を取得します。Setup、Cue Storage Settings、"Derive settings from previous Cue"が"No"に設定されている場合、新しく記憶されるすべてのCueはデフォルトのステップ設定を使用します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



## 15.14. 列タグ

MagicQは、それぞれのCue Stackで"Col"タグに対応しています。Cue Stack、Options、Functionで"Col"タグを設定します。Cue Stackに"Col"タグが設定されている場合、その"Col"タグは、"Playback"フェーダーとボタンの上にあるPlayback legend（プレイバックレジェンド）に表示されます。

MQ500およびStadium WingのプレイバックのRGB LEDを設定して、"Col"タグのカラーを表示できます。Setup、View Settings、"View"ウィンドウで、"Playback Col"タグのPlaybackをCue Stackに設定します。

## 15.15. Cue Stacksのオーディオ

MagicQは、Cue Stackからオーディオファイルをプレイバックする2つの方法に対応しています。1つ目は、単一のオーディオファイルをCue Stackに割り当てることです。Cue Stackは、Cue Stackがアクティブになると開始され、Cue Stackがリリースされると停止します。これは、タイムコードCue Stackに特定の曲があり、Cueのプレイバックをオーディオファイルに同期させる必要がある場合に適しています。2番目の方法は、Cue Stack内の特定のCueの一部としてオーディオファイルを指定することです。これにより、Cueがアクティブになったときにオーディオファイルがプレイバックされます。

オーディオ出力は、MQ500コンソールの前面のジャックポート、MagicQ Pro 2014の背面、およびWindows、Mac、LinuxでMagicQ PCを使用している場合はオーディオポートから直接利用できます。MagicQの古いコンパクトコンソールとPro2010コンソールには、オーディオ出力ポートがありません。

MagicQは、show \ audioフォルダーでオーディオファイルを検索します。

Timeline Editorは、オーディオファイルの視覚的なタイムラインとキュースタック情報を提供し、視覚的なタイムラインに沿ってキュースタックをプログラムできるようにします。

### 15.15.1. オーディオ Cue Stack

Cue Stackがアクティブになったときにプレイバックするオーディオファイルを指定するには、"Cue Stack"オプションに移動し、"Audio"タブを選択して、"Audio file" 設定でトラックを選択します。

"Audio Play Mode"設定を使用すると、タイムラインエディタで使用するためにオーディオファイルをキュースタックに関連付けることができますが、MagicQからアクティブに再生することはできません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ん。これは、外部システムがオーディオを再生し、MagicQにタイムコード入力を提供しているが、波形がタイムラインエディターウィンドウで視覚化されている場合に役立ちます。

Cue StackにオーディオファイルとタイムコードCueがある場合、MagicQはオーディオがプレイバックのタイムコード値に従うことを確認します。外部ソースからタイムコード値をスクラブすると、オーディオファイルが指定された時間にジャンプします。MagicQの"Set Timecode"機能を使用すると、同様にオーディオファイルの対応するポイントにジャンプします。

### 15.15.2. オーディオFX（エフェクト） Cue

MagicQは、キュースタック内のキューからトリガーされたオーディオファイルの再生に対応しています。

Cue Stackウィンドウの"Audio" 列を使用して、対応するCueがトリガーされたときにプレイバックするオーディオファイルを指定します。

それぞれのプレイバックは、一度に1つのキューオーディオファイルの再生に対応します。オーディオファイルが設定された状態でキューがトリガーされると、同じキュースタック内の前のキューから再生されているオーディオはすべて停止します。キュースタック設定からのオーディオファイルの再生は続行されます。複数の再生を使用して、複数のサウンドを同時に再生できます。

オーディオフィールドは、いくつかの特別なコマンドを受け入れ、プレイバックする新しいオーディオファイルを指定します。次のコマンドの使用が可能です。

|              |                                                 |
|--------------|-------------------------------------------------|
| filename.wav | filename.wavをプレイバックします。<br>(他のファイルタイプもサポートします。) |
| stop         | ファイルのプレイバックを停止します。                              |
| close        | ファイルのプレイバックを停止し、オーディオポートを閉じます。                  |
| jump         | 現在のオーディオファイル内で計算された位置にジャンプします。<br>(タイムコードのみ)    |
| dev          | 出力デバイスDを使用するための変更します。                           |
| param 1,g    | ゲインレベル（ボリューム）を変更します。ここで、gは0~100の値です。            |

### 15.15.3. オーディオフォーマット

MagicQは、さまざまな非可逆および可逆オーディオファイル形式をデコードします。これには、.wav、.ogg、.flac、.alac、.mp3、および.aacが含まれます。.wavファイルを使用する場合、8

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ビット形式と16ビット形式のみがサポートされます。モノラルフォーマットとステレオフォーマットの両方を受け入れ、最大96kHzのサンプルレートを受け入れ、再生時にショーで構成されたオーディオファイルを44.1kHzステレオとして内部にサンプリングされます。

#### 15.15.4. オーディオボリューム

オーディオファイルは、上記のオーディオフィールドで上書きされない限り、最初はファイルから100%の音量で再生されます。 MagicQからのマスター出力ボリュームは、Setup、View Settings、Ports、Audio output volumeで構成できます。

キュースタックオーディオとキューオーディオは、リリースタイムを設定して再生をリリースするとフェードアウトします。

#### 15.16. Cue Stackマクロ

Cue Stack Macroを使用すると、他のCue Stackのアクティブ化、リリース、移動、停止、設定レベルなど、Cue Stack内から他のCue Stackを制御できます。マクロは、"Cue Stack"ウィンドウを右にスクロールし、"Macro"フィールドに入力します。マクロでは、異なるPlaybackの複数のCue Stackに影響を与え、1つのマスターCue Stackから完全なショーができるようになります。

Cue Stack Macroの形式は次のとおりです。

|                                                           |                                 |
|-----------------------------------------------------------|---------------------------------|
| A <Playback no>                                           | プレイバックをアクティブ化                   |
| A <Playback no> / <Level>                                 | レベルでプレイバックをアクティブ化               |
| B <Macro no>                                              | マクロを実行 (0 =すべてのマクロを停止)          |
| R <Playback no>                                           | マクロを実行 (0 =すべてのマクロをリリース)        |
| R <Playback no> / <Fade time>                             | 時間とともにプレイバックをリリース               |
| R1000                                                     | すべてのホールドオーバープレイバックをリリース         |
| R999                                                      | このプレイバックでホールドオーバーCue Stackをリリース |
| T <Playback no>                                           | テストプレイバック (レベル100%でアクティブ化)      |
| U <Playback no>                                           | 非テストプレイバック (レベル0%でリリース)         |
| G <Playback no>                                           | プレイバック                          |
| G <Playback no> / <Cue id> / <Preload flag> / <Fade time> | 時間の経過とともに再生するCue IDに移動          |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                                       |                                                           |
|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| G 0 / 1 / <Frames> / <Layer>          | MagicHDレイヤーが最後から指定されたフレーム数になったら、現在のプレイバックを続行します           |
| H <Type>                              | 1：すべての灯体のランプオン、2：すべての灯体のリセット、3：すべての灯体のランプオフ、4：画面の保存のキャンセル |
| H <Type> / <Zone>                     | タイプは、有効ゾーンの場合は5、無効ゾーンの場合は6                                |
| S <Playback no>                       | プレイバックを停止                                                 |
| C <Playback no>                       | プレイバックを選択                                                 |
| K <level> / <Fade time>               | アクティブにする最後のCue Stackのレベルを設定する（例：Aコマンドを使用） / フェードタイム       |
| L <level> / <Fade time>               | 現在のプレイバック / フェードタイムのレベルを設定                                |
| M <level> / <Fade time>               | マクロを実行しているプレイバックのレベルを設定 / フェードタイム                         |
| J <Cue Id>                            | 現在のプレイバックでCue IDにジャンプ                                     |
| E <Cue Stack id>                      | Cue Stack（Stack Store内）をアクティブ化                            |
| E <Cue Stack id> / <Level> / <Cue Id> | レベルでCue Stackをアクティブ化、Cue IDはオプション。                        |
| E 0 / <Exec Page> / <Item>            | Exec Gridアイテムをアクティブ化                                      |
| F <Cue Stack id>                      | Cue Stackをリリース（Stack Store内）                              |
| F 0 / <Exec Page> / <Item>            | Exec Gridアイテムのリリース                                        |
| I <Timecode>                          | 内部タイムコードを設定                                               |
| O <Timecode>                          | 現在受信したタイムコードを設定                                           |
| P <Page no>                           | ページを変更（ページナンバー0は次のページのこと）                                 |
| V <View no>                           | オープンレイアウト（ウィンドウレイアウト）                                     |
| W <Enable>                            | タイムコード生成の有効化 / 無効化（1は有効、0は無効）                             |
| W <Autom ID> / <Enable>               | 自動化を有効/無効にします（1は有効、0は無効）                                  |
| Q <Timecode>                          | Q100などのタイムコードからタイムコード生成を有効にする                             |

|                                              |                                                                                                            |
|----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| T0 / <Zone id> /<br><Button id> /<br><State> | トリガー10Scene：ゾーンID1～20、ボタンID 1～10<br>ステータス：<br>ボタンリリースの場合は0<br>ボタンが押された場合は1<br>ボタンのアクティブ化の場合は2<br>リリースの場合は3 |
| X <Data>                                     | シリアルポートでデータを送信                                                                                             |
| Y <Data>                                     | ChamSysリモートイーサネットプロトコルを介してネットワークポートでデータを送信                                                                 |
| N <Data>                                     | MIDI経由でデータを送信                                                                                              |
| K <Data>                                     | OSC経由でデータを送信                                                                                               |
| D <Audio command>                            | オーディオコマンド、対応しているコマンドは、stop、close、jump、dev、Param1、g（ゲイン）です。                                                 |
| Z<DDMMYYYY>Z                                 | 予定されているイベントの日付                                                                                             |

/または、のいずれかを、複数のパラメーターを持つコマンドのパラメーター間の区切り文字として使用できることに注意してください。次のコマンドの間にコマンドの後に/または、を追加する必要はありません-MagicQはAからZをコマンドとして検出します。MIDI、シリアル、オーディオ、イーサネットのキュースタックマクロコマンドを、同じキュー内の他のキュースタックマクロと混在させることはできません。

プレイバックナンバーは、プレイバックナンバー1～202のいずれかです。または、ウィングプレイバックのプレイバックは、1-1～1-24、2-1～2-24というように入力できます。プレイバックは、フェーダーを使用したプレイバック、またはバーチャルプレイバックにすることができます。（取り付けられていないウィングでのプレイバック。）

スタックストア内の複数のプレイバックと複数のCue Stackは、最初のパラメーターで+とTHRU(>)を使用して選択できます。

例えば、プレイバック8をアクティブにするには：

A8

プレイバック3～5でGOを押すには：

G3>5

ステップ2.00でCue Stackストアのキュースタック30および32を100%でアクティブ化するには：

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



E30+32/100/2.00

複数のコマンドをCue Stackマクロに入れることができます。例えばPB1をアクティブにしてからPB2をリリースするには：

A1R2

Gマクロはオプションで2つのパラメーターに対応しています。最初のパラメーターはプレイバック、2番目のパラメーターはGOするCue IDです。例えば、G5 / 6は、Playback5でCue ID 6に移動します。

Aマクロはオプションで2つのパラメーターに対応しています。最初のパラメーターはプレイバック、2番目のパラメーターはレベル（%）です。例えば、A5 / 60は60%でPlayback5をアクティブにします。100%でアクティブ化するには、AではなくTマクロを使用することをお勧めします。つまり、A5 / 100の代わりにT5を使用します。

Rマクロは、パラメータ0をサポートしてそれ自体をリリースします。つまり、R0はマクロを実行しているプレイバックをリリースします。

EマクロとFマクロを使用してグリッドの実行アイテムを制御する場合、アイテムはグリッドの上部から左から右に始まります。

コマンドX、Y、N、およびKは、バイト値（0～255）のリスト、または\または、で区切られた""の間の文字列を受け取ります。

シリアルポートでバイト10、20、30を送信するには、次のコマンドを使用します。

X10,20,30

v1.9.0.4以降、キュースタックマクロコマンドX、Y、N、K / D（シリアル、イーサネット、MIDI、OSC、オーディオコマンド）は、[マクロ]フィールドの他のマクロコマンドの後に配置できます。これらは、マクロフィールドの最後のコマンドである必要があります。以前は、それらは唯一のマクロコマンドである必要がありました。以前と同様に、マクロフィールドに含めることができるマクロコマンドX、Y、N、K、Dは1つだけです。たとえば、次のことが可能になりました。

A1 R2 Y"G2"

G2 K/pb/1/go

Qマクロを実行すると、ChamSys MIDI/Timecode USBインターフェースと一部のコンソールでタイムコード受信がオフになります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

MagicQ コンソールおよびアンロックされた MagicQ システムでは、コマンドラインから `testmac` とマクロの後に続けて `Cue Stack` マクロをテストすることができます。D、I、M マクロは通常、マクロを実行しているプレイバックで実行されるので、コマンドラインから実行すると、常に現在選択されているプレイバックに適用されることに注意してください。

## 15.17. Cue Stackのタイムコード

MagicQは、内部的に生成されるか、他のデバイスから外部的に受信されるタイムコードに従って、Cue Stack内のCueの実行をサポートします。

Cue Stackでタイムコードを使用するには、1つ以上のステップの"Halt"フィールドをタイムコードに設定します。"Halt"フィールドをダブルクリックするか、カーソルを"Halt"フィールドに置き、"Input"ウィンドウでを押して"Halt"オプションを開く必要がありますのでご注意ください。[SHIFT]と[ENTER]を押すと、オプションが切り替わります。

Cueを初めてタイムコードに設定すると、初期タイムコード値は、Cue Stack内の以前のタイムコード値+ 1秒に設定されます。

Cue Stackのタイムコード値が昇順になっていない場合、Cue Stackがまったくプレイバックされない可能性があります。シーケンス外のタイムコード値は！で表示されます。

[illegible]

MagicQは外部タイムコードと内部タイムコードに対応しています。ソフトボタン<C>を使用して選択します。外部タイムコードは、LTC、MIDI、Art-Net、Winamp、MagicQタイムコードシミュレータから受信されます。

内部タイムコードは、Cue Stackがアクティブになると00/00/00.00から始まり、Cue Stackごとに実行されます。

Cue Stackがアクティブで、タイムコード値がいずれかのステップの値に達すると、そのステップが実行されます。

タイムコードキュースタックが再生中の場合、[GO]ボタンと[PAUSE]ボタンを使用すると、内部タイムコードまたは外部タイムコードシミュレーターを使用するときに、タイムコードの再生を静的に制御できるようになります。タイムコードが一時停止されている場合、GOボタンは一時停止された場所からタイムコードを開始します。同様に、タイムコードが実行されている場合、[PAUSE]ボタンでタイムコードを停止します。

タイムコードがすでに実行されているときに[GO]を押すと、タイムコードが有効になっていないキュースタックが機能するのと同じ方法で、キュースタックが次のキューに進み、タイムコードは以前と同じように実行され続けます。これは、タイムコードがなく、スタック中に手動でトリガーする必要があるキューがある場合に役立ちます。

クロスフェードセクションの一部である[Fast Forward]ボタンと[Fast Back]ボタンは、キュー間を前後にジャンプし、現在のタイムコードも更新します。これにより、タイムコード対応のキュースタックをすばやくナビゲートできます。

キュースタックにオーディオファイルが関連付けられている場合、オーディオ再生はキュースタックのタイムコード値に従います。

コンソールで外部タイムコードを設定する方法については、Timecode Supportを参照してください。

### 15.17.1. タイムコードの編集

タイムコード値は個別に編集でき、0/0 / 0.00の形式で設定できます。+および-を使用して、1つまたは複数のCueのタイムコード時間に時間を加算または減算できます。これは、Cue間の相対時間を維持しながら、Cue Stackの絶対時間を変更する場合に役立ちます。[SHIFT]または[CTRL]とカーソルキーを使用して複数回選択し、+または-を使用してそれらの値をオフセットします。

受信中の現在のタイムコードを使用するようにCue Stepを設定するには、"Wait"フィールドに/を入力します。複数のCueがカーソル選択されている場合、最初のCueは現在のタイムコードを取得し、次のCueはすべて変更されますが、Cue間のオフセットは以前と同じです。これにより、Cueのセクション全体を新しいタイムコードに移動できます。

### 15.17.2. タイミングの学習

コンソールがタイミングをライブで学習することが可能です。Cue Stackのステップをタイムコードに設定します。次に、Cue Stackをリリースし、"Cue Stack"ウィンドウで、[SHIFT]キーと[RECORD TC]キーを押します。

次に、Cue Stackの[GO]ボタンを押します。MagicQは、00/00/00.00でタイムコードの実行を開始し、[GO]を押すたびに、現在のタイムコードを"Wait"フィールドに記憶しながら次のCueに移動します。Cue Stackの最後に[RELEASE]を押すと、タイムコードレコードモードが終了します。

### 15.17.3. タイムコードのテスト

Cue Stackにタイムコードを設定するいくつかのステップがある場合、"Cue Stack"ウィンドウには、ソフトボタン<X>および<Y>にタイムコードシミュレーター / 内部タイムコードが表示されます。

Cue Stackが"External Timecode (外部タイムコード)"に設定されている場合、タイムコードシミュレーターを使用できます。これは、"Setup"ウィンドウで使用できるものと同じシミュレーターですが、タイムコードCue Stackで作業するときに簡単にアクセスできます。ソフトボタン<Y>を使用して、タイムコードシミュレータのオンとオフを切り替えます。ソフトボタン<X>のディスプレイには、現在のタイムコード値が表示されます。(外部タイムコードから受信したか、シミュレーターによって設定されます) ソフトボタン<X>を使用してタイムコードを開始および停止するか、キーボード / キーパッドで値を入力してソフトボタンを押し、新しいタイムコード値にジャンプします。

Cue Stackが内部タイムコードに設定されている場合、ソフトボタン<X>はプレイバックの現在の内部タイムコード値を示します。ソフトボタン<X>を使用してタイムコードを開始および停止するか、キーボード / キーパッドに値を入力してソフトボタンを押し、新しいタイムコード値にジャンプします。ソフトボタン<Y>を使用して、内部タイムコードを0から再開できます。

TCシミュレーターまたは内部タイムコードを使用する場合、タイムコードタイミングに設定されているCueにマニュアルでジャンプすると、タイムコードがそのタイムコード値に設定されます。Cueへのジャンプは、<GOTO CUE>を押すか、カーソルをCueの"Cue Status"フィールドに置いて[ENTER]を押すことで実行できます。

### 15.17.4. 外部タイムコード

PlaybackのCue Stackは、アクティブなときにのみ外部タイムコードステップを実行します。それ自体ではアクティブになりません。外部タイムコードが開始される前にマニュアルでPlaybackをアクティブにするか、または"Autom"イベントを使用して、特定の外部タイムコード範囲が検出されたときにアクティブになるようにプレイバックを設定します。

場合によっては、常にアクティブであるタイムコードによって制御されるマスターCue Stackを用意すると、それぞれのソングの他のCue Stackがアクティブになる場合があります。

タイムコード値がジャンプするとき（トラックを変更するときなど）、MagicQはアクティブなCue Stackごとに、受信した外部タイムコードがCue Stackの最初のタイムコード値とCue Stackの最後のタイムコード値の範囲内にあるかどうかをチェックします。MagicQは、新しい値がそのCue Stackによって制御される範囲内にある場合にのみ、Cueの変更を実行します。これにより、Cue Stack全体の誤った実行を回避できます。

タイムコード値が前方にジャンプすると、MagicQは新しいタイムコードに対応するCueにジャンプします。"Cue Stack"、"Options"、"Advanced"、"Recalculate State on Jumps（ジャンプ時の状態の再計算）"が"Yes"に設定されている場合、MagicQは現在のCueから新しいCueまでのすべてのCueを実行します。これには、マクロ、メディア、オーディオクリップが含まれます。ジャンプ時に再計算が"No"に設定されている場合、新しいCueのみが実行されます。

### 15.17.5. タイムコードオフセット

MagicQはv1.8.4.2以降、それぞれのCue Stackのタイムコードオフセットフィールドに対応しています。Cue Stackに関連付けられたすべてのTCトラックを含むCue Stack内のすべてのタイムコード値に正または負のタイムコードオフセットを追加できます。例えば、Cue StackのCueが0/0/0で始まるタイムコードに応答するように設定されていて、受信したタイムコードが実際に2/0/0で始まる場合、タイムコードオフセットを2/0/0に設定するとCueが作成されスタックは受信した時間に正しく応答します。同様に、Cue Stackが5/0/0で始まるタイムコードに応答するように設定されていて、タイムコードが実際に0/0/0で受信される場合、タイムコードオフセットを-5/0/0に設定してください。

タイムコードオフセットは、"Cue Stack"オプションの詳細で設定されています。すべてのCueにはプログラムされたタイムコード値が表示されますが、タイムコードのプレイバックまたは記憶時にオフセットが適用されるのでご注意ください。"Cue Stack"ウィンドウのタイトルバーにオフセットが表示されます。

### 15.17.6. Playbackプレイバックの自動アクティベーションとリリース

MagicQはv1.8.4.2から、現在受信したタイムコードに応じて自動的にPlaybackをアクティブ化およびリリースするオプションに対応しています。この機能セットを使用するには、Setup、View Settings、MIDI & Timecode、Timecode activate/releaseして、Act / Rel TCプレイバックまたはAct / Rel TCプレイバックをフルに実行します。MagicQは、受信したタイムコードに応じて、タイムコードを含む現在のプレイバックページのすべてのプレイバックをアクティブ化およびリリースします。

このオプションを有効にすると、受信タイムコードの範囲内にあるプレイバックをリリースできないのでご注意ください。



### 15.17.7. 内部タイムコード

内部タイムコードに設定されたCue Stackは、Cue Stackがアクティブになると、内部タイムコードを0から開始します。

マクロコマンド"**I**"を使用してCue Stack内から内部タイムコードを設定することが可能です。Cue Stackの内部タイムコードを00/00/00.00にリセットするには、マクロ**I0**を使用します。特定の時間を設定するには、例えば10秒はマクロ**I10**を使用します。

内部タイムコードを使用する場合、MagicQはタイムコードフレームではなく秒を測定単位として使用するためご注意ください。

### 15.17.8. タイムコードの有効化 / 無効化

"Cue Stack"ウィンドウのソフトボタン<A>を使用して、Cue Stackのタイムコードデコードのオンとオフを切り替えることができます。タイムコードがオフの場合、Cue StackはタイムコードCueを実行しません。

エンコーダDの[SHIFT]+ソフトボタンを押して、確認リクエストを回避します。

## 15.18. Cue Stackタイムコードのトラッキング

MagicQは、それぞれのCue Stackにリンクされた最大10のタイムコードトラック(TC Tracks)に対応しています。タイムコードトラックを使用すると、一連のボタンを押す / フェーダーのムーブメントイベントをCue Stackのプレイバックに関連付けることができます。これは、メインのCue Stackを使用して全体的な明るさをプログラムする場合に便利ですが、追加のエフェクトとバンプを時間内に音楽に追加する必要があります。タイムコードトラックは、Cue Stack内のCueから独立しているため、これらのエフェクト / バンプごとにキューを生成する必要はありません。

記憶されたすべてのタイムコードトラックは、Cue Stackがアクティブになると開始され、Cue Stackがリリースされるとリリースされます。

タイムコードトラックは、Cue Stack、"View TC"ビューに表示されます。

トラック1~10はソフトボタン<A>で選択します。トラックは、<RECORD TRACK>および<REMOVE TRACK>ボタンを使用して記憶および削除できます。

"RECORD TRACK"機能は、トラックを記憶するために使用します。このモードでは、MagicQは、適切な時間に発生するすべてのボタン操作とフェーダーの動きを記憶します。イベントと時間は後で変

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

更できます。それぞれのイベントを個別に編集したり、セクション全体をカーソルで選択して時間内に移動したりできます。

トラックを記憶する場合、再生時に予期しない結果が生じる可能性があるため、キュースタック自体からボタンやフェーダーの動きを記憶しないでください。

タイムコードトラックを編集したり、ステップを手動で追加したり、削除したりできます。

タイムコードトラックのステップには、時間フィールドを増やす必要があります。そうしないと、正しく再生されません。ステップを正しい順序になるように並べ替えるには、<REORDER TRACK>ソフトボタンを使用します。

それぞれのタイムコードトラックは、ソフトボタン<D>を使用して個別にオン/オフできます。

それぞれのタイムコードトラックは、キーボードマクロとしてMagicQに保存され、必要に応じて"Macro"ウィンドウで表示およびプレイバックすることもできます。トラックが作成されると、MagicQはCSx TrYという名前のキーボードマクロを生成します。ここで、XはキュースタックID、Yはトラック番号です。<RMEOVE TRACK>ソフトボタンを使用してトラックを削除すると、キーボードマクロもマクロウィンドウから削除されます。

タイムコードトラックは、キュースタックウィンドウから完全に管理できるため、マクロウィンドウを使用する必要はありません。必要に応じて、キュースタックウィンドウの<ASSIGN TC MACRO>ソフトボタンを使用して、キーボードマクロをトラックに手動で割り当てることができます。必要に応じて、マクロをトラックに割り当てることができます。ショーから削除せずにキュースタックからトラックの割り当てを解除するには、最初にマクロウィンドウで関連するキーボードマクロをコピーします。

## 15.19. タイムコードタイミングのインポート

MagicQは、InqScribeやReaperなどのソフトウェアからエクスポートできるCSVファイルからのタイムコード値のインポートに対応しています。Cue Stackの"View TC"ビューで、<IMPORT TC TIMINGS>ボタンを選択します。

MagicQは通常、次の形式で.csvを探します：

<timecode>,<short name>,<long name>,<options>

<short name>は、Cue 名として使用され、<long name>は、MagicQ内のコメントフィールドです。

例えば：

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Header line 10:02:36.09,all on,Guests enter the room

10:02:36.13,OPP 2 ON CHASE,Start the event

10:02:36.23,ALL ON,Interval

InqScribeからインポートする場合は、最初に.XMLとしてエクスポートし、スプレッドシートエディター（Excelなど）を使用して開き、列を上記のように並べ替えてから、.csvファイルとして保存します。

MagicQは、Reaperからの入力を自動検出します。（最初の行は#で始まります）Reaperのフォーマットは：

<short name>,<long name>,<start tc>,<end tc>,<length tc>,<colour>

例えば：

```
#,Name,Start,End,Length,Color R1,Intro,0:00:00:00,0:00:02:00,0:00:02:00,
M1,Accent,0:00:00:11,,,FFF80A
```

時間がインポートされたら、それらの時間に基づいてCue Stackを作成することができます。

<MAKE CUES>ボタンを押します。空のCueがそれぞれのタイムコードタイミングポイントの現在選択されているプレイバックで生成され、それぞれのCueはそれにマージすることでプログラムできます。その際、不要なCueを削除します。

プレイバックが空の場合、新しいCue Stackが作成されます。

## 15.20. タイムライン

"Timeline"ウィンドウは、Cue Stackの代替ビューを提供し、トラックシートまたはビジュアルタイムラインフォームでCueおよびTC Tracksイベントの編集を可能にします。"Time line"ウィンドウには3つのビューがあります。View Sheet、View CueLine、View Editorです。

キュースタックビューでVIEW TCモードを使用するには、VIEW TIMELINEおよびVIEW CUE STACKオプションを使用して、タイムラインとキュースタックビューを簡単に切り替えることができます。

トラックに記憶するには、最初に通常CSYY TRKZという名前のトラックレイヤーを選択します。ここで、YYはキュースタックの番号、Zはトラック番号です。トラックを選択するには、選択したトラックレイヤーの名前が含まれているオンボックスをクリック/押すと、INSERT IN TRACK（トラックに挿入）オプションが使用可能になります。すぐに記憶が開始され、行った変更が以下の関連トラックにライブで表示されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

タイムコードトラックをさらに追加するには、新しいボタン"Add TC Track"を使用して追加できます。すぐに記憶が開始され、行った変更が以下の関連トラックにライブで表示されます。

トラック内の複数のキューやステップを選択するには、[Shift]キーを押しながら押し/クリックしてドラッグすると、ボックスを描画して複数のアイテムを選択できます。

選択したら、それらを一度にドラッグ、コピー、削除できます。ドラッグする場合は、選択範囲内の項目を押してクリックしてからドラッグしてください。アイテムをコピーするには、コピーを押してから、タイムラインを左クリック/押して、すべてをその位置に配置します。すべてのアイテム間のタイムコード距離は保持されます。コピーを押した後にクリックする代わりにリターンを押すと、オリジナルの1秒後にすべてのアイテムを貼り付けます。

選択したアイテムは、[REMOVE]ボタンを使用してグループとして削除できるようになりました。

トラックの実行中に、タイムコード値を入力してプレイバックヘッドの位置を更新できます。 +/-または値、あるいはその両方を入力し、PBタイムコード/エンコーダーXソフトボタンを押して、現在の時刻に対して値を適用します。 +/-のない値は、位置を設定します。

プレイバックヘッドを中央に維持するには、水平スクロールエンコーダーのYソフトボタンにある"Center Playhead"オプションをオンにします。

### 15.20.1. ビューシート

<View Track Sheet>を押して、トラックシートを表示します。トラックシートには、現在選択されている再生のキュースタックのキューのデータが表示されます。

トラックシートのカラーは以下の通りです。

|         |                          |
|---------|--------------------------|
| Red     | プログラマー                   |
| Cyan    | 値の増加                     |
| Green   | 値の減少                     |
| White   | Playback / Cueで制御される静的な値 |
| Magenta | トラック値                    |

値はトラックシートで直接編集できます。

トラックシートのキューをブロックおよびブロック解除するには、[SHIFT]と[BLOCKCUE]および[SHIFT]と[UNBLOCKCUE]を使用します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 15.20.2. View Cueline

CuelineはオリジナルのMagicQタイムラインで、Cue Stackをタイムラインとして水平方向に表示できます。このビューでは、Cue Stack内のCueのみが表示され、TC Track Eventsは表示されません。サポートされる編集は限られています。

エンコーダーAを使用してそれぞれの灯体に表示される詳細レベルを指定し、エンコーダーBを使用して特定のアトリビュートマスクを選択します。

デフォルトでは、選択したPlaybackのCue Stack内のすべての灯体が表示されます。<SEL HDS ONLY>ボタンを使用して、そのPlaybackで現在選択されている灯体のみを表示します。

エンコーダーDは、水平スケールを変更して、ウィンドウに表示されるCue Stepの数を選択するために使用されます。

エンコーダーXとYを使用して、タイムラインをスクロールします。

View ValsとView Rawを使用して、タイムラインではなくデータ値を表示できます。

<VIEW TRACKING>を押すと、あるCueから別のCueへトラッキングする情報ためのトラッキング情報が表示されます。これが選択されていない場合、それぞれのCueのハード値のみが表示されます。

## 15.21. ビューエディター

Timeline Editorは、従来のタイムラインベースのビューでタイムコード化されたCue StackにCueをレイアウトできるように設計されています。オーディオトラック、タイムコード値、キューイベントとタイムコードトラックイベントの両方を行で視覚化して、Cue Stackを視覚的に確認および変更できるようにします。

Timeline Editorにアクセスするには、Cue Stackを選択し、"Timeline"ウィンドウ内から<TIMELINE EDITOR>ボタンを押します。Timeline Editorは、現在選択されているプレイバックに合わせてタイムラインを更新します。ウィンドウを特定のCue Stackにロックするには、通常どおりCue Stackを選択し、<CHOSSE CUE STACK>ボタンを押します。ウィンドウのロックを解除するには、同じボタンをもう一度押します。Cue Stackはキュータイミングに設定する必要があり、その中のCueはタイムライン（TC）タイミングに設定する必要がありますのでご注意ください。Cue Stack内のHaltフィールドを使用して、CueをTCタイミングに設定できます。





タイムラインは複数の行に分割されています：

- Cue Stackオーディオファイル
- タイムコード値が設定されている、選択したCue Stack内のCue。ディレイとフェードの値が表示されます。
- Cueオーディオファイル
- タイムコードトラック

タイムラインビューは、タイムラインのウィンドウのバックグラウンドスペースをドラッグするか、"Horiz Scroll" エンコーダーを使用してパンできます。水平ズームレベルは、"Zoom"エンコーダーを使用して、またはエンコーダーのソフトボタンを押してズームインおよびズームアウトして変更できます。

デフォルトモードでは、キューとタイムコードのトラック行のロックが解除され、個々のアイテムをクリックしてドラッグすることで移動できます。Cue Stackへの誤った変更を防ぐために、行名の横にあるロックアイコンをクリックして、行をロックおよびロック解除できます。

アイテムをクリックしてドラッグすると、アイテムを選択して移動できます。選択すると、"Timecode" エンコーダーを使用してアイテムを移動することもできます。Cueのフェードタイムとディレイタイムは、それぞれのエンコーダーを使用して変更できます。

Cue Stackでタイムコードオフセットが有効になっている場合、ウィンドウの上部に2つのルーラーが表示されます。上部にはCue Stackの開始からのタイムコードが表示され、下部にはオフセットが適用された同等の外部タイムコードが表示されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

タイムラインエディターは、MQ500M、MQ500、MQ250M、MQ250、MQ80、MQ70、MQ50、MagicQPCシステムに対応しています。MQ40、MQ40N、MQ60、MQ100シリーズコンソールなどの旧製品は、タイムラインエディターに対応していません。

## 15.22. キュースタックの表示

[VIEW CUE STACK]を押すとCUE STACKウィンドウに切り替わり、[VIEW TC]を押すと[VIEW TIMELINE]ボタンが表示されます。これらのオプションを使って、簡単に表示を切り替えることができます。

## 15.23. マーカーオプションの表示

COPY、MOVE、REMOVE ボタンで全てのマーカの移動、コピー、削除ができます。

SETでマーカーセットやマーカーに名前を付けることができます。

### 15.23.1 ビートマーカー

bpmグリッドを生成するオプションは削除され、bpmに基づいたグリッドを生成するには、VIEW MARKER OPTIONSを選択する必要があります。



BPMグリッドを生成するには、エンコーダーでBPMの範囲を設定し、[Generate]を押すだけです。追加のビートマーカーが必要な場合は、ADD MAJOR BEAT MARKER で新しいグリッドの始まりに、ADD MINOR BEAT MARKER で他のビートの位置にマークを付けることができます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

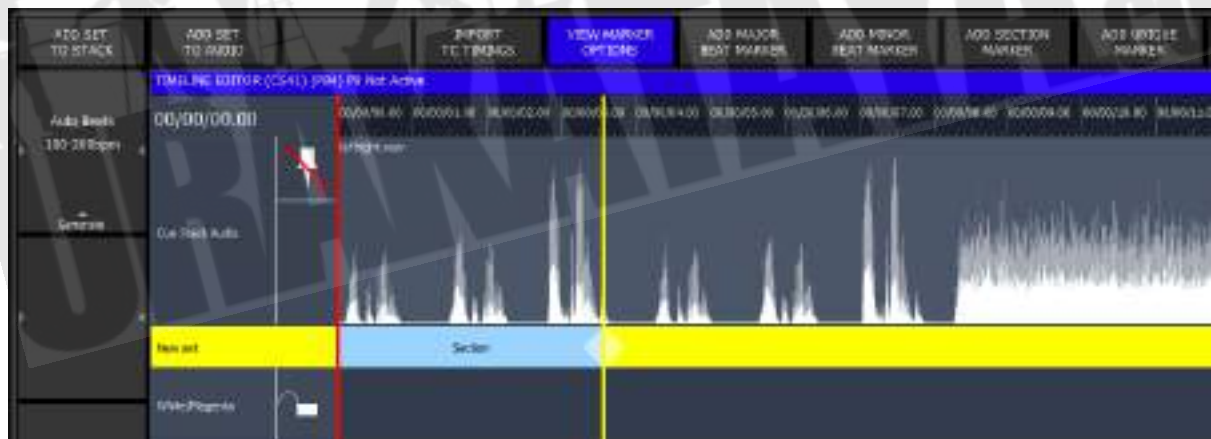
03-5843-4354

### 15.23.2 マーカー設定レイヤー

マーカーセットのレイヤーは、キュースタックまたは曲（使用されている場合）のセクションにラベルを付けるために使用され、各レイヤーはセクションと固有のマーカーを含むことができます。既存の「マーカーレイヤ」に追加するには、まずハイライト／選択される必要があります。



カーソルを使用すると、新しいマーカーがその位置に追加され、そうでない場合は0に位置します。



新しいマーカーセットレイヤーを追加するには、「ADD SET TO STACK」または「ADD SET TO AUDIO」オプションのどちらかを押す必要があります。後者のオプションは、キュースタックにオーディオファイルがアサインされている場合のみ表示されます。



## 15.24. キュースタックを選択

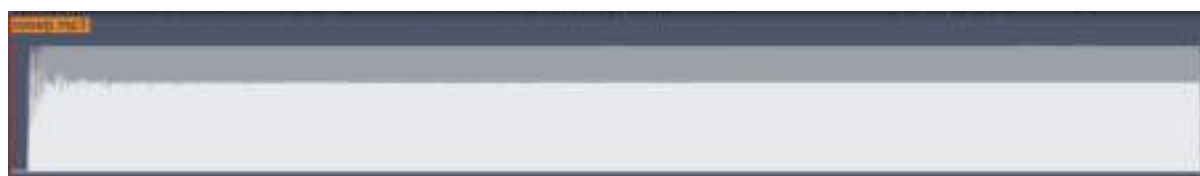
このオプションを使うと、タイムラインウィンドウを特定のキュースタックにロック/アンロックすることができます。

### 15.24.1. オーディオファイル

オーディオファイルは、タイムラインビューに波形として表示されます。入力オーディオファイルがステレオの場合、これはモノラルにミックスダウンされてから表示されます。

現在、オーディオファイルに使用できるレンダリングモードは2つあります。1つ目は、波形全体のピーク値とRMS値を示します。2番目のモードは、オーディオファイルのhi、mid、およびlo周波数帯域のピーク値を、レッド、グリーン、ブルーの波形を重ねて表示します。これは、キューを特定のビートに揃えるのに役立ちます。標準波形では難しく思えるかもしれませんが、特定のチャンネルを見れば簡単に確認できます。タイムラインエディタのウィンドウの<VIEW FREQ BANDS>および<VIEW PEAK / RMS>ボタンを押すと、モードを切り替えることができます。

これら2つのモードの比較例を以下に表します。これらは、周波数が増加する単一のサインウェーブを含むオーディオファイルを示しています。サインウェーブの振幅は変化しないため、RMS値とピーク値はファイル全体で一貫していますが、立ち上がり周波数は、低から中、高に向かって見られます。

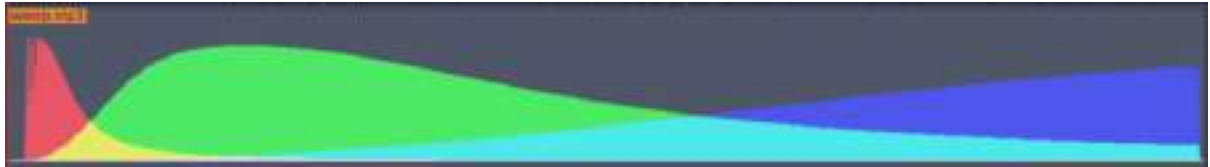


販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354





Cue Stackオーディオファイルは、常に00/00/00.00タイムコード値で開始されます。これは、Cue Stackがアクティブ化されたときに開始されるためです。Cue Audioファイルは、上の行の対応するCueと連動して移動します。

オーディオファイルが初めてタイムラインのウィンドウに読み込まれると、波形イメージがバックグラウンドで生成されます。これが作成されると、タイムラインのウィンドウにそれぞれの波形が表示されます。基になる画像ファイルは、ファイル名に基づいて、オーディオフォルダーの\_cacheという名前のフォルダーに保存されます。同じ名前のオーディオファイルがオーディオフォルダーで置き換えられた場合、オーディオ波形をプレイバック成するためにこのキャッシュフォルダーをクリアする必要があります。

### 15.24.2. プレイヘッド

現在のタイムコード値は、レッドプレイバックヘッドバーを使用してタイムラインに表示されます。これは、選択したCue Stackのタイムコード値に従います。Cue Stackが外部タイムコード入力を使用するように構成されていて、タイムコードオフセットが構成されている場合、プレイヘッドは外部タイムコードのCue Stack内の相対位置を表示します。Cue StackがTC Simまたは内部タイムコードのいずれかを使用している場合、<START TC>および<STOP TC>ボタンでタイムコードのプレイバックを制御できます。<RESTART TC>は現在のタイムコード値を00/00/00.00に設定します。

プレイヘッドは、ディスプレイ上部のタイムコードルーラーをドラッグして移動できます。Cue StackにStack Audioファイルが関連付けられていて、プレイバックが現在アクティブである場合、Audio playbackもこれに合わせてスクラブされます。

タイムコードソースのプレイバック中は、タイムラインのウィンドウがプレイヘッドに追従して表示されます。現在のプレイヘッドからスクロールして離れている場合は、エンコーダーYの<Centre Playhead>ボタンを使用して、現在のプレイヘッドを表示するために戻ることもできます。

### 15.24.3. タイムコードトラック

Timecode track アイテムは、それぞれのマクロターゲットがそれぞれの行に表示されるタイムラインに表示されます。つまり、複数のPlaybackのPlaybackアクションがそれぞれの行に表示されます。行名の矢印を使用して、タイムコードトラック全体を非表示にできます。The timecode trackは、アイコンを使用して有効または無効にすることもできます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



Playbackのレベルを変更するTCトラックエントリの場合、タイムラインのウィンドウに表示されるレベルは、Playbackがフェードするターゲットレベルです。レベルは"Parameter"エンコーダーを使用して変更できます。

#### 15.24.4. タイムコードループ

キュースタックでタイムコードループ機能を有効にするには、タイムラインエディタウィンドウ内から<ENABLE TCLOOP>ソフトボタンを使用できます。これにより、機能のオンとオフが切り替わります。タイムコードループ機能は、キュースタックの内部タイムコードでのみに対応しており、外部タイムコードに構成されたキュースタックでは対応していません。

タイムコードループのインポイントとアウトポイントを変更するには、SHIFT + CONFIG TCLOOPを使用してループコンフィギュレーションモードを開始します。タイムコードの入力点と出力点は、それぞれエンコーダAとBを使用して変更できます。<SET LOOP INPOINT>および<SET LOOP OUT POINT>ソフトボタンを使用して、再生時にインポイントとアウトポイントを現在のタイムコード値に設定することもできます。

ループコンフィギュレーションモードは、<BACK>ソフトボタンを押すことで終了できます。

## CHAPTER 16. プレイバック

MagicQコンソールは、タッチスクリーンのすぐ下にある10のメインプレイバックに対応しています。最大8つの拡張ウィングで最大192の追加プレイバックが利用できます。

すべてのプレイバックには、フェーダー、[FLASH]ボタン、[SELECT]ボタンがあります。

10のメインプレイバックには、Cue Stackを制御するための[GO]および[PAUSE]ボタンもあります。

ウィングのCue Stackには[GO]ボタンがあります。[SHIFT] + [GO]は、PAUSE機能を提供します。

### 16.1. プレバックディスプレイ

ディスプレイ上のそれぞれのメインプレイバックの上のエリアで、プレイバックのステータスに関する情報を確認できます。これには、プレイバック時に読み込まれるCue Stackの名前、現在のキュー、次のCueが含まれます。Cueのステータスは、Cueが実行中か一時停止中かを示すパーセントとともに表示されます。

"Playback"ウィングと"Execute"ウィングのそれぞれPlayback上のLCD画面には、最大12文字のCue Stack名が表示されます。複数のステップがあるWing PlaybackにCue Stackが割り当てられると、Cue Stack名がWing Playbackの1行目に表示され、2行目に現在のステップが表示されます。Cue Stack名が設定されていない場合、最初の行は現在のステップを示し、2番目の行は次のステップを示します。

## 16.2. Playbackアクティブ化とリリース

Cue Stackのオプションに応じて、関連するボタンを押して関連するフェーダーを上げることにより、プレイバックがアクティブ化およびリリースされます。プレイバックがアクティブ化されると、リリースされるまでコンソールの出力に影響します。

デフォルトでは、プレイバックのCue Stackは、フェーダーがゼロを超えるとアクティブになり、ゼロに戻るとリリースされます。同様に、フラッシュボタンを押すとアクティブになり、ボタンを離すと非アクティブになります。

"Cue Stack"オプションは、フラッシュボタン / フェーダーがアクティブ化または非アクティブ化に影響しないように構成できます。この場合、プレイバックは[GO]ボタンを押すことで起動できます。[S]ボタンを押してプレイバックを現在のプレイバックにしてから、[RELEASE]ボタンを押すと解除できます。

Cue Stackは、リリース時に最初のステップにリセットされないように構成することもできます。

Cue Stackは、[FLASH]ボタンを押すと、交互に押すとプレイバックがアクティブになり、リリースされるように設定できます。"Flash Button toggles"オプションを設定します。

Cue StackのオプションでリリースタイムをCue Stackに設定できるため、リリースすると、レベルが指定した時間でフェードアウトします。

プレイバックの[SELECT]ボタンを押し、時間を入力して[RELEASE]ボタンを押すことで、いつでもプレイバックを時間とともにリリースできます。

[SHIFT] + [RELEASE]を押すと、すべてのプレイバックが同時にリリースされます。[SHIFT] + [RELEASE]を実行する前に時間を入力することもできます。単一の[SELECT]ボタンを押しながら[SHIFT] + [RELEASE]を押すと、[SELECT]が保持されているプレイバックを除くすべてのプレイバックがリリースされます。

複数の[SELECT]ボタンを押しながら[RELEASE]を押すと、選択したすべてのプレイバックがリリースされます。

Cue Stackは、ページ変更時に自動的にアクティブ化またはリリースするように設定できます。Cue Stackがページ変更時にリリースするように設定されている場合、ページを変更するときにプレイバックの[S]ボタンを押し続けると、Cue Stackがリリースされなくなります。

### 16.3. フェーダーの制御

デフォルトでは、Playbackフェーダーは、Cue Stackの現在のCueに記憶されているHTPチャンネルのレベルを制御します。"Fader controls HTP chans"オプションが"No"に設定されている場合、フェーダーはHTPチャンネルを制御しなくなります。Playbackは自動的に常に100%レベルに設定されます。

"Cue Stack"オプションは、フェーダーがLTP (IPCB) コントロールを使用してLTPチャンネルも制御するように構成できます。例えば、曲の最後で"fly away"を実行するようにフェーダーを設定する場合に便利です。フェーダーが上に移動すると、LTPチャンネルは現在の値からキューに記憶された値に変更されます。

MagicQは、"All chans controlled LTP"という追加オプションに対応しています。このオプションを使用すると、Playbackが最後にアクティブになったときに、すべてのチャンネルをLTPと見なすことができます。Playbackによって制御されるHTPチャンネルの値は、他のPlaybackのHTPレベルに関係なく、出力される値です。これは、インテンシティのソロ化を可能にします。

Cue Stackは、現在のCueに記憶されているFX (エフェクト) のサイズやスピードをフェーダーが制御するように構成することもできます。例えば、1つのフェーダーを設定してパンスイングを制御し、別のフェーダーを設定してチルトスイングを制御できます。フェーダーを半分に移動すると小さな円が表示され、完全に移動すると大きな円が表示されます。フェーダーを変化させると、楕円を生成できます。

### 16.4. プレイバックボタン

Chase timingに設定されたCue Stackでは、[PAUSE]で停止している間、[GO]はチェイスを実行します。

シアタータイミングに設定されたCue Stackでは、[GO]はCue Stackの次のステップに進みます。Cue Stackがフェードしているときに[PAUSE]を押すと、ステップの途中でフェードが停止します。Cue Stackが一時停止しているときに、[PAUSE]を押すと、スタックが逆方向にフェードします。

[S] + [GO]を押すと、フェードせずに次のステップに進みます。[S] + [PAUSE]キーを押すと、フェードせずに前のステップに戻ります。

[S] + [FLASH]を押すと、Cue Stackが最新の状態にリアサートされます。これは、他のPlaybackによってオーバーライドされたチャンネルをリアサートする効果があります。

[S]ボタンをダブルクリックすると、そのプレイバック用の"Cue Stack"ウィンドウ、"View Cue Stack"が開きます。[S]ボタンを3回クリックすると、そのプレイバックの"Cue Stack"オプションが表示されます。（つまり、"Cue Stack"ウィンドウ、"View"オプション）[SHIFT]を押しながら[S]ボタンをダブルクリックすると、そのプレイバックの"Cue"ウィンドウが開き、そのプレイバックの現在のキューの内容が表示されます。

それぞれのボタンが点灯して、現在の状態を示します。

|        |             |                      |
|--------|-------------|----------------------|
| FLASH  | Green       | 追加                   |
|        | Red         | スワップ                 |
|        | Green flash | 追加：プレイバック保留          |
|        | Red flash   | スワップ：プレイバック保留        |
| GO     | Green       | Cue Stack is running |
| PAUSE  | Red         | Cue Stackの一時停止       |
| SELECT | Blue        | プレイバック選択             |

#### 16.4.1. フェーダーなしのプレイバック

MagicQ Extra WingsとExecute Wingsには、フェーダーや[GO]ボタンや[PAUSE]ボタンのないプレイバックがあります。

これらのプレイバックでは、[FLASH]ボタンを"Cue Stack"オプション、Buttons、Flash togglesでオン/オフを切り替えるように設定できます。

v1.7.1.3以降では、[FLASH]ボタンを永続的にトグルに設定することなく、これらのプレイバックのオン/オフを切り替えることができます。[SHIFT]を押しながらフラッシュを押すか、[S] + [FLASH]を押して切り替えます。

#### 16.4.2. グランドマスター&サブマスター

10のプレイバックの左側には2つのマスターフェーダーがあります。1つはコンソールの全体的なHTP出力レベルを制御するグランドマスターで、もう1つはプレイバックのHTP出力レベルを制御するサブマスターです。さらに、サブマスターは[FLASH]ボタンのレベルを制御するように設定できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Grand MasterとSub Masterの両方に[FLASH]ボタンがあり、それぞれが全体的なHTP出力レベル、プレイバックのHTP出力レベルをフルにバンプします。

### 16.4.3. デッドブラックアウト (DBO)

グランドマスターの上に[DBO]ボタンがあります。このボタンを押すと、すべてのHTP値がゼロに設定され、ブラックアウトが生成されます。ボタンを離すと、元のHTPレベルが復元されます。LTPチャンネルはDBOボタンの影響を受けません。

### 16.4.4. 追加 / スワップ (入れ替え)

Grand Masterの上に、プレイバック[FLASH]ボタンの機能を制御するADD (追加) / SWAP (入れ替え) ボタンがあります。"ADD"に設定した場合、[FLASH]ボタンを押すと、プレイバックが出力に追加されます。"SWAP"に設定した場合、[FLASH]ボタンをもう一度押すと、プレイバックが出力に追加されますが、他のすべてのプレイバックは出力から削除されます。

それぞれの[FLASH]ボタンにはLEDがあり、ADDの場合はグリーンに、SWAPの場合はレッドに点灯します。

ADD / SWAP機能はプレイバックのHTPチャンネルにのみ影響します。LTPチャンネルは[FLASH]ボタンの影響を受けません。プレイバックのレベルは、マスターフェーダーによって決定されます。マスターの設定を参照してください。

Cue Stackは常にスワップするように設定できます。"Cue Stack"ウィンドウを開き、プレイバックしながら[SELECT]ボタンを押します。"VIEW OPTIONS"ビューで、"Flash Button Swaps"オプションを"YES"に設定します。

"Flash acts like fader"オプションを使用すると、[FLASH]ボタンをフェーダーがいっぱいまで上げたように動作させることができます。これは、フェーダーがLTP (IPCB) チャンネル、FXサイズまたはFXスピードを制御する場合、またはフェーダーがインテンシティ、サイズまたはスピードのマスターである場合に役立ちます。

### 16.4.5. ページ選択

"Sub"マスターの上には、NEXT PAGEとPREV PAGEのボタンがあります。これらは、どのプレイバックページがアクティブであるかを制御し、したがって、どのCue StackがPlaybackフェーダーとボタンコントロールを制御します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



現在のページナンバーと名前は、時計の下に"Status"ディスプレイに表示されます。現在のページは、新しいページを選択するか、[PAGE]を押してキーパッドでページナンバーを入力することにより、"Page"ウィンドウから変更することもできます。

プレイバックがアクティブなときに現在のページを変更しても、これらのプレイバックの出力には影響しません。プレイバックは、プレイバックがリリースされるまで"held over（保持）"されます。

"Cue Stack"オプションで、ページの変更時にアクティブ化およびリリースされるCue Stackを設定することができます。Cue Stackがページ変更時にリリースするように設定されている場合、ページを変更するときにプレイバックの[S]ボタンを押し続けると、Cue Stackがリリースされなくなります。

次のページは、カーソルを"Page"ウィンドウの必要なアイテムに移動し、<PRELOAD PAGE>ボタンを押すと、"Page"ウィンドウにプリロードできます。プリロードされたページは、PB1～PB5の上の"Status"ディスプレイに表示されます。[NEXT PAGE]を押すと、プリロードされたページに移動します。

プリロードされたページは、キーパッドシンタックス<Page> <number> \*を使用してロードすることもできます。したがって、ページ34 \*はページ34をプリロードします。[NEXT PAGE]を押すとページ34に移動します。

#### 16.4.6. ページレベル

メインのプレイバックと、それに関連付けられている追加のウィングのプレイバックに関連するレベルを保存できるようになりました。メインページが新しいページに変更されるたびに、保存された状態に従ってプレイバックのレベルが設定されます。"Song"は常に同じプレイバックレベルで始まります。フェーダーが必要なレベルにない場合、フェーダーがプレイバックを制御する前にレベルを一致させる必要があります。

ページのレベルを保存するには、"Page"ウィンドウに移動し、<SAVE LEVELS>および<CLEAR LEVELS>ボタンを使用します。レベルはショーファイルに保存され、<SAVE LEVELS>を使用しても更新できます。

ウィングでのプレイバックとメインのプレイバックの関係を設定するには、Setupに移動します。Systemを表示し、ウィングを表示し、必要な"Tie"フィールドを"Main"に設定します。

Cue Stackは、ページの変更時にアクティブ化およびリリースするように設定できるため、新しいページが選択されたときに、1つ以上のCue Stackが必要なレベルでアクティブ化されます。

### 16.4.7. 現在のプレイバック

現在のプレイバックは、[SELECT]ボタンが点灯しているプレイバックです。現在のプレイバックは、表示および変更するCueおよびCue Stackを決定するために、"Cue"および"Cue Stack"ウィンドウで使用されます。

現在のプレイバックにしたいプレイバックの[SELECT]ボタンを押すと、いつでも現在のプレイバックを変更できます。

プレイバックの[SELECT]ボタンを続けて2回押すと、Playbackが選択され、"Cue Stack"ウィンドウが自動的に開き、Cue Stackの内容を表示 / 変更できます。

プレイバックの[SELECT]ボタンを3回続けてすばやく押すと、Playbackが選択され、"Options"ビューに"Cue Stack"ウィンドウが自動的に開きます。

現在選択されているフェーダーが最後に上げられたフェーダーに追従するように変更したい場合があります。この動作は、"Current Playback follows last touched"オプションを"YES"に設定することにより、"Setup"ウィンドウから有効にできます。

### 16.4.8. 複数ページにわたるプレイバック

異なるページから一度にMultiple Playback（複数のプレイバック）をアクティブにすることができます。デフォルトでは、特定のPlaybackは1ページでのみアクティブにできます。1ページのPlayback1と2ページのPlayback1を同時にアクティブにすることはできません。1つのPlaybackで2つのCue Stackをアクティブにするには、以下のページホールドオーバーを参照してください。

プレイバックのブロックを解除するために、アクティブなPlaybackを一時的に別のPlaybackに転送することができます。[SHIFT] + [SEL]を押して転送を実行し、転送するプレイバックの[S]ボタンを選択してから、転送先の[S]ボタンを選択します。

転送は、Playbackがアクティブな場合にのみ可能です。転送が発生すると、元のPlaybackを使用して別のページからPlaybackを実行できます。転送されたPlaybackがリリースされると、元のPlaybackに戻ります。

### 16.4.9. ページホールドオーバー

MagicQはv1.8.2.0から2ページのホールドオーバーをサポートしているため、1つのPlaybackで異なるページの2つのCue Stackを同時にアクティブにすることができます。以前は、同じプレイバックの異なるページからCue Stackにアクセスすることはできませんでした。アクティブなCue Stackがリリース

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

スされるか、ユーザーがCue Stackを別のプレイバックに転送 ([SHIFT] + [SEL]) するまで、プレイバックはブロックされました。

Setup、View Settings、Playbackで、"Page Holdover"を"Two page holdover"に設定します。

アクティブなCue Stackがプレイバックのレジェンドエリアをホールドすると、下部にある小さなエリアが分割され、ページとCue Stack名が表示されます。その後、別のページから別のCue Stackを開始するためのフルアクセスを利用できます。フェーダーとボタンは新しいCue Stackを制御します。

同じプレイバックで2つのCue Stackがアクティブである場合、それぞれの2つのページ間でページを変更すると、レジェンドが入れ替わります。現在のページのCue Stackは常に上に表示されますが、保持されているCue Stackは常に下に表示されます。

押し続けているCue Stackに変更を加えるには、最初にアクティブにしたページに戻ってから、ボタンとフェーダーを使用します。

ページホールドオーバーは、プレイバック状態のフルレジェンドがあるメインのプレイバックに最適です。MagicQ Extra Wings、MagicQ Playback Wings、MagicQ Execute Wingsでは、ディスプレイの一番上の行に現在のページのCue Stack名が表示され、一番下の行に保持されているオーバーCue Stack名が点滅します。

ページホールドオーバーは、通常のCue Stackと同じように、デフォルトのCue Stackで設定されたPlaybackで使用できます。デフォルトのCue Stackのページ1のCue Stackは、ページ1または他の特定のCue Stackが記憶されていない任意のページからリリースできます。

[ALT] + [RELEASE]を押すと、ホールドされているすべてのプレイバックをリリースできます。ボタンに割り当てることができるRELEASE ALL HOLDOVERの組み込みマクロもあります。Cue StackマクロR1000も、[ALT] + [RELEASE]と同様に、Cue Stack上に保持されているすべてをリリースします。すべてのプレイバックをリリースしても、"Masters affect level"が"No"に設定されているCue Stackには影響しません。

Cue Stackが待機している場合、"Execute"ウィンドウと同様の方法でフリーなプレイバックを使い切ります。アクティブなプレイバック / 実行の合計数は202に制限されます。

"Two Page Holdover"モードで、"Activate on Page Change (ページ変更時にアクティブ化)"に設定されたCue Stackは、そのPlaybackで他のCue Stackがアクティブであるかどうかに関係なくアクティブになります。すでに2つのCue Stackがアクティブになっている場合、最も古い実行中のCue Stackが自動的にリリースされます。

Cue Stack Macro R999を使用して、このプレイバックのためにホールドされたCue Stackをリリースすることもできます。

#### 16.4.10. マニュアルコントロール

10のプレイバックの右側には、マニュアルコントロールセクションがあり、Manualフェーダー、4つのボタン（[GO]、[PAUSE]、[FWD]、[BKWD]）、およびフェーダーの下にある大きな[GO]ボタンで構成されています。このセクションは、現在のプレイバック、[SELECT]ボタンが点灯しているプレイバックを制御します。

プレイバックに関連付けられた[SELECT]ボタンを押すと、そのプレイバックが現在のプレイバックになり、マニュアルセクションによって制御されます。

プレイバックがマニュアルセクションで制御されている場合、Playbackフェーダーとボタンは通常どおり機能し続けるため、フェーダーを使用してHTPレベルを設定したり、[FLASH]ボタンを使用してプレイバックをバンプしたりできます。マニュアルセクションでは、それぞれのプレイバックで利用できる機能よりもさらに多くの制御機能を提供します。

マニュアルセクションの[GO]および[PAUSE]ボタンは、それぞれのプレイバックの[GO]および[PAUSE]ボタンと同じ機能を持っています。[FWD]および[BKWD]ボタンは、フェードすることなくCue stackを移動します。Manualフェーダーの下にある大きな[GO]ボタンは、シアタースタイルのプレイバック用に設計されており、それぞれのプレイバックの[GO]ボタンと同じ機能を持っています。

複数の[SELECT]ボタンが押されている場合、マニュアルコントロールセクションのGo、Pause、Fast Forward、Fast Backボタンを使用して、複数のPlaybackを同時に制御できます。

Manualフェーダーは、Cue StackのHTPレベルではなく現在のCUEの進行を制御するという点で、他のすべてのフェーダーとは異なります。これにより、Cueを手動でフェードすることができます。

Manualフェーダーのレベルは、0%から100%までの完全なフェードの割合を表します。

Manualフェーダーでは、Cue Stackをフェードインできます。手動クロスフェードを開始するには、プレイバックの[SELECT]ボタンを押しながらクロスフェーダーを動かします。クロスフェーダーレベルがフェードの現在の位置と一致するまで、ディスプレイウィンドウに"pickup"と表示されます。その後、"manual"に変わります。また、[SHIFT]キーを押しながらクロスフェーダーを動かすと、現在選択されているプレイバックでマニュアルでクロスフェードを開始できます。

フェーダーがCue Stackの限界に達すると、次のCueに移動します。

### 16.4.11. Goto

マニュアルセクションの[GO]ボタンを使用して、Cue Stack内の別のCue IDにジャンプすることもできます。Cue StackにCue IDを入力し、マニュアルセクションの[GO]ボタンを押します。

"Cue Stack"ウィンドウで、次のステップのGotoおよびPreloadを実行することもできます。

### 16.4.12. マニュアルスプリットクロスフェード

2つのフェーダーをシアタースタイルのスプリットクロスフェードマスターとして割り当てることができます。

"Setup"ウィンドウから有効にすると、Playbackフェーダー9と10は、マニュアルのフェードインとフェードアウトのクロスフェードマスターになります。プレイバック9または10で一時停止ボタンを押すと、現在のプレイバックがマニュアルで制御されます。

次に、2つのフェーダーを使用して、新しいキューごとにフェードインとフェードアウトを個別に制御できます。

プレイバック9または10のいずれかで[GO]ボタンを押すと、現在のプレイバックが通常のキューの実行に戻ります。

有効になっている場合、Playbackフェーダー9および10は通常のプレイバックとして使用できません。

### 16.4.13. サブマスターのレート

"Setup"ウィンドウで、マニュアルクロスフェードフェーダーの機能をレートサブマスターに設定して、現在のプレイバックの実行レート、またはすべてのプレイバックのグローバル実行レートを制御することができます。"Status"ディスプレイの右下に、0%から無限大までの割合が表示されます。通常の実行レートでは、フェーダーを50%に設定する必要があります。

オプションは次のとおりです：

- Rate Master (レートマスター)
- Global Rate Master (グローバルレートマスター)
- Cue Stack Rate Master (Cue Stackレートマスター)
- Cue Stack Global Rate Master (Cue Stackグローバルレートマスター)
- Club Master (クラブマスター)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



- Tested Stacks Rate Master (テスト済みスタックレートマスター)

Rate MasterとGlobal Masterは、Cue Stackタイム、FXタイム、Pixel FXタイムの両方に影響します。Cue Stack Rate MasterとCue Stack Global Rate Masterは、Cue Stackのレートのみを制御し、その中のFX（エフェクト）は影響しません。

Club Masterは、"Execute"ウィンドウからCue Stackタイム、FXタイム、Pixel FXタイム、Cue Stackの両方に影響します。

Tested Stacks Rate Masterは、"Execute"ウィンドウから、または外部でトリガーされたテスト済みCue Stackのみがレート変更の影響を受けます。

#### 16.4.14. 時間をタップする

Tap to Timeを使用して、チェイススピードまたはFXスピードを変更することができます。プレイバックの[S]ボタンを押しながら、ソフトボタン<Y>（タッチスクリーンの右側にある2番目のソフトボタンを上）を押します。

Cue Stackの現在のステップがChase Timingに設定されている場合、チェイススピードが変更されます。ステップがCue Timingに設定されている場合、現在のキュー内の任意のFX（エフェクト）のFXスピードが変更されます。

Cue StackがChase Timingに設定されている場合、[GO]ボタンを使用して時間をタップすることもできます。これは、"Go Jumps Out of Loop"オプションが"No"に設定されている場合にのみチェイスで機能するのでご注意ください。

また、[S]ボタンまたは[GO]ボタンを設定して、Tap to Timeを実行することもできます。Setup、View Settings、Playbacks、Tap to Timeボタン。

Tap to TimeはAutomイベントからもトリガーできます。

リモート入力は、現在選択されているプレイバックの時間を常にタップするように設定することもできます。

Master Crossfadeセクションの[GO]ボタンを、選択したPlaybackまたはGlobal Tap to Timeボタンに設定できます。"Setup"ウィンドウ、View Settings、Playbackで、Crossfadeボタンの機能を"Tap To Time Selected"または"Global Tap to Time"に設定します。"Tap to Time Selected"は、現在選択されているPlaybackの絶対スピードに影響します。"Global Tap to Time"は、すべてのアクティブなプレイバックの絶対レートに影響します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 16.4.15. Global Tap to Time

Crossfadeボタン機能が"Global Tap to Time"に設定されている場合、すべてのアクティブなプレイバックの絶対レートを制御できます。これは、"Execute"ウィンドウのグローバルタップボタンから可能です。

Cue Stackは、タップされた時間の除数を使用するように設定できます。Cue Stackオプションで、オーディオはRate Divisor（レート除数）のレートを設定します。デフォルトでは"Normal"に設定され、タップされた時間を使用します。オプションには、"Div by 2"から"Div by 8"および"Mult by 2"が含まれます。除数は、選択されたプレイバックとして、Global Tap to Timeの一部として、またはオーディオBPMレート設定の一部として、Tap to Timeによるレートの設定に影響します。

Cue Stackでは、Rate Divisorを"Inhibit（禁止）"に設定することもできます。この場合、Cue Stackのレートは、Global Tap to Timeのオプションの影響を受けません。これにより、特定のCue Stackに影響を与えずにGlobal Tap to Timeを使用できます。

Tap to Timeは、Cue Stackの絶対レートに影響します。（Chaseの場合はChase Speed、またはFXのあるCue Stack Stepの場合はFXレート）Cue StackまたはCueのプログラムされたレートが変更されます。プログラムされたレートは、その後、相対スピードコントローラによって変更されます。これは、スピードマスターおよびフェーダー制御FXスピードオプションによって低減でき、その後、プレイバックレート / グローバルレートマスターによって増加または減少する可能性があります。

## 16.5. "Playbacks"ウィンドウ

"Playbacks"ウィンドウでは、取り付けられているウィングの数に関係なく、202のプレイバックすべて管理でき、ウィングのあるコンソールで実行されることや、ウィングのないMagicQシステムでプログラムできることが保証されます。また、バーチャルプレイバックを使用してショーコントロールの拡張が可能です。

"Playbacks"ウィンドウには、202のプレイバックそれぞれのボタンが表示されます。10のメインプレイバックから始まり、次に8つのウィングに24のプレイバックがあります。

MQ500では、15のメインフェーダープレイバックがあり、15は以下のプレイバックを実行してから、それぞれが24のプレイバックを実行します。

右上のエンコーダを使用して、表示するプレイバックページを選択します。これは、プレイバックに使用されるページとは完全に異なります。別のページでプレイバックを表示および変更しながら、プレイバックを1つのページに設定できます。

Cueは、実際のプレイバックに記憶されるのと同じ方法で、任意のプレイバックに記憶することができます。[RECORD]を押した後、プレイバックの[SELECT]ボタンを選択する代わりに、"Playbacks"ウィンドウの適切なボタンを押すだけです。

### 16.5.1. プレイバックのテスト

"Playbacks"ウィンドウのボタンを押すと、プレイバックをテストができます。これは、フェーダーをゼロからフルに上げるのと同じ効果があります。ボタンをもう一度押すと、フェーダーがゼロに戻ります。これをバーチャルプレイバックと呼びます。

プレイバックとバーチャルプレイバックを同時に使用できますが、アクティブなプレイバックに対してバーチャルプレイバックをアクティブにした場合、結果はプレイバックとバーチャルプレイバックが同じページにあるかどうかによって異なります。その場合、プレイバックはアクティブになり、プレイバックとバーチャルプレイバックの最高レベルに設定されます。そうでない場合は、プレイバックは影響を受けず、バーチャルプレイバックは無視されます。これは、プレイバックで実行できる Cue Stackは1つだけだからです。

<View Faders>ボタンを使用して、"Playbacks"ウィンドウのビューをボタンではなくフェーダーに変更します。フェーダーは、タッチスクリーン/マウスを使用して上下に移動できます。これにより、バーチャルプレイバックを完全に制御できます。[GO]、[PAUSE]、<RELEASE>ボタンを使用すると、バーチャルプレイバックを即座に制御できます。

[SELECT]ボタンを押してから、"Playbacks"ウィンドウで必要なバーチャルプレイバックを押すと、現在選択されているプレイバックとしてバーチャルプレイバックを選択できます。これにより、キューおよびCue Stackパラメーターの変更を含め、バーチャルプレイバックからのCue Stackを制御できます。

"Playbacks"ウィンドウには、すべてのテストキュー、Cue Stack、Playbackをリリースするためのソフトボタンがあります。これは、実際のフェーダーまたはボタンでアクティブ化されたプレイバックをリリースしません。この機能は、ショートカット[CTRL] + [RELEASE]でも使用できます。

### 16.5.2. プレイバックに名前をつける

プレイバックは、ウィンドウアイテムの名前から従って、"Playbacks"ウィンドウで名前を付けることができます。

### 16.5.3. プレイバックのコピーと移動

プレイバックは、他のウィンドウアイテムと同様にプレイバックウィンドウ内で移動、コピーすることができます。また、移動元と移動先を選択する間に Playback Window のページを変更し、ページ間でコピーや移動ができるようにすることもできます。

プレイバックが移動されると、同じページ上のプレイバックでそのプレイバックを参照するキュースタック・マクロを持つキュースタックは、移動先のプレイバックを参照するように更新されます。これは同じページ上の Playback にのみ影響し、異なるページまたは実行ウィンドウ内の Cue Stack の Cue Stack マクロは更新されません。

プレイバックが他のプレイバックにコピーされると、コピー元のプレイバックの Cue Stack はコピー先のプレイバックにコピーされます（つまり、新しい Cue Stack が生成されます）。デフォルトでは、Cue Stack を構成する Cue はコピーされず、両方の Cue Stack が同じ Cue を参照します。つまり、例えばチェイスのコピーを複数作成し、それぞれに同じCueを使用しながらチェイスのスピードを変えることができます。

COPYボタンを押すときにShiftキーを押しながらUnlinkedを選択すると、Cue Stackのアンリンクコピーを強制することができます。これにより、Cue StackとそのCueの両方が強制的にコピーされます。

### 16.5.4. プレイバックを削除する

ウィンドウアイテムを削除すると、"Playbacks"ウィンドウでPlaybackを削除できます。

### 16.5.5. プレイバックレート

"Playback"ウィンドウのエンコーダーXを使用して、Playbackのプレイバックレートを設定できます。必要なプレイバックの[S]ボタンを押して、変更するプレイバックを選択します。

デフォルトでは、プレイバックレートは100%にロックされています。<X>ボタンを押して、プレイバックレートの変更を有効にします。プレイバックレート%は、%が100%以外の場合、メインのそれぞれのプレイバックに対して表示されます。

プレイバックレートはショーファイルに保存されるので、リセットや電源を切ってもレートは持続します。

同様に、<Y>ボタンを使用してグローバルプレイバックレートを設定できます。

誤ったプレイバックレートを設定した場合は、上部のソフトボタン<RESET ALL RATE>を使用して、すべてのプレイバックレートを100%にリセットできます。

### 16.5.6. アクティブなプレイバックの確認

プレイバックは、一度に1つのページでのみアクティブにできます。プレイバックがアクティブなページを表示するには、ソフトボタン<B>を押して"View Active"を選択します。

このビューでは、アクティブなプレイバックが、アクティブなページとともに表示されます。上部のソフトボタン<GO>、<PAUSE>、<RELEASE>は、アクティブなプレイバックで使用できます。アクティブでないプレイバックは、そのプレイバックがアクティブ化された場合にアクティブ化される Cues Stackを示します。

現在のページに戻るには、ソフトボタン<C>"View Cur Page"を押します。

### 16.5.7. すべてのページのプレイバックを移動する

すべてのページのプレイバックを新しいプレイバックナンバーに移動することができます。これは、ショーをCompact console（10のメインフェーダー）からMQ500（15のメインフェーダー）に変換するときに特に役立ちます。

ソフトボタン<B>を押して"View All"にします。移動すると、すべてのページのCue Stackが新しいプレイバックに移動します。

一度に複数のプレイバックおよびページを移動することができます。

## 16.6. ウィングのプレイバックページ

プレイバックウィングは24のプレイバックに対応し、12のプレイバックの2つの列に分割されます。プレイバックのそれぞれの行には、別々のNEXT PAGEボタンとPREV PAGEボタンがあります。

この機能は、すべてのプレイバックを同じページに強制することなく、個別のセクションに分割できるためとても便利です。

これにより、ショーのプレイバック方法に大きな柔軟性が提供されます。例えば、ウィングの1つのセクションを使用して従来のランプを制御し、別のセクションを使用してインテリジェントヘッド（マルチエレメントヘッド、ムービングライト、その他複数チャンネルを使用するLEDも含む）を制御することができます。一般照明のページを変更しても、灯体のページは変更されません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



デフォルトでは、メインセクションのページボタンはすべてのプレイバックに影響し、それぞれのウィング列のボタンはその列にのみ影響します。ウィングセクションを個別に操作する場合は、メインページのボタンがそのウィングセクションに影響を与えることを回避できます。"Setup"ウィンドウで、"VIEW SYSTEM"、"VIEW WINGS"を選択します。

ウィングセクションごとに、セクションに紐付けられているページボタンを指定できます。他のページボタンから独立してセクションを操作するには、tieをそれ自体に設定します。例えば、Wing1の上部セクションを個別に操作するには、上部の紐付けバンクをWing1上部に設定します。

複数のウィングバンクを結合して、1組のページボタンを使用することもできます。したがって、ウィングの両方のセクションで1セットのボタンを操作する場合は、紐付けを構成してこれを行うことができます。

NEXT PAGEボタンまたはPREV PAGEボタンを押すと、LCDディスプレイが一時的に変化して現在のページナンバーを示します。

ページナンバーを入力し、Wing NEXT PAGEボタンを押しながらWing PREV PAGEボタンを押すと、"Wing Playback"ページにジャンプできます。

## 16.7. デフォルトのCue Stack

Cue Stackは、プレイバックのすべてのページに表示されるように作成できます。Page 1でCue Stackを記憶してから、"Playback"ウィンドウで、選択したPlaybackの"Default Cue Stack"を"On"に設定します。

Page 1のCue Stackは、Cue Stackが割り当てられていないページに表示されます。

## 16.8. プレイバックの同期

2つ以上のプレイバックでCue Stackを同期させることができます。"Sync next playback to this one (次のプレイバックをこれに同期する)"オプションを設定します。MagicQはCue StackのCue IDと一致するため、スタックに異なる数のCueを含めることができます。次のCue Stackに一致するCue IDがない場合は、現在のCueに残ります。

チェーンの最後のプレイバックを除き、マスターと隣接するそれぞれのCue Stackでオプション"Sync next playback to this one"を設定することで、1つのマスターのプレイバックに複数のプレイバックを同期させることができます。MagicQは、それぞれのCue Stack内のCue IDをマスターのCue Stackに一致させようとします。

## 16.9. セットリスト

"Page"ウィンドウでセットリストを保存およびロードすることができます。セットリストは、ページ名のリストを含む単純なテキストファイルです。セットリストが読み込まれると、MagicQは、セットリストで指定された順序になるようにページを再配置します。セットリストで指定されていないページ（例えば、現在使用されていない曲など）は、セットリストファイルで指定されているすべてのページの後に移動されます。

セットリストを使用するには、まず"Page"ウィンドウのすべてのページに曲名またはセクション名に従って名前を付けます。次に、<Save Set List>ボタンを押して、これをセットリストとして保存できます。ファイルは、.txtファイル拡張子が付いたshowフォルダーに保存されます。このファイルをテキストエディタ（Windowsのメモ帳など）で編集して、曲を並べ替えることができます。<Load Set List>ボタンを使用して、セットリストをMagicQにロードします。

## CHAPTER 17. Cue Stackオプション

"Cue Stack"ウィンドウには、View Cue Stack、View Option、View Defaultの3つのビューがあります。

"View Options"ビューには、現在のプレイバックでのCue Stackの設定が表示されます。これらの設定を変更すると、現在選択されているCue Stackが即座に変更されます。

"View Defaults"ビューには、新しいCueおよびCue Stackが記憶されるときに使用される設定が表示されます。"View Defaults"の設定を変更しても、すでに記憶されているCueおよびCue Stackは影響しません。

"View Defaults"ビューには2つの列があります。1つはシングルステップCue Stack用で、もう1つはマルチステップCue Stack用です。最初のキューが最初にCue Stackに記憶されるとき、シングルステップのデフォルトが使用されます。2番目のCueがCue Stackに記憶されると、複数のステップのデフォルトを使用するようにCue Stack設定が変更されます。

### 17.1. フェーダー

#### 17.1.1. フェーダーでスタックをアクティブ化

Yesに設定すると、フェーダーが0の値を超えると、Cue Stackがアクティブになります。Noに設定すると、フェーダーはCue Stackをアクティブにしません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

アクティベーション値のデフォルトは0です。これは、Setup、View Settings、Hardware.で設定されるグローバル設定です。

### 17.1.2. フェーダーがスタックをリリース

Yesに設定すると、フェーダーを下げると、Cue Stackがリリースされます。Noに設定すると、フェーダーはCue Stackをリリースしません。

アクティベーション値のデフォルトは0です。これは、Setup、View Settings、Hardwareで設定されるグローバル設定です。

### 17.1.3. フェーダーでHTPチャンネルをコントロール

Yesに設定すると、フェーダーは、HTPチャンネルとしてパッチされているPlaybackからのすべてのチャンネルのレベルを制御します。

Noに設定すると、すべてのHTPチャンネルは、フェーダーのレベルを無視して、Playback内のそれらのレベルの100%でアクティブになります。

MagicQパーソナリティは通常、HTPチャンネルとして設定されたインテンシティのみを持ちますが、HTPとしてインテンシティなしで灯体にパッチを適用したほうが便利な場合があります。例えば、LEDヘッドのレッド、グリーン、ブルーのチャンネルです。

フェーダーは、フェーダーの長さ全体にわたって、レベルを0%から100%に比例して制御します。

CueにHTPチャンネルのFX（エフェクト）が含まれている場合、FXサイズもフェーダーレベルに応じて縮小されます。

この設定がYesに設定されている場合、他の"Fader controls"設定は通常、Noに設定する必要があります。

HTPチャンネルの全体的なインテンシティレベルは、Grand Master、Sub Master、アクティブなGroup Mastersにも影響されます。

### 17.1.4. フェーダーでLTP（IPCB）チャンネルを制御

Yesに設定すると、フェーダーはLTPチャンネルとして動作しているすべてのチャンネルをクロスフェードします。（通常、これはインテンシティ以外のすべてに適用します。）

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

フェーダーが0%の場合、LTPチャンネルはこのCue Stackによって制御されません。フェーダーが0%を超えると、MagicQはLTPチャンネルをフェーダーの制御下でCueに保存されている値にクロスフェードします。

フェーダーが100%の場合、LTPチャンネルはCueに保存されているとおりです。

MagicQは、フェーダーが0を超える前の値（つまり、これらのチャンネルの現在の値）からLTPチャンネルをクロスフェードします。これは、他のCue Stackからの値か、他のCue Stackがこれらのチャンネルを制御していない場合は、LTPまたはデフォルト値のいずれかになります。

Yesに設定すると、他の"Fader controls"設定は通常Noに設定されます。

"Fader controls HTP"設定がNoに設定され、"Advanced"、"All Channels Controlled LTP"がYesに設定されている場合、MagicQは、インテンシティなど、通常はHTPであるチャンネルをクロスフェードします。

#### 17.1.5. フェーダーでLTPチャンネルのFX（エフェクト）をブロック

Yesに設定すると、フェーダーの制御下にあるLTPチャンネルは、フェーダーのレベルに応じて他のプレイバックからのFXもブロックします。

Noに設定すると、他のプレイバックからのチャンネル上のFXは変更されずに実行され続けます。

#### 17.1.6. フェーダーでアブソレートチャンネルをコントロール

Yesに設定すると、フェーダーはすべてのLTPチャンネルの値を絶対的に制御します。フェーダーが0%の場合、チャンネルは0%になります。100%の場合、チャンネルはプログラムされた値になります。これにより、フェーダーからアトリビュートを直接制御できます。

これは、他のプレイバックからの値ではなく常に0%からクロスフェードが開始することを除いて、フェーダーコントロールLTP（IPCB）チャンネルと似ています。

#### 17.1.7. フェーダーでFXサイズを制御

この設定がYesに設定されている場合、フェーダーはCue Stackで実行されているFX（エフェクト）サイズを制御します。これには、現在のキューからのFXと、Cue Stack内の以前のCueからトラッキングしているすべてのFXが含まれます。

フェーダーが100%の場合、FXはCueに記憶されたサイズになります。フェーダーを下げると、0%でサイズなし（FXなし）になるまでサイズが小さくなります。

Fader controls FX sizeは、すべてのアトリビュートのFXに影響します。

Yesに設定した場合、"Fader controls speed"設定以外の他の"Fader controls"設定は、通常Noに設定する必要があります。

#### 17.1.8. フェーダーでFX（エフェクト）スピードを制御

この設定がYesの場合、フェーダーはCue Stackで実行されているすべてのFX（エフェクト）スピードを制御します。これには、現在のCueからのFXと、Cue Stack内の以前のCueからトラッキングしているすべてのFXが含まれます。

フェーダーが100%の場合、FXはCueに記憶されたスピードで実行されます。フェーダーを下げると、0%で停止するまでスピードが低下します。

フェーダーコントロールのFXスピードは、あらゆるアトリビュートのFXに影響します。

Yesに設定した場合、"Fader controls size"設定以外の他の"Fader controls"設定は通常、Noに設定する必要があります。

#### 17.1.9. フェーダーでマニュアルクロスフェードを制御

Yesに設定すると、フェーダーは専用のマニュアルクロスフェーダーと同様の方法で、Cue Stack上でマニュアルクロスフェードを実行します。これにより、複数のCue Stackを手動でクロスフェードすることができます。

他のすべての"Fader controls"設定、特に"Fader controls HTP"はNoに設定してください。予期しない結果が生じる場合がありますのでご注意ください。

#### 17.1.10. フェーダーでタイミングを制御

この設定は、Cue Stackステップのタイミングを制御します。

フェーダーが0の場合、Cue Stackは0でスナップし、フルの場合は10秒でフェードします。

Cueにスプリットタイミングがある場合、スプリットタイミングは、フェーダーによって設定された全体のフェード時間内となります。



### 17.1.11. フェーダーはキュースタックの音量を制御

Yesに設定すると、フェーダーのレベルは、特定のキュースタック内のキューの"Audio File"キュースタックオプションと"Audio"フィールドの両方から再生されるオーディオの音量に影響します。

### 17.1.12. フェーダーがCue Stepにジャンプ

Yesに設定し、Cue Stackに複数のステップがある場合、フェーダーを上げるとCue Stackがステップ実行されます。0%の場合はステップ1になり、100%の場合は最後のステップになります。

### 17.1.13. エンコーダモード

スタジアムコンソールでは、プレイバックエンコーダーを次のようなさまざまな機能に使用できます。

- インテンシティ (HTPチャンネルコントロール)
- LTPチャンネルコントロール
- FXサイズ
- FXスピード
- FXスピードとFXサイズ
- レート (未実装)
- タイム (未実装)

キューをエクゼキュー・プレイバック(PB16～PB30など)に記憶した場合、デフォルトではエンコーダがそのプレイバックのキュー・スタックの機能を制御します。ユーザーはエンコーダ・モードを選択して、エンコーダがどの機能を持つかを決定することができます。エンコーダの現在の状態は、プレイバックのレジェンドに表示されます。

フェーダー・プレイバックにCueを記憶したとき、エクゼキュー・プレイバックにCue Stackがアサインされていない場合は、エクゼキュー・プレイバックのエンコーダーは自動的にフェーダー・プレイバックに設定されているエンコーダ機能を引き継ぎます。これは、例えば、FXキューをフェーダー・プレイバックに記憶し、その上のエンコーダでスピードをコントロールすることが簡単にできることを意味します。

#### 17.1.14. コントロールタイプ

スタジオコンソールでは、1つまたは複数の異なるプレイバックを制御するか、あるいは別のキュースタックを制御するかを選択することが可能で、この場合、エンコーダーは特定のプレイバックとは無関係になります。キュースタックオプション、フェーダータブ、Encoder Modeから以下のオプションが利用可能です。

- このプレイバック
- 他のプレイバック
- このバンクの全プレイバック
- このページの全再生
- その他のキュースタック

Other Playbackに設定すると、Playback IDはControl Itemオプションで指定されます。

Other Cue Stackに設定されている場合、Cue Stack IDはControl Itemオプションで指定されます。Encoder ModeがLTPまたはHTPで、Cue Stackが現在のPlayback PageのPlaybackにアサインされている場合はPlaybackから、それ以外の場合はStack Storeからアクティブになります。通常の Cue Stack オプションと同様に、Fader Activates が yes に設定されている場合のみ、Cue Stack はアクティブになります。FX Size と FX Speed については、Cue Stack が既に Playback 上で、あるいは Execute Grid や Stack Store 内でアクティブになっている場合にのみ、有効になります。

#### 17.1.15. コントロールアイテム

スタジオコンソールでは、Control typeがOther PlaybackまたはOther Cue Stackの場合、Playback IDまたはCue Stack IDを指定します。

### 17.2. ボタン

#### 17.2.1. フラッシュがスタックをアクティブ化

Yesに設定すると、[FLASH]ボタンを押すとCue Stackがアクティブになり、Playbackのレベルが100%に設定されます。

Noに設定すると、[FLASH]ボタンを押すと、Playbackのレベルが100%に設定されますが、Cue Stackはアクティブになりません。

HTPチャンネルの全体的なレベルは、Grand Master、Sub Master、アクティブなGroup Mastersにも影響されます。Sub Masterは、SetupでAdd Swap Masterとして構成できます。

### 17.2.2. フラッシュリリーススタック

Yesに設定すると、[FLASH]ボタンを離すとCue Stackが解除され、Playbackのレベルが0%に設定されます。

Noに設定すると、[FLASH]ボタンを押すと、Playbackレベルが0%に設定されますが、Cue Stackはリリースされません。

"Fader Activates Stack"オプションがYesに設定されている場合、Playbackのリリースもフェーダーに依存するのでご注意ください。

フェーダーを上げてPlaybackをアクティブにした場合、[FLASH]ボタンを押してもPlaybackは解除されません。

この場合、Playbackは、フェーダーを0%に下げるか、Relボタンを押すことによるのみリリースされます。これにより、[FLASH]ボタンを使用して、フェーダーによってアクティブ化されなかったCueにバンプを設定したり、フェーダーによってアクティブ化されたキューを100%にバンプしたりできます。

### 17.2.3. フラッシュは常にスワップ

Yesに設定した場合、[FLASH]ボタンを押すと、Add/Swapボタンの状態に関係なく、常に追加ではなくスワップとして機能します。

ボタンを押すと、他のすべてのアクティブなPlaybackのインテンシティが0%に設定されます。ボタンを離すと、他のPlaybackは以前のレベルに復元されます。

このオプションをYesに設定すると、[FLASH]ボタンのLEDは常にレッドになります。

### 17.2.4. フラッシュはGo / Pauseとして機能

Yesに設定すると、[FLASH]ボタンを押すと[GO]ボタンが押されたかのように動作し、Shift+[FLASH]ボタンを押すと[PAUSE]ボタンが押されたかのように動作します。この方法で設定すると、ボタンはバンプボタンとして機能しません。

Noに設定すると、[FLASH]ボタンは通常の方法でバンプボタンとして機能します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

[SHIFT]キーを押しながらFlashを押すと、Goの代わりにPauseが実行されます。

Yesに設定すると、"Flash activates Stack"、"Flash releases Stack"、"Flash toggles"の設定は無視されます。

### 17.2.5. フラッシュはFlash + Goとして機能

Yesに設定すると、[FLASH]ボタンは[FLASH]ボタンと[GO]ボタンの両方として機能します。

[FLASH]ボタンを押すと、Go機能が実行されます。これにより、Cue Stackがアクティブになります。Cue Stackがすでにアクティブな場合は、次のステップに進みます。同時に、[FLASH]ボタンは通常の方法で動作し、Playbackレベルを100%に設定します。

[FLASH]ボタンを離すと、Playbackレベルが0%に戻るか、フェーダーがフェーダーレベルまで上がった場合に設定されます。

[SHIFT]を押しながら[FLASH]ボタンを押すと、Flash + Pauseが実行されます。

通常、"Flash acts as Flash + Go"がYesに設定されている場合、"Flash Releases Stack"の設定はNoに設定する必要があります。"Flash Releases Stack"オプションがYesに設定されている場合、フェーダーを上げない限り、[FLASH]ボタンを離すとPlaybackもリリースされます。

Yesに設定すると、"Flash acts as Go/Pause"の設定は無視されます。

### 17.2.6. フラッシュトグル

Yesに設定すると、[FLASH]ボタンはバンプではなくトグルとして機能します。初めてボタンを押すと、Playbackがアクティブになります。もう一度ボタンを押すと、Playbackがリリースされます。

このオプションが設定され、プレイバックがアクティブな場合、[FLASH]ボタンのLEDが点滅して、トグルモードがラッチされていることを示します。

Yesに設定すると、"Flash activates Stack"および "Flash releases Stack"の設定は無視されます。

### 17.2.7. フラッシュはフェーダーのように動作します

Yesに設定すると、[FLASH]ボタンは、フェーダーが一時的に100%に上げられた場合と同じ効果があります。これは、[FLASH]ボタンでインテンシティ以外のアトリビュートを制御できるようにする場合に便利です。

例えば、フェーダーがFXサイズを制御するように設定されている場合、[FLASH]ボタンを押すと、フェーダーが完全に上げられたように動作します。つまり、FXサイズが100%になります。

### 17.2.8. ループの外にジャンプ

この設定は、ループ内にあるChase Timingに設定されているCueに影響します。

Yesに設定すると、Goを押すとループが終了し、前のCueにループバックするCueの後のステップにジャンプします。

Noに設定されている場合、Goを押すと、チェイス内で1つのステップ進みます。

### 17.2.9. 停止 / 開始

Yesに設定した場合、GO stopsを押すと、すでに実行中のCueが停止するか、停止しているCueが開始されます。

Noに設定し、GO startsを押すと、次のCueが開始されます。

### 17.2.10. GoはExec Grid 1を使用

これにより、Playback 1~10の[GO]ボタンで、Exec Grid 1の最初の10を制御できます。

Yesに設定し、[GO]ボタンを押すと、このPlaybackに対応するExec Gridアイテムが切り替わります。例えば、Playback2で実行すると、Execute Grid 1のアイテム2が切り替わります。

Noに設定すると、[GO]ボタンは通常どおり機能します。

### 17.2.11. スワップを一時停止

Yesに設定すると、[PAUSE]ボタンは"Swap"モードで"Flash"ボタンとして機能します。



[PAUSE]ボタンを押すと、Playbackが100%に設定され、他のすべてのアクティブなPlaybackのインテンシティが0%に設定されます。ボタンをリリースすると、他のPlaybackは以前のレベルに復元されます。

この設定により、PlaybackにAddボタンとSwapボタンの両方を設定できます。

### 17.2.12. PAUSEでリリース

Yesに設定すると、[PAUSE]ボタンはCue Stackをリリースします。

### 17.2.13. PAUSEはExec Grid 1を使用

これにより、Playback1~10の[PAUSE]ボタンで、Exec Grid 1のアイテム11~20を制御できます。

Yesに設定して[PAUSE]ボタンを押すと、このPlaybackに対応するExec Gridアイテムが切り替わります。例えば、Playback 2で一時停止すると、Execute Grid 1のアイテム12が切り替わります。

Noに設定すると、[PAUSE]ボタンは通常どおり機能します。

## 17.3. ファンクション

### 17.3.1. Cue Stackをインテンシティマスターとして動作

この設定がYesに設定されている場合、Cue Stackはインテンシティマスターとして動作します。Cue Stackの通常のCue実行動作は無効になっています。

Group ID設定は、Intensity Master.の制御下にあるチャンネルのグループを指定します。指定されたグループ内に保存されているチャンネルを更新すると、FX インテンシティマスターの制御下にあるチャンネルが更新されます。

Group IDが0であるか、無効なグループを参照している場合、最初のCueに保存されているチャンネルを使用して、どのチャンネルがIntensity Masterの制御下にあるかを判断します。最初のCueのチャンネルのレベルは重要ではなく、チャンネルがCueのあるレベルに存在することだけが重要です。

Intensity Masterをアクティブにするには、[GO]ボタンを押す必要があります。Intensity Masterをリリースするには、Playbackを選択してRELボタンを押す必要があります。ボタンの設定 "Flash

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

activates Stack"と"Flash releases Stack"は無視されます。出力レベルの突然の変化を避けるために、アクティブ化またはリリースする前にフェーダーを100%に上げる必要があります。

フェーダーが100%の場合、インテンシティマスターにはエフェクトがありません。フェーダーを下げると、制御下のすべてのチャンネルのインテンシティが下がります。

比例して機能する同じチャンネルを制御する複数のインテンシティマスターを持つことが可能です。

通常、これがYesに設定されている場合、Cue StackはSize Master、Cue stackはSpeed Masterの設定は、Noにする必要があります。

この設定がNoに設定されている場合、Cue Stackは正常に動作します。

### 17.3.2. Cue StackはSize Master

この設定をYesに設定すると、Cue StackはFX Size Masterとして動作します。Cue Stackの通常のCue実行動作は無効になっています。

Group ID設定は、FX Size Masterの制御下にあるチャンネルのグループを指定します。指定されたグループ内に保存されているチャンネルを更新すると、FX Size Masterの制御下にあるチャンネルが更新されます。

Group IDが0であるか、無効なグループを参照している場合、最初のCueに保存されているチャンネルを使用して、Size Masterの制御下にあるチャンネルを特定します。最初のCueのチャンネルのレベルは重要ではありません。チャンネルがCueのあるレベルに存在することだけが重要です。

Size Masterをアクティブにするには、[GO]ボタンを押す必要があります。Size Masterをリリースするには、Playbackを選択してRELボタンを押す必要があります。ボタンの設定"Flash activates Stack"と"Flash releases Stack"は無視されます。出力レベルの突然の変更を避けるために、アクティブ化またはリリースする前にフェーダーを100%に上げる必要があります。

フェーダーが100%の場合、FXサイズはプログラムされたとおりです。フェーダーを下げると、0%でサイズがゼロになるまでFXサイズが小さくなります。

特定のチャンネルは、1つのFXサイズマスターからのみ制御できます。

通常、この設定がYesに設定されている場合、Cue StackはIntensity Master の設定はNoに設定する必要があります。Cue StackをSize MasterとSpeed Masterの両方に設定することは可能です。

この設定がNoに設定されている場合、Cue Stackは正常に動作します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 17.3.3. Cue StackはSpeed Master

この設定をYesに設定すると、Cue StackはFX Speed Masterとして動作します。Cue Stackの通常のCue実行動作は無効になっています。

Group ID設定は、FX Speed Masterの制御下にあるチャンネルのグループを指定します。指定されたグループ内に保存されているチャンネルを更新すると、FX Speed Masterの制御下にあるチャンネルが更新されます。

Group IDが0であるか、無効なグループを参照している場合、最初のCueに保存されているチャンネルを使用して、スピードマスターの制御下にあるチャンネルを特定します。最初のCueのチャンネルのレベルは重要ではなく、チャンネルがCueのあるレベルに存在することだけが重要です。

Speed Masterをアクティブにするには、[GO]ボタンを押す必要があります。Speed Masterをリリースするには、Playbackを選択してRELボタンを押す必要があります。ボタンの設定"Flash activates Stack"と"Flash releases Stack"は無視されます。出力レベルの突然の変化を避けるために、アクティブ化またはリリースする前にフェーダーを100%に上げる必要があります。

フェーダーが100%の場合、FXサイズはプログラムされたとおりです。フェーダーを下げると、FXスピードは0%で止まるまで低下します。

特定のチャンネルは、1つのFX Speed Masterからのみ制御できます。

通常、この設定がYesに設定されている場合、Cue StackはIntensity Master の設定はNoに設定する必要があります。Cue StackをSize MasterとSpeed Masterの両方に設定することは可能です。

この設定がNoに設定されている場合、Cue Stackは正常に動作します。

### 17.3.4. Group ID（0は使用されません）

この設定は、Cue StackはIntensity Master、FX Size Master、FX Speed Masterの場合に使用されます。Masterに使用するグループを指定します。

ゼロに設定すると、MasterはCue Stackの最初のCueのデータを使用して、マスターが制御する灯体を決定します。

### 17.3.5. グループアトリビュート

この設定は、Cue StackがFX Size MasterまたはFX Speed Master で、Group IDがゼロ以外の場合に使用されます。これは、グループ内の灯体に対してFX SpeedまたはFX Sizeマスターが制御するアトリビュートを指定します。

Group Attributes はデフォルトで、すべてのアトリビュートになります。オプションは、All、Pos、Pan、Tilt、Col、Int、Zoomです。

Group IDがゼロまたは無効の場合、この設定は使用されず、MagicQはCue Stackの最初のCueのデータを使用して、マスターによって制御される灯体とアトリビュートを決定します。

### 17.3.6. Cue stack is a Prog Master

このCue Stackを使用したPlaybackは、Programmer Masterとして動作します。Programmer Masterは、フェーダー上のProgrammerの内容のレベル制御と、異なるProgrammer状態間のステップを可能にします。

Programmer Masterを参照してください。

### 17.3.7. インテンシティマスターから200%

Cue StackがIntensity Masterでyesに設定されている場合、フェーダーは0%から200%のインテンシティで動作します。100%を超えると、Cueに記憶されたレベルがブーストされま。最大出力レベルは常に100%です。

### 17.3.8. 列タグ

Cue StackにColタグが設定されている場合、そのColタグは、Playbackフェーダーとボタンの上にあるPlaybackレジェンドに表示されます。

MQ500およびStadium WingのプレイバックのRGB LEDは、Setup、View Setting、Windows、Playback Col Tagsで、タグのカラーを表示するように設定できます。

## 17.4. アクティベート/リリース

### 17.4.1. 最後のステップで停止

Yesに設定すると、Cue StackはCue Stackの最後のステップで停止します。

Noに設定すると、Cue Stackは最後のステップの後で最初のステップに戻ります。

### 17.4.2. 最後のステップの後にリリース

Yesに設定すると、Cue Stackの最後のステップがフェードを完了すると、Cue Stackが自動的にリリースされます。

Noに設定すると、Cue Stackを手動でリリースする必要があります。

### 17.4.3. 最初のステップへのリセットのリリース

Yesに設定すると、Cue Stackは、Cue Stackがアクティブになったときの最初のステップから常に開始されます。"Release steps 1 step"の設定は無視されます。

Noに設定すると、Cue Stackは最後にリリースされたときにオンだったステップでアクティブになります。

### 17.4.4. リリースステップ1ステップ

Yesに設定すると、Cue Stackが最後にリリースされたときにオンになっていたステップの次のステップでCue Stackがアクティブになります。

"Release resets to first step"がYesに設定されている場合、この設定は無効です。

### 17.4.5. リリースタイム

これは、Cue Stackがリリースされたときにチャンネルのリリースタイムです。（RELボタンを使用するか、フェーダー/フラッシュボタンを使用）正確な動作は、チャンネルが他のPlaybackでアクティブかどうかによって異なります。他のチャンネルで使用されていないインテンシティチャンネルは、リリースタイムを使用してフェードアウトします。



リリースタイムは、Cue Stack step内のCue stepからリリースされるチャンネルにも影響します。つまり、Cue Stack stepのTrackingオプションがLTPに設定されていない場合 ("Rel old chans" = yes) などです。

この設定は、"Cue Stack"ウィンドウのView Cueの"End"フィールドでも設定できます。

#### 17.4.6. リリースタイム中に音声フェード

デフォルトでは、Cue Stack でオーディオ再生が有効な場合、Cue Stack にリリース時間が設定されていると、オーディオは同じ時間にわたってフェードアウトします。

Noに設定すると、リリースタイムが終了するとオーディオは無音になります。Yes に設定すると、オーディオはリリース時間に合わせてフェードアウトします。

デフォルトは Yes です。

#### 17.4.7. アトリビュートのリリース

この設定は、Cue Stackが時間とともにリリースされる時に、どのアトリビュートが時間とともにリリースされるかを決定します。個々のアトリビュートタイプは、"Int"、"Pos"、"Col"、"Beam"を組み合わせて選択できます。デフォルトは"All"で、インスタントに設定されているアトリビュートを除くすべてのアトリビュートタイプがフェードアウトします。

#### 17.4.8. 最後のステップの実行をリリース

Playbackがリリースされると、MagicQはリリースする前にCue Stackの最後のステップを実行します。Cue Stackの最後のステップにあるマクロも実行されます。

これは、フラッシュボタン、0%へのフェーダー、[RELEASE]ボタンによるリリースを含むすべてのリリースに影響します。

これをCue StackのRelease Timeと一緒に使用して、Cue Stackがリリースされたときに別の明るさをフェードアウトで実行できます。

### 17.4.9. ページ変更時にアクティブ化

Yesに設定すると、このCue Stackが割り当てられているページにページが変更されると、このCue Stackがアクティブになります。

このPlaybackにアクティブなCue Stackがある場合、ページ変更時に古いCue Stackがリリースされるように設定されている場合にのみ、新しいCue Stackがアクティブになります。

### 17.4.10. ページ変更時にリリース

Yesに設定すると、このCue Stackが割り当てられているページ以外のページにページが変更されると、このCue Stackがリリースされます。

### 17.4.11. HTPは常にアクティブ（HTPを使用）

Yesに設定すると、Cue Stackがアクティブかどうかに関係なく、フェーダーは常にCue Stackからのインテンシティ（HTP）チャンネルを制御します。フェーダーがゼロを超えると、インテンシティチャンネルが出力に影響します。このCue Stackとその他のPlaybackの最高レベルによって、それぞれのチャンネルの出力レベルが決まります。

この設定は、Advanced Settingの"All Channels controlled LTP"を上書きします。

この設定は、他の一部のコンソールのUse HTP設定に似ています。

### 17.4.12. DJシステムでのアクティブ化とリリース

Yesに設定すると、DJ デッキが "DJ Track" 設定で設定した対応するトラックを再生しているときに、この Cue Stack は自動的にアクティブ化およびリリースされます。Cue Stack が Stack Store しかない場合は、Playback からではなく、Stack Store から起動します。

## 17.5. 高度な設定

### 17.5.1. すべてのチャンネルをLTPで制御する

Yesに設定すると、Playbackの制御下にあるすべてのHTPチャンネルは、LTPチャンネルであるかのように動作します。このCue StackでのPlaybackが最新のアクティブ化された最も優先度の高い

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Playbackである場合、Playbackは、他のフェーダーでアクティブかどうかに関係なく、すべてのHTPチャンネルを完全に制御します。

優先度の高いPlaybackでアクティブなHTPチャンネルは、優先度の高いPlaybackの制御下にあり、この設定は無視されます。

同じ優先度を持つ他のPlaybackでアクティブであり、このPlaybackよりも最近にアクティブ化 / リアサートされたHTPチャンネルは、他のPlaybackの制御下にあります。

### 17.5.2. 他のプレイバックからFX（エフェクト）をブロック

Yesに設定すると、任意のチャンネルは、他のPlaybackからのチャンネルでPlayback block FXによって制御されます。

このPlaybackによって制御される、レベルはありFXがないチャンネルは、他のPlaybackのFXの影響を受けません。実際には、これらのチャンネルにゼロFXが追加され、他のPlaybackをブロックします。

### 17.5.3. マスターはレベルに影響する

Yesに設定すると、HTPチャンネルのレベル（通常はインテンシティ）がグランドマスターおよびサブマスターフェーダーの影響を受けます。チャンネルもDBOの影響を受け、SHIFT RELEASEでリリースできます。

Noに設定すると、HTPチャンネルのレベルはグランドマスターおよびサブマスターフェーダーの影響を受けません。また、これらはDBOまたはSHIFT RELEASEの影響を受けず、タイムコードによって自動的にアクティブ化およびリリースされません。

Group Masterはこの設定の影響を受けないのでご注意ください。"Masters affect level"をNoに設定しても、チャンネルはGroup Masterの影響を受けます。

### 17.5.4. プレイバックの優先度

Playbackの優先順位は、Normal、Mid、High、Programmer、Above Programmerに設定することができます。

すべてのPlaybackがプライオリティNormalに設定されている場合、最後にアクティブ化/再アサートされたPlaybackがチャンネルを制御します。

Mid priorityに設定されたPlaybackは、Normal priorityに設定されたPlaybackよりも常に高いプライオリティを有します。

High priorityに設定されたPlaybackは、NormalまたはMid priorityに設定されたPlaybackよりも常に高いプライオリティを有します。

Programmer priorityに設定されたPlaybacksはプログラマーと同じ優先度を持ちますが、Normal、Mid、High priorityに設定されたPlaybacksよりも常に高い優先度を持ちます。

Above Programmerに設定されたPlaybacksは、Programmerよりも高いプライオリティを持ちます。この設定を有効にするには、Setup、View Settings、Prog の Programmer overrides HTP 設定を "Playbacks except Above Programmer" に設定する必要があることに注意してください。プログラマーでキューを編集し、その変更を出力で確認するには、キュースタックを解放するのが最適です。また、Above Programmer はプリセットまたはパークされたチャンネルよりも優先されます。

#### 17.5.5. 暗転で移動

Yesに設定すると、MagicQはそれぞれのCueの実行後に、move when dark（暗転で移動）を実行するかどうかを確認します。

次のCueで使用されていて現在のCueでインテンシティが0%の灯体は、次のCueが実行される前に Position、Beam、Colourのアトリビュートをプリロードする必要があるかどうかを確認されます。Position、Beam、Colourの値が現在の値と異なる場合、新しい値は3秒の時間でクロスフェードされます。

このオプションは、Cue Stack内のすべてのCueの前にMark Cueを置くのと同じです。

#### 17.5.6. ジャンプの状態を再計算する

このオプションは、Cue Stackの再生時にMagicQがCue状態を計算する方法を指定します。

Yesに設定すると、MagicQは、Cue Stackでジャンプが行われるたびにCue Stateを再計算します。特定のCueの出力は、どのCueが厳密に実行されたかどうか関係なく、常に同じように見えます。

MagicQは、[GO]ボタンを押してCue Stackが最初のCueからこのCueに再生されたかのように出力を再計算します。

Noに設定すると、MagicQは実際に実行したCueに基づいてCue Stateを計算します。新しいCueにジャンプすると、以前に実行したCueのみが出力を構成します。

トラッキングモードでは、この設定のデフォルトはYesです。非トラッキングモードでは、この設定のデフォルトはNoです。

### 17.5.7. 他のプレイバックをストンプする

Stompingを使用すると、他のPlaybackによって完全に上書きされたPlaybackを自動的にリリースできます。

このオプションは、Setup、Playback設定の"Stomp Playbacks"が設定されている場合にのみ有効です。"Stomp Playbacks"がNoに設定されている場合、この設定は無視されます。

この設定がYesに設定されている場合、このPlaybackは他の再生をストンプすることを許可されます。

この設定がNoに設定されている場合、このPlaybackは他のPlaybackをストンプしません。これは、一時的なFXを、フラッシュなどで既存のPlaybackに挿入する際に役立ちます。

### 17.5.8. 次のプレイバックを同期

この設定により、1つまたは複数のプレイバックを同期して、同じCue IDを同時にステップすることができます。

このオプションをYesに設定すると、次のナンバーが大きいプレイバックがこのプレイバックに強制的に同期されます。

PB10のプレイバックを有効にすると、Wing 1 PB1が同期されます。

このプレイバックを次のプレイバックで実装されていないCue IDに移動すると、次のプレイバックはステップを変更しません。Cue IDが一致するステップにのみ同期します。

複数の隣接するプレイバックでこの設定を有効にすることにより、複数のプレイバックを同期させることができます。この場合、隣接するすべてのプレイバックは、隣接するプレイバックの最初のプレイバックに同期されます。

隣接するそれぞれのプレイバックですべてのCueを使用する必要はありません。隣接するそれぞれのプレイバックは、隣接する中間のプレイバックのCueを無視して、最初の隣接するプレイバックと独立して同期します。



### 17.5.9. プレイバック状態を他のコンソールに送信

Yes に設定すると、このプレイバックの状態がネットワーク上の他の MagicQ コンソールに送信されます。

Net Sessions, Playback sync が設定されている場合、この Cue Stack の設定に関係なく、すべてのプレイバックの状態が他のコンソールに送信されますので、この設定は No に設定する必要があります。

この設定には、Setup、Network、Ethernet Remote Protocol が "ChamSys TX" または "ChamSys TX and RX" に設定されている必要があります。

### 17.5.10. 外部タイムコード

この設定は、"Halt"フィールドが"Timecode"に設定されているこのCue Stackのすべてのステップに影響します。

Yesに設定すると、このCue Stackは外部タイムコードによって制御されます。Noに設定すると、このCue Stackは内部タイムコードによって制御されます。Playbackをアクティブにすると、タイムコードが0から始まります。

この設定は、エンコーダのソフトボタンから変更できます。

### 17.5.11. タイムコードオフセット

これを使用して、Cue Stackに関連付けられたすべてのTCトラックを含むCue Stack内のすべてのタイムコード値に正または負のタイムコードオフセットを追加できます。

例えば、Cue StackのCueが0/0/0で始まるタイムコードに応答するように設定されていて、受信したタイムコードが実際に2/0/0で始まる場合、タイムコードオフセットを2/0/0に設定するとCueが作成されます。

同様に、CueStackが5/0/0から始まるタイムコードに応答するように設定されているので、タイムコードが実際に0/0/0から始まる場合は、タイムコードオフセットを-5/0/0に設定してください。

すべてのCueにはプログラムされたタイムコード値が表示されますが、タイムコードの再生または記憶時にオフセットが適用されるのでご注意ください。"Cue Stack"ウィンドウのタイトルバーにオフセットが表示されます。

### 17.5.12. タイムコードループを有効にする

Yesに設定すると、再生の内部タイムコードが"Timecode loop in"ポイントと"Timecode loop out"ポイントの間でループできるようになります。これは内部タイムコード機能でのみ機能し、外部タイムコードソースを制御することはできません。タイムコードを"Timecode loop out"値より大きい値に手動で設定すると、タイムコードは"Timecode loop in"の値に設定されます。

### 17.5.13. タイムコード ループイン

"Timecode loop in"は、"Enable timecode loop (タイムコードループを有効にする)"がYesに設定されている場合にループされる、タイムコードのセクションの開始タイムコードです。

### 17.5.14. タイムコード ループアウト

"Timecode loop out"は、"Enable timecode loop (タイムコードループを有効にする)"がYesに設定されている場合にループされるタイムコードのセクションの終了タイムコードです。タイムコードがこの値以上になると、内部タイムコードは設定時のタイムコードループの値に設定されます。

### 17.5.15. DJトラック

これを設定すると、関連する DJ システムの曲のタイトルとアーティストが表示されます。設定するには、関連付けたいトラックが接続されているDJシステムで再生中であることを確認し、コピー機能を使って、オーディオウィンドウの関連するデッキにキュースタックをコピーしてください。

### 17.5.16. トラックDJデッキのタイムコード

Yes に設定すると、上記の DJ Track が設定されている場合、このキュースタックのタイムコードは、設定されたトラックが再生されている関連する DJ デッキから取得されます。これは、上記のDJトラックを関連付けると自動的にYesに設定されます。

## 17.6. チェイスオプション

### 17.6.1. 最初にスキップ

この設定がYesに設定されている場合、Cue Stackがアクティブになると、最初のステップのフェードタイムは無視され、レベルがまっすぐにバンプされます。

これは、"Chase Timing"に設定されたCue stepにのみ影響します。

### 17.6.2. スピード

これは、"Chase Timing"に設定されたCue Stack内のCue Stepのスピードを制御します。この設定は、"Cue Stack"ビューのエンコーダーXでも制御できます。

### 17.6.3. Xフェード

これは、"Chase Timing"に設定されたCue Stack内のCue Stepのクロスフェードを制御します。この設定は、"Cue Stack"ビューのYエンコーダーでも制御できます。

### 17.6.4. 方向

これは、"Chase Timing"に設定されたCue Stack内のCue Stepの方向（前方または後方）を制御します。この設定は、"Cue Stack"ビューのエンコーダーCでも制御できます。

### 17.6.5. リピートタイプ

オプションは、Normal、Bounce、Randomです。Bounceは、チェイスを逆方向と順方向に交互に実行します。この設定は、"Cue Stack"ビューのエンコーダーDでも制御できます。

### 17.6.6. リピートの回数

この設定は、チェイスを何回繰り返すかを指定します。

0に設定すると、チェイスは手動で終了するまで続行されます。

### 17.6.7. ランニング

この設定は、チェイスが実行を開始するか停止するかを指定します。

## 17.7. チェイスタイム

### 17.7.1. HTPインフェード、HTPアウトフェード、ポジションフェード、カラーフェード、ビームフェード

"Chase Timing"に設定されたCue Stack内のCue Stepのフェードタイムです。これらの時間は通常、Chase speedと一致します。これらの時間は、"Cue Stack"ビューのエンコーダーCでも制御できます。

1つ以上のアトリビュートグループのフェードタイムを0に設定すると、そのアトリビュートグループはフェードではなくスナップします。

全体的なChase speedは、最大の合計ディレイとフェードタイムを持つアトリビュートグループに対応します。

### 17.7.2. HTPインディレイ、HTPアウトディレイ、ポジションディレイ、カラーディレイ、ビームディレイ

"Chase Timing"に設定されたCue Stack内のCue Stepのディレイタイムです。

これらを使用して、1つ以上のアトリビュートグループを最後にスナップさせることができます。

全体的なChaseスピードは、最大の合計ディレイとフェードタイムを持つアトリビュートグループに対応します。

## 17.8. オーディオ

### 17.8.1. オーディオコントロールフェーダーレベル

Yesに設定すると、プレイバックのレベルは、選択したオーディオの受信レベルによって制御されます。実際のフェーダーのレベルは無視されます。プレイバックへの影響は、Cue Stack、Fader設定によって決まります。

オーディオを有効にするには、Cue Stackがアクティブである必要があります。

この設定は、"Audio jumps to Cue Step"設定と組み合わせて使用できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

オーディオレベル、オーディオパラメーター1、およびオーディオパラメーター2の設定を使用して、受信したオーディオがフェーダーレベルに与える影響を微調整できます。

### 17.8.2. オーディオキューステップにジャンプする

"Audio level jumps to Cue Step"により、指定したオーディオチャンネルのレベルでCue Stackのどのステップを実行するかを決定できます。例えば、10ステップのCue Stackがある場合、レベル0%でステップ1、10%が実行されます%はステップ2を実行し、100%のレベルはステップ10を実行します。これは、LEDまたはメディアサーバーに異なるCueをプログラムする場合に非常に役立ちます。

オーディオを有効にするには、Cue Stackがアクティブである必要があります。

この設定がYesに設定されている場合、"Audio bumps Go"および[オーディオビートからステップ]の設定はNoに設定する必要があります。

"Audio Controls fader level"の設定がYESに設定されている場合、オーディオレベル、オーディオパラメーター1、およびオーディオパラメーター2は、Playbackのレベルに影響し、したがって選択されたCueのステップに影響します。

### 17.8.3. オーディオバンプGO / FX (エフェクト)

Yesに設定すると、指定したチャンネルでオーディオのピークが検出されるたびに、キュースタックが次のステップに進みます。これにより、キュースタックが音楽のビートに追従できるようになります。

これは、CueStackをChaseTimingではなくCueTimingに設定して使用するのが最適です。

オーディオを有効にするには、キュースタックがアクティブである必要があります。

この設定がYesに設定されている場合、"Audio controls fader level (オーディオはフェーダーレベルを制御)"、"Audio sets BPM (オーディオはBPMを設定)"、"Audio level jumps to Cue Step (オーディオレベルはキューステップにジャンプ)"の設定はNoに設定する必要があります。

オーディオパラメータ1は分周器として使用されます。受信したビート周波数を2~16倍の値で除算するには、2~16の間に設定します。

オーディオパラメータ2は0に設定する必要があります。



#### 17.8.4. オーディオビートステップ

yesに設定すると、キュースタックは現在検出されているビート番号（オーディオ入力BPMビートトラッカーから、または外部DJシステムから）を使用して、ビート番号に対応するキューIDを持つキューにジャンプします。

この設定がYesに設定されている場合、"Audio sets BPM（オーディオはBPMを設定）"および"Audio level jumps to Cue Step（オーディオレベルはキューステップにジャンプ）"の設定はNoに設定する必要があります。

#### 17.8.5. オーディオビートのステップ長

この値は、"Audio beat step"設定と組み合わせて、キュースタックがループするビート数を指定します。デフォルトでは、この値は4ですが、必要な任意の値にオーバーライドできます。この範囲外のキューIDはトリガーされません。例えば、この設定を6に設定すると、キューID1から6のみがチェックされます。

#### 17.8.6. オーディオセットBPM

Yesに設定すると、キュースタックのチェイススピードが指定したオーディオチャンネルのピークのタイミングに設定されます。キュースタックはチェイスタイミングに設定する必要があります。

オーディオを有効にするには、キュースタックがアクティブである必要があります。

この設定がYesに設定されている場合、"Audio controls fader level（オーディオはフェーダーレベルを制御）"、"Audio bumps GO/FX（オーディオはGO / FXをバンプ）"、"Audio level jumps to Cue Step（オーディオレベルはキューステップにジャンプ）"の設定はNoに設定する必要があります。

#### 17.8.7. オーディオチャンネル

この設定は、Playbackが応答するオーディオチャンネルを指定します。

ChamSysオーディオインターフェイスは、2つのオーディオ入力（左と右）で7つの異なる周波数帯域をサポートします。

オプション"Energy"を選択すると、すべての周波数帯域が混合して使用されます。

### 17.8.8. オーディオレベル

"Audio controls fader level"がYes に設定されている場合、設定をAudio parameter 1およびAudio Parameter 2に設定して、応答を制御できます。

Audio P1 = 0 Normal (レベルからの直接トリガー)

Audio P1 = 1 Decayed (オーディオP2でサンプルごとに減衰)

Audio P1 = 2 Pulse (オーディオレベルでトリガー、Audio P2はパルスの持続時間)

Audio P1 = 3 Pulse decay (オーディオレベルでトリガーし、それぞれのサンプルをAudio P2で減衰)

Audio P1 = 4 Switch (オーディオレベルでのオン/オフのトリガー)

Audio P1 = 5 Slow (サンプルごとにAudio P2で増減)

"Audio Bumps Go"の設定がYesに設定されている場合、オーディオP1は2〜64のディバイダーとして機能するため、Cue Stackはオーディオ入力よりも遅いレートでバンプされます。

### 17.8.9. オーディオパラメーター 1

Audio P1 = 0 Normal (レベルからの直接トリガー)

Audio P1 = 1 Decayed (サンプルごとにAudio P2 で減衰)

Audio P1 = 2 Pulse (Audio Levelでトリガー、Audio P2はパルスの持続時間)

Audio P1 = 3 Pulse decay (Audio Levelでトリガー、サンプルごとにAudio P2で減衰)

Audio P1 = 4 Switch (Audio Levelでオン/オフをトリガー)

Audio P1 = 5 Slow (サンプルごとにAudio P2によって増加/減少)

### 17.8.10. オーディオパラメーター 2

Audio P2 はAudio P1に依存しています

Audio P1 = 1 Decayed (サンプルごとにAudio P2で減衰)

Audio P1 = 2 Pulse (Audio Levelでトリガー、Audio P2はパルスの持続時間)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Audio P1 = 3 Pulse decay (Audio Levelでトリガー、サンプルごとにAudio P2で減衰)

Audio P1 = 5 Slow (サンプルごとにAudio P2によって増加/減少)

### 17.8.11. レート除数

Cue Stackは、タップされた時間の約数を使用するように設定できます。デフォルトでは、"Normal"に設定され、タップされた時間を使用します。オプションには、"Div by 2"から"Div by 8"および"Mult by 2"が含まれます。除数は、選択されたプレイバックとして、グローバルタップトゥタイムの一部として、またはオーディオBPMレート設定の一部として、タップトゥタイムによるレートの設定に影響します。

Cue Stackは、レート除数を"Inhibit"に設定することもできます。この場合、Cue Stackのレートは、グローバルタップトゥタイムのオプションの影響を受けません。これにより、特定のCue Stackに影響を与えずにグローバルタップトゥタイムを使用できます。

### 17.8.12. オーディオファイル

Cue Stackに関連付けるオーディオファイルを指定します。

### 17.8.13. オーディオプレイモード

"Normal"モードでは、指定されたオーディオファイルは、プレイバックがアクティブになるとプレイバックされ、非アクティブになると停止します。

"Stack Audio Muted"モードでは、オーディオファイルが"Audio Timeline"ウィンドウに表示され、タイムコードベースのCue Stackを視覚的に変更できますが、MagicQはオーディオ自体を再生しません。このモードは、同じオーディオファイルを再生し、MagicQにタイムコードソースを提供している外部システムからタイムコードを受信するときに使用されます。

## 17.9. ステップ (デフォルトのみを表示)

### 17.9.1. チェイスとして制御されるステップ

Yesに設定すると、ステップのデフォルトはChase timingになります。Noに設定すると、ステップのデフォルトはCue timingになります。

### 17.9.2. 最後のステップをフォローする

Yesに設定すると、前のステップの完了後にステップが実行されます。Noに設定すると、ステップはCue stepで指定された待機時間の後に実行されます。

### 17.9.3. ステップを実行前に停止する

Yesに設定すると、ステップは停止し、ユーザーがGOを押すのを待ってからCue stepを実行します。

Noに設定すると、前のステップが完了した直後にステップが実行されます。これは、フェードが完了した後（"Step follows last"がYESに設定されている場合）、または待機時間が経過した直後に実行されます。

"Step Controlled as Chase"がYesの場合、この設定は通常Noに設定されているため、ユーザーの操作なしでチェイスがステップごとに実行されます。

"Step Controlled as Chase"がNoの場合、この設定は通常は、Yesに設定されているため、Cue Stackはユーザー制御で段階的に実行されます。

### 17.9.4. Zero old HTP（前のステップから）

Yesに設定すると、このCue stepにない以前のCueからのHTPチャンネルはすべてフェードアウトします。

トラッキングモードでは、この設定のデフォルトはNoです。非トラッキングモードでは、この設定のデフォルトはYesです。

トラッキングフラグ"H"は、この設定の逆になります。

### 17.9.5. Zero old FX（前のステップから）

Yesに設定すると、このCue stepでFXによって制御されていない以前のCueのチャンネルのFXは、FXがフェードアウトします。

トラッキングモードでは、この設定のデフォルトはNoです。非トラッキングモードでは、この設定のデフォルトはYesです。

トラッキングフラグ"F"は、この設定の逆になります。

### 17.9.6. 古いチャンネルをリリースする

Yesに設定すると、前のCueでは使用され、このCue stepで使用されなかったチャンネルはすべてリリースされます。

この設定のデフォルトは、すべてのモードでNoです。

トラッキングフラグ"L"は、この設定の逆になります。

## 17.10. ステップタイム（デフォルトのみを表示）

### 17.10.1. HTPフェード

新しいCueがCue Stackに記憶されるときに使用されるデフォルトのフェードタイムです。"Cue Timing"に設定されたCue StackのCueによって使用されます。

Cueが記憶されると、Specific Cueの時間は"Cue"ウィンドウのView Timesで編集されます。

### 17.10.2. HTPフェードアウト

新しいCueがCue Stackに記憶されるときに使用されるデフォルトのフェードタイムです。"Cue Timing"に設定されたCue StackのCueによって使用されます。

Cueが記憶されると、Specific Cueの時間は"Cue"ウィンドウのView Timesで編集されます。

### 17.10.3. ポジションフェード

新しいCueがCue Stackに記憶されるときに使用されるデフォルトのフェードタイムです。"Cue Timing"に設定されたCue StackのCueによって使用されます。

Cueが記憶されると、Specific Cueの時間は"Cue"ウィンドウのView Timesで編集されます。

### 17.10.4. カラーフェード

新しいCueがCue Stackに記憶されるときに使用されるデフォルトのフェードタイムです。"Cue Timing"に設定されたCue StackのCueによって使用されます。

Cueが記憶されると、Specific Cueの時間は"Cue"ウィンドウのView Timesで編集されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



### 17.10.5. ビームフェード

新しいCueがCue Stackに記憶されるときに使用されるデフォルトのフェードタイムです。"Cue Timing"に設定されたCue StackのCueによって使用されます。

Cueが記憶されると、Specific Cueの時間は"Cue"ウィンドウのView Timesで編集されます。

### 17.10.6. HTPディレイ

新しいCueがCue Stackに記憶されるときに使用されるデフォルトのフェードタイムです。"Cue Timing"に設定されたCue StackのCueによって使用されます。

Cueが記憶されると、Specific Cueの時間は"Cue"ウィンドウのView Timesで編集されます。

### 17.10.7. HTPアウトディレイ

新しいCueがCue Stackに記憶されるときに使用されるデフォルトのフェードタイムです。"Cue Timing"に設定されたCue StackのCueによって使用されます。

Cueが記憶されると、Specific Cueの時間は"Cue"ウィンドウのView Timesで編集されます。

### 17.10.8. ポジションディレイ

新しいCueがCue Stackに記憶されるときに使用されるデフォルトのフェードタイムです。"Cue Timing"に設定されたCue StackのCueによって使用されます。

Cueが記憶されると、Specific Cueの時間は"Cue"ウィンドウのView Timesで編集されます。

### 17.10.9. カラーディレイ

新しいCueがCue Stackに記憶されるときに使用されるデフォルトのフェードタイムです。"Cue Timing"に設定されたCue StackのCueによって使用されます。

Cueが記憶されると、Specific Cueの時間は"Cue"ウィンドウのView Timesで編集されます。

### 17.10.10. ビームディレイ

新しいCueがCue Stackに記憶されるときに使用されるデフォルトのフェードタイムです。"Cue Timing"に設定されたCue StackのCueによって使用されます。

Cueが記憶されると、Specific Cueの時間は"Cue"ウィンドウのView Timesで編集されます。

## 17.11. FX（デフォルトのみを表示）

デフォルトのスピード

これは、"FX Editor"ウィンドウで新しいWaveform FXを作成するときに使用されるデフォルトのFXスピードです。

### 17.11.1. デフォルトのフェード

これは、特定のFX（エフェクト）フェードインタイムを設定するときに使用されるデフォルトのFXフェードインです。デフォルトでは、Cue stepのフェードタイムを使用してFXがフェードインされるのでご注意ください。

### 17.11.2. デフォルトのフェードアウト

これは、特定のFXフェードアウトタイムを設定するときに使用されるデフォルトのFXフェードインです。デフォルトでは、FXはCue stepのフェードタイムを使用してフェードアウトされるのでご注意ください。

## CHAPTER 18. 高度なプレイバック / Cue Stackオプション

### 18.1. プレイバック間のHTPおよびLTPチャンネルの相互作用

チャンネルは、パーソナリティファイルでHTP（Highest Takes Priority）またはLTP（Latest Takes Priority）のいずれかに設定されています。このプロパティは"Head"エディターで編集できます。

デフォルトでは、PlaybackはHTP / LTPプロパティを使用して、チャンネルが複数のプレイバックから同時に制御される方法を決定します。HTPチャンネルの場合、最高レベルが出力され、LTPチャンネルの場合、最高の優先度または最後にタッチされたプレイバックがチャンネルを制御します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

この操作は、Cue Stackごとに変更できます。

## 18.2. HTP処理

コンソールは、HTP (Highest Takes Precedence) チャンネルを非常にシンプルな方法で処理します。すべての再生、プログラマー、およびプリセットフェーダーの最高値が、出力される値です。

"Programmer overrides HTP chans"オプションが有効になっている場合、プログラマーのHTPチャンネルはプレイバックのチャンネルをオーバーライドします。プリセットフェーダーのチャンネルは引き続き出力に影響します。

コンソールは、ADD / SWAPボタンで選択された強力なスワップモードに対応しています。SWAPモードでプレイバックの[FLASH]ボタンを押すと、他のすべてのプレイバックからのHTPチャンネルは無視されます。[FLASH]ボタンを押したプレイバックのみがHTP出力に影響します。同様に、プログラマーとプリセットフェーダーはHTP出力に影響を与えません。

FXとチャンネルの値は独立して処理されるため、オペレーターは1つのプレイバックをチャンネル値で、もう1つをFXでプログラムできます。例えば、1つのプレイバックにアンビエントレベルがあり、別のプレイバックにはディマーチェイスがあります。FXは最大のチャンネル値に追加されます。

PlaybackのCue Stackが"All chans controlled LTP"に設定されている場合、そのPlaybackが最後にタッチされたプレイバックとしてアクティブ化されると、そのPlaybackで制御されるすべてのチャンネルがLTPと見なされます。したがって、そのPlaybackは、Cue Stackで使用するすべてのチャンネルのレベルを制御します。

## 18.3. HTPは常にアクティブ (HTPを使用) オプション

デフォルトでは、PlaybackでプログラムされたHTPチャンネルは、Playbackがアクティブな場合にのみ出力に影響します。"Cue Stack"オプションのActivate / Releaseの"HTP always active (Use HTP)"を使用して、Playbackのアクティブ化をHTPチャンネルの操作から分離するようにPlaybackを作成することができます。

このオプションが設定されている場合、Cue Stackの他のアクティブ化オプションに関係なく、フェーダーがアクティブ化ポイント（デフォルトは0）を超えると、プレイバックのHTPチャンネルが出力されます。これらは、フェーダーが0に戻されたときにのみリリースされます。[RELEASE]または[SHIFT] + [RELEASE]ボタンを押しても影響を受けません。

Playbackが"HTP Always Active" に設定されている場合、フェーダーを上げたり[FLASH]ボタンを押したりしても、指定されたインテンシティディレイまたはフェードタイムは使用されません。Cue Stackに複数のステップがある場合、ステップを変更するとき、つまり[GO]ボタンまたは[PAUSE]ボタンを押すときに、ディレイタイムとフェードタイムは引き続き使用されます。

"HTP always active (Use HTP)"が"All chans controlled LTP"オプションよりも優先されるため、"All chans controlled LTP"を使用する他の優先度の高いフェーダーに関係なく、プレイバックのHTPチャンネルが出力されます。

LTPチャンネルは通常の方法でアクティブになります。つまり、GOを押すか、フェーダーを上動かして"Fader activates"オプションが設定されている場合です。"Flash activates"オプションが設定されている場合、[FLASH]ボタンを押すとチャンネルもアクティブになります。

メインフェーダーの1つがアクティブなHTPレベルを持っている場合、オレンジ色になります。プレイバックが完全にアクティブ化されて初めて、レッドで表示されます。

このオプションは、HTPチャンネルとしてパッチされているすべてのチャンネルに影響するのでご注意ください。（通常はインテンシティのみですが、必要に応じて他のアトリビュートにも影響します。）

## 18.4. LTPの処理

MagicQコンソールでは、LTP（Latest Takes Precedence）チャンネルのパワフルな処理が可能なので、前のエフェクトに戻る前に、新しいエフェクトを一定期間インテリジェントヘッドに"bumped"できます。

最後のアクティブなプレイバックがゼロに戻された場合、そのプレイバックの値は、まだアクティブな前のプレイバックに戻るのではなく、チャンネルを制御します。

プログラマーは常にプレイバックをオーバーライドします。プログラマーでLTPチャンネルがアクティブな場合、このチャンネルのプレイバックは無視されます。

FX（エフェクト）とチャンネルの値は独立して処理されるため、オペレーターは1つのプレイバックをチャンネル値で、もう1つをFXでプログラムできます。例えば、1つのプレイバックにはMAC500の位置（チャンネル）があり、別のプレイバックにはMAC500の動き（FX）があります。

## 18.5. プレイバック間のFX（エフェクト）の相互作用

デフォルトでは、MagicQのFXとレベルは独立して動作するため、1つのPlaybackでFXを実行し、別のPlaybackからレベル（FXが適用される基本値）を実行することができます。

特定のチャンネルでアクティブになっているFXは1つだけなので、最後に触ったプレイバックのFXは、他のプレイバックのそのチャンネルのFXを上書きします。

PlaybackにFXとチャンネルのレベルの両方を含むCueがある場合、そのPlaybackはそのPlaybackからのレベルとFXの両方を制御します。

PlaybackにチャンネルのレベルのみのCueがある場合（つまり、FXがない場合）、FXは別のアクティブなPlaybackからそのレベルに追加できます。

また、"Cue"オプション"Block FX"を設定して、FXを含む他のPlaybackが特定のCueのレベルに影響するのをブロックすることもできます。"Programmer overrides FX"オプションがアクティブな場合（Hog IIワープモードなど）、Cueは自動的に"Block FX"オプションセットで記憶されます。"Cue"オプション"Block FX"は、"Cue Stack"ウィンドウ（ページ右）で表示および変更できます。

他のPlaybackからFXをブロックする別の方法は、他のPlaybackをブロックしたいCueで"Add FX Zero Size"を使用することです。

## 18.6. プレイバック優先度

デフォルトでは、すべてのプレイバックの優先度が同じです。"Cue Stack"オプションの"Highest Playback priority"を使用して、プレイバックを最高の優先度に設定できます。オプションは次のとおりです。

- Normal – 他の再生と同じ優先度 – 最後にアクティブ化されたコントロール
- Mid – Normal より高いが、プログラマよりは低い
- High – すべてのプレイバックの中で最も優先度が高いが、プログラマーよりも優先度が低い
- Above Programmer – プレイバックとプログラマーよりも高い

Cue Stackの優先度が最も高い場合、プレイバックの制御下にあるLTPチャンネルは他のプレイバックの影響を受けません。HTPチャンネルは通常どおり動作し続けます。



## 18.7. プレイバックはマスターレベルを無視する

Grand MasterまたはSub Masterの影響を受けない再生をプログラムする必要がある場合は、"Masters do not affect level" オプションを使用して、Cue Stackがマスターフェーダーの影響を受けないようにします。これは、アップしている必要があるチャンネルを制御するのに役立ちます。ハウスライト、スモークマシンなど...このオプションで設定されたCue Stackは、Grand Master、Sub Master、DBOボタンの影響を受けません。

このオプションが設定されたCue Stackは、[SHIFT] + [RELEASE]を押してすべてのプレイバックをリリースしてもリリースされません。

## 18.8. プレイバックのストンピング

Setup Window、View Settings、Playbackに"Playback Stomping"オプションがあります。このオプションを有効にすると、他のプレイバックによって完全に上書きされたプレイバックが自動的にリリースされます。（ストンプされます。）

古い機能をオフにする必要なく、新しい機能を継続的に再生したいナイトクラブなどの一部の環境で役立ちます。

LTPまたはLTPとHTPの両方を選択できます。

LTPのみに設定した場合、HTPチャンネルを含むプレイバックは、出力に影響を与える可能性があるため、リリース（ストンプ）されることはありません。LTPおよびHTPに設定すると、すべてのLTPチャンネルが別のプレイバックによってオーバーライドされ、HTPチャンネルが別のプレイバックで同じまたはより高いレベルにある場合、プレイバックは停止されます。

Playback Stompingオプションを使用すると、一部のプレイバックを"non stomping"としてマークすることができます。これにより、特定のプレイバックを元のプレイバックにストンプすることなくバンブすることができます。

## 18.9. グループマスター（マスターを禁止）

プレイバックを使用してチャンネルのグループを制御できます。指定した灯体セットのインテンシティ、FXサイズ、FXスピードのマスターになるようにプレイバックを割り当てることができます。Intensity Mastersを使用すると、"Inhibit Master"を作成して、チャンネルグループのレベルを全体的に制御できます。

グループマスターは、"Group"ウィンドウの特定のグループ、またはCueに記憶されたチャンネルに基づくことができます。グループに基づくマスターは、グループが変更されるたびに更新されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

グループマスターは、通常のCue Stackと同じ方法でアクティブ化およびリリースされます。Cue StacksをIntensity Masters、FX Speed、FX Size Mastersに設定する場合、Fader Activates StackをNoに設定し、Fader Releases StackをNoに設定する必要はありません。MagicQはこれらの設定を無視し、常に[GO]ボタンを使用してのみアクティブにし、[RELEASE]ボタンを使用してリリースします。

グループマスターのチャンネルを編集するときは、編集を行う前にフェーダーがリリースされていることを確認してください。

グループマスターとして使用されるCueのチャンネルレベル、時間、およびFX情報は無視されるため、出力に影響を与えないのでご注意ください。

### 18.9.1. インテンシティマスター

#### グループベースのインテンシティマスター

グループに基づいて"Intensity"マスターを作成するには、プログラマーをクリアしてから、グループを選択してPlaybackに記憶します。プログラマーにアクティブなチャンネルがないことをご確認ください。MagicQは自動的に"Group"マスターを作成し、"Cue Stack"オプション、Function、Intensityマスター=Yesを設定し、"Cue Stack"オプション、Function、Group IDを選択したグループに設定します。

"Intensity"マスターに関連付けられたグループは、"Cue Stack"オプション、Functionで変更できます。"Cue Stack"オプション、"Function"メニューで0以外のグループナンバーが設定されている場合、MagicQはそのCue Stackの最初のステップに割り当てられたCueを自動的に編集および生成します。正しいCue StackにグループIDを設定してください。

1つのチャンネルを制御する複数のグループマスターを持つことができ、それらは一緒に動作します。

#### チャンネルベースのインテンシティマスター

特定のグループへのリンクなしで"Intensity"マスターを記憶することが可能です。

制御したいチャンネルでCueを記憶します。チャンネルがプログラマーである限り、チャンネルのレベルはどのレベルでもかまいません。次に、"Cue Stack"オプション"Fader is an Intensity Master"を設定します。

プレイバックをアクティブにし（[GO]を押すか、フェーダーを上げる）、今度は"Intensity"マスターとして機能します。[RELEASE]を押して、マスターのエフェクトを停止します。

### 18.9.2. FXサイズとFXスピードマスター

FXサイズとFXスピードマスターは、グループまたはCueに記憶されたチャンネルに基づいて、複数の灯体のFXサイズとスピードを制御できます。

複数のFXサイズマスターとFXスピードマスターを設定できますが、それぞれの灯体を制御するために、それぞれのタイプのマスターは1つだけにする必要があり、そうしないと、競合が発生します。

FXサイズまたはFXスピードマスターを作成するには、1つのCueをPlaybackに記憶します。次に、"Cue Stack"設定で、機能をFXサイズマスターまたはFXスピードマスターをYesに設定します。

#### グループベースのFXサイズとFXスピードマスター

グループベースのFXサイズおよびFXスピードマスターの場合は、"Cue Stack"セッティング、FunctionでグループIDを設定するだけです。

制御するアトリビュートを選択するには、"Group Attribs"を設定します。

#### チャンネルベースのFXサイズとFXスピードマスター

チャンネルベースのFXサイズおよびFXスピードマスターの場合、制御するアトリビュートを含むキューを記憶します。

パン移動用のFXサイズマスターを作成するには、プログラマーで、制御する灯体のパンアトリビュートのみを使用してCueを記憶します。次に、"Cue Stack"オプション"Fader is a Size Master"を設定します。プレイバックをアクティブにすると、パン移動の"FX Size"マスターとして機能します。

## 18.10. 高度なアクティブ化とリリースのオプション

[FLASH]ボタンは、"Flash releases stack"オプションを使用してCue Stackをリリースするように設定できます。このオプションは、"Fader releases stack"に応じて少し異なる方法で機能します。

"Fader releases stack"=Noの場合（Theatre、Hog II Warpワープモード）、[FLASH]ボタンを押してから離すと、フェーダーレベルに関係なく常にスタックがリリースされます。"Fader releases stack"=Yes（Normalモード）の場合、[FLASH]ボタンを押して放しても、フェーダーが0の場合にのみCue Stackがリリースされます。

Cue Stackは、リリース時にCue Stackを最初のステップにリセットするかどうか、現在のステップに留まるかどうか、または1つのステップに移動するかどうかに影響するさまざまな方法で構成できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## チャプター 19. ライブプログラミング (バスキング)

### 19.1. プリセットフェーダーを使用して個々のチャンネルを追加する

"Intensities"ウィンドウを使用して、必要に応じて個々のチャンネルをショーに追加できます。チャンネルは、"Programmer"ビューまたは"Presets"ビューのいずれかのフェーダーを使用して追加できます。

"Programmer"ビューに追加されたチャンネルは、通常の方法でプログラマーに追加されます。プログラマーがクリアされると、それらもクリアされます。"Presets"ビューを使用して追加されたチャンネルは、プログラマーの操作の影響を受けません。プリセットフェーダーのように機能します。

両方のビューに追加されたチャンネルは、"Grand"マスターと[SWAP]ボタンを押すことによって影響を受けます。

### 19.2. オーバーライド/テイクオーバー

MagicQアーキテクチャーは、プログラマー、プレイバック、プリセットフェーダーの組み合わせの使用が可能のため、モードを絶えず交換する必要はありません。オーバーライドされたエフェクトが失われます。このため、バスキングショーに最適です。

[ADD]ボタンと[SWAP]ボタンは、プログラミング中か再生中かに関係なく機能し、プログラマーはオーバーライドとして機能します。

デフォルトでは、コンソールはプログラミングモードとラン（実行）モードを区別しません。一部のオペレーターは、ランモードで許可されるものを制限したい場合があります。これは、"Setup"ウィンドウで構成できます。プログラミングを無効にするか、プログラムされたCues / Cue Stackの変更を無効にするかを選択できます。

### 19.3. CueとCue Stackの表示

"Cue"および"Cue Stack"ウィンドウは、CueおよびCue Stackの実行をそれぞれ監視、調整するために使用されます。どちらのウィンドウも、現在選択されているプレイバックを監視します。

Cueが1つ記憶されているCue Stackの場合、"Cue Stack"ウィンドウではなく、"Cue"ウィンドウを使用してキューを監視および調整することができます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

複数のCueを持つCue Stackの場合、"Cue Stack"ウィンドウを使用してCue Stackの進行状況を監視できます。Cue Stack内の位置は、タイミング情報とともに変更できます。"Cue Stack"ウィンドウを、選択したプレイバックで現在実行中のCueにフォローさせることができます。"Cue Stack"ウィンドウで"Display Current Cue"オプションをYESに設定します。

## 19.4. チェイススピード / コントラストの変更

Chase Timingで実行されているCue Stackのスピードまたはコントラストを変更するには、プレイバックの[SELECT]ボタンを押してから、"Cue Stack"ウィンドウでエンコーダーを調整します。チェイスの方向とチェイスのタイプ（通常、バウンス、ランダム）も選択できます。チェイスがオンになっているプレイバックの[SELECT]ボタンを押し続けると、"Cue Stack"ウィンドウが自動的に開きます。

右上のエンコーダーを使用して、個々のアトリビュート：ポジション、ビーム、カラー、インテンシティ、インテンシティアウト（ソフトボタンで異なるアトリビュートを選択します。）を変更します。アトリビュートのスピードが変更されると、マスターチェイススピードによって制御されなくなります。アトリビュートをマスターチェイススピードと同じになるように変更すると、マスターチェイススピードの制御下に戻ります。

変更は、プレイバックがリリースされた後も保持されます。

## 19.5. FXパラメーターの変更

CueにプログラムされているFXのパラメーターを変更するには、プレイバックの[SELECT]ボタンを押してから、"Cue"ウィンドウでエンコーダーを調整します。

FXのサイズ、シェイプ、スプレッド、スピードはすべて調整可能です。

変更は、プレイバックがリリースされた後も保持されます。

## 19.6. Cue Stackの停止/開始

Cue Stackは、プレイバックに関連付けられた[GO]および[STOP]ボタンを使用して開始および停止できます。

ウィングのプレイバックでは、プレイバックを現在のプレイバックにしてから、手動コントロールセクションの[GO] / [STOP]ボタンを押します。



## 19.7. Cue StackのCueにジャンプする

Cue Stack内の特定のCueにジャンプするには、いくつかの方法があります。

Playbackの[S]ボタンを押し、キーパッドでCue IDを入力して、[GO]ボタンを押します。

"Cue Stack"ウィンドウで、カーソルキーを使用するか、タッチスクリーンを押して、必要なCueにカーソルを移動します。<GOTO CUE>ボタンを押すと、直接Cueにジャンプします。または、ジャンプしたいCueのCue Stack内のCue IDを入力して、<GOTO CUE>を押します。

<GOTO CUE>ボタンではなく<PRELOAD CUE>ボタンを押すと、次にCue Stackの[GO]ボタンが押されたときに実行されるCueが選択されます。これにより、必要なCueの前に次のCueを選択できます。

Cue Stackの最初の列で[ENTER]キーを押すと、指定したCueにジャンプします。

## 19.8. プログラマーを使用したオーバーライド

ショーをプレイバックするとき、プログラマーを使用して、プレイバックでプログラムされたエフェクトを上書きできます。例えば、MAC500でイエローの円を実行しているとします。カラーをレッドに変更します。

"Group"ウィンドウからMAC500を選択します。

"Colour"ウィンドウで、Redパレットエントリを選択します。

オーバーライドを削除したい場合は、[CLEAR]を押してプログラマーをすべてオフにすることができます。または、"Prog" ウィンドウのカーソルでアイテムを選択し、<REMOVE>ボタンを押すことにより、特定のアトリビュートまたは特定の灯体のみを削除することもできます。

[CLEAR]キーを押すか、選択した灯体をプログラマーから削除すると、プログラミングが直ちに削除され、プログラミングが適用されていないかのように、灯体がプレイバックによって制御されます。これは、プログラマーをクリアすると確定的でない影響が出る他のコンソールとは異なります。

インテリジェントヘッドの個々のアトリビュートを上書きするには、"SELECT BY HEAD"モードではなく"SELECT BY CHAN"モードで行うのでご注意ください。"SELECT BY HEAD"モードの場合、すべての灯体のアトリビュートはプログラマーの設定になります。

## 19.9. 新しいFX（エフェクト）を追加する

MagicQはプログラミングモードとrun（実行）モードを区別しないため、常に新しいFX（エフェクト）を使用することができます。例えば、MAC500が静的に中央のボーカルの位置に焦点を合わせているアクティブなプレイバックがあるとします。ここで、一時的にTILT SAWを追加するとします。

"Group"ウィンドウからMAC500を選択します。

"Prog" ウィンドウで、<ADD FX>ボタンを選択します。

"TILT SAW FX"を選択します。

エンコーダホイールを適切に調整します。

ステージでライブする前にFXのスピード / サイズを設定したい場合は、FXに追加する前に"BLIND"モードに入ります。その後、ステージ出力に影響を与えずにチェイスを調整できます。"Outputs"ウィンドウの"Move"ビューを使用して、FXの2D画像を取得します。次に、"BLIND"モードを終了すると、FXがステージに表示されます。

または、<ADD FX ZERO SIZE>ボタンを使用します。これにより、ゼロサイズオプションが設定されていることを除いて、<ADD FX>ボタンを使用する場合とまったく同じように、FXがプログラマーに追加されます。次に、SIZEエンコーダーを使用して必要なサイズを選択してから、<ZERO SIZE>ボタンを押して、"Zero Size"オプションをクリアします。

FXのソフトボタンを使用して、FXライブの波形を変更します。

BLINDを押して離すと、FXをイン/アウトすることができます。例えば、コーラス/詩に移行するときなどに使用します。

## 19.10. 時間とともにパレットを適用する

適用するパレットエントリを選択する前に秒単位で時間を入力するだけで、パレットに時間を適用できます。

例えば、現在の位置からプログラムされた中央ボーカルの位置に4.5秒の動きを適用するには、4.5と入力して、"Position"ウィンドウでボーカルの位置を選択します。

フェードはプログラマーで実行されます。（フリーでプレイバックする必要はありません。）パレットのすべてのアトリビュートは、パーソナリティファイルでインスタントとしてマークされているかフェードインされているかに関係なく、フェードアウトされます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

"FAN"モードで時間のあるパレットを適用すると、灯体が選択された順序で、時間はさまざまな灯体全体に送られます。時間とともにパレットを使用するを参照してください。

## 19.11. 時間とともにリリース/クリア

リリースタイムは、"Cue Stack"オプションでCue Stackごとに設定できます。デフォルトのリリースタイムは、Cue Stackで設定できます。デフォルトビューには、単一のキューを持つCue Stackと複数のCueを持つCue Stackの時間が含まれます。

数字を入力してRELを押すことで、時間のあるPlaybackをリリースすることもできます。例えば、3 RELは、現在選択されているプレイバックを3秒かけてリリースします。

さらに、プログラマーをクリアし、時間とともにブラインドモードに出入りすることができます。5 CLEARを押して、5秒以上かけてプログラマーをクリアします。10 BLINDを押して、10秒以上ブラインドモードに入ります。

## 19.12. バスキングマスター

"Setup"ウィンドウで、マニュアルクロスフェードフェーダーを0~10秒の"busking rate"サブマスターに設定できます。レートはステータス表示の右下に表示されます。時間は、パレットとインテンシティの選択に適用されます。"FAN"モードを選択すると、選択したそれぞれの灯体に順番に変更が適用されます。

## 19.13. プログラマーマスター

Playbackを"Programmer"マスターにすることが可能です。空のCueをPlaybackに記憶し、"Cue Stack"オプション、Function、Programmerマスターを設定します。

[GO]ボタンを押してPlaybackをアクティブにすると、フェーダーレベルがプログラマーレベルになります。フェーダーレベルをリリースすると、プログラマーレベルが100%に戻ります。

フェーダーが100%未満に設定されている場合、[FLASH]ボタンを使用してプログラマーを100%でバンプできます。

[GO]ボタンと[PAUSE]ボタンは、プログラマーがパレット値を混合しているときに、プログラマーのパレット値を交換するために使用されます。

例えば、プログラマーでレッドのパレットを使用するように設定されている灯体と、グリーンのパレットを使用している他の灯体がある場合、[GO]を押すと、グリーンを使用するためにレッドのパレットを使用するすべての灯体と、レッドを使用するためにグリーンのパレットを使用するすべての灯体が入れ替わります。

プログラマーで2つ以上のカラーパレットが使用されている場合、カラーはすべての異なるパレットの周りを回転します。

Odd / Evenを使用すると、2つ以上のカラーパレットの初期状態を簡単に設定できます。現在、一度にアクティブにできる"Programmer"マスターは1つだけです。

## 19.14. ライブマクロ

MagicQはv1.9.2.3から「ライブマクロ」機能に対応し、BIG GOボタンで一度に実行する前にプレイバックの変更をプリロードするのに使用することができます。

CTRL + BIG GOを押してライブマクロの記憶を開始します。ライブマクロの記憶中は、ステータスバーが水色になり、REC LIVEと表示されます。必要なボタンがすべて押され、フェーダーが動いたら、もう一度CTRL + BIG GOを押してライブマクロの記憶を停止します。

ライブマクロが記憶されると、ステータスバーに LIVE MACRO と表示され、BIG GO ボタンが高速点滅して、実行可能な状態であることを示します。BIG GOボタンに設定されている他のボタン機能とは無関係に、BIG GOボタンを押すとライブマクロが実行されます。

ライブマクロは、マクロを記憶したタイミングに関わらず、常に即時再生されるため、マニュアル操作では不可能な複数アイテムの同時再生が可能です。

ライブマクロは、実行する前に再記憶することができます。CTRL + BIG GOを押して、上記の手順でライブマクロを再記憶してください。

アームした状態でBACKSPACEを押すとライブマクロがキャンセルされ、BIG GOボタンが通常の機能として復帰します。

BIG GOを常にライブマクロボタンに設定することで、ライブマクロを記憶する際にCTRLを使用する必要がなくなります。SetupのView Settingsの Playbackで、クロスフェードボタンファンクションを Live Macroに設定します。なお、この機能を設定した場合でも、CTRL + BIG GOでライブマクロを再記憶することができます。

ライブマクロは、マクロウィンドウの一番高いフリーマクロに記憶され、Live Macroと名付けられます。通常のキーマクロと同様に、表示やステップの編集が可能です。ライブマクロが実行されると、自動的に削除されます。ライブマクロであるため、ショーファイルには保存されず、リセットやシャットダウンの際にも保存されません。

ライブマクロは、主にプレイバックボタンを記憶するためのものです。プログラマーボタンやWindowsのボタンも記憶できますが、通常のキーマクロと異なり、記憶中に再生/プログラマーボタンが実行されないため、押した項目のフィードバックがないため、範囲が限定されます。

### 19.15. グループキュー

グループキューを使用すると、グループプログラミングに基づいてショーを作成することができます。エフェクト、ファン、スプリットタイムは、個別ではなくグループ内でプログラムされます。

グループキューでは、キューを再プログラムしなくてもショーを変更することができます。プログラムは、グループした灯体を変更したり追加した場合もグループ内の新しい灯体に対して自動的に適用されます。

モーフィングよりも、異なるフィクスチャーが使用されている場合でも情報がグループベースのキューに保持されるため、パッチ全体を削除して、新しい異なる灯体にパッチを適用することもできます。ショーの途中で、失敗した場合に灯体を再利用するために使用することもできます。

2015年以前からグループベースのエフェクトに対応していますが、グループキューはグループベースのエフェクトを拡張し、レベルと時間を含むキュー全体が個々の灯体ではなくグループアトリビュートに基づくようになりました。

グループキューは、Setup、View Settings、Cue Storageのグループキュー設定で有効になります。オプションは次のとおりです。

|                                   |                                                                                  |
|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| Disabled<br>(無効)                  | 灯体ごとにレベル、時間、エフェクトをアクティブにします。レベルまたは時間をグループキューとして保存しません。グループエフェクトは引き続きキューに保存できません。 |
| Prefer Group Cues<br>(グループキューを優先) | グループごとにアトリビュートとエフェクトをアクティブにします。キューをグループと灯体とともに保存します。                             |



|                                               |                                                                                |
|-----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| Prefer Group Cues (Warn)<br>(グループキューを優先 (警告)) | グループごとにアトリビュートとエフェクトをアクティブにします。キューが個々の灯体レベルまたはエフェクト記憶されている場合に警告します。            |
| Group Cues Only<br>(グループキューのみ)                | グループごとにアトリビュートとエフェクトをアクティブにします。プログラマーが個別の灯体レベルまたはエフェクトを持っていない場合にのみ、キューを記憶できます。 |

グループまたは灯体を使用した灯体の選択が可能です。グループは、グループウィンドウから直接選択するか、キーパッドのショートカットを使用して選択します。グループを選択すると、グループウィンドウに赤で表示されます。灯体は、グループ、ビューヘッド、キーパッドショートカットから直接選択でき、選択したグループの選択を自動的に解除します。

グループキューが動作しているときは、グループが選択されるたびに、灯体ではなくグループごとにアトリビュートとエフェクトをアクティブにします。選択したグループごとに、グループ内の灯体を使用するそれぞれのアトリビュートのレベルとフェードタイムを指定できます。

操作とプログラミングは、通常のプログラミングとまったく同じようにできます。検索、パレットの使用、アトリビュートエンコーダーの使用、キーパッドショートカットの使用です。

個々の灯体がGroup、View Headsウィンドウ、またはキーパッドから選択されている場合、グループは選択されず、灯体によってアクティブになります。（そのためグループウィンドウで赤く表示されるグループはありません。）

灯体がサブ選択されている場合（例えば、NEXT HEAD、SINGLE、ODD / EVENを押すなど）、サブ選択が動作しているときに、灯体によってアクティブになります。次にALLを押すと、グループによるアクティブ化に戻ります。

グループウィンドウの<DESELECT GROUPS>ソフトボタンを押すと、いつでもグループの選択を解除できます。このボタンは、グループキューが有効になっている場合にのみ表示されます。グループキューが無効になっている場合はグループエフェクトの追加ボタンとなっています。

キューに記憶する場合、キューにはグループベースのアトリビュートレベルと灯体ベースのレベルを含めることができます。灯体ベースのレベルは、グループベースのレベルよりも優先されます。

灯体は複数のグループに含めることができるため、同じ灯体を参照する複数のグループでキューを作成できます。追加された最新のグループ（ProgウィンドウとCueウィンドウのリストの一番下）が優先されます。

### 19.15.1 グループレベル

灯体のグループが最初にアクティブ化されると、グループ内の最初の灯体の現在の値から開始されます。

灯体が配置されている場合、それらのアトリビュートをグループキューに配置されているものとしてマークします。グループキューが作成されたときの値ではなく、常に現在の灯体のロケート値を使用します。これにより、グループ内の灯体を変更し、新しい灯体のロケート値を使用できます。位置アトリビュートを使用すると、ProgウィンドウとCueウィンドウにLが表示されます。

パレットを選択すると、パレットを保存します。ProgウィンドウとCueウィンドウにはパレットが表示されます。エンコーダーホイールを使用した変更は、パレットへのオフセットとして適用されます。ProgウィンドウとCueウィンドウでは、パレット+または-オフセットとして表示されます。

ハード値が選択されている場合（エンコーダーホイール、ソフトボタン、キーパッドを使用）、可能な限り範囲情報とハード値を保存します。これは、異なるタイプの灯体を持つグループを選択するときやグループ内の灯体を変更するときに役立ちます。

グループレベルは、現在グループ内にある灯体に関係なく、常に16ビットとして保存されます。したがって、16ビットと8ビットアトリビュートの灯体を簡単に変更できます。

グループ内の灯体にバーチャルディマーがある場合、グループレベルのインテンシティはバーチャルディマーに適用されます。

可能な限り、グループレベルではハード値ではなくパレットを使用することをお勧めします。これは、灯体タイプが混在するグループを使用する場合に特に重要です。この場合、一部のアトリビュート（ストロボチャンネルなど）のハード値により、灯体タイプごとに異なる動作が発生する可能性があります。パレットを使用することにより、それぞれの灯体タイプに正しい値が使用されます。

灯体がグループから追加、削除、並べ替えられるたびに、レベルは新しい灯体タイプに従って再計算されます。

### 19.15.2 ファニング

グループキューはファンに対応しています。グループを選択し、通常どおり灯体をファンします。ファンは、ファンタイプ、ファンパーツ、ファンセグメントを含むキューの一部として保存されます。グループが変更されるたびに、ファンはグループ内のすべての灯体に対して再計算されます。

ファンは、Prog and Cueウィンドウに表示され、ファンの開始範囲と終了範囲が>（Fan from End）、<>（Fan Symmetric対称）、>>（Fan Asymmetric非対称）で区切られています。

灯体がグループから追加、削除、並べ替えられるたびに、ファニングが再計算されます。

グループキューは2つのパレット間で扇形にできます。ファンモードで2つのパレットを順番に選択すると、2つのパレット間で扇形になります。2つのパレットは互いに5秒以内に選択する必要があることに注意してください。

### 19.15.3 グループエレメンツ

エレメントが設定されていないグループの場合、レベルは灯体のすべてのエレメントに設定されます。

エレメントが設定されているグループの場合、レベルは、グループ内のそれぞれの灯体でそのグループのエレメントに設定されます。

灯体エレメントが設定されているグループの場合、レベルはそのグループの灯体エレメントに設定されます。

エレメントグループのみである（つまり、タイプがエレメントに設定されている）グループは、グループキューでは使用されません。

### 19.15.4 フェードタイム

グループレベルは、デフォルトで灯体レベルと同じフェードタイムを使用します。つまり、Int、Pos、Col、Progからのビームタイム、ビュータイム、シンプルビューとキュー、ビュータイム、シンプルビューです。

さらに、個々の灯体に個別の時間を設定できるのと同じように、各グループアトリビュートに必要な応じて、フェードタイム、ディレイタイム、フェードタイプを設定できます。

設定すると、フェードタイム、ディレイタイム、フェードタイプが、グループ内のすべての灯体のそのアトリビュートに適用されます。

フェードタイムは、標準の自動ファンタイムシンタックスを使用してファンニングできます。たとえば、3\*はグループ全体のフェードタイムを3秒間オフセットし、3\*+はグループの中心にオフセットします。

ファンフェードタイムは、Prog、View Times、Adv View and Cue、View Times、Adv Viewに表示され、アトリビュートフィールドに直接入力できます。

ファンフェードタイムは、Prog、View Times、Simple View and Cue、View Times、SimpleViewでも表示および設定できます。Individual Times（個別の時間）行でそれらのグループのみを表示/変更するには、必要なグループを選択します。

手動の扇形のディレイタイムとフェードタイムは、標準の個別の灯体シンタックスを使用してアトリビュートフィールドで設定でき、非対称の場合は>>、対称の場合は<>、最後からの場合は>で表示されます。

灯体がグループから追加、削除、並べ替えられるたびに、時間が再計算されます。

### 19.15.5 記憶

キューは通常の方法で記憶されます。個々の灯体データと同じように、キューからグループデータをマージおよび削除することができます。選択した灯体の記憶と記憶マスキングが対応しています。

Prefer Group Cues (Warn) モードで、プログラマーに個々の灯体データ（レベルまたはエフェクト）が含まれている場合にキューに記憶するときに、MagicQでは警告ボックスが表示され、グループベース以外のキューの偶発的な記憶を防ぎます。

グループキューのみモードでは、プログラマーに個々の灯体データ（レベルまたはエフェクト）が含まれている場合、キューに記憶するときに、レコードは完全にブロックされます。

パレットは、情報がプログラマーにグループアトリビュートとして存在するか灯体レベルにあるかに関係なく、またグループキューモードに関係なく、常に灯体によって記憶されます。これにより、たとえば、個々の灯体ごとに位置やゴボフォーカスを設定できます。

### 19.15.6 含める/更新

キューは通常の方法で含めることができ、キューからのグループデータと灯体データの両方がプログラマーにロードされます。選択した灯体とマスキングを含めることができます。選択された灯体を使用する場合、選択されたグループのみが、それらの選択された灯体の個々のデータとともにプログラマーにロードされます。

更新は通常の方法で機能し、グループデータと灯体データの両方がキューに更新されます。

更新のみの場合は、灯体キューと同様にグループキューで行うことができます。

パッチオフセットは、個々の灯体キューの場合と同様に、グループキューを適用できます。

### 19.15.7 アクティブ/スナップショット

アトリビュートは通常の方法でアクティブにすることができます。再生でアクティブな選択されたグループのアトリビュートは、それらの選択された灯体の個々の灯体データとともにプログラマーに取り込まれます。

スナップショットは常にグループ値ではなく灯体値をスナップショットするため、グループキューを使用してショーを継続する場合はお勧めしません。

### 19.15.8 灯体値のコピー

アトリビュートデータは、通常のコピー灯体インテンシティを使用して灯体のグループ間でコピーできます。グループが指定されている場合、個々の灯体アトリビュートではなく、グループアトリビュートがコピーされます。

灯体をコピーするときに、グループエフェクトをグループから別のグループにコピーできるようになりました。Progウィンドウでグループエフェクトのエフェクトを分割してエフェクトに入れることもできます。

### 19.15.9 ファイルの保存/エクスポート/マージ

グループキューは、通常の方法でショーファイルに保存されます。他の新しいMagicQ機能と同様に、グループキューで保存されたショーは以前のバージョンのMagicQにロードされますが、グループレベルは古いソフトウェアではスルーされます。以前のバージョンのソフトウェアにロードしたいグループキューを含むショーファイルがある場合は、最初にMagicQ PC（またはグループキューをサポートするコンソール）を使用して、灯体プログラミングを使用するようにショーを変換します。

Cue Storeウィンドウで、SET GROUP CUEおよび<SET HEAD CUE>ソフトボタンを使用して、キューをヘッドキューとグループキューの間で変換できます。

グループキューに変換するとき、MagicQはキューの値を分析することにより、灯体値をグループに一致させようとします。必要な灯体と一致するグループがない場合、それらのアトリビュートは個別の灯体として残り、グループレベルに変換されません。ヘッドキューはファン情報や情報を保持していないため、ファンアトリビュートとファン時間は変換されないため注意してください。MagicQは、通常のエフェクトをグループエフェクトにも変換します。

ヘッドキューに変換するとき、MagicQはグループキューからファンアトリビュートと時間を適用しますが、ファン情報はヘッド情報と一緒に保存されないため、ファンの詳細は失われます。MagicQは2015年からグループエフェクトに対応しているため、MagicQはグループエフェクトを通常のエ

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



フェクトに変換しません。したがって、グループエフェクトは最近のすべてのMagicQシステムで実行されます。

SHIFT + SET ALL GROUPECUEとSETALL HEAD CUEを押して、ショー全体を変換します。

MagicQショーは、通常の方法でエクスポートできます。選択した灯体のすべてのデータがエクスポートされます。さらに、選択したグループのすべてのグループレベル/エフェクトがエクスポートされます。

### 19.15.10. グループの更新

グループはいつでも更新することができます。グループからヘッドを削除すると、そのヘッドがそのグループを使用するグループキューに含まれなくなります。グループにヘッドを追加すると、そのヘッドがそのグループを使用するグループキューに組み込まれます。

グループキューを使用する場合は、プログラミングを開始する前に独自の名前を持つグループを作成し、これを使用してグループキューをプログラミングすることをお勧めします。自動生成されたグループを使用すると、同じタイプのヘッドをショーに追加した場合、自動生成されたグループに入ることになってしまいます。

## CHAPTER 20. "Execute (実行) "ウィンドウ

"Execute (実行) "ウィンドウは、MagicQのルックアンドフィールをカスタマイズできるように設計された特別なウィンドウです。このウィンドウのレイアウトはユーザーが設定でき、Groups、Palettes、Macros、Cues、Cue Stacksを含めることができます。また、MagicQリモートiOSおよびAndroidアプリケーションから自動的にアクセスできます。

"Exec"ボタンを押して"Execute"ウィンドウを開きます。2とExecまたは3とExecを押して、追加の"Execute"ウィンドウを開きます。それぞれの"Execute"ウィンドウは独立して動作し、異なる"Execute Grid"ページを選択できます。異なる"Execute"ウィンドウ間でアイテムをコピーできます。

View Design、View Execute、View Maxの3つのビューがあります。ビューデザインを使用して、グリッドサイズをデザインし、グリッドにアイテムを配置します。再生にはView Executeを、全画面ブレイバックにはView Maxを使用します。

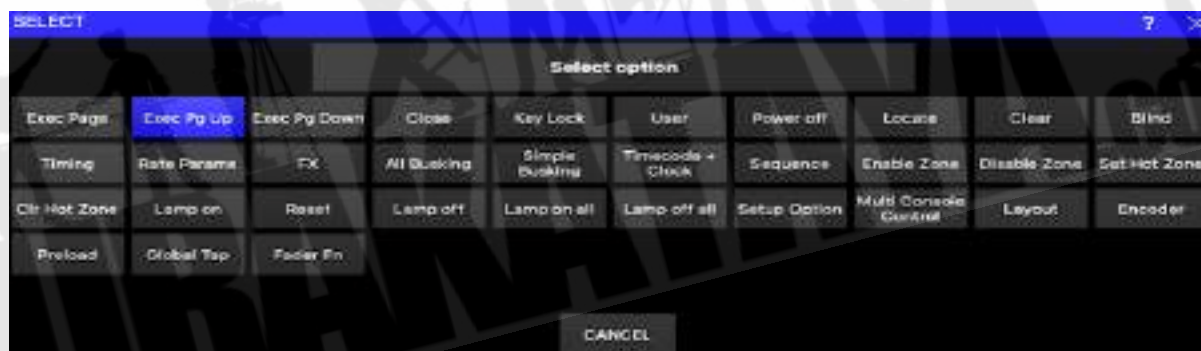
## 20.1. デザインビュー

<Use the Set Grid Size>ボタンを使用してグリッドサイズを指定し、他のウィンドウから関連するアイテムをコピーします。例えば、"Execute"ウィンドウにグループを配置するには、"Group"ウィンドウに移動し、コピーを押し、グループを選択してから、"Execute"ウィンドウに移動し、ボックスを選択してグループを配置します。

CueとCue Stackは、Recordを使用してフリーアイテムを選択することで、"Execute"ウィンドウに直接記憶できます。

複数のアイテムを選択して、"Execute"ウィンドウにコピーできます。

"Execute"グリッドのアイテムに特殊機能を割り当てることもできます。これらには、Execute Page Up（ページアップを実行）、Execute Page Down（ページダウンを実行）、Change to Exec Page（実行ページに変更）、Close、Blind、Clear、Lamp On、Lamp Off、Reset、Key Lockが含まれます。<ASSIGN SPECIAL>ボタンを押します。



ユニバースゾーンの制御には、ホットテイクオーバー状態の有効化、無効化、および設定のための特別な機能があります。これらにより、シンプルなインターフェースから複雑なDMXルーティングを完全に制御できます。

"Execute"ウィンドウでアイテムの詳細を表示するには、<View Item>ボタンを使用します。これにより、FXとチェイススピードをすばやく簡単に変更できます。

## 20.2. フルスクリーンビュー

"Execute"ウィンドウは全画面モード（最大表示）で実行でき、画面全体をカスタマイズできます。フルスクリーンの"Execute"ウィンドウのサイズは、<GRID OPTIONS>ボタンとWinサイズを選択して

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

設定できます。これは、MagicQ PC / Macの場合はデフォルトで1024 x 768、コンソールの場合は800 x 600です。

"Setup"ウィンドウで"Run in Execute Window"オプションを選択すると、MagicQが"Execute"ウィンドウで直接起動します。 MagicQ PC / Macでは、フルスクリーンの"Execute"ウィンドウのボタンは、MagicQ PCウィングが接続されている場合にのみ機能します。

タイトルバーの閉じるアイコンを使用して、"Execute"ウィンドウを閉じます。特殊割り当てを使用して、特定のCloseボタンを"Execute"グリッドに追加します。 MagicQコンソールでは、[CLOSE]ボタンを押して通常のMagicQウィンドウに戻ることができます。

フルスクリーン表示の場合でも、10のメインプレイバックのレジェンドを表示することができます。ソフトボタン<C>、Playback=Onを使用します。プレイバックのレジェンドはウィンドウの下部を占めるため、アイテムに使用できる合計サイズが小さくなります。

View Maxは最初の"Execute"ウィンドウでのみ対応しているのでご注意ください。

## 20.3. パスワード保護

"Execute"ウィンドウを保護し、オペレータが"Execute"ウィンドウのみを表示し、MagicQ のメイン・アプリケーション・ウィンドウを使用できないようにすることが可能です。Execute Window から Set Password ソフトボタンを使ってパスワードを設定します。オペレータがウィンドウを閉じようとした場合、シャットダウンするか、パスワードを入力してメインの MagicQ アプリケーション・ウィンドウに再入力するかを選択することができます。

実行ウィンドウのパスワード保護は、セットアップ、ビュー設定、再生で実行オプションが有効になっており、MagicQ がフルスクリーン実行で開始されている場合にのみサポートされます。実行ウィンドウでビューマックスを押しても、パスワードの入力は要求されません。

セキュリティ上の理由から、マスターパスワードは存在しません。ロックされているパスワードをリセットするには、販売店にお問い合わせください。

パスワードを入力しないと実行ボタンが操作できないようにすることができます。実行ウィンドウに「キーロック」特殊機能ボタンを配置することができます。このボタンを押すと、実行ウィンドウがロックされ、パスワードを入力しないとロックが解除されません。パスワードが設定されていない場合、空白のパスワードを入力すると、ウィンドウのロックが解除されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 20.4. 自動スタート

MagicQには、PlaybackとExecuteの自動開始のためのいくつかのオプションが含まれています。これらのオプションは、MagicQコンソールおよびMagicQ PCシステムで、MagicQ USBウィングまたはインターフェースに接続されている場合に使用できます。Setups、View Settings、Playback、Activate Playbacks On Startを参照してください。

## 20.5. アイテムのサイズ設定

異なるアイテムが異なるサイズを持つことができるように、Executeウィンドウのアイテムがあります。これは、フェーダーの周りにボタンを配置する場合に特に便利です。

ビューデザインモードで、エンコーダーとソフトボタンXおよびYを使用して、アイテムの幅と高さを1〜16ボックス幅に設定します。デフォルトは、幅1ボックス、高さ1ボックスです。

他のアイテムをオーバーレイするアイテムは他のアイテムをブロックするため、アイテムの重複は避けてください。

全体のグリッドサイズは最大40x 40アイテムに設定できます。これにより、詳細なグリッドレイアウトを構築できます。

## 20.6. フェーダー

"Execute"ウィンドウは、フェーダーとボタンをサポートしています。Cue StackとCueは、フェーダーとして表示することができます。Cue StackまたはCueをフェーダーとして設定するには、カーソルをアイテムに移動し、ソフトボタン<E>を押して、タイプをボタンとフェーダーの間で切り替えます。アイテムがフェーダーに設定されている場合、アイテムの隅にFが表示されます。フェーダーは、ExecuteビューとMaxビューにのみ表示され、Designビューには表示されません。



販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

バージョン1.8.8.0以降、MagicQは、アイテムの幅およびアイテムの高さのソフトボタンとエンコーダーを使用して、すべての実行アイテムのフルサイズ設定ができます。以前のバージョン、および1.8.8.0では、フェーダーが幅と高さ1に設定されている場合、サイズフェーダー、フェーダーアイテムの下に未使用のボックスがある場合、MagicQは実行ビューで2つのボックスを埋めるように自動的に調整できます。

[SHIFT]または[CTRL]とカーソルキーを使用して、複数のアイテムをカーソル選択して、一度に複数のアイテムのタイプを設定します。

## 20.7. ボタン

デフォルトでは、"Execute"ウィンドウのボタンは、ボタンを押すたびに機能のオンとオフを切り替えるように設定されています。CueまたはCue Stackを制御している"Execute"ウィンドウのボタンを切り替えではなく一時的に設定することができます。必要なアイテムにカーソルを移動し、ソフトボタン<E>でアイテムタイプ"Button FI"を設定します。



ボタンをソロボタン（ラジオボタンとも呼ばれる）として設定して、CueまたはCue Stackとしてプログラムされたボタンのグループを設定して、一度に1つのグループだけをアクティブにすることもできます。ソフトボタン<E>で"Solo"を選択します。

このグループは、"Item Type"が"Solo"に設定されている水平の隣接するすべてのボタンで構成されています。Soloボタンはすぐ隣にある必要があります。空のアイテムまたは"Solo"に設定されていないアイテムは、グループを終了します。

[SHIFT]または[CTRL]とカーソルキーを使用して、複数のアイテムをカーソル選択して、一度に複数のアイテムのタイプを設定します。



## 20.8. リージョン

"Execute"ウィンドウに"Region (領域)"を追加して、アトリビュートの選択とソロ化のために複数のアイテムを簡単に制御できます。"Execute"ウィンドウ内のアイテムは、カーソルキーで選択して<SET REGION>ボタンを押すことにより、Regionの一部にすることができます。

Regionにグループアイテムが含まれている場合、そのRegion内のパレットは、そのグループ内の灯体にはのみ影響します。グループを最初を選択する必要はありません。これらのパレットは、フィクチャーの選択に関係なく灯体に影響します。これにより、現在の選択を変更せずに、さまざまな灯体タイプでカラーやその他のアトリビュートを選択できます。すべてのパレットは、通常どおりプログラマーに適用されます。

Regionには1つのグループのみを含める必要があります。

Regionにソロとして設定されているCue Stackが含まれている場合、それらのCue Stackはすべて一緒にソロになり、一度にアクティブになるのは1つだけです。以前のソロ選択は水平線上にならなければいけませんでした。これによりソロ領域をブロックとして設定できます。

[SHIFT]とCLEAR REGIONを使用して、リージョンをクリアします。"Design"ビューでは、リージョン IDがアイテムの右上隅に表示されます。Win Size、Background、Passwordは、トップメニューから<SET OPTIONS>ボタンの下に移動しました。

CLEAR、LOCATE、LAMP ON、LAMP OFF、LAMP ON ALL、LAMP OFF ALLボタンがRegionに含まれている場合、それらはそのリージョンを制御するグループの灯体にはのみ影響します。

## 20.9. タイミング

これで、<ASSIGN SPECIAL>、Timingボタンを介して"Execute"ウィンドウにタイミングアイテムを追加できます。タイミングは、"Execute"ウィンドウでのパレットの再生方法に影響します。オプションには、パレットフェードの時間（秒）の設定、スプリットフェードの設定、および方向（通常、逆、インからアウト、アウトからイン、ランダム）が含まれます。

タイミングオプションには、0、1、2、3秒の標準的なフェードが含まれ、カスタムタイムも可能です。0秒のフェードにより、"Busking Rate"マスターなどの他のMagicQコンソール設定に関係なく、パレットが確実にスナップインします。

タイミングアイテムがRegion内にある場合、それらの時間はそのRegionを制御するグループからの灯体にはのみ影響します。複数のRegionを使用すると、異なる灯体で異なる時間を同時に使用できます。

Regionは、パレットとタイミングアイテムを使用して設定できますが、グループは設定できません。この場合、タイミングは、現在選択されている灯体に適用されるときに、これらのパレットで使われます。これは、例えば、カラーパレットとポジションパレットにタイミングを設定し、ビームパレットには設定しない場合に役立ちます。

## 20.10. レートとパラメーター

Assign SpecialのRate Paramsボタンを使用して、レートウィンドウを"Execute"ウィンドウに追加できます。レートアイテムは、"Execute"ウィンドウのCue、Cue Stack、およびプログラマーエフェクトの制御方法に影響します。レートアイテムには、スピードを設定するレートタップ、フェードまたはスナップを選択するコントロール、パーツを2、3または3に設定するコントロールが含まれます。

レートアイテムがリージョン内にある場合、それらはリージョン内にあるCue、Cue Stack、およびプログラマーエフェクトにのみ影響します。

レートアイテムがリージョン内でない場合、それらは、リージョンが設定されていない"Execute"ウィンドウのすべてのCueおよびCue Stackとプログラマーエフェクトに影響します。

レートアイテムはエフェクトとチェイスの両方に影響します。Cue StackがChase Timingとして設定されている場合、レートはチェイスステップ内のエフェクトレートではなくCue Stackレートに影響します。チェイスは幅コントロールの影響を受けません。

レートアイテムは、アクティブかどうかに関係なく、CueとChaseに影響します。そのため、CueまたはCue Stackをアクティブにする前に、エフェクトのスピード、スナップ、および幅を設定できます。変更はCueまたはCue Stackに保存されるため、再度アクティブにすると同じパラメーターが使用されます。

## 20.11. "Execute"ウィンドウのFX（エフェクト）

<ASSIGN SPECIAL>、FXボタンを使用して、エフェクトアイテムを"Execute"ウィンドウに直接追加できます。エフェクトアイテムは、インテンシティチェイス、ズームチェイス、カラーフリック、2カラーチェイス、3カラーチェイス、ホワイトフリックのエフェクトを生成します。さらに、カラー1、カラー2、カラー3ボタンを追加して、エフェクト内で使用されるカラーパレットを選択することができます。

エフェクトアイテムがリージョン内にある場合、それらはそのリージョンのグループからのチャンネルのみを使用します。エフェクトアイテムがリージョン内でない場合、現在選択されている灯体を使用します。

すべてのColorエフェクトアイテムは、カラーパレットの変更の影響を受けます。Color FlickはColor 1、2のみを使用するためご注意ください。Color1とColor 2のみが使用されます。IntensityChase、White Flick、およびZoom Chaseはカラーパレットを使用しません。エフェクトアイテムがアクティブになる前に、カラーパレットを選択できます。

アイテムがアクティブになると、エフェクトがプログラマーに追加されます。無効にすると、エフェクトはプログラマーから削除されます。エフェクトはプログラマー内にあるため、通常のプログラマー優先度で実行され、プレイバックからのエフェクトを上書きします。BLINDボタンは、プログラマーの他の値/エフェクトと同様に、これらのエフェクトに影響します。

## 20.12. "Execute"ウィンドウのソフトパレット

"Execute"ウィンドウはSoft Paletteに対応しています。これらは他のパレットから簡単に更新できるパレットであり、CueとChaseをすぐに変更して新しい値にすることができます。これは、例えば、カラーチェイスを使用してCue Stackを実行し、カラーを更新する場合に便利です。

"Execute"ウィンドウで"Item Type" を"Link"（エンコーダーE）に設定して、パレットを"Soft Palette"に設定します。"Soft Palette"には、右上隅に"S"のマークが付いています。

パレットの内容を変更するには、itemを押してから、"Execute"ウィンドウから別のパレット（Soft Palette以外）を選択します。Soft Paletteは、現在選択されているすべての灯体について、他のパレットの値で更新されます。

Soft Paletteがグループとパレットを含むリージョンの一部として設定されている場合、Soft Paletteを押す必要はありません。個々のパレットを直接選択して、Soft Paletteを変更できます。この場合、そのリージョンのパレットはこの機能のみを実行するのでご注意ください。通常の方法では使用できません。

## 20.13. "Execute"ウィンドウのシーケンス

Execute Window内の項目を、定義された時間に従って自動的にシーケンスさせることが可能です。シーケンスは、ポジション、カラー、ビーム、FX、キュースタック、キュー、マクロ、グループに対して行うことができます。シーケンスは、順次またはランダムに行うことができます。各タイプのアイテムは一度に1つずつアクティブになり、他のアイテムはすべて解放されます。

Execute Window で ASSIGN SPECIAL を選択し、Sequence を選択します。次に Sequence と Random のいずれかを選択し、Sequence を選択します。これは、実行項目が自動的にアクティブ化／非アクティブ化されるまでの時間です。

Sequence項目がRegion内にある場合、そのRegion内の項目のみに影響します。リージョンにない場合は、Execute グリッド内のすべてのアイテムに影響します。例えば、Color と Cue Stacks の両方のアイテムがグリッドにある場合、MagicQ は Cue Stacks と同時に Color もシーケンスします。ランダムシーケンスを使用すると、各シーケンス時間が経過した後、異なるカラーと異なるキュースタックがアクティブになります。

MagicQは、シーケンスアイテムがあるRegion/Grid内のタイミングアイテムのフェードタイムを適用します。

シーケンスをランダム化するには、Random ボタンを追加します (ASSIGN SPECIAL、Sequence、Random)。RANDOM ボタンがアクティブな場合、シーケンスは次々と実行されるのではなく、ランダムに実行されます。

1つのリージョン内では、1つのシーケンスアイテムのみが同時にアクティブになります。リージョン外のシーケンスアイテムは、一度に1つだけアクティブにすることができます。

## 20.14. "Execute"ウィンドウグループ

各 Execute Grid には、Group を割り当てることができます。これはリージョンと同じように動作しますが、リージョンを設定する必要がなく、グループがウィンドウ全体に適用される点が異なります。

Grid Options を選択し、SET GROUP を選択します。グループを消去するには、SET GROUPを選択し、NO GROUP を選択します。

グループモードフィルタは、MagicQ がグループに対してフィルタリングするか拡張するかを決定します。Grid Options で Group Mode Filter を設定します。フィルタリングのためには、Exec Grid のデータに必要なチャンネルが含まれている必要があります。展開の場合、Exec Grid 内のデータは任意のチャンネルを持つことができます(ただし、必要な属性を持つ必要があります)。

デフォルトでは、グループは割り当てられていません。グループが割り当てられると、デフォルトでそのグループに拡張されます。

## 20.15. ボタンの外観

ボックスの外観は、ソフトボタン<B>"Appearance".で設定できます。オプションは、ボタン、フェーダー、エンコーダーの外観の"Images"、"Boxes"、"Coloured"です。"Images"は組み込みの画像を使

用し、"Coloured"は機能に応じてボタンにカラーを付けます。その機能がアクティブな場合、ボタンは明るく表示されます。

"Execute"ウィンドウは、ボタン、フェーダー、エンコーダーのカスタム画像をサポートしています。画像はビットマップフォルダに保存され、次の名前が付けられます。

|                    |              |
|--------------------|--------------|
| Button up image    | xxxxup.bmp   |
| Button down image  | xxxxdn.bmp   |
| Fader track image  | xxxxtrck.bmp |
| Fader knob image   | xxxxknob.bmp |
| Encoder back image | xxxxbase.bmp |
| Encoder dial image | xxxxdial.bmp |

ここで、xxxxは任意の名前で、画像形式はbmp、jpg、pngのいずれかです。<BUTTON BITMAP>ボタンを押して必要な画像ファイルを選択することにより、"Execute"ウィンドウ、ビューデザインのそれぞれのアイテムのビットマップを選択できます。

ファイルを選択するときは、"up"、"trck"、または"base"ファイルを選択します。MagicQは、ボタンがアクティブなときに"dn"ファイルを自動的に置き換えます。

[SHIFT] + <CLEAR BITMAP>を使用してビットマップを削除します。

[SHIFT] または[CTRL]とカーソルキーを使用して、複数のアイテムをカーソル選択して、一度に複数のアイテムの画像を設定します。

MagicQショーで使用されるボタン画像は、.xhwショーファイルに保存されます。

## 20.16. スピードエンコーダー

"Execute"ウィンドウは、Cue Stackのスピードコントロール用のエンコーダに対応しています。

Insert Specialを使用し、エンコーダーを選択して、記憶されたCue Stackの下にエンコーダーを挿入します。エンコーダーは、真上のCue Stackがアクティブな場合にのみアクティブになります。





## 20.17. アトリビュートエンコーダー

アトリビュートエンコーダーは、Intensity、Position、Colour、Beamウィンドウのエンコーダーのように機能し、現在選択されている灯体に影響を与えます。

## 20.18. プリロード

Preload機能を使用すると、変更を適用する前に"Execute"ウィンドウのアイテムを選択できます。<PRELOAD>ボタンを押して、アイテムの選択/選択解除を開始します。MagicQは選択/選択解除されたアイテムを表示しますが、<PRELOAD GO>ボタンが押されるまで適用されません。Busking Rateマスターをこの機能と組み合わせて使用すると、すべてのアイテムを同時にフェードできます。

## 20.19. バックグラウンド

<GRID OPTIONS>ソフトボタンを使用し、Set Backgroundを選択して、背景を設定することができます。

バックグラウンドは、[WIN SIZE]ボタンで設定したサイズのbmpまたはjpeg形式を使用してください。

<GRID OPTIONS>ソフトボタンとClearBackgroundを使用して、バックグラウンドを削除します。

MagicQショーで使用されるバックグラウンド画像は、.xhwショーファイルに保存されます。

### 20.19.1. ユーザーへの"Execute"ページの割り当て

"Execute"ページは特定のユーザーに割り当てることができます。一部のユーザーに対して、一部のページを非表示にすることができます。

<GRID OPTIONS>ボタンを押し、[Set User]を選択します。ページのユーザーは、"Execute"ウィンドウのタイトルバーに表示されます。

"Execute"ページがユーザーに割り当てられると、そのユーザーのみが"Execute"ページにアクセスできます。他のユーザーには空白のページが表示されます。MagicQは、ユーザーがアクセスできない"Execute"ページの変更選択アイテムを非表示にします。

特別なユーザーは常にすべての"Execute"ページにアクセスできます。

割り当てを削除するには、<GRID OPTIONS>を押し、"Set User"を選択して"Default"を選択します。

## 20.20. スペシャルオプション

<ASSIGN SPECIAL>ボタンを使用してボタンとして割り当てることができるいくつかの特別なオプションがあります。これらには以下が含まれます：

|                                       |                              |
|---------------------------------------|------------------------------|
| Exec Page, Exec Page Up, Exec Page Dn | "Execute"グリッドを変更するボタン        |
| Blind, Close, Clear, Locate           | "Execute"グリッドの便利なボタン         |
| Timing                                | パレットの分割方向を含むタイミングを設定         |
| Rate Params                           | チェイス/エフェクトの設定レート             |
| FX                                    | 選択した灯体にエフェクトを追加              |
| All Busking                           | すべてのタイミング、エフェクト、レートアイテムを追加   |
| Simple Busking                        | ベーシックなタイミング、エフェクト、レートアイテムを追加 |
| TC and Clock                          | タイムコードとクロックアイテム              |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                                                                         |                                            |
|-------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| Enable Uni Zone, Disable Uni Zone, Set Hot Uni Zone, Clear Hot Uni Zone | 複数のユニバースゾーンの管理                             |
| Global Tap                                                              | グローバルタップトゥタイムのボタン                          |
| Powerdown                                                               | PCの即時シャットダウン                               |
| Lamp On, Lamp Off, Reset                                                | 選択した灯体に影響                                  |
| Lamp On All, Lamp Of All                                                | 照明フィクスチャー全体のランプのオン/オフ                      |
| Preload                                                                 | プリロードモードへの切り替え                             |
| Setup Option                                                            | セットアップオプションを変更                             |
| Encoder                                                                 | レートまたはアトリビュートエンコーダーを追加                     |
| Keylock                                                                 | ユーザーが変更/シャットダウンできないように"Execute"ウィンドウをロックする |
| User                                                                    | ユーザー変更                                     |

### 20.20.1. "Execute"ページの変更

複数の"Execute"グリッドを構築し、Exec Page、Exec Page Up、Exec Page Downの特別なオプションを使用してそれらを変更することができます。

例えば、Grid 1を"Home"グリッドとして使用し、ボタンのみで他のページに変更できます。次に、他のそれぞれのページに「ホーム」グリッドに戻るためのExec Pageボタンを配置できます。

特定の"Execute"ページのExec Pageアイテムは、それらの"Execute"ページにアクセスできないユーザーには表示されません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 20.20.2. セットアップオプションの自動化

"Setup"オプションは、キーボードマクロを記述せずに、"Execute"ウィンドウから変更できます。

"Execute"ウィンドウで、<ASSIGN SPECIAL>を押し、Setupオプションを選択して、Setupオプションの変更を1つのボタンに割り当てます。

### 20.20.3. マルチコンソールコントロールのショートカット

ネットセッション（マルチコンソール）モードでは、これらのショートカットを使用して、照明リグのどの灯体/チャンネルへの出力を制御するコンソールをすばやく選択できます。これらのオプションは通常、Setup、View DMX I/O、MULTIPROG SEL CHANSにあります。

通常のオプションはすべて利用できます。

Groupオプションの場合、Executeアイテムの作成時に選択したグループが保存され、ショートカットに使用されます。したがって、異なるグループに対して複数のショートカットを作成できます。

ユニゾーン、1つのユニバース、ユニバースの場合、ユニゾーンまたはユニバースは、ショートカットが記憶されたときに選択されたものです。

One Head、Selected、Programmer、Last Active、Activeのオプションは、ショートカットが作成されたときの選択や状態ではなく、進行中の灯体/チャンネルの選択/アクティブ化の状態を反映します。

None、All、Userオプションは、選択状態に依存しません。

### 20.20.4. タイムコードとタイミング

TCシミュレーターとサポートボタンを"Execute"ウィンドウに追加できるようになりました。これにより、例えば現在のタイムコード値を大きく表示できます。

12時間制と24時間制もあります。"Execute"ウィンドウを使用して現在の時刻を表示できます。

"Autom"ウィンドウには、次の予定イベントと、予定イベントから次の予定イベントまでの残り時間を表示するアイテムもあります。これは、フェスティバルで演奏するバンドの順番をリストするために使用できます。

グリッド内の周囲のアイテムが空の場合、TCディスプレイとクロックディスプレイは、通常のアイテムサイズの最大3倍に自動拡張されます。

### 20.20.5. ユーザー

これにより、"Execute"ウィンドウからユーザーを変更できます。ユーザーにパスワードが設定されている場合、MagicQはユーザーを変更する前にパスワードの入力を求めます。

### 20.20.6. "Execute"ウィンドウのプレイバック / Cue Stack情報

MagicQは、現在のCue名、Cueコメント、またはPlaybackまたはCue Stackの残りのCueタイムを示す、"Execute"ウィンドウの特別なアイテムに対応しています。これは、例えば、Cue Stackからの特別なコメントを"Execute"ウィンドウに表示するために使用できます。

"Execute"ウィンドウで<ASSIGN SPECIAL>を押してから、タイムコードとクロックを選択します。次に、必要なPlayback / Cue Stack機能を選択します。PlaybackナンバーまたはCue Stack IDの入力してください。

残りのCueタイムは、Cueがフェードしている間の残りのフェードタイムです。タイムコードコードの場合、現在のCueがフェードを完了すると、次のCueへの残りのタイムコードが表示されます。

## 20.21. iOS/Androidリモートでの"Execute"ウィンドウ

"Execute"ウィンドウは、自動的にiOS / Androidリモートアプリで利用できます。

それぞれのiOS / Androidデバイスは、MagicQシステム上の異なる"Execute"ページにアクセスできます。リモートデバイスでページを選択できるようにするには、Execute Page Up（ページを上に行）、Execute Page Down（ページを下に行）、Change to Exec Page（ページを実行に変更）の特殊機能を使用することをお勧めします。

iOS / Androidデバイスは、MagicQシステムから"Execute"ウィンドウで使用されるカスタムイメージをダウンロードします。

## 20.22. コンソール / ウィング上の"Execute"ボタン プレイバックGo/Pauseボタン

v1.6.7.0から、プレイバック1~10のGOボタンとPauseボタンの20個の"Execute"ボタンを有効にすることができます。これらは、Cue StackのGoおよびPause機能の代わりにExecute Grid 1機能を使用するように設定できます。この機能を使用している場合は、"Execute"グリッドをサイズ10/2に設定して、合計20アイテムが使えるようにする必要があります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



Setup、View Settings、Playbackで、"Playback Go/Pause use Execute Grid 1"オプションが"yes"に設定されている場合、20の"Execute"ボタンすべてがExecute Grid 1のアイテムに従います。このオプションを設定すると、これまで使用されていなかった場合は10/2にExecute Grid 1が自動的に設定されます。。GoがExec Grid 1を使用するか、PauseがExec Grid 1を使用するオプションを設定することで、Cue Stack、Option、Buttonの個々のアシテムを設定することもできます。

ボタンがExecuteに設定され、対応するアイテムがExec Grid 1にない場合、ボタンはCue Stackの通常のGo / Pauseとして動作するのでご注意ください。

ボタンがExecuteに設定されている場合、ボタンの機能がアクティブ化の状態とともにディスプレイに表示されます。

Execグリッドアイテムは、Cue Stack、Cue、Group、Position、Colour、Beam、Macro、その他の機能に設定できます。これらの機能はすべて、20の"Execute"ボタンから利用できます。デフォルトでは、Executeグリッドのアイテムはオン/オフに切り替わります。Go/PauseボタンのLEDは状態を示します。代わりに、ボタン機能をExecグリッドで"Button Flash"または"Button Solo"に変更することもできます。

メイン10 MagicQプレイバックにマッピングできるのは10/2グリッドのみです。この機能は、Extraウィング、プレイバックウィング、Executeウィングには対応していません。

## 20.23. 複数の"Execute"ウィンドウ

MagicQシステムでは、一度に最大3つの"Execute"ウィンドウを開くことができます。2番目または3番目の"Execute"ウィンドウを開くには、2または3を入力してから、EXEC windowボタンを押します。

# CHAPTER 21. オートメーション

## 21.1. MagicQオートメーションウィンドウ

MagicQはオートメーションシステムに対応しており、外部、内部、時限イベントの両方に自動的に対応できます。MagicQは、MIDIノート、DMX入力、シリアル入力、タイムコード、リモートコンタクトインプットなどの外部イベントでトリガーできます。MagicQは、システムの起動、システムのシャットダウン、システムの電源異常などの内部イベントでトリガーすることもできます。さらに、MagicQは時間指定された（スケジュールされた）イベントでトリガーにできます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                |              |               |              |          |        |          |
|----------------|--------------|---------------|--------------|----------|--------|----------|
| VIEW<br>MACROS | VIEW<br>DATA | VIEW<br>AUTOM | VIEW<br>ZONE |          |        |          |
| MACRO          |              |               |              |          |        |          |
| ID             | Status       | Type          | P1           | P2       | P3     | Function |
| 1              | Enabled      | MIDI note/CC  | Note on      | Note 0 0 | Chan 0 | None     |
| 2              | Enabled      | MIDI note/CC  | Note off     | Note 0 0 | Chan 0 | None     |
| End            |              |               |              |          |        |          |

"Automation"ウィンドウ（マクロ、ビュー自動化）は、すべての自動化イベントを管理するために使用されます。"Automation"ウィンドウは複数のイベントに対応し、それぞれのイベントは指定されたパラメーターの対象となります。

次に、それぞれのイベントが特定のMagicQ機能をトリガーとします。これは、Playback、Cue Stack、Cue、Page、Macro、Layoutに関する機能です。

MagicQはイベントトリガーからパラメーターを取得して機能に渡すことができます。例えば、MIDIノートイベントからvelocity（速度）を取得し、そのベロシティを使用してPlaybackレベルをトリガーにできます。

MagicQは、イベントトリガーからパラメーターを取得し、ファンクションに渡すことができます。例えば、MIDIノートイベントからvelocity（速度）を取得し、そのベロシティを使用してPlayback、Cue Stack、Cue、Execute（実行）レベルを調整できます。

オートメーションは、MagicQ USB Wing、MagicQ USBインターフェイス、SnakeSys製品に接続されている場合、MagicQ PC / Macでのみ対応しています。

オートメーションは、Setup→View Settings→ModeのAutom設定からグローバルに有効／無効にすることができます。

### 21.1.1. オートイベント

それぞれのイベントには最大3つのパラメーター（P1、P2、P3）があり、イベントをさらにフィルターに掛けることができます。

| Event      | P1                     | P2        | P3                  |
|------------|------------------------|-----------|---------------------|
| Scheduled  | Time                   | Date mask |                     |
| MIDI note  | Mode - on, off or both | Note      | Channel – 0 for all |
| MIDI sysex |                        |           |                     |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                     |                                     |                        |                                             |
|---------------------|-------------------------------------|------------------------|---------------------------------------------|
| Timecode            | Start timecode range                | End timecode range     |                                             |
| Remote              | Mode - on, off or both              |                        |                                             |
| DMX                 | Level                               | Channel                |                                             |
| Serial port         | number of characters to match       | P2 is character string | P3 is the character to pass to the function |
| Startup             |                                     |                        |                                             |
| Shutdown            |                                     |                        |                                             |
| Tracker             | Type - inside, outside, enter, exit | Tracker ID             | MagicVis object                             |
| Power fail          |                                     |                        |                                             |
| Scene Setter Button | Button number 1 to 16               |                        |                                             |
| OSC                 | OSC Command (最大 15 文字)              |                        |                                             |

External Automイベントは、キーボードを使用してMagicQ内でシミュレートできます。

MIDIノートイベントの場合は、testmidiに続けて3つのMIDIバイトを入力します。例：ベロシティ127でノート10のノート进行测试するには、testmidi144,1,127と入力します。

MIDIシステム専用イベントの場合は、testsysexと入力してから必要なMIDIバイトを入力します。

OSCイベントの場合は、testoscに続けてOSC文字列を入力します。例：PB1に移動するには、testosc/pb/1/goと入力します。

シリアルイベントの場合、テスターの後にシリアルバイトを入力します。bytes 1,2,3をシミュレートするには、testser 1,2,3を入力します。

リモートリモート入力イベントの場合は、testinputに続けてpolarityとオプション入力番号を入力します。例：リモート入力をシミュレートするには、testinput1を入力します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 21.1.2. オートメーション機能

以下の機能は、最大3つのファンクションパラメータF1、F2、F3のそれぞれのファンクションに対応しています。

| Function             | F1                 | F2               | F3 |
|----------------------|--------------------|------------------|----|
| PB a,r,level         | Playback num       |                  |    |
| PB level             | Playback num       |                  |    |
| PB activate          | Playback num       |                  |    |
| PB release           | Playback num       |                  |    |
| PB act full          | Playback num       |                  |    |
| PB go                | Playback num       | Cue ID           |    |
| PB go cue ID = level | Playback num       |                  |    |
| PB back              | Playback num       |                  |    |
| PB ffwd              | Playback num       |                  |    |
| PB fbck              | Playback num       |                  |    |
| PB jump              | Playback num       |                  |    |
| Stack toggle         | Cue Stack ID       |                  |    |
| Stack activate       | Cue Stack ID       | Cue ID           |    |
| Stack release        | Cue Stack ID       |                  |    |
| Stack a,r,level      | Cue Stack ID       | Cue ID           |    |
| Stack random         | Start Cue Stack ID | End Cue Stack ID |    |
| Cue toggle           | QID in Cue Store   |                  |    |
| Cue activate         | QID in Cue Store   |                  |    |
| Cue release          | QID in Cue Store   |                  |    |
| Cue a,r,level        | QID in Cue Store   |                  |    |
| Exec toggle          | Exec Grid ID       | Item ID          |    |
| Exec activate        | Exec Grid ID       | Item ID          |    |
| Exec release         | Exec Grid ID       | Item ID          |    |
| Exec level           | Exec Grid ID       | Item ID          |    |
| Run macro            | Macro ID           |                  |    |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                          |            |                |  |
|--------------------------|------------|----------------|--|
| Change layout            | Layout num |                |  |
| Display message          |            |                |  |
| Change page              | Page num   | PB to activate |  |
| Change page release main | Page num   | PB to activate |  |
| Change page release all  | Page num   | PB to activate |  |

プレイバック（PB）ファンクションの場合、F1はプレイバックナンバーです。MagicQコンソールは、202のプレイバックすべての制御に対応します。MagicQ PCは、最初の10のプレイバック（PB1からPB10）の制御に対応します。

スタックファンクションの場合、F1はスタックナンバーです。F2は、スタックアクティブ化のCue IDであり、スタックa、r、レベルのみです。

キューファンクションの場合、F1はキューストア内のCueナンバー（Qid）です。

スタックランダムは、キュースタック範囲F1からF2の1つのキュースタックのアクティブ化を有効にします。オートメーションがトリガーされるたびに、範囲内のすべてのキュースタックが非アクティブ化され、範囲内の1つのキュースタックがランダムに選択されてアクティブ化されます。

マクロの場合、F1はキーボードおマクロIDです。0は、すべてのキーボードマクロのプレイバックを停止することを意味します。

ページファンクションの場合、F1はページナンバーで、F2はページ変更時にアクティブ化されるプレイバック（0 = なし）と、PB goおよびPBジャンプでジャンプするCue IDを指定します。

メッセージの表示の場合、Description（説明）フィールドを使用してメッセージを指定します。

ファンクションの現在の状態がステータスフィールドに表示されます。

### 21.1.3. MIDIイベント

MIDIイベントを追加すると、これらはmiditable.txtファイルをオーバーライドします。ファイルは完全に無視されます。



### 21.1.4. シリアルポートイベント

シリアルポートイベントを追加すると、これらは通常のChamSysシリアルリモートプロトコルファンクションを上書きします。Setup、View Setting、Portのシリアルポート設定は、シリアルリモートプロトコルをChamSys RXに設定してセットアップする必要があります。

MagicQは、受信したシリアルデータを、Cue Stack Macroと同じ形式でXを使用せずにP2フィールドで指定した文字列と照合します。したがって、AutomのP2フィールドを

1,2,3は、受信したシリアルデータ1,2,3と一致します。

P2フィールドに入力する文字列は、""で囲む必要があるのでご注意ください。例えば、"1,2,3"  
MagicQは"を'として表示します。文字列を囲む場合は"を使用する必要があります。

P1は一致する文字数で、P3はAutomファンクションに渡される文字を決定します。

シリアルコマンド"L1"から"L100"を使用してPlayback 1のレベルを設定するシリアルコマンドに応答するようにMagicQを設定する場合は、Automを次のように設定します。

タイプシリアルポート

P1 1 // 1文字一致

P2 "L" // 一致する文字

P3 2 // 2<sup>nd</sup> 受け取った文字列の文字

ファンクションPBレベル

F1 1

### 21.2. スケジュールされたイベント

MagicQは、1日または特定の曜日の特定の時間にトリガーキューの時限イベントに対応します。Cue Stack内のCueは、前のCueの後に続くのではなく、スケジュールされたイベントに基づいてトリガーするように設定できます。これにより、時刻と日付に基づくイベントを自動的に実行できます。

スケジュールされたイベントは、MagicQコンソールおよびMagicQ PCでMagicQ Wingに接続されている場合に対応可能です。

19/30/5 19時間30分5秒

または、

\*10/0 イベントを毎時10分に発生させます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

または、

**`*/*/0`** 毎分

v1.9.2.1以降では、MagicQの起動時にスケジュールされた自動実行があるかどうかを確認し、現在の時刻と日付に応じた状態を設定するようになりました。例えば、毎日午前7時に実行されるオートメーションがあり、システムが午前9時に再起動する場合、自動的に午前7時のオートメーションがトリガーされます。オートメーションは、システムがその時間に動作していた場合に実行されるように、古いものから新しいものの順にトリガーされます。

スケジュールされたイベントを含む自動化は、個々のベースで、またはセットアップのグローバルマクロの有効化オプションから無効にすることができます(プログラミング時など)。

### 21.2.1. 日付と曜日

次の形式を使用して、P2で日付を設定することもできます。

**`day/month/year`**

アスタリスク (\*) を使用できます。例：

**`24/12/2005`** 特定の日付（2005年12月24日）

**`1/*/*`** 毎月1日

**`*/6/*`** 6月は毎日

または、AからGの文字を使用して曜日を指定することもできます。Aは月曜日、Bは火曜日、Cは水曜日などです。

毎週月曜日と火曜日のイベントの場合は、次のように入力します。

**`AB`**

### 21.2.2. 日の出+日没

MagicQには、特定の場所での日の出と日没に基づいてイベントをトリガーする機能があります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

日の出と日没のイベントを正しく発生させるには、MagicQを正しい経度、緯度、タイムゾーンで構成する必要があります。これらのパラメータは、Setup、View Setting、Modeで構成されます。現在の場所の日の出と日没時刻は、Setup、View System、View Statusで確認できます。

日の出または日没に基づいてスケジュールされたイベントを設定するには、まず日の出のRまたは日没のSで始まる時間を設定します。

日の出時刻と日没時刻の前後にオフセットを設定して、日の出または日没の前後の特定の時間にイベントをトリガーすることができます。

例えば、日の出が入ってから20分後にトリガーするには、

R+0/20/0

日没の30分前にトリガーするには

S-0/30/0

### 21.2.3. トラッカー

MagicQは、MagicVisオブジェクトに関連するXYZトラッカーの位置に基づいてイベントをトリガーできます。これにより、外部システムからXYZ位置を受信し、その位置情報を使用して他のアトリビュート（例：パフォーマーがステージ上のエリアに移動すると、固定された照明フィクスチャーのインテンシティが増加します。MagicVisビジュアライゼーションで定義できるステージエリアに結び付けて、パフォーマーがポイントまたはラインにどれだけ近いかに基づいて、アトリビュート（インテンシティ、カラー、ズームなど）を制御できるようにします。

トリガータイプが"Inside（内側）"に設定されている場合、XYZトラッカーがMagicVisオブジェクト内を移動すると、トリガーイベントレベルは、オブジェクトの端の0からオブジェクトの中心の255に移動します。

トリガータイプが"Outside（外側）"に設定されている場合、XYZトラッカーがMagicVisオブジェクトの外側にあると、トリガーイベントレベルは255になります。トリガーイベントレベルが内側に移動すると、エッジの255からオブジェクトの中心の0になります。

トリガータイプがEnterに設定されている場合、XYZトラッカーがMagicVisオブジェクト内を移動すると、イベントがトリガーされます。

トリガータイプがExitに設定されている場合、XYZトラッカーがMagicVisオブジェクトの外側に移動すると、イベントがトリガーされます。

## 21.3. 自動プレイバック / 実行の開始

MagicQには、プレイバックと実行の自動開始のためのいくつかのオプションが含まれています。これらのオプションは、MagicQコンソールおよびMagicQ PCシステムで、MagicQ USBウィングまたはインターフェースに接続されている場合に使用できます。Setup、View Settings、Playback、Activate Playbacks On Startを参照してください。

## 21.4. キーボードマクロ

キーボードマクロを使用すると、キーを押したシーケンスを記憶し、ボタンを1回押すだけでシーケンスを再生できます。キーボードマクロは、コンソールの任意のボタン（[SHIFT]+ボタンと[CTRL]+ボタンを含む）または外部キーボードのボタンに割り当てることができます。最初の10個のキーボードマクロは、Quick Macro Tool Barで使用できます。

"Inhibit Macros（マクロの禁止）"オプションを使用して、"Setup"ウィンドウからマクロを禁止にできます。

### 21.4.1. キーボードマクロの記憶

キーボードマクロを記憶するには、マクロウィンドウに移動し、[RECORD]を押して記憶するマクロを選択します。または、ウィンドウ内の空いているアイテムにカーソルを移動して、<START MACRO>ボタンを押します。

次に、コンソールは、"Macro"ウィンドウボタンと<END MACRO>ボタンを押すまで、以下のすべてのキーシーケンスを記憶します。

記憶の進行中はタイトルバーに、"Recording"と表示されます。MagicQは、記憶の最後から自動的に<MACRO>および<END MACRO>ボタンを削除します。

v1.7.1.3より前のソフトウェアでは、MagicQはraw（生）のキーを保存しました。v1.7.1.3から、MagicQはキーを格納するためのいくつかの異なる形式に対応しています。デフォルトで、内部MQキーを使用するようになりました。内部MQキーには、すべてのMagicQコンソールで同じであるというメリットがあります。そのため、MQ80に記憶されたキーボードマクロは常にPro 2014で正しく実行され、逆も同様です。

"Macro"ウィンドウのソフトボタン<A>を押して、Recordオプションを選択します。オプションは、"Keys"、"MQ Keys"、"Functions"です。

### 21.4.2. キーボードマクロの再生

マクロは、"Macro"ウィンドウでアイテムを押すだけで再生できます。

再生中のマクロを停止するには、"Macro"ウィンドウのView Macrosを開き、マクロにカーソルを合わせて<STOP MACRO>ボタンを押します。再生中のすべてのマクロを停止するには、[SHIFT] + <STOP ALL MACROS>を押します。

キーボードマクロは、Cue StackマクロBを使用してCue Stackからトリガーできます。B1はマクロB1を再生します。B0はすべてのマクロを停止します。

### 21.4.3. キーボードマクロのタイミング

キーボードマクロのプレイバックでは、マクロが記憶された時刻、または外部のタイムコードソースを使用した時刻を使用できます。デフォルトでは、マクロは"Immediate（即時）"タイミングを使用してプレイバックされます。<SET TIMING>ボタンを使用して、タイミングを"Real time"または"Time code"に変更します。

タイミングタイプは、マクロの記憶後に変更できます。ただし、外部タイムコードのタイミングが必要な場合は、マクロを記憶する前にこれを選択する必要があります。これにより、コンソールは、受信したタイムコード信号に従ってキーとボタンの押下を記憶できます。

### 21.4.4. キーボードマクロの編集

"Macro"ウィンドウの"View Data"ビューでは、キーパッドとエンコーダーEを使用して時刻を変更できます。[SHIFT]とカーソルキーを使用してアイテムを選択すると、マクロの複数のアイテムを一度に変更できます。

タイムコードのタイミングを使用する場合、+および-を使用して、一連のアイテムのタイミングをオフセットできます。

マクロステップは、[REMOVE]キーを使用して削除できます。ボタンを押すと、"press"と"release"があり、両方とも削除する必要があります。そうしないと、ボタンの状態が混乱します。

Macro、View Dataビューでステップを移動することができます。[MOVE]を押してから、元なるデータを選択してから移動先を選択します。[SHIFT]キーとカーソルキーを使用して、複数のステップを移動できます。



<RETIME>ボタンを使用して、順序が乱れているステップの時間を変更できます。順序が正しくない時間は、順序内の新しい時間に変更されます。キーが再生されるシーケンスは維持されます。

<REORDER>ボタンは、タイミングに合わせてキーのシーケンスを変更します。これは、マクロの再生結果に影響するのでご注意ください。

#### 21.4.5. キーボードマクロの割り当て

マクロをボタンに割り当てるには、<ASSIGN MACRO>ボタンを押し、キーを押して割り当てます。

(例：6つのスペアキーの1つ) キーボードマクロは、例えば、あるキーを押しながら別のキーを押した場合など、キーの組み合わせに割り当てすることもできます。キーボードマクロはショーファイルに保存されるほか、設定を保存するときにも保存されるため、コンソールをパーソナライズすることができます。

誤ってキーボードマクロを間違ったボタンに割り当てた場合、割り当てを簡単に変更できます。

"Macro"ウィンドウを開き、割り当てを変更するマクロにカーソルを移動して、<ASSIGN MACRO>ボタンを押し、割り当てたいボタンを押してください。

マクロ割り当ては、<DEASSIGN MACRO>ボタンを使用して削除できます。

#### 21.4.6. クイックマクロツールバー

Quick Macro Tool Barにアクセスするには、"Status"ディスプレイの画面を押します。(PB1からPB5までの時計でのPlaybackの上の画面エリア) Macro Tool Barは、"Status"ディスプレイをもう一度押すと閉じることができます。

Macro Tool Barには、キーマクロ1～10が表示されます。

#### 21.4.7. Playbackフェーダーの記憶

マクロは、ボタンを押すだけでなく、フェーダーの動きとエンコーダーの変更をサポートします。これにより、マクロセグメントの完全な記憶と再生が可能になります。マクロのタイミングと再生は、高解像度の内部クロックを使用して、記憶されたシーケンスの正確な再生を可能にします。

MagicQは、フェーダーの動きを最適化して、余分なステップを削除します。

### 21.4.8. ビルトインマクロ

MagicQは、通常複数のキーを押すか複数のキーを同時に押す必要があるかなりの数を含む一般的なプログラミングキーシーケンスを実行する多くの組み込みマクロに対応しています。ビルトインマクロは、一度に2つのキーに触れることができないタッチシステムで役立ちます。

<In built Macro>ボタンを押し、マクロを選択して、"Macro"ウィンドウの現在のアイテムに割り当てます。

### 21.4.9. Cue Stackのスケジュールされたイベント

Cue Stackは、スケジュールされたイベントのリストをプログラムするために使用できます。この機能を使用するには、"Cue Stack"ウィンドウのそれぞれのCueの"Halt（停止）"フィールドを"Sched（スケジュール済）"に設定し、ダブルクリックしてフィールドを変更します。次に、"Wait（待機）"フィールドに時間を入力します。時間には、Automイベントに従って、ワイルドカードと日の出 / 日没の時間を含めることができます。

日付が必要な場合は、Zで始まりZで終わるマクロフィールドに入力されます。例えば、

2005年12月24日 と入力するときは、

Z24/12/2005Z

文字AからGを使用して特定の曜日を指定することもできます。Aは月曜日、Bは火曜日、Cは水曜日などです。

毎週月曜日と火曜日のイベントの場合は、次のように入力します。

ZABZ

毎月1日のイベントには、

Z1Z

## CHAPTER 22. モーター化とカスタマイズ

電動フェーダーを備えたMagicQスタジオシリーズ製品では、機能が変更されたときにMagicQがフェーダーレベルを変更することで、さまざまな機能をフェーダーに適用できます。

既存のプレイバックページ（さまざまな曲のフェーダーのセット）に加えて、スタジオシリーズはプレイバックバンクのコンセプトを導入して、ページ上のより多くのプレイバックにアクセスできるようにします。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 22.1. スタジアムプレイバックバンキング

スタジアムのプレイバックセクションは、フェーダーとエンコーダーのプレイバックで2つ分かれています。フェーダープレイバックセクションは、電動フェーダー、FLASH、GO、PAUSE、Sボタンで構成されています。プレイバック実行セクションは、ボタンとフラッシュボタンが組み込まれたエンコーダーで構成されています。

MQ500M / MQ250MおよびStadiumConnectでは、プレイバックセクションがバンクされ、最大6つの異なるプレイバックバンクへのアクセスできます。最初のバンクはPB1からPB30、2番目のバンクはPB31からPB60、3番目はPB61からPB90などです。合計180のプレイバックに素早くアクセスできます。通常、最初のバンクはメインソングのプレイバックに使用され、2番目と3番目のバンクはスペシャルまたはキーライトに使用されます。

オリジナルのMQ500にはモーターが搭載されていないため、より多くのプレイバックにアクセスするには、スタジアムウィングを追加する必要があります。

マルチコンソールモードで使用すると、電動スタジアムコンソールは同じまたは異なるバンクにアクセスできます。2人以上のオペレーターが異なるプレイバックでショーをプレイバックできるようになります。

ページが変更されると、バンクは設定されたバンクタイに応じて、すべてが変更されるか、個々のバンクのみが変更されます。ページホールドオーバーと2ページホールドオーバーは、MQ500と同じように機能します。

スタジアムプレイバックバンキングは、曲の途中でページを変更する必要がないように設計されています。ページは、追加のプレイバックではなく、新しい曲に使用されます。

プレイバックがリリースされると、フェーダーはデフォルトで設定されたレベルのままになります。離すとフェーダーを0%に戻すことができます。Setup、View Settings、Playbackで、"Motor Faders release to zero"オプションをyesに設定します。"Fader releases stack"が"yes"に設定されているCue Stackは、リリースされると自動的に0%に戻ります。

## 22.2. フェーダーモード

フェーダーの現在の機能は、NEXT PAGEボタンまたはPREV PAGEボタンを押し続けることで選択できるフェーダーモードによって決まります。これは、デュアルハイトショートカットツールバーを

示しています。一番上の行はさまざまなモードを示し、一番下の行はそのモード内のバンクまたはオフセットを示しています。

他のツールバーと同様に、ホールド機能が利用できないPCでは、SHIFTを押してNEXT PAGEまたはPREV PAGEを押すと、開いたままロックできます。

フェーダーモードは次のとおりです。

|                 |                                                 |
|-----------------|-------------------------------------------------|
| Playbacks       | 他のすべてのMagicQコンソールで使用されるデフォルトモード：フェーダーは通常のプレイバック |
| Int             | 灯体のインテンシティ：最小の灯体ナンバーから開始                        |
| Sel Int         | 選択した灯体のインテンシティ：最初に選択した灯体から始まります                 |
| Groups          | グループのインテンシティ：グループ1から開始                          |
| Chans           | チャンネルの値：ユニバース1チャンネル1から開始                        |
| Sel Chans       | 選択した灯体のチャンネルの値：最初に選択した灯体から開始                    |
| Int Masters     | 灯体のインテンシティマスター：最小の灯体ナンバーから開始                    |
| Group Masters   | グループ内のすべての灯体のインテンシティマスター：最も低いプログラムされたグループから開始   |
| Sel Int Masters | 選択した灯体のインテンシティマスター：最初に選択した灯体から開始                |
| Presets         | プリセットインテンシティ：最小灯体ナンバーから開始                       |

非プレイバックモードは、プログラマモード、マスターモード、プリセットモードにスプリットできます。

すべてのモードで、フェーダーのレジェンドのGOボタンは赤く表示され、フェーダーがアクティブであることを示します。PAUSEを押すと、フェーダーが無効になります。

NEXT PAGEまたはPREVページを押して、フェーダーのページを上下に移動します。

CTRLとNEXT PAGEまたはPREV PAGEを押すと、ページごとではなくモードごとにフェーダー全体をページングできます。これにより、最初のフェーダーの正確な開始点を選択できます。

開始点は、キーボードで数値を入力し、フェーダーのショートカットバーを開き（PAGE UPまたはPAGE DOWNを押したまま）、Head No N / Group No N / Chan No Nボタンを押すことで直接設定できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

すべてのモードでSHIFT + BIG PAUSEを押すと、すべてのページでモードのすべてのフェーダーが無効になります。

### 22.2.1. プログラマーモード

Programmerモードでは、キーパッド、エンコーダー、パレットのウィンドウから灯体が選択されたかのように、すべての変更がプログラマーに影響します。CLEARを押すと、すべてのフェーダーがリセットされます。

Intensityモードでは、フェーダーを使用して、パッチされた灯体のインテンシティを最小の灯体ナンバーで制御します。フェーダーを調整すると、プログラマーのその灯体のインテンシティが設定されます。GOボタンを押すとインテンシティが100%に設定され、PAUSEボタンを押すとその灯体のインテンシティがプログラマーから削除されます。PAGE UPおよびPAGE DOWNボタンを使用して、パッチされたすべての灯体をページ送りします。

選択されたIntensityモードは、Intensityモードと同様に動作しますが、選択された灯体のみを使用します。選択順に、灯体を選択するだけで、選択された灯体のインテンシティにすばやくアクセスできます。

Groupモードでは、フェーダーを使用して、グループ1から始まる灯体のそれぞれのグループのインテンシティを制御します。フェーダーごとに1グループです。フェーダーを調整すると、プログラマーのそのグループのすべての灯体のインテンシティが設定されます。GOボタンを押すと、グループのすべての灯体が100%に設定され、PAUSEボタンを押すと、そのグループのすべての灯体のインテンシティがプログラマーから削除されます。PAGE UPおよびPAGE DOWNボタンを使用して、すべてのグループをページ送りします。

Chansモードでは、最初のユニバースから始まるコンソールのチャンネルを制御するためにフェーダーが使用されます。フェーダーを調整すると、プログラマーのチャンネルの値が設定されます。GOボタンを押すと、チャンネルが255に設定されます。PAUSEボタンを押すと、プログラマからチャンネルの値が削除されます。PAGE UPおよびPAGE DOWNボタンを使用して、すべてのチャンネルをページ送りします。

これらすべてのモードで、フラッシュボタンを押すとレベルが100%になり、リリースするとフェーダーのレベルに戻ります。

選択されたChansモードはChansモードと同様に動作しますが、選択された灯体のチャンネルのみを使用します。選択順に、それらの灯体を選択するだけで、選択された灯体のチャンネルにすばやくアクセスできます。



## 22.2.2. マスターモード

Intensity Masterモードでは、フェーダーを使用して、パッチされた灯体のマスターインテンシティを最小の灯体ナンバーから制御します。フェーダーを調整すると、その灯体のマスターインテンシティが設定されます。マスターインテンシティは、再生またはプログラマーからのインテンシティのレベルを変更する出力段階で動作します。

PAUSEボタンを押すと、その灯体のインテンシティマスターが100%に戻ります。フェーダーは100%の半分に設定されているため、再生/プログラマーのインテンシティが100%未満の状況では、インテンシティを最大200%まで上げることができます。PAGE UPおよびPAGE DOWNボタンを使用して、パッチされたすべての灯体をページ送りします。Master Intensitiesは、IntensityウィンドウのView Mastersからも制御できます。

選択されたIntensity Masterモードは、Intensity Masterモードと同様に動作しますが、選択された灯体のみを使用します。選択した順序で、それらの灯体を選択するだけで、選択された灯体のマスターインテンシティにすばやくアクセスできます。

Group Masterモードでは、フェーダーを使用して、グループ1から始まる灯体グループのマスターインテンシティを制御します。フェーダーを調整すると、グループ内のすべての灯体のマスターインテンシティが設定されます。マスターインテンシティは、再生またはプログラマーからのインテンシティのレベルを変更する出力段階で動作します。

PAUSEボタンを押すと、グループ内のすべての灯体のインテンシティマスターが100%に戻ります。フェーダーは100%の半分に設定されているため、再生/プログラマーのインテンシティが100%未満の状況では、インテンシティを最大200%まで上げることができます。PAGE UPおよびPAGE DOWNボタンを使用して、すべてのグループをページ送りします。

マスターモードでは、フラッシュボタンを押すとマスターレベルが100%になり、リリースするとフェーダーのレベルに戻ります。

灯体のマスターインテンシティと同じヘッドの1つ以上のグループマスターの両方がアクティブな場合、それらは互いに乗算されます。（例：プログラムされた値が100%で、ヘッドインテンシティマスターが50%で、そのヘッドを含むグループインテンシティマスターが50%の場合、出力は25%になります。）これにより、既存のインテンシティマスターシステムと同様に、複数レベルのマスターが可能になります。違いは、インテンシティマスターをはっきりとプログラムする必要がないことです。灯体にパッチが適用されるとすぐに、インテンシティマスターとグループマスターにアクセスできるようになります。

### 22.2.3. プリセットモード

Presetモードでは、Intensityウィンドウのビュープリセットに従ってフェーダーを使用してプリセットインテンシティを制御します。プリセットインテンシティはプログラマーとは独立して動作し、固定値を設定するために使用されます。例えば、切り替え中や背景の照明などです。

GOを押すとプリセットインテンシティが100%になり、PAUSEを押すと0%に設定されます。（アクティブではありません。）

FLASHをプレッシングすると、強度が100%になり、リリース時にフェーダーレベルに戻ります。

### 22.2.4. フェーダーモードへのショートカット

フェーダーモードとバンクは、PAGE UPまたはPAGE DOWNボタンを押し続けることでポップアップメニューから選択できます。

現在のフェーダーモードとバンクは、Executeウィンドウのアイテムとして記憶でき、4x3Executeセクションから操作でき、フェーダーモードまたはバンクを1つのボタンで変更できます。

NEXT PAGEまたはPREV PAGEを押したまま、RECORDを押します。MagicQは、"Record shortcut - please press item"というプロンプトを表示します。Executeウィンドウまたは4x3Executeボタン（Executeモードの場合）でアイテムを選択します。

または、ExecuteウィンドウでASSIGN SPECIALを選択し、Fader FNを選択します。現在のフェーダーバンクモードとスタートアイテムがアイテムに割り当てられます。

プレイバックモードでは、ALTボタンとNEXTPAGEボタンおよびPREVPAGEボタンを使用して、NEXT PAGE / PREV PAGEを押したままツールバーからバンクを選択する代わりに、再生バンクを変更できます。

Executeウィンドウまたは4x3Executeセクションで使用するためにExecuteグリッドに割り当てることができるNEXTBANKおよびPREVBANK用の組み込みマクロもあります。

### 22.2.5. フェーダータッチ

MagicQは、ユーザーが電動フェーダーノブに触れたときに通知できます。オプションとして、これを使用して、選択した再生を変更したり、MagicVisでその再生を事前に視覚化したりできます。

### 22.2.6. モーターを無効にする

電動フェーダーには可動部分があり、過度に使用すると摩耗する可能性があります。モーターが絶えず動くようなマクロやトラックの作成を避けてください。

個々のモーターは、Setup、View Settings、Hardware、Faulty Motor Mask、Faulty Wing Motor Maskで無効にできます。これらは16進数のビットマスクです。フェーダー1は0001、フェーダー2は0002、フェーダー3は0004です。

すべてのモーターは、Setup、View Settings、Hardware、Motorisationで無効にできます。

### 22.2.7. Illuminated Faders

Playbacksモードでは、点灯しているフェーダーはフェーダーの機能を示すために使用されます。通常のHTPレベルコントロールの場合はブルー、LTPフェーダーの場合はグリーン、Intensity Mastersの場合はレッド、エフェクトスピードとエフェクトサイズマスターの場合はオレンジです。

フェーダーは、Cue Stackのカスタムカラータグを使用するように構成でき（Setup、Windows、Playback Col TagオプションをCue Stackに設定）、完全なユーザーコントロールが可能になります。

IntensityモードとSelected Intensityモードでは、照明されたフェーダーはホワイトに設定されています。

Groupモードでは、点灯しているフェーダーはイエローに設定されています。

Masterモード（Int Master、Group Master、Sel Int Master）では、照明されたフェーダーはレッドに設定されます。

ChannelsモードとSelected Channelsモードでは、照明されたフェーダーはシアンに設定されています。

Presetsモードでは、照明付きフェーダーはグリーンに設定されています。

フェーダーの全体的な明るさは、CTRLキーを押しながらエンコーダー/ソフトボタンを使用して設定できます。

## 22.3. プレイバックエンコーダー

プレイバックエンコーダは、次のようなさまざまな機能に使用できます。

- Intensity（HTPチャンネル制御）

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- LTPチャンネル制御
- エフェクトサイズ
- エフェクトスピード
- エフェクトスピードとエフェクトサイズ
- レート（未実装）
- タイム（未実装）

CueがデフォルトでExecuteプレイバック（PB16からPB30など）に記憶されると、エンコーダーはそのプレイバックのCue Stackの機能を制御します。ユーザーは、エンコーダーモードを選択して、エンコーダーの機能を決定できます。エンコーダーの現在の状態は、プレイバックのレジェンドに表示されます。

1つ以上の異なるプレイバックを制御することを選択したり、別のCue Stackを制御したりすることができます。この場合、エンコーダーは特定のプレイバックに関連していません。次のオプションは、Cue Stackオプション、Faderタブ、Encoderモードから使用できます。

- このプレイバック
- その他のプレイバック
- このバンクでのすべてのプレイバック
- このページのすべてのプレイバック
- キュースタック
- その他のキュースタック

キューがフェーダープレイバックに記憶されているときに、上記の実行プレイバックに割り当てられたキュースタックがない場合、Execute プレイバックのエンコーダーは、フェーダープレイバックで設定されているエンコーダー機能を自動的に実行します。例えば、エフェクトキューをフェーダープレイバックに記憶し、その上のエンコーダーを使用して速度を制御するのは簡単です。

Other Payback（その他のプレイバック）に設定されている場合、Playback IDはControl Itemオプションで指定されます。

Other Cue Stackに設定されている場合、Cue Stack IDはControl Itemオプションで指定されます。Encoder ModeがLTPまたはHTPで、Cue Stackが現在のPlayback PageのPlaybackにアサインされている場合はPlaybackから、それ以外の場合はStack Storeからアクティブになります。通常の Cue Stack オプションと同様に、Fader Activates が yes に設定されている場合のみ、Cue Stack はアクティブになります。FX Size と FX Speed については、Cue Stack が既に Playback 上で、あるいは Execute Grid や Stack Store 内でアクティブになっている場合にのみ、有効になります。

### 22.3.1. 照明付きプレイバック

Encoders In Playbacksモードでは、照明付きエンコーダーがエンコーダーの機能を示すために使用されます。通常のHTPレベルコントロールはブルー、LTPフェーダーはグリーン、Intensity Mastersはレッド、エフェクトスピードとエフェクトサイズマスターはオレンジです。エンコーダーは、Cue Stackのカスタムカラータグを使用するように設定できるため、完全なユーザーコントロールが可能になります。

他のモードでは、照明はフェーダーと同じ色に従います。

## CHAPTER 23. LEDとピクセルのマッピング

MagicQはパワフルなキューエンジンを使用しており、パネル、パテン、ムービングライトなどの様々なLEDヘッドを簡単に処理できます。MagicQの多数の灯体を個別に処理できる機能により、照明デザイナーはコンソールに制限されることなく、LEDアレイを最大限に活用できます。MagicQを使用すると、ボタンやボタンを押すだけで、すべてのLEDヘッド全体で完全なレインボーウォッシュを生成でき、エンコーダーやボタンで再生中にライブコントロールできます。



MagicQには、LEDヘッドのアレイで使用するために設計されたパワフルなピクセルマッパーが含まれています。ステージ上の灯体のレイアウトに基づいてグリッド構造を設計し、そのグリッドでムービー、ビットマップ、テキストメッセージを再生できます。グリッドにはスペースを含めることができ、灯体をステージに表示されるときにグリッド上に広げることができます。



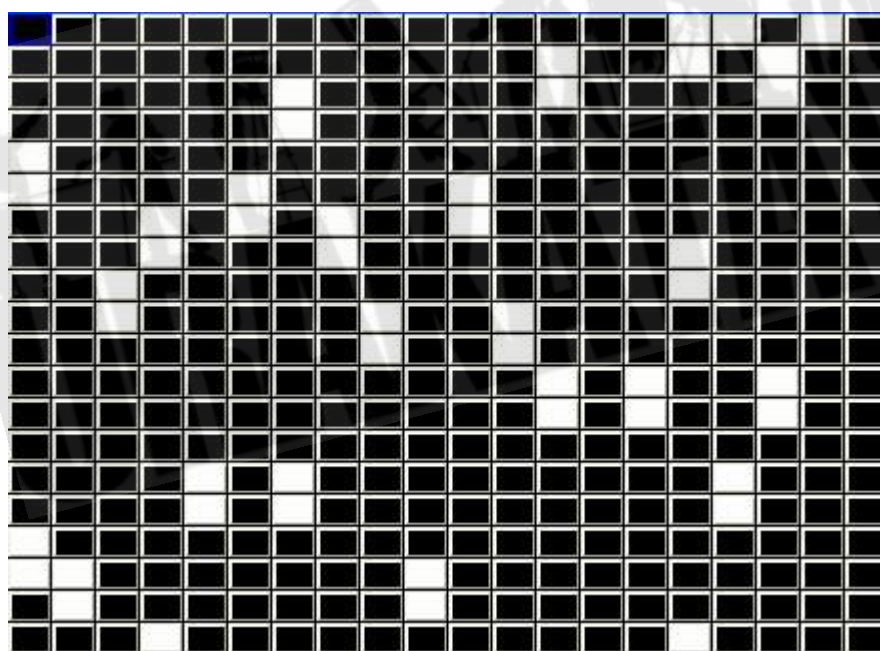
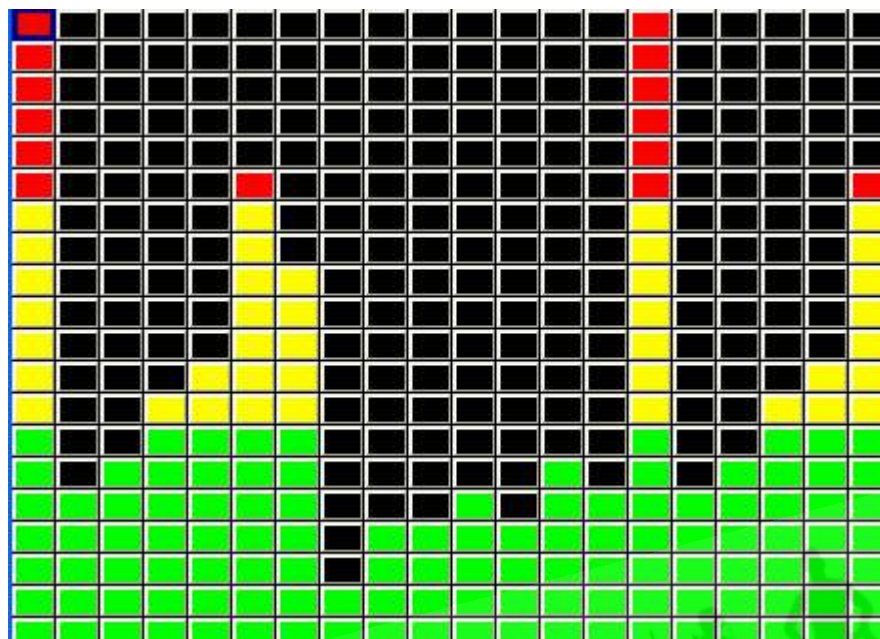
販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



MagicQにより、LEDヘッドを"high resolution（高解像度）"モードで使用できるようになり、制限されたモードではなく、それぞれのLEDピクセルを個別に制御できるようになります。



## 23.1. MagicQのパッチLED

LEDヘッドを最高解像度モード（制御可能なRGBエレメントの最大数）でパッチし、可能な場合は追加のビルトインエフェクトチャンネルなしのモードを選択することをお勧めします。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

汎用led3chanおよび汎用led4chanは、ほとんどのLEDヘッドで使用できます。 MagicQのライブラリに必要なパーソナリティがない場合は、組み込みの灯体エディターを使用して簡単に独自のパーソナリティを構築できます。

ディマーのないLEDヘッドの場合、RGBチャンネルをHTPとしてパッチすることをお勧めします。ディマーチャンネルが組み込まれたLEDヘッドの場合、RGBチャンネルはLTPでなければなりません。

LEDヘッドにパッチを適用した後、"Patch"ウィンドウでそれぞれの灯体の灯体ナンバーを設定する必要があります。デフォルトでは、MagicQは0からパッチが適用される順序で灯体にナンバーを付けます。"Patch"ウィンドウの灯体ナンバーフィールドを編集して、灯体ナンバーを変更します。複数の灯体ナンバーを設定するには、[SHIFT]キーとカーソルキーを使用します。

## 23.2. "Outputs"ウィンドウのグリッドビューの使用

LEDヘッドを最大限に活用するには、LEDヘッドを含むグリッドを作成し、それぞれの灯体がグリッドの"pixel"になります。 MagicQピクセルマッパーを使用して、グリッドでムービー、ビットマップ、テキスト、エフェクトを再生できます。

上記の例では、ユニバース4.5および6のRGBピクセルの20 x 20マトリックス（合計400ピクセル）にパッチを適用しました。

"Outputs"ウィンドウでView Planを選択します。

<View Grid>ボタンを使用して、グリッドを表示および編集します。

それぞれのグリッドセルに表示されるデータは、View Typeを押すと変更できます。灯体名、灯体ナンバー、灯体ナンバー+ Int、列、Cueから選択します。Cueを選択すると、グリッドには、Outputからではなく、現在選択されている再生からのデータが表示されます。

<GRID SIZE>ボタンを押して、グリッドサイズを設定します。水平サイズを入力し、続いて垂直サイズをスラッシュで区切って入力します。例えば 20/20です。

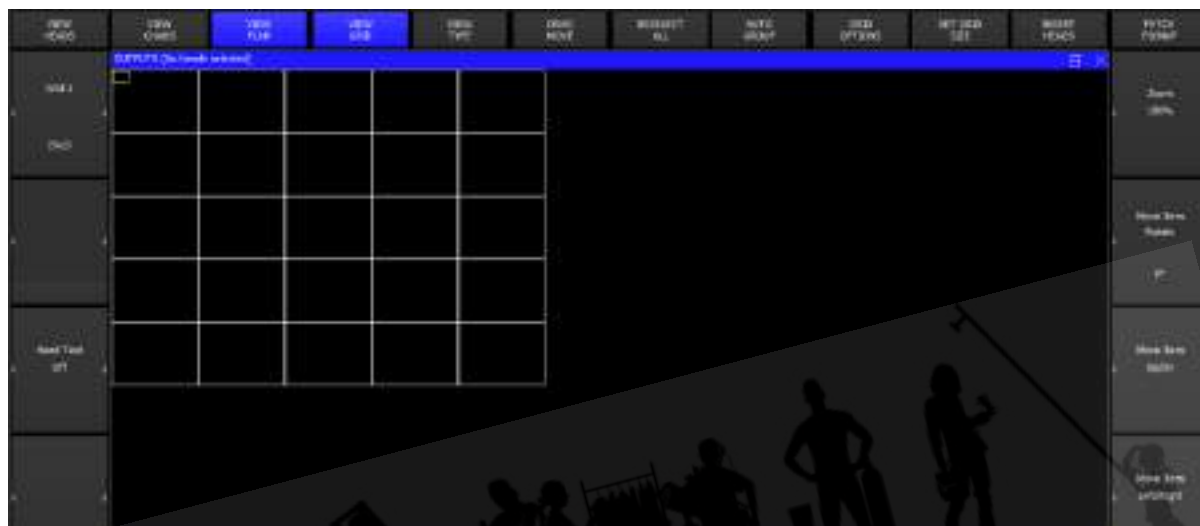
エンコーダーEを使用してグリッドをズームします。

### 23.2.1. 灯体ナンバーを使用してグリッドに灯体を挿入

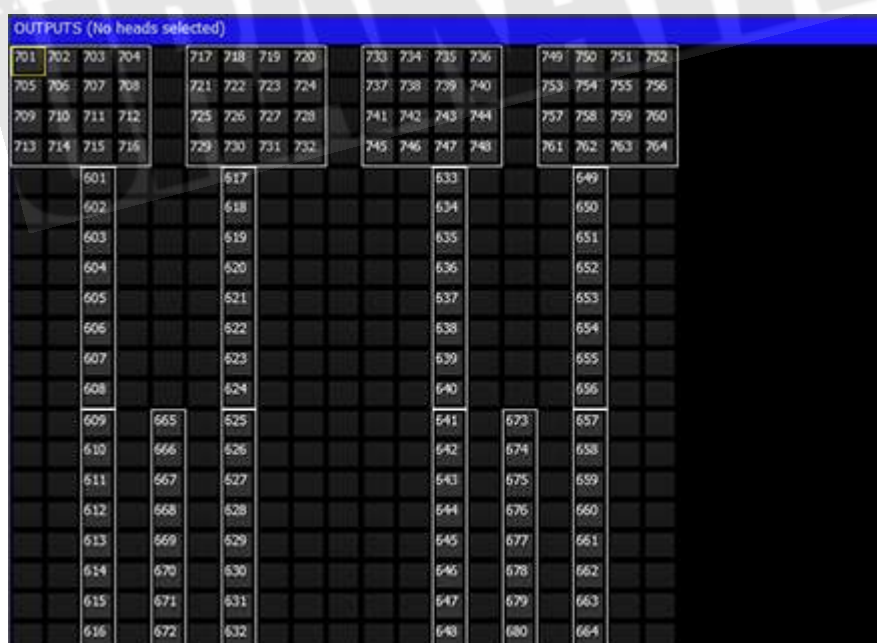
matrix / stage内のLEDヘッドのレイアウトに従って、グリッドに灯体ナンバーを入力できます。目的のアイテムにカーソルを合わせ、キーパッドで灯体ナンバーを入力します。複数の灯体ナンバーを一

度に入力するには、[SHIFT]または[CTRL]とカーソルキーを使用して、開始灯体ナンバーを入力する前に、一度に複数の灯体ナンバーを設定します。

複数のアイテムを特定の方向に設定し、カーソルを開始アイテムに置き、ナンバーを付けたい方向に移動します。例えば、最初に右下から左上に向かって水平に移動し、次に右下にカーソルを置きます。[SHIFT]キーを押しながら左に移動し、左上に移動します。



グリッド内のすべての位置に灯体ナンバーを割り当てる必要はありません。LEDヘッドが変わった角度で配置されている場合、LEDが見えるように配置されたグリッドを作成できます。複数のグリッドに同じ灯体ナンバーを含めることができます。そのため、1つのグリッドにLEDが密に詰められ、グリッドが実際にどのように離れているかを表すことができます。



販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 23.2.2. INSERT HEADSを使用した挿入

現在選択されている灯体をグリッドに挿入するには、<INSERT HEADS>ボタンを使用します。灯体を選択されていない場合、パッチされたすべての灯体が挿入されます。

<INSERT HEADS>ボタンには、Horiz、Vert、3D、Dup Ele、Col Webの5つのオプションがあります。

Horiz、Vertでは、水平、垂直方向にグリッドに挿入します。パーソナリティの幅と高さに従って、複数エレメントの灯体が個別のグリッドセルに挿入されます。重複するエレメントヘッドは単一のセルとして挿入されます。

3Dは、3次元での3Dピクセルマッピングの挿入に使用されます。3Dに挿入できるのは、マルチエレメントヘッドのみです。

Dup Eleは、重複するエレメントヘッドのすべてのエレメントを個別のセルとしてグリッドに挿入します。

Col Webは、挿入されたCol Web専用です。

### 23.2.3. グリッドの下のスペアヘッドを使用して挿入

1.7.6.4から、Output、"View Grid"ビューには、グリッドの下スペースのグリッドにまだ挿入されていないスペアヘッドが表示されます。

グループベースのグリッドの場合、スペアのヘッドには、グリッドに挿入されていないGridグループのヘッドが含まれます。

通常のグリッドの場合、グリッドに挿入されていない現在選択されている灯体が表示され、簡単に灯体を挿入できます。最初に"Group"ウィンドウでグループを選択すると、"Grid"ビューのグリッドの下に表示されます。

Grid Type=Groupsに設定されているグリッドの場合、グリッドの下スペースには、グリッドに挿入されていない"Group"ウィンドウのプログラムされたグループが表示されます。

通常の方法で移動して、灯体をグリッドに移動します。（MOVE、元になる灯体、移動先を押します。）または、<DRAG MOVE>ボタンを押してドラッグアンドドロップします。



### 23.2.4. グリッドの使用

グリッドが設定されたら、<View Colours>ボタンと<View Grid>ボタンを押すと、Outputが表示されます。例えば、以下では、（All LED3chanグループを使用して）"Group"ウィンドウから400灯体すべてを選択し、RGB エフェクトを再生したときの出力を確認できます。

テストモードを使用してグリッドで選択した灯体を、ソフトボタン<C>で選択したグリッドにテストできます。テストモードでは、カーソルの下の灯体がテスト（配置）されます。これにより、グリッドのレイアウトが簡単に確認できます。

## 23.3. ピクセルマッパー

MagicQソフトウェアには、外部メディアサーバーと同じようにメディアサーバーとして表示される組み込みのピクセルマッパーが含まれています。Pixel Mapperは、LED、ディマー、ムービングライトのグリッドで画像、動画、テキスト、エフェクトを再生するために使用できます。

グリッドのヘッドにカラーミックスがある場合、ピクセルマッピングはRGB（またはCMY）で動作します。カラーミックスがない場合、ピクセルマッピングはカラーホイールで機能します。カラーホイールがない場合は、インテンシティで機能します。ピクセルマッピングは、灯体のタイプに関係なく、常にインテンシティを操作するように設定できます。

ピクセルマッパーがグリッドにパッチされると、MagicQはメディア設定を自動的に設定して、ピクセルマッパーが"Media"ウィンドウに表示されるようにします。

"Outputs"ウィンドウの"Plan"ビューでグリッドが設計したら、<PATCH PIXMAP>ボタンを押すと、内部ピクセルマッパー（パーソナリティジェネリックビットマップFX2）が自動的にパッチされます。





必要なレイヤー数を指定し、そのレイヤー数（一般的なbitmapfx2ヘッド）にパッチを適用します。レイヤーには、"Outputs"ウィンドウで選択したグリッドに従って名前が付けられます。他のパッチされた灯体より上の灯体ナンバーを使用します。

ピクセルマッパー内のレイヤーを操作する場合、パッチが適用されたときに選択されたグリッドをデフォルトで操作します。MagicQは、汎用ビットマップFX2のヘッドエディターで指定されたグリッドナンバーのデフォルト値をオーバーライドします。

MagicQは、ピクセルマッパーの設定を"Setup"ウィンドウの"Media"ビューに自動的に追加します。これにより、Pixel Mapperは、さらに設定することなく、"Media"ウィンドウからすぐにアクセスできます。

MagicQでは、1回のショーで合計20ピクセルのマップレイヤーが可能です。これは、20レイヤーの単一のピクセルマップ、または複数のピクセルマップの任意の組み合わせです。例えば、5つの別々のピクセルマップはすべて、それぞれ4つのレイヤーで構成されています。

### 23.3.1. グリッドでのビットマップ、ムービー、テキスト、エフェクトの使用

ビットマップとテキストはビットマップレイヤーを使用して制御されます。それぞれのレイヤーは通常のムービングライトのように制御されます。つまり、バーチャルパーソナリティとしてパッチされます。一般的なビットマップfx2.hedです。パーソナリティには、ビットマップまたはテキストを選択するチャンネル、X、Yの位置とサイズのチャンネル、レッド、グリーン、ブルーの回転およびマス

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ターレベルがあります。複数のレイヤーを使用して、追加、減算、最小、最大、または反転のカラーミックスモードを使用して、レイヤー間でミックスすることができます。

それぞれのビットマップレイヤーは、出力チャンネルから40チャンネルを使用します。グリッドビューからピクセルマッパーにパッチを適用すると、MagicQはレイヤーに空きチャンネルを選択します。これらのチャンネルは、ピクセルマッパーレイヤー用に予約され、実際のライトの制御には使用できません。未使用のユニバースに汎用ビットマップレイヤーをパッチするか、パッチされていないものとして設定します。

Bitmapfx2は、次のようにエンコーダにパッチされます。

- インテンシティページのインテンシティ
- Position Page: ビットマップ / テキスト / エフェクトの位置、サイズ、回転。
- Colour Page: カラー、ビットマップ / テキスト / エフェクトのレイヤー間でのミキシング
- Media Page (Beam 1): ムービー、ビットマップのコントロール、内部、ユーザー、ゴボのアイコンライブラリ、ライブフィード
- Text Page (Beam 2): テキストの制御-2つの独立したテキストエンジン、テキスト文字列のリアルタイム編集
- FX Page (Beam 3): エフェクトのコントロール、ライン、スポット、スネイク、レインボー、オーディオトリガー、サークル、スクエア

### 23.3.2. メディア優先

エフェクト、テキスト、メディアは以下の優先順位に従って相互作用します。エフェクトは最高の優先順位を持ち、メディアは最低の優先順位を持ちます。

FX Page、FXタイプが0より大きい場合、エフェクトの優先度が最も高くなります。

Text Page、テキスト1が0より大きい、テキスト2が0より大きい場合、テキストはメディアよりも優先されます。

Media Page、メディアの優先度が最も低くなります。

"Media"ウィンドウでは、"Media"ページ（エンコーダーY）を使用して、グリッドで再生されるメディアを選択します。"Media"ページは以下の通りです。

- Inbuilt: インビルドのパターンと色
- Pics 1-4: ユーザービットマップ (.bmp、.jpg、.png)
- Movies 1-4: ユーザームービー (cmv –メニューバーからTools > CMV convertorを使用)
- Gifs 1-4: ユーザーgifアニメーション

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

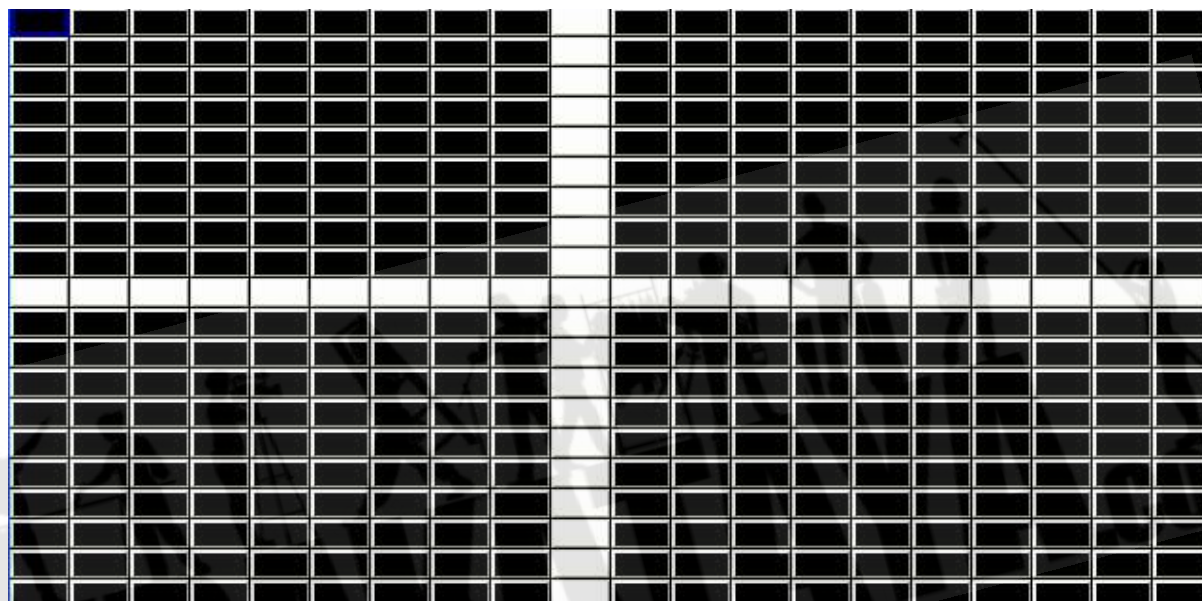
03-5843-4354

- Timers: 日付、時刻、アップカウンター、ダウンカウンター、年末カウンター
- Live Feed: PC画面からのライブキャプチャ
- Gobos: すべてのゴボ、色、画像ライブラリへのアクセス

### 22.3.3. 内蔵ビットマップ

Pixel Mapperには、ビットマップページ0の標準ビットマップパターンのライブラリが含まれています。これらのパターンは、グリッドのサイズに合わせて自動的にサイズ調整されます。

Pixel Mapper、Layer 1を選択し、[LOCATE]を押してレイヤーをデフォルトに設定します。



Locate後、メディアパラメータはデフォルトでホワイトのクロスになります。タッチスクリーンまたはエンコーダーを使用して、異なるビットマップを選択します。

### 23.3.4. ユーザー画像のサポート

MagicQは、.bmp、.jpg、または.png形式のカスタム画像ファイルに対応しています。これらは、Mediaウィンドウの<LOAD PICTURE>ボタンを使用してロードできます。

または、画像をショーフォルダー内のビットマップフォルダーにコピーすることにより、画像をPics 1~4のページに手動でコピーできます。画像には、bitmap001-001.bmp.という形式で名前を付ける必要があります。最初の3桁はビットマップページで、次の3桁はページ内のビットマップです。

bitmap003-025.pngは、3ページの25番目のスロットに表示されます。

ビットマップページ0は、標準の内部生成ビットマップパターン用にリザーブされています。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ユーザーのビットマップを出力グリッドと同じサイズにすることをお勧めします。デフォルトでは、内部ライブラリのユーザービットマップとアイコンは、通常のサイズを使用してグリッドに適用されます。MagicQにユーザーのビットマップと内部アイコンをグリッドのサイズに合わせてスケールさせることができます。適用タイプの“Scale to Grid”を使用して、ビットマップをフルグリッドサイズにサイズ変更します。

### 23.3.5. ゴボ/カラーライブラリ

"Media"ページでは、ゴボ/カラーライブラリからアイコンを選択しています。アイコンはすべて32 x 32ピクセルに基づいていますが、必要なグリッドサイズを満たすように、"Position"ウィンドウでサイズを変更できます。

### 23.3.6. 動画サポート

MagicQは、ビットマップだけでなく、動画の再生にも対応しており、最大1024の異なるムービーファイルに対応しています。

動画は"Media"ページを通じてアクセスされます。“Media Page”エンコーダーには4つの範囲があります。Movie 1、Movie 2、Movie 3、Movie 4です。これらの範囲は、InbuiltページとPicsページの後にあります。

ピクセルマッパーサーバーが選択されている場合に使用できる<LOAD PIC> / <LOAD MOVIE>ボタンを使用して、“Media”ウィンドウから直接ユーザーの写真やムービーを内部ピクセルマッパーにロードできます。

動画は、ビットマップがビットマップフォルダに格納されるのと同様の方法で、ムービーフォルダ（show \ movies）に格納されます。ムービーファイルは、データを必要なグリッド解像度に圧縮する特別なChamSysムービー形式で保存されます。ファイルの名前はmovie001-001.cmv、movie001-002.cmvなどです。

ChamSysムービーファイルは、ツール、CMVコンバーターを使用してPC / MacのMagicQで作成できます。

ムービーファイルを変換するときは、MagicQのグリッドサイズと同じムービー解像度を選択することをお勧めします。自動インストール機能をクリックすると、変換されたメディアファイルが自動的に次のフリーのムービー IDで命名されたムービーフォルダにインストールされます。

動画再生の速度は、ムービースピードエンコーダーによって制御できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



メディアを変換する場合、デフォルトでは、メディアファイルはソースフレームレートに関係なく、33.3fpsのMagicQライティングレートで再生されます。したがって、たとえば、ムービーのフレームレートが33.3よりも高い場合、変換されたファイルの再生は元のファイルよりも遅くなります。

“Preserve media duration（メディア期間を保持）”オプションを使用すると、MagicQの照明エンジンに一致するようにメディアファイルが33.3 fpsに変換され、ネイティブのソースフレームレートでムービーが再生されます。

### 23.3.7. ムービーモード

v1.9.1.4から、ムービーモードアトリビュートの実装により、ムービーファイルの再生のサポートが改善されました。以前は、これはムービーディレクションとしてマークされていましたが、実装されていませんでした。新しいモードは次のとおりです。

|                 |     |                                                   |
|-----------------|-----|---------------------------------------------------|
| Whole movie     | 0   | ループの最初から最後までムービーを再生し、ムービーが変更されると再起動します            |
| Frms            | 1   | 開始点から終了点（フレーム単位）のループでクリップを再生し、ムービーが変更されると再起動します   |
| Secs            | 2   | 開始点から終了点（秒単位）のループでクリップを再生し、ムービーが変更されると再起動します      |
| Whole, Once     | 8   | ループの最初から最後までムービーを再生し、ムービーが変更されると再起動します            |
| Frms, Once      | 9   | 開始点から終了点まで（フレーム単位で）クリップを再生し、ムービーが変更されると再起動します     |
| Secs, Once      | 10  | 開始点から終了点まで（秒単位で）クリップを再生し、ムービーが変更されると再起動します        |
| Whole, Int Strt | 16  | 最初から再生ムービーを最初から最後までループ再生し、インテンシティが0になると再起動します     |
| Frms, Int Strt  | 17  | 開始点から終了点（フレーム単位）のループでクリップを再生し、インテンシティが0になると再起動します |
| Secs, Int Strt  | 18  | 開始点から終了点（秒単位）のループでクリップを再生し、インテンシティが0になると再起動します    |
| Scan Frms       | 25  | 開始点と終了点のスキャン（フレーム単位）                              |
| Scan Secs       | 26  | 開始点と終了点のスキャン（秒単位）                                 |
| Reset           | 255 | ムービーの開始にリセット                                      |

開始点と終了点は、テキストページのエンコーダーA、B、E、およびFを再利用します。（テキストモードとムービーが一緒に使用されることはありません。）下位互換性のために、開始点と終了点はムービー全体モードではサポートされていません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



MagicQをスキャンすると、最後に変更されたエンコーダーに応じて、開始点と終了点にフレームが表示されます。ムービーの一部を選択するには、ユーザーはムービーモードをスキャンに設定し、開始点と終了点を設定してから、クリップモードに戻ってムービーを再生できます。

選択したレイヤーの現在のフレームと時刻が、メディアウィンドウのマスタープレビューの左側に表示されます。

v1.9.1.4より前にすでにパッチが適用されているPixelmapパーソナリティの番組で使用する場合、灯体の編集、灯体の再読み込みを使用して灯体（generic\_bitmap\_fx3.hed）を再読み込みしない限り、ムービーモードの範囲は表示されません。

### 23.3.8. Gifアニメーション

Pixel Mapperは、gifファイルの再生をサポートするように拡張されています。"Media"ページの下には、Gif 1、Gif 2、Gif 3、Gif4の4つのフォルダーがあります。

次のいずれかの方法でgifをロードできます。

- 手動でshow / movies / フォルダーにコピーし、gif001-001.gifなどの名前を付けます。
- MagicQファイルマネージャーを使用してgifを選択します。
- "Media"ウィンドウで、<LOAD GIF>ボタンを押します。

gifの再生は、メディアレイヤーのインテンシティが0より大きい場合に発生します。"Media"ページまたはメディアIDが変更されると、または、インテンシティを0に下げると、gifは最初にリセットされます。

ムービーのスピードエンコーダは、速度を含めて影響します。ムービースピードを0にすると、gifの再生を一時停止できます。

### 23.3.9. ライブフィードのサポート

MagicQ Pixel Mapperには、"Media"サーバーおよび外部ライブフィードソースからのライブフィードビデオ信号をキャプチャするための"Live feed"オプションが含まれています。MagicQは、接続された50台すべてのMedia Server（組み込みのMagicHDを含む）またはCITPフィードソースからのライブフィードに対応します。

ピクセルマッパーで"Media"サーバーの出力を使用するには、メディアフォルダーを"Live feed"に設定し、"Media File"ファイルサーバー1からサーバー50を選択して、Setup、View System、View Mediaで構成されている適切な"Media"サーバーからのフィードを選択します。内蔵のMagicHDからの

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

フィードは直接使用され、外部メディアサーバーからのフィードはライブプレビュー機能を使用します。ライブフィードは、CITP MSEXでのライブプレビューをサポートする外部メディアサーバーからのみ利用できます。

## MagicCap

MagicCapアプリケーションは、MagicQインストールにバンドルされています。これにより、PC / Macで複数のウィンドウをキャプチャし、選択した解像度とリフレッシュレートでネットワーク上のCITP / MSEXを介して出力できます。

アプリケーションは、実行されるとすぐにストリーミングを開始します。Addをクリックして新しいストリームを追加し、Remove...をクリックして現在のストリームを削除します。ストリームのパラメーターを編集するには、上部のウィンドウでストリームをクリックしてから、"main edit"ウィンドウに新しい値を入力します。FPS値が赤くなると、PCはウィンドウを十分に速くキャプチャできません。出力のWidthまたはHeightパラメータがレッドに変わる場合、出力解像度が大きすぎます。

MagicCapは、MagicQアプリケーションとは別のPCで実行する必要があります。PC / MacでMagicQまたはMagicHDと一緒にMagicCapを実行しても機能しません。

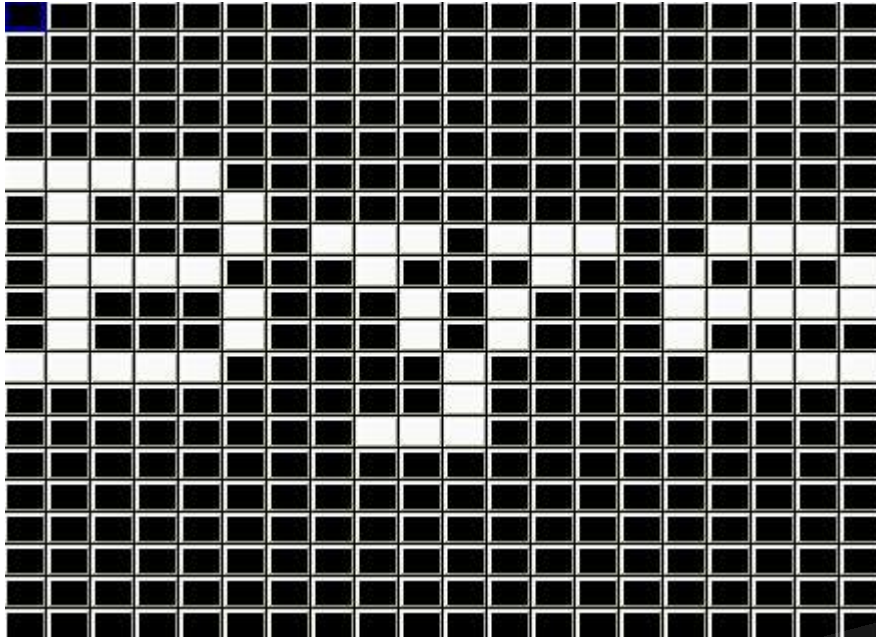
タイプCITPライブフィードのメディアサーバーのMagicQセットアップでフィードを表示します。IPアドレスをMagicCapを実行しているPCのIPアドレスに設定し、Thumb ConおよびLive Prevを有効にします。より多くのフィードを表示するには、同じIPアドレスと同じタイプのメディアサーバーをさらに作成します。

## 23.3.10. テキスト文字列を使用する

それぞれのレイヤーで2つのテキスト文字列を再生できます。テキスト文字列はグリッドの上部、中央、または下部に配置でき、水平または垂直方向にスクロールできます。テキスト文字列は、リアルタイムメッセージアプリケーション用にライブで編集できます。

テキストページ (Beam Page 2) からテキスト文字列を制御します。2つのテキスト文字列にはそれぞれ、テキストページ、テキスト、テキストスピード、テキストモードがあります。

テキストページとテキストエンコーダーを使用して、プログラムされていない文字列を選択します。例えば、Text Page 1, Text 0です。キーボードで新しいテキストを入力し、[SET]キーを押して、テキストアトリビュートに関連付けられたソフトボタンを押します。入力ディスプレイは"text stored"をレポートします。



テキストモードは、テキストの表示方法を決定します。水平、垂直、上、下、中央です。テキストスピードは、テキストが画面上をスクロールする速度を決定します。

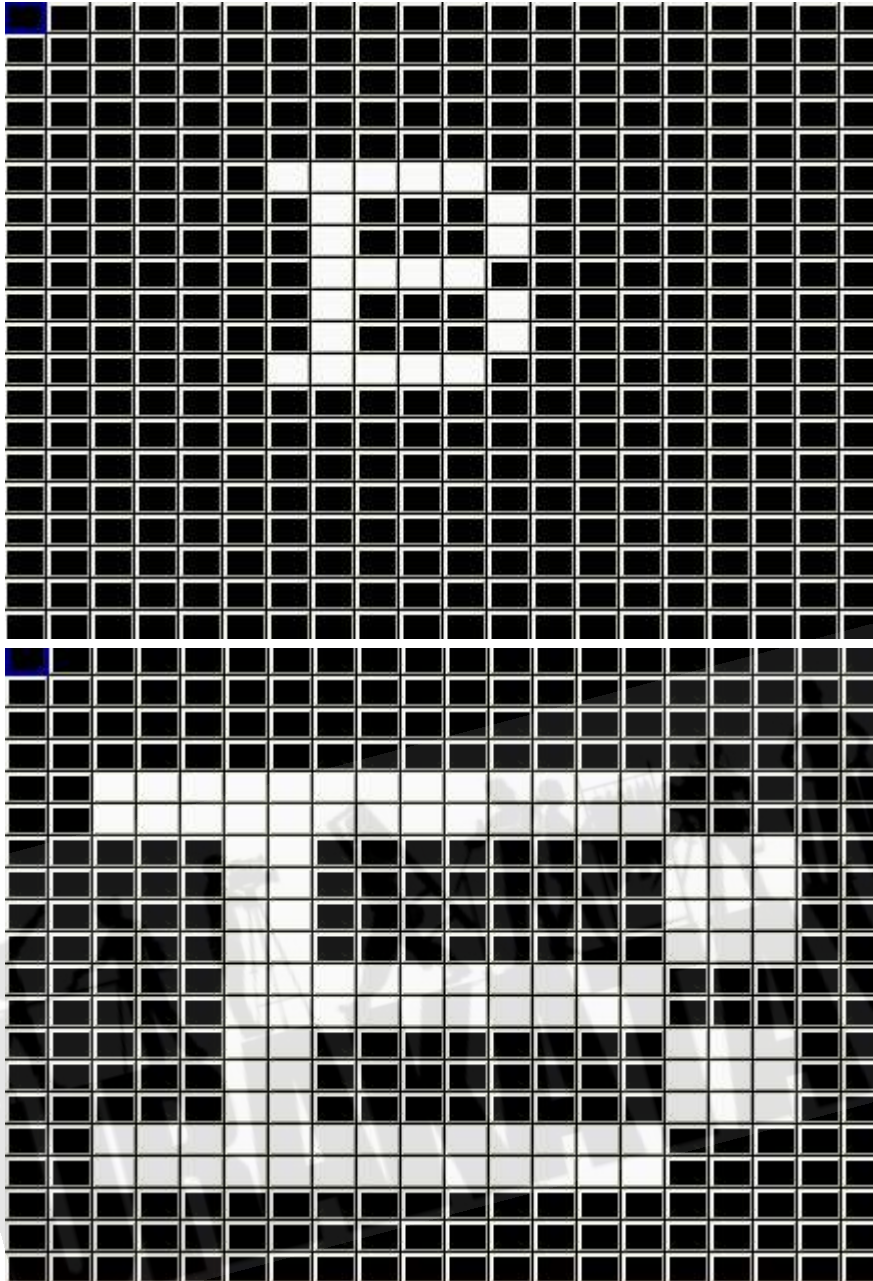
テキストモードの値が128未満の場合、テキストが画面全体でスクロールされ、テキストの開始と終了の間にギャップがないことを確認してください。テキストモードの値が128を超えると、テキストがスクロールされ、テキストの終わりとテキストの始まりの間にギャップが生じます。テキストモードの値を使用して、2つの異なるフォントを選択できます。

2セットのテキストコントロールにより、1つのテキスト文字列を一方方向にスクロールし、別のテキスト文字列を反対方向にスクロールできます。

### 23.3.11. テキスト表示モード

シングルモードを使用して、テキスト文字列から一度に1つの文字、1つの単語、または1つのフレーズを画面に表示することもできます。

"Position"ウィンドウでポジションとサイズのパラメーターを使用することにより、キャラクターをグリッドのどこにでも配置したり、グリッド全体を埋めることができます。



モードが単一の単語に設定されている場合、MagicQはそれぞれの単語を順番に表示します。それぞれの単語は、テキスト文字列内の単一のスペースで区切る必要があります。

モードがチャンクシングルチャンクに設定されている場合、MagicQはそれぞれのチャンクを順番に表示します。それぞれのチャンクは、テキスト文字列内の単一の下線 ( \_ ) 文字で区切る必要があります。スペース文字は正常に表示されます。

### 23.3.12. ビットマップとテキストの操作

ビットマップレイヤーのポジションアトリビュートを使用して、ビットマップ/テキストの位置を変更します。XまたはYの位置、XまたはYのサイズ、回転を設定します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



ムービングヘッドと同じように、ビットマップレイヤーアトリビュートでスタンダードFXを再生できます。例えば、ビットマップフォームを左から右にスクロールするには、最初にX位置を中央に設定し（X位置は128）、次にランプアップをX位置に追加します。

カラーアトリビュートを使用して、ビットマップ/テキストのレッド、グリーン、ブルーのレイヤーを決定します。LEDマトリックスの場合、一度に1つのカラーのみを使用する方がよい場合があります。例えば、レッドを255に設定し、ブルーとグリーンを0に設定します。

アイリスとストロボ機能もビームアトリビュートの下に含まれています。

LTPフェーダーとして設定された再生を使用して、フェーダーからビットマップの個々のパラメーターを制御することもできます。

### 23.3.13. ピクセルマップFX（エフェクト）

FX（エフェクト）チャンネルにより、エフェクトをグリッドに適用できます。エフェクトタイプは、適用されるエフェクトを選択します。一部のエフェクトはスタンドアロンです。例えば、ラインとレインボーです。移動やオーディオエフェクトなどの他のものは、選択したビットマップまたはテキストの上に適用されます。

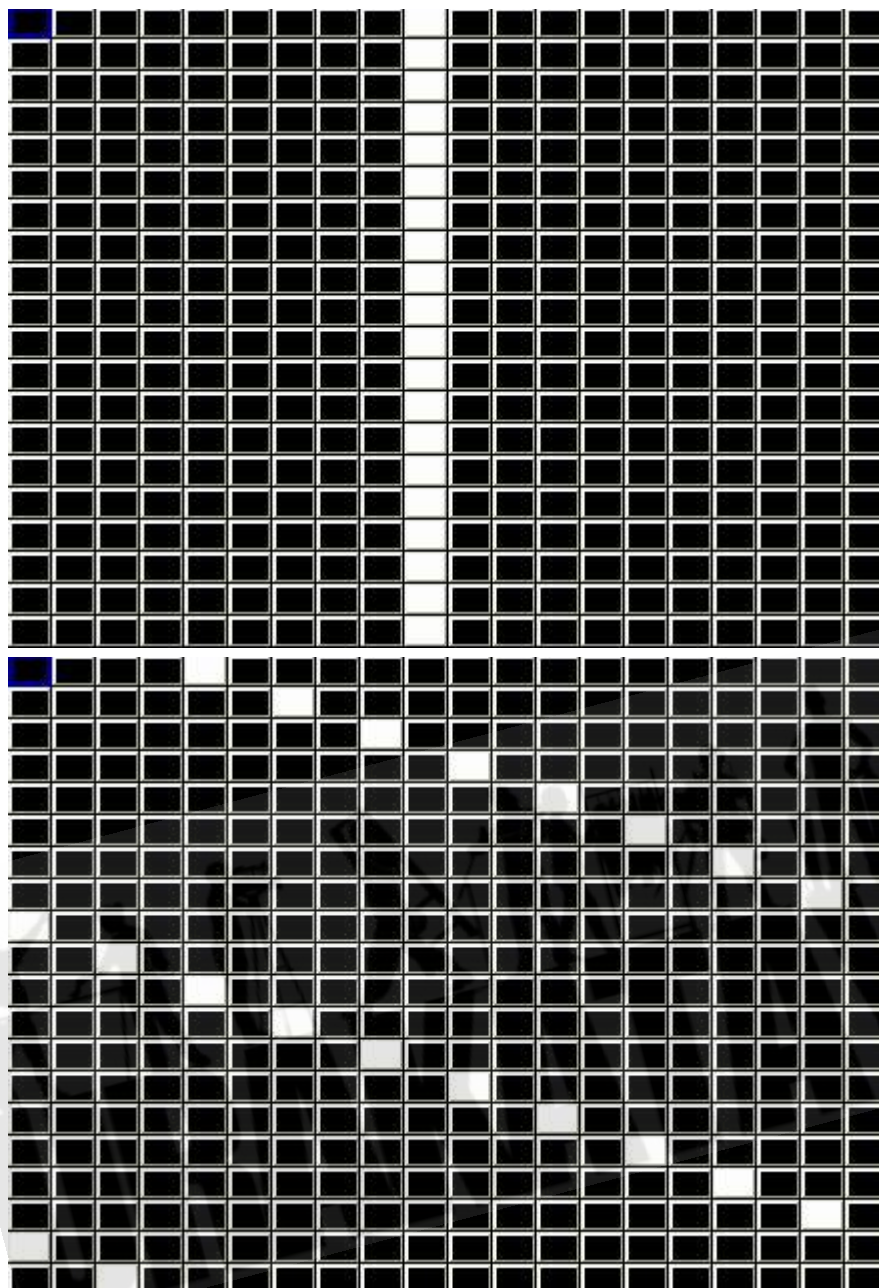
エフェクトパラメータは選択したエフェクトタイプによって異なりますが、一般的にエフェクトパラメータ1はスピード、エフェクトパラメータ2はグリッド内の行または列アイテム間のオフセット、エフェクトパラメータ3はモード（フォワード、リバーズ、バウンス、ツイン）を選択します。

現在対応しているエフェクトは次のとおりです：

Vert lines（垂直線）、Horiz lines（水平線）：グリッド上で線を移動できます。モードを変更して、線の太さを変更します。オフセットを変更して、線ではなくパターンを作成します。

下の最初の画像は、パラメーター2とパラメーター3が0に設定された垂直線を示しています。2番目の画像に示すように、パラメーター2を調整すると、線にオフセットが与えられます。パラメーター3を調整すると、線の幅が変更され、3番目の画像でモードが通常ではなくバウンスするように変更されます。



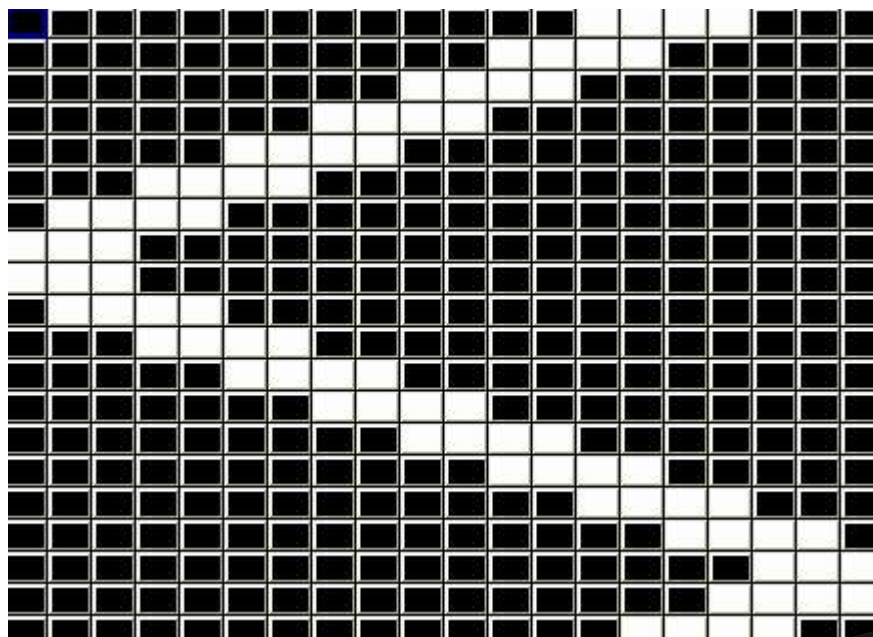


販売店：裏方屋ドットコム

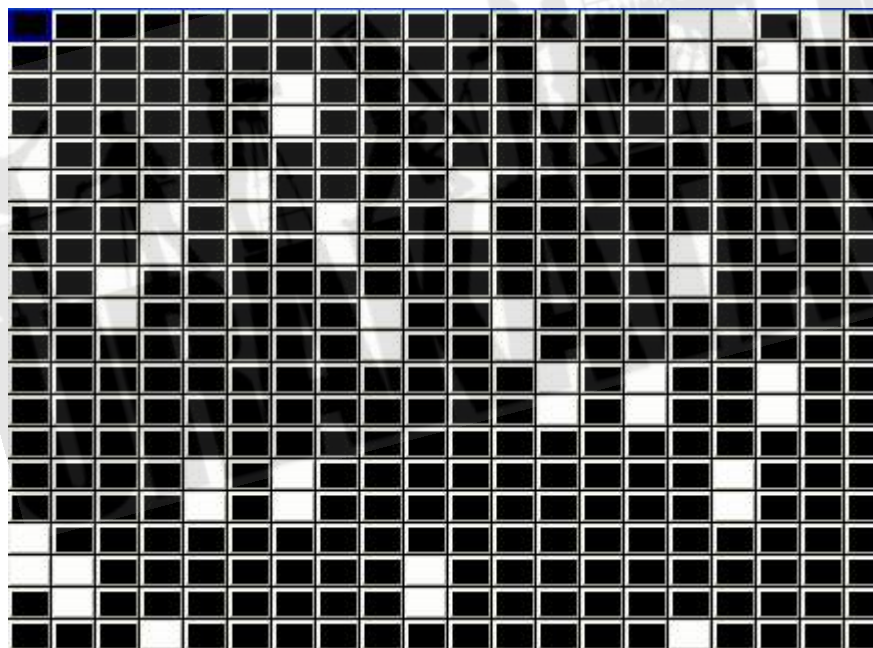
[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



Vert random、Horiz random : グリッド全体のエレメントのランダムな動きを有効にします。モードを変更してエレメントの厚さを変更し、オフセットを変更して周波数を変更します。このFXを使用すると、スノーとレインのタイプのFXを生成できます。

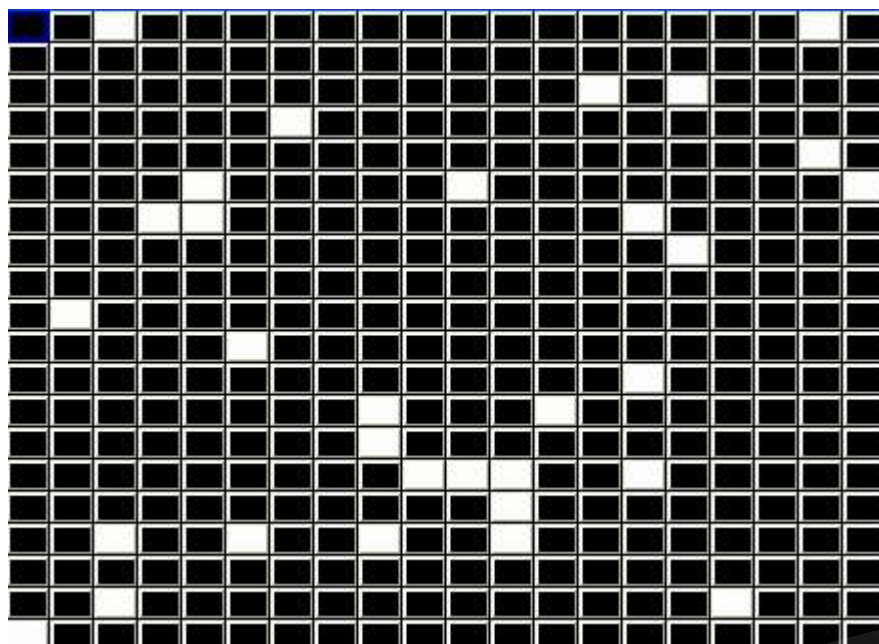


Spot random : グリッド上のランダムスポットを有効にします。モードを変更して、デフォルトが黒い背景の白い斑点であるか、白い背景の黒い斑点であるかを判別します。

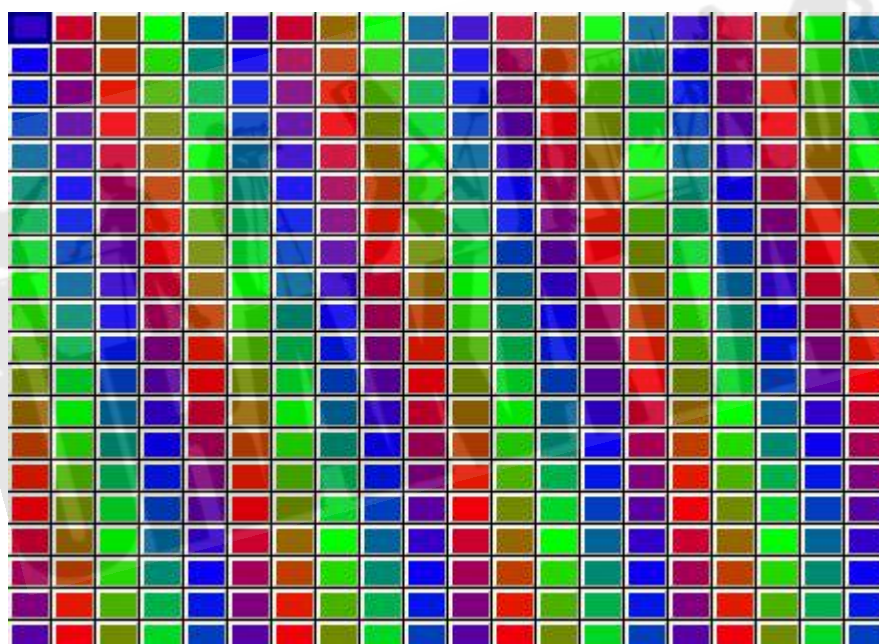
販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



Vert Rainbow、Horiz Rainbow：グリッド全体でレインボーパターンを有効にします。グリッドを横切るレインボーを掛けるようにオフセットを修正します。



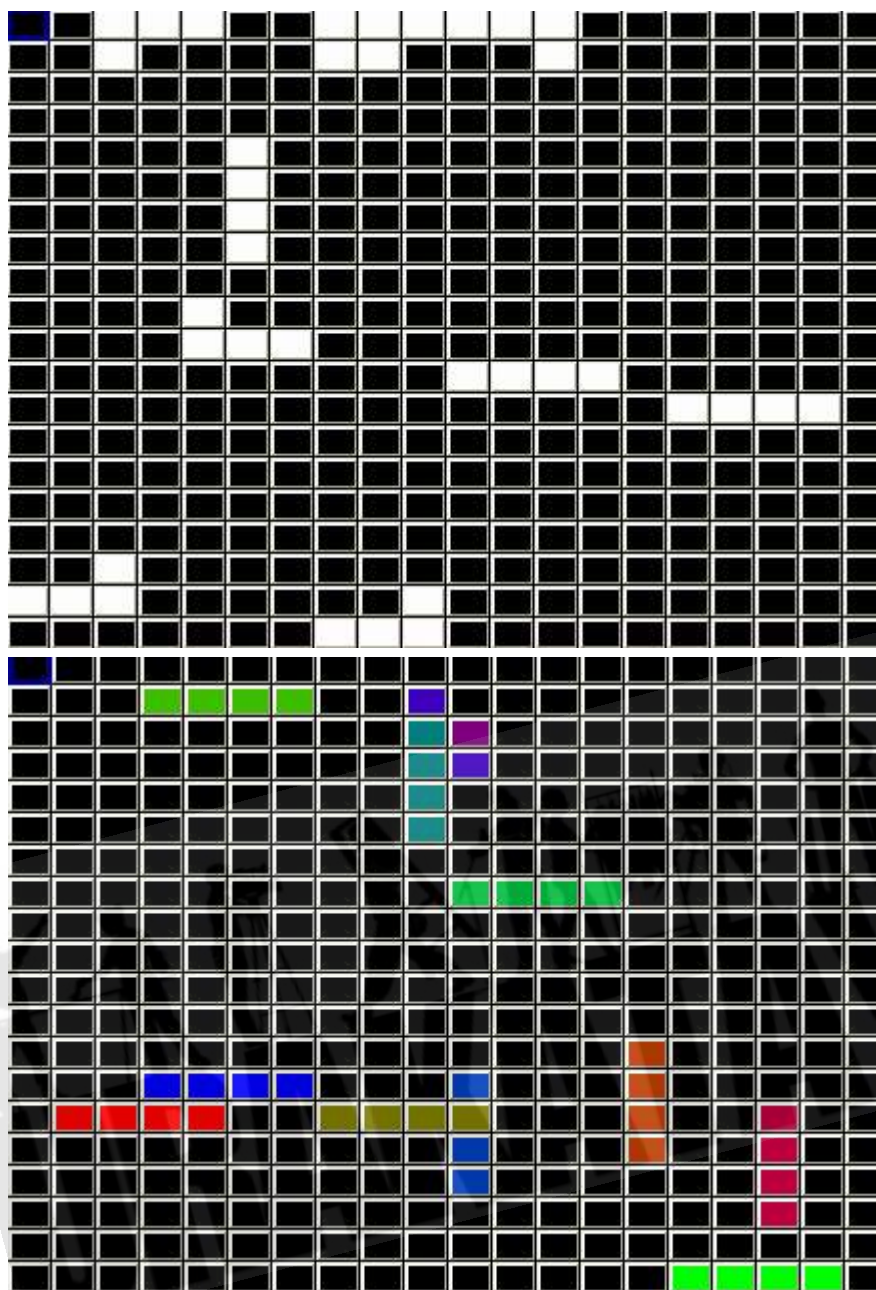
Snakes：グリッド上でスネークパターンを有効にします。モードを変更して、スネークの数、動きのランダム性、スネークの色が白か色かを決定します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



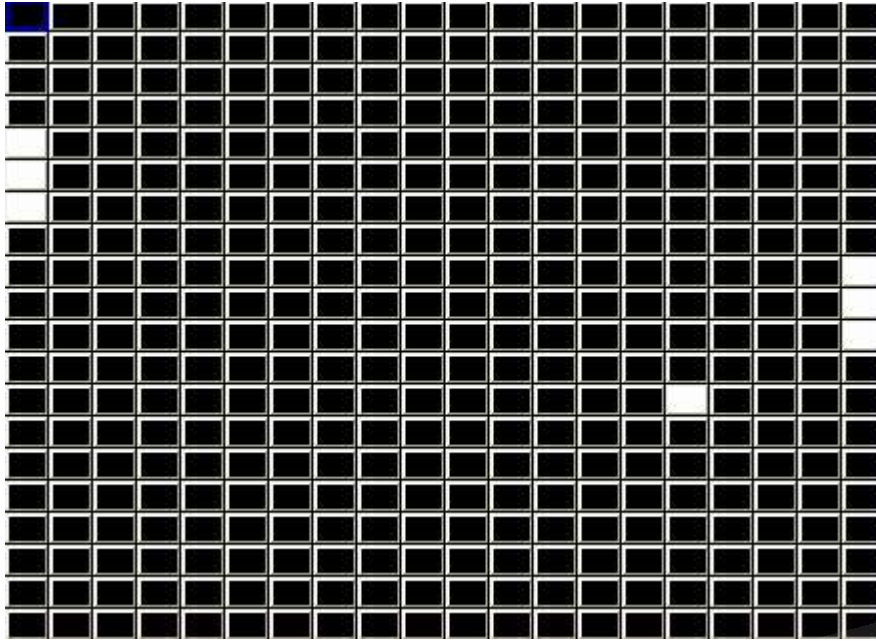


Bat'n'Ball：グリッド上で簡単なバットとボールのゲームを可能にします。バットはエフェクトパラメーター2および3で制御されます。ゲームは、バットの1つが移動すると開始されます。他のビットマップレイヤーをこれと組み合わせて、プレイ画面の背景を作成できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



Vert Move, Horiz Move, Move : 選択したビットマップまたはテキストをグリッドの周りに移動します。ビットマップはエッジを包み込むので、グリッドの表面全体にわたってテクスチャーを移動できます。

Ramp Horiz and Ramp Vert : 水平方向または垂直方向のグリッド全体にわたってランプを実行します。FX P1パラメータは速度を制御し、FX P2はクロスフェードを制御し、FX P3は幅を制御します。

Wipe Horiz and Wipe Vert : グリッド全体で水平または垂直方向に色をワイプします。グリッド全体でワイプされるカラーは、ピクセルマップレイヤーのレッド、グリーン、ブルーのカラーアトリビュートによって決定されます。異なるカラーを順番に選択することにより、グリッド全体で複数のカラーを同時にワイプすることができます。これらのFXが使用されている場合、レッド、グリーン、ブルーのアトリビュートは、通常のようにレイヤーの全体的なカラーに影響を与えません。

#### 22.3.14. ピクセルマップオーディオFX（エフェクト）

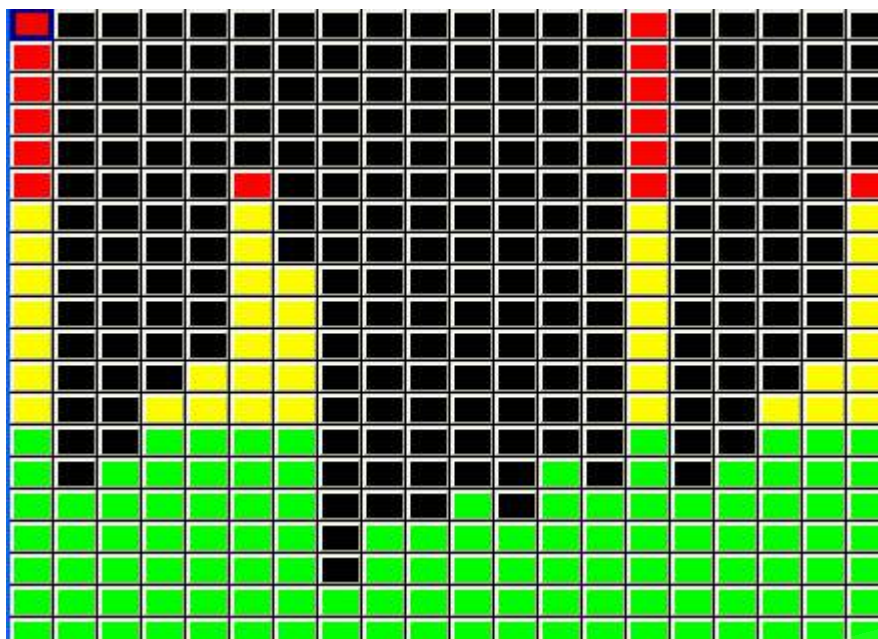
ピクセルマップパーはオーディオFXに対応しています。オーディオ入力のレベルに応じて、選択したビットマップ、テキスト、はムービーの一部を明らかにします。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354





パラメータ2は、応答するチャンネルを選択します。0に設定すると、14のオーディオ入力チャンネルすべてが使用されます。1から14まで、応答するチャンネルを1つ選択します。値15は左チャンネルを選択し、値16は右チャンネルを選択します。

モードは、オーディオが有効になるグリッドエッジを決定します。以下の画像は、内部のグリーン、イエロー、レッドのビットマップに対するオーディオエフェクトを示しています。

可能なモードは次のとおりです。

可能なモードは次のとおりです：

|   |              |                      |                             |
|---|--------------|----------------------|-----------------------------|
| 0 | Graph top    | グラフィックイコライザ<br>ーダウン  | FX P2 specifies<br>channels |
| 1 | Level top    | 列を左から右に              | FX P2 specifies<br>channels |
| 2 | Level bottom | 列を右から左に              | FX P2 specifies<br>channels |
| 3 | Level left   | 行を上から下に              | FX P2 specifies<br>channels |
| 4 | Level right  | 行を下から上に              | FX P2 specifies<br>channels |
| 5 | BMT1         | 3分割：ミッド、ベー<br>ス、トレブル |                             |
| 6 | BMT2         | 3分割：ベース、ミッ<br>ド、トレブル |                             |
| 7 | BMT3         | 3分割：ベース、トレブ<br>ル、ミッド |                             |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|     |                  |                     |                          |
|-----|------------------|---------------------|--------------------------|
| 8   | BMT4             | 3分割：トレブル、ベース、ミッド    |                          |
| 9   | BMT5             | 3分割：トレブル、ミッド、ベース    |                          |
| 10  | BMT6             | 3分割：ミッド、トレブル、ベース    |                          |
| 64  | Graph bottom     | グラフィックイコライザーアップ     | FX P2 specifies channels |
| 128 | Graph bottom/top | グラフィックイコライザーアップ/ダウン | FX P2 specifies channels |
| 192 | Graph top/bottom | グラフィックイコライザーダウン/アップ | FX P2 specifies channels |

Setup、View Settings、Ports、Audio Inputで、オーディオインターフェイスを選択します。Audio Max Levelのデフォルトは0で、これはフルオーディオレンジシグナルを示します。オーディオシグナルをブーストするには、オーディオ最大レベルを1～255の範囲で予想される最大値に設定します。ノイズが多い場合は、オーディオ最小レベルを設定してノイズを除去します。

### 23.3.15. ピクセルマッピングレイヤー間のミキシング

異なるピクセルマッピングレイヤーの相互作用は、カラーページのCol Mixアトリビュートを使用して制御できます。タイプは、

- Add
- Subtract
- Max
- Min
- Exclusive Or (EOR)
- Priority (高いレイヤーナンバーが優先されます。)
- Priority > 0 (レベルが0より大きいほうが優先されます。)
- Masking
- Mask invert
- Blue key
- Green key
- Multiply
- No base
- Max with base

レイヤーが"green key"に設定されている場合、そのレイヤー内のグリーンのピクセルは、下のレイヤーからメディアを通過します。グリーン以外のピクセルは、そのレイヤーのメディアを再生します。マスクはピュアグリーンでなければなりません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

レイヤーが"blue key"に設定されている場合、そのレイヤーのすべてのブルーのピクセルは、下のレイヤーからメディアを通過します。ブルー以外のピクセルは、そのレイヤーのメディアを再生します。マスクはピュアブルーでなければなりません。

アクティブなピクセルマップレイヤーがアクティブ（0%を超えるディマー）の場合、そのレイヤーに"no base"を設定すると、ピクセルマップエフェクトはベースレベルに追加するのではなく、制御されたチャンネルのベースレベルを無視します。

アクティブなピクセルマップレイヤーがアクティブ（0%を超えるディマー）の場合、そのレイヤーで"max with base"を設定すると、MagicQはベースレベルに追加するのではなく、最大のピクセルマップエフェクトと制御されたチャンネルのベースレベルを実行します。

### 23.3.16. カラーミキシング

アトリビュートのカラーページでは、レッド、グリーン、ブルーのアトリビュートのレベルを個別に設定できます。デフォルト値は128、128、128です。それぞれのカラーはブーストまたはカットできます。

Colour Typeアトリビュートにより、反転、カラーマッピング、ブラックとホワイト、その他のカラーエフェクトを含む全体的なカラーを調整できます。

### 23.3.17. タイプを適用

Pixel Mapperに"use int"と"fit use int"の新しいapply（適用）タイプが追加されました。これらの適用タイプが使用される場合、ピクセルマッパーは、RGBチャンネルではなく、グリッド内の灯体のインテンシティチャンネルに適用されます。グリッド内の灯体にインテンシティチャンネルがない場合、灯体にはピクセルマッピングが適用されません。これは、例えば、ムービングライトのインテンシティチャンネルまたはストロボでピクセルマッパーを使用する場合に便利です。

## 23.4. 3Dピクセルマッピング

### 23.4.1. 構成

MagicQは3Dピクセルマッピングに対応しており、LEDの天井、シャンデリア、その他の3D LEDオブジェクトを簡単に制御できます。MagicQは3Dグリッドに対応し、複数の灯体を一度に3Dグリッドに挿入して、グリッドマッピングを簡単に作成できます。

"Output"ウィンドウでは、[SHIFT]とSET GRID DEPTHを押すことで、グリッドを3Dグリッドにすることができます。これにより、現在のグリッドが開始グリッドになり、次のグリッドを割り当てて深度を構成します。次のグリッドは、3Dグリッドに割り当てる前に空（サイズ0/0）である必要があります。例えば、10x10x20のグリッドを作成するには、Grid 1に移動し、グリッドサイズを10x10に設定します。次に、グリッドの深さを20に設定します。Grid 1は、グリッド1~20を使用して3Dグリッドになります。グリッドは、エンコーダAにグリッド1-1（20）~1-20（20）として表示されます。MagicQはグリッド2から20を表示しません。

灯体は、グリッドに3D方向と通常の方法（水平または垂直）で挿入できます。INSERT HEADSを押すと、オプションのリストが表示されます。3D方向に挿入する場合、3Dの開始位置はグリッドナンバーによって決まります。例えば、Grid 1を10x10x20グリッドとして使用している場合、3D方向を使用してグリッド1-1に5エレメントのマルチヘッドを挿入すると、グリッド1-1~1-5に挿入されます。同じ操作をグリッド1-10に行うと、グリッド1-10から1-15に挿入されます。

MagicQ 픽셀매핑퍼소나리티 (Generic\_Bitmap\_With FX 2.hed) が拡張され、3D FX (Generic\_Bitmap\_With FX 3.hed) を制御するためのチャンネルが追加されました。"Outputs"ウィンドウで、View PlanのPATCH PIXMAPを押すと、3Dパーソナリティ (FX3) にパッチが適用されます。

### 23.4.2. エフェクト

3D 픽셀매핑효과트는、"Media"ウィンドウの"3D FX"ページにある"3D FX Type"パラメーターを使用して選択されます。それぞれの3D FXにはいくつかのパラメーターがあります。

(X、A1、A2、A3、B1、B2、B3)

スライド、パーティクル、パーティクルバウンスなどの3D FXタイプは、単一の 픽셀매핑레이어に3Dエフェクトを生成します。

MagicQにはいくつかの3Dエフェクトがあり、変調レイヤーとして最大2つの他の 픽셀매핑레이어を使用して変調できます。これらの追加レイヤーは、2Dレイヤーのそれぞれの 픽셀のインテンシティに従って3D FXを変調します。2D FXは、3Dレイヤーに影響を与える変調レイヤーで再生できます。

これらのレイヤーの順序は、"Media"ウィンドウで左から右に処理されます。変調レイヤーは、3Dエフェクトレイヤーよりもナンバーの小さいレイヤーです。通常、これらの変調エフェクトの場合、レイヤー1は3D FX Type = Mod Layer 1に設定され、レイヤー2は3D FX Type = Mod Layer 2に設定され、レイヤー3は、Height Mapなどの特定の3D FXを選択するために使用されます。フルアップ、フィルダウンなどです。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



## スライド

スライドエフェクトは2Dフレームをスライドさせ、時間の経過とともにZ軸で前後にスライドさせます。

3D FX A1は、動きの速度と方向を決定します。0から127は高速から低速にスライドし、128から255は高速から低速にスライドします。

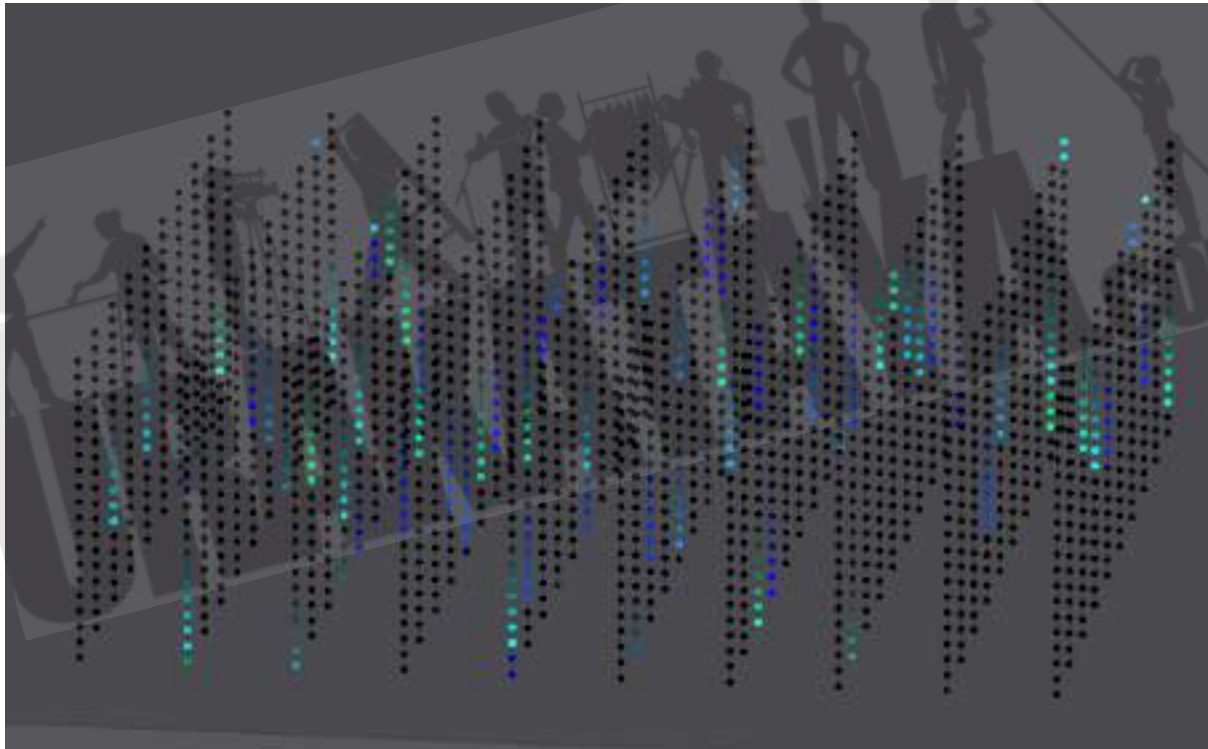
## パーティクル

パーティクルFXは、シンプルなパーティクルシステムを3Dグリッドに適用します。パーティクルは、"Media"ウィンドウのCol（カラー）セクションのHue / Sat / Brightnessのカラー値からカラーを取得します。

3D FX A1は、3Dパーティクルが移動する方向、軸、速度を決定します。

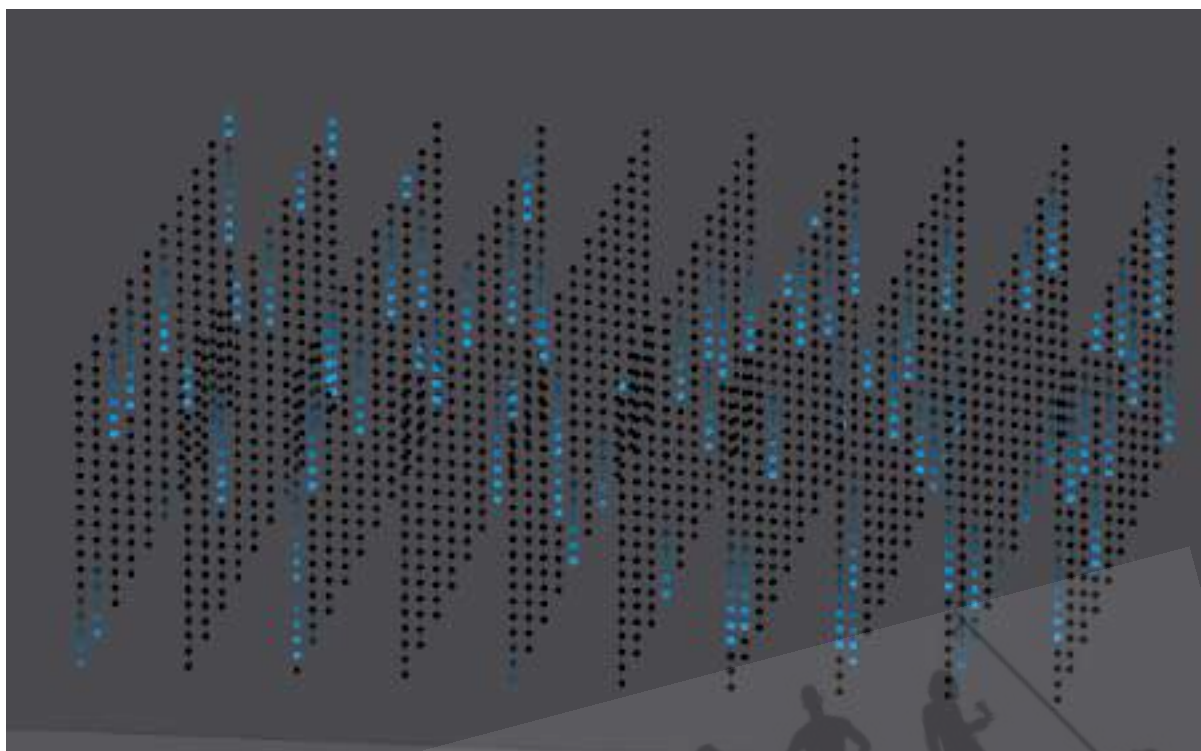
3D FX Xは、パーティクルが列に現在存在していない場合、パーティクルのスポン確率を決定します。

3D FX B1は、ランダムな色相をパーティクルに適用します。



3D FX A2は、パーティクルが移動するときに"trail"をパーティクルに適用します。





### Col (カラー) オフセット

colオフセットは、2Dフレームのピクセルのカラーを使用して、3Dのオフセットを決定します。

3D FX A1では、さまざまなカラータイプを選択できます。レッド、グリーン、ブルー、またはレッドとブルーなどのカラーの組み合わせに基づくオフセットを使用します。

3D FX A2では、幅を変更できます。デフォルトでは、グリッドの深さの50%に設定されています。

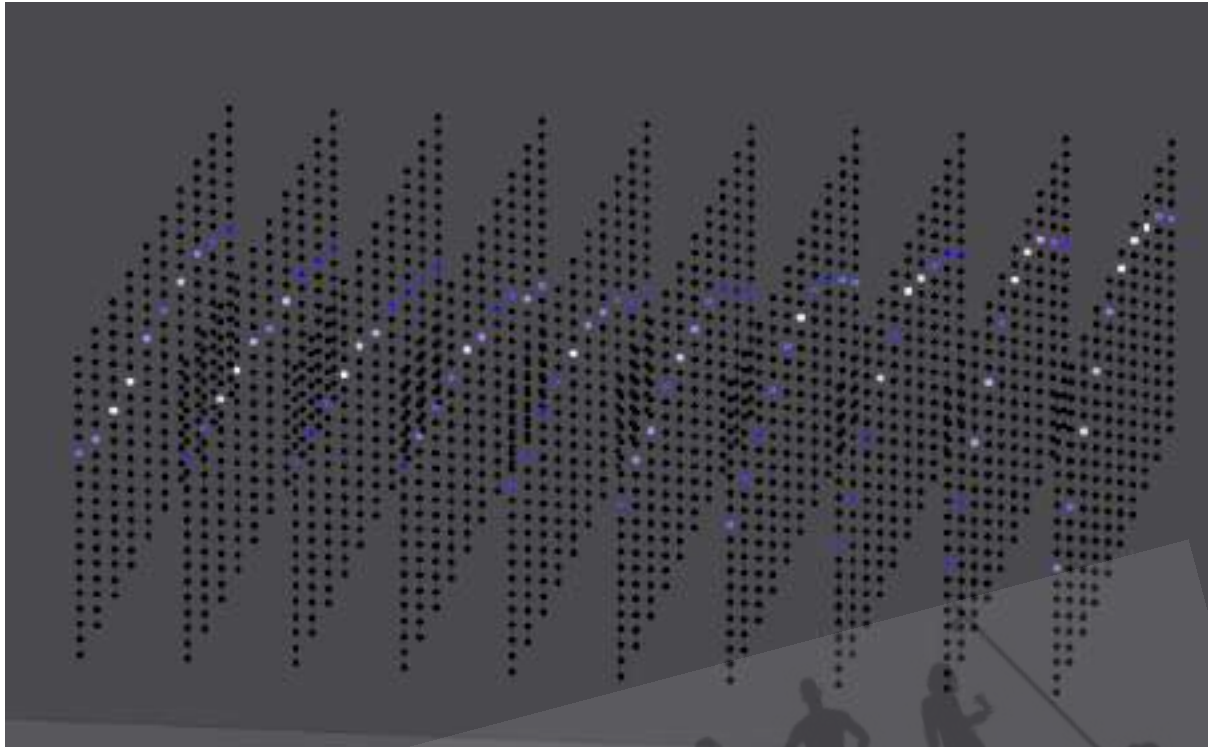
### ハイトマップ

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



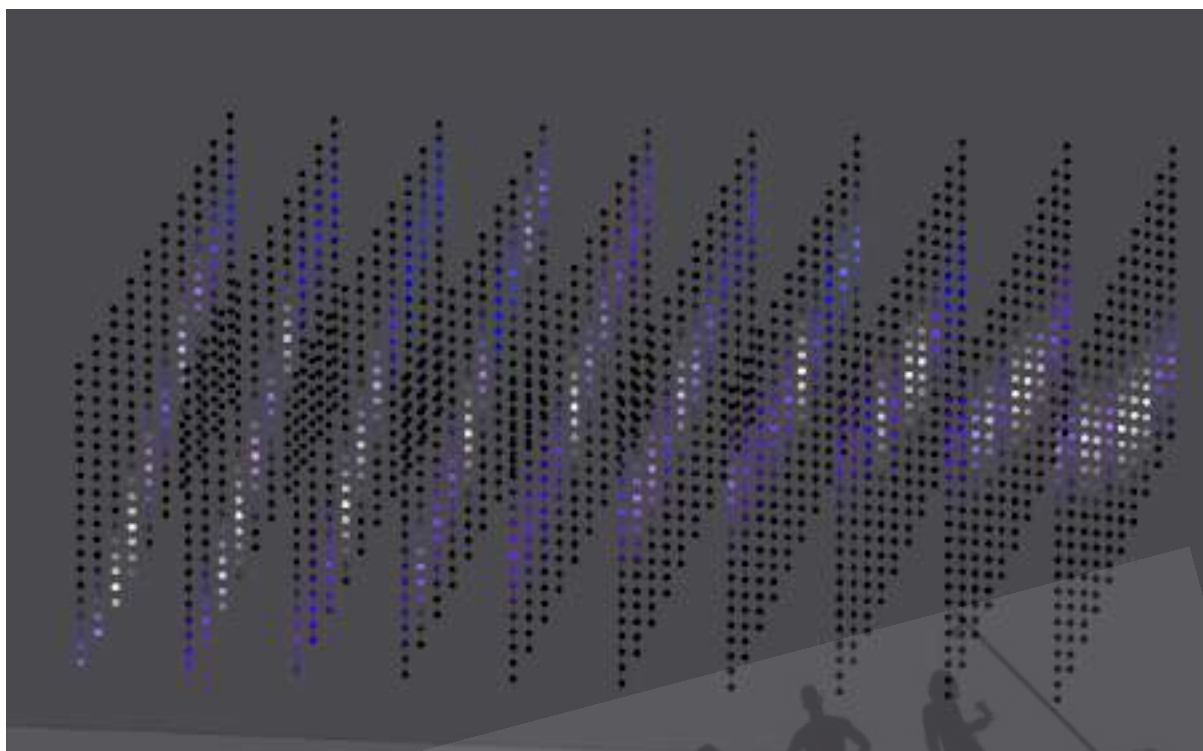
このエフェクトは、それ自体のレイヤーから入力メディアを取得し、Modulate Layer 1を使用して3D空間でのレイヤーの垂直位置をオフセットし、Modulate Layer 2を使用してぼかしの量を変更します。垂直位置とぼかしは列ごとに計算されるため、Modulate 1レイヤーの"Organic"2D FXを使用して波効果を適用できます。

3D FX A1 は、Module Layer 1のグリッド上にある灯体に対し、高さに対するオフセットを適用します。3D FX B1は、Module Layer 2のグリッド上にある灯体に対し、一定のブラー量を適用します。

販売店：裏方屋ドットコム

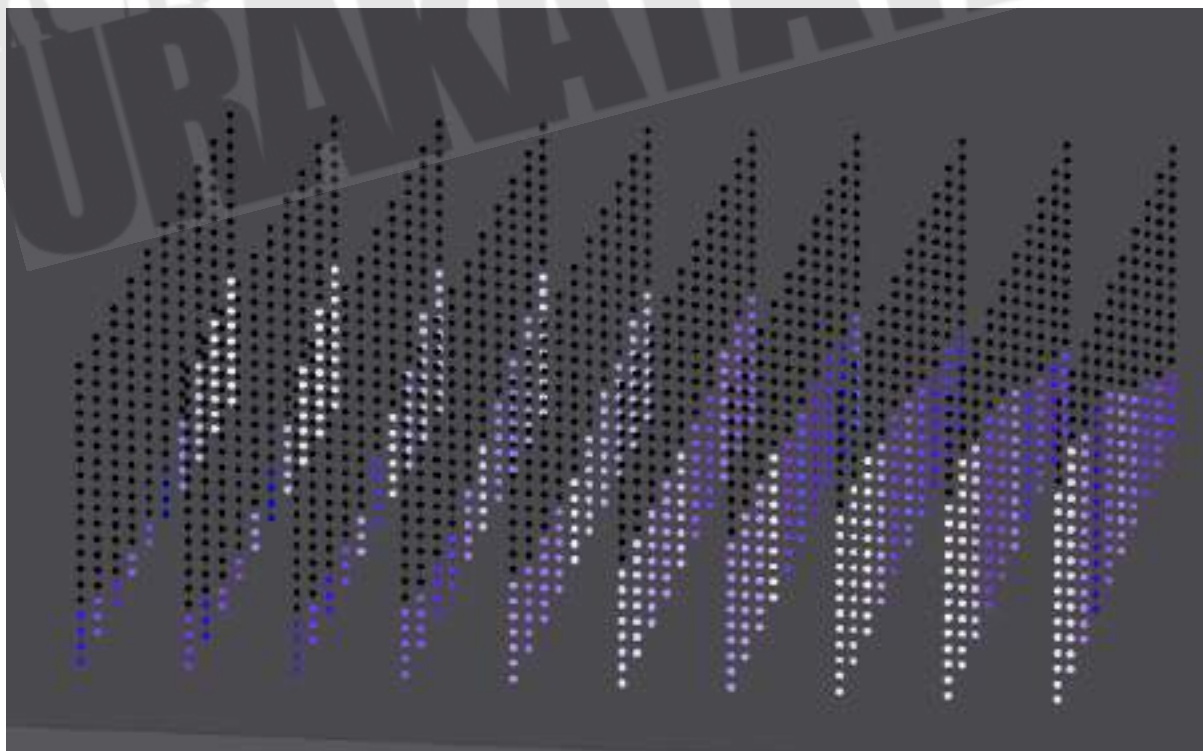
[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



### 23.4.3. フィルアップとフィルダウン

"Fill up"モードと"Fill down"モードでは、メディアレイヤーの上または下にある残りの3Dスペースを同じピクセル値で塗りつぶします。



販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## パーティクルバウンス

パーティクルバウンスエフェクトは、ボールのグリッドに例えることができます。この場合、Modulate Layer 1値への変更は、ボールを上方に"kick"するために使用されます。

この方法で、フラッシュボタンを使用してModulate Layer 1を点滅させることができ、パーティクルは跳ね上がり、シミュレートされた重力の下で再び落下します。または、MagicQへのオーディオ入力を使用して、ベースビートを使用してグリッド内のパーティクルをバンプします。

パーティクルが静止している場合のみ、"kick"を受けます。パーティクルがまだ空中にある場合は、シミュレーションされた重力の影響を受け続けます。

入力に対する値の変化が大きいほど、落下速度が速くなります。

## 23.5. シンプルなピクセルマップFX

MagicQには、より高度なピクセルマップに、パッチを適用する必要なく、そのグループに関連付けられたグリッドに基づいて、灯体のグループに対してピクセルマップFXを実行する機能があります。

### 23.5.1. グループグリッドの設定

それぞれのグループには、デフォルトでグリッドが関連付けられています。グループグリッド内の灯体のレイアウトを編集するには、グループウィンドウの上部にある<View Grid>ボタンを選択します。



"Output Plan"ウィンドウ内で、以前に選択したグループの灯体をシンプルピクセルマップFXで使用するように配置できます。

グループグリッドには、グループ内にある灯体のみを含めることができます。



### 23.5.2. シンプルピクセルマップFXの追加

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>ボタンを押して、Pixel map カテゴリから選択します。

ピクセルマップFXは、グループ内の灯体の任意のアトリビュートに対して実行できます。



Pixel Map FX.はグループのグリッド配置で、より高度なピクセルマッパーと同じ方法でグリッド全体にFXを適用します。グリッド配置を更新すると、Pixel Map FX.を使用してキューが更新されます。

### 23.5.3. パレットベースのシンプルなピクセルマップFX

スタンダードFXジェネレーターのPixMap FXに、新しい適用タイプオプションが追加されました。既存のRGBと個別アトリビュートに加え、Pos Palette、Col Palette、Beam Paletteを選択できるようになりました。

パレット適用タイプを使用すると、ピクセルマップFXのパターンは、ハード値を使用するのではなく、パレットを使用して適用されます。

例えば、Vert Line FXを選択し、Intensityに適用した場合、Intensityにラインが適用されます。代わりに、カラーパレットを選択し、パレット赤と緑を選択すると、FXは赤と緑のパレットを適用します - 最初のパレット赤は、FXレベルが0のすべての場合に使用され、パレット緑はレベルが100%の場合に適用されます - つまり、垂直線です。FXが0%から100%の間でフェードインするピクセルでは、赤と緑のパレットの間で補間されます。

ポジションパレットは位置とズームを含むことができ、あるパレットを上にとするとタイトなズーム、別のパレットを下にとするとワイドなズームのエフェクトが可能になります。

パレットは、通常のFXパレットと同様にProg、FX、Cue FXウィンドウで変更することができます。

MagicQ は v1.9.3.0 より前のバージョンでは、パレットを使用する PixelFX として Pix2Col を内蔵していました。これは、グループグリッドのサイズに応じて 2 つのパレットに縦線または横線を描くものです。これは現在も対応していますが、この新しいパレット選択を使用することで、より幅広いエ

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



フェクトを使用することができます - 例えば、PixCircleを2つのパレットに適用することができます。

#### 23.5.4. ユーザーグリッドでシンプルピクセルマップFXを使う

スタンダードFXジェネレーターのPixMap FXは、選択されたグループのGridだけでなく、任意のGridに適用できるようになりました。

これにより、PixMap FXを複数のグループに適用することができます。また、複数の異なるグループグリッドを作成する必要もありません。照明装置全体に対して1つのユーザーグリッドを設定し、そのグリッド内の必要なグループに対してPixel FXを実行することができます。

グリッドは、Prog, View FXおよびCue, View FXウィンドウのGrid IDフィールドからライブで変更できます。

### 23.6. マルチエレメントヘッド

Chromlech Jarags (5x5ディマー) や他のLEDタイルスクエアなどのマルチエレメントヘッドでパターンを再生することが可能です。Pos FXが"Mult head"に設定されている場合、そのレイヤー上のメディア、テキスト、FX (エフェクト) は、グリッド全体ではなく、個々のマルチエレメントヘッドに適用されます。同じ"image"がすべてのマルチヘッドエレメントに配置されます。ベストな方法は、グリッドは同じ間隔の同じサイズの灯体で作成することです。

### 23.7. グループのグリッドを作成する

個々の灯体のグリッドではなく、グループのグリッドを作成すると便利な場合があります。例えば、大量のLEDをパネルに分解して、グループとしてプログラムするとします。

グループのグリッドにより、グリッドの1つのボックスに複数の灯体を割り当てることができます。ビットマップ、テキスト、または内部FXがグリッド上で再生されると、グループ内のすべての灯体は、グリッド内の特定のボックスに関連付けられたカラーレベルを取ります。

ソフトボタン<B>"Grid Type"を使用して、"Heads"ではなく"Groups"を選択します。

#### 23.7.1. オートグループ

"Outputs"ウィンドウの自動グループ機能、Plan Viewには、選択したグリッドのマルチエレメントヘッドごとにグループを生成するオプションがあります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

次に、これらのグループをグループのグリッドで使用して、すべてのマルチヘッドでインテンシティとカラーのチェイスを実行できます。灯体のグリッドに最初のレイヤーを使用し、グループのグリッドに2番目のレイヤーを使用して、カラーモードを個別のマルチヘッドのFXと完全な灯体のFXを乗算するように設定します。

## 23.8. スタンダードFXを使用したLEDのプログラミング

ビットマップレイヤーではなくスタンダードのFXを使用してLEDヘッドをプログラムするには、灯体を選択して、ムービングライトのようにプログラムします。

LEDヘッドのグループを選択します。例えば、"All Pixeline"では、エンコーダーを使用するか、グループウィンドウの<DIM @ FULL>ボタンを押して、マスターインテンシティを設定します。

"Beam"ウィンドウでLEDフィクチャーの標準の組み込みFXを選択できます。

パッチが適用されたすべてのRGBピクセルでカラーチェイスをプログラムするには、すべてのRGB灯体を選択してから、"Colour"ウィンドウでベースカラーを選択します。例えば、レッドで128、グリーンで128、ブルーで128です。次に、rgb、cmy、pulse4stepsなどのFXを灯体で再生します。速度とサイズは通常どおりに制御されます。

### 23.8.1. グリッドから自動生成されたグループを使用する

Auto Groupボタンを押すと、グリッドサイズに基づいてグループが自動的に生成されます。これにより、グリッド全体を使用してグループが生成されますが、選択の順序は異なります。例えば、中央から外側、端から、そしてその逆です。これにより、さまざまなFXをすばやく簡単に生成できます。

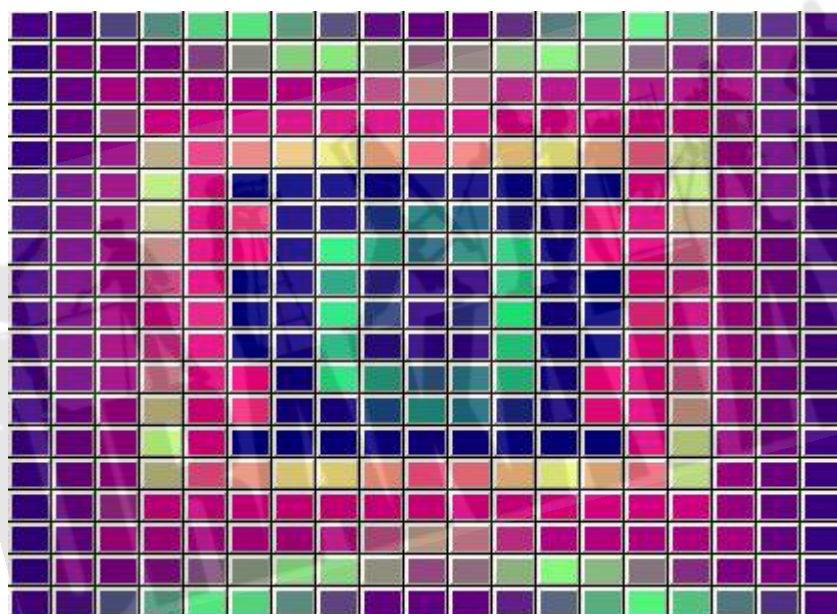
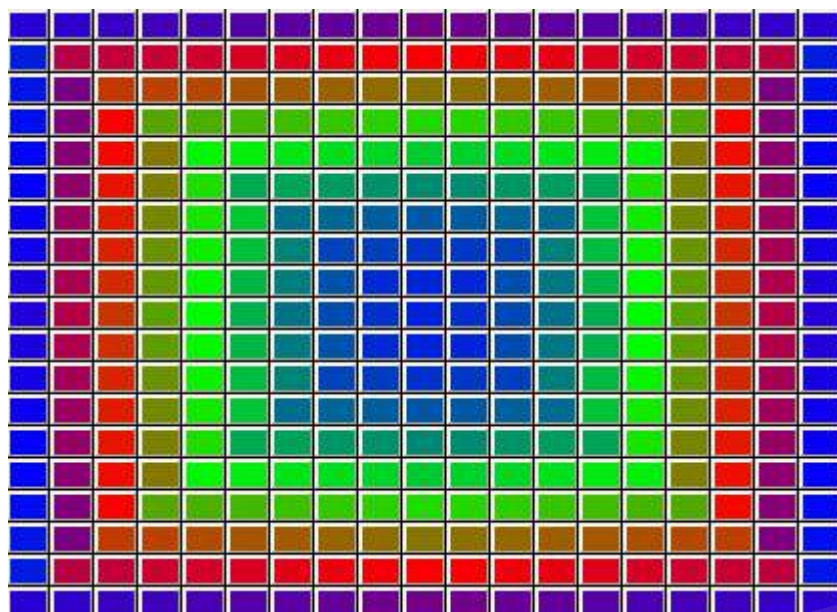
| GROUP (LED3Ch 1001,1002,1003,1004,1005,1006,1007,1008,1009,1010,1011,1012,1013,1014,1015) [ ] [X] |                    |                     |                      |                     |  |  |  |  |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|---------------------|----------------------|---------------------|--|--|--|--|--|
| G1<br>All LED3Ch 400                                                                              | G2<br>All Bitmap 3 | G3<br>All Dimmer 40 | G4<br>All Spot1200 4 | G5<br>All Wash575 4 |  |  |  |  |  |
| G6<br>Dim No col 4                                                                                | G7<br>Dim Indigo 6 | G8<br>Dim L27 12    | G9<br>Dim R312 12    | G10<br>Dim R356 6   |  |  |  |  |  |
| G11                                                                                               | G12                | G13                 | G14                  | G15                 |  |  |  |  |  |
| G16                                                                                               | G17                | G18                 | G19                  | G20                 |  |  |  |  |  |
| G21                                                                                               | G22                | G23                 | G24                  | G25                 |  |  |  |  |  |

自動グループを使用すると、RGB、サインウェーブ、パルスなどの標準的なFXを使用してグリッド上でFXを生成できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



グリッド内で現在選択されているアイテムからグループを作成することが可能です。例えば、[CTRL] + を使用していくつかのアイテムを選択し、次に[SHIFT] + MAKE GROUPを押して、それらすべてのアイテムの"Group"ウィンドウにグループを作成します。

## 23.9. LEDピクセルからグループを作成する

多数のピクセルヘッドを最大限に活用するには、グループを作成するのが最適です。特定の灯体のすべてのRGBピクセルを選択し、グループとして記憶します。灯体を選択する順序によって、灯体でFXが再生される順序が決まります。"Group"ウィンドウの右上のソフトボタンを押すと、グループ全体の選択を元に戻すことができます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

"Plan"ビューでグリッドを設定した場合、"Group"ウィンドウでグループを記憶する前に、このビューからピクセルヘッドを簡単に選択できます。自動グループを使用して、グループのさまざまな方向に、中心から外側に向かってグループを生成します。

"Plan"ビューで、[SHIFT] + MAKE GROUPを使用して、現在選択されている灯体からグループを作成します。MAKE GROUPを押す前にテキストが入力されていない場合、グループはグループの最初と最後の灯体ナンバーに基づいて自動的に名前が付けられます。

LEDのバテンのラインを横切ってカラーレインボーをシームレスに回転させるには、個々のグループの選択を逆にする必要がある場合があります。これは、LEDヘッドのナンバー付け方法によって異なります。

## 23.10. MagicQで新しいLEDパーソナリティを作成する

MagicQにはパーソナリティエディターが組み込まれているため、新しいパーソナリティを簡単に作成できます。新しいパーソナリティは、他のパーソナリティに基づくことも、空白のパーソナリティから作成することもできます。

シンプルなLEDヘッドの場合、汎用LEDパーソナリティの1つ（汎用LED 3チャンネルまたは汎用LED 4チャンネル）を使用できる場合があります。

パーソナリティを作成するときは、レッド、グリーン、ブルーのチャンネルをシアン、マゼンタ、イエローのアトリビュートに割り当てます。

## CHAPTER 24. カラーピッカー

バージョン1.8.6.4以降、MagicQには、拡張エミッターセット（アンバー、ライム、UVなど）を含む、任意のカラーミキシングフィクスチャーの利用可能なすべてのエミッターを使用しカラーをミックスできる高度なカラーピッカーシステムが含まれています。

このタスクを正確に実行するために、カラーピッカーはフィクスチャーメーカーから提供された色度測定データ（以下のセクションを参照）に依存しています。これが利用できない場合は、カラーマッピングの精度を低下がします。

色度測定データもユーザーにより提供することができます。実行するには、「[灯体への色度測定データの追加](#)」を参照してください。



## 24.1. コンセプト

### 24.1.1. カラースペース

個々の色を定義するために、さまざまなモデルが存在します。カラーミキシングフィクスチャーで最も一般的に使用されるのは、赤-緑-青（RGB）、シアン-マゼンタ-イエロー（CMY）です。さらに色相-彩度-明度（HSI）のモードもあります。これらは、色を3つ（またはそれ以上）の値のセットとして記述するための例です。

#### CIE 1931

デバイス間で異なる可能性のある原色のセットに基づいて定義されるという制限があります。（例えば、RGBの赤はどのくらい赤なのか、など）このため、CIE1931といった、より一般的なモデルを使用して色を記述します。2つの座標xとyを使用して光源の色を測定し、3番目の座標Y（大文字）で明るさを測定します。

これらの座標は、デバイスに依存せず、潜在的な色の3次元空間を形成します。xとyのすべての組み合わせが、人間の目で認識できる実際の色であるとは限らないため注意が必要です。CIEチャートの馬蹄形の外側の点は、特定の信号が脳に与えられた場合に"見る"ことができる色に対応していますが、これらの信号は人間の目では見ることができません。（通常の状態では）これらは"impossible（不可能）"または"forbidden（禁止）"の色で、理論的のみ存在します。HSIモデルでは、100%を超える飽和度の色と考えることができます。

CIE 1931では、CIEチャートで任意の2色を混合すると、それらを結ぶ直線に沿って色が生成されます。（同じ混合が中央にあるとは限りません。）

#### RGB

カラーピッカーで使用されるRGB色空間はsRGBです。ほとんどのコンピューター画面で表示できるカラースペースです。これらのチャンネルでは、フィクスチャーの赤、緑、青のエミッターを直接制御しないためご注意ください。sRGBが生成できるよりも深い色を表示できる場合があります。

#### HSL

使用されるHSL色空間は、sRGB HSL空間の拡張です。ここでは"AbsHSL"と呼びます。"hue（色相）"の定義は両方のシステムで同じであり、"0% saturation（彩度）"の定義は6500Kホワイトです。ただし、AbsHSLの彩度は、可能な色の空間の端まで広がります。これは、色彩科学における"excitation purity"の概念と同じです。（白色点はD65）

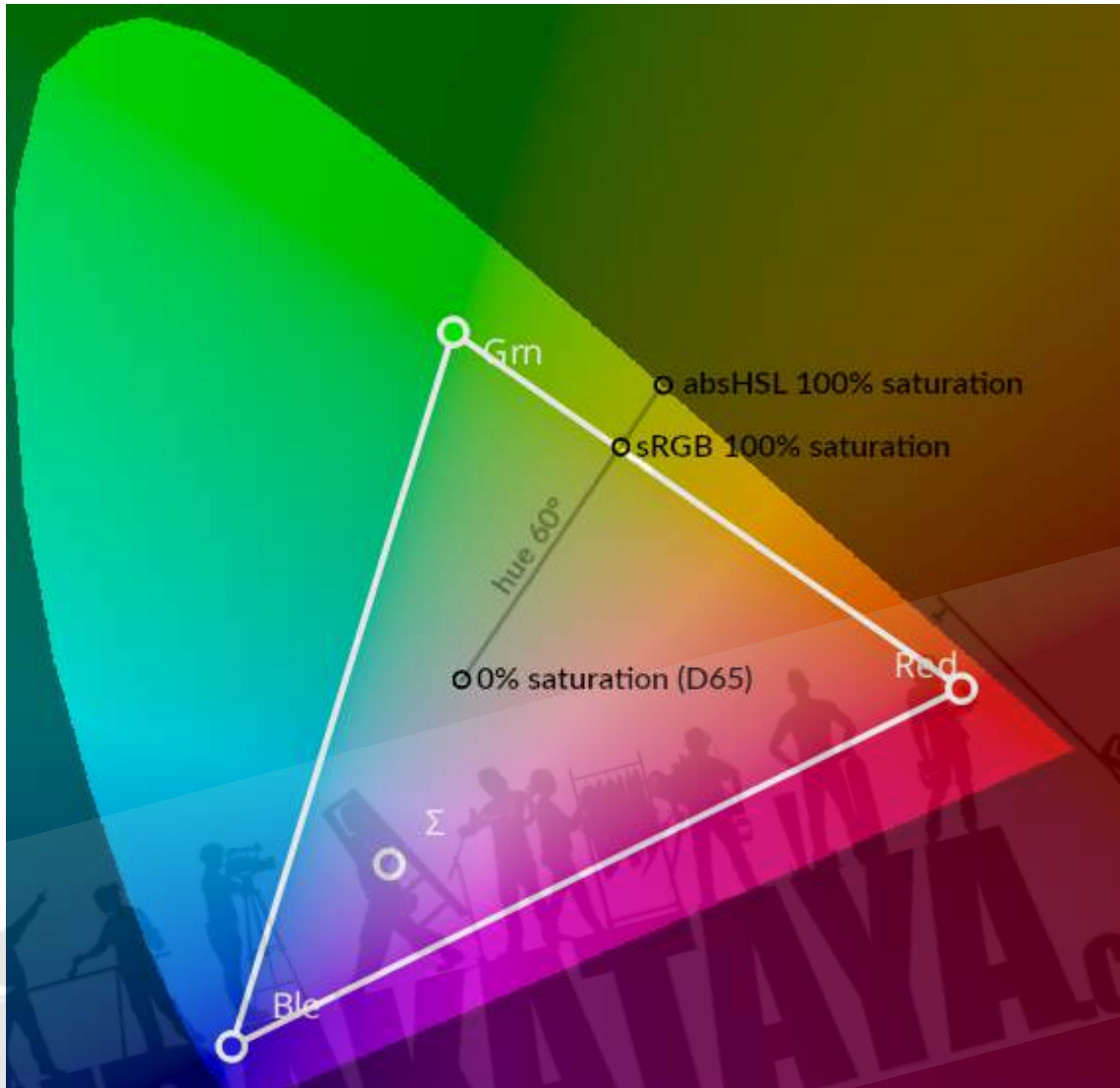
例えば、sRGBでは、イエローは通常、色相60°、彩度100%として定義されます。AbsHSLでは、この同じ色はまだ60°の色相ですが、彩度は79%にすぎません。以下の画像は、CIE 1931空間での2つの違いを示しています。（sRGBがオーバーレイされています。）両方のシステムで色相60°を表す直線に注意してください。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354





### CCT

CCT色空間は、相関する色温度を使用します。2つの値は、温度（ケルビン単位）とDelta-uv（UV単位）です。

オブジェクトが加熱されると、さまざまな色に光り始めます。"white"色の温度は、その色を発し始めるためにオブジェクトを加熱する必要がある温度として定義されます。例えば、オブジェクトを約6500Kに加熱すると、オブジェクトは曇った空の色のような明るい白に光ります。この方法で実現できる色は、"Plankian locus（プランキアン軌跡）"と呼ばれるCIE1931空間の曲線に沿って落ちます。

delta-UV値は、"whites（白）"以外の色を生成するために使用されます。これは、異なるCIE色空間（CIE UV）で、上向き（正の値）または下向き（負）のプランキアン軌跡からの距離を測定します。この実際的な効果は、正のデルタUVは"add green（緑を追加）"に似ており、負は"subtract green（緑を差し引く）"に似ており、同じ目的で作成されたカラーゲルに似ています。このチャンネルを使用すると、赤、オレンジ、黄色、淡い緑、ピンク、紫を実現できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

プラス/マイナスグリーンのゲルとデルタUVの間には大まかな対応関係があります。8分の1のゲルは約0.004UV、4分の1のゲルは約0.008UVなどです。

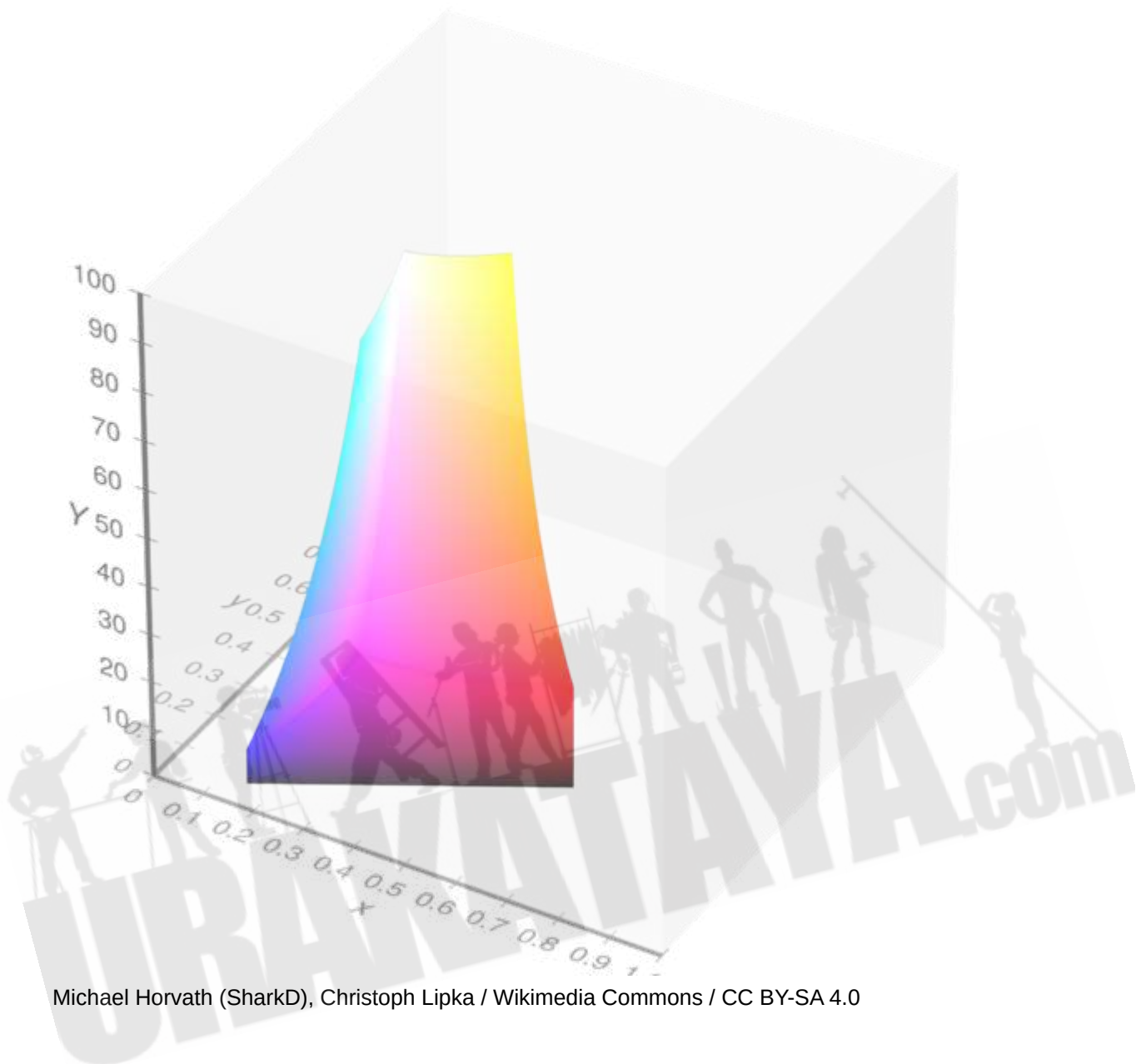
この色空間では、濃い青やシアンを生成することはできません。これは、オブジェクトがどれほど熱くても、飽和した青い光を発することがないためです。温度軸は、深いスカイブルーの色となる "infinity kelvin" で終わります。

### 24.1.2. Gamut（色域） & Colourimetry

光源（フィクスチャーなど）を測定して、それぞれのエミッターが発する正確な色を決定できます。このプロセスはcolourimetry（比色分析）と呼ばれます。

これらの色から、光源が与えることができるすべての可能な色の範囲を決定できます。これは、その光源の "gamut（色域）" と呼ばれます。3D CIE 1931空間にプロットされ、これはほぼ多面体の形状を形成します。この形の中のすべての色を作ることができます。底面（Y = 0）はすべて黒です。この形状のまさにピークは、光源のホワイトです。これは、すべてのエミッターを100%に設定した場合に得られます。Y軸はこのホワイトの明度に合わせて調整されるため、常にY = 1になります。

以下は説明用に作成した通常のsRGBコンピューターモニターで生成できるすべての色の表現です。赤と青のエミッター（緑は後ろにあります）、シアン、マゼンタ、黄色に見えるコーナーに注意してください。緑はこれまでで最も明るいエミッターであるため、シアンとイエローはマゼンタに比べて非常に高い光度を持っています。



Michael Horvath (SharkD), Christoph Lipka / Wikimedia Commons / CC BY-SA 4.0

### 24.1.3. Brightness (輝度) と Luminosity (光度)

"brightness (輝度)" と "luminosity (光度)" の意味の違いにご注意ください。

"luminosity (光度)" は、色に関係なく、光源のインテンシティの科学的尺度です。露出計で測定でき、ルクス単位の値が得られます。

一方、"brightness (輝度)" には厳密な定義はありません。カラーピッカーで使用される定義は、特定のフィクチャーの gamut (色域) によって異なります。上記の3次元色域形状について考えると、"floor (床)" ( $Y = 0$ ) は0%の "brightness (輝度)" と0%の "luminosity (光度)" の両方を表します。その形の "ceiling (天井)" は100%の明るさを表しています。これらは、フィクチャーが作成できる

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

すべての色の中で最も明るいバージョンです。カラーピッカーを特定の色（例：x = 0.625、y = 0.314）に設定し、明るさを50%に設定した場合は、（x = 0.625、y = 0.314）です。

カラーマッチングの課題の1つは、この"ceiling（天井）"の形状を見つけるのが難しいという点です。MagicQは、平面のセットとしてモデル化することにより、その形状に似た形を表現します。実際には、やや凹面になります。つまり、MagicQは、フィクスチャーの最も明るい色が実際に何であるかを過大評価する可能性があります。これにより、輝度が非常に高く設定されている場合、マッチング精度がわずかに低下する可能性があるため、その場合は、"brightness（輝度）"を下げてください。

## 24.2. ビュー

カラーピッカーウィンドウは、2つの別々のビューに分割されています。左側にカラーホイールまたはグラフ、右側に個別のコントロールセットがあります。カラーピッカーウィンドウが小さすぎて両方を表示できない場合、ホイールはデフォルトで非表示になっています。次に、<SHOW WHEEL>ソフトウェアボタンが有効になり、ホイールと他のビューを切り替えるために使用できます。

### 24.2.1. ホイール

左側のビューは、色空間の2D表現です。これは、<E>ソフトウェアボタンを使用して異なるモード間で切り替えることができます。これは、CIE 1931、色相彩度ホイール、色補正されたホワイトを選択するための特別なチャートの3つのモードを循環します。



現在のフィクスチャーの色域は白いポリゴンとして表示されます。複数のフィクスチャーが選択されている場合、それらの色域は互いにオーバーレイされて表示されます。それぞれのエミッターの位置は白い円で示されています。

この色域は、 $\Sigma$ （シグマ）記号で示される別の値であるロケットカラーも示します。これは、すべてのエミッターを100%にした結果を表し、これがフィクスチャーのホワイトポイントです。多くのフィクスチャーでは、これは真の白に近い場所ではない可能性があるため注意してください。

フィクスチャーに使用できる比色分析がない場合は、下部の白いメッセージがこれを示します。この場合、フィクスチャーのタイプに応じて、デフォルトの比色データのセットが使用されます。表示されている色の値は概算です。

上記のように、3つのモードすべてで、一部"forbidden colours（使用が禁止されている色）"を表すチャートがあります。この領域は、濃い色で表示されており、色を選択することは可能ですが、原則として、これらを表すことができるフィクスチャーはないことに注意してください。

カラーホイールをクリックすると、カーソルの下の色が選択されます。ファンが現在アクティブになっている場合（以下を参照）、カーソルに最も近いファンの端がそこに移動します。

選択した1つまたは複数の色が黒い円で表示されます。カラーファンがアクティブな場合、ファンの端にはスタート（開始）とエンド（終了）を表すSとEのマークが付けられ、他の円にカーソルを合わせると、ファン内での位置が表示されます。

また、小さな黒いXマークが表示されることもあります。さまざまな理由で、選択した色を完全に実現できない場合に表示されます。Xは、フィクスチャーが実際に放出している色を示します。

カラーホイールモードは、カラーピッカーウィンドウがフォーカスされているときのエンコーダーホイールの機能も決定します。それぞれのエンコーダーは1つのカラーチャンネルに対応します。

### 24.2.2. フェーダー

フェーダービューには、使用可能なカラーチャンネルごとに1つのフェーダーが表示されます。使用可能なカラーチャンネルは、現在のホイールモードによって異なります。例えば、RGBフェーダーはCIE 1931モードでは使用できず、ほとんどのフェーダーはCCTモードでは使用できません。

"hue（色相）"フェーダーは、その両端に制限はなく、フェーダーをドラッグすると、反対側からフェーダーがラップアラウンドします。

フェーダートラックには、フェーダーをその範囲に沿って移動した場合に選択される色が表示されます。これらの色がフィクスチャーの色域外にある場合、暗く表示されます。色が完全に不可能な場合、フェーダートラックは黒です。

フェーダーを使用して、値を直接設定することもできます。これを実行するには、コマンドラインで数値を入力し、フェーダーをクリックします。たとえば、色温度を6500Kに設定するには、"6500"と入力して色温度をクリックします。



### 24.2.3. ゲル（ジェル、ゼラ、カラーフィルタ）

VIEW GELSでは、カラーピッカーを使用して、人気のある照明ゲル（ジェル、ゼラ、カラーフィルタ）の色をシミュレートできます。デフォルトでは、これは一般的な色を表示します。ゲル（ジェル、ゼラ、カラーフィルタ）タイプボタン（ソフトボタン<A>）を押すと、ライブラリをLee、Rosco、Apollo、GAMの間で切り替えることができます。

## 24.3. Selection modes

色が選択したフィクスチャーの色にどのように影響するかを決定する3つの選択モードもあります。

### 24.3.1. Select Single

最も単純なモードでは、可能であれば、すべてのフィクスチャーとそのフィクスチャーエレメントが選択したカラーに設定されます。異なるタイプのフィクスチャーが選択された場合、選択されたカラーの可能な限り最も近い表現が達成されるように、それぞれのDMX値が設定されます。

### 24.3.2. Select Fan

このモードは、カラーファンを作成するためのものです。現在選択されているカラーは、ファンの開始であると解釈されます。（任意の方法で）新しいカラーを選択すると、ファンの端が選択されます。ファンを選択したら、<SELECTED START> / <SELECTED END>ソフトボタンを使用して、フェーダーで調整する端を選択できます。カラーホイールの端の1つをクリックすると、これも変更されます。

カラーは、調整されたチャンネル全体に広がります。フェーダーを使用してファンを作成すると、カラーはそのフェーダーのカラーチャンネル全体に分散されます。例えば、色相フェーダーを使用して7つのフィクスチャーを0°から60°までの扇形にした場合、それらの色相は0°、10°、20°...50°、60°になります。

カラーホイールが使用されている場合、フィクスチャーはホイールで表されるチャンネル全体に広がります。CIEモードでは、これはCIE xとyであり、HSLモードでは、これは色相と彩度です。

デフォルトでは、すべてのファンは対称で、目標の色に到達し、再び戻ります。<FAN TYPE SYMMETRIC> / <FAN TYPE LINEAR>を押すと、このモードとリニアモードが切り替わります。最初のフィクスチャーにはスタートカラーがあり、最後のフィクスチャーにはエンドカラーがあります。ファンがすでに進行しているときにこのオプションを変更すると、望み通りの結果にならない可能性があるため注意してください。

### 24.3.3. Select Relative

SELECT RELATIVEモードの場合、フェーダーは機能を変更して、カラーピッカーにすでにあるカラーを調整します。例えば、すでにカラーファンが設定されている場合は、彩度フェーダーを使用して、このファンをスムーズに白にフェードさせることができます。これは、色温度フェーダーを使用して、一連の色の色温度を（おおよその方法で）調整するためにも使用できます。

## 24.4. Other functions

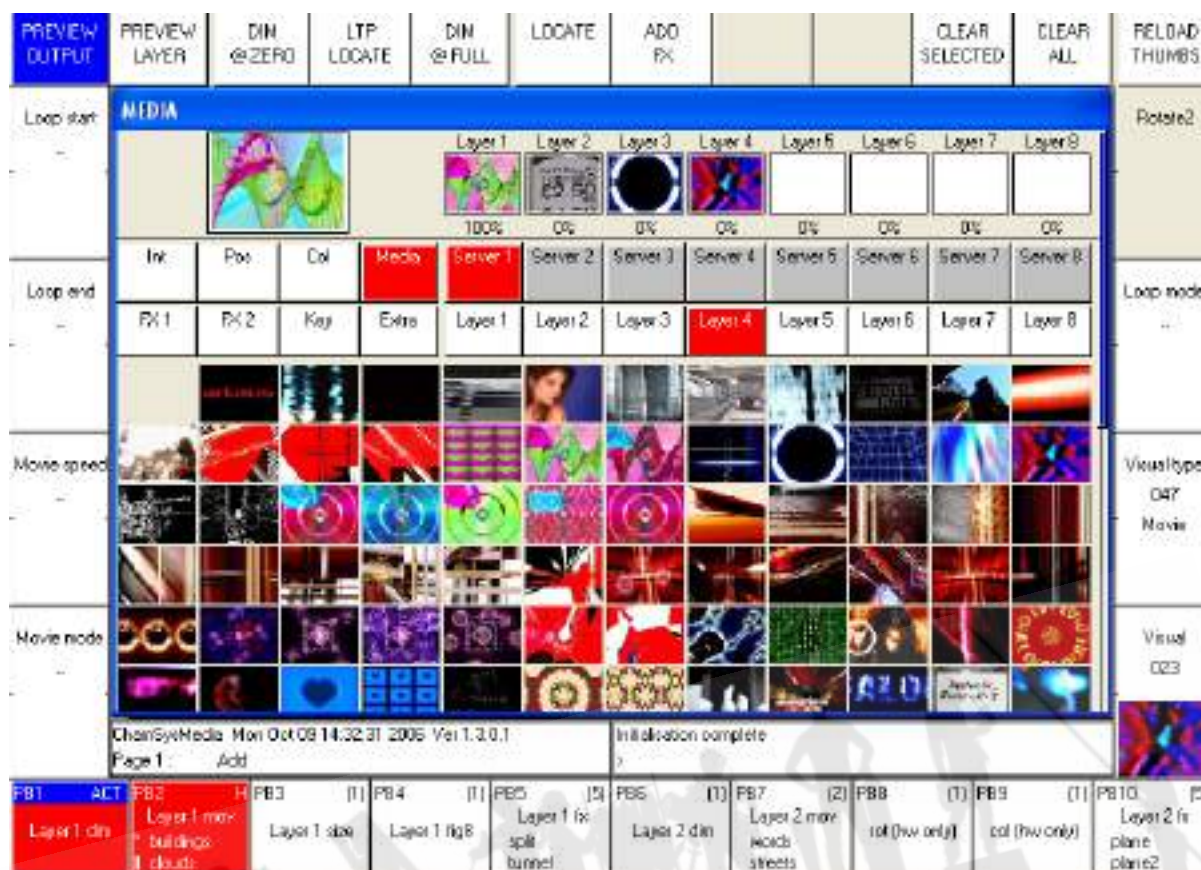
カラーピッカーは、MagicQの他の部分と同じシンタックスを使用して、時限カラーフェードをサポートします。これを行うには、フェードタイムを入力し、新しい色を選択します。出力は時間とともにフェードします。数字を入力するフェーダーの場合、時間を設定する代わりに値を設定するようにご注意ください。

## CHAPTER 25. メディアサーバーの制御

MagicQは、専用の"Media"ウィンドウによるメディアサーバーの制御に最適です。8つのエンコーダーホイールにより、多数の制御パラメーターにすばやく簡単にアクセスできます。

MagicQは、メディアサーバーを非常にパワフルにサポートしています。最大50の異なるメディアサーバーまたはそれぞれ異なるメディアコンテンツを持つインテリジェントメディアヨークに接続できます。MagicQは、それぞれのメディアサーバーから個別にメディアコンテンツのサムネイルプレビューをダウンロードします。

MagicQは、メディアサーバーを制御するための特別なウィンドウである"Media"ウィンドウに対応しています。このウィンドウにより、メディアサーバーの制御がはるかに簡単になります。メディアサーバー、メディアレイヤー、アトリビュート、メディアコンテンツをすべて同じウィンドウから選択できます。選択したメディアサーバーのそれぞれのレイヤーで選択されているコンテンツを確認することもできます。メディアボタンを押して"Media"ウィンドウを開きます。



さらに、メディアサーバーの出力またはそれぞれのレイヤーの出力を表示するライブプレビューウィンドウがあります。これはメディアサーバーからリアルタイムで転送されるため、メディアサーバーが再生している内容を正確に確認できます。これは、多数のメディアサーバー、または制御位置から離れたメディアサーバーがある状況で特に役立ちます。

メディアサーバーは通常、DMXではなくネットワーク経由で接続されます。これにより、MagicQはメディアサーバーと通信してサムネイルを取得し、ライブプレビューを表示できます。MagicQは、Art-Net、Pathport、ACNなどのネットワークプロトコルを使用してメディアサーバーを制御します。これは、Setup、View DMX I/Oで設定されます。さらに、MagicQはCITP MSEXやHMAPなどのネットワークプロトコルを使用してメディアサーバーと通信し、サムネイルやライブプレビューを取得します。

MagicQは、MagicHDソフトウェアに組み込まれている無料のメディアプレーヤーであるMagicHDを含む、さまざまな種類のメディアサーバーに対応しています。

## 25.1. MagicQ上のメディアサーバーへのパッチ適用

メディアサーバーは通常、1つ以上のタイプの多数のレイヤーで構成されます。レイヤーのタイプごとに異なるパーソナリティがあります。それぞれのレイヤーは、MagicQでは異なる灯体ナンバーを

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

持つ異なる灯体として扱われます。メディアサーバーにパッチを適用するには、昇順のDMXアドレスでそれぞれのレイヤーに順番にパッチを適用する必要があります。

MagicQでは、<DIM/MEDIA>ボタンを使用してメディアサーバーに一括でパッチを適用できます。これにより、最も一般的な構成でメディアサーバーを選択できます。この方法を使用してパッチを適用すると、さまざまなタイプのすべての必要なレイヤーにパッチが適用され、1つのアクションで、1つのメディアサーバーのメディアサーバー設定を構成します。

メディアサーバーがメディアサーバーのリストにない場合は、ムービングライトの場合と同様に、レイヤーに個別にパッチを適用する必要があります。MagicQには、最も一般的なメディアサーバーのデモショーファイルが含まれています。これらのデモショーをロードして、必要なパッチの例を確認してください。

それぞれのメディアサーバーには一意の灯体ナンバーが必要です。メディアサーバーのレイヤーには昇順の灯体ナンバーが必要です。

## 25.2. ネットワーク経由で接続

ネットワークケーブルを使用してメディアサーバーをMagicQに接続します。

メディアサーバーとMagicQシステムが同じネットワーク範囲のIPアドレスを使用していることを確認します。例えば、Art-Netを使用している場合、メディアサーバーとMagicQはすべて2.x.x.xまたは10.x.x.xネットワーク範囲にある必要があります。

IP設定を確認するには、MagicQからメディアサーバーにpingを実行します。MagicQキーボードでは、3つのドットに続けてpingするIPアドレスを入力します。

...a.b.c.d

ここで、a.b.c.dはメディアサーバーのIPアドレスです。

pingに"Reply from 2.x.x.x"と表示されます。応答がない場合は、ケーブルが接続されているかを確認し、メディアサーバーのネットワークポートの構成や、メディアサーバーにファイアウォールソフトウェアがないことを確認します。

### 25.2.1. メディアサーバーの制御のセットアップ

Setupで、View DMX I/Oは、メディアサーバーにパッチが適用されるMagicQユニバースを構成します。Outputタイプを適切なプロトコルに設定します。Art-Net、PathportまたはACNなどです。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



Output Universeがメディアサーバーと同じに設定されていることを確認します。メディアサーバーがArt-Net 0~4を使用している場合は、MagicQの出力ユニバースをArt-Netおよび4に設定します。

ユニバースを有効にします。Media ServerはMagicQからのコマンドに応答します。

## 25.3. Mediaウィンドウの構成

### 25.3.1. シンプルなメディア設定

"Media"ウィンドウで、設定するメディアサーバーを押します。メディアサーバーがまったく構成されていない場合、MagicQは選択可能なオプションのメニューを提供します。メディアサーバーが以前に構成されている場合は、<SERVER SETUP>ボタンを押してオプションのメニューを開きます。

"Advanced"を選択すると、MagicQは"Setup"ウィンドウのメディアビューに移動し、メディアサーバーのパラメーターを構成します。"Advanced"ビューはMQ40では使用できません。MagicHDまたはピクセルマッピングの単純なプラグアンドプレイ構成のみです。

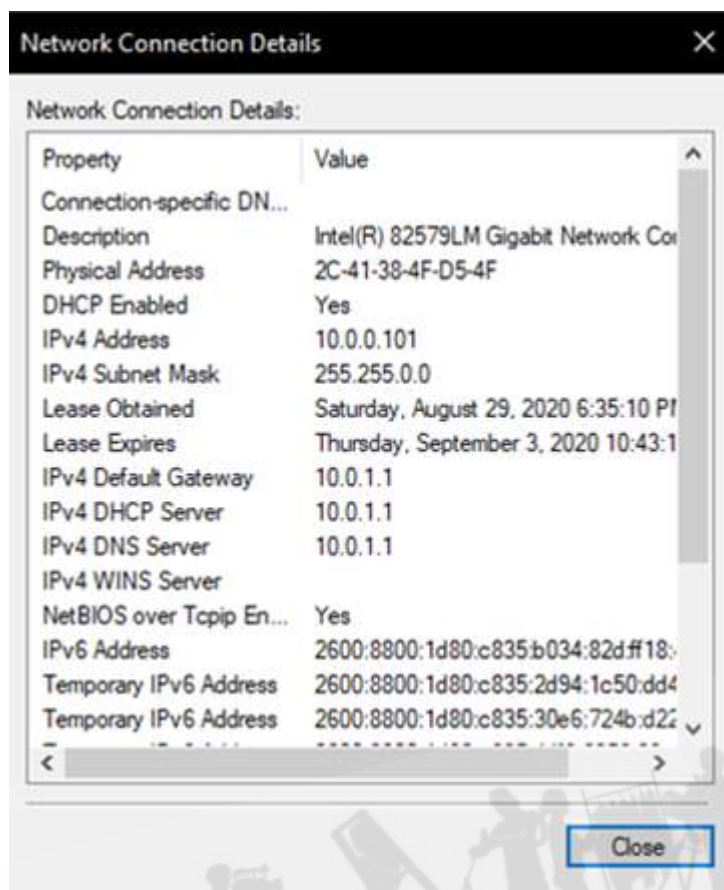
### 25.3.2. 詳細なメディア設定

上記のメディアサーバーの選択方法を使用してパッチを適用した場合、パラメーターはほとんどの場合正しく設定されます。メディアサーバーのIPアドレスを入力するだけで済みます。

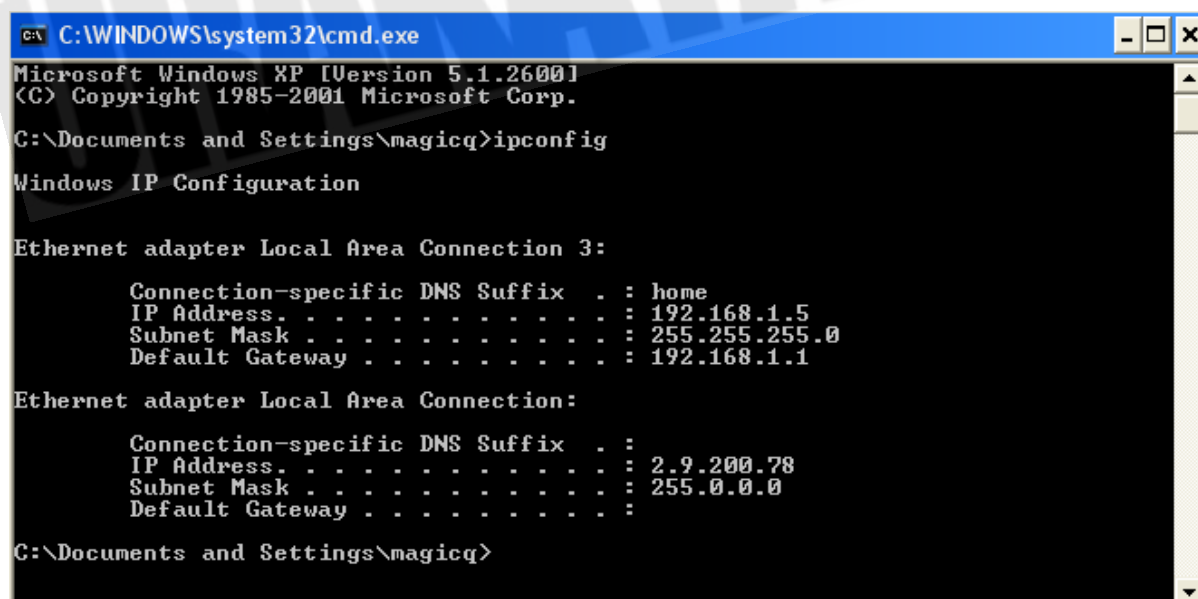


メディアサーバーのIPアドレスを設定します。これは、ネットワーク上でメディアサーバーを検索し、サムネイルとライブプレビューを取得するために使用されます。"IPアドレス"フィールドに移動して、"IPアドレス"を設定します。ネットワーク上でアクティブなメディアサーバーが1つしかない場合は、[Enter]キーを押すと、IPアドレスが自動的に検出されます。メディアサーバーのIPアドレスがMagicQで正しく設定されているかどうかに関係なく、メディアサーバーはArt-Net、Pathport、またはACNを介してコマンドに応答するのでご注意ください。





Windows XPマシン上のメディアサーバーのIPアドレスを確認するには、コントロールパネルをロードし、ネットワーク接続画面を開きます。ネットワーク接続をダブルクリックし、サポートタブを選択すると、IPアドレスが表示されます。



メディアサーバーのタイプとバージョンを選択します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

パッチしたレイヤーの数を設定します。これはメディアレイヤーの数であり、マスターレイヤー、ソフトエッジ、カメラレイヤーは含まれません。

最初のメディアレイヤーの灯体ナンバーを設定します。これにより、MagicQに、パッチが適用されたレイヤーがメディアサーバーの最初のメディアレイヤーであることが通知されます。MagicQは、レイヤーが連続する灯体ナンバーであることを期待しています。レイヤーの灯体ナンバーを1～8に設定します。

### 25.3.3. MagicHD

MagicHDはMagicQと完全に統合されています。メディアサーバータイプをMagicHDに設定します。バージョンナンバーを0に設定します。

MagicHDがMagicQ内から実行されている場合は、メディアサーバーのIPアドレスを0に設定します。これは"Local"と表示されます。MagicHDは、実行されているPC / Macのメディアのサムネイルを使用します。

別のPC、Mac、またはMagicHDボックス上のMagicHDシステムに接続する場合は、メディアサーバーのIPアドレスを外部MagicHDシステムのIPアドレスに設定します。

### 25.3.4. Arkaos

Arkaos 3.6以降およびMedia Masterの場合、MSEX（Arkaos）を選択します。Arkaos 3.5の場合、Arkaosを選択します。バージョン番号を0に設定します。Arkaosは8つのレイヤーに対応しています。

Arkaosは、CITPプロトコルスタックの一部であるサムネイルの取得にMSEXプロトコルを使用します。

MagicQのデモフォルダーには、mediamasterdemo.shwが含まれています。

### 25.3.5. Catalyst

Catalystを選択し、バージョン番号を0に設定します。サムネイルは、組み込みのMac WebサーバーにHTMLを使用してCatalystから取得されます。Catalystはライブプレビューに対応していません。

### 25.3.6. Coolux

Cooluxを選択し、バージョン番号を0に設定します。レイヤーの数は、パッチを適用したレイヤーの総数に設定する必要があります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Arkaosは、CITPプロトコルスタックの一部であるサムネイルの取得にMSEXプロトコルを使用します。Setup、View Mediaでは、CooluxオプションはMSEXオプションと同じです。

### 25.3.7. Hippotizer

HippotizersがMSEXに対応するようになりました。これは推奨プロトコルです。

古いHippotizerの場合は、使用しているタイプに応じてHippo StageまたはHippo Expressのいずれかを選択します。Hippo HDの場合、Hippos Stageを使用します。バージョンに従ってバージョンフィールドを設定します。Hippov2の場合は2、Hippo v3の場合は3です。

### 25.3.8. Maxedia

Maxediaの場合、MSEXを選択し、バージョンナンバーを0に設定します。

### 25.3.9. Mbox

Mboxの場合はMboxを選択し、バージョンナンバーを0に設定します。

テキストレイヤーとオブジェクトレイヤーの灯体ナンバーには、アンビエント、スポット、カメラ、シャッター、キーストーンなどの補助レイヤーよりも小さい番号が割り当てられていることにご注意ください。これにより、テキストとオブジェクトのレイヤーが"Media"ウィンドウの補助レイヤーの前に表示されます。

demosフォルダーにMbox EXtremeのデモを行うために、5つのレイヤーといくつかのキューを含むパッチ済みのショーmboxdemo.shwがあります。

### 25.3.10. その他のメディアサーバー

MagicQは、MSEX (Media Server Exchange) プロトコルをサポートしているため、このプロトコルに対応するすべてのメディアサーバーと通信できます。MSEX (Arkaos) を選択し、バージョンナンバーを0に設定します。

MagicQは、メディアサーバーのメディアフォルダーへのアクセスに基づく汎用プロトコルと、サムネイルファイルからDMX値へのマッピングを決定するための汎用csvインデックスファイルにも対応しています。"Generic"を選択し、バージョンナンバーを0に設定します。

## 25.4. サムネイル表示

MagicQは、メディアサーバーからサムネイルを取得して画面に表示し、メディアバンクとメディア画像を簡単に選択できるようにします。メディアサーバーは、サムネイルを取得するために、"Setup"ウィンドウの"Media"ビューで有効にする必要があります。MagicQはそれぞれのメディアサーバー上の異なるメディアを処理できるため、メディアサーバーのより大きな構成を簡単にプログラムできます。

Arkaos、Coolux Pandoras Box、Catalyst、Hippotizer、Mbox、Maxcedia、MSEXまたは汎用プロトコルに対応するその他のメディアサーバーを使用している場合、サムネイルサポートを利用できます。

サムネイルを取得するには、Setup、View System、View Mediaの<GET THUMBS>ボタンを押します。これにより、カーソルが置かれているメディアサーバーのすべてのサムネイルが取得されます。

メディアサーバーからすべてのメディアを強制的にリロードするには、"Setup"ウィンドウの"Media"ビューで必要なメディアサーバーにカーソルを移動し、<ERASE CACHE>ボタンを押します。次に、<GET THUMBS>ボタンを押して、新しいサムネイルを取得します。

サムネイルの個々のページは、"Media"ウィンドウで<RELOAD THUMBS>ボタンを使用してリロードできます。すべてのページをリロードするには、[SHIFT]キーを押しながらすべてのサムネイルを再読み込みします。

## 25.5. ライブプレビュー

MagicQはメディアサーバーに接続して、マスター出力または個々のレイヤーのライブプレビューを取得できます。これは、メディアサーバーがコンソールから離れている場合や、複数のメディアサーバー構成で非常に役立ちます。

Live Preview supportは、MagicHD、Arkaos、Hippotizer、およびMSEXプロトコル仕様のライブプレビュー部分に対応するその他のメディアサーバーを使用している場合に利用できます。

"Setup"ウィンドウの"Media"ビューで"Live Preview"オプションを有効にします。

ライブプレビューは、"Media"ウィンドウの左側の大きなウィンドウに表示されます。プレビューに出力を表示するか、現在選択されているレイヤーを表示するかを、上部のソフトボタンを使用して選択します。

ライブプレビューに対応していないメディアサーバーに接続されている場合、プレビューウィンドウには、インテンシティチャンネルがゼロより大きい第1レイヤーの画像サムネイルが表示されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 25.6. Mediaウィンドウビュー

"Media"ウィンドウでビューを構成することができます。View Servers（デフォルト）、View Groups、View Libraries、View Outputsなどです。View Groupsは、多数のメディアサーバーを使用し、個々のサーバーではなくメディアサーバーのグループを使用して制御する場合に役立ちます。

View Outputs には、構成されたすべてのメディアサーバーの出力の概要が表示されます。

MagicQは自動的に"Media"ウィンドウを拡張して、構成されたメディアサーバーで使用されているレイヤーの最大数を表示します。

## 25.7. 同じPCでMagicQとMedia Serverソフトウェアを使用する

### 25.7.1. MagicHDの使用

MagicQは、組み込みのMedia Player MagicHDに対応しています。これはMagicQと完全に統合されており、MagicQ PC / Macに接続されている2番目のモニターでメディアを再生するために使用できます。

ツールバーからMedia Player、View Media Outputの順に選択すると、MagicHDウィンドウが開きます。

### 25.7.2. ループバックIPアドレスの使用

上記の設定の一部を変更することで、MagicQとサードパーティのメディアサーバーソフトウェア（ArKaosなど）を同じPCで使用できます。"Setup"ウィンドウの"Media"ビューで、メディアサーバーのIPアドレスを127.0.0.1に設定します。これはローカルループバックIPアドレスであり、PCが自分自身と通信してサムネイルとライブプレビューを取得できるようにします。

"Setup"ウィンドウの"Settings"ビューで、Interface Settingsまでスクロールします。Send to Applications on this PCオプションをYESに設定します。

ループバックIPとアプリケーションに送信を正しく設定すると、メディアサーバーを制御し、ライブプレビューとサムネイルを使用できるようになります。



## 25.8. CITP (MSEX) ライブフィードとMagicCap

MagicQは、CITP (MSEX) を介したライブフィードに対応し、MagicQピクセルマッパーで使用したり、MagicQでユーザーを表示したりできます。ライブフィードはメディアサーバーから取得する必要はなく、PixelBeetleやMSexLordなどのCITP (MSEX) ソースから取得できます。複数の異なるソースPC / Macからの複数の異なるライブフィードに対応しています。MagicCapは、任意のPCまたはMacから画面キャプチャを取得し、MSEXを使用して出力をMagicQに送信できます。

MagicCapを含むMSEXサーバーにパッチを適用するには、SETUP、VIEW SYSTEM、VIEW MEDIAに移動し、未使用のサーバーを見つけて、タイプを"CITP Live Feed"に変更します。メディアサーバーのIPアドレスは、フィードを提供するPC / MacのIPアドレスに設定し、"Thumbs"と"Live Previews"を有効にする必要があります。

1つのPC / Macから複数のライブフィードをセットアップするには、複数の同一のメディアサーバーエントリをセットアップします。それぞれにライブフィードソースのIPと"thumbs"と"Live Previews"が有効になっています。エントリは、リスト内の隣接するメディアサーバーである必要はありません。MagicQはPC / MacへのMSEX接続を1つだけ作成しますが、この接続を介して複数のソースのプレビューを取得します。

MSEXサーバーの数に応じて、メディアページを"Live Feed" (エンコーダーY) として選択し、メディアを"Serv 1" (エンコーダーX) として選択することにより、ピクセルマッパーでライブフィードを使用できます。

受信したライブフィードは、左端のソフトボタンのView ServersではなくView Outputsを選択することにより、"Media"ウィンドウで表示できます。

2番目の"Media"ウィンドウは、[CTRL]とMediaを押すか、2を押してからMediaを押すことで開くことができます。これにより、2番目の"Media"ウィンドウはライブフィードの表示に使用でき、1番目はメディアサーバーの制御に使用できます。

## 25.9. トラブルシューティング

メディアサーバーを制御できない場合は、以下を確認してください：

- MagicQはネットワーク経由でメディアサーバーに接続されているか。
- ファイアウォールがあると、メディアサーバーとMagicQ間のアクセスが制限されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- MagicQは、Art-Net、Pathport、またはACNのいずれかを出力できるようになっているか。  
(セットアップ、DMX I/Oの表示)
- メディアサーバーが正しいDMXユニバースとアドレスに構成されているかどうか。
- MagicQには、正しいアドレスに正しいパーソナリティがパッチされているか。

## CHAPTER 26. ヘッドエディター

Head Editorには、パッチウィンドウの<Edit Head>ボタンからアクセスします。変更を加えると、MagicQハードドライブに保存され、すべての新しいショーで使用されるヘッドファイルが変更されます。

Head Editorは、データを変更するための5つのビューで構成されています。

- General
- Channels
- Ranges
- Palettes
- Macros

それぞれのビューでは、キーパッドまたはキーボードを使用して新しい値を入力できます。<Insert>ボタンを押すと、リストに新しいエントリを追加できます。右上のエンコーダーホイールを使用して、カーソルが置かれているアイテムを変更できます。

Head Editorは、選択した灯体、つまりパッチを適用するために最後に選択した灯体で起動します。灯体をまだ選択していない場合、Head Editorは空になります。

Choose Headボタンを押すと、Head Editor内から編集する灯体を選択できます。これは、"Patch"ウィンドウのChoose Headボタンと同じ効果があります。つまり、選択する灯体のリストが表示されます。

灯体に変更を加えたら、<SAVE HEAD>ボタンを押して、変更をディスクに保存できます。

最初から新しい灯体を作成する場合は、<New Head>ボタンを押します。既存の灯体をコピーする場合は、<Save As>ボタンを使用できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

いつでも新しい灯体を選択できます。ただし、ディスクに保存していない変更を行った場合は、本当に続行するかどうかを尋ねるプロンプトが表示されます。続行すると、そのタイプのパッチ済み灯体がない限り、変更は失われます。その場合、ショーのパッチ済み灯体は変更を保持します。どちらの場合も、ディスク上のヘッドファイルは変更を保持しません。

Patchボタンを押してHead Editorを終了し、"Patch"ウィンドウに戻ります。

## 26.1. MagicQでの灯体の保存方法

MagicQは、show/headsフォルダにヘッドを格納します。ショーで使用するヘッドを選択すると、ヘッドがロードされ、メモリに保存されます。

MagicQはショーの保存時にヘッドのコピーをショーファイルに書き込むので、選択したヘッドのファイルがインストールされていないコンソールにロードしても、ショーは確実に動作します。

古いショーをMagicQにロードすると、ショーで使用されている灯体は、MagicQコンソールのshow / headsフォルダー内の灯体ではなく、ショーファイルに記憶されたものになります。"Patch"ウィンドウから再度灯体を選択したり、編集したり、同じ灯体タイプの新しい灯体にパッチを適用したりすると、常にショーファイルに保存されている灯体が使用され、一貫性が保たれます。

<Reload Head>ボタンを使用して、ショーファイルに格納されている灯体をshow / headsに格納されている灯体で更新できます。Head Editorで、<Reload Head>ボタンを押します。灯体はディスクからリロードされ、ショー内のすべてのパッチされた灯体は更新された灯体を使用します。灯体のチャンネル数に変更された灯体はリロードできないのでご注意ください。

## 26.2. ライブラリのヘッドファイルの展開

v1.9.3.3以降、MagicQはデフォルトでheads.allファイルからHeadsフォルダにパーソナリティライブラリファイルを展開しなくなり、代わりにheads.allファイルから直接ライブラリヘッドを読み込むようになりました。ユーザーが作成または編集したヘッドのみがHeadsフォルダに保存されます。

ライブラリヘッドファイルの展開は、Setup、View Settings、Mode、Personality File Formatのオプションで制御されます。オプションは、OriginalとUnexpandedです。

Original に設定すると、MagicQ は heads.all ファイルが変更されたときやソフトウェアがアップグレードされたときに、heads.all ファイルからすべての preonalties を Heads フォルダに展開します。

Unexpanded に設定すると、MagicQ は heads.all ファイルを Heads フォルダに展開しません。ライブラリヘッズは heads.all から直接アクセスされます。MagicQ は、Heads フォルダにライブラリヘッドが展開されていた場合、そのライブラリヘッドを削除します。

## 26.3. MagicQに新しい灯体をロードする

最新の灯体でMagicQを更新するには、ChamSys Webサイト[www.chamsys.co.uk](http://www.chamsys.co.uk)から最新のヘッドファイル (heads.all) をダウンロードします。heads.allファイルをshow / headsフォルダにコピーします。次にMagicQを再起動します。 ("Setup"ウィンドウの[SHIFT] + [RESET])

MagicQコンソールに単一の灯体をロードするには、ヘッドファイル (myhead.hed) をUSBドライブにコピーし、MagicQコンソールに接続して、コンソールファイルマネージャー (Setup > View Settings > File Manager) でファイルを選択します。ヘッドファイルを自動的にロードし、ヘッドインデックスを再作成します。

単一のヘッドファイルをMagicQ PCシステムにロードするには、MagicQウィンドウの上部にあるツールメニューを使用し、Install Head File(s)オプションを選択します。ヘッドファイルを選択すると、MagicQは自動的にヘッドファイルをMagicQにロードします。

インデックスファイルを強制的に再生成するには、ファイルマネージャーに移動し、[SHIFT] + RECREATE INDEXを押します。その後、新しい灯体がパッチに表示されます。

## 26.4. PC / Macで作成されたヘッドファイルをMagicQコンソールにコピーする

- .hedファイルをUSBドライブにコピーします。
- Windows PCでファイルを作成した場合、ヘッドファイルはSystem C、Program Files (x86)、ChamSys Ltd、MagicQ PC、Show、Headsになります。ユーザーアカウント制御を有効にしている場合、Windowsはファイルをバーチャルストア (システムC、ユーザー、ユーザー名、AppData、ローカル、バーチャルストア、ChamSys Ltd、MagicQ PC、ショー、ヘッド) に保存します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- Macで作成した場合は、Applications、MagicQ、Show、Headsの下にあります。
- USBドライブをコンソールに挿入し、設定、ファイルマネージャー、USBドライブ、に移動します。
- USBドライブのファイルをクリックすると、コンソールは灯体をコンソールにロードするかどうかを尋ねてきます。
- 次に、灯体をコンソールにロードして、使用できるようにします。

または、灯体をショーファイルにパッチし、ショーをUSBに保存し、コンソールにショーをロードしてから、パッチに移動し、必要な灯体にカーソルを置き、Shiftキーを押しながら、<EDIT CURHEAD>ソフトボタンを押します。SAVEHEADを押してコンソールに保存します。

## 26.5. 既存の灯体を変更する

既存の灯体は、変更を加えて[SAVE]を押すだけで変更できます。ただし、ソフトウェアのバージョンを変更されると最新のヘッドライブラリが読み込まれるため、変更は失われます。灯体にエラーがある場合は、ライブラリを更新いたしますのでお知らせください。

ChamSysライブラリの灯体は、誤って灯体を変更しないように保護されています。MagicQは、ヘッドの変更を許可する前にユーザーにプロンプトを表示します。ヘッドエディタでは、元のChamSys灯体はタイルバーの"LO"で示されます。灯体が編集されている場合、"L"のみが表示されます。

既存の灯体を変更する場合は、新しいタイプまたは新しいモードとして保存する必要があります。

新しい灯体を作成する最も簡単な方法は、[SAVE AS]を使用して新しい名前で保存することです。使用される新しい名前によって、Manufacturer Name（製造元名）、Short Name（略称）、Modeフィールドが自動的に更新されます。

したがって、例えば、Martin Mac500 Mode 1灯体に変更を加えるには、灯体を選択し、[SAVE AS]を押して新しい名前を入力します。

Martin\_Mac500\_mymode

## 26.6. 古い灯体を削除する

ファイルマネージャーで[SHIFT]を押して[REMOVE HEADS]を押すと、すべての古い灯体（およびユーザーが作成したすべての灯体）を削除できます。これにより、すべての古い灯体が削除され、



heads.allから再度灯体が抽出されます。すべての古い灯体を削除する前に、ユーザーが作成したすべての灯体がUSBまたは別のシステムにバックアップされていることを確認してください。

## 26.7. ジェネラルビュー

Generalビューには、固定数のパラメーターが含まれています。これらのパラメーターは基本的に灯体のプログラミングに影響を与えるため、いったんタイプの灯体にパッチが適用されると、パラメーターを変更することはできません。

| Parameter                  | Value                    |
|----------------------------|--------------------------|
| Manufacturer Name          | Chauvet                  |
| Short Name                 | MavMK2Spot               |
| Mode                       | Advanced                 |
| Longer Name                | Maverick MK2 Spot        |
| Head Description           | Maverick MK2 Spot        |
| Head File Version          | 19                       |
| Head File Save Date        | Mon Jun 24 10:31:33 2019 |
| ESTA manufacturer ID (hex) | 0000 [ESTA Reserved]     |
| RDM device model ID (hex)  | 0000                     |
| RDM personality number     | 0                        |
| GDTF UUID                  |                          |
| Capture Make               |                          |
| Capture Name               |                          |
| WYSIWYG Name               |                          |
| Old file name              |                          |

### 26.7.1. 名前の付け方

Manufacturer Name、Short Name、Modeは、システムの灯体を識別するために使用されます。これらのフィールドは、ムービングライトに対して固有のものにしてください。標準的なものの1つに基づいて新しい灯体を作成する場合は、モードを選択した名前に変更してください。

Short NameとModeは、スペースがあまりないディスプレイウィンドウで使用されます。名前は8文字未満程度にできるだけ短く、スペースを含まないようにする必要があります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Longer Name（長い名前）は、Short Name（ショートネーム）のエイリアスとして使用されます。ショートネームは常にパーソナリティファイルの名付けに使用されますが、Longer Nameは灯体を選択したときにパッチウィンドウに名前を表示するために使用されます。Longer Nameは、灯体の製造元のWebサイトでフィクスチャーに名前が付けられているとおりにする必要があります。

灯体の説明には、灯体のタイプの詳細が含まれており、情報提供の目的で使用されます。

ESTA製造元ID、RDMデバイスモデルID、およびRDMパーソナリティナンバーを使用して、ヘッドファイルをRDM対応のフィクスチャーと照合します。詳細については、Remove Device Management の章を参照してください。

WYSIWYGおよびキャプチャパッチ情報名は、これらのビジュアライザからのパッチ転送を可能にするために、WYSIWYGおよびキャプチャでのこのフィクスチャーの名前を示します。

### 26.7.2. DMX

Num Of Chansは、ヘッドのチャンネル数を設定します。

DMX Min（最小）、DMX Max（最大）、DMXオフセットは、512のDMXチャンネル内で灯体をパッチできる場所の制約を指定します。Chansの数を変更すると、DMX Maxが自動的に変更されます。

### 26.7.3. パラメーター

Pan Range（パン範囲）とTilt Range（チルト範囲）は、視覚化とFLIP機能で使用されます。

Pan Invert（反転）とTilt Invert。これらはビジュアライザがヨーク/ビームの移動方向を指定するために使用されます。

Pan Speed（速度）、Tilt Speed

Zoom NarrowおよびZoom Wideは、ビジュアライザがビームの角度を指定するために使用します。ズームのない灯体の場合は、ビームの角度に合わせてZoom NarrowとZoom Wideの両方を設定します。

Slowest Strobe（最も遅いストロボ）、Fastest Strobe（最も速いストロボ）、Slowest Rot Speed（最も遅い回転速度）、Fastest Rotate Speed（最も速い回転速度）がビジュアライザによって使用されます。

## 26.7.4. オプション

ムービングヘッドはミラーまたはヨークにすることができます。[ENTER]キーを押してスワップします。

カラーミックスは、カラーミキシングチャンネルを識別します。

|        |                                                                |
|--------|----------------------------------------------------------------|
| CMY    | 一般的な白色光源または白熱灯の前にシアン、マゼンタ、イエローのフラグを<br>ヘッド用                    |
| RGB    | 赤、緑、青のLEDエミッターを搭載したヘッド用                                        |
| RGBA   | 赤、緑、青、アンバーのLEDエミッタを持つヘッド、またはアンバーのエミッ<br>タを持つヘッド用               |
| RGBW   | 赤、緑、青、白の各LEDエミッタを搭載したヘッド、または白色エミッタのみ<br>したヘッド用                 |
| RGBAW  | 赤、緑、青、アンバーおよび白色LEDエミッタを搭載したヘッド、またはアン<br>バーおよび白色エミッタのみを搭載したヘッド用 |
| RGBAWV | 赤、緑、青、アンバー、白およびUVLimeエミッタを備えたヘッド用                              |
| HSI    | Hue、Saturation、Intensityチャンネルを使用して制御されるヘッド用                    |
| CIE XY | CIE XYチャンネルを使用して制御されるヘッド用                                      |

デフォルトの設定はCMYカラーミキシングです。つまり、シアンのチャンネルが100%で、マゼンタとイエローのチャンネルが0%のとき、シアンが得られます。ヘッドがRGBカラーミキシングを使用している場合、つまり上記の組み合わせで赤が得られる場合は、RGBオプションを設定します。

仮想チャン Generic Scroller2chanのようないくつかのヘッドは "バーチャル "ヘッドとして設定されています - つまり、ヘッド内のチャンネルはMagicQのどの場所にもパッチできます - DMX開始アドレスから順番にチャンネルが並んでいる通常のヘッドとは異なります。View DMX ビューで、DMX address フィールドはバーチャルヘッドの各チャンネルのアドレスを指定するために使われます-最大5チャンネルまで。(通常のヘッドでは、これらのフィールドは1つのヘッドにパッチされた複数のヘッドを指定するために使用されます)。バーチャルヘッドは、ウォータージェットコントロールのような他のイレギュラーなフィクスチャーに使用できます。

バーチャルディム。Dimmerチャンネルを持たないヘッドに使用され、各ヘッドにバーチャルディマーを強制的にパッチさせます。

Dimmer curve は、Intensity チャンネルに使用するディマーカーブを指定します。

Framing type は、フレーミング（シャッター）の種類を指定するために使用します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

MQTrack は MagicQ トラッキングシステム特有のもので、MagicQ 内蔵のヘッドファイルでのみ使用されます。

Number of Emitters は異なる色の LED エミッターの数を指定します。0より大きい値に設定すると、エミッターデータはVIEW EMITTERSで設定されます。

### 26.7.5. マルチ

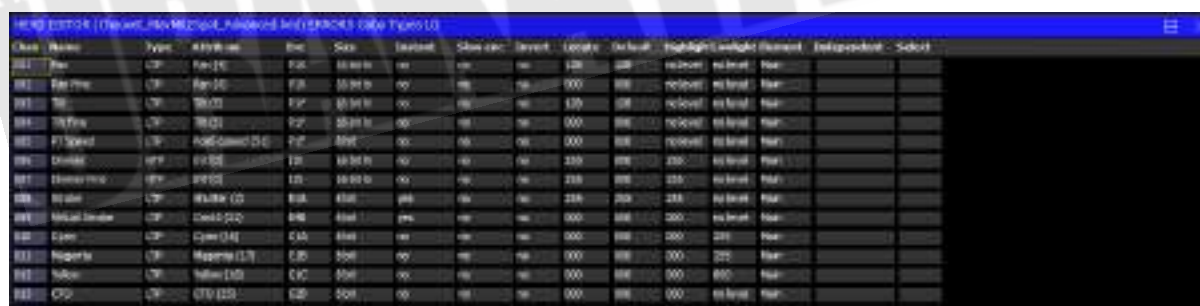
Multiple Heads Typeおよび後続のフィールドは、複数のエレメントを持つ灯体を参照します。以下のセクション「マルチエレメントのヘッド」を参照してください。

### 26.7.6. メディア

このセクションは、メディアサーバーレイヤーにパッチが適用されたときに、メディアサーバーオプションを自動的に設定するために使用されます。これらの設定を含むヘッドパックにパッチを適用すると、MagicQはこれらのパラメーターに基づいて、Setup、View System、View Mediaに新しいエントリを追加します。

## 26.8. チャンネルビュー

このビューでは、ヘッドの異なるチャンネルを指定することができます。このタイプのヘッドが一度パッチされると、ヘッドのチャンネル数を変更することはできませんのでご注意ください。



| Name          | Type | Address     | Pin | Size | Location | Show | Level | Color | Highlight | Independent | Select |
|---------------|------|-------------|-----|------|----------|------|-------|-------|-----------|-------------|--------|
| 001 - Red     | CP   | Red (1)     | 1A  | 1000 | 00       | 00   | 000   | 000   | 000       | 000         | 000    |
| 002 - Blue    | CP   | Blue (2)    | 2A  | 1000 | 00       | 00   | 000   | 000   | 000       | 000         | 000    |
| 003 - Green   | CP   | Green (3)   | 3A  | 1000 | 00       | 00   | 000   | 000   | 000       | 000         | 000    |
| 004 - Yellow  | CP   | Yellow (4)  | 4A  | 1000 | 00       | 00   | 000   | 000   | 000       | 000         | 000    |
| 005 - White   | CP   | White (5)   | 5A  | 1000 | 00       | 00   | 000   | 000   | 000       | 000         | 000    |
| 006 - Purple  | CP   | Purple (6)  | 6A  | 1000 | 00       | 00   | 000   | 000   | 000       | 000         | 000    |
| 007 - Cyan    | CP   | Cyan (7)    | 7A  | 1000 | 00       | 00   | 000   | 000   | 000       | 000         | 000    |
| 008 - Magenta | CP   | Magenta (8) | 8A  | 1000 | 00       | 00   | 000   | 000   | 000       | 000         | 000    |
| 009 - Black   | CP   | Black (9)   | 9A  | 1000 | 00       | 00   | 000   | 000   | 000       | 000         | 000    |
| 010 - Grey    | CP   | Grey (10)   | 10A | 1000 | 00       | 00   | 000   | 000   | 000       | 000         | 000    |

### 26.8.1. 名前とタイプ

チャンネルは、<Insert>ボタンを使用して追加し、Removeボタンを使用して削除できます。（削除するには2回押します。）

Nameフィールドを使用して、個々のチャンネルに名前を付けることができます。名前が指定されていない場合、MagicQは割り当てられているアトリビュートの名前を使用します。

Typeフィールドは、そのチャンネルがHighest Takes Precedence（HTP）かLatest Takes Precedence（LTP）のどちらであるかを示すために使用されます。一般的にIntensityのみHTPに設定され、他のすべてのチャンネルはLTPに設定されます。もしヘッドがディマーとストロボを組み合わせたチャンネルを持っている場合、これはディマー属性として設定され、タイプはHTPでなければならないことに注意してください。

## 26.8.2. アトリビュートNo.

Attrib No フィールドは、MagicQ に対してチャンネルの機能を識別するために使用されます。これはチャンネルリストの中で最も重要なフィールドです。MagicQ はこのフィールドを使って、ヘッドをどのようにコントロールするか、異なるヘッド間でどのようにモーフィングするか、そしてユーザインタフェースで情報を表示するかを決定します。

一つの Head が複数のアトリビュートを持っている場合、そのアトリビュートは異なる要素番号で複数回使用できます。同じ要素番号の属性は、16ビット又は24ビットの属性の高値及び低値を指定する場合を除き、複数回使用することはできない。後述の「エレメントとファンクションタイプ」を参照

表 26.1. アトリビュートNo.フィールド

| Function       | Attrib No | Default Encoder |
|----------------|-----------|-----------------|
| Intensity      | 0         | I1X             |
| Intensity mode | 1         | I1Y             |
| Pan            | 4         | P1X             |
| Tilt           | 5         | P1Y             |
| Pos1           | 46        | P1A             |
| Pos2           | 47        | P1B             |
| Pos3           | 48        | P1C             |
| Pos4           | 49        | P1D             |
| Pos5           | 50        | P1E             |
| Pos Speed      | 51        | P1F             |
| Col1           | 6         | C1X             |
| Col2           | 7         | C1Y             |
| Cyan/Red       | 16        | C1A             |
| Magenta/Green  | 17        | C1B             |
| Yellow/Blue    | 18        | C1C             |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



|           |    |     |
|-----------|----|-----|
| White     | 19 | C1D |
| Amber     | 27 | C1E |
| Lime UV   | 60 | C1F |
| CTC       | 24 | C2A |
| CTO       | 25 | C2B |
| Col5      | 61 | C2C |
| Col6      | 62 | C2D |
| Col Speed | 26 | C2F |
| Shutter   | 2  | B1A |
| Iris      | 3  | B1B |
| Focus     | 12 | B1C |
| Zoom      | 13 | B1D |
| Frost1    | 32 | B2A |
| Frost2    | 33 | B2B |
| Gobo1     | 8  | B1X |
| Gobo2     | 9  | B1Y |
| Gobo3     | 28 | B2X |
| Gobo4     | 29 | B2Y |
| Rotate1   | 10 | B1F |
| Rotate2   | 11 | B1E |
| Rotate3   | 30 | B2F |
| Prism Rot | 31 | B2E |
| FX1 Prism | 14 | B2C |
| FX2       | 15 | B2D |
| FX3       | 34 | B3C |
| FX4       | 35 | B3D |
| FX5       | 36 | B3X |
| FX6       | 37 | B3Y |
| FX7       | 38 | B3F |
| FX8       | 39 | B3E |
| Macro     | 22 | B3A |
| Macro2    | 33 | B3B |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|            |    |          |
|------------|----|----------|
| Cont1      | 20 | B4A      |
| Cont2      | 21 | B4B      |
| Beam Speed | 40 | B4C      |
| Beam       | 41 | Cont4    |
| B4D        | 42 | Cont5    |
| B4X        | 43 | Cont6    |
| B4Y        | 44 | Cont7    |
| B4F        | 45 | Cont8    |
| B4E        | 52 | Frame    |
| B5A        | 53 | Frame2   |
| B5B        | 54 | Frame3   |
| B5C        | 55 | Frame4   |
| B5D        | 56 | Frame5   |
| B5E        | 57 | Frame6   |
| B5F        | 58 | Frame7   |
| B5Y        | 59 | Frame8   |
| B5X        | 63 | Reserved |

### 26.8.3. エンコーダー

Encフィールドは、アトリビュートが表示されるIntensity、Colour、Position、Beamウィンドウ内のエンコーダーの位置を指定します。Encフィールドは、アトリビュートNoの選択に基づいてデフォルトで設定されます。これは、すべての灯体に共通のインターフェースを提供します。状況によっては、同じページに同様のアトリビュートを持たせるために、割り当てられたエンコーダーを変更したい場合があります。

エンコーダーは次のように配置されています。

エンコーダーは次のように配置されます：

|           |           |
|-----------|-----------|
| Encoder A | Encoder E |
| Encoder B | Encoder F |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|           |           |
|-----------|-----------|
| Encoder C | Encoder Y |
| Encoder D | Encoder X |

スタジアムコンソールの場合、メインディスプレイの右側にエンコーダーA～D、プログラミングボタンの上にX、Y、E、Fが横並びになっています。

IntensityとPositionはそれぞれ1ページ、Colourは2ページ、Beamは5ページです。

#### 26.8.4. サイズ、インスタント、スローエンコーダー

Sizeフィールドは、アトリビュートのサイズを指定するために使用されます。8ビットのみのチャンネルの場合、Sizeフィールドは8ビットに設定されます。16ビットチャンネルの場合、ベースとなる荒い解像度のチャンネルは16ビットHiに設定され、高い解像度のファインチャンネルは16ビットLoに設定されます。24ビットの解像度を持つチャンネルの場合、低い2つのチャンネルを16ビットとして設定し、一番高い解像度を表すチャンネルを24ビットHiに設定します。

Instantフィールドは、デフォルトでチャンネルがフェードするのではなく新しい値にすぐにスナップするかどうかを指定します。カラーホイールやゴボホイールですぐに変更したい場合に便利です。

Slow Encoderフィールドを使用すると、エンコーダの動作が通常よりも遅くなります。これは、可能なすべてのDMX値が異なる機能を表すアトリビュートに適しているため、機能を変更するために必要なエンコーダの回転はごくわずかです。

#### 26.8.5. デフォルトとロケート

Defaultフィールドは、起動時にチャンネルがデフォルトで設定される値を定義します。Setup、Programmingオプションの"Unused chans return to default"が設定されている場合、PlaybacksまたはProgrammerによって制御されなくなったチャンネルもこれらの値に戻ります。

Locateフィールドは、灯体でLocateが実行されたときにチャンネルに設定される値を定義します。デフォルト値が指定されていない場合、チャンネルのデフォルト値としても使用されます。

デフォルトとロケートは、灯体の通常のデフォルトを指定する必要があります。特定のショーで使用する正確な値は、Cue StoreでDefault CueまたはLocate Cueを作成することで上書きできます。

### 26.8.6. ハイライト/ローライト

HighlightとLowlightの値は、Setup、ProgrammingオプションのHighlightモードが詳細に設定されている場合に使用されます。これにより、ユーザーは灯体のタイプごとにカスタムのハイライト/ローライト設定を構成できます。

HighlightおよびLowlightフィールドは、[ENTER]キーを押してHighlightおよびLowlight機能の影響を受けるアトリビュートを決定することにより、"No level"に設定できます。

インテンシティアトリビュートのHighlightとLowlightの値を"No Level"に設定しても、希望する効果が得られない場合がありますのでご注意ください。Highlight/Lowlight モードでは、MagicQは常にHighlight/Lowlight を実行して、サブ選択されていない現在の選択の灯体がサブ選択された灯体とは異なるように見えるようにします。これにより、パーソナリティが正しく記述されていない場合でも、ハイライト/ローライトが正しく実行されます。

ローライトを使用したくない場合は、Setup、View Settingsで、ProgrammerがHighlightモードを"Advanced - highlight only (no lowlight)"に設定します。このモードでは、サブ選択された灯体のみがハイライト表示されます。選択されているがサブ選択されていない灯体は、再生状態のままになります。

### 26.8.7. エレメント

Elementフィールドは、重複するパーソナリティに使用されます。これらのパーソナリティには、パーソナリティ内にアトリビュートタイプのインスタンスが複数あります。

灯体は、Head EditorのMultiple Heads TypeフィールドでDuplicated Heads（複製灯体）として設定されます。複製されたエレメントは常にElement 1から始まります。複製されていないすべてのエレメントは0（Main Element）に設定されます。メインエレメントとリピートエレメントの両方を持つ灯体の場合は、例えば、マスターRGB、それぞれのエレメントのリピートRGBの場合、マスターRGBはエレメント0、リピートRGBは1から始まります。

Elementフィールドには、Element 1から独立したエレメントがInd 2、Ind 3などとして表示されます。一方、独立としてマークされていない灯体は、Dup 2、Dup 3などとして表示されます。

### 26.8.8. インディペンデント

Duplicated Heads のエレメントは、2以上はIndependent（独立）として設定できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

"Ind"に設定すると、すべてのエレメントが独立して動作し、プログラマーでアクティブになり、Cueにプログラムされます。

"Dup"に設定すると、エレメント2以上は、プログラマーに明示的に存在しないか、再生時にアクティブでない場合、エレメント1から複製されます。

このフィールドは、エレメント0とエレメント1に対して非表示になっており、自動的に互いに独立しています。

"Ind"に設定すると、"Select"フィールドもアクティブになり、デフォルトで"yes"になります。

### 26.8.9. 選択する

一部の灯体には、互いに完全に別々に動作する複数のエレメントがあります。例えば、中央のRGBセルと、外側のeye candy RGBリングの灯体の場合、追加する重要度の低いエレメントがデフォルトで選択されず、要求された場合にのみプログラムされるようにすることができます。

これらの追加エレメントのチャンネルのSelectフィールドは"no"に設定する必要があります。ドット(.)を使用して選択しない限り、チャンネルは選択されません。（したがってプログラムされません。）

### 26.8.10. ファンクションタイプ

このフィールドは Head 内の異なるエレメント機能を区別するために使用されます。ヘッドがパッチされたとき、パーソナリティに複数のファンクション・タイプがある場合、MagicQ は自動的に適切なエレメント・マスクを使って各ファンクションのための個別のグループを生成します。例えば、Fixtrueがエレメント1をコアRGBビームとして、エレメント2から8を "アイ・キャンディ" リングとして持っている場合、エレメント1をFunction Type 1に、エレメント2から8をFunction Type 2に設定します。MagicQ は、要素1をコア・ビームにのみマスクするグループを作り、要素2から7を "eye candy" LEDリングにマスクする別のグループを作ります。

## 26.9. Ranges（範囲）ビュー



HEAD EDITOR (Chauvet\_RogueR2XSpot\_21ch.head) LO

| Chan           | Type    | Name           | Min | Max | Auto Pal | Icon | Dep Chan | Dep Val |
|----------------|---------|----------------|-----|-----|----------|------|----------|---------|
| 010 (Col 1)    | Fixed   | Light Blue     | 056 | 063 | 0        |      |          |         |
| 010 (Col 2)    | Spot    | Spot Col       | 064 | 127 | 0        |      |          |         |
| 010 (Col 3)    | CW S>F  | Col Scroll CW  | 128 | 191 | 0        |      |          |         |
| 010 (Col 4)    | CCW S>F | Col Scroll CCW | 192 | 255 | 0        |      |          |         |
| 011 (Rot Gobo) | Fixed   | Open Rot Gobo  | 000 | 007 | 1        |      |          |         |
| 011 (Rot Gobo) | Rotate  | Rot Gobo 1     | 008 | 015 | 1        |      |          |         |
| 011 (Rot Gobo) | Rotate  | Rot Gobo 2     | 016 | 023 | 1        |      |          |         |
| 011 (Rot Gobo) | Rotate  | Rot Gobo 3     | 024 | 031 | 1        |      |          |         |
| 011 (Rot Gobo) | Rotate  | Rot Gobo 4     | 032 | 039 | 1        |      |          |         |
| 011 (Rot Gobo) | Rotate  | Rot Gobo 5     | 040 | 047 | 1        |      |          |         |
| 011 (Rot Gobo) | Rotate  | Rot Gobo 6     | 048 | 055 | 1        |      |          |         |
| 011 (Rot Gobo) | Rotate  | Rot Gobo 7     | 056 | 063 | 1        |      |          |         |

このビューは、特定の値を使用してカラーホイールとゴボホイール、シャッターチャンネル、コントロールチャンネルなどの機能にアクセスするチャンネルの範囲を定義します。タイプの灯体にパッチが適用されているかどうかに関係なく、いつでも範囲を設定できます。範囲データがすぐに利用可能になります。灯体にパッチが適用されている場合は、プログラマーから最小値フィールドと最大値フィールドをキャプチャできます。

範囲は<Insert>ボタンを使用して追加でき、[Remove]ボタンを使用して削除できます。（削除するには2回押します。）

Range typeフィールドは、MagicQおよびMagicVisが灯体の特徴を認識できるように、この範囲の機能を指定するために使用されます。範囲タイプは、視覚化されます。

Auto Paletteフィールドは、範囲を使用してパレットを作成できるかどうかを表示します。灯体が特定のチャンネルに指定されたパレットを持たない場合、灯体は範囲情報からそれらを生成しようとすることができます。チャンネルごとに最大20の自動パレットが可能です。ゴボホイールのCone Goboなどの特定のチャンネル機能の場合はこの値を1に、Gobo Rotateチャンネルの回転速度などの段階的パラメーターの場合は値を大きくします。特定のチャンネルのすべてのAuto Paletteフィールドの合計は、20を超えないようにしてください。

Iconフィールドは、関連するウィンドウとソフトボタンに表示されるアイコンです。ダブルクリックして、大きなMagicQアイコンライブラリからアイコンを選択します。範囲で選択されたアイコンは、MagicVisがゴボを視覚化するために使用されます。プリズムの場合は、アイコンカテゴリ50の中から選択します。

Dep ChanおよびDep Valフィールドを使用すると、範囲を他の範囲に依存させることができます。これにより、選択した特定のFX（エフェクト）に依存するFXパラメーターなど、別のアトリビュートの値に応じて機能を変更するアトリビュートを持つ灯体の範囲を定義できます。範囲は、依存チャンネル（Dep Chan）が依存値（Dep val）で指定された範囲に設定されている場合にのみ有効です。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 26.9.1. 範囲のインポート

範囲は、Import Rangesボタンを使用して.csv形式のファイルからインポートできます。データは、MagicQのフィールドと同じ列順で.csvファイルに整理する必要があります。

<chan>、<name>、<min>、<max>、<auto pal>、<icon>、<dep chan>、<dep val>

### 26.9.2. 範囲のキャプチャー

プログラマーから最小値と最大値を取り込むには、最初に新しい範囲を挿入し、目的のチャンネル番号を選択する必要があります。次に、通常の方法でGroup、Position、Colour、Beamウィンドウを使用して、アトリビュートの最小値を設定します。Rangesビューに戻り、カーソルを最小フィールドに移動して、<Capture Range>ボタンを押します。同様に、プログラマーで最大値を設定し、Rangesビューの最大フィールドに移動して、<Capture Range>ボタンを押します。

### 26.9.3. アトリビュートテスト

"Attr test"モードでは、このタイプのパッチを適用した灯体で範囲をテストできます。このモードでは、上下に移動すると、このタイプのパッチが適用されたすべての灯体に範囲が出力されます。値の出力は、最小値と最大値の中間点です。ただし、カーソルが最小または最大フィールドに置かれている場合は除きます。その場合、実際の最小値または最大値が出力されます。

## 26.10. Palettes (パレット) ビュー

このビューは、灯体がパッチされたときにロードされるデフォルトのパレットを定義します。タイプの灯体にパッチが適用されているかどうかに関係なく、いつでもパレットを設定できます。パレットデータは、新しい灯体のパッチにすぐに使用できます。Head Editorでパレットを変更すると、<Regen Palettes>ボタンを使用して、すでにパッチが適用されている灯体のパレットを再生成できます。

| Type | Name    | Chan | Icon | Chan 1   | Level 1 | Chan 2    | Level 2 | Chan 3  | Level 3 | Chan 4 | Level 4 | Chan 5 | Level 5 | Chan 6 | Level 6 | Chan 7 | Level 7 | Chan 8 |
|------|---------|------|------|----------|---------|-----------|---------|---------|---------|--------|---------|--------|---------|--------|---------|--------|---------|--------|
| Chan | White   | 1    | ●    | 000 Blue | 100     | 000 Green | 100     | 000 Red | 100     |        |         |        |         |        |         |        |         |        |
| Chan | Red     | 1    | ●    | 000 Blue | 100     | 000 Green | 100     | 000 Red | 100     |        |         |        |         |        |         |        |         |        |
| Chan | Blue    | 1    | ●    | 000 Blue | 100     | 000 Green | 100     | 000 Red | 100     |        |         |        |         |        |         |        |         |        |
| Chan | Yellow  | 1    | ●    | 000 Blue | 100     | 000 Green | 100     | 000 Red | 100     |        |         |        |         |        |         |        |         |        |
| Chan | Green   | 1    | ●    | 000 Blue | 100     | 000 Green | 100     | 000 Red | 100     |        |         |        |         |        |         |        |         |        |
| Chan | Cyan    | 1    | ●    | 000 Blue | 100     | 000 Green | 100     | 000 Red | 100     |        |         |        |         |        |         |        |         |        |
| Chan | Magenta | 1    | ●    | 000 Blue | 100     | 000 Green | 100     | 000 Red | 100     |        |         |        |         |        |         |        |         |        |
| Chan | Black   | 1    | ●    | 000 Blue | 100     | 000 Green | 100     | 000 Red | 100     |        |         |        |         |        |         |        |         |        |
| Chan | Grey    | 1    | ●    | 000 Blue | 100     | 000 Green | 100     | 000 Red | 100     |        |         |        |         |        |         |        |         |        |
| Chan | White   | 1    | ●    | 000 Blue | 100     | 000 Green | 100     | 000 Red | 100     |        |         |        |         |        |         |        |         |        |

Palettesごとに、タイプ（タイプを切り替えるには[Enter]キーを押します）、名前、およびパレットを構成するチャンネルの数を指定します。次に、それぞれのチャンネルについて、チャンネルナンバーとそのチャンネルのレベルを指定します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Palettesは、<Insert>ボタンを使用して追加し、Removeボタンを使用して削除できます。（削除するには2回押します。）

Iconフィールドは、関連するウィンドウとソフトボタンに表示されるアイコンです。

### 26.10.1.パレットのインポート

Import Rangesボタンを使用して、.csv形式のファイルからパレットをインポートできます。データは、MagicQのフィールドと同じ列順で.csvファイルに整理する必要があります。

<palette type>、<name>、<num of chans>、<icon>、<chan 1>、<val 1>、<chan 2>、<val 2>...

通常、Iconフィールドは10進数ですが、MagicQは、数字の先頭に0hまたは0xがある場合、16進数のアイコンナンバーが可能です。

### 26.10.2. パレットのキャプチャー

プログラマーからパレット値フィールドを取り込むには、まず新しいパレットを挿入し、目的のチャンネルナンバーを構成する必要があります。次に、通常の方法でGroup、Focus、Colour、Beamウィンドウを使用して、パレット値を設定します。Palettesビューに戻り、<Capture Palette>ソフトボタンを押します。

### 26.10.3. アトリビュートテスト

Attr testモードでは、このタイプのパッチされた灯体でパレットをテストできます。このモードでは、上下に移動すると、このタイプのパッチされたすべての灯体にパレットが出力されます。

## 26.11. マクロビュー

このビューは、ランプのオン/オフやモーターチャンネルのリセットなど、灯体の特別な機能を制御するために使用できるマクロを定義します。すべての灯体には、"Lamp On"、"Reset"、"Lamp Off"という名前のマクロが必要です。MagicQはこれらのマクロをこれらの機能のショートカットキーで使

[illegible]

それぞれのマクロには名前とチャンネル数があります。それぞれのマクロで最大10チャンネルを制御できます。

マクロデータは、使用するチャンネル（C1～C10）を指定するフィールドと、マクロステップデータで構成されます。マクロステップデータは、ステップ数とそれに続くデータフィールドで構成されます。

ステップの数は、マクロに必要なステップの数を示します。通常は2つのステップしかありません。正しいレベルを設定して一定時間（例えば5秒間）保持する最初のステップと、チャンネルをデフォルト値に戻すステップです。

ステップデータは、フィールドD1...Dxで指定されます。それぞれのステップには、ステップの時間があり、その後ステップに使用されるそれぞれのチャンネルの値が続きます。

## 26.12. ユーザーアイコン

ビットマップおよびjpegファイルをユーザーアイコンを読み込むことができます。File Managerで、アイコンにしたい.pngまたは.bmpファイルをクリックします。アイコンは、"User icons"アイコンクラスの下に表示されます。

ユーザーアイコンはショーファイルに保存されないため、MagicQシステムを変更するときは、ユーザーアイコンをそれぞれのMagicQコンソール/ MagicQ PCシステムにロードする必要があります。メインアイコンライブラリにユーザーアイコンを追加できます。それらを[support@chamsys.co.uk](mailto:support@chamsys.co.uk)に送信してください。



## 26.13. マルチエレメントヘッド

MagicQには、マルチエレメントを持つ灯体を制御する2つの方法があります。複数のパーソナリティファイルを組み込んだ元のマルチエレメントヘッドと、新しい単一のパーソナリティファイルの複製エレメントです。

パーソナリティライブラリを簡素化するために、2018年の初めに、ChamSysはすべてのマルチエレメントヘッドを複製エレメントに変換しました。マルチエレメントを持つすべての新しいパーソナリティは複製エレメントを使用することをお勧めします。

Head Editorでは、マルチエレメントと複製エレメントの間で変換することができます。

マルチエレメントヘッドの場合、Edit HeadでView Chansを選択し、[SHIFT]キーとソフトボタン<CONV TO DUP>を押します。

複製ヘッドの場合、Edit HeadのView Chansで、[SHIFT]とソフトボタン<CONV TO MULTI>を押します。

タイプの灯体がすでにショーファイルにパッチされている場合、これらの変換機能は使用できないのでご注意ください。変換を試す前に別のモードとして保存してください。次に、パッチを適用した灯体を変換する場合は、モーフ操作を実行します。

### 26.13.1. 複製灯体の作成

パーソナリティは、シングルエレメントのみを持つパーソナリティと同じ方法で作成する必要があります。

Head EditorのView Generalで、Multiオプションの"Multiple Heads Type"を"Duplicate"に設定します。

メインエレメントを無視して幅と高さを適切に設定します。例えば、LEDバーにメインエレメントと5つのマルチエレメントがある場合、幅を5に、高さを1に設定します。

Head Editorで、View Chansはそれぞれのチャンネルのエレメントナンバーを設定します。フィクスチャーで一度だけ使用されるアトリビュートの場合、エレメントは"Main"のままにしておく必要があります。複数回使用されるアトリビュートは、エレメント1、2、3などに設定する必要があります。

エレメント2以上には、IndependentフィールドとSelectフィールドを設定することもできます。

灯体を移動する場合、通常、Independentフィールドは"No"に設定する必要があります。これにより、すべてのエレメントをすべてのCueにプログラムする必要なく、単一のRGBコントロールで灯体を操作できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



固定LEDバーの場合、Independentフィールドは"Yes"に設定できます。これは、複製されたすべてのエレメントが独立して動作することを意味します。

デフォルトで選択してはならないエレメント（eye candy LEDリングなど）の場合は、Selectフィールドを"No"に設定します。

### 26.13.2. 複製アトリビュートを持つ灯体にパッチを適用する

バージョン1.6.6.2から、MagicQは、アトリビュートの複数のエレメントを持つ灯体の対応を改善しました。例えば、5つのRGBエレメントを持つLEDウォッシュライトや2つのチルトチャンネルを持つクラブライトなどです。"Duplicated"に設定された灯体は、個々のエレメントへのアクセスを許可し、FXを個々のエレメント上で実行できるようになりました。

デフォルトでは、複製されたエレメントは1つのエレメントとして扱われるため、2番目、3番目、4番目のエレメントは、最初のエレメントからプログラミングをコピーするだけです。これにより、灯体は簡単に使用でき、エレメントが1つだけあるかのように動作するように見えます。

ロケート、パレットの選択、アトリビュートパラメーターのソフトボタンまたはエンコーダーの使用では、最初のエレメントのみがプログラマーでアクティブになるため、最初のエレメントのみCueに記憶されます。Cueが再生されると、MagicQは計算された値を最初のエレメントから他のエレメントにコピーします。

個々のエレメントは、ドット（.）を使用して選択できます。例えば、最初のエレメントのみを選択するには、.1 NEXT HEADまたは.1 @@と入力します。このサブは、最初のエレメントのみを選択します。リターンキー押すと、選択がすべてのエレメントに戻ります。複製された灯体でサブ選択がアクティブになると、特定のエレメントがプログラマーでアクティブになり、その後Cueに記憶されます。Cueが再生されると、MagicQはCueから記憶されたエレメントのCueからのプログラミングを使用して、記憶されていないエレメントのコピーのみを行います。

すべてのエレメントにスプリットタイムを適用する場合、またはすべてのエレメントをFX（エフェクト）に含める場合は、すべてのエレメントを選択できます。シンタックス:> @@を使用してすべてのエレメントを選択します。

パレットの値は、デフォルトでは最初のエレメントに対して作成されます。サブ選択が動作している場合、選択されたエレメントに特定のパレットエントリがない場合、MagicQは最初のエレメントのパレットの値を使用します。これにより、エレメントごとに個別のパレット情報を作成する必要がなくなります。パレットが更新されると、そのパレットを使用するCueがサブエレメントから存在する

場合はサブエレメントから更新されます。それ以外の場合は、最初のエレメントからのデータが使用され、Cueが希望どおりに更新されるようになります。

複数のエレメントを持つ複製された灯体上のチャンネルに対してFXを選択すると、MagicQはFXを適用するための3つのオプションを要求します。

- Dup Elements
- Include Elements
- Use Elements

Dup Elementsは、エレメントを複製として扱います。つまり、灯体のすべてのエレメントはまったく同じことを行います。これは、灯体内のすべてのエレメントを1つとして扱うデフォルトの操作です。v1.6.5.8より前のソフトウェアでは、これがDuplicated HeadsでサポートされているFXの唯一のモードでした。

Include Elementsは、FXのすべてのエレメントが含まれ、それぞれのエレメントを個別の灯体のように制御できます。例えば、3つのエレメントを持つ4つの灯体にFXを適用すると、FXは12のエレメントに分散されます。

Use Elementsは灯体内でFXを実行し、すべての灯体がエレメント全体で同じFXを同期的に実行します。これは、MagicQが自動的にパートを灯体内のエレメント数に設定し、すべての灯体が同じオフセットになることを除いて、エレメントを含めると同じです。

灯体は、Head EditorのMultiple Heads TypeフィールドでDuplicated Headsとして設定されます。

Head Editorでは、エレメントのフィールド（カーソル右）を使用してさまざまなエレメントを表示します。Duplicated elementは常にElement 1から始まります。複製されていないすべてのエレメントは0（メインエレメント）に設定されます。メインエレメントとリピータエレメントの両方を持つ灯体の場合、例えば、マスターRGB、それぞれのエレメントのリピータされたRGB、マスターRGBはエレメント0、リピータされたRGBは1から始まります。

### 26.13.3. カスタムエレメントのレイアウト

グリッドにマルチエレメントヘッドを挿入するときに使用される灯体およびGroupベースのGridに使用されるカスタムエレメントレイアウトを指定することが可能です。これは、クラスターまたは円に配置された複数のエレメントを持つ灯体の場合に特に役立ちます。それぞれのエレメントの順序は完全に異なります。

View General、Multiで、Orderフィールドを"Custom"に設定します。これにより、"View Elements"ビューが有効になり、エレメントをパターンにドラッグアンドドロップして、グリッド上でエレメン

トを最もよく表すことができます。デフォルトでは、エレメントは正方形に配置されます。<MOVE DRAG>ボタンを押すと、エレメントを簡単に正しい位置にドラッグできます。

このグリッド編成は、灯体が固定グリッドにフィットするピクセルマッピング用に設計されているためご注意ください。"View Ele Data"には、X、Y、Z位置のデータフィールドがあり、実際のエレメントの正確なポジショニングを可能にします。将来的には、これはMagicVisとプロットビューで使用される予定です。

#### 26.13.4. 灯体への色度測定データの追加

灯体の色度測定データを編集するには、最初に、灯体に正しい数のエミッターが定義されていることを確認する必要があります。"Lamp"タブで、"Number of emitters"を見つけます。これは、使用されるカラーミキシングアトリビュートタイプの数に自動的に設定されるため、正しいことを確認してください。例えば、RGBフィクスチャーには3つのエミッターがあります。RGBALには5あり、RGBAWLVには7あります。

次に、"Options"タブを選択し、<VIEW EMITTERS>ソフトボタンを押して、エミッターエディターを表示します。それぞれのエミッターには次のパラメーターがあります。Attribute：これは、このエミッターに関連付けられているチャンネルアトリビュートです。フィクスチャーで使用されているアトリビュートナンバーである必要があります。Name：エミッターの略名で、例えば"Ultraviolet（紫外線）"などです。Chromaticity X と Y：これらは、エミッターの色のCIE 1931色度測定分析値であり、0.0から1.0です。Luminosity：エミッターの明るさです。好ましい単位はルーメンです。ただし、カラーマッチングでは、エミッター間の相対的な明るさのみが重要です。したがって、輝度（ルクス）またはパーセンテージを使用することもできます。

これらのデータは通常、フィクスチャーの製造元から入手できます。ただし、マニュアルで指定されていない場合や、メーカーによってはフィクスチャーを測定していない場合があります。

色度測定の詳細については、「[カラーピッカー](#)」を参照してください。

#### 26.13.5. 古いMagicQマルチエレメント

古いMagicQは複数のエレメントヘッド（RGBピクセルなど）に対応していたため、個々のエレメントに個別にパッチを適用するのではなく、1つのアクションでパッチを適用できます。これらの灯体がパッチされたとき、個別の灯体として制御されていました。

HEAD EDITOR (Blizzard\_PixelStorm\_34ch.hed) LO

| Names                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | DMX           | Params | Options | Multi | Media |           |       |                     |           |                    |   |       |   |        |   |       |               |                 |   |                              |  |                            |  |                      |  |                                |  |                              |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|--------|---------|-------|-------|-----------|-------|---------------------|-----------|--------------------|---|-------|---|--------|---|-------|---------------|-----------------|---|------------------------------|--|----------------------------|--|----------------------|--|--------------------------------|--|------------------------------|--|
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>Parameter</th> <th>Value</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Multiple heads type</td> <td>Duplicate</td> </tr> <tr> <td>Number of elements</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>Width</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>Height</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Order</td> <td>Left to right</td> </tr> <tr> <td>Custom elements</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Additional head manufacturer</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Additional head short name</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Additional head mode</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Additional head old patch name</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Additional head num of chans</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> |               |        |         |       |       | Parameter | Value | Multiple heads type | Duplicate | Number of elements | 9 | Width | 9 | Height | 1 | Order | Left to right | Custom elements | 0 | Additional head manufacturer |  | Additional head short name |  | Additional head mode |  | Additional head old patch name |  | Additional head num of chans |  |
| Parameter                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Value         |        |         |       |       |           |       |                     |           |                    |   |       |   |        |   |       |               |                 |   |                              |  |                            |  |                      |  |                                |  |                              |  |
| Multiple heads type                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Duplicate     |        |         |       |       |           |       |                     |           |                    |   |       |   |        |   |       |               |                 |   |                              |  |                            |  |                      |  |                                |  |                              |  |
| Number of elements                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 9             |        |         |       |       |           |       |                     |           |                    |   |       |   |        |   |       |               |                 |   |                              |  |                            |  |                      |  |                                |  |                              |  |
| Width                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 9             |        |         |       |       |           |       |                     |           |                    |   |       |   |        |   |       |               |                 |   |                              |  |                            |  |                      |  |                                |  |                              |  |
| Height                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 1             |        |         |       |       |           |       |                     |           |                    |   |       |   |        |   |       |               |                 |   |                              |  |                            |  |                      |  |                                |  |                              |  |
| Order                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Left to right |        |         |       |       |           |       |                     |           |                    |   |       |   |        |   |       |               |                 |   |                              |  |                            |  |                      |  |                                |  |                              |  |
| Custom elements                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 0             |        |         |       |       |           |       |                     |           |                    |   |       |   |        |   |       |               |                 |   |                              |  |                            |  |                      |  |                                |  |                              |  |
| Additional head manufacturer                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |               |        |         |       |       |           |       |                     |           |                    |   |       |   |        |   |       |               |                 |   |                              |  |                            |  |                      |  |                                |  |                              |  |
| Additional head short name                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |               |        |         |       |       |           |       |                     |           |                    |   |       |   |        |   |       |               |                 |   |                              |  |                            |  |                      |  |                                |  |                              |  |
| Additional head mode                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |               |        |         |       |       |           |       |                     |           |                    |   |       |   |        |   |       |               |                 |   |                              |  |                            |  |                      |  |                                |  |                              |  |
| Additional head old patch name                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |               |        |         |       |       |           |       |                     |           |                    |   |       |   |        |   |       |               |                 |   |                              |  |                            |  |                      |  |                                |  |                              |  |
| Additional head num of chans                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |               |        |         |       |       |           |       |                     |           |                    |   |       |   |        |   |       |               |                 |   |                              |  |                            |  |                      |  |                                |  |                              |  |

リピートエレメントとに加えてシングル的一般的なエレメントで構成される灯体も対応しています。これらの場合、2つの異なる灯体が必要です。1つは一般的なエレメント用で、もう1つはリピートエレメント用です。一般的なエレメント用の灯体はパッチの適用に使用され、リピートエレメントを参照して、自動的にパッチを適用できるようにします。Multiple Heads Typeフィールドを設定して、リピートエレメントが一般的なエレメントの前または後にパッチされるかどうかを指定できます。

"Patch"ウィンドウでは、View Headは灯体的一般的なエレメントのみが表示されます。ただし、灯体のテスト、ムービング、コピー、セッティングは、灯体内のすべてのエレメントに影響します。View Chansビューには、引き続き個々のチャンネルが表示されます。

複数のエレメントを持つヘッドを一度にグリッドに挿入できます。灯体のWidth（幅）、Height（高さ）、Orderフィールドは、エレメントの配置方法を指定します。例えば、下の図は、グリッドに挿入されたColor Web 125を示しています。Color Web 125は変わったDMXオーダーを持ち、個々のエレメントは正方形や長方形ではなく"L"字型です。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



OUTPUTS (No heads selected)

|      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 600  | 601  | 602  | 603  | 604  | 605  | 606  | 607  | 608  | 609  | 610  | 611  | 612  | 613  | 614  | 615  | 616  | 617  | 618  | 619  | 620  | 621  | 622  | 623  | 624  |
| 625  | 626  | 627  | 628  | 629  | 630  | 631  | 632  | 633  | 634  | 635  | 636  | 637  | 638  | 639  | 640  | 641  | 642  | 643  | 644  | 645  | 646  | 647  | 648  | 649  |
| 650  | 651  | 652  | 653  | 654  | 655  | 656  | 657  | 658  | 659  | 660  | 661  | 662  | 663  | 664  | 665  | 666  | 667  | 668  | 669  | 670  | 671  | 672  | 673  | 674  |
| 675  | 676  | 677  | 678  | 679  | 680  | 681  | 682  | 683  | 684  | 685  | 686  | 687  | 688  | 689  | 690  | 691  | 692  | 693  | 694  | 695  | 696  | 697  | 698  | 699  |
| 700  | 701  | 702  | 703  | 704  | 705  | 706  | 707  | 708  | 709  | 710  | 711  | 712  | 713  | 714  | 715  | 716  | 717  | 718  | 719  | 720  | 721  | 722  | 723  | 724  |
| 725  | 726  | 727  | 728  | 729  | 730  | 731  | 732  | 733  | 734  | 735  | 736  | 737  | 738  | 739  | 740  | 741  | 742  | 743  | 744  | 745  | 746  | 747  | 748  | 749  |
| 750  | 751  | 752  | 753  | 754  | 755  | 756  | 757  | 758  | 759  | 760  | 761  | 762  | 763  | 764  | 765  | 766  | 767  | 768  | 769  | 770  | 771  | 772  | 773  | 774  |
| 775  | 776  | 777  | 778  | 779  | 780  | 781  | 782  | 783  | 784  | 785  | 786  | 787  | 788  | 789  | 790  | 791  | 792  | 793  | 794  | 795  | 796  | 797  | 798  | 799  |
| 800  | 801  | 802  | 803  | 804  | 805  | 806  | 807  | 808  | 809  | 810  | 811  | 812  | 813  | 814  | 815  | 816  | 817  | 818  | 819  | 820  | 821  | 822  | 823  | 824  |
| 825  | 826  | 827  | 828  | 829  | 830  | 831  | 832  | 833  | 834  | 835  | 836  | 837  | 838  | 839  | 840  | 841  | 842  | 843  | 844  | 845  | 846  | 847  | 848  | 849  |
| 850  | 851  | 852  | 853  | 854  | 855  | 856  | 857  | 858  | 859  | 860  | 861  | 862  | 863  | 864  | 865  | 866  | 867  | 868  | 869  | 870  | 871  | 872  | 873  | 874  |
| 875  | 876  | 877  | 878  | 879  | 880  | 881  | 882  | 883  | 884  | 885  | 886  | 887  | 888  | 889  | 890  | 891  | 892  | 893  | 894  | 895  | 896  | 897  | 898  | 899  |
| 900  | 901  | 902  | 903  | 904  | 905  | 906  | 907  | 908  | 909  | 910  | 911  | 912  | 913  | 914  | 915  | 916  | 917  | 918  | 919  | 920  | 921  | 922  | 923  | 924  |
| 925  | 926  | 927  | 928  | 929  | 930  | 931  | 932  | 933  | 934  | 935  | 936  | 937  | 938  | 939  | 940  | 941  | 942  | 943  | 944  | 945  | 946  | 947  | 948  | 949  |
| 950  | 951  | 952  | 953  | 954  | 955  | 956  | 957  | 958  | 959  | 960  | 961  | 962  | 963  | 964  | 965  | 966  | 967  | 968  | 969  | 970  | 971  | 972  | 973  | 974  |
| 975  | 976  | 977  | 978  | 979  | 980  | 981  | 982  | 983  | 984  | 985  | 986  | 987  | 988  | 989  | 990  | 991  | 992  | 993  | 994  | 995  | 996  | 997  | 998  | 999  |
| 1000 | 1001 | 1002 | 1003 | 1004 | 1005 | 1006 | 1007 | 1008 | 1009 | 1010 | 1011 | 1012 | 1013 | 1014 | 1015 | 1016 | 1017 | 1018 | 1019 | 1020 | 1021 | 1022 | 1023 | 1024 |
| 1025 | 1026 | 1027 | 1028 | 1029 | 1030 | 1031 | 1032 | 1033 | 1034 | 1035 | 1036 | 1037 | 1038 | 1039 | 1040 | 1041 | 1042 | 1043 | 1044 | 1045 | 1046 | 1047 | 1048 | 1049 |
| 1050 | 1051 | 1052 | 1053 | 1054 | 1055 | 1056 | 1057 | 1058 | 1059 | 1060 | 1061 | 1062 | 1063 | 1064 | 1065 | 1066 | 1067 | 1068 | 1069 | 1070 | 1071 | 1072 | 1073 | 1074 |
| 1075 | 1076 | 1077 | 1078 | 1079 | 1080 | 1081 | 1082 | 1083 | 1084 | 1085 | 1086 | 1087 | 1088 | 1089 | 1090 | 1091 | 1092 | 1093 | 1094 | 1095 | 1096 | 1097 | 1098 | 1099 |
| 1100 | 1101 | 1102 | 1103 | 1104 | 1105 | 1106 | 1107 | 1108 | 1109 | 1110 | 1111 | 1112 | 1113 | 1114 | 1115 | 1116 | 1117 | 1118 | 1119 | 1120 | 1121 | 1122 | 1123 | 1124 |

View HeadsビューのSwapフィールドを使用して、複数のエレメントヘッドのリピータエレメントを入れ替えることができます。これは、例えば、LEDボタンが逆さまに取り付けられている場合に非常に便利です。

複数のエレメントを含むヘッドにパッチを適用すると、それぞれのエレメントに異なるヘッド番号が割り当てられます。これにより、個々のエレメントをキーパッドおよびグリッドビューから制御できます。一般的なエレメントとリピータエレメントで構成される灯体の場合、一般的なエレメントにはベースヘッドナンバーが割り当てられ、リピータエレメントにはベースエレメントから増加するヘッドナンバーが割り当てられます。

Head Editorは、リピータされるチャンネルを含むView Chansのフルチャンネルリストを表示します。

## 26.14. カスタムカラーフィルタライブラリー

MagicQはユーザーカスタムカラーフィルタライブラリーに対応しています。ユーザーライブラリーはusergels1.csvからusergels5.csvという名前で、show/heads/フォルダに保存する必要があります。ファイルはカンマで区切られたパラメータで構成されています。

<short name>,<long name>,<gel number>,<gel BGR value in hexadecimal>,<CIE X>,<CIE Y>,<transparency>

ゲル（ジェル、ゼラ、カラーフィルタ）ナンバーは1～999の数値です。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



CIE X, Y および透明度は、カラーマッチングに使用されるオプションフィールドであり、存在しない場合は16進数の色から近似される。0.0 から 1.0 の範囲です。測色について詳しくは、カラーピッカーの章をご覧ください。

例えば、Lee 106は次のように表されます。

L106 Primary Red, Strong red effect cycloramas., 1106, 3200F0, 0.699, 0.285, 0.093

MagicQが起動すると、標準のゲル（ジェル、ゼラ、カラーフィルタ）ライブラリが読み込まれ、5つのユーザーゲル（ジェル、ゼラ、カラーフィルタ）ライブラリが検索され、存在する場合は読み込まれます。ライブラリファイルへの変更は、再起動するまで行われません。ゲル（ジェル、ゼラ、カラーフィルタ）ライブラリはショーファイルに保存されないため、リモートPCを含むすべてのMagicQシステムにコピーする必要があります。

## 26.15. GDTFファイルのインポート

MagicQは、ヘッドファイルをインポートするためのGeneral Device Type Format（GDTF）に対応しています。GDTFファイルをインポートするには、ファイルマネージャーでファイルを見つけ、クリックまたはタップして選択します。

GDTFファイルに複数のモードが含まれている場合は、インポートするモードを尋ねるダイアログが表示されます。

インポートは数秒以内に完了し、新しいヘッドファイルがheadsディレクトリに保存されます。区別するために、このファイルのモード名は"GDTF"を表す"G-"プレフィックスで始まります。インポート中に問題が発生した場合は、警告が発行されたことを示すダイアログが数秒間表示されます。詳細については、以下の"GDTFトラブルシューティング"を参照してください。

ソフトウェアはパッチウィンドウに直接切り替わり、新しいヘッドファイルがパッチを適用するフィクチャーとして選択されます。"PATCH IT"を押してインポートされた灯体にパッチを適用するか、"EDITHEAD"を押してインポートされたファイルを検査します。

### 26.15.1. GDTF トラブルシューティング

GDTFファイルは作成方法が異なるため、すべてのファイルが正しくインポートされるとは限りません。MagicQは、非準拠のGDTFファイル进行处理するときに"best-guess（最善を推測した）"アプローチを行うため、場合によっては誤った結果が生じる可能性があります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

インポート中に警告が発生した場合は、"MagicQ/log"ディレクトリの"gdtf.log"というファイルにあるインポートログを確認することをお勧めします。最も一般的なタイプの警告は、次のとおりです。

**GDTF attribute X is not recognised (GDTF属性Xが認識されない) :**

これは、非公式のGDTFアトリビュートが使用されている場合に表示されます。MagicQは、名前に基づいてこのアトリビュートを持つチャンネルを処理する方法を推測しようとしませんが、失敗する可能性があります。

**ChannelFunction X has no ChannelSets (ChannelFunction XにはChannelSetがない) :**

GDTFファイルには範囲に関する情報が含まれていますが、実際のDMX範囲は定義されていません。DMXチャンネル全体をカバーする単一の範囲が作成されます。

**text "X" contradicts PhysicalFrom/PhysicalTo (テキストXがPhysicalFrom / PhysicalToと矛盾している) :**

範囲の名前がエンコードされたディレクションと矛盾している可能性があります。ここでの"direction"とは、"slow to fast"、"wide to narrow"、"high to low"などです。範囲の向きが正しいかどうかを確認してください。

**Missing media files (不足しているメディアファイル) :**

GDTFファイルはメディアファイル（goboイメージの可能性が高い）を参照していますが、これらはGDTFファイルで見つかりませんでした。ゴボ画像はご利用いただけません。

GDTFファイルの形式がおかしい場合、インポートプロセスがエラーで中止されることがあります。この場合、MagicQコマンドラインに表示され、ヘッドファイルは作成されません。発生した場合は、ファイルの作成者に連絡してください。

## CHAPTER 27. カーブエディター

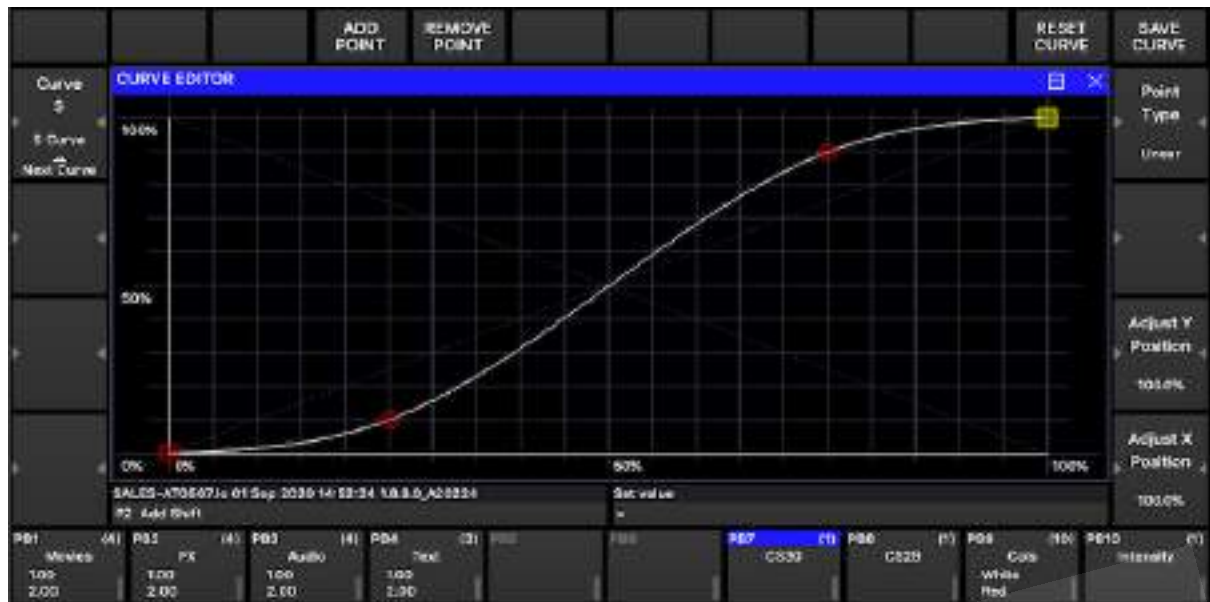
MagicQには、ユーザーが独自のディマーフェードカーブとエフェクトカーブを作成できるカーブエディターが含まれています。カーブは灯体固有のものではなく、どの灯体にも使用できます。

CurveエディターはCompactコンソールまたはPro2010コンソールでは使用できないのでご注意ください。User Curvesはこれらのコンソールで使用できますが、編集することはできません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



User Curves 1～10は、MagicQの以前のバージョンで対応していたユーザーディマーカーブに対応しています。これらが存在する場合、これらはユーザーのディマーカーブファイル（例：show\heads\dimmercurveuser1.csv）から自動的にロードされます。

User Curves 1～20は、FXステップの一部として（FX Window、Edit FX）FX Editorでも使用できます。View Chansを選択し、Curveフィールドに設定します。これにより、完全にカスタムのFX waveformsを生成できます。

User Curvesはショーファイル内に保存され、Setup、Import Show、Advancedを使用して他のショーファイルからインポートできます。また、"Import Curves"以外のすべてのオプションを選択解除できます。これにより、ショーファイルからマクロとオートメーションを含むショー設定がインポートされます。

## 27.1. カーブを作成する

Curve Editorウィンドウ（FX Window、Curve Editor）で、ホイールAを使用して空のカーブを見つけ、ADD POINTを押して新しいポイントをカーブに追加します。少なくとも2つのポイントが必要です。最初の2点は自動的に曲線の始点と終点に配置されます。その間に追加のポイントが配置されます。

SAVE CURVEを押すと、カーブをショーに保存できます。RESET CURVEは、カーブを最後に保存されたときの状態に戻します。カーブが保存されると、有効になります。

CurveエディターはコンパクトコンソールまたはPro2010コンソールでは使用できないのでご注意ください。User curvesはこれらのコンソールで使用できますが、編集することはできません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

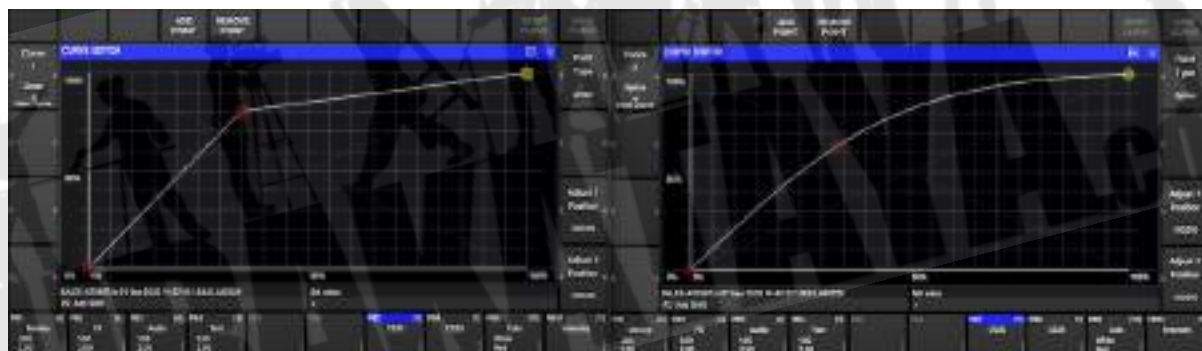
## 27.2. カーブを編集する

ポイントをクリックしてドラッグするか、エンコーダーホイールXおよびYを使用してポイントを移動することにより、ポイントを移動できます。クリックしてドラッグすることで、一度に複数のポイントを選択して移動できます。

Yエンコーダボタンを押すと、ポイントが100%、0%、および最初と最後のポイントの中間の位置に循環します。正確な位置を指定するには、必要なパーセンテージを入力し、SetとXまたはYエンコーダボタンを押します。

ポイントを削除するには、まずポイントをクリックして選択し、REMOVE POINTを押します。複数のポイントが選択されている場合、それらはすべて削除されます。

ポイントは、ラインまたはスプラインのいずれかです。スプラインポイントは2つのラインの間にカーブを作成し、ライナーポイントは2つの線の間にシャープを作成します。ポイントを選択し、エンコーダーEを押してポイントのタイプを変更します。



カーブに名前を付けるには、最初に必要な名前を入力してから、Setを押し、次にエンコーダーAを押します。

## 27.3. ディマーカーブの設定

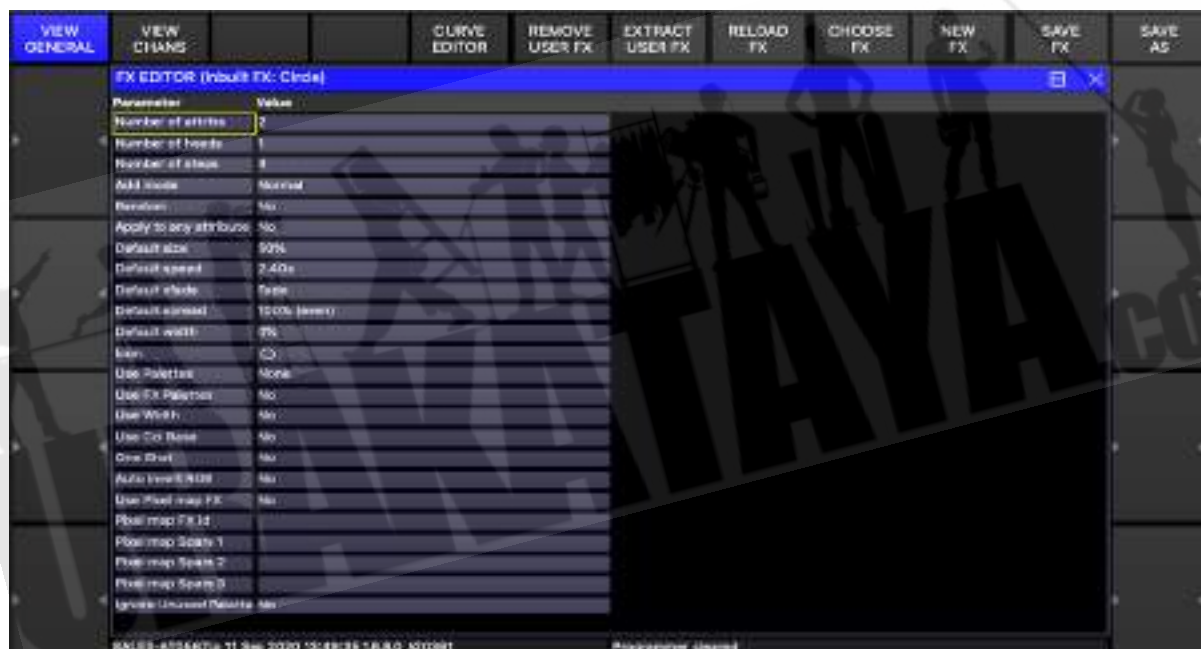
カーブをディマーカーブとして使用するには、Patch Channelsウィンドウ（Patch Window、View Chans）を使用します。テーブルにはCurveという列があります。灯体のCurve列を選択し、Setを押します。最初にユーザーが作成したカーブは、User 1または指定された名前と呼ばれます。





## CHAPTER 28. FXエディター

MagicQには、ユーザーが独自のwaveform FXを作成し、既存のwaveform FXを編集できるようにするために追加されたFXエディターがあります。FXエディターは、コンソールに保存されているコア MagicQ waveform FXを編集します。これは、FXウィンドウに保存されているコンビネーションFXとは異なり、waveform FXは特定のパーソナリティタイプに固有のものではありません。必要なアトリビュートを持つ任意の灯体で使用できます。



FXエディターで行った変更は、FXを使用するすべてのCueにすぐに影響します。例えば、標準の circle FXを変更すると、サークルのあるすべてのCueに影響します。また、コンソールに保存されているFXにも影響するため、すべての変更はコンソールで行われる新しいショーに影響します。

MagicQでは、組み込みのFXを直接編集することはできません。FXエディターで変更を行う前に、新しいFXを作成するために保存する必要があります。

MagicQ FXは、v1.4.0.3からWaveform FXの任意の数のアトリビュートに対応しています。以前のバージョンでは最大3つの異なるアトリビュートに対応していました。3つ以上のアトリビュートを持

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



つWaveform FXを使用すると、v1.4.0.3より前のソフトウェアでは正しく実行されないためご注意ください。

MagicQ FXは複数の灯体のデータを保存できます。例えば、一部の灯体がサークル（円）を実行し、他の灯体がスクエアを実行するFXを作成できます。

FX Editorウィンドウ（FX Window、Edit FX）で、ユーザーFXをショーファイルからコンソールに抽出できるようになりました。<EXTRACT USER FX>ボタンを押します。

コンソールからすべてのユーザーWaveform FXを削除することが可能です。[SHIFT] + <REMOVE USER FX>を押します。

## 28.1. View General

View Generalでは、FXのプロパティを構成できます。1つのアトリビュート設定のみを使用するFXの場合、"Apply to any attribute"は、ディマーなどの特定のアトリビュートに関連付けられるのではなく、FXを任意のアトリビュートで使用できるようにします。

速度、サイズ、スプレッド、コントラストのデフォルトを設定できます。スナップにコントラストを設定すると、FXのコントラストがデフォルトで0になります。つまり、フェードではなくスナップになります。FXのコントラストは、プログラミング中または再生中にいつでも変更できます。

add（追加）モードは、FXがベース値に追加される方法のデフォルトを決定します。選択肢は、NORMAL、PLUS、MINUS、ABSです。ABSに設定すると、プレイバックはチャンネルのベース値を無視し、FX値を絶対値として扱います。これは、絶対位置またはカラーホイールの特定のカラーに基づいてFXを生成する場合に役立ちます。

## 28.2. View Chans

FXのそれぞれのステップは、0～255の値とカーブで構成されます。カーブは、レベルが1つのステップから次のステップにどのように変化するかを指定します。有効なカーブは次のとおりです。

0 – プロポーショナルフェード 1 – サインフェード 2 – コサインフェード 3 – スナップ

完全なFXの波形が上部に表示されます。カーソルを上下に動かして別のアトリビュートまたは灯体に移動すると、そのアトリビュート/灯体の波形が表示されます。



ショーに記憶されていて、コンソールに保存されていないFX（エフェクト）は、FXを使用するCueを含めることにより、ショーから抽出できます。これにより、FXがFX Editorに読み込まれ、コンソールに保存できます。

## 28.3. パレットFX（エフェクト）

View GeneralのFXエディターで、"Use Palettes"を"Pos"、"Col"、"Beam"のいずれかに設定します。次に、View Chansでは、値は絶対値ではなく Palette エントリーになります。

Waveform FXのそれぞれのステップでは、最初の256パレットのいずれかを使用できます。

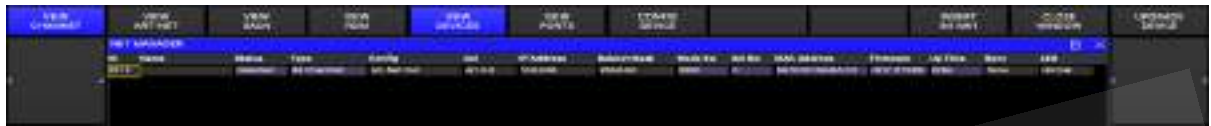


選択した灯体に指定されたアトリビュートがパレットに含まれていない場合に Palette FXを適用すると、そのアトリビュートを持つパレットの最初の灯体のアトリビュートが使用されます。そのアトリビュートがパレットにまったく含まれていない場合は、そのアトリビュートのデフォルト値が使用されます。

"Ignore Unused Palettes"を"yes"に設定することにより、指定されたパレットのいずれにもないアトリビュートを無視するようにFXを設定できます。これにより、例えば、FXがカラーホイールに影響を与えることなく、すべてのカラーアトリビュートを含む2 Col FXを灯体に適用できます。Palette ベースのFXを実行する場合、FXで使用されているが、パレットに値がないアトリビュートには、ゼロのFXが適用されます。このオプションが設定されていない場合、動作は以前のソフトウェアの場合と同じです。FXはFX内の類似の灯体からの値を使用するか、アトリビュートのデフォルト値を使用するものがない場合。

## CHAPTER 29. ネットワークマネージャー (SnakeSys)

MagicQは、ChamNetプロトコルを使用してArt-NetおよびsACNノード、RDMデバイス、SnakeSys製品などのネットワークデバイスを監視および構成するためのネットワークマネージャー（セットアップ、DMX I/Oの表示、ネットマネージャー）に対応しています。



### 29.1. VIEW CHAMNET

ChamNetデバイスには、SnakeSys B4、SnakeSys R4、SnakeSys R8、SnakeSys T2（T6）、古いChamSys4ポートイーサネットインターフェイスおよび10Sceneゲートウェイが含まれます。

SnakeSys製品B4、R4、R8、T2は、2つの異なる方法で構成できます。通常モードでは、製品はSnakeSys製品のフロントパネルのスイッチとボタンから構成されます。ChamNetモードでは、スイッチとボタンは無視され、製品はMagicQから構成されます。

#### 29.1.1. ノーマル（非ChamNetモード）

SnakeSys製品がChamNetモード以外のモード（Art-Net、ACN、バッファードなど）に設定されている場合、NetManagerからインターフェイスを構成することはできません。ただし、デバイスは引き続きNet Managerに表示され、その構成を表示することができます。

#### 29.1.2. ChamNetモード

ChamNetモードでは、ネットワーク上のそれぞれのSnakeSys製品のIDは、0～99の範囲です。すべてのインターフェイスのIDは異なる必要があります。

IDは、コントロールパネルまたはロータリースイッチを使用してSnakeSys製品に設定します。10SceneゲートウェイIDは、デバイスにボタンがないため、NetManagerを介してのみ構成できます。

SnakeSys B4、R4、R8、T2（6）ノードは、<CONFIG DEVICE>ソフトボタンを使用して適切なプロファイルを選択することで構成できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



プロファイルはスタートポイントとして機能します。starting profileが選択されると、VIEW PORTSビューに変更することにより、詳細な構成をすべてポートごとに個別に設定できます。



レート、フレーム、MAB、ブレイクのタイミングは、インターフェイスごとに設定できます。タイミングは、インターフェイス上のすべてのポートに影響します。

出力として構成されている場合、ポートは、同じまたは異なるArt-Net / ACNユニバースを出力するように構成できます。

Cons Uniフィールドには、ポートが読み取ろうとしているデータを出力しているMagicQのコンソールユニバースが表示されます。そのポートで出力するようにコンソールユニバースが設定されていない場合、フィールドは空白になります。

<CONFIG DEVICE>ボタンを押すと、いつでも標準プロファイルに戻すことができます。これにより、DMXプロファイルのリストが表示されます。

### 29.1.3. SnakeSysファームウェアのアップグレード

SnakeSys製品のファームウェアは、MagicQソフトウェアからファームウェアをアップグレードできます。最新のMagicQソフトウェアには、すべてのSnakeSys製品の最新のファームウェアが含まれています。これは、インストールのファームウェアフォルダにあります。

ChamSysは、重要なショー環境でSnakeSys製品のファームウェア更新を試さないようにすることをお勧めします。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ChamSysダウンロードサイトから最新のMagicQソフトウェアをダウンロードします。SnakeSysデバイスの全範囲をアップグレードするには、MagicQがソフトウェアバージョン1.6.0.5以降を実行している必要があります。

<http://chamsys.co.uk/download>

- SnakeSysデバイスを直接ネットワークケーブルでMagicQコンソールまたはMagicQ PC / Macシステムに接続します。他のすべての機器をネットワークから削除することをお勧めします。
- SnakeSysデバイスは、デバイスのファームウェアを更新するために2.X.X.X範囲のデフォルトIPアドレスで出荷されますMagicQもこの範囲内のIPアドレスに設定する必要があります。
- SnakeSysデバイスをChamNet / MagicQモードに設定します。
- Net Managerで、アップグレードするデバイスにカーソルを置き、UPGRADE DEVICEを押します。
- 必要なファームウェアバージョンを選択します。MagicQの古いバージョンでは、ファームウェアのバージョンナンバーを指定する必要があります。
- ファームウェアのアップグレード中は、インターフェースの電源を切らないでください。  
"Device restarted successfully (デバイスは正常に再起動しました)"と表示されたら、アップグレードは完了です。



ChamSysサポートから新しいファームウェアファイルが送信された場合は、そのファイルをMagicQインストールのファームウェアフォルダーにコピーします。それをMagicQコンソールにインストールするには、ファイルをUSBスティックに入れてから、MagicQでSetup、File Managerに移動します。USB DRIVEを選択し、[COPY]を押して、コピーするファイルを選択します。次に、HARD DRIVE、UP DIRを選択してコピー先を選択し、firmareフォルダーを選択します。コピー先のアイテムの"."を押し、次に、上記の手順に従います。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



ファームウェアのファイル名はfirmware\_XXXX\_YYYYまたはfirmware\_XXXX\_XXXX\_YYYYです。ここで、XXXXまたはXXXX\_XXXXは製品コード、YYYYはファームウェアのバージョン番号です。製品コードは次のとおりです。

- SnakeSys B4 334A
- SnakeSys R4 342A
- SnakeSys T2 419B
- SnakeSys R8 330A
- 10Scene 0310\_0024

#### 29.1.4. 古いChamSys 4ポートイーサネットインターフェイス

古いChamys 4ポートイーサネットインターフェイスと2013年より前に製造されたSnakeSys B4インターフェイス（最後の4桁が0268未満のシリアルナンバー）には構成データのストレージがないため、ChamNetモードでは、電源を入れるたびに常にMagicQから構成を取得します。

インターフェイスが起動すると、インターフェイスがMQモードであることを認識し、ネットワークを検索して、構成を提供できるMagicQシステムを見つけます。インターフェイスは、MagicQシステムから構成を受信するまで、DMXデータを出力または入力しません。

MagicQシステムは、これらすべての古いインターフェイスの構成情報をコンソール設定として保存します。View Portsで、INSERT B4MK1ボタンを押して新しいインターフェイスを追加します。

MagicQはインターフェイスを設定するためのデフォルトプロファイルのリストを表示します。

インターフェイスの行にカーソルを置いて[REMOVE]を押すと、インターフェイスを削除できます。

ネットワーク上に複数のMagicQコンソールが存在する場合は、（Hot Takeoverに従って）マスターコンソールのみがインターフェイスに構成情報を提供します。

新しいSnakeSys B4sと他のすべてのSnakeSys製品は自動的にリストに表示され、挿入または削除する必要はありません。

#### 29.1.5. 出力設定

MagicQシステムでSnakeSys製品を使用するには、SetupでMagicQシステムをセットアップし、ネットワーク経由でユニバースを出力または入力するためにDMX I/Oを表示する必要があります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

SnakeSys製品から出力する場合、OutputタイプがArt-NetまたはACNのMagicQユニバースを設定し、Out Uniを、SnakeSysデバイスがデコードするように設定されているArt-NetまたはACNユニバースに設定します。

SnakeSys製品からDMXを入力するには、SnakeSysデバイスが生成するように設定されているArt-NetまたはACNユニバースにIn Uniを設定して、Art-NetまたはACNの入力タイプでMagicQを設定します。

## 29.2. VIEW ART-NET

このビューには、ネットワーク上で検出されたすべてのArt-Netデバイスが表示されます。これには、すべてのMagicQコンソール、QuickQコンソール、スタンドアロンのMagicVisおよびMagicHDアプリケーションが含まれます。これらはすべてArt-Net機能を備えているためです。

REFRESH NODESを押して、MagicQにArt-Netノードのテーブルをクリアし、すべてのノードを再検出するように強制します。

検出したノードごとに、IPアドレス、ノード名、ポート構成が表示されます。

ポートごとに、ノードが出力または入力に設定されているユニバースが表示されます。ユニバースの前には、ステータスを示す次の文字が付いています。

- Oポートは出力として構成されています。
- OEポートは出力として構成され、有効になっています。
- sAOポートはsACNの出力として構成されます。
- sAOEポートはsACNの出力として構成され、有効になっています。
- Iポートは入力として構成されています。
- IRポートは入力として構成され、データを受信しています

Art-Netポートの場合、ユニバースはArt-Netユニバース（0から開始）であり、sACNの場合はsACNユニバースです。

これらのインジケータが表示されるかどうかは、ノードと、製造元がArt-Net実装しており、かつ、これらのフィールドを実装したかどうか完全に依存するためご注意ください。

ノードが対応している場合、ポートフィールドにユニバース値を設定することにより、ノードのポートを直接構成することができます。

ポートフィールドにSまたはsと入力して、ポートをsACNに設定します。ポートフィールドにAまたはaを入力して、ポートをArt-Netに設定します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

RDM DISCOVERYを押して、RDMに対応するArt-Netノードに検出を実行させ、デバイスのRDMテーブルを取得させます。検出されたデバイスはすべて、VIEWRDMメニューに表示されます。SHIFT + GET RDM TODは、ノードに新しいデバイスの検出を強制することなく、デバイスのテーブル（TOD）を取得します。

VIEW STATUSを押して出力ウィンドウのArt-NetViewにジャンプし、Art-Netユニバース0～255で受信されているArt-Netパケットの数を確認します。

### 29.3. VIEW SACN

このビューには、ネットワーク上で検出されたすべてのsACNRDMNETデバイスが表示されます。RDMNETデバイスを検出するには、最初にRDMNETゲートウェイのIPアドレスとポートをSetup、View Settings、Networkで構成する必要があります。

RDMNETゲートウェイが検出されたら、GETENDPOINTSを使用してエンドポイントデータを取得します。

### 29.4. VIEW RDM

このビューには、RDMデバイスが表示されます。

MagicQは（RDMを介した照明リグの復元を可能にするために）RDMデバイスのリストをshowファイルに保存するため、デバイスリストには現在アクセスできないデバイスが含まれている可能性があります。

現在のセッションで検出されたデバイスは白で表示され、前のセッションで検出されてshowファイルに保存されたデバイスは灰色で表示されます。

ShiftキーとCLEARRDMを押して、保存されているすべてのRDMデバイスをMagicQショーからクリアします。または、REMOVEを使用して、1つ以上の個別のエントリを削除します。

#### 29.4.1. デバイスの検出と構成

DISCOVER ALLを押してRDMデバイスを検出します。MagicQは、ダイレクトコンソールポート（MQ50、MQ70、MQ80、MQ250M、Stadium Connect）およびRDMに対応する接続されたArt-NetノードからRDM準拠のデバイスの検出を試みます。

MagicQがRDMデバイスを検出すると、自動的にそれぞれのフィクスチャーから情報を取得しようとします。一部のデバイスはすぐに応答しない場合があります。この場合、この情報を強制的に取得するには、GETINFOを押す必要がある場合があります。

RDMデバイスがArt-Netノードに接続されていて、何も検出されない場合は、RDM対応のArt-NetノードがVIEWART-NETに表示されていることを確認してください。



フィクスチャーアドレス、モード、ディマーカーブ、変調周波数は、ウィンドウに表示されるそれぞれのRDMデバイスに直接設定できます。それをサポートするデバイスを出荷時設定にリセットすることも可能です。

## 列

### Uni

MagicQユニバース番号です。

### Type

現在のデータがArt-NetまたはACNで実行されているかどうかを示します。

### RDM Uni

現在のデータがArt-Net上で実行されている場合、これはArt-Netユニバースを示しています。

### Addr

DMXアドレス（1～512）、フィクスチャーのDMXアドレスを変更するには、このフィールドを設定します。

### Chans

このフィクスチャーが現在のモードで使用するDMXチャンネルの数です。

### Per

フィクスチャーのモード/パーソナリティ（1+）です。このフィールドを設定して、フィクスチャーのモードを変更します。MagicQは、フィクスチャーによって報告されたモードのリストを表示します。

### Tot

このフィクスチャーでサポートされているモード/パーソナリティの数です。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

**Manufacturer**

フィクスチャーのメーカーです。

**Model**

フィクスチャーのモデルです。

**Mode**

現在選択されているモード/パーソナリティの名前です。モードは1から始まります。このフィールドは、フィクスチャーのモードを変更するために設定できます。

**UID**

これは、このデバイスに固有の12桁の16進数です。これにより、RDMプロトコルは、メッセージを特定のデバイスに送信できるようになります。UIDの最初の4桁は、その製造元に割り当てられた "ESTA Manufacturer ID" と呼ばれます。

**Device Model ID**

そのメーカーのフィクスチャーのモデルを一意に識別する4桁の16進数です。

**Curve**

フィクスチャーのディマーカーブです。ディマーカーブは、オプションのRDMフィールドです。

**Freq**

フィクスチャーの変調周波数です。頻度はオプションのRDMフィールドです。

**Reset**

このフィールドは、フィクスチャーのリセットを可能にします。フィールドを押してyesを確認すると、フィクスチャーのコールド（電源投入時など）リセットが実行されます。これはオプションのRDMフィールドで、多くのフィクスチャーでサポートされているわけではありません。

**Factory Reset**

このフィールドは、フィクスチャーが工場出荷時のリセット状態であるかどうかを示し、工場出荷時のリセット状態への設定を可能にします。フィールドを押してyesを確認すると、工場出荷時のリセットが実行されます。これはオプションのRDMフィールドで、多くのフィクスチャーで対応されているわけではありません。

接続されているそれぞれのRDMデバイスのカスタムパラメータPIDをさらに設定するには、必要なデバイスにカーソルを置き、VIEWPIDSを押します。

DISCOVER ALLコマンドは、Art-NetノードにデバイスのRDMテーブル（TOD）のフラッシュを実行してから、現在接続されているすべてのデバイスの検出を実行するように要求することに注意してください。場合によっては、新しい検出を強制せずにデバイスからテーブルを取得するだけで便利な場合があります。この場合は、SHIFT + GET TOD ALLを押します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



### 29.4.2. 自動アドレス指定

<AUTO ADDRESS>ソフトボタンを押すと、リスト内のすべてのフィクスチャーが自動的にアドレス指定されます。1から始まり、それぞれのフィクスチャーのチャンネル数に基づいて増加します。



複数のユニバースからのデバイスがある場合、それぞれのユニバースのデバイスは1からアドレス指定されます。

### 29.4.3. アドレス指定を復元

照明リグでDISCOVERALLとGETINFOが実行されると、MagicQはそれぞれのフィクスチャーのRDMアドレスとモードを一意的UIDとともにshowファイルに保存します。これは、そのショーファイルの後続のロードおよび保存を通じてショーファイルに維持されます。

照明リグは、MagicQショーファイルからいつでも既知の状態に復元できます。

まず、Net Managerで、DISCOVERALLとGETINFOを実行して、RDMデバイスのアドレスとモードを取得します。予想されるすべてのデバイスが検出されたことを確認します。

次に、SHIFT + RESTORE ADDRESSを押して、RDM情報をロードする表示ファイルを選択します。MagicQは、そのショーファイルからRDMデータをロードし、RDMフィクスチャーをそのショーファイルのモードとアドレスに再アドレス指定します。MagicQはそのショーファイルからRDM情報のみをロードし、ショー内の他のデータをロードまたは変更しないためご注意ください。

新しい会場、または構成が完了したときに、RDMを使用する新しい照明リグをセットアップするときは、すべてを検出してリグ全体の情報を取得し、MagicQショーファイルを"VenueRDM.shw"などの名前で保存することをお勧めします。将来的にlightrリグを正しいRDM状態に復元するために使用できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

#### 29.4.4. デバイスの識別

RDMの識別コマンドは、フィクスチャーにそれ自体を識別するように強制します。（通常は、アウトプットライトによります。）これは通常、点滅するハイライトまたは連続的なパン、チルト、カラースクロールです。これにより、Patch ウィンドウのヘッドテスト機能と同様に、VIEWRDMウィンドウに表示されているデバイスを照明リグの物理デバイスと一致させることができます。

VIEW RDMウィンドウで、ソフトボタン<C>、RDM Testを押し、カーソルキーを使用してデバイスのリストを上下にスクロールします。カーソルの位置にあるデバイスにRDM識別メッセージが送信され、テストモードであることを示すために赤で強調表示されます。

#### 29.4.5. センサー

カーソル位置にあるRDMデバイスのセンサー情報は、ウィンドウの上部に表示され、継続的に更新されます。デバイスが複数のセンサーを報告できる場合は、それらがすべて表示されます。

#### 29.4.6. 自動パッチ

<PATCH RDM HEAD>ソフトボタンを押すと、現在のDMXアドレスとモードを使用して、カーソル位置にあるRDMデバイスがショーにパッチされます。

Shiftキーと<PATCHALL RDM>ソフトボタンを押して、リスト内のすべてにパッチを適用します。

これは、ESTAメーカーID、デバイスモデルID、モードを使用して、一致するヘッドファイルを見つけようとします。これが失敗した場合、メーカーとモデルの説明およびチャンネル数を一致させようとします。

自動パッチ機能の精度を向上させるために、ヘッドエディタを使用してRDM情報をヘッドファイルに追加できます。一般的なビューでは、

ESTA manufacturer ID （hex：16進数）

これは、フィクスチャーの製造元を一意に識別する4桁の16進数です。これは、UIDの最初の4桁を取得することで確認できます（たとえば、上記のVIEW RDMウィンドウイメージでは、最初のフィクスチャーのUIDは21A4-A30810F6であるため、ESTA IDは21A4であり、すべてのChauvetフィクスチャーで同じになります）。完全なリストは、ESTAのWebサイトにあります。

RDM device model ID （hex：16進数）

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

これは、このメーカーのモデルを一意に識別する4桁の16進数です。これは、デバイスモデルID列またはマニュアルに記載されています。この例では、デバイスモデルID 00AEは、すべてのChauvet Rogue R1FX-Bフィクスチャーで同じになります。

#### RDM personality number

これは、RDMによって報告されるモード/パーソナリティを表す10進数です。これはPer列にあり、1以上である必要があります。

ESTAメーカーID、デバイスモデルID、パーソナリティ番号はすべて、RDMを介してフィクスチャーによって報告され、特定のヘッドファイルを照合するために一緒に使用できます。これらの3つのフィールドすべてが同じであるヘッドファイルを複数持つことはできません。

HEAD EDITOR (Chauvet\_MavMK2Spot\_Advanced.hed) ERRORS Gobo Types LO

| Names                      | DMX                      | Params | Options | Multi | Media |
|----------------------------|--------------------------|--------|---------|-------|-------|
| Parameter                  | Value                    |        |         |       |       |
| Manufacturer Name          | Chauvet                  |        |         |       |       |
| Short Name                 | MavMK2Spot               |        |         |       |       |
| Mode                       | Advanced                 |        |         |       |       |
| Longer Name                | Maverick MK2 Spot        |        |         |       |       |
| Head Description           | Maverick MK2 Spot        |        |         |       |       |
| Head File Version          | 19                       |        |         |       |       |
| Head File Save Date        | Mon Jun 24 10:31:33 2019 |        |         |       |       |
| ESTA manufacturer ID (hex) | 0000 [ESTA Reserved]     |        |         |       |       |
| RDM device model ID (hex)  | 0000                     |        |         |       |       |
| RDM personality number     | 0                        |        |         |       |       |
| GDTF UUID                  |                          |        |         |       |       |
| Capture Make               |                          |        |         |       |       |
| Capture Name               |                          |        |         |       |       |
| WYSIWYG Name               |                          |        |         |       |       |
| Old file name              |                          |        |         |       |       |

### 29.4.7. RDMデータからの灯体の作成

MagicQには、ほぼすべてのフィクスチャーをカバーする広範なパーソナリティライブラリがあります。MagicQパーソナリティライブラリには、ゴボアイコンや物理的寸法などのフィクスチャーの非常に詳細なモデリングがあります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

RDMを使用すると、フィクスチャーがアトリビュート割り当ての基本的なレポートを提供できるようになり、MagicQが基本的な新しいパーソナリティを作成して、灯体にパッチを適用できるようになります。

必要なデバイスにカーソルを置き、CREATEHEADを押して新しいパーソナリティを作成します。パーソナリティの名前は、RDMデバイスによって報告されたManufacturer、Model、Modeフィールドに基づきます。

灯体の作成は、RDMデバイスがRDM SLOT\_INFOPIDに対応している場合にのみ可能ですのでご注意ください。

### 29.4.8. 手動パッチ

MagicQは、照明リグRDM準拠のフィクスチャーを再パッチするためのショートカットを提供します。

2つのオプションがあります。物理フィクスチャーのアドレス変更とフィクスチャーへのショーの再パッチです。

#### 物理的な備品のアドレスを変更

これは、ショーファイルと一致するように会場内の物理的なフィクスチャーのアドレスを変更する場合に使用されます。たとえば、フィクスチャーがまだアドレス指定されていない場所で初めて照明リグをセットアップする場合です。

物理フィクスチャーのアドレスを変更しても、パッチ情報やショーのプログラミングは変更されません。代わりに、フィクスチャーのコントロールパネルで変更した場合と同様に、RDMコマンドを使用して物理フィクスチャーのアドレスとモードを変更します。

最初にDISCOVERALLとGETINFOを押して、照明リグのRDM準拠フィクスチャーのRDM情報を取得します。

次に、MANUAL REPATCHを押して、"物理フィクスチャーのアドレス変更 (Readdress physical fixtures)"を選択します。"RDM Readdr"は、RDM Readdrモードの動作中、時計の下のステータスウィンドウで点滅します。

RDM Readdrモードでは、Net Managerのカーソルにあるフィクスチャーが自動的にテスト（識別）され、物理的な照明リグのフィクスチャーが識別されます。

NEXTHEADボタンとPREVHEADボタンを使用して、照明リグの別のフィクスチャーに移動します。RDM Readrモードでは、NEXTHEADボタンとPREVHEADボタンを使用して灯体を選択しないのでご注意ください。

ショーの灯体に一致するようにRDMフィクスチャーのアドレスを変更するには、通常のMagicQヘッド選択操作のいずれかを使用します。

次のいずれかです。

- 灯体番号を入力します。例：灯体10タイプ10 @ @
- グループで灯体を選択し、灯体を表示します。
- プロットウィンドウで灯体を選択します。
- 出力ウィンドウ、ビューグリッドで灯体を選択します。
- パッチウィンドウで、カーソルを灯体に移動し、Enterキーを押します。

RDMデバイスのアドレスが変更され、MagicQショーで選択した灯体のモードに設定されます。

NEXTHEADまたはPREVHEADを使用して別のRDMフィクスチャーに変更し、MagicQショーで灯体を選択してこのフィクスチャーのアドレスを変更します。

すべてのアドレス変更が完了したら、NetManagerのENDREADDRESSボタンを押します。

### ショーをフィクスチャーに再パッチ

これは、ショーデータを変更して、会場内の物理的なフィクスチャーのDMXアドレスとモードに一致させる場合に使用されます。たとえば、固定照明リグのある会場を利用する場合などです。

showをフィクスチャーに再パッチしても、物理フィクスチャーのアドレス、モード、またはその他のパラメータは変更されません。代わりに、showファイルが物理フィクスチャーにモーフィングされ、物理リグに一致するようにアドレスが再パッチされます。

最初にDISCOVERALLとGETINFOを押して、照明リグのRDM準拠フィクスチャーのRDM情報を取得します。

次に、MANUAL REPATCHを押して、"Repatch show to fixtures"を選択します。RDMリパッチモードが動作している間、"RDM Repatch" が時計の下のステータスウィンドウで点滅します。

RDMリパッチモードでは、Net Managerのカーソルにあるフィクスチャーが自動的にテスト（識別）され、物理的な照明リグのフィクスチャーが識別されます。



NEXTHEADボタンとPREVHEADボタンを使用して、照明リグの別のフィクスチャーに移動します。RDM Repatchモードでは、NEXTHEADボタンとPREVHEADボタンを使用して灯体を選択しないためご注意ください。

ショーで灯体を再パッチして、通常のMagicQ灯体選択操作のいずれかを使用してその灯体を選択する物理フィクスチャーを使用するには、次のいずれかを行います。

- 灯体番号を入力します。例：灯体10タイプ10 @ @
- グループで灯体を選択し、灯体を表示します。
- プロットウィンドウで灯体を選択します。
- 出力ウィンドウ、ビューグリッドで灯体を選択します。
- パッチウィンドウで、カーソルを灯体に移動し、Enterキーを押します。

MagicQパッチの灯体はRDMフィクスチャーにモーフィングされ、RDMデバイスが報告したDMXアドレスに移動されます。

NEXTHEADまたはPREVHEADを使用して別のRDMフィクスチャーに変更し、MagicQショーで灯体を選択してこのフィクスチャーに再パッチします。

すべての再パッチが完了したら、NetManagerのENDREPATCHボタンを押します。

#### 29.4.9. バックグラウンドチェック

ソフトボタンFを使用して、バックグラウンド RDM チェックを有効にします。Background Check がオンの場合、MagicQ は 60 秒ごとに RDM デバイスの検出を行い、その情報を取得します。

Background Checkがオフの場合、MagicQはDISCOVER ALLボタンを押すことで要求されたときのみRDMディスカバリーを実行します。

Background RDMチェックは多くのRDMトラフィックを必要とし、特に大きなライティングリグや複雑なフィクスチャーでは、DMXリフレッシュレートが遅くなる可能性があることに注意してください。

#### 29.4.10. オートパッチ

オートパッチは、ライティングリグを自動的に検出し、パッチを適用することができます。また、デバイスのアドレスやモードが変更された場合、ショーを更新することができます。

ソフトボタン Y を使用して RDM 自動パッチを有効にします。自動パッチがオンの場合、バックグラウンド・チェックは自動的にオンになります。

自動パッチがオンになっている場合、MagicQはバックグラウンド検出を行い、現在のデバイスモードを使用してショーでそれまで遭遇しなかった新しいデバイスにパッチを適用します。もしMagicQが以前に自動パッチしたデバイスがDMXアドレスやモードを変更したと判断した場合、MagicQはパッチしたヘッドのDMXアドレスやモードをショーで変更します。

デバイスが検出されない場合、MagicQ は灯体をパッチから削除しないことに注意してください - これはショーのプログラミングを確実に維持するためです。デバイスが照明装置から完全に取り除かれた場合は、ショーから手動でパッチを解除する必要があります。

### 29.4.11. リグロック

Rig Lock（リグロック）は、ユーザーがフィクスチャーのDMXアドレスやモードを変更できないように、ライティングリグをロックすることを可能にします。

RDM Rig Lock を有効にするには、ソフトボタン X を使用します。Rig Lock がオンになっているとき、Background Check は自動的にオンになります。

Rig Lock がオンになっているとき、MagicQ はバックグラウンド検出を行い、見つかったデバイスをチェックします。デバイスのアドレスやモードが変更されている場合、MagicQはRDMコマンドを送信し、デバイスをショーファイルのアドレスとモードに戻します。

Rig Lock は Auto Patch よりも優先されます。通常、Rig Lockが使用されているときは、Auto Patch はオフに設定されるべきです。

## 29.5. VIEW PIDS

RDMフィクスチャーは、PIDと呼ばれるパラメータに対応します。パラメータ"Get"（読み取り専用）、"Set"（setのみ）、"Get and Set"にすることができます。

すべてのRDMフィクスチャーは、デバイスの検出、デバイスの識別、DMX開始アドレスの設定に使用されるパラメータに対応する必要があります。

VIEW PIDSには、デバイスが対応しているすべてのPIDが表示されます。それぞれのパラメーターには、ID（RDM仕様で定義されている）、説明、現在の値があります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

標準PIDのIDは0x0001から0x7FFFの範囲です。メーカー固有のPIDは、0x8000～0xFFDFの範囲です。

Size、Data Type、Min、Max、Type、Default、Unit、Prefixフィールドには、特定のパラメーターに関する詳細情報が表示されます。

"Set" または "Get and Set" のパラメータの場合、値フィールドを設定できます。キーボードで新しい値を入力して、値を変更します。

REFRESH PIDSを押して、デバイスからPIDをリロードします。

<GETSLOTS>および<LOGRDM>ソフトボタンは、RDMフィクスチャーのテストに使用されます。GET SLOTSを押して、MagicQにRDMデバイスからDMXスロット情報（フィクスチャーアトリビュート情報）を取得させます。LOG RDMは、一般情報、モード、スロット情報、PIDなど、RDMデバイスから取得したすべての詳細を、ログフォルダー内のファイル"rdm.csv"に書き込みます。

## CHAPTER 30. リモートデバイスマネージメント

### (RDM)

#### 30.1. はじめに

Remote Device Management (RDM) は、DMX512プロトコルの拡張であり、照明コンソールがDMXラインに接続されているすべてのRDM対応の照明フィクスチャーを検出し、それらの設定（DMXアドレスやモードなど）をリモートで変更できます。

RDM対応のフィクスチャーは、古い非RDMフィクスチャーと共存できます。RDMは、DMXケーブルで通常のDMXと同じペアのワイヤーを使用するため、ケーブルを交換する必要がありません。DMXスプリッターを使用している場合、スプリッターがRDMに対応していない限り、これによりRDMは機能しなくなります。

現在、MagicQ MQ50、MQ70、MQ80コンソールは、直接DMXポートを介してRDMに対応しています。

すべてのMagicQコンソールは、この機能に対応するネットワークノードを備えたArt-Netを介したRDMに対応しています。

MagicQ RDMフィクスチャーは、Net Managerで表示、構成、パッチが適用されます。Setup、View DMX I/O、Net Managerに移動します。

## CHAPTER 31. MagicQシステムのネットワーク

複数のMagicQコンソールを1つのネットワーク上で一緒に使用することができます - 多くの異なるヘッドの制御、リモートコントロール、またはマスター/スレーブ構成を提供することができます。

MagicQは、コンソール間のPlayback & Programmerの同期（トラッキング）に対応し、1つ以上のコンソールがマスターコンソールの再生状態をフォローできるようにします。

MagicQは、コンソール間のショーファイルデータの同期をサポートしているため、スレーブコンソールがそのショーデータに同期している間、ネットワーク上の1つのコンソールがマスターショーファイルを持つマスターコンソールとして機能します。プログラミングの変更は、マスター上のshowファイルが更新され、他のすべてのシステムがマスターに同期された状態で、任意のコンソールで行うことができます。

MagicQを使用すると、ネットワーク上で複数のコンソールを使用できるようになり、別々のコンソールに表示して、マージして再度分割することができます。ユニバースのゾーンの構成により、コンソールはすべて同じネットワーク内のさまざまなユニバースで機能します。MagicQは、複数のコンソールからの単一のショーファイルのプログラミングに対応しています。MagicQは現在、単一のコンソールでの複数のユーザーによるプログラミングに対応していません。

MagicQは、コンソール間のショーの自動コピーに対応しています。例えば、マスターコンソールで実行されている同じショーでスレーブコンソールを自動的に更新し続けることができます。この機能をarchiving systemとして使用して、PCがバックアップ用にネットワーク上のコンソールからショーを自動的に取得できるようにすることもできます。

MagicQ PC/Macシステムは、マルチコンソールの対応が減っており、ショーファイルの同期は可能ですが、プレイバックの同期はメインプレイバックにのみ制限されます。他のプレイバックバンクは同期されません。ショーの完全なバックアップのためには、2台のフルコンソールを使用することをお勧めします。

### 31.1. ネットワークアドレスとホスト名

MagicQコンソールとPCを含むネットワーク上のすべてのデバイスには、一意のIPアドレスとホスト名が必要です。MagicQコンソールでは、IPアドレスとホスト名は、SETUP、VIEW SETTINGS、Networkで構成されます。PCの場合、使用しているオペレーティングシステム（Windows、Mac、

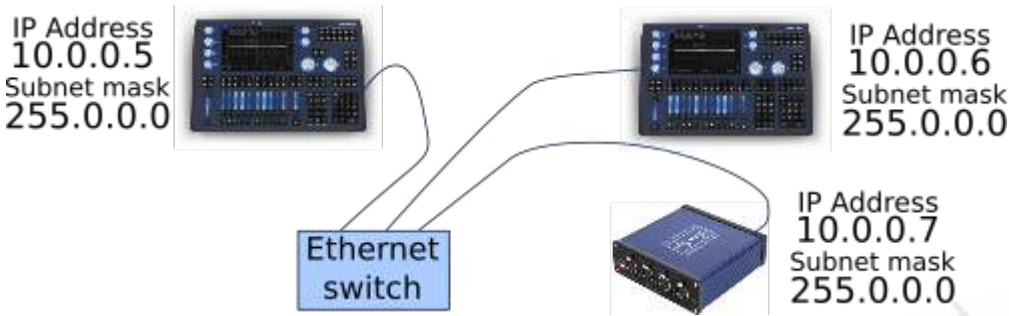
販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Linux) のコントロールパネルで静的IPアドレスを作成してから、MagicQ SETUP、VIEW SETTINGS、Networkで同じIPアドレスを設定する必要があります。

例えば、2つのMQ70コンソールとSnakeSysB4ノードを備えた一般的なネットワークは次のようになります。



MagicQ PCおよびコンソールは、次のIPアドレス範囲に制限されています。ライトニングネットワークは通常、サブネットマスク255.0.0.0で2.x.x.xまたは10.x.x.xの範囲を使用します。

表 31.1. 許可されるIPアドレスの範囲

| IP address範囲                  | サブネットマスク範囲                    |
|-------------------------------|-------------------------------|
| 2.0.0.0 - 2.255.255.255       | 255.0.0.0 - 255.255.255.252   |
| 10.0.0.0 - 10.255.255.255     | 255.0.0.0 - 255.255.255.252   |
| 192.168.0.0 - 192.168.255.255 | 255.255.0.0 - 255.255.255.252 |
| 172.16.0.0 - 172.31.255.255   | 255.240.0.0 - 255.255.255.252 |



上記の範囲外のIPアドレスを使用するには、コンソールでファイル/home/magicq/anyip.txtを作成するか、PCのアプリケーションディレクトリでanyip.txtを作成します

### 31.1.1. PCでのIPアドレスの設定

手順は、Windowsのバージョンによって異なります。

Windows 10でスタートメニューを開き、"View network connections"を検索します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

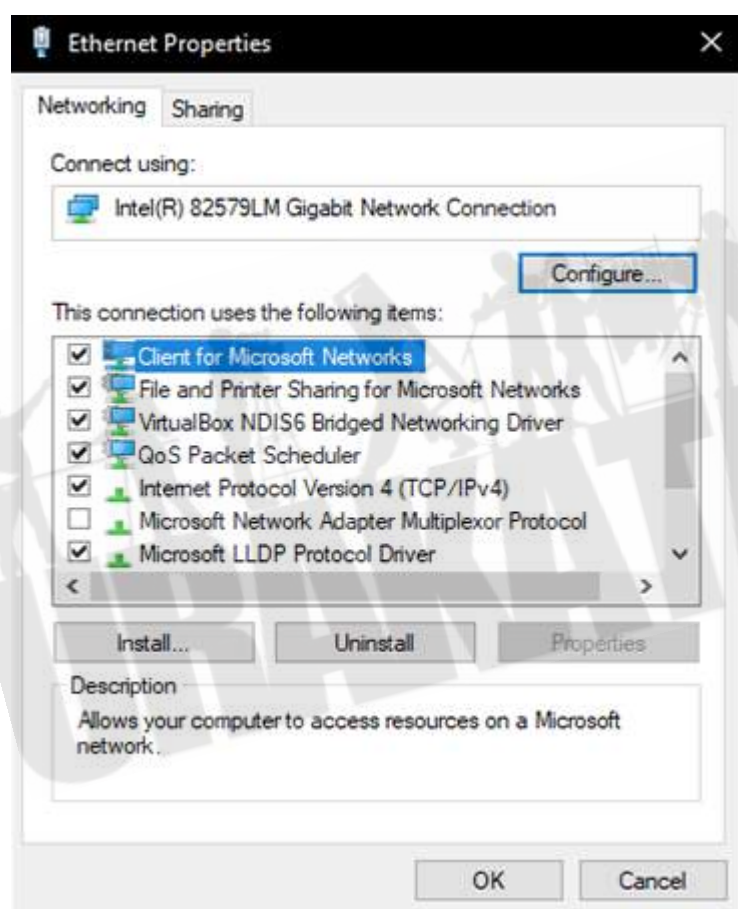
03-5843-4354



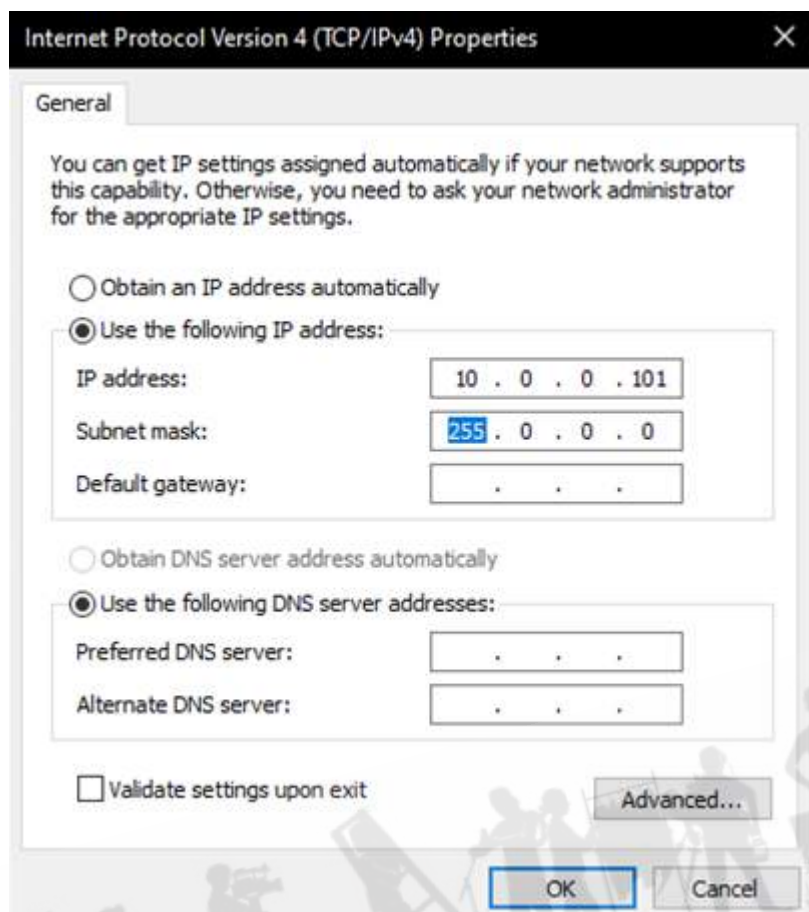


これにより、有線、無線、仮想インターフェースを含むネットワークインターフェースのリストを含むウィンドウが開きます。

照明に使用しているイーサネットインターフェイスを特定し、それを**右クリック**して**プロパティ**を選択します。 **Internet Protocol Version 4 (TCP / IP)** を選択し、**プロパティ**をクリックします。



ダイアログボックスが、タイトルのインターネットプロトコル (TCP / IP) プロパティと共に表示されます。



"次のIPアドレスを使用する"を選択します。IPアドレス（例：2.0.0.10）とサブネットマスク（例：255.0.0.0）を入力します。通常、デフォルトゲートウェイは空白のままにすることができます。[OK]、[OK]の順にクリックします。

### 31.1.2. MacでのIPアドレスの設定

右上のタスクバーにあるネットワーク/Wi-Fi記号をクリックし、[ネットワーク設定...]を選択します。

照明に使用している有線イーサネットインターフェイスをクリックします。Configure IPv4を手動に変更します。IPアドレスとサブネットマスクを設定します。ルーターは空白のままにすることができます。

## 31.2. IPアドレスの確認-Pingテスト

MagicQには、ネットワークの問題を解決するためのpingテストが含まれています。コマンドラインで、pingの後にIPアドレスを入力します。IPアドレス2.0.0.3へのネットワーク接続をテストします。

ping 2.0.0.3

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

コンソールのキーパッドで使用するショートカットがあります。3つのドットを入力してからIPアドレスを入力します。（スペースなし）

...2.0.0.3

...だけを入力すると、最後に試行したIPアドレスにpingが送信されます。

### 31.3. ネットワーク上のコンソールを確認する

ネットワーク上にあるMagicQコンソールを確認するには、Setup、View System、View Statusに移動し、Networkタブを選択します。



### 31.4. 他のコンソールからショーを取り込む

別のコンソールで実行されているショーを現在のコンソールに取り込むことができます。"Setup"ウィンドウのView DMX I/Oビューで<Grab Show>ボタンを押します。ショーを取得するコンソールを選択します。ショーが他のコンソールからこのコンソールのshowフォルダにコピーされ、ショーがメモリに読み込まれます。

他のコンソールからショーを取得するには、ショーを取得するコンソールでSetup、View Settings、Network Settingsの"Enable remote access"を有効にする必要があります。

### 31.5. ネットワークセッションのセットアップ

ネットワークセッションを使用すると、ネットワーク内の複数のMagicQコンソールを簡単に構成できます。

- MagicQコンソールは、Net Sessionモードを設定してNet Session IDを選択するだけで、ネットワークセッションの一部になります。（0がデフォルトセッションです。）

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- ネットワークセッション内では、1つのMagicQコンソールのみがマスターになり、他のすべてはマスターコンソールのスレーブになります。マスターコンソールのみがネットワーク上のユニバース（Art-Net / ACN / Pathport）を出力します。パッチが適用された灯体があり、Art-Net、sACN、またはPathportの出力タイプに設定されているすべてのユニバースが制御されます。
- スレーブコンソールのTake Control機能を使用して、どのコンソールがマスターコンソールであるかをいつでも変更できます。
- Net Sessionモードは、"Sync Auto Takeover"または"Sync Manual Takeover"に設定できます。"Sync Auto Takeover"に設定すると、マスターコンソールに障害が発生した場合、スレーブが自動的に引き継ぎます。"Sync Manual Takeover"では、ユーザーは手動でTake Controlを使用する必要があります。-これは推奨オプションです。

#### ネットワークセッション内

- すべてのスレーブは、マスターコンソールからショーファイルに自動的に同期されます。
- すべてのスレーブは、選択的なチャンネルコントロール機能を介して出力の一部を制御できます。
- すべてのスレーブは、マスターコンソールでPalettes、Cue、Cue Stackなどのショーデータを編集できます。
- すべてのスレーブは、マスターコンソールの再生状態に自動的に同期されます。それぞれのスレーブは、プログラミング中などにPB同期を禁止することを選択できます。

Inhibit All機能により、ネットワークセッション内のすべてのコンソールのネットワーク出力を禁止することが可能です。ネットワークセッション内のすべてのコンソールの出力が無効になります。マスターを変更することは可能ですが、出力は無効のままです。

ネットワークセッションモードが有効な場合（Manual Takeover または Automatic Takeover に設定）、Hot Takeover、Playback Sync Type、Playback Sync IP、Playback Sync Port、Show Data Sync Type または Show Data Sync に関する他の設定を行う必要はありません - MagicQ はネットワークセッション内で自動的にこれを設定します。

ネットセッションでは、スレーブがマスターにシンクすると、DMX I/Oのユニバースをマスターコンソールと同じに設定します。1つ以上のヘッドがパッチされているユニバースのみが変更され、他のユニバースは変更されません。これらの変更は、スレーブがマスターからショーファイル全体を再同

期するときのみ発生します。もしユーザーがマスターコンソールのユニバース設定を一度Net Settingsで変更した場合、手動でスレーブを再同期させる必要があります。

MagicQは最大10台まで同じネットセッションに参加することができます。ネットセッションモードとネットセッションIDは、セッションに参加させたいすべてのコンソールに対して設定するだけです。

### 31.5.1. マニュアルテイクオーバー

Net Sessionsの推奨モードです。



最初に起動したコンソールがマスターになります。Setup、View DMX I/O、Take Control と Release Control を使って、どのコンソールがマスターであるかをいつでも交換することができます。リリースコントロールを使用する場合は、もう片方のコンソールでもテイクコントロールを押す必要があります。

ネットワーク上で1つのコンソールがマスターになると、以前マスターだった他のコンソールは「無効」に降格されます。これは、誤ってネットワークに接続されたコンソールを保護するためです。ネットワークセッションに参加させるには、Release Control を押してください。

### 31.5.2. オートテイクオーバー

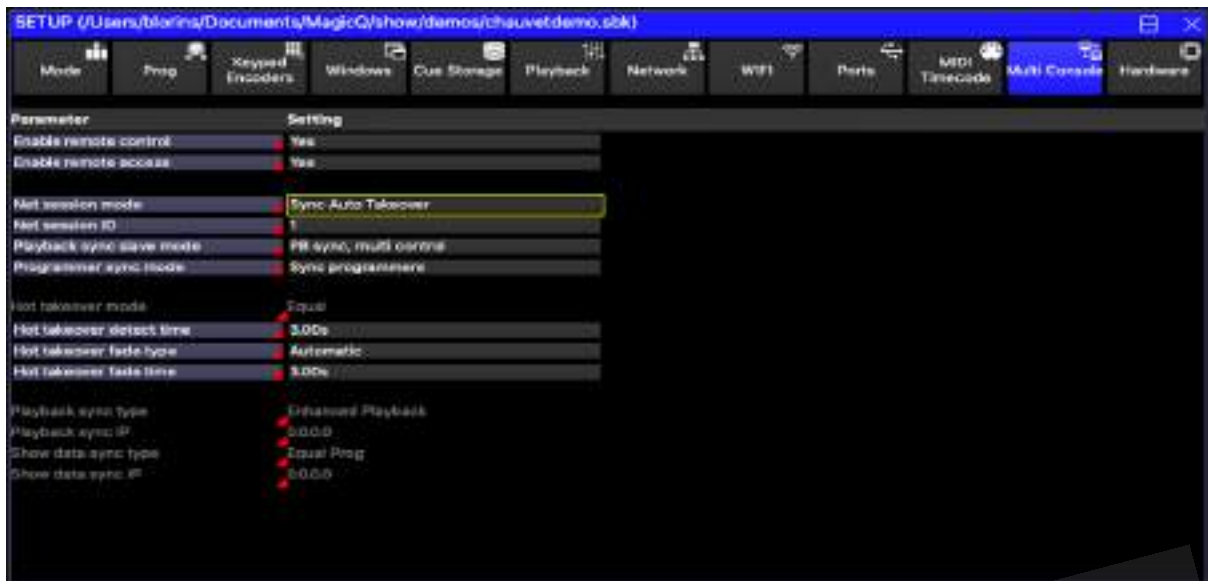
オートテイクオーバーは、オペレーターがいないアンマネージドシステムで有効です。オペレーターがいる場合は、オペレータがよりコントロールできるように手動テイクオーバーを使用することをお勧めします。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354





起動する最初のコンソールがマスターになります。Setup、View DMX I/O、Take Control、Release Controlを使用して、どのコンソールがいつでもマスターになるように交換できます。

Masterコンソールが何らかの理由で停止した場合、スレーブコンソールの1つが引き継ぎます。

Hot Takeover Fade Typeは、ManualまたはAutomaticに設定できます。Manualに設定すると、オペレーターは、新しいルックの変更先をオペレーターが決定するまで、出力が固定されます。

Automaticに設定すると、Playbacksで設定したルックに段階的なフェードが行われます。このモードでは、オペレーターはスタンバイコンソールに"safe"状態を設定し、メインコンソールに問題がある場合に使用できます。

マニュアルフェードタイプでは、MagicQがユニバースを引き継ぐ必要があると判断すると、そのユニバースからプログラマーに最後のデータのスナップショットを読み込みます。ユニバースは、プレイバックからではなく、プログラマー内から完全に制御されます。次に、オペレーターは希望どおりに再生をセットアップし、プログラマーをクリアしてこの新しいルックに変更できます。プログラマーを時間でクリアすると、オペレーターは新しいルックにフェードタイムを指定できます。

オートマティックフェードタイプでは、MagicQはそのユニバースから最後のデータのスナップショットをプログラマーにロードし、ホットテイクオーバーフェードタイムを使用してプログラマーを自動的にクリアします。

どちらのオプションもプログラマーを使用するので、プログラマーをスタンバイコンソール上で空けておくことをお勧めします。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 31.5.3. ネットセッションマスターのクラッシュ

ネットワーク上でマスターのクラッシュが発生した場合、MagicQは最も長く実行されているマスターを保持し、他のすべてのマスターコンソールをスレーブに降格します。

ネットセッションが"Manual Takeover"に設定されている場合、マスターは"Slave"ではなく"Disabled (無効)"になり、ステータスウィンドウに警告が点滅します。"Disabled"モードでは、コンソールはネットワークに出力せず、ショーをマスターに同期しようとしません。ユーザーはそのコンソールで"Take Control"するか"Release Control"するかを決定してください。

マスターが"Slave"または"Disabled (無効)"にすると、MagicQは、既存のショーファイル名を使用してマスターで実行されていたショーファイルのコピーを保存しますが、ファイル拡張子.shwの前の末尾に"\_swap"が追加されます。"myshow\_swap.shw"マスターショーファイルが失われた場合、元のマスターから"\_swap"ファイルをリロードし、新しいファイル名として保存することで、元のショーファイルを復元できます。MagicQが"\_swap"ファイルをスレーブからの無効なデータで繰り返し上書きするのを防ぐために、最後にスレーブに降格されてから少なくとも60秒経過している場合にのみファイルを保存します。

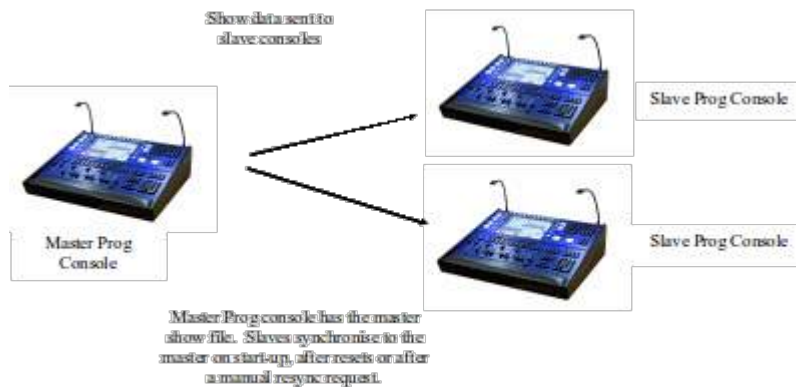
### 31.5.4. 出力を禁止する

ネットワークセッション内のすべての出力を禁止して、ネットワークセッション内のどのコンソールもネットワークに出力しないようにすることができます。例えば、"guest"コンソールが使用されている場合などです。

Setup、View DMX I/Oで<INHIBIT OUTPUTS>ボタンを押します。マスターコンソールが変更されても、出力は引き続き禁止されます。<UNINHIBIT OUTPUTS>ボタンを押すと、ネットワークセッション内のマスターコンソールが出力を再開します。

## 31.6. マルチコンソールプログラミング

ネットワークセッション内で、MagicQはネットワーク上の複数のMagicQコンソール/ MagicQ PCシステムからの1つのショーのプログラミングに対応しています。



マルチプログラミングにより、複数のコンソールがマスターコンソールに保持されている1つのショーファイルにアクセスでき、すべてのコンソールがそのショーファイルに変更を加えることができます。MagicQは、スレーブコンソールがマスターコンソールのショーデータと同期していることを確認します。どのコンソールからの更新もネットワーク全体で同期されます。

同期すると、コンソールのショーデータは同じになりますが、プログラマーは別のコンソールとして動作します。

Groups、Palettes、FX、Cues、Cue Stacks、Macros、Gridsの記憶と更新は、コンソール間で同期されます。ただし、パッチの変更はマスターコンソールで行う必要があります、スレーブコンソールのプログラマー情報は消去されるのでご注意ください。

### 31.6.1. マルチコンソールのユーザー

v1.9.0.2以降、show設定は、設定が変更されるたびにNet Sessionのコンソール間で自動的に同期されます。以前は、スレーブは起動/再同期時にのみ更新されていました。

例外は、ユーザーが操作中であり、現在のユーザーがコンソール間で一致せず、現在のユーザーのユーザーオプションがLoad Settings（設定の読み込み）に設定されている場合です。この場合、独自の設定が維持され、他のコンソールからの更新は無視されます。

### 31.6.2. スレーブ同期の確認

スレーブ同期のステータスは、ステータスバーに表示されます。最初、statusウィンドウに赤い背景の"NoCon"と表示されます。

Chris-PC Sun Oct 18 12:29:36 2009 Ver 1.4.3.7 Build 129

Page 8 : EVERY ME Add NoCon CC-None

スレーブがネットワーク経由でマスターに接続し、まだ同期されていない場合には"NoSync"と表示されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Chris-PC Sun Oct 18 12:30:58 2009 Ver 1.4.3.7 Build 129  
Page 8 : EVERY ME Add NoSync CC-None

同期すると、"Sync"と表示されます：



左右のカーソルキーを押しながら[SET]を押すことにより、強制的にshowスレーブを再同期させることができます。show slave consoleを再起動またはソフトリセットすることで再同期することもできます。

## 31.7. 選択的チャンネルコントロール

選択的チャンネルコントロールにより、Slaveコンソールはマスターコンソール出力の異なるチャンネルを選択および制御できます。これにより、ネットワーク上の任意のコンソールが照明装置の一連のチャンネルを制御できるようになります。

選択的チャンネルコントロールにより、スレーブコンソールは出力データをショーマスターに送信し、ショーマスターはすべてのスレーブからのデータをその出力にマージします。



### 31.7.1. コンソールがどのチャンネルを制御するかを選択

MagicQには、ネットワーク上のどのコンソールからどの出力チャンネルを制御するかを選択するいくつかの異なる方法があります。選択したチャンネル、アクティブなチャンネル、チャンネルのグループ、ユニバース、ユニバースゾーンです。MagicQは、デフォルトですべてのチャンネルを制御するショーマスターに設定されています。

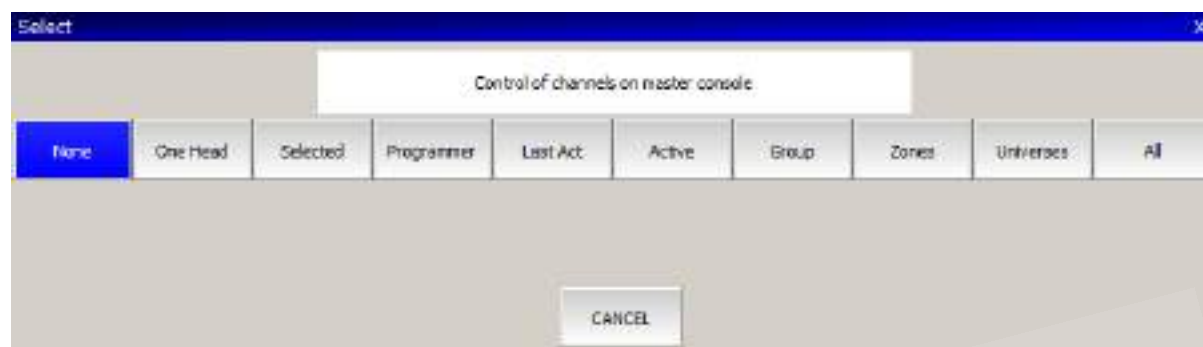
販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

スレーブは、Setup、View DMX I/O、<Multi Prog Select>ボタンを使用してチャンネルの制御を要求します。

スレーブは、制御できないチャンネルをプログラムできますが、フィクスチャーへの出力は制御できないのでご注意ください。



|             |                                                                  |
|-------------|------------------------------------------------------------------|
| None        | スレーブはチャンネルを制御しません。                                               |
| One Head    | スレーブは最初に選択された灯体のみを制御します。次の灯体を使用して灯体をサブ選択すると、最初にサブ選択された灯体が制御されます。 |
| Selected    | スレーブは現在選択されている灯体を制御します。灯体を選択されていない場合、制御される灯体はありません。              |
| Programmer  | スレーブは、プログラマーでアクティブなすべてのチャンネルを制御します。                              |
| Active      | スレーブは、プログラマーまたはその再生でアクティブなすべてのチャンネルを制御します。                       |
| Last Active | それぞれのコンソールは、プログラマーで最後に変更したコンソール、または最後に再生時に実行したチャンネルを制御します。       |
| User        | スレーブは、現在のユーザーとして許可されているすべてのチャンネルを制御します。                          |
| Group       | スレーブは、このオプションが選択されたときに選択されたグループを制御します。                           |
| Uni Zones   | スレーブは選択されたユニバースゾーンを制御します。（DMX I/Oで設定）                            |
| Universes   | スレーブは選択したユニバースを制御します。                                            |
| All         | スレーブはすべてのチャンネルを制御します。                                            |

複数のスレーブが使用されている場合、異なるスレーブが照明リグの異なるチャンネルを制御できます。同じチャンネルが複数のスレーブによって要求された場合、最新の選択が優先されます。 show

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



スレーブは、ステータスバーに複数の制御方法を表示します。選択した灯体には"CC-Sel"と表示されます。

Chris-PC Sun Oct 18 14:25:06 2009 Ver 1.4.3.7 Build 129  
Page 8 : EVERY ME Add Sync CC-Sel

スレーブに制御下のチャンネルがない場合、"CC-None"と表示されます。

SALES-AT0567.io 14 Sep 2020 14:22:06 1.8.8.0\_A  
P1 Add Net1 Slave Sync CC-None

マスターはいつでも、Setup、View DMX I/O、<Multi Prog Select>ボタンを使用して、すべてのチャンネルを制御できます。マスターがすべてのチャンネルを制御している場合、ステータスバーに"MCC"と表示されます。一部のチャンネルがスレーブコンソールによって制御されている場合、"SCC"と表示されます。

SALES-AT0567.io 14 Sep 2020 14:15:52 1.8.8.0\_A  
P1 Add Net1 Master MCC

## 31.8. スレーブコンソールでの機能制限

MagicQのほとんどの機能はマスター機とスレーブ機の両方からアクセスすることができます。

ロードショー、ニューショー、インポートショーはスレーブコンソールではサポートされていません。ユーザーはマスターコンソールでのみ設定できます。

バージョン1.9.2.2以前では、スレーブコンソールはパッチ操作を行うことができませんでした。バージョン1.9.2.2からマルチコンソールの操作が強化され、いくつかの例外を除いてスレーブコンソールからすべてのパッチ操作ができるようになりました。現在、以下の操作はスレーブコンソールでサポートされていません。

- モーフヘッド
- クローンヘッド
- コピーヘッド・プログラミング
- 自動グループ化および灯体の自動リナンバリング
- 灯体のインポート/エクスポート/USITT

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 31.9. プレイバック同期モード

スレーブの再生状態をマスターと同期するかどうかを制御する4つのPlayback Sync Slaveオプションがあります。

Setup、View Settings、Multi Consoleでの"Playback Sync Slave mode"のオプションは、"PB sync"、"Inhibit, sync on swap"、"Inhibit PB sync"、"PB Sync, multi control"です。

"PB sync"モードでは、スレーブの再生状態は常にマスターに同期されます。スレーブの再生状態（ページ、アクティブ化/リリース状態、再生レベルなど）を変更することはできません。

"PB sync, multi control"モードでは、スレーブの再生状態は常にマスターに同期されます。再生状態（ページ、アクティブ化/リリース状態、再生レベルなど）は、マスターまたはスレーブコンソールから変更できます。

"Inhibit PB sync（PB同期を禁止）"モードでは、スレーブの再生状態がマスターに同期されることはありません。スレーブがマスターになると、再生状態は変更されません。これにより、例えば、マスターの再生状態と同期していない安全な状態をスレーブコンソールに設定できます。

"Inhibit, sync on swap（禁止、スワップ時の同期）"モードでは、スレーブである間、スレーブの再生状態はマスターに同期されません。マスターに昇格すると、再生状態が元のマスターから最後に受信した状態に設定されます。

MagicQ PCシステムはMagicQ WingまたはInterfaceが接続されているときのみプレイバックが同期され、その場合はPlayback 1から10までしか同期されないことに注意してください。ラックマウントドングルに加えてPC WingまたはMaxi WingがPCに接続されている場合、Playback 1～34がサポートされます。スタジアムコネクトを接続した場合、Playback1～30に対応します。

MagicQコンソール間のPlaybackシンクは無制限です。

## 31.10. プログラマー同期モード

デフォルトでは、ネットセッションの各コンソールは個別のプログラマーを持っています。マスターのプログラマーを変更しても、スレーブのプログラマーを変更した場合、完全に独立します。各コンソールは独立して録音し、異なるキューを更新することができます。

プログラマーシンクモードオプションを設定することで、プログラマーの同期を取ることができます。プログラマーシンクモードを使用するには、マスターコンソールでプログラマーシンクモードを

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

"Sync Programmers "に設定する必要があります。プログラマーをマスターと同期させる各スレーブコンソールも、プログラマー同期モードを「プログラマーを同期」に設定する必要があります。

ネットセッションを2台以上のコンソールで使用する場合、1台または複数のスレーブが「シンクプログラマー」を使用し、その他のスレーブは独立して動作することが可能です。

スレーブは、"プログラマー同期 "のオプションを変更することで、いつでもプログラマー同期を開始したり終了したりすることができます。Sync Programmers "を有効にすると、スレーブのプログラマーはマスターコンソールのプログラマーの内容でオーバーライドされます。Sync Programmers "を無効にすると、スレーブ・プログラマーの内容は変更されませんが、マスター・プログラマーとの同期が行われなくなります。

ショートカットキーがあります：CURSOR LEFT と CURSOR RIGHT キーを押したままにしてください。を押して、Programmer Sync をオンにします。プログラマーシンクをオフにするには / を押します。

スレーブがプログラマーシンクしている場合、そのプログラマーは常にマスターと同期しているため、変更は直接出力に反映されます。このため、プログラマーシンクで動作しているときは、通常、選択的なチャンネル制御は必要ありません。

### 31.10.1 他のコンソールからインクルードする

ネットセッションで各コンソールに別々のプログラマがある場合（プログラマシンクなし）、ネットセッション内のいずれかのコンソールから他のコンソールにプログラマをインクルードすることが可能です。

CTRLキーとINCLUDEキーを押してください。MagicQ は、ネットセッションの他のコンソールのダイアログボックスを表示します。コンソールを選択すると、そのコンソールからプログラマがインクルードされます。

選択したヘッドまたは選択した属性のみを別のコンソールから含めることも可能です。SHIFT + INCLUDE を押して、Include Options を開きます。次にSELECTED ONLYを押して、アトリビュートを選択してからINCLUDE OTHER CONSOLEソフトボタンを押します。MagicQ は、上記のコンソール選択ダイアログボックスを表示します。

Include Other Consoles は Include Options ツールバーからも利用できます。ツールバーは、Setup→ View Settings→ Windows→ Always Show Record Optionsが設定されている場合に表示されます。

プログラマシンクで操作している場合、プログラマはすでにシンクされているので、「他のコンソールからインクルードする」は必要ありません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

パッチが同じになるようにコンソールでショーファイルをシンクする必要があるため、"Include from Other Console"はネットセッションでのみ利用可能です。

## 31.11. ユニバースのゾーンの構成

MagicQは、会場内の複数の部屋やエリアを制御するためのユニゾーンに対応しています。セットアップでは、View DMX / IOのそれぞれのユニバースをユニゾーンに割り当てることができ、ユニゾーン内のすべてのユニバースを一緒に制御できます。-例：ユニゾーンの有効化/無効化。

Execute（実行）ウィンドウの特別な項目で、ユニゾーンの有効化と無効化、ユニゾーンでのホットテイクオーバーの設定とクリアなど、ユニゾーンを簡単に制御できます。これにより、ユーザーがSetupウィンドウにアクセスしなくても、Executeウィンドウから直接マルチルームシステムを完全に制御できます。

## 31.12. コンソール間メッセージング

Cue StackのCueからメッセージボックスをトリガーすることができます。！で始まるCue StackのCueにコメントフィールドを追加するだけです。このCueが実行されると、メッセージボックスが表示されます。

Setup、View Settings、View Windowsに、Messageウィンドウという新しいオプションがあります。これは、メッセージボックスが表示される場所（メイン画面、外部画面1、外部画面2）と、ネットワークメッセージが他のコンソールに送信されるかどうかを指定します。

"Net Only"を設定すると、メッセージはネットワーク経由でのみ送信され、Cueが実行されたコンソールには表示されません。

デフォルトでは、メッセージボックスはすぐに5秒間表示されてから閉じます。メッセージボックスが表示されるまでの遅延と表示される時間は、！で挟んだパラメータを使用して設定できます。

!<delay>,<show length>!

!10!Hello World // メッセージを表示する前に10秒間ディレイ

!10,20!Hello World // 10秒間ディレイし、メッセージボックスを20秒間表示する

!0,0!Hello World // メッセージを表示し、メッセージボックスを閉じない

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

コメントが!!で始まる場合の代わりに！次に、コンソールはアラートを表示するだけでなく、メッセージを表示します。アラートは、メイン画面の輝度とコンソールランプを点滅させて、オペレーターに注意を促します。

！または!!で始まるテキストを入力すると、キーボードから直接メッセージを送信できます。

## 31.13. 制御ネットワーク

コントロールネットはセカンダリネットワークインターフェイスです。プライマリネットワークとは異なる、重複しないIPアドレスとサブネットマスクが必要です。

コントロールネットは制限されており、Art-NetやsACNなどは使用できませんが、リモートアプリ、10Sceneアプリ、リモートコントロール、SMBファイルアクセスで使用できます。

Art-Netのブロードキャストの多いトラフィックから分離され、MagicQ RemoteAppを使用するためのワイヤレスアクセスポイントを接続するのに理想的です。また、コンソールをワイドエリアネットワーク（WAN）またはインターネットに接続するためにも使用できます。

コントロールネットは制限されていますが、それを介して利用できる認証されていないプロトコルがまだあります。適切なファイアウォールとセキュリティ対策を備えた信頼できるネットワークに接続する必要があります。詳細については、ネットワークセキュリティのセクションを参照してください。

### 31.13.1. 構成

コントロールネットは、専用のイーサネットポート（利用可能な場合）またはUSB-イーサネットアダプターのいずれかを介してコンソールで利用できます。

USBアダプターを使用している場合は、これをコンソールに接続します。SETUP → VIEW SYSTEM → VIEW STATUS → Netに移動します。制御IPの下にMACアドレスが表示されている場合、アダプターを使用する準備ができています。

SETUP → VIEW SETTINGS → Networkに移動します。**Control net mode**は、次の3つのオプションのいずれかに設定できます。

- **Static IP**：IPアドレスを手動で構成します
- **Dynamic (DHCP client)**：IPアドレスを自動的に構成します

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



- **DHCP Server**：Static IPと同じですが、DHCPサーバーを実行して、ネットワーク上の他のデバイスにIPアドレスを自動的に発行します。

**Gateway address**設定は、プライマリネットワークまたはコントロールネットのいずれかに使用できます。WANまたはインターネットと通信する場合は、これをルーターのアドレスに設定します。

**Dynamic**モードで、SETUP → VIEW SYSTEM → VIEW STATUS → Netに移動して、割り当てられているIPアドレスを確認します。

プライマリネットワーク、コントロールネット、Wi-Fiに使用されるIPアドレスとサブネットは重複してはなりません。コントロールネットの適切な設定は、192.168.250.10、255.255.255.0です。許可されるIPアドレス範囲のリストについては、この章の冒頭を参照してください。

**Control netファイアウォール**設定を使用して、着信ネットワークトラフィックを制限できます。

Allow Remote only（リモートのみを許可）に設定すると、MagicQリモートアプリとリモートコントロールのみがコントロールネット経由でコンソールに接続できます。Block all（すべてブロック）に設定すると、すべての着信接続がブロックされます。（ただし、コンソールは他のデバイスへの発信接続を確立できます。）

### 31.13.2. 互換性



コントロールネットモードとコントロールネットファイアウォール設定、およびUSBイーサネットサポートには、バージョン1.9.1.0以上が必要です。

- 内蔵イーサネットポートを介してネットを制御：
  - 旧 MQ70
- USB～イーサネットアダプタ（バージョン1.9.1.0以上）を介してネットを制御：
  - MQ50
  - MQ70
  - MQ80\*
  - MQ250M
  - MQ500 + MQ500M

\* MQ80にはLinuxカーネルのアップグレードも必要です。次の手順に従ってください。

他のすべてのコンソールは、コントロールネットに対応していません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

MagicQ PCはコントロールネット設定に対応していませんが、一部のプロトコル（リモートアプリなど）は、プライマリIP設定で選択されていない場合でも、複数のネットワークインターフェイスで機能します。

これらのUSB～イーサネットアダプタはテスト済みですが、他の多くのアダプタも機能します。

- UGreen USB 2.0～100Mビットイーサネット
- UGreen USB3.0からギガビットイーサネット
- ユニUSB3.0からギガビットイーサネット
- Amazon Basics USB 2.0～100Mビットイーサネット
- deleyCon USB 2.0～100Mbit

## CHAPTER 32. マルチコンソール操作のマニュアル構成

ホットテイクオーバー、ショー同期、プレイバック同期の制御には、よりシンプルな自動設定を実現するネットワークセッションを使用することをお勧めします。

必要であれば、以下のように手動で設定することができます。

### 32.1. ホットテイクオーバーのマニュアル構成

ホットテイクオーバーでは、コンソールが機能しなくなった場合に備えて、複数のコンソールを使用できます。ホットテイクオーバーは、メインコンソールが再び使用可能になったときに何をしたいかによって、2つの方法で使用できます。

"Preferred"モードでは、ネットワーク上のコンソール（またはMagicQ PC）の1つだけがバックアップとして指定されます。コンソール上のすべてのユニバースは"Hot take-over"に設定されています。特定のユニバースのネットワーク上にArt-Netトラフィックがない場合は常に、バックアップコンソールがそのユニバースのデータの送信を開始します。データが再表示されるとすぐに、バックアップコンソールはデータの送信を停止します。



"Equal"モードでは、ネットワーク上のすべてのコンソールが"Hot take-over"に設定されています。いつでも、コンソールの1つがマスターとして実行され、すべてのユニバースが有効になります。そのコンソールに障害が発生した場合、他の1つが引き継ぎます。競合状態を回避するために、それぞれのコンソールで"Hot take-over detect time"を異なる値に設定することをお勧めします。

開始する最初のコンソールはマスターであり、Art-Netを出力します。他のコンソールはスレーブになります。

### 32.1.1. Hot Takeoverモード

Hot Takeoverモードは、Setup、View Settings、Multi Consoleで設定します。オプションは次のとおりです。

- Pref Master Consoleは常にマスターになります。
- Pref Slave Consoleは、別のコンソールが検出されない場合にのみマスターになります。
- Equal Bothコンソールの優先順位は同じです。
- Split Universesは、独立して制御されます。（デフォルト）

すべてのモードで、Setup、View DMX I/Oをセットアップして、Hot Takeoverとして使用するすべてのユニバースの出力および入力ユニバースとタイプを正しく設定する必要があります。

| Name        | Status   | Out Type | Out ID | In Type | In ID | Type | Copy | Broadcast | Hot T/O | Demand    | Demand2   | Zone | In last re | In last change | In last time | In ID |
|-------------|----------|----------|--------|---------|-------|------|------|-----------|---------|-----------|-----------|------|------------|----------------|--------------|-------|
| Universe 1  | Disabled | Serial   | Out 1  | Serial  | In 1  | None | No   | Magick    | 50      | Broadcast | Broadcast | 1    | 0.00s      | 0.00s          | 0            | 0.00s |
| Universe 2  | Disabled | Serial   | Out 2  | Serial  | In 2  | None | No   | Magick    | 50      | Broadcast | Broadcast | 1    | 0.00s      | 0.00s          | 0            | 0.00s |
| Universe 3  | Disabled | Serial   | Out 3  | Serial  | In 3  | None | No   | Magick    | 50      | Broadcast | Broadcast | 1    | 0.00s      | 0.00s          | 0            | 0.00s |
| Universe 4  | Disabled | Serial   | Out 4  | Serial  | In 4  | None | No   | Magick    | 50      | Broadcast | Broadcast | 1    | 0.00s      | 0.00s          | 0            | 0.00s |
| Universe 5  | Disabled | Serial   | Out 5  | Serial  | In 5  | None | No   | Magick    | 50      | Broadcast | Broadcast | 1    | 0.00s      | 0.00s          | 0            | 0.00s |
| Universe 6  | Disabled | Serial   | Out 6  | Serial  | In 6  | None | No   | Magick    | 50      | Broadcast | Broadcast | 1    | 0.00s      | 0.00s          | 0            | 0.00s |
| Universe 7  | Disabled | Serial   | Out 7  | Serial  | In 7  | None | No   | Magick    | 50      | Broadcast | Broadcast | 1    | 0.00s      | 0.00s          | 0            | 0.00s |
| Universe 8  | Disabled | Serial   | Out 8  | Serial  | In 8  | None | No   | Magick    | 50      | Broadcast | Broadcast | 1    | 0.00s      | 0.00s          | 0            | 0.00s |
| Universe 9  | Disabled | Serial   | Out 9  | Serial  | In 9  | None | No   | Magick    | 50      | Broadcast | Broadcast | 1    | 0.00s      | 0.00s          | 0            | 0.00s |
| Universe 10 | Disabled | Serial   | Out 10 | Serial  | In 10 | None | No   | Magick    | 50      | Broadcast | Broadcast | 1    | 0.00s      | 0.00s          | 0            | 0.00s |
| Universe 11 | Disabled | Serial   | Out 11 | Serial  | In 11 | None | No   | Magick    | 50      | Broadcast | Broadcast | 1    | 0.00s      | 0.00s          | 0            | 0.00s |
| Universe 12 | Disabled | Serial   | Out 12 | Serial  | In 12 | None | No   | Magick    | 50      | Broadcast | Broadcast | 1    | 0.00s      | 0.00s          | 0            | 0.00s |
| Universe 13 | Disabled | Serial   | Out 13 | Serial  | In 13 | None | No   | Magick    | 50      | Broadcast | Broadcast | 1    | 0.00s      | 0.00s          | 0            | 0.00s |
| Universe 14 | Disabled | Serial   | Out 14 | Serial  | In 14 | None | No   | Magick    | 50      | Broadcast | Broadcast | 1    | 0.00s      | 0.00s          | 0            | 0.00s |
| Universe 15 | Disabled | Serial   | Out 15 | Serial  | In 15 | None | No   | Magick    | 50      | Broadcast | Broadcast | 1    | 0.00s      | 0.00s          | 0            | 0.00s |
| Universe 16 | Disabled | Serial   | Out 16 | Serial  | In 16 | None | No   | Magick    | 50      | Broadcast | Broadcast | 1    | 0.00s      | 0.00s          | 0            | 0.00s |
| Universe 17 | Disabled | Serial   | Out 17 | Serial  | In 17 | None | No   | Magick    | 50      | Broadcast | Broadcast | 1    | 0.00s      | 0.00s          | 0            | 0.00s |
| Universe 18 | Disabled | Serial   | Out 18 | Serial  | In 18 | None | No   | Magick    | 50      | Broadcast | Broadcast | 1    | 0.00s      | 0.00s          | 0            | 0.00s |
| Universe 19 | Disabled | Serial   | Out 19 | Serial  | In 19 | None | No   | Magick    | 50      | Broadcast | Broadcast | 1    | 0.00s      | 0.00s          | 0            | 0.00s |
| Universe 20 | Disabled | Serial   | Out 20 | Serial  | In 20 | None | No   | Magick    | 50      | Broadcast | Broadcast | 1    | 0.00s      | 0.00s          | 0            | 0.00s |

ユニバースを"Hot Takeover"に設定するときは、そのユニバースで入力が入力有効になっていて、正しいタイプとユニバースナンバーに設定されていることを確認する必要があります。通常、入力は出力と同じように設定する必要があります。

MagicQ PCで"Hot Takeover"を使用する場合は、MagicQ PCのIPアドレス ("Setup"ウィンドウ、View Settingsで設定) が、使用しているネットワークの有効なIPアドレスに設定されていることを確認してください。この設定が正しくない場合、Hot Takeoverは正しく機能しません。

### Preferred Mode

一方のコンソールをPreferred Masterに設定し、もう一方をPreferred Slave に設定すると、Master/Slaveモードが動作し、一方のコンソールは常にマスターになり、もう一方のコンソールは、そのPreferred Masterコンソールが使用できない場合にのみ制御を引き継ぎます。(シャットダウン、リセット、ネットワークから切断) Preferred Masterが再起動するか、ネットワークに接続されるとすぐに、Preferred Masterが制御を取得し、Preferred Slaveが出力を停止します。

両方のコンソールで必要なすべてのユニバースをHot Takeoverに設定する必要があります。

### Equal Mode

両方のコンソールをEqualに設定すると、Master/Slaveモードが動作し、両方のコンソールの優先順位が同じになります。起動する最初のコンソールがマスターになります。Take ControlおよびRelease Controlを使用して、どのコンソールがマスターであるかを入れ替えることができます。

すべてのユニバースは同じように扱われ、一緒にenabling (有効化) / disabling (無効化) します。異なるユニバースで独立して動作するためにホットテイクオーバーが必要なシステムでは、Splitモードを使用する必要があります。

コンソール間のネットワークケーブルが断線している場合、どちらのコンソールももう一方のコンソールを認識せず、両方がマスターになります。コンソールの1つがまだ照明リグに接続されている

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

場合は制御されます。両方のコンソールは照明リグに接続されず、コンソールはお互いを認識します。

コンソール間のネットワークが再接続されると、両方のコンソールが同じインスタンスにある他のコンソールを検出します。IPアドレスの小さい方のコンソールがマスターになります。

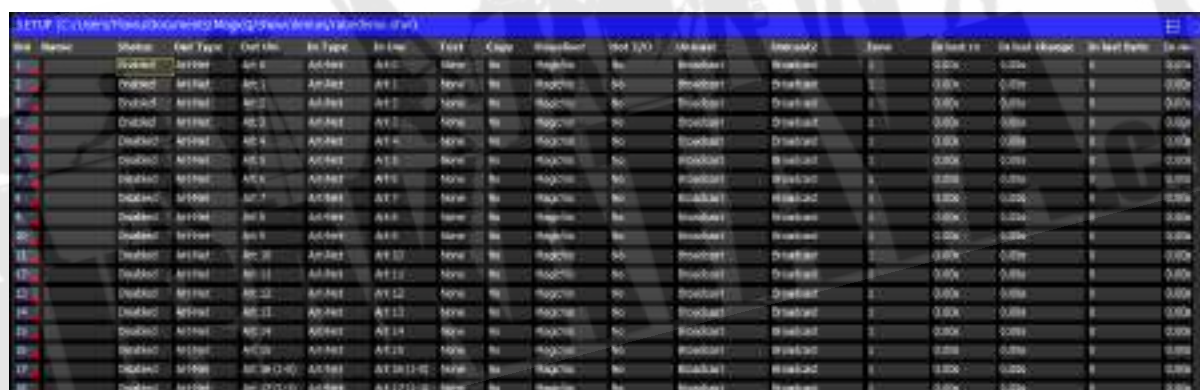
両方のコンソールで必要なすべてのユニバースをHot Takeoverに設定する必要があります。

### Split Mode

このモードでは、コンソールが以前のバージョンのソフトウェアと同様に動作します。セットアップでHot Takeoverを設定し、必要なユニバースのDMX I/Oを表示します。

シングルシステムを別のシステムのバックアップにするには、スレーブコンソールでのみユニバースをHot Takeoverに設定します。優先順位が等しいMaster/Slaveシステムの場合、両方のシステムでユニバースをHot Takeoverに設定します。

## 32.1.2. Hot take-overタイプ



| ID | Name        | Status   | Cell Type | Out ID | In Type | In ID | Type | Copy | Master/Slave | Hot I/O | Master | Slave | Zone | In last ch | In last change | In last frame | In ch |
|----|-------------|----------|-----------|--------|---------|-------|------|------|--------------|---------|--------|-------|------|------------|----------------|---------------|-------|
| 1  | Universe 1  | Disabled | Master    | 1      | Master  | 1     | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 1    | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 2  | Universe 2  | Disabled | Master    | 2      | Master  | 2     | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 2    | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 3  | Universe 3  | Disabled | Master    | 3      | Master  | 3     | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 3    | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 4  | Universe 4  | Disabled | Master    | 4      | Master  | 4     | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 4    | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 5  | Universe 5  | Disabled | Master    | 5      | Master  | 5     | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 5    | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 6  | Universe 6  | Disabled | Master    | 6      | Master  | 6     | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 6    | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 7  | Universe 7  | Disabled | Master    | 7      | Master  | 7     | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 7    | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 8  | Universe 8  | Disabled | Master    | 8      | Master  | 8     | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 8    | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 9  | Universe 9  | Disabled | Master    | 9      | Master  | 9     | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 9    | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 10 | Universe 10 | Disabled | Master    | 10     | Master  | 10    | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 10   | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 11 | Universe 11 | Disabled | Master    | 11     | Master  | 11    | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 11   | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 12 | Universe 12 | Disabled | Master    | 12     | Master  | 12    | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 12   | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 13 | Universe 13 | Disabled | Master    | 13     | Master  | 13    | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 13   | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 14 | Universe 14 | Disabled | Master    | 14     | Master  | 14    | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 14   | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 15 | Universe 15 | Disabled | Master    | 15     | Master  | 15    | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 15   | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 16 | Universe 16 | Disabled | Master    | 16     | Master  | 16    | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 16   | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 17 | Universe 17 | Disabled | Master    | 17     | Master  | 17    | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 17   | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 18 | Universe 18 | Disabled | Master    | 18     | Master  | 18    | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 18   | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 19 | Universe 19 | Disabled | Master    | 19     | Master  | 19    | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 19   | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 20 | Universe 20 | Disabled | Master    | 20     | Master  | 20    | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 20   | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 21 | Universe 21 | Disabled | Master    | 21     | Master  | 21    | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 21   | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 22 | Universe 22 | Disabled | Master    | 22     | Master  | 22    | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 22   | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 23 | Universe 23 | Disabled | Master    | 23     | Master  | 23    | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 23   | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |
| 24 | Universe 24 | Disabled | Master    | 24     | Master  | 24    | None | No   | Master/Slave | No      | Master | Slave | 24   | 0.00s      | 0.00s          | 0             | 0.00s |

ホットテイクオーバータイプは、マニュアルまたはオートマティックで設定できます。マニュアルに設定すると、オペレーターが変更する新しい明るさを決定するまで出力は凍結されます。オートマティックでは、プレイバックで設定された明るさに段階的なフェードが行われます。このモードでは、オペレーターは多くの場合、メインコンソールに問題がある場合に使用できる"safe"状態をスタンバイコンソールに表示します。

マニュアルモードでは、MagicQがユニバースを引き継ぐ必要があると判断すると、そのユニバースからプログラマーに最後のデータのスナップショットを読み込みます。ユニバースは、プレイバックからではなく、プログラマー内から完全に制御されます。次に、オペレーターは希望どおりにPlaybacksをセットアップし、プログラマーをクリアしてこの新しい明るさに変更できます。プログラマーを時間でクリアすると、オペレーターは新しい明るさにフェードタイムを指定できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



オートマティックモードでは、MagicQはそのユニバースの最後のデータのスナップショットをプログラマーにロードし、ホットテイクオーバーフェードタイムを使用してプログラマーを自動的にクリアします。

どちらのオプションもプログラマーを使用するので、プログラマーをスタンバイコンソール上で空けておくことをお勧めします。

### 32.1.3. 複数のコンソール間で制御を交換する

均等モードでは、"Hot take-over"に設定されているコンソールは、<TAKE CONTROL>ボタンを使用して、すべてのユニバースを強制的に制御できます。これにより、1つのコンソールから別のコンソールに制御が即座に変更されます。

同様に、<RELEASE CONTROL>ボタンを使用して、別のコンソールに制御を与えることができます。これにより、他のコンソールが強制的に制御を取得し、ホットテイクオーバーオプションに応じて、新しいコンソール出力への制御されたフェードが有効になります。

"TAKE CONTROL"と"RELEASE CONTROL"は、1つ以上のユニバースが"Hot take-over"に設定されている場合にのみアクティブになるためご注意ください。

MagicQコンソールのユニバースがホットテイクオーバーに設定されている場合、現在のMaster / Slaveステータスが日付と時刻の下でStatusディスプレイに表示されます。

ホットテイクオーバーユニバースとして構成されているユニバースのいずれかが現在有効になっている、ネットワークに出力されている場合、MagicQコンソールはマスターと見なされます。ホットテイクオーバーユニバースとして構成されているすべてのユニバースが現在無効になっている場合、MagicQコンソールはスレーブと見なされます。コンソールはこれらのユニバースのネットワークに出力されません。

## 32.2. プレイバックの同期とマニュアルで構成する

ChamSys Remoteプロトコルを使用して、再生中に2つ以上のコンソールの基本的な同期を実行できます。（シリアル経由またはイーサネット経由）同期は、個別の再生、または10のメインプレイバックすべてに対して設定できます。Playbackフェーダーが上げられ、playbacks Go、Back、Jumpが押されると、マスターコンソールはChamSysリモートプロトコルコマンドをスレーブコンソールに送信します。

MagicQ PCでの同期は、MagicQ WingまたはMagicQインターフェースに接続されている場合にのみ使用できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 32.2.1. 構成

マスターユニットとなるすべてのユニットで、Playback Sync typeオプションを設定します。

設定オプションのPlayback Sync Typeには次のオプションがあります：

- なし：同期情報は送信されません
- Swap DBO：スワップ、DBO情報のみ
- Page：ページ変更のみ
- Enhanced Playback：拡張同期プロトコル（推奨）
- Slave：スレーブ（受信同期のみ）
- Wings：ウィングデータのみ（PB1からPB10のデータは送信されません）
- Obsolete (旧Pb)：廃止された、プレイバック情報のみモード
- Obsolete (was PB,Swap,DBO)：廃止された、プレイバック、スワップ、DBOモード

負荷の高いネットワークでは信頼性が高いため、拡張を使用することを強くお勧めします。

MaicQシステムは、プレイバックを正確にトラッキングするように、またはDBOとスワップのステータスを尊重するように設定できます。これは、例えば、2つのコンソール（1つは汎用ライト用、もう1つはインテリジェントライト用）を使用している場合に、1つのコンソールのSwapボタンを押すと、両方のコンソールに影響します。

ChamSysリモートイーサネットプロトコルをサポートする他の（MagicQ以外の）コンソールまたは外部コンピューターと同期することができます。

### 32.2.2. どのコンソールにプレイバックを同期するかを構成する

ネットワーク上に複数のコンソールがある場合、コンソールが異なるネットワークユニバースを制御している可能性があるため、ネットワーク上で同期情報を送信するマスターコンソールが複数存在する可能性があります。

特定のコンソールからの同期情報のみを受け入れるようにMagicQコンソールを設定することが可能です。マルチコンソール設定で、"Playback Sync IP"に同期を受け入れるコンソールのIPアドレスを入

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

力します。値0.0.0.0は、ネットワーク上の任意のコンソールからの同期を受け入れることを示します。

## 32.3. Show Data Synchronisationのマニュアル構成

ソフトウェアバージョン1.5.9.4以降では、ネットワークセッションを使用することをお勧めします。ネットワークセッションのすべてのコンソールは、マルチコンソールプログラミング用に自動的に構成されます。それ以上の設定は必要ありません。

MagicQは、ネットワークでのshowファイルの同期に対応しています。1つのコンソールは、マスターショーファイルを保持するMaster Progコンソールとして指定されます。

ショーデータの同期は、ショーのプレイバック状態とホットテイクオーバーの同期とは別です。どのコンソールが実際にユニバースを制御しているかに関係なく、Master Progコンソールはマスターショーファイルの制御を維持します。

スレーブProgコンソールが起動またはリセットされると、マスターProgコンソールに接続し、ショーマスターデータとの同期を試みます。これは、ショーマスターからショーデータファイルを自動的に取得し、そのショーデータファイルをショースレーブにロードすることで構成され、いつでも再同期できます。



マルチコンソール設定のShow data sync typeを"Master Prog"に設定して、マスターコンソールを設定します。

それぞれのスレーブコンソールで、Show data sync typeオプションを"Slave Prog"に設定し、Show data sync IPをマスターショーコンソールのIPアドレスに設定します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

スレーブコンソールには、show syncを有効または無効にするホットキーがあります（Setup、View Settings、Multi Consoleで設定）。左右のカーソルキーを押しながら"+"を押してショーの同期を有効にし、左右のカーソルキーを押しながら "-"を押してショーの同期を無効にします。

マスターコンソールで同期の表示をオフにするには、Show Data Sync TypeをNoneに設定します。

## 32.4. 選択的チャンネルコントロールをマニュアルで構成

ネットワークセッションを使用して選択的なチャンネルコントロールを構成することをお勧めします。ネットワークセッションでは、すべてのスレーブコンソールは、View DMX I/O、次のセクションで説明するMulti Prog Selectによってマスターコンソールからチャンネルにアクセスできます。

Show data syncをMaster ProgとSlave Progに設定することにより、コンソールが手動でマルチプログラミング用に設定されている場合、選択的チャンネルコントロールが自動的に有効になります。

選択的チャンネルコントロールは、マルチプログラミングなしでも使用できます。これにより、スレーブコンソールは照明装置の制御部分にアクセスできます。（例えば、技術者がいくつかのライトをテストするため）保存されているショーデータを変更することはできません。このモードを構成するには、マスターのShow data sync typeを"Master Control"に設定し、スレーブで"Slave Control"を設定します。

ネットワークセッションが使用されていない場合、DMX I/O設定に関してはそれぞれのコンソールが個別のコンソールとして動作するためご注意ください。例えば、それぞれのコンソールでユニバースを有効にすると、コンソール間で"fight"が発生します。ユニバースは、それぞれのコンソールで手動で有効または無効にするか、ホットテイクオーバーに設定する必要があります。

## 32.5. 他のコンソールからのショーを自動でバックアップする

MagicQコンソールまたはMagicQ PCを設定して、ネットワーク上の1つ以上の他のコンソールからショーファイルを自動的にバックアップすることができます。オプションで、このコンソールは、ショーの1つを自動的に実行するように作成できます。

警告：このオプションが正しく設定されていないと、ショーファイルが誤って上書きされる可能性があります。ショーファイルは常に外部メディア/コンピューターシステムにバックアップしてください。

"Setup"ウィンドウ、View Settings、Multi Console で、Show sync typeオプションを"Archive"に設定します。

"Archive"に設定すると、MagicQはネットワーク上の他のコンソールを定期的にチェックし、それらのコンソールで実行されているショーファイルを取得します。ショーファイルは、通常のショーフォルダに保存されます。

この機能を使用して複数のコンソールをバックアップする場合、他のそれぞれのコンソールで異なるshowファイル名を使用することが重要です。そうしないと、異なるコンソールのファイルがバックアップコンソールで互いに上書きされます。

ファイルは、"auto backup"オプションが"yes"または"on changes"に設定されているコンソールからのみコピーされるのでご注意ください。これが設定されていないコンソールからファイルはコピーされません。（例えば、プレイバックモードが"Safe"に設定されている場合など。）これにより、ライブコンソールからファイルをコピーすることによるパフォーマンスへの影響を回避できます。

"Show Sync"に設定すると、MagicQは上記のようにファイルをコピーします。次に、コピーしたショーの1つをロードします。ネットワーク上に複数のコンソールがある場合、常に同じコンソールからshowファイルを実行します。

この機能は、MagicQ PCを実行しているPCとコンソールからのショーファイルのバックアップに使用できます。これらのPCには、MagicQがインストールされているドライブがネットワーク上で共有されている必要があります（例：Cドライブが共有されています。）

## CHAPTER 33. MagicQのリモートコントロール

MagicQは、他のMagicQコンソールおよびPC / Macシステムのリモートコントロールに対応しています。MagicQコンソールまたはMagicQ PCシステムは、ネットワーク上の他のMagicQコンソールまたはMagicQ PCシステムからコントロールできます。これにより、他のシステムからのシステムの完全なリモート管理が可能になります。リモートシステムは、ローカルシステムで実行されているようにご使用いただけます。

VPNを介したリモート制御は、ポート4910でUDPトラフィックを許可し、ポート4911でTCPトラフィックを許可するVPNを条件として対応します。

リモートコントロールは、コントロールするコンソールで有効にする必要があります、デフォルトでは無効になっています。Setup、View Settings、Multi Console settings、Enable Remote Controlで有効にできます。



## 33.1. MagicQ リモート制御 (Windows / Mac / Linux)

PCまたはMacにMagicQをインストールすると、ChamSysメニューの下にMagicQ Remote Controlオプションがあり、MagicQをリモートコントロールモードでのみ実行できます。

リモートコントロールモードでは、MagicQはリモートコントロールシステムとしてのみ機能します。リモートMagicQシステムの制御を除いて、ネットワークトラフィック（ライティングプロトコル、Art-Net、ACN、Pathportなど）を送信しません。

MagicQをリモートモードで起動すると、ネットワーク上のMagicQコンソールがスキャンされ、選択可能なコンソールのリストが表示されます。

リストには"Specify IP"があり、MagicQがコンソールを検出できない場合に特定のIPへの接続を有効にします。例えば、VPNを使用する場合です。

MagicQコンソールのリモートコントロールを停止して終了するには、"Quit"をクリックします。

MagicQコンソールのリモートコントロールを停止して別のコンソールを選択するには、[CTRL CLOSE]を押します。

## 33.2. MagicQからのリモート制御



リモートコントロール機能は、Setup、View System、View MonitorsのMagicQからアクセスできます。別のMagicQをコントロールするには、<Remote Control>ボタンを押します。MagicQは、ネットワーク上で検出できる他のすべてのMagicQコンソール/ MagicQ PCシステムのリストを表示し、コントロールするものを選択できます。



何らかの理由でコンソールに接続できない場合は、バックスペース←-キーを押すか、[CTRL CLOSE]を押してリモコンを中止できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ステータス表示（PB1からPB5の上）でシステム名を見ると、制御しているシステムを確認できます。MagicQが別のコンソールをリモートコントロールしている場合、このステータスラインの先頭に"REM"と表示されます。

別のシステムのリモートコントロールを終了するには、コントロールシステムのキーボードでCTRL 1を押します。または、コントロールシステムでQUITまたはCTRL CLOSEを押します。ステータス行は、"REM"のない通常の行に戻ります。

リモートシステムがリモートコントロールされている場合でも、システムをローカルでコントロールすることが可能です。通常のシステムインターフェイスは完全に機能しています。一度に1つのインターフェイスのみを使用することをお勧めします。2つのオペレーターがいると混乱が生じます。

この機能は、ターゲットシステム（つまり、制御するシステム）がMagicQコンソールであるか、MagicQ PCウィングまたはMagicQ USBインターフェイスが接続されたMagicQ PCシステムである場合にのみ有効になります。リモートシステムの制御に使用するMagicQシステムに制限はありません。例えば、ワイヤレスタブレットで実行されているMagicQ PCがこれに該当します。

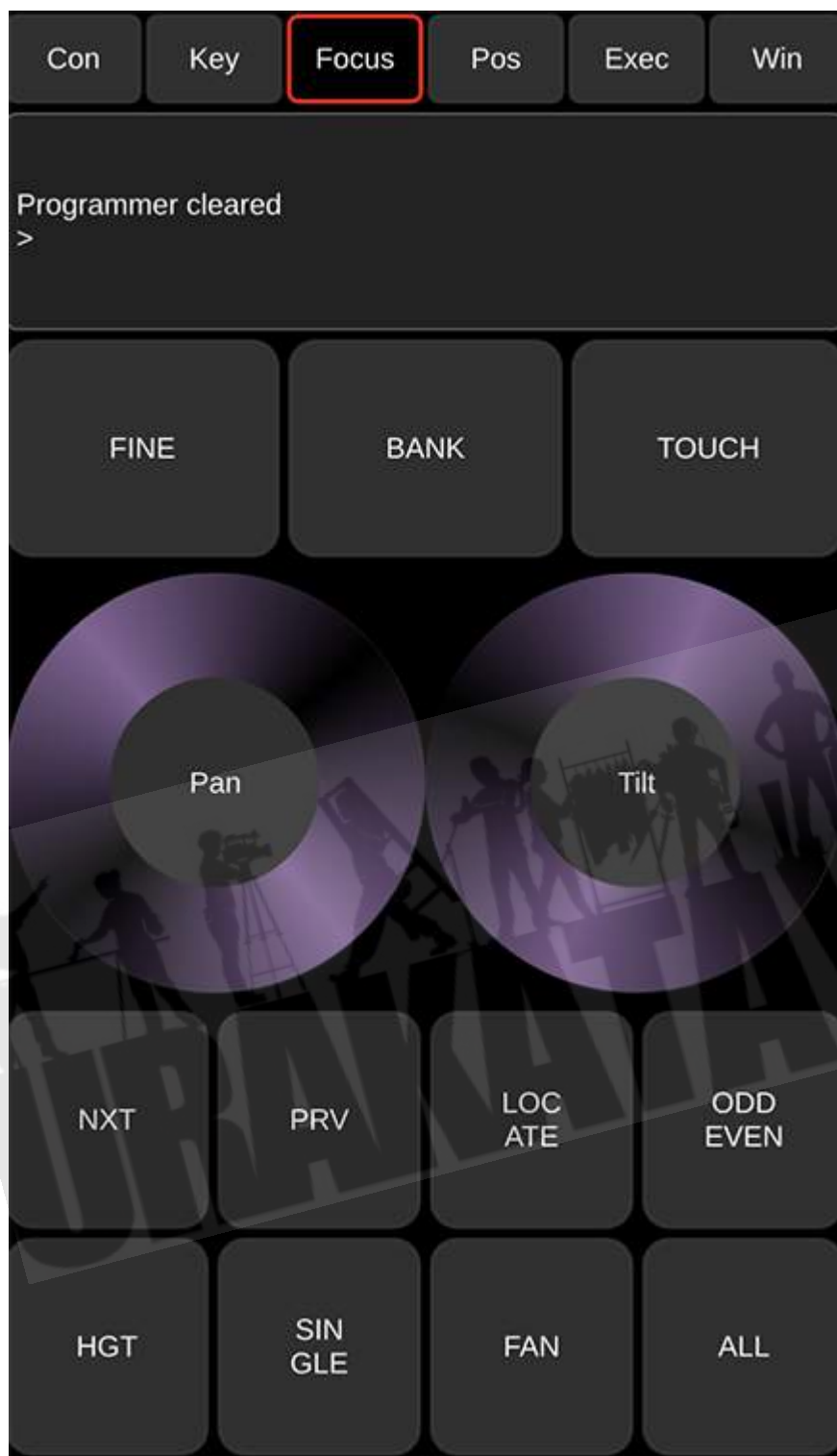
[REMOTE CONTROL]を押す前にコマンドラインにIPアドレスを入力するか、コンソールのリストにあるSpecify IPオプションを使用して、接続する特定のIPアドレスを指定できます。

### 33.3. iOS / Android リモート App

MagicQシステムは、Apple iPhone、iPad、iPod TouchまたはAndroid携帯またはタブレットと一緒に使用することでもリモートコントロールできます。

すべてのMagicQコンソールはリモートコントロールに対応しています。MagicQ PCシステムでは、MagicQ WingまたはMagicQインターフェイス（MagicDMXではない）に接続されている場合にのみ、リモートコントロールサポートのロックが解除されます。

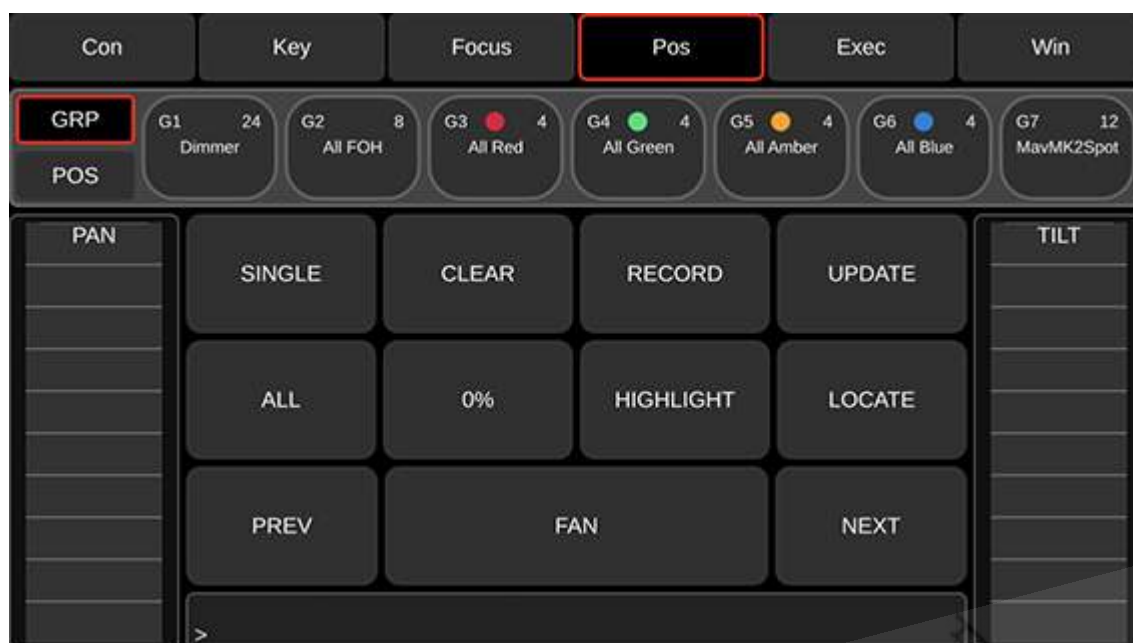
MagicQコンソールでリモートを使用するには、ネットワークケーブルを介して外部ワイヤレスアクセスポイントをコンソールに接続します。



販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



MagicQ Remoteアプリケーションは、Apple App Storeから無料でダウンロードできます。Androidの場合、Google Playストアから無料でダウンロードできます。

リモートアプリケーションのサポートを有効にするには、Setup、View Settings、Multi Consoleに移動し、Enable remote controlとEnable remote accessを"Enabled"に設定します。

### 33.3.1. アクセスポイントのセットアップ

MagicQでワイヤレスアクセスポイントを使用するには、SSID、パスワード、IPアドレス、サブネットマスクを使用してアクセスポイントを構成する必要があります。

ほとんどのアクセスポイントには、Webブラウザーを使用してPCまたはMacから構成できる組み込みのWebサーバーがあります。通常、Webサーバーにはユーザー名とパスワードがあります。特定のアクセスポイントの取扱説明書を参照する必要があります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



通常、アクセスポイントのデフォルトは、192.168.1.1などの標準IPアドレスと255.255.255.0のサブネットマスクです。ほとんどのアクセスポイントはDHCPに対応しています。つまり、アクセスポイントはネットワーク上の他のコンピューターにIPアドレスを割り当てようとしています。DHCPは、アクセスポイントのタイプに応じて、デフォルトで有効または無効になります。アクセスポイントの設定方法については、アクセスポイントのマニュアルを参照してください。

ワイヤレスアクセスポイントがMagicQで正しく機能するためには、アクセスポイントがMagicQコンソール/ MagicQ PC / Macと同じIPアドレス範囲にある必要があります。

例えば、コンソールがIPアドレス2.0.0.5に設定されている場合、アクセスポイントには2.0.0.xネットワーク上のIPアドレスが必要です。2.0.0.1。多くのアクセスポイントは、通常のArt-Netサブネットマスク255.0.0.0ではなく、255.255.255.0のサブネットマスクのみに対応しているのでご注意ください。これは、すべてのデバイスが同じサブネット上にあることを確認するだけで解決でき、すべてのデバイスが2.0.0.xアドレスを持っています。

リモートデバイス（iOS / Android）にも同じ範囲のIPアドレスが必要です。

アクセスポイントは、DHCPを使用してワイヤレスデバイスに一定範囲のIPアドレスを提供するように設定できます。これにより、リモートデバイスで手動でIPアドレスを設定する必要がなくなります。例えば、2.0.0.100から2.0.0.150の範囲のIPアドレスを提供するようにワイヤレスアクセスポイントを設定できます。

コンソールの不正制御を回避するために、セキュリティ設定をアクセスポイントで設定する必要があります。

独自のワイヤレスアクセスポイントを使用する場合、MagicQのWIFI設定は使用されません。これらは、ワイヤレスが内蔵されたコンソールに対してのみです。Setup、View Settings、WIFI、Wireless modeが"Disabled（無効）"に設定されていることを確認します。

### 33.3.2. 内蔵ワイヤレス

これらのコンソールには、ワイヤレスアクセスポイントが組み込まれています：

- MQ50（新規）
- MQ70（新規）
- MQ70（旧）

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- Pro 2010/2014 (USBデバイス経由のオプション追加)

Pro 2010/2014コンソールの内蔵ワイヤレスには、Edimax EW-7711UAn USBデバイスが必要です。

他のすべてのコンソール、およびPC / Macでは、有線ネットワークポート経由で接続された独自のワイヤレスアクセスポイントが必要です。（上記のアクセスポイントの設定を参照してください。）

内蔵ワイヤレスは、Setup、View Settings、WIFIで構成できます。



無線モードは"Access Point"または"Access Point (Hidden SSID)"に設定する必要があります。

残りの設定はデフォルト値のままにしておくことができます。

このウィンドウの設定の詳細については、WIFI設定を参照してください。

WIFIタブのIPアドレスは、ネットワークタブのIPアドレスとは異なる範囲にある必要があります。

MagicQ RemoteアプリまたはデバイスのカメラアプリからQRコードをスキャンして、ワイヤレスネットワークに自動的に接続するか、手動で接続することができます。（以下を参照してください。）



Pro2010 / 2014 : MagicQバージョン1.5.4.0～1.5.6.0では、Edimaxインターフェイスに問題がありました。1.5.6.2は問題なくサポートしていますが、最初にカーネルをカーネルバージョン3.9.2.0にアップグレードする必要があります。カーネルを更新する前に、ワイヤレスモードをNoneに設定する必要がありますのでご注意ください。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 33.3.3. MagicQへの接続

内蔵wifiの場合、MagicQ Remoteアプリを使用して、WIFI設定タブでQRコードをスキャンできます。

独自のアクセスポイントを使用している場合は、手動で接続する必要があります。

- リモートデバイスの電源を入れ、接続に必要なワイヤレスネットワークを選択します。アクセスポイントのネットワーク名（SSID）です。
- リモートデバイスのWi-Fi設定をチェックして、正しいIPアドレスを自動的に受信したことを確認します。そうでない場合は、静的IPアドレスを入力します。独自のアクセスポイントを使用する場合、コンソールIPアドレスと同じ範囲内である必要があります。
- MagicQリモートアプリを開きます。
- リモートアプリケーションで、Con、Connectionタブに移動します。利用可能なすべてのMagicQコンソールのリストが表示されます。レッドボックスが表示されるように、必要なコンソールを選択します。
- これで制御できます。Posタブに移動して、グループを選択してみてください。

VPN経由で接続する場合は、アプリの設定ビューでMagicQのIPアドレスを指定する必要があります。VPNはポート4920のUDPトラフィックを許可する必要があります。

MagicQ RemoteのConタブには、緑色の通信状況バーが表示されます。これが赤くなり始めたら、パケットを逃しており、MagicQとMagicQ Remote間の通信に問題があることになります。アプリが実行されているデバイスが、接続されているWiFiアクセスポイントの範囲内にあることを確認してください。他の機器がWiFiを使用していたり、WiFiを妨害していたりすると、通信に影響が出ます。

### 33.3.4. リモートアプリでパレットを変更する

リモートアプリケーションでもパレットを簡単に変更できます。

Focusタブ（iPadのキータブ）で灯体を選択し（例：GROUP 1 ENTER）、positionパレットを選択します。（例：POS 5 ENTER）番号を思い出せない場合は、Windowsタブに移動して、Pos、Colour、Beamウィンドウを選択します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Focusタブで、エノダーホイールを使用してステージのルックを変更します。スマホのような小さな画面のデバイスでは、Bankボタンを使用して、ホイールによって制御されるアトリビュートを変更します。タブレットのような大画面デバイスでは、Pos、Colour、Beamボタンを押すことができます。

パレットに記憶します。（例：REC POS 5 ENTER）yesの場合は1を押します。キャンセルするには0を押します。

### 33.3.5. "Execute"ウィンドウの使用

リモートアプリの"Execute"ウィンドウを使用して、ショートカット、グループ選択、フォーカステストなどを行うことをお勧めします。Group、Position、Colour、Beam、Cue Stack Store、Cue Store、Playback、Macroウィンドウをすべて"Execute"ウィンドウにコピーして、リモートデバイスからすぐにアクセスできます。

MagicQコンソールで、"Execute"ウィンドウを押し、次にグリッドサイズの設定を押してグリッド1を作成します。iPhone/Androidフォンの場合、グリッドサイズ5/5、iPadの場合は10/10または12/12をお勧めします。

Group、Pos、Colour Beamウィンドウから"Execute"ウィンドウにアイテムをコピーします。元となるウィンドウの[SHIFT]キーとカーソルキーを使用して複数のアイテムを選択すると、複数のアイテムを一度にコピーできます。[COPY]を押し、"select source"と表示されている場合は、もう一度[COPY]を押します。"select destination"と表示されたら、"Execute"ウィンドウに変更し、グリッド内のコピー先を選択します。

この最新バージョンでは、"Execute"ウィンドウの画像をボックスではなく画像としてデバイスに表示できます。カスタムボタンの画像は、MagicQからアプリに自動的にダウンロードされます。

### 33.3.6. インストールモード

アプリは"Install Mode"に対応しており、アプリは常にフルスクリーンの"Execute"ウィンドウで実行されます。このモードは、MagicQアプリで、"Execute"ウィンドウで3本の指でスワイプすることによって切り替えられます。アプリの設定ビューで特定のコンソールIPアドレスを指定して、アプリが常に正しいコンソールに接続されるようにすることもできます。実行ページ番号は、設定ビューでも指定できます。

### 33.3.7. アプリ内の設定

アプリの設定ビューには、次のオプションがあります。

- Password : MagicQにアクセスするために必要なパスワード。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- Execute Page # : 表示する実行ページ。
- Device IP : 接続するMagicQデバイスのIPアドレス。
- Pos Pan/Tilt Invert : 有効にすると、位置ウィンドウのパン/チルトホイールの方向が反転します。
- Win Status Display : 有効にすると、MagicQステータスボックスが「ウィンドウ」ウィンドウの下部に追加されます
- Redownload Images : 有効にすると、実行ウィンドウのカスタム画像がMagicQから再ダウンロードされ、既存の画像が上書きされます。
- Execute Images : 有効になっている場合、画像を使用して、線ではなく実行ウィンドウボックスとコントロールを描画します。
- Large Screen Mode : 有効にすると、キーボードとフォーカスウィンドウが1つのビューに結合され、追加のコントロールが表示されます。これは、大画面デバイスではデフォルトで有効になっています。
- Display Views on MagicQ : 有効にすると、アプリのウィンドウビューを切り替えると、MagicQでもそのビューが表示されます。
- Lock Orientation : (Androidのみ) 有効にすると、デバイスを回転させてもアプリの向きは変わりません。
- Delete All Downloaded Images : 選択すると、MagicQからダウンロードしたすべての実行ウィンドウ画像がアプリデバイスから削除されます。

### 33.3.8. アプリ内ヘルプ

アプリのヘルプビューの上部には、アプリのリリースノートと著作権表示が表示されます。この下には、アプリのバージョンの詳細と（デバイスにインターネット接続がある場合）MagicQの最新の安定したベータバージョンの詳細があります。安定バージョンの詳細をタップすると、ChamSys MagicQDownloadsのWebページが開きます。

アプリがMagicQに接続されている場合は、実行中のバージョンの詳細も表示されます。

ビューの下部には、ボタンのグリッドがあります。

- Open Manual : MagicQマニュアルのWebページを開きます。
- Email Support : ChamSysサポートに連絡するためにEメールクライアントを開きます。
- Copyright Notices / Release Notes : 上面図の内容を切り替えます。
- Report Bug : ChamSysバグトラッカーを開いてバグを報告します。



### 33.3.9. キー&フォーカスビュー

これらの2つのビューは、1つのフォーカスビューに組み合わせることができます。これはタブレットやその他の大画面デバイスのデフォルトであり、SettingsでLarge Screen Modeコントロールを表示するように切り替えることができます。

バンクコントロールを使用すると、フォーカスビューエンコーダーのアトリビュートのバンクを選択できます。エンコーダの中心をタップすると、範囲を選択できます。結合されたビューのShiftボタンは、次に選択されたコントロールに作用します。MagicQ Remoteで有効にした場合、MagicQで選択されたコントロールには影響しません。ポジションアトリビュートを選択すると、EncボタンとTouchボタンがエンコーダーとタッチパッドのコントロールを切り替えます。いずれかの軸の矢印バーを使用して、単一の軸の値を調整できます。Color属性を選択すると、EncボタンとPickerボタンがエンコーダーとカラーピッカーコントロールを切り替えます。

### 33.3.10. ポジションビュー

ポジションビューには、パンバーとチルトバー、ポジショニングに固有の一連のコントロールがあります。

### 33.3.11. Execビュー

Execute（実行）ウィンドウは、MagicQからウィンドウを複製します。カスタム画像はMagicQからダウンロードされます。表示されるページは、Exec Page、Exec Pg Up、Exec Pg Downの特別なボタンを割り当てるか、SettingsでExecute Page #を設定することで変更できます。Settingsから、ウィンドウの外観をボックスとカラーの間で切り替えることもできます。

### 33.3.12. Winビュー

ウィンドウタイプとそのサブビューを選択して、ビューを表示します。トップバーのPhotoボタンを使用すると、写真を撮ってボタンにアイコンとして割り当てることができます。ビューの下部にあるWinステータス表示は、Settingsビューで非表示にすることができます。

## 33.4. Webサーバー経由のリモート制御

MagicQには、外部コンピューター、ポケットPC、Webブラウザーを備えた携帯電話上のWebブラウザーからMagicQへのアクセスを可能にする組み込みのWebサーバーがあります。Webサーバーには、MagicQのステータスの監視、リモートコントロール、完全なパッチリスト/CueシートをダウンロードするためのパッチウィンドウなどのMagicQウィンドウへのアクセス用のWebページが含まれています。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

デフォルトでは、Webサーバーは無効になっています。Setup、Network Settingsで有効にします。デフォルトのポートは8080ですが、これはネットワーク設定で変更できます。

コンソールを参照するには、コンソール名に続けてポートナンバーを入力します。chamsys176の場合は、ブラウザにURLを入力します。ほとんどのブラウザはデフォルトでポート80を使用しているため、URLでポート8080を指定する必要があります。

chamsys176:8080

または、MagicQのIPアドレスを使用します。（例：2.0.0.5）

2.0.0.5:8080

このURLを使用すると、MagicQコンソールのホームページにアクセスできます。一般的なシステムの概要、Remote、Execute、Windows、ネットワークなどのアイテムのメインメニューです。

一部のブラウザ/PDAでは、完全なhttp行を入力する必要がある場合があります。

<http://chamsys176:8080/index.html>

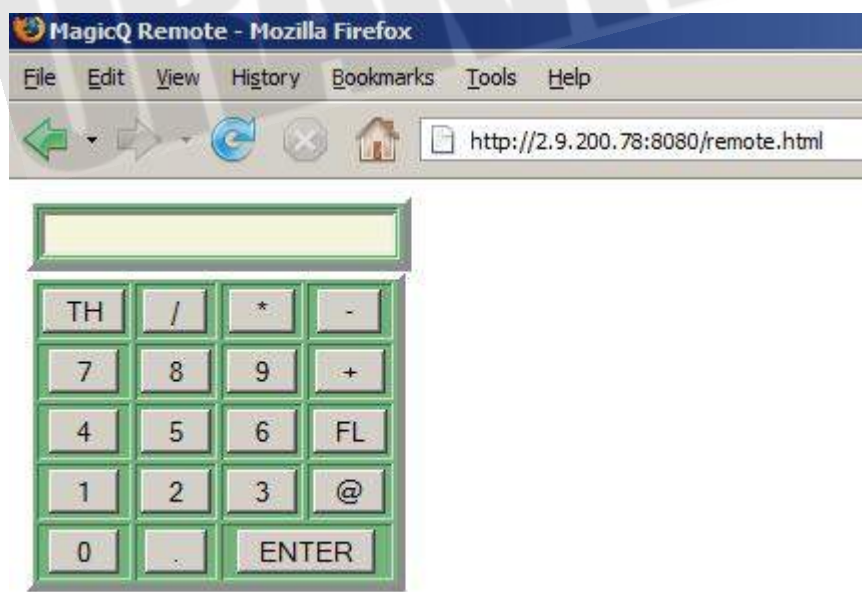
または

<http://2.9.200.5:8080/index.html>



リモートページは、チャンネルレベルを設定するためのシンプルなりモートフォーカスです。URLに"/remote"を追加してアクセスすることもできます。これは、Pocket PCおよび携帯電話がリモートコントロールページに直接移動するのに役立ちます。

chamsys176:8080/remote



販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

PC、Pocket PC、または携帯電話をMagicQに接続するように設定するには、MagicQへネットワークケーブルを介して、またはワイヤレスルーターを介して直接接続してください。PC、Pocket PC、携帯電話のIPアドレスは、MagicQと同じネットワーク上に設定する必要があります。これは通常、Art-Net IPアドレス指定スキームです。そのため、デバイスには2で始まるIPアドレスが必要です。（例：2.0.0.2）255.0.0.0のサブネットマスクです。

Executeページは、コンソールの"Execute"ウィンドウとよく似ていますが、ネットワーク上のブラウザを備えたPCからアクセスできます。ユーザーは、"Execute"ウィンドウを使用してコンソールをリモート管理できます。

Windowsページを使用すると、ユーザーはコンソール上のすべてのウィンドウをブラウザー内でリモートに表示できます。これは、リモートコンソールのステータスを確認したり、コンソールショーデータを簡単に印刷したりするのに役立ちます。

| Head type      | DMX (256---1)     | Hd no | Name     | Gel                  | P Inv | T Inv | Swap | Merge | From |
|----------------|-------------------|-------|----------|----------------------|-------|-------|------|-------|------|
| Generic Dimmer | 1-001 (000000001) | 001   | Spots    | No col               |       |       |      | Norm  |      |
| Generic Dimmer | 1-002 (000000010) | 002   | Spots    | No col               |       |       |      | Norm  |      |
| Generic Dimmer | 1-003 (000000011) | 003   | Spots    | No col               |       |       |      | Norm  |      |
| Generic Dimmer | 1-004 (000000100) | 004   | Spots    | No col               |       |       |      | Norm  |      |
| Generic Dimmer | 1-005 (000000101) | 005   | Finger L | R59 Indigo           |       |       |      | Norm  |      |
| Generic Dimmer | 1-006 (000000110) | 006   | Finger L | R312 Canary          |       |       |      | Norm  |      |
| Generic Dimmer | 1-007 (000000111) | 007   | Finger L | R356 Middle Lavender |       |       |      | Norm  |      |
| Generic Dimmer | 1-008 (000001000) | 008   | Finger L | R27 Medium Red       |       |       |      | Norm  |      |
| Generic Dimmer | 1-009 (000001001) | 009   | Finger L | R312 Canary          |       |       |      | Norm  |      |
| Generic Dimmer | 1-010 (000001010) | 010   | Finger L | R27 Medium Red       |       |       |      | Norm  |      |
| Generic Dimmer | 1-011 (000001011) | 011   | Finger L | R59 Indigo           |       |       |      | Norm  |      |
| Generic Dimmer | 1-012 (000001100) | 012   | Finger L | R312 Canary          |       |       |      | Norm  |      |
| Generic Dimmer | 1-013 (000001101) | 013   | Finger L | R356 Middle Lavender |       |       |      | Norm  |      |
| Generic Dimmer | 1-014 (000001110) | 014   | Finger L | R27 Medium Red       |       |       |      | Norm  |      |
| Generic Dimmer | 1-015 (000001111) | 015   | Finger L | R312 Canary          |       |       |      | Norm  |      |
| Generic Dimmer | 1-016 (000010000) | 016   | Finger L | R27 Medium Red       |       |       |      | Norm  |      |

ネットワークページには、ネットワーク上のすべてのMagicQコンソールとPCシステムが表示され、リモートコントロール用の特定のコンソールを簡単に選択できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

リモートおよび実行機能は、MagicQコンソールまたはMagicQウィングまたはMagicQインターフェースに接続されているMagicQ PCシステムに接続されている場合にのみ有効になります。

### 33.4.1. カスタムWebサーバーページ

ユーザーのHTMLページがサポートされるようになりました。これらのページはWebフォルダーに保存する必要があり、その名前は"user"で始まる必要があります。例えば、user1.html、user2.htmlなどです。MagicQリモートコマンドは、送信するbutton/inputを使用してHTMLから送信できます。

```
<html>

<head><META NAME="HandheldFriendly" content="True"><META
NAME="MobileOptimized" CONTENT="240">

<title>MagicQ User HTML Page</title>

</head>

<body>

<!-- User forms must start with the name user - e.g. user1, user2 -->
<!-- Remote commands can be found in the MagicQ manual -->

<FORM ACTION="user.html" name="user" METHOD=GET>

<!-- Remote commands are sent using input types -->
<!-- Place the command in the value and set the name to "cmd" -->

<input type="submit" value="1T" name="cmd">
<input type="submit" value="1U" name="cmd">
<p>
<!-- Or as button types -->
<!-- Note for Internet Explorer to work the value
feature below is not used and you must put the remote
command in the name after "cmd" -->

<button type="submit" name="cmd1T" value="1T">PB1 act</button>
<button type="submit" name="cmd1U" value="1U">PB1 rel</button>
```

## 33.5. Magic Wandシミュレータを使用したリモートコントロール

MagicQは、MagicQ Playback Wandのように機能するMagic Wandシミュレータに対応しています。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



Magic Wandシミュレーターを使用するには、コマンドライン引数"wand"でMagicQを起動します。MagicQは、最初のウィングからの最初の4つのプレイバックを制御するMagic Wandのシミュレーションのみを実行します。

Wandシミュレーションを特定のIPアドレスのみに接続するように制限する場合は、IPアドレスの2番目のコマンドライン引数として必要なIPアドレスを含めます。

MagicQ Wandシミュレータは、MagicQを実行しているシステムとは別のシステムで実行する必要があります。

## チャプター 34. ChamSysリモートプロトコルコマンド

ChamSysリモートプロトコルは、カンマ","で区切られ、文字A～Z（またはa～z）で終了するリストパラメータ値で構成される単純なコマンドで構成されます。コマンドには、スペース、タブ、キャリッジリターンを含めることができ、それらはすべて無視されます。

リモートプロトコルは、リモートプレイバックコマンドとリモートプログラミングコマンドに分かれています。

### 34.1. リモートプレイバックコマンド

コマンドは次のとおりです：

|                               |                           |
|-------------------------------|---------------------------|
| <playback number> A           | プレイバックをアクティブにする           |
| <playback number> R           | プレイバックをリリースする             |
| <playback number> T           | テストプレイバック（レベル100%でアクティブ化） |
| <playback number> U           | 非テストプレイバック（レベル0%でリリース）    |
| <playback number> G           | プレイバックを開始（進める）            |
| <playback number> S           | プレイバックを停止（戻る）             |
| <playback number> B           | プレイバックを高速で戻す（フェードなし）      |
| <playback number> F           | プレイバックを早送り（フェードなし）        |
| <playback number> , <level> L | Playbackフェーダーレベルを設定       |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                                               |                        |
|-----------------------------------------------|------------------------|
| <playback number> , <cue id> , <cue id dec> J | プレイバック中にCue IDにジャンプ    |
| <page number> P                               | ページを変更                 |
| <channel number> , <level> I                  | インテンシティチャンネルをレベルに設定    |
| <program command number> H                    | リモートプログラミングコマンド        |
| <button id> X                                 | 10シーンゾーン1ボタン           |
| <button id> , <state> X                       | 10Sceneゾーン1ボタンを押すかリリース |
| <zone id> , <button id> , <state> X           | 10Sceneゾーンボタンを押すかリリース  |

以下のパラメーター値に対応しています：

|                   |                                         |
|-------------------|-----------------------------------------|
| <playback number> | 1から10までの数字（MagicQコンソールでは202）            |
| <level>           | 0から100までの整数                             |
| <page number>     | 0から100までの整数                             |
| <channel number>  | 1～32769 DMXチャンネルナンバーの整数                 |
| <cue id>          | 1～65536の整数                              |
| <cue id dec>      | 0～99の整数。Cue ID 1.5の場合は50を使用するのでご注意ください。 |
| <button id>       | 1から10までの整数                              |
| <zone id>         | 1から20までの整数                              |
| <state>           | ボタン押下で1、ボタン解除で0、アクティブで2、リリースで3          |

例えば、ディマーチャンネル4を50％に設定するには、次のようにします。

4,50I

プレイバック8でキューID 2.5にジャンプするには、次のようにします。

8,2,50J

コマンドは連続して送信できます。

1A2A1S2G3,4I

PCとMac上のMagicQは、最初の10のプレイバック（PB1からPB10）の制御のみ可能です。 MagicQコンソールでは、202のプレイバックすべてを制御できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 34.2. リモートプログラミングコマンド

リモートプログラミングコマンドを使用すると、リモートターミナルから簡単なプログラミングアクションを実行できます。リモートプログラミングコマンドは、プログラムコマンドナンバーとそれに続くパラメータで構成され、"H"で完了します。

コマンドは次のとおりです：

|                                                    |                    |
|----------------------------------------------------|--------------------|
| \<01> , <start head> , [<end head>] H              | 1つ以上の灯体を選択         |
| \<02> , <start head> , [<end head>] H              | 1つ以上の灯体の選択を解除      |
| \<03> H                                            | すべての灯体の選択を解除       |
| \<04> , <group number> H                           | グループを選択            |
| \<05> , <level> , [<time>] H                       | 選択した灯体のインテンシティを設定  |
| \<06> , <attribute number> , <value> , [<time>] H  | 選択した灯体のアトリビュート値を設定 |
| \<07> , <attribute number> , <value> , [<16bit>] H | 選択した灯体のアトリビュートを増加  |
| \<08> , <attribute number> , <value> , [<16bit>] H | 選択した灯体のアトリビュートを減少  |
| \<09> H                                            | プログラマーをクリア         |
| \<10> , <palette id> H                             | ポジションパレットを含める      |
| \<11> , <palette id> H                             | カラーパレットを含める        |
| \<12> , <palette id> H                             | ビームパレットを含める        |
| \<13> , <cue id> H                                 | Cueを含める            |
| \<19> H                                            | アップデート             |
| \<20> , <palette id> H                             | ポジションパレットを記憶       |
| \<21> , <palette id> H                             | カラーパレットを記憶         |
| \<22> , <palette id> H                             | ビームパレットを記憶         |
| \<23> , <cue id> H                                 | Cuewp記憶            |
| \<30> H                                            | 次の灯体               |
| \<31> H                                            | 前の灯体               |
| \<32> H                                            | すべての灯体             |
| \<40> H                                            | ロケート               |
| \<41> H                                            | ランプオン              |
| \<42> H                                            | ランプオフ              |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                                            |                                                      |
|--------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| \<43> H                                    | リセット                                                 |
| \<71>, <state> H                           | リモートトリガー                                             |
| \<80>, <Q id> H                            | テストCue                                               |
| \<81>, <Q id> H                            | 非テストCue                                              |
| \<82>, <cue stack id>, <level>, <cue id> H | テストCue Stack、レベル、<br>Cue IDはオプション（デフォルトは100%、最初のCue） |
| \<83>, <cue stack id> H                    | 非テスト Cue Stack                                       |
| \<90>, <showfile id> H                     | showXXXX.shwショーを保存                                   |
| \<91>, <showfile id> H                     | showXXXX.shwショーを読み込む                                 |
| \<92>, <importfile id> H                   | importXXXX.csvショーを読み込む                               |

[]はオプションのパラメータを示します。  
パラメータ値は次のとおりです。

|                             |                                    |
|-----------------------------|------------------------------------|
| <level>                     | 0から100までの整数                        |
| <palette id>                | 1から1024までの整数                       |
| <Q id>                      | キューストアのQを表す1～5000の整数               |
| <16 bit>                    | 0は8ビット解像度の変更、1は16ビット解像度の変更         |
| <time>                      | 秒単位の整数時間                           |
| <group number>              | 1から200までの整数                        |
| <start head> and <end head> | 1から6145までの整数                       |
| <showfile id>               | 0000から9999までの4桁の10進数。              |
| <state>                     | 状態のオン/オフを設定。0または1、または2は現在の状態を切り替え。 |

### 34.2.1. アトリビュートナンバー

Intensity (0) Intensity Mode (1)

Pan (4) Tilt (5) Pos1 (46) Pos2 (47) Pos3 (48) Pos4 (49) Pos5 (50) Pos6 (51)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Cyan (16) Magenta (17) Yellow (18) Col mix (19) Col1 (6) Col3 (26) Col2 (7) Col4 (27)

Shutter (2) Iris (3) Gobo1 (8) Gobo2 (9) Gobo3 (28) Gobo4 (29) Rotate1 (10) Rotate2 (11) Rotate3 (30) Rotate4 (31) Focus (12) Zoom (13) Frost1 (32) Frost2 (33) FX1 (14) FX2 (15) FX3 (34) FX4 (35) FX5 (36) FX6 (37) FX7 (38) FX8 (39) Macro1 (22) Macro2 (23) Cont1 (20) Cont2 (21) Cont3 (40) Cont4 (41) Cont5 (42) Cont6 (43) Cont7 (44) Cont8 (45)

## チャプター 35. TCP / IPを使用したMagicQの制御

MagicQコンソールとMagicQ PC / Macソフトウェアは、メディアサーバー、ビデオ、オートメーションコンピューターなどの外部デバイスを制御するためのネットワークプロトコルの使用に対応しています。

このプロトコルは、シンプルなテキストコマンドセットを介してMagicQコンソールまたはMagicQソフトウェアをリモートコントロールするためにも使用できます。

MagicQ PC / MacでのChamSysリモートイーサネットプロトコルの使用は、MagicQウィングまたはインターフェース（MagicDMXではない）に接続されている場合にのみ有効になりますのでご注意ください。

MagicQでは、コマンドはCue StackのMacroフィールドに配置され、Cueが実行を開始すると送信されます。さらに、MagicQは、事前定義されたプロトコルに従って受信したコマンドを受け入れます。

ChamSys Remote Ethernet Protocolは、ネットセッションモードが使用されている場合は対応しません。

### 35.1. ChamSysリモートイーサネットプロトコル

"Setup"ウィンドウのView SettingsビューでChamSys Remote Ethernet Protocolを有効にします。

ChamSysリモートイーサネットプロトコルは許可が不要なオープンプロトコルで、ブロードキャストモードでポート6553を使用するUDP / IPベースのプロトコルです。

ポートナンバーは、Setup、View Settings、Network、Playback Sync Portで変更できます。

UDP / IPパケットの構造は、リモートコマンドが後に続くChamSys CREPヘッダーです。



```
long32 chamsys;
word16 version;
byte seq_fwd;
byte seq_bkwd;
word16 length;
byte data;
```

ここで、long32は4バイト、word16は2バイト、byteは1バイトです。

ChamSysは4文字のCREPです。MagicQではこれはリトルエンディアンとして保存されるため、ネットワークではPERCとして表示されます。

バージョンは最初は0であり、プロトコルの将来的な拡張を考慮しています。

fwdシーケンスナンバーは、増分するシーケンスナンバーです。これにより、受信側はパケットが失われたかどうかを判別できます。さらに、受信側は、受信した最後のシーケンスナンバーを逆方向シーケンスナンバーで返信する必要があります。

Lengthは、データフィールドの長さです。ChamSysヘッダーの長さは含まれません。

v1.6.6.0以降、ChamSys CREPヘッダーのないChamSysリモートイーサネットプロトコルメッセージが可能になりました。これにより、外部システムとの統合が容易になりますが、実行されるメッセージのチェックの量が減ります。Setup、View Settings、Networkで、イーサネットリモートプロトコルを"ChamSys Rem (rx no header)"、"ChamSys Rem (tx no header)"、"ChamSys Rem (tx + rx no header)"に設定します。

## 35.2. ネットワークポートへの書き込み

コマンドは、"Cue Stack"ウィンドウのMacroフィールドのYマクロを使用してネットワークポートから送信されます。（Macroフィールドを見つけるには、Page Rightを使用します。）"Setup"ウィンドウの"View Settings"ビューで、イーサネットリモートプロトコルを"ChamSys Rem tx"に設定します。

イーサネットコマンドの形式は、Yの後にデータが続きます。イーサネットデータを送信するには、Yコマンドがマクロフィールドの唯一のマクロコマンドである必要があります。Yコマンドの後には、""または""内に含まれるASCIIデータ、またはコンマで区切られた10進数値が続きます。例えば、Hello Worldの後にキャリッジリターンを送信するには、次のようにします。

Y"Hello World",10,13

16進データストリームを送信するには00 01 02 03 04

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Y0,1,2,3,4

テキストのみを送信するには：

Y"abcedf"

複数行のテキストを送信するには：

Y"Hello",10,13,"World",10,13

イーサネットでは、上記のデータは、UDPパケットのChamSysイーサネットリモートプロトコルのデータフィールドにカプセル化されます。

コンマ','は、""または“内のASCIIデータ内では使用できないのでご注意ください。','を送信する場合は、16進数のASCIIコードとして送信する必要があります。

### 35.3. ネットワークからの読み取り

デフォルトでは、ネットワークで受信したデータは無視されます。これを変更して、MagicQがネットワークポートで受信したリモートコマンドを受け入れるようにすることができます。Setup、View Settingsで、イーサネットリモートプロトコルを"ChamSys Rem rx"に設定します。

ChamSysリモートプロトコルは、カンマ','で区切られ、A～Z（またはa～z）の文字で終わるリストパラメータ値で構成される単純なコマンドで構成されます。コマンドには、スペース、タブ、キャリッジリターンを含めることができます。それらはすべて無視されます。詳細については、ChamSysリモートプロトコルのセクションを参照してください。

### 35.4. サンプルコードフラグメント

以下のコードフラグメントは、単純なCプログラミングを使用してMagicQに接続できることを示しています。

```

#define REMOTE_ETHER_PORT 0x1999
#define MAX_CREP_MSG 1000

typedef struct \{
long32 chamsys;
word16 version;
byte seq_fwd;
byte seq_bkwd;
word16 length;
byte data;
} remote_ether_message_t;

int remote_ether_sock = 0;
word16 remote_ether_fwd = 0;
word16 remote_ether_bkwd = 0;

int remote_ether_init(void)
\{
struct sockaddr_in name;
char opts[100];
socklen_t optlen = 100;
int flags;
int i;
// For Windows OS we need to start winsocket
#ifdef LINUX
\{
WSAData ws;
int code;
code = WSASStartup(MAKEWORD(1,1),&ws);
}
#endif
if (remote_ether_sock)
\{
return (TRUE);
}
remote_ether_sock = socket (PF_INET, SOCK_DGRAM, 0);
getsockopt (remote_ether_sock,SOL_SOCKET,SO_REUSEADDR, opts, &optlen);
opts[0] = 1;
setsockopt (remote_ether_sock,SOL_SOCKET,SO_REUSEADDR, opts, optlen);
/* Give the socket a name. */
name.sin_family = AF_INET;
name.sin_port = htons (REMOTE_ETHER_PORT);
name.sin_addr.s_addr = htonl (INADDR_ANY);
if (bind (remote_ether_sock, (struct sockaddr *) &name, sizeof (name)) <
)
\{
closesocket(remote_ether_sock);
}
}

```

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

# 

MagicQコンソールとPCソフトウェアでは、CDまたはDVDプレーヤー、ビデオ、オートメーションコンピューターなどの外部デバイスを制御するためのシリアルポートの使用が可能です。

シリアルポートは、シンプルなテキストコマンドセットを介してMagicQコンソールまたはMagicQソフトウェアをリモートコントロールするためにも使用できます。

MagicQコンソールには、オスの9ピンDタイプコネクタ（DE-9）が装備されています。 MagicQ PCは、コンピューターの内蔵シリアルポートまたはUSBシリアルコンバーターを使用できます。

MagicQは、シリアル通信の標準ボーレート、ストップビット、パリティオプションをサポートしています。



MagicQ PCでのシリアルポートの使用は、MagicQウィングまたはインターフェイスに接続されている場合にのみ有効になります。

### 36.1.



MQ100、MQ60、MQ70（旧）、およびMQ500は、シリアルポート機能が有効になっている唯一のコンソールです。 MQ40（N）のシリアルポートは、タッチスクリーンにのみ使用できます。 MQ500はメスのDE-9コネクタを使用しています。

Table 34.1. シリアルポートのピン配列

| DE-9 pin | Signal | Direction      |
|----------|--------|----------------|
| 2        | RX     | Into console   |
| 3        | TX     | Out of console |

販売店：裏方屋ドットコム  
[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>  
03-5843-4354

|   |        |  |
|---|--------|--|
| 5 | Ground |  |
|---|--------|--|

ピン2と3を入れ替える2つのシリアルポート間を接続するには、クロスケーブル（別名"null modem cable"）が必要です。

MagicQはリモートシリアルポートでソフトウェアとハードウェアのフロー制御をしようしないため、オフにします。2、3、5以外のピンの使用法はコンソールによって異なりますが、ほとんどの場合、接続する必要はありません。

## 36.2. シリアルポートを有効にする

SETUP、VIEW SETTINGS、Portsでシリアルポートを有効にします。シリアルCOMポートを使用するCOMポートに設定します。（コンソールでは常にCOM1を選択します。）ボーレート、パリティ、データビット、ストップビットを設定します。



## 36.3. シリアルポートへの書き込み

コマンドは、"Cue Stack"ウィンドウの"Macro"フィールドにコマンドを配置することにより、シリアルポートから送信されます。

シリアルコマンドの形式は、Xの後にデータが続きます。シリアルデータを送信するには、Xコマンドがマクロフィールドの唯一のマクロコマンドである必要があります。Xコマンドの後には、引用符（'）内に含まれるASCIIデータ、またはコンマで区切られた10進値が続きます。例えば、Hello Worldの後にキャリッジリターンを送信するには、次のようにします。

`X'Hello World',10,13`

To send the binary data stream 00 01 02 03 04

`X0,1,2,3,4`

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



To send text only:

```
X'abcedf'
```

To send several lines of text:

```
X'Hello',10,13,'World',10,13
```

## 36.4. シリアルポートからの読み取り

リモートコマンドを受信したり、AUTOMアイテムをトリガーしたりするには、シリアルリモートプロトコルをChamSys Rem (rx) またはChamSys Rem (rx + tx) に設定する必要があります。

ChamSysシリアルリモートプロトコルは、カンマ','で区切られ、A～Z（またはa～z）の文字で終わるパラメータ値のリストで構成されます。コマンドには、スペース、タブ、キャリッジリターンを含めることができ、それらはすべて無視されます。詳細については、ChamSysリモートプロトコルのセクションを参照してください。

AUTOMアイテムは、シリアルコマンドでトリガーできます。TypeをSerialに設定し、P2を予想されるバイト数に、P3を予想されるシリアルコマンドに設定します。先頭にXがないシリアルキューマクロと同じ形式です。

シリアルAUTOMアイテムがある場合、リモートプロトコルコマンドは無視されます。

## 36.5. 受信シリアルコマンドのテスト

MagicQが外部シリアル接続なしでシリアルコマンドを受信したときの動作をテストすることが可能です。先頭にXがないシリアルキューマクロと同じ形式で、"testser"に続けてコマンドを入力します。

例えば、プレイバック1をアクティブにするには、次のように入力します。

```
testser '1a'
```

または

```
testser 49,65
```

## 36.6. 変更ログ

- MQ500シリアルポートまたは"testser"コマンドを使用するには、MagicQバージョンv1.8.6.6以上が必要です。

# CHAPTER 37. オーディオ

## 37.1. オーディオ入力

MagicQでは、オーディオ入力をさまざまな方法で使用できます。ステップごとにCue Stackをバンプしたり、Cue Stackのテンポを設定したり、Playbackフェーダーのバーチャルレベルを設定したり、MagicQピクセルマッパーの一部として使用したりできます。

オーディオバンプ機能は、リモート入力ポートからもトリガーできます。

### 37.1.1. オーディオ入力ポート

オーディオ入力は、サウンドカードを介してMagicQコンソールとMagicQPCの両方で実行できます。PCシステムでは、オーディオ入力機能を有効にするには、ChamSysウィングまたはインターフェイス（MagicDMXではない）が必要です。

オーディオ入力は、専用のオーディオポートを介してMagicQコンソールおよびCompact PCWingsでも直接サポートします。Setup、View Settings、Portsで、オーディオ入力を"Internal sound card"に設定します。

MagicQ Pro 2014コンソールには、ChamSysダウンロードサイトのドキュメントページからダウンロード可能な最新のPro 2014カーネル（2014年6月4日）が必要です。

[https://secure.chamsys.co.uk/bugtracker/proj\\_doc\\_page.php](https://secure.chamsys.co.uk/bugtracker/proj_doc_page.php)

v1.6.0.9から、MagicQ PC / Macは、PC / MacがMagicQウィングまたはインターフェイス（MagicDMXではない）に接続されている場合、PC / Macサウンドカードを介したオーディオ入力をサポートします。Setup、View Settings、Portsで、Audio InputをPC/Mac sound cardに設定します。

MagicQ PC / Macは、PC / MacがMagicQウィングまたはインターフェイス（MagicDMXではない）に接続されている場合、PC / Macサウンドカードを介したオーディオ入力をサポートします。

Setup、View Settings、Portsで、オーディオ入力を"Internal sound card"に設定します。必要なデバイ

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

スは、"Audio input device"設定で選択できます。 MagicQは現在、44100Hzのステレオデバイスをサポートしています。

### 37.1.2. オーディオ入力オプション

オーディオ入力信号は、63Hz、160Hz、400Hz、1KHz、2.5KHz、6.2KHz、16KHzの7つの異なる周波数帯域で分析されます。それぞれのチャンネルのレベルをMagicQを使用して、再生のレベルを設定したり、キュースタックをステップスルーしたり、チェイスのスピードを設定したりできます。

接続すると、グラフィックイコライザーディスプレイがステータスディスプレイに表示され、入力の現在のレベルが示されます。音声トリガーレベルは0に設定する必要があります。

バージョン1.9.2.0から、フルオーディオストリームが提供される場合、MagicQは入力オーディオ信号の高度なビートトラッキングをサポートし、トリガーベースのオーディオ機能（例：Audio bumps GO/FX）の一部として使用できるようになりました。MQ50/MQ70/MQ250M/MQ80/MQ500/MQ500M の USB オーディオインターフェース、または MagicQ PC システムのオーディオインプットで動作します。ビートトラッカーは、オーディオチャンネルが "Audio Input BPM "に設定されている再生時に有効になります。ビートトラッカーが有効になると、オーディオ入力レベル表示に隣接するステータスバーにビートインジケータが表示されます。

### 37.1.3. グローバルオーディオ設定

MagicQでオーディオ入力を使用するには、Setup、 View Settings、 Ports、 Audio、 Audio Inputの設定を行います。オプションは以下の通りです。

- None
- ChamSys Audio Interface
- ChamSys Audio Interface - Energy Only
- ChamSys Audio Interface - Left Only
- Internal sound card
- External USB sound card
- Audio output loopback

MagicQ PC / Macシステムでは、"Internal sound card"を選択します。オーディオ入力は、PC / Macが MagicQウィングまたはインターフェイス（MagicDMXではない）に接続されている場合にのみ可能です。

MagicQコンソールでは、オーディオはコンソールの専用オーディオポートを介して受信されます。これらを使用するには、"Internal sound card"オプションを選択します。 MagicQ Pro2014コンソールに

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

は最新のPro2014カーネルが必要であり、MQ40、MQ60、および元のMQ70には最新のファームウェアが必要です。

外部ChamSys USBオーディオインターフェイスを使用する場合は、"ChamSys Audio Interface"を選択します。"ChamSys Audio Interface - Left Only"に設定すると、左チャンネルで受信した信号は自動的に右チャンネルに複製されます。これは、モノラルオーディオフィードのみが利用可能な状況で役立ちます。"ChamSys Audio Interface - Energy Only"に設定すると、受信した14のオーディオバンドすべてが1つのレベルに結合され、すべてのMagicQオーディオオプションがこの1つのレベルを使用します。

MagicQはグローバルな最小および最大オーディオレベルに対応しており、レベルを受信したオーディオに一致させることができます。最小オーディオレベルと最大オーディオレベルはどちらもデフォルトで0に設定されており、影響がありません。

最小値はノイズを調整するために使用され、最大値はオーディオ信号が特に弱い場合に設定できます。ゼロ以外の値に設定すると、最小値を下回るレベルまたは最大値を上回るレベルは無視され、レベルは適切にスケーリングされます。

#### 37.1.4. Cue Stackオーディオオプション

Cue Stackオプションには、5つのオーディオモードがあります。オーディオコントロールフェーダーレベル、オーディオバンプGO / FX、オーディオセットBPM、オーディオレベルジャンプキューステップとオーディオビートステップです。

オーディオモードは、フェーダーを上げるかGOボタンを押してCue Stackがアクティブになるまでアクティブになりません。

Audio channel をダブルクリックして、応答するチャンネルを選択します。オーディオレベル、オーディオパラメータ1、およびオーディオパラメータ2は0に設定する必要があります。

"Audio Controls fader level"では、フェーダーのレベルを、選択したチャンネルで受信したオーディオレベルによって制御できます。このようにして、フェーダーオプション（HTP、LTP、FXサイズ、FXスピードなど）の設定方法に応じて、さまざまな機能を制御できます。例えば、フェーダーコントロールを設定して、ムービングライトのアイリスの開きを制御できます。LTP（IPCB）chansオプション、またはマスターインテンシティフェーダーを制御できます。このモードを使用する場合、オーディオP1とオーディオP2を設定して応答を制御できます。

Audio P1 = 0 Normal （レベルからの直接トリガー）

Audio P1 = 1 Decayed （サンプルごとにオーディオP2で減衰）

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Audio P1 = 2 Pulse (オーディオレベルでトリガー、オーディオP2はパルスの持続時間)

Audio P1 = 3 Pulse decay (オーディオレベルでトリガー、それぞれのサンプルはオーディオP2で減衰)

Audio P1 = 4 Switch (オーディオレベルでオン/オフをトリガー)

Audio P1 = 5 Slow (サンプルごとにオーディオP2で増減)

“Audio level jumps to Cue Step (オーディオレベルがキューステップにジャンプ)”を使用すると、指定したチャンネルのレベルで、キュースタックのどのステップを実行するかを決定できます。例えば、10ステップのキュースタックがある場合、レベル0%でステップ1、10が実行されます。%はステップ2を実行し、レベル100%はステップ10を実行します。これは、LEDまたはメディアサーバーにさまざまなキューをプログラムする場合に非常に便利です。

"Audio bumps GO/FX"は、指定したチャンネルのオーディオにピークが検出されるたびに、Cue Stackを次のステップにバンプさせるものです。これにより、Cue Stack が音楽のビートに合わせて動くようになります。この機能は、Cue StackをChase TimingではなくCue Timingに設定した場合に使用すると効果的です。Rate divisor "オプションでデバイダーを設定することができます。これは、Goをトリガーする間に選択した拍数をスキップします。例えば、2 に設定すると、1 拍おきに Go がトリガーされます。

"Audio beat step"は、"Audio channel"が"Audio Input BPM"に設定されている場合、上記のAudio Input Optionsにある検出されたビート番号と連動します。現在受信しているビート番号と一致し、対応するCue IDを持つCueにジャンプします。これを使うには、必要なキューを含む新しいCue Stackを生成してCue Timingに設定し、「Audio beat step」オプションを「Yes」に設定します。各キューをトリガーするビート番号は、Cue IDの欄で設定する必要があります。基本的な場合、デフォルトのCue IDは増分するビートでステップを提供します。Cue Stackで、1つのCueを1〜3拍目に実行し、2つ目のCueを4拍目に実行するには、最初のCue IDを1.0、2つ目のCue IDを4.0というように設定します。デフォルトでは4拍ごとにループしますが、これは"Audio beat step length"の設定で変更可能です。8または16に設定すると、それぞれ8または16拍ごとにループが繰り返されます。レートディバイダーが設定されている場合、入力されたビートをディバイダーで割ります。例えば、除数を2に設定すると、ビート1から8はステップ1から4のトリガーとなります。

"Audio sets BPM"は、チェイスとして設定されたキュースタックに、チェイススピードを指定されたチャンネルのピークのタイミングに自動的に設定させます。キュースタックはチェイスタイミングに設定する必要があります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



### 37.1.5. ピクセルマッパーとオーディオ

Pixel Mapper Audio FXは、オーディオトリガーを使用した包括的なピクセルマッピングに対応しています。

## 37.2. オーディオプレイバック

MagicQは、Cue Stackからの直接的なオーディオファイルの再生に対応しています。これに関するドキュメントは、[セクション：キュースタックのオーディオ](#)にあります。

### 37.2.1. オーディオ出力ポート

オーディオ出力は、専用のオーディオ出力ポートを備えたMagicQコンソール、内部サウンドカードを使用するMagicQPCシステムから対応されます。

オーディオ出力は、対応しているコンソールの外部USBサウンドカードを介してサポートされています。

Setup、View Settings、Portsで、Audio Outputオプションを使用すると、コンソールの内部サウンドカード出力、または接続されている場合は外部USBサウンドカードを選択できます。PCシステムでは、"Audio output device"設定で必要なデバイスを選択できます。MagicQは現在、44100Hzのステレオデバイスに対応しています。

### 37.2.2. MagicQ PC

Windows、macOS、Linuxでは、"Audio input device"と"Audio output device" の設定で、音声入力と音声出力の両方のデバイスを選択できます。

プラットフォームごとに異なるオーディオAPIに対応しています。Windowsは、MME、DirectSound、WASAPI、KSに対応しています。Linuxは、Alsa、JACK、OSSに対応しています。macOSはCoreAudioに対応しています。

## 37.3. USBサウンドカード

コンソールに組み込まれているオーディオ接続の代わりに、次のコンソールでUSBサウンドカードを使用できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

MQ50、MQ70、MQ80 \*、MQ250M、MQ500、MQ500M

これは、低ノイズやバランスの取れた出力が必要な場合に役立ちます。

コンソールの起動後にUSBサウンドカードが接続されている場合、検出するには、MagicQをソフトリスタートする必要があります。（SETUP→[SHIFT] + RESET）

現在出力と入力に使用されているインターフェイスを確認するには、SETUP → VIEW SYSTEM → VIEW STATUS → Interfacesに移動します。USBサウンドカードは、オーディオ出力デバイスとオーディオ入力デバイスのオプションに表示されます。

次のデバイスが機能することが確認されていますが、完全ではありません。

- Audient: Evo4 / iD14
- Behringer: UCA202 / UMC202 / UMC22 / UMC404
- Creative Labs: Sound Blaster Play! 3 / X-Fi Surround 5.1 / K3+
- Focusrite: Scarlett 2i4 / Scarlett Solo
- M-Audio: Fast track Pro / M-Track Solo
- Mackie: Onyx Artist 1\*2
- Presonus: AudioBox 22VSL / iTwo
- Swissonic UA-2X2
- Tapco Link USB
- Dante AVIO USB IO Adapter 2x2 (Audio over Ethernet)

USBサウンドカードを選択すると、それぞれの内部オーディオポートが無効になります。外部USBサウンドカードをオーディオ出力に使用し、内部オーディオポートをオーディオ入力に使用することができます。その逆も可能です。

\* MQ80にはLinuxカーネルのアップグレードも必要です。次の手順に従ってください。

## 37.4. Winampの制御

MagicQでは、Winampパーソナリティにパッチを適用することにより、同じPC上のWinampインスタンスの制御が可能です。Winampパーソナリティは、トラックナンバー、プレイバックモード、トラックポジション、ボリューム、オーディオパンを制御できます。

Winampコントロールを有効にするには、PCにMagicQ WingまたはMagicQインターフェイスが接続されている必要があります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

パッチの任意の場所にあるWinampの灯体をパッチするだけです。MagicQは、灯体を特別な灯体として扱い、DMXアドレスを無視します。

自動的に接続されるので、Winampを設定する必要はありません。

## チャプター38. DJ

MagicQバージョン1.9.2.2から、ネットワーク接続による外部DJシステムとの接続に対応しました。これにより、MagicQは接続されたDJデッキで現在再生されている曲を確認できるだけでなく、タイムコード情報を使ってCue Stackを特定の曲に同期させることができます。

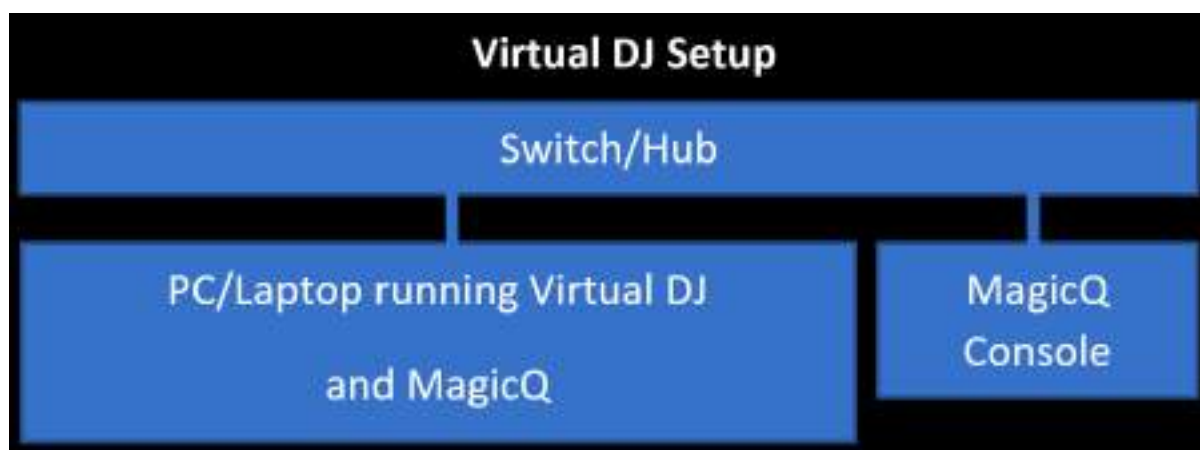
### 38.1. 対応システム

#### 38.1.1. VirtualDJ / OS2L

MagicQは、VirtualDJとの通信にOpen Sound 2 Lightプロトコルを使用しています。これを有効にするには、SetupウィンドウのMIDI / Timecodeタブ内の "VirtualDJ OS2L "プロトコルを "Yes "に設定します。VirtualDJでMagicQとの接続を有効にするには、Settingsウィンドウでオプションを選択し、"os2l "でフィルタリングします。os2l" 設定を "yes" または "auto" に設定し、"os2lDirectIp" 設定にMagicQ システムの IP アドレスを設定し、最後に ":8060" を追加してポート番号を指定します。

現在、VirtualDJはソフトウェアからMagicQに最初のOS2Lコマンドが送信されるまで、MagicQにデータを送信することはありません。これを設定するには、"os2l\_cmd magicq on "を送信するようにマクロを設定する必要があります。これはVirtualDJでキーバインドまたはボタンとして設定することができます。

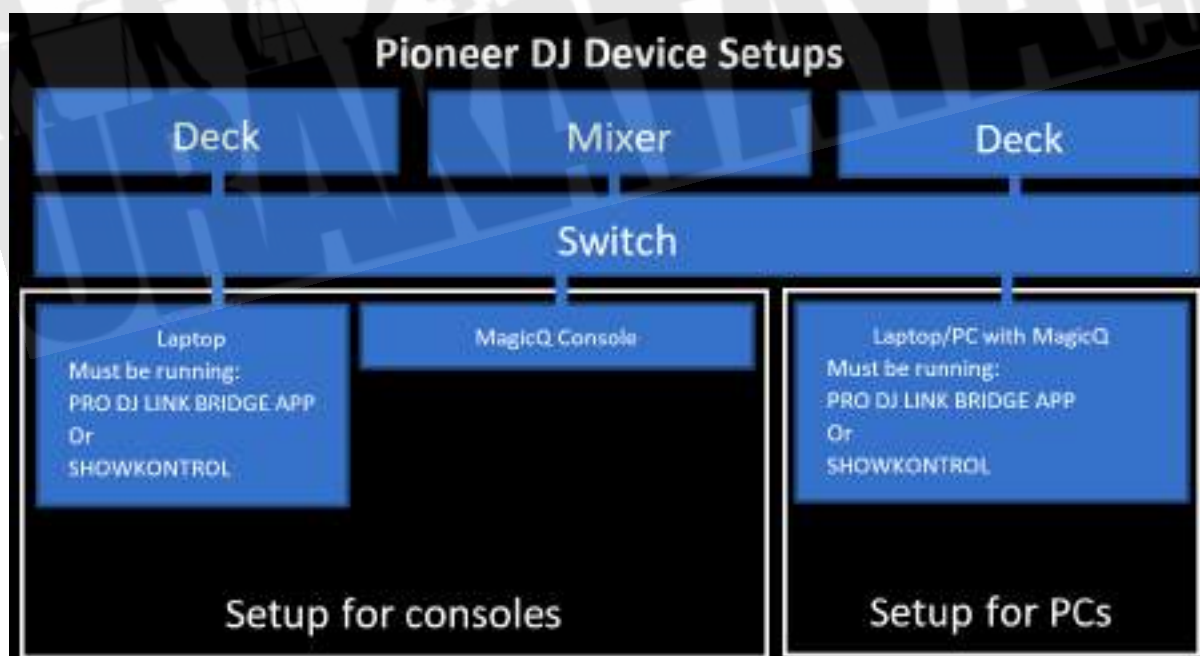
VirtualDJはMagicQと同じコンピュータ上で動作させることもできますし、同じサブネットに接続されていれば別のMagicQシステムにリモートで接続することもできます。



### 38.1.2. ProDJLink / TCNet

ProDJLink対応システムに接続するには、外部システムでProDJLink Bridgeアプリケーション

(WindowsまたはmacOS) アプリケーション、またはShowKontrolアプリケーション (macOSのみ) を動作させる必要があります。このアプリケーションは、ミキサーやデッキを接続するProDJLinkネットワークとMagicQネットワークとの橋渡しをするものです。この接続を有効にするには、Setup ウィンドウの MIDI / Timecode タブで "ProDJLink" プロトコルを "Yes" に設定し、ProDJLink ブリッジアプリケーションが MagicQ と同じサブネットで行われていることを確認します。MagicQはブリッジアプリケーションのTCNetタブ内にノードとして表示されるはずです。



販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 38.2. デッキの構成

MagicQは同時に4台のDJデッキに対応していますが、これらは1つのシステムに限定されるのではなく、異なるシステムから混在させることができます。プロトコルを有効にすると、SetupウィンドウのMIDI / Timecodeタブ内の "DJ Deck A-D "オプションからデッキを選択することができるようになります。

## 38.3. オーディオウィンドウ

Audioウィンドウは、接続されているDJシステムの状態、またはオーディオ入力のビートトラッキングの状態を表示する2つのメインモードがあります。

オーディオウィンドウは、PCの "Window "メニューから選択するか、ALT+PAGEキーを押して表示することができます。ソフトボタン "View DJ Deck "と "View Beat Track "を使ってモードを切り替えることができます。

DJデッキモードでは、接続・設定されているデッキの概要、トラック情報、ポジション、BPM、ボリューム、VUレベル、波形の概要が表示されます。DJシステムによっては、これらの情報すべてを提供しないものもあるため、MagicQはアクセス可能な情報のみを表示します。



Audio Beat Trackモードでは、入力された音声の実行波形を表示し、検出されたビートは波形に赤い線で表示されます。また、各BPM値に対するアルゴリズムの信頼度を示すヒストグラムが併記されます。このピークはMagicQのBPM設定に利用されます。BPM値の範囲は、Audioウィンドウのエンコーダーで設定することができます。これは、選択されたBPMの範囲に検出を制限します。この機能は、実際のBPMの2倍や半分でビートを検出してしまうような曲の場合に有効です。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354





## 38.4. タイムコードとレベルの同期

MagicQ でトラックをキュースタックに同期して再生するには、入力されるトラック情報を必要なキュースタックに関連付ける必要があります。これを行うには、目的のトラックをオーディオウィンドウに表示させ、MagicQのコピー機能を使用して、キュースタックをソースとして選択し、オーディオウィンドウの関連するデッキのヘッダをクリックします。これにより、Cue Stackの "DJ Track "設定が、デッキから判断できるトラック情報に対応するように設定されます。

一部のDJシステムでは、トラックに一意的なトラックアイデンティファイを提供していないため、アーティスト名とトラック名をもとに一意的なアイデンティファイを生成する必要があります。このため、同期させるトラックはすべて、関連するシステム内で一意の名前を持つことを確認してください。

DJデッキとキュースタックのタイムコードの同期を無効にするには、「詳細設定」タブ内の "Track DJ Deck timecode" setting within the "Advanced (DJデッキのタイムコードを追跡する)" 設定を "No" に設定します。

トラックのデッキへのロード／アンロード時にキュースタックを自動的にアクティブ／リリースするには、キュースタックの Activate Release 設定で Activate and Release on DJ System 設定を "Yes" に設定します。有効にすると、実行グリッドやスタックストアウィンドウからアクティベートするのと同じ方法で Cue Stack をアクティベートするようになります。

MIDI / Timecode タブの Crossfader Mode オプションによって、Cue Stack 100% when active に設定された場合、アクティブになった Cue Stack は完全にアクティブになり、Cue Stack follows volume に設定された場合はクロスフェードやアップフェードの音量に追従することになります。クロスフェーダーとアップフェーダーのレベルへのトラッキングは、この情報を外部で提供するDJシステムでのみ利用できます。

## 38.5. ビートトラッキング

DJシステムを接続した場合、アクティブなデッキがMagicQ内のグローバルビートナンバーのソースとなり、Audio beat step機能で 사용할 ことができます。オーディオ入力設定されている場合は、MagicQの内部でビートカウントに使用されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 38.6. ダイアグノスティック

異なるDJシステムへの基礎的な接続状況は、Setup→View System→View Status→DJ/Timecodeタブで確認することができます。これにより、接続されているシステムの接続状況とIPの詳細が表示され、新しいシステムのセットアップを容易に行うことができます。

## チャプター39. MIDI

コンソールは、背面の入力および出力DINソケットを介してMIDIを使用できます。 MagicQ PC (Windows、Mac、Linux) は、その他USB接続機器またはバーチャルMIDIインターフェイスを使用できます。

MagicQは、MIDIタイムコード (MTC) 、ノートのオン/オフ、およびコントロールチェンジ (CC) メッセージを送受信できます。

MagicQは、ビートクロックおよびMIDIショーコントロール (MSC) メッセージを受信できます。

表39.1 対応しているMIDIメッセージ

| Product                                        | MIDI messages                   |
|------------------------------------------------|---------------------------------|
| MagicQ PC (デモモード)                              | なし                              |
| MagicQ PC (ブルーのウィングまたはインターフェイスが取り付けられている)      | MTC, Beat clock                 |
| MagicQ PC (ブルーのラックマウント Dongle付き)               | MTC, Beat clock, Notes, CC, MSC |
| MQ50 (2019)*1                                  | Notes, CC, MSC                  |
| MQ70, MQ80, MQ500(M)*1                         | Beat clock, Notes, CC, MSC      |
| MQ40(N)                                        | Notes, MSC                      |
| MQ60, MQ70 (旧), MQ100 Pro 2014                 | MTC, Beat clock, Notes, MSC     |
| MagicQ blue USB MIDI/Timecode box <sup>2</sup> | MTC, Beat clock, Notes, MSC     |

\*1：V1.25以降のファームウェアバージョンをお勧めします。

販売店：裏方屋ドットコム

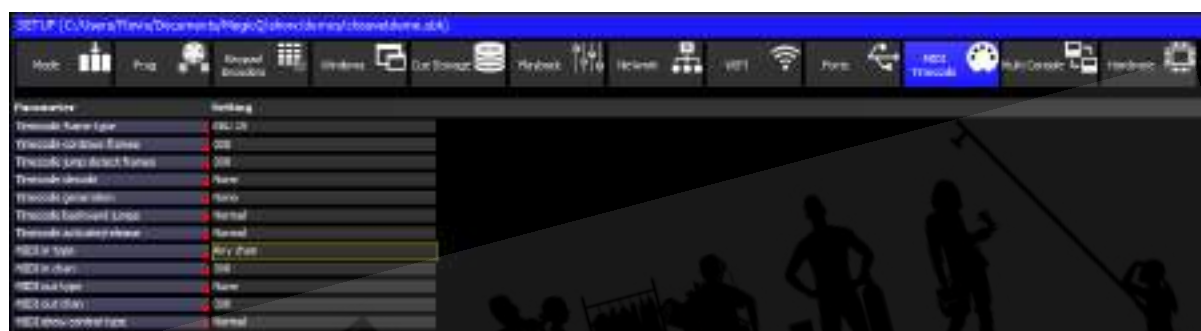
[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

※2：MagicQPCでMagicQUSB MIDI / Timecodeボックスを使用すると、その他USB接続機器またはバーチャルデバイスを介してすべてのMIDI機能のロックがさらに解除されます。

このリリースではさまざまなMIDIの修正と機能拡張が行われているため、コンソールおよびPCの場合、MagicQの最小バージョンである1.8.6.5が推奨されます。

MIDIは、SETUPウィンドウのVIEW SETTINGS→MIDI Timecodeタブで構成されます。 MagicQ PCでは、上部のTools→Virtual (USB) MIDI Setup...メニューでMIDIデバイスを選択する必要もあります。



## 39.1. MIDIノートとCC受信

MIDIノートを受信するには、"Setup"ウィンドウで"MIDI In Type"を設定します。"None"、"Any chan"、"Requested Chan"から選べます。"Requested Chan"に設定すると、要求されたチャンネルが"MIDI IN Chan"フィールドで構成されます。

MIDIノートを使用する場合、Timecodeオプションをnoneに設定すると、最後に受信したMIDIコマンドがStatusディスプレイに表示されます。

SALES-AT0567, 10 14 Sep 2020 12:58:20 1.8.8.0\_A20361  
P1 Add Shift MIDI <NON 61 127>

### 39.1.1. MIDI自動再生による公演

MagicQは、"Macro"ウィンドウのView AutomでMIDIを介した自動イベントのトリガーに対応しています。

Automイベントは、MIDIノートとCCメッセージが受信されたときに、Playbacks、Cue Stacks、Cues、およびその他のイベントをトリガーするように設定できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



### 39.1.2. MIDIの読み込み (Learn モード)

EXECUTEウィンドウでエンコーダーDを押すと、MIDIによるトリガーを読みこむLearnモードが有効または無効になります。

このモードを有効にすると、受信したMIDIノートまたはCCメッセージが割り当てられ、現在選択されている実行ボックスがトリガーされます（カーソルキーを使用して選択されたボックスを変更します。）これにより、MACRO→VIEWAUTOMウィンドウのエントリが追加または置換されます。

MACRO→VIEWAUTOMウィンドウで、エンコーダーXを押すと、MIDI Learnモードが有効または無効になります。有効にすると、現在選択されているオートメーション行は、MIDIノートまたはCCメッセージが受信されるたびに更新されます。

### 39.1.3. MIDIマッピングファイル

MagicQは、Automイベントの代わりに使用するカスタムMIDIマッピングファイルに対応しています。これにより、柔軟性と制御が向上します。AutomイベントがMIDIに回答するように設定されている場合、MIDIマッピングファイルは無視されます。

MagicQは、MagicQフォルダーに保存されているテキストマッピングファイルmiditable.txtを使用して、MIDIコマンドからMagicQシリアルコマンドに変換します。

miditable.txtのサンプルファイルが含まれており、MIDIノートを再生PB1からPB34にマップします。ファイルのそれぞれの行は、受信したMIDIコマンドを指定し、次にシリアルコマンドへのマッピングを反転コメント“”で指定します。

例えば、デフォルトファイルの最初の行は次のとおりです。

144,36"1t"

128,36"1u"

MagicQは受信したMIDIノートバイをチェックして、値が一致するかどうかを確認します。MIDIメッセージが144 36と一致する場合は、リモートコマンド1t（テスト再生1）を実行します。同様に、それが128 36と一致する場合は、リモートコマンド1u（UnTest Playback 1）を実行します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

テストと非テストは、プレイバックレベルをそれぞれ100%と0%にすることを除いて、ActivateとReleaseに似ています。

セキュリティ上の理由から、MagicQはMIDIおよびリモートプロトコルを使用して制御できる再生の数を制限していますのでご注意ください。 MagicQコンソールでは、PB1～PB34を制御できます。 MagicQ PCでは、PB1～PB10のプレイバックを制御できます。

組み込みの"miditable.txt"ではなく、独自のMIDI変換ファイル"usermidimap.txt"を使用できます。 "miditable.txt"のみがソフトウェアの更新で更新されるため、新しいソフトウェアバージョンがロードされたときにユーザーのmidiテーブルが上書きされるのを防ぎます。

### 39.1.4. 高度なMIDIマッピング

ベロシティを含む3つのMIDIメッセージバイトすべてを一致させることができます。例えば：

144,36,100"1t"

144,36,101"1u"

これにより、ベロシティ100でノート36のNote Onを受信したときにTest Playback 1が実行され、ベロシティ101でノート36のNote Onを受信したときにUntest Playback 1が実行されます。

プレイバックのtesting / untestingの代わりにCue Stack内でジャンプするには、反転したコメントのリモートコマンドを変更するだけです。

144,36"1,10j" (Jump to Cue Id 10 on Playback 1)

ノートに%01、ベロシティに%02を使用して、ノートまたはベロシティをリモートコマンドに直接マッピングすることもできます。

次のコマンドはNote On、Note 36を検索し、Velocityを使用してPlaybackの特定のステップにジャンプします。

144,36"1,%02j"

144,36"82,%02H"

%02は受信した速度で置き換えられるため、MagicQが受信した場合：

144 36 50



その後、リモートコマンドを実行します：

1,50j

Playback 1でCue ID 50にジャンプします。

リモートコマンドの最新リストについては、ChamSysリモートプロトコルコマンドのセクションを確認してください。

### 39.1.5. デフォルトのmiditable.txtファイル

144,36"1t"  
128,36"1u"  
144,38"2t"  
128,38"2u"  
144,40"3t"  
128,40"3u"  
144,41"4t"  
128,41"4u"  
144,43"5t"  
128,43"5u"  
144,45"6t"  
128,45"6u"  
144,47"7t"  
128,47"7u"  
144,48"8t"  
128,48"8u"  
144,50"9t"  
128,50"9u"  
144,52"10t"  
128,52"10u"  
144,53"11t"  
128,53"11u"  
144,54"12t"  
128,54"12u"  
144,55"13t"  
128,55"13u"  
144,56"14t"  
128,56"14u"  
144,57"15t"  
128,57"15u"  
144,58"16t"  
128,58"16u"  
144,59"17t"  
128,59"17u"  
144,60"18t"

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

128,60"18u"  
 144,61"19t"  
 128,61"19u"  
 144,62"20t"  
 128,62"20u"  
 144,63"21t"  
 128,63"21u"  
 144,64"22t"  
 128,64"22u"  
 144,65"23t"  
 128,65"23u"  
 144,66"24t"  
 128,66"24u"  
 144,67"25t"  
 128,67"25u"  
 144,68"26t"  
 128,68"26u"  
 144,69"27t"  
 128,69"27u"  
 144,70"28t"  
 128,70"28u"  
 144,71"29t"  
 128,71"29u"  
 144,72"30t"  
 128,72"30u"  
 144,73"31t"  
 128,73"31u"  
 144,74"32t"  
 128,74"32u"  
 144,75"33t"  
 128,75"33u"  
 144,76"34t"  
 128,76"34u"

キーボードでMidiメッセージを入力することにより、MagicQがMidiコマンドにどのように応答するかをテストできます。これは、MagicQウィングまたはインターフェースに接続されている場合にのみ対応しています。例えば、コマンドをテストするには：

144,36,127 Note On, note 36, velocity 127

testmidiと入力し、MIDI値の間にスペースを入れずにキーボードのメッセージを入力します。

testmidi 144,36,127

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 39.2. MIDIノートとCC送信

MIDI Noteコマンドを送信するには、最初に"Setup"ウィンドウでMIDI Out Typeを設定します。  
"None"、"Any chan"、"Requested Chan"から選べます。"Requested Chan"に設定すると、要求されたチャンネルがMIDI Out Chanフィールドで構成されます。

"Any chan"に設定すると、MagicQは、キュースタックマクロで指定されたチャンネルを使用して指定されたチャンネルに関係なく、Cue Stack macroフィールドで指定されたMIDIコマンドを送信します。  
"Requested Chan"に設定すると、MagicQは、送信前に常にMIDIコマンドを変更して、要求されたMIDIチャンネルで送信します。

MIDIコマンドは、"N"マクロコマンドを使用して、"Cue Stack"ウィンドウ（ページ右）のMacroフィールドに10進数で入力します。  
"Setup"ウィンドウのMIDI Out Channelを使用して、MIDIコマンドで指定されたチャンネルを上書きすることができます。



MIDIノートコマンドは3バイト長で、コマンド（ノートオン/ノートオフ）バイト、ノート、ベロシティの順で構成されています。

<command> <note> <velocity>

MIDIノート、コントロールチェンジ、プログラムチェンジ、アフタータッチメッセージに対応しています。

<command>はMIDIメッセージタイプを示します。コマンド値については、以下の表を参照してください。

|     |                          |
|-----|--------------------------|
| 144 | ノートオン                    |
| 128 | ノートオフ                    |
| 160 | ポリフォニックキープレッシャー（アフタータッチ） |
| 176 | コントロールの変更                |
| 192 | プログラムの変更                 |
| 208 | チャンネルプレッシャー（アフタータッチ）     |
| 224 | ピッチベンドの変更                |

例えば、中央のCにノートを送信するには、マクロフィールドを次のように設定します。

N144,60,127 (Note 60 on velocity 127)

N128,60,0 (Note 60 off)

MagicQは、"N"と"n"の両方を受け入れて、MIDIコマンドを指定します。

<command>は、コマンドの上位4ビット（ノートオンの場合は144、ノートオフの場合は128）で構成され、チャンネルの下位4ビットに追加されます。（チャンネル1の場合は0、チャンネル16の場合は15）

したがって、N144はチャンネル1のノートです。N145はチャンネル2のノートです。N128はチャンネル1のノートです。N129はチャンネル2のノートです。

### 39.2.1. MIDIチャンネルのパッチ

チャンネルの値が変化するたびにMIDIデータを送信する特別なMIDI灯体にパッチを適用できます。

"PATCH-CHOOSE HEAD"ウィンドウのパーソナリティは、"Generic-mqmidi"の下にあります。MIDI灯体には、ステータス、データ1、データ2の3つのチャンネルが含まれ、任意のMIDIコマンドを送信できます。これらのチャンネルは、Beamウィンドウの5ページのエンコードA B Cにあります。

ステータスチャンネルの値によって、送信されるデータチャンネルが決まります。

MIDI仕様に従って、ステータスチャンネルが128未満またはデータチャンネルが127より大きい場合、データは送信されません。送信できる値の詳細については、

[https : //www.midi.org/specifications/item/table-1-summary-of-midi-message](https://www.midi.org/specifications/item/table-1-summary-of-midi-message)を参照してください。

MIDIはチャンネルが変更されたときにのみ送信されるため、ステータスを0に設定し、再送信することができます。または、ステータスチャンネルを0に設定してプレイバックを記憶し、永続的にアクティブにしておくこともできます。

1つのキューで複数のメッセージを送信する必要がある場合は、複数のmqmidiヘッドにパッチを適用できます。灯体ナンバーが小さい灯体が常に最初に処理されます。例えば、1つをノートオンコマンドに設定し、もう1つをノートオフコマンドに設定できます。



2バイトを超えるMIDIメッセージの送信は、このメソッドでは対応していません。キュースタックマクロ列の使用をご検討ください。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 39.3. MIDIの問題

MIDIインターフェースは、test showmidilooptest.shwを使用してテストできます。このショーは、Playback 1で2ステップのチェイスを実行するだけで、Playback2のアクティブ化とリリースに対応するMIDIコマンドを送信します。

- PCの場合は、MIDIインターフェースを接続してセットアップします。
- MIDIケーブルをインターフェースのOutからInに接続します。
- MIDI In Typeを"Any chan"に設定します。
- MIDI Out Typeを"Any chan"に設定します。
- **midilooptest.shw**をロードします。
- Playback 1を立ち上げます。
- MIDIが機能している場合、Playback 2がアクティブになり、1秒ごとにリリースされます。

### 39.4. MIDIショーコントロール(MSC)

MagicQは、ChamSys 2010 MIDI /タイムコードインターフェースに接続されている場合、MIDIショーコントロールに対応しています。

MagicQは、GO、STOP、RESUME、TIMED GOコマンドに応答します。

MSCコマンドの効果は、MSCタイプによって決まります。これは、"SETUP"ウィンドウ、VIEW SETTINGS→MIDI/Timecode→Show Control Typeで構成されます。オプションは、Normal、Cue Stack 1、Playback 1です。これは、Cue Stackが1つしかなく、show Controlコマンドを設定できないStrandコンソールなどとの統合に役立ちます。

Normalに設定すると、MIDI show controlコマンドがCue StoreのCueまたはCue Stack StoreのCue Stackをトリガーします。2つのパラメーター（Qナンバー、Qリスト）を持つMSCコマンドは、Cue Stack StoreでCue Stackをトリガーします。1つのパラメーター（Qナンバー）を持つMSCコマンドは、Cue Storeでキューをトリガーします。

Cue Stack 1またはPlayback 1に設定すると、コマンドはそれぞれPlayback 1に保存されているCue Stack 1またはCue Stackに影響します。

MagicQはTIMED GOコマンドの時間を無視し、プログラムされた時間を使用します。GOとRESUMEの効果は同じです。



2009年10月より前に製造されたMagicQ MIDI / Timecodeインターフェイスは、MIDIショーコントロールメッセージに対応するためにChamSysによって最新のファームウェアにアップグレードする必要があります。詳細については、販売店/販売店にお問い合わせください。

### 39.4.1. MIDI Show Controlコマンド形式

MSCプロトコルの詳細については、[https://en.wikipedia.org/wiki/MIDI\\_Show\\_Control](https://en.wikipedia.org/wiki/MIDI_Show_Control) を参照してください。

MSCコマンドの形式は、

F0 7F <device\_ID> 02 <command\_format> <command> <data> F7  
 <device\_ID>は、システム全体のブロードキャストの"all call D"の7Fです。  
 <command\_format>は01で"Lighting"です。

MagicQは<command>で以下のコマンドに対応しています。

- 01 GO
- 02 STOP
- 03 RESUME
- 04 TIMED\_GO

例えば：

F0 7F 7F 02 01 01 31 F7 （キューストアでキュー1に移動）

F0 7F 7F 02 01 01 32 30 F7 （キューストアでキュー20に移動）  
 ）

F0 7F 7F 02 01 02 31 F7 （キューストアでキュー1を停止）

F0 7F 7F 02 01 01 00 31 30 F7 （スタックストアでキュースタック10に移動

F0 7F 7F 02 01 01 32 00 31 30 F7 （スタックストアのキュースタック10のキュー2に移動）

キーボードでMIDIメッセージを入力することにより、MagicQがMSCメッセージにどのように応答するかをテストできます（これは、デモモードを終了したときのコンソールおよびMagicQ PCでのみ対応します。）例えば、コマンドをテストするには：

F0 7F 7F 02 01 01 31 F7

**testsysex**の後にキーボードのメッセージを入力します。最初のF0はなく、MIDI値の間にスペースはありません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

testsyx 7F7F02010137F7

## 39.5. MIDIビートクロック

MagicQがMIDIビートクロックメッセージを受信すると、リモートトリガー入力押されたかリリースされたかのようにリモートトリガー入力を切り替えます。

リモートトリガータイプを "MIDI Beat"に設定すると、MIDIビートごとにリモートトリガーが取得されます。"MIDI Beat Half"または "MIDI Beat Qtr"に設定すると、ハーフおよび4分音符のトリガーが取得されます。

リモート入力は、"Audio Bump"や"Tap to Time Sel PB"などをSetup、View Settings、Ports、Remote Trigger Actionで設定することで、さまざまな方法で使用できます。

## 39.6. MagicQ USB MIDI /Timecode boxボックスファームウェアバージョン

|   |                           |
|---|---------------------------|
| 3 | 固定SMPTEドロップフレーム           |
| 4 | MIDIビートクロックサポートを追加        |
| 5 | 不正なタイムコード設定を修正            |
| 6 | MIDIノート入力チャンネルのフィルタリングを修正 |
| 7 | MIDIタイムコード生成フラグを修正        |
| 8 | LTC生成後の固定LTCデコード          |

## CHAPTER 40. タイムコードのサポート

MagicQは、タイムコードデコードとタイムコード生成の両方に対応しています。

MagicQ MQ70、MQ80、MQ100 Pro 2014、MQ500コンソールには、タイムコードのサポートが組み込まれています。MagicQコンソールは、サードパーティのUSBパーティのMIDIインターフェイス、コンソールフォノ（rca）インターフェイスを介したタイムコードに対応していません。MQ80、MQ100、MQ500の場合は、バランス入力を使用することをお勧めします。MQ70の場合、バランスを調整することも、アンバランスにすることもできます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

MagicQ PC / Macシステムでは、外部のMagicQ MIDI /タイムコードインターフェイス、サードパーティのUSB /バーチャルMIDIインターフェイスを使用して、MIDIとタイムコードを受信できます。タイムコードとMIDIビートクロックは、MagicQウィングやインターフェイスが接続されている場合、サードパーティのUSB /バーチャルMIDIでのみ可能です。ChamSysラックマウントドングルが接続されている場合、MIDIノートはサードパーティのUSBインターフェイスでのみ対応しています。タイムコードについては、AdremソリューションTC1タイムコードリーダー (<http://www.adrem-solutions.com>) をお勧めします。

MagicHDは、タイムコードをサポートするMagicQシステムのタイムコード入力ソースとしても使用できます。

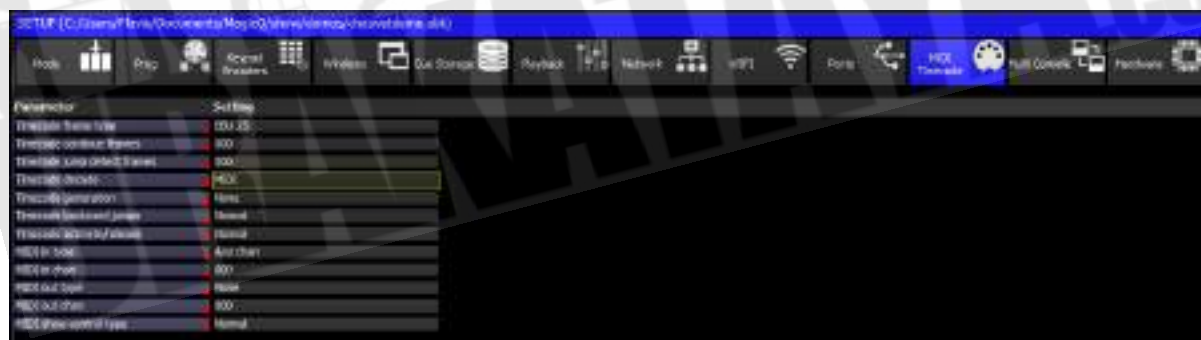
Cue Stackは、LTCまたはMIDIタイムコードを介して外部ソースから受信したタイムコード信号に従ってCueを実行するように設定できます。Cue Stackがアクティブになったときに0:0:0からアクティブになる内部タイムコードソースを使用するように設定することもできます。

Timecode Cue Stacksを参照してください。

オートメーションイベントは、タイムコードによってトリガーできます。

## 40.1. タイムコードデコード

MagicQは、リニアタイムコード（LTC）とMIDIタイムコードの両方のデコードに対応しています。



タイムコードソースに応じて、タイムコードデコードをLTC、MIDI、Art-Net、Internal MagicHDに設定します。Timecode GenerationはNoneに設定する必要があります。

タイムコードタイプは、EBU-25、SMPTE30、NTSC30、およびFilm 24に設定できます。

MagicQMIDI /タイムコードモジュールが取り付けられている場合、Statusディスプレイに現在受信中のタイムコードが表示されます。

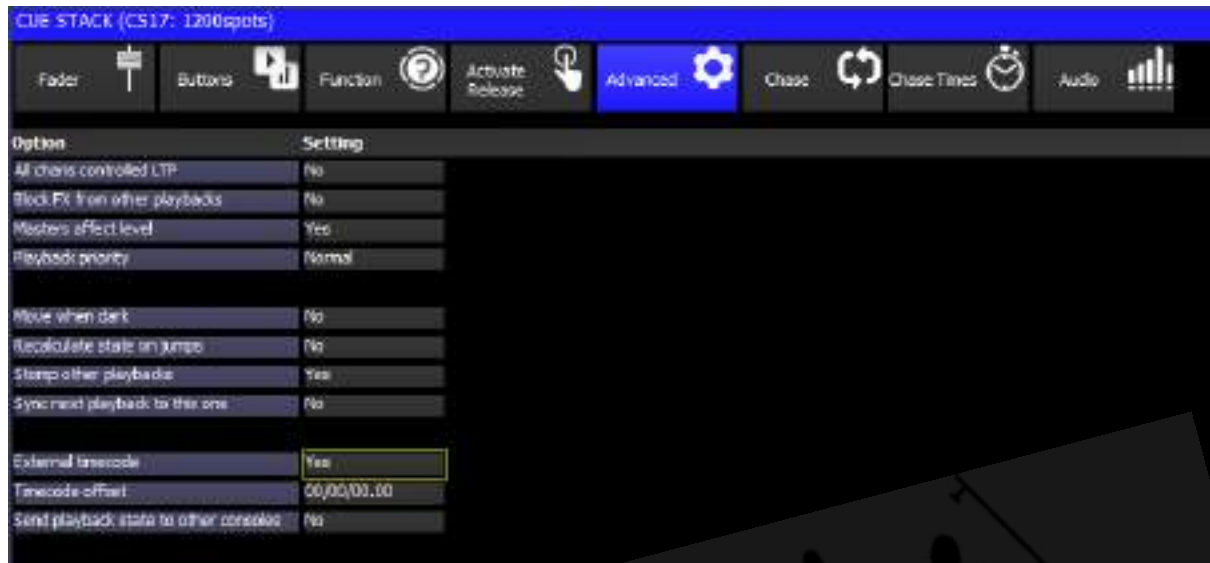
```
Station 02 Sep 2020 12:19:26 1.8.8.0_A
P4 Scratch Add WTC <62/06/06.06>
```

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

タイムコードコンティニューフレームは、タイムコード信号が失われた場合に、タイムコード信号の内部再生を継続するフレームの数です。この時間が経過すると、信号が再度受信されるまでタイムコードが固定されます。



タイムコードは、MagicQ MIDI / Timecodeモジュールを使用して外部タイムコードソースからトリガーするか、内部タイムコードソースから実行できます。外部タイムコードを使用してCue Stackを制御するには、Cue Stackオプションの"External timecode"オプションを設定します。

## 40.2. Winampからのタイムコード

PCでは、MagicQ MIDI / SMPTEインターフェイスからではなく、Winampからタイムコードを受信できます。

PCには、MagicQ WingまたはMagicQインターフェイスが接続されているか、MagicQコンソールを使用してネットワークに接続されている必要があります。ネットワーク経由で接続している場合は、Setup、View System、View Status、Net Consolesで、MagicQ PCがネットワーク内のMagicQコンソールを確認できることを確認します。ステータス03c3を報告する必要があります。コンソールが表示されない場合は、MagicQ (mqqt.exe) がWindows Defenderなどのファイアウォールによってブロックされていないことを確認してください。

MagicQ (winamp\_winamp.hed) のWinampパーソナリティにパッチを適用します。ショーファイルにWinampパーソナリティがない場合、MagicQはWinampに接続しません。

MagicQにWinampパーソナリティがパッチされている場合、MagicQは実行中のWinampのインスタンスを検出し、自動的に接続するため、Winampで設定する必要はありません。

Timecode DecodeをWinampに設定します。受信したタイムコードは、"WTC"というプレフィックスが付いたステータスディスプレイに表示されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Winampでファイルを再生すると、タイムコードが実行を開始します。通常、Winampは最初のトラックを0/0/0ではなく1/0/0から開始しますが、これはWinampでのトラックの設定方法によって異なります。

### 40.3. MagicHDからのタイムコード

MagicHDは、現在再生中のビデオのタイムコードをArt-Net経由で、または直接MagicQ（内部プレーヤーとして実行している場合）に送信できます。

出力レイヤーのMagicHD（# 047）の"Timecode Output"チャンネルを128～136の値に設定し、タイムコードに使用するビデオレイヤーを選択します。"MEDIA"ウィンドウでは、これはOutput > Control > Encoder Dにあります。

同じPCでMagicHDとMagicQを使用する場合は、設定（View Settings > MIDI Timecode）の"timecode decode"を"Internal MagicHD"に設定します。MagicQはタイムコードを直接受け取ります。

MagicHDシステム（コンソールまたはPC）にネットワーク接続されたMagicHDスタンドアロンを使用している場合は、"timecode generation"を"Art-Net"に設定します。

スタンドアロンプレーヤーでは、"Timecode Output"が128を超え、MagicHDがデモモードでない場合（つまり、ローカルネットワークにChamSysコンソールまたはロックされていないMagicQインスタンスがある場合）、MagicHDは常にArt-Netを介して出力します。

### 40.4. タイムコードシミュレーター

MagicQには、外部タイムコードソースが利用できない場合に外部タイムコードをシミュレートするパワフルなタイムコードシミュレーターがあります。"Setup"ウィンドウで、ソフトボタン<Y>を使用してシミュレータをオンにします。シミュレータがオンの場合、受信した外部タイムコードは無視されます。

タイムコード開始値は、タイムコード値を入力して<X>ソフトボタンを押すことで設定できます。<X>ソフトボタンは、タイムコードの実行を開始および停止するためにも使用されます。

タイムコードシミュレータの実行中に新しいタイムコード値を入力すると、新しい値に直接ジャンプして実行を継続します。

Xボタンを押す前に\*と入力すると、最後に入力したタイムコードから再開します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



v1.7.1.3以降、Timecode Simulatorは"Cue Stack"ウィンドウでも使用できます。

## 40.5. タイムコード生成

MagicQはタイムコードもマスターできます。Timecode Generation（タイムコード生成）はTimecode Decodeよりも優先されるため、必要な場合にのみTimecode Generationを有効にします。

Timecode GenerationをLTCまたはMIDIに設定します。Timecode DecodeはNoneに設定する必要があります。

タイムコードマスタリングを有効にし、タイムコード値を設定する特別なマクロフィールドコマンドがあります。

W <enable> タイムコード生成を有効/無効にします。（1は有効、0は無効）

Q <time code> 現在のタイムコードを設定します。（タイムコードの生成も有効にします）

例えば、タイムコードを0/01/00.00に設定するには：

キュースタックマクロでQ100を入力します。



MagicQコンソールはハードウェアでタイムコードを生成します。MagicQにこのタイムコードを表示させるには、Y分割ケーブル（LTC付き）またはMIDIスプリッターを使用する必要があります。

## 40.6. タイムコード再送信

MagicQ MIDI / TimecodeインターフェイスまたはWinampからデコードされたLTCまたはMIDIタイムコードは、Art-Netタイムコードとしてネットワークを介して再送信できます。

これは、MIDI / SMPTEインターフェイスがない場合でも、ネットワーク上のMagicQコンソールで受信できます。タイムコード入力タイプをArt-Netに設定するだけです。

MagicQ PC / Macシステムの場合、Art-Netタイムコードのデコードを有効にするには、受信システムにMagicQ WingまたはMagicQインターフェイスが接続されている必要がありますが、MagicQ MIDI / SMPTEインターフェイスである必要はありません。

Winampを搭載したPC / Macシステムには、Winampからタイムコードを受信できるようにするために、MagicQ WingまたはMagicQインターフェイスが接続されている必要があります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

# チャプター41. リモート入力ポート

MagicQ PC Wing、MagicQ MaxiWing、およびMagicQコンソールは、背面パネルのリモート入力ポートに対応しています。これは、外部制御デバイスまたはスイッチからMagicQの機能をトリガーするために使用できます。

リモートトリガーは、Cues StackのCueのトリガー、プレイバックのフラッシュ、マスターGOボタン、ADD / SWAPセクターとして使用できます。

## 41.1. 接続（MagicQコンソール、MagicQ PC Wing CompactおよびMagicQ MaxiWing）

リモート入力は、標準の4ピンミニDINコネクタで提供されます。



接続は以下の通りです。（コネクタに物理的に表示される順序です。）

|   |                   |
|---|-------------------|
| 2 | 0Vとアース            |
| 4 | 光学絶縁で入力は0V        |
| 3 | 光学絶縁で入力はプラス       |
| 1 | 電源 プラス（5ボルト、電流制限） |

リモート入力を使用して、光学絶縁で入力外部信号を受信するか、外部スイッチに配線することができます。外部信号線を受信するには、信号をピン3に、信号をピン4に、光学絶縁された外部入力として使用する場合、最大連続電圧定格は24V DCです。

外部スイッチに配線する場合は、ピン2と4をリンクします。次に、外部スイッチをピン3と1の間に接続します。

ピン3電源電圧は、MQ50、MQ70、MQ80、MQ500、PC WingCompactでは5vです。MQ60では、MQ100シリーズコンソールとMaxiWingsの12-13vです。

## 41.2. 接続（オリジナルPCウィング）

元のPCウィングでは、リモート入力は標準の5ピン180度DINコネクタで提供されていました。

販売店：裏方屋ドットコム  
[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>  
03-5843-4354



接続は以下の通りです。（コネクタに物理的に表示される順序です。）

|   |                   |
|---|-------------------|
| 3 | 0Vとアース            |
| 5 | 光学絶縁で入力プラス        |
| 2 | 電源 プラス（5ボルト、電流制限） |
| 4 | 光学絶縁で入力マイナス       |
| 1 | 0Vとアース（3ピンと同じ）    |

リモート入力を使用して、光学絶縁で入力外部信号を受信するか、外部スイッチに配線することができます。外部信号線を受信するには、信号をピン5に、信号をピン4に、外部光学絶縁で入力として使用する場合、最大連続電圧定格は24V DCです。

外部スイッチに配線する場合は、ピン4と1をリンクします。次に、外部スイッチをピン2と5の間に接続します。

### 41.3. MagicQでリモート入力を有効にする

Setup ウィンドウページのView Settingsビューで、Port Settingsに移動します。リモートトリガータイプとリモートトリガーアクションを設定します。

リモートトリガーの種類は、外部スイッチがpush to makeかpush to break switchかによって、NONE、MAKE、BREAKに設定できます。外部信号を使用する場合、タイプをmakeに設定すると、電圧差がプラスのときにトリガーが発生します。

リモートトリガーアクションは、リモート入力信号が検出されたときにMagicQが実行するアクションを決定します。オプションは次のとおりです。

- NONE
- CURRENT PLAYBACK GO
- CURRENT PLAYBACK FLASH
- ADD/SWAP
- SWAP
- DBO
- WING1 PB1 GO
- WING1 PB1 FLASH
- WING1 PB12 GO
- WING1 PB12 FLASH
- PB10 GO
- PB10 FLASH

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- AUDIO BUMP
- TAP TO TIME

NONEに設定すると、リモート入力押すことに関する特別なアクションはなくなります。ただし、リモート入力をCue Stackで引き続き使用して、Cue StackのHalt（停止）フィールドをREMOTEに設定することにより、特定のCueをトリガーできます。Cueは、リモートトリガーが検出されるまで待機してから、Cueの実行を開始します。

SWAPに設定すると、リモート信号が検出されるたびにプレイバックがSWAPモードに設定されます。したがって、これをフットスイッチと併用して一時的にSWAPモードを使用できます。

WING1 PB1 GOやWING1 PB1 FLASHは、現在のプレイバックGOおよびFLASHの代替として提供されます。例えば、スモークマシンをリモート入力によるWING1 PB1トリガーに設定できます。

AUDIO BUMPを使用すると、オーディオの受信からトリガーする場合と同じ方法でリモートトリガーを使用できます。"Audio Bumps Go"が設定されたCue Stackセットは、リモート入力からトリガーされるたびに1ステップずつバンプします。

TAP TO TIMEは、現在選択されているプレイバックの速度を変更します。

Setup、View System、View Statusには、システムの起動後にリモート入力が切り替えられた回数のカウンターがあります。これにより、MagicQを使用して、イベントが発生した回数をカウントできます。ボタンを押すか、プレゼンテーションシーケンスを開始しています。

## CHAPTER 42. 10 Scene シリーズ製品

MagicQ v1.8.9.0は、SnakeSys10SceneウォールプレートとSnakeSys10Sceneゲートウェイに対応し、最大50の異なるゾーンの10Scene操作とトリガー入力を可能にします。

10Scenesは、最小限の構成でシンプルモード、またはゾーンごとに手動で構成する拡張モードで動作できます。

10Sceneウォールプレートは、1つまたは複数の10Sceneゲートウェイを介してMagicQに接続されます。

MagicQには、トレーニング用のデモショーZoneDemo.shwが含まれています。これはコンソール設定で、ショーのロード時には設定されないため、ショーをロードした後、10Sceneアクション設定する必要があります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 42.1. 10Sceneゲートウェイ 製品

10Scene Gatewaysは、セットアップ、View DMX I / O、NetManagerのViewChamNetを介して管理されるChamNet対応デバイスです。ゲートウェイのIPアドレスとサブネットマスクを構成し、新しいファームウェアをゲートウェイにアップロードできます。

ゲートウェイのIDも構成できます。これは、IDがデバイスのロータリースイッチによって設定されるSnakeSysB4などの他のChamNetデバイスとは異なります。システム内の各ゲートウェイおよびSnakeSysデバイスは、異なるChamNetIDに設定する必要があります。

それぞれ10Sceneゲートウェイには2つの10Sceneポートがあります。それぞれ10Sceneポートは、最大10個の10Sceneウォールプレートと1つのリモート入力トリガーに対応します。10Sceneウォールプレートとリモート入力トリガーを同時に使用することができます。

10Sceneゲートウェイの10Sceneポートには、正面から見て左から右に次のピン配列があります。

ピン1：12V

ピン2：トリガー入力（0～5Vまたは密接な接触を受け入れる）

ピン3：10Sceneプロトコル

ピン4：10Sceneプロトコル

ピン5：グランド（0V）

10Sceneウォールプレートに接続するには、ピン1、3、4、5を接続する必要があります。

トリガー入力を使用するには、スイッチで接続し、ピン2と5の間に接続します。

## 42.2. 10Sceneウォールプレート 製品

10Sceneウォールプレートには、コネクタを見ると次のピンがあります。

ピン1：12V

ピン2：12V

ピン3：10Sceneプロトコル

ピン4：10Sceneプロトコル

ピン5：

ピン6：グランド（0V）

ピン7：グランド（0V）

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



ピン1、3、4、7にのみ接続する必要があります。ピン2は内部でピン1に接続されています。ピン6は内部でピン7に接続されています。

製造時のそれぞれの10Sceneウォールプレートには、特定のゾーンにリンクするために使用されるIDがあります。使用中のゾーンが1つしかない場合、ゾーンIDは使用されません。

IDには、工場出荷時に32768～61439の範囲のIDが割り当てられています。ユーザーはIDを1～10000の範囲の任意のIDに変更できます。他のすべてのIDは予約されています。

IDを変更するには、10Sceneウォールプレートを10Sceneゲートウェイサポートが有効になっているMagicQシステムに接続する必要があります。Setup、View Settingsで、Portsは10SceneをInbuiltとGatewayに設定します。

MagicQ 10Sceneウォールプレートは、Macroウィンドウ、View Autom、View10Sceneを介して管理されます。検出された10Sceneウォールプレートのリストが、現在のIDとファームウェアとともに表示されます。

10Sceneウォールプレートを識別するには、カーソルを必要な行に移動し、列1のEnterキーを押します。これにより、10Sceneのすべてのボタンが赤に変わります。もう一度ENTERを押して識別を停止するか、別の10SceneでENTERを押してその10Sceneを識別します。

個々のウォールプレートのIDを確認するには、<PROG10SCENE>ソフトボタンを押します。これにより、すべての10SceneウォールプレートがIDを数字のシーケンスとして表示するモードになります。シーケンスは、すべてのボタンが青色で始まり、各桁の各LEDが順番に点灯します。ボタン1～9は1～9の数字を表し、10は0を表します。もう一度PROG SCENEを押すと、このモードが終了して通常に戻ります。

10SceneのIDを変更するには、以前に変更されている場合は、最初に工場出荷時のIDにリセットする必要があります。<PROG 10SCENE>を押してプログラミングモードに入り、次にRESETIDボタンを押して"はい"を確認します。10Sceneは、ファクトリIDを表示するように変更されます。

または、<PROG 10Scene>を押し、工場出荷時にリセットする10Sceneウォールプレートで、ボタン2、4、7、9を押し続けます。10Sceneウォールプレートは工場IDに戻り、工場IDが表示されます。

接続されているすべての10Sceneウォールプレートをリセットする場合は、Shiftキーを押しながらすべてのIDをリセットすると、すべての10Sceneウォールプレートがリセットされ、元の工場IDが表示されます。

個々の10Sceneをプログラムするには、PROG 10SCENEモードに入り、10Sceneウォールプレートでボタン1、5、6、10を押し続けます。10Sceneウォールプレートが青色のボタンに変わります。次に、10Sceneウォールプレートのボタンを使用して、必要な新しいIDを入力します。5桁まで入力できます。先頭に0を入力する必要はありません。例えば、10SceneウォールプレートをID 1にプログラムするには、1を押し、ID 23にプログラムするには、2を押してから3を押します。2秒後、10SceneはそのIDを再プログラムし、成功すると新しいIDを表示します。

無効なIDが入力された場合、または20秒以内にボタンが押されなかった場合、すべてのLEDが一時的に赤で表示され、エラーを示してから、現在のIDの表示に戻ります。

プログラミングモードでは、元の工場IDにある10Sceneウォールプレートを新しいIDにプログラムできます。プログラミングモードを開始および終了する必要はありません。ただし、IDが正しく設定されていない場合は、正しいIDに変更する前に、まず工場出荷時にリセットする必要があることに注意してください。

すべてのプログラミングが完了したら、もう一度<PROG10SCENE>を押してプログラミングモードを終了します。

## 42.3. 10シーンを有効にする

10Sceneウォールプレートを有効にするには、Setup、View Settings、ポートを組み込みおよびゲートウェイ、Gateway、Remoteで10Sceneを有効に設定します。

無効に設定すると、10Scenesウォールプレートおよびリモコンとの通信はありません。10Sceneアクションまたは10Sceneゾーンが構成されている場合、10Sceneゾーンは、オートメーションおよびマクロを介して内部で引き続き使用できます。

## 42.4. 10シーンアクション

10Sceneアクションは、Setup、View Settings、Ports、10Sceneアクションで構成されます。

|           |                                          |
|-----------|------------------------------------------|
| PB1 to 10 | すべての10ScenesはPB1からPB10を制御                |
| Exec 1    | すべての10ScenesはExecGrid 1、アイテム1から10を制御します。 |

|               |                                                                             |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| Exec 1 Multi  | 10ゾーンID1～10のシーンはExec Grid 1を制御し、ゾーンID1はアイテム1～10を制御し、ゾーンID2は11～20を制御します。します。 |
| Exec 1 Groups | 10ScenesはExecGrid 1、アイテム1から10を制御しますが、ゾーンIDで名前が付けられたグループを使用して、制御する灯体を決定します。  |
| Exec Grids    | 10ScenesはExecグリッドを制御します-ゾーンID1はExecグリッド1を制御し、ゾーンID2はExecグリッド2を制御します。        |
| Custom        | それぞれのゾーンのアクションは、Macro、View Autom、View ZonesのType、P1、P2フィールドを使用して個別に構成されます。  |

ゾーンの状態は、Macro、View Autom、View Zoneに表示されます。このウィンドウのZone Type フィールドは、カスタムアクションを使用する場合を除き、すべてのゾーンで"Action"に設定する必要があります。

#### 42.4.1. PB1 to 10

すべての10SceneウォールプレートはPB1からPB10を制御します。10Sceneボタンを押すと、100%でプレイバックがアクティブになります。もう一度押すとプレイバックがリリースされます。

10SceneIDは使用されません。IDに関係なく、すべての10Sceneウォールプレートは、Exec Grid1の10のプレイバックまたは最初の10のアイテムをそれぞれ制御します。IDは工場出荷時の設定のままにしておくことができます。

#### 42.4.2. Exec 1

すべての10Sceneウォールプレートは、Exec Grid 1のアイテム1～10を制御します。10Sceneボタンを押して放すと、Executeウィンドウで押して放すのと同じ効果があります。Executeウィンドウの項目は、トグル（通常）またはフラッシュに設定できます。

10SceneIDは使用されません。IDに関係なく、すべての10Sceneウォールプレートは、Exec Grid1の10のプレイバックまたは最初の10のアイテムをそれぞれ制御します。IDは工場出荷時の設定のままにしておくことができます。

### 42.4.3. Exec 1 Multi

すべての10Sceneウォールプレートは、どのアイテムが制御されるかを決定するゾーンIDを使用して Exec Grid1を制御します。ゾーンID1はアイテム1から10を制御し、ゾーンID2は11から20を制御します。

デフォルトでは、10SceneウォールプレートのIDはゾーンIDに直接マップされ、ID1からID50に対応します。ウォールプレートID1はゾーン1に対応し、ウォールプレートID2はゾーン2に対応します。IDのマッピングは、ゾーンデータの最小フィールドと最大フィールドを構成することで変更できます。

ID 10000は、すべてのゾーンを制御するためにあります。このIDのウォールプレートは、ボタンがゾーン1～10のいずれかでアクティブであり、そのゾーンまたはそのゾーンに設定されたグループに対して10Sceneウォールプレートが検出された場合にアクティブなボタンを表示します。ボタンが押されたときそのウォールプレートで、そのボタンがゾーン1～10のいずれかでアクティブになっている場合、そのボタンのすべてのアイテムが非アクティブになります。それ以外の場合は、そのボタンのすべてのアイテムがアクティブになります。たとえば、Execグリッドアイテム12がアクティブなときにボタン2を押すと、Execグリッドアイテム2、12、22、32、42、52、62、72、82、92がすべてリリースされます。

### 42.4.4. Exec 1 グループ

MagicQは、グループに基づいてExec Grid1のキューのアクティブ化を処理します。MagicQは、ゾーンの特定のグループの灯体にのみ影響するようにキューの分割を処理します。

グループは、ゾーンごとに作成する必要があります。グループ名には、"Zone"という単語とそれに続くゾーンIDが含まれます（例："Zone 1"、"Zone2"）大文字と小文字は関係ありません。"Zone 1 Room 21" など、ゾーンデータの後にさらにデータが存在する可能性があります。これは、ゾーン名を表示する10Sceneアプリに役立ちます。

デフォルトでは、10SceneウォールプレートのIDはゾーンIDに直接マップされます。（ID1からID50に対応しています。）ウォールプレートID1はゾーン1に対応し、ウォールプレートID2はゾーン2に対応します。IDのマッピングは、ゾーンデータの最小フィールドと最大フィールドを構成することで変更できます。

ID 10000は、すべてのゾーンを制御するためにあります。このIDのウォールプレートは、そのボタンがゾーン1～50のいずれかでアクティブであり、そのゾーンまたはそのゾーンに設定されたグループに対して10Sceneウォールプレートが検出された場合にアクティブなボタンを表示します。ボタンが押されたときそのウォールプレートで、そのボタンがゾーン1～50のいずれかでアクティブになっている場合は、そのボタンのすべてのアイテムが非アクティブになります。それ以外の場合は、そのボタ

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ンのすべてのアイテムがアクティブになります。たとえば、ボタン2を押すと、Exec Gridアイテム2がアクティブになり、すべてのゾーンでリリースされます。

このモードでは、実行中のExec Grid 1の複数の異なるコピーがゾーン（グループ）ごとに1つずつあるため、ExecuteウィンドウのExec Grid1はアクティブとして表示されません。Macro、View Autom、View Zonesで特定のゾーンの状態を確認できます。このモードでは、ウィンドウを押すか、マクロ/オートムを使用してグリッド1の実行でアイテム1から10をアクティブにすると、個別のゾーンコピーのアクティブ化とは関係なく、すべての灯体を含む元のキューがアクティブ化されます。元のExecGrid1アイテムとコピーが同時にアクティブになります。

#### 42.4.5. Execグリッド

10Sceneウォールプレートはゾーンで機能し、それぞれのゾーンはExecuteグリッドのアイテム1から10を制御します。ゾーン1はグリッド1を制御し、ゾーン2はグリッド2を制御します。

デフォルトでは、10SceneウォールプレートのIDはゾーンIDに直接マップされます。（ID1からID50に対応しています。）ウォールプレートID1はゾーン1に対応し、ウォールプレートID2はゾーン2に対応します。IDのマッピングは、ゾーンデータの最小フィールドと最大フィールドを構成することで変更できます。

ID 10000は、すべてのゾーンを制御するためにあります。このIDのウォールプレートは、そのボタンがゾーン1～50のいずれかでアクティブであり、そのゾーンまたはそのゾーンに設定されたグループに対して10Sceneウォールプレートが検出された場合にアクティブなボタンを示します。そのウォールプレートでボタンが押されたときに、そのボタンがゾーン1～50のいずれかでアクティブになっている場合は、そのボタンのすべてのアイテムが非アクティブになります。それ以外の場合は、そのボタンのすべてのアイテムがアクティブになります。例えば、ボタン2を押すと、アイテム2がアクティブになり、すべての実行グリッド1～50でリリースされます。

#### 42.4.6. カスタム

10SceneアクションがCustomに設定されている場合、ゾーンの機能はTypeフィールドによって決定されます。

プレイバックに設定すると、ゾーンはP1で指定されたプレイバックから始まる10のプレイバックを制御します。

Exec Gridに設定すると、ゾーンは、P1によって設定されたグリッドIDを持つExecグリッドのアイテム1から10を制御します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



アクションに設定すると、ゾーンは何も制御しません。

## 42.5. マニュアルゾーン構成

### 42.5.1. ゾーンモード

ゾーンステータスは、ゾーンの構成方法を制御します。Autoに設定すると、ゾーンは、Setup、View、Settings、ポートの10SceneActionオプションで指定されたアクションに従って完全に制御されます。ゾーン固有のデータは構成できません。

手動に設定すると、ゾーンは、ゾーン名、ゾーンステータス、ゾーンタイプ、最小ID、最大ID、パスワード、パスコード、ゾーンスイッチ、Joinゾーン、Joinステータスなど、そのゾーンに指定されたデータで構成されます。

### 42.5.2. ゾーンステータス

ゾーンは一時的に有効または無効にできます。無効にすると、そのゾーンのすべての10Scenesのボタンが非アクティブになり、そのゾーンのマクロおよび自動化コマンドは効果がなくなります。

ゾーンステータスが自動に設定されている場合、ゾーンは常に有効になります。

### 42.5.3. ゾーン名

それぞれのゾーンには、内部およびリモートアプリに表示される名前を付けることができます。

### 42.5.4. 10シーンIDの最小値と最大値

それぞれのゾーンは、異なる10SceneIDを持つ10Sceneウォールプレートの範囲で制御できます。10SceneIDの最小範囲と最大範囲を入力します。動作するには、最小値を少なくとも1に設定する必要があります。

最小値または最大値が指定されていない場合、ゾーンは、IDがゾーンIDに設定された10Sceneウォールプレートによって制御されます。10SceneID2はゾーン2を制御します。

最小範囲と最大範囲を使用している場合、10SceneウォールプレートIDをゾーンIDに一致させる必要はありません。1から9999の範囲の10SceneウォールプレートIDを使用できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 42.6. パスワード

パスワードは、ゾーンにアクセスするためにリモートアプリで使用されます。

手動モードでは、パスワードをそれぞれのゾーンに割り当てることができます。

他のモードでは、ゾーンはシステムに設定されたパスワード（Setup、View System、View Users）を持つすべてのユーザーからパスワードを取得し、これらのパスワードはすべてのゾーンで使用できます。

すべてのモードで、パスワード認証を使用してコンソールにユーザーを設定しているユーザーは、マスターパスワードを使用して任意のゾーンにアクセスすることもできます。

レベルProgrammerのコンソールにパスワード認証（Setup、View System、View Users）を設定したユーザーがいるユーザーは、このパスワードを"All Zones"ゾーンに使用して、すべてのゾーンを同時に制御できます。

## 42.7. パスコード

マニュアルモードでは、パスコードをゾーンに割り当てることができます。パスコードが割り当てられると、そのゾーンの10Sceneウォールプレートでは、パスコードが入力されるまですべてのボタンがオフになります。ゾーンのパスコードが入力されると、そのゾーンの10Sceneウォールプレートはすべてゾーンの状態を示し、ボタンを押すと状態が変更されます。非アクティブ状態が20秒間続くと、ゾーンは再びロックされ、すべての10Sceneウォールプレートがオフに戻ります。

場合によっては、パスコードのある管理ゾーンに10Sceneウォールプレートを配置し、パスコードのないものを配置することが望ましい場合があります。次に、10Scenesを2つの異なるゾーンに分割する必要があります。1つはパスコードあり、もう1つはパスコードなしで、ゾーンは同じアイテムを制御するように設定されています。例：同じExecuteグリッドとグループなど。

シンプルモードではパスコードは使用できません。

## 42.8. ゾーンの結合

10SceneアクションがExec1 Groups、Exec 1 Multiple、Exec Gridsに設定されている場合、またはゾーンがグループを使用してExecuteグリッドを制御するように個別に構成されている場合、ゾーンを

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

結合することができます。2つ以上のゾーンが結合されると、それらは1つのゾーンとして機能します。すべてのキューが拡張され、結合されたそれぞれのゾーンのグループのすべての灯体が含まれます。

マニュアルモードでは、Join Zoneフィールドで結合する必要があるゾーンを設定し、Zone SwitchをJoined（結合済み）に設定することで、任意のゾーンを他のゾーンに結合できます。

Exec 1グループを使用する場合、ゾーンは前のゾーンにのみ参加できます。つまり、ゾーン2はゾーン1に参加でき、ゾーン3はゾーン2に参加できます。Zone Switchフィールドは、このゾーンを結合するために使用します。

マニュアルモードでは、ゾーンの結合をゾーンごとに一時的に有効または無効にできます。

ゾーンスイッチはオートメーションからも操作できるため、リモート入力からの自動操作が可能です。マクロで、View Automは、タイプRemoteのオートメーションを挿入し、FunctionをZoneSwitchに設定します。

ゾーンを結合および分離する場合、ゾーンからの結合/分離からの実行状態が維持され、新しく結合または新しく分離されたゾーンに展開されます。

ゾーンの結合と分離は、結合/分離の一部であるゾーンにのみ影響します。他のすべてのゾーンは、それら自体が複数のゾーンで構成されている場合でも、中断することなく動作し続けます。

ゾーンスイッチは、Executeウィンドウに追加することもできます。SPECIALの割り当て、10SCENE ZONEを選択し、ゾーンIDを入力します。そのゾーンのゾーンスイッチが結合に設定されている場合、ExecuteウィンドウのZone Switchアイテムはアクティブと表示されます。アイテムのテキストは、それが結合されているゾーンを示しています。アイテムを押すと、ゾーンスイッチの状態が変わります。

## 42.9. 10Sceneリモートトリガー

MagicQは、Automウィンドウの10Sceneゲートウェイからの10Sceneリモートトリガーに対応しています。タイプRemoteの新しいAutomを追加し、ゲートウェイのChamNet IDをP1に設定し、リモートトリガー番号（1または2）をP2に設定します。

## 42.10. 10Sceneリモートアプリ

MagicQには、Android、iOS、Windows、MacOSで使用する10Sceneリモートアプリが含まれています。これは、照明やMagicQの知識がなくても、技術者以外でもインストールして使用できるように設計された、使いやすい10Sceneインターフェイスを提供します。

アプリは、コンソールの組み込みWiFi（MQ50、MQ70）または外部ルーター（MQ80 / MQ500 / MQ500M）のいずれかに接続します。

アプリは利用可能な10Sceneゾーンを表示し、有効にします。必要に応じて、ゾーンにパスワードを設定できます。ユーザーは、ゾーンを表示または制御するためにアクセスする前に、パスワードを入力する必要があります。許可されたユーザーがすべてのゾーンにアクセスできるように、マスターパスワードを設定できます。

ゾーンの場合、アプリは10個の10Sceneボタンとその名前と現在の状態を表示します。

## チャプター 43. シーンセッター



MagicQ Scene Setterを使用すると、固定ネットワーク接続を使用して離れた場所からMagicQを制御できるようになります。Scene Setterには4つのPlaybackフェーダーと12のプレイバックボタンがあり、MagicQシステムでのウィングのプレイバックにマッピングできます。LCD画面にプレイバックのレジェンドが表示されます。

Scene Setterは、3ポートのPOEスイッチを備えたSnakeSys R4から電力を供給できるため、個別の電源ケーブルを使用する必要がありません。シーンセッターは、未使用のCat 5ペアに電力を供給す

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

る任意の48v PoE対応ネットワークスイッチからも給電できます。PoEスイッチと併用しない場合、ユニットに電力を供給するためにPower over Ethernetインジェクターが必要になります。

システムでは複数のシーンセッターを使用できます。それぞれに個別のIDがあり、それぞれがMagicQシステムでの4つの異なるプレイバックを制御できます。

MagicQ PC / Macでは、シーンセッター機能を有効にするには、システムに接続されたMagicQウィングまたはインターフェース、ラックマウントドングルまたはSnakeSysネットワークデバイスが必要です。

### 43.1. シーンセッターの電源

Scene Setterは、3ポートのPOEスイッチを備えたSnakeSys R4から電力を供給できるため、個別の電源ケーブルを使用する必要がありません。Scene Setterは、未使用のCat 5ペアに電力を供給する48v PoE対応ネットワークスイッチからも給電できます。PoEスイッチと併用しない場合、ユニットに電力を供給するためにPower over Ethernetインジェクターが必要になります。

未使用のデータペア（4,5 DC +および7,8 DC-）にはPOEが必要です。未使用のペアに最大1Aで48Vを供給する適切なパワーインジェクタはすべて許容されます。多くの一般的なブランド名は使用されていないペアではなく使用されたペアにのみ電力を供給するため、ネットワークスイッチまたはパワーインジェクタの仕様を確認する必要がありますのでご注意ください。

Scene Setterは、MagicQコンソールおよびMagicQ PCシステムで使用できます。Scene Settersは、MagicQ USBシステム（MagicDMXインターフェイスではない）、Rack mount dongle、SnakeSysネットワークデバイスに接続されている場合、MagicQ PCシステムでのみ使用可能です。

シーンセッターは6/8 Gang back boxに収まります。



## 43.2. 構成



MagicQソフトウェアでScene Setterを有効にするには、Setup、View System、View Wingsのいずれかのウィングを"Remote Panels"に設定します。

ステータスウィンドウの"D"は、パネルが検出されたことを示します。次に、そのウィングの4つのプレイバックを制御します。プレイバックは、"Playback"ウィンドウからMagicQでプログラムできます。

MagicQ Scene setterには2.9.200.XXの範囲のIPアドレスが付属しています。MagicQコンソールまたはMagicQ PCは、255.0.0.0のサブネットマスクで、この範囲のIPアドレスを持つように設定してください。

## 43.3. シーンセッターの使用

4つのプレイバックは、まるでMagicQプレイバックウィングのフェーダーやボタンのようにプレイバックを制御します。一番上のボタンはSボタン、次の下はGOボタン、次にBACKボタン、下のボタンはFLASHボタンです。

ボタンをScene Setterのautomイベントに割り当てることもできます。ボタンが1つ以上のAutomイベントに割り当てられると、ボタンの通常の機能（S、Go、Back、Flashなど）がオーバーライドされます。ボタンの割り当ては、システム内のすべてのシーンセッターに影響します。

Cue / Cue Stackのon/offを切り替えるAutomイベントが追加されました。これは、Scene Setterボタンを使用するときに役立ちます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                |              |               |              |               |                 |          |    |    |    |             |
|----------------|--------------|---------------|--------------|---------------|-----------------|----------|----|----|----|-------------|
| VIEW<br>MACROS | VIEW<br>DATA | VIEW<br>AUTOM | VIEW<br>ZONE |               | INSERT<br>AUTOM |          |    |    |    |             |
| MACRO          |              |               |              |               |                 |          |    |    |    |             |
| ID             | Status       | Type          | P1           | P2            | P3              | Function | F1 | F2 | F3 | Description |
| 2              | Enabled      | Scene Setter  | Pressed      | Button 9 (A)  |                 | None     |    |    |    |             |
| 1              | Enabled      | Scene Setter  | Pressed      | Button 10 (B) |                 | None     |    |    |    |             |
| End            |              |               |              |               |                 |          |    |    |    |             |

## 43.4. IPアドレスの変更

Scene Setterには、2.X.X.Xネットワーク範囲のIPアドレスが設定されています。これはDigiユーティリティプログラムを使用して見つけることができます。

Scene SetterのIP設定を変更するには、まずIPアドレスを変更するためのユーティリティに接続する必要があります。これは、以下のURLにあります。www.digi.com

Windows 7の場合：

[http://ftp1.digi.com/support/utilities/40002319\\_p.exe](http://ftp1.digi.com/support/utilities/40002319_p.exe)

Scene SetterをPCに接続し、Digi Utilityがロードされると、ネットワーク経由でScene Setterが自動的に検索されます。設定が完了すれば、IPアドレスを変更できます。

高度なScene setterの構成：

Scene setterは、Webブラウザーを使用してリモートで構成できます。

デバイスのIPアドレスをWebブラウザーに入力します。ログインボックスが表示されます。ユーザー名とパスワードは以下の通りです。

Login: root Password: dbps

ログインすると、Scene Setterでネットワークモジュールのすべての設定を構成できます。Scene SetterのIPアドレスを変更する場合、ブラウザーのアドレスバーで新しいアドレスを使用する必要がありますのでご注意ください。

## 43.5. シリアルポートのセットアップ

Scene setterのシリアルポートはChamSysで設定されているため、これらの設定を変更する必要はありません。何らかの理由で構成が失われた場合、Scene Setterに接続されたWebブラウザーから：

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- プロフィールを変更
- UDPソケット
- ポート6554を使用してUDPポートを有効にします。
- 次に、"Automatically Send Data" を2.255.255.255ポート6554に設定します。
- データが行に存在し、"mahC"に一致する場合に送信します。
- "Send after following number of idle milliseconds"のチェックを外します。

これらの設定を適用します。

また、Basic Serial Port設定を、9600、8 bits、1 stop bit、no parity、no flow controlに設定します。

## CHAPTER 44. オープンサウンドコントロール (OSC)

MagicQバージョン1.7.2.6以降では、Open Sound Control (OSC) メッセージの送受信に対応しています。

OSCは、ショーコントロール、サウンドエフェクト、タブレットアプリケーションなどのオーディオビジュアルプログラム間でメッセージを送信するために一般的に使用されるネットワークプロトコルです。このプロトコルは自由に実装できるため、人気が高まっています。仕様は<http://opensoundcontrol.org/introduction-osc> にあります。

OSCは、MagicQコンソール（MQ40およびMQ40Nを除く）、MagicQウィング、インターフェースが接続されたPCに対応しています。

次の方法でOSCが使用できます。

- 最初の10のプレイバックを制御するメッセージを受信する。
- Executeウィンドウでボタン、フェーダー、エンコーダーを制御するメッセージを受信する。
- メッセージをChamSys Remote Ethernet Protocol コマンドとMIDIメッセージに変換する。
- Automウィンドウを使用してメッセージに応答する。
- キュースタックのマクロフィールドを使用してメッセージを送信する。
- チャンネルの値が変化したときにメッセージを送信する特別なOSC灯体にパッチを適用する。

OSCメッセージは2つの部分で構成されています：

- **Address:** スラッシュの後にメッセージの名前が続きます。ファイルパスと同様に、スラッシュで区切ることができます。

例えば：[/myosc/method/address](#) または [/triggercue](#)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- Arguments（引数）：ゼロ以上の値。それぞれ特定のタイプです。一般的なタイプは次のとおりです：
  - integer
  - float: number with a decimal place
  - string: line of text
  - midi: MIDI message

### 44.1. セットアップ

MagicQでOSCを有効にするには、モードを設定し、Setup、View Settings、Networkで送信および/または受信ポートナンバーを設定する必要があります。ポートを0に設定すると、OSCの送受信が無効になります。オプションで、送信IPアドレスを指定または0.0.0.0に設定して、ネットワーク上のすべてのコンピューターにブロードキャストできます。



ほとんどのシステムでは、ポート番号を1024より大きくする必要があります。デフォルトは、送信9000、受信8000が適切です。

### 44.2. メッセージを受信する

#### 44.2.1. MagicQ OSCアドレス

次の表は、MagicQが応答する組み込みOSCメッセージの一覧です。組み込みアドレスで制御できるのは、最初の10プレイバックと最初の10execute グリッドのみです。

AUTOMウィンドウを使用して、MagicQシステムの他の部分に制御を拡張できます。

表44.1 OSCアドレス

| アドレス              | 引数                                                        | 動作                    |
|-------------------|-----------------------------------------------------------|-----------------------|
| /pb/<playback>    | float between 0.0 and 1.0<br>または<br>int between 0 and 100 | Playbackフェーダーレベルを設定する |
| /pb/<playback>/go | (optional)<br>non-zero value                              | プレイバックに進める            |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                     |
|---------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| /pb/<playback>/flash                              | 0 sets to 0%<br>non-zero sets to 100%                                                                                                                                                                                                                                       | プレイバックレベルを<br>100%に設定                               |
| /pb/<playback>/pause                              | (optional)<br>non-zero value                                                                                                                                                                                                                                                | プレイバックを一時停<br>止                                     |
| /pb/<playback>/release                            | (optional)<br>non-zero value                                                                                                                                                                                                                                                | プレイバックをリリー<br>ス                                     |
| /pb/<playback>/<cue>                              | (optional)<br>non-zero value                                                                                                                                                                                                                                                | Cueにジャンプ                                            |
| /dbo                                              | 0 turns on<br>non-zero turns off                                                                                                                                                                                                                                            | ブラックアウト                                             |
| /swap                                             | 0 = add<br>non-zero = swap                                                                                                                                                                                                                                                  | スワップモードを設定                                          |
| /exec/<page>/<item><br>/exec/<item>               | (オプション) 次のい<br>ずれか<br><i>no arguments =<br/>activate button/fader<br/>0 = relase button/<br/>fader; lower encoder<br/>1 = activate button/<br/>fader; raise encoder<br/>float between 0.0 and<br/>1.0 = set fader level<br/>int between 0 and 100<br/>= set fader level</i> | execute ウィンドウの<br>コントロールボタン、<br>フェーダー、またはエ<br>ンコーダー |
| /10Scene/<item>/<br><zone><br><br>/10Scene/<item> | (オプション) 次のい<br>ずれか<br><i>no arguments =<br/>activate button<br/><br/>0 = relase button<br/><br/>1 = activate button<br/><br/>float between 0.0 and<br/>1.0 = set fader level</i>                                                                                            | 10Sceneボタンを<br>制御                                   |
| /rpc                                              | string with commands                                                                                                                                                                                                                                                        | remote ethernet コ                                   |
| /rpc/<commands>                                   | なし                                                                                                                                                                                                                                                                          | マンドを送信                                              |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



|                                                     |            |                                                                               |
|-----------------------------------------------------|------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| /midi                                               | MIDI bytes | MIDIメッセージを送信、MagicQまたはUSB MIDIデバイスから受信したかのように処理されます。<br>(タイムコードメッセージは無視されます。) |
| /feedback/off                                       | なし         | フィードバックをオフにします                                                                |
| /feedback/pb<br>/feedback/exec<br>/feedback/pb+exec | なし         | フィードバックをオンにして、再生と実行の状態を送信します。<br>(TouchOSCを参照。)                               |

指定しない場合、引数としてfloatまたはintが受け入れられます。

<playback> : = 1から10までの数

<cue> : = オプションの10進数を含む数値。例えば 2.5。

<page> : = executeグリッドの場合は1～10の番号、またはexecuteグリッド名

<item> : = executeグリッド内のボックスの数、またはグリッド参照。行4列4の4x3、executeアイテム名

testoscに続けてキーボードからコマンド入力でOSCメッセージを受信。例えば、プレイバック1でGOの場合：

testosc /pb/1/go

これは、MagicQコンソールおよびMagicQウィング、インターフェイスでロック解除されたMagicQPCシステムに対応しています。

#### 44.2.2. オートメーション

MagicQは、MACRO-VIEW AUTOMウィンドウに行を追加することにより、ユーザー定義のOSCメッセージに応答できます。タイプをOSCメッセージに設定した後、P1列にOSCアドレスを設定します。

トリガーのタイプによっては、フェーダーレベルを設定するなどの引数が必要になる場合があります。これは、0～100の整数または0.0～1.0の小数のいずれかです。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

| VIEW DATA |         | VIEW AUTOM  |        | VIEW ZONE |    |                |       | INSERT AUTOM |    |             |
|-----------|---------|-------------|--------|-----------|----|----------------|-------|--------------|----|-------------|
| MACRO     |         |             |        |           |    |                |       |              |    |             |
| ID        | Status  | Type        | P1     | P2        | P3 | Function       | F1    | F2           | F3 | Description |
| 4         | Enabled | OSC Message | /tap   |           |    | PB tap to time | PB1   |              |    |             |
| 3         | Enabled | OSC Message | /song1 |           |    | PB go          | W1-1  |              |    |             |
| 2         | Enabled | OSC Message | /song2 |           |    | PB go          | W1-2  |              |    |             |
| 1         | Enabled | OSC Message | /haze  |           |    | PB level       | W1-24 |              |    |             |
| End       |         |             |        |           |    |                |       |              |    |             |

### 44.3. メッセージを送信する

### 44.3.1. キュースタックマクロ

OSCメッセージは、"Cue Stack"ウィンドウ内のキューのマクロフィールドを使用して送信できます。

OSCアドレスは、マクロフィールドに入力し、その前に文字Kを付けて、マクロの最後のマクロコマンドにする必要があります。

アドレスの後には、オプションの引数のコンマ区切りリストを続けることができます。

[illegible]

文字列引数でカンマとバックスラッシュを指定する場合は、バックスラッシュでエスケープする必要があります。\\, と \\。です。

### 44.3.2. OSC灯体のパッチ

チャンネルの値が変化するたびにOSCメッセージを送信する一般的な1チャンネルパーソナリティにパッチを適用できます。このパーソナリティは、Generic-mqoscの下でCHOOSE HEADウィンドウにあります。OSCメッセージで送信する引数のタイプに応じて、3つのモードから選択できます。

チャンネル値は、INTENSITYウィンドウのエンコーダーYを使用して設定できます。

灯体の名前をOSCメッセージのアドレスに変更し、その後に値が送信される前に追加される引数のオプションのコンマ区切りリストを続ける必要があります。（上記のキュースタックマクロを参照してください。）

## 44.4. TouchOSC

TouchOSCは、フリーのiOSおよびAndroidアプリケーションで、ボタン、フェーダー、エンコーダーのカスタムレイアウトを作成し、これらのコントロールをOSCメッセージに添付できます。

MagicQdemo.touchoscおよびMQTouchOSCDemo.shwという名前のMagicQショーフォルダーに、TouchOSCファイルとショーファイルの例があります。TouchOSCファイルをアプリにロードし、<http://hexler.net/software/touchosc#downloads>にあるエディターツールでレイアウトを編集できます。

デモでは、[Load vals]ボタンがfeedback/pb+execメッセージを送信して、プレイバックの現在の状態とexecuteコントロールをTouchOSCアプリに送信します。これにより、プレイバックに対する変更の自動送信が可能になり、TouchOSCコントロールとMagicQの同期を保つために実行されます。

Load valsボタンを使用して、アプリが閉じられた場合やネットワークが失われた場合に、MagicQの状態をリロードできます。

## 44.5. トラブルシューティング

### 44.5.1. 送信または受信が機能しない場合

送信ポートと受信ポートが、通信するデバイスの反対側に設定されているかご確認ください。

PCに複数のネットワークカードがある場合は、MagicQセットアップのIPアドレスが、OSCが送信するインターフェイスのIPアドレスに設定されているかご確認ください。

OSCアドレスがスラッシュで始まっているかご確認ください。

OSC仕様で許可されていない文字がアドレスに含まれていないかご確認ください。

キュースタックマクロまたはパッチを適用した灯体でアドレスの後に引数を指定する場合は、アドレスの後にコンマが続き、余分な文字がないことを確認してください。文字列引数のバックスラッシュも問題を引き起こす可能性があります。二重のバックスラッシュ\\のみを使用するか、コンマ\をエスケープします。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

MagicQがデモモードではないことをご確認ください。

送信ポートナンバーと受信ポートナンバーが1024より大きい値に設定されているかご確認ください。

メッセージの受信を停止する可能性があるファイアウォール（Windowsファイアウォールなど）が原因でないかを確認します。

#### 44.5.2. メッセージが失われる場合

特にOSC灯体を使用している場合は、ネットワークに大量のOSCトラフィックが集中しないようにご注意ください。

ブロードキャストArt-Netユニバースが大量にあると、OSCメッセージの遅延または損失が発生する可能性があります。

### 44.6. 注意事項

MagicQはOSC over UDPのみに対応しています。 MagicQは現在バンドルを送信しませんが、OSCバンドルの受信に対応しています

OSCパッチ灯体名は15文字に制限されています。

Executeウィンドウでアイテムを選択し、//と入力して[ENTER]を押し、ボタンに関連付けられているOSCアドレスを表示します。これは、フィードバックが有効になったときに送信されるアドレスでもあります。

## CHAPTER 45. MagicQ Visualiser

### 45.1. MagicVis

MagicQには、Windows、Mac、Linuxで利用可能なMagicVisと呼ばれるビジュアルライザーがあります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



MagicVisには2つのバージョンがあります。

- ・ MagicQコンソールに接続するか、ネットワークを介して他のブランドのコンソールからArt-NetまたはACNデータを受信できる、MagicVisと呼ばれるスタンドアロンアプリケーションです。
- ・ MagicQ PCアプリケーションの一部で、1台のPCでショーを編集および視覚化できます。

MagicVisアプリケーションを使用すると、ネットワークケーブルを接続してMagicVisアプリケーションを起動するだけで、MagicQコンソールに視覚化を追加できます。接続されたコンピュータでグラフィックスとプロセッサを集中的に使用する視覚化が実行されるため、MagicQコンソールが引き続きフルパフォーマンスで実行されます。

ビームをレンダリングするために、MagicVisはPC / Macでグラフィックカードを使用します。グラフィックカードのパフォーマンスが優れており、ビジュアライザのパフォーマンスも優れています。共有グラフィックスメモリを搭載したPCとMacはパフォーマンスが遅く、小さな照明装置しかレンダリングできません。£100/£120€/160\$ のNvidiaまたはATI/Radeonグラフィックスカードは、システムにすべての違いをもたらします。

#### 45.1.1. 別のMagicVisアプリケーションの使用

別のMagicVisアプリケーションは、コンソールまたはMagicQソフトウェアを実行している別のPCに接続できます。ショーはネットワーク経由でコンソールから自動的に読み込まれます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



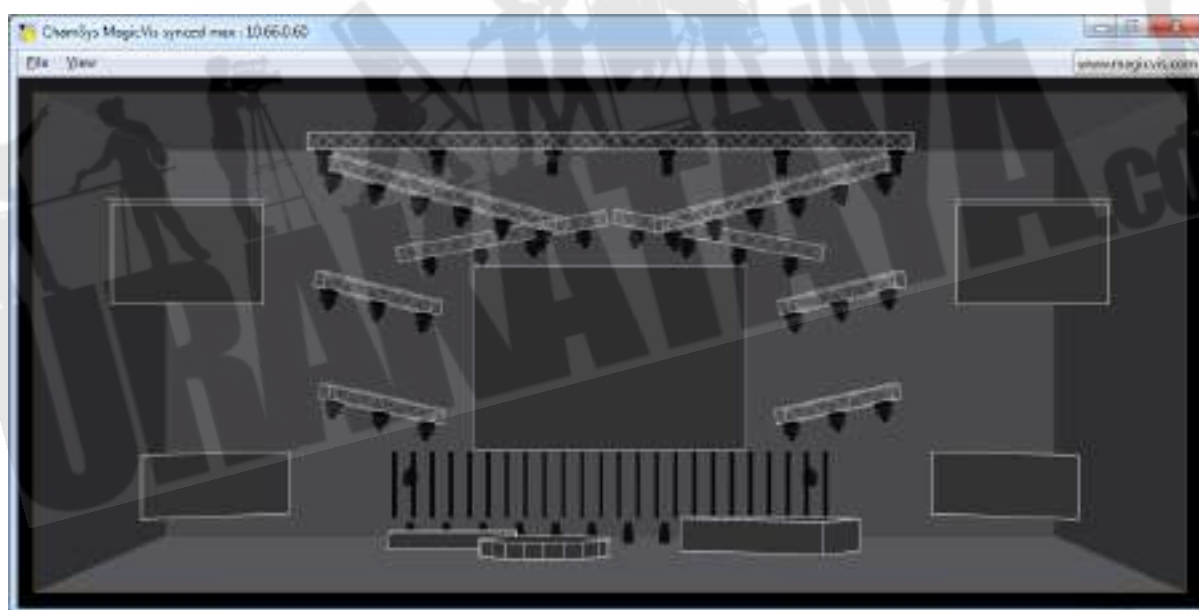
コンソールとラップトップの両方のIPアドレスを同じIPアドレス範囲内に構成します。例えば、コンソールをIPアドレス2.0.0.1ネットマスク255.0.0.0に設定し、ラップトップを2.0.0.2ネットマスク255.0.0.0に設定します。コンソール上では：

**setup** → VIEW SETTINGS → Multi Console

Enable Remote ControlとEnable Remote Accessがyesに設定されているか確認します。

コンソールとPC/Macをネットワークケーブルで接続し、MagicVisを起動します。自動的にコンソールが検出され、接続されるはずですが、コンソール名が赤で表示される場合は、コンソールで**Enable Remote Control**と**Enable Remote Access**がyesに設定されていることを確認してください。IPアドレスが赤で表示される場合は、サブネットが間違っている可能性があります。

MagicVisがコンソールに接続できない場合は、File → Settings...をクリックして、Settingsダイアログを表示します。Networkタブをクリックし、MagicQコンソールに接続するネットワークポートのネットワークアダプター/IPアドレスを選択します。次に、リストからコンソールを選択します。コンソールがリストに表示されない場合は、接続ケーブルを確認してください。



最初は、MagicVisのタイトルバーに**searching for consoles**が表示され、コンソールが見つかったら**trying to connect**が試行されます。コンソールとの接続が確立されると、**waiting sync**と表示されます。ショーデータがコンソールからMagicQ visアプリケーションへの接続を介して転送されると、**synced**（同期済み）と表示されます。

システムが引き続き**trying to connect**と表示される場合は、ファイアウォールが無効になっているか確認してください。一部のシステムでは、ワイヤレスアダプターなどの他のネットワークアダプター

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

を無効にする必要がある場合があります。Windowsでは、照明ネットワークをパブリックネットワークとして分類し、さまざまなファイアウォールルールを適用することがよくあります。

MagicVisが同期されると、コンソールに新しいショーをロードしたり、ビジュアライザパッチを変更したりすると、変更が自動的にビジュアライザに表示されます。

MagicVisが起動すると、Art-Net Universe 0-0から始まるArt-NetでDMXデータを受信すると想定しています。MagicVisがコンソールと接続するとすぐに、パッチが適用されたそれぞれのユニバースに対して、そのコンソールで使用されているDMXプロトコルとユニバースの使用を開始します。コンソールでユニバースが有効になっていない場合、コンソールは独自のMagicVisプロトコルを使用して、DMXデータを直接MagicVisに送信します。これにより、出力が有効になっていないシステムでMagicVisを使用することができます。

MagicVisが同期されていなくても、受信したArt-Netに従って視覚化されるのでご注意ください。Art-Netは、ショーデータ転送のために接続に個別に送信されます。

### 45.1.2. 他のコンソールでMagicVisを使用する

MagicVisは、MagicQ以外のサードパーティのコンソールで使用できます。視覚化されたショーは、最初にMagicQで作成してから、他のコンソールで使用するためにMagicVisにロードする必要があります。

File → Load Showをクリックして、MagicQショーファイルをMagicVisに直接ロードします。このモードでは同期は行われません。MagicVisは、ビームをレンダリングするために着信Art-Netデータを調べるだけで、パッチは同期しません。



ショーがLoad Showを使用してロードされると、MagicVisはコンソールとの同期を試みません。

### 45.1.3. MagicQでビジュアライザを使用する

MagicQソフトウェアを実行し、メニューバーのVisualiserメニューに移動して、Show Visualiserをクリックします。ウィンドウのサイズを変更し、必要な位置に移動できます。



VisualiserはMagicQアプリと統合されているため、IPアドレスを設定したり、ユニバースをenable/configureしたりする必要はありません。

## 45.2. MagicVisの使用

MagicVisは、Perspective、Top、Side、Front、Freeの5つのビューを提供します。ビューは、MagicVisウィンドウのViewメニューから、または"Patch"ウィンドウのMagicQから、ソフトボタン<E>を使用して変更できます。

Top、Side、Front、Freeはorthographicプロジェクションであり、ワイヤーフレームビューです。RoomのアイテムとBeamの概要を示しています。Perspectiveビューは完全にシェーディングされ、アイテムは色付きで点灯しています。orthographicビューでカメラを移動すると、ビューは自動的にフリーになります。

カメラを回転させるには、マウスをvisualiserウィンドウに向け、クリックして押したままマウスを動かします。スクロールホイールを使用するか、[CTRL]キーを押しながら右クリックして、カメラを前後に移動します。カメラを前後に移動しても、orthographicビューには影響しません。[SHIFT]キーを押しながらマウスをクリックして移動するとカメラが移動し、[SHIFT]キーを押しながらスクロールホイールを動かすとズームインおよびズームアウトします。

Roomの照明レベルは、View→Darkをクリックして変更できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

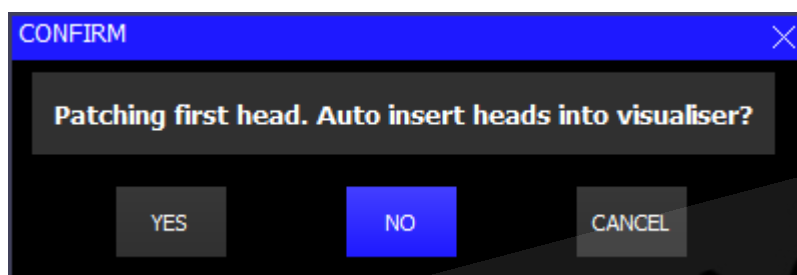
03-5843-4354



デモショーファイルにはビジュアライザRoomが設定されています。ExhibitionDemoファイルはMagicVisを広範囲に使用し、MagicHD統合を含みます。これらを使用して、独自のMagicVis視覚化の作成例を確認してください。

### 45.2.1. ビジュアライザの灯体にパッチを適用する

ショーの最初の灯体にパッチを適用すると、灯体をビジュアライザーに自動挿入するかどうか確認されます。



灯体がショーにパッチされると、MagicQは再度プロンプトを表示しません。設定を変更する場合は、自動挿入を有効または無効にできます。

**Setup** → VIEW SETTINGS → Mode → Visualiser.

VIEW HEADSで灯体にパッチを適用すると、MagicQはVIEW HEADSビューで灯体にパッチを適用しますが、VIEW VISでビジュアライザオブジェクトも生成します。

ビジュアライザヘッドはMagicQヘッドとは別です。例えば、パッチを適用した1つの灯体に複数のビジュアライザヘッドを関連付けることができます。単一のディマーチャンネルに2つのパーカンがある場合、これを行うことができます。MagicQでパッチされた1つのGeneric Dimmerと2つのビジュアライザーヘッドがあります。

デフォルトでは、灯体にパッチを適用すると、MagicQはMagicQ灯体ごとに1つのビジュアライザヘッドを作成します。INSERTを使用して、灯体にビジュアライザーオブジェクトを追加できます。

### 45.2.2. View Visビュー

**Patch** → VIEW VIS

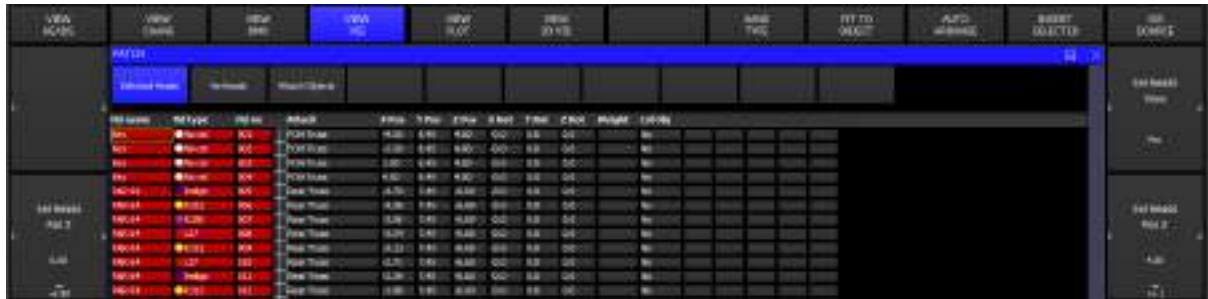
VIEW VISビューは、ビジュアライザのデータを管理します。Selected Heads、Vis Heads、Attach Attach Objectsなど、いくつかの異なるタブがあります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354





選択された灯体では、現在選択されている灯体のすべてのビジュアライザヘッドがリストに表示されます。灯体は通常どおりグループを使用して選択するか、キーパッドから直接選択します。このビューでは、エンコーダーとソフトボタンにより、選択した灯体のすべてのビジュアライザヘッドに変更が適用されます。

Vis Headsでは、すべてのビジュアライザヘッドが表示されます。このビューでは、エンコーダーとソフトボタンにより、カーソルの下のビジュアライザヘッドに変更が適用されます。複数の灯体に変更を適用するには、[SHIFT] / [CTRL]キーとカーソルキーを使用します。

オブジェクトのアタッチでは、他のすべての（灯体ではない）オブジェクトがリストに表示されます。このビューでは、エンコーダーとソフトボタンがカーソルの下のオブジェクトに変更を適用します。複数のオブジェクトに変更を適用するには、[SHIFT] / [CTRL]キーとカーソルキーを使用します。

### 45.2.3. ビジュアライゼーションでの灯体の配置

灯体にパッチを適用すると、自動的に選択され、

**Patch** → VIEW VIS → Selected Heads

エンコーダーホイールとソフトボタンを使用して、灯体の位置と向きを直接制御できます。

エンコーダーX、Y、Fは、X、Y、Zのポジショニングに使用されます。

ソフトボタンX、Y、Fを押すと、その軸上の位置が1メートル増加します。[SHIFT] + ソフトボタンを押すと、その軸上の位置が1メートル減少します。

ファンを使用して、X、Y、Zポジションのホイールで位置を広げます。

エンコーダーB、C、Dは回転に使用されます。ソフトボタンB、C、Dを押すと、灯体はその軸を中心に90度回転します。[SHIFT] + ソフトボタンを押すと、灯体はその軸を中心に-90度回転します。

VIEW VISウィンドウのスプレッドシートビューに直接値を入力することもできます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



[SHIFT] / [CTRL]とカーソルキーを使用して、一度に複数の値を変更できます。THRUを使用して、値の広がりを入力します。-5 THRU 5は、X位置を-5から5メートルの範囲に広げます。

#### 45.2.4. 変換モード

すべてのアイテムは、上記のセクション"Positioning the Heads in the Visualisation"で説明されているように、エンコーダを使用して配置および方向付けることができます。エンコーダの動作は、<Transform Mode>ソフトボタンを使用して変更できます。

Original、World、Item、Parentの4つのモードを使用できます。ソフトボタンのラベルには、現在のモードを示すW、I、またはPが表示されます。

Original：アイテムの位置を変更すると、ワールド軸に対してアイテムが移動します。回転を変更すると、オブジェクトのオイラー角が直接変更されます。したがって、y軸を回転すると、ワールドのy軸のオブジェクトが回転しますが、z軸を回転すると、アイテムはそれ自体のz軸を中心に回転します。

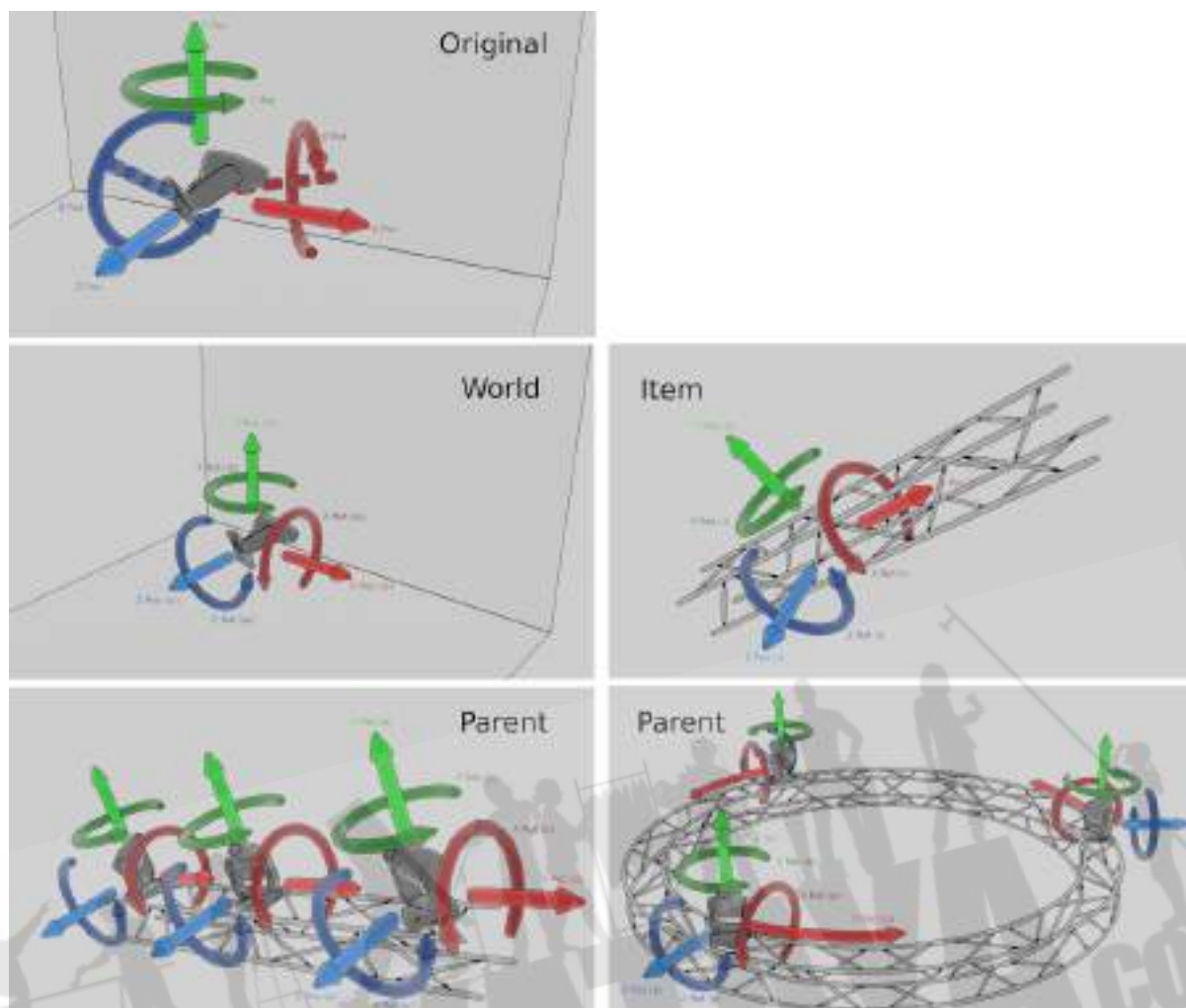
World：アイテムの位置を変更すると、ワールド軸に対してアイテムが移動します。アイテムを回転すると、ワールド軸と平行にアイテムが回転します。

Item：アイテムの位置を変更すると、アイテムはそれ自体の軸に沿って移動するため、移動する方向は現在の方向によって定義されます。アイテムの回転の変更も、現在の向きに関連します。

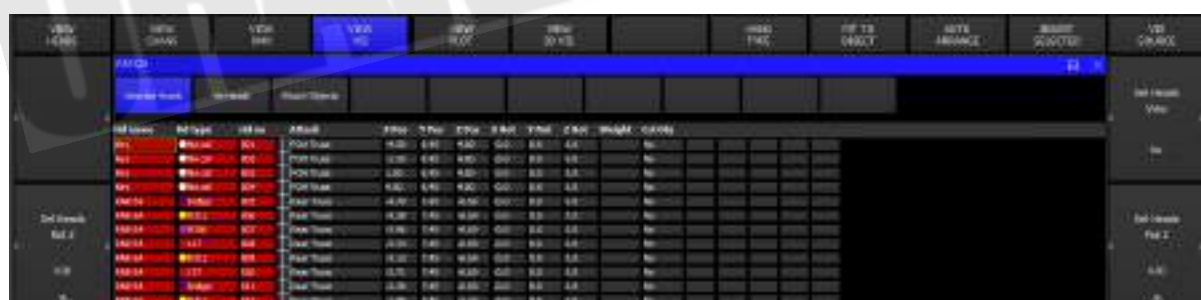
Parent：アイテムは、オブジェクトにアタッチされている場合にのみ移動します。位置と回転の変化は、それらがアタッチされているオブジェクトの位置、方向、およびタイプによって異なります。X位置を変更すると、アイテムはトラスに沿って移動し、回転の変更は常に、アイテムがトラスに取り付けられているポイントを基準にして行われます。

より視覚的な説明については、次の図を参照してください。

また、Parentモードでは、エンコーダボタンEがハングタイプボタンに変わります。これにより、トラスに沿った位置を維持しながら、ヘッドのハングタイプを切り替えることができます。



#### 45.2.5. オブジェクト



ビューアタッチでは、トラス、パイプ、人物、単純な形状、一般的に見られる什器など、さまざまなタイプのオブジェクトを挿入できます。カスタムモデルファイルをさまざまな形式でインポートすることもできます。

オブジェクトを作成するには、<INSERT>ボタンを押してから、作成するオブジェクトの種類を選択します。次にオブジェクトが作成され、リストに追加されます。球または円柱を追加するには、フォームオブジェクトを作成してからモデル列に移動し、Setを押して目的の形状を選択します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ウィンドウに長さ、幅、高さの値を入力します。数値をメートルではなくフィートで入力した後に'を追加します。例えば、10フィートの場合は10'と入力します。

必要に応じてトラスまたはパイプを配置します。ウィンドウにトラスまたはパイプの名前を入力します。

トラスまたはパイプを挿入すると、パッチが適用された後続の灯体がそのトラスまたはパイプオブジェクトにアタッチされます。例えば、トラスオブジェクトを挿入した後に6つのスポットにパッチを適用すると、それらはトラスの長さに沿って広がります。

レポートと全体的なプロットを作成すると、アタッチオブジェクトごとにプロットが作成されます。これにより、照明リグを個別のパイプとトラスに分割できます。

Textureフィールドにテクスチャ名を入力すると、テクスチャをフォームオブジェクトに適用できます。テクスチャは、ビットマップフォルダ（ChamSys.pngなど）に保存する必要があります。



トラスを作成し、モデルを**非表示**に設定して、ライトをグループ化し、それらの便利なプロットを作成します。

例えば、ExhibitionDemoでは、PixelLineフィクスチャーが個々の垂直パイプに装備されている可能性があります。MagicVisでは、すべてが回転している1つの非表示のトラスに装備されているため、paperworkが作成されると、すべてのPixelLinesが回転したプロットが表示されます。それらがどのように配置されているかは明らかです。

#### 45.2.6. ドレープ

ドレープをシーンに追加するには、<INSERT>ボタンを押してから、Drapeを選択します。ドレープがシーンに追加されます。折り目の幅、高さ、奥行きは通常どおり調整でき、位置や回転も調整できます。表の最後にある追加のparams列により、ドレープのレンダリング方法を細かく制御できます。パラメータ1は波のサイズを制御します。デフォルトは0.3mです。

パラメータ2は、折り目がドレープの上部でどの程度平坦かを制御します。値が0の場合、上部が完全に平らに表示されます。値が1.0の場合、下部と同じ深さで折り目が表示され、まるでドレープがトラックシステムから吊り下げられているかのように見えます。

パラメータ3は、折り目のランダムに設定します。実際のドレープは均一に垂れ下がっていないため、折り目は多くの場合、サイズが異なります。パラメータを0に設定すると、すべての折り目が同じになり、大きくすると、変化します。デフォルト値は0.4です。

### 45.2.7. カスタムモデル

カスタムモデルを追加するには、[INSERT]ボタンを押して、Modelを選択します。モデルオブジェクトがシーンに追加されます。これは、モデルファイルが選択されるまで、最初が表示されません。

モデルファイルを選択するには、"texture"フィールドを選択します。メニューが表示され、以前にインポートしたモデルを選択できるほか、新しいモデルをインポートするオプションが表示されます。

新しいモデルをインポートするには、このダイアログの"Import Model..."ボタンを選択します。ファイルマネージャが表示され、モデルファイルをインポートするように求められます。サポートされている形式のみが表示されます。ファイルを選択すると、インポート設定を求める別のダイアログが表示されます：垂直にYまたはZ軸を使用するかどうか、モデルで使用される長さの単位などです。

これらの設定を適切に決定するには、モデルの作成者に確認する必要があります。目安として、モデルがアーティストによって作成された場合、Y軸は垂直になることがあります。エンジニアが作成した場合は、Z軸の可能性が高くなります。間違った値を選択すると、モデルは前面から背面に反転し、90度回転して前面に表示されます。

モデルオブジェクトのスケーリング動作は、他のオブジェクトとは少し異なります。デフォルトの長さ、幅、高さはゼロです。これは、オブジェクトが上記のプロセスを使用して指定された単位を使用して、"native size"を使用することを意味します。

長さ、幅、高さのいずれか1つのみを指定し、他のすべての値をゼロに設定すると、モデルは、その軸がメートル単位で指定された値になるようにスケーリングされます。他のすべての軸は比例してスケーリングされ、モデルの形状を維持します。

3つの軸すべてが指定されている場合（どれも0でない場合）、3つの軸すべてが個別に、指定されたメートル単位の値にスケーリングされます。比例値が指定されていない場合、これはモデルの形状を歪めます。

2つの軸の指定（1つを0のままにする）には対応していないため、指定されていない動作を生成します。





ポリゴン数が非常に多い（三角形または頂点数としても指定される）モデルを使用することはお勧めしません。これにより、特に古いハードウェアで、シーンで多くのライトがアクティブになっている場合や、シャドウが有効になっている場合に、パフォーマンスが低下する可能性があります。

この問題を回避するには、MagicVisで使用する"low-poly"モデルを検索またはリクエストしてください。モデルごとに1000を超えるポリゴンを使用しないようにしてください。

#### 45.2.8. オブジェクトに灯体をアタッチする

灯体は、トラスまたはパイプにいつでも取り付けることができます。グループまたはキーパッドを使用して、アタッチするフィクスチャーを選択します。VIEW VIS→Selected Headsタブに変更し、<FIT TO OBJECT>ボタンを押します。

または、Vis Headsタブで、Attachフィールドをダブルクリックします。MagicQは、選択するすべてのアタッチオブジェクトのリストを表示します。

オブジェクトにアタッチされている灯体はそのオブジェクトとともに移動します。そのため、Attach Objectsタブでそのオブジェクトを再配置すると、オブジェクトとアタッチされているすべての灯体が移動します。

MagicVisはハングタイプに対応しているため、灯体を特定の方向のアタッチオブジェクトにフィットさせることができます。これは、MagicVisレポートでも利用できます。吊り下げタイプのオプションは、ノーマル、ボトムリア、ボトムフロント、トップリア、トップフロントフェイスアップ、トップフロントフェイスフォワード、トップブーム、ボトムブームです。

#### 45.2.9. ビームアングルとフィクスチャーの形状の修正

Patch、View Headsでは、一般的な灯体に特定の形状とビームアングルを設定できます。これらのフィールドを設定すると、選択したパーソナリティのデフォルトが上書きされます。形状は、Fixture Patchレポートにも表示されます。

一般的な灯体以外のフィクスチャーのビームアングルを変更する場合は、選択したパーソナリティのHead EditorのParamsタブでZoom NarrowとWideを変更する必要があります。

#### 45.2.10. メディアサーバーの視覚化

MagicVisは、MagicHDを含むメディアサーバーからの出力をプレビューできます。まず、コンソールのMediaウィンドウに、メディアサーバー出力のライブプレビューが表示されているか確認します。次に、Attach ObjectsウィンドウでFormを追加します。モデルをシートに設定し、テクスチャをmpお

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



よびメディアサーバーの数に設定します。メディアサーバーナンバーは、Setup、View System、View Mediaウィンドウにあります。

例えば、メディアサーバーがView Mediaウィンドウの最初にある場合、テクスチャはmp1になります。MagicVisがメディアサーバーに接続できない場合、シートには"Media Server 1"と表示されます。1分たっても接続がない場合、テキストは表示されなくなります。プレビューはCITPを介して行われるため、解像度はかなり低くなります。

### 45.2.11. トラスの移動

アタッチオブジェクトをDMXパッチを介して移動可能にするには、Generic MovementヘッドをMagicQにパッチします。次に、PatchのView Visで、Generic Movementのアタッチオブジェクトを移動するAttachオブジェクトに設定します。トラスから吊り下げられたフィクスチャーは、トラスとともに移動します。

Generic MovementヘッドにはX、Y、Z位置とX、Y、Z回転アトリビュートがあり、MagicQ内からオブジェクトを完全に制御できます。ジェネリックムーブメントヘッドはバーチャルヘッドなので、MagicQ Patchでパッチを解除できます。

ソフトウェアバージョン1.9.2.2以降、ジェネリックムーブメントにはトラッカーというチャンネルが追加されました。これがトラッカーID（1～20）に設定されると、位置オフセットは汎用ムーブメントヘッドのパラメーターではなくトラッカーから取得されるため、外部システムからムーブメントを制御することが可能になります。



ExhibitionDemoショーファイルには、2つのムービングパイプがあります。それぞれのパイプには、MagicHDイメージがレンダリングされるフォームが添付されています。これは、ムービングLEDウォールの良いシミュレーションとなります。

### 45.2.12. カラーオブジェクト

MagicVisでは、Head itemを設定して、トラスウォーマーや色付きの風景用のアタッチオブジェクトにカラーを付けることができます。

Patchで、Selected Heads上のView Visタブ、またはページの右側にあるVis Headsを選択して、Col Apply columnに移動し、Yesに設定します。Col Applyセットを持つオブジェクトに複数の灯体が接続されている場合、リストの最後の灯体が使用されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

RGB灯体の場合、RGBカラーがオブジェクトに適用されます。灯体にインテンシティのみがある場合、オブジェクトのカラーはインテンシティに従ってスケーリングされます。

### 45.2.13. DMX制御カメラ

Generic Cameraヘッドにより、MagicQプログラミング内からVisualiserビューを変更できます。MagicQでGeneric Cameraにパッチが適用され、モードアトリビュートがゼロ以外の場合、ビジュアライザービューはカメラの制御下に置かれます。Generic Cameraヘッドはバーチャルヘッドなので、MagicQパッチでパッチを解除できます。

Generic Cameraを使用するには、それを選択して、Locateを押します。これにより、カメラがパースモードになり、デフォルトの位置に配置されます。"Position"ウィンドウを選択し、エンコーダを使用してウィンドウを移動し、ビューを回転させます。コントロールを"Visualiser"ウィンドウに戻すには、エンコーダーホイールAを使用してモードを無効に設定します。

Generic Cameraは、Roomとビームの明るさも制御します。これらのアトリビュートは、Beamウィンドウにあります。



FXをポジションアトリビュートと回転アトリビュートに適用して、カメラをビジュアライザの周りを飛行させ、デザインの動的なビューができます。

### 45.2.14. ビジュアライザヘッドとオブジェクトの削除

ビジュアライザヘッドを削除するには、VIS VIS→Vis Headsに移動し、アイテムにカーソルを置き、[REMOVE]を押します。[SHIFT] / [CTRL]とカーソルキーを使用して、削除する複数のビジュアライザヘッドをカーソルで選択します。アタッチオブジェクトを削除するには、VIEW VIS → Attach Objectsに移動して、同じ手順に従います。

灯体がビジュアライザから削除されても、MagicQパッチからは削除されません。MagicQパッチから灯体を削除すると、関連するビジュアライザヘッドが削除されます。

### 45.2.15. Roomのサイズを変更する

Roomオブジェクトを追加することで、Roomのサイズを変更できます。デフォルトでは、MagicQは20 x 20 x 20メートルのRoomを使用します。Roomオブジェクトを追加すると、MagicVisは代わりにRoomオブジェクトのサイズを使用します。データムは常にRoomの中央のフロアにあります。

販売店：裏方屋ドットコム

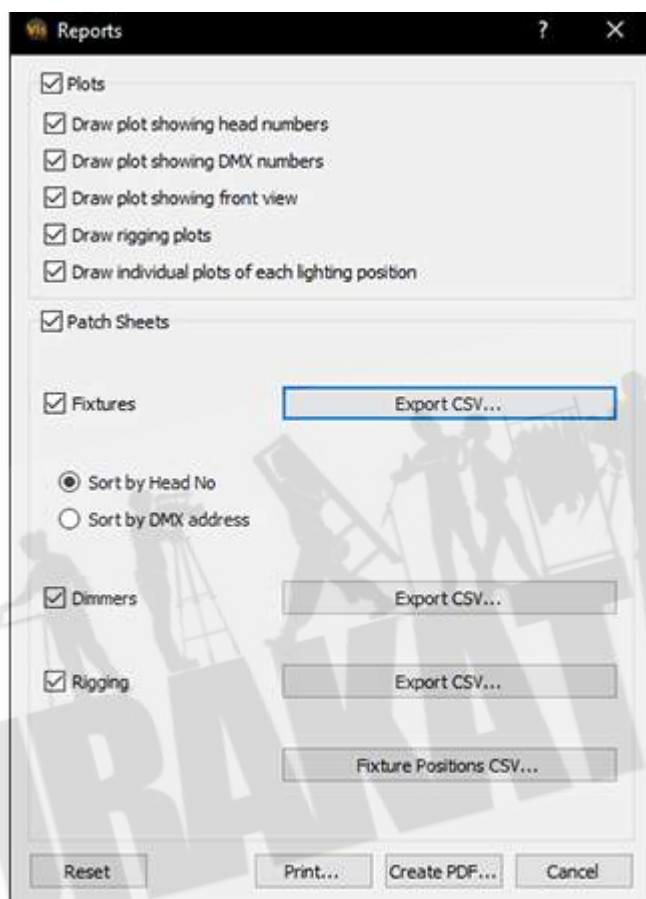
[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

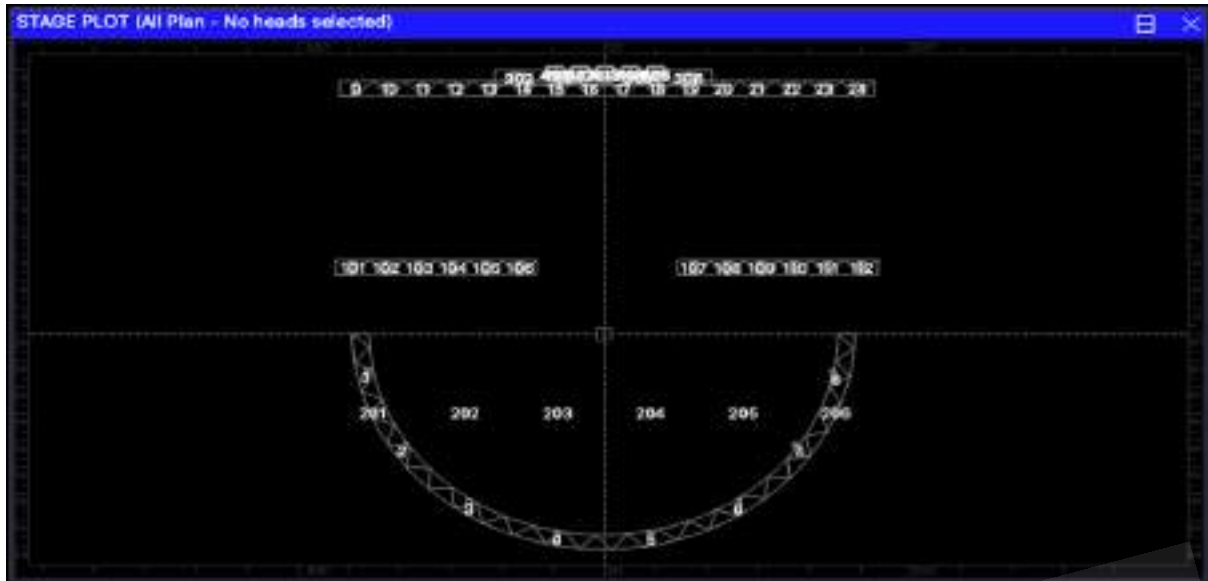
View Attachで[INSERT]を押します。オブジェクトタイプRoomを選択し、長さ、幅、高さを入力します。

## 45.2.16. レポート印刷など

MagicVisを使用して、プロットとパッチシートを作成できます。 MagicVisウィンドウで、File → Paperworkをクリックします。これによりReportsウィンドウが表示されます。



選択して、印刷するか、PDFドキュメントを作成できます。パッチリストをNumbers、LibreOffice Calc、Excelなどのスプレッドシートにエクスポートすることもできます。これを行うには、Export CSV... ボタンのいずれかをクリックしてから、csvファイルをスプレッドシートに読み込みます。次に、列を追加したり、テーブルを好きなようにレイアウトしたりできます。



パッチシートには、ビジュアライザー内にあるかどうかに関係なく、パッチ内のすべての灯体が含まれています。したがって、フィクスチャーをVisualiserにロードしなくても、パッチシートを作成できます。

Positionsテーブルは、トリムの高さ、DMXユニバース、およびその重量を含むすべてのトラスとパイプのリストです。所定の重量はフィクスチャーの総重量であり、ケーブル、トラス、リギングの重量は含まれていません。これは、総重量を推定するためのツールであることが意図されており、リギングの計算には使用しないでください。

#### 45.2.17. 既存のMagicQ Showファイルの変換

古いMagicQショーファイルはMagicQにロードできますが、ビジュアライザヘッドが定義されていません。既存のショーファイルから頭を取り、視覚化を作成するのは簡単です。

グループまたはキーパッドを使用して灯体を選択し、次に行きます。

**Patch** → VIEW VIS → Selected Heads

<INSERT SELECTED>ボタンを押します。これにより、選択したそれぞれの灯体のビジュアライザヘッドが作成されます。

必要に応じて、<FIT TO OBJECT>ボタンを使用して灯体をオブジェクトに接続できます。

また、ショーファイル内のパッチを適用したすべての灯体をビジュアライザーに1ステップで挿入することもできます。灯体を選択されていないことを確認してから、

**Patch** → VIEW VIS → Vis Heads

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

<INSERT PATCHED>を押します。これにより、パッチのそれぞれの灯体にビジュアライザヘッドが作成されます。灯体はグリッド形式で配置されます。

#### 45.2.18. MagicQグリッドの視覚化への変換

MagicQプランビューからグリッドを視覚化に変換することが可能です。Outputウィンドウで、View Planを押し、[SHIFT] + ARRANGE VISを押します。MagicQは、視覚化内での配置を要求します。



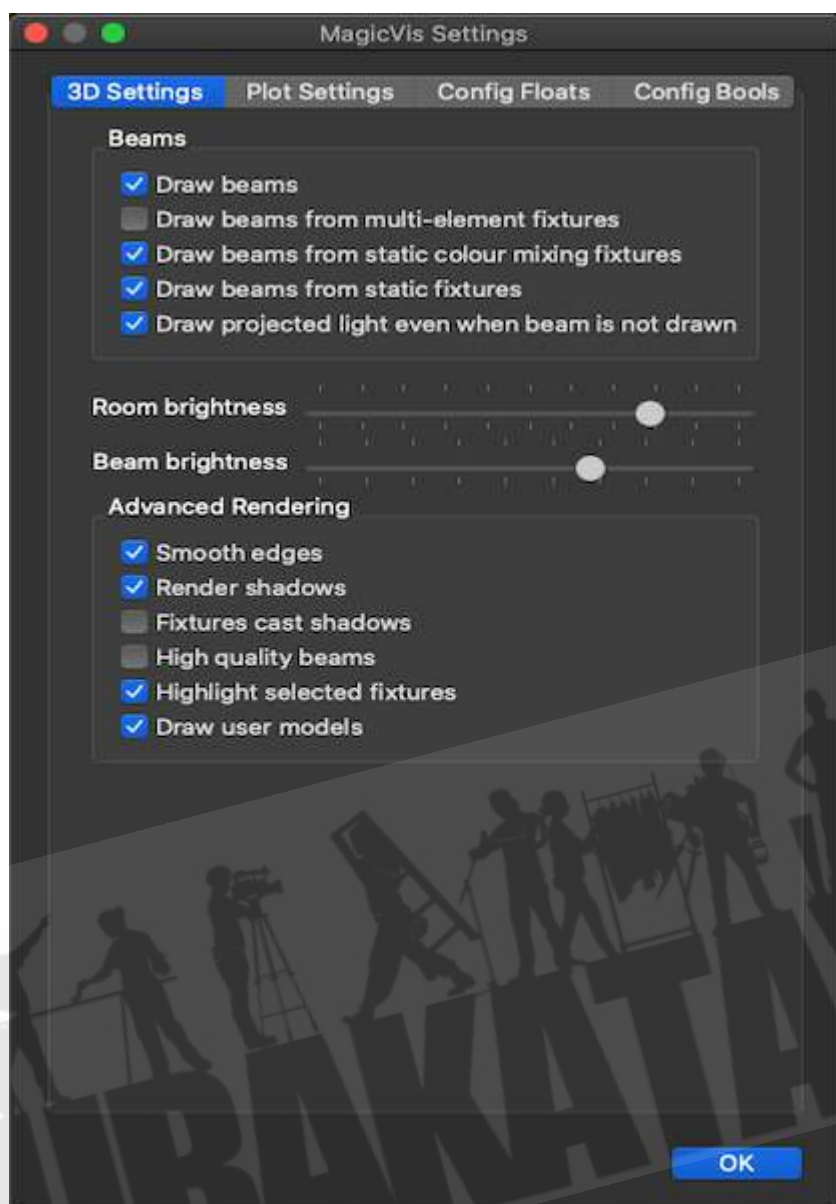
グリッドのそれぞれの灯体について、ビジュアライザヘッドがビジュアライザに挿入されます。配置はグリッド内の位置に応じて設定されます。

例えば、Topを選択すると、MagicQはグリッドを平面図のように扱い、すべてのビジュアライザ灯体がRoomの上部の同じ高さに配置されます。

#### 45.2.19. ビジュアライザー設定

MagicVisには、ビジュアライザールックの設定が含まれています。





多くのLEDフィクスチャーを使用している低電力グラフィックスカードを搭載したシステムでは、LEDビームの描画をオフにすることをお勧めします。

MagicVisには、ビームとシャドウが改善された新しい高品質レンダラーが組み込まれています。より高品質のレンダラーを有効にするには、MagicVisを開いてFile、Settingsに移動し、OpenGLオプションから"New renderer"を選択します。

何らかの理由で新しいレンダラーが機能しない場合は、MagicQを開き、ツールバーからVisualiser、Use old rendererを選択して、古いレンダラーに戻すことができます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

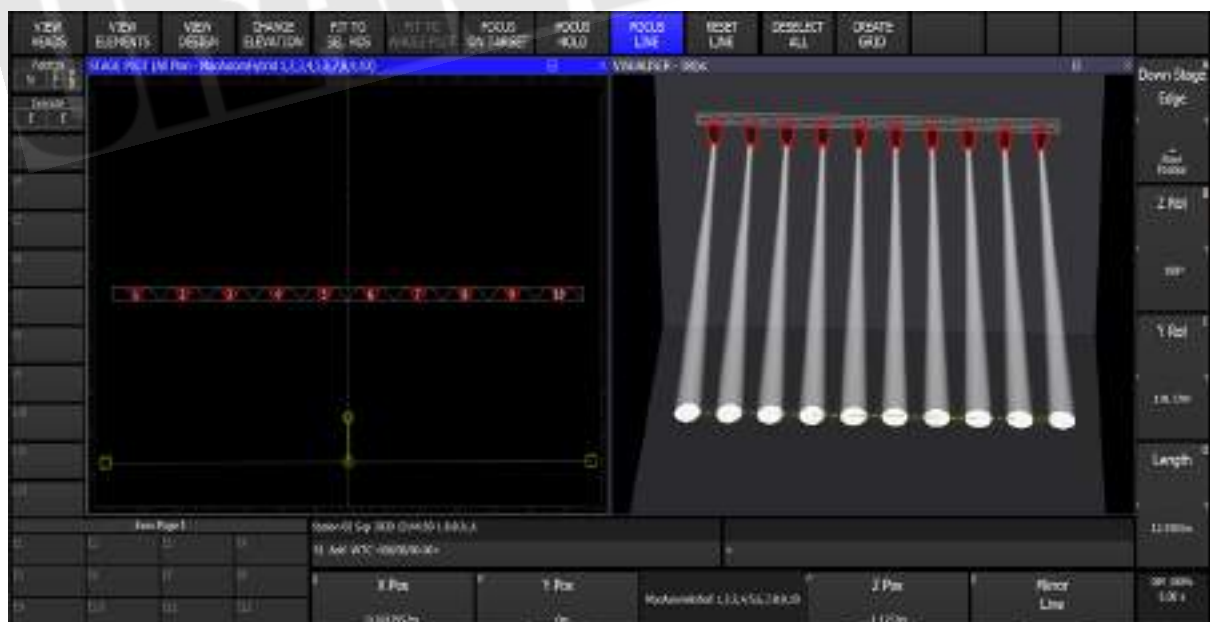
## 45.3. プロットウィンドウ

MagicQには、照明リグ内のフィクスチャーの位置と方向を表示する"Plot"ウィンドウが組み込まれています。"Plot"ウィンドウには、Front、Overhead、Sideの高さを表示でき、FlownまたはFloorフィクスチャーに制限され、ビューを移動およびズームできます。ビューは、選択したフィクスチャーのみ、またはすべてのフィクスチャーに制限できます。フィクスチャーは、個々のアイテムをクリック（タッチ）するか、複数のアイテムを複数選択することにより、"Plot"ウィンドウから選択できます。位置情報はMagicVisから取得され、"Patch"ウィンドウで編集できます。

### 45.3.1. フォーカス機能

選択したフィクスチャーのパンとチルトを"Plot"ウィンドウから設定して、フィクスチャーがステージ上のポイントにフォーカスされるようにすることができます。ポイントにライトの焦点をすばやく合わせるには、<FOCUS ON TARGET>ボタンを押してから、プロット上のポイントをクリックします。選択したフィクスチャーはすべて移動して、その点に焦点を合わせる必要があります。クリック後にポイントを移動したい場合は、FOCUS HOLDをクリックします。タッチスクリーンでは、"Plot"ウィンドウの周りで指を動かすことができ、フィクスチャーはそれに追従します。フォーカスを停止するには、もう一度FOCUS HOLDをクリックします。

FOCUS LINE機能を使用すると、より複雑な明るさを作成できます。いくつかのフィクスチャーを選択してFOCUS LINEをクリックすると、プロットにイエローラインが表示されます。フィクスチャーはラインに沿って集中されます。ラインは3Dビジュアライザにも表示されます。ラインは、"Plot"ウィンドウ上の点をクリックするか、エンコーダーホイールを使用して移動できます。ラインは最初はステージレベルですが、Yエンコーダーを使用して上げることができます。



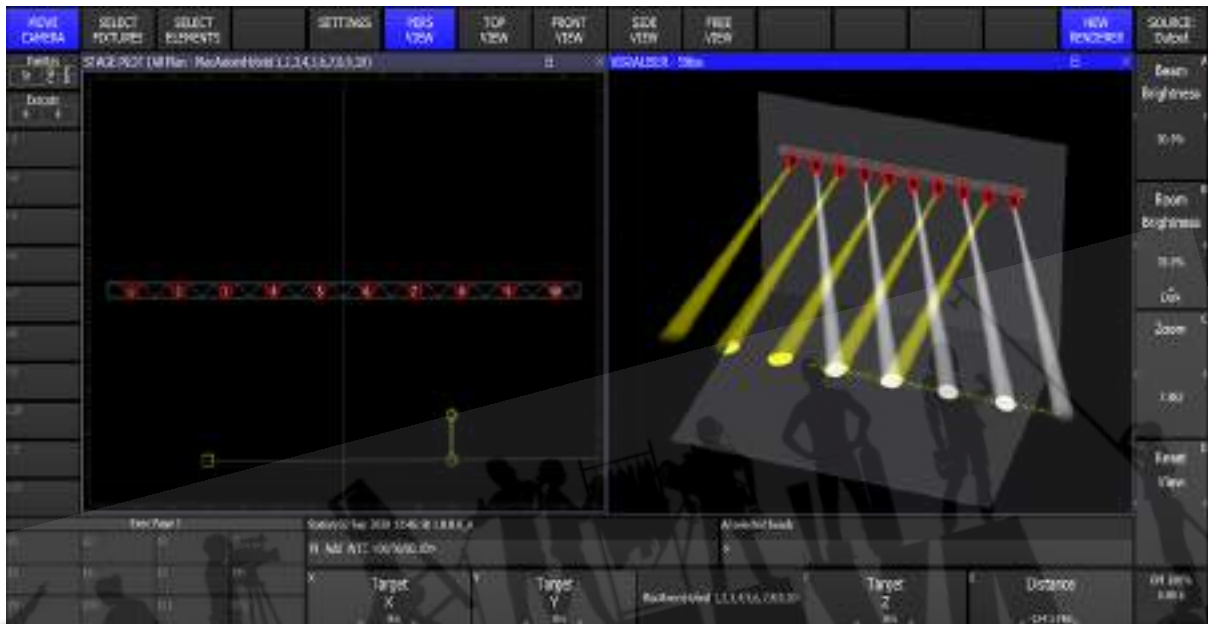
販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

FOCUS LINEを使用すると、ステージウォッシュも簡単に作成できますが、ウォールや風景、またはACLスタイルのビームフォーカスにゴボウォッシュを作成するためにも使用できます。Fanメニューを使用して、ビームがラインに沿ってどのように分布するかを変更します。対称のACLスタイルを作成するには、まずフィクスチャーの片側に焦点を合わせ、次に反対側を選択し、もう一度フォーカスラインを選択して、エンコーダーE、ミラーラインを押します。これにより、ラインがステージの中心線上にミラーリングされ、対称になります。



Base Positionは、フィクスチャーがパンされてポイントに焦点を合わせる前の、フィクスチャーの開始位置です。フィクスチャーがベースポジションから90°以上パンする必要がある場合、フィクスチャーは灯体を反転します。デフォルトのベースポジションは直接ダウンステージです。ポジション間を移動中にライトが反転する場合は、別のベースポジションが必要になることがあります。

Base Positionを変更するには、目的のBase Positionでパレットを記憶してから、エンコーダーボタンAを押したままパレットを選択します。例えば、キャットウォークの両側に2つのトラスがある場合、すべてがキャットウォークに直接焦点を合わせるBase Positionが必要になる場合があります。

別のBase Positionオプションは現在位置です。このオプションを使用すると、フィクスチャーが右回りに回転し、パンの終わりに達したときにのみフリップすることができます。これは、位置間の特定の動きを作成するのに役立ちます。

### 45.3.2. プロットビューをMagicQグリッドに変換

"Plot"ウィンドウの<CREATE GRID>ボタンを使用して、プロットをグリッドに変換することができます。MagicQは、プロットビューの現在のビューと現在のフィルターから灯体を取得し、Outputウィンドウに新しいGridを作成します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

MagicQは、現在の"Plot"ビューに表示されているすべてのヘッドをグリッドに収めることができる場合にのみグリッドを作成します。グリッドの最大サイズは、コンソールでパッチ可能なチャンネルの最大数に対応します。列の数は1024に制限されていますが、行の数はパッチ可能なチャンネルの数に制限されています。

例えば、256ユニバースのMQ500Mでは、362x362、1024x128、および1x131,072を実行できます。

プロット内に互いに重ねられたアイテムがある場合、Magic Qは、可能な限りそのポジションが正確な位置になるよう、グリット内に落とし込みます。

新しいGridに必要な灯体のみを含めるには、グループまたは選択した灯体を使用してフィルター処理することをお勧めします。Plot が互いに近接した、または互いにオーバーレイされた多数のフィクスチャーを含む場合、変換は機能しません。

## CHAPTER 46. ブラインドビジュアライゼーション

MagicQは、MagicVis、Capture、WYSIWYGと組み合わせて使用すると、Blind VisualisationとPreview Visualisationに対応しています。これにより、ビジュアライザーは、BLINDモード中にプログラマーのコンテンツを表示したり、実際の出力でアクティブでないPlaybackをプレビューしたりできます。

Patchでは、View Visは<VIS SOURCE>ボタンを押して、コンソール出力、BLIND programmer、Programmer Only、the selected Playback、next step on the selected Playbackのいずれをビジュアライジングするかを選択します。

"Blind Programmer"に設定すると、MagicQは、プログラマーがBLINDモードであっても、プログラマーのコンテンツをOutput visualisationに追加します。

"Prog Only"に設定すると、MagicQは、ブラインドの状態に関係なく、現在のプレイバック状態なしでプログラマーのコンテンツを表示します。

"Playback"に設定すると、MagicQはビジュアライザーにPlaybackフェーダーが100%であるかのように、選択したプレイバックのコンテンツを表示します。選択したプレイバックのデータのみが表示されます。

"Next GO"に設定すると、MagicQはビジュアライザーに、選択したプレイバックでGOが押された場合と同じようにコンソールの出力を表示します。選択したプレイバックに複数のステップがある場



合、MagicQは常にビジュアライザーの次のステップを表示します。選択したプレイバックがアクティブでない場合、MagicQはプレイバックがアクティブになった場合に何が起こるかを示します。

"Output"に設定すると、MagicQはコンソールのライブ出力になります。

Blind VisualisationとPreview Visualisationは、Art-Net、ACN、Pathportなどの通常のネットワーク出力には影響しません。Visualiserに直接送信されるDMXストリームのみが影響を受けます。

Capture visualisationを使用する場合、CaptureはArt-NetではなくCITPユニバースを介して接続する必要があります。そうしないと、Captureはコンソール出力のみを表示します。

## 46.1. MagicVisでのスプリットビジュアライゼーション

MagicVisは、Live OutputとBlind Visualisationの両方を同時に表示できるsplit visualisationに対応しています。

MagicVisで、View、Split Screen（画面分割）を選択します。

上部のウィンドウには常にLive Outputが表示されます。

下のウィンドウには、通常のMagicQ visualisationが表示されます。これは、上記のVis Sourceオプションに依存します。"Output"に設定すると、上のウィンドウと同じように表示されます。

スタンドアロンのMagicVisを使用する場合、OutputとBlind Previewの両方が機能するようにするには、Art-Net、ACN、Pathportなどのネットワークプロトコルを使用してネットワーク経由で出力するようにコンソール出力を設定する必要があります。それ以外の場合、Outputは表示されません。

Blind Previewが動作しています。

## 46.2. 自動ソース選択

Setup、View Settings、Modeで、Visualiserオプションを"Auto insert, auto Previs"に設定して、自動にプレビジュアライゼーションを行います。

MagicVisが出力をソースとして3Dビューで実行され、コンソールでBLINDが押されると、MagicVisは自動的にsplit Output/Blind Previewモードに変わり、出力とBLINDプログラマーの両方を監視できます。BLINDモードを終了すると、MagicVisは単一の3Dビューに戻ります。



MagicVisが出力をソースとして3Dビューで実行されており、コンソールでSボタンが押されている場合、MagicVisは一時的に変化し、OutputではなくPlaybackのコンテンツを表示します。Sボタンを離すと、MagicVisはOutputの表示に戻ります。

## CHAPTER 47. MagicQを他のビジュアライザーで使用する

MagicQは、独自の無料のMagicVisビジュアライザーに加えて、ネットワークプロトコルを介した他のビジュアライザーとの接続に対応しています。MagicQは、ビジュアライザーとの間のパッチ、XYZ、ヘッド選択情報の転送に対応します。MagicQとビジュアライザー間の通信に使用されるプロトコルは、特定のビジュアライザーによって異なります。

最も簡単な接続方法は、Art-NetからDMXインターフェースに接続するのと同じ方法でArt-Netプロトコルを使用することです。Art-Netは、パッチ、XYZ、ヘッド選択情報の転送に対応していないため、Visualiser固有のプロトコルを使用する必要があります。

Visualiserを実行しているのと同じシステムでMagicQ PC / Macを実行することは可能ですが、より良いパフォーマンスのために、イーサネット経由でリンクされた別々のPCで実行することをお勧めします。

### 47.1. ビジュアライザーへの接続

MagicQ PCは、Setup、"View DMX I/O"のステータス、Outタイプ、Out Uniフィールドで構成された照明リグを実際に制御するために、最大64個のユニバースを出力します。

V1.8.7.6以降、MagicQ PCは、ビジュアライザーへの直接リンクを介して、最大256ユニバースの外部ビジュアライザーに対応します。64を超えるユニバースを使用する場合は、直接ビジュアライザーリンクを使用する必要があります。

MQ500PrevisおよびMQ500MPrevisパネルモードでは、通常の照明出力が禁止され、ビジュアライザーも直接ビジュアライザーリンクに接続する必要があります。

これらは、Setup、"View DMX I/O"のVisualiserフィールドで構成されます。

オプションは次のとおりです：

|          |         |
|----------|---------|
| MagicVis | Default |
|----------|---------|

|                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| Capture (rem)     | Capture (same PC) |
| WYSIWYG (same PC) | WYSIWYG (rem)     |
| Art/sACN(same PC) | Art/sACN(rem)     |

Art / sACNに設定すると、MagicQは、OutTypeおよびOutUniの設定を使用して、Art-NetまたはsACNを介してビジュアライザーに直接送信します。ユニバースを有効にする必要はありません。

設定、表示設定、ネットワークで、Visualiser IPをVisualiserシステムの必要なIPアドレスに設定します。Visualisersフィールドを介してVisualisersに送信されるArt-NetおよびsACNデータは、常にユニキャストであり、ブロードキャストまたはマルチキャストされることはありません。

1台のPCでMagicQPCとVisualiserの両方を実行するには、Setup、View Settings、Network、Send to Applications on this PC（このPCのアプリケーションに送信）オプションをYesに設定します。

2つの異なるシステムでMagicQPCとビジュアライザーを実行するには、両方のシステムのIPアドレスとサブネットアドレスが同じネットワーク範囲に設定されていることを確認する必要があります。1つを2.0.0.1サブネット255.0.0.0に設定し、もう1つを2.0.0.2サブネット255.0.0.0に設定します。

MagicQ PCが外部ビジュアライザーに送信する場合、ユニバース65～256のデータは、実際の照明リグの制御に使用されないように、時折中断されます。MagicQPCがMQ250M、MQ500、MQ500M Previsモードの場合、すべてのユニバースにこれらのブレイクがあります。これらのブレイクは、完全な256ユニバースを出力するMQ500 200ユニバースまたはMQ500Mコンソールには存在しません。

## 47.2. キャプチャー

MagicQは、Captureビジュアライザー（[www.capturesweden.com](http://www.capturesweden.com)）への接続に対応しています。

MagicQとCaptureの間の通信には、Art-NetとCITPの2つのプロトコルがあります。Art-Netは、DMX over Ethernetを伝送するために使用される標準プロトコルであり、照明の制御を可能にします。

CITPは、Captureに固有のオープンプロトコルであり、照明の制御と、MagicQとCaptureの間のショーパッチの転送を可能にします。ChamSysは、両方のプロトコルの実行可能ファイルを提供します。

Art-Netを使用して通信するには、セットアップで必要なユニバースをArt-Netの出力タイプに設定し、DMX I / Oを表示して、ユニバースを有効にします。CITPを使用するには、必要なすべてのユニバースのVisualiserフィールドをCaptureに設定するだけです。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 47.2.1. キャプチャーからのパッチデータの受信

CITPプロトコルを介して接続されている場合、パッチデータがCaptureからMagicQに送信される可能性があります。MagicQで新しいショーを開始し、"Patch"ウィンドウで<Visualiser Patch>ボタンを押します。これにより、パッチ情報がCaptureからMagicQにダウンロードされます。MagicQはパーソナリティのフィールドを使用して、Captureメーカー名（Make）とCaptureムービングライト名を指定します。

CaptureでDMXアドレスが設定されているCaptureからパッチデータを受信する場合、チャンネルナンバーもCaptureで設定する必要がありますのでご注意ください。チャンネル番号をキャプチャ= MagicQの灯体ナンバーです。

## 47.3. WYSIWYG

MagicQは、特別なドライバーファイルを使用してCASTWYSIWYGビジュアライザーに接続します。

WYSIWYGとMagicQは、同じPC上に配置することも、ネットワークケーブルを介して別のPCまたはコンソールに接続することもできます。

**MagicQ v1.9.0.5以降、WYSIWYGドライバーは、MagicQPCのインストール時に自動的にインストールされます。** MagicQv1.9.0.5以降をWYSIWYGと同じPCにインストールするだけです。必要に応じて、後で以前のバージョンのMagicQをインストールできます。WYSIWYGドライバーはそのまま残ります。

show/demos/magicqwysiwyg.wyg. にWYSIWYGデモショーがあります。

### 47.3.1. MagicQがWYSIWYGデータを出力できるようにする

次に、出力を構成する必要があります。Setup、"View DMX I/O"ウィンドウに移動します。64のユニバースとその現在の構成のリストが表示されます。

Visualiserの行に移動し、使用するユニバースのWYSIWYGを選択します。Status列を有効に変更する必要はありません。ビジュアライザとしてWYSIWYGを選択すると、WYSIWYGが自動的に有効になります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

MagicQと同じPCでWYWISYGを使用している場合は、VisualiserをWYSIWYG（同じPC）に設定します。それ以外の場合は、WYSIWYG（リモート）に設定します。 MagicQコンソールを使用してWYSIWYGに接続する場合は、常にWYSIWYG（リモート）を使用してください。

異なるPCでWYSIWYGとMagicQを使用するときは、MagicQ PCがWYSIWYGとの通信に使用するIPアドレスを認識していることを確認することが重要です。

Setup、View Settings、Networkで、IPアドレスとサブネットマスクを、PCで使用しているネットワークポートのIPアドレスと同じになるように設定します。

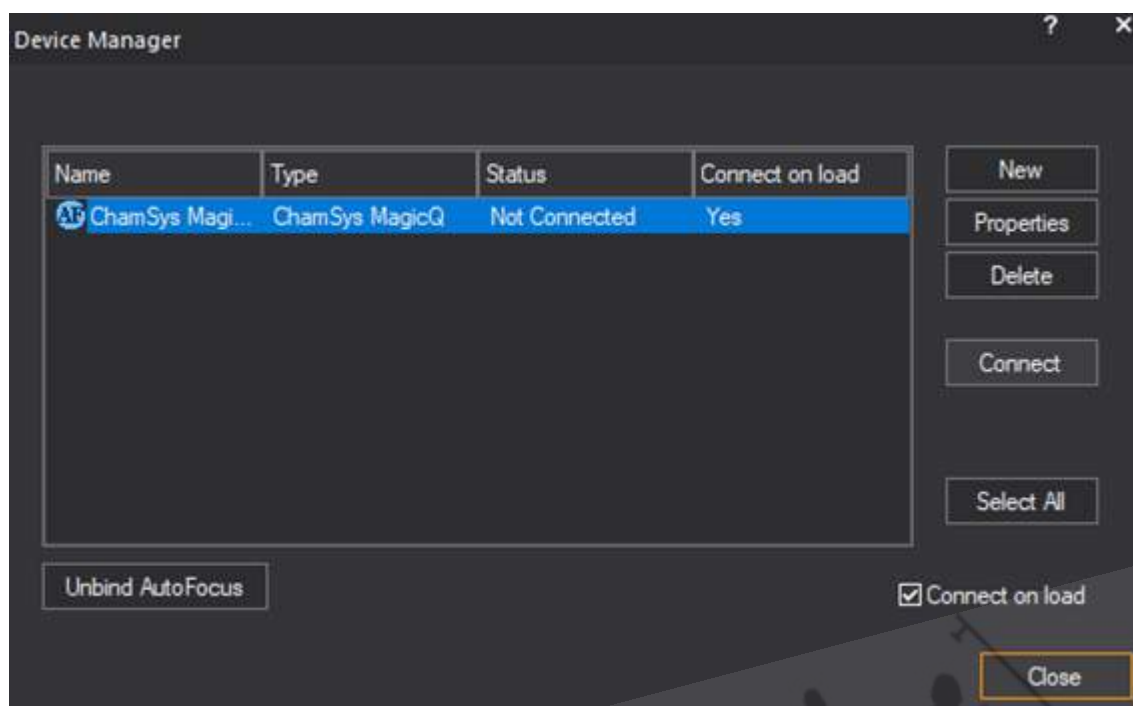
MagicQ v1.9.0.5以降によってインストールされたWYSIWYGドライバーは、接続されているMagicQ PCまたはコンソールのユニバース数に応じて、最大256のユニバースに対応します。

### 47.3.2. WYSIWYGの実行

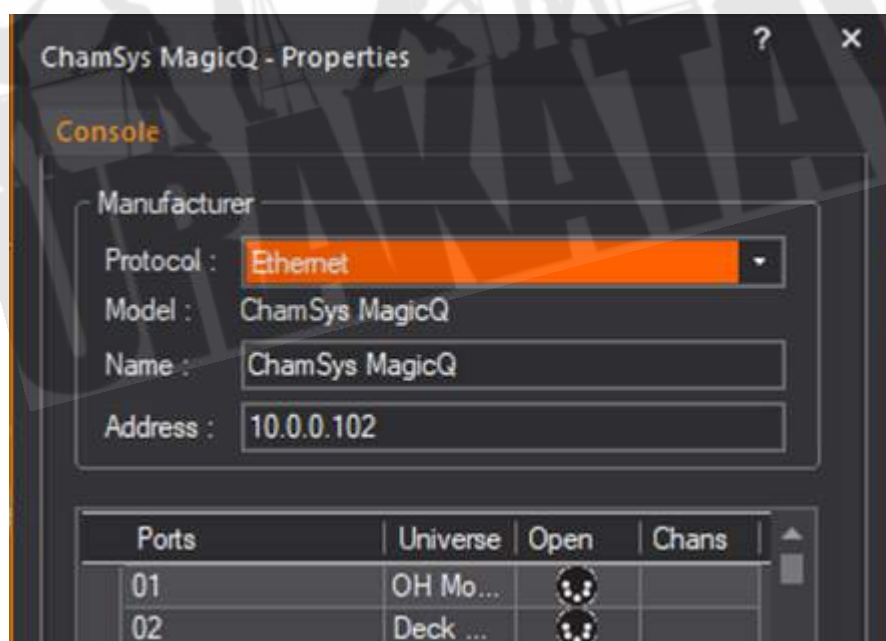
WYSIWYGを起動します。

WYSIWYGが受信したデータに応答するようにするには、デバイスマネージャーでポートを設定する必要があります。ライブモードに移動し、次にMANAGERS→Device Manager...に移動します。 MagicQがまだリストにない場合は、Newをクリックし、"ChamSys MagicQ"を検索して追加します。 ChamSys MagicQを選択してから、接続します。

MagicQ WYSIWYGドライバがWYSIWYG PCにインストールされていることを確認してください。 インストールされていない場合は、WYSIWYGに接続できません。



MagicQとの通信を行うには、WYSIWYGのユニバースをChamSys MagicQデバイスにバインドする必要があります。ChamSys MagicQを選択し、Propertiesをクリックしてユニバースマッピングを設定します。



### 47.3.3. 自動Patch

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



MagicQは、WYSIWYGからMagicQにパッチを転送するWYSIWYG自動パッチプロトコルに対応しています。新しいショーをMagicQに転送するには、最初にMagicQでショーを消去し、次にWYSIWYGでLIVEモードに移動し、次にLIVE→AutoPatch→SendPatchに移動します。

WYSIWYGでそれぞれの灯体にスポットナンバーを定義していることを確認してください。そうしないと、WYSIWYGはオートパッチで灯体を送信しません。

MagicQは、WYSIWYG内の灯体を識別し、マッピングテーブルとマッチングアルゴリズムを使用して、名前をMagicQヘッドにマップします。MagicQが灯体を識別できない場合、間違ったフィクチャーにパッチを適用するか、まったくパッチを適用しない可能性があります。

MagicQパーソナリティでは、このMagicQパーソナリティにマップするWYSIWYG Auto Patch名を指定できます。

Auto Patchを実行すると、MagicQは一致しない灯体を報告します。パーソナリティを修正するには、Head Editorで灯体を編集し、正しいWYSIWYG名を設定します。WYSIWYG名が空の場合、[ENTER]キーを押すと、最後の不一致についてWYSIWYGから受け取った名前が入力されます。

別のMagicQコンソールでWYSIWYGを使用する場合は、コンソールで、Setup、View Settings、Multi Console、Enable Remote AccessがYesかを確認してください。これにより、パッチをコンソールに正しく転送できます。

#### 47.3.4. オートフォーカス

MagicQはWYSIWYG Auto Focusプロトコルに対応しています。WYSIWYGのデバイスマネージャーでChamSysポートのオートフォーカスをオンにすると、WYSIWYGデザインモードで行われた変更がコンソールのプログラマーにリレーされます。

#### 47.3.5. トラブルシューティング

問題：WYSIWYGがデータを受信しない。

解決策：WYSIWYG PCにMagicQ WYSIWYGドライバーがインストールされているか確認してください。接続がWYSIWYGデバイスマネージャで接続されているかどうか確認します。VisualiserとしてWYSIWYGを使用するように正しいMagicQユニバースを構成したかを確認します。

問題：WYSIWYGがMagicQと同じPCに接続しない。

解決策："Setup"ウィンドウで、VisualiserがWYSIWYG（同じPC）になるように構成しているか確認します。

問題：WYSIWYGが2つの異なるPC間を接続しない。

解決策：2台のPCのネットワークインターフェイスが同じIPサブネットに構成されていること、それらが有効になっていること、正しいネットワークポート（セットアップ、表示設定、IPアドレス）を使用するようにMagicQが構成されていることを確認します。ファイアウォールの設定を確認してください。

問題：WYSIWYGは接続するが、ランプを制御できない。

解決策：WYSIWYGのMagicQユニバースがMagicQデバイスにバインドされているか確認します。

## 47.4. ビジョン、ディペンス、L8

ビジョン、ディペンス、L8はすべてArt-Netコントロールに対応しています。必要なユニバースをArt-NetのOut Typeに設定し、有効にします。Visualiserフィールドは"None"に設定する必要があります。

64ユニバースを超える場合、またはPrevisモードの場合、VisualiserフィールドをArt / sACN（リモート）またはArt / sACN（同じPC）に設定し、Setup、View Settings、NetworkでVisualiser IPを構成します。

## CHAPTER 48. トラッカー

MagicQは、組み込みのプロット機能とビジュアルライゼーション機能を使用して、3D（XYZ）スペースに関連する多くの高度な3D機能に対応しています。

これにより、パフォーマンススペース内のXYZ位置を中心にショーを構築し、会場間を移動するとき、またはショーの再生中にオブジェクト、人、または照明トラス/セットピースの動きをリアルタイムでトラッキングするときに、位置を簡単にアップデートできます。

MagicQは、ステージ内の2Dまたは3D位置での灯体の自動配置を可能にするために、いくつかのトラッキングプロトコルに対応しています。組み込みのデモショーファイルTrackerDemo.shwを参照してください。

Trackersからの情報は、Trackとして設定されたパレットで使用でき、Tracker Automationsでも使用できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

受信したトラッカーの現在の値は、TrackersタブのSetup、View System、View Statusで確認できます。

トラッカーデータがアクティブな場合、MagicVisは3Dスペース内のトラッカーポイントをグリーンクロスとして表示します。トラッカーデータが失われると、レッドに変わり、2秒間そのトラッカーのトラッカーデータを受信しないと、クロスは完全に消えます。

## 48.1. MQトラックプロトコル

MagicQは、UDPポート6549上の単純なUDPプロトコルを介してトラッカーデータを送受信できます。受信したデータの形式は次のとおりです。

<x>,<y>,<z>,<tracker id>,<tracker name>

<tracker id>がゼロベースの場合-トラッカー1の場合は0、トラッカー2の場合は1。

例えば、UDPメッセージのデータは、位置xが2.5m、yが3m、zが3.5mの"Bob"という名前のトラッカー2を送信します。

2.5,3,3.5,1,Bob

MQトラックプロトコルは、MagicQ XYZスペースを使用します。このスペースでは、XとZがステージ/パフォーマンススペースで水平になり、Yが垂直になります。

## 48.2. オブジェクト変換プロトコル

MagicQは、トラッカーデータの送受信とMagicVisオブジェクトの位置・回転データの送受信にE.159 Object Transform Protocol (OTP) に対応しています。

OTP 機能は、セットアップ、表示設定、ネットワーク、OTP 機能で設定します。

Tracker (rx)」に設定すると、MagicQ は OTP で Tracker データを受信し、OTP コンシューマとして動作します。MagicQは任意のSystemまたはGroupを受け入れ、pointはTracker IDとなります。

MagicQはObject Transform ProtocolのXYZ座標 (X,Y horizontal, Z vertical) とMagicQ XYZ空間 (X とZ horizontal, Y vertical) の間で自動的に変換されます。

Tracker (tx)」に設定すると、MagicQ は Tracker データを OTP で送信し、OTP プロデューサとして動作します。MagicQ は OTP System 1, Group 1 を送信し、Point number を MagicQ の Tracker ID にマッピングし、Tracker 1 のような関連する Tracker に名前を設定します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

MagicQ は OTP 以外のプロトコル、たとえば MQ Track プロトコルで Tracker データを受信し、上記の "Tracker (tx)" オプションを使ってそのデータを再送信することができます。

Vis object (rx)」に設定すると、MagicQ は MagicVis オブジェクトの位置と回転データを受信し、それに応じて位置と回転を変更します。MagicQ は、MagicVis オブジェクトの名前と一致するシステムまたはグループから受け取ります。

MagicQは、OTPで受け取ったポイントの名前とMagicVisのオブジェクト名を照合します。OTP名は大文字と小文字を含めてMagicVisオブジェクト名と完全に一致する必要があります。点の位置や回転を変更すると、MagicVis の XYZ 空間内でオブジェクトが即座に移動します。

Vis object (tx)」に設定すると、MagicQ はすべての MagicVis オブジェクトの位置と回転のデータを送信し、OTP プロデューサとして動作します。MagicQは、システム1、グループ2、1から始まるポイントを送信します。

Tracker + vis (rx)」に設定すると、MagicQ は Tracker と MagicVis の両方のデータを受け付けます。OTP名がMagicVisオブジェクト名と一致する場合はMagicVisオブジェクトで処理し、一致しない場合はTrackerのデータとみなします。

Tracker + vis (tx)」に設定すると、MagicQ は Tracker と MagicVis の両方のデータを送信します。Tracker データは OTP グループ 1 として、MagicVis オブジェクトデータは OTP グループ 2 として送信されます。

OTPとPSNを受信すると、MagicQは回転データをデコードし、それを使ってMagicVisアタッチメントオブジェクトを制御することができるようになりました。

OTP FunctionフィールドをVis Object (rx) またはTracker + Vis (rx) に設定すると、受信した Attach Objectの名前と一致する名前のTrackerデータにより、Attach ObjectがOTPで受信した位置と回転に設定されます。

Object Transform Protocolデータの受信と送信は、MagicQコンソールでサポートされています。MagicQ PC および Mac システムでは、MagicQ または SnakeSys インターフェースでアンロックされている場合のみ対応します。

### 48.3. PSN/SpotMe

PSN/SpotMe に設定すると、MagicQ は PSN プロトコル / Robert Juliat トラッキングシステムからトラッカーデータを受信します。PSN は On-Stage, Live 3D Position data のためのオープンなプロトコルです。www.posistage.net

MagicQ と PSN は同じ XYZ 空間 (X と Z が水平、Y が垂直) を使用します。Z ポジションは自動的に反転され、MagicQ は客席に向かって Z を正とし、PSN はステージ後方 (ステージ上方向) に向かって Z を正とします。

Tracker rx オプションが PSN に設定されている場合、Attach Object の名前と一致する名前の Tracker データを受信すると、Attach Object は PSN を介して受信した位置と回転に設定されます。

PSN を送信するには、Tracker tx オプションを PSN に設定します。これは OPT Function オプションを使用して送信する関数を決定します。OPT Function フィールドが Vis Object (tx) または Tracker + Vis (tx) に設定されている場合、MagicQ は MagicVis Attach Objects の位置と回転を PSN 経由で送信します。OPT Function フィールドが他の値に設定されている場合、MagicQ は有効な Tracker の位置と回転を送信します。

PSN は MagicQ コンソールでサポートされています。MagicQ PC および Mac システムでは、MagicQ または SnakeSys インターフェースでアンロックされている場合のみ対応します。

### 48.4. スケーリング、オフセット、スワップ

スケーリング、オフセット、Y/Z スワッピングは、Macro window, View Autom, View Trackers で個々のトラッカーに対して設定することができます。

受信した Tracker のデータは、Data 欄に表示されます。次に、任意の Y/Z Swap が適用され、スケーリングが適用され (負の値も可能)、さらに任意のオフセットが適用されます。結果は X, Y, X カラムに表示され、MagicQ の内部で Tracker 機能に使用されます。

各 Tracker に IP アドレスを指定することで、その Tracker のデータを特定の IP アドレスを持つ 1 つのシステムからのみ受け付けるように制限することが可能です。

### 48.5. トラッカーパレット

トラッカーパレットは、パレットに保存されている絶対値ではなくトラッカーを使用する特別なパレットです。



パレットをトラッカーパレットに設定すると、パレットが使用されている場合は常に、チャンネルはオプションのオフセットでトラッカーに従います。パンおよびチルトアトリビュート（0度のパンおよびチルト）の値が128で記憶されたトラッカーパレットには、オフセットがありません。その他の値は、トラッカーデバイスへのオフセットとして機能します。

パレットをトラッカーパレットとして設定するには、View Paletteに移動し、<SET TRACKER>ボタンを押します。次にTrackerを選択し、tracker IDを入力します。

パレットをトラッカーパレットとして設定解除するには、[SHIFT] + UNSET TRACKERを押すか、SET TRACKERを押してnoneを選択します。

トラッカーは基本位置を制御します。したがって、トラッカーの位置の上にFXを追加することができます。例えば、スポットは、移動する車のトラッカーの位置を中心に円を描くように設定できます。

チャンネルが絶対値または通常のパレットによる制御からトラッカーパレットに変化すると、フェードタイムを使用して、元の位置とトラッカーの位置の間でクロスフェードします。

チャンネルがトラッカーパレットによる制御から絶対値または通常のパレットに変化すると、MagicQはフェード時間を使用してトラッカーの位置から新しい位置にクロスフェードします。

デフォルトでは、パレット内のすべて灯体がトラッカーのXYZ位置を追跡します。View Paletteビューのそれぞれの灯体に対して、MagicVisオブジェクトのXYZ位置からのXおよびZオフセットを設定できます。

## 48.6. トラッカーでオートメーションを使用する

MagicQは、MagicVisオブジェクトに関連するXYZトラッカーの位置に基づいて、オートメーションイベントをトリガーできます。これにより、外部システムからXYZ位置を受信し、その位置情報を使用して他のアトリビュート（例：パフォーマーがステージ上のエリアに移動すると、固定された照明器具のインテンシティが増加します。MagicVisビジュアライゼーションで定義できるステージのエリアに結び付けて、パフォーマーがポイントまたはラインにどれだけ近いかに基づいて、アトリビュート（インテンシティ、カラー、ズームなど）を制御できるようにします。

トリガータイプがInside（内側）に設定されている場合、XYZトラッカーがMagicVisオブジェクトの内側に移動すると、トリガーイベントレベルがオブジェクトの端の0からオブジェクトの中心の255に移動します。

トリガータイプがOutside（外側）に設定されている場合、XYZトラッカーがMagicVisオブジェクトの外側にある場合、トリガーイベントレベルは255です。トリガーイベントレベルが内側に移動すると、エッジの255からオブジェクトの中心の0に移動します。

トリガータイプがEnterに設定されている場合、XYZトラッカーがMagicVisオブジェクト内を移動すると、イベントがトリガーされます。

トリガータイプがExit（終了）に設定されている場合、XYZトラッカーがMagicVisオブジェクトの外側に移動すると、イベントがトリガーされます。

例えば、パフォーマーが位置を移動するときにマゼンタを変更するムービングライトを設定するには、マゼンタのカラーアトリビュートのみを持つ単一のCueを持つCue Stackを作成します。

MagicVisで、立方体または円柱のいずれかのフォームを作成し、それをパフォーマンススペースのフロアに配置します。Cue StackをフェーダーコントロールLTPに設定してから、トラッカーオートメーションタイプを作成し、MagicVisオブジェクトを選択します。

## 48.7. 照明トラスの移動時に固定XYZをトラッキングする

照明トラスの場合は、移動するオブジェクトではなく移動するライトの位置と回転が、実際の位置と回転に関係なく、ムービングライトによってトラッキングされる3D空間でXYZ位置を設定することが可能です。

MagicVisでライトを取り付けたトラスやオブジェクトは、OTP経由またはGeneric Movementパーソナリティを介して外部トラッカーをトラッキングするように設定する必要があります。ソフトウェア・バージョン 1.9.2.2 以降、Tracker アトリビュートを有効な Tracker ID（1～20）に設定することで、Generic Movement パーソナリティを外部 Tracker からデータを取得するように設定することができます。

固定XYZ位置を使用するには、灯体を選択し、Plotビューのフォーカスホールドを使用してそれらを配置します。この位置をPositionパレットとして記憶してから、"View Palette"と"Set Tracker"を選択します。XYZ Posオプションを選択します。このパレットをCueで使用すると、MagicVisでの灯体の実際の位置の変更に関係なく、灯体はこのポイントに配置されます。

フォーカスホールドの代わりにフォーカスラインを使用することも可能です。フォーカスホールドと同様に、この位置をPositionパレットに記憶し、View PaletteおよびSet TrackerをXYZ Posオプションを選択します。特定のそれぞれの灯体のXYZはパレットに格納されます。View Paletteビューでは、PanフィールドとTiltフィールドにXとZの位置が表示されます。

Setup、View Settings、Network、Tracker rxは、固定XYZ位置とオブジェクトをトラッキングするために、内部または外部トラッキングプロトコルの1つに設定する必要がありますのでご注意ください。Noneに設定されている場合、トラッキングは行われません。このパレットを使用すると、それぞれの灯体は特定のHead XZ位置に従って配置されます。Y（高さ）は、パレットのすべての灯体に共通です。

View Paletteウィンドウには、タイトルバーのパレットのXYZ位置が表示されます。さらに、それぞれの灯体のPanおよびTiltフィールドには、パレットのXYZ位置からの個々の灯体のXおよびZオフセットが表示されます。それぞれの灯体のオフセットを調整することが可能です。

## 48.8. 移動するMagicVisオブジェクトのトラッキング

MagicVisオブジェクトが移動している場合（ジェネリックムーブメントヘッドの制御下またはOTP Visオブジェクトrxを使用）、MagicVisオブジェクトのXYZ位置をトラッキングするようにライトを設定できます。

MagicVisオブジェクトをトラッキングするには、Heads（灯体）を選択してパレットに記憶し、次に"View Palette and Set Tracker"を選択します。MagicVisオブジェクトオプションを選択し、必要なオブジェクトを選択します。このパレットがCueで使用されるときはいつでも、オブジェクトがどこにあるか、またはMagicVisの灯体の実際の位置の変更に関係なく、灯体はこのMagicVisオブジェクトに配置されます。

MagicVisオブジェクトをトラッキングするには、Setup、View Settings、Network、Tracker rxを内部または外部トラッキングプロトコルの1つに設定する必要がありますのでご注意ください。Noneに設定されている場合、トラッキングは行われません。このパレットを使用すると、それぞれの灯体は特定のHead XZ位置に従って配置されます。Y（高さ）は、パレットのすべての灯体に共通です。

デフォルトでは、パレット内のすべての灯体は、MagicVisオブジェクトのXYZ位置をトラッキングします。View Paletteビューのそれぞれの灯体に対して、MagicVisオブジェクトのXYZ位置からのXおよびZオフセットを設定できます。

## 48.9. トラッカーシミュレーター

MagicQは、Tracker 1とTracker 2の値を生成する内部Tracker simulatorに対応しています。両方のトラッカーは、（-5、-5）から（5,5）メートルの長方形内を移動します。Tracker 1の高さは0.01m、Tracker 2の高さは0.05mです。

この動きは、トラッカーが1次元でのみ移動する時間の半分と、2次元で移動する残りの時間となるように設計されています。Tracker 1は正のXに移動し、Zは変化しません。負のXに移動すると、Tracker 2は正のXに移動し、Zを変更します。負のXで移動しても、Zは変化しません。

Tracker Simulatorでは、MagicQのロックを解除する必要はありません。外部のChamSysインターフェースがなくても、MagicQソフトウェアで使用できます。

シミュレーターは、Setup、View Settings、Network、Remote Tracker Protocolを、Simulatorに設定することでアクティブになります。

## 48.10. ジェネリックトラッカーのパーソナリティ

MagicQは、ショーにパッチできるGeneric Trackerパーソナリティに対応しています。これにより、MagicQショー内の灯体からのXYZ位置の制御を使用して位置をトラッキングしたり、別のシステムから入力DMXとして受信したりできます。ショー内と外部システムの両方から制御することが可能です。

Generic Trackerパーソナリティには10のチャンネルがあります。

|              |            |
|--------------|------------|
| Channel 1    | Tracker ID |
| Channel 2    | スペア（予備）    |
| Channel 3+4  | X位置        |
| Channel 5+6  | Y位置        |
| Channel 7+8  | Z位置        |
| Channel 9+10 | スケール       |

灯体がパッチされると、すべてのアトリビュートがPositionページにマップされます。

トラッカーIDのデフォルトは1です。複数のGeneric Trackerを使用している場合は、灯体のトラッカーIDを常にショーファイルのCueにプログラムし、アクティブにする必要があります。

Generic Trackerパーソナリティは、ステージおよびパフォーマンススペースでXおよびZが水平で、Yが垂直であるMagicQ XYZスペースを使用します。

デフォルトでは、X、Y、Zはmmです。0の位置は32768、32768、32768です。32768未満の値は負です。32768より大きい値は正です。

スケールが0または256の場合、スケーリングは適用されません。他のスケール値の場合、結果のX、Y、またはZ位置は、256で除算されたスケールで乗算されます。

通常、Generic Trackerは、ショーファイルでプログラムされたチャンネルのMagicQ値に基づいてTracker XYZを生成します。パッチでチャンネルが入力に設定されている場合、XYZデータはDMX入力から受信されます。パッチでチャンネルがオーバーライドに設定されている場合、プレイバックまたはプログラマーでチャンネルがアクティブであるときにMagicQから日付が生成され、それ以外の場合はDMX入力から受信されます。

Generic Trackerパーソナリティでは、MagicQをロック解除してTrackerデータを内部で生成する必要はありません。外部のChamSysインターフェイスがなくても、MagicQソフトウェアで使用できます。

MagicMXコンソールでは、DMX入力からGeneric Trackerデータを常に受信できます。MagicQ PCおよびMacシステムでは、MagicQまたはSnakeSysインターフェイスでロックを解除した場合にのみ可能です。

ジェネリックトラッカーを使用して、外部プロトコルからトラッカーデータを受信することと組み合わせて、MagicQ内で内部トラッカーを生成できます。データが混同されるため、内部生成と外部受信に同じトラッカーを使用する必要があるためご注意ください。

## 48.11. Vis Objectsの移動

MagicVisのオブジェクトは、MagicQショー内の灯体の制御下で移動できます。ジェネリックムーブメントのパーソナリティを使用して、モーター上にあるトラスまたはステージの周りを移動するピースをモデリングします。

アタッチオブジェクトを移動可能にするには、ジェネリックムーブメントヘッドをMagicQにパッチします。次に、パッチのView Visで、ジェネリックムーブメントのアタッチオブジェクトを移動するアタッチオブジェクトに設定します。トラスにアタッチされている灯体は、トラスとともに移動します。

Generic Movement ヘッドは、X, Y, Z の位置と X, Y, Z の回転属性を持ち、MagicQ 内からオブジェクトを完全に制御することができます。Trackerアトリビュートに有効なTracker ID（1～20）を設定すると、X、Y、Zポジションは外部Trackerから取得し、X、Y、Zローテーションはゼロに設定されます。

Generic Movement ヘッドは仮想ヘッドなので、MagicQ Patch でパッチを解除することができます。



## 48.11. フォーカスホールドからトラッカー1 /トラッカー2を送信する

MagicQは、MQトラックプロトコルを使用してフォーカスホールド位置を他のコンソールおよびデバイスに送信できます。

Setup、View Settings、Network、Tracker txをGenerate Track 1またはGenerate Track 2に設定します。MagicQはフォーカスホールド位置からそれぞれのトラッカーを更新し、MQ Trackプロトコルを介して送信します。

Generate Track 1とGenerate Track 2をセカンダリMagicQコンソール/システムで使用して、フォーカスホールドXY位置をPlotビューからプライマリMagicQコンソールに送信できます。（MQトラックプロトコルを使用します。） によって、別々のオペレーターがトラッキングポイントをリアルタイムで制御できるようになります。

## 48.12. DMX入力トラッキング

MagicQは、単一の3D位置をトラッキングする代わりに、出力に対応するDMX入力でそれぞれの灯体のトラッカーデータを直接受信できます。例えば、灯体が、チャンネル10と12でそれぞれパンとチルトのあるUniverse 1チャンネル1にパッチされている場合、入力チャンネル10および12からパンおよびチルトのトラッカーデータ入力を取得します。

そのチャンネルでTracker Paletteがアクティブな場合は常に、受信したDMXデータが使用されます。Tracker Paletteがアクティブでない場合、通常のMagicQ計算データが使用されます。

DMX入力トラッキングに使用されるTracker Palettesは、DMX In Trackerに設定する必要があります。

それぞれの灯体のパレットのパンとチルトの値は0%（128）に設定する必要があります。View Paletteビューのそれぞれの灯体のパンおよびチルトチャンネルで受信したDMXに追加されるパンおよびチルトオフセットを設定できます。

## 48.13. トラッカーデモショー

MagicQには、デモフォルダーにTracker Demoショーが含まれています。このショーには、6つのChauvet MK3スポットとデモトラッキング用にプログラムされたプレイバックがあります。ショーをロードし、"Visualiser"ウィンドウを開きます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

PB1を上げると、ベースルックがスポットに配置されます。Tracker Rx設定をSimulatorに設定するためにマクロが実行されます。Trackers 1と2はステージを横切って移動します。それぞれグリーンとレッドのクロスです。

PB2には、Tracker 1のTracker Paletteが含まれています。このプレイバックを上げると、Tracker 1をトラッキングするスポットにフェードします。

PB3には、Tracker 2のTracker Paletteが含まれています。このプレイバックを上げると、Tracker 2をトラッキングするスポットにフェードします。

PB4には、Tracker 3のTracker Paletteが含まれています。Tracker 3は、ショーファイルのGeneric Trackerヘッドによって制御され、ステージの中央から始まるグリーンのクロスでMagicVisに表示されます。Playback PB8は、Tracker 3の位置にサークルFXを適用します。スポットはどこにいてもTracker 3をトラッキングします。

PB5には、ドラム上のXYZ位置が固定されたTracker Paletteがあります。ジェネリックムーブメントヘッドが照明トラスに取り付けられており、PB8を介してトラスを昇降できます。トラスが動くと、MagicQはスポットのパンとチルトを再計算し、ドラムのXYZ位置に焦点を合わせたままにします。

PB6には、フォーカスラインから作成された固定XYZ位置を持つTracker Paletteがあります。パレット内のそれぞれのスポットには、パレット内で一意のXおよびZ位置があります。スポットはすべて同じY位置を共有します。PB5と同様に動作し、トラスの移動時に位置が保持されます。

PB7には、MagicVis Pianoオブジェクトの位置が固定されたTracker Paletteがあります。Generic MovementヘッドがPianoオブジェクトに接続され、PB10を介してPianoを左右に移動できます。トラスが移動するか、ピアノが移動すると、MagicQはトラスの新しい位置とピアノの新しい位置を使用して再計算します。トラスとピアノは同時に動くことができます。

PB1をCue 2にステップすると、Tracker Automationが有効になり、スポットがイエローのCueでCue Stackがトリガーされます。指定されたトラッカー（Tracker 1）がAutomオブジェクト（Auto Area：中心の左のフロアにある四角形）に入ると、Cueはオブジェクトの中心との距離に比例したレベルでトリガーされます。エッジでは0%で、中央では100%です。Cue StackはフェーダーコントロールLTPに設定されているため、トラッカーがエリア内のどこにあるかに応じてイエローが適用されます。

PC / Macシステムでは、オートメーションを機能させるためにMagicQのロックを解除する必要がありますのでご注意ください。

## CHAPTER 49. 設定

MagicQは、ユーザーが自由に変更できる多くの設定に対応しています。ショー設定とコンソール設定の2つのカテゴリに分かれています。ショー設定は、ユーザーがショーごとに変更したい設定で、コンソールの設定は特定のコンソールと外部デバイスへの接続に関連付けられています。

### ショー設定

- モード設定 (製品や国についてではありません。)
- キーパットエンコーダーの設定
- ウィンドウの設定
- Prog設定
- Playback設定
- Cue Stack設定
- Cue Storage設定
- Media Server設定

### コンソール設定

- DMX I/O 設定
- Wing設定
- Monitor設定
- Mode設定 (製品や国)
- Network設定
- WIFI設定
- MIDI タイムコード設定
- Port設定
- マルチコンソール設定
- Hardware設定

ショー設定とコンソール設定はどちらもMagicQショーファイルに保存されますが、デフォルトでは、MagicQショーがロードされるときにショー設定のみがロードされます。コンソール設定も強制的にロードするには、[SHIFT]とLOAD SHOW + CONを使用します。

MagicQでは、コンソール設定には、設定を説明するテキストボックスの右下隅にレッドタグが付いています。

## 49.1. プログラミングモード

MagicQコンソールでは、"Setup"ウィンドウでプログラミングモードを設定できます。モードは、コンソールのさまざまな設定のいくつかを制御します。すべての設定を個別に構成できますが、モードを使用すると、最も頻繁に使用される設定を簡単に切り替えることができます。

プログラミングモードは、コンソールのプログラミング方法を決定します。オプションは、Normal、Theatre non-track、Theatre tracking、Hog II Warpです。ほとんどのユーザーはNormalを選択します。

プログラミング中にモードを変更しても、すでにプログラムされているCue Stackは変更されません。新しいCue Stackのプログラミングにのみ影響します。

モードの変更によって影響を受ける設定は次のとおりです。

**表 49.1. Setup, Prog Settings**

| Setting                         | Normal(live) | Theatre non track | Theatre Track | Hog II warp |
|---------------------------------|--------------|-------------------|---------------|-------------|
| Programmer Tracking             | No           | No                | Yes           | Yes         |
| Unused Chans return to defaults | No           | Yes               | Yes           | Yes         |
| Programmer overrides FX         | No           | No                | No            | Yes         |
| Highlight mode                  | Normal       | Advanced          | Advanced      | Advanced    |
| Fan mode                        | Normal       | Normal            | Normal        | No toggle   |
| Select multiple groups          | No           | Multiple          | Multiple      | Multiple    |
| Recording to Palettes           | Selected     | Selected          | Selected      | All heads   |

**表 49.2. Setup, Keypad Encoders**

| Setting                              | Normal(live) | Theatre non track | Theatre Track | Hog II warp |
|--------------------------------------|--------------|-------------------|---------------|-------------|
| Select heads on keypad intensity set | Yes          | Yes               | Yes           | Yes         |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                                       |    |     |     |     |
|---------------------------------------|----|-----|-----|-----|
| Select heads and palettes from keypad | No | Yes | Yes | Yes |
| Keypad always selects heads           | No | No  | No  | Yes |
| Maintain encoders as Pos, Col, Beam   | No | No  | No  | Yes |
| Keypad Syntax – Theatre Patch         | No | Yes | Yes | No  |

表 49.3. Setup, Windows

| Setting                    | Normal(live) | Theatre non track | Theatre Track | Hog II warp |
|----------------------------|--------------|-------------------|---------------|-------------|
| Always Show Record Options | No           | No                | No            | Yes         |

表 49.4. Setup, Cue Stack Defaults, Fader

| Setting         | Normal(live) | Theatre non track | Theatre Track | Hog II warp |
|-----------------|--------------|-------------------|---------------|-------------|
| Fader activates | Yes          | No                | No            | No          |
| Fader releases  | Yes          | No                | No            | No          |

表 49.5. Setup, Cue Stack Defaults, Flash

| Setting         | Normal(live) | Theatre non track | Theatre Track | Hog II warp |
|-----------------|--------------|-------------------|---------------|-------------|
| Flash activates | Yes          | No                | No            | No          |
| Flash releases  | Yes          | No                | No            | No          |

表 49.6. Setup, Cue Stack Defaults, Step

| Setting                                | Normal(live) | Theatre non track | Theatre Track | Hog II warp |
|----------------------------------------|--------------|-------------------|---------------|-------------|
| Multi Cue, Controlled as chase         | Yes          | No                | No            | No          |
| Multi Cue, Step halts before executing | No           | Yes               | Yes           | Yes         |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



|                         |     |     |     |     |
|-------------------------|-----|-----|-----|-----|
| Multi Cue, Zero Old HTP | Yes | Yes | No  | No  |
| Multi Cue, Zero Old FX  | Yes | Yes | No  | No  |
| Track                   | L   | L   | HLF | HLF |

表 49.7. Setup, Cue Stack Defaults, Step Times

| Setting                    | Normal(live) | Theatre non track | Theatre Track | Hog II warp |
|----------------------------|--------------|-------------------|---------------|-------------|
| HTP in, HTP out, Pos times | 0s           | 3s                | 3s            | 3s          |

トラッキングモードと非トラッキングモードを切り替えるには、"Setup"ウィンドウの"Prog"タブで "Programmer Tracking"設定を変更するだけです。これにより、Default Cue Stackオプション（ジャンプ時の状態の再計算、Zero old HTP、Zero old FX）が自動的に正しく設定されます。

## 49.2. プレイバックモード

プレイバックモードは、コンソールがCueを再生する方法を決定します。オプションはNormalとSafeです。Normalモードでは、ショーのプログラミング時と同様に、プレイバック中に変更を加えることができます。Safeモードでは、変更を加えることはできません。ショーの実行を妨害する可能性があるため、バックアップはオフになっています。

## 49.3. 詳細設定オプション

MQ40 / MQ40Nユーザーインターフェイスでは、照明プログラムに不慣れなユーザーでも簡単に使用できるように、オプションの数が少なくなっています。より高度なユーザーは、Setup、View Settings、ModeでAdvanced Settings = "Enabled（有効）"に設定することにより、詳細設定にアクセスできます。

"Advanced Settings"が"Disabled（無効）"の場合、"Patch"ウィンドウには、1つのタブと、灯体を選択してパッチするためのシンプルなボタンを備えたシンプルビューが表示されます。アイテムは、X、Y、Zエンコーダーを使用してVisualiser内を移動できます。MagicVisのより高度な機能、およびクローンやモーフなどのパッチ機能については、Advanced Settingsを使用します。

すべてのMagicQコンソールの1.8.0.2から、Advanced Settingオプションが保存され、起動またはリセット時に、表示またはリセットされます。MQ40NまたはMQ40などの、古いバージョンのソフト

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ウェアでは、高度な機能に混乱しないようにするため意図的に、起動時やリセット時には、デフォルトでシンプルな設定に戻っていました。

## 49.4. 出力設定

コンソールユニバースは、さまざまなプロトコルを使用するように構成できます。コンソールがデータを出力する前に、出力を構成して有効にする必要があります。出力を設定するには、"Setup"ウィンドウを開き、VIEW DMX I/Oビューを選択します。

MagicQソフトウェアは64のユニバースに対応していますが、MagicQの古いバージョンはより少ないユニバースに対応しています。動作中のユニバースの数を変更するには、[ユニバース数の構成](#)を参照してください。

### 49.4.1. 出力ユニバースの構成

それぞれのユニバースについて、出力プロトコルと入力プロトコルをそれぞれOut TypeフィールドとIn Typeフィールドで選択できます。[ENTER]キーを押すか、ダブルクリックして次のプロトコルタイプに変更します。



可能なプロトコルは以下です。

表 49.8. DMX I/O アウトプロトコル

|          |                                                 |
|----------|-------------------------------------------------|
| None     | プロトコルなし                                         |
| Art-Net  | Art-Net、Art-Net IIおよびArt-Net IIIプロトコル（イーサネット経由） |
| Pathport | パスポートプロトコル（イーサネット経由）                            |
| Show Net | ネットプロトコルを表示（イーサネット経由）                           |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                        |                                            |
|------------------------|--------------------------------------------|
| ACN                    | ACNストリーミングDMX（イーサネット経由）                    |
| MQ Direct Direct       | MagicQ ProおよびExpertコンソールからのDMX出力           |
| MQ Wing                | MagicQ PCウィング、ミニウィング、マキシウィングのDMX出力         |
| MQ Dual DMX            | MagicQ Dual DMXインターフェース                    |
| MagicDMX               | ChamSys MagicDMX USBインターフェース               |
| Enttec Pro/Lumen Radio | Enttec Pro Dongle / Lumen Radio Nova ワイヤレス |
| Dig Enlight            | Digital Enlightenment Dongle               |
| Peperoni               | Peperoni Dongle とデバイス                      |
| DMX4ALL                | DMX4ALL デバイス                               |
| USBDMX                 | USBDMX デバイス                                |
| Velleman               | Velleman K8062                             |
| Nicholaudie            | Nicholaudie / Sunlight デバイス                |

MagicQデュアルDMXモジュール、MagicDMXインターフェース、SnakeSys Ethernet to DMXインターフェースは、独自の内部プロセッサを使用して、高いDMXリフレッシュレートで正しいDMXフレーミングを保証します。

Art-NetやPathportなどのネットワークプロトコルの場合、Out UniフィールドとIn Uniフィールドを設定する必要があります。これらは、イーサネットを介して伝送されときのユニバースのIDを決定します。これらは、イーサネットインターフェイスボックスで設定されたIDと一致するように設定する必要があります。

イーサネットを介して多数のユニバースが伝送されている場合、Art-NetサブネットIDを構成する必要がある場合もあります。サブネット1ユニバース0のシンタックス1-0を使用してサブネットIDを入力します。サブネットIDのデフォルトは0です。

ユニバースによる"!"は、同じネットワークユニバースで複数のユニバースが出力されるクラッシュを示します。

#### 49.4.2. Art-Net IIの使用

Art-Net IIを使用するには、出力ユニバースタイプをArt-Netに構成し、次のオプションを設定します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

MagicQのそれぞれのユニバースは、Art-Net Iのようにブロードキャストするのではなく、特定のIPアドレスにユニキャストするように設定できます。ネットワーク上のArt-Net準拠デバイスのIPアドレスは、"Setup"ウィンドウ、View System、View Status、Art-Net nodesで表示できます。

2つのユニキャストアドレスが提供され、冗長性が確保されます。両方のユニキャストアドレスを使用すると、ネットワークトラフィックの量が2倍になるのでご注意ください。

ユニキャストアドレスがセットアップされ、ユニバースがOutput Art-Netに設定されている場合、MagicQはそのユニバースのデータを、ユニバースをブロードキャストするのではなく、ユニキャストアドレスに直接送信します。MagicQは毎秒1回そのユニバースをブロードキャストするのでご注意ください。これにより、ネットワーク上の他のすべてのコンソールが、このユニバースのArtNetを出力するコンソールがあることを確認できます。この追加のブロードキャストは、Setup、View Settings、Hardware、Reduced Rate DMXを"M+C no broadcast"に設定することで禁止できます。

#### 49.4.3. ACNストリーミングDMXの使用

ACNストリーミングDMXは、マルチキャストを使用してDMXデータをネットワークに出力します。多くのユニバースを使用する場合、これは多くの場合、Art-Netをブロードキャストモードで使用するよりもはるかに優れたソリューションを提供します。ACNストリーミングでは、DMXノードは、ネットワーク上でブロードキャストされるすべてのユニバースをデコードする必要はなく、関心のあ

MagicQは、v1.7.1.1からACNストリーミングDMXのユニキャストに対応しています。Setup、View DMX I/Oでユニキャストアドレスを設定します。ユニキャストアドレスにユニキャストアドレスが設定されている場合、MagicQはそのユニバースをマルチキャストアドレスに送信しなくなりました。

MagicQはv1.7.3.9以降、ACNユニバースでの優先度フィールドの使用に対応しています。これより前のバージョンのMagicQは、優先度100でACNを送信し、ACNを受信するときに優先度を無視します。

出力優先順位は、SETUP → Networkで設定できます。これは1～200で、デフォルトは100です。ACNを受信するときに、特定のユニバースに複数のソースがある場合、MagicQは最も高い優先度のみを受け付けます。特定のユニバースに対して5つを超えるACNソースがある場合や、同じ（最高の）優先度を持つ複数のソースがある場合、MagicQの動作が未定義となるためお勧めできません。

#### 49.4.4. SnakeSys T2/B4/R4/R8/ChamSysイーサネットインターフェイス

SnakeSys B4およびSnakeSys R4は、4つのDMX出力ユニバースに対応しています。SnakeSys T2は2つのDMX出力ユニバースに対応し、R8は8つのDMX出力ユニバースに対応しています。オリジナルのChamSysイーサネットインターフェイスは、3つのDMX出力ユニバースに対応していました。

両方のロータリースイッチが0に設定されているArt-Net Universe 0-0でArt-Netに設定されているSnakeSysインターフェイスを使用するには、Setupで最初の4つのユニバースを設定し、DMX I/OをArt-NetのOut Typeに設定し、In Art-Netの種類とそれらを有効にします。最も簡単な操作では、アウトユニとインユニをユニバース1〜0、ユニバース2〜1、ユニバース3〜2、およびユニバース4〜3に設定します。

#### 49.4.5. MagicQコンソールの直接出力

現在のすべてのMagicQコンソールには、背面パネルに4つの直接DMX出力があります。

デフォルトでは、MagicQコンソールは、最初の4つのコンソールユニバースを直接コンソール出力に出力するように設定されています。

Setup、View Settings、Ports、MagicQ Wings & Interfacesの設定がYes (auto DMX) に設定されている場合、最初の4つのユニバースは、Setup、View DMX I/Oで有効になっているかどうかに関係なく出力されます。

直接出力を最初の4つのユニバース以外にパッチする場合は、必要なユニバースを"MQ Direct"に設定し、Port 1、Port 2、Port 3、Port 4を設定します。"MQ Direct"または"Cham USB"の場合、これはデフォルト設定を上書きします。

MagicQコンソールは、Art-Net、Pathport、またはsACNを介したDMX入力も対応するためご注意ください。MagicQコンソールおよびMagicQウィングのダイレクトDMXポートは、DMX入力に対応していません。MagicQコンソールにDMXを受信するには、SnakeSysインターフェイスを使用してDMXからArt-NetまたはsACNに変換することをお勧めします。

#### 49.4.6. MagicQスタジアムウイング

MagicQスタジアムウイングは、MQ500コンソールに接続して、追加の再生とDMX出力を追加するように設計されています。以前のバージョンのMagicQは他の一部のMagicQ製品でStadium Wingに対応していました。製品範囲を簡略化するため非対応となりました。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



MagicQ スタジアムウィングには4つのDMX出力があります。MQ500に接続すると、DMX出力はデフォルトで出力ユニバース5〜8に設定されます。直接出力をユニバース5〜8以外にパッチする場合は、次に、必要なすべてのユニバースを "MQ Direct "に設定する必要があります。

#### 49.4.7. MagicQ Mini/PC/Maxi Wing

MagicQ Mini Wingには1つのDMX出力があり、MagicQ PC WingおよびPC Wing Compactには2つのDMX出力があり、MagicQ MaxiWingには4つのDMX出力があります。

デフォルトでは、MagicQはシステムの最初のユニバースをMagicQ Mini、PC、およびMaxi WingのDMX出力に出力するように設定されています。MagicQの場合はMini Wingユニバース1がDMXポートから出力され、PC WingおよびPC Wingの場合はユニバース1および2が出力され、MaxiWingユニバースでは1〜4が出力されます。

Setup、View Settings、Ports、MagicQ USB Wings&Interfacesが"Yes – auto DMX"に設定されている場合、MagicQはUniverse 1から始まるウィングにDMXを自動的に出力します。"MQ Wing"に設定されているユニバースはありません。

異なるユニバースを使用するには、必要なユニバースをMQ Wingに設定して有効にします。MQ Wingに設定されたユニバースが順にポートに出力されます。

Mini WingのダイレクトDMX出力をいくつかのPC/OSで使用する場合、Mini WingのUSBドライバの動作が遅くなり、FX/Chasesの動作が予想より遅くなることがありますのでご注意ください。FTDIドライバはクローズドソフトウェアであるため、残念ながらこれはChamSysの設定で調整できません。SetupのView SettingsのPortsをMagicQ Wings and Interfaces = Yesの代わりにAuto DMXを設定し、ユニバースがMQ DirectまたはMQ Wingに設定されていないことを確認すれば、MagicQからMiniWingにDMXが送られるのを防ぐことができるので、システムの速度低下を防ぐことができます。他のMagicQ WingsとInterfacesはこの影響を受けません。

#### 49.4.8. MagicQ Dual DMXインターフェイス

MagicQデュアルDMXインターフェイスの場合は、MQデュアルDMXを選択します。（古いソフトウェアでは、これはChamSys USBでした。）次に、Out Uniフィールドでモジュールとポートを選択します。例えば、2つの出力にMod 1 Port 1とMod 1 Port 2を選択します。どのユニバースもMagicQ Dual DMXインターフェイスに出力できます。

MagicQコンソールおよび一部のラップトップに接続されている場合、MagicQデュアルDMXインターフェイスは12V電源からの外部電源を必要とする場合があります。Setup、View System、View Status、DMX Interfaces、DMX Modulesを確認します。

コンソールの内部DMXモジュールはモジュール1と見なされるため、MQ60、MQ70、またはMQ100に接続する場合、モジュールはMod 2 Port 1およびMod 2 Port 1として構成する必要があります。

#### 49.4.9. MagicDMXインターフェイス

MagicDMXインターフェイスは、Setup、View Settings、Ports、MagicDMX modeがDMX Outに設定されている場合、ユニバース1に自動的に出力されます。

ユニバース1のOutタイプをMagicDMXに設定することができます。これにより、Setup設定 MagicQDMXモードがDMX Outに自動的に設定されます。

ユニバース1の出力タイプを設定する必要はありません。MagicDMXモード設定のみです。

MagicDMXデバイスは、オペレーティングシステム内で異なるHIDドライバーを使用するため追加のドライバーは必要はありません。

MagicDMX Basicバージョンは5時間の連続使用に制限されています。時間が近づくと警告が表示されます。有効期限が切れると、MagicDMXはDMXレベル0を送信します。デバイスを再び使用するには、MagicDMX Basicインターフェイスを取り外し、MagicQソフトウェアを再起動する必要があります。

MagicDMX BasicバージョンはDMX Outのみに対応しており、MagicDMXフルインターフェイスは、DMX出力とDMX入力の両方に対応しています。

MagicDMXインターフェイスは、MagicQソフトウェアで使用了した場合、オートメーションとリモートの制限を取り除きません。これには、MagicQウィングまたはMagicQデュアルDMXインターフェイスが必要です。

#### 49.4.10. Lumen Radio Novaのサポート

MagicQは、Lumen Radio経由でDMXの1つのユニバースを制御するためのLumen Radio CRMX Nova TX USB Dongleに対応するようになりました。これにより、RobeやAyrtonを含む多くのメーカーの灯体を、コンソールから直接ワイヤレスで制御できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

MagicQでは、SetupでOutput Typeを設定し、Universe 1のDMX I/OをEnttec Pro / Lumen Radioに表示して、ユニバースを有効にします。接続すると、Setup、View System、View Status、Interfaces、Port Typeに"En"と表示されます。Enttec Pro / Lumen Radioは、Universe 1でのみ構成できます。別のユニバースをデバイスに出力するには、Universe 1のcopyフィールドを設定して、必要なユニバースからコピーします。

Lumen Radioデバイスは、MQ40およびMQ40Nを除くすべてのMagicQコンソールに対応しています。

コンソールごとに対応しているLumen Radioデバイスは1つだけです。

#### 49.4.11. サードパーティのDMX dongle

MagicQソフトウェアは、サードパーティのDMX dongleにある程度、対応していますがパフォーマンスを保証するができないため、低コストのMagicDMXインターフェースの使用をお勧めします。サードパーティのDMX dongleは、Universe 1でのみ対応されています。これらのデバイスの一部はDMXフレーミングを行うためにPCに依存しているため、一部のシステムでは結果が予測できない場合があるのでご注意ください。これらのデバイスの多くは、完全なDMXリフレッシュレートで完全なDMXフレームを送信できません。

WindowsでEnttec Proを使用している場合は、プログラムファイルのMagicQウィングドライバー、ChamSys Ltd、MagicQウィングドライバー、FTDIを使用する必要があります。Windowsは自動更新時にドライバーを変更する可能性があるのでご注意ください。MagicQドライバーを再インストールする必要があります。



Enttec Pro 1は、Enttec Proユーティリティを使用してrdm\_203.binファームウェアでフラッシュする必要がある場合があります。Windowsでは、dmx\_144.binファームウェアの信頼性に問題がある可能性があります。

#### 49.4.12. 出力ユニバースのテスト

MagicQは、すべての"0"の送信、すべての"255"の送信、およびいくつかの追加のテストパターンを含む、完全な出力ユニバースをテストするためのいくつかのシンプルなオプションに対応しています。"Setup"ウィンドウのDMX I/OビューのTestフィールドでテストを選択することにより、個々のユニバースでテストを実行できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

"Input"を選択すると、ユニバースで受信したすべての512入力チャンネルが512出力チャンネルに自動的にルーティングされます。これは、ループバックおよびネットワークプロトコル変換に役立ちます。

"Merge"を選択すると、受信した512入力チャンネルとコンソールの512出力チャンネルが自動的にマージされます。512チャンネルすべてがHTPマージされます。つまり、出力は入力値とコンソールの計算値の最大値です。

ユニバースのいずれかがテストモードの場合、Status Display.で警告が点滅します。

#### 49.4.13. 出力ユニバースのコピー

MagicQは、ユニバース全体の複数の出力へのコピーに対応しています。これは、出力ユニバースをArt-Netボックスの異なる出力に複製する場合、またはMagicQウィング出力をイーサネット出力と同じに設定する場合に便利です。"Setup"ウィンドウのDMX I/OビューのCopyフィールドで、コピーするユニバースを選択します。

コピーするユニバースを選択します。例えば、最初のユニバースは、Uni 1というようにユニバースナンバーを入力できます。コピーをオフにするには0を入力します。

#### 49.4.14. ホットテイクオーバー

MagicQは、最初のコンソールに問題が発生した場合に、2番目のコンソール（またはMagicQ PC）がショーの実行を引き継ぐためのホットテイクオーバーに対応しています。

Net Sessionsを使用する場合、DMX I/OのすべてのHot TakeoverフィールドをNoに設定する必要があります。

ホットテイクオーバーの使用方法については、[Using Multiple Consoles](#)（複数のコンソールの使用）を参照してください。

#### 49.4.15. 入力ユニバース

MagicQは、出力ユニバースと同じ数の入力ユニバースに対応しています。入力ユニバースは、他のコンソールからのDMXデータの取得、DMXを介したリモートトリガー、MagicQ計算データとのマージに使用できます。入力ユニバースは、ネットワーク上の照明データを監視するためにも使用できます。

デフォルトでは、入力ユニバースは出力ユニバースと同じように構成されています。他のコンソールからデータを受信したい場合は、出力に使用しているものとは異なる入力ユニバースを使用する必要があります。例えば、Art-Net 0-0～0-15に出力するように設定されたユニバース1～16がある場合、これらのArt-Netユニバースを入力に使用しないでください。入力には、高いユニバースを使用することをお勧めします。例えばアートネット4-0などです。

v1.7.1.3以降、別のコンソールからの入力でデータを受信した場合、MagicQは競合を検出し、statusフィールドを変更して、ユニバースが"Enabled（有効）"または"Disabled（無効）"に応じて"En Cflct"および"Dis Cflct"を表示します。

入力ユニバースで受信されたデータは、DMX入力を選択することにより、Outputウィンドウ、View Chans、View DMXで表示できます。混乱が生じる可能性があるため、出力の表示が終了したら、必ずView Outputsに戻してください。

入力ユニバースで受信したデータは、<\_testing\_output\_universes,complete universes>にマージするか、<\_merging\_with\_dmx\_input,Patch>にマージするか、<\_using\_an\_external\_dmx\_console\_for\_extra\_playbacks,trigger playbacks>（Setup、View System、View Wings）または、<\_automation,Automations>をトリガーするために使用されます。<\_grabbing\_palettes\_from\_dmx\_input,grab palettes from DMX>にも使用できます。

DMX I/Oウィンドウには、以下を含む入力ユニバース（ページ右）のステータスが表示されます：

|                |                             |
|----------------|-----------------------------|
| In last rx     | 最後に入力を受け取ってからの時間            |
| In last change | DMXデータが最後に変更されてからの時間        |
| In last byte   | 受信した最後のDMXデータの最初のバイトの値      |
| In max gap     | 受信したDMXパケット間の最大ギャップ         |
| In last period | このユニバースが最後にデータを受信していた期間     |
| In IP          | データが最後に受信されたIPアドレス          |
| In conflicts   | 競合の数：データが2つ以上のソースから送受信された場合 |

最大のギャップは、有効なDMXデータがそのユニバースで受信された後にのみカウントを開始します。DMX I/Oで変更が行われると、0に戻ります。

データが受信されている間、ユニバースが最後にデータを受信していた期間がカウントアップされます。60秒を超えるギャップがある場合、0にリセットされます。

IPアドレスは、ネットワーク経由で受信したデータのIPアドレスを示し、このコンソールから送信されたデータは含まれません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



特定のユニバースのデータが5秒以内に2つ以上のコンソールから受信されると、競合の数が増加します。また、MagicQが最後の5秒以内に別のコンソールからデータを受信したユニバースで送信する場合も増加します。master/slaveのホットスワップが進行中の場合、MagicQは競合をカウントしないためご注意ください。

#### 49.4.16. 他のコンソールからのDMXをマージする

他のコンソールからMagicQにデータをマージするには、他のコンソールがMagicQと異なるユニバース範囲でArt-Net/sACNを出力するように設定する必要があります。

MagicQコンソールは通常通りArt-Net/sACNをノードに出力します。

他のコンソールは異なるArt-Net / sACNアドレスの範囲でArt-NetまたはsACNをMagicQに送信します。

MagicQでは、他のコンソールからのユニバースを受信するようにInput Universesを設定します。

例えば、MQ500Mが他のコンソールから256ユニバースのデータをマージしている場合を考えてみましょう。

- MQ500M outputs on Art-Net universes 0..255
- Other console outputs Art-Net 256..511
- MQ500M Input universes set to Art-Net and 256..511

次に、マージの方法を選択する必要があります。

いくつかのユニバースをHTPマージしたいだけなら、TestフィールドをMergeに設定することにより、パッチでこれを行うことができます。これは全宇宙のHTPマージを行います。

もしMagicQや他のコンソールからコントロールできるようにしたい場合は、Patchで全てのチャンネルをover-rideに設定します。これらのチャンネルがMagicQプレイバック/プログラマーで使用される場合、MagicQによってコントロールされ、そうでない場合、他のコンソールによってコントロールされることになります。(つまり、MagicQが他のコンソールをオーバーライドする)

MagicQ MQ500Mは256ユニバースをマージすることが可能ですが、これは256ユニバースの出力と256ユニバースの入力を意味します。これはネットワーク上に512ユニバースを必要とすることを意味し、100Mのネットワークで達成可能ですが、かなり高いネットワーク利用率となるでしょう。

ネットワークの負荷を最小にするために、未使用のユニバースを無効にすることをお勧めします。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ビジュアライザーのユニバースは、使用しないときは MagicVis に設定する必要があります。DMX I/O の Visualiser フィールドを WYSIWYG に設定したユニバースは、MagicQ が WYSIWYG の存在を検出できないため、常にデータを送信し、ネットワーク・トラフィックを出力します。Visualiser を Capture/MagicVis に設定すると、MagicQ は Visualiser への接続がある場合にのみ送信するので問題ありません。

HTP マージを使用する場合、使用していないコンソールでは LTP チャンネル（パン/チルトなど）を 0 に設定する必要があります、そうしないとアクティブコンソールから完全に制御できなくなることに注意してください。

## 49.5. ウィングの設定

ChamSysは、USBを介してPC、Mac、およびコンソールに接続する次のウィングを製造しています：

表 47.9. ウィング

| 製品                    | プレイバック数 | プレイバックナンバー         | DMX数 | PC /コンソールごとにサポートされるウィング数 |
|-----------------------|---------|--------------------|------|--------------------------|
| Mini Wing             | 10      | Main (1-10)        | 1    | 1                        |
| PC Wing               | 10      | Main (1-10)        | 2    | 1                        |
| Maxi Wing             | 10      | Main (1-10)        | 4    | 1                        |
| Extra Wing            | 24      | 1 * Wing Playbacks | なし   | 8                        |
| Playback Wing         | 24      | 1 * Wing Playbacks | なし   | 8                        |
| Execute Wing          | 48      | 2 * Wing Playbacks | なし   | 4                        |
| Stadium Playback Wing | 30      | 2 * Wing Playbacks | 4    | 1 (MQ500 only)           |

Mini Wing、PC Wing、Maxi WingをMagicQコンソールに接続して、コンソールからの追加のDMX出力を有効にすることができます。メインのプレイバック（1～10）を複製するのでご注意ください。追加の再生は有効になりません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 49.5.1. Mini Wing、PC Wing、Maxi Wingの接続

MagicQ PC Wingを使用する前に、ドライバーをインストールする必要があります。

ウィングを有効にするには、Setup、View Settings、Ports、MagicQ Wings & Interfacesが"Yes (auto DMX)"に設定されていることを確認します。

以下のショートカットにより、MagicQ PC Wingでのプログラミングが簡単になります。ショートカットはMagicQコンソールでも機能します。

**表 49.10. ウィングのショートカットプログラミング**

|                                   |                         |
|-----------------------------------|-------------------------|
| ALLを押しながらプレイバックを選択                | グループ1から10を選択            |
| POSを押したままプレイバックを選択                | 位置パレットエントリを選択           |
| COLを押しながらプレイバックを選択                | カラーパレットエントリを選択          |
| BEAMを押しながらプレイバックを選択               | ビームページまたはビームパレットエントリを選択 |
| ALLを押しながらNext Headを押す             | 次のグループを選択               |
| ALLを押しながらPrev Headを押す             | 前のグループを選択               |
| POS、COL、またはBEAMを押しながらNext Headを押す | 変更された最後のエンコーダの次の範囲を選択   |
| POS、COL、またはBEAMを押しながらPrev Headを押す | 変更された最後のエンコーダーの前の範囲を選択  |

Mini、PC、またはMaxi Wingをコンソールに接続するには、MagicQ Wings and Interfacesオプションを有効にします。

### 49.5.2. PlaybackウィングとExtraウィングの接続

PlaybackウィングとExtraウィングを設定するには、"Setup"ウィンドウを開き、View System、View Wingsビューの順に選択します。

Typeフィールドで、"Playback / Extra Wing"を選択します。コンソールがPlaybackウィングを検出すると、statusフィールドに"Fitted"と表示されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

複数のPlaybackまたはExtraウィングを接続する場合は、必要な数のウィングを有効にします。

MagicQに接続するのと同じ数または十分な数のウィングを有効にしてください。有効にしていないままで多くのウィングをMagicQに接続すると、予期しない結果が発生します。

Blue LCDを備えたPlaybackウィングとExtraウィングでは、複数のPlaybackウィングまたはExtraウィングを備えたシステムにWing IDを設定できます。Wingの電源を入れるときに下のNEXT PAGEボタンとPREV PAGEボタンを押して、Wing構成モードに入ります。メニューからウィングIDを設定できます。

MagicQのSetup、View System、View Wingsで希望するウィング IDを構成できます。

### 49.5.3. Executeウィングの接続

Executeウィングには48のプレイバックがあり、12のフェーダープレイバックと36のボタンのみのプレイバックがあります。Executeウィングは、単にプレイバックを制御するように構成できます。または、36ボタンのみのプレイバックが、灯体、パレット、グループ、メディア、executeボタンを選択するための72ボタンマトリックスになるモードに設定できます。

MagicQ Executeウィングを構成するには、Setup、View System、View Wingsで、2つの連続したウィングとして設定する必要があります。最初のウィングは"Execute"、2番目のウィングは"Execute Top"として構成する必要があります。

これは48のプレイバックに対応しますが、標準のプレイバックウィングでは24しかプレイバックされません。

Executeウィングには、MENUと呼ばれるモードボタンがあります。これを押し続けると、2列目のボタンがモード選択ページになります。モードボタンは、上から3列のプレイバックに影響します。下から12列のプレイバックには影響しません。これらは常に通常のプレイバックとして設定されます。

モードオプションは次のとおりです：

|           |                                                                           |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------|
| Playbacks | 個別のGO / PAUSE（デフォルト）がある12プレイバックの3行                                        |
| Exec      | Executeウィンドウへのアクセス。ボタンの完全なユーザー設定を可能にします。PG UPおよびPG DNを使用して、Execページを選択します。 |

|           |                                                                                                                                                             |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Heads     | 灯体を選択します。PG UP / PG DNを使用して、灯体のページをスクロールします。                                                                                                                |
| Palet     | ボタンは自動的に24グループ、16ポジションパレット、16カラーパレット、16ビームパレットに分割されます。                                                                                                      |
| Media     | Mediaウィンドウへのアクセス。Mediaウィンドウのように、メディアページオプション、サーバー、レイヤー、イメージを表示します。メディアバンクを変更するには、2番目の下のPG UP / PG DNボタンを使用します。メディアイメージを変更するには、3番目の下のPG UP / PG DNボタンを使用します。 |
| Cues      | Cueのテスト。PG UP / PG DNを使用して、Cueのページをスクロールします。                                                                                                                |
| Cue Stack | Cue Stackのテスト。PG UP / PG DNを使用して、Cue Stackのページをスクロールします。                                                                                                    |
| DMX Test  | 個々のDMXチャンネルをテストします。PG UP / PG DNを使用して、チャンネルのページをスクロールします。                                                                                                   |
| Head Test | 個々の灯体をテスト（ロケート）します。PG UP / PG DNを使用して、灯体のページをスクロールします。                                                                                                      |

モードを選択するとき、モードに関連付けられたSELECTボタンまたはFLASHボタンを押すことを選択できます。一部のモードでは、これにより動作が変わります。例えば、Heads Test、DMX Test、Cues、Cues Stackモードでは、これはテストがラッチングであるか一時的であるかを決定します。Playbackモードでは、上部の3列のプレイバックが通常の方法でプレイバックを制御します。これらにはフェーダーがないため、通常はフェーダーによって制御されるアトリビュート値（通常はインテンシティ値）のデフォルトは自動的に100%になります。Playbackには通常の方法で時間を設定できるため、インテンシティ値をフェードインおよびフェードアウトできます。\*\*

#### 49.5.4. MQ60をネットワークウィングとして使用する

MagicQ MQ60（およびオリジナルのMQ70）コンソールは、MagicQを実行しているPCまたはMacに接続すると、ネットワークウィングとして使用できるようになり、PC / Macから完全な64ユニバースショーを実行できますが、MQ60 / 70からも制御できます。これにより、MQ60 / 70の12ユニバースの制限が克服されました。

ネットワークを介してMQ60をPC / Macに接続し、MQ60でSetup、View System、View Monitorsに移動し、[SHIFT]とRemote Net Wingを押すと、Net wingモードがアクティブになります。MQ60 / 70は、接続可能なMagicQシステムのリストを提供します。これは、MQ60のDMXポートがPC / Macか

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



ら最初の4つのユニバースを出力するように自動的に設定されることを除いて、リモートコントロールに似ています。

常にNet Wingモードで起動するようにMQ60を構成することができます。Setup、View Settings、Window、Start ModeをNet Wingに設定します。

Net Wingモードの場合、ステータスバーにはNETWと表示されます。

CTRL CLOSEを押してNet Wing Modeを終了します。

#### 49.5.5. MagicQコンソールを接続する

多数のユニバースを制御するために、複数のMagicQコンソールを接続することが可能です。その後、マスターMagicQコンソールは、スレーブコンソールの再生のように機能するいくつかのチャンネルを出力します。

スレーブコンソールでは、ウィングの1つが"DMX In"として構成され、応答するチャンネルの範囲を選択します。これらのチャンネルを含むユニバースの"View DMX I/O"ビューで入力を有効にする必要があるのでご注意ください。これにより、ウィングでの再生は、コンソールに受信される最大24のDMXチャンネルによって制御されます。プレイバックレベルは、受信したチャンネルから決定されます。

#### 49.5.6. エクストラプレイバックのための外部DMXコンソールの使用

MagicQコンソールの使用時に、外部DMXコンソールを使用して追加のプレイバックコントロールを取得することが可能ですが、液晶表示とCue Stackコントロールを備えたMagicQ Playbackウィングの代わりにはなりません。

MagicQ PCでは、このオプションはPlaybacks PB1からPB10を制御する場合にのみ使用でき、MagicQ WingまたはMagicQ USBインターフェイスが接続されている場合にのみ有効になります。この機能により、MagicQを他のコンソールと同期できます。

未使用のウィングを"DMX In"に構成し、応答するチャンネルの範囲を選択します。これらのチャンネルを含むユニバースの"View DMX I/O"ビューで入力を有効にする必要があるのでご注意ください。

外部DMXコンソールでFLASHボタンの使用を許可するために、MagicQはチャンネル範囲の上位5%をFLASHボタンが押されたことを示すものとして使用します。外部コンソールで、プレイバックマスターフェーダーを最大95%に設定し、フラッシュマスターを100%に設定する必要があります。外部

DMXコンソールでマスターレベルを個別に設定できない場合は、グランドメーザーを95%に設定します。

## 49.6. 毛二夕一設定

### 49.6.1. MQ500オペレーティングシステム

MQ500(M)では、最大解像度1920x1080の外部タッチパネル1台がサポートされています。MQ500(M)にはDVI-Dコネクタがあり、DVI経由で外部DVIデジタルモニターとの接続に対応しています。DVI-Dコネクタは、DVI-VGAアダプターの使用には対応していません。

Setup、View System、View Monitorsの順にクリックして、モニター1をResolution（解像度）列で必要な解像度に設定し、有効にします。再起動するか確認されるので、Noを選択し、Typeフィールドを設定します。

### 49.6.2. MQ250Mオペレーティングシステム

MQ250Mでは、1台の外部タッチパネルに対応しています。MQ250MはDPコネクタ（ディスプレイポート）を搭載しており、DisplayPortのダイレクトモニターとDisplayPort-HDMIケーブルによるHDMIモニターの両方に対応しています。（MQ250M本体には、DisplayPort-HDMIケーブルが付属しています）

MQ250M は対応しているモニターを自動的に検出します。（コンソールでの HDMI/DP スプリッター / スイッチャー の使用は推奨されず、外部モニターの検出に問題が生じる可能性があります） Setup、View System、View Monitors で、外部モニタは EXT1 DP++ と表示されます。モニターが接続されると、Status フィールドは自動的に enabled に変更されます。

[illegible]

### 49.6.3. コンパクト (MQ50 / MQ70) オペレーティングシステム

MQ50およびMQ70では、1つの外部タッチスクリーンは最大1920x1080の解像度です。HDMIコネクタを介して表示し、USBを介してタッチします。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

#### 49.6.4. MQ80オペレーティングシステム

MQ80では、1つの外部タッチスクリーンは最大1920x1080の解像度です。MQ80には、DVIまたはVGAケーブルを介した外部モニターへの接続をサポートするDVIコネクタがあります。他のMagicQコンソールとは異なり、使用しているケーブルを設定する必要があります。

Setup、View System、View Monitorsの順にクリックして、モニター1をResolution（解像度）列で必要な解像度に設定し、有効にします。再起動するか確認されるので、Noを選択し、Typeフィールドを設定します。

モニターで使用している入力ソケット（VGAまたはDVI）に応じて、TypeフィールドをVGAまたはDVIに設定します。

View Systems、View Monitorを構成した後も、外部モニターが内部モニターのクローンとして表示されている場合があります。変更を有効にするために、コンソールの電源をオフにしてからオンにします。

#### 49.6.5. 古いコンパクト（MQ40N / MQ60 /古いMQ70）オペレーティングシステム

MQ40Nコンソールでは、タッチスクリーンではない1つの外部モニターに対応しています。モニターはMQ40Nでは常に有効になっており、この機能に設定する設定はありません。

MQ60およびMQ70では、1つの外部タッチスクリーンに対応しています。最高のパフォーマンスを得るには、1024x768の解像度のモニターを使用することをお勧めします。

タッチスクリーンには対応していますが、これらのコンソールで使用されているLinuxオペレーティングシステムは、現在マルチタッチタッチスクリーンに対応していません。

#### 49.6.6. Pro 2014オペレーティングシステム

Pro 2014オペレーティングシステムを実行しているMagicQコンソールでは、最大1920x1080の解像度の1つの外部モニターに対応しています。モニターはタッチスクリーンにすることができます。

2014年9月以降、新しいPro 2014コンソールは1つの外部モニターのみに対応するためご注意ください。

Setup、View System、View Monitorsで、必要な解像度をResolution（解像度）列に設定して有効にします。モニター2、3、4は使用されません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

USBタッチスクリーンを使用している場合は、Setup、View System、View Status、Touchscreensに移動して、どのタッチスクリーンがTouch 1かを確認します。

必要に応じてタッチタイプを選択します。通常はNormalまたはEgalixです。Board Test Mode

([SHIFT] + [SHIFT]) を使用して、タッチ情報がMagicQによって正しく受信されていることを確認します。

#### 49.6.7. MagicQ PC / Macのモニター設定

PCで複数のモニターを使用する場合は、まずWindowsデスクトップをすべてのモニターに配置して、Windowsでモニターを有効にします。次に、MagicQ PCを起動し、Setup、View System、View Monitors で必要なモニターを有効にします。

最初のモニターはメインのMagicQウィンドウなので、常に有効にしておく必要があります。マルチウィンドウで使用するすべてのモニターを有効にします。

ツールバーからView、Externalを選択するか、EXTボタンを押して、ウィンドウを異なるモニター間で移動します。

他のモニターでのウィンドウのサイズ変更は、Mainウィンドウと同じように行われます。フルウィンドウ、ハーフウィンドウ、クォーターウィンドウを選択できます。

他のモニターのスペース全体がMagicQ Windowsに使用されます。ウィンドウを別のモニターに移動しても、サイズは同じに保たれます。例えば、メインのMagicQウィンドウの4分の1ウィンドウの場合、他のウィンドウの4分の1ウィンドウになります。

他のウィンドウのサイズは、メインのMagicQウィンドウと同じように、ツールバーのViewメニューから、またはSIZEボタンを使用して変更できます。

#### 49.6.8. ウィンドウを外付けモニターに移動する

EXTを押して、ウィンドウを外部モニターに移動します。現在フォーカスされているウィンドウが外部モニターに転送されます。EXTを押すと、ウィンドウがメインモニターに戻ります。

[SHIFT] + EXTを押して、すべてのウィンドウを内部モニターに移動します。コンパクトコンソールで0を入力し、ALT + MEDIA (EXT) を押します。



MagicQには、単一のウィンドウを外部モニター出力に強制するオプションが含まれています。ウィンドウは、[SHIFT] + CLOSEが実行された場合を除いて、外部モニターに残ります。このオプションは、"Setup"ウィンドウ、View Settings、Windows、External Monitor 2の"Force"ウィンドウで設定します。

#### 49.6.9. 追加のCue Stack、Output、Programmer、Media、Execute、Groupグループウィンドウ

MagicQは追加のウィンドウに対応しています。[CTRL]とWindowボタンを押すか、2と入力してWindowボタンを押し、2番目のウィンドウを表示してアクセスします。

2 OUT、3 OUT、4 OUTを押すと、最大4つの"Output"ウィンドウが使用できます。2 EXECおよび3 EXECを押すことで、最大3つの"Execute"ウィンドウが使用可能です。

2 GROUPおよび3 GROUPを押すと、最大3つの"Group"ウィンドウが使用できます。

例えば、"Output"ウィンドウと"Outputs Info"ウィンドウの両方を使用すると、プランビューとデータ値の両方を同時に表示できます。

同様に、"Cue Stack Info"ウィンドウは、現在選択されている再生のCue Stackをトラッキングするマスターウィンドウとして設計されています。コメントフィールドが最初の列の1つとして表示されるように、列が再配置されました。

これは、オペレーターが再生中にCueに関するメモを確認したいシアターのプレイバックに最適です。例えば、"Call spots when actor enters stage right"というCueにコメントを付けることができます。

#### 49.6.10. コンソールの追加の外部画面（マルチウィンドウ）

MagicQ Stadium、Compact、および旧MQ100コンソールは、リアパネルから直接外部モニターを接続することに対応しています。

1台以上の外部PCで動作するMagicQ Multi Window Clientアプリケーションを使用して、リモートMagicQシステムのウィンドウを表示するために、さらにモニターを接続することが可能です。これらの追加モニターは、PCがタッチスクリーンをサポートしていれば、タッチスクリーンにすることができます。

MagicQ マルチウィンドウ・クライアント・アプリケーションは MagicQ PC のインストールに含まれています。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



MQ500M は 1 台の外部 PC から最大 4 台の外部モニターをサポートしますが、他の MagicQ コンソールは 1 台の 外部 PC から 1 台の外部モニターに対応します。

MagicQでマルチウィンドウ接続を有効にするには、コンソールのセットアップ、ビューシステム、ビューモニタでネットモニタを有効にします。

ネットワークケーブルでMagicQコンソールをPC/Macに接続し、PC/MacとMagicQコンソールが同じネットワークIPアドレス範囲にあることを確認します。（例：2.x.x.x サブネット 255.0.0.0）

PCまたはMacで、マルチウィンドウ・クライアント・アプリケーションを実行すると、コンソールが自動的に検出されます。

この機能はMQ40Nコンソールではサポートされていません。また、Curve editorとMagicHDウィンドウもサポートされていないことに注意してください。MagicHDはスタンドアローンモードで独自のネットワーク機能を備えています。

## 49.7. タッチスクリーン設定

PC / Macシステムでは、タッチモニターはMagicQではなくOSで設定されます。

MagicQコンソールは様々なタッチプロトコルに対応していますが、Linuxで利用可能なドライバーに依存しているため、すべてのタッチスクリーンに対応しているわけではありません。タッチスクリーンを購入する前に、対応しているプロトコルを確認し、MagicQコンソールでサンプルをテストすることをお勧めします。以下のリストはあくまで目安であり、どのタッチスクリーンでもMagicQで動作することを保証するものではありません。

一般的には、iiyama、Protouch、ELO AccuTouch、ELO IntelliTouchのタッチスクリーンを推奨しています。ELO Acoustic Pulse Recognition (APR) タッチスクリーンには対応していません。現在、MQ60 Compactコンソールでは、マルチタッチに対応したタッチスクリーンに対応していません。

MQ500M、MQ500、MQ80では、以下のタッチスクリーンがテストされ、証明されています。Asus VT207N、Dell S2240T & P2418HT、Hanns G HT225HPB、iiyama Prolite T2336MSC、iiyama T2235MSC-B1、Lenovo ThinkCentre TIO22 / TIO24 (gen 4)、Viewsonic TD2421 タッチスクリーン

MQ250M、MQ50、MQ70の場合、MQ500M、MQ500、MQ80でサポートされている上記のモニターに加え、Acer UT220HQLにも対応しています。

上記モニターは、MQ60、MQ100 Pro2010コンソールでは対応していません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

MQ60コンソールでは、iiyama Prolite T1531SR-B1、またはiiyama Prolite T1561SR-B3をRS232シリアルポートで接続してタッチ操作を行うことをお勧めします。MQ60のUSB接続には、ELO1919Lモデル番号E176026とViewsonicをお勧めします。E176026 および Viewsonic TD2210 タッチスクリーンをお勧めします。

MagicQは、検出されたタッチスクリーンをSetup、View System、View Monitorsで表示します。MagicQコンソールで他のタッチスクリーンモニターをテストした際は、メーカーとモデルを明記の上、support@chamsys.co.uk までメールをいただければ、テスト済みモニターのリストに追加させていただきます。

#### 49.7.1. 外部タッチスクリーンの構成

外部シリアルタッチスクリーンを設定するには：

- Setup、View Settings、Ports set Serial Remote ProtocolをIdeal Touch、Pro Touch、A1 Touch、Elo Touchのいずれかに設定します。
- Setup、View Settings、Ports set Serial baud rate、parity、data bits、stops buttsを設定します。疑わしい場合は、ボーレートを9600、データを8ビット、ストップビットを1、パリティなしに設定します。
- シリアルタッチが関連付けられているモニターにシリアルタッチモニターを選択します。
- ALT + CNTRL + SHIFTを同時に押して、ボードテストモードに入ります。画面の端で指を動かすと、"Status"ウィンドウにX、Y値の増減が報告されます。
- ボードテストモードを終了します。（ALT + CNTRL + SHIFT）
- Setup、View Settingsの順に進み、Calibrate Touchを選択します。1を押して確認します。
- 次に、必要に応じて、外部タッチスクリーンの4つの異なる位置でXを押します。調整されているモニター以外のモニターを押さないでください。

外部USBタッチスクリーンを設定するには：

- Setup、View Settings、MonitorsでTouch Typeを設定します。NormalまたはeGalaxから始めます。
- タッチスクリーンが検出されると、Touch Statusフィールドに表示されます。
- ALT + CNTRL + SHIFTを同時に押して、ボードテストモードに入ります。画面の端で指を動かすと、StatusウィンドウにX、Y値の増減が報告されます。
- ボードテストモードを終了します。（ALT + CNTRL + SHIFT）
- Setup、View Settingsの順に進み、Calibrate Touchを選択します。1を押して確認します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- 次に、必要に応じて、外部タッチスクリーンの4つの異なる位置でXを押します。調整されているモニター以外のモニターを押さないでください。
- Touch Screenにステータスが表示されますが、Board Test で一貫した値が表示されない場合は、別のTouch Typeを試してください。

Touch ScreenがBoard Testで一貫した値を示しているが正しく応答しない場合は、タッチスクリーンを再調整します。

## 49.8. モードとセキュリティ設定

"Setup"ウィンドウのSettingsビューでは、タブを使用して同様の設定をグループ化します。



### 49.8.1. 国の設定

国の設定により、インストールされているMagicQシステムの場所が決まります。現在MagicQは、英国、米国、F（フランス語）、D（ドイツ語）、E（スペイン語）、P（ポルトガル語）、I（イタリア語）、NL（オランダ語）に対応しています。選択すると、メニューアイテムが適切な言語で表示されます。

### 49.8.2. タイムゾーン

time zone（タイムゾーン）設定は、インストールされているMagicQシステムの現在のグローバルタイムゾーンを決定します。

タイムゾーンオプションは、スケジュールされたイベントでプログラミングするときに使用されます。

UTC + 0を基準としたタイムゾーンを入力します。例えば、8時間遅れている場合は"-8"と入力します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 49.8.3. 緯度

latitude（緯度）設定により、インストールされているMagicQシステムの現在の緯度の位置が決まります。

緯度オプションは、スケジュールされたイベントでプログラミングするときに使用されます。

緯度を度単位で入力します。

### 49.8.4. 経度

longitude（経度）設定は、インストールされているMagicQシステムの現在の縦方向の位置を決定します。

経度オプションは、スケジュールされたイベントでプログラミングするときに使用されます。

経度を度単位で入力します。

### 49.8.5. コンソールモード（詳細設定）

この設定は、コンソールの操作モードを定義します。コンソールモードのオプションは、"Normal"、"Simple"、"MQ500 as MQ100"です。

このオプションを"Simple"に設定すると、より高度な設定の一部が非表示になり、ユーザーインターフェイスがシンプルになります。

v1.8.7.3より前のバージョンでは、オプション"MQ500 as MQ100"がありません。プレイバックは、"Playbacks"ウィンドウのView Allで簡単に移動できるようになりました。

デフォルト： Normal

### 49.8.6. プログラミング

この設定は、ショーデータの記憶を有効または無効にします。disabledに設定すると、ショーデータを記憶、移動、コピー、更新できなくなり、ショーが変更されなくなります。

Chase Speed、Shape Size、時間などのCue StackとCueのパラメーターは引き続き変更できます。

デフォルト： Enabled

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 49.8.7. 修正

この設定は、CueおよびCue Stackの変更を有効または無効にします。

Chase Speed、Shape Size、時間などのパラメーターは変更できません。これにより、CueとCue Stackがプログラムされたとおりに再生されます。

デフォルト： Enabled

### 49.8.8. テストモード

Test Mode設定は、Cues、Cue Stacks、Playbacks、"Patch"ウィンドウからのCue、Cue Stack、layback、パッチヘッドのテストをそれぞれ有効または無効にします。また、"Execute"ウィンドウからのCueおよびCue Stackの再生を無効にします。

この設定を使用して、プログラムされたshow要素の偶発的なテストを回避します。

デフォルト： Enabled

### 49.8.9. マクロ

この設定は、マクロを有効または無効にします。

この設定を使用して、誤ってキーや他のショープログラミング要素に割り当てられているマクロをオフにします。

デフォルト： Enabled

### 49.8.10. ビジュアライザー

Visualiser設定は、Visualiser内での灯体の挿入方法と操作方法を決定します。

このオプションを"Disabled"に設定すると、灯体は自動的に挿入されず、ショー内の最初に灯体をパッチするときにもユーザーに表示されます。

このオプションが"Auto Insert Into Visualiser"に設定されている場合、ショー内でパッチを適用すると、灯体がビジュアライザーに自動挿入されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



このオプションを"Auto Insert, Auto Previs"に設定すると、灯体が自動挿入され、プレイバックSボタンを押し続けることでCueのプレビジュアライゼーションが有効になります。

このオプションが"Auto Insert, No Patch Offsets"に設定されている場合、灯体は自動的に挿入されますが、パッチオフセットはVisualiser出力に追加されません。

デフォルト : Disabled

### 49.8.11. 自動バックアップ

この設定により、コンソールはショーファイルの自動バックアップを作成できます。

このオプションを"No"に設定すると、バックアップは保存されません。コンソールの応答が遅くなるのを防ぐため、非常に大きなショーファイルの再生中は"No"をお勧めします。

このオプションが"On Changes"に設定されている場合、MagicQは変更が行われた後にのみショーファイルをバックアップします。バックアップは、変更後最大60秒でスケジュールされます。ショーの損失を避けるため、プログラミング時には"On Changes"をお勧めします。

このオプションが"Always"に設定されている場合、バックアップは60秒ごとに作成されます。

デフォルト : On Changes

### 49.8.12. バックアップアーカイブを保持する

この設定により、コンソールは、作成された以前の自動バックアップの定期的なアーカイブを保持できます。自動バックアップ設定が"No"に設定されている場合、アーカイブは作成されません。

アーカイブの章を参照してください。

デフォルト : Yes

### 49.8.13. ファイルパスを表示

この設定は、保存されたショーファイルとバックアップの場所を定義します。

ユーザーはカスタム名のフォルダーにショーファイルを保存できます。これは、教育環境内でさまざまなユーザーを分離するのに役立ちます。

デフォルト : "show" (推奨)

販売店 : 裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

#### 49.8.14. ファイル形式を表示

この設定は、保存されたショーファイルの形式を定義します。

"High Res FX（高解像度FX）"に設定すると、MagicQはより高い解像度のタイミング値を保存できる改善されたファイル形式を使用します。

"Normal"に設定すると、MagicQは"High Res FX"にある高解像度のタイミング値を除いて、わずかに小さいファイル形式を使用します。

"Reduced Size - Testing Only"に設定すると、MagicQはより大きなショーファイル用に設計された圧縮ファイル形式を使用します。

デフォルト：High Res FX

### 49.9. プログラミング設定

Normal、Theatre non-tracking、Theatre Tracking、Hog II Warpのモードを選択すると、プログラミング設定が自動的に変更されます。

#### 49.9.1. Chans / Headsをアクティブにする

この設定は、灯体のアトリビュートに変更を加えたときにプログラマーでアクティブになるものを決定します。

"Chans"は、灯体内の変更されたアトリビュートの実際のチャンネルのみをアクティブにします。

"Heads"は、アトリビュートが変更されるたびに、その灯体内のすべてのチャンネルをアクティブにします。

"IPCB"は、変更されるIPCBタイプのすべてのアトリビュートをアクティブにします。例えば、パンなどの位置（P）アトリビュートタイプが変更されると、チルト、ポジションスピードなどの他のすべてのポジションアトリビュートがアクティブになります。

"IPC"は、ビーム(B)アトリビュートを個別に変更する以外は、変更するタイプのアトリビュートをすべてアクティブにします。

"Col"は、いずれかのColourアトリビュートが変更されるたびに、すべてのColourアトリビュートを有効にします。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

デフォルト：Chans

### 49.9.2. プログラミングトラッキング

設定が変更されたら、今後のプログラミングのためにトラッキングの全体的な機能をオンまたはオフにします。以前にプログラムされたアイテムは変更されません。トラッキングは、"Track"列を介して、キュースタック内のキューごとに変更できます。

オンに設定すると、Cueが記憶されてから変更されたアトリビュートのみが新しいCueに保存されます。

エンコーダー、キーパッド入力、range（範囲）ボタン、パレット、ロケットヘッドを使用して値が変更された場合、アトリビュートは変更されたと判断されます。アトリビュートを新しい値に変更してから古い値に戻すと、変更されたものとしてカウントされるのでご注意ください。

オフに設定すると、最後のCueが記憶されてからアトリビュートが変更されたかどうかに関係なく、プログラマーのコンテンツ全体がCueに記憶されます。

### 49.9.3. 未使用のチャンネルがデフォルトに戻る

"Yes, all heads"に設定すると、再生またはプログラマーによって制御されていない場合、すべてのLTPチャンネルが強制的にデフォルトに戻ります。リターンされるデフォルトは、存在する場合はデフォルトキューになり、存在しない場合はHeadパーソナリティからのデフォルト値になります。

"Heads without Intensity only"に設定すると、インテンシティアトリビュートがなく、VDIMが適用されていない灯体のデフォルトに戻るだけです。

"No"に設定すると、チャンネルはデフォルトに戻りません。

一部のチャンネルは、デフォルトを持たないようにヘッドパーソナリティで指定できますのでご注意ください。この場合、これらのチャンネルはデフォルトに戻りません。

デフォルト：デフォルトは、選択したプログラミングモードによって異なります。Normalモードでは、"Heads without Intensity only"に設定されています。他のモードでは、"Yes, all heads"に設定されています。

#### 49.9.4. プログラマーがHTPをオーバーライドする

プログラマーがプレイバックの HTP（インテンシティ）値をオーバーライドするかどうかを決定します。

All Playbacksに設定された場合、プレイバックの HTP チャンネルはプログラマーで設定されたレベルにより上書きされます。

Playbacks except Above Programmerに設定すると、Cue Stack, Advanced, Playback Priority の設定で Playback が "Above Programmer" に設定されていない限り、"All Playbacks" に設定されます。

All Playbacks except HTP baseに設定すると、プログラマーにベース値があるHTPチャンネルは、プレイバックのベース値より優先されます。プログラマーにベースがなくFXしかないHTPチャンネルは、Intensity (HTP) FX can add,subtractが設定されていると、プレイバックの影響を受けることができます。

設定されていない場合は、PlaybacksとProgrammerからのチャンネルの最高値が出力されます。

デフォルト：All Playbacks

#### 49.9.5. プログラマーがFXをオーバーライドする

プログラマーがアクティブな再生でFXをオーバーライドできるようにします。Yesに設定すると、プログラマーでベースレベルを持つチャンネルは、アクティブな再生からのチャンネルのFXを無視します。

デフォルト：No

#### 49.9.6. ハイライトモード

灯体のグループ内の特定の灯体を操作するときに、ハイライトモードの機能と操作を変更します。

Normal：サブ選択されている灯体（またはOdd/Evenモードのヘッド）を除いて、選択された灯体のインテンシティが低下します。サブ選択された灯体をハイライトすると、位置のプログラミングがはるかに簡単になります。

"Advanced"は、ヘッドパーソナリティで設定された、または"Cue"ウィンドウでユーザーが設定したハイライトおよびローライトレベルを優先します。

"Advanced Highlight Only"はアドバンストと同じですが、ローライトは発生しません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

"Advanced No Reset"は高度な設定と同じですが、ハイライトをもう一度押すとクリアされます。

デフォルト : Advanced

### 49.9.7. ファンモード

この設定は、ファンモードを決定します。

"Normal"は、ユーザーが手動でファンのオンとオフを切り替える必要があるラッチタイプの操作です。"No Toggle"は一時的なタイプの操作です。"Pan Only No Tilt"では、Tiltを除くすべてのアトリビュートを展開できます。

デフォルト : Normal

### 49.9.8. Multiple Groupsを選択

この設定により、[SHIFT]キーを押さなくても複数のグループを選択できます。すべてのグループの選択を解除するには、"Group"ウィンドウの<DESELECT ALL>ボタンを押します。

"No"は、ユーザーが一度に1つのグループのみを選択できるかどうかを選択できるようにします。

"Multiple in one go"では、一度に複数のグループを選択できます。アトリビュートが変更されると、選択がリセットされます。

"Multiple always"は上記と同じですが、リセットされません。

### 49.9.9. パレットへの記憶

これにより、すべての灯体または選択した灯体のみをパレットに記憶できます。

デフォルト : Only selected heads

### 49.9.10. マージオーバーライドタイムを記憶する

"Yes"に設定すると、Record Mergeにより、現在プログラマーにいる時間を更新中のCueにマージできます。

"No"に設定すると、Record MergeはマージされたCueの既存の時間を変更しません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



デフォルト : Yes

### 49.9.11. 更新時にプログラマーがクリアされる

設定すると、Updateの使用後にプログラマーが自動的にクリアされます。

デフォルト : No

### 49.9.12. 元に戻すモード

"Undo Programmer"と"Undo Programmer and Actions"の2つのレベルの元に戻す操作をユーザーが選択できるようにします。

Undo Programmerとは、ヘッドの配置、クリア、インテンシティの設定、パレットの選択、プログラマーの値を変更するためのエンコーダーホイールの使用など、プログラマーの値を変更した変更のことです。

Undo Actionsには、記憶、移動、コピー、名前付けなどのデータを表示するための変更が含まれます。

"Undo Programmer, Action via Ctrl"に設定されている場合、Undoを単独で押すと、Programmerのみが元に戻されます。アクションを元に戻すには、CTRL + UNDOを押します。

デフォルト : Undo Programmer and Actions

## 49.10. キーパッド/エンコーダー設定

### 49.10.1. キーパッドのインテンシティセットで自動入力

キーパッドを使用して灯体のインテンシティを設定するときに、常に[ENTER]キーを押すかどうかを設定できます。デフォルトでYesに設定してあるため、"@ "の後に、2桁または"FULL"と入力すると[ENTER]キーを押さなくても、すぐにインテンシティレベルが設定されます。

例えば、"1 THRU 4 @ 50"、または"1 THRU 4 @ FULL"と入力するとすぐに設定されます。

1桁の場合は[ENTER]キーを押す必要があります。

常に[ENTER]を押して操作したい場合は、この設定を変更してください。

デフォルト : Yes.

販売店 : 裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 49.10.2. キーパッドインテンシティセットで灯体を選択

この設定は、キーパッドを使用してインテンシティを設定するときに現在の灯体の選択を変更するかどうかを決定します。"No"に設定すると、インテンシティは灯体の選択を変更せずに設定されます。"yes"に設定すると、インテンシティが設定され、次に灯体の選択が変更されます。次に例を示します。

"1 THRU 4 @ 50"は、灯体1〜4を50%のインテンシティで設定し、灯体1〜4を選択します。

"+5 @ FULL"は、灯体5を100%のインテンシティに設定し、現在の選択に追加します。

デフォルト : Yes.

### 49.10.3. キーパッドから灯体とパレットを選択

有効になっている場合、灯体の選択を入力し、Colour、Beam、Positionウィンドウボタンを押して、灯体を選択します。例えば...

"1 THRU 4 COL"は、灯体1〜4を選択し、colourウィンドウを開きます。

"1 THRU 4 COL 5"は、灯体1〜4を選択し、カラーパレット5を選択します。

このオプションは、ヘッドデータのコピーも有効にします。

デフォルト : Yes.

### 49.10.4. インクルードする灯体を選択

この設定は、これらのCueとパレットをプログラマーに含めるときに、Cueまたはパレットにレベルを持つ灯体を自動的に選択するかどうかを決定します。

デフォルト : Yes.

### 49.10.5. キーパッドは常に灯体を選択

Yesに設定すると、キーパッドで灯体ナンバーを入力して[ENTER]キーを押すと常に灯体を選択されますが、MagicQの一部の高度な機能はキーパッドから直接使用できません。このモードで

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

spreadsheet styleウィンドウのnumeric（数値）フィールドを編集する場合、オペレーターはフィールドを直接編集するのではなく、SETボタンを使用する必要があります。

"Strict"オプションを設定すると、単に[ENTER]キーを使用してアイテムを切り替えたり選択したりすることができなくなります。常に最初にSETを使用する必要があります。

デフォルト：No (Window items)

#### 49.10.6. キーパッドシンタックス、シアターパッチ

この設定は、灯体のパッチに使用されるシンタックスを調整します。このオプションをNoに設定すると、パッチのシンタックスは<number of heads> @ <dmx address>になります。Yesに設定すると、シンタックスは<head number> @ <dmx address>になります。

Theater Patchは、Theater Patchシンタックスを使用する場合、複数のDMXアドレスを1つの灯体にパッチできます。例えば、DMXアドレス1、2、3の灯体ナンバー10にパッチを適用するには、"10 @ 1 + 2 + 3"と入力します。灯体ごとに最大6つのDMXアドレスがあります。

シアターパッチでは、ディマーチャンネルを再度パッチすることもできます。灯体のパッチがまだ解除されている場合は、新しいアドレスを入力してください。灯体ナンバー20をDMXチャンネル25に再パッチするには、"20 @ 25"と入力します。複数のDMXアドレスに再パッチすることもできます。灯体ナンバー20をDMXチャンネル25および26に再パッチするには、"20 @ 25 + 26"と入力します。

デフォルト：No (live mode) or Yes (theatre mode).

#### 49.10.7. エンコーダモード

"Normal"では、エンコーダーホイールは現在アクティブなウィンドウに従って機能します。例えば、Colourウィンドウに変更すると、エンコーダーホイールがカラーアトリビュートを制御します。

"Maintain Pos, Col, Beam"：Position、Colour、Beamボタンは"Hard Buttons"として機能します。

"Group"ウィンドウまたは"Output"ウィンドウが開いている場合でも、エンコーダーはPosition、Colour、Beamで維持されます。[SHIFT]キーとウィンドウボタンを押すことにより、いつでもエンコーダーをウィンドウのデフォルト設定に強制できます。例えば、[SHIFT] + GROUPなどです。さらに、エンコーダーがまだ使用されていない場合、Intensityアトリビュートは、"Position"ウィンドウのエンコーダーFにも表示されます。

“Intensity on X”：キーパッドからインテンシティレベルを設定すると、“Intensity”ウィンドウを開き、Xエンコーダーがインテンシティを制御します。

“Pos, Col, Beam, Int X”：上記の両方のオプションを実行します。

“Intensity always on X”：“Group”ウィンドウまたは“Intensity”ウィンドウを開くと、エンコーダーXは、[SHIFT]とウィンドウボタンを使用してウィンドウを開き、通常のエンコーダー割り当てを強制するまで、インテンシティとして残ります。

“Keep as Window”：“position”ウィンドウにジャンプするのではなく、next / prevヘッドなどの機能が使用されている場合、MagicQは現在のウィンドウを維持します。

“Maintain Hard Keys”：Shiftキーを押すか、ボタンを2回押さない限り、MagicQはInt、Pos、Col、Beam、FX、Group、Pageウィンドウを開きません。ウィンドウを開かなくても、キーをキーパッドシンタックスで使用できるようになります。

デフォルト：Normal (live mode) または XのIntensity (theatre mode)

#### 49.10.8. スワップパンおよびチルトエンコーダー

この設定は、パンおよびチルトエンコーダーと入れ替わります。デフォルトでは、Xエンコーダーはパンで、Yエンコーダーはチルトです。

デフォルト：No

#### 49.10.9. エンコーダの方向のスワップ

この設定は、エンコーダーで値を調整する方向を変更します。

デフォルト：Normal

#### 49.10.10.パレットとカーソルページのボタンの入れ替え

カーソルページボタン（Page Left、Home、Page Up、Page Right、End、Page Down）をパレットボタン（Group、Int、Fx、Pos、Col、Beam）として使用できるようにします。これにより、キーパッドを使用してパレットを選択しやすくなります。

このモードを有効にすると、パレットボタンがカーソルページボタンになります。

これらのボタンのキー配列を変更すると、前面パネルボードに修復不能な損傷を与える可能性があります。

デフォルト : No

### 49.10.11. MagicQキーボードモード

これらのオプションは、キーボードの機能を設定します。

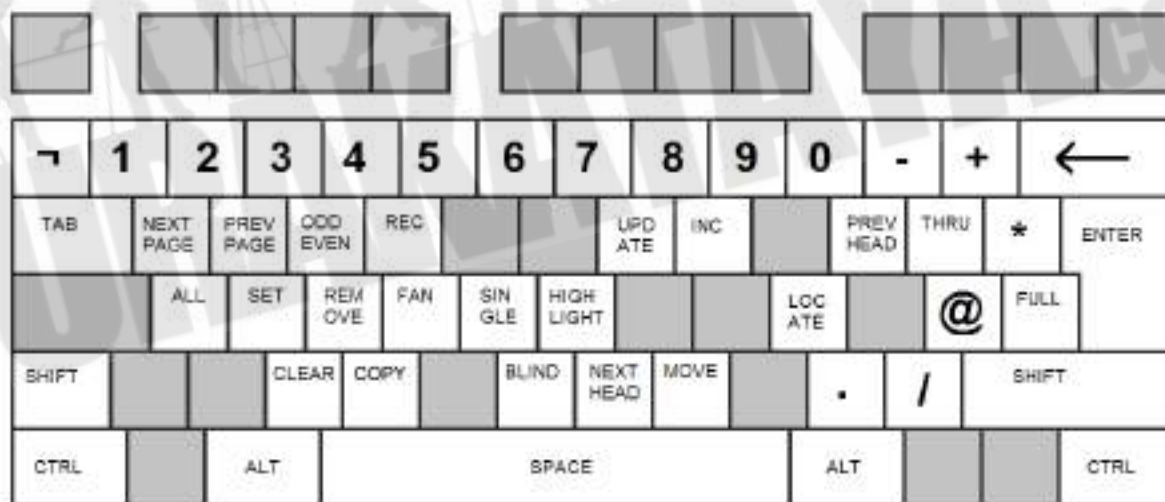
"Normal"では、キーボードはアイテム名を付ける際と灯体の選択に使用します。

"Programming shortcuts"では、プログラミングキーへのショートカット用にキーボードが設定されています。

"Playback shortcuts"では、プレイバックキーへのショートカット用にキーボードが設定されています。

デフォルト : Normal

#### プログラミングショートカット



[CTRL]と英数字キーを使用してウィンドウを開きます：

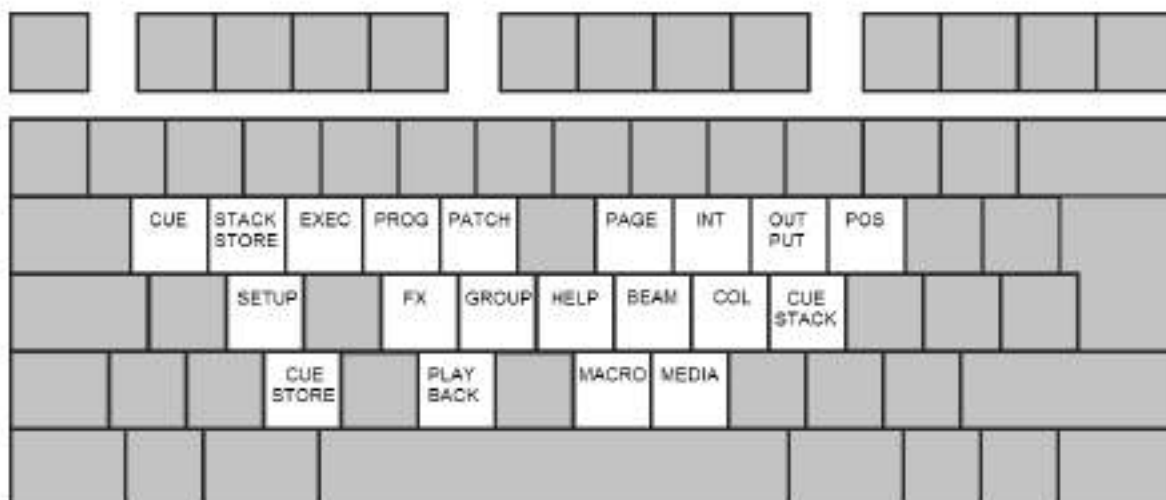
CTRL A CTRL D CTRL E Execute CTRL F Fx CTRL G Group CTRL H Help CTRL I Intensity CTRL J Beam CTRL K Colour CTRL L Cue Stack CTRL M Media CTRL N Macro CTRL O Outputs CTRL P Position CTRL Q Cue CTRL R Programmer CTRL S Setup CTRL T Patch CTRL U Page CTRL V Playback CTRL W Cue Stack Store CTRL X Cue Store CTRL Y CTRL Z

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

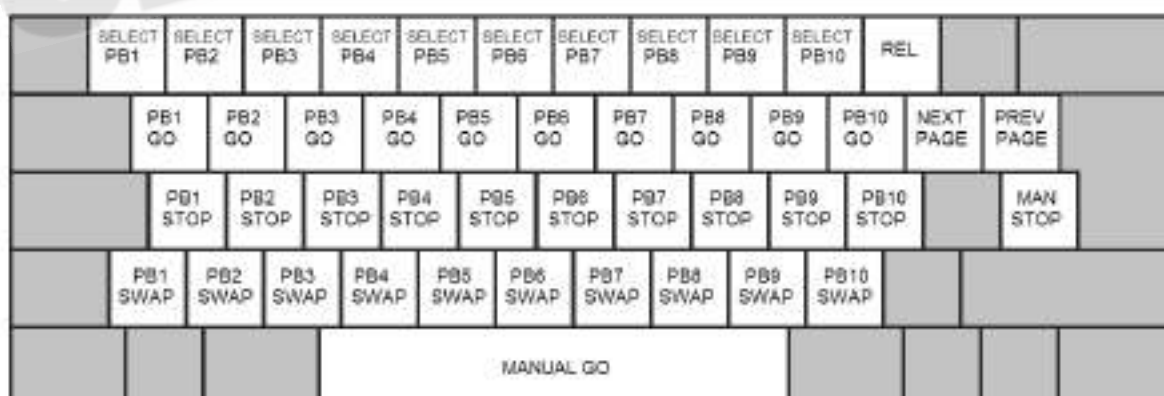
03-5843-4354





### プレイバックショートカット

|        |                                                           |
|--------|-----------------------------------------------------------|
| 1 to 0 | プレイバック1～10を選択                                             |
| Q to P | プレイバック1～10のGOボタン                                          |
| A to ; | プレイバック1～10のSTOPボタン                                        |
| \ to   | 100%でテストプレイバックをオンに切り替え。スワップモードでは、テスト済みの他のすべての再生がリリースされます。 |
| `      | Add / Swapモード                                             |
| SPACE  | マニュアル（手動）GO                                               |
| #      | マニュアル（手動）STOP                                             |
| [      | 次のページ                                                     |
| ]      | 前のページ                                                     |
| -      | リリース                                                      |



playback shortcutsモードでは、キーボードのキーがバスキングに使用されるため、多くのプログラミングオプションが期待どおりに機能しないのでご注意ください。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 49.10.12. キーをTHRU, @, FULLにマップする

この設定により、THRU, @およびFULLキーをキーボード上の異なるキーにマップできます。これは、通常のマッピング (>, @, および #) を選択するのが難しい一部の国で役立ちます。この設定を行うには、これらの機能にマップする3つのキーを押してから、[ENTER]キーを押します。

デフォルト : None set.

### 49.10.13. マウスでパン/チルトを制御できるようにする

この設定により、マウスまたはトラックボールでパンとチルトを制御できます。感度は、"Enabled Div 2"から"Enabled Div 9"のいずれかのオプションを選択して選択できます。

パン/チルトのマウス制御は、MagicQ、またはデモモードからロック解除されたPCシステムでのみ可能です。

デフォルト : Disabled

### 49.10.14. インテンシティホイール

MQ500のインテンシティホイールの機能を決定します。

"Intensity"に設定すると、選択した灯体のインテンシティを制御できます。

"Intensity - Require ALT key"に設定されている場合、[ALT]を押しながらエンコーダーを回すと、プログラマーのインテンシティが制御できます。これは、ホイールが誤って動かされる可能性のある大音量環境で役立ちます。

"Rate"に設定すると、現在選択されているPlaybackのレートを制御します。

"Scroll window "に設定すると、一番上（フォーカスされている）のウィンドウをスクロールさせます。

"No function"に設定すると無効になります。

デフォルト : Intensity

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 49.11. ウィンドウ設定

### 49.11.1. カラースキーム

この設定では、インストールされているMagicQシステムのカラースキーム（配色）を定義します。

"Black"は、MagicQインターフェースを完全にブラックに、オプションボックスをグレーにし、テキストをホワイトにします。

"Black Shaded"は"Black"と同じ配色に従いますが、メインの背景と主要なプログラミングエリアのコントラストが高くなっています。

"High Contrast"は、MagicQの背景をブラック（Windows、Mac、Linuxの場合）に設定しますが、中央のプログラミングエリアは、テキストを薄く明るいグレーに設定します。

デフォルト：Black

### 49.11.2. ビッグテキストモード

Big Text Modeでは、MagicQ全体でテキストがどのように表示されるかを定義します。

"ALL CAPS"は、すべてのテキストを大文字で表示します。

"First Letter"は、すべての単語の最初の文字を大文字にします。

"Large"は、"ALL CAPS"によく似ており、すべてのテキストを大文字で表示しますが、フォントサイズははるかに大きくなります。

デフォルト：No

### 49.11.3. アイコンサイズ

Icon Size設定は、MagicQ全体で使用されるすべてのアイコンのサイズを定義します。

"Small"は、アイコンがウィンドウアイテムの一部のみを占めるようにします。

"Large"は、ウィンドウアイテム全体を埋めるようにアイコンを設定します。

"Large when no name"は、アイコンを"Large"に設定しますが、同じウィンドウアイテム内にテキストが存在しない場合のみです。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

"Auto"では、MagicQ全体でアイコンのサイズを自動調整し、自動生成できます。

"Auto no Snapshot"は、Cue、Cue Stack、プレイバックを記憶するときにVisualiserのスナップショットを無効にします。

"Auto no group / snapshot"は、Visualiserのスナップショットと自動グループアイコンの生成を無効にします。

デフォルト：Small

#### 49.11.4. 列タグ

Col Tags設定により、MagicQ全体で異なる灯体を識別するカラータグを表示できます。

"None"は、ソフトウェア全体でカラータグの使用を無効にします。

"Head Types"は、灯体をそのタイプ（ウォッシュ、スポットなど）に応じてカラーグループに分類します。

"Attach Objects"は、ビジュアライザー内でアタッチされているオブジェクトに基づいて灯体を定義します。

"Groups"は、グループウィンドウ内の現在のグループに応じて灯体をセパレートします。

"Multi Console Control"は、現在のコンソールコントロールに応じて灯体をセパレートします。

"Parked"カラーは、パーキングされた灯体をパーキングされていない灯体と区別するために色分けします。

"Patch"は、パッチウィンドウ内でのソートに応じて、個別の灯体を定義します。

"Zones"は、灯体をセパレートして、割り当てられているゾーンを示します。

"Universes"は、灯体をセパレートして、パッチが適用されているユニバースを示します。

"Users"は、現在のユーザーに基づいて灯体をセパレートします。

デフォルト：None

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 49.11.5. プレイバック列タグ

Playback Col Tags設定により、スタジオの範囲にあるRGB LEDがさまざまなプレイバック機能を示すことができます。

Defaultは、さまざまなタイプのCue Stackにデフォルトのカラーセットを使用するようにMagicQを設定します。標準Cue Stackはブルーで、LTPフェーダーとグループマスターには異なるカラーが割り当てられています。

デフォルト：None

### 49.11.6. スピードディスプレイ

この設定は、インストールされているMagicQシステム全体でスピード値がどのように表示されるかを決定します。オプションは、秒、BPM、またはフレームです。

"Normal"に設定すると、MagicQはその特定のパラメータに適切なメトリックを決定します。

デフォルト：Normal

### 49.11.7. アトリビュートディスプレイ

この設定は、インストールされているMagicQシステム全体でのアトリビュート値の表示方法を決定します。

"Normal"に設定すると、MagicQは通常の予想メトリックでアトリビュートを表示します。

"16bit"に設定すると、MagicQはすべてのアトリビュート値を16ビット形式で表示します。

"%"に設定すると、MagicQはすべてのアトリビュート値をパーセントで表示します。

"Pan and Tilt in %"に設定すると、MagicQはパンとチルトのアトリビュートのみをパーセンテージとして表示します。

デフォルト：Normal

### 49.11.8. 列のサイズ変更

Column Sizing設定は、ウィンドウ内の列の表示方法を決定します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



"Auto Size"を選択すると、MagicQは列のサイズを自動調整し、使用されていない列を非表示にします。

"No sizing/hiding"を選択すると、列は固定幅に設定され、常に表示されます。

"Hiding only"を選択すると、列のサイズが自動調整されますが、使用しない場合は非表示になりません。

デフォルト：Auto Size

#### 49.11.9. 長さの単位

この設定は、MagicQがインストールされたシステム全体で使用する長さ単位を定義します。

"Imperial"に設定すると、MagicQはフィート、インチ、ポンドの単位になります。

"Metric"に設定した場合でも、' または / セパレータを使用してフィート単位で測定値を入力できます。例えば、12フィートの場合は12'、12フィート4インチの場合は12'4または12'4と入力します。

デフォルト：Metric

#### 49.11.10. 行の自動順序付け

この設定は、Output、Programmer、"Cue"ウィンドウ内での行の順序を決定します。現在選択されている灯体がウィンドウの上部に表示されます。

このオプションが"No"に設定されている場合、前述のウィンドウの行は、"Patch"ウィンドウ内のSort オプションに従って並べ替えられます。

デフォルト：Yes

#### 49.11.11. 確認リクエスト

この設定は、確認要求がどのように表示され、インストールされているMagicQシステム全体で利用されるかを決定します。

"Confirm (default no)"を選択すると、MagicQはデフォルト値のnoでコア機能を確認し続けます。

"Confirm (default yes)"が選択されている場合、MagicQはデフォルト値yesでコア機能を確認し続けます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

"Confirm critical only"が選択されている場合、MagicQは重要な機能のみを確認し、デフォルト値はnoです。

"Confirm critical (default yes)"を選択すると、MagicQはデフォルト値がyesのクリティカルな機能のみを確認します。

"Never confirm"を選択すると、MagicQは確認を求めません。

注意："Never confirm"は慎重に使用してください。

デフォルト：Confirm (default no)

### 49.11.12. スクロールバー

Scroll Barsオプションで、MagicQ全体でのスクロールバーの表示方法を決定します。

"Normal scroll bars"に設定すると、スクロールバーは標準の幅に設定され、すべてのスクロール可能なウィンドウに表示されます。

"No scroll bars"に設定すると、すべてのウィンドウと選択ボックスでスクロールバーが非表示になります。

"Wide scroll bars"に設定すると、スクロールバーはより広い幅に設定され、すべてのスクロール可能なウィンドウに表示されます。

"Extra Wide scroll bars"に設定すると、スクロールバーは最大幅に設定され、すべてのスクロール可能なウィンドウに表示されます。

デフォルト：Normal scroll bars

### 49.11.13. ヘルプモード

設定にヒントを表示するかどうかを決定します。

"Mouse Tips"に設定すると、MagicQは、"Setup"ウィンドウと"Cue Stack"ウィンドウの最初の列にある設定フィールドの上にマウスを置くと、ヒントを表示します。

"Dialog Tips"に設定すると、MagicQは選択Dialog boxにオプションの詳細を表示します。

"Mouse + Dialog Tips"に設定すると、上記の両方が表示されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

デフォルト : Mouse + Dialog Tips

#### 49.11.14. レイアウトボタンを常にアクティブにする

この設定は、12の使用可能なレイアウトが常に画面に表示されるかどうかを決定します。

"Yes"に設定すると、MagicQはディスプレイの上部のソフトボタンの上に12個のレイアウト選択ボタンを表示します。

"No"に設定すると、MagicQは使用可能なレイアウトを非表示にし、CTRLキーを押すことによるみ表示されます。

MQ500では、レイアウトボタンはこのオプションに関係なくメインディスプレイの左側に表示されるのでご注意ください。したがって、このオプションは"No"に設定する必要があります。

デフォルト : No

#### 49.11.15. レコードオプションを常に表示する

この設定は、レコードオプション、インクルードオプション、コピーオプションのツールバーを表示するタイミングを決定します。

"Yes" に設定すると、MagicQ は RECORD ボタンが押されたときに常にレコードオプションツールバーを表示します。インクルードオプションツールバーはINCLUDEが押されたときに、コピーオプションツールバーはCOPYボタンが押されたときに表示されます。

No "に設定すると、MagicQはSHIFT + RECORDが押されたときにフルレコードオプションを表示するようになります。SHIFT + INCLUDEを押すと完全なインクルードオプションが表示され、SHIFT + COPYを押すと完全なコピーオプションが表示されます。

デフォルト : No

#### 49.11.16. プラン インテンシティタイプ

この設定は、Output Window、View PlanのGrid Optionsに移動しました。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 49.11.17. メッセージウィンドウ

このメッセージウィンドウの設定は、メッセージウィンドウボックスを表示する場所と方法を決定します。

Main に設定すると、メッセージはコンソールのメイン・スクリーンにのみ表示されます。

2nd Display または "3rd Display に設定すると、MagicQ は定義された外部モニターにのみメッセージを表示します。

Main No Net、2nd No Net、3rd No Netに設定すると、MagicQ は（ネットセッションに接続されている場合）現在のコンソールのメインモニターにのみメッセージを表示します。

Net only に設定すると、MagicQ はネットセッション内の他のすべてのコンソールにメッセージを表示しますが、カレントコンソールは表示しません。

Net Session に設定すると、カレントコンソールを含む全てのコンソールがネットセッション中、メッセージを受信します。

Main no flash、2nd Display no flash、3rd Display no flash に設定すると、MagicQ は定義されたモニタにメッセージを点滅させることなく表示します。

デフォルト：Main

## 49.12. Cueストレージ設定

### 49.12.1. Cue Stacksを削除するときにCueを削除する

このオプションを使用すると、Cueを使用するCue Stackが削除されたときに、Cueを強制的に削除できます。

デフォルト：No

### 49.12.2. プレイバックの削除時にCue Stackを削除する

このオプションにより、ユーザーはプレイバックが削除されたときにCue Stackを強制的に削除することができます。

デフォルト：No

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 49.12.3. 最初のフリーのCue、スタック、パレットを使用する

デフォルトでは、新しいCues、Cue Stacks、Palettesを作成するときに、MagicQは最も低い空きアイテムを使用して保存します。

Noに設定すると、保存された最後のアイテムの後の最初のフリーアイテムにこれらが記憶されます。

デフォルト：Yes

### 49.12.4. コピーモード（リンク/非リンク）

この設定は、Cue Stackのコピーが、そのCue Stackを構成するCueにどのようにリンクまたはリンク解除されるかを決定します。

リンクすると、コピーしたCueに加えた変更が元のCueに反映されます。

リンクを解除すると、コピーしたCueを変更しても元のCueは更新されません。

リンクに設定されている場合、この設定は[SHIFT] + COPYを使用して上書きできます。

"unlinked, no state"オプションは、CueがCue Stack内でコピーされるときにdelta値のみがコピーされ、そのステップでのCueの状態はコピーされないことを指定します。

### 49.12.5. 灯体をコピー

この設定は、灯体間でデータをコピーするときにプレイバックに記憶されたデータを無視するかどうかを決定します。（Progのみに設定されている場合のみです。）

デフォルト：Prog + Playback

### 49.12.6. 以前のキューから設定を派生

この設定は、MagicQがCue Stackに記憶された新しいCueのCue設定をどのように設定するかを指定します。

"No"に設定すると、MagicQは、Options、View DefaultsにあるDefault設定からCue設定を取得します。

"Yes"に設定すると、MagicQはCue Stackの前のCueにある設定を使用します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



デフォルト：Yes

#### 49.12.7. キューストアID (Qids) を非表示

MagicQは、特定のCue Stack内のCueのCue IDと、Cue Store内のCueのQidの2つの異なるCue IDに対応しています。

Yesに設定すると、Cue Storeで見つかったQidがCue Stackおよび"Cue"ウィンドウから非表示になり、Cue Stack自体内のCueのQidのみが表示されます。

デフォルト：No

#### 49.12.8. Vdimsを非表示

この設定により、"Patch"ウィンドウからVirtual Dimmersを非表示にすることができます。Vdimは、灯体ナンバーの横にある+ Vによって示されます。

デフォルト：No

#### 49.12.9. パレットを同じヘッドタイプに拡張する

この設定により、1つのヘッドタイプでパレットを構築した後、その同じタイプのすべてのパッチドヘッドに拡張することができます。

パレット内の既存のヘッドからデフォルトパレットを作成し、これを使用してすべてのヘッドにパレットを拡張します。

拡張するパレットは、カラーとビームのみ、またはすべてのパレットから選択することができます。

オプションは以下の通りです。

- No
- Same Head Type, Col & Beam
- Same Head Type, IPCB
- All Heads, Col & Beam
- All Heads, IPCB

新規ヘッドのパッチング時、パレット記録時、および本設定時にパレットが拡張されます。

デフォルト：No

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

#### 49.12.10.アサイドに移動した灯体はアンパッチされます

この設定は、既存の灯体のあるアドレスで再パッチおよびモーフィングするときに、灯体をアサイドに移動するのではなく、パッチを解除することを決定します。

デフォルト：No

#### 49.12.11. ダークタイムのデフォルトのmark/move

これは、Mark cuesとMove when darkのデフォルト値を指定します。

デフォルト：3.00s

#### 49.12.12. グループキュー

この設定は、プログラミング時にグループキューを使用するかどうかを決定します。オプションは、Disabled（無効）、Prefer Group Cues（グループキューを優先）、Prefer Group Cues (Warn)（グループキューを優先（警告））、Group Cues（グループキューのみ）です。

グループキューは現在、ベータテスト専用です。詳細については、グループキューのセクションを参照してください。

グループキューでプログラムされたショーは、古いMagicQソフトウェアバージョンに直接ロードできないため注意してください。最初にv1.9.2.0以降では、古いソフトウェアバージョンにロードする前に、ショーを個々の灯体キューに変換して保存します。

デフォルト：無効

### 49.13. プレイバックの設定

#### 49.13.1. グランドマスター機能

デフォルトでは、Grand MasterはPlaybacksとProgrammerの両方からのチャンネルのレベルを制御します。

このオプションを使用すると、Grand Masterを変更して、プリセットフェーダーのレベルのみ、プログラマーデータのレベルのみ、またはその両方を制御できます。これらのそれぞれの構成では、デフォルトで非表示になっているため、PlaybacksやAdd/Swapレベルは制御されません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

詳細については、プログラマーデータ、プレイバック、Add/Swapレベルを参照してください。

Cue Stack 1として設定すると、Cue Stack StoreからCue Stack 1を制御し、追加のPlaybackフェーダーを提供します。

デフォルト : Grand Master

### 49.13.2. サブマスター機能

Sub Masterは、Playbackフェーダーのみ、Add/Swapボタンのみ、またはその両方（デフォルト）を制御するように設定できます。プログラママスター、プリセットマスター、またはその両方として設定することもできます。

Cue Stack 2として設定すると、Cue Stack StoreからCue Stack 2を制御し、追加のPlaybackフェーダーを提供します。

デフォルト : Playback Master

### 49.13.3. クロスフェードマスター機能

以下に説明するように、さまざまな方法でクロスフェードマスターを構成します。

- ・ Manual Crossfade- : Manual Crossfade機能を使用すると、[SELECT]または[SHIFT]ボタンを押しながらクロスフェーダーを動かすことにより、クロスフェーダーを使用してCue Stack内でCueを進めることができます。クロスフェーダーレベルがフェードの現在の位置と一致するまで、表示ウィンドウに"pickup"と表示され、その後、"manual"に変わります。
- ・ "Busking Rate Master" : このモードでは、サブマスターフェーダーは0～10秒の間で動きます。このレートは、Status Displayの右下に表示されます。時間は、パレットとインテンシティの選択に適用されます。
- ・ "Sub Master" : Sub Masterは、独立したサブマスターフェーダーがないコンソールで役立ちます。サブマスターに設定すると、上記のSub Master機能がその機能を決定します。
- ・ "Cue Stack 3" : Cue Stack 3として設定すると、Cue Stack StoreからCue Stack 3を制御し、追加のPlaybackフェーダーを提供します。

Crossfadeマスターには、いくつかのレートマスター構成もあります。詳細については、manual control、rate masterを参照してください。

販売店 : 裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

デフォルト : Manual Cross-fade Master

## 49.14. クロスフェードボタン機能

このオプションは、クロスフェードマスターセクションのGOボタンの機能を決定します。

"Default"に設定すると、GOボタンの機能はCrossfade Master機能オプションによって決定されます。

- ・ "Global Rate"と"Club Master"の場合、ボタンはGlobal Tapに設定されています。
- ・ "Rate"と"Busking Master"では、選択したプレイバックに対して"Tap to Time"に設定されています。
- ・ 他のすべてのオプションでは、通常の"Go/Back" 機能に設定されています。

"Tap To Time Selected"に設定すると、GOボタンは現在選択されているプレイバックの絶対レートに影響します。"Global Tap to Time"に設定すると、すべてのアクティブなプレイバックの絶対レートに影響します。Cue Stackは、Cue StackオプションのAudioタブで、tapped timeの約数を使用するように設定できます。レート除数は、tapped timeを無視して"Inhibit"に設定することもできます。

デフォルト : Default

### 49.14.1. スプリットクロスフェード

以下のように、スプリットクロスフェード機能を設定するために使用します。

デュアルプレイバックオプションのいずれかに設定すると、2つのプレイバックはマニュアルフェードインおよびアウトのCrossfadeマスターになります。どちらかのプレイバックでPauseボタンを押すと、現在のプレイバックが手動になります。フェーダーを使用して、新しいCueごとにフェードインとフェードアウトを個別に制御できます。どちらかのプレイバックでGoボタンを押すと、現在のプレイバックが通常のCueの実行に戻ります。有効にすると、両方のプレイバックを通常のプレイバックとして使用できなくなります。

"Stadium Split"オプションは、MQ500システムで2つの100mmフェーダーをスプリットクロスフェーダーとして設定するために使用されます。デフォルトでは、それらはクロスフェーダーとサブマスターです。

PB2オプションは、PB1のメインCue StackおよびPB2のクロスフェーダーでシアターで使用するために設計されています。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

デフォルト：No

#### 49.14.2. クロスフェードコントロールプレイバック

この設定は、1つのプレイバックがマスターCue Stackであるシアター用に有効になっています。

ユーザーは、現在選択されているプレイバックに関係なく、MagicQのマニュアルプレイバックセッションをPlaybackフェーダー1、2、9、10、15にロックできます。

デフォルト：Selected

#### 49.14.3. DBO機能

この設定は、DBOボタンの機能を決定します。

"DBO Momentary"および"DBO toggle"により、出力のすべてのインテンシティチャンネルが0%に設定されます。

"No FX Momentary"および"No FX toggle"では、すべてのFXサイズが直ちにゼロサイズに縮小されます。

"Tap to Time"に設定すると、ボタンは現在選択されているプレイバックのレートを設定します。

"Flash taps when DBO held"オプションを使用すると、DBOを保持してから、関連するプレイバックのフラッシュボタンを押すことで、プレイバックの速度を設定できます。

デフォルト：DBO Momentary

#### 49.14.4. ストンププレイバック

このオプションは、他のプレイバックによって完全に上書きされたときにプレイバックを自動的にリリースするStompingを有効にします。

"Yes (LTP)"に設定すると、プレイバックのすべてのLTPチャンネルが他のプレイバックで上書きされると、プレイバックがリリースされます。

"Yes (HTP and LTP)"に設定すると、プレイバックのすべてのチャンネル（HTPとLTPの両方）が他のプレイバックで上書きされると、プレイバックがリリースされます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



Playback Stompingを参照してください。

デフォルト : No

#### 49.14.5. インテンシティ (HTP) エフェクトは加算、減算できます

これは、あるプレイバックインテンシティレベルが別のプレイバックレベルから差し引くことができるかどうかを設定します

"yes"に設定すると、あるプレイバックのFXが別のプレイバックのレベルから差し引くことができます。

"no"に設定すると、MagicQは純粋なHTPを実行し、すべてのプレイバックの最高レベル（FXを含む）が出力されます。

デフォルト : No

#### 49.14.6. チャンネルを再アサートする

この設定は、プレイバックのGoボタンが押されたときに再アサートされるチャンネルを決定します。

"All inc tracked"に設定されている場合、プレイバックでGOを押すと、別のプレイバックによって制御されていたとしても、Cue Stackを介してトラッキングしているチャンネルが再アサートされます。

"All no fade"は、プレイバックによって制御されるチャンネル値を即座に変更します。

"Non tracked"に設定すると、現在のキューで"hard values"として記憶されたチャンネルのみが再アサートされます。

"Non tracked, Step then reassert"に設定すると、"hard values"として記憶されたチャンネルが再アサートされる前にCue any Cue Stackマクロが実行されるため、マクロを実行して最初に他のプレイバックをリリースできるようになります。

デフォルト : All inc tracked

#### 49.14.7. フェーダーオフゼロがチャンネルを再アサートする

この設定は、フェーダーを使用してチャンネルを再アサートするために使用されます。"Yes"に設定すると、レベルがゼロのままになると、フェーダーがプレイバックを再アサートします。"Go reasserts channels"設定では、チャンネルを再アサートする方法を指定します。

デフォルト : No

#### 49.14.8. Next Pageで次に使用されるページに変わります

これにより、Next PageおよびPrev Pageボタンを使用してページを変更し、空白のページを含むすべてのページを変更するのではなく、プログラムされたページにのみアクセスできます。

他のページは、Pageウィンドウを使用して引き続きアクセスできます。

デフォルト : No

#### 49.14.9. 現在のプレイバックは最後にタッチものに従います

この設定により、Current Playbackが、最後に発生するPlaybackフェーダーに従います。Noに設定すると、Current Playbackはフェーダーが上げられても変更されません。[SELECT]ボタンが押されたときにのみ変更されます。

デフォルト : No

#### 49.14.10. Playbacks S + GO = PAUSE (一時停止)

この設定を有効にすると、再生時のS + GOの機能がPAUSE機能に変更されます。これは、コンソールにPAUSEボタンがないウィングで役立ちます。"No"に設定すると、S + GOはタイムなしで次のステップに進みます。

デフォルト : No

#### 49.14.11. Tap to Timeボタン

SELECT、GO、PAUSEボタン、またはその組み合わせをTap to Time再生に設定できるようにします。

デフォルト : No

#### 49.14.12. Int MasterはLTPチャンネルに適用されます

このオプションにより、インテンシティマスターは、HTP（インテンシティ）チャンネルだけでなく、マスターCueに記憶されているLTPチャンネルを制御します。これは、既存のマスターだけでなく、新しく作成されたマスターにも適用されます。

#### 49.14.13. 開始時にプレイバックをアクティブ化

このオプションにより、起動時に1つ以上のプレイバックをアクティブ化できます。

Activate Playback PBに設定すると、MagicQの起動時にPlayback 1がアクティブになります。

"Last active"に設定すると、リセット後に、MagicQはコンソールの電源がオフになったか、リセットされたときに実行されていたCue Stackを再度アクティブにします。MagicQは、以前にあったステップからCue Stackを開始します。

PB1オプションを除くすべてのオプションは、MagicQコンソールまたはMagicQ Wing、Interface、またはSnakeSysデバイスによってロック解除されたMagicQ PCシステムでのみ使用可能ですのでご注意ください。

デフォルト：None

#### 49.14.14. プレイバックGo/Pauseは、Exec Grid 1を使用します。

このオプションを有効にすると、GOおよびPAUSE PlaybackキーでExecuteグリッド1の最初の2行を制御できます。GOキーは最初の行のアイテムをアクティブにし、PAUSEキーは2行目のアイテムをアクティブにします。

デフォルト：No

#### 49.14.15. プレイバックホールドオーバーモード

この設定は、2ページのホールドオーバーモードを有効にするために使用され、プレイバックを2つの異なるページで同時にアクティブにすることができます。

"Default"に設定すると、プレイバックをアクティブにできるのは1ページのみです。ページを変更すると、プレイバックがアクティブに保持されます。

デフォルト：Default

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 49.14.16. Executeウィンドウで実行

システムの起動時に"Execute"ウィンドウが強制的に全画面モードになります。

"Execute"ウィンドウを参照してください。

デフォルト：No

## 49.15. ネットワーク設定

### 49.15.1. IP アドレス

コンソールイーサネットネットワークインターフェイスのIPアドレス。これは、コンソール構成の一部として保存されます。新しいショーをロードしても、この設定は変更されません。

PC / Macでは、これは使用しているネットワークインターフェイスのIPアドレスと一致する必要があります。それをダブルクリックして、利用可能なネットワークインターフェイスを表示します。

PC / Macでは、WindowsのコントロールパネルまたはMacのシステム環境設定でアダプタのIPアドレスも設定する必要があります。

Art-Netと通信する場合、IPアドレスは通常、サブネットマスク255.0.0.0を使用して2.x.x.xまたは10.x.x.xの範囲（例：2.0.0.10）の数値に設定されます。

### 49.15.2. サブネットマスク

ネットワークインターフェイスのサブネットマスクです。

PC / Macでは、これは使用しているネットワークインターフェイスと一致する必要があります。

Art-Netと通信するには、サブネットマスクを255.0.0.0に設定する必要があります。

### 49.15.3. ゲートウェイアドレス

これは通常0.0.0.0に設定できます。

使用する場合は、プライマリネットサブネットまたはコントロールネットサブネットのいずれかにある必要があります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

デフォルト : 0.0.0.0

#### 49.15.4. ネットホストオプション

"Normal"に設定すると、Art-Netなどの照明プロトコルは、Setup、View Settings、Network、IP Addressで指定されたIPアドレスに送信されます。このネットワークが利用できない場合、照明プロトコルは、IPアドレスの範囲に関係なく、見つかった他のホストアダプターに送信されます。

"Strict"に設定すると、照明プロトコルは、Setup、View Settings、Network、IP Addressで指定されたIPアドレスにのみ送信されます。

"Normal + Loopback IP"または"Strict + Loopback IP"に設定すると、照明プロトコルは上記のようにIPアドレスに送信されますが、ループバックIPアドレス127.0.0.1にも送信されます。これにより、同じPC上のアプリへの接続が可能になります。Art-Net / CIPをCaptureに送信します。

ループバックIPは、PCとMacでのみ有効です。MagicQコンソールでは無視されます。

この設定は、以前は"Send to applications on this PC"と呼ばれていましたが、現在は名前が変更され、Strictオプションを含むように拡張されています。

デフォルト : None

#### 49.15.5. Art-Netタイプ

"Normal"に設定すると、MagicQはArt-Netプロトコルv3を送信します。MagicQはArt-Netプロトコルを受信します。これは、ネットワーク上のユニバース数が少ない場合に推奨されます。

"V4 Unicast"に設定すると、MagicQはArt-Netプロトコルv4を送信しますが、1秒に1回、すべてのユニバースでパケットをブロードキャストします。これにより、他のArt-Netソースは、そのユニバースで既に出力している送信Art-Netコントローラーがあることを判別できます。Art-Netパケットはブロードキャストしません。これは、ネットワークで32以上のArt-Netユニバースを使用する場合に推奨されるプロトコルです。

"V4 Unicast only"に設定すると、MagicQはArt-Netプロトコルv4を送信し、Art-Netパケットをブロードキャストしません。

デフォルト : Normal



#### 49.15.6. sACN送信優先度

これはsACN送信優先度は、MagicQが複数のソースから同じユニバースへのsACNを受信した場合、最も優先度の高いソースが選択されます。複数のソースの優先度が同じである場合、データはさまざまなソース間で切り替わるので、避けてください。

#### 49.15.7. RDMNet IPアドレス

これは、RDMNetのブローカーのIPアドレスです。

RDMNetが使用されていない限り、これは常に0に設定する必要があります。

MagicQ RDMNetの実装はテスト中です。

デフォルト：0

#### 49.15.8. RDMNet ポート

これは、RDMNetのブローカーのTCPポートです。

RDMNetが使用されていない限り、これは常に0に設定する必要があります。

MagicQ RDMNetの実装はテスト中です。

デフォルト：0

#### 49.15.9. ネットワークスイッチ

内部ネットワークスイッチの動作を制御します。（MQ500M、MQ500、MQ250M、およびMQ50とMQ70の後期リビジョンに搭載）

Normalに設定すると、ネットワークポートに接続されたデバイスがマルチキャストネットワークに参加した場合にのみ、ネットワークスイッチは特定のネットワークポートのマルチキャストメッセージを通過させます。

Disable IGMP Snoopingに設定すると、ネットワーク上の機器がマルチキャストグループに参加しているかどうかに関わらず、すべてのマルチキャストメッセージをネットワークスイッチに通過させます。

Originalに設定すると、ネットワークスイッチはハードウェアで設定されたとおりに動作し、MagicQでは変更されません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Disable IGMP Snooping は、マルチキャストグループに正しく参加していないいくつかのsACNデバイスに接続するときに便利です。

デフォルト：Normal

#### 49.15.10. コントロールネットモード

Static IP：IPアドレス、サブネットマスク、ゲートウェイを手動で指定します。

Dynamic (DHCP client)：IPアドレス、サブネットマスク、およびゲートウェイを自動的に取得します。

DHCP Server：Static IPと同じですが、ネットワーク内の他のデバイスにIPアドレスを自動的に発行します。

デフォルト：無効

#### 49.15.11. コントロールネットIPアドレス

セカンダリネットワークインターフェイスは、USBイーサネットアダプタを使用してコンソール上に作成できます

このIPアドレスとサブネットは、プライマリインターフェイスとwifiインターフェイスと重複してはなりません。

デフォルト：192.168.250.10

#### 49.15.12. コントロールネットサブネットマスク

コントロールネットIPアドレスのサブネットマスクです。

デフォルト：255.255.255.0

#### 49.15.13. コントロールネットファイアウォール

コントロールネットにのみ影響し、プライマリインターフェイスには影響しません。

Firewall Disabled：着信接続を制限しないでください。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Allow Remote only : MagicQRemoteアプリとMagicQRemoteControlのみがこのコンソールに接続することを許可します。

Block all : 着信接続を許可しません。

この設定に関係なく、コンソールは他のデバイスへのアウトバウンド接続を確立できます。

Art-NetやsACNなどのプロトコルは、プライマリインターフェイスでのみ使用できます。

#### 49.15.14. Visualiser IP アドレス

この IP アドレスは、Art-Net または sACN を外部ビジュアライザーに直接送信する際に、ビジュアライザーの IP アドレスを指定するために使用されます。

このフィールドは、Setup, View DMX I/O の1つ以上のユニバースで Visualiser フィールドが Art/sACN (Same PC) または Art/sACN (remote) に設定されており、それらのユニバースの Out Type が Art-Net または sACN に設定されている場合にのみ有効です。

MagicQ PC でスタジオ・パネル・モードを実行する場合、MagicQ は通常の Art-Net と sACN 出力が禁止された PreVis モードで実行されることに注意してください。この PreVis モードで外部ビジュアライザーを使用するには、ビジュアライザー IP アドレスを外部ビジュアライザーの IP アドレスに設定し、セットアップ、ビュー DMX I/O の Visualiser フィールドを Art-Net または sACN に設定する必要があります。

デフォルト : 0.0.0.0

#### 49.15.15. イーサネットリモートプロトコル

ChamSysリモートイーサネットプロトコル (CREP) の送受信を有効にし、外部のサードパーティシステムとイーサネット (UDP/IP) 上で通信できるようにします。

ネットワークセッションやマルチコンソールを使用する場合、このオプションはNoneに設定する必要があります。

Tx、Rx、およびTxとRxの両方を有効にするオプションがあります。また、ヘッダーなしでChamSysリモートイーサネットプロトコルを使用するためのオプションもあります。MagicQは受信時にヘッダーがあるかどうかを自動検出するので、ヘッダーの有無にかかわらずCREPデータを受信することができますことに注意してください。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Noneに設定すると、受信したデータはすべて無視されます。transmit (tx) を有効にすると、Cue Stack 内の Cue ステップの Macro フィールドからデータを送信することができます。

詳しくは、ChamSys Remote Ethernet Protocol と Multiple Consoles を参照してください。

デフォルト : None

#### 49.15.16. プレイバック同期ポート

複数のMagicQコンソール間で再生を同期させるために使用するポートを設定することが可能です。  
このポートが何らかの理由で他の機器と干渉する場合は、ポートを変更することができます。

このポートはネットセッションにも使用されるため、ネットセッションを使用するすべてのシステムで同じである必要があります。

デフォルト : 6553

#### 49.15.17. Webサーバー

これは、Webブラウザを使って他の機器からコンソール機能にリモートアクセスできる内蔵のWebサーバーを有効にするために使用されます。

Enabled CSS "オプションは、改良されたCSSスタイルシートのウェブページを使用します。

デフォルト 無効

#### 49.15.18. Webサーバーポート

ウェブサーバーが使用するポートです。

デフォルト : 8080

#### 49.15.19. OSCモード

オプションは、Disabled、Tx、Rx、Tx、Rxです。

デフォルト : Disabled

#### 49.15.20. OSC Txポート

MagicQから外部システムに送信されるメッセージに使用されるUDPポートです。

販売店 : 裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

デフォルト：9000

#### 49.15.21. OSC Rxポート

MagicQから外部システムに受信されるメッセージに使用されるUDPポートです。

デフォルト：8000

#### 49.15.22. OSC tx IP (0 = broadcast)

OSCメッセージの送信先のIPアドレス。0に設定すると、OSCメッセージがネットワーク上でブロードキャストされます。

デフォルト：0

#### 49.15.23. Tracker rx

リモートトラッカーシステムへの接続を有効にします。リモートトラッカープロトコルは、MagicQコンソールと、MagicQウィングとインターフェース、またはラックマウントドングルに接続されたMagicQ PCシステムでのみ可能です。

オプションは、None、DMX Input、MQ Track、PSN/SpotMe、Generic XYZ Tracker、Internal and Simulatorです。

MagicQは、DMX入力に設定すると、出力に対応するDMX入力でそれぞれの灯体のトラッカーデータを直接受信します。例えば、灯体がチャンネル1のパン1とチルト1のユニバース1チャンネル1にパッチされている場合、パンとチルトのトラッカーデータ入力は入力チャンネル10と12から取得されます。

MQトラックに設定すると、MagicQはUDPポート6549の単純なUDPプロトコルを介してトラッカーデータを受信します。

OTPに設定すると、MagicQはオブジェクト変換プロトコル（OTP）を介してトラッカーデータを受信します。OTP機能設定をトラッカー（rx）に設定する必要があります。

PSN / SpotMeに設定すると、MagicQはRobert Juliatトラッカーシステムからトラッカーデータを受信します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



Generic XYZ Trackerに設定すると、パッチされたGeneric XYZ TrackerヘッドからXYZトラック情報が受信されます。

シミュレーターに設定すると、MagicQは、テストのために、トラッカー1と2のx位置とz位置に反対方向にテストパターンを生成します。シミュレーターはMagicQハードウェアを必要としません。

Internalに設定すると、MagicQは外部デバイスからのトラッキングを受信しませんが、内部トラッカーおよびMagicVisオブジェクトからのトラッキングを有効にします。Noneに設定すると、内部トラッカーやMagicVisオブジェクトからであっても、トラッキングは有効になりません。

受信したトラッカーの現在の値は、TrackersタブのSetup、View System、View Statusで確認できます。

トラッカーデータがアクティブな場合、MagicVisは3Dスペース内のトラッカーポイントを緑色のクロスとして表示します。トラッカーデータが失われると、クロスがレッドに変わり、2秒間そのトラッカーのトラッカーデータを受信しないと、クロスは完全に消えます。

トラッカーからの情報は、トラックとして設定されたパレットで使用でき、トラッカーオートメーションでも使用できます。

デフォルト：None

#### 49.15.24. Tracker tx

Tracker情報をリモートシステムに送信できるようにします。リモートトラッカープロトコルは、MagicQコンソールと、MagicQウィングとインターフェース、またはラックマウントドングルに接続されたMagicQ PCシステムでのみ使用可能です。

オプションは、None、MQ Track、OTP、Generate Track1、Generate Track2です。

MQトラックに設定すると、MagicQはトラッカーのデータが変更されるたびにMQトラックプロトコルを介してトラッカーデータを送信します。MQ Trackプロトコルは、UDPポート6549上のシンプルなUDPプロトコルです。

MagicQは、OTPに設定すると、オブジェクト変換プロトコル（OTP）を介してトラッカーデータを送信します。OTP機能の設定はTracker（tx）に設定する必要があります。

Generate Track 1またはGenerate Track 2に設定されている場合、MagicQはMQトラックプロトコルを介してのみ対応するトラッカーを送信します。

Generate Track 1とGenerate Track 2をセカンダリMagicQコンソール/システムで使用して、フォーカスホールドXY位置を"Plot"ビューからプライマリMagicQコンソール（MQトラックプロトコルを使用）に送信できます。したがって、別々のオペレーターがトラッキングポイントをリアルタイムで制御できるようになります。

デフォルト：None

#### 49.15.25. OTP 機能

MagicQは、トラッカーデータの送信と受信、およびMagicVisオブジェクトの位置と回転データの送受信のためにE.159 Object Transfrom Protocol（OTP）に対応しています。

"Tracker (rx)"に設定すると、MagicQはOTPを介してトラッカーデータを受信し、OTPコンシューマーとして機能します。MagicQは、PointナンバーがMagicQのTracker IDにマッピングされたOTP System 1、Group 1を想定しています。

"Tracker (tx)"に設定すると、MagicQはOTPを介してトラッカーデータを送信し、OTPプロデューサーとして機能します。MagicQは、OTP System 1、Group 1を送信します。Pointナンバーは、MagicQのトラッカーIDにマッピングされ、名前は関連するトラッカーに設定されます。例えば、"Tracker 1"などです。

"MagicVis object (rx)"に設定すると、MagicQはMagicVisオブジェクトの位置と回転データを受け入れ、それに応じて位置と回転を変更します。MagicQはOTP System 1、Group 1を想定しています。

"MagicVis object (tx)"に設定すると、MagicQはすべてのMagicVisオブジェクトの位置と回転のデータを送信し、OTPプロデューサーとして機能します。MagicQは、OTP System 1、Group 1、および1から始まるポイントを送信します。MagicQは、それぞれのポイントの名前をMagicVis内のオブジェクトの名前として送信します。

Object Transfrom Protocolデータの送受信は、MagicQコンソールで常に対応しています。MagicQ PCおよびMacシステムでは、MagicQまたはSnakeSysインターフェイスでロックを解除した場合のみ使用可能です。

#### 49.16. WIFI設定

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 49.16.1. ワイヤレスモード

一部のコンソールには、iOSまたはAndroidタブレットからリモートコントロールするためのワイヤレスアクセスポイントが組み込まれています。"Access Point"に設定すると有効になります。

これはMQ50およびMQ70でのみ使用可能です。USBアダプターを介したPro 2010およびPro 2014コンソールのオプションです。"Managed"および"Ad-hoc"オプションは廃止され、新しいコンソールでは対応されていません。

他のすべてのコンソールおよびPC / Macでは、この設定を"Disabled"に設定する必要があります。これらのシステムでは、外部ワイヤレスアクセスポイントを使用できます。」

デフォルト：Disabled

### 49.16.2. ワイヤレス IPアドレス

組み込みのワイヤレスアクセスポイントを使用する場合のコンソールのIPアドレスです。"Network"タブの有線ネットワークアドレスと同じ範囲内にしないでください。

デフォルト/推奨：192.168.200.1

### 49.16.3. ワイヤレスサブネットマスク

組み込みのワイヤレスアクセスポイントを使用する場合のコンソールのサブネットマスクです。

デフォルト/推奨：255.255.255.0

### 49.16.4. ワイヤレスチャンネル

組み込みのワイヤレスアクセスポイントのワイヤレスチャンネル（周波数）です。

1、5、または11の使用をお勧めします。

デフォルト：1

### 49.16.5. ワイヤレスSSID

内蔵ワイヤレスアクセスポイントのワイヤレスネットワークSSID（name）です。

これは、デバイスのワイヤレスネットワークのリストに表示される名前になります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

#### 49.16.6. ワイヤレス暗号化

内蔵ワイヤレスアクセスポイントのワイヤレス暗号化タイプです。

WPA2に設定する必要があります。他のすべてのオプションは非推奨であり、新しいコンソールでは対応されていません。

デフォルト：WPA2

#### 49.16.7. ワイヤレスキー

内蔵ワイヤレスアクセスポイントのワイヤレスパスワードです。

8文字以上にする必要があります。

#### 49.16.8. ワイヤレスDHCPサーバー

MagicQを有効にすると、内蔵のワイヤレスアクセスポイントに接続されているデバイスにIPアドレスが自動的に割り当てられます。

デフォルト：Yes

#### 49.16.9. Androidテザリングのサポート

この機能は非推奨であり、"No"に設定する必要があります。

### 49.17. ポート設定

#### 49.17.1. MagicQ ウィングとインターフェース

No：USBウィング、インターフェース、SnakeSysネットワーク製品に接続しません。

Yes：利用可能なすべてのUSBウィングとインターフェース、SnakeSysネットワーク製品に接続します。

Yesで、オートDMX-MagicQは、ユニバース1を開始するDMXを物理出力に自動的に出力しますが、

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

DMX I/Oで「MQダイレクト」（コンソール）または「MQウィング」（PC / Mac）に設定されていない場合に限りです。

Macでは、仮想COMポート（VCP）デバイス（PC Wing Compact）のみを使用するか、FTDIデバイス（他のすべてのMagicQ USBウィングおよびインターフェイス）のみを使用するかを選択することもできます。

このオプションはMagicDMXには影響しません。

デフォルト：Yes - auto DMX

### 49.17.2. MagicDMXモード

オプションは、None、DMX Out、DMX Inです。このオプションのデフォルトはDMX Outです。

SetupでUniverse 1のOut Typeを設定すると、DMX I/OからMagicDMXに自動的にこのオプションがDMX Outに設定されます。

MagicDMX BasicバージョンではDMX Inを使用できないためご注意ください。

デフォルト：DMX In

### 49.17.3. オーディオ入力

MagicQは14バンドのオーディオアナリティクスに対応しています。受信した左右のチャンネルにそれぞれ7つの周波数があります。

オーディオポートが組み込まれたMagicQコンソールでは、"Internal sound card（内部サウンドカード）"を使用します。

MagicQコンソールで外部USBサウンドカードを使用する場合は、"External USB sound card（外部USBサウンドカード）"を使用してください。

PCまたはMacでサウンドカードを使用する場合は、"Internal sound card（内部サウンドカード）"を使用してください。PC / Macでの音声入力は、システムがMagicQ Wing、Interface、またはSnakeSysデバイスによってロック解除されている場合にのみサポートされます。

オプションの"EnergyonlyChamSys audio"、"ChamSys Audio Interface"、"ChamSys audio left only"は、ChamSysUSBオーディオインターフェースに関連しています。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



"ChamSysAudioInterface-Energy only"は、受信した14チャンネルを分析し、単一のエネルギーチャンネルを作成して、他のすべてのチャンネルにコピーします。"ChamSysAudioInterface-Left only"は、左チャンネルで受信したデータを右チャンネルにコピーします。

"Audio output loopback"は、MagicQから再生されている現在のオーディオストリームを分析します。

オーディオ入力の詳細については、オーディオを参照してください。

デフォルト：None

#### 49.17.4. オーディオ出力

オーディオポートが組み込まれたMagicQコンソールでは、"Internal sound card（内部サウンドカード）"を使用します。

MagicQコンソールで外部USBサウンドカードを使用する場合は、"External USB sound card（外部USBサウンドカード）"を使用してください。

PCまたはMacでサウンドカードを使用する場合は、"Internal sound card（内部サウンドカード）"を使用してください。

デフォルト：None

#### 49.17.5. オーディオ入力デバイス

オーディオ入力に使用する特定のオーディオデバイスです。これにより、システムからMagicQで可能なすべての互換性のあるオーディオ入力が表示されます。

このオプションは、PCシステムでのみ使用できます。

デフォルト：None

#### 49.17.6. オーディオ出力デバイス

オーディオ出力に使用する特定のオーディオデバイスです。これにより、MagicQがシステムから利用できるすべての互換性のあるオーディオ出力が表示されます。

このオプションは、PCシステムでのみ使用できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

デフォルト : None

#### 49.17.7. オーディオ最小レベル

オーディオ入力の最小レベルで、最小値は、ノイズを調整するために使用されます。

ゼロ以外の値に設定すると、最小値より低いレベルは無視され、最小値より上のレベルは適切にスケールリングされます。

オーディオ入力の詳細については、オーディオを参照してください。

デフォルト : 0

#### 49.17.8. オーディオ最大レベル

オーディオ入力の最大レベル。オーディオ信号が特に弱い場合に役立ちます。

ゼロ以外の値に設定すると、最大値より上のレベルは無視され、下のレベルは適切にスケールリングされます。

オーディオ入力の詳細については、オーディオを参照してください。

デフォルト : 0

#### 49.17.9. オーディオ出力ボリューム%

音量は0%から100%です。

デフォルト : 100%

#### 49.17.10. オーディオ出力ミュート

オプションは"Not Muted"と"Muted"です。

デフォルト : Not Muted

### 49.17.11. リモートトリガータイプ

この設定は、MagicQコンソール、MagicQ PC Wings、およびMagicQ MaxiWingsのリモート入力ポートの動作を指定します。

None、Make、Break、Make + Breakに設定できます。

また、リモート入力からではなく、MIDI Beat Clockからトリガーするために、MIDI Beat、MIDI Beat Half、MIDI Beat Qtrに設定することもできます。

デフォルト：None

### 49.17.12. リモートトリガーアクション

この設定は、リモートトリガー入力で実行される特定のグローバルアクションを指定します。

オプションは次のとおりです。

- None
- Current Playback GO
- Current Playback FLASH
- Add/Swap
- Swap
- DBO
- Wing1 PB1 GO
- Wing1 PB1 FLASH
- Wing1 PB12 GO
- Wing1 PB12 FLASH
- PB10 GO
- PB10 FLASH
- Audio Bump
- Tap to time selected playback

リモートトリガーは、Cue StackのCue stepの停止フィールドを"Remote"に設定することにより、Cue Stackごとに使用できます。これは、リモートトリガーアクション設定で指定されたグローバルアクションとは関係ありません。

オーディオバンプは、フルレベルで受信したオーディオをシミュレートします。オーディオポートまたはMagicQオーディオインターフェイスから"bump"が受信されたかのように、MagicQによって処理され、Audio Bumpに設定されたCue Stackをバンプします。

デフォルト：None

### 49.17.13. 10シーン

この設定で、コンソールで10Sceneポートを使用できるようになります。ゲートウェイと10Sceneリモートアプリです。

Inbuiltに設定すると、コンソールでのみ10Sceneポートが有効になります。

Inbuilt & Gatewayに設定すると、コンソールおよびゲートウェイインターフェイスで10Sceneポートが有効になります

Inbuilt、Gateway、Remoteに設定すると、コンソール、ゲートウェイ、および10Scene RemoteAppで10Sceneポートが有効になります。

デフォルト：Disabled

### 49.17.14. 10シーンアクション

10Sceneが制御しているものを指定します。

"PB 1 to 10"に設定すると、すべての10ScenesがPB1～PB10を制御します。

"Execute 1"に設定すると、すべての10ScenesがExec Grid 1、アイテム1から10を制御します。

"Exec 1 Multi" に設定すると、ゾーンID 1～10の10ScenesがExec Grid 1を制御し、ゾーンID1がアイテム1～10を制御し、ゾーンID2が11～20などを制御します。

"Exec 1 Groups" に設定すると、10ScenesはExec Grid 1、アイテム1～10を制御しますが、ゾーンIDで名前が付けられたグループを使用して、制御する灯体を決定します。

"Exec Grids" に設定すると、10ScenesはExec Gridsを制御します。ゾーンID1はExecGrid 1を制御し、ZoneID2はExecGrid2などを制御します。

"Custom"に設定すると、それぞれのゾーンのアクションは、マクロ、ゾーンの表示のタイプ、P1、およびP2フィールドを使用して個別に構成されます。

デフォルト：PB 1 to 10

#### 49.17.15. シリアルCOMポート

MagicQは、リモート接続用に1つのシリアルポートに対応しています。 MagicQコンソールでCOM1を選択します。

MagicQ PCでは、使用するCOMポートに応じて、COM1からCOM8までのCOMポートを選択します。

デフォルト：COM1

#### 49.17.16. シリアルボーレート

MagicQコンソールは、300～57600のボーレートに対応しています。 MagicQPCで対応しているボーレートは、PCによって異なります。

デフォルト：9600

#### 49.17.17. シリアルパーティ

MagicQ PCは、None、Odd、Even、Mark and Spaceに対応し、 MagicQコンソールはNone、Odd、Evenのみに対応しています。

デフォルト：None

#### 49.17.18. シリアルデータビット

4、5、6、7、8のデータビットサイズに対応しています。

デフォルト：8

#### 49.17.19. シリアルストップビット

MagicQ PCは、1,1.5または2ストップビットに対応し、 MagicQコンソールは1または2ストップビットに対応しています。

デフォルト：1



### 49.17.20. シリアルリモートプロトコル

シリアルポートで使用するプロトコルを決定します。"None"に設定すると、受信したデータは無視されます。データは、Cue StackのCue stepのMacroフィールドから送信できます。

その他のプロトコルは次のとおりです。

- ChamSys Rem (rx)
- ChamSys Rem (tx & rx)
- ChamSys Rem (tx)
- Ideal Touch
- A1 Touch
- Elo Touch

Touch protocolsは、MQ50（旧）、MQ100、MQ200、およびMQ300コンソールで外部RS232シリアルタッチスクリーンを使用するためのものです。その他のシリアル設定については、タッチスクリーンのマニュアルを参照してください。

詳細については、シリアルポートを使用したMagicQの制御を参照してください。

デフォルト：None

### 49.17.21. シリアルタッチモニター

MagicQシステムのどのモニターがタッチスクリーンをシリアルポートに接続しているかを決定します。

### 49.17.22. モニター設定

モニター設定は、Setup、View System、View Monitorsに移動しました。

## 49.18. MIDI / Timecode設定

### 49.18.1. タイムコードフレームタイプ

タイムコードタイプは、EBU 25、SMPTE30、NTSC30、およびFilm 24に設定できます。

有効にすると、ステータスディスプレイにモジュールから受信している現在のタイムコードが表示されます。

デフォルト：EBU 25

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 49.18.2. タイムコードコンティニューフレーム

MagicQが外部タイムコードに設定され、外部タイムコードソースが一時的に失われると、MagicQは自動的にタイムコードをインクリメントし続けます。このパラメーターは、MagicQが停止するまでに生成を継続するフレームの数を指定します。この数のフレームの後、信号が再び受信されるまでタイムコードは凍結されます。

デフォルト：50

### 49.18.3. タイムコードジャンプ検出フレーム

タイムコードジャンプ検出パラメータは、MagicQがジャンプを実行する前に待機するフレームの数です。これにより、偽のタイムコード値を無視できます。

デフォルト：10

### 49.18.4. タイムコードデコード

このオプションは、タイムコード入力に使用する外部ソースを制御します。

主なオプションは、None、LTC、MIDI、Art-Net、Winamp、バーチャル（USB）MIDI、TCNet、内部MagicHDです。

LTCおよびMIDIは、MagicQコンソールの組み込みのLTCおよびMIDIポートで使用し、ChamSys MIDI / SMPTEインターフェイスに接続するときに使用します。

Art-Netを使用すると、同じPCで実行されているWinampインスタンスからWinampを受信し、USN MIDIデバイスまたはバーチャルPC上の同じPC上の別のアプリケーションからバーチャル（USB）MIDIを受信しながら、Art-Netプロトコルでタイムコードを受信できます。

内部MagicHDは、同じMagicQアプリケーションの一部として実行されているときに、MagicHDから直接受信します。

オプション"LTC+Art-Net"および"MIDI+Art-Net"は、LTCまたはMIDIが主要なソースである場合の柔軟性を提供しますが、これが利用できない場合、MagicQは受信したArt-Netタイムコードの使用にフォールバックします。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

"None"に設定すると、タイムコードはどのソースからも受け入れられません。

このオプションをNone以外に設定した場合は、タイムコード生成（下記）を"None"または"Art-Net (retransmit)"に設定する必要があります。

MagicQ PC / Macシステムでは、Winamp、Art-Netタイムコードおよびバーチャル（USB）MIDIは、システムがMagicQ USB Wing、Interface、SnakeSysデバイスを介してロック解除されている場合にのみ使用できます。

デフォルト：None

#### 49.18.5. タイムコード生成

オプションは、None、LTC、MIDI、Art-Net（再送信）、Virtual（USB）MIDIです。

LTCまたはMIDIに設定すると、MagicQシステムはタイムコードを生成します。タイムコード値は、Cue StackコマンドWおよびQを使用して、初期化、リセット、変更できます。W1を有効にし、W2を無効にします。Qタイムコードで、タイムコードはフレーム単位の値です。

Art-Net（再送信）は、Art-Net以外のソースを介して受信したタイムコードをArt-Netタイムコードとしてネットワークに再送信します。これにより、タイムコードが複数のMagicQコンソールに受信され、Art-Netタイムコードを使用してネットワーク経由で転送されるマルチコンソールシステムで柔軟度を構築できます。

このオプションがLTCまたはMIDIに設定されている場合、タイプのタイムコードはNoneに設定する必要があります。

デフォルト：None

#### 49.18.6. タイムコード後方ジャンプ

オプションは、Normal、Adv backward Jump、Backward Jumps> 1秒です。

通常は、元のMagicQ後方ジャンプ処理です。

Advancedは、以前はデバッグオプションで利用できた処理です。

Backward Jumps > 1秒は、1秒を超えない限り、逆方向ジャンプを無視します。このオプションは、停止時に小さい逆方向ジャンプを送信できる一部のシステムで役立つ場合があります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

デフォルト : Normal

### 49.18.7. タイムコードのアクティブ化/リリース

オプションは、Normal、Activate/Release TC Playbacks 、 Activate/Release TC Playbacks at Fullです。

Activate/Releaseオプションのいずれかに設定すると、最初のCueのTC値が受信されたときにTC再生が自動的にアクティブになり、最後のCue TC値が受信された後にリリースされます。

Activate at Fullオプションを使用すると、コンソールのフェーダーレベルを無視して、Playbackを完全にアクティブ化できます。

デフォルト : Normal

### 49.18.8. MIDI入力タイプ

MIDIチャンネルメッセージの処理方法を決定するための設定です。オプションは、None、Any Channel、Requested Channelです。

Any Channelに設定すると、MagicQは任意のMIDIチャンネルで受信したMIDIノート进行处理します。

Requested Channelに設定すると、MagicQは設定されたMIDI In Channelで受信したMIDIノートのみ进行处理します。

このオプションは、/タイムコード生成のタイムコードと同時に使用できます。

デフォルト : None

### 49.18.9. MIDI入力チャンネル

MagicQが聞くMIDIチャンネルです。0に設定すると、任意のMIDIチャンネルでMIDIコマンドを受け入れます。

デフォルト : 0

### 49.18.10. MIDI出力タイプ

MIDIチャンネルメッセージの送信方法を決定するための設定です。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

オプションは、None、Any Channel、Requested Channelです。

Any Channelに設定すると、MagicQはCue Stackのマクロフィールドで指定されたチャンネルでMIDIノートを送信します。

Requested Channelに設定すると、MagicQは、Cue Stackのマクロフィールドで指定されたチャンネルに関係なく、設定されたMIDI Outチャンネルで常にMIDIノートを送信します。

このオプションは、/タイムコード生成のタイムコードと同時に使用できます。

Cue Stackのマクロフィールドからノートを送信するには：

<note on/off> <note> <velocity>

例えば、中央のCにメモを送信するには、マクロフィールドを次のように設定します。

N144,60,127 // 速度127に関するノート60

N128,60,0 // ノート60オフ

デフォルト：None

#### 49.18.11. Midi出力チャンネル

MagicQが送信するMIDIチャンネルです。

0に設定すると、Cue Stackマクロフィールドで指定されたMIDIチャンネルに出力されます。0以外に設定すると、MIDIチャンネルが上書きされます。

デフォルト：0

#### 49.18.12. MIDIショーコントロールタイプ

オプションは、Normal、Cue Stack 1、Playback 1です。これは、MIDI Show Control (MSC) コマンドを受信したときにトリガーされるCue Stackを決定します。

Normal,では、2つのパラメーター（Qナンバー、Qリスト）を持つMSCコマンドは、Cue Stack StoreのCue Stackをトリガーします。1つのパラメーター（Q番号）を持つMSCコマンドは、Cue StoreでCueをトリガーします。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



デフォルト：Normal

## 49.19. マルチコンソール設定

### 49.19.1. リモートアクセスを有効にする

他のデバイスまたはコンソールがネットワーク経由でMagicQと通信できるようにします。

Net Sessions、Show Sync、remote file access、MagicQ Remoteアプリの使用時には、このオプションをYesに設定する必要があります。

スタンドアロンのMagicVisでMagicQコンソールを操作する場合にも設定する必要があります。

デフォルト：No

### 49.19.2. リモコンを有効にする

デバイスとコンソールがMagicQリモートコントロール機能を使用してMagicQをリモートコントロールできるようにします。

外部マルチウィンドウを使用しているとき、およびMagicQリモートアプリを使用しているとき、あるMagicQコンソールを別のリモートから制御するには、この設定をYesに設定する必要があります。

デフォルト：No

### 49.19.3. ネットセッションモード

ネットワークセッションを有効にし、複数のコンソールがネットワーク経由でショーとプレイバックの情報を通信できるようにします。オプションは次のとおりです。

- "None"：このコンソールとの間のネットワーク通信またはshow/playbackの同期は許可されていません。
- "Manual Takeover"：ショーとプレイバックの同期は、同じセッションのコンソールで許可されます。ただし、ユーザーが指示するまで、マスターが失われた場合、コンソールはDMXの出力を引き継ぎません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- "Auto Takeover"：ショーとプレイバックの同期は、同じセッションのコンソールで許可されます。ユーザーからの操作なしに一定時間後にマスターが失われた場合、コンソールは自動的にDMXの出力を引き継ぎます。

ほとんどの場合、"Auto Takeover"ではなく"Manual Takeover"をお勧めします。

ネットワークで複数のMagicQコンソールを使用する方法の詳細については、Multiple Consolesを参照してください。

デフォルト：None

#### 49.19.4. ネットセッションID

ネットワークセッションで使用して、コンソールがメンバーとなっている現在のセッションを指定します。

構成されていないコンソールが起動時にセッションにジョインしないように、ネットセッションを使用する場合は、セッション内のコンソールを0以外の数に設定する必要があります。

デフォルト=0

#### 49.19.5. プレイバック同期スレーブモード

ネットワークセッションモードが設定されている場合、これはスレーブがプレイバックをマスターに同期するかどうかを指定します。

"PB Sync"に設定すると、スレーブのプレイバックがマスタープレイバックに同期されます。スレーブでプレイバックボタンを押したり、フェーダーレベルを変更しても効果はありません。

"PB Sync, multi control"に設定すると、マスターとスレーブのプレイバックが同期され、どちらのコンソールもプレイバックボタンとフェーダーレベルを介して変更できます。

"Inhibit PB Sync"に設定すると、スレーブのプレイバックは同期されません。これは、複数のコンソールを使用してショーを作成するプログラミング段階で役立ちます。

"Inhibit, sync on swap"に設定すると、スレーブのプレイバックは同期されませんが、スレーブはマスターの状態を保存し、スレーブがスワップしてマスターになると、保存された状態から開始します。

ショーのプレイバックでは、スレーブのプレイバックは通常マスターに同期されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

デフォルト : Inhibit PB sync

#### 49.19.6. プログラマー同期モード

Network Session Modeが設定されている場合、これはスレーブがプログラマをマスターに同期するかどうかを指定します。

"No Sync"に設定すると、マスターコンソールとスレーブコンソールは別々のプログラマーを操作します。マスターのプログラマーの変更は、スレーブのプログラマーの変更とは完全に独立しています。それぞれのコンソールは、異なるCueを個別に記憶および更新できます。

"Sync Programmers"に設定すると、プログラマーは同期されます。いずれかのプログラマーでの変更は、すぐに他のプログラマーを変更します。これにより、異なるライトを制御するように操作できますが、同じCueを同時に記憶/更新できます。Cueが記憶/更新されると、完全なプログラマーが記憶/更新に使用されます。

デフォルト : No Sync

#### 49.19.7. ホットテイクオーバーモード

このオプションは、Network Session Modeに置き換えられました。このオプションのマニュアル設定については、マルチコンソールのマニュアル設定を参照してください。

オプションは次のとおりです。

- "Split Unis" : ユニバースの有効化/無効化はそれぞれのコンソールで個別に制御され、それぞれのコンソールが特定のユニバースのセットを送信できるようにします。
- "Equal" : それぞれのコンソールはマスターまたはスレーブになるために等しい優先度を持ち、最初に起動するコンソールがマスターになります。
- "Manual" : ホットテイクオーバーは、ユーザーから指示された場合にのみユニバースを有効/無効にします。
- "Prefer Master" : このコンソールは、常にマルチコンソールネットワークのマスターとして指定されます。
- "Prefer Slave" : 他のコンソールが見つからない場合を除いて、このコンソールは常にマルチコンソールネットワークのスレーブになります。単独の場合は、マスターに昇格させます。
- "Inhibit Outputs" : システム内のコンソール（マスターまたはスレーブ）がDMXを出力しないようにします。これは、"Guest"コンソールが使用されているときに、システムからのデータを無効にするために使用できます。

デフォルト : Split Unis

販売店 : 裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

#### 49.19.8. ホットテイクオーバー検出タイム

ネットワークセッションモードが"Auto Takeover"に設定されている場合、この設定は、スレーブがマスターを制御しているネットワーク上にマスターがないことをスレーブが検出した後の時間を指定します。

デフォルト : 5.00 sec

#### 49.19.9. ホットテイクオーバーフェードタイプ

Network Session Modeが"Auto Takeover"に設定されている場合、この設定は、スレーブがマスターになるときに、出力状態が保持されるか、新しいマスターの出力に対して自動フェードが実行されるかを指定します。

- ・ "Automatic" : そのユニバースの最後のデータのスナップショットをプログラマーにロードし、ホットテイクオーバーフェードタイムを使用してプログラマーを自動的にクリアします。
- ・ "Manual" : 最後のデータのスナップショットをプログラマーにロードします。ユニバースはプログラム内から完全に制御されます。次に、オペレーターは希望どおりにプレイバックをセットアップし、プログラマーをクリアしてこの新しい外観に変更できます。プログラマーを時間でクリアすると、オペレーターは新しい外観にフェードタイムを指定できます。

デフォルト : Automatic

#### 49.19.10. ホットテイクオーバーフェードタイム

Network Session Modeが"Auto Takeover"に設定され、ホットテイクオーバーフェードタイプが"Automatic"に設定されている場合、この設定はスレーブがマスターになるときに出力をフェードするのにかかる時間を指定します。

デフォルト : 3.00 sec

#### 49.19.11. プレイバック同期タイプ

このオプションは、Network Session Modeに置き換えられました。

このオプションのマニュアル設定については、マルチコンソールのマニュアル設定を参照してください。

販売店 : 裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 49.19.12. プレイバック同期IP

この設定は、この設定を自動的に構成するNetwork Session Modeに置き換えられました。

このオプションのマニュアル設定については、マルチコンソールのマニュアル設定を参照してください。

0に設定すると、ネットワーク上のすべてのMagicQコンソールからプレイバック同期が受け入れられます。

### 49.19.13. ショーデータ同期タイプ

この設定は、この設定を自動的に構成するNetwork Session Modeに置き換えられました。

このオプションのマニュアル設定については、マルチコンソールのマニュアル設定を参照してください。

### 49.19.14. ショーデータ同期IP

この設定は、この設定を自動的に構成するNetwork Session Modeに置き換えられました。

このオプションのマニュアル設定については、MultiConsoleのマニュアル設定を参照してください。

## 49.20. ハードウェア設定

### 49.20.1. LTPをアクティブにするには、レベルが0より大きくする

この設定では、初期感度を下げることにより、誤ってプレイバックがトリガーされるのを防ぐことができます。これを0を超えるレベル（5など）に設定すると、偶発的なトリガーが削除される場合があります。

デフォルト：000

### 49.20.2. フェーダー/エンコーダーの動きのヒステリシス

フェーダーまたはエンコーダーに障害が発生して過剰なノイズが発生する状況では、これを0を超えるレベル（5など）に設定すると、ノイズが除去される場合があります。

デフォルト：000

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



### 49.20.3. エンコーダダンピング

MagicQ PC Wingでこのオプションを使用して、エンコーダーホイールのパフォーマンスを向上させます。このオプションは、MagicQコンソールには影響しません。

デフォルト：Damped

### 49.20.4. タッチスクリーン

障害が発生して問題が発生する可能性がある場合は、この設定でコンソールのタッチスクリーンを無効にすることができます。

デフォルト：Enabled（有効）

### 49.20.5. エンコーダー

エンコーダーは、障害が発生して問題が発生する可能性がある場合は無効にすることができます。

デフォルト：Enabled（有効）

### 49.20.6. 不良なフェーダースク

フェーダーは、故障して問題を引き起こしている可能性がある場合は無効にすることができます。

次の値を使用できます。

- メインフェーダーを無効にするには、1に設定します。
- Wing 1の下側フェーダーを無効にするには、2に設定します。
- Wing 1の上部フェーダーを無効にするには、4に設定します。
- Wing 2下部フェーダーを無効にするには、8に設定します。
- Wing 2の上部フェーダーを無効にするには、10に設定します。

デフォルト：00000000

### 49.20.7. モーター化

対応しているコンソールでフェーダーモーター化を有効にするかどうかを定義します

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

デフォルト：Enabled（有効）

#### 49.20.8. モーターマスクの不良

フェーダーモーターは、故障して問題が発生する可能性がある場合に無効にすることができます。

デフォルト：00000000

#### 49.20.9. ウィングモーターマスクの故障

フェーダーモーターは、故障して問題が発生する可能性がある場合に無効にすることができます。

デフォルト：00000000

#### 49.20.10. 電源障害の検出

この設定により、コンソールで障害が発生し、誤って電源障害が報告された場合に、現在のセッションの電源障害検出が無効になります。

この設定は、リセット/電源投入時にデフォルトに戻ります。

デフォルト：Enabled（有効）

#### 49.20.11. スクリーンセーバー

この設定を使用して、現在のセッションのスクリーンセーバーを無効にすることができます。

この設定は、ディスプレイの寿命を保護するために、リセット/電源投入時に有効に戻ります。

デフォルト：Enabled（有効）

#### 49.20.12. 表示アクションを閉じる

こ

#### 49.20.13. リデュースレート出力

この設定は、出力データの送信方法を決定します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

"Continuous"に設定すると、MagicQは変化しているかどうかに関係なくデータを出力します。これにより、ネットワークの負荷が高くなる可能性があります。

"Changes only"に設定すると、MagicQは変更時にのみデータを出力します。ただし、データが変更されたかどうかに関係なく1秒に1回送信されます。これは、データが変化していない場合、出力データが1秒あたり39フレームから1フレームに減少することを意味します。

"Mixed"に設定すると、MagicQはさまざまなユニバースからの出力フレームをインターリーブするため、小さなバッファを持つネットワークデバイスは、負荷の高いネットワークで正しいユニバースをデコードできます。

"Mixed and Changes only"に設定すると、これには上記の両方のオプションの利点があるので、推奨します。

"M+C Repeat"に設定すると、"Mixed and Changes only"と同じですが、データの変更後、データを変更してからさらに1回送信し、ネットワークデバイスに変更を確認する際にもう一度確認されます。

"M+C No Broadcast"に設定すると、MagicQがArt-Netパケットをブロードキャストしないことを除いて、"Mixed and Changes only"と同じになります。

"M+C MQ80 Reduced"および"No Seq"設定は、ChamSysカスタマーサポートからの指示がない限り使用しないでください。

一部の古いDMX機器は、フルDMX速度で動作することができません。このような場合は、"Reduced rate output"を使用して、DMXデータまたはリフレッシュレート、あるいはその両方を低減します。このオプションにより、MagicQがネットワーク経由またはUSB経由でインターフェースに送信するデータのレートが低下します。これは、インターフェース自体によって制御される可能性があるため、実際のDMXレートに影響を与えることはありません。

古いDMX機器の中には、必要なレートで完全なDMXパケットを受信できない場合があります。パッチで120未満が使用されている場合は、"Short packet (120 chans)"オプションを試すことができます。

MagicVis、WYSIWYG、およびCaptureに送信されるデータパケットは、データが変更された場合にのみ送信されます。割引率オプションは、MagicVis、WYSIWYG、またはCaptureデータには影響しません。

デフォルト：Mixed + Changes only

#### 49.20.14. DMXフレームタイミング

この設定は、直接DMX512フレームのタイミングを決定します。この設定は、MQ250M、MQ80、MQ70、MQ50、スタジオコネクトの特定のMagicQコンソールにのみ適用されます。この設定は、上記にリストされていない他のMagicQコンソールには影響しません。

"Maximum (default)"に設定すると、コンソールは直接DMX512データを最速の速度で出力します。これがデフォルトのオプションです。ブレイクは100 $\mu$ s、ブレイク後のマーク（mab）は12 $\mu$ s、スロット時間は50 $\mu$ sになり、バイト間時間は6 $\mu$ sになります。

以下の設定は、フレームの欠落が原因で一部のヘッドがちらつく場合に役立ちます。これは、灯体がデフォルトのフレームタイミングに追いついていないためです。

"Fast"に設定すると、コンソールは150 $\mu$ sのブレイク、50 $\mu$ sのmab、53 $\mu$ sのスロット時間で直接DMX512データを出力し、バイト間時間は9 $\mu$ sになります。

"Slow"に設定すると、コンソールは250 $\mu$ sのブレイク、100 $\mu$ sのmab、56 $\mu$ sのスロット時間で直接DMX512データを出力し、バイト間時間は12 $\mu$ sになります。

#### 49.20.15. ディスプレイエッジ

MQ50およびMQ70コンソールは、機内持ち込み手荷物の制限に適合する最小サイズに設計されているため、ディスプレイの端は他のMagicQコンソールよりも周囲のベゼルに近くなっています。表示エッジオプションを使用すると、ウィンドウエッジを変更して見やすくすることができます。

デフォルト：0

#### 49.20.16. ムービーバッファフレーム（0 =デフォルトを使用）

MagicQは、ムービークリップにバッファリングを使用します。デフォルトでは（これが0に設定されている場合）、MagicQは128フレームのバッファサイズを使用します。MagicQは、この設定に関係なく、常に最小128フレームを使用します。

ソリッドステートドライブを使用するコンソールでは、この設定による大きな違いはありません。

デフォルト：000

### 49.20.17. デバッグモード（0にしてください）

ChamSys内部デバッグのみ。000に設定する必要があります。

デフォルト：000

### 49.20.18. スタンドロログ

このオプションを使用すると、拡張ログを有効にすることができます。ChamSysサポートは、問題を調査するために拡張ログを有効にするよう要求する場合があります。

デフォルト：Yes

### 49.20.19. 拡張ログ

このオプションを使用すると、拡張ログを有効にすることができます。ChamSysサポートは、問題を調査するために拡張ログを有効にするよう要求する場合があります。

デフォルト：No

## 49.21. 一般設定

### 49.21.1. スプラッシュ画面イメージ

usersplash.bmpという名前のスプラッシュ画像をMagicQフォルダーにコピーすることで、独自のスプラッシュスクリーンを追加できます。これは、デフォルトのsplash.bmpを優先して使用されます。

## 49.22. 個別のプレイバック設定

個々のプレイバック（Cue Stacks）の設定は、Cue StacksウィンドウのView OptionsとView Defaultsビューから構成します。プレイバックを参照してください。

## 49.23. タッチスクリーンの調整

タッチスクリーンが、画面上で押している位置に正確に反応しない場合は、タッチスクリーンを再調整する必要があります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



"Setup"ウィンドウで[Cal Touch]ボタンを押します。タッチスクリーンを押すのではなく、物理的なボタンを使用します。これにより、画面が校正モードになります。タッチスクリーンを調整するには、画面の左下隅にある画面を押し、次に画面の右上隅を押します。表示されたグラフィックが開始/終了するコーナーの画面を押します。

画面を押す順序は関係ありません。画面の間違った部分を押したと感じた場合は、画面を正しい位置でもう一度押してください。

正しい位置を押してから、[Cal Touch]ボタンを押して、校正モードを終了します。タッチスクリーンを押すとキャリブレーション無効になるので、タッチスクリーンを押すのではなく、物理的なボタンを使用してください。

問題が解決しない場合は、先のとがっていない小さな物体で画面を押してみてください。ただし、タッチスクリーンに損傷を与える可能性があるため、鋭利な物体を使用しないでください。

外部タッチスクリーンを調整する場合、一度に1つのタッチスクリーンのみを調整します。複数の画面を押すと、予期しない結果が発生する場合があります。

## 49.24. ディスプレイの明るさとコントラスト

メインディスプレイの明るさを変更するには、[CTRL]キーを押しながら右下のエンコーダーを調整します。

ウィングのLCDディスプレイの輝度を変更するには、[CTRL]キーを押して、右側の次のエンコーダーを調整します。

すべてのディスプレイをオフにするには、[CTRL]キーと右下のエンコーダに関連付けられたボタンを押します。

コンソールのすべてのライト（ディスプレイ、コンソールライト、LEDなど）をオフにするには、[CTRL]キーを押しながら"All Lights"ボタンを押します。

プレイバックウィングのコントラストを変更するには、ウィングコントラストエンコーダーを使用します。

複数のプレイバックウィングが接続されている場合、[CTRL]キーを押し、コントラストを変更するウィングのNext Pageボタンを押します。

## 49.25. コンソールランプの明るさ

コンソールランプの明るさを変更するには、[CTRL]キーを押しながら右上のエンコーダーを調整します。すべてのコンソールランプをオンまたはオフにするには、[CTRL]キーと右上のエンコーダーに関連付けられたボタンを押します。

## 49.26. ボタンのLED輝度

ボタンのLEDの明るさを変更するには、[CTRL]キーを押して左下のエンコーダーを調整します。

LEDの明るさを調整できるのは、暗くすることだけです。完全にオフにすることはできません。コンソールの電源が入っていることが常に示されます。

## 49.27. プログラムされたショーからのコンソールランプの制御

コンソールのランプの明るさ、ディスプレイの明るさ、LEDの明るさは、ショーのプログラミング内で灯体として制御できるようになりました。

任意のフリーアドレスで1つのGeneric MQlampsにパッチを適用します。灯体のパッチを解除して、実際のチャンネル出力に影響を与えないようにすることができます。灯体には次のアトリビュートがあります。

- コンソールの明るさを制御するには、255に設定してアクティブ化します
- 明るさのマスターマスターレベル
- ホワイトランプの明るさ
- ブルーランプの明るさ
- ディスプレイのメインディスプレイの明るさ：0はオフ
- ウィングディスプレイ
- LEDの明るさ

スクリーンセーバーは表示をブランクのままにします。

## 49.28. コンソールをロックする

コンソールは、誤ったボタンを押して出力またはプログラムされたデータに影響を与えないようにするためのシンプルなロックモードがあります。[CTRL]キーと左上のエンコーダーに関連付けられたボタンを押して、コンソールをロック/ロック解除します。ロックが解除されている間、コンソールはボタンの押下を受け付けません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

より高度なパスワードシステムは、今後ソフトウェアリリースに含まれる予定です。

## 49.29. ボタンテストモード

コンソールは、疑わしいボタンとフェーダーをチェックするためのボタンテストモードに対応しています。MQ100 / 200/300コンソールでボタンテストモードに入るには、タッチスクリーンの両側にある2つの[SHIFT]ボタンを同時に押します。（一方を押したままもう一方を押します。）

コンパクトコンソールMQ40 / 60/70でボタンテストモードを開始するには、CTRL + ALT + SHIFTを同時に押して、ボードテストモードを開始および終了します。

ボタンテストモードでは、ボタンに通常の機能はありません。代わりに、ボタンが押されると、ステータスボタンにどのボタンが押されたかを示すメッセージが表示されます。フェーダーとエンコーダーも同様の方法でテストできます。

ボタンテストモードでは、ウィンドウにすべてのボタン、エンコーダー、フェーダーのマップが表示されます。ボタンが押されると、マップがグリーンに変わり、ボタンが押されて離されたことを示します。

エンコーダーの場合、エンコーダーが両方向に回されるとグリーンに変わります。フェーダーの場合、フェーダーを0に下げてからフルに上げるとグリーンに変わります。

LEDをテストするには、ボタンテストモードに入り、CTRL 1とCTRL 2を押して、異なる色のLEDをテストします。CTRL 0を押して、LEDの通常の状態に戻ります。

ボタンテストモードは、それと同じ方法で終了します。

MagicQ PCでボタンテストモードに入るには、キーボードで"test"と入力し、[SHIFT]キーとCONTROLキーを押します。[SHIFT]を押しながらCONTROLを押すと、ボタンテストモードが終了します。

## CHAPTER 50. システムマネージメント

### 50.1. 起動

起動するには、PCおよびMacシステムでは、MagicQアプリケーションアイコンをクリックします。MagicQコンソールシステムでは、電源ボタンを1秒間押し続けます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

初めての起動時には、introductory（紹介）ウィンドウが画面に表示されます。デモショーを選択するか、最後のショーを続行するように求められます。このオプションをオフにして、MagicQが自動的に最後のショーに入るようにすることができます。

MagicQが起動すると、保存された最後のショーファイル（保存されたファイル、または自動的に保存された最後のバックアップファイル）が読み込まれます。

## 50.2. シャットダウン

MagicQをシャットダウンするには、"Setup"ウィンドウの<QUIT>ボタンを押し、yesを選択します。MagicQコンソールは、シャットダウンシーケンスが完了すると自動的に電源がオフになります。



MagicQコンソールでは、ハードディスクへの損傷を避けるために、コンソールを正しくシャットダウンしてください。コンソールの実行中に電源を切ると、ファイルシステムに問題が発生する可能性があります。通常はシステムがディスクを修復している間、起動が遅くなるだけですが、場合によっては、ファイルシステムが破損する可能性があります。常にシャットダウンの指示に従っている場合は、問題はありません。

上記の指示に従ってシャットダウンしていない場合、保証できません。

CONSOLES THAT ARE NOT SHUTDOWN IN ACCORDANCE WITH THE ABOVE INSTRUCTIONS WILL INVALIDATE THEIR WARRANTY.

ユーザーがコンソールを正しくシャットダウンするのではなく、定期的に電源を切断する状況では、電源障害時に強制的に高速シャットダウンすることができます。空のファイル"fast\_power\_fail.txt"がメインのMagicQフォルダー（showフォルダーから1つ上）に配置されている場合、電源が失われると、コンソールはユーザーがキャンセルするまで10秒間だけ待ってから自動シャットダウンします。これにより、バッテリーが消耗し、ファイルシステムが損傷する可能性を回避できます。

## 50.3. ショーの保存

ショーをプログラミングしているとき、ショーはメモリに保存されます。ショーをディスクに保存するには、"Setup"ウィンドウの<SAVE SHOW>ボタンを押す必要があります。

プログラミング中は、定期的にショーを保存することで、予期しない事態が発生して停電が発生しても、ショーデータが失われることはありません。任意のファイル名を選択できます。コンソールは自動的にファイル拡張子を.shwに設定します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

デフォルトでは、MagicQは変更を行った直後にショーのバックアップをディスクに保存します。ステータス表示に"AutoS"と表示されます。同じショー名を使用しますが、ファイル拡張子は.sbkです。

問題が発生した場合に備えて、ショーを別のファイル名で保存することをお勧めします。例えば、パッチを適用した後はショーをmyshow-patch.shwとして保存し、プログラミングが完了したらショーをmyshow-final.shwとして保存します。

"Setup"ウィンドウの<QUIT>ボタンを使用してMagicQをシャットダウンすると、ショーのバックアップコピーが.sbk拡張子で自動的に保存されます。その後MagicQを再起動すると、このファイルがリロードされます。これにより、<QUIT>ボタンを押したときと同じようにMagicQが起動します。

"Setup"ウィンドウは、ショーが10分以上保存されていない、または自動保存されていない場合を示します。

MagicQコンソールには大容量のハードディスクがあり、事実上無限のショーが保存できます。

### 50.3.1. ファイル名のオートインクリメントを表示する

MagicQは、オートインクリメントのshowファイル名に対応しています。オートインクリメントショーファイルを開始するには、名前の最後の部分を\_001に設定してショーファイルを保存します。次にSAVE SHOWを押すと、MagicQは\_002への保存を提案します。[ENTER]キーを押して受け入れるか、名前を編集して別名で保存します。

インクリメントするファイルに誤って保存することを避けるために、3桁すべてが存在する必要がありますのでご注意ください。\_1または\_10は対応していません。\_999に達すると、MagicQは自動インクリメントせず、新しい名前を要求します。

オートインクリメント機能を使いすぎると、ディスク使用率が高くなるのでご注意ください。ショーが終了したら、古いバージョンを削除することが重要です。

現在のショーファイルの古いリビジョンをすべて削除するには、ファイルマネージャーに移動し、[SHIFT]キーを押してOLD REVSを削除します。これにより、現在のショーファイルのリビジョンナンバーが小さいすべてのリビジョンが削除されます。現在のショーファイルは削除されません。

## 50.4. 外部システムへのバックアップ

ショーを外部システムにバックアップすることをお勧めします。これにより、予期しない事態が発生した場合に、ショーを別のコンソールに転送できます。コンソールが毎日移動されるツアー環境では、コンソールを移動する前に、ショーを外部システムにバックアップすることをお勧めします。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



ネットワーク経由またはUSBメモリースティック経由でファイルを転送してバックアップできます。  
USBメモリースティックにバックアップするには、まずUSBメモリースティックをコンソールの前面または背面のUSBスロットに挿入してから、"Setup"ウィンドウの<BACKUP TO USB>ボタンを押します。

USBメモリースティックは、標準のWindowsファイルシステム（VFAT）用にフォーマットする必要があります。通常、このようになります。これにより、メモリースティックをコンソールとWindowsを実行している標準PCの両方で使用できるようになります。

## 50.5. ショーの読み込み

"Setup"ウィンドウの<LOAD SHOW>ボタンを使用して、以前に保存したショーをロードできます。  
新しいショーをロードすると、既存のショーがすべて消去されます。コンソールから確認を求められます。

ロードするショーファイルのタイプの選択は慎重に行なってください。.shwファイルは保存したファイルで、.sbkファイルは自動バックアップです。

MagicQがショーファイルを保存すると、ショーデータ、ショー設定、コンソール設定が保存されます。デフォルトでは、ショーが読み込まれると、ショーデータと設定のみが読み込まれ、コンソールの設定は読み込まれません。そのため、コンソールの設定は影響を受けません。

ショーファイルからコンソール設定を強制的にロードするには、[SHIFT]キーを押しながらLOAD SHOW + CONを押します。ロードオプションのリストが表示され、ユーザーはロードするコンソール設定を選択できます。

### コンソール設定

- Wing設定
- Remote設定
- Mode設定
- Network設定
- Media Server設定
- MIDI SMPTE設定
- Port設定
- Multi Console設定
- Hardware設定

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

すべてのオプションを選択すると、完全なコンソール設定と表示設定が読み込まれ、コンソールの完全な複製が可能になります。コンソール設定にはネットワーク設定とIPアドレスが含まれるのでご注意ください。そのため、2つの複製されたコンソールが同じネットワークで使用される場合、IPアドレスは手動で異なるアドレスに設定する必要があります。

MagicQまたはQuickQコンソールで作成されたショーはすべてロードできますが、ショー内のユニバースの数に注意する必要があります。ロードしているコンソール/PCで構成されているよりも多くのユニバースがショーで使用される場合、超過したユニバースの灯体データはロードされません。小さなコンソールへのショーのロードを参照してください。

MagicQ PCはv1.8.7.6から最大256のユニバースに対応しています。Setup、View DMX I/Oで必要なユニバースの数を設定します。ショーをロードする前にSET UNIVERSESしてください。設定するユニバースが多いほど、PCで必要なメモリも多くなるのでご注意ください。古いPC / Macの場合、ユニバースの数を必要な数に制限することをお勧めします。

## 50.6. 消去

ショー全体をメモリから消去するには、"Setup"ウィンドウに移動し、<NEW SHOW>（以前は<ERASE SHOW>）ボタンを押します。YESを選択して確認します。次に、コンソールを設定する初期モードとして、Normal、Theatre Non Track、Theatre Tracking、Hog II Warpを選択します。疑わしい場合は、Normalを選択します。

ショーを消去すると、すべてのパッチ、すべてのプログラミング、およびすべてのパレットがクリアされます。DMX出力の構成やタッチスクリーンのキャリブレーションなどのコンソール設定はクリアされません。

## 50.7. エクストラファイルを表示

アイコンスナップショット、画像ファイル、オーディオファイルなどの追加メディアを含むMagicQショーを他のMagicQシステムに転送できるようにするために、MagicQは拡張子が".xhw"のショーエクストラファイルを使用します。ショーにアイコンスナップショット、画像ファイル、オーディオファイルなどの追加データが含まれている場合、ショーファイルがSAVESHOWまたはSAVETO USBを使用して保存されると、ショーエクストラファイルも同時に保存されます。

ショーエクストラファイルには、アイコンスナップショットデータ、画像ファイル、ショーで 사용되는オーディオファイルのみが含まれ、ショーのメインプログラミングは含まれていません。別のシステムでショーを使用する場合は、".shw"ファイルと".xhw"ファイルの両方を新しいシステムにコピーする必要があります。新しいショーをロードすると、MagicQは自動的に".xhw"ファイルを確認し、そのファイルから必要なメディアをMagicQシステムの関連フォルダーに抽出します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ショーエクストラファイルは自動保存中に保存されず、ユーザーがLOAD SHOWを使用して既存のショーをロードしたときにのみロード（抽出）されます。

ショーファイルに多くのオーディオファイル、または特に大きなオーディオファイルが含まれている場合、ショーエクストラファイルの生成の処理に時間がかかることがあります。この場合は、MagicQが不可逆オーディオコーデックと可逆オーディオコーデックの両方に対応するため、より小さな圧縮オーディオファイルが使用できます。または、Setup、View Settings、Extras file createモードを手動に変更して、ショーエクストラファイルの自動生成を無効にすることもできます。show extrasファイルが必要な場合は、セットアップウィンドウでShift + SAVE EXTRASを押すことで生成できます。

## 50.8. Show DataとShow Mergingのインポートとエクスポート

MagicQには、ショーをマージし特定のショーから選択し他のショーに追加する高度な機能があります。

選択したHeads、Cues、Cue Stacks、Pagesを、ショーファイルから新しいファイルにエクスポートできます。新しいショーファイルには、選択したHeads、Cues、Cue Stacks、Pagesを使用するショーデータのみが表示されます。次に、新しいショーファイルを他のショーファイルにマージし、必要に応じてMagicQがデータをリパッチします。

### 50.8.1. ショーのエクスポート

現在のショーの一部をエクスポートするには、[SHIFT]キーを押してからSHOW（EXPORT SHOW）を保存します。現在選択されている灯体のみがエクスポートされ、選択した1つ以上の灯体を含むすべてのグループ、パレット、キュー、キュースタックがエクスポートされます。選択した灯体のデータのみがエクスポートされます。

灯体が選択されていない場合、MagicQはPage、Stack Store、Cue Storeウィンドウで選択されているアイテムを探します。これらのウィンドウでアイテムを選択するには、[SHIFT] + カーソルキーを使用します。したがって、Pageウィンドウ、Cue Stack StoreからのCue Stacks（使用するCueを含む）、またはCue Storeからの個別のCueを使用して、完全なページをエクスポートできます。

### 50.8.2. ショーのマージ/インポート

SHIFT + IMPORT SHOWを選択して、ショーをマージまたはインポートします。MagicQは、Entire Show、Palettes、Advancedのシンプルなメニューを提供します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ショー全体は、ショー全体を個別の灯体としてロード（ショーを既存のショーに追加）します。

パレットを使用すると、インポートしたショーファイルからパレットだけをロードできます。いくつかのヘッドタイプだけを選択するためのオプションと、Positions、Colours、Beamsをロードするかどうかのオプションがあります。

### 50.8.3. 高度なマージ

Advanced Mergingでは、Settings、Patch、Palettes、FX Library、Cue、Cue Stacks、Playback、Grid、Curves、Visなどのインポートデータを指定することが可能です。

設定には、ショー設定、レイアウト、キーマクロ、オートメーションが含まれます。

さらに、データを現在のショーデータにマージする方法を指定することができます。

Merge Heads オプションが選択された場合、MagicQ は新しいファイルから元のショーに一致するヘッドにプログラムされたデータをマージします。

Merge Heads が選択されていない場合、MagicQ はチャンネルを新しいショーに追加します。インポートされたショーのチャンネルは、元のショーのチャンネルと衝突しない限り、DMX アドレスを維持します - その場合、それらは最初の空いている場所に移動されます。

Merge Palettes オプションが選択された場合、同じパレットIDにある同じ名前のパレットはすべて一緒にマージされます。特定のIDにあるパレットの名前が一致しない場合、またはそのパレットが元のショーでプログラムされていない場合、新しいパレットが追加されます。

Merge Cues オプションを選択すると、Cue Store 内の同じ Cue ID にある同じ名前の Cue がすべてマージされます。特定のCue IDにあるCueの名前が一致しない場合、またはそのCueが元のショーでプログラムされていない場合は、新しいCueが追加されます。

ただし、同じプレイバックが使用されている場合は、同じページ内の上位プレイバック（プレイバックウィングなど）に移動されることがあります。

インポートしたショーファイルから選択したヘッドタイプのみデータをロードすることも可能です - 選択肢はAll、Chosen、Noneの3つです。

Allはファイルからすべてのヘッドをマージします。Chosen はファイル内のヘッドタイプのリストを表示します。

Noneは、メインメニューのShow Structureオプションと似ていますが、読み込む項目をより細かく制御することができます。Noneを使用する場合、Import Patchは選択しないでください。

#### 50.8.4. 別のショーファイルの一部をマージする

Cues、Cue Stacks、Palettesなどの特定のアイテムのみ、または選択した灯体のみをマージする場合は、Setup、SHIFT + IMPORT SHOWを使用して、上記のようにAdvancedを選択します。

一部のCues、Cue Stacks、Pagesのみをマージする場合は、現在のショーファイルにインポートする前に、これらのアイテムのみを含む別のショーファイルを作成する必要があります。

- 現在のショーファイルを、インポートショーファイルとは異なる名前で保存します。
- インポートショーファイルを開き、エクスポートするPage、Stack Store、Cue Storeウィンドウでアイテムをカーソル選択します。
- SHIFT + EXPORT SHOWを押して、ショーを新しいファイル名にします。例： partial.shw
- オリジナルのショーファイルを再読み込みします。
- SHIFT + IMPORT SHOWを使用して部分的なショーファイルをインポートし、ENTIRE SHOWを選択します。

#### 50.8.5. 同じショーの異なるバージョンをマージする

ショーの2つのバージョンをマージするには、Advancedを選択してからMerge Headsを選択します。

MagicQは、元のショーのCueおよびCue Stackとは異なる、選択したショーファイルのCueおよびCue Stackをマージします。これが機能するためには、2つのショーファイルで異なるCueとCue Stackの名前が異なることを確認する必要があります。

灯体は両方のバージョンで同じタイプにしてください。異なる灯体タイプ間でマージすることはできません。マージする2つのバージョンの灯体タイプが異なる場合は、まず一方のバージョンの灯体をもう一方のバージョンと同じにするためにモーフィングする必要があります。

#### 50.8.6. 同じショーの別のバージョンからキューをインポートする

別のショーファイルから新しいバージョンのCueをインポートするには、"Cue Stack"ウィンドウに移動して[SHIFT] + IMPORT CUEを押すか、Cue Storeウィンドウにカーソルを移動して1つ以上のキューを選択し、<IMPORT CUE>ボタンを押します。



Cueのインポートには、選択した灯体のみを選択するオプションと、既存のショーファイルのCueにマージするか置き換えるかを選択できます。

選択したCueのみが新しいショーファイルからインポートされます。Cueは（Cue Storeの同じQIdに）存在し、インポートファイルで同じ名前にする必要があります。

現在のショーファイルにない新しいCueを追加する場合は、Setup、Import Showを使用して、Import Cues only.を選択する必要があります。

### 50.8.7. USITT ASCIIファイルのインポート

MagicQは、USITT ASCIIファイルからのディマーパッチ、グループ、キューレベル、タイミング情報のインポートに対応しています。"Patch"ウィンドウで、View Chans、Import USITTを選択します。

MagicQはノンディマーパラメーターまたは、より複雑な灯体のインポートには対応していません。これはメーカー固有であり、USITT ASCII形式で指定されていないためです。コンソールのフォーマットから灯体のインポートを追加できるかどうかを調査させていただきます。

パッチとキューの両方を含むUSITTファイルをインポートする場合、MagicQはUSITTファイルのPATCHセクションがCUEセクションの前にあると想定しているかご注意ください。いくつかのコンソールは、USITTファイルの最後にPATCHセクションを書き込みます。これらの場合、組み込みの前にUSITTファイルを編集して、すべてのPATCHコマンドをCUEコマンドの前に移動する必要があります。

### 50.8.8. MVRファイルのインポート

MagicQは、My Virtual Rig（MVR）ファイルからのパッチとフィクスチャーの位置情報のインポートに対応しています。現在、シーンオブジェクトのインポートには対応していません。

MVRファイルをインポートするには、ファイルマネージャーを開き（以下を参照）、インポートするMVRファイルを選択します。ファイル内の灯体は、現在のショーのパッチに追加されます。MVRファイルに含まれるGDTFファイルをインポートできます。MagicQは、使用可能な場合、デフォルトで独自のヘッドファイルをフィクスチャーに使用します。詳細については、[GDTFファイルのインポートに関するセクション](#)を参照してください。

## 50.9. 設定の保存と読み込み

ショー設定をファイルに保存できます。設定には、"Setup"ウィンドウのオプション、"Cue Stack"ウィンドウのデフォルト、記憶したレイアウト、キーボードマクロが含まれます。

コンソールに慣れたら、お好みの設定をファイルに保存して、新しいショーを開始するときに設定を読み込むことができるようにすることをお勧めします。

## 50.10. ファイルマネージャー

"Setup"ウィンドウのFile Managerを使用して、表示するファイルを整理できます。File Managerでは、ファイルの名前変更、移動、コピー、削除ができます。

すべてのshowファイルは、showディレクトリにあります。showディレクトリには、fx、heads、アイコン用のサブディレクトリがあります。

File Managerは、内蔵ハードディスクと外付けUSBメモリスティックの両方で動作します。USBスティックにファイルをコピーするには：

<HARD DRIVE>ボタンを選択します。

COPYを押してから、コピーするファイルを選択します。

<USB DRIVE>ボタンを選択します。

"."を選択します。

移動は、MOVEアクションボタンを使用して同様の方法で行います。名前の変更と削除は、それぞれNAMEおよびREMOVEアクションボタンを使用します。

"File Manager"ウィンドウのアイテムをクリックして、ショー、設定、アイコン、新しいソフトウェアをロードすることもできます。

## 50.11. ネットワーク経由でファイルを転送する

コンソールは、ネットワークを介したリモートファイルシステムアクセスに対応しています。コンソールの実行中にArt-Netを出力しているときにファイルにアクセスできるため、例えば、外部サーバーへの自動ショーバックアップを設定できます。

ネットワークケーブルを使用して、コンソールをPCまたはMacに接続します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

PC / MacとコンソールのIPアドレスを設定して、それらがすべて同じIPサブネット上にあるようにします。例えば、コンソールがIPアドレス2.9.200.5、サブネットマスク255.0.0.0に設定されている場合、ホストシステムをIPアドレス2.9.200.6サブネットマスク255.0.0.0に設定します。

検索を使用してコンピューターを検索することにより、Windowsに強制的にコンソールを検出させることができます。コンソールのIPアドレスを入力します。

Macでは、Finderを使用して接続し、コンソールを選択します。

パスワードmagicqを使用してユーザーmagicqとしてログインします。

一部のWindowsシステムでは、Windowsがコンソールに接続できるようにするために、パスワードmagicqを使用してユーザーアカウントmagicqを作成する必要がある場合があります。

その後、ホストとコンソールの間でファイルを転送できます。ショーファイル、パーソナリティファイル、FXファイル、パッチファイルはすべてこの方法で転送できます。

コンソールへのファイルの配置に問題がある場合は、"File Manager"ウィンドウの<Set Rem Access>ボタンを押してみてください。

## 50.12. PC / MacでのMagicQユーザーファイルの保存

MagicQには、ユーザーデータファイルの保存場所を変更するオプションがあります。

MagicQの古いインストールでは、アプリケーションフォルダーにショー、ヘッド、ログ、その他のユーザーデータファイルが保存されていました。WindowsとOSXにより、ユーザーがアプリケーションフォルダーにアクセスすることが難しくなりました。ファイルをバーチャルストアに強制するか、書き込みアクセスを禁止します。

このデータは、完全にアクセス可能なユーザードキュメントフォルダーに保存できます。アプリケーションフォルダーの使用にいつでも戻すことができます。

上部のツールバーから、Tools、Change Files Locationを選択します。

## 50.13. レポート

MagicQは、ウィンドウの内容をプリンターまたはPDFファイルに印刷することができます。PC / Macでは、File、Print Windowの順に選択します。スプレッドシートビューの場合、MagicQはデフォ

ルトで、ウィンドウから最も一般的に使用される列を選択して、印刷されたページ幅に簡単に収まるようにします。必要に応じて列の選択を変更できます。

## 50.14. ステータスウィンドウ

"Setup"ウィンドウのView Systemにステータスウィンドウがあります。これは、コンソールと現在読み込まれているショーに関連付けられたデータを示しています。これには、ショーのサイズ、使用されたデータ、最後に保存された時間が含まれます。

ステータスウィンドウには、ネットワーク上のすべてのMagicQコンソールと、ネットワーク上のすべてのArt-Netデバイスも表示されます。

## 50.15. バックアップアーカイブ

デフォルトでは、コンソールには、1日の15分ごと、および曜日ごとのショーファイルのアーカイブが保存されます。これにより、ユーザーは以前のショーのコピーに戻ることができます。

アーカイブファイルは、コンソールの自動保存時にのみ作成されます。自動保存が無効になっている場合、アーカイブファイルは生成されません。コンソールが"auto save on changes"に設定されている場合、アーカイブファイルは変更が行われたときにのみ保存されます。アーカイブファイルに戻すには、"Setup"ウィンドウでSHIFTを押してLOAD SHOWを押します。

アーカイブファイルは、ユーザーが変更してはならない特別なディレクトリに保存されます。ユーザーがアーカイブされたバックアップファイルをリロードすると、バックアップファイルは標準のshowディレクトリに復元されます。

アーカイブファイルの名前は"backup0530.sbk"の場合、午前5時30分直前に記憶されたショーファイルを表します。ディリーファイルも保存されます。"backupfri.sbk"は、金曜日の初めに記憶されたショーファイルを示します。7日ごとに上書きされる毎日のファイルを除いて、アーカイブファイルは24時間ごとに上書きされます。

## 50.16. 異なるMagicQ製品およびショーバージョンでのショーの使用

一般的に、MagicQショーファイルは後方互換性と前方互換性があるため、どのバージョンのソフトウェアにも任意のショーをロードできます。新しいソフトウェアバージョンで作成および変更されたショーを古いソフトウェアバージョンにロードすると、一部の機能が対応されない、または期待どおりに機能しない場合があります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

MQ500Mは256のユニバース、MQ500は64または200のユニバース、MQ80は48のユニバースに対応しています。MQ70は48まで拡張可能な24のユニバース、MQ50は6つのユニバースに対応しています。

2020年7月以降、MagicQ PC / MacおよびLinuxソフトウェアは、プリビジュアライゼーション用に最大256のユニバースに対応しています。（出力用の64のみ）

### 50.16.1. 小さなコンソールにショーをロードする

ユニバース/チャンネルの数の制限は、パッチが適用されたチャンネルとパッチが適用されていないチャンネルの両方、つまりコンソール内でプログラミングが行われている灯体を指すのでご注意ください。したがって、パッチが適用されていないショーの灯体は、コンソールで対応されているユニバースの総数からチャンネルを使用します。MagicQは、未使用のアドレスにそれらを割り当てます。

ショーで使用されるユニバースの数は、Setup、View Systems、View Status、Show Data、Highest Universeで報告されます。

MagicQコンソールが対応しているよりも多くのチャンネルを使用してショーをロードしようとすると、対応しているユニバースの数を超えるチャンネルは無視され、元のショー名ではなくデフォルトのショー名を使用してショーが保存され、元のショーファイルから削除されます。

ユニバースの少ないコンソールにショーをロードする場合、最初にショーを小さいコンソールで使用するユニバースの数に減らすことをお勧めします。例えば、MQ100 Pro 2014からMQ60にショーを転送する場合、最初にショーを12ユニバースに減らす必要があります。このショーは、Pro 2014またはPCまたはMacでMagicQを使用することで削減できます。

パッチを適用していない灯体は、最後に使用されたユニバースと、ショーに含まれる灯体数に応じて、最上位のユニバースに影響を与える可能性があるためご注意ください。パッチが適用されていない灯体を削除するか、ユニバースの総数より少ないユニバースにリパッチします。

### 50.16.2. ユニバース数の構成

構成されたユニバース数を変更するには、"Setup"ウィンドウに移動し、VIEW DMX I/O、<SET NUM UNIVERSES>ボタンを選択します。変更を有効にするには、MagicQを再起動する必要があります。

コンソールが設定されているよりも多くのユニバースを使用してショーを完全にロードすることができないことを除いてショーファイルは互換性があります。したがって、13のユニバースコンソールにチャンネル13がパッチされたショーがロードされている場合、13のユニバースの灯体は読み込まれません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



## 現在のコンソール

| コンソール                 | ユニバース数         |
|-----------------------|----------------|
| QuickQ 10             | 1              |
| QuickQ 20             | 2              |
| QuickQ 30             | 4              |
| MQ50,6                | 6              |
| MQ70                  | 24 (オプションで48)  |
| MQ80                  | 48             |
| MQ250M                | 64 (オプションで128) |
| MQ500                 | 64 (オプションで200) |
| MQ500M                | 256            |
| MagicQ PC, Mac, Linux | 256プレビュー、64出力  |

## 古いコンソール

| コンソール          | ユニバース数 |
|----------------|--------|
| MQ40, MQ40N    | 4      |
| MQ60, Old MQ70 | 12     |
| MQ100 Pro-E    | 12     |
| MQ100 Pro 2010 | 32     |
| MQ100 Pro 2014 | 64     |

ハードウェアが対応するよりも多くのユニバースに対応できるようにコンソールが設定されている場合、ChamSysはパフォーマンスの保証いたしません。

## 50.17. MagicQ プロファイル

MagicQはさまざまなプロファイルに対応しています。プロファイルは、コンソール固有の設定（IPアドレス、メディア設定など）とショーファイルを含むコンソールのセットアップ全体です。

プロファイルを使用すると、コンソールを使用して、複数の会場を簡単に切り替えて、さまざまな会場を制御できます。

起動時にプロファイルの選択を要求するようにコンソールを設定することが可能です。これは、MagicQがArt-Netを介して複数のスタジオのいずれかを中央制御ブースから制御できるスタジオ環境で役立ちます。コンソールを起動するときに、制御するスタジオを選択します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

プロファイルはLOAD SHOW + CONSOLEを使用するのと同様の効果がありますが、インターフェースがよりシンプルです。会場間の移動や、1つのコンソールから複数のスタジオを制御するプロファイルには、LOAD SHOW + CONSOLEを使用することをお勧めします。

プロファイルは"Setup"ウィンドウから読み込まれ、保存されます。View Settingsで、[SHIFT]を押してLOAD PROFILEまたはSAVE PROFILEをクリックします。プロファイルはshowフォルダー内の.mprファイルに保存されます。プロファイルにはショーデータが含まれておらず、参照するだけなので、バックアップする場合は、.shwファイルと.mprファイルの両方を保存する必要があります。

起動時にプロファイル選択を有効にするには、空のテキストファイル"selectprofile.txt"をメインのMagicQフォルダー（MagicQ PC上のMagicQ PC）に配置します。起動時に、コンソールはショーをロードして出力を有効にする前に、使用するプロファイルを要求します。

## 50.18. ユーザーマネージメント

MagicQには、ユーザーマネージメントがあります。これにより、ユーザーはアクセス制限を設定できます。ユーザーは、すべてのコンソールチャンネル、チャンネルのグループのみ、またはチャンネルのグループを除くすべてのチャンネルに完全にアクセスできるように設定できます。ユーザーは、設定を変更するオプションなしでコンソールを"Operate"または"Program"できるように設定できます。実行ページを特定のユーザーに割り当てることができます。

ユーザーは自分のアカウントにパスワードを設定できます。

現在のユーザーが表示され、Setupのソフトボタン<C>で選択されます。MagicQコンソールでは、以前は、ソフトボタン<C>でSet Time機能でしたが、ソフトボタン<D>になっています。Set Dateは[SHIFT]とソフトボタン<D>になっていますのでご注意ください。

ユーザーは、Setup、View System、View Usersで管理されます。ユーザーが設定されていない場合、"Default"の内部ユーザーが使用され、すべてのMagicQ機能は以前のバージョンとまったく同じです。

ユーザーは、コンソール設定ではなく、表示設定として保存されます。ユーザーリストのユーザーの1人を開始ユーザーに設定できます。ショーが読み込まれると、このユーザーが現在のユーザーとして設定されます。これを使用して、常に制限付きユーザーを起動できます。MagicQは、ショーにアクセスが制限されたユーザーがロードされている場合、"User"を点滅して警告します。

ネットセッションを使用する場合、ユーザーはマスターコンソールとスレーブコンソールの両方に適用されます。スレーブで、権限を減らしたユーザーを選択すると、スレーブは許可されたチャンネル

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

にのみアクセスできるようになります。スレーブはMulti Prog Sel Chansを使用して出力を制御できますが、許可されているチャンネルに制限されています。Multi Prog Sel Chansには、ユーザーが許可されているすべてのチャンネルの出力を制御するようにスレーブを設定する"User"オプションがあります。

ショーファイルのパスワードを忘れた場合は、ChamSysサポートにお問い合わせください。

### 50.18.1. パスワード

パスワードが設定されている場合、ユーザーを変更するにはパスワードの入力が必要です。

起動時に強制的にユーザーを選択し、パスワードを入力させるには、いずれかのユーザーの起動ユーザーを"Yes (ロック)"に設定します。

コンソールをロックするには、セットアップウィンドウを開き、ソフトボタンCを押して"User"を選択し、ユーザーのメニューから"Lock"オプションを選択します。コンソールがロックされ、ロックされた画面が表示されます。キーを押すとユーザー選択に戻り、ロック解除のためにユーザーの選択とパスワードの入力が必要です。

コンソールをロックすると、コンソールへのアクセスは停止しますが、コンソールの操作は停止しません - コンソールは、現在のユーザーでバックグラウンドで実行され続けます。ネットセッションを完全に終了するには、Setup→View Settings→Multi Consoleで、ネットセッションモードを"None"に設定してください。

ショーファイルにパスワードを設定した後、忘れてしまった場合は、ChamSysのサポートにご連絡ください。

### 50.18.2. ユーザータイプ

少なくとも1つの"Super User"が作成されると、デフォルトユーザーにアクセスできなくなり、ユーザー管理が完全に機能します。"Super User"は、コンソールのすべての機能と設定に制限なくフルにアクセスできます。

ユーザー設定は、"Default"ユーザーを使用する場合、または"Super User"権限を持つユーザーのみが編集できます。

"Programmer"はショーデータを記憶、削除、変更できますが、設定を変更することはできません。

"Operator"は、記憶したり、設定を変更したりすることはできません。

### 50.18.3. スタートオプション

リスト内のいずれかのユーザーをスタートユーザーに設定し、さらにロックまたはアンロックオプションを設定することができます。

コンソールの起動時、ショーのロード時、またはスレーブがユーザーを設定したショーのネットセッションに接続した時、このユーザーが自動的に選択されます。これにより、選択されたユーザーによって出力からブロックされるチャンネルが即座に決定されます。

Lockedオプションが設定されている場合、コンソールにアクセスする前にユーザーを選択し、パスワードを入力する必要があります。

これはショーのロードにも適用され、ユーザーとパスワードを設定することでショーファイルを保護し、有効なパスワードを入力しないとMagicQコンソールまたはMagicQ PCでショーファイルにアクセスできないようにすることが可能です。

1.9.2.2以降で作成されたユーザーパスワード付きのショーファイルは、1.9.2.1より前のバージョンのソフトウェアでは開くことができないため、ユーザーパスワード付きのショーファイルを保護するために、1.9.2.1以前のソフトウェアでは開くことができません。ユーザーパスワードは、1.9.2.2以降でいったん削除し、古いバージョンのソフトウェアでショーを読み込むときに再入力する必要があります。

MagicQに接続する10Scene Remoteアプリでユーザーパスワードを設定している場合（10Sceneの個別ゾーンパスワードは設定していない）、パスワード保護されたゾーンに自動QRコードでログインするためには、アプリのバージョン1.5が必要です。古いバージョンの10Scene Remoteアプリでは、自動QRログインは使用できませんが、パスワードの手動入力はいずれのバージョンでもサポートされています。

### 50.18.4. コンソールチャンネルへのアクセス

ユーザーは、"Group Only"のタイプを設定することができます。この場合、指定したグループに属するチャンネルにのみアクセスが可能になります。

ユーザーは、"Exclude Group（グループを除く）"というタイプを設定することができます。この場合、指定されたグループ内のチャンネルを除くすべてのチャンネルへのアクセスが許可されます。

Superuserパーミッションのユーザーは、すべてのチャンネルにアクセスできます。Group OnlyまたはExclude Groupsのユーザーは、許可されたチャンネルから灯体のみを選択し、許可されたチャンネルでキューとグループを記憶および編集することができます。許可されていないチャンネルを含むグループやキューを上書きして記憶したり、マージしたり、削除したりすることはできません。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Block Output オプションが設定されている場合、"Group Only "または "Exclude Groups "のユーザーは、許可されたチャンネル以外の灯体の出力に影響を与えることができません - これらの灯体はインテンシティ0およびデフォルトLTP値のままとなります。

Groupが設定されていない状態でユーザーがInclude Groupとして作成された場合、そのユーザーはどのチャンネルにもアクセスすることができません - チャンネルにアクセスするためには新しいユーザーを選択（設定されていればパスワードを入力）する必要があります。

## 50.19. リモートアプリのアクセス制限

Enable Remote App" のオプションが "Yes" (デフォルト) に設定されている場合、アプリのユーザーは iOS/Android MagicQ Remote App からフルアクセスが可能です。"Yes (Exec Only)" は実行ウィンドウへのアクセスのみを許可し、このオプションはインストール時に使用できます (以前はインストール・モードと呼ばれていました)。"No" は、MagicQ Remote アプリからの MagicQ アクセスを無効にします。

### 50.19.1. ユーザー設定

ユーザーを切り替える際に、そのユーザーのユーザー設定を自動的に読み込むように設定することができます。Setup」→「View System」→「View Wings」→「View Users」で、各ユーザーについて「Load Settings」フィールドを「Yes」に設定します。

ユーザーを変更すると、古いユーザーの設定が保存され、新しいユーザーの設定が読み込まれます。

Load Settings がユーザーに対して設定されている場合、MagicQ は現在のレイアウトとプログラマーの内容、およびショーの設定を保存します。他のユーザーに変更すると、そのユーザーのレイアウトが開かれ、プログラマーの内容も含まれます。

ユーザーを変更する場合、MagicQ は古いユーザーの現在のレイアウトとプログラマーの内容を保存し、新しいユーザーの設定を読み込みます。MagicQ はフリーレイアウトとフリーキューを使用して、最も高いフリーレイアウトまたはキューから順にレイアウトとプログラマーのコンテンツを保存します。Layout と Cue は User X: YYYY という名前になっており、X はユーザー番号、YYYY はユーザー名です。MagicQ はこれらの Layout と Cue をユーザーの操作なしに必要なに応じて追加、削除します。



プログラマコンテンツには、値、時間、FXなど、Cueに記録されるすべての情報が含まれています。ヘッ드의選択と選択順はCueに保存されないため、ユーザー設定に保存されないことに注意してください。

ユーザーを変更する場合、Logoffオプションがあります。これはユーザーをコンソールからログオフさせ、コンソールをデフォルトのユーザーに戻し、コンソールをロックするものです。レイアウトとプログラマーの内容は、ユーザーをログアウトさせる前に自動的に保存されます。

v1.9.3.0 以前のソフトウェアでは、設定のみが保存され、レイアウトやプログラマーは保存されません。これらのバージョンでは、設定は user\_XXXXXX.set という名前の設定ファイルに保存されます。  
(user はユーザー名)

## 50.20. セキュリティ

照明コンソールは、セキュリティで保護されていると想定されるプライベートネットワークで使用するように設計されています。コンソールがインターネット経由でリモートで 사용되는場合、照明ネットワークをインターネットからのアクセスから保護するために、安全なネットワークトンネルの使用をお勧めします。

ChamSysは、MagicQコンソールのセキュリティまたは安全上重要な役割での使用に対する責任を拒否します。ユーザーは自分のネットワークのセキュリティを自分で保証する必要があります。疑わしい場合は、WIFIオプションを無効にし、コンソールネットワークポートに接続しないようにしてください。

ネットワークが安全でない状況では、不正なアクセスの可能性を減らすために、必要なネットワークプロトコルのみを有効にすることをお勧めします。特に、次のオプションを設定する必要があります。

### 50.20.1. マルチコンソール設定

Enable remote control (リモコンを有効にする) =No

Enable remote access (リモートアクセスを有効にする) =No

Net Session mode (ネットセッションモード) =None (なし)

Programmer Sync Mode (プログラマー同期モード) =No Sync (同期なし)

Playback Sync Type (プレイバック同期タイプ) =None (なし)

Show data sync type (ショーデータ同期タイプ) =None (なし)

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 50.20.2. ネットワーク設定

RDMNet IPアドレス = 0.0.0.0

Ethernetリモートプロトコル = None (なし)

Web サーバー = None (なし)

Control net IP アドレス = 0.0.0.0

OSCモード = None (なし)

Track rx = None (なし)

Track tx = None (なし)

OTP 機能 = None (なし)

### 50.20.3. WIFI設定

Wirelessモード = Disabled (モード)

Androidテザリングサポート = No (いいえ)

### 50.20.4. DMX I/O設定

タイプはすべてのユニバースでNoneに設定する必要があります。VisualiserはすべてのユニバースでMagicVisに設定する必要があります。

## 50.21. サポートファイルの保存

コンソールの操作で問題が発生した場合は、ChamSysのバグトラッカー ([https://secure.chamsys.co.uk/bugtracker/bug\\_report\\_advanced\\_page.php](https://secure.chamsys.co.uk/bugtracker/bug_report_advanced_page.php)) に報告し、ショーファイルやログファイルをアップロードしてください。

MagicQ は log フォルダにログファイルを保存します。各ログファイルは、MagicQが起動され、実行され、そして終了したときのセッションに対応しています。何らかの理由でコンソールがリセットされると、ログファイルは閉じられ、新しいログファイルが開始されます。ファイル名はMagicQが起動した日時で、ファイルの更新日時はMagicQが閉じた日時です。

例えば、Tue\_Dec\_07\_19\_15\_11\_2021.logというファイルは、MagicQが2021年12月7日7時19分15秒に開始されたことを示します。ファイルの修正時刻から、MagicQがいつ終了したかがわかります。

コンソールがリセットされた場合、重要なログファイルは、リセットされる前に開かれた（そして名前が付けられた）ものです。もし疑わしい場合は、リセットが発生した日からのすべてのログファイルを提供してください。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ChamSys のサポートと代理店が問題を再現し理解するために、単一のサポートファイルを作成し、USB に保存することは簡単です。このファイルには、ショーファイル、セッションログ、過去 7 日間のログファイルが含まれます。Setup] - [View System] - [View Status] で、[SAVE SUPPORT] ソフトボタンを押します。

これにより、support\_XXXXXX.zip という名前のファイルが log フォルダに保存されます（XXXXXX は日付と時刻です）。USB スティックへの保存を許可するプロンプトが表示されます。また、MagicQ ファイルマネージャでファイルを USB スティックに手動でコピーすることもできます。PC システムでは、ログフォルダから直接ファイルにアクセスすることができます。

セッションログだけを保存する旧オプションの SAVE TO LOG は、SHIFT と SAVE LOG に移動されました。これは、SAVE SUPPORT 機能に取って代わられました。SAVE LOG は、より小さなファイルを作成しますので、大きなファイルを転送したりアップロードすることができないような状況でも役に立つかもしれません。

ログファイルは、ディスクの使用量を最小限にするために、1 ヶ月後に自動的に削除されます。

## 50.22. コマンドとログ

ヘルプウィンドウには、"VIEW MANUALS "の他に "VIEW COMMANDS "と "VIEW LOGS "があります。CTRL キーと HELP キーを押すことで、VIEW COMMANDS / VIEW LOGS ビューに直接ヘルプウィンドウが表示されます。

VIEW COMMANDS は、ユーザーコマンドとその応答を表示します。コマンドには、コンソールボタン、キーパッド、タッチスクリーンから入力されたものが含まれます。

VIEW LOGS は、コンソールのボタン操作、フェーダーの動き、エンコーダーの使用、タッチスクリーンの操作、内部または外部入力から生成されたイベントなど、ログファイルに記録されるすべての機能を表示します。また、一般的なシステムログやエラーも表示されます。

どちらの表示も、コマンドが入力され、ログの記録が生成されると、自動的に更新されます。LOCK ソフトボタンを使用すると、ウィンドウをロックして更新しないようにすることができます。

SEARCH、SEARCH FWD、SHIFT + SEARCH BKWD ソフトボタンを使用して、イベントを検索することができます。

VIEW LOGS では、表示されるログレコードをログクラスでフィルタリングすることができます。＜FILTER CLASS＞を押します。

イベントクラスには、MIDI、MIDI SYSEX、MIDI OSC、ChamSys Remote Ethernet Protocol (CREP)、Scheduled events、Automationsが含まれます。

イベントクラスのログレコードは、Extended LoggingがExtended & Eventsに設定されている場合にのみ生成されます。このクラスのイベントは非常に頻繁に発生するため、非常に大きなログファイルが作成される可能性があります。多くの自動化されたイベントを持つシステムでは、プログラミング中および故障検出時のみ、拡張イベントおよびイベントを有効にすることをお勧めします。

<LOGGING TYPE>ボタン、またはSetup WindowのView SettingsHardware タブで拡張ロギングを設定します。

システム起動時のコマンドとログは、現在のコマンドとログです。ソフトボタンAを使用すると、以前のログファイルを表示し、以前のセッション、つまり現在のコンソール起動/リセット以前のコマンドとログを見ることができます。タイトルバーには、現在閲覧しているログファイルのファイル名が表示されます。

ソフトボタン B を押すと、現在のコマンドとログに戻ります。

MagicQ PCでは、他のコンソールのログファイルを調べることができます。上部のツールバーの「Tools」から「Log Viewer」を選択します。これにより、標準的なシステムファイル選択ダイアログボックスが開き、PC/Mac 上の任意のフォルダからログファイルを選択することができます。MagicQ は、そのファイルを表示するVIEWLOGSビューでヘルプウィンドウを開きます。同じフォルダ内の他のファイルを調べるには、ソフトボタンAのNext/Prevを使用します。

何日も、何ヶ月も、何年もシステムを稼働させることが予想されるシステム・インストールでは、ログ・ファイルのサイズが大きくなることによるシステムの劣化を防ぐために、使用していないときはヘルプ・ウィンドウを閉じておく必要があります。

## **チャプター 51. ソフトウェア&ファームウェアのアップグレード**

MagicQソフトウェアバージョンは完全に互換性があり、ショーファイルを作成して任意のソフトウェアバージョンにロードできます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 51.1. MagicQコンソールソフトウェアの変更

MagicQコンソールでは、コンソールにロードされたソフトウェアのすべてのバージョンを保存し、異なるバージョン間で簡単に変更できます。ソフトウェアのバージョンを変更するには、Setup、View System、View Status、Change Softwareに移動します。ソフトウェアアップグレードユーティリティを開始するように求められたら、起動中にENTERを押してソフトウェアユーティリティを開始することもできます。

新しいバージョンのソフトウェアにアップグレードするには、ChamSys Webサイトからソフトウェアファイルをダウンロードし、USBスティックに保存します。

|                                                                                         |                                |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| MQ50, MQ70, MQ250M                                                                      | .cdz                           |
| MQ40, MQ40N, MQ60, old MQ70, MQ80, MQ500 Stadium, MQ500M Stadium, Pro 2014, Expert 2014 | .cdc                           |
| Pro 2010                                                                                | .cdx                           |
| pre Pro, Expert, rack mount                                                             | .cde (バージョン1.5.6.0以降は対応していません) |

Macを使用してダウンロードする場合、OSXがファイルをUSBドライブにコピーしようとする、最後にアンダースコア"\_"が付いた追加ファイルが作成されることが多いため注意する必要があります。例えば、magicq\_v1\_6\_7\_0.cdcをUSBドライブにコピーする場合、magicq\_v1\_6\_7\_0.\_cdcというファイルが作成されることもあります。一見、このファイルは同じように見えますが、ファイル情報のみが含まれており、MagicQコンソールにロードできません。実際のMagicQソフトウェアファイルは約100MBですが、アンダースコアファイルはほんの数バイトなので、ファイルを区別するのは簡単です。末尾にアンダースコアのないファイルを使用してください。

ソフトウェアバージョンを変更する前に、現在のショーファイルをUSBメモリスティックまたはネットワーク経由で外部コンピューターに保存したかどうか確認してください。また、カスタマイズしたパーソナリティが、選択した別のファイル名で保存されていることを確認してください。新しいソフトウェアは、標準パーソナリティの最新バージョンをインストールします。システムを復旧する時間が十分にある場合にのみ、新しいバージョンのソフトウェアにアップグレードすることをお勧めします。時間がない状態でのアップグレードは避けてください。

MagicQコンソールで、Setup、File Managerを選択し、USBドライブに変更します。ソフトウェアバージョンをクリックすると、コンソールが自動的にアップグレードされます。

ソフトウェアをネットワーク経由で直接MagicQコンソールのmagicqフォルダーにコピーし、ファイルマネージャーのハードドライブでファイルをクリックすることもできます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



MagicQを起動できない、またはリセットする問題が発生した場合、画面にプロンプトが表示されたらキーを押せば、起動時にソフトウェアアップグレードユーティリティに入ることができます。

### 51.1.1. Proシリーズ(MQ100, MQ200, MQ300, MQ200 Execute, MQ300 Execute)

表 51.1. Pro アップグレード

\*A：O/Sディスクを1.6.5.0にアップグレードするかどうか

\*B：Pro 2014 h/wアップグレードは可能かどうか

| 製品名                | 日付                         | OS          | S/W  | Proc | *A | *B  |
|--------------------|----------------------------|-------------|------|------|----|-----|
| MQ100<br>(pre Pro) | Oct 2004<br>to Oct<br>2007 | Non-X       | .cde | 6310 | Y  | Y   |
| MQ100<br>Pro       | Oct 2007<br>to Nov<br>2008 | Non-X       | .cde | 6310 | Y  | Y   |
| MQ100<br>Pro       | Nov 2008<br>to Oct<br>2009 | Non-X       | .cde | 8310 | Y  | Y   |
| MQ100<br>Pro 2010  | Oct 2009<br>to Mar<br>2013 | Pro20<br>10 | .cdx | 8310 | N  | Y   |
| MQ100<br>Pro 2014  | Mar 2013<br>onwards        | Pro20<br>14 | .cdc | A50  | N  | n/a |

表 51.2. Expert upgrades

\*A：O/Sディスクを1.6.5.0にアップグレードするかどうか

\*B：Pro 2014 h/wアップグレードは可能かどうか

| 製品名             | 日付                            | OS    | S/W  | Proc | *A | *B |
|-----------------|-------------------------------|-------|------|------|----|----|
| MQ100<br>Expert | Oct<br>2007 to<br>Nov<br>2008 | Non-X | .cde | 6310 | Y  | N  |
| MQ100<br>Expert | Nov<br>2008 to<br>Oct<br>2009 | Non-X | .cde | 8310 | Y  | N  |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                 |                               |         |      |      |   |   |
|-----------------|-------------------------------|---------|------|------|---|---|
| MQ100<br>Expert | Oct<br>2009 to<br>Mar<br>2013 | Non-X   | .cde | 8310 | Y | N |
| MQ100<br>Pro-E  | Mar<br>2013<br>onwards        | Pro2014 | .cdc | A50  | N | N |

MQ200、MQ300、MQ200 Execute（実行）、MQ100によるMQ100 Execute（実行）です。



注：Pro 2014のハードウェアアップグレードには、照明付きのソフトボタンは含まれていません。

Pro 2010コンソールは引き続き.cdxソフトウェアを使用しますが、これには新しいグラフィカルツールキットが含まれています。

ソフトウェア1.6.5.0は、MQ50、Architectural Controller、ラックマウントPCなどの古い製品では対応していません。

## 51.2. コンソールカーネルの更新

通常、MagicQコンソールでカーネルバージョンを更新する必要はありません。以下に、特定のMagicQコンソールのカーネル更新手順を示します。

## 51.3. MQ80カーネルv2のアップグレード

USBイーサネットまたはUSBオーディオデバイスを使用する場合に推奨しています。

以下のCDCファイルをダウンロードします。

[https://secure.chamsys.co.uk/bugtracker/download\\_file.php?file\\_id=209&type=doc](https://secure.chamsys.co.uk/bugtracker/download_file.php?file_id=209&type=doc)

USBメモリにコピーし、Setup、View Settings、File Manager、USB Driveに移動してファイルを選択、コンソールにインストールします。正常に完了すると、コンソールが再起動します。

SETUP→VIEW SYSTEM→VIEW STATUS→Systemに移動します。

カーネルバージョンには**4.4.261**が含まれている必要があります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 51.4. Proシリーズのコンソールカーネルのアップグレード

MagicQ MQ500およびMagicQ Compactコンソールには、通常のソフトウェアダウンロード内のカーネルの更新が含まれているため、これらのコンソールに必要な特定のカーネルアップグレードはありません。

MQ100 / 200/300シリーズコンソールの場合、Pro 2014システムで利用可能なLinuxカーネルの最新バージョンは現在3.2.9以降（6月4日）で、Edimax USB wifiアダプターに対応しています。

### 51.4.1. カーネルのインストール

システムが完全に再起動しない可能性があるため、カーネルをインストールする前に、まずMagicQ内からWiFiアダプターを無効にする必要があります。

- Setup、View Settings、Networkで、ワイヤレスモードを"Disabled（無効）"に設定します。
- WiFiを無効にして、コンソールを完全に再起動します。
- ワイヤレスモードの設定が"Disabled（無効）"に設定されていることを確認して、WiFiアダプターがまだ無効になっていることを確認します。
- カーネルアップデートファイルを以下からダウンロードします。  
[http://download.magicq.co.uk/download\\_file.php?type=doc&file\\_id=94](http://download.magicq.co.uk/download_file.php?type=doc&file_id=94)
- 同じファイル名を保持したままUSBスティックにコピーします。
- USBスティックをコンソールに挿入します。
- SetupでFile Managerを開き、View USBを選択します。
- カーネルインストーラーファイルを見つけてCOPYボタンを押し、ファイルをクリックします。コマンドウィンドウに"Select Destination"と表示されます。
- <View HDD>ボタンを選択し、ドットが1つあるボックスをクリックします。これにより、ファイルがハードドライブにコピーされます。
- ファイルがコピーされたら、ファイルマネージャウィンドウを開いたまま、インストーラーファイルをクリックします。
- カーネルをアップグレードするかどうかを尋ねるプロンプトが表示されるので、yesを選択します。
- コンソールに新しいカーネルアップグレードをインストールし、MagicQを再度ロードします。
- カーネルのインストールを完了するには、シャットダウンしてコンソールを再起動する必要があります。
- 再起動したら、Setup、View Status、View System、Systemタブに移動し、"Kernel Version"のステータスが最新バージョンであることを確認します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- カーネルの新しいバージョンがインストールされたら、WiFiアダプター設定に戻り、これを通常どおり構成できます。

### 51.4.2. カーネルの回復

起動時にコンソールが"Waiting for nfsd"でスタックする場合は、ネットワーク構成スクリプトに問題があります。

- コンソールの電源を切り、システムに接続された外付けキーボードで起動します。
- USBキーボードを使用している場合は、BIOSでUSBキーボードのサポートを有効にする必要がある場合があります。システムの起動中にdeleteキーを繰り返し押して、BIOSセットアップに入ります。矢印キーとEnterキーを使用して、Integrated Peripherals（内蔵周辺機器）、Onboardを選択します。Device、USB Keyboard Supportを選択し、Enabled（有効）に設定します。保存して終了するにはF10キーを押します。
- コンソールの電源を入れたらすぐに、キーボードのESCキーを繰り返し押します。 MagicQの起動の代わりに、新しい画面に異なるバージョンのカーネルのリストを含むGNU GRUBと表示されます。
- 矢印キーを使用して上部のオプション"MagicQ Recovery"を選択し、Enterキーを押します。
- 次に、コンソールは再び起動を開始し、パスワードを要求します。ここでシステムのパスワードを取得するには、ChamSysサポートにお問い合わせください。
- 画面にさらにコンソール出力が表示され、出力の終わり近くに"Give Root Password for maintenance"というメッセージが表示されて停止するはずです。
- ChamSysサポートから提供された2番目のパスワードをここに入力すると、次のようなプロンプトが表示されます。

Chamsys176 : - # ネットワーク構成の回復

ネットワーク構成が無効で、コンソールの起動が停止している場合は、ネットワークインターフェイス構成ファイルを編集する必要があります。タイプ：

```
nano /etc/network/interfaces
```

ファイルが空白の場合は、ここに入力するだけで、デフォルトの構成をファイルに入力できます。次の行をファイルにコピーします。

```
auto lo iface lo inet loopback auto eth0 iface eth0 inet static address 2.9.200.197 netmask 255.0.0.0
```

ファイルにすでに上記のテキストが含まれているのに、ワイヤレス設定が下部にある場合は、矢印キーを使用して"auto wlan0"という最初の行に移動し、キーボードのF9キーを押して、それ以降のそれぞれの行を削除します。したがって、ファイルの内容は上の行だけにしておく必要があります。コ

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ントロールを押してからXを押してプログラムを閉じ、Yを押して変更を保存することを確認し、Enterキーを押して書き込み先のファイル名を確認します。コンソールを安全に再起動し、通常どおり起動するには、次のように入力します。

```
init 6
```

### 51.4.3. "No more processes left in this runlevel"の回復

MagicQが起動せず、"No More processes left in this runlevel"というメッセージが表示された場合、アップグレードが正常に完了していない可能性があります。これは、ハードドライブがすべてのデータを書き込む時間がなくなる前に電源が切断された場合に発生する可能性があります。

外部キーボードをUSBまたはPS2経由でコンソールに接続します。

コンソールの電源を入れた直後に、外部キーボードで上矢印キーを繰り返し押して、コンソールでリカバリーモードに入ります。

しばらくすると、上部に"GRUB"と書かれたブルースクリーンが表示されます。そうでない場合は、背面の白いボタンを使用してコンソールをリセットし、再試行してください。このモードを見逃した場合、このモードに入るまでに数回かかることがあります。このプロンプトが表示されたら、矢印キーを使用して"Recovery"と呼ばれる一番上のアイテムを選択し、Enterキーを押します。起動し続け、パスワードを要求するはずですが、パスワードについては、ChamSysサポートにお問い合わせください。

次に、次のコマンドを入力します。（注：ここではスペースと大文字の使用が非常に重要なので、実行する前にすべてのコマンドを再確認してください。）

```
mount /dev/sda1 /mnt
```

```
mount /dev/sda7 /mnt/home
```

```
chroot /mnt
```

```
cd /opt/magicq/
```

**/ tigstartprun**：次に、テンキーの任意のキーを押してソフトウェア更新ユーティリティを起動するように求められます。このプロンプトが表示されたら、Enterキーを押すだけです。これにより、ソフトウェアバージョンを再選択して手動で再インストールできます。タイムアウトになる前にこれを行うには、約2秒のギャップがあります。

ソフトウェアが再インストールされたら、Ctrl + dキーを押し、"init 6"と入力してEnterキーを押します。これにより、コンソールがMagicQで再起動します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



## 51.5. ディスクの修復

MagicQコンソールは定期的にディスクチェックを実行して、ディスクの整合性をチェックします。通常はエラーを修復しますが、エラーを修復できない場合は、停止してrootパスワードを要求することがあります。ブートシーケンスで停止し、黒い画面に白い文字が表示され、"run fsck manually"と表示され、その後にルートパスワードの入力要求が続きます。

MagicQ ExpertおよびProコンソールには2つのパーティションがあります。/dev/hda1と/dev/hda3です。問題は、これらのパーティションの一方または両方にある可能性があります。MagicQ Pro 2010およびPro 2014コンソールには、Pro2010用の/dev/hda1およびPro2014用の/dev/sda1の1つのパーティションのみがあります。rootパスワードを入力する前に、どのパーティションがチェックするように要求されているかを注意してください。

rootパスワードについては、サポートにお問い合わせください。パスワードを入力すると、コマンドプロンプトが表示されます。これは、コンソールのユーザー名の後に:~#が続きます。例えば、

```
chamsys176:~#
```

コマンドプロンプトでは、オペレーティングシステムコマンドを入力してEnterキーを押すことにより、コマンドを手動で入力できます。エラーが発生しているパーティションに応じて、以下の2つのコマンドのいずれかを入力します。

```
fsck /dev/hda1
```

または

```
fsck /dev/hda3
```

または

```
fsck /dev/sda1 : Pro2014 コンソール用
```

上記のコマンドは、関連するパーティションでディスクチェックを開始します。これには数分かかる場合があります。エラーが検出されると、アイテムを修正するかどうかを尋ねるプロンプトが表示されます。すべての質問に"y"を入力します。

完了したら、次を入力します。

```
reboot
```

コンソールがシャットダウンして再起動します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

なんらかの理由でコンソールが再起動しない場合は、コンソールの電源が完全にオフになるまで、背面の白いリセットボタンを15秒間押し続けます。

ExpertコンソールとProコンソールでは、/dev/hda1と/dev/hda3の両方で上記の手順に従う必要があります。

ディーラーに連絡して、コンソールのパスワードを提供すると、ディスクの修復について案内されます。

まず、パスワードを入力した後、問題を引き起こしているパーティション（/dev/hda1または/dev/hda3）を確認し、次のコマンドを入力する必要があります。

```
fsck /dev/hda1
```

または

```
fsck /dev/hda3
```

アイテムを修正するように求められたら、"y"を入力します。

完了したら"halt"と入力すると、コンソールがシャットダウンします。背面の白いリセットボタンを押し続けると、コンソールが正常に再起動します。/dev/hda1と/dev/hda3の両方で上記の手順に従う必要がある場合があります。

### 51.5.1. コンソールコマンドエントリ

問題を修正するためにコンソールコマンドエントリを使用するようにChamSysサポートから求められる場合があります。手順は、Pro 2010コンソールとPro / Expertコンソールでは異なります。キーボードをコンソールに接続することから始めます。

Pro / Expertコンソールでは、起動時に[CTRL]キーを押したままにします。タイトルが"LILO"の黒い画面に赤いボックスが表示されます。キーボードでテキストlinux 2を入力し、続いて[ENTER]キーを押します。Linuxが実行を開始し、約5秒後にユーザー名とパスワードの入力を要求するはずです。ユーザー名はrootで、ChamSysサポートがパスワードを提供します。

Pro 2010コンソールでは、起動時に[ESC]キーを押したままにします。オプションのリストが表示され、一番上のオプションは"MagicQ Recovery"です。上/下カーソルキーを使用してこのオプションを選択し、[ENTER]キーを押します。数秒後にパスワードの入力を求められます。 misspacmanと入力し、[ENTER]キーを押します。次に、Linuxのロードを試み、メンテナンスのためにroot/パスワードの入力を求められます。ChamSysサポートがパスワードを提供します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## 51.6. MagicQコンソールを工場出荷時のデフォルトにリセットする

コンソールソフトウェアアップグレードユーティリティには、他に2つの機能があります。工場出荷時のデフォルトにリセットすることと、コンソールを消去することです。

"Reset to factory defaults"は、設定を工場出荷時の設定に戻しますが、ユーザーデータは消去されません。工場出荷時の状態にリセットする前に、現在のショーを既存のファイル名で保存することをお勧めします。工場出荷時のデフォルトにリセットした結果、コンソールはデフォルトのショーをリロードします。

"Erase console"は、すべてのユーザーデータを消去し、システム上の最新のソフトウェアをリロードします。すべてのショーデータ、カスタムパーソナリティ、設定が消去されます。このアクションを実行する前に、すべてのユーザーデータが保存されていることを確認してください。

MagicQコンソールで上記の機能を実行するには、Setup、View System、View Status、Change softwareに移動して、ソフトウェアアップグレードユーティリティに入ります。yesを選択して、ソフトウェアユーティリティを起動します。ソフトウェアユーティリティで、画面の指示に従って"Factory Reset"または"Erase All"を実行します。

"Factory reset"の場合は、\*999を入力してからEnterキーを押します。"Erase All"の場合は、\*777を入力してEnterキーを押し、1を押してEnterキーを押して確認します。すべてを消去すると、ユーザーデータが実行され、ショーファイルは後で回復することはできません。"Erase all"を実行する前に、必要に応じてこれらをバックアップする必要があります。

## 51.7. ファームウェア

通常、コンソールのファームウェアの更新は、通常の状態では必要ありません。以下では、MagicQ製品別のファームウェアのアップデート手順と、ファームウェアの変更にに関する注意事項を説明します。

ChamSysのサポートからアドバイスがない限り、どのパネルのファームウェアもアップデートする必要はありません。

## 51.8. MQ50、MQ70、MQ80フロントパネル・ファームウェア

MQ50、MQ70、MQ80コンソールはすべて同じフロントパネル・ファームウェアを共有しており、これらの製品のファームウェア・ファイル名はCH346で始まっています。このファームウェアは、MQ250Mディスプレイ・コントローラー、MQ500およびMQ500M Midiカードにも使用されています。オリジナルのMQ50、MQ70（2015年以前に販売されたもの）については、上記製品のCH346ファームウェアを使用していないため、オリジナルのCompactシリーズのアップグレードを参照してください。

これらの製品では、フロントパネルのファームウェアをアップグレードする前に、コンソールソフトウェアを最新の安定版（v1.8.9.0またはそれ以上のバージョンである必要があります）にアップグレードすることをお勧めします。

最新のファームウェアは、各リリースのファームウェアフォルダに CH346\_xxx.hex という名前で含まれていますが、このフォルダには他の製品用のファームウェアも含まれていることに注意してください。

使用中のファームウェアのバージョンを確認するには、セッテアップ、システム表示、ステータス表示で、USBリンクタブを選択します。ソフトウェアのバージョンは、下の画像に示すように、パラメータリストの7番目の番号として表示されます。パラメータの完全なリストは以下の通りです。

<link drops> <time link has been up> <tx packets> <rx packets> <tx errors> <tx retries> <sw version>  
<hw version> <build number>



販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

MagicQインストーラーの中には、CH346ファームウェアのすべてのバージョンを含んでいないものもありますが、上位バージョンには下位バージョンの修正と機能が含まれます。例えば、CH346 V1.25は下位バージョンの修正と機能をすべて含んでいます。

V1.20と同等またはそれ以上のバージョンは、MQ80、MQ70、MQ50にインストールすることができます。

なお、初期のMQ80の中には、ファームウェア・フォルダに製品化前のファームウェアが残っているものがあります。これらはCH324\_V0.25.hex以前のバージョン、またはCH342\_V80.69のような名前で識別することができます。これらのバージョンは選択しないでください - これらはプリプロダクションのファームウェアバージョンであり、MagicQソフトウェアと互換性がありません。これらはファームウェアフォルダから削除する必要があります。

## 51.9. MQ250M スタジアムファームウェア

MQ250M スタジアムコンソールには、ユーザーによるファームウェアの更新が可能なボードが3枚搭載されています。

|                    |                                            |
|--------------------|--------------------------------------------|
| Programmer panel   | ファームウェア 310-025_VX.YZ.hex SPb USB link経由   |
| Playback panel     | ファームウェア 310-022_VX.YZ.hex SPb USB link経由   |
| Motor board        | ファームウェア 310-021-VX.YZ.hex via SPb USB link |
| Display controller | ファームウェア CH346_X.YZ.hex via S2Dsp USB link  |

なお、再生パネルとモーター基板は同じUSBリンクを使用しており、モーター基板自体が再生パネルに接続されています。アップグレードの際、再生パネルはモーターのファームウェアをモーターボードに渡します。

ここで、dateは日付で、例えばCH355A\_2017\_05\_23.hex、X.YZはバージョン番号で、例えばCH346\_V0.33.hexのようになります。

下の画像は、各基板のファームウェアのバージョンをハイライトしたものです。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354





使用中のファームウェアのバージョンを確認するには、「セットアップ」→「システムの表示」→「ステータスの表示」を開き、「ハードウェア」タブを選択します。各パネル/ボードについて、現在のバージョン、利用可能な最高ファームウェアバージョン、現在の更新ステータスが表示されます。

ソフトウェアバージョンは、パラメータリストの7番目の数字として表示されます。パラメータの完全なリストは以下の通りです。

<link drops> <time have been link up> <tx packets> <rx packets> <tx errors> <tx retries> <sw version> <hw version> <build number>

## 51.10. MQ500スタジオムファームウェア

MQ500スタジオムコンソールには、ファームウェアをユーザーが更新できる4つのボードがあります。

|                  |                                          |
|------------------|------------------------------------------|
| Programmer panel | SPr USBリンク経由のファームウェア<br>CH355A_date.hex  |
| Playback panel   | SPb USBリンクを介したファームウェア<br>CH355B_date.hex |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                    |                                            |
|--------------------|--------------------------------------------|
| DMX controller     | SDMX USBリンクを介したファームウェア<br>CH355C_date.hex  |
| MIDI controller    | Smidi USBリンクを介したファームウェア<br>CH346_VX.YZ.hex |
| Display controller | SDsp USBリンクはユーザーがアップグレードできません              |

ここでは、dateは日付のことです。（例：CH355A\_2017\_05\_23.hexおよびX.YZは、バージョン番号です。CH346\_V0.33.hexなど。）

使用中のファームウェアのバージョンを確認するには、Setup、View System、View Statusの順に進み、Hardwareタブを選択します。ソフトウェアのバージョンは、パラメーターのリストの7番目の数字として表示されます。パラメータの完全なリストは次のとおりです。

<link drops> <time link has been up> <tx packets> <rx packets> <tx errors> <tx retries> <sw version>  
<hw version> <build number>

下の画像は、各基板のファームウェアのバージョンをハイライト表示したものです。



## 51.11. MQ500M Stadiumファームウェア

MQ500Mスタジアムコンソールには、次のボードがあります：

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                    |                                                                                                    |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Programmer panel   | ファームウェア CH355A_date.hex SPr USBリンク経由                                                               |
| Playback panel     | ファームウェア CH355B_date.hex SPb USBリンク経由                                                               |
| Motor board        | ファームウェア 310-021-VX.YZ.hex SPb USBリンク経由                                                             |
| DMX controller     | ファームウェア CH355C_date.hex SDMX USBリンク経由                                                              |
| MIDI controller    | ファームウェア CH346_VX.YZ.hex Smidi USBリンク経由                                                             |
| Display controller | SDsp USBリンクは、ユーザーによるアップグレードはできません。コントローラボードのV2は、S5Dsp USBリンクを介してファームウェアCH346_VX.YZ.hexを使用することができます |
| Hub controller     | SHub USBリンクはユーザーアップグレード不可                                                                          |

プレイバックパネルとモーターボードは同じUSBリンクを使用しているのをご確認ください。モーターボード自体がプレイバックパネルに接続されています。プレイバックパネルをアップグレードすると、モーターファームウェアがモーターボードに渡されます。

ここでは、dateは日付のことです。（例：CH355A\_2017\_05\_23.hexおよびX.YZはバージョン番号です。CH346\_V0.33.hexなど。）

下の画像は、各基板のファームウェアのバージョンをハイライト表示したものです。



使用中のファームウェアのバージョンを確認するには、Setup、View System、View Statusの順に進み、Hardwareタブを選択します。パネル/ボードごとに、現在のバージョン、利用可能なファームウェアバージョン、現在の更新ステータスが表示されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

USBリンクタブで詳細を確認できます。ソフトウェアバージョンは、パラメーターのリストの7番目の数字として表示されます。パラメータの完全なリストは次のとおりです。

<link drops> <time link has been up> <tx packets> <rx packets> <tx errors> <tx retries> <sw version>  
<hw version> <build number>

## 51.12. MQ500M Wingファームウェア

MQ500Mウィングには次のボードがあります：

|                |                                             |
|----------------|---------------------------------------------|
| Playback panel | SWPb USBリンクを介したファームウェア<br>310-021_VX.YZ.hex |
| Motor board    | SWPb USBリンクを介したファームウェア310-022-<br>VX.YZ.hex |
| DMX controller | SWDC USBリンクを介したファームウェアCH355C_date.hex       |
| Hub controller | SWHub USBリンクはユーザーがアップグレードできません              |

上記のMQ500Mコンソールと同じ手順に従いますが、スタジアムプレイバック、スタジアムウィングベースカード、スタジアムウィングモーターを使用します。

## 51.13. ファームウェアの変更履歴

### 51.13.1. CH346 ファームウェア (MQ50, MQ70, MQ80, MQ500(M) Midi Card, MQ500(M) V2 Display Controller and MQ250M Display Controller)

|             |                                                                                                                                        |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CH346_V0.25 | MQ80用オリジナル量産ファームウェア                                                                                                                    |
| CH346_V0.32 | DMX、MIDI、LTC、フェーダーが改善されました。SGM P5のようくつかのフィクスチャーで、周期的なDMXフリックが見られる場合このバージョンにアップグレードしてください。MIDIまたはLTCイットを使用したい場合は、このバージョンにアップグレードしてください。 |
| CH346_V0.33 | スクリーンセーブから回復しないディスプレイの修正                                                                                                               |
| CH346_V0.35 | 変更なし - プロダクションで使用                                                                                                                      |
| CH346_V1.00 | 4つのDMXポートのRDMをサポート                                                                                                                     |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|             |                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CH346_V1.01 | RDM discovery collision の後に DMX ポートが正しくリセットされ RDM 問題を修正。                                                                                                                                                           |
| CH346_V1.20 | MQ70とMQ50の初期サポート（2019年）                                                                                                                                                                                            |
| CH346_V1.22 | MQ70のFaderとEncoderの輝度調整を追加しました。                                                                                                                                                                                    |
| CH346_V1.23 | 4ポート未満でMQ Directを選択した場合にDMX出力が停止するのを修正。                                                                                                                                                                            |
| CH346_V1.24 | MQ500 Midi CardのMidi show controlとMidi System Exclusiveメッセージを修正。                                                                                                                                                   |
| CH346_V1.25 | MQ80コンソールのMidi問題を修正。Midi通信の問題はV1.00以上のバージョンで導入された。                                                                                                                                                                 |
| CH346_V1.30 | ダイレクト RDM Break と MaB (MQ80/MQ70/MQ50) を修正。多数のバグを発見しやすくするためにRDMの発見時間を修正 (MQ80/MQ70/MQ50) MagicQが時間のかかる作業をしているときに、フロントパネルのドロップアウトを修正 (MQ80/MQ70/MQ50/MQ500 Midi)。サークルキーからの低レベルUSBドライバコードの更新 (MQ80/MQ70/MQ500 Midi)。 |
| CH346_V1.40 | MQ250MのディスプレイPCBコードを追加した。                                                                                                                                                                                          |
| CH346_V1.41 | MQ250M チルトセンサー機能を追加しました。                                                                                                                                                                                           |
| CH346_V1.42 | DMX USBメッセージのアライメントを修正                                                                                                                                                                                             |
| CH346_V1.43 | ファームウェアのアップデートに断続的に失敗するのを修正しました。                                                                                                                                                                                   |
| CH346_V1.45 | V2 MQ500(M) Display Controller、およびMQ250M Display ControllerのHWリビジョン3のサポートを追加した。これらはMagicQ 1.9.2.4以上が必要です。                                                                                                          |
| CH346_V1.46 | MQ250M Display ControllerのHWリビジョン3のセルフテストが開かないのを修正した。                                                                                                                                                              |
| CH346_V1.47 | MQ250 Displayの蓋を開けると電源が入らないことがある問題を修正。                                                                                                                                                                             |
| CH346_V1.48 | MQ250のスタートアップシーケンスを更新し、MagicQが起動するまで画面をブラックにする。                                                                                                                                                                    |

### 51.13.2. CH310-021 ファームウェア (モーターボード)

|               |        |
|---------------|--------|
| 310-021_V0.10 | 初回リリース |
|---------------|--------|

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



|               |                                                                             |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| 310-021_V0.11 | クロスフェーダートラッキングをサポートするために12ビット移動の<br>トを追加します。再生ボードには310-022_V0.07以上が必要です。    |
| 310-021_V0.13 | 起動時にフェーダーに触れたためにコンソールのキャリブレーション<br>した場合、フェーダーの静電容量式タッチセンスの明示的なリセット<br>しました。 |

### 51.3.3. CH310-022 ファームウェア(再生パネル)

|               |                                                                                                                  |
|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 310-022_V0.05 | 初回リリース                                                                                                           |
| 310-022_V0.07 | MagicQ USBRXバッファをいっぱいにするモーター統計を修正しま<br>クロスフェーダートラッキング用の12ビットクロスフェーダー移動の<br>トを追加します。モーター制御ボードに310-021_V0.11以上が必要で |
| 310-022_V0.08 | MagicQが時間のかかるタスクを実行しているときのドロップアウト<br>ました。                                                                        |
| 310-022_V0.09 | MQ250 フェーダーコントロールを追加                                                                                             |
| 310-022_V0.10 | WinUSB USBディスクリプタを追加                                                                                             |
| 310-022_V0.11 | USBタイムアウトの修正                                                                                                     |
| 310-022_V0.12 | 断続的なファームウェアのアップデート失敗の修正。                                                                                         |
| 310-022_V0.15 | LEDの製造テストを変更しました。MagicQ v1.9.3.0                                                                                 |

### 51.13.4. CH310-023 ファームウェア (MQ500M プログラマパネル)

|               |                                           |
|---------------|-------------------------------------------|
| 310-023_V0.03 | 初回リリース                                    |
| 310-023_V0.05 | MagicQが時間のかかるタスクを実行しているときのドロップアウト<br>ました。 |
| 310-023_V0.06 | WinUSB USBディスクリプタを追加                      |
| 310-023_V0.07 | USBタイムアウトの修正                              |
| 310-023_V0.08 | 断続的なファームウェアのアップデート失敗の修正                   |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

### 51.13.5. CH310-025 ファームウェア (MQ250M プログラマパネル)

|               |        |
|---------------|--------|
| 310-025_V0.04 | 初回リリース |
|---------------|--------|

## 51.14. ファームウェアのアップデート

### 51.14.1. 最新ファームウェアへのアップグレード

Setup→View System →View Statusの Hardwareタブには、利用可能なファームウェアのバージョンと現在の更新ステータスが表示されます。

LATEST FIRMWAREメニューオプションは、手動でファイルを選択することなく、ハードウェアアイテムを最新のハードウェアバージョンに更新することができます。カーソルを必要な行に移動し、LATEST FIRMWARE を押します。

SHIFT を押しながら ALL FIRMWARE を押すと、すべてのボードを最新のファームウェアに アップグレードすることができます。ダイアログでは、すべてのボードを強制的にアップグレードするか、ファームウェアのバージョンが低いボードのみをアップグレードするかを選択することができます。

各ボードは順番にアップグレードされ、現在アップグレード中のボードは "upgrade "と表示され、その他のボードは "queued "と表示されます。すべてのボードを確実にアップグレードするために、ALL FIRMWARE を2回実行する必要がある場合もあります。

USB スティックやコンソールにコピーされたファームウェアファイルから直接ファームウェアを自動で変更することも可能です。ファイルマネージャーでファイルをクリックすると、そのファームウェアを使用しているすべてのボードをアップデートするかどうかを尋ねるダイアログが表示されます。

### 51.14.2. ファームウェアの手動アップデート

ファームウェアをアップデートする前に、コンソールからWingsとUSBインターフェース、ドライブの接続を解除してください。

Setup→View System→View Statusを押して、USB Linksタブに移動します。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

カーソルを更新するUSBリンクの行に合わせます。CHANGE FIRMWARE トップソフトボタンを押し、新しいファームウェアファイル(例：CH346\_V1.43.hex)を選択します。

MagicQは "Starting firmware upgrade "と表示した後、"Sent start upgrade "と表示します。

アップグレード中にコンソールに触れたり電源を切ったりしないでください。アップグレードを中断すると、コンソールが使用できない状態になり、修理のために ChamSys に返送しなければなりません。

MagicQ は「Sent firmware 1000」、「Sent firmware 2000」などと表示し、フロントパネルのプレイバック LED も順次点灯してファームウェアのアップデートの進行状況を表示します。

ファームウェアの更新が完了すると、コンソールに「Sent all firmware」と「Programmed Ok」が表示されます。

モーター基板のアップグレードがタイムアウトまたは失敗した場合、USBリンクのSMotorの後に「Boot」という文字列が表示され、ブートローダモードであることが示されます。ファームウェアのアップグレードを再試行すると、この現象は直ります。

## 51.15. 旧製品のファームウェアをアップグレード

### 51.15.1. MQ100/200/300 Pro 2014 DMXカードファームウェア

Pro 2014 DMXカードのファームウェアをアップグレードするには、まずコンソールでv1.5.9.9 MagicQソフトウェアより高いバージョンを実行する必要があります。ファームウェアのアップグレードを行う前にこのバージョンにアップデートしないと、コンソールを修理のためにChamSysに返送する必要がある場合があります。

使用中のファームウェアのバージョンを確認するには、セットアップ、システムを見る、ステータスを見るに進み、USBリンクタブを選択します。Pro 2014は、デフォルトで2つのUSBリンク（DMXカードhw09とMIDIカードhw41）を持っていることに注意してください。ソフトウェア・バージョンは、パラメータ・リストの7番目の番号として表示されます。パラメータの全リストは次のとおりです。

<link drops> <time link has been up> <tx packets> <rx packets> <tx errors> <tx retries> <sw version>  
<hw version> <build number>

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                            |                                      |
|----------------------------|--------------------------------------|
| CH315C_V1.0                | オリジナルファームウェア                         |
| CH315C_V2.0_24-03-2015.hex | DMX over power on / offを維持するための修正です。 |

Wingsとネットワークデバイスをすべて切断し、USBドライブをコンソールから取り出します。

Setup」→「View System」→「View Status」を押し、「USB Links」タブに変更します。Hw09デバイスのステータスを持つリンクにカーソルを移動します。

CHANGE FIRMWAREを押して、新しいファームウェアファイル（例：CH315C\_v2.0\_24-03-2015.hex）を選択します。

MagicQが "Starting firmware upgrade "と表示し、数秒後に "Sent start upgrade "と表示されます。

アップグレード中は何も触らず、電源を切らないでください。アップグレードを中断すると、DMXカードが使用できない状態になり、ChamSysに修理に出さなければならなくなります。

MagicQは5秒から10秒待ち、"Sent firmware 1000", "Sent firmware 2000" などのメッセージを表示し、"Sent firmware 76000 "まで続きます。

その後、「Sent all firmware」と「Programmed Ok」と短く表示されます。

全てに問題がなければ、「Programmed OK」と表示されるので、コンソールの電源を切り、再起動すればOKです。

Fails to Load Firmware "に引っかかり、ファームウェアのロード画面でループし続ける場合、コンソールの電源を切り、再プログラミングのためにChamSys UKに返送する必要があります。

## 51.15.2. CompactシリーズMQ40/MQ40N/MQ60/MQ70オリジナルファームウェア

使用中のファームウェアのバージョンを確認するには、Setup→View System→View Statusで、USBリンクタブを選択します。ソフトウェアのバージョンは、パラメータのリストの7番目の番号として表示されます。パラメータの完全なリストは以下の通りです。

<link drops> <time have been link up> <tx packets> <rx packets> <tx errors> <tx retries> <sw version> <hw version> <build number>

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

または、Setup→View System→View Status→Systemタブのフロントパネルのバージョンフィールドを確認することもできます。

MQ40/40N/60/70のフロントパネルファームウェアをアップグレードするには、まずコンソールでv1.5.9.9より高いバージョンのMagicQソフトウェアを動作させる必要があります。v1.7.0.1 からv1.7.0.4 までのバージョンは使用しないでください。v1.7.1.0以上のバージョンにアップグレードしてください。

一部のコンソールでは、フロントパネルのファームウェアがファームウェアフォルダにバージョン2.0として格納されています。このバージョンは使用しないでください。バージョン1.0、1.1または1.2のみを使用してください。

ファームウェアのアップグレードを行う前に有効なバージョンに更新しないと、コンソールを修理のためにChamSysに返送する必要がある場合があります。最新の MQ40/40N/60/70 ファームウェアは、各リリースに CH331\_xxx.hex という名前で作成されたファームウェア フォルダに含まれています。

|            |                                                |
|------------|------------------------------------------------|
| CH331_V0   | オリジナルファームウェア                                   |
| CH331_V1.0 | オーディオのサポート追加                                   |
| CH331_V1.1 | MIDI と LTC タイムコードに対応した (MQ70 のみ - MQ40/60 は不可) |
| CH331_V1.2 | RS232シリアルポート通信を修正                              |

Wingsとネットワークデバイスをすべて切断し、USBドライブをコンソールから取り出します。

Setup → View System → View Statusを押して、USB Linksタブに移動します。複数のUSBデバイスが表示されている場合は、他のMagicQ Wingsとインターフェイスをすべて切断してください。



販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



上記のようにUSB 1の行にカーソルを置きます。ファームウェアの変更を押して、新しいファームウェアファイルを選択します。例えば、CH331\_V1.0.hexです。

MagicQは"Starting firmware upgrade"となってから、数秒後に"Sent start upgrade"となるはずです。

Setup、View System、View Statusの順に押し、USB Linksタブに切り替えます。複数のUSBデバイスが表示されている場合は、他のすべてのMagicQウィングとインターフェースを取り外します。

```
Sent start upgrade
>
```

更新中は、何かに触れたり、電源をオフにしたりしないでください。アップグレードを中断すると、コンソールが使用できない状態になり、修理のためにChamSysに返却する必要があります。

MagicQは5～10秒待機してから、"Sent firmware 1000"、"Sent firmware 2000"などのメッセージを最大約"Sent firmware 76000"まで表示します。

```
Sent firmware 3000
>
```

次に、"Sent all firmware"と"Programmed Ok"と簡単に表示されます。

```
Programmed ok
>
```

すべて問題なければ、"Programmed OK"と表示され、コンソールの電源をオフにして再起動できます。この時点では、コンソールのフロントパネルが応答しないことがあるため、Setup、View Settings、Quitを使用してタッチスクリーンからシャットダウンする必要がある場合があります。まったく応答がない場合は、リセットボタンを押し続けてコンソールの電源をオフにする必要があります。

"Fails to Load Firmware"でスタックし、コンソールがファームウェアのロード画面でループし続ける場合は、コンソールの電源をオフにし、再プログラミングのためにChamSys UKに戻す必要があります。

## チャプター 52. 便利なヒント

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- "Macro"ウィンドウの<Lamp On All>および<Lamp Off All>ボタンを使用すると、照明リグ全体を簡単にon/offにすることができます。
- 一部の灯体のすべてのプログラミングを調整するには、パッチでパンオフセットまたはチルトオフセット、あるいはその両方を使用します。
- [SHIFT]キーまたは[CTRL]キーとカーソルキーを使用して、ウィンドウ内の複数のアイテムに対してアクションを実行します。
- アイテムを記憶するときは、外部キーボードでアイテムの名前を入力してから、RECボタンを押します。
- 完全なプログラミング機能を可能にしながら、ステージ上で最小限のルックを強制するには（例えば、切り替え中など）、インテンシティを取得し、プリセットを表示して、最小のルックを設定します。
- エンコーダーを使用しているときに、次の範囲の値（例えば、次のカラーなど）にバンプするには、エンコーダーに関連付けられているボタンを押します。戻るには、[SHIFT]キーを押しながらボタンを押します。
- プレイバックを変更するには、プレイバックに関連付けられたSELECTボタンを押し続け、エンコーダーを使用するか、新しい値を入力します。
- CMYカラーが反転している場合、つまりレッドがシアン、グリーンがパープル、ブルーがイエローの場合、Head EditorでそのパーソナリティのCMY反転オプションを設定する必要があります。
- プログラマーのルックを再開するには、BLINDを2回押します。
- アクションを実行するために常にウィンドウを変更している場合は、必要なウィンドウのサイズを変更し、それをレイアウトとして記憶してみてください。
- プログラマーをクリアした後、ALLボタンを押してCLEARを押したときに選択されていた灯体を再選択できます。
- Cue Stack全体からアトリビュート（例えば、ポジション情報など）を削除するには、プログラマーでそれらのアトリビュートをアクティブにし、RECORD REMOVEオプションを使用します。
- Cue Stack全体にアトリビュート（例えば、ポジション情報など）を追加するには、プログラマーでそれらのアトリビュートをアクティブにし、RECORD MERGEオプションを使用します。
- 記憶するにはプログラマーの現在の内容をCue Stackの現在のCueにマージし、プレイバックの選択ボタンを押したままRECORDを押します。
- パレットをプレイバックにコピーして、パレットのCue Stackを作成します。

## CHAPTER 53. MagicQショートカット

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

表 53.1. 保存/読み込み

|                    |                                             |
|--------------------|---------------------------------------------|
| 新しいショー             | SETUP <View Settings> <New Show>            |
| ショーの保存             | SETUP <View Settings> <Save Show>           |
| ショーのロード            | SETUP <View Settings> <Load Show>           |
| 保存設定               | SETUP <View Settings> <Save Setting>        |
| ロード設定              | SETUP <View Settings> <Import Settings>     |
| 部分的なショーを保存         | SETUP <View Settings> <SHIFT + Export Show> |
| ショーにマージ            | SETUP <View Settings> <SHIFT + Import Show> |
| アーカイブされたバックアップをロード | SETUP <View Settings> <SHIFT + Load Backup> |
| パッチリストのエクスポート      | PATCH <View Chans> <Export Patch>           |
| パッチリストのインポート       | PATCH <View Chans> <Import Head>            |
| ASCIIファイルをインポート    | PATCH <View Chans> <Import USITT>           |
| コンソールをリセット         | SETUP, <SHIFT + QUIT>                       |

表 53.2. パッチ

|                         |                       |
|-------------------------|-----------------------|
| パッチする灯体を選択              | PATCH <Choose Head>   |
| パッチ1灯体、次の空きアドレス         | 1 <Patch It>          |
| パッチ5灯体、次の空きアドレス         | 5 <Patch It>          |
| パッチ1灯体、ユニバース2の次の空きチャンネル | 1@+2-1 <Patch It>     |
| uni 1アドレス1のパッチ1灯体       | 1@1-1 <Patch It>      |
| uni 2アドレス1のパッチ5灯体       | 5@2-1 <Patch It>      |
| uni 2アドレス1のパッチ5灯体、灯体100 | 5@2-1*100 <Patch It>  |
| オフセット20のパッチ5灯体          | 5/20 <Patch It>       |
| uni 3アドレス50の後のパッチ       | 5@+3-50 <Patch It>    |
| 灯体にカーソルを再選択します          | <SHIFT + Choose Head> |
| パッチを適用したヘッドカーソルを灯体に編集   | <SHIFT + Edit Head>   |
| オフセットを変更せずに選択した灯体をリパッチ  | 3-1 / ENTER           |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

表 53.3. 灯体選択

|                        |                       |
|------------------------|-----------------------|
| 灯体1を選択                 | 1 @@                  |
| サブセレクトエレメント2           | .2 NEXT HEAD          |
| 灯体1から4を選択              | 1 THRU 4 @@           |
| 5ではなく、1～10の灯体を選択       | 1 THRU 10 – 5 @@      |
| すべての灯体の選択を解除           | 0 @@                  |
| すべての灯体を選択              | NEXT HEAD + PREV HEAD |
| クリア後に最後の灯体を再選択         | ALL                   |
| グループ1を選択               | 1 **                  |
| グループ1から4を選択            | 1 THRU 4 **           |
| サブセレクト第1灯体             | 1 NEXT HEAD           |
| 選択の1番目と2番目の灯体をサブ選択     | 1 + 2 NEXT HEAD       |
| サブセレクト3、4、5番目の灯体       | 3 THRU 5 NEXT HEAD    |
| サブセレクトエレメント2           | . 2 NEXT HEAD         |
| サブセレクトペア               | SHIFT + SINGLE        |
| 0%を超えるパレットを使用して灯体をサブ選択 | NEXT HEAD + Palette   |
| パレットを使用してすべての灯体を選択     | ALL + <Palette entry> |
| プレイバックでアクティブな灯体を選択     | ALL + <S>             |
| インテンシティが20%を超える灯体を選択   | 20 ALL + INT          |
| プログラムでアクティブなすべての灯体を選択  | CTRL + ALL            |
| CLEAR後に最後の灯体を再選択       | ALL                   |
| 選択順序を変更する              | Press and hold ALL    |
| ペア選択                   | SHIFT + SINGLE        |
| 灯体の現在のサブ選択を反転          | 0 + NEXT HEAD         |

表 53.4. ランプオン/ランプオフ/リセット

|             |                      |
|-------------|----------------------|
| リグ全体のランプオン  | MACRO <Lamp on all>  |
| リグ全体のランプオフ  | MACRO <Lamp off all> |
| 選択した灯体ランプオン | SHIFT + LOCATE       |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|              |                       |
|--------------|-----------------------|
| 選択した灯体ランプオフ  | CTRL + SHIFT + LOCATE |
| 選択した灯体をリセット  | CTRL + LOCATE         |
| 選択した灯体のランプオン | <select head> * + +   |
| 選択した灯体をランプオフ | <select head> * - -   |
| 選択した灯体をリセット  | <select head> * / /   |

表 53.5. インテンシティの設定

|                                       |                                 |
|---------------------------------------|---------------------------------|
| 灯体1を100%に設定                           | 1 @ FULL (Also 1 FULL)          |
| 灯体1を50%に設定                            | 1 @ 50 ENTER                    |
| 灯体1～4を100%に設定                         | 1 THRU 4 @ FULL                 |
| 灯体を1 + 10%にセット                        | 1 @ + 10 ENTER                  |
| 灯体を1 - 1%にセット                         | 1 @ - 01 ENTER                  |
| 灯体1を50に、その他すべてを0%に設定                  | 1 @ 50 - -                      |
| 灯体1を50%に、時間を3秒に設定                     | 1 @ 50 / 3 ENTER                |
| 2番目のエレメントを灯体1から50%に設定                 | 1 . 2 @ 50                      |
| 2番目のエレメントをヘッド1から10～50%に設定します          | 1 THRU 10 . 2 @ 50              |
| エレメント2と3を灯体1から50%に設定します               | 1 . 2 THRU 3 @ 50               |
| 灯体1～10、100%スプリットディレイ<br>4秒～1秒、1秒のフェード | 1 THRU 10 @ FULL / 4 THRU 0 / 1 |

PC Keyboard THRU = '>' FULL = '#'

表 53.6. FX (エフェクト)

|                  |                                |
|------------------|--------------------------------|
| FXを追加            | 灯体を選択し、FX <ADD FX>             |
| チェイスをFXに変換       | CUE STACK <SHIFT + Make FX>    |
| 強制的にCueにFXを持たせない | 灯体を選択し、<SHIFT + Add FX 0 Size> |

表 53.7. プレイバック

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



|                                  |                                                 |
|----------------------------------|-------------------------------------------------|
| Cue Stackをステップスルー                | >                                               |
| Cue Stackをステップアップ                | II or also SHIFT + >                            |
| 時間なしで次のステップに進む                   | >>                                              |
| 時間のないステップに戻る                     | <<                                              |
| プレイバックをリアサート                     | S + FLASH button                                |
| プレイバックを手動で制御する                   | S + move manual fader                           |
| チェイス/FXスピードをライブで変更               | S + turn encoder X                              |
| Cue ID 2に移動                      | S 2 ENTER                                       |
| 3秒の時間でプレイバックをリリース                | S 3 REL                                         |
| すべてのプレイバックをリリース                  | SHIFT + RELEASE                                 |
| 保留されたプレイバックをリリース                 | ALT + RELEASE                                   |
| すべてのテストプレイバック/キュー/キュースタックをリリースする | CTRL + RELEASE                                  |
| 3秒の時間でブラインド開始/終了                 | 3 BLIND                                         |
| Cue Stackをすべてのページをデフォルトにする       | Change to Page 1, PLAYBACK, <Default Cue Stack> |
| Cue Stackを他のプレイバックに転送する          | SHIFT + SEL select source > select target       |

表 53.8. プログラマーへの値の読み込み

|                       |                               |
|-----------------------|-------------------------------|
| デフォルトのすべてのアトリビュート     | Select heads, LOCATE          |
| デフォルトのポジションアトリビュート    | Select heads <POS + LOCATE>   |
| デフォルトのカラーアトリビュート      | Select heads <COLOR + LOCATE> |
| デフォルトのビームアトリビュート      | Select heads <BEAM + LOCATE>  |
| デフォルトのインテンシティアトリビュート  | Select heads <INT + LOCATE>   |
| すべてのアトリビュートをアクティブにする  | Select heads, <* + SET>       |
| アクティブなポジションアトリビュートを作成 | Select heads, <POS + SET>     |
| アクティブなカラーアトリビュートを作成   | Select heads, <COLOR + SET>   |
| アクティブなビームアトリビュートを作成   | Select heads, <BEAM + SET>    |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                                   |                                                      |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------|
| アクティブなインテンシティアトリビュートを作成           | Select heads, <INT + SET>                            |
| すべてのアトリビュートをハードにする                | Select heads, <* + MOVE>                             |
| ポジションアトリビュートをハードにする               | Select heads, <POS + MOVE>                           |
| カラーアトリビュートをハードにする                 | Select heads, <COLOR + MOVE>                         |
| ビームアトリビュートをハードにする                 | Select heads, <BEAM + MOVE>                          |
| インテンシティアトリビュートをハードにする             | Select heads, <INT + MOVE>                           |
| プレイバックからCueをロード                   | INC <S>                                              |
| Cue ID 2をロード                      | INC 2 <S>                                            |
| 現在のCue StackにCue ID 2をロード         | INC CUE 2 ENTER                                      |
| Cue を40%でロード                      | INC @ 40<S>                                          |
| 現在のレベルでCueをロード                    | INC @ <S>                                            |
| Cue Stackの状態全体を読み込む               | ALL + INCLUDE                                        |
| Cueから選択した灯体をロード                   | <* + INC> <S>                                        |
| キューからインテンシティをロード                  | INC INT <S>                                          |
| キューからポジションをロード                    | INC POS <S>                                          |
| キューからカラーをロード                      | INC COLOR <S>                                        |
| キューからビームをロード                      | INC BEAM <S>                                         |
| Load FX from Cue                  | INC FX <S>                                           |
| Load heads from Cue               | 101 INC <S>                                          |
| Load Group of heads from Cue      | GROUP 8 INC <S>                                      |
| Load Group of heads from Cue ID 2 | GROUP 8 INC / 2 <S>                                  |
| DMXからロード                          | Select heads, <CTRL + INC> ENTER                     |
| スナップショット出力Cue                     | PROG, <Snapshot>                                     |
| アクティブな値をスナップショット                  | THRU RECORD                                          |
| 選択した灯体のスナップショット                   | * + SET                                              |
| 灯体をコピー                            | <from Head No> COPY <to Head No> ENTER               |
| 灯体のグループをコピー                       | GROUP <from Group ID> COPY GROUP <to Group ID> ENTER |

表 53.9. プログラマーからの値の削除

|           |       |
|-----------|-------|
| すべての値をクリア | CLEAR |
|-----------|-------|

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                   |                             |
|-------------------|-----------------------------|
| 3秒の時間でクリア         | 3 CLEAR                     |
| 選択した灯体をクリア        | Select heads, SHIFT + CLEAR |
| デフォルト値にクリア        | CTRL + CLEAR                |
| 0値までクリア           | SHIFT + CTRL + CLEAR        |
| アトリビュートを削除        | <REM + turn encoder>        |
| アトリビュートを削除        | <soft button + REM>         |
| ポジションアトリビュートを削除   | <POS + REM>                 |
| カラーアトリビュートを削除     | <COLOR + REM>               |
| ビームアトリビュートを削除     | <BEAM + REM>                |
| インテンシティアトリビュートを削除 | <INT + REM>                 |
| すべてのアトリビュートを削除    | <* + REM>                   |

表 53.10. Cueの記憶

|                            |                                  |
|----------------------------|----------------------------------|
| プレイバック時にCueを記憶             | REC S                            |
| Cue ID 2.5の記憶              | 2.5 REC S                        |
| Cueを現在のプレイバックに記憶           | REC ENTER                        |
| プレイバック 2に記憶                | REC 2 ENTER                      |
| プレイバック 2のCue ID 2.5を記憶     | REC 2 / 2.5 ENTER                |
| 現在のCue StackのCue ID 2.5に記憶 | REC CUE 2.5 ENTER                |
| SEL灯体のみを記憶                 | <SHIFT + REC> <Sel Only> S       |
| SEL灯体のみを記憶                 | * + REC                          |
| selアトリビュートを記憶              | <SHIFT + REC>, select attribs, S |
| プログラマーの状態全体を記憶             | ALL + REC                        |
| Cueのみを記憶                   | / + REC                          |
| スナップショットを記憶                | THRU + REC                       |

表 53.11. レコードのマージ/削除

|                      |                                |
|----------------------|--------------------------------|
| マージの記憶               | <+ + REC> S                    |
| マージの現在のCueを記憶        | S + REC                        |
| マージの現在のキューを記憶        | REC UPD                        |
| 選択した灯体のみマージを記憶       | Hold * and + and press REC     |
| すべてのCue Stackのマージを記憶 | <SHIFT + REC> <Record Merge> S |
| マージCue ID 2から4を記憶    | <+ + REC> 2 THRU 4 S           |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                      |                                 |
|----------------------|---------------------------------|
| レコードの削除              | ← + REC> S                      |
| 選択した灯体のみを削除          | Hold * and - and press REC      |
| レコードすべてのCue Stackを削除 | <SHIFT + REC> <Record Remove> S |
| レコード削除Cue ID 2～4     | ← - REC> 2 THRU 4 S             |
| 選択した灯体を記憶            | * + REC                         |
| 現在のCueに記憶            | REC 0 ENTER                     |
| 灯体2を現在のCueの50%に設定    | S + <2 @ 50>                    |
| 灯体2を現在のCueの+ 10%に設定  | S + <2 @ + 10>                  |
| 灯体2をすべてのCueの50%に設定   | S + <2 @ 50 THRU>               |
| 灯体2をすべてのCueの+ 10%に設定 | S + <2 @ + 10>                  |

表 53.12. キューの編集

|                       |                                                       |
|-----------------------|-------------------------------------------------------|
| プログラマーで編集             | INC S, make change, UPDATE                            |
| 現在のCueのマージを記憶         | Change vals in Prog, <S> + REC>                       |
| スタックのすべてのCueのマージを記憶   | <+ + REC><S>                                          |
| スタックのすべてのCueのマージを記憶   | <SHIFT + REC> <Rec Merge> <S>                         |
| Cue Stackを削除          | REM S                                                 |
| Cue ID 2.5を削除         | REM 2.5 S                                             |
| Cue からインテンシティを削除      | Sを押したまま + Enter Level e.g <S> 1@20<br>ENTER           |
| 現在のCue StackからCue2を削除 | REM CUE 2 ENTER                                       |
| Cueを移動                | Move <Cue ID> @ <Cue ID>                              |
| プレイバックをコピー            | COPY <source S> <dest S>                              |
| リンクされていないプレイバックのコピー   | <SHIFT + COPY> <Unlinked> <source S><br><dest S>      |
| CueをCue Stackの最後にコピー  | Copy <Cue ID> @                                       |
| 複数のCueをコピー            | Copy <Cue ID> THRU <Cue ID> @ <Cue ID>                |
| Cueの灯体をコピー            | <from Head No> COPY <to Head No> <S>                  |
| Cueの灯体のグループをコピー       | GROUP <from Group ID> COPY GROUP <to<br>Group ID> <S> |
| Cueの灯体をコピー            | +を押したまま Copy または SHIFT COPY を<br>選択し、COPY HEADSを選択    |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|               |                                                   |
|---------------|---------------------------------------------------|
| Cueのパレットを置き換え | +を押したままCopyまたは SHIFT COPY を選択し、REPLACE PALETTEを選択 |
|---------------|---------------------------------------------------|

表 53.13. パレット

|                             |                                                                        |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| パレットを記憶                     | Select heads, REC, select item                                         |
| パレットを再記憶                    | Select heads, REC, select item                                         |
| パレット名                       | Type name, SET                                                         |
| パレット名（キーボードなし）              | SET SET, type name, sel item                                           |
| パレットを編集                     | Select heads, INC, select item, make changes, UPD                      |
| 3秒でパレットをプレイバック              | 3 select item                                                          |
| 3秒でファンによるパレットを再生する          | 3 * select item                                                        |
| 3秒で逆方向へファンによるパレットを再生        | 3 * / select item                                                      |
| 中央へ向け3秒でファンによるパレットを再生       | 3 * + select item                                                      |
| 3秒でセンターアウトによるファンでパレットを再生    | 3 * - select item                                                      |
| 3秒のランダムファンでパレットを再生          | 3 * . select item                                                      |
| 各灯体2秒、合計10秒のプレイパレット         | 10 / 2 * select item                                                   |
| パレットを中央で 10 秒間、各灯体で 2 秒間プレイ | 10 / 2 * + select item                                                 |
| 最後のファンのタイミングを使用             | *                                                                      |
| パレットファンフェード0～3秒を再生          | 0 THRU 3 select item                                                   |
| ファンのディレイ0～3秒、1秒のフェードを再生     | 0 THRU 3 / 1 select item                                               |
| キーパッドを使用してPalletteを再生       | POS <palette number> ENTER                                             |
| Time キーパッドを使用してPalletteを再生  | <Palette type - INT/POS/COL/BEAM/FX><br><palette ID> TIME <time> ENTER |
| Time キーパッドを使用してPalletteを再生  | <Palette type - INT/POS/COL/BEAM/FX><br><palette ID> / <time> ENTER    |
| パレットをプレイバックにコピー             | <SHIFT + cursor> to select Palettes, COPY S                            |
| パレットのアイコンを設定する              | SHIFT + SET                                                            |

表 53.14. パレットタイム

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



|                                           |                                                                        |
|-------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| パレット 3秒                                   | 3 select item                                                          |
| パレット 3秒 ファン付き                             | 3 * select item                                                        |
| パレット 3秒 リバースファン付き                         | 3 * / select item                                                      |
| パレット 3秒 センターファン                           | 3 * + select item                                                      |
| パレット 3秒センター出しファン付き                        | 3 * - select item                                                      |
| パレット 3秒ランダムファン                            | 3 * . select item                                                      |
| パレット 合計10秒、各ヘッド2秒                         | 10 / 2 * select item                                                   |
| パレット、センターへ 10 秒間 各ヘッドに合<br>2 秒間           | 10 / 2 * + select item                                                 |
| 最後に使用したファンのタイミング                          | *                                                                      |
| パレットファン フェード 0~3 秒                        | 0 THRU 3 select item                                                   |
| Fan ディレイ 0~3s, 1s フェード                    | 0 THRU 3 / 1 select item                                               |
| パレット キーパッドによる時間指定                         | <Palette type - INT/POS/COL/BEAM/FX><br><palette ID> TIME <time> ENTER |
| パレットをキーパッドで操作する（時間指定                      | <Palette type - INT/POS/COL/BEAM/FX><br><palette ID> / <time> ENTER    |
| グループグリッド上で左から右へ3秒間フェー<br>するパレット           | 3 * . . select item                                                    |
| パレットの右から左への移動（3 秒間                        | 3 * // select item                                                     |
| グループグリッド上で 3 秒間フェードアウト<br>らフェードインするパレット   | 3 * - - select item                                                    |
| グループグリッド上で 3 秒間フェードインか<br>フェードアウトするパレット   | 3 * + + select item                                                    |
| グループグリッド上で中央から外側に 3 秒間<br>フェードインするパレット    | 3 * + - select item                                                    |
| グループグリッド上で3秒間のフェードインか<br>フェードアウトするパレット    | 3 * - + select item                                                    |
| グループグリッド上でトップからボトムへフ<br>ードする 3 秒間のパレット    | 3 * . . . select item                                                  |
| グループグリッド上で下から上へフェードす<br>秒間のパレット           | 3 * /// select item                                                    |
| グループグリッド上でトップからインにフェ<br>ードアウトする 3 秒間のパレット | 3 * + + + select item                                                  |
| グループグリッド上でトップからアウトにフ<br>ードインする 3 秒間のパレット  | 3 * - - - select item                                                  |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

表 53.15. インフォメーションウィンドウ

|                         |                                 |
|-------------------------|---------------------------------|
| 追加のOutputウィンドウ          | 2 OUT 3 OUT 4 OUT               |
| プログラマーインフォメーションウィンドウ    | CTRL + PROG or 2 PROG           |
| Cue Stackインフォメーションウィンドウ | CTRL + CUE STACK or 2 CUE STACK |
| テキストメッセージを送信            | ! delay , duration , ! message  |
| 5秒のテキスト表示を送信            | ! 0 , 5 ! message               |
| 送信テキストを表示したままにする        | ! message                       |
| 複数のExecuteウィンドウ         | 2 EXEC, 3 EXEC                  |
| 複数のGroupウィンドウ           | 2 GROUP, 3 GROUP                |

表 53.16. ネットセッション

|                |                                   |
|----------------|-----------------------------------|
| SLAVEコンソールの再同期 | Hold Cursor Left Right Down + SET |
|----------------|-----------------------------------|

表 53.17. ウイング/キーパッドのショートカット

|                         |                   |
|-------------------------|-------------------|
| ポジションパレットを選択            | <POS + S>         |
| カラーパレットを選択              | <COLOR + S>       |
| ビームパレットを選択              | <BEAM + S>        |
| ポジションパレット4を選択           | POS 4 ENTER       |
| カラーパレット5を選択             | COLOR 5 ENTER     |
| ポジション4を選択し、時間は5秒        | POS 4 / 5 ENTER   |
| ポジション4を選択し、5秒のファン       | POS 4 / 5 * ENTER |
| デフォルトのインテンシティアトリビュート    | <ALL + LOCATE>    |
| アクティブなインテンシティアトリビュートを作成 | <ALL + SET>       |
| インテンシティアトリビュートを削除       | <ALL + REMOVE>    |

表 53.18. コンソール

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                                  |                                                     |
|----------------------------------|-----------------------------------------------------|
| 起動                               | Start button on rear                                |
| シャットダウン                          | SETUP, <QUIT>                                       |
| ソフトリセット                          | SETUP, <SHIFT + QUIT>                               |
| タッチスクリーンの調整                      | SETUP, <View Settings> <Cal Touch> or<br>CTRL + SET |
| ハードリセット                          | Hold rear reset button 5 seconds                    |
| MQ100 MQ40 / 50/60/70のハード電源オフ    | Hold rear reset button 15 seconds                   |
| MQ80のハード電源オフ                     | Unplug powercon + Hold reset button 10<br>seconds   |
| グラフィックをリセット                      | SHIFT + DBO                                         |
| コンソールをシャットダウンする                  | CTRL + DBO                                          |
| コンソールのロック/ロック解除                  | <CTRL + SOFT button Encoder A>                      |
| コンソールライトのオン/オフ                   | <CTRL + SOFT button Encoder B>                      |
| コンソール画面保存、ステルスモード                | SHIFT + BLIND                                       |
| コンパクトコンソールのホーム                   | ALT + Lay 1                                         |
| コンパクトコンソールで終了                    | ALT + Lay 3                                         |
| MQ500のホーム                        | ALT + HEAD                                          |
| MQ500で終了                         | ALT + TIME                                          |
| テストモードの開始/終了MQ100                | SHIFT + SHIFT                                       |
| テストモードに開始/終了<br>MQ40/50/60/70/80 | ATL + CTRL + SHIFT                                  |
| 現在のウィンドウ（コンソール）での<br>テキスト検索      | CTRL + > (Right cursor key)                         |
| 現在のウィンドウでテキスト検索<br>(MagicQ PC)   | CTRL + F                                            |

表 53.19. Cue Stackマクロ

|                     |                                             |
|---------------------|---------------------------------------------|
| プレイバックをアクティブ化       | A <Playback no>                             |
| レベルで再生をアクティブにする     | A <Playback no> / <Level>                   |
| キーボードマクロを実行         | B <Macro no> (0 = stop all macros)          |
| プレイバックをリリース         | R <Playback no> (0 = release this playback) |
| 時間とともにプレイバックをリリースする | R <Playback no> / <fade time>               |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                                                                |                                                               |
|----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| ホールドオーバープレイバックをすべてリリース                                         | R1000                                                         |
| このプレイバックでHeldover Cueスタックをリリース                                 | R999                                                          |
| プレイバックを100%有効にする                                               | T <Playback no>                                               |
| プレイバック0%にリリース                                                  | U <Playback no>                                               |
| プレイバックを続ける                                                     | G <Playback no>                                               |
| プレイバック時にキューIDへ移動<br>(<preload flag>に1が設定されている場合はキューがプリロードされます) | G <playback number> / <cue id> / <preload flag> / <fade time> |
| MagicHDレイヤーが最後から指定されたフレーム数になったら、現在のプレイバックを続行します                | G 0 / 1 / <frames> / <layer>                                  |
| プレイバックをStop                                                    | S <Playback no>                                               |
| プレイバックを選択                                                      | C <Playback no>                                               |
| セットされた最後のCue Stackをアクティブ化                                      | K <level> / <fade time>                                       |
| 現在のプレイバックレベルを設定                                                | L <level> / <fade time>                                       |
| このプレイバックのレベルを設定                                                | M <level> / <fade time>                                       |
| Cue IDの現在のプレイバックにジャンプ                                          | J <Cue Id>                                                    |
| Cue Stack (Stack Store) をアクティブ化                                | E <Cue Stack ID from Stack Store>                             |
| レベルでCue Stack (Stack Store) をアクティブ化                            | E <Cue Stack ID from Stack Store> / <level>                   |
| レベルでCue Stack (Stack Store) をアクティブ化し、キュー                       | E <Cue Stack ID from Stack Store> / <level> / <Cue ID>        |
| Cue Stack (Stack Store) をリリース                                  | F <Qid from Stack Store>                                      |
| Exec Gridアイテムをアクティブ化                                           | E 0/<Exec Page>/<Item>                                        |
| Exec Gridアイテムのリリース                                             | F 0/<Exec Page>/<Item>                                        |
| ページを変更                                                         | P <Page no> (0 is next)                                       |
| ビューを開く (ウィンドウレイアウト)                                            | V <View no>                                                   |
| デコードされたタイムコードを設定                                               | O <Time code>                                                 |
| 外部タイムコード生成を有効/無効に                                              | W <Enable> (1 enable, 0 dis)                                  |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                                                                                          |                                        |
|------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| 現在のタイムコードを設定する（GENのみ）                                                                    | Q <Time code> e.g Q100                 |
| 現在のタイムコードを設定する（内部）                                                                       | I <Time Code> e.g. I100                |
| ウィング1でプレイバック18をアクティブに                                                                    | A1-18                                  |
| プレイバック3から5に進む                                                                            | G3THRU5                                |
| プレイバック6のレベルを60%に設定                                                                       | C6L60                                  |
| すべての灯体をランプオン                                                                             | H1                                     |
| すべての灯体をリセット                                                                              | H2                                     |
| すべての灯体をランプオフ                                                                             | H3                                     |
| 画面保存をキャンセル                                                                               | H4                                     |
| ゾーンを有効に                                                                                  | H5<zone number>                        |
| ゾーンを無効に                                                                                  | H6<zone number>                        |
| トリガー10シーン-ゾーンID1〜20、ボタンID 1〜10、ステータスはボタンリリースの場合は0、ボタンが押された場合は1、ボタンのアクティブ化の場合は2、リリースの場合は3 | T0 / <Zone id> / <Button id> / <State> |
| シリアルポートでデータを送信                                                                           | X <Data>                               |
| ChamSysリモートイーサネットプロトコルを介してネットワークポートでデータを送信                                               | Y <Data>                               |
| MIDI経由でデータを送信                                                                            | N <Data>                               |
| OSCを介してデータを送信                                                                            | K <Data>                               |
| オーディオコマンド、サポートされているコマンドは、stop、close、jump、dev、Param1、g（ゲイン）です。                            | D <Audio command>                      |
| 予定されているイベントの日付                                                                           | Z<DDMMYYYY>Z                           |

表 53.20. ウィンドウコントロール

|                          |                                     |
|--------------------------|-------------------------------------|
| アトリビュートに配置されたCueウィンドウ    | <S> + Pos Beam Col Int or FX button |
| Cue Stackウィンドウのプレイバックを開く | Double click S button playback      |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



|                          |                                        |
|--------------------------|----------------------------------------|
| Cue Stackオプションのプレイバックを開く | Triple click S button playback         |
| 現在のプレイバックのCueウィンドウを開く    | SHIFT + Double click S button playback |
| すべてのウィンドウを閉じる            | SHIFT + CLOSE                          |
| すべてのウィンドウから内部画面          | SHIFT + EXT                            |

表 53.21. スタジアムショートカット

|                         |                                     |
|-------------------------|-------------------------------------|
| Executeボタン機能の変更         | SHIFT+NEXT/PREV Page                |
| モニター間でウィンドウを切り替える       | ALT+SETUP                           |
| フェーダーモードの変更             | Fadersを押したまま NEXT/PREV Page button  |
| PCのフェーダーモードを変更          | SHIFT+ Faders NEXT/PREV Page button |
| ページの代わりに1つずつページをめくる     | SHIFT + NEXT/PREV Page button       |
| ページ間でモードのすべてのフェーダーにする   | SHIFT + Big Pause button            |
| 現在のフェーダーモード/状態を実行ボタンに記憶 | NEXT/PREV Page + Rec                |
| Next/Prevバンク            | ALT + NEXT/PREV Page                |

## CHAPTER 54. トラブルシューティング

### 54.1. 出力なし

Outputsウィンドウを開き、View Headsでデータを確認して、MagicQが正しく動作しているかどうかを確認します。インテンシティまたはその他のアトリビュートが適切なレベルにない場合は、次を確認してください。

- グランドマスターとプレイバックマスターのフェーダーは上がっていますか？
- プレイバックフェーダーは上がっていますか？
- プレイバックのCueに記憶されたチャンネルデータはありますか？
- BLINDモードはオンになっていますか？
- 灯体とディマーは正しいユニバースにパッチされていますか？

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Outputsウィンドウに正しい値が表示される場合は、"Setup"ウィンドウのView DMX I/Oで出力が正しく構成および有効化されていることを確認してください。イーサネットコンバータボックスを使用している場合は、データを正しく受信していることを確認してください。チェック項目：

- 出力は正しく構成されています。
- 出力が有効です。
- ・ DMX / IOでテストモードはアクティブですか？
- ネットワーク出力を使用している場合は、IPアドレスとサブネットアドレスが正しく構成されていることを確認してください。

DMX出力全体にテストパターンを配置してみてください。DMX I/Oで、テストフィールドをRampに設定します。Outputs、View Chans、View DMXの表示は、それぞれのユニバースで何が出力されているかを正確に示します。

## 54.2. MagicQが応答しない

Status Displayの時間は変わっているならば、MagicQは実行しています。チェック項目：

- マスターフェーダーアップ
- 選択された正しい再生ページ
- 再生にはキューが保存されています。
- MagicQはロックされていません。（CTRL左上のソフトボタン）
- ボタンテストモードがオンになっています。（CNTRL + ALT + SHIFTを押すか、左上の[SHIFT]ボタンを押しながら、古いMQ100シリーズコンソールで右上のSHIFTボタンを押します）

時間が変化しない場合は、コンソールでハードリセットを実行する必要があります。

## 54.3. MagicQの応答が遅い

Setup、View System、View Statusでメモリ使用量を確認します。以下を試してください。

- すべてのウィンドウを閉じます。（SHIFT + CLOSE）
- ショーをUSBスティックではなくハードディスクに保存したかどうか確認します。
- USBデバイス、特にUSBスティックを取り外します。
- メディアサーバーへのネットワーク接続を無効にします。

## 54.4. 正常ではないキー押下、予期しないウィンドウの変更

ボードテストモードに入り、障害の原因を特定します。CTRL+ALT+SHIFTキーを押して、このモードを開始および終了します。古いMQ100シリーズのコンソールでは、ディスプレイのどちらかの側にある[SHIFT]ボタンを押します。

- ボタンが動くことを確認します。
- 何もチェックしていないかどうか、誰もキーボードや他のボタンに寄りかかっていないかを確認します。
- キーボードマクロが誤って記憶/再生されていないことを確認します。

## 54.5. MagicQコンソールが起動しない

コンソールが起動しない理由はいくつかあります。システムのオペレーティングシステムソフトウェアの問題か、ハードウェアの問題の可能性があります。

### 54.5.1. MQ100でコンソールが起動しない

コンソールが継続的にブートシーケンスを繰り返すか、"kernel panic"を示している場合、これは通常、ハードウェアの問題を示しています。資格を持つサービス技術者に、背面パネルを取り外し、ケーブルとプロセッサドーターカード（移行カード）を取り付け直してもらう必要があります。Pro 2014コンソールで、コンソールに"lynxfb"と表示されている場合は、資格を持つサービス技術者に背面パネルを取り外し、グラフィックスカードをプロセッサモジュールの下から取り外してもらう必要があります。

オペレーティングシステムの修復については、ソフトウェアアップグレードのセクションを確認してください。

### 54.5.2. MQ80コンソールに画面が表示されず、起動しない

MQ80コンソールでBIOS設定が失われると、内部ディスプレイが機能なくなり、MagicQが正しく起動しなくなる可能性があります。これが発生したことを示すのは、コンソールの電源がオンになっていて、ディスプレイの両側にあるブルーのソフトボタンのLEDが点灯しているが、コンソールのディスプレイに何も表示されない場合です。MQ80コンソールでBIOS設定をリセットするには、外部モニターと、下部のNeutrik USBポートに接続されたUSBキーボードが必要です。

接続したら：

- コンソールを起動し、外付けキーボードの[Delete]キーを使用してBIOSに入ります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

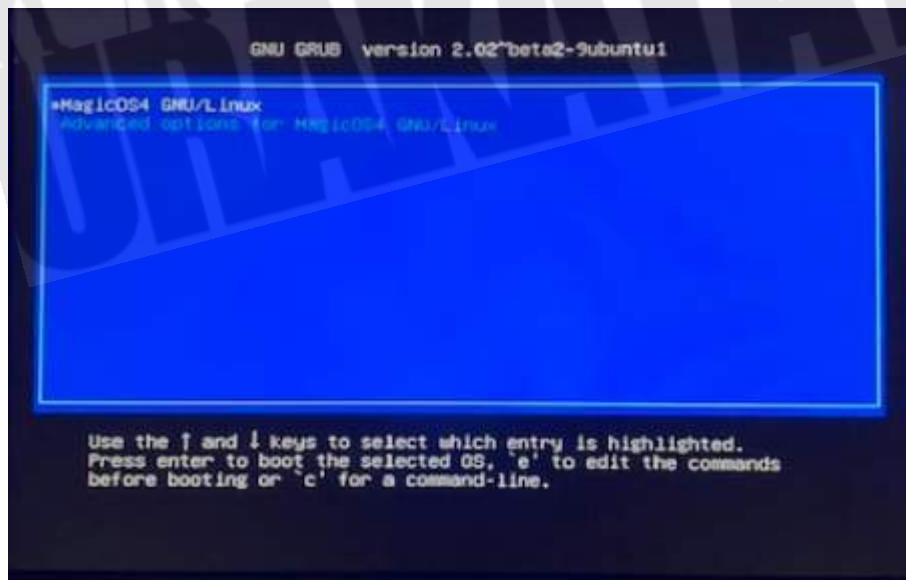
- Advanced、Chipset Configurationに移動
- LVDS出力にするprimary outputを選択します。
- 解像度に"1440x900 24bit 2ch LED"オプションを選択します。（中央付近の1280x900オプションの上にある必要があります。）
- HDMIにするsecondary outputを選択します。
- F10キーを押して、コンソールを保存して再起動します。

これらの設定はMQ80コンソール専用であり、他のMagicQコンソールでは使用しないでください。

BIOSのアップデートは、BIOS設定が将来失われた場合に正しい設定をデフォルトにするために利用可能です。取得するには、ChamSysサポートに連絡してください。

### 54.5.3. MQ80コンソールMagicQが起動しない

コンソールが正しくシャットダウンされない場合、または何らかの理由で（例えば、コンソールのリセットボタンを使用して）MagicQが正しく閉じられない場合、コンソールは次の図のGNU GRUBディスプレイで起動する場合があります。この状態でUSBキーボードが必要なときにMagicQを起動するには、USBキーボードをコンソールに接続し、キーボードのカーソルキーを使用して一番上のオプションMagicOS4 GNU / Linuxを選択し、Enterキーを押してこのオプションを起動します。その後、コンソールはMagicQを起動し、正しく起動するはずですが、コンソールがGNU GRUBディスプレイで起動したときは、電源を入れ直したり、コンソールをリセットしたりしてコンソールをリセットしないでください。コンソールのソリッドステートドライブが損傷する可能性があります。



販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

#### 54.5.4. MQ40 / 60コンソールが起動しない

MQ40 / 60シリーズコンソールは、OSリカバリモードを備えています。コンソールの電源を入れると、sボタンが順番に点灯し、MagicQが起動するまで点滅を開始します。MagicQが起動しない場合は、OSに問題がある可能性があります。

これらのコンソールでOSを回復するには：

- コンソールの電源を切ります。
- プレイバックの1と3および、プレイバック2の>キを押します。
- これら3つのキーを押しながら、コンソールの電源を入れます。
- これらのキーを約30秒間押し続けます。
- MagicQはその後、古いバージョンのMagicQ OSを回復してリロードします。

この後もコンソールが起動しない場合は、ChamSysサポートにお問い合わせください。

#### 54.6. MagicQコンソールの空白の画面

画面に何も表示されない場合は、スクリーンセーバーが原因である可能性があります。[SHIFT]キーを押してみてください。

ボタンを押しても画面に何も表示されない場合は、[CTRL]キーを押しながら右下のソフトボタン（大きなエンコーダーホイールに最も近いソフトボタン）を2回押してみてください。これにより、画面のバックライトが再起動されます。

ユーザーによってロックされていて、画面がオフになっている可能性があります。[CTRL]キーと左側の2番目のソフトボタンを押します。（ソフトボタン<B>）これで問題が解決しない場合は、[CTRL]キーと2番目のソフトボタンをもう一度押します。

それでも画面に何も表示されない場合は、外付けモニターを接続してみてください。

白色のリセットボタンを使用してコンソールをシャットダウンしないでください。3つのカーソルキー（<V>）を押しながらDBOを押して、コンソールをシャットダウンします。

#### 54.7. MagicQコンソールのホワイトスクリーン

MagicQコンソールのホワイトスクリーンは、ディスプレイに電源はあるがデータ信号がないことを示しています。これは、メインプロセッサが停止したか、ディスプレイ信号ケーブルが破損/切断されたことが原因である可能性があります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



Sボタンを押してみてください。ブルーLEDがSボタンに続いている場合、メインプロセッサは正しく動作しています。ディスプレイケーブルを確認してください。資格を持つサービス技術者にコンソールを開いて確認してください。

Sボタンが反応しない場合は、背面パネルの接続が不良である可能性があります。資格のあるサービス技術者に背面パネルを取り外して電源ケーブルとディスクケーブルを取り付け直し、プロセッサードーターカード（トランジションカード）がプロセッサカードにしっかりと押し込まれていることを確認します。

白いリセットボタンを使用してコンソールをシャットダウンしないでください。3つのカーソルキー（<V>）を使用し、DBOを押してコンソールをシャットダウンします。

## 54.8. MagicQコンソールの画面が歪む

画面イメージが歪んでいる、複数の線が入っている、またはカラーが正しくない場合は、グラフィックハードウェアが正しく起動していないことを示しています。

3つのカーソルキー（<V>）を押しながらDBOを押して、コンソールをシャットダウンします。

## 54.9. MagicQコンソールの内部タッチスクリーンが機能しない

- タッチスクリーンを調整してみてください。（CTRL + SET）
- ボードテストモード（[SHIFT] + [SHIFT]）で正しい値を示していることを確認します。
- 画面の端に汚れがないことを確認します。
- タッチスクリーンに液体がこぼれていないことを確認します。
- 金属などが画面に引っかからないことを確認します。

## 54.10. 10個のSボタンがすべてがブルー点滅

10個のSボタンがすべてブルーで点滅している場合は、コンソールのフロントパネルがコンソールのメインプロセッサと通信していないことを示しています。

コンソールのメインプロセッサ、またはコンソールのメインプロセッサとコンソールのフロントパネル間のケーブル/接続の問題が原因である可能性があります。メインプロセッサが実行中で、画面にMagicQが表示されている場合、問題はケーブル/接続にあります。

メインプロセッサが実行されているかどうかを確認できます。

- メイン画面に出力はありますか？起動手順はわかりますか？

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- 外付けモニターを接続します。起動中に外付けモニターに何か見えますか？
- キーボードを接続します。CAPS LOCKを押すと、CAPS LOCKキーのLEDが点灯しますか？
- コンソールのファンは稼働していますか？

MQ100 / 200/300では、タッチスクリーンはフロントパネルから制御されるため、この状況ではタッチは機能しません。外付けマウスを接続して、画面上のアイテムをクリックします。

コンソールをシャットダウンするには、マウスを使用します。画面に出力がない場合は、リセットボタンを使用してください。

フロントパネルはメインプロセッサと通信していないため、フロントパネルのボタンを使用してシャットダウンすることはできません。

## 54.11. フェーダー、エンコーダー、ボタンが正しく機能しない

- ボードテストモード（CNTRL + ALT + SHIFTまたはSHIFT + SHIFT）に移行して、ハードウェアをテストします。

ボタンとフェーダーのいずれも機能していない場合は、フロントパネルが正常に動作していることを確認してください。前面パネルにLEDが1つも点灯していない場合は、前面パネルが正しく動作していない可能性があります。

MQ500、MQ100シリーズのコンソールとPlaybackおよびExecuteウィングでは、アームレストの下に4つのLEDがあります。赤色のLEDは電源を示し、緑色のLEDは点滅してフロントパネルのCPUが動作していることを示します。2つの黄色のLEDは、フロントパネルとの間のメッセージを示します。1つはフェーダーを動かすとオンになり、もう1つはコンソールのメインプロセッサからメッセージを受信すると定期的に点滅します。

## 54.12. コンソールで\* 777全消去を実行した後、ショーまたはパッチフィクスチャーを保存できない場合

これは、MagicQコンソールの\* 777 Erase all機能がv1.5.9.2より前のバージョンである場合に発生します。

修正するには：

Setup、file managerに移動し、上方向ソフトボタンを数回押します。これにより、ルートフォルダーに移動します。（フォルダーが画面に表示されます。） homeという名前のフォルダーを探し、移動

します。magicqという名前のフォルダーを作成します。<Create Dir>ボタンの使用してから、コンソールを再起動します。

### 54.13. Macで"MagicQ needs to write to the install folder..." メッセージが出る場合

Macで不正なアクセス許可に関するメッセージが表示された場合は、次の手順を試してください。

1. Finderで"アプリケーション"フォルダを開きます。
2. "MagicQ"フォルダを右クリックし、"情報を見る"を選択します。
3. 右下のロックキーアイコンをクリックして、パスワードを入力します。
4. ユーザー名がアクセス権リストにない場合は、+ボタンで追加します。
5. ユーザー名の権限を"読み/書き"に設定します。
6. アクセス権リストの下にある設定アイコンをクリックし、"Apply to enclosed items..."を選択して、警告メッセージを受け入れます。
7. Macを再起動します。

それでもエラーメッセージが表示される場合は、MagicQのクリーンインストールを実行します。

1. "アプリケーション"フォルダを開きます。
2. "MagicQ"フォルダを削除します。
3. Finderを開き、ツールバーの"移動">"フォルダへ移動"を選択します。
4. "~/Library/Application Support/"と入力します。
5. "MagicQ"フォルダが存在する場合は削除します。
6. Macを再起動します。
7. 最新バージョンをダウンロードします。  
<https://secure.chamsys.co.uk/download>
8. .dmgファイルを開きます。[Shift]キーを押しながらMagicQパッケージを右クリックし、"開く"を選択して"開く"をクリックします。
9. インストーラーの手順に従ってください。

### 54.14. Linux：MagicQが起動しない/ libGLエラー

LinuxでMagicQを起動できない場合は、コマンドラインから実行してみてください。（/opt/magicq/runmagicq.shを使用してください。）エラーが次のように表示される場合：

```
libGL error: MESA-LOADER: failed to open swrast (search paths /usr/lib/x86_64-linux-gnu/dri:$$
{ORIGIN}/dri:/usr/lib/dri)
libGL error: failed to load driver: swrast
```

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

次に、MagicQが配布されているよりも新しいバージョンのlibc用にビルドされているグラフィックスドライバーが原因である可能性があります。 Try renaming /opt/magicq/lib/libstdc.so.6 to libstdc.so.6~ (this may require root) and running again; this will allow MagicQ to use the system version of libstdc.so.6. If this fails, rename the file back again and contact support.

/opt/magicq/lib/libstdc.so.6の名前をlibstdc.so.6~（これにはrootが必要になる場合があります。）に変更して、再度実行してみてください。これにより、MagicQはシステムバージョンのlibstdc.so.6を使用できるようになります。うまくいかない場合は、ファイルの名前を再度元に戻し、サポートに連絡してください。

# CHAPTER 55. ボタンの機能

## Shift

SHIFTボタンは、ボタンとフェーダーの代替機能を選択するために使用します。コンソールには3つのシフトボタンがあります。タッチスクリーンの両側の上部に2つあり、3つ目は、キーパッドの上のアクションボタンの列です。

外付けキーボードのSHIFTキーにも同じ機能があります。

## Ctrl

CTRLボタンは、ボタンとフェーダーの代替機能を選択するために使用します。コンソールには、タッチスクリーンの上隅に2つのシフトボタンがあります。

代替機能には、ビューの選択、ディスプレイとコンソールライトの明るさの調整などがあります。

外付けキーボードのCTRLキーも同じ機能を持っています。

## ALT

ALTボタンは、専用のボタンがない代替機能にアクセスするために使用します。代替機能は、ボタンに隣接するパネルにシルバーで表示されます。

|              |             |
|--------------|-------------|
| ALT + LEFT   | 左ページ        |
| ALT + RIGHT  | 右ページ        |
| ALT + UP     | ページ上        |
| ALT + DOWN   | ページ下        |
| ALT + LOCATE | DEF COLOUR  |
| ALT + ALL    | SNAP COLOUR |

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

|                   |        |
|-------------------|--------|
| ALT + PROG        | 最小     |
| ALT + OUT         | 最大     |
| ALT + PATCH       | 次      |
| ALT + MEDIA       | EXT    |
| ALT + EXEC        | サイズ    |
| ALT + CUE         | プロット   |
| ALT + PLAYBACK    | タイムライン |
| ALT + STACK STORE | マクロ    |
| ALT + CUE STORE   | ヘルプ    |
| ALT + SINGLE      | ペア     |
| ALT + FAN         | ミラー    |
| ALT + GROUP       | ヘッド    |
| ALT + THRU        | タイム    |
| ALT + LAY1        | ホーム    |
| ALT + LAY3        | エンド    |

さらに MagicQスタジオでは：

|             |     |
|-------------|-----|
| ALT + PROG  | 最小  |
| ALT + OUT   | 最大  |
| ALT + SETUP | EXT |
| ALT + PATCH | サイズ |
| ALT + HEAD  | ホーム |
| ALT + TIME  | エンド |

すべてのコンソールにおいて、ALT + ADD / SWAPでは、メイン画面（および存在する場合は外部モニター）のスクリーンショットが可能で、MagicQホームフォルダーの「screenshots /」というフォルダーに保存されます。

#### MIN

ウィンドウを最小化するために使用されます。画面のウィンドウセクションにウィンドウが表示されます。

#### MAX

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



ウィンドウを最大化するために使用されます。画面のウィンドウセクションにウィンドウが表示されます。最大化されたウィンドウは、メインウィンドウエリア全体にサイズ変更されます。画面の端にあるボタンとステータス画面は引き続き表示されます。

#### **CLOSE**

ウィンドウを閉じるために使用されます。画面のウィンドウセクションにウィンドウが表示されます。[SHIFT]とCLOSEを押すと、開いているすべてのウィンドウが閉じます。

リモートコントロールを使用する場合、[CTRL] + CLOSEはリモートコンソールから切断されます。

#### **NEXT WIN**

このボタンは、古いMQ100 / MQ200 / MQ300コンソールで使用されていました。

現在開いているウィンドウからアクティブウィンドウを選択できます。ウィンドウの選択順序は固定されているため、ウィンドウが開かれた順序に関係なく、ウィンドウは覚えやすい順序で表示されます。Next Winボタンを押すたびに、開いているウィンドウのリストで次のウィンドウが選択されます。

画面のウィンドウセクションにウィンドウが表示されます。

#### **EXT**

このボタンは、ウィンドウを外部モニターとの間で移動するために使用されます。外部モニターは、最初にSetup、View System、View Monitorsで構成する必要があります。

#### **SIZE**

画面上のアクティブウィンドウのサイズと位置を変更します。このボタンを押すと、Window Sizeダイアログボックスが開きます。

画面のウィンドウセクションにウィンドウが表示されます。初期サイズは最大化されたサイズで、ウィンドウ表示エリア全体を占めます。

ウィンドウのサイズと位置の組み合わせは17通りあります。

4つのハーフスクリーンポジションと4つのクォータースクリーンポジションがあります。

4つの調整可能な左の位置と、4つの調整可能な右の位置があります。これらの位置に割り当てられたウィンドウは、左側または右側のスペース全体を占めるように自動サイズ調整されます。

#### **PROG**

これはウィンドウ選択ボタンです。このボタンを押すと、Programmerウィンドウがアクティブウィンドウになります。ウィンドウが開いていなかった場合は、ウィンドウが開きます。

Programmer ウィンドウは、プログラマーのコンテンツを表示および変更するために使用されます。

Programmerボタンを押し続けると、ボタンが離されるまでProgrammerウィンドウが一時的にアクティブウィンドウになります。

PROGを押して追加のProgウィンドウであるProg Infoウィンドウを開く前に、ナンバー2を入力します。

## OUTPUTS

これはウィンドウ選択ボタンです。このボタンを押すと、Outputsウィンドウがアクティブウィンドウになります。ウィンドウが開いていなかった場合は、ウィンドウが開きます。

Outputsウィンドウを使用すると、レベルデータ、インテンシティ、ムーブメント、プラン、カラーディスプレイなど、さまざまな方法でoutputチャンネルを表示できます。また、inputチャンネルを表示することもできます。

View Headsでは、出力が灯体ごとに表示されるため、オペレーターはさまざまなパラメーターのレベルを簡単に確認できます。

View Chansには、View IntとView DMXの2つのオプションがあります。View Intは、パッチが適用されたチャンネルのすべてのインテンシティレベルとそれらの現在のレベルをパーセンテージで示します。つまり、従来のシアター出力画面です。

View DMXは、コンソールに送信または受信される実際のデータを示します。View DMXでは、パッチが適用されたチャンネルは機能に応じて色分けされます。インテンシティは赤、カラーは黄色、ポジションは緑、ビームは白で表示されます。ソフトボタン<A>を使用して、ユニバースを変更します。

View Planでは、照明リグのプランを作成し、それを使用して、照明リグ内の位置に応じてさまざまなランプのレベルを簡単に識別できます。

Outputsボタンを押し続けると、ボタンが離されるまでOutputsウィンドウが一時的にアクティブウィンドウになります。

OUTを押して追加のOutputウィンドウを開く前に、2~4の数字を入力します。

## SETUP

これはウィンドウ選択ボタンです。このボタンを押すと、Setupウィンドウがアクティブウィンドウになります。ウィンドウが開いていなかった場合は、ウィンドウが開きます。

Setupウィンドウは、ショーの読み込み、保存、消去など、ショーデータの主要な操作を実行するために使用されます。また、コンソールの設定と設定を構成するためにも使用されます。

Setupウィンドウには、View Settings、View DMX I/O、View Systemの3つのビューがあります。

コントロールボタンを押し続けると、ボタンが離されるまでSetupウィンドウが一時的にアクティブウィンドウになります。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

**PATCH**

これはウィンドウ選択ボタンです。このボタンを押すと、Patchウィンドウがアクティブウィンドウになります。ウィンドウが開いていなかった場合は、ウィンドウが開きます。

Patchウィンドウは、ディマーとインテリジェントヘッドをコンソールチャンネルにパッチするために使用されます。4つの異なるビューがあります。一般的なパッチのHEADS、個々のDMXチャンネルを調べるCHANS、ディマーの構成用のDMX、ビジュアライザアイテムのVISです。詳細については、パッチの適用を参照してください。

Patchボタンを押し続けると、ボタンが離されるまでPatchウィンドウが一時的にアクティブウィンドウになります。

**MACRO**

これはウィンドウ選択ボタンです。このボタンを押すと、Macroウィンドウがアクティブウィンドウになります。ウィンドウが開いていなかった場合は、ウィンドウが開きます。

Macroウィンドウを使用すると、キーボードマクロを記憶および再生できるため、ボタンをカスタマイズして、独自の操作スタイルに固有のアクションを実行できます。

Automビューは、MagicQイベントの自動化に対応しています。Macroボタンを押し続けると、ボタンが離されるまで、Macroウィンドウが一時的にアクティブウィンドウになります。

**HELP**

これはウィンドウ選択ボタンです。このボタンを押すと、Helpウィンドウがアクティブウィンドウになります。ウィンドウが開いていなかった場合は、ウィンドウが開きます。

Helpウィンドウを使用すると、マニュアルをオンラインでコンソールに表示できます。Helpウィンドウは、ハイパーリンク、検索、クイックリンクに対応しています。

ハイパーリンクは下線付きで表示されます。タッチスクリーンのテキストを押すと、ハイパーリンクにジャンプします。

コンソールの特定のボタンに関する情報を見つけるには、Helpボタンを押したまま、ヘルプを表示したいボタンを押します。MagicQ PC / Macバージョンでは、<BUTTON HELP>ボタンを押してから、必要なボタンを押します。

HELPボタンを押し続けると、ボタンが離されるまで一時的にHELPウィンドウがアクティブウィンドウになります。

**PAGE**

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

これはウィンドウ選択ボタンです。このボタンを押すと、Pageウィンドウがアクティブウィンドウになります。ウィンドウが開いていなかった場合は、ウィンドウが開きます。

Pageウィンドウは、プレイバックのどのページが現在使用されているかを選択するために使用されます。ページの選択は、Page Selectボタンを使用して行うこともできます。Pageウィンドウでは、ページ名も付けられます。

Pageボタンを押し続けると、ボタンが離されるまでPageウィンドウが一時的にアクティブウィンドウになります。

## PLAYBACKS

これはウィンドウ選択ボタンです。このボタンを押すと、Playbacksウィンドウがアクティブウィンドウになります。ウィンドウが開いていなかった場合は、ウィンドウが開きます。

Playbacksウィンドウは、プレイバックへのCue Stacksの割り当てを管理するために使用されます。Cue Stacksは、プレイバック間で記憶、名前付け、削除、移動、およびコピーできます。

Playbacksボタンを押し続けると、ボタンが離されるまでPlaybacksウィンドウが一時的にアクティブウィンドウになります。

## EXECUTE

これはウィンドウ選択ボタンです。このボタンを押すと、Executeウィンドウがアクティブウィンドウになります。ウィンドウが開いていなかった場合は、ウィンドウが開きます。

EXECを押して追加のExecuteウィンドウを開く前に、数値2または3を入力します。

## CUE

これはウィンドウ選択ボタンです。このボタンを押すと、Cueウィンドウがアクティブウィンドウになります。ウィンドウが開いていなかった場合は、ウィンドウが開きます。

Cueウィンドウは、Cueの内容を表示および変更するために使用されます。

Cueの記憶も参照してください。

Cueボタンを押し続けると、ボタンが離されるまでCueウィンドウが一時的にアクティブウィンドウになります。

## CUE STACK

これはウィンドウ選択ボタンです。このボタンを押すと、Cue Stackウィンドウがアクティブウィンドウになります。ウィンドウが開いていなかった場合は、ウィンドウが開きます。

Cue Stackウィンドウは、Cue Stack のステップを管理するために使用されます。ステップは、記憶、名前付け、削除できます。キューのタイミングと設定も構成できます。

Cue Stackの記憶も参照してください。

Cue Stackボタンを押し続けると、ボタンを離すまでCue Stackウィンドウが一時的にアクティブウィンドウになります。

### **STACK STORE**

これはウィンドウ選択ボタンです。このボタンを押すと、Stack Storeウィンドウがアクティブウィンドウになります。ウィンドウが開いていなかった場合は、ウィンドウが開きます。

Stack Storeウィンドウは、コンソールに保存されているすべてのCue Stackを表示するために使用されます。Cue Stackは、記憶、名前付け、削除、移動、コピーが可能です。

Stack Storeボタンを押し続けると、ボタンが離されるまでStack Storeウィンドウが一時的にアクティブウィンドウになります。

### **CUE STORE**

これはウィンドウ選択ボタンです。このボタンを押すと、Cue Storeウィンドウがアクティブウィンドウになります。ウィンドウが開いていなかった場合は、ウィンドウが開きます。

Cue Storeウィンドウは、コンソールに保存されているすべてのCueを表示するために使用されます。Cueは、記憶、名前付け、削除、移動、およびコピーすることができます。

Cue Storeボタンを押し続けると、ボタンが離されるまでCue Storeウィンドウが一時的にアクティブウィンドウになります。

### **GROUP**

これはウィンドウ選択ボタンです。このボタンを押すと、Groupウィンドウがアクティブウィンドウになります。ウィンドウが開いていなかった場合は、ウィンドウが開きます。

Groupウィンドウは、灯体を選択するために使用されます。選択した灯体は、Intensity、Position、Colour、Beamウィンドウで変更できます。ウィンドウは、灯体の個別またはグループによる選択に対応しています。

グループを押して追加のGroupウィンドウを開く前に、2または3を入力します。

### **HEAD**

このボタンを使用して、キーパッドから1つ以上の灯体を直接選択します。選択した灯体は、Intensity、Position、Colour、Beamウィンドウで変更できます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



このボタンはMQ500で使用できます。コンパクトコンソールでは、ALT + GROUPを押します。

どのコンソールでも、灯体ナンバーの後に@@を入力して灯体を選択できます。Headボタンは、このシンタックスを単純化します。

### **INTENSITY**

これはウィンドウ選択ボタンです。このボタンを押すと、インテンシティウィンドウがアクティブウィンドウになります。ウィンドウが開いていなかった場合は、ウィンドウが開きます。

インテンシティウィンドウは、ディマーチャンネルのレベルとインテリジェントヘッドのインテンシティアトリビュートを設定するために使用されます。ウィンドウは、プログラマーとプリセットの2つのビューに対応しています。

インテンシティボタンを押し続けると、ボタンが離されるまで、インテンシティウィンドウが一時的にアクティブウィンドウになります。

### **FX (エフェクト)**

これはウィンドウ選択ボタンです。このボタンを押すと、FXウィンドウがアクティブウィンドウになります。ウィンドウが開いていなかった場合は、ウィンドウが開きます。

FXウィンドウにより、ユーザーはお気に入りのFXをウィンドウに保存して、すばやく呼び出すことができます。

FXは、Add FXボタンを使用してGroupウィンドウから直接適用することもできます。現在選択されている灯体にFXが適用されます。現在灯体を選択されていない場合、Groupウィンドウが開き、灯体を選択できるようになります。

FXボタンを押し続けると、ボタンが離されるまでFXウィンドウが一時的にアクティブウィンドウになります。

### **POS (POSITION)**

これはウィンドウ選択ボタンです。このボタンを押すと、Posウィンドウがアクティブウィンドウになります。ウィンドウが開いていなかった場合は、ウィンドウが開きます。

Posウィンドウは、インテリジェントヘッドのポジションアトリビュートを設定および変更するために使用されます。Posウィンドウでは、Posパレットからパレットエントリを表示して選択することもできます。

また、灯体を動かすためのフリップ機能に対応しています。

Posボタンを押し続けると、ボタンが離されるまでPosウィンドウが一時的にアクティブウィンドウになります。

### **COLOUR (カラー)**

これはウィンドウ選択ボタンです。このボタンを押すと、Colourウィンドウがアクティブウィンドウになります。ウィンドウが開いていなかった場合は、ウィンドウが開きます。

Colourウィンドウは、インテリジェントヘッドのカラーアトリビュートを設定および変更するために使用されます。Colourウィンドウには、Colour PaletteからのPaletteエントリも表示され、選択できます。

Colourボタンを押し続けると、ボタンが離されるまでColourウィンドウが一時的にアクティブウィンドウになります。

Colourボタンを繰り返し押すと、さまざまなカラービューが順に表示されます。

### **BEAM**

これはウィンドウ選択ボタンです。このボタンを押すと、Beamウィンドウがアクティブウィンドウになります。ウィンドウが開いていなかった場合は、ウィンドウが開きます。

Beamウィンドウは、インテリジェントヘッドのビームアトリビュートを設定および変更するために使用されます。Beamウィンドウには、Beam Paletteからパレットエントリを表示して選択することもできます。

Beamボタンを押し続けると、ボタンが離されるまでBeamウィンドウが一時的にアクティブウィンドウになります。

Beamボタンを繰り返し押すと、さまざまなビームページが切り替わります。

### **NEXT HEAD**

現在選択されている灯体から次の灯体を選択するために使用されます。個々の灯体の選択を参照してください。

### **PREV HEAD**

現在選択されている灯体から前の灯体を選択するために使用されます。個々の灯体の選択を参照してください。

### **LOCATE**

LOCATEを押すと、選択したすべての灯体が検索されます。

### **FAN**

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Fan Modeに入るのに使用されます。Fan Modeでは、選択した多数の灯体の調整を非線形に適用できます。

Fanを押し続けると、一時的にFan Modeになります。変更を加えてから、Fanボタンを離します。

### **HIGHLIGHT**

Highlight Modeに入るのに使用されます。Highlight Modeでは、現在選択されている灯体から個々の灯体を調整できます。個々の灯体がハイライトされ、他の灯体は明るくなりません。

### **SINGLE**

Single Modeに入るのに使用されます。Single Modeでは、現在選択されている灯体から個々のヘッドを調整できます。Highlight Modeに似ていますが、調整中の灯体はハイライトされません。

### **ALL**

選択したすべての灯体に制御を戻すために使用されます。Single Mode、Highlight Mode、Odd/Even ModeでALLを押すと、モードが終了します。

### **ODD / EVEN**

Odd/Even Modeに入るのに使用されます。Odd/Even Modeでは、現在選択されている灯体から奇数または偶数の灯体を制御できます。

### **MIRROR**

Mirrorは灯体のパン情報を反転します。

MQ500には専用のMirrorボタンがあります。Compactコンソールでは、ALT + FANを押します。

フリップ/ミラーを参照してください。

### **PAIR**

MQ500には、専用のPairボタンが含まれています。Compactコンソールでは、ALT + SINGLEを押します。ペアをご参照ください。

### **SELECT**

現在のプレイバックとして再生を選択するために使用されます。他のコンソールに個別のフラッシュボタンと選択ボタンがないMagicQに他のコンソールを配置するときに、プレイバックを選択する手段を提供します。

また、現在のプレイバックとしてPlaybacksウィンドウを介してアクティブ化されたプレイバックを選択するために使用されます。

### **RELEASE**

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

リリースボタンは、プレイバックをリリースするため、つまり非アクティブにするために使用されます。デフォルトでは、Cue Stacksは、フェーダーがゼロに戻ると自動的にリリースされるように構成されています。ただし、Cue Stacksは手動でのリリースを必要とするように構成できます。プレイバックのアクティブ化とリリースを参照してください。

### **BLIND**

Blind Modeに入るのに使用されます。Blind Modeは、プログラマーのコンテンツがコンソールの出力チャンネルに影響を与えるのを防ぎます。

### **CLEAR**

プログラマーをクリアするために使用されます。

ShiftとClearは、選択した灯体のみをクリアします。

CtrlおよびClearは、値を0に設定しているすべての灯体をクリアします。

### **BACKSPACE**

入力から最後の文字を削除するために使用されます。

入力がない場合は、記憶、名前を付けるなどの未処理のアクションをキャンセルします。削除、移動、コピーなどです。

CTRLとバックスペースを使用すると、コマンドラインからすべての入力が削除されます。

### **SET**

ショーデータを設定するためのアクションボタンです。

プレイバックやその他のアイテムに名前を付けるために使用されます。パラメータなどのアイテムの値を設定するためにも使用されます。

ShiftとSetはアイコンの選択に使用されます。

### **RECORD**

ショーデータを記憶するためのアクションボタンです。

Cueをプレイバックに記憶したり、グループを記憶したり、パレットを記憶したりするために使用します。

Cueの記憶も参照してください。

ShiftとRecordは記憶に使用されますが、追加の記憶オプションがあります。

### **REMOVE**

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ショーデータを削除するためのアクションボタンです。

プレイバックからCue Stacksを削除したり、他のアイテムを削除したりするために使用されます。

## UNDO

Undoボタンを使用すると、プログラマーの最後のいくつかの変更を元に戻すことができます。

SHIFTとUndoを押して変更をやり直します。Undo機能は、SetupウィンドウのSettings Viewで有効になります。

v1.8.2.1より前のバージョンでは、MagicQ Undoはパッチ、記憶、設定、移動、コピー、その他のアクションを元に戻しません。大きな間違いがあった場合は、<\_backup\_archives,Backup Archives>>機能を使用して、以前のバージョンのショーファイルに復元できます。

v1.8.2.1以降、MagicQの取り消しを設定できるようになり、新しいショーファイルのロードなど、ファイルに関連する少数の機能を除いて、すべてのアクションを取り消すことができます。Setup、View Settings、Progタブで、"Undo mode"を"Undo programmer and actions"に設定します。

最初にUNDOを押すと、灯体選択の変更、Int、Pos、Col、Beamなどのヘッドアトリビュートなど、プログラマーのすべてのアクションが元に戻ります。UNDOをもう一度押すと、最大4つの元に戻すステップのプログラマーの変更がすべて元に戻ります。この後、元に戻すは、Record、Set、Move、Copy、Remove、Patchなどの操作を元に戻します。

SHIFT + UNDOを使用して、任意のアクションをやり直すことができます。一部の変更が取り消されると、新しいアクションが実行されると（例えば、新しいCueの記憶）、以前に取り消されたアクションをやり直すことができなくなります。新しいアクション、および元に戻されていない（または、やり直された）以前のアクションは、元に戻すことができます。

CTRLキーとUNDOキーを押して、Undo Historyウィンドウを開きます。Undo Historyウィンドウでは、Undo Historyで前後にジャンプできます。

Undo Historyは、新しいショーファイルをロードするか、コンソールを再起動するとリセットされます。

ツールバーは、Undo（元に戻す）、Redo（やり直し）、Undo History（元に戻す履歴）に対応しています。ショートカットCTRL ZとCTRL Yは、それぞれ、元に戻すとやり直しに対応しています。

この機能は"beta（ベータ版）"ですので、アクションを元に戻すとショーファイル内で問題が発生する可能性がありますのでご注意ください。ショーを定期的に別の名前のファイルに保存し、USBスティックにバックアップすることを強くお勧めします。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)  
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



## INCLUDE

以前にプログラムされたショーデータをプログラマーに戻すためのアクションボタンです。

Cueの編集に使用されます。Cueの編集を参照してください。

ShiftとIncludeはインクルードに使用されますが、追加のオプションがあります。

## UPDATE

プログラマーに含まれているCueを編集する編集プロセスの一部として使用されます。Cueの編集を参照してください。

## COPY

ショーデータをコピーするためのアクションボタンです。

プレイバック間でCue Stacksをコピーしたり、他のアイテムをコピーしたりするために使用されます。

ShiftとCopyは、linked/unlinkedをコピーを実行するために使用されます。デフォルトは、Setup、View Settings、Copy Unlinkedに依存します。

## MOVE

ショーデータを移動するためのアクションボタンです。

プレイバック間でCue Stacksを移動したり、他のアイテムを移動したりするために使用されます。

## GO

プレイバックをアクティブにするために使用されます。ステップが停止するようにプログラムされている場合、またはユーザーがPauseボタンを押した後に、Cue Stackの次のステップを開始するためにも使用されます。

プレイバックボタンを参照してください。

## PAUSE

Cue Stackの実行を一時停止するために使用されます。

Playbackボタンを参照してください。

## S

プレイバックを現在のプレイバックにするために使用されます。これにより、プレイバックのCue StackをCue Stackウィンドウに表示し、そのCue Stackの現在のCueをCueウィンドウに表示できます。

Sボタンを押し続けると、ボタンが離されるまで一時的にCue Stackウィンドウ/Cueウィンドウがアクティブになります。Cue Stack/Cueウィンドウには、Sボタンに関連付けられたプレイバックのデータが表示されます。

これにより、FXサイズやチェイス速度などのCueおよびCue Stackパラメーターを簡単に変更できます。

Cueを記憶するプレイバックを決定するためのプログラミング時にも使用されます。

Sを2回押すと、プレイバックに関連するCue Stackウィンドウがすばやく開きます。

Sを3回押すと、Cue Stack、プレイバックに関連するオプションウィンドウがすばやく開きます。

### **FLASH**

Cue Stackクをプレイバックから出力に追加または入れ替えることにより、一時的にプレイバックをアクティブにするために使用されます。

### **GRAND FLASH**

キーボードマクロに使用できるスペアボタンです。

### **SUB FLASH**

キーボードマクロに使用できるスペアボタンです。

### **NEXT PAGE**

プレイバックのページを選択するために使用されます。ページの動作については、ページ選択の概要をご覧ください。

### **PREV PAGE**

プレイバックのページを選択するために使用されます。ページの動作については、ページ選択の概要をご覧ください。

### **MANUAL GO**

このGoボタンはマニュアルコントロールセクションの一部であり、現在のプレイバックを制御します。これは、プレイバックに関連付けられたGoボタンと同じ機能を持っています。GoボタンのないプレイバックにGo機能を提供します。

### **MANUAL PAUSE**

このPause（一時停止）ボタンはマニュアルコントロールセクションの一部であり、現在のプレイバックを制御します。これは、プレイバックに関連付けられたPauseボタンと同じ機能を持っています。PauseボタンがないプレイバックにPause機能を提供します。

**BIG GO**

このGoボタンはマニュアルコントロールセクションの一部であり、現在のプレイバックを制御します。これは、プレイバックに関連付けられたGoボタンと同じ機能を持っています。

1つの大きなGOボタンがショーのキューイングに重要なシアタースタイルの操作に使用するように設計されています。

**FAST FORWARD**

Fast Forward（早送り）ボタンはマニュアルコントロールセクションの一部であり、現在のプレイバックを制御します。フェードせずにすぐにCue Stackを次のステップにバンプするために使用されます。Cue Stackを編集してCueを突き抜け、編集するCueを見つけるときに特に役立ちます。

**FAST BACK**

Fast Back（早戻し）ボタンはマニュアルコントロールセクションの一部であり、現在のプレイバックを制御します。フェードすることなく、Cue Stackを前のステップにすぐにバンプするために使用されます。Cue Stackを編集してCueを突き抜け、編集するCueを見つけるときに特に役立ちます。

**ADD/SWAP**

Add / Swapボタンは、フラッシュボタンの機能を制御します。Add / Swapの概要もご覧ください。

Playbackボタンを参照してください。

**DBO**

停電に使用されるコンソールBlackout（停電）ボタンです。

**NUMERIC KEYS（テンキー）**

パラメータの値を入力するために使用されます。コンソールでは、画面で設定するアイテムを選択する前に値を入力できるため、パラメーターをすばやく簡単に構成できます。

インテンシティの選択とグループの選択にも使用できます。

ゲル（ジェル、ゼラ、カラーフィルタ）ナンバーの入力に使用されます。数字は、前にドットが付いていない限りリーゲル数と見なされます。その場合、ドットはロスコゲル数と見なされます。

**DOT**

Cue IDや時間などの小数を入力するために使用されます。

マルチエレメントヘッド内からエレメントを選択するためにも使用されます。

**DIVIDE**

パッチングでオフセットを指定するために使用されます。それぞれの灯体間のチャンネルのfoの数です。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

x/y座標と時間と日付を入力するときのセパレータとしても使用されます。

#### **MULT**

グループの選択に使用します。例えば、1 \*\*はグループ1を選択します。

#### **PLUS**

プラスキーは、ディマーを選択するときにディマーの範囲を選択するために使用されます。

#### **MINUS**

マイナスキーは、ディマーを選択するときにディマーの範囲を選択するために使用されます。

#### **ENTER**

Enterキーは、アイテムの選択とアクションの終了に使用されます。ウィンドウアイテムの記憶、パラメータ値の編集などです。

#### **THRU**

ディマーを選択するとき、スルーキーを使用してディマーの範囲を選択します。

#### **@**

@キーは、ディマーのレベルを指定するために使用されます。

灯体を選択するショートカットとしても使用されます。例えば：1 @@はヘッド1を選択します。

#### **FULL**

フルキーは、ディマーのレベルを設定するときに100%を示すために使用されます。

#### **TIME**

このボタンは、ディマーの時間を指定するために使用されます。

このボタンはMQ500で使用できます。コンパクトコンソールでは、ALT + THRUを押します。

#### **PAGE LEFT**

このキーは、アクティブなウィンドウを左にスクロールします。カーソル制御を参照してください。

#### **PAGE RIGHT**

このキーは、アクティブなウィンドウを右にスクロールします。カーソル制御を参照してください。

#### **CURSOR KEYS**

カーソルをアクティブなウィンドウの周りに移動するために使用されます。カーソル制御を参照してください。

#### **TOP SOFT**

これらのボタンの機能はソフトです。つまり、アクティブなウィンドウとそのウィンドウの現在のビューに従って変化します。上部のソフトボタンは通常、メニューアイテムに使用されます。

販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

## **SIDE SOFT**

これらのボタンの機能はソフトです。つまり、アクティブなウィンドウとそのウィンドウの現在のビューに従って変化します。

サイドのソフトボタンは、隣接するエンコーダーと密接に関連しています。例えば、エンコーダの Beamウィンドウでは、インテリジェントヘッドのゴボアトリビュートを制御します。ソフトボタンを押すと、ゴボホイールが次のゴボにぶつかります。[SHIFT]キーとソフトボタンを押すと、ゴボホイールが前のゴボに戻ります。



販売店：裏方屋ドットコム

[info@urakataya.com](mailto:info@urakataya.com)

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354