



MagicQ Change Notes

support@chamsys.co.uk

Latest Update, 2025-03-26

翻訳：2025-4-2

Note：文中のBug Fixセクションは原文のまま

Contents

内容

Version 1.9.7.x.....	4
Version 1.9.7.0	4
Version 1.9.6.x.....	10
Version 1.9.6.5.....	10
Version 1.9.6.4.....	11
Version 1.9.6.3.....	12
Version 1.9.6.2.....	13
Version 1.9.6.1.....	23
Version 1.9.6.0.....	24
Version 1.9.5.x.....	41
Version 1.9.5.6.....	41
Version 1.9.5.5.....	41
Version 1.9.5.4.....	42
Version 1.9.5.3.....	47
Version 1.9.5.2.....	52
Version 1.9.5.1	54
Version 1.9.5.0.....	56
Version 1.9.4.x.....	68
Version 1.9.4.7.....	68

Version 1.9.7.x

Version 1.9.7.0

新機能

Function Type (ファンクションタイプ)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

グループキューを使用し、ファンクションタイプを使用するキューやFXを作成する場合は、グループ内にファンクションタイプが設定されているグループを選択することが重要です。ファンクションタイプが設定されていないグループを選択し、ファンクションタイプを手動で選択した場合、選択した

グループは参照されなくなり、キューには個別のヘッドレベルとFXが設定されます。

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

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

Odd/Even Toolbar

Odd/Evenツールバーが2段のツールバーに拡張されました。

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

上段はパート、セグメント、チャンクの数を選択します。

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

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

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

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

Chunks

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

チャンクは、ヘッドのサブセレクトとFXのセッティングの両方に使用できます。

Sub Selecting Chunks（Chunkを使った選択）

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

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

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

ALLを押してチャンクの選択を終了する。

FX Chunks

FXチャンクを使用するには、パート数を必要なチャンク数に設定します。

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

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

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

使用可能なセグメント数が128から512に増加されました。

Col Tag Sub Selection (カラータグを使った選択)

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

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

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

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

Sub Select Only Groups

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

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

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

Linked Groups

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Group Window, Heads View

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

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

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

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

Firmware

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

Other Changes

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

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

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

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

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

示されます。

入力される外部タイムコードソースにグローバルタイムコードオフセットを適用するオプションを追加。Setup] → [View Settings] → [MIDI Timecode] で [Timecode Offset] を設定。正の値は受信タイムコードにフレームを追加し、負の値は受信タイムコードを遅らせる。

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

グループグリッドの最適化とクロップグリッドを許可する。#0042612

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Bug Fixes

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

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

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

Now CTRL + ALT PAGE LEFT, and CTRL + ALT + PAGE RIGHT do full left and right.

Fix for changing between Grids in the Output window with different sizes whereby when going to the smaller Grid the positioning of the Grid could be outside the range of the Grid and would show a black screen.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Version 1.9.6.x

Version 1.9.6.5

新機能

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

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

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

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

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

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

Firmware

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

Bug Fixes

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

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

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

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

Version 1.9.6.4

Bug Fixes

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

Version 1.9.6.3

新機能

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

Bug Fixes

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

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

Version 1.9.6.2

新機能

Users

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

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

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

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

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

Net Sessions

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

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

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

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

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

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

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

Channel Control

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

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

Users in Net Sessions

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

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

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

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

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

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

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

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

ユーザーログイン時に、次のアクションが実行されます。

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

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

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

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

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

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

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

Fade Curves

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

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

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

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

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

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

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

たとえば、1 秒から 5 秒のフェードインを選択の中心に向かって行うには

<1> THRU ,<5> THRU と入力し

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

「*」 ショートカットは引き続きサポートされます。

Execute Window Groups

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

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

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

Conditional Jumps

Cue Stack マクロ J を条件として使用できるようになりました

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

<variable>は以下の通りです

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

<comparison (比較)>の内容は

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

比較の際Non ZeroとZeroでは値は必要ありません

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

J 10 , 2 , 3 , 20

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

Channel Value automations

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

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

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

ことができます。

Curve Editor

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

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

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

CSV fileの内容の例は以下のようになります

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

Group Cues

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

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

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

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

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

Replacing Heads

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

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

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

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

Other Changes

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Bug Fixes

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Fix for using Random Step with Group FX. #0035561

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Fixes for vertical scroll bar jitter.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Fix for colour values in Palette View. #0041993

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Version 1.9.6.1

Bug Fixes

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

Version 1.9.6.0

新機能

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

Support for multiple timecode sources

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<Status>の 1 は On, 0 は Offを意味します

FX and multiple elements

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

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

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

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

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

Group FX using Group Grid

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

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

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

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

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

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

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

Group Grids and Inserting into Grids

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

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

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

Net Session items in Exec Window

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

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

きます。

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

IGMP Querier settings

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

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

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

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

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

DJ Deck Audio Channel Configuration

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

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

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

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

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

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

Top soft buttons

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

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

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

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

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

Fixture Functions

フィクスチャ内の複数のファンクションのサポートが改善されました。

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

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

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

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

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

インテンシティも同じように設定できます

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

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

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

Setting Intensity FX

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

キーパッドでサポートされる構文の例を以下に示します：

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

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

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

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

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

Palette FX

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

- 2 Intensity
- 2 Flicker
- 2 Flicker Sync

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

Tracker Palettes

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

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

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

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

Soft Palettes

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

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

いくつかのヘッドを選択し、SET SOFT を押してください。

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

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

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

ソフトパレットはアイテムの右上に「S」と表示されます。

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

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

Multi touch support

スプレッドシート/ボックスビューのマルチタッチサポートが改善されました。

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

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

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

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

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

Cue Stack Variables

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

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

各キュースタックには

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ここでいうVariable（変数）を意味するのは

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

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

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

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

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

以下の新しいオートメーション機能がサポートされました：

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

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

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

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

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

コマンドには、次のものがあります。：

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

比較方法（条件）は以下のようになります：

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

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

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

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

Displaying Cue Stack Variables in the Execute Window

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

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

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

Cue Stack Variable example

例えば、合計30秒間だけCO2を発射できるCue Stackを作成します：

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

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

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

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

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

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

Firmware

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

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

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

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

Other Changes

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

およびALT + CTRL + カーソル左を追加しました。

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

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

→ MIDI / Timecode → Auto Detect DJ Decks.

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

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

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

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

ヘッドエディタ内の最後のテキストフィールドの編集を改善。

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

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

インストーラーにGeNetix V2.00ファームウェアファイルを追加

Bug Fixes

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Fix for keyboard macros run with Immediate Timing that use soft buttons to open

windows. Fixed issue with inserting at the end of keyboard macros. #0036914

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Fix for MagicQ not working on Debian 12. #0039001

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

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

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

Fix for duplicate timelines showing initially in a new show.

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

#0039371

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#0040156 Fix for waveform not drawing correctly on DJ Layers. #0037352

Fix for MIDI notes received over ChamNet - the MIDI channel received was incorrect. This caused Automations on specific MIDI channels to work incorrectly. Automations on all MIDI channels (Channel = 0) were handled correctly.

Fix for copy and pasting from MagicQ into other programs where the text field being copied was longer than 40 characters.

Fix for issue where when OTP protocol was enabled then changing any other network setting stopping output of sACN.

Fix for sACN sync outputting on incorrect multicast address (+1).

Fix for E0 Cue Stack macro not activating last item in an Exec Grid. #0031314, #0031808, #0039623

Fade times now work on both A and T Cue Stack macros regardless of whether Fader Activates Stack = Yes. Previously they would not work if Fader Activates Stack was set Yes. #0037311, #0040354

Fix for timed Intensity faders fades using Intensity Palettes on Group Grids using the Group Grid shortcuts. #0033629

MagicQ was not recognising the Auto Groups already existed if the combined name including Function name was more than 15 characters. #0038513

Support for inserting Duplicate Heads into 3D Grids. #0024622

Fix for "/" message not displayed for a readable amount of time. Display increased from 1s to 10s. #0039880

Fix for upgrading MQ500M V2 display controller - was incorrectly reporting needed CH355. For single display port controllers, these are not firmware upgradeable and this is no longer allowed.

Fix/Add case handler for starting the actual Wifi tests in Single step mode. Also the Wifi 5g test was removed from the MQRack and MQ DIN test runs. #0040158

Fix for merging in shows with Palette FX when the merge options are set to merge Heads but not Palettes. #0040361

10Scene Gateway - in Net Manager show with 0 ports, and correct shown options. #0027492

10Scene Zones - when going from Manual to Auto clear all the Manual specific data

including passwords, Wall Plate ranges etc... #0026760

Fix for selecting Head Elements from a Grid is not set to Multi Element. Previously it used the older Element selection rather than the Head Element selection.

Fix for converting normal FX to Group FX - FX using VDIMs did not convert correctly.

Fix for setting DMX channels using the * keyboard syntax. In most windows this was not working correctly, not setting values at all, or setting % rather than 0.255 values.

Fix to force to VIEW PALETTE before processing Palette keypad commands. #0039424

Fix to ensure that Vis output gets enabled immediately after configuring it. Previously after setting Visualiser Type in Network Settings it may have been needed to force universes enabled or reset the software.

Fix to prevent reset when recreating heads index. #0040623

Fix for MQ50/70 supporting external touchscreen displays with Unicode characters in the name. #0039554

Fix for when a Denon DJ System is connected and Denon StagelinQ is turned on causing MagicQ to crash.

Fix to avoid tap masters with DJ BPM updating every beat unless the BPM has changed. Previously it was updating every beat and causing one shot FX not to fire.

Fix for sequential Cues in a Cue Stack with the same Group FX, but with direction set to Rnd. The FX would restart when stepping between the Cues. #0041152

Fix for duplicate heads with individual elements FX set. Pressing 'Undo' was causing head to then behave as duplicate elements. #0040951

Fixes for problems with multiple elements when using Group Cues / Group FX - sometimes FX or fans would only affect the first element. #0034710

Fix for selecting multiple Groups with different element selections causing attributes not to work as expected. #0039543

Fix for synchronisation of the inbuilt Group Masters between consoles in Net Sessions. Intensity Masters were synced ok.

Fix for issue where after changing the IP address of the console or other network settings, the console might not accept connections from the Master console.

Fix for accessing the MagicQ Web Server on Mac crashes MagicQ. #0040676

When in a Net session, Preset intensities were not synced to the other consoles. #0028908

When disabling Net Sessions on a Master console it now ensures all channel control is taken back from Slave consoles. #0024954

Fix for receiving multiple timecode sources into MagicQ. If the main timecode decode was set to Art-Net then no ChamNet timecode would be processed. If main source was set to ChamNet then ChamNet source 0 would be received as the main, and ChamNet 1 to 10 would be received correctly as the additional sources. Fixed now so that it will process timecode from ChamNet sources 1 to 10 regardless of the

main timecode setting.

Fix for displaying Col tags on the Playback legends when using Bank 2 or higher.
#0037572

Fix to show Col Tags for dimmers in the Group, View Heads window. Note that if a Gel is set for the dimmer then the gel is shown in preference to the Col Tag. #0027288, #0041183

Fix for staring in Exec window with empty grid. #0035978

Fix for using PB1..10 in Automs when in Core Mode triggered by Scheduled event and other other internal events. Previously no PBs were supported from Autom events in Core Mode. A work around was to trigger Cue Stacks instead of Playbacks. #0032843

Fix for Last Active channel control when using Heads across multiple universes.

Fix problem where Cues would not execute correctly if you activate a Cue Stack with a single Cue in it, then record a 2nd Cue to the Cue Stack whilst the first Cue is still active. Affected v1.9.5.1 and above. #0040200, #0041051

Version 1.9.5.x

Version 1.9.5.6

MagicQ Rack と MagicQ DIN をサポートしました.

Bug Fixes

Fix for not being able to set the screen resolution of MQ250M external monitor.
#0040156

Fix for issue where when OTP protocol was enabled then changing any other network setting stopping output of sACN.

Fix for sACN sync outputting on incorrect multicast address (+1).

Fix for DMX output for Compact and Mini Connect consoles on Ubuntu Linux OS.
#0040315

Version 1.9.5.5

Bug Fixes

Fixed an issue where reopening the Timeline window causes a reset with a large number of graphical items when zoomed out. #0039157

Fixed an issue with sACN with some (non ChamSys) nodes that rejected recent support for sACN sync. Affected 1.9.5.4 and above only with the sACN Type set to Normal or Sync.

Firmware Changes

SnakeSys firmware version changed from v021A to v0220 for B4, R4 and T2 devices. Added GeNetix firmware V1.04 for GN5 and GN10 support.

Version 1.9.5.4

新機能

Support for GeNetix nodes

このバージョンでは、GeNetixノードのサポートが追加されました。これには、GeNetix GW2O、GW2I、GN2、GN5、GN10が含まれます。

GeNetixノードは、デバイスマネージャの「VIEW CHAMNET」から完全に設定でき、デバイスおよびポートパラメータの設定や、シーンの保存と取得も可能です。

GeNetix GN2、GN5、GN10は、USBまたはネットワーク経由でMagicQに接続できます。USB接続はネットワーク接続よりも優先されます。GeNetix GW2OとGW2Iはネットワーク接続のみです。

GeNetix GN2は、USBまたはネットワーク経由で接続すると、MagicQをReducedモードにロックします。GeNetix GN5とGN10は、USB経由で接続すると、MagicQを完全にロック解除します。ネットワーク経由で接続すると、GN5とGN10はMagicQをReducedモードにロックします。

GeNetixノードは、ネットワーク経由で接続している場合、デバイス・マネージャーからアップグレードすることができます。

Network settings

Net Manager ウィンドウは、ChamNet のサブメニュー（デバイス、ポート、オプション、シーン）が改善されました。オプションサブメニューでは、GeNetixとSnakeSysのデバイスオプションを表示および設定できます。

「シーン」サブメニューでは、必要なシーンでエンターキーを押すことで、シーンの有効化と無効化が可能です。シーンは、通常のMagicQの「REC」と「REM」ボタンを使用して記録および削除できます。

CONFIG DEVICEソフトボタンは、新しいGeNetixノードメニューに合わせてQUICK SETUPと名前が変更されました。

Setup>View Settings>Networkに、IGMP Querierの中の設定項目にMagicQ内のIGMPクエリを無効化または強制的に有効化するための新しいIGMPクエリ設定が追加されました。

これは、例えばIGMPクエリが有効化されたルミネックス・ギガコアがある場合など、外部ルーターにIGMPクエリが有効化されている場合に便利です。

IGMPクエリが有効化されていないネットワーク上でIGMPクエリを無効化している場合、sACN、ChamNet、その他のマルチキャストプロトコルがネットワーク上で正しく伝送されない場合がありますのでご注意ください。

Setup>View Settings>NetworkのArt-Net Type設定に、V4 SyncとV4 Sync Unicast Onlyが追加されました。Art-Net syncにより、複数の異なるArt-NetからDMXノードにわたる複数のDMXラインの同期が可能になります。

Setup>View Settings>Networkに新しいsACN type設定に、sACN syncオプションを追加しました。MagicQは、sACNを出力する最初の有効なユニバースを同期ユニバースとして使用します。

コンソールのIPアドレス設定を行うSetupのNetworkタブへのショートカットとして、Net ManagerにNETWORK SETTINGSボタンを追加しました。

新しく Visualiser Type設定と Visualiser Offset 設定が、Setup>View Settings>Network に追加され

ました。これは、コンソールから直接 Visualiser にコンソール出力データをユニキャストする際に使用するプロトコルを決定するために使用します。これは、照明設備に出力する際に使用するプロトコルやユニバースとは異なるプロトコルやユニバースを Visualiser で使用したい場合に便利です。

Other Changes

グループをプレイバックにコピーする際、グループキューが有効になっている場合、MagicQはグループキューとしてキューを作成するようになりました。 #0034362

Cue Stack WindowのView TCに「Adjust TC」ボタンを追加しました。これにより、Cue Stack内のすべてのタイムコード値（関連するすべてのTCトラックを含む）を調整できるようSHIFT + Encoder Yに「TC調整」機能を追加しました。これは、キュー・スタック内のすべてのタイムコード値に小さな変更を加えるナッジ機能に似たものです

デモフォルダからショーを読み込む際、MagicQは常にメインショーフォルダを使用するように名称を変更するようになりました。これにより、オートセーブおよびその後のセーブはメインショーフォルダに保存され、ChamSysが提供するデモショーファイルには影響を与えません。

プレイバックウィンドウ、ライブビューからバンクを変更するためのサポートを追加。

MagicQの「Reducedモード」サポートのためのB4、R4、T2デバイス用のSnakeSysファームウェアアップデートv021A、およびR8デバイス用のファームウェアアップデートv0216。このファームウェアのアップグレードは、MagicQバージョン1.9.5.3以上をアンロックするためにSnakeSysデバイスに必要です。

Executeウィンドウでリージョンを設定する際、SET REGIONを押す前にリージョン番号を入力して、Execute項目を特定のリージョン番号に設定することが可能になりました。

4つ以上のエミッタを持つLEDフィクスチャで、明るさのフェーダーが100%に設定されていない場合、同じ色を維持しながらエミッタの出力を変更するカラーミックスフェーダーコントロールが追加されました。

パーソナリティファイルにCIE x範囲とCIE y範囲が追加されました。

Bug Fixes

Fix for windows not opening as last saved in recent versions - particularly fixed windows.

When expanding Palettes to all Heads if the Head has the Cyan/Red attribute then the Col Wheel 1 and Col Wheel 2 are not expanded. #0033777

Fix for cursor selecting multiple columns to avoid it dropping the selection if dragged below the column area.

Fix for DMX outputs on Mini Connect and Compact Connect when outputting Direct DMX on universes other than the two universes (first universe for Mini Connect). #0038618

Fix for manual Pause Button which halted the fade to the previous step rather than executing the complete fade.

Fix for importing shows with Group Cues into existing shows with the same groups. #0036385

Fix for display of encoder values when using Group Cues. If the first head in the Group did not have the attribute then the attribute value was not shown. Now

checks all heads in the
selected Group. #0035551

Fix for problem when recording a palettes from Group Cues when not all the Groups with data in the programmer were active - all the Group Cues would get linked to the Palette even though they were not recorded into the Palette. #0037722

Fixed to update the highlight / lowlight data if Palette is changed that is used by the highlight / lowlight data. #0037648

Fixed problem with Personality pan and tilt inverts (Edit Head, View General, Params) when using Group Cues. When using a Palette as a base position and using the encoders the encoders worked in the wrong direction #0038431

Fix for issue with TC loop not working in Timeline. #0038062

Fix for problem with Generic Movement heads controlling Vis objects from Trackers. The Vis object rotate would not work. A work around was to set the Vis object name to the name of the Tracker object - then no Generic Movement was needed and PSN rotate data controls the rotate of the Vis object directly.

Fix for loading of palettes in Reduced Mode Show format where the Palettes have more than 65,356 channels stored in them. The palettes were stored in the show file correctly, but would not be loaded correctly - the whole palette would end up as 0 values. The original palette information would be lost and would not be saved in any subsequent saves in either show format. The only work around was to reduce the number of channels stored in the Palette (e.g. by removing information for duplicate elements)

Fix for loading of FX with parts in Reduced Mode Show format. In the Cue Window the FX would show the parts correctly but the FX offsets for individual channels would not reflect the parts, and hence the output was not correct. Modifying any parameter in the FX would cause the FX offsets to be recalculated correctly. The FX parts would get saved back to show files correctly so the show file integrity was ok.

When restoring of playback state after a soft reset using the Setup, View Settings, Playback, Activate Playbacks on start then Cues would restart with the fade times of the Cue rather than being executed immediately.

Fix for releasing of multiple playbacks with fade times. If more than one playback was released in close succession then LTP channels could snap. Dependent on the different release times and order of release compared to order of activation. Playbacks set as "All channels controlled LTP" would sometimes fade intensity out to 0 (before snapping to correct value) even if other playbacks still had that intensity at a level.

Fix for parking and unparking channels when using Net Sessions - changes were not being updated to the Slave consoles.

Fix for parking of intensity values - values were output slightly lower than parked - e.g. 99.5% instead of 100%. #0012307, #0030654, #0037632

Fix for indication in status window after parking. #0038646

Add an error message if Import Grid fails due to no grid csv file

found. Fix for using Colour Picker when Group Cues in

operation. ##0034948

Fix for Replace Palette on FX using Col 1, Pos 1, Beam 1. Replace Palette on all other Palettes worked ok. Work around is to temporarily move Palette from Col 1 to e.g. Col 100 and then do the Replace Palette.

Fix for Track Sheet view in Timeline window not showing tracking values correctly for Group Cue data when only a small number of Groups/Heads were in the Cue, or only a few Groups/Heads were selected.

Fix for expanding heads within Palettes. If the only heads were patched above channels 65356 then the expand would not work.

Fix for updating of Exec Grids from Slave consoles in Net Sessions when using more than one Slave in the Net Session. The Exec Grids on the additional Slaves got cleared.

Fix for changing users on Master consoles that was causing Slave consoles to resync.

Fix for time code Cue Stacks on Slave Consoles in Net Sessions. Previously Slaves only responded to timecode when Playback Sync Mode was set to Inhibit PB Sync. Timecode is now also supported when Slave is set to Inhibit, Sync On Swap.

Fix for generating timecode from Stadium products out of the LTC out and MIDI ports. Previously, setting a time to start generating from would result in the wrong time being output. Starting timecode generation from 0:0:0 was not affected. #0026003, #0037149

Fix for issue showing timecode out in status window when Timecode Generate was set to LTC
+ NET or MIDI + NET. #0036424

Fix for issue with remote controlling and Output Grid with more than 128 columns wide. #0037152

Fix for linked speed masters in recent versions. If the first linked Speed Master was not SP1 then the linking did not work. #0037893, #0038374

Fix for application closing cleanly on MacOS Sonoma. #0039061, #003819, #0037646

Fix for Timeline window lagging issue when zoomed in with longer audio files. #0038749

Fix for Patch "limits" to make them work on 16bit values and to support both a minimum value as well as a maximum value.

Fix for entering fade times in Cue Stack for steps in the Cue Stack that do not have a Cue assigned - could cause a reset.

Fix for MagicQ crashing when sending Colour Picker data to the MagicQ Remote app.

Fixed an issue with colour differences between Gel output colours when used from Colour Picker versus the Colour Mix window

Fixed an issue with some show files taking a long time to open on

first load Fix for glitching of Group FX when changing attributes in the

programmer.

Included v1.06 firmware for Compact & Mini Connects. v1.06 fixes an issue with the input levels on the S2L Audio input. #0039156

Fix for Copy Group in Group Cue mode onto a Playback on Mac OS. #0039284

Version 1.9.5.3

新機能

Output Grid Repatching

出力ウィンドウからヘッドを再パッチすることが可能で、フェスティバルやハウス仕様にショーを変更しやすくなります。ビュープランとビューグリッドで出力ウィンドウを開きます。パッチの出力タイプを選択します。

REPATCHソフトボタンを使用してヘッドを再パッチできます。

セルをクリックしてヘッドを選択します。次にREPATCHを押して新しいDMXアドレスを入力します。

REPATCH を押す前に、SHIFT、CTRL を使用するか、セルをドラッグして複数のセルを選択することができます。

ヘッドテストがオンの場合（ソフトボタン C）、ヘッドを再パッチすると、変更された DMX に従ってテストが実行され、新しいアドレスが正しいことを簡単に証明できます。

Encoder sensitivity

ALT + エンコーダーは、プログラマーの属性に対して中程度の微調整を行います。SHIFT + エンコーダーは、属性に対して微調整を続けます。中程度の微調整は、より敏感な変化をもたらします。すなわち、エンコーダーを回す回数が少なくて済みます。

セットアップ、ビュー設定、キーパッド&エンコーダーに、新しいエンコーダー感度オプションが追加されました。「標準」に設定すると、エンコーダーは以前のソフトウェアと同様に動作します。

「低速」に設定すると、エンコーダーは標準よりも遅くなり、つまり感度が低くなり、同じ属性変更を行うには、より大きなエンコーダー変更が必要になります。

「Slow」（Med Fine）に設定すると、エンコーダーは通常通り動作しますが、SHIFTキーが押されると、ファインではなくミディアムファインで動作します。このオプションは、SHIFTキーをファインとして使用することに慣れているが、ファインをもう少し敏感にしたいユーザー向けに用意されています。

「リモートスロー」に設定すると、エンコーダーは通常通り動作しますが、リモート PC（例えば、MS Surface）上のMagicQリモートコントロールから操作する場合は例外となります。これにより、リモートコントロールを使用する際の感度を向上させることができます。このオプションはMagicQリモートコントロールのみに影響し、iOS/Android上のMagicQリモートアプリには影響しません。

デフォルトは「Normal」です

このオプションは、パーソナリティでスローエンコーダーとして設定された属性には影響しません。例えば、ゴボホイールや段階的な制御パラメータなどです。これらはこれまで通り動作します。

デフォルトは「Normal」です。

このオプションは、パーソナリティでスローエンコーダーとして設定された属性（ゴボホイールや段階的制御パラメータなど）には影響しません。それらはこれまで通り動作します。

Net Manager

ネットワーク上のArt-Netノードの各ポートを表示するArt-Netポートビューを追加し、個々のポート構成と名前を設定を簡単にできるようにしました。セットアップのArt-Netビューは削除されました。

sACNビューを、VIEW CIDs（ネットワーク上のsACNユニバースの検出）とVIEW ENDPOINTS

(RDMNetエンドポイント) に分割しました。

Firmware upgrade

ファームウェアを手動で選択する際に、特定のパネル/インターフェースに関連するファームウェアファイルのみが表示されるように、ファームウェアフォルダのフィルタリングを改善する。

セットアップ、システム表示、ステータス表示のハードウェアタブとUSBインターフェースの両方で、最新ファームウェアのソフトボタンを有効にする。

セットアップ、システム表示、ステータス表示のハードウェアタブで、MQ50、MQ70、MQ80、Mini Connect、Compact Connectを表示する。以前は、ハードウェアタブにはStadiumコンソール用のインターフェースのみが表示されていた。

ファームウェアフォルダ内のファイルの説明を改善し、ファイルがどのパネル/インターフェース用であるか、およびファームウェアのバージョン番号を明確に表示するようにしました。

Mini ConnectおよびCompact Connectが既知の問題のある古いファームウェアを使用している場合、ユーザーにアップグレードを促し、確認が得られたら自動的にアップグレードを実行します。

Stadium製品上のファームウェアバージョンのステータスフィールドを修正し、ファームウェアのタイプ番号（例：[310-022]）を表示するようにしました。#0037750 MagicQコンソール前面パネル用の最新ファームウェアファイル（CH346_V1.52、310-022_V0.19、310-023_V0.13、310-025_V0.10）を追加。

Gels & Colours

アクティブなフィルターとソースタイプをショーファイルに保存するためのサポートを追加しました。E910FCガンマカーブを補正できる√dimmerカーブを追加しました。

フィルターを選択する際のソースタイプとして、FWP 1000WとFTM 2000Wをサポートしました。

Other Changes

スピードマスターのテンポを増減するためのキュースタックマクロコマンドを追加しました。また、キュースタックマクロを使用して絶対的なテンポを設定する際の精度を向上させました。

H 10 , <スピードマスター> , 16, <BPM 増> H 10 , <スピードマスター> , 17, <BPM 減>

コンソールでのコピー＆ペースト用のショートカットを追加しました。

- hold CTRL and press COPY to copy
- hold CTRL and press UPDATE to paste

エクゼキュートウィンドウのAssign SpeciaでTimecode+Clock+PBを使用して、実行ウィンドウに現在のキューID、次のキューID、残りのタイムコードを表示するためのサポートを追加しました。

パレットのインポートにデフォルトパレットのインポートオプションを追加。 #0038156

ChamSysリモートイーサネットプロトコルに、受信したコマンドをエコーバックするオプションを追加。

ユーザーディレイが固定されたチェイスセットでクロスフェードを変更する際、チェイスディレイ設定を変更しないようにする。ただし、クロスフェードが0%または100%の場合を除く

MagicDMXインターフェースが取り付けられている場合、アプリケーションのタイトルバーに表示されるようになりました。

エンコーダーを使用して、キュー・スタックのタイムコード・オフセットを変更できるようになりました。キュー・スタック・ウィンドウで、SHIFTキーを押しながらエンコーダーDを回します。

ヘルプウィンドウのログビューにおけるMIDIノートとMIDI CCのデコードが改善されました。

ファイルマネージャーからショーをロードする際、ロードが正しく行われなかった場合、コマンドログがロードされます。以前のMagicQでは、セットアップウィンドウの「ロードショー」からロードした際にショーのロードに失敗した場合、コマンドログが表示されましたが、ファイルマネージャーからは表示されませんでした。

Cue Stackウィンドウで値を設定する際、ウィンドウが現在のキューを自動的に表示しないようになりました。以前は、キーボード選択ダイアログがアクティブな間にCue Stackが新しいキューにジャンプした場合、誤ったフィールドが設定される可能性がありました。

Bug Fixes

Fix for executing of part cues using Cue Stack wait times. The complete fade would be executed in the wait time rather than allowing overlapping fades. Only affected 1.9.5.x versions. #0038091

Fix for manual placement of elements of Duplicated Heads in non Multi Element Grids. In previous versions if the Heads were repatched then the grids elements 2 and higher would be reset to element 1. #0037843

Fix for recording a macro to open the Timeline window. #0037741

Fix for heads file update in MagicQ PC in Windows OS when the software was installed to the Program Files folder. #0016420

Fix for moving files in the File Manager. #0037110

Fix for redrawing the execute windows 2 and 3 when on the Internal Playback screen for MQ500M panel and console. 0037847

Fix for Gel selection for Multi-Emitter and 16 bit fixtures.

Fix for Pixel Map col mix mode Priority > 0. When applying RGB it now takes Priority on each of the RGB channels if any of the RGB channels is greater than 0. Previously Red, Green, and Blue were treated independently.

Fix for Cue Stack as a Speed Master in the Execute Window getting released when changing page with main NEXT PAGE / PREV PAGE buttons. #0038028

When Tracker RX protocol is set to Internal, enable tracking if a Generic Tracker or Generic Movement is active.

Ensure MQ500M with greater than 64 universes in use recovers gracefully after a software reset.

Hide VDIM heads in Patch when the Hide VDIMs option is set for complex Heads that have some inbuilt Intensities and some VDIMs.

Fixed refreshing of Cue Window when FX Palettes were modified in the FX Window. #0038157

Fix for releasing to Cues using fade times after the Cues have been updated. If a Cue with fade times was active but completed fading on a Playback and it was updated then subsequent releases to that Cue would use a fade time, even though the Cue had already completed fading.

Fix for remote control of Stadium consoles from PCs using Full Panel mode. In windows with tabs such as Setup, View Settings and Patch, View Heads the scaling was incorrect and mouse clicking on the remote would click the wrong cell. Both the remote and target must be upgraded to this version to resolve the issue.

Fix for Group Cues setting attributes to 0 when they are not already in the programmer. #0037304

When multiple groups are selected with some of them having elements, then fix setting intensity using soft buttons on to include the heads without the elements. #0038202

Fixed reset when opening newer style windows (e.g. Plot Window) for the first time in a session from the Window Size window. #0038255

Fix for occasional reset when first doing RDM discovery in Net Manager window.

#0038188 Fix for Mini Connect and Compact Connect when toggling playbacks and pausing. #0038056 Fix for DMX Output on Stadium Connect on Linux OS. #0037861

Fix for FX set as absolute not working. Affected versions 1.9.5.0 to 1.9.5.2. Only affected if Playbacks can add/subtract was set to No. Work around was to set Playbacks can add/subtract to Yes. #0038266

Avoid processing reset and shutdown automations when processing automs on start up. Previously these could cause restart loops.

Fix in Timeline for waveform drawing when the audio start timecode is greater than zero. #0037832

When using the Display Current Cue option and displaying a Cue in a long Cue Stack, then choosing a different Cue Stack with less Cues than fit in the whole window ensure all Cues are displayed from the first Cue.

Fix for import of Palettes with merge option selected from show files saved in reduced format. In previous versions the merge would not work correctly and could cause a reset.

When loading palettes after having done a LOAD SHOW + CONSOLE, the LOAD PALETTES will also load console settings. A work around is to restart the console after the LOAD SHOW + CONSOLE and before doing LOAD PALETTES.

When the Setup setting Select Multiple Groups was set to Multiple in One Go or Multiple Always, then in Patch, pressing ENTER on the first column to test a head would deselect the Head if the Head was already selected. Corrected so that the selection follows when the Head test is on, and deselected when off.

Fix for pasting multiple cells from one MagicQ window to another - the last cell(s) were not copied.

Fix for applying Intensity palettes with time when Cue Stacks have the channels already active. In previous versions the value would snap to 0 before fading. #0038395

In Net Sessions when making an Update, Patch Offset on one console, all consoles in the system could react very slowly for several minutes.

In Net Sessions when making multiple changes in the Slave, Patch window such as changing Head names or inverts, then other consoles on the system could react very slowly for several minutes.

In Net Sessions when creating an Exec Grid or an Output Grid on a Slave console, then after creating the Grid the first change to the Grid would be rejected with a Sync Fail message. The following changes would work ok.

Fix for reset that occurs when assigning special items to Exec Grid and then then cancelling out of the select dialog box. #0038522

Fix for tracking of FX through Cue Stacks - if a Cue was executed where a FX was only partially blocked by base levels - then if the FX was added in again on a new Cue the FX sometimes did not restart. This only occurred if the first channel in the FX had not been blocked and was still running as FX. This typically occurred when using Palette FX where some colour attributes were included in the FX (e.g. Colour Macro) but were not blocked as base values in the Cue.

Fix for reset caused when changing speed of movies on the Pixel Mapper when the movie resolution was greater than the grid resolution. Affected betas and stables released in 2023. #0038570

Fix for a sequence of Cues in a Cue Stack with the same simple Pixel Map FX but different

speeds - the speed change was not being recognised.

#0036032 Fix for tracking back of Simple Pixel Map FX.

#0036523

Fix for flickering in Output and other windows where horizontal scroll bar was repeatedly shown / hidden due to column auto sizing. #0038541

Fix for Cue Stack macros that override fade times. In recent versions the Cues snapped regardless of the time in the Cue Stack macro. #0037511

Fix for Cue Stack control of audio gain through Dgain Cue Stack macro. Previously it only affected audio played per step, not audio assigned to the whole Cue Stack in the Cue Stack options.

Fix for Group Cues when using highlight mode "Dim nons selected". Heads would get dimmed even if they had no intensity in the programmer. #0038591

Fix for MQ250M intermittently lagging on startup.

Fix for reducing noise from the display backlight on MQ50/MQ70

consoles. Fix for default gels for patched heads. #0037857

Fixed issue with HSI fixtures not finding the default emitter data in Colour Picker.

#0035701 Fix for windows not opening as last saved in recent versions - particularly fixed windows.

Fixed issue with Mini Connect and Compact Connect when direct DMX ports are assigned a universe higher than 2. #0038618

Version 1.9.5.2

新機能

Cue Stack audio gain

Cue Stack マクロを使用して、他の Cue Stack のオーディオゲインを設定するためのサポートが追加されました。Cue Stack Macro D コマンドは、以下のコマンドをサポートするようになりました。

gain <ゲインレベル 0 ~ 100>

gain <再生> , <ゲインレベル 0 ~ 100>

<再生> は 1 ~ 202 です。<再生> が 0 の場合、ゲインは現在の再生で変更されます。

Soft LTP

Soft LTPの実装は、FXとHTPチャンネルをクロスフェードする際に改善されました。以前は、Soft LTPはベースレベルとHTPチャンネルをクロスフェードする場合のみ利用可能でした。

ソフトLTPでは、All Channels Controlled LTPとして設定されたキュー・スタック間の強度のクロスフェードが可能です。他のキュー・スタックでは、クロスフェードは必要ありません。キュー・スタックは、HTPチャンネルをHTPとしてミックスします。

ソフトLTPを設定するには、以下のキュー・スタック設定を行います。

詳細、All Chans Controlled LTP = Yes フェーダー、フェーダーコントロールHTP = No フェーダー、フェーダーコントロールLTP = Yes

Other Changes

グループを削除せずに、エクゼキュートウィンドウでグループを置き換えることが可能になりました。MagicQは置き換えの確認を促します。リージョン内のグループは、既存のリージョンを維持します。

スピードマスターは、ピクセルマップ（ビットマップ）ヘッドのスピードチャンネルで設定されたスピードを無効にして、フルピクセルマップに影響を与えるようになりました。MagicQは、ピクセルマップFXが実行されているキュースタックを決定するために、FXタイプチャンネルを制御する再生を使用し、それにより使用するスピードマスターを決定します。

Bug Fixes

Fix for releasing Intensity channels with times when Cue Stacks set to All Channels Controlled LTP - they were snapping in recent versions. #0037677

Fix for reset when scrolling Execute Windows - occurs if Exec Window is set to One, Two or Three Fixed Rows. #0037544

Fix for the order of emitters for defaulted emitters, sometimes white and amber got the wrong way round in colour picker. #0037378

Fix for reset which occurred when removing channels from a Cue which had both Group FX and channel FX, and only when all channels were removed from the FX. #0037596

Fix issue introduced in v1.9.4.2 onwards that could affect MQ80 consoles shutting down. #0037296

Fix for importing CSV heads file if the DMX column does not contain the universe information. #0037706

Fix resets caused when Live Copy on a Cue Stack was set up the first time. In some cases the Live Copy would also not work as expected till it had been restarted. #0037784.

Fix for reset when maximum zooming the Scope View in Outputs, View Chans, View DMX. #0037824

Fix for individual fade times not working correctly when reloading using reduced size show file format. The fade times were correctly saved and loaded in the show file, but changes in recent betas meant they did not fade correctly if the general fade time for the Cue was shorter than the individual times. #0037814

Fix for gel selection for multi-emitter and 16 bit fixtures. #0037520

新機能

Solo Mode

劇場プログラミング用に新しいソロモードを追加しました。CTRL + HIGHLIGHT を押すとソロモードになります。ソロモードでは、選択されていないすべてのヘッ드의輝度が0%に設定されます。選択されたヘッドは変更されません。

FX Palettes

FXパレットの動作を決定する「FX Palettes」オプションを「Setup」>「VIEW SETTING」>「Cue Storage」に追加しました。

「Normal」または「Changes unlink FX palettes」に設定すると、FXパレットがキューにリンクされ、FXパレットへの更新によりキューが更新されます。

「Disabled」に設定すると、FXパレットとキューの間にリンクは存在しません。

「Changes unlink FX palettes」に設定すると、プログラムウィンドウまたはキューウィンドウでFXに変更を加えると、FXパレットへのリンクが解除されます。

Num Boxes Wide

「Setup」>「View Settings」>「Windows」に「Num Boxes Wide」オプションを追加し、グループ、位置、カラー、ビーム、エフェクト、ページ、キュー・ストア、スタック・ストア、マクロなどのすべてのボックス・ウィンドウのボックス数を強制的に設定できるようにしました。これにより、異なるコンソールタイプ間でもウィンドウ内のアイテムのレイアウトを一貫して保つことができます。特にグループ・ウィンドウで便利です。

スプレッドシートビューには影響しません。

「デフォルト」以外の設定にしている場合、モニターごとの「セットアップ」のボックスの数、「システム」の表示、「モニター」の表示が、この設定よりも優先されることに注意してください。

Other Changes

MagicQ PCのツールメニューに、大文字フォントのトレーニング用の新しいオプションを追加しました。これにより、Setup>View Settings>WindowsのBig text mode が force Very Large Fontに強制的に適用されます。これはトレーニングに便利です。この設定はショー設定ではなく、コンソール設定として保存されるため、新しいショーをロードしてもこの設定には影響しません。

グループウィンドウのヘッドビューで、カーソルでヘッドを選ぶと使用されているキューの数が表示されるようになりました。

グループウィンドウ、ヘッドビューにエンコーダーAのFilterに「Used（使用中）」と「unused（未使用）」のフィルターを追加しました。

キューストアとスタックストアのフィルタリングを、エンコーダーの+/-ではなくダイアログボックスで選択できるように変更しました。

Windowsのセットアップで、モニターが無効になっている場合、モニターの表示が無視されるように修正しました。

Bug Fixes

Fix for major bug with moving Cue IDs in Cue Stack. If there is a backward move then any Cue Stack Macros and Comments get removed. Affected 1.9.5.0 only.

#0037607

Fix for display of page holdover. Affected v1.9.5.0 only. Page holdover worked as expected but the display in the playback legend was incorrect.

Fix for occasional reset when using Live Copy on MagicQ consoles. Affected v1.9.5.0 only. #0037532, #0037545

Fix for software update in MagicQ PC in Windows OS when the software was installed to the Program Files folder. #0037477

Display of Prog Store in ALT + 4x3 buttons on MQ250M.

View Automs, PB actions on wing playbacks now show Playback ID as PBx instead of Wx-x when using Stadium consoles. This brings consistency with other indications of Playback IDs.

新機能

Speed Masters

Cue Stack マクロから Speed Master をコントロールすることが可能になりました。Speed Master をコントロールするには、H10 Cue Stack マクロを使用します。

H10,<Speed Master ID>,<Command>,<Parameter>

Command	Parameter	Description
1	BPM	Set the BPM
2		Activate
3		Deactivate
4		Run
5		Halt
6	Divisor	Set Divisor (2 to 32. 0 for no divisor)
7	Multiplier	Set Multiplier (2 to 32. 0 for no multiplier)
8		Step
9		Source is DJ Beat
10		Source is Audio Beat
11		Source is DJ BPM
12		Source is Audio BPM
13		Source is Tap
14		Resync
15		Resync beat

Speed Master、Resync、Resync Beat のオプションは、Chases および FX に影響するようになりました。Audio Beat または DJ Beat に設定された Speed Master は、停止するとビートが無視するようになりました。

Theatre Features

Cue Stackウィンドウに、ソフトボタンAから新しく「Theatre（シアター）」モードが追加されました。この表示モードは、シアターモードで新規ショーを開始する場合、またはプログラミングモードをシアターモードのいずれかに変更する場合に自動的に選択されます。

シアターモードには、ポジション、カラー、ビームフェード列があり、キュー内のポジション、カラー、ビームの最大フェード時間を表示し、ポジション、カラー、ビームのディレイとフェード時間の設定を可能にします。

キュー・スタック・ビューでは、キュー・カラムに新しいQIDを入力することで、キューを異なるQIDに置き換えることが可能になりました。このフィールドに数値を入力するとキューIDが設定され、テキストを入力するとキュー名が変更されます。

パッチ・ウィンドウの「チャンネル表示」では、ユニバースの使用状況が上部に要約表示されるようになりました。パッチにギャップがある場合、使用されていないチャンネル数が表示されます。ギャップをクリックすると、パッチウィンドウがそのギャップ内の最初の空きチャンネルにスクロールします。その後、Patch Itを使用してヘッドを簡単にパッチできます。

プリセットのインテンシティレベルは、パッチウィンドウのチャンネル表示で直接設定できるようになりました。これは、インテンシティウィンドウのプリセット表示で設定するのと同じです。

出力と入力の値は、パッチウィンドウの「チャンネル表示」で確認できます。

出力の「チャンネル表示」では、新しいオプション「ヘッドの表示」で、ヘッドのRGB/CMYカラーと強度レベルが表示されます。強度テキストをトラッキング/変更値に応じてカラー表示するソフトボタン「カラー表示」は、わかりやすくするために「トラッキングカラー表示」に名称が変更されました。

+とTHRUの構文を使用して、複数の新規キューIDにキュー・スタックで記録する機能を追加しました。すべてのキューは、キュー・ストア内の同じキュー（QID）にリンクされます。

/をセパレーターとして使用して、指定したキューに同時に記録し、名前を付ける機能を追加しました。キュー名として受け入れられるには、少なくとも1つの英字（A..Zまたはa..z）を含んでいる必要があります。

FX Window and FX Palettes

FXウィンドウは、FXの全体的なパラメータを表示および編集できる「VIEW DATA」ビューが追加され、機能が強化されました。

FXウィンドウ内のFXは、FXパレットとして使用できるようになりました。これにより、FXウィンドウ内のFXを更新すると、キューでFXが使用されているインスタンスが更新されます。FXの速度、サイズ、クロスフェード、幅、方向、拡散、パーツとセグメント、追加モード、初期オフセット、rndタイプを変更すると、キューに更新されます。FX内の個々のチャンネルパラメータの変更は更新されず、全体的なパラメータのみが更新されます。

ウィンドウの一番上のテキストには、FXが使用されているCue、または複数のCueで使用されている場合はその使用回数が表示されます。Cue StoreとStack StoreでFXをフィルタリングすると、どのCueとCue StackがFXを使用しているかに関する詳細情報が表示されます。

FXは、FXウィンドウからFXを含めて、プログラマーで編集し、その後更新することで編集することもできます。更新する際、FXの種類や個々のチャンネルへの変更はキューには更新されず、全体的なパラメータのみが更新されることにご注意ください。

FXウィンドウでFXを編集せず、FXウィンドウにFXを含めず更新しない場合、MagicQは以前のバージョンと同じように動作します。キューのFXは、FXウィンドウから更新されることはありません。

FXウィンドウでFXにリンクされたキューは、キューウィンドウにFX Xが名前の前に表示されます。XはFXウィンドウのFX番号です。例えば、FXウィンドウのFX 2のサークルFXにリンクされたキューは、FX 2 Circleと表示されます。

FXウィンドウ内でFXアイテムを移動すると、移動したFXアイテムへのリンクを維持するためにキューが更新されます。

FXウィンドウからFXを削除すると、そのFXへのリンクがすべてのキューから削除されます。これは、Int、Pos、Col、Beamパレットアイテムを削除したときと同様で、この場合もすべてのキューからリンクが削除されます。

FXは、このバージョンのソフトウェアまたはそれ以上のバージョンで記録されたキューにのみリンクされます。旧バージョンのソフトウェアで作成されたキューには、FXウィンドウへのリンクがありません。

FXウィンドウでSHIFT + EXTRACT FXソフトボタンを使用して、旧バージョンのショーのキューからFXを抽出します。キューからFXが抽出され、FXウィンドウに作成され、キューがFXにリンクされます。複数のキューで同一のFXが使用されている場合、FXウィンドウには1つのFXのみが作成されます。

また、[CHECK FX LINKS] および [CHECK ALL LINKS] ソフトボタンを使用して、キューを FX ウィンドウ内の FX にリンクさせることもできます。[CHECK FX LINKS] ソフトボタンは、カーソルが置かれているアイテムの FX と同一の FX がすべてのキューにあるかどうかを確認し、一致する場合はリンクを作成します。[CHECK ALL LINKS] は、すべての FX を確認します。FX ウィンドウ内に新しい FX が作成されることはありません。FX がキューと FX ウィンドウの間で同一である場合にのみリンクが作成されます。

REPLACE FX ソフトボタンは、特定のキューまたはシステム上のすべてのキューで、FX を別の FX に置き換えるために使用できます。これは、グループウィンドウの REPLACE GROUP や、Pos、Col、Beam ウィンドウの REPLACE PALETTE と同様に機能します。

FX ウィンドウに FX を記録する際、名前が指定されていない場合、FX は FX タイプの名前になります。Head Editor

ヘッドエディタウィンドウのビューが再構成され、操作性が向上し、機能の拡張が可能になりました。VIEW MACROはVIEW OTHERに置き換えられ、マクロ、エレメント、エレメントデータ、エミッター、および関数のタブが表示されるようになりました。

複数の機能を持つフィクスチャー（例えば、センターLEDスポットと独立したリングLED、またはカラープレートとストロボバーの両方を持つストロボなど）に対するサポートが強化されました。

「機能」タブでは、フィクスチャーの異なる機能のパラメータを指定できます。

「機能名」は、機能の自動グループを生成する際に使用されます。これまでは、自動グループはFN1、FN2などという名称のみでした。

Function Mixタイプは、特定の機能がCMY、CIE XY、またはHSIのいずれであるかを指定するために使用します。デフォルトでは、Emitters（エミッター）すなわちLEDエミッターに設定されています。特定の機能のミックスモードが、View General、Optionsタブでフィクスチャー全体に対して指定されたものとは異なる場合にのみ、Emitters以外のものに設定する必要があります。

「エミッター」に設定すると、MagicQはカラーミキシングの目的で「エミッター」タブのエミッターデータを使用します。デフォルトでは、「エミッター」タブのすべてのエミッターが各機能に適用されます。

各機能に対して、エミッターのサブセットを指定することができます。これは、異なる機能に異なる色のエミッターを使用する場合に便利です。機能のエミッター数を設定し、次の列で特定のエミッターを選択します。

各機能に異なるエミッターがある場合を除き、通常は「機能」タブのエミッターの数は「0（すべて）」に設定します。

機能が1つのみであるフィクスチャーの場合、「機能」タブは空白のままにしておきます。

ヘッドエディターの「ビュー一般」には、ショーファイル内のパーソナリティがライブラリバージョンよりも古い場合、その旨が表示されるようになりました。

Head Editor

ヘッドエディタウィンドウのビューが再構成され、操作性が向上し、機能の拡張が可能になりました。VIEW MACROはVIEW OTHERに置き換えられ、マクロ、エレメント、エレメントデータ、エミッター、および関数のタブが表示されるようになりました。

複数の機能を持つフィクスチャー（例えば、センターLEDスポットと独立したリングLED、またはカラープレートとストロボバーの両方を持つストロボなど）に対するサポートが強化されました。

「機能」タブでは、フィクスチャーの異なる機能のパラメータを指定できます。

「機能名」は、機能の自動グループを生成する際に使用されます。これまでは、自動グループはFN1、FN2などという名称のみでした。

Function Mixタイプは、特定の機能がCMY、CIE XY、またはHSIのいずれであるかを指定するために使用します。デフォルトでは、Emitters（エミッター）すなわちLEDエミッターに設定されています。特定の機能のミックスモードが、View General、Optionsタブでフィクスチャー全体に対して指定されたものとは異なる場合にのみ、Emitters以外のものに設定する必要があります。

「エミッター」に設定すると、MagicQはカラーミキシングの目的で「エミッター」タブのエミッターデータを使用します。デフォルトでは、「エミッター」タブのすべてのエミッターが各機能に適用されます。

各機能に対して、エミッターのサブセットを指定することができます。これは、異なる機能に異なる色のエミッターを使用する場合に便利です。機能のエミッター数を設定し、次の列で特定のエミッターを選択します。

各機能に異なるエミッターがある場合を除き、通常は「機能」タブのエミッターの数は「0（すべて）」に設定します。

機能が1つのみであるフィクスチャーの場合、「機能」タブは空白のままにしておきます。

ヘッドエディターの「ビュー一般」には、ショーファイル内のパーソナリティがライブラリバージョンよりも古い場合、その旨が表示されるようになりました。

Layouts / Window sizing.

ウィンドウサイズダイアログが改良され、レイアウトモード機能が追加されました。

ウィンドウのタイトルバーの右上にあるウィンドウのアイコンをクリックすると、以前のソフトウェアバージョンと同様に、そのウィンドウの位置とサイズが設定されます。

ウィンドウサイズダイアログには、現在開かれていないウィンドウが下部に表示されるようになりました。

ウィンドウサイズダイアログ内でウィンドウがドラッグ&ドロップされると、MagicQはウィンドウサイズダイアログをレイアウトモードに切り替えます

ALTキーを押しながらCLOSEをクリックすると、レイアウトモードでウィンドウサイズダイアログが開きます。

使用していないウィンドウをダブルクリックすると、そのウィンドウが第1モニタにフルサイズで開き、ウィンドウサイズダイアログが非表示になります。

The SEL button

SELを使用してウィンドウ内の項目をアクティブ化せずにカーソル選択できるようにサポートを追加しました。Execute、Group、Int、Pos、Col、Bean、Pages、Cue Store、Stack Storeウィンドウに追加されました。

これは、Executeウィンドウで項目をカーソル選択してVIEW ITEMでアクティブ化せずに項目を表示する際に特に便利です。同様に、Group、Palette、Macroの内容を表示する場合にも便利です。

また、これまでサポートされていなかったマクロ、FX、GroupのExecuteウィンドウでVIEW ITEMをサポートするようにしました。

PC/Mac Unlock Features

ChamSysは、PCまたはMacに接続されているハードウェアに応じて、Demoモード、Coreモード、Unlockモードの3つのシンプルなカテゴリーに機能をアンロックするルールを簡素化しました。

DEMO MODE

- タイトルバーに「DEMO MODE」と表示されます。
- MagicQ のプログラムとプレイバックがが可能です
- Art-Net/sACN の入出力（64ユニバースまで）可能です
- MagicDMXが使用できます
- RDM対応しています

ChamSysデバイスがMagicQに接続されていない場合、およびMagicDMX（Basic & Full）または10Scene Gatewayのみが接続されている場合、デモモードが動作しています。

CORE MODE

- タイトルバーに「CORE MODE」と表示されます。
- デモモードの機能がフルに使えます
- フルスクリーンでの起動/ウインドーポジションの記録が出来ます。
- プレイバックの自動再生が可能です
- エクゼキュートウィンドウを全画面表示で実行
- オートメーションでスケジュール実行が出来ます
- iOS / Android のリモートアプリが使えます
- Web Server エディットが可能です
- 10Scene Gateway と10Scene リモートアプリが使えます

デュアルDMX、オーディオインターフェース、SnakeSys B4、T2、R4、R8、および交換用デュアルDMXが接続されている場合、コアモードが動作します。

UNLOCKED MODE

- コアモードとデモモードのすべての機能が使えます
- Net Sessionsを含めたマルチプログラミングが可能です
- プレイバックの同期可能です
- 他のMagicQ systemsへのリモートコントロールが可能です
- Winamp のオーディオコントロールと同期が出来ます
- Audio input from PC/Mac sound card
- Artnet Timecodeの受信
- サードパーティの USB/VirtualインターフェースでのTimecode (MIDI/LTC)の受信
- DJ systemsからのevents / Cues / Timecodeのトリガー
- サードパーティの USB/VirtualインターフェースでのMIDI notes, CC, Show controlの受信
- ChamSys Remote Control Protocol (serial, or network)対応
- Open Sound Control (OSC)に対応
- 外部のTrackerシステムへの 送受信(PSN, OTP, MQ Track)
- pan/tiltのマウスコントロール
- MIDI CC / OSCでのエンコーダーコントロール

Mini Connect、Compact Connect、Stadium Connect、Rack Mount Dongleが接続されている場合、アンロックモードが動作しています。

また、レガシー製品（PC Wing、PC Wing Compact、Maxi Wing、Extra Wing、Extra Wing Compact、Playback Wing、Execute Wing、Stadium Wing、MIDI/SMPTE）でも動作しています。

SnakeSys DMX Node Unlocking

v1.9.5.0以降、ネットワーク経由でMagicQ PCシステムに接続されたGeNetixおよびSnakeSysノードは、ネットワーク上に2つ以上のMagicQシステム（PC/Macまたはコンソール）がない場合にのみ、MagicQシステムのロックを解除します。

これにより、ユーザーはショー用のマスターPCとスレーブPCのロックを解除できますが、GeNetixまたはSnakeSysデバイス1つで多数のMagicQ PCシステムをロック解除するようなインストールは防止されます。

以前のバージョンでは、SnakeSysデバイスがネットワークに接続されたすべてのMagicQ PCシステムをロック解除していました。

DMX Interfaces

MagicQ PCでは、サードパーティ製DMXインターフェースのサポートが廃止されました。Pepperoni、DMX4ALL、DASHARD、USB-DMX、Velleman、Enttecの各デバイスはサポート対象外となりました。Lumen Radio CRMXは、MagicQコンソールでは引き続きサポートされています。

2023年5月以降に製造されたMagicDMX Fullデバイス（USB-Cコネクタ付き）は、RDMとDMX入力をサポートし、強化された単一ユニバースDMXソリューションを提供します。

それ以前に製造されたMagicDMX FullおよびMagicDMX Basicデバイスは引き続きサポートされます。旧型のMagicDMX FullインターフェースはRDMをサポートしていません。

Col tags

プレイバックcolタグが強化され、パッチチャンネルによるカラーリングに対応するようになりました。これにより、フェーダー上の異なるヘッドを簡単に識別できるようになります。プレイバックは、キュー・スタックの最初のキューの最初のチャンネルからカラー・タグを取得します。キューにベース・レベルのチャンネルがない場合は、FXから取得します。

Cue Stackのcolタグとチャンネルcolの両方を使用するオプションもあります。Cue Stackのcolタグが設定されている場合、チャンネルcolよりも優先されます。

Setup>View Settings> Windowで、Playback Col Tagの設定にオプションが追加されました。

- Channels
- Cue Stack, Channels, Cue Stack,
- Channels (Dim Unused)
- Cue Stacks, Channels (Dim unused)

Emergency Hot Takeover

MagicQには、他のコンソールからの受信データではなく、すべてのユニバースが自身からデータを出力するように強制する緊急ホット・テイクオーバー機能が搭載されています。このモードは、他のコンソールがネットワークに接続される可能性がある場合や、スタンドアローンのMagicQシステムが主たるハウス制御システムとして、客電/非常用照明を制御する場合に設計されています。

MagicQが緊急ホットテイクオーバーモードに入ると、ホットテイクオーバーに設定されたすべてのユニバースが即座に有効になり、受信したホットテイクオーバーデータのループはすべて停止します。

MagicQがEmergency Hot Takeoverを終了すると、通常のHot Takeoverが動作します。Hot Takeoverモードでは、どのコンソールがどのユニバースを制御するかが決定されます。

緊急ホットテイクオーバーは、リモート入力ポートから起動できます。

オートメーションからも起動できます（したがって、10シーン入力ポート、MIDI、OSC、受信DMXなどからも起動できます）。キュー・スタック・マクロ H 112、H 911、H 999 を使用して、緊急ホットテイクオーバーのオン/オフを設定できます。

ChamSys リモートプロトコルコマンド 112 H、911 H、999 H は、緊急時のホットタケオーバーのオン・オフ設定に使用できます。

また、セットアップから手動でトリガーすることもでき、SHIFT + 上部のソフトボタン EMERGENCY ON および EMERGENCY OFF で DMX I/O を表示します。

セットアップ、DMX I/OのHot Takeoverオプションは、以前のHot Takeoverに加え、ループおよび追加のHot Takeoverをサポートするように拡張されました。ループなしのHot Takeoverは以前と同じで、受信ネットワークDMXを受信するとユニバースを自動的に無効にし、受信ネットワークDMXがない場合は再び有効にします。

Hot Takeover・ループも同様に動作し、ユニバースを無効にしますが、受信したDMXをインプットからアウトプットへループします。これは、Emergency Hot Takeoverを使用する際に便利です。

Emergency Hot Takeoverを使用すると、ネットワーク上の他のコンソールの状態に関係なく、ユニバースをMagicQシステムにループし、緊急時にオーバーライドすることができます。インプットとアウトプットのループを使用する場合は、Art-Net/sACNユニバース・レンジでユニバースを異なるレンジに設定する必要があります。

Emergency Hot Takeover用にMagicQシステムを設定するには：

In Setup>View Settings> Multi Consoleで

- Net Session Mode = 「None」に設定
- Hot Takeover Mode = 「Pref Slave」または「Split Universes」に設定
- Hot Takeover Fade Type = 「Automatic」

次にSetup>View DMX I/O画面で

Output TypeとOutput Uni はDMX nodesに適応したユニバースを設定

Input TypeとInput Uniを異なったユニバースに設定

universes Takeoverを"Yes, Loop"

上記の設定でネットワーク上の他のコンソールが異なるユニバースの範囲を出力するように設定します。

追加の「Emergency」というAutomタイプが、Emergency Hot Takeoverが入力され、終了したときにトリガーされるように設定されています。これにより、緊急状態に応じて、再生/キューなどのトリガーが可能になります。

Live Copy Master

これは、ヘッドの1セットから別のヘッドのセットにライブでコピーを素早くセットアップできる新機能です。

ライトのクローン作成やモーフィングに時間をかけられない場合や、ヘッドが故障し、プログラミングを別のヘッドで置き換える必要がある場合などに使用できます。

ライブコピーはキュースタック上でアクティブにしたり解除したりでき、必要に応じてオンオフが可能です。HTPチャンネルでは、再生フェーダーがソースヘッドからライブコピーされるレベルを制御します。フェーダーがフルの場合、コピーされたヘッドはソースヘッドのレベルと一致します。

ライブコピーは、モーフィングと同様の方法でチャンネルを変換します。パンとチルトの角度、RGBの反転、コピー元とコピー先のヘッド間の範囲タイプの一致を考慮します。

ライブコピーマスターにヘッドのすべての属性をプログラムする必要はありません。一部の属性はライブコピーマスターから取得でき、他の属性は通常の再生またはプログラマーから取得できます。

ライブコピーは、重複エレメントの有無に関わらず、ヘッド間でサポートされています。

ライブコピーは、パーソナリティの情報を使用してヘッド間で単純にコピーを行うものです。パレット情報は考慮されません。グループ・キュー、およびヘッドのクローニング/モーフィングにより、リグにヘッドを追加するより制御された方法を提供し、パレットを更新して新しいヘッドに特定のデータを割り当てることができます。

Live Copy Masterのセットアップは:

空CueをPlaybackに記憶し、Cue Stack のオプションウィンドウのFunctionタブで

- Group ID にコピー先のグループIDを選びます
- Group Attributesにコピーしたいアトリビュートを選びます (defaults to All)
- Set Live Copy Masterを「Yes」にします
- Set Live Copy Groupでコピー元のグループIDを選びます。
- Playbackをアクティブにします

あるいは

- コピー元で入れておきたいアトリビュートを含めて記憶します
- Group ID にコピー先のグループIDを選びます。
- Set Live Copy Masterを「Yes」にします
- Set Live Copy Groupでコピー元のグループIDを選びます
- Playbackをアクティブにします

Other Changes

異なるパーソナリティ機能に異なるカラー属性を設定し、VDIMをサポートできるようにしました。

MagicQは、より大きなサイズのメガピクセルHeliosからのプレビューを処理できるようになりました。Heliosからのプレビューは、入力ビデオソースの解像度に依存します。

スピードマスターがリンクされている場合、フェーダー操作と実行/停止状態がリンクされるようになりました。起動/非起動および除算は、すべてのケースで独立したままです。

キュー・スタック・マクロの「A」と「T」は、現在、アクティブ化されるスタックのキューのフェード時間をオーバーライドする追加のパラメータを取ることができます。

プログラマーに何も入っていない状態でExecuteウィンドウに記憶する場合、MagicQはプレイバックに直接記憶する場合と同じ方法でインテンシティマスターを作成します。

ショーを保存するためのショートカットを追加しました。ショーを保存するには、SHIFT + CTRL + RECORD を押します。自動インクリメントのショーファイルが使用されている場合、ショーファイルは新しいインクリメント名で保存されます。また、SHIFT + CTRL + REC を実行する内蔵マクロ「SAVE SHOW」もあります。

パレットビューウィンドウは、エンコーダーFでのスクロールに対応するようになりました。

パレットビューウィンドウは、ソフトボタンBで選択したヘッドのみのフィルタリングに対応するようになりました。

キューウィンドウ、ビューレベル、ビュータイムは、ソフトボタンBで選択したヘッドのみのフィルタリングに対応するようになりました。。

ログファイルは、ファイルマネージャーからファイルをクリックして直接開くことができるようになりました。セットアップウィンドウのプログラミングモードでは、カスタマイズされている場合でも、最後に選択されたプログラミングモードが表示されるようになりました。カスタマイズされている場合は、さらにカスタマイズ済みであることが示されます。

キューでサポートされるFXの数が15から30に増えました。15以上のエフェクトがプログラムされたショーは、MagicQの旧バージョンにロードして再生することができますが、キューのインクルード/編集/スナップショットを旧バージョンのソフトウェアで行うと、エフェクトが15に減らされてしまいます。旧バージョンのソフトウェアにダウングレードする可能性がある場合は、15以上のエフェクトをキューで使用しないことをお勧めします。

MagicQは、大きなショーで大幅な速度低下を引き起こしていたため、ソフトパレットを選択する際の元に戻す操作は現在サポートされていません。キューの更新とマルチコンソール同期は引き続き実行されますが、元に戻す操作では以前のソフトパレットは復元されません。 #0036765

MagicQ PCが、メイン照明ネットワークのIPアドレスとして選択されたIPアドレスの範囲内に、PCに複数のネットワークポートがある場合に、それを表示するようになりました。これにより、ユーザーがノートパソコンのネットワークポートとConnectのネットワークポートの両方を、同じIPアドレ

スの範囲に誤って設定した場合に、そのことを特定しやすくなります。

Art-Net type が V4 or V4 ユニキャスト、またはユニバースがホットテイクオーバー「Yes, Loop」に設定されている場合、MagicQはV4 Art Poll replyを使用して、すべてのArt-Net入力ユニバースにリプライします。それ以外の場合は、Art-Net V1 Art Poll replyを使用してリプライします。

CSVファイルからグリッドの読み込みをトリガーするためのCREP (ChamSys Remote Ethernet Protocol) のサポートを追加。

93,<グリッドID>H コマンドを使用します。

ヘッドを選択する際、パッチ済みのヘッドにフィルタリングすると、パッチ済みの各ヘッドのステータスが提供されます。A (U) はヘッドがユーザーによって変更されたことを示します。A (N) はライブラリに新しいバージョンがあることを示します。

Setup>View Status> Show Dataの表示に作られたオートメーション (Automs) の数の報告を追加。

OutputウィンドウにIntensityチャンネルにInt MasterまたはGroup Masterの制御下の表示が追加されました。

パレットの置き換え、グループの置き換え、グループの複製、グループの削除が、再生中やキューストアおよびスタックストアでの直接操作に加えて、キュースタックウィンドウでも可能になりました。

#0037098

グループの入れ替えと同様に、ソースと宛先のパレットを選択した後で ENTER キーを押すことで、すべてのキューでパレットを入れ替えられるようになりました。

パレットの入れ替えは、Intensity ウィンドウの Intensity パレットでもサポートされるようになりました。

ショーで利用できるヘッドタイプの数、100 から 200 に増加しました。

プレイバックエンコーダー付きのスタジアムコンソールで、エンコーダープレイバックを切り替える際、フェーダープレイバックのフェーダーレベルを使用する場合と同様に、エンコーダーのレベルが使用されるようになりました。

プログラムウィンドウとキューウィンドウのFXビューのスピードマスター列が修正され、オプション「Ignore (無視)」が「キュースタック」に名称変更されました。これは、キュースタック全体のスピードマスター設定との混乱を解消するためです。

操作は変更されておらず、名称のみが変更されています。スピードマスターに設定されている場合は、各FX設定が使用されます。「キュースタック」に設定されている場合は、キュースタック設定が使用されます。

デフォルトのキュースタックオプションは、デフォルトのないオプションを非表示にするように変更されました。

MagicQは、sACN優先度を200 (E1.31 sACN仕様の制限) より高く設定できないように変更されました。

Bug Fixes

The Head Compare in the Personality Editor has now been fixed - it was broken in recent versions when used with the "unexpanded" head library.

Fix for adding Intensity FX to fixtures with that have a master intensity, but user has added VDIMs for multiple elements. #0036363

Fix for automatically adding VDIMs when patching for fixtures that have multiple intensity channels in them, but for a different function (e.g. COI Strike M which has inbuilt intensity for each of the strobe elements, but no inbuilt intensity per element for

the plates). #0036363

Fix for adding Intensity as a Group FX to fixtures with that have a master intensity, but user has added VDIMs for multiple elements.

Fix for Speed Master on first starting a console / loading a show - the Speed Master state did not take effect until any Speed Master was changed in some way - eg. activates/fader changed.

Fix for Global Masters and Speed Masers in Net Sessions - any changes on one console would be synced to the show on the other console, but would not always take effect on the other console.

Fix for jumps in a tracking timecode Cue Stack when activating it, where Cue Stack Macros on steps would not get activated if the timecode caused an immediate jump to a step after the first step.

Fix for window layouts using the Left 1 to Left 4 sizes. Where no right side windows were used the window is sized to the whole width - but when the window was reopened after other Layouts had been used the window go only half width.

Fix for net sessions when patching heads on Slave console. The patched heads were getting added to the current selection on the Master console.

Fix for net sessions and playback sync - Slave console now ignores timecode and remote inputs - it does not trigger any Cues - instead Cues are triggered on Master and playback sync sent over the network. The Slave will still show the incoming timecode values so that it can be seen to be present.

Fix for releasing with time multiple Playbacks set to All Channels Controlled LTP. Intensity channels might snap off depending on the order the Playbacks were activated in. #0036252

Fix for fading of LTP channels when releasing multiple Cue Stacks at once. #0036252

Fix for fading out Absolute FX to a normal Zero size FX. Previously it could cause the channel to go erroneously jump to the limit.

Fix for Cue Stacks with sequential Cues with exactly the same FX but different directions - the FX would not change from step to step unless other FX parameters were different between steps.

Fix for FX rate divisors applied to Pixel Map FX - they previously had no effect. #0035246

The rate divisor field in the Cue Windows and Prog Windows was not showing the correct current option when double clicking on it to change option.

Work around for occasional reset when releasing playbacks with FX #0036549

Group Cues with Group FX using standard non element Groups were not expanding FX correctly for Duplicated heads if there were base levels in the Cues (the base levels were incorrectly taking priority over the FX). #0035993

Fixed problem with playing FX on selected head elements whereby the FX would only play on some of the elements. #0036766

Fix for using Pixelmap FX with soft palettes where the 2nd palette was not applying until the Cue was restarted. #0032121, #0036262

Fix for using soft palettes with Cues with non linear fade curves. #0025081, #0034682

Fix for fading in absolute FX with a fade in time set using a fader set to Fader controls FX speed - the heads would jump to limits when the fader was moved. #0036417

Fix for using soft palettes and sequence items in the same Exec Grid region. #0026949

Fixes to column headings in Palette View and other attribute spreadsheet windows to use attribute names from the selected head in preference to generic attributes.

Fixes for importing a newer format Capture CSV file for head and visualiser information. #0035316

The NEXT and PREV soft buttons in the Cue Window were not refreshed correctly when changing selected playbacks.

Fix for choosing personalities with mode names greater than 15 characters long.

Fix for selecting Group Cue Convert options in the Cue Store. In recent versions it was not possible to select the convert single head option.

Fix for some LED's lighting up red on MagicQ PC when using the Compact Connect. #0036648

Fix for reading personality ranges and palettes from file where channel number within personality was greater than 256.

Fix when adding VDIMS to Heads with 16 bit master Intensity channels whereby the lo 16 bit of the Intensity was not being ignored. Now is Ignored like the hi 16 bit and outputs DMX 255.

Fix for using global rate master to speed up execution of a Cue which is the last in the Cue Stack. Previously changing the global rate could cause split fades to execute incorrectly. Only affected Cue Stacks set with Halt at Last Step or which had Timecode in them.

Fix for showing correct progress executing a Cue in the Cue Stack window and in playback legends if global rate was other than 100%. Individual playback rate was indicated correctly, just not the global rate.

Fix for single attribute rows in Programmer and Cue windows. In View FX, View Adv the summary row for each attribute in the FX would not display or set correctly, except for the first attribute. #0031045

In recent versions pressing SET and selecting an item in the FX window opened the numeric keypad rather than the full keyboard. #0036009

Fix for automated triggering of the views causing issues when the Execute window max is active. #0035978

Improve outputting of Grids direct to Output window as pixels. #0035735

Fix for expanding palettes where palettes could get expanded if the Cue contained 16bit lo values in it but no 16bit hi values. #0035957

Fixed problem in Exec window with display of macros including sizing greater than 1 by 1. #0034931

The check of Cue Stack macros for removing a Cue Stack was incorrect in some cases. If the THRU operator was used in an E/F macro, then followed by a single E/F macro, then followed by another E/F macro then the range of Cue Stacks checked would be incorrect. #0034945

Fixed problem with virtual keyboard where if text entered was longer than 40 characters then on some consoles such as MQ250M the text entry box was partially hidden by the CLOSE button. #0034013

Fix for releasing playbacks from a Slave console in net sessions where the release time is overridden from the keypad. #0027758

Fix for initial install of MagicQ to set correct number of universes and to set non-expanded personalities.

Fix for Speed and Size Masters with Group Master attribute selection when controlling Pixel Map FX with Palettes.

Fix for input universes set as Console - the Universe was incorrectly using the Output Universe, not the Input Universe.

Fix for auto creating Group Grids - it would make grids greater than the maximum Grid width.

Fix for auto creating Group Grids for fixtures with custom elements where the first element was not top left - the Grid would not be organised as expected.

Fix for auto creating Group Grids for groups with VDIMs.

In Net Sessions with Playback Sync, Cue Stack macros on the Slave are ignored. This ensures releasing playbacks with times and other playback activations occur correctly. #0030973, #0031927

Where personalities have a master dimmer and element dimmers now ignore the main dimmer, regardless of whether element dimmers are in the personality or are added as vdims. #0036964

Fix for when using Auto Cursor Down on Enter set to Yes - when pressing ENTER caused a confirm box to be shown the wrong item was updates. Fixed so if the ENTER causes a confirm, select, or keyboard to be opened then the cursor is not moved down. #0036634.

Fix issues with importing a WYSIWYG CSV file that contains missing and duplicate DMX address information. #0031961, 0031484

Fix a reset which occurred when rendering the Time Line window. #0036092
Including and updating a Palette from the Intensity Window did not work. #0027528

Fix for morphing and copying head programming whereby sometimes range information could get inverted - e.g. zoom could go narrow instead of wide.

Fix for preventing morphing and cloning of users with groups excluded. #0033039

Fix for soft palettes / recording of Palettes taking a long time and causing a lag in shows with lots of Group Cues #0036765

Fix for problem with Chases with 0% crossfade under control of Speed Masters - sometimes the step would not execute correctly. #0037130

Fixes for MWD when using Intensity FX and also when using 16 bit Intensity channels. #0037271

Fix for column headings on remote control from v1.9.3.0 and above. #0036885

Including a Cue with Group Cues did not honour the INC @ S syntax - it always included at 100%. #0035944

Fix for hiding windows from external monitors when using MagicQ PC Single Monitor MQ500M panel mode. #0036754

Fix for Group Int Masters not getting reloaded correctly after members of the group were all removed and replaced with new Heads. #0035367

When cursoring down in box views that are sized to the window (Exec, Output Plan) never scroll the window.

Fix for window resize flick, when using fixed row and column windows such as Exec and Output Grid. Scroll bars were sometimes incorrectly added.

Version 1.9.4.x

Version 1.9.4.7

Bug Fixes

Fix for moving files in the File Manager. #0037110

Ensure MQ500M with greater than 64 universes in use recovers gracefully after a software reset.

Fix for DMX Output on Stadium Connect on Linux OS. #0037861

Fixes for MWD when using Intensity FX and also when using 16 bit Intensity channels. #0037271

Fix for MQ250M intermittently lagging on startup.

Fix for reducing noise from the display backlight on MQ50/MQ70 consoles.