

ChanSys

MagicQ

チャプター 53. MagicQショートカット

Ver. 1.9.2.3

2022/1/4



CHAPTER 53. MagicQショートカット

表 53.1. 保存/読み込み

新しいショー	SETUP <View Settings> <New Show>
ショーの保存	SETUP <View Settings> <Save Show>
ショーのロード	SETUP <View Settings> <Load Show>
保存設定	SETUP <View Settings> <Save Setting>
ロード設定	SETUP <View Settings> <Import Settings>
部分的なショーを保存	SETUP <View Settings> <SHIFT + Export Show>
ショーにマージ	SETUP <View Settings> <SHIFT + Import Show>
アーカイブされたバックアップをロード	SETUP <View Settings> <SHIFT + Load Backup>
パッチリストのエクスポート	PATCH <View Chans> <Export Patch>
パッチリストのインポート	PATCH <View Chans> <Import Head>
ASCIIファイルをインポート	PATCH <View Chans> <Import USITT>
コンソールをリセット	SETUP, <SHIFT + QUIT>

表 53.2. パッチ

パッチする灯体を選択	PATCH <Choose Head>
パッチ1灯体、次の空きアドレス	1 <Patch It>
パッチ5灯体、次の空きアドレス	5 <Patch It>
パッチ1灯体、ユニバース2の次の空きチャンネル	1@+2-1 <Patch It>
uni 1アドレス1のパッチ1灯体	1@1-1 <Patch It>
uni 2アドレス1のパッチ5灯体	5@2-1 <Patch It>
uni 2アドレス1のパッチ5灯体、灯体100	5@2-1*100 <Patch It>
オフセット20のパッチ5灯体	5/20 <Patch It>
uni 3アドレス50の後のパッチ	5@+3-50 <Patch It>
灯体にカーソルを再選択します	<SHIFT + Choose Head>

パッチを適用したヘッドカーソルを灯体に編集	<SHIFT + Edit Head>
オフセットを変更せずに選択した灯体をリパッチ	3-1 / ENTER

表 53.3. 灯体選択

灯体1を選択	1 @@
サブセレクトエレメント2	.2 NEXT HEAD
灯体1から4を選択	1 THRU 4 @@
5ではなく、1～10の灯体を選択	1 THRU 10 – 5 @@
すべての灯体の選択を解除	0 @@
すべての灯体を選択	NEXT HEAD + PREV HEAD
クリア後に最後の灯体を再選択	ALL
グループ1を選択	1 **
グループ1から4を選択	1 THRU 4 **
サブセレクト第1灯体	1 NEXT HEAD
選択の1番目と2番目の灯体をサブ選択	1 + 2 NEXT HEAD
サブセレクト3、4、5番目の灯体	3 THRU 5 NEXT HEAD
サブセレクトエレメント2	.2 NEXT HEAD
サブセレクトペア	SHIFT + SINGLE
0%を超えるパレットを使用して灯体をサブ選択	NEXT HEAD + Palette
パレットを使用してすべての灯体を選択	ALL + <Palette entry>
プレイバックでアクティブな灯体を選択	ALL + <S>
インテンシティが20%を超える灯体を選択	20 ALL + INT
プログラムでアクティブなすべての灯体を選択	CTRL + ALL
CLEAR後に最後の灯体を再選択	ALL
選択順序を変更する	Press and hold ALL

ペア選択	SHIFT + SINGLE
灯体の現在のサブ選択を反転	0 + NEXT HEAD

表 53.4. ランプオン/ランプオフ/リセット

リグ全体のランプオン	MACRO <Lamp on all>
リグ全体のランプオフ	MACRO <Lamp off all>
選択した灯体ランプオン	SHIFT + LOCATE
選択した灯体ランプオフ	CTRL + SHIFT + LOCATE
選択した灯体をリセット	CTRL + LOCATE
選択した灯体のランプオン	<select head> * + +
選択した灯体をランプオフ	<select head> * - -
選択した灯体をリセット	<select head> * //

表 53.5. インテンシティの設定

灯体1を100%に設定	1 @ FULL (Also 1 FULL)
灯体1を50%に設定	1 @ 50 ENTER
灯体1～4を100%に設定	1 THRU 4 @ FULL
灯体を1 + 10%にセット	1 @ + 10 ENTER
灯体を1 - 1%にセット	1 @ - 01 ENTER
灯体1を50に、その他すべてを0%に設定	1 @ 50 - -
灯体1を50%に、時間を3秒に設定	1 @ 50 / 3 ENTER
2番目のエレメントを灯体1から50%に設定	1 . 2 @ 50
2番目のエレメントをヘッド1から10～50%に設定します	1 THRU 10 . 2 @ 50
エレメント2と3を灯体1から50%に設定します	1 . 2 THRU 3 @ 50
灯体1～10、100%スプリットディレイ4秒～1秒、1秒のフェード	1 THRU 10 @ FULL / 4 THRU 0 / 1

PC Keyboard THRU = '>' FULL = '#'

表 53.6. FX(エフェクト)

FXを追加	Select heads, FX <ADD FX>
チェイスをFXに変換	CUE STACK <SHIFT + Make FX>
CueにFXを強制しない	Select heads <Add FX 0 Size>

表 53.7. プレイバック

Cue Stackをステップスルー	>
Cue Stackをステップアップ	or also SHIFT + >
時間なしで次のステップに進む	>>
時間のないステップに戻る	<<
プレイバックをリアサート	S + FLASH button
プレイバックを手動で制御する	S + move manual fader
チェイス/ FXスピードをライブで変更	S + turn encoder X
Cue ID 2に移動	S 2 ENTER
3秒の時間でプレイバックをリリース	S 3 REL
すべてのプレイバックをリリース	SHIFT + RELEASE
保留されたプレイバックをリリース	ALT + RELEASE
すべてのテストプレイバック/キュー/キュー スタックをリリースする	CTRL + RELEASE
3秒の時間でブラインド開始/終了	3 BLIND
Cue Stackをすべてのページをデフォルト にする	Change to Page 1, PLAYBACK, <Default Cue Stack>
Cue Stackを他のプレイバックに転送する	SHIFT + SEL select source > select target

表 53.8. プログラマーへの値の読み込み

デフォルトのすべてのアトリビュート	Select heads, LOCATE
デフォルトのポジションアトリビュート	Select heads <POS + LOCATE>
デフォルトのカラーアトリビュート	Select heads <COLOR + LOCATE>
デフォルトのビームアトリビュート	Select heads <BEAM + LOCATE>

デフォルトのインテンシティアトリビュート	Select heads <INT + LOCATE>
すべてのアトリビュートをアクティブにする	Select heads, <* + SET>
アクティブなポジションアトリビュートを作成	Select heads, <POS + SET>
アクティブなカラーアトリビュートを作成	Select heads, <COLOR + SET>
アクティブなビームアトリビュートを作成	Select heads, <BEAM + SET>
アクティブなインテンシティアトリビュートを作成	Select heads, <INT + SET>
すべてのアトリビュートをハードにする	Select heads, <* + MOVE>
ポジションアトリビュートをハードにする	Select heads, <POS + MOVE>
カラーアトリビュートをハードにする	Select heads, <COLOR + MOVE>
ビームアトリビュートをハードにする	Select heads, <BEAM + MOVE>
インテンシティアトリビュートをハードにする	Select heads, <INT + MOVE>
プレイバックからCueをロード	INC <S>
Cue ID 2をロード	INC 2 <S>
Cue を40%でロード	INC @ 40<S>
現在のレベルでCueをロード	INC @ <S>
Cue Stackの状態全体を読み込む	ALL + INCLUDE
Cueから選択した灯体をロード	<* + INC> <S>
キューからインテンシティをロード	INC INT <S>
キューからポジションをロード	INC POS <S>
キューからカラーをロード	INC COLOR <S>
キューからビームをロード	INC BEAM <S>
Load FX from Cue	INC FX <S>
Load heads from Cue	101 INC <S>
Load Group of heads from Cue	GROUP 8 INC <S>
Load Group of heads from Cue ID 2	GROUP 8 INC / 2 <S>
DMXからロード	Select heads, <CTRL + INC> ENTER

スナップショット出力Cue	PROG, <Snapshot>
アクティブな値をスナップショット	THRU RECORD
選択した灯体のスナップショット	* + SET
灯体をコピー	<from Head No> COPY <to Head No> ENTER
灯体のグループをコピー	GROUP <from Group ID> COPY GROUP <to Group ID> ENTER

表 53.9. プログラマーからの値の削除

すべての値をクリア	CLEAR
3秒の時間でクリア	3 CLEAR
選択した灯体をクリア	Select heads, SHIFT + CLEAR
デフォルト値にクリア	CTRL + CLEAR
0値までクリア	SHIFT + CTRL + CLEAR
アトリビュートを削除	<REM + turn encoder>
アトリビュートを削除	<soft button + REM>
ポジションアトリビュートを削除	<POS + REM>
カラーアトリビュートを削除	<COLOR + REM>
ビームアトリビュートを削除	<BEAM + REM>
インテンシティアトリビュートを削除	<INT + REM>
すべてのアトリビュートを削除	<* + REM>

表 53.10. Cueの記憶

プレイバック時にCueを記憶	REC S
Cue ID 2.5の記憶	2.5 REC S
Cueを現在のプレイバックに記憶	REC ENTER
プレイバック 2に記憶	REC 2 ENTER
プレイバック 2のCue ID 2.5を記憶	REC 2 / 2.5 ENTER
SEL灯体のみを記憶	<SHIFT + REC> <Sel Only> S

SEL灯体のみを記憶	* + REC
selアトリビュートを記憶	<SHIFT + REC>, select attribs, S
プログラマーの状態全体を記憶	ALL + REC
Cueのみを記憶	/ + REC
スナップショットを記憶	THRU + REC

表 53.11. レコードのマージ/削除

マージの記憶	<+ + REC> S
マージの現在のCueを記憶	S + REC
マージの現在のキューを記憶	REC UPD
選択した灯体のみマージを記憶	Hold * and + and press REC
すべてのCue Stackのマージを記憶	<SHIFT + REC> <Record Merge> S
マージCue ID 2から4を記憶	<+ + REC> 2 THRU 4 S
レコードの削除	← + REC> S
選択した灯体のみを削除	Hold * and - and press REC
レコードすべてのCue Stackを削除	<SHIFT + REC> <Record Remove> S
レコード削除Cue ID 2~4	← - REC> 2 THRU 4 S
選択した灯体を記憶	* + REC
現在のCueに記憶	REC 0 ENTER
灯体2を現在のCueの50%に設定	S + <2 @ 50>
灯体2を現在のCueの+ 10%に設定	S + <2 @ + 10>
灯体2をすべてのCueの50%に設定	S + <2 @ 50 THRU>
灯体2をすべてのCueの+ 10%に設定	S + <2 @ + 10>

表 53.12. キューの編集

プログラマーで編集	INC S, make change, UPDATE
現在のCueのマージを記憶	Change vals in Prog, <S> + REC>
スタックのすべてのCueのマージを記憶	<+ + REC><S>

スタックのすべてのCueのマージを記憶	<SHIFT + REC> <Rec Merge> <S>
Cue Stackを削除	REM S
Cue ID 2.5を削除	REM 2.5 S
Cue からインテンシティを削除	Sを押したまま + Enter Level e.g <S> 1@20ENTER
Cueを移動	Move <Cue ID> @ <Cue ID>
プレイバックをコピー	COPY <source S> <dest S>
リンクされていないプレイバックのコピー	<SHIFT + COPY> <Unlinked> <source S> <dest S>
CueをCue Stackの最後にコピー	Copy <Cue ID> @
複数のCueをコピー	Copy <Cue ID> THRU <Cue ID> @ <Cue ID>
Cueの灯体をコピー	<from Head No> COPY <to Head No> <S>
Cueの灯体のグループをコピー	GROUP <from Group ID> COPY GROUP <to Group ID> <S>
Cueの灯体をコピー	+を押したまま Copy または SHIFT COPY を選 択し、COPY HEADSを選択
Cueのパレットを置き換え	+を押したままCopyまたは SHIFT COPY を選択 し、REPLACE PALETTEを選択

表 53.13. パレット

パレットを記憶	Select heads, REC, select item
パレットを再記憶	Select heads, REC, select item
パレット名	Type name, SET
パレット名(キーボードなし)	SET SET, type name, sel item
パレットを編集	Select heads, INC, select item, make changes, UPD
3秒でパレットをプレイバック	3 select item
3秒でファンによるパレットを再生する	3 * select item
3秒で逆方向へファンによるパレットを再生	3 * / select item

中央へ向け3秒でファンによるパレットを再生	3 * + select item
3秒でセンターアウトによるファンでパレットを再生	3 * - select item
3秒のランダムファンでパレットを再生	3 * . select item
各灯体2秒、合計10秒のプレイパレット	10 / 2 * select item
パレットを中央で 10 秒間、各灯体で 2 秒間プレイ	10 / 2 * + select item
最後のファンのタイミングを使用	*
パレットファンフェード0~3秒を再生	0 THRU 3 select item
ファンのディレイ0~3秒、1秒のフェードを再生	0 THRU 3 / 1 select item
キーパッドを使用してPalletteを再生	POS <palette number> ENTER
Time キーパッドを使用してPalletteを再生	<Palette type - INT/POS/COL/BEAM/FX> <palette ID> TIME <time> ENTER
Time キーパッドを使用してPalletteを再生	<Palette type - INT/POS/COL/BEAM/FX> <palette ID> / <time> ENTER
パレットをプレイバックにコピー	<SHIFT + cursor> to select Palettes, COPY S
パレットのアイコンを設定する	SHIFT + SET

表 53.14. インフォメーションウィンドウ

追加のOutputウィンドウ	2 OUT 3 OUT 4 OUT
プログラマーインフォメーションウィンドウ	CTRL + PROG or 2 PROG
Cue Stackインフォメーションウィンドウ	CTRL + CUE STACK or 2 CUE STACK
テキストメッセージを送信	! delay , duration , ! message
5秒のテキスト表示を送信	! 0 , 5 ! message
送信テキストを表示したままにする	! message
複数のExecuteウィンドウ	2 EXEC, 3 EXEC
複数のGroupウィンドウ	2 GROUP, 3 GROUP

表 53.15. ネットセッション

SLAVEコンソールの再同期	Hold Cursor Left Right Down + SET
----------------	-----------------------------------

表 53.16. ウィング/キーパッドのショートカット

ポジションパレットを選択	<POS + S>
カラーパレットを選択	<COLOR + S>
ビームパレットを選択	<BEAM + S>
ポジションパレット4を選択	POS 4 ENTER
カラーパレット5を選択	COLOR 5 ENTER
ポジション4を選択し、時間は5秒	POS 4 / 5 ENTER
ポジション4を選択し、5秒のファン	POS 4 / 5 * ENTER
デフォルトのインテンシティアトリビュート	<ALL + LOCATE>
アクティブなインテンシティアトリビュートを作成	<ALL + SET>
インテンシティアトリビュートを削除	<ALL + REMOVE>

表 53.17. コンソール

起動	Start button on rear
シャットダウン	SETUP, <QUIT>
ソフトリセット	SETUP, <SHIFT + QUIT>
タッチスクリーンの調整	SETUP, <View Settings> <Cal Touch> or CTRL + SET
ハードリセット	Hold rear reset button 5 seconds
MQ100 MQ40 / 50/60/70のハード電源オフ	Hold rear reset button 15 seconds
MQ80のハード電源オフ	Unplug powercon + Hold reset button 10 seconds
グラフィックをリセット	SHIFT + DBO
コンソールをシャットダウンする	CTRL + DBO
コンソールのロック/ロック解除	<CTRL + SOFT button Encoder A>

コンソールライトのオン/オフ	<CTRL + SOFT button Encoder B>
コンソール画面保存、ステルスモード	SHIFT + BLIND
テストモードの開始/終了MQ100	SHIFT + SHIFT
テストモードに開始/終了 MQ40/50/60/70/80	ATL + CTRL + SHIFT
テストモードPC / Macの開始/終了	Type test and press CTRL + SHIFT
コンパクトコンソールのホーム	ALT + Lay 1
コンパクトコンソールで終了	ALT + Lay 3
MQ500のホーム	ALT + HEAD
MQ500で終了	ALT + TIME

表 53.18. Cue Stackマクロ

プレイバックをアクティブ化	A <Playback no>
レベルで再生をアクティブにする	A <Playback no> / <Level>
キーボードマクロを実行	B <Macro no> (0 = stop all macros)
プレイバックをリリース	R <Playback no> (0 = release this playback)
時間とともにプレイバックをリリースする	R <Playback no> / <fade time>
ホールドオーバープレイバックをすべてリリース	R1000
このプレイバックでHeldover Cueスタックをリリース	R999
プレイバックを100%有効にする	T <Playback no>
プレイバック0%にリリース	U <Playback no>
プレイバックを続ける	G <Playback no>
プレイバック時にキューIDに移動します	G <playback number> / <cue id> / <preload flag> / <fade time>
MagicHDレイヤーが最後から指定されたフレーム数になったら、現在のプレイバックを続行します	G 0 / 1 / <frames> / <layer>
プレイバックをStop	S <Playback no>

プレイバックを選択	C <Playback no>
セットされた最後のCue Stackをアクティブ化	K <level> / <fade time>
現在のプレイバックレベルを設定	L <level> / <fade time>
このプレイバックのレベルを設定	M <level> / <fade time>
Cue IDの現在のプレイバックにジャンプ	J <Cue Id>
Cue Stack(Stack Store)をアクティブ化	E <Cue Stack ID from Stack Store>
レベルでCue Stack(Stack Store)をアクティブ化	E <Cue Stack ID from Stack Store> / <level>
レベルでCue Stack(Stack Store)をアクティブ化し、キュー	E <Cue Stack ID from Stack Store> / <level> / <Cue ID>
Cue Stack(Stack Store)をリリース	F <Qid from Stack Store>
Exec Gridアイテムをアクティブ化	E 0/<Exec Page>/<Item>
Exec Gridアイテムのリリース	F 0/<Exec Page>/<Item>
ページを変更	P <Page no> (0 is next)
ビューを開く(ウィンドウレイアウト)	V <View no>
デコードされたタイムコードを設定	O <Time code>
外部タイムコード生成を有効/無効に	W <Enable> (1 enable, 0 dis)
現在のタイムコードを設定する(GENのみ)	Q <Time code> e.g Q100
現在のタイムコードを設定する(内部)	I <Time Code> e.g. I100
ウイング1でプレイバック18をアクティブに	A1-18
プレイバック3から5に進む	G3THRU5
プレイバック6のレベルを60%に設定	C6L60
すべての灯体をランプオン	H1
すべての灯体をリセット	H2
すべての灯体をランプオフ	H3
画面保存をキャンセル	H4
ゾーンを有効に	H5<zone number>

ゾーンを無効に	H6<zone number>
トリガー10シーン-ゾーンID1~20、ボタンID 1~10、ステイタスはボタンリリースの場合は0、ボタンが押された場合は1、ボタンのアクティブ化の場合は2、リリースの場合は3	T0 / <Zone id> / <Button id> / <State>
シリアルポートでデータを送信	X <Data>
ChamSysリモートイーサネットプロトコルを介してネットワークポートでデータを送信	Y <Data>
MIDI経由でデータを送信	N <Data>
OSCを介してデータを送信	K <Data>
オーディオコマンド、サポートされているコマンドは、stop、close、jump、dev、Param1、g(ゲイン)です。	D <Audio command>
予定されているイベントの日付	Z<DDMMYYYY>Z

表 53.19. ウィンドウコントロール

アトリビュートに配置されたCueウィンドウ	<S> + Pos Beam Col Int or FX button
Cue Stackウィンドウのプレイバックを開く	Double click S button playback
Cue Stackオプションのプレイバックを開く	Triple click S button playback
現在のプレイバックのCueウィンドウを開く	SHIFT + Double click S button playback
すべてのウィンドウを閉じる	SHIFT + CLOSE
すべてのウィンドウから内部画面	SHIFT + EXT

表 53.20. MQ500ショートカット

Executeボタン機能の変更	SHIFT+NEXT/PREV Page
モニター間でウィンドウを切り替える	ALT+SETUP
タッチスクリーンを使用してウィンドウのサイズを変更する	ALT+Touch and Drag

表 53.21. スタジアムショートカット

フェーダーモードの変更	Fadersを押したまま NEXT/PREV Page button
PCのフェーダーモードを変更	SHIFT+ Faders NEXT/PREV Page button

ページの代わりに1つずつページをめくる	SHIFT + NEXT/PREV Page button
ページ間でモードのすべてのフェーダーを無効にする	SHIFT + Big Pause button
現在のフェーダーモード/状態を実行ボタンに記憶	NEXT/PREV Page + Rec
Next/Prevバンク	ALT + NEXT/PREV Page

