



製品の特徴

SUNLITE SUITE 3

この度は、Nicolaudio 社製照明機器をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。本製品の性能を十分に発揮させ、未永くお使い頂くために、ご使用になる前にこの取扱説明書を必ずお読み頂き、大切に保管して下さい。



エンターテイメント用 DMX ソフトウェア

sunlite

新しくなったユーザーインターフェース

ここ数年ユーザーからの声に耳を傾け、舞台裏など薄暗い環境での使用がより快適で、よく使用される機能にすばやくアクセスできる、新しいグラフィカルインターフェースを作成しました。SUITE3のグラフィックは、高解像度アイコン、メニューバーの復帰、タッチスクリーンの最適化を可能にするズームオプションがあります。

IDE corporation

この取扱説明書は、IDE コーポレーション有限公司が制作しています。

発売元：IDE コーポレーション有限公司

〒556-0003 大阪市浪速区恵美須西 1-1-4 TEL 06-6630-3990

本製品の性能を十分に発揮させ、未永くお使い頂くために、ご使用になる前にこの取扱説明書を必ずお読み頂き、大切に保管して下さい。製品の仕様は予告なく変更することがございます。製品のサポート・修理はご購入の販売店にご相談ください。

目次

1. イントロダクション

2. はじめる前に

チェックリスト	4
・コンピューター要件	4
新しくなった Sunlite Suite 3	4
・ユーザーインターフェース	4
・SUITE3 での改善点	5
・新しい Cycle エディター	5
・プログラミングファンクション	6
・新しい Effect エンジン	6
サンライトパッケージ	7
・Sunlite Suite 3	7
・Easy View 2	7
・スキャンライブラリエディター	8
・ハードウェアマネージャー	8
ソフトウェアとハードウェアの導入	9
・インストール	9
フィクスチャープロファイル	9
・プロファイルエディター	9

3. クイックスタート

Suite 3 のコンセプト	10
初めてのショーを作成しよう！	10
・ステップ 1	11
・ステップ 2	11
・ステップ 3	11
・ステップ 4	12
・ステップ 5	12
・ステップ 6	12
初めてのシーンを作成しよう！	13
EasyStep によるシーンの編集	15
・ステップ 1 ビームの点灯	15
・ステップ 2 編集する灯体の選択	15
・ステップ 3 関連チャンネルに EasyStep を割り当て	16
・ステップ 4 灯体の調整	16
・ステップ 5 ステップの作成とプレビュー	17
EasyTime によるシーンの編集	17
・ステップ 1 ビームの点灯	17
・ステップ 2 編集する灯体の選択	18
・ステップ 3 関連チャンネルに EasyStep を割り当て	18
・ステップ 4 タイムラインに Effect をドラッグする	19
・ステップ 5 エフェクトを編集しよう	19
MIDI コントローラーの使用	20
・MIDI コントローラー	20

4. プログラミング

マスターページ	21
・マスターページとは？	21
・マスターページのプログラミング	21
Cycles / サイクル	23
・Cycle って何？	23
・Cycle のレコーディング	23
・Cycle view 周りの解説	24
オーディオ音声とビデオ映像の追加	25
・Cycle のナビゲーション	25
・Cycle オートメーション	26
・Cycle エLEMENTの設定	26
シーンフェード	27
ボタンエディター	28
・チャンネル	28
・プリセットタブ	28
・ファン	29
・チャンネルウィンドウの使用	30
ボタンのアレンジ	32
・レイアウトのカスタム	32
・コンプレッション	33
ボタン：スピード・ディマー・サイズ・フェーズ	34
・アドバンスフェーズ	35
・ノーフェーズ	35
・リニアフェーズ	35
・ノンリニアフェーズ	36
・フェーズのディレイ	36
スイッチビヘイビア	37
・優先度	37
・その他のオプション	38
Live コントロール	39
・Live フィクスチャー	39
・埋め込みフィクスチャー	39
Palettes / パレット	40
パレットタイプ (advanced)	43
・スタンダードとジェネリックパレット	43
・ジェネリックパレットの例 1	43
・ジェネリックパレットの例 2	44
・Palette Per Fixture and Per Fixture Type	44
・Generic Palettes	44
・Pre-Recorded Palettes	45
フォロースポット	45
・フォロースポットとは？	45
・フォロースポットの設定	46
・ポイントのキャリブレーション	46

5. EasyTime Effects

• Static	48
• Gradient	49
• Curve	49
• Color	50
• Pan Tilt	50
• Chaser	50

6. フィクスチャーの管理

• DMX レベル	51
• フィクスチャー	51
フィクスチャーグループ	52
バックグラウンドイメージ	52
長方形 /RECT	52
レクトレイヤー	54
• アドバンスパッチ	54
• DMX インターフェースとユニバースの管理	56
ArtNet	57
• Patch の印刷	58

7. 外部コントローラーとトリガー

• キーボード	59
• カレンダー Date & Time	59
• コンソール	60
(MIDI, DMX, EasyRemote, Joystick, • VirtualDJ)	
MIDI コントロールをコンソールにマッピングする	62
コマンドのアサイン	63
• DMX	65
ダイレクト DMX パッチ	65
• ジョイスティック	66
• インターフェースポート	67
• MIDI タイムコード (MTC)	68
• オーディオ音声	70

8. その他の機能

• Access Privileges	74
パスワードを忘れた場合	74
• お気に入り	75
• マルチメディア	75
• スタンドアロン	76

9. その他のツール

• Easy View 2	78
• コンソールエディター	78
• スキャンライブラリエディター	81

10. 付録

• ファイル構造について	82
• MIDI コントローラへのプレマップ	83
Elation MidiCon Pro	83
Elation MidiCon 2	84
Elation MIDICon	85
Behringer BCF2000	86

▶ 1. イントロダクション



サンライト Suite 3 をご利用いただきありがとうございます。
最初の2つの章はこれから使用される方のために短く簡潔に記述しています。

最初の章では、ソフトウェアを使用するための準備について。
2番目の章では、ソフトウェアの基礎について説明しています。
Sunlite Suite またはライティングプログラミングを初めて使用する場合は、最初の2つの章で十分です。

▶ 2. はじめる前に

チェックリスト

開始する前に、必要なツールがすべて揃っていることを確認してください。以下の機器・周辺機器・ソフトウェアをご用意ください。

- USB-DMX インターフェース
- PC またはラップトップコンピューター
対応 OS: Microsoft Windows, 7, 8, 10
- USB ケーブル
- 下記より最新の SUITE3 をダウンロードしてください

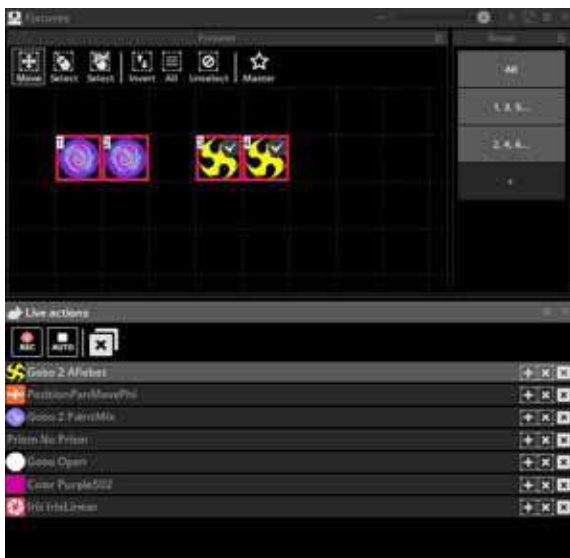
www.sunlitepro.com

必要なコンピューター要件

対応 OS	Windows 7, 8, or 10
プロセッサー	マルチコアプロセッサー
モニター解像度	最低 1280x768 以上 推奨：1920x1080 以上
RAM	4GB 以上
グラフィックカード	1GB graphics メモリ以上 推奨：2GB 以上
その他	Windows N・KN エディション使用時は、 Microsoft Media Feature Pack をインストールしてください

新しい Sunlite Suite 3

この章では SUITE2 ユーザーに向けて SUITE3 について解説していきます。



ユーザーインターフェース

ユーザーインターフェースをデザインしなおし、素早くタスクを実行できるようになりました。また、一部の機能を再配置してアクセスしやすくなりました。

アイコンを刷新し、高解像度ディスプレイでより明確に表示できるようになりました。プリセットアイコンは、新しい配色に従います。

アイコンカラー	対応するエフェクト
オレンジ	ポジションエフェクト
ブルー	シャッターエフェクト
グリーン	ゴボエフェクト
ピンク	プリズムエフェクト
レッド	アイリスエフェクト
イエロー	ディマーエフェクト
パープル	ズームエフェクト

SUITE3 での改善点

●メニューバー

Sunlite Suite 1 からメニューバーを復活させ、スペースを節約し、ソフトウェアのさまざまな機能を簡単に配置できるようにリボンバーを再設計しました。たとえば、ページに関連する機能は、[ページ]メニューから使用できます。

●リボンバー

ドッキングされたページが同じビュー内で結合され、同じリボンバーを共有するようになりました。これにより、多数のページを処理するときに、よりクリーンなユーザーインターフェイスと簡単なウィンドウ管理が可能になります。ページは色分けされており、現在選択されているページの概要がより明確になります。

●ズーム

各ページ内で、より高いズームレベルが利用可能になり、タッチスクリーンでの使用が簡単になりました。複数のビューの右上隅にある全画面ボタンも使用できます。

●メニュー

各ビューの右上には、ビューに関連するすべての機能を含むメニューが含まれています。たとえば、2D フィクスチャービューでのフィクスチャーの表示方法を変更するには、フィクスチャービューの右上にあるメニューをクリックします。または、新しいコンソールを作成するには、コンソールビューの右上にあるメニューをクリックします。

●ズームバー

いくつかのビューには、対応するビューのコンテンツをズームするための右上にバーが含まれるようになりました。

●複数表示

同時に複数のコンソールを並べて表示したり、コンソールビューをドッキング解除したりできるようになりました。

●ライブアクションビュー

ライブコントロール機能は、グループビューから2つの新しいライブアクションビューに移動しました。

これにより、ページ上のアクションは選択したフィクスチャーにのみ適用され、選択はライブアクション内に一時的に保存されます。ボタンのフィクスチャー選択が変更され、新しい選択がボタン内に一時的に保存されます。



新しい Cycle エディター

● Easy Show ソフトウェアは Sunlite Suite 3 から削除され、すべての機能がサイクルビューに統合されました。これにより、2つの異なるソフトウェア間でトリガーを設定することなく、複数のオーディオ/ビデオタイムラインをプロジェクト内に簡単に統合できます。

● 2種類のタイムラインが利用可能になりました:

- Suite 2 に含まれていたトリガーのタイムライン (SCENE ON, SCENE OFF など)
- Easy Show と同様の方法で機能し、Speed / Dimmer / Size / Phase の自動化を可能にする新しいブロックタイムライン

● オーディオファイルを CYCLE タイムラインに直接ドラッグアンドドロップします。

● CYCLE はオーディオトラックの BPM を自動検出できるようになり、シーンとスイッチをビートに簡単にスナップできるようになりました。

プログラミングファンクション

● FAN ファンクション

新しい FAN 機能により、選択したフィクスチャーに値のセットを広げることができます。たとえば、選択されたビームを FAN フォーメーションによりライティングを簡単に広げることができます。

FAN ツールは、各プリセットビューの右上にあります。

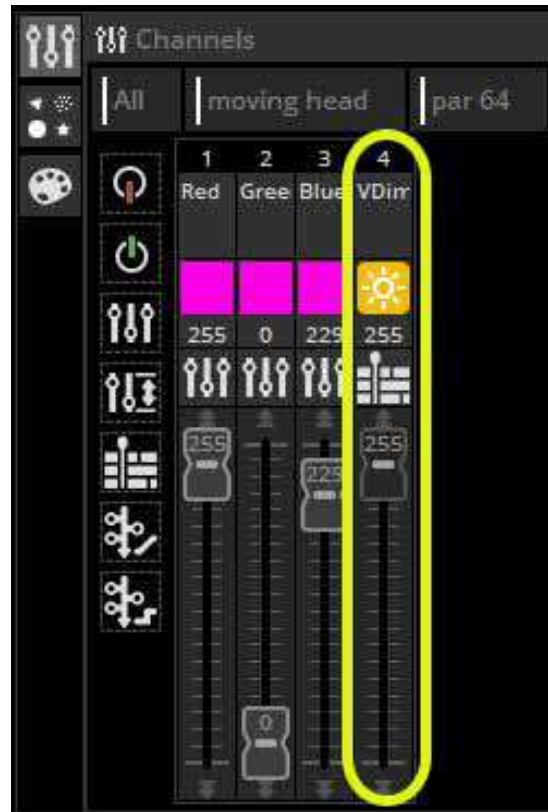
エディター内で、ブロックを右クリックして Easy Time ブロックに適用することもできます。

● MLT スイッチモード (Multiply the current level)

MLT (現在のレベルを乗算) と呼ばれる新しいスイッチプライオリティが利用可能になりました。これにより、スイッチ内のすべてのチャンネルの%に現在の値が乗算されます。これにより、ページのディマーだけに依存するのではなく、フィクスチャーの選択に対してサブマスターディマーを作成できます。

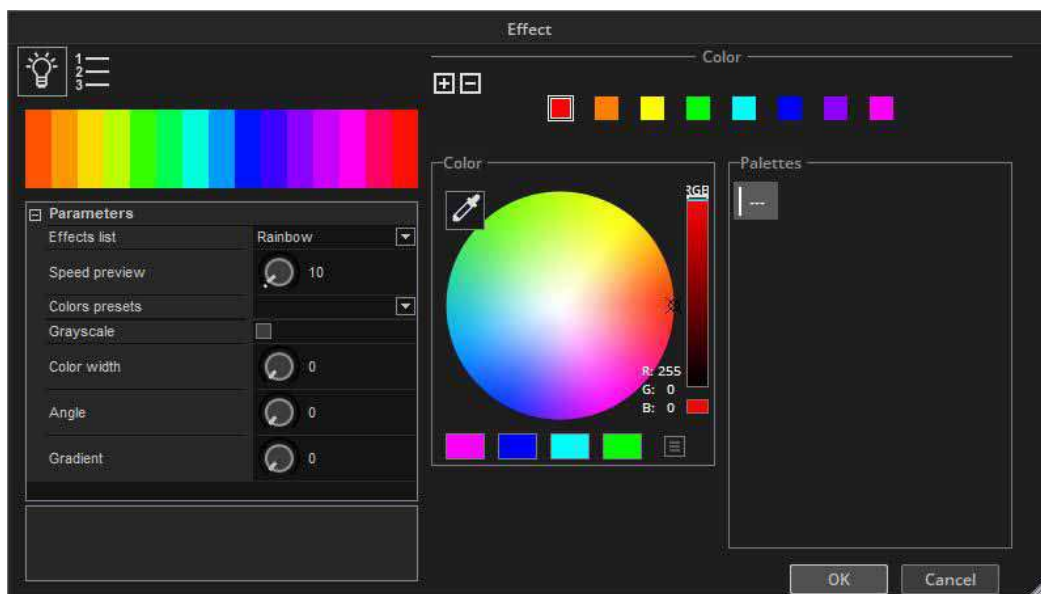
● バーチャルディマー

新しい仮想ディマーが、ディマーチャンネルのないすべてのフィクスチャーに追加されました。これにより、ディマーエフェクトを簡単にフィクスチャーに適用できます。バーチャルディマーは、チェースおよびカーブエフェクトと組み合わせる場合、または上記 MLT スイッチモードで使用した場合に非常に強力です。



エフェクトエンジン

● Sunlite Suite 3 には、新しいエフェクトエンジンが搭載されており、さまざまな色の混合とマトリックスエフェクトをフィクスチャーに適用できます。



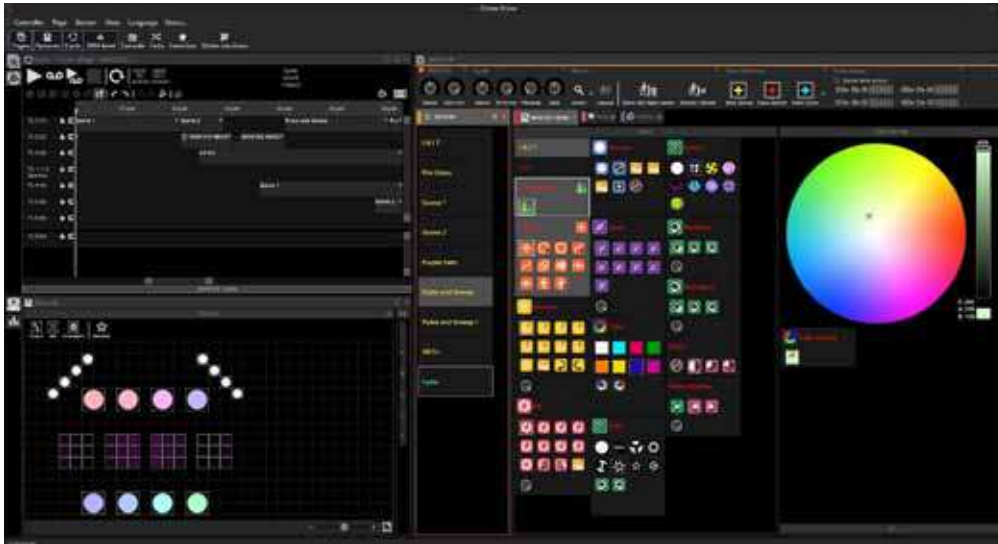
SUNLITE パッケージ

Sunlite パッケージに含まれるすべてのソフトウェアの概要を以下に示します。

SUNLITE SUITE3

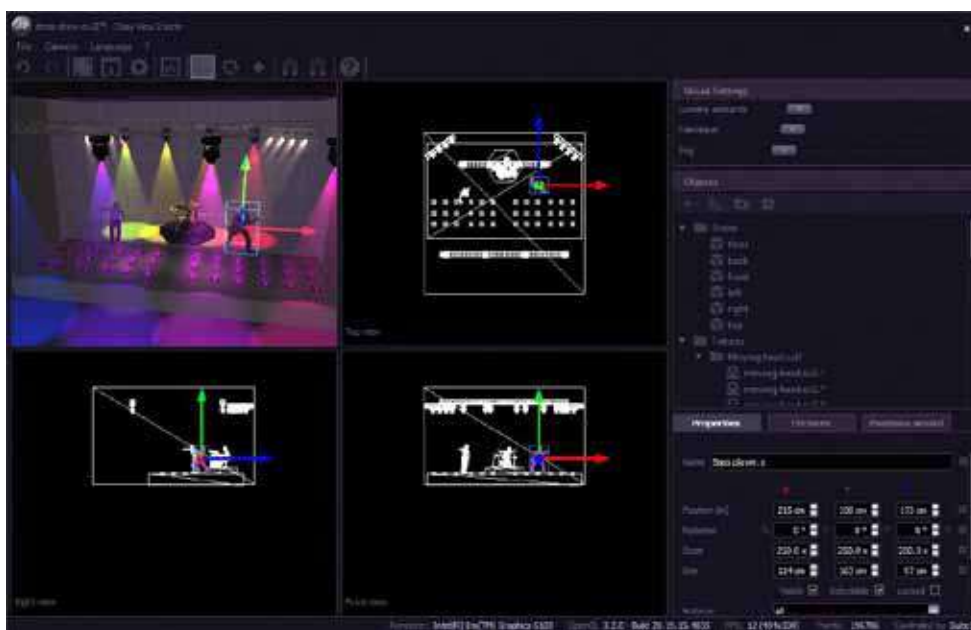
DMX ライティングプログラミングソフトウェアの主要部分です。ムービングフィクスチャーを使用して複雑なエフェクトをすばやく簡単にプログラムできます。

オーディオ、MIDI、DMX、時間、その他多くの方法でトリガー可能。シーンを SD カードにコピーして、コンピューターなしで再生します。



EASY VIEW2

リアルタイム 3D ビジュアライザーにより、実際のフィクスチャーがなくともショーを事前にプログラムできます。このソフトウェアは、実際のフィクスチャーがコンピューターに接続されている場合と同じように、すべてのライティングエフェクトを 3D で描画します。このソフトウェアがなくともショーをプログラムことはできます。



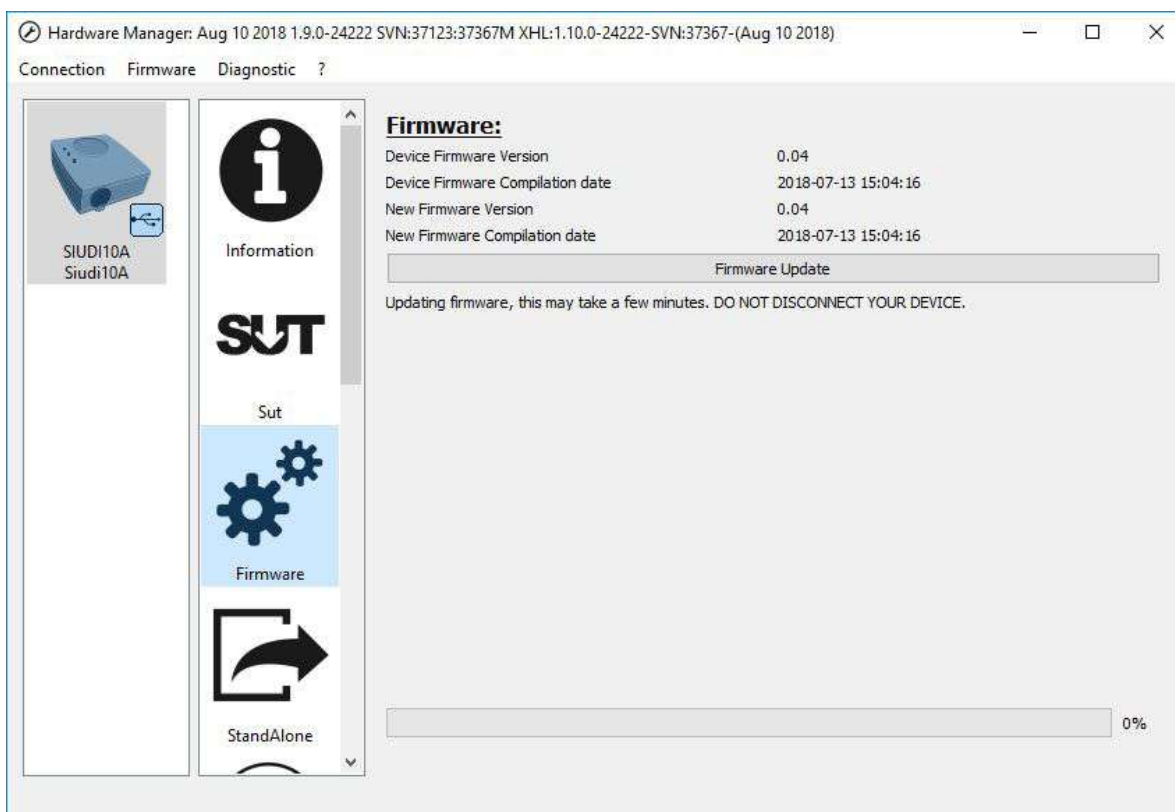
スキャンライブラリエディター

独自のプロファイルを作成するか、照明フィクチャーの既存のプロファイルを変更します。多くの効果が含まれています（色、ゴボ、ゴボ回転、プリズムなど）。



ハードウェアマネージャー

DMX インターフェースの設定とテストに不可欠なツール。ファームウェアの更新、設定の構成、ハードウェアのテストなど、多くの機能を実行します。

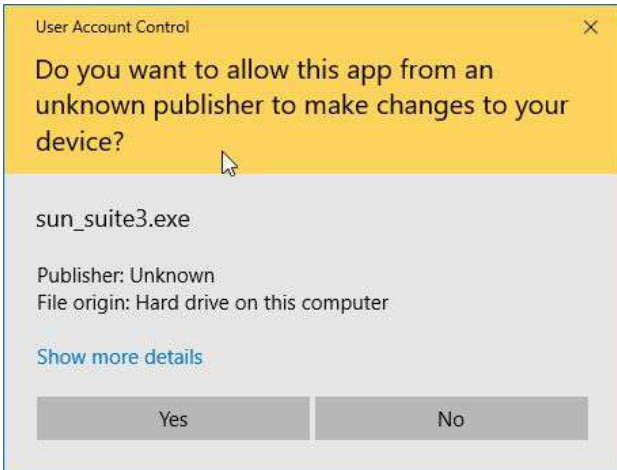



ソフトウェアとハードウェアの導入

インストール

下記より Sunlite Suite3 をダウンロードしてください
www.sunlitepro.com .

画面の指示に従ってソフトウェアをインストールします。
DMX インターフェースの USB ドライバーは、ソフトウェアのインストール中にインストールされます。「不明な発行元のこのアプリにコンピューターの変更を許可しますか?」というダイアログが表示された場合ははいをクリックしてください。



 A dark green notification box with a gear icon. The text says: "Setting up a device" and "We're setting up 'SIUDI10A'".

ソフトウェアのインストールが完了したら、インターフェイスを USB ソケットに接続します。

デバイスが Windows でセットアップされると、タスクバーに通知が表示されます。

ドライバのインストールが完了するまでソフトウェアを起動しないでください。起動しないと、デバイスが検出されません。XLR ケーブルのオス (3/5 ピン) 側を Sunlite Suite 3 DMX インターフェイスに接続し、XLR のメス (3/5 穴) 側を最初のフィクスチャーに接続します。

DMX バス上の各フィクスチャーの DMX アドレス ID を設定します。これを行う方法については、フィクスチャーのドキュメントを参照してください。



フィクスチャープロファイル

Profile エディター

DMX デバイスのすべての属性は、「Fixture Profile」または「SSL2」ファイルと呼ばれる特別なファイルに保存されます。フィクスチャーのプロファイルが正確であればあるほど、Sunlite Suite 3 で照明をプログラムするのが簡単になります。フィクスチャーのプロファイルが不完全な場合、Sunlite Suite 3 は制御したい照明機器を理解できないため、プログラミングが非常に困難になります。

市場に出ているほぼすべてのフィクスチャーにはプロファイルがあります。フィクスチャープロファイルは、「スキャンライブラリ」エディタソフトウェアを使用して作成および編集できます。



▶ 3. クイックスタート

Sunlite Suite 3 メインコンセプト

- PAGE / ページ
- SWITCH / スイッチ
- SCENE / シーン

この3つが SUITE3 の主要なコンセプトとなります。

- 1.各フィクスチャータイプには独自の **PAGE** があります。
- 2.各ページにはシーンと **SWITCH** が含まれます。
- 3.**SCENE** は複数のチャンネルタイプを制御します。
例えば、カラー、GOBO、xy。1つのページで同時にアクティブにできる**シーン**は1つだけです。
- 4.スイッチは1つのチャンネルタイプを制御します。例えば、カラーまたはゴボまたはxy。(同じチャンネルタイプに影響を与えない限り)好きなだけスイッチをアクティブにすることができます。たとえば、ライトが上下に動いているシーンを作成できます。その後、「RED ウォッシュ」スイッチを作成し、スイッチをアクティブにすると、ムービングするシーンは継続しますが、ライトは赤に変わります。スイッチは、短時間の一時的な変更に適しています。シーンは、通常、メインの照明プログラミングを保存する場所です。

サテライトコラム

• SCENE と SWITCH の違い

シーンボタンは押すとシーンを再生し、ブラックアウトのボタンを押さないと消灯できません。

スイッチボタンは ON と OFF 機能があり、ボタンを押すことで ON/OFF が可能です。

また、シーンボタンは1ページにつき1シーンしかアクティブにできないのに対しスイッチボタンは1ページに対し複数スイッチをアクティブにできます。

またシーンボタンはシーン作成時のプログラム内容とは別に、フェードイン、アウトを設定できます。

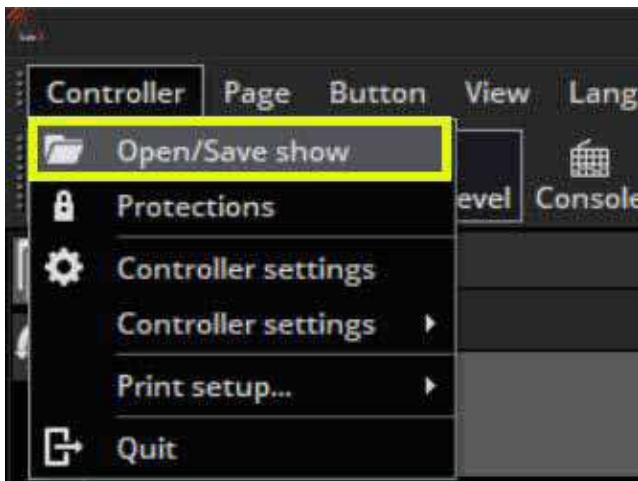
スイッチボタンを作成すると赤い文字で表示され、シーンボタンは黄色い文字で表示されます。

スイッチボタンはシーンボタンと組み合わせたり、スイッチボタンを単独で使用することにより

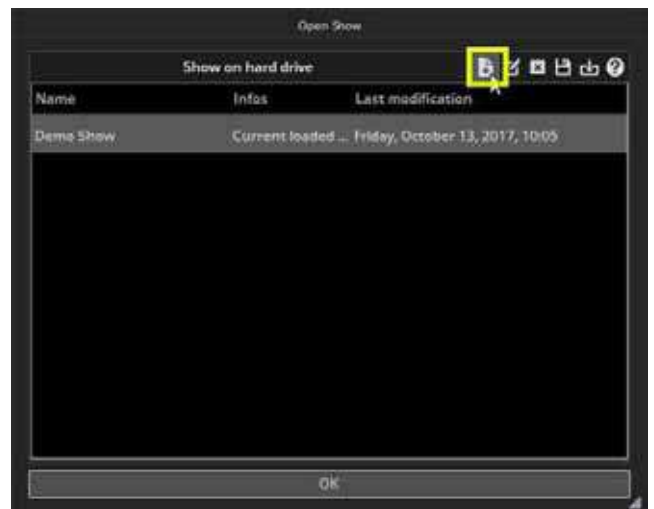
ON/OFF ボタンがついていることによってサブマスターのアオリのような演出ができた、いったん消灯させたいときに便利です。

初めての SHOW を作成する

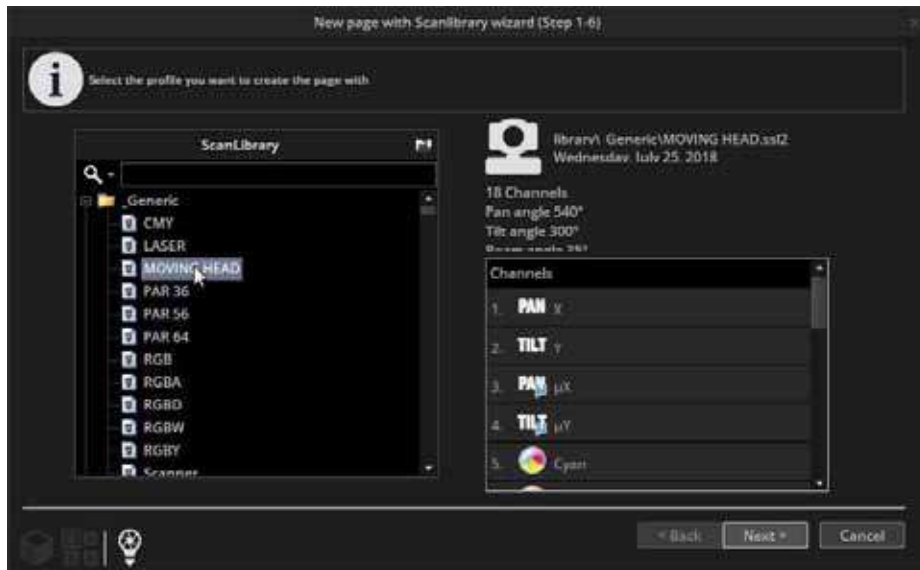
Controller メニューからショーダイアログを開きます。



新しいショーを作成するにはここをクリックしてください。

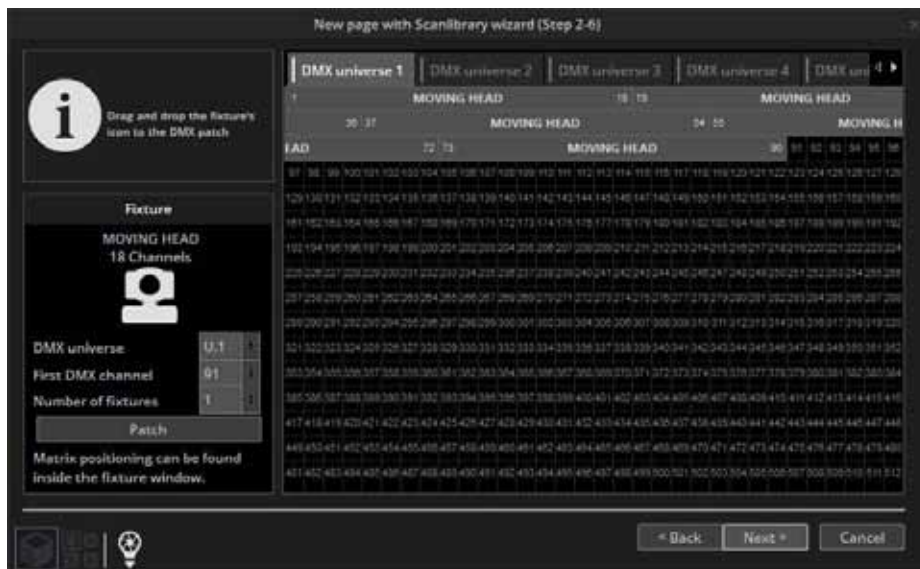


初めての SHOW を作成する



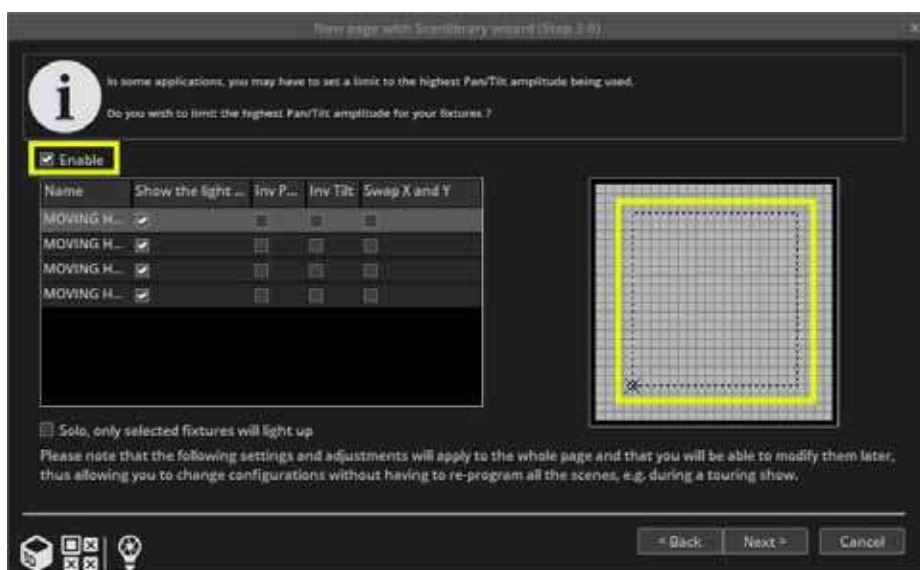
Step 1

左からフィクチャーを選択します。フィクチャーはメーカーごとに分けられています。上記の例では、「Generic」フォルダーにあるムービングヘッドのページを作成しています。



Step 2

使用されているフィクチャーの数とDMX スタートアドレスを入力する必要があります。以下の例では、アドレス1から始まる8つのムービングヘッドがあります。このパッチウィンドウから Scanlibrary Editor にアクセスすることもできます。[スキャンライブラリ] ボタンの左側にあるボタンを使用すると、テスト用に他のすべてのページからのDMX 出力を一時的に停止できます。左の最後のアイコンは、Easy View 2 ソフトウェアを開きます。



Step 3

右側のグリッドから選択したフィクチャーのパン/チルト値を制限できます。たとえば、部屋の隅でムービングヘッドを使用している場合、ビームが後壁を向かないように領域を設定できます。

初めての SHOW を作成する



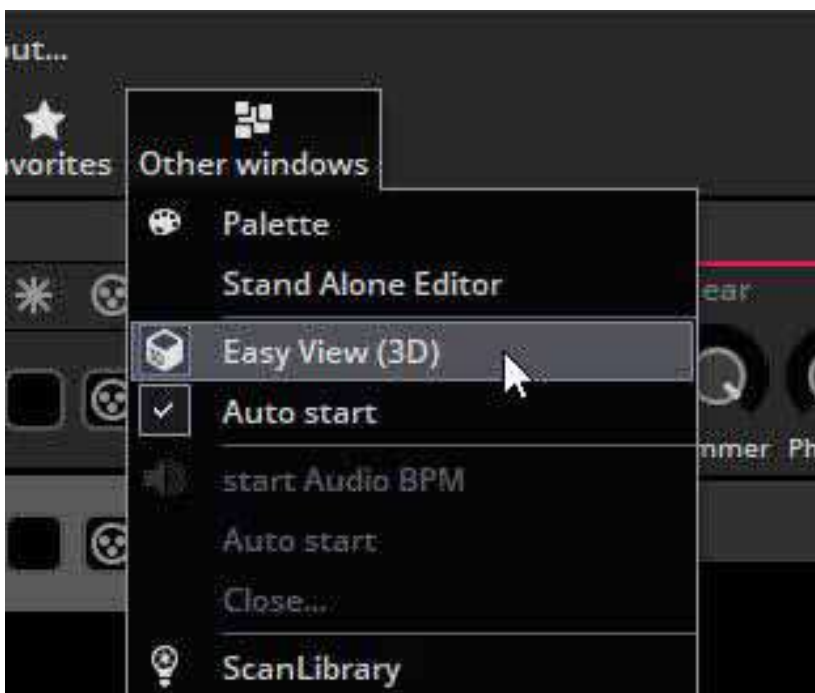
Step 4

SUITE3 ではフィクチャーのプリセットを使用してスイッチを作成します。



Step 5

事前にプログラムしたエフェクトを作成することもできます。



Step 6

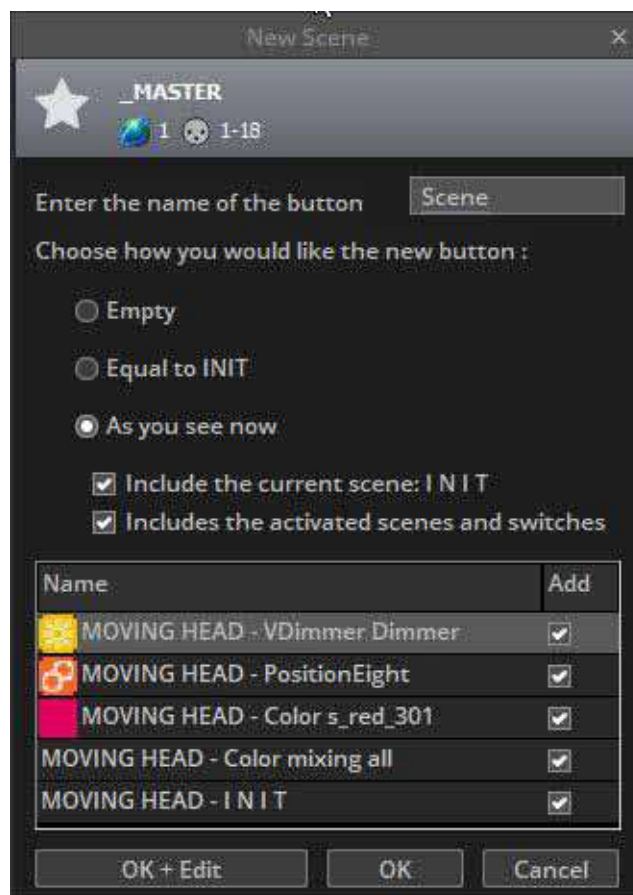
これで、最初のページが作成されました。ビューは、ドラッグアンドドロップで再配置できます。Easy View 2を開くには、[Other Window]をクリックして、生成されたものを確認します。

初めての SCENE を作成する

事前にプログラムされたすべてのボタンのタイトルが赤で表示されています。これは、ボタンがスイッチボタンであることを意味します。通常、切り替えボタンは1つのプロパティのみを制御します。たとえば、9つの gobo スイッチがあります。（これらはスペースを節約するために一緒に圧縮されます。）

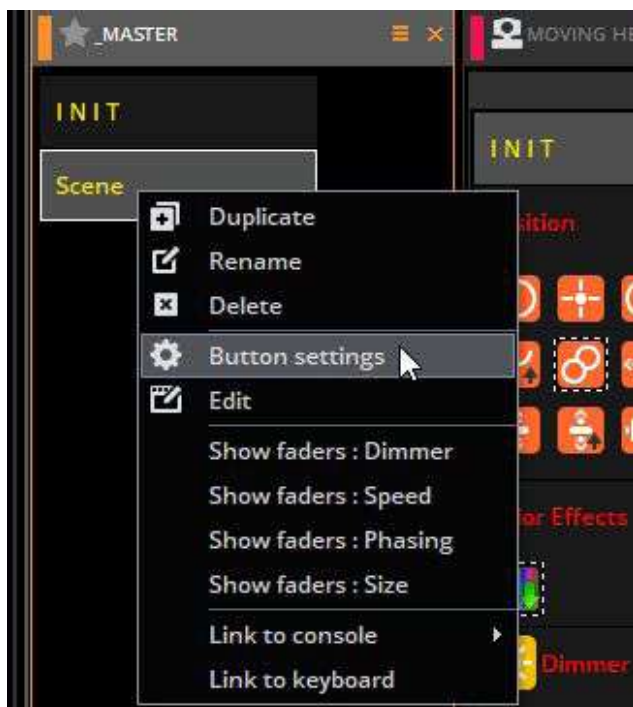


NEW SCENE を押すと新しいシーンを作成できます。

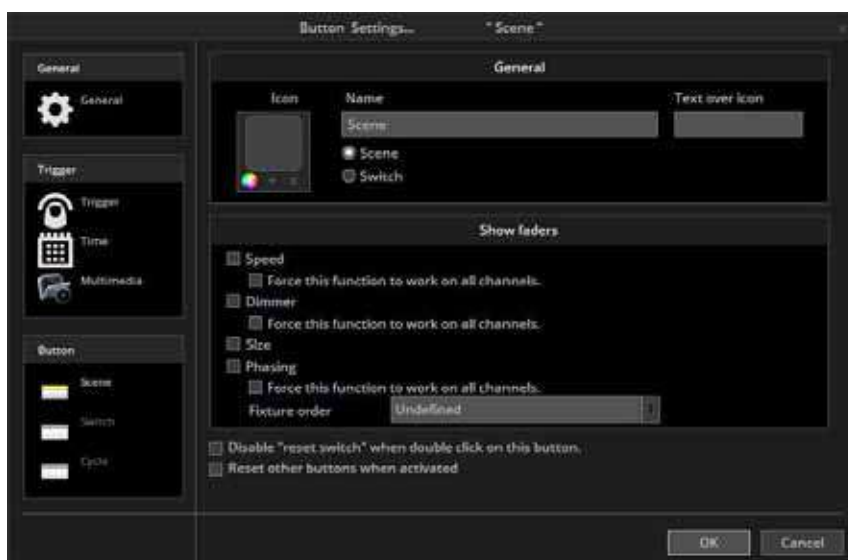


「As you see now」を選択すると、現在アクティブなスイッチから見えるすべてのものがシーンに保存されます。

初めての SCENE を作成する



「Button setting」メニューを使用して、シーンのオプションをさらに見つけることができます。Shift キーを押しながらボタンを右クリックし、[ボタンの設定] を選択します。



Button setting ウィンドウ。

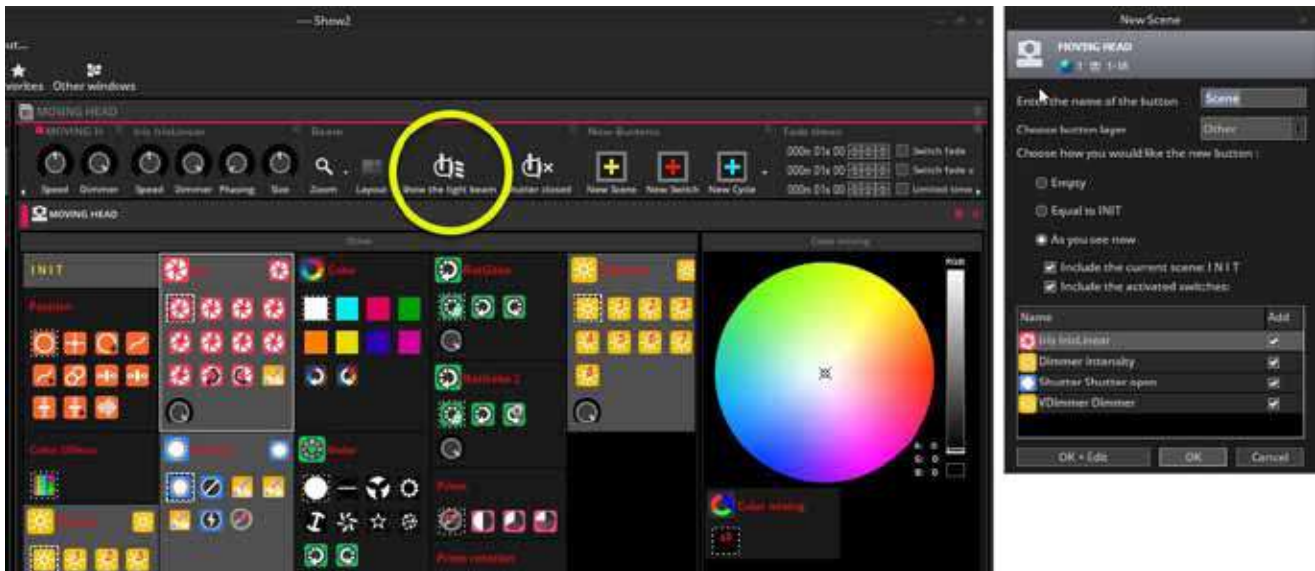
シーンまたはスイッチをダブルクリックすると、他のすべてのボタンが無効になります。

Easy Step を使用して SCENE を編集する

ステップ 1 Light beam をオンにする

シーンとスイッチは、EasyStep ツールまたは EasyTime ツールを使用して編集できます。

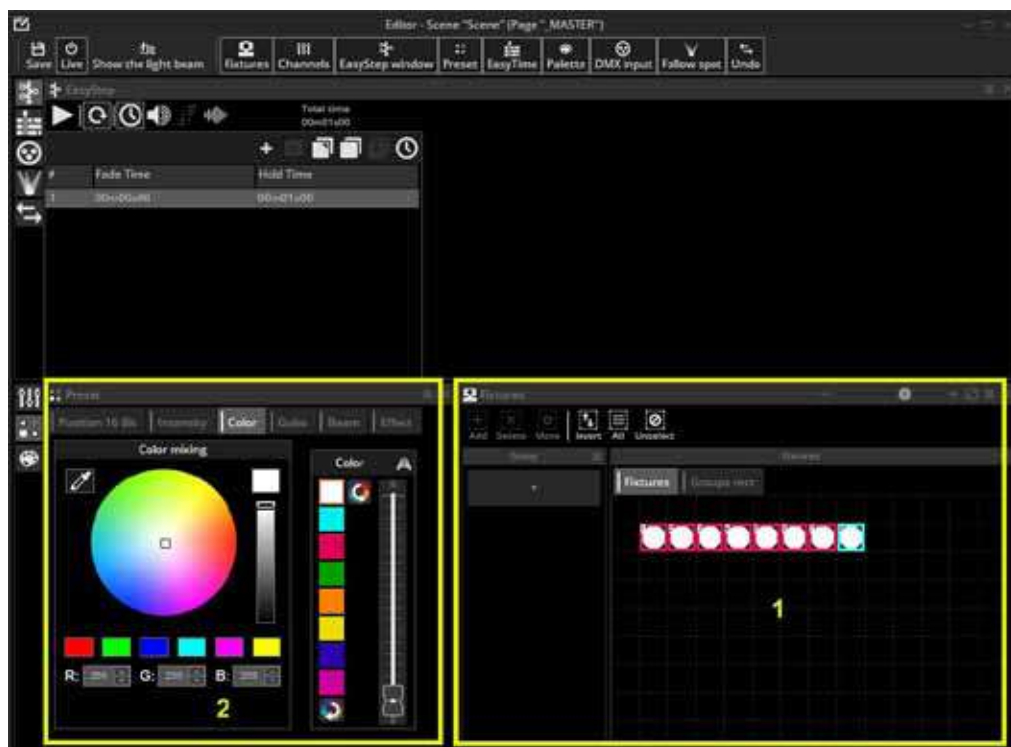
この章では、EasyStep ツールを使用して簡単な動きを作成します。ビームオープンアイコンをクリックして、シャッター、アイリス、およびディマーチャンネルを自動的にアクティブにします。新しいシーンを作成し、「As you see now」が選択されていることを確認し、「OK+Edit」を選択します。



ステップ 2 編集するフィクスチャーを選択する

コントロールするフィクスチャーをここ (1) で選択します。

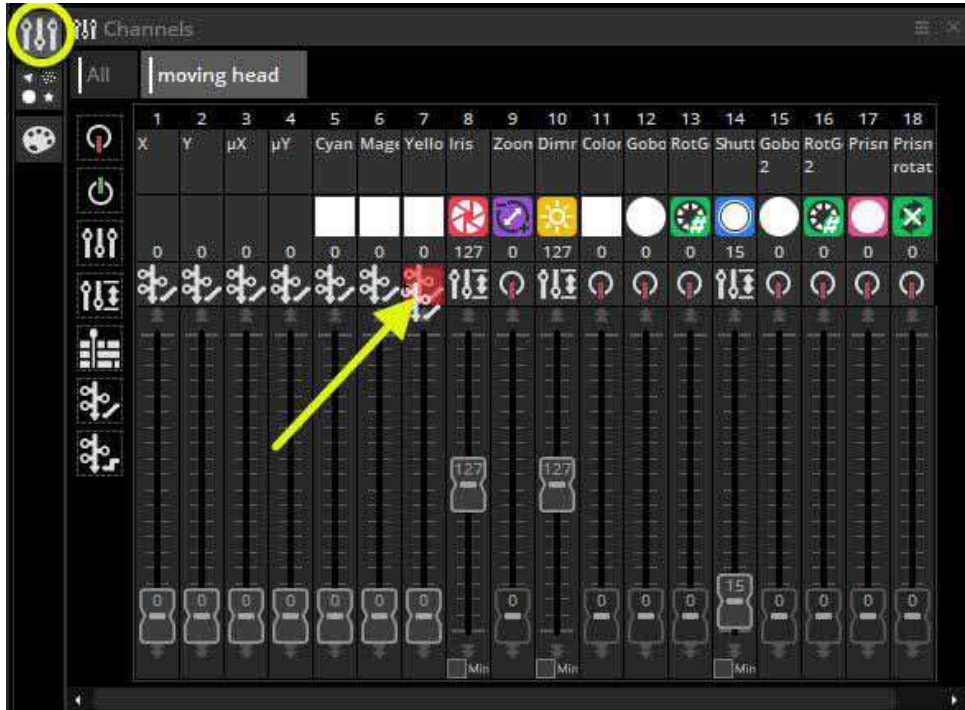
プリセットの変更はこちら (2)



Easy Step を使用して SCENE を編集する

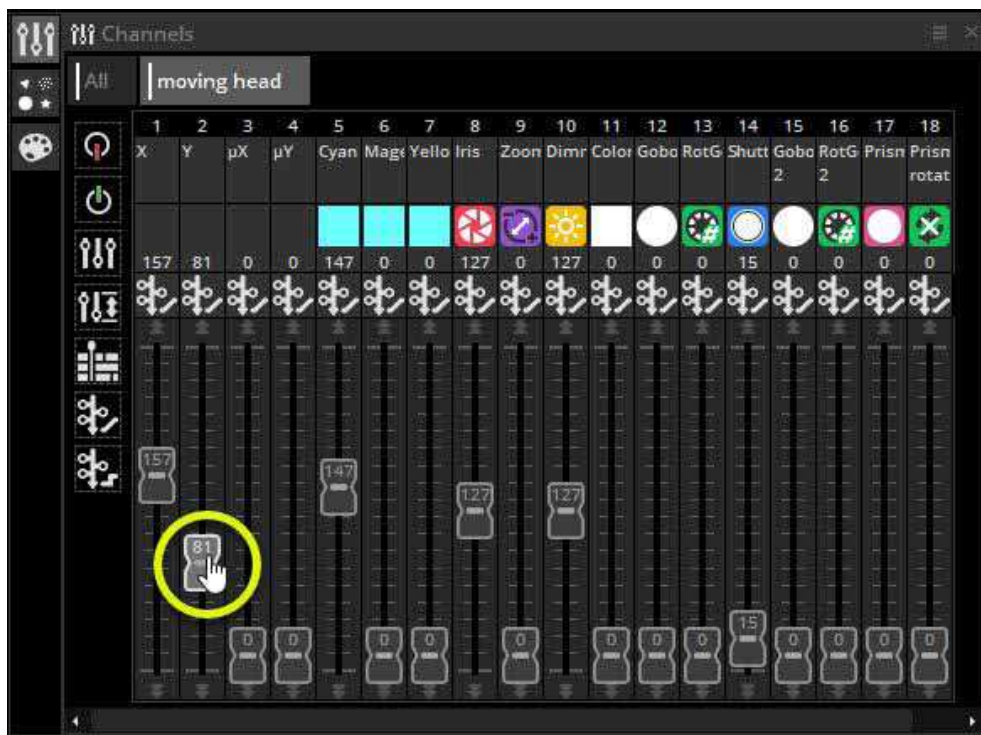
ステップ3 EASY STEP チャンネル機能を関連するチャンネルに割り当てる

ここでChannel Functionを設定できます。すべてのチャンネルはデフォルトでオフに設定されています。単純なムービングパターンを作成するには、EasyStepチャンネルファンクションをPANおよびTILTチャンネルに割り当てます。EasyStepアイコンをここにドラッグし、Ctrlキーを押しながら複数のチャンネルを選択します。



ステップ4 フィクスチャーの調整

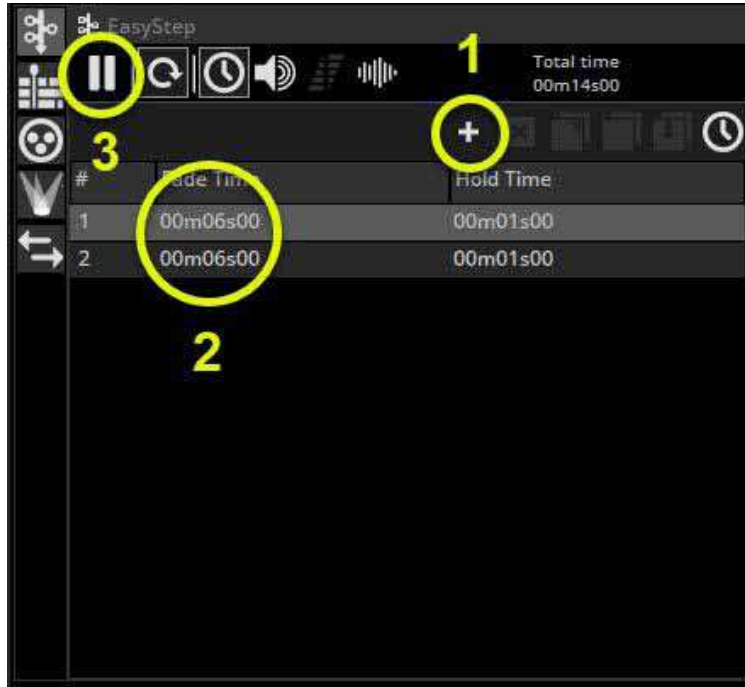
Preset タブに加えて、Fader タブを使用してフィクスチャーを調整することもできます。X および Y フェーダーを動かして、フィクスチャーを配置します。Easy View 2 の 3D ウィンドウを開いて、動作を確認してください。



Easy Step を使用して SCENE を編集する

ステップ 5 NEW STEP を作成してプレビューする

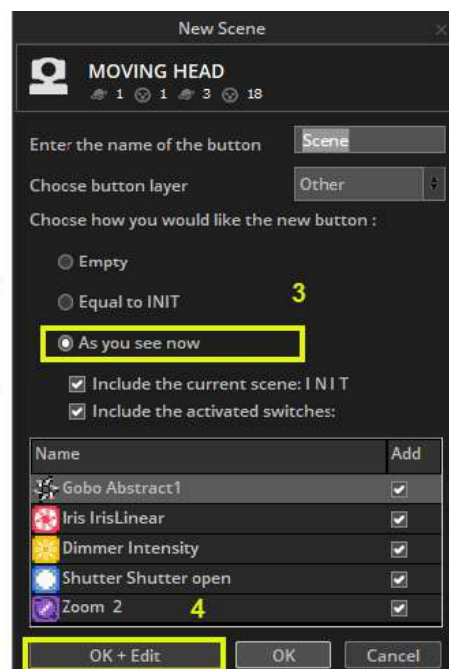
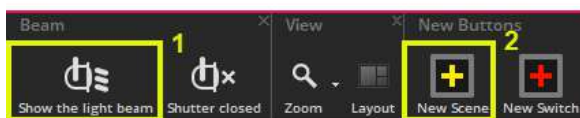
値を調整したら、(1) をクリックして新しいステップを作成します。X および Y フェーダーを 2 番目の位置に移動します。**STEP TIME** (2) をダブルクリックするか、時計ボタンを選択して、各ステップのフェードタイムまたはホールドタイムを設定します。EasyStep シーケンスは、**プレビューボタン** (3) をクリックしてプレビューできます。



Easy Time を使用して SCENE を編集する

ステップ 1 Light beam をオンにします

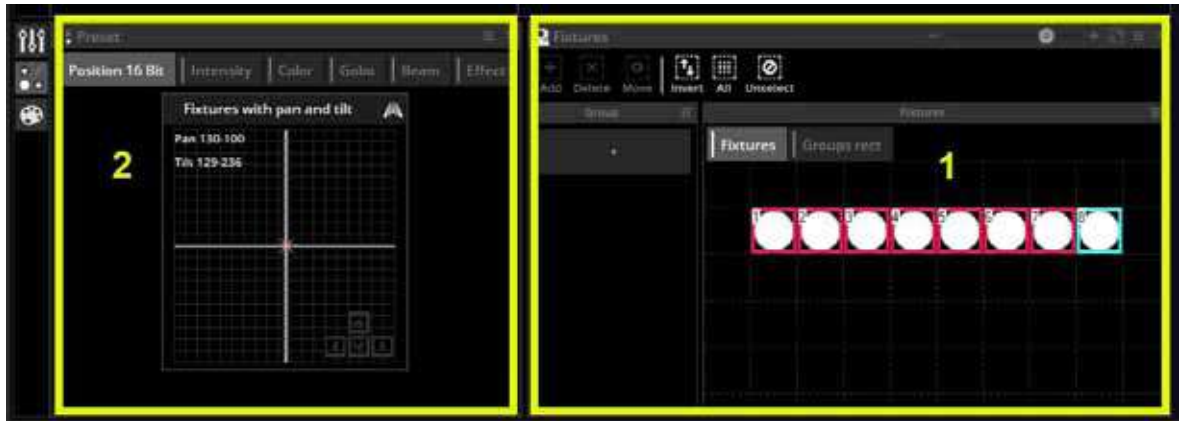
Show the light beam (1) をクリックして、ディマー、アイリス、シャッターを自動的に開きます。NEW SCENE を作成し (2)、「As you see now」(3) が選択されていることを確認し、「OK +Edit」(4) を選択します。



Easy Time を使用して SCENE を編集する

ステップ2 編集するフィクスチャーを選択する

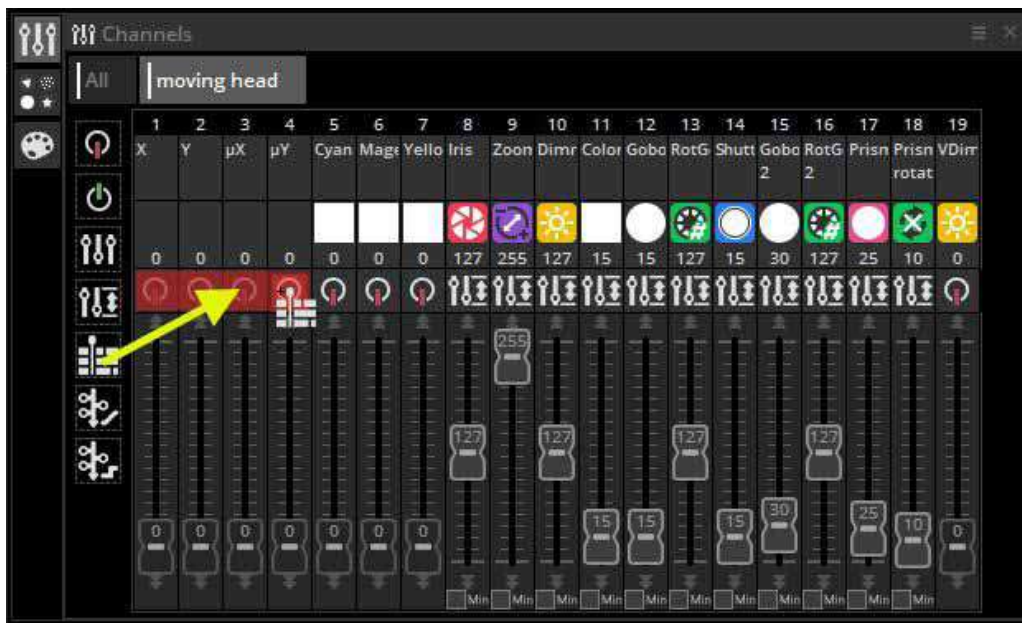
Fixture view (1) から制御したいフィクスチャーを選択します。プリセットは、プリセットビュー (2) で変更できます。非表示のビューは、ページの上にあるツールバー (3) から追加できます。



ステップ3 Easy Time ファンクションをチャンネルに割り当てる

EasyTime チャンネルファンクション (1) を制御するチャンネルに割り当てます。

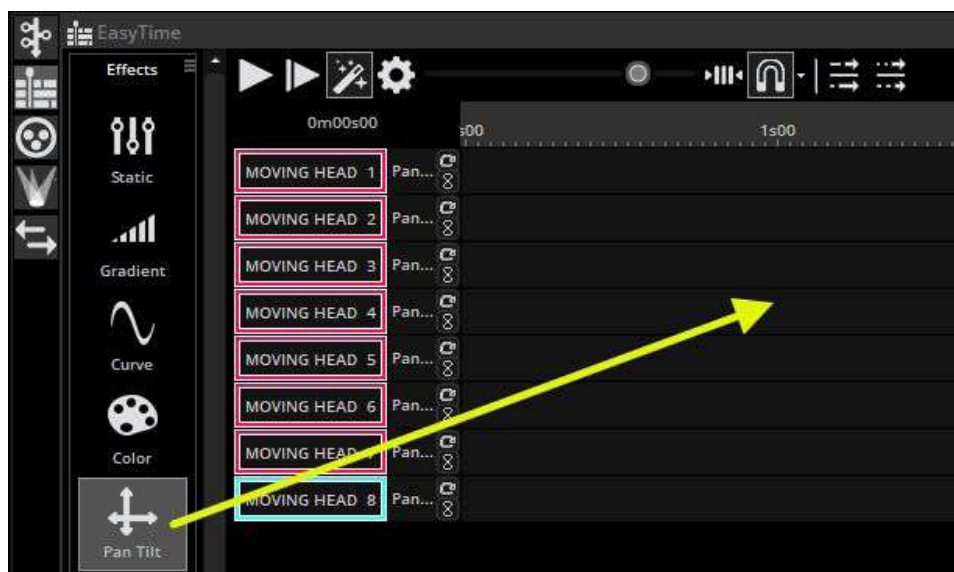
EasyTime をチャンネルファンクションにドラッグし、CTRL を押しながら機能を複数のチャンネルに割り当てます。



Easy Time を使用して SCENE を編集する

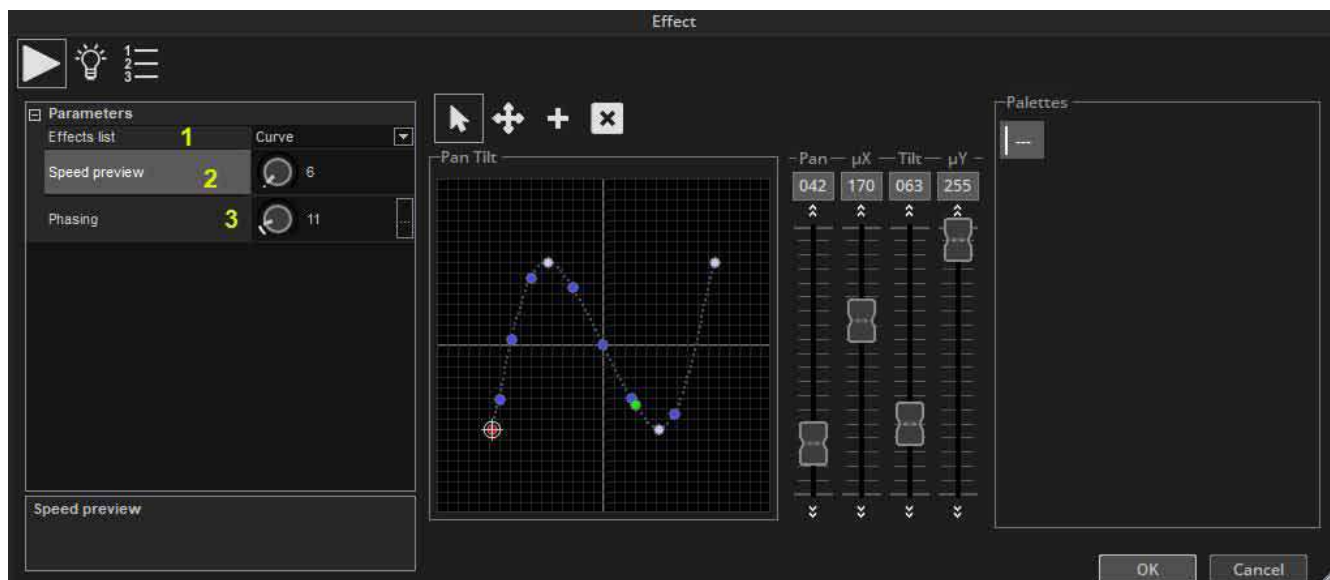
ステップ4 エフェクトをタイムラインにドラッグする

パンチルトをドラッグしてみましょう



ステップ5 エフェクトを編集する

エフェクトリストから「Curve」(1) を選択します。このウィンドウから、エフェクトのいくつかの側面を変更できます。「Speed Preview」(2) を変更し、「Phasing/ 位相」(3) を変更できます。EasyTime で使用されるエフェクトの詳細については、EasyTime エフェクトの章を参照してください。

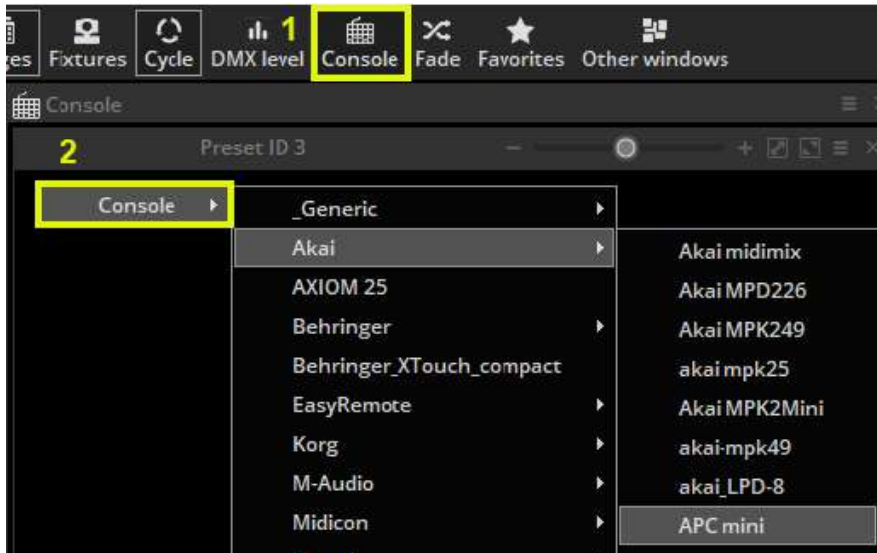


MIDI コントローラーを使用する

MIDI コントローラーについて

ほとんどすべてのファンクションをMIDIコントローラーにマッピングできます。たとえば、ディマーはフェーダーで制御でき、シーンはボタンでトリガーでき、「BPM Tap」、「Fixture selection」、「Live record」などのコマンドをマッピングできます。

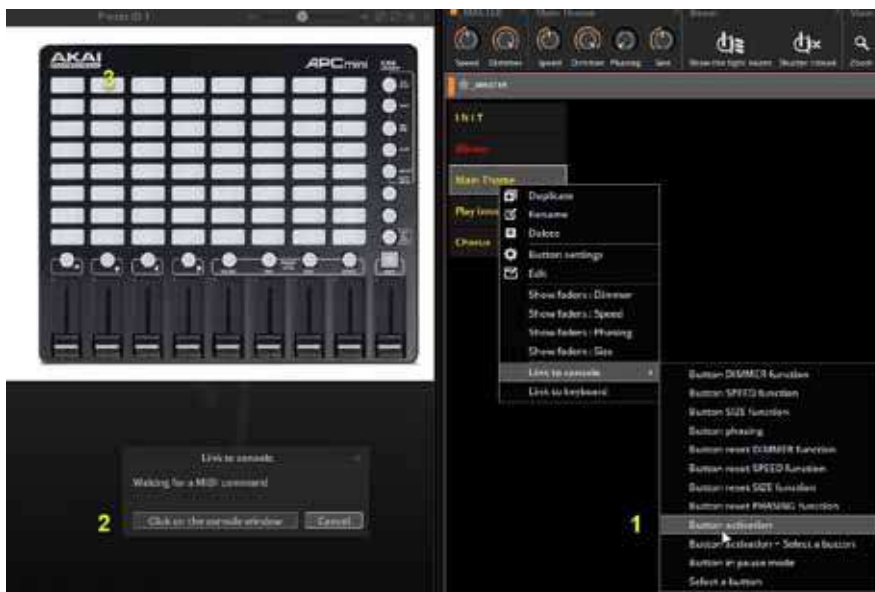
MIDI コンソールにマッピングするには、コンソールウィンドウ (1) を開き、コンソールウィンドウ (2) を右クリックして、追加するものを選択します。コンソールがリストにない場合は、リボンバーの [VIEW] メニューの [Other Window] から Console Builder アプリケーションを使用してビルドできます。



マッピングプリセットが用意されたコンソールがあります。これらのマッピングは、このマニュアルの最後にある Appendix セクションに記載されています。マッピングされたコンソールが使用可能な場合、コンソールを追加すると、マッピングをロードするかどうかを尋ねるメッセージボックスが表示されます。

コンソールを手動でマッピングするには

- Shift / Scene / Sitch / Cycle を右クリック
- [Link to Console] を選択します
- マッピングするコマンドを選択します
- MIDI コントローラーの対応するフェーダー / ダイアル / ボタンを動かしてください



MIDI / DMX / タブレット / スマートフォンからソフトウェアを制御する方法の詳細については、「外部制御とトリガー」の章を参照してください。

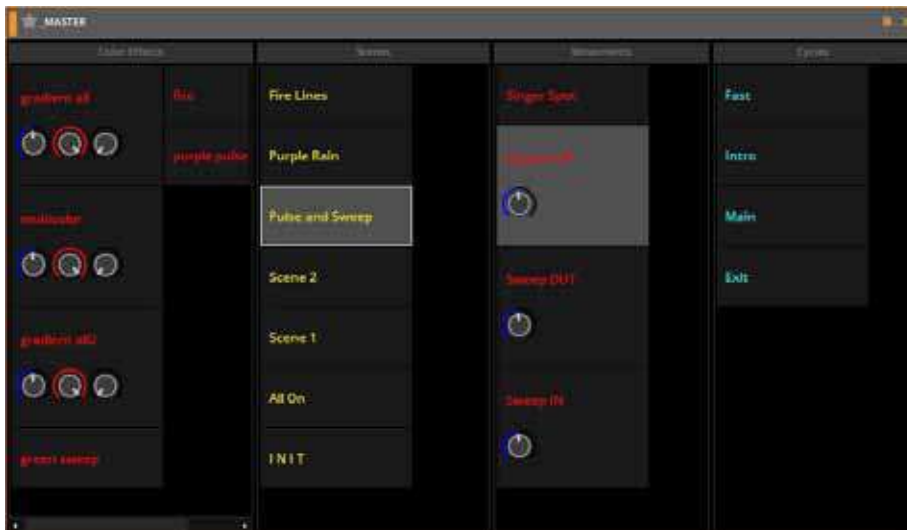
▶ 4. プログラミング

マスターページ

マスターページとは？

マスターページは、ショーの他のすべてのページの組み合わせです。複数のフィクスチャータイプのプログラミングを含むシーン、スイッチ、サイクルを作成できます。

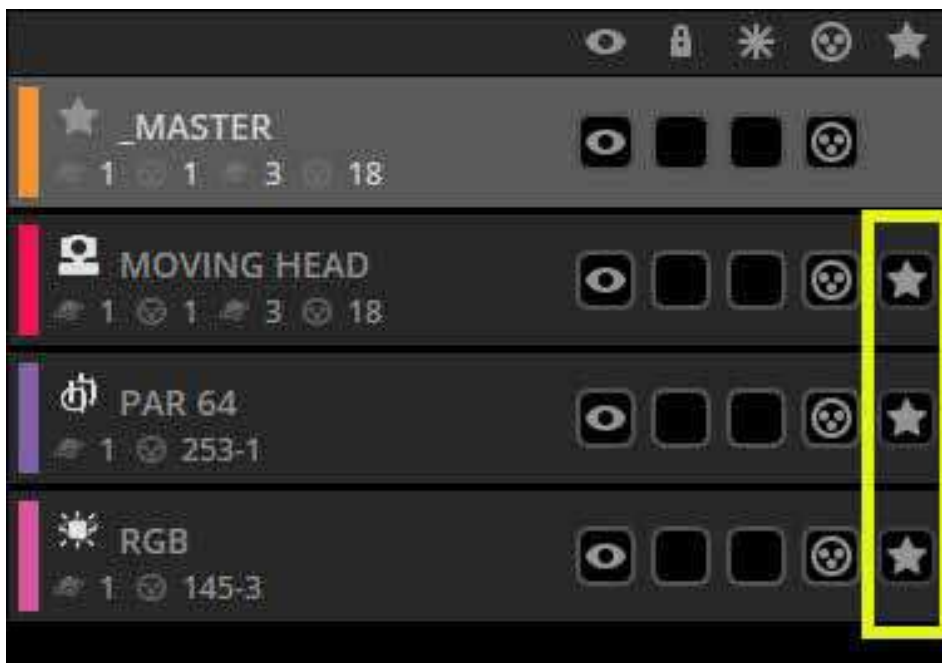
通常、マスターページはメインのライブビューで、最終的なプログラミングを追加します。



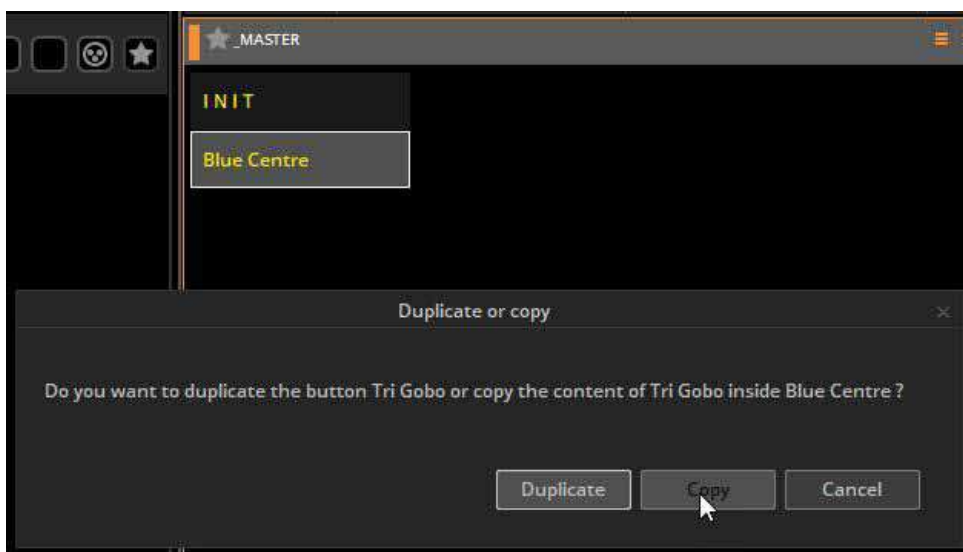
マスターページのプログラミング

下の画像には、いくつかのムービングヘッド、PAR64、RGB フィクスチャーのページがあります。デフォルトでは、ページはすでにマスターページにリンクされて作成されています。

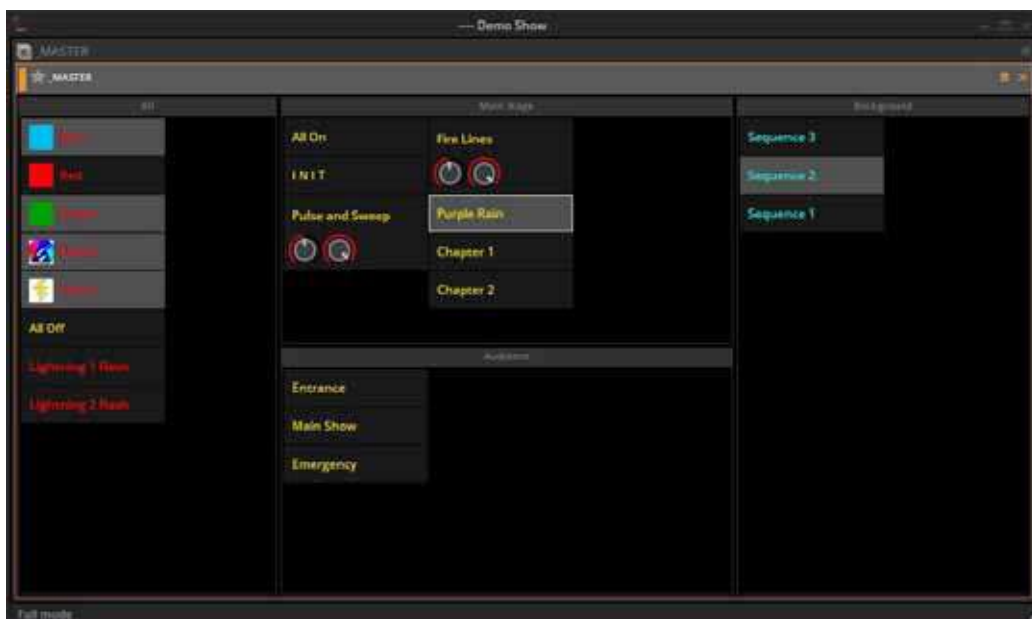
有効にすると、このリンクはページ名の横に★印として表示され（下の強調表示を参照）、フィクスチャーをマスターページから制御できます。



マスターページのボタンは、フィクスチャーページと同じ方法で作成されます。ボタンを作成し、「As You See Now」オプションを選択すると、すべてのページで現在アクティブになっているすべてのボタンが保存されます（ページがマスターページにアタッチされている場合）。シーンは、ボタンエディター内に移動することなく、すばやく変更できます。パラメータを変更するには、Ctrl キーを押しながら右クリックして、フィクスチャーページから変更するマスターページボタンに Switch をドラッグし、「COPY」を選択します。以下の例では、ムービングヘッドのゴボを変更しています。



画面スペースに制限がある場合などに便利な機能として、他のすべてのウィンドウを閉じてドッキングし、マスターページのみを有効にすることができます。詳細については、アクセス権のトピックを参照してください。



CYCLE/ サイクル

サイクルとは？

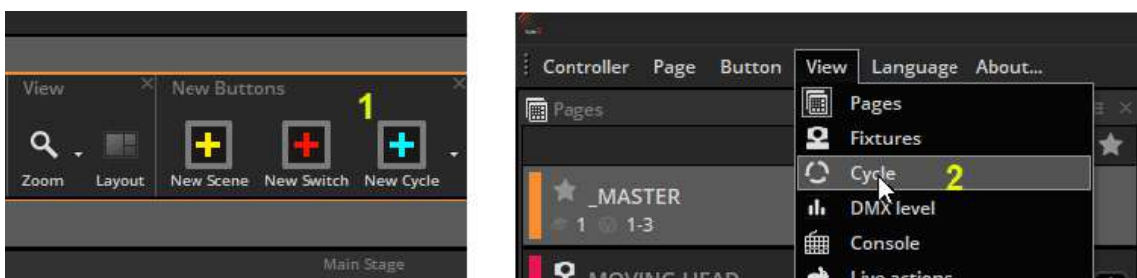
サイクルはシーンとスイッチの順序付けられたキューリストであり、順番に再生したり、オーディオおよびビデオファイルと同期したりできます。サイクルは、次のエレメントで構成できます。

- SCENE / シーン
- SWITCH / スイッチ
- Other Cycle / 別のサイクル
- オーディオファイル
- ビデオファイル

サイクルのエレメントは次のように表示できます。

- リスト
- タイムライントリガーマーカー
- タイムラインブロック。

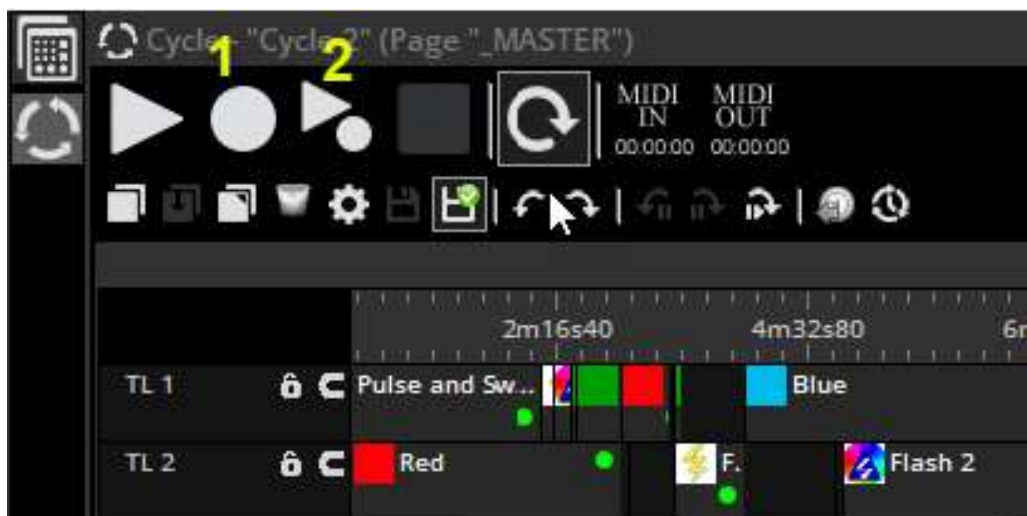
(1)NEW CYCLE をクリックしてサイクルビューを開き、(2)CYCLE をクリックして新しいサイクルを作成します。



CYCLE のレコーディング

サイクルを記録するには

- (1) record をクリックし、シーンとスイッチの組み合わせを選択して、完了したらもう一度記録をクリックしてください。
 - (2) REC / PLAY ボタンを選択し、サイクルの再生中に追加のボタンを記録できます。
- シーンとスイッチは、Ctrl キーを押しながら右クリックしてタイムラインにドラッグして追加することもできます。

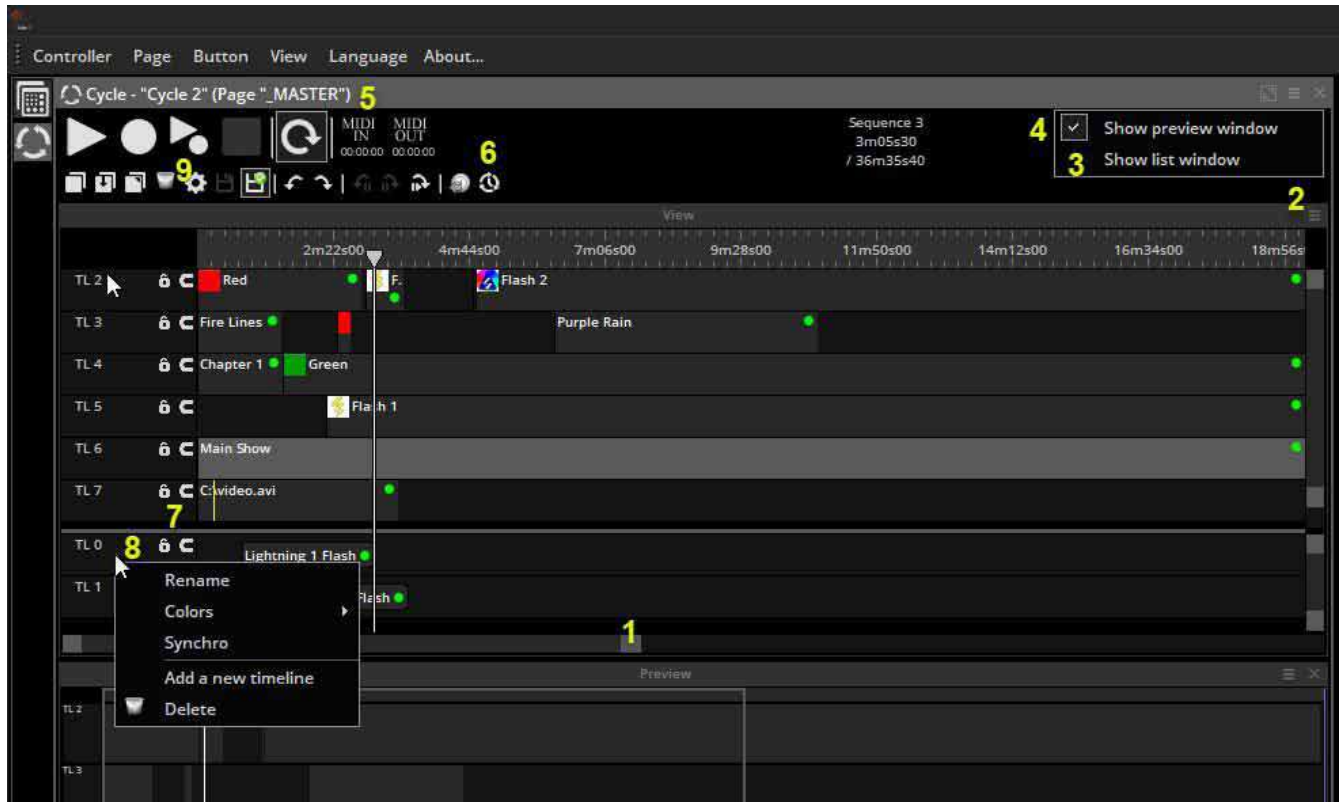


CYCLE/ サイクル

サイクルビュー周りのナビゲーション

サイクルボタンを編集するには、Ctrl キーを押しながらサイクルをクリックします。デフォルトでは、サイクルビューは2つの部分に分割されています。上部には、エレメントの開始時間と終了時間を表すブロックが表示されます。

下部にはトリガーマーカーが表示されます。トリガーマーカーは、エレメントに対し開始/停止のみを指示する場合に便利です。トリガーマーカーは「ワンショット」トリガーを表し、期間や終了時間はありません。

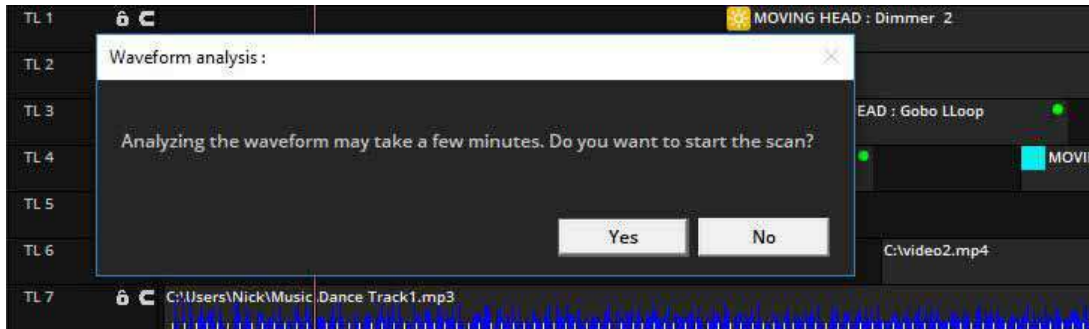


- (1) 水平バーをドラッグすると、サイクルブロックまたはトリガーに使用されるビューの部分を増やすことができます。
- (2) タイムライン、トリガー、ブロックエリアの順序はここで変更できます。
- (3) サイクルエレメントのリストは、ここをクリックして表示できます
- (4) サイクルタイムラインのグローバルプレビューは、ここをクリックして表示できます
サイクルエレメントは、クリックしてドラッグすることでタイムライン上で移動できます
- (5) クリックすると、ミディタイムコードによってサイクルをトリガーできます (詳細については、ミディタイムコードの章を参照)
- (6) サイクルはエンドマーカーまで再生されます。サイクルの終了時間を変更するには、終了マーカーをドラッグするか、ここをクリックして終了時間を手動で入力します。
- (7) 2つのボタンを使用すると、タイムラインをロックしたり、ブロックをオブジェクトの近くにスナップしたりできます。
- (8) タイムラインの左側を右クリックして、色の変更、名前の変更、削除、または新しいタイムラインの作成を行います。
Synchro は、同期のためにタイムラインをマスターに設定します
- (9) 高度なボタン設定についてはこちらをクリック

オーディオ音声とビデオ映像の追加

Adding Audio and Video

映像と音声ファイルに対応するタイムラインにドラッグアンドドロップするだけで、サイクルに追加できます。ファイルがドロップされると、波形を分析するかどうかを尋ねられます。これは、ブロック上の波形の画像を表示するために必要です。ビートを検出するかどうかも尋ねられます。ビートを検出すると、他のブロックを検出されたビートにスナップして、オーディオ/ライティングの同期をすばやく簡単に行うことができます。



サイクルのナビゲーション

Navigating a Cycle

サイクルを選択すると、自動的に再生されます。ツールバーでいくつか追加のナビゲーションオプションを使用できます。

1.Previous(前に)/Next(次に) : 前または次のエレメントにカーソルをジャンプします

2.Previous(前に)/Next(次に)の一時停止エレメント。

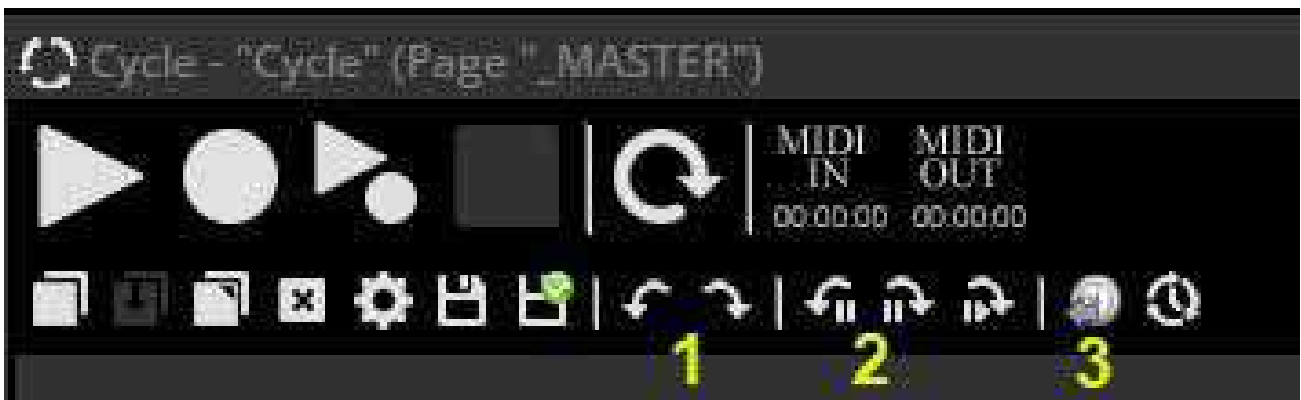
一時停止エレメントに設定されている Previous/ Next のエレメントにカーソルをジャンプします。 任意のエレメントまたはマーカーで右クリックメニューを使用して、一時停止状態を設定します。

これは、事前にプログラムされたショーを制御していて、エレメントリストを手動でスキップする場合に便利です (従来の照明コンソールの [GO] ボタンに似ています)。

3.Next エレメントを現在の時間に移動します。

これにより、次のエレメント位置が現在のカーソル位置に移動します。これは、ブロックが発生する順序をすでに記録しているが、ブロックのライブのタイミングを再調整する場合に便利です。

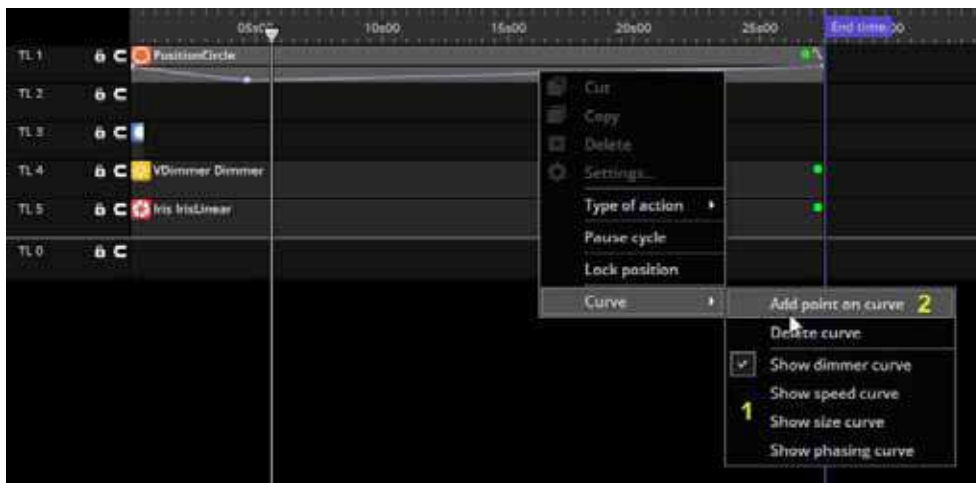
すべてのブロックをタイムラインの最後に移動してスペースを作り、プレイを押してから、各「キューポイント」でこのボタンを押すと、次のブロックが現在の時間に移動します。



サイクルのオートメーション / 自動化 Cycle Automation

シーン / スイッチ要素のディマー、スピード、サイズ、ポジション、およびオーディオ / ビデオのボリュームは、タイムラインブロック内にポイントを追加することで自動化できます。

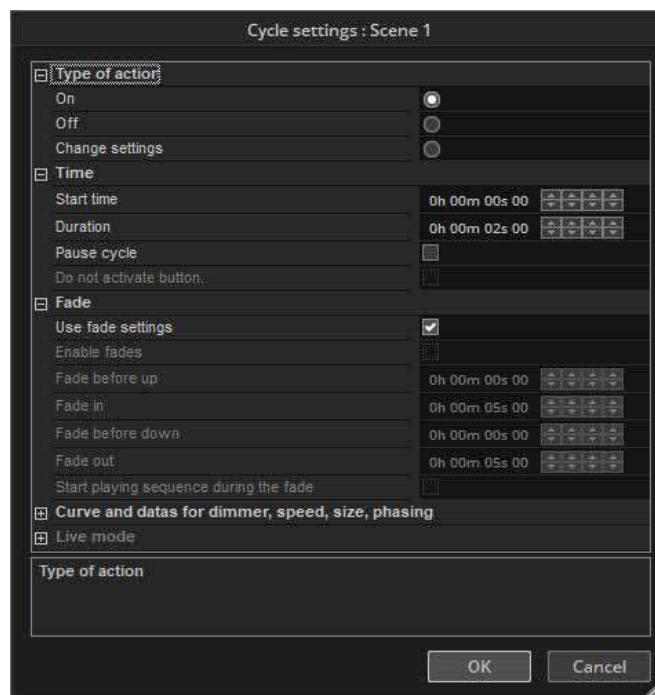
- (1) Curve からオートメーションをかけたい要素を選択します
- (2) + ボタンをクリックしてオートメーションポイントを追加します。



サイクル要素の設定 / Cycle Element Settings

サイクル要素設定により、サイクル内でトリガーされたときに要素が何をするかを決定できます。

Type of Action	要素がオン、オフ、スピード / ディマー / サイズ / フェーズなどのライブ変更が適用されているかどうかを決定します
Time	要素がトリガーされる時刻を手動で設定します。一時停止サイクルは、カーソルが要素に到達したときにサイクルを一時停止します。これは、事前にプログラムされたショーを制御していて、要素のリストを手動でスキップしたい場合に便利です（従来の照明コンソールの [GO] ボタンに似ています）
Fade	要素のフェード設定を変更します
Curve and datas for dimmer, speed, size, phasing	要素のディマー、速度、サイズ、ポジションプロパティを変更できます。
Live	- ボタンからフィクスチャーを追加および削除できます



シーン間フェード / Scene Fading フェードタイム

シーン間でフェードタイムを設定できます。これは、2つのスタティックなポジション同士でフェードしたり、ディマーをフェードしたい場合に便利です。まず、マスターチャンネルでフェード機能を有効にする必要があります。

フェード機能の有効化はページ設定内のパッチタブから実行してください。

フェードタイムは、ページ上部のページツールバーから追加できます。

以下4項目の時間を設定することができます

- (1) フェードインまでの時間
- (2) フェードアウトまでの時間
- (3) フェードイン
- (4) フェードアウト

フェードインを使用するかフェードアウトを使用するかは、フェーディングチャンネルの現在の DMX レベルによって決まります。現在の値がフェードシーンの値よりも低い場合、フェードインが使用されます。現在の DMX 値がフェードシーンの値よりも高い場合、フェードアウトが使用されます。

フェードビュー / Fade View

フェードタイムは、シーンオプションの下の Button setting メニューから追加することもできます。SCENE setting ページからフェードを手動で制御することもできます。

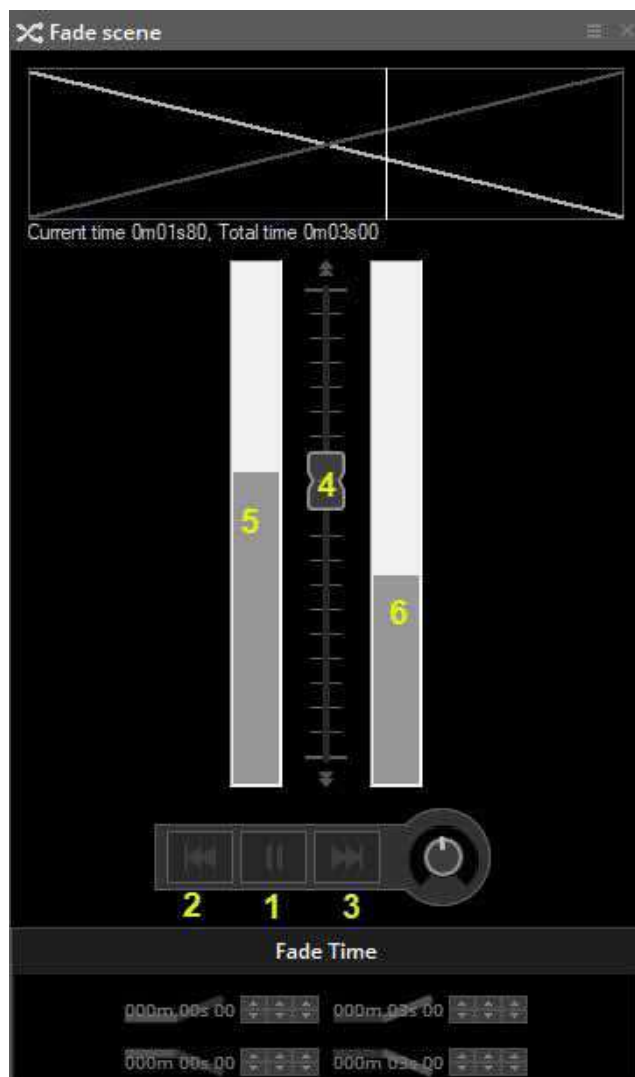
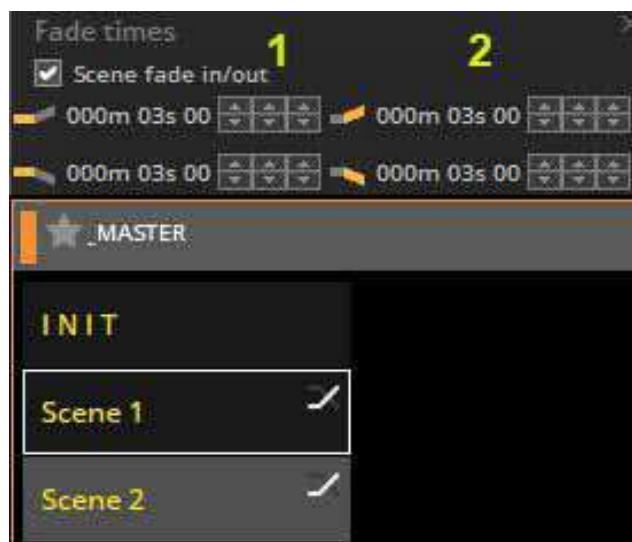
フェードを視覚化するには、FADE VIEW を開きます。

- (1) 一時停止
- (2) 先頭へスキップ
- (3) 終了
- (4) フェーダーを使用して手動で制御
(シーン設定で手動フェードが有効になっている場合)

フェードビューでは、

- (5) 左側のバー フェードインを表し、
- (6) 右側のバー フェードアウトを示します。

フェードビューの上部にある線は、対応するシーンのフェードのグラフィカルな表現を示しています。



ボタンエディター

チャンネル /Channel

[Button] メニューから [Edit] を選択して、ボタンエディターにアクセスします。Ctrl キーを押しながらボタンをクリックすることもできます。フィクスチャーを編集するには、[Fixture] ビューから編集するフィクスチャーを選択します。チャンネルウィンドウにチャンネルが表示されます。



プリセットタブ /Preset Tab

[Preset] タブでは、プリセットをすばやく変更できます。

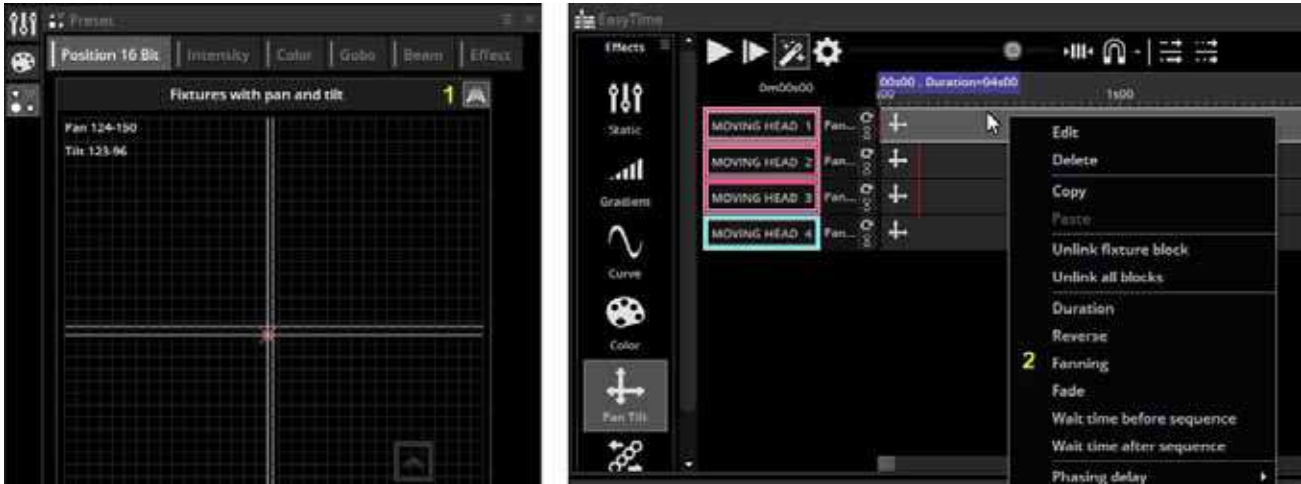
- ・ カラーホイール フィクスチャーの色を変更できます
- ・ X-Y グリッド 選択したフィクスチャーの位置を変更できます。

プリセットタブを使用するには、Dimmer、EasyStep、または ON チャンネル機能を割り当てる必要があります。マスターページでボタンを編集していて、異なるタイプの複数のフィクスチャーで作業している場合、プリセットウィンドウはフィクスチャー間の共通チャンネルを理解できます。たとえば、CMY ムービングヘッドと LED RGB パネルを使用している場合、1つのカラーホイールで両方のフィクスチャーの色を変更できます。



Fanning / ファンニング

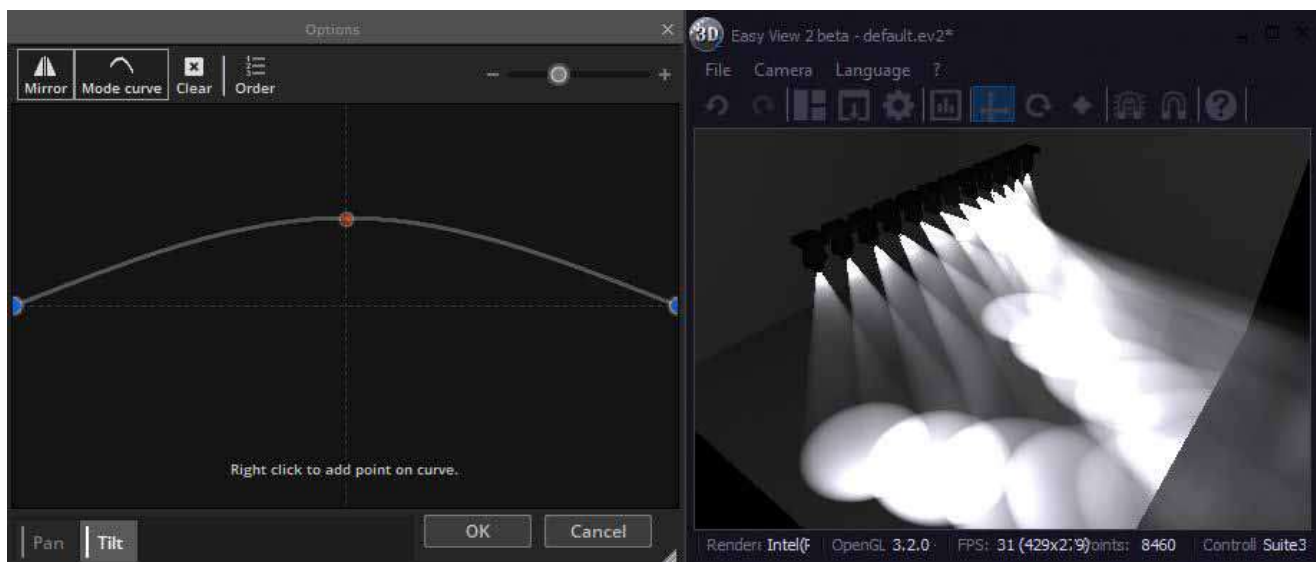
ファンニングとは選択したフィクスチャーに値を適用できる範囲です。たとえば、ポジション値の範囲を選択したムービングライト全体に適用してファン効果を作成したり、選択したビーム全体にディマー値の範囲を適用してディマーグラデーション効果を作成したりできます。プリセットコントロールの右上 (1) をクリックして [Fanning option] ウィンドウを開くか、Easy Time ブロックを右クリックして [Fanning] (2) を選択します。



Fanning Option / ファンニングオプション

Fanning Option ウィンドウには、選択したプリセットの開始値を表す左のポイントと、プリセットの終了値を表す右のポイントがある水平線が表示されます。これらの値を調整するには、水平バーの端を上下にドラッグします。

デフォルトでは、動作モードはミラーに設定されており、終了ポイントが開始ポイントとは反対の値に調整できるようになっています。ミラーを無効にすると、これらの値を手動で設定できます。CURVE を右クリックすると、別のポイントが追加され、追加の値を追加できます。CURVE モードをクリックすると、ポイント間に CURVE が描画されます。[ORDER] をクリックすると、[Fixture Order] ウィンドウが開き、ファンを別のフィクスチャーのオーダーで適用できます。



チャンネルウィンドウの使用

ボタンエディターを使用すると、DMX チャンネルをさまざまな方法で変更できます。シーンを編集する前に、各 DMX チャンネルが正しい機能に割り当てられていることを確認することが重要です。チャンネル機能を割り当てるには、アイコンのいずれかを左からチャンネルの上部にドラッグします。ctrl を押しながら複数のチャンネルに一度にドラッグします。

ファンクションタイプ

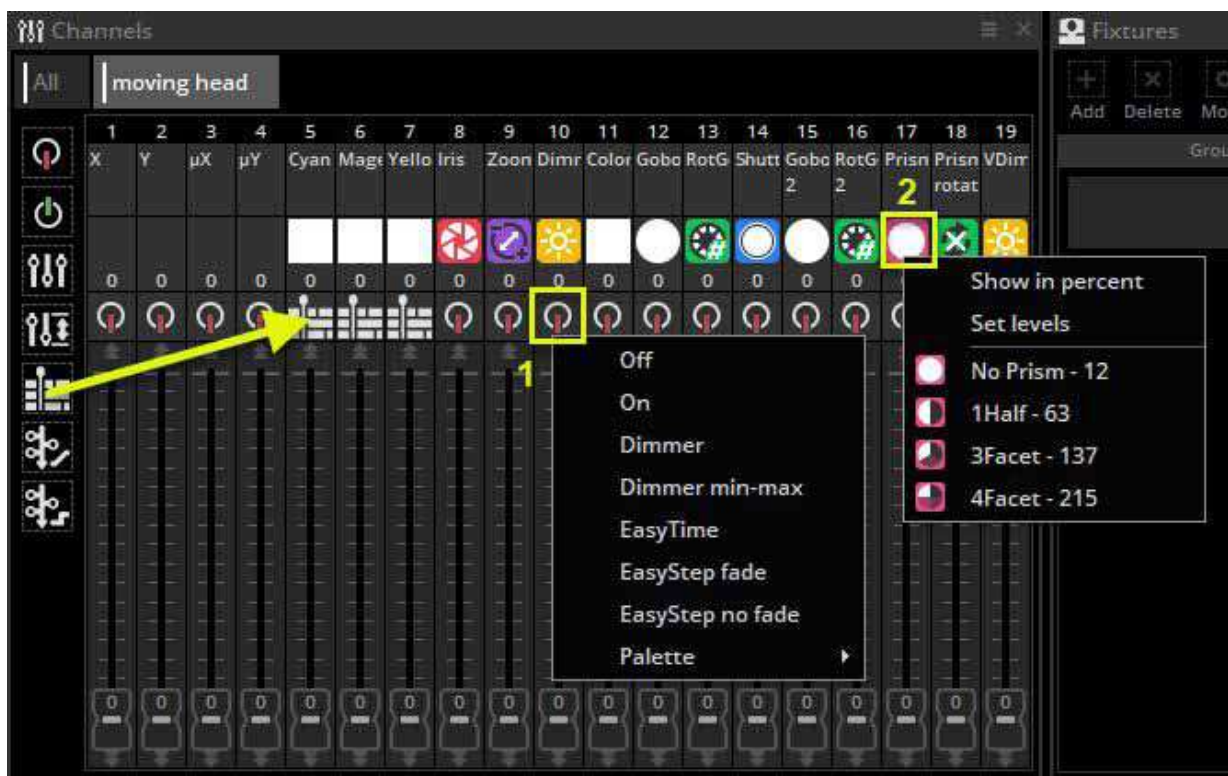
- オフ：チャンネルを無効にします
- オン：チャンネルフェーダーの手動調整を許可します
- ディマー：チャンネルフェーダーを手動で調整できます。ボタンディマーダイヤルを動かすと、チャンネルは設定値と 0 の間でフェードします
- Dimmer Min-Max：最小値と最大値を設定できます。ボタンの調光ダイヤルを動かすと、チャンネルは最小値と最大値の間でフェードします。

フェーダーの下部にある「最小」チェックボックスを選択して、最小値を設定します

- EasyTime：EasyTime ツールを使用してチャンネルを編集できます
- EasyStep フェード：EasyStep ツールを使用してチャンネルを編集できます
- EasyStep Cut：EasyStep ツールを使用してチャンネルを編集できますが、フェードコマンドは無視されます。これは、ゴボまたはシャッターチャンネルに便利です。

他のオプション

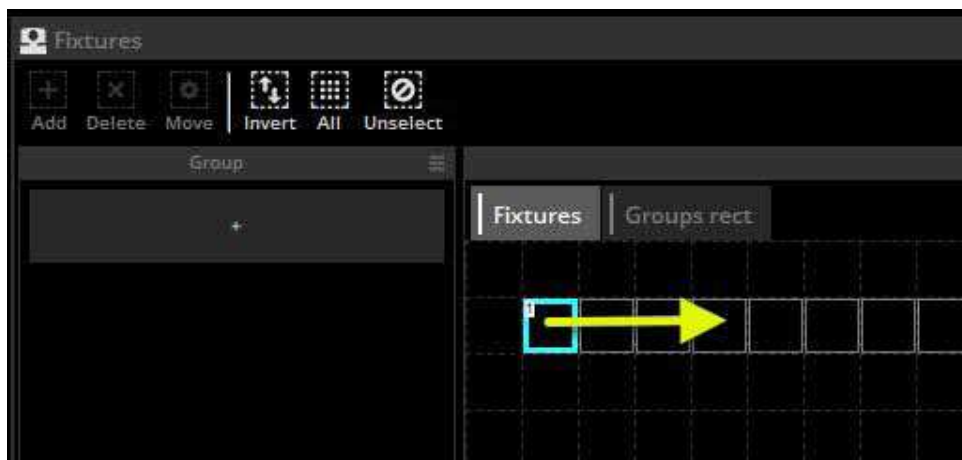
- 特定の機能にジャンプするには、ここ (1) を右クリックして機能を選択します。
- 特定のプリセット (例：ゴボホール、赤、シャッターが閉じている) にジャンプするには、ここ (2) を右クリックしてプリセットを選択します。
- 白い数値をダブルクリックして、DMX 値または%を手動で入力します





(1) [ALL] タブを選択して、すべてのフィクスチャーのチャンネルを表示します。

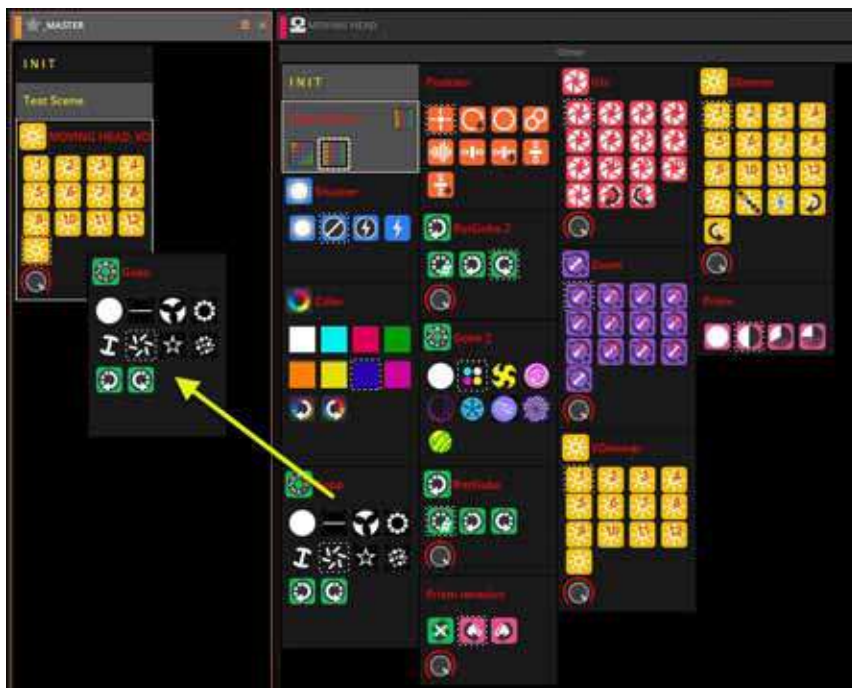
- チャンネルビューの右上にあるメニュー (2) をクリックすると、インデックス、チャンネルアドレス、またはユニバーサル番号でフィクスチャーに番号を付けることができます
- 右上のメニューでは、DMX 値と%値を切り替えることもできます (2)
- 白い数字 (3) をダブルクリックして、DMX または%値を手動で入力します
- ヒント：[All channel] タブを使用する場合、ボタンエディターの下部にウィンドウをドッキングすると、より多くの DMX チャンネルフェーダーを表示でき、Sunlite Suite 1 のボタンエディターと同様のビューが得られます。



フィクスチャーを別のフィクスチャーの上にドラッグすると、ディママー、EasyTime、EasyStep を含むすべてのエディターデータがコピーされます。

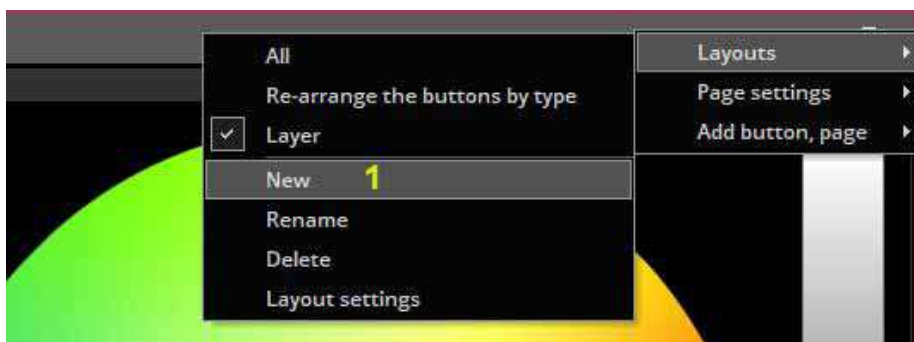
ボタンの配置

ボタンはさまざまな方法で配置できます。Ctrl キーを押しながら右クリックしてボタンをドラッグし、手動で位置を変更します。

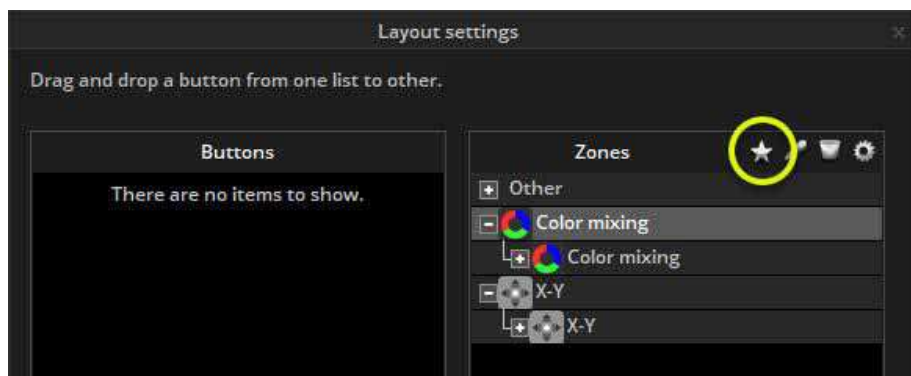


カスタムレイアウト

(1) ここからカスタムレイアウトを作成できます。



★をクリックしてレイアウト用の新しいゾーンを作成し、ボタンを関連するゾーンにドラッグします。ゾーン内に色混合ホイールまたはXYグリッドを埋め込む場合は、設定ボタンをクリックします

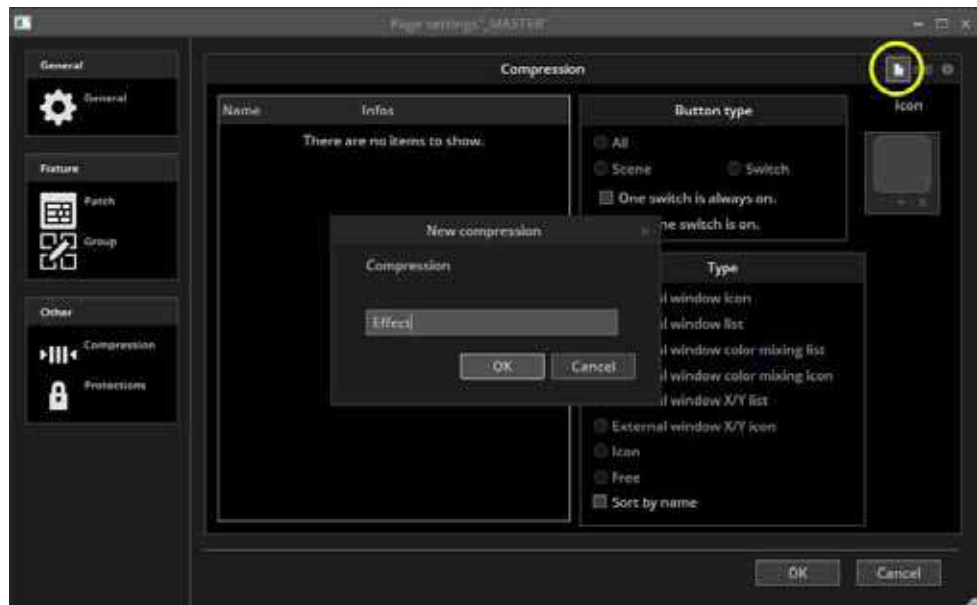


コンプレッション (スイッチのグループ化)

一般的なスイッチは、1つのボタンに圧縮できます。たとえば、以下の例のように、すべての gobo スイッチは1つのスイッチボタンにグループ化されます。



コンプレッションを作成するには、圧縮するシーンまたはスイッチに共通のプレフィックスが付けられていることを確認してください。次の例では、接頭辞「Effect」で始まる4つのシーンがあります。



コンプレッションタイプ

外部ウィンドウアイコン	ボタンアイコンのあるダイアログがポップアップします
外部ウィンドウリスト	ダイアログがポップアップし、ボタンのリストが表示されます
外部ウィンドウの色混合リスト	ダイアログがポップアップし、ボタンのリストと色混合ホイールが表示されます
外部ウィンドウの色混合アイコン	ボタンアイコンと色混合ホイールを備えたダイアログがポップアップ表示されます
外部ウィンドウの X/Y リスト	ダイアログがポップアップし、ボタンのリストと X/Y グリッドが表示されます
外部ウィンドウの X/Y アイコン	ボタンアイコンと X/Y グリッドを含むダイアログがポップアップ表示されます
アイコン	アイコンがページ内のセクションに埋め込まれるデフォルトの圧縮タイプ

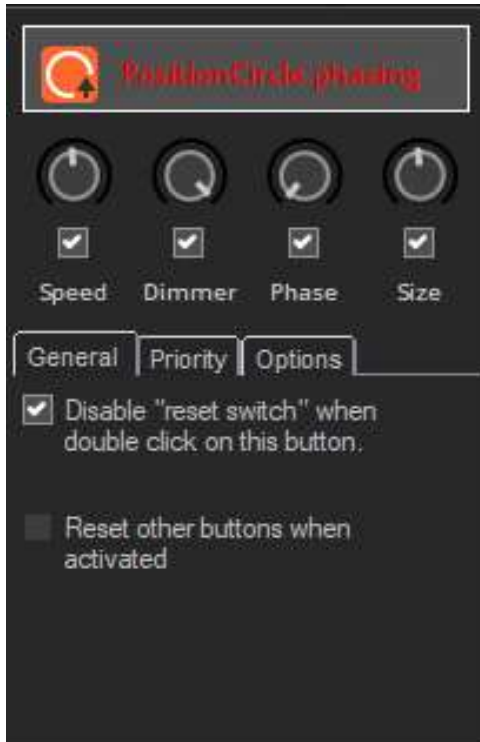
その他のオプション

1つのスイッチが常にオン	少なくとも1つのスイッチが圧縮内で常にアクティブになります
オンになっているスイッチは1つのみ	圧縮内で一度にアクティブにできるスイッチは1つのみ
名前前で並べ替え	圧縮内のスイッチはアルファベット順に自動的に並べ替えられます

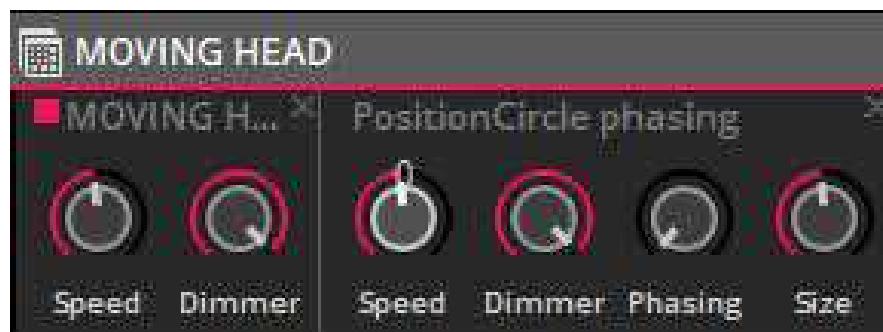
ボタンのスピード、ディマー、サイズ、フェーズ調整

ボタンのスピード、ディマー、サイズ、フェーズを変更するには、Shift キーを押しながらボタンを右クリックしてメニューから [Show Fader] を選択するか、Shift キーを押しながらボタンをクリックしてダイヤルの1つを選択します。

Speed	EasyTime または EasyStep シーケンスの速度を変更します
Dimmer	ディマーまたはディマーの最小/最大プロパティが割り当てられたチャンネルをフェードします。オフに設定されていない限り、ディマーと色の混合チャンネルも調整されます
Phase	EasyTime シーケンスを取得し、各フィクチャーのシーケンスの後半で開始します
Size	パン/チルト効果を使用してサイズを変更します

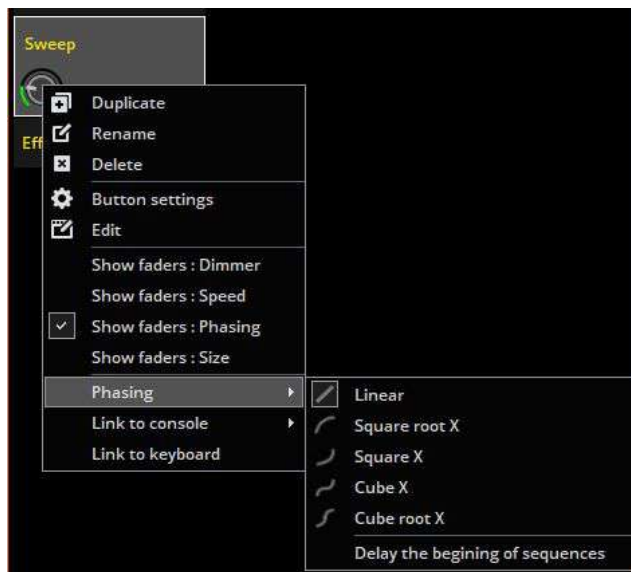


スピード、ディマー、サイズ、フェーズダイヤルも、フィクチャーページの上からアクセスできます。PAGEのディマーとスピードダイヤルは左側からアクセスできます。



高度なフェージング

フェーズダイヤルの切り替えを Shift キーを押しながら右クリックして、高度なフェーズメニューを表示します。ここで、ソフトウェアがスイッチの位相調整をどのように適用するかを決定できます。



フェーズなし

位相調整が適用されない場合、ここでの例のシーケンスは赤から黄色にフェードします。



リニアフェーズ

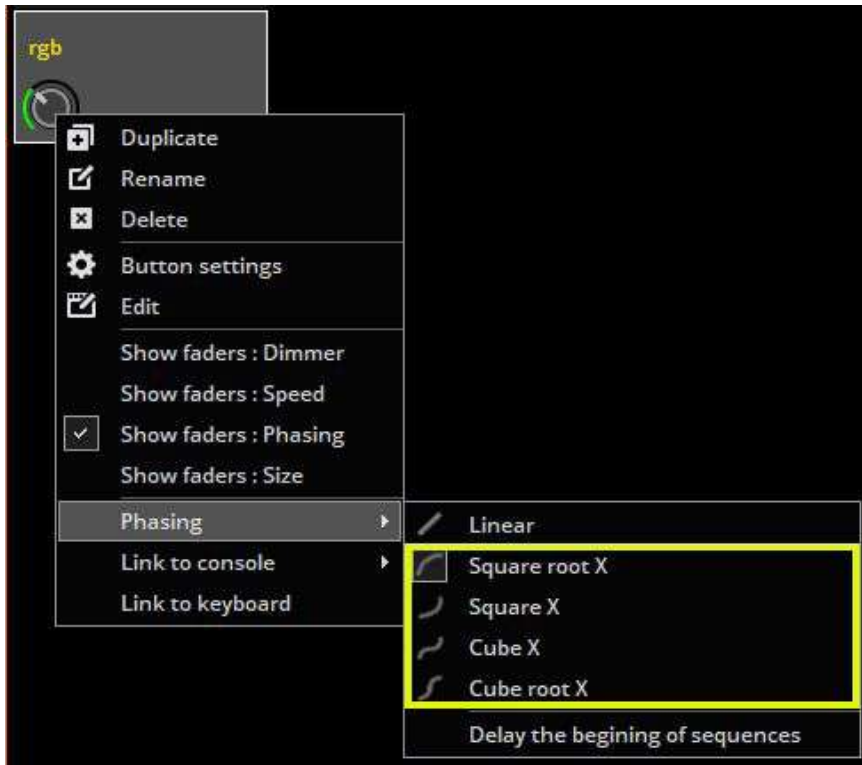
フェージングが追加されると、各フィクスチャーのシーケンスがシーケンスの後半から始まります。位相調整ダイヤルを大きくすると、各フィクスチャーの開始点間の時間が長くなります。



ノンリニアフェーズ

リニアフェーディングが適用される場合、各フィクスチャーの開始時間の差は同じです。4種類のノンリニアフェーディングタイプが利用可能です。ノンリニアフェーディングでは、各フィクスチャーの開始時間の差が変化します。各フィクスチャーの開始時間の差は短くなります。

これを使用して、たとえばオブジェクトが落下しているように見えるシーケンスを生成することができます。キュールート x は、波と波打つ効果を作成するためによく使用されます。



ディレイフェーズ

「シーケンスの開始を遅らせる (Delay the beginning of sequences)」を選択すると、フェーズ調整はリニアになりますが、各フィクスチャーのシーケンスの開始点を変更する代わりに、シーケンスの最初のステップを保持し、ディレイを追加します。

これは、カラースイープを作成するのに非常に便利です。

注：各タイムラインの最後のフレームが開始時の遅延を補正するためにフリーズされるため、このタイプのフェーディングが機能するには、「ルーピング」をオフ (1) にする必要があります。



スイッチビヘイビア (動作) 優先度 / プライオリティーについて

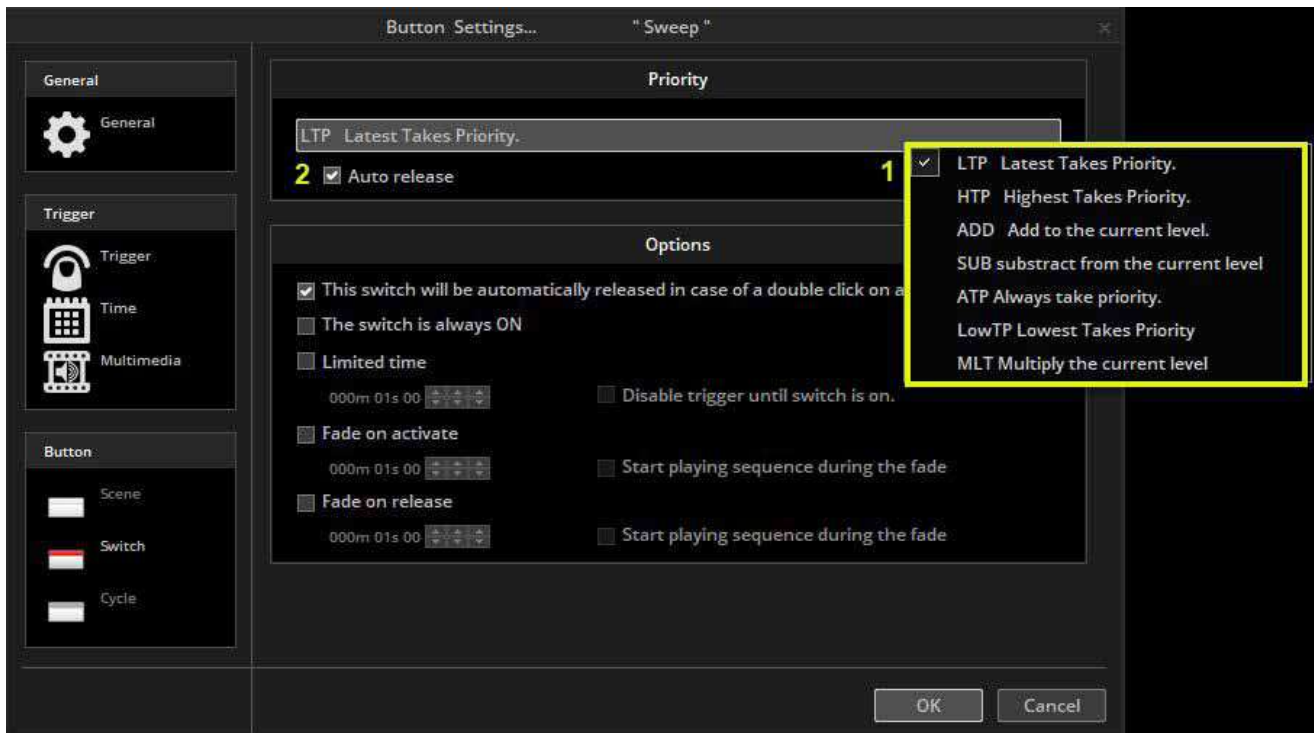
通常、スイッチは単一のチャンネルタイプを制御する必要があり、シーンは異なるチャンネルの組み合わせを制御するために残されます。ただし、1つのスイッチ内で異なるチャンネルを組み合わせたり、同じチャンネルを使用する複数のスイッチをアクティブにしたりする必要がある場合があります。

デフォルトでは、スイッチ内に設定されたチャンネルの値は、チャンネルの既存の値を上書きします。ただし、これはボタン設定ウィンドウ内で変更できます。

プライオリティーオプション

略称	優先レベル	優先度の解説
LTP	Latest Takes Priority 最後の値を優先	値は既存の値を上書きします。スイッチで使用されるすべてのチャンネルが他のスイッチで使用されるチャンネルと同じである場合、他のスイッチは解放されます。
HTP	Highest Takes Priority 高い値を優先	値が既存の値よりも高い場合、送信されます。それ以外の場合は無視されます。
ADD	Add to the current level 現在のレベルに追加	値は既存の値に追加されます。
SUB	Subtract from the current level 現在のレベルから減算	値は既存の値から減算されます。
ATP	Always Take Priority 常に優先	値は、他のスイッチによって後で変更された場合でも、既存の値を常に上書きします (他のスイッチも ATP に設定されていない場合)
LowTP	Lowest Takes Priority 最低優先順位	値が既存の値より低い場合、送信されます。それ以外の場合は無視されます。
MLT	Multiply the current level 現在のレベルの乗算	値の%に既存の値が乗算されます。 これは、サブマスターディマーを作成するのに役立ちます。

すべてのチャンネルが他のスイッチによって使用されており、他のスイッチが LTP に設定されている場合、自動解放オプションはスイッチを自動的に解放します。



他のオプション

[switch button setting] ウィンドウでは、スイッチのトリガー優先度とフェードオプションを設定するために、いくつかのオプションを使用できます。

- このスイッチは、別のスイッチをダブルクリックした場合に自動的にリリースされます。
- スイッチは常にオンです：スイッチは、他にトリガーまたはダブルクリックされたものに関係なく、常にオンのままです。
- 制限時間：スイッチは指定された期間後にオフになります
 - スイッチがオンになるまでトリガーを無効にする：これは、1) ポートトリガーによってアクティブ化され、2) 制限時間設定によってまだリリースされていない場合、再トリガーされるスイッチを停止します。再生中に外部センサーまたはボタンによって再トリガーされるスイッチを停止するのに便利です。[ボタン設定]>[トリガー]画面で、ボタンのポートトリガーを設定できます。詳細については、「インターフェースポート」のセクションを参照してください。
 - 起動時にフェード：スイッチ内の値は、指定された期間にわたって現在設定されている値から徐々にフェードします
 - フェード中にシーケンスの再生を開始します：スイッチに動的な EasyStep または EasyTime シーケンスが含まれている場合。シーケンスは、スイッチがアクティブになるとすぐに再生を開始します。チェックされていない場合、シーンはフェードが完了するまで最初のフレームで一時的に停止します。
- リリース時のフェード：上記と同じですが、スイッチがリリースされたとき

ライブコントロール ライブフィクスチャー

自動生成されたシーンとスイッチが選択されると、ページ上のすべてのフィクスチャーがボタンの押下に反応します。ライブフィクスチャービュー([表示]メニューにあります)を使用すると、アクティブなシーンまたはスイッチを編集することなく、フィクスチャーを個別に制御できます。



- (1) メニューから、[VIEW]> [LIVE ACTION] を開きます。
- (2) REC をクリックします
- (3) Fixture ウィンドウで制御するフィクスチャーを選択します。
-Scene と Switch のボタンを押します。

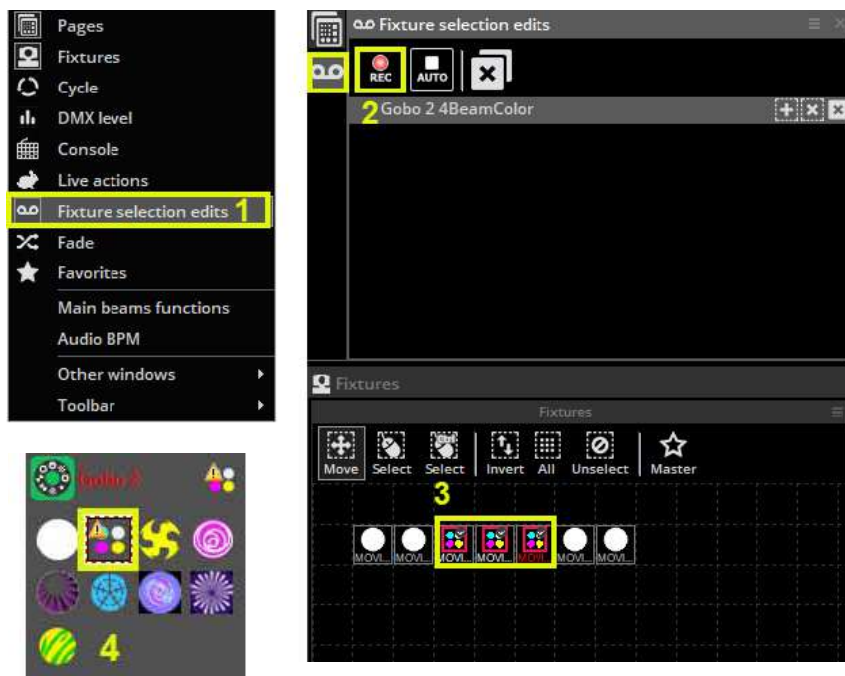
これらのアクションは、選択したフィクスチャーのみに記録され、チェックマーク (3) が表示されます。選択したフィクスチャーは、記録が停止した後もライブビューウィンドウで制御され続けます。
注：AUTO ボタン (2) を押すと、シーンまたはスイッチが押された後に録画ボタンがリリースされます。

フィクスチャーがライブで制御されると、編集のリストが表示されます。フィクスチャーはリストの編集から (4) 追加または (5) 削除できます。編集は、行の最後にある「X」を使用して削除できます。すべての編集を削除するには、ビューの上部にある大きな「X」をクリックします (6)。

ライブフィクスチャーは、選択したフィクスチャーのみに影響する通常のシーンとスイッチの上のレイヤーと考えることができます。REC の選択を解除すると、上に重ねられたライブフィクスチャーの編集に影響を与えることなく、他のフィクスチャーを引き続き制御できます。

Fixture selection edits フィクスチャー選択編集

フィクスチャー選択編集を使用すると、アクティブなシーンまたはスイッチを編集することなく、フィクスチャーを個別に制御できます。ライブフィクスチャーとの主な違いは、編集がシーンまたはスイッチボタン内に保存されることです。Scene または Switch ボタンを選択すると、選択したフィクスチャーのみが影響を受けます。



- (1) メニューから [View] > [Fixture Selection Edits] を開きます
- (2) REC をクリック
- (3) Fixtures Window でコントロールしたいフィクスチャーを選択します
- (4) Scenes and Switches ボタンを押します (例: Gobo)。

これらのアクションは、選択したフィクスチャーのみに記録され、ボタン内に保存されます。ボタン上でフィクスチャー選択編集がアクティブであることを示す警告三角形が表示されます

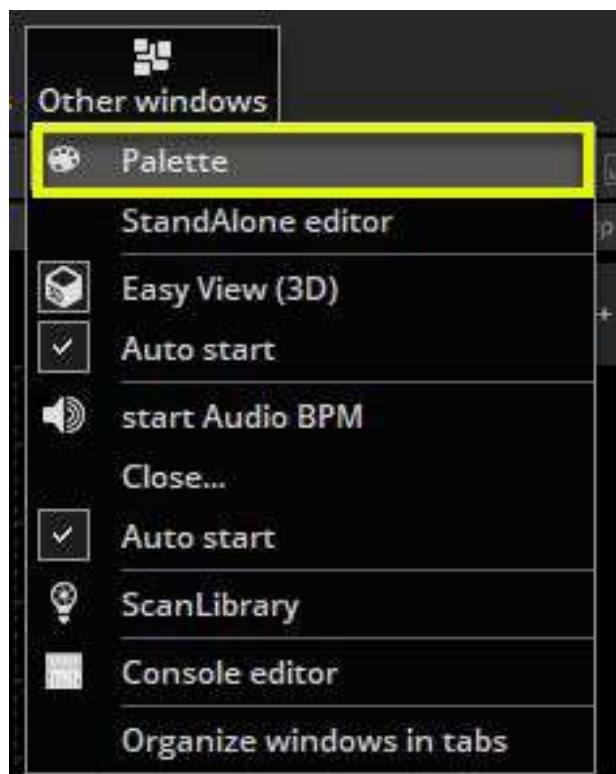
注: ボタンエディタウィンドウで [Switch] または [Scene] ボタンを開いた場合、フィクスチャー選択エディタからのチャンネルへの変更は表示されません。

パレット

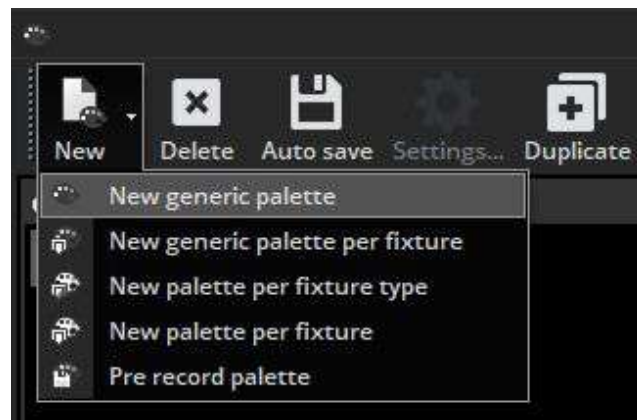
照明をプログラミングする場合、パレットは非常に強力です。ツアーに参加しているときに、別の場所へ移動し、ドラムを2メートル後方に移動する必要があることに気づいたら、各シーンを変更する必要があります。これには時間がかかる場合があります！

Sunlite Suite 3 では、パレットを設定できます。これらは、一連のシーンを一度に更新する必要がある場合に役立ちます。

[Palette] ウィンドウは、[Other window] メニューの下にあります。

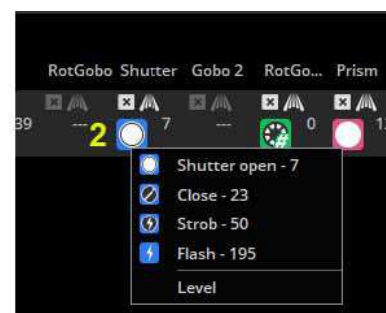


ここで新しいパレットを作成できます。ゴボやカラーホイールの色などのプリセットパレットを作成する場合は、「フィクスチャーごとの新しいパレット」を選択します。パン/チルト、色の混合色、ディマー、アイリス、ズームプリセットなどの変数プリセットを使用してパレットを作成する場合は、「フィクスチャーごとの新しいジェネリックパレット」を選択する必要があります。詳細については、次のトピック「パレットの種類（高度）」を参照してください。

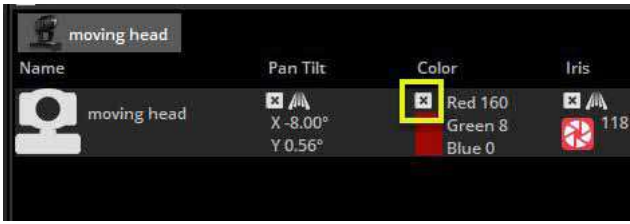


- (1) Global effects パネルを使用してフィクスチャーを調整するか
- (2) 右クリックしてプリセットを選択します
(ジェネリックパレットを使用している場合は利用できません)。

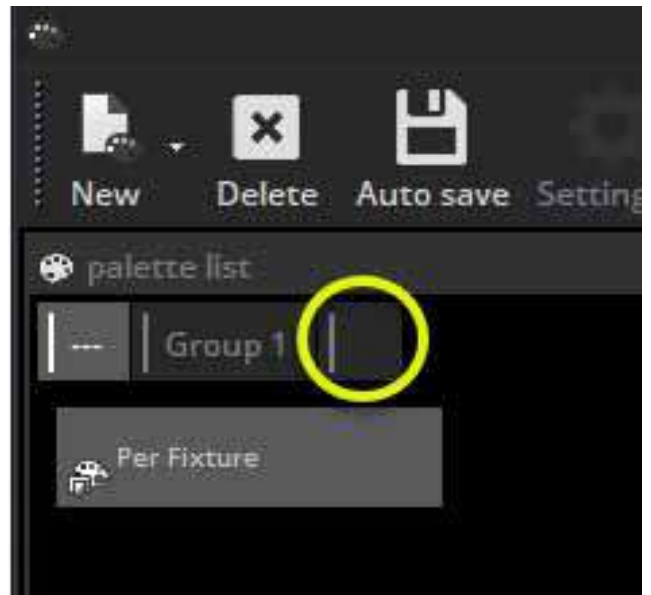
Shift キーを押したままにすると、選択したすべてのフィクスチャーに同じプリセットが割り当てられます。



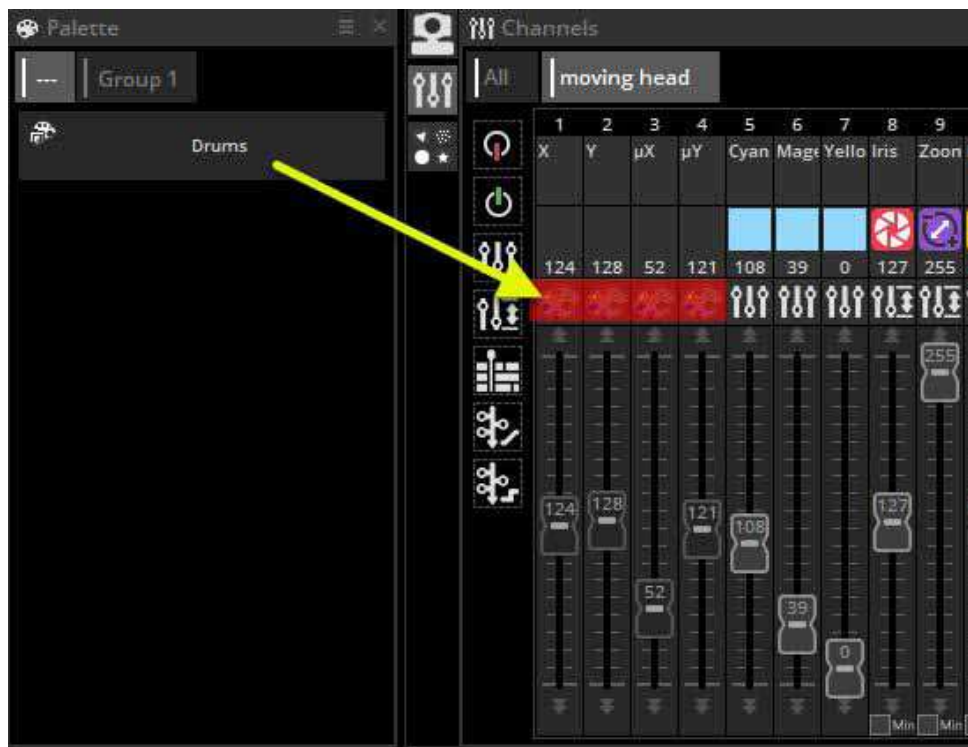
パレットからプリセットを削除するには、Xをクリックします



ここで新しいパレットグループを作成できます。



パレットは、ボタンエディター内のシーンに適用できます。パレットを目的のチャンネルにドラッグし、Ctrl キーを押しながら複数のチャンネルを選択します。パレットは、フィクスチャー、EasyStep ステップ、または EasyTime 一定レベルブロックに直接ドラッグすることもできます。ダイナミックエフェクト内でパレットを使用する方法については、高度なパレットのトピックを参照してください。



パレットタイプ (高度な方法)

前のトピックでは、パレットを作成してシーンに割り当てる方法について説明しました。このトピックでは、さまざまなタイプのパレットについて説明します。

Standard and Generic Palettes 標準およびジェネリックパレット

パレットには、標準のスタンダードパレットと汎用性のあるジェネリックパレットの2種類があります。

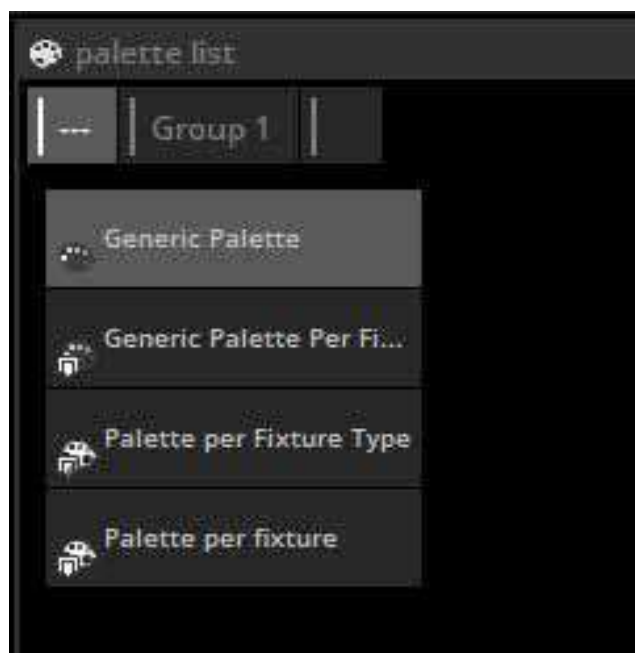
- ・ **スタンダードパレット**は、ゴボチャンネルの DMX 値 251 などの [DMX 値を保存] します。
- ・ **ジェネリックパレット**は、[プリセットのプロパティを保存] します。50%減光や 20 度ズームなど

スタンダードパレットは、選択したすべてのフィクスチャーに同じ DMX 値を送信する場合、または「Gobo Holes」などの特定のプリセットを呼び出す場合に便利です。

ジェネリックパレットは、さまざまなタイプのフィクスチャー間でディマー、フォーカス、ズームなどの可変プリセットを保存する場合に便利です。

フィクスチャープロファイルが正しく設定されている場合、フィクスチャー間のプロパティを一致させるのに非常に便利です。

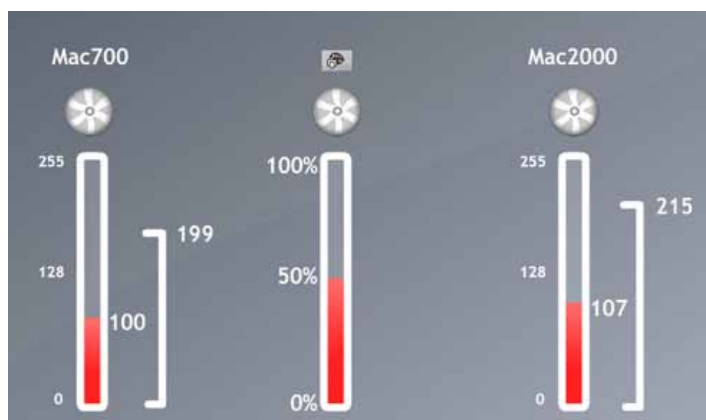
例) ズーム範囲が異なる 2 つのムービングヘッドがあるとして、ズームを 20 度にすばやく設定すると、ソフトウェアがこれを適切な DMX 値に変換して、両方のビームが同じように見えるようにします。



ジェネリックパレットの例

いくつかの Martin Mac 700 と Mac 2000 を使用する場合を想定します。それぞれアイリスサイズの範囲は異なります。

この場合、値が 50% のジェネリックパレットを作成すると、ソフトウェアは DMX 値がアイリスサイズの 50% であるものを出力します。DMX 値 100 は Mac 700 に送信され、値 107 は Mac 2000 に送信されます。



ジェネリックパレットの例2

ディマーパレットを作成したい場合を考えてみましょう。ディマーパレットは、会場のサイズや使用している他のライトによって光の出力が異なり非常に便利です。

75%のインテンシティを設定したいとしますが、一部のフィクスチャーには逆調光器があります。この場合、調光器用のジェネリックパレットを作成し、インテンシティを75%に設定するだけです。どのブランドのフィクスチャーを挿入するか、ディマーが反転するかどうかにかかわらず、ディマーがどのチャンネルまたはレンジであるかは関係ありません。ソフトウェアは対応するDMX値を送信して、ライトの明るさが75%であることを確認します。

個別フィクスチャーごとのパレットタイプ

個別のフィクスチャーごとに、または同じフィクスチャータイプごとにスタンダードパレットを作成できます。

フィクスチャータイプごとのパレットをEasyTime エフェクト内に含めることができますが、フィクスチャーごとのパレットはできません。これは、EasyTime エフェクトが作成されると、個々のフィクスチャーに関する情報を要求せず、フィクスチャーの量とフィクスチャータイプの個々のプロパティを要求するだけだからです。

エフェクトの生成

たとえば、レインボーエフェクト内でカラーパレットを使用するとします。フィクスチャーごとにパレットを取得する場合、各フィクスチャーの色が異なる可能性があるため、エフェクトはレインボーを生成するためにどの色を使用するかをわかりません。

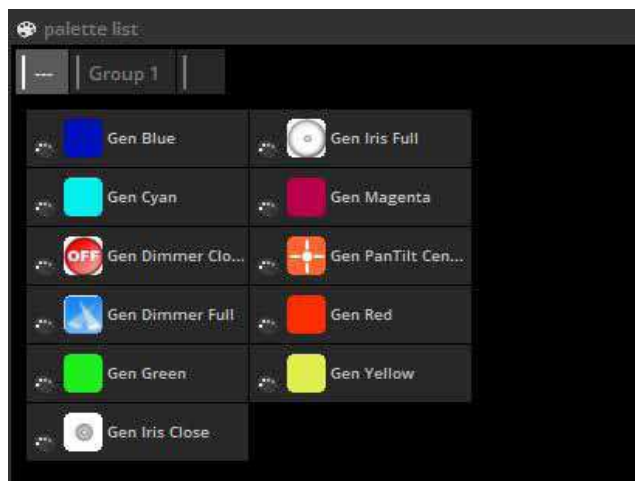
フィクスチャーの種類ごとのパレットは、フィクスチャーの量が増える状況でも役立ちます。ゴボが同じで順序が異なる2種類のフィクスチャーがあるとします。ゴボパレットのセットを作成して、1つのボタンをクリックするだけで両方のフィクスチャーから同じゴボにアクセスできます。フィクスチャーごとにパレットがある場合、個々のフィクスチャーごとにパレットを作成する必要があります。後日さらにフィクスチャーを追加した場合、これらを更新する必要があります。フィクスチャータイプごとにパレットを作成すると、パレットについて考える必要なく、必要なときに必要なだけフィクスチャーを追加できます。

ジェネリックパレット

ジェネリックパレットは主にカラーに使用されます。あらゆるタイプのフィクスチャーに適用できます。たとえば、色が「ファイアレッド」（カラーホイールから選択）のジェネリックパレットを作成する場合、このパレットを任意のCMYまたはRGBフィクスチャーで使用して色を変えることができます。"ファイアレッド" Rectにマトリックス効果を作成する場合、ジェネリックパレットを使用する必要があります。これは、Rectsは複数のフィクスチャータイプを横断でき、色の作成方法のみを知っており、適用されるフィクスチャーのプロパティまたはタイプについて何も知らないためです。2つの異なるタイプのフィクスチャーに格納された2色のフィクスチャータイプごとにパレットがある場合、Rectはエフェクトを生成するためにどの色を使用するかをわかりません。

Pre-Recorded palette (事前に記録されたパレット)

事前に記録されたパレットは、使用するフィクスチャーに応じてソフトウェアによってまとめられます。



フォロースポット

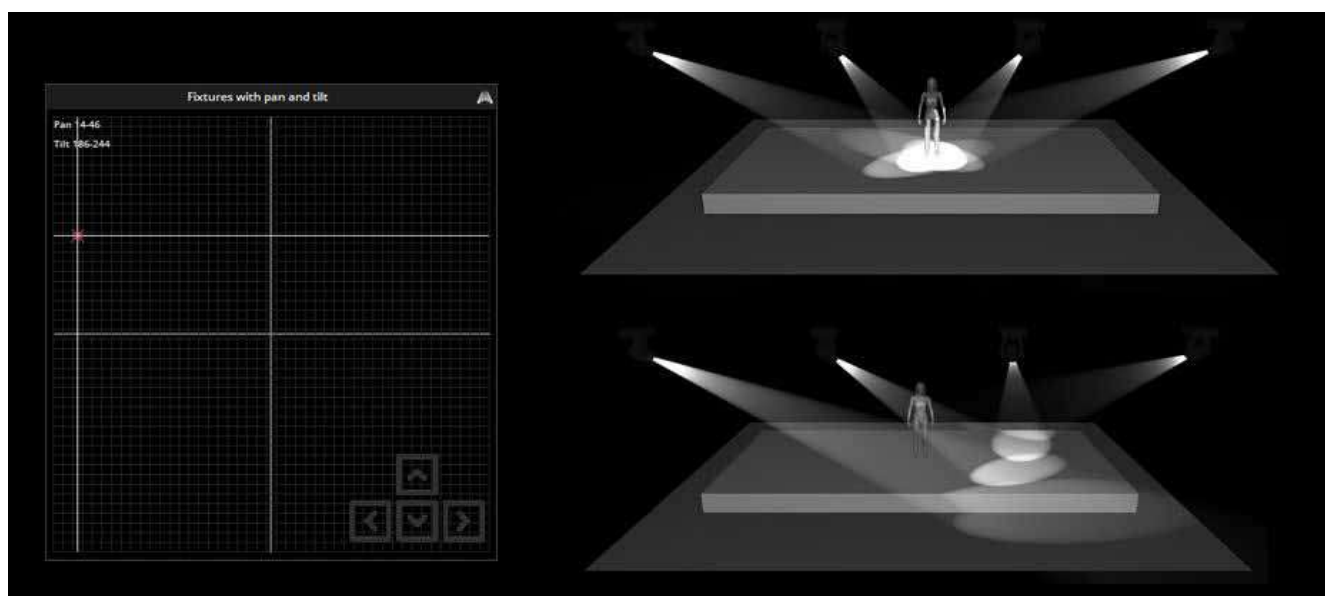
フォロースポットとは？

フォロースポットは通常、ステージ上のパフォーマーを照らす強力なスポットライトです。パフォーマーがステージ上を移動すると、スポットが追従し、パフォーマー上で常に明るいカバレッジが確保され、ステージ上で起こっている他のすべてから目立つようになります。

フォロースポットの問題は、パフォーマーの周りに影が作成され、パフォーマーの周りに光が常に均等に分散されないことです。たとえば、パフォーマーがステージの横にいる場合、ラ

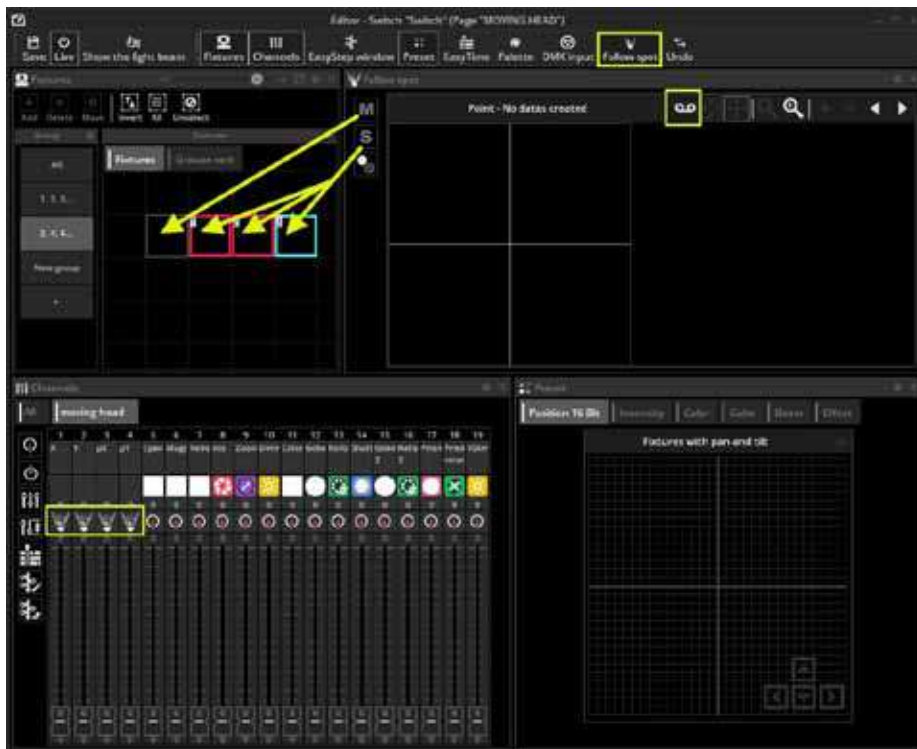
イトは体の半分しか覆わないことがあります。解決策は、2つ以上のフォロースポットを使用することです。パフォーマーで複数のスポットを使用すると見栄えがよくなりますが、これには複数のオペレーターが必要です。

XYグリッドを使用して、ctlを押しながらポイントの1つを移動することにより、ビームが同じ場所にポイントするように、選択した照明フィクスチャーを配置できます。これは小さな領域ではうまく機能しますが、ビームはすぐに同期なくなります。



フォロースポットツールの設定

フォロースポットツールを使用すると、ステージ上の一連のポイント进行调整できます。ポイントのキャリブレーションが完了すると、すべてのスレーブフィクスチャがマスター機能に完全に追従します。



フォロースポットを設定するには：

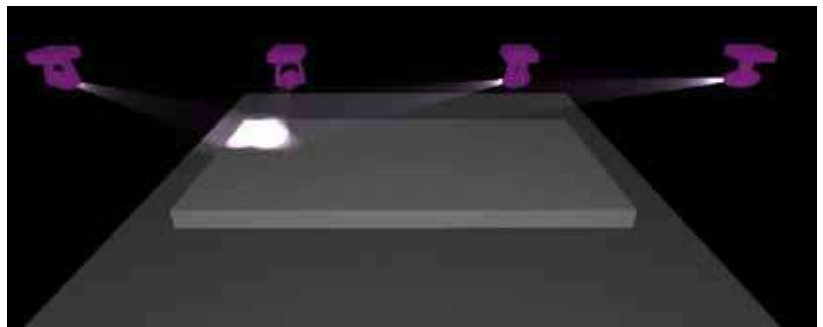
- スイッチを作成し (followspot はスイッチでのみ動作します)、「Followspot」と呼びます
- [OK and Edit] をクリックして、フォロースポットツールを開きます
- 「M」をマスターユニットにドラッグし、「S」をスレーブユニットにドラッグします。
- レコードをクリックして、ポイントの調整を開始します

ポイントのキャリブレーション

マスタービームを、キャリブレーションする領域の隅に移動します。これは、フェーダーまたはXYグリッドを使用して実行できます。キーボードの矢印を使用して、ポイントを微調整します。

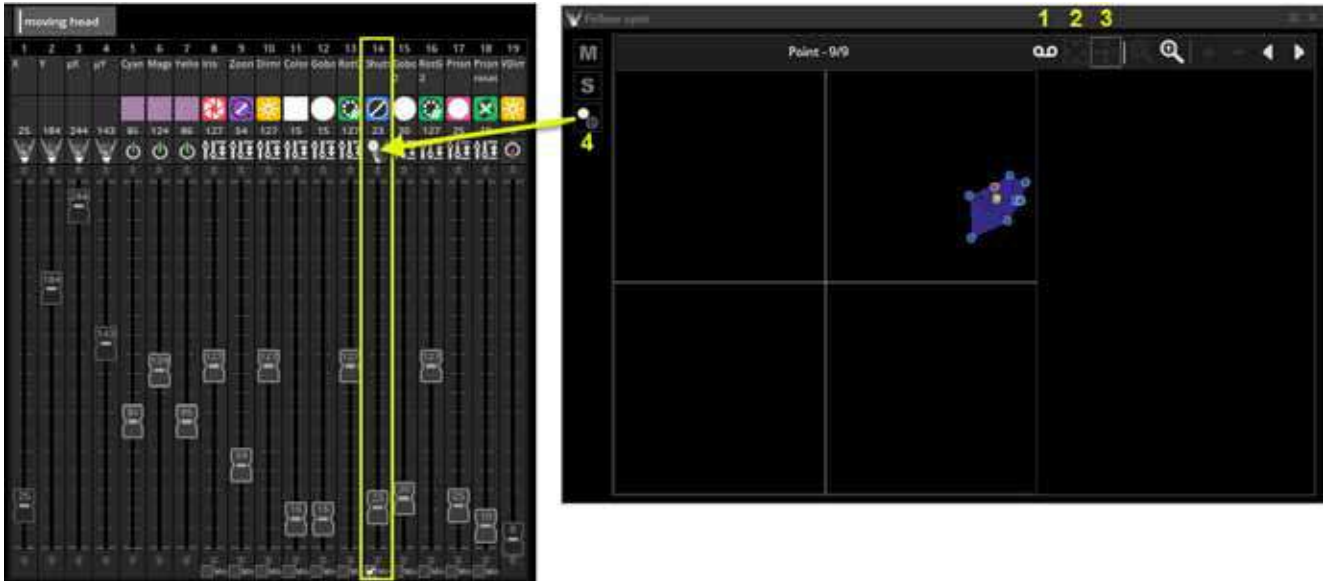
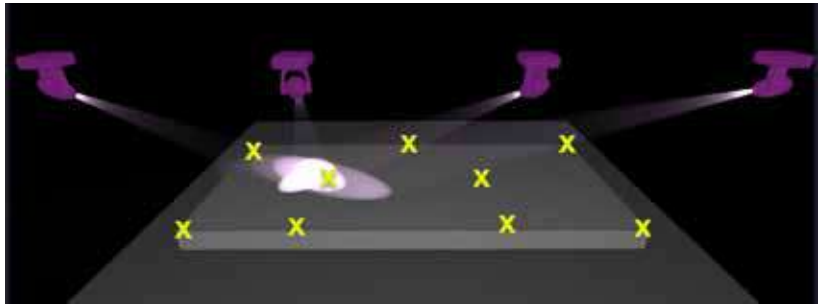
グリッドを右クリックして、マウスとキーボードの精度を変更できます。正確なキャリブレーションを行うには、例のような小さなアイリスサイズを使用するのが最適です。

マスタービームが設定されたら、スレーブビームを同じポイントに移動し、通常は2つの異なるXY値で同じ位置を設定できるため、すべてがXYグリッドの同じ象限にあることを確認します。



[+] ボタンをクリックして新しいキャリブレーションポイントを追加し、マスターおよびスレーブフィクスチャをステージの中央上部に移動します。これを行う簡単な方法は、すべてのフィクスチャを選択し、XYグリッド上のポイントを移動しながら **ctl** を保持することです。これにより、すべてのフィクスチャが近くなり、矢印キーを使用してキャリブレーションを完了できます。

必要なキャリブレーションポイントの数は、照明フィクスチャーの位置とカバーするエリアのサイズによって異なります。上記の例では、9つのキャリブレーションポイントがあります。通常、X軸に近づくほど、キャリブレーションが必要なポイントが増えます。



フォロースポットを作成すると、フォロースポット領域が作成されます。この強調表示された領域は、照明フィクスチャーが同期される場所を示しています。

followspot ツールバーの機能は次のとおりです。

- (1)Record : このボタンを押すと、すべてのパンとチルトの動きが記録されます。
フォロースポットをテストする場合は、このボタンを放してマスターフィクスチャーを移動します
- (2)Move Area : ズームインすると、followspot ウィンドウ内をドラッグすると表示領域が移動します
- (3)Move Point : フォロースポットウィンドウでドラッグすると、ポイントが移動します
- Zoom IN/OUT : ズームイン/アウト
- Add point : 新しいキャリブレーションポイントを追加します
- Remove Point : キャリブレーションポイントを削除します
- Arrows : キャリブレーションされた各ポイント間を移動します

フォロースポットウィンドウ左側の3番目のボタン(4)を使用すると、キャリブレーションされた領域の外側にある照明フィクスチャーのシャッターを閉じることができます。これを設定するには:

- このアイコンをシャッターチャンネルにドラッグアンドドロップします
- シャッターが開くようにフェーダーを設定します
- フェーダーの下部にある [min] チェックボックスをクリックします
- シャッターがオフになるようにフェーダーを設定します

エディターを閉じて保存すると、スイッチがアクティブになっている限り、すべてのスレーブフィクスチャーがマスターフィクスチャーに従います。スイッチは「常に優先」モードで動作し、スレーブフィクスチャーのパン/チルト値を上書きします。

▶ 5. イージータイムエフェクト

EASY TIME エフェクト

EasyTime エフェクトを使用するには、

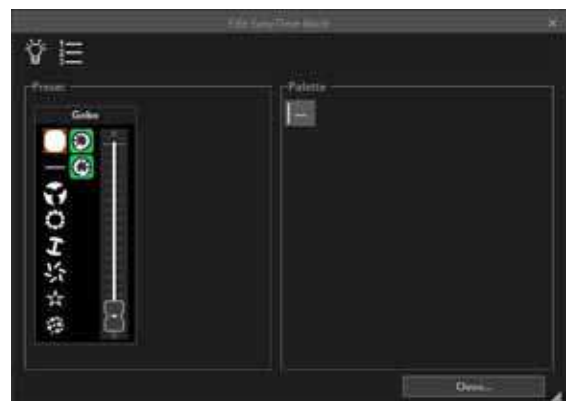
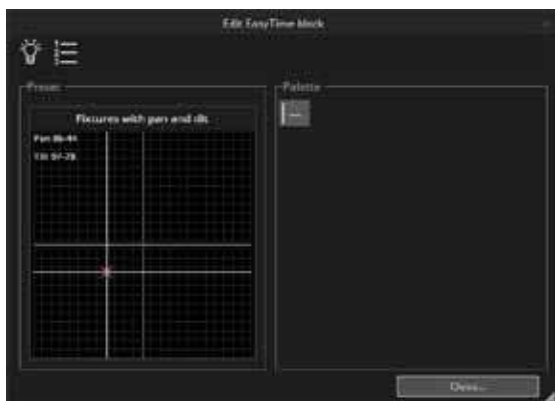
- (1) 関連するフィクスチャーを選択し、制御したいチャンネルに EasyTime モードを割り当てていることを確認してください
- (2) チャンネルにエフェクトを割り当てるには、エフェクトパネルからタイムラインの空きスペースにドラッグします



スタティック スタティックエフェクト

スタティックは最も基本的な効果です。ドラッグするチャンネルのタイプに応じて、異なるオプションセットが利用できます。

スタティック効果がカラーミックスチャンネル（例：rgb、rgbw、cmy）にドラッグされると、カラーホイールツールが左側に表示されます。[Palette] ウィンドウを使用してカラーパレットを作成した場合、これらは右側に表示されます。



ムービングライトのパン/チルトチャンネルにスタティックエフェクトをドラッグします。

X/Y グリッド上でドラッグするか、作成済みのパレットを選択して、位置を変更できます。

エフェクトをゴボ、カラーホイール、アイリス、またはディマーチャンネルにドラッグすると、チャンネルプリセットのいずれかを選択できます。

グラデーション

グラデーションエフェクト

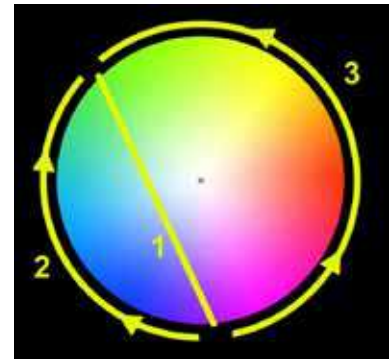
グラデーション効果は静的効果と同じように機能しますが、DMX 値（色、位置など）の間でフェードすることができます。

開始色と終了色は、ここを選択して変更できます (1)。グラデーション内をダブルクリックして色を追加できます。



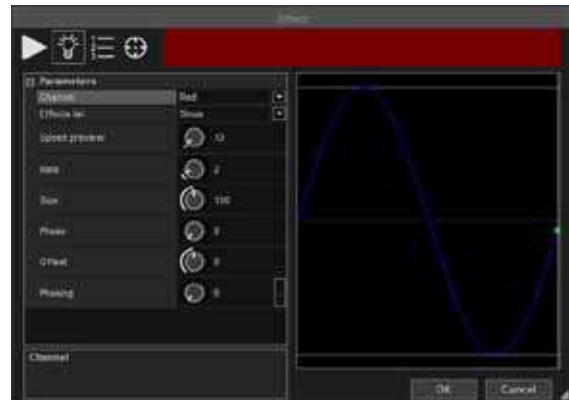
グラデーションタイプ

自動グラデーション	エフェクトの前後のブロック間で自動的にフェードします
(1)Linear	カラーホイールの 2 点間でフェードします (マーカーがホイールの中心を通過するとき輝度が低下します)
(2)Shortest	カラーホイールの周りを最短方向にフェードします。
(3)Longest	カラーホイールの周りを最長方向にフェードします。これは、開始色と終了色を同じに設定して、カラーホイール全体に虹効果を作成する場合に便利です。



CURV/ カーブ

カーブエフェクトを使用すると、基本的な数式を使用してチャンネルを調整できます。この例では、赤色のレベルが湾曲した波で調整されています。



パラメーター	
チャンネル	カーブエフェクトの赤、青、または緑のチャンネルを選択します。 複数のチャンネルで曲線効果を有効にすると、任意の色を混ぜることができます。
エフェクトリスト	さまざまなカーブタイプをここで選択できます。
プレビューの速度	上部の領域に表示されるプレビューの速度を調整します。
レート	比率を調整して波の周波数を変更します。これにより、パターンが高速化されます。
サイズ	波を引き伸ばして振幅を変更するために使用します。
フェーズ	波を前後に移動します。
オフセット	波を上下に移動します
フェーズ	それぞれ異なる位相を与えることにより、各フィクスチャーを曲線に沿って異なるポイントに移動します。フェーズが機能するためには、複数のフィクスチャーが必要です。フィクスチャーが配置されている順序でソフトウェアに通知する必要があることに注意してください。フェーズの詳細については、EasyTime フェーズのトピックを参照してください。

カラー

カラーエフェクト

色混合効果ツールはまさにこれを行います。色を組み合わせ、見た目が素晴らしいエフェクトを非常にすばやく作成します。

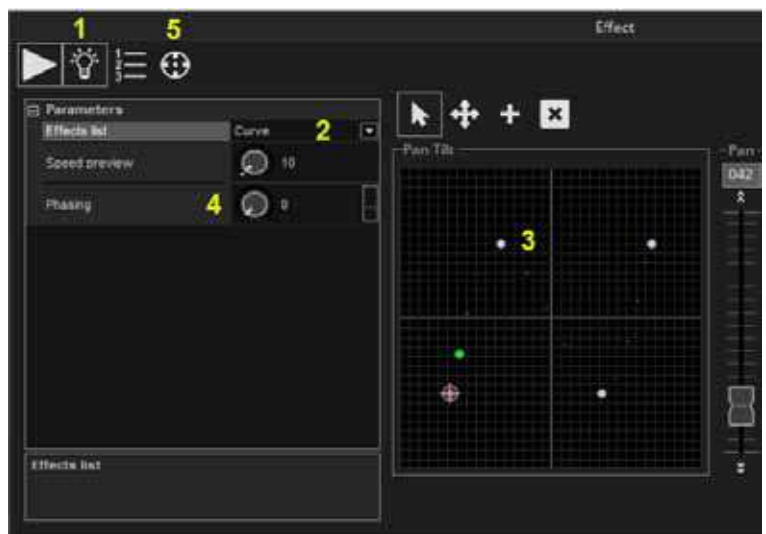
- (1) 色の効果タイプを選択します
- (2) エフェクトのパラメーターを変更します。パラメーターは、選択したエフェクトに応じて変わります。
- (3) 色を変更するには、色を選択して、カラーホイールの周りをドラッグします
- (4) 色数を変更するには、+ ボタンと - ボタンを使用します



パンチルト / PAN TILT

このエフェクトは、フィクスチャのパンまたはチルトチャンネルで使用されます。ムービングパターンをすばやく簡単に作成できます。

- (1) ここをクリックしてビームをオンにします。これはエフェクトの一部として保存されませんが、位置を調整するときフィクスチャーを見ることができます
- (2) ここで作成したい形状を選択します
- (3) ポイントをドラッグして円の形状を変更する
- (4) フェーズをここに追加できます
- (5) パレットを使用して中心点を設定します



チェイサー / CHASER

この効果でチェイサーを簡単に作成し、ライトが線に沿って移動しているような錯覚を与えます。

- (1) 電球をクリックして、光線をオンにします。これはエフェクトの一部として保存されませんが、位置を調整するときフィクスチャーを見ることができます。
- (2) チェイサーエフェクトタイプとパラメーターを選択する
- (3) エフェクトで使用される色を選択および変更します



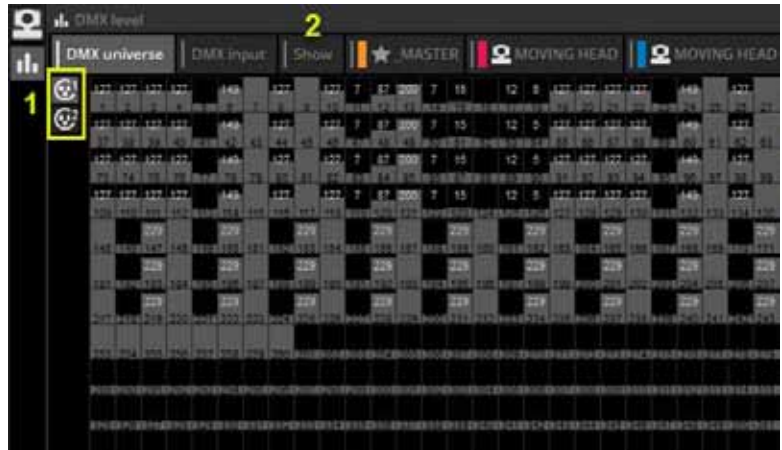
6. フィクスチャーの管理

DMX レベル

DMX レベルビューには、現在のショーのすべてのチャンネルの最終的な DMX 出力が表示されます。

(1) 左上のユニバースで分割されています。DMX 出力に加えて、DMX 入力を表示できます。

(2)[Show] タブには、ショー内のすべてのフィクスチャーのビーム状態が表示されます。選択したページの DMX 出力ビューをフィルターするために、上部にタブがあります。ビューは、左上のメニューにある [Setting] をクリックしてカスタマイズできます。ここから、カラー、フォント、表示する画像を変更できます。



フィクスチャービュー

フィクスチャービューでは、フィクスチャーをすばやく選択できるように配置およびグループ化できます。また、色とゴボのリアルタイムの状態も表示します。

1.(1) フィクスチャーは、MOVE ツールを選択してドラッグすることで移動できます。

2.2つの選択モードがあります。

[A](2)Select クリックしたすべての新しいフィクスチャーが既存の選択に追加されます。
Ctrl キーなしでタブレットを使用する場合に便利です。

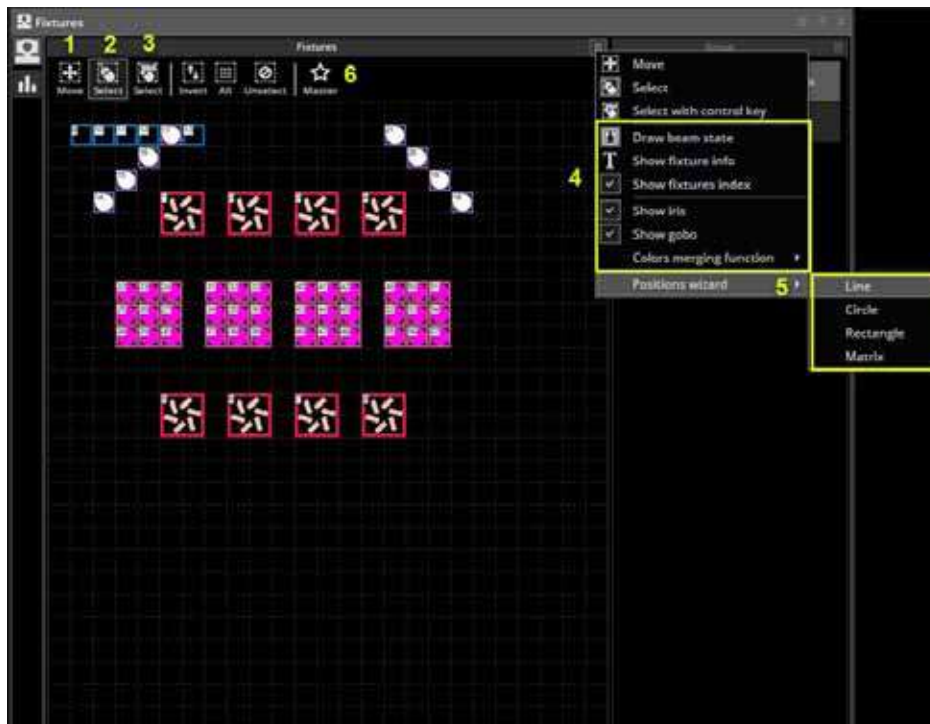
[B](3)Select Control key 複数のフィクスチャーを選択するには、Ctrl キーを押しながら選択する必要があります。
CTRL を使用しない場合、以前の選択は選択解除されます。

3.(4) フィクスチャーの表示オプションは、ここをクリックして変更できます。

4.(5) 大量のフィクスチャーを使用する場合、各フィクスチャーの移動には時間がかかります。

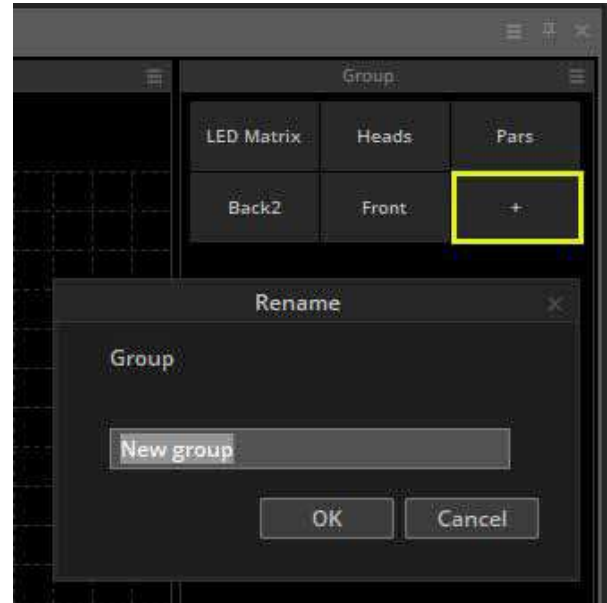
ここをクリックしてフィクスチャーをシェイプに配置します。

5.(6) 選択したページに応じて、異なるフィクスチャービューが表示されます。選択ページに関係なく、マスターページに含まれるフィクスチャーを常に表示するには、ここをクリックします。



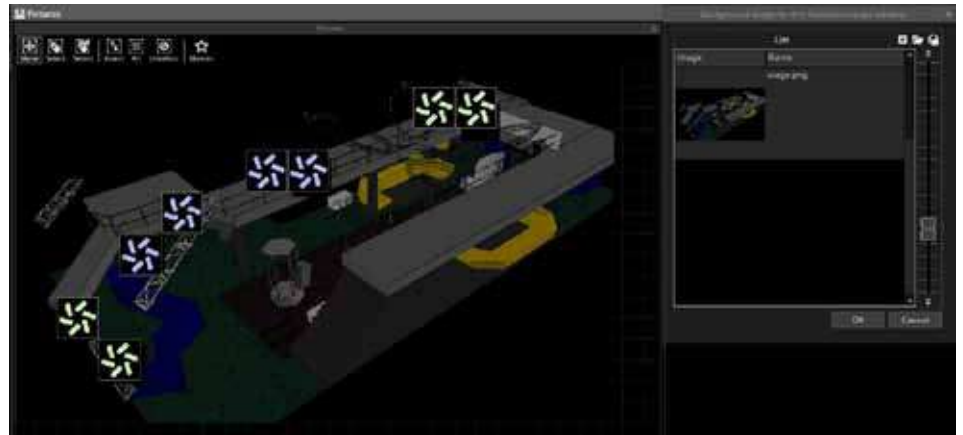
フィクスチャーグループ

グループで使用するフィクスチャーを選択し、ここで新しいグループを作成します。右クリックして、編集、削除、または名前の変更を行います。



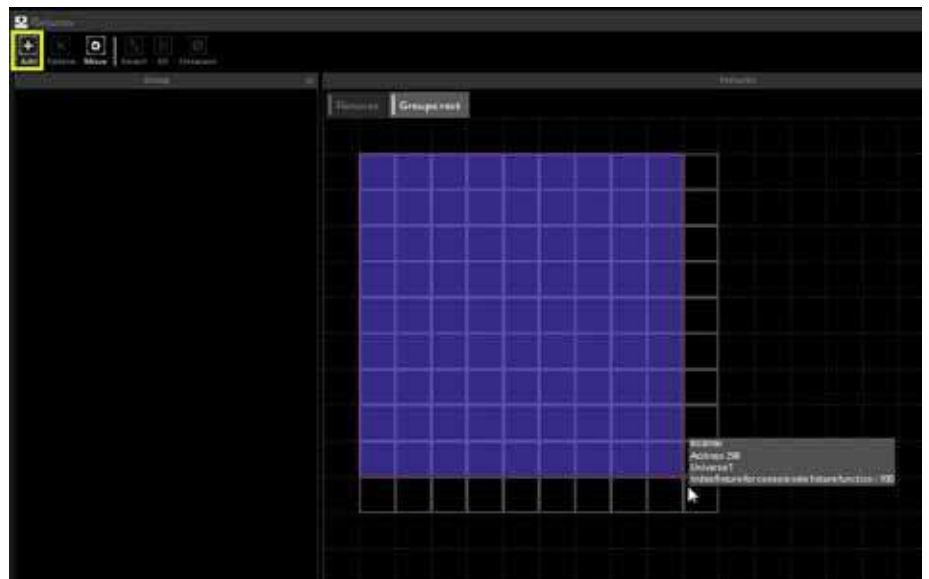
バックグラウンドイメージ

フィクスチャービューの背景を選択するには、右クリックして[背景画像]を選択します。3Dビジュアライザーから画像をインポートまたはコピーできます。フェーダーを使用して背景画像のサイズを変更する

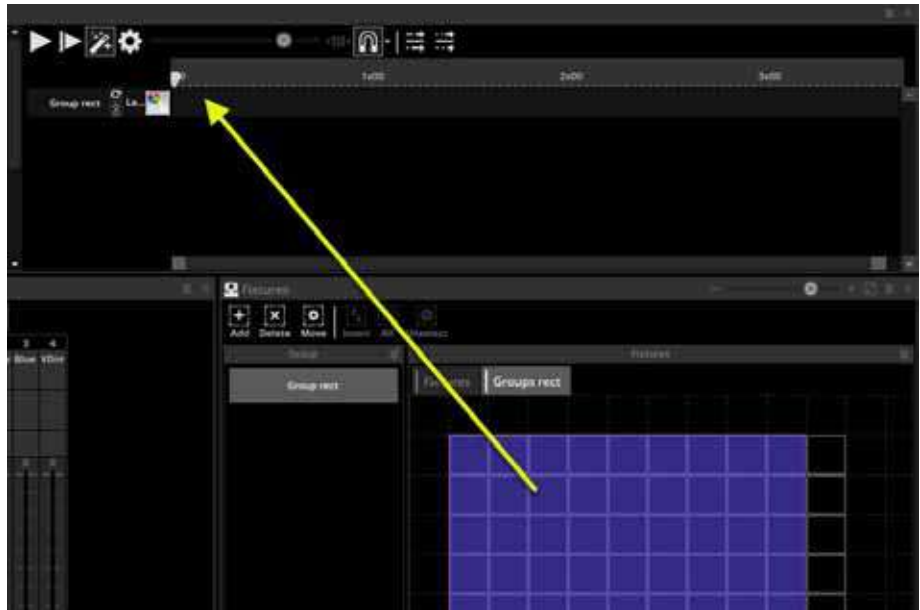


RECT / 四角形

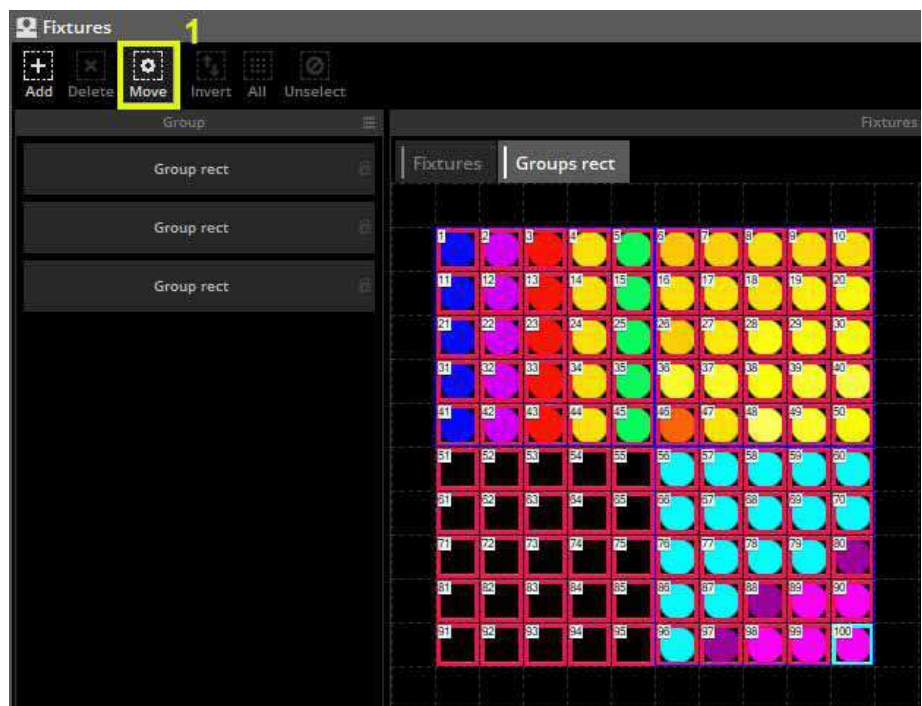
EasyTime を使用して、選択したフィクスチャーまたは Rect にエフェクトを適用できます。Rect は、シーケンスを再生できる仮想ゾーンです。たとえば、複数の Rects を使用して、同じ LED マトリックスの異なる位置で複数のシーケンスを再生できます。ボタンエディタのフィクスチャーウィンドウ内の [Rect Group] タブで Rects を作成できます。



Rect にエフェクトを適用するには、Rect をタイムラインビューにドラッグして、新しいタイムラインを作成します。



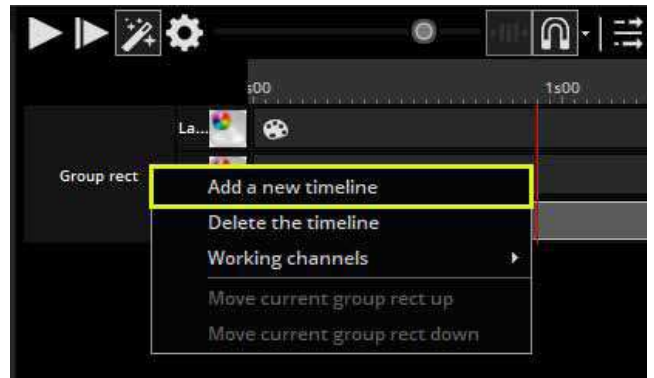
これで、通常の方法でエフェクトをタイムラインにドラッグできます。必要な数の四角形を作成できます。[MOVE] (1) を選択すると、サイズを変更して移動できます。



RECT LAYER / レクトレイヤー

右クリックして [add a new timeline] を選択すると、追加のレイヤーを Rect のタイムラインに追加できます。レイヤーの不透明度は、レイヤーを右クリックして不透明度を選択することで変更できます。不透明度の変更に加えて、領域にマスクを追加できます。たとえば、レイヤーのすべての黒い領域を透明にしたい場合があります。右側のフェーダーを使用して、透明度の感度を調整します。

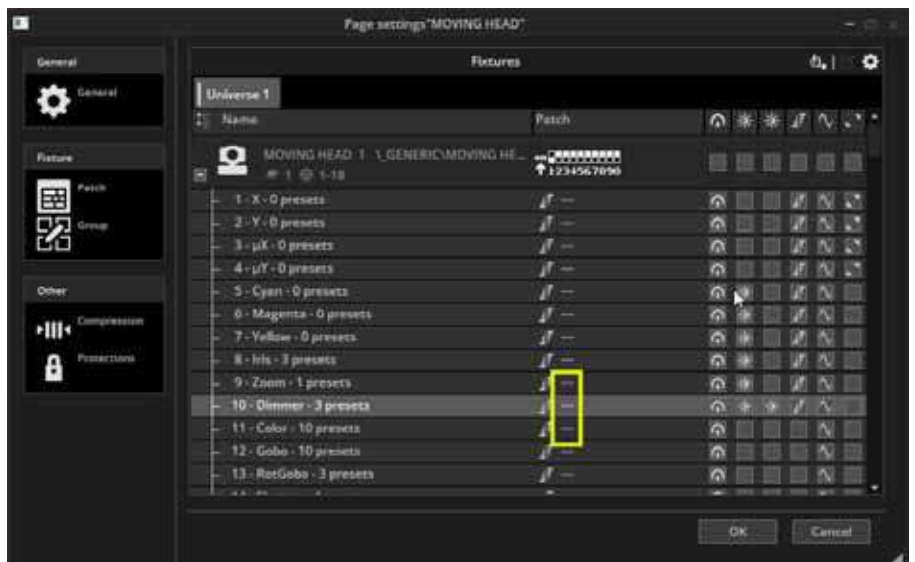
注：タイムラインの開始は空にできません。これが、タイムラインに沿ってエフェクトをドラッグしようとした場合、そのエフェクトが先頭に残る理由です。タイムラインの先頭に空白の領域の効果を作成するには、値を黒またはオフに設定した静的ブロックを使用できます。



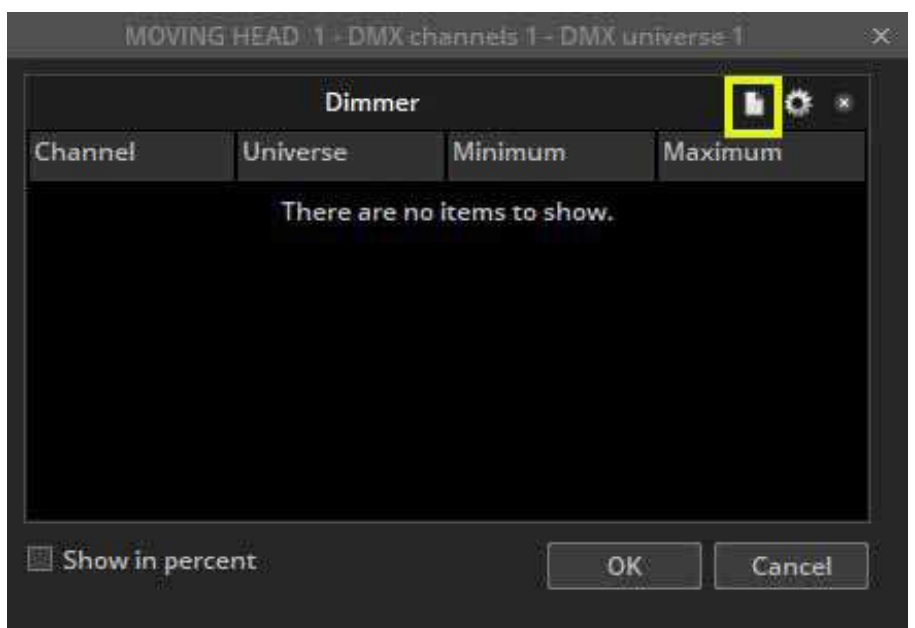
高度なパッチング

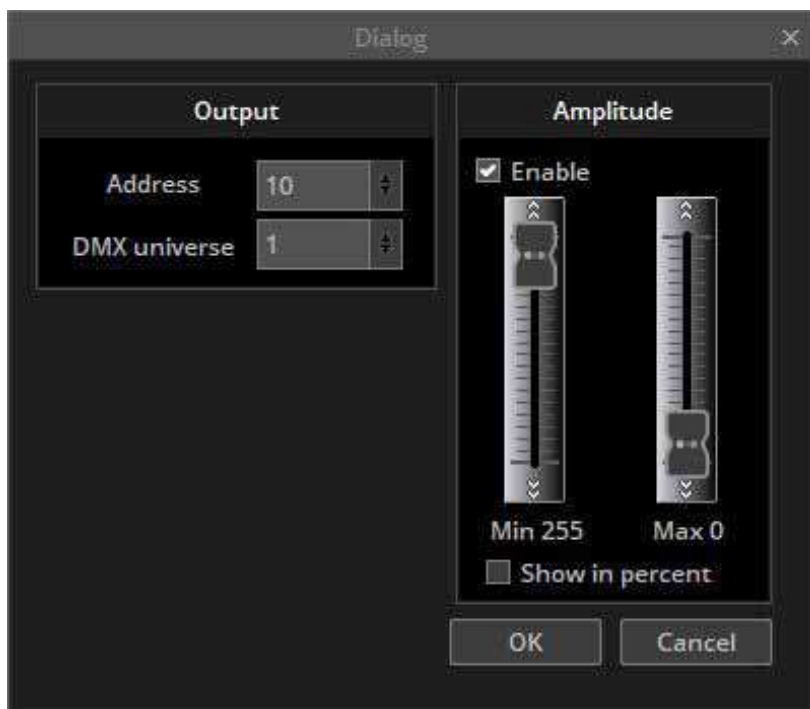
このソフトウェアには、多くの高度なパッチ適用機能があります。これらは、ページ設定ウィンドウのパッチタブにあります。チャンネルのパッチは、パッチ領域をクリックして変更できます。

新しいパッチを設定するには、ここをクリックしてください。



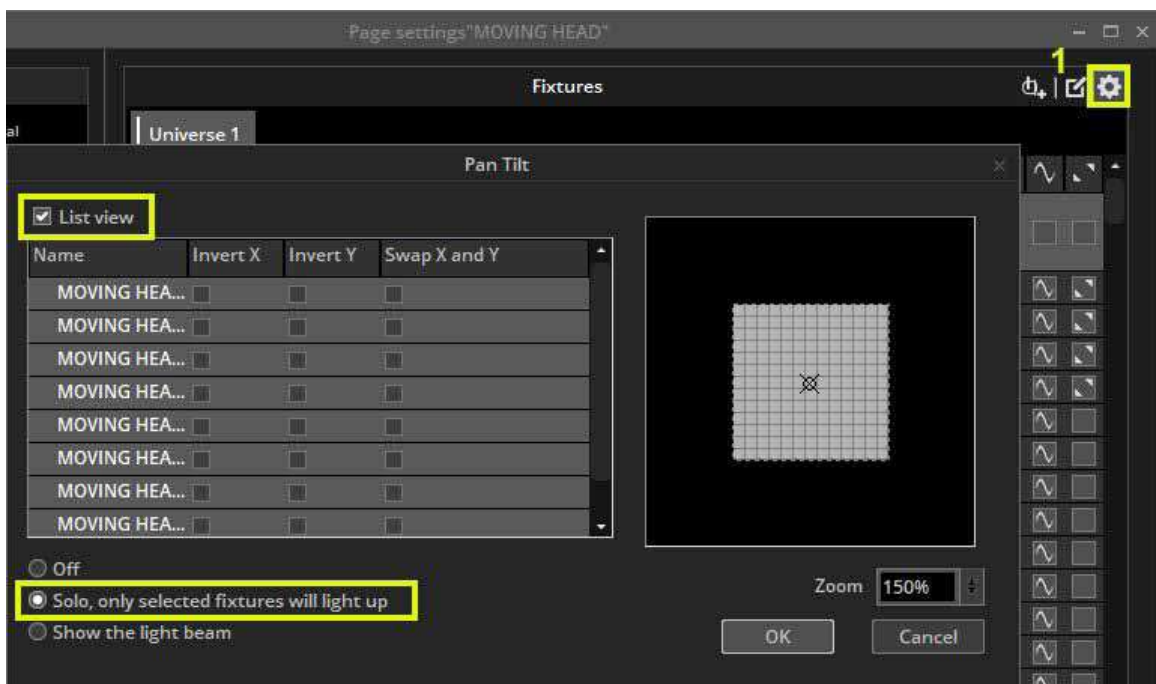
出力チャンネルとユニバースは左側に設定でき、最小および最大振幅はチャンネル値を縮小するように設定できます。最小値を 255 に、最大値を 0 に設定すると、チャンネルが反転します。これは、チャンネル値が 0 のときに調光器が 100% になるような異常なフィクスチャーを使用する場合に役立ちます。





フィクスチャーの最大パンおよびチルト値を制限することができます。これは、部屋の隅にフィクスチャーがあり、そのフィクスチャーを壁に向けたくない場合に便利です。パレットでプログラムされていない場合、フィクスチャーの移動シーケンスのキャリブレーションにも使用できます。

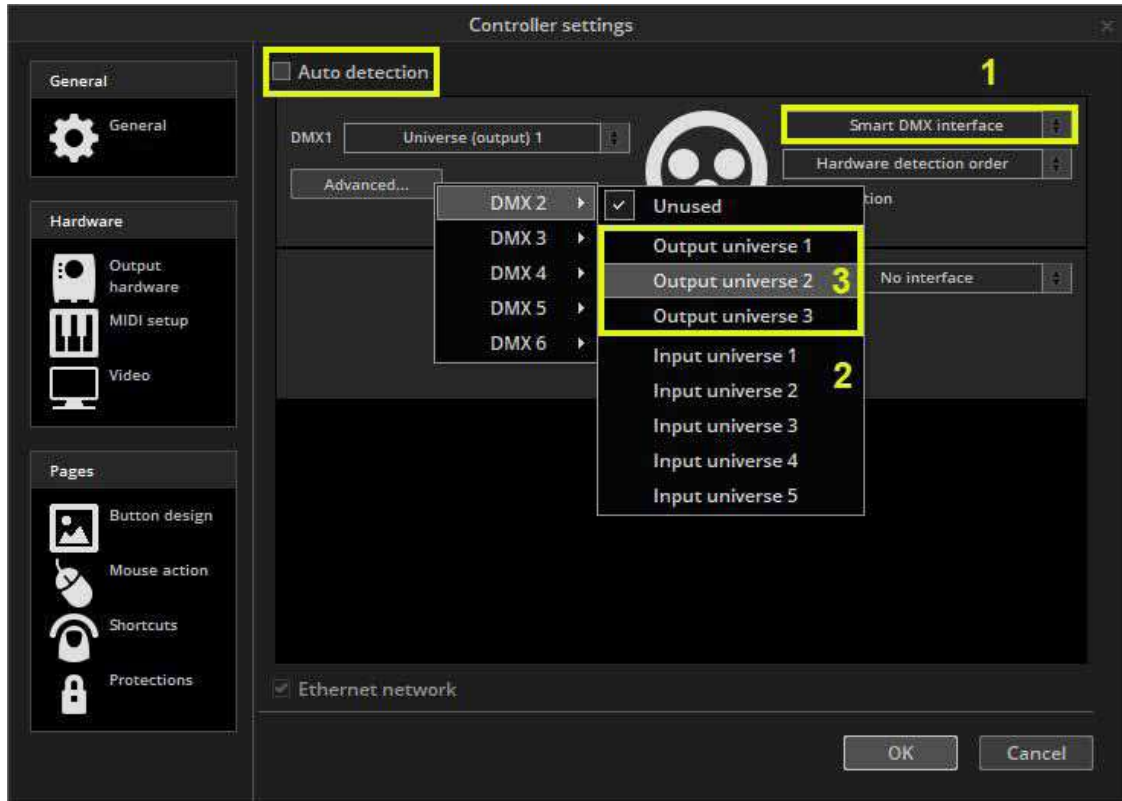
- (1) パンチルトダイアログは、ここをクリックして開くことができます
- フィクスチャーを選択してから、右側の正方形のサイズを調整します
- ターゲットを使用して、フィクスチャーを部屋中に移動します。正方形のサイズを変更するために赤い線が描かれていることに注意してください
- 「List View」の選択を解除すると、フィクスチャーをグラフィカルに表示できます。
- このダイアログは、[Solo] ラジオボタンをオンにすることで、照明がフィクスチャーウィンドウ内に正しく配置されているかどうかを確認する効果的な方法でもあります。



DMX インターフェイスとユニバースの管理

このソフトウェアは、複数のユニバースとインターフェイスをサポートしています。ユニバースとインターフェイスは、コントローラー設定の出力タブ内で変更できます。ソフトウェアは、デフォルトでインターフェイスを自動的に選択するように設定されています。これを手動で設定するには、自動検出をオフにします。ここから製品を選択できます (1)。一部のインターフェイスには複数のユニバースがあります。ソフトウェアの各ユニバースをインターフェイス出力のいずれかにパッチするか、DMX 出力ユニバースを DMX 入力ユニバースと交換して (2)、DMX デスクからショーをトリガーできます。ドラッグして、インターフェイスの順序を変更できます。画面からドラッグしてインターフェイスを削除できます。

最初にこれらの各ユニバースにパッチを適用したフィクスチャーがない限り、追加の出力ユニバースは詳細メニューリスト (3) に表示されないことに注意してください。次の例では、いずれかのページでユニバース 1、2、3 にパッチが適用されています。



Art-Net

エコノミーまたはファーストクラスのインターフェイスが接続されている場合、ネットワーク経由で DMX を送信するプロトコルを使用して、コンピューターのイーサネットソケットから追加のユニバースを出力できます。このプロトコルは ArtNet と呼ばれます。ほとんどの場合、フィクスチャは ArtNet プロトコルを読み取ることができず、ArtNet to DMX コンバーターを使用して DMX に変換する必要があります。これらは通常、いくつかのユニバースを変換できます。

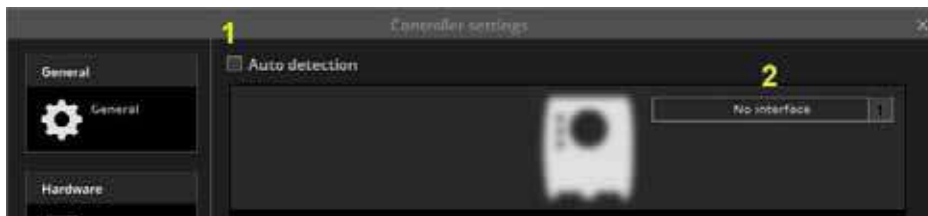
ArtNet をセットアップするには：

接続された DMX インターフェイスに ArtNet ライセンスが含まれていることを確認してください。

そうでない場合、インターフェイスが SUT 互換である限り、オンラインの [http:// store store.dmxsoft.com](http://store.store.dmxsoft.com) からライセンスを購入できます。

初期設定

1. USB ケーブルを使用して DMX インターフェイスを PC に接続します
2. コンピューターを Artnet ノードと同じネットワークに接続します。ご相談ください
これを行う方法については、Artnet Node のドキュメントをご覧ください。
3. DMX テスターまたはフィクスチャを Artnet ノードの DMX ポートに接続します。



Sunlite Suite 3 を構成する

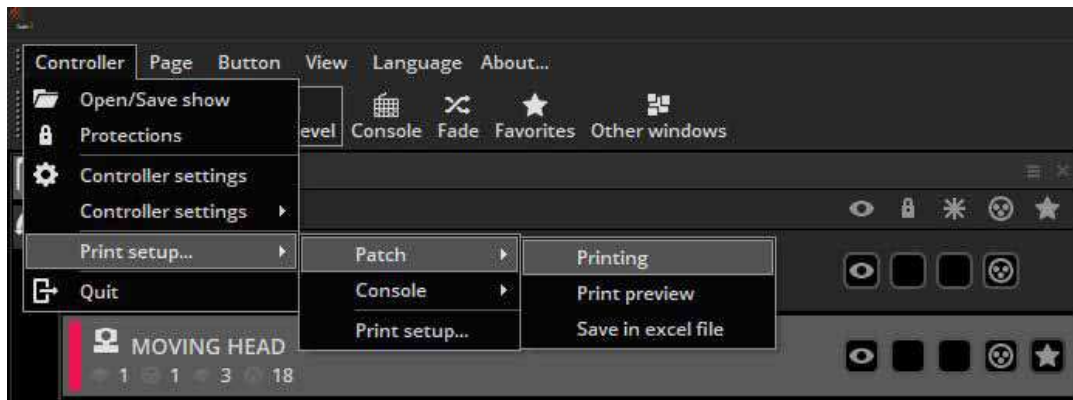
1. Sunlite Suite 3 を開き、メニューの Controller > Controller Settings に移動します
2. [自動検出] の選択を解除します（上記 1）
3. 「インターフェイスなし」（上記 2）と表示されている場合は、ドロップダウンボックスを使用して dmx インターフェイスを選択します。Sunlite-BC、Sunlite-EC などの SUT 互換インターフェイスの場合、リストから「Smart DMX インターフェイス」を選択します。
4. 「インターフェイスなし」が選択された 2 番目のボックスが下に表示されます。これを「Artnet」に変更します。
5. [Artnet] ボックスで、左のドロップダウンボックス（下の 3）を使用して、出力する Sunlite のユニバース番号を選択します。
6. 右側にユニバースを送信するノードを選択します（以下の 4）。
7. 出力する追加のユニバースと Artnet ノードについて、手順 5 と 6 を繰り返します。



パッチを印刷する

ショーで使用されるすべてのフィクスチャー、その位置、および DMX アドレスのリストを印刷できます。

これは、フィクスチャに DMX アドレスを設定するときに役立ち、クライアントまたは機器レンタル会社にも送信することもできます。

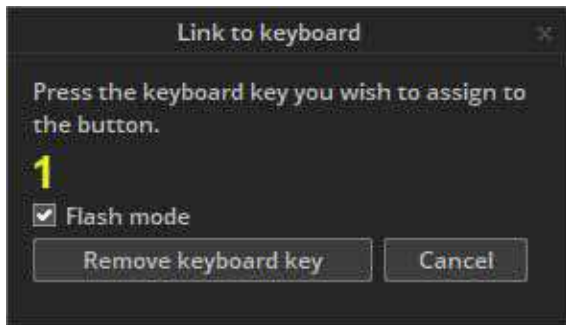


7. 外部コントローラによる制御とトリガー

外部制御とトリガー

キーボードからのトリガー

ボタンはコンピューターのキーボードからトリガーできます。キーボードトリガーを割り当てるには、Shift キーを押しながらボタンを右クリックし、[キーボードへのリンク]を選択します。



トリガーとして使用するキーを押します。トリガーをFlashトリガーとして設定するには、(1)をクリックします。キーを押すとボタンがアクティブになり、キーを放すとボタンが非アクティブになります。

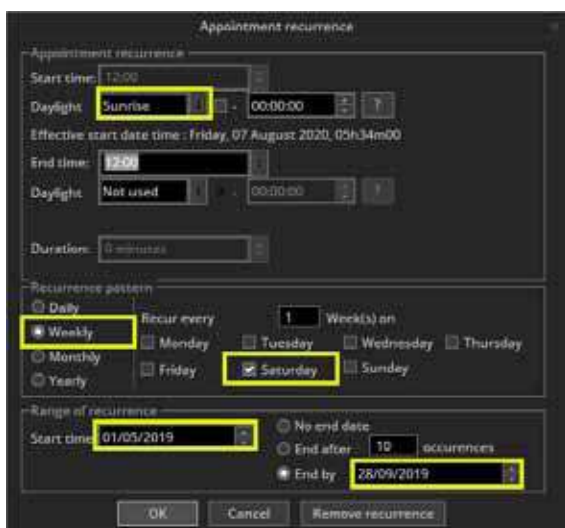
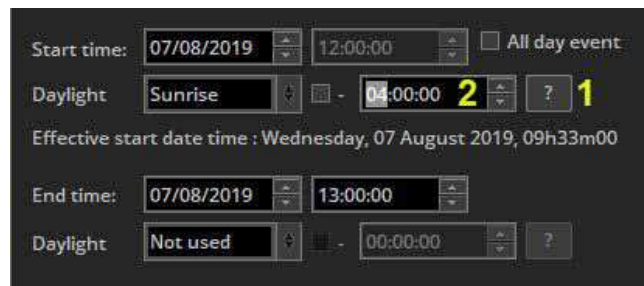


Date & Time / 日時でトリガーする

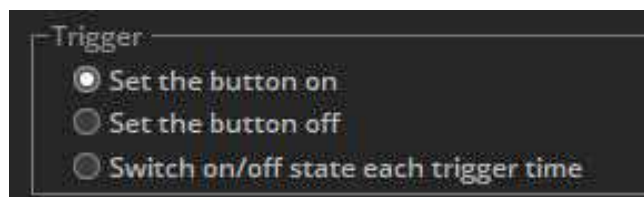
日付と時刻でボタンをトリガーできます。ボタンを選択し、ボタン設定を開きます。

[Time] タブ (1) を選択します。(2) から選択する3つのカレンダービューがあります。カレンダー内をダブルクリックして、タイムトリガーを設定します。

シーンは日の出と日没でトリガーできます。ここ(1)をクリックしてカスタムの場所を割り当てると、日の出と日の入りの時刻が自動的に計算されます。日の出時間または日没時間に関連するトリガー時間をここで割り当てることができます(2)。たとえば、日の出の4時間後にシーンを非アクティブ化できます。



定期的なイベントは、毎日、毎週、毎月、または毎年トリガーできます。2つの日付の間に繰り返しの範囲を設定できます。たとえば、夏の毎週土曜日の日没時にボタンをトリガーすることができます。

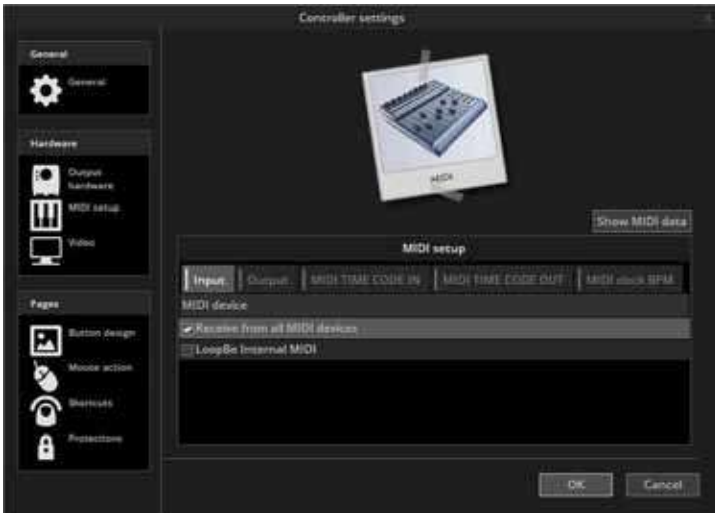


トリガーは、ボタンがアクティブになる、ボタンが非アクティブになる、またはトリガーが呼び出されるたびにボタンのオンとオフを切り替えるように設定できます。



コンソール (MIDI コン、DMX、EasyRemote)

コンソール (MIDI、DMX、EasyRemote、Joystick、VirtualDJ) コンソールは、フェーダー、ボタン、ダイヤル、カラーホイール、XY グリッドなどで構成される仮想画面です。コンソールは、MIDI コントローラー、DMX コントローラー、ジョイスティック、EasyRemote を実行するスマートフォン / タブレットなどのさまざまなデバイスから Suite 3 を制御できるようにする仮想ゲートウェイです。既存のコンソールをロードするか、コンソールエディターを使用して、独自のコントローラーのイメージを作成できます。タッチスクリーンまたは EasyRemote iPhone / iPad / Android アプリで使用するためのカスタマイズされたレイアウトを設計することもできます。独自のコンソールの設計の詳細については、コンソールエディターのトピックを参照してください。



MIDI を使用している場合、ソフトウェアは最初にどの MIDI ポートから読み込むかを通知する必要があります。これは、コントローラー設定内で設定できます。



DMX コントローラーでコンソールを使用するには、インターフェイス設定内で DMX 入力ユニバースが割り当てられていることを確認してください



スマホ・タブレットから WiFi 経由でコントロール

- Apple App Store または Google Play から EasyRemote アプリをダウンロードします
- スマートフォン/タブレットが Suite 3 を実行しているコンピューターと同じ WiFi ネットワークに接続されていることを確認します
- アプリを起動します
- 接続が成功し、ソフトウェアにコンソールがロードされている場合、スイート 3 がメニューに表示されます
- Easy Remote は UDP ポート 4003 を使用します。ファイアウォールがある場合は、このポートがブロックされていないことを確認してください

EasyRemote
iPhone・iPad 用 QR コード

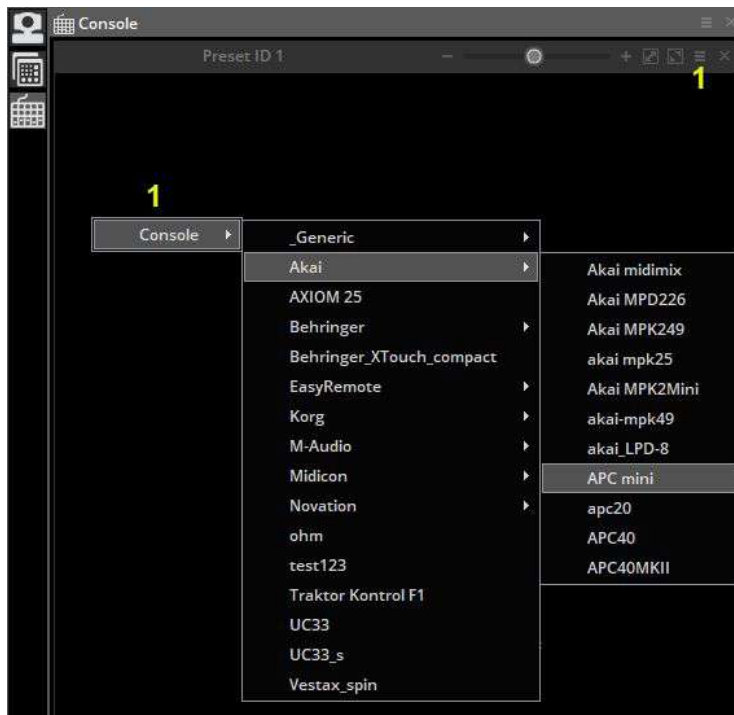


EasyRemote
Android 用 QR コード



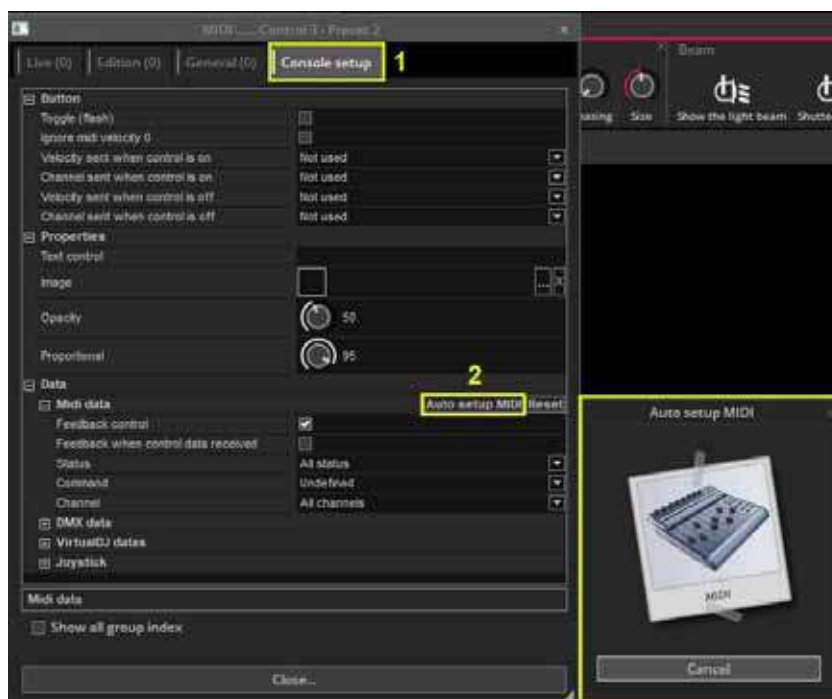
MIDI コンソールへのマッピング

(1) を右クリックして新しいコンソールプリセットを作成し、コントローラーを選択します。コントローラーがリストにない場合は、コンソールエディターで独自のコンソールを構築するか、コントロールを同様のコンソールにマップする必要があります。



EasyRemote コンソールは自動的にマッピングされますが、MIDI または DMX コンソールではマッピングを設定する必要があります。事前に構築されたコンソールの多くはマッピングされていますが、状況によっては、コントローラーの各ボタン / ダイヤル / フェーダーをソフトウェアのコンソールにマッピングする必要があります。

1. コントローラーにリンクするボタンを右クリックします
2. Console Setting タブを選択します (1)
3. 自分でパラメーターを入力するか、MIDI コントローラーを使用している場合は、「Auto Setup MIDI」(2) を選択し、MIDI コントローラーの対応するフェーダー / ダイヤル / ボタンを移動します





各コマンドと対応するフェーダーを表示するには、

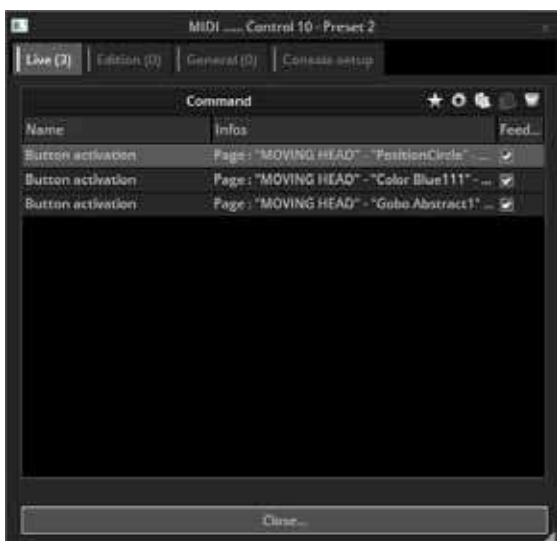
- (1) メニューボタンをクリックします
- (2) setting をクリックします。すべてのリンクが表示されていると、コンソールがわかりにくいように見える場合があります。
- (3) solo を選択すると選択したコントロールのみを表示します



コマンドを割り当てる

スイート 3 コマンドをコンソールのボタンに割り当てるには：

1. Shift キーを押しながら目的のシーンを右クリック
2. 「コンソールへのリンク」を選択します
3. 目的のアクションを選択します（ボタンをアクティブにする、ボタンの調光器を変更するなど）。
4. [コンソールウィンドウをクリック]を選択し、コンソールウィンドウ内の関連するボタンを選択します。MIDI コントローラーが接続されている場合は、コントローラーの関連するフェーダー / ボタンを動かします。



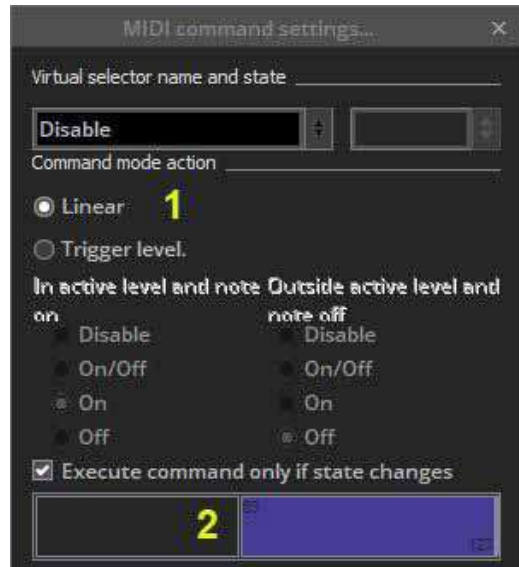
コントローラ上の1つのコマンドを使用して、ソフトウェア内のさまざまな異なるコマンドをアクティブにできます。たとえば、ダイヤルを割り当てて、いくつかの移動ボタンの速度を自動的に制御できます。コンソールの任意のボタンを右クリックすると、コンソールにさまざまなコマンドを割り当てることができる3つのタブがあるコンソールセットアップウィンドウが表示されます。3つのタブのいずれかからスタートボタンを押すと、そのタブで使用可能なコマンドのリストにアクセスできます。

LIVE	ライブ設定でソフトウェアを制御するための機能を制御・割り当てることができます。ページの選択、ボタンの有効化、ライブおよび埋め込みフィクスチャの作成から。
EDITION	コンソールからエフェクトとエディターを制御するオプションがあります。
General	パン / チルト機能と RGB / CMY コントロールを制御できません。バーチャルセレクターを作成することもできます。現在アクティブなバーチャルセレクターに応じて、1つのボタンから複数の異なるアクションを制御できます。

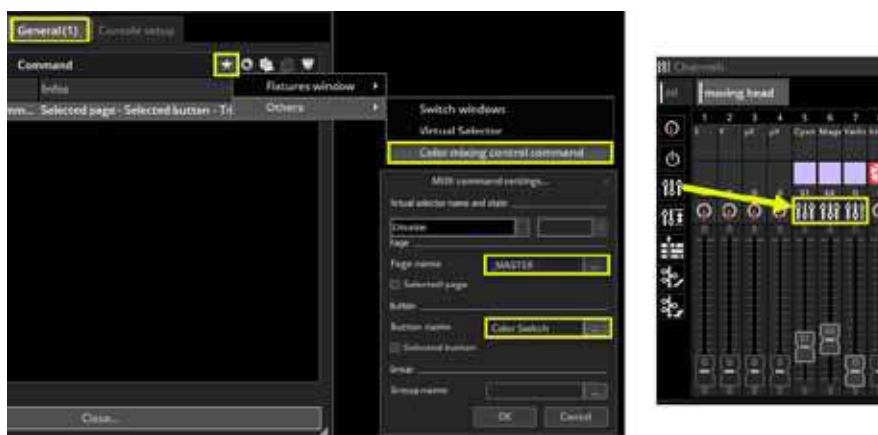
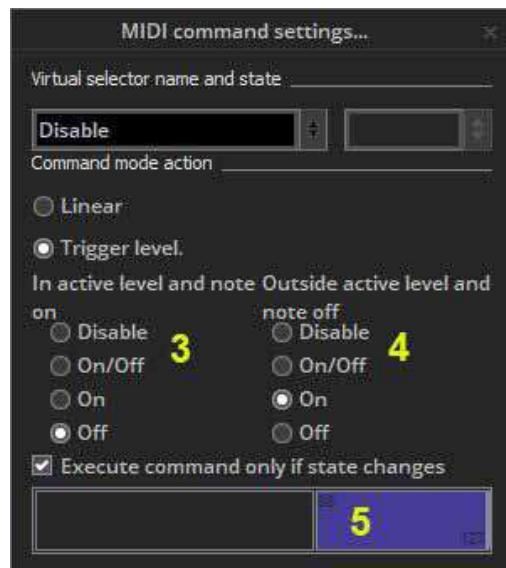
コマンドをダブルクリックすると、コマンド設定ウィンドウが開きます。これから、スライダーまたはダイヤルの最小値と最大値を調整できます。

関連するコンソールボタンのレベルを制御するには

- (1) linear を選択します。
- (2) 一例として、コンソールの値が 53 に達すると、対応するチャンネルは 100%になります。



トリガーレベルオプションは、フェーダーによってボタンがトリガーされる値を変更します。次の 2 列は、コンソール値がトリガー範囲内 (3) でトリガー範囲外 (4) の場合の動作を制御します。また、バーに沿って紫色のトリガーエリア (5) に移動して、コンソールフェーダーのアクションを変更することもできます。



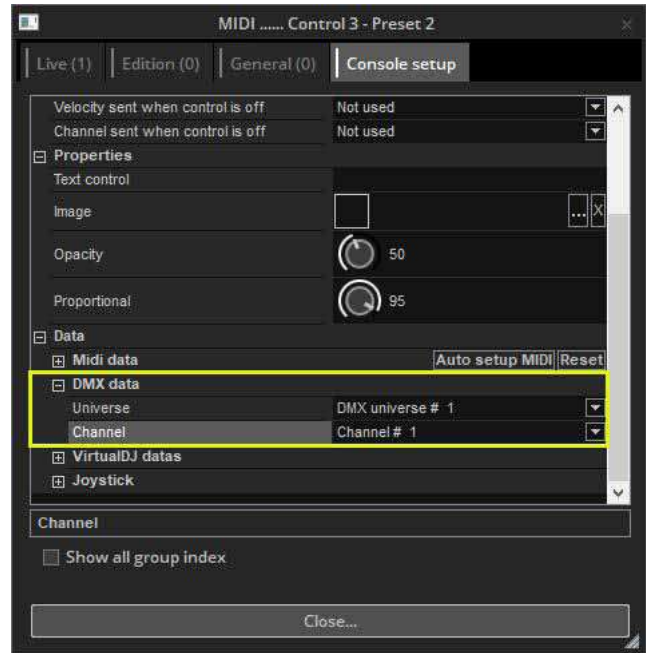
カラーホイールまたはパン/チルトグリッドを割り当てるには

- コンソールのカラーホイールまたはグリッドを右クリックします
- [General] タブをクリックします
- 右上の星をクリックします
- [Other]-> [color mixing control command] または [pan/tilt control command] に移動します
- ページとボタン名を選択して、カラーホイールまたはグリッドをボタンにマッピングできます。
- 調光器プロパティがボタンエディタ内の適切なチャンネルに割り当てられていることを確認してください。

DMX

ソフトウェア内のコントロールは、DMX コントローラーにマップできます。コンソールエディターを使用して、独自の DMX コントローラーのイメージを作成できます。詳細については、コンソールエディターのトピックを参照してください。コントローラは、コンソールウィンドウ内で表示できます。

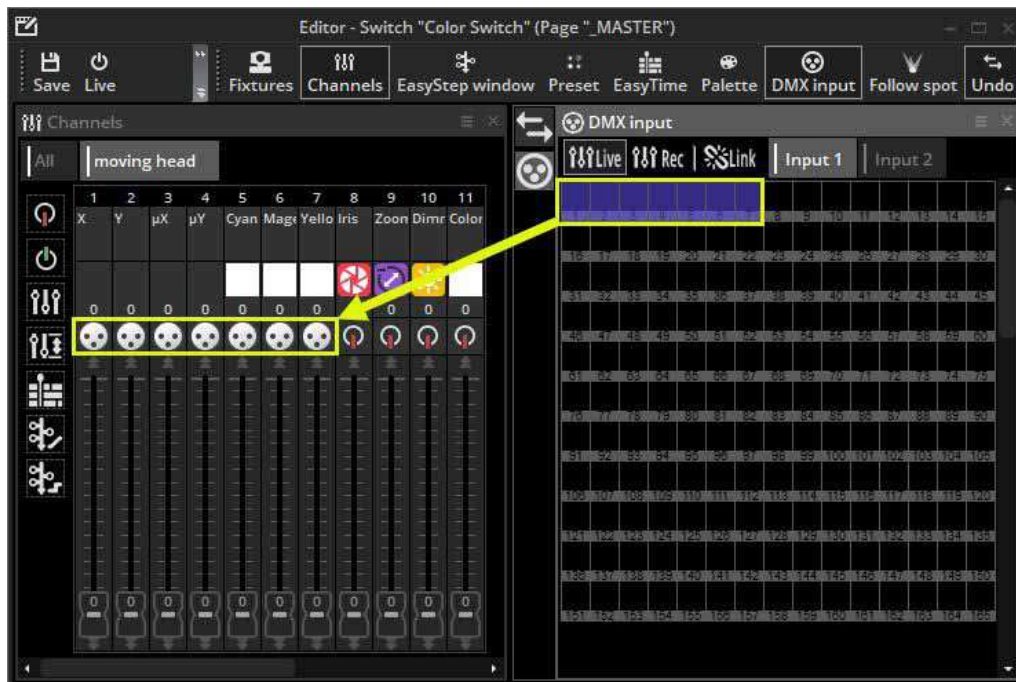
Controller Settings 内に DMX 入力設定されていることを確認してください。詳細については、DMX インターフェイスとユニバースの管理トピックを参照してください。コンソールを作成したら、各コントロールをコンソール上のコントロールにマップする必要があります。これを行うには、コンソールコントロールを右クリックして、DMX 入力ユニバースとチャンネルを選択します。



DMX コントローラーがコンソールにマッピングされると、コントローラーのフェーダー、ダイヤル、ボタンをほぼすべてのソフトウェア機能にマッピングできます。詳細については、コンソールのトピックを参照してください。

ダイレクト DMX パッチ

DMX 入力チャンネルは、ボタンエディター内のフィクスチャーチャンネルに直接割り当てすることもできます。(1) をクリックして DMX 入力パネルを開き、目的の DMX 入力チャンネルをフィクスチャーチャンネルにドラッグします。



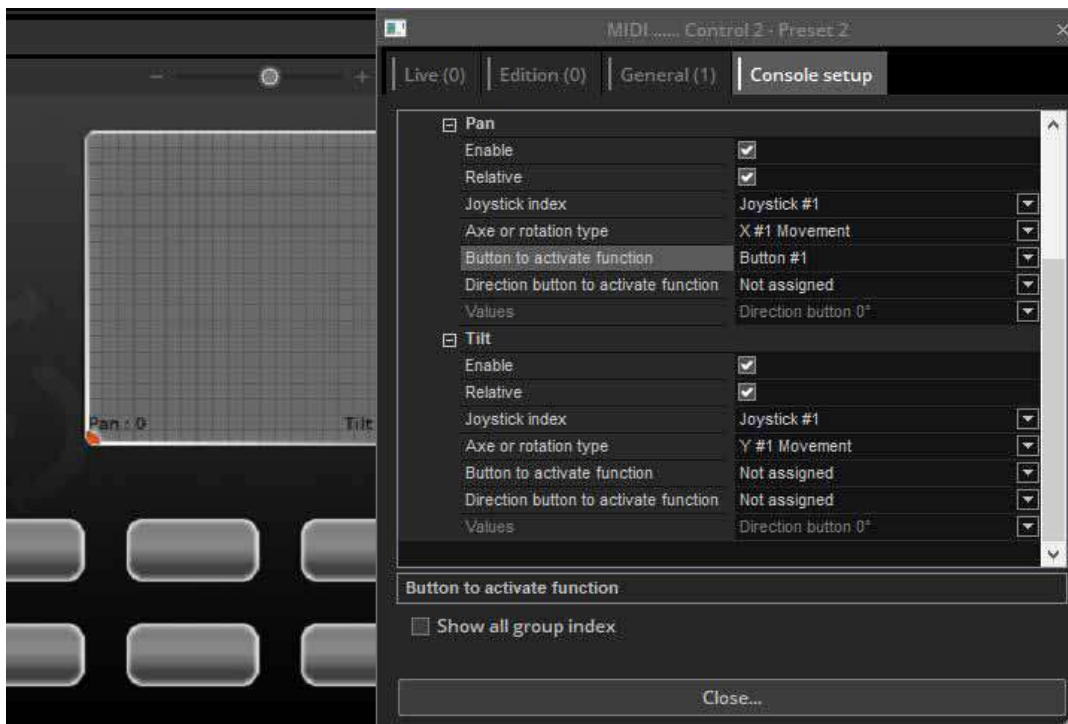
ジョイスティック

ジョイスティックでパンとチルトのグリッドを制御できます。これはコンソールを使用して設定されます。

- XY グリッドを使用してコンソールを作成するか、「10 ボタン、色、パン、チルト」または「EasyRemote 2」などの既存のコンソールをロードします
- コンソールを XY ゾーンまたは照明器具のグループとペアリングします（コンソールのトピックまたは詳細を参照してください）
- グリッドを右クリックして、[Console setting] タブをクリックします

次のオプションが利用可能です。

Pan / パン	XY グリッドのパンプロパティのジョイスティックオプションを設定します
Tilt / チルト	XY グリッドの傾斜プロパティのジョイスティックオプションを設定します
Enable / 有効化	ジョイスティックがグリッドを制御できるようにします
Joy stick index ジョイスティック選択	複数のジョイスティックが作成されている場合、選択したグリッドで使用するジョイスティックを選択できます。
Axe or rotation type 軸または回転タイプ	グリッドのパンまたはチルトを制御するために使用するジョイスティックプロパティを選択します。ここにリストされているオプションは、接続されているジョイスティックによって異なります。 通常、パンには X 運動を、チルトには Y 運動を使用するのが最善です
Button to activate function 機能を有効にするボタン	ジョイスティックボタンを選択できます。このボタンを押してコントロールを有効にする必要があります
Direction button to activate function 機能をアクティブにする方向ボタン	ジョイスティックに方向ボタンがある場合、これを選択してコントロールをアクティブにできます。
Value / 値	コントロールをアクティブにするために方向ボタンを選択した場合、ボタンを設定する必要がある方向を選択します



インターフェイスポート

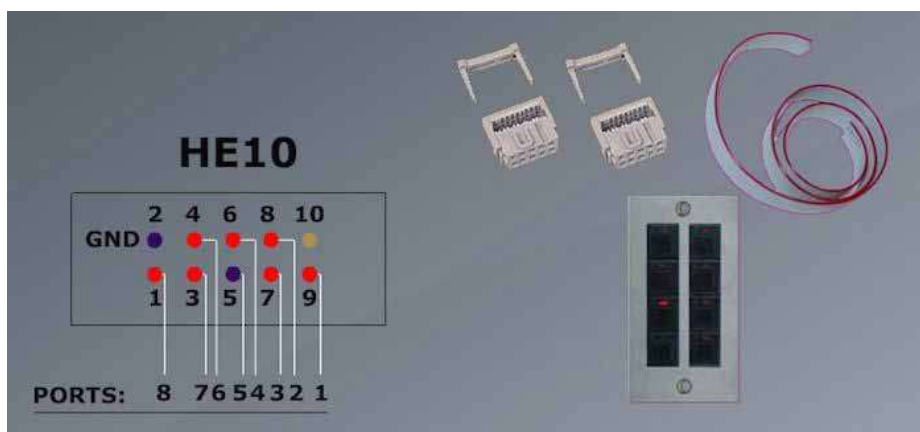
一部の DMX インターフェイスには、背面に 8 つのドライコンタクトポートが付いています。

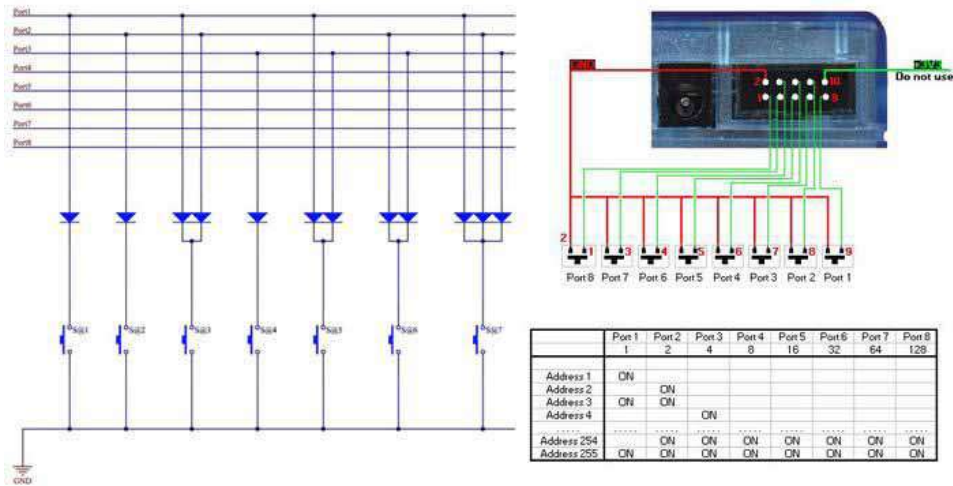
注:多くの DMX インターフェイスで動作するには、ハードウェアポートに SUT ライセンスが必要です。ライセンスを確認するには、HardwareManager ツールを開き、インターフェイスを接続して、SUT 画面を確認します。

「DMX channels : Port Trigger : Activated」という行が表示される場合、インターフェイスにはすでにライセンスがあります。そうでない場合は、store.dmxsoft.com からライセンスを購入できます。SUT ライセンスは、壁に取り付けられた DMX コントローラーには必要ありません。

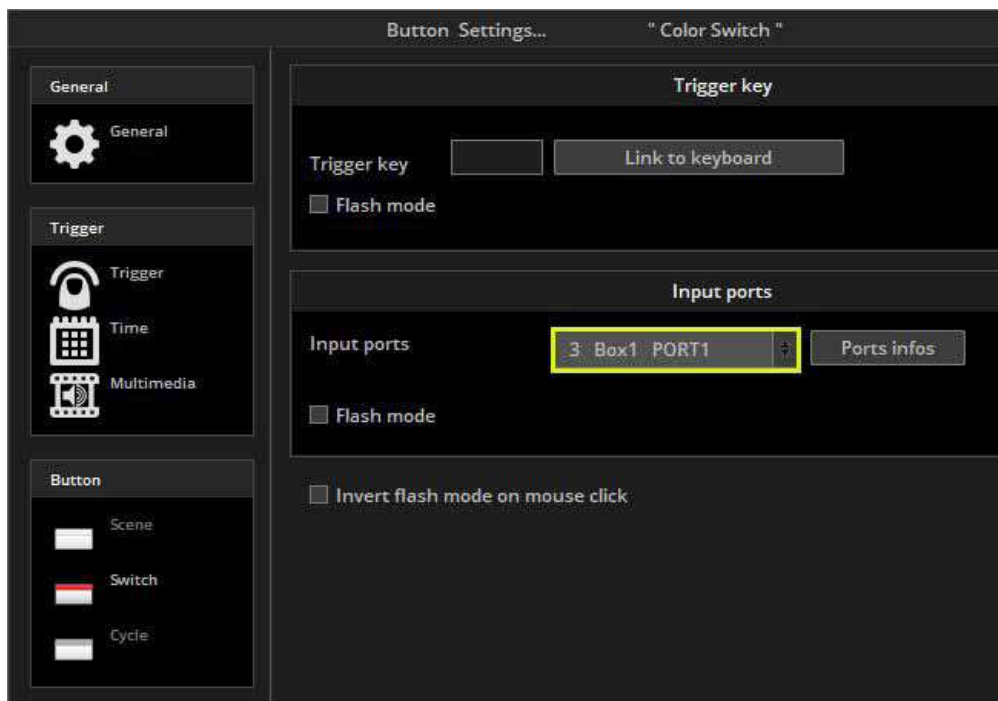


このソケットは HE10 インターフェイスポートソケットです。このソケットには 8 ボタンのタッチパッドを接続できます。これは、8 つのトリガーピンのそれぞれをグランドピンでブリッジすることで機能します。





8つのポートをバイナリで組み合わせることにより、最大 255 個のボタンを接続できます。たとえば、ポート 1、2、および 3 がグラウンドピンに接続されている場合、これによりアドレス 7 がトリガーされます。ドライコンタクトスイッチのポートを組み合わせる 1 つの方法は、スイッチとポートの間にダイオードを挿入することです。1n4148 などの小信号用の汎用ダイオードを使用できます。

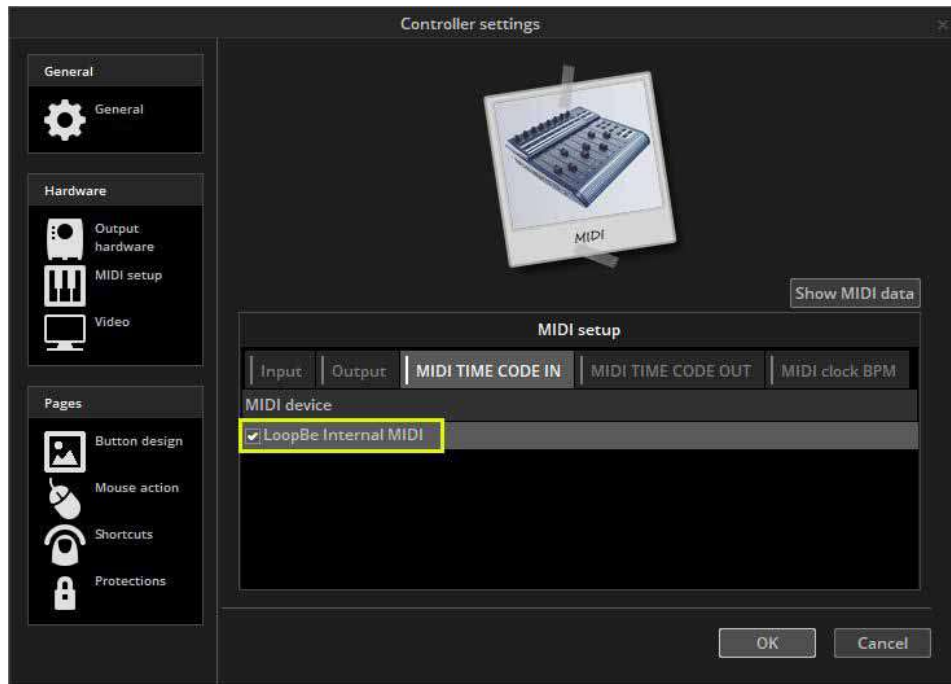


ポート接続が設定されたら、シーン設定の [Trigger] タブでシーンをトリガーするように割り当てることができます。ポートをバイナリでアドレス指定する場合は、ポート 8 ではなく、たとえばアドレス 8 を選択してください。

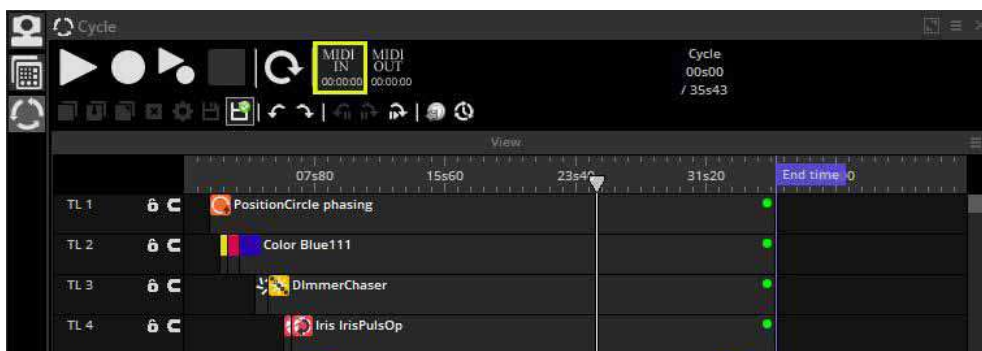
インターフェイスにマウントされた前 / 次ボタンからポートトリガーを設定することもできます。

MIDI タイムコード (MTC)

MIDI タイムコード (MTC) は、同期のために作成される MIDI メッセージの一種です。Midi Time Code を使用して、CD プレーヤー、サードパーティのビデオおよびサウンドソフトウェア、SMPTE ジェネレーターなどの外部デバイスとサイクルを同期できます。MIDI タイムコードを使用するには、まずコンピューターに MIDI インターフェイスが接続されていることを確認する必要があります。一般設定に移動し、MIDI Setting タブを選択します。タイムコードの送信元または送信先のデバイスを選択します。以下の例では、入力として仮想 MIDI ポート (サードパーティソフトウェアが提供) を選択しています。仮想 MIDI ポートを使用すると、同じコンピューターで実行されているソフトウェア間で MIDI データを簡単に転送できます。



MIDI タイムコードデバイスを接続したら、IN ボタンを選択してタイムコード信号の受信を開始します。サイクルの再生中にタイムコードを別のデバイスに送信するには、OUT ボタンを選択します。



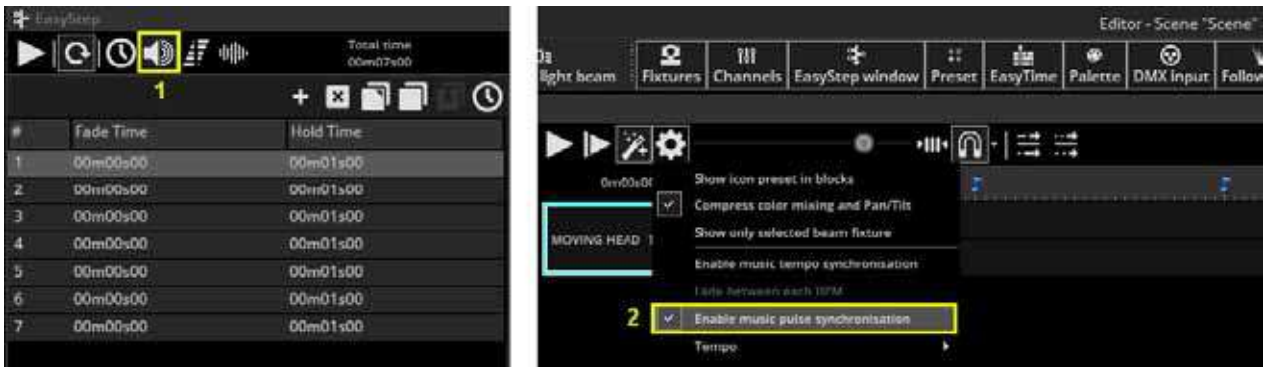
注：[CYCLE] ウィンドウで [MIDI IN] ボタンが有効になっている場合、[Play] を押しても再生は開始されません。サイクルウィンドウは MTC データを読み取っており、選択された MIDI デバイスがこれを受信したときにのみ再生を開始します。

オーディオ

オーディオ

EasyTime および EasyStep シーケンスは、オーディオによってトリガーできます。

- 1 をクリックして EasyStep シーケンスでオーディオを有効にします
 - 2 をクリックして EasyTime シーケンスでオーディオを有効にします
- タイムラインの値が音符に変わります。これらをドラッグして変更できます
再生ヘッドは各ビートでジャンプします。



オーディオ

音から光への選択 (音同期)

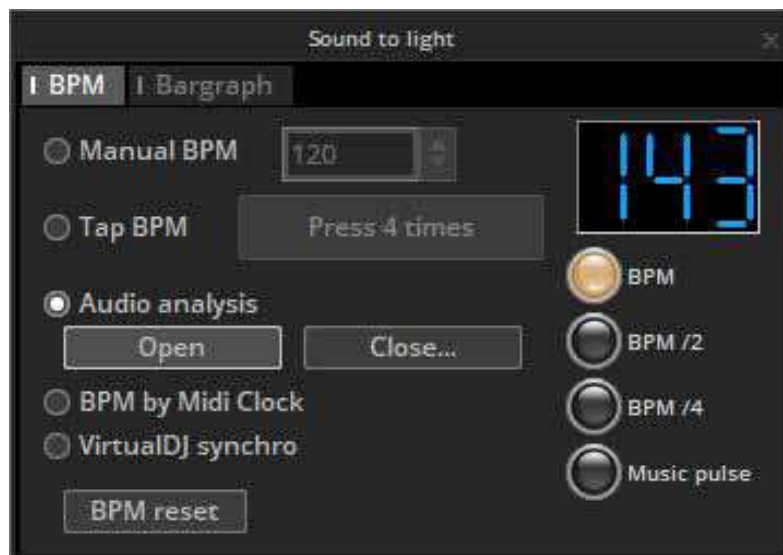
オーディオ付きのシーンをトリガーできるようにするには、最初にサウンド to ライト検出モードを選択する必要があります。リボンバーの [Controler] タブで [Other Window] をクリックし、[Sound to light] を選択します。

ウィンドウには 5 つのオプションがあります。

- 手動：コンボボックスから手動 BPM (1 分あたりの拍数) を選択します
- タップ：タップボタンを押して BPM をタップします
- オーディオ分析：着信オーディオ信号から BPM を計算します
- Midi Clock による BPM：ハイエンド DJ ソフトウェアから送信された midi クロック信号を検出し、DJ ミキサー。コントローラから MIDI デバイスを選択する必要があることに注意してください

はじめに設定してください

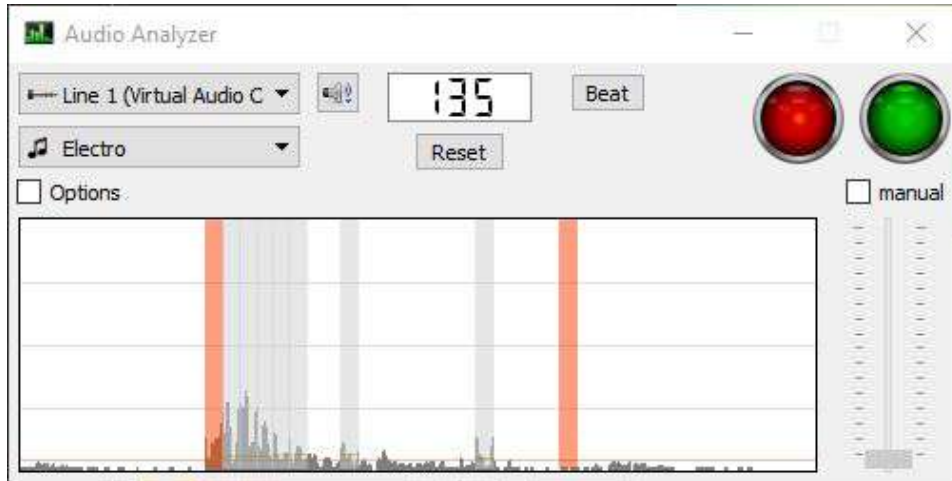
- Virtual DJ：DJ ソフトウェアは再生前にオーディオファイルから BPM を分析するため、Virtual DJ ソフトウェアで使用する Midi クロックによる BPM は、通常最も正確な BPM 検出形式です。



オーディオアナライザー

オーディオアナライザーは、音楽の1分あたりのビート（BPM）を検出するツールです。

入力デバイスは左上の選択ボックスから選択でき、アナライザーが残りを管理します。



詳細設定 フィルターとプリセット

Advanced setting= 詳細設定

Advanced setting にアクセスするには、「Option」チェックボックスを選択します。以下の設定が利用可能です。

Preset	すべての設定をプリセットに保存できます。プリセットを保存するには、「追加」を選択します
NAME	選択したプリセットの名前を入力します（デフォルトのプリセットの名前は変更できません）
BPM	検出される最小および最大 BPM を設定します
FILTER	特定の周波数のみを分析するようにオーディオアナライザーに指示します。 低音の周波数だけを聞くには、150Hz 以下のローパスフィルターを追加します
Always send beat	音楽が停止しても、オーディオアナライザーは BPM の送信を続けます。

オーディオアナライザーは、オーディオのピークを検出して BPM を計算します。

ピークは、着信オーディオ信号の小さなサンプル（数ミリ秒）を取得し、平均音量レベルを計算して、これをより大きなサンプル（数秒）の平均音量レベルと比較することによって計算されます。感度は、ピークとしてマークされるために、小さいサンプルレベルが大きいサンプルレベルの何倍高くなければならないかを決定します。

たとえば、感度を 2 に設定し、平均音量が 20% の場合、着信信号がピークとしてマークされるには 40% に達する必要があります。感度を下げるとより多くのピークを検出でき、感度を高く設定すると検出されるピークは少なくなります。一般的には信頼性が高くなります。高度に圧縮された音楽には、より低い感度が必要です。



詳細設定 デュレーション

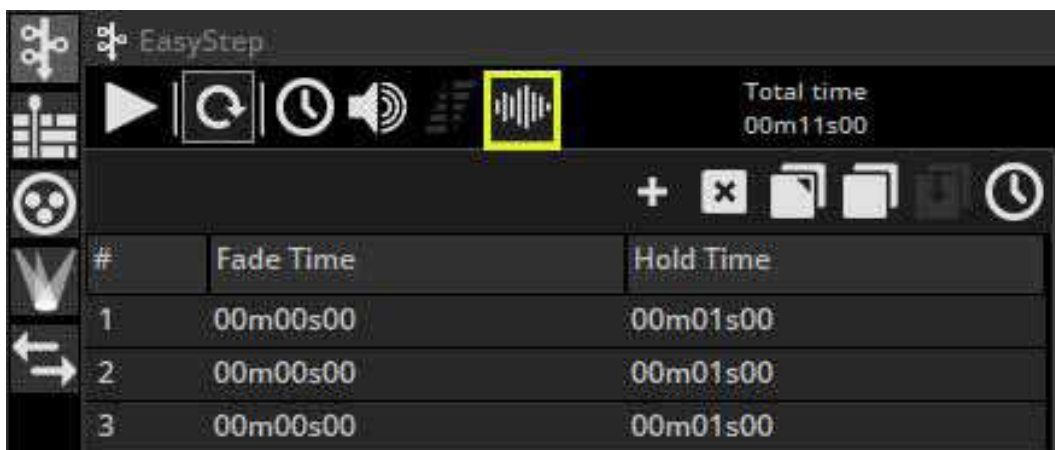
Advanced setting / duration

Average 音量平均	大きいサンプルウィンドウの長さを設定して音量レベル平均を計算します
BPM / テンポ	別の BPM を出力するまでの待機時間。
Normalization ノーマライズ	オーディオ入力が非常に静かな場合、オーディオアナライザーは設定された時間が経過すると音量レベルを上げます。たとえば、デフォルト値は 5 秒に設定されているため、音量レベルは 5 秒間にわたって分析されます。この期間の最高レベルが 50% の場合、入力レベルに 2 が掛けられます
Normalization% ノーマライズ	正規化するタイミングのしきい値を設定します。デフォルトでは、この値は 50% に設定されているため、平均ボリュームが 50% を超える場合、正規化されません。
Stop Detection % 検出の停止	[常にビートを送信する] がオフの場合、オーディオアナライザーは、音量レベルが指定した%を下回ると、指定した時間後にコントロールソフトウェアへのビートの送信を停止します。デフォルトでは、音量が 0.5 秒以上 4% を下回ると、オーディオアナライザーはビートの送信を停止します。オーディオ入力に多くのノイズがある場合、このレベルを上げることをお勧めします。



パルス検出 / Pulse Detection

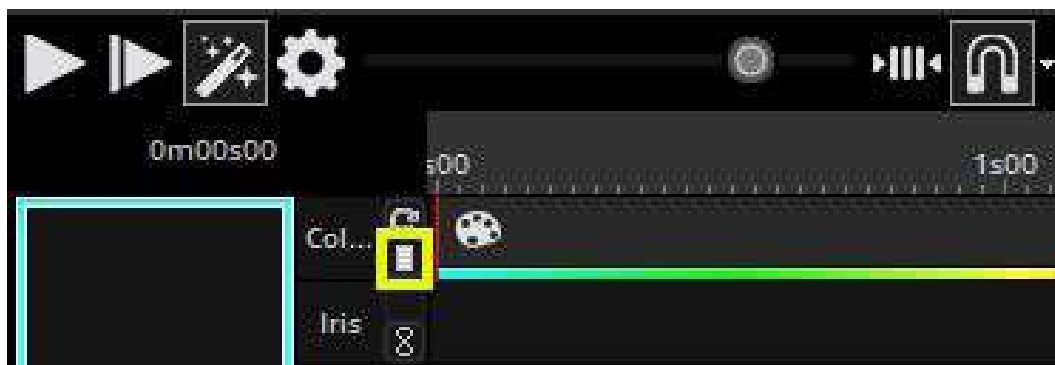
音楽 BPM によるシーンのトリガーに加えて、音楽のパルスでトリガーすることもできます。一貫したビートを提供する BPM とは異なり、パルス検出では、オーディオ信号のピークがしきい値（オーディオアナライザー内で自動的に設定）に達するたびに、ステップ間をジャンプできます。EasyStep シーケンスでパルス検出を有効にするにはここをクリックしてください



バーグラフ検出 / Bargraph Detection

バーグラフを使用すると、オーディオの帯域をフィルタリングして、これを EasyTime タイムラインにリンクできます。これにより、指定された周波数帯域内のオーディオのレベルに基づいて、多くの興味深い効果を作成できます。これを設定するには：

- [Bar Graph] タブをクリックします
- GAIN (信号レベル)、Attack Time (増加するオーディオレベルに反応するのにかかる時間)、Release Time (減少するオーディオレベルに反応するのにかかる時間)、周波数、幅を設定する
- 帯域の上部にある小さな白い矢印をクリックして、周波数帯域を追加、削除、および名前変更します



EasyTime タイムラインに Bargraph バンドを割り当てるには、エッグタイマーのチェックボックスをクリックして Time モードと Bargraph モードを切り替え、チェックボックスを右クリックして、タイムラインに反応させたい周波数バンドを選択します。

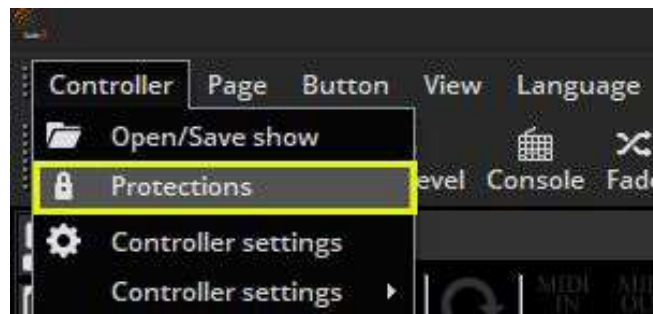
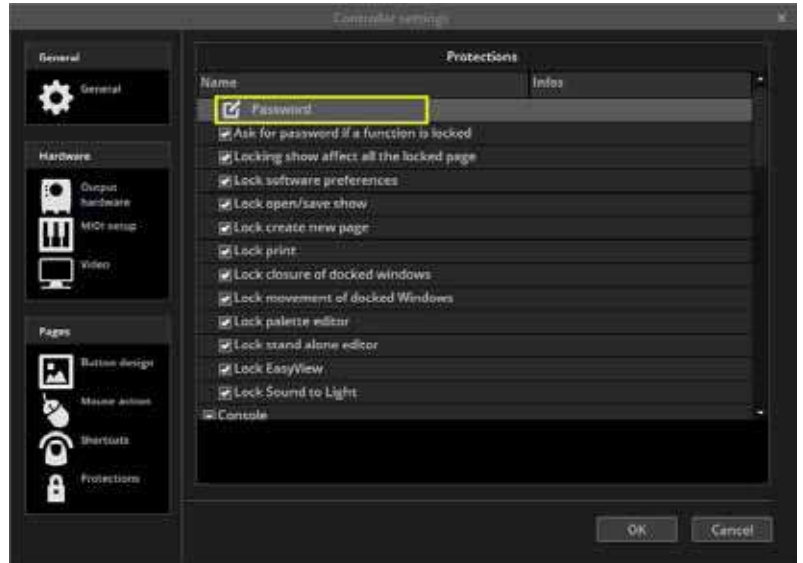


8. その他の機能

アクセス権

アクセス権 / Access Privileges

ソフトウェアのさまざまな部分をロックし、パスワードで保護できます。アクセス権は、[コントローラー設定]の[Protection]タブで設定できます。新しいパスワードを設定するには、(1)をクリックします



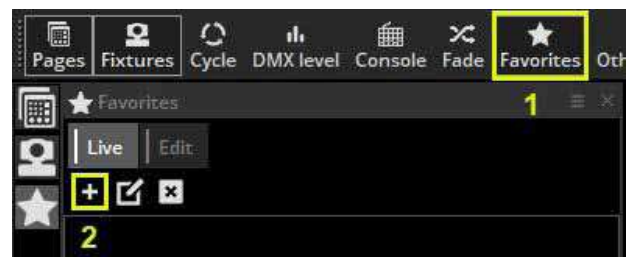
ロックキーをクリックして、選択した機能をロックします。ロックされた各機能の横にロックアイコンが表示されることに注意してください。ショーをロックまたはロック解除するには、メニューから Controller > Protection を選択し、プロンプトが表示されたらパスワードを入力します。

パスワードを忘れた場合

パスワードは、Global Show XML ファイルに保存されます。これは、ソフトウェアルートディレクトリの Datalight フォルダに移動し、show フォルダを選択して、グローバル XML ファイルを開くことで見つけることができます。

お気に入り / Favorite

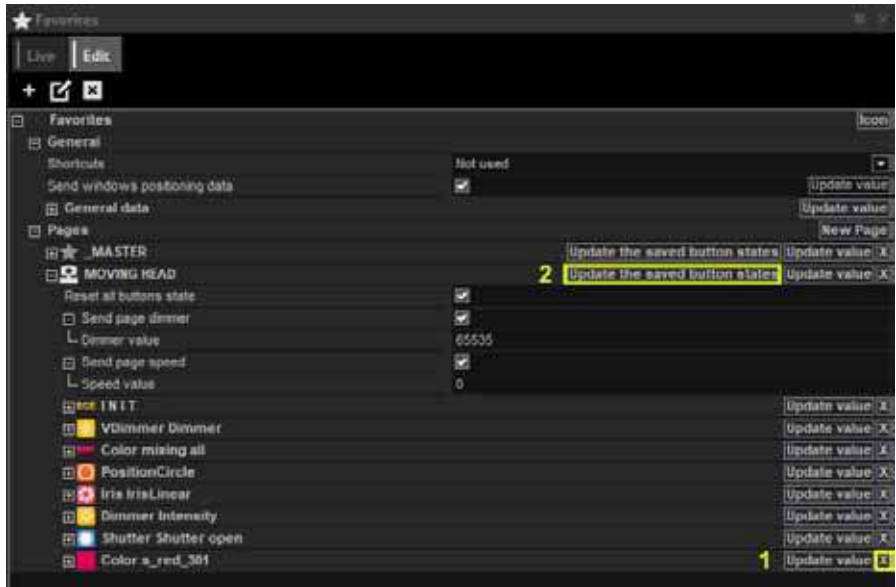
お気に入りはマクロのようなものです。ソフトウェアの状態を保存して呼び出すことができます。お気に入りレビューをここで開くことができ (1)、新しいお気に入りをここで作成できます (2)。



お気に入り (Favorite) の編集

お気に入りは、[Edit] タブを選択して変更できます。お気に入りはページごとに整理されています。

以下の例では、X ボタンを選択することにより、赤色のプリセット (1) をお気に入りから削除できます。特定のページの状態を更新するには、お気に入りに含めるボタンを選択し、[saved button states (2)] を選択します。



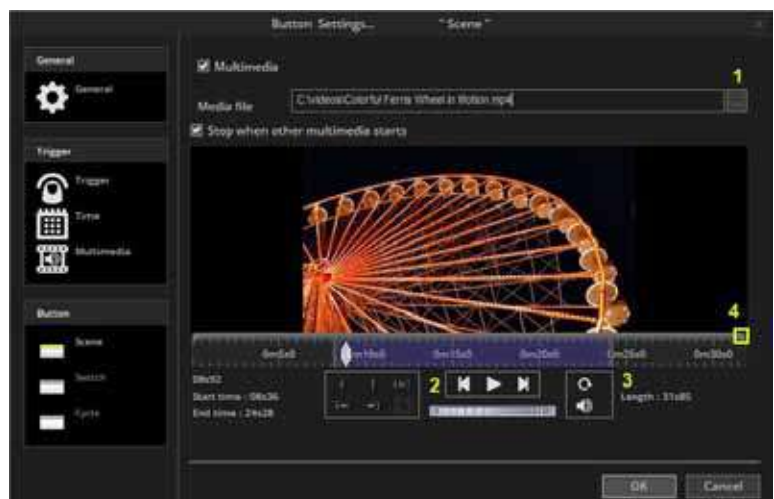
お気に入りにはウィンドウの位置も保存できます。

「Send windows positioning data」から「Update Value」を選択することで実行できます。

マルチメディア / Multimedia

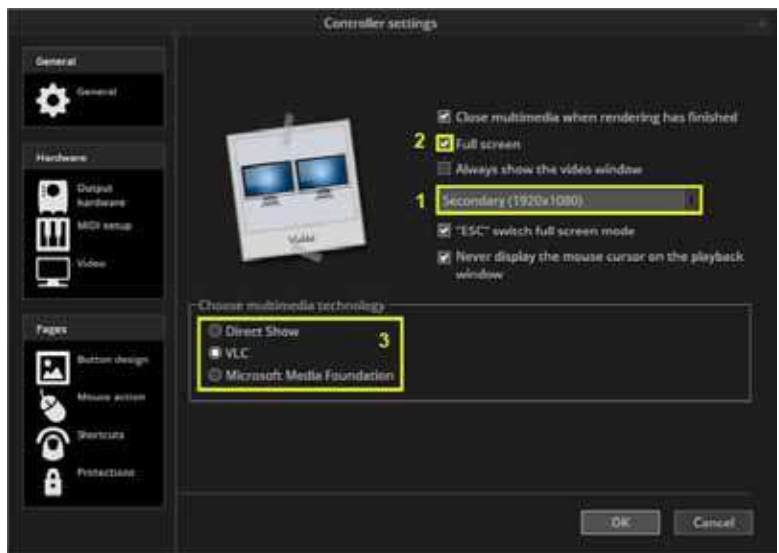
このソフトウェアは、オーディオファイルとビデオファイルを再生できます（正しくエンコードされている場合）。オーディオまたはビデオファイルを挿入するには、ボタンを選択し、ボタン設定を開いて、[VIDEO] タブを選択します。

- (1) にメディアファイルを挿入します
- (2) では、ビデオをテストし、開始マーカーと終了マーカーを調整できます
- (3) 動画と音声を切り替え、動画をループします
- (4) タイムラインをズームイン/アウトします



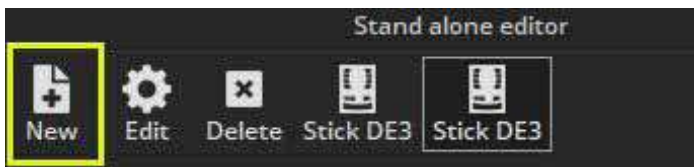
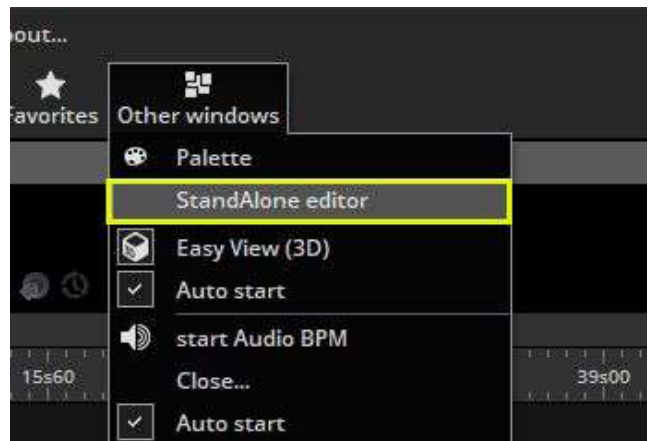
- (1) セカンダリモニターからビデオを出力する場合は、[VIDEO] 画面の [Controler setting] で設定できます。
- (2) ビデオを全画面で再生するように設定する
- (3) ビデオエンジンを変更

これらの設定の一部を適用する前に、ソフトウェアを再起動する必要がある場合があります。



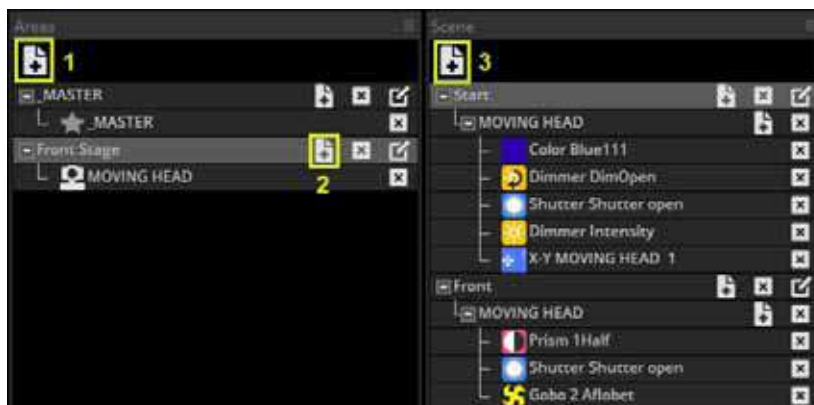
スタンドアロンエディター

シーンとスイッチをインターフェイスのスタンドアロンメモリに保存して、コンピューターなしで再生できるようにします。コンピューターがクラッシュした場合に備えて、シーンの一部をインターフェイスにバックアップすることをお勧めします。Stand Alone エディターには、ここからアクセスできます。重要：この機能は、ストレージ用のリムーバブル SD カードを備えたインターフェイスでのみ機能します。内部フラッシュメモリとのインターフェイスの場合、Easy Stand Alone ソフトウェアを使用する必要があります。



複数のインターフェイスのメモリを同時に書き込むことができます。

- (1) をクリックしてインターフェイスを追加します。



一部のインターフェイスには、シーンをロードできる領域があります。

- (1) 新しい領域を作成できます。
- (2) ページをエリアに割り当てることができます
- (3) 新しいスタンドアロンシーンを作成できます

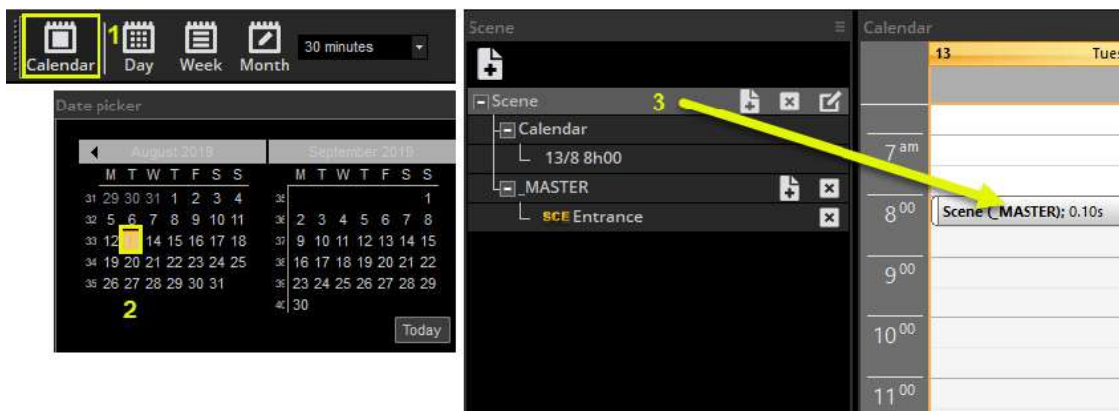
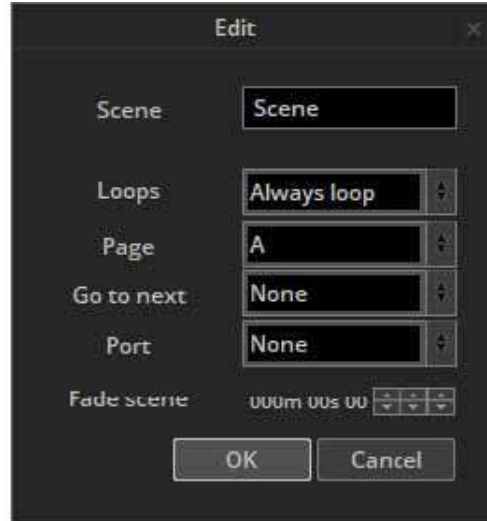
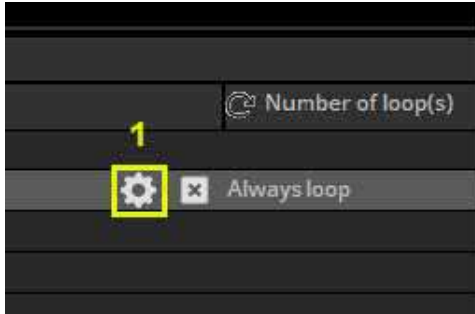
スタンドアロンシーンの作成

スタンドアロンシーンには、SCENE ボタンと SWITCH ボタンの組み合わせを含めることができます。

(1) 新しいボタンを挿入し、シーンをシーンパネルから 99 のシーンスペースのいずれかにドラッグします。

正しいエリアが選択されていることを確認してください。

スタンドアロンシーンをインターフェイスにドラッグしたら、ここを選択して、ループやポートリガーなどの他のシーン設定を編集できます。



一部のインターフェイスには内部クロックとカレンダーがあり、日付と時刻によってシーンをトリガーできます。日付と時刻のトリガーは、カレンダータブ内で割り当てることができます。DATE (2) と左から SCENE (3) を選択し、カレンダーにドラッグします。カレンダーのシーンをダブルクリックすると、タイミングを変更できます。

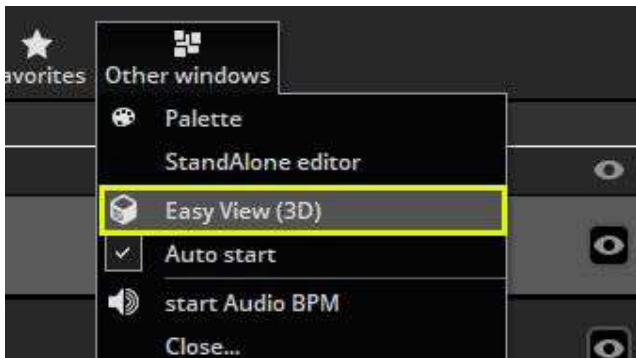


注: ボタン設定内で作成されたタイムトリガーは、スタンドアロンモードでは適用されません。スタンドアロンシーンを作成して割り当てたら、メモリをここに書き込むことができます (1)。

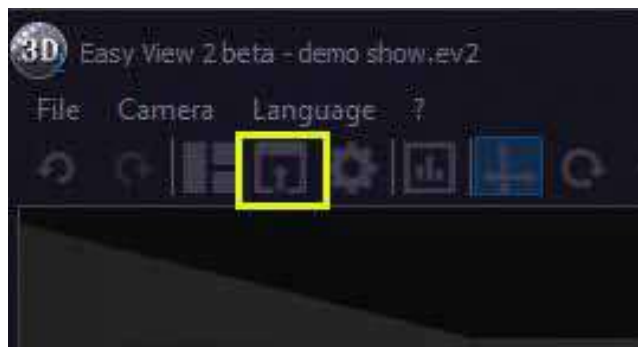
▶ 9. その他のツール

EasyView2 / 3D ビジュアライザー

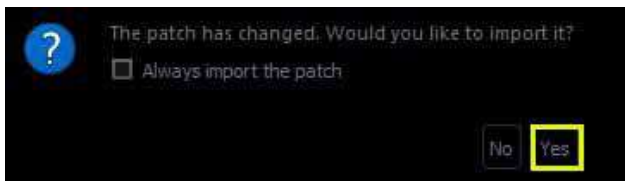
① 3D ビジュアライザーを起動するには、「イージービュー (3D)」を選択します。



② ウィンドウは他のすべてのウィンドウの上に表示される場合があります。この機能を無効にするには、表示を選択してここをクリックします。

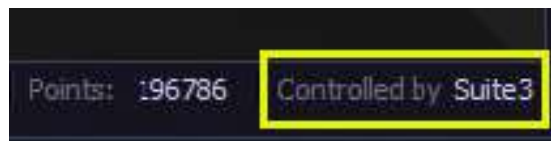


③ ソフトウェアから Easy View 2 を開くと、パッチを適用したフィクスチャーをインポートするかどうかを尋ねられます。「はい」と答えると、3D 環境にインポートされます。



④ フィクスチャーを配置し、他のオブジェクトをインポートするには、ビルドビューを選択します。作業内容が失われないようにするには、[File] > [Save As.The fixture] を使用して、Easy View 2 シーンを必ず保存してください。

3D ビジュアライザーのフィクスチャーは、ソフトウェアのフィクスチャーと自動的に通信します。

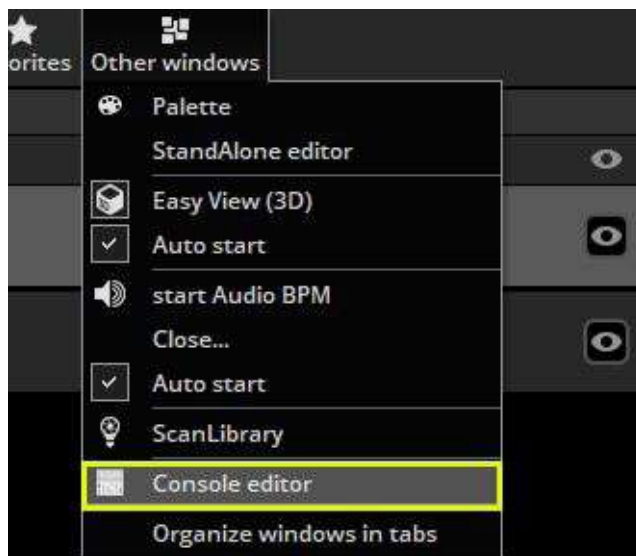


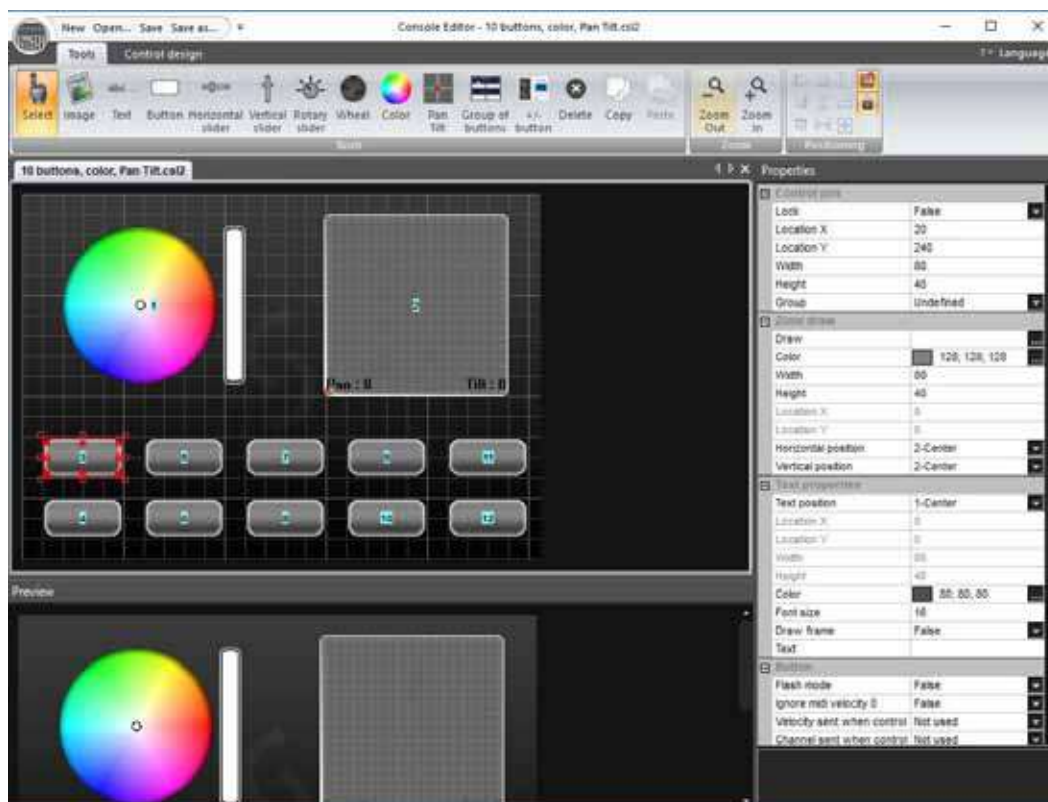
コンソールエディター

Console Editor

コンソールエディターでは、EasyRemote アプリを使用して、タッチスクリーンまたは iPhone / iPad / Android デバイスを介して制御される仮想画面を作成できます。コンソールエディターを使用して、移動フェーダー、ダイヤル、ボタンを備えた MIDI または DMX コントローラーのグラフィカルな表現を作成することもできます。これらは、ほぼすべてのソフトウェア機能にリンクできます。事前に作成されたコンソールのロードとマッピングの詳細については、コンソールのトピックを参照してください。

コンソールエディターは、外部 Windows メニューから開くことができます。





コンポーネントを追加するには、リボンからコンポーネントを選択し、コンソール上の目的の場所をクリックします。利用可能なコンポーネントのリストが表示されます。「Default」をクリックして、スキンなしのコンポーネントを挿入します。

デフォルトのコンポーネントは、コンポーネントスキンがスマートフォン/タブレットアプリ内に保存されるため、EasyRemote コンソールに最適です。したがって、読み込み時間ははるかに速くなります。

コンポーネントはドラッグして移動できます。リボンの右上でロックオプションが無効になっていることを確認してください。オブジェクトのサイズを変更するには、8つの正方形のいずれかをドラッグします。Altキーを押しながらドラッグすると、コンポーネントゾーンのサイズが変更され、コンポーネントイメージのサイズが維持されます。各コンポーネントゾーンには、画像とテキストを含めることができます。

選択したコンポーネントのプロパティが右側に表示されます。これらには以下が含まれます。

Position	ポジション
Size	サイズ
Group	コンポーネントを「Group」(または「Bank」)に追加できます。その後、「Group of buttons」オブジェクトをグループに割り当てることができます。これにより、選択したグループボタンに応じて、さまざまなコントロールをコンポーネントにマップできます。
Zone Draw	画像のサイズ、使用するコントロールデザイン (.ccd ファイル)、およびゾーン内の画像の位置と配置を設定できます。
Text Property	各ゾーンには画像とテキストを含めることができます。ここでは、ゾーン内のデフォルトのテキスト、色、フォント、配置を設定できます。
Button	「Flash モード」(マウスでボタンを離すとボタンが離される)やMIDI速度情報など、デフォルトのボタンの動作をここで設定できます。
Data	MIDI および DMX マッピングが行われます。 iPhone / iPad / Android ユーザーの場合、EasyRemote マッピングは自動的に作成されます。

カスタムコンポーネントデザイン

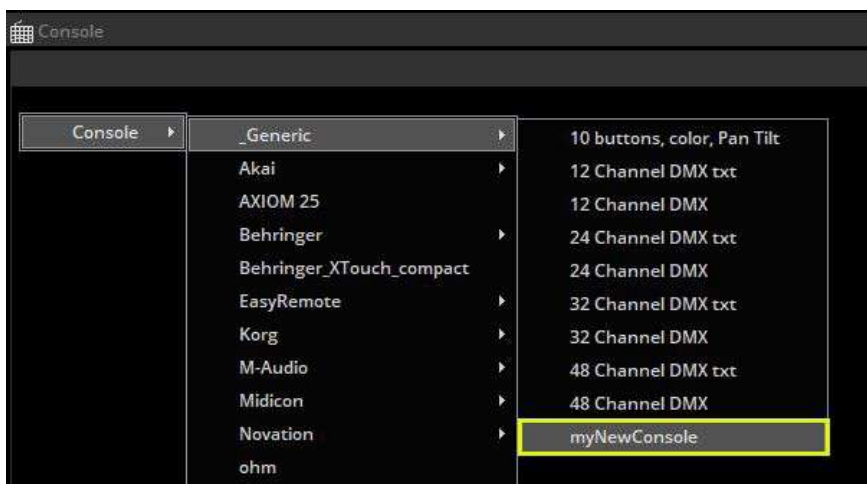
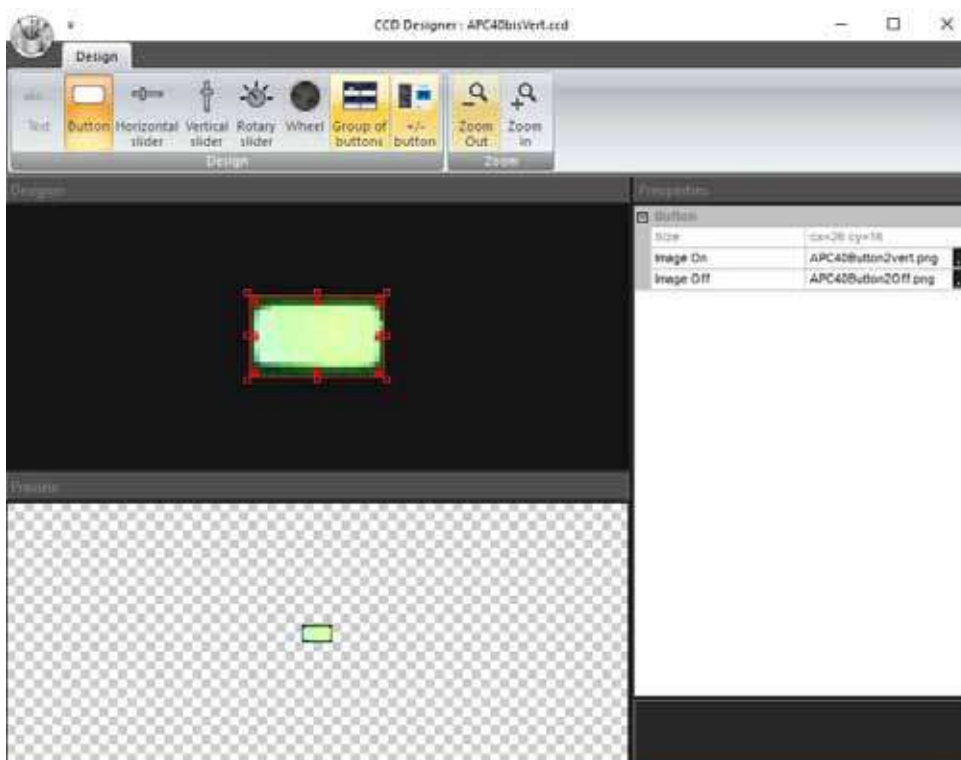
カスタムコンポーネント設計

可能な場合は「Default」のコンポーネントデザインを使用することをお勧めします。これらは簡単にサイズ変更、色付けができ、ネットワーク経由でスマートフォンやタブレットに送信できるためです。

ただし、状況によっては、ボタン、フェーダー、またはダイヤルのカスタムスキンを設計すると便利です。CCD デザイナーは、カスタムコンポーネントの構築に使用できます。

カスタムコンポーネントを作成するには：

1. [Control design] タブをクリックします
2. リボンバーの [New] ボタンをクリックするか、[Edit] ボタンをクリックして既存の CCD ファイルを編集します
3. 各 CCD ファイルには、各コンポーネントを1つ含めることができます。コンポーネントタイプは、リボンバーから選択できます。
4. コンポーネントのデザインが上部に表示され、コンポーネントのプレビューが下部に表示されます
5. 画像、カーソル位置、カーソル画像、ダイヤル角度などのプロパティを右側で調整できます…



コンソールを保存すると、コンソール選択リストに表示されます。コンソールのマッピングとソフトウェアコマンドの割り当ての詳細については、「コンソール (MIDI、DMX、EasyRemote)」トピックを参照してください。

スキャンライブラリエディター

Scan Library Editor

スキャンライブラリを使用すると、ソフトウェアで使用する独自のフィクスチャプロファイルを作成できます。

独自のフィクスチャプロファイルを作成する前に、別のユーザーによって作成されていないことを確認してください。

www.nicolaudie.com でアカウントにログインして SSL フォーラムを参照してください。

ソフトウェアで既に使用されているフィクスチャを編集している場合、変更を有効にする前にソフトウェアを再起動する必要があります。

プロファイルの変更後に事前にプログラムされたボタンを再生成する場合は、フィクスチャーを再パッチする必要があります。

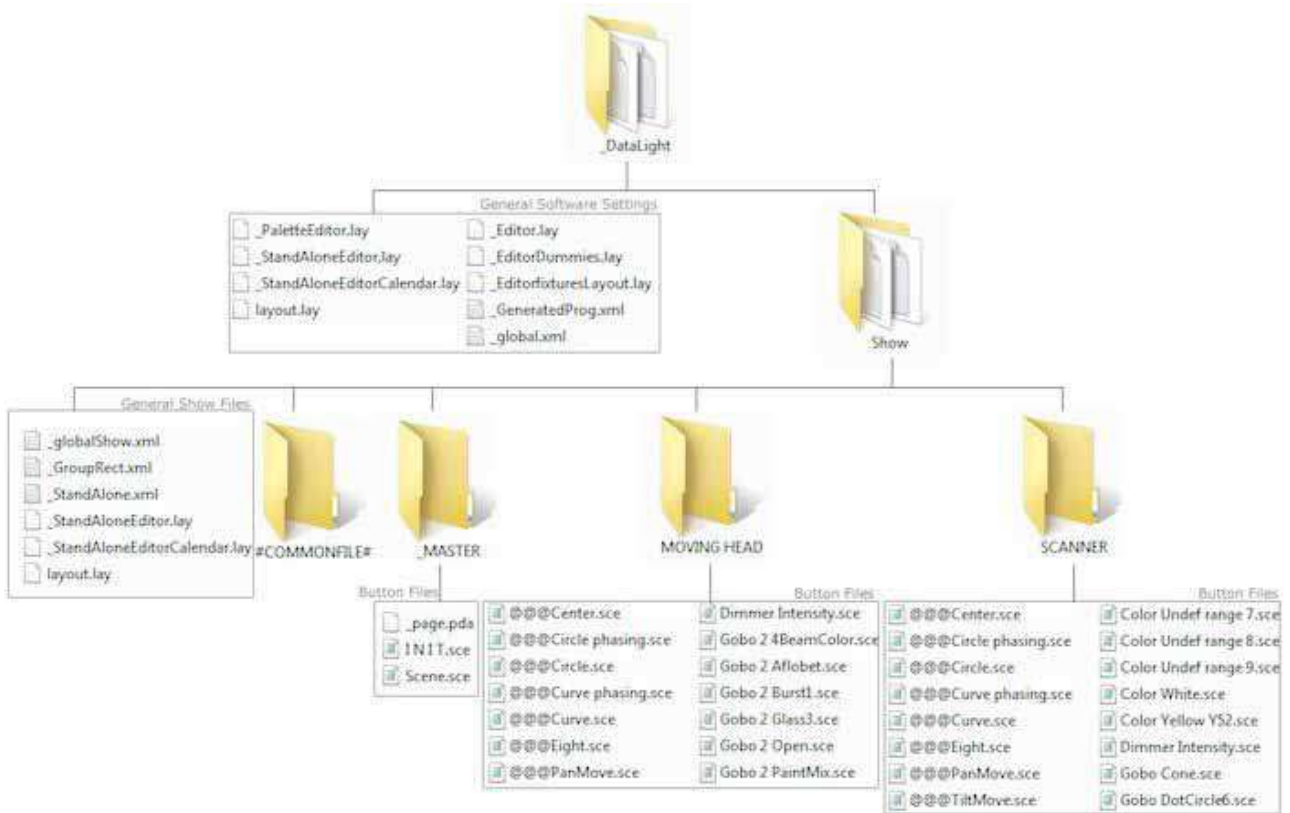
パスウィンドウには、ページ設定ダイアログからアクセスできます。



▶ 10. 付録

SHOW ファイル構造

これがショー構造の図です。各ボタンは個別のファイルとして保存されることに注意してください。したがって、ボタンエディター内で行われたものを手動で保存するだけでよく、他のすべては自動的に保存されます。また、これにより、異なるショー間でページフォルダーとボタンファイルを非常に簡単にコピーできます。ショーを開く / 保存するダイアログの [保存] ボタンをクリックすると、これらすべてのファイルが1つのショーファイルに圧縮され、バックアップを簡単に作成したり、別のコンピューターでショーを使用したりできます



事前にマッピングされた MIDI コントローラー



Elation MidiCon Pro

左セクション

左側のフェーダーとボタンは、ページを制御するために使用されます (1)。8 列のそれぞれがページを表します。上 / 下矢印を使用して 8 バンクのページを選択でき、最大 64 ページを制御できます。残りの 8 つのスペアページをマッピングすることにより、必要に応じて 128 に拡張できます。

各列は次のものにマップされます。

- 右矢印：ページの次のボタンを選択します (2)
- 左矢印：ページの前のボタンを選択します (3)
- 番号：ページを選択します (4)
- フェーダー：ページディマー (5)

センターセクション

- マスターフェーダー：ショー全体のマスターディマーを制御します (1)
- BO：ショー全体のすべての照明器具のビームを開閉します (2)
- 4x4 ボタンマトリックス：圧縮 / 効果の種類を選択します。矢印を使用して、選択したページの圧縮を切り替えます。右下の「その他」ボタンを使用すると、どの圧縮 / エフェクトタイプにも含まれていないボタンを選択できます
- 5x4 ボタンマトリックス：選択されたボタンの再生に使用される「Enter」キーを除き、現在は使用されていません。これらは、お気に入りのシーン / スイッチにマッピングできます。 (3)
- 5x2 ボタンマトリックス：これらはソフトウェア機能にマップされます。ボタンの編集、ボタンエディターの終了、シーンの作成、スイッチの作成、サイクルの作成、サイクルの記録、ライブ編集の記録、ライブ編集のクリア、BPM のタップ、BPM の同期 (4)

右セクション

このエリアは、選択したページのフィクスチャ、シーン、スイッチ、サイクルを選択するために使用されます。32 個のボタンの 4 つのバンクが使用可能です。バンクは上 / 下矢印を使用して変更でき、128 個のボタン / フィクスチャ / グループにアクセスできます。これは、残りの 12 個のスペアページをマッピングすることで 512 まで拡張できます。32 個のボタンの機能は、左側の選択されたモードボタンによって異なります。

- Fixt：フィクスチャーを選択します
- Grp：グループを選択します
- Sel：ボタンを選択します
- Btn：ボタンを再生します

ホイールセクション

ホイールは、選択したボタンの速度、位相、サイズ、および調光器を変更します。ホイールを押すと、デフォルト値にリセットされます。カラーミックスエフェクトタイプが選択されている場合、ホイールは赤 / シアン、緑 / マゼンタ、青 / 黄色、調光器を制御します。パン / チルトエフェクトタイプが選択されている場合、ホイールはパン、チルト、16 ビットパン、16 ビットチルトを制御します。2 つの矢印を使用して、選択した圧縮 / エフェクトタイプ内の選択したシーン間をジャンプできます。

事前にマッピングされた MIDI コントローラー



Elation MidiCon2

左セクション (S ボタンを除く)

- マスターフェーダー：ショー全体のマスターディマーを制御します (1)
- BO：ショー全体のすべての照明器具のビームを開閉します (2)
- 4x4 ボタンマトリックス：圧縮 / 効果の種類を選択します。矢印を使用して、選択したページの圧縮を切り替えます。右下の「？」ボタンを使用すると、どの圧縮 / エフェクトタイプにも含まれていないボタンを選択できます (3)
- 5x4 ボタンマトリックス：選択されたボタンの再生に使用される「Enter」キーを除き、現在は使用されていません。これらは、お気に入りのシーン / スイッチにマッピングできます。
- 5x2 ボタンマトリックス：これらはソフトウェア機能にマップされます。ボタンの編集、ボタンエディターの終了、シーンの作成、スイッチの作成、サイクルの作成、サイクルの記録、ライブ編集の記録、ライブ編集のクリア、BPM のタップ、BPM の同期

センターセクション

- マスターフェーダー：ショー全体のマスターディマーを制御します
- BO：ショー全体のすべての照明器具のビームを開閉します

右セクション

このエリアは、選択したページのフィクスチャ、シーン、スイッチ、サイクルを選択するために使用されます。32 個のボタン / フィクスチャ / グループへのアクセスを提供する 32 個のボタンのバンクを 1 つ使用できます。これは、残りの 15 個のスペアページをマッピングすることで 512 個まで拡張できます。32 個のボタンの機能は、選択したモードによって異なります。モードは、S ボタン 1 ~ 6 を使用して変更できます。

- S1 Fixt：フィクスチャーを選択します
- S2 Grp：グループを選択します
- S3 Sel：ボタンを選択します
- S4 Btn：再生ボタン
- S5 Rec：ライブ編集を記録します
- S6 クリア：ライブ編集をクリアします
- 8 文字のボタン (A-H) を使用して、効果 / 圧縮タイプを選択します。

ホイールセクション

ホイールは、選択したボタンの速度、位相、サイズ、および調光器を変更します。ホイールを押すと、デフォルト値にリセットされます。カラーミックスエフェクトタイプが選択されている場合、ホイールは赤 / シアン、緑 / マゼンタ、青 / 黄を制御します。パン / チルトエフェクトタイプが選択されている場合、ホイールはパン、チルト、16 ビットパンを制御します。

事前にマッピングされた MIDI コントローラー



Elation MidiCon

左セクション (1)

左側のフェーダーとボタンを使用して、ページを制御します。8列のそれぞれがページを表します。上/下矢印を使用して8バンクのページを選択でき、最大64ページを制御できます。残りの8つのスペアページをマッピングすることにより、必要に応じて128に拡張できます。

各列は次のものにマップされます。

- 右矢印：ページの次のボタンを選択します
- 左矢印：ページの前のボタンを選択します
- 番号：ページを選択
- フェーダー：ページディマー

センターセクション (2)

- マスターフェーダー：ショー全体のマスターディマーを制御します
- BO：ショー全体のすべての照明器具のビームを開閉します

右セクション (3)

このエリアは、選択したページのフィクスチャ、シーン、スイッチ、サイクルを選択するために使用されます。32個のボタンの4つのバンクが使用可能です。バンクは上/下矢印を使用して変更でき、128個のボタン/フィクスチャ/グループにアクセスできます。これは、残りの12個のスペアページをマッピングすることで512まで拡張できます。32個のボタンの機能は、選択したモードによって異なります。

モードは、Sボタン1~4を使用して変更できます。

- S1 Fixt：フィクスチャーを選択します
- S2 Grp：グループを選択します
- S3 Sel：ボタンを選択します
- S4 Btn：再生ボタン
- S5 Rec：ライブ編集を記録します
- S6 クリア：ライブ編集をクリアします
- 10個のタッチセンシティブボタンを使用して、エフェクト/圧縮タイプを選択します

ホイールセクション (4)

ホイールは、選択したボタンの調光器、速度、位相を変更します。ホイールを押すと、デフォルト値にリセットされます。カラーミックスエフェクトタイプが選択されている場合、ホイールは赤/シアン、緑/マゼンタ、青/黄を制御します。パン/チルトエフェクトタイプが選択されている場合、ホイールはパン、チルト、16ビットパンを制御します。

事前にマッピングされた MIDI コントローラー



BERINGER BCF2000

Behringer BCF2000 のデフォルトマッピングには、コンソールの右下にあるボタンを使用して選択できる 3 つのモードがあります。(1)

ページ：ページの選択と制御に使用

ボタン：ボタンの選択と制御に使用

フィクスチャー：ライブ編集を行うために使用されます。ライブ編集では、ページ内のすべてのフィクスチャーではなく、シーンを再生したり、選択したフィクスチャーをオンにしたりできます

ページモード

ページモードでは、8 つの列のそれぞれが e ショー内のページを制御します。

- エンコーダーダイヤルを使用して、ページ内のボタンを選択します。エンコーダーを押して、選択したものを再生します
- 「Play」とマークされたボタンの一番上の行は、ページを選択するために使用されます
- ボタンの一番下の行はユーザーが割り当て可能で、ほとんどのソフトウェア機能にマッピングできます

ボタンモード

ボタンモードでは、8 つの列のそれぞれがエフェクトタイプに割り当てられます。エフェクトタイプはコンソールの上部に沿って書かれています。

- エンコーダーダイヤルを使用して、エフェクトタイプ内のボタンを選択します。エンコーダーを押して、選択したボタンを再生します
- 「再生」とマークされたボタンの一番上の行は、選択したボタンを再生するために使用されます
- ボタンの一番下の行は、ページモードと同様にユーザーが割り当て可能

フィクスチャーモード

フィクスチャーモードは、ライブ編集の作成に使用されます。これにより、選択したフィクスチャーでシーン/スイッチを再生できます。ライブ編集を作成するには：

- フィクスチャーモードボタンを押します
- 2 列の 8 ボタンを使用して、最大 16 個の器具を選択します
- ボタンモードに移動し、シーン/スイッチを選択して再生します
- フィクスチャーウィンドウの右下に新しいライブ編集がリストされます。ライブ編集をすべてクリアするには、コンソールの右下にある [クリア] ボタンを押します

エンコーダーグループ

デフォルトでは、8 つのエンコードダイヤルを使用してボタンを選択します。エンコーダーは、コンソールの右上にある 4 つのエンコーダーグループボタンを押して、選択したシーン/スイッチの速度、位相、サイズを制御するためにも使用できます。

