Product Manual

取扱説明書

2020 年 03 月作成

SUNLITE SUITE 3

製品の特徴

この度は、Nicolaudie 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、末永く 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



IDE corporation

この取扱説明書は、IDE コーポーレーション有限会社が制作しています。 発売元: IDE コーポレーション有限会社 〒 556-0003 大阪市浪速区恵美須西 1-1-4 TEL 06-6630-3990 **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イスを作成 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。

本製品の性能を十分に発揮させ、末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。



4
4
4
4
5
5
6
6
7
7
7
8
8
9
9
9
9
10
10
11
11
11
12
12
12
13
15
15
15
16
16
17
17
17
18
18
19
19
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 エレメントの設定	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
	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
 コンパールエディター 	78
	/0
 ・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。



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
	Windows N・KN エディション使用時は ,
その他	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イ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 た場合、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て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、照明フィクス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 はいをクリックしてください。

User Account Control	×
Do you want to allow th	is app from an
unknown publisher to n	hake changes to your
device?	
sun_suite3.exe	
Publisher: Unknown	
File origin: Hard drive on this co	omputer
Show more details	
	No

Setting up a device 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り、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。

	Show on hard drive	5 5 B B & 9
Name	Infas	Last modification
Demo Show	Current loaded	- Friday, October 13, 2017, 10:05
		22

初めての SHOW を作成する



Step 1

左からフィクスチャーを選択します。 フィクス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スチャーの数と 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ス 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

	e with Scanilibrary wizard (Step 4-6)	- 10-10	
Z fable	Name	Enable	r)
Color only referred services will be activated	i 🛃 linis		
- Sold, any polectical preservation of accounted	😸 🕐 brin-sola	8	
	E Zoom	2	
	E Zoon-solo		
	Dimmer :	8	
	Dimmer-sale	8	
	Color	8	
	Cebs		2 4
	II D RatGabe	8	
Channel presen	D Shutter	8	
	(E) Geba 2	R	
	a a latGobe 2	1.00	
	Lange-		2
			Next In Canot

Step 4

SUITE3 ではフィクスチャーのプリセッ 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 1Light 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、ページの上部にあるツールバー (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 チャネルファンクション(1)を制御するチャ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

အ၀ 🛙	EasyTime			
	Effects = *	▶▶∦☆	0	→Ⅲ• ⋒ •│≓ ∷≓
\odot	វេរ	0m00s00 s00		1s00
V	Static	MOVING HEAD 1 Pan 8		
ţ†.	atl	MOVING HEAD 2 Pan 8		
	Gradient	MOVING HEAD 3 Pan 8		
	\sim	MOVING HEAD 4 Pan 8		\nearrow
	Curve	MOVING HEAD 5 Pan 8		
		MOVING HEAD 6 Pan 8		
	Color	MOVING HEAD Pan 8		
		MOVING HEAD 8 Pan 8		
	Pan Tilt			

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。

es	P Fixtures	Cycle	DN	ılı 1 MX level	価 Console	≻ Fade	★ Favorites	Othe	별 r windows
É	Console								
	2		Pre	set ID 3				0) — + ₽ ⊇ ≡ ×
	Con	sole	F	_0	ieneric			•	
				AI	cai			Þ	Akai midimix
				A)	(IOM 25				Akai MPD226
				Be	ehringer			•	Akai MPK249
				Be	hringer_)	Touch	_compact		akai mpk25
				Ea	syRemote	e		►	Akai MPK2Mini
				Ko	org			•	akai-mpk49
				М	-Audio			•	akai_LPD-8
				М	idicon				APC mini

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 / ダイヤル / 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。

The Master Revealed State							
Labor 100	era).	Stim.	Managers	909			
		Fire Lines		finat.			
000		Purple Rain		Termine .			
		Putre and Sweep	0	Male -			
000		Scene 2		Exit			
		Scene 1	٢				
000		All On					
(personal)		UNIT	0				
	4						

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。



	MASTER	≡ ×
	INIT Blue Centre	
	Duplicate or copy	
Do you want to	duplicate the button Tri Gobo or copy the content of Tri Gobo inside Blue Centre ? Duplicate Copy Cancel	

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。

		Demo Show		
MASTER				
TR MASTER				123
1.00	1000	Work Kings	Trill grant	
the state of the s	Alon	fin Lines	Sequence 3	
. <mark></mark> 199	INIT		Sequence 2	
	Pulse and Sweep	Purple Rain	Sequence T	
N	00	Chapter 1		
		Chapter 2		
ALOW				
Lignering 1 Dates		Augustern		
	Entrance			
- Contraction	Main Show			
	Emergency			
Fall mode :				

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。

Cycle -	'Cycle 2" (Page "_MASTER")	5						
					Sequence 3 3m05s30 / 36m35s40	4	Show preview Show list win	window dow
		0.00						
TL 2	2m22s00	4m44s00	7m06s00	9m28s00	11m50s00	14m12s00	16m34s00	18m5(
TL3	ô C Fire Lines •		Purple Rain					
TL 4	ô 🧲 Chapter 1 🔹 🔤 Green							
TL 5	6 C 🕺 Fi	a h 1						
TLG	6 C Main Show							
11.7	7							
TL 0 8	6 C Lightning 1 Flash	- Fleishi •						
	Synchro		1					
	Add a new timeline		Previo					

(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。
- Syncro 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を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。

TL 1	ôC	MOVING H	HEAD : Dimmer 2
TL 2	Waveform analysis :		×
TL 3			EAD : Gobo LLoop
TL 4	Analyzing the waveform may take a	i few minutes. Do you want to start the scan?	• MOVIN
TL 5			
TE 6		Yes No	C:\video2.mp4
TL 7	ô C C:\Users\Nick\Music Dance Track1.r	mp3	Antional material states

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。
- ー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 / スイッチエレメントのディマー、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エレメントを選択します (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。



サイクルエレメントの設定 / Cycle Element Settings

サイクルエレメント設定により、サイクル内でトリガーされたときにエレメントが何をするかを決定できます。

Type of Action	エレメントがオン、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
	エレメント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、カーソルがエ
Time	レメント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、エレメント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	エレメントのフェード設定を変更します
Curve and datas for dimmer,	エレメントのディマー、速度、サイズ、ポジションプロパティを変更できます。
speed, size, phasing	
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

D lype of action	14									
On	0									
Off	0									
Change settings	0									
🖂 Time										
Start time	0h 00m 00s 00	\$\$\$\$								
Duration	0h 00m 02s 00	* * * *								
Pause cycle										
Do not activate button.										
Fade										
Use fade settings										
Enable fades										
Fade before up	0h 00m 00s 00									
	0h 00m 05s 00									
Fade before down	0h 00m 00s 00									
	Gh 00m 05s 00									
Start playing sequence during the fade										
E Curve and datas for dimmer, speed, s	ize, phasing									
Live mode										

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、 フェージングチャネルの現在の 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



ill Char	ne	b -																										2				
AII 1	m																													•	Show adresse	GEX
0			_			_	_	_	uavi	NG HI	EAD 1		_	_	_	_	_	_		-	_	_	- 11	a nativa la	HILL	12					Show univers	
X		¥ Y	μX	1	Cyan	Mag	Yelio	bis .	7 Zoon	Dim	Calar	daba	RetG	Shutt	19 Gobo	TO Not5	17 Prissi	Prise	T9 VDire	тэ Х	20 Y	μX Xu	μ¥	Cyum	Magi	25 Yello	20 Iris	Zoon	0		Show in percent	£
O					1.1										2	3		POLAL														100
181			3		1				0				-		0	٠		×	÷.									8	*			
111		÷ (-	-				0	-	- (0	-	- (• (-	• (• (- (- (•	-	•	0			0-	0	•	• (
192	φ	0	Ø	0	睛	詯		0	0	ø	Ø	φ.	Q2	0	9	Θ	ø	0	0	0	0	0	0	眙	盲	16	0	ø	0			1.1
	Ŧ		T	Ŧ	1		÷	Ŧ	1	1		Ŧ	1		Ŧ	Ŧ		Ŧ	÷				Ŧ	Ť		Ŧ	T	-	T			1.1
3	I.									E							E							I.		H.						
20					81		18	E.	E																	E		81				
44					80						66								11	88												3-1-0-1-
	÷	50		18 8				÷		H		68		88		18		H								H	-					3.10
		51									E.						17 E		-							1						
C	÷,	ø	a	1	0	1	100	0	œ	1	m	0	1	0	100	m	1	(T)	œ	(0)	1	1	E	m	1	(Ť)	(D)	(0)	(T)			
1		Ę)	Ċ,	C.	Ę.	Ę			٢			Ģ	Ę.	Ę.	Ę)	9				Ģ	9	Ģ			4	Ċ)		Ę	Ģ			

(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 ス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

 ここからカスタムレイアウトを 作成できます。

All	Layouts	1
Re-arrange the buttons by type	Page settings)
🖌 Layer	Add button, page	
New 1		
Rename		
Delete		
Layout settings		

★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)

ー般的なスイッチは、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 Χ / Υ 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、各フィクス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、フィクスチャーページの上部から 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。

Sw	eep	î.			
Eff		Duplicate Rename Delete Button settings Edit Show faders : Dimmer			
	>	Show faders : Speed Show faders : Phasing Show faders : Size			
		Phasing	Þ	1	Linear
		Link to console Link to keyboard	۲	()	Square root X Square X
				7	Cube X
				5	Cube root X
					Delay the begining of sequences

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。

- Gendbed	e90		1470	201	
808 T	ca	Prove Served (p=1)	A	Gradiers (i=1)	III Frand level (p-1)
868.2	col	Fine level (HZ)	4	Gradiert (i=2)	III Frank head (p-2)
NG8 1	x0	Fine level (r-3)	2	Gradient (r-2)	III Fand head (r-2)
	vn. g cel. g III	Figure Sevel (1-4)		Gradient (i=4)	III Frand Land (1-4)
ace +	vm _ 8				

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。

8 III	Rivert Intel Inclu	10.00			
			Gradier (*)		Found Invest (1+1)
8 9 11	Fired level (1-2)	2	Gradient (r-2)		Frend lawel (=-2)
е 11	Fixed level (i=3)	4	Galleri (=3)		Freed level (1-1)
е С. Ш.	Fixed level (1-4)		Gradient (1-4)		Fixed level (1-4)
		III Presid larvel (P-2) III Presid larvel (P-2) III Presid larvel (P-3) III Presid larvel (P-3) III Presid larvel (P-3)	0 III Forest (r-2) -4 0 III Forest (r-1) -4 0 III Forest (r-1) -4	III Road level (P-2) al Graduet (P-2) III Pland level (P-3) al Graduet (P-3) III Pland level (P-3) al Graduet (P-3)	0 III Read level (p-2) III III III 0 III Read level (p-3) III III III 0 III Read level (p-3) III III III 0 III Read level (p-4) III III III

ノンリニアフェーズ

リニアフェージ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ジングタイプが利用可能です。ノンリニアフェージングで 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。キューブルート 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ジ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。

0m00s00	1	500	2s00	4s00	6s00	8s00	10s00
RGB 1	Col 8	8	Color effect (i=1)		Wait		
RGB 2	Col 8	Wa	it ——— 🏶	Color effect (i=2)		Wait	
RGB 3	Col 8		Wait		Color effect (i=3)	Wait	
RGB 4	Col 8		Wait		Color effect (i=4)		
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ネルを組み合わせたり、同じチャ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ネルの値は、チャ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。

優先レベル 略称 優先度の解説 LTP 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ネルが他の Latest Takes Priority 最後の値を優先 スイッチで使用されるチャネルと同じである場合、他のスイッチは解放されます。 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。 HTP **Highest Takes Priority** 高い値を優先 ADD Add to the current level 値は既存の値に追加されます。 現在のレベルに追加 SUB Subtract from the current level 値は既存の値から減算されます。 現在のレベルから減算 ATP Always Take Priority 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 常に優先 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 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。 最低優先順位 MLT Multiply the current level 値の%に既存の値が乗算されます。 現在のレベルの乗算 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。

プライオリティーオプション

すべてのチャ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。

	Button Settings "Sweep"	
General	Priority	1
General	LTP Latest Takes Priority.	
	2 🗹 Auto release 1	LTP Latest Takes Priority.
Trigger		ADD Add to the summer local
	Options	ADD Add to the current level. SUB substract from the current level
	This switch will be automatically released in case of a double click on a	ATP Always take priority.
	The switch is always ON	LowTP Lowest Takes Priority
Multimedia	Limited time	MLT Multiply the current level
dill b	000m 01s 00 🔹 🛊 💠 👘 Disable trigger until switch is on.	
	Fade on activate	
Button	000m 01s 00	ade
Scene	Fade on release	
Switch	000m 01s 00 💠 💠 📃 Start playing sequence during the f	ade
The second se		
Cycle		
		0// C1
		UK Cancel

他のオプション

[switch button setthing] 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。

	Pages	📺 📣 Live action	ıs	\equiv ×
2	Fixtures			
0	Cycle	REC AUTO		
di.	DMX level	Shatter St	trob	+ × ×
É	Console	Prism 1Ha	lf	+ × ×
	Live actions	🛟 Gobo 2 Afl	lobet	+ × ×
مە	Fixture selection edits			
*	Fade			
*	Favorites			
	Main beams functions			
	Audio BPM			
	Other windows	Fixtures		
	Toolbar >		Fixtures	≡
		Move Select Select	t Invert All Unselect Maste	er
(1) メニューから、[VIEW]> [LIVE ACTION	N] を開きます。			
(2)REC をクリックします		3		
(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。			
Scono と Switch のギタンを押します				

(3)Fixture ウィンドウで制御するフィ -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。

	Pages	Fixture selection edits مه	≡ ×
2	Fixtures		
0	Cycle		····
ıh	DMX level	2 Gobo 2 4BeamColor	+ × ×
ŧ	Console		
	Live actions		
مە	Fixture selection edits 1		
×	Fade		
\star	Favorites		
	Main beams functions		
	Audio BPM		
	Other windows	I Fixtures	
	Toolbar	Fixtures	=
P	tinin 2 Av	Move Select Select Invert All Unselect Master	
8		3	
) <mark>*:</mark> \$\$ @		
6	💥 🔕 🍪		
10	<u>2</u> 4		
	10 🚭		

- (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、別の場所に移動し、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。



RotGobo Shutter Gobo 2 RotGo... Prism 39 207 207 2001 Shutter open - 7 Close - 23 Strob - 50 Flash - 195 Level 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





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。



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、 フィクク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ま す。 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 が変化す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知りません。

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しなくなります。



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 イントを調整できます。 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。

Serie Libre States that give taxes Printers Ownersch. Excepting robustant Printers I 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	faðrins DUC vyrst <mark>efskun ygni</mark> Under
THE Conservation Processing Proce	Finance Color Toler Toler Finance Toler Finance State
0 Ⅲ Ⅲ ₩ ₩ ₩ \$ \$	
	a Cod

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に輝度が低下します)	
(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。	1
	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、	
(3)Longest	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	2
	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 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
	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
フェーズ	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 組み合わせて、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に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 置を調整するときに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。

	100						- 10	144		-								-		1.00	ŝ.					
International and the set of the	6							-		177				4		12		.01					薦	8		
	œ		111	112				111			7	17	100	7	15	12		111	-		111		140		111	
		37		39.	45	a inte	1.1	44	100		8:18	273		8.73	101	11001	10.51	13	10	47				8	12	3
		122	127	127	127	1	4	127		122		17	-	7	15	12		鎆	127	127	127		100		1117	
			10			Beach.			1					-			-					BE34		믪		
			i	m						iiii		-	闘		10	12		.m	1			í	ᇑ		m	
				1225	100				200			225			228		225			220			200			
		142	82.74			arrall	11.11	ALC: N	111	100				11.11	m	(i) + 1			0013		e		m		12.7	-
				101		- 2	2		-	111		223	111		275		275	111		275						
		-	8.074	m	123	and	88	-	111		6713	<u>(</u>	111	68703	-	111	1	122	100	610	-	100	-RIU	-	-	1
Fighterdell [Fighterdev: Fighterdev: Discussion and Discussion		21	+6214	1	222		22,22	irec:		-	een		1774	8401		100		-	eigi		254	***		211	i ch	
Man 1 Martin College College and the contract of the contract		253	-	10	-	-		1990						8404						p un	942	9104				

フィクスチャービュー

フィクスチャビューでは、フィクスチャ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を使用する場合、各フィクスチャ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。

Flenares		
1 2 Finitume Image: state to the state	Mave Selecz Selecz with control key Draw beem state T Show fixture info	
* * * *	V Show fixtures index V Show iris V Show gobo Colors merging function +	
	Positions edizard 5 +	Line Circle Rectangle Matrix
** ** **		

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。

💁 Fixtures 🔰													
Add Delete Move Invert All Unselect	1												
Group	耳	_											
Group rect	- 6	Ficts			Grou	ips re	ct						
Group rect	- 6		2		3	- 5	15	8	7	18	18	10	
Group rect	- 6	11		2	13	14	18	15	17	18	19		
р. Т.		21	2	2	23	24	25	28	27	28	2	30	
		31		2	33	34	85	38	37	38	39	20	
		51		2	43	6	3	45	1	48	⁵⁹	50	
		51	5	2	53	54	55	50		53		20	
		31	8	2	23	54	25	20	37	28	39		
		71		2	73	74	75	76		78		80	
		81	8	2	83	84	85	96	37	88	<u>99</u>	30	
		91	3	2	33	94	95	95	37	38	39	100	

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。

1.	Page settings'MO	VING HEAD?	
General		Fixtures	6,1 : O
Constant	Universe 1		
	1) Name	Patch	● * * 1
Feture	MOVING HEAD 1 L GENERICS	10VING HE	
EE Contra	- 1-X-Opresets	J. +-	O D D D N N N
Contraction of Contraction	- 2-Y-0 presets	1-	
60	 3 - μX - 0 presets 	1	
	 4+µY+0 presets 	1-	
Other	- S - Cyen + O presets	1	n 🔊 🗆 VI N 🗐
All Compression	- 0 - Magenta - 0 presets	<i>I</i> –	◎ 米田 図 四日
FIIII	- 7-Yellow - 0 presets	<i>I</i> –	O H I X N I
A Protections	+ R + Iris + 3 presets	11-	
	 9 · Znom · 1 presets 		
	- 10 - Dimmer - 3 preseta	24 = 1	0 + + / A
	- 11 - Color - 10 preseta	-4-	
	- 12 · Gobe · 10 presets		
	- 13 - RotGobo - 3 presets	1-	
	-leases-		1

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 フィクスチャを使用する場合に役立ち ます。

	Dimme	er	
Channel	Universe	Minimum	Maximum
	There are	no items to snow.	
Show in pe	ercent	×	OK Cancel

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。

		Dialog		×
Outp	ut		Amplit	ude
Address	10	÷.	Enable	
DMX universe	1	\$	<u>(</u>	Î
\. <u>.</u>				
			*	
			Min 255	Max 0
				percent
			ОК	Cancel

フィクスチャ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。

	Pa	ge settings"MOVING	5 HEAD"		- 🗆 ×
al Universe 1		Ţ.	ixtures		9*1 R 🔯
		Pan Tilt			∧ .* -
🗹 List view					in the second
Name Invert X	Invert Y	Swap X and Y			
MOVING HEA					
MOVING HEA					
MOVING HEA					
MOVING HEA				×	
MOVING HEA					\sim
MOVING HEA					\sim
MOVING HEA					\sim
MOVING HEA			-		\sim
Off Off			·		
Solo, only selected fixture	s will light u	q		Zoom	
Show the light beam				OK Cancel	

DMX インターフェー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。

	ya	Controller settings		×
General	Auto detection			1
General General	DMX1 Unive	erse (output) 1		Smart DMX interface
	Advanced	DMX 2 🕨 🗸	Unused	tion
Hardware Output: hardware MIDI setup Video		DMX 3 + DMX 4 + DMX 5 + DMX 6 +	Output universe 1 Output universe 2 3 Output universe 3 Input universe 1 Input universe 2 Input universe 3	No interface
Mouse action			Input universe 5	
Protections	Ethernet netwo	rk	[OK Cancel

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ー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 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.「インターフェースなし」(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 インターフェースを選択します。 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。

General	DMX1	Universe (output) 1		Smart DMX interface	素
			(0.0)	Hardware detection order	
lardware	Advar	10ed,	\mathbf{U}	Auto detection	
Output hardware			ARTNET	Artnet	
MIDI setup				Art-Net node Universe#1	3
	DMX1	Universe (output) 1	4	Art-Net node Universe#1	
Video					
				Artnet	144
ages			ARTNET	Artnet Art-Net node Universe#2	1
ages Button design	DMX1	Universe (output) 2	ARTNET	Artnet Art-Net node Universe#2 Art-Net node Universe#2	÷ 3
ages Button design Mouse action	DMX1	Universe (output) 2	ARTNET	Artnet Art-Net node Universe#2 Art-Net node Universe#2 No interface	3

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送信することもできます。

Con	troller Page Button	View Language About		
A	Open/Save show Protections	evel Console Fade Favo	rites Other windows	
•	Controller settings			
	Controller settings 🔹 🕨			• 🕯 米 🕲 🖈
	Print setup 🕨	Patch 🕨	Printing	
G+	Quit	Console +	Print preview	
	S MOVING HEAD	Print setup	Save in excel file	
	1 © 1 © 3 @ 18	8		

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。

Appointment recurrence Start time Daylight Suntise 00:00:00 ÷ 7 ate time : Friday, 07 August 2020, 05h34m00 Daylight Not used 1 Week(s) on cur every Weekly Menday 💷 Wednesday 🔛 Thursday 🗑 Setunday 🔛 Sunday No end date 01/05/2019 10 End by 28/09/2019 OK Cancel Remove recur



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。

ngg	er
0	Set the button on
0:	Set the button off
0	Switch on/off state each trigger time

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。 既成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 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。

 Concerning
 Concerning
 Concerning

 Concerning
 Concerning
 Concerning

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

	nerof 3 - Frenet 2	
Live (0) Edition (0) General (0)	Console setup	Deam
Et Button		୍ତ 🔘 🍏
Propile (field) sprore mail velocity 0 Velocity sect where control is an Channel sent where control is an Velocity sent where control is ant Distance sent where control is an Distance sent where sent where control is an Distance sent where sent where control is an Distance sent where s	Not used Internet Int	sating Size Show the light beam Shutter
Proportientel Data C Midi data	2	
Feedback control Feedback when control data received Oatba Cannel Diannel DMK dela DMK dela DVrthalDJ datas DVrthalDJ datas	Cl All status Unserfined All channels	Auto setup MIDI
Midi data		MEN
Show all group index		
	Dese.	Cancel



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:
- Shift キーを押しながら目的のシーンを右クリック
 「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。

	Command	* 0 % 🗇 🖤
Name	Infos	Feed_
Button activation	Page : "MOVING HE	AD"-"PasitionCircle" 🥑
Button activation	Page : "MOVING HE	AD*-*Color Blue111* 😿
Button activation	Page : "MOVING HE	AD" - "Gobo Abstract1" - 🕑

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 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。
	パン / チルト機能と RGB / CMY コントロールを制御できま
General	す。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。

SUNLITE SUITE3

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 ネルは 100%になります。

	nmand settings ×
Virtual selector name	and state
Disable	
Command mode actio	n
🔾 Linear 🚹	
🔵 Trigger level.	
In active level and	note Outside active level and
on Disable	note off Disable
On/Off	On/Off
a On	On
Off	off
and the second	and and off an an above and

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。

te Outside active level and
note off Disable
🔘 On/Off 🐣
🔘 0n
Off Off



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 入力が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。

Console setup	
Not used	
Not used	T
	00000
	×
50	
() 95	
Auto setup M	DI Reset
DMX universe # 1	
Channel # 1	
	ļ.
lose	
	Not used Not used So So So P5 Auto setup Mi DMX universe # 1 Channel # 1

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	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
ジョイスティック選択	ティックを選択できます。
	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
Axe or rotation type	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
軸または回転タイプ	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	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
機能を有効にするボタン	る必要があります
Direction button to activate function	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
機能をアクティブにする方向ボタン	にできます。
Value / 值	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



インターフェースポート

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。



nnection Firmwar	re Diagnostic ?	54464673746767676767676767676767676767676		ш	
-	Ai	SUT: Office remaining uses:	47.28 / 47.28 Days (1134:39 haar)		
10		Licences			
SUDHIGA	Information	Arcolis Android: ARCOLIS PULL / Android / Par Life Daslight DVC1: DVC1 FULL / Windows / Par Life			Î
SUNDIE-EC	ST	Daslight DVC3: DVC3 FULL / Windows / For Life Deslight DVC4: Daslight 4 FULL / Windows / For Life Deslight DVC4: Deslight 4 FULL / MarOS / For Life			
		Easy Stand Alone 1:ESA PULL / Windows / For Life ESA 2:ESA2 PULL / Windows / For Life			
	34	ESA 2: ESA2 FULL / MacOS / For Life DNX channels: Rdm: Activated			
	**ىد	DHX channels: Stand Alone Channels 1024			
	-0-	DMX channels: OffLine Authorized Time: 4084750			
	T	DHX channels: Live mode Channels: 1024			
	Firmware	DMX channels: Port Trigger: Activated			
		DMX channels: Dmx In: Activated			
		Light Rider: Light Rider PULL / IOS / Por Life			
		Light Rider: Light Roler PULL / Android / Por Life			
		Lumideale Lumidea (111 / Wedday / For Life			
	StandAlone	BDH Manager: ALL DAS - PULL / Windows / For Life			

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。

	Button Settings "Color Switch "
General	Trigger key
General General	Trigger key Link to keyboard
Trigger	Flash mode
	Input ports
Time	Input ports 3 Box1 PORT1 + Ports infos
Multimedia	Flash mode
Button	Invertifiesh mode on mouse click
Scene	
Switch	
Cycle	
0	

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。

+	Controller settings	×
General		
Hardware Output hardware MIDI setup	MIDI	Show MIDI data
Video	MIDI setup	
Pages	Input Output MIDI TIME CODE IN MIDI TIME CODE OUT	MIDI clock BPM
Button design	✓ LoopBe Internal MIDI	
Mouse action		
Shortcuts		
Protections		
		K Cancel

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。

2	က္ Cycle				X E 🗐
				Cycle 00s00 / 35s43	
0		¶⊠ ¢	B B A A A A A A A A A A A A A A A A A A		
			07s80 15s60	23s47 31s20 End time 0	
	TL 1	ôC	SPositionCircle phasing	22	
	TL 2	ôC	Color Blue111		
	TL 3	ôC	S DimmerChaser	2	
	TL 4	ôC	iris IrisPulsOp		

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 される Midi クロックによる BPM は、通常最も正確な BPM 検出形式です。

Sound to light	×
I BPM I Bargraph	
O Manual BPM 120	
Tap BPM Press 4 times	
O Audio analysis	ВРМ
Open Close	BPM /2
BPM by Midi Clock	ВРМ /4
O VirtualDJ synchro	Music pulse

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。

Line 1 (Virtual Aud	dio C 🔻 💷	135	Beat		
Electro	•	Reset			
] Options					🗌 manu
				Ø.	
			_		
					3 3
	13.		_		1

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			
FILTER			
	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が、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。

& Liectro	Name		
A Hardcore Slow	Electro		
	8PM min : 90 🐑	max : 175 🗘	2.80
	Filter		
	() none	low	
	(i) low pass	0.0	
	() band-pass	high	2
	() high-pess	75 😍	Sensible
	Add	🖸 Gray 🔲 Always	send beats

詳細設定 デュレーション

Advanced setting / duration

Average	 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
音量平均	
BPM / テンポ	別の BPM を出力するまでの待機時間。
Normalization	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
ノーマライズ	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%	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、
ノーマライズ	平均ボリュームが 50%を超える場合、正規化されません。
	[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、
Stop Detection %	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
検出の停止	▶ 秋以上 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。

Durations		
Average :	2.00 🗘 s	BPM : 10.00 🜩 s
Stop detection :	0.50 🖨 s	when volume level is below : 10.00 🗘 %

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

* *	왕 Ea	isyStep C C C	Total time 00m11s00
\odot			+ 🛛 🗖 🗖 🕓
W/	#	Fade Time	Hold Time
-	1	00m00s00	00m01s00
€-)	2	00m00s00	00m01s00
	3	00m00s00	00m01s00
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 レベルに応答するのにかかる時間)、Release Time(減少す るオーディオレベルに応答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

	Sound to ligh	t	
I BPM I Bargraph			
10 20 50 100 Master Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain Gain G	200 500 ain uency 40 dth : 4.30	1k 2k Mid Gain D ↓ Frequency 730 Widch : 3.14	5k 10k 20k High Gain C Frequency T200 Width : 2.30
Sol	0	5010	5010



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 ムラインに応答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 ダーに移動し、show フォルダーを選択して、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)。



SUNLITE SUITE3

8. その他の機能

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。

Favorites		
Liver Edic		
+ 🖸 🖾		
Favorites		toon
🗄 General		
Shoricule	Not used	
Send windows positioning data	8	[Lipdate value]
🗄 General data		Update value
🖸 Pages		New Page
HT _MASTER	Update the	saved button states Update value X
E MOVING HEAD	2 Update the	saved button states Update value [X]
Reset at buttons state	2	
Send page dimmer	2	
L Dimmer value	65535	
🖂 Send page apred	8	
L Speed value	0	
EMPINET		Update value X
10 VDimmer Dimmer		Update value X
E Color mixing all		Update value X
PositionCircle		Update value X
🖹 💽 Iris frisLinear		Update value 🗵
Dimmer Intensity		Update value X
E Shutter Shutter open		Update Value 🗶
E Color s_red_301		Update value

Ξ	Favorites		Icon
E	General		
	Shortcuts	Not used	
	Send windows positioning data		Update value
	🖃 General data		Update value
	Send general dimmer		
	L Dimmer value	255	
	E Send general iris		
	L Iris value	255	
	Send general zoom		
	L Zoom value	255	
Œ	Pages		New Page

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。

out		
★ avorites	Other windows	
	🕏 Palette	
	StandAlone editor	
	Easy View (3D)	
0	✓ Auto start	
	start Audio BPM	
15s60	Close	39500
	✓ Auto start	



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、ループやポートトリガーなどの他のシーン設定を編集できます。





ー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

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。

30 E	asy View 2.b	eta - demo show.ev2
File	Camera	Language ?
	0	

 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、読み込み時間が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
	コンポーネントを「Group」(または「Bank」)に追加できます。 その後、「Group
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。
	MIDI および DMX マッピングが行われます。
Data	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…



Console 🕨	_Generic	•	10 buttons, color, Pan Tilt
	Akai	•	12 Channel DMX txt
	AXIOM 25		12 Channel DMX
	Behringer	×.	24 Channel DMX txt
	Behringer_XTouch_compact		24 Channel DMX
	EasyRemote	•	32 Channel DMX txt
	Korg	•	32 Channel DMX
	M-Audio	•	48 Channel DMX txt
	Midicon	•	48 Channel DMX
	Novation	•	mvNewConsole

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ー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。

1	35° 540° 300° 01'00 01'		
al Caret	max 4 + - 8	- 1 A.C.A.	117.54
* * O * W C * O Ø		ma Chevery	
	1 72 7	That a management	
	13.4	mag _ E monthing -	- 26
00007	105	14	
	1. h. Com		
a really interesting	C C Contra		
EDEDICITIES .	T & the		
	1.4.77.1		
14 26 26 27 27 27	111	0	
	+ 42 mm		
	+ 14 mile	ě	
:	* TS from 2	1	
	+ 36 Autom I	6	
;	+ 17		
	7.18 Prost robuling		



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



Product Manual



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。



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。



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。



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: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

フィクスチャモード

フィクスチャモードは、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。

-

-