

プロフィール(ライブラリー)のパッチ方法 ユーザーマニュアル

(第 1.2 版)

概要:

P. 3	パッチマネージャーを開く
P. 4	パッチするプロファイルの追加
P. 5	使用可能なパッチオプション
P. 6	パッチ内のプロファイルのアップデート
P. 6	プロファイル DMX アドレスの変更
P. 6	マトリックスの作成
P. 9	ソフトウェアでのパッチ結果
P. 10	2D グラフィックエリア
P. 12	灯具選択
P. 13	チャンネルウィンドウとプリセットウィンドウ
P. 15	シーンとプログラムの作成
P. 16	用語集

図の索引:

P. 3	2D ツールリボン
P. 3	パッチエディターのページ
P. 4	20 のプロファイルをパッチ
P. 5	パッチオプション
P. 7	マトリックスエディター
P. 7	マトリックスエディターオプション
P. 9	マトリックスからの灯具の削除
P. 10	パッチ結果
P. 11	2D オプション
P. 12	エディター内での灯具の配置
P. 13	DMX カーソルコントロール
P. 14	DMX プリセットコントロール

この章では、付属のパッチマネージャーソフトウェアを使用して、灯具プロフィールをすばやく簡単にパッチする方法について説明します。

灯具をパッチするとは、さまざまなソフトウェアプロフィールに DMX チャンネルを割り当てることを意味します。この値は使用可能なチャンネル(1~512)から選択できます。ソフトウェアでデザインされたものを含む全ての DMX ライトショーにおいて、最大 512 個のチャンネルを使用して灯具にデータが送信されます。ソフトウェア内で灯具に割り当てられる DMX チャンネル番号は、灯具自体の DMX アドレスと一致させる必要があります。

プロフィールのパッチを開始する前にソフトウェアを起動して、使用可能なプロフィールが存在することを確認する必要があります。

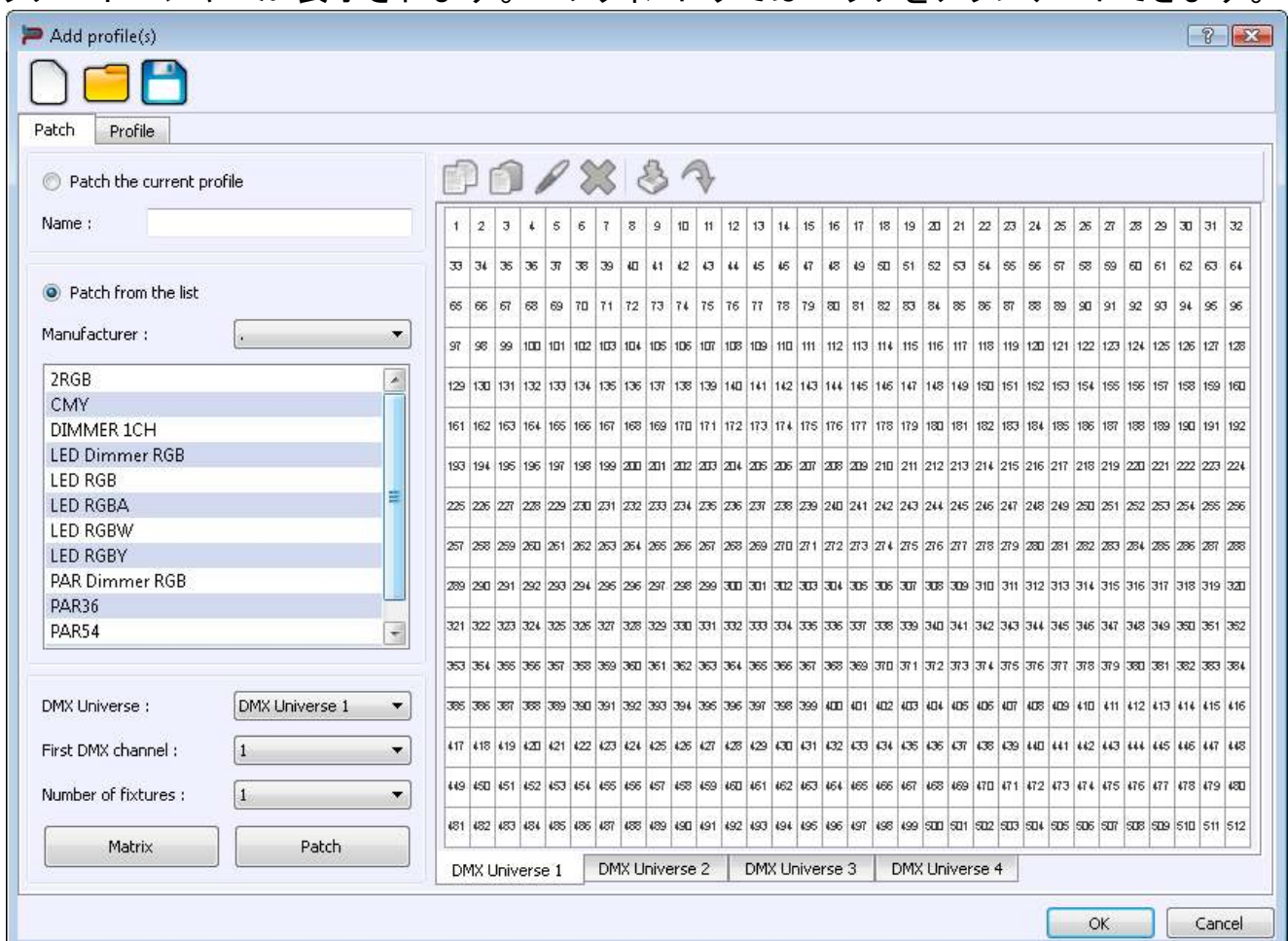
パッチマネージャーを開く

ソフトウェアを起動したら、[追加]ボタンをクリックしてパッチマネージャーを開きます。[追加]機能は、2D ツールリボンの左端にあるボタンです。



2D ツールリボン

パッチマネージャーが表示されます。このウィンドウではパッチをアップデートできます。



パッチエディターのページ

[パッチ]ウィンドウは 2 つの部分に分かれています。左側の部分はプロファイル設定とプロファイル情報の表示に使用されます。右側の部分はプロファイルの有効なアドレスが表示されます。ソフトウェア内でプロファイル(灯具)に割り当てられる DMX チャンネル番号は、灯具自体の DMX アドレスと一致させる必要があります。

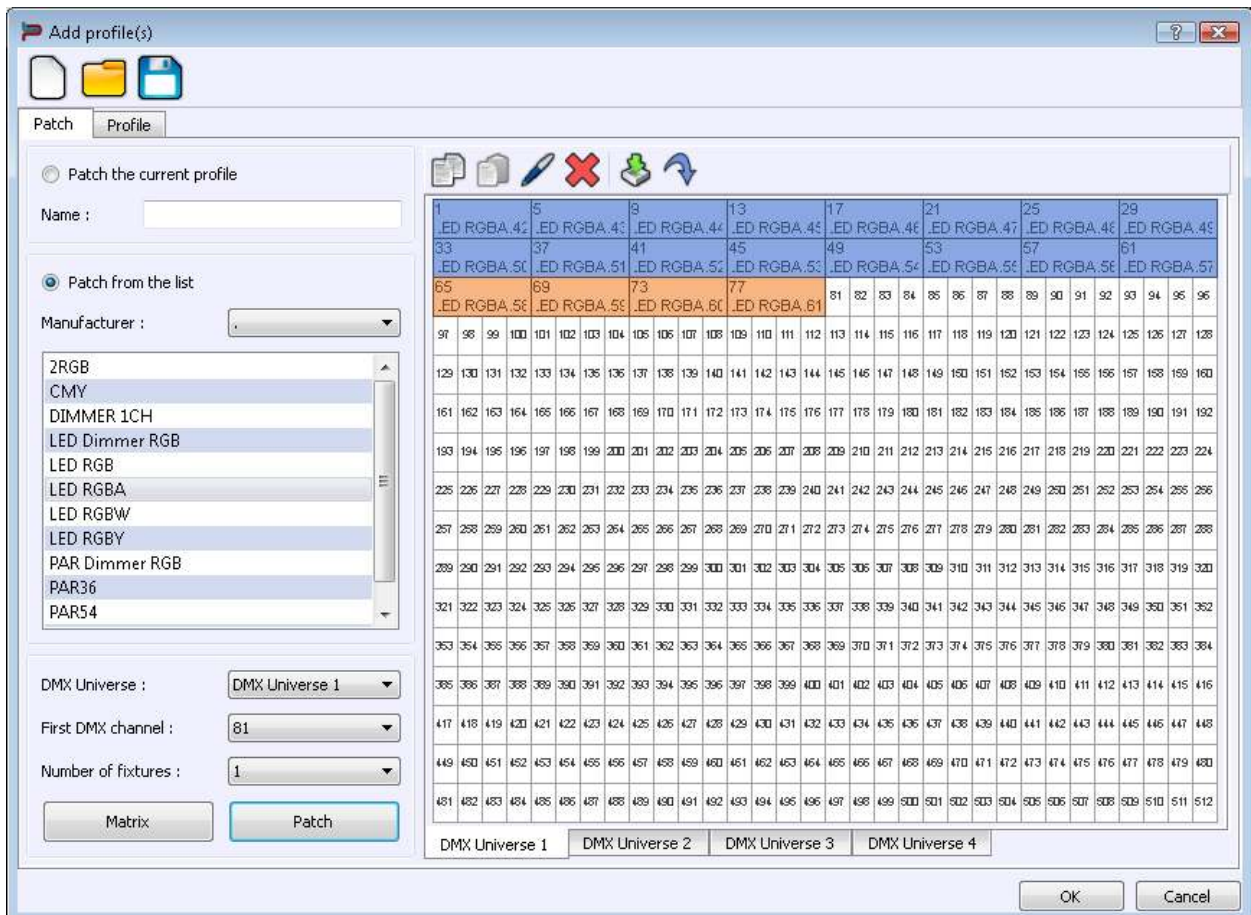
パッチするプロファイルの追加

512 チャンネルのパッチにプロファイルを追加して、実際の物理灯具チャンネルと一致するようにパッチを調整するには、2 種類の方法があります。

1: リストからプロファイルのパッチする

ハード・ドライブに保存されている既存のプロファイルファイルを追加できます。ウィンドウの左側の部分で以下の手順を実行します。

- オプションの[リストからパッチ](デフォルトで選択されている)を選択します。
- [メーカー]フィールドでメーカーを選択するか、標準の RGB 灯具を表すドットを選択します。使用可能なプロファイルのリストが表示されます。
- リストからプロファイルを選択します(LED Dimmer RGB など)。
- リストの下で、そのパッチに使用する DMX ユニバースを選択します(プロファイルは選択されたユニバースのチャンネル上に追加されます)。
- [先頭 DMX チャンネル]値を選択します。
- パッチに追加する[使用する灯具数]を選択します。



20 台のプロファイルのパッチ

上の例では、20 の灯具が選択されています。最初の灯具はアドレス 1 で始まり、残りの 19 プロファイルではその後の使用可能な DMX アドレスが使用されます。1 つのチャンネル上で複数の灯具をパッチすることはできません。チャンネルが使用中の場合は、そのチャンネル上で新しいプロファイルのパッチすることはできません。キーの CTRL と SHIFT を使用して複数選択を行うことができます。

2: プロファイルエディターからプロファイルのパッチする

プロファイルエディターを使用して作成したプロファイルを追加できます。プロファイルを作成するには、ユーザーマニュアルの『プロファイルの作成方法』を参照してください。その後、[現在のプロファイルのパッチ]を選択し、リストの下にある複数のオプション(DMX ユニバース、先頭 DMX チャンネル、使用する灯具数)の中から選択します。

使用可能なパッチオプション

右側のウィンドウ(DMX512 アドレス)の上部に、使用可能な全てのオプションがあります。これらのオプションは、DMX テーブルの右側の部分にドロップされた 1 つ以上の灯具を選択した場合にのみアクティブになります。



パッチオプション

可能な操作:

- DMX512 チャンネルエリアにパッチされたプロファイルのコピー
- DMX512 チャンネルエリアへのプロファイルの貼り付け
- DMX512 チャンネルエリアにパッチされたプロファイルの名称変更
- DMX512 チャンネルエリアからのプロファイルの削除
- プロファイルエディターからのプロファイルのインポート
- プロファイルリストまたは現在のプロファイルからのプロファイルのアップデート(プロファイルを更新するには、右側の部分からプロファイルを選択し、リストから同等のプロファイルまたはアップデートされたプロファイルを選択します)。
- マトリックス照明設定の編集とアップデート
- 選択された灯具の DMX アドレス値(10 または 9 ビット)を開始するディップスイッチの表示
- プロファイルを右クリックすることによるパンチャンネルとチルトチャンネルの反転

パッチオプション要件を満たす操作のみを実行する必要があります。

パッチ内のプロフィールのアップデート

パッチエリアにパッチされたプロフィールを別のプロフィールにアップデート(更新)できます。新しいプロフィールには一致するチャンネル番号を付与する必要があります。プロフィールエディターを使用してプロフィールを変更し、パッチエリアでアップデートすることができます。アップデートは、現在のプロフィールまたはプロフィールのリストから行うことができます。

右側のエリアでアップデートが必要なプロフィールを選択してから、左側のエリアで新しいプロフィールを選択し、プロフィールのアップデートオプションをクリックします。設定と構成(シーンとプログラム)は変化しませんが、新しいプロフィールの新しい機能とプリセットが自動的に割り当てられ、処理されます。

プロフィール DMX アドレスの変更

ソフトウェア(パッチ)内で灯具に割り当てられる DMX チャンネル番号は、灯具自体の DMX アドレスと一致させる必要があります。プロフィールチャンネル機能も灯具自体と一致させる必要があります。

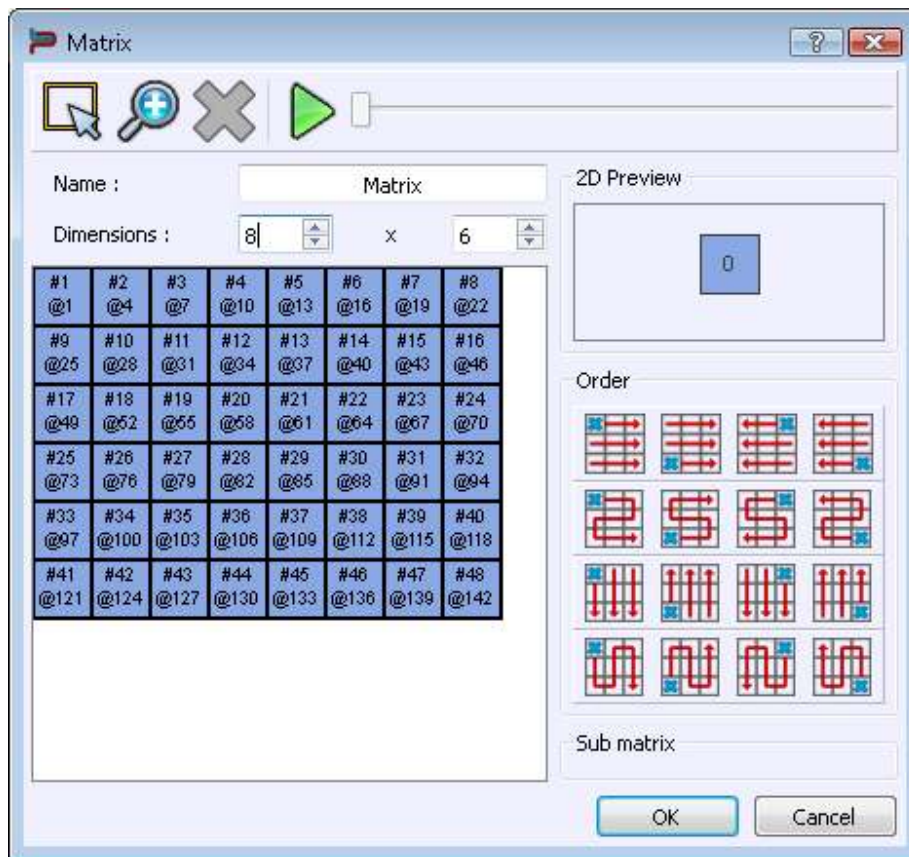
プロフィールは右側の部分から新しい DMX アドレスにドラッグアンドドロップできます。1つ以上のプロフィールを選択(オレンジ色で強調表示されます)してから、それを新しい DMX アドレスに移動します。シーンとプログラムを作成する場合は、アドレス変更が各シーンとプログラムに直接適用されます。このように、ショーコンテンツによって新しいアドレスの全てが簡単かつタイムリーな方法で管理されます。

マトリックスの作成

灯具をマトリックスとしてセットアップできます。この構成では、エディターモードに含まれているプログラムジェネレーターを使用して視覚効果を生成するためのオプションがより多く提供されます。

ユーザーがどんなマトリックス構成でも作成できるようにするために、マトリックスエディターが開発されました。設置環境が固定され、DMX アドレスを手動で変更できない場合は、弊社のツールを使用して全く同じパッチと DMX 配線を再現できます。

現在のプロフィールまたはリストからプロフィールを選択してから、マトリックスを開いてセットアップするためのマトリックスオプションを選択します。



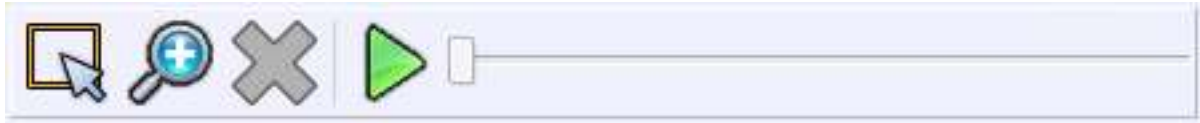
マトリクスエディター

マトリクスの名称と寸法を選択できます。マトリクスの寸法については、最初の値が列数で 2 番目の値が行数です。値のいずれかを変更すると、セル数が自動的に更新されます。上の例は、8 列 6 行の構成です。

プロファイルの DMX アドレスの順序を選択できます。使用可能な構成(左から右へ、右から左へ、上から下へなど)が 16 種類あり、灯具の順序と一致するものを選択します。構成を選択すると、その構成に合わせて全ての DMX アドレスが変更されます。

マトリックスエディターオプション

マトリックスエディターは、マトリックス順序を変更または確認するための追加機能を備えています。これらの機能はマトリックスエディターウィンドウの上部に配置されています。



マトリックスエディターオプション

以下の操作が可能です(左から右へ)。

- マトリックスの部分の選択
- マトリックスのセルビームを確認するためのズームインとズームアウト
- マトリックスからの灯具の削除
- マトリックス構成を確認するためのテスト実行

DMX アドレスのシミュレーションとチェック

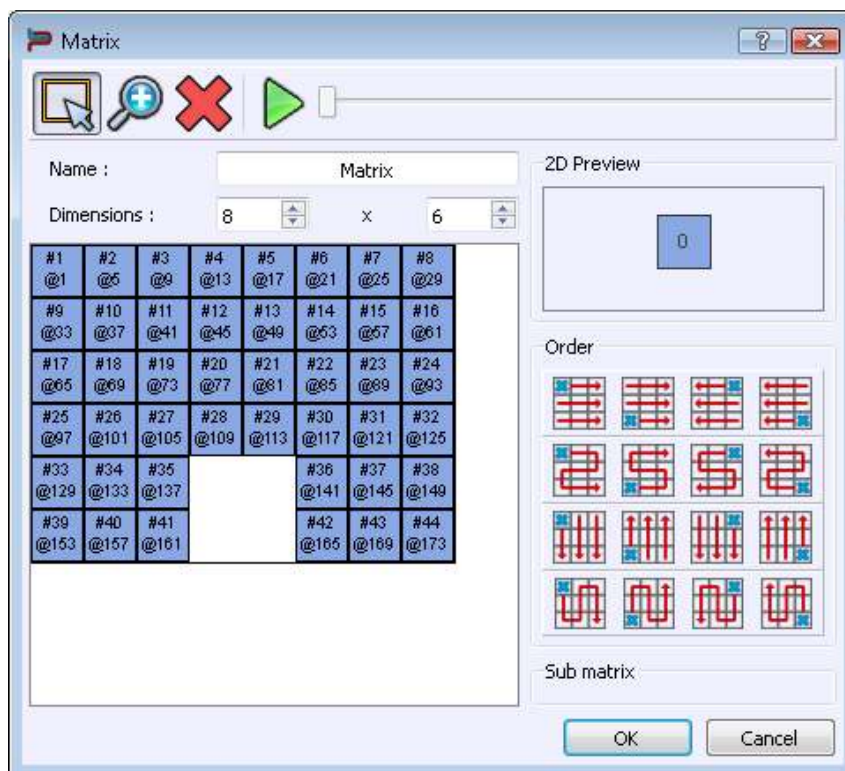
実行オプションを使用すると、灯具がセットアップされた順序で自動的に 1 つずつ点灯します。このオプションを使用すれば、DMX パッチと灯具自体が一致しているかどうかを確認できます。ビームオープンオプションは、プロファイルチャンネルのデフォルト DMX プリセットによって異なります。ディマーチャンネル、シャッターチャンネル、およびアイリスチャンネルには、正確なデフォルトプリセットを設定する必要があります。RGB の場合は、各チャンネルがそれぞれの最大明度に設定されます。

マトリックスのプロファイル DMX アドレスの変更

マトリックスは、ある灯具の位置から別の灯具の位置にドラッグアンドドロップするだけで再編成できます。マトリックス内の灯具の配置と灯具の DMX チャンネルが変化します。これは、インストールで誤りが発見され、いくつかの灯具を入れ替える必要がある場合に非常に便利です。

削除オプションを使用すれば、マトリックス構成から灯具を削除できます。選択オプションを使用して削除する灯具を選択する必要があります。そうすれば、マトリックスフィールド内に空きを作って、いくつかのチャンネルを開放できます。空きチャンネルを再利用するには、16 種類ある自動順序構成メニューのいずれかをクリックして灯具の DMX アドレスを変更します。灯具の DMX アドレスが変更されると、自動的に、新しく使用可能になったアドレスが順番に灯具に再割り当てされます。これにより、マトリックス後に使用可能なチャンネルが増えるため、必要に応じて、マトリックスのサイズを大きくして灯具を増やすことができます。

ここでの主なメリットは、空きチャンネルを使用することによりマトリックスのサイズを増やすことができることと、DMX アドレスを 1 つずつ変更する必要がないことです。



マトリックスからの灯具の削除

ソフトウェアでのパッチ結果

プロフィールと DMX アドレスが灯具と矛盾していなければ、パッチを確定して[OK]をクリックすることができます。ソフトウェアでパッチ情報が使用され、ショーの作成時間を大幅に削減する強力な機能が生成されます。

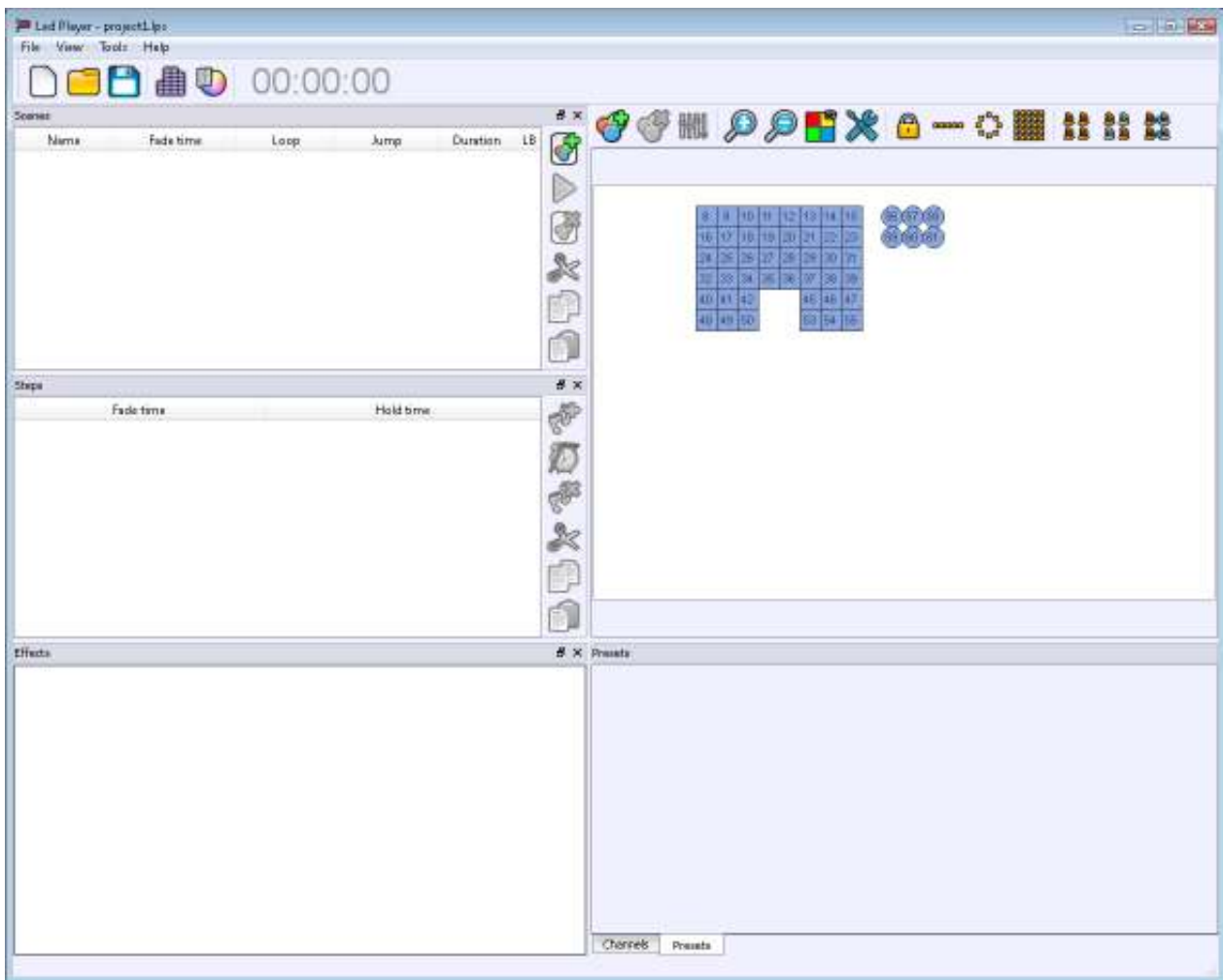
全てのプロフィールがエディターウィンドウに表示され、それらのライトビーム形状が 2D エディターエリアに表示されるため、2D ソフトウェアエリアでプロジェクトの全体像を確認できます。

これで、ソフトウェアが正常に動作し、ショーをプログラムする準備が整いました。2D エリアで灯具を選択すると、それ専用のチャンネルが下に表示されます。

パッチのアップデートと変更

灯具の削除、追加、DMX アドレスの変更をする場合はいつでもパッチを変更・アップデートできます。2D ツールリボンの[追加]ボタンをクリックして、もう一度パッチマネージャーを開いて修正します。

新しいパッチの確定後に、ソフトウェアの 2D エリアに変更が反映されます。複数のシーンを作成し、一部の DMX アドレスを変更することにした場合は、シーンとプログラムの内容が自動的に新しい DMX アドレスに移動されます。



パッチ結果

2D グラフィックエリア

2D グラフィックエリアに灯具プロファイルが表示されます。マウスのデフォルト操作は、左クリックによる灯具プロファイルの選択と 2D エリアにおける選択肢の位置の変更です。位置を変更するには、選択肢を左クリックしたまま別の場所へ移動します。2D リボン(P. 3 参照)では追加のオプションが使用できます。左から順番にアイコンの機能を紹介します。

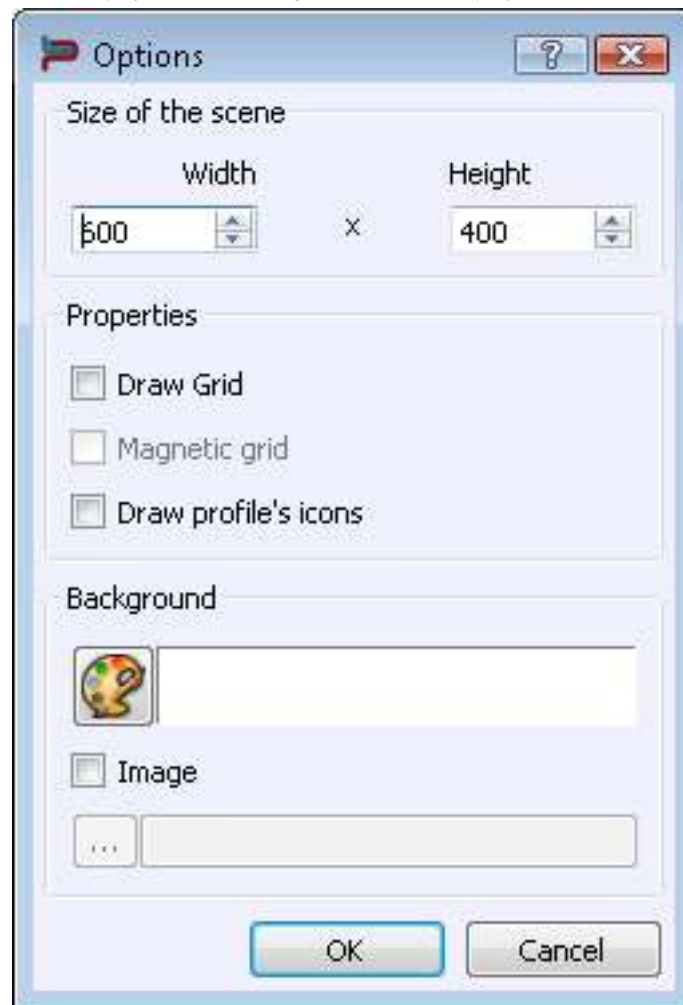
- プロジェクトへの新しい灯具の追加またはパッチと DMX アドレスの変更
- プロジェクトからの選択された灯具の削除
- 選択された灯具のデフォルト DMX レベルの設定。チャンネルのデフォルトレベルはプロファイルごとに設定されます。すばやくビームを開いて、ランプをオンにし、灯具を中央の位置に設定できます。
- プロファイルを見やすくするための灯具のズームイン
- 技術的詳細と DMX 機能を確認するための灯具のズームアウト
- 色の表示と灯具のライトビームのカラーまたは明度の表示
- オプションウィンドウの表示と 2D エリアのパラメーターと外観の変更。オプションについては後述します。
- 灯具選択のみを可能にし、2D エリアで灯具が移動しないようにする灯具位置ロック
- 選択灯具を一列に配置

- 選択灯具を円形に配置
- 列と行を定義する選択灯具をマス目に配置
- 全て選択
- 1/2 選択
- 選択を反転

2D エリアオプション

[オプション]ボタンをクリックすると、ウィンドウが表示され、以下の操作が可能です。

- シーンサイズの変更、2D エリアの幅と高さの値の増減。プロジェクトで複数の灯具を使用する場合は、全てのプロファイルが見えるようサイズを更新する必要があります。
- 2D エリア上に規則的なグリッドを表示するためのグリッドの描画
- グリッドのマグネット化とエリア内でのプロファイルの配置支援
- ライトビーム形状の代わりに灯具のイメージを表示するためのプロファイルアイコンの描画。プロファイルエディターでイメージを選択してから、プロファイルを更新して灯具イメージを変更する必要があります。
- バックグラウンドカラーの変更とカラーパレットからの新しいカラーの選択
- 2D エリアバックグラウンドへのイメージの追加。ステージのビューの表示、灯具同士の間隔の調整、全ての灯具の個別配置ができます。



2D オプション

[OK]をクリックして変更を適用します。

灯具選択

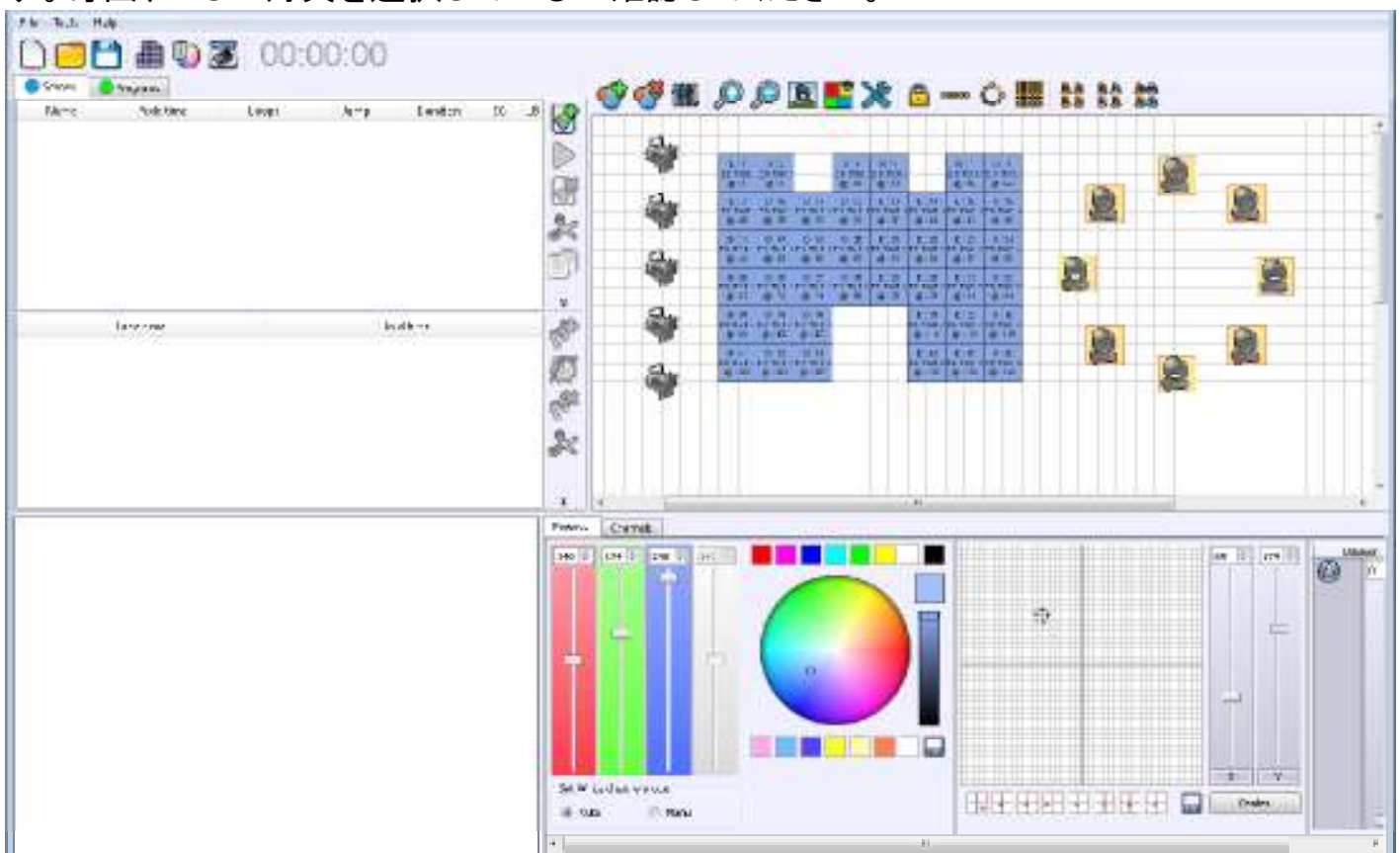
2D エリアで、ディスプレイから灯具を選択できます。1 つの灯具を左クリックして選択するか、複数の灯具を左クリックしてまとめて選択します。

エリア内の任意の場所を左クリックしたままドラッグすることにより、一度に複数の灯具を選択することもできます。同じ種類のプロファイルを 1 つ以上選択すると、それらのチャンネルとプリセットが[プリセット]ウィンドウとその下の 2D エリアに表示されます。事前にプロファイルエディターを使用して定義された全てのプロファイルチャンネルを表示できます。

別々のプロファイルを使用する複数の灯具を選択した場合は、コモンチャンネルしか表示されません。たとえば、RGB 機能を備えた 2 種類の灯具を選択した場合は、RGB カラーパレットが表示されます。2 つの灯具のどちらにもパンチルトオプションがある場合は、パンチルトパレットが表示されます。両方にディマーがある場合は、ディマーが表示されます。ただし、どちらか一方にしか RGB 機能がない場合は、他方のチャンネルの RGB カラーパレットなどが表示されません。表示可能なコモンチャンネルは、RGB、CMY、RGBY、RGBA、パン、チルト、ディマー、フォーカス、アイリス、およびズームです。

全てのプロファイルを選択解除するには、空きの 2D エリアをクリックします。2D エリア内の灯具の位置を固定した場合は、それらを 2 回クリックすることによって選択解除できます。

2D エリア内で選択された灯具上の DMX レベル値とプリセット値だけがアクティブになります。毎回、正しい灯具を選択しているか確認してください。



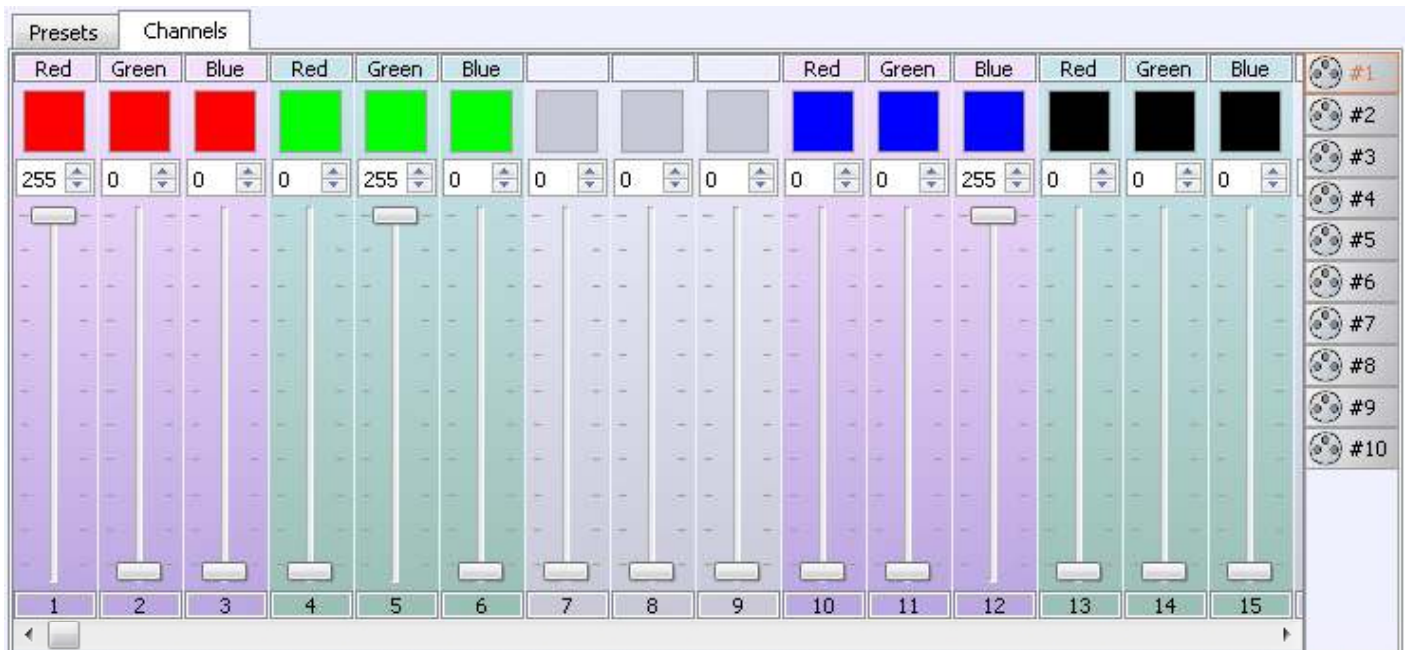
エディター内での灯具の配置

チャンネルウィンドウとプリセットウィンドウ

2D エリアの下に DMX コントロール用のウィンドウがあります。2 種類のコントロールを使用できます。

チャンネルモード

1 つ目のコントロールは、チャンネルモードで、512 の DMX チャンネルごとに従来のカーソルテーブルを使用します。



DMX カーソルコントロール

カーソルレベルの任意の場所をクリックして、DMX 値をチャンネルに割り当てます。カーソルの上に配置された DMX フィールドに DMX 値が表示されます。マウスでスクロールするか、DMX フィールドを使用して DMX 値を調整できます。

DMX フィールドの上には、現在のプリセット選択を表すイメージが表示されます。イメージを右クリックすると、使用可能な DMX レベルとイメージのリストが表示されます。これらはプリセットで、プロファイルエディターで定義します。リストからプリセットを選択すると、その DMX 値がカーソルに適用されます。完全に正確なプリセットのリストが優れたショーの基礎になります。

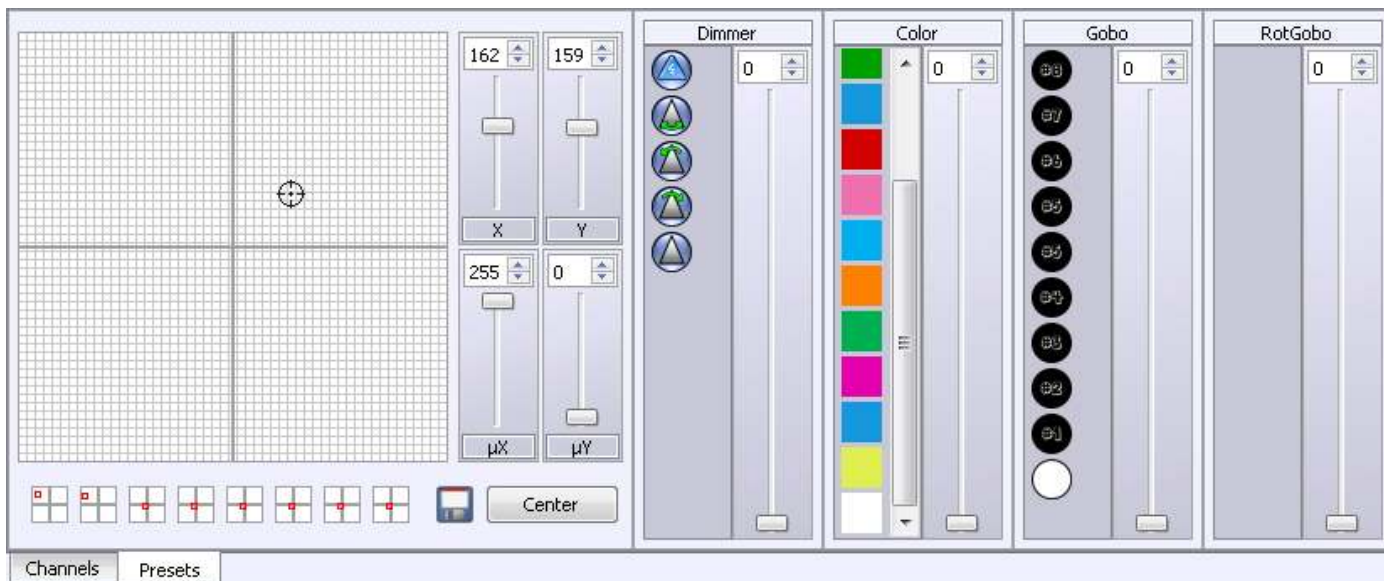
カーソルエリアの最上部に、プロファイルエディターを使用して設定されたチャンネル名が表示されます。

カーソルウィンドウの右側でユニバース選択を確認できます。ソフトウェアで、それぞれ 512 チャンネルの 10 の DMX ユニバースを管理できるため、ユーザーはユニバースを切り替えることができます。

灯具チャンネルは 2 色で偶数と奇数を区別しています。

プリセットモード

2 つ目の最も重要なコントロールはプリセットモードです。これはソフトウェアで使用されるデフォルトモードです。このモードでは、DMX プリセット付きのカーソルと、カラーパレットやパンチルトパレットなどの強力なツールが使用されます。



DMX プリセットコントロール

全てのプロファイルチャンネルが表示されます。チャンネルごとに、メインカーソルとその左側にプリセットのリストが表示されます。それぞれのプリセットにデフォルトの DMX 値が設定されており、プリセットをクリックすると自動的に DMX 値が変化します。毎回正確な DMX 値を探す必要がないため、この操作により時間を節約できます。プリセットが選択されていれば、メインカーソルをプリセットの最小 DMX 値から最大 DMX 値まで移動できます(ユーザーマニュアルの『プロファイルの作成方法』を参照してください)。もう一度プリセットイメージをクリックすると、選択が解除され、DMX 値が 0 に戻ります。

RGB カラーパレット

RGB、RGBW、RGBA、および CMY プロファイルチャンネル用のカラーパレットが付属しています。このカラーパレットにはカスタマイズしたカラーを保存できます。中間カラー項目を選択して、パレットからカラーを変更し、保存イメージをクリックすることによって、カラーを呼び出したり、変更したりできます。

パンチルト移動パレット

ソフトウェアには、パン、チルト、ファインパン、およびファインチルトプロファイルチャンネル用のパンチルトパレットが付属しています。パンチルトパレットでは、複数の XY 位置を保存したり、項目の位置を選択したり、パレット上のパン値とチルト値を変更したり、保存アイコンをクリックしたりできます。記録された位置はいつでも好きなときに呼び出して変更できます。

灯具が選択されていない場合は、プリセットが表示されず、プリセットエリアは空のままです。プリセットモードでは自動的に DMX ユニバースが管理されます。チャンネルモードのように DMX ユニバースを切り替える必要がありません。

シーンとプログラムの作成

プロファイルのパッチが完了し、ソフトウェアのコマンドとコントロールを自由に使えるようになったら、ショーのプログラミングを開始できます。ソフトウェアでは、ショーを作成するための非常に使いやすい方法と強力な機能が採用されています。プログラミングの詳細については、ユーザーマニュアルの『シーンとプログラムの作成方法』を参照してください。

これで、DMX パッチを作成またはアップデートしたり、コントロールモードを使用したりできます。正しいプロファイルを使用した正しいパッチが正しいプログラミングの基礎です。プロファイルが灯具に完全に適合していれば、ショーのプログラミングに要する時間が短縮され、最終的な表示結果が大幅に改善されます。それでは、シーン、プログラム、およびシーケンスの作成方法に進みましょう。

用語集

DMX512: DMXはDigital MultipleXの省略形です。これは、さまざまなメーカーの照明制御機器の相互接続を可能にする標準的なデータ転送方式を規定したものです。DMX512 プロトコルは、照明コンソールからディマーを制御する標準インターフェースを提供するためにUSITT (United States Institute for Theater Technology: 米国劇場技術協会) の委員会によって 1986 年に策定されました。このプロトコルでは、DMX回線当たり最大 512 チャンネルを使用し、各チャンネルを 255 段階で制御できます。チャンネルは 256 個の値による調光機能を備えています。

灯具 (Fixture): あらかじめチャンネルを決められたDMX装置。スポット、ムービングヘッド、スキャナー、レーザー、フォロースポットなどの照明装置やスモークマシンなどの視覚効果装置に使用されます。

チャンネル: DMX出力またはアナログ出力。256 個のデジタル値を使用できます。DMXチャンネルとも呼ばれ、このガイドでは、DMXアドレスと同じ意味で使用されています。ソフトウェアでデザインされたものを含む全てのDMXライトショーにおいて、最大 512 個のチャンネルを使用して灯具にデータが送信されます。ソフトウェア内で灯具に割り当てられるDMXチャンネル番号は、灯具自体のDMXアドレスと一致する必要があります。灯具ごとに 3 つのチャンネル(レッド、グリーン、およびブルー)が使用されるため、DMXチャンネル番号はライトが受信する 3 つの連続したDMXチャンネルの先頭チャンネルを示しています。

アドレス: チャンネルまたは灯具用の 1~512 のデジタル番号。アドレス番号は対象とするチャンネルを定義します。

ユニバース: 512 個のDMXチャンネルのグループ、または、製品の背面にある 3 ピンのコネクタのチャンネルグループ。

プロファイル: プロファイル: 灯具チャンネルの機能と並び順を定義したもの。プロファイルは、全てのチャンネルプリセットとチャンネル番号を表示し、灯具タイプを定義します。

プロファイルエディター: ユーザーが新しいプロファイルを作成したり、多くのコントロールオプションを使用したりするためのツール。

パッチエディター: さまざまなチャンネルを灯具に割り当てたり、マトリクス設定を作成したりするためのツール。それぞれが 512 チャンネルを含む複数のユニバースで構成されます。

RGB: レッド (Red)、グリーン (Green)、ブルー (Blue) の頭字語。RGBカラーモデルでは、全てのカラーがさまざまなレベルのレッド、グリーン、およびブルーを混合して生成されます。ソフトウェアにはRGBカラーピッカーが付属しています。RGBカラー用の照明機能です。

ステップ: プリセット時間とともに新しい値に変化する 1 つ以上のチャンネルのメモリー。複数のシーンを同時にアクティブにすることができます。

シーンまたはプログラム: 時間とともに自動的に再生される複数のステップをまとめたもの。複数のシーケンスを同時に実行することができます。

フェード: フェード効果は、2 つのDMX値 (カラーやPan/Tilt/E, インテンシティなど) をスムーズに切り替えます。この効果は、灯具の一方のカラーの明度をゆっくり変化させながら、もう一方のカラーの明度もゆっくり変化させます。また、変化の時間を自由に変えることができます。

トリガー: シーンまたはシーケンスを再生するシステムに対する再生きっかけのこと。トリガーには、ユーザーモードボタン、リアルタイムクロック、および製品の背面にある 3 つの設定可能な入力、以上の 3 種類があります。

明るさ/ディマー: 明度または輝度とも呼ばれます。表面から特定の方向に放たれた単位面積当たりの光エネルギー(光束)の流量。またはランプの明度を変更するための照明機能。

カラー: 光源色の効果は、色相、彩度、および輝度の 3 要素の組み合わせによって決まります。色相はカラーがレッド、オレンジ、イエロー、グリーン、ブルー、バイオレットなどのどれに見えるかを示し、彩度はカラーの純度を示し、輝度(明度)はカラーの強さを示します。ソフトウェアには、1670 万を超えるカラーの選択を容易にするカラーピッカーが付属しています。

ストロボ: ストロボ効果は一連の光の点滅を生成します。非常に短くて明るいフラッシュは、動きが一時的に止まって見える「ストップアクション」効果を生み出すことができます。ストロボレートとは、1 秒当たりのフラッシュ回数または 1 秒間にライトが明るくなる回数を意味します。

ドラッグアンドドロップ: この操作により、オブジェクトをソフトウェアの別の部分に移動させることができます。移動したいオブジェクトをクリックして、ボタンを押しながらマウスを別のエリアに移動してその場所にオブジェクトを運んでから、ボタンを放してオブジェクトをドロップします。

シャッター: 灯具のディマーをすばやく開閉する照明機能。

プリセット: 255 段階のDMX値の中で特定の機能に使用する値を示した範囲。たとえば、ムービングライトの特定のゴボ(模様)を照射するために決められたDMXの値を 20~51 の範囲である、と設定できます。

デフォルトプリセット: このプリセットはチャンネルのデフォルトレベルをセットアップするために使用されます。チャンネル当たり 1 つのデフォルトプリセットが使用可能です。プロファイルエディターを使用してデフォルトプリセットを定義しなかった場合は、ソフトウェアで値 0 をデフォルトプリセットとして使用します。