

プロフィール(ライブラリー)の作成方法

ユーザーマニュアル

(第 1.2 版)

概要:

P. 2	図の索引
P. 3	プロファイルエディターを開く
P. 4	プロファイルの作成
P. 4	チャンネルの作成と追加
P. 7	チャンネル上のプリセットの作成
P. 11	プロファイルの保存、ロード、および変更
P. 12	用語集

図の索引:

P.3	2Dツールリボン
P.3	プロファイルエディターのページ
P.4	コモンチャンネルリスト
P.5	パンチルトと 16 ビットチャンネル
P.6	ゴボチャンネル用のプリセットウィンドウ
P.7	シャッターチャンネル用の新しいプリセット
P.8	カラープリセット

この章では、ソフトウェアを使用して短時間で簡単に灯具プロフィールを作成する方法について説明します。ソフトウェアには、プロフィールエディターが付属しており、このエディターを使用すれば、プロフィールの作成や更新を簡単に行うことができます。プロフィールを作成するには、まず、ソフトウェアを起動する必要があります。

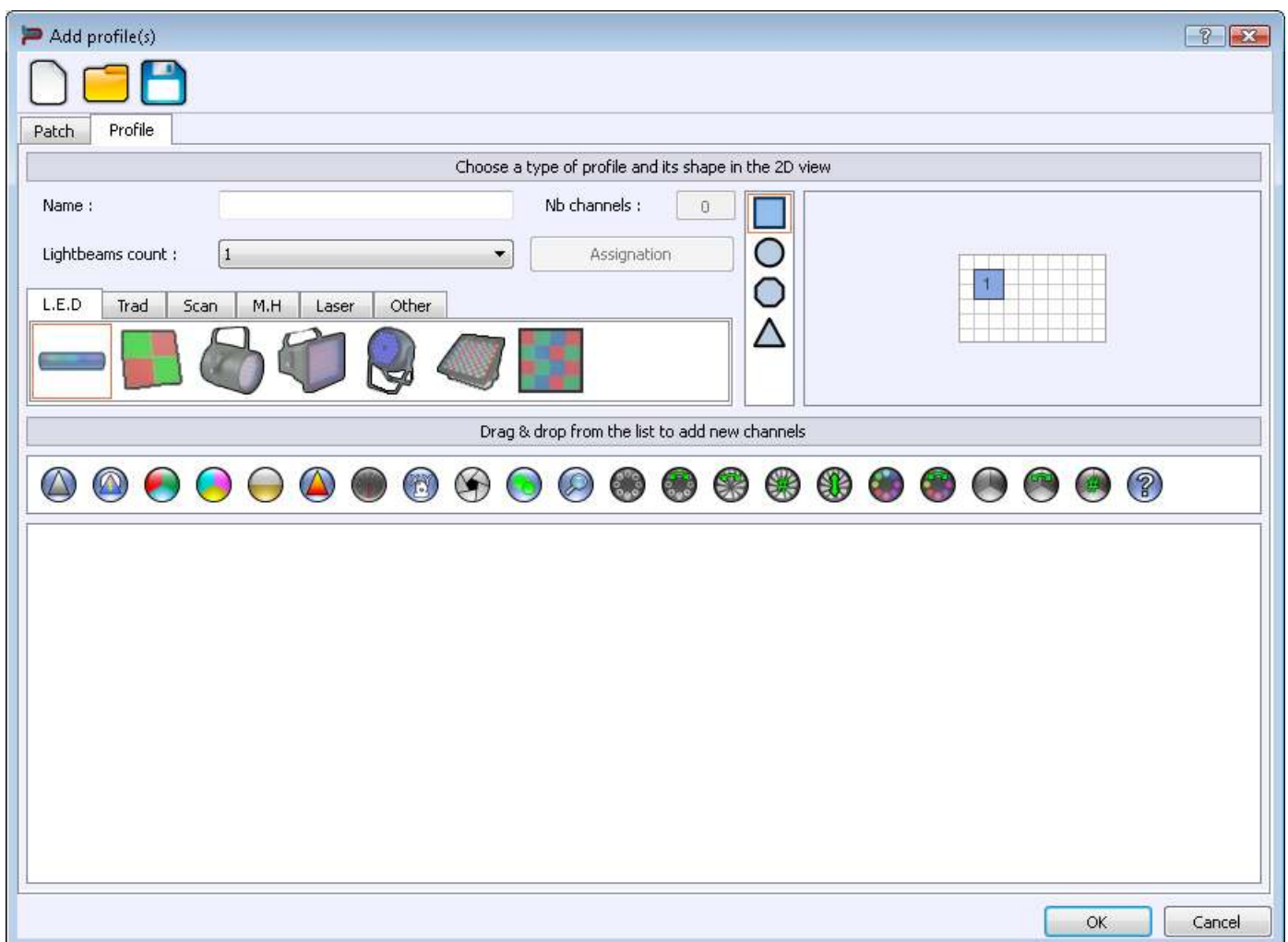
プロフィールエディターを開く

ソフトウェアを起動したら、[追加]ボタンをクリックしてプロフィールエディターを開く必要があります。[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

パッチエディターが表示されます。[パッチ]ページと[プロフィール]ページを切り替えることができます。プロフィールエディターを使用する場合は、[プロフィール]ページを選択します。



プロフィールエディターのページ

プロフィールの作成

- [名称]フィールドにプロフィール名を入力します。
- 右側に、四角形、円、六角形、および三角形を含むバーが表示されます。エディターモード(ソフトウェアを起動したときのデフォルトモード)で、2Dビューに表示するビームの形状を選択します。
- [使用チャンネル数]と[Lightbeams Count(発光点数)]が自動的に更新されます。または、灯具で使用されるビームの数が分かっている場合は、[Lightbeams Count(発光点数)]を自分で変更できます。(ライトバー等の場合)
- [LED]、[Trad(トラッド)]、[Scan(スキャン)]、[M.H(ヘッド)]、[Laser(レーザー)]、および[その他]の中から、灯具用のイメージ(作成する灯具の種類に応じて異なる)を選択します。このイメージがエディターモードで表示されます。適切なイメージを選択することが非常に重要です。そうすることによって、操作する灯具の画面上での区別が容易になり、選択が迅速に行えるようになります。

チャンネルの作成と追加

プロフィールに追加するチャンネルを選択します。チャンネルをコモンチャンネルリストからその下のエリアにドラッグアンドドロップします。そのエリアにチャンネルが表示され、[使用チャンネル数]が増加します。チャンネルをドラッグアンドドロップすることにより、その順序を入れ替えることができます。



コモンチャンネルリスト

チャンネルエリアの左側にあるチャンネルオプションを使用できます。チャンネルの[追加]、[削除]、[更新]、[コピー]、または[貼り付け]が実行できます。これらのオプションを使用するには、先に、1つ以上のチャンネルを選択しておく必要があります。

次の例は、1つのディマーチャンネル、1つのRGB(レッド、グリーン、ブルー)、および1つのシャッターの器具を示しています。



チャンネルの例

使用可能なチャンネルのリスト

チャンネルリストには、灯具に使用可能な全てのチャンネルが表示されます。ディマー、シャッター、RGB、CMY、ホワイト/アンバー、ディマーカラー、スピード、パンチルト、アイリス、フォーカス、ズーム、ゴボホイール、ゴボホイールローテーション、ゴボローテーション、ゴボインデックス、ゴボシェイク、カラーホイール、カラーホイールローテーション、プリズム、プリズムローテーション、プリズムインデックス、未定義

シャッターチャンネル

このチャンネルは、主に、ストロボ機能とプリセットに使用されますが、ディマー機能とプリセットを追加して管理することもできます。

16 ビットのチャンネル

全てのチャンネルは 16 ビットで制御できます。この 16 ビット機能は調光精度を高めるためなどに使用される予備チャンネルです。チャンネル単位で使用可能な 255 個の値ではなく、2 チャンネル分の 65,535 個の値を使用できます。

チャンネル上で 16 ビットオプションを選択すると、2 つ目のチャンネルが表示されます。リスト内のチャンネルの位置を変更するには、そのチャンネルをドラッグアンドドロップします。次の例は、16 ビットで表現されたパンとチルトを示しています。



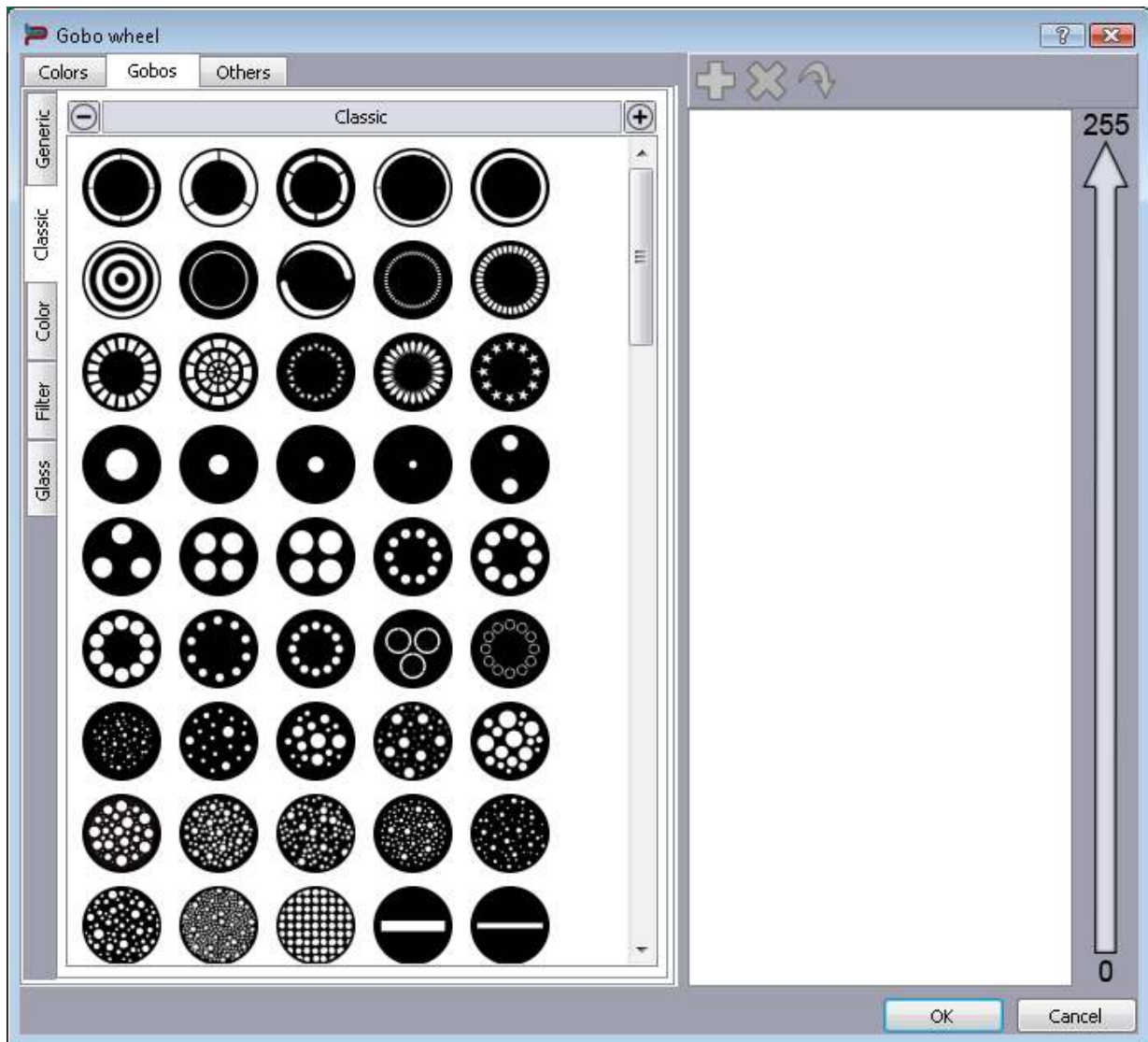
パンチルトと16ビットチャンネル

チャンネル上のプリセットの作成

チャンネルのプリセットを追加したり、作成したりすることができます。プリセットは、チャンネル内で使用可能な 255 個の値のDMX範囲または部分です。たとえば、プリセットは特定の機能用の 20~51 のチャンネル値を記述できます。DMX値にすばやくアクセスできるという点でプリセットは重要かつ便利な機能です。適切なプリセット設定を使用すれば、ショーのプログラミングに要する時間を大幅に短縮できます。

パン、チルト、RGB、CMY、ホワイト/アンバーなど、チャンネルによっては、プリセットが設定できない場合があります。これらの機能では毎回値が必要になるため、ソフトウェアに専用の機能(カラーパレットやパン/チルトコントロールウィンドウなど)が用意されています。これを使用すれば、特定のチャンネルをエリアにドラッグアンドドロップするだけで済みます。

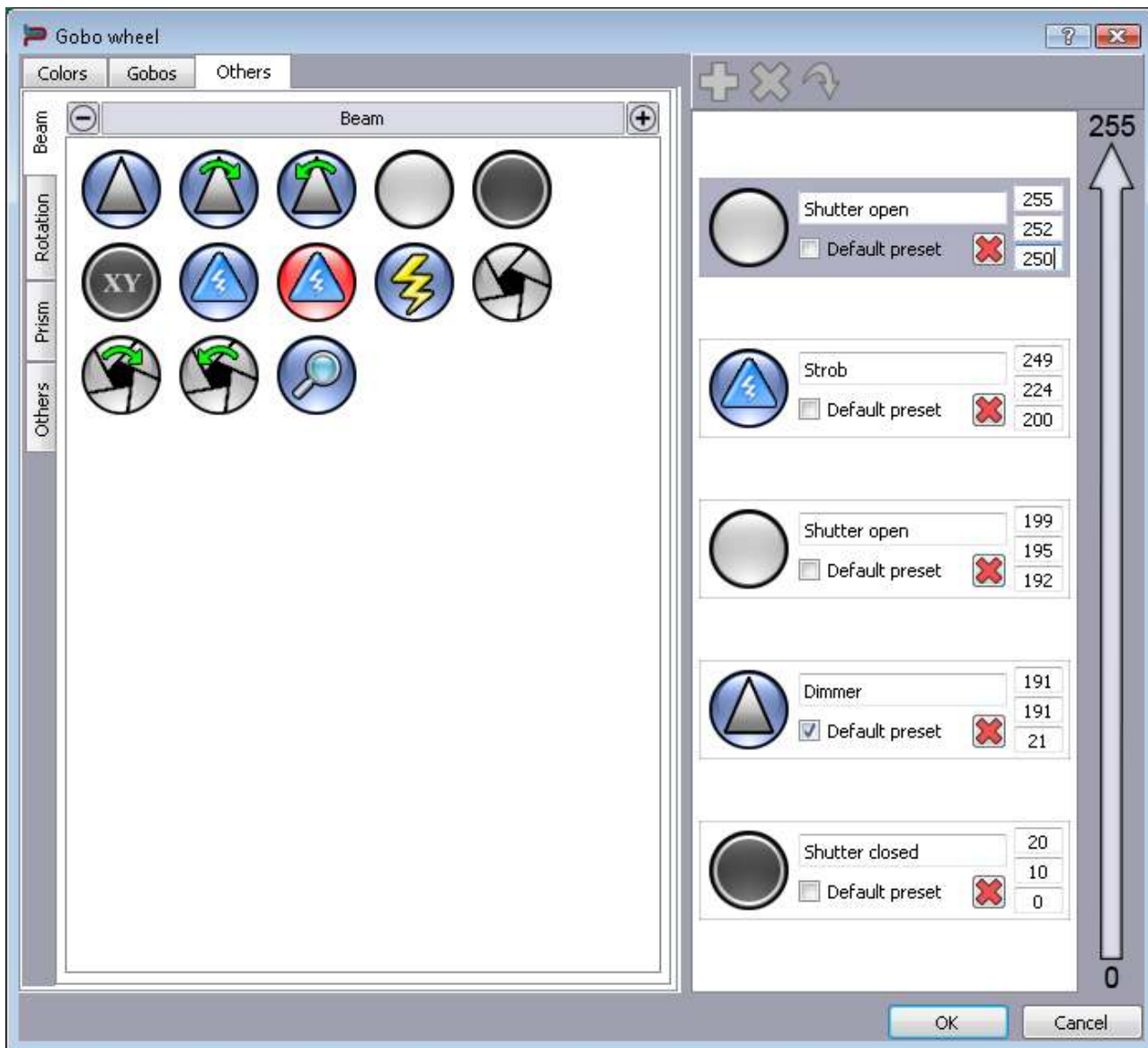
プリセットを作成するには、チャンネルの[追加]ボタン(16 ビットオプションの下に配置された青色のスパナとねじ回し)をクリックします。数秒後に、プリセットウィンドウが表示されます。



ゴボチャンネル用のプリセットウィンドウ

プリセットウィンドウは左右 2 つのエリアに分かれています。左側にはソフトウェアで使用可能な全てのプリセットが表示されます。右側にはチャンネルに対して実際に選択されたプリセットが表示されます。

左側から必要なプリセットのファミリーを選択して、右側にドラッグアンドドロップします。新しいプリセットが表示されます。



シャッターチャンネル用の新しいプリセット

最初のプリセットが右側の部分の一番下に配置されます(スクロールダウンしないと表示されない場合があります)。それぞれのプリセットを詳しく調べるために、プリセットの名前を変更したり、終了DMX値、デフォルトDMX値、および開始DMX値を選択したり、あるDMX値をデフォルトとして割り当てたりすることができます。

- 最初の値(上段)はプリセットを開始するDMX値です。
- 最後の値(下段)はプリセットを終了するDMX値です。
- デフォルト値(中段)はプログラムやシーンのステップを作成する際に、プリセットをクリックした時に適用されるDMX値です。

デフォルトプリセット

プリセットのデフォルト値をチャンネルのデフォルトDMX値として割り当てる場合は、[デフォルト]ボックスをオンにします。チャンネルごとに1つずつのデフォルト値しか設定できません。デフォルト値は、[デフォルトDMXレベルに設定]オプションやプログラムエフェクトジェネレーターに使用されます。たとえば、ライトを点灯させる場合は、シャッターと、場合によってはアイリスを開いて、ディマーを上げる必要があります。デフォルト値を使用すれば、デフォルトチャンネルDMX値に直接アクセスすることによってワンクリックで操作を完了させることができます。チャンネルごとに適切なデフォルトDMX値をセットアップすることが重要です。

新しいイメージをプリセットに割り当てることができます。右側の部分でプリセットイメージをクリックし、左側のソフトウェアデータベースで、使用する新しいイメージをクリックして選択します。新しいイメージを既存のチャンネルプリセットに割り当てるには、[更新]ボタン(右側部分の上部にある青色の矢印)をクリックします。

プリセットを右側の部分にドラッグアンドドロップして追加し、その終了DMX値と開始DMX値を選択します。この操作を必要な回数だけ繰り返します。作成したリストがエディターモードのチャンネルに使用され、表示されます。ライブボードの一部の機能でもプリセット値が使用されます。

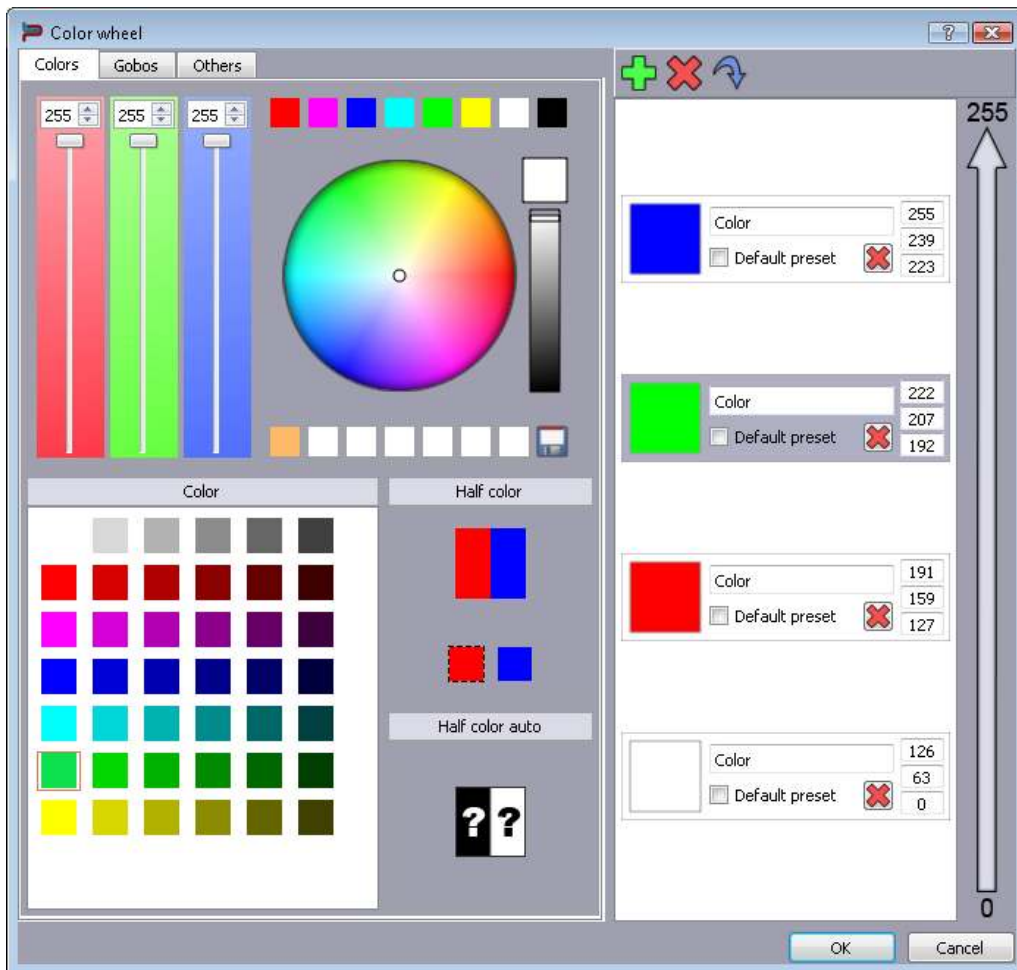
ゴボプリセットとその他のプリセット

ゴボファミリーはチャンネル用のゴボプリセットを作成するために使用されます。ゴボホイールチャンネルと一緒に、このファミリー(カラー、その他)が自動的に表示されます。ソフトウェアには複数のファミリーが用意されています。これらは、チャンネルのリストで使用されているチャンネルのタイプによって異なり、ゴボプリセットと全く同様に機能します。

- ▲ 必要なプリセットのファミリーを選択します。
- ▲ 前述したように、リストからゴボイメージまたは別のイメージを選択します。
- ▲ 左側のエリアから右側のプリセットエリアにイメージをドラッグアンドドロップします。
- ▲ プリセットの開始DMX値とデフォルトDMX値を選択します。

カラープリセット

このプリセットのファミリーは、チャンネルのカラープリセットを作成するために使用されます。カラーホイールチャンネルと一緒に、このファミリーが自動的に表示されます。



カラープリセット

ウィンドウ上部に、カラーのRGB値を変更可能なパレットがあります。このパレットの下に、全部で 42 個の使用可能なカラーのリストが表示されます。これらは全てパレットを使用して変更できます。

- ▲ リストからカラーを 1 つ選びます。
- ▲ 選んだカラーをクリックするか、パレットで別のカラーをクリックして変更します。
- ▲ そのカラーをリストから右側のエリアにドラッグアンドドロップします。
- ▲ 新しいカラープリセットが表示されます。
- ▲ この画面で、新しいプリセットの名前を変更したり、DMX値を変更することができます。

デュアルカラープリセット

カラーファミリープリセット内部でデュアルカラー機能が使用できます。[ハーフカラー]と[オートハーフカラー]の2つのオプションがあります。

[ハーフカラー]オプションを使用すれば、2種類のカラーを選択できます。最初のカラー矩形を選択して、パレットを使用して色を変更してから、2つ目のカラーも同様に変更します。ハーフカラーを右側のプリセットエリアにドラッグアンドドロップします。

右側のエリアにドラッグアンドドロップすると、[オートハーフカラー]オプションによって自動的にカラーが選択されます。最初に、全てのカラーを作成してから、それぞれのカラー間で[オートハーフカラー]を使用すれば、時間の節約になります。

プロファイルの保存、ロード、および変更

プロファイルエディターウィンドウの上部で3つのオプションを使用できます。[Create a new Profile(新規プロファイル作成)]、[Open an existing Profile(既存プロファイルを開く)]、および[Save a Profile as(プロファイルに名前を付けて保存)]は必要に応じて使用します。

全てのプロファイルが、ソフトウェアインストールディレクトリーのProfileフォルダーに保存されます。新しいプロファイルは同じディレクトリー内に個人用のフォルダーを作成してその中に保存することをお勧めします。また、個人用のプロファイルはシステムの再インストールやハードドライブの故障に備えてバックアップを取っておくことをお勧めします。

さらに、個人用のプロファイルを変更したら、それらを販売業者や輸入代理店に送信して、常にデータベースの最新状態を維持することをお勧めします。

プロジェクトでのプロファイルの追加と使用

作成したプロファイルは現在のプロジェクトで直接使用できます。[パッチ]ウィンドウを開くだけです。詳細については、ユーザーマニュアルの『DMXプロファイルのパッチ方法』を参照してください。

これで個人用のプロファイルが作成できるようになりました。使用可能なプリセットについては、照明器具のユーザーマニュアルを参照してください。その後で、プロファイルエディターを使用して、チャンネルとプリセットを追加したり、個人用のプロファイルのカスタマイズしたりできます。

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/Tilte, 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。