

新規プロジェクトの開始方法

ユーザーマニュアル

(第 1.0 版)

概要:

P. 3	はじめに
P. 4	システム要件
P. 4	ソフトウェアとドライバーのインストール
P. 5	エディターモード
P. 6	プロファイルの作成とアップデート
P. 7	DMX プロファイルのパッチ
P. 8	パッチの確認と検証
P. 9	ステップ、シーン、およびプログラムの作成
P. 11	エフェクトエンジンを使用したシーンの作成
P. 12	ライブボードモード
P. 13	アドバンスオプション
P. 14	用語集

図の索引:

P. 5	エディターモード
P. 6	プロファイルエディター
P. 7	パッチマネージャー
P. 8	パッチ後のエディターモード
P. 9	ステップとシーン
P. 10	エフェクトのリスト
P. 11	ライブボードモード
P. 12	アドバンスオプションウィンドウを開く
P. 12	ソフトウェアのアドバンスオプション

はじめに

このユーザーガイドでは、全てのソフトウェア機能とコマンドに関する詳細情報を提供します。これには、MacintoshまたはWindowsプラットフォーム上でソフトウェアを使用するための段階的手順、ショーをすばやく簡単に作成して開始する方法の説明、および追加情報に関するより高度なユーザーマニュアルへの参照が含まれます。

このガイドでは、マウスの使用、メニューやダイアログボックスでの項目の選択、ファイルの開閉など、オペレーティングシステムの基本的な操作知識があることを前提とします。このようなテクニックの詳細については、オペレーティングシステムのマニュアルを参照してください。

ソフトウェアでできること

- ごく短時間に直接的なやり方で全てのDMX灯具のオリジナルライトショーを作成する。
- DMXで接続されたRGB照明器具のライトショーを画面上でテストシミュレーションできます。
- ライトショーをコントローラー(USB/DMXインターフェース)にダウンロードしてコンピューターを使用せずにシーンを再生する。

ソフトウェアライトショー(プロジェクト)とは何か?

- ライトショーは、灯具に動作とタイミングを指示するコマンドのセットです。
- ソフトウェアライトショーは、単色を表示する1つのライトのような単純なものにすることも、それぞれが独自のエフェクトまたはエフェクトレイヤーを使用する何十もの灯具で構成することもできます。
- 全てのソフトウェアライトショーに灯具とエフェクトという2つのメインコンポーネントが含まれています。パッチエディターとプログラムエディターを使用すれば、ショーに灯具を追加して、灯具ごとにエフェクトを割り当てることができます。

DMX512

- ソフトウェアを使用してデザインされたライトショーは、全てのDMXプロフェッショナルライトに使用できるように、DMX512と完全に互換性があります。
- 以前は、DMXライトショーをデザインするには、照明制御コンソールとDMX512プロトコルの高度な専門知識を持つ必要がありました。しかし現在は、ソフトウェアの直観的で最適化されたドラッグアンドドロップインターフェースを使用して、プロ品質のDMX互換ショーをコンピューター上で直接デザインすることができます。

システム要件

Windows

Windows 98、ME、2000、XP、Vista 32/64、7
1 GHz CPU
512 MB RAM
空きディスク容量 150 MB
1 CD-ROMドライブ
1 つ以上のUSB 2.0 ポート
1024 x 768 以上の画面解像度

Macintosh

Mac OS X 10.4 (Tiger) 以降
1 GHz CPU
512 MB RAM
空きディスク容量 150 MB
1 CD-ROMドライブ
1 つ以上のUSB 2.0 ポート
1024 x 768 以上の画面解像度

ソフトウェアとドライバーのインストール

この章では、WindowsコンピューターシステムまたはMacintoshコンピューターシステム上でのソフトウェアとインターフェースドライバーのインストール方法について説明します。

ソフトウェアの正しく起動するには、ソフトウェアを実行する前に各システム上に全てのドライバーをインストールする必要があります。

Windows 上でのソフトウェアとドライバーのインストール

ソフトウェアをインストールする前に、実行中の全てのアプリケーションを終了し、ウイルス保護を無効にし、コンピューターに十分なメモリーと空きディスク容量があることを確認してください。

ソフトウェア CD を CD-ROM ドライブに挿入します。インストーラーが起動してインストール画面が表示されます。インストーラーが起動しない場合は、CD-ROM 上でセットアップファイルを探してください。

ドライバーのインストールはシステムによって異なるため、表示される画面が多少異なる場合があります。

『ソフトウェアとドライバーのインストール方法』ユーザーマニュアルを参照して、Windowsシステムに関する詳細な手順に従ってください。全てのマニュアルがダウンロード可能であり、PDFフォーマット (MacとPC) でCD-ROMのManualディレクトリーに格納されています。

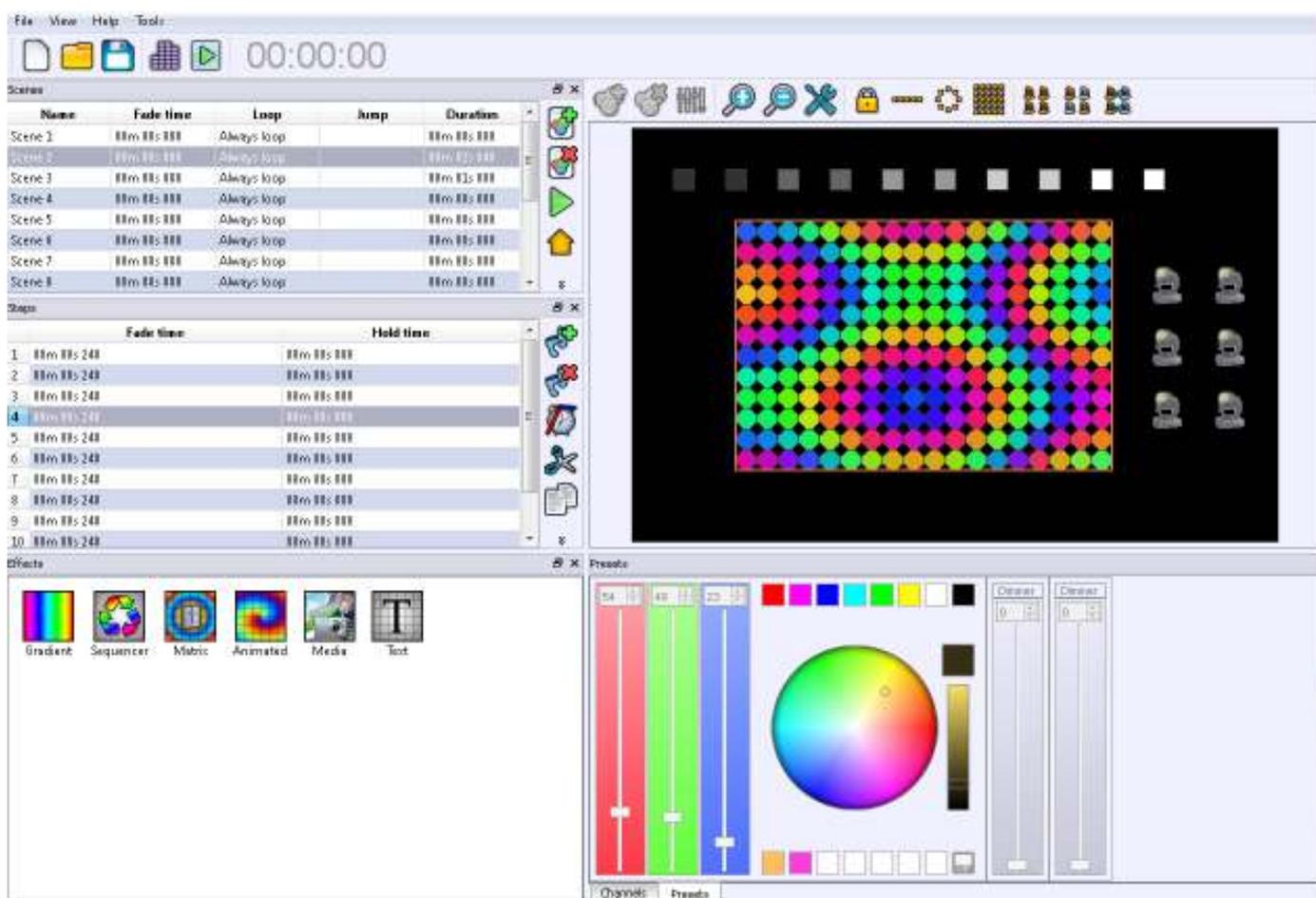
Mac上でのソフトウェアとドライバーのインストール

『ソフトウェアとドライバーのインストール方法』ユーザーマニュアルを参照して、Macシステムに関する詳細な手順に従ってください。全てのマニュアルがダウンロード可能であり、PDFフォーマット (MacとPC) でCD-ROMのManualディレクトリーに格納されています。

エディターモード

初めてソフトウェアを起動すると、直接、エディターモードに入ります。これは、ソフトウェアで使用されるメインモードで、全体の 85%の機能を使用できます。このモードを使用すれば、プロファイルの作成、プロファイルのパッチ、プロファイルの選択と制御、ステップの作成、シーンとプログラムの作成、およびアドバンスオプションの構成を行うことができます。

このモードは、プロから初心者までの全てのユーザーが短時間でソフトウェアの使い方を習得できるように、できるだけ使いやすく作られています。



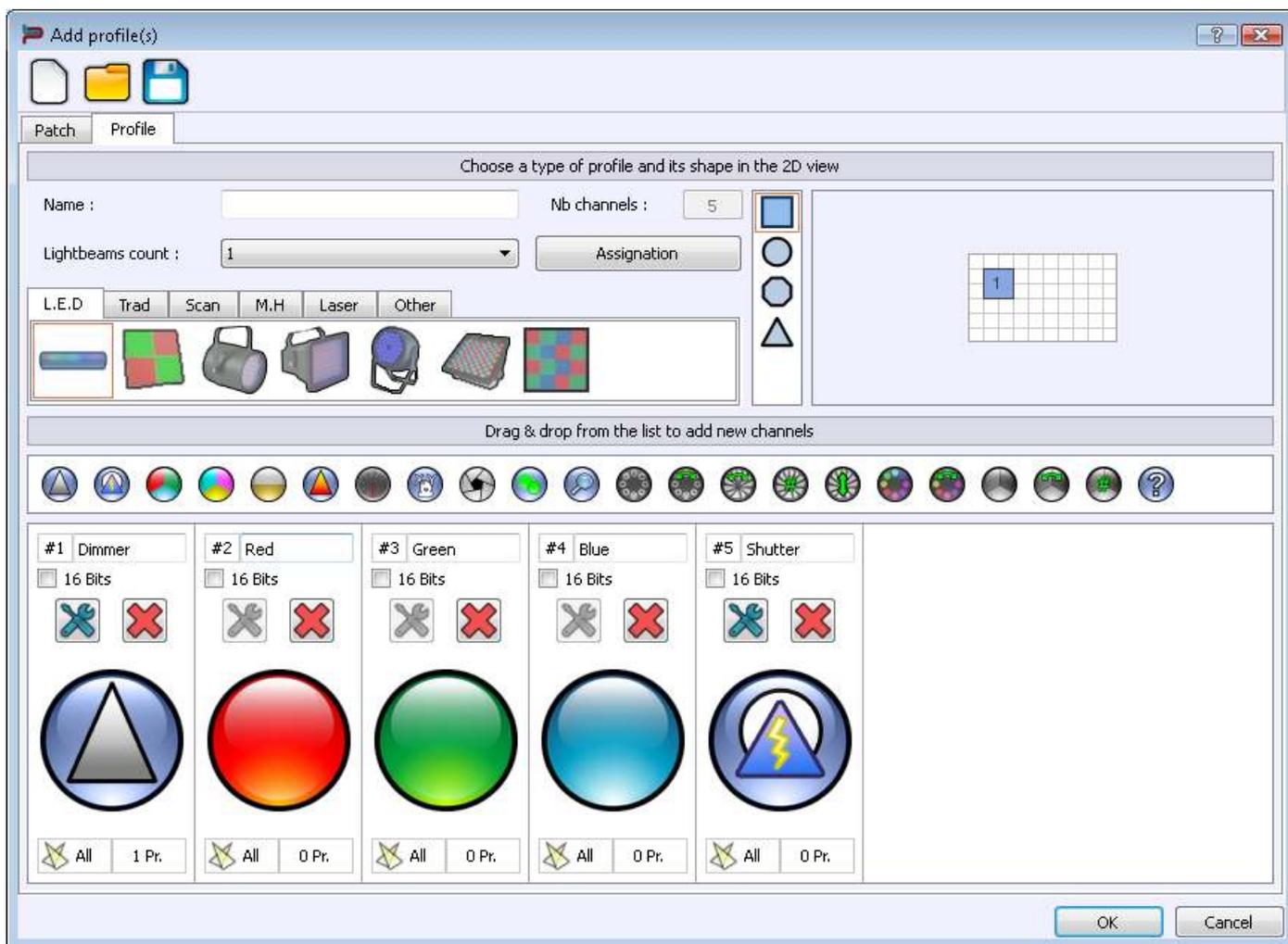
エディターモード

初めてエディターモードを開いたときは、どのデバイスもどのプログラムも表示されません。ショーを正しく作成するには、手順に関する章を読んで従う必要があります。

ショーの最初のステップは、プロジェクトにプロファイルを追加してパッチすることです。特定の灯具と連動するようにソフトウェアをプログラムし、ソフトウェアで全てのライト機能を管理できるようにします。最初に、プロファイルが正しくセットアップされ、それらの座標が割り当てられた灯具と一致していることを確認する必要があります。

プロフィールの作成とアップデート

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実に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

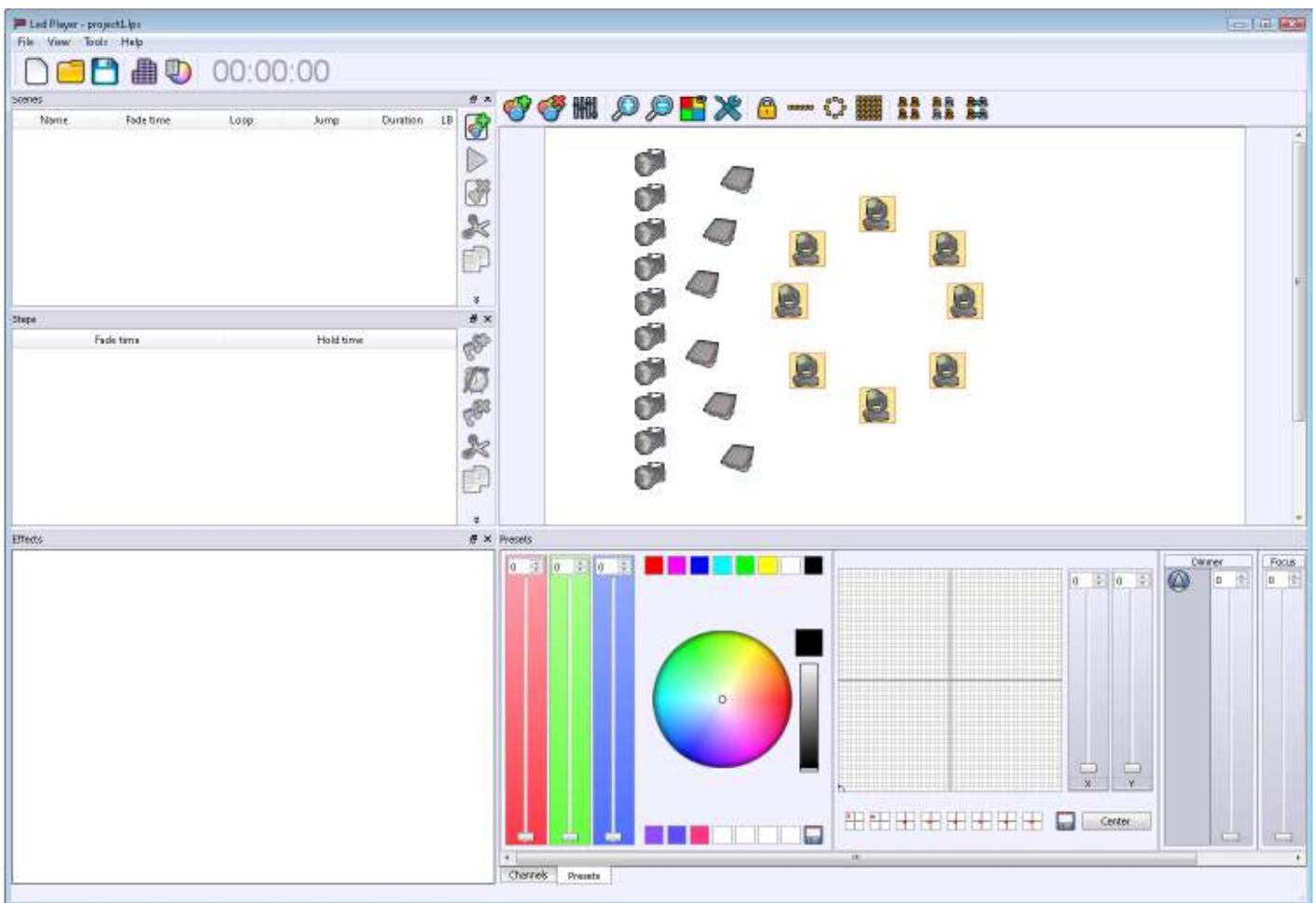
『プロフィールの作成方法』ユーザーマニュアルを参照して、詳細手順に従ってください。全てのマニュアルがダウンロード可能であり、PDFフォーマット (MacとPC) でCD-ROMのManualディレクトリーに格納されています。

パッチの確認と検証

プロフィールと DMX アドレスが灯具と一致していれば、パッチが確認されたことを意味します。ソフトウェアでパッチ情報が使用され、短時間でショーの作成を可能に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。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。

プロフィールのパッチが成功し、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、ショーのシーンとプログラム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。



パッチ後のエディターモード

正しいプロフィー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。プロフィー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。

『プロフィールのパッチ方法』ユーザーマニュアルを参照して、詳細な手順に従ってください。全てのマニュアルがダウンロード可能であり、PDFフォーマット (MacとPC) でCD-ROMのManualディレクトリーに格納されています。

ステップ、シーン、およびプログラムの作成

この章では、ソフトウェアを使用して、ステップ、シーン、およびプログラムを簡単かつ迅速に作成する方法について説明します。

ステップ、シーン、およびプログラムは DMX プログラミングの基礎です。ショーをプログラムする前に、それらの種類と機能を理解しておく必要があります。そうすれば、カスタマイズされたプログラミングを使用してユニークなショーを作成できます。

マニュアルを読み進める前に、使用されている単語とその意味を理解しておく必要があります。ソフトウェアではステップとシーンが使用されますが、それらはシーンとプログラムと呼ばれることがあります。これに関する説明を以下に示します。

Scenes					
Name	Fade time	Loop	Jump	Duration	LB
Scene 1	00m 00s 000	Always loop		00m 03s 840	<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 3	00m 00s 000	Always loop		00m 00s 000	<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 4	00m 00s 000	Always loop		00m 00s 000	<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 5	00m 00s 000	Always loop		00m 04s 000	<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 6	00m 00s 000	Always loop		00m 00s 000	<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 7	00m 00s 000	Always loop		00m 00s 000	<input checked="" type="checkbox"/>
Scene 2	00m 00s 000	Always loop		00m 01s 000	<input checked="" type="checkbox"/>

Steps		
	Fade time	Hold time
1	00m 00s 000	00m 01s 000
2	00m 00s 000	00m 01s 000
3	00m 00s 000	00m 01s 000
4	00m 00s 000	00m 01s 000

ステップとシーン

ステップ

ステップは、チャンネルごとの固定 DMX レベルを記録可能なメモリーです。ステップごとに、使用されている DMX ユニバースの数に応じて、一度に 512 以上のチャンネルを記録できます。たとえば、2 つのインターフェースを接続している場合は、2×512(1024)の

チャンネルを使用できます。したがって、ステップごとに 1024(2×512)の DMX レベルを記録できます。

ステップにはホールドタイムとフェードタイムも含まれています。

ホールドタイムは、ステップで各チャンネルの DMX レベルが維持される継続時間です。

フェードタイムは、ステップで各チャンネルの DMX レベルに到達するまでにかかる継続時間です。

たとえば、チャンネル 1、2、および 3 がレベル 255 に設定され、ホールドタイムが 2 秒で、フェードタイムが 5 秒のステップは次のように実行されます。開始 DMX 値が 0 のため、DMX レベルが 5 秒以内に 0 から 255 に到達してから、ステップで 2 秒間、3 つのチャンネルのレベルが 255 に保たれます。

複数のステップを連結し、順に作成することができます。また、ステップのリストを作成できます。従来の DMX ソフトウェアによっては、ステップの代わりにシーンという用語が使用されている場合がありますが、機能と結果は全く同じです。

シーン

シーンとはステップのリストで、連続的に実行される一連のステップが含まれています。シーンの機能はステップとは異なります。シーンでは DMX レベルを記録できないため、ステップを利用する必要があります。そのため、シーンには使用可能なステップを 1 つ以上含める必要があります。シーンを実行するときは、実際には、シーンに含まれているステップを実行しています。従来の DMX ソフトウェアによっては、シーンの代わりにプログラムという用語が使用されている場合がありますが、機能と結果は全く同じです。

プログラム

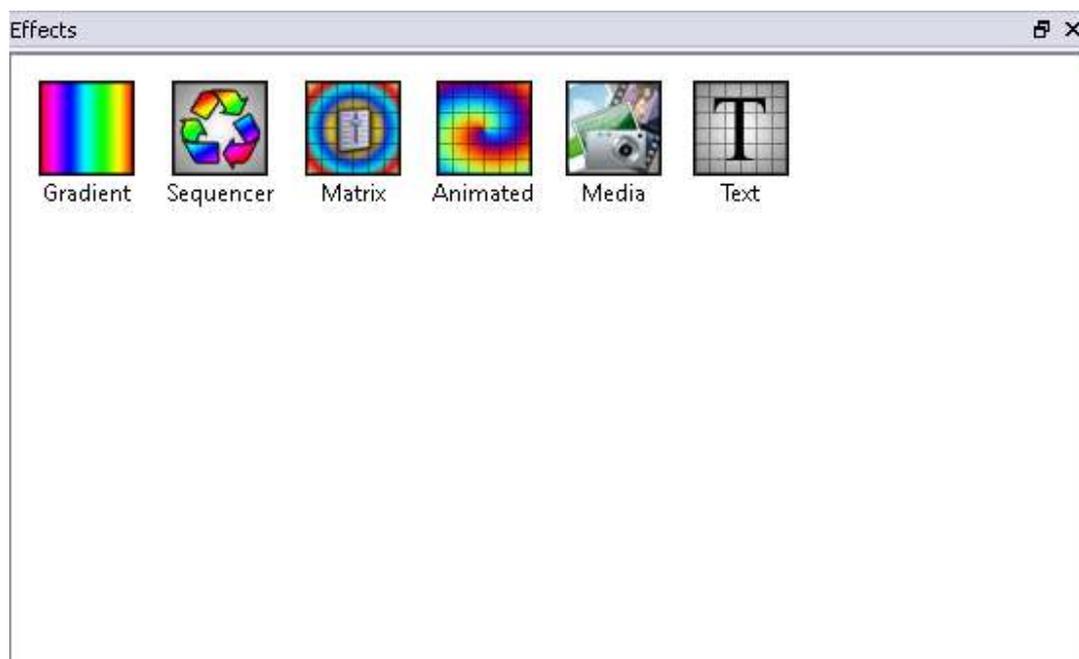
プログラムはシーンとほぼ同じです。同じ機能と同じ結果に対して 2 つの用語が使用されています。ショーは、一連のシーン、つまり、選択された灯具上のプリセットによって固定された DMX レベルを含む一連のステップを使用して作成されます。

『シーンとプログラムの作成方法』ユーザーマニュアルを参照して、詳細な手順に従ってください。全てのマニュアルがダウンロード可能であり、PDFフォーマット (MacとPC) でCD-ROMのManualディレクトリーに格納されています。

エフェクトエンジンを使用したシーンの作成

ソフトウェアには、さまざまな驚くべきエフェクトを生み出すエフェクトエンジンジェネレーターが付属しています。エフェクトごとに異なる表示結果が得られます。

2D プロファイルエリアで灯具を選択すると、エフェクトリストが表示されます。灯具のチャンネルと機能に応じて使用可能なエフェクトが自動的に表示されます。たとえば、パンとチルトまたは RGB チャンネルを使用したマトリックスとライト用のエフェクトもあります。



エフェクトのリスト

『エフェクトジェネレーターの使用方法』ユーザーマニュアルを参照して、詳細な手順に従ってください。全てのマニュアルがダウンロード可能であり、PDFフォーマット (MacとPC) で CD-ROMのManualディレクトリーに格納されています。

ライブボードモード

この章では、シーン、プログラム、およびシーケンスを再生するためにライブボードをすばやく使用方法とライブボードコマンドを簡単に制御する方法について説明します。

全てのステップが作成され、シーンがエディターモードを使用して構成されたら、それらを実行したり、ライブボードモードで直接再生したりできます。このモードでは、カラーピッカーパレット、ブラックアウト、フルホワイト、一時停止、次のシーン、一般ディマー、スピードコントロールなどの基本機能が追加されます。



ライブボードモード

ライブボードモードでは、各シーンがオン/オフの切り替えが可能なボタンとして表示されます。ソフトウェアは、スタンドアローンモードと同様に、一度に1シーンしか実行できません。

『ライブボードの使用法』ユーザーマニュアルを参照して、詳細な手順に従ってください。全てのマニュアルがダウンロード可能であり、PDFフォーマット (MacとPC) でCD-ROMのManualディレクトリーに格納されています。

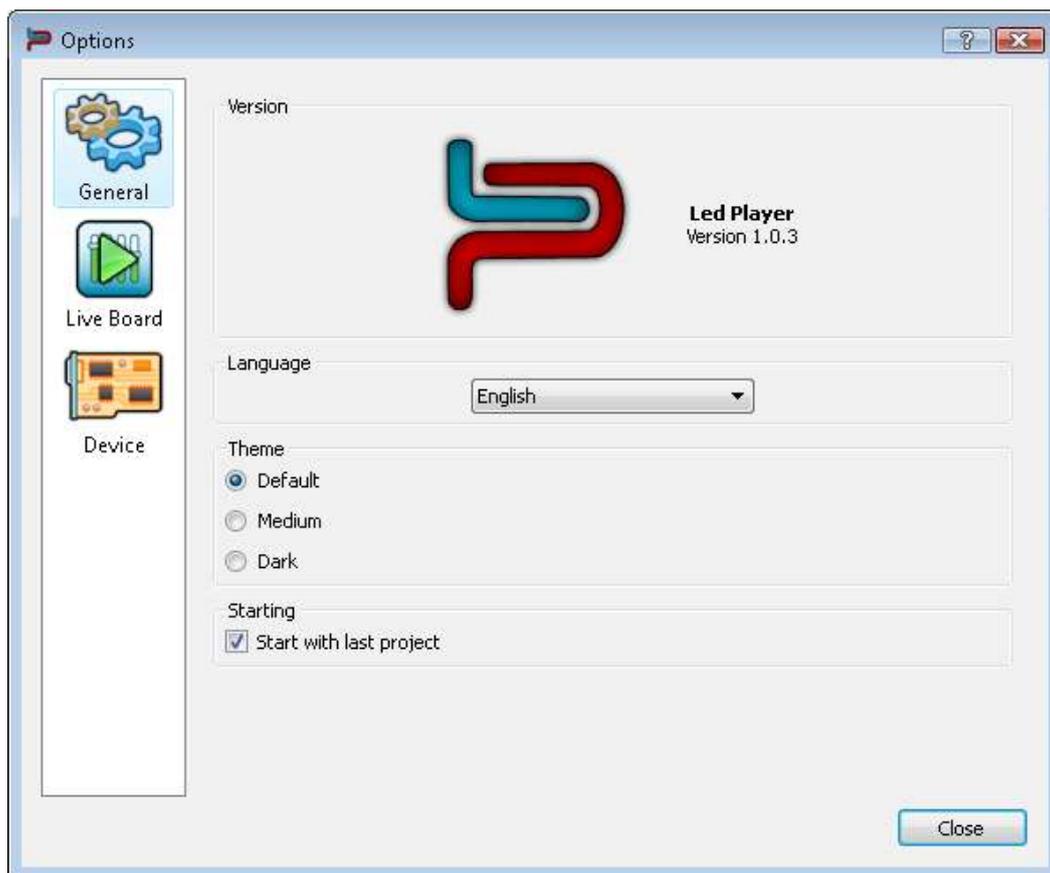
アドバンスオプション

この章では、ソフトウェアのアドバンスオプションをすばやく簡単に使用方法について説明します。このオプションは使い勝手がよく、ソフトウェアを思いどおりに構成できます。[オプション]ウィンドウには、エディターモードの[ツール]メニューからアクセスできます。[オプション]リンクを選択してウィンドウを開きます。



アドバンスオプションウィンドウを開く

オプションウィンドウイメージのいずれかをクリックすることにより、ライブボード、エディターモード、およびハードウェアデバイスを構成できます。オプションウィンドウは、ソフトウェアのより専門的で高度な可能性を提供するという意味において重要です。



ソフトウェアのアドバンスオプション

『アドバンスオプションの使用法』ユーザーマニュアルを参照して、詳細な手順に従ってください。全てのマニュアルがダウンロード可能であり、PDFフォーマット(MacとPC)でCD-ROMのManualディレクトリーに格納されています。

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/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。