

アドバンスオプションの使用方法

ユーザーマニュアル

(第 1.2 版)

概要:

P. 4	一般オプション
P. 5	ライブボードオプション
P. 7	ハードウェアデバイスオプション
P. 9	用語集

図の索引:

P. 3	メインアドバンスオプション
P. 3	アドバンスオプションウィンドウを開く
P. 4	一般オプション
P. 5	ライブボードオプション
P. 8	デバイスオプション

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。

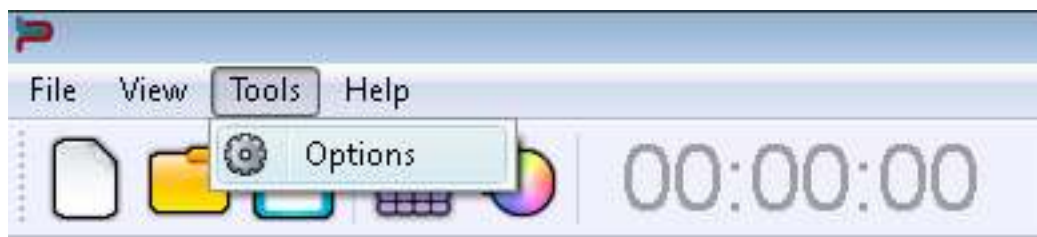
メインアドバンスオプションは、エディターウィンドウの上部に配置されたツールリボン内にあります。次のような操作が可能です。

- 新規プロジェクトを作成する。現在のプロジェクトが空白のプロジェクトに置き換えられ、ソフトウェアから現在のプロジェクトを保存するようにメッセージが表示されます。
- 既存のプロジェクトを開く。ソフトウェアから現在のプロジェクトを保存するようにメッセージが表示されます。
- 現在のプロジェクトを保存する。
- リアルタイムで DMX レベルを表示する。DMX 出力ウィンドウが表示され、10 の DMX ユニバースからの全ての DMX 出力の最新状態が確認できます。
- ライブボードモードを実行するためにライブボードモードに切り替える。
- スタンドアローンモードに切り替えて、ハードウェアのメモリーをプログラムする。



メインアドバンスオプション

[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。



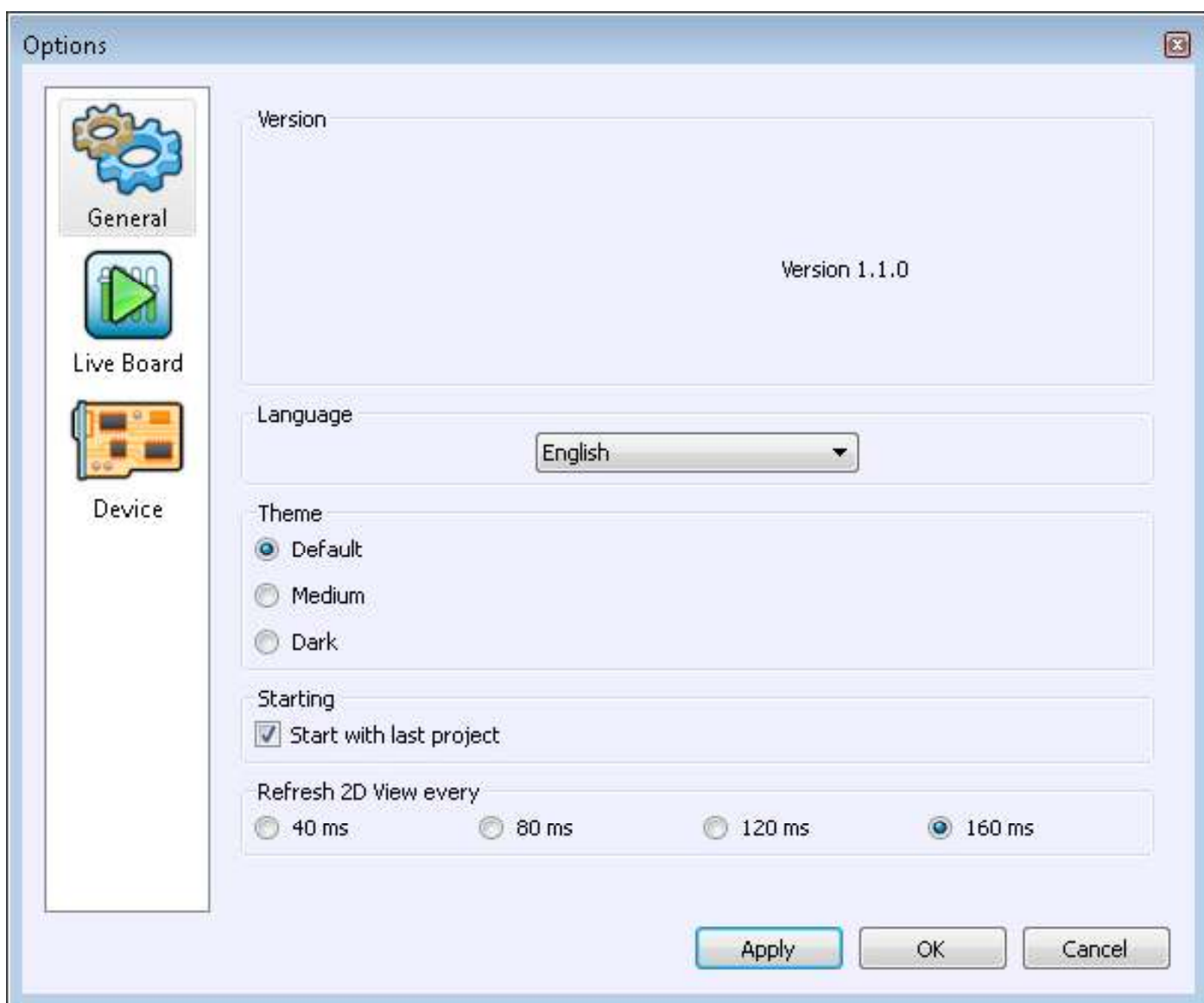
アドバンスオプションウィンドウを開く

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。

一般オプション

一般ページオプションはソフトウェア全体に影響を及ぼすもので、以下の要素で構成されています。

- バージョン:ソフトウェアが最新かどうか確かめるため、バージョンを表示します。
- 言語:使用可能な言語のいずれかを選択するために使用します。デフォルト言語は英語です。確定または適用するだけで新しく選択された言語が表示されます。
- テーマ:次の 3 つのテーマから選択できます。デフォルト(背景が明るくなる)、中間、または暗い(背景が全体的に暗くなる)。
- 最後のプロジェクトから開始:ソフトウェアを起動すると、このオプションにより自動的に前回使用したプロジェクトをロードされます。これがデフォルトオプションです。
- 2D ビューのリフレッシュ間隔:ソフトウェアのレンダリング間隔を指定します。値が高いほど、2D ビューの描画性能が向上します。

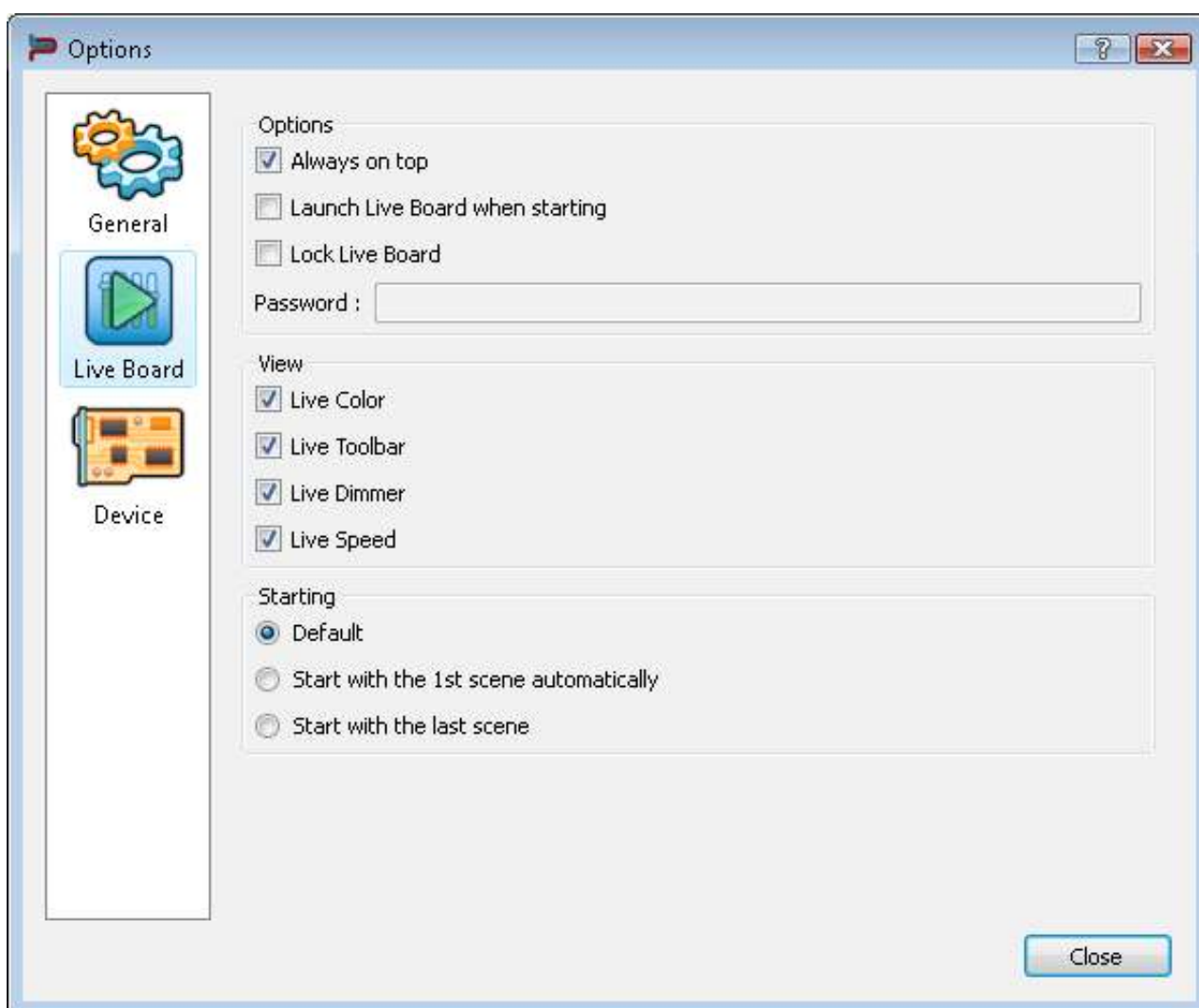


一般オプション

ライブボードオプション

ライブボードページオプションは、ライブボードモードに影響を及ぼし、以下の選択肢とコマンドを表示します。

- 常に手前に表示:ライブボードモードをメイン画面として、コンピューター上で動作中の他の全てのアプリケーションより手前に表示します。ライブボードをメインディスプレイアプリケーションにします。このオプションを選択解除しないかぎり、他のアプリケーションに切り替えたり、他のアプリケーションを表示したりできません。
- 起動時にライブボードを表示する:ソフトウェアを開いてロードするとライブボードが直接表示されます。ユーザーは、エディターモードにアクセスできませんが、シーンやプログラムを再生することはできます。
- ライブボードをロックする:ショーとプログラム済みの全てのシーンを保護する場合には選択します。このモードでは、ユーザーは、ソフトウェアのロックを解除するパスワードを知らないかぎり、エディターモードにアクセスできません。システムを保護するためのパスワードをアクティブにして入力します。パスワードを忘れた場合は、CTRLキーを押しながら[ライブボードの終了]をクリックすることにより、このオプションをキャンセルできます。



ライブボードオプション

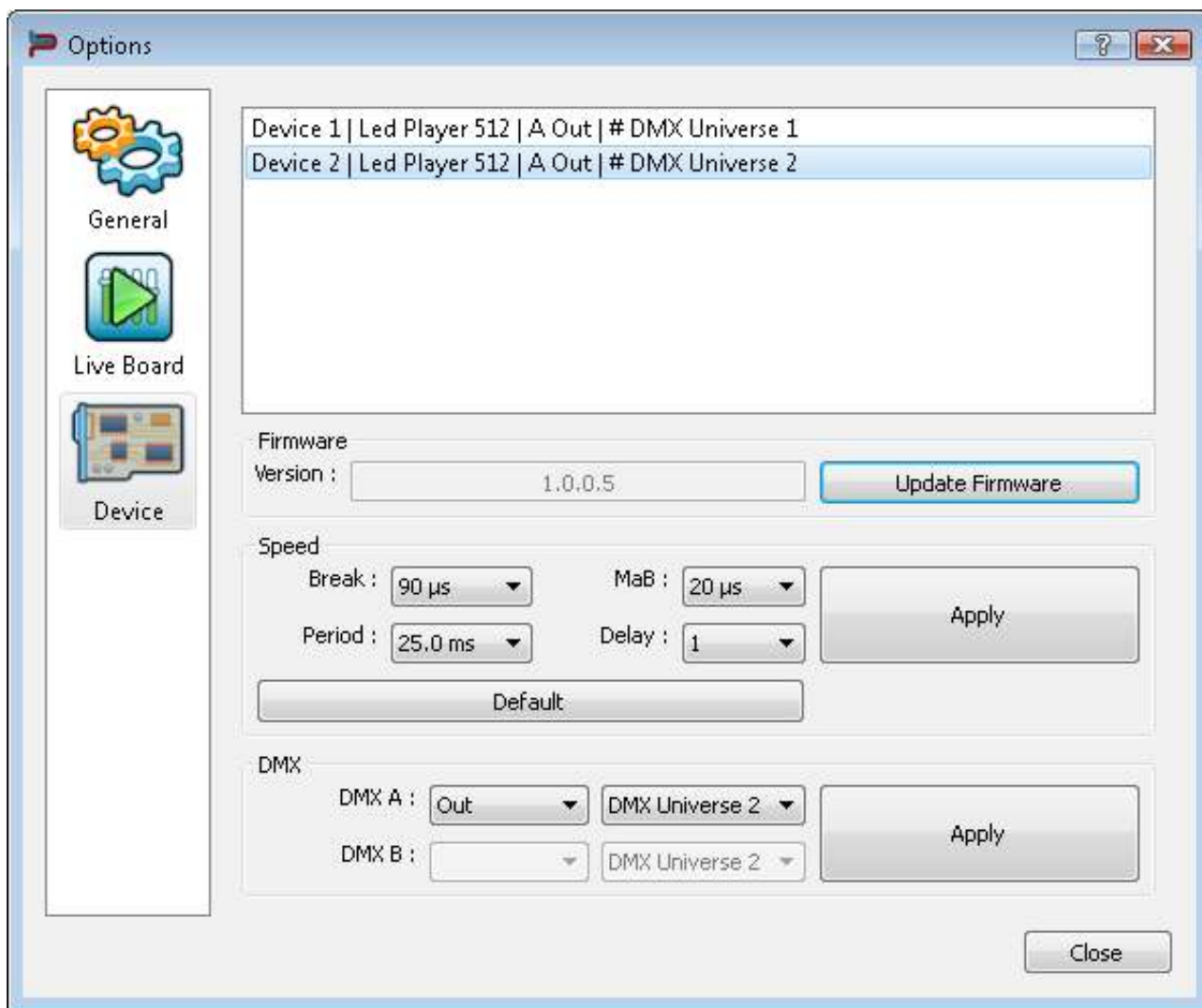
- ライブカラーパレットの表示/非表示を切り替える。
- ブラックアウト、フルホワイト、次のシーン、および一時停止オプションを含むライブツールバーの表示/非表示を切り替える。
- ライブディマーカーソルの表示/非表示を切り替える。
- ライブ一般スピードカーソルの表示/非表示を切り替える。
- ライブボードをデフォルトとして開始する:ユーザーがライブボードに切り替えてもシーンが自動的に再生されません。
- 自動実行するシーン:ユーザーがライブボードに切り替えるか、ライブボードを開くと、リストの先頭のプログラムが自動的に実行されます。このオプションと[起動時にライブボードを表示する]を組み合わせれば、アプリケーションをダブルクリックするだけで自動的にショーを開始して実行する優れたソリューションが実現します。
- 最後のシーンから始める:ソフトウェアが終了前に実行していた最後のシーンを記憶し、ライブボードソフトウェアが開かれたときに同じプログラムを起動します。

これら全ての機能から、ライブボードのカスタマイズと、最終ユーザー用の選択肢の数を制限することによるライブボードの使いやすさの向上が極めて容易なことがお分かりいただけることでしょう。そのため、ライティングデザイナーは、ソフトウェアを構成して、コントロールシステムを専門家またはそれ以外の任意の人物に渡すことができます。

ハードウェアデバイスオプション

デバイスページオプションは、コンピューターに接続された DMX ノード用に使用されており、以下の操作ができます。

- コンピューターのさまざまな USB ポートに接続されたインターフェースのリストを表示する。これらは、シリアル番号が低い順に列挙されます。このリストには、名称、デバイスの DMX 構成、および DMX ユニバース割り当てが表示されます。
- 選択されたデバイスのファームウェアバージョン: ソフトウェアによりファームウェアが自動的にアップデートされるオプションがあります。このプロセスには数分かかります。アップデートプロセス中はデバイスを切り離さないようにしてください。デバイスが破損する可能性があります。
- スピード: DMX のスピードを選択します。4 つの値を使用して、DMX 信号速度に影響する DMX 信号パラメーターを構成できます。[適用]をクリックしてスピードを確定し、インターフェースのパイロット LED 上の結果を観察します。灯具のいずれかに互換性がない場合にスピード機能が重要になります。スピードを下げると問題が解決される場合がありますが、問題の原因はケーブル、接続、または灯具にある場合がほとんどです。
- デバイスのポート(ライン)を構成する: [In]または[Out](インターフェースの種類に依存します)を選択することにより通信モードを選択して、DMX ユニバースを選択された出力に接続できます。たとえば、2 XLR ポーの場合は、2 つの XLR ポート上で同じユニバースを設定して、DMX スプリッターを使用した時のようなハードウェア設定で使用できます。[適用]ボタンをクリックして新しい構成を確定します。



デバイスオプション

このマニュアルは、ソフトウェアについて習得すべき最後のステップです。今後は、ソフトウェアを自由に構成して、そのコントロールを別のユーザーに渡すこともできます。

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。