

ライブボードの使用方法

ユーザーマニュアル

(第 1.2 版)

概要:

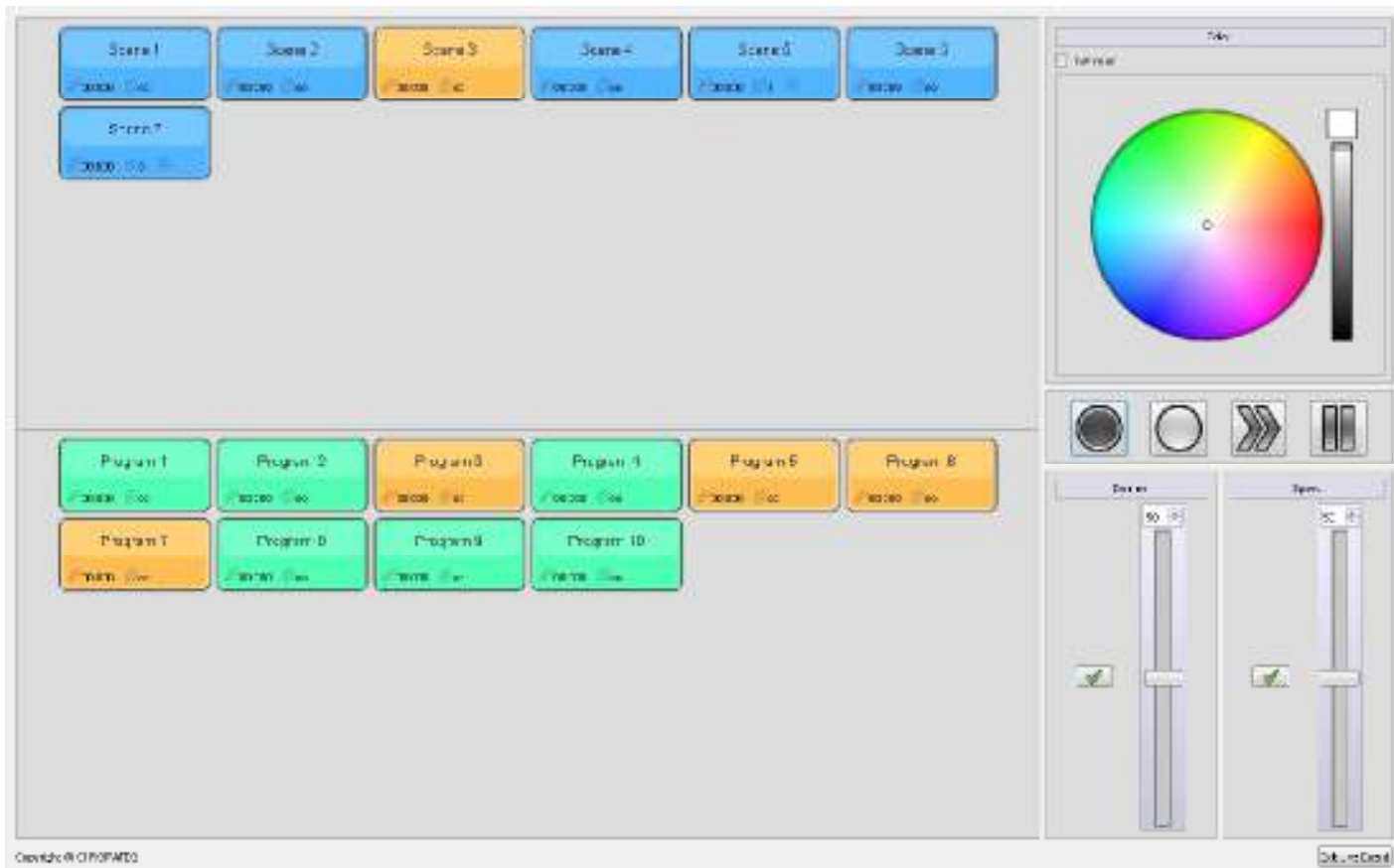
P. 3	シーン、プログラムボタン、およびシーケンス
P. 4	RGB W/A、CMY カラーパレット
P. 5	ライブボードコマンド
P. 5	ディマーとスピードカーソル
P. 6	ライブボードオプション
P. 7	用語集

図の索引:

P. 3	ライブボードモード
P. 4	RGB W/A カラーパレット
P. 5	ライブボードコマンド
P. 6	ディマーカーソルとスピードカーソル

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、シーンとプログラム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することが可能です。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使用できます。シーン作成プロセスについては、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。



ライブボードモード

シーン、プログラムボタン、およびシーケンス

ライブボードモードでは、各シーンとプログラムがオン/オフ切り替え可能なボタンとして表示されます。エディターモードでプログラムされ、確認された全てのシーンとプログラムのリストを表示できます。シーンとプログラムの順序は、エディターで使用されたシーンリストの順序に従います。

シーンボタンの意味：

- シーンまたはプログラムの名称
- シーンまたはプログラムにタイムフェードが設定されているかどうか
- ループ回数: ループが実行される回数
- シーンが次の後続シーンにジャンプするかどうか(プログラムの場合は使用できない)

- シーンが選択されたシーンにジャンプするかどうか

プログラムを再生して実行するためにシーンボタンを左クリックします。別のプログラムを実行する場合は別のシーンボタンをクリックします。スタンドアローンモードと同様に、一度にシーンは1つしか実行できませんが、プログラムは一度に複数を実行できます。

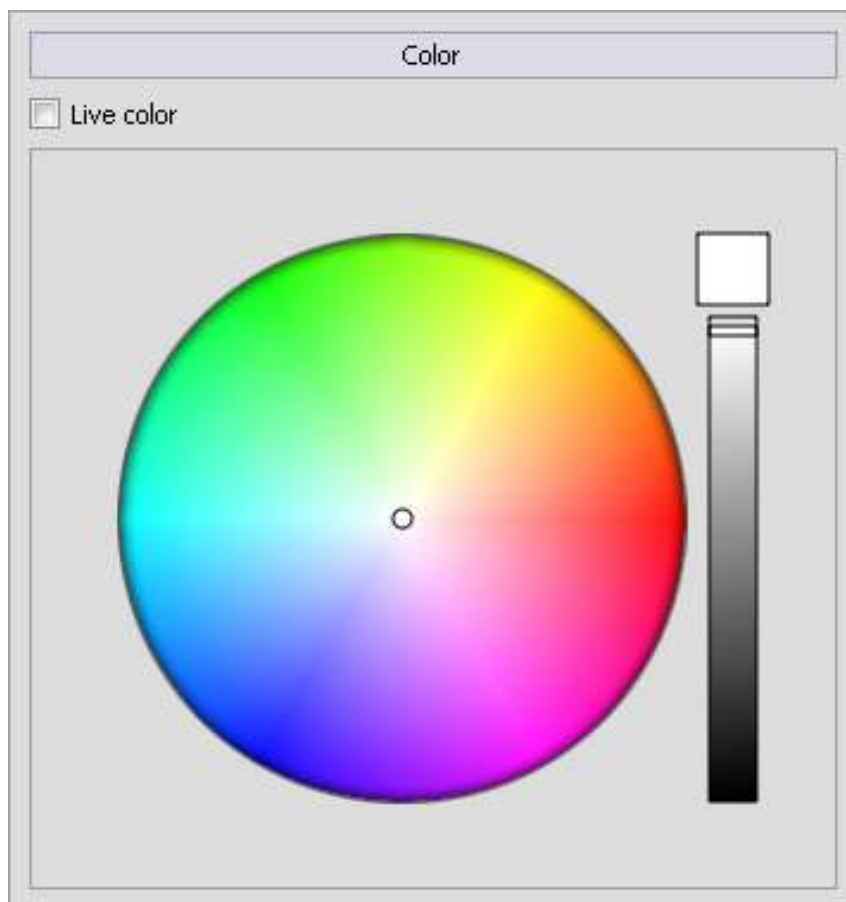
ライブボードモードでは、エディターモードと同様に、シーンごとに複数のループとジャンプオプションが実行されるため、ソフトウェアにシーケンスの実行を任せることができます。

シーケンスは特定の順序で自動的に実行する一連のシーンです。シーンのループ回数とジャンプオプションを選択することにより、エディターモードで複数のシーンを含むシーケンスを作成できます。ライブボードモードでシーケンスの最初のシーンを再生するだけでシーン全体を実行できます。

RGB W/A、CMY カラーパレット

シーンの実行中はいつでも、ライブボードモードの右側にあるカラーパレットを使用して、ライトの現在のカラーを瞬時に変更できます。

カラーパレットの任意の場所を左クリックすると、カラープロンプトが表示され、パレットに新しいカラーの DMX 値が示されます。カラーパレットでは、レッド、グリーン、ブルー、ホワイト、およびアンバーチャンネルしか操作できません。この機能は、RGB W/A 機能を備えた灯具専用です。



RGB W/A カラーパレット

カラーパレットを使用した場合は、現在のシーンで実行中のライトしか制御できません。カラーパレットの制御対象はアクティブになっている灯具だけです。

灯具はエディターモードで選択されたときにアクティブになり、そのシーンコンテンツ DMX 値は 0 以上になります。

たとえば、4 つの LED RGB 灯具があるとします。最初の 2 つの灯具を選択して、複数のステップを含むシーン 1 をプログラムします。ライブボードで、シーン 1 の再生後は、カラーパレットで最初の 2 つの灯具の RGB 値しか変更できません。

カラーパレットは、自動モードまたは手動モードのホワイトライト機能とアンバーライト機能も管理します。パレットの左側に追加のカーソルが表示されます。手動モードでは、ホワイト/アンバーの明度を変更できます。自動モードでは、カーソルが使用できず、自動的に、パレットで 4 つのカラーが管理されます。

カラーパレットのチェックボックスをオフにすることにより、カラーコントロールを開放して、現在のシーンのオリジナルコンテンツの実行を継続できます。

ライブボードコマンド

ソフトウェアには次のような基本的なコマンドが用意されています。

- 灯具ビームを閉じてライトを消灯するための“ブラックアウト”。パンチャンネルとチルトチャンネルはアクティブのままです。
- すべてのライトを点灯し、ライトビームを開くための“フルホワイト”。RGB 灯具の場合 DMX 値が最大値に設定されます。
- 次のシーンに直接ジャンプするための“次のシーン”
- 現在の DMX 値でシーンを固定するための“一時停止”



ライブボードコマンド

これらの機能はいつでも必要なときに使用できます。

ディマーカーソルとスピードカーソル

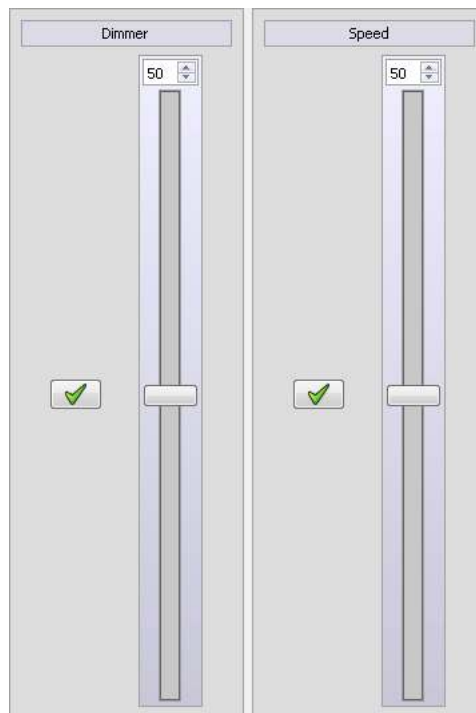
ソフトウェアでは、ウィンドウの右下に 2 つのカーソルが配置されています。

左側のカーソルは、灯具のディマー用で、アクティブになっている全ての灯具のディマーチャンネルと RGB チャンネルを管理します。たとえば、プロジェクトで 10 個の一般灯具と 4 つの RGB LED 灯具を使用しているが、実行中の現在のシーンが 6 つの一般灯具と 2 つの RGB 灯具用にプログラムされていたとします。ディマーカーソルを使用したときに、シーンで使用されている 6 つの一般灯具と 2 つの RGB 灯具のディマーしか更新されません。

中央の位置がデフォルトの位置です。ディマーカーソルを上に移動すると、ディマー値と RGB 値が最大値まで徐々に上昇します。現在のシーン内でディマーと RGB のレベルが最大値に設定されている可能性があるため、カーソルを上に移動してもディマー明度は変化しません。ディマーカーソルを下に移動すると、ディマーチャンネルと RGB チャンネルがデフォルト値から計算されたパーセンテージで減少します。そのため、カーソルを一番下の位置にしても最小値を超えることはありません。このパーセンテージ方式を使用すれば、カラーをずっと調光モードにしておくことができます。

フルホワイトコマンドはディマーカーソルと互換性があるため、フルホワイトがアクティブになっているときは、プロジェクトの全ての灯具をまとめて暗くすることができます。

右側のカーソルは、スピード用で、シーンのスピードを管理します。カーソルを上下に移動するだけで、プログラムのスピードが変化します。このカーソルは、ステップ間の時間を増減することにより、シーンを早めたり、遅らせたりします。



ディマーカーソルとスピードカーソル

ライブボードオプション

ライブボードモードを構成するために使用可能なオプションが複数あります。たとえば、コマンドの表示/非表示を切り替えたり、未知のユーザーによる変更からソフトウェアを保護するためにパスワードをセットアップしたりできます。ユーザーマニュアルの『アドバンスオプションの使用法』を参照してください。

このマニュアルを使用すれば、自分自身でシーンを再生して実行したり、コマンドを他の誰かに渡したりできるようになります。ライブボードは非常に使い勝手がよく、タッチスクリーンで簡単に操作できるため、初心者にもコントロールを委ねることができます。

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。