



EOS Augment3d

クイックスタートガイド

株式会社 剣プロダクションサービス著作

製品情報及び仕様は変更となる場合があります。

2021年12月

入門

Augment3d は、フィクスチャの仮想表現を 3D 環境で構成やフォーカスをし、外観をプログラムおよび視覚化できる Eos ツールです。

開始をするには、次のことを行う必要があります。

- ・ V3.0 以降のコンソールまたは PC で Augment3d を起動しています。
 - ・ **Augment3d の実行「下記」** を参照してください。
- ・ Augment3d ユーザーインターフェイスをよく理解しています。
 - ・ **Augment3d 編集モードのレイアウト「P.7」** を参照してください。
- ・ フィクスチャを追加して、それらに焦点を合わせて制御します。
 - ・ **Augment3d のフィクスチャ「P.16」** を参照してください。

ハードウェアとソフトウェアの要件

コンソール

Eos ファミリーコンソールの Augment3d には、Eos ファミリーソフトウェア V 3. 0以降と、少なくとも1つ以上 DisplayPort コネクタを備えたコンソールが必要です。

PC / Mac

PC または Mac での Augment3d の最新仕様については、etcconnect.com/etcnomad/performance/ にアクセスしてください。

iOS / Android

Augment3d には、iRFR および aRFR モバイルアプリ内の機能が含まれています。iRFR には iOS11 以降が必要です。aRFR には、AndroidOS 7.0 (Nougat、sdk24) 以降が必要です。

注：フォーカスワンドには ARKit/ARCore 機能も必要です。デバイスの仕様を確認して互換性を確認するか、アプリケーションの [バージョン情報] メニューの [Augment3dRealitySupport] フィールドを参照してください。



Augment3d の実行

コンソール / PC / Mac

ハードウェアとソフトウェアの要件を満たす Eos ファミリーコンソールと PC には Augment 3D タブが表示され、実行することができます。**ハードウェアとソフトウェアの要件（上記）を参照。**



新しいタブを開いて表示リストから {Augment3d} を選択するか、[Tab] を押しながら [38] と入力します。



注：コンソール内で開く場合は、Augment 3dのレンダリング品質は低または中に制限されています。

PC / Mac (テザーモード)

テザーモードを使用してコンソールに接続された別のコンピュータで Augment3d を実行することができます。

Augment3d テザーは、スタンドアロンクライアントではなく、接続先コンソールの拡張機能です。

このモードのセットアップは、コンソールのネットワークシステム内の ETCnomad クライアントコンピュータのセット アップと同じです。Augment 3dテザーにはETC nomad ドングルは必要ありません。



注：ETCNomadPuck はコンソールとみなされ、上記のコンソール制限の対象となります。

1. 接続されたコンソールにインストールされているソフトウェアバージョンと一致するバージョンの ETCnomad がコンピュータに実行されていることを確認します。
2. コンソールでユーザー番号に対して Augment3d を有効にします。CIA でセットアップ>システム設定>ユーザーに移動します。



3. ネットワークスイッチを介してイーサネットケーブルを使用してコンピュータに接続します。コンピュータのネットワーク情報がコンソールと互換性のある範囲内にあることを確認してください。
4. ETCnomad を起動し、{Augment3d Tether} を選択します。Augment3d は独自のウィンドウで起動し、コンソールへの接続を試みます。
5. コンソールで正しいテザーデバイスを選択します。(Augment3d 「下記」を参照してください)。

	ステータス	名称	アドレス	バージョン	現在のサーバ
	接続済	Augment3d タブ	ローカル	1.2.0.31	

6. テザーモードを終了するには、隅にある {X} をクリックします。編集モードを終了するには、編集>完了を選択します。

テザーコマンドライン



テザーデバイスにコマンドラインを表示できます。これにより、接続されたコンソールのコマンドラインがミラーリングされます。

キーボードボタンをオンにすると、EosコマンドラインとAugment3dコマンドの両方がテザーからコンソールに送信されます。オフに切り替えると、Augment3dコマンドのみが送信されます。

{X} をクリックしてテザーコマンドラインを完全に無効にするか、ウィンドウ>コマンドラインから切り替えます。

ETCnomad

Augment3dは、ETCnomad V3.0.0以降の一部としてローカルタブのPCまたはMacで実行でき、接続されたEosファミリーコンソールなしで使用できます。

ETC nomad V3.0.0以降をインストールすると追加のインストールは必要ありません。

重要な用語

Click-To-Focus (クリックをしてフォーカス)

Augment3dモデルのポイントをクリックまたはタッチをして、そのポイントでXYZプログラミングを実行します。

コントロールモード

Augment3dのデフォルトの表示モード。モデル、フィクスチャ、およびオブジェクトの視覚化とナビゲーションを可能にします。

編集モード

代替のAugment3dモード。モデル、フィクスチャ、およびオブジェクトの編集と構成を可能にします。

Find Me

aRFR/iRFRを使用して、モバイルデバイスを対象としたXYZプログラミングを実行してください。

フォーカスワード

aRFR/iRFRを使用してClick-to-Focusを実行します。

FPE

フィクスチャポーズの推定。フィクスチャベースの情報とユーザー提供のフォーカスパレットの物理的な位置を推定します。

原点

XYZ軸(0,0,0)の交点として表される、空間内の既知の場所。これは、Augment3dモデルの残りの部分の測定を参照点として機能します。

パン / ティルトキネマティクス

パン / ティルトキネマティクス DMX 値をビームがさしている方向に変換するフィクスチャプロファイルの方向。

モデル

Augment3d 仮想3D空間をモデル化します。

XYZプログラミング

仮想空間の特定ポイントを介してフィクスチャのビームを向けるようにコンソールに指示します。

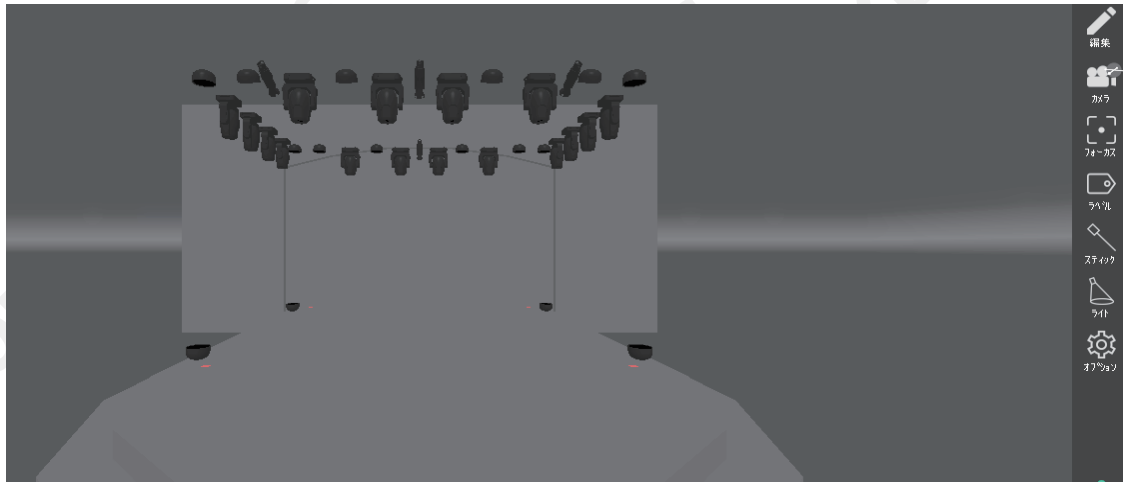
コントロールと編集モード

コントロールモード

プライマリ Augment3d ビューを使用すると、モデル内を移動したり、フィクスチャにフォーカスしたり、プログラムしたり、キューやエフェクトを視覚化したりできます。

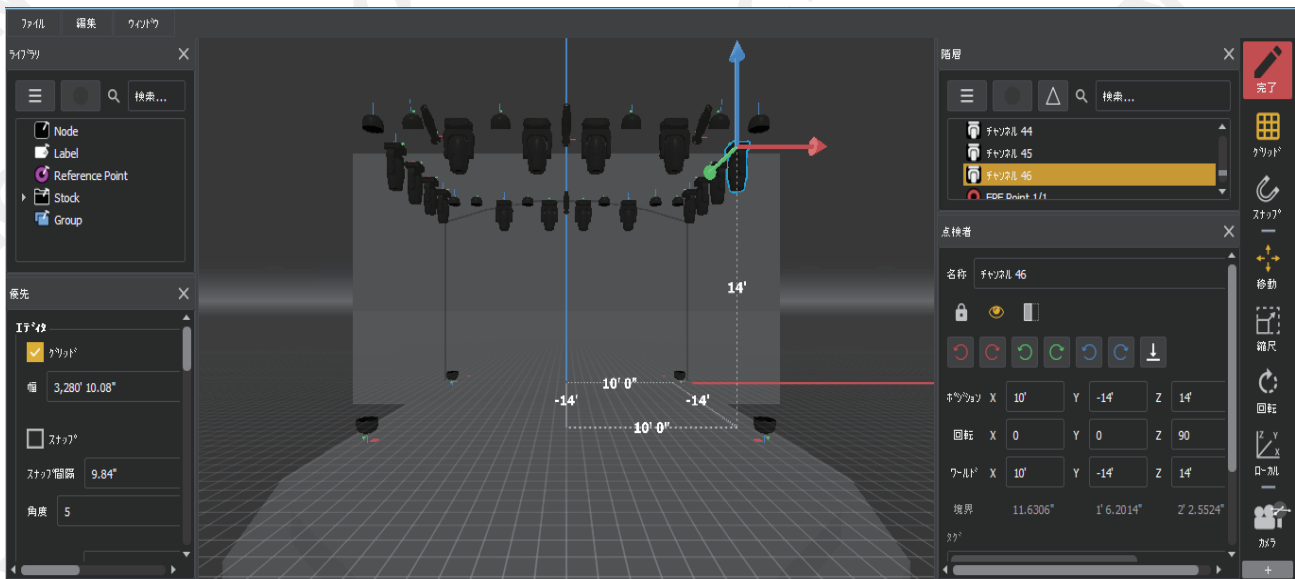
これを支援する特定のツールは、右側のツールバーで利用できます。

詳細については、[\(Augment3d ツールバー「P.10」\)](#) を参照してください。



編集モード

Augment3d ビューを使用すると、モデル、フィクスチャ、およびオブジェクトの編集および構成ができます。このモードでは、追加のツールが利用可能になります。詳細については、[\(編集モードのみのツール「P.15」\)](#) を参照してください。

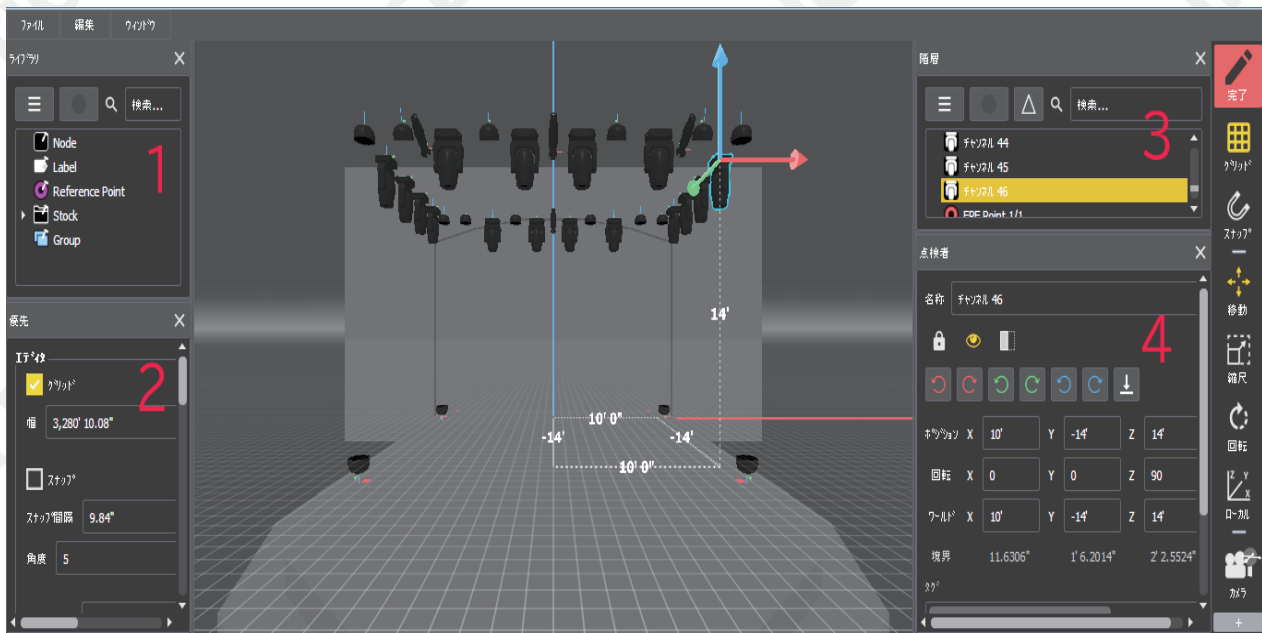


編集モードに入るには、右上隅にある { 編集 } ボタンを押します。



編集モードを終了するには、{ 完了 } を選択します。Augment3d モデルに加えた変更を適用するか、元に戻して変更を保存せずに終了するかを選択します。

Augment3d 編集モードの配置



モデル

Augment3d 仮想プログラミング環境はモデルと呼ばれます。構成して使用するには、すべての器具とオブジェクトをモデルに追加する必要があります。

編集モード（前のページの「制御モード」と「編集モード」を参照）では、フィクスチャとオブジェクトの操作を支援する4つのプライマリウィンドウが表示されます。これらのウィンドウは、自由にドラッグ、再配置、サイズ変更、および閉じることができます。

(1) ライブラリー

ライブラリには、Augment3d プロジェクトに追加できるすべての非フィクスチャオブジェクトが含まれており、便利のように多数のストックオブジェクトを配置することができます。

追加のオブジェクトを Augment3d にインポートできます。オブジェクトをドラッグして、ライブラリからモデル に追加します。

(2) プリファレンス

プリファレンスには、Augment3d モデルすべての設定が含まれています。これらオプションの多くは、ツールバーを使用して変更することもできます。詳細については、(Augment3d ツールバー「P.10」)を参照してください。

(3) 階層

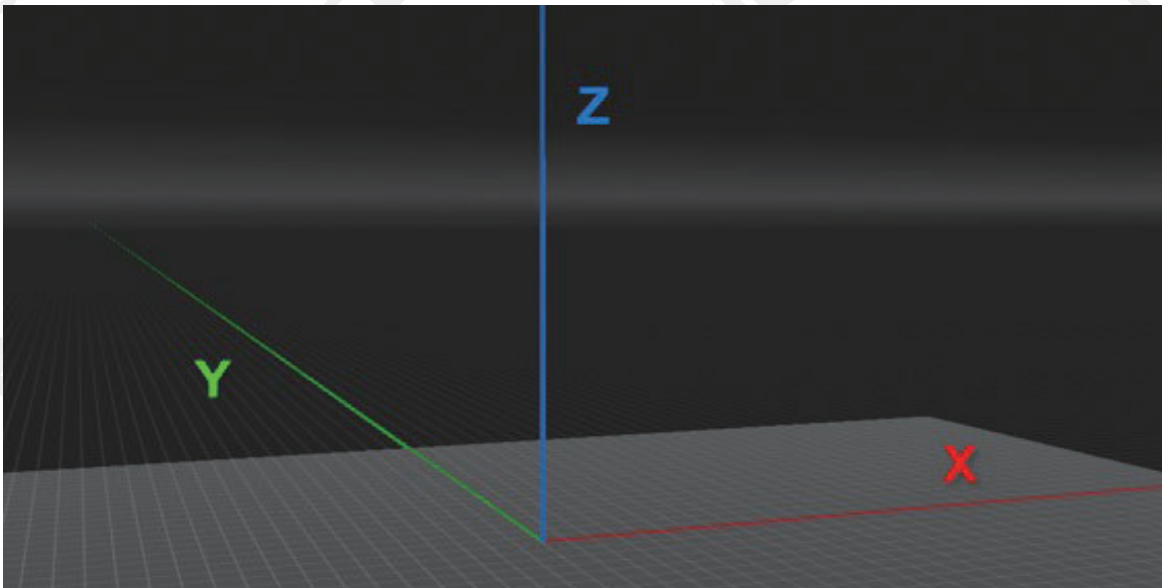
階層には、現在 Augment3d モデルにあるオブジェクトとフィクスチャが一覧表示されます。これには、手動で追加されたすべてのオブジェクトと、パッチを介して自動的に追加されたすべてのフィクスチャが含まれます。

(4) インスペクター

インスペクターには、名前の変更、ロック、可視性の設定、回転、移動など、選択したオブジェクトを変更するためのさまざまなコントロールが含まれています。オブジェクトの位置、回転、およびスケールデータを手動で入力することもできます。

(5) XYZ & 原点

編集モードでは、Augment3d モデルは 3 つの軸の周りに配置されます。水平方向の X (赤) と Y (緑)、および垂直方向の Z (青)。



これらの軸の交点 (0,0,0) が原点です。Augment3d のこの仮想ポイントは、空間内の実際のポイントと Augment3d 上の床に対応している必要があります。これは、ステージの中央、コーナー、または任意で指定した場所にあります。

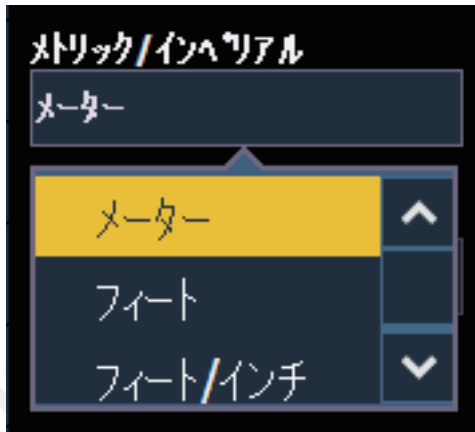
Augment3d の他のすべての測定値は、原点を参照しています。モデルの精度を向上させるには、測定のために簡単にアクセスできる物理的なポイントを選択します。

単位

デフォルトでは、Augment3d は距離をメートル法 (メートル) で測定します。

これはセットアップで変更できます。

セットアップ>システムセッティング> Augment3d



使用可能なオプションは、メートル、小数フィート、またはフィートとインチです。

Augment3d ツールバー

ツールバーには、Augment3d フィクスチャとオブジェクトを変更するためのさまざまなオプションが含まれています。



注: 特定のツールは、編集モードでのみ使用できます。([編集モードのみのツール「P.15」](#)) を参照してください。

カメラツール

カメラには、Augment3d でビューと位置を変更するためのいくつかのオプションがあります。[[カメラモードをデフォルトに戻す](#)] をクリックして、すべてのオプションをデフォルトにリセットします。



注: マルチコンソールシステムで、Augment3d カメラビューは同じユーザー ID に割り当てられたデバイス間で同期されます。他のすべての Augment3d 設定は、デバイスごとに設定および調整されます。



ホーム

デフォルトのカメラ位置に戻ります。これはブックマークを押したままにして現在の位置を記録するか、[[ビューをデフォルトに戻す](#)] をクリックしてリセットします。

ブックマーク

最大5つのカスタムカメラ位置をブックマークとして記録します。ホームと同様に、これらは長押しで更新するか、[[ビューをデフォルトに戻す](#)] をクリックしてリセットします。更新されたブックマークは、Augment3d タブまたはテザーを含む、EOS スナップショットを使用して保存および呼び出すことができます。([スナップショットについて「オペレーションマニュアル P.370」](#)) を参照してください。

ルック

ルックボタンは、現在のカメラ位置を中心に、さまざまなカメラ位置へのショートカットを提供します。

ズーム

Augment3d で現在選択されている器具またはオブジェクトにカメラビューをズームします。

フィクスチャ POV

最初に選択した器具のゲートの視点（POV）からカメラを配置します。POV モードを終了すると、カメラは前の位置に戻ります。有効にすると、フィクスチャ POV シンボルがカメラアイコンにオーバーレイされます。優先でも利用できます。

モード

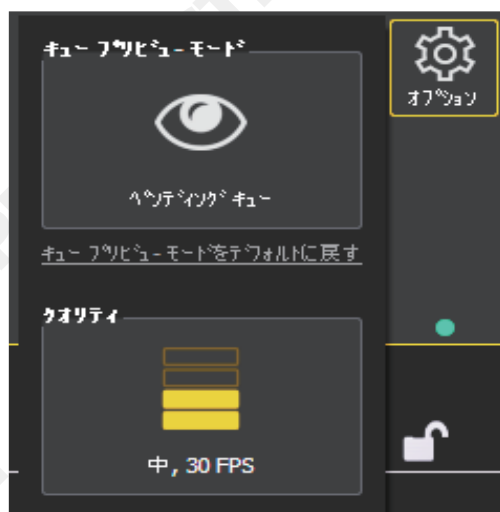
遠近法カメラモードと正投影カメラモードを切り替えます。遠近法モードでは、遠くにあるオブジェクトは近くのオブジェクトよりも小さくなります。正投影モードでは、すべてのオブジェクトは同じ縮尺です。優先でも利用できます。

ムーブ

フライカメラモードとオービットカメラモードを切り替えます。フライモード（カメラアイコンに重なるフライ記号で示されます）では、マウスがカメラの角度を変更します。オービットモード（カメラアイコンに重なるオービットシンボルで示されます）では、マウスはカメラを中心点の周りに移動します。

どちらのモードでも、キーボードコントロールを介して移動できます。ALT を押し続けると、動作が一時的に逆転します。

フォーカスツール



フォーカスオフセットの高さを編集し、自動フィクスチャアニメーションのオンとオフを切り替えるオプションを提供します。マウスの左+センターホイールでも高さを調整します。優先でも利用できます。

ラベルツール

ラベルには、さまざまな情報オーバーレイのオンとオフを切り替えるオプションがあります。[ラベルのデフォルトに戻す]をクリックして、すべてのオプションをデフォルトにリセットします。

すべてのラベルオプションは、[設定]でも使用できます。



フィクスチャラベル

すべてのムービングライト、選択された、またはアクティブなフィクスチャのフィクスチャ本体をオーバーレイするラベルを切り替えます。

ビーム中心ラベル

すべてのムービングライト、選択された、またはアクティブなフィクスチャのフィクスチャビームをオーバーレイするラベルを切り替えます。

フォーカスバンドル

すべてのムービングライト、選択された、またはアクティブなフィクスチャのフォーカスバンドルを切り替えます。球形のバンドルを移動して、ムービングライト比例して焦点を合わせることができます。キュービックバンドルは一般照明を示しますが、使用できません。フォーカスバンドルを重複するラベルも切り替えることができます。

スティックツール

スティックビームを切り替えて、フィクスチャがポイントされている場所を確認したり（現在出力されていない場合でも）、同じ場所に焦点を合わせた複数のフィクスチャを区別したりできます。



すべての、ムービングライト、選択、アクティブ、または非アクティブのフィクスチャのスティックビームを切り替えます。[スティックのデフォルトに戻す]をクリックして、すべてのオプションをデフォルトにリセットします。プリファレンスでも利用できます。

ライトツール

Augment3d モデルでシミュレートされたライトを構成するためのオプションを提供します。[ビームをデフォルトに戻す]をクリックして、すべてのオプションをデフォルトにリセットします。すべてのライトオプションは、[プリファレンス]でも使用できます。



ビーム

すべての器具、ムービングライト、または選択した器具のシミュレートされた光線を切り替えます。

ライト

シミュレートされた光の全体的なインテンシティを調整します。



注：これは、Augment3d でシミュレートされた光線のインテンシティにのみ影響し、器具自体のインテンシティ値には影響しません。

ビームインテンシティ

「低」、「中」、「高」でシミュレートされたビームのインテンシティを切り替えます。ヘイズをオンに切り替えて、ビームのリアリズムを高めます。

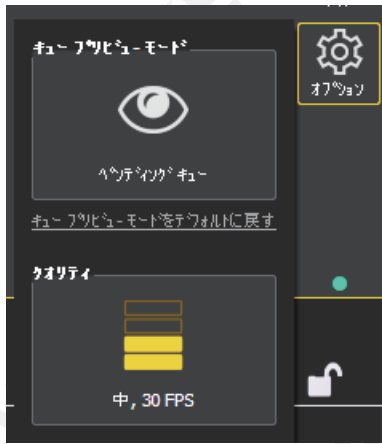
周辺光

Augment3d モデルで、全体的な周辺光レベルを「オフ」、「低」、「中」、「高」の間で切り替えます。

オプションツール

キュープレビューモード

このモードでは、Augment3d は、次のキューで使用される外観の仮想プレビューを表示できます。



[キュープレビューモードのデフォルト] をクリックして、キュープレビューをリセットします。
 キュープレビューモードでは、オプションアイコンに目が表示されます。プリファレンスでも利用できます。

クオリティ



Augment3d レンダリング、FPS、およびライティングモードの品質を調整できます。プリファレンスでも利用できます。



注：コンソールでの Augment3d レンダリング品質は、低または中に制限されています。



注：ETCnomad を実行している Mac で Augment3d を使用すると、解像度スケールの追加オプションが [クオリティ] メニューに表示されます。

編集モードのみのツール

グリッドツール



グリッドのオンとオフを切り替えます。プリファレンスでも利用できます。

スナップツール



グリッドへのオブジェクトスナップのオンとオフを切り替えます。プリファレンスでも利用できます。

移動ツール



X / Y / Z 軸に沿ってオブジェクトを移動できます。ハンドルには円錐形の端があります。

縮尺ツール



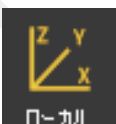
X / Y / Z 軸に沿ってオブジェクトのサイズを変更できます。ハンドルの端は立方体です。中央のハンドルを使用して、すべての寸法を比例してサイズ変更します。

回転ツール

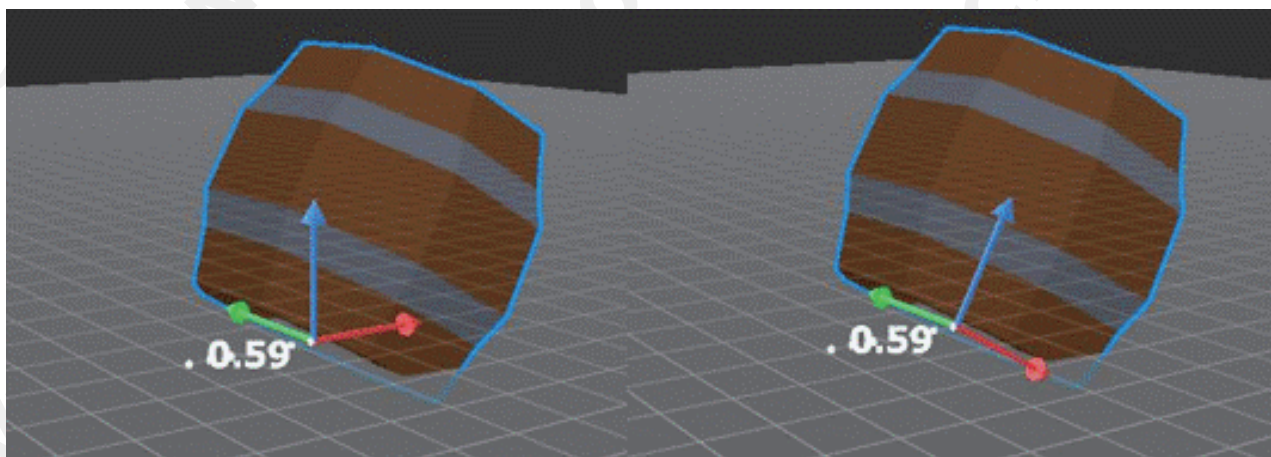


X / Y / Z 軸を中心にオブジェクトを回転させることができます。

ローカルツール



オブジェクトツールの移動と回転をグローバル XYZ 方向とオブジェクト XYZ 方向の間で切り替えます。スケールは常にオブジェクトのローカル XYZ 方向を基準にして実行されます。



- ・左側のバレルでは、ローカルがオフになっているため、移動ツールは Augment3d モデルに基づいて向きを変えます。
- ・右側では、ローカルがオンになっているため、移動ツールはバレル自体の位置を基準にして向きを変えます。

Augment3d のフィクスチャ

フィクスチャは表示や制御する前に、まず Eos でパッチを適用してから Augment3d モデルに追加する必要があります。

フィクスチャをマニュアルで追加する

フィクスチャの位置と方向のデータがすでにわかっている場合は、Eos パッチ画面の Augment3d タブからフィクスチャを手動で追加できます。

詳細については、「[フィクスチャの手動追加（下記）](#)」を参照してください。

フィクスチャを自動的に追加する

または、器具の位置データが利用できない場合、Augment3d は、空間全体の既知の位置に配置されたキャリブレーションされたポイントを使用して、器具の回転と XYZ 位置を計算できます。

詳細については、「[フィクスチャ位置推定（FPE）（P.19）](#)」を参照してください。

Vectorworks からのフィクスチャの追加

最後に、フィクスチャは Vectorworks ファイルから Augment3d モデルにインポートできます。

詳細については、「[Vectorworks プラグインの概要（オペレーションマニュアル P. 454）](#)」を参照してください。

フィクスチャを手動で追加する

フィクスチャの位置と方向がすでにわかっている場合は、チャンネルごとに Eos パッチ画面から手動で Augment3d に追加できます。

パッチでは、特定の器具の横に Augment3d の「3d」ロゴが表示されます。

この記号は、Augment3d モデルのプロファイルを示します。



注：プロファイルのアップデートが必要なフィクスチャは、アスタリスク（*）で表示されます。

詳細については、（[プロファイルのアップデート「オペレーションマニュアル P.1 19」](#)）を参照してください。

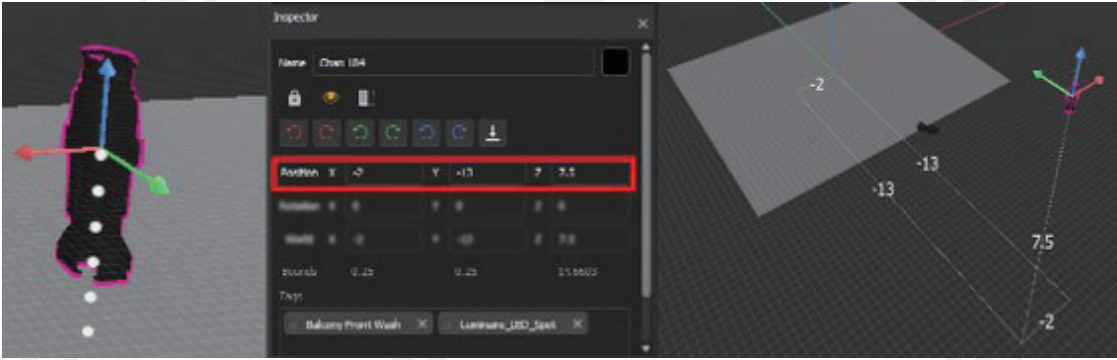


注：ムービングのミラーフィクスチャは現在サポートされていません。

ポジションと方向のデータ

ポジションデータはローカルまたはワールドのいずれかです。

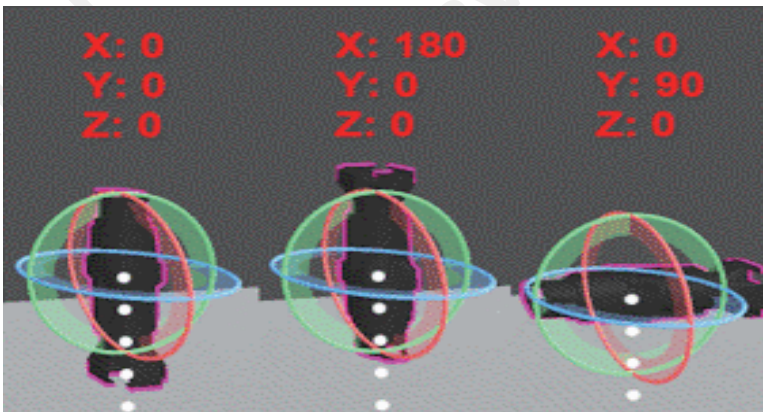
詳細については、（[インスペクタ「P. 8」](#)）を参照してください。



上記の例では、チャンネル 184 にパッチされたフィクスチャは、X 軸で -2 メートルのオフセット、Y 軸で -13 メートルのオフセット、Z 軸で 7.5 メートルのオフセットです。

オリエンテーション

方向データは、フィクスチャの回転方法を反映しています。X、Y、および Z の値は、グローバル XYZ 軸に対するその軸の周りの回転を度単位で表します。



左上の例は、デフォルトの方向 0/0/0、つまり真下を向いていることを示しています。中央は X 軸を中心に 180°回転しており、フィクスチャをまっすぐ上に向けています。最後の例は、フィクスチャを横に向けて、Y 軸を中心に 90°回転することを示しています。

マニュアルでフィクスチャを追加する



パッチの Augment3d セクションの下に、フィクスチャには XYZ ポジションと方向のフィールドがあります。ビーム角度、シャッター、およびゴボ回転の情報を入力することもできます。

フィクスチャのポジションと方向のデータを入力する

ポジションと方向のデータがあるフィクスチャのチャンネルを選択し、パッチの [Augment3d] タブの [ポジションと方向] セクションに移動します。ポジションまたは方向フィールドの 1 つを選択すると、特定の値を入力するためのキーパッドが開きます。

または、キーボード構文を使用することもできます。複数の値を入力する場合は [/] を使用して X、Y、Z を区切り、[Thru] を使用して複数のフィクスチャの情報を一度に入力します。

- ・[Chan] [1] [Select] [5] [/] [5] [/] [5] [Enter] は、チャンネル 1 の位置を 5,5,5 に設定します。
- ・[Chan] [1] [ポジション] [/] [2] [/] [Enter] は、チャンネル 1 の Y 座標を 2 に設定します。X 座標と Z 座標は変更されません。
- ・[Chan] [1] [ポジション] [+] [3] [/] [/] [Enter] は、チャンネル 1 の現在の X 座標に 3 を追加します。Y 座標と Z 座標は変更されません。
- ・[Chan] [1] [Select] [+] [/] [1] [/] [-] [5] [Enter] は、チャンネル 1 の現在の Y 座標に 1 を加算し、Z 座標から 5 を減算します。X 座標は変更されません。
- ・[Chan] [1] [Thru] [5] [Select] [0] [/] [0] [/] [5] [Thru] [10] [/] [10] [/] [5] [Enter] は、チャンネル 1 の位置を 0,0,5 に設定し、チャンネル 5 の位置を 10,10,5 に設定します。チャンネル 2、3、および 4 の位置は、2 つの間で均等に分散されます。
- ・[Group] [10] [Select] [5] [/] [/] [Thru] [10] [/] [/] [Enter] は、グループ 10 のすべてのチャンネルの X 座標を 5 から 10 の間に分配します。Y 座標と Z 座標は変更されません。

[Chan] [1] [Thru] [10] ポジション [5] [Thru] の場合、コマンドは自動完了します。また、[Chan] [1] [Thru] [10] ポジション [5] [/] [*] [/] [*] [Thru] とコマンドに打つことも可能です。

対応するフィクスチャが Augment3d モデルに自動的に追加されます。追加のチャンネルまたはフィクスチャに対してこのプロセスを繰り返すか、ツールバーまたはインスペクタで使用可能なツールを使用してフィクスチャのポジションと回転を編集します。

ポジション [@] [Enter] は、選択範囲のを削除します。方向 [@] [Enter] は、選択範囲の方向を (0,0,0) にリセットします。

フィクスチャのポジションと回転の編集

フィクスチャの位置と回転は、ツールバーまたはインスペクタで使用可能なツールを使用して、[Augment3d 編集モード「P.6」](#) で編集することもできます。

Augment3d でフィクスチャの位置を変更すると、パッチの値が自動的に更新されます。同様に、パッチを介して行われた変更は、Augment3d のフィクスチャを自動的に更新します。

パッチ内の一般照明のフィクスチャの方向を設定する

一般照明や LED（動きのない）器具のオリエンテーションプロパティは、照明器具を正しいポイントに向けるために使用されます。

1. [Patch]> Augment3d> ポジションと方向に移動します。
2. コマンドラインから、または Augment3d で選択して、一般照明器具を選択します。フィクスチャが点灯して、選択を示します。



注： 器具を選択するために Augment3d 編集モードに入る必要はありません。

3. 長い選択、または SHIFT + 左マウスを使用して、フィクスチャを目的のターゲットに向けます。

フィクスチャの自動構成

Eos は、フィクスチャ位置推定 (FPE) と呼ばれるプロセスを使用して、Augment3d の自動フィクスチャの位置と方向を自動的に構成できます。

FPE の設定

FPE は、自動器具の位置と回転を推定するために、スペース内の 4 つ以上のポイントに対応するフォーカスパレットに関連付けます。

初めて器具をセットアップする場合は、通常、FPE ポイントを選択する方が簡単です。

まず、それぞれのフォーカスパレットを記録します。ただし、既存のフォーカスパレットがある場合は、代わりにそれらのフォーカスポジションを FPE ポイントに使用できる場合があります。

FPE ポイント

1. 床の 4 つ以上のポイントを選択します。理想的には、照明しているスペースの大部分を囲む長方形にします。
4 ポイントが最小要件ですが、ポイントを追加すると FPE の精度が向上する場合があります。
2. 原点から外側に向かって測定することにより、これらの点の X 座標と Y 座標を決定します。
Z 座標値を一致させると、最高の FPE パフォーマンスが得られます。

3. ポイントを選択して測定したら、Eos パッチ画面に移動して各ポイントの座標を入力します。
4. Augment3d タブをクリックし、FPE セクションを選択します。
5. 各ポイントの測定座標を入力します。Augment3d は、各場所に FPE ポイントを自動的に配置します。

パッチで XYZ 座標を更新すると、Augment3d モデルでの FPE ポイントの位置が変更されます。

フォーカスパレット

ポイントの座標を選択、測定、入力したら、各ポイントをフォーカスパレットに関連付けます。

1. FPE ポイントの 1 つに器具の焦点を合わせ、フォーカスパレットを記録します。



注: フィクスチャビームは、FPE ポイントの中心に配置する必要があります。器具を一度に 1 つずつ集束させ、ビームエッジを鋭くし、虹彩を狭くしてより小さなサイズのビームを作成すると、ビームの中心を合わせるのに役立つ場合があります。中心点 (十字線など) を簡単に識別できるゴボを使用することも役立つ場合があります。

2. パッチで、フォーカスしたポイントに対応する「FP #」列にフォーカスパレット番号を入力します。
3. すべての FPE ポイントにフォーカスパレットが関連付けられるまで、このプロセスを繰り返します。

FPE の計算

フォーカスパレットに一致する FPE ポイントが少なくとも 4 つあると、FPE を計算する準備が整います。

ポジション	方向
ビーム 角度	シャッター
光束 回転	ビーム エッジ
FPE セット	ビーム 非表示

FPE を再計算する

[FPE の再計算] を押してから、[FPE の確認] を押して変更をコミットします。

Chan	Notes	FPE Position	Position Change	FPE Orientation	Orientation Change
Set 1	Duplicate Coordinate				
Set 2	Valid Set				
Set 3	Valid Set				

Accept FPE Changes Cancel

FPE の変更やエラーの表をまとめたウィンドウが表示されます。



注： 続行する前に、エラーを解決する必要があります。FPE の計算を元に戻すことはできません。

[FPE の変更を受け入れる] を押して続行します。初めて FPE を計算する場合、これにより Augment3d モデルにフィクスチャが自動的に生成されます。同様の方法で、後続の FPE 編集または再計算を行うこともできます。

選択的 FPE

コマンドラインで何も選択されていない場合、FPE はショーファイル内のパッチが適用されたすべてのフィクスチャの位置を再計算します。特定のフィクスチャまたはフィクスチャの範囲が選択されている場合、FPE 計算は選択にのみ影響します。

FPE のトラブルシューティング

フィクスチャの応答が不正確な場合、または Augment3d でフィクスチャが正しく生成されない場合は、以下を確認してください。

- ・フィクスチャプロファイルが最新であることを確認し、最新でない場合は更新します (オペレーションマニュアル P. 119 の「プロファイルの更新」を参照)。

あるタイプのフィクスチャが正確に応答し、別のタイプのフィクスチャが応答しない場合、これで問題が解決する可能性があります。

スペースで測定された接地点が Eos での入力方法と一致していること、および X 座標と Y 座標が誤って交換されていないことを確認してください。

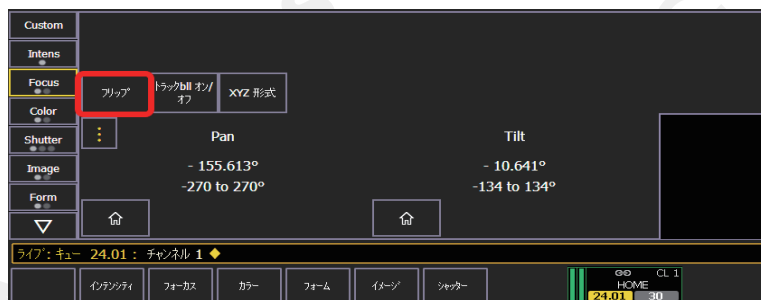
正しい測定単位を使用していることを確認してください。フォーカスパレットを再生します。

彼らは正しく記録しましたか？

それらは正しい参照ポイントに割り当てられましたか？

器具のいずれかが 180 度を超えてパンしますか？

その場合は、{Flip} を押して、フォーカスパレットを再記録（または更新）します。



追加の FPE 参照ポイントとフォーカスパレットを追加し、FPE を再計算します。

フィクスチャの応答はより正確ですか？

フィクスチャの操作

フィクスチャがモデルに追加されたら、Augment3d を使用してそれらに焦点を合わせて制御することができます。これを支援するために利用できるさまざまなツールがあります。

フィクスチャの選択とフォーカス

フィクスチャの選択

Augment3d でフィクスチャを選択するには、Eos コマンドラインからフィクスチャを選択するか、マウスを使用します。フィクスチャをクリックして選択します。Shift キーを押したままドラッグして、複数の器具を選択することもできます。選択には 3 つの色が使用されます。

ゴールド - Eos で選択された器具

ブルー - Augment3d 編集モードで選択された器具

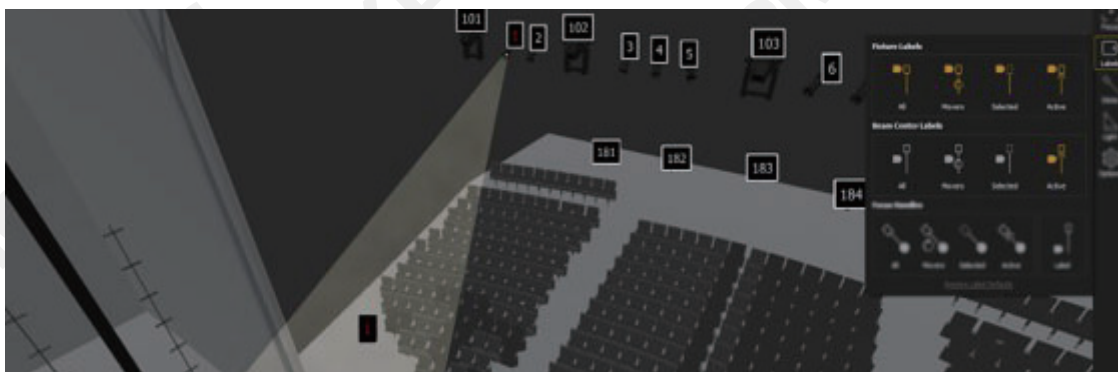
ピンク - Eos と Augment3d の両方で選択された器具

クリックしてフォーカス (Click-To-Focus) によるフォーカシング

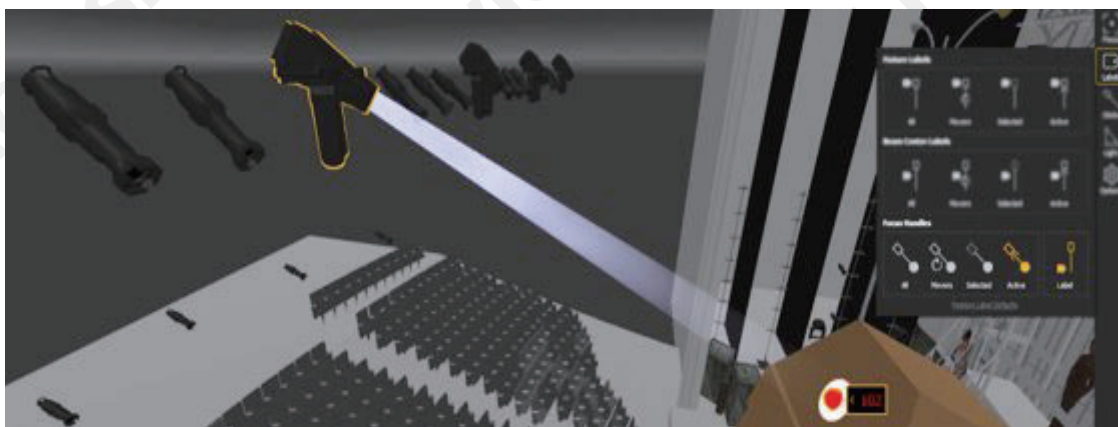
Augment3d モデルでオブジェクトまたは平面を選択して保持すると、選択したフィクスチャがその場所に焦点を合わせます。SHIFT + マウスの左を押すと、Click-To-Focus もアクティブになります。モデルをドラッグしてフィクスチャを移動することもできます。Click-to-Focus を機能させるには、パッチ内でパン / チルトパラメータのない器具を選択する必要があります。

その他の便利な機能

ラベルツール

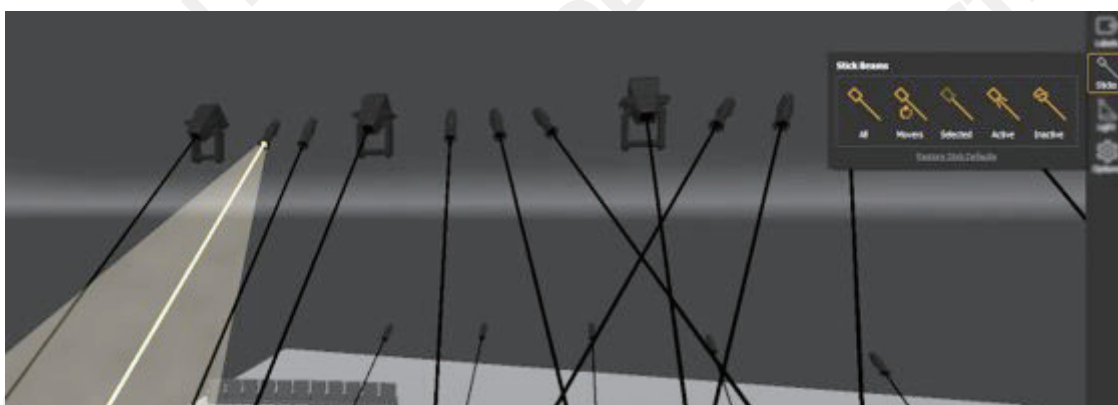


フィクスチャラベルには、フィクスチャのチャンネル番号が表示されます。これは、どの器具が特定の光線を生成しているかを特定するのに役立ちます。



フォーカスハンドルは、自動フィクスチャのビームの端に制御可能なポイントを作成します。これをドラッグして、空間的な関係を維持しながら、単一のフィクスチャまたは複数のフィクスチャに焦点を合わせることができます。詳細については、[\(ラベルツール「P.11」\)](#)を参照してください。

スティックツール



スティックビームは、フィクスチャからビームが着地する場所に線を引きます。
スティックビームはインテンシティを必要とせず、現在出力されていないフィクスチャの焦点を合わせるために使用できます。
詳細については、(スティックツール「P.12」)を参照してください。

フォーカスツール

フォーカスの高さ機能を使用して、フォーカスされている場所からの垂直オフセットを設定し、俳優が立っている床ではなく、俳優の胸または顔にフォーカスを調整します。
詳細については、(フォーカスツール「P.11」)を参照してください。

Augment3d オブジェクト

オブジェクトは、Augment3d モードの非フィクスチャ要素です。

オブジェクトの追加

Augment3d モデルにオブジェクトを追加する方法は 2 つあります。

ライブラリーから追加

オブジェクトをライブラリ「P.7」からドラッグして、モデルに配置できます。右クリックして [作成] を選択し、追加するオブジェクトを選択することもできます。



注：オブジェクトは、モデルに追加されると、XYZ 軸上の (0,0,0) 位置で作成されます。

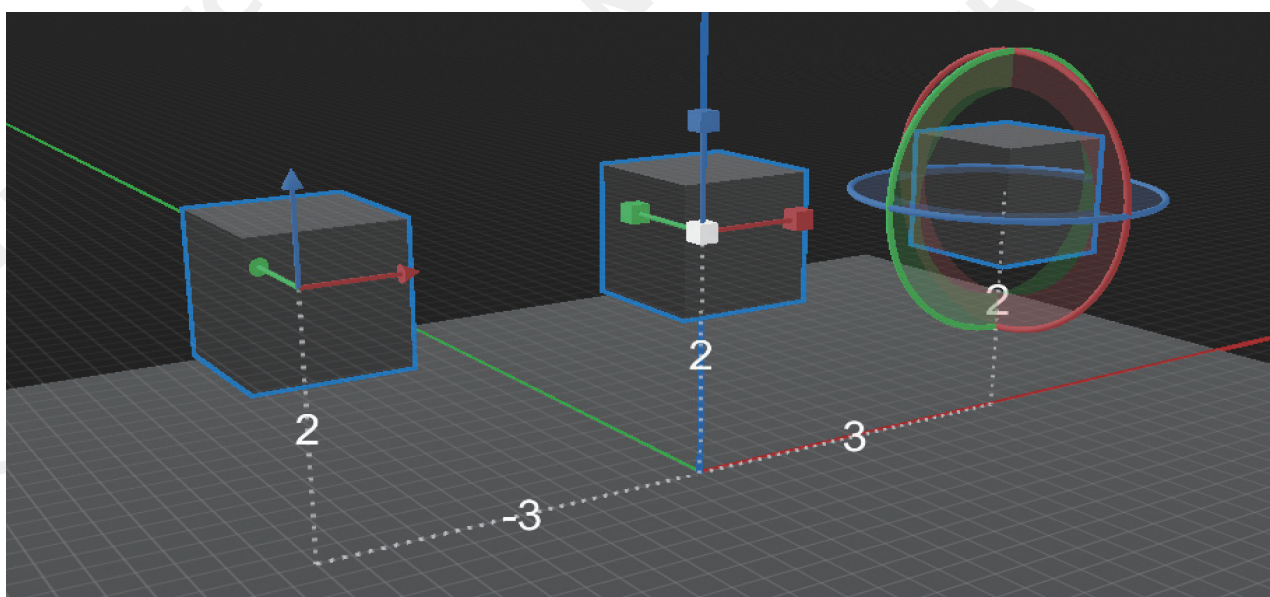
階層から

階層内からオブジェクトを追加するには、右クリックして [作成] を選択し、追加するオブジェクトを選択します。

Augment3d オブジェクトの変更

Augment3d モデル内のオブジェクトの位置、スケール、および回転は、ツールバーの関連ツールの 1 つを使用して変更できます（編集モードのみのツール「P.15」を参照）。

ツールバーから変更ツールの 1 つを選択すると、選択した 1 つまたは複数のオブジェクトが対応する変更モード（下の左から右に表示されているように、移動、拡大縮小、回転）になります。



これらのパラメータは、インスペクタ「P.8」のクイックボタンを使用して変更することもできます。

ポジション

移動ツールを選択します。X / Y / Z 軸のいずれかをドラッグして、オブジェクトをその方向に移動します。0,0,0 のデフォルト位置から離れたオブジェクトは、原点に戻る軌跡と距離の測定値を表示します。

縮尺

スケールツールを選択します。X / Y / Z 軸のいずれかをドラッグして、オブジェクトをその方向に拡大します。白い中央のボックスをドラッグして、すべての寸法を比例的に拡大縮小します。

回転

回転ツールを選択します。X / Y / Z 軸のいずれかをドラッグして、オブジェクトをその方向に回転させます。



株式会社 剣プロダクションサービス

〒223-0057

横浜市港北区新羽町1166

TEL:045-547-2288 FAX:045-547-2221

Web: www.kenpro-inc.com

Copyright © Ken Production Service Inc. All Rights reserved

本書の一部または全ての複製・複写・転用・再配布を禁じます

本書は、米 ETC 社の英文マニュアルを翻訳したもので、便宜的に一部加筆・修正・省略している箇所があります。内容および翻訳自体の正確性を保証するものではありませんので、疑問点がありましたら原文をご参照ください。

尚、本書でお気づきの点がございましたら、弊社までご一報いただけると幸いです。今後の参考にさせていただきます。