



EOS ファミリーコンソールのバスキング ワークブック

V3.0.1

目次

目的	4
現場に着いたら	5
ベースキューの作成	6
キューリストプロパティ	7
プリセット	8
フォーカスパレットプレイリスト	9
カラープレイリスト	11
スポットフィクスチャのゴボリスト	12
エフェクト	13
タイミングとグローバル FX フェーダー	14
ストップ!	16
バスキングマジックシート	19
プレイタイム	24
ダンプキューのセーブ!	25
ファイナルプレイタイム	29
付録 - チャンネル表	30

目的

このクラスの目的は、準備時間の少ないライブショーをプログラムするために必要な基本事項を学ぶことです。マジックシート、プライオリティやバックグラウンドプライオリティなどのフェーダー構成オプション、フェーダーコントロールオプション、エフェクトマスター、タイミングマスターなどを展開して、ノンリニア再生にアプローチするための秘訣とヒントをマスターから学びます。このセッションは、システムのセットアップ方法と、何にでも備えるために必要なコンテンツをすぐに学ぶのに役立ちます。

対象読者：Eos ファミリーコンソールに精通している必要があります。システムをすばやくナビゲートし、スナップショット、グループ、パレット、およびキューを作成する方法を知っている必要があります。ダイレクトセレクトとフェーダーのプロパティを理解する必要があります。クラスの一部は、コンテンツを非常に迅速に構築することです。これは入門レベルのトレーニングコースではありません！

学習の目標：

クラスを完了すると、次のことができるようになります：

- 仕込みと現在のショーファイルをすばやく分析して、何を処理する必要があるかを把握します。
- 操作画面の作成
- ライブプログラミング時にプレイリストを効果的に使用する
- コンテンツにすばやくアクセスできるようにフェーダーをレイアウトします
- タイミングとエフェクトの属性を使用してフェーダーを構成します
- 問題が発生した場合の対処方法

ワークブックの構文注釈：

- | | |
|-----------------|------------------------|
| • 太字 | 構文とブラウザメニュー |
| • [角かっこ] | フェースパネルボタン |
| • { 中かっこ } | タッチスクリーンのソフトキーまたはボタン |
| • < 山かっこ > | オプションのキーまたはコマンドラインテキスト |
| • [NEXT]&[Last] | 同時に押し続けるキー |
| • «ダイレクトセレクト» | ダイレクトセレクトボタンを押す |
| • 「MS オブジェクト」 | マジックシート上のオブジェクト |

略語

この本全体を通して、ショートカットまたは略語が使用されています：

- | | |
|-------|----------------|
| • G | グループ |
| • CP | カラーパレット |
| • FP | フォーカスパレット |
| • BP | ビームパレット |
| • MS | マジックシート |
| • DS | ダイレクトセレクト |
| • NPs | 非インテンシティパラメーター |

現場に着いたら

バスキングの定義

イベントやライブハウスなどで本番まで時間がない場合や、その場で明かりを合わせなければいけない状況の場合。

ファイルを開きましょう

ファイルを開きます : Eos Family Busking Rev B 2021-04-22.esf2 と
CAPTURE ファイル Mind-The-Gap-PC-Rev-2019-08-01 を開きます。

マジックシートを使用して、システムを確認します

- FOH ムーバーをフル、パン&チルト、オリエンテーションにしますか？
- OH スポットをフル、パン&チルト、オリエンテーションに？
- LED タブ - チェックグループ
- Cyc タブ - グループのチェック - ピクセルマップオプションに注意してください
- Effect タブ
- Rig タブ - 仕込みに通じています

何を求めているのか？

- マクロ
- パレット
- プリセット
- エフェクト
- マジックシート

時間がある場合、何を追加する必要がありますか？

- シングルショットエフェクト
- グループ
- プレイリスト
- ベースキュー
- タイミング
- フェーダー

変更したくないものは何ですか？

- パッチ
- パン / チルトを反転させる ...

- 移動 / 上書き
- 保存 - 新しいショーとして

ベースキューの作成

なぜベースキューを作成するのか

- ・いつもベースの状態に戻ることができる。
- ・トランジション機能を搭載。
- ・カラーや雰囲気に合わせて複数のベースキューを用意します。

ステージに光を当てる

マジックシート (MS) の CYC タブを使用して

実際に現在開いているファイル Eos Family Busking Rev B 2021-04-22.esf2 のショーデータを CAPTURE ファイル Mind - The - Gap - PC - Rev - 2019 - 08 - 01 を使って見てみましょう。

[Cyc All (G307)] [At] [30] [Enter]

「Cells <> (G316)」, [Shift]& 「Lavendar (CP 9035)」, シフトを解除して 「Red (CP 9021)」 をタップします。

[Shift] キーを押しながら MS オブジェクトを入力すると、完了せずにコマンドを入力することができます。

「Cyc Pixels (G321)」 「Azure (CP 9031)」

[Select Last] [At] [30] [Enter]

MS の Movers を使用して

「OH Wash (G104)」 「X DS (FP111)」 「Azure (CP 9031)」

[Select Last] [At] [05] [Enter] 「Middle Zoom (BP 9043)」

[Select Manual] [Record] [Cue] [100] [/] [1] [Label]

Base Purple [Enter]

[Cue] [100] [/] [1] [Master]

メインフェーダーペア / メインブイバックのロードします。

[▶] (Go)

ステージの明かりを再生します。

「OH Wash (G104)」 [Out]

「OH Spot (G103)」 [At] [At]

「USCX (FP112)」

「Zoom Medium (BP9043)」

「Edge E-100 (BP9026)」

「Sola750 Gobo Whl1 Blocky Gobo (BP9221.4)」

CYC タブへ戻ります。

「Cyc Top (G301)」 [At] [10] [Enter]

それらを 「Gold (CP9024)」 にします。

「Cyc Bottom ↓ (G304)」 [At] [10] [Enter]

それらを 「Blue (CP9033)」 にします。

[Record] [Next] [Label] Base Blue/Gold [Enter]

キュー100/2 に記録します。

キューリストプロパティ

キューリストインデックスを開く

[Cue] [Cue]



キューリスト100を見ましょう。

最後から GO/ 最初から Back

バスキングをしている間は、キューがどの方向に向かっているのかを気にする必要はありません。自分が望むときに変更できます。

{最初から Back} と {最後から GO} を {ラップ} にセットします。

プライオリティ

このソフトウェアでは、同じチャンネルを異なるターゲットで制御することができます。プライオリティは、プライオリティの低い他のターゲットの影響を受けないように値を保護するためのものです。ただし、マニュアルコントロール、グランドマスター、ブラックアウト、パークインストラクション、他のプレイバックフェーダーやサブマスターなど、同じかそれ以上のプライオリティを持つものからは影響を受けることになります。

プライオリティには 10 段階あり、1 が最低、10 が最高で、デフォルトは 4 です。

ベースキューは高いプライオリティの良い例で、必要なときに戻って来ることができるものです。一方、ストロボ効果は、プライオリティが低い例です。

フォアグラウンドとバックグラウンド

- ・フォアグラウンドが低い場合、オーバーライドが機能します。
- ・上書きしない場合、バックグラウンド値が高いとキューのコントロールによりリリースされます。

プライオリティを P3 にセットします。

バックグラウンドプライオリティを P 8 にセットします。

原則として、最低または最高のプライオリティを設定することはありません。

これは、後でプライオリティの高いものや低いものを追加する必要が生じたときに、すべてのプライオリティをやり直すことなく、1つのステップで追加するためです。

柔軟性を持たせるために、2つ以上離れた数値で設定するのが良い方法です。

設定でバックタイムを確認して、必要だと思ったら調整するといいでしょ。

プリセット

バンドフロントライトのプリセットを記録する

サウンドチェックをしている時間は、ある程度の余裕を持って明かりを作ることができます。

まずは、存在するフォーカスパレットが自分に合うかどうか、あるいはそれに近いものがあるかどうかを確認することから始めましょう。

時短に繋がります！

MS の Mover を使用して

「FOH Spots (G102)」 「25% (IP2)」

[101] 「Drums (FP119)」

[103] 「Singer (FP118)」

[105] 「Guitar (FP117)」

[101][+] [103] [+] [105] {フォーカス} {Make Absolute (絶対化)}

バンドは、会場に入る前に何かを計画していたとしても、計画通りにはなりません。

[102] 「Backup Singer Lower Platform」 – 新しいフォーカスを作成

[104] 「Backup Singer Upper Platform」 – 新しいフォーカスを作成

「FOH Spots (G102)」 [Record] [FP] [120] [Label] Band Start

「FOH Spots (G102)」 「Edge E-40 (BP9023)」

「FOH Spots (G102)」 「6500 (CP9010)」

「FOH Spots (G102)」 [-] {Intensity (インテンシティ)}

[Record Only] [Preset] [301] [Label] Band Base Front

[101] [+] [103] [+] [105] [At] [60] [Enter]

[102] [+] [104] は低いまま、とどまることができます。

「FOH Spots (G102)」 [Record Only] [Sub] [301] [Label]

Band Fronts

[Sub] [301] [Enter] {Properties (プロパティ)}

LTP、Int (インテンシティマスター)、Bkgd プライオリティを5に設定します。

下部バンクにある最初のフェーダーにサブ 301 をロードします。

[Select Last] [Sneak] [Enter]

サブをマークし、再生します。

必要に応じて調整しますが、ファイルにある既存の FP は更新しないでください。

パレットを変更したくない場合、パレットからその数値のみを引き出します。

ポジションを合わせます。

ソフトなエッジにします。

ホワイトを作ります。

バンドは、バックアップ・シンガーに光当たるように指定しましたが、バックグラウンドにより消えてしまいました。

現状をサブに保存します。

残しておいてください！

フォーカスパレットプレイリスト

なぜプレイリストを使うのでしょうか？

- ・すばやくアクセスすることができる。
- ・フィルターにも柔軟に対応しているから。

キュー100/2 を呼び出しましょう。

OH Wash 用に存在するフォーカスパレットを見てみましょう。

「OH Washes (G104)」 [Full] [Full]

マジックシートの FP を見ながらタップします。

《DS Weave (FP113)》 から 《Flyout (FP114)》 を使って、FP リストを作成してみましょう。

右下のバンクの 6 番目のフェーダーの Load ボタン(または上下のバンプボタン)を押します。

コマンドラインには「Fader 2/6」と表示されます。

シフトキーを押しながらマジックシートの《DS Weave (FP113)》をタップし、さらに《DS Flyout (FP114)》をタップします。その後、[Enter] キーを押します。

[Fader] [2] [/] [6] [Label] OHWash FOC [Enter]

[Sneak][Enter] を押して、そのフェーダーのバンプボタンを押します。

何が起こりますか？そのパレットに記録されているすべてのフィクスチャが起動します。これは望んでいることではありません。特定のチャンネルをコントロールするには、チャンネル・フィルタを適用しましょう。

フェーダー構成タブ (タブ36) に移動します。

フェーダー 2/6 では、LTP に変更し、最後から Go をラップします。

チャンネルフィルタを選択し、[121] [Thru] [128] [Enter] を入力します。

ここにはグループを入れることもできます。グループの利点は、そのグループにチャンネルを追加した場合、フィルターを調整する必要がなく、コンソールが代わりに調整してくれることです。

[Live] に戻ります。

そのフェーダーのバンプボタンを押して、OH ウォッシュだけがどう動くかを見てみましょう。

でも、待ってください。見えません！

「OH Washes (G104)」 [Full] [Full]

点灯しましょう。

インテンシティを扱うにはいくつかの方法があります。キューに追加してインヒビティブを構築するか、プロポーショナルサブにインテンシティを入れるかです。

[Select Last] {Intensity} [Record] [Sub] [351] [Label]

OH Wash INT [Enter]

それを最上段の 6 番目のフェーダー、つまり先ほど作成した FP プレイリストのすぐ上にロードします。

いくつかの異なるシステムを使って別のものを作ってみましょう。

「Side Spot (G105)」を選んでフルにし、思い切り上に傾けます。

[Select Last] [Record] [FP] [151] [Label] Sides Up

「Side Spot >(G110)」[Fan] をクリックし、アップステージのスポットが水平になるように傾ける

「Side Spot <(G115)」[Fan] をクリックし、反対側に合わせるように傾けます。

「Side Spots(G105)」 [Record] [FP] [152] [Label]
Sides Pyramid

「Side Spots (G105)」を選択し、ステージの一番下にあるペアがシンガーの横になるように、すべてを下に傾けます。

シンガーを中心に ...

[Select Last] [Record] [FP] [153] [Label] Sides Down

これらのチャンネルのために、別の FP リストを作ってみましょう。

コマンドラインをクリアします。

最後に作成した FP リストの横にあるフェーダーの 2 つのボタンを押します。

コマンドラインには「Fader 2/7」と表示されます。

[Focus Palette] [151] [Thru] [153] [Enter]

[Fader] [2] [/] [7] [Label] SS FOC [Enter]

フェーダー構成で Wrap (ラップ) に変更します。

[Select Last] [Sneak] [Enter]

フェーダーを上げて、下のバンプボタンを押します。

続いて、Intensity コントロールサブのレコードです。

「Side Spots (G105)」 [Full] [Full]

[Select Last] {Intensity} [Record] [Sub] [352] [Label] Side
Spots INT

サブへ記録します。

他の INT フェーダーの隣にある FP リストフェーダーの上にロードする。

両方の FP リストを Priority P6/P3 LTP とし、FX Off 0 のチェックが外れていることを確認してください。

カラープレイリスト

一部の色の変化のためのプレイリストを作成するのは簡単です。曲ごとにシンプルにしてください。3色以上にする必要はありません。

必ず FP プレイリストをリリースしてください – 各フェーダーの下にあるバンプボタン (□) を押します。

フェーダー 1/8 に対応するボタンを押し、「Azure (CP9031)」、「Open (CP9001)」、「Gold (CP9024)」をタップし、[Enter] を押します

コマンドラインで Fader 1/8 にカラーパレットを落とします。

フェーダー 1/8 [Label] OHS COL

Spot

フェーダーを上を持っていき、下のバンプボタン (▷) を押します。

チャンネルフィルターを入れてみましょう。

フェーダー構成タブに移動します。(Tab 36)

次に同じパレットリストを、使用するシステムごとに個別に持つことができたいいですよね。このフェーダーをコピーして、3つのフェーダーにフィルターをかけてみましょう。

フェーダー 1/8 のプライオリティを P6/P3 と Wrap(ラップ)と LTP に設定します。

{Fader} [1] [/] [8] [Copy To] [1] [/] [9] [Enter]

{Fader} [Copy To] [1] [/] [10] [Enter]

3つの同様のフェーダーがあります。

次に、フェーダー 1/8 を OH スポット (G103) にフィルターをかけます。

コマンドラインを使用します。

Filter 1/9 を OH Wash (G104)

Filter 1/10 を Side Spots (G105)

Fader 1/9 [Label] OHW COL

Wash

Fader 1/10 [Label] SS COL

Side Spots

{Fader} [1] [/] [8] [Thru] [10] [Copy To]

[Copy To]* [2] [/] [3] [Enter]

作成した3つのフェーダーを最下列のフェーダーに移動します。

[Copy To] [Copy To] は MoveTo をコマンドラインに表示することを覚えておきましょう。

Backwall Pixels 用のカラーリストをもう一つ作ってみましょう。

{Fader} [2/5] [Copy To] [2/2]

{Fader} [2/2] [Label] Pix Color

フェーダー 2/2 の2つのボタンを押す。

「Red (CP9021)」、「Blue (CP9033)」、「Yellow (CP9025)」、「Purple (CP9036)」、「Green (CP9027)」を選択し、[Enter] を押します。

次に、フェーダー構成リストで CycPixels (G321) にフィルタリングします。

タイミングを Up 0.2、Down 0.2 に変更、プライオリティを P6/P3 に設定します。

Live に戻ってリストを実行します。

スポットフィクスチャのゴボリスト

テクスチャへの素早いアクセスを可能にするために、ゴボ用のビームパレットリストを作成しましょう。

まず、Front Light サブを別のフェーダーに移します。これがオンになっている、バンドを暗闇に落としてしまうのは適切ではないので、まずフェーダー 1/10 にロードします。

[Sub] [301] を選択し、フェーダー 1/10 で両方のボタンを押します。

サブ301をフェーダー1/10へロードします。

点滅している場合は起動してください。

[Shift] キーを押しながら [Load] キーを押すと、データがフェーダーからはらわれます。

では、続けてみましょう。

フェーダー 2/1 の下にある両方のボタンを押します。

次に Sola 750 のすべてのゴボのビームパレットを順番にタップしますが、オープンフレームは実行しないでください。

[Enter] を押します。

フェーダーを上げて、下のボタンを押します。

フェーダー構成に戻り、動作をラップに変更してプライオリティを P6 / P3 と LTP に設定し、FX オフ 0 がオフになっていることを確認します。

このフェーダーにラベル：OHSGobo と付けます。

OHSpot だけにフィルターをかけます。

サイドスポットをビームにすることで、きれいなラインを保つことができます。

エフェクト

良いベースがあれば、それに加えていくつかのエフェクトが必要になります。エフェクトを格納するプリセットをいくつか作るのが良いでしょう。そして、プリセットのFXリストを作ります。これは、1つのインスタンスのために1つのサブマスターを作るよりも便利です。これらをブラインドで構築することで、ポジションデータではなく、エフェクトデータのみを記録することができます。

[Blind] [Preset] [310] [Enter] [Label] Side Figure 8

プリセット310に

「Side Spots (G105)」 [Effect] [903] [Enter]

SideSpot に Effect903 かけた明かりを入れます

[Clear]

[Preset] [311] [Enter] [Label] Side Spiral

「Side Spots (G105)」 [Effect] [906] [Enter]

[Clear]

[Preset] [312] [Enter] [Label] Side Ballyhoo

「Side Spots (G105)」 [Effect] [909] [Enter]

[Clear]

フェーダー 2/10 に対応する 2 つのボタンを押し、ダイレクトセレクトを使ってプリセット 310、311、312 の順に選択し、【Enter】キーを押します。

フェーダー2/10 に上記のプリセットを入れます。

このフェーダーに SS FX というラベルをつけます。

フェーダー 2/10 のプライオリティを P6/P2 と LTP に設定します。

OH Wash のもう 1 つのフォーカスエフェクトリスト：

同様のタイプのフェーダーを複数作成する場合は、プリセットを設定する前に、すべてのオプションが構成されたフェーダーをコピーすることをお勧めします。

{Fader} [2/10] [Copy To] [2/9] [Enter]

設定に影響を与えずに内容を上書きできるようになりました。

[Blind] [Preset] [321] [Enter] [Label] OHS F8 M Out

「OH Spots (G103)」 {Offset} {Mirror out} [Effect] [903] または「Figure 8」 [Enter]

プリセット321にエフェクトとオフセットを入れます。

[Clear]

[Blind] [Preset] [322] [Enter] [Label] OHS Bally M In

「OH Spots (G103)」 {Offset} {Mirror in} [Effect] [909] または「Ballyhoo」 [Enter]

プリセット322にエフェクトとオフセットを入れます。

[Live]

フェーダー 2/9 に対応するボタンを押します。

「Preset 321」、 「Preset 322」 [Enter]

フェーダー2/4 にプリセットを入れます。

{Fader} [2/9] [Label] [Label] OHS FX [Enter]

タイミングとグローバル FX フェーダー

バンプボタンを押してプレイリストをステップスルーすると、すべてが所定の位置にスナップし、プレイリストがリリースされると、ホームまたはバックグラウンド状態に戻ることが分かります。

すぐに変更する必要があっても、少しずつ変更した方がいいかもしれません。

フェーダー構成で、フェーダー2/10 を例に見てみましょう。

アップタイムとダウンタイムのタイミング列を見てください。

アップタイムは、ステップからステップに移動するのにかかる時間です。

ダウンタイムは、データをバックグラウンドにリリースするのにかかる時間です。

両方の FX フェーダーのタイミングを同時に変更してみましょう。

{Fader} [2/9] [+] [10] [Time] [1] [Time] [Time] [1] [Enter]

これらのフェーダーではデュエルタイムが調整されていないことに注意してください。

{Fader} [2/3] [Thru] [5] [Time] [1] [Time] [Time] [1] [Enter]

グローバル FX フェーダー

これらのフェーダーのタイミングで、再生中のエフェクトの全体的なレートとサイズを制御するオプションがあります。これらはグローバル FX フェーダーと呼ばれます。

フェーダー構成タブを開きます。(Tab 36)

フェーダー1/1上にマップされていないと表示されている場所をクリックします。

ターゲットボックスをクリックして、グローバル FX を選択します。

次に、サイズ、2x をクリックします。

2番目のフェーダーをクリックして、エフェクトレートに変更します。

両方のフェーダーで最大値を 400 に変更します。

2番目のフェーダーの下のボタンにフリーズボタンを追加します。

対応するフェーダーボタンが点滅していることに注意してください。

フェーダーを 50%のマークまで動かすと、フェーダーの点滅が止まります。

モニターライズドフェーダーは自動的に半分に設定されます。

フェーダー 2/9 (OHS FX) を起動し、エフェクトサイズ、レート、フリーズを試してみてください。

GlobalFX と表示されている場所の下にある大きなオープンボックスをクリックします。

[パラメータフィルター] ボックスをクリックします。

次に、上部にあるフォーカスカテゴリを選択します。

プロパティを見てください。

Up 1 / Down 1 (デュエルタイムなし)

すべてのカラープレイリストのアップとダウンのタイミングを変更するには、...

1番目のフェーダーはエフェクトサイズを言います。
2番目のフェーダーにエフェクトレートを設定します。

より柔軟な対応が可能になります。

記録されているサイズやレートを大きくしたり小さくしたりできるようになりました。

大きく / 小さく、速く / 遅くする

単一の属性または全カテゴリにフィルタリング可能です。

エフェクトに焦点を合わせるためのフィルターです。

最適なのは、最初からこれらを2セット用意することです。一つはフォーカス用、もう一つはカラー用です。

フェーダー1/3 から、Color Global FX Fader を構築する。

それが完了したら、いくつかのFXをステージ上で実行し、サイズフェーダーをゆっくりと完全に下げます。

動きが小さくなって停止する様子をご覧ください。ゆっくりと変化していきます。そのサイズのフェーダーを半分に戻し、レートフェーダーをゆっくりと下げます。フィクスチャがどのように減速し、どこにいても停止する様子を観察してください。次に、レートフェーダーを完全に上げます。

ストップ!

例えば、ストロボ、白のオープンフラッシュなどがあります。

フェーダーのレイアウトを維持するために、Sub 301 をフェーダー 1/5 に移動して、まずそれを入力してから古いフェーダーを削除します。

最大の効果を得るために、バックウォール・ピクセルを使用します。

STROBE

LED ランダムストロボを作ってみましょう!

[Effect] [Effect]

エフェクト画面を開きます。

[981] [Enter]

{Linear} を選択します。

[Label] LED Random Strobe

{編集} をクリックします。

{Patterns} の中の 最後のオプション {Random} を選択します。

{適用} を選択します。

サイクルタイムを0.2に変更します。

[Live] へ行きます。

[Cyc MS から Cyc Pixels Random Group(G323)を選択し、[Effect]

[981] [Enter] キーを押します。

[Select Last] {インテンシティ} [Record] [Sub]

[302] [Label] Pix Strobe [Enter]

フェーダー 1/8 へロードします。

Sub] [302] [Enter] {プロパティ}

サブプロパティ画面を開きます。

P9 / P2のプライオリティでLTPに設定し、Dwell(デュエルタイム)をMan(マニュアル)に設定して、Excude(除外)をRecode(レコード)に設定します。

すべてに優先するように設定されたプライオリティです。

[Clear] [Sneak] [Enter]

オープン・ホワイトフラッシュ

「Cyc Pixels Group (G321)」 [Home] [Enter] を選択します。

[At] [40] [Enter]

[Select Last] [Record] [Sub] [303] [Label] Pix White

フェーダー 1/9 にロードします。

[Sub] [303] [Enter] {プロパティ}

P9/P2 のプライオリティで LTP に設定し、Dwell (デュエル) を Man (マニュアル) に設定し、Exclude (除外) を Rec (レコード) にします。

再びプライオリティが設定され、すべてに優先されます。

SCENIC WIPE

すでに作られているインテンシティ ウェーブ エフェクトをコピーして、後で編集できるようにしましょう。

[Effect] [Effect]

[932] [Copy To] [932.1] [Enter]

[932.1] [Label] Cyc Wave

エフェクトを調整してシングルショットエフェクトにし、タイミングを変更してきれいになります。

スケールを100にします。

サイクルタイムを1.5にします。

Duration (デュレーション) を Number of Cycles (周期数) 1にします。

Exit (終了) を Cascade (カスケード) に設定し、Fade by Size (サイズ依存フェード) します。

[932.1] [Copy To] [932.2] [Label] Cyc Wave Part 2

これらをプリセットにいれましょう。

[Blind] [Preset] [331] [Enter] [Label] Cyc Wave P1

「Cyc Pixels Mirror Out (G327)」 [At] [40] [Enter] を選択します。

[Select Last] [Effect] [932.1] [Enter]

[Blind] [Preset] [332] [Enter] [Label] Cyc Wave P2

「Cyc Pixels Mirror Out (G327)」 [At] [40] [Enter] を選択します。

[Select Last] [Effect] [932.2] [Enter]

フェーダー 1/10 の対応する 2 つのボタンをクリックします。

プリセット 331 と 332 をタップします。 [Enter] を押します。

現在、同じデータを持つ2つのエフェクトを持つ2つのプリセットがあります。これで、最後のエフェクトが完了する前に、そのエフェクトを起動することができ、柔軟な楽しみ方ができるようになります。

フェーダー構成を開きます。

LTPとP 9/P2 に設定します。

ラップとストップをリリースに設定します。

フェーダー 1/10 [Label] Cyc Wave

バンパボタンを1回押して、どのように再生されるかを確認してから、2回続けて押します。

次に「Open」の白いバンパをホールドし、同時に「Cyc Wave」のバンパを打ちます。

MS 8004 EffectsとMS 8002“ Busking” にします。

バスキングマジックシート

バスキング用のマジックシートの例を見てみましょう。

これは、データを記録することなくライブで照明を変更するという、マニュアルコントロールに特化した一例です。そのためには、情報の変更を素早く行えるマジックシートが必要です。

スナップショット103.1 Enter



このマジックシートのほとんどは、先程のデータのもので、ファイル内の他のマジックシートの一部を抜粋してこのマジックシートにコピーしてありますので、忙しい時にマジックシートのページをあまり変えずに、必要なツールを1ページにまとめることができます。

このマジックシートを使えば、必要なコントロール・サーフェイスを、すでに用意されたツール・セットを使って素早く作ることができます。

簡単におさらいしておきましょう。

これを行うには、既に作成されているマジックシートに入り、コピーしたいオブジェクトをグループ化したことを確認してから、Ctrl-Cを押します。シェブロンを閉じて、新しいマジックシートを編集し、Ctrl-Vでオブジェクトを新しいマジックシートに貼り付けます。オブジェクトをグループ化すると、ターゲット番号が保持されるので、コピーしたオブジェクトの番号をすべて変更する必要はありません。

すでにファイルにデータが入っているのであれば、すべてのデータを作り直す必要はありません。

このマジックシートを見ながら、ワークフローを考えてみましょう。

作業の流れ

まず最初にすることは何ですか？

- ・チャンネル選択
- ・オフセットまたはファン
- ・インテンシティ
- ・NP Modifiers

NP にすべての調整を加えてから、インテンシティを上げたいと思うかもしれません。また、すべての変更を加えてから、FX の選択のためだけにオフセットとファンを使用したいと思うでしょう。

それで大丈夫です！自分に合ったレイアウトとワークフローを見つけてください。

ここに正しい答えはありません。

正解は、ステージ上の情報をできるだけ早く入手するのに役立つページです。

それでは、マジックシートをもう少し詳しく見てみましょう。

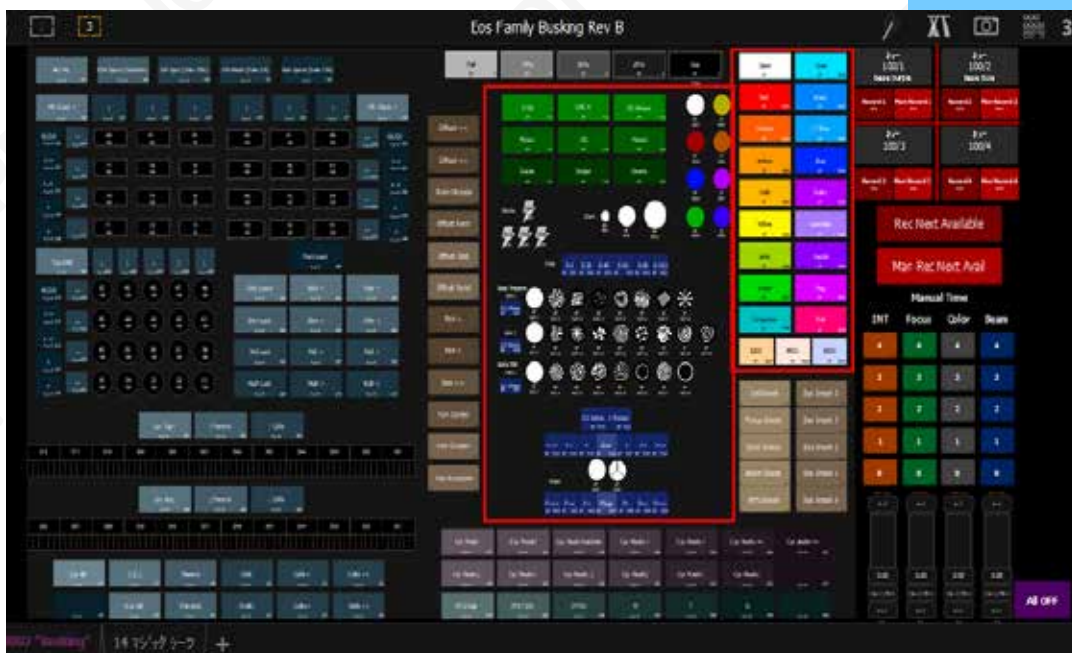
チャンネルとグループの選択にオフセットとファンのマクロを追加



インテンシティコントロール



非インテンシティパラメーター：フォーカス、カラー、ビーム



システムコントロールオプション



スニークオプション

左側には、個々のカテゴリをスニークするスニークボタンの列があります。タッチスクリーンのみを使用して、キーパッドに触れずに次の手順を実行します。

「FOH Spots (SolaThtr) (G102)」 「Full (IP5)」

「Singer (FP118)」 「BP9201.4」 - ホイール1の3番目のゴボ

Edge 「E-40 (BP9023)」

Zoom 「BP9043」 - ミディアム

「Azure (CP9031)」

「Focus Sneak (M8023)」 を押します。

「Singer (FP118)」

フォーカスパラメータだけが抜き出されました。

グループの焦点をシンガーに戻します。

どのくらいの時間がかかりますか？この番組ファイルのデフォルトは何ですか？

「Color Sneak (M8038)」 を押します。

「Sys Sneak 2 (M8039)」 を押します。

これらのマクロは、ユーザー設定に入り、グローバルなスニークタイムを変更します。

注意！ これらのマクロは、設定に出入りするときにコマンドラインをクリアします。

「FOH Spots (SolaThtr) (G102)」 [At] [0] [Sneak] [Enter]

新しいデフォルト時間（3秒）でアウトします。

マニュアルタイムセクション

マニュアルタイム エリアの INT カラムの下にある「2」をタップします。

これらのマクロボタンは、各パラメータータイプにフィルターをかけたマニュアルタイムフェーダーを調整するものです。

これらのフェーダーは、0～4秒の範囲で設定されています。フェーダー設定で範囲を調整し、マクロでパーセンテージを調整することで、簡単に調整することができます。

[Macro] [Macro]

その列の下のフェーダーアイコンが2に移動します。

[8103] [Enter]

これを読み取る別の方法は、フェーダー1 @ 50パーセントです。

マクロを見てみましょう。

マクロではFader 10/1 @ 50 Enterとなっています。

範囲はフェーダーで0～4に設定されているため、50パーセントは2です。

[Live] {Snapshot} [103.1] [Enter]

INT の下の「3」

Forcus の下の「1」

Color の下の「4」

Beam の下の「1」

「FOH Spots (G102)」 「Full (IP5)」

3秒で出てきました。

「X DS (FP111)」

1秒で動きました。

「Orange CP9022)」

4秒でスローフェードします。

Zoom 「BP9045」 - Big

1秒でズームインします。

このように、タイミングの変更に素早くアクセスできることは非常に便利です。これらは、ステージ上のデータを取得するためのフローの一部として、頻繁に使用する必要があります。フィクスチャがオレンジにスナップするのと、フィクスチャがオレンジにフェードするのでは、観客への影響が異なります。

感情的な変化のためにこの変更を行っているのか、それともビートに合わせてデータを変更しているのか？

また、観客に変化に気づいてもらいたいのか、それとも最終的にシーンの変化に気づいてもらいたいのか。

フェーダーページを10ページに変更します。

それぞれのサブが点滅し、タイミングをコントロールしているのがわかります。

「All Off」 - マジックシートの右下に表示されます。

フェーダーの点滅が止まり、モーターフェーダーの場合は最下段に戻りました。

これらはもはやアクティブではなく、マニュアルのタイミングをコントロールすることはできません。これらのフェーダーがオフの場合、コンソールはセットアップで設定されたマニュアルタイムの設定がデフォルトとなります。

フェーダーページを1ページに戻します。

プレイタイム

マジックシートの最後のセクションについて話す前に、少し遊んでみましょう。

- ・作成されたツールを使って、曲に合わせてシーンを変えていきます。
- ・それを迅速に行う。
- ・思いついたらすぐに実行し、考えすぎないこと。
- ・シンプルに。
- ・これが速さの秘訣です。
- ・気持ちを落ち着かせて、ライトをつけて、ビートに合わせて色を変えたりして遊んでみましょう。
- ・エフェクトをかけてみましょう。
- ・タイミングボタンも忘れずに。

CHANGE SONG

別の曲を試してみましょう。

3回目以降は 音楽を止めます。

- ・どんな気持ちでしたか？

- ・うまくいったこと、うまくいかなかったこと

- ・何か物足りなさを感じることはありませんでしたか？

- ・このマジックシートのどこを変えればよかったのでしょうか？

ダンプキューのセーブ!

急いでいるときに、自分が作った明かりを記録しておいて、曲の中ですぐに取り出せるようにしたいと思いませんか? サビや詩の部分がとても気に入っていたのかもしれませんが。また、最初に作ったベースキューが曲の中で変化して、すべてのライトが戻る場所を変えたいと思ったかもしれません。

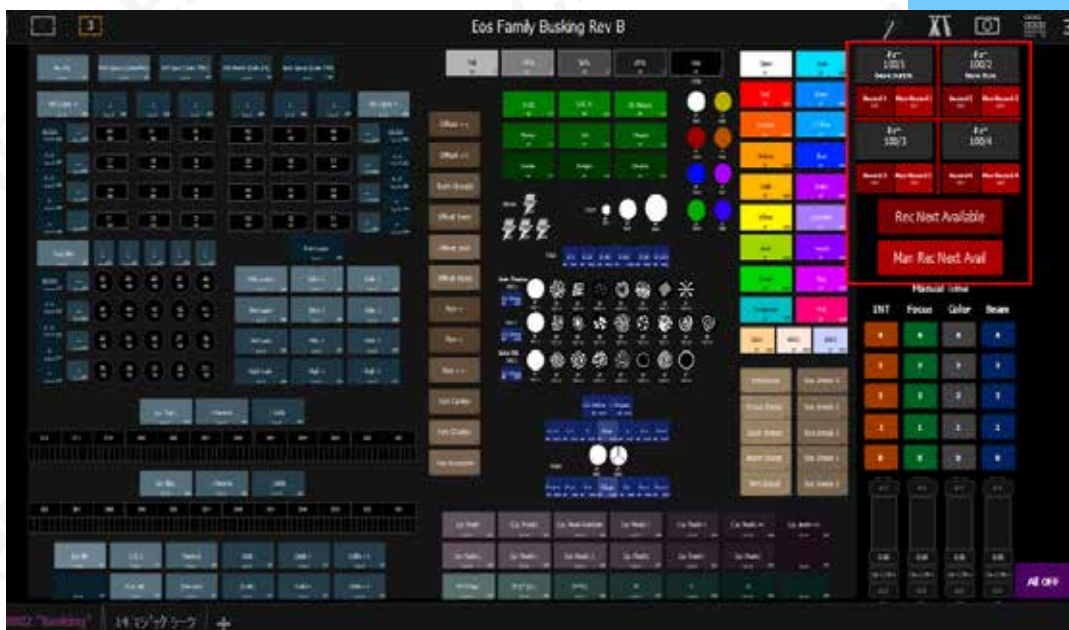
マジックシートの最後の部分には、ダンプキューを記録してアクセスするためのマクロがあります。

これは、ダンプキューと呼ばれています。なぜなら、これは何のキューであるかは必ずしも重要ではなく、データをダンプする場所だからです。

それでは、マジックシート 8002 「Busking」を見てみましょう。

[Clear] [Sneak] [Enter] [Go to Cue] [Out] {Enter}

レコードコントロール



「Cue 100/1 Base Purple World」をタップします。

マジックシートのボタンをキューターゲットに設定することで、ボタンを押すとキューが読み込まれたかのように動作し、キューのタイミングに合わせて実行されます。

「Cue 100/2 Blue and Gold World」をタップします。

各キューボタンの下には、2つのレコードオプションがあります。Full Record ボタンと Manual Record ボタンです。

Full Record ボタンは、フェーダーから来るすべてのデータを含むシーン全体を取り込み、特定のキューに保存します。

Manual Record ボタンは、マニュアルデータのみを取得してキューに記録し、フェーダーにはデータのコントロールを任せます。

フルレコード

現在は Cue 100/2 を使用しています。

フェーダーでは、S301 (Band Fronts) を半分まで上げます。

S351(OH Wash INT) をフルにします。

OHW フォーカスプレイリストで ▶ (GO) を押します。

マジックシートで「Side Spots (Sola 750) (G105)」をタップします。

「75% (IP4)」

「USC X (FP112)」

「Open (CP9001)」

すでに Open に設定されていますが、データはマニュアルで作成する必要があります。

Cue100/3 Full Record オプションの Record 3 (8055) をタップします。

「FOH Spots (SolaThtr) (G102)」を選択します。

Live サマリーを見てみましょう。データが青くなり、キューに保存されています。コマンドラインには Cue 100/3 と表示されています。

Full Record ボタンを使用した後、ステージ上の明かりに当てたフェーダーをリセットします。

サマリービューの赤いデータがすべて消えました。

S301 (Band Fronts) を下げて、下部のバンプボタンを押します。

OHW フォーカスプレイリストの一番上のバンプボタンを押します。

S351 OH Wash Int を下にフェードします。

フェーダーをリリースするには

注意すべき点があります：

キューにエフェクトを記録し、そのレートやサイズを Global FX フェーダーで調整した場合、キューは Global FX フェーダーではなく FX のタイムで記録されます。Global FX フェーダーの寄与は記録されません。

これらのマクロはすべて、各キューを保存するために、これらのキューを Cue Only として記録します。オートマークを有効にしていない場合は、マークを設定しないと、各ライブの変化がキューごとに表示されることとなります。

マニュアルレコードオプション

「HS CSpot > (G220)」「HS CSpot < (G240)」「Full (IP5)」「Red (CP9021)」

「OH Wash (Sola 2K) (G104)」「Out (IP1)」

Cyc エリアの「Cells >< (G315)」をタップします。

[Shift] を押しながら「6500 (CP9010)」「Red (CP9021)」[Enter] を押します。

「OH Spot (Sola 750) (G103)」「Full (IP5)」

「House (FP116)」「Red (CP9021)」

フェーダーで、SS FX 下のバンプボタン (▶) を押します。

FX をスタートさせるには

「Man Record 4 (8058)」をタップします。

「Cue 100/3」をタップします。

FX はまだ動いていますし、プレイリストやサブでコントロールすることもできます。

「Cue 100/4」をタップします。

SS FX の上のバンプボタン (□) を押します。

SS FX フェーダーを解放するには

注:

各クイックアクセスボタンには、すでに「ラベル」のフィールドが用意されているので、これらの4つのキューにラベルを付ければ、マジックシートに表示されます。4つのキューボタンとレコードの下には、2つの大きなレコードボタンがあります。スタックのどの位置にいても、4つ以上のキューが必要な場合、次に使用できるキューを記録してスタックを継続することができます。ほとんどの場合、シート上に4つ以上のクイックアクセスボタンを配置することになるでしょう。最小で3個、最大で12個です。これは、ページ上の他の選択ツールやその他のコントロールツールと記録ボタンのバランスをとるためです。

「Top D60(G200)」「Full (IP5)」

「Blue (CP9033)」

フェーダーでは、SS Foc の下のバンプボタン (▶) を2回押します。

「Cyc All (G307)」「Out (IP1)」

「Cyc Pixels (G321)」「25% (IP2)」

「Blue (CP9033)」

「Record Next Available」

メインプレイバックの口 (Stop/Back) を押します。

Go(▶) を押します。

SS Focus Playlist は与えなくなり、そのデータは現在キューにあります。

「Cyc All (G307)」「Full (IP5)」

フェーダーでは、OHS FX の下のバンプボタン (▶) を押します。

「Man Rec Next Available」

OHS FX の上のバンプボタン (□) を押します。

OHS FX はキューに記録されませんでした。

レコードネクスト

2つの Rec Next Available マクロは、どのキューからでも記録することができます。

これらのマクロは、すでに持っている4つのダンプキュー以外にも、必要に応じてキュースタックを順番にレコードしてくれます。これは、既存のキューから新しいキューを作るのに便利です。例えば、コーラスで新しい曲をレコードしたいが、レコードしてある他のキューも使用するとします。

それを見てみましょう。

「Cue 100/1 Base Purple World」を押します。

「Record Next Available」を押します。

コマンドラインには「Cue 100/7」と表示されます。

メインプレイバックの口 (Stop/Back) を押します。

Go(▶) を押します。

ファイナルプレイタイム

45分ほど遊んで、マニュアル操作やサブの使い方の感覚をつかみましょう。
自分の好きな曲を数曲選んで、3回ずつリピート再生してみましょう。
この最後に一曲を選んで、通してオペレートしてみましょう。
この45分をサウンドチェックと考えてください。

- ・ベースとなるキューを作る必要がある場合や、マニュアルデータを追加する順番を練習する必要がある場合は、それを行います。
- ・もし、自分でやってみたいと思ったら、とにかく遊んでみてください。何も記録しなくてもいいです。
- ・マニュアルデータだけでなく、記録したプレイリストも必ず入れてください。本番で「GO」を連打しているだけのショーにならないようにしましょう。

最後にもう一度曲を走らせてみて、どうなるか見てみましょう。

曲が終わったら、音楽を止めます。
何が起こったのかを話し合しましょう。

- ・何が機能しましたか？

- ・それはどのように感じましたか？

- ・次回、自分のワークフローのために何を变えますか？

- ・何が足りなかったのでしょうか？

付録 - チャンネル表

Chan	Univ / Address	Manufacturer	Fixture	Mode	Label
1	1 1	Generic	Dimmer	--	Frontlight - A
2	1 2	Generic	Dimmer	--	Frontlight - B
3	1 3	Generic	Dimmer	--	Frontlight - C
4	1 4	Generic	Dimmer	--	Frontlight - D
5	1 5	Generic	Dimmer	--	Frontlight - E
6	1 33	Generic	Dimmer	--	Frontlight - A
7	1 31	Generic	Dimmer	--	Frontlight - B
8	1 32	Generic	Dimmer	--	Frontlight - C
9	1 35	Generic	Dimmer	--	Frontlight - D
10	1 34	Generic	Dimmer	--	Frontlight - E
31	1 301	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight - A
32	1 310	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight - B
33	1 319	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight - C
34	1 328	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight - D
35	1 337	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight - E
36	1 346	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight - F
37	1 355	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight - G
38	1 364	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight - H
39	1 373	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight - I (eye)
40	1 382	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight - J
41	1 391	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight - K
42	1 400	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight - L (ell)
43	1 409	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight - M
44	1 418	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight - N
45	1 427	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight - O (oh)
46	1 436	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight - P
47	1 445	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight - Q
48	1 454	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight - R
49	1 463	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight - S
50	1 472	ETC Fixtures	ETC D60 Lustr+	Direct Str [9]	Downlight - T
51	2 1	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 1 → Left
52	2 7	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 1 → Mid
53	2 13	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 1 → Right
54	2 19	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 2 → Left
55	2 25	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 2 → Mid
56	2 31	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 2 → Right
57	2 37	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 3 → Left
58	2 43	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 3 → Mid
59	2 49	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 3 → Right
60	2 55	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 4 → Left
61	2 61	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 4 → Mid
62	2 67	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 4 → Right

Chan	Univ / Address	Manufacturer	Fixture	Mode	Label
71	2 73	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 1 ← Right
72	2 79	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 1 ← Mid
73	2 85	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 1 ← Left
74	2 91	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 2 ← Right
75	2 97	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 2 ← Mid
76	2 103	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 2 ← Left
77	2 109	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 3 ← Right
78	2 115	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 3 ← Mid
79	2 121	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 3 ← Left
80	2 127	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 4 ← Right
81	2 133	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 4 ← Mid
82	2 139	ETC Fixtures	ColorSource Spot	Direct [6]	Hi Side Tx - Ln 4 ← Left
101	2 201*	High End Systems	SolaFrame Theatre	SolaFrame Theatre [47]	FOH Mover - Spot
102	2 251	High End Systems	SolaFrame Theatre	SolaFrame Theatre [47]	FOH Mover - Spot
103	2 301	High End Systems	SolaFrame Theatre	SolaFrame Theatre [47]	FOH Mover - Spot
104	2 351	High End Systems	SolaFrame Theatre	SolaFrame Theatre [47]	FOH Mover - Spot
105	2 401	High End Systems	SolaFrame Theatre	SolaFrame Theatre [47]	FOH Mover - Spot
		* Think Offset!			
111	3 1	High End Systems	SolaFrame 750	SolaFrame 750 [47]	Overstage Mover - Spot
112	3 48	High End Systems	SolaFrame 750	SolaFrame 750 [47]	Overstage Mover - Spot
113	3 95	High End Systems	SolaFrame 750	SolaFrame 750 [47]	Overstage Mover - Spot
114	3 142	High End Systems	SolaFrame 750	SolaFrame 750 [47]	Overstage Mover - Spot
115	3 189	High End Systems	SolaFrame 750	SolaFrame 750 [47]	Overstage Mover - Spot
116	3 236	High End Systems	SolaFrame 750	SolaFrame 750 [47]	Overstage Mover - Spot
117	3 283	High End Systems	SolaFrame 750	SolaFrame 750 [47]	Overstage Mover - Spot
118	3 330	High End Systems	SolaFrame 750	SolaFrame 750 [47]	Overstage Mover - Spot
121	4 1	High End Systems	SolaWash 2000	SolaWash 2000 [36]	Overstage Mover - Wash
122	4 37	High End Systems	SolaWash 2000	SolaWash 2000 [36]	Overstage Mover - Wash
123	4 73	High End Systems	SolaWash 2000	SolaWash 2000 [36]	Overstage Mover - Wash
124	4 109	High End Systems	SolaWash 2000	SolaWash 2000 [36]	Overstage Mover - Wash
125	4 145	High End Systems	SolaWash 2000	SolaWash 2000 [36]	Overstage Mover - Wash
126	4 181	High End Systems	SolaWash 2000	SolaWash 2000 [36]	Overstage Mover - Wash
127	4 217	High End Systems	SolaWash 2000	SolaWash 2000 [36]	Overstage Mover - Wash
128	4 253	High End Systems	SolaWash 2000	SolaWash 2000 [36]	Overstage Mover - Wash
132	5 10	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - High
133	5 19	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - High
134	5 28	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - High
135	5 37	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - High
136	5 46	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - High
137	5 55	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - High
138	5 64	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - High
141	5 73	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - Mid
142	5 82	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - Mid
143	5 91	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - Mid
144	5 100	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - Mid
145	5 109	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - Mid
146	5 118	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - Mid
147	5 127	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - Mid
148	5 136	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side - Mid

Chan	Univ / Address	Manufacturer	Fixture	Mode	Label	
151	1	281	Generic	Dimmer	--	Side – Scroller
151 P2	1	291	Generic	Scroller	--	Side – Scroller
152	1	282	Generic	Dimmer	--	Side – Scroller
152 P2	1	292	Generic	Scroller	--	Side – Scroller
153	1	283	Generic	Dimmer	--	Side – Scroller
153 P2	1	293	Generic	Scroller	--	Side – Scroller
154	1	284	Generic	Dimmer	--	Side – Scroller
154 P2	1	294	Generic	Scroller	--	Side – Scroller
155	1	285	Generic	Dimmer	--	Side – Scroller
155 P2	1	295	Generic	Scroller	--	Side – Scroller
156	1	286	Generic	Dimmer	--	Side – Scroller
156 P2	1	296	Generic	Scroller	--	Side – Scroller
157	1	287	Generic	Dimmer	--	Side – Scroller
157 P2	1	297	Generic	Scroller	--	Side – Scroller
158	1	288	Generic	Dimmer	--	Side – Scroller
158 P2	1	298	Generic	Scroller	--	Side – Scroller
161	5	301 *	High End Systems	SolaFrame 750	SolaFrame 750 [47]	Side Mover – Spot
162	5	351	High End Systems	SolaFrame 750	SolaFrame 750 [47]	Side Mover – Spot
163	5	401	High End Systems	SolaFrame 750	SolaFrame 750 [47]	Side Mover – Spot
164	5	451	High End Systems	SolaFrame 750	SolaFrame 750 [47]	Side Mover – Spot
165	6	1	High End Systems	SolaFrame 750	SolaFrame 750 [47]	Side Mover – Spot
166	6	51	High End Systems	SolaFrame 750	SolaFrame 750 [47]	Side Mover – Spot
167	6	101	High End Systems	SolaFrame 750	SolaFrame 750 [47]	Side Mover – Spot
168	6	151	High End Systems	SolaFrame 750	SolaFrame 750 [47]	Side Mover – Spot
		* Think Offset!				
171	5	163	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side – Shin
172	5	172	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side – Shin
173	5	181	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side – Shin
174	5	190	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side – Shin
175	5	199	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side – Shin
176	5	208	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side – Shin
177	5	217	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side – Shin
178	5	226	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Side – Shin
181	3	381	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Front Wash
182	3	390	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Front Wash
183	3	399	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Front Wash
184	3	408	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Front Wash
185	3	417	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Front Wash
191	4	441	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Box Wash – Downstage
192	4	450	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Box Wash – Downstage
193	4	459	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Box Wash – Downstage
194	4	468	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Box Wash – Downstage
195	4	477	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Box Wash – Downstage
196	4	486	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Box Wash – Downstage
197	6	325	High End Systems	SolaFrame 750	SolaFrame 750 [47]	Box Wash – Spot
198	6	372	High End Systems	SolaFrame 750	SolaFrame 750 [47]	Box Wash – Spot

Chan	Univ / Address	Manufacturer	Fixture	Mode	Label
201	1 191	Generic	Footlight	--	Talent Uplight
202	1 192	Generic	Footlight	--	Talent Uplight
203	1 193	Generic	Footlight	--	Talent Uplight
204	1 194	Generic	Footlight	--	Talent Uplight
205	1 195	Generic	Footlight	--	Talent Uplight
206	1 196	Generic	Footlight	--	Talent Uplight
207	1 197	Generic	Footlight	--	Talent Uplight
208	1 198	Generic	Footlight	--	Talent Uplight
209	1 199	Generic	Footlight	--	Talent Uplight
211	1 151	Generic	Dimmer	--	Under Platform S4 Mini
212	1 152	Generic	Dimmer	--	Under Platform S4 Mini
213	1 153	Generic	Dimmer	--	Under Platform S4 Mini
214	1 154	Generic	Dimmer	--	Under Platform S4 Mini
215	1 155	Generic	Dimmer	--	Under Platform S4 Mini
216	1 156	Generic	Dimmer	--	Under Platform S4 Mini
217	1 157	Generic	Dimmer	--	Under Platform S4 Mini
218	1 158	Generic	Dimmer	--	Under Platform S4 Mini
219	1 159	Generic	Dimmer	--	Under Platform S4 Mini
220	1 160	Generic	Dimmer	--	Under Platform S4 Mini
221	1 161	Generic	Dimmer	--	Under Platform S4 Mini
222	1 162	Generic	Dimmer	--	Under Platform S4 Mini
223	1 163	Generic	Dimmer	--	Under Platform S4 Mini
224	1 164	Generic	Dimmer	--	Under Platform S4 Mini
225	1 165	Generic	Dimmer	--	Under Platform S4 Mini
226	1 166	Generic	Dimmer	--	Under Platform S4 Mini
231	1 251	Generic	House Light	--	Houselight
232	1 252	Generic	House Light	--	Houselight
233	1 253	Generic	House Light	--	Houselight
234	1 254	Generic	House Light	--	Houselight
235	1 255	Generic	House Light	--	Houselight
236	1 256	Generic	House Light	--	Houselight
237	1 257	Generic	House Light	--	Houselight
238	1 258	Generic	House Light	--	Houselight
239	1 259	Generic	House Light	--	Houselight
240	1 260	Generic	House Light	--	Houselight
241	1 261	Generic	House Light	--	Houselight
242	1 262	Generic	House Light	--	Houselight
243	1 263	Generic	House Light	--	Houselight
244	1 264	Generic	House Light	--	Houselight
245	1 265	Generic	House Light	--	Houselight
246	1 266	Generic	House Light	--	Houselight
247	1 267	Generic	House Light	--	Houselight
248	1 268	Generic	House Light	--	Houselight
249	1 269	Generic	House Light	--	Houselight
250	1 270	Generic	House Light	--	Houselight

Chan	Univ / Address	Manufacturer	Fixture	Mode	Label	
251	3	431	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Proscenium Highlight
252	3	440	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Proscenium Highlight
253	3	449	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Proscenium Highlight
254	3	458	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Proscenium Highlight
255	3	467	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Proscenium Highlight
256	3	476	ETC Fixtures	S4 LED S2 Lustr	Direct Str [9]	Proscenium Highlight
261	4	351	Generic	LED IRGBA	8B [5]	Scenic Highlight
262	4	356	Generic	LED IRGBA	8B [5]	Scenic Highlight
263	4	361	Generic	LED IRGBA	8B [5]	Scenic Highlight
264	4	366	Generic	LED IRGBA	8B [5]	Scenic Highlight
265	4	371	Generic	LED IRGBA	8B [5]	Scenic Highlight
266	4	376	Generic	LED IRGBA	8B [5]	Scenic Highlight
267	4	381	Generic	LED IRGBA	8B [5]	Scenic Highlight
268	4	386	Generic	LED IRGBA	8B [5]	Scenic Highlight
269	4	391	Generic	LED IRGBA	8B [5]	Scenic Highlight
270	4	396	Generic	LED IRGBA	8B [5]	Scenic Highlight
271	4	401	Generic	LED IRGBA	8B [5]	Scenic Highlight
272	4	406	Generic	LED IRGBA	8B [5]	Scenic Highlight
291	4	411	SGM	SP 6	6ch MC [6] [6 cells]	6-Pack Back Highlight
292	4	417	SGM	SP 6	6ch MC [6] [6 cells]	6-Pack Back Highlight
293	4	423	SGM	SP 6	6ch MC [6] [6 cells]	6-Pack Back Highlight
294	4	429	SGM	SP 6	6ch MC [6] [6 cells]	6-Pack Back Highlight
295	4	435	SGM	SP 6	6ch MC [6] [6 cells]	6-Pack Back Highlight
301	8	1	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Top
302	8	25	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Top
303	8	49	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Top
304	8	73	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Top
305	8	97	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Top
306	8	121	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Top
307	8	145	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Top
308	8	169	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Top
309	8	193	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Top
310	8	217	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Top
311	8	241	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Top
312	8	265	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Top
351	9	1	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Bottom
352	9	25	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Bottom
353	9	49	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Bottom
354	9	73	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Bottom
355	9	97	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Bottom
356	9	121	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Bottom
357	9	145	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Bottom
358	9	169	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Bottom
359	9	193	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Bottom
360	9	217	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Bottom
361	9	241	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Bottom
362	9	265	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off MC [24] [6 Cells]	Cyc Bottom

Chan	Univ / Address	Manufacturer	Fixture	Mode	Label
601	-- --	ETC Fixtures	Virtual	Server Ver 1.0 [0]	VMS - Back Wall Grid
602	-- --	ETC Fixtures	Virtual	Layer Ver 1.0 [0]	VMS - Back Wall Grid
603	-- --	ETC Fixtures	Virtual	Layer Ver 1.0 [0]	VMS - Back Wall Grid
604	-- --	ETC Fixtures	Virtual	Effect Layer Ver 1.1 [0]	VMS - Back Wall Grid
605	-- --	ETC Fixtures	Virtual	Effect Layer Ver 1.1 [0]	VMS - Back Wall Grid
611	-- --	ETC Fixtures	Virtual	Server Ver 1.0 [0]	VMS - "MTG"
612	-- --	ETC Fixtures	Virtual	Layer Ver 1.0 [0]	VMS - "MTG"
613	-- --	ETC Fixtures	Virtual	Layer Ver 1.0 [0]	VMS - "MTG"
614	-- --	ETC Fixtures	Virtual	Effect Layer Ver 1.1 [0]	VMS - "MTG"
615	-- --	ETC Fixtures	Virtual	Effect Layer Ver 1.1 [0]	VMS - "MTG"
701	20 1	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
702	20 4	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
703	20 7	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
704	20 10	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
705	20 13	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
706	20 16	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
707	20 19	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
708	20 22	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
709	20 25	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
710	20 28	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
711	20 31	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
712	20 34	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
713	20 37	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
714	20 40	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
715	20 43	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
716	20 46	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
717	20 49	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
718	20 52	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
719	20 55	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
720	20 58	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
721	20 61	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
722	20 64	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
723	20 67	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
724	20 70	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
725	20 73	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
726	20 76	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
727	20 79	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
728	20 82	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
729	20 85	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
730	20 88	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
731	20 91	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
732	20 94	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
733	20 97	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
734	20 100	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
735	20 103	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
736	20 106	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
737	20 109	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
738	20 112	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
739	20 115	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
740	20 118	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid

Chan	Univ / Address	Manufacturer	Fixture	Mode	Label
741	20 121	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
742	20 124	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
743	20 127	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
744	20 130	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
745	20 133	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
746	20 136	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
747	20 139	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
748	20 142	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
749	20 145	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
750	20 148	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
751	20 151	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
752	20 154	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
753	20 157	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
754	20 160	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
755	20 163	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
756	20 166	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
757	20 169	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
758	20 172	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
759	20 175	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
760	20 178	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
761	20 181	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
762	20 184	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
763	20 187	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
764	20 190	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
765	20 193	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
766	20 196	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
767	20 199	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
768	20 202	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
769	20 205	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
770	20 208	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
771	20 211	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
772	20 214	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
773	20 217	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
774	20 220	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
775	20 223	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
776	20 226	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
777	20 229	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
778	20 232	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
779	20 235	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
780	20 238	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
781	20 241	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
782	20 244	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
783	20 247	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
784	20 250	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
785	20 253	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
786	20 256	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
787	20 259	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
788	20 262	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
789	20 265	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
790	20 268	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
791	20 271	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
792	20 274	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid

Chan	Univ / Address	Manufacturer	Fixture	Mode	Label
793	20 277	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
794	20 280	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
795	20 283	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
796	20 286	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
797	20 289	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
798	20 292	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
799	20 295	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
800	20 298	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
801	20 301	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
802	20 304	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
803	20 307	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
804	20 310	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
805	20 313	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
806	20 316	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
807	20 319	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
808	20 322	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
809	20 325	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
810	20 328	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
811	20 331	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
812	20 334	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
813	20 337	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
814	20 340	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
815	20 343	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
816	20 346	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
817	20 349	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
818	20 352	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
819	20 355	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
820	20 358	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
821	20 361	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
822	20 364	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
823	20 367	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
824	20 370	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
825	20 373	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
826	20 376	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
827	20 379	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
828	20 382	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
829	20 385	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
830	20 388	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
831	20 391	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
832	20 394	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
833	20 397	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
834	20 400	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
835	20 403	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
836	20 406	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
837	20 409	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
838	20 412	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
839	20 415	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
840	20 418	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
841	20 421	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
842	20 424	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
843	20 427	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid
844	20 430	Generic	LED RGB	88 [3]	Back Wall Grid

Chan	Univ / Address	Manufacturer	Fixture	Mode	Label
845	20 433	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
846	20 436	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
847	20 439	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
848	20 442	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
849	20 445	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
850	20 448	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
851	20 451	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
852	20 454	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
853	20 457	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
854	20 460	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
855	20 463	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
856	20 466	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
857	20 469	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
858	20 472	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
859	20 475	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
860	20 478	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
861	20 481	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
862	20 484	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
863	20 487	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
864	20 490	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
865	20 493	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
866	20 496	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
867	20 499	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
868	20 502	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
869	20 505	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
870	20 508	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
871	21 1	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
872	21 4	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
873	21 7	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
874	21 10	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
875	21 13	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
876	21 16	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
877	21 19	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
878	21 22	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
879	21 25	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
880	21 28	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
881	21 31	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
882	21 34	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
883	21 37	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
884	21 40	Generic	LED RGB	8B [3]	Back Wall Grid
901	22 1	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "M"
902	22 4	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "M"
903	22 7	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "M"
904	22 10	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "M"
905	22 13	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "M"
906	22 16	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "M"
907	22 19	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "M"
908	22 22	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "M"
909	22 25	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "M"
910	22 28	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "M"
911	22 31	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "M"

Chan	Univ / Address	Manufacturer	Fixture	Mode	Label
912	22 34	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "T"
913	22 37	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "T"
914	22 40	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "T"
915	22 43	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "T"
916	22 46	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "T"
917	22 49	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "T"
918	22 52	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "G"
919	22 55	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "G"
920	22 58	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "G"
921	22 61	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "G"
922	22 64	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "G"
923	22 67	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "G"
924	22 70	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "G"
925	22 73	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "G"
926	22 76	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "G"
927	22 79	Generic	LED RGB	8B [3]	MTG - "G"



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。なお、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くと幸いです。今後の参考にさせていただきます。