



Eos Family コンソール プログラミング

Level 1: 基本編

ワークブック

V3.0 Rev B

www.etconnect.com/education

Released: 2021-01

目次:

1. 目的	4
2. ハードウェアの概要	5
3. パッチ	6
4. チャンネルの操作	9
5. グループ	14
6. サブマスター	16
7. キュー	18
8. プレイバック	20
9. トラック/キューオンリー	23
10. 非インテンシティパラメータの制御	25
11. キューのタイミング/リンク	30
12. アップデート	32
13. パーク	33
14. セットアップ	34
15. エフェクトの紹介	35
16. キューの演習	37
17. 付録1 チャンネル表	40

目的

このクラスでは、一般照明やLED、ムービングライトのプログラミングやコンソールの概要を解説します。初めてコンソールを操作する方には最適です。EOSファミリーシリーズを検討されている方や新しいユーザーの方が基本的なプログラミングの方法と実行を学びます。

学習の目的:

クラスを完了すると、次のことができるようになります：

- 一般照明やデバイス(マルチパラメータ)のパッチができるようになります。
- ライブモードでチャンネルを操作する
- 基本的なディスプレイナビゲーション(表示画面)を操作する
- グループの記録、選択、削除
- サブマスターへの記録、ロード、及びクリア
- キューへの記録、再生、削除
- トラッキングとキューオンリー及びブロックとアサートを理解する
- 基本レベルの非インテンシティパラメータの制御
- キューへのディレイ、オートフォロー、ループの適用
- パークを効率的に使用する
- セットアップの変更
- シンプルなステップベースエフェクトの作成

ワークブックの注釈

- **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
- **Play アイコン** ・ETCのYouTubeチャンネルのビデオへのリンク

ヘルプ

[Help]キーを押したまま任意のキーを押して以下を表示します。

- キーの名前
- キーによって実行できることの説明
- キーを使用するための構成文(該当する場合)
ハードキーと同様に、[Help]を押し続けるアクションはソフトキーやクリック可能なボタンでも使用できます。

マニュアル

マニュアルはコンソールのタブ#100で開くことができます。

{+} サインをクリックし、[マニュアル]を選択します。

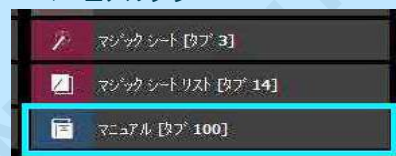
[タブ]を押しながら、100を押す

WindowsXPデバイスまたはMacでは使用できませんが、Webサイトからダウンロードして入手できることに注意してください。

<ヘルプキー>



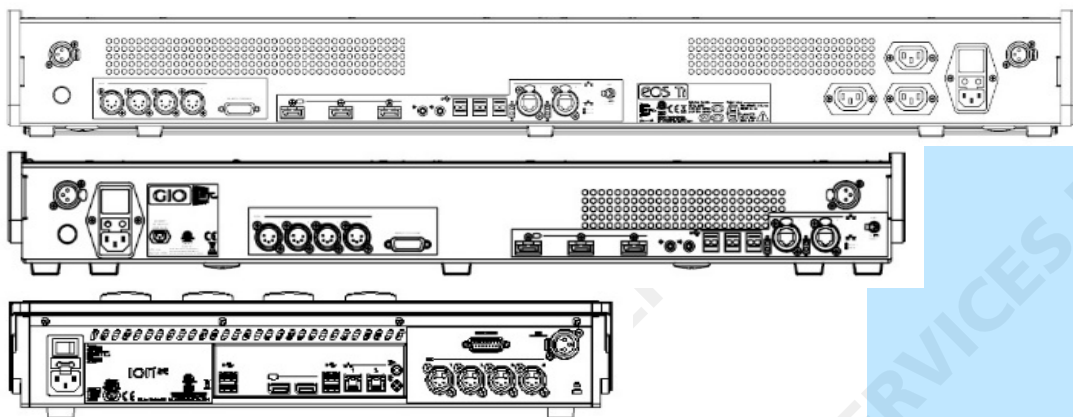
<マニュアルタブ>



ハードウェアの概要

コンソールの裏側

- IECレセプタクル付きハードパワースイッチ - 電源ケーブルが含まれています
- マザーボード - Windows7Embedded、マルチポイントタッチスクリーンをサポートしています
- ビデオ接続はディスプレイポート接続です。(2または3)
- USBポート (4または6)
- 個別に設定可能な2つのイーサネットポート
- 4つのDMX/RDMポート
- D-Subコネクタを介したリモートトリガー/接点入力
- デスクワークライト用の3ピンXLRs、ソフトウェアによる調光制御



コンソールの前面

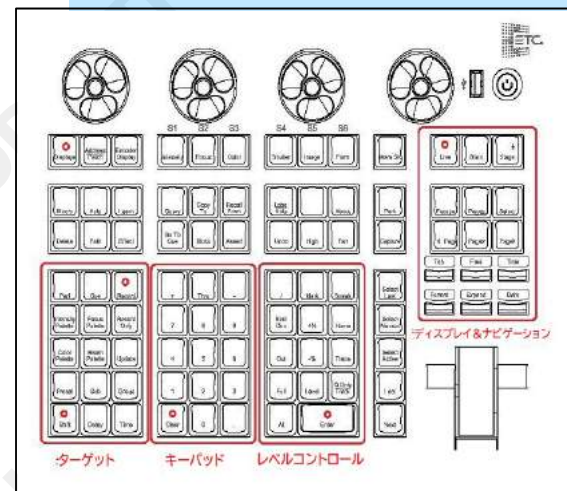
- 5、10、または20の100mmフェーダー、構成可能でページング可能
- 100mmフェーダー、▶ Go、■ Stop/Back、マスター(Load)ボタンを備えたマスタープレイバッククロスフェードペア
- レートホイール(ページフェーダーにも使用可能)とフェーダーコントロールボタン
- キーパッド領域 -3つのセクション:ターゲット、テンキー、レベルコントロール
- ディスプレイ & ナビゲーションキーパッド -ライブおよびブラインドディスプレイ、フォーマット、ページング、およびディスプレイ内のナビゲーション
- レベルホイール
- エンコーダー - IonXe、Gio、Gio@5では4つ、EosTiでは6つあります。各エンコーダーの中央はボタンです。
- ソフトパワースイッチ - コンソールの電源投入に使用します。
- USBポート - 主に任意のUSBストレージデバイスを接続します。(Gio/Ion Xeは1つ、Eos Tiは2つ)
- Eos Ti/Gioには内蔵LCDタッチスクリーンがあり、表示、ダイレクトセレクト、操作に応じて画面を変化させることができます。

ソフトキー

IonXeフェースパネルで**[More SK]**を押しながらエンコーダーカテゴリボタンを押して、ソフトキーS1からS6の機能にアクセスします。

ソフトキー機能は、CIA/ブラウザの右下隅にあるに表示されます。下部の白いラベルはアクティブであることを示し、上部の灰色のラベルはソフトキーの2ページ目を示します。

[More SK]は、2ページのソフトキー間を移動します。



パッチ

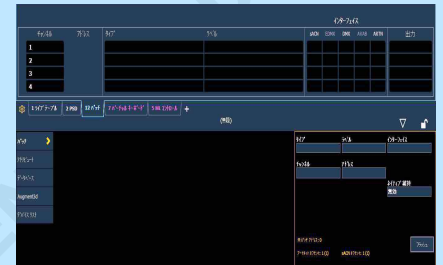
レベル1:ショーファイルにパッチをしてみましょう。

[Address/Patch]をダブルタッチしてパッチ画面を開きます。

または[Displays]、{S3 Patch}の順に押します。または[Tab] を押したまま [12]と入力することもできます。

デフォルトでは、パッチをチャンネル順で表示するチャンネルパッチになっています。
[Format]を押すと、アドレス順で表示するアドレスパッチに切り替えることができます。

<パッチ画面>



チャンネルパッチ

[601] [At] [250] [Enter]

チャンネル601を選択し、アドレス250をパッチします。

[602] [At] [657] [Enter]

チャンネル602を選択し、アドレス675にパッチします。

[603] [At] [2] [/] [146] [Enter]

チャンネル603を選択し、ユニバース2のアドレス146にパッチします。

[Data]を押します。

チャンネルを出力アドレス形式で表示します。
左上隅にOutputAddressと青字で表示されます。

再度[Data]を押します。

チャンネルをポート/オフセット形式で表示します。
左上隅にPort/Offsetと青字で表示します。

もう一度[Data]を押します。

最初に入力した状態に戻ります。

レンジパッチ

[604] [Thru] [610] [At] [101] [Enter]

チャンネル604~610を選択し、アドレス101から順番にパッチします

[611] [At] [108] [Thru] [111] [Enter]

チャンネル611にアドレス108から111をパッチし、パートを作成します。

[612] [Thru] [620] [At] [201] {Offset} [3] [Enter]

チャンネル612~620を選択し、アドレス201から3つ空けてパッチします。

パッチのクリア/アンパッチ/削除

[601] [At] [Enter] [Enter]

チャンネル601のアドレス、タイプなどを削除します。

[602] {Unpatch} [Enter] [Enter]

チャンネル602のアドレス、タイプ、ラベルなどを削除し、デフォルトの状態に戻します。

[Delete] [603] [Enter] [Enter]

チャンネルごと削除します。

[Live]ではチャンネルビューを見てください。

アンドゥ

空のコマンドラインから、[Undo]はCIAでコマンド履歴表示を開きます。最後に完了したコマンドは金色で強調表示されます。複数のコマンドを選択するには、ページの矢印キーまたはマウスを使用します。

[Undo]、最後の3つのコマンドを選択、[Enter]

チャンネルに配置された再生アクションやマニュアル属性(グレー)やエンコーダーアクションなどすべてのコマンドを元に戻すことができるわけではありません。

コマンド履歴は次の場合にクリアされます:

- ショーファイルが保存、開かれる、マージされる、またはインポートされる。
- 新しいショーファイルがロードされる。
- コンソールがネットワークにログオンされる。



チャンネル601~603を復元します



アドレスパッチ

パッチ画面に戻り[Format]を押してアドレスパッチに切り替えます。

アドレスは左側に表示されます。

[481] [At] [625] [Enter]

アドレス481をチャンネル625にパッチします。

[482] [Thru] [485] [At] [630] [Enter]

アドレス482～485をチャンネル630にパッチし、パートを作成します。

[Format]を押してアドレスパッチに切り替えます。

チャンネルは左側に表示されます。



マルチパラメータデバイスのパッチ

[651] [Thru] [656] [Enter]

チャンネル651～656を選択します。

ディスプレイの右下隅にある{タイプ}をクリックします。

{Show}、{製造者}、{検索}、{編集}のソフトキーが表示されます。

{製造者}をクリックします。

左の列はメーカーです。右側の列はデバイス名を表示しています。

左の列で{High End Systems}を見つけます。

次に{SolaFrame Theatre [47]}

フィクスチャを選択し、シアターモードを選択します。

フィクスチャに複数のモードまたはタイプがある場合、青いテキストで表示されます。

モードを変更する場合はもう一度チャンネルを選択し、モードを選びます。

コマンドラインではチャンネルの後にフィクスチャが置かれます。

[At] [7] [/] [1] [Enter]

チャンネルを選択し、アドレスをユニバース7の1から順にパッチします。

[At] [7] [/] [1] {Offset} [50] [Enter] [Enter]

アドレスを確認してみましょう。

コンパウンドチャンネルをパッチする

コンパウンドチャンネルは、カラースクローラを備えた器具、ゴボローテータ等の複数のデバイスを制御するチャンネルです。

[641][Thru] [645] [At] [41] [Enter]

チャンネル641～645をアドレス41から順にパッチします。

[Part] [2] [Enter]

選択したチャンネルのパート2を作成します。

{タイプ}>{製造者}>{Generic}>で{Scroller}を見つけます

パート2のチャンネルに一般的なカラースクローラをパッチします。

[At] [2] [/] [151] [Enter]

すべてのパート2のスタートアドレスを入力します。

[Part] [3] [Enter] {Type}

選択したチャンネルのパート3を作成します。

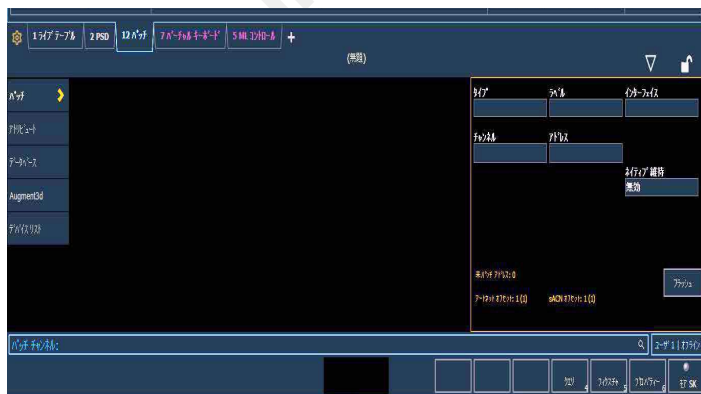
{検索}でGoboRotatorを選択し、RoscoGoboRotator[2]をダブルクリックします

パート3のチャンネルにゴボローテータをパッチします。

[At] [2] [/] [161] [Enter]

すべてのパート3にスタートアドレスを入力します。

<パッチ画面下>



<マルチパラメータパッチ画面>



パッチ演習 - 付録1を参照

新しいショーファイルを開き、[ディスプレイ]>ファイル>新規>[Select]を押すか、ダブルクリックします。Continue w/o savingを選択します。

本当に新規ショーを作成しますか?と聞かれるので[Enter]またはOKをクリックします。

次に、本の最後のページにある付録1-チャンネル表に移動し、チャンネル表に記載されているパッチをします。(メモ/ラベルは無視します。)

チャンネル/アドレス チェック

[Live]>[Format]を押しサマリービューにします

[1][Full]{ChanCheck}[Enter]の後に[Next]…[Next]…[Last]…

チャンネルチェックは、パッチが適用されていないチャンネルを自動的にスキップします。

{Address}[1][Full]{CHECK}[Enter]の後に[Next]…[Next]…[Last]

[Clear]を押します。

ショーの保存

作業中のショーを保存するには:

[Displays]>{ブラウザ}>ファイル>名前を付けて保存>ショーファイルアーカイブ>を[Select]またはダブルクリックします。

本当に保存しますか? [Select]または{OK}を押します。

ショーファイルを保存できる形式がいくつかあります。

- esf3d…ショーファイルとAugment3dモデルのデータを保存。(Ver,3.0.0以降のみで開くことができます。)
- esf2…ショーデータのみを保存。(Ver,2.9.0以降のみで開くことができます。)
- esf…このフォーマットはEOSVer,2.8.0以前のソフトウェアで開くことができます。

(無題)の場合、“新しいショー名称を入力してください:ショーファイル”とバーチャルキーボードが表示されます。

[Label]を押します。

ショー名称を入力し、コンソールまたはキーボード上の[Enter]を押します。

コンソールがショーを保存すると、ファイルの新しいコピーが作成されます。各ショーファイルには、ショーファイル名に日付と時間が含まれています。常にショーデータの保存をしましょう。

パッチ画面で、[1] [Label] Front Light [Enter]

[Live]

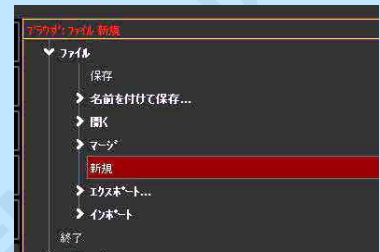
ファイル名の末尾にある(*)はデータが保存されていないことを示します。

!! 保存することを忘れないでください。そして頻繁に保存してください!

[Shift]&[Update]

クイックセーブは常にハードドライブに保存します。USBに保存するには、ブラウザに戻って[名前を付けて保存]に戻り、USBを選択する必要があります。

<ブラウザ画面>



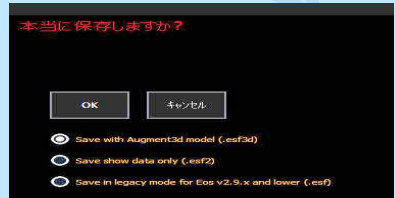
チャンネルチェックはパッチされた全てのチャンネルを順に指定したゲージで点灯し、素早くチェック

します。ランプチェックやフォーカスチェックに役立ちます。

アドレスチェックではパッチされたすべてのアドレスを順に指定したゲージで点灯し、素早くチェックします。[Next]または[Last]以外のキーを押すことで各チェックモードを終了します。

同じ名前で新しい日付スタンプでファイルを保存します。

<ショーファイル保存画面>



“ショーファイル”という単語をクリアします

チャンネルにラベルを付けます。

ファイル名の最後にある(*)に気を付けてください

クイックセーブをします

チャンネルの操作



ライブチャンネル

[Live]を押し、ライブ画面にします。

[1] [At] [Full] [Enter]

[At] [50] [Enter]

[2] [+] [3] [At] [5] [Enter]

赤字のデータは、変更されているがまだ保存されていないことを意味します。左上隅の“マニュアルチャンネル”に注意しましょう。

[31] [Thru] [50] [-] [34] [-] [35] [At] [65] [Enter]

[59] [Thru] [62] [Full] [Enter]

[55] [Thru] [58] [Full] [Full]

[51] [Thru] [54] [Level] [At] [At] (Enterを押す必要はありません)

[51] [Thru] [62] <Enter> レベルホイール

[8] [At] [50] [Enter]次に[+%]、[-%]また[Shift]と[+]、[-]

[5] [At] [50] [Enter]次に[At] [+] [3] [Enter]、[At] [-] [4] [Enter]

[At] [/] [50] [Enter] [At] [/] [400] [Enter]

[1] [Thru] [35] [Out]

[31] [Thru] [35] [At] [10] [Thru] [Full] [Enter]

レベルホイールをフルまで上げてから、ゲージを下げっていきます。

<ライブでのコマンドライン>



同じチャンネル番号の変更を行う場合は、チャンネル番号を再入力する必要はありません。

レベルを50%に設定します。(5%には[05]を入力します)

個々のチャンネルにマイナスを使用します。

[At]なしでFullを使用します。

[Full][Full]でも同じく使用できます。

セットアップでレベルを変更することができます。

選択されているチャンネルとホイールが比例して動作します。

ポイントを上げます、ポイントを下げます。(デフォルトは10%です。)

さらに3ポイント上げ、4ポイントを下げます。

現在のゲージの50%下げ、400%を上げます。

指定したチャンネルをアウトします。

指定したチャンネル範囲で、10%ずつゲージを上げて点灯します。

比例制御に注意しましょう。



オフセット

オフセットは、カスタム選択を行うためのソフトキーです。押すとディスプレイとソフトキーで追加オプションにアクセスできます。

[31] [Thru] [50] {Offset}

{Even}

CIAのプレビューを参照してください。

<オフセット画面>



[At] [80] [Enter]

[31] [Thru] [50] [Out]

[31] [Thru] [50] {Offset} [3] [At] [75] [Enter]

3つおきのオフセットチャンネルを選択します。



スニーク

スニークはマニュアルデータを削除し、チャンネルがバックグラウンド状態(存在する場合)にスニークバックできるようにします。デフォルトのスニークタイムを使用しています。

[34] [Sneak] [Enter]

スニークフェードタイムを使用して、選択したチャンネルをバックグラウンド状態に復元します。

[Clear] [Sneak] [Enter]

全てのマニュアルレベルをバックグラウンド状態に復元します。

[1] [Thru] [5] [At] [5] [Sneak] [Enter]

選択したチャンネルをスニークタイムで点灯します。

[5] [At] [25] [Sneak] [3] [Enter]

選択したチャンネルを3秒で点灯します。

[8] [+] [9] [Full] [Sneak] [Enter]

選択したチャンネルをフル点灯する

[8] [Out]

チャンネルアウトを赤字で表示します。

[9] [Sneak] [0] [Enter]

チャンネルを0秒でバックグラウンド状態にします。赤字(マニュアルデータ)を削除します。





ライブとブラインドのチャンネルディスプレイ

プライマリ ライブ画面(チャンネルディスプレイ)

- チャンネルアイコン
- 選択されたキューの詳細
- タブエリア - [+]でタブを増やすことができます。
- コマンドライン
- **[Format]**でサマリービューまたはテーブルビューの切り替え
- **[Format]**を押しながらホイールを動かしてズームインおよびズームアウトします。マウスでの操作は左クリックをしたままマウスホイールを使用します。
- **[Page▲]**または**[Page ▼]**は一度に全ページをスクロールし、折り返します。

[1][Thru] [10] [Enter]レベルホイールをスクロールします。

- **[Data]**を押しながらレベルを上げて、実際の値を出力します。

ブラインドチャンネルディスプレイ

ブラインドを使用すると、現在ライブで出力されているものに影響を与えることなく、記憶されているものを確認できます。ブラインドでは、任意のデータ(キュー、プリセット、パレットなど)を編集でき、変更が自動的に出力されることはありません。

- 背景色とコマンドラインの色の変化に注意してください。
- ディスプレイの上部の変更に注意してください。
- **[Next]**と**[Last]**はキューとグループなどのターゲットをナビゲートします。
- **[Format]**はブラインドで、サマリービュー、テーブルビューまたはスプレッドシートの切り替えをします。

- !! ブラインドの場合、記憶する必要はありません。
[Enter]を押してコマンドラインを終了すると変更が保存されます。





セントラル・インフォメーション・エリア (CIA)

セントラル・インフォメーション・エリア(CIA)は、画面の下部にあります。デフォルトでは、パラメータスタイルとブラウザの2つの主要な領域で構成されています。

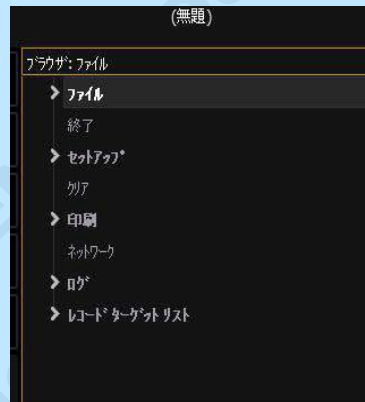
- **[Displays]**は常にCIAエリアまたはお気に入りに入りに設定されたディスプレイアイテムを表示することができます。(ゴールドハイライト)
- **[Displays]**をもう一度押すか、三角形(△、▽)を使用して、CIAを折りたたんだり展開します。
- **[Displays]**をダブルタップすると、常にブラウザが表示されます。
- ロックを使用して、CIAが折りたたまれたり開かれたりするのを防ぎます。

ブラウザ

・ ショーの保存、ショーのオープン、設定の変更、ターゲットリストのクリア、印刷機能、レコードターゲットリストの表示など、様々な機能のためのインターフェイスです。

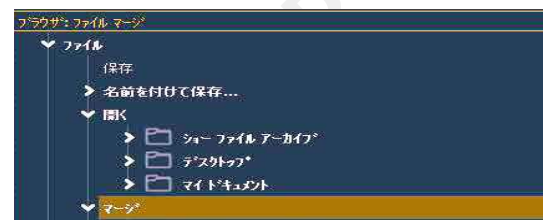
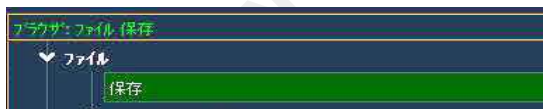
- ・ マウス、タッチ、またはページ矢印ボタンを使用して、ブラウザ内を移動します。
- ・ **[Page▲]** **[Page▼]**メニューをスクロールします。
- ・ **[Page▶]**サブメニューを開きます。
- ・ **[Page◀]**サブメニューを閉じるか、メニューを折りたたみます
- ・ **[Select]**または**[Enter]**アイテムを開きます。

<ブラウザ画面>



ブラウザの色分け

保存	緑
名前を付けて保存	緑
開く	赤
マージ	黄
新規	赤
クリア	赤





タブナビゲーション

タブは、ディスプレイとコントロールの2つのカテゴリに分類されます。ディスプレイタブは主に、ライブ、ブラインド、プレイバックステータス(PSD)などの情報を表すためのものです。コントロールタブは、カラーピッカーやMLコントロールなどの仮想コントロールオプションです。

タブナビゲーション

ディスプレイで何のタブが開かれているか確認しましょう。(現在開かれているタブは太字で表示されます)。ライブ/ブラインド表示はタブ1、プレイバックステータス表示はタブ2です。同じタブを複数表示する場合は、タブ番号の後に小数点が付きます。(タブ1.2またはタブ2.2など)。

ディスプレイを開くには

[Sub][Sub]…[Group][Group]…[Effect][Effect]と押します。

タブの右側にある **タブの追加(+記号)** を押します。

ディスプレイを移動するには

[Tab]を押しながら[Page▶]と[Page◀]キーを使用します。

タブをクリックしてドラッグします。

ディスプレイを閉じるには

閉じたいタブまで[Tab]キーを押し、[Escape]を押します。

開いているタブを選択するには

[Tab] … [Tab] … [Tab]と押します。

[Tab]を押しながらタブの番号を押します。パッチを開くのは[12]を押します。

[Live]または[Blind]を押します。

追加のタブツール

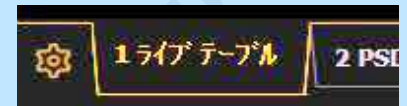
ライブタブを右クリックまたはダブルクリック

[歯車]タブをクリックしてオプションを開くこともできます。これらのオプションは開いているタブによって異なります。

- {タブの収束}
- {タブ置き換え} - タブを別のタブに置き換えます。
- {これを除く全タブを収束}
- {全タブ収束}
- {列をリセット}
- {フレーム固定} - 他のタブが現在のフレームに移動するのを防ぎます。
- {このフレームに新たなタブを開く}
- {ズームアウト}と{ズームイン}

メニューをクリックまたはタッチします

[Live]を押します



関連のディスプレイを開くか、すでに開いている場合はそれを選択します。

ホーム画面を開くか、ディスプレイの+マークを押し、オプション画面を開きます。

現在選択されているモニターから別なモニターに移動するには

フレーム内のタブの順番を入れ替えるには

タブ表示を閉じるには

現在開いているタブから次のタブへ移動するには

タブをタブ番号で選択/表示するには

ライブ/ブラインド タブに切り替わります。

タブのオプションを確認するには



タブのオプション画面を閉じるには

タブが何も選択されていない状態の画面に戻ります。

グループ

グループは、特定のチャンネルをすばやく呼び出すために使用されるチャンネル選択ツールです。最大1000グループまで記録できます。

グループはチャンネルの選択ツールであり、インテンシティや非インテンシティの情報は含まれません。

グループを記録する場合、チャンネルは選択された順番に記憶されます。

<グループリスト>

グループ	ラベル	チャンネル
1	Frontlight	1>10
2	Downlight	31>50
3	High Sides ...	51>62
4	High Sides ...	71>82

1 ライブテーブル 2 PSDリスト 1 12 ノット 7 ハーティクルキーボード 5 ML



ライブでのグループの記録

[Clear] [Sneak] [Enter]

[1] [Thru] [10] [Record] [Group] [1] [Enter]

[31] [+] [33] [+] [35] [+] [37] [Record] [Group] [2] [Enter]

[31] [Thru] [38] {Offset} {Even} [Record] [Group] [3] [Enter]

[34] [+] [31] [+] [33] [+] [35] [+] [32] [Record]
[Group] [30] [Label] Effect 1 [Enter]

選択したチャンネルをグループへ記録します。

オフセットを使用してグループを作成します。

特定の順番でチャンネルを記録し、グループにラベルを付けます。

グループでの作業

[Group] [1] [Full] [Enter]

[Group] [1] [At] [20] [Thru] [Full] [Enter]

[Group] [30] [Enter] その後
[Next], [Next], [Last], [Last] 押します。

[Select Last] [At] [10] [Thru] [Full] [Enter]

グループ1のチャンネルをフルにします

グループ1に20~100%のインテンシティを扇形(ファン)に割り付けます。

グループを選択してから、そのグループ内に割り付けられたチャンネル順で選択していきます。

再度グループを選択し、インテンシティのファンの範囲を再指定します。



グループリスト表示(ブラインド)

グループリストを使用すると、グループを表示および編集ができます。
[Next]と[Last]を使用してリスト内を移動するか、[Group]に続けて番号を入力し、[Enter]を入力して特定のグループにジャンプします。

[Group] [Group] または{+} マークでグループリストタブを表示します。

記憶されたすべてのグループのリストを開きます。

グループの削除または編集

[Group] [4] [Enter], [71] [Thru] [82] [Enter], [Label]
High Sides - Right [Enter]

グループリストにグループ4を作成します。

[Group] [2] [Enter] [+] [39] [Enter] [-] [39] [Enter]

グループにチャンネルを追加または削除します。

[Group] [1] [Enter] [11] {後挿入} [7] [Enter]

追加オプションについてはソフトキーを見てください。

削除グループ

[Delete] [Group] [1] [Enter] [Enter]

グループ1を削除します。(確認のために2番目に入力します。)

[Delete] [Group] [2] [Thru] [3] [Enter] [Enter]

グループ2と3を削除します。

後で使用するために4と30があります。

グループの演習 - 次の新しいグループを作成してみましょう:

グループ #	ラベル	チャンネル
1	Frontlight	1 thru 10
2	Downlight	31 thru 50
3	High Sides – Left	51 thru 62
4	High Sides – Right	71 thru 82
5	FOH Movers	101 thru 105
7	OS Movers – Wash	121 thru 128
9	Side – Mids	141 thru 148
10	Side – Scrollers	151 thru 158
20	Cyc Top	301 thru 312
21	Cyc Bottom	351 thru 362
22	All Cyc	+ G20 + G21
30	Effect 1	34, 31, 33, 35, 32

グループ4と30は既に使用されています。

▶ サブマスター

サブマスターは、明かりをフェーダーに入れることができる再生データの種類です。

サブは任意のチャンネルからパラメータを保存することができます。現在のステージ上の明かりをサブマスターに直接記録することもできます。

ライブでサブマスターの記録

[Live] [Clear] [Sneak] [Enter]

[1] [Thru] [9] [At] [Full] [Enter]

レベルを設定する

[Record] [Sub] [1] [Enter] フェーダー上にある[Load] を押し
ます。Ion Xeでは両方のボタン(▶ & ■)を押してフェーダーをロードします。

現在のステージ上の明かりをサブ1に記憶
します。

[Clear] [Sneak] [Enter]

[51] [Thru] [53] [At] [40] [Enter],
[54] [Thru] [56] [At] [70] [Enter],
[57] [Thru] [59] [At] [Full] [Enter]

[Record]、次に[Load]次のフェーダー、[Enter]

[Record]を押して[Load]ダブルヒットすることもできます。

フェーダーにサブマスターをロードします。
サブを指定しているか確認しましょう。

[Clear] [Sneak] [Enter]

サブマスターは、空もしくはクリアした状態であれば、任意のフェーダーに
ロードすることができます。

マニュアルデータを削除するには

各フェーダーを上下に動かします。

サブ2の比例値を見てみましょう。

ブラインドでサブマスターの記録

サブがオンの場合、ブラインドで行われた編集はライブで再生されます。

[Blind] [Sub] [31] [Enter]

ブラインドでサブ31を作成します。

[71] [Thru] [79] [Full] [Enter], [At] [75] [Enter]

サブ31に値を記録します。ブラインドでチャン
ネルを再指定する必要はありません。変更はすぐに
保存されることを忘れないでください。

サブマスターのコマンドライン制御

[Live] [Sub] [31] [At] [50] [Enter]

サブの内容を記録された値の50%にします。

[Sub] [31] [At] [85] [Sneak] [Enter]

現在のサブ31を85%にスニークします。

[Sub] [31] [Out] [Enter]

フェーダーの位置に関係なくサブ31をアウトしま
す。

フェーダーページの変更

フェーダーには、サブマスターやその他の再生内容を割り当てることができ、1ページ10フェーダーで構成されているページが100ページあります。ページ番号は、左側のキューリストの下の「マスター」という単語の下に表示されます。

注意: [フェーダーページ]は次のコンテンツのある次のページにジャンプします。

[Fader Page]を押したまま[3]を押します。

[Sub] [31] [Load]3ページの任意のフェーダーにロードします。

[Shift]キーを押しながら[Fader Page]をタップします。

[Fader Page]を押したまま、[17]を押します。

[Fader Page]を押したまま、レートホイールをスクロールします。

*空のフェーダーページにアクセスします。

フェーダーのアンロード

サブマスターまたはキューリストが既にロードされている場合、別のサブマスター又はキューをロードする前に、そのフェーダーをクリアする必要があります。

[Fader Page]を押したまま、3ページまで(sub 31)スクロールします。

[Shift]を押しながらフェーダーの[Load]を押して、サブ31をクリアします。

サブマスターの削除

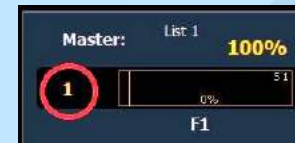
[Delete] [Sub] [31] [Enter] [Enter]

[Delete][Sub][1][Thru][Enter] 再度[Enter]を押さないで下さい。

[Shift]&[Clear]

サブを削除した場合は、次の演習のためにサブを再作成する必要があります。または、[Undo] [Enter]を使用しましょう。

<サブマスタープロパティ画面>



3ページに移ります。空のページに飛ぶにはこの方法が最適です。

3ページのフェーダーにサブ31を呼び出します。

一度にページごと移動します。

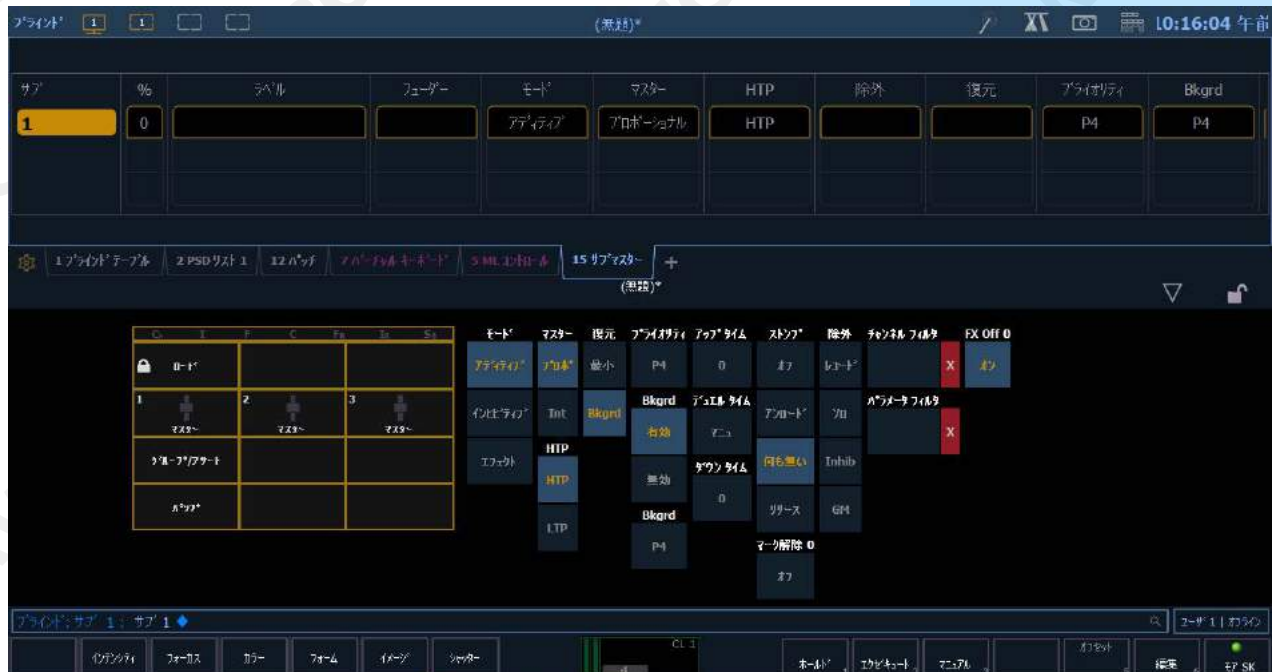
特定のページにジャンプします。

コンテンツのみのフェーダーのページに移動します。

サブ31を削除します。

全てのサブを削除します。

コマンドラインをクリアします。



キュー

キューはリスト形式で記憶された一連の明かりのことで、キューは多くの場合、順番に再生されます。キューの再生方法に影響を与える、様々なタイミングと変化の仕方のオプションがあります。GOボタンの操作とフェードタイムの設定に従って再生することができます。

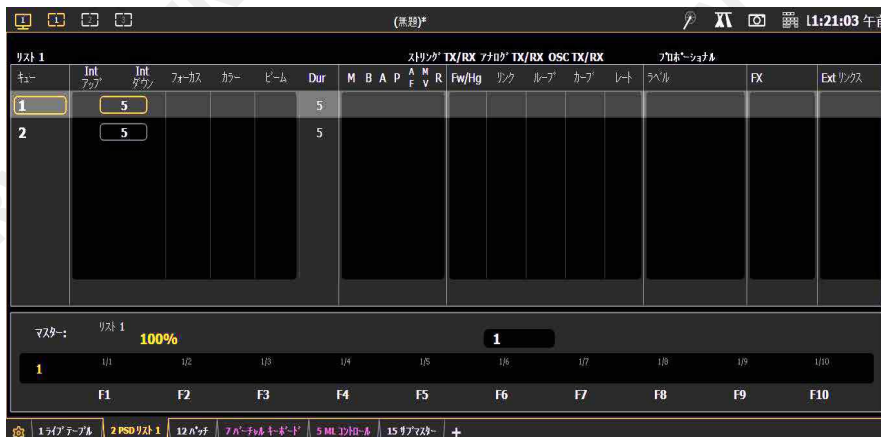
キューの記録

[Group] [2] [At] [30] [Enter], [8] [At] [35] [Enter]	レベルを設定します。
[Record] [Cue] [1] [Enter]	キュー1を保存します。記憶されたチャンネルが青字に変わります。
[2] [+] [5] [+] [6] [At] [35] [Enter]	ライトを追加します。
[Record] [2] [Enter]	キュー2を保存します。キューボタンを押さずに記憶できます。
[2][+][6][Out],[Group][2][At][60][Enter] [31][+][32][+][36][+][37][+][41][+][42][+][46][+][47][Out]	キューでレベルが上下します。
[Record] [3] [Enter]	全てのコンテンツが記録されます。
最初のフェーダー(Sub1)を75%で実行します。	
[Record] [Next] [Enter] * 最初のフェーダーを元に戻します。	キュー4を保存します。サブの値をキューに追加します。サブの値はフェーダーではクリアすることができません。
[1] [Thru] [9] [Out], [8] [At] [50] [Enter]	
[Record] [Next] [Enter]	キュー5を保存します
* [Record] [Next] を使用する場合は、コマンドラインのキュー番号に気を付けましょう。キュー1の場合、 [NEXT]=2 。キュー2、7の場合、 [NEXT]=2、8 となります。	

キュータイムの記録

[Select Last] [Out],[Group] [2] [At] [60] [Enter], [Group] [10] [At] [30] [Enter]	最後に使用されたチャンネルを選択します。
[Record] [6] [Time] [3] [Enter]	3秒のアップ/ダウンタイムでキュー6を保存します。
[151] [Thru] [154] [Full] [Rem Dim] [Enter]	[Remainder Dim]を使用してレベルを設定します。
[Record] [Next] [Time] [2] [Time] [7] [Enter]	スプリットタイムでアップタイムとダウンタイムを別々に設定します。
[36] [Thru] [50] [At] [50] [Rem Dim] [Enter]	レベルを指定します。
[Record] [8] [Time] [6] [/] [2] [Enter]	スプリットタイムでアップタイムとダウンタイムを別々に指定します。

<PSD画面>



<タイムについて>

- Intアップ...インテンシティのアップフェードタイム
- Intダウン...インテンシティのダウンフェードタイム
- フォーカス...選択したチャンネルの全フォーカス (パン/ティルト)のタイム
- カラー...選択したチャンネルの全カラータイム
- ビーム...選択したチャンネルのビームパラメータのタイム

キューのタイムとラベルの記憶

[32] [Thru] [34] [At] [50] [Enter], [33] [%] [%] [%]
[41] [Thru] [50] [At] [25] [Enter], [3] [Full] [Full]

レベルを設定します。

[Record] [Next] [Time] [3] [/] [5] [Label] Speech [Enter]

キュー、タイミング、ラベルを保存します。

[Select Active] [Out]

全てのアクティブなチャンネルのインテンシティを取り除きます。

[Record] [10] [Time] [0] [Label] Blackout [Enter]

キュー、タイミング、ラベルを保存します。

[1][+][3][+][6] [Full][Enter], [Group][2][At][25][Enter]

ブラックアウトの後に新しいキューのレベルを設定します。

[Record] [11] [Time] [2] [Label] Entrance [Enter]

キュー、タイミング、ラベルを保存します。

[10] [Full] [Enter]

新しいキューのレベルを設定します。

[Record] [11] [.] [5] [Label] Follow up [Enter]

ポイントキューを保存します。



キューの削除

[Delete] [Cue] [11] [.] [5] [Enter] [Enter]

キューを削除し、番号はそのままにします。

キュー11. 5は削除されたばかりですが、まだステージ上には残っていることに注意しましょう。

[Go To Cue] [Enter]

キューリストの現在の状態を更新します。

プレイバック



PLAYBACK STATUS DISPLAY (PSD または CUE LIST)

PSDは、キューのリスト、キューのタイミングおよびキューに関連する追加情報を表示するタブです。

右端の三角形(▽)を使用します。

画面をタッチ/クリックするか、選択されるまで[Tab]を押します。

- [Format] — 選択されたオプションを表示します。
 - 2つのキューリスト
 - 10個フェーダーの最初の10ページのプレビュー
 - フェーダーリボンでデフォルトのシングルキューリストに戻る
- [Page▲]または[Page▼] — キューリストをページ全体で上下にスクロールします。
- 別のタブにある場合、[Shift]&[Page▲]または[Page▼]は、そのタブに焦点を合わせる必要なしに、PSDでページを上下します。
- [Next]または[Last] - キューリストを上下に移動します。
- ブラインドでは、[Next]と[Last]がPSDのキューヘナビゲートします。PSDは、現在選択されているキューを示します。これはライブ出力には影響しません。



ベーシックキューの再生

[Live], [Go To Cue] [Out] [Enter]

2本のマスターフェーダーの[▶] (Go)ボタンを押します。

キューの実行中は、キューラインと現在のキューの表示の両方が赤に変わります。それが完了すると両方が金色に変わります。

もう一度[▶] (Go)を押してキュー2に進みます。

次に、キューの再生中に[■] (Stop/Back)を押します。

[▶] (Go)を押してキュー2に進みます。

もう一度[▶] (Go)を押して、キュー3に進みます。

次に、キューの実行中に[■] (Stop/Back)を押します。

もう一度[■] (Stop/Back)を押して、キュー2に戻ります。

[■] (Back)は、セットアップで設定されたデフォルトのバックタイムを使用します。キューのタイミングは使用しません。

キューが完了したら(キュー2)、[■] (Stop/Back) を押します。

マニュアルでの再生

キューの最初からインテンシティフェードをマニュアルで制御するには、

[▶](Go)を押す前に、マスターフェーダーを下に下げます。

PDSのデュレーション列とマスタープレイバックステータスバーに赤字の「マヌ(マニュアル)」が表示されていることを確認しましょう。

希望のタイミングでフェーダーを上げます。

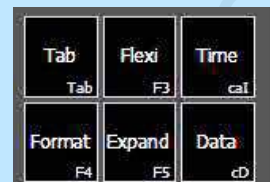
一般的なルールとして、ショーの開始時にマスターフェーダーペアが上がっていることを確認する必要があります。



CIAの画面を閉じ、より多くの情報を表示します。

PSDタブがハイライトであることを確認します。

<ページキー>



キューリストを一番上にリセットし、ステージをクリアして、キュー1をスタンバイします。

スタンバイ中のキューを実行します。

次のキュー(キュー2)を実行します。

フェーダーの動きは、再生中に即座に一時停止されます。

現在のキューを再開します。

次のキュー(キュー3)を実行します。

フェーダーの動きは、再生中に即座に一時停止されます。

キューが一時停止されているか、すでに完了している場合は、前のキューが再生されます。

バックタイムで前のキューに戻ります。





GO TO CUE

[Go To Cue]は、セットアップで設定されたキュー移行時間を使用します。

[Go To Cue] [Out] [Enter]

すべての値をホーム値にもどし、キューリストの一番上のまっさらな状態にセットします。

[Go To Cue] [0] [Enter]

非インテンシティパラメータに影響を与えることなく、すべての現在のインテンシティ値を0に設定し、現在のキューリストの一番上にリセットします。

その他のGO TO CUE機能について

[Go To Cue] [Enter]

現在のキューを更新します。

[Go To Cue] [Next]または[Last] [Enter]

現在のキューの次または前のキューに移動します。

[Go To Cue] [5] [Enter]

キュー5の値を持つすべてのパラメータは、キューへの移動時間をトラッキングされている場合でもそれらの値にフェードインします。

[Go To Cue] [6] [Time] [Enter]

キューのタイミングでキューにフェードします。

[Go To Cue] [1] [Time] [2] [Enter]

2秒でキューにフェードします。

マスタープレイバックフェーダーにキューをロードする

[Cue] [7] [Master] (Load) * の次に[▶] (Go)

特定のキューをメインフェーダーにロードし、そのキューのタイミングで実行します。

* PSDの保留中のキューを確認しましょう。



チャンネル表示の色の規則

[Format]ライブサマリービューに切り替えます。

[Go To Cue] [9] [Enter]

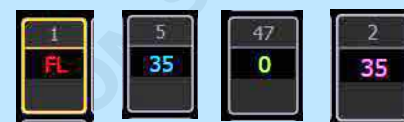
キュー9に移動します。

[1][Thru][5][Full] [Full]、 [39][Thru][42][At][80][Enter]

いくつかのマニュアル値を追加します。

チャンネルまたはパラメータのレベル

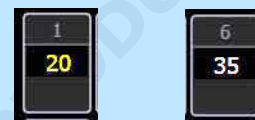
- レッド **マニュアルデータ** - マニュアルでデータを変更しましたが、まだ保存されていません。
- ブルー **ムーブメント** - チャンネル値は前のキューよりも高くなっています。ムーブインストラクションが発生すると、非インテンシティパラメータ(NPs)は青字になります。
- グリーン **ムーブメント** - チャンネル値が前のキューよりも下がっています。チャンネルがマークされていることを示すために、リファレンスマークでも使用されます。
- マゼンタ **トラッキング** - 値は前のキューから変更されていません。
トラック - 新しいムーブインストラクションを与えられていません。



“グリーンは草…ブルーは空!”

サブを再生します。

- イエロー サブマスターの値が上がっています。
- ホワイト 値はブロックされています。



チャンネル番号/チャンネルヘッダー	チャンネルまたはパラメータのレベル
ホワイトナンバー - 選択されたチャンネル	レッド - マニュアルデータ
明るいホワイトナンバー - パークされたチャンネル	ブルー - 前のキューから比較してレベルが高くなっています。
グレーナンバー - パッチされていないチャンネル	マゼンタ - 前のキューからトラッキングしている変化のないキュー
グレーナンバーと枠のない番号 - 削除されたチャンネル	グリーン - 前のキューと比較してレベルが低くなっています。
ゴールドナンバー - キャプチャされたチャンネル	オレンジ - ステージングモードでレベルが上がっています。
ゴールドの枠 - 選択されたチャンネル	ホワイト - ブロックされたレベルです。
	イエロー - サブマスターにより再生されている値です。



フレキシチャンネルモード（ライブで見やすい - サマリー）

ライブでは、フレキシを使用すると、**特定の条件を満たすチャンネルのみを表示**できるため、不要なデータを表示から取り除くことができます。

[Flexi]、[Flexi]、 [Flexi] と押します。

- すべてのチャンネル
- パッチ チャンネル - アドレスがパッチされたチャンネル。
- マニュアル チャンネル - 選択したチャンネルとマニュアルデータ(赤字のデータ)を持つチャンネル。
- ショー チャンネル - 現在アクティブなチャンネルと、レコードターゲット(キュー、グループ、サブ、パレットなど)にデータが保存されているチャンネル。
- アクティブ チャンネル - インテンシティが0以上、または0にフェードする、実行中のエフェクト、又は非インテンシティの動き
- 使用中のチャンネル - アクティブチャンネルと全く同じですが、次のキューのスタンバイとなるマークチャンネルも表示されます。
- 選択チャンネル - コマンドラインで選択されたチャンネル。

[Flexi]を押したまま、CIAのソフトキーを押してオプションを使用します。

現在のフレキシモードにないチャンネルも表示するには[Thru] [Thru]を使用します。

フレキシパッチチャンネルの場合: [6] [Thru] [35] [Enter]

[6] [Thru] [Thru] [35] [Enter]

次のステータスに変更します。



8つのステータスと2つのモードが表示されます。

範囲内のパッチで適用されたチャンネルのみを表示します。

フレキシモードを解除し、すべてのチャンネル範囲を表示します。

▶ トラック/キューオンリー

EOSはムーブフェードコンソールです。つまり、**チャンネルレベルの変更のみ**が記憶されます。別の言い方をすると、チャンネルは別のムーブインストラクションが与えられるまで、指定されたレベルに留まります。変更されていないレベルは、新しいレベルが与えられるまでキューをトラックします。キューを順番通りに再生しない場合は、EOSはムーブとトラックされたレベルを再生し、本来の明かりを保証します。

キューを編集したり、キューを順番通りに記憶したりする場合は、トラックングののルールを学ぶことが重要です。トラックングを使用してキューを編集する場合、レベルへの変更は、ムーブインストラクションまたはブロックが検出されるまで、キューリストによって次のキューに伝わります。**キューオンリー**でキューを編集する場合、そのキューのレベル変更のみが記憶され、次のキューで元に戻るようなレベル変更を加えることで、次のキューの明かりをそのまま維持することができます。

<キューオンリー/トラックボタン>



[Blind]に移動し、[Format]を押します。

スプレッドシートビューに移動するには

Cue	Label	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1		Intens											
2			35			35	35			35			
3			0			35	0			35			
4		75	75	75	75	75	75	75	75	75			
5		0	0	0	0	0	0	0	50	0			
6		-	-	-	-	-	-	-	0	-			
7		-	-	-	-	-	-	-	-	-			
8		-	-	-	-	-	-	-	-	-			
9	speech	-	-	FL	-	-	-	-	-	-			
10	blackout	-	-	0	-	-	-	-	-	-			
11	entrance	FL	-	FL	-	-	FL	-	-	-			

トラック

[Cue] [1] [Enter] [11] [At] [80] [Enter]

キュー1にチャンネルを追加し、ブラックアウトキューを含むキューリスト全体でチャンネルをトラックングします。

キューオンリー

[12] [At] [40] [Q Only/Track] [Enter]

キューにチャンネルを追加し、次のキューでゼロに戻すための(このキューのみの編集)ムーブを挿入します。

[Cue][1][Thru][5][Enter][12][At][40][Q Only/Track][Enter]

指定したキューの範囲のみレベルを変え、そのあとはトラックングによって再生されます。

[Cue] [11] [.] [5] [Enter] [Enter]

新しいキューを作成し、すべてのチャンネルがトラックングされます。キュー11からトラックされます。

ブロック

ブロックは、明かりのデータがブロックの境目を越えてトラックングされなくなります。キューレベル、チャンネルレベル、またはパラメータレベルで適用できます。キューの内容には影響しません。

[Cue][10][Block][Enter] チャンネル11は白です。
(チャンネルはブロックされています)

[Cue] [1] [Enter] [13] [At] [80] [Enter]

キュー1にチャンネルを追加し、キュー10のブロックに到達するまでトラックングします。

[Cue] [10] [Enter] [Select Active] [Out]

これがブラックアウトキューであるため、オンになっているライトがゼロに設定されていることを確認します。この変更は次のキューにトラックします。

PDSのフラグフィールドに”B”が表示され、キューレベルをブロックします。



オートブロック

オートブロックは、無駄なレベル変更の場合にキューデータを保護します。

キュー2で、チャンネル2がレベル35であることを確認してください。

[Cue] [1] [Enter] [2] [At] [35] [Enter]

キュー2では、チャンネル2のインテンシティレベルが白の下線付きで表示されます。これはオートブロックであり、コンソールはこのチャンネルにすでにムーブインストラクションされています。

[At] [55] [Enter]

[2] [At] [35] [Enter]

オートブロックはPSDに”b”と表示されます。

オートブロックをクリアする

元になるムーブインストラクションを削除する場合:

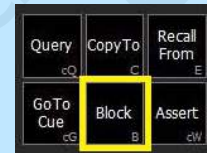
[Cue] [2] [Enter] {AutoBlock Clean} [Enter] [Enter]

{Autoblock Clean}はシングルキュー、キュー範囲、またはキューリストからすべてのオートブロックを削除します。

キュー2にオートブロックが作成されます。

オートブロックはムーブインストラクションに戻ります。

オートブロックを元に戻します



オートブロックをクリアします。



アサート

アサートは、キューの再生時に適用できる条件で、完了していないキューの明かりのタイムを無視し、次の明かりを再生します。アサートタイムで指定したタイムでロードし再生するもしくは、フラグのついているキューのデュエルタイムで再生する方法があります。アサートは、キューレベル、チャンネル、またはパラメータレベルで配置することができます。

[Live] [Go To Cue] [9] [Enter]

[41] [Full] [RemDim] [Enter]

[Record] [9.5] [Time] [20] [Enter]

[Go To Cue] [9] [Enter] [▶](GO)Cue9.5を再生します。

[▶](GO)キュー9.5が完了する前のキュー10で…

[Cue] [10] [Assert] [Enter]

キュー10のPSDフラグフィールドに”A”があることを確認してください。

[Go To Cue] [9] [Enter] [▶]キュー9.5を再生します。

次に[▶] (Go) でキュー10を再生します。

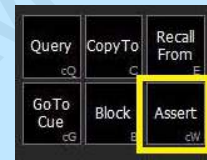
アサートは、すべての値をムーブインストラクションとして再生します。完了していないキューを無視し、キュータイムで実行します。

すべてのブラックアウトには、ブロックとアサートを設定しておくことをお勧めします。

レベルを設定します。

フェードタイムの長いキューを保存します。

キューにアサートを適用します。



▶ 非インテンシティパラメータの制御

NON-INTENSITY PARAMETER CONTROL (IFCB)

4つの主要なパラメータカテゴリ(IFCB):

- **I** = インテンシティ... インテンシティ
- **F** = フォーカス... パンとティルト、ポジションの変更(X, Y, Z)
- **C** = カラー... すべてのカラーパラメータ (スクローラ、RGB、CMY、CTO、CTB...)
- **B** = ビーム... サブカテゴリに分類された他のすべてのパラメータ
 - フォーム - エッジ、ズーム、アイリス、フロストなどライトの照射サイズや質などに影響を与えるパラメータが含まれています。
 - イメージ - ゴボ、エフェクトホイール、プリズムなど、光線を遮るものすべてが含まれます。
 - シャッター - すべてのフレーミングパラメータが含まれます。

			△	△	△	△
スロー		Z Focus	Magenta	Shutter Strobe	Gobo Ind/ Spd Z	Thrust A
		Y Focus	Cyan	Zoom	Gobo Wheel Mode	Angle A
オート スロー		X Focus	Blue	Edge	Gobo Select	Thrust C
アイリス		iris	Green	Iris	Gobo Ind/ Spd	Angle C
	Intrais	Pan	Red		Beam	

▶ ランプコントロール

ランプコントロールを使用すると、キャリブレーション、ランプ消灯、ランプ点灯、リセットなど選択した器具の制御機能を実行できます。各器具タイプには、ライブから器具を選択した時に使用できる独自のランプ制御オプションのセットがあります。

[Clear] [Sneak] [Enter] [Group] [5] [Enter] [About]

左側 - {Lamp Controls}

[Group] [7] [Enter]

[About]もう一度押します。

コマンドラインでのチャンネル選択

異なるランプ制御を選択していないか注意しましょう。

About表示をクリアします。

▶ カラーコントロール

スクローラによるカラーコントロール

[Encoder Display]

[Group] [10] [Full] [Full]

- [Color] ページボタンを押し、エンコーダーを使用して目的のフレームに回します。
- デフォルトでは、スクロールが展開されて個々のフレームが表示されます。
- エンコーダディスプレイで[Scroller]という単語をタップするか、CIAパラメータタイトルで[Scroller]を使用してコマンドラインに配置し、フレーム8で[8]を押して[Enter]キーを押します。
- [Shift] を押しながらエンコーダを回します。ハーフフレームについては[+/-]を参照してください。
- {Home} を押してスクローラを開始フレームに戻します。



LEDのカラーコントロール

まだ開いていない場合は、[Encoder Display]を押します。

[Clear][Sneak][Enter][Group][3][+][Group][4][Full][Enter]

すべてのカラーを100%で出力します。

エンコーダを回します。

エンコーダを使用し、色を混ぜていきます。

Redで{最小};Limeで{最小}、Greenで{最小}、Blueで{最大}を押します。

ブルーのみにします。

[Displays]を押してからCIAの'Red'タイトルを押します。

マゼンタを作ります。

CIAのパラメータタイトルは、選択したチャンネルまたはフィクスチャタイプに基づいて再マップされます。

タッチスクリーンの'Red'のラベルをタップしてから [Full][Enter]と押します。

レッドを50%追加します。

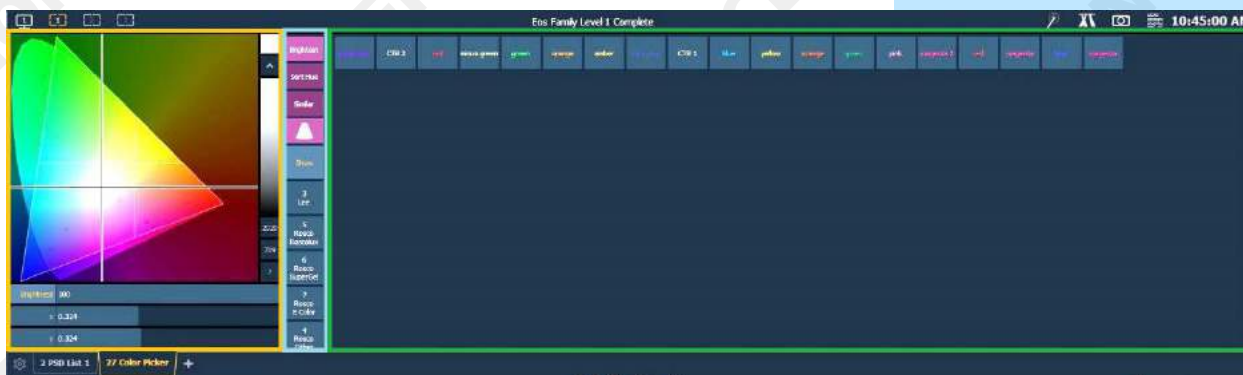
[Red]エンコーダの中央にあるボタンを押し、[75][Enter]と押します。

レッドを75%まで追加します。

ボタンがないエンコーダの場合、エンコーダ全体がボタンであることに注意してください。

カラーピッカー

{+}を押して、カラーピッカータブを追加します。



カラーピッカーは最初を開いたときに、3つの画面に分かれています。左側(黄枠)がCIEカラースペース、その右に(水色枠)ジェルピッカー、そしてライブラリを選択すると隣に(緑枠)フィルターの色見本が表示されます。

- コンソールは可能な限り、スクローラやジェルピッカーに最も近いジェルを選択します。
- チャンネルディスプレイに'G'と表示されます。これはジェルから選択されていることを表します。
- ジェルマッチはコマンドラインからも設定できます。

[Group][3][+][Group][4][Home][Enter]

すべてのカラーを100%で出力します。

{3 Lee}をタップして、{L116}を見つけます - グリーン

色を変えます。

{5 Rosco Roscolux}をタップして、{R021}を見つけます - オレンジ

[Select Last] {Color} [5] [/] [381] [Enter] - ブルー

最初の番号はジェルライブラリの番号であり、次の番号はジェル番号です。

[At] [3] [/] [345] [Enter] - マゼンタ

"Color"の代わりに"At"を使用することもできます。

{標準カラー}をタップして、{Red}を見つけます。

{Purple 75%}をタップします。

{3500K}*をタップします。

* Kはケルビンを表します。-色温度の測定- 低いケルビン値はウォームホワイトであり、高いケルビン値はクールホワイトです。

ムービングライトの制御

フォーカス

[Clear] [Sneak] [Enter]

[Group] [5] [Full] [Enter]、[Focus]でエンコーダを操作します。

[Shift]を押したままエンコーダを回します。

[Next], tilt, [Next], tilt, [Next], tilt と押します。

[Select Last]でグループを再選択し、パンを操作します。

グループ5の器具すべてが動くことに注意しましょう。

エンコーダをファインモードにします。

各ライトを個別に操作します。

グループとして操作します。

FLIP (反転)

{Flip}は他の方向から正確に同じ位置へユニットを反転するために使用します。軌道の修正や望まない方向に向いている器具の修正などに役立ちます。

[103] [Full] [RemDim] [Enter]

パンエンコーダで{Flip}を押します。

もう一度{Flip}を押します。

Flipはマニュアル値になります。キューの場合は更新することを忘れないでください。

ホーム

ティルトの下の{Home}を押します。

別の方法

タッチスクリーンのエンコーダラベルをタップし、{Tilt}[-50][Enter]

[Displays]{Tilt}パラメータタイトル、[Home][Enter]と押します。

フィクスチャを1つ選択します。

フィクスチャの向きをリセットします。

各ライトを個別に操作します。

パラメータを50/50またはホームポジションに戻します。

ティルトのパラメータを-50°に配置します。

ティルトパラメータを調整します。

ビーム

○ビームは3つのカテゴリに分けられます：フォーム、イメージ、シャッター

[Clear] [Sneak] [Enter]

[Group] [5] [Full] [Full] そしてステージ上で上に向けます。

[Encoder Display]が有効になっていることを確認しましょう。

フォーム - ズーム

- ズームエンコーダを使用します。
- タッチスクリーンボタンを使用します：{最小}、{最大}
- タッチスクリーンのズームラベルをタッチします：[35][Enter]

注：ズームは度単位です。ディスプレイを見てください。

- シャッターストロボとそのモードに注意してください。

イメージ - ゴボの選択

- エンコーダディスプレイで{Expand}を押して、ゴボのサムネイル画像を表示します。

- Goboselectエンコーダを使用します。デフォルトはindexedモードです。

- タッチスクリーンのGoboselectラベルをタップするか、エンコーダボタンを使用するか、CIAパラメータタイトルを押します。{Gobo Select}[3][Enter]

フォーム - エッジ

- エッジエンコーダを使用してゴボをシャープにします。

<フォーム選択画面>



<イメージ選択画面>



イメージ - GOBO INDEX/SPEED

- デフォルトはIndexModeです。- ゴボを静かに回転させます。
- {Expand}または{Mode}は、Index、ローテータ、+/-エフェクト、などのパラメータの追加モードを選択します。
- エンコーダは選択したモードに基づいてゴボのスピードを選択します。

[Select Last] [Shift]&[Image] [Image] [Home] [Enter]

コマンドラインにビームを配置するには、[Shift]キーを押しながら任意のBeamサブカテゴリ(フォーム、イメージ、またはシャッター)をダブルクリックします。

シャッター

- ThrustとAngleにはシャッターエンコーダを使用します。
 - o パッチのアトリビュートのシャッター順序に基づいて配置されます。
 - o 最初のページ: AとCの反対ペア、2番目のページ: BとD
 - o Thrust Aを少し回します。
- ラベルをタップして、特定の角度を指定します。{Angle} [30] [Enter]
- タッチスクリーンボタンを使用します: {ホーム}、{最小}、{最大}
- Tシャッターグラフィックをタッチして、タッチスクリーンコントロールを使用するツールを開きます。
 - o シャッターのペアリング、シャッターの反転およびHomeThrustまたは角度へのボタンに注意してください。
- フレームアセンブリ(3ページ目)では、シャッターアセンブリ全体を回転させることができます。

エンコーダページ

[Shutter]、[Shutter]、[Shutter] or [Shutter] & [3]

ページ番号は、ディスプレイ左側のカテゴリにドットを使用して表示されます。

ホーム

[Home]または{Home}は、選択したターゲットまたはその個々のパラメータをデフォルトの位置に戻します。

[Clear] [Sneak] [Enter]

[Group] [5] [Full] [Enter]、CYCを上へ傾け、オレンジ色でゴボを使ってズームアウトし、シャープにします。

[101] [Home] [Enter]

[102] [Shift]&[Focus] [Home] [Enter]

[103] [Shift]&[Form] [Home] [Enter]

[104] {Gobo Select} [Home] [Enter]



ビームの情報をクリアします。

<シャッター選択画面>



シャッターの3ページ目に移動します。Frame Assembly Encoderを参照してください。



レベルを設定します。

チャンネルのすべての非インテンシティデータをホーム値に戻します。

チャンネルのフォーカスデータのみをホーム値に戻します。

フォームのサブカテゴリ(ZOOM)をホーム値に戻します。

チャンネルのゴボのみをホーム値に戻します。



MLコントロール

非インテンシティパラメータを制御する方法は他にもあります。

[Clear] [Sneak] [Enter]

{+}マークを押して、MLコントロールタブを開きます。



ナビゲーションと操作機能

- 各パラメータの制御にすばやくアクセスするための左側のショートカットキー。(赤枠)
- カテゴリボタンとパラメータボタンはコマンドラインに投稿されます。
- さらに柔軟性を高めるためにカテゴリを折りたたんだり展開したりするためのボタン
- ホームボタンを使用すると、特定のパラメータまたはパラメータの属性をデフォルト設定に戻します。
- バーチャルエンコーダ - 中心線の近くをクリックして押し続けると動きが遅くなり、中心線から遠くなると動きが速くなるか、カーソルのエンコーダに合わせてマウスのスクロールホイールを使用します。
- カラーピッカーとジェルピッカー
- スクロールバー - 複数のパラメータが表示される場合、フレームに応じて水平行または垂直方向にスクロールできます。

表示されるパラメータは、選択したデバイスに基づいて変化します。

[1] [Enter]

インテンシティホイールのみを表示します。

[151] [Enter]

インテンシティとカラー(スクローラーとジェルピッカー)を表示します。

[51] [Enter]

インテンシティとカラー(RGB&Lホイール)を表示します。

[101] [Enter]

インテンシティとフォーカス、カラーとビームを表示します。

MLコントロールポップアップ

モニターの上にあるショートカットをクリックします。



MLポップアップウィンドウを開きます。

下部に沿ってバーをスクロールするか、カテゴリのショートカットキーを使用します。閉じるには、ポップアップのどこかをタッチまたはクリックします。

キューのタイミング/リンク



キューのディレイ

ディレイはフェードを開始する前に指定された時間を待機させるキューに配置させることができるタイミングです。

[Go To Cue] [6] [Enter]	
[2] [+] [4] [+] [10] [Full] [Full] [Group] [20] [Full] [Enter]ピンクにします。	レベルを設定します。
[Record] [21] [Label] ピンクCyc [Enter]	キュー21を記録します。
[Group] [1] [-] [4] [Out]、[Group] [10] [Out]	レベルを設定します。
[Record] [Next] [Delay] [3] [Enter]	キューにディレイを記録します。
<i>PSDのキュー22で、キュータイムの前にある小さな3に注目してください。また、デュエルタイム(継続時間)はディレイタイム(遅延時間)とキュータイムの合計で8であることを確認しましょう。</i>	
[Go To Cue] [21] [Enter] そして [▶] (Go)を押します。	ディレイタイムをカウントし、次に二番の目のキューをカウントします。
[Group] [10] [At] [50] [Enter] [Group] [1] [Out]	レベルを設定します。
[Record] [22] [.] [5] [Time] [2] [Delay] [3] [/] [5] [Enter]	アップ/ダウンタイムの両方にディレイタイムを設定します。
<i>繰り返しになりますが、PSDでキューのアップタイムとダウンタイムの前にある小さな3と5に注目してください。また、デュエルタイムが7であることを確認しましょう。</i>	
[Group] [10] [Out]、[8] [At] [50] [Enter]、 [Group] [2] [At] [4] [Enter]	レベルを設定します。
[Group] [20] [Enter]、ブルーにします。	チャンネルを選択し、ブルーにします。
[Record] [23] [Time] [3] [/] [1] {Color} [Delay] [4] [Enter]	
<i>繰り返しますがカラータイムの前にある小さな4を確認します。</i>	
[Go To Cue] [22] [Enter]そして22.5で[▶] (Go)を押します。	アップフェードとダウンフェードの両方のディレイを確認しましょう。
[▶] (Go)を押して Cue 23へ移動します。	カラーのディレイを確認しましょう。

<フラグについて>

キューに対して特別な機能を与えるために、キューにフラグを付与して機能を適用します。



- M...マーク(スタンバイ状態)されたキューを示します。
- B...ブロックを示します。”B”はキュー全体のブロック、”b”はチャンネルかパラメータのブロックを示します。
- A...アサートを示します。”A”はキュー全体のアサート、”a”はチャンネルかパラメータのアサートを示します。
- P...プリヒート(インテンシティ0からの急激なランプ点灯を防ぐ)を示します。
- AF...オールフェード(キューにゼロを含まないキューのすべてのチャンネルにインテンシティを送ります。)
- MV...ムーブインストラクション(現在の状態からのデータ変更命令)。
- R...リリース(チャンネルまたはパラメータをバックグラウンド値に戻す)

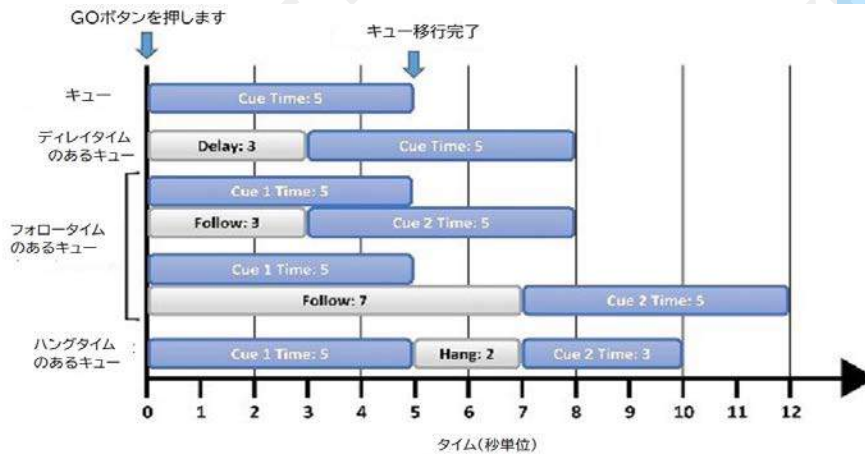


キューのフォロー/ハング(オートフォロー)

オートフォローとは、1つのキューが次のキューを自動的に再生することです。これは指定したタイムで次のキューを再生するまでのフォローまたはハングを割り当てることができます。

フォロータイムとは、キューが実行された瞬間(GOボタンが押されたとき)からカウントが始まります。**ハングタイム**も同様ですが、キューが完了してからカウントされるタイムです。

{Fw/Hg}はソフトキーです。[Shift]&[Delay]を押してフォロータイム、[Shift]&[Delay][Delay]を押してハングタイムを設定することができます。



[Cue] [4] [Thru] [6] [Time] [2] [Enter]

タイムを変更します。

[Cue] [4] {Follow/Hang} [3] [Enter]

3秒のフォロータイムでキューを記憶します。

PSDのF2を押して、キュー5のフォロー/ハングキューを表示します。

[Go To Cue] [3] [Enter] そして [▶] (Go)を押します。

キューを見てみましょう。

[Cue] [5] [Shift]&[Delay] [5] [Enter]

5秒のフォロータイムでキューを記憶します。

[Cue] [6] [Shift]&[Delay] [Delay] [3] [Enter]

3秒のハングタイムでキューを記憶します。

[Go To Cue] [3] [Enter] そして [▶] (Go)を押します。

キューが再生されるか確認します。

フォロータイムとハングタイムを削除するには、[Cue][#]{Fw/Hg}[Enter]と入力します。



キューリンク

リンクを使用すると、キューを順不動で実行することができます。

[Cue] [3] {Link/Loop} [7] [Enter]

キュー3からキュー7へのリンクを作成します。

[Go To Cue] [1] [Enter]そして [▶] (Go) を押します。

キュー2を再生します。

[▶] (Go)を押します。

キュー3を再生します。

[▶] (Go) を押します。

キュー7へ移動します。(リンクにより、キューリストは4, 5および6をスキップします)

[Cue] [3] {Link/Loop} [Enter]

リンクを削除します。

▶ アップデート

アップデートは'変更の保存'ツールです。これは、赤字で表示されている値または変更された値のみに関係します。アップデートは、マニュアルでの変更がキュー、パレット、プリセット、サブマスターなどのターゲットを保存します。

アップデートのデフォルト

[Live] [Go To Cue] [2] [Enter]

[10] [At] [50] [Enter]

[Group] [2] [Enter]、ライトブルーにします。

[Update] (デフォルトの更新スタイルに注意しましょう。) [Enter]

[Blind]スプレッドシートビューを表示します。

[10] [Enter]

チャンネル10がキュー2でどのようにオンになり、ブロックまで追跡されるかを確認します。

[Group] [2] [Enter]

カラー情報を表示するには、[データ]を押しながら[Color]を押します。

キューオンリーのアップデート

[Live] [51] [At] [75] [Enter]

[Update] [Cue Only] [Enter]

[Blind]スプレッドシートビューを表示します。

[51] [Enter]

チャンネル51がキュー2でオンになりキュー3でオフになる様子を確認しましょう。

ムーブインストラクション

ムーブインストラクションは、現在の状態からのデータ変更命令を言います。

キュー4でチャンネル3と4が75%になる様子を確認しましょう。

[Live] キュー2を選択した状態で、[3] [+] [4] [At] [40] [Enter]

[Update] [Enter]

[Blind]

キュー2でチャンネル3と4がオンになりキュー4で75%に移動するのを確認します。

ブラインドでの編集は、コマンドラインが終了するときに編集内容が記録されません。ライブでのアップデートは、キューなどの既存のターゲットに情報を保存するために使用するツールです。

<アップデート画面>



既存のキューに変更を加えます。

変更がキューに保存されるようになりました。

チャンネル10を確認します。

インテンシティと同じようにカラーの値がトラッキングされていることを確認します。

キューに別の変更を加えます。

トラッキングせずに記憶します。

チャンネルの変更に注意しましょう。

キュー4のムーブインストラクションに注意しましょう。

キューに別の変更を加えます。

トラッキングする値を記録します。

チャンネル3および4の変更に注意しましょう。

▶ パーク

パークは、チャンネルまたはアドレスの値をロックします。

- サブ、プレイバック、グランドマスター、ブラックアウトキーなどのコンソールの操作で値を変更することができません。
- パークされた値は記録されません。
- チャンネル、アドレス、カテゴリ、パラメータをパークすることができます。

ライブでのパーク

[Live]

[4] [+] [6] [At] [50] [Park] [Enter]

50%でチャンネルをパークします。

パークされたチャンネルには、チャンネルアイコンに小さな“P”が表示されます。画面右上に“パーク済みチャンネル”と表示されます。

[Go To Cue] [9] [Enter]

パーク値が出力されているにもかかわらず、キュー値が表示されます。

[127] [Park] [Enter]

すべてのパラメータを現在のレベルにパークにします。

[121] [Shift]&[Color] [Park] [Enter]

チャンネルのインテンシティを現在のレベルにパークします。

[Address] [5] [At] [75] [Park] [Enter]

アドレスを指定し、75%でパークします。

ディスプレイ上部に“パーク済みチャンネル/アドレス”と表示されていることを確認しましょう。

[4] [Park] [Enter] …[Enter]

チャンネルをアンパークします。

[Clear] [Park] [Enter] …[Enter]

パークされているすべてのチャンネルのパークを解除します。

[Address/Patch] [Park] [Enter] …[Enter]

パークされているすべてのアドレスのパークを解除します。

パークディスプレイ(ブラインド)

[Park] [Park]または {+}を押してパークタブを開きます。

パークディスプレイを開きます。

[2] [At] [85] [Enter]

パークチャンネルを85%に指定します。

[Address/Patch] [34] [At] [75] [Enter]

パークのアドレスを75%にし、チャンネルパラメータを表示します。

ブラインドでのパークにはパークキーを押す必要はありません。

[Format]がパークのダブルビューに変わり、パラメータが表示されます。

ブラインドでパークされた値をクリアするには:

[2] [At] [Enter]

チャンネルをアンパークします。

[Clear]

チャンネルアイコンを削除します。

{Address} [34] [At] [Enter]

アドレスをアンパークします。



セットアップ

[Displays] {Setup}またはブラウザ>セットアップをクリックします。3つの領域は次の通りです。

- システムセッティング - すべてのユーザーとショーの機能に影響します。
- ユーザーセッティング - ユーザー固有の設定。
- デバイスセッティング - デバイスまたはハードウェアの固有の設定。

- システム
チャンネル数、ディマータブル基点、CreateVirtual HSB、DisplayColor in 65、ホームプリセット、Startup、Shutdownおよび遮断マクロ
- キュー
オートマーク 有効化、マークタイム、プリヒートタイム、キューデフォルトタイム
- ショーコントロール
SMAPTE、MIDI、Contacts、OSCおよびStringUDP
- アウトプット
ローカルDMX出力(変更した場合、再起動が必要です)
- Remotes
システムへのリモートアクセスを許可する。
- パーティション
パーティションコントロールの有効化、マルチユーザー設定用のチャンネルパーティション。
- ユーザーズ
ユーザー設定:ユーザーID、拡張の有効化/無効化
- Augment3d
寸法規格、デバイスの 有効化、ステイタス

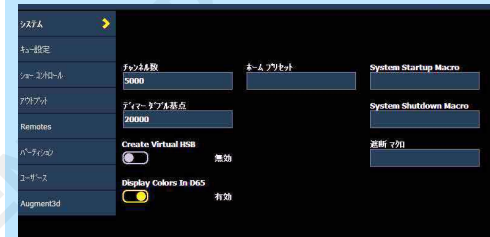
ユーザー - ユーザーに固有 - ショーファイルに保存

- 既定値記録
・デフォルトの記録:トラックモード、記録/削除の認証、オートプレイバック、更新モード、緊急時マーク。
- マニュアル制御
・マニュアルタイム、ボタン値:レベル、プラス/マイナス%、ライブレムディムレベル。
ハイライト:ハイライトおよびロウライトプリセット、ハイライトレムディム。
デフォルトタイム:スニーク、キュー移行時間、バックタイム、アサート、オフ、リリースおよびタイミング無効時間。
・ブラインドキュー、PopupMagicSheetおよびPopupNavLock
- ディスプレイ

デバイス - ハードウェアに固有 - ショーファイルに保存されています

- 構成
・ リモートに表示、デバイス名
- フェイスパネル
・ エンコーダの調整: 1回転あたりのパーセントまたは度。
InputDevices:トラックボールの設定、スペースバー[▶] (Go)有効化、EOSシフトとしてShiftを使用、マウスの非表示、自動繰り返し設定、サウンドの有効化。
- フェーダーウィング構成
・ レイアウトと識別。
- ディスプレイ
・ 参照ラベル表示、セル内編集、ダイレクトセレクトダブルクリック、デフォルトのディスプレイ並べ替え順序。
- 照度設定
・ サブウィングディスプレイの照度&コントラスト、ライトレベルのマスター、ダイレクトセレクトのボタン照度。
- PDF Settings
・ 用紙の向きと種類の設定。
- RecallDeviceSettings
・ 表示ファイルから設定を復元する。

<システムセッティング画面>



<ユーザーセッティング画面>



エフェクトの紹介

ステップベースエフェクトの作成

[Live] [Go to Cue] [Out] [Enter]

ステージが真っさらな状態から始めます。

[Effect] [Effect]または{+}を押してエフェクトタブを開きます。

エフェクトリストを開きます。

[Effect] [1] [Enter]

新しいエフェクト番号を作成します。

<Type> {Step-based}

ステップエフェクトとして作成します。

{Step} [1] [Thru] [5] [Enter] [Enter]

ステップ数を入力します。

[Page▶]からチャンネル別へ

[Group] [30] [Enter]

複数のチャンネルを順番に指定する場合、チャンネルまたはグループで指定します。

別のパラメータが指定されない限り、インテンシティが指定されます。

エフェクトの実行

[Live] [Group] [30] [Effect] [1] [Enter]

グループ30で作成されたエフェクトを実行します。

ライブサマリーの場合は、[Data]を長押ししましょう。

エフェクトの実行中にレベルを表示します。

エフェクトアトリビュート

エフェクトの様々な属性(アトリビュート)を使用して、エフェクトがどのように変化するかを確認しましょう。

[Effect] [Effect]

エフェクトリストを開きます。

{Cycle Time} [2] [Enter]またはエンコーダを回してサイクルタイムを調整します。

全体的なエフェクトのタイムとスピードを設定し直します。

{Attributes}をクリックします。

様々なアトリビュートのテーブルを開きます。

エフェクトの基本的な動作には、フォワード、リバース、バウンス、ビルド、ポジティブ、ネガティブ、そしてランダムグループまたはランダムレートが含まれます。

{Random Rate} [100] [Thru] [200] [Enter]

各サイクルは、範囲内で、より遅いまたは速い異なる速度で再生されます。

{Random Rate} [Enter]

ランダムレートをクリアします。

{Negative}

ライトは段階的にオンとオフになります。

{Positive}

エフェクトをポジティブの効果にします。

[Clear]

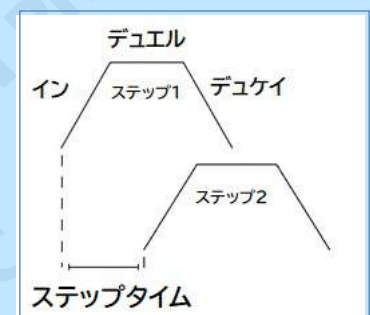
エフェクト編集画面に戻ります。

ステップの編集

ステップは個別に編集することが可能です。変更するステップを選択し、[Page▶]を押してステップタイム、インタム、デュエルタイム、デュケイタイム、およびオンステイトとオフステイトにアクセスします。

<ステップタイム編集画面>

1 プライマリテーブル		2 PSD		12 ノッチ		7 ノッチキーボード		5 MLコリドール		17 グループリスト表示		13 エフェクト		
(無題)*														
ステップ	チャンネル	パラメータ	ステップ	イン	デュエル	デュケイ	オン	オフ	オン	オフ	オン	オフ	オン	オフ
1			1	1	0	1	100.0	0.0						



キューへのエフェクトの記録

[Live]、[Go To Cue][23][Enter]、[Group][30][Effect][1][Enter]

エフェクトを再度適用します。

[Record] [Cue] [24] [Enter]

エフェクトをキューに記録します。

プレイバックステータスディスプレイのFX列で、キュー24 にエフェクト1が表示されていることを確認しましょう。

[Group] [30] [Effect] [Enter]

エフェクトを停止します。

[Record] [Cue] [25] [Enter]

[Go to Cue][23][Enter]と押し、[▶](Go)…[▶](Go)再度押します。

エフェクトがどのようにスタートし停止するのかわ確認します。



基本的なカラーエフェクト

エフェクト901から918は事前にプログラムされたエフェクトです。

事前にプログラムされたカラーエフェクトを使用します。

[Go To Cue] [Out] [Enter]

[Group] [20] [Full] [Enter]

開始レベルを設定します。

[Select Last] [Effect] [917] [Enter]

既存のエフェクトをチャンネルに適用します。

エンコーダディスプレイで、アンバーを0にします。

彩度の調整をします。

エフェクト917は、RGBフィクスチャ用のレインボーチェイスです。これは相対的なエフェクトです。エフェクトがスタートするときにライトがどこにあるかに関連して実行されます。

カラーピッカー

実行されているエフェクトを確認します。

[Displays] {S2 -Color Picker}または[Tab] [27]

カラーピッカーを開きます。

カラーピッカーでさまざまな色をクリックします。

cycの色を確認します。

標準カラーの{White}を選択します。

エフェクトに白を適用します。

[Record] [Cue] [26] [Enter]

エフェクトをキューに記録します。(キュー26)

エフェクトの停止

[Select Last] [Stop Effect] [Enter]

最後に選択したチャンネルのエフェクトを停止します。

[Record] [Cue] [Next] [Enter]

停止した状態をキューに記録します。(キュー27)

エフェクトを停止するその他の方法

[1] [Thru] [5] [Effect] [Enter]

チャンネルで実行されているエフェクトを停止します。

[Stop Effect] [1] [Enter]

現在は実行されているエフェクトを停止します。

[Stop Effect] [Enter]

実行中のすべてのエフェクトを停止します。

[Sneak] [Enter]

マニュアルデータの場合はエフェクトを停止しません。記録されていません。

キューの演習



キューにカラーの記録

[Go To Cue] [Out] [Enter] [Cue] [21] [Block] [Enter]	ステージが真っさらな状態から始めましょう。
[Group] [2] [Full] [Full]、ピンクにします。	レベルを設定します。
[Record] [12] [Label] Pink [Enter]	キュー12を記録します。
[Select Last]、シアンにします。	カラーを選択します。
[Group] [3] [Full] [Full]、ブルーにします。	
[Group] [4] [Full] [Full]、グリーンにします。	
[Group] [9] [Full] [Enter]、それらもグリーンにします。	
[Record] [Next] [Label] Cool Look [Enter]	キュー13を記録します。
[Group] [4] [Out]	レベルを設定します。
[Group] [2] [Enter]、オレンジにします。	
[Record] [Next] [Time] [2] [Label] Color Change [Enter]	2秒のフェードでキュー14を記録します。
[Select Active] [Out]	ライトを消します。
[Record] [15] [Time] [7] [Label] Fade to Black [Enter] [Block] [Assert] [Enter]	7秒のフェードで黒へのフェードを記録します。 (キュー15)

キューにフォーカスとフォームを記録

[121] [Thru] [128] {Offset} {Odd} [Full] [Enter]	カラーの選択、フィクスチャのフォーカス、ズームレベルの設定をします。
[Next]でCh121 を選択します。	
エンコーダを使用して、選択したチャンネルの先頭からパン/ティルトを決めます。	
[Next]を押して次のチャンネルCh123をフォーカスします。	
[Next]を押してCh125をフォーカスします。	
[Next]を押してCh127をフォーカスします。	
[Select Last] {Zoom} [19] [Enter]、 標準色を使用してイエローにします。	
[Record] [16] [Time] [1] [Shift]&[Color] [Time] [5] [Label] Yellow [Enter]	レベルの設定、器具のフォーカス、ズームレベルの設定、カラーの選択をします。
[Group] [2] [At] [50] [Rem Dim] [Enter]	レベルを設定します。
標準色を使用して3500Kにします。	ウォームホワイトに設定します。
[Record] [17] [Enter]	キュー17を記録します。

キューにフォーカス、フォーム、イメージを記録する

[Group] [5] [Full] [Full],	レベルを設定します。
[Focus]、エンコーダを使用して角度を決めます。	パン/ティルトの角度を設定します。
{Zoom} [26] [Enter]	
[Image]、Goboselectエンコーダを使用してgobo3を選択します。	
[Form]、Edgeエンコーダを使用してゴボをシャープにします。	
[Image]、GoboIndex/SpeedModeエンコーダを使用して{Rot+}を選択します。そしてエンコーダを使用して回転させます。	コマンドラインを見てみましょう。
[Select Last] {Offset} {Even} Gobo Index/SpeedMode を{Rot-}に設定	
[Select Last] [Select Last] [Enter]、基準カラーでイエローにします。	最後の5つのコマンドラインを循環します。
[Record] [Next] [Enter]	キュー18を記録します。
[Go To Cue] [11.5] [Enter]	キューリストの一番上にリセットし、すべての非インテンシティブロパティをホーム値に戻します。
[▶] (Go)、 [Shift]&[▶] (Go) でキュー15を再生します。	タイミングを無効にし、キューを順番に再生します。
[▶] (Go) で新しいキューを再生します。	
[Go To Cue] [Out] [Enter]	

ショーファイルを保存することを忘れないでください！

KE
SERVICES INC. KEN PH
CTION SERVICES INC. KEN PRODU
N PRODUCTION SERVICES INC. KEN PRODUCTIO
NC. KEN PRODUCTION SERVICES INC. KEN PR
SERVICES INC. KEN PRODUCTION SERVICES INC. KEN PR
SERVICES INC. KEN PRODUCTION SERVICES INC. KEN PR
INC. KEN PRODUCTION SERVICES INC. KEN PR

付録 1 – 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

+ End of range +

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!			
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
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

+ End of range +

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
301	8	1	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
302	8	25	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
303	8	49	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
304	8	73	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
305	8	97	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
306	8	121	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
307	8	145	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
308	8	169	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
309	8	193	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
310	8	217	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
311	8	241	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
312	8	265	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Top
351	9	1	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
352	9	25	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
353	9	49	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
354	9	73	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
355	9	97	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
356	9	121	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
357	9	145	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
358	9	169	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
359	9	193	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
360	9	217	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
361	9	241	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom
362	9	265	Chroma Q	Color Force II 72	RGBA x4 Off [24]	Cyc Bottom



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。



Corporate Headquarters ■ Middleton, WI, USA ■ Tel +608 831 4116 ■ Service (Americas) service@etconnect.com

London, UK ■ Tel +44 (0)20 8896 1000 ■ Service (UK) service@etceurope.com

Holzkirchen, DE ■ Tel +49 (80 24) 47 00-0 ■ Service (DE) techserv-hoki@etconnect.com

Hong Kong ■ Tel + 852 2799 1220 ■ Service (Asia) service@etcasia.com

Paris, FR +33 1 4243 3535

Web etconnect.com ■ © 2020 Electronic Theatre Controls, Inc. ■ Trademark and patent info: etconnect.com/ip

Product information and specifications subject to change. ETC intends this document to be provided in its entirety.