

ESA2

Easy Stand Alone2



製品の特徴

この度はNicolaudie製品をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。本製品の性能を十分に発揮させ、末永くお使い頂くために、ご使用になる前にこの取扱説明書を必ずお読み頂き、大切に保管して下さい。



対応 OS

Windows XP / Vista / 7 / 8

Mac OSX 10.6(snow leopard) /
10.7(Lion)
10.8(Mountain Lion)
10.9(Marvericks)
10.10(Yosemite)

推奨環境

RAM 1GB 以上, HD 空き容量 1GB 以上, ディスプレイ 1024x768 以上

ソフトウェア内容

- ESA2 (Easy Stand Alone2)-DMX ライティングプログラム
- Scan Library- スキャンライブラリー
- Easy View2- 3d ビジュアライザー
- Hardware Configuration tools - USB DMX インターフェースマネージャー
- Easy Remote- iPad/Android からリモートコントロール

最新のソフトウェアは下記 WEB サイトで随時更新されます

<http://www.nicolaudie.com/en/esa2.htm>

安全上のご注意

ご使用前に、かならずよくお読みください。

ここに記載の注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただくためのもので、お客様や他の方々への危害や財産への損害を未然にふせぐためのものです。かならず遵守してください。

この取扱説明書は、使用者がいつでも見ることができる場所に保管してください。



警告

「死亡する可能性または重傷を負う可能性が想定される」内容について記載しています。

電源 / 電源ケーブル



電源は必ず交流 100V を使用する。
発電機やステップアップトランスなどは不安定なものがあります。火災や感電のおそれがありますので、使用には充分にご注意ください。



異なる電圧機器を混在しない。
電圧・仕様の異なる機器を混在しないでください。



付属の電源ケーブルは、本機専用です。
付属以外の電源ケーブルは、故障・火災・発熱などの原因となります。
また日本国外での使用はしないでください



電源ケーブルをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり傷つけたりしない。ケーブルの上に重いものを載せない。
電源ケーブルが破損し、感電や火災の原因になります。

設置



この機器を開けたり、内部部品を分解・改造したりしない。
感電や火災、けが、やけど、または故障の原因となります。
異常を感じた場合は、お買い上げの販売店または発売元にご相談ください。



この機器の冷却口をふさがないように設置する
ファンなどによる冷却をさまたげないように注意してください。また、高温を発する場合がありますので、可燃物等からはなして設置してください。

水に注意



この機器の上に、液体のはいたものを置かない。また、浴室や雨天・霧の屋外などの湿気の多い場所で使用しない。
感電や火災の原因となります。



濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。
感電のおそれがあります。

異常に気づいたら



電源ケーブルやプラグが傷んだ場合、または使用中に音がなくなったり異臭や煙が発生した場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜く。
感電や火災、または故障の原因となります。異常を感じた場合は、お買い上げの販売店または発売元にご相談ください。



この機器を破損した場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜く。
感電や火災、または故障の原因となります。異常を感じた場合は、お買い上げの販売店または発売元にご相談ください。



注意

「傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定される」内容について記載しています。

電源 / 電源ケーブル



長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、かならずコンセントから電源プラグを抜く。
感電や火災、故障の原因になることがあります。



電源プラグを抜くときは、電源ケーブルを持たずに、かならず電源プラグを持って引き抜く。
電源ケーブルが破損して、感電や火災の原因になることがあります。

設置



この機器を移動するときは、かならず電源ケーブルなどをすべて外した上で行う。
ケーブルを傷めたり、機器の破損や傷害の原因となります。



この機器を電源コンセントの近くに設置する。
電源プラグに容易に手の届く位置に設置し、異常を感じた場合はすぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いてください。また、電源スイッチを切った状態でも微電流が流れています。長時間使用しない場合は、かならず電源プラグをコンセントから抜いてください。



直射日光のあたる場所、日中の車内やストーブの近くなど、極端に湿度が高くなるところ、逆に温度が極端に低いところ、また、ほこりや振動の多い場所では使用しない。
機器が変形したり、内部の部品が故障する原因となります。



不安定な場所に置かない。
この機器が点灯して故障したり、傷害につながる場合があります。

目次

- I. はじめる前に
 - 1. 新しいイーjestandアローン ESA2 について
- II. はじめよう
 - 1. ソフトウェアのインストール
 - 2. セットアップ
 - 3. フィクスチャーのアドレス設定
 - 4. エディター
 - 5. LIVE
 - 6. スタンドアローン
- III. シーンビルダー
 - 1. フィクスチャーのアレンジ
 - 2. フィクスチャーのコントロール
 - 3. エフェクト
- IV. その他の機能
 - 1. シーン設定
 - 2. ハードウェア設定
 - 3. Learn 機能
 - 4. イージーリモート
 - 5. ネットワークの作成

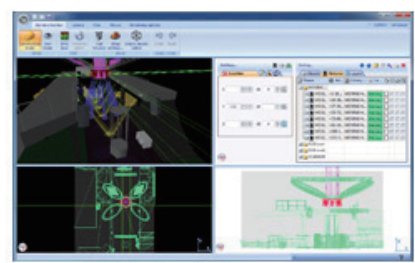
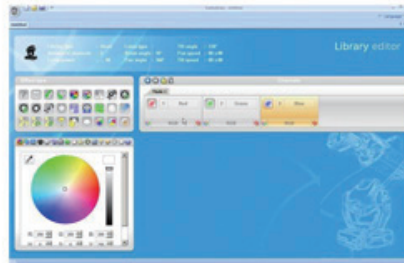
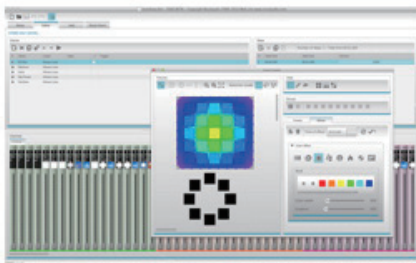
I. はじめる前に

新しいイーjestandアローン ESA2 について

Easy Stand Alone2(以下 ESA2) は DMX ライティングの制御を PC 及び Mac 上で使用できる強力なソフトウェアです。この取扱説明書は、ソフトウェアの概要を解説し、使用するためのガイドとして提供いたします。

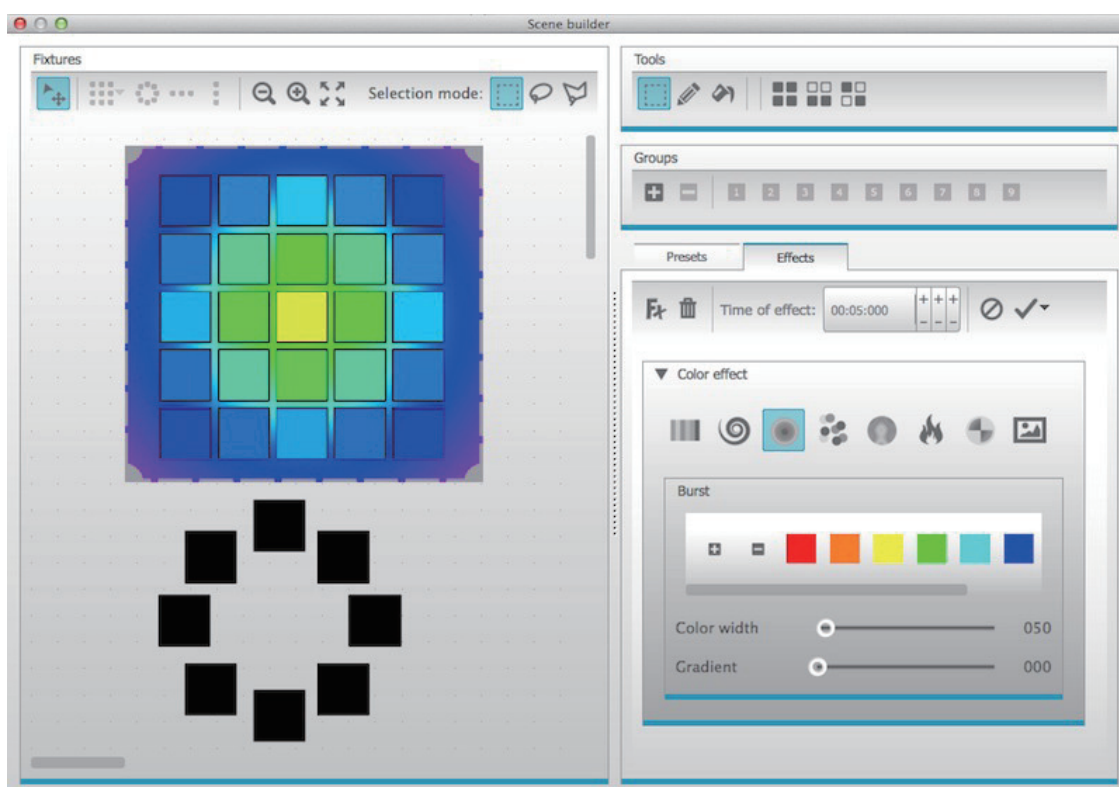
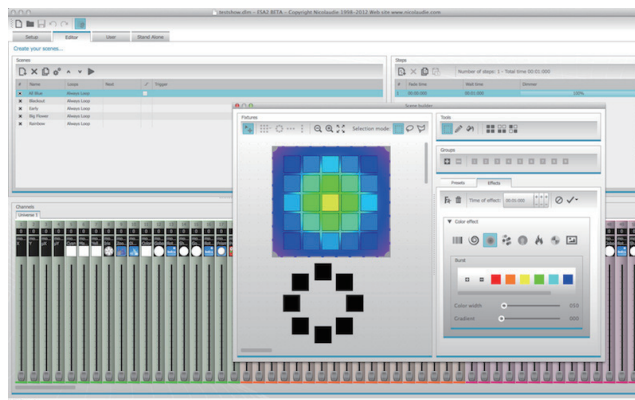
新しい ESA2 は何がちがうのか？

ESA2 は根底から作りなおしました。ここから最も興味深い新しい機能をご紹介します。Ma 版のソフトの開発に長い年月を費やし、ESA2 ではそれを可能にしました。



▶ II. はじめよう

ソフトウェアの特徴は新しくなったアイコン・フェーダー・カラーとプリセットコンポーネントを含む新しいデザインになり、素早く快適なワークフローを提供します。新しいポップアッププリセットコンポーネントにより素早くカラーとポジションを移動しスクリーン上のシーンを変更します。



シーンビルダー

シーンビルダーは、よく使用するエフェクトジェネレーターなどあなたが行おうとする全てを提供します。リアルタイムに描画するように灯体のアレンジを行います。「リニアファン」エフェクトはカラーグラデーションとファンポジションを作ることができます。

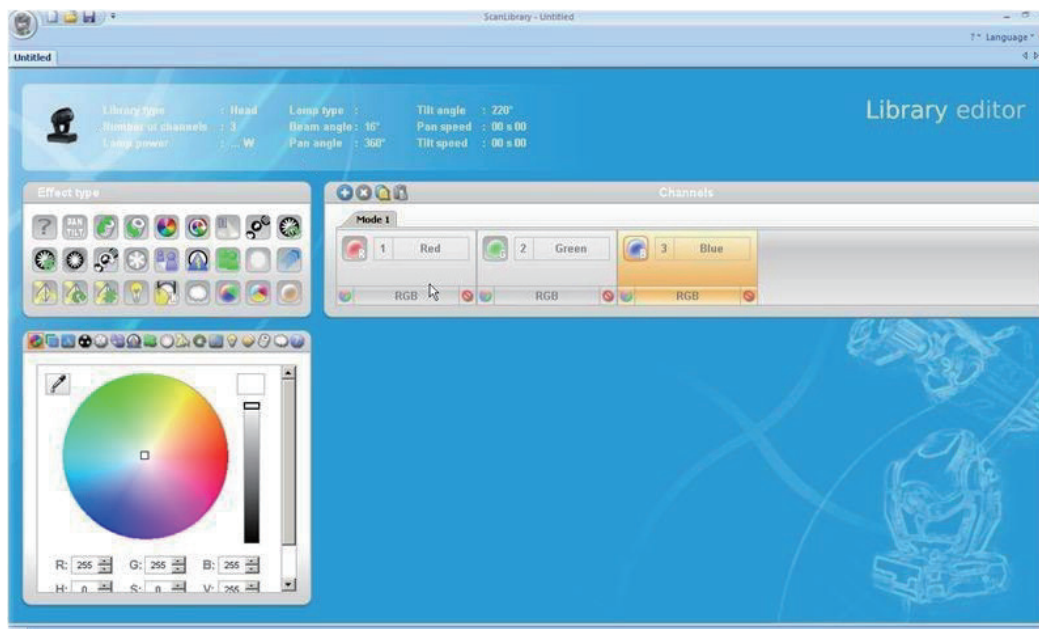
SSL2 フィクスチャプロファイルフォーマット

SSL2 フィクスチャプロファイルは、灯体のパーソナリティ保存のための情報を表示します。素早く簡単に行えます。(例)LED バーをいくつかのセグメントで運用している場合、あなたは各セグメントを個別に操作しながらマスターディマーやマクロチャンネルをコントロールすることができます。

フィクスチャープロファイル

DMX デバイスの全てのアトリビュート(属性)は「フィクスチャープロファイル」と呼ばれる特別なファイル、または「SSL2」ファイルに保存されます。よりの確なプロファイルにするには ESA2 にプログラムします。

未完成なフィクスチャープロファイルを持っている場合、ESA2 は灯体の正確な制御が行えず操作は困難になります。市場に流通するほぼすべてのフィクスチャーにはプロファイルがあります。プロファイルはスキャンライブラリーソフトウェアにより、作成・編集することができます。詳しくは、スキャンライブラリーの章をごらんください。



▶ II-1. ソフトウェアのインストール

ソフトウェアのインストール

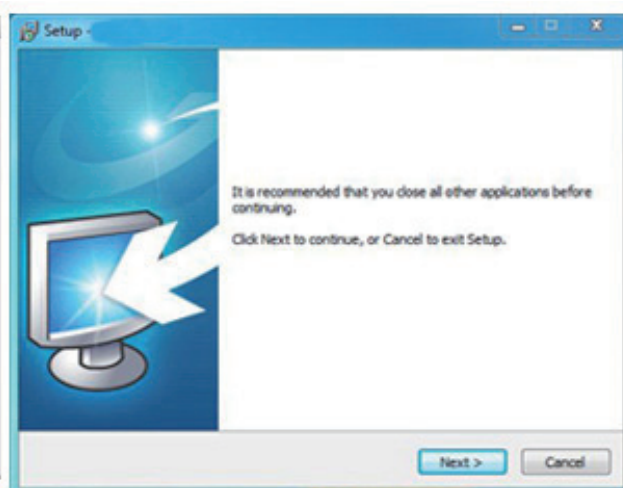
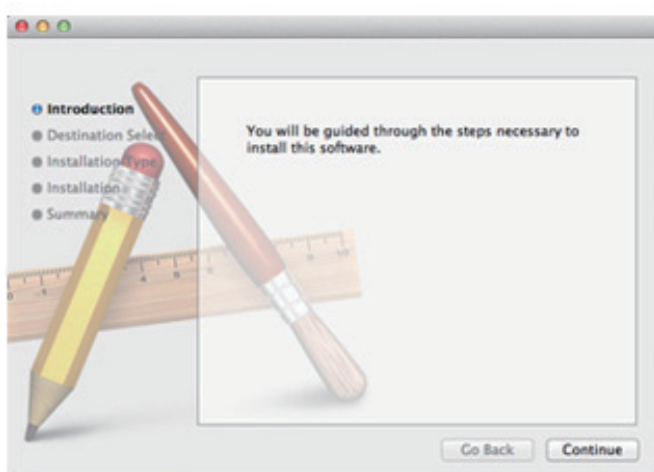
ソフトウェアインストーラー CD を CD ドライブに挿入するか、WEB サイトからソフトウェアをダウンロードしてください

URL → <http://www.nicolaudie.com/en/esa2.htm>

セットアップアイコンをダブルクリックし、ソフトウェアをインストールします。インストーラーの指示に従って進めてください。ソフトウェアのインストール中に USB インターフェースドライバーがインストールされます。

Windows 上でインストールする場合、"the driver have not been digitally signed" と Warning メッセージがでます。"Countinue Anyway" をクリックしてください。

インストールが終了すると USB インターフェースをと接続します。Windows システムは二つ目のドライバーのインストールがはじまります。タスクバーにポップアップメッセージが現れます。"that the driver has been installed successfully" と表示されたら、ESA2 ソフトウェアを使う準備が整ったことを示しています。

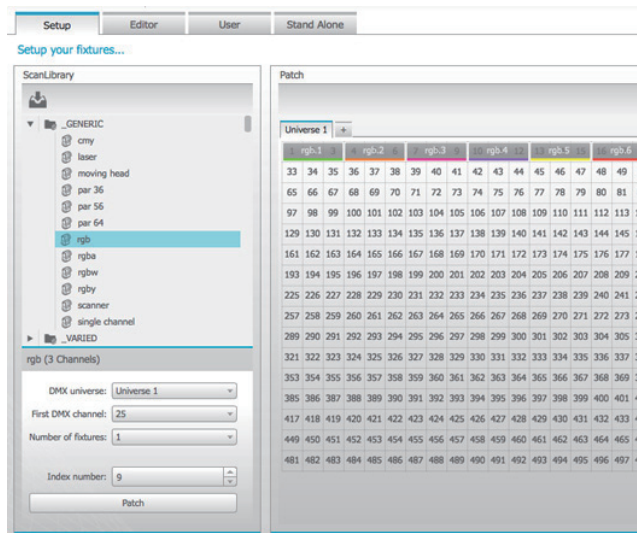


▶ II-2. セットアップ

始めるにあたって、使用するフィクスチャーの情報をソフトウェアに反映させる必要があります。左のリストからあなたのフィクスチャーを選択してください。

RGB・RGBW・RBD・RGBY・シングルチャンネルのフィクスチャーから探したい場合、GENERIC フォルダを選択して下さい。リストからフィクスチャーが見つからない場合はスキャンライブラリーエディターを使用してプロファイルを作成してください。

フィクスチャーを追加するには、DMX パッチテーブルにドラッグアンドドロップしてください。またはフィクスチャーナンバーを選択して左下のチャンネルをスタートし、パッチを選択してください。ドラッグアンドドロップされたDMXパッチ内でフィクスチャーが動作します。フィクスチャーがマトリクスに追加されたら、同様に全てのフィクスチャーをパッチします。「フィクスチャーのアレンジ」の章で詳しく触れています。



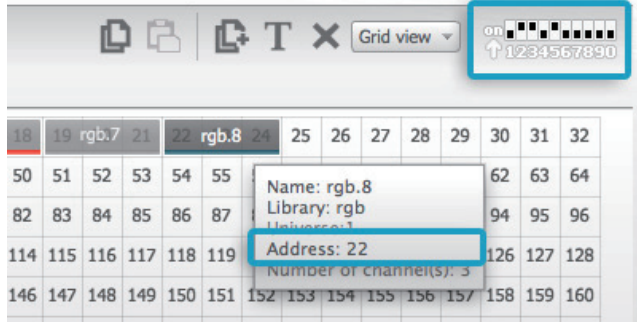
▶ II-3. フィクスチャーのアドレス設定

各フィクスチャーは個別の「アドレス」番号を与られます。アドレスは通常本体の LED ディスプレイ、または DIP スイッチを経由して設定されます。フィクスチャーをクリックしてアドレスや DIP スイッチの設定を見て下さい。

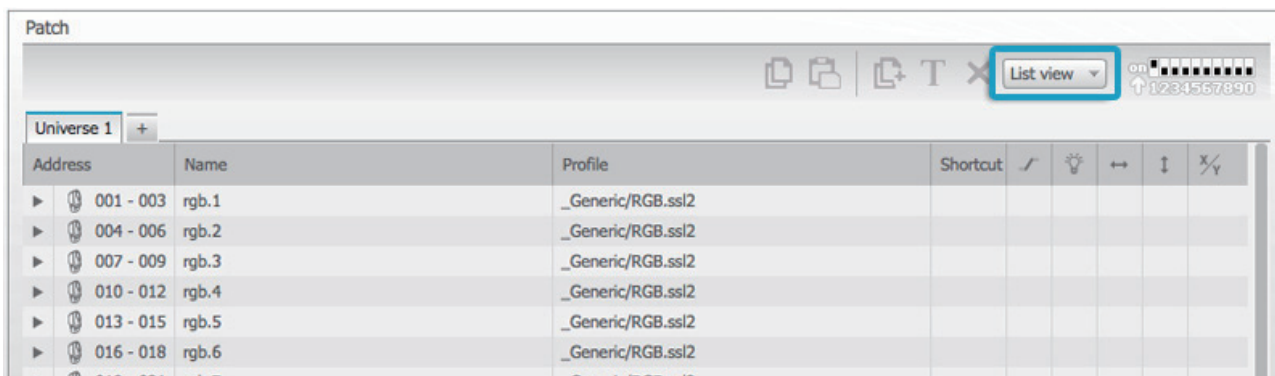
例えば、フィクスチャーのアドレスが 22 に設定されていたとします。フィクスチャー上でより詳しいアドレス設定をするには、フィクスチャーの取扱説明書を御覧ください。

個別のフィクスチャープロパティーを変更するには「リストビュー」を選択してください。以下のオプションが使用できます。

- ショートカット** マウスで選択されたチャンネルをコントロールするには、このキーボードショートカットを使用します
- フェード** チャンネルのフェード機能を使えるようにします。例) ゴボチャンネル上の全てのフェードを無視したい場合など



- ディマー** ディマーチャンネルを定義します (ステップのディマー値が変更され、このチャンネルが変更する場合)
- インバート Y** Xチャンネルの反転をします
- インバート X** Yチャンネルの反転をします
- X/Y** XとYチャンネルをスワップします



II-4. エディター

エディターは全ての照明プログラミングの為に作成されています。マウスでフェーダーをドラッグして値を変更します。

各灯体の同じチャンネルタイプの値を変更するにはシフトを押します。

例) 全灯体のカラーを変更するには、シフトを押しながらカラーフェーダーを動かします。DMX 出力値はフェーダー上部に表示されます。

ESA2 は、素早くチャンネルを調整するためにプリセットコンポーネントのレンジを盛り込んでいます。コンポーネントにアクセスするには、プリセット / カラーが表示されたチャンネルの上部をクリックしてください。

例) カラーチャンネルの上をクリックすると、カラーホイールが表示されます。

カラーホイール周辺上に持っていったカーソルをクリックしてください。RGB 値が表示されます。カラーホイール上をマウスでドラッグしながら上 (前) に上げると、カーソルは時計回りに動き、ドラッグして下げるとカーソルは反時計回りに動きます。

XY グリッドについて、中心をクリックすると素早く XY ポジションにセットされます。グリッド内のブランクスペースをクリックするとポジションがゆっつきりと動きます。



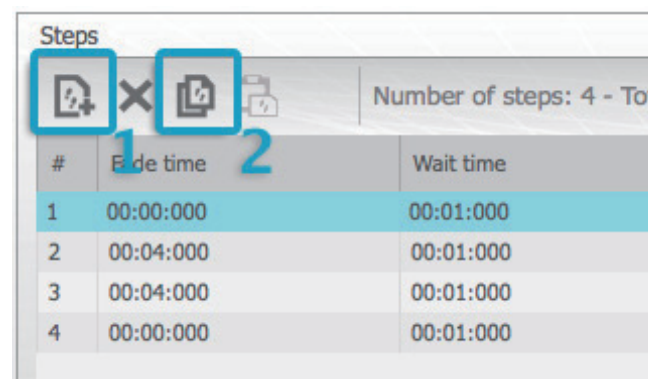
シーンとステップ

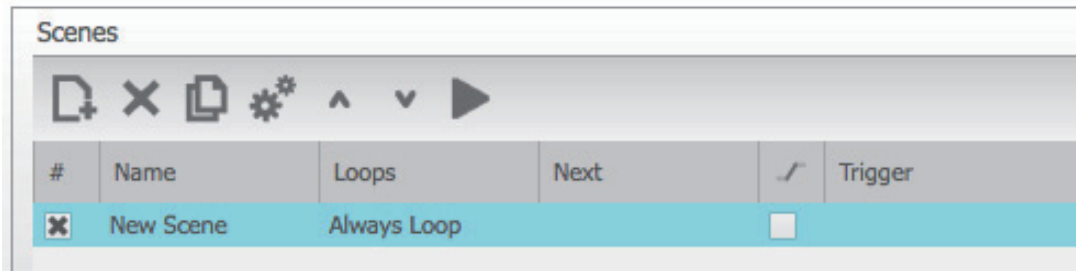
全てのプログラムはシーンとステップにより作られます。ステップは通常 "Lock" され各チャンネルの値を含みます。いくつかのステップでシーンを作成します。シーンエリア上部左側のアイコンをクリックするとシーンを作成することができます

値がセットされステップは図の (1) に作成されます。新しいステップを作成すると、全てのフェーダーは 0 になります。それまでのステップの値をコピーするには図の (2) をクリックします。フェードタイムをダブルクリックすると、Wait Time がディママー値を変更できます。

PC は Control / Mac は Command を押しながら任意のステップをクリアすることで選択したステップの Fade Time ・ Wait Time ・ Dimmer 値を一度に変更できます

Shift を押しながらステップをクリックした場合は選択した最初と最後のステップ間全てが選択されます。





シーン設定

プロパティをダブルクリックし編集します。

例)

- 1.NAME をダブルクリック
2. 新しい名前を打ち込みます
- 3.Enter を押して決定します

追従するプロパティを変更することができます。

以下が選択されていたら、シーンはショウに含まれます

- [Loops-]** シーンがリピートする回数を入力します
- [Next-]** シーンが終わりにさしかかったら次にどのシーンから再生するかを指定します
(先に Loops 数を確認してください)
- [Enable / Disable Fade-]** 最初のステップのフェードタイムでフェードインします
- [Trigger-]** シーンをトリガーするキーボードショートカットや外部ポートへのトリガー・再生させる日付・時間などを作成します

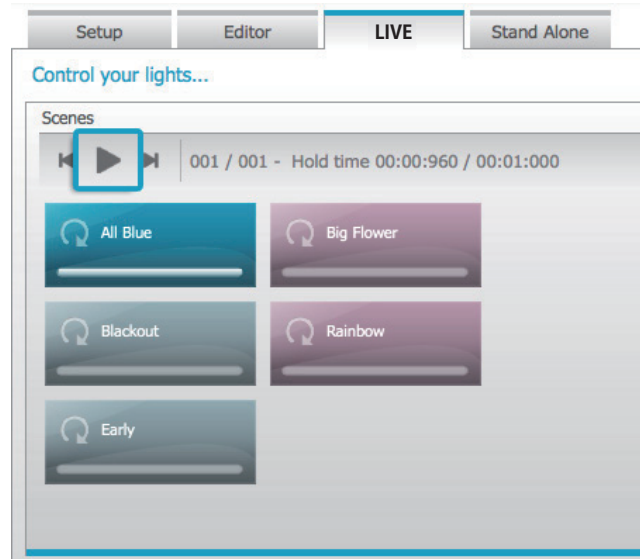
スタンドアロン設定の情報は、[Advanced setting] の項目を参照してください。



II-5.LIVE

LIVE (on PC で使用する場合)

LIVE のページを開くと Editor で選択したシーンがボタン状に配置されています。各シーンをクリックすることで再生が始まります。(Editor 上で Next Scene を設定している場合、プレイボタンが選択されていないと再生中、次のシーンへ移動することが出来ません) 各ボタンを区別しやすくするためにシーンボタン上で右クリックをするとボタンのカラーを変更できます。



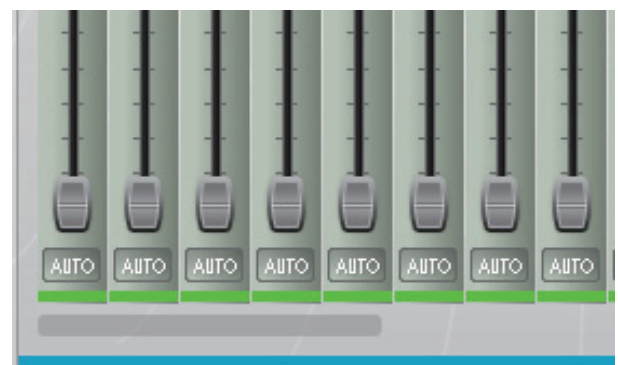
ライブエディット

フェーダーを操作しながらシーンの上書きをすることができます。2つのオプションがあります

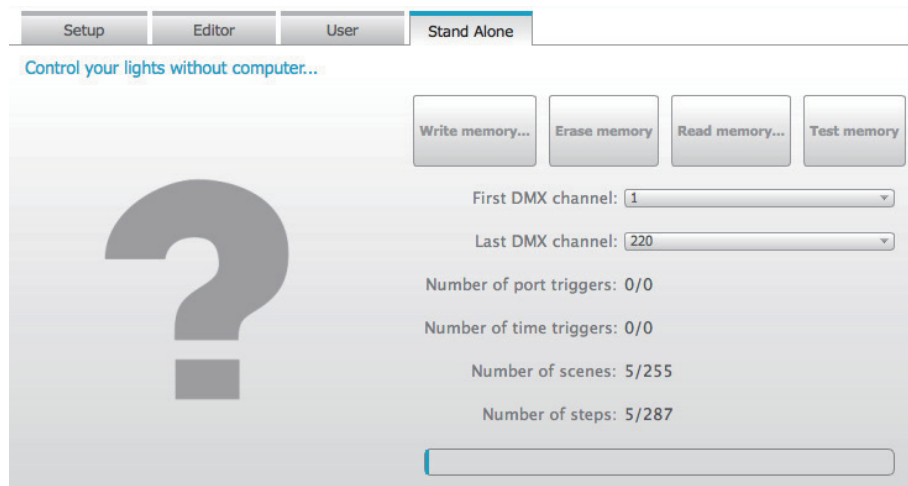
[LTP] Latest Take Priority 常に上書きされます

[HTP] Highest Take Priority 元のシーンよりフェーダー値が高い時に稼働し上書きされます

LTP か HTP の設定は、[User Option] メニューから上書きしたいチャンネルの AUTO ボタンを確認してください



II-6. スタンドアロン



まだお持ちでない場合はインターフェースの導入を強くお勧めいたします。スタンドアロンメモリーを接続し、スタンドアロンタブを開きます。作成したショウを DMX インターフェースに書き込み、及び読み込みをするための場所です。

ショウを書き込むには、[Write Memory] をクリックしてください。インターフェースによって DMX チャンネルの限度数に違いがありますので確認してから行って下さい。

スタンドアロンメモリーからシーンを取り出したい場合は、エディタータブを確認してください。

インターフェースとコンピューターの接続を抜いてスタンドアロンで使用する前に [Test Memory] を押してメモリーのテストを行って下さい。

III. シーンビルダー

1. フィクスチャーアレンジ

シーンビルダーは素早く簡単に高等なシーンを作り、フェーダーやステップを用いずにエフェクトを作り出すことができます。ESA2 から新たに搭載したエフェクトジェネレーターとカラーマネージャーがマニュアル操作の代わりに劇的に操作を簡単にしました。

選択モード

シーンビルダーを開くと、左側にフィクスチャーが見えます。各四角がフィクスチャーのエリアスです。フィクスチャーをドラッグして四角にもっていくことでポジションを決めます。control (PC) / command (Mac) を押し複数のフィクスチャーを選択します。

フィクスチャー選択の3つのツール

- [長方形ツール] フィクスチャーの周りに長方形を描いて選択
- [輪投げツール] 境界線を描いてフィクスチャーを選択します
- [ドラッグツール] 線で描いた中を複数選択します

注意 選択されたフィクスチャーは番号を与られます。カーブまたはリニアファンエフェクトが作成されそれに従います。

グループ

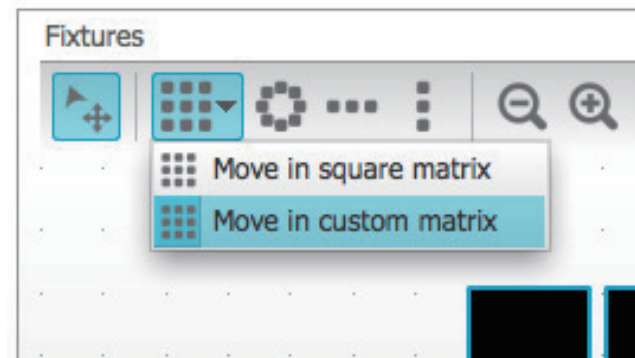
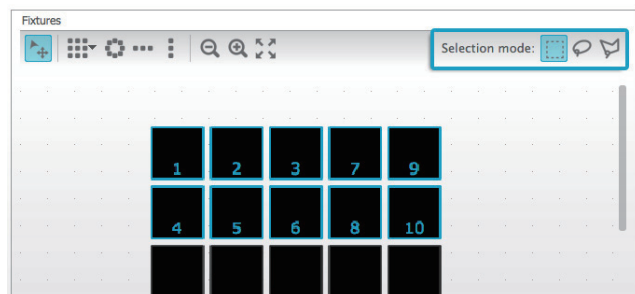
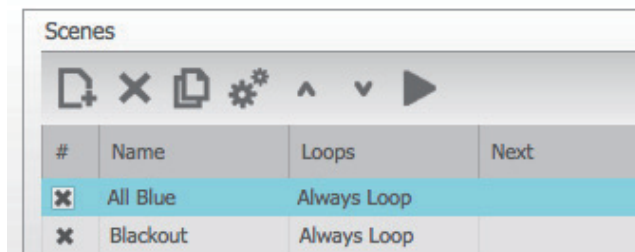
グループでは作成されたフィクスチャーセレクションを素早く呼び出すことができます

マトリクス

マトリクスを作ることができます。ESA2 はフィクスチャーを自動的にマトリクスに配置することができます。マトリクスの縦横を調整するには、Custom Matrix を選択してください。



Create your scenes...

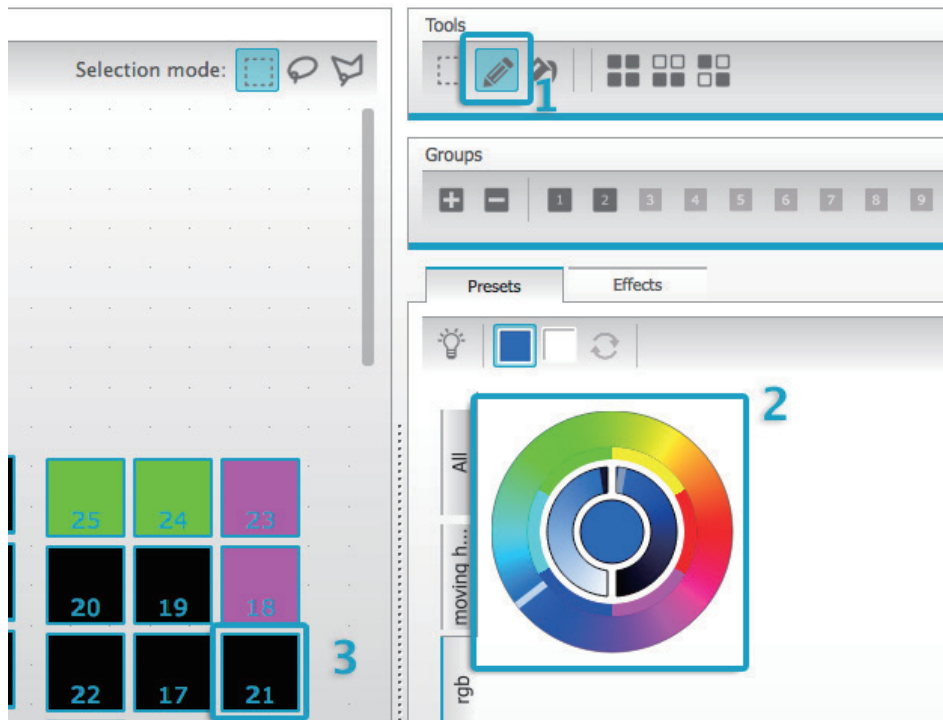


III-2. フィクスチャーコントロール

選択されたフィクスチャーをコントロールするには、全てのプリセットはここに表示されます。特定のフィクスチャーのプリセットのみ表示するには、充当するタブを選択してください。

フィクスチャーを選択していない場合フィクスチャー上で描くことができます

1. ペンツールを選択します
2. 変更したいプリセットを選択します
3. アップデートしたいフィクスチャー上でクリックします



カラーホイール

からホイールには色を変更するいくつかの方法があります

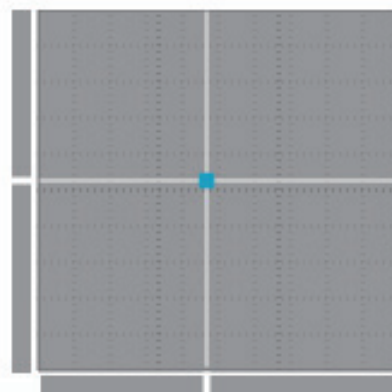
- 選びたい色をカーソルで選んでドラッグする
- カラーホイール上でクリックし 1/6 プリセットカラーを見る
- カラーホイール上でクリックしながらゆっくりカーソルを動かす
- 中央を選択し、明るさとサチュレーションを調整する
- 中央を選択し、スタンダードカラーもしくは RGB 値を選ぶ



XY グリッド

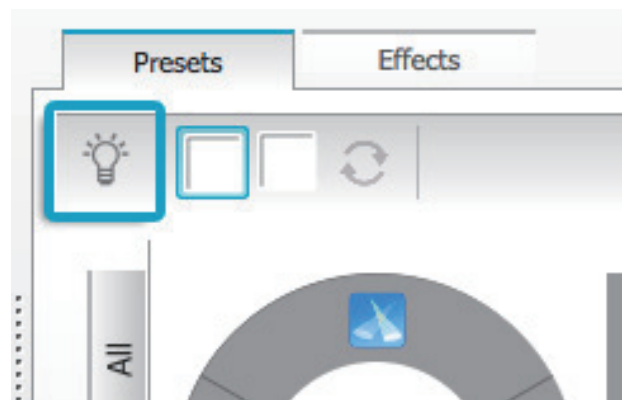
- XY グリッドはフィクスチャーのパンチルトチャンネルを調整することができます

- センターポイントをクリックしポジションを移動します
- ブランクスペースをクリックしながらゆっくりとポジションを動かす、マウスのスクロールホイールし正確に調整してください
- 垂直水平線からパンチルトを調整してください



ビームオン

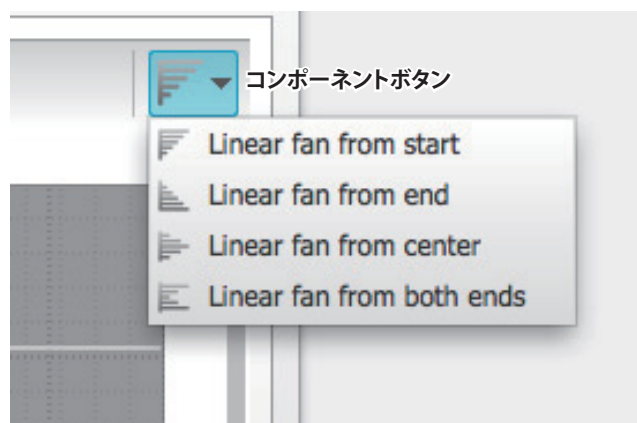
Beam On ボタンを押すと、各選択されたフィクスチャーのデフォルトプリセットが使えます。例えば、ムービングヘッド上なら [シャッターオープン][アイリスオープン][ディマー 100%]



リニアファン

リニアファン機能は、選択したスタートとエンドポイントによりレンジを決めます。プリセットレンジは選択されたフィクスチャーを渡って適用されます。これによりカラーグラデーションとポジションファンを快適に作成することができます。

1. リニアファン機能を使用するにはプルダウンタブをクリックします
2. ファンタイプを選択します
3. コンポーネントをクリックし start/end ポイントを設定します
4. ドラッグアップダウンでレンジを選択します

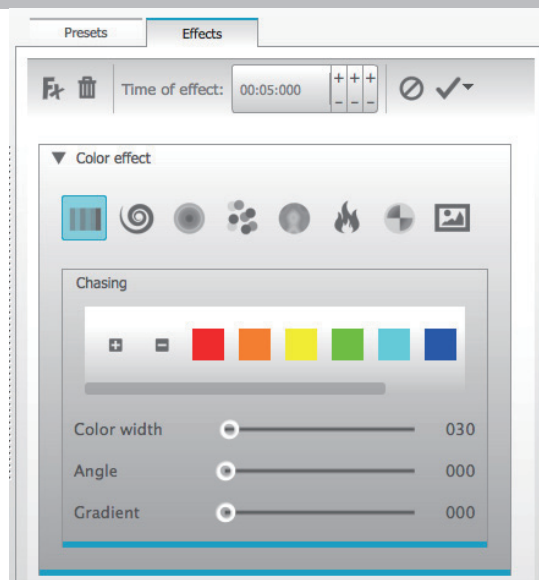


III-3. エフェクト

カラーエフェクト

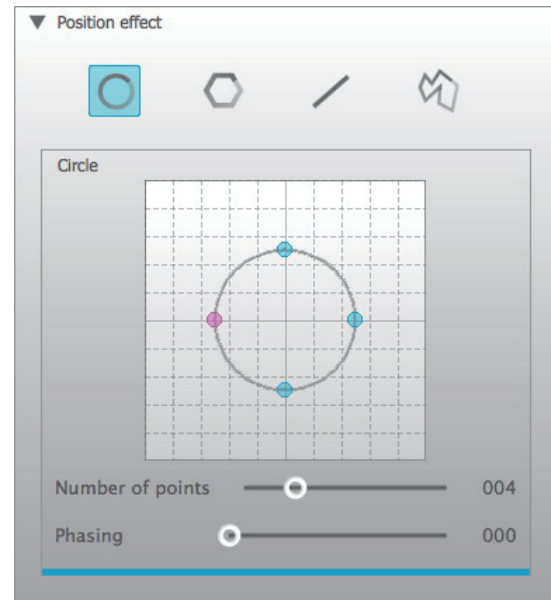
ESA2 はパワフルな RGB カラーエフェクトジェネレーターを備えています。エフェクトを追加するには、エフェクトタブを選択し FX アイコンをクリックします。[Color Effect] を選択します。上部左の長方形はレインボウエフェクトを表します。ドラッグアンドドロップでフィクスチャーに重ねます。エフェクトはコーナーをドラッグすることでサイズ変更することができます。

カラーエフェクトを変更するには、エフェクトタイプを選択しプロパティを変更してください。複数のエフェクトを同時にかけることも可能です。



ポジションエフェクト

ポジションエフェクトはスキャナーやムービングライトの動作パターンを簡単に創作することができるようになります。コントロールしたいフィクスチャーを選択し、FXメニューから [Position Effect] と動作フォームを選びます。[Phasing] はディレイ効果を追加します。



カーブエフェクト

カーブエフェクトツールはディマーカーブをチャンネルに充てることができます。FX タブから [Curve Effect] を選び、コントロールしたいフィクスチャーを選んでください。

以下のプロパティーが使えます

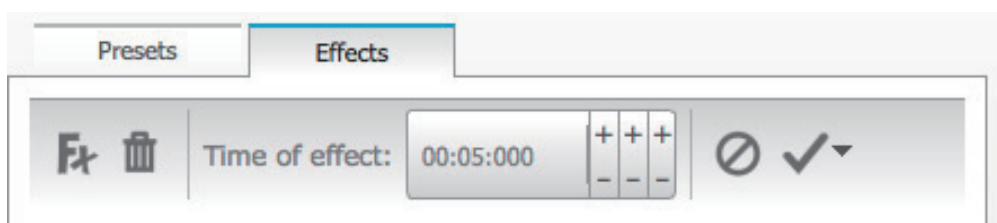
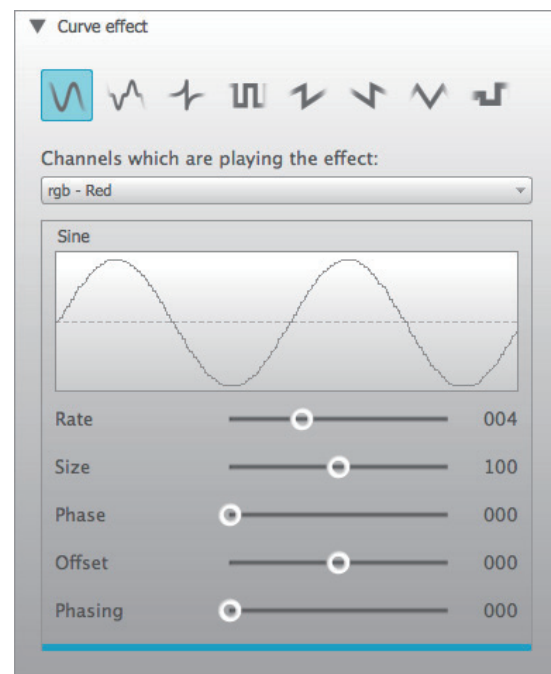
[Rate] エフェクトスピードを変更します

[Size] 波形の高さを変更します

[Phase] 方向の転換、スタートポイントの変更をします

[Offset] 波形のアップダウンを移動します

[Phasing] デイレイを追加します



エフェクトジェネレート

ゴミ箱のアイコンをクリックすることで個々のエフェクトを削除することができます。すべてのエフェクトはキャンセルアイコンを選択することでクリアされます。

チェックアイコンを選択しエフェクトを生成します。スタンドアロン用に生成する場合、小さい矢印を選択しメモリーに保存してください。

エフェクトコンプレッションの比率を設定する

エフェクトのコンプレッションの比率を設定するには Compression フェーダーをスライドさせてください。

デフォルト値	10
最大値	0
最小値	90

▶ IV. その他の機能

IV-1. シーン設定

選択されたシーンと歯車アイコンをクリックすることで **[Trigger Setting]** ダイアログにアクセスできます。

以下のプロパティを使用できます

[Key] シーントリガーにショートカットを付けることができます

[Jump] USB インターフェース上で Next か Prev ボタンを押したとき、シーンはスタンドアロンモードで呼び出すことができます。

[Port] インターフェースリアパネルのドライ接点を使用してシーンをトリガーすることができます。ポートナンバー 1-8 を選ぶか 2 進法でアドレスを入力します。

TIME

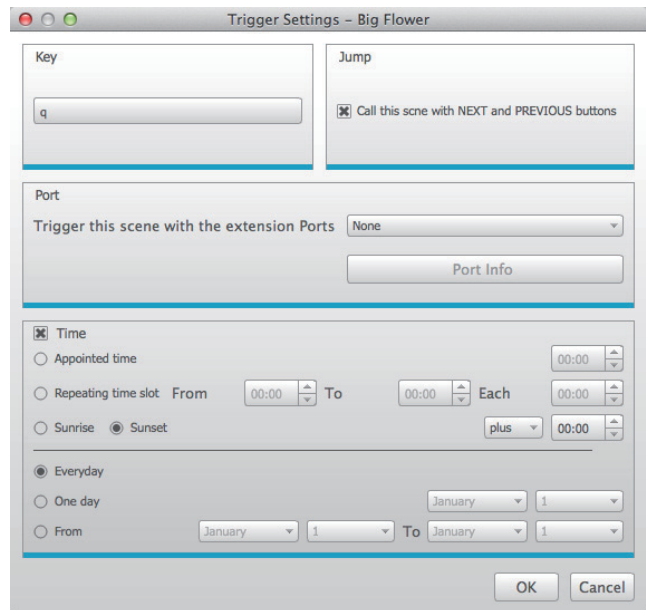
インターフェースによってはクロックとカレンダー機能を内蔵しています。

[Appointed Time] 日にちに時間をセットしてトリガーします

[Repeating Time Slot] スタートポイント / エンドポイント間にくつがのシーンのリトリガーをセットします。(ループさせることもできますが、あまり便利ではありません)

[Sunrise/Sunset] 日の出 / 日の入りでシーンをトリガーします。Hardware Configuration Tools アプリケーションのロケーションを設定してください。

デフォルト状態では、毎日トリガーに設定されています。各年 1 日に変更できます。(例えば 3 月 3 日にピンク色にする等) または、設定した 2 つの日の間を毎日行うこともできます。



一週間に 1 度のトリガー設定や、一週間の内指定した 2 つの日の間をトリガーすることができます。一番下のボックスから日にちを選択してください。

注意：トリガーされたシーンを切ることはできません。

▶ IV-2. ハードウェア設定

ハードウェア設定は Tools アプリケーションは、ソフトウェアの階層を探ることができます。DMX インターフェースを管理することができます。ここではファームウェアのアップデートや、内蔵クロックと他のハードウェアのパラメーターの管理ができます。

▶ IV-3. Learn 機能

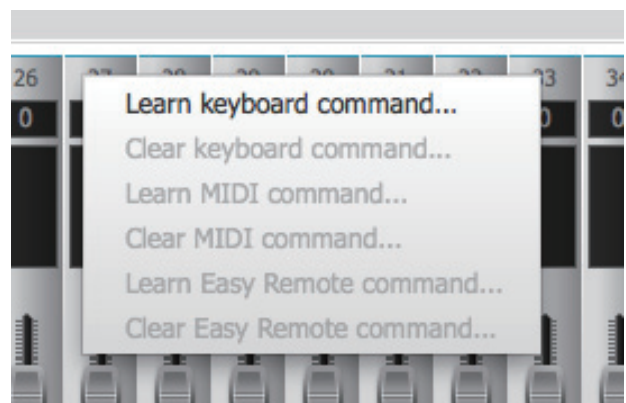
トリガーを関連付けたいものを Keyboard / MIDI / Easy Remote から選んで記憶させることができます。

例えば Scene1 を作成し、Keyboard 上の A キーでトリガーさせたい場合

1. 作成した Scene1 を右クリックします
2. Learn Keyboard command.. を選択します
3. キーボードの A を押します

以上の操作を行うことで完了です。関連付けをクリアする場合は、Clear keyboard command... を選択してください。

外部 MIDI コントローラーや Easy Remote も同様の操作で関連付けを行うことができます。



▶ IV-4. イージーリモート



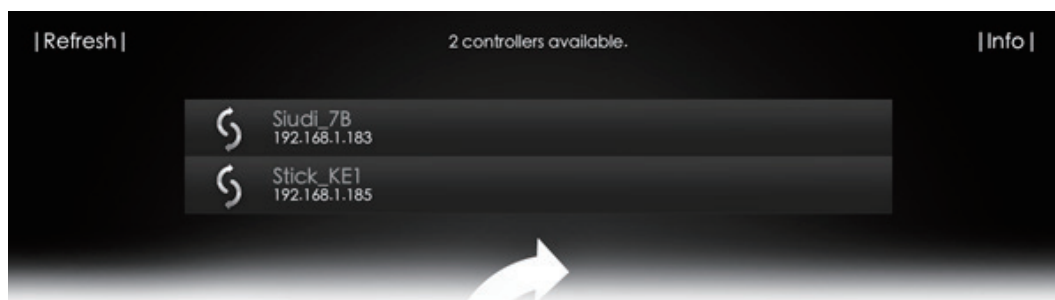
イージーリモートは wi-fi 経由で DMX デバイスをコントロールすることができる iPhone、iOS、Android スマートフォン / タブレットの app です。フリーのアプリですので、App Store もしくは Google Play でダウンロードしてください。

はじめよう

App を開くまえにスマートフォンと DMX インターフェースが同じ wi-fi ネットワーク上に接続されているか確認してください。

イージーリモートはコントローラーを聞いてきます。お持ちの DMX インターフェースが同じネットワーク内に接続されていることか、どのソフトウェアを使っているかを確認してください。イージーリモートは使用できるコントローラーのリストを表示しますので1つを選んでください。

コントローラーを変更したい場合は、コントローラーリストに戻ってください。iOS ではインターフェースビルダーのツールバーから、Android では Back ボタンをタップします。



インターフェースの構築

インターフェースの構築の準備をはじめましょう。ツールバー上でパッドロックアイコンをクリックしワークスペースのロックを解除します。インターフェース上にボタンとフェーダーを配置してコンポーネントパレットのプレゼンができます。コンポーネントパレットをスクロールすることで他のコンポーネントにも届きます。

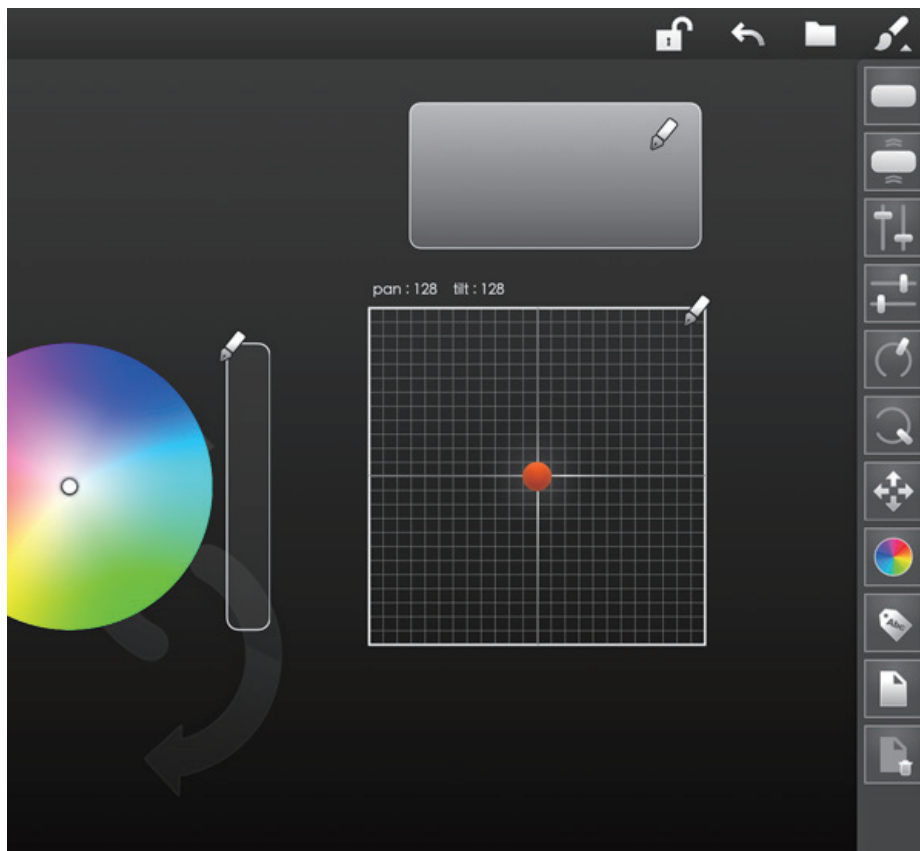
ノート：いくつかのソフトウェア・パッケージでは、ご自身でデザインする必要があります。レイアウトは、コンピューターからタブレット / スマートフォンに送られます。この場合、コンポーネントパレットは出現しません。

あなたの必要に応じて、ワークスペース上からコンポーネントのアレンジをしてください。

ワークスペースにコンポーネントを追加するには、コンポーネントパレット上のアイコンをタップしてください。指でドラッグするとコンポーネントをワークスペース内を移動することができます。ワークスペース上のアイテムを削除するには、ツールバーをドラッグしスクリーン上部で離します。

下記リストは使用できるコンポーネントです。コントローラーに依存します、いくつかのコンポーネントは使用できない可能性があります。

-On/Off	シーンの On/Off
- プッシュボタン	Flash の制作に使用、もしくはコントローラーと一緒にシーンオフに使用します
- 垂直フェーダー	ディマーやスピードの変更などに使用
- 水平フェーダー	水平タイプのフェーダーです
- ダイアル	フェーダーをノブ型にしたものです
-90 度ダイヤル	上記ダイヤルを 90 度にしたもの
-XY グリッド	パンチルトのコントロールに使用します
- カラーホイール	RGB/CMY カラーミキシングに使用します
- テキストラベル	テキストの追加に使用します
- ページの追加と削除	ページの追加と削除に使用します



コンポーネントパレットはツールバー上でペイントブラシをタップすると隠れます。もう一度タップすると表示されます。

ワークスペースは、コンポーネントパレット下部のページアイコンにより拡張することができます。これにより、スペースが必要な場合などコンポーネント上にページが追加されます。最大 10 ページまで追加されます。

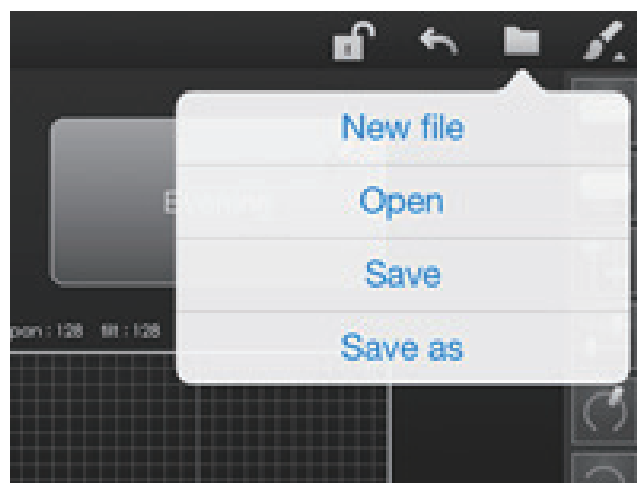
エクストラページが追加されると、ワークスペース上にドットが表示されます。左右スワイプで別ページに切り替えることができます。現在のページはドットの一番明るい部分で表示されます。ワークスペースのロックが解除されていないかご注意ください。

自分なりのインターフェースがデザインできたらパッドロックをタップし、ワークスペースをロックしておきましょう。

インターフェースの保存

作成したインターフェースはフロッピーディスクアイコンをタップすると保存することができます。

インターフェースは保存され、パッドロックのタップでワークスペースはロックされます。それ以上のコンポーネントパレットの変更を防ぎます。もし変更したい場合は、パッドロックをタップしてロックを解除してください。



スタンドアロンを使用している場合

- ペンアイコンを押します
- コマンドを選択してください、例 SCENE On,A1 など
- コンポーネントに名前をつけてください
- ムービングスライダーでテキストカラー on/off を選択してください。さらに 5 つのプリセットのうちの 1 つを選択できます。選択されたカラーを新しいプリセットに保存するには、プリセットを 1 秒押し下下さい。(最後のプリセットは変更できません)
- スライダーを使用するなら、スライダーの最小値と最大値を設定しましょう

ライティングコントロールソフトを使用しているなら

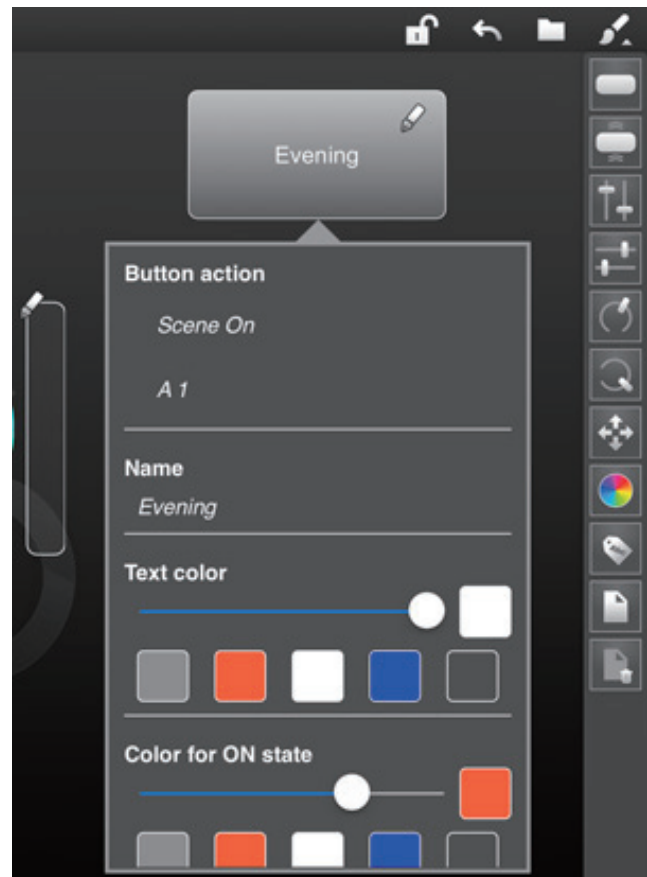
- コンピューター上でインターフェースの使い勝手を整えてデザインしたなら、コマンドはここにアサインされ、タブレット / スマートフォンのスクリーンはリフレッシュされずべきことはありません。
- タブレット上でインターフェースのデザインができた場合、コントロールしたいコンポーネントのソフトウェアパラメーターを知る必要があります。右クリックで Easy Remote Command を調べてください。

Easy Remote 内のフェーダーコンポーネントはソフトウェア内でフェーダーを統合することができます。ソフトウェアフェーダー上で右クリックし、[Learn Easy Remote Command...] を選択します。

その他のコントロールは同様の方法で学ぶことができます。2 つのカラーホイールコンポーネントやシーンビルダーの開き方など。

XY コンポーネント

シーンビルダー内のプリセットタブにあります。ユーザーウィンドウ内でボタンとシーンがリンクしています。





IV-5. ネットワークの作成

コンピューターネットワークをつくらう

あなたがネットワークを持っていない場合は、コンピューターとスマートフォン/タブレット間でダイレクトネットワークを作成することができます。

Win XP

1. スタートメニューを開きます
2. コントロールパネルをクリックします
3. ネットワークとインターネット接続をクリックします
4. コントロールパネルアイコンからネットワーク接続をクリック
5. ワイヤレス接続上で右クリックしプロパティを開きます
6. ワイヤレス接続プロパティダイアログでワイヤレスネットワークタブをクリックします
7. ワイヤレスネットワークタブで Preferred network を追加します
8. ワイヤレスネットワークプロパティ内アソシエーションタブ上で、ネットワークの名前 (SSID) にアドホックワイヤレスネットワークの名称を打ち込んでください。
9. チェックボックスから自動的に Key のクリアが提供されます。
10. チェックボックスでコンピューター間のアドホックを選択してください
11. ネットワークキーにパスワードをつくり打ち込んでください。セキュリティの面から文字 + 数字 + 記号を組み合わせると良いでしょう。
12. OK を押して変更を保存してください。

Win Vista

1. スタートメニューを開きます
2. 接続をクリックします
3. ネットワーク接続設定をクリックします
4. ワイヤレスアドホックネットワークを設定し次に進みます
5. 新しいネットワーク名 [LightingControlNetwork] と名づけます
6. セキュリティキーを入力します
7. ネットワークを保存します

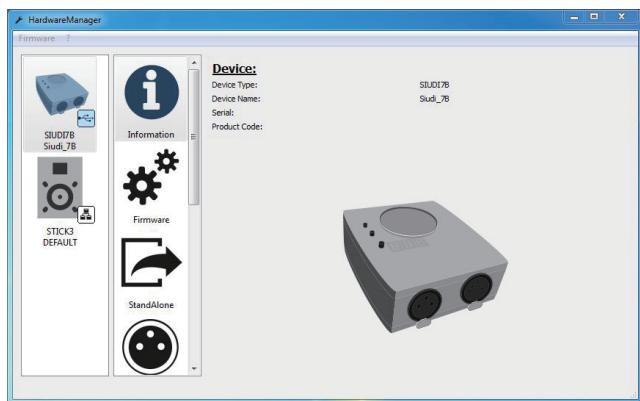
Win 7

1. スタートメニューを開きます
2. コントロールパネルを開きます
3. ネットワークとインターネットをクリックします
4. ネットワークとシェアリングセンターをクリック
5. ネットワーク設定下で、新しい接続設定をクリック
6. ワイヤレスアドホックの設定を選択
7. 次へ を 2 回押します
8. 新しいネットワーク名 [LightingControlNetwork] と名づけます
9. セキュリティ WAP または WEP を選択します
10. パスワードを設定します
11. ネットワークを保存します
12. インターネットシェアリングに戻ります

Mac OSX

1. メニューバーからエアポートステータスアイコンの新しい接続を選択します。(アップルメニュー > システム環境設定 > ネットワークをクリック。エアポートを選択しメニューバーにエアポートステータスの表示にチェックを入れる)
2. ポップアップメニューからチャンネルを選択しネットワーク名を与えます。デフォルトチャンネルは 11 ですが、選択できるのはチャンネル 1 か 2 です。
3. ネットワークを保護するためにパスワードを設定します。

ハードウェアマネージャー



1. ハードウェアマネージャーではコントローラーのメンテナンスの手助けをします。ソフトウェアインストールフォルダからアクセスできます。

ダウンロードはこちら

ハードウェアマネージャー Mac 版→

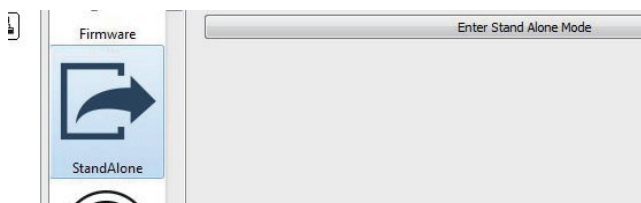
<http://www.dmxsoft.com/global/ftp/HardwareManager.dmg>

ハードウェアマネージャー PC 版→

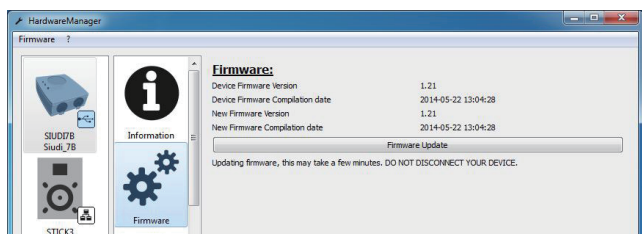
<http://www.dmxsoft.com/global/ftp/hardwaremanager.zip>

Tools は SIUDI7,8,9 と Stick 製品に対応しています。SIUDI5,6 インターフェースをおもちの場合は過去の Tools アプリケーションをご使用ください

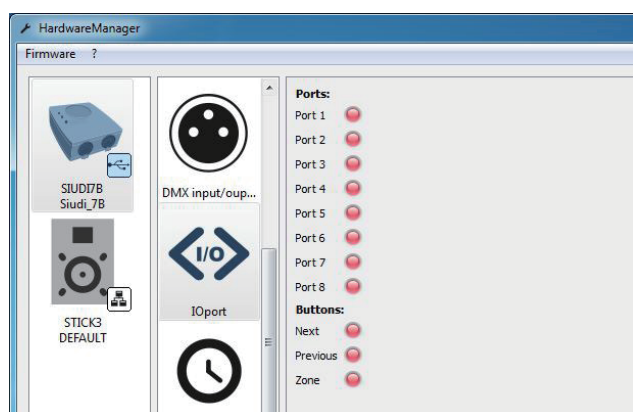
情報タブは製品の接続状態とシリアルナンバーを表示します。



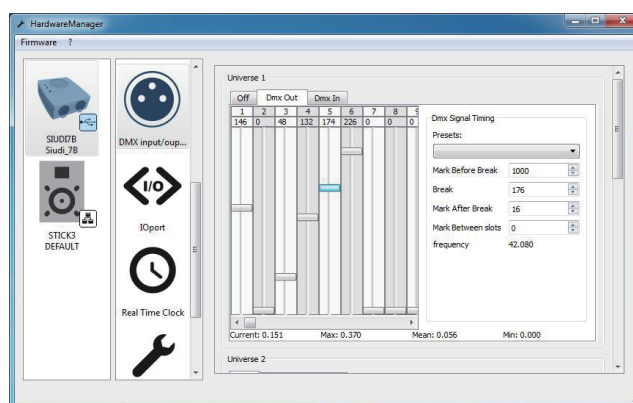
2. 製品のスタンドアロンのテストをするなら、コンピューターと接続しスタンドアロンタブをクリックしてください



3. ここでインターフェースのファームウェアアップデートを行うことができます。ファームウェアはインターフェース内に保存されアップグレードします。不具合の修正やバグフィックスなどが行われます。



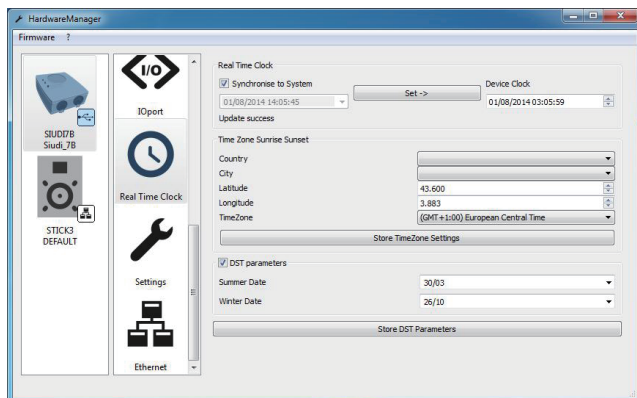
4. ここでドライ接点ポートとボタンによりテストすることができます。USB 接続してこのタブにアクセスしてください。



5. DMX 入力と出力は、DMX 入出力タブ上で簡単にテストすることができます。もし、あなたのインターフェースが 2 つの DMX 接続がある場合出力と入力を接続してください。

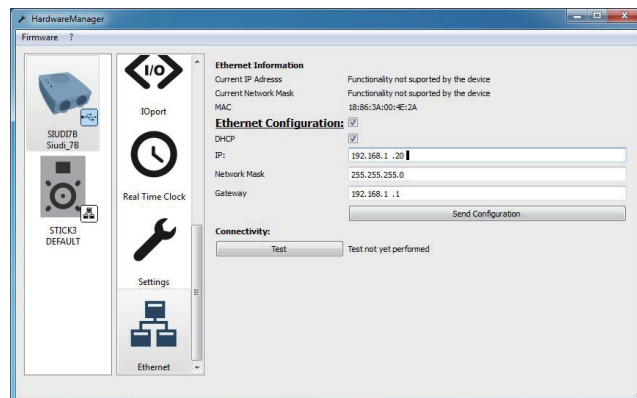
あなたのインターフェースが DMX in タブ上で正確な値で動作している場合 DMX out タブ上でフェーダーを動かして変更してください。

選択されたユニバースの DMX タイミングは、右から調整することができます。これにより、両立問題の解決を手助けする DMX メッセージの各パート間のタイムの変更ができます。選択した Slow プリセットは、フィクチャーのフリッカー問題を解決することができます。

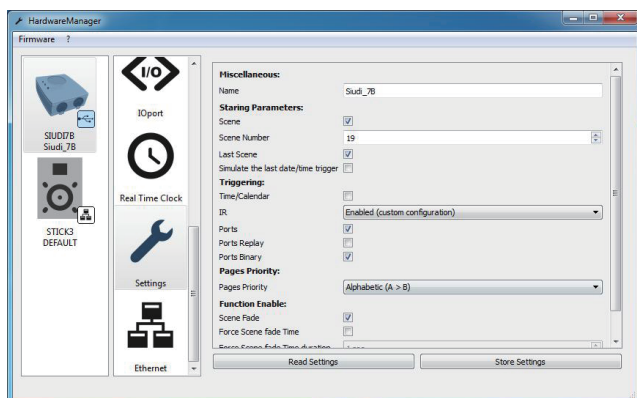


6. いくつかのインターフェースには内部クロックとカレンダーを備えています。windows クロック・カレンダーとの同期へのアップデートか、または日付と時間のカスタムを選択することができます。内蔵クロックから自動的に1時間進めるための開始・終了日の設定もできます。

両立したインターフェース接続がある場合、ロケーションの設定が可能になります。日の出・日の入りによるシーンのトリガーができるようになります。



8. Ethernet タブでは、接続してパスワードを入力したインターフェースの IP アドレスの変更をすることができます。USB からいくつかの設定のために接続する必要があります。



7. Setting タブは Hardware Features の設定ができます。始めのパラメーターグループは電源を入れた際にデフォルトするインターフェースのステートの設定することができます。

グループのトリガーにより、必要のない機能をしないようにすることとトラブルシューティングができます。もし、赤外線レシーバーをお持ちなら、Enable/Disable ができます。Enable (Custom Configuration) により、リモートのプログラムができます。また、Enable (Default Configuration) は公式リモート・コントロールが使用できます。

タッチセンサーインターフェース上のディマーフェーダーのような機能は、Function Enable Group を Disable にすることができます。もしマルチページインターフェースをお持ちの場合は、ページの優先順位を変更することができます。LTP は最後のシーンを優先します。

用途に合わせた設定ができましたら、ボタンをクリックしインターフェース上の Configuration ファイルを送信します。数秒おいて送信が終わった後は USB を抜いてもよいでしょう。

この取扱説明書は、IDE コーポレーション有限公司が制作しています。
 発売元：IDE コーポレーション有限公司
 〒530-0015 大阪市北区中崎西 1-1-24 / TEL06-6630-3990
 修理・サポートは販売店までご相談下さい。