Product Manual

取扱説明書

2016年02月作成

ESA PRO

DMXコントロールソフトウェア



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。

	manuel.arc - ESA PRO Copyright (c) Nicolau	die 1989-2008 Web site www.nicolaudie.com C	3 X
Add Areas foture(s) patch Patch	oune	· ungang	
Artos Bane GAStes Long mb Boon 1 Long mb Boon 2 Boon 2 Boon 2 Boon 2 Boon 2 Boon 2	I Scores I Torne To Caraton Colors I None To Caraton Colors Parkets I Button Ekolout 105 Always loop Write 105 Always loop	Groups ほう どう 282 282 282 282 282 282 282 282 282 28	
Effects	lines 警 聽 <mark>፬</mark> 💿 🕨 🗆		
Contract Gradent Curve	01 10 Color (658) Constant line		

はじめに

ようこそ ESA PRO ソフトウェアへ このソフトウェアは STICK と SLESA-UE7 の ために特別にデザインされています。設備建 築における照明にとって最高のツールとなり 得ます。

セットアップからショウの作成までチャプ ターごとに解説していきます。

対応 OS Windows ME / XP / Vista / 7 / 8 Mac OSX 非対応 推奨環境 RAM 512 MB 以上, (1GB 以上を推奨します) クロック周波数 1Ghz 以上 HD 空き容量 1GB 以上, ディスプレイ 1024x768 以上 Easy View 3D ソフトウェア Microsoft DirectX 9.0 互換ビデ オカード

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/esapro.htm パッケージ内容

- ・マニュアル
- CD-ROM
- ・DMX インターフェース

安全上のご注意

ご使用の前に、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。





チャ	プター	ページ
1.	インストール	3
2.	新しいショウの作成	4
3.	DMX デバイスの追加	
4.	エリアパッチ	5
5.	シーンの作成	6
б.	フィクスチャーの選抜	
7.	ポジションの設定	
8.	フィクスチャーの選択	7
9.	RECTS モード	8
10.	シーン構造	
11.	タイムラインエフェクトを追加する	59
12.	エフェクト	

	プター	ページ
13.	スタティックレベル	10
14.	グラデーション	
15.	カーブ	11
16.	カラーミキシング	
17.	X/Y	12
18.	マトリックス	
19.	ピクチャー	13
20.	GIF / VIDEO	
21.	テキスト	14
22.	カラーマネージャ-	-
23.	長方形レイヤー	15
24.	RGBW オプション	

チャプター ヘ	ページ
25. ライブモードでシーンを再生する	16
26. カレンダー	
27. スタンドアローンメモリーに書き込み	17
28. ネットワークコントロール	
29. タッチコントローラーにネットワーク	18
経由でショウを書き込む	
30. タッチコントローラーの同期	19
31. USB- イーサネット同期	

1. インストール / Install

STICK は、やがて来るニーズに対応するタッチセンス型コント ロールキーパッドです。壁に取り付けるウォールマウント式のコ ントローラーはインテリアライティングにおける完璧な答えです。 1024DMX チャンネル、タッチセンスパネル、クロックとカレンダー、 リモートコントロールなどの驚くべき機能が搭載されています。 STICK インターフェースは USB を通じてコンピューターと接続され



必要なドライバーをインストールする必要があります。ソフトウェ アのインストールプログラムはシステム上にコピーされます。ソフ トウェアをインストールするには、インストールウィザードに従って ください。

接続

DMX・電源・ポートなど全ての接続はリアパネルに配置されてい ます。9V DC 電源サプライ (2 ピン) は必ず接続してください。

はじめの DMX ユニバースからメインの9ピンコネクターブロック の DMX3 ピンを接続します。

このインターフェースは1から4のポートを備え、異なる4つのシーントリガーに使用できます。入力ポートを使用するには、 グラウンドピンとポート間の接続を作る必要があります。

このインターフェースは、外部電源サプライまたは USB より電源 供給することができます。Power ボタンを切替えて USB と EXT を 選択してください。





> 2. 新しいショウの作成 / Creating a new show

ソフトウェアを起動したら、ショウファイルを保存してみましょう。 「.arc」拡張のついたファイルとして保存されます。 ソフトウェアタイトルバーの左側のアイコンをクリックし、ソフト ウェアメニューから「Save」「Save as」を選択します。

ショウを保存するする場合は上書きしてよいファイルか確認して ください。

> 3.DMX デバイスの追加 / Adding your DMX devices

DMX デバイスの追加

フィクスチャーパッチ

エディタースクリーンは、フィクスチャーをパッチする場所です。 これはショウを作成するにあたって始めに行う事です。

「Add Fixtures/ フィクスチャーの追加」ボタンをクリックし「Patch Manager/ パッチマネージャー」 ウィンドウを開いてください。

新しいフィクスチャーの追加について解説します

- ・メーカーリストからプロファイルを選択します
- ・DMX ユニバースを選択します
- ・DMX スタートアドレスを決めて下さい
- ・デバイスを配置する数量を決めます
- ・「Patch」ボタンをクリックし有効にしてください

フィクスチャーを追加するのに別の方法があります。プロファイ ルからグリッドに直接ドラッグアンドドロップすることができます。 右クリックでメニューから「Duplicate」を選択することで様々な デバイスを追加することができます。

パッチができたら、「エリア (ゾーン)」の設定が必要になるでしょう。次のチャプターで解説しましょう。

Ach manager			_	-	_	-	_	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	_						
Scalubrary	2	10	6h		_		_																		1	91	24.0	21	3	0		88
9 Derlerk		1	DMIX u	niv	erse	N	100		112	2																						
aabstract	1	1		3	-	, 1	17		. 9	10		12	13	nda d	15	18		18	18		21	22		24	25	and I	37	38	-	30	30 .	
🗄 🥅 ac lighting		33	34		26 27	-	. 29	-0		-	10		- 45	-		40	4		. 61	52		54	15		67	58		60		82		
adt:		P	10	112		ngo I	9		90.74			(D. 10		112	90.10		11.0	gp. 11	100	1	90.11		102	99.7			p 20			-	**	-
active color systems		45	66 6	a	50 65	70	21	72	73	74	76	78	77	79	79	80	**	62	80	84	95	85	07	-	89	90	91	92	40	94	95	96
😸 🥅 actor mate		47	98 9		100 101	100	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	110	117	118	119	120	121	122	123	134	125	126	137	121
18 advanced lighting sys	× 1	129	130 1	38 1	132 133	112	1 135	138	137	138	139	140	145	14	140	144	145	146	147	140	140	150	181	142	183	154	155	156	167	158	199	180
aldebra	11265							-	-	175	-			174	174	178		170	-		-	4475	-	-		-	107	100	-		-	-
is 📴 akaite	2200		104 1	-	104 191	100	101	104	104	1/10	-	112	100	114	110	1.10	1177		114	100		114	100		100	190	184			190	-	TRU
alido light	S.S.	190	194 1	95	196 183	1 194	1 199	200	201	202	200	204	205	208	207	208	209	210	211	212	213	214	215	218	311	218	219	230	221	222	223	324
🗟 🥁 american pro	195	225	226 2	17 2	129 229	230	201	232	213	234	236	226	237	238	239	240	241	242	240	244	246	246	247	246	240	250	251	252	263	254	265	258
🗄 🛄 anols	8371	257	250 2	59 Z	20 28	260	263	284	265	286	267	280	269	279	271	272	273	274	275	276	277	279	279	290	281	282	260	284	295	296	267	299
e anteri			-					-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		-	***		-	-		242	-	-	-
😸 🔁 ørc-ped				1		-	-	-	-	-		-	-	-	-		-		-	-		-		-	E				-			-
arduce	×	321	322 3	30 3	124 325	3 324	327	339	329	330	334	302	333	334	305	336	307	338	339	340	341	142	340	344	345	346	347	348	340	350	361	362
		263	354 2	55 3	158 357	35	359	360	361	282	360	264	365	366	387	368	389	370	371	372	373	374	375	378	377	379	379	280	201	382	383	394
Mode:	2	315	388 3	17 3	100 200	310	391	382	383	294	394	396	387	398	209	400	401	41	403	404	405	400	417	408	40	410	411	412	413	414	415	418
DMX universe:	8	417	410.4	10	409 401	425	403	414	425	-	417	428	439	416	411	410	403	404	455	408	417	410	410	445	441	440	443	-	445	-	40	-
First DMX channel		40						-	-			-				-	-	-		-		-	-		-	-	-	-			-	-
	1.00	***	400 4		eg 46	-	405	400	403	-01	408	-	-	403	40	404	-00	-00	407	-	409	410	4/1	472	473	474	410	410	417	-678	-479	-
number of histores:	M	411	402 4	80 ·	64 40	40	407	418	400	400	401	402	460	404	405	408	407	40	400	600	601	602	603	504	605	608	607	608	505	610	611	612
T at t																									-			-	-	-		
Patich																									-	- 0				Ca	DC(R)	

A. エリアパッチ / Area Patch

いくつかの「エリア」を設定することができます。この「エリア」 は複数の部屋に導入する際に、各部屋ごとにシーンを設定でき るため非常に重要です。

通常全てのフィクスチャーは、「Global Area/ グローバルエリア」 にアサイン(割り当て)されます。このゾーンでは全てのフィクス チャーのシーケンスを再生することができ、取り除くことはできま せん。

では、Room1とRoom2の2つのゾーンを作ってみましょう。 「Area/エリア」ウィンドウから、左側の+ボタンを押し新しいゾー ンを追加します。ツールバーから「Rename/名前の再設定」ボ タンをクリックし、「Room1」に変更し、同様に二つ目のゾーン を追加し「Room2」 にしましょう。

🗊 Name	@ Address	# Id
🛨 Global area		
🛨 Room1		
+ Room2		

ツールバーから「Area Patch」ボタンをクリックしフィクスチャー をアサインしてください。Area タブまたは、Fixture タブから DMX デバイスをエリアにアサインすることができます。 Area タブを使用し、単純に左側(1)からエリアを選択し、 Area(2)内の希望のデバイスを選択します。



このウィンドウは DMX デバイスリストを示します。DMX デバイ スをゾーンにアサインするには、リストの右側チェックボックスか ら選択しましょう。各ゾーンにはコラムがあり、コラム上でマウ スを動かすことで各名称を確認することができます。

NOTE: DMX デバイスは 1 以上のエリアにアサインすることが できません。フィクスチャーを新しいエリアにアサインするには、 前のエリアでのアサインを削除してください。

Name	Profile	@ Address	# Id	
rgb				Roop
– 🗢rgb.1	rgb	1 - 3	001	
– 🗢rgb.2	rgb	4 - 6	002	
– 🌩 rgb.3	rgb	7 - 9	003	
– 🗢 rgb.4	rgb	10 - 12	004	
– 🍲 rgb.5	rgb	13 - 15	005	
– 🗢 rgb.6	rgb	16 - 18	006	
– 🗢 rgb.7	rgb	19 - 21	007	
– 🗢 rgb.8	rgb	22 - 24	008	
– 🗢rgb.9	rgb	25 - 27	009	
– 🛸rgb.10	rgb	28 - 30	010	
– 🛸rgb.11	rgb	31 - 33	011	
- 🗢 rgb. 12	rgb	34 - 36	012	

▶ 5.シーンの作成

Scenes						
Name	💓 Duration	C Loop	🗥 Next	Port	∫ Fade	STICK Pat
Blackout	20.00s	002 Loops		None	0.00s	
White	10.00s	Always loop		None	0.00s	

新しいシーンを作成する前に、ゾーンの選択することは非常に重要です。全てのゾーンにはシーンリストがあります。「Area」かウィンドウからゾーンを選択し、「Scene/シーン」ウィンドウ内にあるシーンをディスプレイに表示させましょう。

「Scene」ウィンドウ左側の + ボタンをクリックし新しいシーンを 作成します。シーンはタイムラインに作成され、最初に成すべき ことは「Group」ウィンドウから使用したいフィクスチャーを選択 することです。

6. フィクスチャーの選抜 / Fixtures selection

「Group」ウィンドウからフィクスチャーを選択することなくシーンを編集することは不可能です。2つのモードが使用できます。 [Fixtutures]と [Rects] です。



7. フィクスチャーモード ポジションの設定 /Setting up the position

ビジュアライザー上で正確に表示するため に、フィクスチャーポジションの設定は重要 です。あなたのフィクスチャーを実際のポ ジションに配置することで、アイデアを簡単 にシーケンスに構築することができます。

フィクスチャーのポジションを代替するに は、単純にフィクスチャーを選択し Group ウィンドウの希望する位置にドラッグします。 Group ツールバーの [Line][Circle][Square] [Matrix] アイコンを用いシェイプによる素早 いアレンジができます。

このセクションではフィクスチャーのマトリ クス配列の設定についてご説明します。マ トリクスやダンスフロアで色付けされた壁な どのような使用方法です。 10x10 マトリクス配列を作成する手順 ・マウスまたはツールバー「Select all」

- ボタンから全てを選択してください ・ツールバー上の Matrix ボタンをクリッ
- クして下さい
- ・マトリクスウィンドウに 10x10 と入力し てください
- ・OK をクリックして有効にしてください



想像してください フィクスチャーが RGB デバイス固有でなく、 しかし 4 台の RGB デバイスによる 2x2 マトリックス (12DMX アド レス) である場合、マトリックスに対し次のポジションを設定する ことができます。

・マウスまたはツールバー上の Select All ボタンを使用してフィ クスチャーを全て選択してください

- ・ツールバーの Matrix ボタンをクリックして下さい
- ・マトリックスウィンドウに 10x10 を入力してください
- ・ Advanced Postioning をクリックしてください
- ・「Matrix Patch」ウィンドウから「Setting」を押して下さい

・Advanced Postioning ウィンドウから、「Primary Matrix」を 2x2 に選択し OK を押します。 ツールバーからいくつかの機能が使用できます

- ・Selection/ 選択 (全てを選択、選択解除、選択の反転、半選択)
- ・Zoom/ズーム(ズームイン・アウト)
- ・Lock/ ロック(フィクスチャーポジションの固定)
- ・Magnetic/磁石 (グリッドに沿う)

8. フィクスチャーの選択 / Selecting the fixtures

全てのフィクスチャーは小さな四角形で表示されます。Ctrl キー を使用して複数選択や様々なオプションをツールバーから選択す ることができます。フィクスチャーグループを作成することも可能 です。

・フィクスチャーを選択しグループに追加します
 ・ツールバー左側の「Add」ボタンをクリックします
 ツールバー上のボタンによりグループは削除またはリネームされます。

全てのフィクスチャーは小さな四角形で表示されるのはデフォル トモードで、選択範囲はマウスで行います。このモードではフィ クスチャーポジションのセットアップが行えます。ツールバーか ら異なるツールを使用するか、ドラッグアンドドロップで可能に なります。



▶ 9.RECTS モード

RECT はシーケンスを再生することができる仮想領域です。 複数の RECTS を使用しいくつかのシーケンスを再生し、同じ LED スクリーン上で異なるポジションの実証することができます。

RECTS ウィンドウから、「Add Rect」ボタンをクリックし新しい RECT を作りましょう、これはボタンのハイライトと RECT ドローイ ング機能があります。グリッドをクリックしたまま新しい RECT(長 方形)を描画してください。マウスによりサイズとポジションを変 更することができます。 作られた RECTS はウィンドウの左側にリストされ、いつでも呼び 出すことができるようになります。RECT は特別 AREA のプロパ ティーであることを忘れないでください。



10. シーン構造 / Scene construction

シーンは、タイムライン上に構築されます。1つのラインにつき 1つの選択されたフィクスチャーまたはグループ化されたフィク スチャーに対応します。いくつかのオプションがあり、「Timeline Option」チャプターで解説いたします。



11. タイムラインエフェクトを追加する / Adding an effect to the timeline

エフェクトはドラッグアンドドロップでタイムラインに追加するこ とが出来ます。次の章で概要を解説します。 エフェクトはシングルフィクスチャーまたはグループ化されたフィ クスチャーを追加することができます。Effects ウィンドウから使 用するエフェクトをタイムラインにドラッグしましょう。マウスの ボタンを離すと、エフェクトオプションウィンドウのソフトウェア が開きます。



▶ 12. エフェクト / Effect

選択範囲ができたら、「Effect」 ウィンドウからタイムラインにエフェ クトを選択してドラッグする必要があります。フィクスチャーを選択 せずにエフェクトをドラッグすることはできません。

・コンスタントレベル	選択されたフィクスチャーにコンスタント DMX
	レベルをアサインすることができます。
・グラデーション	2 以上のカラー間にフェードを作成することがで
	きます。
・カーブ	1 から複数のチャンネルにカーブをアサインする
	ことができます。
・カラー	選択されたフィクスチャーにプリセットエフェクト
	をアサインすることができます。
・パンチルト	選択されたフィクスチャーのムービングチャンネ
	ルににプリセットエフェクトをアサインすることが
	できます。
・マトリクスエフェクト	選択された LED マトリックスにマトリックスエ
	フェクトをアサインすることができます。
・ピクチャー	選択されたマトリクスに画像を表示することがで
	きます
• GIF	選択されたマトリクスに GIF アニメを表示するこ
	とができます
・ビデオ	選択されたマトリクスにビデオを表示することが
	できます
・テキスト	選択されたマトリクスにテキストを表示すること
	ができます



> 13. スタティックレベル /Static Level

このエフェクトは、スタティックレベルの設定をすることができます。エフェクトは タイムラインにアサインされると、追従ウィンドウが開きます。3 モードがカラー に使用できます。

- カラーピッカー

- プリセットカラー (レッド、グリーン、シアン) -RGB 値の手動選択

注意: ツールバーの左側のアイコンをクリックすることでエフェクトにデュレーショ ンを設定することができます。

エフェクトがパンチルトタイムラインにアサインされると追従ウィンドウが開きま す。ツールバーの左側のボタンでビームを開き、ポジションの設定ができます。

重要な事は、ソフトウェアは選択されたタイムラインと繋がっていることです。





14. グラデーション / Gradient

このエフェクトは、DMX 値 (カラー, ポジショ ン等)の間にフェードを作成することができま す。カラーグラデーションならば、いくつかの ポイントを追加することができます。グラデー ションゾーンに新しいステップを追加するには ダブルクリックしてください。その際、グラデー ション内のポジションやカラーを選択または変 更することができます。

PHASING/フェージング:「Phasing」オプショ ンによりフィクスチャーにディレイ(遅延)を 追加することができます。レインボーエフェク トを作成するさいに非常によく使う機能です。

エフェクトをプレビューするには「Play」ボタ ンを忘れないで下さい。



15. カーブ /Curve

このツールはフィクスチャーに固有のチャンネルを超えてコント ロールすることができ、LED においては特別に便利な機能です。 はじめにするべきことは、使用したいチャンネルを選択し、リス トから波形を選択します。

いくつかのオプションで Amplitude や Offset のようなことが可能 です。アドバイスとしては、使用してみてどのようにフィクスチャー が動くのか観察してから取り入れると良いでしょう。

PHASING/フェージング:「Phasing」オプションによりフィクス チャーにディレイ(遅延)を追加することができます。レインボー エフェクトを作成するさいに非常によく使う機能です。

「Fixture order」ボタンを押してフェージングを直接設定するこ とができます。追従するウィンドウが開き、UP / DOWN ボタン を使用し Order または Record を変更し、新たな REC ボタンを 完成させましょう。

Curve (Color)		X
		~
• Red	🔘 Green	O Blue
Select a curve type		00, 10, 00
 Constant Level 		
🔘 Sinus		
O Sinus 3		
O Triangle		
O Square		
🔘 Simple Pulse		Amplitude Phase
🔘 Double Pulse		\in
Phasing		
		Ratio Offset
		$\Phi = \Phi =$
2		UK Cancel



16. カラーミキシング / Color Mixing

カラーミキシングツールは、複雑なカラーエ フェクトを作成するのに非常に便利なツール です。はじめに、ドロップダウンメニューから エフェクトを選択し、異なるオプションを調整 していきます。

することができ、パレットアイコンをクリックす ることで、エフェクトのスピード、デュレーショ ン(揺らぎ)、サイズを変更することができま す。使用するカラー数を変更することもできま す。

ツールバーの「Fixture order」ボタンにより、 オーダーを変更しエフェクトを監修することが できるのを忘れないで下さい。





作成した波形によりパンチルトエフェクトを作成する「Curve」 ツールを使うのと同じように、より特別なムービングエフェクトを 「Pan/Tilt Effect」ツールにより作ることができるようになります。

他のツールと同じように、「Light Beam on」をクリックする必要 に駆られるでしょう。メッセージを送ります 全ての関連のある シャッター、アイリス、ディマーチャンネルをライトビームに出し ます。

開いたウィンドウに、リストからシェープを選択し、ポイントの数 を入力します。Play ボタンを押してエフェクトをテストして確認し てください。

X/Y エリア上をドラッグするか、ウィンドウ右側のフェーダーを使用して作成したポイントを調整することができます。

ポイントの追加や削除も行えます。これには、ツールバーの「Add/ 追加」「Delete/削除」から充当するツールを選択してください。 ポイントの追加

・ツールバーから「Add」ボタンをクリックする

・追加された新しいポイントを希望の位置にマウスで動かす

・ポイントの追加に左ボタンをクリックする

ポイントの削除

- ・ツールバーから「Delete」ボタンをクリックする
- ・削除したい任意のポイントにマウスを重ねる
- ・削除したいポイントを左クリックする

これにより、シーケンス上のスタートポイントを移動させることが 可能になります。これを行いたいシプ上で右クリックしてくださ い。ツールバーの「CW」「CCW」ボタンを使用して移動を監修 することもできます。

シェイプのポジションを変更する

ツールバーから「Move」ファンクションを選択するとシェイプを 正当に動かすことができるようになります。赤い四角形が描かれ ている場合は、マウスの左ボタンを使用して X/Y エリア内を移動 することが出来ます。

マウスを動かして赤い四角形に重ねてリサイズアイコンを表示させることでシェイプサイズの変更もできます。



18. マトリックス / Matrix

RECTS と一緒に使えるマトリックスエフェクトを知ることは非常に 重要です。通常のフィクスチャー選択ではドラッグすることはで きません。先に「Rects」モードのチャプターを参照してください。 カラー数、サイズ、スピードなどのいくつかのオプションが使用 できます。ロータリーボタンはそれらに対応する設定の調整を可 能にします。カラー数が変更されたら、カラーピッカーからカラー を選択してください。

マトリックスが選択されタイムラインにドラッグされたら、ウィン ドウが開きエフェクトタイプを選択してください。







マトリクスエフェクトは RECTS 上でのみ使用できます。通常のフィ ク sh かー選択では使用することはできません。RECTS モードの チャプターを参照してください。

Picture エフェクトがタイムライン上にドラッグされたら、ウィンド ウが開き画像 (BMP、JPG、PNG) を選択することになります。

良い大きさの画像を選択しましょう。たとえば、5x5 マトリックス に 100x100 サイズの画像は向いていません。



20. GIF / VIDEO

GIF アニメーションファイルやビデオを マトリクス上に表示させることができま す。RECTS 上でのみマトリックスは使 用できます。

GIF エフェクトまたは、VIDEO エフェク トをドラッグしてタイムラインに置くと ウィンドウが開きますので、GIF ファイ ル /VIDEO ファイルを選択してください。 プレイバックするとマトリックス上にア ニメーションが表示されます。

画像はマトリクスに対応するように近い 画像解像度にしましょう。

	Video 🛛 🗴
00:10:00	00:10:00
No GIF	No Video
OK Cancel	OK Cancel

21.テキスト / TEXT

マトリックスは RECTS モードで動作します。 テキストツールを使うことでマトリックス上 にテキストを挿入することができます。

Tアイコンをクリック入力してフォントを選択 しましょう。

- ・テキストを見るには、Play をクリック
- ・水平垂直のポジションを変更可能
- テキストをスクロールさせたい場合は
 Direction を使用してください
- ・スクロールスピードの変更可能
- ・テキストとバックグラウンドカラーの変更



> 22. カラーマネージャー / Color Manager

全てのエフェクトと可能な限り連動したエフェクト類を使用したことがあるとしても、あなたはまだ違いを探しており、あるいは作りたいエフェクトを自信のさまざまな実験から得ているでしょう。 カラーマネージャーはまさにこれを提供するものです! (1) マトリクスを移動させる
(2) イメージ通りなら次のステップに進みましょう
新規ステップを作成したら、前のステップはコピーされます。
(3) 他のステップからのコピーアンドペーストができます
(4) 各ステップ間の Fade と Wait タイムを変更することができます

カラーホイールとペンシルツールで選択したカラーからマトリッ クス上に描くことができます。カラーマネージャーツールはペイ ンティングソフトに似た機能といえます。



23. 長方形レイヤー / Rect Layers

RECT タイムラインに新しいエフェクトを作るには、いくつかのレ イヤーを追加視覚レイヤーに異なるエフェクトをドラッグすること ができます。 (1) をクリックするとレイヤーを追加または削除します 下記の例では、グラデーションレイヤーとテキストレイヤーが重 なっています。テキストは流れるブロックのエフェクトがかかりま す。



カラーは、テキストレイヤーと選択したプロパティーを右クリック すると透明にすることができます。

- ・(1) クリックするとマスキングします
- ・マスクしたいカラーを選択します
- ・(2) 右フェーダーで Tolerance(寛容性) を調整します
- ・左フェーダーで Opacity(不透明度) を変更することができます



24. RGBW オプション

ESA PRO は Specific Color(色見本) で必要とされる RGB 値また は RGBW 値自動的に計算します。とはいえ、RGB カラーの細か な差異は発生するものです。そこでオプションメニューから計算 結果の値をエディットすることができます。



デフォルトより、ホワイトチャンネルの自動調整はリニアです。 LINEAR(リニア/):RGB 全てが 30% 未満なら 30% がホワイト に追加されます

SEMI-LINEAR(セミリニア_/):ホワイトチャンネルが0でなけれ ば少なくとも各カラーの50%はあります

EXPONENTIAL(急激なカーブ 丿):RGB 値が上がった際にホワイ トチャンネルは加速します。もし RGB 値が 50% なら、ホワイト は 5% でっす。RGB75% ならホワイトは 22%。RGB25% ならホ ワイトは 100% に跳ね上がります。

Specific Color(色見本)に近づけるためにホワイトカラーフェー ダーの手動動作も選択できます。





LIVE タブはシーンの再生テストを可 能にします Easy View をクリックし 3D で確認し てください



26. カレンダー / Calender

いくつかのインターフェースは 内蔵クロックとカレンダーを内包 しています。これにより、日と 時間でシーンをトリガーすること ができます。

シンプルにシーンをカレンダー 上にドラッグしましょう。下記 画像の例ではシーン1が6/26 10:00 にトリガーされるように設 定されていることになります。

A B B		Untitled -	ESA PRO Copyr	ight (c) Nicolaudie	1989-2009 Web	site www.nicola	udie.com		L	
Editor Live	Calendar Star								?* Options*	Language = 🍕
1 7 31 Day Week Month Working view	Time scale 30 Date picker	minutes ×								
Areas			Scenes							
Name Name	@ Address	# ld / 6	Name	O Duration	C* Loop	C Next	Port	√ Fade	Scenes order	Shortcut
 Global area 			Scene 1	0.00s	Always loop		None	0.00s		
Area 1			Scene 2	0.00s	Always loop		None	0.00s		
Area 2			Scene 3	0.00s	Always loop		None	0.00s		
Area 3			Scene 4	0.00s	Always loop		None	0.00s		
			Scene 5	0.00s	Always loop		None	0.00s		
18 26 27 28 2 19 3 4 5 1 20 10 11 12 1 21 17 18 19 2	9 30 1 2 6 7 8 9 3 14 15 16 10 21 22 23	9 ^{am}								
22 24 25 26 2 23 31	17 28 29 30	10 ⁴⁴	ie I (Area 5); 0.00							
M T W	2010 T F S S 3 4 5 6	1100								
24 7 8 9 1 25 14 15 16 1	0 11 12 13 7 18 19 20	12 ^{pm}								
27 28 29 30 28 5 6 7	1 2 3 4 8 9 10 11	100								_
Today	None	200								
ESA PRO Dec 16	2009 - No hardware o	connected		_			_	_	_	-

トリガーをダブルクリックして編集します。再発生 イベントはここで設定します。例えば、8月の毎週 土曜日にトリガーされるよう設定しています。

Frigger	100	(Income)	-	X
ſ ⁻ Time				
 Appointed time 			Time	10 h 00 ≑ ≑
 Repeating time slot 				
Date				
Everyday		Month		Day
 One day 	From 8	-	Saturday	y 👻
 Settings 	to 9	-	Saturda	y -
			OK	Cancel

27. スタンドアロンメモリーの書き込み /Witing the Stand Alone memory

STICK または SLESA インターフェースにあ なたの制作したプログラムを追加するには、 ごくシンプルにドラッグアンドドロップする だけです。

・使用したい Area を選択してください

・シーンパネルからシーンをドラッグし STICK のシーンまたは SLESA のメモリーブ ロックにドロップしてください。

ある1ページの全てのシーンんをコピーす るには、インターフェースイメージ上で右ク リックし「Asign All Scenes」を選択してく ださい。

Note: シーンのみをインターフェースにド ラッグすると書き込まれます。これにはシー ンにカレンダーとポートトリガーも含まれま す。



28. ネットワークコントロール / Network Control

ネットワークを介して互換性のある DMX インタフェースをコント ロールすることができます。ESA Pro を始める前に、Ethernet 使 用できるコントローラーはネットワークに接続して設定を確立で きるか確認して下さい。

スタートアップダイアログは接続されたインターフェースを表示 させます。好きなインターフェースを選択してください。

Welcome to the ESA PRO software, please select your favorit operating mode: DEMO Click here to start in demo mode. USB Click here to work with the USB-DMX interface: STICK_KL
Click here to start in demo mode.
Click here to work with the USB-DMX interface: STICK_KL
Click here to work with a local ETHERNET-DMX interface: THERNET
Central SN : D1564 IP : 192.168.1.22
▼ Kitchen SN: D2975 IP: 192.168.1.24
✓ Living Rm SN : D3854 IP : 192.168.1.20

> 29. タッチコントローラーにネットワーク経由でショウを書き込む

一方であなたはショウを構築しており、全て のコントローラーはリアルタイムで DMX 信 号として出力されるでしょう。Stand Alone タブを選択して、シーンをコントローラーに アサインします。クリックしてコントローラー を追加します。例えば 3 つのタッチコント ローラーを持っているとしましょう。





(1) クリックしてハードウェアコントローラーから各タブにアサインします(2) 接続されたコントローラーの1つを選択してください



左にある各コントローラーを右側にドラッグしてください。エリアの総数から制限があることを 思い出してください。あなたは各コントローラーの頼る使用中のデバイスを使うことができます

30. タッチコントローラーの同期 / Synchronization

選択を決めたエリアからコントローラーの間を同期することができます。

違うページだったとしてもエリアを同期させることができます。 例えば、中央コントローラー・ページ B 上の [Cooker] エリアとペー ジ A の [Kitchen controller] など。

- ・Synchronzation タブをクリックしてください ・シンクロしたいエリアをクリックしてください
- ・Synchronizationを適用したいコントローラーを選択して下さい

		Construction in				
Areas	Synchronization					
Global area	± 🗆					
Cooker						
	- 🔽 Central					
	└── 🔽 Kitchen					
Table						
Fireplace						
	- 🗹 Central					
	Living Room					
Sofa						
TV	H I					

31.USB-イーサネット同期/Synchronization of USB-Ethernet controllers

いくつかの USB-Ethernet コントローラーは、2 ユニバース以上 を持つスタンドアローンショウの同期をすることができます。た だし、タッチコントローラーとの互換性はありません。

始めるには、全ての USB-Ethernet コントローラーがルータース イッチに接続されていることを確認してください。デフォルト状 態から、コントローラーはルーターから IP アドレスを取って設定 されます。もしルーターに DHCP(自動 IP アドレス)がなければ、 USB で接続し設定アプリケーションから手動で IP アドレスを入力 してください。「Hardware Tools」の項目を参照してください。 インターフェースが接続されると、ESA PRO ソフトウェアを起動 しスタートアップダイアログからコントローラーを選択して下さい。 追加されたユニバースはパッチウィンドウに追加することができ ます。

X	univ	erse	3	\overline{x}	DM)	K un	iver	se 4	I X	6	+	0
12	13	gb.22	15	16	gb.23	18	19	gb.24	4 21	22	gb.25	5 24
.32	2 45	48 r	gb.33	48	49	gb.34	4 51	52	gb.3	5 54	55	gb.3
1	gb.43	78	79	gb.44	4 81	82	gb.4	45 84 85 rgb.48		87	87 88	
28	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120

Nicolaudie / ESA PRO

DMX ユ ニ バ ー ス は、「Universe Patch」ボタンから専有するコントロー ラーにアサインすることができます。コ ントローラーに発見された IP アドレス は、左側に表示されます。もしショウ を上書きしたいのにコントローラーを 持っていない場合、専用セル上をダブ ルクリックして名前をつけてください。 コンボボックスは、コントローラー上の 2DMX ユニバース出力の1つをソフト ウェアユニバースのアサインに使用し ています。上部左の DMX アイコンをク リックして IP アドレス内のユニバース に自動割り当てします。



Pages SIUDI Universes Patch									
OMX Unive	OMX Unive	r 🤝 M	aster 🤝 Slave						
U1	U 2	0	1						
U 3	U 4	0							
	⊘ DMX Unive U1 U3	© DMX Unive ⊙ DMX Unive U1 U2 U3 U4							

スタンドアロンに書き込むには、シーンのアサインと同じくテー ブルから2ユニバースをドラッグアンドドロップし、ページウィン ドウよりマスターかスレーブを選択してください。マスターコント ローラー上でシーンが変更されたら、スレーブコントローラーは 追従します。これによりシーンはインターフェース上のボタンに よりトリガーされます。ボタンの他、ドライ接点、クロック、カレ ンダー、ジャンプ、赤外線などもトリガー可能。同期するタイミ ングは正確に 1DMX フレームで、大きなマトリクスのコントロー ルにおける理想の解決法を作ります。 コンピューターに書き込みたい場合は、各インターフェースに フォルダが作られます。SD カードとコンピューター上のコピーを 一対一で対応する Show1 フォルダにコピーを挿入してください。

この取扱説明書は、IDE コーポーレーション有限会社が制作しています。 発売元: IDE コーポレーション有限会社 〒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。

Product Manual