

Nicolaudie Sunlite

SUITE2



製品の特徴

この度は、Nicolaudie 社製照明コントロールソフトウェア "SUITE2" 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。

Sunlite「Suite 2」は Nicolaudie の主力ソフトウェアの最新バージョンです。劇場、ライブショー、クラブ、建築のハイエンド向けに設計されたソフトウェアは、高度な DMX 制御の標準を確立します。Suite2 は、新しいデザインに加えて、さまざまな新機能が付属しました。



SUNLITE は Nicolaudie の商標です。

Windows は Microsoft Corporation の商標です。

無断複写・転載を禁じます。許可なしにコピーを含め、複製、製本、WEB 掲載を禁じます。© 1989-2006 Nicolaudie

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。



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。
また日本国外で使用する場合は、お買い上げの販売店または発売元にご相談ください。



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るので、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。
本機は屋内専用です。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。

レーザー



レーザーを使用する場合は
レーザー光を直接見ない。
失明等の原因となる場合があります。

異常に気付いたら



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出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、逆に湿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。



スモークマシンなど湿気の多い場所での頻繁な使用は避ける。
反射ミラーの劣化など、故障の原因になります。

目次

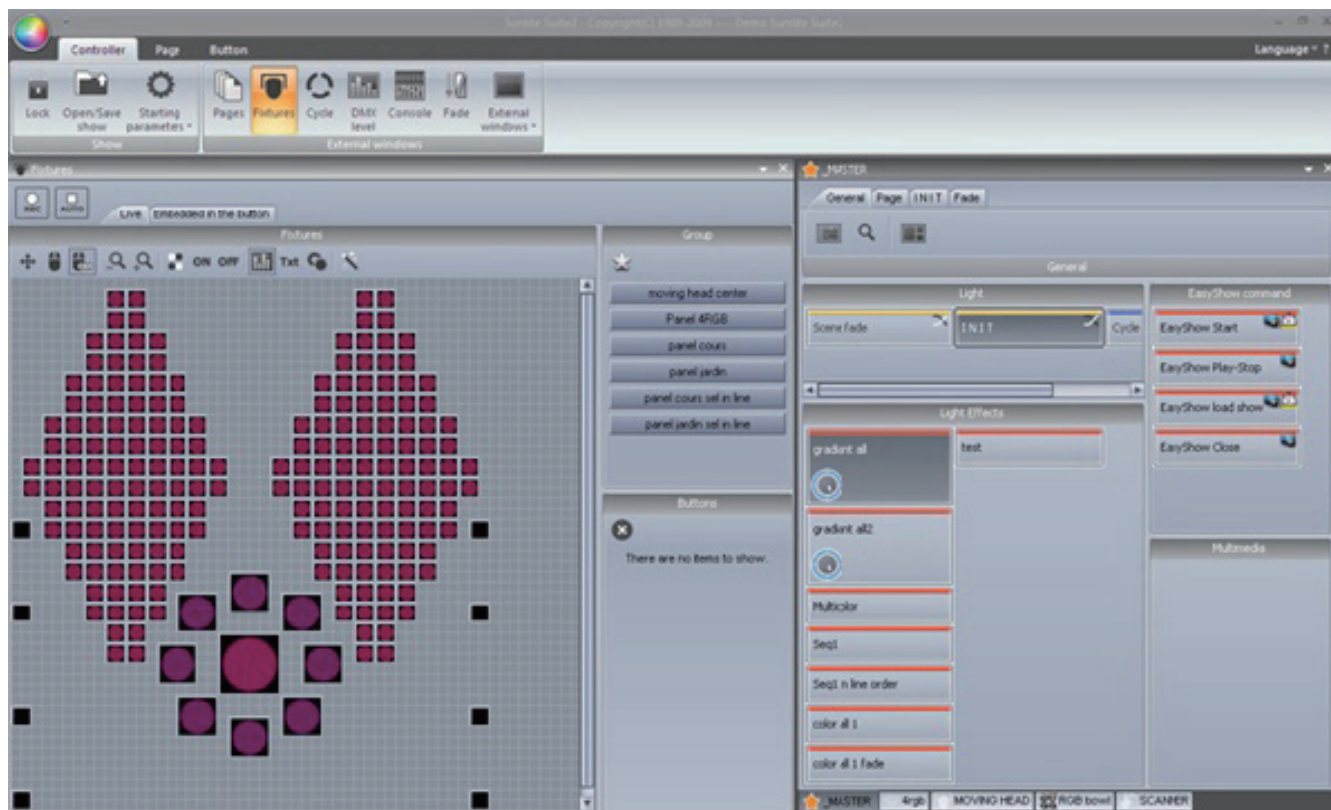
I. はじめに	ページ	V. フィクチャーの取り扱い	ページ
1. スイートIIの新機能	5	1. グループ	46
2. スイートIIのパッケージ	10	2. レクト	47
3. ソフトとハードウェアのインストール	12	3. ライブコントロールとグループ	48
4. フィクスチャーのプロファイル	13	4. 高度なポジショニング	48
		5. 高度なパッチング	49
II. クイックスタート		6. 複数のユニバース (DMX 系統)	50
1. ショーの新規作成	14	7. パッチ情報のプリント	51
2. シーンの新規作成	18		
3. イージーステップでシーンの編集	20	VI. 外部コントロールとトリガー	
4. イージータイムでシーンの編集	22	1. キーボード	52
		2. 日付と時間	53
III. プログラミング		3. コンソール (MIDI / DMX)	54
1. ショーファイルの構成内容	24	4. DMX	57
2. マスターページの作成	24	5. インターフェース外部接続 I / O	58
3. サイクルの作成	26	6. ミディータイムコード	59
4. ボタンエディター	27	7. オーディオ	60
5. アレンジボタン	30	8. 有機ELキーボード	61
6. ボタンダイアル	32		
7. シーンフェーディング	34	VII. その他の機能	
8. パレット	35	1. アクセス権限	62
9. パレットタイプ (高度な設定)	36	2. フェバリッツ	63
		3. マルチメディア	64
IV. イージータイムエフェクト		4. スタンドアローン	65
1. コンスタントレベル	38		
2. グラデーション	39	VIII. イージーショウ	
3. カーブ	39	1. 初めに	68
4. カラー	40	2. 手動によるタイムラインの作成	69
5. XY	40	3. タイムラインのオプション	69
6. マトリックス	41	4. その他のオプション	70
7. ピクチャー	41	5. トリガリング	71
8. ジフ	41	6. シンクロナイゼーションのオプション	71
9. ビデオ	42		
10. テキスト	42	IX. その他のソフトウェア	
11. カラーマネージャー	43	1. コンソールエディター	72
12. イージータイムフェーディング	44	2. 3Dビジュアライザー	73
		3. スキャンライブラリーエディター	74



I. はじめに

サンライトスイート 2 へようこそ！

このスイート 2 マニュアルは、章は短くシンプルにしています。最初の章では、ソフトウェアを使用するための準備、第二章では、ソフトウェア基礎を説明します。以前のサンライトスイート 1 や他の照明プログラミングを今までに使用した経験がない方にはビデオチュートリアルもご用意しております。http://www.nicolaudie.com/nicolaudietv で視聴可能。



チェックリスト

開始する前に使用に必要なツールを持っていることを事前に確認下さい。お手元にスイート 2 のパッケージをご用意ください。

パッケージの内容

- USB-DMX インターフェース
- ウィンドウズ OS インストール済みのラップトップ若しくはデスクトップコンピューター
(対応 OS Windows Xp32bit VISAT32/64bit SEVEN 32/64bit EIGHT 32/64bit)
- USB ケーブル
- ソフトウェアインストール用 CD



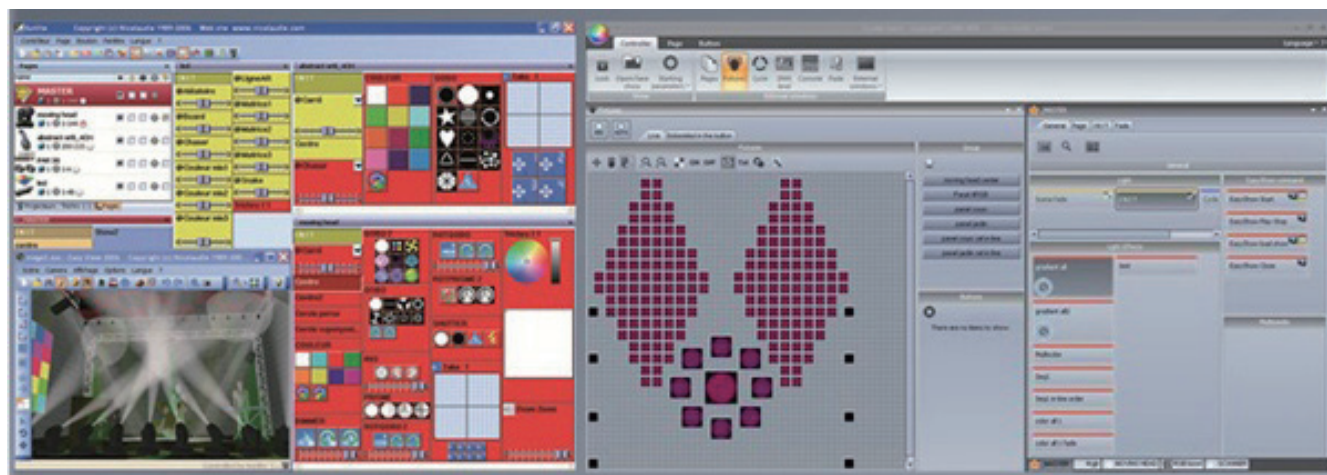
現在 WEB 環境が整っている場合、

www.nicolaudie.com

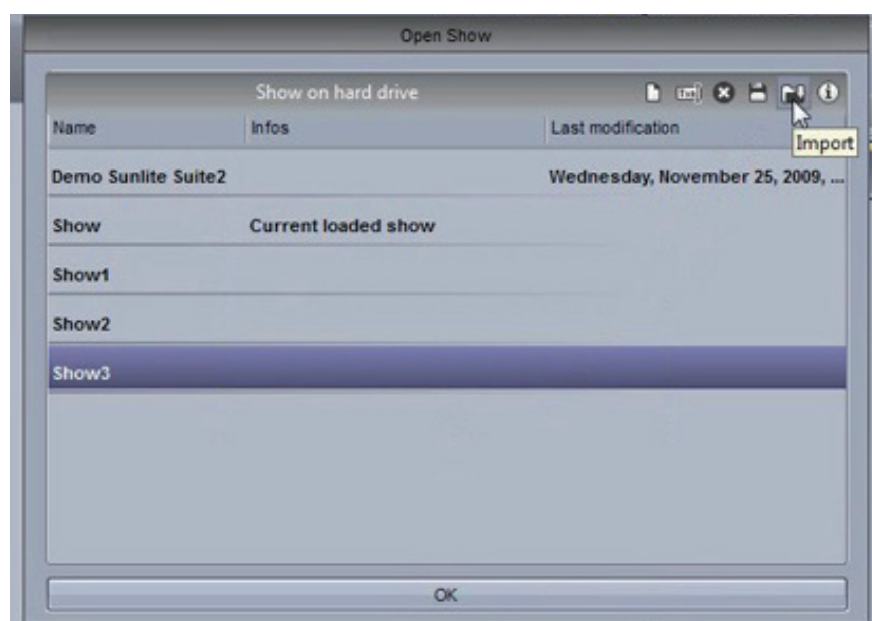
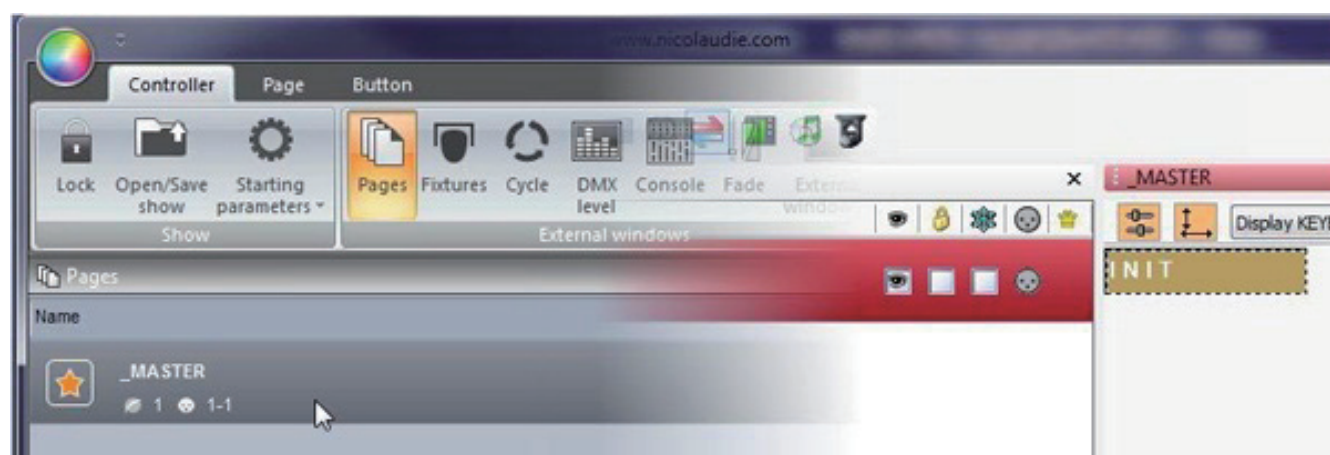
より最新版のソフトウェアをダウンロードする事をお勧めします。

1. スイート 2 の新機能

この章はサンライトスイート1ユーザー用に、スイート2の新機能の概要を説明します

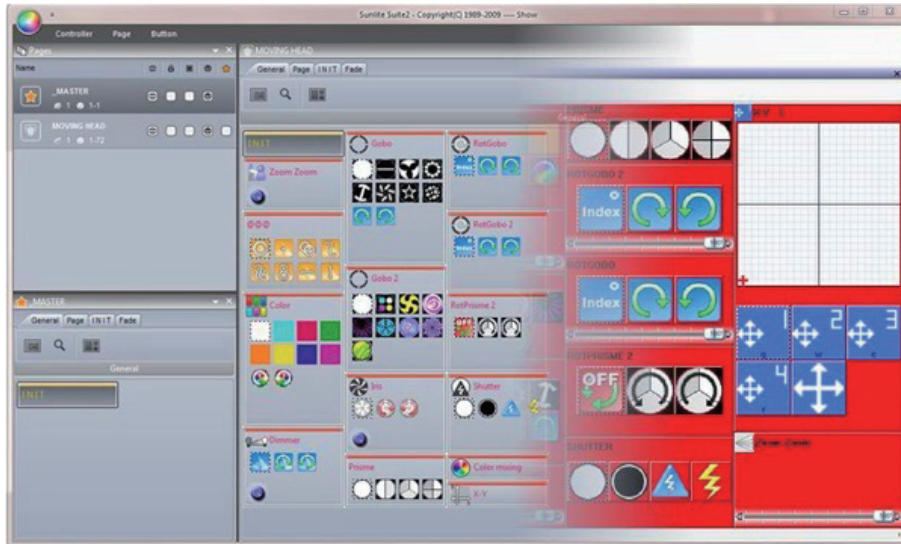


メニューがリボンバーに変更になりました



すべてのショーファイルは SHW ショーファイルに保存されます。スイート1ショー・ファイル (.SSH) をインポートすることも可能です

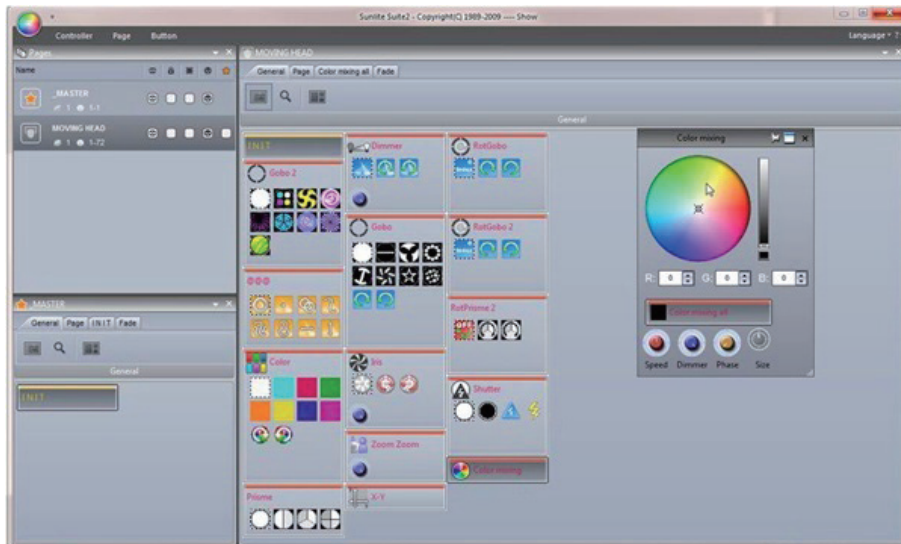
1. スイート 2 の新機能



ページパネルは人間工学的でスペースを節約できるように再設計されています。

ボタンのリアレンジメントは
CTRL+ 右クリック、
ボタンの再配置は
CTRL+ 左クリック

でワンタッチ操作が可能です。



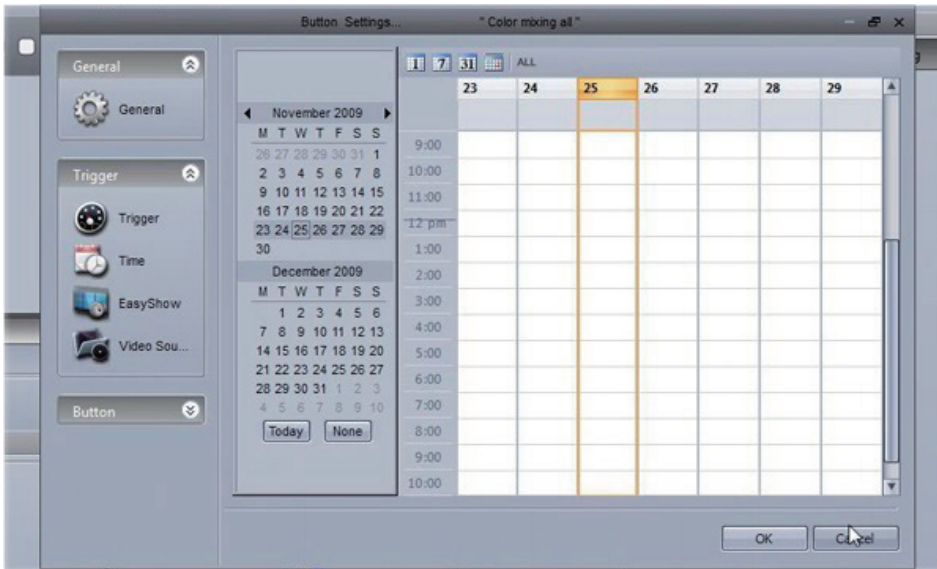
新しいボタンのコンプレッションはポップアップ式ツールボックスになり、画面のスペースを節約するのに役立ちます。



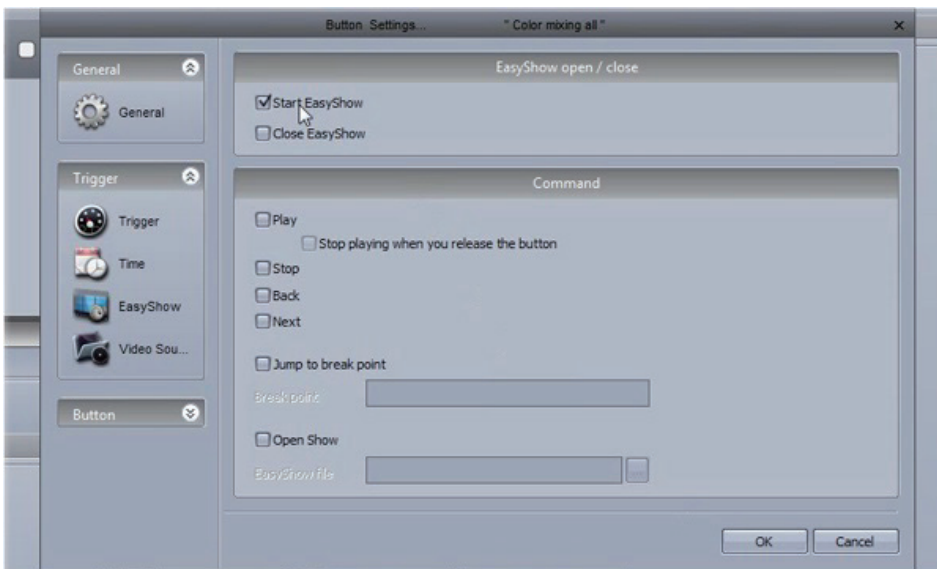
Shift+ ボタンをクリックするだけで、ボタンの機能を変更することが可能です。小さなツールボックスがポップアップにて表示されます。

フェーダーはロータリーダイヤルに変更されています。これらのダイヤルはスペースを節約して、高精細化を可能にします。

ダイヤルを選択してマウス上下に移動することによってフェーダーと同じように調整する事が出来ます。

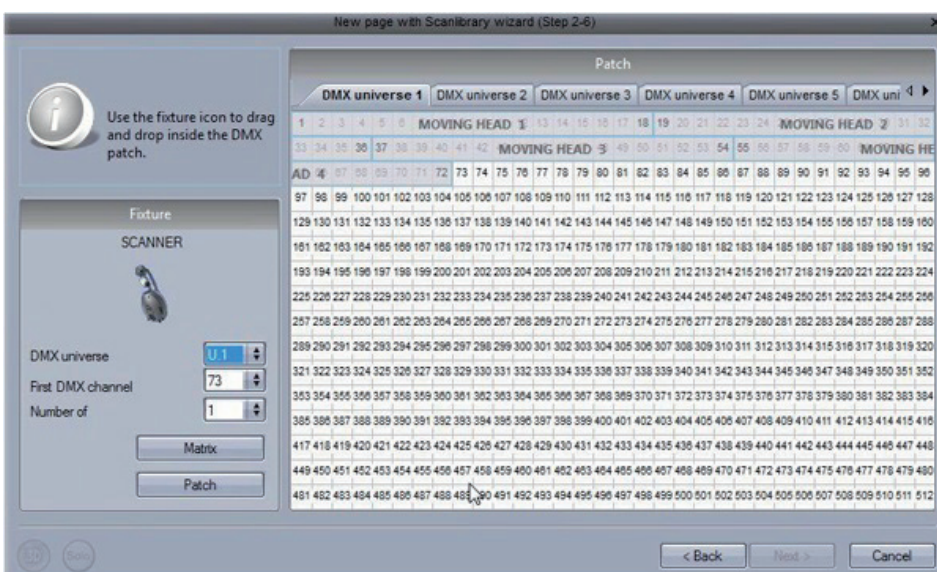


ボタンのトリガーをグラフィカルなカレンダーを用いて、日付、曜日、時間事に設定する事が出来ます。



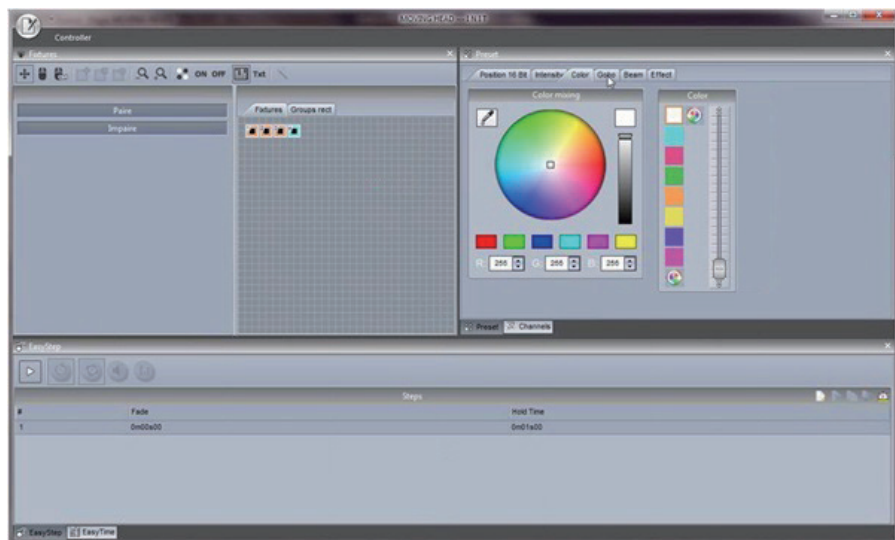
ダイレクトにイーजीショウにアクセス出来るボタンが作成出来る様になりました。ボタンの名前を変更すること無く

作成できます。（以前はボタンの名前で PLAY,STOP,PAUSE 等のコマンドボタンを作成してました。）

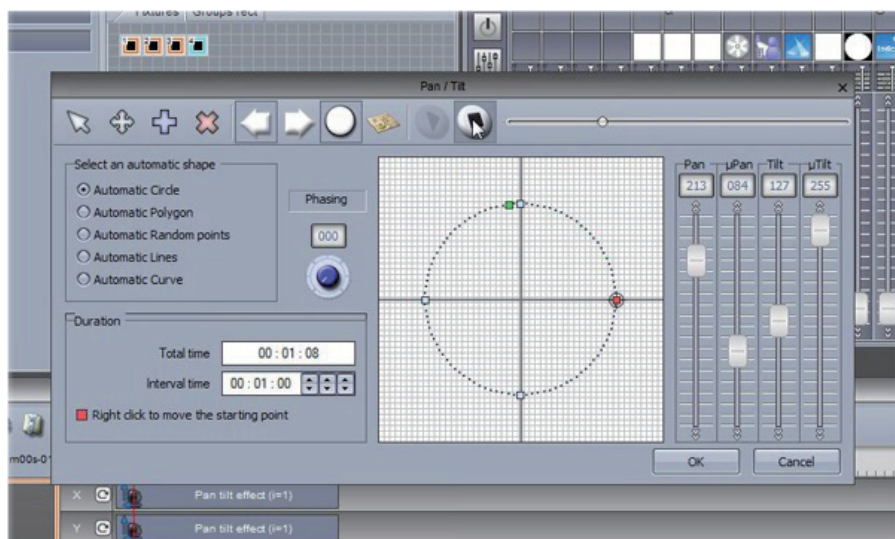


パッチマネージャが変更されました。フィクスチャーは、現在は下の画像のグリッドビューを使用してパッチを適用することができます。

1. スイート2の新機能

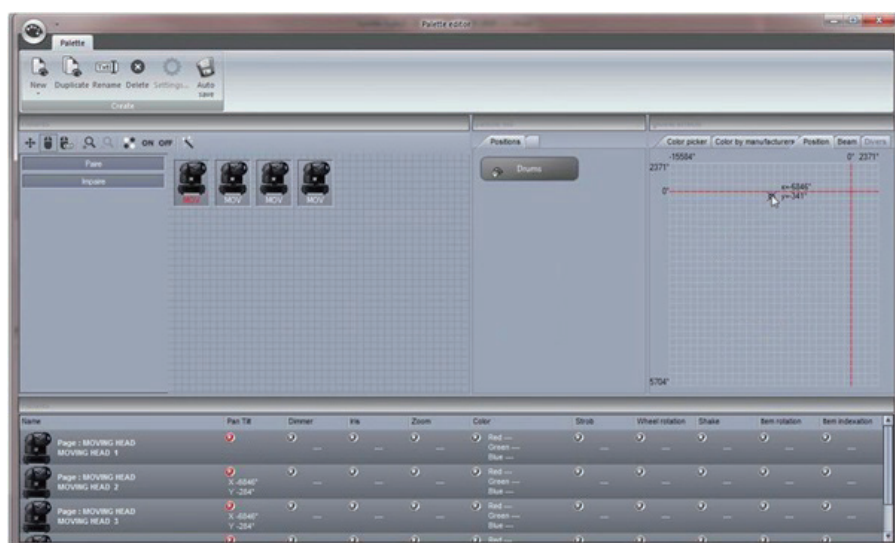


ボタンエディタは簡単です。
フィクスチャーが選択されている
場合、一般的なプリセットがプリ
セットに表示されます。
スイート1同様にチャンネルを表示
することができます。

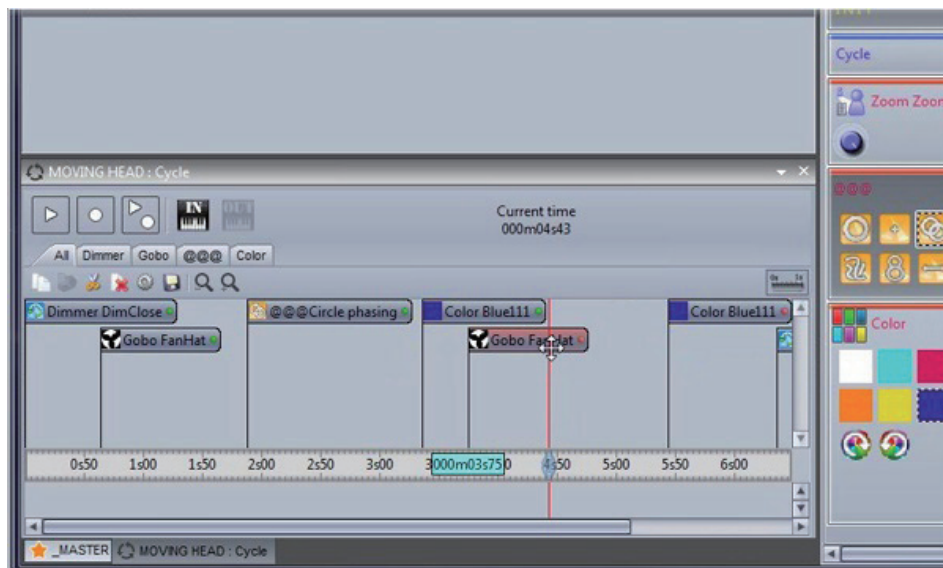


イージーステップウィンドウはス
イート1同様に使用する事が出来
ます。イージータイムは一新され、
タイムライン形式です。

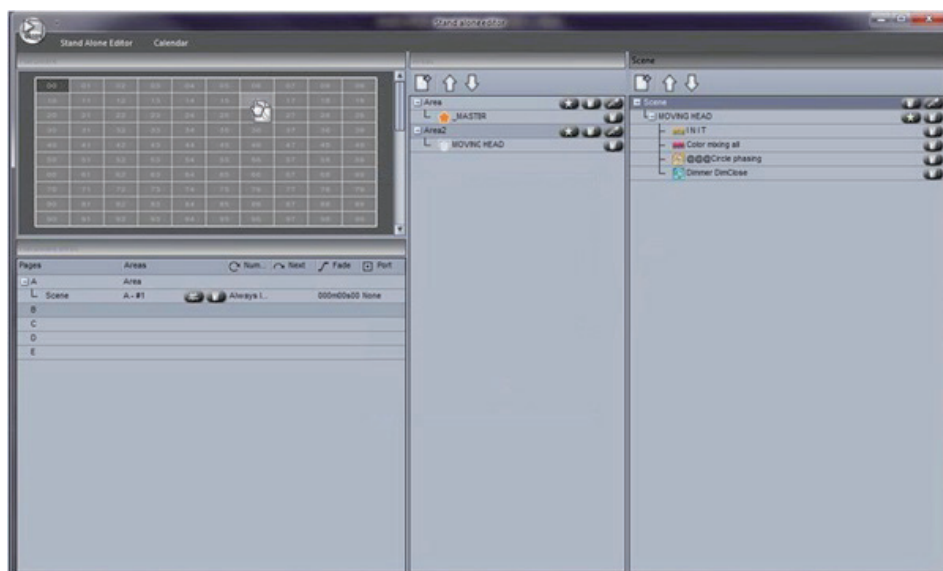
迅速かつ容易にエフェクト効果を
ドラッグ&ドロップでタイムライ
ンに追加することが可能です。



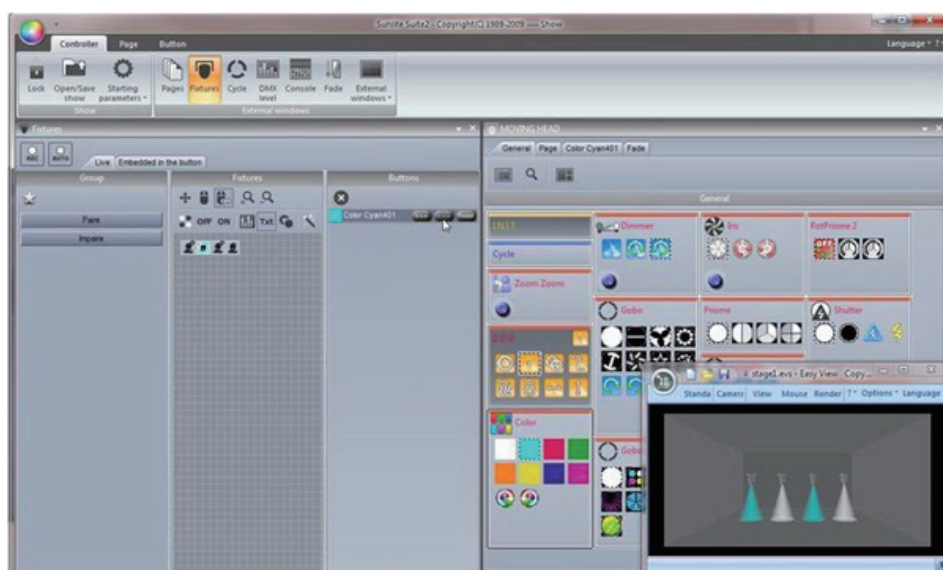
パレット、 スイート2の統合パ
レットは一般的なプリセットやポ
ジション等に対して利用すること
ができます。 その後、たくさん
のシーンに適用されます。



サイクル、 サイクルウインドウにはタイムラインが含まれています。



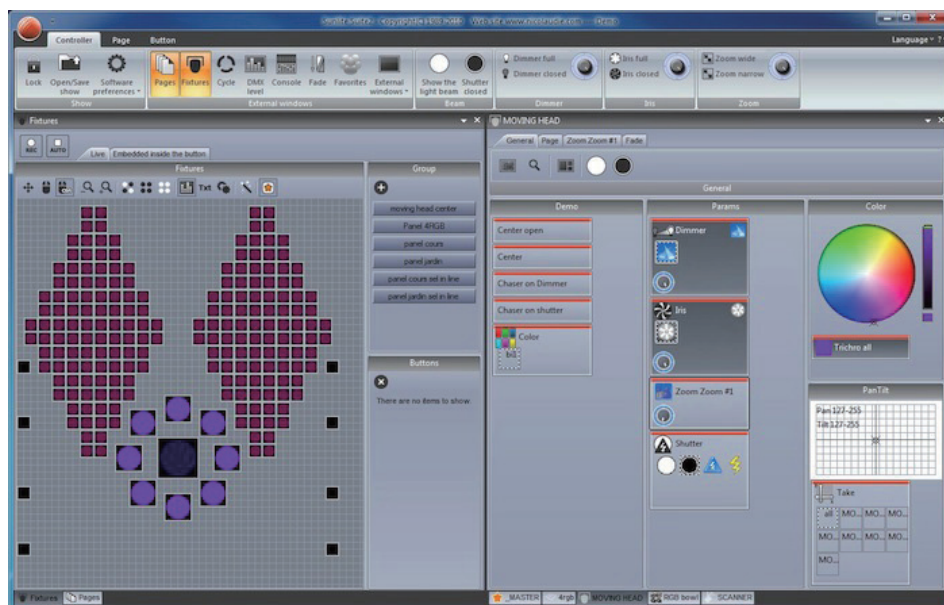
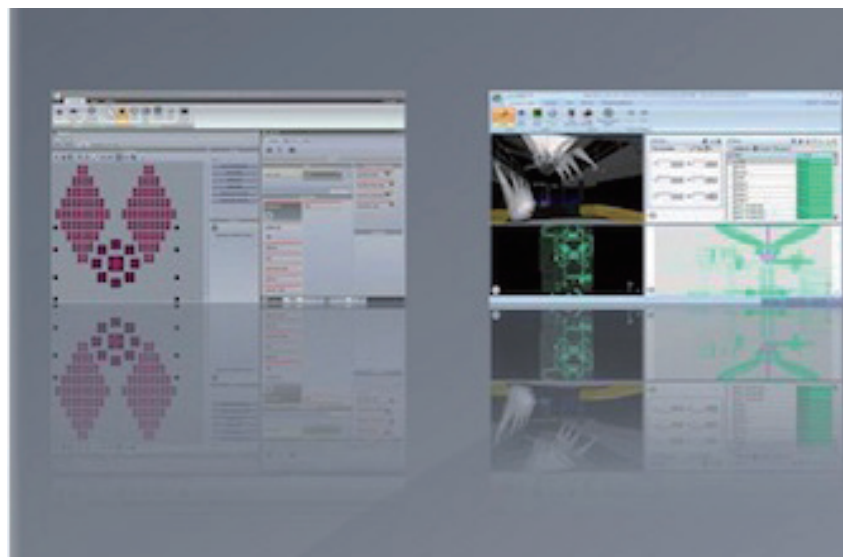
スタンドアローンエディター、別のスタンドアローンのソフトウェアエディターを使用せずに、シーンやスイッチのデータインターフェースの内蔵メモリに保存する事が出来ます。



フィクスチャーウィンドウから高度なライブコントロールが可能です。フィクスチャーグループを持つ事が出来ます。特定のボタンにはグループの追加及び除外する事が出来ます。

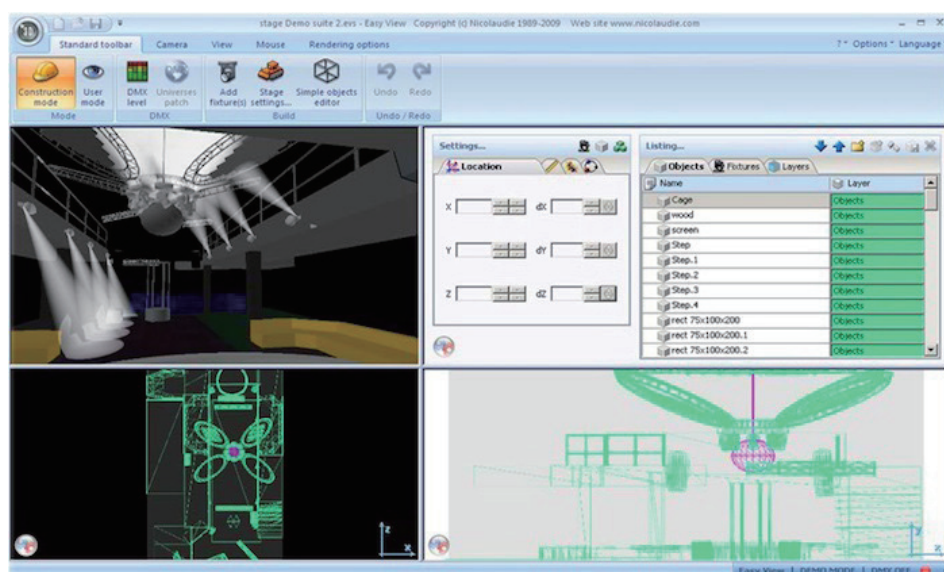
3. スイート 2 のパッケージ

ここではサンライトスイート2パッケージに
入っているソフトウェアの簡単な概要です。



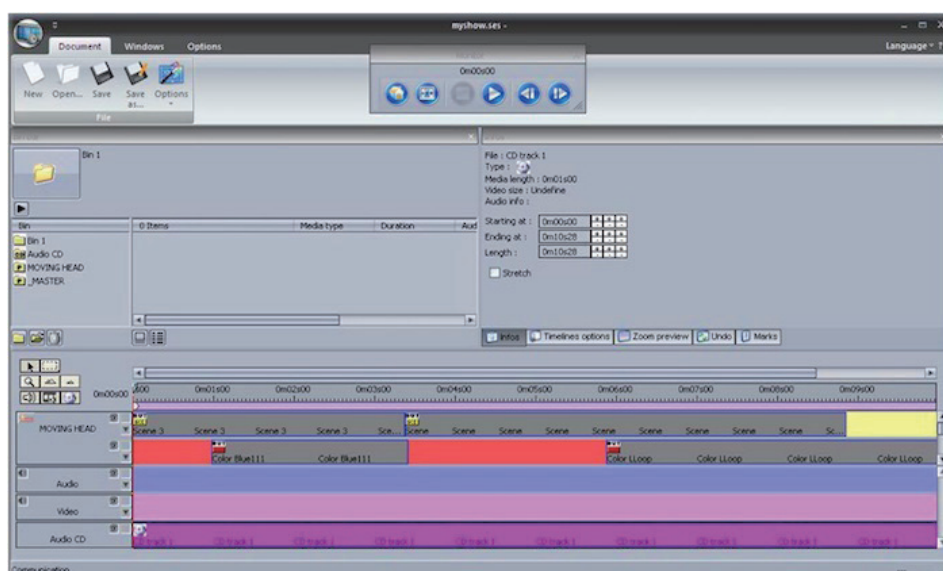
SUITE2

これは DMX 照明プログラミング
ソフトウェアの主なデモ作品で
す。迅速かつ簡単に複雑なプログ
ラムを可能とします。
フィクスチャーをエフェクト、
オーディオ、MIDI、DMX、タイ
ムトリガーと多くのトリガーを用
いてます。SD カードにシーンを
書き込んでコンピュータを使用せ
ずに使用する事も出来ます。



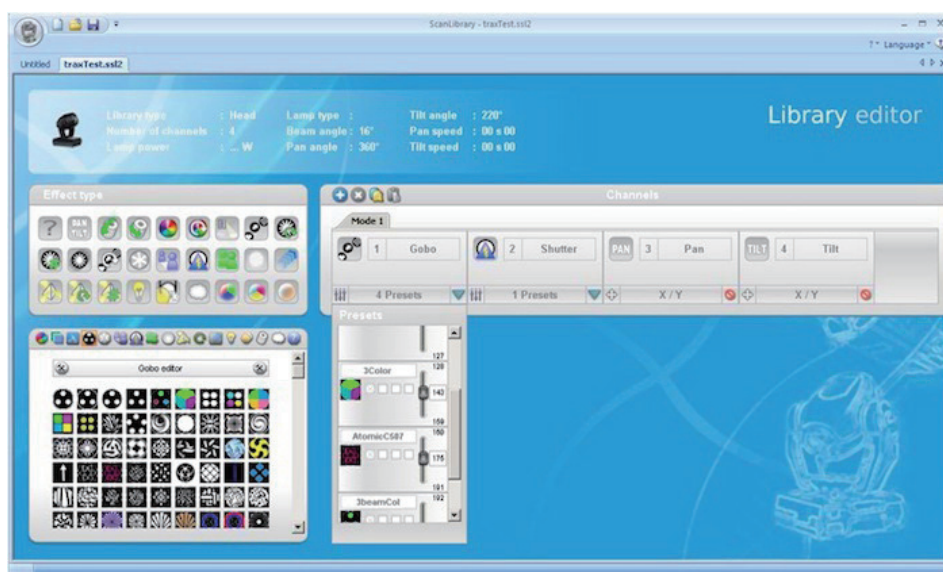
イージービュー

リアルタイム 3D ビジュアライ
ザーは、フィクスチャー無しで、
新たなショーをリプログラムする
ことができます。
まさにフィクスチャーがそこにあ
るかの様に、照明効果のすべてが
表示されます。このソフトウェア
があれば、フィクスチャーを実際
に接続せずともショーをプログ
ラムする事が出来ます。



イージーショウ

イージーショウはファーストクラスのインターフェースで利用する事が可能です。様々なマルチメディアファイルと同期して照明プログラムと同期することが可能です。オーディオ編集やビデオ編集ソフトと同様にタイムライン上にシーンやボタンをドラッグ&ドロップ、伸縮する事が可能です。



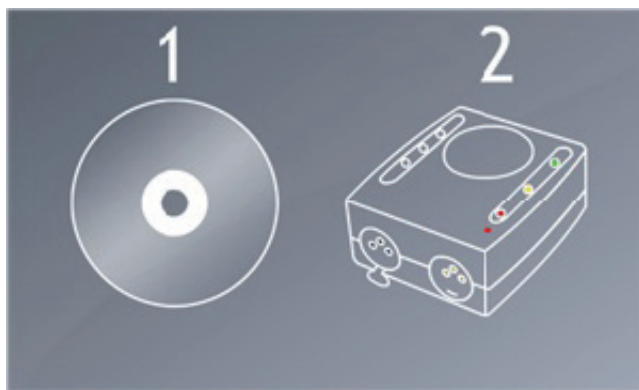
スキャンライブラリーエディター

独自のフィクスチャプロフィールを作成したり、既存のプロファイルを変更出来ます。プリセットで非常に多くの効果が含まれています。

4. ソフトウェア・ハードウェアのインストール

コンピューターの必要条件

- Windows OS のインストールされた PC (OS XP/32 VISTA32/64 SEVEN32/64 EIGHT32/64)
- デュアルコアプロセッサ以上のマルチコアプロセッサ
- 画面解像度 最低 1280x768 望ましいのは 1680x1050 以上、
- RAM は最低 1 GB、マルチメディアファイルと同期させる場合は RAM を出来るだけ多く搭載下さい。
- 3D ビジュアライザーを利用する場合は 1GB 以上のメモリーを搭載したグラフィックカード
※推奨は 2GB 以上です。

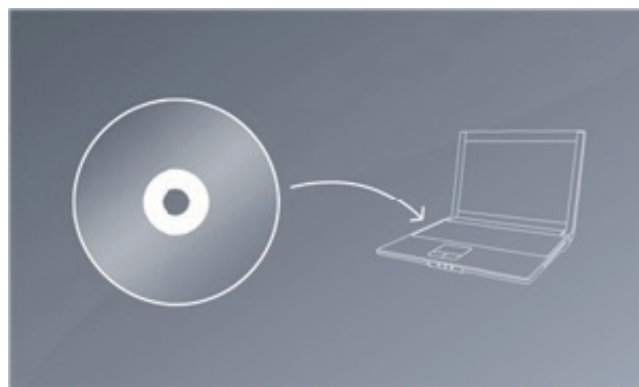


最初にソフトウェアをインストールする必要があります。その後、ハードウェアをインストールして下さい。

コンピューターのCDドライブに付属のCDロムを挿入します。自動的にソフトウェアのインストレーションウィザードが開始します。

WEB サイトへアクセス出来る環境がある場合は Nicolaudie のサイトより最新版のソフトウェアをダウンロードして、セットアップ.exe をダブルクリックして下さい。

<http://www.nicolaudie.com/>

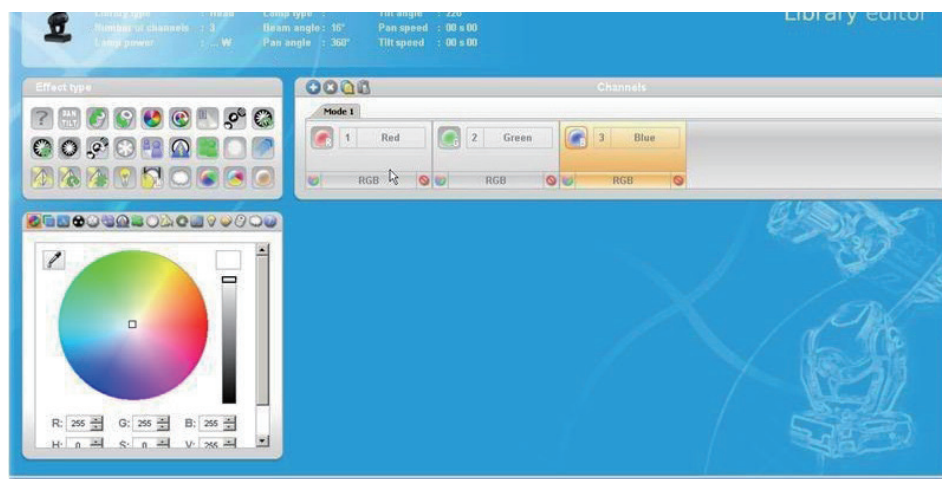


ソフトウェアをインストールするために画面上の指示に従ってください。ソフトウェアのインストール中に DMX インターフェイス USB ドライバがインストールされます。Windows ドライバのインストールダイアログが表示されたら、[次へ]をクリックします。ダイアログはドライバがデジタル署名されていないと表示されますが、"続行"を選択します。ソフトウェアのインストールが完了しましたら、USB ソケットへのインターフェイスを接続します。USB ドライバがインストールされ、インストールが完了すると通知がタスクバーに表示されます。ドライバのインストールが完了するまでソフトウェアを起動しないでください。そうしないとUSB インターフェイスは検出されません。



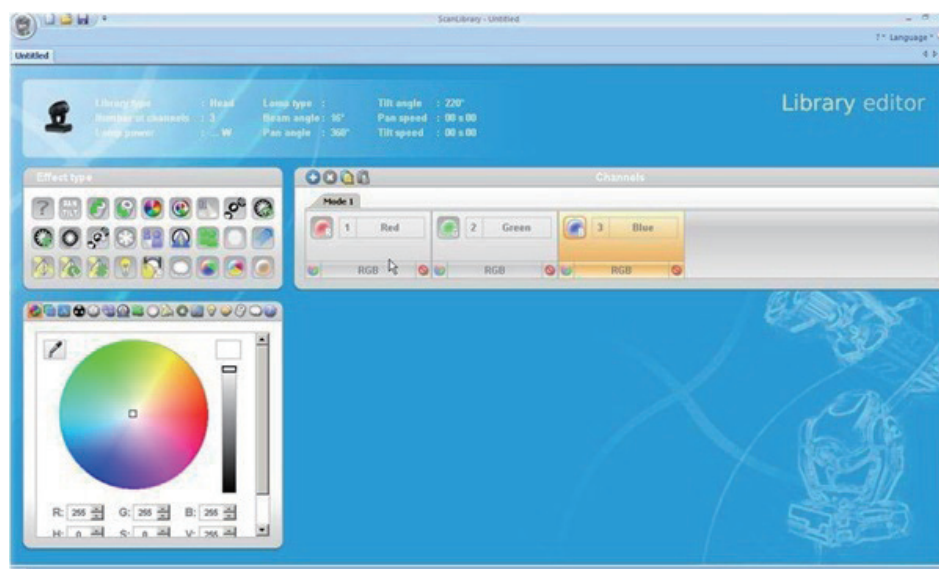
サンライトスイート 2 DMX インターフェイスに DMX ケーブルの XLR オス (3/5 ピン) を接続して最初のフィクスチャーに XLR のメス (3/5 ピン) を接続します。

5. フィクスチャープロファイル



DMX デバイスの全ての属性はフィクスチャープロファイル若しくは SSL2 と呼ばれる特殊なファイルに保存されます。実機に忠実に作成されたフィクスチャープロファイル (SSL2) はスイート 2 を使用して照明を制御するのに必要不可欠です。

不完全なフィクスチャープロファイルを用いて照明を思い通りに制御するのは非常に難しいでしょう。



市場で販売されているフィクチャーの SSL2 は既に収録されています。その SSL2 ファイルを用いてプロファイルを自由に編集する事が可能です。

スキャンライブラリーの作成方法は Niclaudie.com のチュートリアルを参照下さい。

II. クイックスタート

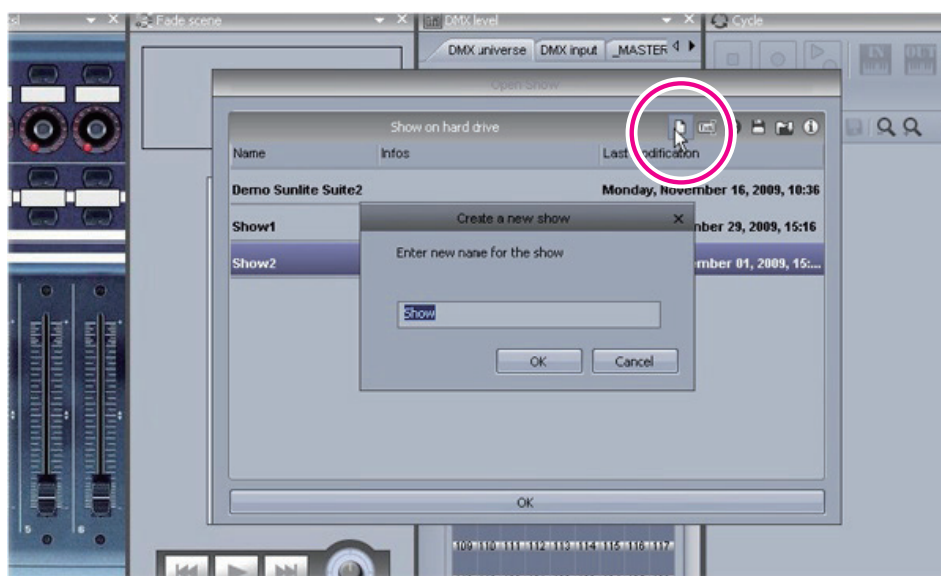
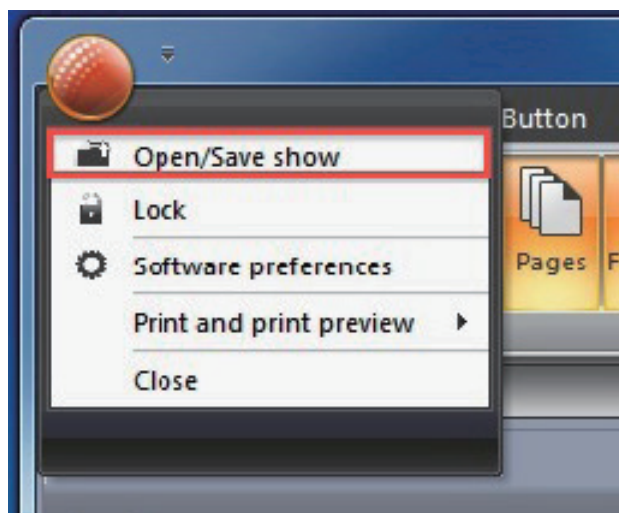
コンセプト

スイート2の主な概念はスイート1と同様にページをシーン、スイッチで構成されています。

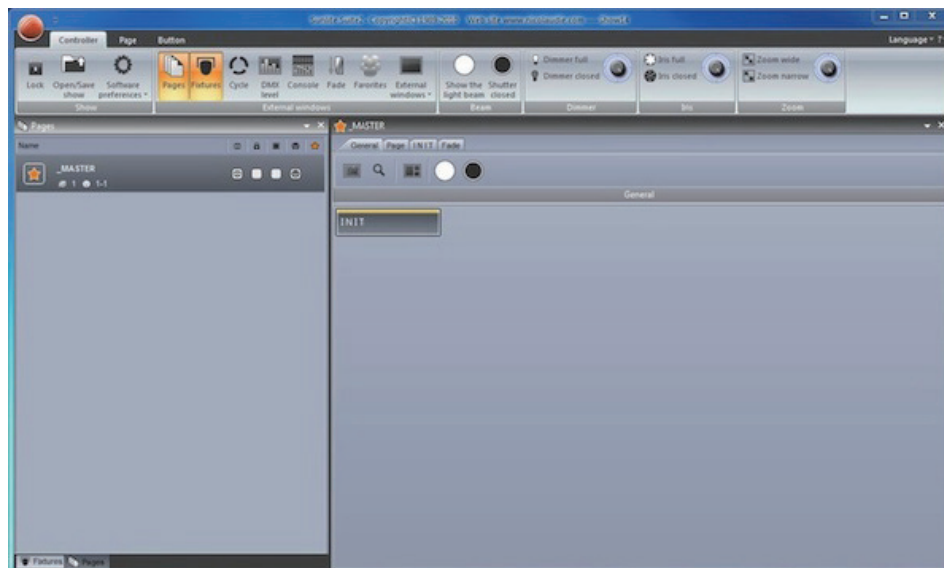
- 1・各フィクチャータイプは別々のページを持っています。
- 2・各ページにはシーンとスイッチが入っています。
- 3・シーンでは複数の属性チャンネルを同時に制御する事が出来ます。
カラーやゴボとX/Yを1つのシーンで制御出来ます。シーンボタン1つでアクティブにする事が可能です。
- 4・スイッチは1つの属性チャンネルを制御する事が出来ます。非常に沢山のスイッチを作成する事が出来ます。
スイッチを作成する際、他のチャンネル(属性)に影響を与えないように作成する必要があります。

1. ショーの新規作成

サンライトスイート2を開きます。オープンショーダイアログは、メインメニューから見つけることができます

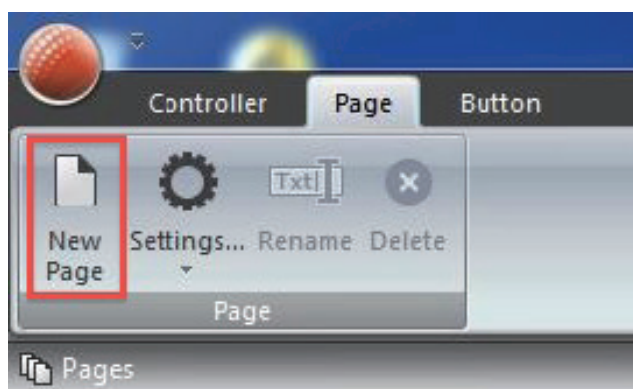


新しいショーを作成するにはここをクリックしてください。



ウインドウパネルはドラッグ&ドロップで再配置することができます。オフを開始するにはページとマスターパネルが必要です。

オフ=何もフィクスチャーがパッチされていない状態。



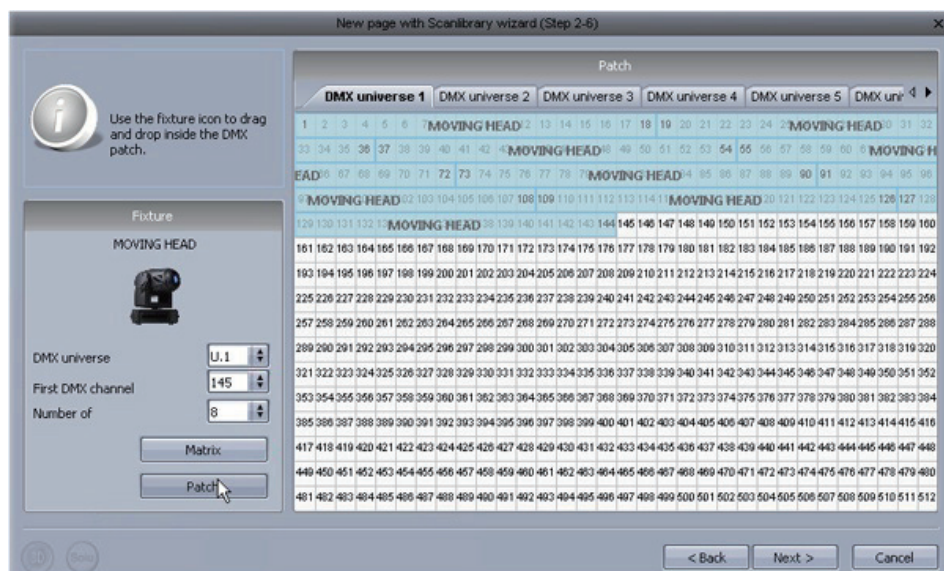
フィクスチャー各種は別々のページを持っています。新しいページをここで作成することができます。

1. ショーの新規作成



ステップ 1

スキャンライブラリーにメーカー別にフォルダーが並んでいます。例で紹介するフィクスチャーは GENERIC フォルダーに格納されています。GENERIC フォルダーを選択し展開して、moving head を選択してください。次に NEXT ボタンを選択下さい。

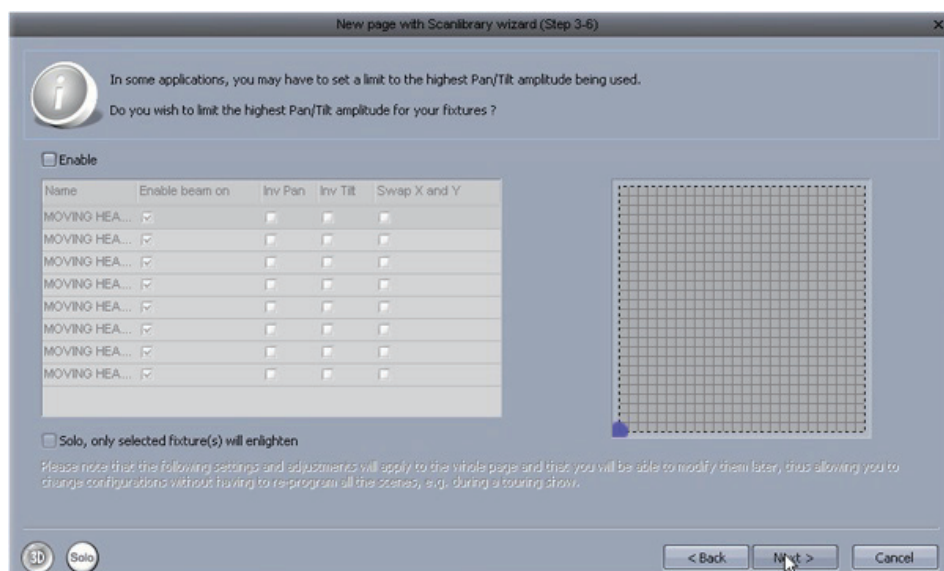


ステップ 2

次に DMX ユニバースを設定します。例ではそのままの状態 U 1 で結構です。開始 DMX アドレスを 1 に設定して下さい。

Nuber of fixture でフィクスチャーの台数を設定してください。例では 8 台に設定しております。

設定が完了したらパッチボタンをおすと、Patch 画面通りにフィクスチャーが配置されます。NEXT を押して次に進んでください。



ステップ 3

次にムービングライトの照射範囲を設定します。クラブ等のインストレーションの場合、客席等にムービングライトの明かりを向けない為に設定します。

Enable チェックボックスにチェックを入れるとムービングライトのリストを選択できます。

1 台ずつ選択して右の座標で範囲を設定する事が出来ます。

フィクスチャーごとのパン / チルト / スワップの設定も変更できます。実際にライトビーム ON にして範囲を決定できます。



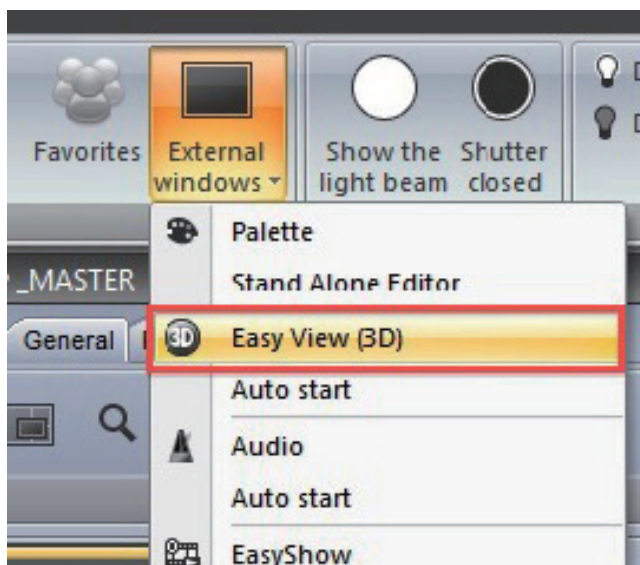
ステップ 4

ここではページに配置される共通の属性スイッチを作成します。実際にフィクスチャーを繋ぐとも、左下の3Dボタンで各属性をチェックする事が出来ます。不必要なスイッチはEnableを無効に出来ます。特にプランがない場合はなにも考えずNEXTで次に進みましょう。設置完了後でもスイッチは削除できます。



ステップ 5

ここでは属性スイッチ同様にエフェクトのプリプログラムの選択/設定を行います。必要が無いX/Y動作のプログラムはここで削除出来ます。特にプランがない場合はなにも考えずNEXTで次に進みましょう。設置完了後でもスイッチは削除できます。最後にページネームを付けてウィザードは終了です。

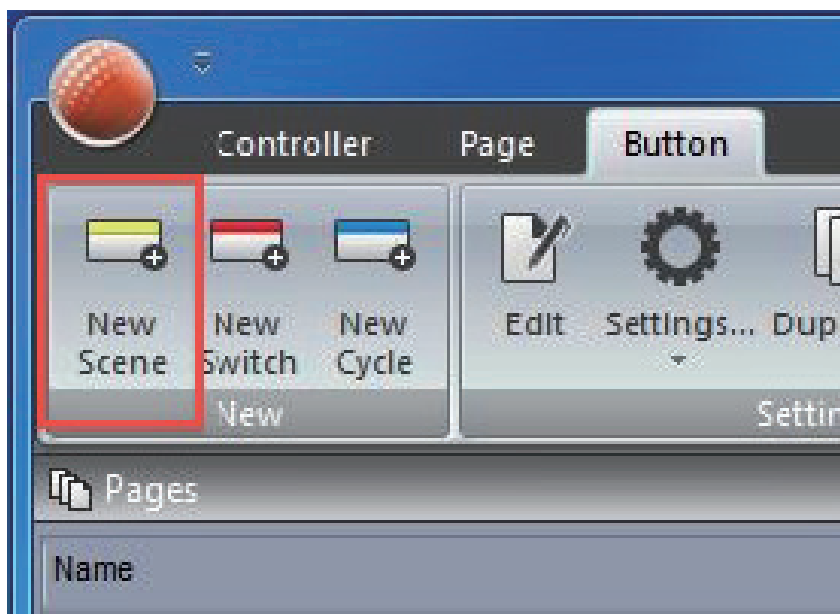
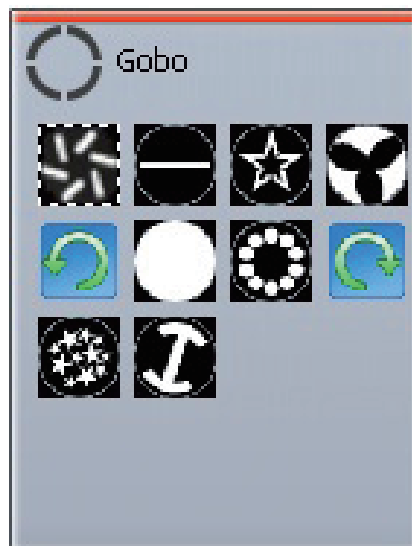


ステップ 6

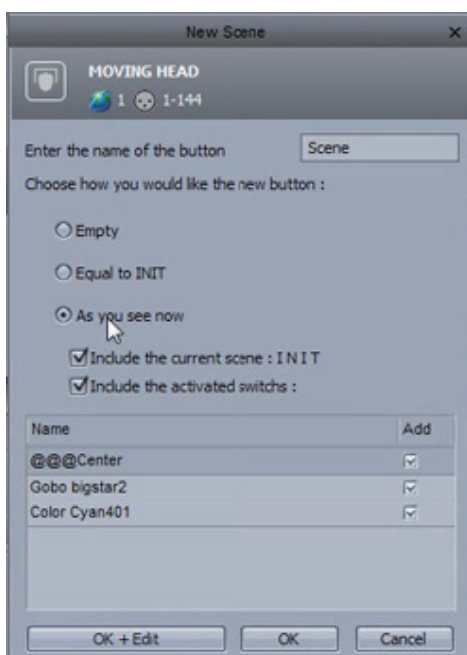
これで最初のページを新規作成しました。3Dビジュアライザーを開く場合はここをクリックして生成します。

2. シーンの新規作成

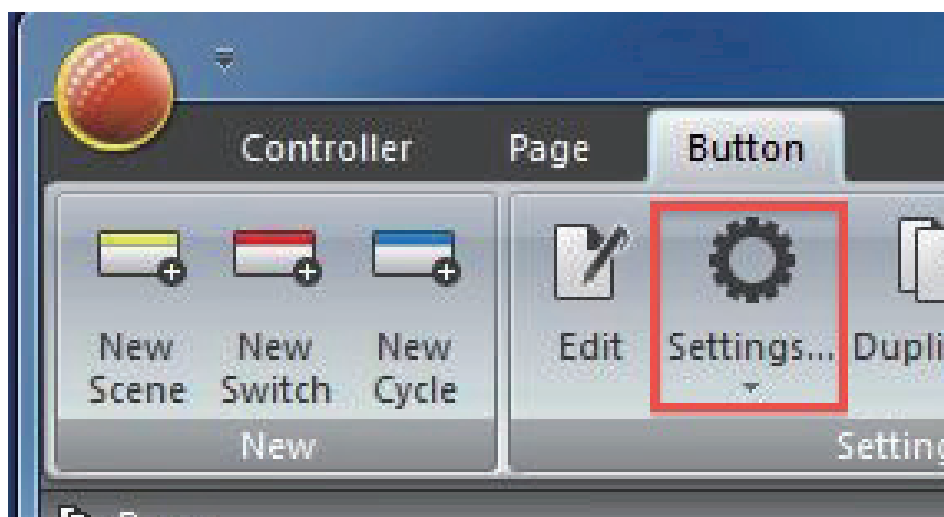
右の図はGOBOスイッチです。上部に赤い帯がある物がスイッチです。スイッチは通常1つの属性の1つを制御します。1つのGOBOチャンネルで複数のスイッチは選択はできません。右の図の様にスペースを節約する為に、同じ属性は同じ囲いにひとまとめでアイコンが表示されます。



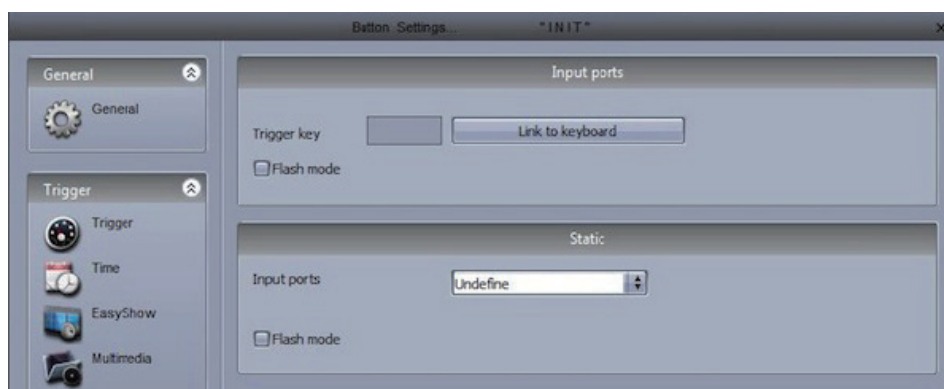
スイッチのデータはシーンに簡単に保存する事が出来ます。New Scens を押して新しいシーンを作成しましょう。



As you see now（今見ているように）が選択された場合、現在アクティブになっているスイッチの情報が Name に表示されているでしょう。Add を外せば要らないスイッチの効果を削除できます。又、Empty を選ぶとゼロの状態からのシーン作成が可能です。Equal to INIT を選択した場合、INIT のデータが初期状態でエディット出来ます



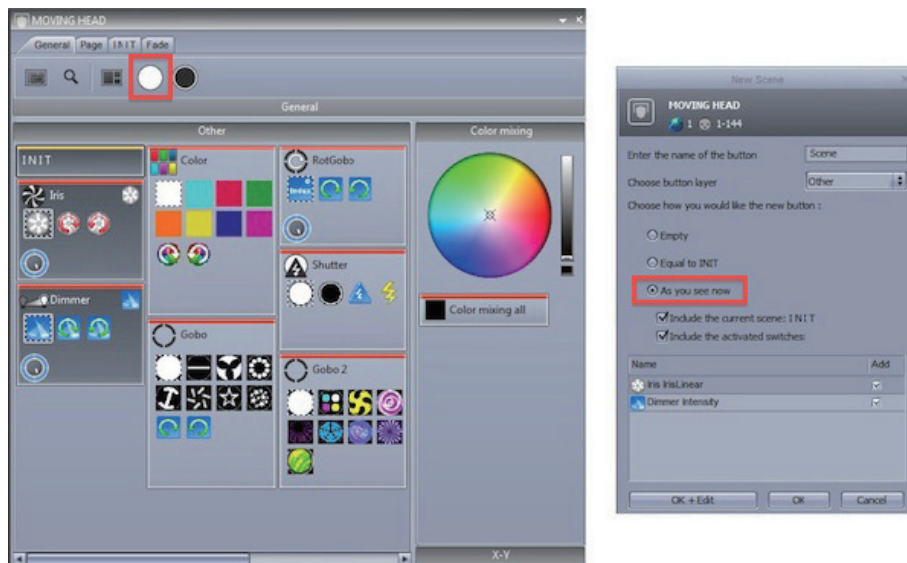
ここでシーンのセッティングの変更が出来ます。



シーンはコンピュータのキーボードからダイレクトにトリガーする事が出来ます。

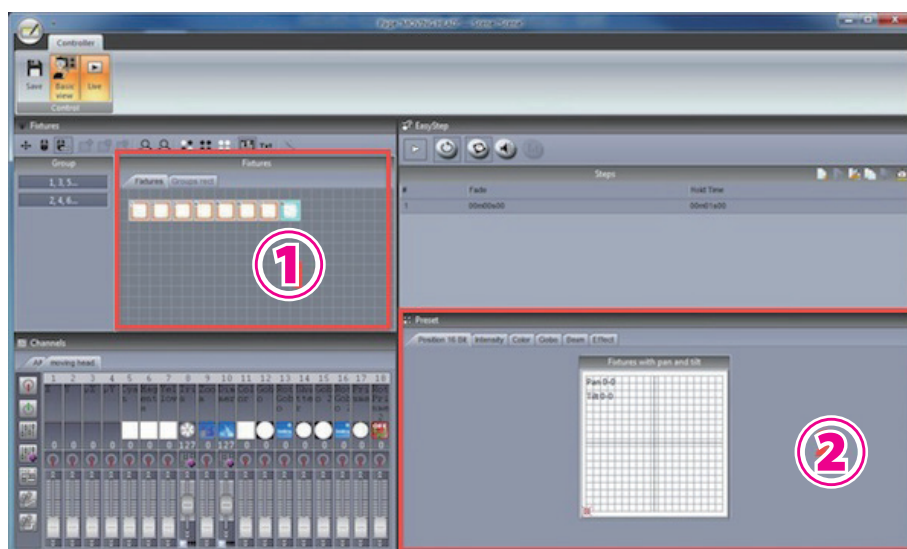
シーン及びスイッチはダブルクリックする事で他の全てのボタンを解除する事が出来ます。

3. イージーステップでのシーン編集

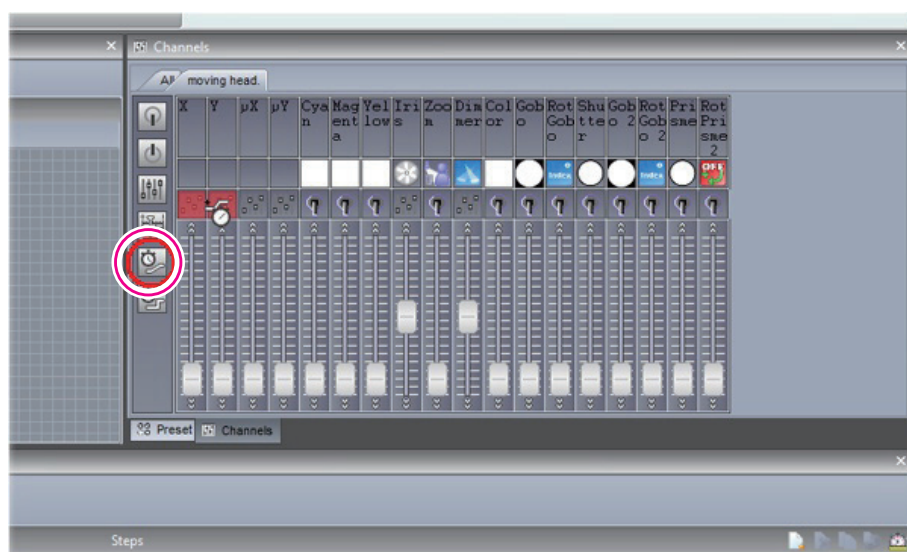


ランプをONにして下さい。
シーンやスイッチは、イージーステップツールまたはイージータイムツールを使って編集することができます。

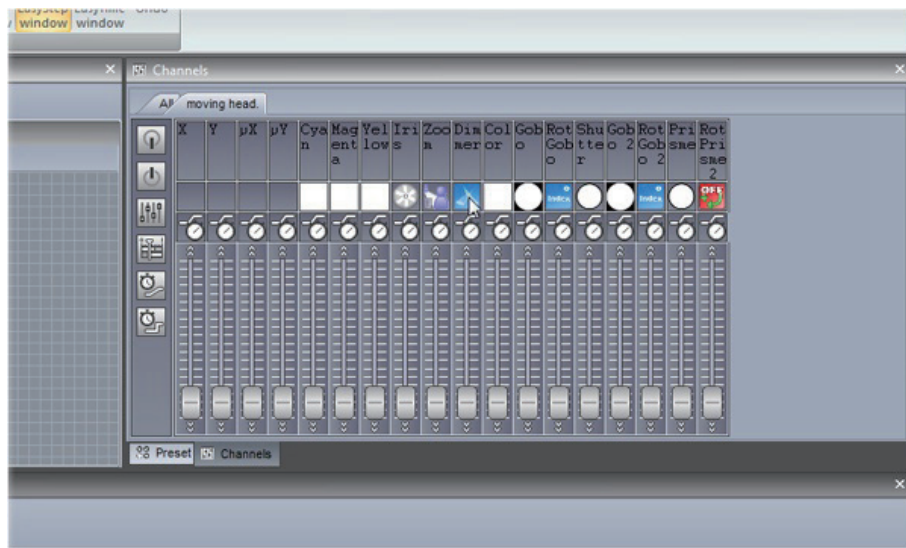
この章では我々はイージーステップツールを使用して簡単な動きを作成します。Show the light beam on アイコンをクリックしてください。シャッターボタン、アイリスボタンとディマーチャンネルをアクティブにします。新しいシーンを作成して確認して As you see now を有効のままにして "OK+Edit" を選択してエディットを開始しましょう。



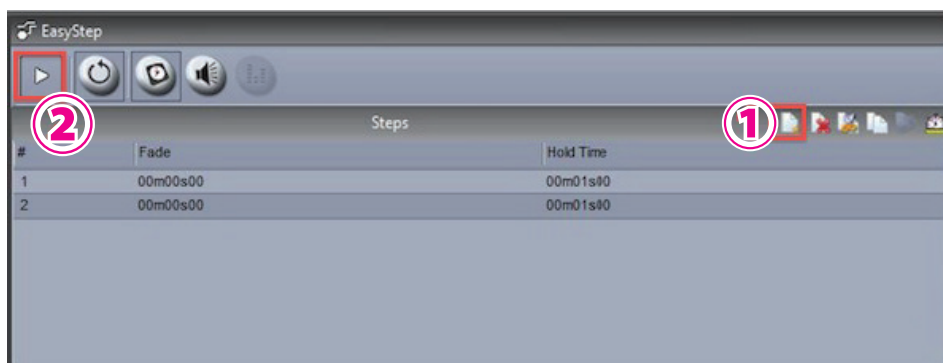
- ①ここではコントロールしたいフィクスチャーをマウスで選択します。
- ②ここではプリセットを変更する事が出来ます。



関連するチャンネルにイージーステップモードを割り当てる
各チャンネルは Channels で設定する事が出来ます。Easy step no fade 若しくは Easy step fade アイコンを編集したいチャンネルにドラッグドロップします。ドラッグ+Ctrl で複数のチャンネルを同時にアクティブに出来ます。



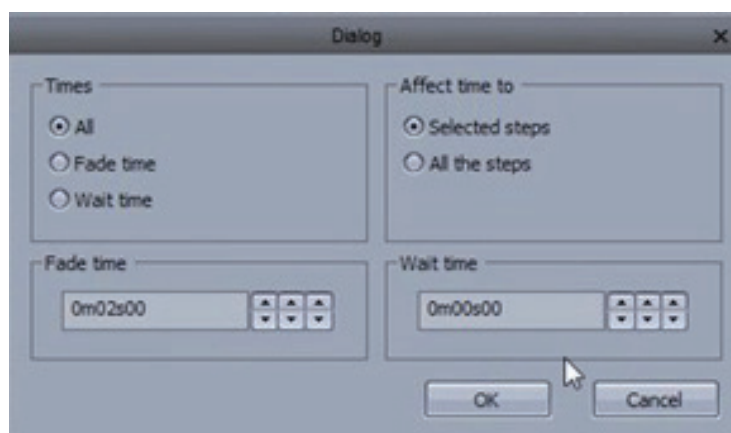
プリセットタブ以外にもフェーダーを用いてフィクチャーをコントロールする事が可能です。



ステップの新規作成とプレビュー

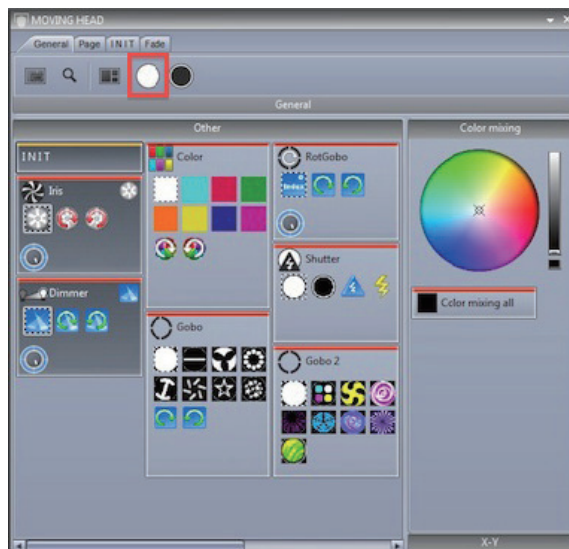
各チャンネルのパラメーターが調整された後、①の新ステップの追加を押すと新しいステップが追加されます。

② Play/Stop ボタンを押す事で、作成されたステップをプレビュー再生する事が可能です。

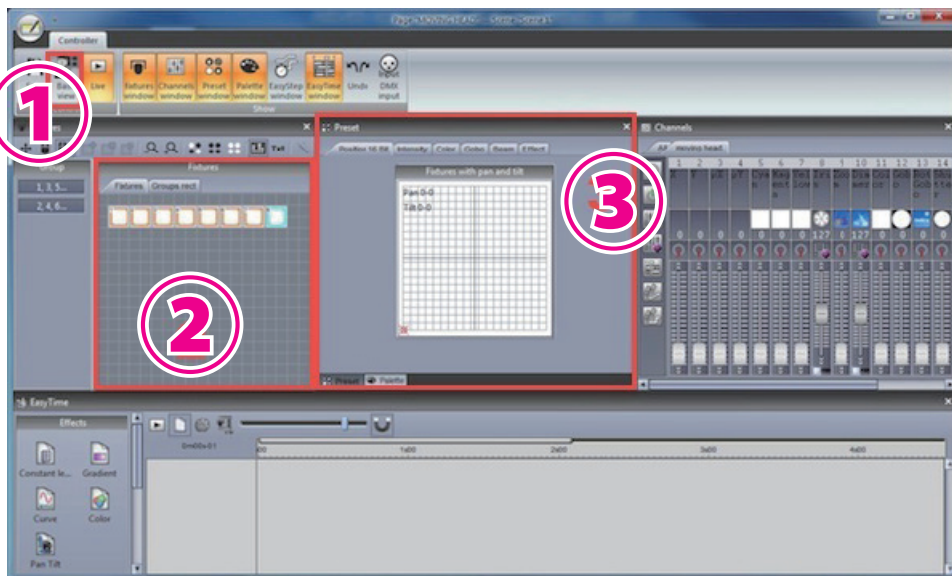
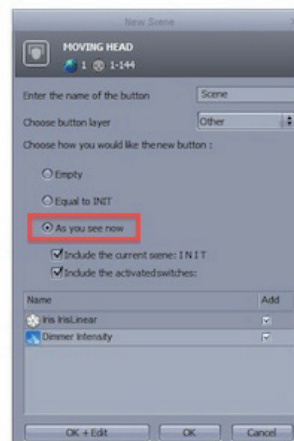


フェードとウェイトタイムの設定

4. イージータイムでのシーン編集

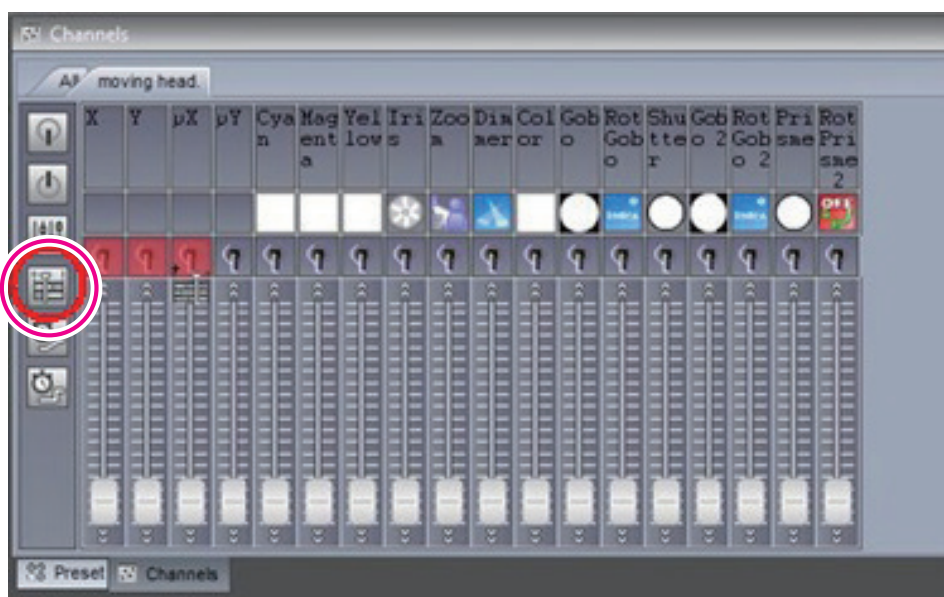


ランプをONにして下さい。



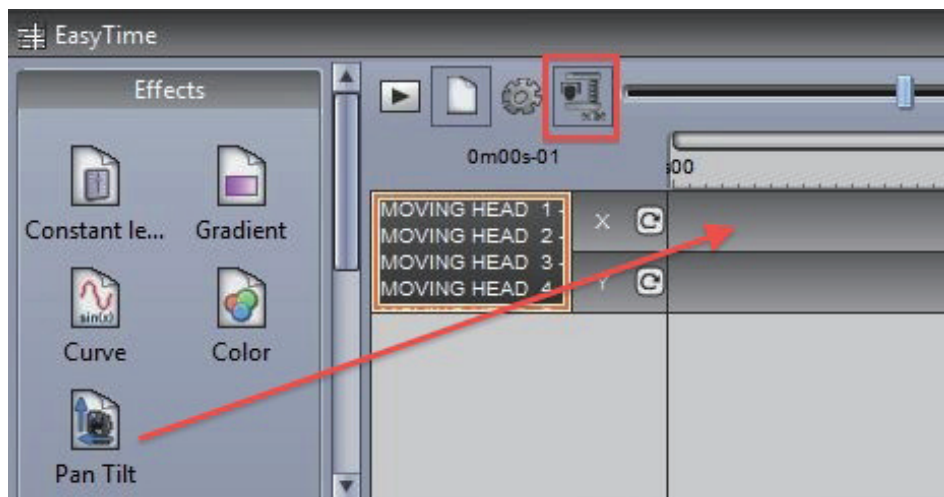
エディットしたいフィクスチャーを選択してください

- ① [BasicView] ボタンを押して、[Advance View] に切り替えます。
- ② 制御したいフィクスチャーを選択します。
- ③ プリセットポジションで [X/Y] を制御する事が可能です。



制御したいチャンネルにイージータイムモードを割り当てる

パンチルトチャンネルにイージータイムモードを割り当てます。イージータイムアイコンをマウス左クリックでドラッグし、X,Y,uX,uY, チャンネルヘドロップします。この時、Ctrl+左クリックの動作で、一度に割り当てる事が出来ます。



コンプレスチャンネルと エフェクトをドラッグする

チャンネルウィンドウからイー
ジータイムウィンドウに切り替え
ます。制御したいフィクスチャー
をドラッグしてイージータイ
ムウィンドウにドラッグします。

複数のムービングライトがタイ
ムライン上に現れます。コンプ
レッションボタンを押すと、
複数のフィクスチャーのタイムラ
インがコンプレスされ1つになり
ます。エフェクトより、PanTilt
エフェクトをドラッグドロップ
してみましょう。



エフェクトを編集する

- ① 曲線の種類を 5 つの中から選択
します。
- ② 各フィクスチャーのフェーズ
(位相) を調整します。
- ③ 通過ポイントの時間と、トー
タルの時間、開始ポイント等を調整
します。OK を押すとエフェクト
は完成です。

この取扱説明書は、IDE コーポ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