

zero88
FLX-S24

FLX-S48

クイックスタートガイド

クイックスタートガイドは取扱説明書より抜粋した内容を掲載しています。

▶ 製品の特徴

この度はZERO88製ライティングコンソール「FLX-S」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。

※当取扱説明書はZerOS Ver.7.9.3を元に制作しています。



▶ インデックス

| | | |
|-----|-------------|-------|
| 1. | イントロダクション | p.03- |
| 2. | インテンシティの制御 | p.06- |
| 3. | グループ | p.07- |
| 4. | アトリビュートの制御 | p.09- |
| 5. | パレット | p.10- |
| 6. | カラー | p.11- |
| 7. | ビーム | p.11- |
| 8. | ポジション | p.13- |
| 9. | エフェクト | p.13- |
| 10. | キューとプレイバック | p.14- |
| 11. | マクロ | p.24- |
| 12. | Zキー | p.24- |
| 13. | パッチング | p.26- |
| 14. | セットアップ | p.28- |
| 15. | 技術情報 | p.43- |
| 16. | トラブルシューティング | p.43- |
| 17. | 日々のお手入れ | p.44- |
| 18. | 問題の報告 | p.44- |
| 19. | スペック | p.44- |

ZerOS ソフトウェアでFLXコンソールを実行する。

ZerOS は定期的に新しい機能を追加し、より安定したコンソールを維持するために更新する事ができます。

ソフトウェアアップデートは無償であり、

<http://zero88.com/software> からダウンロードすることができます。

コンソールを起動させるとソフトウェアのバージョンが表示されます。常に最新のソフトウェアを実行する事をお勧めします。

※注 - FLX-Sを直接インターネットに接続せず、ダウンロードしたファイルを USB メモリ経由で行ってください

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フィクスチャーに近づけたり、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、高温を発生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。
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。

▶ 1. イントロダクション



FLX S24 & FLX S48

FLX S コンソールは、学習しやすく使いやすいため、必要なすべての機能を手ごろな価格で提供できます。あなたの新しい FLX S が長年のトラブルのない自由なオペレーションを提供することを心から願っています。私たちは、開発プロセスと製造プロセスのあらゆる段階で信頼性と保守性を構築することに大いに注意しています。

ZerOS (オペレーティングソフトウェア)

ZerOS は定期的に更新され、新しい機能を持ち、コンソールを安定して安全に保ちます。ソフトウェアのアップデートは無料で、zero88.com/software からダウンロードできます。常に最新版のソフトウェアを実行することを強くお勧めします。

ファントム ZerOS (オフラインエディタ)

Phantom ZerOS は自由にダウンロードでき、FLX S を含む ZerOS ソフトウェアを実行するコンソールをエミュレートできます。ショーファイルは、ロード、保存、"リアル" コンソールへの転送、ショーのセットアップ、コンソールではありません。

Phantom ZerOS は、"Phantom ZerOS Unlock Dongle" を追加して、Art-Net または sACN を出力するためにロックを解除することもできます。

ファントム ZerOS は、Zero 88 ウェブサイトからダウンロードできます。

このマニュアルについて

このマニュアルでは、FLX S 照明コンソールの操作について説明します。各機能の詳細については、マニュアルが章に分けられています。コンソールの主要な領域ごとに 1 つずつ説明されています。このマニュアルでは、以下の規則が使用されています。

物理的なフロントパネルのコントロールとボタンの参照は、次のように実線の枠内に表示されます。

[Record], [Update]

モニタに表示される「ソフトボタン」への参照は、イタリックで、点線の枠内で次のように表示されます。

<Next>、<Picker>

経験はコンソールを完全に学習する最善の方法です。FLX-S を使う時間を通して、あなた自身の操作スタイルを開発してください。

はじめましょう！

コンソールをオンにする

関連するすべてのケーブルをコンソールの背面（電源、DMX、おそらく USB デバイス、または FLX S48 の場合はモニター）に差し込んだ後、電源をオンにすると FLX S が自動的に起動します。

タッチスクリーンの操作

タッチスクリーンの上部には 5 つの正方形のボタンがあります。追加のボタン（カラー、ポジション、エフェクトコントロールなど）が表示され、コントロールするフィクスチャーの機能によっては、これらの右側に消えます。現在選択されているボタンは青色で強調表示されます。



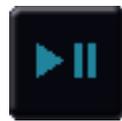
Save

FLX S は、作業中であることを緑色のアイコンで自動的に保存します。このアイコンを押すと、外付け USB ドライブに保存されます。



Output window

このウィンドウは、各フィクスチャーとその現在のインテンシティをパーセンテージで表示します。



Cue list window

このウィンドウには、特定のプレイバックのキューのリストが表示され、実行ボタンを押して準備を進めます。



Playback window

このウィンドウには、コンソールの左側にある 24 または 48 フェーダーの現在の機能が表示されます。



Groups window

このウィンドウは、よく一緒に使用される照明フィクスチャーを選択するために使用されます。グループは自動的または手動で作成できます。

RigSync

FLX Sをライティングリグに初めて接続すると、「RigSync」が自動的に設定され、バックグラウンドで作業を続けることで、FLX Sとリグが常に同期して問題なく使用できるようになります。RigSyncはDMXを理解する必要性を取り除きます（あなたのフィクチャーが「RDM」をサポートしている場合）。

Guidance/ ガイダンス（ヘルプ）

複数の言語で利用可能な「ガイダンス」は、自分のペースでFLX Sの主要機能を習得し、スキルを習得したり、リフレッシュしたりします。ガイダンスは自動的に内部画面の3番目に表示され、コンソールを介して進行状況を追跡します。閉じている場合は、pressingを押して内部画面で「ガイダンス」を選択すると、ガイダンスを再度開くことができます。

外部ディスプレイ

FLX S48には、オプションの外付けDVI-Dモニターが含まれています。

オプションの外部ディスプレイは、2つの異なるデスクトップ（「プログラミング」または「パレット」）のいずれかを表示できます。どちらが現在表示されているかは、外部ディスプレイの右下隅にある2つのボタンを使用して切り替えることができます。または[Shift]と[View]を同時に押して切り替えることができます。

Programming Desktop

プログラミングデスクトップでは、画面の上半分に出力ウィンドウが表示され、下半分にはプレイバックウィンドウまたは多機能フェーダーウィンドウが表示されます。どちらが表示されているかは、[VIEW]ボタンをタップすると切り替えることができます。



図 7
外部モニター上の Programming desktop

Palettes desktop/パレットデスクトップ

パレットデスクトップには、各コーナーに4つのアトリビュートウィンドウ（カラー、ビーム、ポジション、エフェクト）が表示されます。



図 8
外部モニター上の Palettes desktop

外部ディスプレイなしでの FLX S48 の使用

FLX S48は、外部ディスプレイを必要とせず使用できます。コンソールは、外部モニターが存在しないことを自動的に検出し、代わりにこれらのウィンドウを内部ディスプレイに表示します。

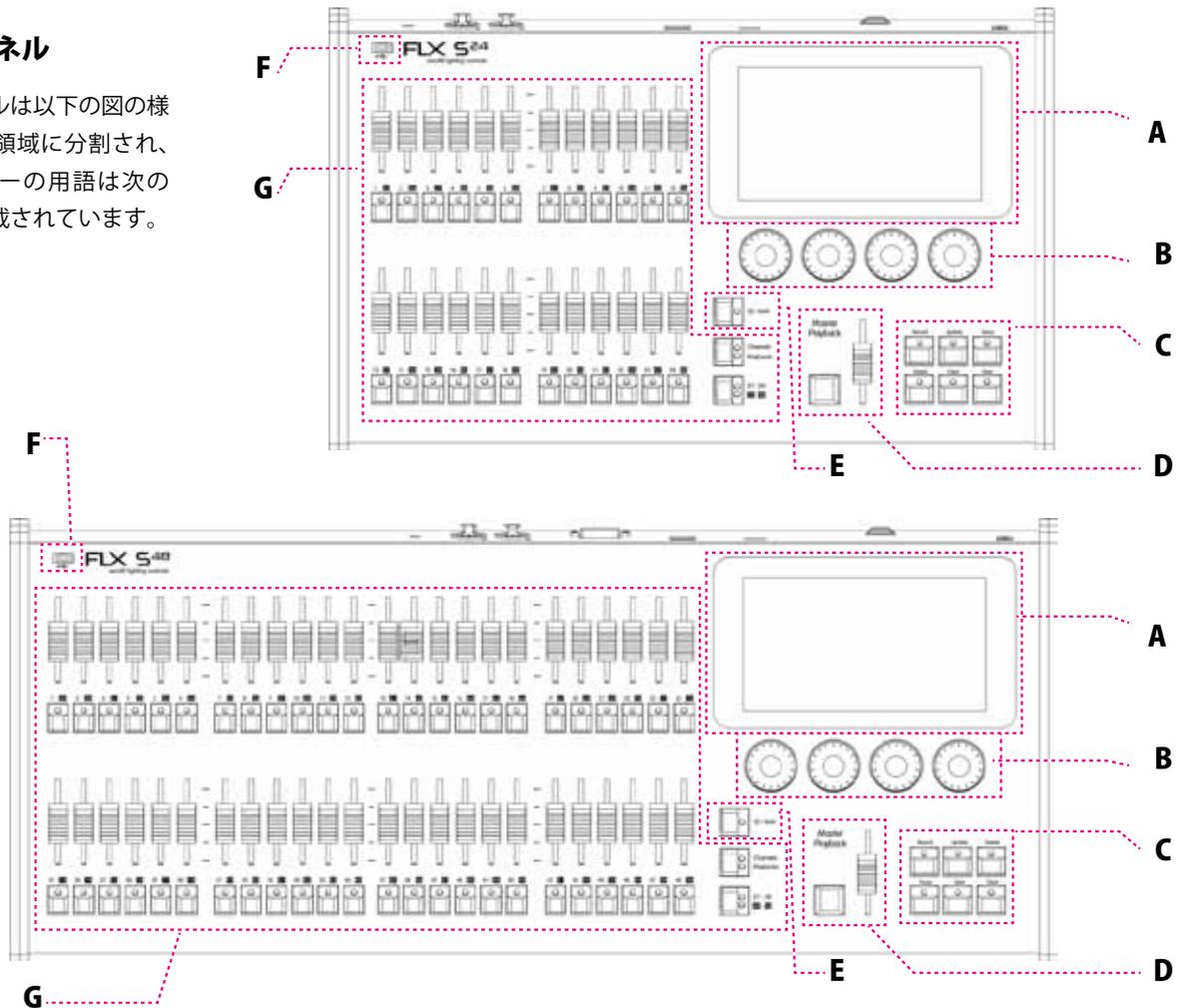
タッチスクロール

スクロールバーを使用するのではなく、ウィンドウまたはリストをドラッグするだけで、すべてのウィンドウをタッチまたはマウスを使用してスクロールできます。

1-2. 各部の名称

フロントパネル

フロントパネルは以下の図の様にいくつかの領域に分割され、それぞれのキーの用語は次のページから記載されています。



| 記号 | 名称 |
|----|-------------------------|
| A | マルチタッチモニター |
| B | エンコーダーホイール |
| C | コマンド&ファンクションキー |
| D | マスタープレイバック |
| E | Zキー / シフトキー |
| F | USBポート |
| G | マルチファンクションフェーダー / 略称MFF |

MEMO・・・FLX との相違点

上位機種 FLX には上記の他に、以下の操作キーやフェーダーを備えています

- ・ グランドマスターフェーダー
- ・ アトリビュート
- ・ ユーザー指定キー / 略書 UDK
- ・ 数字キー
- ・ 矢印キー
- ・ ブラックアウトキー

マルチファンクションフェーダー (MFF)

このコンソールは 24 or 48 本のマルチファンクションフェーダー (MFF) を備えています。

このフェーダーは [Fader Funct] ボタンを押してチャンネルとプレイバックを切り替える事ができます。

Channels / チャンネル

Channels にセットした場合は 24 本のフェーダーを使って直接照明フィクスチャーをコントロールします。

24 本以上のプリセットフェーダーを使用する場合 [Page Up] と [Page Down] ボタンを使ってページを切り替えて下さい。

Playbacks(cues, stacks & submasters) プレイバック (キュー, スタック, サブマスター)

照明のシーンを予めレコーディングし、後で呼び出すことができます。Cues と呼ばれ Playbacks フェーダーに保存します。各 Playbacks フェーダーには単一の cues、複数の cues を保存する事ができ、このコンソールには最大 240Playbac で 10,000cues 保存する事ができます。

伝統的に Playbacks は単一の cue の場合には submaster と呼ばれる事があり、cues が複数保存された場合には cues stacks と呼ばれます。本マニュアルではそれらをシンプルに Playback と呼びます。

フェーダーの下のボタンは Playback モードの時に Go ボタンとして動作します。

Page/ ページ

[Page] ボタンはフェーダーを切り替えることができます。

FLX-S24 ではフェーダー 1-24 と 25-48。また、FLX-S48 ではフェーダー 1-48 と 49-96 まで。「Channel / チャンネル」と「Playbacks/ プレイバック」を切り替えると、その機能で以前に選択したページに自動的に変更されます。

Master Playback/ マスタープレイバック

特に演劇の様な長いショーの場合は事前に記憶しておいた長い cue のリストを使う場合があります。

Master Playback は ▶ と ■■ (pause) でスタート、停止をコントロールします。

Function keys/ コマンド & ファンクションキー

FLXS にはコマンド [Record/レコード]、[Update/更新]、[Delete/削除]、および [Setup/設定]、[View/表示]、[Clear/クリア] の各機能の専用キーが含まれています。

機能を実行するだけでなく、他のボタンの機能的に同時に押すことも可能である。

Encoder Wheel/ エンコーダーホイール

4 つのエンコーダホイールは様々な設定を正確にコントロールすることができます。エンコーダホイールによって現在コントロールされている設定は、タッチスクリーン上のエンコーダのすぐ上にある 4 つのボックスに表示されます。

Z キー / シフトキー

Z キーは、内部ディスプレイとエンコーダのホイールにさまざまなクイックアクセス設定と機能を配置します。Z を長押しすると [Shift] となり、同時に押しすると他のボタンの機能が変わります。

USB port / USB ポート

2 つの USB ポートがあります (リア / フロンパネルに各 1 つ)。USB ポートは、下記のために使用することができます。

- キーボードとマウス接続
- タッチスクリーン接続
- メモリー・HDD・ストレージ



2. インテンシティの制御 /Control Intensity

フィクスチャーが基本的な調光器であるかどうかに関係なく、すべてのインテンシティを正確に同じ方法で制御することができます。インテンシティを制御するには、3 つの方法があります。

- マルチファンクションフェーダー /MFF
- エンコーダーホイール
- コマンド

マルチファンクションフェーダー /MFF

[fader funct] ボタンを押して MFF がチャンネル・モードになっていることを確認してください。

[Channels] に設定されている場合、24/48 本の MFF はリグ内の ch ライトまたは [fixture] を直接コントロールします。各フィクスチャーは、1 つの [チャンネル番号] を持つので、1 つのチャンネルフェーダーを占有します。

[PAGE] ボタンを使用して、チャンネルを切り替えることができます。

FLXS24 は 24 チャンネル x2 ページ

FLXS48 は 48 チャンネル x2 ページ

出力ウィンドウの灰色線のボックスは、現在どのチャンネルセットが MFF で制御されているかを示します。

適切なフェーダーを動かすことでチャンネルを調整することができます。チャンネルに既にコマンドで設定されたレベルがある場合は、フェーダーを現在の値に移動してレベルを取得する必要があります。その値が取得されると、フェーダーはコントロールを取得します。

エンコーダホイール

エンコーダホイールを介してフィクスチャーのインテンシティを変更するには、最初に必要なフィクスチャーを選択します。チャンネルフェーダーを移動すると自動的にチャンネルが選択されますが、フェーダーの下のボタンで変更することができます。MFF は [Channel] モードにする必要があります。

チャンネルが選択されると、フェーダー下のボタンの LED が点灯し、オレンジ色のボックスのチャンネル番号の周りにオレンジ色のボックスが描画され、出力ウィンドウのチャンネル番号の周りに描画されます。

最初のボタンを押したまま別のボタンをタップすると、フェーダー上の複数のチャンネルを同時に選択することができます。一度選択すると Z キーを押し、内部モニターにマークされたエンコーダホイールをインテンシティーとして使用してレベルを調整します。出力値はウィンドウの上に表示されます。

コマンド

Z キーを押すと数字パッドが表示され、コマンドを入力することができます。詳細は、Z キーという章を参照してください。

▶ 3. グループ /Group



グループは、定期的と一緒に使用するフィクスチャーの集合です。

カラーウォッシュ、または特定のトラス上のすべてのムービングライトなど。グループには任意の数のフィクスチャーを保持することができ、フィクスチャーはさまざまなグループに属することができます。

FLX S24 は最大 96 のグループを保持できます。グループは、そのグループ内に格納されている全てのフィクスチャーのインテンシティを記憶し、呼び出すことができます。

グループウィンドウ

[Group] ボタンを押すと、グループ・ウィンドウが内部ディスプレイに表示されます。グループは、このウィンドウ内で直接選択して選択解除することができます。

グループが選択されると、グループウィンドウでハイライトされます。[ALL DIMMER] を選択すると [ALL DIMMER] をすべてのグループ内のチャンネルを選択するように [ODD DIMMER]、[DIMMER] などインテンシティ表示されます。

オートグループ

FLXS ライティングコンソールは、あなたが持っているフィクスチャーのタイプごとにグループを自動的に生成することができます。また、異なるフィクスチャータイプごとに [ODD] [EVEN]、[前半] および [後半] グループも生成できます。

オートグループを作成するには、[Group] ボタンを押し、Group ウィンドウの [Automatically create groups] を選択してください。全てのオートグループはフィクスチャーの全てのインテンシティを自動で保存します。

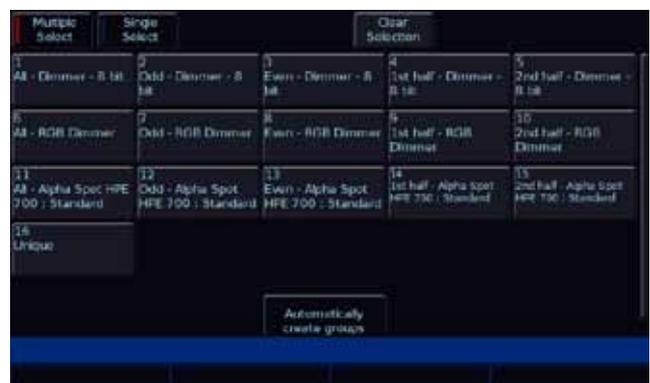


図 11

[Automatically Create Groups] を選択後のグループウィンドウ

グループの記録 / Recording Group

PAR グループやブレンダーグループなど、独自のフィクスチャーグループを作成することができます。

チャンネル・ボタンまたはシンタックスのいずれかを使用して、グループに入れるフィクスチャーを選択し、グループ・ウィンドウが開いていることを確認してから、[Record] を押して空のグループにタッチします。この記録はタッチスクリーン上でタッチするグループのいずれかです。

選択したフィクスチャーにタグ付きインテンシティー値（出力ウィンドウでは赤の値）がある場合、これもグループ内に格納されます。インテンシティー値が設定されていない場合、それらのチャンネルは 100% で保存されます。

他のフィクスチャーがインテンシティー値を持っていても、現在選択されているフィクスチャーのみがグループに記録されます。

セレクションとインテンシティーと同様に、グループはフィクスチャーが選択した順番を記録します。これはフィクスチャーの選択全体に影響を相殺するときに便利です。

グループが記録されると、記録されたものに基づいて自動的に名前が付けられます。この名前は簡単に変更できます。[NAMING GROUP] を参照してください。

グループを使用する / Using Group

タッチスクリーンを使用するには、それらをタッチすることで直接選択、または選択の解除ができます。

複数のグループをタッチすると、それらのグループのすべてが選択されます。

FLXS は、別のコマンドが入力されるまで選択項目を追加し続けます。インテンシティーを変える、またはパレットを選ぶように。

その後、他のグループを押すまでこれらのチャンネルが選択されたままになります。別のグループを押すまで選択されたままになり、再度選択が開始されます。[AND] を最初に入力し、次に別のグループを選択することで、選択解除されていた以前のチャンネルを避けることができます。

インテンシティーグループは、タッチスクリーン上のグループをダブルタップすることによって呼び出すことができます。このグループ内のフィクスチャーも選択します。すべてのフィクスチャーが既にインテンシティーグループレベルにある場合、グループをダブルタップするとインテンシティーが消え 0% になります。



図 12

現在選択されている複数のフィクスチャーが青色で表示されたグループウィンドウ。

インテンシティーを参照する

前の方法のいずれかを使用してグループ内に格納された完全なインテンシティーにフィクスチャーが格納されると、ZerOS は記録された値をグループのインテンシティーに戻します。グループが更新されると、キューも自動的に新しいインテンシティーに更新されます。

グループの名前を変更する / Naming Group

タッチスクリーンの [SET UP] を押しながら [Group] を押すとグループの名前を付けることができます。

画面上にキーボードが表示され、グループの名前を入力します。[OK] を押して確定します。

グループを更新する / Updating Group

グループを更新するには、新しいフィクスチャーを選択し、[UPDATE] を押して特定のグループにタッチします。タッチスクリーン上でタッチするグループを更新します。

グループの削除 / Delete Group

グループを削除するには、[DELETE] を押して特定のグループにタッチします。実行するには確認をしてください。一度削除されたグループは回復できませんのでご注意ください。必要に応じて手動で再度作成しなおしてください。

4. アトリビュート (属性) の制御 / Control Attributes

前のページで説明したように、すべてのフィクスチャーのインテンシティーは、それが何であっても同じ方法で制御されます。
他のすべてのパラメータを制御する方法については後述します。

フィクスチャーの選択 / Select Fixtures

チャンネルフェーダーを動かすと、フィクスチャーが自動的に選択されます。セレクションは、フェーダーの下のボタンを使用するか、前のページで説明したコマンドを使用して変更できます。MFF はこの作業のために "CHANNEL" モードでなければなりません。

Z ボタンを押してアクセスし、@ を入力する代わりに最後のチャンネルをタイプして Enter を押すだけです。

チャンネルが選択されると、フェーダー下のボタンの LED が点灯し、アウトプットウィンドウのチャンネル番号の周りにオレンジ色のボックスが表示されます。

フェーダー上の複数のチャンネルを同時に選択するには、最初のボタンを押したまま別のボタンをタップします。

アトリビュートの選択 / Choosing Attribute

各フィクスチャーにはインテンシティー、カラー、ゴボ、パン、チルトなどのパラメータセットがあり、これらをまとめてここにアトリビュートを設定します。

フィクスチャーのグループが選択されると、関連するアトリビュートが5つのアイコンの右側にあるタッチスクリーンの上部に表示されます。

それを選択すると内部ディスプレイ上にそのアトリビュートのウィンドウが開き、パラメータを制御可能な4つのエンコーダホイールに配置します。

エンコーダホイール / Encoder Wheels

パラメータは、4つのエンコーダホイールによって直接制御することができます。エンコーダによって現在制御されているパラメータは、エンコーダの真上のタッチスクリーンの下部に沿って4つのボックスに表示されます。

各フィクスチャーは、フィーチャセットに応じて、使用可能なパラメータの範囲が異なります。詳細については、フィクスチャーの操作マニュアルを参照してください。フィクスチャーにアトリビュートに4つ以上のパラメータがある場合、アトリビュートタブを再度押すと、より多くのコントロールがエンコーダホイールに表示されます。

エンコーダホイールの感度、モード、および動作は、セットアップで変更できます。

詳しくは、P31「周辺機器の設定 (エンコーダホイールの設定など)」およびP32「アトリビュートの設定 (カラー、ビームシェイプ、ポジション)」を参照してください。

セントラルエンコーダーボタン

カラーホイール、ゴボ、マクロ、コントロールなどのパラメータでは、中央のエンコーダボタンを押すことで、これらの値を内部のタッチスクリーンに表示することができます。

カラーミキシングに関連するパラメータの場合、中央のボタンがカラーピッカーページを開きます。パンとチルトポジションに関連するパラメータの場合、中央のボタンはポジショングリッドページを開きます。



図 13

「Shutter」パラメーターで中央エンコーダー・ボタンを押した後の表示例。強調表示された値 (青色) は、現在アクティブな値を示します。

▶ 5. パレット / Palettes

FLX S24 コンソールの各アトリビュートには 48 のパレット (カラー、ビーム、ポジション、エフェクト) があります。FLX S48 コンソールの各アトリビュートには 96 個のパレットがあります。

パレットには、ステージ上で特定の外観を作成するために必要なフィクスチャー (またはフィクスチャーグループ) のすべての値が格納されます。

例えば、赤色のパレットを格納することができます。パレット

パレットウィンドウ / Palette Window

パレットの各セットには独自のパレットウィンドウがあります。これは、適切なアトリビュートタブ (ポジション、カラー、ビーム、エフェクト) を押すと自動的に開きます。

パレットウィンドウには、48 または 96 の各パレットのソフトボタンがあります。各ソフトボタンには、パレット番号と名前が含まれています。

FLX S48 では、外部モニターの右下隅にある [Palette] を押すか、Shift と VIEW を同時に押して、パレットを外部モニターに表示することもできます。

オートパレット / Automatic Palette

FLX S は、すべてのアトリビュートのパレットを自動的に作成することができます。これは、エンコーダよりもパラメータを制御するための迅速な方法です。あなたのフィクスチャーにパレットがある場合は、「Automatically create Palettes」ボタンが表示されます。

オートパレットは、パッチを当てたフィクスチャーに基づいて作成されるため、「Automatically create Palettes」を選択する前にコンソールを完全にパッチすることをお勧めします。

パレットなしのパレットウィンドウで、自動的にパレットを作成します。

パレットの記録 / Recording Palettes

カラーパレットを記録するには、必要に応じてフィクスチャーを設定し (たとえばすべて赤色)、カラーウィンドウを表示しながら [Record] を押してから空のパレットをタッチします。このプロセスは他のパレットでも同じですが、[Record] を押す前に正しいアトリビュートを表示するだけです。



は、各フィクスチャーが赤色を作成するために必要な値を詳述します。同様に、ステージ上のポジションについてパレットを格納することができ、リグ内の各フィクスチャーの関連するパン&チルト情報を使用することができます。

パレットは、LED 照明の色の範囲や、ムービングライトのポジションの範囲など、定期的に変更されるパラメータ設定をすばやく呼び出すことができます。FLX S は必要に応じて自動的にパレットを作成することができます。

パレットを使用する / Using Palettes

パレットを使用すると、選択したフィクスチャーのみがそのパレットに保存された値に移動します。これは、すべての赤色の単一のパレットを持つことができることを意味しますが、実際に赤色になるように少数のフィクスチャーを選択するだけです。

パレットを使用するには、最初にフィクスチャーまたはフィクスチャーのグループを選択します。次に、内部のタッチスクリーン上のパレットを選択するだけで、パレットが保存されたときの色に変更されます。

選択されたフィクスチャーのいずれかが実際に適用されたパレットにプログラムされていないが、プログラムされた同じタイプのフィクスチャーが 1 つ以上ある場合、フィクスチャーは同じタイプの最初のフィクスチャーにプログラムされた値を使用します。

パレットを参照する / Referencing Palettes

パレットを使用してキューを記録すると、コンソールは実際のパラメータデータではなくパレットを参照を記録します。

つまり、パレットを更新すると、そのパレットを使用したすべてのキューが自動的に更新されます。

これは、場所を使用するときにショーを見て、会場を移動するときに個々のキューを個別に更新するのを防ぐために特に便利です。

パレットの名前を変更する / Naming Palettes

パレットの名前は、[SET UP] を押しながらタッチスクリーン上の [PALETTE] を押すことによって指定できます。画面上のキーボードが表示され、パレットの名前が入力されます。[OK] を押して確定します。

図 14

パレットなしのパレットウィンドウで、自動的にパレットを作成します。

パレットの更新 / Updating Palettes

パレットを更新するには、フィクスチャーを選択し、パレットに触れることで、パレットを最初にアクティブにするのが最も簡単です。ここで、必要な変更を加え、[Update] を押してから相対パレットをタッチします。これにより、タッチスクリーン上でタッチしたパレットが更新されます。

パレットを更新すると、そのパレットの内容は更新されますが、パレットの名前は変更されません。

パレットの削除 / Delete Palettes

パレットを削除するには、[Delete] キーを押した後、関連するパレットをタッチします。

デスクが、コマンドが実行される前にこの操作を確認するように求めます。削除されたパレットは復元できませんが、必要に応じて手動で再作成することができます。

パレットを削除するときは、プログラムされたキュー内のパレットへの参照は、削除する前に「ハード値」に置き換えられます。これにより、キューが変更されないことが保証されます。

6. カラー / Colour

本機には、CMY または RGB カラーミキシングを使用した標準的なカラーパレットが用意されています。

(ホワイト、レッド、オレンジ、イエロー、シャルトリュース、グリーン、スプリンググリーン、シアン、アズール、ブルー、バイオレット、マゼンタ、ローズなど)

上記に加えて、フィクスチャー内のすべてのカラーホイールで使用可能な各色のための自動パレットを生成します。これらのパレットには、製造元が提供する在庫色の名前が付けられています。フィクスチャーのカラーホイールの各色に指定された RGB 値と、上記の標準色の RGB 値を比較します。標準カラーのオートパレットとカラーホイールのオートパレットを組み合わせ、標準カラーの一定の許容範囲内のカラーパレットを作成します。



図 15

「カラーパレットを自動的に作成する」の後の「カラーパレット」ウィンドウが選択され、カラーミキサーがパッチされています。

注：以下の機能は、カラーミキシングのフィクスチャー（RGB または CMY）でのみ機能します。

ピッカー (color picker & image picker)

上部には「カラーピッカー」タブが表示され、カラーピッカー（右側に表示）が表示され、カラーミキシング（CMY / RGB）のフィクスチャーで使用するカラーを選択できます。内蔵のタッチスクリーンを使用してピッカーに触れるだけで、選択したフィクスチャーの色は、押された色に設定されます。ピッカー画面の左側には、色を選択できる 4 つのプリロードされた画像が表示されます。

ピッカー上の + 記号は、選択したフィクスチャーの現在の色の値を示します。複数の照明フィクスチャーが選択されている場合、複数の "+" が表示されます。



図 16 「カラーピッカー」画面

カラーピッカーを写真や画像に置き換えることができます。その中から色を選択することができます。これは、会社のロゴの色を使用したい場合や、撮影した特定の画像から色を再現したい場合に便利です。ピッカーの左側にある "+" 記号を押して、"ファイルを読み込む" ウィンドウを開き、外付け USB ドライブのすべてのイメージを表示します。



図 17 4 枚の画像がすでに読み込まれている Image picker

ピッカーから画像を削除するには、削除ボタンを押してから、左側の画像を押してください。これにより、新しいイメージを読み込むためのスペースが作成されます。

ピッカーのマルチタッチ

カラーピッカーとイメージピッカーの両方がマルチタッチです。つまり、複数のフィクスチャーを選択して、2本の指で画像全体に「ファン」配置することができます。最初に選択されたフィクスチャーは最初の指にあり、最後に選択されたフィクスチャーは最後の指にあり、その間のすべてのフィクスチャーはこの2つのポイントの間に広がります。

Lee フィルターによるムードボード

一番上の「リーフィルターでムードボード」タブをクリックすると、「ムード」で色を一括して照合するウィンドウが表示されます。気分を選択すると、色の使用場所を簡単に説明し、その気分であまく機能するいくつかの色を選択できます。いくつかの気分は、「現実的な」と「ロマンチックな」選択を持つ「月光」のような色の複数の選択肢を持っています。

「リーフィルターによるムードボード」



図 18

LEE フィルターによるムードボード



7. ビーム / BEAM

パレット / Palettes

デスクで生成されたビーム自動パレットは、スケジュール内のフィクスチャーのゴボホイールとシャッターパラメータに基づいています。各ゴボホイールにあるゴボごとに自動パレットが生成されます。「No Gobo」は、すべての「Gobo」パラメータをデフォルト値に送信する自動パレットです。シャッターには2つの自動パレット（シャッターオープンとシャッタークローズ）が与えられます。



図 18

「ビームパレットを自動的に作成する」の後の「ビームパレット」ウィンドウが選択されています。

8. ポジション / Position

パレット / Palettes

デスクは、パンとチルトのパラメータを 50% の値に設定する単一のホームポジションパレットを生成します。(パレットの詳細については、10 ページの「パレットウィンドウ」を参照してください)

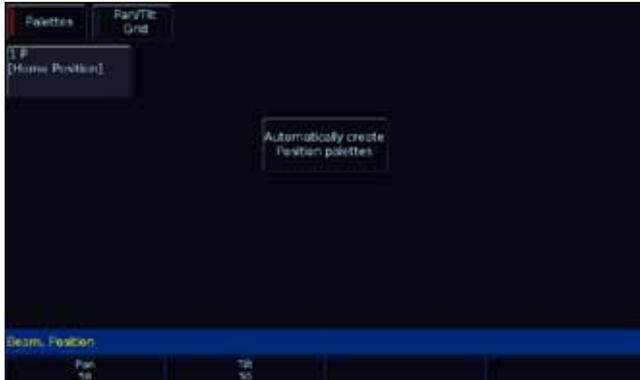


図 20 「ポジションパレットを自動的に作成する」の後の「ポジションパレット」ウィンドウが選択されています。

パンチルトグリッド / Pan Tilt Grid

パン/チルトグリッドは、パンとチルトをコントロールするタッチ方法を提供します。横軸は「パン」、縦軸は「チルト」である。

「+」記号は、選択したフィクスチャーの現在のポジション値を示します。複数の照明フィクスチャーが選択されている場合、複数の「+」が表示されます。



図 21 ポジションウィンドウの "Pan / Tilt Grid"

P/T グリッドのマルチタッチ

パン/ティルトグリッドはマルチタッチが可能です。つまり、複数のフィクスチャーを選択し、2本の指でグリッド全体に「Fan」配置することができます。最初に選択されたフィクスチャーは最初の指にあり、最後に選択されたフィクスチャーは最後の指にあり、その間のすべてのフィクスチャーはこの2つのポイントの間に広がります。

9. エフェクト / EFFECT

エフェクトは、パッチされたフィクスチャーのフィーチャとパラメータを直接制御しない点で、他の4つのアトリビュートとは異なります。その代わりに、エフェクトを使用して "Circle"、"Figure 8"、"Rainbow" などのエフェクトを作成します。これは、さまざまな数学関数（正弦、余弦、ランプなど）をさまざまなフィクスチャーパラメータの出力に適用し、サイズ、速度およびオフセット値を調整することによって実現されます。これにより、幅広い動きやその他のエフェクトを素早く簡単に生成することができます。エフェクトは、任意のアトリビュートから任意のパラメータに影響を与えることができ、複数のアトリビュートから複数のパラメータを制御することもできます。

パレット / Palettes

デスクは、「自動的にエフェクトパレットを作成する」ボタンをクリックすることで、いくつかの標準的なエフェクトを生成します。



図 22 「エフェクトパレットを自動的に作成する」の後の「エフェクトパレット」ウィンドウが選択されています。

各パレットには、エフェクト番号、エフェクトパレット (I = Intensity, C = Color, B = Beamshape, P = Position, E = Effects) にプログラムされているアトリビュートを示すコンテンツフラグのセットと、定義されている場合は名前が表示されます。(パレットの詳細については、11 ページの「パレットウィンドウ」を参照してください)

スピード・サイズ・オフセット ・ローテーションエンコーダー

エフェクトを押すと、エフェクトパラメーターがコントロールホイールに割り当てられます。

フィクスチャーのさまざまなパラメータ（Rainbow や Circle など）に異なるエフェクトを適用する場合は、Speed ホイールを使用してすべてのエフェクトの速度を一度にコントロールできます。

Circle、Chaser、Rainbow など複数のエフェクトパレットを同時に使用している場合、各パレットはエフェクトを押してエンコーダのディスプレイを循環させることで別々に調整できます。最初のプレスでは、グローバルスピード、サイズ、オフセット、「エフェクト」をもう一度押すと、2 番目のエフェクトに移動します。最後のエフェクトに達すると、「エフェクト」を押すと、エフェクト" を再度グローバル設定に戻します。

ローテーションはパラメータごとに実行することはできません。Pan パラメータと Tilt パラメータにのみ適用できます。したがって、Rotation パラメーターはコントロールホイールで調節できませんが、Effects ウィンドウには表示されません。

Intensity、Color、Iris、Focus のいずれかのエフェクトを適用すると、パラメータのベース値が自動的に 50%に変更され、エフェクトが正しく動作するようになります。これらのエフェクトの場合、size パラメータはデフォルトとして 100%に設定されます。

上記で指定したエフェクトとは別に、標準エフェクトのエフェクトパラメータのデフォルト値は、Speed = 25、Size = 20、Offset = 0、Rotation = 0 です。

エフェクトパラメーターは、フィクスチャー間で自動的にパンされません。エフェクトパラメータのパンニングが必要な場合は、エフェクトウィンドウの上部にある [オフセット] ボタンを使用します。

▶ 14. 技術情報 / Technical Information

電源

FLX Sには外部電源が供給されています。この電源は、2.1mm DC バレルコネクタ（中心プラス）を介して FLX S に接続されています。

12V DC; MAX 1.25A、15W

FLX S に同梱されている承認済みの Zero 88 電源を常に使用する必要があります。この電源は接地してください。このガイドの最初のページにある「付属品」の下にリストされているスペース / 交換品を注文することができます。

USB ポート

2つの USB 2.0 ポート（背面に1つ、フロントパネルに1つ）が用意されています。USB ポートは次の目的で使用できます。

- キーボードとマウス（外部モニターのマウスのみ）
- タッチスクリーン（DVI-D も必要、FLX S48 のみ）
- 外部記憶装置（メモリスティックなど）

イーサネット

Ethernet ポート (RJ45) は、WiFi 経由で Apps を FLX S に接続するため、または Ethernet ベースの照明器具に FLX S を接続するために用意されています。イーサネット接続は、専用のローカル照明ネットワーク内で使用されるように設計されており、大規模な建物全体のネットワークの一部ではありません。

ケンジントロック

標準的なラップトップロックケーブルを使用して、操作場所にコンソールを固定するために、Kensington スタイルのロックスロットが FLX S に用意されています。

DMX 出力

2つのメス Neutrik XLR が提供されています。1 x 5 ピンコネクタ、および 1 x 3 ピンコネクタ。FLX S コンソールが 2 つのユニバースにアップグレードされていない限り、両方ともユニバース 1 を出力します。

ビデオ出力

1 x DVI-D コネクタ (FLX S48 のみ)

▶ 15. トラブルシューティング

フィクスチャーが反応しない場合

あなたのフィクスチャーや調光器がデスクに反応しない場合は、

- DMX ケーブルをコンソールの背面に接続しましたか？
- フィクスチャーが RDM をサポートしていない場合は、手動で追加（または「パッチ適用」）する必要があります。詳しくはマニュアルを参照してください。
- FLX S をアップグレードした場合は、DMX ケーブルが正しい出力に接続されていることを確認してください
- 一部の器具では、ランプが点灯する必要があります。これが必要な場合は、フィクスチャーが選択されたときに画面上部に「マクロ」タブが表示されます。マクロを選択すると、「Lamp On」コマンドが表示されます。

外部タッチスクリーンが反応しない？

FLX S48 では、外部タッチスクリーンが応答しない場合は、次の点を覚えておいてください。

- 外部タッチスクリーンでは、USB ケーブルと DVI-D ケーブルの両方を接続する必要があります。
- 外部タッチスクリーンは、セットアップ > システム設定 > キャリブレーション

リモートアプリケーションは接続していませんか？

リモートアプリケーションがコンソールに接続していない場合は、次のいずれかをチェックします。

- セットアップ > リモートでリモートが有効になっていますか？

- 設定 > リモートにパスワードが設定されていますか？
- 専用ネットワークを使用しているのですか、はるかに大きなネットワークに接続していますか？大規模なネットワークでは、ファイアウォールが通信を妨げることがあります。
- コンソールの IP アドレスは、リモートデバイスの IP アドレスと同じ範囲にありますか？リモートから離れてネットワークを使用することのない簡単な設定では、両方のデバイスで DHCP を有効にする（IP アドレスを自動的に設定する）か、リモートの FLX S および 192.168.1.20 の IP アドレス 192.168.1.10 を使用することをお勧めしますデバイス。

コンソールが正しく起動しませんか？

この状況では、次の手順を実行します。

- コンソールからすべての USB ストレージデバイスを取り外します
- エラーメッセージまたは警告情報がないか、内部モニタを確認します。
- 診断モードにするには、USB キーボードを Shift キーを押しながら押します。バックアップデスクの状態を実行し、これを Zero 88 にメールしてください（右の連絡先の詳細を参照してください）。
- USB キーボードで Shift キーを押したまま「データを消去する」
- それ以外の場合は、最後の手段としてソフトウェアを再インストールしてください

注 - FLX S はインターネットに接続しないでください

▶ 16. 日々のお手入れ

基本的なメンテナンス

FLX S は比較的メンテナンスフリーですが、簡単な手順でハードウェアの寿命を延ばすことができます。

表面のクリーニング

毎月、柔らかい布を塗った非腐食性、非腐食性の表面クリーナーでフロントパネルを静かに拭き取ります。

フェーダーのクリーニング

圧縮空気の缶を使用して、フェーダートラックから埃を取り除くことができます。フェーダーに油性潤滑剤 (WD-40 など) を使用しないでください。FLX S に修復不能な損傷を与えるためです。

輸送および保管

FLX S の輸送には注意が必要です。FLX S の輸送には、フライトケースが用意されています (このガイドの第 1 ページの「付属品」に記載されています)。FLX S が供給されている段ボール箱は、長期間の使用のためにコンソールを安全に保つために信頼すべきではありません。

動作環境

メインの FLX S マニュアルの動作環境情報を常に守ってください。この環境を超えると、FLX S に損傷が発生する可能性があります。完全なマニュアルをダウンロードするには、zero88.com をご覧ください。

▶ 17. 問題の報告

問題がソフトウェア関連であると思われる場合は、常に最新のソフトウェアバージョンを実行していることを確認してください。これは zero88.com/software にあります

Zero 88 に問題を報告する前に、できるだけ多くの以下の情報を入手してください。

- コンソールの現在のソフトウェアバージョン
- 現在のショーファイルのコピー
- その時にやっていたこと、または再生 / パレットなどが影響を受けていることの詳細。
- システムがクラッシュした場合、次回電源をオンにしたときにコンソールにデバッグファイルが表示されます。

サポートリクエスト (英語のみ)

サポートフォーラム : zero88.com/forum

電子メール : support@zero88.com で提出できます。

より緊急なご要望がある場合は、英国 +44 (0) 1633 838088 に電話でご連絡ください。

問題が電子メールまたはフォーラムで報告された場合、問題が複雑な場合は、回答が数日かかる場合がありますので、ご了承ください。Zero 88 に連絡する前に、障害がすでに報告 / 修正されているかどうかをフォーラムで確認することも価値があります。

▶ 18. スペック

寸法 90mm (H) × 660mm (W) × 340mm (D)

重量 7.5 キロ

動作温度範囲 +5 ~ +40°C

湿度 5% ~ 95% (結露しないこと)

警告! - 内部にユーザーが使用できる部品はありません

オプション:

Zero88 FLX Wing

外部ディスプレイ

USB マウス

USB キーボード

USB メモリ