

zero⁸⁸
SOLUTION

▶ 製品の特徴

この度はZERO88製ライティングコンソール「SOLUTION」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。



「SOLUTION/ソリューション」は高性能な ZerOS オペレーティングソフトウェアを搭載した高性能かつ堅牢なライティングコンソールです。最大248台のフィクスチャーコントロールを可能にし、DMX 出力は4ユニバース(2048CH)を搭載。ZerOSは強力なエフェクトシステムを備えており、シンプルからレインボー、フライイン、ファン、カラー、ビーム、ポジション等々ほぼ無限のエフェクトパレットを作成することが可能です。LCD搭載のマルチファンクションキーは視認性/操作性抜群です。キュースタック、サブマスター、ライブコントロールと非常にシンプルにLEDライト

からムービングライトまで柔軟に制御が可能です。フロッグ1/2よりショーファイルのインポートに対応外部接続したタッチパネルによる操作が可能、iOSやAndroid等のリモート端末により操作も可能です。オプションハードウェアの追加でSMPTE/MIDI/ChilliNet/リモートスイッチに対応します。最大248台のフィクスチャーをコントロールを可能にし、4ユニバース(2048CH)のアイソレートされた物理DMXアウトを装備、Art-NetとsACNのアウトにも対応します。

2. イントロダクション

2-1. このマニュアルについて

このマニュアルは The Solution/Solution XL の操作方法を記述しています。チャプターコンテンツは機能とコントロールの概要についてです。クイックスタートガイドは使い始めるにあたって大まかな説明をまとめた内容になっています。詳しい説明は各章をご覧ください。The Solution/Solution XLには248又は296のコントロールチャンネルがあります。これらでディマーやフィクスチャーにパッチできます。



2-2. ソリューション卓の構成要素

コントロールチャンネル

Solution と Solution XL は 248ch または 296ch のコントロールチャンネルを備えています。ディマーやフィクスチャーにパッチすることができます。

ディマー

Solution は 48 フェーダーを備えツープリセットモードで 24 ディマーまたは、ワイドモードで 48 ディマーをコントロールします。

SolutionXL は 96 フェーダーを備えツープリセットモードで 48 ディマーまたは、ワイドモードで 96 ディマーをコントロールします。

フィクスチャー

Solution と Solution XL 卓は 200 以上の灯体をコントロールできます。フィクスチャーは一般的なランプ又はカラースクローラー、ムービングミラー、ムービングヘッドなど DMX 信号で様々なアイテムを制御することができます。ムービングヘッド、ムービングミラー、LED とビデオシステムを DMX から制御します。フィクスチャーライブラリでは、フィクスチャーのパラメーターのチャンネルコントロールを伝えます。フィクスチャーはユーザーの定義するネームとナンバーを与える事ができ、パッチされた DMX 出力チャンネルを簡単に見ることができるようになります。

サブマスター・パレット・マクロ・メモリーを追加するなどのフィクスチャーパラメーターはプログラムウィンドウから操作できます。ディマーは本質的に 1 チャンネルフィクスチャーとその先のディマーは必要に応じてパッチすることができます。

メモリー

この卓はメモリースタック (プレイバック X) でメモリーの記録ができます。各メモリーはナンバー・ネーム・トリガー・オートキュー・フェードとディレイタイムを持っています。メモリーは主にシーンとチェースで使用します。

- ・シーン - ディマーとフィクスチャーのパラメーターを記録します。
- ・チェース - ステップ番号、各ディマーとフィクスチャーパラメータ、及びプレイバックを走らせる様式を決定するモディファイア (変更子) が含まれます。

サブマスター

サブマスターはシーン又はチェースステップを直接プログラムできます。

- ・ Solution では 10 サブマスター x20 ページ
- ・ Solution XL では 30 サブマスター x20 ページ

グループ

400 のユーザー定義グループを作成できます。セットアップエリアで各灯体ごとに自動的にグループ化します。

パレット

400 のユーザープログラムパレットを各アトリビュート (カラー・ビームシェープ・ポジション) 用に作成できます。また、ベーシックカラー、ゴボ、ポジションに基いてオートパレットをジェネレートすることができます。

エフェクト

400 のユーザープログラムエフェクトを作成できます。また、複数の属性・インテンシティ・カラー・ビームシェープ・ムーブを含むカスタムエフェクトを作成することができます。

マクロ

400 のユーザープログラムマクロを作成できます。

オペレーションモード

3 つの独立したオペレートモードがあります。用途やスキルに応じて選択することができます。

ファンクションのロック

誤用を防ぐためのロック機能を持っています。ロックされた場合、卓を操作することができなくなります。

オーディオ入力

チェーストリガーに使用するための一つのオーディオ入力を備えています。

SMPTE/MIDI/CAN

SMPTE/MIDI/CAN 接続をオプションによりアップグレードすることができます。ChilliNet 経由または、SMPTE 又は MIDI タイムコードをトリガーにメモリートリガーに使用するためのものです。(別途オプションカードが必要です)

リモート

オプションによりリモートコントロールインターフェースを接続することができます。

イーサネット

Art-Net のためのイーサネットポートを備えています。Art-Net 出力を追加し、スマートフォンやタブレット PC からのリモートができます。

USB ポート

4 つの USB ポートを備えています。ソフトウェアのアップグレードやショウデータの保存及びロードに使用します。また、この USB ポートはキーボード・マウス・USB タッチスクリーン・メモリースティック・CDRW ドライブ・フロッピードライブ・デスクライトなどをサポートしています。

マウスと外部キーボード

USB マウスと PC 用キーボード・テンキーなどを接続することでより快適に使用することができます。

ビデオ出力

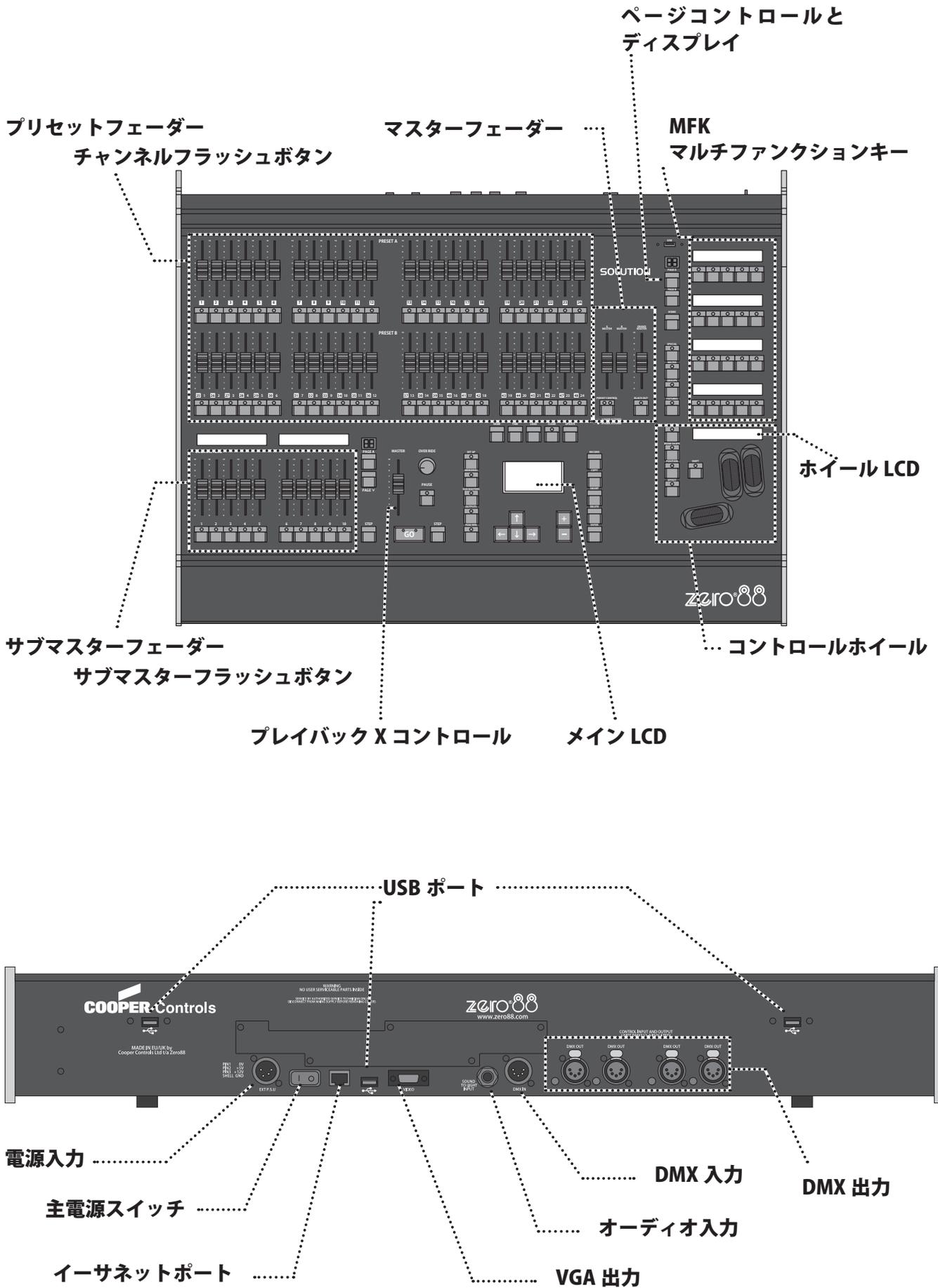
XGA 外部モニター出力を備えています。Solution シリーズを操作するにあたっては強くお勧めいたします。

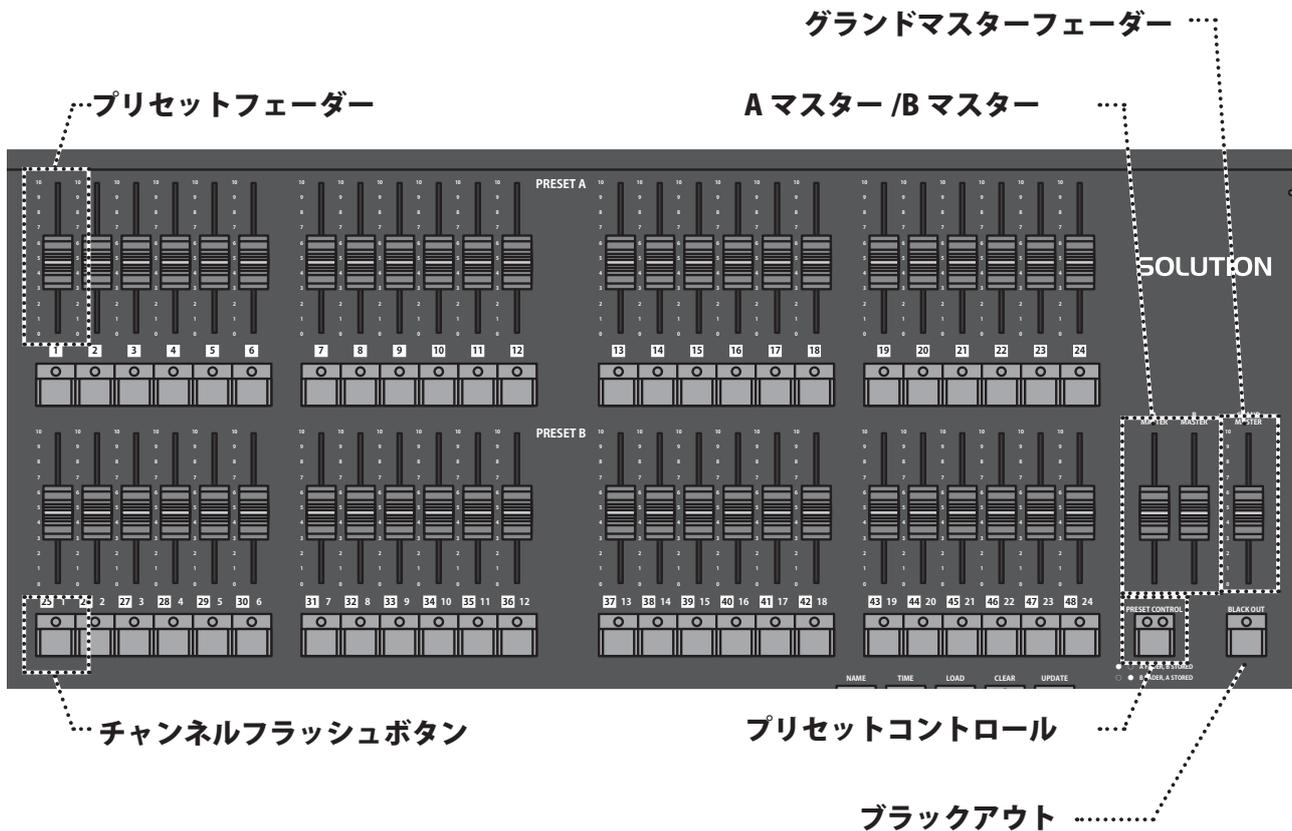
DMX 出力

データは DMX チャンネル 1-512 が 4 つのユニバースより出力されます。4 ユニバースの DMX 出力ソケットはリアパネルに搭載されています。ユニバース 1-4 はイーサネットを介して Art-Net や sACN などからも出力されます。



3. 各部の名称





3-1. 各部の名称

●プリセットフェーダー

「SOLUTION」には、48のプリセットフェーダーと、それぞれにボタンがあります。24チャンネル×2段の「2プリセットモード」、あるいは48チャンネルを使用した「ワイドモード」として使用します。

「SOLUTION XL」には96のプリセットフェーダーと、それぞれにボタン。48チャンネル×2段の「2プリセットモード」、あるいは96チャンネルを使用した「ワイドモード」として使用できます。

●チャンネルフラッシュボタン

コンソールの各プリセットフェーダーにはそれぞれ「フラッシュボタン」が付いています。

瞬間的なフラッシュの他、ソロでの調光の選択、あるいは割り当てられたフィクスチャーの選択などにも使用されます。

※ FLASH MODE の機能に関しては、MFKの1ページにある「FLASH MODE FLASH」を参照して下さい。

●AB マスターフェーダー

Two Preset Operation -

「プリセット A フェーダー」の最大アウトプットレベルを、「マスター A フェーダー」で操作します。「プリセット B フェーダー」の最大アウトプットレベルは、「マスター B フェーダー」で操作します。A フェーダーは上に上げて 100% 出力、B フェーダーは下に下げて 100% 出力、A/B 反転しています。

Wide Operation / ワイドオペレーション

「マスター A」及び「マスター B」のフェーダーは、「PRESET CONTROL」の設定に応じたフェーダーの最大アウトプットレベルの調整に使用します。

●プリセットコントロール

PRESET CONTROL ボタンは「ワイドモード」でのみ適用可能です。

それぞれのプリセットフェーダーの調光を「マスター A」あるいは「マスター B」に振り分けます。

各プリセットフェーダー下のフラッシュボタンの LED インジケーターで状態を確認できます。

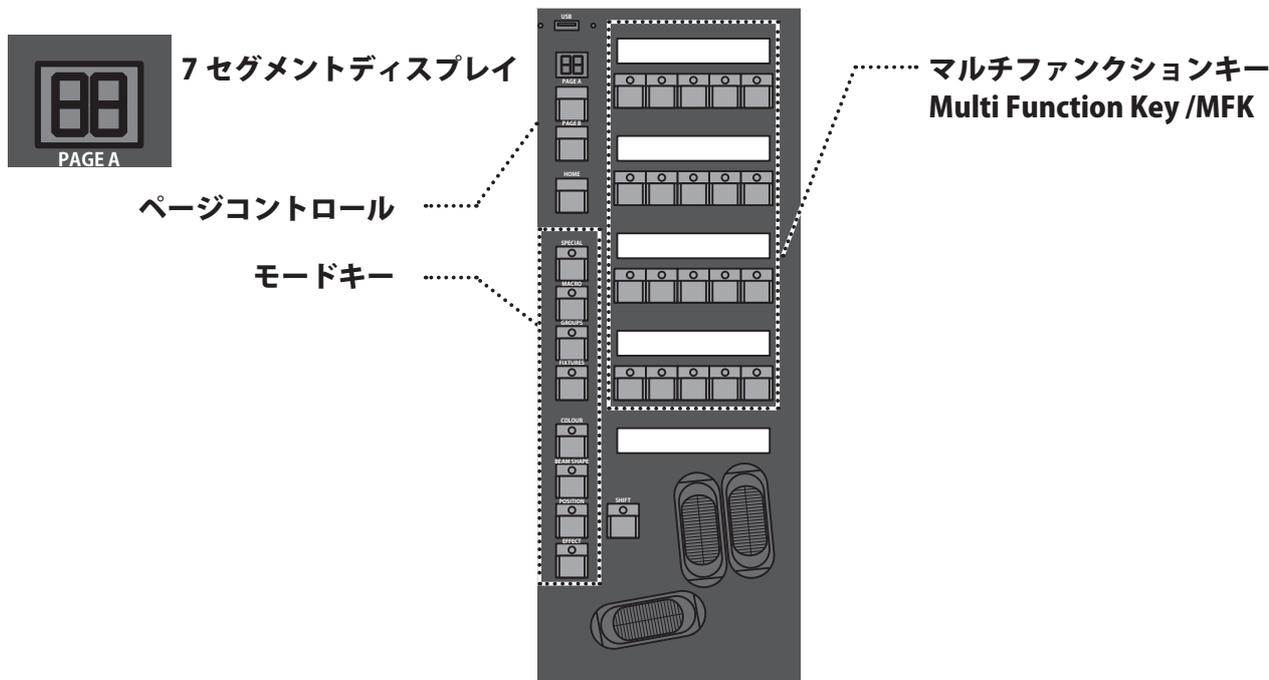
ボタンを押す毎に、「マスター A」と「マスター B」の振り分け設定が切り替わります。

●グランドマスターフェーダー

プログラム・ウィンドウ、PLAYBACK X およびサブマスターに関連する、アウトプットレベルを制限します。グランドマスター・レベルはモニター画面に表示されます。

●ブラックアウト

すべてのディマーチャンネルのアウトプットレベルを 0 にします。BLACKOUT が有効になっている場合は、BLACKOUT キーの赤色 LED が点滅します。



● ページコントロールとマルチファンクションキー

このフロントパネルのセクションでは、7セグメントディスプレイとボタンが配置され、ページのコントロールを行います。FIXTURE、GROUP、COLOR、BEAMSHAPE、POSITION、EFFECTS、MACRO、SPECIALのセットアップモードキーの他、20のマルチ・ファンクション・キー (MFKs) があります。

● プリセットコントロールとディスプレイ

現在のページ (1-10) はデュアル7セグメントディスプレイに表示されます。

PAGE UP および PAGE DOWN キーは必要なページを選択するために使用されます。

PAGE UP および PAGE DOWN キーを押し、ページ 1 を選択します。

各モード (フィクスチャー、グループ、カラーなど) には、固有のページが存在します。

● モードキー

モードキー (FIXTURE、GROUP、COLOR、BEAMSHAPE、POSITION、EFFECTS、MACRO、SPECIAL) は、20のマルチファンクション・キー (MFK) から呼び出します。

各モードキーを選択すると LED インジケーターが「点灯」します。

ジョグホイールで操作中のモードキーの LED インジケーターは「点滅」します。

同時に他のファンクションキーを選択することも可能。

● モードキーのファンクション

FIXTURE – フィクスチャーセクションへ移動

GROUP – グループセクションへ移動

COLOUR – カラーパレットへ移動

BEAMSHAPE – ビームシェイプのパレットへ移動

POSITION – ポジションパレットへ移動

EFFECTS – エフェクトパレットのセクションへ移動

MACRO – マクロのセクションへ移動

SPECIAL – スペシャル・ファンクションキーを表示

● Multi Function Keys / MFKs マルチファンクションキー

マルチ・ファンクションキーは、LCD ディスプレイを備えた 5 個 × 4 列のボタンで構成されています。

LCD ディスプレイは明るさとコントラストの調整が可能。

● マルチファンクションキーの LCD

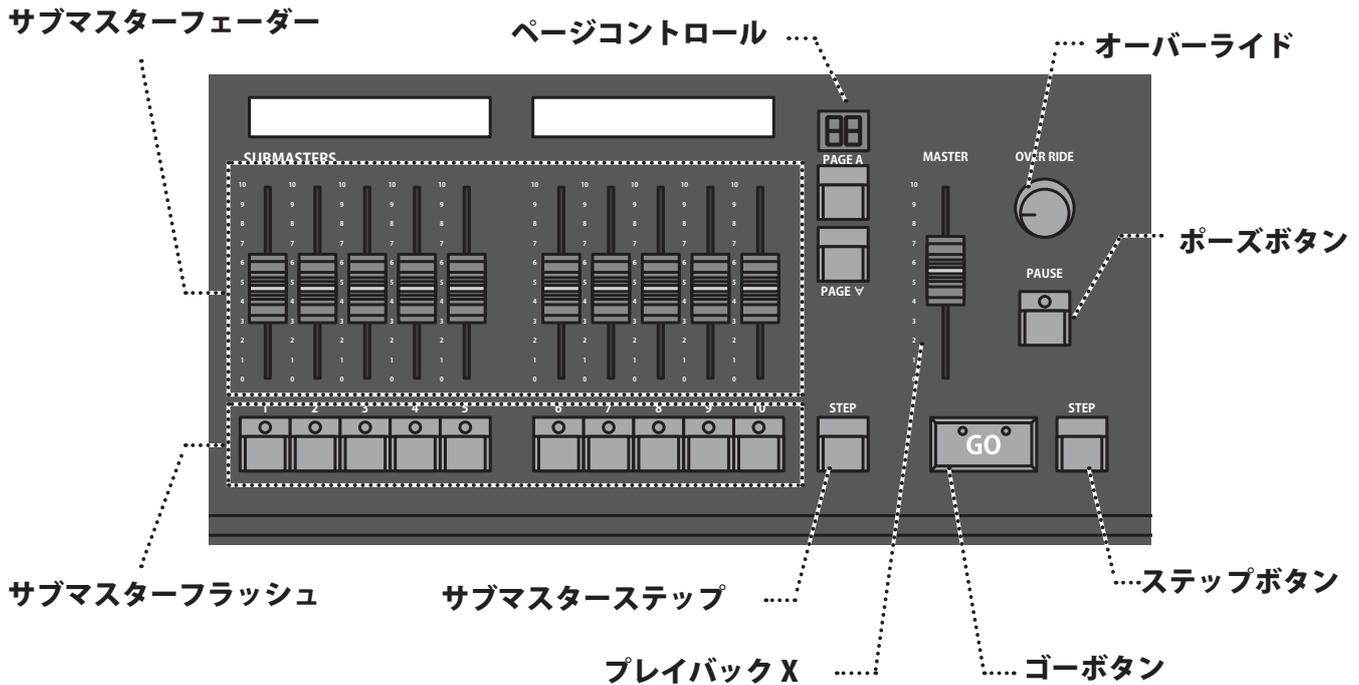
MFK の上の LCD ディスプレイには、3 行でデータが表示されます。

例 1: (MFK がカラーパレットに割り当てられる場合)

- 1 行目にはパレットナンバーが表示。
- 2 行目にはパレットの名称が表示されます。
- 3 行目は必要に応じたデータが表示されます。

例 2: MFK がフィクスチャー (灯体) に割り当てられている場合

- 1 行目には灯体番号
 - 2 行目と 3 行目には灯体の名称が表示されます。
- (例 MAC300: MODE4)



●サブマスターフェーダー

サブマスターフェーダーは、シーンやチェイスのディマーチャンネルとトリガーのアウトプットとして使用します。

トリガー（ボタン）は LTP（Latest Takes Precedence）仕様。

●サブマスターフラッシュボタン

サブマスター・フラッシュボタンは各サブマスターフェーダーの下に配置されています。

サブマスターフェーダーに割り当てられたプログラムを瞬間再生させる他、ソロ再生などの用途にも使用します。

それらのボタンのアクションは、サブマスター・セットアップウィンドウ (SETUP → SUBMASTERS を押すことによりアクセス可能) によってユーザー毎に定義可能です。

サブマスター・フラッシュボタンはサブマスター・セットアップウィンドウの設定においても、フェーダーの選択に使用しません。

●サブマスターページコントロールとディスプレイ

現在の Submaster ページ (1-20) は 7 セグメントディスプレイ上に表示されます。

PAGE UP および PAGE DOWN キーは必要なサブマスター・ページを選択するために使用されます。

PAGE UP および PAGE DOWN キーと一緒に、サブマスター・ページ 1 を押します。

●サブマスターステップボタン

サブマスター STEP ボタンは、サブマスター上のチェイス手動再生の場合、シーンステップボタンとして機能します。

●プレイバック X (メモリー) マスターフェーダー

PLAYBACK X のメモリーを使用したアウトプットレベルは、マスターフェーダーでのコントロールが可能。

この場合のフェーダーは、ディマーチャンネルのみ（適用可能な場合）に反映されます。

カラー、ビームシェイプおよびポジション、灯体チャンネルはマスターフェーダーの影響を受けません。

●ゴーボタン

GO ボタンは、アウトプットされている現在のメモリーと、次のメモリーとの間のクロスフェードをスタートさせる為に使用します。

●ポーズボタン

PAUSE ボタンは現在と次のメモリー間のクロスフェードを停止するために使用され、押すとボタンが赤く点灯します。

再度 GO ボタンを押す事で、クロスフェードを再開します。

●オーバーライドコントロール

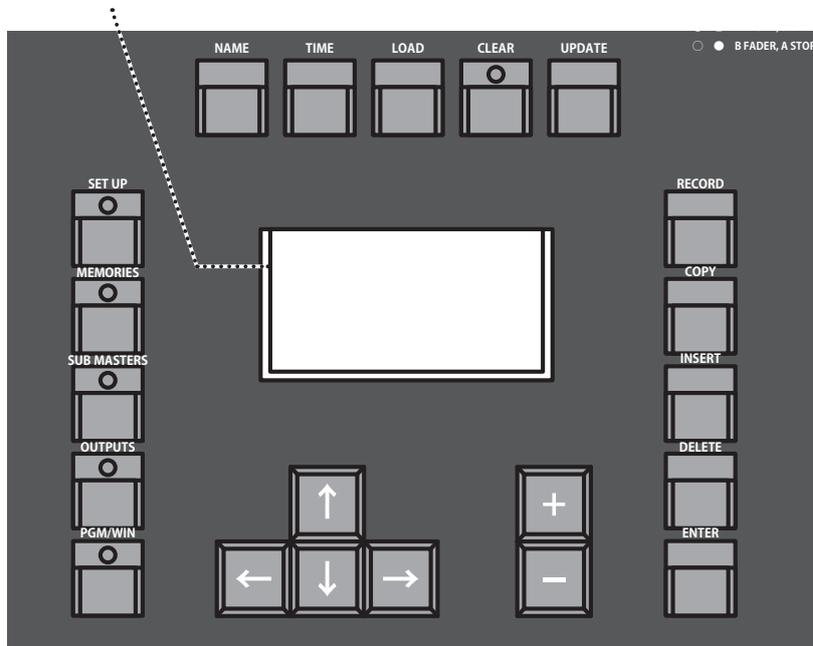
OVERRIDE コントロールは、現在と次のメモリー間のクロスフェードをスローダウン / スピードアップさせるために使用されます。モニター画面上で表示される中央のニュートラル・ポジションを基準にコントロールします。

●ステップボタン

STEP ボタンは、PLAYBACK X 上で現在アウトプットされているチェイスプログラムのメモリーを、手動でステップさせるために使用されます。

●メイン LCD

メインの LCD ディスプレイは、コンソールの前面パネルに配置されています。このディスプレイに表示された内容、レイアウト、オペレーションおよびその他の情報は、コンソールに対して現在実行されているオペレーションに依存します。セットアップ時には、現在セットアップ・メニューのどこにいるかを示すガイドとして働き、何を行うべきかについての指示が表示されます。メモリー、あるいはサブマスターが選択されている場合、メインの LCD はポータルウィンドウとして働きます。他のウィンドウにて（プログラムウィンドウ、アウトプット、グループなど）が選択されている場合、メイン LCD ディスプレイには、以下のようにコンソールのソフトウェア・バージョンおよび情報が表示されます。



キーとコントロール

SETUP

セットアップ・モードへ移動し、メイン LCD ディスプレイおよびモニターにセットアップ画面を表示するために使用されます。セットアップ・モードから出る際にも使用します。

MEMORIES -

メイン LCD ディスプレイ、及びモニターにメモリー画面を表示するために使用します。

SUBMASTERS -

メイン LCD ディスプレイ、及びモニターにサブマスター画面を表示するために使用します。

OUTPUTS -

モニター上に DMX アウトプット情報を表示させます。

PGM WIN -

モニターにプログラム・ウィンドウを表示するために使用します。

カーソル・キー (UP、DOWN LEFT、RIGHT)

メイン LCD ディスプレイ、またはモニター画面上的フィールドの設定時に使用します。

これらのボタンは、(適合する) 外部キーボードの 4 つのカーソル・キーとも同じをします。

プラスとマイナス

選択している内容の数値を、プラス（加算）するか、マイナス（減算）するために使用します。

NAME -

メモリー、サブマスター、パレットなどの名称の設定時に使用します。

TIME -

メモリーおよびサブマスター画面上的の様々なフェード・フィールドに移動するためのショートカットキーです。

また、フェード時間など様々な機能設定を行なう為に、他のキーと組み合わせて使用します。

LOAD -

編集用のプログラムウィンドウへ、メモリー / サブマスター / パレットのようなシーンプログラムのロードのために使用します。

CLEAR -

プログラム・ウィンドウをクリアする際に使用します。
プログラムウィンドウで変更が行われると、すぐに CLEAR キー LED がディマーまたはフィクスチャー（灯体）のパラメータの値が変わったことを表すために点灯します。
CLEAR キーを押すと、フィクスチャー（灯体）の選択を除いて、プログラムウィンドウで作成されたプログラムが消去（取り消し）されます。
2回 CLEAR キーを押すと、プログラム・ウィンドウ中のフィクスチャー（灯体）の選択もクリア消去されます。

UPDATE -

ロードしたシーンプログラムあるいはプログラムウィンドウで修正済のアイテムを、更新する際に使用します。

RECORD -

メモリーおよびサブマスターのプログラムの際に使用します。

COPY -

メモリー、サブマスター、グループ、パレットなどアイテムをコピーするために使用します。
サブマスター上にメモリーを転送する際にも使用。

INSERT -

チェイスステップの追加 / 挿入、ディマーのパッチされた灯体の追加などをメモリーの合間に挿入する際に使用します。

DELETE -

アイテム（メモリー、サブマスター、グループ、パレットなど）を削除する際に使用します。

ENTER -

メイン LCD ディスプレー上のソフトボタン（モニターではポップアップウィンドウ）。
アクションを決定する際や、コマンドの選択決定に使用します。

HOME -

すべてのパラメーターをスピーディーにホームの位置にセッティングするために使用します。

SHIFT -

前面パネルの様々なボタンと共に使用されます。
（SHIFT を押しながら、カラーキーを押すとモニターにカラーパレットが表示される）など。

ホイール LCD とコントロールホイール**Wheel LCD**

Wheel LCD は、3つのホイールによるパラメータの変化を表示させます。

例：フィクスチャーのパラメータを示す場合

Wheel LCD には「%」「DMX」あるいは固有のパラメーター名（Colour1 など）で数値が表示されます。

タグ・ステータスは反転色で表示 -

白い背景はタグを付けられたパラメーターを示します。

また、青い背景はタグを付けられていないパラメーターを示します。

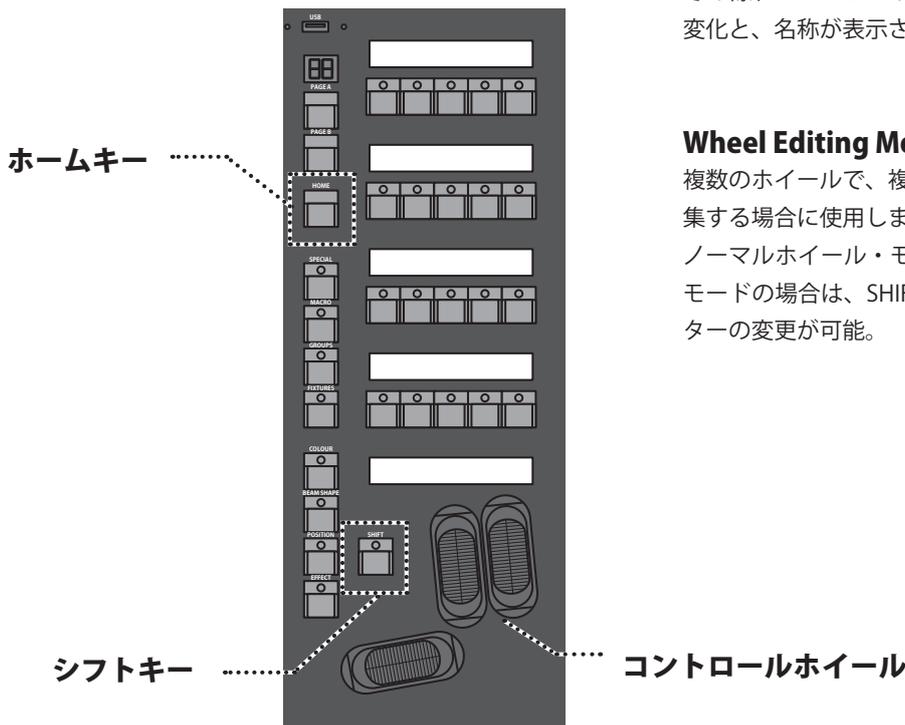
Control Wheels

3つのコントロールホイールはフィクスチャーパラメータのレベル、および他のデータのセットアップなどに使用します。
その際、Wheel LCD には3つのホイールによるパラメータの変化と、名称が表示されます。

Wheel Editing Modes

複数のホイールで、複数のフィクスチャー（灯体）を同時に編集する場合に使用します。

ノーマルホイール・モードとは異なり、シフトホイール・モードの場合は、SHIFT キーを押している場合にのみパラメーターの変更が可能。



4. クイックスタートガイド

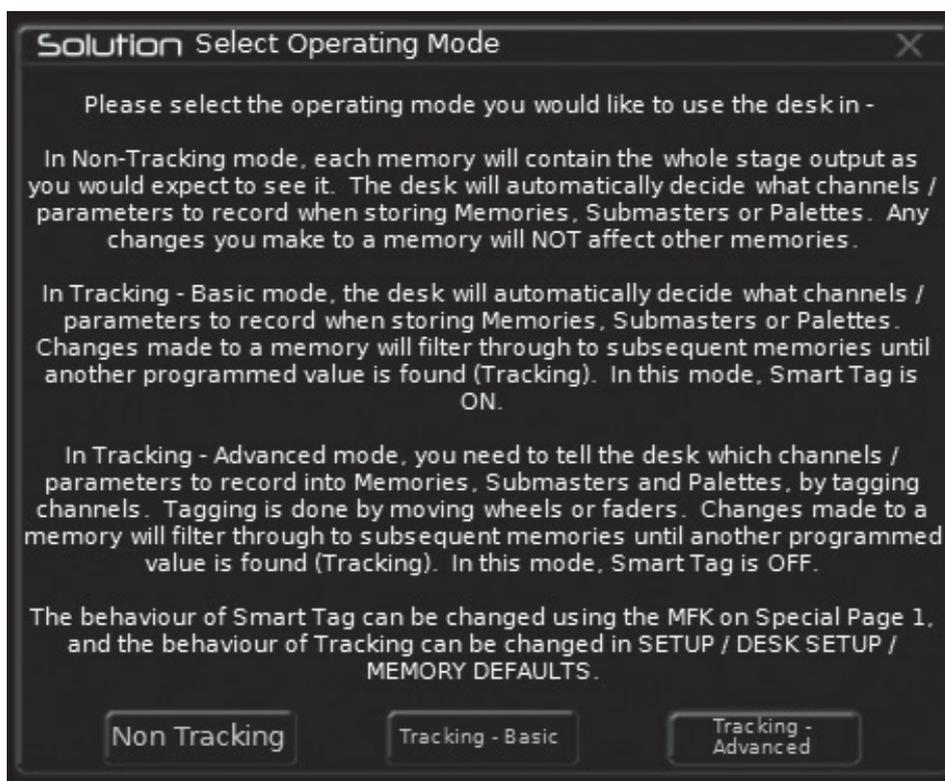
solution のクイックスタートガイドによろ。この章は初めて使用された際に必要な情報が含まれています。他の章とも関連しておりますので、合わせて御覧ください。

4-1. はじめよう

本体の電源を入れる前にキーボード・モニター・マウス・DMX ケーブルなどの周辺機器を接続して下さい。これらの接続正しく行わない場合ソフト及びハード面での故障の原因となる恐れがあります。全ての周辺機器を接続したらリアパネルのスイッチを ON にして下さい。もし電源を入れても何の動作もない場合はスイッチが ON になっていないか電源コネクタはしっかり接続されているか確認して下さい。起動しますとディスプレイにソフトウェアが表示されます。

4-2. オペレートモードの選択

Solution には 3 つの操作モードがあります、これらのモードは技術の有無に影響なくオペレーターが最大の性能を発揮できるように設計されています。最初に電源を入れるとオペレートモードを選択するように求めるメッセージが表示されます。クイックスタートガイドでは Non Tracking モードを選択した場合の説明をさせていただきます。このモードは卓から出力された全ての信号はそれぞれの CUE に記録されますが、1 つのキューを変更した場合を除き他のキューに影響を与えません。ある程度 Solution に関しての知識を得たら別のモードもお試し下さい。



4-3. ディマーコントロール

デフォルトでは Universe1 の 1ch-48ch のコントロールフェーダー、プリセットフェーダーとして設定されています。デフォルトの設定状態にあることを仮定して話しを進めさせていただきます。グラウンド・マスターが 100% の位置に合わせ、A と B のマスターフェーダーもまた TOP になるように合わせます。プリセットコントロールボタンの LED は A Fader ・ B Stored で点灯しているはず。プログラムウィンドウでも確認できます。A フェーダーを下げることで全体のプリセットフェーダーの出力を下げる事が出来ます。

4-4. プログラミング

シーンは MEMORY または SUBMASTER に記録できます。MEMORY は演劇などの劇場向けに、SUBMASTER はライブイベントや急なシーンの変更を求められるショーなどにお勧めです。

4-5. メモリー

メモリーの記録

MEMORIES KEY を押してモニター上に MEMORIES ウィンドウを表示します。MEMORY1 はディスプレイ上に強調して表示されます。原則としてすべての変更は次のメモリーを強調して表示します。黄色の BAR はモニター、緑の BAR は現在選択しているメモリーを示します。

誤ってメモリーしたいプログラムの番号と異なる番号を選んだ場合は +- キーまたはマルチファンクションキーを使用して訂正します。

メモリーの記録には RECORD キーを使用します。次のメモリーは自動的に表示されます。それに続くメモリーは同じ方向を用いて設定できます。

フェードとディレイタイムの調整

デフォルトではメモリーはディマーの場合は三秒でフェードし、ムービングの属性(カラーホイール・ゴボホイール)は0秒でフェードします。これらは MEMORIES ウィンドウ内の関連した列に表示されています。カラー・ビームシェーブ・ポジションタイムが一度に表示されているのでご注意ください。これらのタイムを表示する場合は関連するキーを押してディスプレイの表示を変更して下さい。フェードやディレイ・タイムの調整はメモリーウィンドウ内のカーソルを動かすかコントロールホイールを使用するかメモリーウィンドウ内で ENTER キーを押してマルチファンクションキー (MFK) を使用して変更し最後にエンターキーを押して終了します。全ての詳細はユーザーズマニュアルの MEMORIES の章をご参照ください。

メモリーの編集

メモリーの変更はプログラムをロードして変更できます。これを行うには MEMORIES を押しメモリーウィンドウを表示し変更したいメモリー(シーン)で LOAD キーを押すとロードウィンドウがモニターに表示されます。

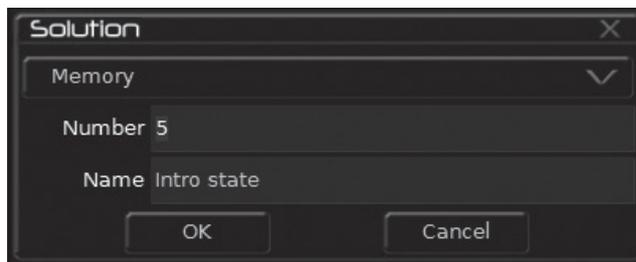
OK ボタンを選択しプログラムウィンドウ内のメモリーを呼び出します。選択されたメモリーが出力されます。プリセットフェーダーとフィクスチャーコントロールを使用しメモリー変更し UPDATE キーを押して下さい。UPDATE オプションウィンドウが表示され OK を押してメモリー(シーン)の上書きは終了です。



メモリーの名前を付ける

覚えやすいように、また思い出しやすいように各メモリーに名前をつけることが出来ます。名前をつけるにはメモリーウィンドウ上で Memories キーを押し名前をつけたいプログラムを選択し NAME キーを押すと NAME ウィンドウがモニター上に表示されます。MFK(マルチファンクションキー)を使い名前を入力し OK ボタンで操作は終了です。

(USB キーボードなどを利用されると便利です)



プレイバックメモリー

スタックしたプログラムをプレイバックする前に CLEAR ボタンを押してプログラムウィンドウをクリアしてください。メモリーしていないコマンドやフィクスチャーを削除することでデフォルトのメモリーをプレイバックに反映させます。メモリーウィンドウを確認しながらフロントパネル上の Playback コントロールでスタックしたメモリーを再生することができます。

ショウのスタート

PLAYBACK X MASTER と GRAND MASTER フェーダーをフルに選択して下さい。BLACK OUT が ON になっていない状態を確認し、OVERRIDE コントロールがセンターポジションになっていることチェックしてください。

GO ボタンを使って矢印キーで開始するメモリーを選択します。メモリーを呼び出します。メモリーはプログラムされたフェードとディレイタイムで動作します。

選択したキューを走らせた後(黄色で強調)自動的に次のメモリーに移動します。次のメモリーと異なるメモリーを選択したい場合は UP、DOWN キーで任意のメモリーを選択します。選択したメモリーは黄色の BAR で強調されます。(プラス/マイナスキーでは移動出来ません。)

GO ボタンでメモリーをトリガーした時、カラー、ビームシェーブ、ポジションのフェードはプログラムした内容に添って動作します。もし調整が必要な場合はフロントパネル上の OVERDRIVE と PAUSE ボタンをコントロールすることによって制御することが出来ます。一時的に停止したフェードの再開は GO ボタンで再開します。

4-6. サブマスター

サブマスターの記録

SUBMASTER キーを押し SUBMASTER ウィンドウを表示します。SUBMASTER 下の FLASH ボタンからメモリーしたい番号を選びます。利用可能な SUBMASTER は 20 ページあります。SUBMASTER をストアするには RECORD キーを押しして下さい。SUBMASTER 上にストアされたシーンは SUBMASTER LCD 上に反映されます。

フェードタイムの調整

フェードタイム・カラー・ビームシェープやポジションはサブマスターウィンドウで調整できます。フェードタイムはサブマスターウィンドウ内の調整したい箇所にカーソルを合わせコントロールホイールをもしくは MFK ないしキーボードを用いて調整出来ます。詳細は SUBMASTER の章をご参照ください。

サブマスターの編集

サブマスターを簡単に編集する方法は UP DATE FUNCTION を使用します。メモリーの編集と同様編集したいサブマスターを LOAD します。プリセットフェーダーやフィクスチャーコントロールを使用することで編集します。最後に UPDATE を押し編集は終了します。

サブマスターに名前を付ける

モニター上のサブマスターのデータに名前をつけます。サブマスター KEY を押しサブマスターウィンドウを開きます。名前を編集したいデータを選び NAME キーを押すとモニター上に NAME ウィンドウが表示されます。

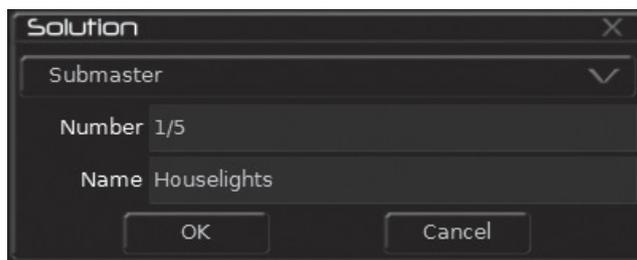
MFK を使って名前を入力し OK を選択して終了です。入力した名前はモニターのサブマスターとフェーダーに表示されます。

サブマスターのプレイバック

サブマスターをプレイバックする前にクリアボタンでプログラムウィンドウをクリアしてください。これはプログラムしていないデータがサブマスターの出力に影響を与えないようにするためです。サブマスターフェーダーを上げるとプログラムされたデータは出力されます。特性としてサブマスターは 5% のトリガーで新しいデータをクロスフェードします。ディマーとしては、サブマスターフェーダーインテンシティのコントロールを提供します。

サブマスター上にページを重ねる

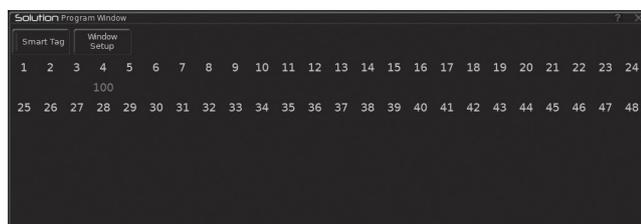
同じ物理フェーダーでコントロール出来ない異なるページのさまざまなサブマスターのチェースシーンデータを同じタイミングで出力することができます。いくつかのサブマスターフェーダーを実行中にページを切り替えても実行中のフェーダー及びボタンはそのコントロールした状態を保持します。元のページでフェーダーを 0 まで下げるか、フラッシュボタンをリリースするまで新しいシーンやチェイス、メモリーに関連付けられます。



4-7. プログラムウィンドウ

プログラムウィンドウ

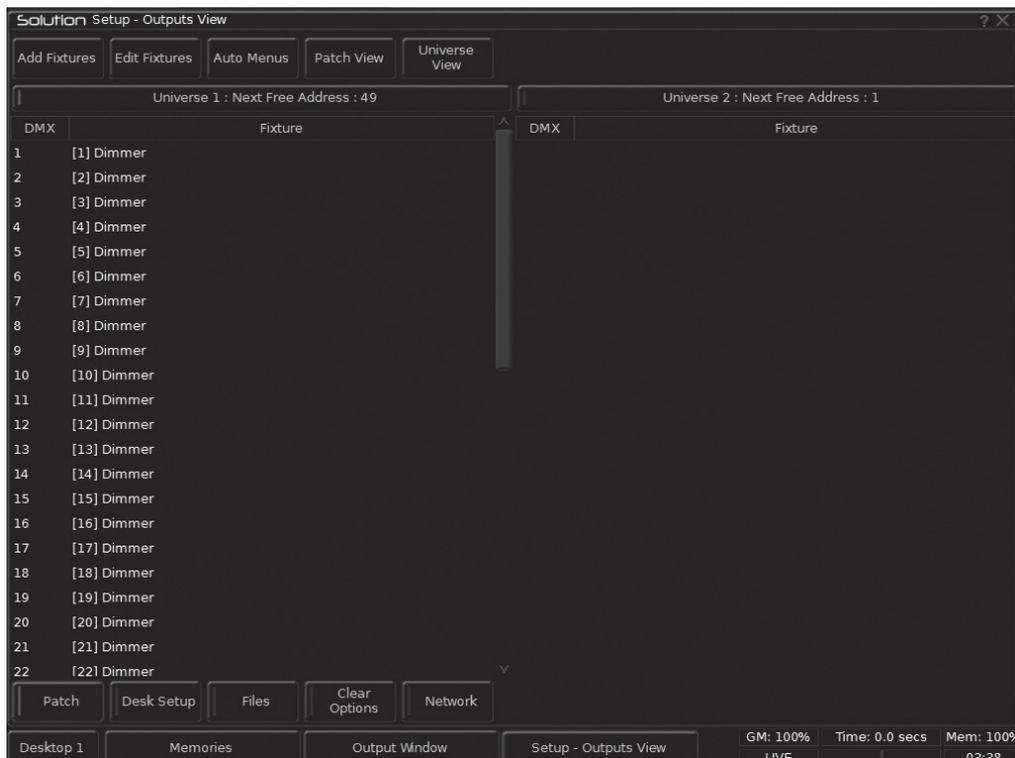
プログラムウィンドウはソリューションシリーズ機能の中核に位置します。メモリーやサブマスターパレットなどの設定を行う際はモニター上にプログラムウィンドウを表示しておくことをおすすめします。モニター上にプログラムウィンドウを表示するには PGM WIN キーを押しして下さい。コントロールホイールや他の方法でディマーレベルの調整やフィクスチャーの選択、パラメーターのお調整などの情報はプログラムウィンドウで見ることができます。



プログラムウィンドウ上に表示されたディマーやフィクスチャーデータはメモリーやサブマスター、パレットに記録することが出来ます。プログラムウィンドウ上では選択しているディマーチャンネルは赤いテキスト、選択していないディマーチャンネルは白いテキストで表示されます。現在選択されているフィクスチャーは黄色で強調され、選択されているフィクスチャーのパラメーターはバックが青色、選択されていないフィクスチャーパラメーターはバックが黒で表示されます。

4-8. 卓のセットアップ

これまでのところで Solution シリーズのセットアップについて理解を深めて頂きました。セットアップは現在の SHOW をクリアにしたり新しい SHOW をロードしたりムービングを加えたり全ての主な機能で使用されています。セットアップウィンドウには SET UP キーを押しモニター上にセットアップウィンドウを表示します。パッチされたデータが表示されます。



セットアップではデフォルトのフェードタイムやアウトプットのセッティング、パッチなど中核の設定を行います。そういうものであることから本番中などは通常画面として使用することはありません。しかしながらショーのセーブやロード、ソフトウェアのアップデートのときにも使用されるため内容をよく熟知して頂く必要があります。

パッチフィクスチャーの追加

Solution ではムービングライトのパッチが出来ますが、お使い頂いているフィクスチャーのデータを Solution は自動的に認識しません。MFK やポップアップウィンドウを使用してフィクスチャーのフィクスチャーデータ呼び出します。ムービングライト等を使用する前に予めフィクスチャーライブラリの情報が必要です。

・フィクスチャーのメーカー・モデルナンバー

フィクスチャー自体に明記されています。

・ムービングライトのオペレートモード

フィクスチャー自体と Solution の設定が必要です。

詳しくはマニュアルをご参照ください。

・フィクスチャーが持っている DMX チャンネル

フィクスチャーによって様々で物によっては 30ch 以上使用することもあります。設定前にご確認ください。

これらの情報を準備してセットアップに取り掛かりましょう。

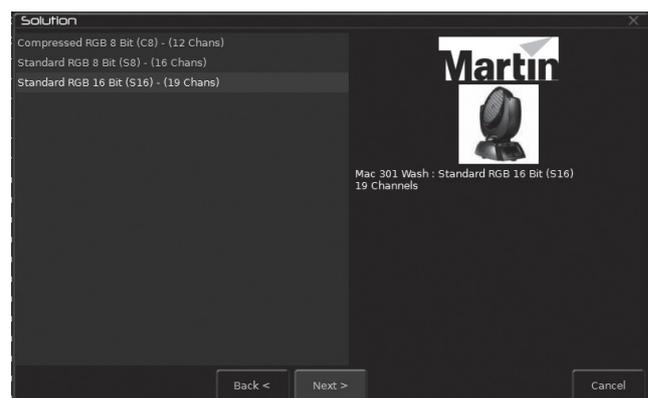
フィクスチャーの選択

(メーカー・フィクスチャータイプ・モード)

MFK の [Add Fixture] を押します。

メーカーの最初の文字 (今回は MARTIN を例とします) M をマルチファンクションキーで内リスト化された M から始まるメーカーの中から MARTIN を選び出します。

選択したメーカーのフィクスチャーリストがモニターに表示されますので、マルチファンクションキーで任意のフィクスチャーを選択して下さい。(例として MAC301 を選択します) リストから MAX301 を選択し、フィクスチャータイプのデータが表示されますので使用したいデータを MFK で選択してください。



DMX スタートアドレスの設定

フィクスチャーを選択した後は DMX アドレスの設定をすることが出来ます。

ユニバースを選択した後モニター上のポップアップウィンドウから直接又はマルチファンクションキーを使用してスタートアドレスを設定します。次に使用するアドレスをパッチするためには MFK [Next Address] 又は、ウィンドウ上のソフトボタンを使用します。最後に ENTER キーを押して終了です。

マルチファンクションキー (MFK) にフィクスチャータイプを割り当てる

必要なフィクスチャーと DMX アドレスを選択しました。これからのフィクスチャーがどこにあってほしいか卓に伝えます。必要とするフィクスチャーの MFK を押します。LCD 上に選択したフィクスチャーが割り当てられた MFK 及び DMX アドレスが表示されます。10 ページ x20 フィクスチャーがリユ可能です。必要とするフィクスチャー選択キーにフィクスチャータイプを返した場合、パッチオプションに戻るために ENTER キーを押して下さい。※チャンネルフラッシュボタンでも代用できます。

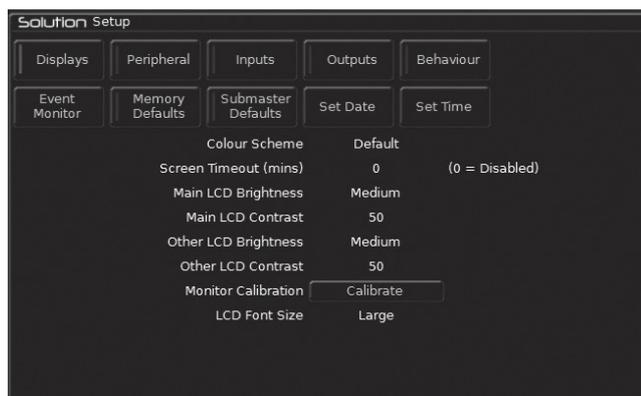
注意 フィクスチャータイプ

Zero88 のフィクスチャーはメモリースティックからロードすることができます。

もし卓の内部データに使用するフィクスチャーがなかった場合は外部からインポートしてください。詳細はマニュアルの SET UP の章をご参照ください。

オートメニュー

Solution シリーズはアサインしている異なったフィクスチャーのベースとなるオートグループ、パレット、マクロを作成することができます。これらを作成するには MFK を押し、[Auto Menu][Create Group][Create Auto Pallets][Create Auto Macro] のいずれかを選択して下さい。詳細はマニュアルの SET UP の章をご覧ください。



セットアップ機能は必要条件に合わせてカスタマイズするが適するように構成されます。セットアップは多くの区分に分割されますそれは MFK またはモニター上のボタンを押すことにより変更できます。卓のセットアップオプションの概要は後に記述しています。詳細はユーザーマニュアルをご参照ください。

DESK セットアップ

• Displays/ ディスプレイ

メイン LCD、増設した LCD の明るさやコントラストの調整、タッチスクリーンモニターのキャリブレーション、スクリーンのタイムアウト

• Peripheral/ 周辺機器

パン・チルトをコントロールするマウスやトラックボールの許可やコントロールホイールの感度調整

• Inputs/ 入力

音の同期や MIDI タイムコードのセットアップ、MIDI ノート、リモートスイッチの形成

• Outputs/ 出力

卓のアウトプットユニバースの設定

• Behaviour/ ビヘイビア (作用)

確認、上書き、リカバリー、プリセットのミックス、パラメーターの保持、セパレートオプション

• Memory Defaults/ メモリーデフォルト

インテンシティ、カラー、ビームシェープ、ポジションにおいてのデフォルトのディレイ、フェードタイムの設定

• Submaster Defaults/ サブマスターデフォルト

フラッシュボタンにおいてのデフォルトの設定、トリガーレベルとフェードタイム属性の設定

• Set Date/ 日付

日付を設定します

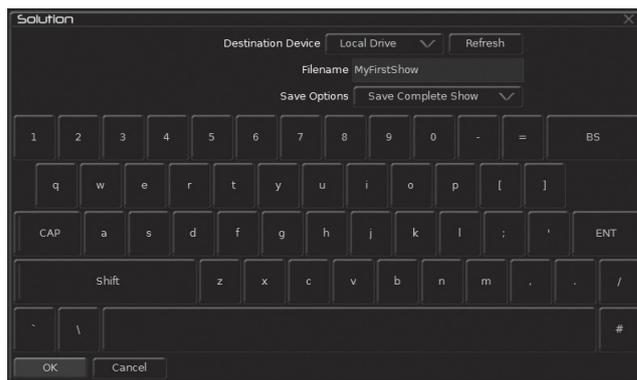
• Set Time/ 時間

時間を設定します

ショウの保存

Solution シリーズはショウデータを通常内部のメモリーにセーブします。外部でのショーデータのバックアップは USB メモリを使用します。卓の USB ポートにメモリースティックを接続します。MFK[File] 又はセットアップウィンドウの [File] ボタンを選択し押して下さい。MFK[SAVE Show] 又はモニター上の [SAVE Show] ボタンを選択するとモニター上にセーブするショーデータが表示されます。目的のデバイスを MFK を押しして選択します。もしデバイスが確認できない場合は、REFRESH ボタンを押して下さい。

マルチファンクションキーを使用することによってショーファイルの名前を入力することができます。そこではモニター上に表示されたキーボードまたは USB で接続しているキーボードから入力することができます。名前を入力を終えたら ENTER を押し MFK[OK] を押ししてショーをセーブしてください。



ショーのロード

ショーをロードするためには卓の USB ポートに気メモリースティックを接続します。SET UP → MFK[File] から [Load Show] を押すとロードショーファイルウィンドウがモニター上に表示されます。マルチファンクションキーを使用して SOURCE DEVICE でロードする場所を選択して下さい。ロードするデバイスを選択するとウィンドウ上にショーファイルのリストが表示されます。必要とするショーファイルをリストから選び OK ボタンを押すことでショーファイルはロードされます。

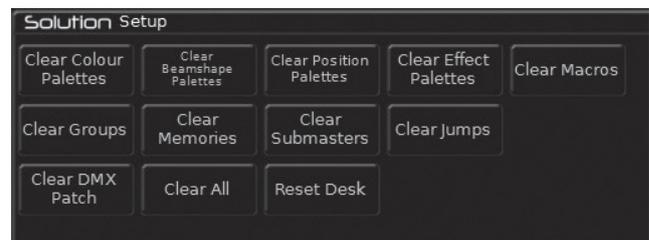
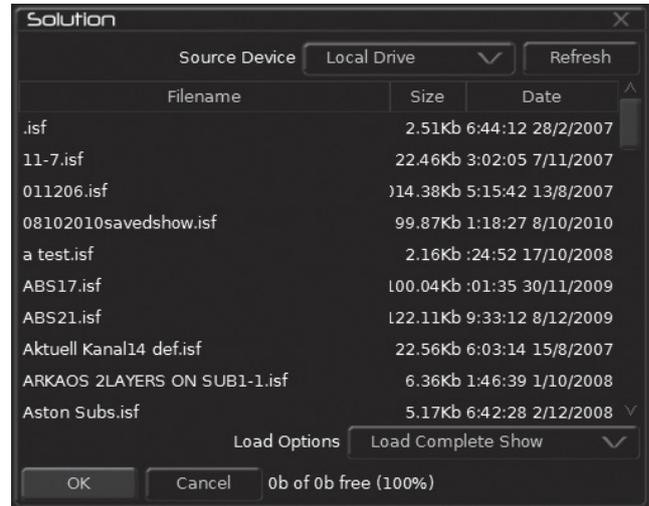
注意：ショーファイルをロードする場合は既存のショーデータはクリアされます。別のショーファイルをロードする前に現状のショーファイルのバックアップをお勧めします。

クリアオプション

このセットアップファンクションでは作成したショーファイル (Memories、Submaster、Group、Pallets 等) をクリアすることができます。ここではショーを完全に削除したり DMX パッチを元に戻したり、工場出荷時の状態にすることができます。

セットアップを終了する

セットアップの変更を終えたら、SET UP キーを押してセットアップセクションから移動してください。



4-9. フィクスチャーの制御

フィクスチャーのコントロール

フィクスチャーを加えることが出来れば今度はそれらをコントロールしてみましょう。

フィクスチャーの選択

FIXTURE キーを押して下さい。マルチファンクションキーはフィクスチャーを選択するボタンになります。MFK 上の LED はどのフィクスチャーがアサインされているか表示します。MFK でフィクスチャーを選択します。選択したフィクスチャーを外すときは再び MFK を押して下さい。又は最初のフィクスチャーの選択ボタンを押しながら、最後のフィクスチャーボタンを選択すると中間のフィクスチャーは全て選択されます。

フィクスチャーのホームイング

これは SET UP の EDIT FIXTURE で定められたパラメーターレベルをホームパラメーターとして設定します。タイプ別に説明するとパン・チルトがそれぞれ 50%、ディマーは 100% といったような形で初期のパラメーターを決めます。

HOME キーを押すことで初期パラメーターは選択した全てのフィクスチャーに送られます。そして自動的にタグ付けされます。

フィクスチャーパラメーターのコントロール

各フィクスチャーはカラー・ビームシェープ・ポジションなど異なったアトリビュート(属性)に分類又はグループ化されておりそれぞれ独自のパラメーターを持っています。アトリビュートボタンまたはコントロールホイールを使用しフィクスチャーを選択しますと必要な出力レベルを調整できます。

インテンシティのコントロール

フィクスチャーのインテンシティパラメーターはコントロールホイールで調整します。上記で記述されたように、設定したいフィクスチャーを選び POSITION キーを押して下さい。インテンシティパラメーターは 3 詰めのホイールにアサインされます。コントロールホイールを使用しインテンシティレベルを調整します。

出力レベルはコントロールホイール上の LCD に表示されます。

ノート

出力にインテンシティが無い場合は？

もしインテンシティを調整しても出力レベルに変化が見られない場合は、GRAND MASTER フェーダーがフルの状態になっているか、ブラックアウトボタンが OFF になっているか、シャッターがオープンになっているかを確認してください。

カラー、ビームシェープ、ポジションパラメーターの制御

選択したフィクスチャーのカラー、ビームシェープ、ポジションのパラメーターはコントロールホイールを使用して操作できます。はじめに操作したいフィクスチャーの選択とカラー、ビームシェープ、ポジションのアトリビュート(属性)キーを押します。

それぞれのフィクスチャーパラメーターはコントロールホイールにアサインされホイール上の LCD ディスプレイにもデータが反映されます。

もしフィクスチャーが 3 つ以上アトリビュート(属性)チャンネルを持っている場合、アトリビュートキーを再び押し、次のパラメーターを選択してください。

パラメーターのタグ付け

Solution シリーズのフィクスチャーパラメーターはそれらを記録するためにタグ付けをしなければいけません。

それぞれのフィクスチャーパラメーターはホイールの LCD 上に表示されます。そしてプログラムウィンドウ内にバックグラウンドは緑のタグで表示されます。もし初期のパラメーターをコントロールホイールを動かすことでパラメーターレベルが変更された場合、それは自動的にタグ付けされます。手動でタグ付けをするかしないかの設定はクリアキーを抑えながらコントロールホイールでフェーダーを動かすことで設定します。

4-10. パレット

Solution シリーズには 400 パレットが 4 つ備わっています。パレットはカラー、ビームシェープ、ポジションそしてエフェクトが保存されます。例えば最後に選択したアトリビュートが、シアン・マゼンタ・イエローなどのカラーミックスの場合マルチファンクションキーはカラーパレットを表示します。

パレットウィンドウ

それぞれパレットを設定するにはパレットウィンドウに設定します。モニター上にパレットウィンドウを表示するやめには SHIFT キーを押しながら、カラー、ビームシェープ、ポジション又はエフェクトなど表示したい属性キーを押して下さい。

パレットの記録

パレットのプログラムはとてもシンプルです。タグ付けされた正確なパラメーターを設定します。MFK でカラー、ビームシェープ、ポジションのいずれかを選択します。パレットをストアするためには、対応しているパレット (MFK) を 2 秒押します。パレットが記録されると MFK のパレット内に LED がつきます。



ノート レコーディングパレット

選択したアトリビュートのタグ付けされたフィクスチャーパラメーターのみパレット内に記録されます。

パレットの名前をつける

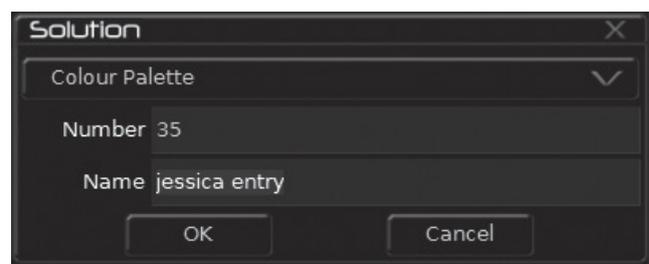
パレットは LCD 上とパレットウィンドウ無いに名前をつける事ができます。名前をセットするためにはモニター上に適切なパレットウィンドウを表示してください。名前をつけたいプログラムのパレットを選択し NAME キーを押しますとネームウィンドウがモニターに表示されます。

MFK 又は外部キーボードを使用しパレットの名前を入力し OK ボタンを押せば終了です

パレットの出力

必要なパレットを選択します。MFK でカラー、ビームシェープ、ポジションのいずれかのキーを押します。もし必要であれば UP DOWN キーでページをめくって必要なパレットを探して下さい。パレットを出力するためにはパレットの MFK を押します。選択された効果が出力されるでしょう。

以上でクイックスタートガイドは終了です。詳しくはマニュアルの各項を参照ください。





17. スペック

特徴

- OS：ZerOS (ZerOS 機器のデータを読み込み可)
- 248 フィクスチャー
- DMX 2048CH 4ユニバース出力
- Art-Net/sACN 対応
- RDM 対応
- 8LCD LCD 搭載マルチファンクションキー *20
- USB ファイルストレージ対応
- 内臓スキャンライブラリ 3100 以上収録
- メモリー：10000
- iOS/Android Windowe PC リモートディスプレイ対応
- オプションにより SMPTE/MIDI/ChilliNet/ リモートスイッチに対応
- 外部タックスクリーンモニターに対応
- フェーダー：プリセット x48, グランドマスター x1, プリマスター x2
- サブマスター：10 フェーダー・10 ページ・コントロールホイール x3
- パレット (カラー / ビーム / ポジション / エフェクト) 各 400, グループ x400, マクロ x400
- キュースタック, シアトリカル, サブマスタープレイバック (チェースシーケンス含む)

spec

- 電源：AC100V～260V 47-63HZ
- プロトコル：DMX512(1990), DMX512-A/ 光学絶縁された DMX 出力 4 ユニバース 2048CH
- 端子：Art-net 入力 RJ45 イーサコンインプット
- DMX 端子：入力 5pin Male XLR x1 系統 / 出力 5pin Female XLR x4 系統
- オーディオ入力：1/4 インチフォンジャック 100 mV～10V
- USB ポート：フロント x1 背面 x3(タッチスクリーン / キーボード / マウス / ストレージに対応)
- DSUB15PIN XGA モニター出力
- XLR3PIN 卓上ライト出力 DC12V
- 適応温度：5 度～40 度 湿度 5%～95%
- 寸法 115mm(H) x 765mm(W) x 575mm(D)
- 重量 16kg

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