

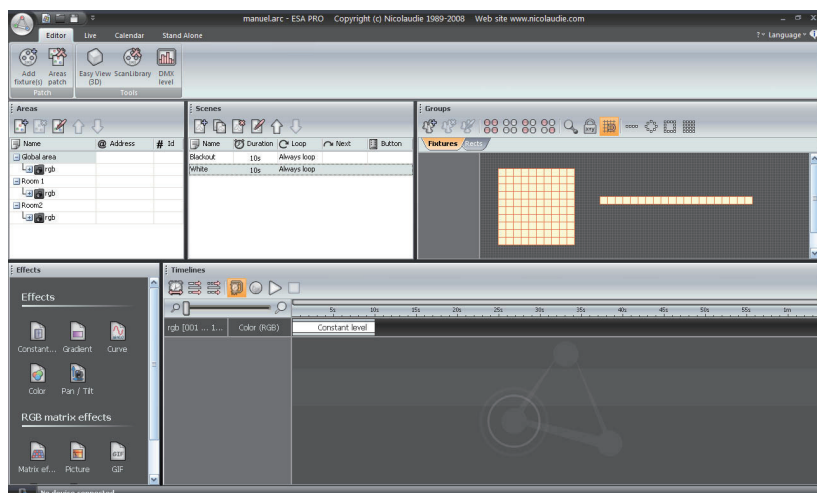
ESA PRO

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。



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

パッケージ内容

- ・マニュアル
- ・CD-ROM
- ・DMX インターフェース

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>

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。

目次

チャプター	ページ	チャプター	ページ	チャプター	ページ
1. インストール	3	13. スタティックレベル	10	25. ライブモードでシーンを再生する	16
2. 新しいショウの作成	4	14. グラデーション		26. カレンダー	
3. DMX デバイスの追加		15. カーブ	11	27. スタンドアロンメモリーに書き込み	17
4. エリアパッチ	5	16. カラーミキシング		28. ネットワークコントロール	
5. シーンの作成	6	17. X/Y	12	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	18
6. フィクスチャーの選抜		18. マトリックス		30. タッチコントローラーの同期	19
7. ポジションの設定		19. ピクチャー	13	31. USB- イーサネット同期	
8. フィクスチャーの選択	7	20. GIF / VIDEO			
9. RECTS モード	8	21. テキスト	14		
10. シーン構造		22. カラーマネージャー			
11. タイムラインエフェクトを追加する	9	23. 長方形レイヤー	15		
12. エフェクト		24. RGBW オプション			

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。

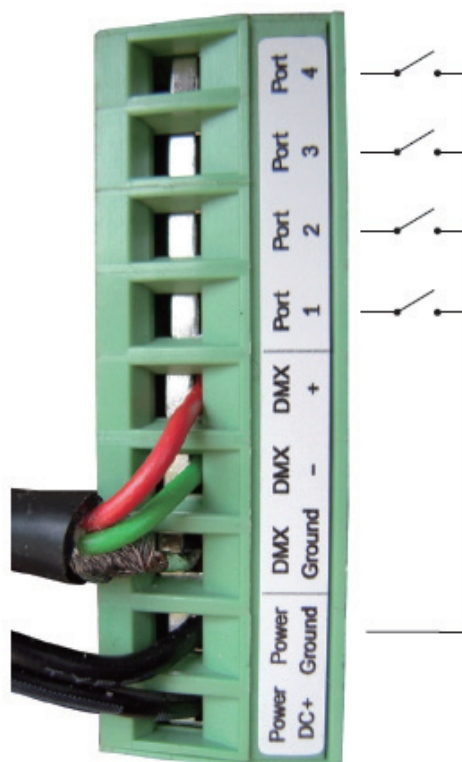
接続

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。

インターフェースがコンピューターに接続されている時はスイッチを動かさないでください。





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。

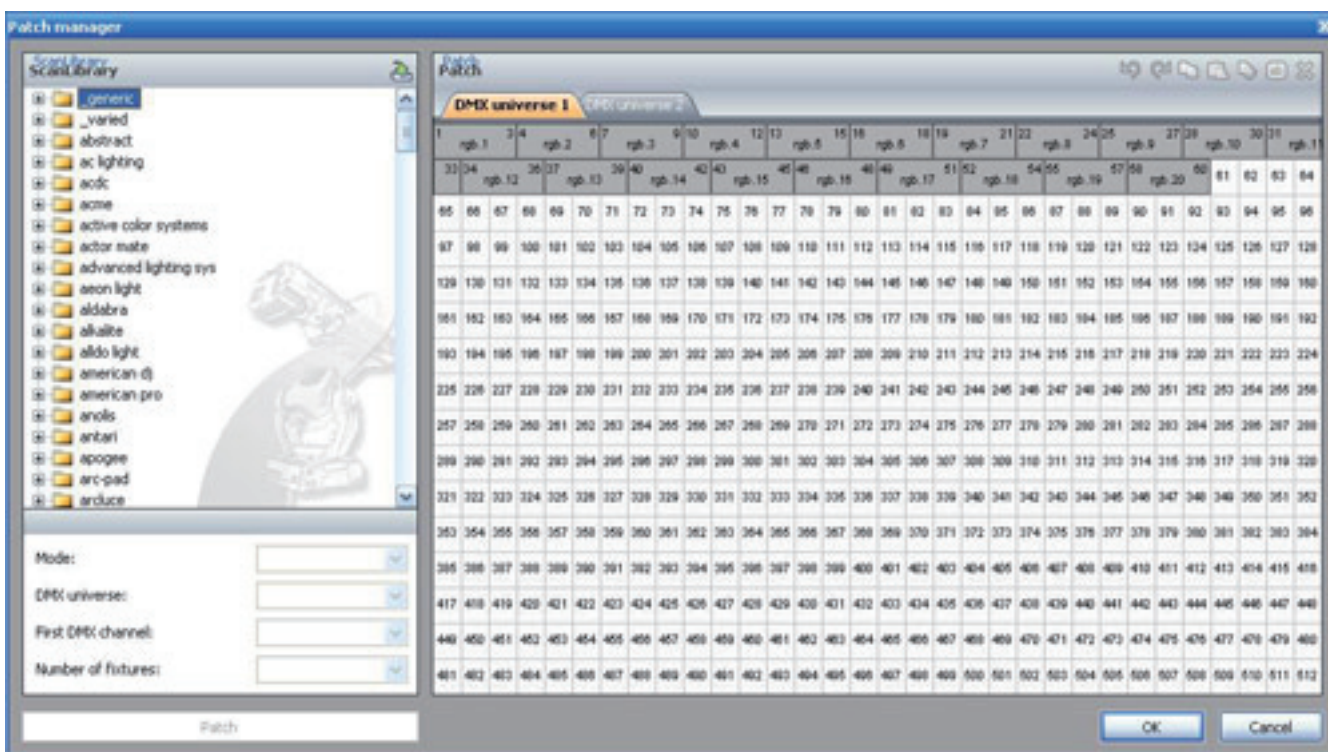
「Add Fixtures/ フィクスチャーの追加」ボタンをクリックし「Patch Manager/ パッチマネージャー」ウィンドウを開いてください。

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。

パッチができれば、「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。



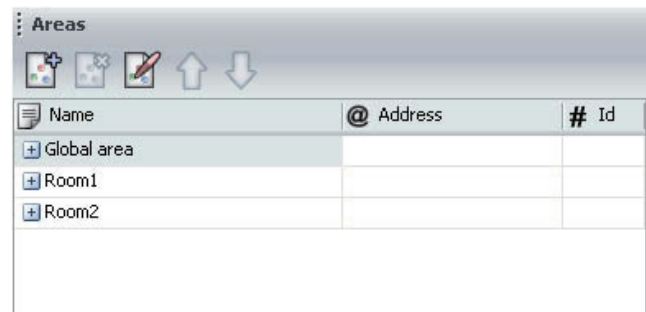
4. エリアパッチ / Area Patch

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。

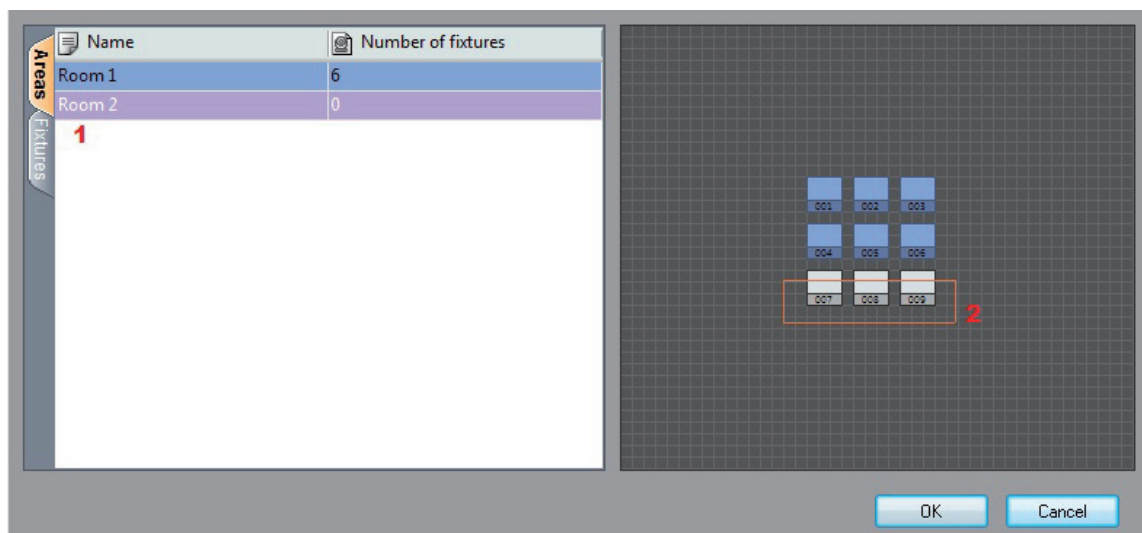
では、Room1 と Room2 の 2 つのゾーンを作ってみましょう。

「Area/ エリア」ウィンドウから、左側の + ボタンを押して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。



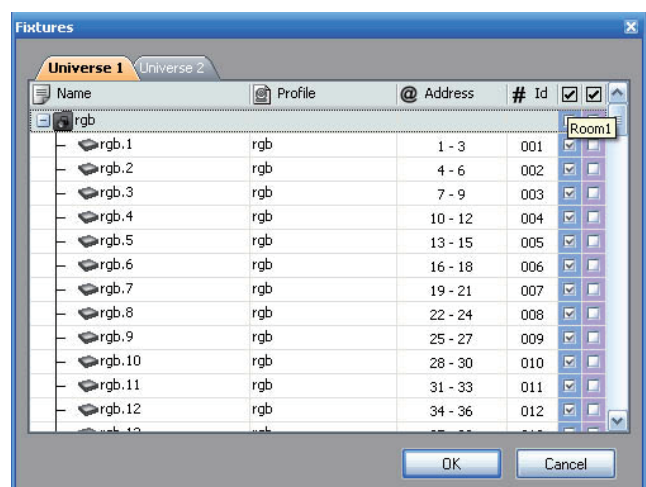
ツールバーから「Area Patch」ボタンをクリックしフィクスチャーをアサインしてください。Area タブまたは、Fixture タブから DMX デバイスをエリアにアサインすることができます。

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。



5. シーンの実成

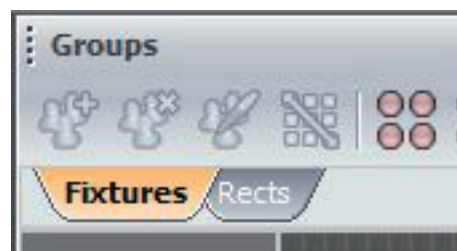
Scenes						
Name	Duration	Loop	Next	Port	Fade	STICK Pat
Blackout	20.00s	002 Loops		None	0.00s	
White	10.00s	Always loop		None	0.00s	

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。[Fixtures] 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

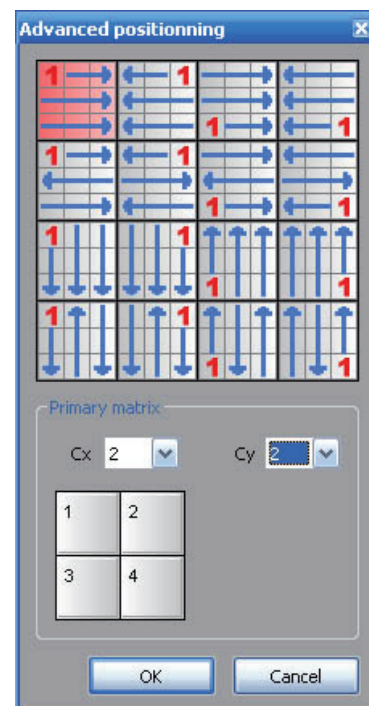
ビジュアライザー上で正確に表示するために、フィクスチャーポジションの設定は重要です。あなたのフィクスチャーを実際のポジションに配置することで、アイデアを簡単にシーケンスに構築することができます。

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 Positioning 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 Positioning 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)

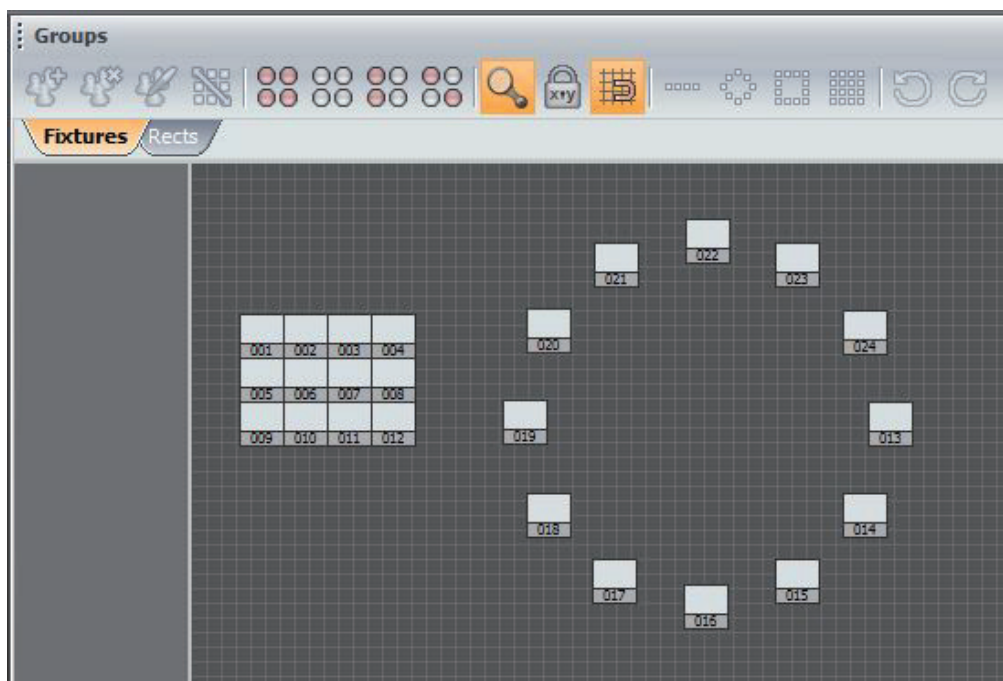


8. フィクスチャーの選択 / Selecting the fixtures

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。



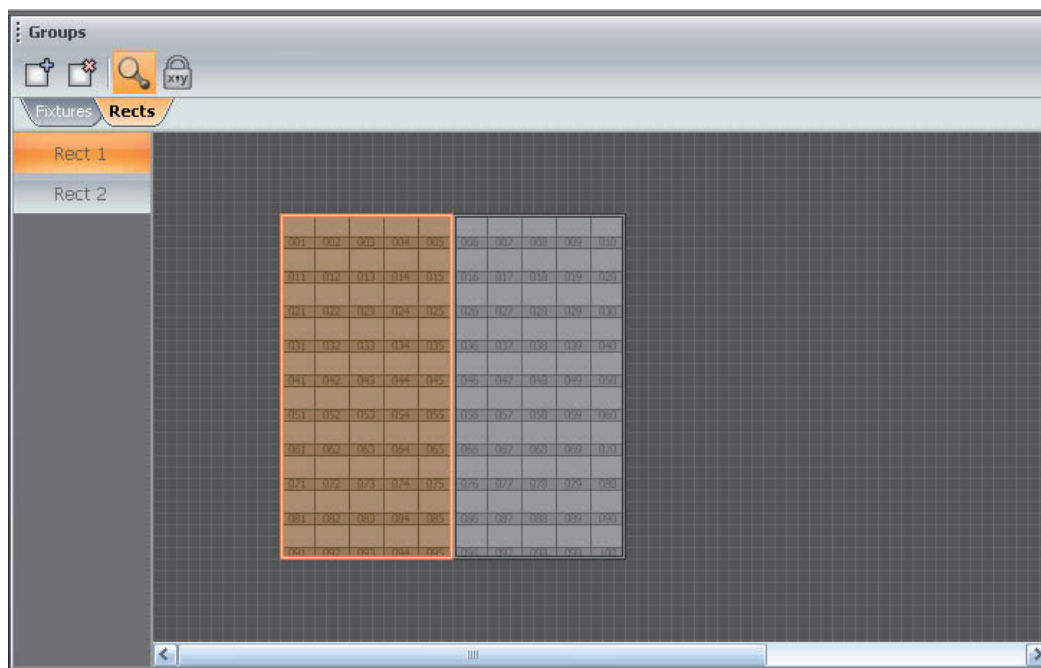


9. RECTS モード

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

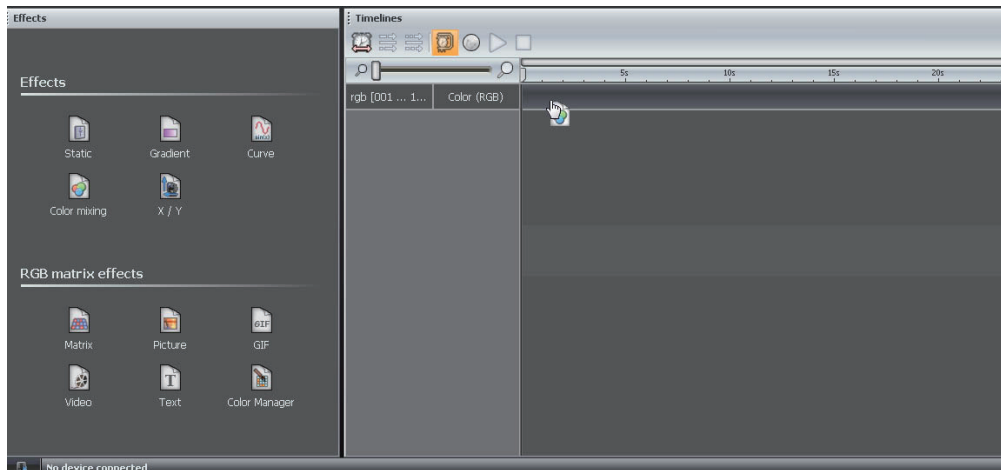
シーンは、タイムライン上に構築されます。1つのラインにつき1つの選択されたフィクスチャーまたはグループ化されたフィクスチャーに対応します。いくつかのオプションがあり、「Timeline Option」チャプターで解説いたします。



▶ 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。

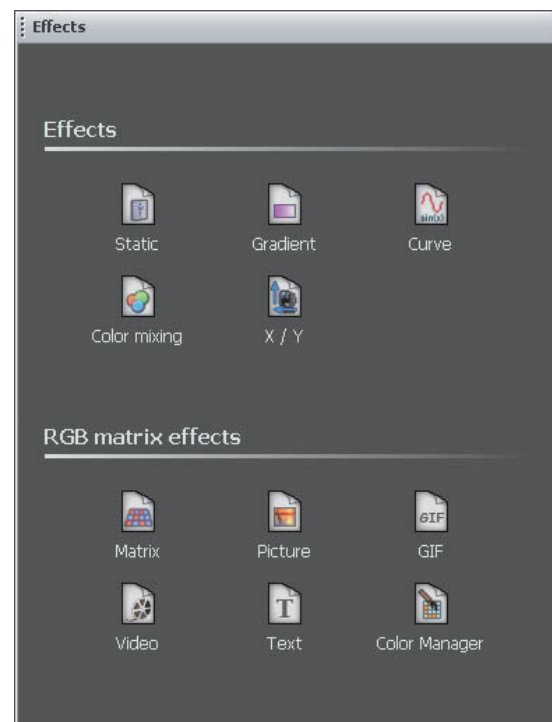
エフェクトはシングルフィクスチャーまたはグループ化されたフィクスチャーを追加することができます。Effects ウィンドウから使用するエフェクトをタイムラインにドラッグしましょう。マウスのボタンを離すと、エフェクトオプションウィンドウのソフトウェアが開きます。



▶ 12. エフェクト / Effect

選択範囲ができれば、「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** 選択されたマトリックスに画像を表示することができます
- **GIF** 選択されたマトリックスに GIF アニメを表示することができます
- **ビデオ** 選択されたマトリックスにビデオを表示することができます
- **テキスト** 選択されたマトリッ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

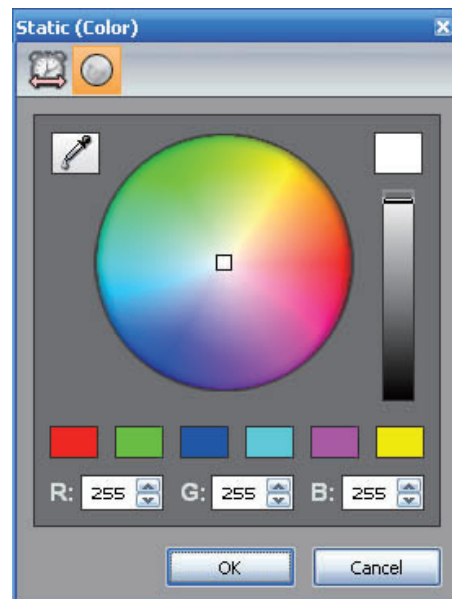
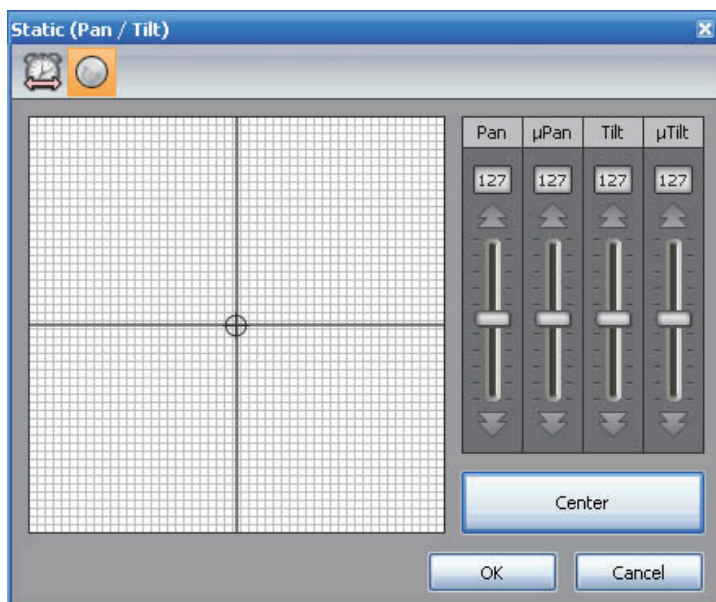
このエフェクトは、スタティックレベルの設定をすることができます。エフェクトはタイムラインにアサインされると、追従ウィンドウが開きます。3 モードがカラーに使用できます。

- 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。

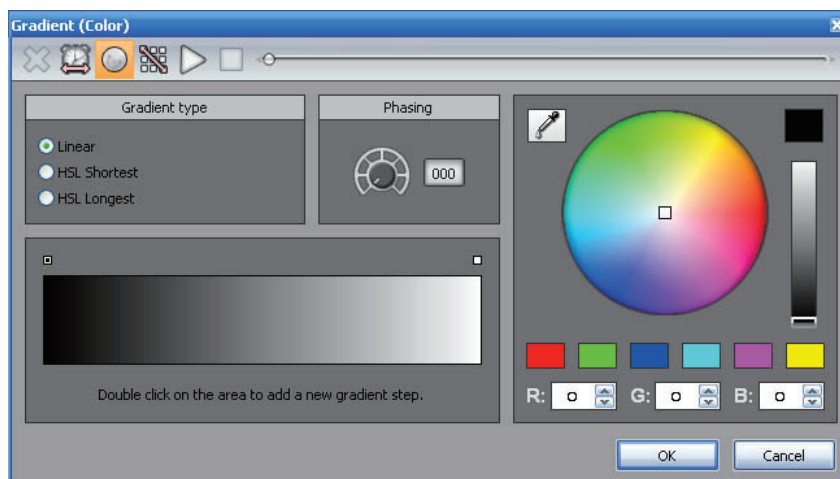


▶ 14. グラデーション / Gradient

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zing: 「Phasing」オプションによりフィクチャーにディレイ (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。



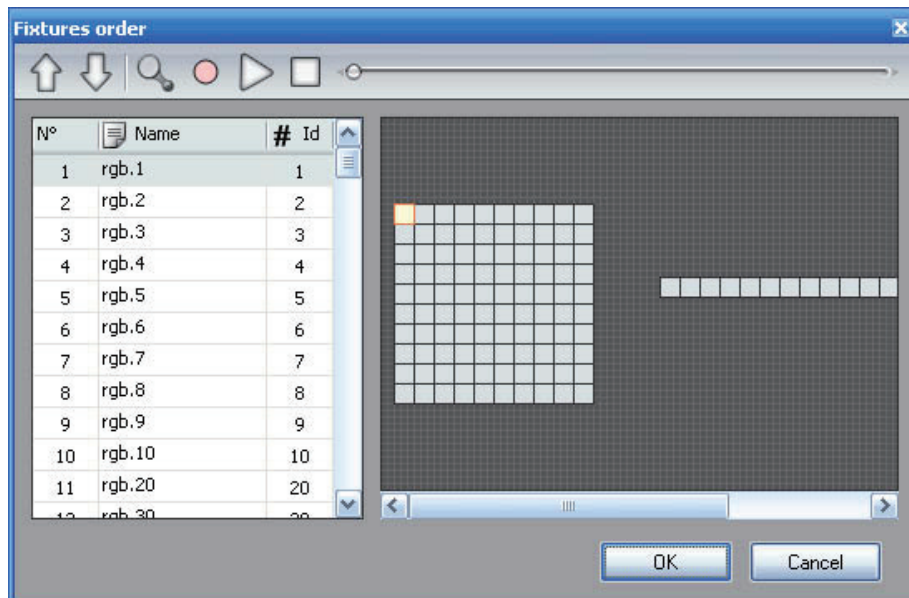
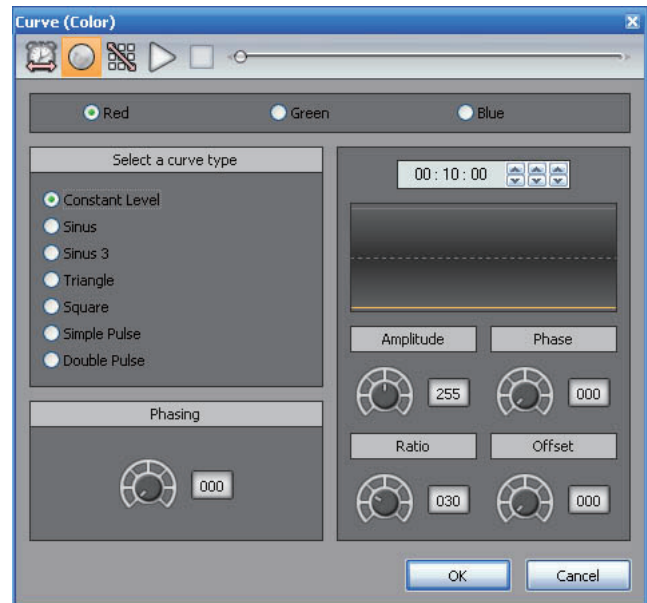
15. カーブ / Curve

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。



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、デューレーション（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。



▶ 17. X/Y

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

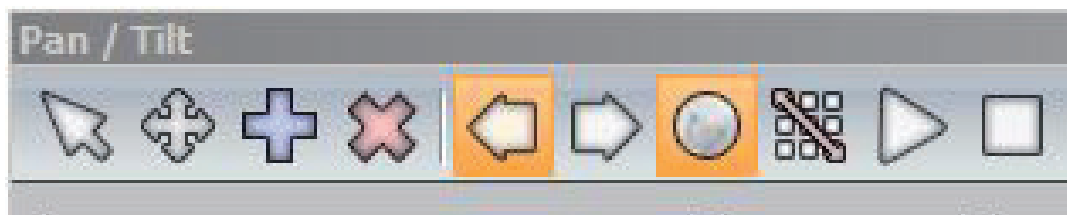
- ツールバーから「Delete」ボタンをクリックする
- 削除したい任意のポイントにマウスを重ねる
- 削除したいポイントをクリックする

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。これを行いたいシブ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當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。

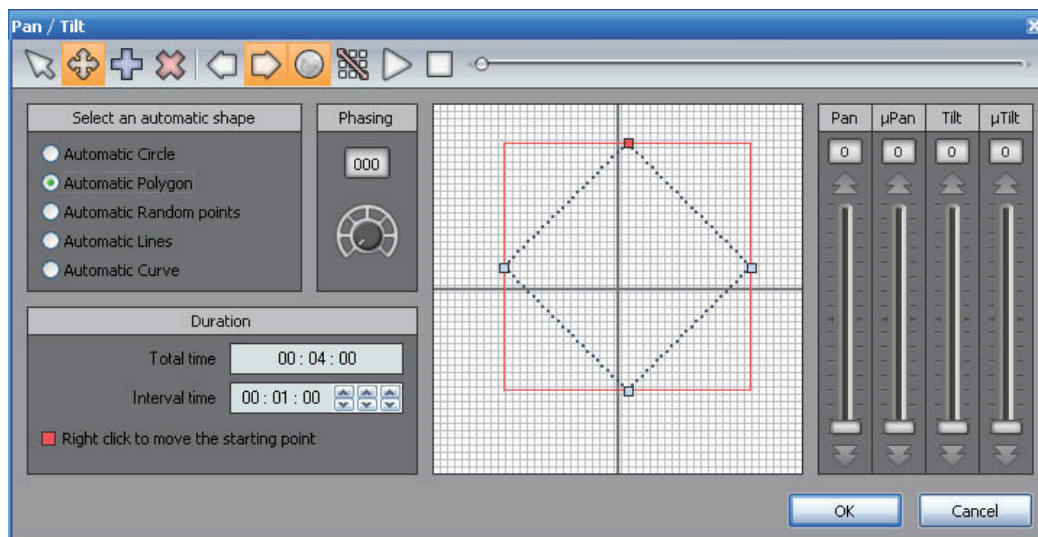


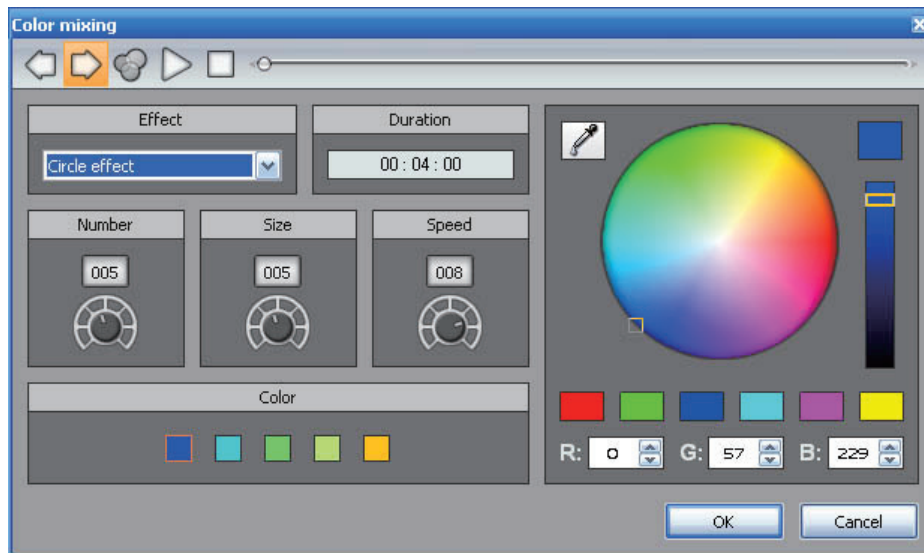
▶ 18. マトリックス / Matrix

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。

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。

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。カラー数が増えたら、カラーピッカーからカラーを選択してください。



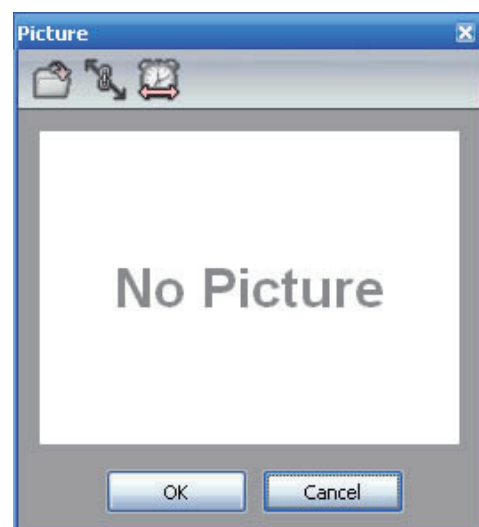


▶ 19. ピクチャー / Picture

マトリクスエフェクトは RECTS 上でのみ使用できます。通常のフィクスチャ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。

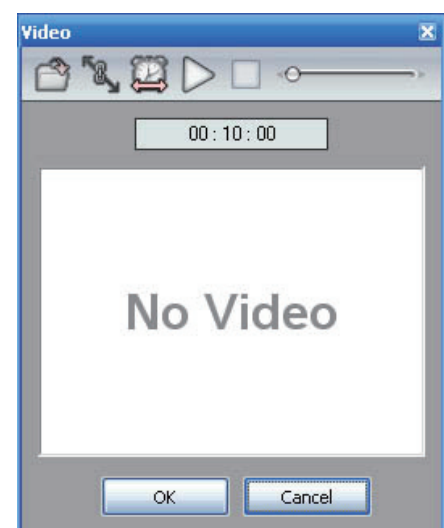


▶ 20. GIF / VIDEO

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。

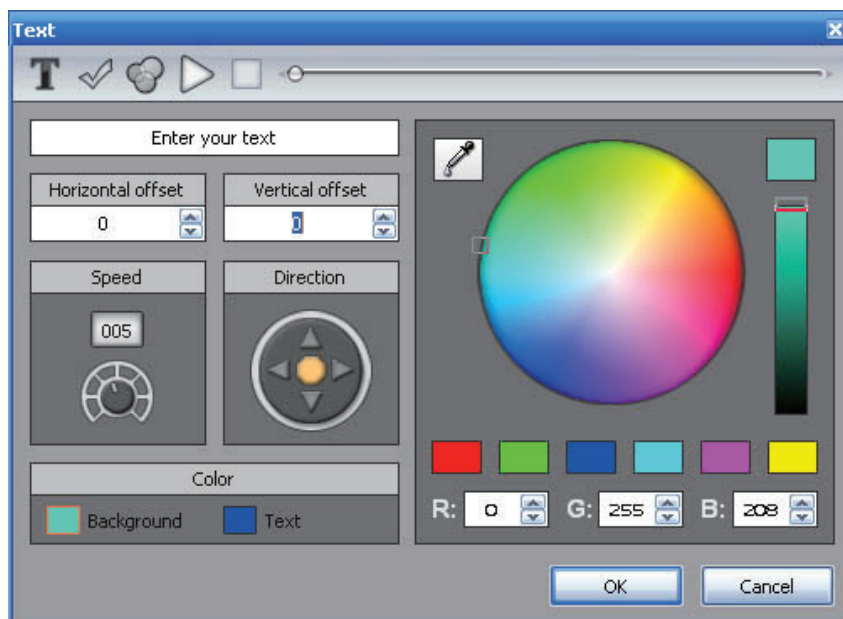


21. テキスト / TEXT

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

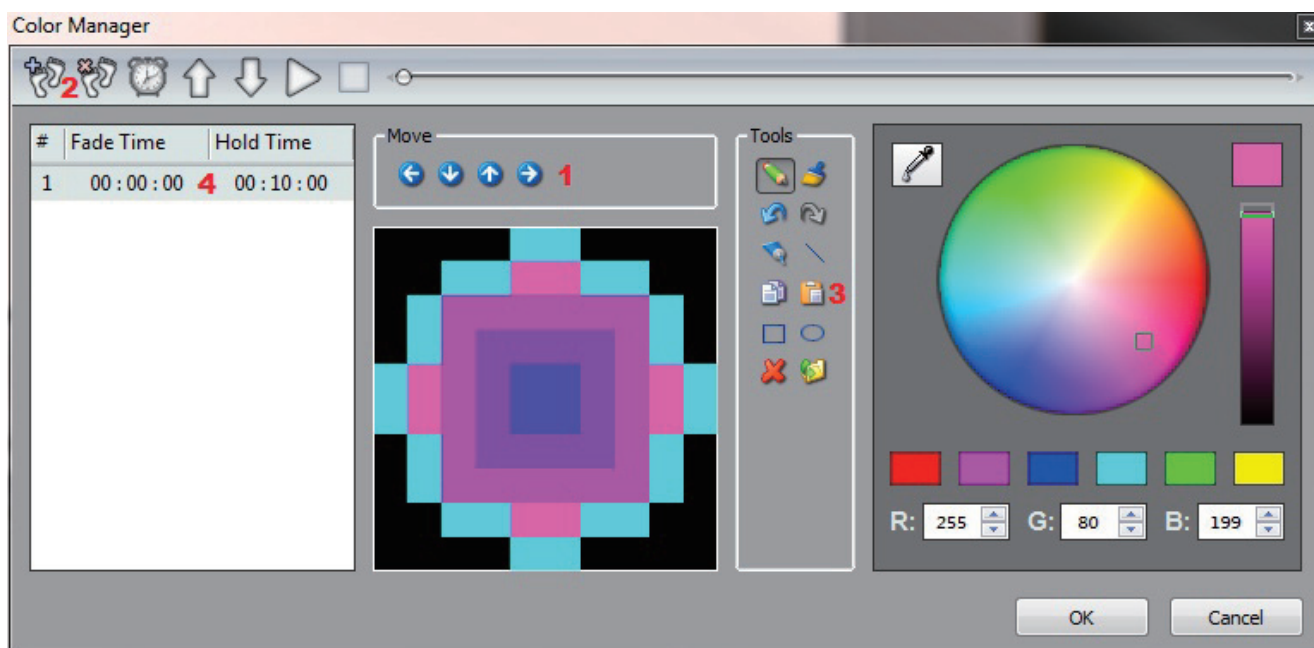


22. カラーマネージャー / Color Manager

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！

カラーホイールとペンス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。

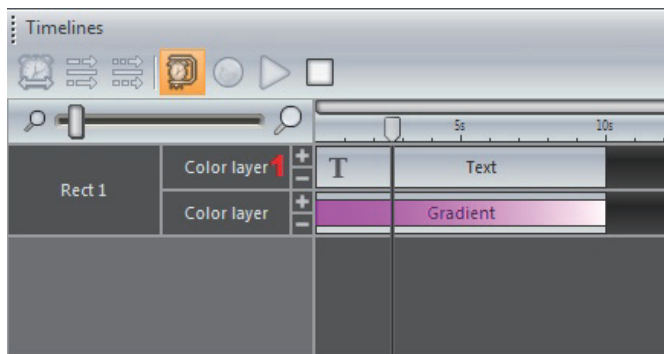
- (1) マトリックスを移動させる
- (2) イメージ通りなら次のステップに進みましょう
新規ステップを作成したら、前のステップはコピーされます。
- (3) 他のステップからのコピーアンドペーストができます
- (4) 各ステップ間の Fade と Wait タイムを変更することができます



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。



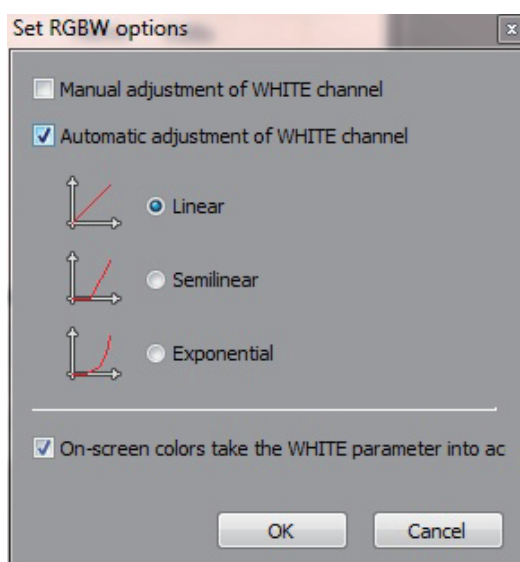
カラーは、テキストレイヤーと選択したプロパティを右クリックすると透明にすることができます。

- (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。

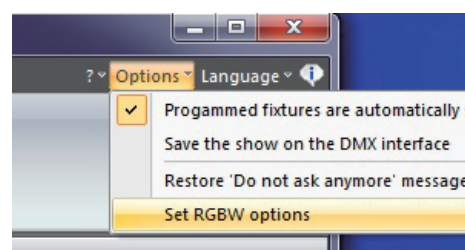


デフォルトより、ホワイトチャンネルの自動調整はリニアです。
LINEAR(リニア): RGB 全てが 30% 未満なら 30% がホワイトに追加されます

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): 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。

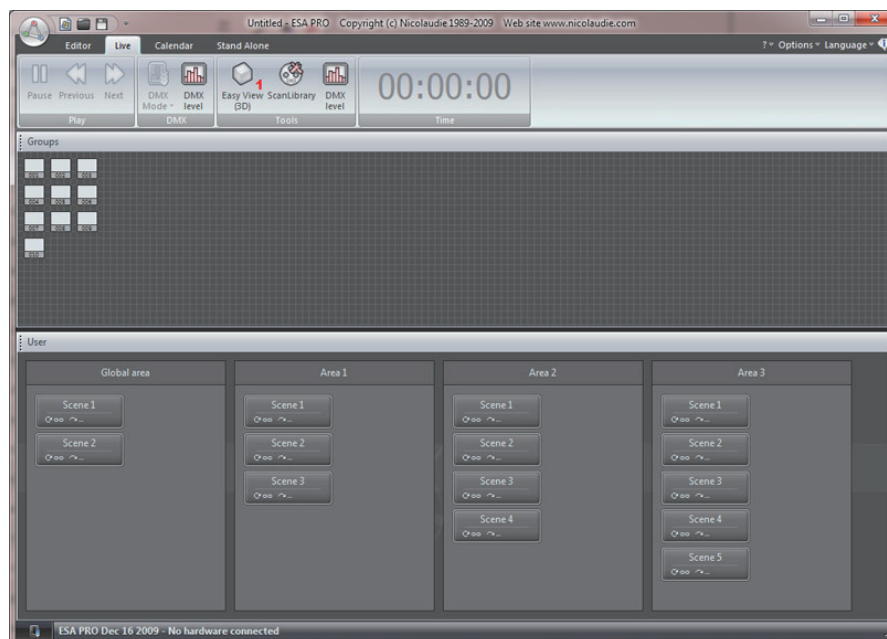
Specific Color(色見本) に近づけるためにホワイトカラーフェーダーの手動動作も選択できます。





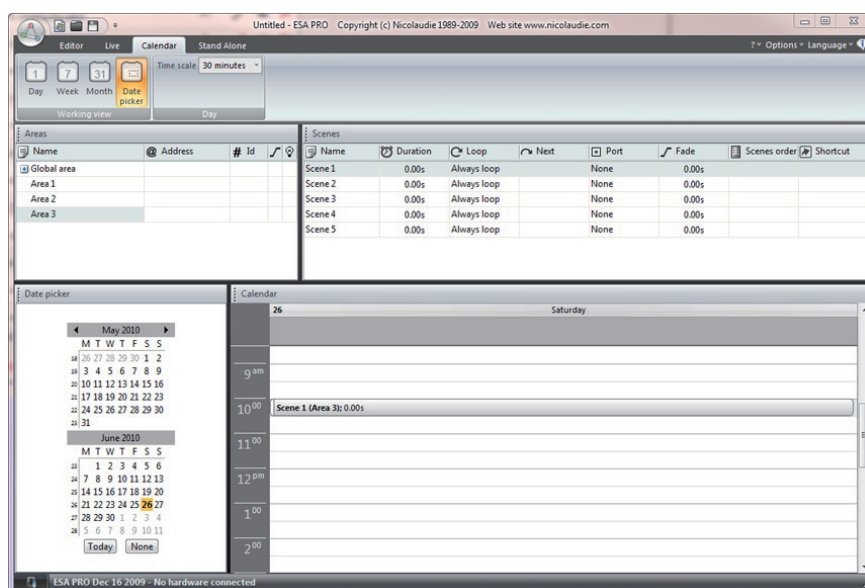
25. ライブモードでシーンを再生する / playing your scenes in Live mode

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

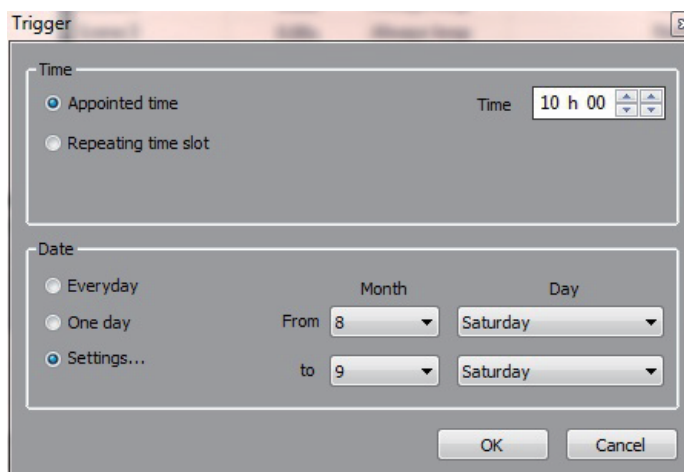


26. カレンダー / Calendar

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。



トリガーをダブルクリックして編集します。再発生日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。



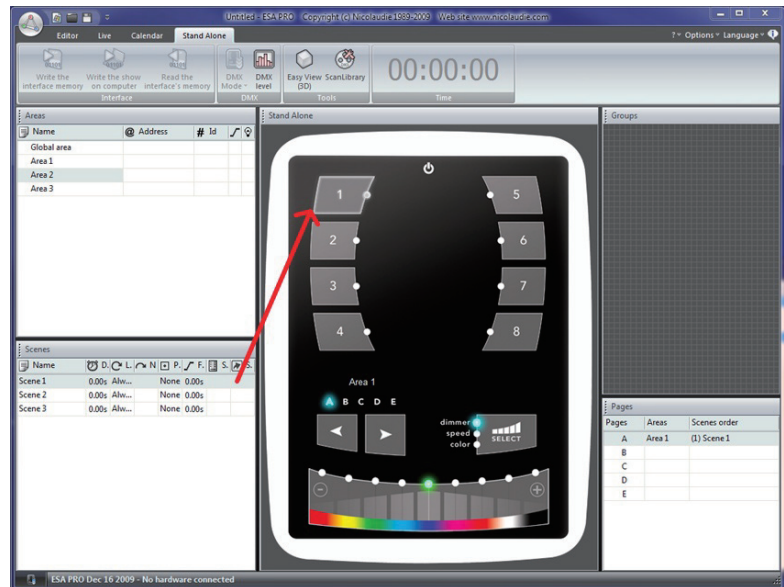
27. スタンドアロンメモリーの書き込み / Writing the Stand Alone memory

STICK または SLESA インターフェイスにあ
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「Assign All Scenes」を選択してく
ださい。

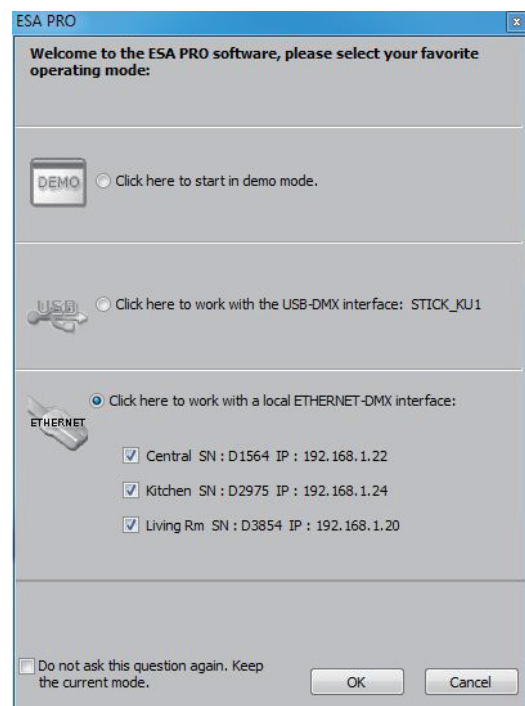
Note: シーンのみをインターフェースにド
ラッグすると書き込まれます。これにはシー
ンにカレンダーとポートトリガーも含まれま
す。



28. ネットワークコントロール / Network Control

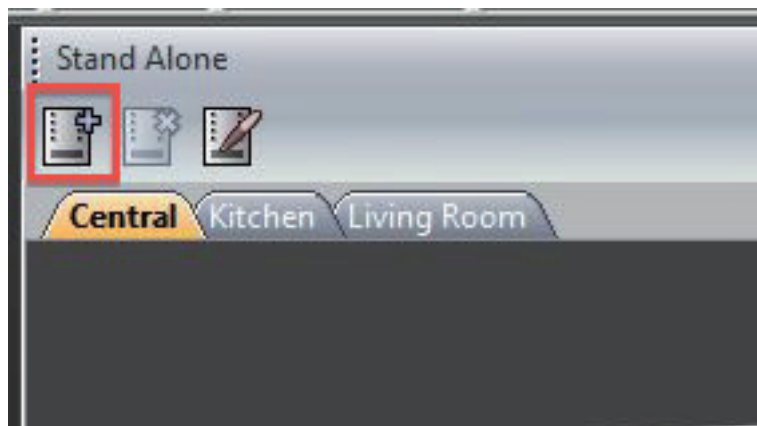
ネットワークを介して互換性のある DMX インタフェースをコント
ロールすることができます。ESA Pro を始める前に、Ethernet 使
用できるコントローラーはネットワークに接続して設定を確立で
きるか確認して下さい。

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。

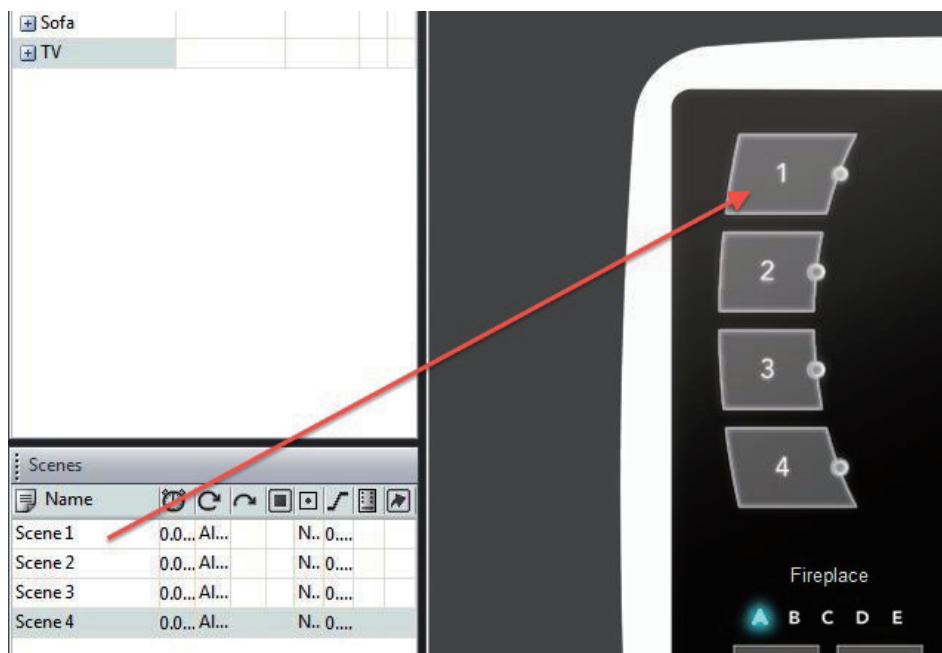


▶ 29. タッチコントローラーにネットワーク経由でショウを書き込む

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

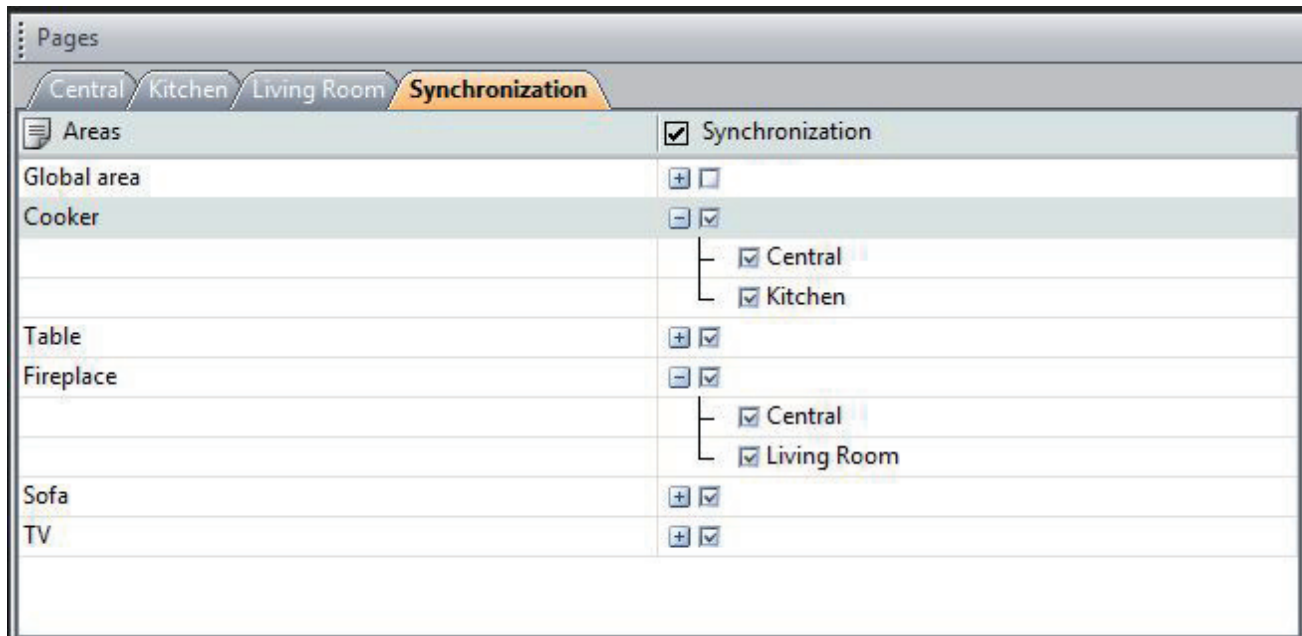
30. タッチコントローラーの同期 / Synchronization

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。

- Synchronization 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

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。

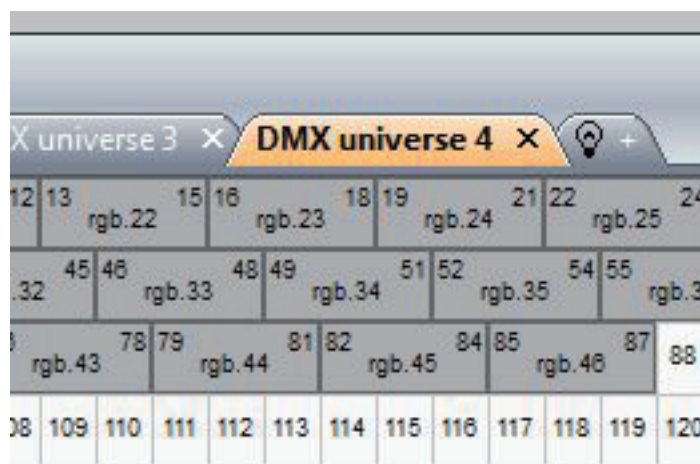


31. USB- イーサネット同期 / Synchronization of USB-Ethernet controllers

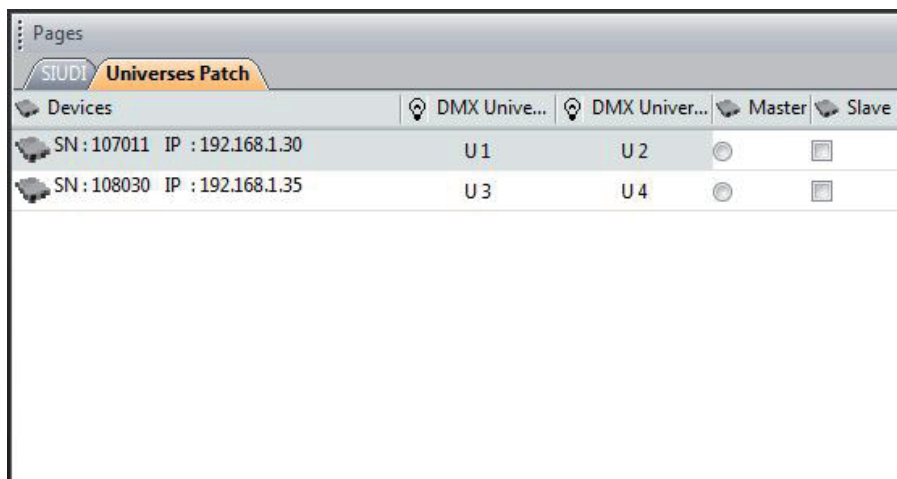
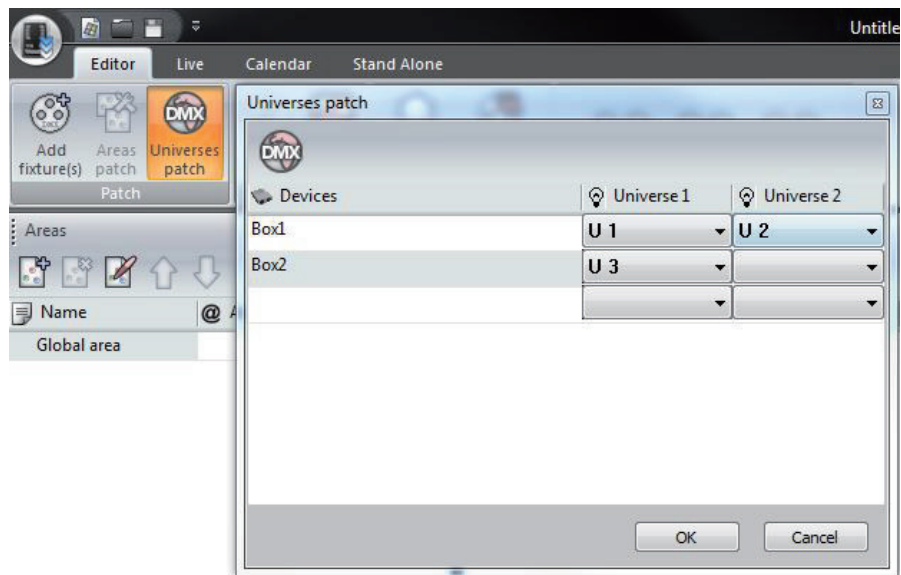
いくつかの USB-Ethernet コントローラーは、2 ユニバース以上を持つスタンドアロンショーの同期をすることができます。ただし、タッチコントローラーとの互換性はありません。

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。



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。



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對一で対応する 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。