Product Manual

取扱説明書

2022 年 03 月作成

Nicolaudie

ESA PRO2



> 製品の特徴

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。

NICOLAUDIE「ESA Pro 2」は、nicolaiudie 社のプログラミング ソフトウェアの最新世代です。人間工学に基づいたデザインに 加え、多くの革新的な機能が搭載されています。新しく1から 設計された ESA Pro 2 は、Mac と Windows の両方で利用可能で、 タイムラインの自動化、ピクセルマッピング、マルチゾーンプ ログラミングなどの驚くべき新機能を提供しています。

章	コンテンツ	頁
	新機能	
	ESA Pro 2 パッケージ	
はじめる前に	互換性	2
	ソフトウェアー	
	フィクスチャープロファイル	
はじめに	インストール	3
	フィクスチャーの追加	4
	LED ストリップ・テープライト等	5
	フィクスチャーのアレンジ	7
	ゾーンの設定	7
	シーンの作成	9
	セレクション	9
	シーン	9
使い方	タイムライン	9
	エフェクト	10
	オートメーション	12
	シーケンス	14
	エディター	15
	ビルダー	15
	フィクスチャーのアレンジ	15
	フィクスチャー・グリッドの管理	16
	ゾーンの作成	16

章	コンテンツ	頁
	セレクション	17
	シーン	17
	タイムライン	18
	タイムラインの作成	18
	エフェクトブロック	18
	ブロックアライメント	20
	タイムラインのオートメーション	21
	タイムラインのブレンド	22
	タイムラインの分解	22
使い方	マッピング	23
	スタンドアローン シーンの書き込み	25
	デバイスの管理	25
	シーンの割当	26
	シーンのプロパティ設定	26
	クロックとカレンダー	27
	ТСА	27
	 スタンドアローンの書込み	28
	シミュレーター	29
	その他の機能	30

IDE corporation

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 〒 556-0003 大阪市浪速区恵美須西 1-1-4 TEL 06-6630-3990 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。製品の仕様は 予告なく変更することがございます。製品のサポート・修理はご購入の販売 店にご相談ください。

と はじめる前に

ESA Pro 2 へようこそ。スタンドアローン DMX インターフェー ス用のパワフルな DMX プログラミングソフトウェアパッケー ジです。このソフトウェアの概要については、「入門」のペー ジをご覧ください。

以下は、ESA Proから追加された新機能の一覧です。

●新しいユーザーインターフェース - ゾーンは上部のタブで管 理します。

メインの作業エリアは、ビルダー、セレクション、マッピング に分かれています。

●タイムラインの自動化 - カラー、ディマー、サチュレーショ ンなどの機能をタイムラインの上にリニアカーブで変更できる ようになりました。例えば、エフェクトに調光を追加して、タ イムラインに従って 0% から 100% までフェードさせることが できます。

シーケンス:ストレージに制限のあるコントローラー向けに
 合理化されたプログラム。

新しいエフェクトバンク

- ●フルカラー・マネージメント
- ●新しいルーピングモード
- Mac との互換性

●フラッシュメモリーを搭載した DMX インターフェースとの 互換性

●ソフトウェアを再起動することなく、いつでもDMXインター フェースを接続可能。

ESA Pro 2 パッケージ

インターフェースのパッケージ内容 パッケージには、以下のものが含まれています。

- USB-DMX インターフェース
- USB ケーブル
- ●テクニカルデータシート
- ●電源

最新のソフトウェアバージョンとユーザーマニュアルは、ウェ ブサイトのダウンロードセクションから入手できます。

互換性

- Microsoft Windows 10 64bit
- OSx 10.13 (High Sierra)+ の場合
- 4Gb RAM、1GB のハードディスク空き容量、最低 1680x150 のディスプレイ解像度。
- Easy View 2 (3D) 動作条件は、OpenGL 3.2 以上。

ソフトウェアー

以下のソフトウェアが付属しています。

- ESA Pro 2 DMX 照明プログラミング・ソフトウェア。
- EasyView 2 リアルタイムの 3D ビジュアライザー。

● Hardware Manager - DMX インターフェース管理ソフトウェ ア。ファームウェアの更新、診断、設定変更などが行えます。

Fixture Profiles フィクスチャープロファイル

照明やフィクスチャーをプログラムするために、ESA Pro 2 は DMX チャンネルと各 DMX チャンネルを構成する機能(プリ セット)を理解する必要があります。フィクスチャープロファ イルが正確であればあるほど、ESA Pro 2 であなたの照明をプ ログラムすることが簡単になります。DMX チャンネルと他の 情報は、ssl2 ファイル拡張子を持つ 'Fixture Profiles' に保存さ れます。モノラル(シングルディマー)、RGB、RGBW、LED ピクセルテープなどの標準的な建築用ライトは、Add Lights パネルで簡単にアクセスできるようになりました。

より複雑な照明については、ブランドとフィクスチャーのモデ ル名によって、15,000以上のフィクスチャーのデータベース から適切なプロファイルを検索することができます。これらの フィクスチャーは ESA Pro2ScanLibrary フォルダにあります。 また、オンラインでデータベースを検索することもできます。 https://store.nicolaudie.com/ssl

データベースに存在しないフィクスチャーをお持ちの場合、新 規フィクスチャーリクエストを立ち上げ、弊社チームによる プロファイルの作成を依頼することができます。また、オン ラインの Profile Builder アプリを使用して、独自のフィクス チャープロファイルを作成することができます。https://cloud. lightingsoft.com/profilebuilder

Profile Builder アプリのユーザーガイドを以下のリンクから 入手できます https://storage.googleapis.com/nicolaudie-eulitterature/Release/profile_builde r_user_guide_en.pdf

はじめに / Getting Started

Installation イントロダクション

● ESA Pro 2 の最新版は、ホームページからダウンロードして ください。

nicolaudie.com/esapro2.htm

●ダウンロードしたファイルを使用して、ESA Pro 2 をインス トールします。

●インストールが完了したら、USB-DMX インターフェースを 接続します。

注意:Windows システムでは、2 つ目のデバイスドライバの インストールが実行される場合があります。タスクバー上にド ライバがインストールされた旨のメッセージが表示されたら、 ESA Pro 2 ソフトウェアを起動する準備が整ったことになりま す。 ESA Pro 2 をインストールしたら、ソフトウェアを起動し、フィ クスチャー(照明機器)の追加について以下のセクションに進 んでください。

Setup X	👸 Setup X
Installation Folder	Setup - EsaPro2 Beta
Please specify the directory where EsaPro2 Beta will be installed.	Welcome to the EsaPro2 Beta Setup Wizard.
C:\EsaPro23eta 3rowse	
< Back Next > Cancel	Next > Quit

ESA PRO2

使い方

Add Fixtures フィクスチャーの追加

ソフトウェアはあなたが持っているフィクスチャーの種類とそれぞれのフィクスチャーに設定されている DMX アドレスを設定す る必要があります。

Builder (ビルダー) (1) タブにいることを確認して、Add Lights(ライトの追加)(2) パネルでフィクスチャータイプを選択してく ださい。4 つの基本的なライティングタイプがあります: Mono (シングルチャンネルディマー)、Colored (カラー)、Strip (ストリッ プ)、Matrix (マトリックス) です。これらの各々は、パラメータを変更することができるウィンドウを開きます。

Zones O Global 🖉 New zone		
Builder Selections Mappings		
Lights 1		ø»
	Add	llights
	Add Colored Light	0
	Type RGB ~	
	Shape Round V	
	Number 👔 😳	
	Name Colored Light	
	Index 1	
	Open patch window	atch
	OK Cancel	
	rana penyan kenan kenan penyan penyan penyan penyan penyan kenan kenan penyan p	

もしあなたのカラーフィクスチャーがドロップダウンボックスにリストされていない場合、Custom(ドロップダウンの一番下にある)を選択して、独自のプロフィールを作成することができます。Create profile(プロファイルの作成)ウィンドウが開き、カラー チャンネルを任意の順序で追加することができます。

異なる機能(プリセット)に分割されたチャンネルを含む複雑なライトの場合は、「その他を追加」を選択し、「スキャンライブラリ」 フォルダを検索してください。詳しくは 1.3 項を参照してください。

Cr	eate profile
Add channel	Amber v +
! 1 📕 Red	9
i 2 📕 Green	9
: 3 📕 Blue	
i 4 🗌 Neutral White	e i
: 5 🔲 Warm White	
: 6 🦲 Amber	
	OK Cancel

LED Strip LED ストリップ(テープライト等)

このタイプのフィクスチャーを使用すると、プロジェクトの ためのストリップ照明を作成することができます。ドットの数 は、ストリップ上のライトの数を示しています。また、ストリッ プをダブルクリックしてアンカーポイントを追加し、その外観 と向きを変更することができます。

Matrix (マトリクス)オプションは、フィクスチャーのグリッドまたはマトリクスを作成することができます。フィクス チャーのマトリックスタイプを選択すると、Add Matrix (マト リックス追加)ウィンドウが表示されます。ここから、マトリッ クスのサイズ (1) と流れる方向が選択できます。



(2) フィクスチャーの種類が選択されると、Patch (パッチ)が 表示されます。

ウィンドウで、ソフトウェアの中でフィクスチャーの DMX ア ドレスをアサインすることができます。パッチウィンドウには、 DMX ユニバースの 512 チャンネルを表すグリッドが表示さ れます。DMX フィクスチャーは 1 ~ 512 の DMX チャンネル を使用することができます。DMX アドレスは、常にフィクス チャーによって使用される最初のチャンネル / アドレスです。



							P	atch																					
DMX512																													
Fixtures not patched	Patch																												
#1.Colored Light rgb	Universe 1	5-3	3	4	5	6	7 8	9	10	11	12	13	14	15 1	6 1	7 18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31 3
#2.Colored Light rgb		34	35	36	37	38	39 40	41	42	43	44	45	46	47 4	8 4	9 50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63 6
* #3.Colored Light rgb		65 66	67	68	69	70	71 72	73	74	75	76	77	78	79 8	0 8	1 83	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95 9
 #4.Colored Light rgb 		97 98	99	100	101	102 1	03 10	105	106	107	108	109 1	10 1	11 1	2 1	3 11	4 119	5 116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127 1
 #5.Colored Light rgb 		129 130	131	132	133	134 1	35 13	5 137	138	139	140	141 1	142 1	43 1	14 14	5 14	5 14;	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159 1/
#6.Colored Light rgb		161 162	163	164	165	166 1	67 16	3 169	170	171	172	173 1	.74 1	75 1	76 17	7 17	8 179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191 1
#7.Colored Light rgb		193 194	195	196	197 1	198 1	99 20	201	202	203	204	205 2	206 2	207 2	18 20	9 21	0 21:	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223 2
 #8.Colored Light rgb 		225 226	227	228	229 2	230 2	31 23	2 233	234	235	236	237 2	38 2	39 2	40 24	1 24	2 243	3 244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255 2
 #9.Colored Light rgb 		257 258	259	260	261 2	262 2	63 26	4 265	266	267	268	269.2	270 2	71 2	72 27	73 27	4 275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287 28
 #10.Colored Li rgb 		289 290	291	292	293	294 2	95 29	5 297	298	299	300	301 3	302 3	803 3)4 3(05 30	6 307	7 308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319 33
	-	321 322	323	324	325	326 3	27 32	3 3 2 9	330	331	332	333 3	34 3	35 3	36 33	17 33	8 339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351 33
Universe Universe 1 ~		353 354	355	356	357	358 3	59 36	361	362	363	364	365 3	366 3	67 3	58 36	9 37	0 37:	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383 34
		385 386	387	388	389	390 3	91 39	2 393	394	395	396	397 3	98 3	99.4	00 40	1 40	2 403	8 404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415 4
First address V		417 418	419	420	421 4	422 4	23 42	4 425	426	427	428	429 4	430 4	31 4	32 43	3 43	4 433	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447 4
Patch 2	O Universe	449 450	451	452	453 4	454 4	55 45	5 457	458	459	460	461 4	452 4	163 4	54 44	5 46	5 467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479 4
1 4001	O Universe	481 482	483	484	485	486 4	87 48	3 489	490	491	492	493 4	194 4	95 4	6 49	97 49	B 499	9 500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511 5
Automatic Patch 3	11	227																											OK

1 つ以上のユニバースが必要で、お使いの dmx インターフェー スがこれをサポートしている場合は、

"+ Universe " ボタンをクリックできます。(ユニバースの追加) 照明を dmx チャンネルグリッドにパッチするには、次のいず れかを実行します。

- Automatic Patch(自動パッチ)を押す。これにより、リスト 順にパッチされます。

- リスト(左)からグリッドにドラッグ&ドロップします(1)。
- リストでそれらを選択し、アドレスを選択して、Patch(パッチ)を押します。

注意: ソフトウェアの中で dmx アドレスを割り当てても、フィ クスチャーの実際の dmx アドレスはアップデートされません。 それぞれのフィクスチャーの dmx アドレスが何であるかを 知っておく必要があります。照明器具の DMX アドレスを設定 するための詳細情報は、照明器具のマニュアルを参照してくだ さい。

一度パッチを適用すると、任意のフィクスチャーの上にマウス を置くことによって、dmx アドレスを確認することができま す。

後日パッチを調整するには、フィクスチャーを選択して、Add lights(ライトの追加)パネルにある Patch(パッチ)ボタン をクリックしてください。

Patch					
Universe 1	#1.Colored	I #2.Colored #3.Colored	#4.Col	ored	#
	33 34		2 4	3 44	
	65 66	Name: #1.Colored Light Library: rob	4 7	5 76	-
	97 98	Universe: 1	6 10	07 108	1
	129 130	Address: 1	8 13	89 140	1
	161 162	Number of channels: 3	0 17	71 172	1
	193 194 1	95 196 197 198 199 200 201	202 20	3 204	2

Arrange Fixtures アレンジフィクスチャー

フィクスチャーは、フォルダ内にファイルを配置するのと同 じように、選択とドラッグで配置することができます。グリッ ド領域の上にあるツールを使って、フィクスチャーを選択、移 動、整列します。より詳しい情報は、ビルダーのセクションを 参照してください。

Builder Selection	ons Mappin	gs																						
Lights					000	0	[] s	DM		- 1	13		III		±	ī	T <u>1</u>	12		\$	(*)		ø	● 🖂 🖷
6 0 #8.rgb	rgb	1 - 1	120725	12112	100120	102	12 100	101	3 WS	1 10	275	210:2	199200	1.110	1 101		1002	1991	25200	1055	10	275	NUL P	Add lights
6 0 #2.rgb	rgb	4 - 1	1000	17			1 (2)		1 13	11										13	12	51	81	Add lights
£ ○ #3.rgb	rgb	7-1	1000	203		107	1 10			1.13	131	020	-		-	4	-	100	10/00	68	1		338 8	0
£ 0 #4.rgb	rgb	10 - 1	168		302		6 83		18					,	165				2007	833				V
6 ○ #5.rgb	rgb	13 - 1	101				1.13			13			-				-							0
£ ○ #6.rgb	rgb	16 - 1			100		1 13		1 20						-					13			88 I	V
6 0 #7.single	single	19 - 1									•								* ***				12 I	ß
€ 0 #8.single	single	20 - 1	12.4		1000	122	61 186 18 100			-		+111+	12223	1 100 1 100	-									S.
6 0 #9.single	single	21 - 1										-								89	13			
6 ○ #10.single	single	22 - 1	1.00							-											NIN S			
6 0 #11.single	single	23 - 1	1515		137	180	1 18	100	3 10			1955	-		1		311	1.55	1251	133	1 10		1815 1	
6 0 #12.single	single	24 - 1	1070	9009 7007	*00* 5055	. 41 (4) (7) (7)	9 800 8 507	(6306 1. 1935)	14 - 803 17 - 803	6 8) 5 8)	9009 -) 2017 - 1	*00% 5005	800403 100700	ersen) Totto			6		1	9029 5055			1006 E 5005 E	

Setup Zones ゾーン設定

ゾーンはフィクスチャーをグループ化し、それぞれを独立して コントロールすることを可能にします。異なるゾーンのシーン はコントローラーの異なるページ(A、B、Cなど)にロード され、ユーザーによってコントロールされます。例えば、これ は家の中の異なる部屋をコントロールするのに便利です。新し いプロジェクトを作成すると、Global (グローバル)という1 つのゾーンが与えられます。このゾーンの中で作成されたシー ンはすべてのフィクスチャーをコントロールします。いくつか のdmx インターフェースは1つのゾーンのみコントロールす ることをサポートしていることに注意してください:不明な場 合は、インターフェースのデータシートを確認してください。 マルチゾーンコントロールを使用するには、以下の手順で行い ます。

New Zone をクリック.



Builder	Sel	Change Area's name
Lights		Name:
12.5.3		Wine Bar

1) 鉛筆のアイコンを選択して、ゾーンの名前を変更します。

1) 再度グローバルタブを選択します。

2) 新しいゾーンに追加したいフィクスチャーをワーク エリアで選択します。これらは青色でアウトライン化され、バ ウンディングボックスを持っています。

3) Properties-Fixture ウィンドウで、ゾーンリストから 新しいゾーンを選択します。



ESA PRO2

Properties Name rgb Position X Position Y Size L ¥ × Shape Round SSL Path :/SSLFiles/RGB.ssl2 Zone Wine Bar v Global DMX Address

新しいゾーンのタブを選択します(例:Wine Bar以下)。ゾーン内のフィクスチャーのみが編集可能であることに気づきます。このゾーンにないフィクスチャーは表示されますが、透過して表示されます。

O Global	Wine Wine	Bar 🛛 🗙 🚺	lew zone
Select	ions Mappir	ngs	
b	rgb	1 - 1	I see state the state and the second
b	rgb	4 - 1	The part of the second second second second
b	rgb	7 - 1	
b	rgb	10 - 1	
b	rgb	13 - 1	
b	rgb	16 - 1	
			YO

Create Scenes シーンの作成

Selections セレクション

セレクションタブ(ビルダーの右側)を押して、シーンの作成 を開始します。セレクションタブは、プログラミング領域のひ とつです。ここでシーン / シークエンスを作成します。グリッ ドの下に、(1) シーンと(2) タイムラインの2つのウィンドウ が表示されます。

Scenes シーン

Scenes ウィンドウでは、新しいシーンまたはシーケンスを作 成することができます。今回は、シーンのオプションについて 説明します。シークエンスは後で扱います。各シーンは、エフェ クトのいくつかのタイムラインを含むことができます。デフォ ルトでは、New Scene というシーンが作成されます。



Timeline タイムライン

シーンは、タイムライン上にブロックを作成することで構築さ れます。それぞれのタイムラインはフィクスチャーのセレク ション、もしくはマッピング(マッピングについては後ほど取 り上げます)とリンクされます。これはターゲットと呼ばれま す。いくつかのタイムラインは同じフィクスチャーのセレク ションにリンクすることができ、一番上のものが下のタイムラ インより優先されます。それぞれの Timeline(タイムライン) は1つまたはそれ以上のエフェクトブロックを含むことがで きます。始めるには、フィクスチャーを選択して、右側にある リストからエフェクトをフィクスチャーにドラッグしてくださ い。タイムラインは自動的に作成され、選択されたフィクス チャー(またはターゲット)にリンクされます。

タイムライン上にベーシックブロックをドラッグドロップする ことで、複数のエフェクトを次々に実行することができます。 タイムラインとリンクしているフィクスチャーを追加・削除す るには、タイムラインを右クリックし、Targets → Add(追加) か Remove(削除)を適用してください。



Current targets Add selected fixtures

Targets

Remove selected fixtures

タイムラインの左上にあるボタン(1)を使って、再生や開始・ 終了のナビゲート、シーンのループ再生ができます。右側のボ タン(2)は現在選択されているフィクスチャーやマッピングに リンクしている空のタイムラインを追加で作成することができ ます。



Effects エフェクト

エフェクトはエフェクト・リストからフィクスチャーや空のタ イムラインにドロップすることができます。リストの最初のエ フェクトは、Basic block(ベーシック・ブロック)と呼ばれま す。このエフェクトは、特定の時間の長さの静的な値で構成さ れています。追加されると、Effect Editor ウィンドウが表示さ れます。

選択されたフィクスチャーによって、Features(機能)リスト (3) はすべてのフィクスチャーに対しての機能です。

上の例では、RGBW フィクスチャーを使用しています。ここで は、RGB 値を調整するためのカラーホイール (4) が表示されて います。

ホワイト・チャンネルを調整し、RGB チャンネルのより洗練 されたコントロールを得るために、Advanced Color(アドバ ンスド・カラー)ボタン (5) をクリックしてください。

アドバンスド・カラー・ウィンドウの中で、スライダー(6) を使って RGB 値を個別に調整でき、選択したフィクスチャー によって追加チャンネルも調整できます。

(7) フィクスチャーが持っていないアンバーやワームホワイト等のフェーダーで調整しても自動的に RGBW 値に演算され ます。

(8) アドバンスド・カラー・ウィンドウの中で、後で使用する ためにカスタム・カラーを保存することができますスライダー で値を設定した後、(+) ボタンを押してカスタム・カラーをカ スタム領域に追加してください。





タイムラインに追加されたブロックは、画面右上の「プロパ ティ」ウィンドウから編集することができます。ここでは、エ フェクトの名前を変更したり、継続時間と開始時間を変更する ことができます。フェードイン、フェードアウトの時間もここ で設定できます。オートメーションのエントリーポイントとエ ンドポイントをリンクさせるオプションもここにあり、ループ 効果を適切に動作させることができます。

エフェクトブロックをダブルクリックすると、エフェクトを 修正することができます。表示されるオプションは、各エフェ クトごとに異なります。

Properties

rioperues	
Name	Basic block
Duration	00:00:10.00
Start time	00:00:00.00
End time	00:00:10.00
Fade In	00:00:00.00
Fade Out	00:00:00.00
Loop number	1 ~
Custom loop	
Link Entry/End points	
Static block	

	Rainbow	
Colors	0 0 📕 📕 📕 📕 📕 📕	
10 A 4		
Grayscale		
Transform	None	J
		<u></u>
Color width	0	110 BT 511 BT 51
Angle	0	CALL FOR STATE OF STATE
Gradient	O 100	e 10.12.12.12.12.1
	OK Cance	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •

Automation オートメイション

タイムラインエフェクトを追加した後、タイムライン上のエ フェクトにオートメーションを追加することで、さらにシーン を調整することができます。対応するタイムラインの右側にあ る add automation ボタンを押すと、オートメーションライン が追加されます。

2
24
00

アドオートメーションボタンを押すと、[オートメーションエ ディタ]ウィンドウが表示されます。ここでは、タイムライ ン上の選択されたポイントで、カラー、ディマー、フェイシン グ、不透明度、サチュレーションを編集しています。例えば、 Dimmer (1)を選択すると、新しい Dimmer タイムライン (2) が作成されます。

Features	Color			0
🖲 Color		1.12	0	100
🔅 Dimmer	RGB	100	-	•
Phasing		0	0	100
Opacity	1	0	0	100
Saturation				
	U W	0	0	100
	□ ww	0	0	100
	C CW	0	0	100
	Amber	0	0	100
	Custom			
				+ 3

i @ 6	v Timeline				*	Basic block
0 6	Color	Ŧ			00	1
0	Dimmer	Ŷ	100 %		00	² 100%
				2		

この線を動かすことで、その時点のディマーの明るさをコン トロールすることができます。線上のどこかをダブルクリック すると、キーフレームが作成され、新しい値を設定することが できます。

キーフレームまたはキーフレーム間のラインを右クリックする と、さまざまなトランジションオプションが表示されます。各 トランジションの効果はマニュアル後半の TIPS で図解してお ります。

×	Basic block						
26				-0;	844		

_



オートメーションを使えば、シンプルなエフェクトブロック を使って、下記のようなダイナミックなシーンを作ることがで きます。



Sequences シーケンス

エフェクトを作成するためのもう一つの選択肢は、シークエン スです。シーンに比べて情報量が少ないため、プログラムサイ ズを小さくすることができます。SD カードのメモリを持たな いコントローラーなど、メモリに制限のあるコントローラーで の使用に最適です。シーケンス内では、スタティックブロック はフェードタイムとホールドタイムでスロットにロックされま す。シーケンス内では、オートメーションカーブは使用できま せん。

新しいシーケンスを選択すると(1)、タイムラインの左側にあ るシーンとシーケンスのリストに追加されるのがわかります。 シーケンスでは、エフェクトブロックはすべて無効化され、タ イムラインに追加することはできません (1)。タイムラインを 選択しようとすると、右側に (+) ボタン (2) が表示されます。

(+) ボタンをクリックすると、「タイムラインオートメーショ ン」ウィンドウが開き、タイムラインに基本ブロックを追加す ることができます。一度追加したブロックは、複数のスロット にまたがってサイズを変更したり、縦線の一つをドラッグして スロットのサイズを変更したりすることができます。





) Ti) Timeline								
	14		ы	Ð	00:00:00.00				00-
9						94 1 4	2	10 - 10 - 1	•
۲	6 1	Ma:	ster			'n			

Product Manual

Editor エディター

エディターは、ビルダー、セレクション、マッピングの3つ のセクションに分かれています。

Builder ビルダー

ビルダーは、照明器具をプロジェクトに追加する場所です。 照明フィクスチャーは左側にリスト形式で表示され、右側に フィクスチャーグリッドが表示されます。それぞれのフィクス チャーは円か四角の列で表現されます。

Arranging Fixtures アレンジングフィクスチャー

プロジェクトに追加された後のフィクスチャーの選択と配置には、複数のオプションがあります。

2. フィクスチャーの選択を反転します。

3. 奇数及び偶数のフィクスチャーを選択する。

 フィクスチャーの順序を反転させる。フィクスチャー が 1-6 で選択されている場合、それらは 6-1 反転され、その結 果、エフェクトが適用される順序、またはそれらがライン上に 配置される順序が反転されます。次のオプションは、フィクス チャーを選択するためにクリックとドラッグをする方法を決定 します。



A. [RECTANGLE] 初期設定は正方形オプションです。クリック してドラッグすると、その中にあるすべてのフィクスチャーを ハイライトする正方形が作成されます。

B.「LASSO」投げ縄オプションは、クリックとドラッグでフィ クスチャーを " 縄 " で囲んで選択することができます。

B.[DRAG OVER](ライン)オプションは、左クリックとドラッ グによって、欲しいフィクスチャーの間を線で結ぶことによっ て、フィクスチャーを選択できます。フィクスチャーは、選択 された順番に従ってインデックスされます。

次のアイコンは、グリッド上のフィクスチャーの位置、配分、 整列を可能にします。

- 1. 横一列に並べる。
- 2. 縦に並べる。
- 3. 円形に並べる。
- 4. 正方形に配置する。

5. カスタム・マトリックスでアレンジし、マトリック スの寸法とフィクスチャーがマトリックス内に配置される方向 (左から右、上から下など)を設定します。



i † i	111	11
Size	• • •	

Managing the Fixture Grid フィクスチャー・グリッドの管理

スクリーンの一番右にあるアイコンは、パッチしたすべての フィクスチャーのビューとポジションをコントロールすること ができます。Zoom Out(ズーム・アウト)、Zoom In(ズーム・ イン)、Reset Zoom(リセット・ズーム)、Move Canvas(ムー ブ・キャンバス)2D グリッド上で右クリックすると、グリッ ドオプションメニューが表示されます。

フィクスチャーの位置を合わせやすくするために、背景にライ ンやドットを表示する。

その他、カスタムの背景画像を設定する。





Creating Zones ゾーン作成

フィクスチャー、シーン、セレクション、マッピングはゾー ンに編成され、New Zone(ニュー・ゾーン)を選択すること によって、グルーバルゾーンから横並びに作成することがで きます。ゾーンのセットアップのヒントについては、Getting Started(入門)トピックを参照してください。

Zones	Global	● New 🛛 🗙	New zone

Selections セレクション

Selections(セレクション)タブは、フィクスチャーのセレク ションを作成し、タイムライン上のエフェクトとリンクさせる ことができます。セレクションは、フィクスチャー・グリッド のフィクスチャのセットの周りにボックスをドラッグするか、 ctrl (Windows) または command (Mac)を押しながら、フォ ルダ内のファイルと同じようにフィクスチャーをクリックする ことによって作成されます。選択オプションに関する詳しい情 報は、前のトピックで説明されています。 選択パネルの右下にある Add to(+) 追加ボタンをクリックする と、選択した内容を保存して後で使用することができます。そ れぞれのセレクションは、セレクション内のフィクスチャーを 見るために三角印で展開することができます。フィクスチャー・ グリッドのフィクスチャを選択し、右クリックして、セレクショ ンに追加したり、セレクションから削除したりできます。

Selecti	on 1				
0	#1.rgb	Beam 0	rgb		
0	#2.rgb	Beam 0	rgb		
0	#3.rgb	Beam 0	rgb		
0	#4.rgb	Beam 0	rgb		
Selecti	on 2				
Selecti	on 3				
Selecti	on 4				



Scenes シーン

選択したゾーンのすべてのシーンとシーケンスのリストが Scenes ウィンドウ内に表示されます。表示される情報には、 シーン名、タイプ(シーン/シーケンス)、時間が含まれます。 右側の2つのボタンで、シーンをスタンドアロン用に事前選 択するか、シーン編集をロックすることができます。シーンが 選択されると、青色に変わり、右側に関連するタイムラインが 表示され、ソフトウェアの右上にある Properties ウィンドウ にプロパティが表示されます。

⊖ Scenes									
Scene Sequence									
New Scene	Scene	00m10s00	🙂 🔒						
: 🖻 New Scene(2)	Scene	00m10s00	۵ 🍪						
E New Scene(3)	Scene	00m10s00	3						
New Scene(4)	Scene	00m10s00	🕸 🔒						

Timeline タイムライン

すべてのエフェクト、カラー、調光レベルは、タイムライン上 のブロックとして追加されます。それぞれのタイムラインは ターゲット・フィクスチャーのセットとリンクしています。

Creating Timelines タイムラインの作成

タイムラインは、Add select timelines「選択タイムラインを追 加」または Add mapping time line「マッピング・タイムライ ンを追加」をクリックして作成することができます(マッピン グ・タイムラインの詳細については、次のトピックで説明しま す)。現在選択されているフィクスチャーは新しい Timeline に リンクされます。

あるいは、フィクスチャー・グリッドのフィクスチャーのセレ クションを右クリックし、Create Timelines を選択して、タイ ムラインを作成することもできます。

タイムラインの名前の上で右クリックすることで、後から選択 項目を追加したり削除したりすることができます。 (+) Add to でセレクションに割り当てる事も加納です。

			M	2	00:00:00.00			
n						14 4		
0	6 •	Ma	ster			な		
:)	6	, Tim	eline	('n		
	6	Color			Î 📕	00		



Effect Blocks エフェクトブロック

シーンは、エフェクトパネルから対応するタイムライン上に エフェクトをドラッグドロップして作成します。エフェクトは タイムラインのターゲット・フィクスチャーに適用されます。 下の画像は、Magenta(マゼンタ)カラーが設定された (Basic Block) ベーシックブロックを示しています。 ノート:いくつかのフィクスチャーを選択して、フィクス チャー・グリッドの中の選択にエフェクトを直接ドラッグする ことによって、タイムラインを作成し、同時にエフェクトを アサインすることが可能です。 非常に便利です。エフェク トのプロパティは、タイムライン上に置かれたブロックをダブ ルクリックすることで編集することができます。下の画像は、 「Rainbow」のエフェクトプロパティです。

選択したエフェクトブロックのプロパティは、プロパティパネ ルから調整することができます。





roperties		
Name	Basic block	
Duration	00:00:10.00	
Start time	00:00:00.00	
End time	00:00:10.00	
Fade In	00:00:00.00	
Fade Out	00:00:00.00	
Loop number	1	Ý
Custom loop		
Link Entry/End points		
Static block		

Name	ブロックの名前です
Duration	ブロックが再生されている総時間です
Start time	シーン内でエフェクトが開始される時間で
	す
End time	シーン内でエフェクトが停止する時間です
Fade in	ブロックがフェードインするまでの時間で
	す
Fade out	ブロックがフェードアウトする時間です
Loop number	ブロック内でエフェクトを再生する回数で
	す
	選択すると、ループサイズは固定され、ブ
Custom loop	ロックのサイズを変更しても拡大されませ
	ん。エフェクトの一部を再生し、途中で停
	止させる場合に便利です
	有効にすると、オートメーションポイント
リンクエントリ	とブロックの終了点がブロックの開始点に
エンドポイント	複製され、ブロックがシーンの先頭から末
	尾まで続いている場合にスムーズに移行す
	ることが可能になります
Static block	選択すると、エフェクトの始まりのカラー
静的ブロック	で固定されます

Block Alignment ブロックアライメント

エフェクトブロックは、タイムライン上をドラッグし、始点 と終点をドラッグしてサイズを変更することができます。ブ ロックのサイズを変更すると、結果的に速度が調整されます。 (スピードを調整せずにブロックのサイズを変更する場合は、 カスタムループを選択します)。ブロックを右クリックするこ とで、同じタイムラインや別のタイムラインにブロックを複製 することができます。マグネットアイコンをクリックすると、 ブロックとブロック、キューポイントが近くにスナップしま す。キューポイントを追加するには、タイムラインの上部を右 クリックし、Add Cue を選択します。



Timeline Automation タイムライン・オートメーション

エフェクトのプロパティに加えて、各タイムラインにはタイ ムラインオートメーションのプロパティがあり、タイムライン 名の右にある Add automation ボタンをクリックして編集する ことができます。ベーシックブロックにはエフェクトプロパ ティがなく、タイムラインオートメーションのプロパティを調 整するためのプレースホルダとして使用されることに注意して ください。

	M		M	æ	00:00:00.00	
n						94 G
0	6 •	Ma	ster			カ
: (3)	6	Tim	eline			ħ
	6 (Color			÷ •	00



各タイムラインには、以下のようなオートメーションプロパ ティが含まれています。

Color:対象となる照明器具の色を変更する際に使用します。

ディマー:ターゲット・フィクスチャーの明るさを調整するために使用します。

Phasing (フェイシング): 各ターゲット・フィクスチャーにエ フェクトの位相のずれを作ります。ウェーブ・エフェクト等を 作成するのに最適なものです。

Opacity(オパシティ):タイムラインの不透明度 / 透明度を調 整し、下のタイムラインが透けて見えるようにします。 ※ラ イムラインの優先順位は上にある者が高いです。

Saturation:タイムライン内で設定された色のサチュレーションを調整します。

各オートメーション値は、キーポイントの中に格納されます。 キーポイントの追加と削除は、左側の(+)または(-)ボタンを クリックするか、オートメーションラインをダブルクリックす ることで行えます。



オートメーションポイントまたはラインを右クリックすると、 ポイント間のカーブを設定するためのトランジションを選択す ることができます。スプレッドを選択すると、キーポイントが 前後に隣接するキーポイントの中間に配置され、選択したブ ロック全体に均等なカーブが作成されます。



Timeline Blending タイムラインのブレンド

複数のタイムラインは、同じターゲットのフィクスチャの選択 とリンクさせることができます。その場合、一番上のタイムラ インが、下のタイムラインより優先されます。タイムラインは タイムラインを選択すると、ブレンドされます(必ずタイム ラインを選択してください。

を設定し、プロパティパネルからブレンディングの種類を設定 します。

ブレンディングタイプにより、レイヤーを重ねた順で、効果に 違いがありますので、色々と試してみましょう。 マスタータ イムラインを用いれば、アルファチャンネルの合成も可能です。 OPACITY 透過度も応用してみましょう。

Name	Timeline	
Blending Type	Normal Dissolve Darken Multiply Darker Color Lighten Screen Lighter Color Soft Light Hard light	

	Innem	e Automation L	unton (in	aster	
Features	*	Color			& tH
🖲 Color				0	400
Pan/Tilt			0		100
Dimmer		W	0	0	100
Phasing		□ ww	0	0	100
Opacity				0	100
Saturation		CW	0	°.	100
		Amber	0	0	100
			0	0	100
		🖌 Alpha	0	0	100
		Custom			
					+ 1
					OK

Deconstructing a Timeline タイムラインの分解

タイムラインが作成され、フィクスチャーのセットとリンクされると、対応するタイムラインに追加されたすべてのものは、リンク されたターゲット・フィクスチャーに適用されます。残りのフィクスチャーに影響を与えることなく、1つのフィクスチャーのエフェ クトを調整するには、そのフィクスチャーを選択し、タイムラインの名称を右クリックして、Deconstruct(分解)を選択してください。

○ Timeline		
M 🕨 M 🔁 00:00:00.00		
n	344	
④ 6 ► Master	*	
: i Timeline : #1.rgb Beam 0	'n	Basic block
🔘 🔓 Color 👕 📕	00	
: in in	24	Basic block
💿 🔓 Color 👕 🔳	00	
:	'n	X Basic block
🕘 🔓 Color 👕 🔳	00	
: i Timeline : #4.rgb Beam 0	'n	Basic block
💿 🚡 Color 🍵 📕	00	

Mappings マッピング

マッピングセクションは、オリジナルの ESA Pro ソフトウェア にあった Rects と同様の方法で動作します。このプログラミン グモードでは、シェイプ(1)を選択し、このシェイプとタイ ムラインをリンクさせます。リンクされたタイムライン上のエ フェクトは、シェイプがカバーするフィクスチャーにマッピン グされます。

3つのシェイプがあります:正方形、円、または多角形。シェ イプを選択してから、フィクスチャーのグリッドにドラッグし て描画してください。.







ESA PRO2

エフェクトは、フィクスチャーの選択と同じように、エフェク ト・リストから直接シェイプにドラッグすることができます。 マッピング・タイムラインは、選択されたエフェクトで自動的 に作成されます。Timeline(タイムライン)パネルのトップか らマッピング・タイムラインを追加することもできます。

マッピングは、リストから選択するか、選択ツールをクリック することで、移動とサイズ変更を行うことができます。マッピ ングは、マッピングをドラッグして移動したり、四隅をドラッ グしてサイズを変更したりすることができます。マッピングは、 誤って編集されないようにロックすることもできます。





Standalone スタンドアローン(シーンの書き込み)

スタンドアロン画面は、プログラムしたシーンをコントローラーに追加する場所です。シーンを開始するためのカレンダー・トリ ガーや他のタイプの外部トリガーなど、他のスタンドアロン・オプションはここから設定することができます。ここに表示される オプションは、使用しているコントローラーに依存する場合がありますのでご注意ください。

上部のツールバーのアイコンをクリックするか、表示メニューから「スタンドアロン」を選択して、スタンドアロン画面に移動します。

1					3		1		1		-								
				Scene		Туре	Zone	Duration	Loop	Jump to	Clock	Port							
													Outpu	its					
													5	Outp	out		U	niverse	
enes																			
cenes dd all Add Selected		2	8										Cale	ndar	Synch	ro			
cenes dd all Add Selected Global 🔻		2	-										Cale 6	ndar	Synch	ro UNE 202	1	•	
enes dd all Add Selected Global V New Scene	SCE	2 00m10s00	8) † T										Cale 6 Mon	ndar 4 Tue	Synch J Wed	ro UNE 202 Thu	1 Fri	► Sat	s
anes ad all Add Selected Global • New Scene New Scene(2)	SCE	2 00m10s00 00m10s00	8 1 1										Cale 6 Mon 31	ndar 4 Tue 1	Synch J Wed 2	ro UNE 202 Thu 3	1 Fri 4	Sat	SI
enes dd all Add Selected Global ¥ New Scene New Scene(2)	SCE	2 00m10s00 00m10s00	3 •										Cale 6 Mon 31	ndar 4 Tue 1 8	Synch J Wed 2 9	r0 UNE 202 Thu 3 10	1 Fri 4 11	 Sat 5 12 	5
enes dd all Add Selected Global v New Scene New Scene(2)	SCE SCE	2 00m10s00 00m10s00	1 1 6										Cale 6 Mos 31 7 14	ndar 4 Tue 1 8 15	Synch J Wed 2 9 16	ro UNE 202 Thu 3 10 17	1 Fri 4 11	► Sat 5 12 19	5

スタンドアロン画面には、6 種類のペインがあります。
(1) デバイス、(2) シーン、(3) 書き込み、
(4) プロパティ、(5) 出力、(6) カレンダーです。

現在ソフトウェアにコントローラーが接続されていない場合、 これらのウィンドウの一部は空白になります。

Managing devices マネージング・デヴァイス (デヴァイスの管理)

ソフトウェアにコントローラーが接続されている場合、「デバ イス」ウィンドウに表示されます。コントローラは、ソフト ウェアの起動後に接続することもできます。この場合、Device import ウィンドウが表示され、ネットワークおよび USB 経由 で検出された各デバイスがリストアップされます。

コントローラーを接続したら、それが Active であることを確 認する必要があります。アクティブなデバイスの横には、緑の 稲妻が表示されます。デバイスを右クリックすると、シリアル 番号とリンクさせることができます。

Refrest	1	Check all	Uncheck all		
Name	Туре	Serial	In config	Connected	Active
DEFAULT	STICK-DE3	669451	~	VSB	
Stick_KE1	STICK-KE1	34803	+	192.168.10.62:24	
DEFAULT	STICK-DE3	658627	+	192.168.10.63	
Do not detect	automatically again				
					0

Devices					
~	+ Add				
+.	JSB	SN470046	î		
+		IP192.168.0	Ŧ		
	~ +1 +	✓ + Add♦ USB♦	 ✓ + Add ♦ USB SN470046 ♦ IP192.168.0 		

Assigning Scenes アサイン・シーン(シーンの割り当て)

デバイスを設定し、選択すると、ウィンドウの中央にテーブルが表示されます。ここでデバイスにシーンが追加されます。すべてのシーンは、画面左下のシーンペインにあります。

•Show All Scenes ボタン (1) をクリックすると、プロジェクト内の全てのシーンを表示するか、 エディターの Scenes からスタンドアロン用に選択したシーンだけをフィルタリングするかを 切り替えることができます。

・Add all をクリックすると、全てのシーンがコントローラーにアサインされます。Add Selected をクリックすると、選択された行だけが追加されます。ctrl (PC) または command (MAC)を押して、複数選択することができます。シフトを押しながらだと、範囲を選択する ことができます。

・(2)をクリックすると、対応するゾーンからすべてのシーンを素早く追加し、(3)をクリックすると、そのシーンだけを追加します。

Setting Scene Properties シーンのプロパティを設定す。

シーンのプロパティを設定する

Scenes			
Add all Add Selected			13
Global 🔻			2 →
New Scene	SCE	00m18s00	-
New Scene(2)	SCE	00m10s00	3 →
New Scene(3)	SCE	00m10s00	-
New Scene(4)	SCE	00m10s00	-
New Scene(5)	SCE	00m10s00	-
New Scene(6)	SCE	00m10s00	-
🛑 New zone 1 🔻			+
New Scene (2)	SCE	00m10s00	\rightarrow
New Scene(7)	SCE	00m10s00	-

シーンがコントローラに割り当てられると、そのシーンが表示されます。トリガーコマンドを含む 追加のプロパティは、プロパティパネルから設定することができます。表示されるオプションは、接 続されているデバイスによって異なります。TCA をサポートするデバイスは、トリガーが別の場所 で管理されるため、ここでのオプションは少なくなることに注意してください(次のトピックを参照 してください)。

スタンドアロンシーンのプロパティは、以下の通りです。:

シーンの名前。 シーンの再生回数。 最終フレームで一時停止するのではなく、シーンが終了した時点で解放します。 シーンが終了したときにジャンプする場所。 ドライコンタクトポートトリガー(無電圧接点でのトリガー) クロックトリガー。(カレンダー機能) 画像ファイル(ディスプレイ付きデバイスの場合)STICK DE3 等。 圧縮(メモリに制限のあるデバイス用)

Properties		
Name	New Scene	
Loop number	Infinite	
Jump to	None	. v
Port trigger	None	~
Clock trigger	Add	
Picture	Add	
Compression	0	

Clock & Calendar 時計とカレンダー

デバイスによっては、時計とカレンダーを内蔵しており、1日のうち特定の時間にシーンをトリガーすることができます。トリガーは、シーンのプロパティパネルから、または TCA トリガーをサポートしているデバイスの TCA ウィンドウから作成することができます。

カレンダー・トリガーは3つのステージで設定されます。

1. Scene が起動する時間。これは、1日の時間、または日の出や日没の時間として設定することができます。(注意:日の出/日の入りトリガーが正確に動作するためには、デバイスの位置が正しく設定されている必要があります。これは、ハードウェアマネージャーツールで設定できます)。

2. Scene がトリガーする日付(定期的な日付と曜日を含む)。

3. その他のオプションとして、1年の日付の範囲内でトリガーする、選択した時間まで指定した間 隔でシーンを繰り返しトリガーするなどがあります。

1. Day time	2. Date	3 Ontions					
Time (hh:mm)	Every Day	Date range					
00:00	Specific date	From January v 01 v					
Sunset	January 🗸 01 🗸	to January v 01 v					
Sunrise	Every week	Repeat					
	Sunday 🗸	Every (hh:mm) 00:00					
	Every week between	Stop (hh:mm) 00:00					
	Sunday 🐱 Sunday 🐱						

TCA (Trigger - Condition - Action) ティーシーエー

コントローラーによっては、Trigger - Condition - Action (TCA) と呼ばれる、より強力なトリガ・オプションを提供しています。 TCA ウィンドウにアクセスするには、Devices パネルからデバ イスを選択し、Triggers プロパティの右側にある青いテキスト をクリックします。異なるトリガーとコンディション・タイプ の選択が可能です。

Time Trigger	タイムトリガー:特定の時間帯に動作
	を開始するトリガーです
Port Release	ドライコンタクトポートがリリースされ
	たときにアクションをトリガーします
Port pressed	ドライコンタクトポートが押されたと
	きにアクションをトリガーします

Port held	ドライコンタクトポートが再度押され
	たときにアクションをトリガーします
Scene Resume	シーンの再開
Scene paused	シーンが一時停止
Scene stpoed	シーン停止(シーンが停止している間、
	トリガーというより条件として有用)
	シーンが停止しているときに一度だけ
Scene About to Stop	トリガーされる、例:「シーン1が停
	止しようとしているときにシーン 5 を
	再生」
	選択されたゾーン内のシーンが再生さ
Zone Playing	れている間、トリガーというより条件
	として有用
Blackout	ブラックアウトに反応してアクション
	をトリガーします
Audio Beat	オーディオビートが検出されるとアク
	ションをトリガーする

operties - Device				
Name	New DINA-DR1			
Туре	DINA-DR1			
Product				
Serial	None set			
Active				Advanced triager (TCA
Memory				Advanced trigger / TCA
		Time Trigger 🗸 🗸	+ Add	
Connection status	Not connected	Time Trigger		
orce use of IP addres	s 🗌	Port: Released Port: Pressed		5.
Broadcast		Port: Held Scene: Resumed		
Triggers	1 Trigger	Scene: Paused Scene: Stopped		
one merge	LTP v	Scene: About to stop		
imulate time triggere		Blackout: On		

適用したいトリガーイベントの選択し、展開するとさらなる設定項目が表示されます。

1.Trigger event:トリガーイベントに関するより具体的なプロパティを設定します。例えば、Calendar トリガー・オ プションなど。

2. Condition:トリガーが作動するために満たさなければならない条件をさらに設定します。各条件は、IF/IF NOT テキストをクリックすることで、IF または IF NOT 条件として設定することができます。条件の右側にある (+) ボタンをクリックすると、複数の条件を設定することができます。

3.Action:トリガーとなるイベントと条件を満たした場合に実行するアクションを指定します。以下の例では、毎日 日没時にグローバルゾーン内のイブニングシーンをトリガーしますが、ポート1が閉じられ、ポート2が解放され た場合のみです(このトリガーではポートの3~8の状態は無視されます)

Advanced trigger / TCA											
Time Trigger 🗸 🔶											
 Evening Sunset Trigger Triggering event 											Ť
ON Time V	Time Trigger :	Sunset E	Every [trigge	Day r						î	
Conditions											
IF Port v Down v		Port :	1	2	3	4	5	6	7	8	00
Actions											
DO Scene v Start scene	v Item :			Global			~	0			
				Eve	ening s	Scene	1			~	

Writing to Standalone シーンデータの書き込み

すべてのシーンのアサインとトリガーが設定されたとき。

Write ボタンをクリックすると、プロジェクトがコントローラーに書き込まれます。

Read をクリックすると、バックアッププロジェクトが保存されている場合、コントローラーから読み込まれます。 Test ボタンをクリックすると、コントローラーは一時的にスタンドアロンモードになり、コンピューターからコントロー

ラーを切り離した状態でシーンを確認することができます。

コンピューターに書き込むボタンはローカルフォルダーを作成し、後日手動で SD カードにコピーし、コントローラーに 直接追加することができます。プロジェクトの互換性を確保するために、正しいデバイスが選択されていることを確認し てください。

Simulator シミュレーター

シミュレーターの画面は、弊社オリジナルの ESA Pro ソフトの LIVE タブ機能をモチーフにしています。シミュレーターの目 的は、コントローラーがコンピューターに接続されている間に、 プログラムされたすべてのシーンを検証し、テストすることで す。シミュレーターは、ツールバーとビューメニューからアク セスすることができます。

複数のコントローラーを同時にテストすることができます。各 コントローラーは上部に名前、モデル、シリアル番号、割り当 てられたユニバースが書かれ、横に並んで表示されます。ゾー ンとシーンは以下の通りです。

É	ESAPro2	File	Edit	View	Tools
0	•				
		t			
Config	Confi				
II s	top All				
1. DIN	IA-DR2				

Config Co	nfi					
Stop All						
1. DINA-DF	72	2. New DINA-DR1				
Model: DINA-D Universe: 11 21 Serial: 50002	R2 3	Model: DINA-DR1 Universe: 11 21 31 41 5 Serial:	il 6			
Global	Evening Scene	Global	Evening Scene			
Zone 2	00m10s00 🔁	Zone 2	00m10s00 🔁			

シミュレータウィンドウには、コントローラーに追加/書き込 まれたすべてのシーンがインポートされます。シーンボタンを クリックすることで、手動でシーンをトリガーすることができ ます。

シーンボタンをトリガーすると、すぐにシーンの再生が始まり、 シーンボタンの色が青に変わり、どのシーンが再生されている かが示されます。

マルチゾーン機能を持つコントローラーでは、各ゾーンから1 つのシーンを同時に再生することができます。これを行うには、 シーンをトリガーしたいゾーンを選択し、再生したいシーンを 選択するだけです。異なるゾーンで再生されている複数のシー ンを停止するには、画面上部の Stop All ボタンを使用すること ができます。

Stop All			
1. DINA-DR	11		
Model: DINA-DF Universe: 11 21 3 Serial:	R1 II 4I 5I 6		
Global	RED	YELLOW	GREEN
ZONE A	00m10s00 🔁	00m10s00 🔁	00m10s00 🔁
Zone 3			
Zone 4	00m10s00 🔁		
Zone 5			

Other Features その他の機能

Network Synchronisation

ネットワークの同期

この機能により、ローカルネットワーク上で複数のユニットを 同時に制御することができます。同じプロジェクトで設定さ れ、Synchroオプションがチェックされていれば、同期したシー ンが一緒に変更されます。1つの空間を複数の場所からコント ロールする場合に最適です。

Calendar	Synch	nro	2		
Sticks KE1/KE2			<		
Global					
🔵 zone 1					
ozone 2					
o zone 3					
ozone 4					
Sticks DE3		DE	FAULT	~	
Global					
🔵 zone 1					
🔵 zone 2					
o zone 3					
• zone 4					

TIPS

タイムライン上の TRANSITION キーフレームエフェクトの効果





	100%	r		
		ė	T	
43%		51%		115
			- Dor	

CUTOUT