# Sunlite Suite

日本語

SUNLITE is a trademark of Bruno Nicolaudie.

WINDOWS is a trademark of the MICROSOFT CORPORATION.

All rights reserved. No parts of this work may be reproduced in any form or by any means - graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems - without the written permission of the publisher.

Products that are referred to in this document may be either trademarks and/or registered trademarks of the respective owners. The publisher and the author make no claim to these trademarks. While every precaution has been taken in the preparation of this document, the publisher and the author assume no responsibility for errors or omissions, or for damages resulting from the use of information contained in this document or from the use of programs and source code that may accompany it. In no event shall the publisher and the author be liable for any loss of profit or any other commercial damage caused or alleged to have been caused directly or indirectly by this document. © 1989-2012 Nicolaudie

# Table of contents

	1
1.1.ソフトウェア/インターフェイスのインスト&#</td><td> 1</td></tr><tr><td>1.2.デモショー</td><td> 6</td></tr><tr><td>1.3.最初のフィクスチャーを追加する</td><td> 9</td></tr><tr><td>1.4.Sunliteの概要</td><td> 12</td></tr><tr><td>2. 基礎的なプログラミングについて</td><td> 15</td></tr><tr><td>2.1.自分のフィクスチャーを追加する</td><td> 16</td></tr><tr><td>2.2.ページとボタン</td><td> 21</td></tr><tr><td>2.3.プリプログラムされたボタン</td><td> 23</td></tr><tr><td>2.4.例: 初めて自分のシーンを作成する</td><td> 25</td></tr><tr><td>2.5. レコード・サイクル(キューリスト/ショー)</td><td> 27</td></tr><tr><td>2.6. キーボード・トリガー(ホットキー)</td><td> 29</td></tr><tr><td>3.中級のプログラミング</td><td> 30</td></tr><tr><td>3.1.イージーステップ・シーン</td><td> 31</td></tr><tr><td>3.2.チャンネルのプロパティ: オン/オフ、デ&#</td><td> 33</td></tr><tr><td>3.3.フィクスチャーのグループ/インディビジュ&#</td><td> 35</td></tr><tr><td>3.4.X-Yウィンドゥ(パン/チルト)</td><td> 40</td></tr><tr><td>3.5. MASTER(マスター)ページを使用する</td><td> 43</td></tr><tr><td><i>3. 6. シーンのスピード/サイズをコントロールす&</i>#</td><td> 45</td></tr><tr><td>3.7.Multimedia features</td><td> 49</td></tr><tr><td>4.上級のプログラミング</td><td> 49</td></tr><tr><td>4.1. 概要</td><td> 50</td></tr><tr><td>4.2.Editor(エディッター)</td><td> 50</td></tr><tr><td><math>A > 1 A - \Im - \varphi A A</math></td><td>50</td></tr><tr><td>4, 2, 1, 7</math> <math>9</math> <math>7</math> <math>7</math> <math>4</td><td> 50</td></tr><tr><td>4.2.1.1. Easy Time(イージータイム)を使用する方法</td><td> 50</td></tr><tr><td>4.2.1.4 シーンオム 4.2.1.1.Easy Time(イージータイム)を使用する方法 4.2.1.2.Easy Time(イージータイム)をムーブメントに使用す</td><td> 50  50  51</td></tr><tr><td>4.2.1.4 シーライム 4.2.1.1.Easy Time (イージータイム)を使用する方法 4.2.1.2.Easy Time(イージータイム)をムーブメントに使用す 4.2.1.3.ツールとオプション</td><td> 50  50  51  54</td></tr><tr><td>4.2.1.4 シークオム 4.2.1.1.Easy Time (イージータイム)を使用する方法 4.2.1.2.Easy Time(イージータイム)をムーブメントに使用す 4.2.1.3.ツールとオプション 4.2.2.Effect Manager</td><td> 50  50  51  54  54</td></tr><tr><td><ul> <li>4.2.1.4 シークオム</li> <li>4.2.1.1.Easy Time (イージータイム)を使用する方法</li> <li>4.2.1.2.Easy Time(イージータイム)をムーブメントに使用す</li> <li>4.2.1.3.ツールとオプション</li> <li>4.2.2.Effect Manager</li> <li>4.2.2.1.Overview</li> </ul></td><td> 50  50  51  54  54  54</td></tr><tr><td><ul> <li>4.2.1.4 シーンオム</li> <li>4.2.1.1.Easy Time (イージータイム)を使用する方法</li> <li>4.2.1.2.Easy Time(イージータイム)をムーブメントに使用す</li> <li>4.2.1.3.ツールとオプション</li> <li>4.2.2.Effect Manager</li> <li>4.2.2.1.Overview</li> <li>4.2.2.1.Gradient Editor</li> </ul></td><td> 50  50  51  54  54  54  56</td></tr><tr><td><ul> <li>4.2.1.4 シークオム</li> <li>4.2.1.1.Easy Time (イージータイム)を使用する方法</li> <li>4.2.1.2.Easy Time(イージータイム)をムーブメントに使用す</li> <li>4.2.1.3.ツールとオプション</li> <li>4.2.2.Effect Manager</li> <li>4.2.2.I.Overview</li> <li>4.2.2.2.Gradient Editor</li> <li>4.2.2.3.Colour Mixing</li> </ul></td><td> 50  50  51  54  54  54  56  57</td></tr><tr><td><ul> <li>4.2.1.4 シーンキム</li> <li>4.2.1.1.Easy Time (イージータイム)を使用する方法</li> <li>4.2.1.2.Easy Time(イージータイム)をムーブメントに使用す</li> <li>4.2.1.3.ツールとオプション</li> <li>4.2.2.Effect Manager</li> <li>4.2.2.1.Overview</li> <li>4.2.2.2.Gradient Editor</li> <li>4.2.2.3.Colour Mixing</li> <li>4.2.2.4.RGB Matrix Effects</li> </ul></td><td> 50  50  51  54  54  54  56  57  58</td></tr><tr><td><ul> <li>4.2.1.4 シークオム</li> <li>4.2.1.1.Easy Time (イージータイム)を使用する方法</li> <li>4.2.1.2.Easy Time(イージータイム)をムーブメントに使用す</li> <li>4.2.1.3.ツールとオプション</li> <li>4.2.2.Effect Manager</li> <li>4.2.2.Effect Manager</li> <li>4.2.2.1.Overview</li> <li>4.2.2.2.Gradient Editor</li> <li>4.2.2.3.Colour Mixing</li> <li>4.2.2.4.RGB Matrix Effects</li> <li>4.2.2.5.Advanced Effects</li> </ul></td><td> 50  50  51  54  54  56  57  58  60</td></tr><tr><td><ul> <li>4.2.1.4 シ ワイム</li> <li>4.2.1.1.Easy Time (イージータイム)を使用する方法</li> <li>4.2.1.2.Easy Time(イージータイム)をムーブメントに使用す</li> <li>4.2.1.3.ツールとオプション</li> <li>4.2.2.Effect Manager</li> <li>4.2.2.1.Overview</li> <li>4.2.2.2.Gradient Editor</li> <li>4.2.2.3.Colour Mixing</li> <li>4.2.2.4.RGB Matrix Effects</li> <li>4.2.2.5.Advanced Effects</li> <li>4.2.2.6.Pan/Tilt Effects</li> </ul></td><td> 50  50  51  54  54  56  57  58  60  61</td></tr><tr><td>4.2.1.4 シ クイム 4.2.1.1.Easy Time (イージータイム)を使用する方法 4.2.1.2.Easy Time (イージータイム)をムーブメントに使用す 4.2.1.3.ツールとオプション 4.2.2.Effect Manager 4.2.2.I.Overview 4.2.2.1.Overview 4.2.2.2.Gradient Editor 4.2.2.3.Colour Mixing 4.2.2.4.RGB Matrix Effects 4.2.2.5.Advanced Effects 4.2.2.6.Pan/Tilt Effects 4.2.3.Color Manager (カラーマネージャー)</td><td> 50  50  51  54  54  56  57  58  60  61  62</td></tr><tr><td>4.2.1. <math>\neg = \neg = \neg </math></td><td> 50  50  51  54  54  56  57  58  60  61  62  62</td></tr><tr><td>4.2.1.1 シ クイム 4.2.1.1 Easy Time (<math>1 - \vec{v} - g + \Delta</math>)を使用する方法 4.2.1.2.Easy Time(<math>1 - \vec{v} - g + \Delta</math>)を<math>\Delta - \vec{\tau} \times \nu \wedge</math>に使用す 4.2.1.3. <math>\nu - \nu \lambda \lambda \tau^{2} \hat{\nu} = \nu</math> 4.2.2.Effect Manager 4.2.2.Effect Manager 4.2.2.1.Overview 4.2.2.2.Gradient Editor 4.2.2.2.Gradient Editor 4.2.2.3.Colour Mixing 4.2.2.4.RGB Matrix Effects 4.2.2.5.Advanced Effects 4.2.2.5.Advanced Effects 4.2.2.6.Pan/Tilt Effects 4.2.2.3.Color Manager (<math>\hbar = -v + v - v</math>) 4.2.4. <math>\neg U - /\sqrt{-\chi} \wedge \mathcal{D} U \neg x - v \vee \mathcal{J}</math> (Phasing、段 4.3.<math>\nu - \nu O \square C \neg x - \kappa \tau \sigma</math></td><td> 50  50  51  54  54  56  57  58  60  61  62  64  66</td></tr><tr><td>4.2.1.1 ア シ ノイム 4.2.1.1. Easy Time (<math>1 - \vec{v} - g + \Delta</math>)を使用する方法 4.2.1.2. Easy Time (<math>1 - \vec{v} - g + \Delta</math>)を<math>\Delta - \vec{\tau} \times \nu \wedge</math>に使用す 4.2.1.3. <math>\nu - \nu \geq d \vec{\tau} \geq g \times \omega</math> 4.2.2. Effect Manager 4.2.2. Overview 4.2.2.1. Overview 4.2.2.2. Gradient Editor 4.2.2.3. Colour Mixing 4.2.2.4. RGB Matrix Effects 4.2.2.5. Advanced Effects 4.2.2.6. Pan/Tilt Effects 4.2.2.6. Pan/Tilt Effects 4.2.3. Color Manager (<math>n \neq - \forall \pi - \forall \psi = 0</math>) 4.2.4. <math>\neg \exists' - \sqrt{\pi} - \chi \wedge \angle \angle \forall' \psi = 0</math> (Phasing、 <math>\Diamond</math> 4.3. <math>\nu - \nu \circ \partial \blacksquare \sigma \neg z - \checkmark \forall \psi = 0</math>)</td><td> 50  50  51  54  54  56  57  58  60  61  62  66  66  69</td></tr><tr><td>4.2.1.1 ビン クイム 4.2.1.1 Easy Time (<math>1 - \tilde{\nu} - g + \Delta</math>)を使用する方法 4.2.1.2 Easy Time(<math>1 - \tilde{\nu} - g + \Delta</math>)を<math>\Delta - \tilde{\nu} \times \nu</math>トに使用す 4.2.1.3.ツールとオプション 4.2.2.Effect Manager 4.2.2.Effect Manager 4.2.2.1.Overview 4.2.2.2.Gradient Editor 4.2.2.3.Colour Mixing 4.2.2.4.RGB Matrix Effects 4.2.2.5.Advanced Effects 4.2.2.5.Advanced Effects 4.2.2.6.Pan/Tilt Effects 4.2.3.Color Manager (<math>n = -\tilde{\nu} \times -\tilde{\nu} \times -\tilde{\nu}</math>) 4.2.4. <math>\exists \nu - /\sqrt{-\pi} \times \mathcal{D}\mathcal{U} = -\tilde{\nu} \times \mathcal{D}</math> (Phasing、段 4.3.<math>\tilde{\nu} - \tilde{\nu} O \mathcal{D} \mathcal{U} = -\tilde{\nu} \times \mathcal{D}</math>) 4.4.1.MIDI (<math>\leq \tilde{r} < 1</math>) - Easy Console (<math>1 - \tilde{\nu} - \exists \sim \vee -\nu - \nu</math>)</td><td> 50  50  51  54  54  56  57  58  60  61  62  64  66  69  70</td></tr><tr><td>4.2.1.1 ビン クイム 4.2.1.1 Easy Time (イージータイム)を使用する方法 4.2.1.2 Easy Time(イージータイム)をなーブメントに使用す 4.2.1.3.ツールとオプション 4.2.2.Effect Manager 4.2.2.Effect Manager 4.2.2.Gradient Editor 4.2.2.Gradient Editor 4.2.2.3.Colour Mixing 4.2.2.4.RGB Matrix Effects 4.2.2.5.Advanced Effects 4.2.2.6.Pan/Tilt Effects 4.2.2.6.Pan/Tilt Effects 4.2.3.Color Manager (カラーマネージャー) 4.2.4. コピー/ベースト及びフェーシング (Phasing、段 4.3.シーンの間でフェードする 4.4.1.MIDI (ミディ) - Easy Console (イージーコンソール) 4.4.1.1.EasyConsole (イージーコンソール) とは?</td><td> 50  50  51  54  54  56  56  57  58  60  61  62  64  66  69  70  70</td></tr><tr><td>4.2.1. 1 ( ) シートム</td><td> 50  50  51  54  54  56  57  58  60  61  62  64  66  69  70  70</td></tr><tr><td>4.2.1. + シ クイム 4.2.1.1. Easy Time (イージータイム)を使用する方法 4.2.1.2. Easy Time (イージータイム)をムーブメントに使用す 4.2.1.3. ツールとオプション 4.2.2. Effect Manager 4.2.2. Effect Manager 4.2.2. Gradient Editor 4.2.2.3. Colour Mixing 4.2.2.4. RGB Matrix Effects 4.2.2.5. Advanced Effects 4.2.2.5. Advanced Effects 4.2.2.6. Pan/Tilt Effects 4.2.3. Color Manager (カラーマネージャー) 4.2.4. コピー/ペースト及びフェーシング (Phasing、段 4.3. シーンの間でフェードする 4.4.1. MIDI (ミディ) - Easy Console (イージーコンソール) 4.4.1.1. EasyConsole (イージーコンソール) とは? 4.4.1.2. まず、スクリーン上でコントローラーをセ 4.4.1.3. EasyConsole (イージーコンソール)の使い方 4.4.2. WIDL - Widt タイノュード (MTC)</td><td> 50  50  51  54  54  56  57  58  60  61  62  61  62  64  66  70  70  72  72</td></tr><tr><td>4.2.1.1 ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) (</td><td> 50  50  51  54  54  56  57  58  60  61  62  62  64  66  69  70  70  72  72  75</td></tr><tr><td>4.2.1.1 ビングイム 4.2.1.1 Easy Time (イージータイム)を使用する方法 4.2.1.2 Easy Time(イージータイム)をムーブメントに使用す 4.2.1.3.ツールとオプション 4.2.2 Effect Manager 4.2.2.2 Effect Manager 4.2.2.2 Gradient Editor 4.2.2.3 Colour Mixing 4.2.2.3 Colour Mixing 4.2.2.4 RGB Matrix Effects 4.2.2.5 Advanced Effects 4.2.2.6 Pan/Tilt Effects 4.2.2.6 Color Manager (カラーマネージャー) 4.2.4 コピー/ベースト及びフェーシング (Phasing、段 4.3.シーンの間でフェードする 4.4.1 MIDI (ミディ) - Easy Console (イージーコンソール) 4.4.1.1 EasyConsole (イージーコンソール) とは? 4.4.1.2 Easy Console (イージーコンソール) とは? 4.4.1.3 EasyConsole (イージーコンソール)の使い方 4.4.2 MIDI - Midiタイムコード (MTC) 4.4.3 DMX</td><td> 50  50  51  54  54  56  56  57  58  60  61  62  61  62  61  62  64  66  70  70  72  75  76  76</td></tr><tr><td>4.2.1.1 ビアシアイム</td><td> 50  50  51  54  54  54  56  57  56  60  61  62  61  62  61  62  62  60  70  70  72  75  76  77</td></tr></tbody></table>	

4.4.6.オーディオ分析	. 80
4.5.ページ・セッティング	. 82
5.一般セッティング	. 89
5.1.パラメータを開始する	. 90
5.2. ウィンドゥズ・マネジメント	. 91
5.3. バックアップ/テクニカル・サポート	. 92
5.4.Setting up multiple DMX universes	. 93
5.4.1.Using the USB interfaces	. 93
5.4.2.Using the IP interfaces	. 94
5.4.3.Using the Art-Net protocol	. 96
6. 付録	. 97
6.1.DMX512に関する簡単な説明	. 98
6.2.アクセサリ	100
6.3. IP/Ethernet の構成	101
6.4.トラベルシューティング	103
6.5.コマンドについてのまとめ	104

## 1. Sunliteへようこそ

#### はじめに

Sunliteのコントロールソフトウェアにご興味をいただき、厚く御礼を申し上げます。

本ユーバーマニュアルには、下記のセクションに分かれています:

0. Sunliteへようこそ

クイック・スタート・ガイド、オーバービュー

- 1. 基本的なプログラミング
- 2. 中級のプログラミング
- 3. 上級のプログラミング
- 4. その他のソフトウェア・ツール
- 5. 付録

本マニュアルでは、最初はライティングコントロールに関する最も基本的なコンセプトを紹介した上で、 徐々により複雑なソフトウェア・ツールや機能を説明します。弊社のソフトウェアは簡単に使用でき、ま たは学習できるように開発されていますが、ビギナーの方にはきちっとこのマニュアルを最初の章から読 んでいただくことをお勧めします。中級及び上級のプログラマーなら、章を飛ばしながら読んでいくこと はほぼ問題なくできると思われます。

最初のセクションはユーザーの方々に弊社のソフトウェア全体について素早く紹介します。ソフトウェア のインストール・プロセスやインターフェイス・ドライバーを説明した後、プリプログラムされたDEMO ショーを再生します。最後に、どうやって自分のフィクスチャーをソフトウェアに追加するかを素早く見 せます。

最初の章はソフトウェアの中の最も基本的なプログラミングツールを紹介します。この章を読み終わると、 ちゃんとしたショーは簡単に作成できるようになるはずです。

2番目と3番目の章はより上級的の(複雑ではない)ソフトウェア・ツールを説明します。この知識に少し の練習を加えれば、フィクスチャーに可能な限り様々なシーン/エフェクトを作成することができます。

4章目はSunlite Suiteパッケージのなかにあるソフトウェア周辺ツール、例えば、3Dビジュアライザー (イージービュー)、プロファイル/ライブラリ・エディター(Scanlibrary)、ミュージック/ビデオ/ラ イティング・タイムライン・シンクロナイゼーション・ツール(イージーショー)及びシーン/ショーを電 子インターフェースの内部メモリにダウンロード(イージースタンドアロン)することなどのことを簡単 に説明します。

最後に、付録として、DMX512レビュー、MIDIレビュー、使用可能なアクセサリ・リスト及びトラブルシュー ティング・ガイドについてご説明します。

## 1.1.ソフトウェア/インターフェイスのインスト&#

#### 1. ソフトウェアのインストール

まず、インストール用CDを使うか、またはSunliteのウェブサイトからソフトウェアをダウンロードするこ とによって、Sunliteソフトウェアをインストールしてください。

インストール用CDを挿入してください(もし、ソフトウェアをダウンロードするなら、この節をスキップ できます)。インストール用のスクリーンが現われたら、使用する言語を選択して、NEXT(次へ)をクリッ クしてください。

www.nicolaudie	A.COM
Welcome to the new Sunlite CI Select your language then click Next.	DROM.
English	Son

それから、ライセンスに同意していただいたら、Sunlite Suite用のINSTALLアイコン上にクリックしてく ださい。

FORY	Sunlite Suite 20 Main menu	
JCCESS S1	Sunlite 2006 (7-Apr-2006) Sunlite 2004 (15-Mar-2006) Easy Stand Alone (7-Apr-2006) Magic 3D Easy View (7-Apr-2006) Tools	
THE SU	Install the software (SETUP.EXE)	Sonicolaudie.com

Setupの言語を選択して、ライセンスに同意してください(もう一度)。自分のインストレーション・フォ ルダーを選択してください(デフォルトは C:SL2006)。次のスクリーンは、ソフトウェアをDEMO PAGES(デ モ・ページ)付きでインストールするか、もしくはDEMO PAGES(デモ・ページ)なしでするかと聞かれま す。ビギナーの方には、DEMO PAGES(デモ・ページ)付きでのインストールをお勧めします。

j <del>چ</del> ا Se	etup -		
S	elect Components Which components should be insta	illed?	R
	Select the components you want to install. Click Next when you are rea	o install; clear the components you do not wa dy to continue.	nt to
	Full installation		~
	✓ Demo pages		2.5 MB
Englis	Current selection requires at least 1	21.2 MB of disk space.	Cancel

最後に、セットアップ・ウィザード上で、ソフトウェアをBEGINNER MODE (ビギナーモード)でスタートするかどうかが聞かれますので、YESにすることをお勧めします。

19 Setup -	
Select Additional Tasks Which additional tasks should be performed	
Select the additional tasks you would like Se then click Next.	tup to perform while installing
Additional icons:	
Create a <u>d</u> esktop icon	
Do you want to start in beginner mode ?	
Beginner mode	
T- JUL	
English -	< <u>Back</u> Next > Cancel

できました!これで、ソフトウェアを使う用意ができました。

#### 2. USBドライバーのインストール

もしSunliteパッケージをご購入して、1つのUSB-DMXインターフェイスをもらっているなら、これ用のドラ イバーをインストールする必要があります。このインターフェイスがなくてもソフトウェアの使用がフル にできますが、ただし、実際ライティング・フィクスチャーをコントロールしたいなら、このUSB-DMX デ バイスが必要です。

もしWindows XPを使っているなら、このインターフェイスをパソコンのUSBポートに接続するだけ で、"Found New Hardware Wizard" (新しいハードウェア・ウィザードが見つかりました)というメッセー ジが現われます。Sunliteのインストール用CDがお持ちのパソコンの中に入っていることを確認し て、"Automatic search" (自動検索)オプションをクリックしてください。

Hardware Update Wizard	
	Welcome to the Hardware Update Wizard This wizard helps you install software for: EZ-USB Device
	If your hardware came with an installation CD or floppy disk, insert it now. What do you want the wizard to do?
	Install the software automatically (Recommended) Install from a list or specific location (Advanced)
	Click Next to continue.
	< <u>Back</u> <u>N</u> ext> Cancel

ウィンドゥズはドライバーを見つけ、デバイスが有効ではないことを知らせ、続行するかどうかと聞かれ ます。Microsoft にはこのドライバー用の数字登録を持っていなくても、互換性がないということではあ りません。"Continue Anyway" (とにかく、続行する) をクリックしてください。

Hardwa	re Installation
<u>.</u>	The software you are installing for this hardware: Intelligent Usb Dmx Interface has not passed Windows Logo testing to verify its compatibility with Windows XP. ( <u>Tell me why this testing is important.</u> ) <b>Continuing your installation of this software may impair</b> or destabilize the correct operation of your system either immediately or in the future. Microsoft strongly recommends that you stop this installation now and contact the hardware vendor for software that has passed Windows Logo testing.
	Continue Anyway

完成です! ただ、SunliteはソフトウェアがスタートするときにUSBインターフェイスを見つけることを覚 えてください。つまり、Sunliteを立ち上げる前にUSBインターフェイスをお持ちのパソコンに接続する必 要があります。そうでないと、ソフトウェアとインターフェイスの間にコミュニケーションが行われない ことになります。

注: Sunliteは同時に最大10のUSBインターフェイス、つまり10本のUSB-DMX ユニバース(イーサネット・ プロトコルを通すともっとたくさんのユニバースが可能)を実行することができます。ソフトウェアとイ ンターフェイスの間の一貫性(インターフェイス1にはユニバース1、など)を保つためには、USBインター フェイスは立ち上げる前に、お持ちのパソコンに接続される必要があります。



#### 3. IP/Ethernet インターフェイスを使用する

もし、IP/Ethernet インターフェイス付きのSunliteパッケージを購入したなら、説明を付録にてお読みください。

## 1.2.デモショー

本セクションでは、ソフトウェアをBEGINNER MODE(ビギナーモード)にインストールした、またはDEMO PAGESのインストレーションができたことを仮定にします。もしできていなければ、ここで説明されている オプション以外のものがをスクリーン上でたくさん現われますが、ただし、情報はまだ有効です。 スクリーン上は次のように見えるはずです:

[Insert picture of beginner demo pages](ビギナーデモページの写真を挿入する) Sunliteソフトウェアはライティングフィクスチャーが持つ個々の機能を1つのボタンで表示します。スク リーン上に、それぞれのカラーやゴボ、マクロ、プリズムエフェクトなどにそれぞれ1つのボタンがありま す。



Sunliteソフトウェアはライティング・フィクスチャーが演出できるそれぞれの機能に1つのボタンを表示 します。また、スクリーン上に各カラー、ゴボ、マクロ、プリズム・エフェクトなど用のボタンがありま す。



使用しているインテリジェント・ライティングの種類によって、ジェネリック(一般的な)エフェクトを 持つプリプログラムされたボタンもあります(この場合、DEMO MOVING HEADページには、サークル、ラン ダムなカーブなどのようなすべてのムービングヘッドとスキャナーにとって一般的なムーブメントを持つ ボタンが含まれます)。

<u>@</u>	Сеп	ter	
@			•
0	٢	2	<u>U</u>
8	$\heartsuit$	$\bigcirc$	
2	0	DNX MAS	O)
013	1	W.	$\bigcirc$
	鏋	俞	
<u></u>	0	0	
蕃	兪		1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1
1	IJ,		
<li>1</li>			

3Dビジュアライザー・ウィンドゥ上で見れるように、スクリーンの上にボタンを押す度、ムービングヘッドはそのコマンドに反応します。



3Dウィンドゥは1つのリアルタイムのビジュアライザーであることを覚えてください。これは、もし4つの ムービングヘッドをパソコンに接続したなら、これらはスクリーン上で見ているのと全く同じことをする ということです。

いろんなボタンを押してみてください。もしすべてをリセットしたいなら、黄色のINITボタンの上にダブ ルクリックしてください。もし好きの"look"(ルック)もしくは "effect"(エフェクト)がありましたら、 これを次の手順でセーブしてください: Button menu - New Scene - As you see now - OK

🕮 New Scene	
MASTER	
Enter the name of the button	Scene 1
Choose how you would like the r Choose how you would like the r Equal to INIT As you see now Include the current scene Includes the activated sc Cobo 2 4BeamColo Take 4	new button : e : I N I T enes and switches V Take 2 V Take 1
<ul> <li>✓ Take 3</li> <li>☐ Include the manual settir channel-page visualizatio</li> <li>✓ Link the Dimmer function page</li> </ul>	igs coming from the n on to all the channels of the
Easy Step Link the EasyStep fun the page OK + Edit	ction to all the channels of OK Cancel

このようにいくつかのシーンを作成して、コントロールの操作に慣れるようにお勧めします。Demo Moving Head ページの中のプリプログラムされたコントロールに慣れてきたら、今度は自分のフィクスチャーを 追加して、より上級なプログラミング技術を習得するようにしてください。 我々としては、あくまでも本 マニュアルを継続的にお読みいただき、特にビギナーの方は章をジャンプしないようにお勧めしています。

## 1.3. 最初のフィクスチャーを追加する

もしすでに1つのインターフェイスをソフトウェアに接続していて、すぐにでも自分のライティングフィク スチャーがどういう動きやエフェクトをするかを見たいなら(もしくは、 お持ちのフィクスチャーがどう動作するかをプレビューしたいなら)、次の手順に従って、Sunliteソフト ウェアにお持ちのライティングフィクスチャーを追加することができます:

Page menu(ページメニュー) - New page(新しいページ



"Create a new page with Scanlibrary wizard"(Scanlibraryウィザードを持つ新しいページを作成する) を選択してください。

ここで、フィクスチャープロファイルを探すするための2つのオプション、お持ちのパソコンとインターネットが現われます。先にお持ちのパソコンのライブラリを探すようにしてください

New page with Scanlibrary wizard (Step 1/9)	
Welcome to the Scanlibrary wizard !	12
This wizard builds a new page using your moving lights and creates preprogrammed buttons. Click on Explore and choose a moving light definition file. Then click on NEXT to continue.	XYE X
[	Explore
	Explore
	Scanlibrary editor
< <u>B</u> ack	Next > Cancel

パソコンの中のプロファイルライブラリをブラウスすることができます。メーカーのフォルダを探してから、ある特定のフィクスチャーを探してください(小さいメーカーのフィクスチャーが入っているVARIED(各種の)という名のフォルダが存在しているので、ご注意ください)。



メーカーフォルダーの中からお持ちのライティングフィクスチャーを見つけたら、ここで、スターティングDMXアドレスとフィクスチャーの数を設定する必要があります(もし"スターティングDMXアドレス"の意味が分からなければ、先に付録Aの"DMXレビュー"をお読みください)。

Starting DMX addr	ess 1	End DMX address	18
Number of Co.	11		10
Number of focu	Matrix		
DMX unive	rse Universe 1	(USB-DMX #1)	~
		Keyboard mode	
Shortcuts	1	gwerty (international)	) 🔽
ype : Head lumber of channels : 18 lesolution : 16 bits (4 DMX	channels)	h fivture using the mouse	

それからは、ウィザードが表すすべてのオプションにNEXT(次へ)をクリックするだけとなります(ここまでのことは重要ではないが、ただし、マニュアルの後の部分に詳しい説明があります)。

これで完成! 今、あなたはDEMO MOVING HEAD(デモ用ムービングヘッド)とMANUFACTURER FIXTURE(メーカー

のフィクスチャー)という2つのページを持つようになりました。もしお持ちのライティングフィクスチャー が接続されており、正しくアドレスされているなら、3Dビジュアライザーの中に現れているすべてのこと が実際のライティングフィクスチャーにも同時に起きているはずです。もしすべてのことが正しく設定さ れているにもかかわらず正常に動作しなければ、付録Dの"トラブルシューティング"をお読みください。

次は、ライティング・シーン/ショー/エフェクトのプログラムについてご説明いたします。

## 1.4.Sunliteの概要

次の章はSunlite Suiteパッケージを全体的に紹介し、Sunliteの無限な可能性をより理解していただける ことを期待しております。

#### イージービュー (Easy View)

私たちのリアルタイム3Dビジュアライザーはすべてのライティング・エフェクトをパソコンのスクリーン 上に、実際のライティング・フィクスチャーをパソコンにつながったときに見たことと同じょう示すこと ができます。ライティング・フィクスチャーなしのプリプログラムの場合にとって理想的です。オブジェ クトやテクスチャーを追加しながら自分のステージライティングをなるべく実物のように作成してくださ い。ライティングショーのビデオをレコードしたり、もしくは静止の写真を取ったりしてください。そし て、自分のステージからフィクスチャー、トラス、ファーニチャーなどを含む2Dビューをプリントしてくださ い。



#### イージーショー (Easy Show)

ライティング・エフェクトをオーディオとビデオにシンクロナイズするときに理想的です。オーディオの 編集ソフトウェアと同様に、イージーショーにはタイムラインが入っており、そこでオーディオとビデオ のタイムラインと一緒にライティング・エフェクトをドラッグ、ドロップ、伸ばす、またはスクロールす ることができます。



#### イージー・スタンドアロン (Easy Stand Alone)

ライティングシーンを作成して、インターフェイスのメモリにダウンロードできます。使用するライティ ング・フィクスチャーの数によりますが、数百、更に数千のシーンを弊社の小さい電子インターフェイス にレコードすることができます。インターフェイスの内部時計とカレンダーを使ってライティングショー を予定の時間にトリガーしてください。そして、簡単のIO接続閉包を使ってライティングシーンを起動し てください。



#### Scanlibraryエディター

自分のライティング・フィクスチャーのプロファイルを作成、もしくは既存のプロファイルを修正できま す。すべてのエフェクト(カラー、ゴボ、ゴボローテーション、プリズムなど)が含まれています。3Dビ ジュアライザーを使ってお持ちのプロファイルをプレビューしてください。

ide -	ws Options Language	; [70]					
	raysol.	channels : 18 Pan angle : 540*	Beam	angle :	: 35*	6.0	
	Type and channel name.	Preset level and name	_	Nurbe	r, New, B	dt, Delete	
Pi	m ×			0			
T	it Y			0	1	1 8	
P	n 💌			0		1	
ŋ	IN IN			0			
	Cyan		1	a			
	Magenta		1	a	No.	0	
	Yellow			a	111 3		
R	<b>B</b> Itis	127 IrisLinear (0 ->117) Default (Dirmer feder) Iris	~	3	13		
Ē	Zoom	215 Loon (0 ->215) Default (Dinner fader) Loon	-	1	10 M		
5	Dimmer	127 Intensity (0 ->127) Default (Dimmer fader) Dimmer		1	10		
Ē	Color	7 White (0 -> 15) Default Color ions	*	30	No.		
C	Gebe	7 Open (D -> 18) Default Gobo ictm		10	10		
10	RotGobo	0 Index (0 ->127) Default Gobs indexation.	~	3	1		
12	Shutter			4	135		
R	Gobo 2	15 Open (0 → 20) Default Gabe icon	~		22		
10	RetGebe 2	0 Index (0 ->117) Default Gobo indexation	~	2	5 J.		
2	Prisme	() → 32) Default	4		875		
- 14	and the second se		12		100	THT OF	

# 2. 基礎的なプログラミングについて

#### 概要

"Sunliteへようこそ"一章を読み終わると、Sunliteのコントローラーを使って何をするかについてある程 度お分かりになったかと思います。ここでは、すでに頭に描いていたライティングシーンの作り方につい て学習しましょう。

本章は、"New Page Wizard"(新しいページ・ウィザード)を通して自分のフィクスチャーを追加するとき に、 使用可能なオプションを検索します。それから、すべてのインテリジェント・ライティング用の使用 可能なプリープログラムされたボタンに焦点を当てます。更に、"New Scene - As you see now"(新しい シーンー今見た通りに)というオプションを見てみます。最後は、お持ちのキーボードからライティング シーンのトリガー方法を検索します。

## 2.1. 自分のフィクスチャーを追加する

電子デバイスをご購入した、もしくはインターネット上で無料のソフトウェアをダウンロードしたであれば、どの種類のライティング・フィクスチャーをコントロールするかについてはある程度考えを持っているかと思います。Sunlite Suiteには、世界中のライティング・メーカーの製品からよく使われる約2000の製品のライブラリを備えております。

フィクスチャーはSunliteソフトウェアの中で"Pages"(ページ)にグループ化されています。従って、自 分のフィクスチャーを追加するには、次のメニューに行って下さい:.

Page menu (ページメニュー) - New page (新しいページ)



2つのボタンが見えます。最初の"Create a new page with Scanlibrary wizard" (Scanlibrary ウィザー ドを使って新しいページを作成する)は製品のライブラリを開くものです。2つ目の"Create a blank page" (空白のページを作成する)は、DMXチャンネルの空白ページをソフトウェアに追加します (これら の空白ページの構成については後の章にご説明します)。

New page with Scanlibrary wizard (Step 1/9)	
Welcome to the Scanlibrary wizard ! This wizard builds a new page using your moving lights and creates preprogrammed buttons. Click on Explore and choose a moving light definition file. Then click on NEXT to continue.	Explore
	Scanlibrary editor

最初の"Explore"(検索)ボタンは、お持ちのパソコンまたはソフトウェアの中にインストールされている 機材のライブラリを検索します。2つ目の"Explore"(検索)ボタンは、弊社のオンライン・ライブラリに リンクします。

先に、パソコンの中に製品のプロファイルを探してみていただき、もし見つからなければ、オンラインに 行ってください。3つ目のボタンはScanlibrary Editor (スキャンライブラリ・エディター)を開いてくだ さい。これは、自分の製品プロファイルを構築もしくは修正するための追加ツールです。詳しい説明につ いては、スキャンライブラリ・エディターのマニュアルをお読みください。

Open				? 🔀
Look in:	🚞 ScanLibrary	<b>~</b>	G 🜶 🖻 🖽-	
My Recent Documents Desktop My Documents	Generic varied Abstract AC Lighting Acme Active Color Systems Actor Mate Advanced Lighting Sys Akkalite American DJ Anolis Antari Ayrton	Boost Chauvet Cindy Light Clay Paky Coef Coemar Color Kinetics Contest Dts Elation Pro Elektralite Eliminator Lighting Elite - StarWay	Emo Eurolite Eurotech EVL Exce lighting Fal FBL FBL FIV Dragon Flying Funky Futurelight Geni	Geni GLP Grivi High High HQ f HuiH G Hu Hy L G Icon Solu I-Vis J b liç J S S
My Computer	File name: Files of type: Scan L	ibrary (*.ssl) n as <u>r</u> ead-only		Open Cancel

注意: もしライブラリの中にお持ちの製品プロファイルを見つからなければ、スキャンライブラリ・エディ ターのマニュアルをご参照ください。

メーカーのフォルダーの中に見つかったら、開始DMXアドレスとフィクスチャーの数を設定する必要があり ます。もし"starting DMX address"(開始DMXアドレス)という単語をよく知らないであれば、DMX Review (DMXレビュー)付録をお読みください。

click on NEXT to continue				a noje. men
Starting DMX add	dress	1	End DMX address	18
Number of fixtures		1		
		Matrix		
DMX univ	DMX universe		JSB-DMX #1)	~
			Keyboard mode	
Shortcuts	Shortcuts 9		gwerty (international	) 🔽
Type : Head Number of channels : 18 Resolution : 16 bits (4 DM)	X cha	nnels)		
Note: The shortcut keys a	llow y	ou to move each	fixture using the mouse.	

このスクリーンの中で、フィクスチャーに必要なDMXユニバース(1DMXアウトプットしかない場合)を設定 することもできます。

ew page with Scanlibrary wizard (Step 3/9)
You have just selected the type of fixture, the starting-address and decided on the number of fixtures you wish to use. By initialising the channels with the presets as defined in the library, we are now able to actually test your fixtures for the first time !
Do you see ? - The lamps lit. - The light-beam shutters open. - The Pan/Tilt channels at half level (50%).
<u>Ak</u> < <u>B</u> ack <u>N</u> ext >     Cancel

自分のライティング・フィクスチャー(本物なのか、3Dビジュアライザーの中の物か)を見てください。 すべてが電源オンで、白色で、パンとチルト(あれば)は50%となっているはずです。もしフィクスチャー がこのチェックに失敗したら:

1. 間違った製品プロファイルを選択しました(一部のフィクスチャーには異なるモードを持っています)。 前に戻って、正しいプロファイルを見つけ直してください。

自分のフィクスチャーを間違って分類しました(Sunliteは連続して同じフィクスチャーを分類することです)。フィクスチャーをソフトウェアの中、もしくは実際ので再度分類するかを考えてください。
 フィクスチャーのランプがオンになっていないことです。このままセットアップのプロセスが継続すると、Sunliteページの中で、これをオンにする1つのDMXコマンドが働きます。

In some applications, you may have to	o set a limit to the highest Pan/Tilt amplitude being use
Do you wish to limit the highest Pan/T	Tilt amplitude for your fixtures ?
	O Yes ⊙ No
Please note that the following settings you will be able to modify them later, th naving to re-program all the scenes, e.	and adjustments will apply to the whole page and that nus allowing you to change configurations without .g. during a touring show.
	< Back Next > Cancel

このスクリーンを使って、お持ちのムービングヘッドやスキャナーの中のパンとチルトの最大値を制限で きます(もしお持ちのフィクスチャーにこれらおプロパティを持っていなければ、このステップはスキッ プされます)。パンとチルト・チャンネルに制限を設定することは役立つ機能ですが、我々としては、ま ず他のコントロールツールを知っておいた上で、この制限設定は本当にライティングエフェクトの作成上 にとって必要なことかどうかを決めていただきたいです。もしそうであれば、これらの制限は"Page Properties" (ページプロパティ)ウィンドゥ上(マニュアルの中の後ろの章にご紹介します)でいつで も変更を行うことができます。

ornerios marriep nom a	ne presets as defined in	the fixture library.
Do you wish to have pre-pr	rogrammed buttons ?	
center	Color Pink	⊙Yes
circle1	Gobo blue	O No
pan move1	off Prism Off	0.11
step1	Gobo1	
circle2	Gobo2	

次のスクリーン上で、どのプリプログラムされているムーブメントを入れたいのかが聞かれます(ムービングヘッドとスキャナーの場合のみ)。繰り返しますが、すべてのムーブメント(デフォルト・セレクション)を入れることをお勧めします。

the moving-area for Show speed fac	the fixtures.	Moving-Area	area	
<ul> <li>Pre-programmed</li> <li>Light beam</li> </ul>		Same area	(80%)	-0-
Center Center Circle 1 Center	@Pan Move 1     @Tilt Move 1     @Step 1     @Line 1     @Curve 1	@Music BPM     @Music Pulse     @Live Control     @Color mix1     @Cidet	@Ellipse     @Heart     @PStar16     @PStar8     @SainU	<ul><li>✓ @Spii</li><li>✓ @Sta</li><li>✓ @Sta</li></ul>
		C C C C C C C C C C C C C C C C C C C		5
Scene	Switch			

スクリーン上の他のオプションを気にしないでください。ソフトウェアのコンセプトを学習すれば分かる ことです。

e fixture-library.	rannieu switches nom presets as defined in	Check Uncheck
<ul> <li>Ch 4 - Iris - (3/3)</li> <li>ch 9 - Zoom - (1/1)</li> <li>ch 10 - Dimmer - (3/3)</li> <li>ch 11 - Color - (10/10)</li> <li>ch 12 - Gobo - (10/10)</li> <li>ch 13 - RotGobo - (3/2)</li> <li>ch 13 - RotGobo - (3/2)</li> <li>ch 14 - Shutter - (4/4)</li> <li>ch 15 - Gobo 2 - (9/9)</li> <li>ch 16 - RotGobo 2 - (3</li> <li>ch 17 - Prisme - (4/4)</li> <li>ch 19 - Det Prisme 2 / X</li> </ul>	<ul> <li>✓ (0-127) IrisLinear</li> <li>✓ (128-191) IrisPulsOp</li> <li>✓ (192-255) IrisPulsCl</li> </ul>	

追加できるページの数に制限がありません。同種類からのライティング・フィクスチャーを同じページの中に追加し、同じDMXアドレスが違うページに存在することのないようにお勧めします。

## 2.2.ページとボタン

#### ページ

Within the Sunlite software, a PAGE corresponds to a group of lighting fixtures of the same type (manufacturer and model). You can have any number of fixtures within each page, and also you can have any number of pages. The power behind these PAGES is to control fixtures together (simultaneously) which allows for very easy programming. Fixtures can also be controlled independently if you want, as explained in Chapter 4 "Intermediate Programming".



Do not worry about the options available within this window for the moment, as they will be explained later in the manual and are not necessary to understand the basics of the software.

#### Buttons

There are 3 different types of buttons, each with their own properties:

- Scenes (yellow buttons)
- Switches (red buttons)
- Cycles (blue buttons)



#### Scenes

A Sunlite SCENE is a button that typically recalls a combination of functions and effects (sometimes known as a "cue" or "look", it can be movement with colors, gobos, prisms, etc). There can be 1 and only 1 Scene selected at a time inside each Page. This means that every new Scene that you activate will release the previous scene.

#### Switches

A Sunlite SWITCH is a button that typically recalls a single function or effect (i.e. 1 movement, or 1 color, or 1 color combination, etc). As long as 2 switches don't affect the same property (DMX channel), you can have as many switches activated as you want. For instance, if you add a gobo switch to a movement switch, both can be activated simultaneously.

#### Cycles

A Sunlite CYCLE is a button that sequentially recalls cue lists of Scenes and Switches. For instance, if you create Scene 1 and Scene 2, and you want them to alternate continuously every few seconds, a Cycle can include these 2 scenes and define the timing in between.

You can create new Scenes, Switches, and Cycles from the "Button" menu on the top. Simple

instructions to create Scenes, Switches, and Cycles follow in upcoming sections.

## 2.3.プリプログラムされたボタン

#### プリプログラムされたボタンを使う

1グループのライティング・フィクスチャー用の新しいページを作成する度、フィクスチャーの種類(ムービングヘッド、スキャナー、LED、コンベンション・ライト、など)によって、スクリーン上にライティング・エフェクトの作成に役立つプリプログラムされたボタンがありませ。

#### ムーブメント・ボタン

これらはすべてのムービングヘッドとスキャナーにとって共通です。これらの中に、CENTER(センター) スイッチが入っており、これは50%のパンとチルトで固定され」たポジションのことです。ムーブメント ボタンには、1つの白/空白のゴボ・ライトソースを表示するのに必要なポジション情報及びディマーやア イリス、シャッター、ランプ情報が含まれています。



#### カラー、ゴボ、エフェクト、など

個別のライティング・フィクスチャーの機能によって、1つのライティング・フィクスチャーが持つそれぞ れの機能に対応できるボタンがあります。これらのほとんどは3Dウィンドゥの中で見ることができます。 見ることのできない機能(例えば、マクロのようなこと)にも、もし本当のライティング・フィクスチャー がパソコンに接続されているなら、スクリーン上にライティング・エフェクトをトリガーするボタンがあ ります。



#### Х-Ү

X-Yボタンを使って、すべてのスキャナーもしくはムービングヘッドのライトビーム用の固定されたポジションを指定できます。ページの中にそれぞれのフィクスチャー用のX-Yボタンがあるため、それぞれが単独にコントロールされることができます。X-Yボタンのコントロールはパンとチルト・チャンネルのみで、見えるライトビームに必要なディマーやアイリスなどには対応しません。このため、先にプリプログラムされたボタン(特定のCENTERの中で)を使って見えるビームを得てから、フィクスチャーを自分のポジションに移動してください。



#### RGB

もしお持ちのライティング・フィクスチャーにRGBもしくはCMYを持っているなら、1つのカラーホイール (Color Wheel) ボタンがあり、これによって、フィクスチャーに表示されるカラー及びライトビームの インテンシティを選択できます。

すでに説明したように、違うボタンを同時に押すことができます。例えば、Circle(サークル) ムーブメントを選択して、それからBlue(青)というカラーを追加、その後Star(スター)というゴボを追加して、

そしてPrism (プリズム) エフェクトとGobo Rotation (ゴボローテーション)を追加して、また2つのフィ クスチャーを指定されたポジションに固定し、さらに...



## 2.4. 例: 初めて自分のシーンを作成する

#### 概要

本章では、DEMOムービングヘッドを使って簡単なライティングシーンを作る具体例をご紹介します。もし すでにあるスキャナーもしくはムービングヘッドを自分のSunliteコントローラーに接続しているなら、自 分のフィクスチャー用のプリプログラムされたボタンを使うことができます。

#### ステップ 1 - ランプを電源オンにする

まず先にすることは自分のライティング・フィクスチャーを電源オンすることです。いくつかの方法があります。最も便利なのは、 [Center] (センター) ボタンをクリックすることです。

これで、ランプがオンとなり、パンとチルトが50%に移動され(ライトビームはベースから直接発射され)、ゴボはオープンまたカラーがオープン(白)になります。これは、最も簡単なシーンの開始ポジションとなります。

#### 注意:

Demo Noving Head	Demo Moving H
Display KEYBOARD activation	INIT
INIT	
@Center	Trichro Rainbow

#### ステップ 2 - ビーム・ポジションを調節する

X-Yボタンを使って、フィクスチャーから出るビームのポジションを調節することができます。それぞれの フィクスチャーに1つのボタンがあります。ボタンの上にクリックして、白いエリアの中の赤い矢印を移動 し、そしてまた次のボタンをクリックして赤い矢印を移動する、などのことです。



#### ステップ 3 - エフェクトを追加する

ポジションを調節し終わったら、なるべく多くのエフェクト、カラーやゴボ、プリズムなどをライティン グ・シーンに追加する必要があります。お気軽にプリプログラムされたボタンをお使いください。

これらをクリックすると、エフェクトが立ち上げられますので、使わないときはもう一度クリックしてく ださい。



#### ステップ 4 - 今見たままのことを保存する

お好きなボタンのコンビネーションを見つけたら、そのルックをセーブしたいことがよくあります。この 場合、セーブされたライティングシーンを再生するスクリーン上に新しいボタンを作成する必要がありま す:

Button menu (ボタンメニュー) - New Scene (新しいシーン)

🚾 New Scene	
MASTER	
Enter the name of the button	Scene 1
Choose how you would like the r Empty Equal to INIT As you see now Include the current scen Includes the activated so	new button : e : I N I T cenes and switches
<ul> <li>✓ @Circle 1</li> <li>✓ Gobo 2 4BeamColo</li> <li>✓ Take 4</li> <li>✓ Take 3</li> </ul>	<ul> <li>✓ Take 2</li> <li>✓ Take 1</li> </ul>
Indude the manual settir channel-page visualizatio	ngs coming from the
Link the Dimmer funct	ion to all the channels of the
Easy Step Link the EasyStep fun the page	action to all the channels of
OK + Edit	OK Cancel

(ボタン・メニューはメインSunliteスクリーンの一番上にあるプールダウン・メニューです)

一番上にボタンの名前を設定できます。"As you see now"オプションを選択して、すでに使われているボ タンの全部もしくはそのうちの一部を含ませることが重要です。

オプションをそのままウィンドゥの一番下に置いてください。詳しくは後の章に説明されます。

最後は、[OK]をクリックして新しいボタンを作成してください。

注意: もしご希望であれば、新しいシーンの代わりに "New Switch" (新しいスイッチ)を作成することが できます。 唯一の違いは、前の章にも説明したょうに、プレイバックの途中、スイッチボタンが徐々に他 の既存のスイッチボタンの中に入っていくことに対して、Scene (シーン)ボタンはすべての他のシーン ボタンを取替えることになります。

プリプログラムされたボタンをずっと押し、なるべく多くのシーンを作成してください。実践すればする ほど速くできるし、より上手にライティング・ショーを作成できます...

## 2.5. レコード・サイクル(キューリスト/ショー)

すでにたくさんのシーンとスイッチがスクリーン上にセーブされているなら、これらを連続的に再生した いことがあります。CYCLES (サイクル)はこのことを可能にします。Sunliteのサイクルというのは、シー ンとスイッチのキューリストです。 新しいサイクルを作成するには:

- Button menu (ボタンメニュー) - New Cycle (新しいサイクル)

新しいCycle(サイクル)ボタンはスクリーンの上に現われます。このボタンをクリックすると、次のよう なウィンドゥはページリストの後ろから現われます:

Sunnt	e 2006 Co	pyright (c) Ni	colaudie 1	989-2006
Controlle	r Page Bu	tton Windows	Language	?
	SCE SI		EDIT	
Cycle				
Play 🚺	Stop 🔘 00m	00s00 Cycle 1		
म् 🗕	* 🖻 🔓	2.18	\$ \$	Ċ
Button	Relative time	On/Off B	efore fade in	Fade in
Scene 1	000m 01s 24	On		
Scene 2	000m 01s 12	On		
Switch 1	000m 01s 24	On		
Switch 1	000m 01s 75	Off		
OTHEORY I	000-01-00	On		000m05s00
Scene 3	UUUM UIS UU	011		
Scene 3 Switch 2	000m 01s 00 000m 05s 08	On		
Scene 3 Switch 2 Switch 2	000m 01s 00 000m 05s 08 000m 01s 47	On Off		

シーンとスイッチを空白のサイクルにレコードするには:

1. Cycle (サイクル) ボタンをクリックしてください。

2. シーンとスイッチボタンを再生される順番でクリックしてください。

3. できましたら、サイクル・エディッター・ウィンドゥの中で[PLAY]ボタンをクリックして、サイクルを セーブするかと聞かれたら [YES]をクリックしてください。

Play (再生)をクリックするとサイクルがボタンからボタンへと再生されます。それぞれのシーンもしく はスイッチの間のタイミングを変更したい場合、まず[STOP](停止)をクリックし、そしてTIME(タイム) ボタン(その上に[2.18]と書かれ、サイクル時計の右下にあります)をクリックしてください。TIME(タ イム)ウィンドゥの中の"GO"(ゴー)オプションによって、キーボードの[PgDn]と[PgUp]キーを使ってサ イクルをスクロールすることができます。

サイクルの中からステップを削除するには、Stopをクリックして、またCUT(カット)ツール(はさみ)を 使ってください。もしシーンもしくはスイッチを追加したいなら、 RECORD(レコード)ボタン(PLAYの下 にある赤いサイクル)をクリックして、それからPLAYをクリックしてレコーディングのプロセスを終了し てサイクルをプレビューしてください。

LOOP オプション(ウィンドゥの右端にある丸い矢印)によって、シーンとスイッチのキューリストを自分 でリピートするか、もしくは一回簡単に再生した後最後の状態に止まるかを選択できます。

**注意:**FADE(フェード)タイムをシーンの追加するには、まずScene(シーン)ボタンをダブルクリックして、それから

- Button menu (ボタンメニュー) - Settings (セッティング)を選択してください。

Button Settings	" Scene 3 "	×
General General	* Fade	
Trigger Trigger Time Custom	<ul> <li>Time before Fade In</li> <li>Time of Fade In</li> <li>Time before Fade Out</li> <li>Time of Fade Out</li> </ul>	
Button Dimmer / Speed	*	OK Cancel

左側の一番下の項目"Scene"(シーン)を選択してください。,このウィンドゥで、スクリーン用のフェー ドタイムを設定できます(シーンのみがSwitches(スイッチ)ではなくてFade In/Out タイムを持つこと ができます)。

## 2.6. キーボード・トリガー (ホットキー)

パソコンのキーボードとマウスを使ってスクリーン上のボタンをトリガーすることができます。スクリー ン上のいずれかのボタンをキーボード上のキーにアサインすることができます。こうするには、

- Button(ボタン) - Settings(セッティング) を選択してください。

		Trigger : Trigger key			
General	۲	Trigger key	q	Flash mode	
General		Trigger			
		DMX input (*)		Flash mode	
[rigger	۲		Channel	Note	
🕥 Trigger		Midi notes	all 🗸	Flash mode	
Time		Input ports (*)		Plash mode	
Button	۲	Active only when t	ne page is displayed		
cycle		Active only when t	ne page is selected		
	_	(*) come versio	ne may not be able to r	up this function	
		() some versio	ins may not be able to t		
		-			

左側の"Trigger"(トリガー)オプションを選択して、上にある"Trigger key"(トリガーボックス)を ティックしてから、お好きな文字をアサインしてください。"Flash mode"(フラッシュモード)はキーを 作成し、これらのキーは実際押されているときだけアクティブになり、キーボードから指を離した途端、 自動的にインアクティブになります(シーンではなくスイッチにしか対応しなくなります)。例え ば、Strobe (ストロボ)エフェクトを持つFLASH(フラッシュ)キー・オプションをトライしてください。

キーボードのトリガーをアサインできる役立つショートカット:

- 1. マウスを使ってボタンの上をクリックしてボタンをアクティブにしてください。
- 2. [CTRL]キーと使用したい[letter]キーを同時に押してください。

注意:1つの"key"(キー)はキーボード上で1つの文字に指定されます。例えば、[q]と[Q]は違う文字になりますが、[3]と[#]も違います。こうして、キーボード上に約90のホットキーを持つことになります。

1つの青い文字(キーボード上で押した文字)がボタンの中に現われます。このキーを押す度、そのボタン がアクティブになります(または、もしこれはスイッチの場合、インアクティブになります)。

同じ文字を同じボタンに2回アサインすると、ボタンの中のショートカット文字は緑になり、FLASHキーであることを表します(上に説明されたように)。

各ページの中に、1つのキーを一回しか使用できませんが、同じキーを複数のページに使用することは可能 です。これによって、すべてのライティング・フィクスチャーに渡ってエフェクトを同時にトリガーする ことができます(例えば、複数のページの中に赤いカラー、もしくは閉待っているシャッターをさせるこ と)。Master (マスター)ページによって、このような同時コントロールをより簡単にでき、詳しくは下 の章に説明があります。

注意: タッチスクリーン、MIDIデバイス、DMXウィングまたはIOキーパッドも、Sunliteソフトウェアの中 でボタンをトリガーすることができます。Button Settings(ボタン・セッティング)の中を見れるからで す。これについて詳しい説明は、第4章の"Advanced Programming"(上級プログラミング)にあります。

# 3. 中級のプログラミング

次の章は、ライティングシーンを作成する中級レベルのツールをご紹介します。

## 3.1. イージーステップ・シーン

BUTTON EDITOR(ボタン・エディター)の中のEasyStep(イージーステップ)ラック(タブ)によって、ス テップを元に簡単なシーンを作成でき、そこでシーンとシーンの間のフェード及びウェート・タイムを設 定できます。

ボタンメニューから"New scene" (新しいシーン) もしくは"New switch" (新しいスイッチ)を作成し、そ れから"Link the EasyStep function to all channels of the page" (EasyStep機能をページのすべての チャンネルにリンク)を選択してください。これによって、すべてのチャンネルをEasyStepチャンネルに 変換し、従って、シーンの中の各ステップは一部もしくはすべてのチャンネルからのエフェクトを含むこ とができます。



ご希望であれば、各チャンネルのプロパティをマニュアルに変更することができます。左下の任意のボタン (2 EasySteps、1 ON/OFF、1 Dimmer)を選択してから、各チャンネルの一番上をクリックしてください。 ここで、すべてのチャンネルをEasyStep チャンネルにすることが一番良いです。

1つのEasyStepシーケンスを作るとき、フェードを使うか、もしくはフェードを使わないかのいずれかの方 法を使って、チャンネルのステップからステップに行くことができます。ライトビームのムーブメントは ポジションの間でフェードインが合った方がよりきれいに見えるが、ただし、ゴボのローテーションの場 合は2つのステップの間にステップチェンジが合った方がきれいに見えます。こうするには、"EasyStep with fade" (フェードを使ってEasyStepする)機能をパン/チルト・チャンネル上に使う、また は"EasyStep without fade" (フェードを使わないEasyStepする) 機能をゴボチャンネル上に使う必要があ ります。

これらのプロパティを変更するには、左下のEasyStepボタンを使ってください。上の斜面のようなボタン はWITH FADE(フェードを使う)を示し、また2番目のステップのようなボタンはWITHOUT FADE(フェード を使わない)を示します。



写真の中の各コーナーは各ステップの中でX-Y位置を代表します。これらはマウスによって単独に動くこと ができます。ステップはその形状の中で点線を沿ってコーナーの間をフェードインします。ステップは対 応の点の上(白いエリア)をクリックすることによって選択され、もしくは一番上のステップリストから 直接選択されることができます。

各ステップのFADE(フェード)及びWAIT(ウェート)タイムを設定するには、一番上の数字ボックス(分. 秒.1/100)を使ってください。一番上のボックスはフェードタイムをコントロールし、また一番下のボッ クスはウェートタイムをコントロールします。



EasyStepラック上の他の使用可能な機能はコピー、カット、ペースト及びステップの挿入です。PLAY (再生)ボタンはシーンをプリビューします。シーンをループにするかどうかを選択することもできます。 最後は、EasyStepシーンを1つの EasyTime シーケンスに変換することができます(EasyTime の特長に ついては、Advanced Programming(上級のプログラミング) 一章をお読みください)。



## 3.2.チャンネルのプロパティ: オン/オフ、デ&#

新しいシーンもしくはスイッチを作るとき、"Link the Dimmer (or EasyStep) function to all channels of the page" (ディマー(もしくはEasyStep)機能をページのすべてのチャンネルにリンクする) という オプションがあります。

🚾 New Scene	
Demo Scanner	
2 😨 1-84	_
Enter the name of the button	Scene 2
Choose how you would like the	new button :
Empty	
C Equal to INIT	
As you see now	
Include the current scen	e : Scene 1
Include the activated sw	ntchs :
с. 	
Include the manual setting	ngs coming from the
Include the manual settin channel-page visualization	ngs coming from the
Include the manual setting channel-page visualization Link the Dimmer funct page	ngs coming from the on tion to all the channels of the
Include the manual settin channel-page visualization Link the Dimmer funct page	ngs coming from the on tion to all the channels of the nction to all the channels of

これらのオプションを選択して、フィクスチャーの各チャンネルの特定のプロパティを特定のボタンにア サインできます。


もし"Dimmer" (ディマー)と"EasyStep" (イージーステップ)がどっちも選択されていなければ、チャン ネルにはデフォルトとしてOFFプロパティを持つようになります。

チャンネルがオフの場合、このチャンネルの最後のアウトプットは特定のシーン/スイッチによって影響されません。例えば、カラー・スイッチは、DIMMER(ディマー)プロパティとある特定の数値にアサインされたCOLOR(カラー)チャンネル以外、すべてのチャンネルをオフにします。

ディマー・チャンネルはシーン/スイッチの中での固定された数値です。例えば、1つのEasyStepシーンを 持っていて、そのシーンの中にライトビームはポジションとポジションの間にフェードインし、またすべ てのゴボとカラーはシーンの全体を通じて同じであることの場合、これらのカラーとゴボ・チャンネル をDIMMER (ディマー)プロパティにアサインし、このシーンのコンスタント数値を設定できます。 この ディマー数値はEasyStep シーンの中で自動的にすべてのステップと同じょうになります。

ONチャンネルはDIMMER (ディマー)が100%のチャンネルのようです。しかし、1つディマーが0% のチャ ンネルは決してOFFチャンネルではないことをご注意ください。1つディマーが0% のチャンネルはこの数 値をチャンネルにアサインし、違うボタンからのすべての数値を取り替えることに対し、OFFチャンネルは チャンネルを影響しません。

### 注意:



# 3.3.フィクスチャーのグループ/インディビジュ&#

フィクスチャーのグループ化は弊社のコントロール・ソフトウェアの中で最もパワフルなツールの1つです。

すでに気づいたように、私たちのプリプログラムされたボタン(ムーブメント、カラー、ゴボ、エフェクト、など)は1ページの中のすべてのフィクスチャーに有効です。もし自分のライティング・フィクスチャー に単独のコントロール(例えば、それぞれに違うカラーをアサインすること)をしたい場合、 我々のFixture Group(フィクスチャー・グループ)ツールは大変役立ちます。

(この機能は本ソフトウェアのBEGINNER (ビギナー) モードでは使用できません。EXPERT (エキスパート) モードに変更するには、 *Controller (コントローラー) メニュー に行って、 Expert (エキスパート)* モードを選択してください。 EXPERT (エキスパート) モードに入ったら、*Windows メニューに行って、ポ* ジションをリセット) し、そしてタブにリセットしてください。)



### フィクスチャーのポジション

このソフトウェアはアイコン(フィクスチャー)を任意の方法でアレンジすることができるが、理想としてはステージ上のと同じレイアウトを現すことです。簡単に左クリックして、選択されたフィクスチャー (オレンジ)を押しながら、これを新しいポジションに移動できます。例えば、下のサークルされている ものをアレンジできます。



# グループの作成

このツールはフィクスチャーのグループを作成できます(下手、上手及びハウスのライトなど)。

サークルの中にアレンジされている4台のムービングヘッドという例に戻り、ここで、[Mo1 + Mo3]と[Mo2 + Mo4]という2つのグループを作ってみょう。アイコンの上をクリックして、ご希望のグループが形成でき るまで選択/非選択してください(もしくは、"ALL OFF"ボタンをクリックしてすべてのフィクスチャーを 非選択してから、Mo1とMo3のみを選択してください)。一旦これらが選択されたら、"New group"(新しい グループ)ボタン(下図の中の赤い矢印)上をクリックして、ご希望の名前を入力してください。この場 合、名前を [Mo1 + Mo3]にします。



それぞれのページに作成できるグループの数には制限がありません。この簡単な例にはたった4台のフィク スチャーをしか入っていないが、たくさんのフィクスチャーを使用する場合、グループというツールの可 能性が大きいです。

キーボード上のショートカット・キーF1からF12をこれらのグループのいずれかにアサインすることが可能 です。グループの名前に右クリックするだけで、この機能にアクセスできます。グループをトリガーする には、適切なページを選択して、キーボード上のSHIFTとF1キーをクリックしてください。

### グループ/インディビジュアル(単独)のフィクスチャー

The "Fixtures Group"(フィクスチャー・グループ)・ツールによって、フィクスチャーを単独に、もし くは作成されたグループを使ってコントロールできます。デフォルト値として、このツールは無効になっ ています(上の緑矢印、ツールバー上の最初のボタン)。

このグループ/インディビジュアル(単独)なコントロール機能を使うには、LIVE(ライブ)、SAVE(セーブ)及びSELECT(セレクト)という3つの異なるモードがあります。デフォルト値として、グループ/イン ディビジュアル(単独)なコントロールはそれぞれのアクションの後に自動的に無効になります。継続的 なグループ/インディビジュアル(単独)なコントロールをさせるには、"Return to Disabled mode"(無 効なモードに戻す)(ツールバー上の最後のボタン)をクリックして、これを非選択してください。

### LIVE (ライブ) モード

このモードを使うには、ツールバーの2番目のボタンを選択してください(デフォルト値として、、最後の"Return to Disabled mode" (無効なモードに戻す)ボタンを非選択にしない限り、LIVEは各アクションの後に無効になることにご注意ください)。

ムービングヘッド4台の例に戻って、1つ目のグループ [Mo1 + Mo3]をシアンに、[Mo2 + Mo4]を赤にしたい ことを想像してください。 0 - ライトビームをオン(CENTERもしくは任意のムーブメント・ボタンをクリックして)にしてください。 1 - LIVE(ライブ) オプション(2番目のボタン)を選択して、"Return to disabled"(使用不可能に戻 る)オプション(最後のボタン)を解除してください。

2 - [Mo1 + Mo3]グループを選択してください。

3 - 通常のフィクスチャーページ上でColor Cyan ボタンを立ち上げてください(もし3Dビジュアライザー が開いているなら、フィクスチャー1と3だけがどうやってカラー変更になるかに気づきます)。

4 - "Invert selection" (セレクションを反転) ボタン (ALL OFFの左にある) をクリックしてください。 これは最初のグループを非選択し、2番目のグループを自動的に選択します。

5 - ページ上のColor Red ボタンを立ち上げてください。

6 - グループ/インディビジュアル(単独の)コントロール(ツールバー上の1つ目のボタン)を使用不可 能にして、すべてをノーマルに戻してください。

7 - 新しいシーン/スイッチを見たままの状態でセーブしてください。



LIVE(ライブ)モードはこのツールバーの中で最も優れている機能です。 あなたはプリプログラムされた ボタンとLIVE(ライブ)を数多く使用し、それからシーン/スイッチを今の見たままの状態で作成すること になります。LIVE(ライブ)パフォーマンスの途中、"on the fly"(即時)コントロールは必要とさ れ、LIVE(ライブ)ボタンは大変便利です。

### SAVE(セーブ)モード

すでに気づいたように、LIVE(ライブ)モードはボタンのプロパティを直ちに修正します。グループ/イン ディビジュアル(単独の)フィクスチャー情報はボタンの中にセーブされなく、従って、例えば、一 旦LIVE(ライブ)モードが使用不可能になると、すべてのプリプログラムされたボタンがすべてのフィク スチャーに対応します。

グループ情報を1つのボタンにセーブしたいなら、SAVE(セーブ)とSELECT(セレクト)モードを使う必要 があります。ここで、シアンのカラーボタンを1つ目のグループ[Mo1 + Mo3]に、また赤のカラーボタンを2 つ目のグループ[Mo2 + Mo4]に独占的にアサインしたいことを想像してください。

0 - ライトビームをオン (CENTERもしくは任意のムーブメント・ボタンをクリックして) にしてください。 1 - LIVE(ライブ) オプション (2番目のボタン)を選択して、"Return to disabled" (使用不可能に戻 る) オプション (最後のボタン)を解除してください。

- 2 [Mo1 + Mo3]グループを選択してください。
- 3 ページ上のColor Cyan ボタンを立ち上げてください。
- 4 "Invert selection"(セレクションを反転)ボタン(ALL OFFの左にあるか、選択/非選択をマニュア ルにするか)をクリックしてください。
- 5 ページ上のColor Red ボタンを立ち上げてください。
- 6 SAVE (ツールバー上の1つ目のボタン)を使用不可能にしてください

もし2つのカラーボタン(赤とシアン)を良く見ると、一つの小さい'S'が中にあることが見えます。これ は、1つのグループ(もしくは、単独のフィクスチャー)がアサインされ、SAVE(セーブ)モードが生きて いなくても無効にならないボタンの中にセーブされることを意味します。



もしプリプログラムされたボタンをノーマルにリセットしたいなら、SAVE(セーブ)手順(すべてのフィ クスチャーをボタンにアサインする前にALL(すべてのフィクスチャー)を選択する必要がある場合を除く) を再度行う必要があります。SELECT(セレクト)モード(下に説明するように)を使って、グループをプ リプログラムされたボタンにリセットできます。また、変更しない限り、プリプログラムされたボタンは ページの中のすべてのフィクスチャーに対応します。

#### SELECT(セレクト)モード

SELECT(セレクト)モードは後で述べることを除き、SAVE(セーブ)モードと非常に似ています。SAVE (セーブ)の中では、グループを先に選択してからどのボタンにアサインされるかを選択します。

SELECT(セレクト)モードでは、ボタンを先に選択してから、そこにグループをアサインします。たくさんのフィクスチャー及び複雑なグループを持っているときに、このツールを使うと、グループがそれぞれのボタンにアサインされることを無理なく見ることができるため、非常に役立ちます。

SELECT(セレクト)もライブ・パフォーマンスの途中で、もしボタンの中のグループ情報をそのボタンを 立ち上げることなく変更したいときに大変役立ちます。

0 - ライトビームをオン(CENTERもしくは任意のムーブメント・ボタンをクリックして)にしてください。
 1 - SELECT (セレクト)オプション(4番目のボタン)を選択し、"Return to disable"(使用不可能に戻す)(最後のボタン)を非選択してください。

2 - "SHIFT + click"を押してColor Cyanボタンを選択してください(この方法はボタンを選択するだけで、 立ち上げることではない)。

- 3 前の例から[Mo1 + Mo3]グループが選択されていることを確認できます。
- 4 [Mo2 + Mo4]グループという選択を追加してください。

5 - "SHIFT + click" を使ってColor Redボタンを選択してください(この方法はボタンを選択するだけで、 立ち上げることではない)。

6 - [Mo1 + Mo3]グループという選択を追加してください。

7 - SELECT (セレクト)機能 (ツールの1つ目のボタン)を使用不可能にしてください。

# 3.4.X-Yウィンドゥ(パン/チルト)

X-Yボタン(ソフトウェアの前のバージョンの中ではTAKEという)によって、ページ内のそれぞれのフィク スチャーの中にあるPAN/TILT(パン/チルト)チャンネルをマウスでコントロールすることができます。こ れらは、1つのムーブメント・シーケンスが動作しているとき、1つの単独のフィクスチャーをコントロー ルしたい、もしくは静止のポジションを持つシーンを作成したいときに大変便利です。

#### 静止のポジション

ライトビームをオン(CENTERもしくは任意のムーブメント・ボタンをクリックして)にしてください。
 コントロールしたいフィクスチャーに対応しているX-Yスイッチを押してください。

3. 赤い矢印をご希望のポジションに移動してください(ライトビームはこのムーブメントを許可すること にご注意ください)。

- 4. すべてのフィクスチャーをリピートしてください。
- 5. 新しいシーン/スイッチを今の見たままにセーブしてください。

もしフィクスチャーのX-Yボタンをダブルクリックするなら、お持ちのポジションは無くなります。これは、 一旦X-Yボタンが非選択されると、このポジション情報は無くなります。

もしそのポジション情報を取り戻したいなら、それぞれのフィクスチャーの選択されていないX-Yボタンを クリックしながら、キーボード上の[Alt]を押す必要があります。

#### ポジションを取り戻すには

1. ムーブメント・スイッチ (CIRCLE、TILT、など)を立ち上げてください。

2. フィクスチャー1のX-Yスイッチを押して、残りのフィクスチャーがプリプログラムされたムーブメント を継続しているときに、これをご希望の固定されたポジションに移動してください。

3. フィクスチャー1のX-Yスイッチの上をクリックしてこれを非選択して、これがプリプログラムされたムー ブメントを継続できるようにしてください。

4. フィクスチャー1のX-Yスイッチをクリックしながら、キーボード上で[Alt]を押してください([Alt]を 押すことによって、ライトビームがどう以前アサインされたポジションに戻るかをご注意ください)。



### 具体例

次の例は、マスターページの中で、どうやってDemo Moving Headページと3D Demoステージを使って、2つ 固定したポジションシーンを作成するかについてお見せします。最初のシーンにはすべてのライトビーム がドラムセットに向いており、2番目のシーンにはすべてのライトビームがステージ上のミュージック・キー ボードに向いています。その上、これらのシーンは一緒に圧縮されることによって、ポジションん配置と 編集はより簡単にできます。

#### ドラムのポジションを作成する

1 - "@Center"シーンの上にクリックして、ライトビームを開いてください。

2 - 最初のフィクスチャー用のX-Yボタン(以前はTAKEとして知られる)を選択して、赤い矢印をライトビー ムがドラムセットに向くまで移動してください。

3-3つの残っているムービングヘッドのために手順を繰り返してください。

4 - Master (マスター)ページ上のどこかをクリックして、選択してください。

- 5 新しいシーンを今の見たままに作成してください。
- 6 4つのすべてのX-Yボタン及び"@Center"シーンが選択されているようにしてください。
- 7 シーンを"Position Drums" (ポジション・ドラム) にリネームして、OKをクリックしてください。

### キーボードのポジションを作成する

1 - "@Center"シーンの上にクリックして、ライトビームを開いてください。

2 - 最初のフィクスチャー用のX-Yボタン(以前はTAKEとして知られる)を選択して、赤い矢印をライトビー ムがドラムセットに向くまで移動してください。

3-3つの残っているムービングヘッドのために手順を繰り返してください。

4 - Master (マスター)ページ上のどこかをクリックして、選択してください。

- 5 新しいシーンを今の見たままに作成してください。
- 6 4つのすべてのX-Yボタン及び"@Center"シーンが選択されているようにしてください。

7 - シーンを"Position Keyboard" (ポジション・キーボード) にリネームして、OKをクリックしてください。

これで、ポジション・ドラムとポジション・キーボードという2つのシーンを持つようになり、それぞれが マスターページの中に1つのボタンとして表れます。この例の中の次のステップは、2つのシーンを圧縮す ることです。

- 1. Page  $(^{\sim}-\vec{y}) \neq = = -$  Settings  $( t \neq \tau \neq \vec{y})$
- 2. 左のメニューからCOMPRESSION(圧縮)を選択してください。
- 3. NEW (新しい) ボタンをクリックして新しいグループを作成してください。
- 4. これをPOSITION(ポジション)にネームしてください。
- 5. "Button type" (ボタンのタイプ)をSCENE (シーン)に変更してください。
- 6. "Compressionn type" (圧縮タイプ) をTAKEに変更してください。
- 7. OKをクリックしてください。



### X-Yセッティング

白いエリアの上で右クリックするとX-Yセッティングにアクセスすることができます。これらのセッティングには、パン(X)もしくはチルト(Y)のロックを含んでいるため、フィクスチャーへのコントロール及び

解像度のコントロールがより良くできます。X-Yウィンドゥの解像度の変更によって、マウスの移動と共に フィクスチャーのビームをより大きくもしくは小さく移動することができます(きめ細かなポジション調 整が必要なときに大変便利です)。

ke settings	Ē
Lock X/Y	
() Unlocked	
O Lock X	
O Lock Y	
Resolution	
«	₽
ОК	

# 3.5. MASTER (マスター)ページを使用する

MASTER (マスター) ページを使ってフィクスチャーを違うページから一緒に持ってくることができます: - 複数のページからのフィクスチャーを使ってシーンをレコードできます - 異なるページからのシーンとスイッチを追加することができます。

### 1. 今が見たままに (グローバル)

AS YOU SEE NOW (今が見たままに)オプションを使って、新しいシーンをそれぞれのページの中に作成す ることができます。Master (マスター)ページを使って、すべてのページとすべてのフィクスチャーのラ イティング・エフェクトを持つ新しいシーンを作成できます。例えば、お持ちのコントローラーの中 にSCANNERとMOVING HEADという2ページがあるとし、それぞれの中にあるCIRCLE (サークル)ムーブメント シーンを選択して、それから Master ページの上をクリックして、新しいシーンを作成してください。AS YOU SEE NOW (今が見たままに)オプションには両ページからの両方のエフェクトを含むことになります。

🚾 New Scene 🛛 🛛
<b>MASTER</b> 2 8 513-886
Enter the name of the button Scene 1
Choose how you would like the new button : <ul> <li>Empty</li> <li>Equal to INIT</li> <li>As you see now</li> <li>Include the current scene : I N I T</li> <li>Includes the activated scenes and switches</li> </ul>
<ul> <li>✓ Demo Moving Head\@Circle 1</li> <li>✓ Demo Scanner\@Circle 1</li> </ul>
Include the manual settings coming from the channel-page visualization
Link the Dimmer function to all the channels of the page
Easy Step Link the EasyStep function to all the channels of the page
OK + Edit OK Cancel

2. Master (マスター) ボタンの中にドラッグ・アンド・ドロッ

Master (マスター) シーン/スイッチを作成された後に編集することが簡単です。コンベンショナル・フィ クスチャー・ページ上の1つボタンの上に左クリックして、これをMasterボタンにドラッグするだけで す。"Add to the button" (ボタンに追加する)を選択して、このプロパティをドラッグされたボタンの中 に含まれたプロパティと一緒に取替えします。

_MASTER		×
	play KEYBOARD activation	~
INIT		
Scene 1		
	Add to the button	
Color Cya	Move to this page	
	Copy to this page	

### 3. Playback (プレイバック) ページ

もし誰かのためにソフトウェアをインストール及びプログラミングしていて、発生可能な問題(シーンを 消す、など)を避けたい場合、お客様のために1つの簡単なPLAYBACK PAGE(プレイバック・ページ)を残

# すことができます。

K Sunlite 2006 Copyright	t (c) Nicolaudie 19	989-2006 Web s	site www.nicola	udie.com					. B 🔀
Controller Page Button We	indovie Lenguage	7							
	🐨 🔂 🍋 🕹			9				_	
Display KEV90ARD as	ctivation	~							
INIT						///////////////////////////////////////			
Scene 2				-					
				+					
				-		-			
				+	+				
					1				
SWITCH						-	 		
1	31	14.2	2	2	*	•	50	14	*
·			-					1	
Ovele 1							 		
-y-in i									
Cycle 2									
Outle 3									
Cycle 3									
Cycle 4									
No. 1									
Cycle 5									
Cycle 6									
100									

このプレイバック・ページを残す最も簡単な方法は、ソフトウェア・コントローラーの中のすべてのウィ ンドゥ(もちろん、マスターページを除く)をそれぞれのタイトルバー上の[X]をクリックすることによっ て閉じることです。その後、ユーザーがマスターページを閉じることを避けるにも、すべてのウィンドゥ をロックした方が良いです。Windows メニューに入って、ポジションをリセットして、ウィンドゥをロッ クしてください。

# 3.6.シーンのスピード/サイズをコントロールす&#

もうすでに気づいたかもしれないが、スクリーン上のいくつかのボタンにはフェーダー(もしくは、スラ イダー)が付いています。これらのフェーダーは、それぞれ各ボタンの中の、SPEED(スピード)、DIMMER (ディマー) とSIZE(サイズ)という3つのプロパティの1つをコントロールします。

また、1つのページの中にあるすべてのボタン用の同じプロパティをコントロールするフェーダーを表示することもできます: - Page (ページ) メニュー - Display (表示) - Live (ライブ) ・ツールバーボタン



選択されたページ上のボタンのうえに新しいツールバーが現れます。このツールバー上の3つのフェーダー は選択されているボタンをコントロールします(選択されているボタンはACTIVATED(生きている)ボタン である必要がなく、マウスで左クリックすることによってACTIVATE ではないこと選択することができま す)。

SPEED (スピード) もしくはDIMMER (ディマー) フェーダーのどちか (SIZEではないこと) をそれぞれのボ タンに追加することもできます。 ボタンを選択して、 *Buttonメニュー、それから Button Settings (ボタン・セッティング)*を選択してください。

"Dimmer/Speed"(ディマー/スピード)タブを選択して、その特定のボタンにどのフェーダーを表示するか を選択してください。

Button Settings	" Dimmer	100-200 "	
📰 General 🕥 Trigger	😗 Time 🗲	Dimmer / Speed	sce Scene
Show a fader into the button Show no fader Show the Dimmer fade Show the Speed fader	r	✓ Draw the fade	er on the bottom
Settings : Dimmer Proportional Offset % Offset DMX Use the minimum and r Force this function	naximum levels of ea n to work on all char	Minimum ch channel. nnels.	Maximum
Settings : Speed	n to work on all cha	nnels.	
		ОК	Cancel

#### スピード機能

リアルタイムの中で、シーケンス(Easy Time もしくは Easy Step)のスピードを上げたい(もしくは下 げたい)なら、SPEED(スピード)機能を使わなければなりません。この機能によって、ボタンを編集しな くてもスピード・プロパティを修正することができます。たとえ、フェーダー・ポジションが各ボタン用 にセーブされているとしても、これらの変更はどれも元のプログラムの中にセーブされません。

ムーブメント、カラーホイール・ローテーション、ストロボなどをコントロールするプリプログラムされているボタンの中に、1つのSPEED(スピード)フェーダーが見えるはずです。

### ディマー機能

この機能によって、リアルタイムである一定チャンネルのDMXレベルを簡単に修正することができま す。Dimmer(ディマー)、 Zoom(ズーム)、 Iris(アイリス)、 Focus(フォーカス)などのようなプ リプログラムされているボタンの上に、1つのDIMMER(ディマー)フェーダーが見えるはずです。これらの フェーダーを使って、それら特定のチャンネルのDMX値をボタンEditor(エディター)を使うことなく変更 することができます。

また、この機能をコンベンショナル・ライティング(パーカンなど)に使うこともできます。このような ボタンは、ボタンの中に含まれているフィクスチャー・グループのビーム・インテンシティをリアルタイ ムで修正することができます。

#### 例

1本のフェーダーを使ってディマーレベルを100から200(DMX値)コントロールするスイッチを作成した いこととします。まず、新しいスイッチ("Button"(ボタン) – "New Switch"(新しいスイッチ)を作成 し、これを"Dimmer 100-200"(ディマー100-200)と呼びます。必ずEMPTY (空白)のスイッチを作成する ように、またすべてのチャンネルをDimmer (ディマー)もしくはEasyStepにリンクしないように してください。

それから、"Button" (ボタン) メニューから"Edit" (エディット) をクリックしてこのボタンをエディッ

トしてください。Editor (エディター)の中にいれば、"Dimmer"(ディマー)機能(左下角の紫色のボタン)をページ内の任意のもしくは全部のチャンネルにアサインすることができます。もしマウスの左クリックを使ってDimmer(ディマー)プロパティをアサインするなら、1つの最大100%、最小0% (255-0DMX)のディマーが見えます。

もし右クリックしてディマーをアサインするなら、そのチャンネルの最小及び最大レベルを指定すること ができます。



最小と最大レベルをそれぞれ100と200DMXに設定してから、Editor(エディター)を閉じ、変更 を保存してください。これで、ディマーのDMX値を100-200の間でコントロールできるボタンを持つこと になります。ご希望であれば、Toolbar Dimmer (ツールバー・ディマー)・フェーダーを使ってこの数値 を変更することができます。

1つ小さ目のフェーダーをこのボタンに追加することもできます。こうするには、新しいボタンを選択し て、Button メニュー - Button Settings - Dimmer/Speed タブ-を選択してください。それから、次のこ とを選択してください:

- Dimmer (ディマー)フェーダーを表示します
- フェーダーをボタンの上にドローしてください
- それぞれのチャンネルの最小及び最大レベルを使ってください

これで、ある特定のチャンネルのみに対して、DMXアウトプットを100-200の間でコントロールできるフェーダー付きの一つのボタンを持つことになります。OUTPUTS(アウトプット)ウィンドゥ(コントロールの一番下にある黒いエリア)からDMX信号を確認することができます。

シャッターをコントロールするチャンネル(例えば、0-99はブラックアウト、100-200はディ マー、201-255はストロボ)を使っているときに、最小及び最大ディマーレベルをセッティングすることは 必要です。こうして、同じチャンネルの中に複数のフェーダーを持つようになり、それぞれDMXレンジ の中のある一部分をコントロールします。

#### Size(サイズ)機能

この機能によって、ムーブメントのサイズを上げたり、もしくは下げたりすることができます。簡単なチ ルト・ムーブメントを持つシーンがあるとします。もしシーンをエディットしないでムーブメントの振幅 を小さくしたいなら、ツールバーからSIΖE(サイズ)機能を使わなければなりません。唯一する必要 があるのは、シーンが再生されているときに、フェーダーをツールバーの上に移動することです。こうし て、フィクスチャーに行っている変更はリアルタイムで見ることができます。

### Page Dimmer (ページ・ディマー)とSpeed (スピード)

DIMMER(ディマー)とSPEED(スピード)機能をページ全体のグローバル・パラメータとして使うこともで きます: - Page メニュー - Display - Live ツールバー・ページ -

このツールバーを使って、行った変更の追跡をずーとしてください。ページ用のLive(ライブ)ツールバーは、ページの中ですべてのボタンより上位にいることです。

# 3.7. Multimedia features

A button can trigger multimedia functions. You just have to place files with the following extensions into "Multimedia\_data" folder:

- WAV Sound files
- AVI Video files
- MID MIDI files
- MPE MPEG Video files
- MP3 MP3 Sound files
- MCI Multimedia Command Interface files
- BAT Batch command files
- EXE Windows program files

### Linking a button to a multimedia file is very easy. For example:

- to trigger MUSIC. WAV sound file, just create a button called WAV#MUSIC
- to trigger VIDEO. MPE video file, just create a button called MPE#VIDEO

When CDs and/or DVD are used, the following syntactic rules should be followed:

- CDAUDIO#01 will trigger track 1 of the Audio CD.
- DVDVIDEO#02 will trigger track 2 of the DVD.

### Stop and Pause function can be activated. For example:

- To activate Pause function of an WAV file, just create a button WAV#PAUSE
- To stop an MPE file, just create a button called MPE#STOP
- To stop an AudioCD, just create a button called CDAUDIO#STOP

### How to build a Multimedia Show

All you have to do is to create a sequential cycle to activate "Light" buttons and "Multimedia" buttons.

# 4. 上級のプログラミング

# 4.1. 概要

本章では、ソフトウェアが持つすべての優れた機能(エディター・スクリーン、フェード機能、外部トリ ガーなど)をご紹介します。これらの部分は、シーンとスイッチの間の違いへの理解、新しいボタンの作 成とエディット、サイクルのレコード、及びユーザースクリーンのアレンジをするときに必要です。

# 4.2. Editor (エディッター)

## 4.2.1.イージータイム

### 4.2.1.1.Easy Time(イージータイム)を使用する方法

Easy Time(イージータイム)は、ムーブメント(円形、カーブなど)をプログラムするときに必ず必要な 優れたツールです。ステップを簡単に作成したいなら、Easy Step(イージーステップ)を使うと便利です。

Easy Time (イージータイム) はチャンネルを即時にコントロールさせるツールです。それぞれのチャンネ ルは単独にプログラムされます。"EasyTime"はシーンとスイッチをプログラミングするときに最も簡単か つ容易にできるように設計されました。

Easy Time(イージータイム)は各チャンネルの数値全部を即時に表示する1つのエクセル・シートです。 チャンネルは水平軸に表示され、時間の経過は垂直軸に表示されます。このグリッドは"time sheet"(タ イムシート)といいます。

つまり、"Time sheet"(タイムシート)は全体として、すべてのチャンネルによって行われる進行を、 対応の"シーン"もしくは"スイッチ"が起動開始の時点から、ある特定のページの上に示します。

0m00s00	255	0	0	0	0.>	-30 X	255 😒	165 🔨
0m01s00	0	255	0	0	55 /	145 /	200 🔨	110 \
0m02s00	0	0	255	0	110 /	200 /	145 🔨	55 \
0m03s00	0	0	0	255	165	255	90	0
9m94=99							- C	

それぞれの行はボタンが動作しはじまってからのある特定の時間を表します。

一定期間の時間を起動させるには、例えば、いくつかの時点で何が起きるかを見るようにするには、(黄 色の)エディット・ラインを対応のタイムセルに移動するだけです。タイムシートの中のそれぞれのコラ ムは1つのチャンネルを表します。

一旦"シーン"もしくは"スイッチ"が起動されましたら、このボタンに連動しているタイムシートは情報を 含む000'00'00 行から最後の行まで読まれます。

フェードエフェクトを持つタイムシートをプログラムするには、すべてのセルを次々とプログラムするこ とができますが、もっと簡単にするため、このソフトウェアには"Fade"(フェード)もしく は"Cut/Copy/Insert"(カット/コピー/挿入)モードのような大変便利なツールを備えています。 ここで、ちょっとやってみましょう...

チャンネルが"On" (オン) もしくは "Dimmer" (ディマー) モードに設定されたように、"EasyTime" (イー ジータイム) モードに設定されると、作業がスムーズになります。

"EasyTime"(イージータイム)モードをクリックするだけで、"EasyTime"(イージータイム)モードの中 に必要なすべてのチャンネルをパイロットできます。ここで、タイムシートをタイム標識までスクロール してください。数値を設定するには、ただフェーダーを移動してください。数値は関連するセルの中に表 示され、例えば、関連するチャンネルのコラムに表示されます。

チャンネルをEasyTime(イージータイム)機能付きに設定する前に、カーソルを必ずすべてのご希望のタ イムに対応している行に移動しなければなりません。例えば:10秒のシーンの場合、カーソル(黄色の行) を00m10s00の行に移動して、それからEasyTime(イージータイム)機能を選択されたチャンネルに使用で きるようにすることです。

最近プログラムされたタイムと現在のタイムの間に空白のセルがある場合、次の質問に答えるようにとプ ロンプトされます:

- 前の数値を現在のタイムに変更しますか?

- 徐々に前の数値を新しい数値に移動しますか?
- 前にプログラムされた最近のセルから新しい数値をアサインしますか?



# 4.2.1.2. Easy Time(イージータイム)をムーブメントに使用す

ムービングライトを使用するなら、このソフトウェアは非常に速くて基本的な機能を備えており、複雑な 動画を作成できます。

0m00s00 0m01s00 0m02s00 0m03s00		
a w	Click here ith the right uttop to	Properties
a	utomatically	Automatic Circle
ERSY 1s 100	otion !	Automatic Random points Automatic Lines Automatic Curve

1つのサークルは自動的に現われ、EasyTime(イージータイム)はX/Y数値を含む緑のセルを参照点として 表示します。



デフォルト値として、サークルは4点から描かれます。これらから任意の1点を移動するのに、下記の方法 があります:

- フェーダー中の1つを使ってX/Yを調整してください。ただし、これは便利な方法ではありません。

- マウスを移動しながらショートカットキーを押してください。
- 点の上にクリックして、マウスでこれを移動してください。

見られるように、点の移動はフィクスチャーの上にリアルタイムに行われます!



1点を追加もしくは削除するには、下記の方法があります:

- 参照点に対応しているセル(フィクスチャーに小さいステップを持っているなら、2もしくは4セル)を 選択して、ツールバー上からカット、コピーもしくは挿入を使ってください。

- 点の上に右クリックして、メニューから"Cut"(カット)、"Copy"(コピー)もしくは"Insert"(挿入) を選択してください。

0m00s00 710 1900 0m01s00 1270 2550 0m02s00 640 00 0m03s00 1270 2540	2080 2480 1310 2540 1270 2550 640 00
	Cut Copy Paste Insert
FRSY 18 100 10	Properties
Ime     0"       copy     0"       off     0       off     0	Automatic Circle Automatic Polygon Automatic Random points Automatic Lines Automatic Curve

3つの異なる動画があります:

- カーブ (例えば、円)
- 線(例えば、三角形)
- ポジション(点と点の間を直線で結ぶ)



ご注意:

- EasyTime(イージータイム)の中で動画によって操作されるチャンネルは、緑のセルによって識別され ることに対し、赤いセルはそのチャンネルが動画モードでないことを示します。

- 1つのボタンの中に、それぞれのフィクスチャーは1種類の動画(カーブ、線もしくはポジション)にし

かアサインされません。しかし、チャンネルは"non vectorial"(動画ではない)モードに変換されることができ、それからすべてのセルは変更されることができます。

# 4.2.1.3. ツールとオプション

### EasyTime : "Fade" function

The "Fade" function makes it possible to create a fade-effect in between 2 cells by computing intermediate values. It can only be used with cells in "Not vectorial" mode (red cells).

To use the "Fade" function, first select a block of vertical cells, then click on "Fade" function. You will then have an alternative : "linear" fade in between the 1st and last cell : intermediate cells are totally re-computed. "fragmented" fade in between each cell : intermediate cells are taken into account ; this process re-computes as many intermediate fades as necessary to adjust to the number of lines.

NB : A fade can apply to several channels in one go ! Just select cells from several columns.

### EasyTime : "Play" function

The "Play" button can be used at any time to visualize or stop programming in process.

When you edit a button after clicking it, the "Play" mode is necessarily active since the button itself is active...

When editing a pre-selected button without any prior shift-click, the "Play" mode is necessarily inactive since the button itself is inactive...

NB : It is essential to stop the "Play" mode to modify the "EasyTime" time-sheet.

### EasyTime : "Loop" function

If "Loop" mode is activated, a "time-sheet" will be played over and over again. If "Loop" mode is off, it will just be played once and each channel will remain unchanged and set on the latest value specified in the "time-sheet".

### NB :

- If "EasyTime" programming time is the same for all the channels, (they all end up in the same line) then the loops will be identically recurrent; if at some point in the time-sheet, two channels have a similar value, then two hours (and a few minutes or seconds) later, they will have this value again simultaneously ; channels are always synchronized.

- If "EasyTime" programming time is different for all the channels (not all of them end up in the same line) then they will not recur simultaneously ; each channel will work independently ; each channel behaves as if it had its own loop and stands totally de-synchronized.

- This function is extremely powerful, if de-synchronized channels are used you will get seemingly-random combinations which are ideal if you wish to brightly illuminate light garlands, a ceiling or a solo on the drums.

## 4.2.2.Effect Manager

# 4.2.2.1.0verview

The Effect Manager is an extremely powerful tool which allows you to easily create stunning effects with your lights without having to go through the laborious process of programming each individual step and scene. Once you have created your effect with these simple to use tools, you just need to click "generate" and the software will automatically create the steps required.



The Effect Manager adapts it's self depending on the fixtures you are using. To demonstrate the capabilities of this tool, we'll start by using a matrix of generic RGB LED colour mixing fixtures.



To access the effects editor, you'll first need to create a button and edit the button. In the EasyStep or EasyTime editor, double click on one of the channels.



Effects can be saved for later use and reopened in other scenes and switches.

# 4.2.2.2.Gradient Editor

The gradient editor allows you to create many complex static gradients.

B matrix effects	Color mixing	Gradient edi	tor
Gradient type :	Linear	•	<b></b>
Gradient range :	Horizontal	•	Delete
ouble click on the a	area to add a new	r gradient step	
	Gradient type : Gradient range : Juble click on the a	Gradient type : Linear Gradient range : Horizontal	Gradient type : Linear

To switch the editor on by clicking on the red button and select a gradient type and range.

Linear 🗸	Horizontal 🔹
Linear HSL Shortest	Horizontal Vertical
HSL Longest	

### Editing the colour of a gradient

In this example we have created a fade between blue and green. Select the colour you wish to edit.



Choose your colour from the dropdown box.



### Changing the length of a gradient

Here we see an even gradient between blue and green. You may wish for the gradient to be long at the beginning and then short. To achieve this, we can create a gradient step by double clicking on a particular part of the gradient. A point will then appear. You can drag this point along to change the gradient.



### Adding a colour to a gradient

You can use the points to add multiple colours to the gradient. For example, we may want the gradient to fade from blue to white, and then from white to green. This can be achieved by selecting the point and changing the colour from the dropdown box.



If you are unhappy with the points added, simply select the point and click the "delete" button.

Remember to click generate before closing the effect manager.

# 4.2.2.3. Colour Mixing

The colour mixing tool is the easiest way to create complex colour effects. Firstly switch the

tool on and select an effect. Click the preview button to see how your final effect will look.





You can vary the size, speed and direction of the effect as well as changing the colours used by clicking the pallet icon. You can also change the number of colours used. Remember to click generate before closing the effect manager.

# 4.2.2.4. RGB Matrix Effects

### Colour Effects

This tool is specifically designed for the use with a matrix of LED panels. To get started, click the "+" button to add a layer. The layer name can be changed by double clicking it and there are several layer types available, the most basic being colour. The colour can be changed by clicking the pallet. Moving shape effects can also be created by selecting "effect" from the dropdown box.



### Image and video

The effect manager is capable of reading a jpg, bmp or gif image and interoperating this on an LED matrix. Select picture from the "type" dropdown box and load your photo. You can choose to stretch your photo filling up the full matrix, or to keep its original proportions. If you wish to go a step further, AVI video can also be played.



### Text

Selecting "Text" in the dropdown box opens the text editor. Here you can enter a piece of text and choose where to place the text on your LED matrix. You can also scroll the text by clicking one of the 4 arrows and adjust the scroll speed. Clicking the "T" button allows you to change the font. To change the text colour and background, select the colour pallet.

Effect Manager	Read Street and second	<b>E</b>	Matrix : 30 x 30	P
Fx Options				
M 🚔 🖩 🔎 🗳 👁				
Advanced effects RGB matrix effects C	olor mixing Gradient editor			
	00:00:24	13		
📝 👘 Layer 🛛 🙆 Type	Text	Opacity		
I Layer1 Text	TXT $\checkmark$ $\checkmark$ $-7 \leftrightarrow -1$ $\checkmark$ Speed 6 T $\checkmark$			

Remember to click generate before closing the effect manager.

# 4.2.2.5. Advanced Effects

This tool allows you to have more control over the individual channels of your fixtures and is extremely usefull with moving heads and scanners aswell as LEDs. To demonstrate the advanced effects section, we will insert 8 generic moving head fixtures. You will notice that when inserting the moving head fixture, the effect manager interface adapts itself. The new fixtures channels are displayed and the "RGB matrix effects" tab is replaced with a "Pan/Tilt effects" tab.



Firstly, you'll need to click "light beam on". This sends a message to all the relevent shutter/iris/dimmer channels to show the light beam.



Select the channel you wish to apply your effect to. Here we have applied an effect to the dimmer channel.



Next, choose a waveform from the dropdown box, here we have chosen a sinus wave. You can preview your scene in real-time using the 3d Visualiser. Adapt the wave settings and choose if you wish to have all your fixtures synchronised or phased, then click "generate".



# 4.2.2.6.Pan/Tilt Effects

As well as using the "advanced effects" tool to create Pan/Tilt effects by creating waves, you can create more specific moving effects with the "Pan/Tilt effects" tool.

As with the other effect manager tools, you'll need to click "light beam on". This sends a message to all the relevent shutter/iris/dimmer channels to show the light beam.

Once the tool is switched on, start by creating one of the shapes listed and hit play to test your effect.



You can edit your shape by adding, deleting and moving the points.



To slow/speed up your effect, change the interval time, this changes the time it takes to get from one point to the next.

Interval time	Total time
00:04:00	÷ ÷ ÷ 00 : 16 : 00

Remember to click generate before closing the effect manager.

# 4.2.3.Color Manager (カラーマネージャー)

"Color Manager"(カラーマネージャー)ツールは基本的にRGBやCMYフィクスチャー用のカラーエディターで す。これを使って、静止の、またはダイナミックなカラーシーケンスを非常に簡単に作成することができ ます。ビットマップをロードしたい、もしくはお持ちのLEDマトリックス上でテキストを簡単に書きたいと いうときに、"Color Manager"(カラーマネージャー)ツールはこれらのことを数秒で完成できます。"Color Manager"(カラーマネージャー)を開くには、エディター・スクリーンの中のカラーミキシング・チャンネ ル上にマウスの右ボタンをクリックしてください。いくつかの機能が使用できます。次はこれらの機能の 使い方を見てみましょう:



### 基本ツール

基本ツールはウィンドゥの"Tools"(ツール)エリアの中に置かれています。主な機能はビットマップの中 にあり、非常に素早くカラーをそれぞれのフィクスチャーに選択できます。それぞれのフィクスチャーは 左側にある1つの四角によって示されます。"Display fixtures' identification"(フィクスチャーのIDを 表示する)の上をクリックすれば、それぞれの機材の名前が表示されます。下記いくつかのツールがあり ます:

- ピクセルの選択とエリアの選択:最初の方はフィクスチャーを一つ一つ選択するツールです。2番目の方 は同時に複数のフィクスチャーを選択するツールです。

- ペンとペイントバケット: 選択されたカラーを使って1つもしくは複数のピクセルをペイントします。

- 線、長方形、円形: 線、長方形または円形を描きます。
- Pipette (ピペット): フィクスチャーエリアから1つのカラーを拾います。
- コピーとペースト: ピクセルをコピーもしくはペーストします。

- イメージをロードする: お持ちのフィクスチャーを含むイメージ (BMP, JPG...)を描きます。

カラーピッカーを使って選択されたピクセルのカラーを変更しなければなりません。RGB数値をマニュアル に入力することもできます。

テキスト・ウィザード

テキスト・ウィザードを使って、簡単にマトリックスの上にテキストを書けます。静止のテキストでも動 くのテキストでも作れ、またフォントやバックグラウンドのカラーを選択することもできます。次のウィ ンドゥを開くには、"T"ボタン(ウィザード・エリア)の上をクリックしなければなりません。

Scrolling text	×
Техt -	j
MY TEXT	
	)
Font	
Choose the font	
Font: System Bold	
Location	
Horizontal offset	0
Vertical offset	0
Movemen	ts
Coming from right	►
TAPE -	
• • • -]	
ОК	Cancel

ここで、、必ずテキストを入力して、フォントとカラーを選択してください。テキストのカラーやバック グラウンドのカラーを指定できます。また、"Horizontal offset"(水平のオフセット)と"Vertical offset"(垂直のオフセット)カーソルを使って、テキストを垂直に、または/もしくは水平に移動するこ ともできます。もし、テキストを静止のものにしたくないければ、"Movements"(ムーブメント)エリアの 中のリストからムーブメントの種類を選択する必要があります。 "TAPE"(テープ)エリアの中のカーソル はスクロールのスピードを変更できます。

# 4.2.4. コピー/ペースト及びフェーシング(Phasing、段

この機能は"EasyTime"と"EasyStep"のラックにあります。この新しいツールを使って、1つのシーケンス を1つもしくは複数のフィクスチャーに素早くコピーとペーストできます。お持ちのシーケンスを他のフィ クスチャーにペーストする用意ができましたら、必ず"Copy"ボタン("EasyTime" もしくは "EasyStep"ボ タンの下にある)をクリックしてから、コピーしたいチャンネルを選択してください。次のウィンドゥが 現われます:

Fixtures	All     Selected group     Specified fixtures below     Add     1+3+5.7+(10+11+13)+(20+21)		
Channels	Off 🗖 🗖 Racks On 🗖 🗭 EasyTime Dimmer 🗖 🗖 EasyStep		
Phasing (only	with EasyTime or EasyStep channels)		
Manual	EasyTime 🧟 C EasyStep		
	¥		

デフォルト値として、"Simple" (シンプル) は選択されています。従って、シーケンスは選択されたフィ クスチャーにペーストされることになります。もし同じシーケンスを1つもしくは複数のフィクスチャーに ペーストにしたいなら、"Advanced" (上級の)を選択して、それからフィクスチャーを選択する必要があ ります。次の3つのオプションがあります:

- All(オール): シーケンスがすべての(同じ)フィクスチャーにペーストされることを意味します。

- 選択されたグループ: シーケンスが選択されたグループの中のフィクスチャーにのみペーストされることを意味します。

- 下に指定されたフィクスチャー: フィクスチャーを一つ一つ選択できます。

フェーシングというツールによって、スキャナーを使って1つの"ウェーブ"、もしくはCMYカラーチェン ジャーを使って1つのレインボーエフェクトを簡単に作れます。基本的に、この新しいツールは、一部のチャ ンネルを1つのフィクスチャーから別のフィクスチャーにコピーするときに使われます。しかし、1つ上級 のオプションによって、選択されたシーケンスにそれぞれのフィクスチャーの間にディレーを入れること が可能です。

"ウェーブ"またはレインボーエフェクトの作り方



これを作り終わったら、"PAN&TILT"(パンとチルト)チャンネルをコピーして1つのフィクスチャーにペー ストすることができます。 "Copy/Paste" ウィンドゥが現われ、必ず"Advanced"(上級の)を選択してか らフェーシング機能にアクセスできます。 "Phasing (only with EasyTime or EasyStep channels)" (フェーシング (EasyTimeまたはEasyStep チャンネルと一緒の場合のみ)を選択し終わったら、フェーシ ングの種類を指定しなければなりません:

- Manual(マニュアル)というは、カーソルを使ってディレイをマニュアルに指定することを意味します。

- 他のオプションはフィクスチャーの数を計算に入れたプリプログラムされたディレイです。

# 4.3.シーンの間でフェードする

1つのシーンから別のシーンにフェードすることができます。例えば、1つのポジションから別のポジショ ンへ非常にゆっくり移動させることは、ライトのディマーを開く/閉じるときに大変便利です。2つのシー ンをプログラムし始める前にいくつかのことをチェックする必要があります。まず、すべての"FADE" (フェード)機能は使用したいチャンネル上で使用可能となっていることです。こうするために、メニュー から"Page Settings..."(ページセッティング...)ウィンドゥを開いて、"Channels"(チャンネル)タ ブ(下をご参照ください)に行ってください。

1	New Page	Alt+N
È	Open archive	Alt+O
	Save archive	
8	Duplicate Rename Delete Regenerate pre-program Merge	nmed buttons
	Settings	
	Arrange buttons	+
	Live toolbar Page	+
	Display	•
	Print	•
	Print preview	•
~	Display the page	





67

X

ページ上のすべてのチャンネルがウィンドゥの左側にリストアップされています。2つのポジションの間に フェードを作りたいので、すべてのフィクスチャーのPan&Tilt チャンネル上にある"FADE"機能を使用可能 にする必要があります。ここでは、分かりやすくするために、この機能はすでに Pan&Tilt チャンネル上 にあることにしています。これから、2つのシーンを作ってください。前の章には、As you see now"(今 に見たままの)シーンの作り方を見ていただいたので、この機能を使って、またTAKEボタンを使ってシー ンを作成してください。

	SCE	New Scene			
	cuel.	New Switch			
	<u>cre</u>				
		Rename			
		Delete	Alt+D		
	5	Settings N	Δlt+P		
	5	Edit (Ctrl+click)	Alt+E		
	EDIT	Compression	11212		
	-	Print setup			
	4	Print			
	5	Print preview			
n settin	.gs	acene i			
	Time before Fade	In	000.00		
			1000.00		
	Time of Fade In		200.0s	5.00	
	Time before Fade	Out	000.00	0.00	
	Time of Fade Out		,	- 00	
	Time of Table Ode		1000.0	5.00	
				OK	
				UK.	can

一旦"Fade"(フェード)機能が選択されたら、フェードタイムをセットアップできます。ここで覚えていただきたいのは、チャンネルのレベルは上げたら(フェードイン)もしくは下げたり(フェードアウト)することができます:

- フェードする前の時間: シーンの呼び出しとフェードイン開始の間の時間

- フェードインの時間: フェードイン・タイム

- フェードアウトする前の時間: シーンの呼び出しとフェードアウト開始の間の時間

- フェードアウトの時間: フェードアウト・タイム

デフォルトセッティングを、フェードイン/アウト時間を5秒、フェードイン/アウトの前を0秒にすること ができます。終わったら意、OKの上にクリックして、ここで、最初のシーンは使用可能となります。2番目 のシーンを作って、終わったら、これを"Scene 2"(シーン2)と呼びましょう。このため、ページの中の すべてのボタンを解除し(INIT上をダブルクリックする)、これを"Scene 1"(シーン1)と呼びます。そ れから、TAKEボタンを使って、それぞれのフィクスチャーに違うポジションをセットアップして、シーン を"As you see now"機能を使ってにセーブします。そして、あとはフェードタイムを設定するだけとなり、 "Scene 1"(シーン1)から"Scene 2"(シーン2)へとフェードする用意ができました。



フェードが動作しているとき、次のウィンドゥが現われ、FADE IN(左、赤)とFADE OUT(右、青)を示し ます。このウィンドゥで、1つの切り口を作って、フェードのスピードを上げたり、フェードのエンドにジャ ンプしたり、もしくは開始点の戻したりすることができます。"Windows"メニューから"Fade"の上をクリッ クすることによって、このウィンドゥを見えるようにするかどうかを設定できます。

43		4
κ		K
PEED		
02s09	02s03	02s09
		2
		3

FADE機能はON/OFFモードでプログラムされたチャンネルの上には使用できないことを覚えてください。こ れは、一部のチャンネルを1つのシーンの中にフェードするかしないかにするときにとても便利です。フィ クスチャーが1つのポジションから別のポジションへフェードさせながら、同じシーンの中でフェードしな いでゴボの変更をしたいことを想定してください。 この場合、ゴボチャンネルは必ずON/OFFモードによっ てプログラムされ、もしくは、 FADE機能 (Page Settingウィンドゥ) はこのチャンネル上で使用不可能で ある必要があります。
# 4.4.外部トリガー

## 4.4.1.MIDI(ミディ) - Easy Console (イージーコンソール)

## 4.4.1.1.EasyConsole (イージーコンソール)とは?

EasyConsole (イージーコンソール) は1つ新しいパワフルなLIVEコントロール用のツールです。これによっ て、ユーザーはどんなMIDIコントローラーでもソフトウェアに接続でき、かつたくさんの機能をアサイン できます。 シーケンスのスピードまたはサイズをコントロールしたり、ページからページへとジャンプし たり、ある特定のボタンを選択したり、すべてのDMXチャンネルをフリーズしたりなど、たくさんのことが できます。一旦ソフトウェアを使ってショーをプログラムし終わったら、これをMIDIコントローラーの フェーダーやボタンにアサインすることが非常に簡単です。これは非常にパワフルなツールで、ユーザー の時間を節約できるだけではなく "Live" (ライブ)の途中でより正確なコントロールもできます。次のイ メージは回転ボタンとフェーダーを持つ1つのMIDIコントローラーの例です。このコントローラーのすべて が完璧に弊社のソフトウェアにアサインされることができます。



## 4.4.1.2.まず、スクリーン上でコントローラーをセ

まずしたいのは、MIDIコントローラーをスクリーン上に描いて、ソフトウェアの中での使用を簡単化でき

ます。こうするためには、フェーダーとボタンが含まれた1つのシンプルな白い四角があれば充分です。しかし、この四角の上にコントローラーの写真をペーストすることによって、より本物に近いイメージを作ることができます。EasyConsole(イージーコンソール)ツールを使えばこのことができます。こうして、コントローラーを描いて、それからたった数分でSunlite Suiteと一緒に使うことができるようになります。



## バックグラウンドを定義し、イメージを追加する

実際のMIDIボードの写真に従えば、簡単に正確なスクリーン・コントローラーを作成できます。この写真 は必ずインストレーション・フォルダーの "CSL"ディレクトリの中にBMPフォーマット形式で置かなければ なりません。"Properties" (プロパティ)ウィンドゥの"Bitmap"セクションは、この"CSL" フォルダーか らイメージを選択し、これをバックグラウンドとして使って1つの正確のMIDIコントローラーのサンプルを 作成できます。もしイメージをコントローラーに追加したいなら、"Picture control" (写真コントロール) ツールを選択して新しい写真を挿入してください。それから、この写真のサイズを変えたり、もしく は"Properties" (プロパティ)ウィンドゥを使ってこれを取り替えることもできます。

### ボタン、フェーダー...などのコントロールを定義する

4種類のコントロールがあります:水平の及び垂直のスライダー、回転式及びレギュラー式のボタン。これ らのコントロールは"Toolbox"(ツールボックス)ウィンドゥの中にあります。ツールボックスからご希望 のコントロールを選択して、その上にクリックして新しいコントロールを挿入してください。Properties" (プロパティ)ウィンドゥを使って、バックグラウンドのイメージを移動、リサイズ、または変更するこ とができます。また、コントロールの上にラベルを書いて、この機能をSunlite Suiteソフトウェアの中に 明確に見れるようにすることもできます。

プリセットを定義する

## 4.4.1.3. EasyConsole (イージーコンソール)の使い方

まず、MIDI機能がスターティング・パラメータ・ウィンドゥの中に存在していることをご確認ください。"Controller"(コントローラー)メニューからウィンドゥを開いて、"Audio/Midi"(オーディオ/ミ ディ)タブに行ってこの機能を立ち上げてください。



MIDIコントローラーをソフトウェアにアサインすることはとても簡単です。それぞれのボタンもしくは フェーダーは単独にアサインされなければなりません。ボタンをアサインするには2つの方法があります: レギュラー方法とクイック方法。

### レギュラー方法

)I / Command			
Durante	DDECET 1		
Presets Paramètres MIDI	PREDET I		- Text info
Command	81 - Gen Purpose 6	~	
Circuit	1 - Circuit	~	
Status	176 - Status	~	
🗹 Auto setup MIDI			
Commands setur			
Press shift and add a	new command to create a as you	i see now effect.	
Prees Ctrl to do this	only on current page.		
Command	Infos		
			2
			2
	OV		Appuler
	UN		Armuler

一旦このウィンドゥが開いたら、また"Auto setup MIDI"(オート・セットアップMIDI)オプションが立ち 上げられたら、コントローラー上の対応するフェーダーもしくはボタンをオンにすると、これは自動的に アサインされます。すべてのコントロールにこの操作を繰り返してください。マウスの右ボタンでタイト ルバーの上をクリックして、メニューから"Save"(セーブ)を選択して、この構成をセーブすることをお 忘れのないようにしてください。

General output
Page out
Page dimmer
Page speed
Page freeze
Page send DMX
Page send 3D
Page manual fade
Page enable fade
Page select
Page select previouss
Page select nexts
Button dimmer
Button speed
Button size
Button activate
Button selecte
Button select previous
Button select next
Button edit
Button save, close edition
Fade play
Fade go back
Fade go next
Fade progress
Fade speed
Switch windows
Previous Preset
Next Preset
Preset select

これらは新しい機能ではなく、本マニュアルの中のいくつかの章に説明されています。エフェクトのスピード、ディマーもしくはサイズのような機能をコントロールすることができます。また、ページもしくはボタンを選択したり、アウトプットをフリーズしたり、DMXアウトプットを1つもしくは複数のフェーダーにアサインして1つの一般のマスターフェーダーを作ったりというようなこともできます。行った変更をセーブするようにしてください。このことは自動的に行われませんので、ご注意ください。

### クイック方法

これは大変速い方法で、80%の使用可能な機能をセットアップ可能です。

Link to MIDI controller	X
Waiting for a MIDI command	
Click on console	Cancel

ここで、1つのシーンもしくはスイッチをMIDIコントローラーの1つのボタン、例えばブラックアウト・ボ タンにアサインしたいこととします。スイッチ上のシフト-クリック機能(シフトキーを押しながらマウス の右ボタンをクリック)を使って、"Link to Midi Controller"(Midiコントローラーにリンクする)オプ ションから"Button activation" (ボタンのアクティベーション)を選択してください。 次のウィンドゥ が開き、4つのオプションがあります:

- On/Off: MIDIコマンドが送られて行ったときに呼び出されるスイッチのこと。
- V>Level: スイッチを呼び出すための最低必要なMIDIコマンドレベルを指定する。
- Level: スイッチを呼び出すための最低必要なMIDIコマンドレベルを指定する。
- V- レベル1

Mode action		
Level1>v>2Lev	V1	127
1. Sec. 1	¥2	255
Uniking For a MTDT com	mand	
along for a MiDI com		

### 4.4.2.MIDI – Midiタイムコード(MTC)

MIDI TIME CODE (MIDIタイムコード) インプットは、1つのサイクルを入ってきたMIDIタイムコード信号に シンクロナイズするときに大変便利です。 この場合、ソフトウェアは"Slave" (スレーブ) と呼ばれ、外 部のシステムは"Master" (マスター) と呼ばれます。信号はCD/DVD プレイヤー、SMPTEジェネレーター、 他社のソフトウェア (サウンド、ビデオ、レーザー...)によって生成されます。

この使用のためには、次のことが必要です:

- お持ちのPCにはMIDIカード(通常サウンドカードの中に入っている)、もしくは1つのUSB-MIDIインター フェイスが備えていること

- ("Controller"メニューから)"Starting parameters"の"Audio/Midi"セクションの中の"MIDI IN"機能 を立ち上げる

- "Page - Settings"ウィンドゥの"Synchro"セクションの中の"TIME CODE IN"を立ち上げる

一旦すべてのセッティングがし終わったら、すべての対応するページの中のサイクルをMIDIタイムコード・ インプットにシンクロナイズすることができるようになります(一度にではなく)。1つの小さい"MTC IN" ボタンがCycleウィンドゥの中に現われ、次の写真の中に示されたように、機能を使用不可能/使用可能に することができます。

ご注意:

入ってくるMIDIタイムコードはサイクルを作成しているときでも使用されることが可能です。タイミング はその後自動的にMIDIタイムコード上に計算されます。

ι]	Ö		in	
Button	Relative time	0n	Before fade in	Fade in
Color Rainbow	000m 05s 00	On		
Dimmer Intensity	000m 22s 00	On		
Color Blue	000m 08s 00	On		
Color Yellow	000m 08s 00	On		
Color Green2	000m 08s 00	On		
Color Orange	000m 05s 00	On		
Color White	000m 09s 00	On		
Shutter Str Strob	000m 10s 00	On		
Shutter Str Strob	000m 10s 00	Off		
Dimmer Intensity	000m 02s 00	Off		

## 4.4.3.DMX

いくつかの機能がユーザースクリーン上のDMXインプットチャンネルによってトリガーされることができま す。1つのボタン(シーン、スイッチもしくはサイクル)をスタートして、スピードやディマー・フェーダー などをコントロールできます。

### ボタンのトリガー

Button Settings	" My Scene "	×
General 🎗	Trigger : Trigger key	
General	Trigger       Image: DMX input (*)     100	
Trigger 🙁	Channel Note	
Trigger	Midi notes     all     Imput ports (*)         Input ports (*)	
Button (*) Dimmer / Speed Scene	Active only when the page is displayed Active only when the page is selected (*) some versions may not be able to run this function	
	ОК Са	ancel

ieneral 🤇	(*) some versions may no	t be able to run this f	unction			Reset
General	Name Sunchro	Keir	DMX input	Midi Channels	Midi Note	Porte (*)
L Channels	1 Start the cusle pared 'SVNC				T 1	2 Povt Dortet
19	2 Perstart the current cycle				12	3 Boy1 Ports1
	3 Go to the pext scene (PGDN				<b>T</b> 3	4 Box1 Ports2
	4 Go to the previous scene (PC		□ 4		<b></b> 4	5 Box1 Ports4
Alew	5 Pause the current cycle	No	5		<b>T</b> 5	6 Box1 Ports5
Puttons	6 Play the current cycle	No No	6	I All	6	7 Box1 Ports6
BUT	7 Stop the current cycle	No No	7		<b>7</b>	🗌 8 Box1 Ports7
Compression	🗌 🗌 8 Not used	No	□ 8	II All	E 8	9 Box1 Ports8
<u> </u>	🔽 Page dimmer	No	🖃 🗹 1 🖃	Al 🖃	9	12 Box2 Port
	Page dimmer -	No	10	II All	10	🗌 13 Box2 Ports
	🥎 🗌 🗋 Page dimmer +	No No	11		11	🗌 14 Box2 Ports
extern action and trigg 🗸	Page speed	No	12		12	15 Box2 Ports
Sunchra	Page speed -	L No	13		13	16 Box2 Ports
😋 Synchro	Page speed +	L No	14	L AI	14	17 Box2 Ports
🔊 Trigger	Page size	L No	15		15	18 Box2 Ports
·3	Page size +	L No	16		16	19 Box2 Ports
Advanced	I_ Page size -	LINO	L 17	I_ AI	1_17	20 Box3 Next
ipécial setting	× (		Ш			
എ Group	Donny. The bis services is sub-sheed					
1		all settings will work (	uniy with the cycl	e nameo synCHP	0	
Doptions						Ports infos

ここで、お持ちの外付けDMXコントローラーを使って、ページのディマーをリアルタイムで修正することが できます。

このオプションは現在お持ちのソフトウェアのバージョンに存在していないことがあります。

## 4.4.4.時計とカレンダー

ソフトウェアはTime (PC時計とカレンダー)によってトリガーされることができます。この機能はFirst Class バージョンのみに存在し、アーキテクスチャー・ライティングには大変役立ちます。次のウィンドゥ を開いてタイムのトリガーをセットアップ("Button"メニュー、そして"Settings")する必要があります。 トリガーしたいボタンは必ずこのウィンドゥを開く前に選択される必要があります!

tton Settings	" S	cene 1	<b></b> :				Þ
🔝 General 🌄 Trigger	😗 Tim	e 😶	Dimme	er / Speed	SCE	Scene	• •
✓ Eqable			Avai	able only in	First C	lass. 🤶	7
Time     Appointed time				Fro	m 🏠	оноо	1
• Repeating time slot				t	. 🔶	оноо 🗧	-
OUnsettled time (Sunset)				Repetitio		0Н01	
Date							
<ul> <li>Everyday</li> </ul>		Мог	ith		Day	/	
One day	From	all	¥	all		Y	
O Settings	to	i su	0				
		CIII	1000	di		100	

まず、"Enable"の上をクリックしてセッティングを修正しなければなりません。ボタン(シーン、スイッチもしくはサイクル)をトリガーするには下記のオプションがあります:

#### 約束時間

ボタンを開始したい時間を選択します。

#### タイム・スロットをリピートする

朝10時から午後3時の間に同じシーケンスを30分ごとに開始することを想定してください。この場合、 "From"ボックスの中に10H00 をセットアップして、それから"to"ボックスに15H00を 、最後 に"Repetition"ボックスに0H30 を設定する必要があります。

#### 未定時間(夕日)

毎日夕日を一日のサイクルにしたい場合、必ずこのオプションを使う必要があります。まず、"Date1"(最初の日)と"Date2"(最後の日)を選択してください。シーケンスを最初の日の15H00に、また最後の日の21H00に開始したい場合、"Time1"ボックスに15H00、"Time2"ボックスに21H00と設定してください。ソフトウェアは毎日の時間を計算します。

UPもしくはDOWNを指定することを忘れないでください。UPはトリガーする時間は毎日("Time2"にまで)上がることを意味し、、DOWNは下がることを意味します。

### 4.4.5. 接続装置の閉包

USB-DMXインターフェイス上に1つ10ピンのコネクタがあり、これによって8つ違うのソフトウェアへの接続 が可能となります。コネクタはHE10(オス)です。コネクタにパワーを送る必要がありません。ピン2(グ ラウンド)と他の8コのピン(ピン10が使用されないことにご注意ください)の間に1つの接続装置を作る 必要があります。ポートによっていくつかのことがトリガーされることが可能です。

#### ボタン・トリガー

Button Settings	" Cycle 1 "	
📑 General 😼 Trigger	😗 Time 🔐 Cycle	
Trigger : Trigger key		
	<u> </u>	I Hash mode
	Availa	able only in First Class.
DMX input		Elash mode
Input ports	3 Box1 PORT1 V	Flash mode
Midi notes	2 Box1 PREVIOUS 3 Box1 PORT1 4 Box1 PORT2	Flash mode
Active only when the pa	5 Box1 PORT3 6 Box1 PORT4	
Active only when the pa	7 Box1 PORT5 8 Box1 PORT6	Advanced
	9 Box1 PORT7 10 Box1 PORT8 11 Box2 NEXT 12 Box2 PREVIOU	OK Cancel

サイクル・トリガー

ページの中にあるサイクルのプレイバック機能をトリガーすることが可能です。こうするには、 "Page Settings..." (ページ・セッティング)ウィンドゥを開いて、 "Trigger" (トリガー)タブに行かなけれ ばなりません。いくつかのオプションがあります: 現在のサイクルを再生または停止することや、前のま たは次のステップへジャンプすること、等々。

(••)	1	1	autor in	NACID I	
1 Start the cycle named 'SYNCHRO' 2 Re-start the current cycle 3 Go to the next scene (PGDN key) 4 Go to the previous scene (PGUP key) 5 Pause the current cycle 6 Play the current cycle 7 Stop the current cycle 8 Not used Page dimmer Page dimmer Page dimmer + Page speed Page speed - Page speed +		DMX input 1 2 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14		1 2 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	Ports           2 Box1 Ports1           3 Box1 Ports2           4 Box1 Ports3           5 Box1 Ports4           6 Box1 Ports5           7 Box1 Ports6           8 Box1 Ports7           9 Box1 Ports8           10 Box2 Next           11 Box2 Ports1           12 Box2 Ports2           14 Box2 Ports3           15 Box2 Ports4           16 Box2 Ports5           17 Box2 Ports6           18 Box2 Ports7           19 Box2 Ports6           18 Box2 Ports7           19 Box2 Ports7           19 Box2 Ports6           18 Box2 Ports7           19 Box2 Ports6
ONLY If this option is selected, all settings v	vill work only with	n the cycle named	I 'SYNCHRO'		20 Box3 Next 21 Box3 Previou 22 Box3 Ports1 Advanced

<u>注:</u> もし"ONLY"オプションが選択されたら、すべてのセッティングは"SYNCHRO"と呼ばれるサイクル上で 動作します。

DMXインターフェイスの接続に関するより詳しい情報は、ハードウェアのマニュアルをお読みください。

### このオプションは現在お持ちのソフトウェア・バージョンに存在していないことがありますので、ご注意 ください。

## 4.4.6.オーディオ分析

Audio Analysis (オーディオ分析) プログラムは、サウンドカードもしくは直接パソコンのファイル (CD、 WAVファイル...)を通してサウンドデータを読むまたは分析します。 TempoとBPM は選ばれます。 Bass (低音) 、medium (中間) 及び treble (超高音)のフィルターはSOUND TO LIGHTのタブの中に使用 可能となります。



Audio Analysis (オーディオ分析) プログラムがバックグラウンド作業として操作するとき、次のアイコンはWindows のツールバー上に現われます。



このアイコンをダブルクリックすると、全部のウィンドゥを開くことができ、BPM及びSOUND TO LIGHTタブの中のパラメータを修正できます。これらの機能をもっと近づいて見てみましょう:

BPM



Sound to Light



次のウィンドゥがスクリーン上で現われます:



3つのファイルは別々になることが可能です。

# 4.5.ページ・セッティング

PAGE SETTINGSウィンドゥにはすべてのグローバルなオプションが含まれております。ここで、何ができる かを理解することがとても重要です。ボタンのサイズとフォントのような簡単なオプションはカスタマイ ズすることができ、またはパッチ、圧縮(ボタンのアレンジ)、トリガー、チャンネル、フィクスチャー オプションなどのような上級のオプションもカスタマイズすることができます。

## 一般

asdf

Page Settings	" Demo Moving Head "	
General General Channels	Page name Demo Moving Head     Shortcut None	
View Buttons	First channel 190 Last channel 261	
Extern action and trigg	Patch to DMX outputs     All channels have a straight patch.	
Synchro	First DMX output     702     Last DMX output     773	
Spécial setting	Choose here the DMX universe for this page	
( <sup>41</sup> ) Group 愛 Options	Background image for the Fixture	s-Groups window
	ОК	Cancel

## チャンネル

asdf



## ボタン

#### asdf



## 圧縮

asdf

Page Settings	" Demo Moving Head '	e					X
General General General Channels							
S View	Prefix of compression	ROTPRISME 2		¥	New	Rename	Delete
Compression	Button type	Enable	Compression typ	ie			
Extern action and trigg * Synchro Trigger Advanced	<ul> <li>○ Scene</li> <li>⊙ Switch</li> <li>○ Cyde</li> </ul>		○ List	,			
Spécial setting     ♠       ♥     Group       ♥     Options							
						ок	Cancel

### シンクロ

asfd



トリガー

### これらの機能は現在のページ用で、他のページにおいては違った形でアサインされることがあることをご 注意ください。

一部特定の機能は、パソコンのマウス、ショートカットキー、DMXインプットチャンネルのいずれかのよってトリガーできます。

例えば、サイクルをスタートし、停止し、また次のシーンへ進むことができ、シアター向けの使用には大 変重要な特長です。常に簡単な動作によってサイクルを再生/一時停止/停止することが可能のため、大変 パワフルなかつ簡単に使用できる機能です。次のウィンドゥがこれらの機能をアサインします。

もしSPACE バーを使って選択されたサイクルを再生したいなら、"6 Play the current cycle"という機能 を選択し、下に示されているリストからSPACE バーを選択する前に"Key"コントロールを先に立ち上げる必 要があります。

Page Settings	" Demo Color changer "					×
General 🎗	(*) some versions may not be able to	run this function				Reset
👧 General	Name Synchro  1 Start the cycle named 'SYNCHRO'  2 Re-start the current cycle	No	DMX input	Midi Channels	Midi Note	E 2 Box1
View 🙁	3 Go to the next scene (PGDN key)     4 Go to the previous scene (PGUP key)     5 Pause the current cycle     6 Play the current cycle     7 Stop the current cycle		□ 3 □ 4 □ 5 □ 6 □ 7		□ 3 □ 4 □ 5 □ 6 □ 7	4 Box1 5 Box1 6 Box1 7 Box1 8 Box1
Extern action and trigg *	<ul> <li>8 Not used</li> <li>Page dimmer</li> <li>✓ Page dimmer -</li> <li>Page dimmer +</li> <li>Page speed</li> </ul>	No No ASCII : #28	8 9 10 11 12		8     9     10     11     12	9 Box1 12 Box 13 Box 14 Box 15 Box
Synchro	Page speed - Page speed + Page size Page size + Page size -	ASCII: #29 ASCII: #30 ASCII: #31 : 32 !: 33 ": 34	13 14 15 16 17		□ 12 □ 13 □ 14 □ 15 □ 16 □ 17	□ 16 Box □ 16 Box □ 17 Box □ 18 Box □ 19 Box □ 20 Box
Spécial setting		* # : 35 \$ : 36 % : 37 & : 38 ': 39		Autor Part	1	>
( <sup>1</sup> ) Group 麗 Options	ONLY If this option is selected, all settings w	will wort (: 40 ): 41 *: 42 +: 43 .: 44	ycle named 'SYI	NCHRO'	Ports	infos
		-: 45 .: 46 /: 47		C	к (	Iancel

## 上級の

### asdf



## グループ

## asdf

Page Settings	3	" Demo Moving Head "	X
General	۲	Here you can create new groups by clicking with the right button on the area below. Then you will be able to use your group within the user and editor screens.	
View Differ Buttons Compression	*	Group1 (Shift+F1) Group2 (Shift+F2)	
Extern action and trig	ıg \$		
Spécial setting ( <sup>(11)</sup> ) <u>Group</u> (Diftions)	*		
		OK (	Cancel

## オプション

asdf



# 5. 一般セッティング

## 5.1. パラメータを開始する

ソフトウェアにはスタートアップの時にロードされる複数のグローバルのパラメータ(イーサネット、オー ディオ、ミディ、アウトプット...)があります。 これらのセッティングは "Starting parameters"ウィ ンドゥを使ってユーザーによって修正することができます。これを開くには、"Controller"(コントロー ル)メニューに行って、 "Starting parameters"を選択してください。

3つのセクションがあります: ハードウェア、オプションとその他。下記にはこれらのセッティングについ てご説明します:

#### アウトプット

本ソフトウェアはバージョンによって最大50ユニバースを同時にコントロールできます。このセクション はこれらのユニバースをアウトプット(USB-DMXインターフェイス、IP\_DMXもしくはイーサネット)にパッ チするようにします。それぞれのユニバースは1つの単独のアウトプットにリンクする必要があります。も しArt-Netプロトコルを持つ2048チャンネルのライトをコントロールしたいなら、ユニバース#1をPC-Ethernet 1 アウトプットに、ユニバース#2をPC-Ethernet 2アウトプットに、その次も同様な方法で指定 する必要があります。

#### DMXインプット

どのDMXコントローラーでも本ソフトウェアに接続することができ、スピードやディマーのような機能をコ ントロールしたり、ボタンを開始したり、もしくはシーケンスをレコードすることができます。10ユニバー スがソフトウェアにリンクされることが可能、このセクションの中でパッチされなければなりません。

#### イーサネット・ネットワーク

SLNETWORK機能は同じネットワークの中にある別のパソコンに接続されているDMXインターフェイスをコン トロールします。 この機能は必ずこのセクションの中で"Activate Network facility"(ネットワーク機 能を起動)オプションを選択することによって使用可能となります。また、"slave"(スレーブ)コンピュー ターのIPアドレスをセットアップすることもできます。

#### プロテクション

ソフトウェアの一部の機能を使用可能にするか否かにし、またパスワードを使ってこれらを保護すること ができます。例えば、クラブの中にライトジョッキーはプログラムを使用するのみで、何も削除もしくは プログラミングしないようなときに、この機能を使用します。いくつかのレベルがあり、ただし、カスタ ムレベルを選択し、また使用可能な機能を指定することができます。

#### ビギナーモード

ソフトウェアは2つのモードで動作できます:上級モードとビギナーモード。このセクションの中で、ソフトウェアの制限がビギナーモードに設定されていることがあります。また、たくさんのオプション(ウィンドゥのマネジメント、メニュー...)もしくは機能(ボタンのエディット、サイクルのレコーディング...)はビギナーモードでは使用不可能となります。

#### オーディオ/ミディ

オーディオ(オーディオ分析)とミディ・トリガー(イージーコントロール、MTC...)を使用するには、 いくつかのオプションは必ずこのセクションで選択されなければなりません。1番目のオプションはサウン ドカードからのオーディオ信号を読み取り、2番目のオプションはMIDI情報を読み取り、また、最後のオプ ションはMIDI情報を他のデバイスに送ります。

#### ページ・プライオリティ

ここで、MASTERページとサブページの間にプライオリティ・レベルをセットアップできます。3つのレベル があります:

- LTP (最後のアクションを優先にする)
- MASTER (MASTERページは常に優先になる)
- Subページ(サブページは常に優先になる)

#### カラー・セッティング

ここで、ボタン(シーン、スイッチ、サイクル)を指定することができます。

#### フォロースポット

フォロースポット機能はムービングヘッドもしくはスキャナーを持つフォロースポットを作成します。1つ のマスターが必ず選択しなければならないし、スレーブは動いているときに同じ点をフォローします。ソ フトウェアはこの機能を使うために、ステージの寸法とフィクスチャーのポジションを知る必要がありま す。ステージ上のポイントをレコードする方法を使うことが可能です。より多くのポイントをレコードす ればするほど、フォロースポットの動きはより効率的になります。ここで、何ポイントをレコードするか を指定でき、初期値は25(5\*5)です。

Reset 3D - Reset SLMM

## 5.2. ウィンドゥズ・マネジメント

本ソフトウェアはスクリーンをいくつかのウィンドゥ、ページ、アウトプット、サイクル、グループなど に分割することができます。ユーザーはポジションをカスタマイズでき、これをより使いやすくもしくは 分かりやすくできます。一部のウィンドゥを表示するもしくはしないことや、ポジション(タブ...)を変 更すること、またはポジションのサイズを変更することができます。

一つ重要な機能として、"Reset positions"(ポジションをリセットする)機能があり、これによって、こ れ以上ウィンドゥを見つからなくなるときに、デフォルト・ポジションに戻れます。2つのオプションん があります:デフォルトにリセットすることとタブポジションにリセットすること。また、スクリーンを ロックすることもできます。この機能を使って不在時に起こる予想外の変更を防げるため、お勧めします。...

ウィンドゥをアレンジする、またはスクリーンをカスタマイズする方法を見てみましょう。

タブ・ポジショニングはスクリーン上の場所を節約できます。これによって、いくつかのウィンドゥにク イック・アクセスができ、またこれらを分割された場合、大き目のサイズで表示できます。下の図はウィ ンドゥのポジションをどう修正するかを示しています。

ウィンドゥを移動するのに、ウィンドゥのタイトルバーの上をクリックして、ウィンドゥを移動するとき、 ボタンを押したままにする必要があります。ソフトウェアはウィンドゥの実際のポジションとサイズを示 す1つの青いエリアを表示します。



次のツールを使えば正しいポジションを見つけやすくなります。この上にマウスを置いて移動すると、新 しいタブを作成でき、もしくはスクリーンを垂直にあるいは水平に分割できます。中央にあるアイコンは タブの作成をし、他の4つのアイコンはウィンドゥの分割をします。



## 5.3. バックアップ/テクニカル・サポート

もしソフトウェアの使用について何か困ったことがありましたら、1つ完全のバックアップを弊社のテク ニカル・サポートに送っていただくことをお勧めします。"?"メニューからフル・バックアップを選択すれ ば、次のウィンドゥを開きます。

Current folder	
Common	
EasyViewLibrary	
EasyView_data	
Light_data	<b>v</b>
Manuals	
Multimedia_data	
ScanLibrary	
ShapeLibrary	
window allows to save ise note that the "Light buttons and allows to (	all the software folders in a ZIP file _data" folder contains only the pag create a small ZIP file.

また、"?"メニューから"Email"をクリックすれば、Eメールをテクニカル・サポートに送るか、もしくはメッセージをwww.nicolaudie.com/forum 上の弊社のインターネット・フォーラムに送ることも可能です。

## 5.4. Setting up multiple DMX universes

The software can control up to 50 DMX universes simultaneously. The different universes can be sent with our electronic interfaces (USB or IP) or with the ethernet connector of the computer (Art-Net protocol). It is important to understand how to setup the multiple universes in order to send the DMX information to the correct output. We will see in the following chapter how to setup and use multiple DMX universes with your software.

## 5.4.1.Using the USB interfaces

Sunlite can operate up to 10 USB-DMX interfaces simultaneously. Then, it is possible to run 10 DMX universes with single output interfaces and 20 universes with new IN/OUT interfaces. We will see later how to convert the DMX IN connector of your interface in a second DMX output.

You must open the "Starting parameters" window and the "Output" tab to setup the universes. You will have to select "USB-DMX" for all universes you want to control with your interfaces.

Do not forget that if a universe is not correctly assigned to a output hardware, you might not be able to control your lights with it.

Use of the DMX IN connector as a second output

It is possible to convert the Input connector of your interface in a second output. To do that, you must open the "Starting parameters" window and the "Output" tab. Then, imagine you want to use the software universes #1 and #2 with your USB interface, you will have to select "USB-DMX" for the 1st universe and then check the box located on the right side of the list. You can now select "USB-DMX (- Out2)" for the universe #2.

Do not forget to purchase or make a female to female XLR converter to connect your lights.



## 5.4.2. Using the IP interfaces

To use the IP interface you must first make sure that your IP interface is connected and configured correctly, and recognized by the network and the computer which will control your lights. Refer to the Appendix "IP/Ethernet configuration" for detailed instructions on how to do this. Then, in Sunlite, under the "controller" tab, open the "Starting parameters"; then under "hardware" select "output." Here you can select each DMX universe and assign it to a particular interface output. For the IP interface, you must select your universe, then click next to "PC-Ethernet" and a drop-down menu will appear. Scroll to IP\_DMX(\*\*\*.\*\*\*.\*\*) to select this particular IP interface. [Note-Each IP interface will have a unique IP addres that will apear in the parentheses). Click OK, now your universe is assigned to the IP interface

## **Starting parameters** \* Hardware





## 5.4.3. Using the Art-Net protocol

To use the Art-Net protocol first make sure that you have an interface connected to your computer. Art-Net protocol will not work unless you have an interface connected which will unlock this feature. Connect your fixture using your computers ethernet port. Now, in Sunlite, under the "control" tab select "starting parameters" and then under hardware select "outputs." Now simply select the universe and assign it to PC-Ethernet. Make sure to check "Enable PC-Ethernet."

Starting parameters				
Hardware Outputs DMX input Ethernet network	۲			
Options	۲	USB-DMX	IP-DMX	PC-ETHERNET
Protections		Universe	Output hardware	(to 🔺
Beginner mode		Universe #1	USB-DMX	
🔊 🔊 Audio / Midi		Universe #2	USB-DMX ( - Out2)	
		Universe #3	PC-Ethernet #1	•
Pages priority		Universe #4	USB-DMX	~
		Universe #5	IP_DMX PC-Etherpet #1	
Contraction of the second		Universe #6	PC-Ethernet #2	
Other	۷	Universe #7	PC-Ethernet #3	
			PC-Ethernet #5	
		Enables PC-Ethernet outp	PC-Ethernet #6 PC-Ethernet #7	-
				Cancel

Most of the time, your fixtures won't be able to read the Art-Net protocol and you will have to convert it to DMX using an Art-Net to DMX converter. They usually convert multiple universes (2, 4, 6, 8...). We can also provide a single universe converter with our IP interface.

Then, do not forget to setup the IP address of your computer on the 2.X.X.X range to talk with the converter. The Art-Net protocol uses this range and both converter and controller must be setup with a 2.X.X.X IP address.

# 6. 付録

## 6.1.DMX512に関する簡単な説明

この章をお読みになれば、DMXがどう動作するか、またライティングの世界はどうこのスタンダードのコミュ ニケーション・プロトコルを使うかについてお分かりになります。より詳しい説明については、 www.dmx512-online.comをご参照ください。

#### 1. 1つのスタンダードとしての必要

約20年前、ほとんどのライティングとコンソールのメーカーはそれぞれ独自のコミュニケーション・プロ トコルを持っていました。インストレーションの際、すべて同じメーカーからのライティング・フィクス チャーとコントローラー卓を使用する必要があります。もし異なるメーカーのライティング・フィクス チャー(たった簡単なディマーでも)を使用したいなら、それぞれのグループは自分のライティング卓が 必要となります。もうコントローラーとフィクスチャーの間のコミュニケーションに、1つのスタンダード の形が必要であることが明確です。

#### 2. DMXへの理解

DMX512コミュニケーション・プロトコル(一般的に、DMXという)を理解するには、"ケーブルTV"アナログを使用できます。

4つの関連部分を持つ1つの簡単なケーブルTVシステムを想定してください:

- a. TV ステーション
- b. ケーブル
- c. デコーダー
- d. TV セット

テレビ局はケーブルネットワークを通す信号をデコーダーに到達するまで放送します。デコーダーは数百 チャンネルの情報を受信するが、私たちが選択してそのチャンネルからの情報(この場合、ビデオとオー ディオ)をしかテレビセットの上に放送しません。テレビセットは選択されていないチャンネルからの情 報を無視し、デコーダーの中に選択されたチャンネルからの情報しか表示しないことです。

DMXはこのケーブルテレビ・システムに関連付けして見ますと:

- a. テレビ局はコントローラー(Sunlite)に相当します
- b. ケーブルはDMXケーブルに相当します
- c. ケーブルデコーダーはDMXデコーダー(通常、各ライティング・フィクスチャーの中にある)に相当し ます
- d. テレビセットはライティングフィクスチャーに相当します

DMXの中で、放送されるチャンネルの数は常に512となっています。一部は空白もしくは未使用となっているかもしれませんが、必要な標準部品の1つなので放送はまだされています。

従って、コントローラーは信号(512チャンネルの情報)をDMXケーブルを通してライティング・フィクス チャーの中にあるデコーダーに到達まで送ります。見たいチャンネルをお持ちのテレビに設定するようと 同じように、フィクスチャーが情報を表示するチャンネルをライティングフィクスチャーの中に設定する 必要があります。これは、DMXアドレスということです。

言い換えれば、もしライティングフィクスチャーをチャンネル21に設定すれば、フィクスチャーのDMXアドレスは21となります。両方の表現はライティングの世界では共通です。

#### 具体例

仮に1つのシンプルな電球をコントロールするDMXディマーを持っています。このディマーのDMXアドレス は21に設定されているので、ライティング・フィクスチャーはチャンネル21からの情報だけを受け取り、 他の情報は無視されます。

また、DMXケーブルを通して信号を送るコントローラーを持っており、このケーブルは信号を受け取るデコー ダー (DMX) ディマーとつながっています。従って、コントローラーは"turn on"(電源オン)という情報 をチャンネル21に送ると、ディマーは電球を電源オンにします。

コンベンション・ライティング・フィクスチャー(シンプルのディマー)は1チャンネルの情報しか必要と しません。しかし、インテリジェント・ライティング・フィクスチャーは1チャンネル以上が必要です。例 えば、5チャンネルの情報を必要とするライティング・フィクスチャーを持っていて、そのDMXアドレス が21 (繰り返しますが、アドレスはフィクスチャーに使われる最初のチャンネル)の場合、このフィクス チャーはチャンネル21、22、23、24と25を使用します。デコーダーはフィクスチャーには5チャンネルが必 要とのことが知っているため、5チャンネルだけをデコードし、他のチャンネルを無視します。コントロー ラーもフィクスチャーが5チャンネルを使用することを知っているから、5チャンネルの情報を送ることに なります。

#### 具体例

仮に、下記5チャンネルを使う非常に簡単なムービングヘッドを持っています:

- 1. パン
- 2. チルト
- 3. カラーホイール
- 4. ゴボホイール
- 5. ディマー

お持ちのムービングヘッドをアドレス21に設定して、コントローラーにアドレス21上にこの特定のムービ ングヘッドを持っていることを知らせます。これで、コントローラーはチャンネル23がカラーホイールに 対応することが知ることになります。もしライトビームのカラーを変更したいなら、どのカラーにしたい のかをコントローラーに伝えれば、コントローラーは自動的にこの情報をチャンネル23を通して送り、そ してライティング・フィクスチャーはそれに対して反応します。

典型的なこととして、インテリジェント・ライティング・フィクスチャーはそれぞれの機能(カラー、ゴ ボ、プリズム、ディマーなど)に1チャンネルを使います。一部20チャンネル以上を使うムービングヘッド もありますし、4チャンネルしか使わない簡単なスキャンナーもあります。

#### 3. プロトコル

ここまでは、情報がDMXケーブルを通してコントローラーからフィクスチャーのデコーダーまでの流れについて説明しました。この情報は単に0-255の間の1つの数字です。この数字はある特定のチャンネルのDMX値です。そして、DMX信号は他でもなく512DMXチャンネル内にある一定範囲のDMX値です。

具体例

5チャンネルのムービングヘッドのことに戻り、チャンネル3は25の異なるカラーコンビネーションを持つ カラーホイールをコントロールします。表示されるカラーは次のようにチャンネル3の上のDMX値によって 違います(コントローラーによって送られるため):

21-30 パープル

241-255 "whatever color" (どんなカラーでも)

従って、もしライティング・フィクスチャーがチャンネル3に25というDMX値を受け取ったなら、これはパー プル・カラーを表示します。もしDMX値が15に変更されると、これは自動的に赤に変更されます。

幸いに、Sunliteソフトウェア(及びほとんどのコントローラー)にはこれらのライティング・フィクス チャーのプロファイルを内蔵しています。これらのプロファイルにはライティング・フィクスチャーをフ

<sup>0-10</sup> 白

<sup>11-20</sup> 赤

ルにコントロールするのに必要なすべてのDMX値とチャンネル情報を含んでいます。基本的に、しなければ ならないことはDMXアドレスを正しく設定することです。そうすれば、コントローラーは他のすべてのこと を簡単に対処します(コントローラーの中に、より簡単に使用でき、学習できるものがあります)。

1つのライティング・フィクスチャーが製造されたら、1つのDMXチャートがユーザーマニュアルの中にあり ます。このDMXチャートはコントローラーのメーカーがこれらのプロファイルを作成するのに必要なすべて の情報を含みます。ほとんどのコントローラーには自分のマーケットで最もよく使われるフィクスチャー のプロファイルをしか入れていませんが、弊社では世界中のメーカーのフィクスチャー・プロファイル を2000種類以上用意しており、そのため、どこからライティング・フィクスチャーを購入してもそのほと んどのプロファイルが用意されておりますので、問題なくご使用になれます。

#### 4. Sunliteの重要度

結論として、ほとんどのライティング・フィクスチャー及びコントローラーはDMX512というプロトコルを 使ってコミュニケートします(DMXに関する非常に詳しい説明及びテクニカル仕様 はwww.dmx512-online.com\_をご参照ください)。

DMXとライティング・フィクスチャーに関する重要なこと:

1. ライティング・フィクスチャーは1チャンネルを使ってそれぞれの実行可能な機能をコントロールします (1チャンネルはカラーを、もう1チャンネルはゴボを、もう1チャンネルはディマーを、またもう1チャン ネルはシャッターをコントロール、など)。

- 2. それぞれのDMXラインに最大512チャンネルを使用可能です。
- 3. それぞれのDMXチャンネルにアサインされる1つ0-255の間の数値があります。

Sunlite及びライティング・フィクスチャーについての重要なこと:

1. お持ちのSunliteコントローラーに何のライティング・フィクスチャーを使うかを知らせると、Sunlite はご使用になるフィクスチャーがどう動作するか、また何のDMX分配を持っているかについて正確に分かる ようになります。

2. これによって、Sunliteはそれぞれの実行可能な機能に対応するプリプログラムされたボタンをスクリーンの上に表示します(1つのボタンは白いカラー用に、1つ違うボタンは赤に、またそれぞれのゴボまたは マクロに1ボタン、など)。

3. Sunliteを使ってライティング・エフェクトをプログラミングするには、プリプログラムされたボタン をクリックするだけでできます!

4. ビジュアルのインターフェイスとプログラムのシンプルさが、世界中にいる数千のユーザーがSunlite を自分のお気に入りライティング・コントローラーとして選んだ理由です。

## 6.2. アクセサリ

次は、弊社のソフトウェア及びインターフェイスと一緒に使用できるアクセサリのリストです。これは分かりやすいリストではないが、どこから見ればよいのかについて良いアイディアを与えることになります。

#### IO ポート と パワーサプライ

Jameco (USA) 112547CH Multicolor Ribbon Cable 32491CH Socket Connector 252793CH Power Adapter

### キーパッド

オンライン上で"8 key common"もしくは "12 key common"を検索してください。 どのカスタムビルトの スイッチを使うこともできるが、閉包を簡単にすることが最も必要なので、1つの紙クリップでもできます。

<u>www.designnotes.com</u> www.allelectronics.com

#### リレーボード

キーパッドとスイッチを使って、もしくはリモートでリレーを使って、IOポートを手動で閉じることができます。リレーを使う長所として、バックグラウンドで人とSunliteソフトウェアを一緒に使うことができることです。一部のリレーはInfraRed リモートコントロールを通して使用可能になることができます。

<u>www.rentron.com</u> <u>www.dataprobe.com</u> <u>www.quasarelectronics.com</u>

#### MIDIコントローラー

SunliteソフトウェアはどのMIDIデバイスとでも一緒に動作可能です。次は最もよく使われるMIDIデバイスのリストです:

- Evolution UC-33

- Behringer BCF2000

これらをオンライン上で検索して、価格と性能を比較することができます。

### DMX ボード

SunliteソフトウェアはDMXボードからインプット・コマンドを取ることが可能です。Sunliteスクリーン上 のどのボタンでもDMXを通してトリガーされることができ、またどのフェーダーでもボード上のDMXフェー ダーにリンクされることができます。次のサイトから、どこから調べるかについてのアイディアをもらう ことができます:

www.proformance.net

#### DMX ディマーパック

コンベンショナル・ライティングはディマーパックというデバイスに接続されているなら、DMXを通してコントロールされることができます。下記のサイトにたくさんのメーカー情報があります。

www.proformance.net

## 6.3. IP/Ethernet の構成

弊社のイーサネット・インターフェイスには1つの工場出荷時のIPアドレス192.168.1.20が付いてきま す。IPアドレスはネットワークの中にあるそれぞれのデバイスにとってユニークです。お持ちのインター フェイスとコミュニケートさせるためには、パソコンのIPアドレスを192.168.1.xxにマニュアルに設定す る必要があり、その"xx"は20を除くすべての数字が可能です。全く同じIPアドレスを持つデバイスが2つあ ることはできませんが、同じサブネット(192.168.1.xx)の中には可能です。

弊社のイーサネット・インターフェイスを使用できるようにお持ちのパソコンを構築するには:

1. IP/イーサネット・インターフェイスをパソコンとそのパワーサプライ (9-12V DC)に接続してください。

 パソコンのIPアドレスをインターフェイスのサブネット・マスクにマッチするように変更してください。 ウィンドゥズのコントロールパネルからスタートし、それからネットワークのコネクションをしてください。Local Area Network connectionの上にダブルクリックして、また TCP/IPをクリックして、Properties (プロパティ)をクリックしてください。"Automatic"(自動)から "Use the following IP address" (次のIPアドレスを使う)に変更して、次の内容を入力してください:

IP 192.168.1.xx (xx は10より大きい、20を除いた任意の数字です) Subnet mask 255.255.255.0

他のすべてのフィールドを空白にしてOKをクリックしてください。インターフェイスとパソコン間の接続 がリセットされるまで数分間がかかります。Local Area Network propertiesウィンドゥを閉じてください。

3. Sunlite ソフトウェアを起動してください。

ー旦ソフトウェアが開いたら、"?"メニューに行って、またAboutを選択してください。一つの丸いロゴつ きのポップアップとその下にある白いボックスが現われます。このボックスの中で、次のようなことが入っ ているはずです: Sunlite Suite June 13 2006(リリース日) 1 SLESA-IP (インターフェイスの詳細が赤い文字で表示され)

もし赤い文字で書かれたインターフェイスの詳細が読めない場合、Troubleshooting一章をご参照ください。 ちゃんと読めれば、ソフトウェアとインターフェイス間のコミュニケーションが上手くいったということ です。

#### Changing the IP address of the interface

If you wish to change the IP address for the Ethernet interface (default 192.168.1.20), you need to do this from the **Stand Alone** software (included in the installation CD). Connect the interface directly to your computer using the cross-over Ethernet cable provided, and set your computer's IP interface within the same subnet as the interface (192.168.1.xx).

Start the Stand Alone software. Go to the TOOLS menu, then IP/ETHERNET OPTIONS. The password is

JULS

In that window you will find LAN settings. Make all desired changes and close the Stand Alone software. Disconnect the interface from your computer and using a regular Ethernet cable (not provided) connect the interface to your network router. When you start the Sunlite software,

you should see the same red description for the interface as you did when they were connected directly.

## 6.4.トラベルシューティング

### ソフトウェア及び/もしくはインターフェイスが動作しな

1. USB インターフェイスをチェックしてください

インターフェイスをパソコンに接続してください。3つのLEDが緑、黄と赤に点灯することになるはずです。 また緑の方がゆっくり点滅し、黄色の方は完全に点灯し、赤の方は速く点滅しているはずです。

もしどのLEDも点灯しない場合、インターフェイスのバックパネルをチェックして、そこに電源をオン/オフする小さなスイッチがあります。もし黄色のLEDだけ点灯しているなら、お持ちのインターフェイスが壊れていることであり、ご購入された販売店までお問い合わせください。

2. ソフトウェア/インターフェイスのコミュニケーションをチェックしてください

Sunliteを起動する前にインターフェイスをパソコンに接続してください。ソフトウェアを開いたら、緑のLEDが素早く点滅するはずです。"?"メニューの中の"About"をアクセスと、弊社のロゴが入っている丸い ポップアップが現われます。その下には、ソフトウェア名とリリース日が書かれている白いボックスがあ ります。もしソフトウェアとインターフェイスの間のコミュニケーションが良ければ、ボックスの中に赤 い文字で書かれているインターフェイスの詳細が読めるはずです。

もし緑のLEDが点滅しない、もしくは赤い文字で書かれる詳細が見えなければ、ソフトウェアとインターフェ イスの間にコミュニケーションができていないことを示します。ドライバーが正しくインストールされて いないではないかと考えられます。

3. インターフェイスのドライバーをチェックしてください

もしWindows XPをご使用の場合、お持ちのインターフェイスを任意のUSBポート(できれば違うもの)に再 接続してください。ウィンドゥズからこの見つかったハードウェアは新しいものか、それともすでにパソ コンにインストールされているものが知らされます。もし新しいと判断された場合、NEW HARDWARE WIZARD ウィンドゥが現われます。インストール用CD(インストールCDを持ってない場合、弊社ウェブサイトの中 のSupport/Downloads 一章に行ってください)をパソコンに挿入して、Automatic Search(自動検索)を 選択してください。確認とプロンプトされたら、"Continue Anyway"(とにかく続く)をクリックしてくだ さい。

この後、ウィンドゥズはお持ちのデバイスが使用可能であることを知らせるはずです。Sunliteソフトウェ アを再起動して、コミュニケーションをチェックしてください。

4. インターフェイス・ドライバーをダブルチェックしてください

ドライバーをインストールしている際、ウィンドゥズの確認及び互換性が聞かれたときに、"Continue anyway"(とにかく続く)の代わりに"Stop installation"(インストールを中止する)を選択したなら、 ドライバーは正しくインストールされません。

ドライバーが正しくインストールされたかどうかをチェックするには、次のメニューを逐次に選択してください:

- Windows Control Panel - System - Hardware - Device Manager

すべてのUSBデバイスを含むリストが見られます。もしインターフェイスが接続され、またドライバーが正 しくインストールされているなら、デバイスの名前は"Intelligent Usb Dmx Interface"になります。もし 逆に、 "Unknown device"(不明なデバイス)というのが出たら、ドライバーは正しくインストールされて いないことを意味です。

これを修正するには:

- 不明なデバイスをアン・インストールしてください
- USBインターフェイスを非接続して、2秒を待ってから、もう一度接続してください
- "Add New Hardware Wizard" (新しいハードウェアを追加するウィザード)が現われるので、インストラ クションに従って進んでください。
- ウィンドゥズの確認及び互換性が聞かれたら、必ず"Continue anyway" (とにかく続く)を選んでくだ

### さい。

5. 違うパソコン上でテストしてください

もし何も動作しなければ、ご購入された販売店に連絡する前に、他のパソコン上にテストしてください。 ただし、次の症状が出ている場合、直ちに販売店にて交換を申し入れた方がお勧めです:

- たとえパワースイッチをインターフェイスのバックパネルに移動したとしても、LEDが点灯しない場合 - 黄色LEDのみが点灯する場合Only the yellow LED turns on

- ドライバーが正しくインストールされているようだが、インターフェイス/ソフトウェアが動作せず、またUSBデバイス用のDevice Manager名が"Intelligent Usb Dmx Interface"ではなく、"SUIDI-OUT"となって いる場合

#### シーン/スイッチが動作しない

もしシーンとスイッチボタンを使って問題を見つけようとするなら、次の一般的な方法でやってみてくだ さい:

1. すべてのボタンを無効にしてください

各ページの中の[INIT]シーン上にダブルクリックしたら、すべてのボタンが無効になります。それから、0 から一つ一つボタンを使ってみて、どのボタンに問題あるかを見つけてください。

#### 2. LIVEモードを無効にしてください

もしFIXTURES-GROUPツールの中のLIVEモードを使ってフィクスチャーを各ページの中で単独にコントロー ルしているなら、スイッチを無効にすることができません。しなければならないのはLIVEモード機能を無 効にすることのみ、これによって、すべてが正常に戻ります。

#### 3. [AUTO] DMXアウトプット・ウィンドゥ

スクリーンの一番下に、コントローラー用のDMXアウトプットがあります。信号がシーンまたはスイッチから来ていること以外、チャンネルにこのウィンドゥからのある特定のアウトプットを持たせることができます。もしボタンが動作しないようでしたら、すべてのチャンネルにはAUTO プロパティがアサインされていることをご確認ください(チャンネルのベースに右クリックしてこのプロパティを変更できます)。

#### 自分のページが見つからない

もし一部のページウィンドゥがスクリーン上から消えた場合、次のメニューに行って下さい: - Windows menu - Reset Positions - Reset to tabs 詳しい情報については、General Settings(一般セッティング)一章の中の"Windows Positioning"をお読 みください。

#### フィクスチャーがおかしくなっています

1. DMXアドレス

お持ちのライティング・フィクスチャー用のアドレスがソフトウェア・コントローラーの中に定義されて いるものと同じでなければなりません。PAGE メニューからコントローラーの中のアドレスをチェックして、 それから、SETTINGSとCHANNELSをチェックしてください。

フィクスチャーのプロファイル/ライブラリ
 時々、フィクスチャーにはチャンネルの番号を上げたり、もしくは交換したりする違うモードが入っています。従って、正しいフィクスチャーのプロファイルが使用されていることをご確認してください。

3. DMXケーブル

まだ問題があるなら、違うケーブルに換えてみてください。

# 6.5. コマンドについてのまとめ

<u>ユーザー・スクリーン</u>

	"Page" "New page"	Alt+N
	"Page" "Open archive"	Alt+O
	"Page" "Save archive"	Alt+S
	"Page" "'Live' Page toolbar" "Freeze"	F12
00000000000000000000000000000000000000	"Page" "'Live' Page toolbar""Set levels"	F11
	"Page" "'Live' Page toolbar""Manual	F10
	fading"	
3D3D3D3D	"Page" "'Live' Page toolbar""Show fixtures	F9
	in the 3D software"	
SPEED (-) (master)	'Live' button toolbar	F3
SPEED (+) (master)	'Live' button toolbar	F4
DIMMER (-) (master)	'Live' button toolbar	F1
DIMMER (+) (master)	'Live' button toolbar	F2
Master SPEED [][][]		F1+F2
Master DIMMER [][][]		F3+F4
		Shift+click
	"Button" "Delete"	Alt+D
	"Button" "Settings"	Alt+P
	"Button" "Edit"	Alt+E ou
		Ctrl+click
		Ctrl+Del
		Ctrl+key
		Ctrl+Note MIDI
		Ctrl+Port
		Ctrl+DMX
"button"		Shift+ right click
	'Live' button toolbar	F7
SPEED (+) ()	'Live' button toolbar	F8
DIMMER (-) ()	'Live' button toolbar	F5
DIMMER (+) (000000000	'Live' button toolbar	F6
	"Button"	Shift+ right click

<u>エディター・スクリーン</u>

and save	Alt+S
	Alt+Q
	Ctrl+D
	Ctrl+P
---	-----------------
	Ctrl+N
	RIGHT (pointer)
	LEFT (pointer)
	Right click on
	channel name
000000000000000000000000000000000000000	Shift+click
000000)	

サイクル

	Page Down
	Page Up
	END
	DOWN (pointer)
	UP (pointer)