



Taitan

ユーザーマニュアル

Ver. 15
2021/6/30

目次

目次

1. クイックスタート

- 1.1 パッチフィクスチャー
- 1.2 フィクスチャーの制御
- 1.3 プログラミングキューとチェイス
- 1.4 プログラミングパレット
- 1.5 DMX / ネットワークセットアップ

2. コンソールについて

- 2.1 SAPPHIRE TOUCH
- 2.2 ARENA
- 2.3 TIGER TOUCH
- 2.4 QUARTZ
- 2.5 TITAN MOBILE
- 2.6 T1 AND T2
- 2.7 TNP (TITAN NET PROCESSOR)
- 2.8 PEARL EXPERT AND TOUCH WING
- 2.9 FADER WINGS

3. 接続方法とTitanの基本

- 3.1 接続方法
 - 3.1.1 注意
 - 3.1.2 メイン電源の接続
 - 3.1.3 起動とシャットダウン
 - 3.1.4 強制終了
 - 3.1.5 TITAN MOBILE と T1/T2の接続方法
 - 3.1.6 TITANヘルスチェック
 - 3.1.7 DMXラインの接続方法
 - 3.1.8 モニター接続
 - 3.1.9 その他の接続
 - 3.1.10 コンソールウィングの接続

3.2 ワークスペースウィンドウ

3.2.1 ワークスペースウィンドウのオープンとポジショニング

3.2.2 ワークスペースレイアウトの保存

3.2.3 クイックレコード

3.2.4 レジェンドとピクチャーレジェンド

3.2.5 ボタンハ口

3.2.6 タッチキーボード

3.2.7 トラックボール (Diamond 9、SAPPHIRE TOUCH のみ)

3.2.8 ビデオプレビュー画面 (Diamond 9のみ)

3.2.9 ミニスクリーン (ARENAのみ)

3.2.10 PEARL EXPERTショーの互換性ウィンドウ

3.3 タッチスクリーンのその他の部分

3.3.1 メニュー / ソフトキー

3.3.2 ツールバー

3.3.3 ヘッドアップディスプレイ (HUD)

3.3.4 ビジュアライザー

3.3.5 UNDO/REDO

3.4 フロントパネルボタン

3.4.1 SelectボタンとFlashボタン

3.4.2 キープロファイル

3.4.3 キーマクロボタン

3.4.4 キーボードショートカット

3.4.5 ロッキングコンソール

3.5 マルチユーザーオペレーション

3.5.1 ユーザー

3.5.2 ハンドルワールド

3.5.3 他のTITANNETセッションへのリンク

3.6 TITAN シミュレーター

3.6.1 TITAN シミュレーターのインストール

3.6.2 TITAN シミュレーターの実行

3.6.3 コンソールでバーチャルパネルを使用する

3.7 ライブラリの表示

3.7.1 ライブラリタブの表示

3.7.2 インポート用マッピングショー

3.7.3 ユーザータブ

3.7.4 キープロファイルビュー

3.8 ショーの読み込みと保存

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- [3.8.1 ショーの保存](#)
- [3.8.2 ショーの読み込み](#)
- [3.8.3 その他のショーのパーツのインポート](#)
- [3.8.4 オートセーブ](#)
- [3.8.5 ショーのリカバー](#)
- [3.8.6 USBドライブへの既存ショーファイルのバックアップ](#)

[3.9 コンソールのクリア](#)

[3.10 レポートの作成](#)

[4. パッチ](#)

[4.1 新しいフィクスチャーまたはディマーのパッチ](#)

- [4.1.1 フィクスチャーのセレクトボタンとハンドル](#)
- [4.1.2 ディマーのパッチ](#)
- [4.1.3 ムービングライトフィクスチャーのパッチ](#)
- [4.1.4 Captureビジュアライザーオートパッチ](#)
- [4.1.5 複数のセルによるフィクスチャーのパッチング \(サブフィクスチャー\)](#)
- [4.1.6 アクティブフィクスチャー / メディアサーバーのパッチ](#)
- [4.1.7 RDMによるパッチ](#)
- [4.1.8 パーキングフィクスチャー](#)
- [4.1.9 ロストしたフィクスチャーを見つける](#)

[4.2 パッチの変更](#)

- [4.2.1 パッチビュー](#)
- [4.2.2 詳細なフィクスチャーインフォメーションを表示](#)
- [4.2.3 パッチビューを使用したDMXアドレス指定変更](#)
- [4.2.4 パッチメニューを使用してDMXアドレスを変更](#)
- [4.2.5 レジェンドの設定](#)
- [4.2.6 フィクスチャーボタンハロ](#)
- [4.2.7 DMXビューウィンドウ](#)
- [4.2.8 フィクスチャーのエキスチェンジ](#)
- [4.2.9 エクスチェンジマッピング](#)
- [4.2.10 パッチされたパーソナリティの更新](#)

[4.3 フィクスチャーのコピー、移動、削除](#)

- [4.3.1 パッチされたフィクスチャーのコピーと移動](#)
- [4.3.2 パッチされたフィクスチャーの削除](#)

[4.4 フィクスチャーのパーソナリティ](#)

- [4.4.1 Avolitesからフィクスチャーパーソナリティをダウンロードする](#)
- [4.4.2 コンソールでのパーソナリティライブラリの更新](#)
- [4.4.3 ユーザー/カスタムパーソナリティ](#)

- [4.4.4 新しいフィクスチャーパーソナリティをリクエスト](#)
- [4.4.5 Avolitesにパーソナリティバグを報告する](#)
- [4.4.6 非常時には](#)

[4.5 フィクスチャーのパーソナリティオプション](#)

- [4.5.1 パンとチルトの入れ替え](#)
- [4.5.2 アトリビュートを反転](#)
- [4.5.3 アトリビュートリミット](#)
- [4.5.4 フィクスチャーオフセット](#)
- [4.5.5 フィクスチャー / アトリビュートカーブ](#)
- [4.5.6 フリーズフィクスチャーまたはアトリビュート](#)
- [4.5.7 パーソナリティの編集](#)

[5. フィクスチャーの制御](#)

[5.1 フィクスチャーの選択](#)

- [5.1.1 制御のためのフィクスチャーとディマーの選択](#)
- [5.1.2 フィクスチャーを開始ポジション（ロケート）に設定する](#)
- [5.1.3 選択のクリア](#)
- [5.1.4 複数のセル / サブフィクスチャーのフィクスチャー](#)
- [5.1.5 フィクスチャーとディマーのナンバー（チャンネル）による選択](#)
- [5.1.6 パターンを使用したフィクスチャーの選択](#)
- [5.1.7 プレイバック中のフィクスチャーの選択](#)
- [5.1.8 選択したフィクスチャーを一度にステップング](#)
- [5.1.9 選択したフィクスチャーの前 / 次へのハイライト](#)
- [5.1.10 選択されていないフィクスチャーをオフ（REMAINDER DIM）](#)

[5.2 フィクスチャーアトリビュートの変更](#)

- [5.2.1 ホイールを使用したアトリビュートの変更](#)
- [5.2.2 トラックボール（Diamond9およびSapphireTouchのみ）](#)
- [5.2.3 インテンシティホイール（ダイヤモンド9のみ）](#)
- [5.2.4 アトリビュートエディタウィンドウ](#)
- [5.2.5 ソフトキーからのアトリビュートの設定](#)
- [5.2.6 @ボタンを使用したアトリビュートの調整](#)
- [5.2.7 アトリビュートグループ - IPCGBES-FX](#)
- [5.2.8 フィクスチャーの位置合わせ](#)
- [5.2.9 フリップ](#)
- [5.2.10 ファンモード](#)
- [5.2.11 フィクスチャー / アトリビュートタイムの設定](#)
- [5.2.12 “OFF”を使用したアトリビュートのクリア](#)

[5.3 フィクスチャー値の表示と編集](#)

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

[5.3.1 チャンネルグリッドウィンドウ](#)

[5.3.2 インテンシティウィンドウ](#)

[5.4 フィクスチャーグループ](#)

[5.4.1 フィクスチャーグループの使用](#)

[5.4.2 グループ内のフィクスチャーオーダーとフィクスチャーレイアウト](#)

[5.5 高度なオプション](#)

[5.5.1 ランプフィクスチャーのオンオフ](#)

[5.5.2 MLメニューボタン](#)

[6.パレット](#)

[6.1 パレットの作成](#)

[6.1.1 アトリビュートがパレットに保管](#)

[6.1.2 パレットの保管](#)

[6.1.3 ネストされたパレット](#)

[6.1.4 クイックレコード](#)

[6.1.5 パレットのレジェンドの設定](#)

[6.1.6 エフェクトパレットの作成 \(シェイプまたはピクセルマッパー\)](#)

[6.1.7 タイムパレットの作成](#)

[6.2 パレットの使用](#)

[6.2.1 パレット値の呼び出し](#)

[6.2.2 パレットページ](#)

[6.2.3 関連するパレットのみを表示](#)

[6.2.4 フィクスチャーが選択されていないクイックパレット](#)

[6.2.5 プレイバックのすべてのフィクスチャーにパレットを設定](#)

[6.3 パレットの編集](#)

[6.3.1 パレットのコンテンツの表示と編集](#)

[6.3.2 パレットのコンテンツの変更](#)

[6.3.3 プレイバックで使用されるパレットのアップデート](#)

[6.4 パレットのコピー、移動、削除](#)

[6.4.1 パレットのコピーまたは移動](#)

[6.4.2 パレットの削除](#)

[6.5 パレットのコピー、移動、削除](#)

[6.5.1 パレットのコピーまたは移動](#)

[6.5.2 パレットを削除](#)

[6.6 パレットでのタイミング](#)

[6.6.1 タイムセーブされたパレット](#)

[6.6.2 パレットタイムを手動で上書き](#)

[6.6.3 パレットを呼び出すときのマニュアルフィクスチャーオーバーラップ](#)

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

[6.6.4パレットのマスタータイム](#)

[7.シェイプとエフェクト](#)

[7.1 シェイプジェネレーター](#)

[7.1.1 シェイプの作成](#)

[7.1.2 シェイプのサイズとスピードの変更](#)

[7.1.3 複数のフィクスチャー間のシェイプの Spredd の変更](#)

[7.1.4 シェイプディレクション](#)

[7.1.5 ビートとサイクル](#)

[7.1.6 キューでのシェイプの使用](#)

[7.1.7 MaskFXを使用したシェイプのマスキング](#)

[7.1.8 パレットにシェイプを保存](#)

[7.2 キーフレームシェイプ](#)

[7.2.1 キーフレームシェイプの作成](#)

[7.2.2 エフェクトエディターでシェイプパラメーターを変更](#)

[7.2.3 キーフレームのシェイプをキューに保存](#)

[7.3 ピクセルマッパー](#)

[7.3.1 ピクセルマッパーエフェクト作成](#)

[7.3.2 ピクセルマッパーレイヤーマスター](#)

[7.4 シェイプとエフェクトの編集](#)

[7.4.1 ライブランニングシェイプの編集](#)

[7.4.2 キューのシェイプとエフェクトの編集](#)

[7.4.3 INCLUDEを使用したキューのシェイプの編集](#)

[7.4.4 シェイプの再同期](#)

[7.4.5 シェイプのフィクスチャーの順序を変更](#)

[7.4.6 グループにリンクされたシェイプ](#)

[7.4.7 フィクスチャーの削除または追加](#)

[7.4.8 シェイプの反転](#)

[7.4.9 シェイプの削除](#)

[7.5 アドバンスオプション](#)

[7.5.1 フェージングシェイプのサイズとスピード](#)

[7.6 ピクセルマッパーの例](#)

[7.6.1 ランダム化エフェクト](#)

[7.6.2 オーバーレイエフェクト](#)

[7.6.3 フィクスチャーレイアウトのクリエイティブ使用](#)

[7.6.4 その他のレイアウトエディターツール](#)

[7.6.5 プレイバックオーダーと優先順位](#)

[7.6.6 ディスプレイメント（変位）とレイヤーの特性](#)

[7.6.7 スポーンとプレスプール](#)

[8. キュー](#)

[8.1 キューの作成](#)

[8.1.1 プログラミング中のTITANの機能](#)

[8.1.2 キューの作成](#)

[8.1.3 クイックビルドキュー](#)

[8.1.4 キューでのシェイプ / エフェクトの使用](#)

[8.1.5 ブラインドモード](#)

[8.1.6 マスクを使用したキューの記憶](#)

[8.1.7 チェイスまたはキューリストへのキューのコンバート](#)

[8.2 キューの使用](#)

[8.2.1 HTPおよびLTPとキューの組み合わせ](#)

[8.2.2 キューのプレイバック](#)

[8.2.3 プレイバックページの変更](#)

[8.2.4 アクティブプレイバックの表示](#)

[8.2.5 スピードマスターとサイズマスター](#)

[8.2.6 実行中のプレイバックのリリース](#)

[8.2.7 プレイバックのページ全体をリリース](#)

[8.2.8 リリースマスク 個々のアトリビュートのリリース](#)

[8.2.9リリース / 電源オン状態のプログラミング](#)

[8.2.10 電源投入時のオートプレイバック](#)

[8.2.11 個々のフィクスチャーをオフする](#)

[8.3 キューの編集](#)

[8.3.1 マージによるキューの編集](#)

[8.3.2 キューで使用されるストアドバリューとパレットの更新](#)

[8.3.3 プレイバックとキュービュー](#)

[8.3.4 既存のキューの一部の使用 インクルード機能](#)

[8.3.5 “OFF”を使用したキューからのアトリビュートの削除](#)

[8.4 キューのタイミング](#)

[8.4.1 フェードタイムとオーバーラップの設定](#)

[8.4.2 フィクスチャーオーダーの変更](#)

[8.4.3キューのアトリビュートフェードタイムの設定](#)

[8.4.4 プログラマーでのタイムの編集](#)

[8.5 プレイバックオプション](#)

[8.5.1 ハンドルタブ](#)

[Key profile](#)

[8.5.2 プレイバックタブ](#)

[8.5.3 タイムタブ](#)

[8.5.4 フェーダータブ](#)

[8.5.5 エフェクトタブ](#)

[8.5.6 リリースタブ](#)

[8.6 キューのコピー、移動、リンク、削除](#)

[8.6.1 キューのコピー](#)

[8.6.2 キューの移動](#)

[8.6.3 キューの削除](#)

[9. チェイス](#)

[9.1 チェイスの作成](#)

[9.1.1 チェイスのプログラミング](#)

[9.1.2 クイックビルドでチェイスを作成](#)

[9.2 チェイスのプレイバック](#)

[9.2.1 チェイスのプレイバック](#)

[9.2.2 制御のためのプレイバックの接続](#)

[9.2.3 チェイススピードとクロスフェードの設定](#)

[9.2.4 チェイスのステップを手動で制御](#)

[9.2.5 チェイス方向の変更](#)

[9.2.6 ステップへのジャンプ](#)

[9.3 チェイスの編集](#)

[9.3.1 編集用のチェイスを開く](#)

[9.3.2 UNFOLDを使用したチェイスの編集](#)

[9.3.3 INCLUDEを使用したチェイスからのステップの抽出](#)

[9.4 チェイスタイミング](#)

[9.4.1 チェイスのグローバルタイミング](#)

[9.4.2 チェイスにおける個別のキュータイム](#)

[9.4.3 チェイスのキューのアトリビュートフェードタイムの設定](#)

[9.4.4 レートおよびBPMマスター](#)

[9.4.5 スピードマルチプライヤー](#)

[9.5 チェイスのコピー、移動、リンク、削除](#)

[9.5.1 チェイスのコピーまたは移動](#)

[9.5.2 チェイスの削除](#)

[9.5.3 チェイスからのステップの削除](#)

[9.6 チェイスオプション](#)

[9.6.1 ハンドルタブ](#)

[9.6.2 プレイバックタブ](#)

[9.6.3 タイムタブ](#)

[9.6.4 エフェクトタブ](#)

[9.6.6 リリースタブ](#)

[9.6.7 すべてのキューナンバーを付け直す](#)

[10. キューリスト](#)

[10.1 キューリストの作成](#)

[10.1.1 キューリストのプログラミング](#)

[10.1.2 キューリストのキューのレジェンドを変更](#)

[10.1.3 キューリストでのシェイプトラッキング](#)

[10.1.4 キューリスト内でのプレイバックのオートローディング](#)

[10.1.5 キューリストからのキーマクロの実行](#)

[10.1.6 キューリストのキーボードショートカット / シンタックス](#)

[10.2 キューリストのプレイバック](#)

[10.2.1 キューリストの実行](#)

[10.2.2 キューリストのキリング](#)

[10.2.3 トラッキング](#)

[10.2.4 MOVE IN DARK \(MID\) 機能](#)

[10.2.5 キューリストのキープロファイルオプション](#)

[10.3 キューリストの編集](#)

[10.3.1 プレイバックビューウィンドウ](#)

[10.3.2 CUE VIEWウィンドウでの値の編集](#)

[10.3.3 キューの移動とコピー](#)

[10.3.4 UNFOLDを使用したキューリストの編集](#)

[10.3.5 アップデートを使用してトラックされるキューを変更](#)

[10.3.6 実行中のキューリストの編集](#)

[10.3.7 実行中のキューリストの時間を編集する](#)

[10.3.8 レコード中にキューリストを編集](#)

[10.3.9 キューの範囲内の値の更新](#)

[10.3.10 キューの無効化](#)

[10.3.11 INCLUDEを使用したキューリストからのキューの抽出](#)

[10.4 キューリストのコピー、移動、リンク、削除](#)

[10.4.1 キューリストのコピーまたは移動](#)

[10.4.2 キューリストの削除](#)

[10.5 キューリストのタイミング](#)

[10.5.1 キューリストの時間とフェードのオプション](#)

[10.5.2 キューのリンクとリンクのオフセット](#)

[10.5.3 個々のアトリビュートのフェードタイム](#)

[10.5.4 フィクスチャーのオーバーラップ](#)

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

[10.5.5 タイムコードまでのキューリストの実行](#)

[10.6 キューリストオプション](#)

[10.6.1 ハンドルタブ](#)

[10.6.2 プレイバックタブ](#)

[10.6.3 タイムタブ](#)

[10.6.4 フェーダータブ](#)

[10.6.5 エフェクトタブ](#)

[10.6.6 リリースタブ](#)

[10.6.7 キューのリリース](#)

[10.7 シアタープログラミングクイックガイド](#)

[11. タイムライン](#)

[11.1 タイムラインの紹介](#)

[11.1.1 トリガー](#)

[11.1.2 トラック](#)

[11.1.3 タイムコードソースの選択](#)

[11.1.4 タイムコードリンクとローカルタイムコードコントロール](#)

[11.1.5 オーバービューバー](#)

[11.1.6 ホイールでタイムラインビューを移動する](#)

[11.1.7 カーソル](#)

[11.1.8 選択ツールの種類](#)

[11.1.9 テーブルビュー](#)

[11.2 タイムラインの作成](#)

[11.2.1 ライブレコードを使用したタイムラインのプログラミング](#)

[11.2.2 自動簡略化](#)

[11.2.3 手動トリガーの追加](#)

[11.2.4 マーカーのインポート](#)

[11.3 タイムラインの実行と編集](#)

[11.3.1 タイムコードへのタイムラインの実行](#)

[11.3.2 タイムライン編集](#)

[11.4 タイムラインオプション](#)

[11.4.1 ハンドルタブ](#)

[11.4.2 テーブルタブ](#)

[11.4.3 フェーダータブ](#)

[11.4.4 リリースタブ](#)

[11.4.5 タイムラインタブ](#)

[11.4.6 タイムコードタブ](#)

[11.4.7 タイムオプション](#)

12. Captureビジュアライザー

12.1 リグのセットアップ

12.1.1 ステージのセットアップとリギング

12.1.2 フィクスチャーのセットアップ

12.1.3 カメラの設定 (ビュー)

12.1.4 Captureアピランスオプション

12.2 Captureを使用した視覚化

12.2.1 フィクスチャーの選択

12.2.2 カメラビュー

12.3 Captureショーファイル

12.3.1 ショーのエクスポート

12.3.2 ショーのインポート

12.3.3 Captureショーのクリア

12.4 コンソールとスタンドアロンCaptureのリンク

12.4.1 コンソールフィクスチャーをCaptureにパッチ

12.4.2 コンソールへのCaptureフィクスチャーのパッチ

13. シナジーとAIへのリンク

13.1 設定

13.1.1 接続

13.1.2 AIショーの設定

13.1.3 シナジー設定

13.1.4 シナジーフィクスチャーウィンドウ

13.2 オペレーティングシナジー

13.2.1 メディアブラウザを使用したコンテンツのアップロード

13.2.2 メディアビューア

13.2.3 AIレイヤーを制御するためのアトリビュートエディター

13.2.4 ライトマップ：ピクセルマッピングAIメディアコンテンツ

13.2.5 AIサーバーを備えたレイアウトエディター

13.2.6 AIからのキーフレームシェイプのフェーズコントロール

13.2.7 スペシャル機能 バンク / クリップナンバー

14. ショーの実行

14.1 プレイバックコントロール

14.1.1 ショーのバックアップ

14.1.2 コンソールにラベルを付ける

14.1.3 グランドマスターフェーダーと割り当て可能なマスター

14.1.4 スピードマスターとサイズマスター

- [14.1.5 プレイバックグループ](#)
- [14.1.6 フィクスチャーグループマスター](#)
- [14.1.7 シーンマスター](#)
- [14.1.8 フラッシュとスワップボタン](#)
- [14.1.9 プレイバックプライオリティ](#)
- [14.1.10 バーチャルフェーダー](#)
- [14.1.11 プリセットプレイバック \(TIGER TOUCHのみ\)](#)
- [14.1.12 すべてのページで同じハンドルにプレイバックをロック](#)
- [14.1.13 アクティブなプレイバックの表示](#)
- [14.1.14 ブラインドモード](#)
- [14.1.15 パレットを使用したバスキング](#)
- [14.2 複数の画面上のワークスペースの使用](#)
 - [14.2.1 ビューメニュー](#)
- [14.3 コンソールの構成](#)
 - [14.3.1 Move function \(移動機能\) の使用](#)
- [14.4 セットリストウィンドウ](#)
 - [14.4.1 セットリストの作成](#)
 - [14.4.2 トラックの設定](#)
 - [14.4.3 ワークスペースとマクロリンクのトラック](#)
 - [14.4.4 プレイバックコントロールマクロ](#)
- [14.5 外部トリガー](#)
 - [14.5.1 外部トリガーソースの接続](#)
 - [14.5.2 外部トリガーの設定](#)
 - [14.5.3 MIDIショーコントロール](#)
 - [14.5.4 オーディオコントロール \(音調\)](#)
- [14.6 PioneerDJシステムをTITANにリンク](#)
 - [14.6.1 TITANをパイオニアシステムに接続](#)
 - [14.6.2 パイオニアワークスペースウィンドウ](#)
 - [14.6.3 PIONEERからのBPMトリガーの設定](#)
- [14.7 マルチユーザーまたはバックアップ用のコンソールのリンク](#)
 - [14.7.1 マルチユーザー用のコンソールの設定](#)
 - [14.7.2 バックアップ用のコンソールの設定](#)
- [15. リモートコントロール](#)
 - [15.1 リモートの設定](#)
 - [15.1.1 既存のネットワークの使用](#)
 - [15.1.2 専用アクセスポイントを使用したネットワークセットアップ](#)
 - [15.2 リモートの操作](#)

- [15.2.1 キーパッド](#)
- [15.2.2 フィクスチャーの制御](#)
- [15.2.3 レコーディンググループとパレット](#)

[16. TITAN NETプロセッサの操作](#)

- [16.1 TNPスレーブモード](#)
 - [16.1.1 セットアップ](#)
 - [16.1.2 TNPのロック](#)
 - [16.1.3 ツール](#)
- [16.2 TNPコンソールモード](#)
 - [16.2.1 プレイバックの実行](#)
 - [16.2.2 ビューの設定](#)
 - [16.2.3 パネルのロック](#)
 - [16.2.4 ショーの読み込みと保存、その他の設定](#)

[17. システム設定](#)

[17.1 システムメニューとユーザー設定](#)

システムメニューにアクセスするには、<AVO>を押しながらか、TitanGoで<SYSTEM>ボタンを押します。一部の古いコンソールには、システムメニューを表示するためのキースイッチまたはモードスイッチも装備されています。

[17.2 システムメニュー](#)

- [17.2.1 ネットワーク設定](#)
- [17.2.2 DMX設定](#)
- [17.2.3 DMXマージ設定](#)
- [17.2.4 シナジー設定](#)
- [17.2.5 TITAN NETのセキュリティ](#)
- [17.2.6 ユーザー設定](#)
- [17.2.7 キープロファイル](#)
- [17.2.8 ワイプ](#)
- [17.2.9 トリガー](#)
- [17.2.10 マスターの割り当て](#)
- [17.2.11 コンソールのレジェンド](#)
- [17.2.12 TITAN TELEMETRY](#)
- [17.2.13 ディスプレイ設定](#)

[17.2 外部ディスプレイ](#)

[17.4 キープロファイル](#)

- [17.4.1 キープロファイルの作成と編集](#)
- [17.4.2 キープロファイルの選択](#)

[17.4.3 プレイバックのための個別のキープロファイル](#)

[17.5 ユーザー設定](#)

[17.5.1 一般](#)

[17.5.2 ディスプレイ](#)

[17.5.3 ハンドル](#)

[17.5.4 キープロファイル](#)

[17.5.5 パッチ](#)

[17.5.6 タイム](#)

[17.5.7 フォーマット](#)

[17.5.8 パレット](#)

[17.5.9 リリース](#)

[17.5.10 クリア](#)

[17.5.11 エフェクト](#)

[17.5.12 LED](#)

[17.5.13 タイムコード](#)

[17.5.14 ホイール](#)

[17.6 DMX出力マッピング](#)

[17.6.1 DMX出力の設定](#)

[17.6.2 モジュールのプロパティ](#)

[17.6.3 DMXの概要](#)

[17.6.4 DMXマージ](#)

[17.7 カーブ](#)

[17.8 ソフトウェアのアップグレード](#)

[17.9 コンソールのリカバリー / 再インストール](#)

[17.9.1 インストール手順](#)

[17.9.2 ソフトウェアのライセンス](#)

[17.10 リリースノート](#)

[18. フィクスチャーパーソナリティ](#)

[18.1.1 AVOLITESからフィクスチャーのパーソナリティをダウンロード](#)

[18.1.2 コンソールのパーソナリティライブラリの更新](#)

[18.1.3 ユーザー / カスタムパーソナリティ](#)

[18.1.4 新しいフィクスチャーのパーソナリティのリクエスト](#)

[18.1.5 AVOLITESへのパーソナリティバグのレポート](#)

[18.1.6 緊急な場合](#)

[19. コンソールのネットワーク](#)

[19.1 Diamond9またはArenaをネットワークに接続する](#)

[19.1.1 光接続](#)

[19.1.2 有線イーサネット出力](#)

[19.1.3 ネットワークスイッチ \(TNS\) のIPアドレスの変更](#)

[19.1.4 電源とUPSの動作](#)

[19.2 ネットワークを介したフィクスチャーの制御](#)

[19.2.1 コンソールのIPアドレスの設定](#)

[19.2.2 DMX出力の設定](#)

[19.2.3 シンプルなART-NETシステム](#)

[19.2.4 その他のART-NETリソース](#)

[19.3 CITPでアクティブなフィクスチャーを使用](#)

[19.3.1 CITP設定の例](#)

[19.4 IPアドレッシングのクイックガイド](#)

[19.4.1 IPアドレスとサブネットマスクの選択](#)

[19.4.2 ネットワークがインターネットに接続されている場合](#)

[20. TITANコマンドのクイックリファレンス](#)

[20.1.1 フィクスチャー](#)

[20.1.2 SELECT IF](#)

[20.1.3 レコード](#)

[20.1.4 コピー、キューリストへの移動](#)

[20.1.5 削除](#)

[20.1.6 インクルード](#)

[20.1.7 タイム](#)

[20.1.8 キューリスト](#)

1. クイックスタート

このセクションは、Avolites Titanコンソールで行うほとんどのことに関するクイックガイドです。それぞれのセクションには、さらに詳しい適切なマニュアルに移動できるリンクがあります。



ソフトキー（画面の横にあるA～Gのメニューボタン）は、**[This]**のように角括弧で表示します。コンソール上のラベル付きボタンは、**<THIS>**のように表示します。

1.1 パッチフィクスチャー

コンソール上の<PATCH>ボタンまたは、画面上の [Dimmers] か [Fixtures] を押します。

フィクスチャーの場合、ソフトキーからフィクスチャーの製造元を選択し（キーボード入力でリストをフィルタリング）、フィクスチャータイプ、フィクスチャーモードを選択します。

[DMX Line] と [Address] を設定します。変更しない場合は、コンソールが自動的に設定します。

フィクスチャー画面のボタンを押してフィクスチャーにパッチを当てるか、ブルーのセレクトボタンを押して、フェーダー（メインプレイバックフェーダーを除く）のフィクスチャーをパッチします。（詳細は、[セクション：ムービングライトフィクスチャーのパッチ](#)）

いくつかのディマーまたはフィクスチャーに一度にパッチを適用するには、画面上のボタンの上を選択ボックスを描画するか、ボタンで最初に選択したボタンを押したまま範囲の最後のボタンを押します。または、パッチメニューで [Quantity] を設定します。

DMXアドレスまたはラインを変更するには、[Repatch Fixtures] を使用します。（[セクション：パッチの変更](#)）

フィクスチャーパッチの表示

コンソールへのパッチ適用方法の概要画面を表示するには、<OPEN / VIEW> の次に <PATCH> を押します。（[セクション：パッチビュー](#)）

フィクスチャーオプションの設定

<PATCH> ボタンまたは、[Edit Fixtures] を押すか、パッチビュー画面を使用します。

1.2 フィクスチャーの制御

セレクトボタンを押して、制御するフィクスチャーを選択します。選択するとフィクスチャーボタンがブルーに変わります。

<LOCATE>を押して、ランプが点灯したフィクスチャーを“home”にします。フィクスチャーがフェーダーにパッチされている場合、フェーダーはディマーを制御します。[（セクション：フィクスチャーを開始ポジション（ロケート）に設定する）](#) <LOCATE>を押したままアトリビュートボタンを押して、そのアトリビュートをロケートから削除します。（例えば、パン / チルトを変更せずにロケートするには<LOCATE> を押しながら<POSITION>を押します。

アトリビュートバンクボタンを使用して制御するアトリビュートを選択し（ラベル付きインテンシティ、ディマー、カラー、ゴボなど）、ホイールを回してフィクスチャーを設定します。ディスプレイには、それぞれのホイールが制御しているアトリビュートが表示されます。[（セクション：ホイールを使用してアトリビュートを変更する）](#)

画面上のアトリビュート画面（または、アトリビュートバンクボタンのいずれか）を開いて、ボタンからアトリビュートを選択し、battens / 配列のサブフィクスチャーを制御します。[（セクション：複数のセル / サブフィクスチャーのフィクスチャー）](#)

パレットを使用して、頻繁に使用するカラー、ポジションなどを保存すればすぐに呼び出せます。

フィクスチャーグループ

フィクスチャーをグループ化するには、<GROUP>か[Record Group]を押し、グループしたいフィクスチャーを選択し、[Provide a legend]を使用してレジェンドを設定し、ハンドルを押して保存します。ハンドルにフェーダーがある場合は、それがグループのマスターフェーダーになります。フィクスチャーの選択順序は、シェイプで使用するために記憶されています。[（セクション：フィクスチャーグループの使用）](#) グループ内のフィクスチャーのレイアウトも、ピクセルマッパーまたはシェイプで使用するために設定できます。

シェイプ・エフェクト

Titanは、プリセットシェイプ、独自に作成したパターン（キーフレームシェイプ）、またはピクセルマッピングパターンが使用可能です。

フィクスチャーを選択します。フィクスチャーを選択する順序は、シェイプによって使用されます。

トップメニューで[Shapes and Effects]、[Shape Generator]、[Create]を押します。シェイプのアトリビュートを選択してから、実行するシェイプを選択します。[（セクション：シェイプの選択）](#)

または、シェイブライブラリ画面 (<OPEN / VIEW>, [Open Workspace Window], [Shape Library])からシェイブを直接選択することができます。アトリビュートボタンを使用してシェイプリストをフィルタリングします。

ホイールと[Adjust Speed, Size and Spread] / [Adjust Phase, Spread and Offset]を使用して、シェイブを構成します。スプレッドはシェイブをいくつかのフィクスチャーに分散します。

キーフレームシェイプスはチェイスに似ていますが、フィクスチャー全体にシーケンスを広げることができます。 ([セクション：キーフレームシェイブ](#))

ピクセルマッピングを使用するには、フィクスチャーをグループに保存して、グループを選択します。レイアウトエディターを使用して、フィクスチャーの実際のレイアウトを設定します。次に、エフェクトエディターを使用して、ピクセルにエフェクトを作成します。 ([セクション：ピクセルマッパーの例](#))

1.3 プログラミングキューとチェイス

キュー

現在のシーンを記憶します。

<RECORD>を押します。

[Record Mode]を[Channel] (変更されたアトリビュートのみ保存)、[Fixture] (変更または選択されたフィクスチャーのすべてのアトリビュートを保存)、[Stage] (すべてのフィクスチャーのすべてのアトリビュートをノンゼロのディマーで保存)、または[Quick Build] (パレットとプレイバックを選択するとキューにマージされます。)

保存するには、フェーダーのブルーのセレクトボタンを押すか、プレイバック画面でボタンを押します。 ([セクション：キューの作成](#))

チェイス

<RECORD>を2回押します。(または、<RECORD>を押してから[Create Chase]を押します。)

フェーダーのブルーのセレクトボタンを押すか、プレイバック画面でボタンを押します。

最初のステップを設定し、プレイバックセレクトボタンを押して保存します。すべてのステップが保存されるまで繰り返します。クイックビルドモードを使用して、パレットとキューをチェイスステップにマージできます。

<EXIT>を押して、チェイスステップの保存を終了します。（[セクション：チェイスのプログラミング](#)）

タイミング

すべてのタイム（キュータイムとフィクスチャーアトリビュートタイム）は、プログラマーに保存され、キューを保存するときに保存されます。

保存する前にプログラマーで時間を編集するには、<Times>ボタン（以前、Quartz / Titan Mobile / Sapphire Touch / Tiger Touchには<Set>、Expert/Tiger Touch 1のパネルには<Next Time>というラベルが付いています。）

チェイスの場合、チェイスの実行中にホイールAとBでスピードとフェードを設定できます。

保存されたキュータイムを編集するには、トップレベルのメニューで[Edit Times]を押してから、プレイバック用のセレクトボタンを押します。タイミングオプションはソフトキーから設定します。

[Fixture Overlap]は、それぞれのフィクスチャーを順番にフェードインするように設定します。（100%=すべて一緒に、0%=フィクスチャーは前のフィクスチャーが完了するのを待ちます。）

[Attribute times]は、異なるアトリビュートのそれぞれのフェードタイムを設定できます。

[Fixture order]は、シェイプとオーバーラップの順番を変更できます。（[セクション：チェイスオプション](#)）

キューリスト

キューは、キューリストに保存され、Goボタンからショーが実行できます。オートロードを使用して、チェイスなどを追加することができます。キューリストは、[Playback Options]で設定したトラッキングまたは非トラッキングモードで実行できます。

1.4 プログラミングパレット

記憶するアトリビュートを設定します。1つのタイプのフィクスチャーのアトリビュートがすべて同じ場合（例えば、カラー）設定する必要があるフィクスチャーは1つだけで、パレットは“shared”されます。

<RECORD>、<PALETTE>を押します。（下記にあるクイックレコードの項目もご覧ください。）

[Set Mask]を使用して、記憶または除外するアトリビュートを選択します。パレットに保存する場合、ボタンを押すとマスクが自動的に設定されます。

グレーのハンドルボタンを押して保存するか（メインのプレイバックを除く）、またはカラー、ポジション、ゴボ画面のいずれかのボタンをタッチします。（[セクション：パレットの保管](#)）

パレットを呼び出すには、フィクスチャーを選択し、アトリビュートバンクボタンを使用してマスクを呼び出し、パレットボタンを押します。

レジェンドを設定するには、[Set Legend]を押してから、パレットボタンを押します。[Picture]を押して画像のレジェンドを描画します。

クイックレコード

パレット画面の未使用のボタンを押します。ボタンは+が付いた赤に変わります。もう一度押すとパレットが保存されます。マスクは自動的に画面に合わせて設定されます。（例：ポジション画面はポジションアトリビュートに対してのみマスクされます。）

パレットを使用したバスキング（リアルタイムに実行）

ショーのバスキング時にパレットをフェードするには、フィクスチャーを選択し、テンキーでフェードタイムを入力してから呼び出します。（毎回これを行う必要があります。）フィクスチャーが選択されていない場合、パレットは適用可能なすべてのフィクスチャーを呼び戻します（これをクイックパレットと呼びます。クイックパレットはプログラマーに入らないため、プログラミングの時に使用しないでください。）

フィクスチャーのオーバーラップを設定するには、0-100を入力してから[Set Overlap]を押し、パレットを呼び出します。

すべてのパレットのフェードタイムを設定するには、Paletteを押してから[Master Time]を押します。（[セクション：パレットのコピー、移動、削除](#)）

1.5 DMX / ネットワークセットアップ

コンソールは、コンソールまたはイーサネット経由でXLRソケットにルーティングできるDMXの最大16ユニバース（DMXラインと呼びます。）を出力できます。（T1ドングルはシングルユニバース、T2から2ユニバースに制限されます。）TitanNetを使用して、さらにTitan Network Processors (TNP) をネットワークに接続することにより、最大64ユニバースを制御できます。

複数のコンソールをイーサネットでリンクして、マルチユーザシステムを提供したり、自動バックアップを提供したりできます。（[セクション：マルチユーザーまたはバックアップ用のコンソールのリンク](#)）

システムモードへの切り替えは、（<AVO>を押しながらかDISK>を押します。）、[DMX Settings]を押します。

左側のノードを選択し（DMXが行く場所）、ブルーの矢印をクリックします。右側で、フェードされるDMXラインを選択します。iボタンで、ノード / ラインのプロパティを設定します。（[セクション：パレットのコピー、移動、削除](#)）

コンソールのIPアドレスを変更するには、システムモードで[Network Settings]を押します。（[セクション：コンソールのIPアドレス](#)）

コンソールの動作をカスタマイズできるユーザー設定を変更するには、<AVO>を押しながらかDISK>を押し[User Settings]を選択します。（[セクション：ユーザー設定](#)）

2. コンソールについて

このマニュアルは、Titanコンソールのすべての機能のリファレンスガイドです。

使用頻度が高い順に説明します。コンソールのセットアップ方法からスタートし、ライトのパッチ、ライトの制御、キューのプログラミング方法を見ていきます。

このマニュアルは全てのタイプのコンソールを対象としているため、このセクションでは個々のコンソールの設計について順に説明します。まず、コントロールの場所と接続の場所です。

2.1 SAPPHIRE TOUCH



SAPPHIRE TOUCHには、4つのメインコントロールエリアがあります。

A 2つのタッチスクリーンには、フィクスチャー、パレット、グループセレクトボタンが含まれています。また、プレイバックフェーダーのレジェンドを表示し、右側の画面右上に現在のメニューページとソフトキーボタンを表示します。

B プレイバックフェーダーは、キュー、キューリストとチェイス、その他の構成可能な機能を選択および制御します。

C プリセットプレイバックは、フィクスチャーのパッチングやアディショナルプレイバックに使用します。

D プログラミングとセットアップコントロールは、コンソールを構成及びプログラムし、コンソール内では、マクロ/エグゼキュータボタンが再生ボタンであり、キューまたはチェイス、頻繁なキーシーケンス、画面レイアウト、グループを保存できます。

メインコントロール



E タッチスクリーン上のワークスペースウィンドウには、フィクスチャー、パレット、グループ、プレイバック、マクロなどのタッチボタンが含まれています。フィクスチャーアトリビュートを設定し、情報画面を表示することもできます。

F タッチスクリーン上のシステムスクリーンエリアは、コンソールの中核で、何が起きているかを表示します。ディスプレイのこの部分には、現在何をしているかによって、様々な情報画面を表示されます。

G メニューソフトキーは（ラベルA～G）は、コントロールオプションの選択に使用します。それぞれのキーのオプションは、コンソールの実行内容によって変わります。マニュアルでは、ソフトキーコマンドは次のような角括弧で表示します。[Edit Times]



販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

H 上部にある**プリセットフェーダー**は、フィクスチャーのパッチ、キューまたはチェイスの保存とプレイバックに使用します。フェーダーの中央にある**プリセットページセレクトボタン**を使用すると、別のページに変更できます。

J **マクロボタン**は、再生または頻繁に使用するキー入力シーケンスが保存され、1回ボタンを押すだけでリプレイできます。ボタンのすぐ上のディスプレイには、ボタンのレジェンドが表示されます。

K **プレイバックフェーダー**は、キューまたはチェイスを保存及びプレイバックするために使用します。

L **プレイバックページセレクトボタン**を使用すると、プレイバックの別のページに変更できます。フェーダーの上のタッチスクリーンには、それぞれのプレイバックに関する情報が表示されます。



M **コントロールホイール**は、フィクスチャーのコントロール値（アトリビュート）を設定し、チェイススピードとフェードの設定に使用します。ホイール上のタッチスクリーンには、制御されているアトリビュートに関する情報が表示されます。

N **トラックボール**は、フィクスチャーのパンとチルトを制御し、画面のマウスポインター制御にも使用できます。

O **テンキー**及びその他のコントロールボタンは、コンソールで値を入力しコントロールを変更するために使用します。

P **ファンクションボタン**は、キューの保存、コピー、パッチング、ディスクへの保存などを実行するために使用します。

左側には、8つのDMX出力、MIDI、イーサネット、外部タッチスクリーン用のDVI / USB接続があります。



右側には、別の外部タッチスクリーン（スクリーン3）と汎用USBコネクタ用のDVI / USB接続があります。

電源は、背面パネルの中央に接続されています。

2.2 ARENA

アリーナには5つのメインコントロールエリアがあります。

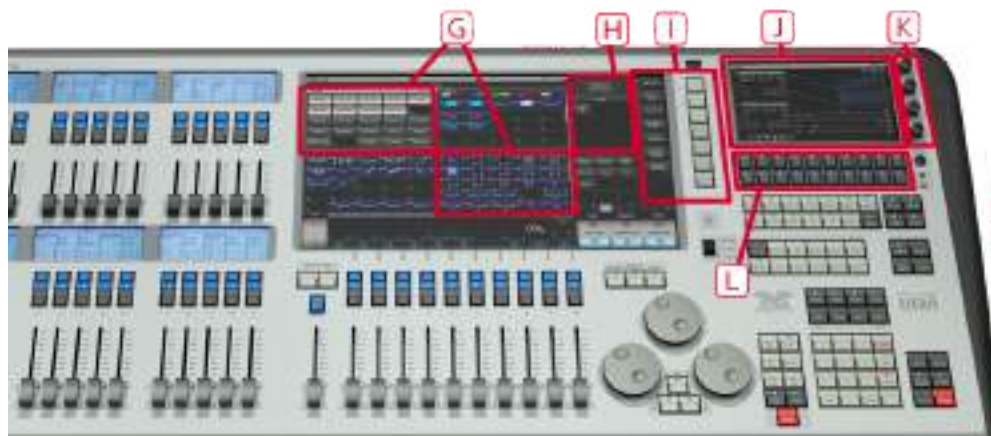


A タッチスクリーンには、フィクスチャー、パレット、グループセレクトボタンが含まれています。また、プレイバックフェーダーのレジエンドを表示し、画面右上に現在のメニューページとソフトキーボタンを表示します。

B プレイバックフェーダーは、キューとプログラムの選択や制御に使用します。**アディショナルプレイバックフェーダー**は、キュー、プログラム、フィクスチャー、その他のエレメントを保存するためのさらなるポジションを提供します。

D ミニスクリーンは、4つのロータリーエンコーダーを使用して、別のタッチスクリーンと追加のマスターまたはプレイバックを提供します。(E) **マクロボタン**は、ボタンを1回押すだけで再生できるプレイバックまたは頻繁に使用するキー入力シーケンスを格納します。

F プログラミングとセットアップコントロールでは、コンソールの構成及びプログラムします。



メインコントロール

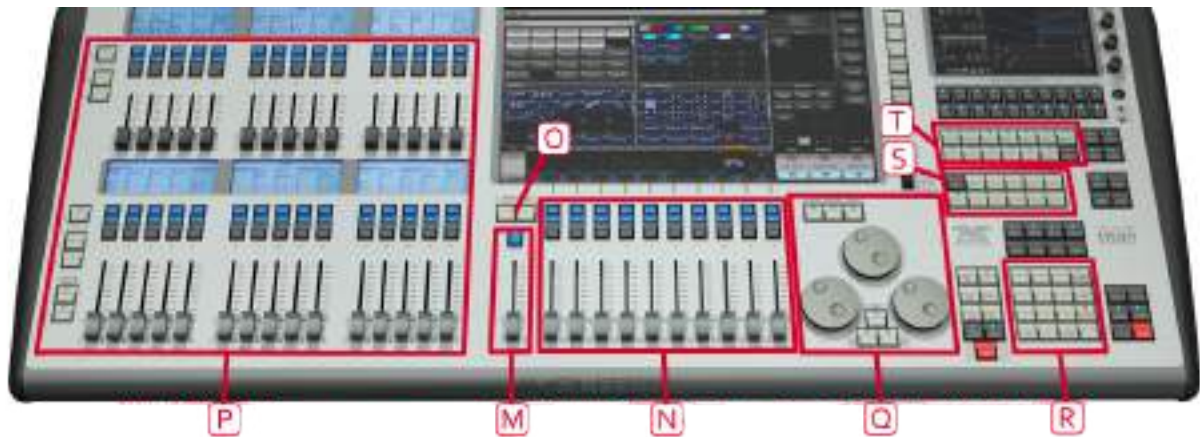
G タッチスクリーンのワークスペースウィンドウには、フィクスチャー、パレット、グループ、プレイバック、マクロなどのタッチボタンが含まれています。フィクスチャーアトリビュートを設定し、情報画面を表示することもできます。

H タッチスクリーンのシステムディスプレイとメニューエリアは、コンソールの中核で、何が起きているかを表示します。ディスプレイのこの部分には、現在何をしているかによって、様々な情報画面を表示されます。

I メニューソフトキー（ラベルA～G）は、コントロールオプションの選択に使用します。ボタン横のディスプレイには、それぞれの機能が表示されます。それぞれのキーのオプションは、コンソールの実行内容に応じて変わります。マニュアルでは、ソフトキーコマンドは次のような角括弧で表示します。[Edit Times]

J ミニスクリーンには、追加のワークスペースウィンドウが表示されます。4つのロータリーエンコーダーは、ノーマルハンドルのように機能しマスターまたはプレイバックとして割り当てることができます。エンコーダーを押すことは、ハンドルのブルーのボタンを押すような感じです。

L マクロボタンは、ストロボキューや頻繁に使用するキー入力シーケンスなどのプレイバックを保存します。これらはボタンを1回押すだけで再生できます。



M マスターフェーダーは、コンソールの全体的な出力を制御します。通常はフルに設定されます。DBOボタンを使用するとコンソール全体をブラックアウトにできます。このマスターフェーダーはデフォルトはオフでUser Settingでオンにすると使えるようになります。

N プレイバックフェーダーは、キューまたはチェイスを保存及びプレイバックするために使用します。

O ページセレクトボタンを使用するとプレイバックの別ページに変更できます。フェーダーの上のタッチスクリーンには、それぞれのプレイバックに関する情報が表示されます。**P** 15の中の2つのバンクにある**アディショナルプレイバックフェーダー**を使用すると、キューとチェイスを更に保存したり、パレット、グループ、フィクスチャーを保存したりできます。15のそれぞれのバンクには、個別のページセレクトボタンがあり、フェーダーの上にあるディスプレイにその内容が表示されます。

Q コントロールホイールは、フィクスチャーのコントロール値（アトリビュート）を設定し、チェイススピードとフェードの設定に使用します。ホイールの上のタッチスクリーンには、制御されているアトリビュートに関する情報が表示されます。**ウィンドウスクロールボタン**を押して、ホイールをスクロールモードに切り替えます。これは、編集時に選択ボックスを画面上で移動するために使用します。

R テンキー及びその他のコントロールボタンは、コンソールで値を入力しコントロールを変更するために使用します。

S ファンクションボタンは、キューの保存、コピー、パッチング、ディスクへの保存などを実行するために使用します。これらのボタンはアクティブになっているとライトが点灯します。

T アトリビュートセレクトボタンは、コントロールホイールを使用して制御するフィクスチャーのアトリビュート（例：カラー、ゴボ、パン、フォーカスなど）を選択するために使用します。ボタンにはライトが付いていてどのアトリビュートがアクティブかを表します。

下部の（赤）ボタンを使用すると、フィクスチャーを特定でき、プログラミング中にフィクスチャーをスタートポジションに設定できます。



販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

背面パネル



U パネルリセットおよび内部UPSバッテリー切断用のUSBおよびリセットボタン

V ネットワーク接続、モニター出力、SMPTE入力およびオーディオ入力

W DMX出力とMIDIイン/アウト

X デスクランプソケット

コンソールに必要なすべての接続部分は背面パネルにあります。5 pin XLRには8つのDMX出力、5 pin DINにはMIDI イン / アウト / スルー、2つのデスクランプソケット、内部イーサネットスイッチからの4つのイーサネットソケット、ファイバーネットワーク用のopticalCON Duo光端末、外部モニター用のDVIコネクタ、3つのUSBソケット、SMPTE入力、1/4インチジャックのオーディオ入力、1/4インチジャックのリモートトリガー端末があります。

スイッチとフェーダーでなんらかの不具合が起きた場合、パネルリセットスイッチを押してフロントパネルを再起動することができます。メインプロセッサは実行を続けますが、再起動が完了するまでDMX出力は中断されます。

UPSバッテリー切断スイッチは、UPSで実行中のコンソールへの電源を遮断するために使用します。電源スイッチを押し続けても回復できない完全なロックアップが発生することはほとんどありません。



バッテリー切断スイッチを使用すると、内臓ネットワークスイッチ（TNS）の電源も切断されます。ネットワークスイッチを介して接続しているバックアップコンソールから実行している場合にはご注意ください。

ARENAコンソールには、操作しやすいようにコンソールを傾けるための調整可能なレッグがあります。コンソールの背面を持ち上げ、両側のレッグリリースボタンを押して、レッグの高さを調節します。高さを調節するときはコンソールの背面を支えてください。



2.3 TIGER TOUCH



Tiger Touchには、4つのメインコントロールエリアがあります：

A タッチスクリーンには、フィクスチャー、パレット、グループセレクトボタンが含まれています。また、プレイバックフェーダーのレジェンドを表示し、画面右上に現在のメニューページとソフトキーボタンを表示します。

B プレイバックフェーダーは、キューとプログラムの選択や制御に使用します。

C プリセットプレイバックでは、追加の（ページングされていない）プレイバックが可能になり、マクロボタンを使用すると、ストロボキューや頻繁なキーシーケンスなどの再生を保存できます。

D プログラミングとセットアップコントロールでは、コンソールの構成及びプログラムします。



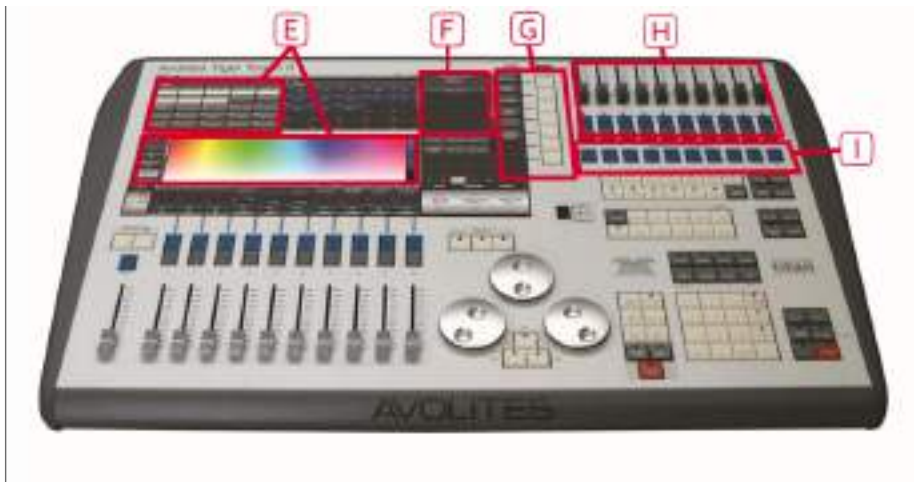
Tiger Touchのはじめのバージョンは、フロントパネルのレイアウトが多少異なります。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

メインコントロール



E タッチスクリーン上のワークスペースウィンドウには、フィクスチャー、パレット、グループ、プレイバック、マクロなどのタッチボタンが含まれています。フィクスチャーアトリビュートを設定し、情報画面を表示することもできます。

F タッチスクリーン上のシステムディスプレイとメニューエリアは、コンソールの中核で、何が起きているかを表示します。ディスプレイのこの部分には、現在何をしているかによって、様々な情報画面を表示されます。

G メニューソフトキーは（ラベルA～G）は、コントロールオプションの選択に使用します。ボタンの横のディスプレイには、それぞれの機能が表示されます。それぞれのキーのオプションは、コンソールの実行内容によって変わります。マニュアルでは、ソフトキーコマンドは次のような角括弧で表示します。[Edit Times]

H プリセットプレイバックは、頻繁に必要なキューやチェイスの保存及びプレイバックに使用します。これらのプレイバックはページセレクトボタンによって変更されませんが、マクロボタンを割り当ててページを変更することができます。（[セクション：キューの作成](#)をご覧ください。）

I マクロボタンには、再生または頻繁に使用するキー入力シーケンスが保存され、1回ボタンを押すだけでプレイできます。



J マスターフェーダーは、コンソールの全体的な出力を制御します。通常、このセットはフルに設定されます。**DBOボタン**を使用するとコンソール全体をブラックアウトにできます。このマスターフェーダーはデフォルトはオフでUser Settingでオンにすると使えるようになります。

K プレイバックフェーダーは、キューまたはチェイスを保存及びプレイバックするために使用します。

L ページセレクトボタンを使用するとプレイバックの別ページに変更できます。フェーダーの上のタッチスクリーンには、それぞれのプレイバックに関する情報が表示されます。

モードスイッチでは、プログラミング、実行またはシステムの動作モードを選択できます。

M コントロールホイールは、フィクスチャーのコントロール値（アトリビュート）を設定し、チェイススピードとフェードの設定に使用します。ホイールの上のタッチスクリーンには、制御されているアトリビュートに関する情報が表示されます。**ウィンドウスクロールボタン**を押して、ホイールをスクロールモードに切り替えます。これは、編集時に選択ボックスを画面上で移動するために使用します。

N テンキー及びその他のコントロールボタンは、コンソールで値を入力しコントロールを変更するために使用します。

O ファンクションボタンは、キューの保存、コピー、ディスクへの保存などの機能を実行するために使用します。これらのボタンはアクティブになっているとライトが点灯します。

P アトリビュートセレクトボタンは、コントロールホイールを使用して制御するフィクスチャーのアトリビュート（例：カラー、ゴボ、パン、フォーカス）を選択するために使用します。ボタンにはライトが付いていてどのアトリビュートがアクティブかを表します。下部の（赤）ボタンを使用すると、フィクスチャーを特定でき、プログラミング中にフィクスチャーをスタートポジションに設定できます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



背面パネル

すべての接続部分は背面パネルにあります。ほとんど説明がなくてもおわかりいただけます。

Q 主電源インレットの上の電源スイッチは、電源を分離するために使用します。このスイッチを使用してコンソールをオフにしないでください。フロントパネルの電源スイッチを使用して、ソフトウェアが正しくシャットダウンされていることを確認してください。

R スイッチとフェーダーでなんらかの不具合が起きた場合、パネルリセットスイッチを押してフロントパネルを再起動することができます。メインボードは実行を続けますが、再起動が完了するまでDMX出力は中断されます。

S コンソールには、XLR、SMPTE入力、MIDIイン/アウト接続で4つのDMX出力があります。

2.4 QUARTZ



A タッチスクリーン上のワークスペースウィンドウには、フィクスチャーやパレット、グループ、プレイバック、マクロなどのタッチボタンが含まれています。フィクスチャーの属性を設定したり情報ウィンドウを表示します。

B タッチスクリーン上のシステムディスプレイとメニューエリアにはコンソールと、なにが起きているかが表示されます。ディスプレイのこの部分には、現在何をしているかに応じたさまざまな情報画面が表示されます。

C メニューソフトキー（ラベルA～G）は、コントロールオプション選択に使用します。次のディスプレイボタンにそれぞれ何をするかが示されています。それぞれのキーのオプションはコンソールが何をするかに応じて変わります。マニュアルでは、ソフトキーコマンドは次のような鉤括弧で表しています。例：[Edit Times]

D プレイバックフェーダーは、プレイバックキューまたはチェイスの保存のために使用します。**E** ページセレクトボタンを使用すると別ページに変更できます。画面下部には、それぞれのプレイバックに関する情報が表示されます。

F アトリビュートコントロールホイールを使用して、コントロール値（アトリビュート）を設定します。フィクスチャー及びチェイススピードとフェードを設定します。画面右下の隅に制御されているアトリビュートに関する情報が表示されます。

G アトリビュートセレクトボタンを使用して、フィクスチャーのアトリビュートを選択します。（例：カラー、ゴボ、ポジション）それらは、コントロールホイールを使用して制御します。ボタンは、どのアトリビュートがアクティブかわかるように点灯します。ファンやシェイプなどのアトリビュート機能もここで制御されます。

H チェイスとキューリストのコントロールボタンを使用するとチェイスとキューリストを開始及び停止でき、リスト内を移動することができます。

I テンキー及びその他のコントロールボタンは、コンソールで値を入力しコントロールを変更するために使用します。

J ファンクションボタンは、キューの保存、コピー、ディスクへの保存などの機能を実行するために使用します。

L ワークスペースとマクロ及びエグゼキューターボタンは、プログラム可能なボタンなので、ワークスペース（スクリーンレイアウト）、ボタンマクロ、またはキュー保存のために使用します。

M ワークスペースウィンドウセレクトボタンで画面に表示するウィンドウを設定します。

N フロントパネルの電源スイッチの近くに小さな穴があります。これは**パネルリセットスイッチ**で、スイッチやフェーダーに不具合があった場合に、ペーパークリップまたは先が尖ったものを使用して押すとフロントパネルの電気機器が再起動します。メインプロセッサは実行を続けますが、DMX出力は再起動が完了するまで中断されます。

接続パネル



販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

すべての接続部分は背面パネルにあります。ほとんど説明がなくてもおわかりいただけます。

O 背面パネルの電源スイッチは電源のアイソレータなので、コンソールをオフするために使用しないでください。コンソールのオンオフ切り替えは、前面パネルのスイッチをご使用になることでソフトウェアが適切にシャットダウンします。

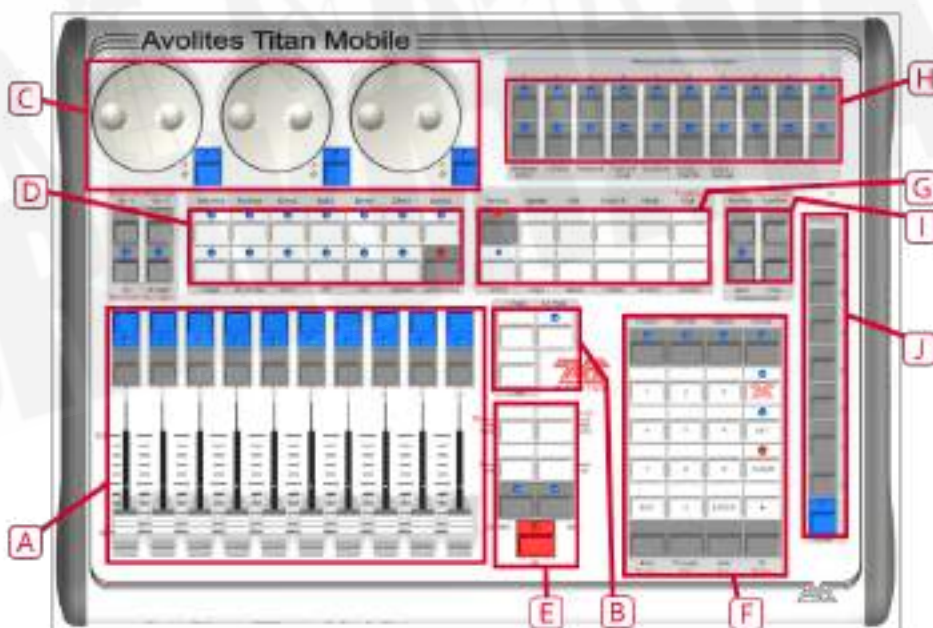
P パネルの中央には、ネットワーク、外部DVIモニター、およびトリガー用のオーディオライン入力用の接続があります。

Q パネルの右側には、XLRの4つのDMX出力とMIDI入力があります。

R 背面USBコネクタは、翼または外部タッチスクリーンの接続に使用できます。

2.5 TITAN MOBILE

Titan Mobileは、Titanソフトウェアを実行しているWindowsPCまたはラップトップに接続するUSBウイングです。詳細なPCの必要条件については、PCの最小仕様を参照してください。



A プレイバックフェーダーは、キューまたはチェイスを保存及びプレイバックするために使用します。**B** ページセレクトボタンを使用するとプレイバックの別ページに変更できます。画面下部には、それぞれのプレイバックに関する情報が表示されます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

C アトリビュートコントロールホイールを使用して、コントロール値（アトリビュート）を設定します。フィクスチャー及びチェイススピードとフェードを設定します。画面右下の隅には、制御されているアトリビュートに関する情報が表示されます。

D アトリビュートセレクトボタンは、コントロールホイールを使用して制御するフィクスチャー（例：カラー、ゴボ、ポジション）のアトリビュートを選択するために使用します。ボタンにはライトが付いていて、どのアトリビュートがアクティブかわかるように点灯します。ファンやシェイプなどのアトリビュート機能もここで制御されます。

E チェイスとキューリストのコントロールボタンを使用するとチェイスとキューリストを開始及び停止でき、リスト内を移動することができます。

F テンキー及びその他のコントロールボタンは、コンソールで値を入力しコントロールを変更するために使用します。

G ファンクションボタンは、キューの保存、コピー、ディスクへの保存などの機能を実行するために使用します。

H ワークスペースとマクロ及びエグゼキューターボタンは、ストロボキュー、ワークスペース（スクリーンレイアウト）、ボタンマクロなどのキューを格納するために使用できるプログラム可能なボタンです。

I ワークスペースウィンドウセレクトボタンで画面に表示するウィンドウを設定します。

J メニューソフトキー（ラベルA～G）を使用して、制御オプションを選択します。ディスプレイの右側には、それぞれの動作が表示されます。タッチスクリーンコンピュータを使用している場合は、これらのボタンを使用する代わりに、画面上のソフトキーをタッチできます。それぞれのキーのオプションは、コンソールの動作によって異なります。ソフトキーコマンドは次のようにマニュアルに表示されます。

スクリーン

システムはタッチスクリーンで使用できるように設計されていますが、マウスを使うこともできます。マニュアルの 'touch' と書かれている箇所をクリックするだけです。



K 4つのワークスペースウィンドウが画面に表示される場合があります。それらには、フィクチャーの選択、パレットの選択、グループ、シェイプス、アトリビュートなどを制御するタッチボタンが含まれています。ビジュアライザーもウィンドウに表示される場合があります。

L システムメニューソフトキーは、右上にあります。これらをタッチまたはクリックするか、コントロールパネルの右端にあるメニューボタンを使用して選択できます。

M システムプロンプトは、メニューキーの左端に表示されます。その下には、実行している操作に関連するときに表示されるコンテキストボタンがあります。

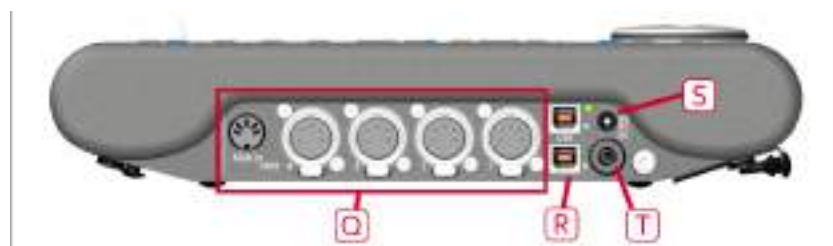
N ワークスペースボタンを使用すると異なるワークスペーススクリーンレイアウトを素早く選択して保存できます。

O ホイールディスプレイには、3つのホイールで使用可能なアトリビュートが表示されます。その上のアトリビュートステータスディスプレイには、現在アクティブまたは変更されたアトリビュートが表示されます。

P プレイバックインフォメーションには、10フェーダーでのプレイバックに関するレジェンドとその他の情報が表示されます。

Titan Mobile接続パネル

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



コントロールパネルに必要なすべての接続部分は右側にあります。ほとんど説明がなくてもおわかりいただけます。

Q XLRには4つのDMX出力とMIDI入力があります。

R コンピュータをホストするUSBで、Titan Mobileパネルの現在のバージョンには、上の図に示されているオリジナルの2つではなく、USBソケットが1つしかありません。通常、パネルはUSB接続を介して給電されます。一部のラップトップUSBポートは、パネルに十分な電力を供給できない場合があります。その場合、DC電源入力**S**を使用して、Avolitesから入手可能な外部9V DC電源を接続できます。

T PEソケットは、パネルを接地 / アースできるようにするためのもので、ラップトップが接地されていない場合にDMXの問題を解決するのに役立ちます。

2.6 T1 AND T2

T1とT2は、PCまたはラップトップに接続するUSB dongleです。(Windows 7以降、64ビット)
両方のdongleにはAvoKeyが含まれています。

T1は、5 pin XLRでDMX出力のシングルユニバースを提供します。USB-MIDIデバイスは対応していません。



T2は、2つの5ピンXLRに2つのユニバースを提供し、外部トリガー用のオーディオ/ LTCタイムコードの入力を備えています。また、TitanのMIDIトリガーにUSB MIDIデバイスを使用できるようにします。例えば、MIDIフェーダーサーフェスを使用できるようになり、TitanMobileフェーダーウィングを使用できるようになります。



T2 USB INTERFACE

<https://youtu.be/wO94RvG6agl>

正しいドライバーがインストールされていることを確認するために、 dongleを差し込む前にPCに Titan PC Suiteソフトウェアをインストールします。（[次のセクション](#)を参照してください。）



古いケーブルバージョンのTitan One dongleにはAvoKeyは含まれていません。Titanバージョン12以降を使用するには、コンピューターの別のUSBポートに別のAvoKeyを接続する必要があります。

T1及びT2デバイスは、Titan Goと呼ばれるTitanソフトウェアの特別なバージョンを使用します。操作画面は、コントロールサーフェス（実際のフェーダーまたはボタン）のないタッチスクリーンで使用するよう設計されているため通常のディスプレイとはわずかに異なります。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354



ワークスペース
 ファンクションボタン
 ソフトキー
 バーチャルフェーダー
 バーチャルエンコーダー

2.7 TNP (TITAN NET PROCESSOR)



TitanNet Processorは、コントロールサーフェスの無いコンソールです。ショーのDMXラインは、コンソールの処理を別ユニットにオフロードすることで16を超えて拡張できます。

A MIDIおよびSMPTE接続

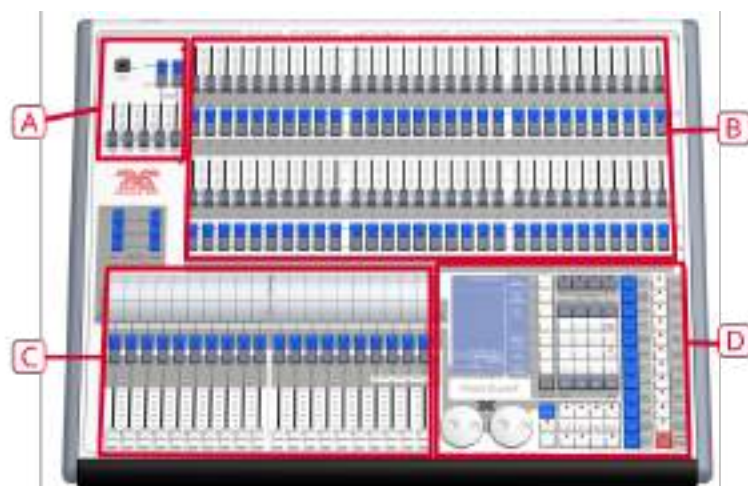
販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

- B** ネットワーク接続
- C** XLR上の8つのDMX出力
- D** ローカルセットアップおよび制御用の一体型タッチスクリーン
- E** 電源スイッチ
- F** キーボード、マウス、またはメモリースティック用のUSB

ステージ上の1つ以上のTNPユニットからショー全体を実行し、コンソールを単にリモートコントロールとして機能させることによって堅牢性を向上させることもできます。TNPは、オンボードタッチスクリーンを使用するか、外部タッチスクリーンを接続することによりTitan Goスクリーンを使用して操作できるシンプルなスタンドアロンコントローラーとしても機能します。フルコンソールでクリエイトされたショーを読み込むことができます。コンソールをマルチユーザーモードで使用して、TNPで直接ショーをクリエイトすることもできます。

[セクション：TITAN NETプロセッサの操作](#)では、TNPの操作について説明します。

2.8 PEARL EXPERT AND TOUCH WING



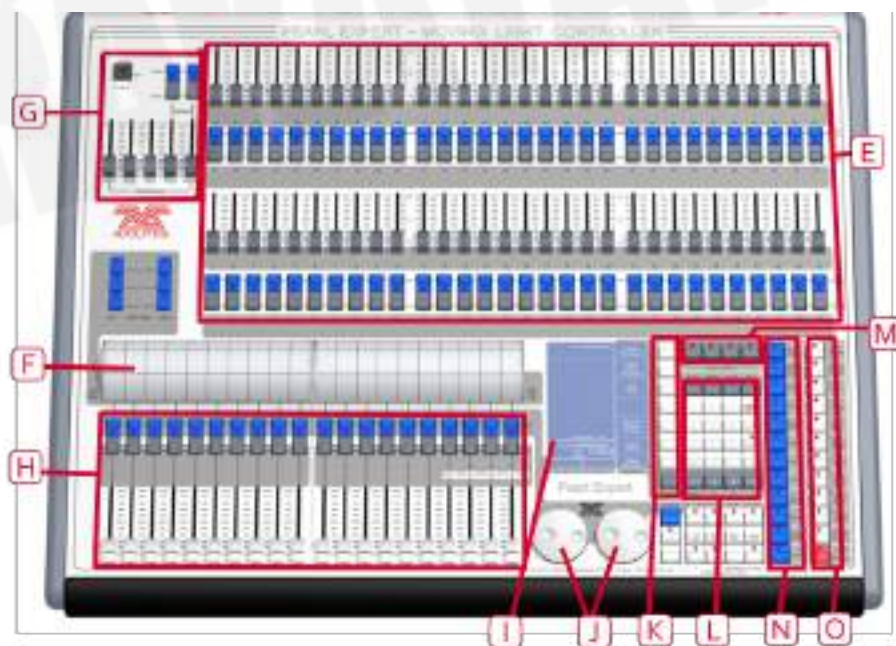
Pearl Expertには、4つのメインコントロールエリアがあります。

A マスターフェーダーでは、コンソールの全体的なレベルを設定します。

B プリセットフェーダー / ハンドルは、個々のフィクスチャーを選択及び制御します。（また、キューとチェイスをここに保存できます。）

C プレイバックフェーダーとローラーは、キュープログラムを選択して制御します。

D プログラミングとセットアップコントロールでは、コンソールの構成及びプログラムします。



販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

メインコントロール

E プリセットフェーダーは、個々のディマーチャンネルとフィクスチャーのインテンシティを制御するために使用します。キューとチェイスもこれらのフェーダーに保存できます。フェーダーの下にある2つのボタンを使用して、フェーダーに保存している項目を選択、フラッシュします。それぞれのフェーダーとボタンは'Handle'と呼ばれます。

F ページセレクトローラーを使用すると、プレイバックの異なるページを選択でき、ローラーにプレイバックネームを付けることでローラーの内容を確認することができます。それぞれ10プレイバックフェーダーをそれぞれ制御する2つのローラーがあります。

G マスターフェーダーは、コンソールの全体的な出力を制御します。通常はフルに設定されます。

H プレイバックフェーダーとフラッシュボタンは、ショーの実行中にプログラムしたキューまたはチェイスをプレイバックするために使用します。

I メインディスプレイは、コンソールの中核で、何が起きているかを表示します。ディスプレイには、様々な情報画面を表示されます。

J コントロールホイールは、フィクスチャーのコントロール値を設定し、チェイススピードとフェードを設定するために使用します。

K メニューソフトキーは（ラベルA～G）を使用して、コントロールオプションを選択します。ボタンの横のディスプレイにはそれぞれの機能が表示されます。それぞれのキーのオプションは、コンソールの実行内容によって変わります。マニュアルでは、ソフトキーコマンドは次のような角括弧で表示します。[Edit Times]

L テンキー及びその他のコントロールボタンは、コンソールで値を入力しコントロールを変更するために使用します。

M フィクスチャーページボタンは、キーパッドの上であり、プリセットフェーダー用に4ページが選択できます。

N ブルーのコマンドボタンは、キューの保存、コピー、ディスクへの保存などの機能を実行するために使用します。これらのボタンはアクティブになっているとライトが点灯します。

O アトリビュートセレクトボタンは、コントロールホイールを使用して制御するフィクスチャー（例：カラー、ゴボ、パン、フォーカス）のアトリビュートを選択するために使用します。ボタンにはライトが付いていて、どのアトリビュートがアクティブかわかるように点灯します。下部の（赤）

ボタンを使用すると、フィクスチャーを特定でき、プログラミング中にフィクスチャーをスタートポジションに設定できます。

- ・メインの**Powerswitch**は、コンソールの前面左側にあります。
- ・**QWERTY**キーボード及びマウスタッチパッドは、コンソール前面の引き出しにあります。

背面パネル



すべての接続部分は背面パネルにあります。ほとんど説明がなくてもおわかりいただけます。

Q XLRには、4つのDMX出力があり、MIDIインとアウトが提供されています。

P スイッチとフェーダーでなんらかの不具合が起きた場合、パネルリセットスイッチを押してフロントパネルの電子回路を再起動できます。メインボードは動作を継続しますが、DMX出力は再起動が完了するまで中断されます。

R USBリザーブソケットとスイッチは、将来的な拡張用です。スイッチは'Normal operation'に設定する必要があります。

S 背面パネルの電源スイッチは電源を分離するためのものであり、このスイッチを使用してコンソールの電源をオフにしないでください。コンソールの前端にあるスイッチを使用して、コンソールを起動およびシャットダウンします。

The Pearl Expert Touch Wing

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354



オプションのPearl Expert Touch Wingは、タッチスクリーンと追加のホイールを使用して、フィクチャー、パレット、グループを選択し、アトリビュートを設定するための標準のTitanインターフェースをご提供します。Pearl Expertのみで使用できます。コンソールの背面（背面USB / ネットワークソケットがあるパネルのすぐ上にある）DVIポートと9 pin Dコネクタに接続できます。

T Touch Wingのメインエリアには、最大**4つのワークスペースウィンドウ**が表示されます。画面の下部にあるウィンドウ選択、サイズ / ポジションボタンを使用してコンテンツを選択したり、ウィンドウサイズとレイアウトを構成したりすることができます。

U 画面の右側にある**ワークスペースタッチボタン**を使用して、ウィンドウの配置を保存したり呼び出したりすることができます。

一部のウィンドウには、ウィンドウがアクティブなときに画面右上の**コンテキストタッチボタン**エリアに表示される追加コマンドボタンがあります。

V 3つの**アトリビュートホイール**は、コンソール上のホイールからアトリビュートコントロールを引き継ぎ、チェイスのスピード / フェードのコントロールに使用します。ホイールの下部にある**スクロールモードボタン**でホイールをスクロールモードに切り替えます。これは、編集集中に画面上で選択ボックスを移動するために使用します。

W **アトリビュートディスプレイ**には、ホイールによって制御されているアトリビュートと現在の設定が表示されます。ローラーのグラフィックをタッチすると、アトリビュートが最小または最大に設定されます。

X 画面下部には、現在のローラーページでの**プレイバック**に関する情報を表示するエリアがあります。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

2.9 FADER WINGS

“Wings”は、コンソールに接続できる追加コントロールサーフェスで、より多くのフェーダーとボタン、場合によっては追加のタッチスクリーンをご提供します。

TIGER TOUCH WING



Tiger Touch wingには、それぞれレジデントディスプレイが関連付けられた30の追加ハンドルがあります。ハンドルは、プレイバックとして、またはフィクスチャー / ディマーのパッチに使用できます。15フェーダーのそれぞれの行には、独自の独立したページングコントロールがあります。

Tiger Touch wingは、USBでメインコンソールに接続します。主電源接続も必要です。Wingには、キーボードなどに接続するための2つのUSBソケットができるUSBハブが組み込まれています。

Tiger Touch Wingは、Tiger Touchコンソールの隣に収まるように設計されていますが、Pearl Expert、Arena、Sapphire Touchにもご使用いただけます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354



販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

TITAN MOBILE WING

Titan Mobile Wingは、メインコンソールに20のプレイバックフェーダーと30のマクロ / エグゼキューターボタンを追加できます。1本のUSBケーブルでコンソールまたはTitanソフトウェアを実行しているPCに接続します。

Titan Mobileパネルの横に収まるように設計されていますが、Tiger Touch、Quartz、Arena、Sapphire Touchコンソール、Titan Twoドングルでもご使用いただけます。

ウィングコントロールのレジェンドと機能情報を確認したい場合は、Mobile Wingワークスペースウィンドウがあります。[VIEW/OPEN]をダブルクリックして、"Mobile Wing"を選択します。Context Menuボタンを使用することで、ワークスペースに再生ボタンとエグゼキューターボタンを1つの画面に表示するか、別々のページに表示することができます。



3. 接続方法とTitanの基本

このセクションでは、コンソールの接続方法とTitanの基本操作について説明します。

3.1 接続方法

3.1.1 注意

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354



ラジオトランスミッターは、コンソールの動作に影響を与える可能性があるためコンソールの上や後ろに置かないことをお勧めします。ベルトに取り付けている場合は、後ろのポケットか後ろに配置するのが最適です。

3.1.2 メイン電源の接続

コンソールは、80~260Vの電圧で安全に接続できます。コンソールに内部UPS（無停電電源装置）が装備されていない場合は、外部UPS（コンピューターのサプライヤーから入手可能）を介してコンソールに電力を供給することをお勧めします。UPSが使用されていない場合、サウンドエンジニアが間違ったプラグを抜いてコンソールの電源を切ると、データ（自動保存された最終データまで）が失われる可能性があり、ディスクを確認する場合、コンソール起動時にディレイが発生する可能性があります。UPSは電源トラブルから機器を守り安全にシャットダウンすることができます。

内部UPSが取り付けられている場合（Diamond 9、Sapphire Touch、Arena、他のコンソールではオプション）、停電時に警告ダイアログが画面にポップアップ表示され、現在のショーが自動保存されます。D9を除いて、画面のツールバーもオレンジ色に変わり、コンソールがシャットダウンするまでの時間を表示します。



- UPSのバッテリーが少なくなり、コンソールがシャットダウンしようとするツールバーが赤に変わります。
- セッション内のコンソールまたはTNPがUPSから実行されている場合、イベントログにエラーが表示されます。

Diamond 9およびArenaのみ：コンソール内のネットワークスイッチには独立したUPSシステムがあり、コンソールの電源を入れ直している間もネットワークスイッチを実行し続けることができます。コンソールがシャットダウンされると、ネットワークスイッチは約5分間、または主電源が切断されるまで動作し続けます。これは、バックアップコンソールがコンソールのネットワークスイッチを介してショーを実行している場合に重要です。これにより、ステージへのネットワークリンクを失うことなく、メインコンソールの電源を入れ直すことができます。

3.1.3 起動とシャットダウン

コンソールはWindowsベースのオペレーティングシステムを内部で実行するため電源をオフにするのではなく、適切にシャットダウンする必要があります。

コンソールの前面または前面の端にある電源スイッチを押してから離し、**コンソールを起動**します。
(Sapphire Touchでは、リストレストを持ち上げたところにあります。) コンソールディスプレイが表示されます。コンソールの起動には最大1分30秒かかります。

電源スイッチをもう一度押してから離して**コンソールをシャットダウン**します。コンソールは制御されたシャットダウンを実行します。コンソールの電源を切断する前に、電源ランプが消えるまで(約30秒)待ちます。



コンソール背面の電源モジュールにスイッチがある場合、それを使用してコンソールをオフにしないでください。ソフトウェアが適切に閉じられずショーへの変更が失われます。

3.1.4 強制終了

通常のシャットダウンが機能しない場合にコンソールの**強制シャットダウン**を実行するには電源スイッチを5秒間押し続けます。最後の保存以降、ショーへの変更が失われます。

UPSが組み込まれたコンソールでは、上記の方法でコンソールをシャットダウンしていない場合、電源を抜いてコンソールをシャットダウンすることはできません。この場合、主電源を切断した後、背面パネルのバッテリー切断スイッチを押す必要があります。

Diamond 9およびArenaのみ：バッテリー切断は、内部ネットワークスイッチもシャットダウンされるため、スイッチを介してバックアップコンソールを実行している場合は注意してください。コンソールを正常にシャットダウンすると、ネットワークスイッチは約5分間オンのままになったあと電源がオフになります。そのままにしておいても構いません。

3.1.5 TITAN MOBILE と T1/T2の接続方法

Titan PC SuiteソフトウェアをインストールするまでTitan MobileパネルまたはT1 / T2 dongleをPCに接続しないでください。インストーラーファイルを実行するだけで出来、これによってパネルのドライバーがインストールされます。



PCの仕様：Titan v14以降、PCはWindows 10 64ビットを実行している必要があります。（他のバージョンは正しく機能しない可能性があるためサポートを提供できません。）一部のユーザーは仮想マシンを使用してTitanを正常に実行できたケースもありますが、その場合もサポートは提供していません。最低でも4GBのRAMを搭載したi5プロセッサをお勧めします。完全な仕様については、<https://avolites.com/titan-pc-system-requirements>を参照してください。

PCはタッチスクリーンをご利用いただくと更に使いやすくなります。お持ちでない場合は、マウスを使用してタッチボタンを選択できます。

Titan Mobile：ソフトウェアをインストールしたら、パネルのUSBケーブルを接続します。（古いTitan Mobileパネルには2つのUSBコネクタがあります。DCソケットに最も近いポートAのみを接続する必要があります。）PCがドライバーを要求した場合は、'Install the Software Automatically（ソフトウェアを自動的にインストールする）'を選択します。AvoKeyが組み込まれていない古いTitan Mobileパネルがある場合は、Avokeyを空きUSBポートに接続する必要があります。

通常、電力はUSB接続から供給され、外部DC電源ソケットは使用しませんが、PCに多くの他のUSBデバイスが接続されている場合、または一部のラップトップパソコンの場合、外部DC電源が必要になる場合があります。必要な電源は、9～12ボルト 800mA DCです。コネクタ：2.5mm穴、外径5.5mm、長さ9.5mm、ワイヤードセンターピンプラス。パーツナンバーの例：DCPP2

Titan Mobileを初めて実行するときは、Avolitesのホームページからライセンスを取得する必要があります。ライセンスは、Titan Mobileパネルの内部AvoKeyにキー設定されているため、ソフトウェアを複数のコンピューターにインストールできますが、Titan Mobile Panelが接続されている場合にのみ実行されます。詳細は[セクション：ソフトウェアのライセンス](#)を参照してください。

T1/T2：T1 / T2 USBデバイスは、DMXまたはArtnetの1つまたは2つのユニバースを出力するフルライティングコントロールシステムを提供します。それを実行するソフトウェアはTitan Goと呼ばれています。Titan Goを初めて実行するときには、デバイスに組み込まれたAvoKeyのライセンスをAvolitesのホームページから取得する必要があります。詳細は[セクション：ソフトウェアのライセンス](#)を参照してください。

3.1.6 TITANヘルスチェック

Titan ソフトウェアを起動するとTitan Healthcheckと呼ばれるスモールユーティリティが実行され、ファイルシステムとインストールされているファームウェアとソフトウェアをチェックして、問題を引き起こす可能性があるものを探します。問題が見つかった場合、問題を修正するオプションについての警告画面が表示されます。



問題の修正完了には最大1時間かかることがあるため、十分な時間があるときにのみ修正を実行してください。

3.1.7 DMXラインの接続方法

コンソールは、DMX512システムを使用してライティングフィクスチャーと通信します。コンソール自体はDMX16ユニバースを出力できます。（それぞれ512コントロールチャンネル）さらに多くのユニバースを出力する必要がある場合は、コンソールを1つ以上のAvolites Titan Netプロセッサノー

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ドにネットワーク接続することをお勧めします。これにより、DMX処理の負荷が軽減され、コンソールは合計で最大64DMXユニバースを制御することができます。詳細は[セクション：DMX出力の設定](#)を参照してください。

コンソールには、フィクスチャーとディマーに直接接続するための5 pin XLRのDMX出力があり、イーサネット及びワイヤレスイーサネットシステムを介してDMXを送信してリモートDMXイーサネットノード、メディアサーバーなどに接続できます。

ディマーやフィクスチャーにパッチを当てるとき、Titanにどのユニバースがオンになっているかを表示します。それぞれのユニバースは、コンソールの背面にある1つまたは複数の標準DMX出力から、またはイーサネットプロトコルを介して出力されるように構成できます。（[セクション：コンソールのネットワーク](#)を参照してください。）

Diamond 9とArenaにはイーサネットスイッチが内蔵されており、光ネットワーク接続ができます。



新しいショーのデフォルトでは、コンソールのXLRはライン1から始まるDMXラインに自動的に接続されますが、異なるモデルのコンソールまたはシュミレータからショーをロードする場合は、DMX設定オプションをチェックしてDMX出力設定を確認します。

コンソールの5 pin XLRソケットは次のように配線されています。

- Pin 1 アース
- Pin 2 データ-
- Pin 3 データ+
- Pin 4 使用しません
- Pin 5 使用しません

それぞれのDMXラインはすべてのフィクスチャーを通してラインに接続され、最後にDMXターミネーターが取り付けられている必要があります。（Pin 2と3の間に120オームのレジスター）

データが破損する可能性があるため、パッシブプリッター（Yスプリット）を使用してDMXラインを分割しないでください。

3.1.8 モニター接続

追加のモニターをコンソールに接続できます。（Diamond 9とSapphire Touchの2つのモニター）これにより、ワークスペースウィンドウ用の追加のウィンドウスペースが提供され、ビジュアライザーや追加のボタンの表示が便利になります。タッチモニターは、コントロールサーフェス追加に非常に

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

便利です。タッチスクリーンドライバの問題を回避するために、WindowsTouchと互換性のあるモニターを使用することをお勧めします。

Titan PC Suite (Titan Mobile、Titan Go、Titan Simulator) は、使用しているPCに機能がある場合、2台の追加モニターにも対応します。

外部モニターはデフォルトで無効になっており、'disabled (無効)'メッセージが表示されます。有効にするには、システムモードに切り替え (<AVO>を押しながらか<DISK>を押します。)、[Display Setup]を選択してから[External Display Disconnected]を押します。オプションが[External Display Connected]に変わり、ディスプレイが有効になります。

モニターの解像度または設定を変更する場合は、画面の一番上にある'Tools'をタッチし、'Control Panel'、'External Monitor'の順に選択してモニターの解像度に合わせてオプションを選択します。

トラブルシューティングなど、外部モニターの設定に関する詳細は、[セクション：外部ディスプレイ](#)にあります。

3.1.9 その他の接続

USBキーボードとマウスをコンソールに接続できます。キーボード / タッチパッドが内蔵されていないコンソールで外部の非タッチモニターを使用している場合は、ボタンを使用するためにマウスが必要になります。SapphireTouchでは、マウスモードでトラックボールを使用します。

コンソールに十分なUSBソケットがない場合は、小さなUSBハブを使用して追加のデバイスを接続する必要があります。

すべてのコンソールは、タイムコードで制御されたキューリストのコンソールにMIDIタイムコードを接続して、プレイバックをトリガーするために使用できるMIDI接続を提供します。Pearl Expert Quartzt以外はSMPTE入力が背面パネルにあるのでコンソールをタイムコードソースにリンクすることができます。MIDIはT1ドングルでは使用できませんが、USB-MIDIデバイスを接続するとT2で使用できます。

背面のEtherCONまたはRJ45ネットワークソケットを使用して、コンソールをLAN（ローカルエリアネットワーク）に接続できます。これにより、DMXネットワークプロトコルを使用してDMXのより多くのユニバースを操作でき、バックアップコンソールとマルチユーザーコンソールを相互に接続することもできます。

デスクランプ用の1つか2つの3 pin XLRソケットがコンソール背面にあります。適正なランプはAvolitesから入手できます。ランプは12ボルトDCで、XLRの1 pin（ネガティブ）及び2（ポジティブ）

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

ブ) から配線されています。(すべてのデスクランプがこのように配線されているわけではなく、動作させるために再配線が必要な場合があります。)

- デスクランプの明るさは、システムメニューから設定できます。(<AVO> + <DISK> を押します。)

3.1.10 コンソールウィングの接続

“Wings”は、コンソールに接続して更にフェーダーとボタンが使えるようになる追加のコントロールサーフェスです。それらはUSBでコンソールに接続します。

Pearl Expert Touch Wingは、Pearl Expertコンソールでのみ使用でき、コンソールの電源を入れる前に接続する必要があります。

3.2 ワークスペースウィンドウ

画面のメインエリアには、ワークスペースウィンドウが含まれています。これらには、フィクスチャー、グループ、パレット、プレイバックを選択するためのボタンとコントロールが含まれ、フィクスチャーアトリビュートの制御、キューリストの表示、ビジュアライザーが含まれます。コンソールのすべての機能にワークスペースウィンドウがあります。

ウィンドウは自由に配置でき、それぞれのモニターは独自のウィンドウ配置を持つことができます。さまざまなレイアウトをワークスペースセレクトボタンに保存して、さまざまなタスク用にコンソールを即座に再構成できます。保存されたレイアウトは、それらが置かれているモニターだけを変更することも、すべてのモニターを一緒に変更することもできます。



ウィンドウがすでに別のモニターで開いている場合は、同じサイズと位置を維持しながら、選択したモニターに移動します。

ルートメニューの[Open Workspace Window]メニューコマンドを使用して、ワークスペースの開くボタンを表示することもできます。もう一度<OPEN / VIEW>を押すと、ワークスペースボタンオーバーレイが閉じます。または、任意の画面でボタンオーバーレイの上部にあるXを押すと、すべての画面で閉じます。

一部のウィンドウを開くためのボタンショートカットもあります。

ワークスペースウィンドウを開くためのショートカット

- <OPEN / VIEW>を押してから、アトリビュートバンクボタンを押すと、アトリビュートのパレットウィンドウが開きます。
- <OPEN / VIEW>を押してから、<PATCH>を押すと、パッチビューウィンドウが開きます。
- <OPEN / VIEW>を押してから、フィクスチャーセレクトボタンを押すと、フィクスチャーのパッチの詳細を示すフィクスチャービューウィンドウが開きます。
- <OPEN / VIEW>を押してから、<CONNECT>を押すと、ビューキューウィンドウが開きます。
- <OPEN / VIEW>を押してから、<OFF>を押すと、アクティブプレイバックウィンドウが開きます。
- <OPEN / VIEW>を押してから、<MACRO>を押すと、マクロウィンドウが開きます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

ウィンドウのサイズと外観の変更

それぞれのワークスペースウィンドウの右上には、ウィンドウの他の機能にアクセスする3つまたは4つのボタンがあります。

ウィンドウアピランスオプションボタン（歯車アイコン）を使用すると、標準のウィンドウのサイズと位置（左上の1/4、右上の1/4など）を選択できます。ボタンも表示され、ウィンドウ内のボタンのサイズとテキストサイズを設定できます。ウィンドウを外部モニターに移動できるボタンも表示されます。アピランスオプションは、ウィンドウ、コンソールのセットアップ、外部モニターがあるかどうかによって異なる場合があります。[行/列]ボタンを使用すると、ボタンの配置方法を制御できます。ボタンのLayout/Gridの制御を参照してください。



Resize Window (ウィンドウサイズ変更) ボタンを使用すると、調整可能なウィンドウサイズに設定できます。グリッドスクリーンが開きます。



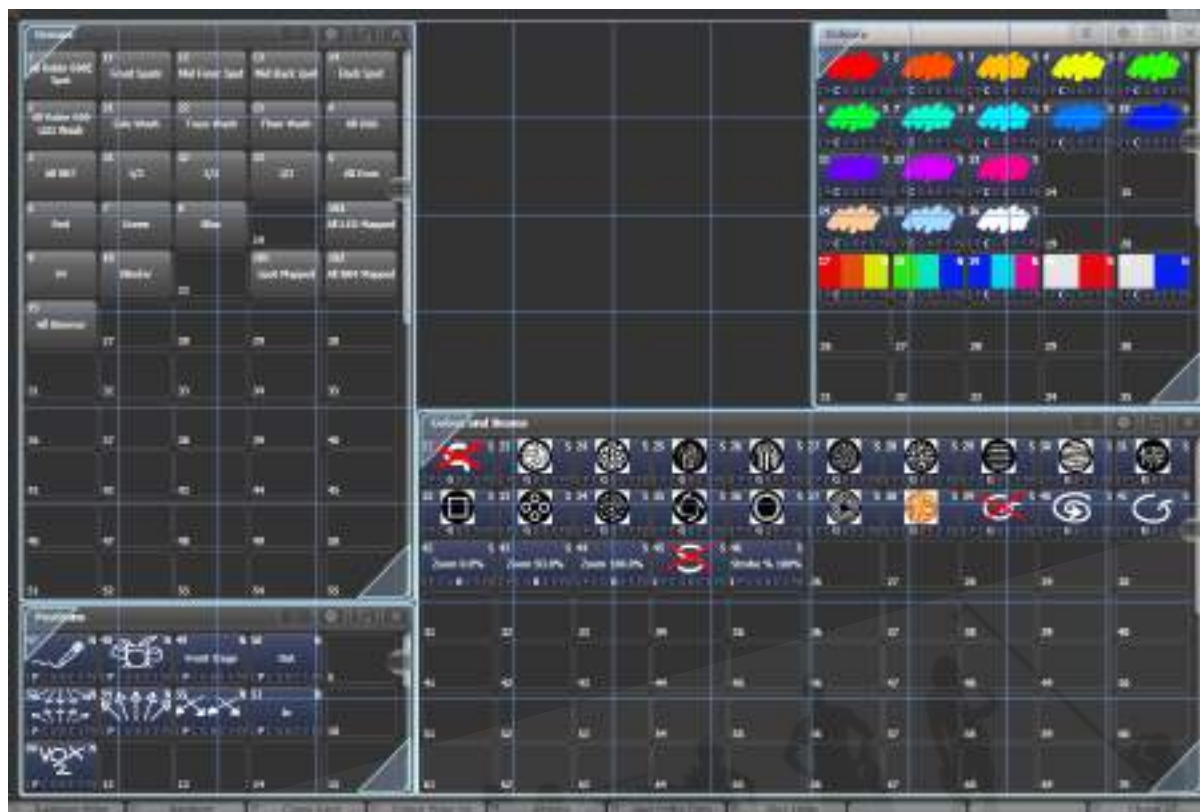
[Edit All Windows]ソフトキーをオフに設定すると、選択したウィンドウサイズのみを設定することができます。

左上隅または右下隅をタッチしてドラッグし、ウィンドウサイズを変更します。他の場所をタッチしてドラッグするとウィンドウが移動します。

コーナーをタップしてスタートコーナーポジションを設定します。ウィンドウが赤くハイライト表示され、反対側のコーナーポジションを設定するためにタップするように求められます。

ソフトキー[Resize Neighbours]がオンになっている場合、編集集中のウィンドウ用のスペースを確保するために周囲のウィンドウサイズが変更されます。オフになっている場合、他のウィンドウは同じサイズのままで現在のウィンドウの後ろに移動します。

[Edit All Windows]をオンにすると、すべてのウィンドウにコーナー矢印が表示され、すべてのウィンドウのサイズをまとめて調整できます。<ENTER>、<EXIT> または [OK] を押して終了します。



誤ってウィンドウを単一のグリッドサイズに設定した場合、ウィンドウレイアウトボタンを使用してのサイズ変更はできません。ウィンドウを選択し、[Min/Max]ソフトキーを使用して、ウィンドウを固定サイズに設定します。

ウィンドウをアピアランススクリーンからスクリーン間でアクティブウィンドウを移動するか、表示を押して[Window Options]、[Move Screen]の順に押すか、<AVO>を押しながら <Size & Position>を押したままにします。

(すべてのコンソールにはありませんが) <CLOSE>ボタンを使用してアクティブなウィンドウを閉じることができます。<AVO>と<CLOSE>を押すか、[Close All]ソフトキーを使用して、すべてのウィンドウを閉じることができます。

コンテキストメニューボタン

SapphireTouchとTitanGoを除くすべてのコンソールに、現在アクティブなウィンドウに役立つ機能を含み、ウィンドウに応じて変化するコンテキストメニューボタンが表示されます。

Diamond 9では、コンテキストメニューボタンは右側の画面の左上隅にあります。他のすべてのコンソールでは、メイン画面の右上にあるプロンプトエリアの下にあります。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

次の図は、パッチビューウィンドウがアクティブなときにコンテキストボタンがどのように表示されるかの例を示しています。



SapphireTouchおよびTitanGoでは、コンテキストメニューボタンはメイン画面に表示されません。それぞれのウィンドウの上部ウィンドウバーにコンテキストメニューボタンがあり、現在のウィンドウのコンテキストメニューボタンを示すドロップダウンメニューが表示されます。



ボタンレイアウト / グリッドの制御

通常、ボタンは画面サイズと解像度に合わせて自動的にサイズ変更されます。よって、異なるコンソールまたは異なる画面間でショーを移動すると、行と列の数が変化し、ボタンが移動する可能性があります。保持したい特定のレイアウトを設定した場合（例えば、ステージ上のレイアウトに一致するようにウィンドウ内のフィクスチャーを配置した場合）、歯車ボタンを使用してウィンドウアピラン

メニューを開き、ボタンサイズを[Button Size Set Rows & Columns]で設定します。次に、[Rows] と [Columns]ボタンを使用して固定レイアウトを設定できます。



ボタンサイズを自動サイズのうちの1つに戻しても、自動ボタンサイズモードと固定ボタンサイズモードを切り替えることができるので行と列の設定は記憶されます。

3.2.2 ワークスペースレイアウトの保存

ワークスペースのレイアウトを保存して、ボタンを押すだけで、1つの画面のすべてのウィンドウ、またはすべての画面のすべてのウィンドウを再構成できます。

ワークスペースのレイアウトは、A~Gメニューボタンの左側でホイールディスプレイの上にあるワークスペースタッチボタンに保存されます。（画面の左側にあるDiamond 9、Sapphire Touch、およびTitan Goを除きます。）



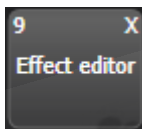
外部スクリーンには、スクリーンの横に独自のワークスペースボタンを配置できます。（これらはユーザー設定でオンまたはオフにできます。）

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

記憶するには、<OPEN / VIEW>を押してから[Record Workspace]、Workspacesボタンの1つをタッチするか、空のボタンを2回タッチしてQuickRecordを実行します。ワークスペースを灰色のハンドルまたはマクロボタンに保存することもできます。

ワークスペースを保存およびロードする場合、より多くのウィンドウをロードした場合に既存のウィンドウの動作を設定できることや、特定のウィンドウをコンソールの特定のスクリーンにターゲットリングできることが便利です。

- [Record Visible / All Windows]を使用すると、ワークスペースに現在表示されているウィンドウのみを含めるか、他のウィンドウの下に非表示になっているウィンドウを含めるかを設定できます。（このオプションは、クイックレコードを使用している場合は使用できません。）
- [Remove/Leave other windows on recall]は、このワークスペースがリコールされたときに他のすべてのウィンドウを閉じるかどうかを設定します。削除するように設定されている場合、ワークスペースボタンの隅にXが表示されます。



- [Screens =]は、ワークスペースレイアウトがすべてのスクリーンを記憶するか、個々のスクリーンを記憶するかを設定します。（それぞれのスクリーンを選択または選択解除できます。）
- [Recall as Recorded / Where Selected]は、スクリーンオプションが単一のスクリーンのみを記憶するように設定されている場合にのみ表示され、ワークスペースを記憶したスクリーンにリコールするか（ボタンにはS +スクリーンナンバーが表示されます）、リコールするかを設定します選択したスクリーンに移動します。（ボタンにはターゲットシンボルが表示されます。）



- ワークスペースボタンを削除するには、<OPEN / VIEW>、<DELETE>を押してから、削除するワークスペースボタンを押します。
- ワークスペースを呼び出すときに、最初に<OPEN / VIEW>を押すと、ソフトキーボタンを使用して、[As Recorded]に記憶された特定のスクリーンまたは別のスクリーン（他のスクリーンナンバーはソフトキーに表示されます）に呼び出すようにワークスペースを設定でき

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ます。これは、ワークスペースに1つのスクリーンしか含まれていない場合に役立ち、別のスクリーンにそれを呼び出すことができます。



スクリーンナンバー

内部スクリーンが1つしかないコンソールでは、(1)、外部スクリーンは(2)です。

Diamond 9では、右側のメイン画面は(1)、中央は(2)、左側(D9-215ではない)は(3)、エディター画面は(4)、ビデオプレビュー画面は(7) (6) (5)です。、外部画面は左=(9)と右=(8)です。

アリーナのメインスクリーンは(1)、ミニスクリーン(2)、外部スクリーン(3)です。

Sapphire Touchでは、右側のメインスクリーンは(1)、左側のメインスクリーンは(2)、外部スクリーンは(3)と(4)です。

ワークスペースを設定する例として、プログラミング中にフィクスチャー、ポジションパレット、フィクスチャーのアトリビュートおよびシェイプにアクセスできるようにしたい場合；

1. <EXIT>を押してルートメニューに移動し、[Open Workspace Window]メニューソフトキーを押します。
2. リストの中の[Fixtures]ウィンドウを押します。
3. ウィンドウが左上の1/4にない場合は、ウィンドウが左上の1/4になるまで、サイズとポジションボタン(テンキーの上)を押します。または、ウィンドウのトップバーにある歯車ボタンを押して、そのウィンドウの左上の位置ボタンを押します。
4. [Open Workspace Window]をもう一度押して、[Positions]ウィンドウを選択します。サイズとポジションボタンを押して、目的の場所に配置します。
5. 繰り返して[Attribute Control]と[Shapes]ウィンドウをアクティブにします。
6. <OPEN / VIEW>を押してから[Record Workspace]を押すか、<AVO>を押したまま<OPEN / VIEW>を押します。ワークスペースの名前を入力します。次に、このワークスペースレイアウトを保存したい場所のワークスペースボタンをタッチします。もしくは、クイックレコードを使用することもできます。エンプティワークスペースボタン(空のワークスペースボタン)をタッチすると+が付いた赤に変わります。ワークスペースの名前を入力し、もう一度タッチして保存します。

3.2.3 クイックレコード



一部のウィンドウ（グループ、ワークスペース、プレイバック、全てのパレットウィンドウ）には、クイックレコード機能があります。記憶する内容を設定し、エンプティボタン（空のボタン）を1回タップまたはクリックします。ボタンは+サインで赤く点灯します。この地点でレジェンドを入力できます。もう一度タッチまたはクリックして、アイテムを保存します。

クイックレコード機能は、キープロファイルを使用して無効にすることができます。（[セクション：キープロファイルの作成と編集](#)を参照してください。）

パレットボタンの場合、マスクが自動的に適用されるため、クイックレコード機能は、<RECORD>を押してからボタンを押すのとは少し異なります。パレットの保管を参照してください。

3.2.4 レジェンドとピクチャーレジェンド

すべてのタッチボタンには、その機能をわかりやすくするためにレジェンドが設定できます。さらにボタンに画像のレジェンドを描画できます。これを行うには、[Set Legend] を選択し、[Picture] を押します。

レジェンドを描くために、タッチスクリーンに描画スペースが開きます。人気のゴボデザインを含むピクチャーライブラリもあります。

カラーパレットを保存すると、パレットのカラーを示すレジェンドが自動的に作成されます。フィクスチャーパーソナリティにこの情報が含まれている場合、ゴボパレットには標準ゴボの画像が表示されます。



3.2.5 ボタンハ口

フィクスチャー、グループ、プレイバック、パレットボタンにカスタムカラーハ口を設定できるので、様々な種類のボタンを一目で識別するのにとても役立ちます。セットレジェンドメニューの[Halo]オプションを選択します。



フィクスチャーボタンにハ口を設定すると、他のウィンドウでもハ口の色が使用されます。フィクスチャーボタンには、さまざまなタイプのフィクスチャーを識別するのに役立つオートマッチクハ口を含めることもできます。フィクスチャーハ口の詳細については、[セクション：フィクスチャーボタンハ口](#)を参照してください。

Diamond 9では、再生時に設定されたハ口カラーがレベルバーグラフ照明と再生インジケーターで使用されます。

3.2.6 タッチキーボード

ツールバーの最後には、タッチキーボードを開くキーボードポップアップボタンがあります。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

キーボードボタン



タッチキーボードは、Max / Minボタンを使用して最大サイズと最小サイズを切り替えることができ、右上隅のXボタンを使用して閉じることができます。上部のキーボードの空白部分をタッチしてドラッグすることで、画面上で移動することもできます。

テキスト入力が必要なときにキーボードを自動的にポップアップさせたい場合は、Man / Autoボタンを“Auto（オート）”に設定します。この設定は、“Manual（手動）”に戻すまでアクティブのままです。

キーボードのsmallバージョン（画像）には、使用頻度の低いボタンがありません。



マニュアル / オート
 チェンジサイズ
 クローズ

3.2.7 トラックボール（Diamond 9、SAPPHIRE TOUCH のみ）

コンソールの右側にあるトラックボールを使用して、タッチスクリーンと外部モニターのマウスポインターを制御したり、フィクスチャーを制御したりできます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

マウスモードで使用するには、トラックボールの下の<ASSIGN>ボタンを押したまま、'Left (左)'マウスボタンをクリックします。トラックボールはマウスポインターを制御し、リングはウィンドウを上下にスクロールします。

フィクスチャーを制御するためにコンソールモードで使用するには、<ASSIGN>ボタンだけを押します。トラックボールは選択したフィクスチャーのパンとチルトを制御し、リングでチルトを微調整します。トラックボールコントロールを参照してください。



3.2.8 ビデオプレビュー画面 (Diamond 9のみ)

コンソールの右上にある3つのプレビュー画面は、NDIビデオストリームを表示するように構成することも、追加のワークスペースウィンドウとして使用することもできます。



画面を設定するには、<OPEN / VIEW>を2回押すと、それぞれの画面にウィンドウ選択ボタンがポップアップ表示されます。ビューを設定するウィンドウのタイプをタッチします。NDIプレビューの場合は、**Video Preview**を選択します。（設定している画面に応じて1、2、または3）NDIストリームを選択するには、画面をタップすると、選択可能なNDIストリームのサムネールが表示されます。詳細については、AiセクションのMediaViewerを参照してください。

3.2.9 ミニスクリーン (ARENAのみ)

ミニスクリーンは、メインモニターと同じように、構成可能なワークスペースディスプレイとして使用できます。画面を設定するには、<OPEN / VIEW>を2回押すと、ウィンドウ選択ボタンが画面にポップアップ表示されます。ビューを設定するウィンドウのタイプをタッチします。

ロータリーエンコーダーの下部の<Display>ボタンで、ミニスクリーン用の4つの固定レイアウトを切り替えます。

- ワークスペースウィンドウ 右側にエンコーダーのレジェンドがあります。



- ワークスペースウィンドウ 下部にマクロボタンのレジェンドがあります。



販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

- 固定プレイバックウィンドウ：このモードでは、タッチボタンの最初の2行は下のマクロボタンと同じです。このウィンドウは別のスクリーンに移動することはできません。このレイアウトが設定されている場合は、ミニスクリーンで開いている他のウィンドウはメインスクリーンに移動します。
- ワークスペースウィンドウが画面全体に表示され、ボタンやエンコーダーのレジェンドは表示されません。

3.2.10 PEARL EXPERTショーの互換性ウィンドウ

“Fixtures and Playbacks” 及び “Groups and Palettes”ウィンドウを使用すると、Pearl Expertでプログラムされたショーのプリセットフェーダーハンドルにアクセスできます。

これらのウィンドウのいずれかを開くと、[Move to workspace]のコンテキストボタンオプションがあります。それによりハンドルが互換性ウィンドウから適切なワークスペースウィンドウに移動します。次のように2回実行する必要があります。1回は“Fixtures and playbacks（フィクスチャーとプレイバック）”ウィンドウを選択し、もう1回は“Palettes and groups”ウィンドウを選択します。

3.3 タッチスクリーンのその他の部分

3.3.1 メニュー / ソフトキー

Diamond 9を除くすべてのコンソールでは、メインタッチスクリーンの右側がメインメニューの表示に使用されます。これらは“ソフトキー”と呼ばれ、A~Gの文字が付いています。Diamond 9には、システムプロンプト用の個別のメニュータッチスクリーンと、右側の画面の左側にあるメニューソフトキーがあります。（Pearl Expertには、メニュー用の個別のディスプレイもあります。）



インフォメーションウィンドウ
 ワークスペースセレクションボタン
 アトリビュートグループ
 ホイールアトリビュート
 現在のセレクション
 メニューソフトキー
 現在のメニューネーム
 タップして上下に変更

1つの画面に収まらない機能がある場合は、[Previous] と [Next]でページを表示します。画面上のキーをタッチするか、ほとんどのコンソールには画面の横にボタンがあります。

ソフトキーの左側にある垂直バーには、現在表示しているメニューが表示されます。<MENU LATCH>ボタンを押すと、メニューを'latch (ラッチ)'して、現在のコマンドをアクティブに保つことができます。(再選択し続ける必要はありません) (Pearl Expert&Tiger Touch 1の<ML MENU>) ラッチするとメニューバーが赤に変わります。例えば、再生をコピーまたは移動してコンソールを再配置する場合に役立ちます。

バックグラウンドにAvolitesロゴのあるメニューボタンの左上のエリアは、ユーザーへの指示とコンソールからの情報を表示するシステムプロンプトエリアです。元に戻る機能で使用するために最後に使用したコマンドもここに表示されます。Diamond 9では、これはメニューソフトキーの上にあるメニュー画面に表示されます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



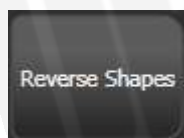
コントロールホイールの上部画面では、ホイールの現在の機能が、シミュレートされたローラーに表示されます。フィクスチャーアトリビュートが設定されている場合、これはフィクスチャーで利用可能なセッティングを表示します。ローラー画像の上部に、それぞれのホイールで制御されているアトリビュートがレジェンドに表示され、ローラーの中心に現在のアトリビュートが表示されます。ローラーの上部または下部のセグメントをタッチして、アトリビュートを最大 / 最小に設定します。

チェイスが制御されている場合、チェイスに関する情報がここに表示されます。



ローラーディスプレイの横にある画面には、選択されているアトリビュートグループ（IPCGBESFX、インテンシティ、ポジション、カラー、ゴボ、ビーム、エフェクト、スペシャル、FX）（灰色のボックス）と現在変更されているアトリビュートグループ（青い円）が表示されます。

ソフトキーの外観は、使用可能なアクションのタイプを示すために異なります：



アクションボタン：コンソールは表示されたアクションを実行します。



オプションボタン：さまざまなオプションを切り替えます。



販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

ニューメニューボタン：新しいメニューにジャンプします。



テキストエントリーボタン：タッチキーボードでテキストを入力します。

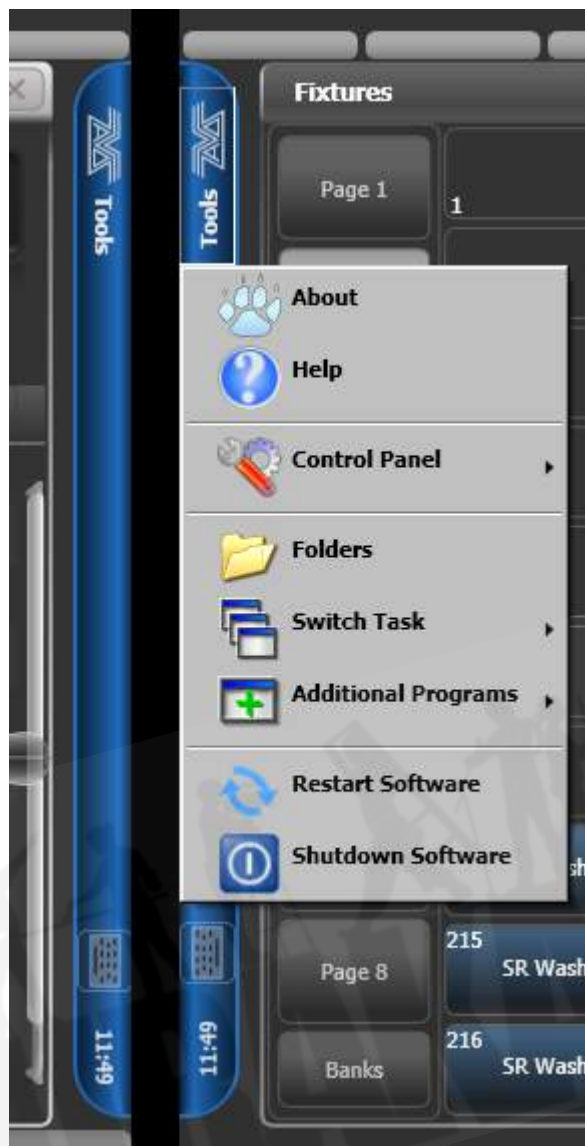


3.3.2 ツールバー

Diamond 9とSapphire Touchを除くすべてのコンソールでは、画面の一番上にツールバーがあります。



Sapphire Touchでは、2つの画面が中央で交わる場所にツールバーが垂直に表示されます。



Diamond 9では、ツールバーは右側のタッチスクリーンの左上にある小さな[Tools]ボタンに置き換えられています。引き出し式キーボードには<TOOLS>ボタンもあります。

'Tools (ツール)' をクリック / タッチすると、いくつかの設定機能にアクセスできるメニューが表示されます。(これらのオプションは、コンソールによってわずかに変わる場合があります。)

Aboutは、ソフトウェアのバージョンに関する情報を提供します。

Helpは、オンラインマニュアルを表示します。

Control Panelはサブメニューを開き、モニター設定とフロントパネルコントロールをシステムにリンクするUSBエキスパートコンソールを変更できます。'More...'オプションを使用すると、Windowsコントロールパネルが開き、オペレーティングシステムの構成を変更できます。

(コントロールパネルにある) **Touch Screen Setup**は、セットアップユーティリティを開きます。このユーティリティを使用すると、画面上のタッチポジションを調整できます。[タッチスクリーンのキャリブレーション](#)を参照してください。

(コントロールパネルにある) **Usb Expert Console****は、フロントパネルのコントロールとソフトウェア間の接続を設定します。問題がある場合は、トラブルシューティングに使用できます。

Foldersは、ファイルエクスプローラーを開きます。これは、ショーファイルをバックアップするとき、またはオペレーティングソフトウェアを更新するときに必要な場合があります。

Switch Taskを使用すると、タッチスクリーンに他のプログラムを表示したり（ソフトウェアのアップグレード時に必要になる場合があります）、画面間を移動したりできます。画面の切り替えアイコンをタップして、異なる画面間でプログラムを切り替えます。ウィンドウを画面の中央に配置するには、センターアイコンをタッチします。閉じるをタッチして、プログラムを閉じます。このウィンドウの見た目は、コンソールによって異なります。



スイッチスクリーン
センター
クローズ

Switch Softwareを使用すると、さまざまなバージョンのTitanソフトウェアが実行できます。（ご自身でインストールする必要があります、デフォルトでは異なるバージョンはインストールされません。）古いバージョンからショーをロードする必要がある場合に役立ちます。

Additional Programsを使用すると、発生している問題を見つけるのに役立つAvolitesサポートの診断プログラムを実行できます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

Restart and Shutdownを使用すると、Titanソフトウェアが再起動して閉じます。通常は、ソフトウェアをアップグレードするときのみ使用する必要があります。

ツールバーには、タッチキーボードをポップアップできるキーボードボタンもあります。Diamond 9には、このためのボタン<KEYBOARD>があります。



これらの機能はすべて標準のWindows操作を使用して実行するため、Titan MobileまたはTitan Goではツールバーは提供されていません。

3.3.3 ヘッドアップディスプレイ (HUD)

HUDウィンドウには、コンソールのすべてのハンドル（フェーダーとボタン）に保存されている内容の詳細が表示されます。

フィクスチャーは、プログラマーの場合は濃いブルーで、選択されている場合は明るいブルーでハイライト表示されます。



3.3.4 ビジュアライザー



Captureビジュアライザーは、v10からTitanに統合されています。[セクション：Captureビジュアライザー](#)では、その仕組みについて説明します。

ビジュアライザーはステージのリアルなビューを提供し、自宅やホテルでショーを事前にプログラムしたり変更したりすることができます。また、ショー中のプログラミングのためにブラインドモードで使用することもできます。

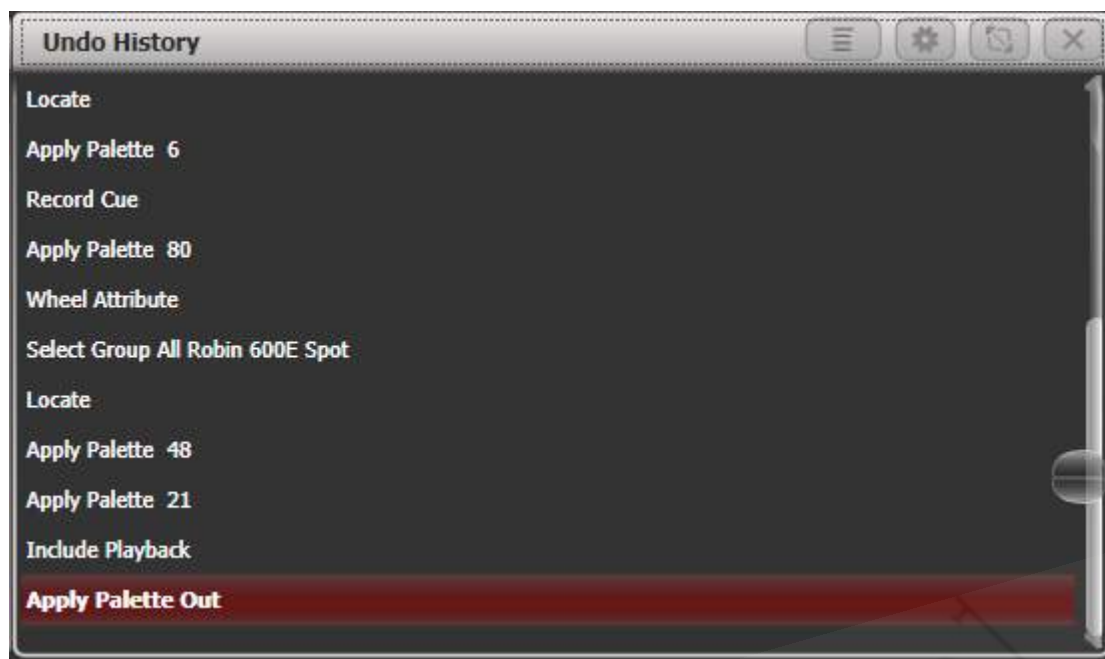
3.3.5 UNDO/REDO

アクションのショートリストが、メニューの左側のプロンプトエリアに表示されます。



プロンプトエリアをタッチすると、最近のアクション（フィクスチャやキューの変更を含む）を取り消したりやり直したりできます。これにより、履歴ウィンドウが自動的に開き、取り消し可能なアクションの詳細なリストが表示されます。

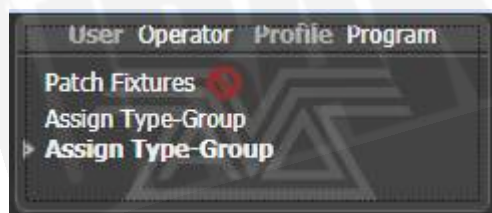
現在のアクションは、Undo（元に戻す）ウィンドウに赤で、プロンプトに太字で表示されます。



このウィンドウをタッチすると、タッチするまでのすべてのアクションを元に戻すことができます。アクションを元に戻すと、アクションはグレー表示され、タッチすることでやり直すことができます。

<Undo>および<Redo>ボタン（すべてのコンソールではありません）を使用して、リストをステップスルーすることもできます。

以下のような“not allowed（許可されていない）”記号で示されている一部のアクションは元に戻せません。



マルチユーザーモードの場合、Undo History（元に戻す履歴）には、それぞれのユーザーの元に戻すポイントを持つ列が表示されます。コンテキストメニューを開き、[Show All Users and Consoles]を選択します。デフォルト設定は、[Show Only Current User]です。

3.4 フロントパネルボタン

フェーダーハンドルに関連付けられているSelectボタンとFlashボタン、マクロ/エグゼキューターボタンは構成可能で、さまざまな方法で使用できます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

3.4.1 SelectボタンとFlashボタン

コンソールのそれぞれのフェーダーハンドルには、ボタンが関連付けられています。

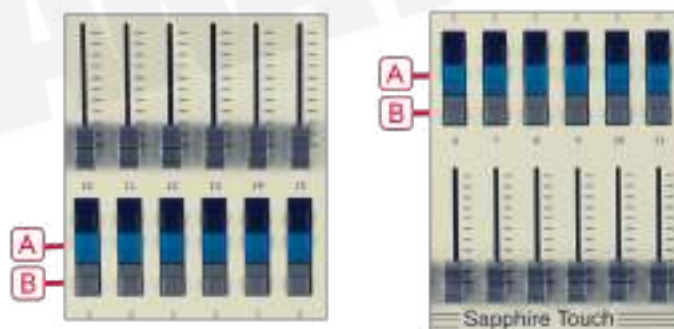
A Selectボタン

B Flashボタン

Diamond 9では、ロータリーフェーダーとリニアフェーダーのボタンは、次のように配置されています：



Sapphire Touchでは、上下のフェーダーのボタンは、次のようになっています。Sapphire Touchには、キープロファイルを使用して機能を割り当てることができるそれぞれのハンドル付きの黒いボタンもあります。



他のすべてのコンソールでは、ボタンは次のように配置されています。



3.4.2 キープロファイル

コンソールでは、ブルーのSelectボタンとグレーのFlashパネルボタン（Sapphire Touchの黒いボタン）の機能を変更できます。一部のタッチキーの動作方法を変更することもできます。設定をキープロファイルとして保存できます。ユーザーごとに異なるプロファイルを選択したり、特定の用途に合わせてコンソールの操作を強化したりできます。詳細については、[セクション：キープロファイル](#)を参照してください。

3.4.3 キーマクロボタン

ライティングプログラミングでは、ボタンを繰り返し押す必要がある場合があります。キープレスのシーケンスを記憶し、1回のキープレスでプレイバックできます。これはマクロと呼ばれます。マクロは、ボタンを押したタイミングを再現する（リアルタイムモード）か、タイミングなしでボタンのシーケンスを繰り返す（フルスピードモード）ことができます。

リアルタイムモードは、マクロを使用して、一連のフラッシュボタンなどのライティングエフェクトを再現する場合に便利です。フルスピードモードは、コンソールモードの変更などの管理タスクに便利です。

マクロは、ほとんどのワークスペースウィンドウ、専用のマクロ/エグゼキュータボタン、ハンドルボタンに保存できます。ワークスペースに表示できる専用のマクロボタンウィンドウもあります。マクロ/エグゼキュータ/ワークスペースボタンのレジェンドは、プレイバックワークスペースウィンドウに表示されます。Tiger Touch 1の10つのマクロボタンは、マクロウィンドウの最初の10個のマクロに対応しています。

- Diamond 9には、プレイバックフェーダーの2つのバンクの間に専用のレジェンド表示を備えた6つのマクロボタンが追加されています。
- Arenaには、コンソールの左下隅に2つの追加のマクロボタンがあります。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

マクロを記憶するには：

1. <MACRO>ボタン（キーパッドの上）を押します。
2. [Full Speed] または [Real Time]を選択します。
3. [Record]を押す。
4. パネルの適切な空のボタン、または画面のマクロウィンドウの空のボタンを押します。記憶が開始されます。記憶中はInsert / Macroボタンが点滅します。
5. 記憶する一連のボタンを押します。
6. [Record Macro]を押して記憶を終了します。

マクロをプレイバックするには、マクロを記憶したボタンを押すかタッチします。マクロは、リアルタイムモードを選択した場合、正しいタイミングで、すべてのボタンの押下を繰り返します。

3.4.4 キーボードショートカット

コンソールの多くの機能は、キーボードのショートカットで制御できます。これらは、Titan Mobile またはTitan Simulatorを使用する場合に特に便利です。

Titanアプリケーションは、起動時にキーボードを“captures (Capture)”します。つまり、他のアプリケーションを同時に使用しようとしても、キープレスは受信されません。キーボードのBreakキーを押すと、他のアプリケーションのキーボードが解放されますが、ショートカットキーを含むTitanのすべてのテキスト入力が無効になります。メニューを変更すると、キーボードがTitanに再接続されます。

ショートカット：

キー	アクション
F1	ユーザーマニュアルを開く
F2	アクティブウィンドウ
F3	最小 / 最大
シフト + F3	新しいウィンドウ
F4	サイズ / ポジション
シフト + F4	他のスクリーンに移動

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

F5	ウィンドウを閉じる
シフト + F5	全てのウィンドウを閉じる
F6	プレイバックウィンドウを開く
F7	フィクスチャーウィンドウを開く
F8	グループウィンドウを開く
F9	カラーウィンドウを開く
F10	ポジションウィンドウを開く
F11	ゴボ / ビームウィンドウ
F12	チャンネルグリッドを開く
Esc	メニューを終了
Enter	エンター
Alt + 1	ソフトキーA
Alt + 2	ソフトキーB
Alt + 3	ソフトキーC
Alt + 4	ソフトキーD
Alt + 5	ソフトキーE
Alt + 6	ソフトキーF
Alt + 7	ソフトキーG
Alt + シフト + F	フィクスチャー
Alt + シフト + P	パレット
Alt + シフト + M	マクロ
Alt + シフト + G	グループ
/ (num)	スルー
* (num)	@
- (num)	ノット
+ (num)	アンド
Ctrl + X	カットテキスト
Ctrl + C	コピーテキスト
Ctrl + V	ペーストテキスト
Ctrl + A	全てのテキストを選択
Ctrl + Z	元に戻す
Ctrl + Y	やり直し
Alt + C	クリア
Alt + R	レコードメニュー
Alt + A	トグルAvo (シフト) メニュー

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Alt + L	ロケート
Alt + P	パッチ
Alt + シフト + D	ディスクメニュー
Alt + シフト + S	システムモード
Alt + V	オープン / ビューメニュー
Alt + G	ゴー
Alt + D	削除
Alt + シフト + C	コピー
Alt + M	移動
Alt + U	展開する
Alt + I	含める
Alt + シフト + R	リリース
Alt + S	シェイプ
Alt + シフト + T	フィクスチャーツール / MLメニュー
Alt + B	ブラインド
Alt + O	オフ
Alt + F	ファン
Alt + シフト + O	アトリビュートオプション
Alt + シフト + L	ラッチメニュー
Alt + Q	Cue/Connect
Alt + W	ウィンドウを開く
Alt + T	Times
Alt + シフト + U	アップデート
Alt + シフト + I	Select If
Alt + ←	前のフィクスチャー
Alt + →	次のフィクスチャー
Alt + ↑	ハイライト
Alt + ↓	全て (Titan One、Titan Goの場合はOdd/ Evenと表記)

(num) はテンキー

3.4.5 ロッキングコンソール

コンソールコントロールに簡単なロックを設定し、他の人が操作するのを防ぐことができます。 <AVO> を押しながら [Lock] を押し、パスワード（数字または文字）を入力します。ロックを解除するには、パスワードを再度入力するか、コンソールを再起動するとロックも解除されます。数秒後、“Enter password（パスワードを入力してください）”プロンプトはフェードアウトしますが、ボタンを押すか画面にタッチすると再び表示されます。これは高度なセキュリティロックではありません。他の人が操作するのを防ぐためのものです。

ユーザー設定の一般タブのロック画面バックグラウンドオプションからロック画面のバックグラウンド画像を設定できます。（<AVO> を押しながら [User Settings] を押します）画像は、画像ファイルからロードするか、タッチスクリーンを使用して描画できます。

画像ファイルをロードする場合、メニューオプション [Scaling Mode] を設定すると、画像が画面いっぱいに拡大縮小されます。

- None（設定なし）：画像は1：1で表示されます。
- Letterbox（レターボックス）：画面の幅または高さのいずれかを満たすまで画像をスクエリングし、画面の他の端に黒いバーを残します。
- Fill（塗りつぶし）：画面全体に表示されるまで画像を拡大縮小し、アスペクト比を維持します。
- Stretch（ストレッチ）：アスペクト比を無視して、画面全体に表示されるまで画像を拡大縮小します。

[Clear] ソフトキーは画像を削除します。

コンソールがロックされている間、DMX出力と現在実行中のプレイバックを除くすべての機能が無効になります。

3.5 マルチユーザーオペレーション

複数のコンソールを接続して一緒に作業できます。また、1つのコンソールのショーで複数のユーザー設定を使用して、サポートバンドLDなどの異なるレイアウトを許可することもできます。

3.5.1 ユーザー

それぞれのショーには複数のユーザーを含めることができます。それぞれのユーザーには、独自のユーザー設定、キープロファイル、およびハンドルレイアウト（ハンドルワールド）があります。これにより、例えばフェスティバルや他のオペレーターがいる他のイベントで、優先ユーザー設定を切り替えてレイアウトを処理する簡単な方法が提供されます。

ユーザーはショーファイルに保存され、ショーをロードするときに現在選択されているユーザーが復元されます。デフォルトユーザーは“Operator（オペレーター）”と呼ばれ、ディスプレイのプロンプトエリアには現在のユーザー名と選択されたキープロファイルが表示されます。



ユーザーを変更または作成するには、ユーザーメニューに移動します。

1. <DISK>ボタンを押します。
2. [Users]を押します。
3. 別のユーザーに切り替えるには、[Change Current User]を押して、リストから新しいユーザーを選択します（現在のユーザーがハイライト表示されます）
4. 新しいユーザーを作成するには、[Add a User]を押し、新しいユーザー名を入力して [OK] を押します。
5. <AVO>を押しながら [User …]を押すと、ルートメニューからユーザーをすばやく変更することもできます。

- 共同セッションで複数のコンソールが接続されている場合、いずれかのコンソールに追加されたユーザーは、他のコンソールでも使用できます。

3.5.2 ハンドルワールド

それぞれショーには複数のハンドルワールドを含めることができ、それぞれに独自のハンドルレイアウトがあります。これにより、例えばサポートバンドとヘッドラインバンドが同じコンソールを使用している場合、または複数のプログラマーが複数のコンソールで共同作業している場合など、それぞ

このユーザーがキュー、パレット、およびチェイスの独自のレイアウトを簡単に切り替えることができます。

新しいユーザーが選択されると、ユーザーが使用していたハンドルワールドもロードされます。

すべてのハンドルワールドはショーファイル内に保存され、デフォルトのハンドルワールドは“Mapping World 1 (マッピングワールド1)”と呼ばれます。

ハンドルワールドは、ディスクメニューから管理します。

1. <DISK>ボタンを押します。
 2. [Handle Worlds]を押します。
 3. 別のハンドルワールドに切り替えるには、[Select Handle World]を押して、リストから新しいハンドルワールドを選択します。(現在のハンドルワールドがハイライト表示されません。)
 4. 新しいハンドルワールドを作成するには、[Add Handle World]を押し、新しいワールド名を入力して、[OK]を押します。
 5. [Delete Handle World]はワールドを削除し、そのワールドでのみ使用されるハンドルは割り当てられなくなります。(必要に応じてショーライブラリを使用して取得できます。)
- 別のハンドルワールドで作成されたアイテムには、ショーライブラリワークスペースを使用してアクセスし、現在のハンドルワールドのハンドルに割り当てることができます。
 - [Follow World Page Change]オプションは、別のコンソールで同じハンドルワールドを使用しているユーザーがページを変更した場合にハンドルページを変更するかどうかを設定します。

3.5.3 他のTITANNETセッションへのリンク

複数のTitanコンソールが同じネットワークに接続されている場合は、それらをマルチユーザー、バックアップ、またはその両方として接続することを選択できます。



ネットワークが正しく機能するには、リンクするすべてのコンソールで同じバージョンのTitanが実行されている必要があります。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

ネットワーク上でTitanコンソールを接続する方法の詳細については、[セクション：コンソールのネットワーク](#)を参照してください。

1. <DISK>ボタンを押します。
2. [TitanNet Sessions]を押します。
3. [Sessions View]は、コンソールが他のユーザーとどのように接続されているかと、使用可能な他のTitanNetセッションを示すウィンドウを開きます。ウィンドウ内の別のコンソールをタッチして[Connect]をクリックして接続を開始するか、他のボタンを使用してセッションを終了できます。
4. または、[Backup]、[Multi-User]、[Backup & Multi-User]を選択して、接続できるセッションのリストを表示します。セッションをクリックして接続を開始します。



- 緑色の線は良好な接続を示し、赤色の点線は接続に問題があることを表示します。利用できないコンソールは赤い背景で表示されます。

最初は、すべてのコンソールは“Master（マスター）”コンソールです。マルチユーザーとして別のコンソールのセッションに接続すると、そのコンソールの“Slave（スレーブ）”になります。マスターのショーは、ネットワークを介してスレーブに転送されます。スレーブでは、ショーをローカルに保存するか、変更をマスターコンソールに保存するかを選択できます。

ツールバーには、マスター / スレーブステータスの詳細が表示されます。コンソールのレジェンドは、[Console Legend]オプションを使用してシステムメニューで変更できます。



マルチユーザーセッションで接続されたコンソールは、同じショーで機能します。同じハンドルワールドが選択されている場合、1つのコンソールのアクションがそれらすべてにミラーリングされます。例えば、スレーブコンソールでキューをファイヤすると、マスターでもキューが起動されます。マス

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ターに電動式フェーダーがある場合、フェーダーが移動します。そうでない場合、フェーダーのレベルが引き継がれる前に一致する必要があります。異なるハンドルワールドを選択した場合、ユーザーは独自のハンドルプールで独立して作業できます。



同じユーザーとハンドルを使用するセッション内のすべてのコンソールは、同じ接続されたハンドルを共有します。共有しない場合は、セッション内の他のコンソールには、独自のユーザー/ハンドルワールドが必要になります。

すべてのシチュエーションで、マスターコンソールはDMXを出力し、リモートプログラマーのチャンネルはタッチホイールビューにブルーの点で表示されます。2つ以上のコンソールが同じフィクスチャーを編集している場合、アトリビュートを変更する最後のコンソールがフィクスチャーの制御を引き継ぎます。

スレーブは、セッションビューまたはTitanNetメニューの[Leave Session]ボタンを使用してセッションを終了できます。コンソールは、参加する前にロードしたローカルショーを復元します。マスターコンソールには、[Terminate Session]オプションがあります。

コンソールがバックアップとして実行されている場合、[Takeover]、[Sync now]、[Leave Session]のオプションがあります。[Takeover]を選択すると、コンソールがすぐにマスターになり、選択したユーザーでDMX出力を引き継ぎ、選択したワールドを処理します。マスターだったコンソールは、DMXが無効な状態で休止状態になります。



マルチユーザーセッションまたはバックアップセッションを使用するには、コンソールで同じバージョンのTitanが実行されている必要があります。

Titan Mobileの場合：

使用しているWindowsユーザープロファイルでネットワーク検出を有効にする必要があります。有効にしないと、コンソールはネットワーク上で相互に認識できなくなります。ネットワークシェアオプションで'Turn on network discovery (ネットワーク探索を有効にする)'オプションが選択されていることを確認します。

3.6 TITAN シミュレーター

PCでTitan Simulatorを実行するだけで、会場に到着する前にショーの事前プログラムや調整ができます。画面上の“virtual panel (バーチャルパネル)”を使用して、ショーをロードし、Titanコンソールがシミュレートできます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354



3.6.1 TITAN シミュレーターのインストール

Titan Simulatorをインストールまたは実行するには、管理者権限を持つWindowsユーザーアカウントが必要です。v12から、Titan Simulatorを実行するには、AvoKey SimulatorドングルまたはT1 / T2デバイスを接続する必要があります。



PC仕様の詳細については、PCの最小仕様を参照してください。

- Captureビジュアライザーには、対応するグラフィックカードが必要です。Captureに問題がある場合は、製造元からグラフィックカード用の最新のドライバがインストールされていることを確認してください。

Avolites Webサイトから**Titan PC Suite**インストーラーをダウンロードして実行するだけです。エディターを初めて実行するときは、ソフトウェアをAvoKeyにライセンスする必要があります。認証システムによって画面に表示される指示に従います。

ライセンスを取得すると、Titanの動作方法を選ぶことができます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

- Titan Goをエディター / シミュレーターAvoKeyで実行すると、スポイラーなしで1つのDMXユニバース（Art Net経由）が得られます。T1またはT2を接続すると、スポイラーなしでXLRとArt Netを介して、1つまたは2つのDMXユニバースを取得できます。
- シミュレートされたコンソールを実行すると、すべてのユニバースで完全なDMX出力が得られますが、定期的にランダムなDMX値が“spoiler（スポイラー）”としてすべてのDMX出力に送信されます。これを停止してからプログラミングを続行してください。

3.6.2 TITAN シミュレーターの実行

Titan Simulatorを起動するとき、シミュレートするコンソールを選択する必要があります。シミュレーターは、選択したコンソールの制御を複製するバーチャルパネルを開き、それぞれのモニター出力のウィンドウを監視します。



タッチスクリーンディスプレイは、バーチャルパネルとは別に表示されます。タッチスクリーンとバーチャルパネルを同時に表示できるようにするには、2つのモニターを使用すると便利です。

バーチャルパネルは実際のパネルとまったく同じように機能します。ボタンを押したままにして2つ目のボタンを押すには、マウスを使用して右クリックします。

3.6.3 コンソールでバーチャルパネルを使用する

シミュレータでの使用だけでなく、コンソール上でバーチャルパネルを実行することもできます。これは、実際のコンソールコントロールでハードウェアの問題が発生している場合に、作業を続けるのに便利です。

バーチャルパネルを表示するには、ツールバーのツールメニューをクリックし、その他のプログラム、バーチャルパネルの順に選択します。バーチャルパネルのコントロールは、実際のコントロールと並行して動作します。

3.7 ライブラリの表示

ショーライブラリウィンドウは、ショーに関するすべての情報を一箇所に集めます。以前のショーの一部をインポートしたり、フェーダーの少ないTitanコンソールにショーを移動したりする際に、プログラミングを転送するのに非常に便利で、ショー内でアイテムを移動するためにも使用できます。

<OPEN / VIEW>を押し、次に [Open Workspace Window]、 [Show Library]を押ししてウィンドウを開きます。（ルートメニューにある場合は [Open Workspace Window]、 [Show Library]を押しします。）

3.7.1 ライブラリタブの表示

ショーライブラリには、フィクスチャーパッチ、フィクスチャーグループ、パレット、プレイバック、マクロ、ワークスペースなど、ショーのプログラムされたすべてのエレメントが一覧表示されます。左側のボタンを使用して、表示される情報の種類をフィルタリングします。



ショーライブラリウィンドウのボタンをクリックすると、ボタンがアクティブになります。

3.7.2 インポート用マッピングショー

右上のプラスボタンを押しして別のショーファイルをマップし、そのエレメントをインポートできるようにします。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

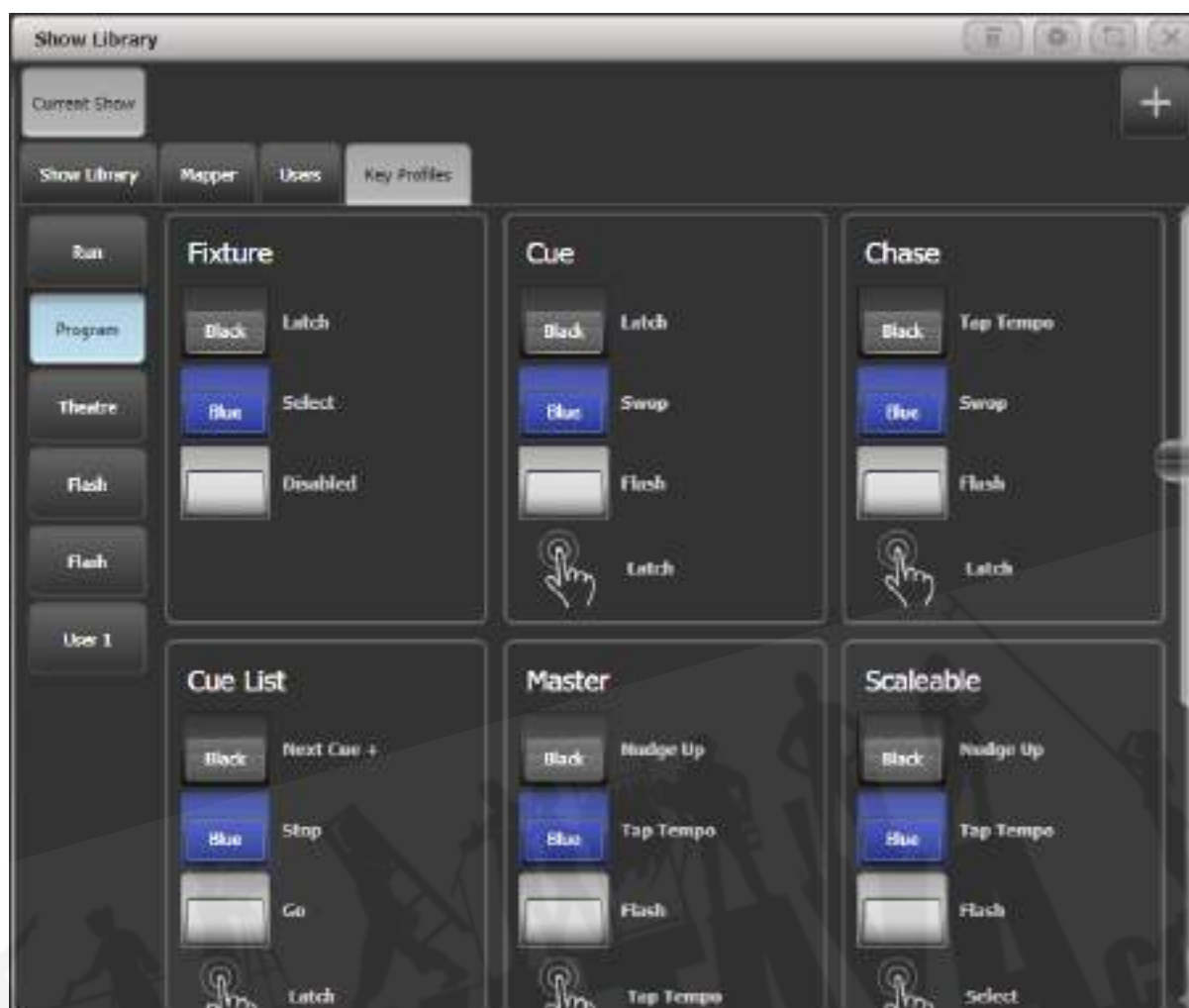
マップータブを使用すると、インポートされたショーから同様のフィクスチャーを現在のショーにマップできます。これにより、他のショーからお気に入りのプログラミングを読み込むことができます。詳細については、[セクション：その他のショーのパーツのインポート](#)を参照してください。

3.7.3 ユーザータブ

このタブでは、コンソールのユーザーを設定および選択ができます。これは、ディスクメニューの [Users] オプションと同じです。

3.7.4 キープロファイルビュー

キープロファイルタブを選択すると、コンソールで使用可能なさまざまなキープロファイルに関するすべての情報が表示されます。使用可能なプロファイルは左側にリストされ、キー割り当ては右側に表示されます。この画面を使用してキープロファイルを変更することはできません。設定を表示するためだけのものです。キープロファイルの詳細については、[セクション：キープロファイル](#)を参照してください。



3.8 ショーの読み込みと保存

USBドライブまたはコンソールの内蔵ハードディスクに、さまざまなショーをいくつでも保存できます。コンソールは、ショーを定期的に自動保存します。



Titanコンソールで作成されたショーは、Avolites Titanコンソールの他のモデルに読み込むことができますが、ショーファイルの形式が異なるため、古いTitan以外のコンソールには読み込むことができません。Titanの新しいバージョンのショーファイルは、Titanの古いバージョンのコンソールに正しく（または全く）読み込まれません。

ショーはハードディスク上で安全ですが、コンソールに何か問題が発生した場合や、ショーを別のコンソールに転送したい場合に備えて、USBドライブに保存しておくことをお勧めします。

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

3.8.1 ショーの保存

ショーは、現在の名前または新しい名前でもいつでも保存できます。ショーを現在の名前で保存すると、ショーの新しいバージョンが作成されます。これにより、必要に応じてショーの以前のバージョンに戻ることができます。

現在のショーを保存するには：

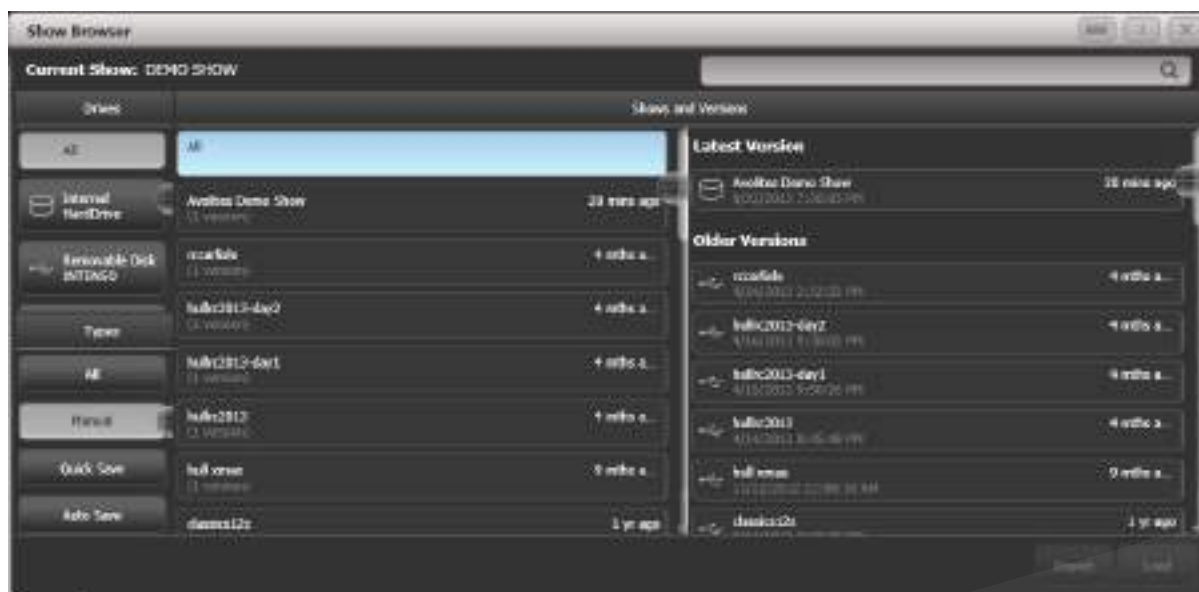
1. <DISK>ボタンを押します。
 2. [Save Show]を押します。
 3. USBドライブが接続されている場合、ソフトキーを使用して[Removable Disk] または [Internal hard drive]のどちらに保存するかを選択します。
 4. これが新しいショーの場合、キーボードでショーの名前を入力します。これが既存のショーの新しいバージョンである場合は、バージョンを識別するのに役立つタグを入力できます。これは、ショーをロードするときにショーブラウザー画面に表示されます。
 5. <ENTER> または [Save] (ショーが既に存在する場合は[Overwrite])を押すと、ショーが保存されます。
 6. <EXIT>または [OK]を押してディスクモードを終了します。
- 別の名前でショーを保存するには、[Save As]ソフトキーを使用します。
 - <DISK>ボタンを2回押すと、コンソールはファイルのクイックセーブバージョンを保存します。クイックセーブは、同じファイル名で保存されたショーの単なるバージョンです。
 - 以前使用したタグと同じタグを入力しても、ファイルの新しいバージョンが保存されます。

ハードドライブに保存する場合、ショーは'D:\Shows'フォルダーに保存されます。(Titan Mobile、Titan Go、およびSimulatorでは、フォルダーは'Documents\Titan\Shows'です。)

3.8.2 ショーの読み込み

コンソールは、最後のショーがオンになると自動的に再読み込みします。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354



アトリビュートディスク / ドライブ

ショーのリスト

バージョンのリスト

サーチバー

ショーのフィルターリスト

<DISK>ボタンを押し、次に[Load Show]を押して新しいショーをロードします。ショーブラウザウィンドウが表示されます。

左上で、使用するドライブを選択するか、すべてのドライブ上のファイルを表示できます。左下で、ショーのリストをフィルタリングして、すべてのショーを表示したり、手動保存、クイック保存、またはファイルを自動保存したりできます。右側には、さまざまなバージョンのショーファイルがあります。これにより、必要に応じて以前のバージョンをリロードできます。

ソフトキーからショーをロードすることもできます。

1. <DISK>ボタンを押します。
2. [Load Show]を押します。
3. USBドライブが接続されている場合は、ロードするドライブを選択します。
4. 利用可能なショーがソフトキーにリストされます。キーを押してショーをロードします。(FキーとGキーはさらにページを表示します。) タッチキーボードでショー名の最初の数文字を入力すると、リストにはそれらの文字で始まるショーのみが含まれ、目的のショーを見つけやすくなります。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

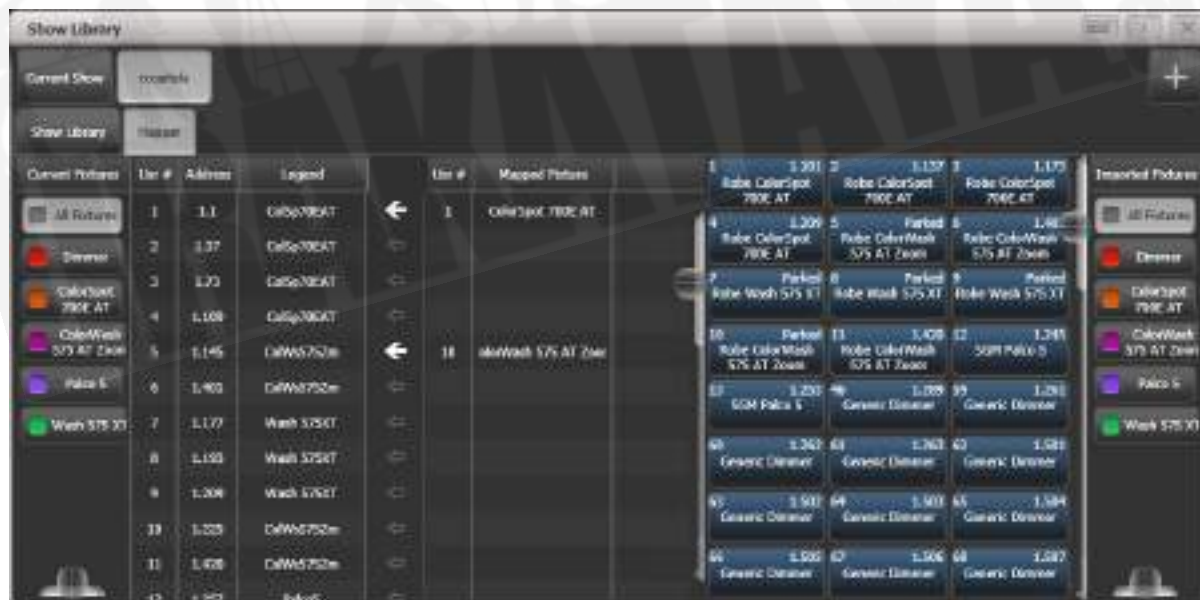
5. ショーの複数のバージョンがディスクに保存されている場合、必要なバージョンを選択します。
6. ロードショーを押します。コンソールには、ショーロードのさまざまなエレメントとしてローディング画面が表示されます。
7. ショーがロードされると、通常の操作画面が表示されます。

ショーをロードするとき、コンソールの既存のDMX設定を保持するオプション、またはショーファイルに保存されている設定をロードするオプションがあります。DMX設定は、コンソールの背面にあるXLRソケットの使用方法と、TitanNetを使用してネットワーク経由でDMXを送信する方法を決定します。

3.8.3 その他のショーのパーツのインポート

前のショーに似たショーを行う場合、前のショーファイルの一部をインポートすることができます。例えば、別のショーからいくつかのRobe Robinsのパレットだけがなくて他のフィクスチャーは必要ない場合などにインポートショー機能が役立ちます。

ショーのインポートを機能を使うには、インポートしたファイルのフィクスチャーを現在のショーのフィクスチャーにマップして、Titanがプログラミングのインポート先を認識できるようにする必要があります。



ショーをインポートするためのボタン
 新しいショーをインポート
 現在のショーのフィルターフィクスチャー
 矢印はマップされたフィクスチャーを示す

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

インポートされたショーのフィクスチャー
 インポートされたショーのフィルターフィクスチャーリスト

インポートしたショーからアイテムを選択し、現在のショーのワークスペースパネルボタンに保存できます。



ショーのアイテムのフィルター表示
 インポートできるアイテム

1. <DISK>ボタンを押します。
2. [Import Show]を押します。（ショーライブラリウィンドウの右上にあるプラスボタンでもこのメニューを開けます。）
3. ショーブラウザウィンドウが開きます。インポート元のショーを選択して、[Load Show]を押します。
4. ショーライブラリウィンドウが開きます。現在のショーとインポートされたショーは、ショーブラウザの上部にボタンとして表示されます。手順1～3を繰り返して、複数のショーからアイテムを一度にインポートできます。
5. マッパータブをクリックし、インポートしたショーを選択します。
6. インポートしたショーでフィクスチャーを選択し、現在のショーでマップするフィクスチャーの横の矢印をクリックします。マッピングを削除するには、[Clear Fixture Mapping]コンテキストボタンをクリックします。フィクスチャー上でボックスをドラッグして複数のター

ゲットフィクスチャーを選択するか、ソースフィクスチャーをもう一度クリックして別のターゲットにマップできます。

7. データをインポートするすべてのフィクスチャーをマップしたら、ショーライブラリタブをクリックします。
 8. インポートするアイテムを選択します。（1つまたは複数）左側のボタンを使用して、パレット、グループなどを選択します。
 9. インポートしたアイテムを保存するハンドルを選択します。
 10. 必要なすべてのアイテムをインポートしたら、<EXIT>を押します。
- ショーブラウザの左側と右側のボタンを使用して、フィクスチャータイプをフィルタリングしてマッピングを簡単にすることができます。
 - ショーブラウザの右上にあるプラスボタンをクリックすると、ディスクメニューを使用しなくてもショーを直接インポートできます。ショーライブラリウィンドウの詳細については、[セクション：ライブラリの表示](#)を参照してください。

3.8.4 オートセーブ

コンソールは、シャットダウンするとショーを自動的に内蔵ハードディスクに保存します。また、コンソールの電源が切れた場合に備えて、30分ごとにショーを自動保存します。

ディスクメニューの[Auto Save]オプションを使用してオートセーブを無効にするか、保存の間隔を変更できます。（<DISK>ボタンを押します。）ショーブラウザを使用して、オートセーブファイルをリロードできます。



以前はオートセーブ時にコンソールが一時停止していたためこのオプションがあります。現在はオートセーブでもコンソールは一時停止しないので自動保存を無効にしないことをお勧めします。オートセーブをしておけば電源が失われてもデータが消えないため安心してお使いいただけます。

3.8.5 ショーのリカバー

クラッシュまたは電源障害のためにTitanが不適切にシャットダウンし、再起動しても最新のショーファイルをリロードできない場合、一時ディレクトリからショーをロードしようとするソフトキーオ

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

プシオン[Recover Show]が表示されます。また、新しいショーを開始するオプションや前のショーをロードするオプションも表示されます。

3.8.6 USBドライブへの既存ショーファイルのバックアップ

現在のショーのコピーを保存するだけの場合は、通常の保存機能を使用して、ハードドライブではなくUSBドライブに保存できます。

ハードディスク上の既存のショーファイルをUSBドライブにコピーするには、まず現在のショーが保存されていることを確認してから、ディスク機能を使用してハードディスクから既存のショーをロードし、USBドライブに保存するか、ツールメニューのフォルダコマンドを使用できます。

3.9 コンソールのクリア

Titanで新しいショーを開始するときは、通常、コンソールをクリアすることをお勧めします。すべてのプログラミングとパッチ適用は削除されますがユーザーオプションは変更されません。

1. <DISK>ボタンを押します。
 2. [New Show]を押します。
 3. [OK]を押して確認します。
 4. <EXIT>を押してディスクモードを終了します。
- 新しいショーを開始するとき、既存のDMX設定を保持するオプションがあります。これにより、コンソールのDMX / TitanNet構成が保持され、コンソールの背面にあるXLRソケットの使用方法和、ネットワーク上でのDMXの送信方法が決まります。
 - システムメニューには、同じ機能を持つオプション[Wipe]もあります。このオプションは、“classic (クラシック)”なAvolitesソフトウェアに慣れているAvolitesユーザー向けに提供されています。

3.10 レポートの作成

ショーを準備するとき、ショーがコンソールでどのようにパッチされているか、どのようにプログラムされているかのレポートを作成すると便利です。例えば、フィクスチャーを事前にリギングするときや、単に記憶のためだけに作成するときなどです。



Showname: BELLOWHEAD NOV 2012 Preprog
 Date: 05/04/13-16:30
 Software Version: PREVIEW
 Console Name: W174

Console Type: Titan Mobile

Patch View

User no.	Fixture	Mode	Address	Legend	Location	Pan Invert	Tilt Invert	Iris Invert	P/T Swapped
1	Robin 100 LEDBeam	Mode 1, 35 DMX	1.1	R100 LED B	Fixtures, 0.000	No	No	No	No
1.1	Robin 100 LEDBeam	1x RGBW cell, B DMX	1.7	Cell 1	, 0.000	No	No	No	No
1.2	Robin 100 LEDBeam	1x RGBW cell, B DMX	1.15	Cell 2	, 0.000	No	No	No	No
1.3	Robin 100 LEDBeam	1x RGBW cell, B DMX	1.23	Cell 3	, 0.000	No	No	No	No
2	Robin 100 LEDBeam	Mode 1, 35 DMX	1.38	R100 LED B	Fixtures, 0.001	No	No	No	No
2.1	Robin 100 LEDBeam	1x RGBW cell, B DMX	1.42	Cell 1	, 0.000	No	No	No	No
2.2	Robin 100 LEDBeam	1x RGBW cell, B DMX	1.50	Cell 2	, 0.000	No	No	No	No
2.3	Robin 100 LEDBeam	1x RGBW cell, B DMX	1.58	Cell 3	, 0.000	No	No	No	No
3	Robin 100 LEDBeam	Mode 1, 35 DMX	1.71	R100 LED B	Fixtures, 0.002	No	No	No	No
3.1	Robin 100 LEDBeam	1x RGBW cell, B DMX	1.77	Cell 1	, 0.000	No	No	No	No
3.2	Robin 100 LEDBeam	1x RGBW cell, B DMX	1.85	Cell 2	, 0.000	No	No	No	No

レポートは、次のHTML、PDF、CSV、またはXML形式で作成できます。

- Fixtures (フィクスチャー)
- Memory (Cues) (メモリー (キュー))
- Chases (チェイス)
- Cue Lists (キューリスト)
- Palettes (パレット)
- Groups (グループ)

レポートを生成するには：

1. <DISK>ボタンを押します。
2. [Reports]を押します。
3. レポートに含めるアイテムを選択します。
4. レポートを出力する形式を選択します。
5. レポートを保存するドライブを選択します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

レポートは次のフォルダーに保存されます：

PCスイート（エディター / シミュレーター、Titan Mobile、Titan Go）：Documents/Titan/Reports

その他のすべてのコンソール：D:/Data/Reports

レポートが完了すると、Titanはレポートが保存されているフォルダーを開くので、レポートの保存先を確認することができます。

4. パッチ

パッチ適用は、コンソールに伝えるプロセスです。

- 接続しているライティングユニットのタイプ
- オペレーティングしているDMXのアドレス
- それぞれのユニットが接続されているDMXライン（ユニバース）（64ラインありますが、コンソール自体は16ラインしか出力できません。それ以上のラインは、TitanNet経由のネットワーク化されたDMXプロセッサを使用して制御できます。）
- それらにアクセスするために使用するコンソール上のボタン（ボタンまたはタッチボタン）
- それぞれのフィクスチャーの特定オプション設定。



リギングを開始する前に、コンソールを使用して、リグ内のフィクスチャーのDMXアドレスを計算できます。コンソール（またはシミュレーター）でパッチを適用してから、<OPEN / VIEW>、<PATCH>を押してパッチビューウィンドウを表示します。これにより、ギャップを残さずにDMXチャンネルを可能な限り効率的に使用できます。

フィクスチャーにRDMが装備されている場合、コンソールはリグからパッチを適用できます。[セクション：RDMによるパッチ](#)を参照してください。

System / Run / Programスイッチを備えた古いコンソールでは、パッチを適用する前に、スイッチをプログラムに設定する必要があります。

新しいショーのデフォルトでは、それぞれのDMX出力ソケット（5ピンXLR）はDMXラインに接続されています。これを変更したり、他の行を使用したりする場合は、システムメニューからDMX設定ウィンドウに移動します。



コンソールで変更を加えてもライトに何も起こらない場合は、DMX設定ウィンドウをチェックして、DMXラインが出力に割り当てられていることを確認することをお勧めします。

4.1 新しいフィクスチャーまたはディマーのパッチ

4.1.1 フィクスチャーのセレクトボタンとハンドル

インテリジェントなフィクスチャーまたはディマーチャンネルを制御するには、それぞれボタン（“handle（ハンドル）”と呼ばれることもあります。）にパッチを適用する必要があります。フィクスチャーウィンドウのタッチボタン、フェーダーハンドル、またはマクロ / エグゼキューターボタンにパッチを適用できます。パッチするハンドルにフェーダーがある場合、フェーダーがインテンシティを制御します。

フィクスチャーウィンドウが表示されていない場合は、<OPEN / VIEW>を押してから<FIXTURE>を押すか、<OPEN / VIEW>を2回押してから、ウィンドウのセレクトボタンから[Fixture]を押します。



販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

フィクスチャーボタンは、ページボタンのあるページに表示するか、右側のスクロールバーを使用して別のページを表示できます。画面の右側にある[Pages Show / Hide]ボタンを使用して、ページボタンとスクロールモードを選択します。フィクスチャーページはいつでも変更できます。

フィクスチャーとディマーをグループに割り当てることができます。これにより、1つのボタンでフィクスチャーのセットをすばやく選択できます。グループについては、次のセクションで説明します。

フィクスチャーまたはディマーにパッチを適用すると、パッチビュー画面にパッチが適用された場所の概要が表示され、パッチを編集できます。[セクション：パッチビュー](#)を参照してください。

4.1.2 ディマーのパッチ

それぞれのフィクスチャーボタンは、単一または複数のディマーチャンネルを制御できます。パッチメニュー（以下で説明）またはパッチビューウィンドウ（[セクション：ディマーのパッチ](#)を参照）を使用してボタンを割り当てます。

1. <PATCH>を押してから [Dimmers]を押します。
2. [DMX Line =]は、パッチを適用しているDMX出力ラインを表示します。新しい番号を入力して行を変更します。[Address =]は、パッチが適用されるDMXアドレスを表示します。テンキーに新しいアドレスを入力して<ENTER>を押すと、これを変更できます。



販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

3. 1つのディマーにパッチを当てるには、フィクスチャータッチボタン、マクロ / エグゼキューターボタン、またはフェーダーハンドルの**Select**のセレクトボタンを押します。ディマーのシーケンスをそれぞれにパッチするには専用のボタンを押し、[Quantity]を押してディマーの数を設定してから、最初のセレクトボタンを押します。もしくは、指を動かすか、タッチボタンの周りに選択ボックスを描画します。ボタンの場合は、レンジの最初のボタンを押したまま、レンジの最後のボタンを押します。ディマーのレンジは、順次DMXアドレスにパッチされます。
 4. フィクスチャーボタンは濃いブルーに変わり、パッチを当てるとフィクスチャーの詳細を表示します。フェーダーハンドルにパッチを当てると、セレクトボタンが暗く点灯します。
 5. 他のディマーにはステップ2から繰り返します。
- [Address =]を使用してDMXアドレスを設定する場合、{line}を入力してDMXライン（ユニバース）も設定できます。{DMX}、例えば2.56は、DMXライン2にDMXアドレス56を設定します。
 - DMXチャンネルがどのようにパッチされているかを確認するには、<OPEN / VIEW>を押してからパッチを押して、パッチビューウィンドウを表示します。
 - [User Number = xx]を使用すると、パッチを適用したそれぞれのディマーまたはフィクスチャーにユーザー定義のナンバーを設定して、後で識別しやすくすることができます。リパッチフィクスチャーメニューからユーザーナンバーを編集することもできます。
 - 複数のディマーチャンネルを単一のハンドルにパッチできます。これは、例えば、1つのエリアのすべてのライトを一緒に制御する場合に役立ちます。これを行うには、新しいディマーチャンネルにパッチを適用するときに、同じフィクスチャーセレクトボタンをもう一度押します。DMXアドレスが1つ増加するため、ディマーチャンネルにパッチが適用されていることがわかります。
 - プログラミングを失うことなく、単一のハンドル上の複数のディマーからディマーを削除する必要がある場合は、ハンドルのコピーを作成し、そのコピーを個々のディマーアドレスに再度パッチします。

4.1.3 ムービングライトフィクスチャーのパッチ

ムービングライトは、パン、チルト、カラーなどの制御するフィクスチャーが多いため、ディマーよりもパッチングが複雑ですが、ディマーチャンネルにはインテンシティがあります。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

Avolitesコンソールは、“personality（パーソナリティ）”システムを使用してフィクスチャーを制御します。つまり、それぞれのフィクスチャーがどのように機能するかを知る必要はなく、Titanに何をしたいかを伝えるだけで、適切な制御コマンドが送信されます。

コンソールには、ほとんどのタイプのフィクスチャー用のビルトインパーソナリティがあり、利用可能なアトリビュートとそれらの制御方法を表示します。

コンソールにフィクスチャーのパーソナリティがない場合は、Avolites Webサイトからさらにパーソナリティをダウンロードしたり、コンソールにインストールされているパーソナリティビルダーアプリケーションを使用して独自のパーソナリティを作成したり、またAvolitesで作成することもできます。パーソナリティの検索方法の詳細については、[セクション：フィクスチャーパーソナリティ](#)を参照してください。

パッチメニュー（以下で説明）またはパッチビューウィンドウ（[セクション：パッチビュー](#)を参照）を使用してパッチを適用できます。

1. <PATCH>を押します。

2. [Fixtures]を押します。



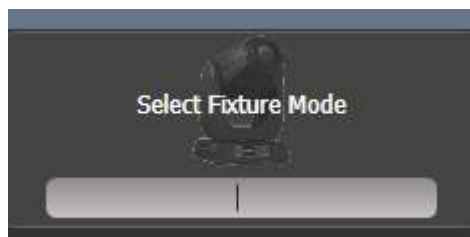
3. ソフトキーから正しいフィクチャーメーカーを選択します。（メーカーリストの[Previous]および[Next]ページ）または、クイック検索を使用し、キーボードでメーカー名の最初の数字を入力して見つけます。
4. ソフトキーから正しいフィクスチャを選択します。（FとGは他のページを示します）ここでもクイック検索を使用できます。
5. ソフトキーで正しいフィクスチャーコントロールモードを選択します。
6. [Address =]は、最初の空のDMXアドレスを示します。別のアドレスが必要な場合は、テンキーで新しいアドレスを入力します。[DMX line = xx]を使用すると、別のDMX回線にパッチを適用したり、[line]としてアドレスを入力したりできます。[address]、例：2.45は2行目にアドレス45を設定します。



7. フィクスチャータッチボタン、マクロ / エグゼキューターボタン、またはフェーダーハンドル（メインのプレイバックフェーダーではない）の**Select**のセレクトボタンを押して、フィクスチャーにパッチを適用します。
 8. フィクスチャーのタッチボタンが濃いブルーに変わり、パッチが当てられるとフィクスチャーの詳細が表示されます。フェーダーハンドルにパッチすると、セレクトボタンが暗く点灯します。
 9. 7から繰り返して、同じタイプのフィクスチャーをさらにパッチします。DMXアドレスは自動的に更新されるため、セレクトボタンを押すだけでパッチを適用し続けることができます。
- 同じフィクスチャーの複数をパッチするには、[Quantity]オプションを使用します。または、指を動かすか、タッチボタンの周りに選択ボックスを描くか、ボタンの場合は、レンジの最初のボタンを押したままレンジの最後のボタンを押します。フィクスチャーは、DMXアドレスのシーケンシャルブロックにパッチされます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

- [Options]、[Offset]を使用すると、複数のフィクスチャーにパッチを当てるときにDMXチャンネルにフィクスチャー間のギャップを残すことができます。これは、フィクスチャーエキステンジを伴うショーを計画している場合に便利です。オフセットナンバーは、フィクスチャーに割り当てられるブロックサイズです。例えば、それぞれのフィクスチャーに32チャンネルを許可する場合は、オフセットを32に設定します。
- ハンドルに複数のフィクスチャーをパッチすることはできません。ハンドルが既に使用されている場合、パッチは失敗します。
- VL5のように個別のディマーチャンネルを使用しているフィクスチャーをパッチする場合、フィクスチャーのムービングライト部分と同じハンドルにディマーチャンネルをパッチすることで、一緒にコントロールすることができます。これはペンディングディマーと呼ばれています。（パッチビューウィンドウでは、ユーザーナンバーの後ろにフラッシュシンボルで表示されます。）
- [Options]、[Preset Palettes]は、コンソールが新しいフィクスチャーのデフォルトのカラー、ゴボ、およびポジションのパレットを作成するかどうかを設定します。これらは、ポジション、カラー、ビームのワークスペースウィンドウで作成されます。このオプションはデフォルトでオフになっていますが、便利なスタートポイントを提供できます。
- [Options]、[AutoGroups]は、パッチを当てたフィクスチャーからコンソールが自動的にグループを作成するかどうかを設定します。有効の場合、同じタイプのすべてのフィクスチャーに対してグループが作成され、多くのフィクスチャーにパッチを適用すると、別のグループが作成されます。
- フィクスチャーのDMXアドレスを表示するには、<OPEN / VIEW>を押してから<PATCH>を押します。1つのフィクスチャーのパッチの詳細を表示するには、<OPEN / VIEW>を押してからフィクスチャーセレクトボタンを押します。タッチボタンでは、DMXアドレスがボタンの右上に[DMX line]。{Address}の形式で表示されます。（この表示はコンテキストメニューを使用して無効にできます。）
- パッチがDMXラインの容量を超えた場合、コンソールは次のラインの最初にパッチを適用します。例えば、チャンネル1.510で可動ヘッドフィクスチャーにパッチを適用しようとする、実際には2.1でパッチが適用されます。
- コンソールには、選択したフィクスチャーの写真がプロンプトエリアに表示され、正しいフィクスチャーを持っていることを確認するのに役立ちます。（フィクスチャーパーソナリティで提供されている場合、一部のフィクスチャーにはこの情報が含まれていません。）



4.1.4 Captureビジュアライザーオートパッチ

Captureビジュアライザーを使用する場合は、<OPEN / VIEW>、[Open Workspace Window]、[Visualiser]の順に押して開始します。一部のコンソールには、専用の<Visualiser>ボタンもあります。Captureがワークスペースウィンドウに開き、パッチが自動的に表示されます。

パッチを適用したフィクスチャーが、ハンドルナンバー順に画面にレイアウトされます。その後、必要に応じてビジュアライザーコントロールを使用してフィクスチャーのポジションを変更できます。

[セクション：Captureビジュアライザー](#)を参照してください。

- Captureビジュアセットティングウィンドウ（ステージタブ）で自動パッチをオフにすることができます。
- オートパッチで機能するフィクスチャーモードでは、ボタンにCaptureアイコンが表示されます。アイコンが表示されていない場合、そのフィクスチャーモードは統合されたCaptureではサポートされていません。



- 外部コンピューターでCaptureのフルバージョン（Nexum以上）にリンクされたコンソールを使用している場合、コンソールのパッチへの変更はCaptureショーに自動的に同期されます。また、Captureで行った変更はコンソールに同期されます。詳細については、[セクション：コンソールとスタンドアロンCaptureのリンク](#)を参照してください。

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

4.1.5 複数のセルによるフィクスチャーのパッチング (サブフィクスチャー)

一部のフィクスチャーには、単一のフィクスチャー内に複数の制御セルがあります。(例えば、RGB LEDバテン) すべてのセルを単一のフィクスチャーとしてパッチする必要がないようにするには、フィクスチャー全体を1つの“super fixture (スーパーフィクスチャー)”としてパッチすると、それぞれのセルが“sub fixture (サブフィクスチャー)”として表示されます。これは、フィクスチャーを単一のフィクスチャーとして移動および回転しながら、セルを個別に制御できるため、ピクセルマップパーを使用するためにフィクスチャーをレイアウトするとき非常に役立ちます。

パッチが適用されているハンドルを使用してフィクスチャーにアクセスすると、フィクスチャーのすべてのセルと一緒に制御されます。サブフィクスチャーに個別にアクセスするには、アトリビュートエディターウィンドウを使用するか、<Unfold>を押してからフィクスチャーのセレクトボタンを押します。

フィクスチャーワークスペースでは、フィクスチャーの現在のページが、個々のフィクスチャーセルのセレクトボタンに置き換えられます。フェーダーにパッチを当てた場合、セルはフェーダー1から始まります。テンキーからサブフィクスチャーを選択することもできます。フィクスチャーセルの操作の詳細については、[セクション：複数のセル / サブフィクスチャーのフィクスチャー](#)を参照してください。

通常に戻るには、<Unfold>を押してから[Exit Unfold]を押します。



サブフィクスチャー機能は、フィクスチャーのパーソナリティで定義する必要があります。サブフィクスチャーがフィクスチャーで機能しない場合は、Avolitesから最新のフィクスチャーパーソナリティを取得する必要がある場合があります。

4.1.6 アクティブフィクスチャー / メディアサーバーのパッチ

Aiメディアサーバーの場合、SynergyでAiに接続してセットアップとメディアプレイバックを制御する方法の詳細については、[セクション：シナジーとAiへのリンク](#)を参照してください。

CITPをサポートする他のメディアサーバーは、パッチメニューの[Active Fixtures]コマンドを使用してパッチを適用できます。これにより、プレイバックするクリップを選択しているときに、コンソールでメディアクリップのサムネイル画像を取得して、アトリビュートエディターに表示できます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

メディアサーバーがネットワークに接続されたら、[Active Fixtures]を選択してから[CITP Media Servers]を選択すると、接続されているサーバーで使用可能なディスプレイレイヤーのリストが表示されます。それぞれのレイヤーは、コントロール用のフィクスチャーボタンにパッチすることができます。

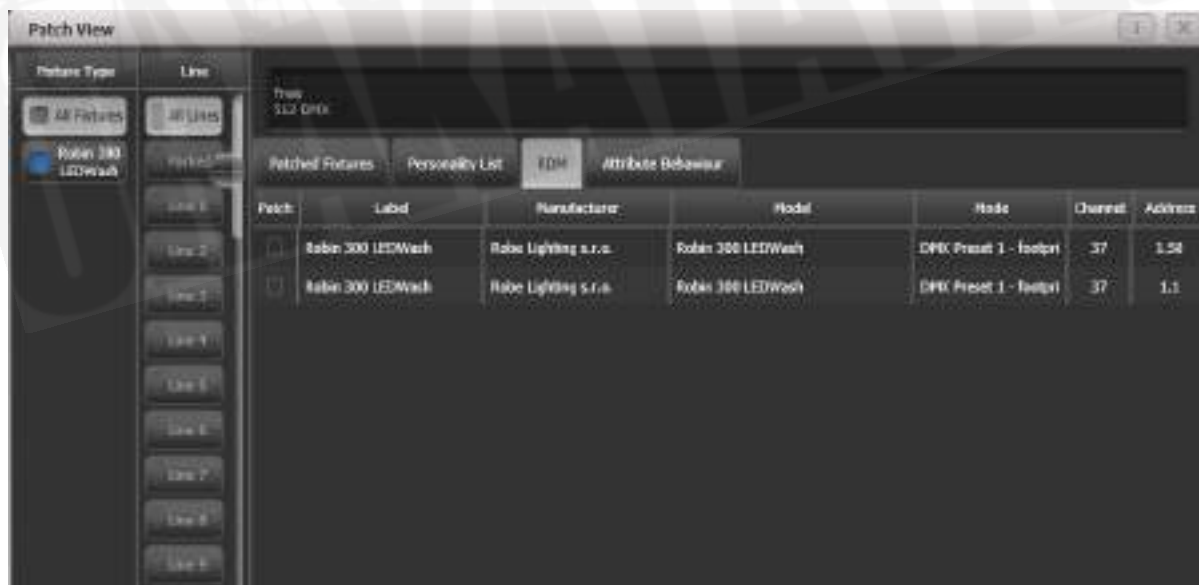
4.1.7 RDMによるパッチ

RDM (Remote Device Management) は、コンソールがライティングリグに問い合わせて、そこにあるものを見つけることができるシステムです。その後、既存のDMXアドレスと一致するようにパッチを適用できます。また、フィクスチャーのモードやその他の設定をリモートで変更することもできます。



フィクスチャーは、XLRコネクタはRDMをサポートしていないためRDM対応のArtnetノードによってコンソールに接続する必要があります。これを機能させるためには、フィクスチャーにRDMが装備されている必要があります。(多くのフィクスチャーはRDMが装備されていません。) また、リグにDMXバッファまたはスプリッターがある場合は、RDMを有効にする必要があります。そうしないと、コンソールに送り返される情報がブロックされます。

<OPEN / VIEW>を押してから<PATCH>を押してパッチビューウィンドウを開き、RDMタブを選択します。RDMをサポートするすべてのデバイスがここにリストされます。[Full Discover]コンテキストメニューボタンをクリックして、RDMデバイスのリグを再スキャンします。



- グリッドで1つ以上のフィクスチャーを選択し、パッチコンテキストメニューボタンをクリックして、デバイスにパッチを適用します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

- グリッドのMode of Addressセルをクリックして、これらの設定をリモートで変更します。
- アイデンティファイボタン（画面の右端にあるため、スクロールして確認する必要がある場合があります。）をクリックしてフィクスチャーをオンにし、リグ内の場所を確認します。
- すべてのRDMデバイスに自動的にパッチを適用するには、RDMクイックパッチコンテキストメニューボタンをクリックします。

4.1.8 パーキングフィクスチャー

制御チャンネルが1つ以上の他のフィクスチャーとオーバーラップするDMXアドレスにフィクスチャーにパッチを適用、コピー、または移動しようとする、コンソールに競合するフィクスチャーをパークするオプションが表示されます。パーキングフィクスチャーはすべてのプログラミングを保持しますが、DMX出力には出力しません。

パーキング中のすべてのフィクスチャー具を表示するボタンがあるパッチビューウィンドウを使用して、新しいDMXアドレスを指定することにより、パーキングフィクスチャーを再度有効にすることができます。

4.1.9 ロストしたフィクスチャーを見つける

フィクスチャーが間違ったDMXアドレスセットでリギングされたり、間違ったDMXラインに接続されたりすることがあります。

フィクスチャーの検索機能を使用すると、可能なすべてのDMXアドレスを“locate（検索）”状態にスクロールして、フィクスチャーの開始アドレスを検索できます。フィクスチャーがLocate状態で応答すると、DMXアドレスがわかっているので、リグを調べてそれを確認するのを避けることができます。

1. <PATCH>、[Fixture]を押して、探しているフィクスチャーのタイプを選択します。
2. [Options]、[Find Fixture]の順に押して、Find Fixtureモードを有効にします。
3. ホイールBを回して、可能なすべてのDMXアドレスを確認します。ホイールAはDMXラインを設定します。
4. フィクスチャーがLocate状態で応答すると、正しいDMXアドレスが見つかります。

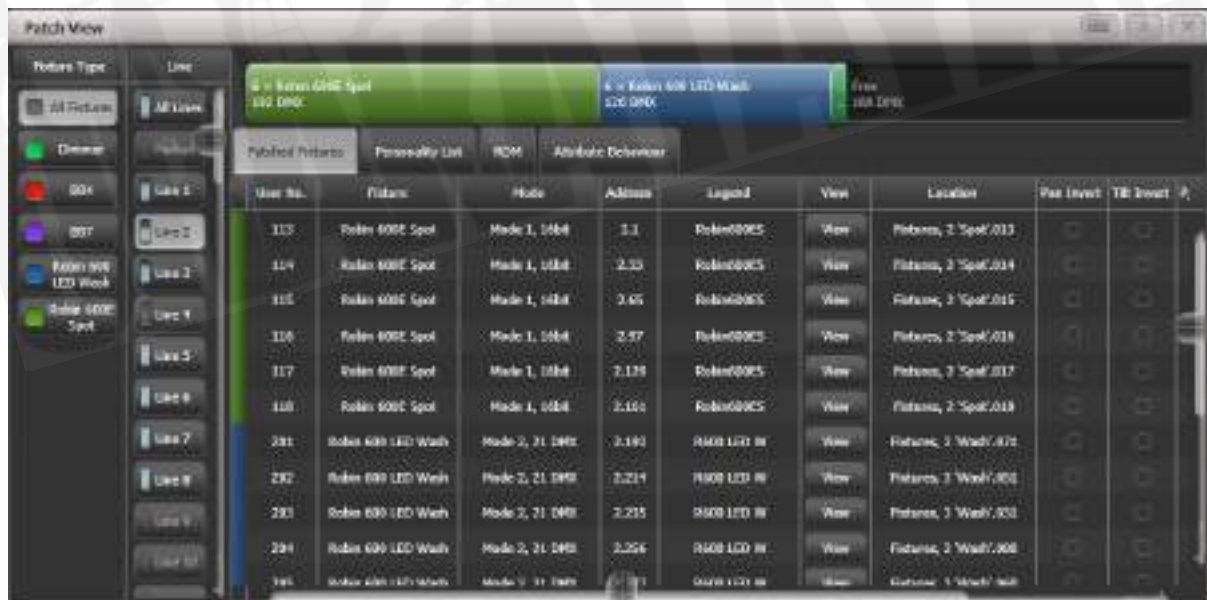
5. [Find Fixture]モードをオフにして、（まだ占有されていない場合は）フィクスチャーにパッチを適用します。DMXアドレス / ラインは、Find Fixture設定と一致するように自動的に設定されます。
- ホイールC（DMXスロット）は、フィクスチャーチャンネルカウントを使用してDMXアドレスをジャンプします。（例えば、フィクスチャーが16チャンネルを使用する場合、16でジャンプします。）

4.2 パッチの変更

4.2.1 パッチビュー

パッチビューウィンドウでは、ショーのすべてのフィクスチャーにパッチ適用方法が表示されます。パッチ、リパッチ、アトリビュート、ナンバーの付け替え、反転、パン / チルトスワップ、フリーズ、交換、パークのフィクスチャーを表示することができます。複数のフィクスチャーの設定を変更する必要がある場合（例えば、複数のフィクスチャーのDMXアドレスを変更する場合）、パッチビューの1つの操作で非常に簡単に実行できます。

パッチビューウィンドウを表示するには、<OPEN / VIEW>を押してから<PATCH>を押すか、<OPEN / VIEW>をダブルプレスしてウィンドウセレクトボタンから[Patch View]を選択します。



フィクスチャータイプ：ショーのフィクスチャーのさまざまなタイプをリストします。それぞれのフィクスチャーには固有のカラーコードがあります。これらのボタンをクリックしてビューをフィルタリングすると、1つのフィクスチャータイプのみが表示されます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

ライン：使用可能なDMX出力ライン / ユニバースを一覧表示します。ボタンのブルーの棒グラフは、パッチが当てられたフィクスチャーによって使用されているラインと、空き領域を示しています。ボタンをクリックすると、ウィンドウの右側にそのラインの詳細が表示されます。

上部の**色付きのバー**は、フィクスチャーのタイプごとに固有のカラーコードを使用して、選択した出力ラインでフィクスチャーがどのようにパッチされるかを示しています。バーのセクションをクリックして、下のグリッドでこれらのフィクスチャーを選択します。

グリッドエリアには、選択した出力ライン上のパッチが適用されたそれぞれのフィクスチャーの詳細が表示されます。一部のパラメーターはグリッド内をクリックして編集でき、ソフトキーを使用してパラメーターを変更できます。



グリッド上で選択ボックスをドラッグして複数のフィクスチャーのパラメーターを変更するか、キーボードのCtrlボタンを押しながら必要なフィクスチャーをクリックします。次に、ソフトキーのパラメータを編集し、[Set]コンテキストボタンを使用するか、<ENTER>を押して、選択したフィクスチャーを更新します。

- 一部の表示列をオフにして、パッチビューをシンプルにすることができます。[Choose Columns]コンテキストメニューボタンを押し、ソフトキーのオプションを使用して列のオンとオフを切り替えます。
- パッチビューでそれぞれのフィクスチャーにノートを追加できます。ノートフィールドをクリックし、キーボードを使用してテキストを入力します。

上部のタブを使用すると、ウィンドウをパーソナリティリスト（コンソールで使用可能なすべてのフィクスチャーを一覧表示）、RDM（RDMを使用してデバイスにパッチを適用できます）、およびアトリビュートの動作（反転、フリーズ、カーブ、およびリミットを設定できます。）に切り替えることができます。アトリビュートの動作については、[セクション：コンソールでのパーソナリティライブラリの更新](#)以降のセクションを参照してください。

コンテキストメニューオプションを使用すると、パークしたフィクスチャーを表示または非表示にできます。パークされたフィクスチャーを表示すると、最初にパッチされた位置でグレーに表示されます。

4.2.2 詳細なフィクスチャーインフォメーションを表示

Patch Viewウィンドウで、表示したいフィクスチャーのViewボタンをクリックするか、<OPEN / VIEW>を押してからフィクスチャーハンドルを押します。フィクスチャービューウィンドウが開き、パッチに使用されたパーソナリティとモード、それぞれのアトリビュートのDMXチャンネルアドレスなど、そのフィクスチャーの詳細が表示されます。右側のチェックボックスをクリックすると、アトリビュートを反転またはフリーズできます。



フィクスチャーアドレスがDIPスイッチを使用して設定されている場合、コンソールはDIPスイッチタブをクリックするとスイッチの設定方法が表示できます。



フィクスチャーのパーソナリティファイルに関する履歴情報を示すパーソナリティタブ（画像には表示されていません。）もあります。これは、パーソナリティファイルのバージョンを確認するのに役立ちます。

4.2.3 パッチビューを使用したDMXアドレス指定変更

1つ以上のフィクスチャーのDMXアドレスをパッチビューから簡単に変更できます。変更するDMXアドレスセルを選択します。複数のセルの上に選択ボックスを描画して、複数のセルを選択します。

Mode	Address	Legend	V
Dimmer	2.319	Blinder	V
Dimmer	2.320	Blinder	V
Dimmer	2.321	Blinder	V
Dimmer	2.322	Blinder	V
Dimmer	2.323	Blinder	V
Dimmer	2.324	Blinder	V
Dimmer	4.40	S4	V

選択した最初のフィクスチャーの新しいアドレスを入力し、<ENTER>を押します。（ユニバース形式を使用。アドレスは、ユニバース部分を見逃した場合は変更されません。）

すべてのフィクスチャーは、フィクスチャー間のアドレッシングオフセットを同じに維持して再番号付けされます。（つまり、それぞれのフィクスチャーが20チャンネルを使用する場合、アドレスはそれぞれのフィクスチャー間の20チャンネルのオフセットで設定されます。）

[Swap Fixture Addresses]ソフトキーを使用すると、2つのフィクスチャーグループ間でアドレッシングを交換できます。これは、[One For One]または[Retain Layout]の2つのモードで動作し、[Swap Fixture Addresses]を押した後、ソフトキーで選択できます。

グループを1つ選択してから、[Swap Fixture Addresses]を押して、ターゲットグループを選択します。One for Oneモードでは、ターゲットは同じ数のフィクスチャーにしないとコンソールにエラーが表示されます。レイアウト保持モードでは、コンソールはフィクスチャーを追加または削除して同じ数量を取得しようとします。これが他のフィクスチャーと競合する場合は、[Park Conflicting]または[Cancel]のオプションが表示されます。

4.2.4 パッチメニューを使用してDMXアドレスを変更

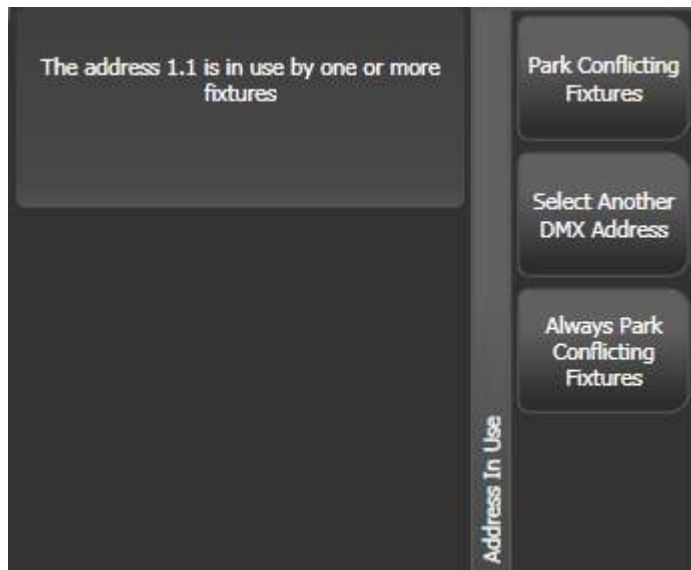
Patch View画面を使用するだけでなく、Patchメニューを使用して、フィクスチャーを別のDMXアドレスまたは別のDMX出力ラインにリパッチできます。すべてのプログラミングが保持されます。

1. <PATCH>を押します。（まだパッチモードになっていない場合）
2. [Repatch Fixtures]を押します。
3. 変更するフィクスチャーのセレクトボタンを押します。

- DMXを変更するには、[Address]を押し、新しいアドレスを入力してEnterキーを押します。このアドレスがすでに使用されている場合、警告アイコンが表示されます。



- DMX出力ラインを変更するには、[DMX Line = x]を押し、新しい出力ライン番号を入力します。
 - <ENTER>または[Repatch]を押しして変更を確認します。
 - 他のフィクスチャーを変更したい場合は、ステップ3から繰り返します。
- [Park]を使用してフィクスチャーを“Park（パーク）”できます。これにより、DMX出力マップからフィクスチャーが削除されますが、すべてのプログラミングは保持されます。元のDMXラインとアドレスは記憶されており、[Unpark]オプションを使用して復元できます。
 - 新しいDMXアドレスにすでに別のフィクスチャーまたはディマーがパッチされている場合、コンソールは警告を表示します。（これがユーザーオプションで無効にされていない限り、[セクション：ユーザー設定](#)を参照してください。） [Select another DMX address]を押して変更を中止するか、[Park Conflicting Fixtures]を押します。パークされたフィクスチャーのすべてのプログラミングは保持されますが、再度使用する前に、上記の手順を使用して空きDMXアドレスにリパッチする必要があります。 [Always Park Conflicting Fixtures]を押すと、コンソールは警告なしにこれと今後の競合するフィクスチャーをパークします。（このオプションはユーザー設定で変更できます。）



4.2.5 レジェンドの設定

パッチしたパッチやディマーごとにレジェンドを設定でき、タッチボタンに表示されます。これは、フィクスチャーを特定するのに非常に役立ちます。

1. <LEGEND> (D9のみ) を押すか、メインメニューでソフトキー[SetLegend]を押します。
 2. レジェンドにするフィクスチャーのセレクトボタンを押します。
 3. レジェンドをキーボードで入力します。
 4. 終了したら、<ENTER>を押します。
- ソフトキーオプションを使用して、ピクチャーレジェンドを選択することもできます。
 - [Set Legend]を押した後でフィクスチャーのグループを選択すると、複数のフィクスチャーに同じレジェンドを設定できます。
 - [Set Legend]メニューの[User Number]ソフトキーを使用して、フィクスチャーのユーザーナンバーを変更できます。ユーザーナンバーは、キーパッドのシアタースタイルからフィクスチャーを選択するときに使用されます。
 - フィクスチャーグループを選択し、[User Number]を設定することにより、複数のフィクスチャーにユーザーナンバーを自動的に割り当てることができます。最初のフィクスチャーには入力したユーザーナンバーが含まれ、その他の選択されたフィクスチャーには、フィクスチャーごとに1ずつ増加するナンバーが付与されます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

- メインプログラムメニューの[Set Legend]機能を使用して、フィクスチャーの現在のページのレジェンドを設定できます。レジェンドは、ページのタッチボタンとHUDに表示されます。

4.2.6 フィクスチャーボタンハロ

フィクスチャーボタンを“halo（ハロ）”カラーに設定するとすぐに見つけることができます。ハロカラーは、フィクスチャーごとに手動で設定するか（デフォルト設定）、パッチウィンドウで使用されているのと同じフィクスチャーカラーを使用して、フィクスチャータイプごとに自動的に設定できます。

手動でハロカラーを設定するには、<LEGEND>を押すか、[Set Legend]をクリックし、フィクスチャーボタン（または複数のボタンを選択）をクリックして、[Halo]オプションを選択します。カラーピッカーが開いてカラーを設定できます。または、[System Colours]を押すと、ソフトキーにカラーのオプションが表示されます。[Remove Halo]ソフトキーを使用すると、カラーを削除できます。



自動ハロカラーを有効にするには、<AVO>を押しながら[User Settings]、[Handles]の順に選択し、次に[Fixture Halos]を[Auto]に設定します。フィクスチャーボタンは、パッチウィンドウで使用される自動フィクスチャーカラーと一致するように色付けされます。

ハロカラーは、インテンシティビューおよびショーライブラリワークスペースにも表示されます。DMX、チャンネルグリッド、キュービュー、パレットビューなどのリストビューでは、ハロカラーはリストの左側にバーとして表示されます。これは、ユーザーハロカラーが設定されている場合はそれを使用し、そうでない場合は自動カラーが使用されます。ユーザー設定はこの表示には影響しません。

Attributes	Number	Order	Dimmer		Shutter		Pan		Tilt		Colour Macros		Col
			D	F	D	F	D	F	D	F	D	F	C
Parcan	15	19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Parcan	18	20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Parcan	21	21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Parcan	24	22	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Parcan	27	23	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Parcan	30	24	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Robin600ES	101	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Robin600ES	102	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Robin600ES	103	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Robin600ES	104	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Robin600ES	105	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Robin600ES	106		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

フィクスチャーカラー

4.2.7 DMXビューウィンドウ

フィクスチャーの動作に問題がある場合は、コンソールからの実際のDMX出力値を確認すると便利です。＜OPEN / VIEW＞、[Open Workspace Window]の順に押し、[DMX]を選択します。

Line	Index	Line	Address	Control	Output
Line 1	1	1	1	Dimmer	227
Line 2	2	1	2	Dimmer	0
Line 3	3	1	3	Dimmer	196
Line 4	4	1	4	Dimmer	0
Line 5	5	1	5	Dimmer	0
Line 6	6	1	6	Dimmer	0
Line 7	7	1	7	Dimmer	30
Line 8	8	1	8	Dimmer	0
Line 9	9	1	9	Dimmer	0
Line 10	10	1	10	Dimmer	0
Line 11	11	1	11	Dimmer	0
Line 12	12	1	12	Dimmer	0
Line 13	13	1	13	Dimmer	0
Line 14	14	1	14	Dimmer	0
Line 15	15	1	15	Dimmer	0
Line 16	16	1	16	Dimmer	0

左側のボタンを使用すると、コンソールからさまざまな出力ラインを選択できます。ウィンドウを右にスクロールすると、それぞれのDMXチャンネルに関する詳細情報が表示されます。

4.2.8 フィクスチャーのエキステンジ



Titan - Advanced Patching

https://youtu.be/a_ES6UYQRJ4

フィクスチャーエキステンジ機能を使用すると、代替のフィクスチャーを使用してショーのフィクスチャーをリパッチし、キュータイム、シェイプ、レジェンドなどの重要なエレメントを保持できます。これは、イベントの回転率が高いショーや会場のツアーに非常に役立ちます。

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

フィクスチャーエクスチェンジは、パレットを使用してキューを作成する場合に最適です。これにより、すべてのキューをリプログラムする必要がなく、いくつかのポジションパレットをリプログラムすることで、ポジションの違いなどを調整できます。絶対値で記憶されたキューは、パレットを使用して再記憶する必要があります。

パン、チルト、ディマーは、常に1つのフィクスチャータイプから次のタイプへと保持されます。他のアトリビュートの場合、コンソールはフィクスチャー間の機能を一致させようとはしますが、エクスチェンジマッピング機能を使用してこの詳細を変更できます。（次のセクションを参照。）パレットを含むすべてのプログラムされたアイテムは保持されるため、通常どおりにパレットを更新することにより、プログラミングを簡単に調整できます。

フィクスチャーエクスチェンジは、既存のショーを新しいライトで再利用するための強力な方法も提供するため、新しいフィクスチャーに直面したときにプログラミングのスタートを切ることができます。

- フィクスチャーエクスチェンジなどの大きな変更を行う前に、ショーを保存することをお勧めします。変更しなくなった場合や問題が発生した場合でも、簡単にショーを前の状態に戻すことができます。
1. <PATCH>を押してパッチモードに入ります。
 2. 使用する新しいフィクスチャータイプを選択します。
 3. エクスチェンジするフィクスチャーのセレクトボタンをタッチします。
 4. コンソールは、フィクスチャーが使用中であることを警告します。[Exchange Fixture]オプションを押します。
 5. 手順3から繰り返し、他のフィクスチャーを同じタイプの新しいフィクスチャーとエクスチェンジします。



フィクスチャーエクスチェンジした後、それらのフィクスチャーを使用したパレットを更新する必要があります。パレットで値をオフに切り替えられない場合は、アトリビュートグループのすべてのアトリビュートに新しい値を設定し、パレットを再記憶してください。その後、必要に応じてアトリビュートグループをオフにすることができます。

4.2.9 エクスチェンジマッピング

フィクスチャーエクスチェンジすると、コンソールは新しいフィクスチャーのファンクションを古いフィクスチャーの同じファンクションにマップしようとするため、変更されたフィクスチャーでショーが違って見えることはありません。

ただし、これが常に正しく機能するとは限らないため、エクスチェンジマッピングを使用して、フィクスチャー間でファンクションを手動でマップできます。例えば、これにより、同じホイールポジションにない場合でも、古いゴボを同様の新しいゴボにマッピングし、回転スピードが同じように機能するようにすることができます。

変更はショーにすぐに適用されます。マッピングは記憶されており、同じフィクスチャーをエクスチェンジするときに使用されます。（[Clear All Mappings]ソフトキーを使用する必要がある場合は、いつでもファクトリーマッピングに復元できます。）



マッピングを設定するには：

1. <OPEN / VIEW>を押し、次にパッチビュースクリーンを表示します。
2. エクスチェンジマッピングタブを選択します。
3. 左端の列で、変更した新しいフィクスチャーのフィクスチャータイプをクリックします。
4. ビューには、左側に古いフィクスチャー、右側に新しいフィクスチャーが表示され、両方のフィクスチャータイプのアトリビュートがリストされています。[Sort]コンテキストメニューオプションを使用して、アルファベット順またはDMXチャンネル順にリストをソートできます。
5. マッピングを表示するアトリビュートを選択します。両方のフィクスチャーのマップされたアトリビュートが水色でハイライトされます。茶色のコントロールはマップされていません。ビューの中央には、選択したアトリビュートの個々の機能が表示され、色付きの線は、これらがフィクスチャー間でどのようにマッピングされるかを示しています。
6. ファンクションをマッピングするには、元のファンクションをクリックしてから変更したいファンクション（destination function）をクリックします。以前のマッピングはすべて削除されます。複数のソースファンクションを単一の宛先ファンクションにマップできます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

7. ファンクションのマッピングを解除するには、ソースファンクションをダブルクリックします。複数のソースがマッピングされている場合は、宛先ファンクションをダブルクリックします。
 8. マッピングを移動するには、既存の宛先をクリックしてから、新しい宛先をクリックします。
- フィクスチャーが複数のソースフィクスチャーからエクスチェンジされている場合、'exchanged from (エクスチェンジ元)'列に関連するソースフィクスチャーを選択することで、フィクスチャーを切り替えることができます。
 - マッピングを変更すると、'Unsaved Changes (保存されていない変更)'オプションが画面下部にポップアップ表示されます。ここで、Apply (適用) を押して新しいマッピングを保存したり、Cancel (キャンセル) を押して変更を無視したり、Reset (リセット) を押してすべてのマッピングを工場出荷時のデフォルトに還元したりできます。これらすべてのアクションは、[Confirm]ソフトキーを押して確認する必要があります。

レンジマッピング

宛先ファンクションにレンジ (例えば、0-100%) がある場合、ソースファンクションがマップされるレンジを調整できます。

複数のソースファンクションがレンジを持つ単一の宛先ファンクションにマップされる場合、個別の宛先ボタンが表示され、それぞれのソースファンクションに異なる宛先レンジを設定できます。

レンジを設定するには、まず宛先ファンクションを選択してから、ウィンドウの下部にあるEdit Ranges (レンジ編集) オプションをクリックします。次に、レンジを変更する機能を選択します。(マップされたファンクションのレンジを調整することのみが可能であることに注意してください。マップされていない、またはレンジではないファンクションはグレーで表示されます。)

次に、ホイールで、タッチコンソールのホイールビューにタッチするか、関連するソフトキーを選択して値を入力することにより、レンジの最大値と最小値を調整できます。完了したら、Apply (適用)、[Confirm]の順にクリックして変更をコミットするか、Cancel (キャンセル) をクリックして[Confirm]をクリックして忘れず。

4.2.10 パッチされたパーソナリティの更新

このオプションを使用すると、ショーで使用されるフィクスチャーのパーソナリティを更新できます。通常、ショーのそれぞれのフィクスチャーパーソナリティのコピーはショーファイルに保存されるた

め、コンソールでパーソナリティライブラリを更新しても、すでにパッチが適用されているフィクスチャーは更新されません。

- パーソナリティの更新を使用する前にショーを保存することをお勧めします。そうすると、変更したくなった場合や問題が発生した場合に、変更を元に戻すことができます。
1. パッチを押してパッチモードに入ります。
 2. [Edit Fixtures]を押します。
 3. [Update Personality]を押して個々のフィクスチャータイプを更新するか、[Update All]を押してパッチされたすべてのフィクスチャーをライブラリの最新バージョンに更新します。
 4. 個々のフィクスチャーを更新する場合、コンソールには更新で使用できるショーで使用されているパーソナリティのリストが表示されます。
 5. 個々のフィクスチャーを更新する場合は、更新するパーソナリティを押します。
- 新しいパーソナリティはTitan / Personalitiのフォルダーから読み込まれます。

4.3 フィクスチャーのコピー、移動、削除

4.3.1 パッチされたフィクスチャーのコピーと移動

<COPY>または<MOVE>ボタンを使用して、既存のフィクスチャーのコピーを作成したり、新しいハンドルに移動したりできます。キューのようにフィクスチャーハンドルをリンクできません。1回の操作で複数のフィクスチャーをコピーまたは移動できます。

フィクスチャーのコピーは、すでにパッチを適用したりプログラムしたタイプの追加フィクスチャーが必要な場合に非常に役立ちます。新しいコピーには、コピーした元のフィクスチャーのすべてのキューとパレットが含まれるためです。コピーされたフィクスチャーは“Parked”されるため（DMXチャンネルは割り当てられません。）、使用する前にアドレスを設定する必要があります。（上記の[セクション：パッチビュー](#)を参照してください。）

移動は、コンソールを片付けるのに役立ちます。

1. <COPY>または<MOVE>ボタンを押します。（<MOVE>ボタンがないコンソールでは、<AVO>と<COPY>ボタンを押します。）

2. コピー/移動したいフィクスチャーのセレクトボタンを押します。複数のフィクスチャーを選択できます。＜AND＞ボタンを使用して、選択にフィクスチャーを追加します。
3. 移動したい場所で空のセレクトボタンを押します。
 - ＜MENU LATCH＞ボタンは、コピーまたは移動メニューをラッチするので、＜COPY＞または＜MOVE＞ボタンを押し続けることなく、コピーまたは移動し続けることができます。もう一度押すと、ラッチが解除されます。
 - [Retain Layout]または[Bunch Up]オプションは、グループ内の空のハンドルを持つフィクスチャーのグループをコピーするときに使用されます。空のハンドルを保持するか、使用済みのハンドルをまとめることができます。フィクスチャーをより多くのDMXチャンネルを使用するものに交換する必要があるショーを実行している場合に、DMXチャンネルにギャップを残すことができる[Bunch Up With Offset]オプションもあります。
 - コピーモードでは、オプション[Copy Legends]を[Don't copy legends]に変更して、コピーされたフィクスチャーにデフォルトのレジェンドを付けることができます。
 - 移動モードの場合、[Swap Items if Required]は、移動の妨げとなっている既存のハンドルのポジションを変更しようとします。これは、ページがほぼいっぱいになっているページでボタンを再配置するときに役立ちます。

4.3.2 パッチされたフィクスチャーの削除

ボタンにフィクスチャーまたはディマーを誤ってパッチした場合、またはリグを変更してボタンを他に使用したい場合は、ボタンから削除できます。



フィクスチャーのすべてのプログラミングも削除されます。フィクスチャーの削除を元に戻したり、フィクスチャーを同じハンドルにリパッチしてプログラミングを取り戻すことはできません。後でフィクスチャーが再び必要になる場合は、未使用のフィクスチャーページに移動してください。

1. ＜PATCH＞ボタンを押してパッチモードに入ります。
2. ＜DELETE＞ボタンを押します。
3. 削除するフィクスチャーのセレクトボタンを押します。

- ボタンが赤く点灯し、コンソールが確認を求めてくるのでセレクトボタンをもう一度押して確認します。

- 一連のフィクスチャーを1回の操作で削除できます。

4.4 フィクスチャーのパーソナリティ

コンソールにはフィクスチャーのタイプごとに、フィクスチャーを制御する方法、ディマー（HTP）チャンネルであるチャンネル、その他のフィクスチャー固有の大量の情報を伝える"personality"ファイルがあります。それぞれのフィクスチャーにパッチを適用するときは、コンソールにどのパーソナリティを使用するかを指示します。

コンソールには、一般的に使用されるすべてのフィクスチャーが含まれているパーソナリティライブラリがありますが、新しいフィクスチャーが常に表示され、Avolitesは常にライブラリを更新しています。

新しいフィクスチャーを活用するためにライブラリを時々更新することをお勧めします。また、サブフィクスチャーなどのパーソナリティや追加される可能性のある新機能のバグ修正を受け取ることもお勧めします。

4.4.1 Avolitesからフィクスチャーパーソナリティをダウンロードする

AvolitesのWebサイトには、パーソナリティが作成されたすべてのフィクスチャーがリスト化されています。コンソールにフィクスチャーのパーソナリティが含まれていない場合は、最初にここを見る必要があります。アドレスは<http://personalities.avolites.com> です。

使用可能なすべてのフィクスチャーのパーソナリティは、画面の左側に表示されます。左上のボックスを使用してリストをフィルタリングし、特定の製造元からのフィクスチャー、特定のコンソールで使用可能なフィクスチャーを表示したり、特定のフィクスチャー名を検索したりできます。

フィクスチャー名をクリックして、右側のウィンドウに詳細を開きます。これにより、そのフィクスチャータイプで使用可能なすべてのパーソナリティが表示されます。（左上でコンソールタイプを入力した場合、そのコンソールのパーソナリティのみが表示されます。）

パーソナリティがスタンダードライブラリ（キャッシュ）に含まれている場合、列はチェックされません。

フィクスチャーのパーソナリティがリストされている場合は、次のセクションで説明するように、パーソナリティライブラリ全体を更新するのが最も簡単です。

4.4.2 コンソールでのパーソナリティライブラリの更新

パーソナリティWebサイトのホーム画面で"Titan Fixture Library"をクリックするか、フィクスチャーのCache列のディスクアイコンをクリックして、現在のTitanパーソナリティライブラリをダウンロード

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ドします。または、画面上部のDownloadリンクをクリックし、"Titan Fixture Library"をクリックして、このファイルを取得することもできます。



更新すると、ライブラリに保存したカスタムパーソナリティが上書きされます。これを回避するには、カスタムパーソナリティをユーザーパーソナリティフォルダーに保存します（詳細は、次のセクションを参照してください。）

コンソールを更新するには、次の手順を使用します：

1. ダウンロードしたファイルTitanFixtureLibrary.exeをUSBペンドライブにコピーし、コンソールに接続します。
2. ツールバーのToolsメニューをクリックし、次にメニューのフォルダアイコンをクリックします。
3. USBドライブでダウンロードしたファイルを見つけ、ダブルクリックして実行します。警告ボックスでOkをクリックします。
4. コンソールをシャットダウンしてから再起動します。（画面のToolsメニューの[ソフトウェアの再起動]ボタンを使用してOKです。）

Titan Mobile、Titan Go、Titan Simulatorを更新するには：

1. ダウンロードしたファイルTitanFixtureLibrary.exeをダブルクリックして実行します。Windowsは、認識されないファイルに関する警告を表示する場合があります。
 2. Windowsユーザーアカウント制御の警告ボックスでOKをクリックします。
 3. インストールが完了したら、Titanソフトウェアをシャットダウンしてから再起動します。
- パッチオプションが最初に使用すると、コンソールはFixtureLibraryフォルダーをメモリにキャッシュするため、新しいフィクスチャーパーソナリティが読み込まれるようにするには、（Toolsメニューから）コンソールソフトウェアを再起動する必要があります。
 - フィクスチャーにパッチを適用すると、そのパーソナリティがショーファイルに埋め込まれます。フィクスチャーライブラリへの変更は、ショーでパッチされたフィクスチャーには影響しません。必要に応じて、パッチメニューの[Update Personality]オプションを使用して、パッチされたフィクスチャーを更新できます。

4.4.3 ユーザー/カスタムパーソナリティ

コンソールソフトウェアと共にインストールされたパーソナリティビルダーアプリケーションを使用すると、標準のパーソナリティの動作を変更したい場合や、フィクスチャーをすばやく動作させる必要がある場合に、独自のパーソナリティを作成できます。



パッチオプションが最初に使用すると、コンソールはフィクスチャーライブラリをメモリにロードするため、新しいパーソナリティを作成した後、Toolsメニューからコンソールソフトウェアを再起動する必要があります。これを行わないとコンソールソフトウェアが表示されません。

カスタムパーソナリティをコンソールのスタンダードフィクスチャーライブラリに組み込むことができますが、次にAvolitesからフィクスチャーライブラリを更新するときに上書きされる危険があります。

これを回避するために、コンソールには次の場所にあるユーザー指定のパーソナリティ用の特別なフォルダーが用意されています：

D:\Personalities

Titan Mobile、Titan Go、Titan Simulatorを使用している場合、フォルダーは次の場所にあります：

\Documents\Titan\Personalities

フィクスチャーにパッチを適用する場合、このフォルダはライブラリの前に最初に検索されます。適切なFixture Personalityが見つかった場合、コンソールはライブラリを使用するのではなく、それを使用します。このフォルダーは、パーソナリティライブラリが更新されても影響を受けません。

4.4.4 新しいフィクスチャーパーソナリティをリクエスト

フィクスチャーにパーソナリティがない場合は、Avolitesが作成します。上記のウェブページの"Request"リンクをクリックして、リクエストを送信してください。現在のリクエストのリストが表示されるので、他の誰かが同じことを求めているかどうかを確認できます。

新しいパーソナリティがライブラリに組み込まれます。新しいパーソナリティをインストールするには、上記のように最新のパーソナリティライブラリをダウンロードしてインストールします。

4.4.5 Avolitesにパーソナリティバグを報告する

フィクスチャーのパーソナリティに問題が見つかった場合、Avolitesはそれを修正して修正できるようにしたいと考えています。ウェブサイトでパーソナリティを検索し、画面の右側にある"Report Bug"アイコンをクリックします。ウィンドウの上部にある"Bug Reports"タブをクリックすると、現在未解決の問題のリストが表示されるので、誰かがすでに問題を報告していないかどうかを確認できます。

4.4.6 非常時には

コンソールには、さまざまな"Generic"フィクスチャーが含まれており、パーソナリティのないフィクスチャーを操作する必要がある場合の緊急時に使用できます。パッチを適用する場合は、[Generic]が見つかるまで製造元のリストを確認してください。このセクションには（他のフィクスチャーの中で）次のものがあります：

マルチDMX：最大10のDMXチャンネルがあり、すべてのチャンネルはLTPです。モード画面では、1-10チャンネルから選択できます。アトリビュートバンクを押し、ソフトキーを使用してチャンネルを選択します。

Generic RGB：LEDカラーチェンジャーなどのRGBフィクスチャーを制御でき、5つのモードがあります。

1=Dim 2=R 3=G 4=B

VDim 1=R 2=G 3=B

1=R 2=G 3=B 4=Dim

VDim + 4xRGB

4xRGB.

VDimは、DMXディマーコントロールのないフィクスチャー用のバーチャルオーバーロールディマーチャンネルです。ディマーアトリビュートを使用すると、コンソールはそれに応じてRGBレベルを調整します。

4.5 フィクスチャーのパーソナリティオプション

Titanは、フィクスチャーのパーソナリティを使用して、それぞれのタイプのフィクスチャーの操作方法をコンソールに指示します。既知のユニバースのほとんどのフィクスチャータイプのパーソナリティを作成しましたが、新しいフィクスチャーが常に作成されているため、新しいフィクスチャーパーソナリティを追加する必要がある場合があります。使用しているフィクスチャーのパーソナリティが

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

コンソールにない場合にパーソナリティを見つける方法の詳細については、パーソナリティのセクションを参照してください。

フィクスチャーの動作に影響を与える設定可能なさまざまなオプションもあります。以下のすべてのオプションは、パッチビューウィンドウからも設定できます。

4.5.1 パンとチルトの入れ替え

これにより、パンチャンネルコントロールとコントロールパンをチルトさせることができます。これは、変わった方向に取り付けられたフィクスチャーに役立ちます。

1. <PATCH>を押します。
2. [Edit Fixtures]を押します。
3. [Swap Pan and Tilt]を押します。
4. パンチルトを交換するフィクスチャーを選択します。 [Pan and Tilt...]を押して、選択したフィクスチャーの[Swapped]または[Normal]を選択します。
5. 終了したら、<EXIT>を押します。

4.5.2 アトリビュートを反転

このオプションは、フィクスチャーの個々のアトリビュートを反転させます。レストが左にパンするときに、右にパンするフィクスチャーがある場合に便利です。リグを上に移動してフィクスチャーオプションを設定しますが、任意のアトリビュートを反転できます。

1. <PATCH>を押します。
2. [Edit Fixtures]を押します。
3. [Invert Attribute]を押します。
4. 変更するフィクスチャーを選択します。
5. ソフトキーから反転するアトリビュートを選択します。アトリビュートが反転すると、表示が[Inverted]と表示されます。

6. <EXIT>を押して終了します。



- 複数のフィクスチャーの反転を変更するには、複数のフィクスチャーを選択しますが、選択に反転フィクスチャーと非反転フィクスチャーが混在している場合、“Inverted（反転）”表示は表示されません。
- 一部のアトリビュートは反転できません。
- 反転は、パッチビューウィンドウのアトリビュートビヘイビアタブからも設定できます。

4.5.3 アトリビュートリミット

任意のアトリビュートに上限と下限を設定できます。これは、例えば、フィクスチャーのパン / チルト動作を制限する場合や、フィクスチャーにディマー / ストロボ機能が組み合わされていて、操作のディマー部分のみが必要な場合に役立ちます。

アトリビュート制限は、エディットフィクスチャーメニューから、またはパッチビューウィンドウのアトリビュートビヘイビアタブを使用して設定されます。

1. <PATCH>を押します。
2. [Edit Fixtures]を押します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

3. [Set Limits]を押します。
4. 設定するフィクスチャーを選択します。
5. ソフトキーを使用して設定するアトリビュートを選択し、上限または下限を選択します。
6. 限界値のパーセント値を入力するか、[Set To Current Value]を押します。制限を削除するには、[Remove Limit]を押します。
7. 終了したら、<EXIT>を押します。

アトリビュートビヘイビアタブで、コンテキストボタンを使用してアトリビュートの制限を設定します。

制限外の値をプログラマーに入力することは可能です。制限されている場合、アトリビュートの後ろのホイールビューに“limited”と表示されます。



4.5.4 フィクスチャーオフセット

任意のフィクスチャーの任意のアトリビュートにオフセットを設定できます。この通常の使用法は、フィクスチャーがプログラムされた方法とは異なる方向でリギングされている場合、パン / チルトのポジションを修正することです。オフセットは、最終出力の直前のチャンネルに適用されます。

オフセットを設定するには4つの方法があります。

- フィクスチャー<LOCATE>を選択し、アトリビュートを目的のロケート値に調整します。次に、<RECORD>、<LOCATE>、[Update Offset]を押します。これは実際のロケート値を変更しませんが、ロケートポジションと設定ポジションの差をオフセットとして設定します。これは、オフセットを設定する簡単なビジュアル方法です。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

- パレットを使用してオフセットを設定することもできます。フィクスチャーを選択し、パレットを適用し、フィクスチャーを目的の値に調整してから、<RECORD>、<PALETTE>、[Update Offset]を押します。この場合も、パレットは変更されませんが、パレットと変更したポジションの差がオフセット値として設定されます。
- パッチビューウィンドウのパッチフィクスチャーリストには、パンまたはチルトオフセットのセルがあります。
- パッチビューウィンドウのアトリビュートビヘイビアタブで、コンテキストメニューボタンから[Offset]を選択できます。これにより、最初の2つの方法で設定されたオフセットを表示または調整できます。

4.5.5 フィクスチャー / アトリビュートカーブ

カーブは、値のフルレンジでのアトリビュートの動作を設定します。これらは、ディマーのレベルがスライダーに従う方法を設定するディマーアトリビュートに最もよく使用されますが、任意のアトリビュートに適用できます。

カーブは、エディットフィクスチャーメニュー、またはパッチビューウィンドウのアトリビュートビヘイビアタブのコンテキストボタンを使用して設定されます。

1. <PATCH>を押します。
2. [Edit Fixtures]を押します。
3. [Set Curve]を押します。
4. 設定するフィクスチャーを選択します。
5. ソフトキーを使用して、設定するアトリビュートを選択します。
6. ソフトキーを使用して、必要なカーブのタイプを選択します。通常の設定は線形です。
7. 終了したら、<EXIT>を押します。

利用可能なさまざまなカーブの詳細については、[セクション：カーブ](#)を参照してください。

4.5.6 フリーズフィクスチャーまたはアトリビュート

このオプションを使用すると、フィクスチャーの個々のアトリビュートをフリーズしたり、フィクスチャー全体をフリーズしたりできます。フリーズされたアトリビュートまたはフィクスチャーは、プレイバックやプログラマーの影響を受けません。

1. <PATCH>を押します。
 2. [Edit Fixtures]を押します。
 3. [Freeze Fixture or Attribute]を押します。
 4. フリーズ / フリーズ解除するフィクスチャーを選択します。
 5. ソフトキーを使用して、フリーズするアトリビュートを選択するか、フィクスチャー全体をフリーズします。フリーズしたアトリビュートはソフトキーに表示されます。
 6. 終了したら、<EXIT>を押します。
- フリーズは、パッチビューウィンドウのアトリビュートビヘイビアタブからも設定できます。
 - “Frozen”はアトリビュートがフリーズされるとホイールディスプレイに表示されます。

4.5.7 パーソナリティの編集

フィクスチャーの動作を変更したい場合や、フィクスチャーのパーソナリティにエラーがあり、編集が必要な場合があります。パーソナリティはコンソールで直接編集できます。

1. <PATCH>を押します。
2. [Edit Fixtures]を押します。
3. [Edit Personality]を押します。
4. ソフトキーは、ショーでパッチされたすべてのフィクスチャータイプのリストを表示します。編集するフィクスチャータイプを選択します。
5. パーソナリティビルダーが開き、パーソナリティを編集できます。

6. 変更を保存すると、ショーは編集されたパーソナリティで更新されます。変更は、コンソールのフィクスチャーライブラリにも保存されます。
- 編集したパーソナリティはD:\Personalities\User / Custom personalityフォルダーに保存されます。（Titan Mobile、Titan Go、またはシミュレーターを使用している場合、フォルダーは\Documents\Tita \Personalitiesにあります。）このフォルダー内のパーソナリティは、ライブラリ内のパーソナリティより先に検索およびロードされ、新しいフィクスチャーライブラリがインストールされても上書きされません。
 - パーソナリティビルダーの個別のユーザーガイドは、Avolites Webサイトから入手できます。



Avolitesが提供するフィクスチャーのパーソナリティに問題を見つけた場合は、Webサイトのパーソナリティセクションにあるバグレポートフォームでご連絡ください。

5. フィクスチャーの制御

5.1 フィクスチャーの選択

ショーをプログラミングしているときやショーを実行しているときに、インテンシティ、ポジション、カラーなどを設定する場合には、フィクスチャーとディマーを手動で制御する必要があります。その際は、最初に変更するフィクスチャーを選択します。次のセクションでは、これらのフィクスチャーのアトリビュートの設定方法を説明します。

5.1.1 制御のためのフィクスチャーとディマーの選択

制御するフィクスチャーまたはディマーチャンネルを選択するには、フィクスチャーセレクトボタンを使用します。フィクスチャーまたはディマーを個別に選択することも、一度に複数選択することもできます。フィクスチャーをグループに配置して、フィクスチャーのさまざまな組み合わせをすばやく選択することもできます。

フィクスチャーがフェーダーハンドルにパッチされている場合、**Select**ボタンを押してフィクスチャーを選択します。



1. 必要なフィクスチャーのセレクトボタンを押します。タッチボタンは選択すると淡いブルーに点灯し、ボタンは明るく点灯します。
2. フィクスチャーのレンジを選択するには、タッチボタン上で指をスライドさせて選択ボックスを描画します。フェーダーにパッチされたフィクスチャーの場合、最初のフィクスチャーのセレクトボタンを押したまま、最後のフィクスチャーのセレクトボタンを押します。

知っておくと便利なこと：

- <LOCATE>を押すと、選択したフィクスチャーが白く点灯し、中央の位置に移動します。ロケートオプションの詳細については、次のセクションを参照してください。
- セレクトボタンをもう一度押すと、機能の選択を解除できます。
- 画面の上部のバーに、現在選択されているフィクスチャーがコンソールに表示されます。
- <CLEAR>（テンキーの右側）を押して、すべてのフィクスチャーの選択を解除し、プログラマーからすべての変更を削除します。クリアオプションの詳細については、次のセクションを参照してください。
- アトリビュートを変更したら、セレクトボタンを押すと、すべてのフィクスチャーの選択が解除され、選択プロセスが再開されます。以前に選択したすべてのフィクスチャー（最後に<CLEAR>を押してから）は、プログラマーに残ります。フィクスチャーが編集されると、フィクスチャーボタンは濃いブルーで表示されます。上の画像は、最初の2つのフィクスチャー

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

が選択されており、2番目の3つはプログラマーで、その他は選択されていない状態を示しています。

- 'Pages'をShow（表示）に設定している場合（コンテキストボタンを使用）、フィクスチャーボタンの左側にあるページボタンの1つをタッチして、別のページのフィクスチャーを選択できます。それ以外の場合は、スクロールスライダーを使用してより多くのボタンを表示できます。フェーダーハンドルには、ページを変更するためのページボタンがあります。PearlExpertでは、これらはテンキーの上であり、他のコンソールではフェーダーの隣にあります。
- キープロファイル（[セクション：キープロファイルの作成と編集](#)を参照）を使用して、フィクスチャーのタッチボタンをラッチモードに設定し、フィクスチャーのディマーチャンネルをオンにすることができます。（プリセットフェーダーをフルに設定するなど）

5.1.2 フィクスチャを開始ポジション（ロケート）に設定する

<LOCATE>ボタンを使用して、フィクスチャーを最初のポジションに配置し、照明を出し、プログラミングを開始できるようにします。

ボタンをすばやく押すと、選択したすべてのフィクスチャーが中央ポジションに移動し、すべてのアトリビュートがリセットされるため、白色のライトになります。ただし、フィクスチャーを移動したくない場合や、他のアトリビュートを変更せずに維持したい場合があります。すばやく押すのではなく、<LOCATE>ボタンを押すと、さらにいくつかのオプションが表示されます。

- <LOCATE>を押しながら[Set Mask to Exclude All]を押すと、一部のロケート設定（フィクスチャーをオンにするだけで、ポジションやカラーを変更しないなど）をマスクできます。次に（<LOCATE>を押したまま）、アトリビュートボタンを使用して、変更するアトリビュートをオンにします。点灯アトリビュートのみがLocateによって変更されます。<OPTIONS> / <Attribute Options>ボタンを押すと、マスクがクリアされます。
- オプション[Auto Reset Mask]は、Locateが押されるたびにすべてを含むようにマスクを自動的にリセットするように設定します。または、オプションを[Remember Mask]に切り替えて、前回使用したマスク設定を保持できます。
- オプション[Clear/Don't Clear Located Attributes]は、検索機能によって変更されたアトリビュートを、保存したキューに保存するかどうかを設定します。このオプションが“Clear”に設定されている場合、ホイールを使用してアトリビュートを変更しない限り、検出されたアトリビュートはプログラマーに保管されません。これは、例えば、フィクスチャーポジションを設定するキューをプログラムして、プログラムをオンにしない場合に便利です。<

LOCATE>ボタンはプログラミング用のフィクスチャーを点灯しますが、点灯した状態は保存したキューには保存されません。



パン / チルトを変更せずにすばやくロケートするには、<LOCATE>を押しながらパン / チルト（またはポジション）ボタンを押してから、<LOCATE>を離します。パン / チルトのみをすばやく見つけるには、<LOCATE>を押しながら<OPTIONS>（一部のコンソールでは<Attribute Options>）を押し、次に<POSITION>（一部のコンソールでは<Pan / Tilt>）を押してから、<LOCATE>を離します。

ロケートの変更

新しいロケートステートを記憶することで、ショーのそれぞれのフィクスチャーのデフォルトのロケートステートを変更できます。これはシェアすることができます。（1つのフィクスチャーに値を設定してから、同じタイプのすべてのフィクスチャーに適用されます。）または個別に（個々のフィクスチャーに異なる値を設定できます。）保存するには、変更するフィクスチャーに目的のロケート状態を設定し、<RECORD>、<LOCATE>の順に押します。ソフトキーから[Shared] または [Individual]を選択します。もう一度<RECORD>または<LOCATE>を押して確認します。

5.1.3 選択のクリア

<CLEAR>ボタン（テンキーの右側）は、プログラマーからすべての変更を削除し、すべてのフィクスチャーの選択を解除するために使用します。

通常、<CLEAR>ボタンを**すばやく押す**と、フィクスチャーの選択がクリアされ、プログラマーからフィクスチャーの変更がすべてクリアされます。ただし、これを変更して、いくつかのフィクスチャーが選択されたときにボタンが2段階で動作するようにすることができます。また、プログラマーにもいくつかの変更があります。**ボタンを1回押す**とフィクスチャーの選択のみがクリアされ、**2回押す**とコンテンツがクリアされます。Clear Optionsメニューの以下のアクションの優先順位を参照してください。

クリアボタンホールドダウンオプション

<CLEAR>ボタンを押したままにすると、ソフトキーでさらに多くのオプションを使用できます。これらは、<CLEAR>ボタンを離すと有効になります。

Set Maskオプションを使用すると、クリアするアトリビュートグループを選択できます。（例えば、プログラマーにパン/チルトを残して、他のすべてをクリアすることができます。）上部の[Set Mask]ボタンを使用すると、クリアするアトリビュートを選択できます。または、アトリビュートグループボタンを使用してマスクを設定できます。[Set Mask to Clear Nothing]にすると、すべてのアトリビュートがクリアされて最初からきれいな状態になり、を[Set Mask to Clear All]にすると、すべてのアトリビュートがクリアされます。

<OPTIONS> / <ATTRIBUTE OPTIONS>ボタンを押してマスクをクリアすることで、すべてのマスクアトリビュートをクリアすることもできます。

Timeマスクオプションを使用すると、プログラマーですべてのアトリビュートのフェード/ディレイタイムをクリアまたは保持できます（個々のアトリビュートをクリアすると、そのアトリビュートの時間もクリアされます。例えば、Pマスクを設定するポジションタイムがクリアされます。）

<CLEAR>ボタンを離すと、マスクで選択されたアトリビュートがクリアされ、マスクが**Clear All**にリセットされます。次に説明するようにAuto Reset Maskオプションを変更して、次に<CLEAR>を押したときにマスクが記憶されるようにすることができます。

- <CLEAR>を押しながら<All>を押してすべてのフィクスチャーの選択を解除しますが、変更はプログラマーに残ります。
- [Clear Options]は、いくつかの追加オプションを表示するサブメニューを開きます。（以下で説明します。）
- [Clear All Fixtures / Selected Fixtures]は、プログラマーからすべてのフィクスチャーを消去するか、現在選択されているフィクスチャーのみを消去するかを設定します。これは、特定のフィクスチャーをクリアしたい場合に便利です。
- [Individual Attributes]を使用すると、プログラマーから個別のアトリビュートをクリアできます。ソフトキーを押すと、アトリビュートのリストが表示されます。プログラマーで適切なソフトキーを押して、そのアトリビュートをクリアします。例えば、パンをクリアしてもチルトを残すことができます。アトリビュートボタンを押すと、リストに表示されているものをフィルタリングできます。
- [Clear All Programmers]は、他のユーザーのマルチユーザープログラマーやTitan Remoteプログラマーなど、現在コンソールでアクティブになっているすべてのプログラマーをクリアします。

オプションメニューをクリア

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

“Clear Options”サブメニューのオプションは次のとおりです。これらのオプションはユーザープロフィールとともに保存され、ユーザー設定のClearタブでも設定できます。

- [Auto Reset Mask] : [Clear]を押すたびにマスクを自動的にリセットしてすべてをクリアするように設定します。または、オプションを[Remember Mask]に切り替えて、前回使用したマスク設定を保持できます。
- [Leave / Zero Preset Fader Levels] : ラッチされたフィクチャーをクリアするかどうかを設定するために使用されます。(フィクチャーキープロファイルは、フィクチャーボタンがタッチされたときにフィクチャーディマーチャンネルをオンにする“Latch”モードに設定できます。[セクション：キープロファイルの作成と編集](#)を参照してください。)
- [Freeze current values] : 変更したLTPチャンネルの処理を設定します。[Freeze Current Values]に設定すると、チャンネルは設定したままになります。[Release To Playback Values]に設定した場合、チャンネルは現在のプレイバックでの設定に戻ります。例えば、アクティブなプレイバックで一部のライトを緑にしてから、ライトを選択して赤に変更します。このオプションを[Freeze]に設定してClearを押すと、ライトは赤のままになります。オプションが[Release]の場合、ライトは緑色に戻ります。
- [Clear/Maintain Queue Times] : プログラマーからキュータイム情報をクリアするかどうかを決定します。(これはプログラマーのフィクチャーアトリビュートタイムには影響しません。)
- [Clear/Maintain Rate Settings] : レート設定をプログラマーからクリアするかどうかを設定します。
- [Clear Direction] : プログラマーから方向をクリアするかどうかを設定します。
- [Action Precedence] : <CLEAR>ボタンを押すための2段階のアクションを設定します。
 - Selection With Programmer (プログラマーによる選択) : (デフォルト) ボタンを押すと、フィクチャーの選択とプログラマーのすべてのフィクチャーの変更の両方がクリアされます。
 - Selection Then Programmer (選択してからプログラマー) : フィクチャーが選択されている場合、ボタンを押すとフィクチャーの選択がクリアされます。フィクチャーが選択されていない場合、プログラマーはクリアされます。

- Programmer Then Selection (プログラマー、次に選択) : プログラマーに変更がある場合、ボタンを押すとプログラマーはクリアされます。プログラマーに何もいない場合、フィクスチャーの選択はクリアされます。



数値を入力してから<CLEAR>を押すと、プログラマーのHTP値はその時間でフェードアウトします。例えば、5<CLEAR>は5秒でフェードアウトします。これは、ショー中に微妙な変更を加える際に非常に役立ちます。

フィクスチャーからアトリビュートを直接削除する

チャンネルグリッドウィンドウを使用して、フィクスチャーからアトリビュートを選択的に表示および削除できます。



数値を入力してから<CLEAR>を押すと、プログラマーのHTP値はその時間でフェードアウトします。たとえば、5<CLEAR>は5秒でフェードアウトします。これは、ショー中に微妙な変更を加える際に非常に役立ちます。

5.1.4 複数のセル / サブフィクスチャーのフィクスチャー

フィクスチャーに複数の制御セル (RGB LEDボタンなど) があり、パーソナリティがそれをサポートしている場合、フィクスチャー全体または独立したセルとしてフィクスチャーを選択および制御できます。これは、シェイプスまたはピクセルマップパーを使用する場合に特に役立ちます。

パッチが適用されているハンドルを使用してフィクスチャーを選択すると、フィクスチャーのすべてのセルが一緒に制御されます。

アトリビュートエディターウィンドウの上部に表示されるボタンを使用して、メインフィクスチャーを選択するか、制御する個々のセルを選択できます。 ([Open Workspace Window] ソフトキーを使用して、アトリビュートエディターウィンドウを開きます。)



<Unfold>を使用して、セルを個々のセレクトボタンに展開することもできます。フィクスチャーワークスペースでは、フィクスチャーの現在のページが、個々のフィクスチャーセルのセレクトボタンに置き換えられます。フェーダーハンドルでは、展開されたフィクスチャーセルはハンドル1から始まります。

フィクスチャーセルを展開するには2つの方法があります。

- <Unfold>を押して、フィクスチャーのレンジを選択します。セルはすぐにハンドルに表示されます。
- フィクスチャーを選択し、<Unfold>を押してから、[Selected Fixtures]を押します。この方法では、連続していないフィクスチャーを展開できます。

通常に戻るには、<Unfold>を押してから [Exit Unfold]を押します。

テンキーを使用してセルをすばやく選択することもできます。シンタックスは次のとおりです。（一部のコンソールでは<THRO>がThroughと呼ばれています。）

キープレス	選択
.	選択のすべてのサブフィクスチャー
n .	フィクスチャーnのすべてのサブフィクスチャー
. THRO . j	選択したすべてのフィクスチャーのサブフィクスチャー 1-j

n . THRO	フィクスチャーnからそのタイプの最後の連続までのすべてのサブフィクスチャー
n THRO . j	上記の省略形
n . THRO i	サブフィクスチャー1-フィクスチャーnのi
. m	選択したすべてのフィクスチャーのサブフィクスチャー m
n . THRO i . j	サブフィクスチャー1-フィクスチャーのjn-i
. m THRO	選択したすべてのフィクスチャーの最後のサブフィクス チャー m
n . m	フィクスチャーnのサブフィクスチャー m
. m THRO . j	選択したすべてのフィクスチャーのサブフィクスチャー m-j
n . m THRO	サブフィクスチャーmからフィクスチャーnの最後まで
. m THRO j	上記の省略形
n . m THRO i	フィクスチャーnのサブフィクスチャー m-i
n THRO i .	フィクスチャーのすべてのサブフィクスチャー n-i

n . m THRO i .	サブフィクスチャーmから最後のフィクスチャーn-i
n THRO i . j	フィクスチャーnのサブフィクスチャーj-i
n . m THRO i . j	フィクスチャーn-iのサブフィクスチャーm-j
n THRO . j	サブフィクスチャー1-フィクスチャーnのj
n . m THRO . j	フィクスチャーnのサブフィクスチャーm-j

- フィクスチャーセルの選択をグループとして保存できます。これにより、アトリビュートエディターやUnfold（展開）を使用せずにセル / サブフィクスチャーをすばやく選択できます。

5.1.5 フィクスチャーとディマーのナンバー（チャンネル）による選択

多くのディマーをプログラミングする場合など、状況によっては、プログラムするディマーチャンネルを入力する方が簡単な場合があります。チャンネルメニューでは、ディマーやフィクスチャーに対してこれを行うことができます。チャンネルメニューにアクセスするには、テンキーの左上にある< FIXTURE > ボタンを押します。キーパッドで数字の入力を開始することもできます。[Through]、[And]、または@を押すと、Channel（チャンネル）メニューが表示されます。

Through、And、および@はソフトキー機能として提供されていて、（コンソールによって異なります。）テンキーに隣接するボタンです。

フィクスチャーは、ソフトキーAのオプションで設定されているように、ユーザーナンバー、ハンドルナンバー、またはDMXアドレスで選択できます。

Channel（チャンネル）メニューを使用する場合は、< MENU LATCH > を押してラッチすると便利です。

- フィクスチャーを選択するには、ナンバーを入力して<ENTER>を押します。
- 複数のフィクスチャーを選択するには、それぞれのナンバーの間にある[And]ソフトキーを押します。例えば、1 And 2 And 5 <ENTER>は1、2、5を選択します。
- フィクスチャーのレンジを選択するには、[Through]を押します。例えば、1~8 <ENTER>は1~8を選択します。最後のナンバーを入力しない場合、同じタイプの残りのすべてのフィクスチャーが選択されます。
- レンジ内の特定のフィクスチャーを対象としない場合には、[Not]を使用します。例えば、1~4 Not 3 <ENTER>は1、2、4を選択します。
- @ソフトキーは、選択したフィクスチャーにディマーレベルを設定します。例えば、1~8 @ 5 <ENTER>は1 8を50%に設定します。（ユーザー設定で50%を'5'または'50'のどちらとして入力するかを選択できます。[セクション：ユーザー設定](#)を参照してください。）@を押すと、フル、オフ、および+/-（輝度を上げるまたは下げる）のソフトキーオプションがあります。
- グループボタンを使用してグループを操作できます。例えば、Group 1 And Group 2 Not 5 <ENTER>は、グループ1とグループ2のすべてのフィクスチャーを選択し、フィクスチャー5を除きます。
- <ENTER>の代わりに<LOCATE>を使用して、フィクスチャーを選択して配置することができます。例えば、1から4までの<LOCATE>は、フィクスチャー1から4を選択して配置します。



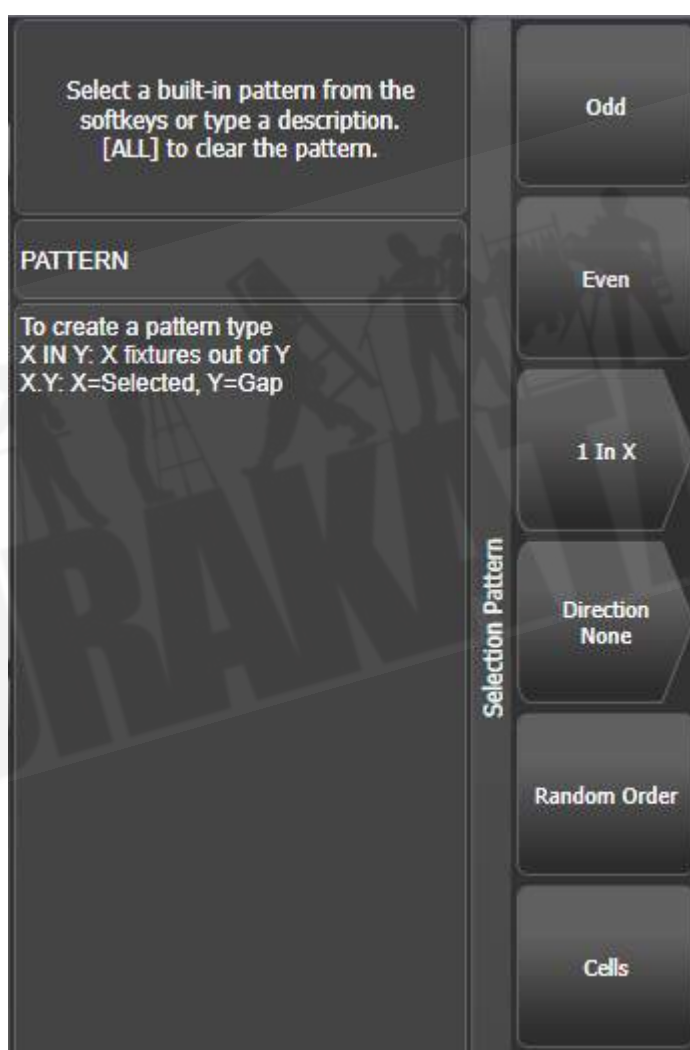
1 AND 2 AND 5 THRO 10

- コマンドを入力すると、コマンドラインがディスプレイに表示されます。グレーのBack（戻る）ボタンを使用して戻ることができ、グレーの@ボタンを使用してラインを破棄できます。
- AND、THRO、@ファンクションは、ボタンの横のレジェンドにプリントされているように、テンキーの上部または下部のグレーのボタンにもあります。

5.1.6 パターンを使用したフィクスチャーの選択

プログラミング時には、フィクスチャーのパターンを選択することがよくあります。フィクスチャーを個別に選択および選択解除する必要はなく、Titanにはレンジ内のフィクスチャーのパターンを選択する簡単な方法があります。

1. フィクスチャーをいくつか選択します。
2. <All>ボタンを押します。（一部のコンソールではOdd（奇数） / /Even（偶数）と表示されています。）
3. ソフトキーからパターンを選択します。 選択が変更され、Odd（奇数）フィクスチャーのみを制御できるようになります。



4. <Fix + 1>または<Fix - 1>ボタンを押して、パターンの次のステージ（一部のコンソールでは<Next>および<Prev>）に選択を変更します。
5. パターン選択を終了するには、<All>を2回押します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

- Direction (方向) オプションを使用すると、(グループプレイアウトを使用して) 特定の方向に進むようにフィクスチャーの選択順序を設定できます。これは、対称的なフィクスチャーのペアを選択したり、オーバーラップを使用してキューをすばやく作成したりするのに役立ちます。
- クリアを押すと、方向は“None (なし)”に戻ります。これは、[Clear Options]メニューの[Clear / Maintain Direction]を設定することで変更できます。(このオプションを表示するには、[Clear]ボタンを押したままにします。)
- 例えば、16個のフィクスチャーを使用してチェイスをプログラミングしていて、4個ごとのフィクスチャーで同じことを実行したい場合は、16個のフィクスチャーを選択し、<All>、[1 in x]、[1 in 4]。1番目、5番目、9番目、13番目のフィクスチャーが選択され、これらのフィクスチャーの外観を作成できることがわかります。次に<Fix + 1>を押すと、2番目、6番目、10番目、14番目のフィクスチャーが選択され、プログラミングの準備が整います。4番目のフィクスチャーセットをプログラムした後、<All>を2回押して終了するまで、パターンは最初のポジションに戻ります。
- テンキーとソフトキーを使用して、例えば“2” [ln] “6” <ENTER>などの独自のパターンを入力できます。
- フィクスチャーのグループセレクトボタンを押したままにして、これらのオプションにアクセスすることもできます。

5.1.7 プレイバック中のフィクスチャーの選択

特定のプレイバックによって制御されるフィクスチャーを選択するには、Select If関数を使用します。

プレイバックで使用するフィクスチャーを選択するには、<Select If>を押してからプレイバックボタンを押します。(コンソールに<Select If>ボタンがない場合は、<FIXTURE>を押してから[Select If]を押します。<FIXTURE>ボタンは、テンキーの左上にあり、古いコンソールでは<Channel>とラベル付けされている場合があります。

テンキーの<@>および<THROUGH>ボタンで<Select If>を使用して、特定のインテンシティに設定されたフィクスチャーを選択することもできます。

@X: インテンシティXに設定されたフィクスチャー

@ Through X: インテンシティ0 から Xのフィクスチャー

@ X Through: インテンシティ X から フルのフィクスチャー

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

@ X Through Y: X と Yの間のインテンシティのフィクスチャー
@@: インテンシティ0より上のフィクスチャー

インテンシティレベルは、ユーザー設定[Channel Levels Set In]に応じて0～9または00～99として入力できます。（[セクション：ユーザー設定](#)を参照してください。）

5.1.8 選択したフィクスチャーを一度にステッピング

一定範囲のフィクスチャーまたはグループを選択した場合、コンソールには、選択したフィクスチャーを一度に1つずつ切り替える機能があります。これにより、それぞれを手動で選択する必要がないため、さまざまなフィクスチャーを簡単にプログラミングできます。

このモードでは、All / Highlight / Fix+1 / Fix-1ボタンを使用します。

1. フィクスチャーのレンジまたはグループを選択します。
2. <Fix + 1>および<Fix-1>ボタンは、レンジ内のフィクスチャーを1つずつ（選択した順序で）選択します。一部のコンソールでは、ボタンに<Prev>および<Next>というラベルが付いています。
3. <All>ボタンは、プログラマーのすべてのフィクスチャーを選択します。（<CLEAR>が最後に押されてから選択されたものすべて）

ハイライト機能を使用して、選択したフィクスチャーの出力をハイライトできます。（ステージ上で目立つように明るくします。）次のセクションを参照してください。

5.1.9 選択したフィクスチャーの前 / 次へのハイライト

<Fix + 1> / <Fix-1>を使用してフィクスチャーの選択をステップスルーするとき、ステージ上で選択したフィクスチャーをハイライトできます。これにより、コントロールしているフィクスチャーを簡単に確認できます。セレクション内の他のフィクスチャーは淡色表示された“lowlight（ローライト）”レベルになります。

<HiLight>を押してハイライトモードを有効にします。無効にするには、もう一度<HiLight>を押します。ハイライトモードの場合、ハイライトされたアトリビュートは上書きされ、変更はプログラマーに保存されません。（ハイライトがインテンシティを使用している場合、フィクスチャーのインテンシティを変更することはできません。）

ハイライト / ローライトに使用するレベルを変更するには、<RECORD>を押してから<HiLight>、[Store Highlight State]、または[Store Lowlight State]を押します。

5.1.10 選択されていないフィクスチャーをオフ (REMAINDER DIM)

選択されていないフィクスチャーをすべてオフにするには、<Rem Dim> (<AVO> + <All>) を押してRemainder Dim機能を使用します。ゼロインテンシティはプログラマーに配置され、任意のキューに記憶されます。これは、キューからフィクスチャーを削除するとき役に立ちます。

5.2 フィクスチャーアトリビュートの変更

操作するフィクスチャーを選択すると、それらを制御するためのさまざまなオプションがあります。

5.2.1 ホイールを使用したアトリビュートの変更

"Attributes"は、パン、チルト、カラー、ディマーなどのフィクスチャーの機能です。**Attribute Bank**ボタン (インテンシティ、ポジション、カラー、ゴボ、ビーム、エフェクト、スペシャル、FX) を使用して、変更するアトリビュートを選択します。(IPCGBESFXと略記) 次にホイールを使用して値を設定します。使用可能なアトリビュートは、フィクスチャーのタイプによって異なります。ディマーチャンネルには、ディマーアトリビュートのみがあります。

ホイール上のタッチディスプレイには、現在のアトリビュートバンク (灰色の背景) とホイールの現在の値が表示されます。水色の円は、変更したアトリビュートとプログラマー内のアトリビュートを示しています。ローラーグラフィックは、使用可能なさまざまなアトリビュートを示します。これは、可変アトリビュートのパーセンテージ、カラーやゴボホイールなどの名前付き範囲です。



販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

アトリビュートエディタのワークスペースウィンドウを使用してアトリビュートを設定することもできます。



パールエキスパートでは、ユーザー設定を使用してこれを変更しない限り、コンソールのホイールの代わりにタッチウィングのホイールが使用されます。

それぞれのアトリビュートボタンは、それぞれのホイールに1つずつ、いくつかのアトリビュートを制御します。Diamond9とSapphireTouchでは、トラックボールは選択したフィクスチャーのパン/チルトを制御し、リングはデフォルトでディマーを制御します。トラックボールの横にある<ASSIGN>ボタンを押すと、これを変更できます。

1. いくつかのフィクスチャーを選択した状態で、変更するアトリビュートのボタンを押します。
2. ホイールを回してアトリビュートを設定します。ホイールを回すと、ホイールディスプレイで利用可能な設定が上下にスクロールします。画面上のローラー画像をタッチして、アトリビュートを1ステップ上または下に変更することもできます。ディマーのような連続可変コントロールの場合、ローラーに触れるとアトリビュートがフルまたはゼロに設定されます。
3. 手順1から繰り返して、選択したフィクスチャーの他のアトリビュートを変更します。

アトリビュートについて知っておくべき他のいくつかの事柄：



- 上記のようにホイールディスプレイのレジェンドの横に小さな矢印が表示されている場合、これは、このバンクで制御するアトリビュートが3つ以上あることを意味します。アトリビュートボタンをもう一度押して、アトリビュートを切り替えます。（例えば、一部のLEDフィクスチャーにはレッド、グリーン、ブルー、アンバー、ホワイトがあります。したがって、3つのホイールを備えたコンソールでは、<COLOUR>を押すと、最初にレッド、グリーン、

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

ブルーが表示されます。3つのホイールの場合、もう一度<COLOUR>を押すと、アンバーとホワイトになります。)

- アトリビュートがプログラマーにある場合、プログラマーの値はホイールディスプレイで淡い青でハイライトされ、IPCBESFXボタンも淡い青でハイライトされます。これにより、プログラマーにどのアトリビュートがあるかをすばやく確認できます。
- ボタンを押したときにホイールの上のディスプレイにアトリビュートが表示されない場合、そのアトリビュートは選択したフィクスチャーでは使用できません。
- ホイールは"acceleration (加速)"モードで動作します。ホイールを速く回すと、フィクスチャーが大きく変化します。ホイールをゆっくり動かすと、フィクスチャーは最小の増分で動きます。
- ホイールを回しながら<AVO>ボタンを押し続けると、ホイールは"Fast (高速)"モードになります。このモードでは、ホイールを1回回転させると、制御しているアトリビュートが全範囲で変更されます。たとえば、パンホイールの移動中に<AVO>を押したままにすると、フィクスチャーはホイールの1回転でエンドストップ間で完全なパン移動を行います。
- 一部のLEDミキシングフィクスチャーには、フィクスチャー自体がインテンシティチャンネルを提供しない場合にRGBレベルをマスターすることによってインテンシティコントロールを提供するVirtual Dimmer機能（インテンシティホイールを使用）があります。

5.2.2 トラックボール (Diamond9およびSapphireTouchのみ)

トラックボールは通常、選択したフィクスチャーのパンとチルトを制御し、Zリングがインテンシティを制御します。次のように、トラックボールをさまざまなアトリビュートに割り当てることができます。

1. 割り当てるアトリビュートを持つフィクスチャーをいくつか選択します。（これは、ホイール機能がローラービューに表示されるようにするためです。）
2. ホイールの1つが割り当てたいアトリビュートを制御するように、アトリビュートバンクを選択します。
3. <ASSIGN>を押します。
4. 割り当てる機能のソフトキー、[Track Ball X]、[Track Ball Y]、[Wheel Z]を押します。
5. 割り当てたい機能のあるホイールの<@>ボタンを押します。

アトリビュートが割り当てられ、割り当てメニューが閉じます。割り当てが機能したことを確認するには、もう一度<ASSIGN>を押すと、ソフトキーに新しいアトリビュートが表示されます。

- トラックボールを切り替えて、タッチスクリーン上のマウスポインタを制御することもできます。トラックボール（マウスコントロール）を参照してください。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

5.2.3 インテンシティホイール（ダイヤモンド9のみ）

Diamond 9には、選択したフィクスチャーのインテンシティを設定するための専用ホイールが用意されています。ホイールの上のディスプレイには、インテンシティのホイールディスプレイが表示されます。以下で説明するように再割り当てしない限り、このホイールは常にインテンシティを制御し、アトリビュートバンクボタンによって変更されることはありません。

ホイールの下には、インテンシティのAdjust Attribute Valueメニューを表示する<LEVEL @>ボタンがあります。（@ボタンによるアトリビュートの調整を参照してください。）

- このホイールを割り当てて、別のアトリビュートを制御できます。上記のトラックボールのセクションを参照してください。ただし、手順4で、[Level Wheel]ソフトキーを使用してアトリビュートを割り当てます。ホイールの上の表示が変わり、制御されたアトリビュートが表示されます。

5.2.4 アトリビュートエディタウィンドウ

ゴボや固定カラーホイールなどの固定値を持つアトリビュートの場合、ゴボまたはカラーロットを直接選択できるため、アトリビュートエディタウィンドウはホイールよりも操作が簡単です。また、RGBまたはCMYミキシングのフィクスチャー用のカラーピッカーウィンドウも提供します。

Diamond 9には、アトリビュートエディターを表示するための専用のエディタータッチスクリーンがあります。他のコンソールでは、ワークスペースウィンドウとして開きます。ウィンドウの選択ボタンから<OPEN / VIEW>を2回押してから、[Attribute Editor]を押して表示します。ショートカットとして、画面上のIPCGBESボタンのすぐ下にあるアトリビュート名のテキストをタッチして表示することもできます。

ウィンドウの左側にあるボタンは、変更するアトリビュートを選択します。



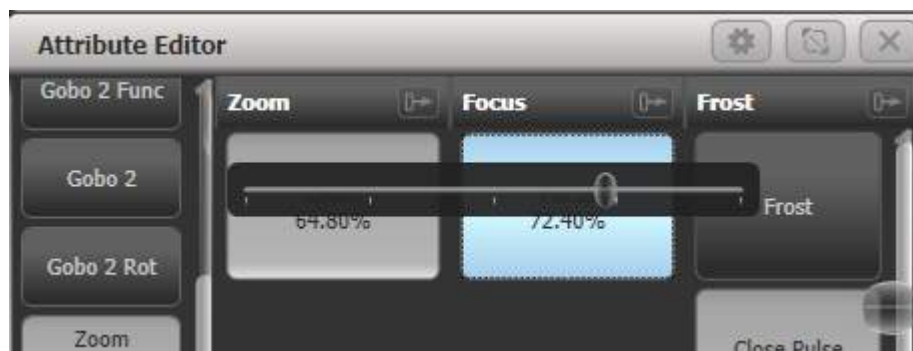
ウィンドウの残りの部分には、アトリビュート値を設定するためのボタンまたはコントロールが含まれています。ゴボや固定色などのアトリビュートの場合、それぞれにボタンが用意されているため、ホイールをスクロールするよりもはるかにすばやく選択できます。

アトリビュートを適用すると、ボタンが青に変わり、アトリビュートがプログラマーにあることを示します。ボタンをもう一度タッチすると、そのアトリビュートはプログラマーから削除されます。

アトリビュートのタイトル ("Gobo 2"など) をタッチすると、アトリビュートがウィンドウ全体に展開され、以下に示すようにさらに多くのボタンが表示されます。フィクスチャーのパーソナリティに情報が含まれている場合、ゴボ画像が表示されます。(すべてが含まれているわけではありません。)



アトリビュートに値の範囲がある場合、ボタン上で指を左右にスライドすると、アトリビュートを調整できる水平スライダーが表示されます。



選択したフィクスチャーにサブフィクスチャーまたはセルがある場合、アトリビュートエディタウィンドウの上部にボタンが表示され、フィクスチャー全体（左側のボタン）または個々のセルを選択して制御できます。セルボタンのレイアウトは、ピクセルマップで設定されたレイアウトと一致し、フィクスチャー上の正しいセルを見つけるのに役立ちます。



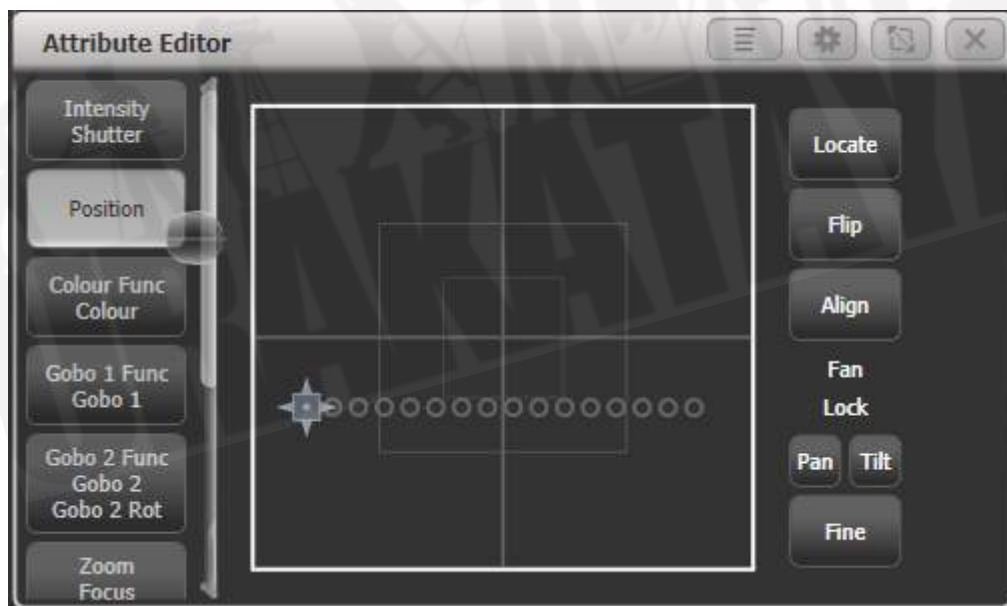
一部のタイプのアトリビュートには、次のような特別な表示があります。

インテンシティ/シャッター



ディマー用の簡単なスライダー、0%、100%、上下5%のボタン、インテンシティのポジション特定（インテンシティのみに影響）ができます。

ポジション



X-Yグリッドを使用してタッチスクリーンからポジションを設定する方法です。選択したフィクチャーの位置はグリッド上に円で表示され、フィクチャーの位置や間隔を確認するのに役立ちます。

- セット50/50のポジションをロケートします。（他のアトリビュートは影響を受けません。）

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

- Flipは、ムービングヘッドを反対側のヨークポジションに設定します。
- Align（整列）は、最後に選択したフィクスチャーのプログラマ設定と一致するようにパン/チルトを設定します。例えば、4つのフィクスチャーのチルトを最初のフィクスチャーと一致させる場合は、2-3-4-1の順序でフィクスチャーを選択し、[Align]を押します。
- パン/チルトロックボタンは、X-Yグリッドを使用して複数のフィクスチャーの位置を設定するときに役立ちます。例えば、パンファン付きのフィクスチャーが10個あり、チルトを移動するだけの場合は、Pan lockを選択します。そうしないと、フィクスチャーがすべてクリックした位置に移動し、ファンエフェクトが失われます。
- Fineボタンは、より正確なポジション決めのためにファインコントロールモードに切り替わります。

カラーミックス：チャンネル

カラーミックスエディタには、カラーを選択する4つの異なる方法があり、さまざまな方法で役立ちます。（Diamond 9、および他のコンソールでは、ウィンドウのサイズを縦向きに変更すると、スライダーは写真に示すように垂直ではなく水平になります。）



Channelタブには、フィクスチャーのそれぞれのカラーコントロールチャンネル用のスライダーを備えたカラーピッカーがあります。表示されるスライダーは、フィクスチャーに提供されているものによって異なります。この例は、7つの独立したLEDエミッターカラーを持つETCLustrフィクスチャーです。このモードは、ピッカーやカラーホイールから混ぜにくい白やUV / Congoブルーの色合いなどのカラーを取得するのに便利です。

カラーミックス : HSI / RGB / CMY



HIS / RGB / CMYは、色相/彩度/インテンシティ、レッド/グリーン/ブルー、シアン/マゼンタ/イエローを変更するためのインタラクティブなスライダを備えたカラーホイールです。スライダを変更するか、ホイールをクリックすると、他のすべてのスライダがその色に一致するように調整され、最も簡単なコントロールを使用してカラーを簡単に微調整できます。例えば、彩度スライダを使用して、色相に影響を与えずにパステルバージョンのカラーを作成します。

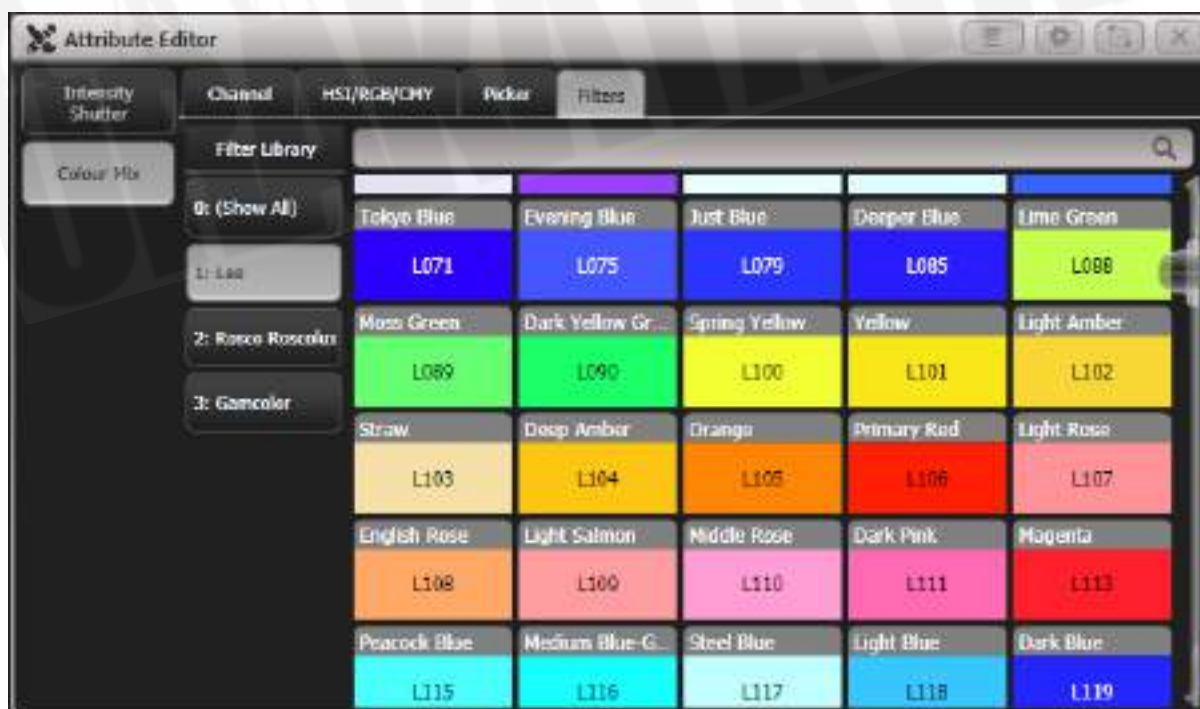
すべてのタイプのスライダがすべてのフィクスチャーで機能するため、CMYミキシングを備えたフィクスチャーはRGBまたはHSIスライダを使用して制御できます。

カラーミックス : PICKER



これはTitanの以前のバージョンのクラシックなカラーピッカーで、色相と彩度のピッカーを提供し、右側のスライダーでインテンシティを設定します。

カラーミックス : FILTERS



販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

フィルターのLee、Roscolux、またはGamColorのレンジからゲル / フィルターのカラーを選択できます。検索バーを使用して、名前またはナンバーで特定のカラーを検索できます。[Order Filters by Number]または[Order Filters by Hue]のコンテキストメニューボタンがあります。



ウォーム / クールホワイト、アンバー、UV、ライム、またはシアン用の追加エミッターを備えたLEDフィクスチャーの場合、Color Mixは自動的にすべてのカラーチャンネルを制御してカラーを取得します。Titan v9より前のバージョンでは、RGB元素のみがカラーピッカーによって制御され、他のカラーを個別に設定する必要がありました。

メディアサーバー / アクティブフィクスチャー

メディアサーバーなどのアクティブなフィクスチャーは、ボタンにメディアクリップのサムネイルを表示します。メディアサーバーはCITPをサポートし、サムネイルが機能するためのアクティブなフィクスチャーとしてパッチを適用する必要があります。

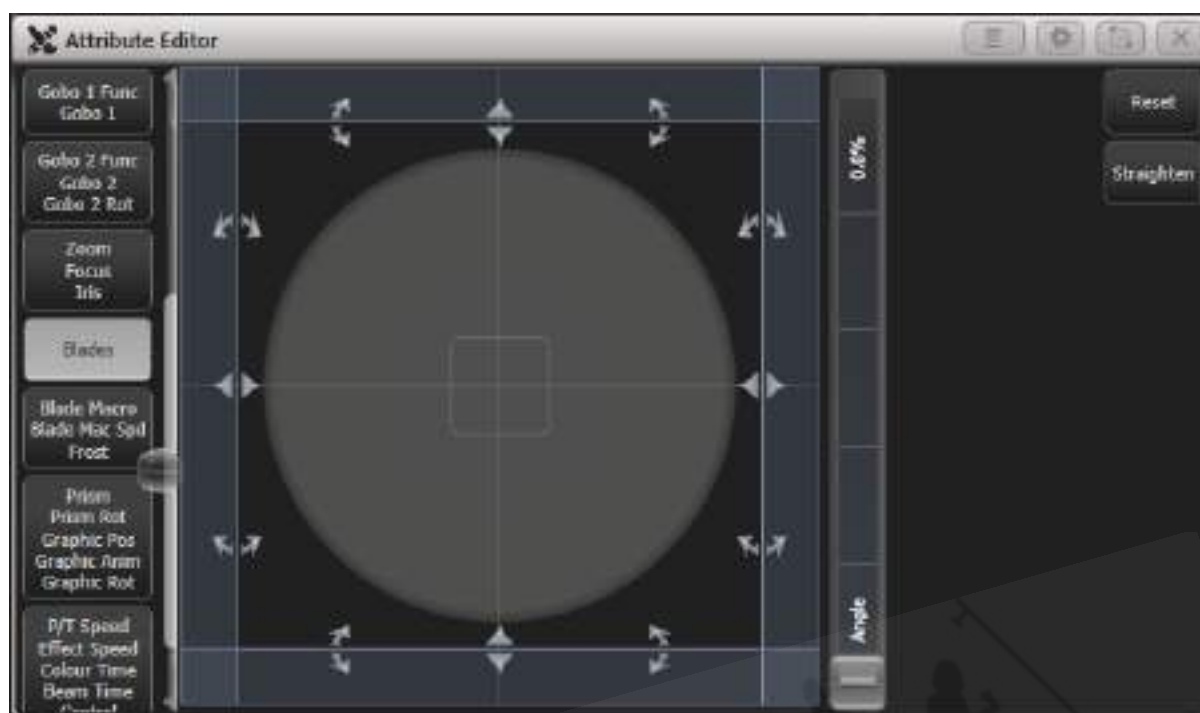
Aiメディアサーバーの場合、Synergyでセットアップとメディアプレイバックを制御する方法の詳細については、[セクション：設定](#)を参照してください。



シャッターブレード / キーストーン

キーストーンまたはブレード / シャッターをサポートするフィクスチャーは、アトリビュートウィンドウでグラフィカルに制御できます。フィクスチャーを制御するには、画像の角または側面を選択してドラッグします。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



キーストーン / ブレード機能をサポートするには、更新されたパーソナリティファイルが必要になる場合があります。ファンクションがアトリビュートビューに表示されない場合は、最新のパーソナリティファイルをダウンロードしてインストールしてから、Update Patched Fixtures（パッチを適用したフィクスチャを更新）コマンドを実行してください。

5.2.5 ソフトキーからのアトリビュートの設定

ホイール上にあるアトリビュートの数値を直接入力できます。これを行うには、メインプログラムメニューに必要があります。（垂直メニューバーに“Program Menu（プログラムメニュー）”が表示されるまで<EXIT>を押し続けます。）

テンキーで数値を入力し、いずれかのソフトキーを押して、フィクスチャーに値を設定します。ソフトキーのレジェンドは、値がどのような影響を与えるかを示します。（[Gobo 5]、[Deep Blue]など）

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



ディマーやカラーミックスなど、パーセントで表示されるアトリビュートの場合、0～100の値を入力して、パーセント出力を設定します。出力がカラーホイールなどのレンジに分割されるアトリビュートの場合、必要なレンジのインデックスを入力します。例えば、3番目のカラー（ホイールの上部のリストに表示される）を選択するには、3と入力します。

5.2.6 @ボタンを使用したアトリビュートの調整

ホイールの横にある<@>ボタンを押すと、そのアトリビュートのAdjust Attribute Value（アトリビュート値の調整）メニューが開きます。

このメニューは、アトリビュートの画面上のホイールビューの中央をタッチするか、チャンネルグリッドウィンドウでアトリビュートをクリックして開くこともできます。

（Tiger Touch 1では、ホイール間の3つのボタンが@ボタンとして機能します。パールエキスパートでは、タッチスクリーン方式を使用する必要があります。）

メニューには次の機能があります。

- Select Function（ファンクションの選択）：ソフトキーのショートカットにより、アトリビュートの可能な設定にアクセスできます。（ディマーの場合、値のレンジが提供されません。）
- Touch/Clear（タッチ / クリア）：アトリビュートをプログラマーに配置するか、プログラマーからアトリビュートを削除します。
- Locate（ロケート）：アトリビュートロケート（プログラマーには配置しません。）
- Release（リリース）：アトリビュートをリリースします。

- Off (オフ) : アトリビュートをオフに設定します。これにより一時的にアトリビュートが無効になりますが、その値は保存され、Onで復元できます。
- On (オン) : アトリビュートをOnに設定します。(キューまたはパレットにマージすると、Onは以前にOffに設定されていた値を復元します。)
- Freeze/Unfreeze (フリーズ / フリーズ解除) : アトリビュートをフリーズまたはフリーズ解除します。

5.2.7 アトリビュートグループ – IPCGBES-FX

コンソールはIPCGBES FXという文字を使用して、同様のエフェクトを持つアトリビュートをグループ化することで作業を単純化することができます。

Intensity (インテンシティ) : ディマー、ストロボシャッター

P-Position (Pポジション) : パン、チルト

C-Colour (Cカラー) : カラーホイール、CMYミキシング

G-Gobo (G-ゴボ) : ゴボホイール、ゴボロケット、ゴボポジション

B-Beam (Bビーム) : アイリス、フォーカス、ズーム、ビームシェイパー

E-Effects (Eエフェクト) : プリズム

S-Special (S-スペシャル) : モータースピード

FX-Shapes (FXシェイプ) 、 Pixel Mapper (ピクセルマッパー)

これらのグループは、特に特定のアトリビュートが保存されないように“masking off”する場合に、コンソールの多くの機能で使用するアトリビュートを選択するために使用されます。



画面のアトリビュートローラーの上に、コンソールに現在変更しているアトリビュートグループが表示されます。（グレーのボックス）プログラマーがこれらのアトリビュートのいずれかを含んでいる場合、アトリビュートグループもブルーでハイライトされます。例えば上の画像では、現在Colorアトリビュートを変更していますが、Intensity（インテンシティ）とSpecialアトリビュートも変更されています。

5.2.8 フィクスチャーの位置合わせ



Titan - Align

<https://youtu.be/xZrVhnY1hnA>

フィクスチャーの整列機能を使用して、あるフィクスチャーから別のフィクスチャーにアトリビュートをコピーできるのでとても便利です。例えば、誤ってキューからフィクスチャーを外した場合、その隣から設定をコピーできます。

グループまたは個別の選択を使用して、1回の操作で複数のフィクスチャーを他のフィクスチャーに位置合わせすることができます。異なる数のフィクスチャーを揃える場合、これの処理方法を設定するオプションがあります。以下を参照してください。

1. 手動またはグループを使用して、位置合わせするフィクスチャーを選択します。
2. トップレベルのメニューで、<Fixture Tools> / <ML Menu>を押し、次に[Align Fixtures]を押しします。
3. コピーするアトリビュートグループを含めるようにマスクを設定します。（アトリビュートバンクボタンを使用するか、すべてのアトリビュートを除外および含めるためのソフトキーオプションを使用します。）
4. 設定をコピーするフィクスチャーまたはグループのセレクトボタンをタッチします。
5. [Align]を押しします。

フィクスチャーの選択オーダーは、整列された値がどのようにコピーされるかを決定するために使用されます。

- [Auto Reset Mask]オプションは、Align Fixtures機能に入ると常にマスクをすべて含むに設定します。代替オプション[Remember Mask]は、最後のマスクセットを残します。

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- [Spread Attributes]は、ソースグループとターゲットグループのフィクスチャーの数が異なる場合（ポジションに最適）、アトリビュートの変更を分散しようとしています。[Repeat Attributes]は、追加のフィクスチャーでソースの選択を繰り返すか、フィクスチャーが少ない場合はフィクスチャーのミラーリングを試みます。
- [Align Programmer Attributes]は、プログラマーにあるアトリビュートのみを整列します。[Align All Attributes]は、マスクによって有効化されているすべてのアトリビュートを整列します。したがって、例えば、いくつかのフィクスチャーのチルトを調整し、サンプルのフィクスチャーに必要なチルトを設定した場合、[Align Programmer Attributes]はチルトのみを変更します。ただし、[Align All Attributes]は、ソース設定からパン設定もコピーします。
- [Palette References Maintained]は、ソースフィクスチャーからパレットをコピーします。[Palette References Lost]は、ターゲットフィクスチャーのパレットを絶対値に変換します。
- 設定のコピー元のフィクスチャーも、位置合わせされているフィクスチャーの1つである場合、すべてのフィクスチャーボタンが赤く点灯しているため、現在何をしているのかわかりませんが、画面の一番上の行には、選択したフィクスチャーのリストがあります。

5.2.9 フリップ

ムービングヘッドフィクスチャーは、2つの可能なヨークポジションから同じステージポジションを指すことができます。フィクスチャーを他のフィクスチャーと同じように動かすために、反対のヨークポジションにスワップする必要がある場合があり、Flip機能でそれを行うことができます。

1. フリップしたいフィクスチャーを選択します。
2. 最上位のメニューで、<ML Menu>を押し、次に[Flip Pan and Tilt]を押しします。

アトリビュートエディターのポジションウィンドウにも、これを行う[Flip]ボタンがあります。



フリップに使用される設定は、フィクスチャーのパーソナリティで定義されます。フリップが機能しない場合は、最新のパーソナリティに更新する必要があります。

5.2.10 ファンモード

ファンモードは、選択した範囲のフィクスチャーの値を自動的に広げます。パンとチルトで使用すると、ビームの“rays”が広がります。レンジの最初と最後のフィクスチャーは最も影響を受け、中央のフィクスチャーは最も影響を受けません。ファンの量は、アトリビュートホイールを使用して設定できます。

シェイプと同様に、フィクスチャーを選択する順序によって、ファンエフェクトの動作が決まります。最初に選択したフィクスチャーと最後に選択したフィクスチャーは、最も変化するものです。グループを使用してフィクスチャーを選択する場合、グループを記憶したときにフィクスチャーを選択した順序が使用されます。

ファンエフェクトは、通常、パンまたはチルトアトリビュートで使用されますが、任意のアトリビュートに適用できます。

1. ファンにしたいフィクスチャーを選択します。
2. <Fan>を押します。
3. アトリビュートバンクボタンを使用して、ファンにするアトリビュートを選択します。
4. アトリビュートホイールを使用してファンの量を設定します。
5. 終了したら、ファンボタンをもう一度押してファンをオフにします。フィクスチャーの選択を変更すると、ファンは自動的にオフになります。

複数のグループからフィクスチャーを選択した場合は、ファンエフェクトをグループで使用するか無視するかを選択できます。例えば、ステージ全体で12個のフィクスチャーが4つずつ3つのグループにある場合、ステージ全体に均一に広がるライトビームのファンが必要な場合や、別々にファンされる光ビームの3つのグループが必要な場合があります。

<Fan>を押したまま以下を選択できます。

- [Ignore Groups]すべてのフィクスチャーは1つの大きなグループとしてファンされます。
- [Fan Group as Fixture]グループ内のすべてのフィクスチャーは同じ値をとります。
- [Fan Within Group]ファンは、それぞれグループ内の個別のフィクスチャーに影響します。

良好なエフェクトを得るには、少なくとも4つのフィクスチャーでファンモードを使用する必要があります。フィクスチャーの数が奇数の場合、中央のフィクスチャーはファンモードで変更されません。

- もう一度<Fan>を押して、ファンモードを終了します。設定したエフェクトはプログラマーに残ります。

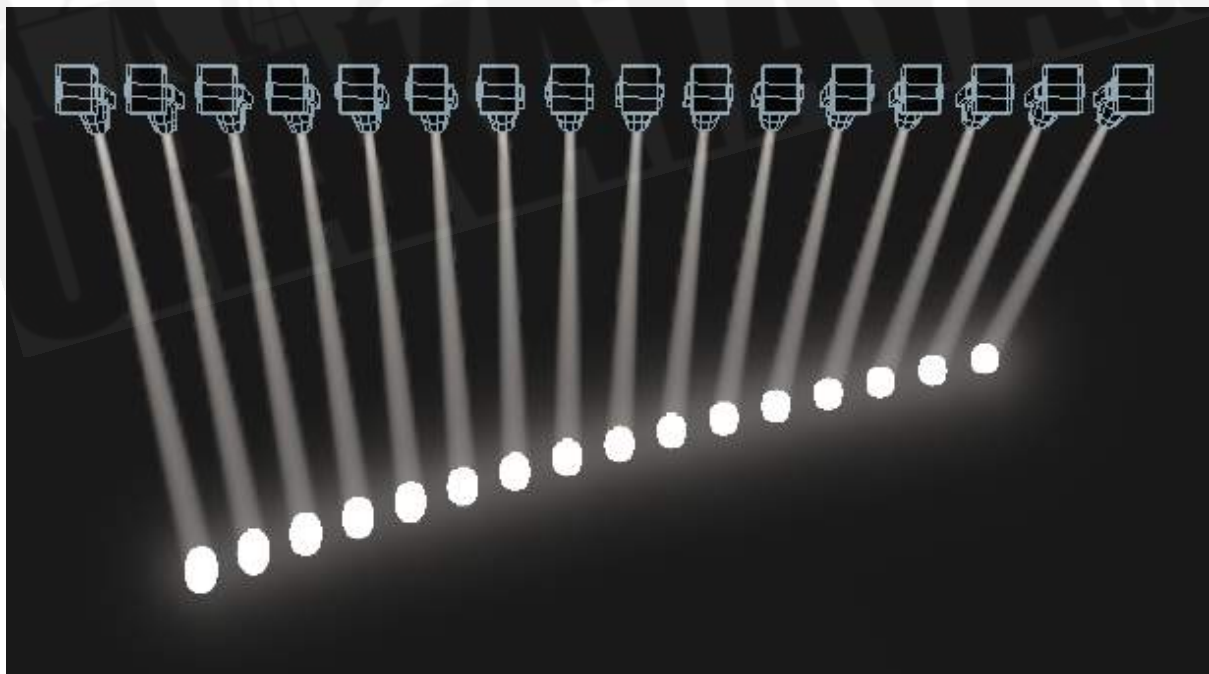


誤ってファンモードをオンのままにしておくと、ホイールが適切に機能しません。エフェクトが完了したらすぐにオフにしてください。'Press and hold Fan (ファンを押し続ける)'というユーザー設定が有効になっている場合は、<Fan>を押してファンモードを有効にする必要があります。[セクション：ユーザー設定](#)を参照してください。

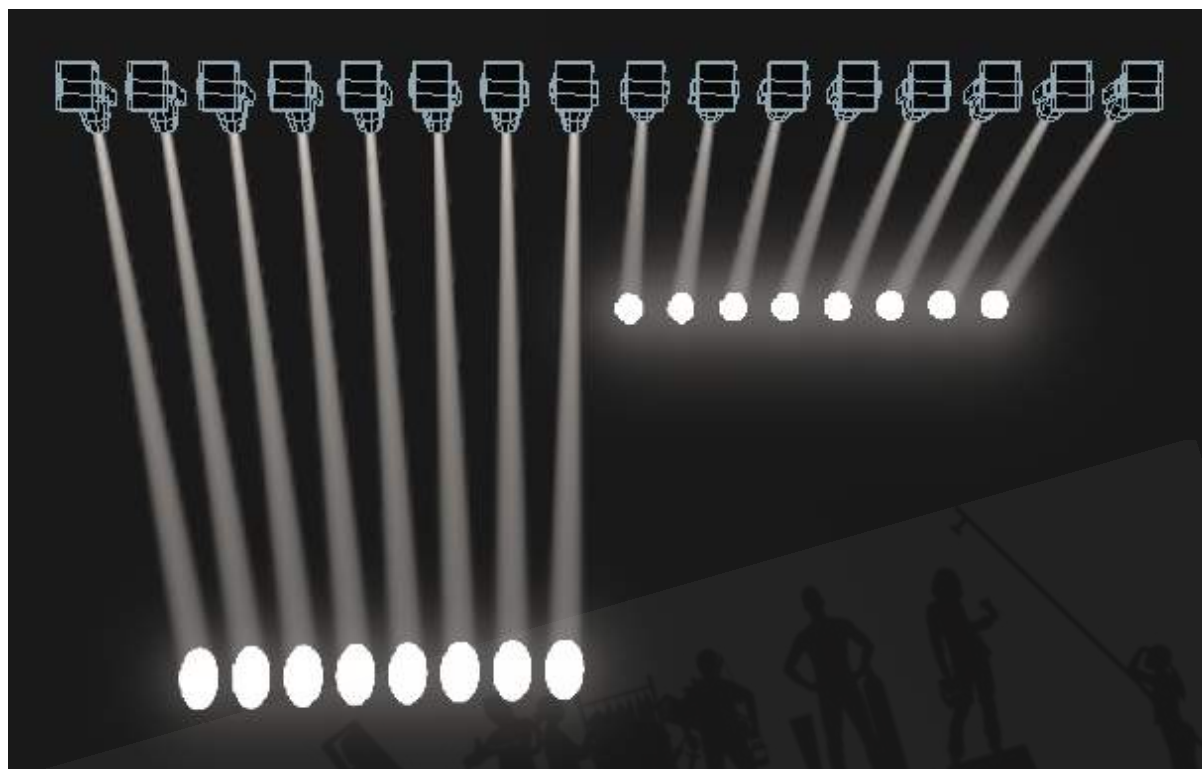
ファンカーブ

ファンモードで使用する別のカーブを選択できます。<Fan>を押しながら[Curve]を選択すると、次のオプションがあります。

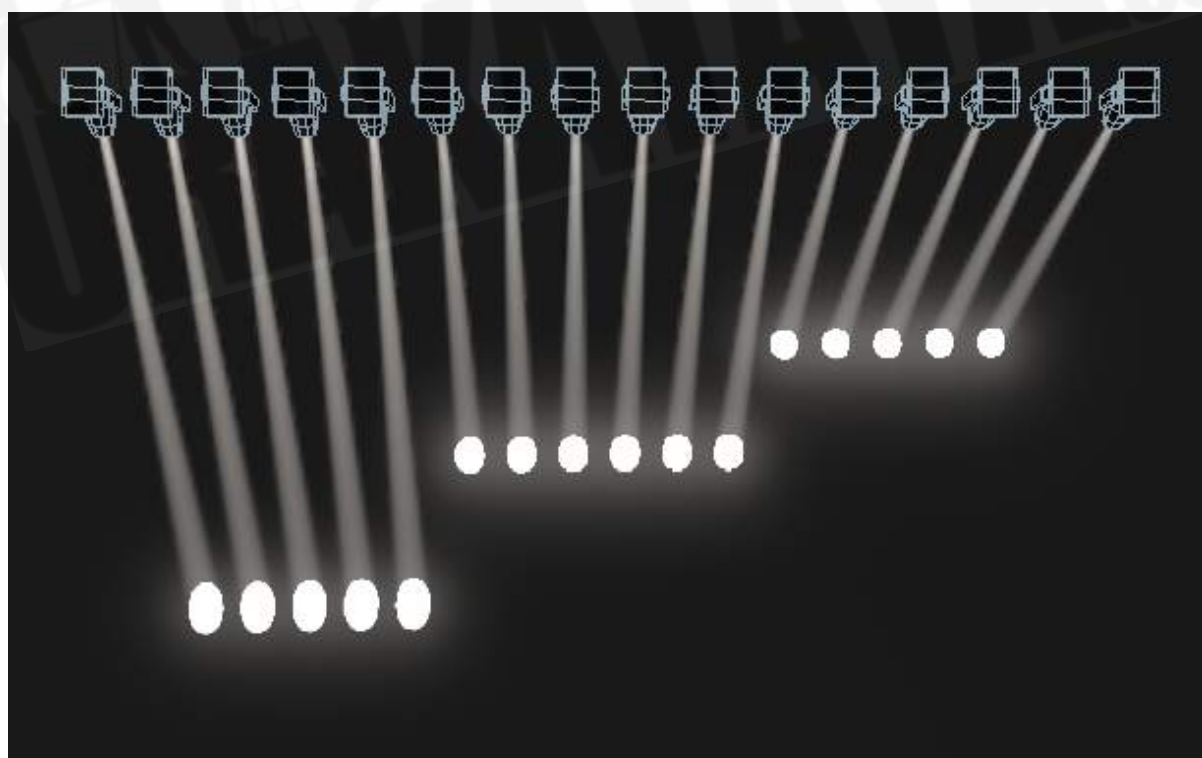
- Line (ライン)：従来のファン、最初と最後に選択したフィクスチャーは反対方向に等しく影響を受け、中点は変更されません。これはパンに最も役立ちます。



- Mirror（ミラー）：選択レンジを2つに分割します。それぞれの半分の位置は、他の半分のミラーです。

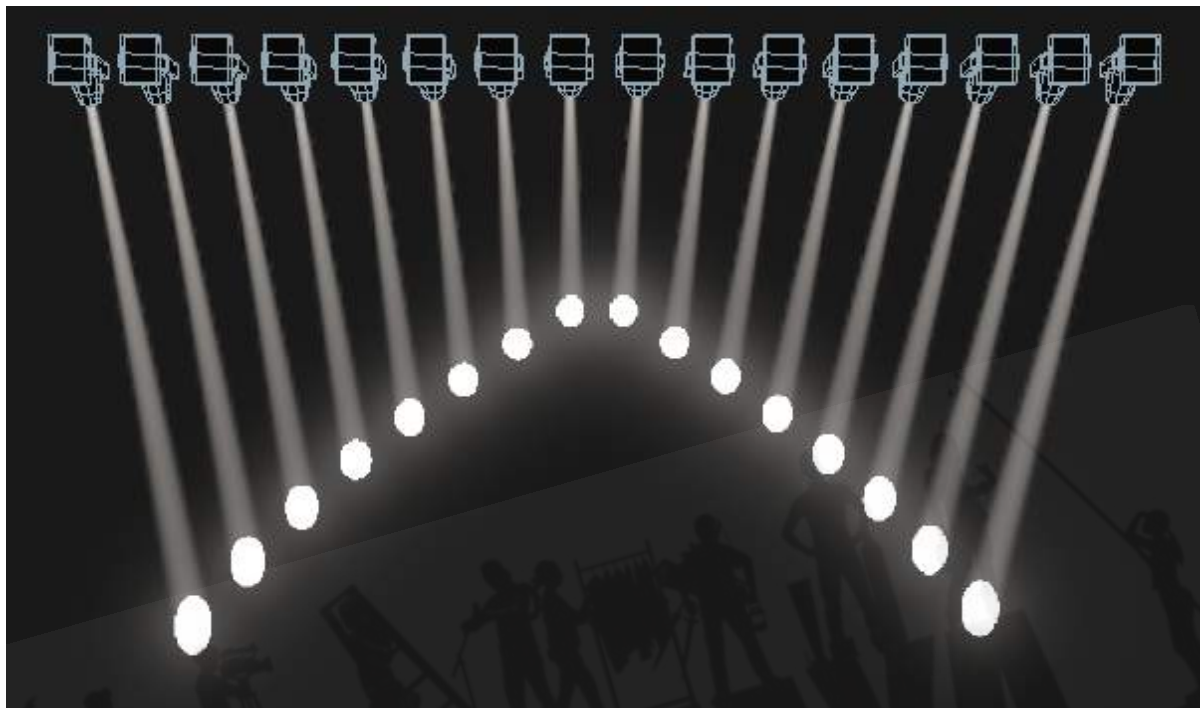


- Wings（ウィング：） 選択レンジを3つの部分に分割し、外側の2つの部分の位置は互いにミラーになり、中央の部分は変更されません。

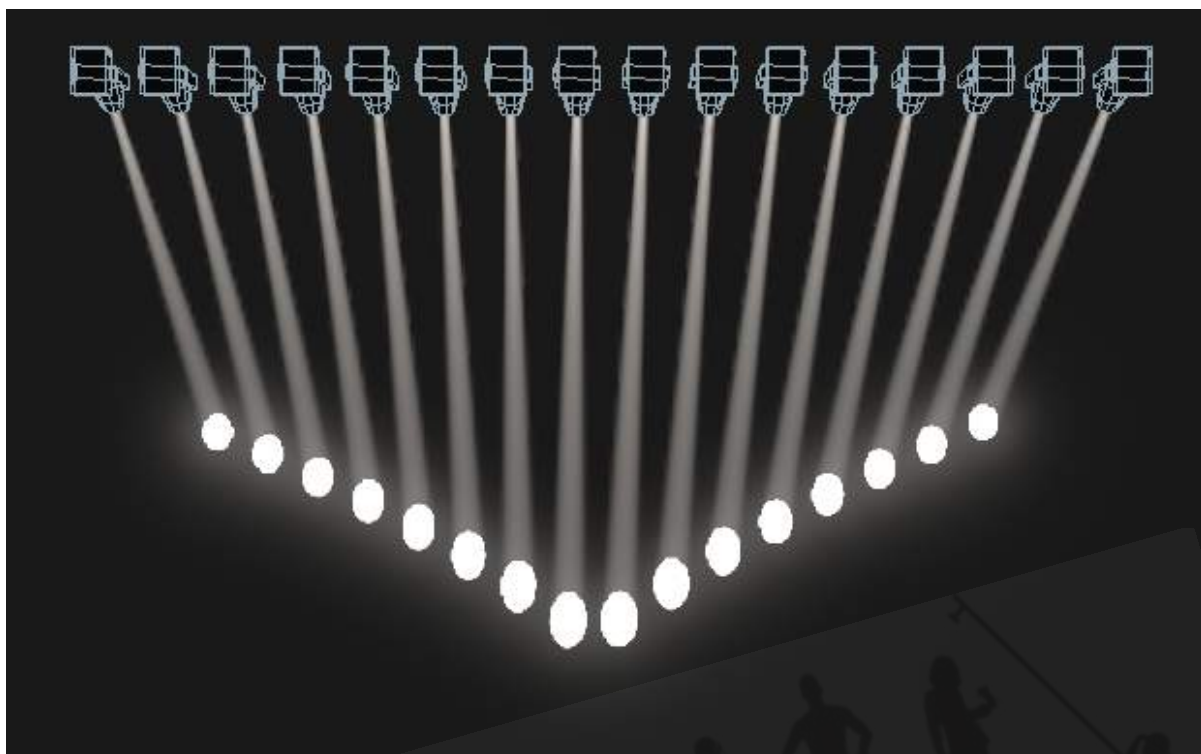


販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

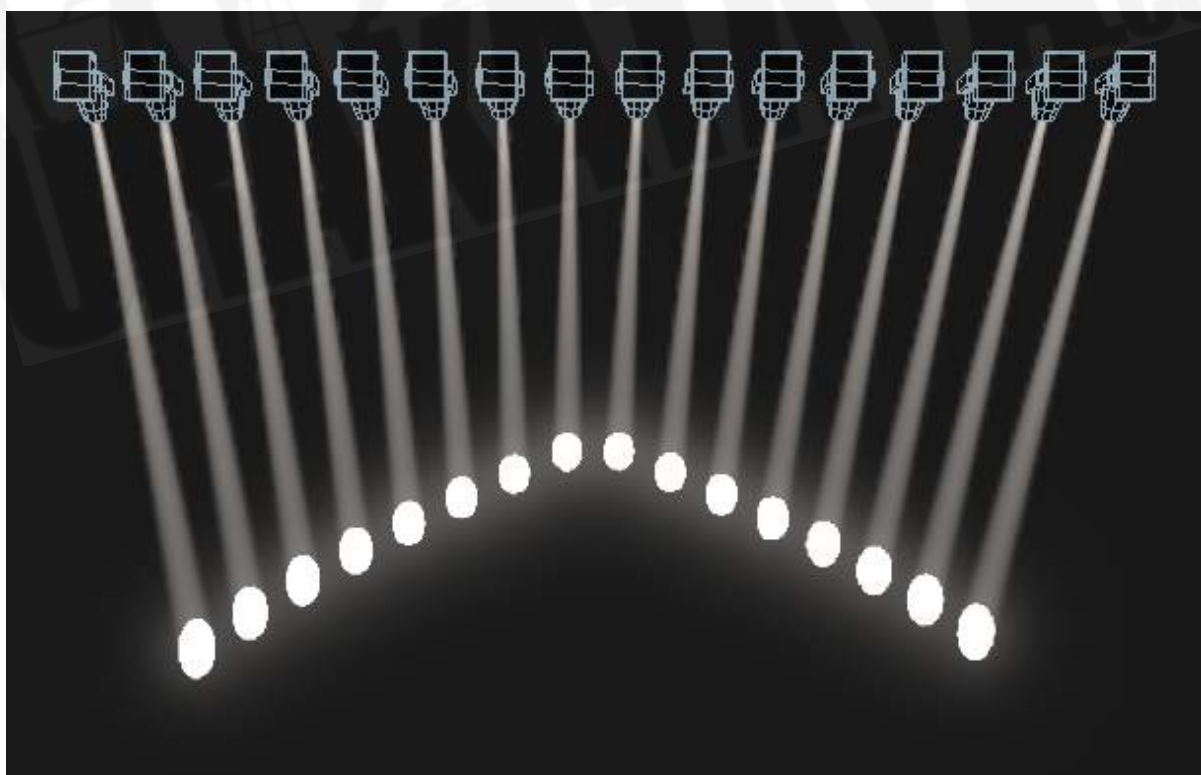
- Arrow (矢印) : 最初と最後に選択したフィクスチャーは中点フィクスチャーと同じように影響を受けますが、反対方向です。これは、カラーのミキシング、チルト、ディマーに役立ちます。



- Pull Middle (プルミドル) : 最初に選択したフィクスチャーと最後に選択したフィクスチャーは現在の値のままで、中点が最も影響を受けます。これは、カラーのミキシング、チルト、ディマーに役立ちます。

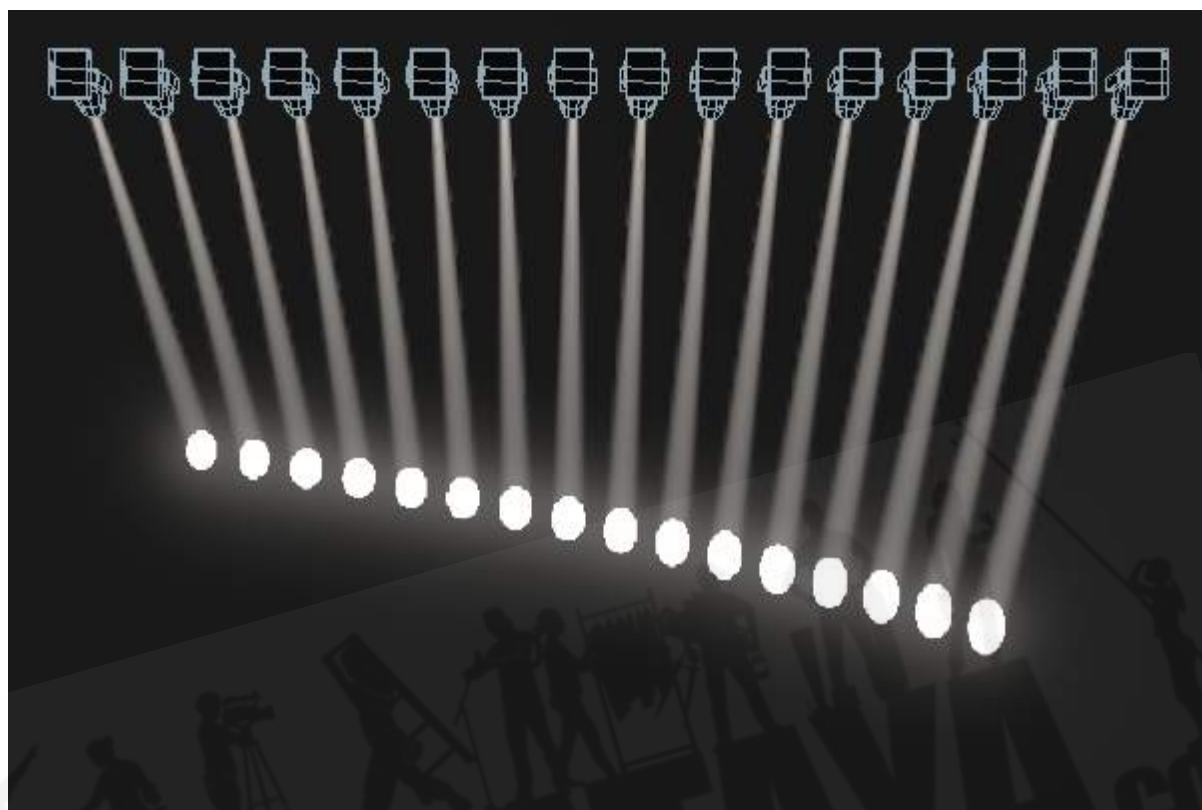


- Pull Ends（プルエンズ）：最初に選択したフィクスチャーと最後に選択したフィクスチャーが最も影響を受け、中点は変更されません。これは、カラーのミキシング、チルト、ディマーに役立ちます。



販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

- Pull End（プルエンド）：プルエンドと同様ですが、一方の端からのみ、もう一方の端は変更されません。



ファンパーツ

ファンファンクションを使用すると、ファンをいくつかのグループに分割できます。すべてのフィクスチャーを選択し、<Fan>を押しながらテンキーで数値を入力します。ファンはその数のパーツに分割されます。次に例を示します。

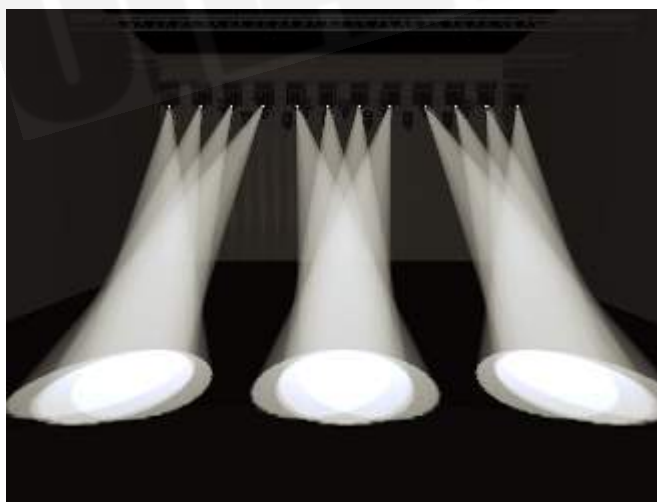
ノーマル（1）：



2 :



3 :



販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

5.2.11 フィクスチャー / アトリビュートタイムの設定

フェードとディレイのタイミングは、それぞれのフィクスチャーまたはフィクスチャーの個々のアトリビュートに対して直接設定できます。設定をキューに保存すると、タイム設定がキューの一部になります。

タイムを設定する方法はいくつかあります。

- ルートメニューの[Wheels =]ソフトキーを使用して、ホイールをフェードタイム / ディレイタイムモードに切り替えることにより、個々のアトリビュートタイムを設定できます。
- 個々のアトリビュートタイムは、ホイール@キーと<TIME>キーの組み合わせを使用して設定することもできます。
- これらは、フィクスチャーを選択し、<TIME>キーからアトリビュートタイムのサブメニューに入力することでも設定できます。
- アトリビュートタイム値を設定するためのさまざまなオプションを許可するコマンドシンタックスもあります 例：<TIME> <FIXTURE> <POSITION> 5 @ 3は、現在のフィクスチャー選択Pグループに5秒のフェード、3秒のディレイ時間を設定します。Wheel @キーもシンタックスで使用できます。ファンオプションは、THROを使用したシンタックスでも使用できます。

タイムアトリビュート値を設定すると、'in programmer'の表示が点灯します。

チャンネルグリッドウィンドウには、現在プログラマーにあるすべてのアトリビュートタイムを表示または編集できるTimesコンテキストメニューボタンがあります。時間をオフに設定して一時的に無効にすることができます。Onオプションは、以前の設定を復元します。

<AVO> + <TIME>を押すか、<TIME>ボタンをダブルタップすると、時間設定を試すことができます。（以前はTitan Mobile / Sapphire Touchの<Set>ボタンとTiger Touch / Pearl Expertの<Next Time>ボタンでした。）

5.2.12 “OFF”を使用したアトリビュートのクリア

アトリビュートを変更すると、設定した値はプログラマー内にあり、作成したキューまたはパレットに保存されます。何かを誤って変更してしまい、保存したくない場合は、オフファンクションを使用してプログラマから削除できます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

1. <オフ>を押してオフメニューを表示します。
2. アトリビュートバンクボタンを使用して、変更するアトリビュートを切り替えます。次に、[Attributes Off]ソフトキーを押して、それらをOffに設定します。
3. ソフトキーには、[Dimmer Off]などのアクティブなアトリビュートをオフにするオプションもあります。

フィクスチャーをすべて削除するには、フィクスチャーを選択し、<OFF>、[Selected Fixtures Off]の順に押します。

5.3 フィクスチャー値の表示と編集

5.3.1 チャンネルグリッドウィンドウ

チャンネルグリッドウィンドウでは、それぞれのフィクスチャーが行っていることを正確に表示および編集することができます。ウィンドウセレクトボタンから<OPEN / VIEW>をダブルプレスし、次に[ChannelGrid]を押して表示します。

Attribute	Number	IP/RGB	Dimmer	Divide	Pin	TR	Colour Macro	Colour Func	Colour	CDU	Watts	Cycle	Red	Magenta	Green	Yellow	Blue
All	SubWOOFER	131	---	F		38.49	38.27	Fixed	Open	0.0		0.0		100.0		100.0	
	SubWOOFER	132	---	F		38.51	38.05	Fixed	Open	0.0		0.0		100.0		100.0	
	SubWOOFER	133	---	F		63.57	53.08	Fixed	Open	0.0		0.0		100.0		100.0	
	SubWOOFER	134	---	F		44.37	56.08	Fixed	Open	0.0		0.0		100.0		100.0	
	SubWOOFER	135	---	F		66.56	34.02	Fixed	Open	0.0		0.0		100.0		100.0	
	SubWOOFER	136	---	F		67.14	37.08	Fixed	Open	0.0		0.0		100.0		100.0	
	SubWOOFER	137	---	F		67.18	64.37	Fixed	Open	0.0		0.0		100.0		100.0	
	SubWOOFER	138	---	F		33.43	34.05	Fixed	Open	0.0		0.0		100.0		100.0	
	SubWOOFER	139	---	F		65.26	55.27	Fixed	Open	0.0		0.0		100.0		100.0	
	SubWOOFER	110	---	F		39.41	62.60	Fixed	Open	0.0		0.0		100.0		100.0	
	SubWOOFER	111	---	F		68.36	57.63	Fixed	Open	0.0		0.0		100.0		100.0	
	SubWOOFER	112	---	F		69.81	37.99	Fixed	Open	0.0		0.0		100.0		100.0	
	SubWOOFER	113	---	F		55.59	36.58	Fixed	Open	0.0		0.0		100.0		100.0	
	SubWOOFER	114	---	F		41.78	36.55	Fixed	Open	0.0		0.0		100.0		100.0	
	SubWOOFER	115	---	F		55.59	36.58	Fixed	Open	0.0		0.0		100.0		100.0	
	SubWOOFER	116	---	F	13.00	41.78	36.55	Fixed	Open	0.0		0.0		100.0		100.0	
	SubWOOFER	117	---	F		55.59	36.58	Fixed	Open	0.0		0.0		100.0		100.0	

メニューの左側にあるコンテキストボタンを使用して、ウィンドウをさまざまなモードに設定できます。モードは次のとおりです。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

- All / Stage / Programmer / 選択済み：最後に表示されるフィクスチャーをフィルターできます。ステージには、ディマーがゼロより大きいすべてのフィクスチャーが一覧表示されます。
- Sort (並べ替え)：リストの順序をユーザーナンバー、最後に選択したアドレス、または DMXアドレスとして設定します。
- インテンシティ表示を開く：インテンシティビューウィンドウを開きます。同じ位置にあるウィンドウのOpen Channel Grid (チャンネルグリッドを開く) ボタンを押すと、チャンネルグリッドに戻ることができます。
- パレットのShow / Hide (表示 / 非表示)：フィクスチャーのアトリビュートに割り当てられているパレットを表示できます。
- Playbacks / Levels / Shapes / Effects / Times：これらのボタンは1つだけ選択でき、列に表示されるものを設定します。

画面の左側にあるフィクスチャー名をタッチしてフィクスチャーを選択できます。フィクスチャーの値を選択すると、適切なフィクスチャーが自動的に選択されます。

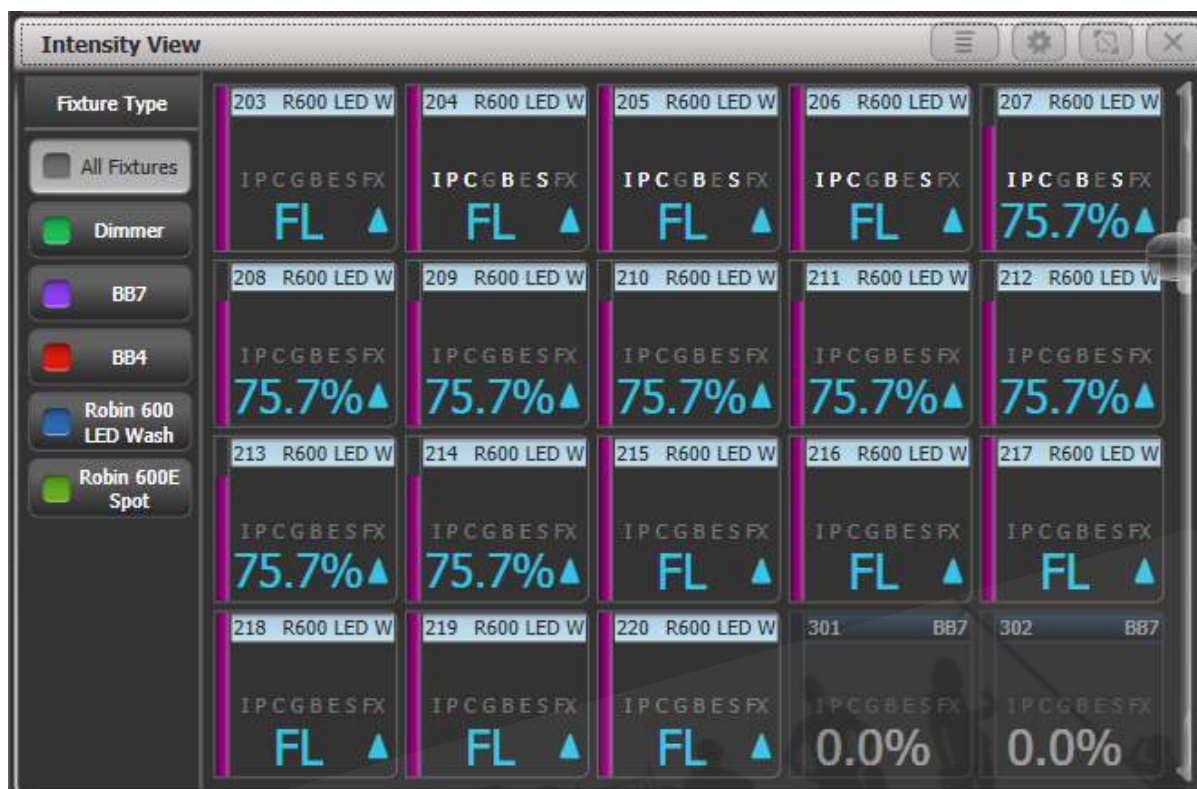
チャンネルグリッドのアトリビュートを選択してクリアできます。(タッチするか、タッチアンドドラッグして複数のアトリビュートを選択します。) 次に、<CLEAR>を押します。

グリッドで1つ以上の値を選択して値を編集し、ホイールを使用して値を変更するか、テンキーに新しい値を入力して<ENTER>を押します。

IPCGBESアトリビュート (左上のボタンを使用) またはフィクスチャータイプ (その下のボタンを使用) のいずれかでグリッドに表示されるものをフィルタリングできます。

5.3.2 インテンシティウィンドウ

それぞれのフィクスチャーインテンシティ設定を一目で確認したい場合は、インテンシティビューウィンドウが最適です。ウィンドウを表示するには、<OPEN / VIEW>をダブルプレスし、ウィンドウセレクトボタンから[Intensity View]を選択します。



それぞれのフィクスチャーには、インテンシティを数値と左側のバーとして示すブロックがあります。ヘッダーバーには、フィクスチャーボタンのような選択 / プログラマーの状態が表示されます。ブルーは選択済み、シアンはプログラマー用です。

インテンシティの上昇または下降は、ブルーの上矢印または緑の下矢印で示されます。以前のキューからトラックされた値は、マゼンタの等号で表示されます。ソロキューまたはブロックキューでは、赤い“not permitted (許可されていない)”記号が表示されます。



インテンシティレベルがエフェクトによって制御されている場合は、黄色でチルド記号 (～) が表示されます。

インテンシティがキューまたはキューリストから制御されている場合、キューの名前が表示されます。

プログラマーでアトリビュートが設定されている場合、フィクスチャーのIPCGBESFX状態もハイライトされます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

フィクスチャーボタンにカラー付きのハ口が設定されている場合、ハ口もフィクスチャーのインテンシティの周囲に表示されます。このオプションは、自動フィクスチャーのカラーを表示するように変更できます。次を参照してください。

- 左側のボタンを使用して、特定のタイプのフィクスチャーのみを表示するようにビューをフィルタリングします。
- [Sort]コンテキストメニューボタンを使用して、フィクスチャーの表示順序を変更します-ユーザーナンバー、最後に選択した、またはDMXアドレスです。
- フィクスチャーをクリックして選択すると、インテンシティを直接編集できます。
- <OPEN / VIEW>を押してからフィクスチャーボタンを押すと、フィクスチャーに関する詳細情報が表示されます。

コンテキストメニューオプションには、ウィンドウの表示方法を変更するための設定があります。最初のオプションでは、特定の状態のフィクスチャーのみを表示できます。

All (すべて) : すべてのフィクスチャー (デフォルト)

Stage (ステージ) : インテンシティがゼロを超えるフィクスチャー

Programmer (プログラマー) : プログラマーのフィクスチャー

Selected (選択されている) : 選択されているフィクスチャー

Live cues (ライブキュー) : アクティブキューからのインテンシティのみ

Connected cue (接続されたキュー) : 現在接続されているキューのフィクスチャーのみ (キューリストまたはチェイス用)

Frozen (フローズン) : フローズンインテンシティのフィクスチャー

2番目のオプションは、上記のようにソート順を変更します。

[View If]では、グループまたはプレイバック、あるいはその両方をクリックして、そのグループまたはプレイバックのフィクスチャーのみを表示できます。チェイスまたはキューリストの場合、これにはチェイス / リストのすべてのキューのすべてのフィクスチャーが含まれます。フィルター設定はウィ

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ンドウ上部のバーに表示されます。Xをクリックしてフィルターを削除するか、バーをクリックしてグループ / プレイバックを変更します。

[Open Channel Grid]は、前のセクションで説明したチャンネルグリッドウィンドウを開きます。

ウィンドウアピアランスセッティング（歯車ボタン）には、さらに表示オプションがあります。一部のオプションをオフにすると、それぞれのフィクスチャーボタンのサイズが小さくなり、画面により多くのフィクスチャーを配置したい場合に役立ちます。

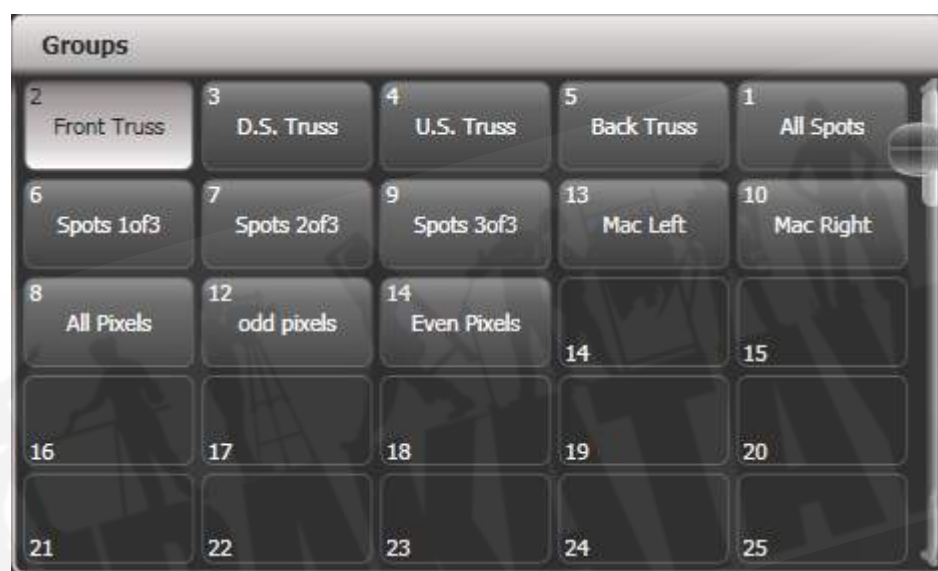
- Filter Fixtures Shown / Hidden（フィルターフィクスチャーの表示 / 非表示）：左側のフィクスチャーセレクトボタンを表示または非表示にします。
- User Number Hidden / User Number Shown / DMX Address Shown（ユーザーナンバー非表示 / ユーザーナンバー表示 / DMXアドレス表示）：ボタンの左上隅に表示される情報を設定します。
- Legend Show / Hidden（レジェンドの表示 / 非表示）：フィクスチャーのレジェンドを上部バーに表示するかどうかを設定します。
- Cue Information Shown / Hidden（キュー情報の表示 / 非表示）：ボタンに現在のキュー情報を表示するかどうかを設定します。
- Attribute Mask Shown/Hidden（アトリビュートマスクの表示/非表示）：ボタンに IPCGBESFX設定を表示するかどうかを設定します。
- Halo Colour Custom/Auto（ハロカラーカスタム / オート）：カスタムに設定した場合、ボタンにハロカラーが設定されている場合は、そのカラーがハロに設定されます。それ以外の場合、ボタンにはハロはありません。Auto（オート）に設定すると、ボタンは左側のフィルターボタンで使用されるオートフィクスチャータイプのカラーを使用して色付けされます。
- Fixture Cells Shown / Hidden（フィクスチャーセルの表示 / 非表示）：Shown（表示）に設定すると、マルチセルフィクスチャーのセル（サブフィクスチャー）に個別のボタンが表示され、マスターインテンシティも表示されます。
- Tracked Fixtures Shown/Hidden（トラックされたフィクスチャーの表示/非表示）：（このオプションは、ビューがLive CueまたはConnected Cueにフィルターされている場合のみ表示されます。）トラックされたインテンシティを持つフィクスチャーを表示するかどうかを設定します。

5.4 フィクスチャーグループ

5.4.1 フィクスチャーグループの使用

フィクスチャーまたはディマーチャンネルのグループを作成できます。これらのボタンは、1つのボタンを押すか、グループナンバーを入力することで、一緒にすばやく選択できます。例えば、フィクスチャーのタイプごとにグループを作成し、次にステージ左 / ステージ右などでグループ化することもできます。

フィクスチャーがたくさんある場合は、グループを上手に使用するとプログラミングスピードが大幅に向上します。



グループは、グループウィンドウ、フェーダーハンドル、またはマクロ / エグゼクターボタンに保存できます。

フェーダーを備えたハンドルにグループを割り当てると、フェーダーはグループのインテンシティマスターになります。キープロファイルを使用して、ボタンにさまざまな機能を設定することもできます。詳細については、[セクション：プレイバックグループ](#)を参照してください。



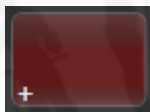
Titan - Recording Groups

<https://youtu.be/E8QxOKT5TCA>

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

グループウィンドウが表示されていない場合は、<OPEN / VIEW>、<GROUP>（テンキーの上部）を押すと表示できます。

1. グループで使用するフィクスチャー / ディマーを選択します。（選択した順番はグループにも保存されます。）
 2. <GROUP>（テンキーの右上）を押し、次に[Record Group]を押します。 <RECORD>を押してから<GROUP>を押すこともできます。
 3. ソフトキーAを使用してグループナンバーを入力するか、B[Provide a legend]を使用してレジェンドを設定します。
 4. グループウィンドウの空のボタンをタッチするか、グループを保存するフェーダーハンドルの選択ボタンを押すか、[Store]を押してナンバー付きグループとして保存します。
 5. <CLEAR>を押してから、1から繰り返して他のグループを保存します。
- <AVO>と<GROUP>を押して直接Record Group（レコードグループ）メニューに移動するか、画面でボタンを2回タッチしてQuick Record（クイックレコード）を使用することもできます。ボタンを最初にタッチすると+が付いて赤くなり、2回目にタッチするとグループが記憶されます。



- グループ内のすべてのフィクスチャー / ディマーを選択するには、グループのボタンを押すだけです。
- グループの作成時に最初にフィクスチャーを選択した順序も保存されます。これは、最後のフィクスチャー（次のセクションで説明する次のフィクスチャーファンクション）を使用するとき、シェイプ、ファンモード、フィクスチャーオーバーラップファンクションを使用するときに有効になります。これは後で変更できますので、次のセクションを参照してください。グループボタンを押しながらソフトキーオプションを使用することにより、グループを呼び出すときに選択順序を上書きできます。
- グループをナンバーで呼び出すこともできます。

1. <GROUP>を押します。

2. 呼び出すグループナンバーを入力します。
 3. [Recall Group]を押します。
- <GROUP>ボタンは、グループを編集および削除するためのソフトキーの機能も提供します。
 - <Select If>を使用して、フィクスチャーのグループの選択を解除できます。これは、グループからフィクスチャーのサブセットを選択するのに役立ちます。例えば、5x5マトリックスの外側のエッジ用のグループと、マトリックスから奇数と偶数のピクセルを選択するグループがある場合、外側のエッジを選択し、奇数/偶数グループで<Select If>を使用して、エッジの周りの代替ピクセルを削除できます。

グループからフィクスチャーを削除

グループからフィクスチャーを削除するには：

1. <GROUP>を押します。
2. 変更するグループのボタンを押します。現在グループに含まれているすべてのフィクスチャーが選択されます。
3. グループから削除するフィクスチャーを選択解除します。
4. <EXIT>を押します。

グループには、選択されたままのフィクスチャーのみが含まれます。

オートグループ

複数のフィクスチャーにパッチを適用すると、コンソールが自動的にグループを作成します。同じタイプのすべてのフィクスチャーを含むフィクスチャータイプグループが作成されます。（例えば、[All Robe Pointe]）一定数のフィクスチャーをパッチするたびに別のグループが作成されます。（例えば、[4 BB4]）この機能は、ユーザー設定の[Auto Groups]を使用してオフにできます。

- "All"のフィクスチャータイプのグループは削除できません。Deleteを押すと、グループの割り当てが解除され、ライブラリの表示に移動します。グループがピクセルエフェクトで使用されている場合にも当てはまり、警告メッセージが表示されます。

5.4.2 グループ内のフィクスチャーオーダーとフィクスチャーレイアウト

グループ内のフィクスチャーは、シェイプ、ファン、オーバーラップで使用される選択順序で保存されます。フィクスチャーの2Dポジションレイアウトを保存して、シェイプやピクセルマッパーエフェクトで使用する、またはパターンを使用してフィクスチャーを選択するときに使用するフィクスチャーの実際のポジションを指定することもできます。



Titan - Fixture Order

<https://youtu.be/2TqYjvGoGXQ>

フィクスチャーの数値順序を変更するには：

1. <GROUP>を押します。
2. 編集するグループを選択します。
3. [Fixture Order]を押します。

グループ内のフィクスチャーは、フィクスチャーウィンドウで番号が付けられて表示されます。



順序を変更するには、[Auto Increment]をオンにして、必要な順序でフィクスチャーを選択します。フィクスチャーを2回押すと、Xが表示され、シーケンスの一部ではないことを示します。

フィクスチャーレイアウト



Titan - Fixture Layout

<https://youtu.be/9S5nQmVpPNs>

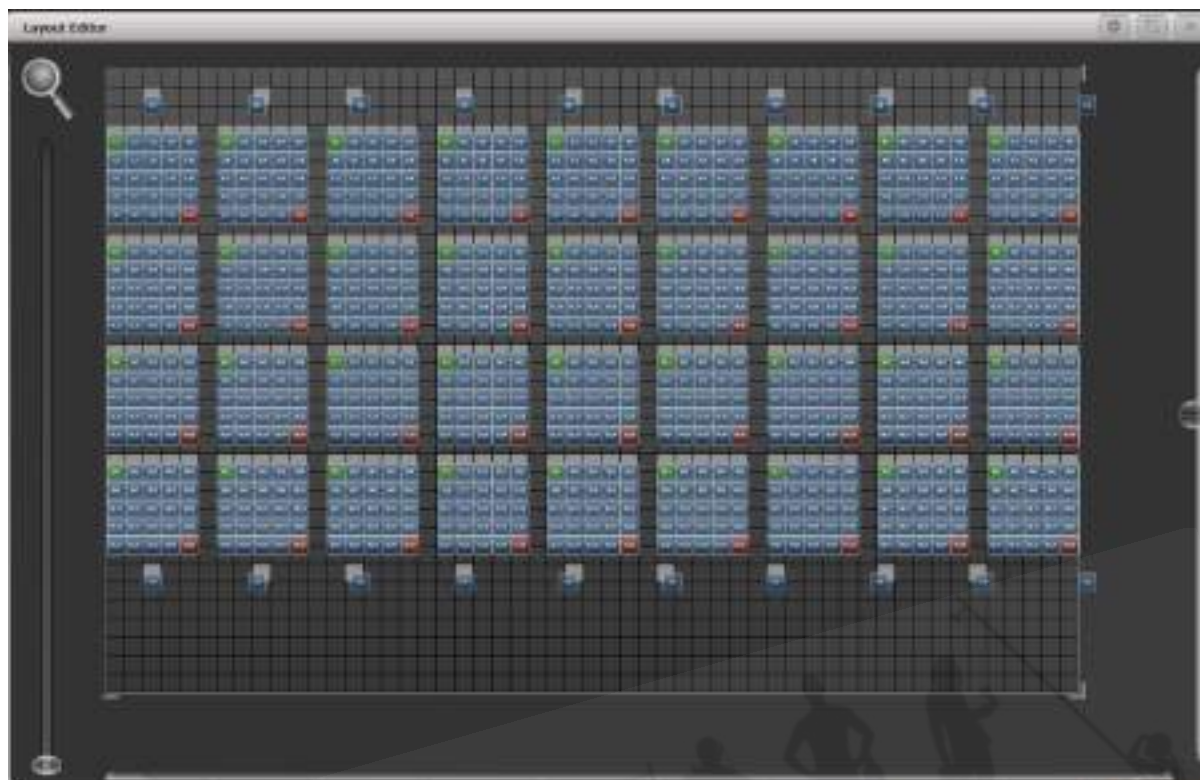
2Dフィクスチャーレイアウトを変更するには：

1. <GROUP>を押します。
2. 編集するグループを選択します。
3. [Edit Layout]を押します。レイアウトエディターウィンドウが開きます。

はじめフィクスチャーはすべて一列に並んでいます。フィクスチャーをドラッグすることで、画面上の任意の場所に再配置できます。または、フィクスチャーを押して選択し、ホイールを使用してグリッド上で移動します。グリッドのサイズを変更するには、下部または右側をドラッグします。

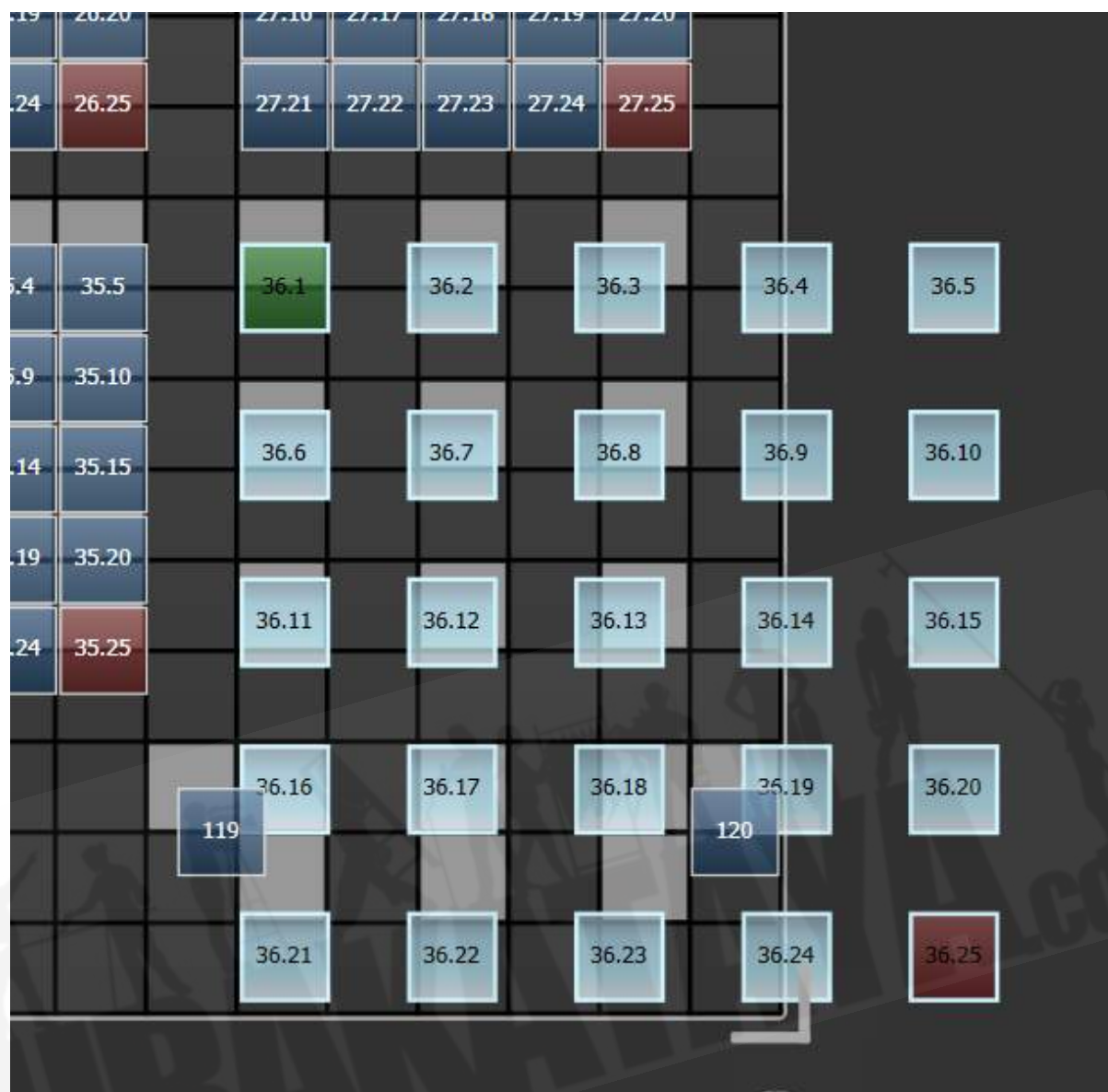
マルチセルのフィクスチャーが表示され、すべてのセルが表示されますが、移動または回転すると、ブロックとして移動します。フィクスチャーのパーソナリティによっては、セルがフィクスチャー上のセルの実際のレイアウトと一致しない場合があります。

[Arrange Fixtures]コンテキストコマンドは、フィクスチャーを長方形のブロックに自動的に配置します。行（高さ）と列（幅）の数を指定します。



- フィクスチャーレイアウトのX座標は、フィクスチャー順序と同じです。一方を変更すると、もう一方も変更されます。
- グリッドサイズを設定するときは、実際のレイアウトとより正確に一致するようにフィクスチャー間のスペースを空けることを考慮し、グリッドに、必要なフィクスチャーのすべてのセルに対して十分なセルがあることを確認してください。
- フィクスチャーを別のフィクスチャーの上に誤って重ねて、下部のフィクスチャーが非表示になる場合があります。オーバーレイされたフィクスチャーにアクセスするには、それを隠しているフィクスチャーからドラッグするか、非表示のフィクスチャーを選択し、ホイールを使用してフィクスチャーを表示されている場所に移動します。
- ファンボタンを使用して、フィクスチャーをレイアウトに均等に配置できます。
- フィクスチャーを移動または回転するには、選択してドラッグするか、ホイールを使用します。ホイールディスプレイの“up（上）”と“down（下）”の領域をクリックして、値を上下に動かします。位置は1ピクセル、回転は45度です。ホイールの@ボタンを押すと、ウィンドウが開き、数値が入力できます。
- コンテキストメニューボタン[Position and Angle]をクリックすると、[Scale]に変わり、マルチセルフィクスチャー内のセルを展開または圧縮できます。これは、セル間隔が大きいフィ

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



- レイアウトエディターについては、[セクション：その他のレイアウトエディターツールのピクセルマッパーセクション](#)の例で詳しく説明しています。Synergy / Aiマッピングに役立ついくつかの機能もあります。これらは[セクション：AIサーバーを備えたレイアウトエディター](#)にあります。



グループを使用してフィクスチャーを選択する場合、グループボタンを押しながらボタンを押したままソフトキーオプションとして表示される[Random Order]を押すと、フィクスチャーの順序を一時的にランダム化できます。

5.5 高度なオプション

5.5.1 ランプフィクスチャーのオンオフ

多くのフィクスチャーにはコントロールチャンネルがあり、ランプオン、ランプオフ、フィクスチャーリセットなどの機能を実行できます。これは、ファンが稼働し続けている間にショーの最後にフィクスチャーランプをシャットダウンする場合や、問題のあるフィクスチャーをリセットする場合に便利です。

コンソールでは、フィクスチャーマクロを使用してこれらの機能にアクセスできます。（キープレスマクロと混同しないでください。）

1. トップレベルメニューが表示されるまで<EXIT>を押し続けます。（または<AVO><EXIT>を使用すると、すぐにトップに移動します。）
 2. 制御したいフィクスチャーを選択します。マクロは異なるメーカーのフィクスチャーのグループ間では機能しない可能性があるため、フィクスチャーのそれぞれのタイプを個別に実行することをお勧めします。
 3. <MACRO>を押してから[FixtureMacros]を押します。（<ML MENU>ボタンのあるコンソールの場合は、[Fixture Macros]機能もあります。）
 4. ソフトキーは、利用可能なファンクションのリストを表示します。操作したいものを押してください。
- 一部のマクロは時限シーケンスを含み、実行に最大30秒かかることがあります。

5.5.2 MLメニューボタン

コンソールが最上位のメニューにある場合、このボタンを押すと、フィクスチャーのアクションメニューが開きます。このメニューには、ロケットフィクスチャーオプション（ロケットボタンと同じ）があり、ランプオン、ランプオフ、リセットなどのフィクスチャーでマクロを実行できます。上記のAlign FixturesおよびFlip機能もこのメニューにあります。

一部のコンソールには、<ML MENU>というラベルの付いたボタンがあります。コンソールがトップレベルメニューにある場合、このボタンはMoving Light Actionsメニューを開きます。このメニューには、フィクスチャーの位置を特定し（Locateボタンと同じ）、ランプオン、ランプオフ、リセットなどのフィクスチャーでマクロを実行するオプションが含まれています。上記のフィクスチャーとフリップ機能もこのメニューにあります。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

Pearl ExpertおよびTiger Touch 1では、コンソールがトップレベルメニューにない場合、このボタンは現在のメニューもラッチします。 <EXIT>を押してトップメニューに戻り、ムービングライトメニューにアクセスできるようにします。他のコンソールには、専用の<Latch Menu>ボタンがあります。



Pearl ExpertおよびTiger Touch 1では、コンソールがトップレベルメニューにない場合、このボタンは現在のメニューもラッチします。 <EXIT>を押してトップメニューに戻り、ムービングライトメニューにアクセスできるようにします。他のコンソールには、専用の<LATCH MENU>ボタンがあります。

6.パレット

ショーをプログラミングするとき、特定のポジション、カラーなどを頻繁に使用することがわかります。コンソールを使用すると、これらの設定を保存できるので、毎回ホイールから探すのではなく、ボタンを押すだけで設定を呼び出すことができます。これは、迅速なプログラミングやショーのバスキングに非常に役立ちます。

パレットを使用してキューを記憶すると、コンソールには実際の値ではなくパレットへの参照が保存されます。つまり、パレットを使用してキューをプログラムする場合、すべてのキューをリプログラムする必要がなく、いくつかのパレットエントリをリプログラムするだけで、ショー内のすべてのポジションを簡単に変更できます。これは、ツアーをしていて、ショーごとに異なるステージやトラスの高さに対処する必要がある場合に便利です。

パレットはネストできるため、他のパレットでパレットを使用できます。マスターパレットを変更すると、変更は、それが使用されているすべてのパレットまでトラックされます。

パレットは、カラー、ゴボ/ビーム、ポジションウィンドウのボタンを使用して保存、選択されます。マクロ/エグゼキュータボタンにパレットを保存したり、キーパッドから数値で保存して呼び出したりすることもできます。それぞれのボタンにレジェンドを設定できます。



カラー、ポジション、ゴボ、ビームのウィンドウが表示されない場合は、<OPEN / VIEW>、[Open Workspace Window]、[Groups and Palettes]の順に押して、3つのウィンドウをすべて表示します。

6.1 パレットの作成

6.1.1 アトリビュートがパレットに保管

それぞれのパレットエントリーにはフィクスチャーのすべてのアトリビュートを保存できますが、カラーのみ、ゴボなど、ポジションのみを設定するパレットを作成すると、コンソールを操作しやすくなります。コンソールには、カラーパレット、ポジションパレット、ゴボ / ビームパレットに個別のウィンドウが表示されます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

パレットを保存すると、プログラマーの内容（最後にクリアを押してから変更したアトリビュート）のみが保存されます。例えば、カラーパレットを作成するには、カラーを設定するだけで、他のアトリビュートは変更しません。シェイプやピクセルマッピングなどのエフェクトを含むパレットを作成することもできます。フィクスチャーまたはアトリビュートにフェードタイムまたはディレイタイムがプログラムされている場合、これらもパレットに保存され、タイム情報のみを含むパレットを作成することもできます。

プログラマーに複数のアトリビュートが含まれている場合は、マスクを設定して、パレットに保存するフィクスチャーのアトリビュートを制限できます。

パレット情報は、グローバル、シェア、またはノーマルです。グローバルパレットは、あらゆるタイプのフィクスチャーで機能します。シェアパレットは、同じタイプのすべてのフィクスチャーに同じ値を適用します。例えば、カラーを設定する場合、“Red”パレットはすべてのMAC 2000フィクスチャーに“Red”と同じカラー値を設定します。通常のパレットは、それぞれのフィクスチャーに独自の値が必要な場合に使用されます。例えば、ポジションをプログラミングする場合、それぞれのフィクスチャーは異なる設定になります。

情報をパレットにマージすることにより、グローバル、シェア、および通常のアトリビュートを含むパレットを作成できます。

グローバルパレットで使用できるアトリビュートは、ディマー、パン、チルト、カラーです。カラーミキシングフィクスチャーのグローバルパレットを作成すると、CMYアトリビュートとRGBアトリビュートの両方が計算され、特別な“dynamic（ダイナミック）”値がカラーホイールチャンネルに追加されると、コンソールは選択されたミックスカラーに最も近い固定カラーホイールカラーを一致させようとします。

コンソールにシェアモードまたは通常モードでパレットを記憶させるユーザー設定“Minimum Palette Mode（最小パレットモード）”があります。

6.1.2 パレットの保管



Titan - Recording Palettes

<https://youtu.be/Hs-xzpD5x8k>

これは、パレット値をパレットウィンドウの1つに保存する方法です。パレットウィンドウが表示されない場合は、“Groups and Palettes（グループとパレット）”ワークスペースボタンを押します。

1. <CLEAR>を押してプログラマーをクリアします。

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

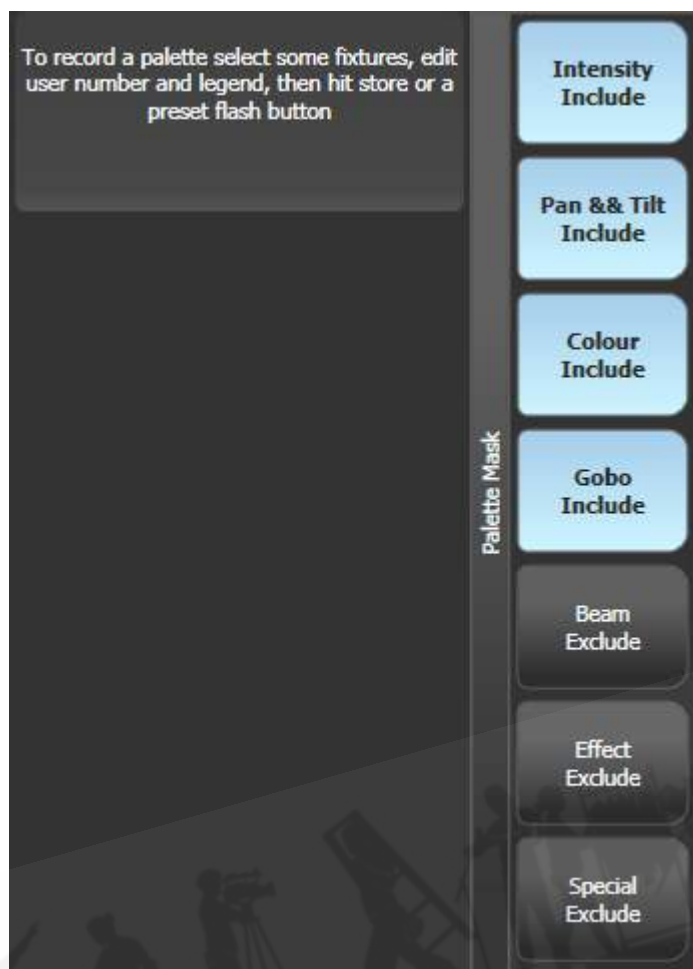
2. パレット値を保存するフィクスチャーを選択します。
 3. アトリビュートボタンとホイールを使用して、必要なアトリビュートをパレットエントリーに設定します。それぞれのパレットエントリーには、フィクスチャーの一部またはすべてのアトリビュートを保存できます。
 4. <RECORD>を押してから<PALETTE>（または<PALETTE>から[Record Palette]）を押します。
 5. 必要に応じて、パレットマスクを設定します。これにより、パレットに記憶されるアトリビュートが設定されます。アトリビュートバンクボタンを使用してアトリビュートを選択します。点灯しているものはすべて保存されます。[Set Mask]および[Record by]ソフトキーもマスクを制御します。（以下を参照してください。）
 6. パレットを保存するには、いずれかのパレットウィンドウのボタンをタッチします。（使用済みのボタンをタッチすると、さらにオプションが表示されます。）またはパレットナンバーを入力して[Store]を押します。
- クイックレコードを使用すると、手順4と5をスキップできます。空白のパレットボタンを2回押すだけで、ウィンドウに合わせてパレットマスクが自動的に設定された状態でパレットが保存されます。ポジションにはPのみ、カラーにはCのみ、ビームにはIGBESが含まれます。

ボタンに記憶する場合は、<RECORD>を押してから<PALETTE>を押します。パレットを保存できるすべてのボタンが点滅し、1つを押すと保存されます。



- コンソールは自動的にパレットをグローバル、シェア、または通常に設定します。（保存する値が同じタイプのすべてのフィクスチャーで同じかどうかをチェックすることにより）[softkey C]を押すと、設定を上書きできます。この自動選択の仕組みの詳細については、以下を参照してください。
- [Set Mask]の設定を使用すると、パレットに含めるアトリビュートグループを指定できます。ホイールの横にあるアトリビュートバンクボタンを使用して、マスクを設定することもできます。ソフトキーが反転したとき（図のカラーグループのように）、アトリビュートバンクボタンのLEDが点灯したときに、アトリビュートグループが含まれます。マスクは、< RECORD > ボタンを使用してパレットを記憶する場合にのみ設定できます。QuickRecordを使用する場合は、自動的に設定されます。（上記を参照してください。）
- < ATTRIBUTE OPTIONS >（または新しいコンソールでは< OPTIONS >） ボタンを押して、すべてのマスクグループをInclude（含める）とExclude（除外）を切り替えます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



- [Record By...]を使用すると、パレットを保存するときのマスクの使用方法を制御できます。オプションは次のとおりです。
 - ・ [Channel in programmer]は、プログラマーにあるチャンネルのみを記憶します。（変更したチャンネル）
 - ・ [Group in programmer]は、プログラマーに1つ以上のチャンネルを持つ任意のアトリビュートグループのすべてのチャンネルを記憶します。例えば、シアンがプログラマーにある場合、プログラマーになくても、すべてのカラーチャンネル設定が記憶されます。
 - ・ [Group in mask]は、アトリビュートボタンで設定されたマスクに含まれるすべてのものを記憶します。
 - ・ [Mixed]は、ポジションとカラーのアトリビュートグループごとに、他のすべてのコントロールのチャンネルごとに記憶します。

- コンソールは、パレットのレジェンドを自動的に作成します。（ユーザー設定の[Auto Legend]がオフに設定されている場合を除く）
 - ・ **Colours**：色付きのアイコンは、選択した色を示すために使用されます。パレットに異なる色に設定されたフィクスチャーが含まれている場合、それぞれに色付きのバーが表示されます。
 - ・ **Gobos**：ゴボ画像を表示します（パーソナリティで利用可能な場合-パッチを適用したパーソナリティを更新する必要がある場合があります）。
 - ・ **CITP（メディアサーバー）**：メディアのサムネイルを表示します。
 - ・ **Pan and tilt**：デフォルトのレジェンドを表示します。
 - ・ **other**のアトリビュートの場合、レジェンドは最後に変更したアトリビュートの値に設定されます。



- [Provide a legend]を使用して、パレットの保存中にレジェンドを手動で設定することもできます。パレットのレジェンドを変更する方法については、[セクション：パレットのレジェンドの設定](#)を参照してください。
- 既に使用されているパレットボタンを選択すると、コンソールには既存のパレットを [Cancel]、 [Replace]、 [Merge]、 [Quick Merge]にするオプションが表示されます。
 - [Replace]はパレットを消去し、最後に加えた変更のみを保存します。
 - [Merge]は、変更をパレットと組み合わせます。
 - [Quick Merge]は現在パレットに保存されているアトリビュートのみをマージします。ボタンをクリックすると、アトリビュートが表示されます。

これにより、追加タイプのフィクスチャーの設定をシェアパレットに追加したり、既存のフィクスチャー設定を更新したりできます。パレットボタンをもう一度押すと、クイックマージを使用して自動的にマージされます。

- プログラマーが選択したすべてのフィクスチャーに同じ値を含み、1つ以上のアトリビュートがグローバルに適している場合、コンソールは**グローバルモード**を選択します。値は同じでもグローバルに適したアトリビュートがない場合、コンソールはShared（シェア）を選択します。一部のアトリビュートが適切で一部が適切でない場合、コンソールは適切なアトリビュートをグローバルとして記憶し、他のアトリビュートをシェアとして記憶します。値が異なる場合、コンソールは通常を選択します。**User Setting（ユーザー設定）**の**Palettes tab（パレットタブ）**にある**“Minimum Palette Mode”**オプションを使用して、コンソールがグローバルモードやシェアモードを使用しないようにすることができます。

6.1.3 ネストされたパレット

パレットには、他のパレットからの参照を含めることができます。例えば、奇数 / 偶数のカラーパレットは、他の2つのカラーパレットをマスターとして使用して作成できます。カラーを変更したい場合は、マスターカラーパレットを変更すると、奇数 / 偶数のカラーも変更されます。

Record Palette（レコードパレット）メニューの[Record / Don't Record Nested Palettes]オプションでは、ネストされたパレットを記憶するか（デフォルト）、代わりにアトリビュート値を記憶するかを設定します。

ネストされたパレットを使用して新しいパレットを作成した場合は、パレットをネストされないように切り替えることができます。（記憶時に設定された値を使用するため）これは、パレットがネストされたものとして記憶されている場合に役立ちますが、新しいパレットを変更せずに変更できるように、ソースパレットへのリンクを解除する必要があります。

1. オプションを押します。
 2. パレットのハンドルを押します。
 3. [パレット]タブで、[Fire Nested Palettes]オプションをオフにします。
 4. パレットを起動すると、ネストされたパレットの現在の値ではなく、記憶時に設定された値が使用されます。
- [Fire Nested Palettes]オプションを再度オンにすると、リンクを元に戻すことができます。

6.1.4 クイックレコード

パレットウィンドウを使用すると、新しいパレットをすばやく記憶できます。記憶したい場所のボタンをタッチするだけです。ボタンは+が付いた赤に変わります。この時点で、新しいパレットのレジエントを入力するか、マスク設定を変更できます。ボタンをもう一度押すと、パレットが保存されます。



- クイックレコードを使用すると、パレットマスクはウィンドウに合わせて自動的に設定されます。PositionウィンドウにはPのみ、ColorsウィンドウにはCのみが保存され、GobosおよびBeamsウィンドウにはIGBESが保存されます。<RECORD>ボタンを使用した場合は起こりません。

クイックレコードは、グループとワークスペースでも機能します。

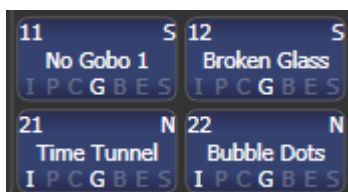


Pearl Expertから別のTitanコンソールにショーをロードする場合は、Groups and Palettes (グループとパレット) ワークスペースウィンドウを使用して、Pearlのブルー / グレーのプリセットボタンのフィクチャー / パレットにアクセスします。詳細については、[セクション：PEARL EXPERTショーの互換性ウィンドウ](#)を参照してください。

6.1.5 パレットのレジエントの設定

それぞれのパレットのレジエントを入力して、そのレジエントを説明することができます。Titanは、パレットを作成すると、役立つレジエントを自動的に作成します。

1. トップレベルメニューの[Set Legend]を押します。
 2. レジェンドにするパレットのパレットボタンを押します。
 3. レジェンドをキーボードで入力します。
 4. 終了したら、<ENTER>を押します。
- タッチボタンでは、パレットナンバーが左上に表示されます。パレットに含まれる **IPCGBES**アトリビュートグループはレジェンドの下に表示されるため、例えば、**ポジション**パレットには**P**、**カラー**パレットには**C**などが表示されます。右上隅には、**グローバル**の場合は**G**、**ノーマル**の場合は**N**、**シェア**パレットの場合は**S**が表示されます。



例えば、作成するカラーやゴボを表すことができるパレットのレジェンドを作成できます。[Set Legend]とパレットボタンを押した後、[Picture]を押します。ピクチャエディターが開きます。



左上のタブボタンを使用すると、キーボードエントリー（レジェンドがテキストに戻る）、描画、アイコンライブラリ、またはファイルのロードを選択できます。右側では、ペンまたは消しゴムを選択し、ペン / イレイザー（消しゴム）のサイズを設定し、カラー（上の画像では白）を設定し、画像全体をクリアして、レジェンドを入力します。左上のMin（最小）ボタンを押すと、エディターのサイズが小さくなります。

ライブラリを選択すると、事前にプログラムされたさまざまな画像から画像を選択できます。写真は左側にリストされているさまざまなフォルダに分類されます。



6.1.6 エフェクトパレットの作成（シェイプまたはピクセルマッパー）

シェイプやピクセルマッピングエフェクトを適用するパレットを作成して、プログラミングを高速化します。キーフレームシェイプをパレットに保存することはできません。

エフェクトパレットを使用するには、エフェクト設定のみが含まれている必要があります。（例えば、パン / チルトサークルの場合、フィクスチャーを現在の設定ポジションの周りに移動し、ポジションも変更しないようにします。）これを達成するには、FXマスクを使用できます。パレットを保存するとき、またはプログラミング時に他の値を設定しないように覚えておくことができます。

1. <CLEAR>を押し、フィクスチャーをいくつか選択してロケートします。何が起きているかを確認できるようにそれらを移動する必要がある場合は、それを実行することができ、後で位置を削除できます。
 2. [Shapes and Effects]、[Shape Generator]を押し、開始するシェイプを選択します。（シェイプの詳細については、セクションを参照してください。）
 3. 必要に応じてシェイプのパラメータを変更します。
 4. <RECORD>、次に<PALETTE>を押します。（Quick Recordを使用してシェイプ / FXパレットを保存することはできません。）
 5. 手順1でフィクスチャーを移動した場合は、[Set Mask]を押し、FX以外のすべてを除外します。
 6. パレットボタンを押して、シェイプパレットを保存します。
- エフェクトパレットを“Quick Palette（クイックパレット）”として使用することはできません。（これは、フィクスチャーが選択されていないパレットを呼び出す場合）エフェクトパレットを呼び出すときは、いくつかのフィクスチャーを選択しておく必要があります。

6.1.7 タイムパレットの作成

タイム情報のみを含むパレットを作成することができます。これらを使用して、手動でタイム設定をしなくても、キュータイムとフィクスチャーアトリビュートタイムを設定できます。タイムパレットを使用すると、パレットに戻って時間を一度変更することもできます。変更は、パレットを使用するすべてのキューに自動的に適用されます。

1. <CLEAR>を押し、フィクスチャーをいくつか選択してロケートします。何が起きているかを確認できるようにそれらを移動する必要がある場合は、それも実行できます。
2. <TIME>を押します。（Mobile / Sapphire QuartzではSet、Expert / TigerではNext Timeと表示される場合があります。）
3. フェードタイムを2秒に変更します。これにより、グローバルフェードタイムがプログラマーに設定されます。
4. <RECORD>を押してから<PALETTE>を押します。

5. 手順1でフィクスチャーを移動した場合は、[Set Mask]を押して、Time以外をすべて除外します。
6. パレットボタンを押して、タイムパレットを保存します。

6.2 パレットの使用

6.2.1 パレット値の呼び出し



Titan - Palettes Playback

https://youtu.be/_bmk7JEPpQo

ボタンからパレット値を呼び出すには、次のようにします。

1. 変更するフィクスチャーを選択します。シェアパレットは、同じタイプの任意のフィクスチャーに設定できます。ノーマルパレットは、それぞれのフィクスチャーに個別の値を設定します。フィクスチャーが選択されていない場合、パレットは関連するすべてのフィクスチャーに適用されます。
2. 呼び出したいパレットボタンを押します。パレットは選択したフィクスチャーに設定されます。
 - パレットを呼び出すときに、パレットを徐々にフェードさせることができます。以下の[セクション：パレットでのタイミング](#)を参照してください。
 - プログラマーでパレットが使用されている場合、タッチボタンが点灯し選択したパレットがわかりやすくなります。（これはユーザー設定で無効にできます。）



テンキーでパレットを番号で呼び出すこともできます。

1. フィクスチャーをいくつか選択します。
2. テンキーの上にある<PALETTE>を押します。
3. 呼び出すパレットの番号を入力します。
4. <ENTER>または[Apply Palette]を押します。

- [Apply Palette]ソフトキーは、適用されるパレットのレジェンドを表示します。



複数のパレットを同時に呼び出す場合は、Blind to Live機能を使用できます。コンソールをブラインドモードにします。（提供されている場合は<BLIND>ボタンを押すか、<AVO>を押しながら[Blind Inactive]を押します。使用するパレットを選択、キーパッドでフェードタイムを秒単位で入力（またはスナップするには0）し、もう一度<BLIND>を押します。パレットはライブ出力にフェードします。）

6.2.2 パレットページ

コンソールのボタンにパレットを保存している場合、<Page +> / <Page ->ボタンはパレットの別のページに変わります。パレットがハンドルでロックされ、ページが変更されたときに変更されないようにする場合は、パレットハンドルにロックまたは透過ロックを設定できます。ロックの詳細については、[セクション：すべてのページで同じハンドルにプレイバックをロック](#)を参照してください。

それぞれのパレットウィンドウは、左側にページボタンがあるパレットのページを表示することも、パレットの連続スクロールウィンドウを表示することもできます。ページとスクロールを切り替えるには、**Pages Show / Hide** (ページの表示 / 非表示) コンテキストメニューボタンをタッチしてから、パレットボタンの左側にあるページボタンを使用してページを変更します。

6.2.3 関連するパレットのみを表示

ユーザー設定で[Filter Relevant Palettes]が有効になっている場合、フィクスチャーを選択すると、該当しないパレットはグレー表示になります。これは、作業しているフィクスチャーで使用できるパレットを確認するのに非常に役立ちます。

6.2.4 フィクスチャーが選択されていないクイックパレット

フィクスチャーが選択されていないときにパレットボタンを押すと、パレットは、パレットが適用されるすべてのフィクスチャーに設定されます。これをクイックパレットと呼びます。例えば、MAC 2000用にプログラムされたカラーパレットがある場合、MAC 2000が選択されていないときにいずれかのパレットを押すと、すべてのMAC 2000にカラーが設定されます。



エフェクトパレットをクイックパレットとして呼び出すことはできません。

6.2.5 プレイバックのすべてのフィクスチャーにパレットを設定

特定のプレイバックのすべてのフィクスチャーに、パレットを適用できます。パレットボタンを押したまま、パレットを適用するプレイバックのセレクトボタンを押します。

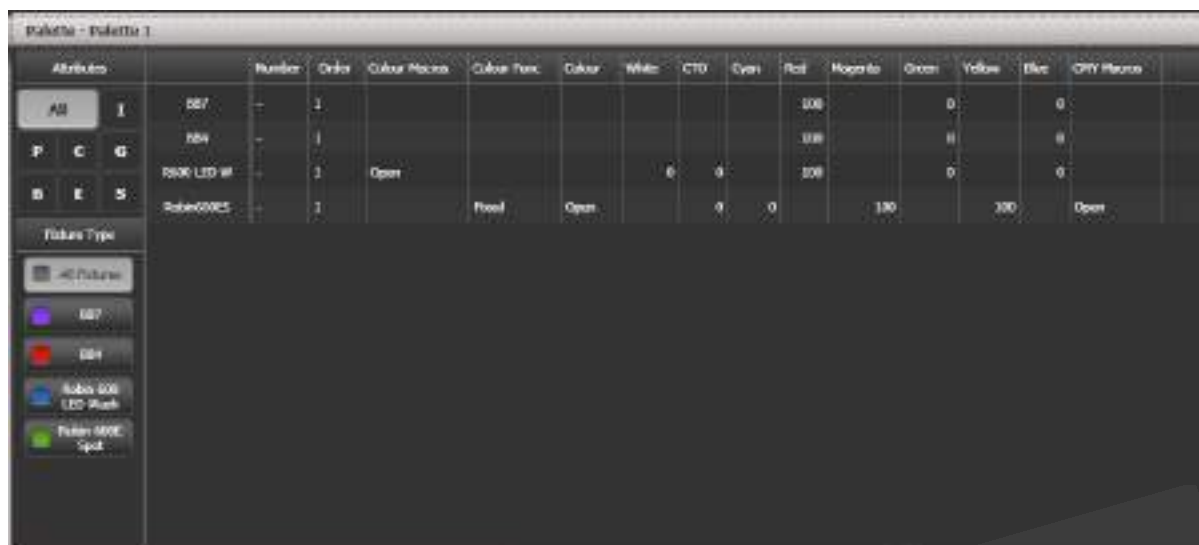
6.3 パレットの編集

6.3.1 パレットのコンテンツの表示と編集

パレットビューウィンドウでパレットの内容を表示できます。これにより、パレット内のすべてのフィクスチャーとそれらに保存されているアトリビュート値が一覧表示されます。コンテキストメニューボタンを使用すると、タイム表示に切り替えることができます。

<OPEN / VIEW>を押し、次にパレットのボタンを押します。パレットビューウィンドウが開きます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354



上部の隅にある**All / IPCGBES**ボタンを使用して表示するアトリビュート、またはその下にあるフィクスチャータイプボタンを使用して表示するフィクスチャーをフィルタリングできます。

アトリビュート値を編集するには、ウィンドウでアトリビュート値をタッチまたはクリックします。ソフトキーを使用すると、このアトリビュートに使用できる設定のリストが表示されます。数値を入力することもできます。

パレットから値を削除することはできませんが、値を選択して[Off]ソフトキーまたは<OFF>ボタンを押すことで無効にすることができます。'[Off]'を示す値を選択すると、ソフトキーに[On]が表示され、前の値が再度有効になります。

- パレットに他のパレットが含まれる場合、コンテキストメニューオプションの[View / Hide Nested Palettes]では、ビューに実際のアトリビュート値を表示するか、ネストされたパレットの名前のみを表示するかを設定します。
- パレットにシェイプが含まれている場合、コンテキストメニューオプションの[View Shapes]を選択すると、すべてのシェイプとそのパラメーターを示すシェイプビューが開きます。ビューをクリックすると、シェイプフィクスチャービューが開き、シェイプを実行しているフィクスチャーを編集できます。Add Fixtures（フィクスチャーの追加）メニューボタンをクリックすると、選択したフィクスチャーがシェイプに追加されます。
- パレットにエフェクトが含まれている場合（ピクセルマッパー）コンテキストメニューオプション[ViewEffects]を選択すると、エフェクトビューウィンドウが開き、エフェクトを編集できます。

6.3.2 パレットのコンテンツの変更

パレットエントリを編集するには、<EDIT> (Pearl ExpertおよびTiger Touch 1の<UPDATE PALETTE>) を押してから、編集するパレットを選択します。 ノーマルパレットの場合、パレットで使用されるフィクスチャーを自動的に選択します。 シェアパレットの場合、パレットの最初のフィクスチャーが選択されます。 次に、必要な変更を行い、[Update Palette x]ソフトキーを押して変更を保存します。

<EDIT>ボタンでも、パレット名と番号を変更できます。

パレットをいくつかのフィクスチャーにロードし、アトリビュートを変更して、新しい情報を既存のパレットエントリ上に記憶することもできます。 コンソールには、パレットを**リプレイス**、**マージ**、**クイックマージ**するためのソフトキーのオプションがあります。 **マージ**を選択した場合、変更していないものは影響を受けず、変更または追加した値は修正されます。 **クイックマージ**では、元のパレットに格納されているアトリビュートのみが更新され、他のアトリビュートは無視されます。(例えば、ポジションパレットとマージしている状態でカラーアトリビュートも変更した場合、カラーアトリビュートはマージされません。)

パレットボタンをダブルクリックして更新する場合、デフォルトのオプションは**クイックマージ**です。

- ユーザー設定 (<AVO>ボタンを押して設定する) を使用して、コンソールを“Always Merge (常にマージ)”に設定できます。(確認メッセージは表示されません。) もう一度パレットボタンを押して、マージオプションを選択することもできます。
- 既存のフィクスチャータイプに影響を与えることなく、パレットに追加のフィクスチャータイプの設定を追加できます。例えば、Mac Aurasのカラーパレットがある場合、パレットに以前に記憶された値に影響を与えることなく、RobeBMFLの色を追加できます。
- 上記の<OFF>ボタンを使用して、パレットからアトリビュートを削除できます。[セクション：“OFFを使用したキューからのアトリビュートの削除”](#)を参照してください。
- パレットを編集するとき、プログラマーの状態は保持されます。変更されたパレットが保存されると、元のプログラマーの内容が復元され、プログラマーはパレットの編集を開始したときと同じ状態のままになります。

6.3.3 プレイバックで使用されるパレットのアップデート

ショー中にパレットをすばやくアップデートする必要がある場合、例えば、緑のキューをファイヤして、使用した緑のパレットが適切なカラーではないことが判明した場合、<UPDATE>ファンクションを使用すると、キューで使用されているパレットを自動的に更新できます。

1. キューをファイヤ状態で、フィクスチャーを選択し、保存したい設定に変更します。
2. <UPDATE>を押します。（Pearl Expertでは、<RECORD CUE>、[Update]）
3. キューに関連し、アップデート可能なキューとパレットがソフトキーに表示されます。
4. アップデートする項目を選択して、もう一度<UPDATE>を押します。

6.4 パレットのコピー、移動、削除

6.4.1 パレットのコピーまたは移動

<COPY>ボタンを使用すると、既存のパレットのコピーを作成したり、新しいボタンに移動したりできます。1回の操作で複数のパレットをコピーまたは移動できます。パレットボタンはリンクできません。

移動は、コンソールを整頓するのに役立ちます。

1. <COPY>を押します。
 2. [Copy]または[Move]を選択します。<COPY>ボタンをもう一度押すと、これらのオプションが切り替わります。一部のコンソールには<MOVE>ボタンがあります。
 3. コピー/移動したいパレットのセレクトボタンを押します。複数のパレットを選択できます。（<THRO>および<AND>ボタンを使用して選択）<AND>を押したままにして、追加を続けます。
 4. 移動したい場所で空のボタンを押します。
- <MENU LATCH>ボタンは、Copy / Move / Linkメニューをラッチするため、<COPY>を押し続けることなく、コピー、ムーブ、リンクを続けることができます。もう一度<MENU LATCH>を押してラッチを解除します。

- [Retain Layout]または[Bunch Up]は、グループ内のハンドルが空のパレットのグループをコピーするときに使用されます。空のハンドルを保持するか、使用済みのハンドルをまとめてまとめることができます。
- コピーモードでは、オプション[Copy Legends]を[Don't copy legends]に変更して、コピーしたパレットにデフォルトのレジェンドを付けることができます。
- ムーブモードの場合、[Swap Items if Required]は、移動の途中にある既存のハンドルを再配置しようとします。これは、ページがほぼいっぱいになっているページでボタンを再配置するときに役立ちます。

6.4.2 パレットの削除

<DELETE>を押してから、削除するパレットセレクトボタンを押すと、パレットエントリを削除できます。もう一度パレットボタンを押して、削除を確認します。ボタンに保存されているパレットの場合、最初のパレットを押しながら最後のパレットを押すことで、一度に複数のパレットを削除できます。

パレットを削除する他の方法：

- コンソールに<UPDATE PALETTE>ボタンがある場合は、それを押してからパレットを選択し、[Delete]ソフトキーオプションを使用します。
- テンキーの上にある<PALETTE>ボタンを押し、[Palette Utilities]メニューの[Delete]オプションを使用します。
- <DELETE>を押してから[Palette]を押し、パレットナンバーを入力して<ENTER>を押します。
- 削除されたパレットを使用するプレイバックがある場合、それらはプレイバックが記憶されたときにプログラマーに保存された値に戻ります。

6.5 パレットのコピー、移動、削除

6.5.1 パレットのコピーまたは移動

<COPY>ボタンと<MOVE>ボタンを使用すると、既存のパレットのコピーを作成したり、新しいボタンに移動したりできます。1回の操作で複数のパレットをコピーまたは移動できます。キューのようにパレットボタンをリンクすることはできません。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

移動は、コンソールを片付けるのに役立ちます：

1. <COPY>または<MOVE>を押します。（コンソールに**Move**ボタンがない場合は、<AVO>を押しながら<COPY>を押すとこの機能を利用できます。）
2. コピー/移動したいパレットのセレクトボタンを押します。複数のパレットを選択できます。<THRO>ボタンと<AND>ボタンを使用して選択範囲にさらに追加します。<AND>を押したままにして追加を続けます。
3. コピー/移動したいパレットのセレクトボタンを押します。複数のパレットを選択できます。<THRO>および<AND>ボタンを使用して、選択にさらにパレットを追加します。<AND>を押し続けて追加を続けます。
4. 移動したい場所で空のボタンを押します。
 - <MENU LATCH>ボタンは、コピー/移動/リンクメニューをラッチするので、<COPY>を押し続けなくても、コピー、移動、またはリンクを続けることができます。ラッチを解除するには、もう一度<MENU LATCH>を押します。
 - グループ内に空のハンドルを持つパレットのグループをコピーする場合は、[Retain Layout]または[Bunch Up]を使用します。空のハンドルを保持するか、使用済みのハンドルをまとめることができます。
 - コピーモードでは、オプション[Copy Legends]を[Don't copy legends]に変更して、コピーされたパレットにデフォルトのレジェンド「を与えることができます。
 - 移動モードの場合、[Swap Items if Required]は、移動の邪魔になる既存のハンドルを再配置しようとしています。これは、ページがほぼいっぱいになっているページでボタンを再配置するときに役立ちます。

6.5.2 パレットを削除

<DELETE>を押してから、削除するパレットのボタンを押すと、パレットを削除できます。パレットボタンをもう一度押して、削除を確認します。ボタンに保存されているパレットの場合、最初のパレットを押しながら最後のパレットを押すことで、パレットの範囲を一度に削除できます。

パレットを削除する他の方法：

- コンソールに<UPDATE PALETTE>ボタンがある場合は、それを押してからパレットを選択し、[Delete]ソフトキーオプションを使用します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

- テンキーの上にある<PALETTE>ボタンを押し、[Palette Utilities]メニューの[Delete]オプションを使用します。
- <DELETE>キーを押してから[Palette]を押し、パレット番号を入力して<ENTER>キーを押します。



削除されたパレットを使用する再生がある場合、それらは再生が記憶されたときにプログラマーに保存された値に戻ります。

6.6 パレットでのタイミング

パレットはタイミングインフォメーションとともに保存される場合があります。または、パレットを呼び出すときにタイミングを手動で上書きできます。

6.6.1 タイムセーブされたパレット

timed palette (時限パレット) を保存した場合、時間はこのパレットを使用して記憶されるすべての再生で使用されます。例えば、このパレットに2秒のフェードをプログラムした場合、このパレットでのすべての再生が2秒フェードします。

デフォルトでは、パレットが直接呼び出されるときに時間は使用されません。ただし、キープロファイルのパレットキー設定を使用して、オンにすることができます。(これにより、パレットでのバスキングがさらに強化されます。) [Palette Is Fired With Its Times]か[Palette Is Fired Ignoring Its Times]かを設定できます。

6.6.2 パレットタイムを手動で上書き



Titan - Palettes Times

<https://youtu.be/FF8szWCpVKE>

手動のフェードでパレットを呼び出すことができるため、ショーを簡単に"busking"できます。この方法でパレットが呼び出されると、タイムが追加され、そのタイムの経過とともにパレットがフェードインします。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

1. フィクスチャーをいくつか選択します。
 2. テンキーでパレットのフェードタイムを入力します。
 3. パレットボタンを押してパレットを呼び出します。
- これによって、パレット自体に保存されているタイミングが上書きされます。
 - パレットを呼び出すたびに、時間を再入力する必要があります。毎回同じフェードを使用するために、Master Timeを設定できます。
 - パレットのフェードは、ショーの間にライブでパレットを呼び出すときに非常に役立ちます。フィクスチャーを新しい位置にスムーズに移動したり、（カラーミキシングフィクスチャーにおいて）ゆっくりとカラーを変更したりできるためです。

6.6.3 パレットを呼び出すときのマニュアルフィクスチャーオーバーラップ

パレットを呼び出すときに、フィクスチャーのオーバーラップを設定できます。パレットはグループ内のそれぞれのフィクスチャーに順番に適用されます。これは、いくつかのエフェクトを無効にする非常に迅速な方法です。

100%は、すべてのフィクスチャーが一緒に変更されることを意味します。

0%は、それぞれのフィクスチャーがフェードを開始する前に、それぞれのフィクスチャーがフェードを完了する必要があることを意味します。

1. テンキーでパレットのオーバーラップタイムを入力します。
 2. [Set Overlap]を押します。
 3. フェードも必要な場合は、フェードタイムを入力します。
 4. パレットボタンを押してパレットを呼び出します。
- パレットを呼び出すたびに、オーバーラップを再入力する必要があります。毎回同じオーバーラップを使用するには、マスターオーバーラップを設定します。
 - フィクスチャーオーバーラップは、目に見える効果を得るために常にフェードタイムを必要とします。

6.6.4パレットのマスタータイム

パレットメニューのオプション[Master Time]（テンキーの上部にある<PALETTE>ボタンを押す）では、デフォルトのフェードタイムを設定できます。別の時間を手動で入力しない限り、このフェードタイムはすべてのパレットに使用されます。これは、パレットでショーを“busking”するときに役立ちます。無効にするには、マスタータイムをゼロに設定します。

[Master Overlap]オプションも同様に、パレットを呼び出すためのデフォルトのオーバーラップを設定します。マスターのオーバーラップを100%に設定して、無効にします。



マクロボタンを作成して、異なるパレットのフェードタイムを設定できます。 <MACRO >、[Record]、ボタンを押してマクロを保存します。次に、<PALETTE>、[Master Time]、3（3秒間）、<EXIT>、<MACRO>を押します。これらの手順を繰り返して、Palette Snapボタン（0秒）または1秒のフェードボタンなどを作成します。

7.シェイプとエフェクト

Titanのシェイプジェネレーター（他のコンソールではエフェクトジェネレーターと呼ばれることもあります。）を使用すると、最小限のプログラミングで、多くの動きと変更ができ、刺激的なライトショーをすばやく作成できます。さまざまなスピードコントロールによってショータイムにシェイプの表示方法が変更でき、いくつかの基本的な保存されたキューからさまざまなエフェクトを得ることができます。

プリセットパターン付きの従来のシェイプジェネレーター、または独自のカスタムパターンを作成できるキーフレームシェイプジェネレーターが使用できます。

ピクセルマッパーは、フィクスチャーのグループ（多くの場合、LEDバテン、スタークロス、LEDウェブタイプのフィクスチャー）のカラーまたはインテンシティを使用して、アニメーションテクスチャを生成するために使用されます。離れて見ると、効果をはっきりとわかります。

7.1 シェイプジェネレーター



Titan - Using Shape Generator

<https://youtu.be/oTo6FxHD02o>

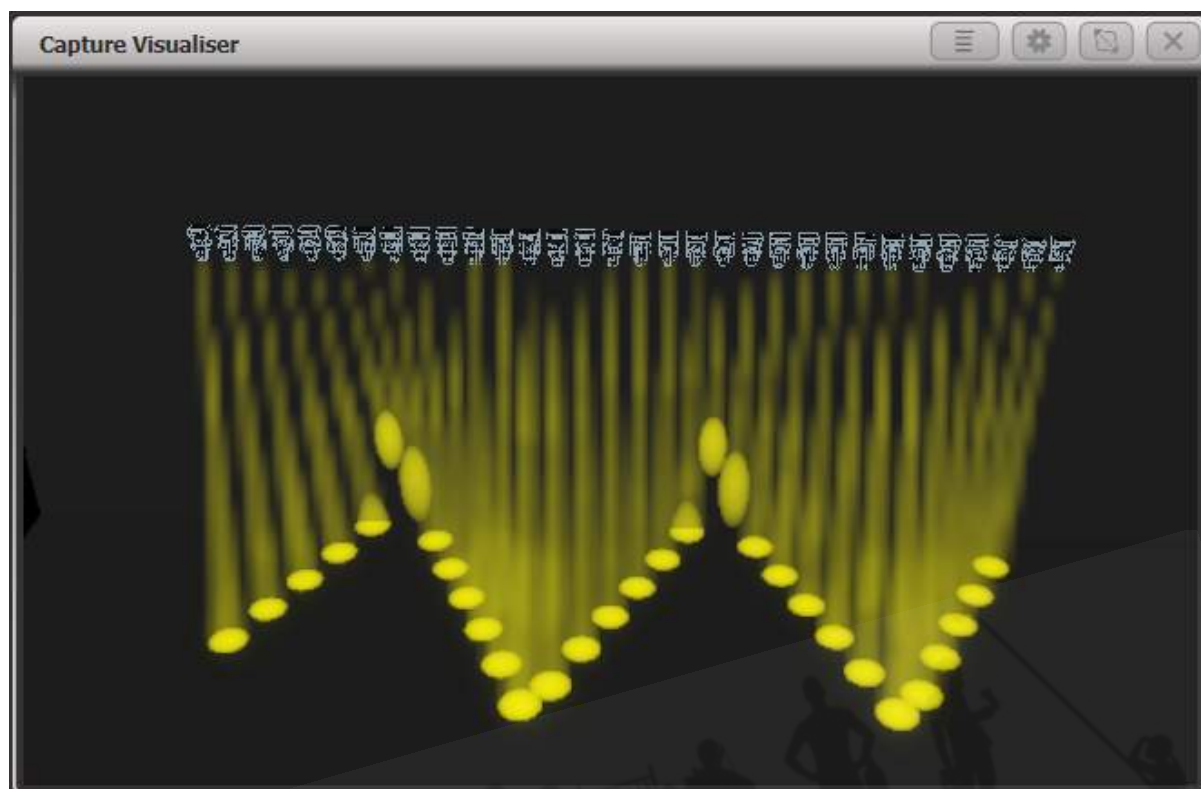
シェイプは、フィクスチャーの特定のアトリビュートを変更する値の自動シーケンスです。例えば、パンとチルトのアトリビュートにサークル（円形）を適用すると、フィクスチャーのビームが現在の位置を中心にサークルパターンで移動します。円のサイズと移動スピードを設定できます。

シェイプは、フィクスチャーのグループとともに使用する際に最も役立ちます。シェイプをすべてのフィクスチャーに同じように適用するか、シェイプがフィクスチャーに沿って実行されるようにオフセットして、"wave"または"ballyhoo"タイプのエフェクト（シェイプのSpreadまたはPhaseと呼ばれます。）を作成するかを選択できます。これにより、印象的なライトショーをすばやく作成できます。

Titanには、ポジションシェイプの他にも多数のシェイプがあります。シェイプは、カラー、ディマー、フォーカスなどの特定のアトリビュートに対して定義されます。

Titanには、**MaskFX**機能もあり、特定のシェイプをマスクして、ライトに表示されないようにすることができます。例えば、一部のフィクスチャーが円形状を実行している場合、一部のフィクスチャーにポジションマスクシェイプがプログラムされた再生が実行されると、それらのフィクスチャーは円形状の実行を停止します。これは、ショー時に再生を変更するのに非常に役立ちます。詳細については、マスクFXセクションを参照してください。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354



7.1.1 シェイプの作成

シェイプを作成すると、選択したすべてのフィクスチャーに適用されます。

1. シェイプを適用するフィクスチャーを選択します。
2. メインメニューで[Shapes and Effects]、[Shape Generator]の順に押します。

3. [Create]を押して、新しいシェイプを開始します。



4. ソフトキーを押して、シェイプで使用するアトリビュートタイプを選択するか、[All]を押して完全なリストを表示します。
 5. ソフトキーを押してシェイプを選択するか、シェイプウィンドウで目的のシェイプをタッチします。キーボードで検索ワードを入力して、特定のシェイプを検索できます。
 6. シェイプは、選択したすべてのフィクスチャーに適用されます。
- シェイプウィンドウを開くと、シェイプを即座に選択できるように開いた状態のままになります。（[Shape Generator]を選択する必要はありません。） ウィンドウには、選択したフィクスチャーで可能なシェイプのみが表示されます。アトリビュートボタンを押すと、シェイプウィンドウがフィルタリングされ、そのアトリビュートのシェイプのみが表示されます。<Dimmer>アトリビュートボタンを押して、すべてのシェイプを表示します。



- シェイプはフィクスチャーの現在の設定に基づいているため、ポジションサークルはフィクスチャーの現在のパンチルトポジションを中心に移動します。
- 通常の方法でホイールを使用してアトリビュートを変更することにより、シェイプの基本値（サークルの中心など）を変更できます。サイズをゼロに減らし（次のセクションを参照してください。）、基本値を確認できます。
- 上記の手順を繰り返すことにより、一度に複数のシェイプを実行できます。1つのフィクスチャーで複数のシェイプを実行でき、出力は便利に結合されます。
- [Shapes and Effects]、[Shape Generator]、[Edit]の順に押すと、実行されているシェイプが表示されます。
- 同じシェイプを2つの異なるフィクスチャーグループに適用すると、シェイプリストに2回表示されます。2つのシェイプを別々に編集して、異なる方向、スピードなどを与えることができます。（後述しています。）
- 選択したフィクスチャーにサブフィクスチャー（セル）がある場合、すべてのセルを同一に保つか、サブフィクスチャー / セル全体に広げて、メインフィクスチャーでシェイプを実行するオプションが表示されます。

オプションは、

- Super Fixturesスーパーフィクスチャーで実行：セルは無視され、フィクスチャーは1つのブロックとして動作します。

- Sub Fixtures (Linear)サブフィクスチャーで実行（線形）：セルは番号順に使用されます。
- Sub Fixtures (Group)サブフィクスチャーで実行（グループ）：セルのレイアウトは、グループのレイアウトエディターでプログラムされたとおりに使用されます。
- それぞれのシェイプは、特定のアトリビュートで機能するように設計されています。フィクスチャーにアトリビュートがない場合はシェイプを使用しても効果はありません。
- それぞれのシェイプには、デフォルトのサイズとスピードの設定（シェイプファイルで定義）があります。



レインボーカラーシェイプを使用する場合、フルレンジのカラーを取得するにはCMYまたはRGBアトリビュートを50%に設定する必要があります。

7.1.2 シェイプのサイズとスピードの変更

シェイプを最初に作成した後でも、シェイプのサイズとスピードを簡単に変更できます。ホイールの上のディスプレイにサイズ / スピードではなくスプレッドとオフセットが表示されている場合は、[Adjust Speed, Size and Spread]を押します。



- 左側のホイールを使用してシェイプのスピードを制御します。
- 真ん中のホイール（Pearl Expertの右側のホイール）を使用して、シェイプサイズを制御します。
- サイズとスピードは、ディスプレイのホイールの上に表示されます。

シェイプサイズとスピードについて知っておくべきその他の事項：

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

- 複数のシェイプを実行している場合、コントロールは最新のシェイプを操作します。シェイプのEdit Shape（編集機能）を使用して、実行中のシェイプのパラメータを編集できます。
[セクション：ライブラニングシェイプの編集](#)を参照してください。
- 最小サイズはゼロです。これによりシェイプが“hide（非表示）”になり、フィクスチャーは前の設定に戻ります。ただし、シェイプはまだアクティブです。
- シェイプをプレイバックに保存したら、プレイバックフェーダーまたは別のスピードマスターまたはサイズマスターを使用して、スピードとサイズを制御できます。詳細については、[セクション：スピードマスターとサイズマスター](#)を参照してください。

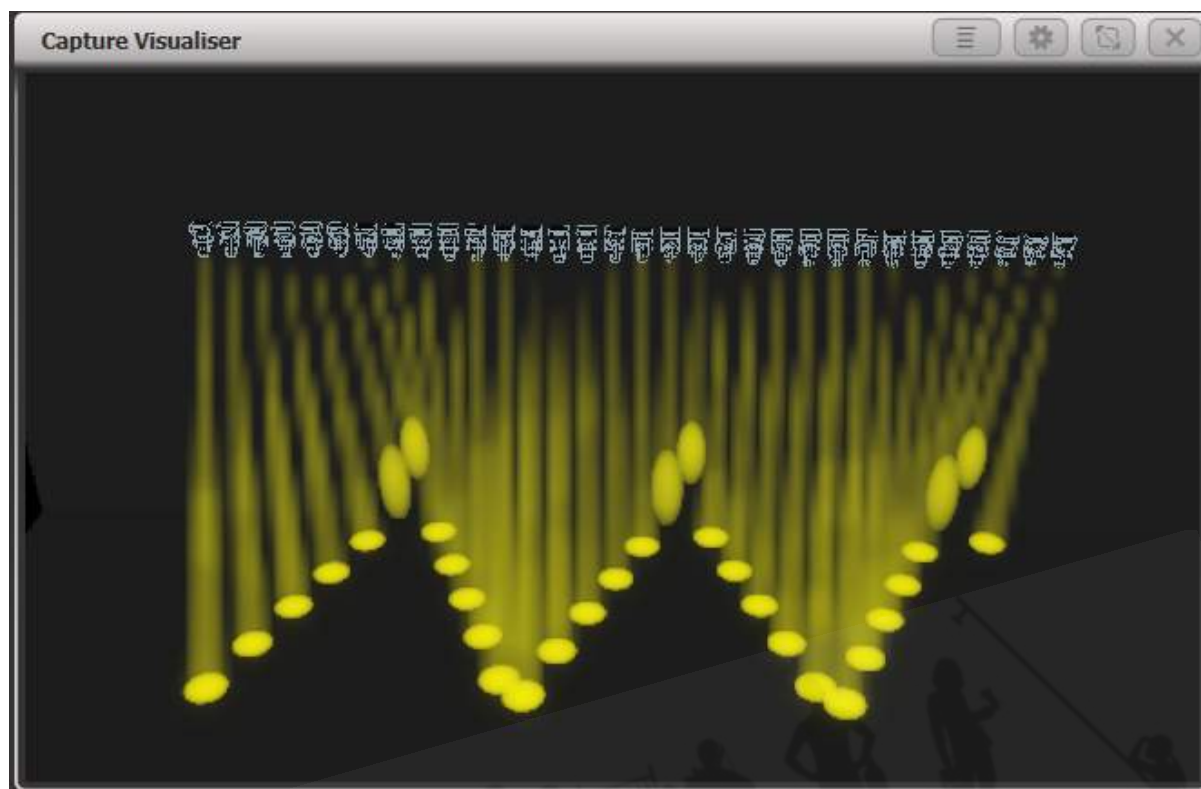
7.1.3 複数のフィクスチャー間のシェイプのスペッドの変更

シェイプを複数のフィクスチャーに適用すると、シェイプがより面白く（そして印象的に）なります。シェイプが複数のフィクスチャーにどのようにスペッドするかを制御できます。また、同じものを選択する別の方法であるフェーズを制御することもできます。

フィクスチャー全体でのシェイプの順序は、シェイプを作成したときにフィクスチャーを選択した順序によって制御されます。シェイプ編集メニューの[Fixture Order]を選択すると、順序を編集できます。

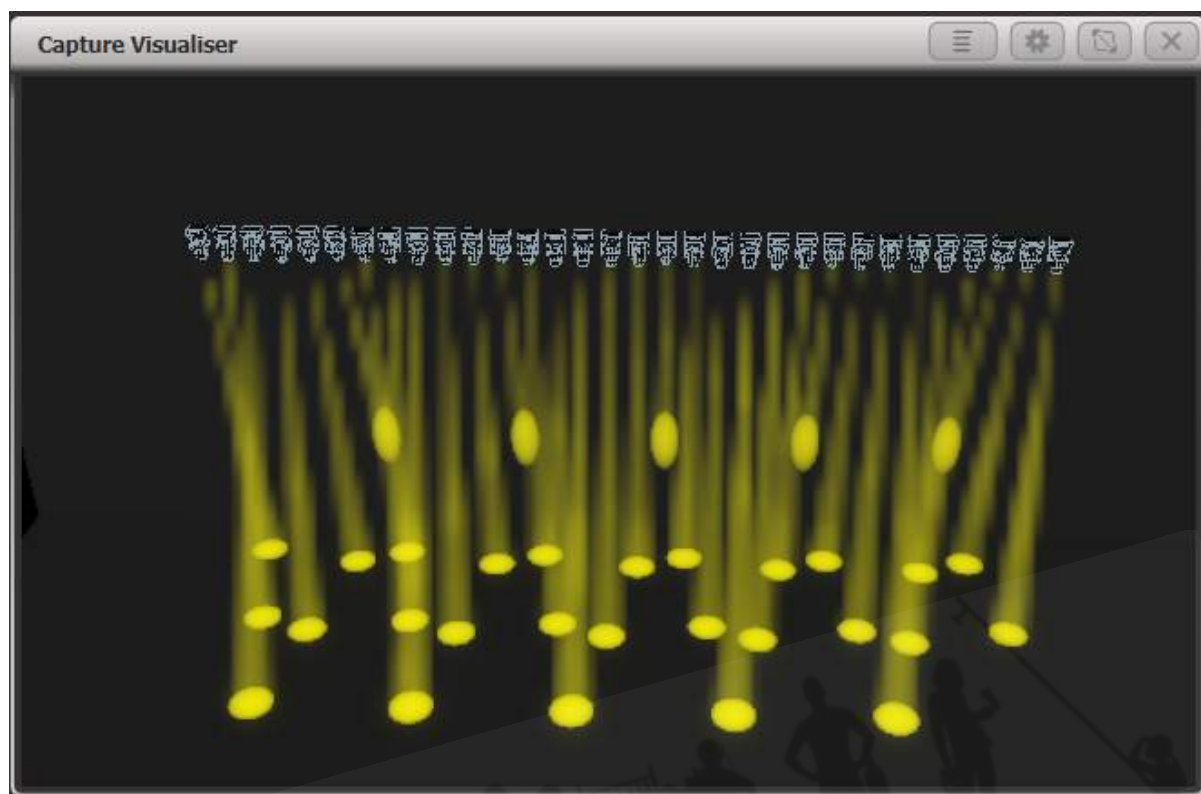
1. 右側のホイールにSpread（スペッド）が表示されていない場合は、[Adjust Speed, Size and Spread]を押します。
2. 右側のホイールを使用してシェイプの**スペッド**を制御するか、スペッド条件設定するには、[Adjust Spread, Phase and Offset]を押して中央のホイール（Pearl Expertの右側のホイール）を使用します。

スペッド= **12**（フェーズ= 30度）

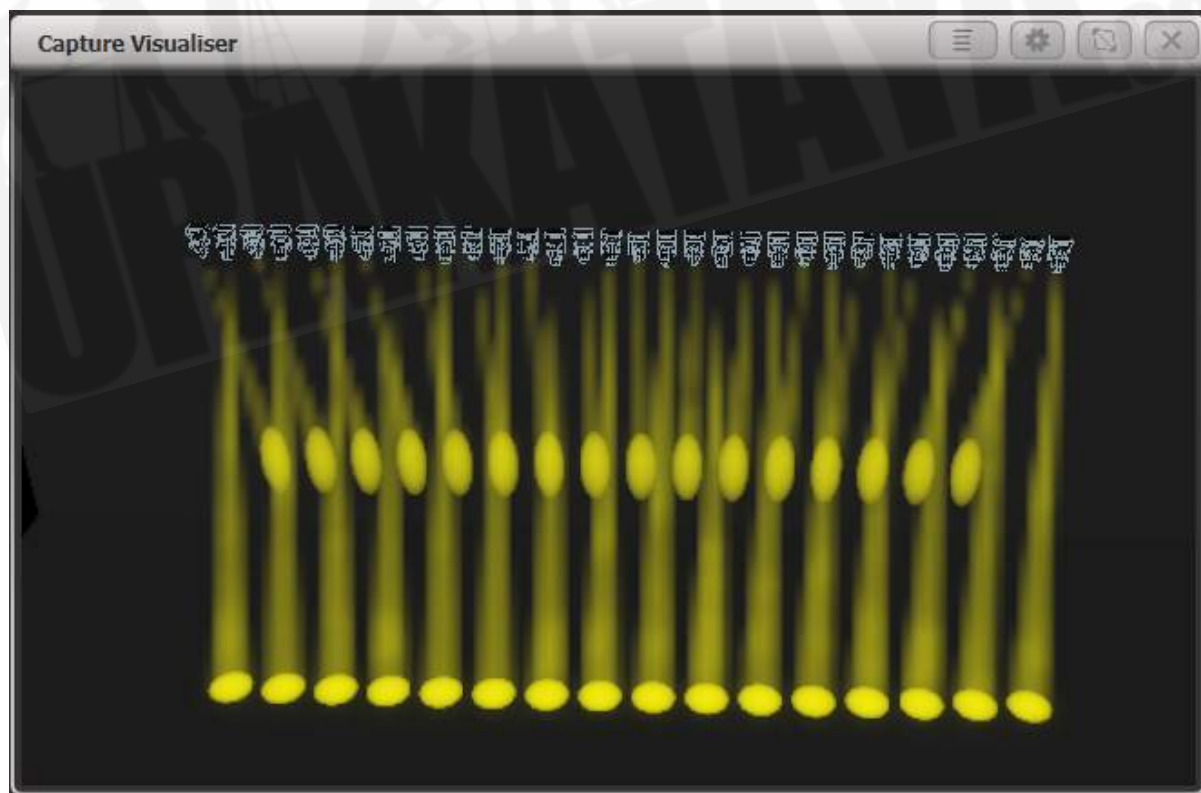


スプレッド= 6 (フェーズ= 60度)

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354



スプレッド= 2 (フェーズ= 180度)



販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

フェーズモードでは、ホイールの上のディスプレイにフェーズが度単位で表示されます。例えば、180度は2つのフィクスチャーごとに繰り返され、90度は4つのフィクスチャーごとに繰り返され、60度は6つのフィクスチャーごとに繰り返されます。

オフセット機能を使用すると、複数のシェイプが実行されているときに、シェイプの開始フェーズを設定できます。例えば、シアンシェイプとマゼンタシェイプを実行してカラーの混合を作成している場合、シアンをフルで開始し、マゼンタをゼロで開始してフルレンジのカラーを作成することをお勧めします。この場合、シェイプの1つに180度のフェーズオフセットを設定します。フェーズオフセットがないと、両方のシェイプが同時にフルになります。



オフセットまたはフェーズを調整した後、シェイプを再起動すると、キューからファイアされたときにどのように見えるかを確認できるので便利です。シェイプの[編集]メニューで[Restart Shapes]を押します。

7.1.4 シェイプディレクション

[Direction]ソフトキーを押すと、シェイプの方向を設定できるメニューが開きます。グループの2Dレイアウトを定義している場合（[セクション：グループ内のフィクスチャーオーダーとフィクスチャーレイアウト](#)を参照してください。）、これにより、特定の方向に視覚的に移動するシェイプを作成できます。

<MENU LATCH>ボタンを使用してシェイプ方向メニューを開いたままにしておくと、さまざまなオプションを試してエフェクトを確認できます。

7.1.5 ビートとサイクル

[Adjust Beat and Cycles]オプションを使用すると、プログラムされたスピードでシェイプをトリガーする方法と、シェイプを実行する回数をホイールに設定できます。

ビート

Beatsオプションのデフォルトは[Beats = 1]で、シェイプは通常スピードで実行されます。数値を大きくすると、カウントが分割され、例えば、[Beats = 4]は、シェイプを4分の1のスピードで実行します。これは、一緒に実行されているさまざまなタイプのシェイプを同期するのに非常に役立ちます。

画面上のホイールローラー画像の中央をクリックするか、ホイールAで@を押すと、ビートパラメーターに数値を入力でき、さらに2つ表示されます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

Beatsのオプション：[Match to Spread]は、ビートカウントをシェイプの現在のSpread設定と同じに設定します。これは、動きのシェイプの全サイクルでそれぞれのフィクスチャーをオンにするため、動きのシェイプでディマーのシェイプを使用するときに役立ちます。[Custom]オプションは、[Value]オプションを最後に入力した値にリセットします。

サイクル

サイクルオプションは、シェイプを実行する回数を設定します。デフォルトでは、これは無限大 (∞) に設定されています。これは、シェイプを停止するまで実行し続けることを意味します。固定数を設定した場合、そのサイクル数の後でシェイプは自動的に停止します。

画面のホイールローラーの画像中央をクリックするか、ホイールBの@を押すと、ホイールを使用する代わりに数字を入力できます。数値を入力する場合は、1.5などのサイクルを入力できます。

7.1.6 キューでのシェイプの使用

シェイプをキューに保存するときに、プレイバックフェーダーを設定してシェイプのサイズやスピードを制御し、表示時にオプションを追加できます。また、個別のサイズマスターフェーダーとスピードマスターフェーダーからサイズとスピードを制御することもできます。[セクション：スピードマスターとサイズマスター](#)を参照してください。

キューリストでシェイプを使用できます。[セクション：キューリストでのシェイプトラッキング](#)で、キューからキューへ移動するときのシェイプの動作について説明しています。

Shape Generatorメニューの[Edit]メニューにあるSelect Shapeメニューを使用して、プレイバック時にシェイプのパラメータを調整することもできます。

7.1.7 MaskFXを使用したシェイプのマスキング

実行中のシェイプを部分的または完全に停止できると便利ながよくあります。例えば、曲の終わりの外観をフリーズしたり、さまざまな瞬間の外観を変更したりできます。

シェイプとエフェクトメニューの[Mask FX]ソフトキーを使用すると、シェイプ（通常のシェイプとキーフレームシェイプの両方）を停止するマスクを記憶できます。マスクは、すべてのフィクスチャーのすべてのシェイプを停止するように設定することも、特定のアトリビュートを制御するシェイプのみを停止するように設定することもできます。マスクに特定のフィクスチャーを選択して、他のフィクスチャーに影響を与えないようにすることもできます。

マスクを作成するには：

1. シェイプとエフェクトメニューの[Mask FX]を押します。
 2. アトリビュートバンクボタン（ポジション、カラーなど）が点滅します。ボタンのオンとオフを切り替えて、マスクするアトリビュートを選択します。
 3. フィクスチャーが選択されていない場合、マスクはすべてのフィクスチャーに適用されます。特定のフィクスチャーにのみ適用する場合は、ここでそれらを選択します。
 4. [Create Mask Shape]を押します。（[Create Mask FX]ボタンは、シェイプとピクセルマップ効果の両方をマスクします。）
 5. マスクが出力に有効になっていることを確認する必要があります。マスクを再生に保存すると、アクティブな間、マスクに設定されているシェイプが再生で停止します。
- [Clear mask from programmer]ボタンは、すべてのフィクスチャーのマスクシェイプまたはマスクエフェクトをプログラマーから削除します。
 - この機能は、以前のバージョンの**ブロックシェイプ**機能と置き換わっています。以前のバージョンのブロックシェイプを含むショーは、正しく読み込まれて機能しますが、ブロックシェイプの名前は"Mask"に変更されています。

7.1.8 パレットにシェイプを保存

シェイプを含むパレットを作成でき、さまざまなスプレッドとスピードの設定で事前に構成されたシェイプをすばやく呼び出すのに非常に便利です。[セクション：エフェクトパレットの作成（シェイプまたはピクセルマップ）](#)を参照してください。

7.2 キーフレームシェイプ

キーフレームシェイプを使用すると、独自のシェイプシーケンスを作成できます。一連のアトリビュート設定をキーフレームとして保存すると、シェイプがそれらの間でフェードします。

7.2.1 キーフレームシェイプの作成



Titan - Key Frame Shapes

<https://youtu.be/1nvLaipivhM>

キーフレームのシェイプはチェイスのように作成されますが、キーフレーム間のアトリビュートの変更方法を細かく制御できるため、シェイプがより柔軟になり、複数のフィクスチャー間でのアトリビュートのスプレッドを変更することができます。また、（チェイスとは異なり）キューリストに保存するのも簡単です。

キーフレームは、チャンネルモードで手動で状態を設定して[Add Frame]を押すか、クイックビルドモードでパレットまたはキューを選択して作成すると、選択したフレームとして自動的に保存されます。[Record Mode]ソフトキーを使用して、モードを選択します。

この例ではカラーシェイプを作成しますが、任意のアトリビュートまたはアトリビュートの混合に対してキーフレームシェイプを作成できます。パレットを使用してキーフレームを作成する場合、パレットが変更されるとキーフレームが更新されます。

1. メインメニューで、[Shapes and Effects]、[Key Frame Shapes]の順に押します。
2. [Create]を押して新しいシェイプを開始します。
3. フィクスチャーを選択し、最初のキーフレームのカラーを設定します。
4. [Add Frame]を押します。最初のキーフレームの自動レジェンドは、最初のプレイバックフェーダーの上部に表示されます。（クイックビルドモードでフェーダーを選択する場合は、[Playbacks Display Visible/Hidden]を押して、プレイバックフェーダーを通常に戻します。）



5. カラーの設定を続け、必要なすべてのステップが作成されるまで[Add Frame]を押します。
6. 完了したら、[Finish Recording Frames]を押します。
7. エフェクトエディターウィンドウを使用して、スプレッド、オーバーラップを変更します（以下を参照してください。）

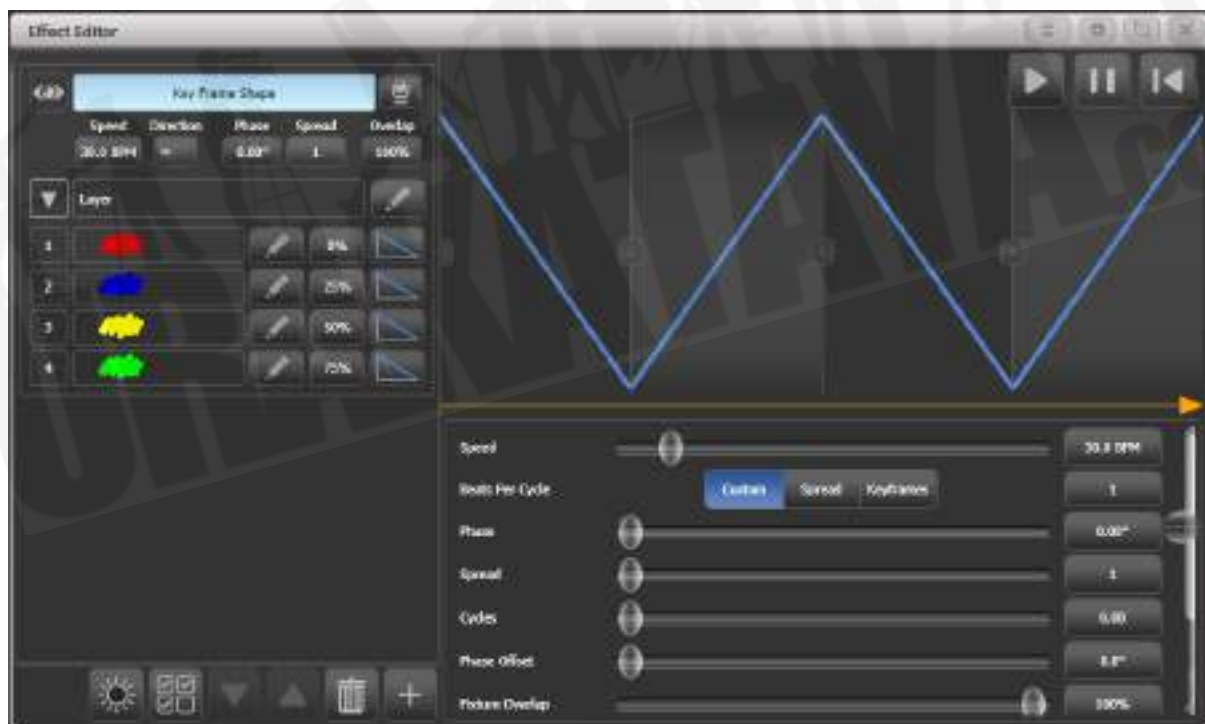
販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

8. ショーで使用したい場合は、シェイプをキューに保存します。(セクション：キューを参照してください。)
- <Unfold>ボタンで、通常モードとキーフレームディスプレイモードを切り替えることもできます。
 - [Frame Number]ソフトキーを既存のフレームナンバーに設定すると、フレームを[Replace]または[Delete]できます。フレームのレジェンドまたはプレイバックのセレクトボタンをクリックしても、現在のフレームナンバーが設定されます。
 - フィクスチャーが点灯していないためにシェイプが表示されない場合、下部にあるロケータディマーの“sun”の確認ボタンで、シェイプで使用されているフィクスチャーを点灯します。

7.2.2 エフェクトエディターでシェイプパラメーターを変更

キーフレームシェイプの作成が完了すると、エフェクトエディターウィンドウに表示されます。



左側のpane (ペイン) の上部にあるコントロールは、シェイプ全体に影響するグローバルシェイププロパティであり、スピード、方向 (2Dグループレイアウトを使用)、フェーズ / スプレッド、およびフィクスチャーのオーバーラップを制御します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

左上隅のeyeアイコンは、エフェクトエディターウィンドウのシェイププレビューを“collapses（折りたたみ）”ます。これにより、複数のシェイプを作成した場合に、操作するシェイプのみを展開できます。右側のフィクスチャーアイコンボタンはビジュアライザーウィンドウを開きます。

メインエリアの上部には、シェイプ内のフェードのグラフィカルバージョンが表示されます。これをドラッグしてタイミングを変更できます。黄色の矢印は、レイヤーのフェーズオフセット（開始位置）を示します。これをドラッグして、他のレイヤーを基準にしてシェイプの開始点を変更できます。（または下部のPhase Offsetスライダーを使用します。）

シェイプ/レイヤーコントロール

メインエリアの右側のスライダーから始めるには、レイヤーの独立したコントロールがあります。（またはレイヤー名をクリック）



スライダーの右側にあるボタンをクリックしてキーボードから値を入力できます。ボタンをクリックしたときにホイールを使用して値を調整することもできます。[Reset to default value]ソフトキーは、ボタンをクリックしたときにも提供されます。または、ボタンをダブルクリックすると、デフォルト値にリセットされます。

Beats per Cycleコントロールでは、プログラムされたスピードがシェイプをトリガーする方法を設定できます。デフォルトは1で、シェイプは通常のスピードで実行されます。数値を大きくすると、カウントが分割されます。例えば、4を指定すると、シェイプは4分の1のスピードで実行されます。一緒に実行されているさまざまなタイプのシェイプを同期するのに役立ちます。[Spread]は、ビートカウントをシェイプの現在のスプレッド設定と同じに設定します。これは、動きのシェイプの全サイクルでそれぞれのフィクスチャーをオンにするため、動きのシェイプでディマーのシェイプを使用するときに役立ちます。[Keyframe]は、シェイプ内のキーフレームの数と一致するようにビートカウン

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

トを設定します。[Custom]オプションは、[Value]オプションを最後に入力した値にリセットします。それぞれのキーフレームとレイヤーは、独自のサイクルあたりのビート設定を持つことができます。



それぞれのキーフレームとそれぞれのレイヤーは、独自の**Beats per Cycle**設定を持つことができます。

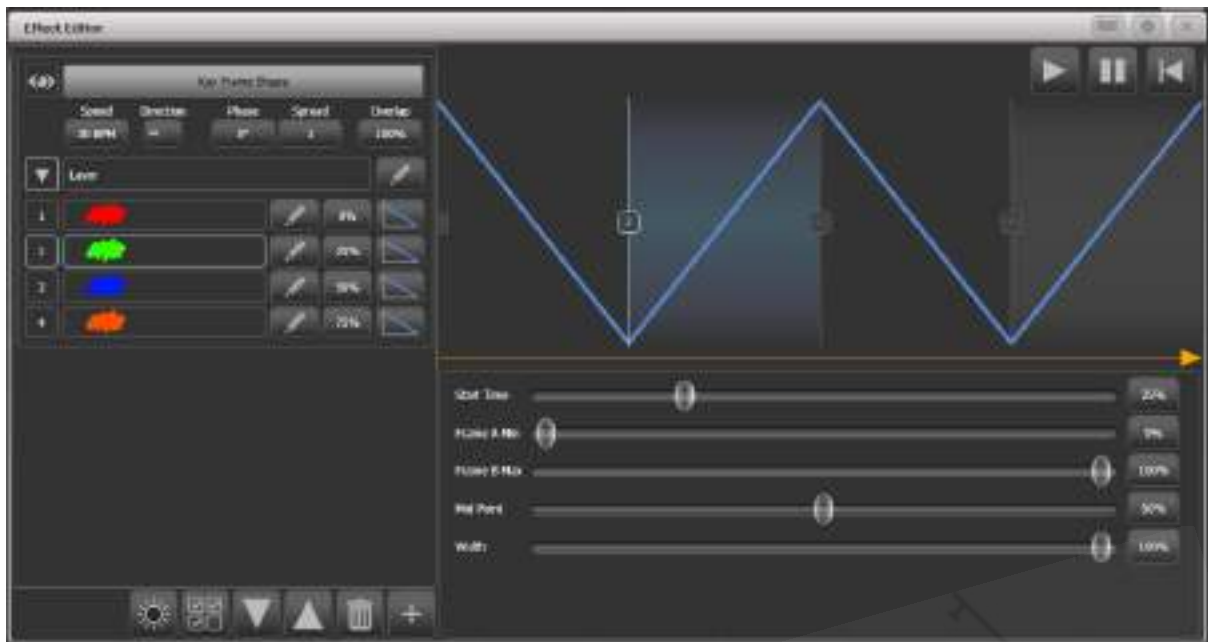
サイクルオプションを使用すると、設定したサイクル数だけ実行されて停止するシェイプを作成できます。デフォルトでは0に設定されており、シェイプは停止しません。これは、シェイプ全体または個々のレイヤーのいずれかに設定できます。シェイプ全体が選択されているときに設定すると、すべてのレイヤーが影響を受けますが、1つのレイヤーだけが選択されているときに設定すると、選択したレイヤーにのみサイクルが設定されます。つまり、個々のレイヤーを継続的に、または異なるサイクル数で実行できます。

キーフレームシェイプは、サブフィクスチャー（cells）全体で実行できます。これはデフォルトでオフになっていますが、グループのレイアウトセットで方向設定を使用するオン（Group）、またはレイアウトを無視して番号順にセルを使用するオン（Linear）を選択できます。

フェーズマスターオプションを使用すると、Aiサーバーからのビデオレイヤーのインテンシティを使用して、シェイプのフェーズを制御できます。詳細については、[セクション：Aiからのキーフレームシェイプのフェーズコントロール](#)を参照してください。

個々のフレームのパラメーター

左側の個々のキーフレームをクリックすると、個々のフレームのパラメータを変更できます。

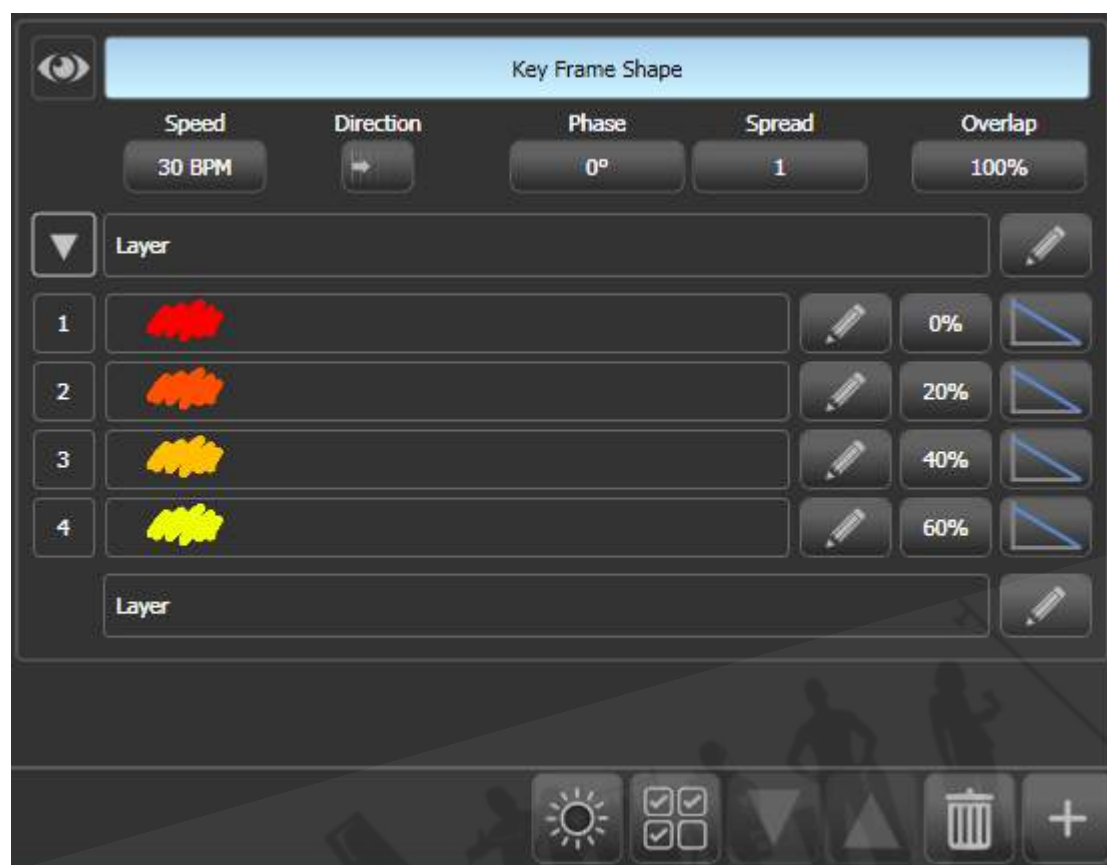


- Timing (タイミング) : Start Timeスライダーを使用するか、ウィンドウ内のステップ位置をドラッグします。
- Frame A Min (フレームA最小) / Frame B Max: (フレームB最大) : アトリビュートがプログラムされた値にどの程度近づくかを設定します。例えば、ディマーフラッシュを100%で保存した場合、80%までしかフラッシュできません。
- Mid point (中点) : フェードの中点を設定します。
- Width (幅) : フェードが占めるフレームタイムを設定します。例えば、フレームタイムの20%をフェードインし、残りの80%を保持することができます。

それぞれのステップの右側にあるカーブボタンをクリックして、ステップ間の変更のスタイルを変更できます。新しいカーブがメインウィンドウのフェードグラフィックに表示されます。



エフェクトエディターウィンドウを使用して、キーフレームシェイプのシーケンスを編集することもできます。



エディットフレーム
 スタートタイム
 さらにフレーム追加
 現在のフレームを出力
 フレーム順序変更
 フレーム削除
 新しいレイヤーまたはシェイプを追加する

- キーフレームシェイプにさらにフレームを追加するには、レイヤー名の右側にあるペンシルボタンをクリックします。
- キーフレームを編集するには、フレーム名の右側にあるペンシルボタンをクリックします。
- キーフレームを削除するには、リストからフレームを選択し、下部にあるゴミ箱のアイコンをクリックします。
- フレームの順序を変更するには、フレームを選択し、下部にある上矢印と下矢印を使用します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

- 複数のキーフレームを同時に変更するには、ウィンドウの下部にある複数セレクトボタンをクリックするか、フレームの上に選択ボックスをドラッグします。

マルチプルエフェクト

キーフレームシェイプには、さまざまなエフェクトが同時に実行される複数のレイヤーを含めることができます。別のレイヤーを追加するには、下部にあるプラスボタンをクリックし、レイヤーを選択します。新しいレイヤーが左側のリストに表示されます。



完全にセパレートしているキーフレームシェイプまたはピクセルマップエフェクトを追加することもできます。ピクセルマップエフェクトは、左側のシェイプリストの上部に表示されます。キーフレームのシェイプを操作する場合は、eyeアイコンを使用してピクセルマップエフェクトを非表示にできます。

7.2.3 キーフレームのシェイプをキューに保存

デフォルトでは、キーフレームシェイプがキューに保存されると、プレイバックフェーダーはシェイプをフェードします。プレイバックスピードがフェーダーに設定されている場合、フェーダーはシェイプ内のすべてのレイヤーのスピードをマスターします。

キーフレームシェイプがプレイバックで実行されている場合、オーバーレイまたはLTPとして動作できます。シェイプビヘイビアのグローバル値はユーザー設定にあります。プレイバックごとにプレイバックオプションでモードを設定することもできます。

- オーバーレイモード（デフォルト）では、他に何をしてもシェイプはプログラムされたアトリビュートを制御します。例えば、キーフレームのシェイプがフィクチャーのカラーを制御している場合、別のプレイバックを実行したり、パレットを呼び出したり、ホイールを使用してカラーを変更しても、目に見えるエフェクトはありません。シェイプが停止すると変更が表示されます。つまり、必要に応じて、シェイプを停止したときに何が起こるかを表示できます。
- LTPモードでは、同じか、より高い優先度の変更がシェイプ出力をオーバーライドします。例えば、キーフレームシェイプが通常の優先度に設定されている場合、通常の優先度でプレイバックを開始すると、シェイプ出力がブロックされます。プレイバックを停止すると、シェイプ出力が復元されます。クイックパレットとマニュアル変更（プログラマー）の優先度は高くなっています。シェイプの優先度を“Very High（非常に高い）”に設定すると、プログラマーが引き継ぐことを防ぐことができます。（優先度の設定方法については、[セクション：プレイバックオプション](#) [プレイバックタブ](#)を参照してください。）

キューリストでのキーフレームシェイプの動作の詳細については、[セクション：キューリストでのシェイプトラッキング](#)を参照してください。

7.3 ピクセルマッパー

7.3.1 ピクセルマッパーエフェクト作成



Titan - Pixel Mapping

<https://youtu.be/UchvGw2vvU8>

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

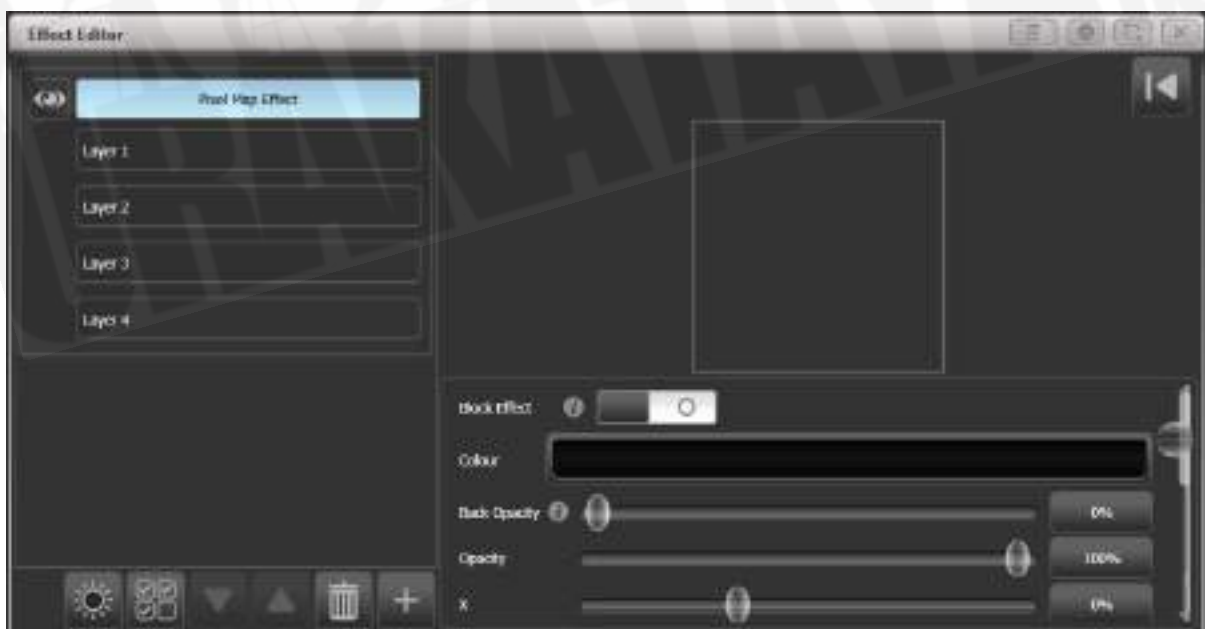
ピクセルマッパーは、フィクスチャーレイアウト機能を使用して設定したフィクスチャーのグループで機能します。これは、フィクスチャーがステージ上に配置されている場所をコンソールに通知します。次に、コンソールはフィクスチャーをピクセルとしてマップし、それらを使用して2Dエフェクトを出力します。フィクスチャーのレイアウト方法の詳細については、[セクション：グループ内のフィクスチャーオーダーとフィクスチャーレイアウト](#)を参照してください。



このセクションの最後 ([セクション：ピクセルマッパーの例](#)) には、ピクセルマッパーを使用してエフェクトを作成するための段階的な例がいくつかあります。いくつかの例を試してみると、理解しやすくなります。

次のように、ピクセルマッパーを使用してエフェクトを作成します。

1. フィクスチャーのグループを選択します。
2. 最上位のメニューから[Shapes and Effects]、[Pixel Mapper]の順に選択します。
3. [Create effect]を選択します。Pixel Mapper Editor (ピクセルマッパーエディター) が空白の背景で開きます。[Fixture Overlay 50 / 50]コンテキストメニューボタンをクリックすると、ウィンドウにフィクスチャーレイアウトをオーバーレイして、フィクスチャーの場所を確認できます。



エレメント

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

下部の+ボタンをクリックしてエフェクトを追加し、グラフィックエレメントを選択します。エレメントを選択して“rubbish bin（ゴミ箱）”アイコンをクリックすると、エレメントを削除できます。以下に示すグラフィックボタンは、次のエフェクトを提供します。

- Square（スクエア）
- Circle（サークル）
- Triangle（トライアングル）
- Star（スター）
- Fan（ファン）
- Spiral（スパイラル）
- Text（テキスト）
- Scribble (you draw an image on the touch screen)（手書き（タッチスクリーンで画像を描画））
- Image / bitmap (loaded from disk)（イメージ / ビットマップ（ディスクからロード））
- Ai media server content（Aiメディアサーバーコンテンツ）



ウィンドウの上部にグラフィックエレメントが表示され、フィクスチャーに出力されます。以下のスライドを使用して変更できます。これは、シェイプによって異なりますが、次のものが含まれます。

- Opacity（不透明度）
- X, Y position（X、Yポジション）
- Width, height（幅、高さ）
- Zoom（ズーム）
- Rotation（回転）
- Border width（ボーダー幅）
（カラー変更はレイヤー名をクリックします。）

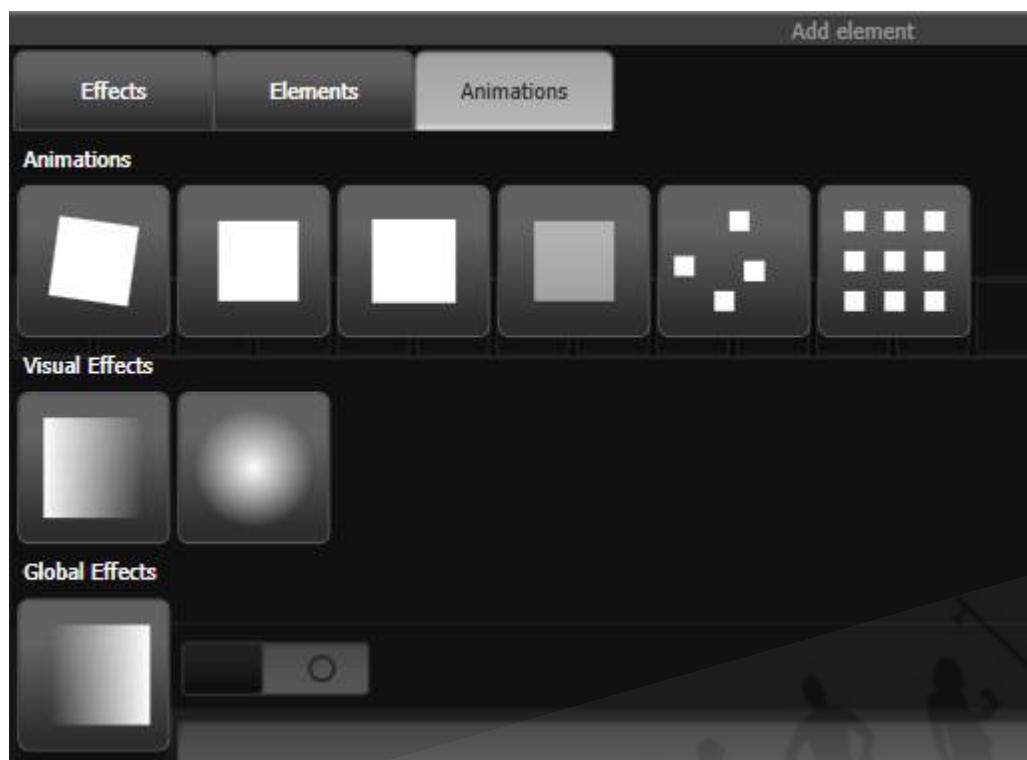


色を変更するには、レイヤー名をクリックします。



アニメーション

次に、左側でグラフィックエレメントを選択した状態で、+ボタンをもう一度クリックし、アニメーション（グラフィックエレメントがどのように移動または変化するか）を選択します。アニメーションエフェクトは黒いウィンドウに表示され、フィクスチャーに出力されます。複数のアニメーションを追加して、全体的なエフェクトを与えることができます。



利用可能なアニメーションは次のとおりです：

- Rotate (回転)
- Slide (スライド)
- Zoom (ズーム)
- Opacity /Fade (不透明度 / フェード)
- Random (ランダム)
- Grid Fit (グリッドフィット)：エレメントはピクセルグリッドと正確に整列します。
- Linear gradient (線形勾配)
- Radial gradient (放射状グラデーション)
- Motion blur (モーションブラー：オブジェクトに軌跡を追加)

アニメーションはエレメントを移動または変換します。エレメントの“spawn (スポーン)”や新しいコピーの作成もできます。

左側の名前を選択すると、アニメーションの動作を編集できます。スライダーはアニメーションを構成するために提供され、スライダーは特定のエフェクトに応じて異なる場合があります、以下が含まれる場合があります。

Speed (スピード)：動きのスピード

Speed Random (スピードランダム)：それぞれのエレメントスピードにランダムなファクターを追加

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

Spawn Rate（スポーンレート）：新しいエレメントが作成されるレートを設定

Spawn Random（スポーンランダム）：ランダムなエレメントをスポーンレートに追加

Spawn For：スポーンするエレメントの数を設定。その後これ以上表示されなくなります。

Run For / And Then：エレメントごとに、実行するサイクルの数と、フリーズまたは強制終了した後の動作を設定

Direction / Direction Random：動きのエフェクトのみ

Start Angle / End Angle（スタートアングル / エンドアングル）：回転エフェクトのみ

- **グリッドフィット**の場合、グリッドの行と列の数を指定する必要があります。
- **グラデーションアニメーション**では、スタートとエンドの不透明度とそれらの間のオフセットを設定します。また、パッド（単一のグラデーション）、反射（グラデーションを内側と外側に繰り返す）、リピート（最初に返ってグラデーションフェードを繰り返す）のスペッドを設定することもできます。
- **Spawn For**または**Run For**を指定すると、シミュレーションは指定したサイクル数の後に停止します。シミュレーションをリスタートするには、エフェクトエディターウィンドウの右上にあるリセットボタンをクリックします。



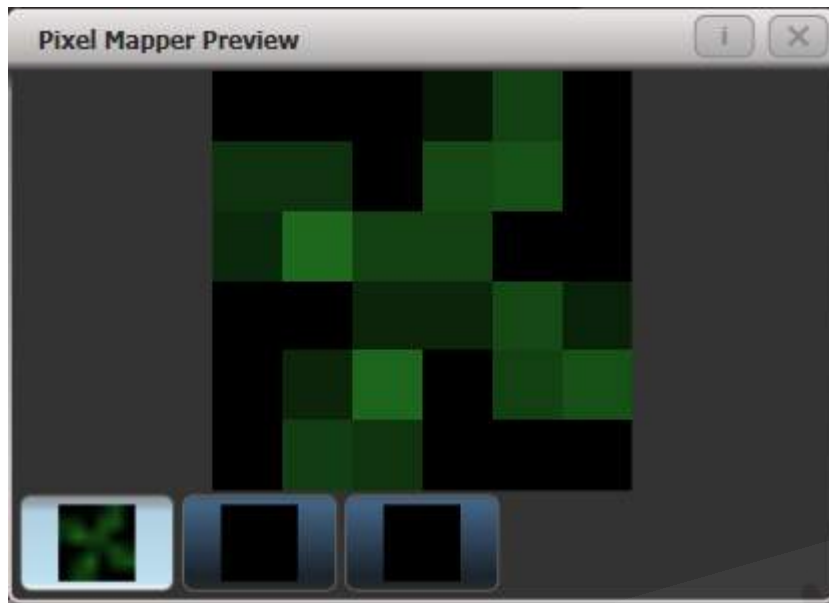
- **スタートポイント**と**エンドポイント**を持つエフェクトの場合、サイクル数は、スタートポイントとエンドポイントの間を移動する回数です。エンドポイントのないエフェクトの場合、サイクル数はマスタークロックとアニメーションスピードに基づいています。

ピクセルマッパープレビューウィンドウ

フィクスチャーが接続されていない場合は、ピクセルマッパーのプレビューウィンドウを使用して、フィクスチャー上でのエフェクトの様子を確認できます。 <OPEN / VIEW>、[Open Workspace

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

Window]、[Pixel Mapper Preview]を押して開きます。画面下部のボタンに、現在実行中のそれぞれのエフェクトの実際のビューが表示されます。ボタンを押すと、それぞれを選択できます。



一般的な使用

必要に応じて、エフェクトにさらにレイヤーをオーバーレイできます。気に入ったエフェクトを作成したら、プレイバックに保存できます。



パラメータスライダーを調整するときや、画面でクリック / ドラッグを使用するときは、ホイールを使用するか、数値を入力することもできます。ホイールまたは数値入力にスライダーを割り当てるには、コントロールの右側にあるvalue box（値ボックス）をクリックします。値をダブルクリックしてデフォルトにリセットするか、+ / -ソフトキーを使用して値の符号を変更します。

- 移動するレイヤーを選択して上下矢印ボタンをクリックすることにより、ピクセルマッパーレイヤーを並べ替えることができます。
- コピーまたは移動を押してレイヤー、エレメント、アニメーションをコピーまたは移動し、エレメントを選択してから、コピー先または移動先を選択してコピーまたは移動できます。

エフェクトマスターパラメーター

作成するそれぞれのエフェクトには、他のエフェクトと組み合わせる方法に影響を与えるマスターパラメーターもあります。左上のエフェクト名をクリックして、これらのパラメーターを設定します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



- **Block Effect (ブロックエフェクト)** スイッチを使用すると、ピクセルマップエフェクトを作成して、選択したフィクチャーで実行されているピクセルマップをブロックできます。(優先度設定によります。) これにより、一時的にピクセルマップエフェクトを停止するキューを作成できます。(ブロックシェイプと同様です。)
- **Colour (カラー)** は、エフェクトのバックグラウンドカラーを設定します。(Back Opacityが0の場合は効果がありません。)
- **Back Opacity (バック不透明度)** は、他のエフェクトがこのエフェクトのバックグラウンドで透けて見えるかどうかを設定します。デフォルトでは0なので、他のエフェクトが透けて見えます。
- **Opacity (不透明度)** は、このエフェクトの前景を通して表示される他のエフェクトの量を設定します。
- **X/Y/Zoom/Rotation (X / Y /ズーム/回転)** により、エフェクトの位置とサイズを変更できます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

- **Master Speed (マスタースピード)** は、エフェクトの全体的なスピードを設定します。これはアニメーションスピードとサイクル数を制御します。
- **Pre-Spool (プレスプール)** は、エフェクトがすでに実行されているかのように、フローの途中でエフェクトを開始します。これにより、スロービルドのエフェクトをフルに開始できます。
- **Run For / And Then**、エフェクトが実行されるサイクルの数と、最後に何が起こるかを設定します。(フリーズ、キル、またはスポーンの停止) デフォルトでは“Forever”が実行されます。

7.3.2 ピクセルマッパーレイヤーマスター

4つのレイヤーのそれぞれをマスターに割り当てることができます。マスターでは、リアルタイムでレイヤーコントロールを調整できます。[Assign Masters] [Pixel Mapper]コントロールを使用してマスターをフェーダーハンドルに割り当てると、フェーダーがレイヤーの不透明度を制御します。

つまり、他のキューで実行されているエフェクトのレイヤー設定を操作できるキューとパレットを作成できます。

レイヤーマスターを有効にするには、エフェクトエディターウィンドウでUse Master (マスターを使用) スイッチをオンにします。



レイヤーマスターは、更新されたパーソナリティファイルを必要とする場合があります。



Titan - Advanced Pixel Mapping

<https://youtu.be/rCIIH2-DCNM>

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

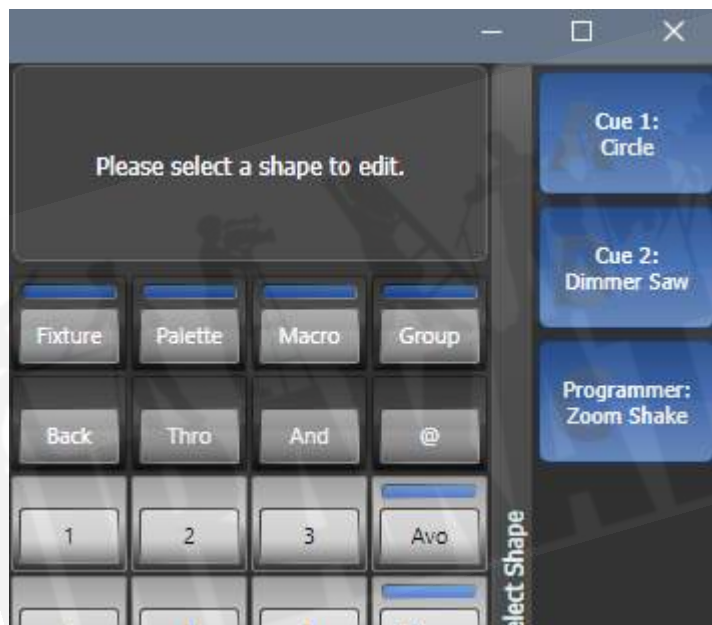
7.4 シェイプとエフェクトの編集

7.4.1 ライブランニングシェイプの編集

<CONNECT / CUE>を押してから<SHAPE>を押すと、実行中のシェイプのスピード、サイズ、スプレッドを変更できます。（シェイプがアクティブな場合は点滅します。）ソフトキーには、現在実行中のシェイプのリストと、それらが取得しているキューまたはプログラマーが表示されます。



デフォルトでは、すべてのシェイプが選択されています。制御するシェイプを選択し、<ENTER>または<Shape>を押してシェイプをホイールに接続し、スピード、サイズ、スプレッドを変更します。制御するパラメーターが3つ以上ある場合、ソフトキーGはホイールを別のオプションに変更します。



- シェイプがキューにある場合、ここで行った変更は自動的にキューに保存されます。（チェイスを実行しているときのスピードやクロスフェードなど。）
- このモードでホイールを使用して他のアトリビュートを制御するには、アトリビュートボタンを押します。シェイプモードに戻るには、<Shape>を押すか、ホイールディスプレイでFXアトリビュートを選択します。
- コンソールに<Shape>ボタンがない場合は、[Shape and Effects] – [Shape Generator] – [Edit]を使用してこの機能にアクセスできます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

7.4.2 キューのシェイプとエフェクトの編集

キューに保存されているシェイプとピクセルマッパーエフェクトは、PreView（プレビュー）ウィンドウから編集できます。

Playback View - Cue 'Fast Dim Shape'										
	Delay In	Fade In	Fade Out	Fixture Overlap	MiD Delay	MiD Fade	Curve	View Cue	View Shape	View Pixel Effect
0	0	0	Disabled	100%	0	0	Linear	View	Dimmer Pulse 1:1	

シェイプまたはエフェクトのパラメータを表示または編集するには、View Shape（シェイプの表示）またはView Pixel Effect（ピクセルエフェクトの表示）ボタンをクリックします。複数のシェイプまたはエフェクトが保存されている場合、ボタンには[...]と表示されます。シェイプビューウィンドウまたはピクセルマッパーエフェクトビューウィンドウが開き、キュー内のシェイプまたはエフェクトが一覧表示されます。次に、パラメーターをクリックしてソフトキーを編集することにより、シェイプまたはエフェクトのパラメーターを編集できます。

シェイプまたはエフェクトビューウィンドウで、View Fixtures（ビューフィクスチャー）をクリックすると、ウィンドウが開き、シェイプまたはエフェクトがプログラムされているフィクスチャーのリストが表示されます。

7.4.3 INCLUDEを使用したキューのシェイプの編集

- プログラマー内にあるシェイプのみを編集できます。シェイプを含むキューをファイヤすると、そのシェイプは編集可能なシェイプのリストに表示されません。シェイプをプログラマーに組み込むには、Includeファンクションを使用する必要があります。（[セクション：既存のキューの一部の使用](#) [インクルード機能](#)を参照してください。）

Includeを使用してキューをプログラマーにロードした後、プログラマーで複数のシェイプが実行されている場合、シェイプオプション[Edit]を使用して、コントロールホイールに接続するシェイプを選択できます。

1. シェイプメニューが表示されていない場合は、トップメニューの[Shapes and Effects]、[Shape Generator]の順に押します。
2. [Edit]を押します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

3. [Select shape]を押します。
4. ソフトキー別は、現在実行中のシェイプのリストです。
5. ソフトキーを押してシェイプをアクティブにします。アクティブなシェイプがハイライトされます。
6. <ENTER>を押してShape Generatorメニューに戻ります。



同じシェイプを異なるフィクスチャーに数回適用した場合、シェイプのそれぞれのコピーを個別に変更できます。

7.4.4 シェイプの再同期

Shape Editメニューの[Restart Shapes]オプションを使用すると、実行中のすべてのシェイプをリスタートできます。これは、キューに複数のシェイプがあり、キューがファイアされたときにどのように開始するかを確認する必要がある場合に役立ちます。

7.4.5 シェイプのフィクスチャーの順序を変更

シェイプが多数のフィクスチャーにスプレッドする方法は、シェイプを作成するときにそれらを選択した順序によって設定されます。この順序は、[Edit]メニューの[Fixture Order]機能を使用して変更できます。現在のフィクスチャーの順番は、フィクスチャーのタッチキーに表示されます。フィクスチャーの順序を変更する方法の詳細については、[セクション：キューの削除](#)を参照してください。

7.4.6 グループにリンクされたシェイプ

フィクスチャーのグループからシェイプが作成される場合、シェイプを生成するときに、グループ内のフィクスチャーの順序または2Dレイアウトが使用されます。シェイプにはグループへのリンクが含まれ、フィクスチャーの順序やレイアウトの変更など、後でグループに加えられた変更はシェイプに影響します。（v10.1の新機能）

グループリンクを解除せずにフィクスチャーをグループに追加する必要がある場合は、フィクスチャーを選択してから、<RECORD>、Group handle（グループハンドル）ボタン、[Merge]を押します。

フィクスチャーを新しい選択に変更するには、フィクスチャーを選択してから、<RECORD>、Group handleボタン、[Replace]を押します。 <GROUP> [Edit Groups]を使用することもできます。

グループ内の順序を変更せずに特定のシェイプのフィクスチャーの順序を変更したい場合、他のシェイプに影響を与える可能性があります。[Edit] [Edit Fixtures/Groups] [Fixture Order]メニューの [Break Group References]ボタンを使用して、グループへのリンクを解除できます。

フィクスチャーの順序またはレイアウトを編集する方法については、[セクション：グループ内のフィクスチャーオーダーとフィクスチャーレイアウト](#)を参照してください。

7.4.7 フィクスチャーの削除または追加

[Edit]メニューの[Add/Remove Fixtures]オプションを使用するか、Shapes Fixture（形状フィクスチャー）ビューウィンドウのコンテキストメニューボタンを使用して、シェイプから個々のフィクスチャーを追加または削除できます。現在シェイプに含まれているすべてのフィクスチャーが選択されます。フィクスチャーを選択または選択解除して、それらをシェイプに追加または削除できます。

フィクスチャーグループを使用してシェイプを作成した場合、このオプションを使用してシェイプからフィクスチャーを削除すると、グループへのリンクが解除されます。これを警告するために、[Remove Fixtures]確認ソフトキーが表示されます。

7.4.8 シェイプの反転

シェイプメニューから[Reverse Selected Fixtures]を押すと、シェイプの方向を反転できます。シェイプは、選択されているフィクスチャーでのみ反転します。これにより、一部のフィクスチャーでは前方に、他のフィクスチャーでは後方にシェイプを実行できます。

7.4.9 シェイプの削除

シェイプメニューから[Delete]を押し、削除するシェイプのソフトキーを押すと、実行中のシェイプを削除できます。

7.5 アドバンスオプション

7.5.1 フェーディングシェイプのサイズとスピード

シェイプがキューに保存されている場合、エディットタイムとプレイバックオプションの設定を使用して、シェイプをフェードインする方法を設定できます。

フェーダーのポジションからシェイプのサイズやスピードを設定するには、<OPTIONS>（またはメインメニューの[Options]ソフトキー）を押してから、プレイバックのセレクトボタンを押します。

[Fader]、[Shape Size]、[Shape Speed]ボタンを使用して、シェイプサイズとスピードを固定（プログラムした方法）するか、フェーダーを押すとlarger（大きく）/ speed up（スピードアップ）するように設定できます。スピードまたはサイズマスターを割り当てて、スピードまたはサイズを制御することもできます。[セクション：スピードマスターとサイズマスター](#)を参照してください。



ディマーシェイプを使用する場合は、プレイバックを[Shape Size on Fader]に設定して、フェーダーを押し上げるとシェイプがフェードインするようにします。それ以外の場合、フェーダーがトリガーポイントを通過すると、ディマーシェイプが最大の明るさでスナップします。Titan v9以降、これがデフォルト設定です。

シェイプサイズの固定フェードイン時間を設定するには、トップメニューから[Edit Times]を押し、次にプレイバックセレクトボタンを押して、必要なDelay（ディレイ）/Fade（フェード）タイムを設定します。

フェードモードでは、モード0（フェードイン）、モード1（フェードインおよびフェードアウト）、またはモード3（クロスフェード）を設定できます。モード2はフェードタイムをフェーダーポジションにリンクしますが、シェイプに対してこれを行うには上記のプレイバックオプションを使用することをお勧めします。モード2は使用しないでください。

同じアトリビュートを制御する新しいキューがファイアした場合（例えば、現在実行中のシェイプと同じフィクスチャーを制御する2番目のシェイプ）、新しいシェイプは実行中のシェイプからクロスフェードします。

7.6 ピクセルマッパーの例

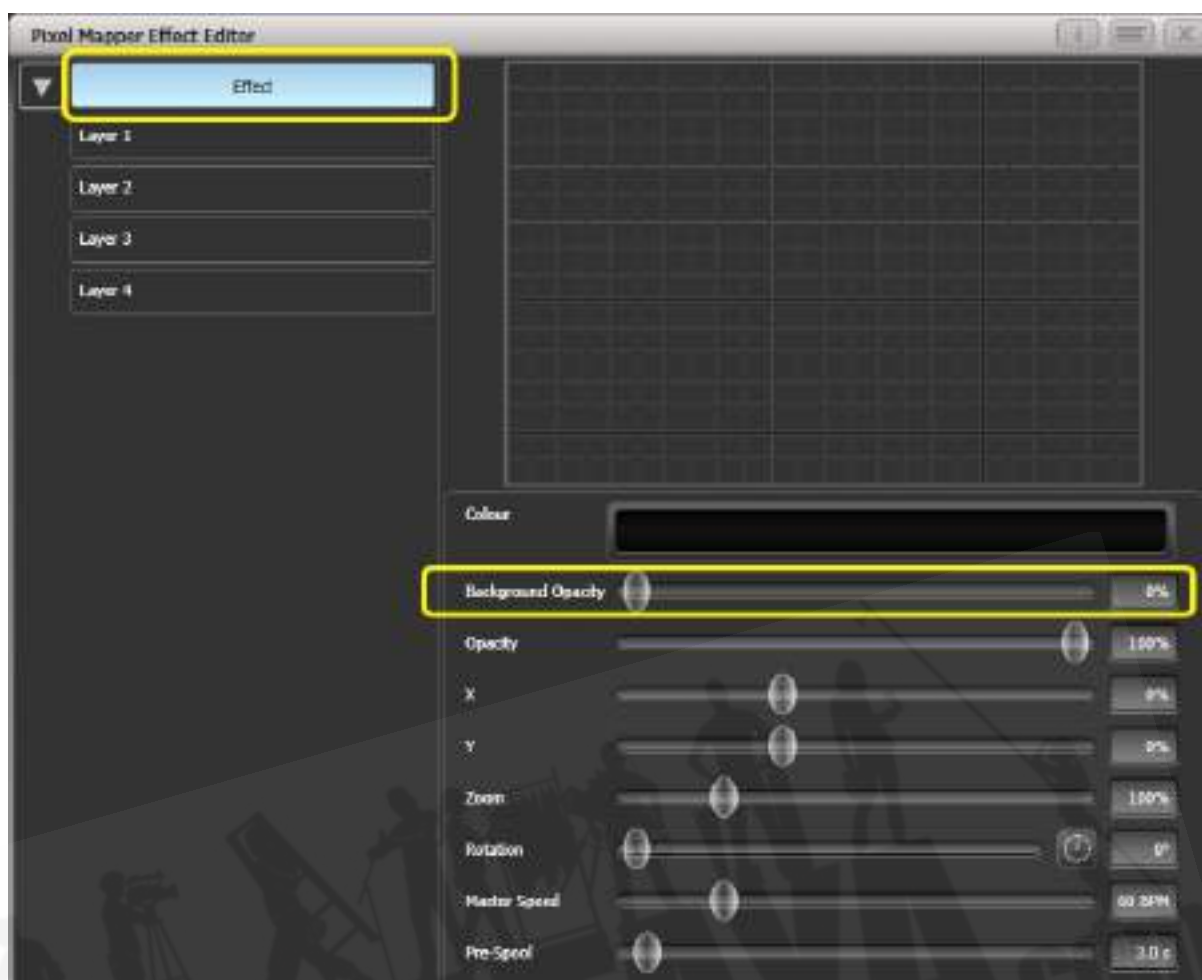
7.6.1 ランダム化エフェクト

この例では、ピクセルマッパーを使用して、ランダムディマーセルがオンになるエフェクトを作成する方法を示します。このエフェクトは、既存のインテンシティをオーバーレイします。

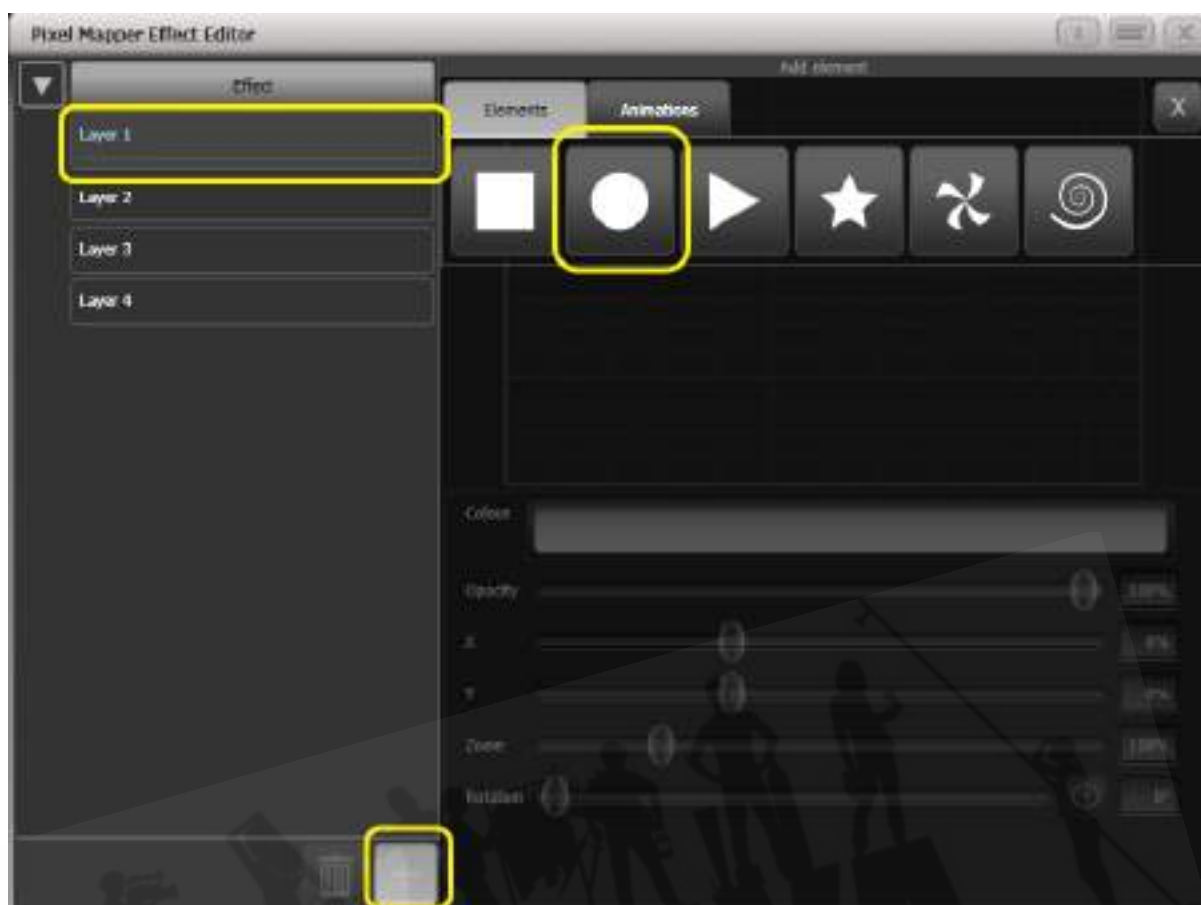
1. 使用するフィクスチャーはグループに記憶する必要があります。まだグループに含まれていない場合は、最初にこれを行ってください。
2. [Shapes And Effects] / [Pixel Mapper] / [Edit Group Layout] / (select group) を使用して、グループ内のフィクスチャーのレイアウトを調整します。
3. グループを選択し、[Shapes And Effects] / [Pixel Mapper] / [Create Effect]を選択して、エフェクトの作成を開始します。
4. ピクセルマッパーエフェクトエディターウィンドウで、[Fixture Overlay 50/50]と表示されるまで、コンテキストメニューオプションの[Fixture Overlay]を切り替えます。（これにより、作成したフィクスチャーとエフェクトの関係を確認できます。）



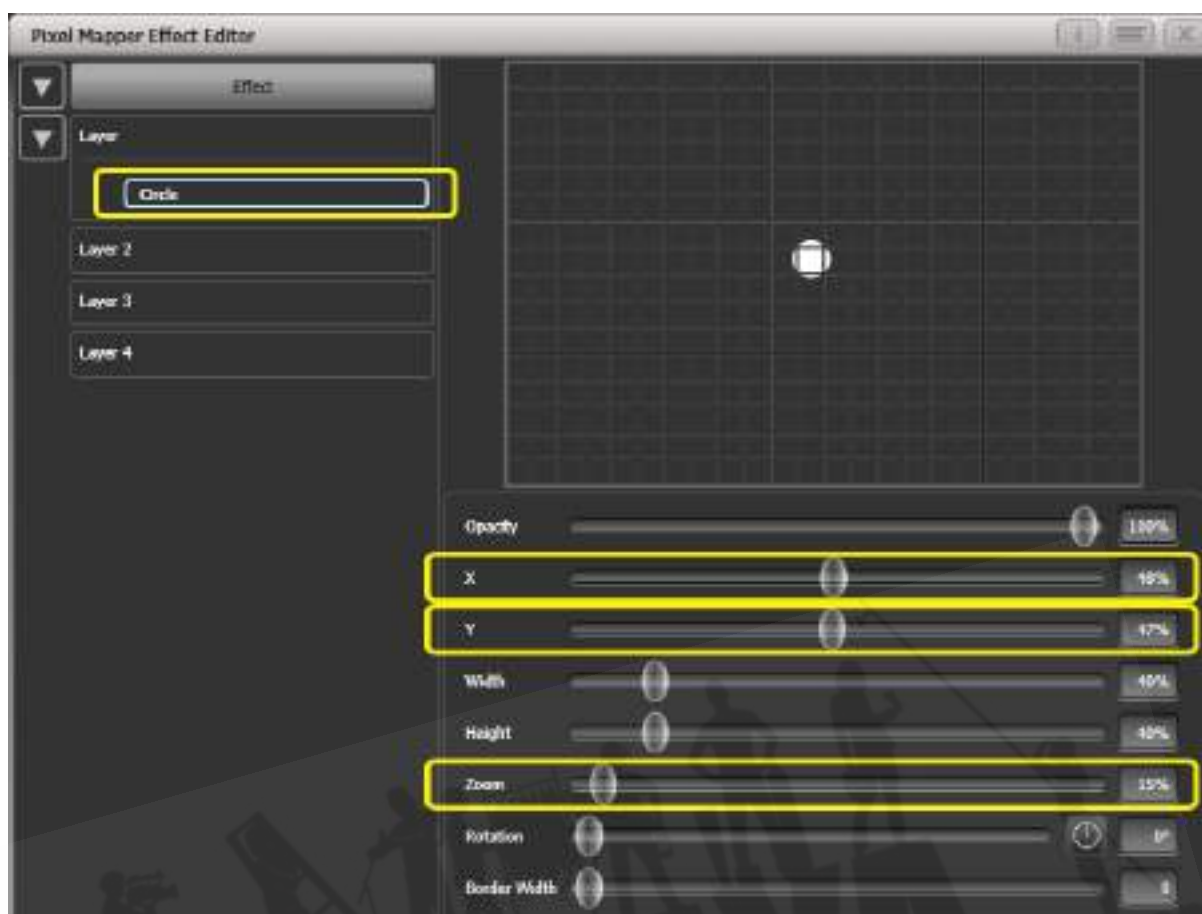
5. [Effect]を選択し、'Background Opacity'スライダーを0%にドラッグします。（これにより、エフェクト全体が関連するインテンシティをオーバーレイできるようになります。）



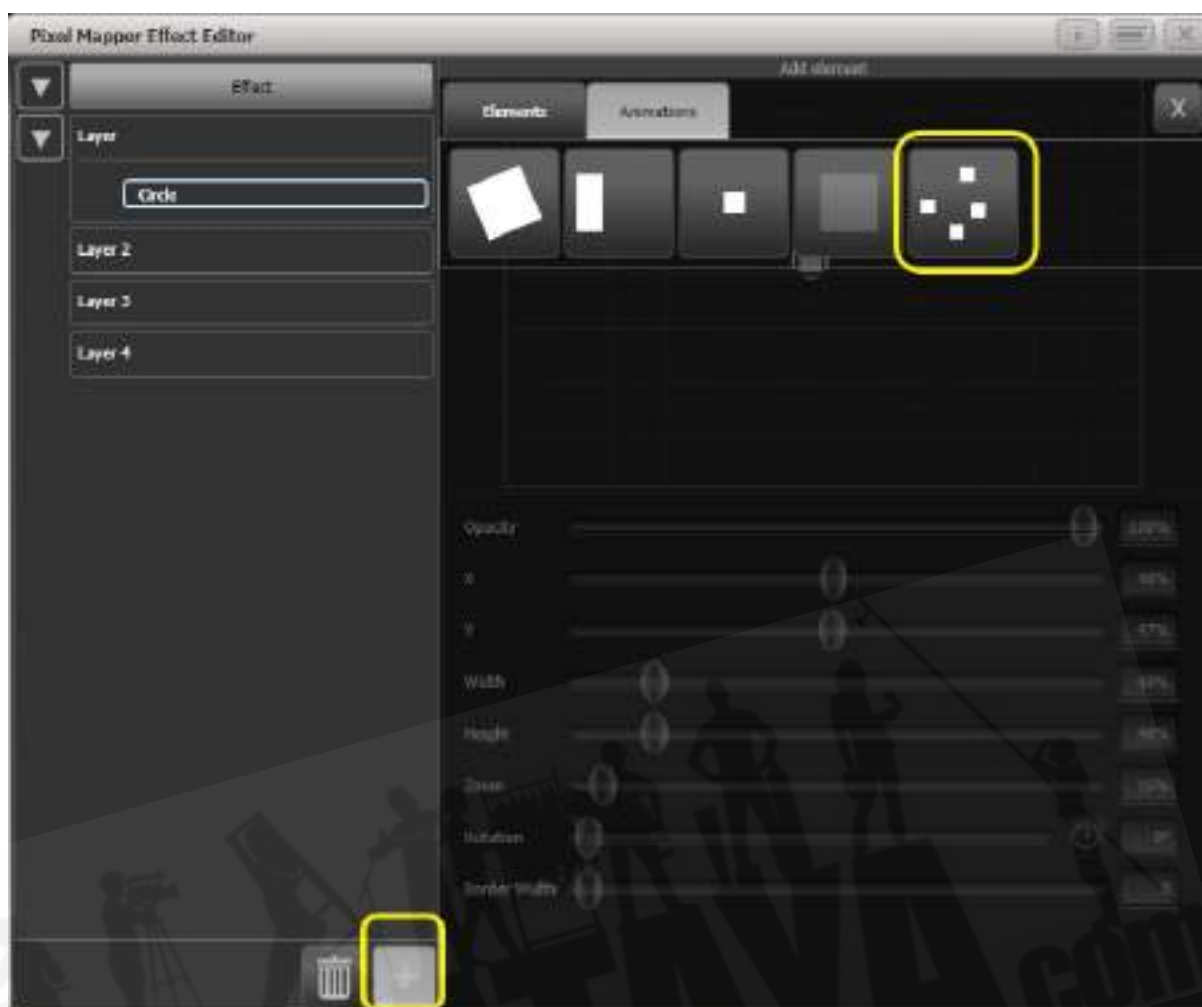
6. [Layer 1]を選択し、画面下部の[+]をクリックして、表示されるエレメントからCircle (円形)を選択します。



7. Circle (円形) が約1つのセルをカバーするまで'Zoom'スライダーをドラッグします。'Width (幅)'および'Height (高さ)'のスライダーを使用して、円が楕円形になるようにすることもできます。まだ配置されていない場合は、'X'および'Y'スライダーをドラッグして、フィクチャーのほぼ中心に円を配置します。



8. もう一度[+]を選択し、表示されるアニメーションからDisplacement（変位）を選択します。（これはいくつかのスティックブロックとして表されます。この地点では、まだ何も変更されていません。）

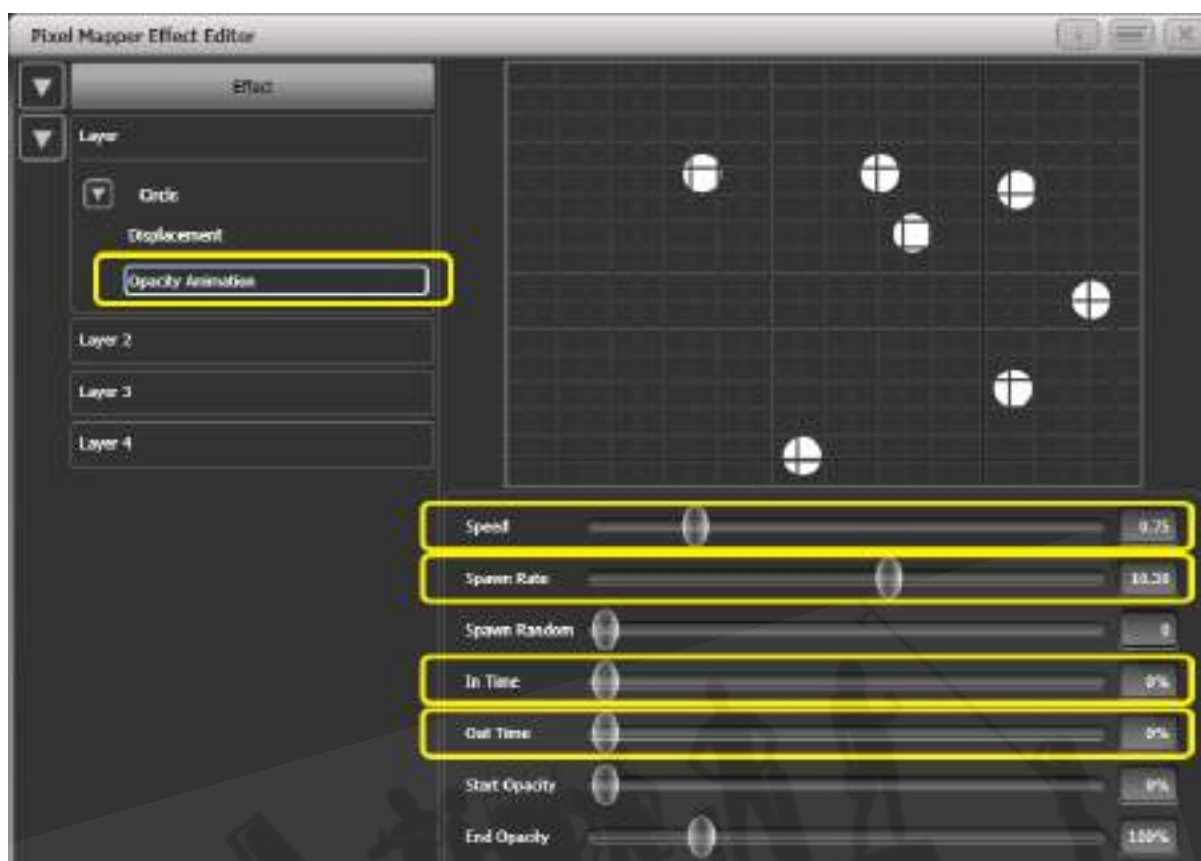


9. [+]を選択し、今度は不透明度アニメーション（ブロックのフェードインとして表されます。）を選択します。
10. ディスプレイスメント（変位）は不透明度アニメーションに作用し、描画されるたびにランダムな位置に表示されます。

'In Time'および'Out Time'スライダーを0%にドラッグします。（これにより、エフェクトがフェードする代わりにオン / オフになります。）

'Speed'と'Spawn Rate'の設定を大きくすると、エフェクトがより速く、より多くの円で実行されます。（高いスポーンレートは、このような小さなランダム化されたエレメントに特に役立ちます。）

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



11. プレイバックに記憶します。

7.6.2 オーバーレイエフェクト

この例は、回転する赤いファンを上にして、斜めの白いワイプを作成する方法を示しています。

1. 前の例で説明したように、フィクスチャーレイアウトを含むグループを選択します。
2. グループを選択し、[Shapes And Effects] / [Pixel Mapper] / [Create Effect]を選択して、エフェクトの作成を開始します。
3. [Layer 1]を選択し、画面下部の[+]をクリックして、表示されるエレメントからBlockを選択します。

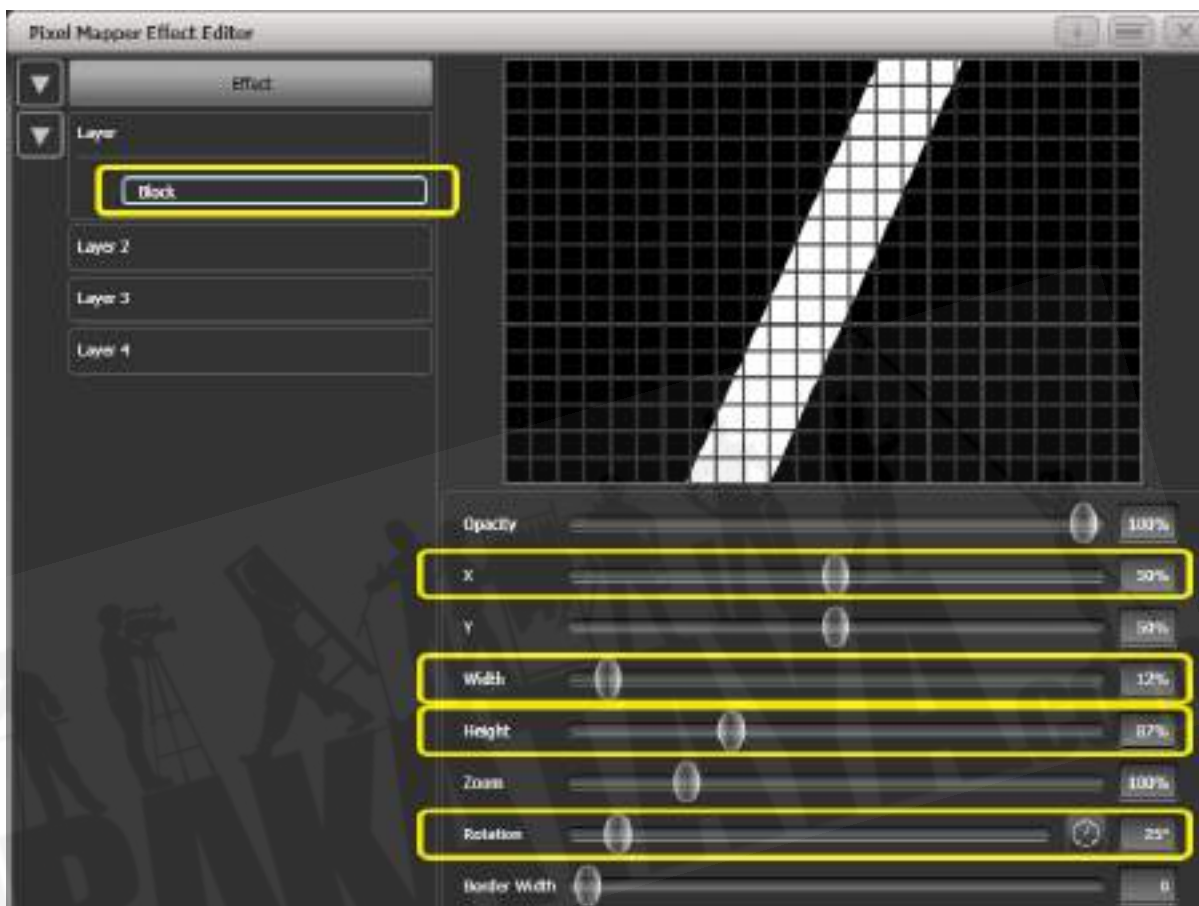
'Rotation (回転)'スライダーを右にドラッグして、約25度の角度でエレメントを傾けます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

'Width (幅)' スライダーを左にドラッグして、ブロックを薄くします。

ブロックがウィンドウ全体の高さいっぱいになるまで、'Height (スライダー) 't'を右にドラッグします。

'X'スライダーを右にドラッグして、ブロックが画面からちょうど外れるようにします。



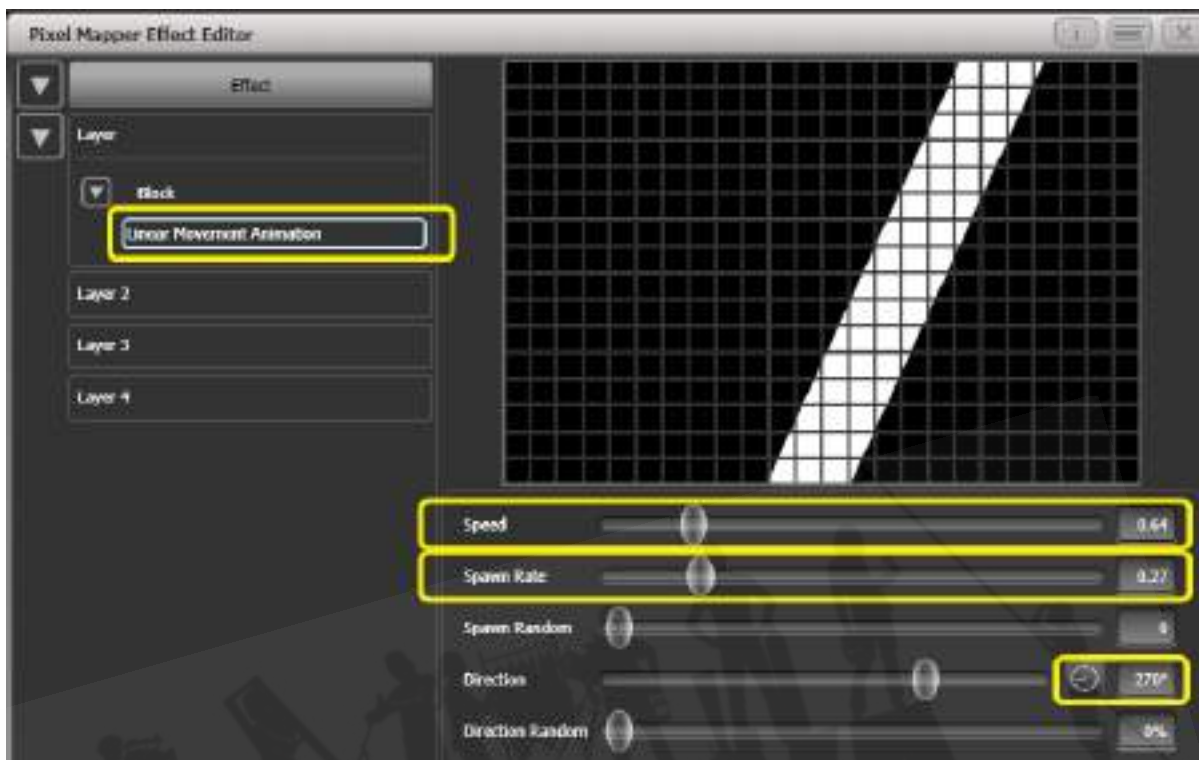
- もう一度[+]をクリックし、Linear Movement (線形移動) アニメーション (左から右に移動するブロックとして表されます。) を選択します。

'Direction (方向)' スライダーの右側にコンパスボタンがあります。方向が270度になるまで、これを4回クリックします。(デフォルトでは、アニメーションは90度または左から右に設定されています。画面の右端にブロックを配置したので、反対方向に移動させます。コンパスで、45度単位の方向へのショートカットができます。)

同時に1つのストライプのみが画面に表示されるまで、'Spawn Rate'を減らします。このタイプのエフェクトの場合、値は通常非常に低い(約0.2)である必要があります。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

この時点で'Speed'を少し下げることをお勧めします。（上記の正しいスポーンレートを得るには、最初はより高いスピードが有用であることに注意してください。）



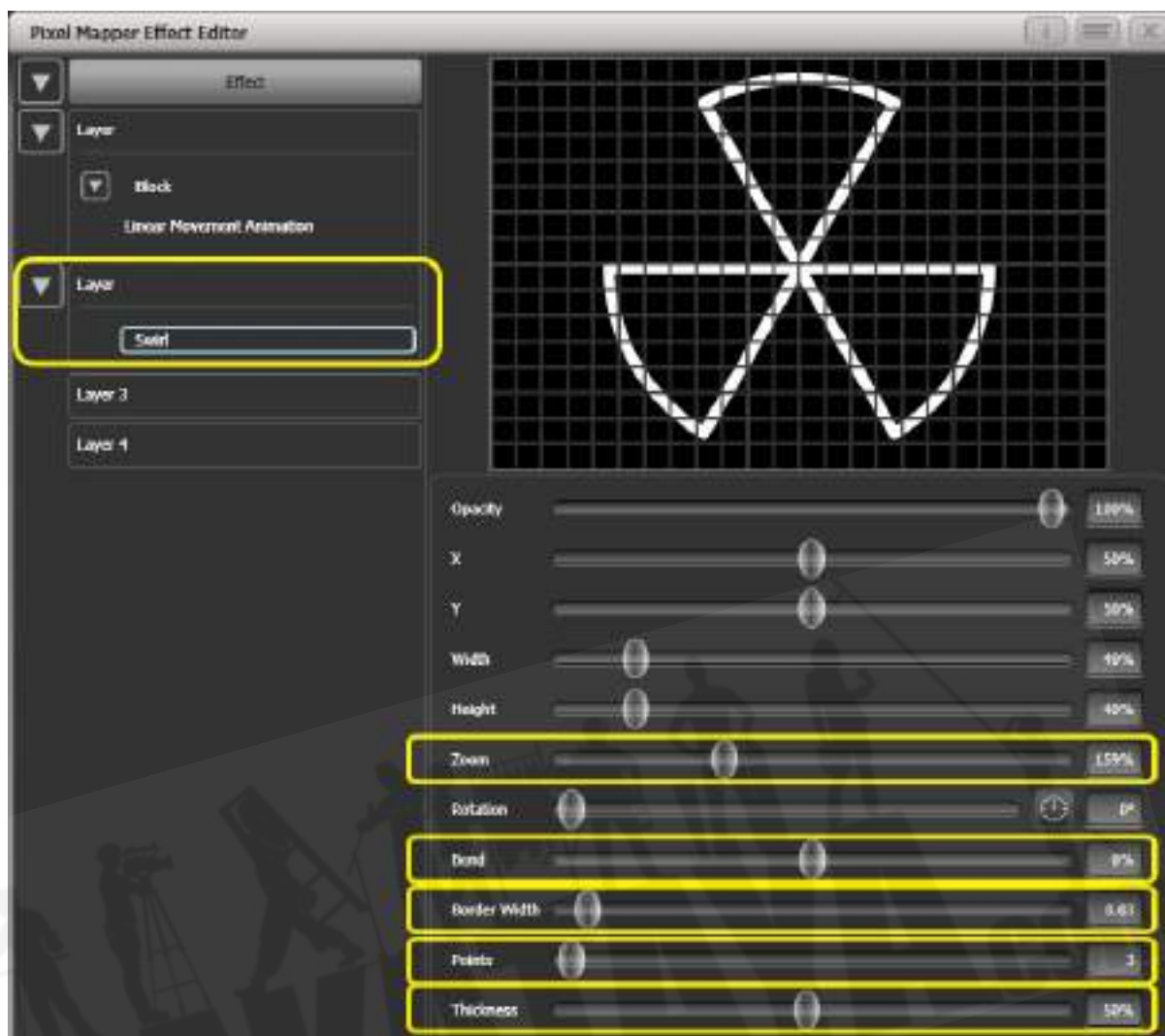
5. [Layer 2]をクリックし、[+]を選択して、Swirl（渦巻き）エレメント（4本のアームを持つ'fan'シェイプで表されます。）を選択します。

画面に収まる大きさになるまで'Zoom'を増やします。'Bend'を0%に設定すると、ファンブレードのエッジがまっすぐになります。

3ブレードファンの場合は、'Points'を3（最小）に設定します。

均一なサイズのセグメントの'Thickness（厚さ）'を50%に設定します。

'Border Width（境界線の幅）'を低い値を増やして、アウトラインだけができるようにします。



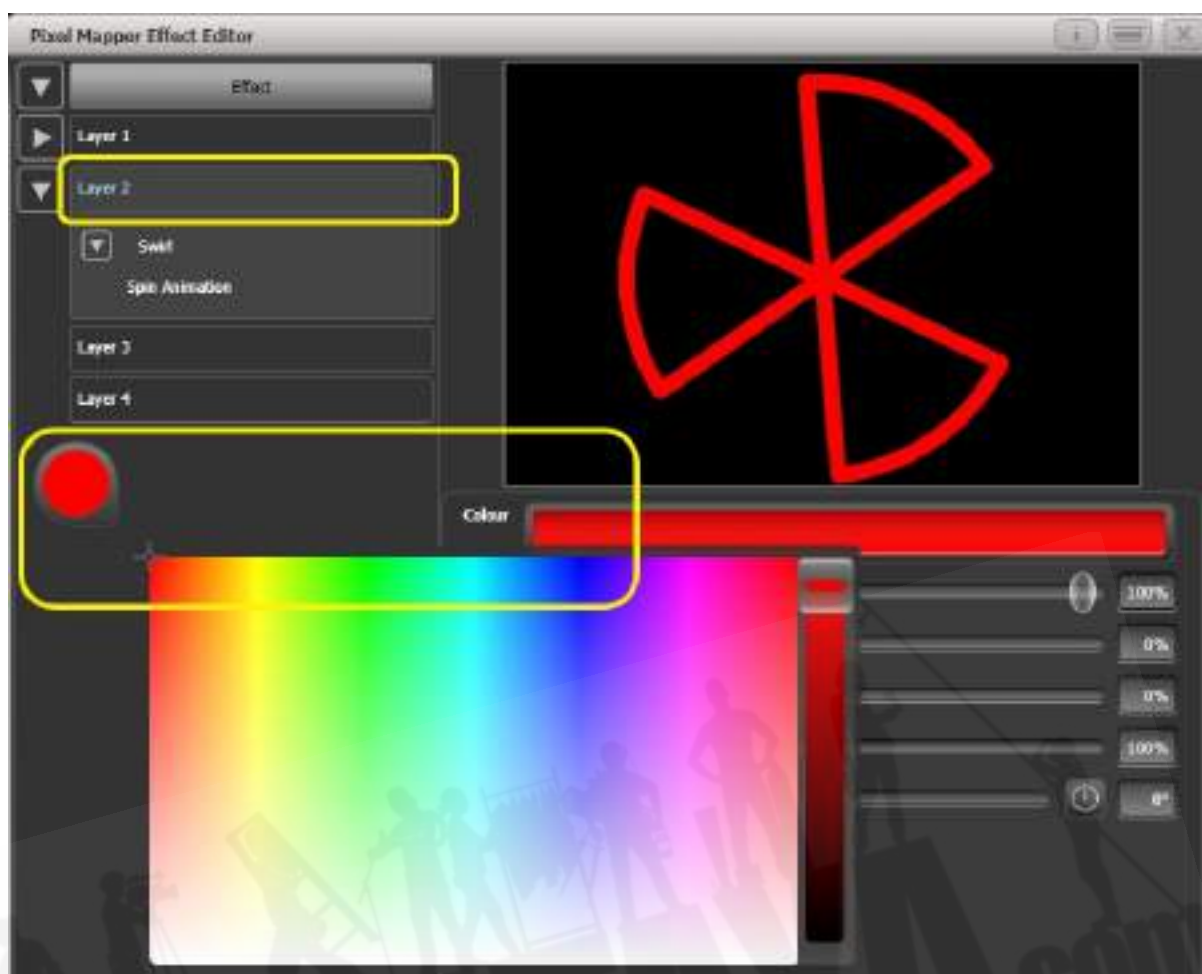
6. [+]をクリックして、スピンアニメーションを追加します。風が弱くなるまでスピードを下げます。

7. このレイヤーの上部をクリックして、レイヤーコントロールを取得します。

カラーバーをクリックしてカラーピッカーを開きます。

クリックしてピッカーウィンドウの左上にドラッグすると、濃い赤になります。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354



8. 左上の[Effect]をクリックして、グローバルコントロールにアクセスします。0と表示されるまで'Pre Spool'を左にドラッグします。（これは、ワイプがファイアされたときに、ワイプが配置された画面から確実に始まるようにするためです。）
9. キューを記憶します。



赤いファンが相互作用したときに、白いバーの上にどのようにあるかに注意してください。これは、白が下層にあるためです。高いレイヤーナンバーは、低いナンバーよりも優先されます。



7.6.3 フィクスチャーレイアウトのクリエイティブ使用

それぞれのフィクスチャーグループには異なるレイアウトを含めることができるため、ピクセルマッピング用に同じフィクスチャーの配置を複数作成することが可能です。

特定のレイアウトでフィクスチャーを配置することにより、複雑なエフェクトを簡単に実現できます。

例1 Odd (奇数) / Even (偶数)

1. フィクスチャーを選択します。
2. 'All'キーを押して、[Selection Pattern]メニューを開きます。
3. ソフトキーオプションから[Odd]を選択します。（これにより、すべての奇数番号のフィクスチャーがフィクスチャーの順序に従って選択されます。）
4. グループを記憶します。
5. '+1' (または 'Next') キーを押します。（これにより、すべての偶数番号のフィクスチャーが選択されます。）
6. これを最初のグループにマージします。
7. Layout Editor (レイアウトエディター) を開きます。（[Shapes And Effects] / [Pixel Mapper] / [Edit Group Layout] / (グループを選択)）

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

これにより、奇数のすべてのフィクスチャーが左側に配置されたあと、すべての偶数のフィクスチャーが右側に配置されるレイアウトがすばやく作成できます。

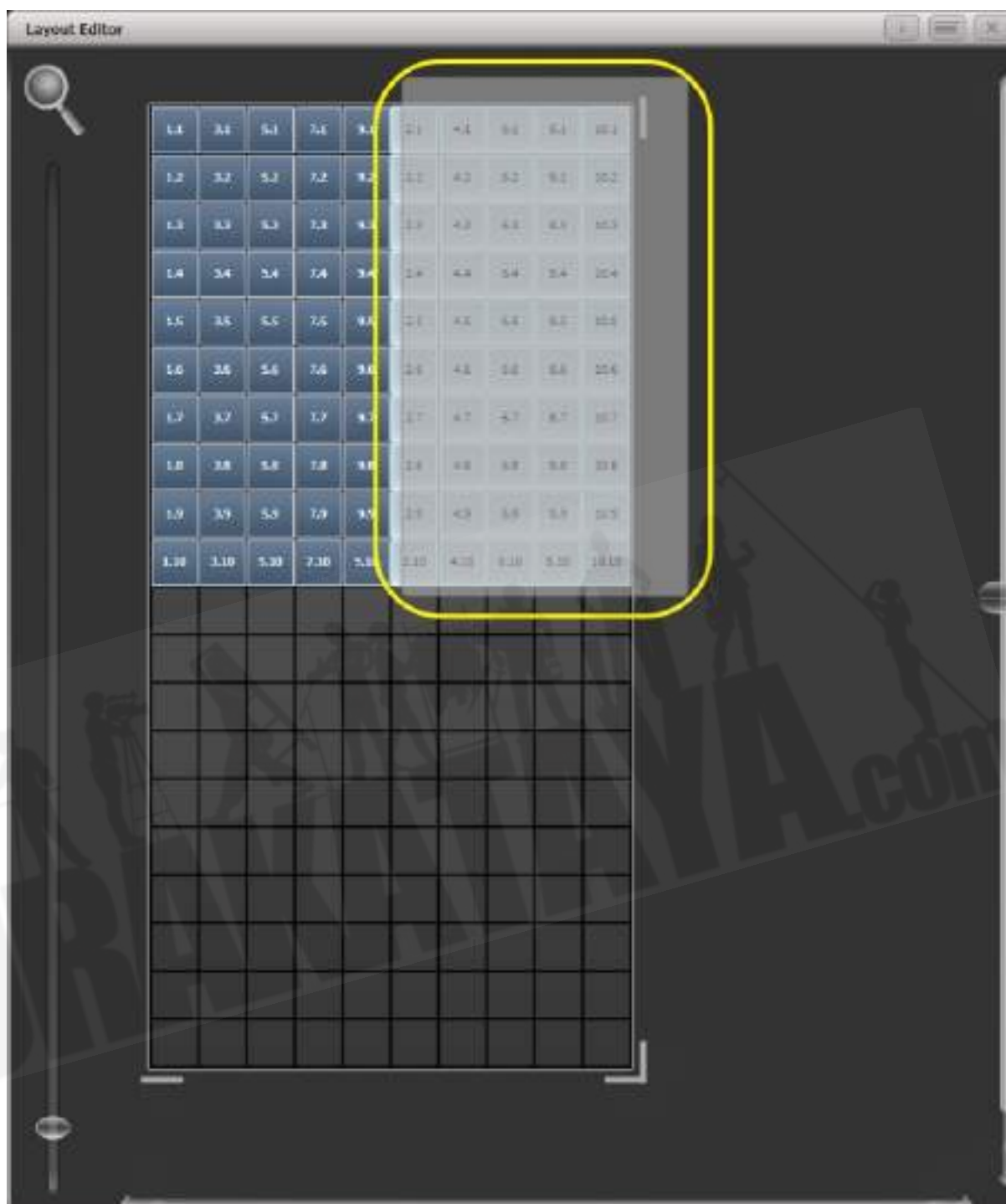
この配置はそのまま使用できます。左から右に水平に走るようにアニメーション化されたブロックエレメントは、すべての奇数のフィクスチャーを通過し、その後すべての偶数のフィクスチャーを通過します。

次は、垂直方向の'cascading'エフェクトのやり方です。

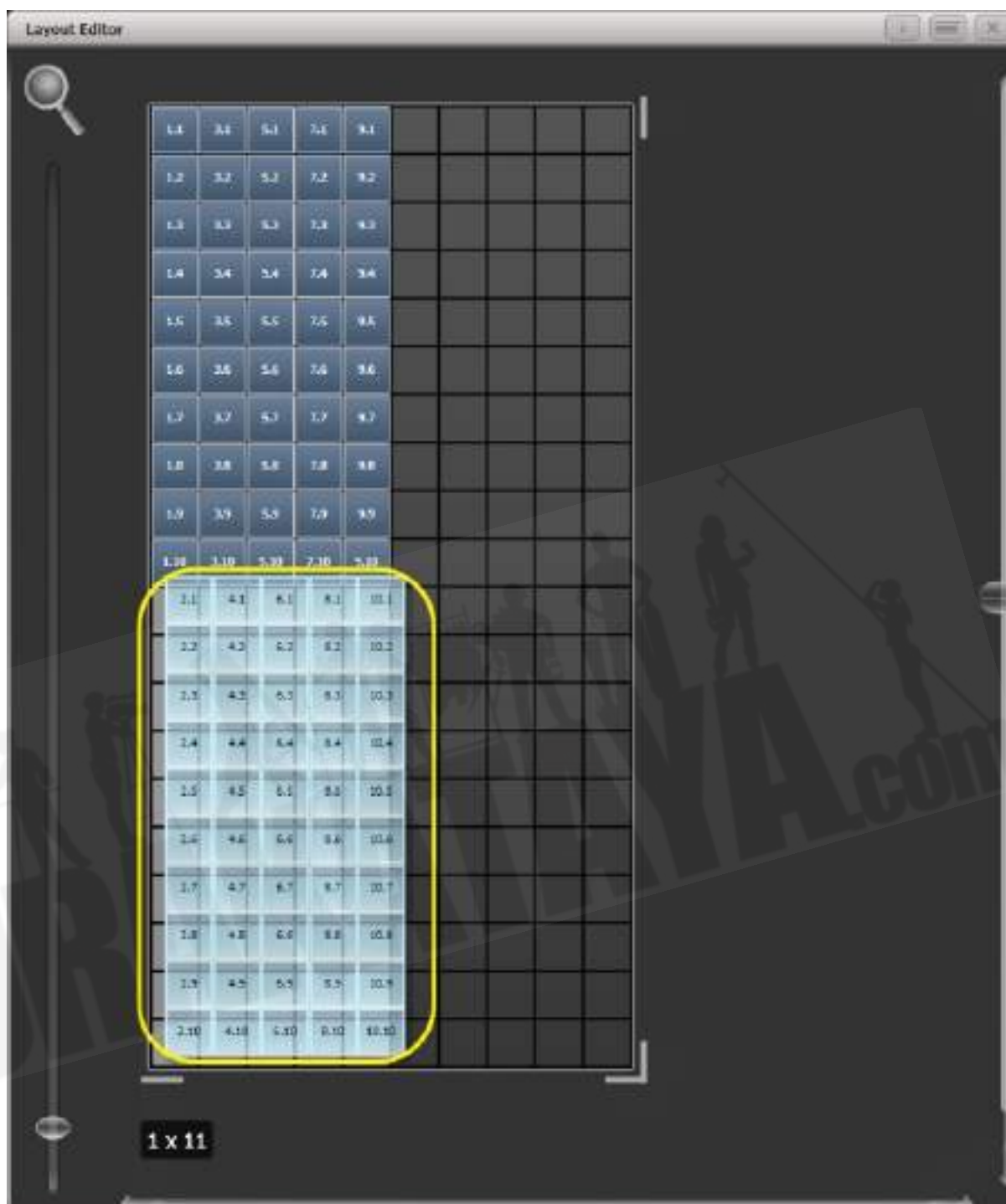
1. 垂直サイズ変更ツールをクリックし、グリッドが元の高さの2倍になるまで下にドラッグします。



2. マーキーの選択範囲をドラッグして均等に配置します。



3. 選択したフィクスチャーをドラッグして、奇数のフィクスチャーの真下に配置します。



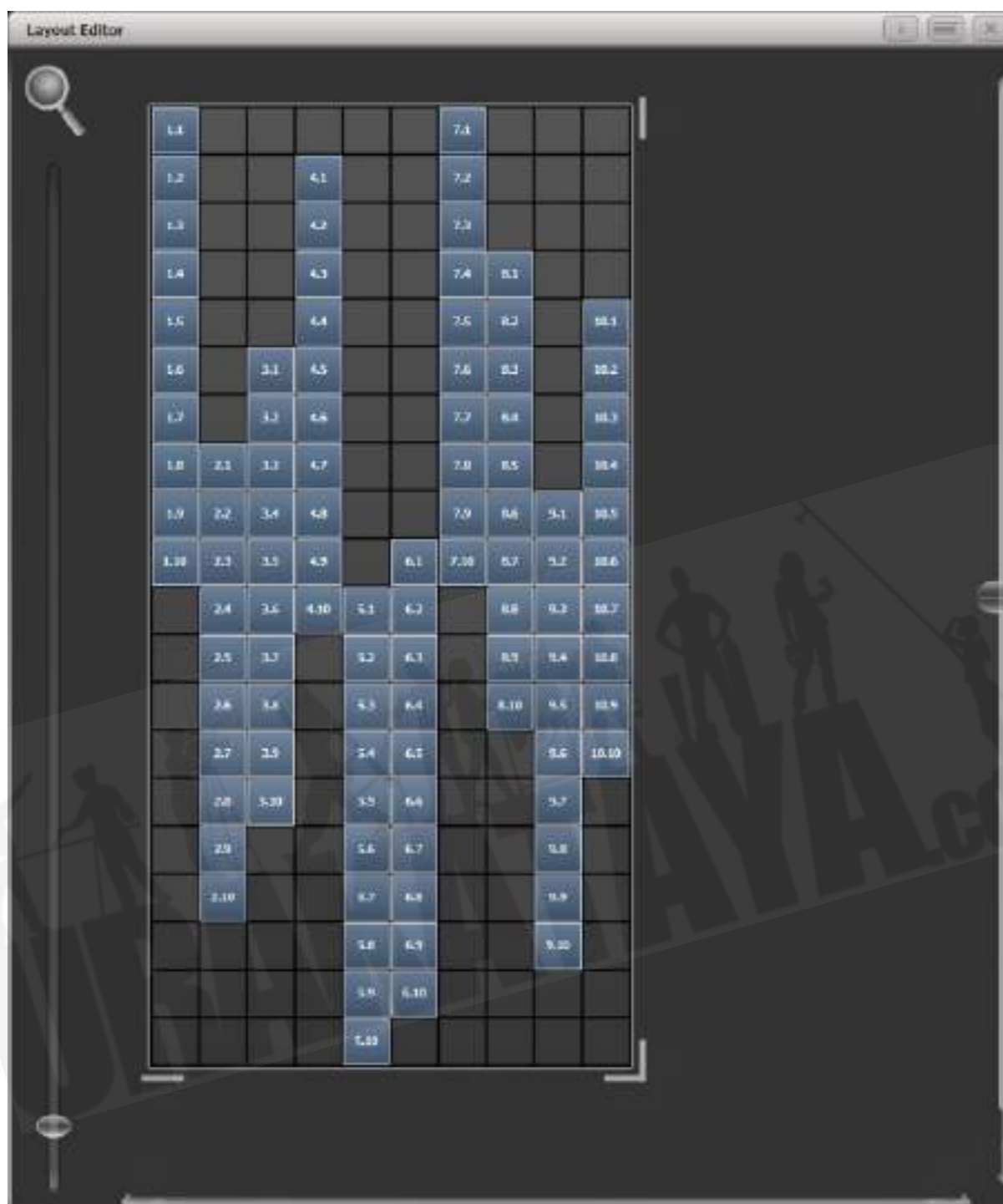
4. レイアウトエディターのコンテキストメニューから'Crop Grid'を選択します。（これにより、未使用のピクセルが削除されます。）

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

これで、上から下に垂直に走るようにアニメーション化されたブロックエレメントは、奇数のフィクスチャーに続き、偶数のフィクスチャーに続きます。

例2 疑似ランダム

1. フィクスチャーを選択してグループを作成します。
2. レイアウトエディターを開きます。
3. 垂直サイズ変更ツールをクリックし、グリッドが元の高さの2倍になるまで下にドラッグします。大きなグリッドの作成と操作に役立つように、ウィンドウの左側にあるズームコントロールを使用できることに注意してください。虫眼鏡をクリックすると、ズームイン / ズームアウトする簡単なショートカットが表示されます。
4. グループを再度選択します。（これにより、レイアウト内のすべてがすばやく選択されます。）
5. '+1'キーを押します。（これにより、最初のフィクスチャーが選択されます。）
6. ホイールを使用して'Position Y'を調整します。
7. すべてのフィクスチャーの高さが互いに異なるまで、手順4と5を繰り返します。



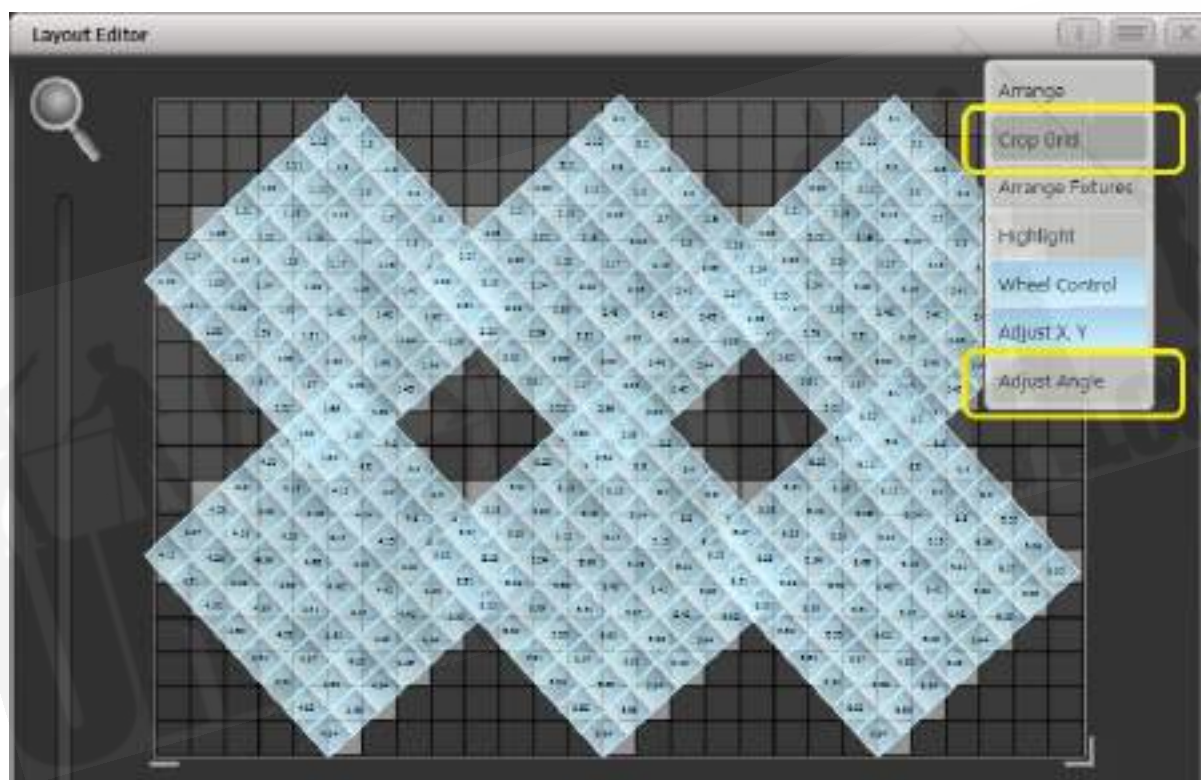
このグループを使用してエフェクトを作成すると、ランダムに表示されます。いつでもレイアウトを調整して、最終結果を微調整できます。

例3 アンクル（または真っ直ぐなだけでは不十分の場合）：

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

見栄えをよくするために、フィクスチャーをアーティスティックな角度で吊るしたいことがあります。デフォルトでは、ソフトウェアは垂直に吊り下げられていると想定しますがTitanでは問題ありません。

1. フィクスチャーを選択してグループを作成します。
2. レイアウトエディターを開きます。
3. 角度を付けるフィクスチャーを選択し、適切なホイールを使用して制御します。（セルレイアウトを制御するためにホイールが割り当てられていない場合、コンテキストメニュー項目の'Wheel Control'を使用してこれをオン / オフに切り替えることができます。また、Pearl Expertでは、'Adjust Angle'を選択し、ホイールを制御位置に戻す必要がある場合があります。'Adjust X,Y'を選択します。）



フィクスチャーのvisual representation（ビジュアル表現）の下に、実際に使用されているセルが薄いグレーで表示されていることに注意してください。

フィクスチャーのいずれかが回転後にグリッドの境界を超えてしまった場合は、コンテキストメニューの'Crop Grid'を使用して、フィクスチャーを動作させることができます。

ホイールを使用してフィクスチャーを移動する場合、ホイール表示の“up”および“down”エリアをクリックして値を上下に移動できます。位置は1ピクセル、回転は45度。ホイールの@ボタンを押すと、ウィンドウが開き、数値を入力できます。

7.6.4 その他のレイアウトエディターツール

Layout Editorのコンテキストメニューには、フィクスチャーをすばやくレイアウトするための便利なツールがあります。

アレンジフィクスチャー：これは、グリッド内のフィクスチャーをすばやくレイアウトするのに非常に便利なツールです。例えば、4つのタワーに20xのカラーブロックがあり、それぞれに5つのブロックがあるとします。

1. フィクスチャーを選択し、グループを作成します。
2. このグループのレイアウトを編集します。
3. コンテキストメニューから'Arrange Fixtures'を選択します。
4. [Height]ソフトキーを選択し、'5'と入力します。（幅は自動的に計算されます。）
5. [Crop Grid to fixtures]を切り替えてハイライトします。（これにより、グリッドがフィットするように調整されます。）
6. [Arrange in..]を'Columns'または'Rows'に切り替えます。'Rows'はフィクスチャーを左から右に配置し、'Columns'は上から下に配置します。
7. [Shape]オプションを使用すると、Rectangle（長方形）、Oval（楕円形）、Triangle（三角形）に配置できます。
8. [OK]を選択して完了します。

ハイライト：有効にすると、ステージ上で選択したフィクスチャーがライブでハイライトされます。これは、レイアウトに配置するフィクスチャーを確認するのに役立ちます。

ポジション&アングル / セルスケール：'Position & Angle'に設定すると、ホイールがフィクスチャーを移動および回転させます。'Cell Scale'に設定すると、ホイールはそのセルを広げることによってフィクスチャーのサイズを変更します。これは、間隔の広いセルを含む大きなフィクスチャーと、セルが互いに接近しているフィクスチャーがある場合に、正しいレイアウトを得るのに役立ちます。

ポジション / セレクトのみ：'Arrange'に設定すると、画面をクリックしてドラッグすることにより、フィクスチャーを移動できます。'Select Only'に設定すると、フィクスチャーはグリッド上の位置にロックされ、ドラッグできなくなります。これは、不足な動きを防ぎながら、編集するフィクスチャーを選択する別の方法を提供します。

もしも動かすことができなくなった場合、おそらくこれが原因だと思われます。

どちらの設定でも、ホイールを使用してフィクスチャーを移動および回転させることができます。

ホイールがフルピクセル / サブピクセルを移動：ホイールを使用するときに、ピクセルの境界を越えてフィクスチャーを配置することができます。スナップオプションは、最も近いセルのフィクスチャーを中央に配置します。

ホイールは個々のフィクスチャー / 選択をロケートさせる：個々のフィクスチャーがロケートするかどうか、選択全体がロケートするかどうかを設定します。

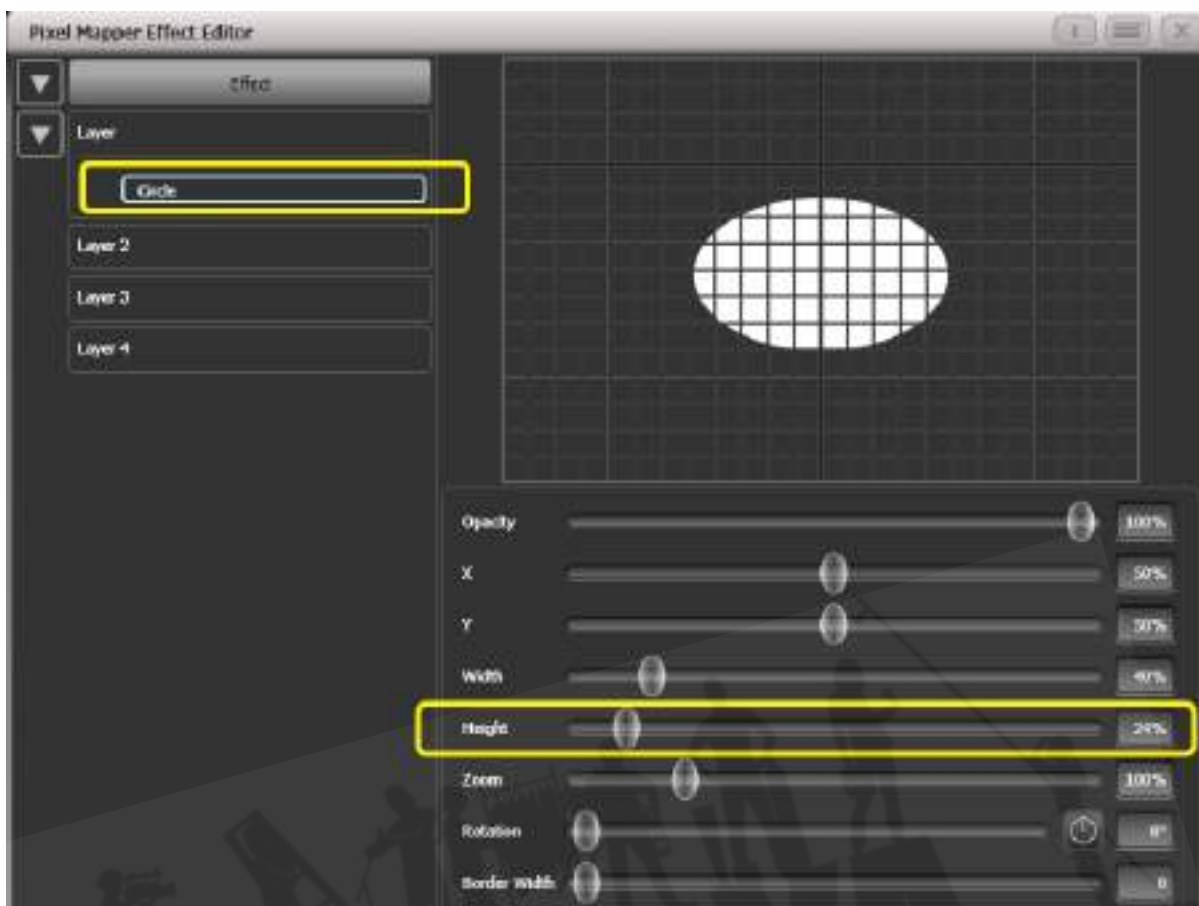
メディアオプション：Synergy / Aiを使用してフィクスチャーでメディアをプレイバックしているときに、便利なオプションを含むサブメニューを表示します。これらのオプションについては、[セクション：AIサーバーを備えたレイアウトエディター](#)で説明しています。

7.6.5 プレイバックオーダーと優先順位

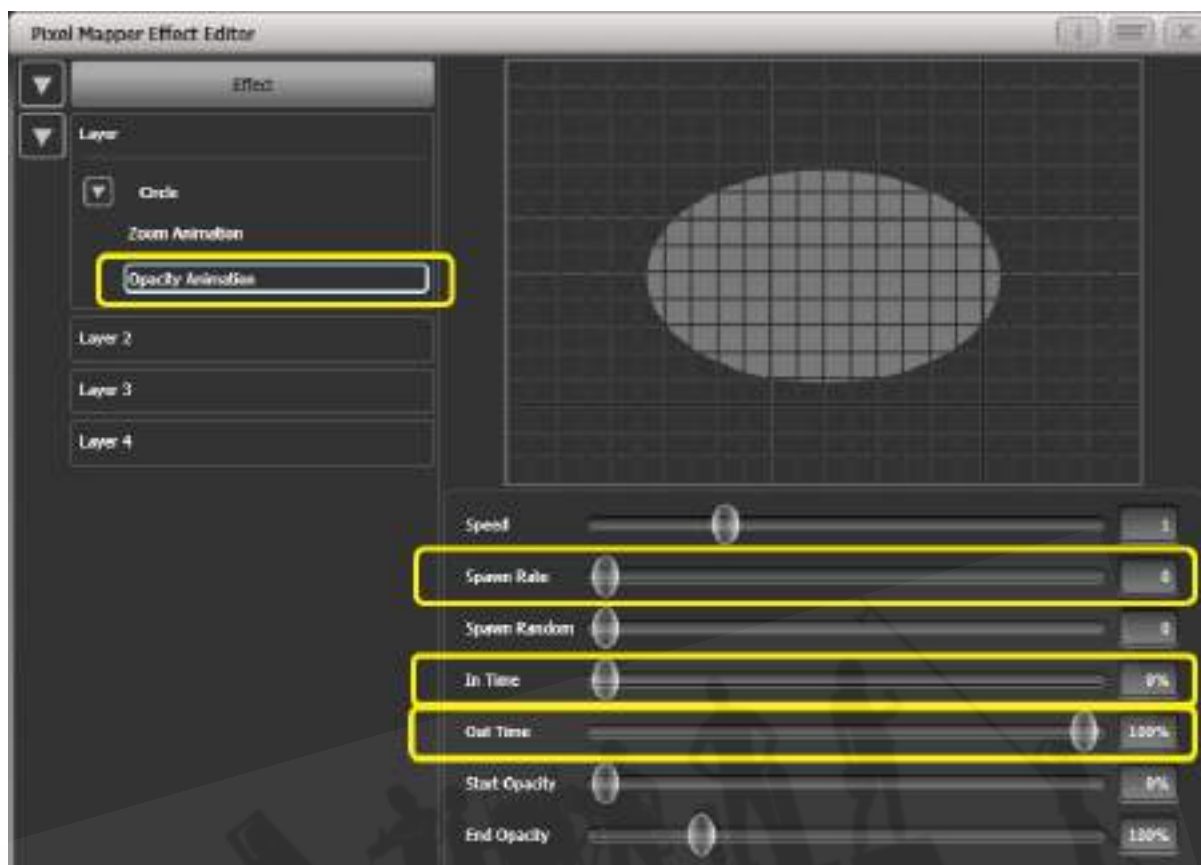
1つのプレイバックで白いパルスの楕円を作成し、2番目のプレイバックでブルーのスパイラルを作成します。通常、これらのエフェクトは、プレイバックを開始する順序に応じてレイヤーが異なりますが、プレイバックの優先順位を使用して、常に同じようにレイヤーを作成できます。

最初のエフェクトを作成するには：

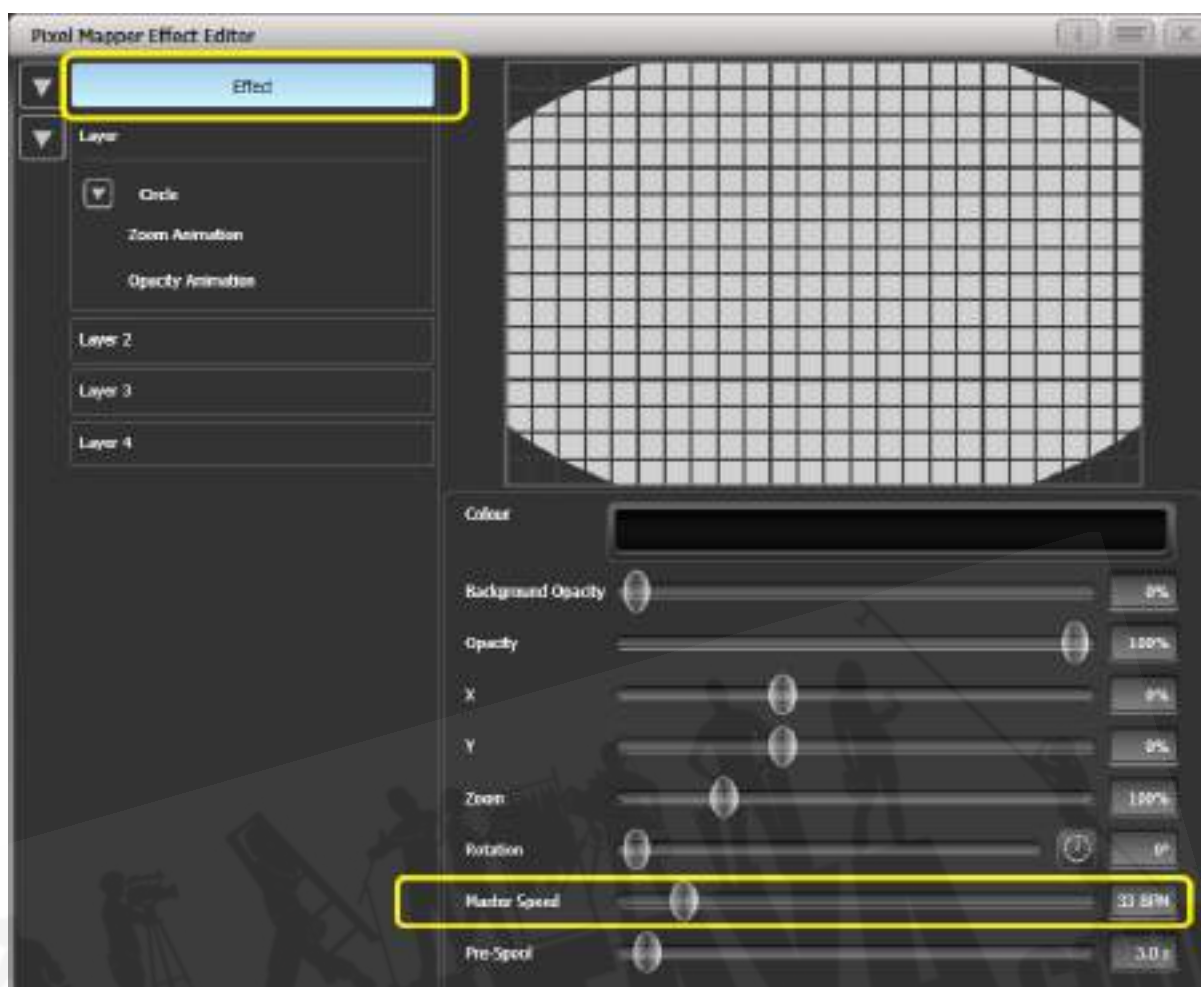
1. 前の例で説明したようにフィクスチャーレイアウトを含むグループを選択し、[Create Effect]に移動します。
2. [Effect]を選択してグローバルエフェクトコントロールにアクセスし、'Background Opacity (背景の不透明度)'をゼロに変更します。（これにより他のプレイバックをオーバーレイできます。）
3. [Layer 1]をダブルクリックして（または[+]を押して）、表示されるエレメントからCircle（円形）を選択します。（ダブルクリックはエレメントとアニメーションへのショートカットです。）高さを減らしてラグビーボール型を作成します。



4. [Circle]をダブルクリックして（または[+]を押して）、Zoomアニメーションを選択します。
'In Time'をゼロに、'Out Time'を100%にドラッグします。（これにより、エフェクトの開始が大きく、終了が小さくなります。または、'Start Zoom'を'End Zoom'よりも大きくすることで、同じエフェクトを作成できます。
エレメント全体がウィンドウ全体に表示されるまで'End Zoom'を増やします。
5. [Zoom Animation]をダブルクリックして（または[+]を押して）、不透明度アニメーションを選択します。
'Spawn Rate'をゼロに減らします。（これにより、不透明度がズームアニメーションでのみ機能するようになります。）
'In Time'をゼロに、'Out Time'を100にドラッグします。（これにより、エフェクトがサイズが小さくなるにつれてスナップオンし、フェードアウトします。ズームと同様に、不透明度コントロールを反転させることで、ほぼ同じことが実現できます。100%より大きい不透明度の値を使用すると、フェードの前にディレイが生じます。）



- もう一度[Effect]をクリックして、'Master Speed'を好みに合わせて下げます。（グローバルスピードコントロールを調整すると、個々の値を手動で一致させる必要がなく、ズームと不透明度のアニメーションが同期されます。）

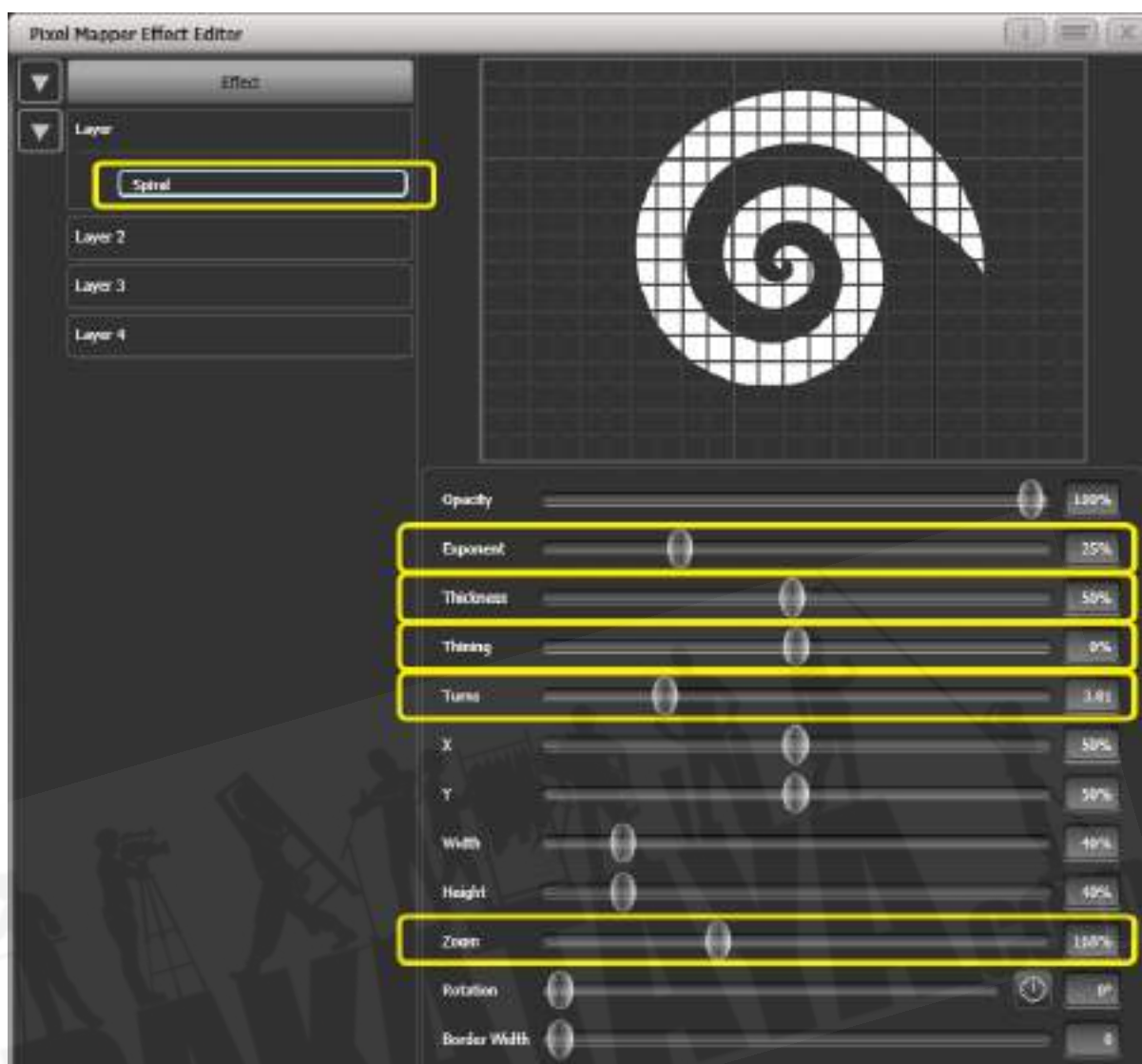


7. キューを記憶します。

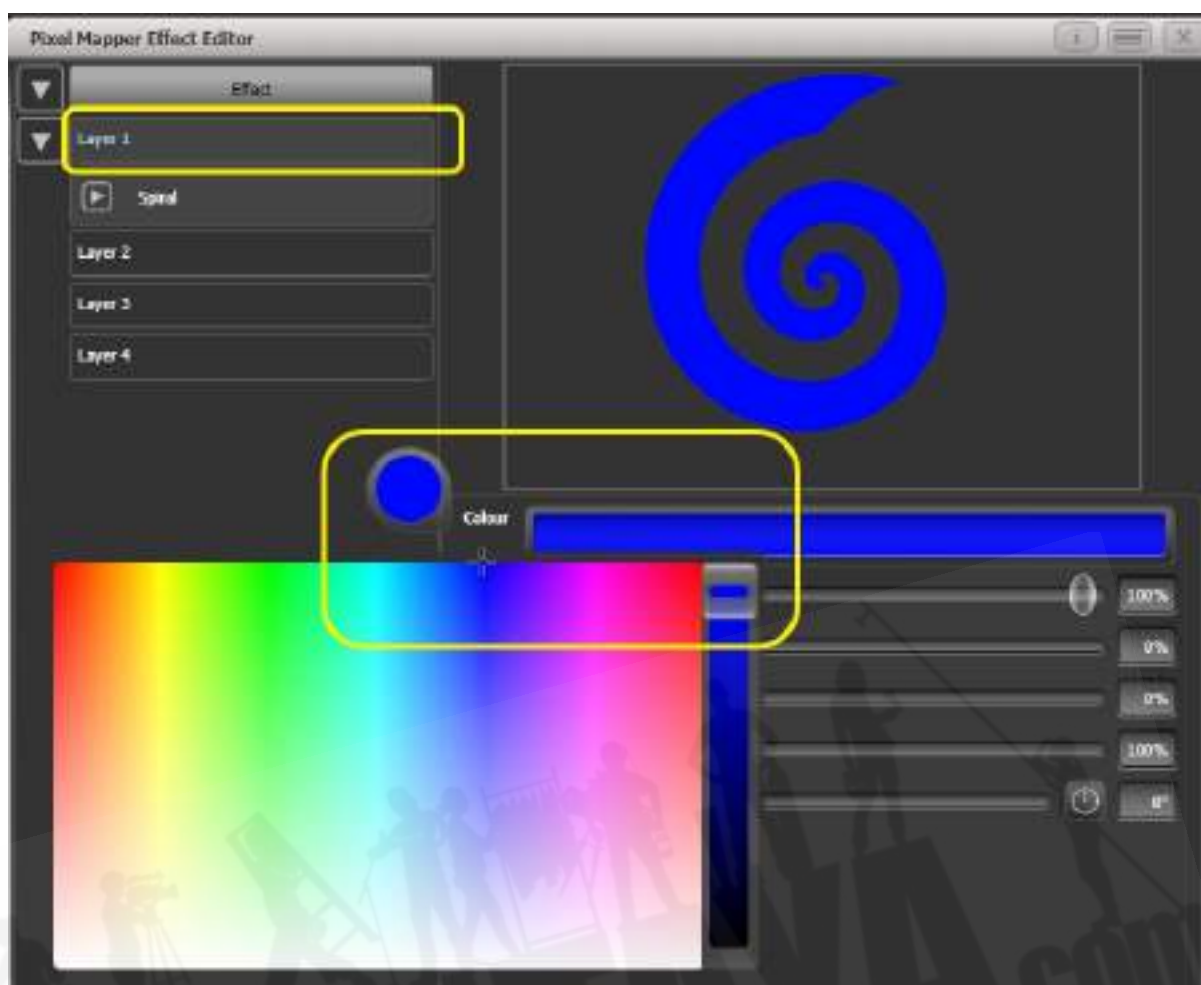
次に、2番目のエフェクトを作成します。

1. 最初のエフェクトに使用したものと同一グループと[Create Effect]を選択します。
2. [Effect]を選択し、'Background Opacity'をゼロに変更します。
3. 3> [Layer 1]を選択し、今度はスパイラルエレメントを追加します。'Zoom'を大きくして、見栄えが良くなるようにします。'Thinning'を0%になるまでドラッグします。（これにより、スパイラルの線は同じ幅のままになります。負の値は、スパイラルが外側に向かって細くなることを意味します。正の値は、内側に向かって薄くなることを意味します。）'Turns'を減らして、より大胆なエフェクトを出すことができるようにします。3は動作するはずですが、分厚いラインにするには'Thickness'を50%に増やします。
'Exponent'を約25%に増やします。（これにより、スパイラルがより高速で拡大します。）

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



4. スピルアニメーションを追加して、サイケデリックなエフェクトを出します。スピードを調整します。
5. レイヤーを選択してレイヤーコントロールを表示し、カラーピッカーを使用してカラーをブルーに変更します。



6. キューを記憶します。

次に、プレイバックで相互作用を確認します。

- ブルーのスパイラルエフェクトをファイアします。
- 白いパルスをファイアします。

白が、スパイラルよりも優先されることに注意してください。ブルーのスパイラルは、白い楕円形が消えて小さくなったときにのみ表示されます。

- 両方のエフェクトを相殺します。
- 白いパルスをファイアします。
- ブルーのスパイラルをファイアします。

今度はブルーのスパイラルが白いパルスの上にあります。これは、プレイバックが'latest takes precedence'ルール (LTP) に従っているためです。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

ブルーのスパイラルが常に一番上になるようにするには、優先度を高く設定します。

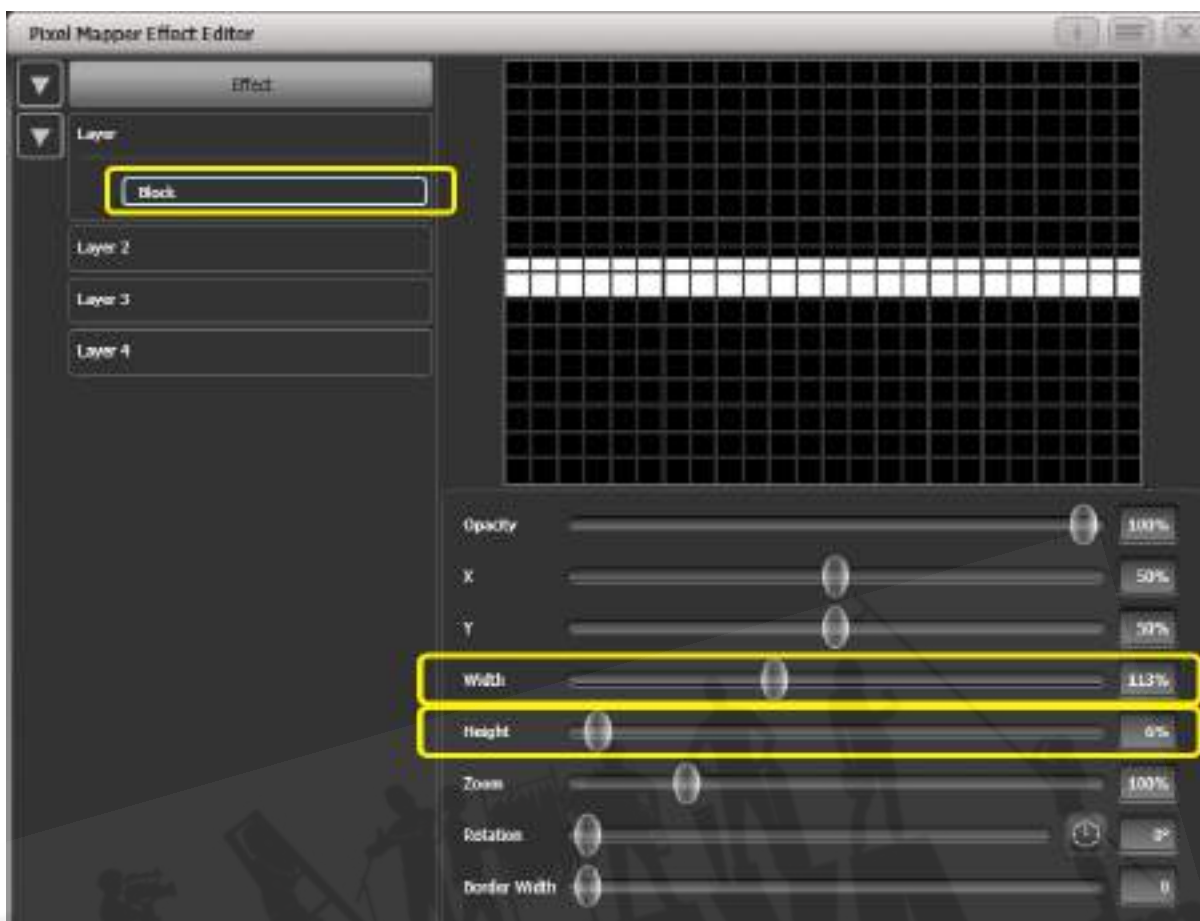
- 両方のエフェクトを相殺します。
- [Playback Options] / ブルースパイラルプレイバックを選択します。
- ソフトキーに[Priority Normal]が表示されるまで[Previous]または[[Next]を押します。押すと[Priority High]に切り替わります。
- 次に、ブルーのスパイラルをファイアしてから、白いパルスをファイアします。

最初の例と同じ順序でファイアしましたが、優先順位が高いため、ブルーのスパイラルが白いパルスの上に配置されます。

7.6.6 ディスプレイメント (変位) とレイヤーの特性

この例では、ランダムに点滅するバーを作成し、レイヤーコントロールを使用してエフェクト全体をグローバルに調整します。

1. 前の例で説明したように、グループを作成してフィクスチャーのレイアウトを調整します。
2. このグループを選択して、エフェクトの作成を開始します。
3. [Layer 1]を選択し、'Block'エレメントを追加します。
4. 幅と高さのスライダーを調整して、少なくとも1つのセルを垂直に、グリッド全体を水平にカバーする薄いストリップを作成します。



5. バーがグリッドの上部から消えるまでYを減らします。（これは、ディスプレイメントアニメーションを追加するための準備です。）
6. ディスプレイスメントアニメーションを追加します。デフォルトでは、これにより、元の位置が最大30%の距離だけオフセットされます。これは、'Distance'のデフォルト値が最大30%に設定され、'Distance Random'が100%に設定されているため、0~30%の任意のランダム値を使用できるためです。同様に、'Direction Random'は100%に設定され、任意の方向にオフセットできることを意味します。

一時的に'Distance Random'をゼロに設定します。（これは、ディスプレイメントが何をしているかを正確に確認するためです。）

'Direction Random'をゼロに設定します。（この例では、ランダムディレクションは必要ありません。）これで、バーはデフォルト設定で上方向にディスプレイメントしているため、表示されなくなります。

'Direction'を180度に設定します。コンパスボタンを4回クリックすると、すばやくアクセス

販売店：裏方屋ドットコム

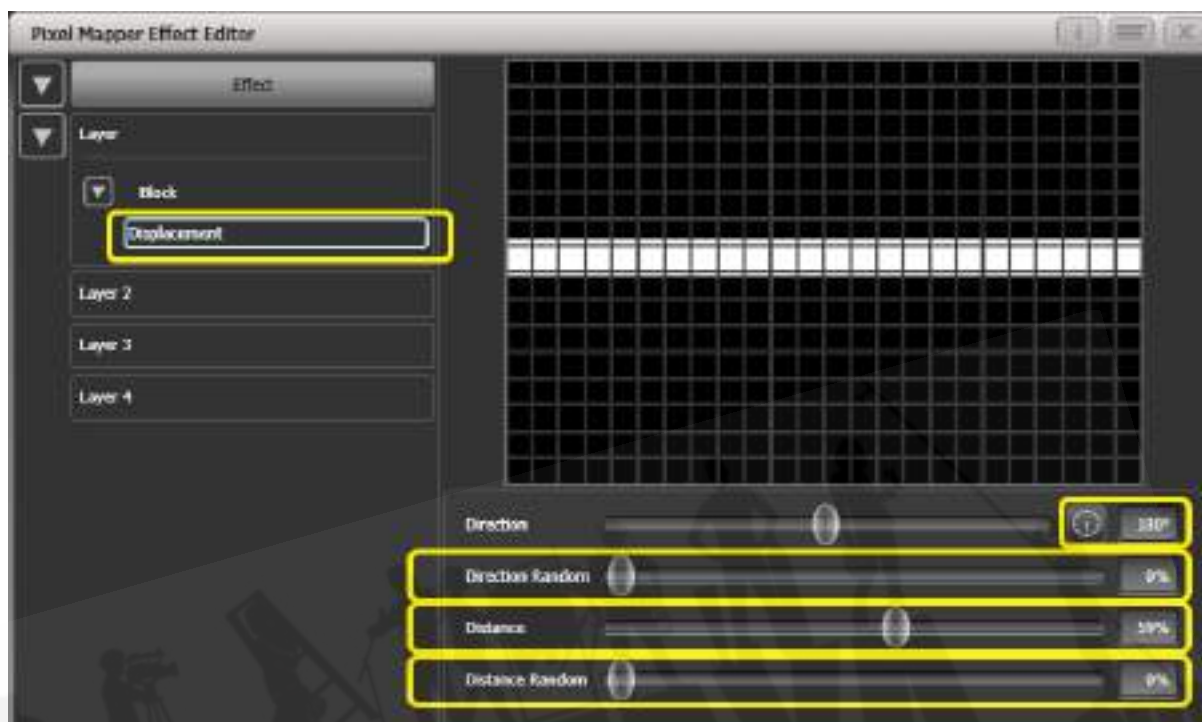
info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

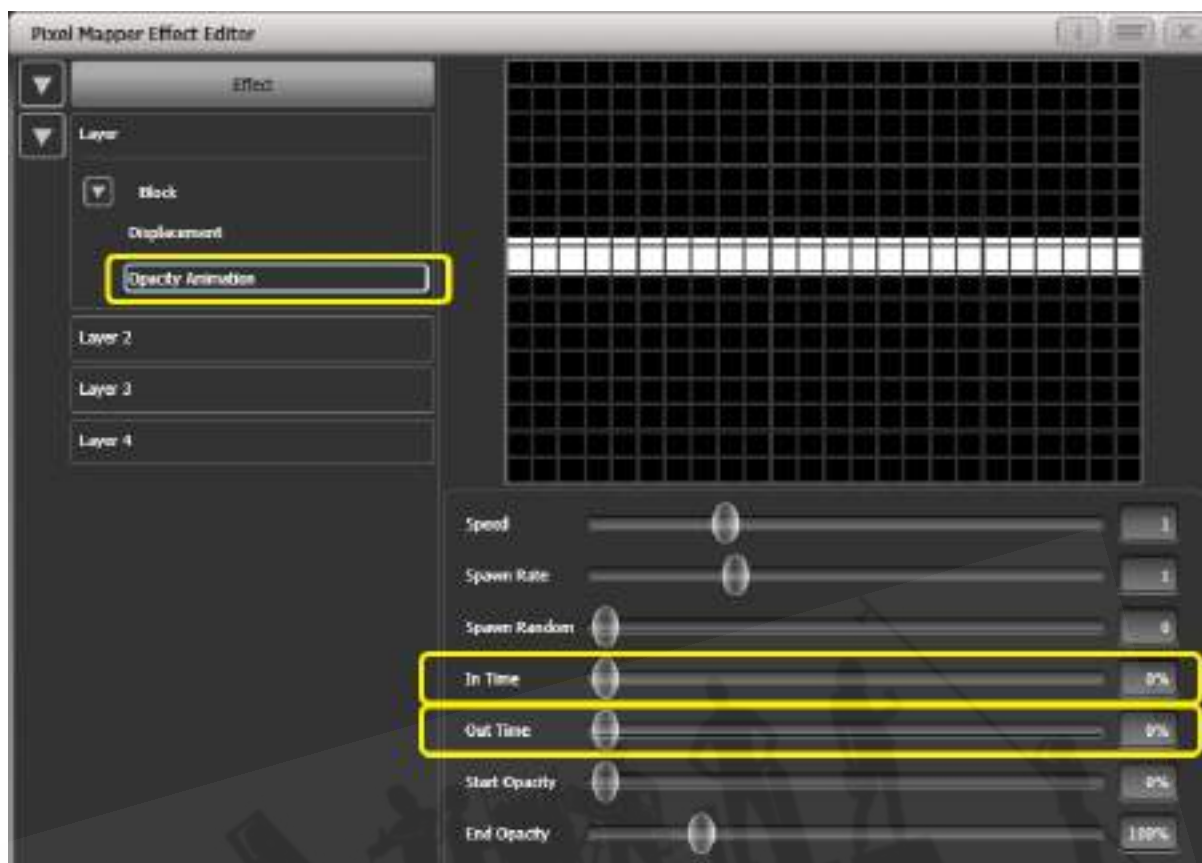
03-5843-4354

できます。これで、バーが画面外の位置からデフォルトで30%垂直方向にオフセットされているため、バーが画面に再表示されます。

バーがほぼ中央になるまで'Distance'を増やします。

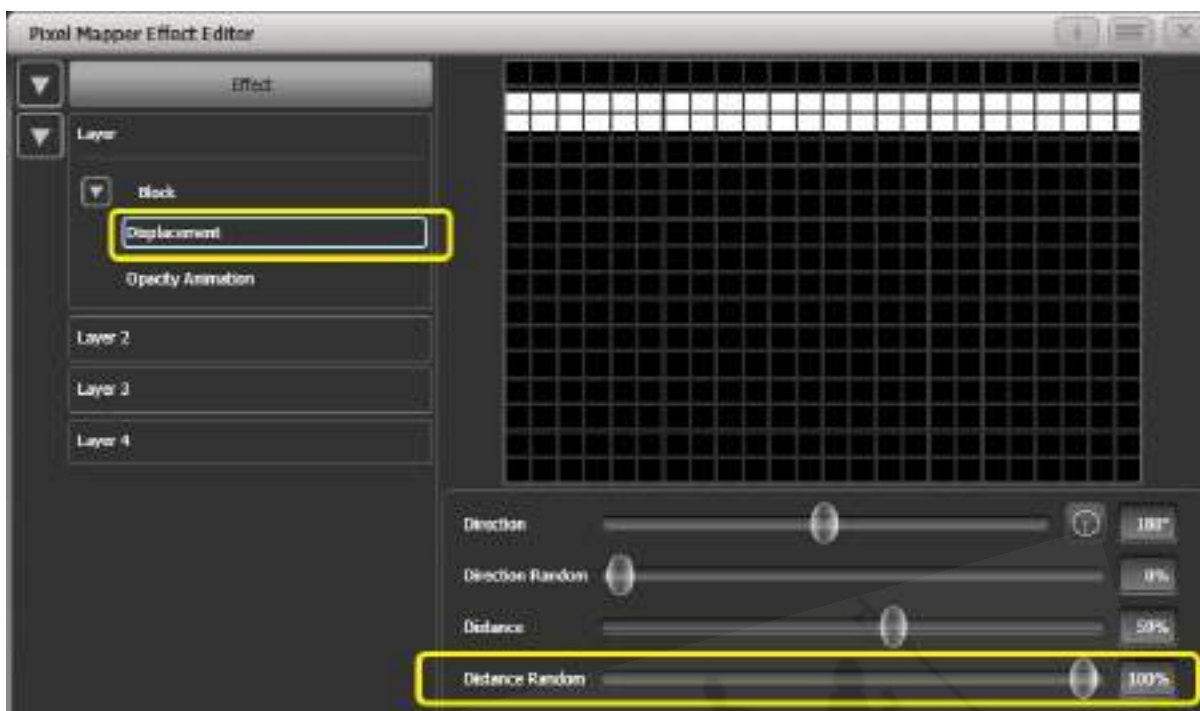


7. 不透明度アニメーションを追加します。'In Time'と'Out Time'を減らして、スナップエフェクトを作成します。

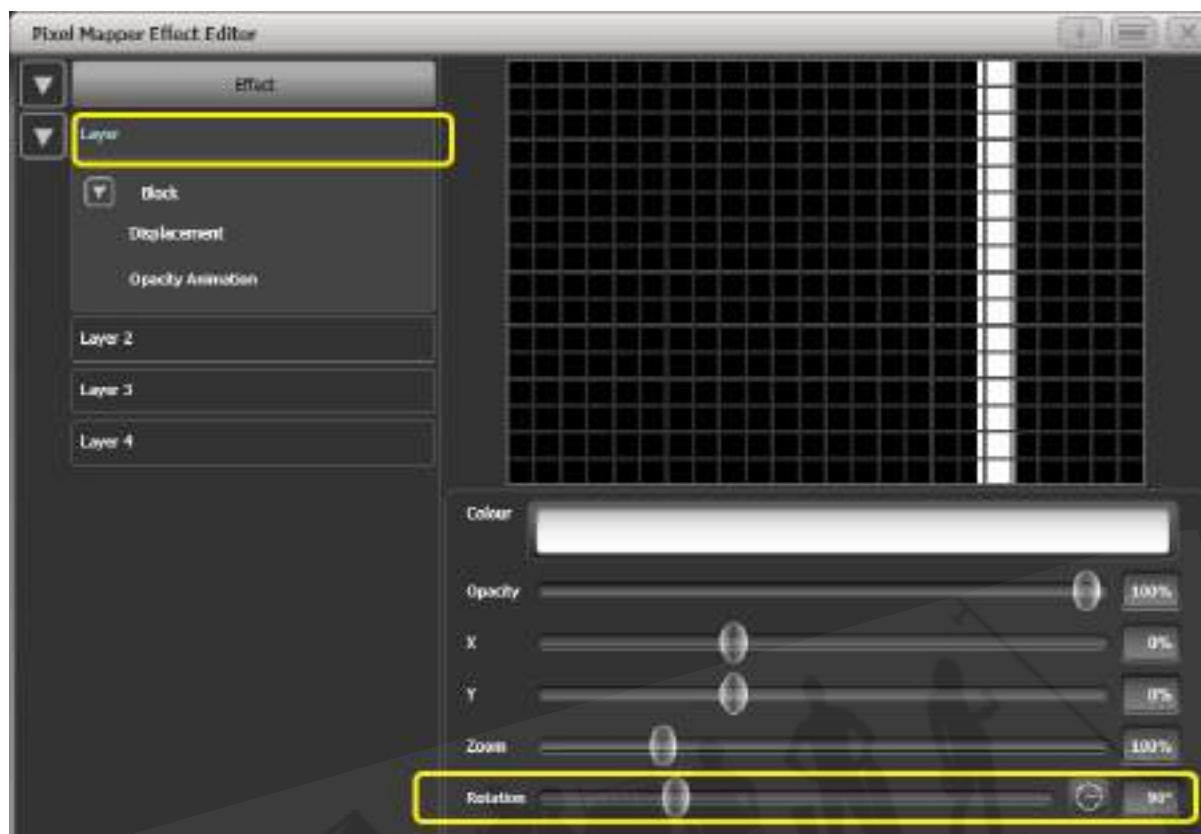


- レイヤーのディスプレイメントをクリックして、このアニメーションのコントロールに再度戻ります。

次に、'Distance Random'を100%に増やします。（これにより、バーは'Distance'設定の周囲のランダムなオフセットで描画されます。この場合、グリッド内のどこかに配置されます。）



9. 不透明度アニメーションコントロールに戻り、最適なスピードに調節します。
10. この時点で、垂直バーの方が良いと判断できます。これを簡単にするために、個々のエレメントやアニメーションではなく、レイヤーコントロールで調整を行うことができます。
[Layer 1]を選択して、レイヤーコントロールを表示します。
コンパスボタンを2回クリックして、'Rotation (回転)'を90度に変更します。
11. 垂直バーは、水平ディスプレイメントを使用してランダムに描画します。



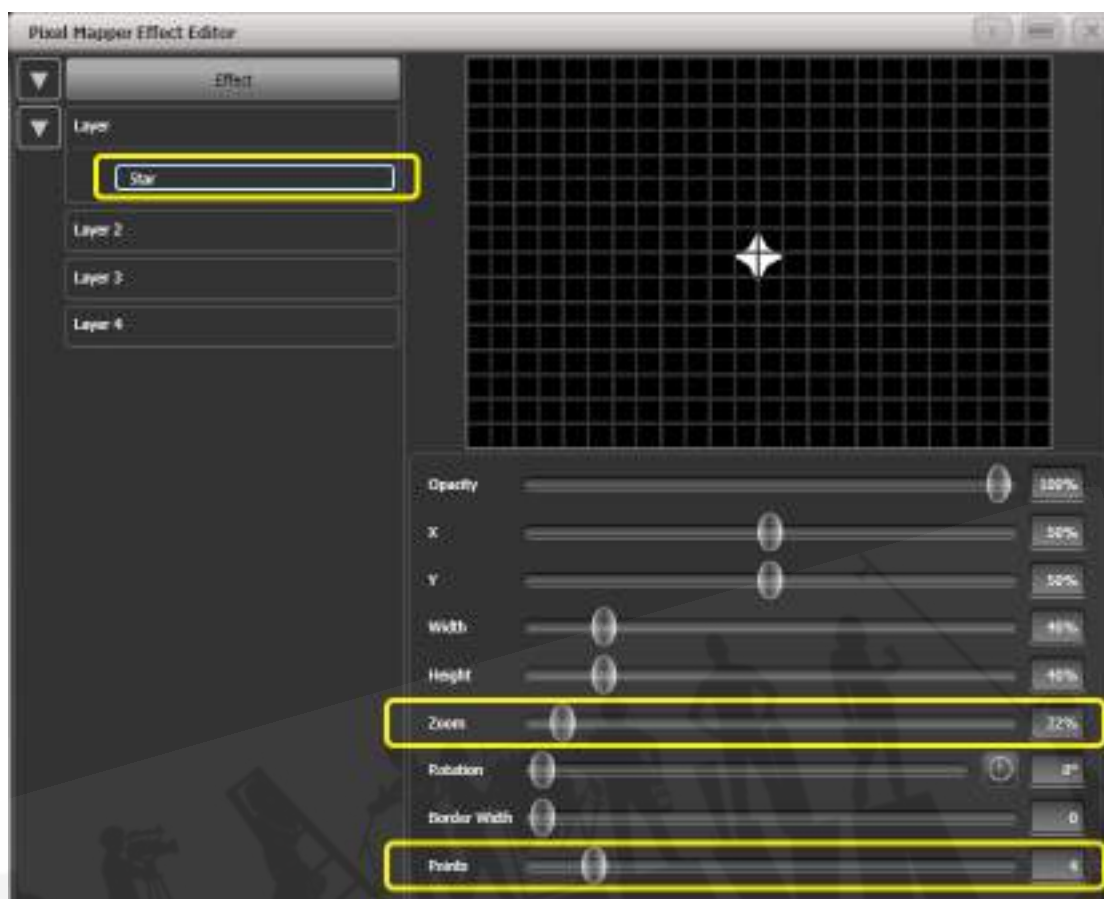
同様に、[layer]または[effect]コントロールを使用してX / Y位置とズームをグローバルに変更し、エフェクト全体をすばやく操作できます。

7.6.7 スポーンとプレスプール

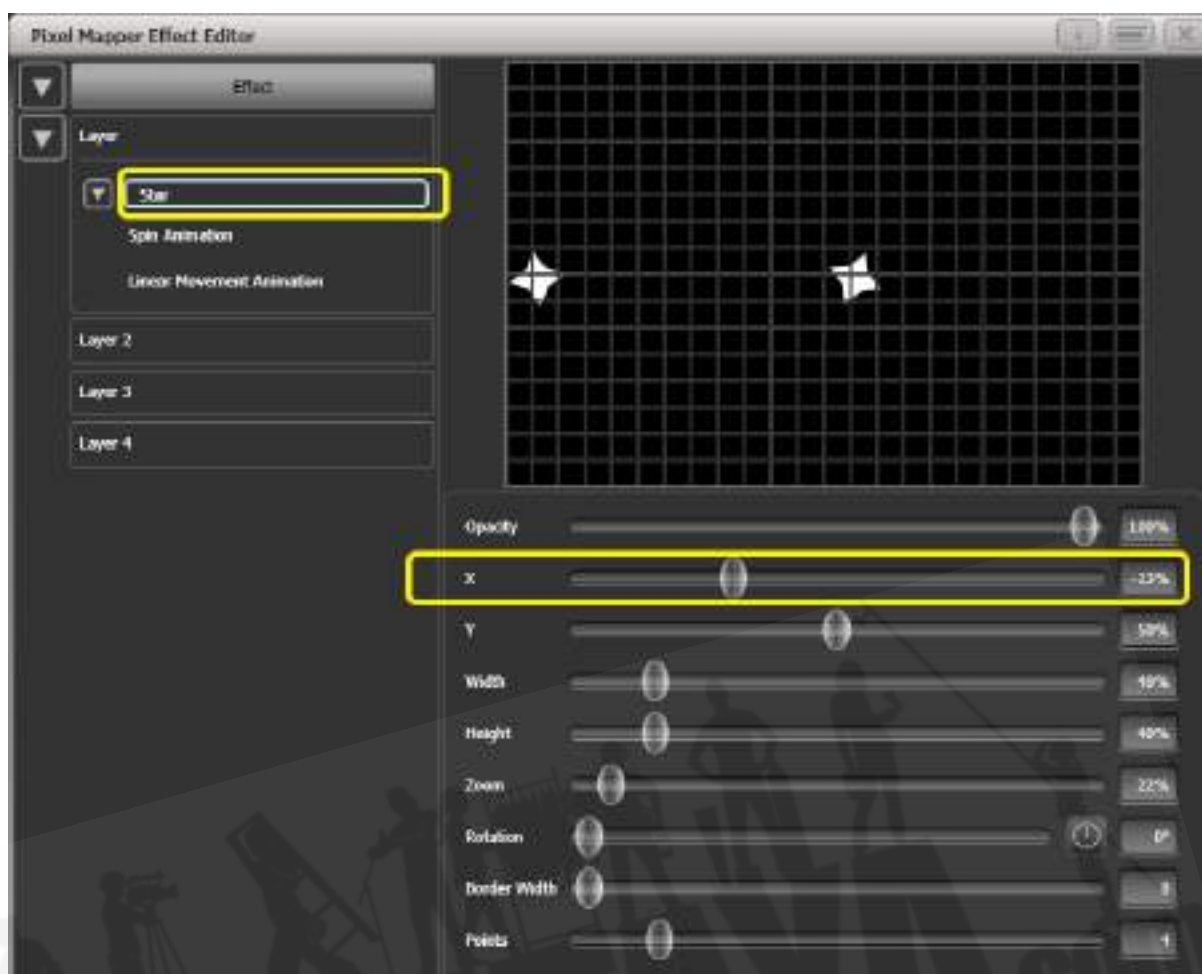
パルスしながらゆっくりと背景を横切って動きながら回転するたくさんの手裏剣の作り方です。

1. 適切なレイアウトのグループを選択します。
2. スターエレメントを追加します。古典的な手裏剣の'Points'を4に変更します。

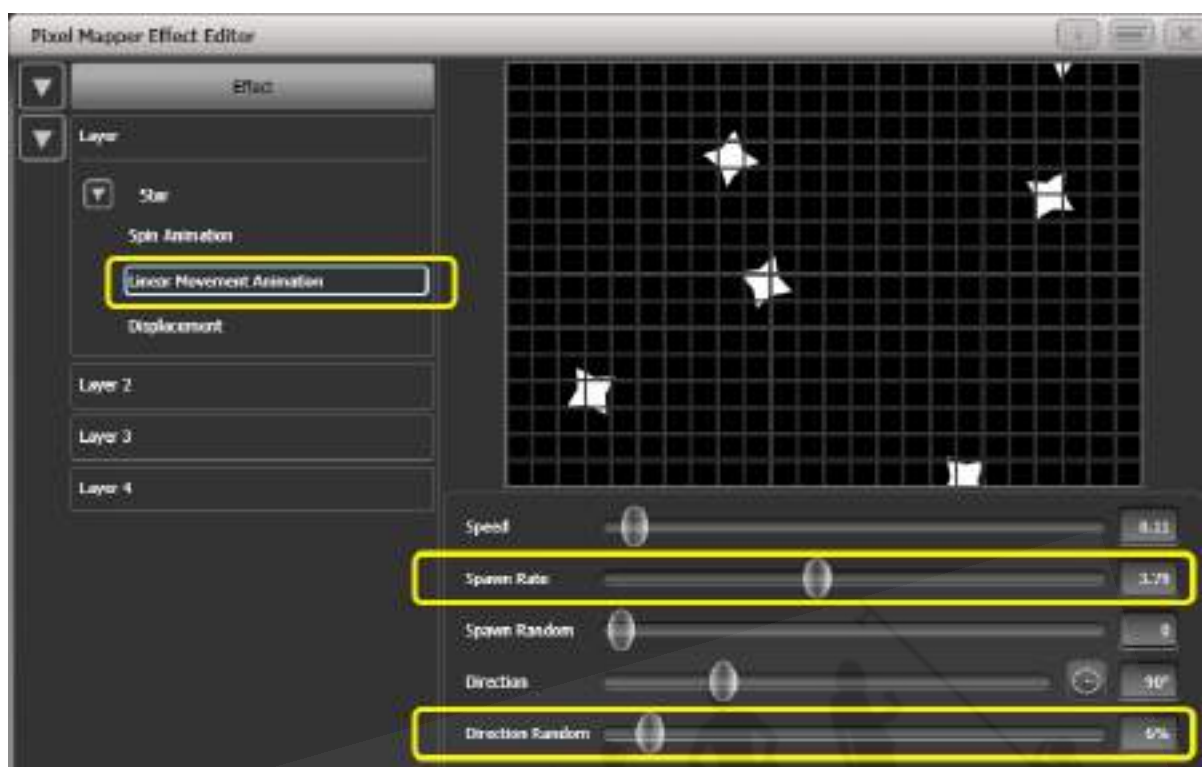
グリッドにたくさんの小さな手裏剣を取められるように、'Zoom'を小さくします。



3. スピンアニメーションを追加します。'Speed'を下げます。
4. リニアムーブメント（線形運動）アニメーションを追加します。スピードを落として、回転しているように見せます。
5. スターエレメントを再度選択し、'X'を変更して手裏剣を左からさらに開始し、グリッド全体に沿って回転します。



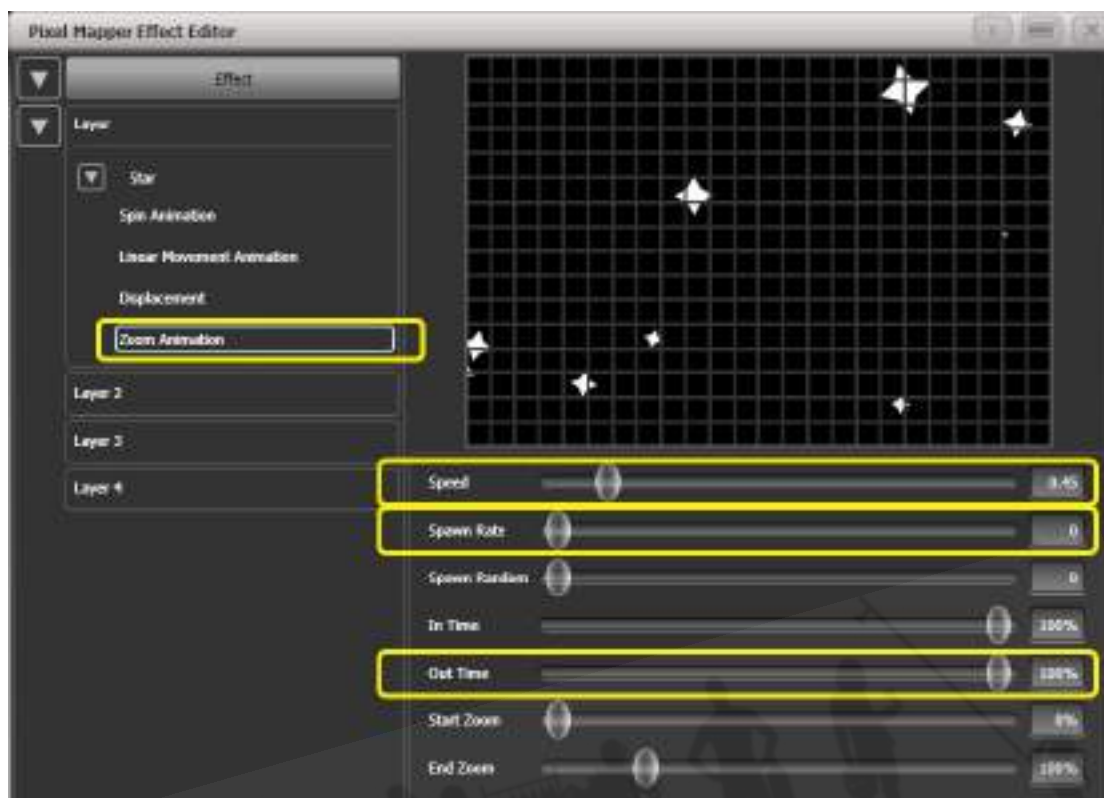
6. ディスプレイメントアニメーションを追加します。これで、新しい手裏剣がグリッドの異なる高さで回転し始めます。
7. リニアムーブメントのアニメーションに戻り、'Spawn Rate'を増やして、一度により多くの手裏剣が画面に表示されるようにします。（これにより、新しいエレメントが表示される頻度が決まります。）
'Direction Random'を少し増やすと、'Direction'の値に基づいて移動方向をランダムに変化させることができます。



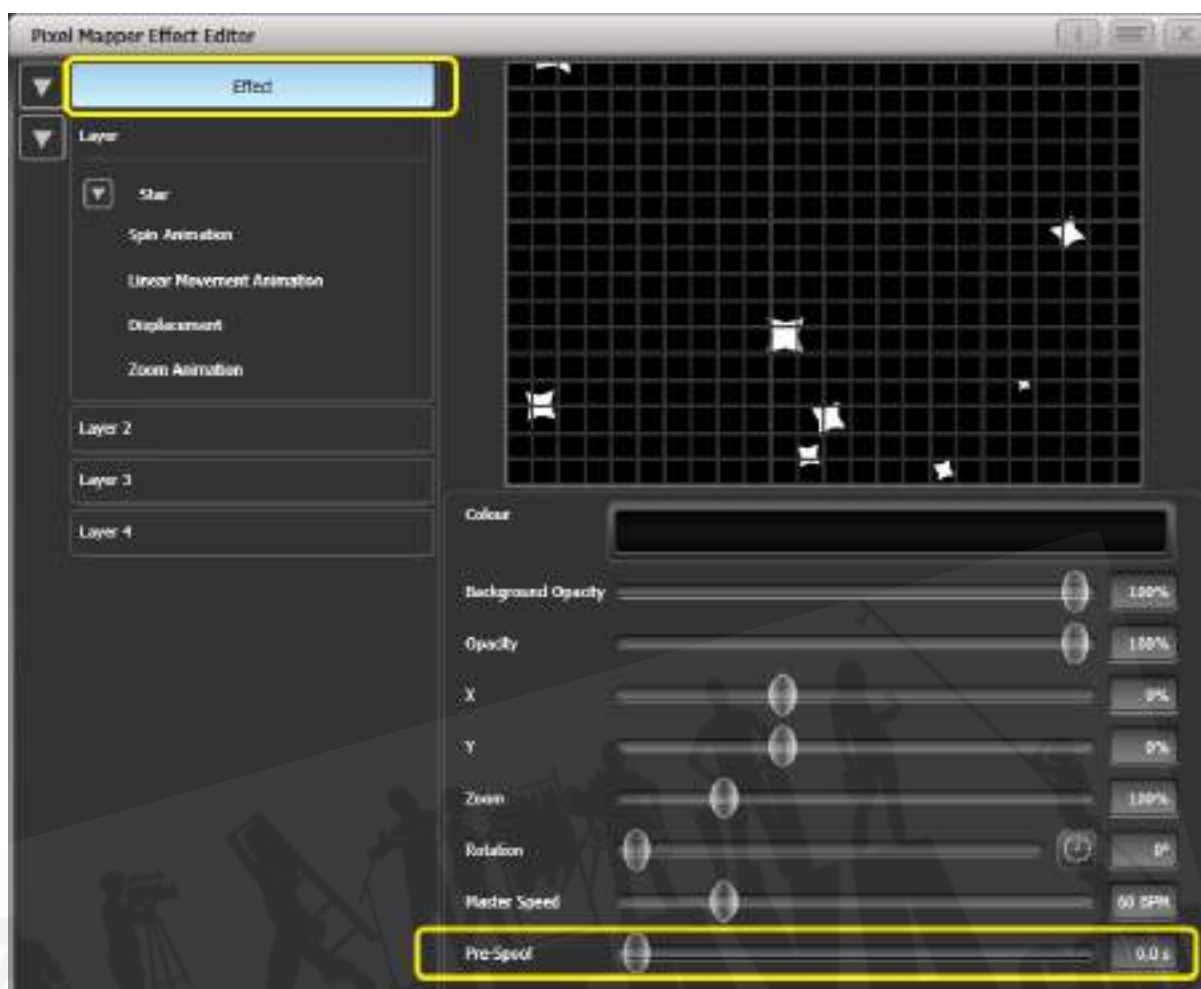
8. ズームアニメーションを追加します。

'Spawn Rate'をゼロに減らします。（これは、手裏剣が表示されているうちにズームアニメーションを継続的に実行できるようにする特別な設定です。レートが1に設定されている場合、実行は1回だけで手裏剣はすぐに消えます。）

'Out Time'を100%に増やします。（これにより、手裏剣のパルスが'bounce'タイプのエフェクトで出入りします。）ズームを少し遅くします。



9. [Effect]をクリックし、'Pre-Spool'をゼロに設定します。（これは、プロパティの目的を示すためです。）



10. キューを保存します。
11. クリアを押し、Pixel Mapper Previewワークスペースを開き、キューをファイアします。
最初は画面に手裏剣がなく、時間がかかります。これを修正するには、'Pre-Spool'を使用します。
12. まだできない場合は、キューを含めた状態でエフェクトエディターワークスペースを開きます。
13. [Effect]を選択し、'Pre Spool'の値を20秒程度に増やします。（これは、エフェクトが開始されたときに、ソフトウェアがすでに20秒経過しているようにするためです。）
14. キューを保存してクリアし、ファイアしてから、ピクセルマッパープレビューでもう一度表示します。

手裏剣がたくさん画面に表示されているはずですが、Pre-Spoolは、スポンレートが高く、低速で実行されるアニメーションに特に役立ちます。

8. キュー

ステージの明かりを作ります、保存してショーで使用できます。

Titanの明かり作りには、4つの方法があります。

Cue (キュー) : これは単一の明かりです。シェイプの動きが含まれている場合があり、フェードインとフェードアウトタイムがあります。

Chase (チェイス) : これは、時系列の一連のキューであり、多くの場合、個々のエフェクトに使用されます。

Cue List (キューリスト) : リンクされた一連のキューです。通常、ショー全体またはショーのエレメントを“go”ボタンから保存およびリプレイするために使用されます。

Timeline (タイムライン) : プレイバックの時限シーケンスで、通常、複雑なキューシーケンスを記憶された音楽またはタイムコード化されたショーに再生するために使用されます。

チェイス、キューリスト、タイムラインについては、次のセクションで詳しく説明します。

キュー、チェイス、キューリストがコントロールに保存されている場合、そのコントロールはPlayback (プレイバック) と呼ばれ、いくつかの場所に保存できます :

- **任意のフェーダーハンドル** : フェーダーはフィクスチャーのインテンシティを制御します。(プレイバックオプションを使用して、フェーダーで他のコントロールを制御できます。)
- タッチスクリーンのバーチャルフェーダーウィンドウの**バーチャルフェーダー**です。これは、フェーダーとまったく同じように機能します。
- プレイバックウィンドウの**タッチボタン** : キープロファイルを使用して、ボタンがキューをラッチするかフラッシュするかを設定できます。
- **Macro / Executorボタン** : 再びキープロファイルを使用して、ラッチまたはフラッシュを設定できます。

プレイバックを保存するためにフェーダーが足りなくなった場合は、すべてのコンソールでフェーダーウィングを使用して、さらにフェーダーを追加できます。

Titanのキュー機能は非常にパワフルです。このセクションの最初の部分では、コンソールがキューを使用する方法の基本について説明します。

8.1 キューの作成

8.1.1 プログラミング中のTITANの機能

制御するディマーまたはフィクスチャーを1つ以上選択すると、それらはプログラマーにロードされます。その後、ホイール、パレット、エフェクトを使用してフィクスチャーのアトリビュートを変更でき、変更内容はプログラマーに保存されます。

フィクスチャーを選択した順序も保存され、エフェクトとフィクスチャーオーバーラップ機能で使用されます。

キューを記憶すると、プログラマーの内容がキューに保存されます。これは、コンソールの出力ではなく、変更のみを保存しているため、ステージで表示されるものとは異なる場合があります。保存されるもののさまざまなオプションについては、次のセクションのRecordモードを参照してください。

一部のアトリビュートを変更した後に別のフィクスチャーを選択すると、プログラマーの現在のフィクスチャーのリストが空になり、新しいリストが開始されますが、変更したアトリビュートはすべてプログラマーに残ります。

<CLEAR>を押すと、プログラマーは空になります。これにより、不要なフィクスチャーを記憶しないようになります。プログラマーのインテンシティアトリビュートは再生をオーバーライドするため、プログラミングが終了したら<CLEAR>を押す必要があります。

プログラマー内にあるフィクスチャーは、タッチボタンの真ん中にブルーで表示されます。プログラマーの変更したアトリビュートは、アトリビュートディスプレイにシアンで表示されます。

キューをファイアしても、プログラマーのキューからの値は配置されないため、プレイバックをオンにして、表示されているものを別のキューに記憶することはできません。（インクルード機能でこれを行うことができます。[セクション：既存のキューの一部の使用](#) [インクルード機能](#)を参照してください。）

8.1.2 キューの作成



Titan - Recording Playbacks

<https://youtu.be/X5g6DMVwlZU>

1. <CLEAR>を押してプログラマをクリアします。
これにより、白紙の状態から始めることができます。
2. フィクスチャーを使用して明かりを設定します。キューにシェイプを保存できます。選択された、または変更されたフィクスチャーのみがキューに保存されることに注意してください。
([Record by Fixture]モード)
3. <RECORD>ボタンを押します。
4. 空のプレイバックの選択ボタンを押して、キューを記憶します。キューを記憶できるハンドルが点滅します。プレイバックウィンドウのタッチボタンにキューを記憶することもできます。
5. <CLEAR>を押してプログラマをクリアします。2から繰り返して、より多くのキューをプログラムします。

キューの記憶について知っておくと便利なこと：

- キューは、任意のフェーダー、マクロ / エグゼキューターボタン、または画面上のプレイバックウィンドウに記憶できます。
- [Record Mode]

[Record by Fixture]：変更または選択したフィクスチャーのすべてのアトリビュートが保存されます。

[Record by Channel]：変更されたアトリビュートのみが保存されます。

[Record by Stage]：0以外のディマーチャンネルを持つすべてのフィクスチャーが保存されます。

[Quick Build]：次のセクションを参照してください。

- Record By Channelは、複数のキューを重ねてエフェクトを作成する場合に便利です。

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- たくさんのキューを記憶する場合は、<MENU LATCH>を押して、レコードキューメニューをアクティブにしておくことができます。 <EXIT>を押せばレコードキューモードを終了できます。
- それぞれのフェーダーのすぐ上の画面には、プレイバックのレジェンドが表示されます。これを設定するには、トップレベルメニューから[Set Legend]、プレイバックの**Select**ボタンの順に押し、キーボードでレジェンドを入力するか、画像のレジェンドを描画します。 <ENTER>を押して保存します。 Diamond 9では、Legendメニューで[Halo]を設定すると、プレイバックフェーダーのイルミネーションカラーが設定されます。



- スタティックプレイバックワークスペースを使用して、マクロ / エグゼキュータボタンのコンテンツと（Tiger Touchでは）10個のスタティックプレイバックフェーダーが表示できます。

8.1.3 クイックビルドキュー

[Record Mode]をQuick Build（クイックビルド）に設定すると、既存のプレイバックまたはパレットからキューを作成できます。（インクルード機能を使用してこれを行うこともできます。）

レコードモードをクイックビルドに設定した後、コンソールでプレイバックまたはパレットを選択します。

パレットまたはプレイバックから特定のフィクチャーを挿入するには、まずフィクチャーを選択してから、パレットまたはプレイバックを選択します。

必要なすべてのプレイバックまたはパレットを選択したら、[OK]を押します。

8.1.4 キューでのシェイプ / エフェクトの使用

設定したシェイプやピクセルマッパーエフェクトはキューの一部として保存されます。

ベースリファレンス値のないシェイプを含むキューを作成できます。このようなシェイプキューを他のキューと一緒にファイアして、キューにシェイプをオーバーレイし、そのキューの設定に基づいて

即座にエフェクトをかけることができます。キューを記憶するときは、Record by Channelモードを使用するか、“Off”機能を使用して、プログラマーから他のアトリビュートを削除します。

8.1.5 ブラインドモード

ブラインドモードでは、ステージの現在の見た目に影響を与えることなく、キューをプログラムできます。これは、ライブショー中に変更を加える場合に非常に役立ちます。変更はビジュアライザーウィンドウに引き続き表示されます。

コンソールをブラインドモードにするには、<BLIND>ボタンを押します。（専用ボタンのないコンソールでは、<AVO>を押しながら[Blind]オプションを選択します。）

ステージに影響を与えずにビジュアライザーでプレイバックをプレビューする場合は、[Playback Options]を使用してプレイバックをブラインドモードに設定できます。プレイバックをブラインドモードにすばやく設定するには、<BLIND>を押しながらプレイバックセレクトボタンを押します。繰り返し、もう一度ライブにします。

フェードタイムの数値を入力して<BLIND>を押すと、ブラインド状態をライブ出力にフェードできます。これにより、複数のパレットを一緒に呼び出したり、キューに保存することなく、出力するライブステートを作成したりできます。

8.1.6 マスクを使用したキューの記憶

キューの記憶時にマスクを設定して、パレットの記憶時と同じように、特定のアトリビュートのみが記憶されるようにすることができます。Recordメニューの[Set Mask]オプションを選択します。

追加のオプション[Clear Record Mask]があります。これを有効にすると、このレコード操作後にマスクが自動的にクリアされます。これは誤ってマスクセットが解除された際に混乱が起きないようにするのに役立ちます。

8.1.7 チェイスまたはキューリストへのキューのコンバート

さらにステップを追加して既存のキューをチェイスまたはキューリストに変換する場合は、<RECORD>を押してキューを選択し、[Convert to Chase]（またはキューリスト）を選択します。既存のキューはキュー1になり、プログラマーの内容は新しいキュー2になります。

8.2 キューの使用

多数のキューを同時にプレイバックすることが可能なので、コンソールには異なるキューからの出力をどのように組み合わせるかというルールが必要になります。これらは **HTP** や **LTP** ルールと呼ばれています。

8.2.1 HTPおよびLTPとキューの組み合わせ

コントロールチャンネルは次の2つの方法で処理されます。

- ディマーチャンネルまたはインテンシティチャンネルは、“Highest Takes Precedence” (HTP) の原則に基づいて機能します。HTP チャンネルが複数のキューで異なるレベルでアクティブになっている場合、最も高いレベルが出力されます。キューをフェードアウトすると、HTP チャンネルもそれに伴ってフェードアウトします。
- 他のすべてのチャンネルは“Latest Takes Precedence”(LTP)の原理で動作します。最新の変更は他の値から引き継がれるため、最も新しいキューが出力されます。キューをフェードアウトすると、LTP チャンネルは他のキューで変更されるまでその値を保持します。

8.2.2 キューのプレイバック

キューをファイア（プレイバック）するには、フェーダーを上げます。（プログラマーのいずれかがプレイバックをオーバーライドするため、Clear（クリア）ボタンを押して、プログラマーに値がないことを確認してください。）

- 一度に複数のキューをファイアできます。
- キューのHTPレベルは、フェーダーレベルによってマスターされます。例えば、フェーダーを50%に設定すると、すべてのHTPレベルはプログラムされた値の50%になります。
- LTPチャンネルは、フェーダーが0%を超えるとすぐにトリガーされます。フェードタイムがプログラムされている場合、LTPチャンネルはフェードし始めます。フェードタイムがない場合、それらは定位置にスナップします。（キューがモード2に設定されている場合を除き、その場合、フェーダーポジションでフェードします。モードの詳細については、[セクション：コピー、移動、リンク、削除](#)を参照してください。）
- グレーのフラッシュボタンを押すと、キューをフラッシュできます。ブルーのSwopボタンを押すと、キューをSwop（ソロ）できます。（ボタンが押されている間、他のアクティブなキューはすべてオフになります。）これは、キープロファイルを使用してボタンの機能を割り当てていないことを前提としています。以下を参照してください
- キープロファイルを使用してブルーまたはグレーのボタンにプリロード機能を割り当てることにより、キューをプリロードできます。プリロードは、現在他のプレイバックではアクティブではないプレイバックのフィクスチャーのアトリビュートを設定します。これは、キュー

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

のフェーダーを上げるときに、フィクスチャーが目に見える位置に移動したり、カラーやゴボが変化したりするのを防ぐのに役立ちます。プリロードを割り当てるには、<AVO> Shift を押しながら[Edit Key Profile]を押してから、割り当てたいボタンを押します（[セクション：キープロファイル](#)も参照してください。） これにより、同じタイプのすべてのボタンに機能が割り当てられることに注意してください。

- キープロファイルを使用してハンドルボタンの1つにGoファンクションを割り当てることにより、タイミングのあるワンショットキューをファイアできます。これにより、タイミングが完了するまでボタンを押し続ける必要なく、キューをファイアできます。キューをリリースする必要なく、再度キューをファイアすることもできます。
- 同じフィクスチャーを使用する他のプレイバックによって上書きされないようにする場合は、プレイバックを高優先度に設定できます。例えば、スポットライトとして機能するフィクスチャが2つあり、それらがいくつかのカラーウォッシュにもプログラムされている場合、スポットライトキューをカラーウォッシュよりも優先させることができます。[セクション：プレイバックオプション](#) [プレイバックタブ](#)を参照してください。

8.2.3 プレイバックページの変更

コンソールでは、フェーダー近くのページボタンか、画面上のローラーグラフィックの上下をタッチすることで、複数ページのプレイバックが可能です。ローラーグラフィックの中央をタッチすると、番号を入力してページナンバーにジャンプできます。



タッチセレクトボタンにキューを保存している場合は、プレイバックページのタッチボタンを使用して別のページを選択します。

電動フェーダーのないコンソールの場合：（Sapphire Touch以外）

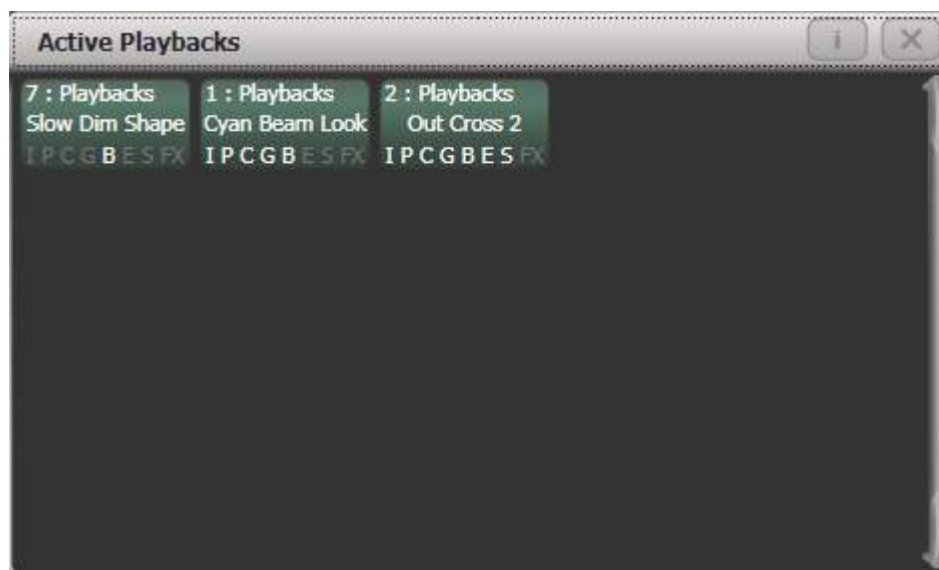
- ページを変更したときに発生するプレイバックはアクティブなままです。前のページからすでに上がっているフェーダーでキューをファイアしたい場合は、フェーダーをゼロまで下げた後、もう一度上げます。前のページのキューが停止し、新しいページのキューがファイアします。
- プレイバックがアクティブなページに戻ると、フェーダーはプレイバックの現在のレベルに一致するまでプレイバックの制御を再開しません。これにより、フェーダーを最初に動かしたときにプレイバックレベルがジャンプするのを防ぎます。別のページからのプレイバックがアクティブな場合、ディスプレイエリアは紫色になり、上部のページナンバーが水色で表示されます。この動作は、[Playback Paging]ユーザー設定を使用して変更できます。[セクション：ユーザー設定](#)を参照してください。

電動フェーダーを備えたコンソールの場合：（Sapphire Touchのみ）

- ページを変更したときにファイアするプレイバックはアクティブなままですが、電動フェーダーのおかげで、フェーダーを使用して新しいページからプレイバックを開始できます。元のプレイバックを停止したい場合は、そのページが表示されているページに戻り、フェーダーをゼロに戻す必要があります。別のページからのプレイバックがアクティブな場合、ディスプレイエリアは紫色になり、上部のページナンバーが水色で表示されます。[Playback Paging]ユーザー設定を使用して、この動作を電動フェーダーなしのコンソールのように変更できます。[セクション：ユーザー設定](#)を参照してください。
- それぞれのプレイバックページにレジェンドを設定できます。レジェンドは画面の‘Pages’ローラーに表示されます。メインプログラムメニューの[Set Legend]を使用し、次に[Page Legends]を使用します。このメニューでは、ページを変更して、さまざまなページのレジェンドを設定できます。
- コンソールの右上に20個のエグゼキューターボタンがある場合、2つのマクロボタンを使用してページングできます。ページチェンジマクロはフィクスチャーライブラリの一部です。マクロが表示されない場合は、最新のライブラリをダウンロードしてインストールしてください。Tiger Touchの10個のスタティックプレイバックフェーダーにも同じことが当てはまります。

8.2.4 アクティブプレイバックの表示

アクティブプレイバックウィンドウには、アクティブなプレイバックの詳細が表示されます。さまざまなエフェクトを持つ複数のレイヤー化されたプレイバックがある場合、これにより、どのプレイバックがどのエフェクトを引き起こしているかを簡単に確認できます。それぞれのボタンは、プレイバックのレジェンド、それらがどのページからのものか、どのアトリビュートが影響を受けるかを示します。ウィンドウを表示するには、<OPEN / VIEW>、[Open Workspace Window]、[Active Playbacks]を押します。



プレイバックをクリックして、即座にキルできます。このウィンドウで[Playback Options]を押してからプレイバックを押して、プレイバックのパラメータを変更することもできます。

8.2.5 スピードマスターとサイズマスター

プレイバックは、スピードマスターとサイズマスターに割り当てることができます。これにより、別のマスターフェーダーを使用して、キューに保存されているシェイプまたはエフェクトのスピードとサイズを変更できます。（チェイスの場合は、チェイスのスピードを変更できます。）これは、複数のプレイバックが同時に実行されているときに外観を変更するのに非常に役立ちます。

エフェクトが保存されているプレイバックのフェーダーを割り当てて、プレイバックオプションを使用してシェイプのスピードまたはサイズを制御することもできます。フェーダーの設定については、[セクション：プレイバックオプション フェーダータブ](#)を参照してください。スピードマスターとサイズマスターについては、[セクション：スピードマスターとサイズマスター](#)で詳しく説明しています。

8.2.6 実行中のプレイバックのリリース

<RELEASE>（Pearl Expertの<OFF>ボタン）を押して実行中のプレイバックを前の状態にリリースし、次にプレイバックのセレクトボタンがリリースされます。リリースするプレイバックがなくなるまで、チャンネルは前のプレイバックの状態にリリースされます。リリースメニューの[Release to Home]設定がEnabledの場合、チャンネルは電源オン状態になり、プログラムできます。（次のセクションを参照してください。）このオプションを無効にすると、チャンネルは最後にプレイバックされた状態のままになります。<RELEASE>を押してから[Release all playlists]を押すと、実行中のすべてのプレイバックをリリースできます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

ブルーまたはグレーのボタンを使用してプレイバックをリリースできるように、キープロファイルを構成することもできます。

チャンネルは常にフェードタイムでリリースされます。これはデフォルトで2秒ですが、リリースメニューの[Master Release Time]を使用して変更できます。プレイバックオプションのReleaseタブから、プレイバックの個々のリリースタイムを設定することもできます。

- <AVO> +プレイバックのswapボタンを押すと、プレイバックをすぐにキルできます。
- プレイバックがキルされたときに特定のアトリビュートのみがプレイバックからリリースされるようにマスクを設定できます。これは、プレイバックオプションメニューの[Release Mask]オプションを使用します。（[セクション：プレイバックオプション リリースタブ](#)を参照してください。）通常、すべてのアトリビュートはプレイバックで最後に使用された状態のままになります。ストロボエフェクトや他のエフェクトのキューについては、この機能は望むものではないかもしれません。

8.2.7 プレイバックのページ全体をリリース

リリース機能を使用すると、1回の操作でプレイバックのページ全体をリリースできます。 <RELEASE>を押してから<Goto Page>ボタンを押すか、プレイバックビューで現在のページをタッチします。次のオプションが表示されます。

[Release this Page]：現在のページとプレイバックフェーダーグループのすべてのアクティブなプレイバックをリリースします。

[Release Playbacks Not On This Page]a：同じフェーダーグループのアクティブなプレイバックを別のページからリリースします。

[Release All Playbacks In This Group]：フェーダーグループのアクティブなプレイバックをすべてリリースします。



“Fader Group”とは、コンソールの特定のエリアを指します。例えば、Tiger Touchの画面の下にあるメインフェーダーや、Arenaの左側の一番上の行です。

8.2.8 リリースマスク 個々のアトリビュートのリリース

リリースマスクを使用して、個々のフィクスチャーまたはアトリビュートをリリースし、プレイバック時にフィクスチャーをシェイプから削除できます。すべてのリリース操作に影響するグローバルリ

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

リリースマスクがあります。または、現在のプレイバックのみに影響するローカルリリースマスクを設定できます。

グローバルリリースマスク

プレイバックにローカルリリースマスクが設定されていない場合、アトリビュートはこのマスクに従ってリリースされます。デフォルトでは、リリースするアトリビュートはありません。

マスクを設定するには、<RELEASE>を押してから[Global Release Mask]を押します。ソフトキーは、どのアトリビュートが有効になっているかを示します。

ローカルリリースマスク

プレイバックのローカルリリースマスクを設定するには、[Playback Options]を選択し、プレイバックのセレクトボタンを押します。次に、[Release Mask]を押します。オプションが[Mask Source Global]に設定されている場合は、もう一度オプションを押して[Mask Source Local]に変更します。



8.2.9 リリース / 電源オン状態のプログラミング

電源が入ったとき、またはすべてのプレイバックがリリースされたときに、フィクスチャーがどのような状態になるかをプログラムできます。これを一般的なライティング状態としてプログラムすると、例えばコンソールの電源がオンになったときや、すべてのプレイバックがリリースされたときに、ステージにいくつかのライトが表示されるようにすると便利です。

リリース状態は、シェアモードまたは個別モードでプログラムできます。シェアモードでは、それぞれのタイプのフィクスチャーの1つに目的の状態を設定するだけで、その状態がそのタイプのすべてのフィクスチャーに使用されます。個別モードでは、設定したとおりに、それぞれのフィクスチャーの状態が個別に記憶されます。

1. 必要な外観を設定します。
2. <RECORD>、<RELEASE>の順に押します。
3. [Shared values]または[Individual values]を選択します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

4. [Record]ソフトキーを押します。
5. リリース状態が保存されます。



テストするには、いくつかのプレイバックを開始してから、<RELEASE>を押してからプレイバックのセレクトボタンを押して、プレイバックをリリースします。フィクスチャーは、プログラムされたリリース状態に戻るはずで

8.2.10 電源投入時のオートプレイバック

コンソールの電源がオンになったときに自動的に実行されるように、1つ以上のプレイバックを設定できます。これは、無人アプリケーションが初期ライト状態を設定したり、マクロでランプを実行したりするのに非常に役立ちます。

Run On Startup（起動時に実行）オプションは、それぞれのプレイバックのプレイバックオプションにあります。起動時にプレイバックの実行を有効または無効にするグローバルユーザー設定もあります。これにより、すべてのスタートアッププレイバックをオフにして、それぞれのプレイバックを編集する必要がなくなります。

1. トップレベルメニューで[Playback Options]を押してから、実行するプレイバックのSwapボタンを押します。
2. [Playback]カテゴリを選択します。
3. [Run On Startup]オプションを有効に設定します。
4. リリース状態が保存されます。

パワーオンプレイバックでは、フェーダーの上のプレイバックインフォメーションエリアにパワーシンボルの透かしが表示されます。[Show Library]ウィンドウを開くと（[セクション：ライブラリの表示](#)を参照）、Show Startup Playbacksフィルタータブがあり、起動時に実行するように設定されているすべてのプレイバックをリストにできます。

8.2.11 個々のフィクスチャーをオフする

オフメニューを使用して、個々のフィクスチャーまたはそれらの特定のアトリビュートをオフにすることができます。これにより、アトリビュート / フィクスチャーが、プレイバックがファイアされる前の以前の状態にリリースされます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

<OFF>ボタンに続いてプレイバックを押すと、'Off Playback with Mask'メニューが開きます。オフにするフィクスチャーを選択し、必要に応じてマスクを設定してから[Off]を押して、フィクスチャー / アトリビュート / シェイプをオフにします。

単独の<RELEASE>ボタンと<OFF>ボタンのないTitanコンソールでは、<OFF>を押してからプレイバックすると、リリースされたとおりになりません。これらでソフトキー[Off Playback Values]を選択し、プレイバックを選択します。

8.3 キューの編集

8.3.1 マージによるキューの編集

1. <CLEAR>を押してプログラマを空にします。
 2. 編集するキューをファイアして、何をしているのかを確認できます。混乱を避けるために、他のすべてのキューをキルしてください。
 3. 変更するフィクスチャーを選択し、変更を加えます。
 4. <RECORD>を押します。
 5. 編集中のキューのプレイバック**セレクト**ボタンを押します。
 6. [Merge]を押します。（編集中のキューが画面上でハイライトされます。）
 7. コンソールは、既存のキューを変更とマージします。変更されていない情報は影響を受けません。
- キューを完全に上書きする場合は、手順6で[Replace]オプションを使用します。ただし、「Record by Stage」モードでない限り、変更していないフィクスチャーは保存されないの
で注意してください。
 - 編集を高速化するには、コンソールをキューに“Always Merge”するように設定できます。
このオプションは、ユーザー設定のHandles（ハンドル）タブで設定します。（<AVO>を
押して[User Settings]を選択します。）
 - キューの**セレクト**ボタンをもう一度押して、マージオプションを選択することもできます。
（ソフトキーのマージオプションを選択するよりも速いです。）

8.3.2 キューで使用されるストアドバリューとパレットの更新

ショー中にキューまたはキューで使用されているパレットをすばやく更新する必要がある場合（例えば、緑のキューをファイアして、フィクスチャーが適切なカラーではないことが判明した場合）、更新機能を使用すると、キュー自体またはキューで使用されているパレットをすばやく更新できます。

ファイアされたキューを即座に更新するには、フィクスチャー設定を変更して、アップデートを2回押します。

1. キューがファイアされた状態で、フィクスチャーを選択し、保存したい設定に変更します。
2. <UPDATE>を押します。（アップデートボタンのないコンソールでは、<RECORD CUE >、[Update]を押します。
3. <ENTER>を押して、新しい値をすぐにキューに保存します。

または、ソフトキーに、更新可能なパレットと再生のリストが表示されます。必要に応じて、これらを選択または選択解除します。

ソフトキーオプションを使用した場合は、Enterキーを押して更新を完了します。

- パレットのボタンを2回押して、影響を受けるパレットを選択することもできます。
- パレットによって設定されたキューにアトリビュートを手動で設定し、UPDATE UPDATE を押すと、パレットがキューから削除されます。パレットを更新する場合は、ソフトキーオプションを使用するか、パレットボタンを押します。
- 別のパレットを使用してアトリビュートを変更すると、代わりに新しいパレットが保存されます。

8.3.3 プレイバックとキュービュー

キューの現在のタイミングを確認するには、フェーダーのプレイバックディスプレイをタッチするか、<OPEN / VIEW>を押してから、表示したいプレイバックの**セレクト**ボタンを押します。画面には、キューのディレイ、フェード、オーバーラップ、カーブ設定の詳細が表示されます。それぞれの項目をタッチして編集を有効にすることができます。

シェイプまたはピクセルマップエフェクトがキューに保存されている場合は、適切な列のボタンをクリックしてエフェクトを表示または編集できます。

Effect Speedの列では、キュー内のエフェクトのスピードの乗数または除算を設定できます。

左側の**Times**（時間）ボタンをクリックすると、一部の列が削除され、タイミング関連の情報のみが表示されます。



列のフィルター

[Edit Columns]コンテキストメニューボタンを使用して、プレイバックビューに表示する列を構成できます。ビューを設定したら、左側のTimes（時間）ボタンの下に表示されるフィルターボタンに保存できます。

1. コンテキストメニューの[Edit Columns]を押します。
2. ソフトキーを使用して、列を有効または無効にして目的のビューを取得します。
3. <RECORD>を押します。画面下部に[Add]ボタンが表示されます。
4. [Add]ボタンを押して、このビューのフィルターボタンを作成します。
5. ノーマル[Set Legend]機能を使用して、フィルターボタンのレジェンドとカラーハ口を設定できます。
6. <DELETE>を押してからボタンを押すと、フィルターボタンを削除できます。

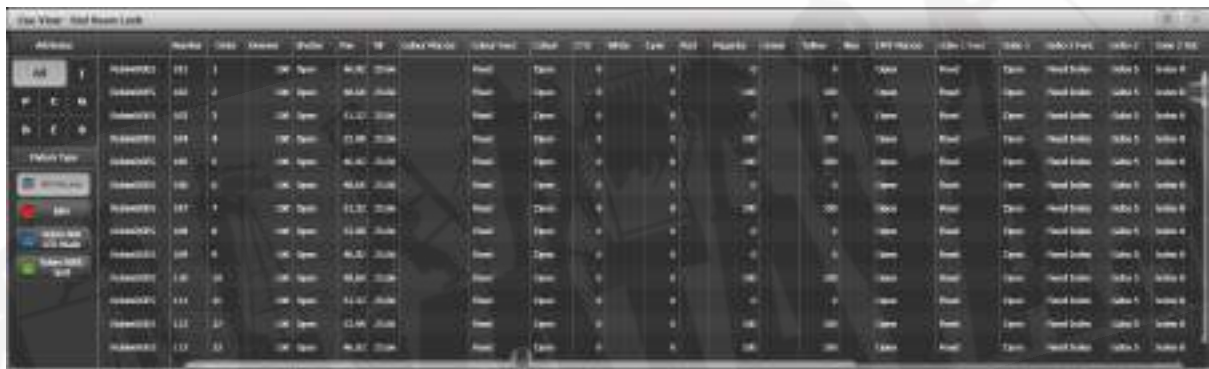
キュービュー

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

行の右端にある[View]ボタンまたは[View Cue]コンテキストボタンをタッチすると、[Cue View]ウィンドウが開き、キュー内のすべてのフィクスチャーの個々のタイミングの設定の詳細が表示されます。

キュービューには4つの異なるビューがあります：レベル、パレット、タイム、シェイプ。ビューは、メニューボタンの左側にあるコンテキストボタンを使用して選択されます。

- **Levels**ビューには、それぞれのフィクスチャーの個々のアトリビュート値が表示されます。
- **Palettes**ビューには、キューのレコードに使用されたパレットが表示されます。パレットはレジェンドで示されます。パレットではなく絶対値が保存された場合は、代わりに値が表示されます。この場合も、値を編集または削除できます。
- **Times**ビューには、フィクスチャーの個々のアトリビュートタイミングが表示されます。グローバルタイミングが設定されている場合、タイムはキュービューに表示されません。
- **Shapes**ビューは、それぞれのフィクスチャーのどのアトリビュートがランニングシェイプであるかを示します。



左上隅のAll / IPCGBESボタンを使用して、表示するアトリビュートをフィルタリングします。

左側のフィクスチャータイプボタンを使用して、表示されているフィクスチャーをフィルタリングします。

キュービューで値を編集する

キュー内の1つ以上の個別のコントロール値を編集または削除できます。

1. グリッド内の必要なコントロール値をタッチまたはドラッグして選択します。それらはブルーでハイライトされます。
2. ソフトキーを使用すると、その制御値に使用可能な設定が表示されます。または、数値を入力してEnterキーを押すことにより、値を直接編集できます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

3. <OFF>ボタンと[On]ソフトキーを使用して、アトリビュートのオンとオフを切り替えることができます。オフは一時的にキューから値を削除し、後で[On]を使用して復元できます。
4. フィクスチャーを選択して[Remove Fixtures]ソフトキーを押すと、キューからフィクスチャーを完全に削除できます。

変更はすぐに反映されます。

8.3.4 既存のキューの一部の使用 インクルード機能

インクルード機能を使用すると、キューの選択した部分をプログラマーに戻すことができます。（通常、フィクスチャーへの手動変更のみがプログラマーに入れられます。）これを使用して、新しいキューを作成できます。これは、既存のキューに似たキューを作成する場合、または他のキューのさまざまな部分から新しいキューを作成する場合に便利です。また、キュー内のシェイプを編集するときにも役立ちます。

Quick IncludeとAdvanced Includeの2つのモードがあります。Quick Includeはキュー全体をリロードするだけです。Advanced Includeを使用すると、プログラマーにロードするフィクスチャーのアトリビュートを指定できます。したがって、例えば、8つのフィクスチャーポジション、カラー、ゴボ情報を含むキューがある場合、include（インクルード）機能を使用して、フィクスチャーの4つのフィクスチャーのカラー情報のみをプログラマーにロードできます。次に、別のキューからのポジション情報をプログラマーに含め、いくつかの既存のキューからの情報を使用して新しいキューを構築できます。

チェイスまたはキューのリストを含める場合、画面にはその中のキューのリストが表示され、ホイールAを使用するかキューをタッチして、含めるリストを選択します。含めるキューナンバーを入力することもできます。

1. <INCLUDE>を押します。
2. モードを変更する場合は、[Quick Include]または[Advanced mode]を押します。
3. プログラマーに含めたいキューのセレクトボタンを押します。クイックインクルードモードの場合、キューを含めて終了します。
4. Advancedモードの場合、キュー内のすべてのフィクスチャーが選択されます。それらすべてが不要な場合は、不要なフィクスチャーの選択を解除します。キュー内のフィクスチャーが画面とフィクスチャーボタンでハイライトされます。

5. [Set Mask]またはAttribute Bankボタンを使用して、含めるアトリビュートを選択します。
(デフォルトではすべて含まれています。ソフトキーCはそれらをすべてオフにし、Dはそれらをすべてオンにします。) ソフトキーEを使用すると、キューにシェイプを含めたり除外したりできます。
6. <ENTER>を押します。選択したフィクスチャーの選択したアトリビュートがプログラマーにロードされます。
7. 同じフィクスチャーから他のアトリビュートを含めるには2から繰り返すか、他のフィクスチャーを含めるには1から繰り返します。



クイックインクルードモードでは、インクルードするキューを選択する前に1つまたは複数のアトリビュートバンクボタンを押すことで、インクルードのマスクを設定できます。

8.3.5 “OFF”を使用したキューからのアトリビュートの削除



Titan - Off

<https://youtu.be/p7Ffz4e4tws>

<OFF>ボタンを使用すると、キューに保存されているアトリビュートを削除できます。

例えば、特定の位置にフィクスチャーがあり、カラーが緑に設定されているキューを記憶したとします。後でキューにカラーを記憶したくない場合は、プレイバックによってフィクスチャーが配置され、以前のプレイバックで設定されたカラーはそのままにしておくため、プログラマーでカラーの値をオフに設定します。これらの値をキューから削除します。オフ機能を使用して、キューから完全なフィクスチャーを削除することもできます。

アトリビュートをオフに設定することは、キューがファイアされたときにアトリビュートを変更するため、ゼロでアトリビュートを記憶することとは異なります。記憶時にマスクを使用してそのアトリビュートを除外するのと同じであるため、キューがファイアされたときにアトリビュートは変更されません。

1. <OFF>を押し、次に[Off Playback Values]を押してから、変更するプレイバックを押します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

2. プレイバック内のすべてのフィクスチャーが自動的に選択されます。一部のフィクスチャーのみをオフに変更したい場合は、選択を変更します。
3. デフォルトではアトリビュートマスクが設定されているため、すべてのアトリビュートがオフに変更されます。[Set Mask]を押して、オフに設定するアトリビュートを選択します。
4. [Off]ソフトキーを押します。

Includeを使用して値をオフに設定することもできます。

1. クイックインクルード機能（前のセクションで説明）を使用して、変更するキューをプログラマーにロードします。
2. <OFF>を押してオフメニューを表示します。
3. キュー内のすべてのフィクスチャーが選択されます。すべてを変更したくない場合は、不要なフィクスチャーの選択を解除します。
4. アトリビュートバンクボタンを使用して、変更するアトリビュートを切り替えます。次に、[Attributes Off]ソフトキーを押して、それらをOffに設定します。下部のソフトキーには、[Dimmer Off]などのオプションもあります。
5. <RECORD>を押し、レコードモードを[Replace]に設定し、キューのスワップボタンを押して更新します。
 - 選択したすべてのフィクスチャーのすべてのアトリビュートをオフにするには、<OFF>を押してから[Selected Fixtures Off]を押します。
 - “Off”アトリビュートをキューにマージしてから、最初を含めることはできません。
 - Off機能を使用して、パレットからアトリビュートを削除することもできます。
 - アトリビュートを削除する別の方法は、キュービューウィンドウからです。[セクション：プレイバックとキュービュー](#)を参照してください。
 - Offに設定されたアトリビュートは、On機能を使用して以前の値に復元できます。アトリビュートをオンに設定し、それをキューにマージします。

8.4 キューのタイミング

コンソールでは、キューごとにさまざまなタイミング機能を設定できます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

8.4.1 フェードタイムとオーバーラップの設定

キューをプログラミングするとき、ディレイを設定したり、それぞれのフィクスチャーのアトリビュートにフェードインおよびフェードアウトタイムを設定したり、キューにグローバルに設定したりできます。フェードモードによっては、キュー内のシェイプも影響を受けます。



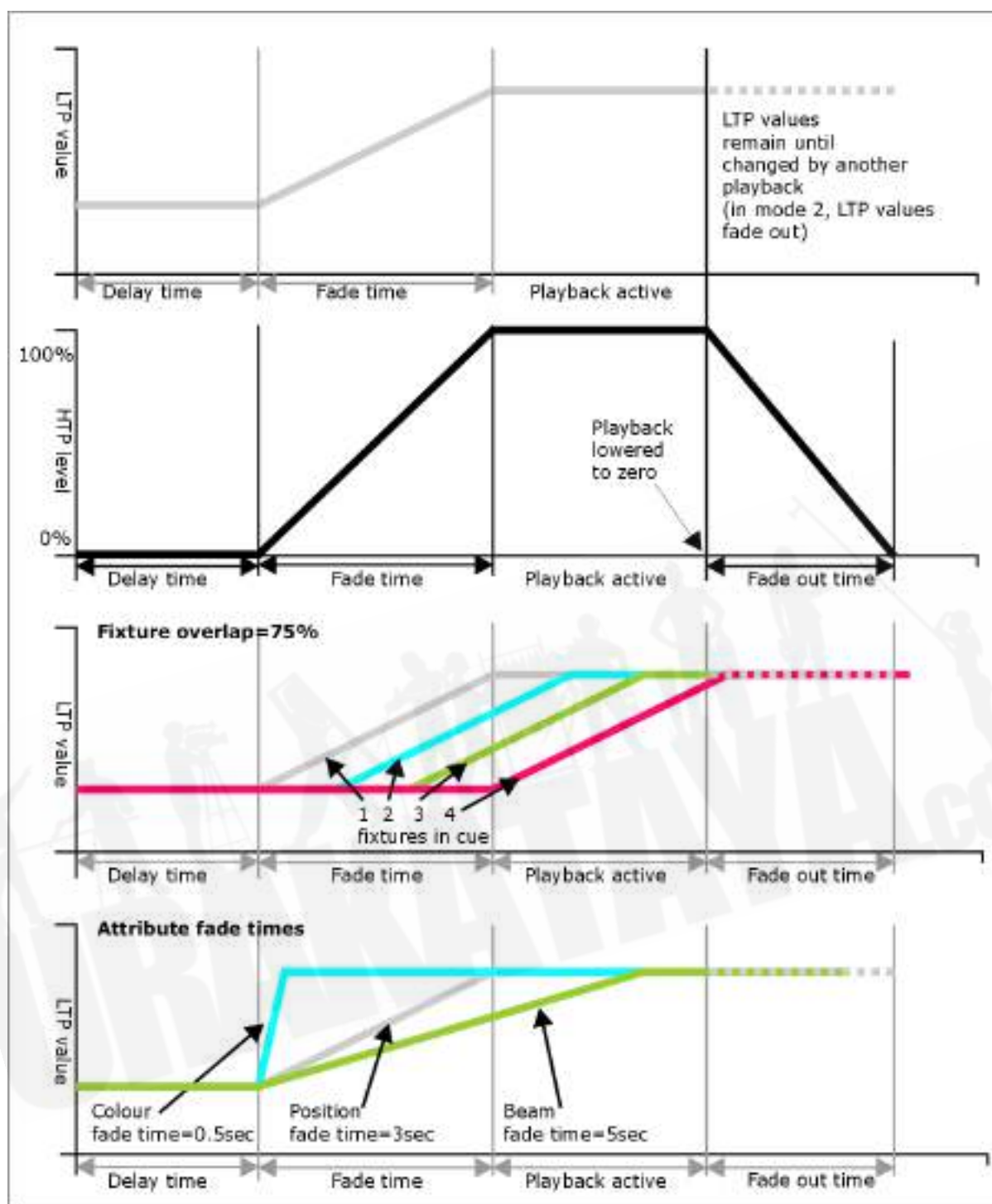
60秒を超える時間を入力すると、Titanは自動的に時間を分と秒に分割します。例えば、115と入力して1:15（1分15秒）を設定します。さらに桁を入力すると、時間、分、秒が設定されます。

キュー内のフィクスチャー間のフェードタイムを遅らせて、キューがそれぞれのフィクスチャーに順次適用されるようにすることができます。これはFixture Overlapと呼ばれ、“peel off”または“roll”タイプのエフェクトが作成できます。

下の図の1番目の図は、ディレイタイム、フェードタイム、フェードアウトタイムを使用した場合のLTPチャンネルの変化を示しています。

2番目の図は、HTPチャンネルがどのように変化するかを示しています。

3番目と4番目の図は、フィクスチャーのオーバーラップとアトリビュートのフェードが使用されたときにLTPチャンネルがどうなるかを示しています。



フィクスチャー / ディマーのプログラミング中に設定したすべての時間は、キューを保存するときに記憶されます。

次のように、すでに保存したキュータイムを編集することもできます。

1. トップレベルメニューの[Edit Times]を押します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

2. キューのSwopボタンを押します。
3. [Fade Mode x]を押して、キューモードを設定します。これにより、時間の使用方法が設定されます。以下を参照してください。
4. [Delay time]を押してキュータイムまでのディレイを設定し、[Fade time]を押してキューのフェードインタイムを設定し、[Fade out time]を押してキューのフェードアウトタイムを設定します。
5. テンキーを使用して新しい時間（秒単位）を入力し、<ENTER>を押して保存します。
6. [Fixture Overlap]を押してオーバーラップを変更し、キーパッドで0-100を入力します。
100%は、すべてのフィクスチャーと一緒にフェードインすることを意味します。
0%は、最初のフィクスチャーが次のフィクスチャーが始まる前にフェードを終えることを意味します。
50%は、最初のフィクスチャーがフェードの途中にあるときに、2番目のフィクスチャーがフェードし始めることを意味します。フィクスチャーの順序は、それらを選択した順序によって設定されます。（変更することもできます。[セクション：キューの削除](#)を参照してください。）
7. <EXIT>を押して時間編集モードを終了します。
 - **IPCGBES**アトリビュートグループや個々のアトリビュートごとに個別の時間を設定することができます。この詳細について次のセクションを参照してください。
 - <TIME>ボタンを使用して、キーパッドから時間をすばやく設定できます。<TIME> 5 <AND> 2は、5秒のフェードインと2秒のフェードアウトを設定します。（Timeボタンは、Titan MobileとSapphire TouchでSetと表示されたボタンで、Tiger TouchとPearl ExpertではNext Timeというラベルのボタンです。）

フェードモード

入力する時間は、[Fade Mode]オプションで設定したキューモードの影響を受けます。このオプションは、プレイバックオプションのフェーダーモードからも設定できます。

- **Mode 0**：チャンネルは、フェードタイムで設定されたとおりにフェードインします。フェードアウトタイムは無視されます。時間がゼロに設定されている場合、HTPチャンネルはプレイバックフェーダーの0~100%の位置でフェードインし、LTPチャンネルはスナップします。

- Mode 1：チャンネルは、フェードタイムで設定されたとおりにフェードインします。HTPチャンネルは、フェードアウトタイムで設定されたとおりにフェードアウトします。（LTPチャンネルはキューで設定されたままです。）時間がゼロに設定されている場合、HTPレベルはフェーダーでフェードインおよびフェードアウトし、キューがファイアされるとLTPチャンネルがスナップします。
- Mode 2：チャンネルは、フェードタイムで設定されたとおりにフェードインします。フェードアウトタイムは無視されます。ただし、フェーダーはフェーダーの位置に到達すると停止するため、フェーダーを50%に設定すると、アトリビュートはプログラムされた位置の途中で停止します。フェーダーを戻すと、フェードを元の位置に戻すことができます。時間をゼロに設定すると、HTPチャンネルとLTPチャンネルの両方がフェーダーの位置によって制御されます。

このモードでは、キューが非アクティブ化されると、LTPチャンネルは以前の設定に戻ります。

Mode 2は、フェーダーポジションを使用してステージ全体またはキャットウォークを下ってスポットを手動でトラッキングするために、またはRGBフィクスチャーを使用してカラーをミキシングするために、パン / チルトキューと一緒に使用する場合に役立ちます。

- Mode 3：クロスフェードキュー。インテンシティチャンネルを含むすべてのチャンネルは、新しいキューの設定にフェードします。他のすべてのキューはフェードアウトし、他のすべてのアクティブなプレイバックは非アクティブになります。プレイバックをファイアする必要がある場合は、フェーダーをゼロにして、もう一度上げます。



キューにシェイプが含まれている場合、シェイプはフェードタイムとともに変化します。変更は、Mode 1キューのタイミングが取られ、Mode 2キューのフェーダーポジションによって制御されます。これにより、フェーダーを押し上げると大きくまたは速くなるシェイプを作成できます。

8.4.2 フィクスチャーオーダーの変更

キューに保存されているフィクスチャーのオーダー（順番）を変更できます。通常、これはキューの作成時にフィクスチャーを選択した順序に設定されます。（例えば、Overlapを使用するときフィクスチャーをペアにして移動させるときなどに変更します。）

1. トップレベルメニューの[Edit Times]を押します。
2. 変更するキューの**Select**ボタンを押します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

3. [Fixture Order]を押します。
4. オプションAを使用して開始するシーケンス番号を設定します。
5. シーケンス番号を自動的に増加させる場合は、[Autoincrement]をOnに設定します。一部のフィクスチャーに同じシーケンス番号を付けたい場合は、Offに設定します。
6. シーケンスのその位置に配置するフィクスチャーのセレクトボタンをタッチします。シーケンス番号は、フィクスチャーセレクトタッチボタンの右上隅に表示されます。



7. <EXIT>を押して終了します。
 - 複数のフィクスチャーを同じシーケンス番号に設定できます。これは、例えば、Overlapと一緒に使用すると、すべてが同じことを同時に実行することを意味します。
 - [Autoincrement]をオフにし、フィクスチャーボタンを2回押すと、シーケンスからフィクスチャーを削除できます。フィクスチャーシーケンスにはXが表示されますので、もう一度ボタンをタッチすると、シーケンスに戻ります。

8.4.3キューのアトリビュートフェードタイムの設定

アトリビュートグループ（ポジションなど）ごとに個別のフェードタイムを設定できます。時間を設定すると、ノーマルタイムよりも優先されます。

アトリビュートグループのフェードタイムを設定するには：

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

1. トップレベルメニューの[Edit Times]を押します。
2. 変更するキューの**Select**ボタンを押します。
3. 変更するアトリビュートのアトリビュートバンクボタン（IPCGBESボタン、または古いコンソールの右側にあるアトリビュートキー）を押します。
4. [Delay =]を押してディレイタイムを設定するか、[Fade =]を押してフェードタイムを設定します。
5. テンキーを使用して新しい時間を入力し、<ENTER>を押して保存するか、[Use Global]を押してアトリビュートタイムを削除してノーマルタイムに戻ります。
6. <ENTER>を押して変更を保存します。

これをさらに利用して、フィクスチャーごとに個別のフェードタイムを設定できます。変更するキューを選択すると、キュー内のすべてのフィクスチャーが選択されていることがわかります。特定のフィクスチャーのみにアトリビュートタイムを設定するには、[Swop]ボタンを使用してフィクスチャーの選択を変更します。

キューのタイミングを編集すると、キュービューウィンドウが表示され、編集内容を確認できます。グリッド内のフィクスチャーまたはアトリビュートにタッチして、編集するアイテムを選択できます。

<All>ボタンを押して、キュー内のすべてのフィクスチャーを選択します。

アトリビュートタイムの設定メニューを表示しているときは、編集中のキューにあるフィクスチャーのみを選択できます。

8.4.4 プログラマーでのタイムの編集

キューを保存する前に、プログラマーで設定された時間を確認および編集できます。プログラマーに時間を設定し、それらをキューにマージして、アトリビュート値の場合と同じように時間を更新する簡単な方法として使用することもできます。

<TIME>ボタンを押してこのメニューにアクセスします。



Titan MobileとSapphire Touchでは、Timeボタンがクリア（以前は<Set>と表示されていた。）の上部にあるキーです。 Pearl ExpertとTiger Touchでは、<Next Time>と表示されていたキーです。

メニューを使用すると、キュータイム、またはフィクスチャーのすべてのアトリビュート、アトリビュートグループ、または個々のアトリビュートタイムを設定できます。



<TIME>ボタンを使用すると、時間を設定するためのさまざまなクイックショートカットがあります。

- <TIME> <5> : 5秒フェードイン
- <CUE> <3> <TIME> <5> : 接続されたプレイバックキュー3で5秒フェードイン
- <TIME> <FIXTURE> <5> : 選択したフィクスチャーのすべてのアトリビュートで5秒フェードイン

- <TIME> <FIXTURE> <G> <5> : 選択したフィクスチャーのゴボアトリビュートグループを5秒フェードイン
- <TIME> <FIXTURE> <@B> <5> : 選択したフィクスチャーのホイールBに接続されたアトリビュートの5秒フェードイン
- <5> <@> <3> : 5秒フェードイン、3秒ディレイ
- <5> <AND> <2> : 5秒フェードイン、2秒フェードアウト
- <1> <THRO> <10> : 時間は、選択順序に従ってフィクスチャー全体にスプレッド

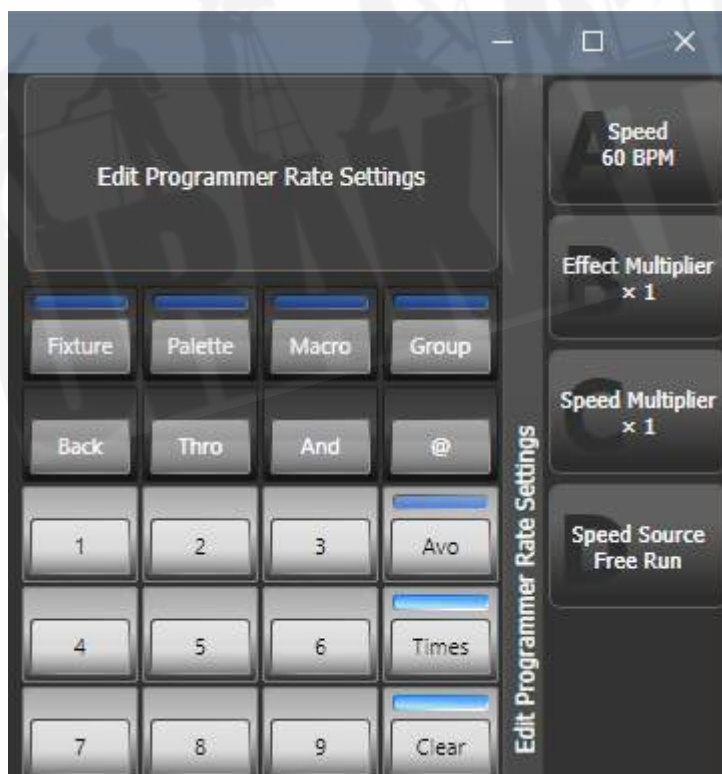


Titan - Timing Syntax

<https://youtu.be/GHq9b3PT8U0>

ルートメニューの[Wheels]ソフトキーオプションを使用して、ホイールから個々のアトリビュートタイムを設定することもできます。

時間を表示しているときに<OPTIONS>ボタンを使用すると、プログラマーでスピード、エフェクトMultiplier、スピードMultiplier、およびスピードソースを設定できます。SpeedとSpeedMultiplierは、チェイスを作成した場合にのみ実行し、キューには影響を与えません。



販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

8.5 プレイバックオプション



Avolites Academy - Playback options

https://youtu.be/Dz_IWDHukxo

キュー、チェイス、キューリストのオプションを設定するには、<OPTION>（またはトップレベルメニューの[Options]ソフトキー）を押してから、編集する再生のセレクトボタンを押します。オプションウィンドウが開き、時間など、再生の動作に関するさまざまなオプションを設定できます。（ソフトキーを使用してオプションを設定することもできます。）

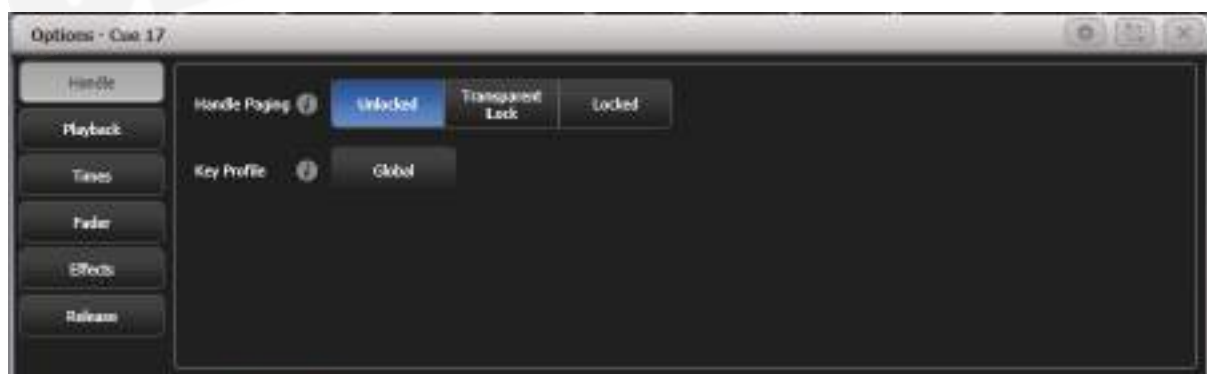
オプションではなく、<TIME>ボタンまたは[Time]ソフトキーを使用して、再生の時間を設定することもできます。

オプションは、左側のタブを使用してさまざまなカテゴリに分割されます。それぞれの設定のヘルプウィンドウについては、iボタンをクリックしてください。以下の画像に示されているオプションは、通常のキュー用です。キューリストとチェイスの場合、オプションは異なります。（キューリストのセクションとチェイスのセクションで説明されています。）



すべての再生に同じオプションを設定する場合は、複数の再生が選択できます。現在のオプション設定が選択されたすべての再生で同じである場合、ディスプレイには選択された現在のオプションが表示されます。それ以外の場合は、オプションの横に星が表示され、選択されたオプションは表示されません。

8.5.1 ハンドルタブ



Handle paging

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

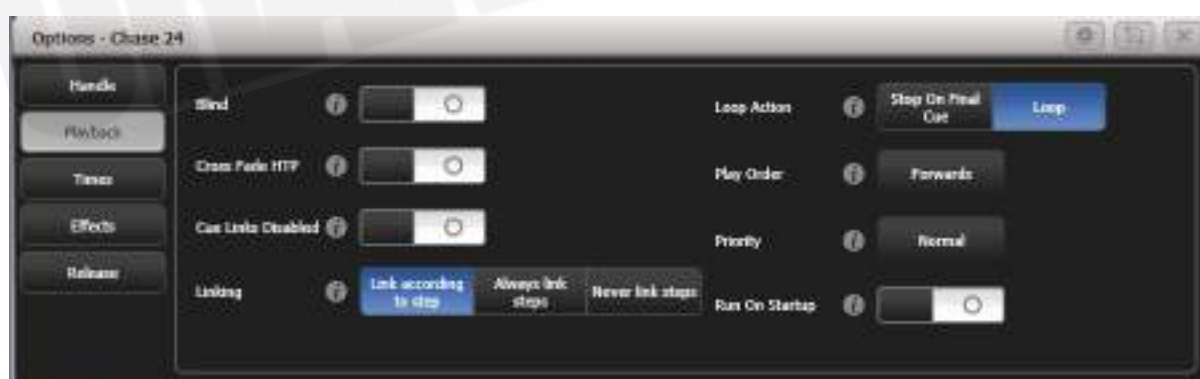
ハンドルのプレイバックをロックして、どのページが選択されていても常にハンドルに表示されるようにすることができます。これは、プレイバックをそれぞれのページにコピーせずに、すべてのページに必要な一般的なプレイバックがある場合に役立ちます。

設定	アクション
Unlocked	このプレイバックはページごとに通常どおり変更されます。
Transparent Lock	このプレイバックは、ハンドルがプログラムされていないすべてのページに表示されます
Locked	このプレイバックはすべてのページに表示されます。他のページのこのハンドルでプログラムされたプレイバックにはアクセスできません。

Key profile

このプレイバックのキープロファイルを個別に設定します。グローバルは、プレイバックのグローバルデフォルト設定に戻ります。プレイバックのキープロファイルを変更するショートカットは、< OPTIONS> ボタンを押しながらハンドル選択を押すことです。

8.5.2 プレイバックタブ



Blind

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

この個別のプレイバックをブラインドモードに設定します。プレイバックは、ステージではなく、ビジュアライザーにのみ出力されます。これは、ライブショー中にキューをプログラムしてテストする必要がある場合に非常に役立ちます。

Cross Fade HTP

オンの場合、このキューのHTP（ディマー）チャンネルが他のHTPチャンネルをオーバーライドし、優先順位の設定に従います。通常、ディマーチャンネルが別のキューでアップしている場合、非常に高いディマー設定が引き続き出力されますが、このオプションを使用すると、この動作をオーバーライドする再生を作成できます。したがって、特に一部のフィクスチャーを50%にする必要がある場合は、このオプションを使用します。

Priority

同じフィクスチャーを制御する2つのプレイバックをオンにした場合のプレイバックの動作を設定できます。プライオリティは、**低、通常、高、プログラマー、非常に高く**設定できます。（プログラマーは、プログラマーに手動で設定したアトリビュートと同じレベルを提供します。）フィクスチャーがプレイバックによって制御されている場合、同じまたはより高いプライオリティのプレイバックをオンにすると、新しいプレイバックが引き継がれます。ただし、新しいプレイバックが最初のプレイバックよりも低いプライオリティに設定されている場合、フィクスチャーは変更されません。

これは、例えば、すべてのフィクスチャーを使用してルックスをプログラムした後、そのうちのいくつかにシンガーにスポットライトを当てたい場合に役立ちます。スポットライトのプレイバックを高いプライオリティに設定すると、アクティブな間、他のプレイバックはスポットライトのフィクスチャーに影響しません。



Priority（優先度）は、他のすべてをブラックアウトしたいストロボタイプのエフェクトにSwopボタンを使用する場合に役立ちます。他のフィクスチャーでポジションシェイプを実行している場合、それがSwopの最中に停止しないようにしてください。そうしないと、Swopボタンを放したときに外観が乱れます。そのため、シェイプのプレイバックをストロボのプレイバックよりも優先するように設定すると、ストロボの最中も動き続け、[Swop]ボタンを離してもスムーズにプレイバックされます。

手動でパレットをフィクスチャーに適用して設定されたアトリビュートは、Very High（非常に高い）以外のすべてのプレイバックプライオリティを上書きします。

Run on startup（起動時に実行）

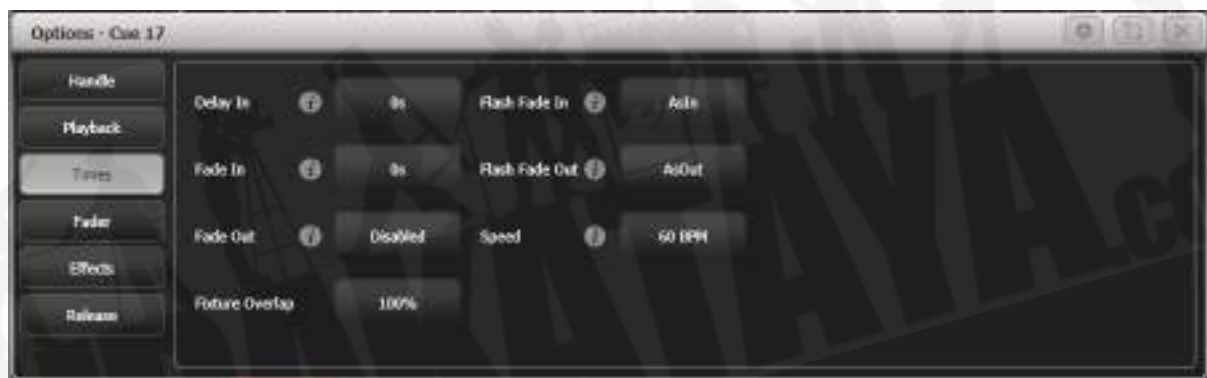
コンソールの電源がオンになったときにこのプレイバックを実行するように設定します。これは、ユーザー設定のAuto Run Startup Playbackオプションで無効にすることができます。（デフォルトではオンになっています。）

これは、無人のアプリケーションが初期照明状態を設定する場合に非常に役立ちます。

電源オン再生では、フェーダーの上のプレイバックインフォメーションエリアに電源記号の透かしが表示されます。Show Libraryウィンドウを開くと、起動時の再生を表示するコンテキストボタンがあり、起動時に実行するように設定されているすべての再生を一覧表示できます。



8.5.3 タイムタブ



Delay In / Fade In / Fade Out

フェードするまでの遅延時間と、再生のフェードイン時間とフェードアウト時間を設定します。これらの時間は、<TIME>ボタンを使用して設定することもできます。

Fixture Overlap

フィクスチャーのオーバーラップは、キュー内のフィクスチャーがすべて同時にではなく順番に変更される効果を作成します。これについては、キューのタイミングで詳しく説明しています。

Flash Fade In / Flash Fade Out

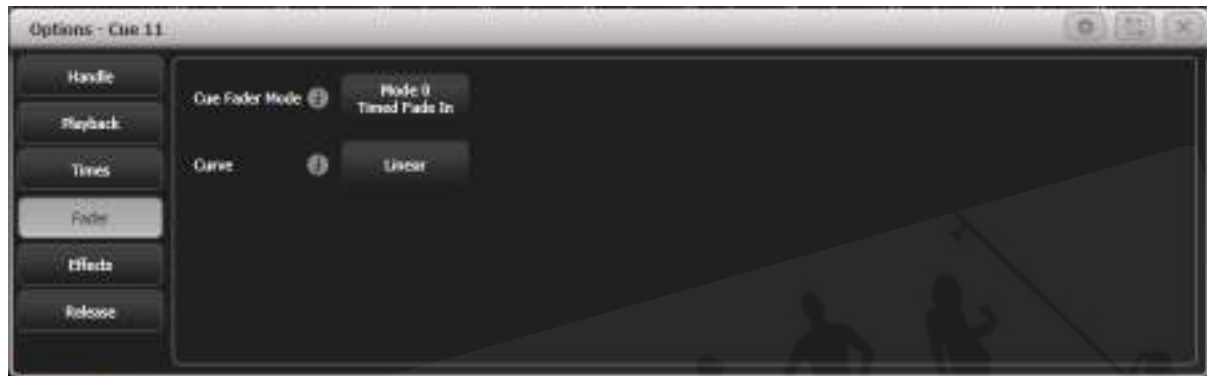
フラッシュボタンを使用して起動したときのこのプレイバックのフェードイン/フェードアウトタイムを設定します。デフォルトでは、これらはAs InとAs Outに設定されており、Timesメニューの再生に設定されたフェードタイムを使用します。このオプションを使用すると、プレイバックに別のフ

ラッシュアクションを設定できます。これを機能させるには、フラッシュボタンのキープロファイルを時限フラッシュに設定する必要があるので注意してください。

Speed

BPMでのこのプレイバックにおけるシェイプ/エフェクトのデフォルトスピードで、これは、レートまたはBPMマスターによってオーバーライドできます。

8.5.4 フェーダータブ



Cue Fader Mode

フェーダーポジションがキュー出力にどのように影響するかを設定します。

設定	アクション
Mode 0	チャンネルは、フェードタイムで設定されたとおりにフェードインします。フェードアウトタイムは無視されます。時間がゼロに設定されている場合、HTPチャンネルはプレイバックフェーダーの0~100%の位置でフェードインし、LTPチャンネルはスナップします。
Mode 1	HTPチャンネルは、フェードアウトタイムで設定されたとおりにフェードインおよびフェードアウトします（LTPチャンネルはフェードインしますが、キューで設定されたままになります。）タイムがゼロに設定されている場合、HTPレベルはフェーダーでフェードインおよびフェードアウトし、キューがファイヤされるとLTPチャンネルがスナップします。
Mode 2	HTPチャンネルとLTPチャンネルの両方がフェーダーの位置に従います。パン/チルトキューと一緒に使用すると、ステージ全体またはキャットウォークをフェーダー位置を使用して手動でスポットを追跡したり、RGBフィクスチャーで色を混合したりする場合に便利です。

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Mode 3	クロスフェードキュー、インテンシティチャンネルを含むすべてのチャンネルは、新しいキューの設定にフェードインします。他のすべてのキューはフェードアウトし、他のすべてのアクティブな再生は非アクティブになります。プレイバックを再起動する必要がある場合は、フェーダーをゼロにして、もう一度上げます。ビデオの再生状態を設定するのに便利です。
--------	---

これは、[Edit Times]メニューのFade Modeオプションと同じです。



Avolites Academy - Playback options

<https://youtu.be/2fwM5S8nX3k>

Curve

このプレイバックに別のカーブシェイプを設定できます。カーブはソフトキーにリストされています。さまざまなカーブは、[セクション：カーブ](#)に示されています。

Kill Point

コンソールがこのキューでリリースプロセスを開始する場所を設定し、LTPチャンネルをリリースして前の状態に戻します。通常、これはすべてのフェードが完了したときにアクションするように設定されているため、フィクスチャーはゼロに暗くなるまで変更されません。

設定	アクション
Fade Out Complete	すべてのフェードが完了すると、キューは強制終了されます。
Fader at 0	フェーダーがゼロに達すると、キューは強制終了されます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

8.5.5 エフェクトタブ



Effect Speed Multiplier

プレイバックにプログラムされたエフェクトのスピードを変更できます。

Shape & effect speed

フェーダーの位置がこのプレイバックのシェイプのスピードを変更するかどうかを設定します。オンフェーダーに設定すると、スピードはフェーダーが0のときの0から、フェーダーが100のときのプログラムされたスピードまで変化します。上記の乗数オプションを使用して、プログラムされたスピードよりも速いスピードを得ることができます。



他のキューにオーバーレイするシェイプのみを含むキューがある場合は、キューを[Size on Fader]に設定し、スピードマスターを割り当てます。その後、プレイバックフェーダーとスピードマスターを使用して、表示時にサイズとスピードを変化させることで、シェイプからさまざまな外観が作成できます。

Shape Behaviour

この再生でのキーフレームシェイプの動作を制御します：

設定	アクション
Global	ユーザー設定からグローバル設定を使用する
Overlay	シェイプはアトリビュートへの変更を繰り返し実行します
LTP	アトリビュートが変更されると、シェイプはそれらのアトリビュートで実行を停止します

Shape Size

フェーダーの位置がこの再生のシェイプのサイズを変更するかどうかを設定します：

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

設定	アクション
Fixed	エフェクトなし
Fader	フェーダーのポジションによって設定されるすべてのタイプのシェイプのサイズ (0からプログラムされたサイズまで)
HTP Fader	ディマーのシェイプのみがフェーダーのポジションによって制御されます

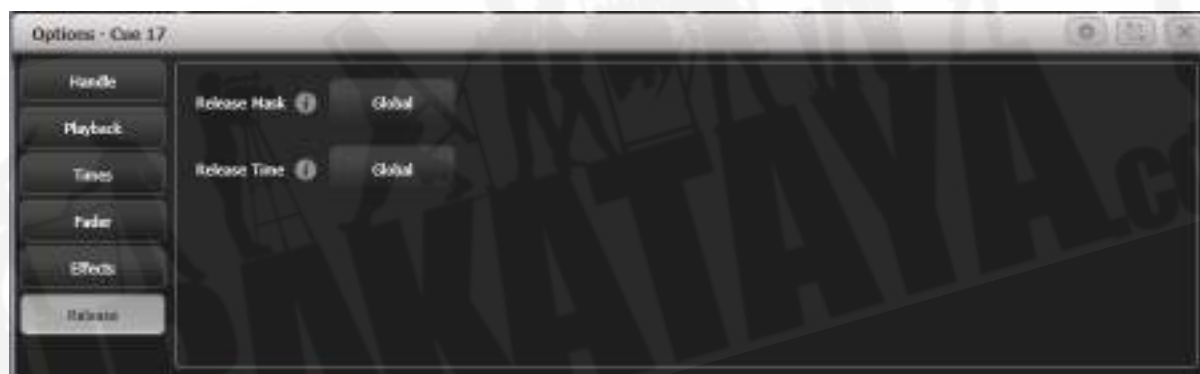
Size Source

サイズマスターを割り当てて、このプレイバックで実行されるシェイプのサイズを制御できます。

Speed Source

スピードマスターを割り当てて、このプレイバックで実行されるシェイプのサイズを制御できます。

8.5.6 リリースタブ



Release Mask

このプレイバックがキルしたときにどのアトリビュートが前の状態にリリースされるかを指定できます。(フェーダーをゼロに下げます。)

通常、LTPルールを使用すると、再生を強制終了しても、アトリビュートは最後の状態のままになります。それが不便な場合、例えば、ストロボキューでは、キューをキルしたときにストロボを続けたくないは以下を参考にしてください。

GlobalボタンをクリックしてマスクをLocalに切り替え、リリースするアトリビュートタイプを選択します。アトリビュートバンクボタンを使用してマスクを設定することもできます。

グローバルリリースは、グローバルリリースマスクを使用します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354



リリースマスクは、プレイバック時に一時的なストロボエフェクトを作成するときに役立ちます。MaskをLocalに設定し、次にIntensityをIncludeに設定します。プレイバックをオフにすると、シャッターチャンネルが以前の状態に戻り、ストロボが停止します。

キープロファイルを使用して、該当するプレイバックをリリースするハンドルボタンの1つを割り当てることができます。

Release Time

このプレイバックのリリースフェードタイムを設定します。空白の時間を入力してグローバルに戻ります。（グローバルリリースタイムはユーザー設定で設定されます。）

8.6 キューのコピー、移動、リンク、削除

8.6.1 キューのコピー

<COPY>ボタンを使用して、既存のキューのコピーを作成したり、新しいプレイバックに移動したり、既存のプレイバックにリンクされた新しいプレイバックを作成したりできます。1回の操作で、複数のプレイバック（キュー、チェイス、キューリストなど）をコピー、移動、またはリンクできます。

移動は、コンソールの整理に役立ちます。リンクされたキューは、操作を簡単にするためにキューを複数のページに表示したい場合に便利です。また、リンクされたキューは、キューとは異なるタイミングとリンクされたプレイバックオプションを持つことができます。

1. <COPY>を押します。
2. リンクされたコピーを作成する場合は、もう一度<COPY>を押すか、[Link]ソフトキーを押します。

3. コピーしたいキューの**セレクト**ボタンを押します。最初のボタンを押しながら範囲の最後のボタンを押して再生範囲を選択するか、<THRO>ボタンと<AND>ボタンを使用して再生を選択に追加します。<AND>を押したままにして追加を続けます。
4. 空のセレクトボタンを押して、移動したい場所、または複数の再生をコピーする場合は、再生を開始したい場所を押します。
 - <MENU LATCH>ボタンは**コピー**メニューをラッチするため、ボタンを押し続けることなくコピーを続けることができます。ラッチされたメニューは、<MENU LATCH>を押してラッチを解除するまでアクティブのままになります。
 - [Retain Layout]または[Bunch Up]は、グループ内に空のプレイバックがあるキューのグループをコピーするときに使用されます。空のプレイバックを保持するか、使用済みのプレイバックをまとめてまとめることができます。
 - [Copy Legends]オプションを[Don't copy legends]に変更して、コピーされたキューにデフォルトのレジェンドが与えられるようにすることができます。

8.6.2 キューの移動

<MOVE>ボタンを使用すると、1つまたは複数のキューを別の再生ハンドルに移動できます。 **移動**は、プログラミング後にコンソールを整理して、同様のキューをまとめたり、別のページに移動したりする場合に便利です。

ここでも、最初の再生ボタンを押しながら範囲の最後を押すか、上記のように<THRO>ボタンと<AND>ボタンを使用して複数のキューを移動し、<MENU LATCH>ボタンを使用して移動機能をラッチできます。

- 移動用のハードウェアボタンがない古いコンソールでは、<AVO>を押しながら<COPY>を押して、移動します。（コンソールパネルに印刷されています。）
- キューのブロックを移動するとき、[Swap Items if Required]で移動したブロックの邪魔になる既存の再生の位置が変更されます。これは、ほぼフルのページで再生を再配置するときに役立ちます。

8.6.3 キューの削除

キューを削除するには：

1. <DELETE>ボタンを押します。
2. 削除するキューのセレクトボタンを押します。

3. セレクトボタンをもう一度押して（または<ENTER>を押して）削除を確認します。
 - キューを削除する代わりに、[Assign]を選択できます。これにより、ハンドルからキューが削除されますが、今後の使用のために保持されます。未割り当てのキューを再利用するには、ライブラリの表示に移動します。
 - <MENU LATCH>を押して、デリートモードをアクティブにします。デリート（削除）ボタンを押し続けることなく、手順2と3を使用して削除を続行できます。<MENU LATCH>を押して、ラッチデリートモードを終了します。

9. チェイス

プレイバックフェーダーは、スタティックキューの保存に使用されるだけでなく、チェイス（キューのシーケンス）の保存にも使用できます。プレイバックウィンドウのタッチボタンにチェイスを保存することもできます。

チェイスは1回実行するか、継続的に繰り返すことができます。チェイスのそれぞれのキューに個別のフェードタイムを設定し、キューのリンクを解除して、コンソールが[Go]を押されるのを待ってから、チェイスを続行できます。



多数のフィクチャーを使用してパターンをプログラミングする場合は、チェイスの代わりにキーフレームシェイプを使用することを検討してください。

9.1 チェイスの作成

9.1.1 チェイスのプログラミング



Titan - Recording A Chase
https://youtu.be/M0h5zV4S_OI

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

チェイスをプログラムするには、チェイス内のそれぞれのキューの明かりを設定してから保存する必要があります。

チェイスのキューごとにすべてのフィクスチャーとディマーを手動で設定するか、クイックビルドを使用してパレットとキューから状態を作成するか、またはインクルードを使用してキューにロードすることができます。

1. <RECORD>を押し、[Chase]を選択します。（一部のコンソールには、レコードチェイスボタンもあります。）
 2. チェイスを保存したいプレイバックの**Select**ボタンを押します。（プレイバックウィンドウのタッチボタンにチェイスを保存することもできます。）
 3. 最初のキューの明かりを、手動で、または既存のキューを“Include”を使用して設定します。
 4. [Step Number]を使用して、ステップナンバーを変更できます。
 5. プレイバックの**Select**ボタンを押して、プログラマコンテンツをチェイスのステップとして保存します。メニューの[Append Step]を押すこともできます。
 6. <CLEAR>を押し（プログラマーのコンテンツを再利用したくない場合）、ステップ3から繰り返します。
 7. 必要なキューをすべて保存したら、<EXIT>を押して終了します。
- [Record Mode]では、フィクスチャーによるレコード（変更または選択されたフィクスチャーのすべてのアトリビュートが保存されます。）、チャンネルによるレコード（変更されたアトリビュートのみが保存されます。）、レコードステージ（0以外のディマー設定を持つすべてのフィクスチャーが保存されます。）、クイックビルド（次のセクションを参照してください。）を選択できます。
 - 現在保存されているキューナンバーとキューのトータルナンバーがディスプレイの一番上の行に表示されます。
 - チェイスのレコードが終了したら<CLEAR>を押します。それ以外の場合は、再生しようとする、プログラマーがチェイスを上書きしてチェイスが正しく表示されなくなります。
 - チェイスでシェイプをレコードできます。同じシェイプが後続のキューで保存されると、ステップからステップへと続き、そうでない場合はキューの最後で停止します。（前のステップの後で<CLEAR>を押さず、前のステップのシェイプのスピード、サイズ、フェーズを変更しなかった場合や前のステップのシェイプを含め、変更していない場合もシェイプは同じです。）

- レジエンドを設定するには、Set Legendを押してから、チェイスの**Select**ボタンを押して、キューと同様にレジエンドを入力します。
- チェイスのステップ数に制限はありません。

9.1.2 クイックビルドでチェイスを作成

クイックビルドモードでは、既存のパレットとプレイバックから素早くチェイスをビルドすることができます。

前のセクションで説明したように、チェイスのレコードを開始し、[Record Mode]をQuick Buildに設定します。

パレットまたはプレイバックを選択して、その項目をチェイスのステップとして挿入します。ボタンの範囲を選択して複数のパレットを選択した場合、それぞれのパレットは個別のステップとして追加されます。

パレットまたはプレイバックから特定のフィクスチャーを挿入するには、まずフィクスチャーを選択してから、パレットまたはプレイバックを選択します。

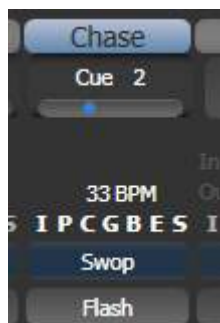
9.2 チェイスのプレイバック

9.2.1 チェイスのプレイバック

チェイスをファイアするには、プレイバックのフェーダーを上げます。（Flash / Swopボタンを使用することもできます。）チェイスが開始され、画面下部のプレイバックフェーダーの行には、現在のキューナンバーとチェイススピードが表示されます。

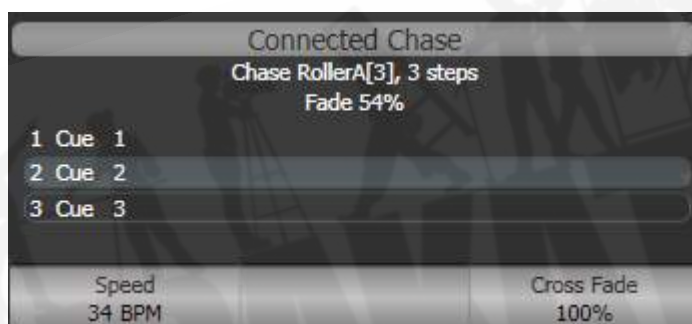
チェイスをファイアするには、プレイバックのフェーダーを上げます。（プッシュボタンを使用して、チェイスを**Flash**または**Swop**することもできます。）チェイスが実行を開始します。プレイバックフェーダーに関連する画面の一番下の行には、現在のキューナンバーとチェイススピードが表示されます。

チェイスのHTP（強度）チャンネルはフェーダーによって制御されます。フェードタイムがプログラムされている場合、フェーダーはフェーダーレベルで停止します。他のチャンネル（LTP）は、チェイスでプログラムされたフェード時間に従って、フェーダーがゼロを超えるとすぐに設定されます。



チェイスのHTP（インテンシティ）チャンネルはフェーダーによって制御されます。フェードタイムがプログラムされている場合、フェーダーはフェーダーレベルで停止します。他のチャンネル（LTP）は、チェイスでプログラムされたフェードタイムに従って、フェーダーがゼロを超えるとすぐに設定されます。

チェイスが実行されている間、ホイールの上部画面のエリアにチェイスステップの詳細が表示されます。



ホイールの近くにある<STOP>ボタンを押すと、チェイスを一時停止できます。<GO>を押してプレイバックを再開します。

チェイスの実行方法を決定するために設定できる多くのオプションがあり、これらはこのセクションの残りの部分で説明しています。

9.2.2 制御のためのプレイバックのコネクティング

チェイスまたはキューリストをファイアすると、ホイールと<STOP> /<GO>ボタンが自動的に割り当てられ、プレイバックを制御します。これは、プレイバックの接続と呼ばれます。追跡のために、ホイールはスピードとクロスフェードを制御します。複数のプレイバックを実行している場合は、<CONNECT / CUE>ボタンを使用してコントロールに接続するプレイバックを選択できます（この

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

ボタンには、コンソールによっては<CONNECT>または<CUE>のラベルが付いている場合があります。)

- <CONNECT / CUE>を押してコントロールに別のプレイバックを接続し、次にコントロールしたいプレイバックのSelectボタンを押します。
- <CONNECT / CUE>を2回押して、プレイバックをコントロールから切断します。
- 再生時にプレイバックに接続したくない場合はUser Settings / Wheelsメニューの“**Auto Connect**”オプションをオフにできます。この場合は、<CONNECT / CUE>ボタンを使用して、プレイバックを手動で接続して制御する必要があります。
- User Settings / Wheelsメニューに“Auto View on Connect”オプションがあり、起動すると再生用のビューウィンドウが自動的に開きます。これは、チェイスを切り替えるときに正しいビューを開いたままにしておくのに役立ちます。

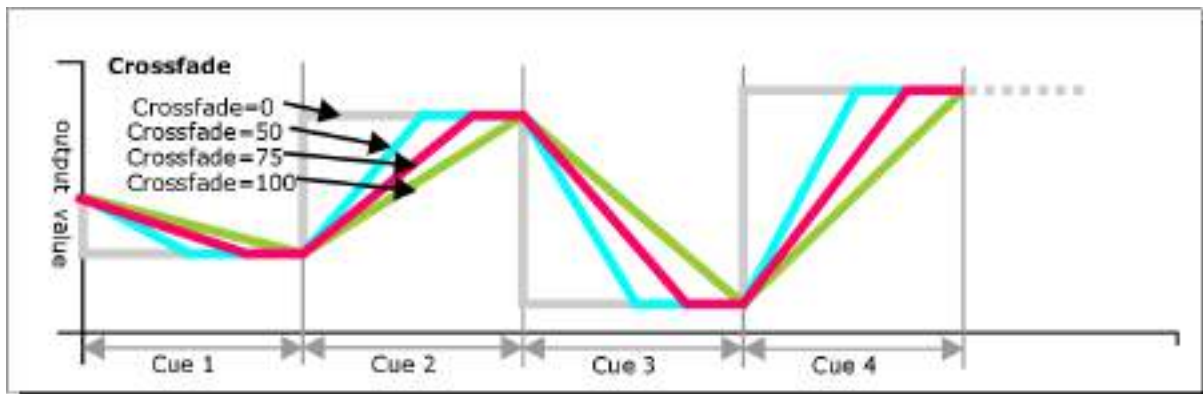


通常、チェイススピードまたはクロスフェードを変更すると、新しい設定が保存されます。ただし、この変更を一時的なものに設定して、ショーがリロードされるとスピードとフェードが以前に保存された設定に戻るようにすることができます。ユーザー設定に移動します。[User Settings](/docs/en/system-settings/user-settings) (\<Avo\> + \[User Settings\]、Timesタブで、**[Connected View Sets](/docs/en/system-settings/user-settings#connected-view-sets)**を**Temporary Speed**に設定します。) \[Save Temporary Speed\を押すと、一時的なスピードを保存できます。

9.2.3 チェイススピードとクロスフェードの設定

左のホイールは、接続されているチェイススピードを制御するために割り当てられています。スピードはディスプレイに1分あたりのビート (BPM) で表示されます。以下で説明するように、キーパッドからスピードを入力することもできます。ホイールに設定した最後のスピードは常に記憶されているため、Titanに保存するように指示する必要はありません。

クロスフェードは、キュー間の“slope”です。クロスフェードが0の場合、フィクスチャーはすぐに次のキューにスナップしますが、クロスフェードが100の場合、フィクスチャーはキュータイム全体を次のキューにフェードします。クロスフェードが50の場合、フィクスチャーはキュータイムの半分だけディレイし、残りの半分の時間でフェードします。



クロスフェードとスピードは次のように設定します。

1. トップレベルメニューから[Edit Times]を押し、次にチェイスの**Select**ボタンを押します。
2. **クロスフェード**を設定するには、[Xfade]を押し、**0~100**のフェードを入力します。0 = フェードなし（チェイスは“snap”します。）、100 =最大フェード（チェイスはステップからステップへと連続的に移動します。）
3. **スピード**を設定するには、[Speed]を押し、新しいスピードを入力して<ENTER>を押します。スピードは、ユーザー設定に応じて、毎分ビート（BPM）または秒単位で設定できます。

このメニューからチェイスに設定できる他のオプションがあり、Fixture Overlap（フィクスチャーオーバーラップ）が含まれます。これについては、[セクション：チェイスオプション プレイバックタブ](#)で説明しています。

チェイスのそれぞれのキューに個別の時間を設定し、キューの相互のリンクを解除して、Goボタンを押すのを待つことができます。これは、プレイバックビュー、または[セクション：<UNFOLD>を使用したチェイスの編集](#)で説明されている<Unfold>機能を使用して行います。

チェイススピードを秒単位で表示するか、1分あたりのビート数（BPM）で表示するかを選択できます。<AVO>と[User Settings]を押し、次に[Tempo Units]を押し、オプションを[Tempo Units Seconds]または[Tempo Units Beats Per Minute（BPM）]に設定します。

スピードマスターをチェイスに割り当てることもできます。これにより、プレイバック中にチェイススピードを変更できます。[セクション：アクティブプレイバックの表示](#)を参照してください。

9.2.4 チェイスのステップを手動で制御

チェイスがホイールに接続されている場合は、ホイールの横にある<STOP>ボタンを押すと、チェイスを一時停止できます。チェイスのプレイバックを再開するには、赤い<GO>ボタンを押します。

チェイスが停止している間、<CONNECT / CUE>ボタンの横にある<PREV STEP> / <NEXT STEP>ボタン（一部のコンソールでは←および→）を使用して、次のステップまたは前のステップに移動できます。プログラムされたフェードタイムは、ユーザー設定[Chase Snap]を有効にするか、コンソールに<SNAP>ボタンがある場合を除いて、ステップ間を移動するときに使用されます。

プレイバックハンドルのブルーとグレーのボタンをStopとGoに構成することもできます。これは、キープロファイル機能を使用します。

1. <AVO>を押しながら[Edit Current Key Profile]を押します。
2. 編集できないデフォルトのキープロファイルを使用している場合は、新しいプロファイルを追加するように求められます。
3. [Chases]を押して、BlueキーまたはGrayキーを選択します。
4. ファンクションのリストからGoまたはStopを選択します。次に、<EXIT>を押し、必要に応じて他のキーの機能を設定します。
5. <EXIT>を押して、コンソールの使用を続けます。

9.2.5 チェイス方向の変更

<CONNECT / CUE>の横にある<PREV STEP> / <NEXT STEP>（一部のコンソールでは←および→）ボタンは、接続されたチェイスの方向を設定します。取り付けられている場合、↔両端矢印ボタンは、チェイスが最後まで実行され、その後逆転するバウンスモードを設定します。<REVIEW>キーは、チェイスをランダムに設定します。

9.2.6 ステップへのジャンプ

<CONNECT / CUE>を押して目的のステップ番号を入力し、次に<ENTER>またはソフトキーAを押すと、チェイスのステップに直接ジャンプできます。または、トップレベルのメニューでステップ番号を入力して<CONNECT / CUE>を押すこともできます。

9.3 チェイスの編集

9.3.1 編集用のチェイスを開く

<RECORD>を押してから既存のチェイスの**Select**ボタンを押すと、チェイスを開いて編集できます。これは、チェイス内の既存のキューには影響しません。その後、通常のレコードと同じように**Select**ボタンを押すことで、最後に新しいキューを保存できます。

チェイスのキューのリストを表示するには、プレイバックビューを使用します。（フェーダーの上にあるプレイバックディスプレイをタッチするか、<Open / View>を押してからプレイバックの**Select**ボタンを押します。）それぞれのキューの時間設定を編集するには、グリッドをタッチまたはドラッグして変更する設定を選択し、ソフトキーオプションを使用して設定を変更します。



	Legend	Delay In	Fade In	Fade Out	Fixture Overlap	Link	View Cue
1	Cue 1	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
2	Cue 2	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
3	Cue 3	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
5	Cue 5	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
6	Cue 6	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
7	Cue 7	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
8	Cue 8	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View

9.3.2 UNFOLDを使用したチェイスの編集

Unfold（展開）は、チェイスを編集する別の方法を提供します。<Unfold>ボタンは、それぞれのキューをプレイバックフェーダーの1つのチェイスに配置し、スタンドアロンキューであるかのようにそれぞれのキューを個別にファイアおよび編集できるようにします。Unfoldでは、チェイスのキューの個々のタイミングを設定することもできます。

1. <Unfold>ボタンを押し、編集するチェイスの**Select**ボタンを押します。
2. チェイスの最初の10または15キュー（それぞれのページにコンソールにあるプレイバックフェーダーの数に応じて）がプレイバックフェーダーにロードされます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

3. プレイバックフェーダーを上げて、そのキューの内容を出力します。（フェードタイムはプログラムどおりに動作します。）
 4. さまざまなUnfoldオプションを使用できます。詳細は以下のとおりです。
 5. もう一度<Unfold>を押して展開モードを終了します。
- キューの内容を編集するには： Clearを押してプログラマを空にし、フェーダーを上げてキューを出力し、変更を加え、[Record Step]を押してから、キューナンバーの**Select**ボタンを押します。
 - チェイスの最後に新しいキューを挿入するには、新しいキューの明かりを設定し、[Insert Step]を押してから、最初のフリープレイバックの**Select**ボタンを押します。
 - プログラマーをライブステップにマージするには、[Record Step]をダブルタップします。
 - 他の2つのキューの間にキューを挿入するには、新しいキューの明かりを設定し、[Insert Step]を押してから、新しいキューのキューナンバーを入力します。（1と2の間には1.5など。）このキューナンバーが既に存在する場合、作成した明かりとマージされます。それ以外の場合は、新しいキューが挿入されます。
 - キューの個々の時間を変更するには、[Edit Times]を押してから、キューの**Select**ボタンを押し（またはキューナンバーを入力。）、時間を設定します。これについては、次のページのタイミングセクションで詳しく説明します。
 - チェイスにプレイバックフェーダーよりも多くのステップがある場合は、[Previous Page]ボタンと[Next Page]ボタンを使用してページ間を移動することができます。

9.3.3 INCLUDEを使用したチェイスからのステップの抽出

Include（インクルード）を使用して、チェイスからプログラマーに単一のcue / stepをリロードできます。インクルードを押し、チェイスを選択し、インクルードするステップナンバーを入力して、[Include Cue]を押します。

これは、チェイスの状態を別のチェイスで再利用する場合、またはスタンドアロンキューとして再利用する場合に便利です。ステップでshapes（シェイプ） / effects（エフェクト）を編集する場合にも役立ちますが、プレイバックビューウィンドウから行うこともできます。

9.4 チェイスタイミング

9.4.1 チェイスのグローバルタイミング

チェイスが最初にプログラムされるとき、チェイスのそれぞれのキューは同じタイミングを持っています。これは、チェイスのグローバルタイミングと呼ばれます。必要に応じて、プレイバックビューウィンドウまたはUnfoldを使用して、それぞれのキューに独自のタイミングを設定できます。これについては、次のセクションで説明します。

1. トップレベルメニューから[Edit Times]を押し、次にチェイスの**Select**ボタンを押します。
 2. 以下の説明に従って、クロスフェード、スピード、フィクスチャーオーバーラップ、アトリビュートオーバーラップを設定します。
 3. <EXIT>を押して終了します。
- スピードを設定するには、[Speed]を押して新しいスピードを入力し、<ENTER>を押します。スピードは、ユーザー設定に応じて、1分あたりのビート（BPM）または秒単位で設定できます。
 - クロスフェードを設定するには、[Xfade]を押してから0~100のフェードを入力し、<ENTER>を押します。0 =フェードなし（チェイスは「スナップ」します。）、100 =最大フェード（チェイスはキューからキューに連続的に移動します。）
 - キープロファイルオプションを使用して、いずれかのハンドルボタンを**tap tempo**ボタンに割り当てることができます。

フィクスチャーオーバーラップ

フィクスチャーのオーバーラップは、キュー内のフィクスチャーがすべて同時にではなく順番に変更される効果を作成します。これについては、キューのタイミングで詳しく説明しています。

9.4.2 チェイスにおける個別のキュータイム

独自のタイミング情報を持つように、チェイスのそれぞれのキューを構成できます。プレイバックビューウィンドウまたはUnfold（展開）機能を使用して、チェイス中のキューの個々の時間を設定できます。



多くの異なるタイミングやlink（リンク） / unlinks（リンク解除）が必要な場合は、チェイスよりもキューリストを使用の方が簡単です。キューリストについては、次のセクションで説明します。

プレイバックビューウィンドウの使用：

1. フェーダーに関連するプレイバックディスプレイをタッチするか、<Open / View>を押してから、プレイバックの**Select**ボタンを押します。プレイバックビューウィンドウが開きます。

Playback View - Chase 'PRESS GO'							
	Legend	Delay In	Fade In	Fade Out	Fixture Overlap	Link	View Cue
1	Cue 1	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
2	Cue 2	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
3	Cue 3	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
5	Cue 5	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
6	Cue 6	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
7	Cue 7	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View
8	Cue 8	Global	Global	= As In	Global	After Previous	View

2. グリッドで、編集する時間をタップします。
3. ソフトキーオプションを使用して、時間または設定を変更します。
4. 2から繰り返して、他の時間または設定を変更します。



グリッド全体をドラッグして複数のセルを選択することにより、キューの範囲を一度に変更できます。または、ホイールBを使用して、編集する複数のセルを選択できます。

Unfold（展開）の使用：

1. <Unfold>を押してから、編集するチェイスの**Select**ボタンを押します。

2. [Edit Times]を押してから、編集する展開されたキューの**Select**ボタンを押します。
3. 必要に応じてタイミングオプションを設定します。オプションについては以下で説明します。
4. 展開モードを終了するには、<Unfold>を押します。

最初は、すべてのタイミングオプションがグローバルに設定されています。[Use Global]を押したときにオプションのソフトキーを押すと、個々のタイミングをキャンセルして時間をグローバルタイミングに戻すことができます。

キューのタイミングオプションは次のとおりです。

- Delay : デイレイ
- Fade (in) : フェード (イン)
- Fade Out : フェードアウト
- Fixture Overlap : フィクスチャーオーバーラップ
- Link with previous step : 前のステップとリンク
- Attribute times (see next section) : アトリビュートタイム (次のセクションを参照してください。)

Linkingは、[Link After Previous] (チェイスは自動的に実行されます。) または[Link Wait For Go]に設定でき、Goを押すまでチェイスを停止します。

9.4.3 チェイスのキューのアトリビュートフェードタイムの設定

チェイスのキューごとに、それぞれのアトリビュートグループ (ポジションなど) に個別のフェードタイムを設定できます。時間を設定すると、ノーマルタイムよりも優先されます。キュービューウィンドウまたはUnfold機能を使用して、アトリビュートタイムを設定できます。

アトリビュートグループのフェードタイムを設定するには :

1. <OPEN / VIEW>または<Unfold>を押してから、編集するチェイスの**Select**ボタンを押します。
2. [Edit Times]を押してから、プレイバックビューで編集するキューをタッチします。または、Unfoldを使用する場合は、編集する展開されたキューの**Select**ボタンを押します。
3. 変更するアトリビュートのAttribute Optionsボタン (右側) を押します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

4. [Delay]を押してディレイタイムを設定するか、[Set fade]を押してフェードタイムを設定します。
5. テンキーを使用して新しい時間を入力し、<ENTER>を押して保存するか、[Use Global]を押してアトリビュートタイムを削除してノーマルタイムに戻ります。
6. <ENTER>を押して変更を保存します。

9.4.4 レートおよびBPMマスター

チェイスはレートまたはBPMマスターに割り当てることができ、別のマスターフェーダーからスピードを制御できます。これを設定するには、チェイスのプレイバックオプションで[Effects]、[Speed Source]の順に押します。 [セクション：スピードマスターとサイズマスター](#)を参照してください。

9.4.5 スピードマルチプライヤー

Speed multipliers（スピードマルチプライヤー）を使用すると、チェイススピードを速く（例えば“x4”）または遅く（例えば“/4”）変更できます。これは、複数のケースを一緒に実行する場合に役立ちます。

チェイスのEdit Timesメニューで[Speed Multiplier]を押すか、チェイスのプレイバックオプションのPlaybackカテゴリにある[Speed Multiplier]オプションを使用します。[Multiply or Divide]ソフトウェアキーを使用して、乗算と除算の値を入れ替えます。

9.5 チェイスのコピー、移動、リンク、削除

9.5.1 チェイスのコピーまたは移動

<COPY>ボタンと<MOVE>ボタンを使用して、チェイスをコピーしたり、新しい再生に移動したり、再生のリンクされたコピーを作成したりできます。移動は、コンソールを片付けるのに役立ちます。リンクされたチェイスは、操作を簡単にするためにチェイスを複数のページに表示する場合に便利です。また、リンクされたチェイスは、異なるタイミングと再生オプションを持つことができます。

この操作はキューの場合とまったく同じであり、コピー、移動、リンク、削除で説明されています。

9.5.2 チェイスの削除

<DELETE>を押してから、チェイスのSwopボタンを押すと、チェイス全体を削除できます。もう一度押して確認します。

9.5.3 チェイスからのステップの削除

チェイスから1つのステップを削除するには：

1. <DELETE>ボタンを押します。
2. チェイスのSwopボタンを押します。
3. チェイスのステップが画面にリストされます。左側のホイールを使用して、削除するステップを選択するか、削除するステップナンバーを入力します。
4. [Delete Cue x]を押して、ステップを削除します。
5. [Confirm]を押して削除を確認します。



または、Unfold機能を使用して、チェイスからステップを削除することもできます。

9.6 チェイスオプション

チェイスのオプションを設定するには、ルートメニューの<OPTION>または[Option]を押してから、編集する再生の**セレクト**ボタンを押します。オプションはソフトキーに表示されます。チェイスビューウィンドウからオプションを設定し、<OPEN / VIEW>を押してから再生の**セレクト**ボタンを押して、Optionタブをクリックすることもできます。



販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ほとんどのオプションはCues（キュー）と同じです。（[セクション：プレイバックオプション](#)を参照してください。）ここでは、追加のチェイスオプションについてのみ説明します。

9.6.1 ハンドルタブ

すべてのオプションはキューの場合と同じです。[セクション：ハンドル](#)を参照してください。

9.6.2 プレイバックタブ

ブラインド、プライオリティ、シェイプビヘイビアについては、[セクション：キュー](#)で説明しています。

Cue Links Disabled

チェイスのすべてのステップのリンクを解除するため、次のステップに移動するにはGoボタンを押す必要があります。

Linking

チェイスのキューのリンク方法を設定します。オプションは次のとおりです。

[Link according to individual steps]：チェイスのそれぞれのステップは、プレイバックビューウィンドウまたは<Unfold>機能を使用して設定された個別のリンク設定に従います。

[Always Link Steps]：チェイスは時間を使用して単独で実行されます。

[Never Link Steps]：ユーザーがGoを押すまでのディレイ / フェードタイムごとに、チェイスは一時停止します。



チェイスのリンクが解除されている場合、フェーダーを上げても最初のキューはファイアされないことがあります。これを回避するには、チェイスがループされていない場合、最初のキューを前のキューにリンクします。チェイスがループしている場合は、フェード0秒、ディレイ0秒の最後にダミーステップを追加し、最初のステップをこのステップにリンクします。

Loop Action

チェイスの最後に何が起こるかを設定します。

[Stop on Final Cue]：チェイスは最後に停止します。

[Loop]：チェイスは最初にループバックします。

Play Order

チェイスの方向を設定します。

9.6.3 タイムタブ

フラッシュフェードイン、フラッシュフェードアウト、スピードについては、[セクション：キュー](#)で説明しています。ホイールがチェイスに接続されている場合は、左側のホイールを使用してチェイススピードを設定することもできます。詳細については、チェイスのスピードとクロスフェードの設定を参照してください。

Speed Multiplier

ここでスピード係数を設定して、スピード設定とは関係なく、チェイスを高速化または低速化できます。

XFade

ステップ間のチェイスクロスフェードを設定します。ホイールがチェイスに接続されている場合、右側のホイールがクロスフェードを変更し、設定された値がここに表示されます。

9.6.4 エフェクトタブ

このセクションのすべてのオプションは、[セクション：キュー](#)で説明されています。エフェクトを参照してください。

9.6.6 リリースタブ

リリースマスクとリリースタイムについては、[セクション：キュー](#)で説明しています。リリースを参照してください。

Cue Release

オンにすると、次のステップでプログラムされていないチェイスフィクスチャーのそれぞれのステップの後にリリースされます。

これにより、フィクスチャーが以前の状態に戻るギャップのあるオーバーレイチェイスを作成できます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

例えば、すべての代替キューがフィクスチャーを白に設定し、キュー間の中間を空白にするチェイスを作成できます。このオプションがオンの場合、フィクスチャーは白にバンプし、設定された色に戻ります。

9.6.7 すべてのキューナンバーを付け直す

このオプションは、オプション画面ではなく、ソフトキーでのみ使用できます。これにより、チェイス内のすべてのキューナンバーが1から始まります。

10. キューリスト

キューリスト（スタックまたはキュースタックとも呼ばれます。）を使用すると、一連のキューをレコードできます。キューのシーケンスにはそれぞれ独自のタイミングがあり、Goボタンでトリガーしたり、次のキューに自動的に実行したりできます。これにより、1つのリストで完全なショーを作成でき、毎回ショーがまったく同じでなければならない演劇に最適です。キューリストは、特にプレイバックフェーダーの数が少ないコンソールで、1つのフェーダーにさまざまな明かりを提供するために、バスクショーでも役立ちます。

キューリストは、コンソールがキュー間の変更を処理する方法がチェイスと異なります。キューリストは前のキューからのフィクスチャーの状態をチェイスし、キューでフィクスチャーを変更した場合のみフィクスチャーの状態を変更します。フィクスチャーの変更が保存されていない場合は、同じ状態のままになります。一方、チェイスはキュー間でクロスフェードし、新しいキューに情報が保存されていないすべてのフィクスチャーをフェードアウトします。

それぞれのキューのトラッキングオプションを使用して、キューリストのトラッキングビヘイビアを変更できます。ブロック、このキューのみ、ソロ。（Trackingを参照してください。）

キューリストの内容を表示するには、フェーダーに関連するプレイバック画面をタッチするか、< Open / View >を押してから、プレイバックの**Select**ボタンを押します。

	Layer	Delay In	Fade In	Delay Out	Fade Out	Priority Overlap	Link	Link Offset	Preload	Curve	Autoload	Timecode	Notes	View Cue
1	Tabwarm	0	2	- As In	- As In	>100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear	Load Cue Refer[1]	23:59:59.24		View
2	Cue 1	0	2	- As In	- As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear		23:59:59.24		View
3	End of scene	0	2	- As In	- As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear		23:59:59.24		View
4	Cue 2	0	2	- As In	- As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear		23:59:59.24		View
5	Cue 5	0	2	- As In	- As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear		23:59:59.24		View
6	Cue 6	0	2	- As In	- As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear		23:59:59.24		View

10.1 キューリストの作成

10.1.1 キューリストのプログラミング



Titan - Cuelist Basics

<https://youtu.be/Kp6XhdG6keM>

キューリストのプログラミングは、チェイスの記憶に似ています。

ステージでそれぞれのキューの明るさを設定し、それをキューリストに追加する必要があります。フェードタイムを設定したい場合は、キューを保存している間に取得するか、後で取得できます。

1. <RECORD>を押してから、[Create Cue List]を押します。
2. キューリストを保存するプレイバックの**Select**ボタンを押します。（キューリストをプレイバックウィンドウに保存することもできます。）
3. コンソールのレコードモードを選択します。フィクスチャー、チャンネル、ステージ、クイックビルド。トラッキングを使用している場合は、明確に設定したアトリビュートのみを記憶するので、[Record Mode Channel]が最適です。ただし、記憶したいものすべてを変更してプログラマー内にあることを確認する必要があります。
4. [Set Times]を使用して、デフォルトのフェードタイムとディレイタイム、自動キューリンクを設定します。これらの設定は、すべての新しいキューに割り当てられます。
5. 最初のキューの明るさを、手動または既存のキューで<INCLUDE>を使用して設定します。Shape Generator（シェイプジェネレーター）とPixel Mapper（ピクセルマッパー）が使用できます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

6. キューのレジェンドが必要な場合は、[Legend]を使用して設定します。 <Unfold>または Set Legendを使用して、後でこれを変更することもできます。（次のセクションを参照してください。）
 7. ハンドルのセレクトボタンまたは[Append Cue]を押して、プログラマーのコンテンツをキューリストのキュー1として保存します。
 8. 次のキューについて、ステップ5から繰り返します。ゼロに移動するフェーダーは保存されないため、前のキューからレベルをチェイスする場合を除き、キューの間に<CLEAR>を押さないでください。クリアを押す場合は、記憶するすべてのチャンネルが選択されているか、プログラマー（反転表示）で選択されていることを確認する必要があります。
 9. 必要なキューをすべて保存したら、<EXIT>を押して終了します。
- [Record Mode]では、フィクスチャーごとに記憶（変更または選択したフィクスチャーのすべてのアトリビュートが保存されます。）、チャンネルごとに記憶（変更されたアトリビュートのみが保存されます。）、レコードステージ（0以外のディマーチャンネルを持つすべてのフィクスチャーが保存されます。）、クイックビルド（他のプレイバックまたはパレットからキューを作成できます。使用するプレイバック / パレットを選択して、[OK]を押します。）
 - Record By Channelは、このキューリストを他のプレイバックと重ねてエフェクトを作成する場合に便利です。
 - 上記の手順を繰り返すことで、キューリストを再度開いてキューを追加できます。これは、キューリストに既に保存されているキューには影響しません。
 - 既存のキューの最後にさらにキューを追加するには、[Append cue]を押します。
 - 既存のキューを編集するには、[Cue Number =]を押して、編集するキューナンバーを入力します。変更を行い、[Update Cue x]を押します。
 - 新しいキューを挿入するには、[セクション：アップデートを使用してトラックされるキューを変更](#)を参照してください。
 - Advanced Optionsメニューでは、すべてのキューナンバーを付け替えたり、既存のキューナンバーを変更したりできます。
 - キューリスト内のキューの数に制限はありません。
 - キューリストは、フィクスチャーをインテンシティ0に設定している間に、次のキューの正しいポジションに移動するMove In Dark機能を提供します。のMove In Dark (MID)機能を参照してください。
 - それぞれのキューのトラッキングモードを変更できます。 [セクション：トラッキング](#)を参照してください。

レコードモード

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

[Record Mode]では、フィクスチャーごとの記憶（変更または選択されたフィクスチャーのすべてのアトリビュートが保存されます）、チャンネルごとの記憶（変更されたアトリビュートのみが保存されます）、レコードステージ（ゼロ以外のディマーチャンネルを持つすべてのフィクスチャーが保存されます。）またはクイックビルドを選択できます。（他の再生またはパレットからキューを作成できます。使用する再生/パレットを選択して、[OK]を押します。）



Record By Channelは、このキューリストを他の再生と重ねてエフェクトを作成する場合に便利です。

10.1.2 キューリストのキューのレジェンドを変更

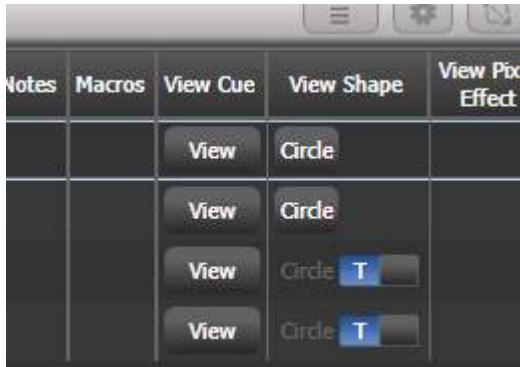
キューごとにレジェンドを設定できます。これはキューリストの実行時に画面に表示され、現在の場所をトラックするのに役立ちます。

1. トップレベルメニューの[Set Legend]を押します。複数のキューにレジェンドを設定する場合、<MENU LATCH>を押してSet Legendメニューをラッチします。
2. キューリストのセレクトボタンを押します。
3. キューリストのキューが画面に表示されます。リストをタッチするか、ホイールAを使用して、レジェンドを設定するキューを選択します。
4. [Cue Legend]を押してキーボードにレジェンドを入力し、<ENTER>を押します。
5. メニューをラッチした場合は、引き続き他のキューのレジェンドを設定するか、<EXIT>を押して終了できます。

10.1.3 キューリストでのシェイプトラッキング

シェイプはキューリストのキュー間をトラックできます。シェイプトラッキングが有効になっている場合、キューで開始されたシェイプは、次のキューを通じて継続します。シェイプトラッキングは、キューリストのプレイバックオプションの[Shape Tracking]オプションを使用して有効にします。[セクション：キューリストオプション エフェクトタブ](#)を参照してください。

シェイプを含むキューには、シェイプごとにボタンがあります。



シェイプがトラッキングしている次のキューでは、アクティブなシェイプごとにオプションスイッチが表示されます。

T：シェイプが次のキューにトラックできるようにします。

B：シェイプをブロックして、後続のキューに表示されないようにします。

キュー自体にも、すべてのシェイプをブロックするオプションを設定できます。[セクション：キューオプション](#)を参照してください。

@メニューを使用して、記憶中にシェイプの属性を個別にブロックすることもできます。属性バンクボタンを使用して属性を選択し、@を押してからFXグループボタンを押します。ソフトキーは、[Block Shape]および[Unblock Shape]オプションを提供します。属性がBlocked（ブロック）に設定されている場合、ホイールの表示には“Blocked”透かしが表示されます。

シェイプトラッキングが有効でない場合、それぞれのキューのシェイプは互いに独立しています。同一のシェイプ（サイズとスピードが同じ）が次のキューに保存されると、シェイプは再起動せずに実行を続けます。

10.1.4 キューリスト内でのプレイバックのオートローディング

キューがファイアしたときに1つ以上のプレイバックを自動的にロードするように、キューリスト内でキューをプログラムできます。プレイバックは、単一のキュー、チェイス、または別のキューリストにすることができます。これは、キューリストからチェイスやエフェクトをトリガーするのに便利な方法です。

アクティブなプレイバックをオートロードとして自動的に保存するか、手動でオートロードをキューに割り当てることができます。

アクティブなプレイバックをオートロードとして自動的に記憶するには：

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

1. キューリストレコードを選択した後、キューリストレコード画面の[Advanced Options]メニューで[Autoload Live Playbacks]をオンにします。
2. このキューにロードしたいプレイバックをオンにします。
3. キューを保存します。アクティブなプレイバックはオートロードとして保存されます。

オートロードを手動で編集するには、キューリストのプレイバックビューを使用します。

1. <OPEN / VIEW>を押します。
2. キューリストのブルーのセレクトボタンを押します。
3. キューリストのキューが画面に表示されます。変更するオートロードをクリックします。
(ウィンドウを全画面サイズに設定するか、スクロールしてAutoload列を表示する必要があります。Autoload列が表示されていない場合は、ウィンドウの左側にあるShow Allボタンをクリックしてください。)
4. ロードするプレイバックのセレクトボタンを押します。プレイバックのレジェンドがソフトキーに表示されます。
5. 他のキューにオートロードを追加し続けるか、<EXIT>を押して終了することができます。

	Layered	Delay In	Fade In	Delay Out	Fade Out	Priority	Overlap	Link	Link Offset	Preload	Curve	Autoload	Timecode	Notes	View Cue
1	Tubwarrn	0	2	- As In	- As In	100%	Wait For Go	Disabled		Linear	Load Cue Roller[2]	23:59:59.24		View	
2	Cue 1	0	2	- As In	- As In	100%	Wait For Go	Disabled		Linear		23:59:59.24		View	
3	End of scene	0	2	- As In	- As In	100%	Wait For Go	Disabled		Linear		23:59:59.24		View	
4	Cue 2	0	2	- As In	- As In	100%	Wait For Go	Disabled		Linear		23:59:59.24		View	
5	Cue 5	0	2	- As In	- As In	100%	Wait For Go	Disabled		Linear		23:59:59.24		View	
6	Cue 6	0	2	- As In	- As In	100%	Wait For Go	Disabled		Linear		23:59:59.24		View	

オートロードされたプレイバックは、キューの開始時にファイアし、次のキューにプレイバックをロードしていない限り、キューリストが次のキューに移動するとキルされます。

オートロードされたプレイバックが表示されているソフトキーを押すと、それぞれオートロードされたプレイバックのオプションを設定できます。

キューの場合、唯一のオプションは[Remove this Autoload]です。

チェイスリストまたはキューリストの場合、ソフトキーBを使用すると、プレイバックを最初からロードするか、特定のキューから開始するか、または目的のプレイバックでGoを押すかを選択できます。

オートロード時間列では、オートロードされたプレイバックのフェードイン、フェードアウト、およびディレイタイムを設定できます。通常、オートロードはキューに設定された時間を使用しますが、[Use Individual Target Times]を選択して、オートロードされたプレイバックで設定された時間を使用するか、独自の時間を自分で設定することもできます。

10.1.5 キューリストからのキーマクロの実行

キューリスト内でキューをプログラムして、キーマクロをトリガーできます。これにより、キューリストのキューがファイアしたときに実行できるカスタムアクションを設定できます。例えば、キューリストの最初のキューとして、フィクスチャーを点灯させることができます。

1. [Playback Options]を押します。
2. キューリストの**Select**ボタンを押します。
3. [Macros]を選択します。
4. プレイバックビューウィンドウで、マクロを追加するステップを選択します。
5. ステップに添付するマクロのボタンを押します。または、[Add]を押してリストからアクションを選択します。
6. “Macros”列には、追加したマクロが表示されます。



キューを選択し、削除するマクロのソフトキーを押してから、[Remove Link]を押すと、マクロを削除できます。

10.1.6 キューリストのキーボードショートカット / シンタックス

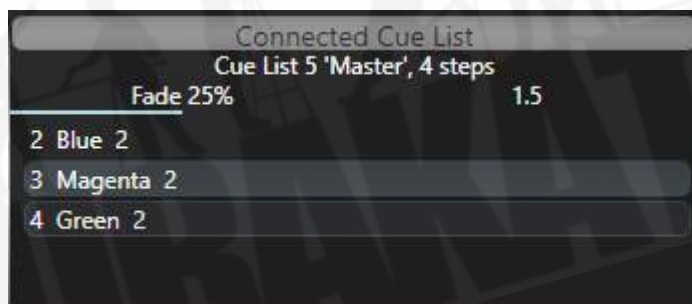
次のキーボードシンタックスを使用して、キューリストをすばやく記憶および編集できます。これらのコマンドは、選択されたプレイバックまたは現在接続されているプレイバックに対して機能します。nはキューナンバーです。

- <RECORD>, <CONNECT>, n, <ENTER> (レコードcue n)
- <COPY>, <CONNECT>, n (コピーcue n)
- <DELETE>, <CONNECT>, n (削除cue n)
- <INCLUDE>, <CONNECT>, n (インクルードcue n)
- <CONNECT>, n, <GO>. (ゴーcue n)

10.2 キューリストのプレイバック

10.2.1 キューリストの実行

キューリストのフェーダーを上げ、<GO>ボタンを押して最初のキューを実行します。ディスプレイのホイールディスプレイセクションには、キューリストのステータスが表示されます。現在のキューがハイライトされ、次のキューの周りに灰色のボックスが表示されます。(Diamond 9では、キューリストのステータスがエディター画面の下部に表示されます。)



また、キューリストのプレイバックアトリビュートディスプレイには、キューリストに関する情報が表示されます。現在のキューは上部に水色で表示され、次のキューは下に濃い青で表示されます。キューのフェードの進行状況は、水色のバーの棒グラフに表示されます。この下には、次のキューの時間が表示されます。時間は上矢印、時間は下矢印、dは遅延、fはフェードです。キューリストが手動クロスフェードに設定されている場合、赤い“M”が表示されます。



キューリストのレジェンドエリアをクリックするか、<OPEN / VIEW>を押してからプレイバックの**Select**ボタンを押すと、[Playback View]ウィンドウを開いてキューリストの詳細を表示することもできます。これは、すべてのタイミング、リンク、トラッキングステータスを示し、キューリストでシアターショーを実行するときに非常に役立ちます。

User Settings / Wheelsニューの“Auto View On Connect”オプションを有効にすると、キューリストをファイアしたときに、関連するプレイバックビューウィンドウが自動的に開きます。

Playback View - Cue List 5 'Master'									
Cues	Legend	Delay In	Fade In	Delay Out	Fade Out	Fixture Overlap	Link	Link Offset	
Options	1	Orange Look	0	2	As In	As In	100	After Previous	10s
Show All	2	Blue	0	2	As In	As In	100	After Previous	10s
Times	3	Magenta	0	2	As In	As In	100	After Previous	10s
	4	Green	0	2	As In	As In	100	After Previous	10s

キューで時間が進行中の場合、プレイバックビューウィンドウに緑色のプログレスバーが表示されます。左側の列には全体的な進行状況が表示され、それぞれのタイミングセクションには独自の進行状況が表示されます。

プレイバックビューはオートスクロールし、アクティブなキューを画面上に維持します。表示オプションを使用して、オートスクロールの動作を変更できます。（ウィンドウの上部にあるオプション/歯車アイコンをクリックします。）

- キューリスト内のキューのHTPレベルは、フェーダーレベルによってマスターされます。
- <GO>の上の<STOP>ボタンを押すと、フェードを一時停止できます。もう一度<GO>を押すと、フェードが再開されます。
- ホイールAを使用するか、左/右矢印キーを使用して"next"キューを選択することにより、キューリスト内の任意のキューに**skip**できます。GOを押すと、キューリストは次にそのキューを実行します。スキップしたくない場合は、<PREV CUE>ボタンと<NEXT CUE>ボタンを同時に押して、キューリストをリセットできます。（次のキューは現在のキューの後のキューになります。）
- キューリストが一時停止しているときに<STOP>を押すと、フェードタイムの後に前のキューに戻ることができます。
- <SNAP BACK>ボタンを押すと、前のキューに戻ることができます。（すべてのコンソールではありません。）
- <SNAP>ボタンのあるコンソールで、<SNAP>ボタンをオンにすると、<PREV> / <NEXT>ボタンは、プログラムされた時間を使用してprevious / nextのキューに移動するのではなく、すぐにキューにスナップします。ボタンのないコンソールでこのモードを有効にするユーザー設定[Chase Snap]もあります。
- <CONNECT / CUE>を押してから目的のキュー番号を入力し、<ENTER>キーまたはソフトキー[A]を押すと、キューに直接ジャンプできます。または、トップレベルメニューでキューナンバーを入力してから<CONNECT / CUE>を押すこともできます。（このボタンには、コンソールに応じて<CONNECT>または<CUE>というラベルが付いている場合があります。）
- キープロファイルを使用して、プレイバックのボタンを設定し、**Go、Stop、Connect、Next Cue、Prev Cue、Cut Next Cue To Live、Snap Back**などのさまざまな機能を使用できます。以下の[セクション：キューリストのキープロファイルオプション](#)を参照してください。
- キューリストのフェーダーを下げると、HTPチャンネルはフェードアウトしますが、キューリストはアクティブなままです。以下のセクションでは、キューリストを削除する方法について詳しく説明します。
- **タイムコード**を使用して、キューリストを自動的にプレイバックできます。[セクション：タイムコードまでのキューリストの実行](#)を参照してください。
- キーパッドに時間を入力して<GO>を押すと、次のキュータイムを変更できます。別のキューにジャンプして別の時間を設定するには、キューナンバーを入力して<CONNECT / CUE>を押し、時間を入力して<GO>を押します。

10.2.2 キューリストのキリング

キューリストがファイアすると、それをキルするまでアクティブなままです。これを行うには、< AVO> ボタンを押しながらキューリストのハンドルの **Select** のセレクトボタンを押します。

これをプレイバックオプションで変更して、フェーダーがゼロに達したときにキューリストを自動的にクリアすることができます。（プログラムメニューで [Playback Options] を押し、キューリストのセレクトボタンを押して、[Fader] [Fader Mode Intensity Kill At 0]. を選択します。

キープロファイルを使用して、ハンドルボタンの1つをコンフィグしてキューリストをリリースすることもできます。



キューリストがアクティブである間、現在のキューに保存されているシェイプ / エフェクトは、フェーダーがゼロであっても実行されます。キューリストで作業していて、原因不明のシェイプが発生している場合は、すべてのキューリストがキルされていることを確認してください。

10.2.3 トラッキング



Titan - Tracking In Cuelists

<https://youtu.be/B2fTri0G2-A>

デフォルトでは、キューリストはトラッキングモードで実行されます。アトリビュートの変更のみが保存され、その他はすべて前に設定されたレベルで続行されます。トラッキングモードは、編集が非常に簡単になるため、通常、演劇のパフォーマンスに使用されます。シーンの開始時にディマーレベルを調整する必要がある場合、そのシーンのすべてのキューでレベルを変更する必要はありません。新しいレベルが保存されるまで、変更は他のキューをトラックするだけです。

キューリスト全体に対してトラッキングモードをグローバルに有効または無効にすることができます。または、それぞれのキューで、プレイバックビューウィンドウ（またはプレイバックオプション、[Cue Options]）から個別にトラッキングモードを設定することもできます。

設定は次のとおりです。

設定	Action
----	--------

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

[Global] (デフォルト)	キューリストのグローバル設定に従います。
[Track]	キューがトラックします。
[Block]	キューは前のキューのトラッキング状態を取得しません。後続のすべてのキューは、ブロックキューからトラックされます。
[Solo Excluding Shapes]	キューに出入りする状態はトラックされませんが、トラックされないディマーのシェイプを除いて、シェイプはキューにトラックされます。これにより、すべてのレベルをソロ化するキューを使用できますが、ディマー以外のシェイプを続行できます。
[Cue Only]	このキューの変更は後続のキューにトラックされません。前のキューからの変更されていない状態は、後続のキューで復元されます。
[Solo]	ソロキューに出入りする状態はトラックされません。前のキューの状態は後続のキューにトラックされますが、ソロキューには表示されません。
[Block Shapes]	トラックされたシェイプはこのキューから停止します。その他のアトリビュートは引き続きトラックされます。これにより、すべてのシェイプが停止することを保証できるポイントを作成できます。

10.2.4 MOVE IN DARK (MID) 機能

劇場でムービングライトを使用する場合、ムービングライトがアウトして、次のキューのスタンバイができてるように配置することがよくあります。Move In Dark機能は、フィクスチャーが点灯していないときに次のキューのフィクスチャーを自動的に配置することでこれを行います。

Move In Darkオプションは、キューリスト全体または個々のキューに対して設定できます。

キューリスト全体のオプションを設定するには、[Playback Options]、キューリストのセレクトボタン、[Playback]の順に押します。

設定	Action
[Disabled]	個別のキュー設定に関係なく、キューリスト内のすべてのキューに対してダークイン機能を無効にします。
[Early]	個々のキューでオーバーライドされない限り、できるだけ早くフィクスチャーを配置します。
[Late]	フィクスチャーをできるだけ遅く配置します。
[Off] (デフォルト)	個別のキューで有効化されていない限り、Move In Darkをオフにします。

個々のキューについて、オプションはプレイバックウィンドウを使用して設定されます。

設定	Action
[Global] (デフォルト)	キューリストのグローバル設定を使用します。
[Cue Number]	移動を実行するキューを指定します。
[Cue Offset]	事前に希望するキューの数を指定します。
[Disabled]	このキューのMove In Darkを防止します。
[Early]	できるだけ早く移動します。
[Late]	できるだけ遅く移動します。

Move In DarkディレイとMove In Darkフェードタイムは、キューリスト全体またはSet Timesメニューを使用してそれぞれのキューに設定できます。それぞれのキューには、そのキュー中の動きを防ぐMove In Dark Inhibitオプションもあります。（特定のポイントでフィクスチャーノイズを防ぐ必要がある場合に役立ちます。）

フィクスチャーのインテンシティがゼロを超えるか、Move In Darkが発生すると想定されているときに、Move In Darkが禁止されている場合、コンソールは代わりに最も近い適切なキューでの移動をしようとします。

10.2.5 キューリストのキープロファイルオプション

キープロファイルを使用すると、プレイバックハンドルのボタンにさまざまな機能を割り当てることができます。（Sapphire Touchには追加の黒いボタンもあります。）キューリストがタッチボタンに保存されている場合は、それに機能を割り当てることができます。機能の完全なリストについては、キープロファイルを参照してください。

10.3 キューリストの編集

このセクションでは、キューリスト内のキューを編集する方法について説明します。キューリスト全体をコピー、移動、削除するには、[コピー、移動、リンク、削除セクション](#)を参照してください。

10.3.1 プレイバックビューウィンドウ

キューリストを編集する最も簡単な方法は、プレイバックビューウィンドウを使用することです。（<OPEN / VIEW>を押してから、キューリストのセレクトボタンを押して開きます。）これにより、それぞれのキューのグリッドが表示され、キューのほとんどの機能を変更できます。グリッドで変更するアイテムをクリックすると、ソフトキーにさまざまなオプションが表示されます。



	Layered	Delay In	Fades In	Delay Out	Pairs Out	Prebars Overlap	Link	Link Offset	Preload	Curve	Autoload	Timecode	Notes	View Cue
1	Tubwarrn	0	2	- As In	- As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear	Load Cue Refer[2]	23:09:59.24		View
2	Cue 1	0	2	- As In	- As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear		23:09:59.24		View
3	End of scene	0	2	- As In	- As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear		23:09:59.24		View
4	Cue 2	0	2	- As In	- As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear		23:09:59.24		View
5	Cue 5	0	2	- As In	- As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear		23:09:59.24		View
6	Cue 6	0	2	- As In	- As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear		23:09:59.24		View

複数のキューを一度に変更するには、変更するアイテム全体にボックスを描画します。

インテンシティビューウィンドウは、すべてのフィクスチャーの状態を確認するのに役立ちます。[セクション：インテンシティウィンドウ](#)を参照してください。

10.3.2 CUE VIEWウィンドウでの値の編集

キュービューウィンドウを使用して、それぞれのキューのすべてのフィクスチャーの値を編集できます。プレイバックビューウィンドウの右端にあるView Cueボタンを押します。

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Queue Number	Order	Diameter	Shutter	Pan	Tilt	Colour Palettes	Colour	CTO	White	Cyan	Red	Magenta	Green	Yellow	Blue
181	1	300.00	Open	36.49	55.23	Fixed	Open	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
182	2	300.00	Open	26.53	58.81	Fixed	Open	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
183	3	300.00	Open	43.67	58.00	Fixed	Open	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
184	4	300.00	Open	49.33	56.50	Fixed	Open	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
185	5	300.00	Open	46.50	54.83	Fixed	Open	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
186	6	300.00	Open	47.14	57.55	Fixed	Open	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
187	7	300.00	Open	47.18	64.37	Fixed	Open	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
188	8	300.00	Open	32.42	54.85	Fixed	Open	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
189	9	300.00	Open	45.26	55.27	Fixed	Open	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
130	10	300.00	Open	25.91	42.83	Fixed	Open	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
111	11	300.00	Open	40.56	42.83	Fixed	Open	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
112	12	300.00	Open	35.03	37.34	Fixed	Open	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
113	13	300.00	Open	35.58	26.55	Fixed	Open	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
114	14	300.00	Open	41.78	28.53	Fixed	Open	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

次に、変更する値をクリックして、ソフトキーを使用して編集できます。

- コンテキストメニューボタンを使用すると、それぞれのキューのフィクスチャーのアトリビュートのレベル、シェイプ、エフェクト、タイムが表示できます。
- レベルがパレットから設定されている場合、**View Palettes**ボタンは、使用されているパレットまたは基になる値を表示します。
- **View Tracking Values**ボタンが選択されている場合、トラッキング値（このキューに直接保存されているのではなく、別のキューからトラックされた値）は薄いグレーで表示されます。

10.3.3 キューの移動とコピー

キューリスト内でキューをコピーまたは移動するには、いくつかの方法があります。キューを他のキューリストに移動することもでき、**Unfold**を使用できます。（次のセクションで説明します）
 キューを移動するには、ビューウィンドウでキューをクリックしてドラッグするか、キュー番号をクリックして[Change To]ソフトキーを使用して新しいキュー番号を入力します。番号を変更すると、キューはリスト内の正しい位置に移動します。キューを削除するには、<DELETE>を押し、ウィンドウでキューを選択してキューをもう一度タップするか、<ENTER>キーまたは<Confirm>を押して確認します。

コマンドラインスタイルの一連のキー押下を使用することもできます。

{fader select}はプレイバックフェーダーセレクトボタン、nはキューナンバー、角括弧内のセクションはオプションです。@ボタンはテンキーによるものです。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

キー押下	アクション
COPY {fader select} n @ m ENTER	同じキューリスト内の新しいキューmとしてキューnをコピーします
MOVE {fader select} n @ m ENTER	同じキューリスト内のキューnをキューmに移動します
COPY {fader select} n @@	同じキューリストの最後にある新しいキューとしてキューnをコピーします
DELETE {fader select} n ENTER ENTER	キューnを削除
COPY {fader select} n {fader select} m ENTER	キューnを別のキューリストの新しいキューmとしてコピーします
COPY {fader select} n {fader select} ENTER	別のキューリストの最後にある新しいキューとしてキューnをコピーします

コピーコマンドの場合、<COPY>の代わりに<MOVE>を使用してキューを移動できます。<MOVE>ボタンがないコンソールの場合は、(<AVO>と<COPY>)を同時に押してMoveを取得できます。

<THRU>、<AND>、<Not>を使用して複数のキューを変更できます。例えば、キュー3、4、5、7、10を、キュー20から始まる新しいキューのブロックにコピーするには、次のようにします。<COPY> {fader select} 3 <THRU> 7 <Not> 6 <AND> 10 <@> 20 <ENTER>

キーシーケンスに詳しい場合は、<@>の代わりに<ENTER>キーを押すことができます。例えば、キューリストの最後にキューをコピーするには、<COPY> {fader select} n <ENTER><ENTER>を実行します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

10.3.4 UNFOLDを使用したキューリストの編集

<Unfold>ボタンは、キューリストのそれぞれのキューをいずれかのプレイバックフェーダーに配置します。これにより、それぞれのステップをスタンドアロンキューのように個別に実行および編集できます。

1. <Unfold>を押してから、編集するキューリストのセレクトボタンを押します。
 2. キューがプレイバックフェーダーにロードされます。ディスプレイには、キューナンバーとレジンドが表示されます。（ソフトキーFとGを使用したその他のキューを参照してください。）
 3. プレイバックフェーダーを上げて、そのキューの内容を出力します。（フェードタイムはプログラムどおりに動作します。）
 4. さまざまなUnfoldオプションを使用できます。詳細は以下のとおりです。
 5. もう一度<Unfold>を押すと、Unfoldモードが終了します。
- キューの内容を**編集**するには、<CLEAR>を押してプログラマを空にし、フェーダーを上げてキューを出力し、変更を加え、[Record Step]を押してから、キューナンバーの**セレクト**ボタンを押します。
 - プログラマをライブステップに**マージ**するには、[Record Step]をダブルタップします。
 - キューのタイムまたはキューリンクを変更するには、[Edit Times]を押し、次にキューの**セレクト**ボタンを押して、時間を設定します。（Timingを参照してください。）
 - 新しいキューを**挿入**するには、新しいキューの明るさを設定し、B [Insert Step]を押してから、新しいキューを移動する場所のプレイバックボタンを押します。以降のすべてのキューは1つずつシフトされ、新しいキューには2つの既存のキューの間にナンバーが付けられます。（例えば、プレイバック3を押すと、新しいキューは2.5になります。）
 - キューを**移動**または**コピー**するには、<MOVE>または<COPY>ボタンを押し、移動またはコピーするキューの**セレクト**ボタンを押してから、移動先の**セレクト**ボタンを押します。
 - キューを**削除**するには、<DELETE>ボタンを押してから、削除するキューの**セレクト**ボタンを押します。**セレクト**ボタンをもう一度押して確認します。
 - **キューのレジンド**を変更するには、[Set Step Legend]を押してから、変更するステップのプレイバック**セレクト**を押します。
 - キューリストにプレイバックフェーダーよりも多くのキューがある場合は、ソフトキーFおよびGを使用して次のページに移動できます。

10.3.5 アップデートを使用してトラックされるキューを変更

キューリストのフィクスチャー設定は前のキューからトラックされるため、設定を編集する場合は、最初に設定されたキューを見つける必要があります。

Update機能は、現在ファイアされているキューからキューリストをさかのぼって、自動的に正しいキューを**更新**します。

1. キューリストがファイアした状態で、フィクスチャーを選択し、保存したい設定に変更します。
2. <UPDATE>を押します。（コンソールに更新ボタンがない場合は、<RECORD CUE>、[Update]を押します。）
3. <ENTER>を押すと、新しい値がすぐにキューリストに保存されます。



ソフトキーに、更新可能なパレットとプレイバックのリストが表示されます。必要に応じて、これらを選択または選択解除します。ソフトキーオプションを使用した場合は、<ENTER>を押して更新を完了します。

変更したアトリビュートが前のキューからトラックされた場合、Updateは現在のキューではなくそのキューを更新します。

10.3.6 実行中のキューリストの編集

Unfold（展開）を使用せずにキューリストを実行しているときに、キューリストのキューを編集することもできます。

1. フェーダーを上げて**キューリストをファイア**します。
2. **ホイールA**を使用して変更するキューナンバーを選択し、<GO>ボタンでその番号にジャンプします。（Pearl Expert / Tiger Touch 1では、<GO>ではなく、Snap Backボタンの上にある白い↔ボタンを押します。）
3. <CLEAR>を押して、プログラマが空であることを確認します。
4. 現在のステップに必要な変更を加えます。

5. <RECORD>、<CONNECT>の順に押し、[Replace]、[Merge]、または[Insert After]を選択して変更を保存します。（Pearl ExpertおよびTiger Touch 1では、Rec Stepボタンを使用します。）
6. <GO>ボタン（Pearl ExpertおよびTiger Touch 1の白い⇄ボタン）を押して、次のステップに進みます。



<RECORD> <CONNECT / CUE> <CONNECT / CUE>を押して、変更を現在のライブキューにマージすることもできます。

10.3.7 実行中のキューリストの時間を編集する

- <Live Time>ボタンと<Next Time>ボタン（すべてのコンソールではありません。）を使用して、キューのタイムを次のように編集できます。
 1. フェーダーを上げて**キューリストをファイア**します。
 2. **ホイールA**を使用して変更するキューナンバーを選択し、<GO>ボタンでジャンプします。（Pearl ExpertおよびTiger Touch 1では白い⇄ボタン）
 3. <Live Time>を押して現在のステップの時間を設定するか、<Next Time>で次のステップを設定します。ライブおよび次のステップナンバーは、コントローラーホイールの上にあるディスプレイに表示されます。
 4. ソフトキーを使用して、タイム、リンク、オーバーラップの設定を行います。（時間の説明については、[セクション：キューのコピーまたは移動](#)を参照してください。）[Link to next step]オプションをオンに設定すると、次のキューは<GO>ボタンを待ちません。
 5. <GO>ボタン（Pearl ExpertおよびTiger Touch 1の白い⇄ボタン）を押して、次のステップに進みます。
- レビューボタンを使用すると、新しいタイミングでライブステップをテストできます。
- 上記のUnfoldセクションで説明したように、<Unfold>を使用して時間を設定することもできます。

10.3.8 レコード中にキューリストを編集

Record Cue Listメニューにいるうちにキューの編集ができます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

1. [Cue Number = x]を押して、編集するキューナンバーを入力します。
2. コンソールがキューにジャンプし、出力が表示されます。
3. 現在のステップのプログラミング、または[Edit Cue x Times]を使用してタイミングを変更します。
4. [Update Cue x]またはRec Stepボタンを押して変更を保存します。

Update Mode

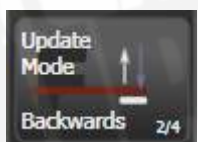
[Update Mode]ソフトキーを使用すると、キューの変更をトラックする方法を設定できます。

Forwards



[Update Mode Forwards]は、現在のキューのチャンネルを更新し、次にチャンネルが変更されるまで後続のキューをトラックします。これより前のキューの値は変更されません。

Backwards



[Update Mode Backwards]は、現在のキューを更新し、チャンネルが最後に変更されるまで、キューを逆方向にトラックします。

Both



[Update Mode Both]は現在のキューを更新し、前の変更から前のキューを逆方向にトラックし、次のキューを介して次の変更に進みます。

Cue Only



[Update Cue Only]は、現在のキューを設定するだけです。



このメニューを使用してキュー番号を変更することはできません。[キュー番号]を押すと、編集集中のキューが変更されます。[詳細オプション]を使用してキュー番号を変更します。

10.3.9 キューの範囲内の値の更新

キューリスト（またはチェイス）のキューの範囲の値をマージまたは置換できます。これは、キーパッドまたはプレイバックビューから実行できます。

プレイバックビューで<RECORD>を押し、必要なキューをタッチしてドラッグすることで、キューまたはキューの範囲を選択します。[Merge]または[Replace]を選択します。（または<ENTER>を押してマージします。）現在のプログラマーは、選択したすべてのキューにマージされます。

キーパッドから、キューリスト（またはチェイス）を接続し、<Rec Step>を押します。次に、シンタックス<n> THRU <m>を使用して範囲を選択するか、<n> AND <m>を使用して一緒になっていないキューを選択します。選択したキューを開いていると、プレイバックビューで赤くハイライトされます。必要なキューをすべて選択したら、<ENTER>を押してから、[Merge]または[Replace]を選択します。（または、もう一度<ENTER>を押してマージします。）

10.3.10 キューの無効化

キューを一時的に無効にするには、プレイバックビューウィンドウの右端にあるDisableオプションを使用します。Disabledボックスを選択し、ソフトキーで[Cue Disabled]を設定できます。キューが無効に設定されている場合、スキップされます。これはキューを削除するのに便利な方法ですが、後で元に戻すこともできます。

10.3.11 INCLUDEを使用したキューリストからのキューの抽出

Includeを使用して、キューリストから1つのキューをプログラマーにリロードできます。 < INCLUDE>を押してキューリストを選択し、含めるキューナンバーを入力して、[Include Cue]を押します。

現在接続されているキューリストからこれを行う場合は、< INCLUDE>、< CONNECT>を押し、キューナンバーを入力し、[Include Cue]を押します。

これは、キューリストの状態を別のプレイバックで再利用する場合に便利です。キューのシェイプ / エフェクトを編集する場合にも役立ちますが、プレイバックビューウィンドウからも編集できます。

10.4 キューリストのコピー、移動、リンク、削除

このセクションでは、キューリスト全体をコピー、移動、および削除する方法について説明します。キューリストの編集セクションでは、キューリスト内の個々のキューをコピー、移動、および削除する方法について説明します。

10.4.1 キューリストのコピーまたは移動

< COPY>ボタンと< MOVE>ボタンを使用して、キューリストをコピーしたり、新しいプレイバックに移動したり、プレイバックのリンクされたコピーを作成したりできます。Moveは、コンソールを片付けるのに役立ちます。リンクされたコピーは、同じキューリストを異なる再生ページに表示する場合に役立ちます。

この操作はキューの場合とまったく同じです。コピー、移動、リンク、および削除で説明されています。

10.4.2 キューリストの削除

< DELETE>を押してから、削除するプレイバックのセレクトボタンを押すと、キューリスト全体を削除できます。もう一度セレクトボタンを押すか、[Confirm]ソフトキーを押すか、< ENTER>キーを押して、削除を確認します。

10.5 キューリストのタイミング

10.5.1 キューリストの時間とフェードのオプション

時間設定は、キューリスト内のキューごとに独立しています。ディスプレイには、使用しているキューが表示されます。**Wheel A**を使用するか、キューリストの**Edit Times**メニューの[Select Cue Number]ソフトキーを押すことにより、アクティブなキューを選択できます。

オーバーラップとフェードタイムの詳細については、下の図を参照してください。

1. メインプログラムメニューでA[Edit Times]を押してから、キューリストの**Select**ボタンを押します。
2. 編集するキューを変更するには、**Wheel A**を使用してリストをスクロールするか、[Select Cue Number]を押してから、編集するキュー番号を入力して<ENTER>キーを押します。
 - Connectボタンの右側にあるChase矢印ボタンでも、キューをステップスルーします。
 - キューの範囲を選択して、ホイールBを使用するか、プレイバックビューウィンドウでグリッドで選択するキューをドラッグして、複数のキューのタイミングを一度に変更できます。
3. 時間を設定します。
 - <GO>を押してからキューが開始するまでのディレイタイムを設定するには、[Delay In]を押し、秒単位で時間を入力して<ENTER>を押します。
 - キューのフェードインタイムを設定するには、[Fade In]を押してから秒数を入力し、<ENTER>を押します。HTPチャンネルとLTPチャンネルの両方がフェードの影響を受けます。
 - キューのフェードアウトタイムは、デフォルトでフェードインタイムと同じに設定されています。[Fade Out]を押してフェードアウトタイムを変更し、時間を秒単位で入力して<ENTER>を押すことができます。フェードインタイムに等しく設定するには、時間を削除し、ボックスを空白のままにします。
フェードアウトタイムは次のキューがファイアしたときに開始するため、時間を1秒に設定すると、新しいキューがフェードインを開始するときにアウトゴーイングキューが1秒のフェードアウトを開始します。
 - キューの[Delay Out]設定は通常、コンソールが次のキューに自動的にリンクし、次のキューがフェードインを開始するまでの待機時間を設定する場合に使用されます。したがって、アウトゴーイングキューはフェードアウトし始め、ディレイは新しいキューがフェードインを開始する前に、タイムアウトが発生します。

10.5.2 キューのリンクとリンクのオフセット

キューリスト内のキューをリンクして、複雑なセルフタイムシーケンスを構築できます。リンクオプションはソフトキーを使用して設定され、次のとおりです。

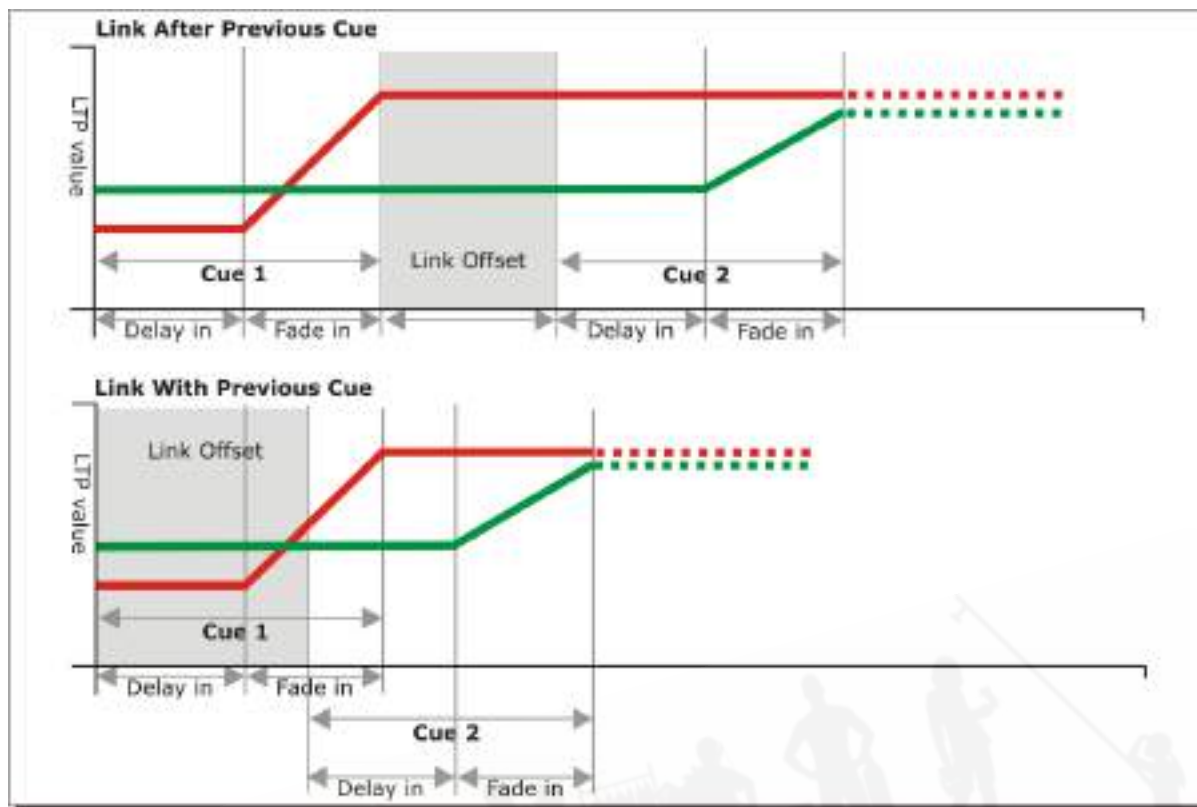
リンクオプション	アクション
[Link Wait For Go]	キューは、Goボタンが押されるのを待ってから、すぐにファイアします。リンクオフセットは無効です。
[Link After Previous Cue]	前のキューのディレイが終了し、フェードインしたときにキューがファイアします。リンクオフセットを設定して、前のキューの終了とこのキューのファイアの間にディレイを追加できます。オフセットは、秒単位の時間として、または前のキューのフェードタイムのパーセンテージとして指定できます。
[Link With Previous Cue]	前のキューがファイアすると同時にキューがファイアされます。リンクオフセットは、前回のキューのファイアと今回のキューのファイアの間にディレイを追加するように設定できます。秒単位で設定するか、前のキューのフェードタイムのパーセンテージとして設定できます。

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



これらのオプションを使用すると、簡単なステップを構築することにより、複雑なセルフタイムシーケンスを作成できます。例えば、次のエフェクトが必要な場合：

- <GO>が押されると、フィクスチャー1が20秒間でフェードアップし始めます。
- 10秒後、2つは15秒でフェードアップします。
- 両方のライトが5秒間点灯します。
- 両方のライトが3秒で消える。

プログラム可能です。

- **Cue 1** - Fixture 1 @ 100%, Fade In 20s, Link Wait For Go
- **Cue 2** - Fixture 2 @ 100%, Fade In 15s, Link With Previous, Link Offset 10s
- **Cue 3** - Fixture 1 AND 2 @ 0%, Fade Out 3s, Link After Previous, Link Offset 5s



以前のバージョンのソフトウェアで“cue overlap”と呼ばれていたエフェクトを得るには、[Link With Previous Cue]を使用して、リンクオフセットタイムの割合を設定します。100%のリンクオフセットは0%のキューオーバーラップに相当し、逆も同様です。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

10.5.3 個々のアトリビュートのフェードタイム

IPCGBESアトリビュートグループごとに個別のフェードタイムを設定できます。これを適用するフィクスチャーを選択することもできます。例えば、ポジションの変更に2秒かけ、カラーの変更に10秒かけるという設定ができます。

さらに、アトリビュートごとに個別の時間を設定できるため、チルトまでの異なる時間でパンをフェードさせることができます。

アトリビュートグループの時間を設定するには、最初に[Edit Times]メニューを選択し、上記のように設定するキューに移動してから、[Next]を押してオプションの2ページ目に移動します。

1. [Attribute times]を押します。
2. キュー内のすべてのフィクスチャーが選択されます。フィクスチャーの時間を変更したくない場合は、ここで選択を解除してください。<ALL>ボタン（次回の下）を押してキュー内のすべてのフィクスチャーを選択するか、<AVO> + <ALL>を押してすべてのフィクスチャーの選択を解除できます。
3. 変更するアトリビュートグループのソフトキーを押します。
4. [Delay]を押して**ディレイタイム**を設定するか、[Fade]を押してフェードタイムを設定します。[Use Global]を押して、アトリビュートグループのタイミングを削除し、キューの通常の遅延/フェード時間に戻ります。



[Individual Attributes]を使用して、グループ内の1つのアトリビュートの時間を設定できます。例えば、ポジショングループ内からパンするだけです。キュービューウィンドウを使用して、個々のアトリビュートの時間を設定することもできます。

10.5.4 フィクスチャーのオーバーラップ

キューごとにフィクスチャーのオーバーラップを設定できます。これにより、キュー内のフィクスチャーがすべて同時にではなく順番に変更される効果が作成されます。これについては、キューのタイミングで詳しく説明しています。

10.5.5 タイムコードまでのキューリストの実行



Titan - Recording Timecode

https://youtu.be/1abZT_fflvs

コンソールは、タイムコードに合わせてキューリストを自動的に実行できます。これは、何度も同じ複雑なパフォーマンス、または無人操作で非常に役立ちます。キューリストのそれぞれのステップには、実行する時間が割り当てられています。



タイムコードにショーを作成するための合理的な方法はタイムラインの章を参照してください。

コンソールには、最大4つの個別のタイムコードソースを設定できます。それぞれについて、タイムコードは、システムクロック、内部タイムコードソース、MIDI、SMPTE、またはWinampから読み取ることができます。内部タイムコードは、後で外部タイムコードソースによってトリガーされるシーケンスのプログラミングに役立ちます。

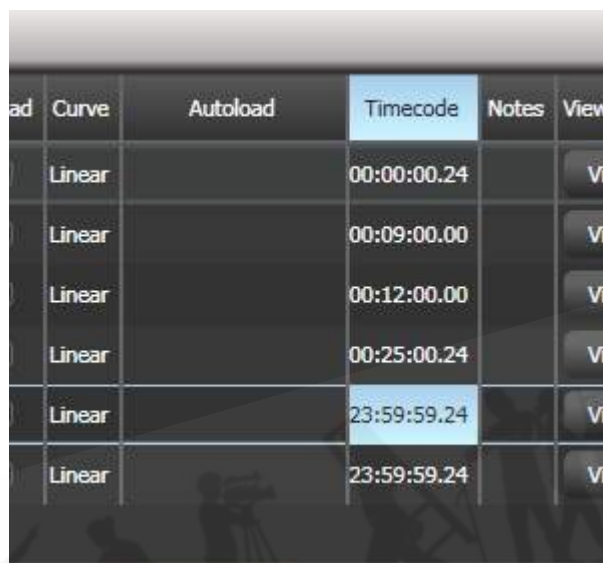
1. タイムコードを設定したいキューリストを接続します。
2. トップレベルメニューの[Timecode]を押します。
3. **ソフトキー[A]**を押してタイムコード1~4を選択し、**ソフトキー[B]**を押して目的のタイムコードソースを選択します。
4. [Record]を押します。
5. タイムコードソースを開始します。内部タイムコードを使用している場合は、[Play]を押して開始します。
6. 赤いGoボタンを押して、キューを開始したいときにそれぞれのキューをステップします。
7. 終了したら、[Record]を押します。

タイムコードされたキューリストを再生するには、タイムコードメニューの[Connected Cue Lists]を押し、再生するキューリストを選択します。次に、[Timer Disabled / Enabled]を押してタイムコード入力を有効にします。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

タイムコードソースを開始すると（または内部タイムコードを使用している場合は[Play]を押す）、タイムコードがプログラムされた時間と一致すると、それぞれのキューが起動します。

キューのタイムコードを編集するには、プレイバックビューでキューのタイムコードセルを選択して正しい時刻を入力するか、メニューボタンを使用して[Time Edit]を押し、キュー番号を入力し、[Next]をクリックしてこのメニューの3ページ目に切り替えます。[Timecode =]そして新しいタイムスタンプを入力します。



ad	Curve	Autoload	Timecode	Notes	View
	Linear		00:00:00.24		Vi
	Linear		00:09:00.00		Vi
	Linear		00:12:00.00		Vi
	Linear		00:25:00.24		Vi
	Linear		23:59:59.24		Vi
	Linear		23:59:59.24		Vi

時間を編集しているときに、ホイールBを使用して複数のキューを選択し、ソフトキーオプションを使用して値を入力して、すべてのキューの時間を変更することもできます。[Timecode =]でタイムコードを直接設定し、[Offset =]で設定した値を使用できます。[Add +]または[Subtract -]を追加して、選択したすべてのタイムスタンプをこのタイムスパンだけシフトします。

4つの可能なソースのそれぞれのタイムコードディスプレイウィンドウを開いて、着信タイムコードを表示できます。< VIEW / OPEN >を2回押してから、ワークスペースの選択ボタンから[Timecode x] (xは1~4) を押します。



10.6 キューリストオプション

キューリストのオプションは、再生オプションから設定します。 <OPTIONS> (またはトップレベルメニューの[Option]ソフトキーを押してから、編集するキューリストのセレクトボタンを押します。

キューリストの<OPEN / VIEW>、**セレクト**ボタンの順に押し、オプションタブをクリックして、キューリストビューウィンドウからキューリストオプションを設定することもできます。

キューリストオプションは、キューおよびチェイスの場合とほとんど同じですが、ここでは追加のキューリストオプションについてのみ説明します。

1. トップレベルメニューで[Playback Options]を押します。
2. 編集したいキューリストのセレクトボタンを押します。

キューリストのオプションをウィンドウに表示するには、<OPEN / VIEW>を押してからキューリストのセレクトボタンを押し、オプションタブをクリックします。

キューリストオプションは、キューおよびチェイスとほとんど同じですが、ここでは追加のキューリストオプションについてのみ説明します。

10.6.1 ハンドルタブ

すべてのオプションはキューの場合と同じです。オプションを参照してください。

10.6.2 プレイバックタブ

ブラインド、クロスフェードHTP、優先度、起動時の実行はキューの場合と同じで、プレイバックで説明されています。

Cue Links Disabled

リンクされているようにプログラムされている場合でも、キューリスト内のすべてのキューのリンクを解除するため、次のキューに移動するにはGoボタンを押す必要があります。

Loop Action

キューリストの最後に何が起こるかを設定します。

設定	アクション
Stop on final cue	キューリストは、最後のキューに達すると進行を停止します。
Loop	キューリストは最後のキューの後に最初のキューに戻ります。* Move in Darkが有効になっている場合、これもループします。 * (デフォルト)

Move In Dark

キューリスト全体のモードを設定します。(Move In Dark (MID) 機能を参照)

設定	アクション
Off	個々のキューの設定に従います。(デフォルトオプション)
Disabled	キューに設定されていても、move in darkしません。
Early	フィクスチャーインテンシティが0になるとすぐに移動します

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

Late	フィクスチャーが必要になる前に最後のキューに移動します
------	-----------------------------

Shape Tracking

キュー間でシェイプをトラックする方法を設定します。

Setting	Action
Off	次のキューが始まるとシェイプが停止します。
On	キューで停止または変更されるまでシェイプがトラックされます。
Local	上記のトラッキングオプションに従います。(デフォルトオプション)

Timecode Source

このキューリストで使用されるタイムコードソースを割り当てます。

Tracking

トラッキングモードを有効または無効にします。(以前のキューから変更されていない設定が維持されます。) デフォルトで有効になっています。

10.6.3 タイムタブ

すべてのオプションはキューの場合と同じです。Timesを参照してください。

10.6.4 フェーダータブ

Cue List Fader Mode

キューリストフェーダーの動作を設定します。

設定	アクション
----	-------

Fader Mode Intensity Kill With Off	フェーダーは全体的なHTPLレベルをマスターし、キューリストはフェーダーがゼロに下げられてもアクティブ（接続）のままです。
Fader Mode Intensity Kill At 0	フェーダーは全体的なHTPLレベルをマスターし、フェーダーが0に下がるとキューリストがキルされます。
Manual Crossfader	フェーダーはマニュアルクロスフェードコントロールとして動作し、フェーダーがトラベルの上部または下部に到達すると、キューリストは自動的に次のキューに進みます。

- 実行中のフェーダーをフェーダーに”Capture”して、フェーダーの位置を一致させることで手動で制御できます。
- 手動クロスフェードでキューリストを起動すると、フェーダーがゼロのままになるとインテンシティが最大になります。
- シェイプとピクセルマッパーエフェクトは手動クロスフェードでフェードインしますが、フェーダーが0に戻っても削除されないため、出力に影響を与える可能性があります。
- キューリストのオートロードは、フェーダーによって実行される手動のクロスフェードに関係なく、プログラムされたフェードタイムを使用します。
- 部分的に完了したクロスフェードは、<GO>を押すことで完了できます。

Fire first cue

フェーダーを上げられたときに最初のキューを自動的に起動するか、GOボタンを押して起動する必要があるかを設定します。

10.6.5 エフェクトタブ

すべてのオプションはキューの場合と同じです。エフェクトを参照してください。

10.6.6 リリースタブ

キューのリリースマスクとリリースタイムについて説明しています。リリースを参照してください。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

10.6.7 キューのリリース

次のキューでプログラムされていない場合、次のキューに移動するときにリリースするフィクスチャーを設定します。これは、いくつかの効果を作成するのに役立ちます。



以前のバージョンでここで設定できた**キューオプション**は、プレイバックビューウィンドウを使用して設定されるようになりました。〈OPEN / VIEW〉を押してから、プレイバックのセレクトボタンを押します。グリッドで直接キュー設定を編集できます。

10.7 シアタープログラミングクイックガイド

他の劇場スタイルのコンソールのプログラミングに慣れている場合は、Titanタッチスクリーンよりも keypad / syntaxスタイルのインターフェースの使用に慣れています。しかし、キーパッドを使用してTitanでシアターショーをプログラムできます。

- コンソールのラベル付きボタンは次のように表示されます：〈ENTER〉
- 〈@〉ボタンは、テンキーの横にあるボタンです。
- 一部のコンソールでは、〈CUE〉ボタンには〈CONNECT〉または〈CONNECT / CUE〉というラベルが付いています。
- 一部のコンソールでは、〈THRU〉ボタンに〈THRU〉または〈THROUGH〉というラベルが付いています。
- 一部のコンソールでは、〈AND〉ボタンと〈THRU〉ボタンが固定ボタンとして提供されおらず、代わりにソフトキーの[And]と[Through]オプションが提供されています。

コンソールのラベル付きボタンは、〈ENTER〉のように表示されます。一部のコンソールでは、〈CUE〉ボタンに〈CONNECT〉というラベルが付いています。〈@〉ボタンは、テンキーの横にあるボタンです。

ディマー / フィクスチャーには、フィクスチャーボタンの左上隅に表示されるユーザーナンバー（他のコンソールのチャンネルナンバーと同じ）があります。これは、キーパッドコマンドに表示される“n”の数字です。この数は、[Set Legend]ソフトキーを使用して変更できます。[セクション：レジエントの設定](#)を参照してください。グループにもユーザーナンバーがあります。



フィクスチャーボタンに表示されるユーザーナンバー

ディママー / フィクスチャーレベルの設定

- n <@> <@> : Set fixture n to 100%
- n <@> v <ENTER> : Set fixture n to v% (you need to enter 2 digits so "50" for 50%)
- n <THRO> m <@> v <ENTER> : Set fixtures n - m to v%
- n <AND> m <AND> p <@> v <ENTER> : Set fixtures n,m,p to v%
- <GROUP> n <@> v <ENTER> : Set fixtures in group n to v%
- <CLEAR> : Snap release edited channels back to programmed state – like Cheat on ETC
- t <CLEAR> : Release edited channels fading over time t

ムービングライト / インテリジェントフィクスチャーの他のアトリビュートの設定

- 次を使用して制御するフィクスチャーを選択
 - n <ENTER>
 - n <THRO>m <ENTER>
 - <GROUP> n <ENTER>

フィクスチャーを選択したら：

- アトリビュートバンクボタン<Colour> <GOBO>などのいずれかを押します。ホイールの現在の機能が画面の右下に表示されます。同じアトリビュートバンクをもう一度押すと、別

のアトリビュートが表示されます。2つのゴボホイールがある場合は、<GOBO>を押し続けて他のアトリビュートにアクセスします。

- ホイールを使用して値を設定します。または、ホイールの横にある<@>ボタンを押して、キーパッドに値を入力します。

プログラミングキュー

Titanは複数のキューリストを持つことができます。キューリストを開始するには、<RECORD>を押してから、タッチスクリーンから[Create CueList]を選択します。次に、キューリストを保存するフェーダーの上にある**セレクト**ボタンを押します。

Titanは、前回<CLEAR>を押してから変更したディマー / フィクスチャーのみをキューにレコードします。ディマー / フィクスチャーは、前のキューから変更されています。（したがって、別のプレイバックを行うと、レコードされません。）。インテンシティが0を超えるすべてをレコードするには、[Record Mode]を“Record by Stage”に切り替えます。（[セクション：キューの作成](#)を参照してください。）

- <RECORD> {blue fader button} {blue fader button} : 次のキューをこのフェーダーのキューリストの最後にレコードします。
- <RECORD> <CUE> n <ENTER> : キューnを記憶します。（既に存在する場合は、マージ / 上書きを求めます。）
- <TIME> t <ENTER> : フェードタイムをプログラマーに設定します。（保存されているキューには影響しません。録音するとキューと共に保存されます。）
- <CUE> n <TIME> t <ENTER> : キューnのフェードタイムをt秒に設定
- <DELETE> <CUE> n <ENTER> <ENTER> : キューnを削除（2番目のEnterで確定）
- <COPY> <CUE> n <@> <CUE> m <ENTER> : キューnを新しいキューmにコピー
- <COPY> <CUE> n <@> <ENTER> : キューnをキューリストの最後にコピーする。
- <VIEW/OPEN> {fader select} : スクリーンにキューのリストを表示し、個々の時間をクリックして編集します。
- コピーコマンドの場合、<COPY>の代わりに<MOVE>を使用してキューを**移動**できます。<MOVE>ボタンがないコンソールの場合は、（<AVO>と<COPY>）を同時に押してMoveを取得できます。
- <THRU>、<AND>、[Not]を使用して複数のキューを選択できます。例えば、キュー3、4、5、7、10を、キュー20から始まる新しいキューのブロックにコピーするには、次のようになります。<COPY> {fader select} 3 <THRU> 7 [Not] 6 <AND> 10 <@> 20 <ENTER>
- **ブロック**キューを作成するには（以前のキューからの変更はトラックされません）、上記のようにキューリストを表示し、トラッキング列で、変更するキューのセルをクリックして、ソフトキーから[Block]を選択します。

キューをリンクして自動的に次々に実行されるようにするには、“Link”セル（通常は“Wait For Go”が表示されます）の次に、ソフトキーから[Link After Previous Cue]または[Link With Previous Cue]を選択します。後のリンクの場合は、“Delay Out”タイムを設定してキューの長さを設定します。キューは次のキューが始まる前に残ります。

ランニングキュー

キューリストのフェーダーを押し上げてアクティブにします。（“connected”）

別のキューリストがアクティブな場合：<CUE> {blue button}：このキューリストを現在のリストとして接続します。

- <GO>：プログラムされた時間で次のキューを実行します。
- <CUE> n <GO>.：プログラムされた時間でキューnに移動します。
- t <GO>：次のキューはフェードタイムtで進みます。
- n <CUE> t <go>：フェードタイムtでキューnにジャンプします。

実行中のキューの編集

多くの場合、実行中のショーでキューがアクティブなときに、キューを変更する必要があります。変更を加える前に<CLEAR>を押して、プログラマーが以前の変更を含んでいないことを確認します。

- <RECORD> <CUE> <CUE>：プログラマーをマージして現在のキューを更新します。
- <TIME> t <ENTER>, <RECORD> <CUE> <CUE>：現在のキューのフェードインタイムを設定します

エフェクト / シェイプ

Titanのキーパッドからエフェクト / シェイプを選択することはできませんが、それでも簡単にできます。

- 制御するフィクスチャーを選択します。
- トップレベルメニューで、[Shapes and Effects]、[Shape Generator]、[Create]を押します。
- シェイプの種類を選択します。[Dimmer]、[Pan/Tilt]など。
- ソフトキーまたは表示されるShapesウィンドウからシェイプを選択します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

- ホイールを使用してスピード、サイズ、スプレッドを設定します。

シェイプはキューに記憶され、プログラマーでアクティブになっている間、<CLEAR>を押して停止するまで、後続のキューをトラックします。

11. タイムライン

11.1 タイムラインの紹介

タイムラインを使用すると、コンソールの内部タイマーから実行するか、外部のタイムコードソースに同期することができる正確なタイミングのシーケンスを作成できます。これは、企業イベントのオープニングシーケンス、曲が事前に記憶されているかクリップトラックまたはタイムコードに実行されるショーの複雑な曲、または再生トラックに実行されるマルチメディアイベントに役立ちます。また、これを使用して、バスキング用の複雑なワンショット効果を作成することもできます。



キューリストにタイムコード化されたキューを作成することで時限ショーを作成することもできますが、タイムラインレコードにより、時限ショーの作成と編集がはるかに簡単になります。

タイムラインは、キューまたはキューリストと同様の方法で<RECORD>ボタンを使用してハンドルに保存されます。タイムラインは、すでに記憶したプレイバックから、または進行中に新しいプレイバックを作成することによって作成できます。コンソールを操作するか、特定の時間に手動でアクションを追加することにより、アクションをリアルタイムで記憶できます。タイムラインは、コンソールのフェーダーとボタンを押すオートプレイバックシステムと考えることができます。タイムラインに記憶されたアクションは**triggers**と呼ばれます。

タイムラインを記憶すると、トリガーを表示および編集するための**Timeline View**ウィンドウが表示されます。<OPEN / VIEW>を押してから、タイムラインを含むハンドルの**Select**ボタンを押すか、フェーダーの上にあるプレイバックレジェンドエリアをタップします。新しいタイムラインを記憶すると、ビューも自動的に開きます。



11.1.1 トリガー

タイムラインをプログラムするには、特定の時間にアクションを記憶し、コンソールで同じタイミングで再生できます。これらは**Triggers**と呼ばれます。

以下のタイプのトリガーを作成できます。これらのアクションは、ライブレコードを使用してリアルタイムで記憶するか、タッチスクリーンを使用して指定した時間に手動トリガーとして入力できます。

トリガー	Action
Set Level	時間の経過とともにプレイバックを設定レベルまでフェードアップします。これは、フェーダーを押し上げるのと同じ効果があります。プレイバックにフェードタイムがプログラムされている場合、これらも実行されます。
Go to cue	キューリストのキューに移動します。キュー番号を指定するか、Goトリガーを記憶して次のキューを実行することができます。キューは、キューリストにプログラムされているフェードタイムに従います。
Flash	プレイバックをフラッシュします。(フラッシュとスワップを参照してください。)
Timed Flash	プログラムされたフェードタイムでプレイバックをフラッシュします。

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Timed Flash and Go	キューリストの場合は、時限フラッシュとそれに続くGoアクションです。
Swop	プレイバックをスワッピングします。(フラッシュとスワップを参照してください。)
Preload	プレイバックのLTP値を数秒間プリロードします。(プリロードを参照してください。)
Marker	情報のためにタイムコードのポイントをマークします。
Wait for go	<GO>を押して再開するまでタイムラインを一時停止します。(内部タイムコードのみ)

- **Wait for go**トリガーは、時間指定されたシーケンスの後に不明な遅延が続く場合に役立ちます。例えば、受賞者がステージに到達するまでにかかる時間がわからない場合の授賞式のwin/walk-upシーケンスなどです。タイムラインが一時停止している間、シェイプは引き続き実行されます。<GO>ボタンを機能させるには、タイムラインを接続する必要があります。タイムラインが接続されていない場合は、Playトランスポートボタンを使用してタイムラインを再開できます。

11.1.2 トラック

タイムラインはトラックに分割され、トリガーをさまざまなグループまたはセクションに編成するために使用できます。タイムラインの異なるプレイバックごとに、トラック内の独自の行が取得されます。

- Muteボタンを使用して、トラックをミュートして再生されないようにすることができます。
- トラックをロックして、Lockボタンを使用して終了したセクションが誤って変更されるのを防ぐことができます。
- トラック名の左側にある矢印ボタンを使用して、トラックを折りたたんで画面上のスペースを少なくすることができます。

11.1.3 タイムコードソースの選択

タイムラインオプションから、利用可能な4つのタイムコードソースの1つを選択して、タイムラインを制御できます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

それぞれのタイムコードソースを内部、MIDI、クロック、SMPTEとして設定して有効にするには、トップレベルのメインメニューにある[Timecode]ソフトキーを使用するか、<OPEN / VIEW>を2回押して適切な**Timecode window**を開きます。

11.1.4 タイムコードリンクとローカルタイムコードコントロール

Timeline Viewウィンドウの左下にあるLinkボタンを使用して、タイムラインをタイムコードソースから一時的にリンク解除できます。

外部タイムコードを使用する場合、多くの場合、タイムコードソースはショーの他の場所から送信され、ユーザーの制御下にはありません。この状況では、記憶および編集時にタイムコードを一時的に自分で制御できると便利です。このボタンがリンク解除に設定されている場合、オーディオプレーヤーの場合と同様に、タイムラインビューウィンドウの左上隅にあるトランスポートボタンを使用してタイムラインの再生を制御できます。

- 内部タイムコードまたはWinampをタイムコードソースとして使用している場合、これらのボタンはリンクされている間もローカルタイムコードソースを操作します（タイムコードソースの場合はWinampをplay/pauseします。）



- Rewind（巻き戻し）は、ライブタイムコードをゼロに戻します。
- Play from cursorは、カーソル（またはカーソルが開始/終了時間内にない場合は開始時間）から再生を開始します。
- PlayとPauseは、play / pauseのコントロールです。
- Stopは再生を停止し、ライブタイムコードをゼロに戻します。
- Recordは、ライブレコードモードに入りますが、タイムコードの再生は開始されません。

タイムコード（内部タイムコードとWinampを除く）にリンクしている場合、最初の4つのボタンはタイムコードソース名に置き換えられ、Recordボタンのみが表示されます。



タイムコードメニューまたはタイムコードウィンドウで**Timecode**が無効になっている場合、時刻は赤で表示されます。

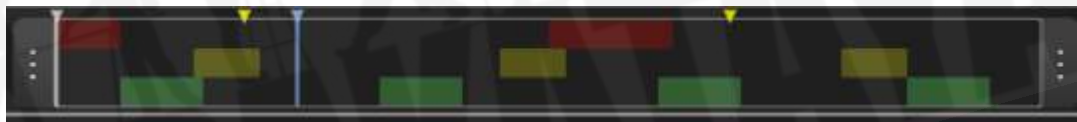
タイムコード時間が開始時間と終了時間内にあるが、タイムラインがアクティブでない場合、時間はオレンジで表示されます。



- タイムコードソースが大きな数値で始まる場合は、タイムオフセットを設定して、タイムラインでゼロ参照時間を使用できるようにすることができます。タイムコードソースがわずかにずれている場合は、同期のために数フレームを加算または減算することもできます。時間オフセットを参照してください。

11.1.5 オーバービューバー

画面下部の概要バーには、最初から最後までタイムライン全体が表示されます。トリガーとマーカーはバーにミニチュアで表示されます。バーの終了マーカーをドラッグして特定のセクションを囲むことにより、メインビューをズームインおよびズームアウトできます。これは、タイムラインをすばやく移動するための良い方法です。



11.1.6 ホイールでタイムラインビューを移動する

コンテキストメニューオプションのTimeline Wheelsを使用すると、トリガーが選択されていないときに、ホイールを設定してビューを制御できます。

- Wheel A：水平スクロール
- Wheel B：垂直スクロール
- Wheel C：ズーム

トリガーが選択されている場合、ホイールは選択されたトリガーの時間、レベル、フェードを制御します。

11.1.7 カーソル

Timeline Viewの灰色のカーソルは、新しいトリガーの入力位置を設定します。また、テスト中にタイムラインに沿って手動で再生位置を移動するための"play head"として使用することもできます。Timeline Viewの上部にあるルーラーエリアの画面をタップすると、カーソルを配置できます。

カーソル上部の矢印をタップするか、Select Cursorコンテキストメニューオプションを使用すると、**Wheel A**がカーソル位置を制御するように設定されます。

11.1.8 選択ツールの種類

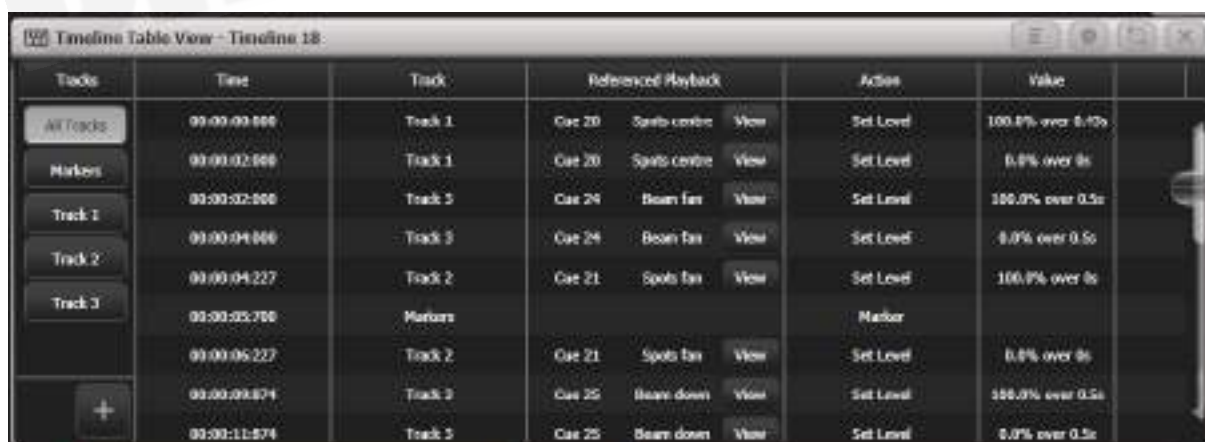
SelectボタンとPanボタンを使用すると、編集用のさまざまな選択ツールを選択できます。

- Selectはマーカー編集用で、アイテムの周囲にマーカー選択ボックスを描画する（または直接クリックする）ことでアイテムを選択します。
- Panを使用すると、タイムラインを左右にドラッグしたり、直接クリックして選択したりできます。

Tool Pan/Tool Selectコンテキストメニューボタンを使用してツールを選択することもできます。

11.1.9 テーブルビュー

Open Table Viewコンテキストメニューボタンを使用すると、タイムラインを**table**として開き、各トリガーの詳細をキューリストと同じ形式で時間順に表示できます。左側のボタンを使用すると、リストに表示されるトラックをフィルタリングできます。テーブルビューを参照してください。



Tracks	Time	Track	Referenced Playback	Action	Value
All Tracks	00:00:00:000	Track 1	Cue 20 Spots centre View	Set Level	100.0% over 0.10s
Markers	00:00:02:000	Track 1	Cue 20 Spots centre View	Set Level	0.0% over 0s
Track 1	00:00:02:500	Track 3	Cue 24 Beam fan View	Set Level	100.0% over 0.5s
Track 2	00:00:04:000	Track 3	Cue 24 Beam fan View	Set Level	0.0% over 0.5s
Track 3	00:00:04:227	Track 2	Cue 21 Spots fan View	Set Level	100.0% over 0s
	00:00:05:700	Markers		Marker	
	00:00:06:227	Track 2	Cue 21 Spots fan View	Set Level	0.0% over 0s
+	00:00:09:074	Track 3	Cue 25 Beam down View	Set Level	100.0% over 0.5s
	00:00:11:074	Track 3	Cue 25 Beam down View	Set Level	0.0% over 0.5s

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

- タイムラインテーブルビューとグラフィカルタイムラインビューの両方を同時に表示できます。

11.2 タイムラインの作成

ライブレコードモードを使用するか、指定した時間に手動でトリガーを入力するか、またはその2つを組み合わせて、タイムラインを作成できます。

11.2.1 ライブレコードを使用したタイムラインのプログラミング

ライブレコードは、音楽やその他のライブキューに合わせて手動で再生を操作している、ショーをキャプチャするのに役立ちます。同じタイムラインでライブレコードを複数回実行して、より複雑なショーを作成できます。



ライブレコードは、次のエレメントを記憶しません。**Palettes**のリコールは記憶されません。タイムラインで使用するには、ルックをプレイバックに保存する必要があります。マスターの状態は記憶されないため、グループ、BPM、サイズ、レート、インテンシティのマスターは100%のように記憶されます。マスターを変更した後にタイムラインをプレイバックすると、ルックが異なる場合があります。タイムラインを記憶する前にすべてのマスターをリリースして、実際に何が記憶されているかを確認できます。その後、マスターを使用して、ライブ/バスで使用するためにタイムラインのプレイバックを変更できます。**Scene Master**を介してトリガーされたアクションは記憶されません。

これは、以前にプログラムしたプレイバックから、ライブレコードを使用してタイムラインをプログラムする方法です。

1. 外部タイムコードソースを**選択**し、レコードに内部タイムコードを使用したい場合は、"Timecode Disconnect"Linkボタンをタップして、壊れたリンクを表示します。
2. <RECORD>、[Timeline]を押してから、タイムラインを保存する空白のフェーダーを選択します。タイムラインビューウィンドウが自動的に開きます。
3. タイムラインビューウィンドウの左上にあるRecordボタンを押します。

4. [Track]ソフトキーを使用してタイムライン上のどのトラックに記憶するかを選択するか、使用するトラックの点滅する点線のエリアをタップします。下部の空白のエリアをタップして、既存のトラックにトリガーを追加したり、新しいトラックを作成したりできます。または、もう一度Recordを押すと、現在のトラック選択を使用して録音が始まります。



5. トラックをもう一度タップして記憶を開始します。（または[Start Live Record]ソフトキーを押します。）ワークスペースの輪郭は赤で示されますが、タイムコードが開始されるまで記憶は開始されません。
6. 内部タイムコードソースの場合は、タイムラインウィンドウの左上にあるPlayボタンを押して、タイムコードの実行を開始します。外部タイムコードソースを使用している場合は、それを起動します。
7. コンソールで上記のトリガーアクションのいずれかを実行すると、タイムラインにトリガーの記憶が表示されます。記憶した時間範囲は、タイムラインビューで赤でハイライトされます。
8. 記憶が終了したら、もう一度Recordボタンを押してタイムコードを停止します。

これで、作成したすべてのトリガーがタイムラインに配置されているはずです。

- 既存のタイムラインにトリガーを追加するには、<RECORD>を押してからタイムラインフェーダーの**Select**ボタンを押してライブレコードを繰り返すことができます。
- 内部タイムコードを使用する場合、Record、Playの順に押すと、ライブレコーディングが自動的に開始されます。
- ライブレコードトリガーを特定のトラックにすばやく追加するには、Recordを押してから、タイムラインビューで使用するトラックをタップします。
- ライブレコードを使用している間、コンソールはTimeline OptionsのRelease tab,タブでプログラムしたタイムラインリリース設定に従います。これにより、プレイバックの動作がプ

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ロプログラムとは異なる場合があります。システムプロンプトエリアに警告が表示され、有効なリリース設定が示されます。これは、Global Release MaskとGlobal Release Timeがユーザーごとの設定であり、タイムラインが独自の"user"として実行されるため、独自の設定があるためです。

11.2.2 自動簡略化

通常、記憶中は、[Auto Simplify]ソフトキーオプションが有効になります。記憶を停止すると、編集が難しい多数のポイントではなく、線形フェードのあるいくつかのトリガーポイントへのフェーダーの動きが単純化されます。エキゾチックなフェーダーの動きをキャプチャーする必要がある場合は、このオプションをオフにすることができますが、タイムラインを編集しやすくするために、できる限りのままにしておく必要があります。

ライブレコード中に複数のポイントでトリガーします。



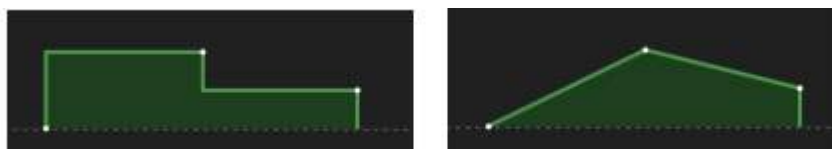
自動簡略化後の同じトリガー：



販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

記憶後にトリガーを簡略化するには、トリガーを選択して（マーカーボックスをその上に描画し）、ToolsのSmooth Selected Triggersコンテキストメニューオプションを使用します。

トリガーを選択し、ToolsのSmooth Selected Triggersコンテキストメニューオプションを使用して、隣接するトリガー間でスムーズにフェードすることもできます。下の図は、スムーズ機能を使用する前後のトリガーを示しています。



11.2.3 手動トリガーの追加

それぞれのキューポイントのタイムコードのリストが提供されているショーをプログラミングしている場合は、それらの特定の時間に手動でトリガーを入力できます。

1. <RECORD>、[Timeline]を押してから、タイムラインを保存するフェーダーの**Select**ボタンを押します。タイムラインビューウィンドウが自動的に開きます。
2. タイムライントラックの下部にある+ボタンを押します。



3. 追加するトリガーのタイプを選択します。
 - a. **New Playback**は、現在のプログラマーコンテンツからプレイバックを作成し、100%で2秒間トリガーしてから、オフにします。

- b. **Existing Playback**では、以前にプログラムしたプレイバックを選択し、100%で2秒間挿入してから、オフにすることができます。
 - c. **Set Level**は、既存のプレイバックを指定されたレベルに設定するためのトリガーを挿入します。
 - d. 他のタイプのトリガーの詳細については、トリガーセクションを参照してください。
4. 既存のプレイバックを使用している場合は、起動するプレイバックの**Select**ボタンを押します。（ステップ3をスキップして、+ボタンを押した直後にプレイバックを選択することができます。Titanは、**Existing Playback**を押した場合と同じように動作します。）
5. トリガーを起動する時間を設定します。これを行うにはいくつかの方法があります。
 - a. [Reference at hh:mm:ss.fff]ソフトキーの参照を使用して時刻を入力し、<ENTER>キーを押します。<. >ボタンを区切り文字として入力します。例えば、"1 . 05"と入力すると00 : 01 : 05 : 000と入力され、"2 . 2 . 20"と入力すると02 : 02 : 20.00と入力されます。矢印ボタンを使用して、時間表示のフィールド間を移動することもできます。
 - b. [Reference at Live Time]ソフトキーを使用して、現在のライブ時間（青いカーソル位置）を使用します。
 - c. 画面上のトリガーが必要な場所のタイムラインビューをタップします。（これは後で調整できます。）
6. 手順2から繰り返して、トリガーを追加します。
 - プレイバックの**Select**ボタンである<COPY>を押してから、トリガーを配置するタイムライントラックをタップすると、プレイバックを直接追加できます。
 - タイムラインに追加された既存のプレイバックは、プレイバックの参照（リンク）されたコピーです。個別に編集できるプレイバックを作成する場合は、追加するプレイバックを選択した後、ソフトキーオプション[Create New Playbacks]を使用します。
 - テーブルビューでは、入力した数値を確認できるため、タイムコードを手動で入力する場合、グラフィカルなタイムラインよりも操作が簡単です。

11.2.4 マーカーのインポート

コンテキストメニューオプションのToolsのImport Markersを使用すると、オーディオエディターからマーカーをインポートできます。これは、トラックにプログラミングするときにトリガーを配置するのに役立ちます。

- エクスポートされたマーカーファイルを作成するときは、オーディオエディタが拍や小節ではなく時間：分：秒：フレームをエクスポートするように設定されていることを確認してください。

これは、オーディオエディタソフトウェア**Reaper**からマーカーをロードする方法の例です：

1. Reaperで、タイムラインをHH：MM：SS：FFで表示するように設定します。
2. オーディオトラックをロードし、必要に応じてマーカーを作成します。
3. Regions/Markersマネージャーを開きます。
4. Regions/Markersマネージャーを右クリックし、Export Project Regions/Markersを選択して、CSVとして保存します。
5. CSVファイルをUSBスティックにコピーし、Titan Import Markersコンテキストメニューオプションを使用してファイルをロードします。（Titan PC Suiteでは、ファイルをDocuments \ Titanフォルダーにコピーします。）

11.3 タイムラインの実行と編集

11.3.1 タイムコードへのタイムラインの実行

タイムラインのフィクスチャーのHTP（インテンシティ）は、ハンドルのフェーダーレベルによって制御されます。タイムライン設定の範囲内でタイムコードを受信すると、コンソールは自動的にタイムラインの再生を完全に開始します。

Activate in Rangeオプションを使用して、オートアクティブ化を無効にするか、ゼロインテンシティで起動するように設定できます。オートアクティブ化を無効にする場合は、プレイバックフェーダー

を押し上げてタイムラインを手動で起動する必要があります。無効にしないと、トリガーが動作しません。

1. **timecode link**ボタン（タイムラインビューの左下）が**Linked（リンク済み）**に設定されていることを確認します。
2. タイムコードソースを開始します。（上記の**Activate in Range**オプションを無効にしている場合は、タイムラインフェーダーを押し上げる必要があります。）
3. タイムラインのトリガーは、タイムコードがプログラムされた時間に達するとファイアします。
 - 電動フェーダーを備えたコンソールおよび仮想フェーダーでは、プレイバックフェーダーはトリガーでプログラムされたとおりに移動します。
 - 内部タイムコードを使用している場合は、フェーダーを上げると自動的に実行されるように、またはフェーダーを下げると停止するようにタイムコードを設定できます。
 - タイムラインをループするように設定できます。（内部タイムコードを使用する場合）
 - タイムラインの途中のポイントでタイムコードを開始すると、アクティブなトリガーが起動しますが、以前のトリガーが通常のシーケンスで起動されていないため、フィクスチャのLTPアトリビュートの状態が異なる場合があります。これにより、外観が異なる場合があります。あなたがプログラムしたもの。Timeline Options - Release設定を使用して、これをより予測しやすくすることができます。

タイムラインのテスト

timecode linkボタンを**Unlinked（リンク解除）**に設定すると、タイムコードソースを実行せずにタイムラインをテストできます。次に、Timeline ViewウィンドウPlay/Pause/Rewindボタンを使用して、タイムラインシーケンスを実行できます。これは、タイムコードソースを制御できない場合に役立ちます。

11.3.2 タイムライン編集

トリガーの選択

トリガーを編集するには、トリガーを選択する必要があります。これを行うにはいくつかの異なる方法があります。

- プレイバックブロックをタップして、ブロック内のすべてのトリガーポイントを選択します。選択ハンドルが表示されます。選択したプレイバックブロックをもう一度タップして、ブロッ

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

ク内のトリガーポイントをステップスルーします。



- さらにトリガーをタップして、それらを選択に追加します。
- 選択するトリガーポイントの上に選択マーカーボックスを描画します。選択ボックスで囲まれたトリガーポイントのみが選択されるため、ブロック内のすべてのポイントを選択する場合は、すべてがボックス内にある必要があります。これは、ブロックを"multi-tap"することなく、1つのトリガーポイントを選択する簡単な方法です。
- すべての選択をクリアするには、コンテキストメニューボタンのClear Trigger Selectionを使用するか、タイムラインビューのブランクエリアをタップします。

矢印ボタンを使用してトリガー選択を移動する

トラックの左/右矢印ボタンは、選択範囲を前のトリガーポイントまたは次のトリガーポイントに移動します。

- Left arrow (左矢印) : 選択範囲をトラック上の前のトリガーポイントに移動します。
- Right arrow (右矢印) : 選択範囲をトラック上の次のトリガーポイントに移動します。

何も選択されていない場合、右矢印はトラックの最初のトリガーを選択し、左矢印は最後のトリガーを選択します。

ホイールを使用してトリガーを編集する

1つ以上のトリガーポイントを選択すると、ホイールがそれらのトリガーのタイムコードタイム、ターゲットレベル、フェードタイムを制御します。(一部のタイプのトリガーにはこれらすべてのパラメーターがありません。)

- Wheel A : タイムコード時間を設定します
- Wheel B : 目標レベルを設定します
- Wheel C : フェードタイムを設定します

複数のトリガーをすべて選択してホイールを使用することで、同時に複数のトリガーを変更できます。

オーバービューバーの使用

タイムラインビューの下部にある**Overview Bar**には、トラック内のすべてのイベントのミニチュアビューが表示されます。



- オーバービューバーの左右にあるハンドルは、上のメインビューの開始点と終了点を設定します。これにより、特定のエリアを簡単に拡大できます。
- ズームインしたら、バーのズームエリアをドラッグしてメインビューを移動できます。（手のひらツールを使用してメインビューをドラッグするのと同じです。）
- 編集カーソルは灰色で表示されます。
- 現在のライブタイムは青で表示されます。

タイムラインでの再生のコピーと移動

Timeline Viewで、プレイバックブロックを別の時間または別のトラックに移動できます。

1. <MOVE>を押します。
 2. 移動するプレイバックブロックをタップするか、マーカー選択ボックスを描画して選択します。
 3. Timeline Viewをタップして、選択したプレイバックを移動する場所をトラックします。トリガーの相対的なタイミングが保持されます。
- トリガーを選択し、Wheel Aを使用して希望の時間に移動することで、同じトラック内の個々のトリガーを移動できます。

タイムラインビュー内でプレイバックブロックをコピーすることもできます。ソフトキーオプションの[Create New Playbacks]を使用してこれを変更しない限り、コピーされたプレイバックは元の参照（リンクされたコピー）です。

1. <COPY>を押します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

2. プレイバックブロックをタップしてコピーするか、コピーするプレイバックの上にマーキー選択ボックスを描画します。
3. ソフトキーオプションの[Create New Playbacks]および[Use Referenced Playbacks]を使用して、referenced/linkedコピーを作成するかどうかを選択します。
4. その時点でタイムラインビューをタップし、選択したプレイバックをコピーする場所をトラックします。

タイムラインでの再生の削除

プレイバックブロックを削除するには、<DELETE>を押してから削除するブロックをタップするか、削除するトリガーの上にマーキー選択ボックスを描画します。

<DELETE>ボタンを使用して、トラックを削除したり、トラックからプレイバック行を削除したりすることもできます。

トラックのレジェンドとハローのカラーをトラックに設定する。

さまざまなトラックを識別しやすくするために、ハローのカラーを設定できます。このカラーは、トラックの輪郭を描き、トリガーブロックのカラーを設定して、オーバービューバーで見やすくします。

プレイバックにハローカラーが設定されている場合、次の図のトラック2に示すように、そのカラーがタイムラインビューで使用されます。手順2でプレイバック行をタップすると、タイムラインビューからプレイバックハローの色を設定できます。



販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

1. トップレベルのメインメニューで[Set Legend]を押します。
 2. タイムラインビューのトラックのレジェンドまたはプレイバック行をタップします。
 3. [Legend]を変更してトラックのレジェンドを設定するか、Haloを押します。
 4. カラーピッカーからハローカラーを選択します。
- 手順4で[Remove Halo]を押すと、ハローのカラーを削除できます。
 - [Set Legend]ボタンを使用して、マーカーにレジェンドを設定することもできます。
 - 手順2でタップすると、**Wait forGo**トリガーのハローカラーを設定できます。

スナップオプション

コンテキストメニューオプションの[Snap Options]を使用して、タイムラインビューをクリックして、新しいトリガーを入力したときに既存のオブジェクトにスナップするかどうかを構成できます。スナップオプションは次のとおりです。

- Triggersにスナップ
- Markersにスナップ
- Cursorにスナップ

折りたたみトラックビュー

トラックがたくさんある場合は、トラック名の左側にある矢印ボタンをクリックして、トラックをより小さな高さに折りたたんで、画面にさらに多くのトラックを表示できます。

collapseには2つのレベルがあります。

- 最初のクリックで矢印ボタンが45度に移動し、別のプレイバックと重ならないトリガーが1行に表示されます。オーバーラップするトリガーは、別々の行に表示されます。これにより、より多くのトラックを表示できますが、編集は簡単です。
- 2回目のクリックで矢印が水平になり、すべてのトリガーが重なっているかどうかに関係なく1つの行に結合されます。

テーブルビュー

Open Table Viewコンテキストボタンを使用して、タイムラインのテーブルバージョンを表示できます。これにより、それぞれのトリガーの詳細がキューリストと同じ形式で時間順に表示されます。左

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

側のボタンを使用すると、リストに表示されるトラックをフィルタリングできます。テーブルビューとタイムラインビューを同時に開くことができます。

Tracks	Time	Track	Referenced Playback	Action	Value
All Tracks	00:00:00:000	Track 1	Cue 20 Spots centre View	Set Level	100.0% over 0.10s
Markers	00:00:02:500	Track 1	Cue 20 Spots centre View	Set Level	0.0% over 0s
Track 1	00:00:02:000	Track 3	Cue 24 Beam fan View	Set Level	100.0% over 0.5s
Track 2	00:00:04:000	Track 3	Cue 24 Beam fan View	Set Level	0.0% over 0.5s
Track 3	00:00:04:227	Track 2	Cue 21 Spots fan View	Set Level	100.0% over 0s
	00:00:05:700	Markers		Marker	
	00:00:06:227	Track 2	Cue 21 Spots fan View	Set Level	0.0% over 0s
	00:00:09:874	Track 3	Cue 25 Beam down View	Set Level	100.0% over 0.5s
	00:00:11:574	Track 3	Cue 25 Beam down View	Set Level	0.0% over 0.5s

- グリッドをクリックし、ソフトキーオプションを使用して設定を変更することにより、トリガーアクションタイプを除くすべての設定を編集できます。
- +ボタンを使用して新しいトリガーを追加できます。
- <DELETE>を押してから、削除するテーブル行を押すとトリガーを削除できます。

11.4 タイムラインオプション

タイムラインには、その動作方法を設定するいくつかのオプションがあります。 <OPTIONS>（またはトップレベルメニューの[Option]ソフトキー）を押してから、編集するタイムラインの選択ボタンを押します。デフォルト設定は太字で示されています。

11.4.1 ハンドルタブ

すべてのオプションはキューの場合と同じです。オプションを参照してください。

11.4.2 テーブルタブ



これらのオプションを使用すると、タイムラインの期間と開始時間を設定できます。これらは、ループ機能を使用しているときにループポイントを設定するか、タイムコードが正しい範囲内にあるときにタイムラインを自動的に起動するために使用されます。また、タイムラインに制限を設定するために使用することもできるため、タイムコードが送信されても何も起こらないことを確認できます。

11.4.3 フェーダータブ



タイムラインを含むプレイバックフェーダーを上げるかゼロにしたときに、内部タイムコードソースに何が起こるかを設定します。外部タイムコードソースが使用されている場合、このオプションは効果がありません。

オプション	Action
-------	--------

Fader Raised Action	No Action : 内部タイムコードソースは変更されません。 Play : 内部タイムコードソースが開始されます。
Fader Zero Action	No Action : 内部タイムコードソースは変更されません。 Stop : 内部タイムコードソースが停止します。 Pause : 内部タイムコードソースは現在の時間に一時停止されます。
Kill At Zero	Off : タイムラインフェーダーがゼロになると、タイムラインはアクティブのままになります。 On : タイムラインフェーダーがゼロになると、タイムラインは強制終了されます。



このオプションは、バスキングのための複雑なワンショットエフェクトを作成するのに役立ちます。内部タイムコードを使用してタイムラインとしてエフェクトを作成し、これらのオプションを**Play/Stop**に設定します。フェーダーを上げるだけでエフェクトを起動でき、フェーダーをゼロに下げるとエフェクトがリセットされます。ワンショット効果を作成するには、タイムコードのリンクも解除する必要があります。

11.4.4 リリースタブ

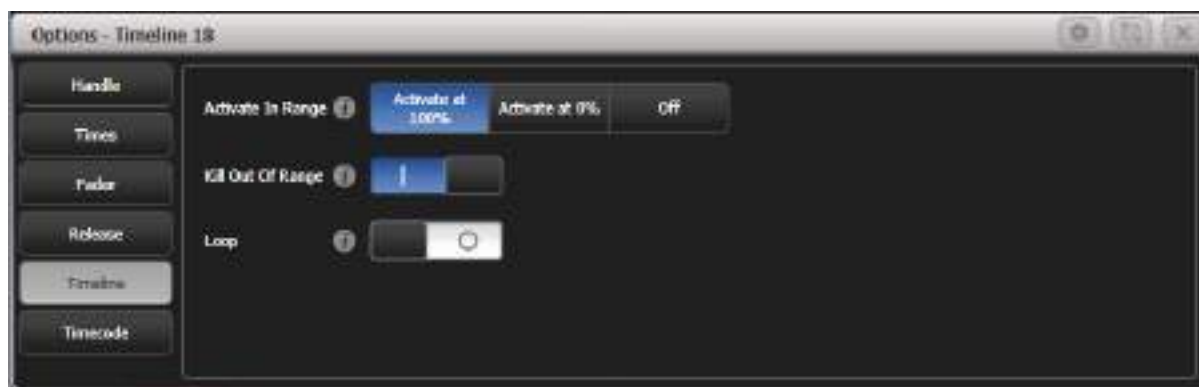


販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

タイムラインによって強制終了されるプレイバックのLTPアトリビュートに何が起こるかを設定します。これは、タイムラインをスキップするときに出力をより予測可能にするのに役立ちます。そうしないと、以前のプレイバックから持続する混乱するLTP値が発生する可能性があります。

オプション	Action
Override Playback Release	<p>Off : プレイバックの独自のリリース設定が使用されます。</p> <p>On : タイムライン-グローバルリリース設定がプレイバック設定を上書きします。</p>
Release Playbacks to Home	<p>Off : 再生を強制終了するときにLTPアトリビュートが残されます。</p> <p>On : 以前のLTP値が設定されていない場合、アトリビュートはホームに戻ります。</p>
Timeline-Global Release Mask	<p>タイムラインによってトリガーされるプレイバックのグローバルリリースマスクを設定します。(デフォルトではアトリビュートはリリースされません。) タイムラインによってトリガーされたアイテムの通常のグローバルリリースマスクを上書きします。警告がシステムプロンプトに表示されます。</p>
Timeline-Global Release Time	<p>タイムラインによってトリガーされるプレイバックのグローバルリリースタイムを設定します。(デフォルトは2秒) タイムラインによってトリガーされたアイテムの通常のグローバルリリースタイムを上書きします。</p>

11.4.5 タイムラインタブ



オプション	Action
Activate In Range	<p>Activate at 100% : タイムコードが Start/Endタイム範囲内に入ると、タイムラインは100%レベルで自動的にファイアされます。</p> <p>Activate at 0% : 自動的にファイアされますが、0%レベル（ゼロインテンシティ）でファイアされます。</p> <p>Off : 手動で起動するまでタイムラインはアクティブになりません。</p>
Kill Out Of Range	<p>Off : タイムコードが Start/Endタイム範囲外になると、タイムラインはアクティブのままになります。</p> <p>On : タイムコードが Start/Endタイム範囲外になると、タイムラインが強制終了します。</p>
Loop	<p>Off : 内部タイムコードソースは、終了時間に達してもループしません。</p> <p>On : 内部タイムコードソースは、終了時間に達すると開始時間にループバックします。</p>

- ループオプションは、タイムコードが内部タイムコードソースに設定されている場合にのみ機能します。

11.4.6 タイムコードタブ



オプション	Action
Timecode Source	タイムラインのタイムコードソースを1~4に設定します。(キューリストのタイムコードへの実行を参照します。)
Timecode Source Unlinked	これは、タイムラインビューのLinkボタンと同じです。ローカルタイムコードコントロールを参照してください。

11.4.7 タイムオプション

Edit Timesメニューからいくつかのオプションを設定することもできます。<TIME> (またはトップレベルメニューの[Edit Times]ソフトキー) を押してから、編集するタイムラインの**Select**ボタンを押します。

オフセットを設定

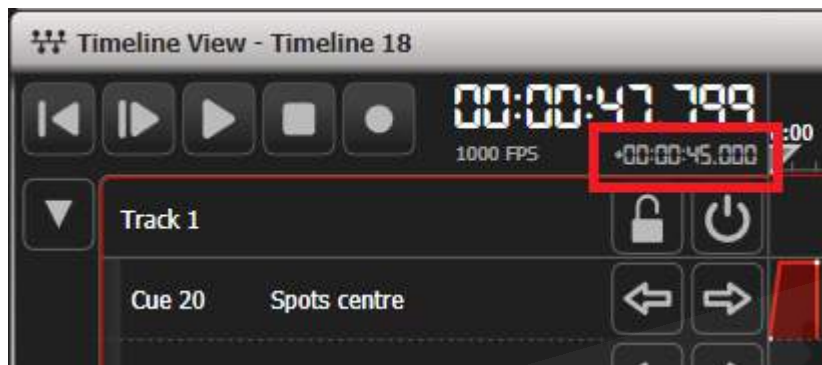
使用しているタイムコードのオフセットが大きい場合、またはタイムコードソースと一致しないキュータイミングが与えられている場合は、すべてのタイミングを変更する代わりに、オフセットを設定してキューを一致させることができます。ライティングキューが適切に同期されていない場合は、数フレームの小さなオフセットを入力することもできます。

1. Edit Timesメニューで、[Set Offset]を押します。
2. [Nudge Amount]ソフトキーを使用して、オフセットを変更する時間量を入力します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

3. [Add]または[Subtract]ソフトキーを押して、現在のオフセットを設定した量だけ変更します。
4. 現在のオフセットタイムは、設定中にプロンプトエリアに表示されます。

オフセットが設定されると、タイムラインビューのメインタイムコード表示の下に表示されます。下の図では、45秒の小さなオフセットが設定されています。



開始時間と期間

これらのオプションは、Options のTimes tabタブでDuration（期間） / Start Timeオプションを設定する別の方法です。

12. Captureビジュアライザー

CaptureビジュアライザーエンジンはTitanコンソールに統合されています。これにより、ライティングのリアルなシミュレーションが可能になり、ショーの事前プログラミングやブラインドモードの変更に非常に役立ちます。

このセクションには、コンソールをCaptureの外部フルバージョンにリンクするセクションもあります。これは、内部Captureエンジンのモデリング機能が限られているため、セットまたは会場全体を視覚化する必要がある場合に役立ちます。



ビジュアライザを開くには、[Open Workspace Window]メニューから[Capture Visualiser]を選択します。



ビジュアライザーでは、実際と同じことが行われることは決していないため、常にパレットを使用して事前にプログラムしてください。パレットを使用すると、多くのキューを個別に変更するのではなく、実際のリグに入るときにいくつかのパレットを再プログラムする必要があることを意味します。

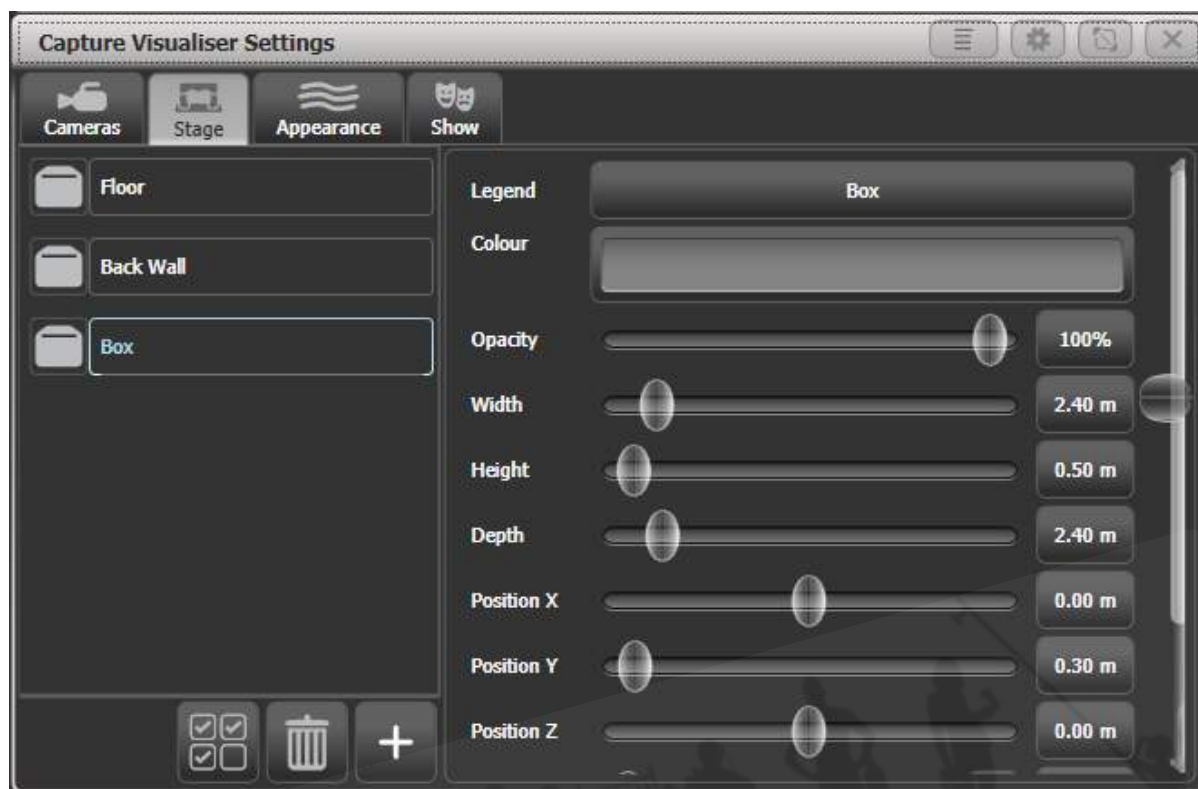
12.1 リグのセットアップ

12.1.1 ステージのセットアップとリギング

リグが実際にどのように見えるかを確認するために、ステージングとリギングのフィックスエレメントを追加できます。

Open Workspace WindowメニューまたはCaptureウィンドウのOpen SettingsコンテキストボタンからCapture Visualiser Settingsウィンドウを開きます。Stageタブをクリックします。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354



“Floor”と“Back Wall”はデフォルトで提供されています。リストの下部にある+（プラス）ボタンをクリックすると、他のオブジェクトを追加できます。

左側のリストでオブジェクトをクリックして、右側のコントロールを使用してオブジェクトを配置し、角度を付けます。右側のボタンをクリックして正確な数値を入力するか、スライダーを使用できます。オブジェクトごとにレジェンドとカラーを設定できます。

12.1.2 フィクスチャーのセットアップ

Capture設定の“Show”ウィンドウのオートアップデートスイッチがオンに設定されている場合、パッチがパッチされると、フィクスチャーはビジュアライザに自動的に配置されます。

以前のバージョンからTitanショーをロードするか、Captureに配置されていないパッチ済みのフィクスチャーがある場合は、パッチメニューの[Edit Fixtures][Update Personality]オプションを使用して、不足しているフィクスチャーをビジュアライザに配置します。Exchange Fixtures機能を使用して、この状況を解決することもできます。

フィクスチャーはホイールを使用して配置されます。[Fixture select]または[Group]ボタンを使用して1つ以上のフィクスチャーを選択し、Locateを押してオンにします。[Position – Orientation]コンテキストメニューボタンを押して、ホイールをビジュアライザモードに切り替えます。（または、

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

ディスプレイにWheels-Visualiserが表示されるまで、トップレベルメニューでソフトキーGを押します。)

ポジションアトリビュートを選択し、ホイールを使用してフィクスチャーのX / Y / Zポジションを変更します。複数のフィクスチャーを選択した場合、[Scale-Fan]コンテキストメニューボタンまたはファンボタンを押すと、フィクスチャーを均等に広げることができます。ファンカーブ / グループ / スプリットオプションも機能します。

ホイール値の上または下をタッチして、設定を1ステップ上または下に微調整します。ローテーション（回転）の場合、これは45度になります。

ステージを正面から見ているなら

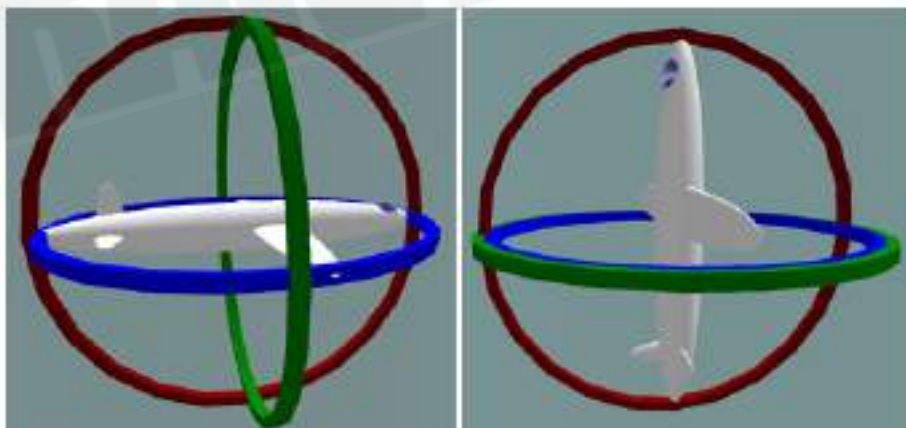
X：左右に移動します。

Y：上下に移動します。

Z：近づいたり遠ざかったりします。

Positionボタンをもう一度押して、ホイールを方向モードに切り替えます。ホイールは、X / Y / Z軸でフィクスチャーをピボットします。ここでも、Fanボタンを使用して、複数のフィクスチャーにアングルのスプレッドを与えることができます。

X / Y / Zローテーションは3軸カメラジンバルのように動作します。3つのピボットリング内のフィクスチャーは、下の左側の図のようにある場合、一部の方向では、XとZのローテーションは同じように見える場合があります。一部のローテーションができていないように見えます。これはジンバルロックと呼ばれ、2つの“rings”が互いに並んでいるときに発生します。（右図の下部）Yローテーションを90度変更して、他のアングルを実現できるようにします。



Positionボタンを3回押して、ホイールをローテーションモードに切り替えます。これは方向に似ていますが、複数のフィクスチャーが選択されている場合、フィクスチャーは中央のフィクスチャーを中心にグループとしてローテーションします。

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



傾斜角度を変更して、それらがまっすぐ下（または上）を向かないようにすると、フィクチャーの位置がわかりやすくなります。それぞれのタイプの実際のフィクチャーを接続して正しい方向に向けることができれば常に役立ちますが、そうでない場合は後で変更できます。

12.1.3 カメラの設定（ビュー）

デフォルトでは4つのカメラ（選択可能なビュー）が提供されていますが、さらに追加することもできます。

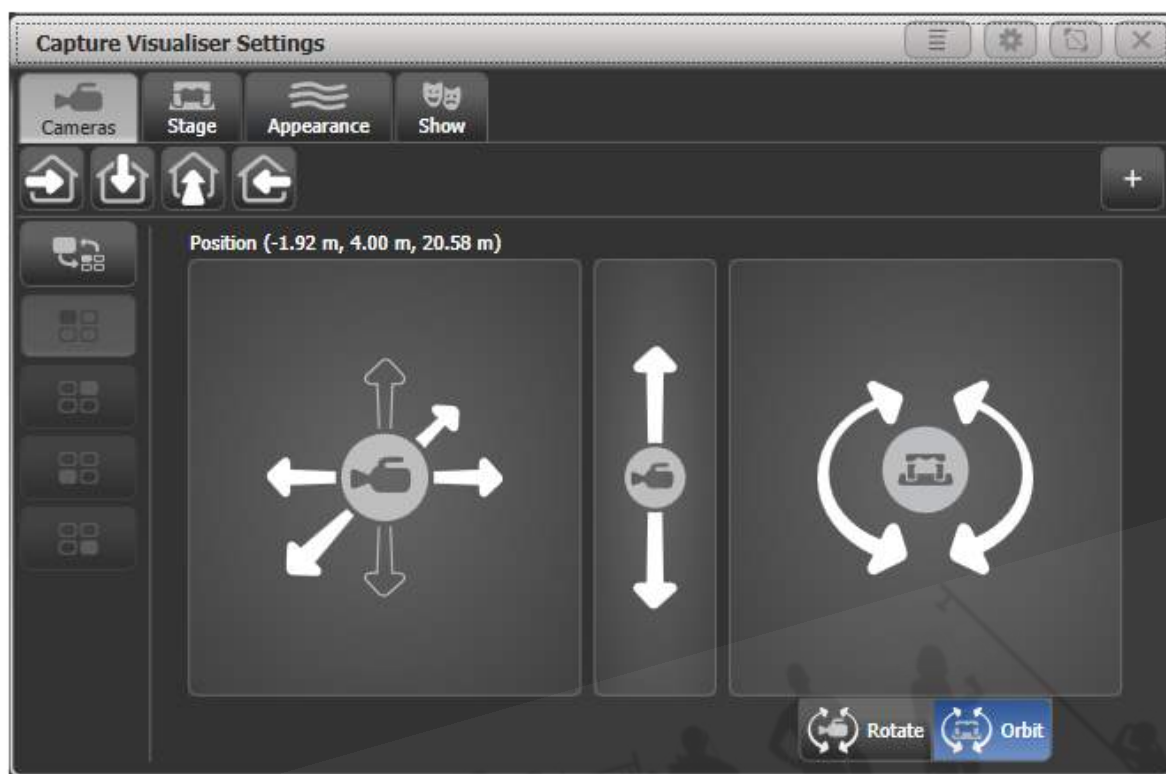
コンテキストメニューボタンは、カメラオプションを提供します。



カメラコントロールは、Capture Visualiser Settingsウィンドウにあり、<OPEN / VIEW>を2回押してワークスペースウィンドウボタンを表示するか、Open Settingコンテキストボタンを使用して開くことができます。

上部のビューボタンは、4つのデフォルトビューを選択します。右側の+（プラス）ボタンを押して、新しいビューを追加します。

左側の上のボタンは、シングルビューモードとクワッドスプリットモードを切り替えます。クワッドスプリットが選択されている場合、他の4つのボタンで制御しているビューを選択します。



左側の上部のボタンで、シングルビューモードまたはクワッドスプリットモードを切り替えます。4分割を選択した場合、他の4つのボタンは、制御するビューを選択します。

左側のパッドは、カメラを左右、ステージに近づけたり遠ざけたりします。

中央のパッドはカメラを上下に動かします。

右側のパッドは回転モードまたはオービットモードに設定できます。

- Rotate : カメラを左、右、上、下に向けます。
- Orbit : ステージを中心に円形のパスでカメラをオービットし、同じオブジェクトを指すようにします。

[Move Camera]コンテキストボタンを押して、カメラの動きをホイールにリンクします。これにより、数値のカメラポジションを入力できるソフトキーのあるSet Coordinates（座標の設定）メニューも開きます。

[Rotate Camera]または[Orbit Camera]コンテキストボタンを押して、カメラのローテーションまたはオービットをホイールにリンクし、ソフトキーで数値を入力できるようにします。

12.1.4 Captureアピランスオプション

SettingsウィンドウのAppearanceタブでは、次のパラメータを設定できます。

- **アンビエントライティング** (バックグラウンドライトレベル)
- **スモーク密度** : フルCaptureではアトモスフィアと呼ばれます。
- **スモークの変化** : アトモスフィアコントラストとも呼ばれます。霞と移動するスモークのエフェクトの混合 : 0%=すべて霞、100%=すべてスモーク
- **スモークスピード** : アトモスフィアスピードとも呼ばれます。移動するスモークのエフェクトの変化率。
- **露出調整** : カメラの明るさコントロール
- **ブルーム量** : ライトの周りのハロ
- **レンダリング設定の詳細** (これはシミュレーターのリフレッシュレートに影響します。多くのビームが見える場合は、これをLow (低) に変更してリフレッシュレートを改善する必要がある場合があります。)

12.2 Captureを使用した視覚化

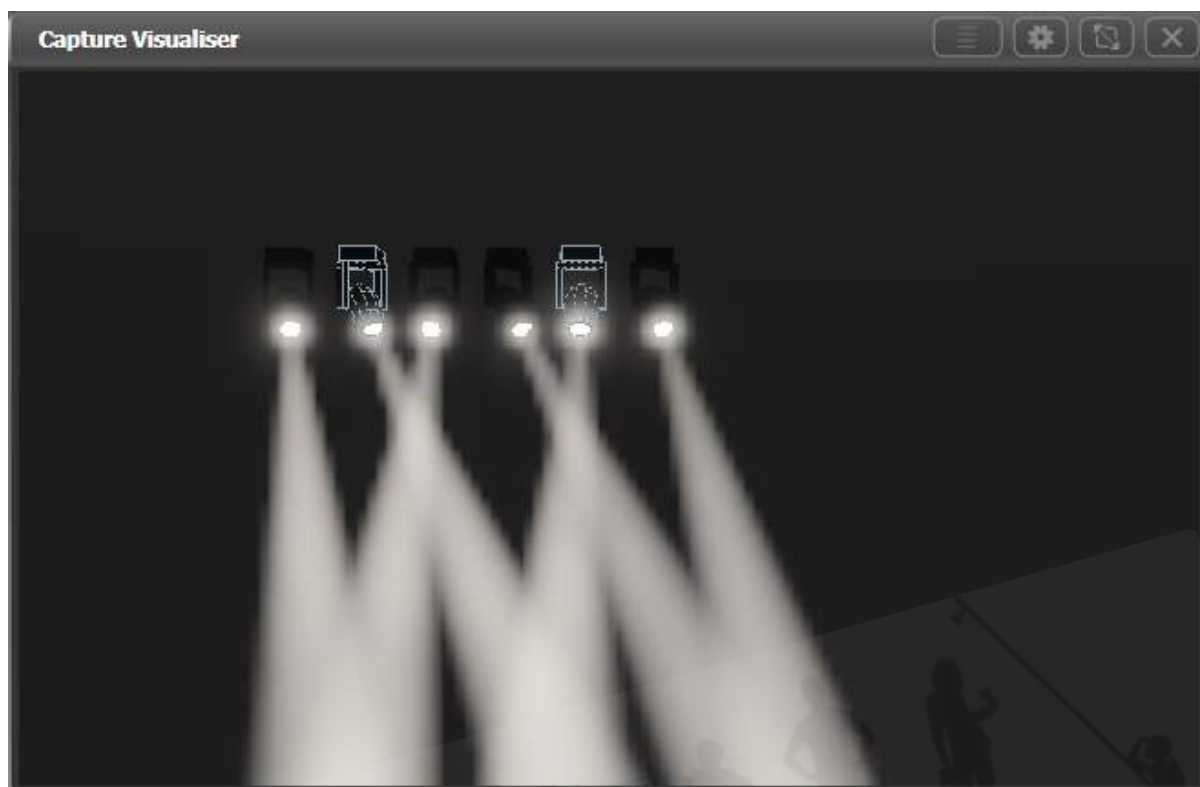
ほとんどの場合、一度設定すれば、Captureで特別なことをする必要はありません。通常どおりコンソールを操作するだけで、Captureがステージで何が起きているかを表示します。



ビジュアライザを頻繁に使用する場合、それを表示する外部モニタを用意すると非常に便利です。それ以外の場合は、常にワークスペースウィンドウとビジュアライザウィンドウを切り替える必要があります。

12.2.1 フィクスチャーの選択

コンソールでフィクスチャーを選択すると、フィクスチャーがCaptureでハイライトされ、実際の場所を確認できます。



12.2.2 カメラビュー

Captureを使用すると、どの席からもライティングがどのように見えるかを確認できます。フルリグを目の前にして会場にいる場合でも、会場全体を走る必要なく明るさを見ることができます。

前のセクションで説明したように複数のカメラを設定し、それらの間をクリックするか、4つの標準カメラビューを4つの分割として表示できます。

12.3 Captureショーファイル

Captureステージは、Titan showfile内に自動的に保存されます。Captureステージは、Titanショーとは別にエクスポートおよびインポートすることもできます。これにより、標準のステージまたはリグをTitanショー間で転送したり、フルバージョンのCaptureに読み込んでさらに編集したりできます。

CaptureセッティングウィンドウのShowタブを選択して、ショーをエクスポートおよびインポートします。

12.3.1 ショーのエクスポート

エクスポートされたCaptureショーは、他のTitanショーまたはCaptureのフルバージョンにロードして、ドキュメントを作成できます。

12.3.2 ショーのインポート

ショーはCaptureのフルバージョンからインポートできます。これは、既存のステージ構造またはリギングデザインをインポートするのに役立ちます。



内部Captureエンジンは、Capture 2020バージョンを使用します。(Titan v13およびv12では、Capture 2018が使用されました。Titan v11以下では、Capture Atlasが使用されました。)新しいバージョンのCaptureからファイルをインポートすることはできません。フルバージョンのCaptureの[ファイル]メニューにある[Export for Capture 2020]機能を使用して、ファイルをインポート可能なバージョンとして保存します。

フルCaptureからショーをインポートするときは、コンソールのパッチと一致するように、ショー内のすべてのフィクスチャーがCaptureで正しくパッチされていることを確認する必要があります。コンソールで外部で作成されたCaptureパッチを編集する方法はありません。

TitanのCapture Settingsウィンドウで**Auto Update**オプションをオフにする必要があります。オフにしないと、TitanはTitanショーのレイアウト設定に従ってすべてのフィクスチャーを移動します。

- フルCaptureで作成されたショーをインポートすると、一部のフィクスチャータイプやその他のCaptureエレメントが機能しない場合があります。オートパッチ機能を使用して、コンソールがインポートされたCaptureショーにフィクスチャーをパッチできるようにすることができますが、その後、Titanコントロールを使用してフィクスチャーを手動で配置する必要があります。

12.3.3 Captureショーのクリア

Showタブの下部にあるWipeボタンをクリックすると、現在のCaptureショーがクリアされます。

Auto Updateオプションが**On** (デフォルト設定) に設定されている場合、CaptureショーにはTitanショーのフィクスチャーが再入力されます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

パッチメニューの[Edit Fixtures] [Update Personality]オプションを選択すると、パッチを適用したフィクスチャーをTitanショーからCaptureに手動でリロードできます。これは、以前はCaptureで使用できなかったが、Titanですでにパッチが適用されているフィクスチャーにCapture表現が追加されている場合に特に役立ちます。

12.4 コンソールとスタンドアロンCaptureのリンク

Captureのフルバージョンの追加機能が必要な場合があり、コンソールは完全なCaptureを実行しているPCにリンクされています。フィクスチャーパッチの詳細とフィクスチャーの選択は、コンソールとCaptureの間で同期されます。

PCがコンソールと同じネットワークに接続されている場合、Captureの“Universes”タブの下部にリストされているコンソールが表示されます。コンソールは自動的にリンクするはずですが、そうでない場合、またはネットワーク上に複数のTitanコンソールがある場合は、リストから手動で選択できます。

Captureで表示するコンソールユニバースでArt-NetまたはsACN出力を有効にする必要があります。DMX出力の構成を参照してください。



linking (リンク) / sync (同期) が正しく機能するためには、外部のCaptureバージョンがNexumの最新バージョン、または2018である必要があります。古いバージョンのCaptureは部分的にしか機能しません。

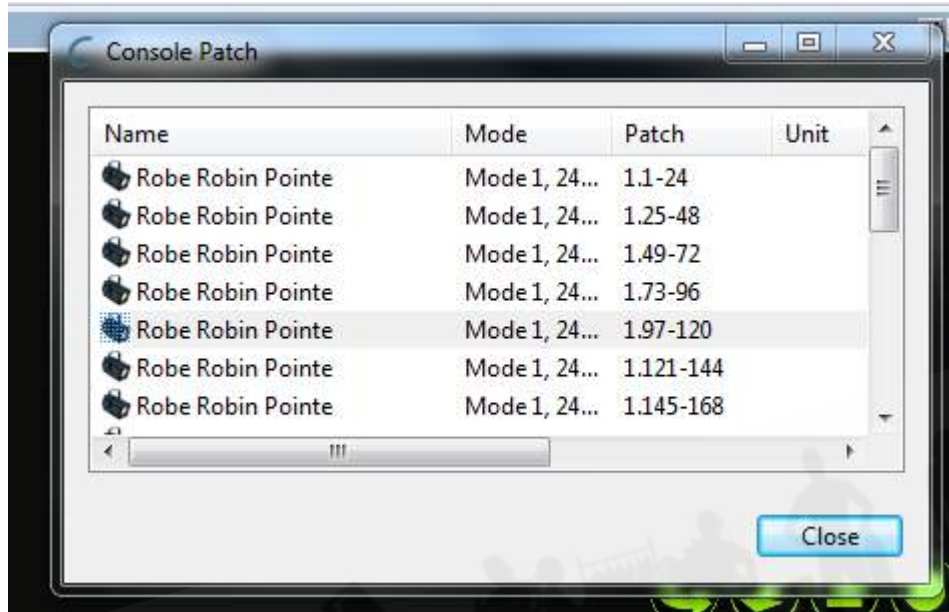
Captureが接続されている間、コンソールはそのショーをCaptureショーに同期させようとします。変更のCaptureでフィクスチャーを追加するか、パッチの詳細を変更する場合コンソールで自動的に作成されます。コンソールでフィクスチャーを追加するか、パッチに変更を加えると、Captureが更新されます。一方のフィクスチャーを選択すると、もう一方のフィクスチャーが選択されます。これを望まない場合は、Captureの“Console Link”機能をオフにすることができます。コンソールがリンクされているかどうかに関係なく、シミュレーションは引き続き動作します。

12.4.1 コンソールフィクスチャーをCaptureにパッチ

コンソールを最初にCaptureに接続するとき、またはコンソールにショーをロードするか、新しいフィクスチャーにパッチを適用する場合、コンソールパッチダイアログがCaptureに表示されます。これには、コンソール上にあり、Captureショーに挿入する必要があるフィクスチャーのリストが含まれています。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

フィクスチャーをコンソールパッチウィンドウからCaptureビューポートの1つにドラッグしてCaptureショーに配置する必要があります。DMXアドレスはTitanショーから設定されます。複数のフィクスチャーを選択してドラッグできます。



内部Captureシミュレーターに既に配置されているフィクスチャーは、スタンドアロンCaptureの同じポジションとオリエンテーション（向き）で表示されます。ポジション、オリエンテーション、レジェンド、ユーザーナンバーの変更は、コンソールとスタンドアロンのCaptureの間で同期されます。



TitanのフィクスチャーレジェンドはCaptureフィクスチャーの“Unit”プロパティにリンクし、TitanのユーザーナンバーはCaptureの“Channel”プロパティにリンクしています。

12.4.2 コンソールへのCaptureフィクスチャーのパッチ

コンソールがリンクされる前にCaptureにフィクスチャーがすでに追加されている場合は、このようなアクティブフィクスチャーを使用してコンソールにフィクスチャーをパッチできます。

1. <PATCH>、[Active Fixtures]を押します。
2. [CITP Visualisers]を選択します。
3. Captureコンピューターがソフトキーオプションとして表示されます。

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

4. 空のハンドルを選択してパッチを開始するか、[Patch Capture @...]を押して自動的にパッチを適用します。



フィクスチャーにパッチを適用できない場合（サポートされていないフィクスチャータイプ、または重複したユーザーナンバー）、ハンドルは空白のままになり、警告ソフトキーが最後に表示されます。これをクリックすると、見つかった問題のリストが表示されます。

重複するユーザーナンバーを修正するには、Captureの“Channel”フィールドの値を編集してユニークナンバーにします。サポートされていないフィクスチャーを修正するには、まずTitanフィクスチャーライブラリを更新してみてください。これで問題が解決しない場合は、Avolites Webサイトでパーソナリティリクエストを送信し、デスクタイプオプションから[Capture Visualiser (.c2o)]を選択できます。

13. シナジーとAIへのリンク



Synergy - How it Works

<https://youtu.be/twfDqjNFasA>

v12以降、TitanにはAvolites Synergyソフトウェアが含まれており、ネットワーク化された1つ以上のAiメディアサーバーを完全に制御できます。メディアとエフェクトのプレイバックを制御できるだけでなく、オートマッチトランスコーディングを使用してサーバーに新しいメディアをアップロードし、それらに新しい画面フィクスチャーと新しいレイヤーを作成し、Titanワークスペースで複数のメディアストリームをプレビューできます。

ビデオコンテンツを含むショーの場合、これにより、ショーを作成して実行するときのワークフローがはるかにスムーズになります。



Aiはメディア出力を“Screen Fixtures”と呼びます。Titanフィクスチャーとの混同を避けるため、Titanは“Fixture”ではなく“Screens”（および一部では“Surfaces”）と呼びます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

13.1 設定

13.1.1 接続

AiサーバーはイーサネットではTitanコンソールに接続する必要があります。メディアプレビューはNDIストリームを使用します。これは、大きなメディアファイルのコピーとともにネットワークに大きな負荷をかける可能性があるため、適切なネットワークを設定するには、次のヒントに従う必要があります。

- 少なくともギガビットネットワーク機器を使用します。
- 可能であればSynergy専用のネットワークを用意します。
- Titan Mobileを使用している場合は、Windowsファイアウォールがオフになっていることを確認します。



Aiサーバーには、Titanのバージョンと一致する正しいバージョンのSynergyがインストールされている必要があります。AiサーバーでSynergyをアップグレードするには、AvolitesダウンロードページからSynergyアップグレードインストーラーをダウンロードして、Aiサーバーで実行します。TitanインストーラーがSynergyの最新バージョンをコンソールに自動的にインストールするため、コンソールで特別なことをする必要はありません。

TitanとAiがお互いを認識するのに問題がある場合は、それらが一致するソフトウェアバージョンにあり、両方が2.0.0.1や2.0.0.2などの同じIPアドレスサブネット範囲にあることを確認してください。

13.1.2 Aiショーの設定

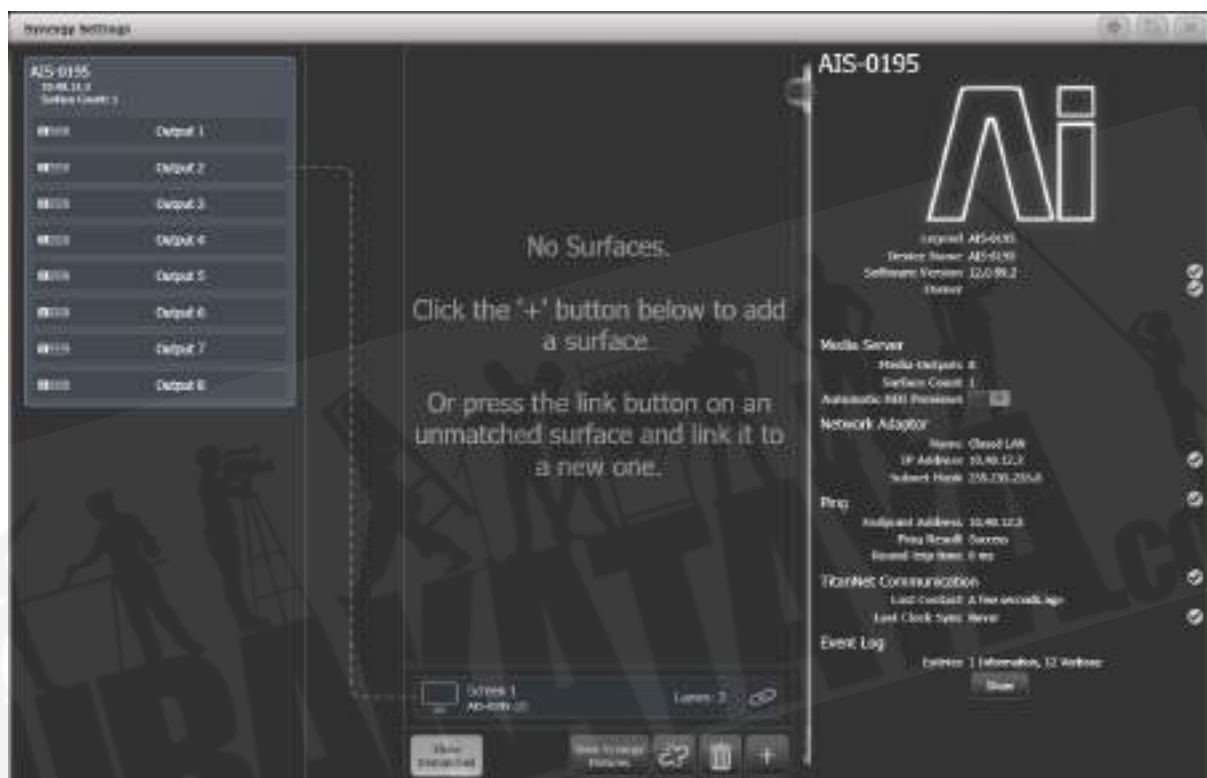
次のセクションのシナジー（相乗効果）セットアップ手順に従って、単一のスクリーンまたはプロジェクターを含む単純なAiシステムをセットアップできます。Aiで空白のショーを開くだけで、Titanコンソールからスクリーンとレイヤーを追加できます。

より複雑なときには、Aiショーで適切なスクリーンフィクスチャーを作成します。これを行う方法の詳細については、Aiマニュアルを参照してください。Titanコンソールからレイヤーを作成して名前を変更できます。Aiで作成したスクリーンフィクスチャーは、Titanのサーフェスとして使用できるようになります。

13.1.3 シナジー設定

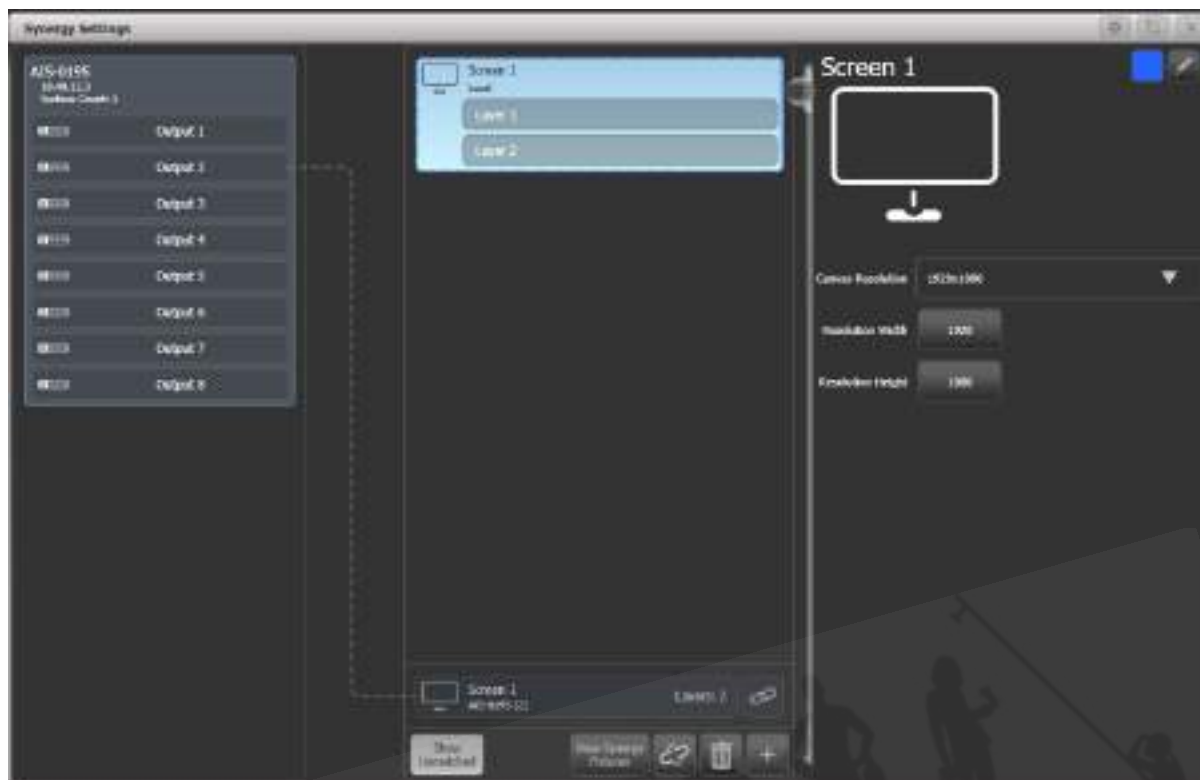
Titanでは、新しいショーで提供されるワークスペースボタンを使用してSynergy設定ウィンドウを開くか、Open Workspace Windowメニューのオプションを使用します。

このウィンドウは、DMX設定画面に少し似ています。このウィンドウでは、TitanコンソールをAiサーバーのさまざまな出力にリンクする方法を設定できます。また、それぞれのAiサーフェスにレイヤーを追加または削除し、Aiサーバーに完全に新しいサーフェスを追加できます。（ただし、Aiサーバー自体でこれらをさらに構成する必要がある場合があります。）



画面の左側に、使用可能なAiサーバーが表示されます。画面の中央に、Titanで構成されたサーフェスとレイヤーが表示されます。接続ラインは、Titan SurfacesがAiサーバーのさまざまな出力をどのように制御するかを示しています。下部には、すでにAiで構成されているがまだTitanにリンクされていないサーフェスがあり、これらは不一致サーフェスと呼ばれます。

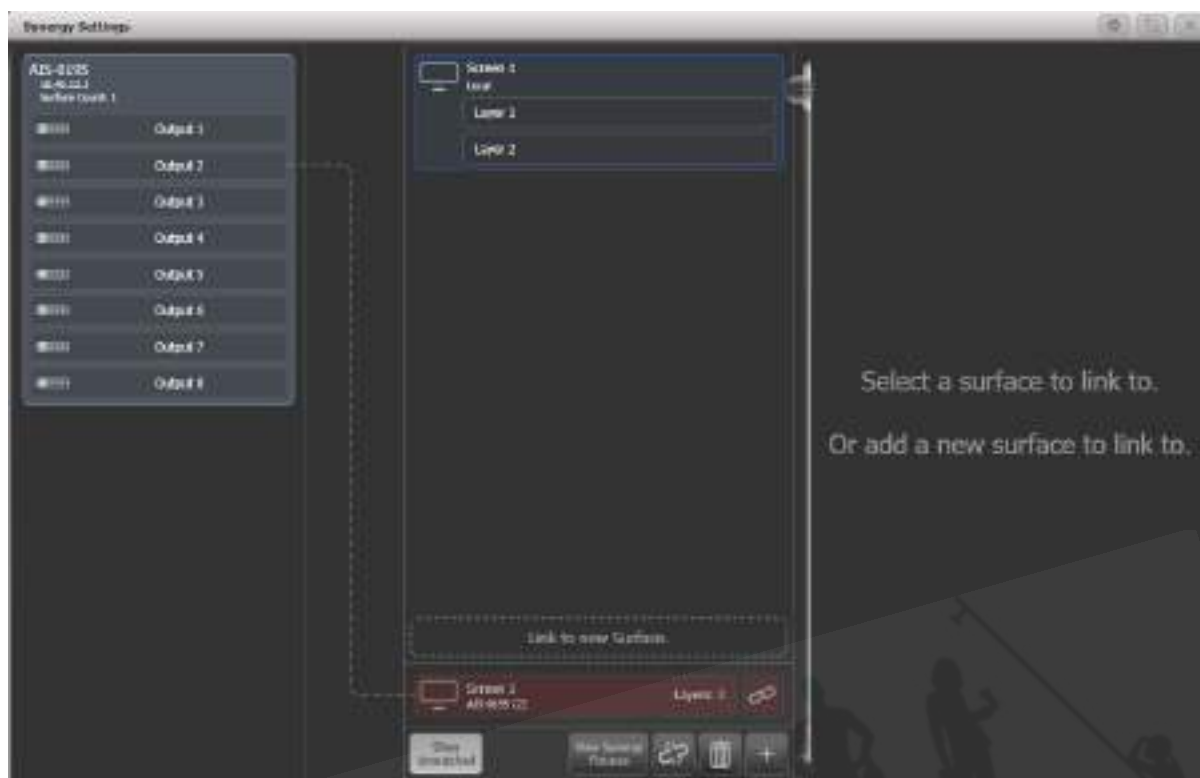
下部の+をクリックし、ポップアップからSurfaceを選択して、新しいサーフェスを追加します。これは上部に表示されます。デフォルトでは2つのレイヤーがありますが、これは後で変更できます。



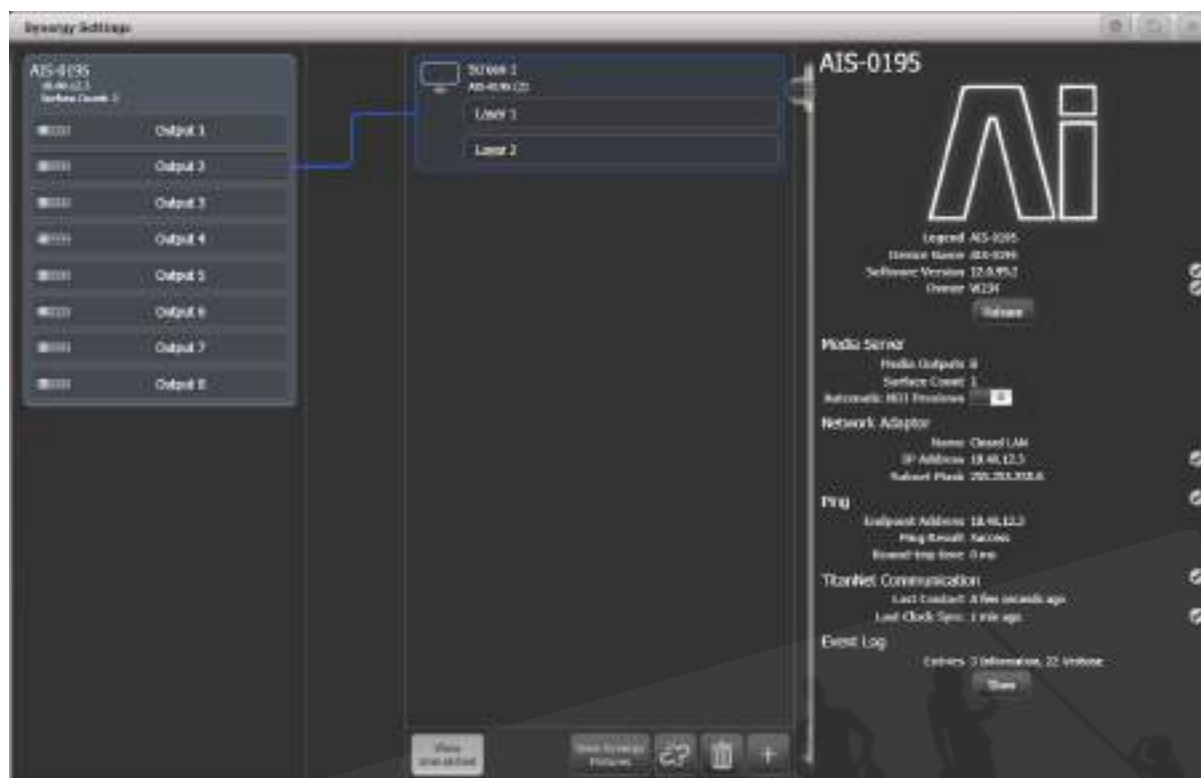
サーフェスの上部をクリックすると、右側にオプションが表示されます。これらのオプションを使用すると、一般的なレゾリューションのリストから選択するか、数値で入力できるキャンバスのレゾリューションを設定できます。右上では、サーフェスのディスプレイハロカラーを設定でき、鉛筆ボタンで名前を変更できます。（[Set Legend]ボタンでも変更できます。）

サーフェス内のレイヤーをクリックすると、右側にレイヤーオプションが表示されます。これにより、スピードまたはBPMマスターをスピードコントロールのレイヤーに割り当てることができます。

サーフェスまたはレイヤーが選択されていない場合、画面の右側にはシステムに関する一般的な情報が表示されます。NDIストリームを有効または無効にする切り替え可能なオプション“Automatic NDI Previews”があります。メディアプレビューウィンドウを使用している場合は、これをオンにする必要があります。ネットワークトラフィックが大量に発生するため、オフにしないでください。

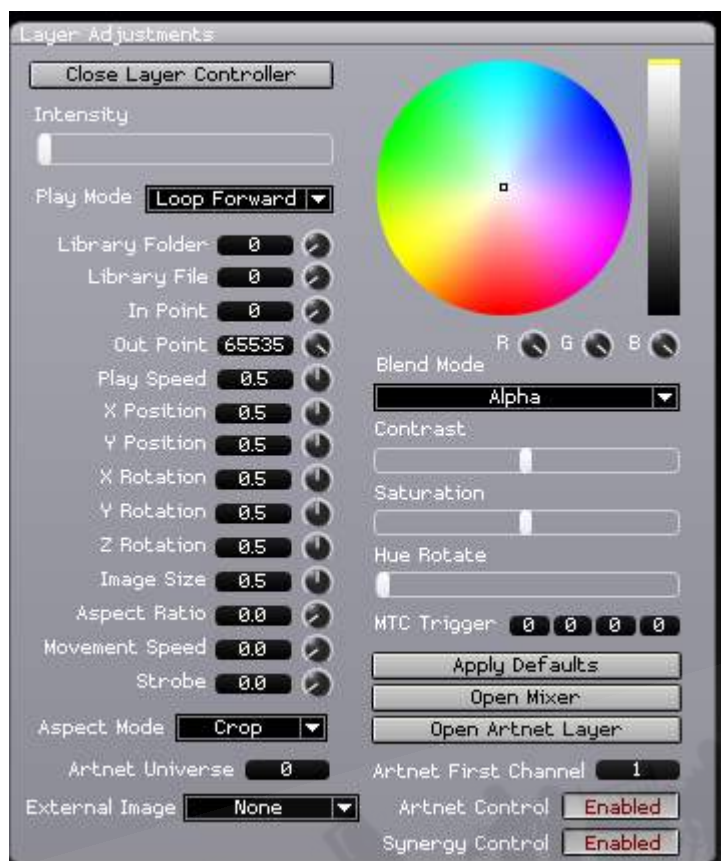


Titanでサーフェスを作成したら、それをAiサーフェスに一致させる必要があります。下部の一致しないサーフェスのLinkボタンをクリックしてから、上部のScreen 1サーフェスをクリックします。（または、“Link to new Surface”をクリックして、新しいサーフェスを自動的に作成してリンクします。）



Screen 1サーフェスに、Aiサーバーにリンクされていることが表示されます。下部にある不一致サーバーが消えます。

例えば、同じメディアを複数の画面に表示したい場合は、画面をクリックし、左側にある出力をクリックして、Aiサーバー上の1つ以上の異なる出力にScreen 1 Surfaceがリンクできます。



レイヤーがリンクされたら、Aiでレイヤーのプロパティを開くと、“Synergy Control”ボックスに“Enabled”と表示されます。これで、Titanコンソールからのみ、Aiを使用して画面を制御できなくなりました。

レイヤーを追加するには、サーフェスをクリックし、次に下部にあるプラスボタンをクリックして、ポップアップからLayerを選択します。

レイヤーまたはサーフェスを削除するには、アイテムを選択して下部のゴミ箱アイコンをクリックするか、<DELETE>を押してからレイヤー / サーフェスをクリックします。Aiにリンクされている場合、これはAiのレイヤー / サーフェスも削除します。

13.1.4 シナジーフィクスチャーウィンドウ

Aiサーバー上のすべてのレイヤーがシナジーフィクスチャーウィンドウのボタンとして表示されます。これは、シナジー設定ウィンドウの下部にあるボタンを使用するか、[Open Workspace Windows]から表示できます。



これらのボタンを使用して、制御するライティングフィクスチャーを選択するのと同じように、制御する1つ以上のレイヤーを選択します。選択したら、アトリビュートエディターまたはホイールを使用して、Aiサーバーでのメディアのプレイバックとエフェクトを制御します。その後、他のライティングフィクスチャーと同様に、パレットとプレイバックを保存できます。これについては、[セクション：Aiレイヤーを制御するためのアトリビュートエディター](#)で説明します。



シナジーレイヤーはそれぞれのウィンドウに表示され、それらをまとめてすばやく見つけやすくします。ただし、レイヤーボタンを通常のフィクスチャーウィンドウに移動することもできます。

13.2 オペレーティングシナジー

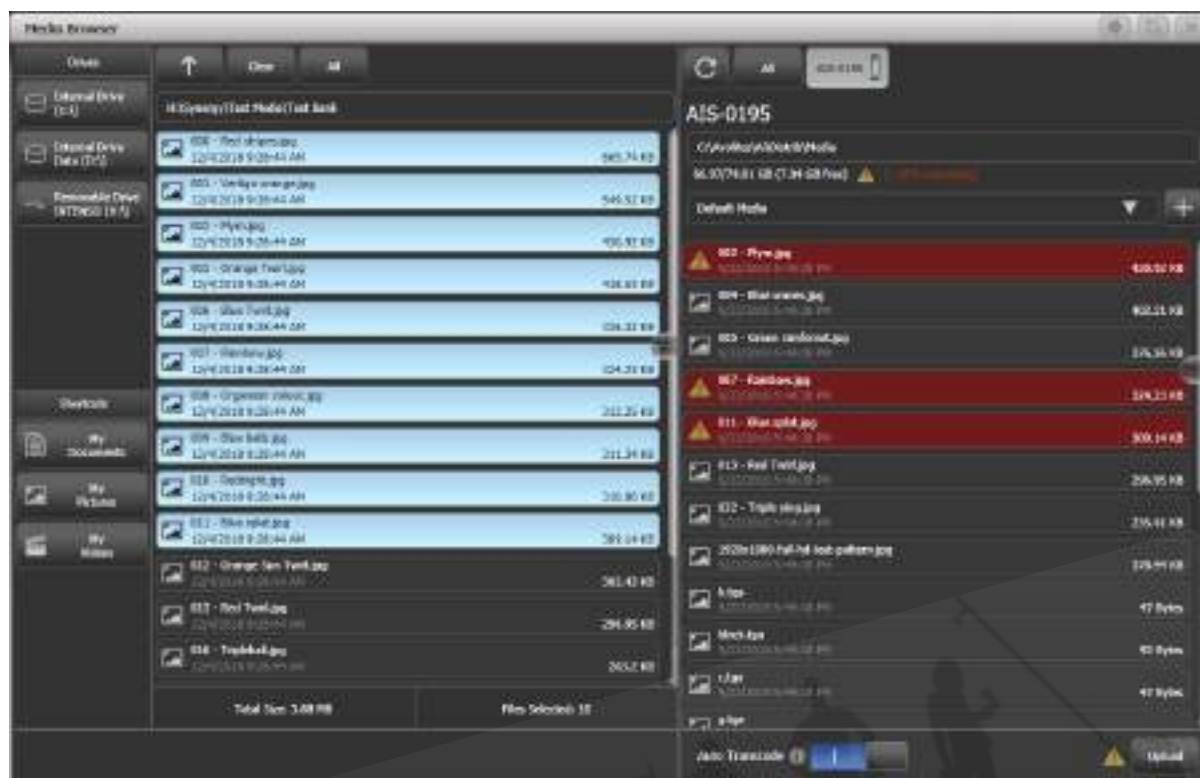
TitanとAiサーバーがリンクされたら、コンソールからAiの制御を開始できます。

13.2.1 メディアブラウザを使用したコンテンツのアップロード

メディアブラウザを使用すると、Titanコンソールから直接Aiサーバーにメディアコンテンツをアップロードできます。サーバー上に新しいメディアバンクを作成することもできます。メディアコンテンツは、Aiシステムの要求に応じて、AiMコーデックに自動的にトランスコードされます。現場でメディアファイルを受け取ったときでも対応できるので便利です。

他のウィンドウと同様に、メディアブラウザウィンドウはワークスペースウィンドウのセレクトボタンから開きます（<VIEW/OPEN>ボタンを2回押して表示します。）

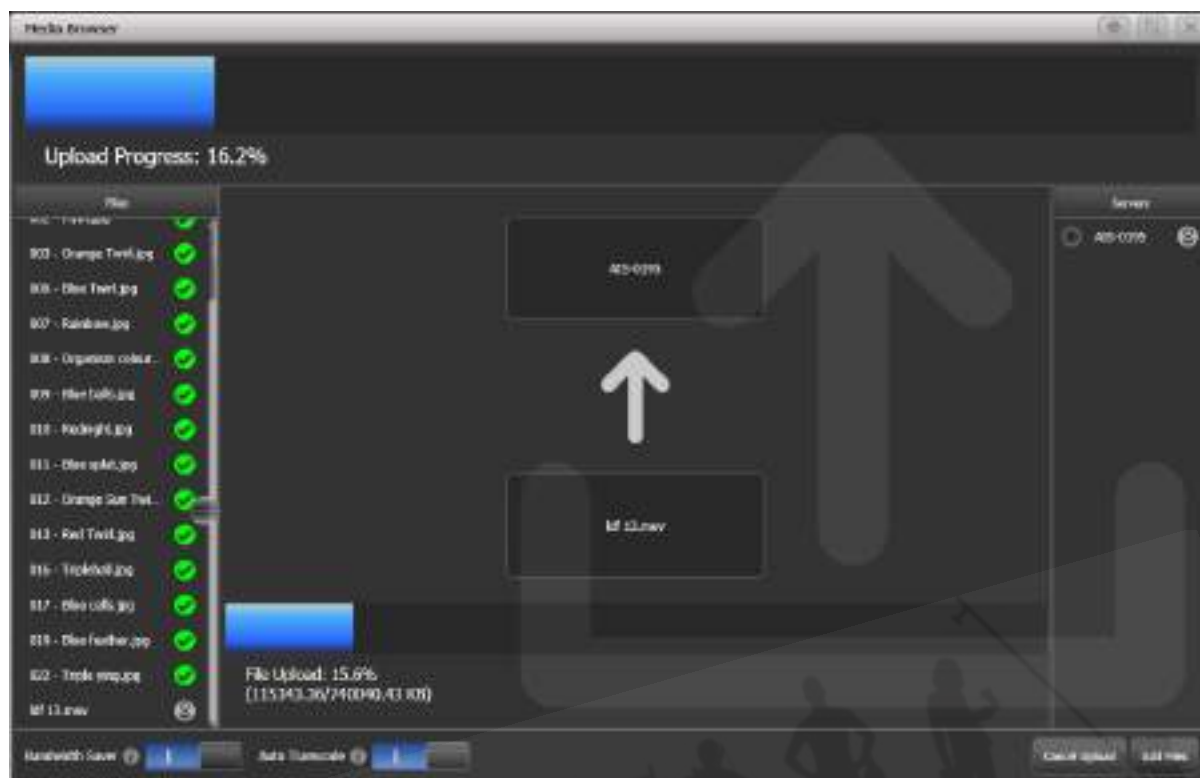
販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



画面の左側に、コンソールで使用可能なローカルディスクが一覧表示されます。USBドライブを接続すると、ここに表示されます。一般的に使用されるフォルダーへのショートカットも用意されています。

2列目には、選択したローカルディスクで使用可能なファイル / メディアクリップが表示されます。フォルダーに移動し、上部にある上矢印を使用してフォルダーレベルに戻ることができます。

画面の右側に、Aiサーバー上のメディアバンクが表示されます。バンク名をクリックすると、バンクにロードされているメディアクリップのリストがドロップダウンします。バンク名の横にあるプラスボタンをクリックして、新しいバンクを追加します。この列の上部には、使用可能なディスクエリアと、メディアが保存されているAiサーバー上のパスが表示されます。



メディアファイルをAiサーバーにコピーするには、中央のウィンドウで転送するファイルを選択し、サーバー上の転送先のバンクをクリックします。

転送用に選択したファイルと同じ名前のファイルがAiサーバーに既にある場合、Aiサーバーウィンドウでは警告としてファイルが赤でハイライトされます。

シナジードッキングはできる限り速くファイルを転送しようと進行状況画面を表示します。これにより、ネットワークが遅くなる可能性があります。画面の下部にある“Bandwidth Saver”スイッチをオンにすれば、ファイル転送が抑制でき、ネットワーク上の容量を他のトラフィックのために残します。（これによりファイル転送が遅くなります。）

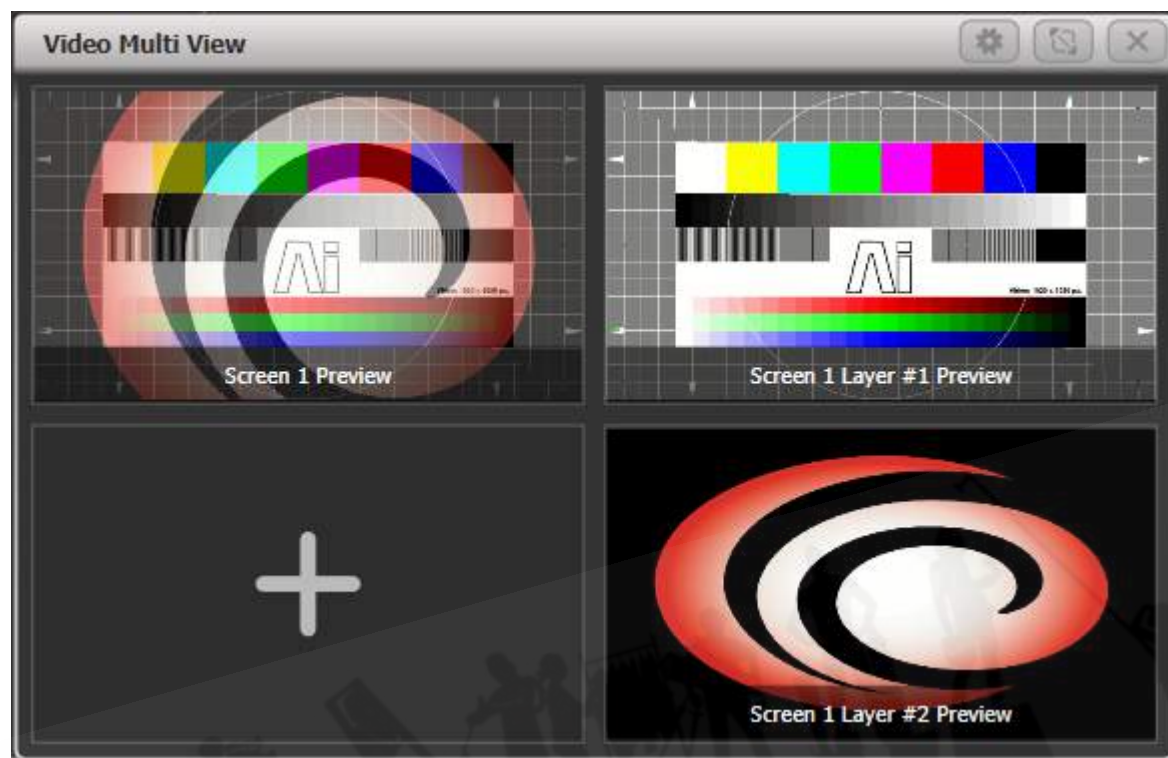
AiMコーデックへのオートマッチトランスコーディングをオフにすることもできますが、通常はこのオプションをオンにしておくことをお勧めします。ファイルがアップロードされると、トランスコーディングが必要なものがAiのキューに追加されます。トランスクリプションの進行状況は、アトリビュートエディタでクリップを表示して確認できます。次のセクションを参照してください。

13.2.2 メディアビューア

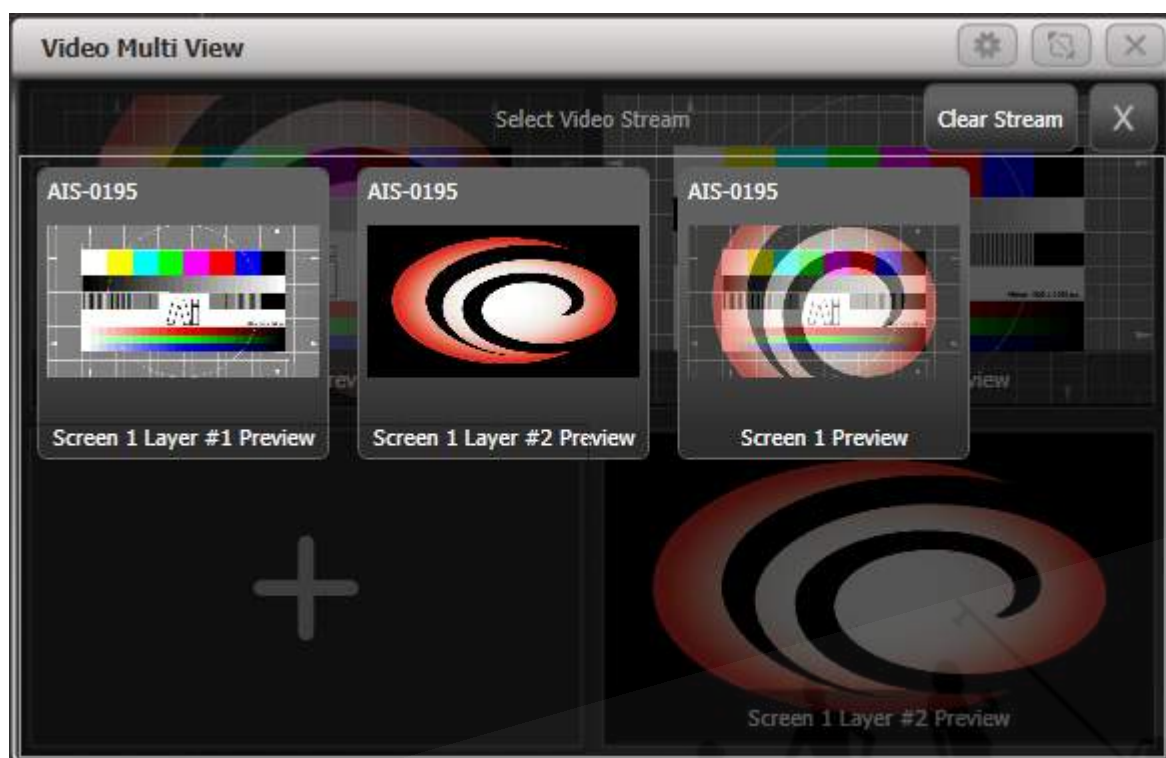
ビデオマルチビューウィンドウでは、Aiサーバーによって生成されている任意のレイヤー、または結合された任意のサーフェス出力を表示できます。さらに、ネットワークで使用可能な他のNDIストリー

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

ムを表示できるため、例えば、ブロードキャストイベントで、ブロードキャスターはプログラム出力または個々のカメラに信号を送って、ライティングレベルを確認できます。

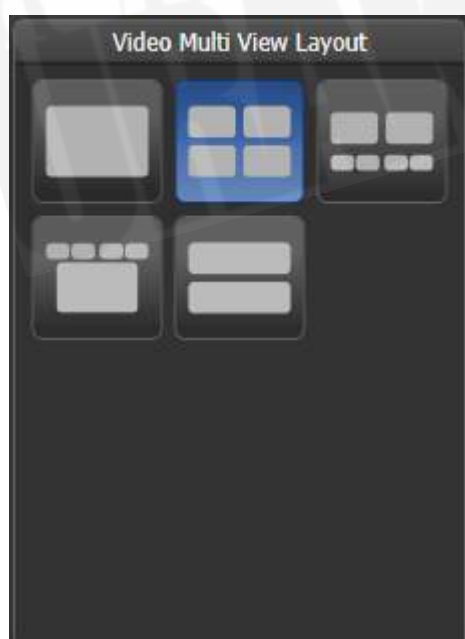


ストリームを追加するには、ウィンドウのビューをクリックします。（空白のビューにはプラス記号が表示されます。）画面がポップアップし、ネットワークで利用可能なすべてのストリームが表示されます。レイヤーの直接表示、またはレイヤーを組み合わせた出力画面のビューのいずれかです。



コンテキストボタン[Change Layout]は、複数の画面のさまざまな可能なレイアウトを提供します。
[Titles Shown]ボタンは、ビューの下部にあるストリームタイトルの表示と非表示を切り替えます。

これを機能させるには、シナジー設定ウィンドウでAiサーバーに対して“Automatic NDI preview”オプションを有効にする必要があります。



ビデオのプレビューに使用されるNDIストリームは、多くのネットワーク帯域幅を使用する可能性があります。一度に受信できるストリームの数を制限します。データレートはビデオのdetail / movementによって異なりますが、大まかなガイドは次のとおりです。

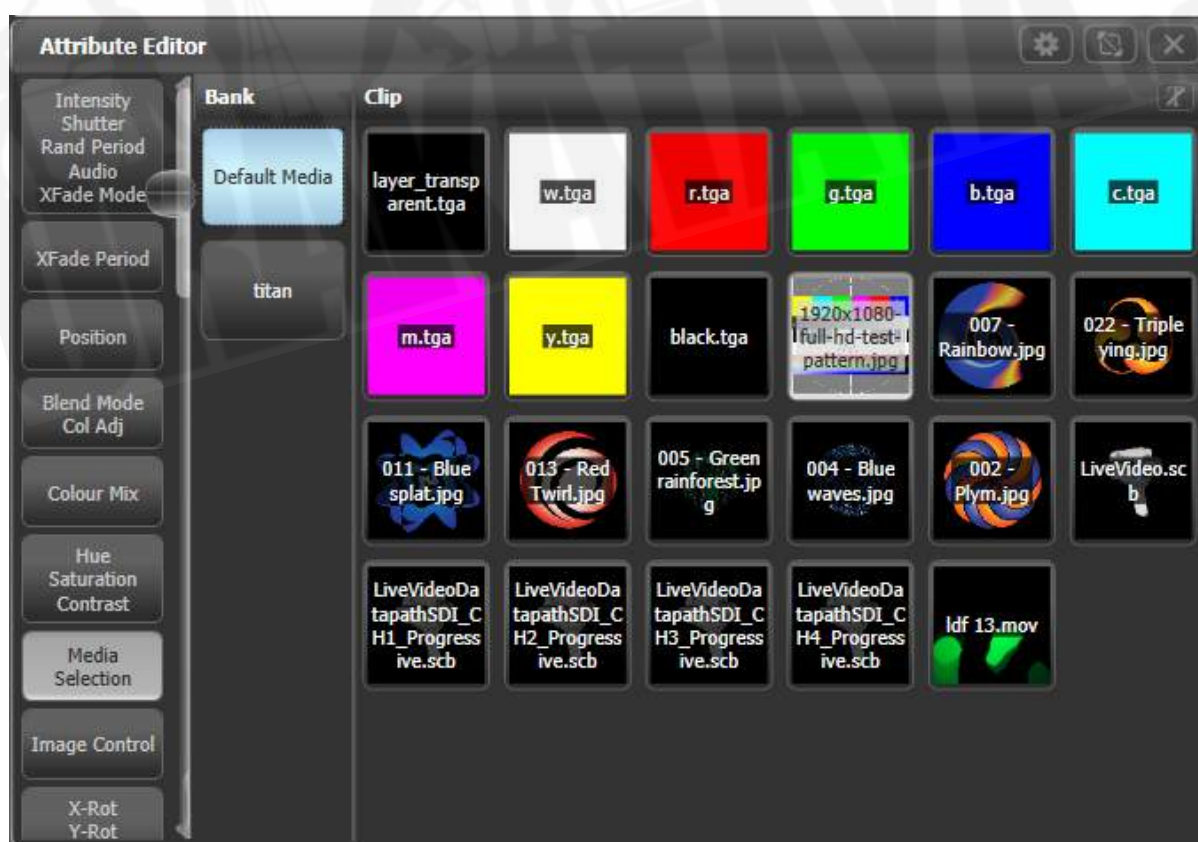
1920x1080p30	120Mbps
1920x1080p60	200Mbps
3840x2160p30	280Mbps
3840x2160p60	480Mbps

12.2.3 Aiレイヤーを制御するためのアトリビュートエディター

シナジーフィクスチャーウィンドウから制御する1つ以上のAiレイヤーを選択すると、アトリビュートエディターでそれらのレイヤーのメディアをプレイバックおよび操作できます。（ホイールとアトリビュートバンクボタンを使用することもできます。）



最も重要なアトリビュートは、それぞれのレイヤーの出力レベルを設定するインテンシティと、プレイバックするバンクとクリップを選択できるメディアセレクションです。ただし、Fxやカラーの追加など、Aiの他のすべての機能を制御することもできます。



販売店：裏方屋ドットコム

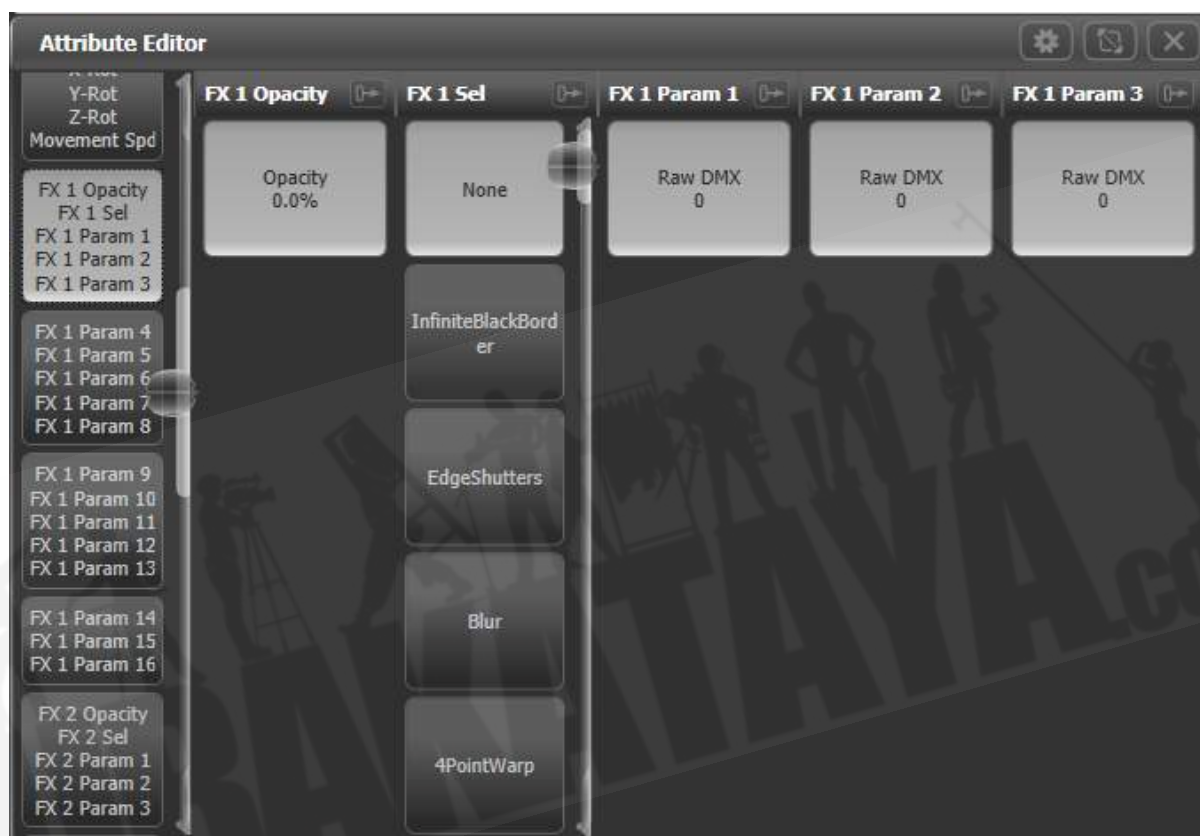
info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

メディアセレクションスクリーンのClipタブで、“t”ボタンまたはタブの上部にあるキャプションをクリックすると、クリップ名の表示のオンとオフが切り替わります。長い名前のおかげで、似たようなクリップが沢山ある場合に役立ちます。

Fx Selectなどの一部のアトリビュートには、最初はボタンが縦に表示されるため、すべてのボタンを表示するにはスクロールが必要です。ボタンの上部にあるヘッダーをクリックすると、列がウィンドウ全体に拡大され、選択しやすくなります。



Fxアトリビュートでは、エフェクト名はAiサーバーから取得され、表示される名前は常にサーバー上の名前と一致します。また、Fx名を定義する生成プラグインにも適しています。



レイヤーを選択して<LOCATE>を押すと、レイヤーのインテンシティがフルに設定されますが、すべてのメディアとfxはクリアされます。これは、レイヤーを既知の状態に戻すのに役立ちますが、出力は得られません。出力を取得するには、メディアクリップを選択する必要があります。

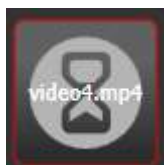
・クリップセレクションウィンドウには、Aiサーバーによってトランスコードされているクリップの進行状況も表示されます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

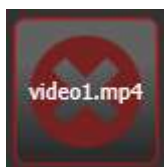
現在トランスコードされています



キュー中にトランスコーディングを待機



トランスコーディング失敗



・他のフィクスチャーと同じように、パレットを作成してAiを制御できます。したがって、カラー、ズーム、ポジションなどをパレットに保存して、メディアの外観をすばやく変更するために使用できます。パレットのフェードタイムも期待どおりに動作します。

13.2.4 ライトマップ：ピクセルマッピングAIメディアコンテンツ

コンソールにパッチされたライティングフィクスチャーにビデオコンテンツを出力したい場合、（例えば、フィクスチャーの周囲または間にフィクスチャーがあるLEDスクリーンがある場合）に、ピクセル Mapper は、Aiサーバーからメディアクリップを直接プレイバックできます。これらは、個々のレイヤーまたはサーフェス（コンバインされたレイヤー出力）から供給できます。サーフェス出力は、Aiサーバーの出力に接続する必要はありません。

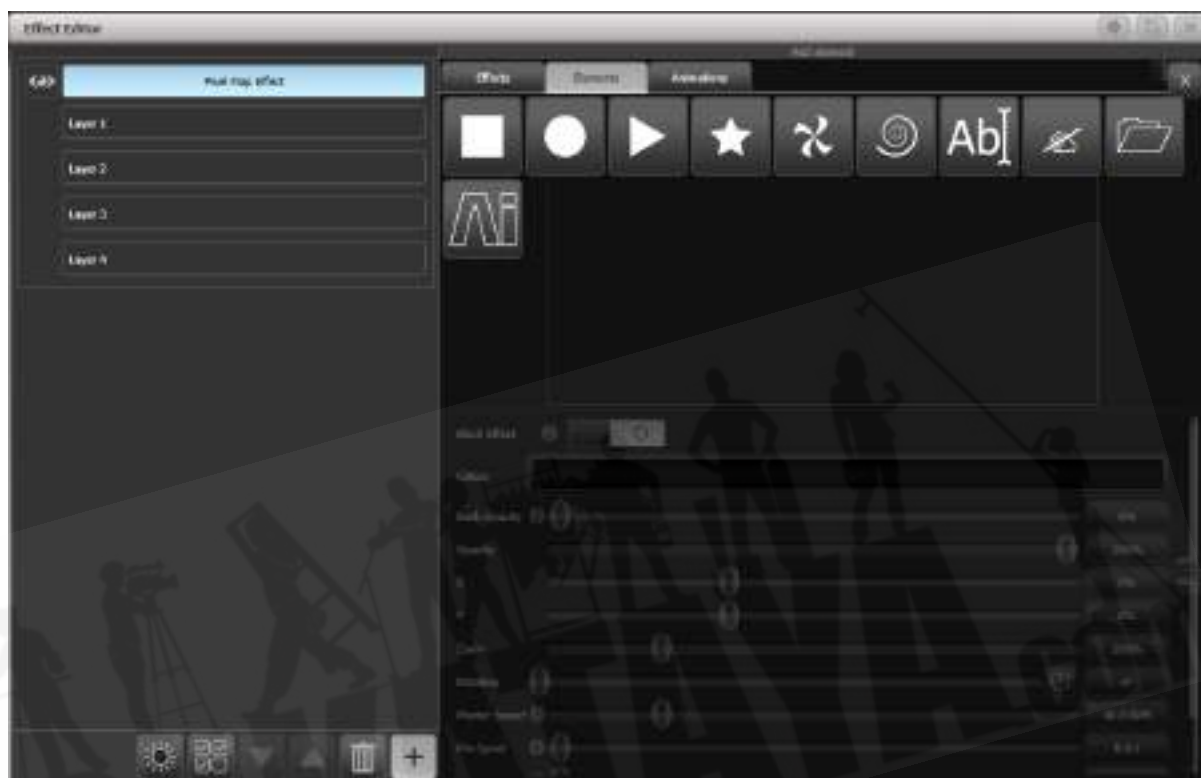


次のセクションで説明するように、レイアウトエディターを使用して、フィクスチャーが実際に配置されている場所をコンソールに伝え、ビデオの正しい部分をそれぞれのフィクスチャーにマッピングできるようにする必要があります。

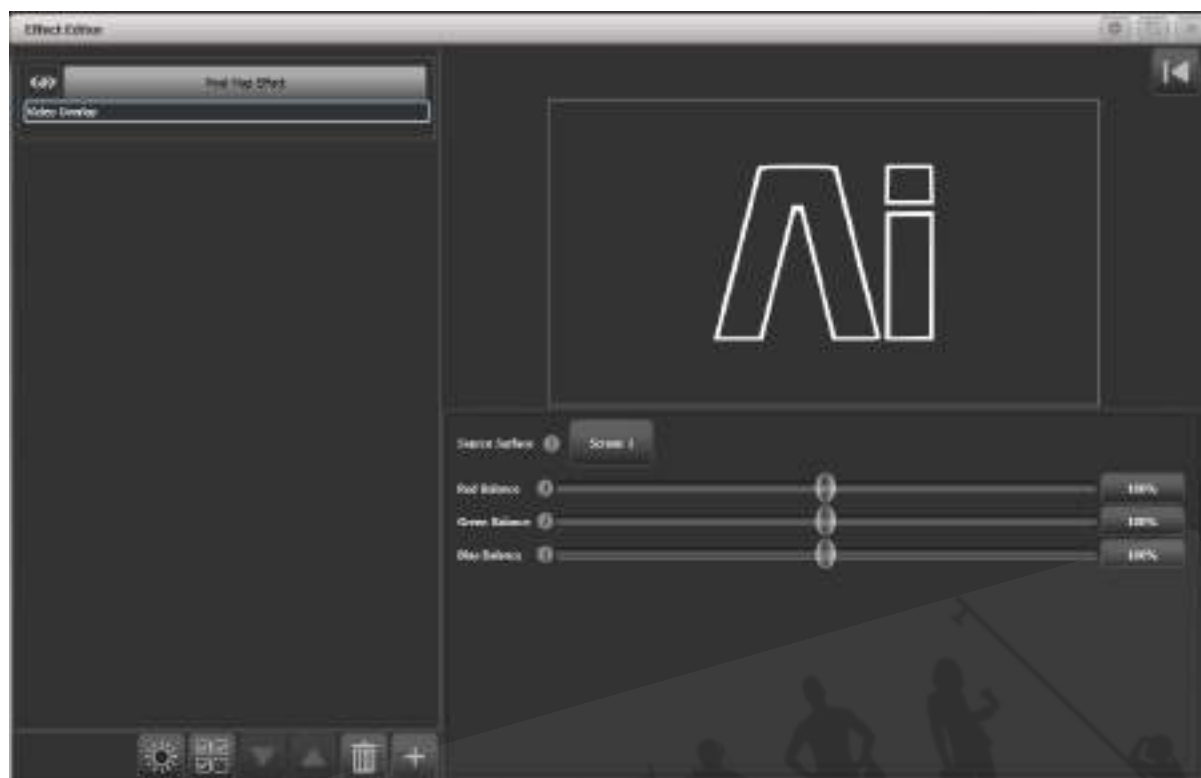
1. Attribute Editorを使用して、使用したいサーフェスでメディアクリップの再生を開始します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

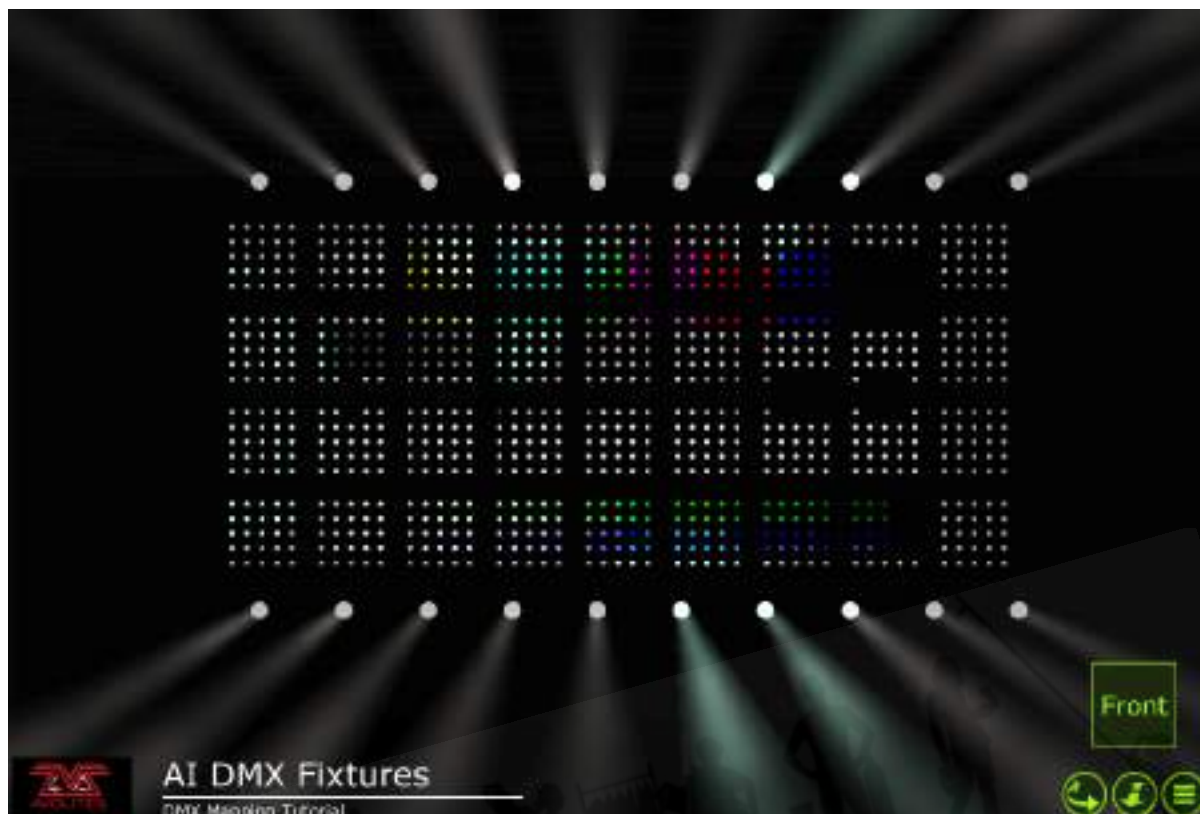
2. [Shapes and Effects]、[Pixel Mapper]を選択します。
3. プレイバックするグループを選択してください。
4. +ボタンを使用してエフェクトを追加する。
5. Aiボタンを使用してAiフィードを選択します。



6. ソースサーフェスオプションを使用して、メディアを取得するサーフェスを選択します。レッド / グリーン / ブルーのスライダーを使用してカラーバランスを調整することもできます。



前に選択したメディアクリップが、選択したフィクスチャーで再生されているはずですが、ピクセルマップエフェクトがAiサーフェスにリンクされたため、アトリビュートエディターを使用して、またはプログラムされたキューから再生中のクリップを変更でき、フィクスチャーの出力に変更が表示されません。

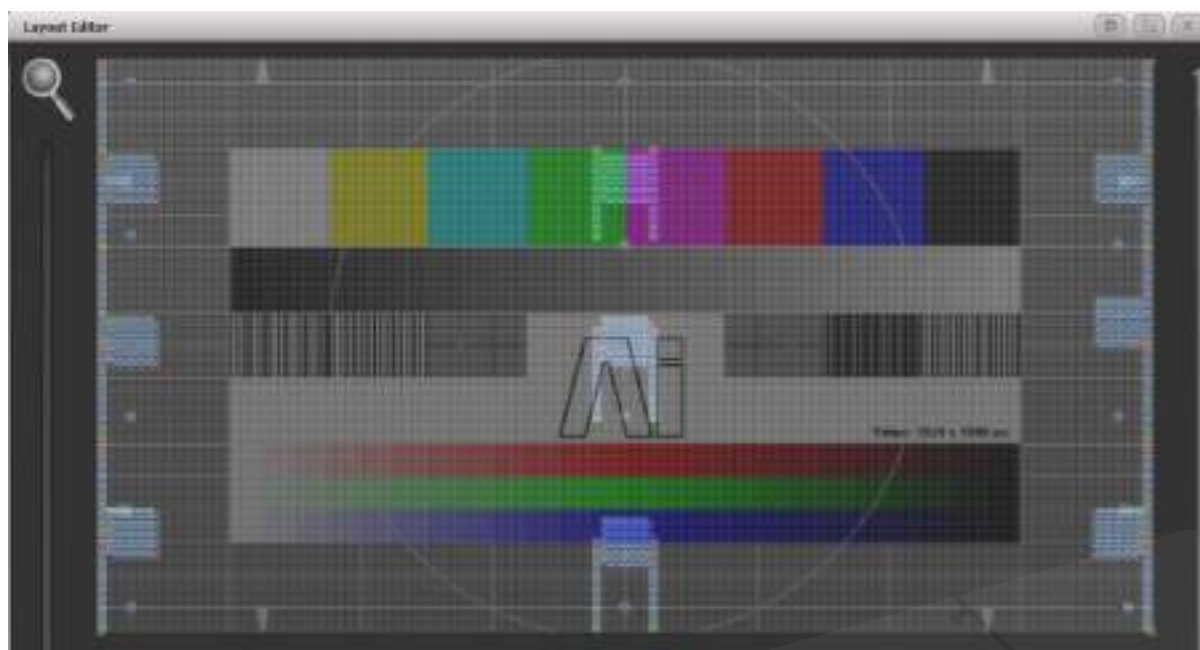


13.2.5 AIサーバーを備えたレイアウトエディター

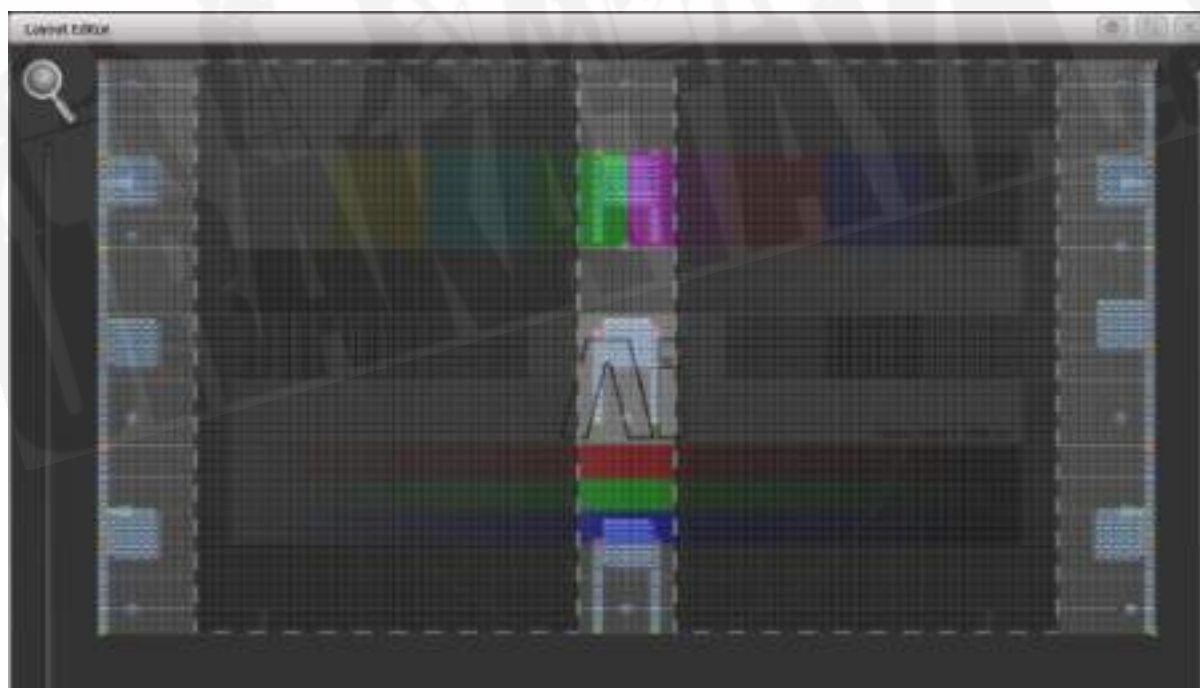
レイアウトエディターの基本的な操作については、[セクション：グループ内のフィクスチャーオーダーとフィクスチャーレイアウト](#)を参照してください。

レイアウトエディターの[Media Options]コンテキストメニューには、メディアコンテンツで使用するフィクスチャーレイアウトを設定するときに役立ついくつかの追加機能があります。

Show Video Overlay：フィクスチャーレイアウトグリッドにオーバーレイするレイヤーまたはサーフェスを選択して、フィクスチャーを配置する必要がある場所を確認できます。

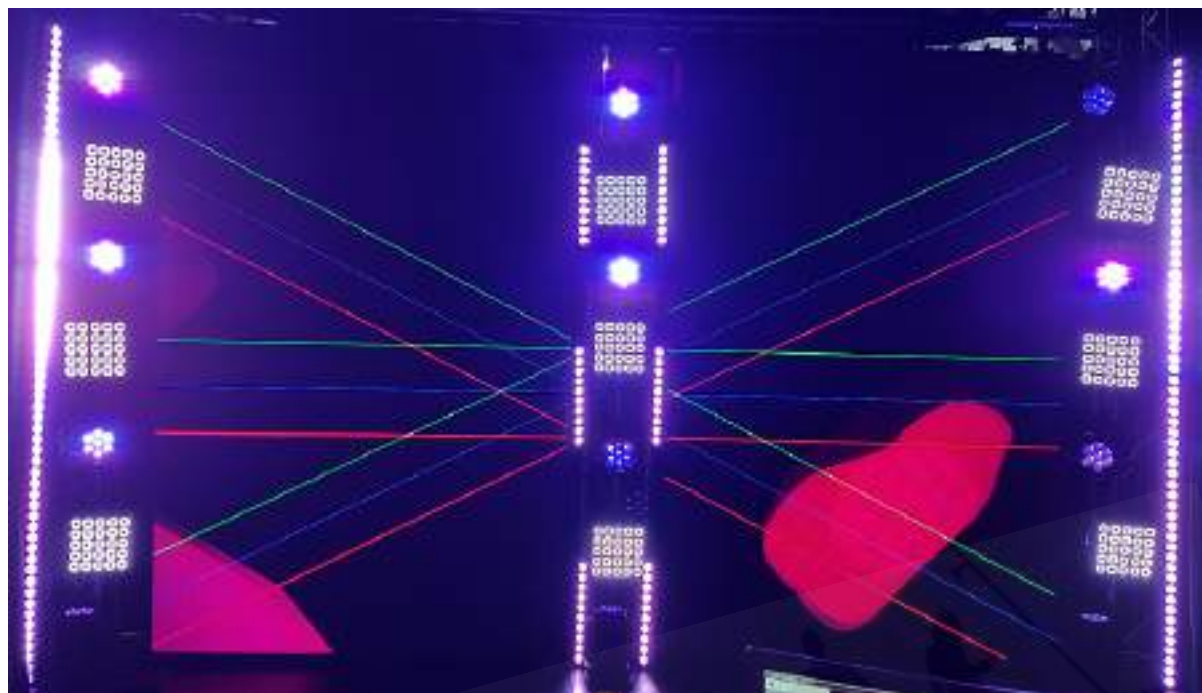


Sample Region Overlay : AI出力にサンプルリージョンが定義されている場合、例えば、LED画面のエリアにフィクスチャーが点在している場合、このオプションはレイアウトグリッドにオーバーレイされたサンプルリージョンを表示します。



Position Overlay : このオプションをオンにすると、レイアウトエディターでフィクスチャーを選択すると、実際のAi出力に十字線が表示されます。これにより、レイアウトエディターでフィクスチャーを正確に配置して、実際の場所に合わせることができます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354



Match Surface Resolution : レイアウトグリッドをサーフェスの解像度またはアスペクト比に一致させることができます。これをクリックすると、利用可能なAiサーフェスのリストが表示されます。これらのいずれかを選択すると、Width (幅) とHeight (高さ) にソフトキーが表示され、サーフェスのキャンバス解像度に設定されます。フィクスチャーピクセルは通常ビデオピクセルよりもはるかに大きいので、通常はレイアウトグリッドをビデオピクセルと1 : 1で一致させる必要はありません。ただし、幅または高さを変更すると、他の値が自動的に設定されてサーフェスのアスペクト比が維持されるため、この機能は、正しい比率を維持しながらグリッドを変更するのに役立ちます。

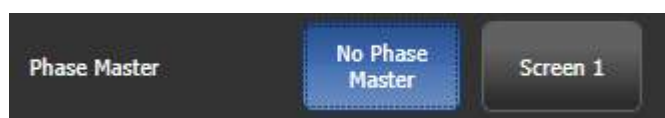


フィクスチャーのパーソナリティからのデフォルトのセルレイアウトが他のフィクスチャーと一致しない場合があるため、レイアウトエディターでフィクスチャーをスケーリングして実際のサイズを反映させることもできます。[Fixture Scale]が表示されるまで、[Position and Angle]コンテキストメニューボタンを切り替えます。マルチセルフィクスチャーが最小サイズに縮小されると、セルは非表示になり、単一のセルとして機能します。

13.2.6 AIからのキーフレームシェイプのフェーズコントロール

Aiのビデオレイヤーのインテンシティを使用して、キーフレームシェイプのフェーズを制御できます。これにより、ビデオ信号に応じてライトがほとんど何でもできるようにして、素晴らしいエフェクトを生み出すことができます。フィクスチャーが配置されているビデオのインテンシティが0~100%になると、フェーズは0~360度に制御されます。

キーフレームシェイプが作成されたら、シェイプオプション画面の下部にあるフェーズマスターオプションに移動し、ビデオソースとして使用するAi画面を選択します。



13.2.7 スペシャル機能 バンク / クリップナンバー

アトリビュートエディターでバンクとクリップを選択する場合、一部のバンクナンバーには、Aiサーバーの他の画面とレイヤーにアクセスできる特別な機能があります。ライブカメラフィードなどの他のメディアソースを新しい画面で処理せずに取得する場合に便利です。

バンク240-255は、1~16からSurface / Screenフィクスチャーを選択します。

クリップ0-200は、そのサーフェスのレイヤーナンバー1-201を選択します。クリップ255はサーフェス出力（すべてのレイヤーの合成）を選択します。

14. ショーの実行

このセクションでは、ショーの実行時に役立つコンソールの機能について説明します。

14.1 プレイバックコントロール

14.1.1 ショーのバックアップ

プログラミング中や、プログラミング終了時、または時間切れになった場合に、最も重要なことはショーを保存することです。（手順については、[セクション：UNDO / REDO](#)を参照してください。）ショーをUSBドライブに保存して別のコピーを作成し、問題が発生した場合に別のコンソールに切り替えることもできます。

14.1.2 コンソールにラベルを付ける

ショーを実行しているときは、すべてがどこにあるかを知るためにもレジェンド機能を使用して画面上のラベルを設定します。

14.1.3 グランドマスターフェーダーと割り当て可能なマスター

コンソールにグランドマスターフェーダーが装備されている場合、これはコンソールからのすべての出力のインテンシティを制御します。通常はこれをフルに設定し、すべてのライトをすばやくフェードアウトする必要がある場合に使用します。

グランドマスターフェーダーはデフォルトで無効になっています。必要に応じて、ユーザー設定で有効にできます。

Pearl Expertには、追加のマスターフェーダーがあります。SwopとFlashマスターは、Swop / Flash ボタンのインテンシティを制御します。プリセットマスターは、プリセットフェーダーのインテンシティを制御します。プレイバックマスターは、すべてのプレイバックのインテンシティを制御します。

コンソールの任意のプレイバックフェーダーをマスターフェーダーとして機能するように割り当てることができます。これにより、コンソールのさまざまなエリアの全体的なインテンシティを設定できます。さまざまなタイプのマスターフェーダーを使用できます。

- **Grand Master**は、コンソールからのすべての出力のインテンシティを制御します。
- **Swop and Flash masters**は、swop / flashボタンのインテンシティを制御します。
- **Preset master**は、プリセットフェーダーのインテンシティを制御します。
- **Playback master**は、すべてのプレイバックのインテンシティを制御します。

マスターフェーダーを割り当てるには、システムメニューから[Assign Mastering]を選択するか、< RECORD >、[Create Master]の順に押します。



デフォルトでは、マスターフェーダーは作成したフェーダーページに保存され、他のフェーダーページからはアクセスできません。マスターにロックまたは透過ロックを設定すると、再生ページが変更されてもマスターフェーダーが所定の位置に留まるように設定すると便利です。これは、マスターのOPTIONS画面から設定できます。ページングの処理を参照してください。

Diamond 9では、タッチスクリーンの側面にあるロータリーエンコーダー（Arenaコンソールではミニスクリーンの横にあるロータリーエンコーダー）は、スピードマスターまたはグループマスターとして非常に便利です。エンコーダーを押してマスターとして選択します。エンコーダーの下にあるDisplayボタンを押して、エンコーダーのレジェンドがまだ表示されていない場合は画面に表示します。（循環する4つの表示モードがあります。）



マスターをLED付きのハンドルに割り当てると、フェーダーがゼロのときにLEDが点滅します。これは、ライトが点灯しない理由を確認するためのリマインダーです。

14.1.4 スピードマスターとサイズマスター



Titan - Speed and Size Masters

<https://youtu.be/e5rQAmTCfs0>

プレイバックは、スピードマスターやサイズマスターに割り当てることができます。これにより、キューに保存されているシェイプやエフェクトのスピードとサイズを制御できます。（チェイスの場合は、チェイスのスピードを変更できます。）

必要に応じて、12の可能なスピードマスターと4つのサイズマスターがあり、さまざまなプレイバックのパラメーターを個別に制御できます。例えば、レートマスター1をポジションシェイプの制御に割り当て、レートマスター2をディマーのシェイプに割り当てることができます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

プレイバックは、プレイバックオプションの[Effects]を押してから[Speed Source]または[Size Source]を押すと、Speed / Size Masterに割り当てられます。次のスピードソースを使用できます。

- Free Run：デフォルト スピードマスターなし。エフェクトはプログラムされたスピードで実行されます。
- BPM 1-4：マスターからの固定値でローカルスピードをオーバーライドします。
- Rate 1-4：マスターを使用してローカルスピードを比例的に変更します。
- LocalClock：プレイバックはタップテンポモードに設定され、他のすべてのスピード設定は無視されます。キープロファイルを使用して、プレイバックボタンの1つを[Tap Tempo]モードに割り当て、ボタンをタップしてエフェクトのスピードを設定できます。エフェクトはタップに同期します。

レートグラウンドマスターもあります。これを使用すると、エフェクトまたはチェイスの速度を比例的に制御します。（BPMまたはレートマスターが割り当てられているかどうかに関係なく）

スピードマスターまたはサイズマスターを使用するには、マスターフェーダーとして機能するようにコンソールにいくつかのハンドルを割り当てる必要があります：

1. RECORDを押します。
 2. [Create Master]を押します。
 3. ソフトキーから、作成するマスターのタイプを選択します。
 4. マスターにしたいハンドルの**Select**ボタンを押します。
- PearlExpertまたはTigerTouch 1で、<AVO>と<DISK>を同時に押してコンソールをシステムモードに切り替え、[Assign Masters]を選択します。
 - 特別なキープロファイルオプションを使用して、スピードマスターのボタンの動作を設定できます。BPMマスターのデフォルトはタップテンポです。

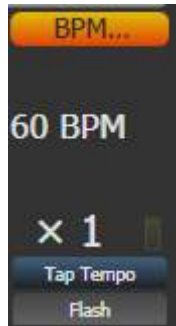
スピードマスターまたはサイズのマスターには、0~100%、0~200%などのさまざまなスケールがあります。0~200%のスケールでは、速度を遅くしたり速くしたりして、プログラムされた設定を2倍にすることができます。<OPTIONS>（または[Options]ソフトキー）を押してからマスターのSelectボタンを押すと、スケールは通常（非システム）モードに設定されます。

BPMマスターオプション

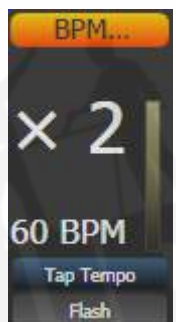
販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

BPMマスターには、マルチプライヤーまたはディバイダーを設定して、タップ速度とエフェクト速度の関係を変えることができます。オプションを変更するには、トップレベルメニューの<OPTIONS>（または[Options]ソフトキー）を押してから、BPMマスターの青いボタンを押します。

通常、BPMマスターフェーダーはBPMを設定し、マルチプライヤーを以下に示します。ブルーのボタンをタップすると、BPMも設定されます。または、キーパッドでBPMを入力し、マスターのブルーのボタンを押して設定することもできます。



BPMオンフェーダー/マルチプライヤーオンフェーダーオプションはマスターを設定し、フェーダーがマルチプライヤーを制御し、タップすることでBPMが設定されるようにします。これは、フェーダーで乗数に設定されたときのマスターの明るさです。



[Multiplier Scale]オプションで、フェーダーに設定できるマルチプライヤー / デバイダーの範囲をx2-1/2からx32-/32に設定できるようになりました。

[Keep Multiplier On Tap] / [Reset Multiplier On Tap]オプションは、新しいスピードがタップされたときにマルチプライヤーを“x1”にリセットするかどうかを設定します。

ユーザー設定のTimesタブには、“Compensate for Rate Grand Master”オプションがあり、100%未満に設定されたレートグランドマスターを割り当てた場合に有効になります。オプションがオン（デフォルト）の場合、タップしたテンポはタップしたスピードで出力され、Rate Grand Masterによってスケールされません。オプションがオフの場合、テンポをタップすると、レートのグランドマスターによってスケールダウン（縮小）されます。

ホイールを使用してマスターを調整する

<CONNECT>を押してからマスターのSelectのボタンを押すと、ホイールからレートとBPMマスターを調整できます。レートマスターの場合、これはレートを調整します。BPMマスターの場合、“Edge Sync”を調整して、同期を前後に微調整することもできます。

ホイールが接続されている間、ホイールディスプレイエリアを上下にタッチして値を上下に移動できます。ホイールの<@>ボタンを押すとソフトキーメニューが開き、数値を入力したり、スピードとマルチプレイヤーを[Release]してデフォルト値に戻すことができます。



キープロファイルを使用して ([セクション：キープロファイル](#)を参照)、マスターのボタンの1つを“Connect”ボタンとして機能するように設定できます。

14.1.5 プレイバックグループ

プレイバックはグループに割り当てることができます。これにより、同じグループ内の他のプレイバックを自動的にオフにする一連のプレイバックを作成できます。これは、エグゼキュータボタンにカラーを設定してプレイバックを行い、最新のプレイバックのみがアクティブのままになる場合や、バスキングの際に互いに置き換えられた多くのプレイバックが発生しないようにする場合に役立ちます。

電動フェーダーを備えたコンソールでは、強制終了されたプレイバックのフェーダーはゼロに戻ります。それ以外の場合は、プレイバックの選択ボタンのLEDが消灯し、プレイバックが非アクティブになったことを示します。

プレイバックグループの作成

<OPEN / VIEW>を2回押して、[Playback Groups]ワークスペースを開き、ウィンドウの選択ボタンからPlaybackGroupsを押します。



1. +ボタンを押します。これにより、左側のペインに新しい空の再生グループが作成されます。
2. 新しいグループボタンを押します。（これが最初のグループの場合は、[Playback Group 1] になります。）
3. ウィンドウの右下にある鉛筆ボタンを押して、グループを編集モードにします。
4. Selectボタンを1回押して、グループに含めるプレイバックを選択します。選択すると、プレイバックがワークスペースに表示されます。
5. プレイバックの追加が終了したら、<EXIT>を押します。



- 編集モードではプレイバックの選択が切り替わるため、選択ボタンをもう一度押すとプレイバックを削除できます。編集モードでグループウィンドウのボタンを押して、プレイバックを削除することもできます。
- <グループ>ボタンを使用してプレイバックグループを作成することもできます。<グループ>を押してから、[Playback Groups]、[Record playback group]を押します。次に、ハイライト表示される必要なプレイバックを選択し、[Store]を押します。
- [Set Legend]ソフトキーを押してから、ワークスペースの左側のペインにあるグループボタンを押すと、プレイバックグループのレジェンドまたはハローを設定できます。
- プレイバックグループウィンドウのプレイバックボタンを押すと、（編集モードでない場合は）プレイバックを開始できます。



プレイバックがグループの一部である場合、プレイバックのレジェンドの最後にアスタリスク*が表示され、どのプレイバックがグループに含まれているかを確認する際に役立ちます。

プレイバックグループに含まれるプレイバックの編集

プレイバックグループワークスペースから、左側で編集するグループを選択し、右下の鉛筆ボタンを押して編集します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

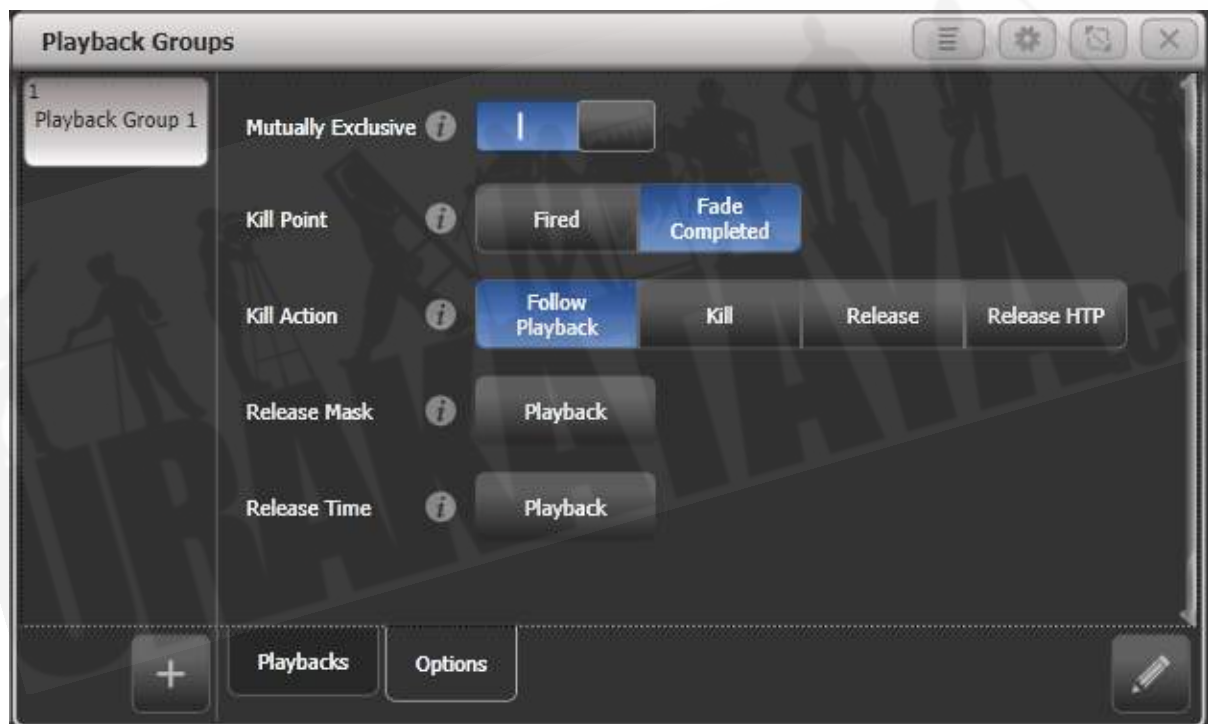
グループ内のプレイバックがハイライト表示され、選択ボタンを使用してグループの内外を切り替えることができます。

グループのユーザー番号とレジェンドを設定するためのソフトキーもあります。

- プレイバックグループ全体を削除するには、<DELETE>を押してから、ワークスペースの左側のペインにあるグループボタンを押します。確認するには、グループボタンをもう一度クリックするか、[Confirm]をクリックするか、<ENTER>キーを押します。

プレイバックグループオプション

グループごとに、グループ内のプレイバックの動作を設定できます。プレイバックグループワークスペースから、左側で編集するグループを選択し、ワークスペースの下部にあるオプションタブを押します。



- **Mutually Exclusive**は、exclusiveモードのオンとオフを切り替えます。これにより、グループを削除せずに、グループのexclusiveアクションを一時的に無効にすることができます。
- **Kill Point**は、新しいプレイバックを起動したときにグループ内の他のプレイバックが強制終了されるタイミングを設定します。

[Fired] : プレイバックがトリガーポイントを通過するとすぐ

[Fade Completed] : 新しいプレイバックがフェードイン時間内に完了したとき

- **Kill Action**は、強制終了されるプレイバックがリリースルールを使用するかどうかを設定します。

[Follow Playback] : 強制終了されたそれぞれのプレイバックは、リリースに独自の設定を使用します。

[Kill] : プレイバックはリリースなしで常にキルされます。

[Release] : プレイバックは常に、以下のマスクと時間の設定を使用してリリースされます。

[Release HTP] : HTPチャンネルはリリースされますが、LTPチャンネルは強制終了されません。

- **Release Mask, Release Time**使用すると、強制終了されたプレイバックのリリース設定を上書きできます。デフォルトの[Playback]に設定すると、プレイバックの独自の設定が使用されます。

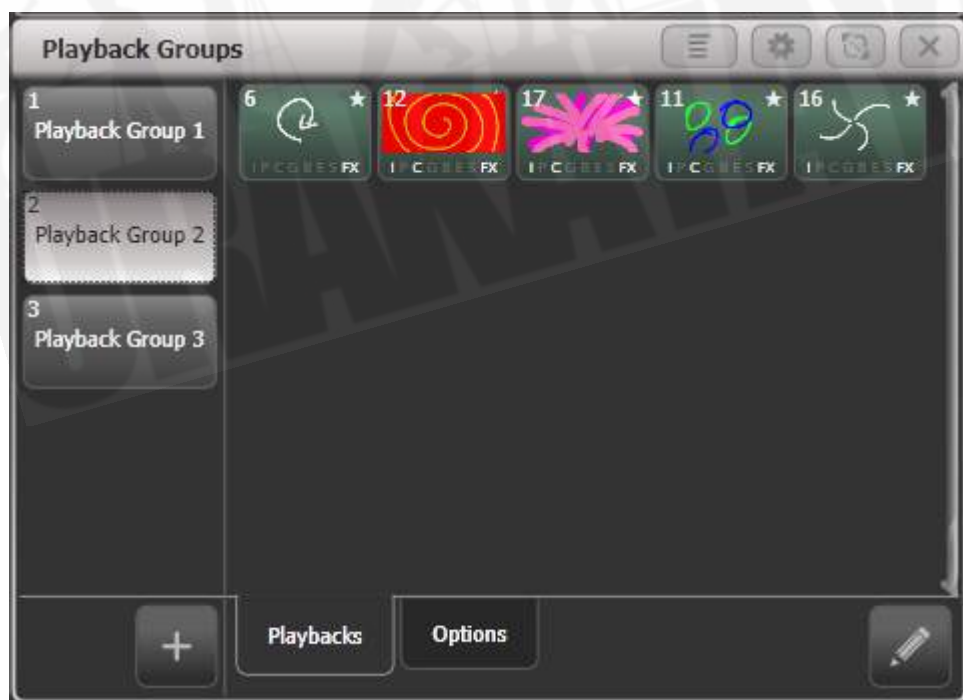
プレイバックグループワークスペースの表示オプション

ワークスペースオプションメニュー（ウィンドウ上部のコグボタン）を使用して、プレイバックグループワークスペースに3つの異なる表示モードを設定できます。

[View Mode All] : 左側にグループボタンがあり、右側にそれぞれのグループのすべてのプレイバックが表示されている2つのペイン



[View Mode Single] : 左側にグループボタンのある2つのペインがありますが、右側には現在選択されているグループのプレイバックのみが表示されます。それぞれにたくさんのプレイバックがあるグループがある場合に便利です。



[View Mode Playbacks Only] : それぞれのグループのプレイバックのみが表示された単一のペイン。



14.1.6 フィクスチャーグループマスター

フェーダーを割り当てて、それぞれのフィクスチャーグループのマスターインテンシティを制御できます。これを行うには、グループボタンをフェーダー付きのハンドルに保存（または移動）します。

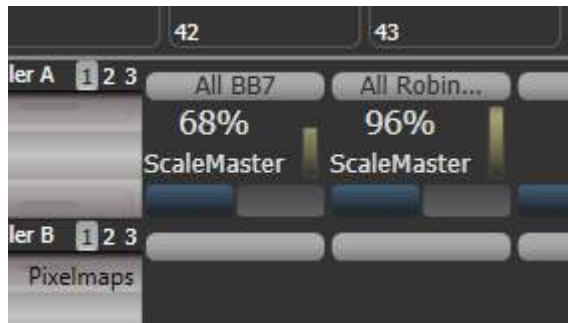
Selectボタンをクリックすると、グループ内のフィクスチャーが選択され、選択ボタンを押したままにすると、パターンに従って選択をフィルタリングするためのソフトキーオプションが表示されます。

<OPTIONS>（または[Options]ソフトキー）を押し、フェーダーの上にあるブルーのセレクトボタンを押して、フェーダーモードを次のように設定します。

- スケールマスター（比例コントロール）は、100%、200%、400%、600%、1000%の可変スケールに設定できます。高い設定では、記憶されたレベルよりもインテンシティを上げることができます。
- HTP（現在の出力よりも高い場合はオーバーライドレベル）
- Limit（ハードリミットを設定）
- Take Over（レベルが一致した場合、フィクスチャーとそのインテンシティをプログラマーに配置）
- Disabled（フェーダーを無視）

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

プレイバックフェーダーに画面上のディスプレイエリアがある場合、マスターのレベルとモードが表示されます。



グループマスターが無効に設定されているか、フェーダーのないハンドルに移動すると、現在のフェーダーレベルでロックされます。レベルを調整するには、再度有効にするか、フェーダーに戻ってください。

キープロファイル（[セクション：キープロファイル](#)を参照）を使用して、グループマスターのボタンに異なる動作を設定できます。フェーダーハンドルにある場合はブルーとグレーのボタン、画面にある場合はタッチボタンです。

- Flash Fixtures： ボタンを押している間、グループ内のフィクスチャーのディマーレベルをグループマスターフェーダーで設定されたレベルに点滅させます。
- Timed Flash： 上記と同じですが、グループマスターの“Edit Times”オプションを使用して設定したフェードタイムを使用してフェードインおよびフェードアウトします。
- Flash Master： グループマスターフェーダーを完全に点滅させます。
- Timed Flash Master： 上記と同じですが、フェードタイムを使用してフェードインおよびフェードアウトします。
- Swop fixtures： Flashフィクスチャーと同様ですが、グループに含まれていない他のすべてのフィクスチャーをオフにします。

フラッシュマスターが設定されている場合、これはグループフラッシュもマスターします。



<RELEASE>を押してから[Release All Masters]を押すと、すべてのマスターをリリースできます。これは、何かがマスターによって制御されているが、それがどこにあるかわからない場合に役立ちます。

14.1.7 シーンマスター



TITAN Scene Masters

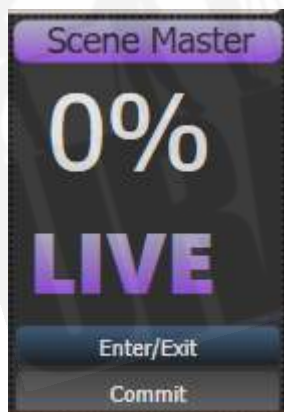
https://youtu.be/zn_jd1zba7E

シーンマスターを使用すると、ビジュアライザーを使用してエフェクトを確認できますが、ステージ上で何も行わずに、多数のプレイバックを実行したり、ライブ変更を行ったりすることで、出力状態をプリセットできます。新しい状態の準備ができたなら、シーンマスターフェーダーを移動の反対側にフェードインして、新しい状態を出力します。

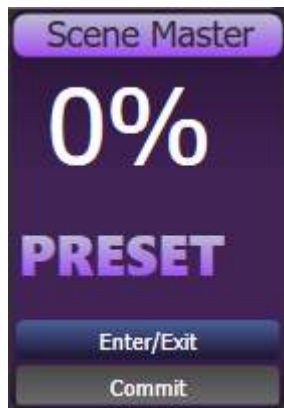
<RECORD>を押してから[CreateMaster]を押す（またはシステムメニューの[Assign Masters]ボタンから）ことにより、ハンドルをシーンマスターに割り当てます。シーンマスターはデフォルトでライブモードに設定されています。つまり、すべての変更は通常どおりすぐに出力されます。

Diamond 9には、Scene Master専用のTバーコントロールとボタンがあり、ステータスを表示するためのディスプレイが関連付けられています。

シーンマスターはデフォルトでライブモードに設定されています。つまり、すべての変更は通常どおりすぐに出力されます。



プリセットモードに入るには、シーンマスターの**Select**ボタン（またはDiamond9のTバーの下にある<ENTER / B>）を押します。マスターの上のディスプレイに「プリセット」と表示され、背景が紫色に変わります。プリセットモードを**終了して**通常のライブ操作に戻るには、もう一度**Select**ボタンを押します。（またはDiamond9のTバーの下にある<EXIT / A>）



プリセットモードに入ると、プレイバックの開始、キューリストのステップング、パレットの適用などの変更はビジュアライザーにのみ表示され、出力は変更されません。プリセット用に変更したものはすべて、ディスプレイ上でも紫色に変わります。

シーンマスターを移動のもう一方の端にフェードすることで、プリセットのすべての変更を出力にスムーズにフェードできるようになりました。キューまたはパレットの時間がプログラムされている場合は、それらも実行されます。フェーダーが移動の終わりに達すると、新しい状態が出力にコミットされます。または、灰色のハンドルボタン（Diamond 9では<COMMIT>）を押して、新しい状態を手動でコミットできます。シーンマスターは、ライブモードに戻るまでプリセットモードのままになります。

通常、シーンマスターは自動反転するため、新しい状態をプリセットし続け、フェーダーを交互に上下に動かすことができます。毎回ゼロに戻す必要があるように設定することもできます。<OPTIONS>（または[Options]ソフトキー）を押してから、マスターの**Select**ボタンを押してオプションを変更します。

- [Auto Commit and Invert]フェーダーが移動の終わりに到達すると、変更をコミットします。次に、新しい状態をプリセットし、フェーダーをフェードアウトして出力します。
- [Auto Commit]新しい状態を出力するには、常に0から100%までフェードする必要があります。変更は100%でコミットされ、次の状態をプリセットするには、フェーダーを0%に下げする必要があります。
- [Manual Commit]新しい状態は100%でコミットせず、フェーダーを0に戻すと、出力状態は以前の状態に戻ります。グレーのボタンを使用して手動で変更をコミットする必要があります。（ボタンはキープロファイルを使用して変更できます。）

Diamond 9には、すべてのプリセット変更をクリアして現在のライブ状態に戻す追加のシーンマスターボタン<RESET>と、プリセット変更の通常の<PRELOAD>ボタンのように機能してLTPアトリビュートをロードするPRELOADがあります。

シーンマスターは、プレイバックワークスペースのエグゼキューターボタンまたはタッチボタンにも設定できます。この場合、<AVO>（またはリリース）を押しながらボタンを押して、プリセットモードを開始または終了し、ボタンを単独で押して、プリセットを出力にコミットします。スタティックプレイバックワークスペースを開くと、マスターの状態を表示できます。

キープロファイルを使用してハンドルボタンにさまざまな操作を割り当てることができます。オプションは、シーンモードの終了、シーンモードの開始、変更のコミット、変更のコミットとシーンモードの終了、シーンモードの開始または終了、シーンモードの開始またはコミットです。

- PearlExpertとTigerTouch 1では、<AVO>と<DISK>を同時に使用してシステムモードに切り替えてシーンマスターにハンドルを設定し、[Assign Masters]を選択します。

14.1.8 フラッシュとスワップボタン

通常、プレイバックのFlashボタンとSelectボタンは、Flashを押すと点滅し、Selectを押すと再生がスワイプ（ソ口）するように設定されています。

- Flashは、プレイバックを現在の出力に追加します
- Swopは、他のすべてのインテンシティ出力をオフにします

フラッシュボタンを時限フラッシュに設定することもできます。これは、フラッシュ時にキューの事前にプログラムされたタイミングを使用します。通常のフラッシュモードでは、タイミングは無視されます。

キープロファイルを使用して、コンソールのFlashボタンとSelectボタンの機能を再割り当てできます。便利な代替機能はプリロードです。これを使用すると、プレイバックフェーダーを上げる前にフィクスチャーのアトリビュートを事前に配置できます。これは、不要な動きを回避するのに便利です。（プリロードを使用しても、別のプレイバックで既にアクティブになっているフィクスチャーは変更されません。）キューリストとチェイスにGOボタンとSTOPボタンを割り当てることができます。キープロファイルをすばやく変更するには、<AVO>を押しながら[Edit Key Profile]を押します。Sapphire Touchには、フェーダーごとに構成可能な黒のボタンもあり、仮想フェーダー（タッチスクリーン上）にも黒のボタンを付けることができます。



それぞれのプレイバックフェーダーに関する画面は、ブルーとグレーのボタンの割り当て機能を示しています。

14.1.9 プレイバックプライオリティ

同じフィクスチャーを使用する他のプレイバックによって上書きされないようにする場合は、プレイバックをハイプライオリティ（高優先度）に設定できます。例えば、スポットライトとして機能するフィクスチャーが2つあって、それらがいくつかのカラーウォッシュにもプログラムされている場合、スポットライトキューをカラーウォッシュよりも優先させることができます。[セクション：プレイバックオプション](#) [プレイバックタブ](#)を参照してください。

14.1.10 バーチャルフェーダー

さらに再生が必要で、タッチスクリーンフェーダーで操作できる場合は、バーチャルフェーダーワークスペースウィンドウを使用できます。（<VIEW / OPEN >を2回押してから、ウィンドウのセレクトボタンから[Virtual Fader]を押します。）これにより、ハードウェアプレイバックフェーダーとまったく同じように機能するページフェーダーがさらに10個提供されます。左側のローラーディスプレイでは、さまざまなページを選択できます。



画面上部の歯車ボタンを押し以下を実行します：

- ページセレクトローラーを表示または非表示にします。
- 青、灰色、黒のボタンを表示または非表示にします。

- 1ページに表示するフェーダーの数を設定します。これは、コンソールハードウェアのプレイバックフェーダーレイアウトに一致するように5、10、または15に設定できます。

14.1.11 プリセットプレイバック (TIGER TOUCHのみ)

Tiger Touch、およびコンソールの下部にある10個のプレイバックフェーダーでは、コンソールの右上にさらに10個のプレイバックがあります。これらはプレイバックページのボタンの影響を受けないため、一般照明、基本的なステージイルミネーション、スモークマシンなど、頻繁に使用するメモリーに役立ちます。

2つのMacro / Executorボタンで出荷時にプリロードされたマクロを使用して、プリセットプレイバックの別のページに切り替えることができます。このマクロは、パーソナリティライブラリと共に読み込まれます。ページマクロが表示されない場合は、ライブラリを更新する必要があります。

14.1.12 すべてのページで同じハンドルにプレイバックをロック

ハンドルでアクセス可能なプレイバックを維持したい場合、[Playback Options]メニューの[Handle Paging]オプションを使用すると、プレイバックを複数のページにコピーせずに行うことができます。

[Locked]は、どのページが選択されていても、そのハンドルに常にプレイバックが表示されるようにします。他のページのそのハンドルにプログラムされた他のプレイバックにはアクセスできません。

[Transparent Lock]は、現在のページでハンドルが空の場合にのみ、現在のページにプレイバックが表示されることを意味します。ハンドルが新しいページで使用されている場合、ロックされたものの代わりにそのプレイバックが表示されます。これは、特定のページにロックされたプレイバックを表示するだけで、他のページでハンドルを再利用したい場合に役立ちます。

グレーのハンドルボタンに保存されているパレットや、マクロ / エグゼキューターボタンに保存されているマクロをロックすることもできます。これは、Macro page changeボタンを使うと便利です。

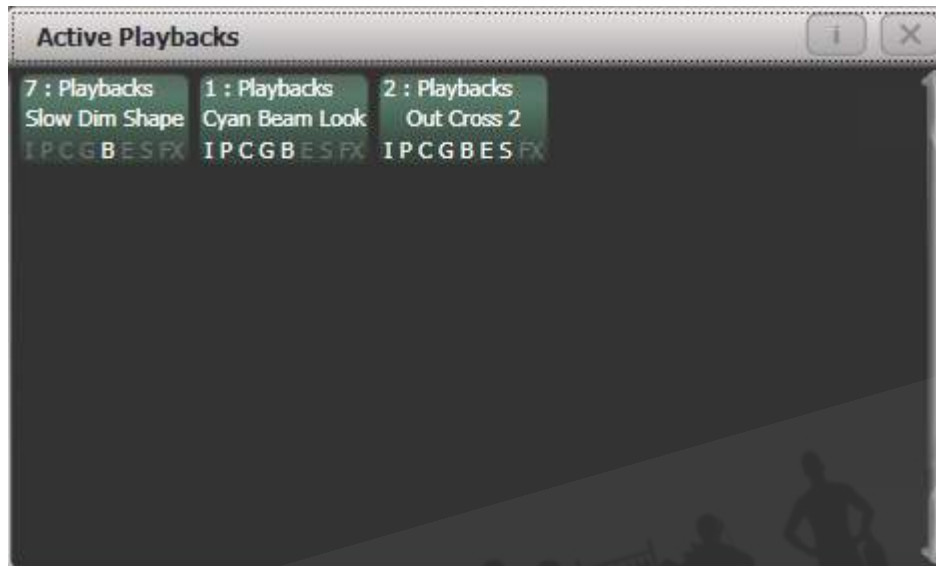
- ロックオプションは、マスターフェーダーでも使用できます。

14.1.13 アクティブなプレイバックの表示

アクティブプレイバックウィンドウには、アクティブプレイバックの詳細が表示されます。これにより、現在実行されているものを簡単に確認できます。このウィンドウを開くには、<OPEN / VIEW>をダブルプレスしてから[Active Playbacks]を選択するか、ショートカット<OPEN / VIEW> + <OFF>を使用します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

ボタンの一番上の行にはページナンバーが表示され、ディスクのどこにプレイバックが保存されているかがわかります。2行目はレジェンドを示し、3行目はプレイバックによって影響を受けるアトリビュートを示します。



プレイバックをクリックして即座にそれをキルします。このウィンドウで[Playback Options]を押してからプレイバックを押して、プレイバックのパラメータを変更することもできます。

14.1.14 ブラインドモード

ステージの明かりに影響を与えずにビジュアライザーを使用してパレットまたはキューをプログラムする場合は、コンソールをブラインドモードに設定できます。 <BLIND> ボタンを押すだけです。（専用ボタンのないコンソールでは、 <AVO> ボタンを押しながら [Blind] を選択します。）

プレイバックをプレビューするには、プレイバックをブラインドモードに設定する必要があります。 <BLIND> ボタンを押しながらプレイバックセレクトボタンを押します。これを繰り返して、プレイバックをライブモードに戻します。プレイバックオプションでブラインドモードを設定することもできます。

フェードを使用して、ブラインド出力をライブ出力に変換できます。これは、ライブ状態をブラインドモードで設定してから、プレイバックに保存することなく出力するのに役立ちます。また、複数のパレットを選択して、一度にフェードすることもできます。（ただし、シーンマスターの方が簡単な方法です。）

ブラインドをライブに変換するには、数値を入力してフェードタイムを設定し、<BLIND>ボタンを押します。

プログラマーでフェードタイムのアトリビュートが設定されている場合、入力したフェードタイムの代わりにこれらが使用されます。

14.1.15 パレットを使用したバスキング

プログラミングタイムに満足できなかった場合は、ショー中に追加のエフェクトを作成する必要があるかもしれません。これは“busking”と呼ばれることもあります。

パレットの値を呼び出して既存のキューを変更することで、インスタントバリエーションを作成できます。パレットの値には、フェードタイムを保存することができます。また、ショータイムにフェードを設定してエフェクトを追加することもできます。

1> ステージですでに使用されているフィクスチャーをいくつか選択します。

2> テンキーで“2”（または秒単位）を入力します。

3> パレットボタンをタッチして、パレットを呼び出します。

4> 選択したフィクスチャーは、2秒間かけて新しいパレットに変わります。

パレットにプログラムされた時間が含まれている場合、パレットボタンのキープロファイルを変更して、プログラムされた時間を使用するかどうかを設定できます。（<AVO> Shift + [Key Profiles] を押し、次に[Palettes]を押してキープロファイルを設定します。）オプションは、[Palette is fired ignoring its times]または[Palette is fired with its times]です。また、フラッシュしたキューよりもパレットを優先するかどうかを設定することもできます。上記のように手動で入力された時間は、常にプログラムされた時間を上書きします。

テンキーでフェードタイムを入力すると、[Overlap]ソフトキーを使用してフィクスチャーのオーバーラップを変更することもできます。これにより、一連のフィクスチャーを使用するときに“roll”または“peel”エフェクトを作成できます。overlay = 100%の場合、すべてのフィクスチャーが同時に変更されます。overlay = 50%の場合、最初のフィクスチャーがフェードの半分（50%）になるまで、2番目のフィクスチャーはフェードを開始しません。フィクスチャーの順序は、フィクスチャーを選択した順序で設定されます。

Palette Fadeメニューが開いている間、パレットのフェードタイムはアクティブのままです。<EXIT>を押してメニューを終了し、パレットの即時呼び出しに戻ります。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

“Quick Palette”としてパレットを適用する場合（つまり、フィクスチャーを選択しない場合）、次のキューによって上書きされます。（クイックパレットを使用して緑にフェードし、フィクスチャーをブルーに設定するキューをファイアすると、ブルーになります。）フィクスチャーを選択した後にパレットを適用すると、それはプログラマーに入り、<CLEAR>を押すまで後続のキューを上書きします。

パレットをプログラミングするときは、コンソールの1つのエリアにすべてのカラーパレットをグループ化し、別のエリアにパレットを配置します。これは、ショーが実行中、かつプレッシャーがかかっているときにそれらを見つけるのに役立ちます。

バンドのライティングをしている場合、ステージ上のすべての人にポジションパレットを作成し、計画外のソロのためにスポットライトを当てることができます。

プログラミング時にオフ機能（[セクション：“OFF”を使用したキューからのアトリビュートの削除](#)を参照してください。）を使用して、一部のキューをポジションのみに影響するように設定し、他のキューを使用してカラー、ゴボ、シェイプを追加するなどを設定できます。2つ以上のキューを組み合わせると、すべてのキューがすべてのアトリビュートを設定する場合よりもはるかに広い範囲のエフェクトを生成できます。ただし、これが適切に機能するには、それぞれのキューによってどのアトリビュートが影響を受けるかを確認する必要があります。2つの“colour only”のキューをファイアするかのように、何も点灯しません。

14.2 複数の画面上のワークスペースの使用

コンソール画面に表示されるさまざまなウィンドウのレイアウトを格納するワークスペースを構成できます。これにより、さまざまな設定をすばやく呼び出すことができます。ワークスペースは、メニューボタンの左側にあるタッチボタン（または、Diamond 9、Sapphire Touch、Titan Go、外部画面の場合は画面の片側の下）に保存され、呼び出されます。ワークスペースをコンソールの任意のエグゼキュータボタンに保存することもできます。

<OPEN / VIEW>をダブルプレスして、ウィンドウセレクトボタンを表示します。ワークスペースウィンドウの使用の詳細については、“Opening and positioning workspace windows（ワークスペースウィンドウを開いて配置）”を参照してください。

それぞれの曲のワークスペースレイアウトを自動的に呼び出すセットリストを作成することもできます。

14.2.1 ビューメニュー

<OPEN / VIEW>を押すと、ビューメニューが表示されます。ここから、画面に表示される内容を設定できます。

- [Window Options]では、ウィンドウの位置とサイズを変更できます。
- [Open Workspace Window]は、可能なすべてのウィンドウのソフトキーのリストを提供し、必要なウィンドウを開くことができます。

14.3 コンソールの構成

プログラミング中にフィクスチャーボタン、パレット、プレイバックのレイアウトが乱れた場合は、Move function（移動機能）を使用して、記憶されたアイテムを移動し、レイアウトを整理できます。アイテムを移動しても、他の記憶済みアイテムへのすべてのリンクが保持されます。

14.3.1 Move function（移動機能）の使用

フィクスチャー、パレット、グループ、プレイバックは簡単に移動できます。

1. <MOVE>を押して、Moveモードを選択します。（コンソールに移動ボタンがない場合は、<AVO>を押しながら<COPY>を押すとこの機能を利用できます。）
2. 移動するアイテムの**Select**ボタンを押すかタッチします。
3. 移動先の**Select**ボタンを押すかタッチします。

範囲を移動するとき、異なる種類のアイテムを含む範囲を選択することが可能ですが、それらの間にギャップがある場合があります。この場合、[Bunch Up]モードを設定して、範囲内のすべてのギャップを削除することができます。

[Swap Items if Required]は、移動の途中にある既存のハンドルを再配置しようとしています。これは、ほぼいっぱいになっているページでハンドルを再配置する場合に役立ちます。

- 十分なスペースがない場合（途中にアイテムがあるか、ページの終わりの前に十分なスペースがない場合）、アクションは完了しません。
- 移動するものがたくさんある場合は、<Latch Menu>を押してMoveモードをアクティブにします。

14.4 セットリストウィンドウ

Set Listウィンドウは、プレイバックページをショー内のsongs / eventsにリンクする便利な方法で、メモをとることもできます。1つのショーに複数のセットリストを含めることができます。



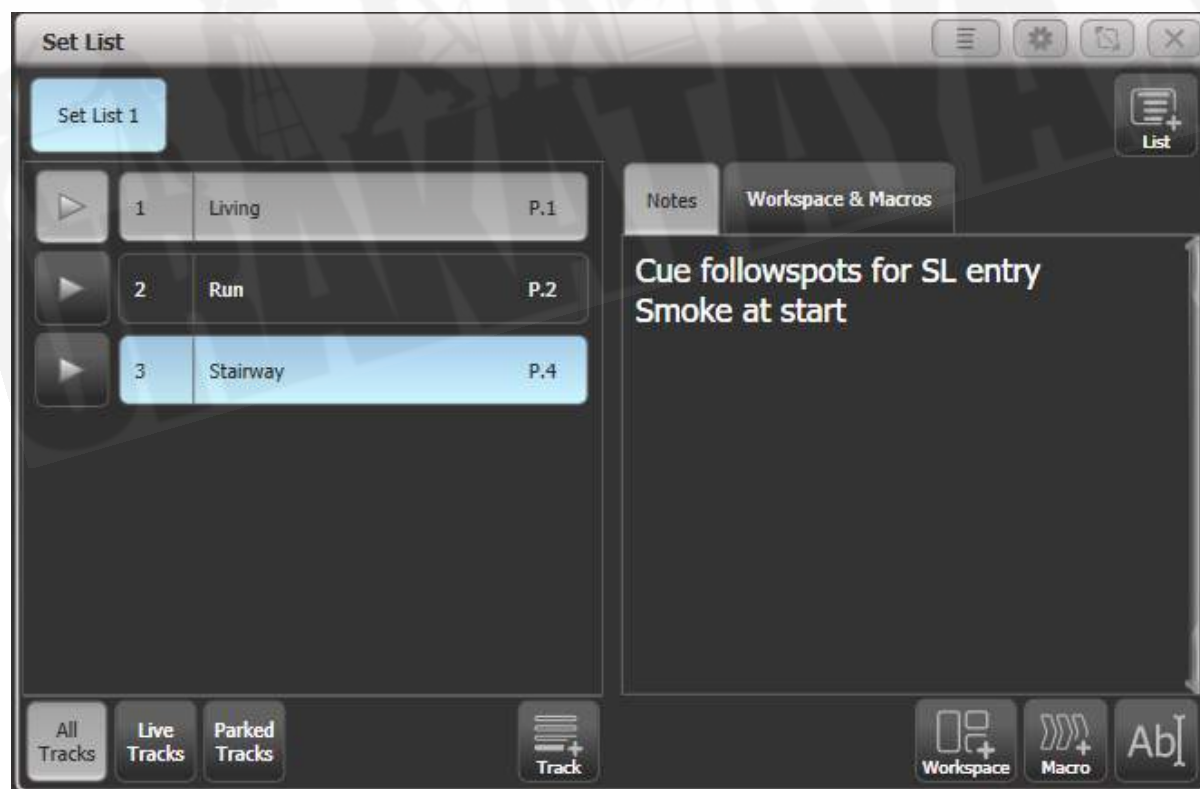
Titan - Set List

<https://youtu.be/VX5acUU-99M>

セットリストウィンドウを開くには、[Open Workspace Window]、[Set List]の順にクリックします。

セットリストウィンドウを開くには、<OPEN / VIEW>をダブルプレスし、ポップアップするウィンドウセレクトボタンから[Set List]を押します。または、トップレベルメニューから[Open Workspace Window]、[Set List]の順に押します。

セットリスト機能は、ショーのそれぞれの曲のプレイバックのページが表示されるようにプレイバックを調整する場合に最適に機能します。



販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

セットリストはトラックで構成されています。トラックが追加されると、自動的に現在のページにリンクします。トラックの横にあるプレイバックボタンを押すと、正しいプレイバックページが自動的に選択されます。（ローラーは自動的に移動できないため、Pearl Expertを除きます。）

14.4.1 セットリストの作成

セットリストを作成するには、ウィンドウの右上隅にある[+]ボタンをクリックします。**エンブティ、ページ、ビルド**を選択できます。ページは、既存のプレイバックページのレジェンドを使用して、トラックごとに1ページのセットリストを自動的に作成します。ビルドでは、必要な順序でページを選択できます。または、トラックリストの下にあるプラスボタンを使用して手動でトラックを追加することもできます。

- Pagesは、既存の再生ページの凡例を使用して、トラックごとに1ページずつセットリストを自動的に作成します。
- Buildを使用すると、必要な順序でページを選択できます。
- Empty：空のリストから始めて、トラックリストの下にある[+]ボタンを使用して手動でトラックを追加できます。

14.4.2 トラックの設定

トラックを選択し、右下のテキスト入力ボタンまたはEdit Note（メモの編集）コンテキストメニューボタンをクリックして、メモを入力します。

- パークトラックのコンテキストメニューボタンを使用して、セットリストからトラックを一時的に削除できます。
- <PAGE +> / <PAGE -> ボタンを使用して操作する場合は、ページモードコンテキストメニューボタンを使用して、これらのボタンの機能を変更し、セットリストウィンドウ内のトラックを移動できます。Page ModeがSet Listに設定されている場合、<PAGE +> / <PAGE -> ボタンは、Set Listのトラックをステップスルーするように再割り当てされ、プレイバックページはSet Listでプログラムされたとおりに自動的に変更されます。ページモードを通常に設定して、通常動作に戻します。（Pearl Expertでは使用できません。）
- コンソールの適切な機能ボタンを使用して、トラックをコピー、移動、削除できます。
- [Set Legend]オプションを使用して、セットリストまたは個々のトラックのレジェンドを変更できます。

14.4.3 ワークスペースとマクロリンクのトラック

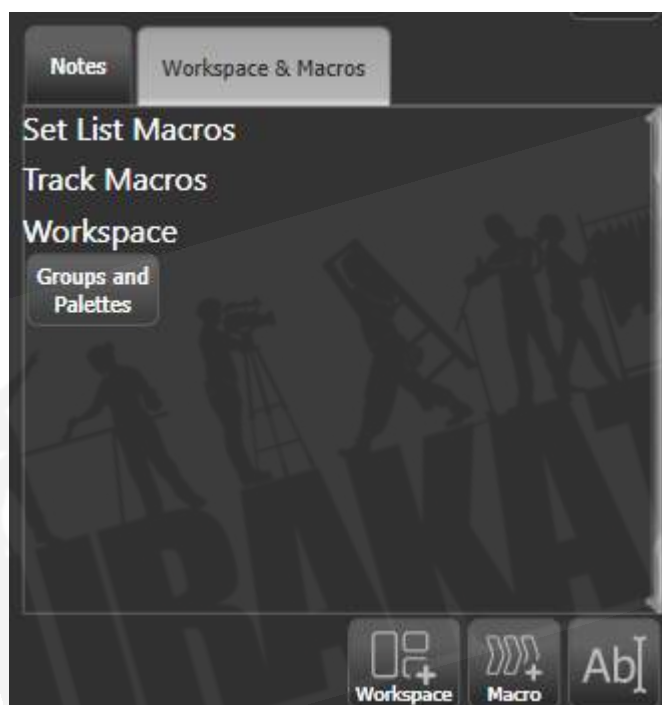
ウィンドウの右下隅にある[Workspace]ボタンと[Macro]ボタンを使用して、トラックからマクロとワークスペースショートカットをトリガーできます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

現在のトラックにワークスペースリンクを追加するには、[Workspace]をクリックし、ワークスペースのショートカットをクリックするか、[Record Workspace]ソフトキーを押して、現在のワークスペースを保存します。

マクロは、セットリスト全体または現在のトラックのみに追加できます。Set Listマクロは、新しいトラックが選択されるたびにファイアします。これは、すべての曲の開始時にコンソールをプリセット状態に設定するのに役立ちます。トラックマクロは、その個々のトラックに対して実行されます。

ワークスペースのリンクとマクロを表示または編集するには、ウィンドウの右半分にあるWorkspace & Macrosタブをクリックします。ウィンドウには、プログラムされたリンクごとにボタンが表示されます。



リンクボタンをクリックすると、マクロまたはワークスペースのショートカットをファイアできます。<DELETE>を押してボタンをクリックし、[Remove]を押してボタンを削除します。

14.4.4 プレイバックコントロールマクロ

キーマクロを使用すると、コンソール上で一連のアクションを記憶してから、それらを（瞬時に、またはタイミングシーケンスとして）プレイバックできます。これは、複雑な一連のアクションをボタンを1回押すだけに減らすのに非常に役立ちます。詳細については、[セクション：キープロファイル](#)を参照してください。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

セットリストで使用すると、プレイバックの制御に役立つ特別なプリセットマクロが利用できます。

マクロ	アクション
[Fire First Playback]	現在のページで最初のプレイバックをファイアします。
[Fire First Playback Page 1]	現在のページに関係なく、ページ1の最初のプレイバックをファイアします。
[Fire Playback 1]	ユーザーナンバー1のプレイバックをファイアします。
[Kill First Playback]	現在のページの最初のプレイバックをキルします。
[Kill First Playback Page 1]	現在のページに関係なく、1ページ目の最初のプレイバックをキルします。
[Kill Playback 1]	ユーザーナンバー1のプレイバックをキルします。
[Release First Playback]	現在選択されているページの最初のプレイバックをリリースします。
[Release First Playback Page 1]	現在のページに関係なく、1ページ目の最初のプレイバックをリリースします。
[Release Playback 1]	ユーザーナンバー1のプレイバックをリリースします。
[Release Me]	関連するプレイバック（キューリスト）をリリースします。

[Goto My Cue 1]

関連するキューリストのキュー1に移動します。

14.5 外部トリガー

ほとんどの機能を外部イベントによってトリガーできるようにコンソールを設定できます。これは、複雑なショーや自動設定で使用する場合に非常に役立ちます。

次のタイプのトリガーを使用できます：

- Audio (すべてのコンソールハードウェアにあるわけではありません)
- DMXGPIO (すべてのコンソールハードウェアにあるわけではありません)
- MIDI (T1を除く)
- ストリーミングACN



オーディオトリガー（音調）には、Sapphire Touch、Tiger Touch、Titan Mobile、T1、PearlExpertに搭載されていない特別なハードウェアが必要です。T2をこれらのコンソールに接続して、オーディオトリガーを提供することができます。マザーボードのライン入力ソケットは、オーディオトリガーには使用できません。GPIOトリガーは、Arena、Tiger Touch II、およびSapphireTouchで使用できます。

14.5.1 外部トリガーソースの接続

オーディオ入力は、専用のオーディオ入力ジャック（マザーボードのライン入力ジャックではありません）に接続されています。これを提供するコンソールについては、上記の情報ボックスを参照してください。

DMX入力は、DMXオス-オスジェンダーチェンジャーケーブルを使用してDMX出力コネクタの1つに接続されます。（これは、すべてのピンがまっすぐに配線された、1-1、2-2、3-3のシンプルなプラグツープラグケーブルです。）

GPIOは、専用のジャックソケットを使用して接続されているトリガーにコンタクトクローザーを使用します。現在、Arena、Tiger Touch II、Sapphire Touchコンソールでのみ使用されています。TNPには、オプションでGPIO入力を取り付けることができます。お問い合わせください。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

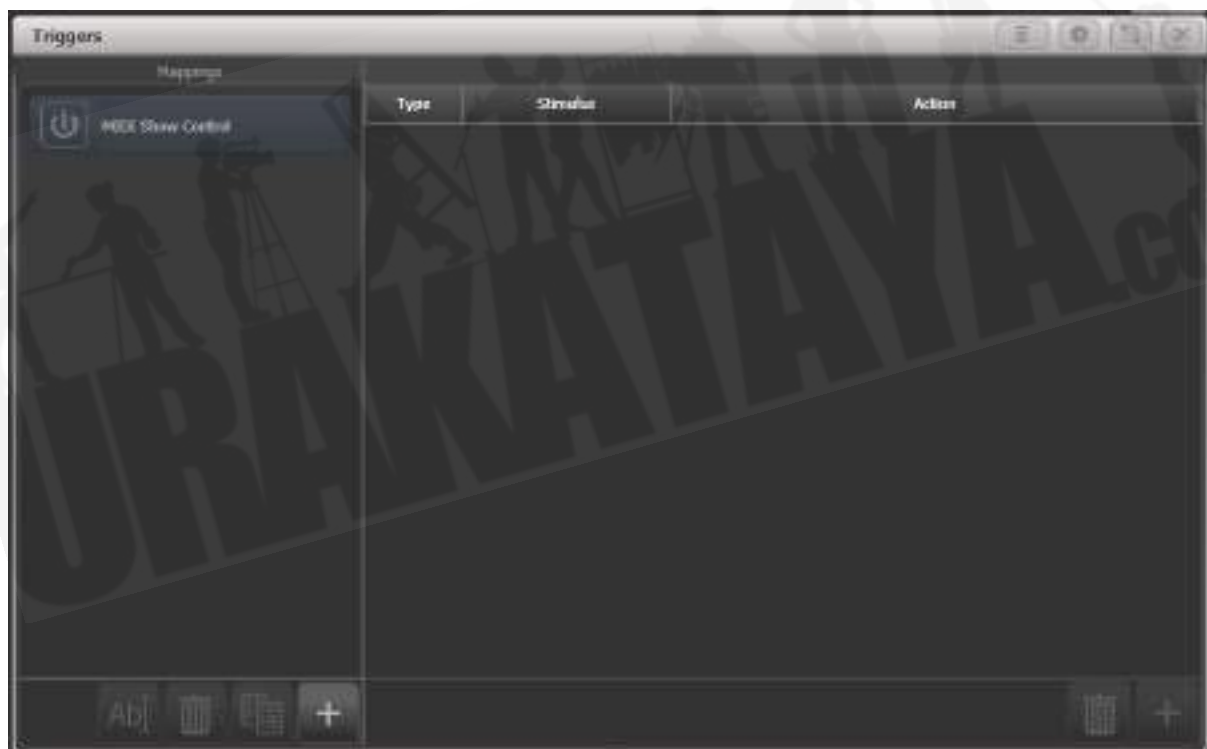
ほとんどのコンソールハードウェアには標準の5ピンMIDIコネクタがあり、DirectXMIDIドライバに対応するUSB-MIDIデバイスもT1を除くすべてのコンソールで使用できます。T2の場合、これによりMIDIフェーダーコントローラーを接続して、実際のプレイバックフェーダーを提供できます。

sACNは、コンソールの通常のイーサネット接続を使用して接続されます。

- ネットワーク化されたPioneerDJシステムをTitanにリンクして、BPMマスターを自動化できます。これについては、次のセクションで説明します。これは、古い“Pro DJ Tap”機能に代わるものです。

14.5.2 外部トリガーの設定

システムメニュー（<AVO> + <DISK>）に移動し、[Triggers]を選択すると、トリガーウィンドウが開きます。



ウィンドウの左側には、トリガーマッピングのリストがあり、それぞれのマッピングには1つ以上のトリガー設定を含めることができます。MIDIショーコントロールには、標準のショーコントロールメッセージを含むデフォルトセットが用意されています。（詳細は、次のセクションを参照してください。）

それぞれのトリガーマッピングは、マッピング名の左端にある“power”ボタンを使用して有効または無効にできます。これにより、さまざまな方法で簡単に交換できるようにコンソールを構成できます。

トリガーを設定する方法は次のとおりです：

1. 左側の列の下部にある+ボタンを使用して新しいマッピングを追加し、その名前を入力します。
2. 右側の列の+ボタンまたはソフトキー[Add trigger]を使用して、マッピングにトリガーを追加します。
3. [Hardware]または[Item]として[Trigger Type]を選択します。

- ・ [Hardware]は、ボタン、タッチボタン、フェーダーの動きをトリガーし、ユーザーがボタンを押したりフェーダーを移動したりした場合と同じように、ボタン/フェーダーに設定されたキープロファイルを使用します。

- ・ [Item]は、キューやチェイスなどのプログラムされたアイテムをトリガーしますが、トリガーされたときにどのアクションが実行されるかを選択できます。

4. ボタンを押すか、トリガーするフェーダーを移動するか、トリガーするアイテムを含めます。画面のステータス領域が更新され、何がトリガーされたかが表示されます。アイテムトリガーの場合、[アクション]ソフトキーを使用して、トリガーが引き起こすアクションを選択できます。

- ・ レベル設定（再生レベルをトリガーレベルに設定しますが、以下のレベルマッチを参照してください）

- ・ レベルでファイア（レベルの設定と同様ですが、レベルマッチを無視し、キューリストとともに使用すると“0でキル”します）

- ・ レベルで再ファイア（レベルを変更すると、再生中のLTP値が再ファイアされます、以下を参照

- ・ フラッシュ（フラッシュボタンを押すなど）

- ・ Swop（Swopボタンを押すなど）

- ・ プリロード（再生時にLTP値のみを起動します）

- ・ ラッチ（再生をラッチします）

[レベルマッチ]オプションは、トリガーが発生したときにユーザーが再生をすでに起動している場合に何が起こるかを設定します。オンに設定されている場合、トリガーは有効になる前に現在の再生レベルと一致する必要があります。オフ（デフォルト）の場合、トリガーは

任意のレベルでの再生をオーバーライドします。

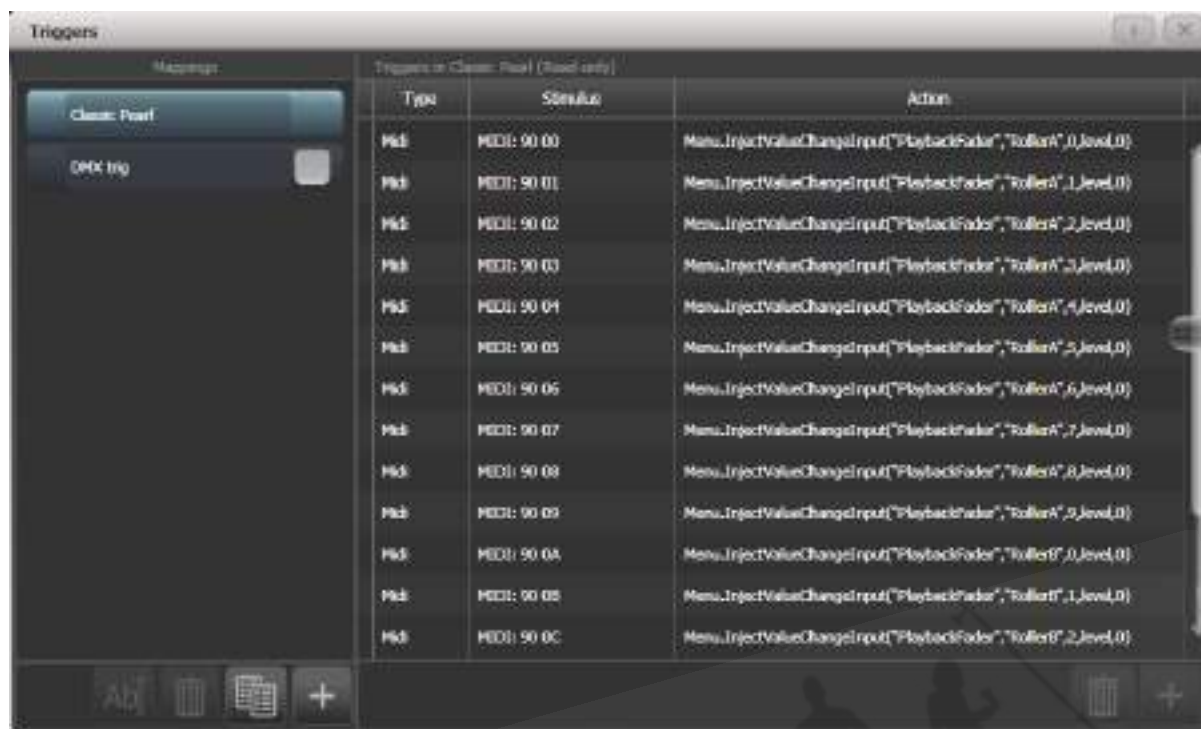
5. [OK] を押します。これで、トリガーされるコンソールアクションが設定されました。
6. 次に、トリガーを引き起こす外部入力を設定する必要があります。トリガータイプをオーディオ、DMX、GPIO、MIDI、ストリーミングACNとして選択します。
7. デフォルトでは、[Learn]オプションはOnに設定されているため、デバイスから入力を生成でき（例えば、MIDIノートを再生したり、DMXチャンネルをオンにしたりするなど）、コンソールが自動的に検出し正しい値を設定します。

または、ソフトキーオプションを使用してトリガーの詳細を入力できます。

- ・オーディオの場合、トリガーの[Band]（周波数帯域）を設定します（オーディオ制御を参照）
- ・DMXの場合は、[DMX Port]を押して、DMX入力に使用するDMXポートを選択します。DMXポートがトリガーに使用されるとすぐに、Rx（受信）モードに切り替わります。[Address]ボタンを使用して、トリガーとして機能するようにDMXアドレスを設定します。再度出力（Txモード）として使用する場合は、DMX設定で再割り当てする必要があります。
- ・GPIOの場合、トリガーを反転できます（接点を閉じるのではなく開いたときにトリガーします。）ピンオプションは複数のGPIO入力を許可しますが、現在これをサポートするコンソールはないため、1に設定する必要があります。
- ・MIDIの場合、MIDIチャンネル、MIDIコマンド、値、レベル（ベロシティ）の範囲を設定します。
- ・sACNの場合、トリガーのユニバースとアドレスを選択します。

8. [Add]を押して、トリガーをリストに追加します。
9. ウィンドウには、トリガー入力と実行されるアクションが表示されます。

引き続き、他のトリガーをマッピングに追加できます。



マッピングからトリガーを削除するには、リストでトリガーを選択し、下部にあるゴミ箱ボタンを押します。

完全にマッピングを削除するには、マッピングを選択して、左側の列の下部にあるゴミ箱ボタンを押します。

Re-Fire At Levelアクションにより、トリガーレベルが変更されたときに再生が再起動されるため、再生内のLTP値が再設定されます。例えば、再生でフィクスチャーが赤に設定され、別の再生で色が白に変更された場合、トリガーレベルが変更されると、再起動アクションでフィクスチャーが赤に戻りますが、[レベルの設定] / [レベルで起動]アクションはそのままになります。白で、インテンシティが変わるだけです。

T2を使用したMIDIフェーダーコントローラーのセットアップ

これは、T2でプレイバックフェーダーとして機能するようにMIDIフェーダーコントローラーを設定する方法です。MIDIデバイスが接続され、Windowsによって認識されていることを確認します。

(Midi-OXなどのユーティリティを使用してテストできます。)

1. システムモードで[Triggers]を選択します。
2. 左側の列の下部にある+ボタンを使用して新しいマッピングを追加します。これを“T2 playbacks”と呼びます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

3. 右側の列の+ボタンまたはソフトキー[Add trigger]を使用してマッピングにトリガーを追加します。デフォルトでは、これは[Hardware]のトリガータイプに設定されています。
4. Titan Goのplayback fader 1を移動します。
5. [OK]をクリックします。
6. MIDIコントローラーの最初のフェーダーを動かします。Titan GoはMIDIコマンドを認識し、プロンプトエリアにトリガーを表示します。
7. [Add]をクリックします。playback 1のトリガーが右側のリストに追加されます。
8. [3]から繰り返して、他の9つのプレイバックフェーダーを追加します。

14.5.3 MIDIショーコントロール

次のMIDI ショーコントロールメッセージがサポートされています。

Command : アクション

GO : 指定したプレイバックまたはキューをファイア

STOP : 指定したプレイバックまたはキューを一時停止

RESUME : 指定したプレイバックまたはキューの一時停止を解除

LOAD : プレイバックレベルをフルに設定

ALL OFF : すべてのプレイバックをリリース

RESET : ALL OFFと同じ

GO OFF : RESUMEと同じ

プレイバック / キューは、ユーザーナンバーによって識別されます。ユーザーナンバーを設定するには、[Set Legend]、キューのセレクトボタン、[User Number]の順に押します。

MIDIショーコントロールデバイスは、デバイスIDによって識別されます。TitanのデバイスIDを設定するには、システムメニューから[User Settings]を選択し、[Timecode]タブに移動します。デフォルト設定は0です。

14.5.4オーディオコントロール（音調）

サポートされているコンソールでは、オーディオ入力は、トリガーを提供するために使用できる周波数帯域に分割されます。[Band]オプションは、使用するバンドを選択します。

帯域	周波数
1	50Hz
2	140Hz
3	380Hz
4	875Hz
5	2400Hz
6	6200Hz
7	14000Hz

オーディオトリガーは、オーディオトリガーワークスペースで調整されます。このワークスペースには、着信オーディオのさまざまな帯域のレベルも表示されます。



コンソールに適切なハードウェアがない場合は、警告メッセージが表示されます。（オーディオ対応コンソールのリストについては、ページ上部を参照してください。）

- ゲインスライダーの下の有効化スイッチは、すべてのオーディオトリガーを無効にします。
- 左側のゲインスライダーは、全体的な入力ゲインを設定します。これを使用して、弱い信号をブーストできます。
- 自動ゲインは自動的にゲインを調整します。これにより、スライダーを手動で変更できなくなります。
- それぞれのバンドの下の有効化スイッチは、その特定のバンドのトリガーを無効にします。
- トリガーレベルは、それぞれのバンドでトリガーするためのしきい値を設定します。トリガーされると、バンドは赤く表示されます。
- バンドのAutoスイッチは、トリガーが発生していないときにそれぞれのバンドのトリガーレベルを自動的に調整します。

トリガーの上にある上部のバンドボタンをクリックしてトリガーにプレイバックをすばやく割り当て、トリガーするプレイバックを選択できます。

Arenaコンソールでは、オーディオを受信するとオーディオLED（電源スイッチのすぐ上）が点滅します。Arenaのヘッドフォンソケットはマザーボードのオーディオ出力にリンクされており、オーディオトリガー入力のモニタリングには使用できないことに注意してください。

14.6 PioneerDJシステムをTITANにリンク

Pioneer Pro DJ Link Bridgeソフトウェアを使用すると、ネットワークを装備したPioneer DJシステムからTitanコンソールでBPMマスターを自動化できます。ブリッジソフトウェアは、コンソール自体または中間のラップトップで実行できます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



Pioneer DJインテグレーションは、次のPioneerハードウェアと互換性があります。

CDJ-TOUR1
 DJM-TOUR1
 CDJ-2000NXS2
 DJM-900NXS2



Avolites Pioneer PRO DJ LINK BRIDGE Integration - Titan V13

<https://youtu.be/vwr1DBJjBbw>

14.6.1 TITANをパイオニアシステムに接続

コンソールとPioneer機器を同じネットワークに接続する必要があります。パイオニア機器には、ネットワークIPアドレスにいくつかの制限があります。DHCPを使用してアドレスを割り当てる必要があるか、169.254.*.*の範囲の自動アドレスを使用します。つまり、すでにネットワークを使用してライトを制御している場合（ArtNetまたはsACN）多くの照明はそのアドレス範囲を使用できないため、状況は少し複雑になる可能性があります。

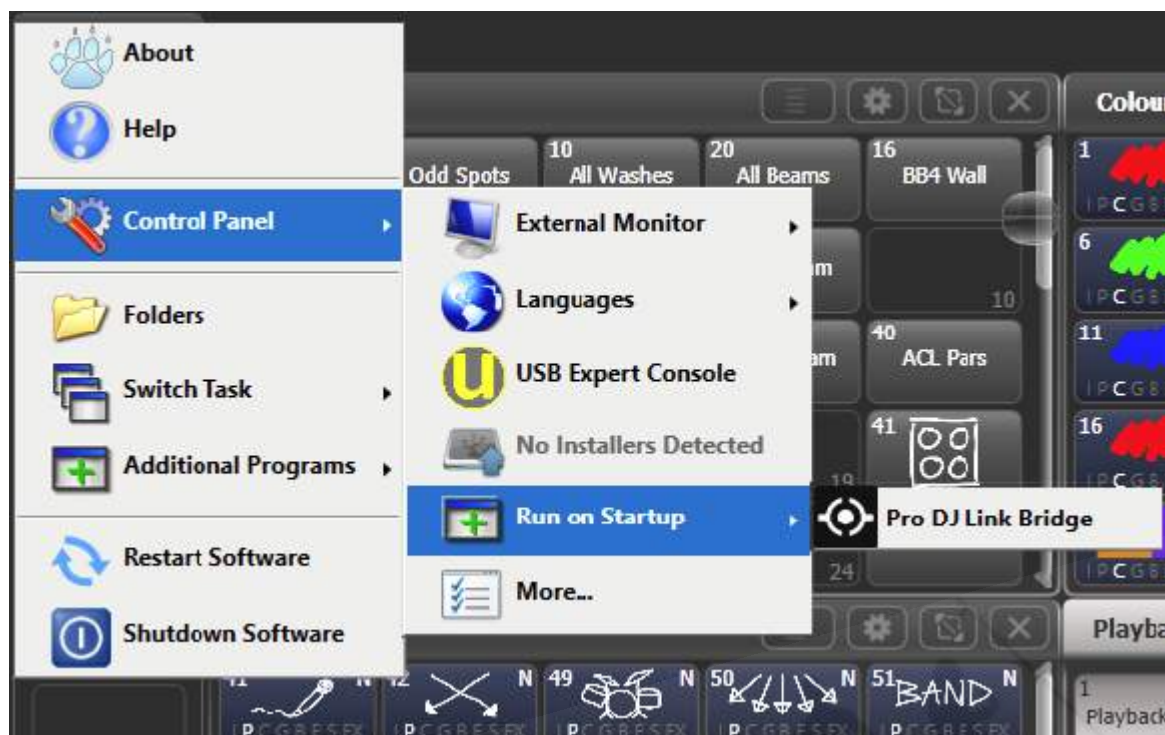
コンソール上で実行されるパイオニアブリッジ

ネットワークを使用していない場合、またはコンソールに2つのネットワークインターフェイスがある場合、または照明を適切なアドレス範囲に調整できる場合は、コンソール自体でPioneer Bridgeソフトウェアを実行できます。コンソールにイーサネットスイッチが含まれている場合は、Pioneer機器の“Extension”イーサネットソケットをコンソールに直接接続できます。そうでない場合は、外部スイッチを経由する必要があります。

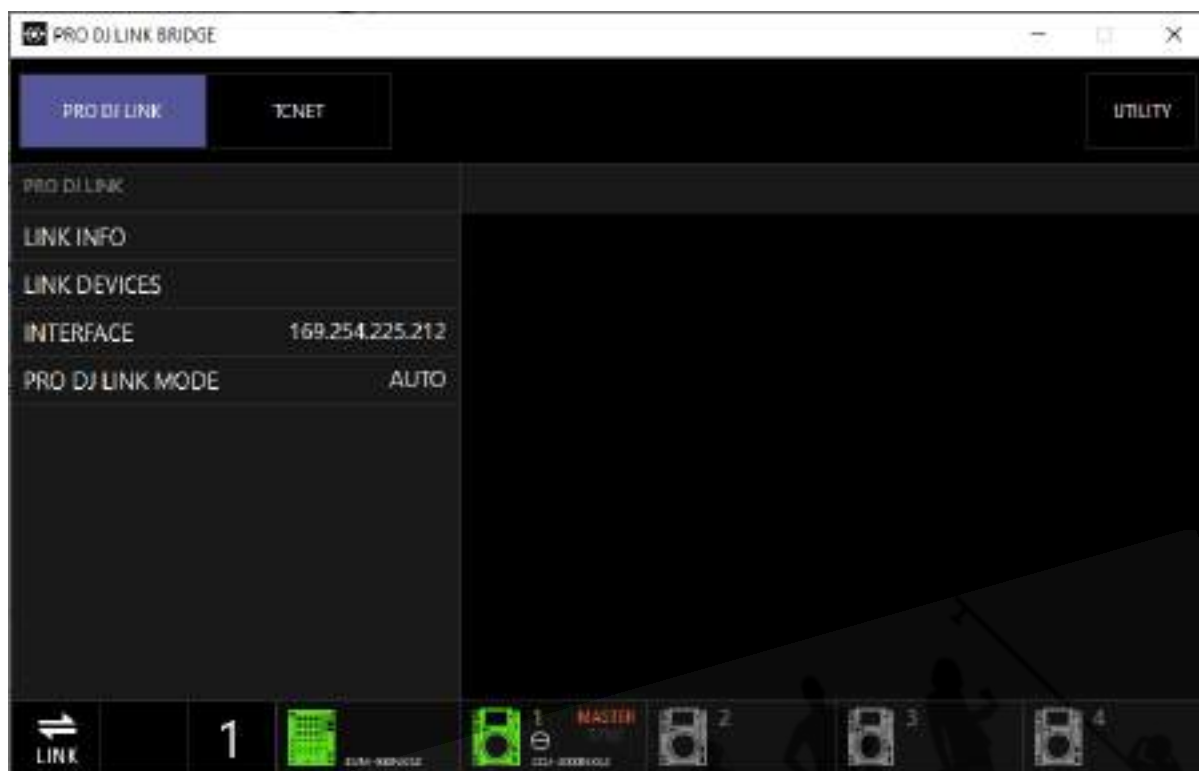
コンソールの**Tools**→**Additional Programs**（追加プログラム）メニューからPro DJ Link Bridgeソフトウェアを実行します。

- **Tools**→**コントロールパネル**→**Run on Startup**（起動時に実行）メニューオプションを使用して、コンソールの起動時にBridgeソフトウェアが自動的に実行されるように設定できます。これは、コンソールが常にリンクされているクラブ環境で役立ちます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



ブリッジソフトウェアのInterface（インターフェース）タブを見て、Pioneer機器で使用されているIPアドレスを確認します。同じ範囲のIPアドレスを使用するようにコンソールのネットワークインターフェイスを設定する必要があります。DHCPを使用している場合は、コンソールもDHCPに設定するか、自動アドレスを使用して固定アドレスを設定します。例えば、下の図のようにブリッジが169.254.225.212に設定されている場合は、コンソールを169.254.225.1に設定します。（ネットワーク上で他に何もそのアドレスを使用していないと仮定します。）



- すべてが接続され、すべてのIPアドレスが正しく設定されると、ブリッジソフトウェアにTitanコンソールとDJミキサーの両方の接続が表示されます。
- 一部のArtNet / sACN機器は、169.254.*.*アドレス範囲で実行するように構成できます。この場合、すべてを同じネットワークで実行できます。

別のコンピューターで実行されているパイオニアブリッジ

Pioneerネットワークをライティングネットワークと分離しておく必要があり、コンソールに単一のネットワークポートしかない場合、またはブリッジをコンソールと分離したい場合は、別のコンピューター上でPioneer Webサイトからブリッジソフトウェアをダウンロードして実行できます。

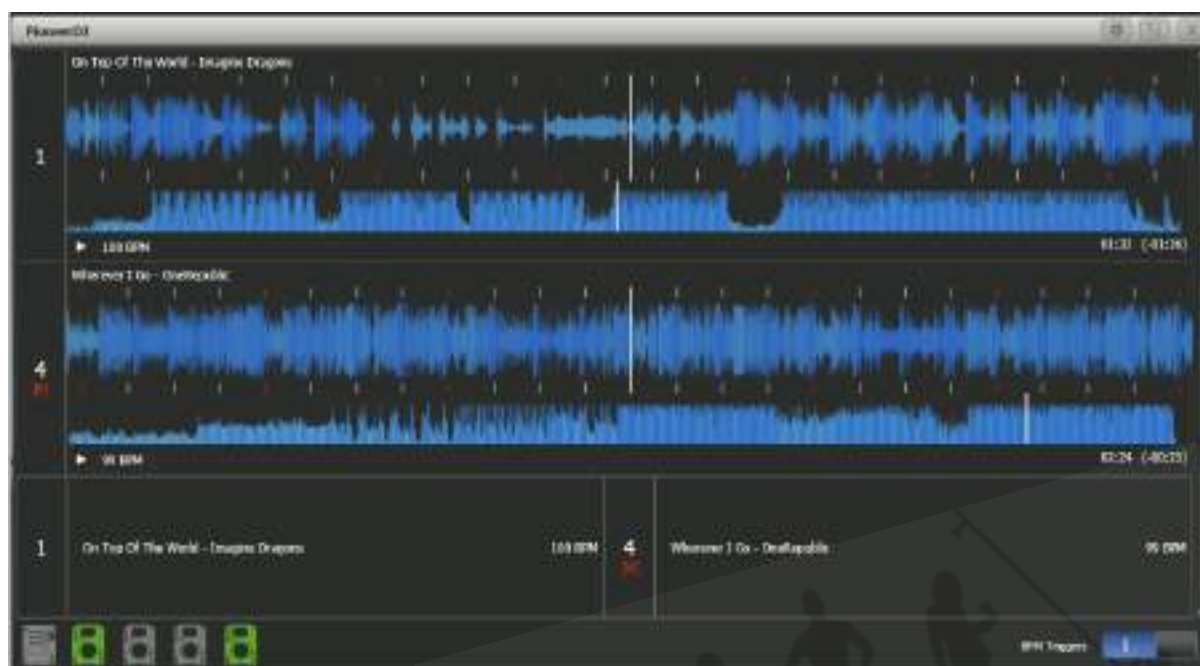
2つの個別のアドレス範囲が必要な場合、コンピューターには2つのネットワークインターフェイスが必要です。

すべてが接続され、すべてのIPアドレスが正しく設定されると、ブリッジソフトウェアにTitanコンソールとDJミキサーの両方の接続が表示されます。

14.6.2 パイオニアワークスペースウィンドウ

<OPEN / VIEW>を2回押して、ウィンドウ選択ボタンから[PioneerDJ]を選択して、このウィンドウを開きます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



ウィンドウの上部には、現在のトラックの大きな（詳細）波形と小さな（フルトラック）波形が表示されます。複数のトラックを上下に重ねて表示できます。

その下部に、それぞれのデバイスで再生中の現在のトラックの詳細が表示されます。

下部にはパイオニア機器の接続状況が表示されます。接続されている場合は緑色で表示されます。

左側または下部の詳細エリアでトラックナンバーを押すと、現在どのトラックがマスターであるかを選択できます。赤い“M”は、どのトラックがマスターであることを示します。トリガーを“Master”として割り当てると、BPMを制御しているトラックをすばやく変更できます。

コンテキストメニューボタンを使用すると、大小の波形表示、トラックの詳細、ステータスバーを表示または非表示にできます。ウィンドウの他のエレメントは、スペースを埋めるために変化します。



- [Zoom]ボタンで大きな波形のスケールを設定できます。
- [Change Layout]ボタンでワークスペースのビューを選択できます。これは、より小さなウィンドウが必要な場合に役立ちます。

[Full] : 現在再生中のすべてのトラックを表示します。

[Master] : マスタートラックの波形のみを表示します。

[Condensed] : 下部にすべてのトラックの詳細が表示されますが、マスタートラックの波形のみが表示されます。トラック詳細エリアのトラックナンバーを押すと、マスタートラックを変更できます。

14.6.3 PIONEERからのBPMトリガーの設定

Pioneerデバイスで再生されるトラックBPMによって自動的に制御されるBPMマスターとして構成されたコンソールにフェーダーが必要です。BPMマスターの設定方法については、[セクション：スピードマスターとサイズマスター](#)を参照してください。

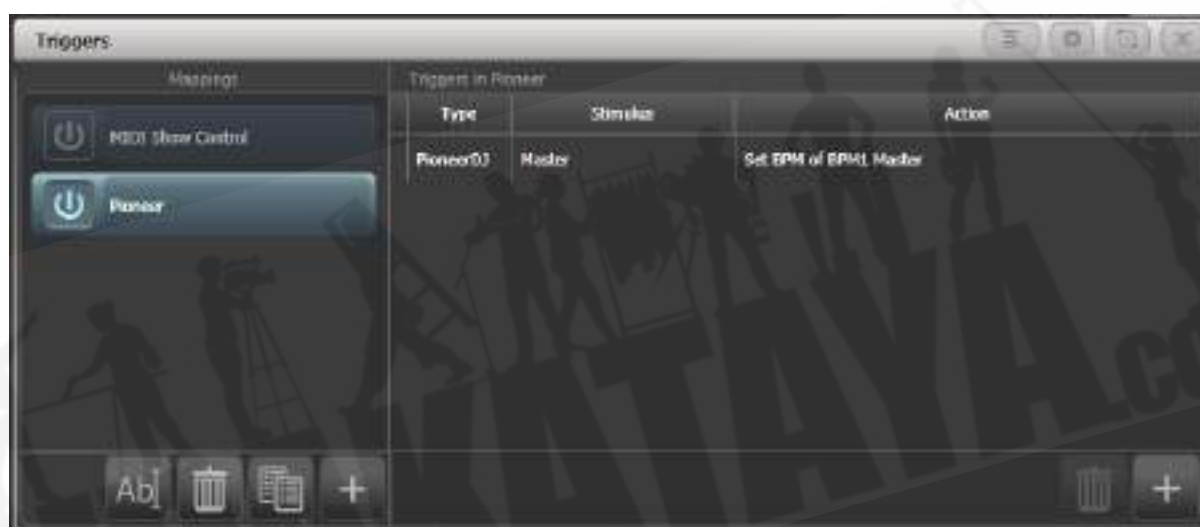
システムモードに入り、[Triggers]を選択します。トリガーウィンドウが開きます。

システムメニュー（<AVO> + <DISK>）に移動し、[Trigger]を選択します。トリガーウィンドウが開きます。

1. 左側の列の下部にある+ボタンを使用して新しいマッピングを追加し、“Pioneer”tなどの名前を入力します。
2. 右側の列の+ボタンまたはソフトキー[Add trigger]を使用して、マッピングにトリガーを追加します。
3. [Item]として[Trigger Type]を選択します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

4. 制御したいBPMマスターのボタンを押します。
5. これは現在、BPMマスターの唯一のアクションであるため、[Action]ボタンには[PioneerDJ]が表示されます。[OK]を押します。これで、トリガーされるコンソールアクションが設定されました。
6. 次に、BPMを制御するPioneerデッキを[Deck=]をMaster、1、2、3、4として選択する必要があります。[Master]は、現在マスターとして選択されているトラックを使用します。（赤のMが表示されます。）1~4のオプションでは、コントロールをデッキの1つに固定できます。
7. [Add]を押します。トリガーは次のように表示されます。



これで、BPMマスターがマスターとして選択したトラック再生のBPMに一致するように自動的に変更されます。（または、選択したCDJプレーヤーで固定プレーヤーナンバーを選択しました。）

- BPMマスターのローカルコントロールを回復するには、PioneerDJワークスペースウィンドウの下部にある“BPM triggers”スイッチをオフにします。

14.7 マルチユーザーまたはバックアップ用のコンソールのリンク

大規模なショーでは、複数のオペレーターがショーのさまざまな側面をプログラミングまたは実行する必要がある場合があります。Titanシステムでは、複数のコンソールを相互に接続して、複数のコントロールサーフェスを備えた統合システムを実現できます。

さらに、多くのショーでは、ショー中にメインコンソールに障害が発生した場合に備えて、バックアップコンソールを実行することが重要です。Titanを使用すると、ネットワーク経由で2番目のコンソールを実行でき、メインコンソールとの同期を維持できます。最悪の事態が発生した場合、1回のキー操作で制御をバックアップコンソールに移すことができます。



リンクされたコンソールは、同じバージョンのTitanを実行している必要があります。PC Suite (Titan Mobile、Titan Go、またはSimulator) を使用している場合は、PCのファイアウォールを無効にする必要がある場合があります。

14.7.1 マルチユーザー用のコンソールの設定

Titanコンソールは、コラボレーティブプログラミングまたはショー操作のために相互に接続できます。マルチユーザー操作については、[セクション：マルチユーザーオペレーション](#)で詳しく説明しています。

14.7.2 バックアップ用のコンソールの設定

Titanコンソールは、他のコンソールのバックアップとして機能できます。同じモデルである必要はありません。例えば、バックアップとしてTitan Mobileを実行できます。緊急時にTNPの画面を使用して操作することもできます。

ただし、事前に計画を立てて、バックアップデバイスのフェーダー / ハンドルがメインコンソールよりも少ない場合は、ショーのどの部分にアクセスできなくなるかを検討します。

1. 両方のコンソールを同じネットワークに接続し、それらが同じIP範囲に設定されていることを確認します。 ([セクション：コンソールのネットワーク](#)を参照してください。)

2. バックアップとなるコンソールで、<DISK>、[TitanNet Sessions]、[Backup]を押します。
3. バックアップに使用できるコンソールがソフトキーにリストされます。
4. コンソールを選択すると、作業中のコンソールがバックアップモードになり、選択したコンソールにショーが同期されます。
5. バックアップコンソールに、バックアップのステータスと名前が表示されます。

バックアップモードでは、バックアップコンソール画面に現在の接続と同期ステータスが現在のショー名を含めて表示されます。



コンソール間の緑色の線は、良好な接続を表します。赤い線が表示された場合は、ネットワーク接続に問題があります。同期操作中にブルーの線が表示されます。



- ショーは、メインコンソール（オートセーブを含む）にショーが保存されると自動的に同期されます。[Sync Now]を選択すると、いつでも同期を選択できます。
- [Exit]を押すと、バックアップを中止します。
- [Takeover]は、バックアップコンソールの制御を有効にし、メインコンソールのDMX出力を無効にします。メインコンソールにプロンプトが表示され、DMXが無効になっていることを警告します。タッチコンソールでこのプロンプトに触れると、'＜EXIT＞ Safe Mode'メニューが開き、ソフトキーオプションを使用して出力を再度有効にできます。Pearl Expertでは、＜AVO＞メニューを使用してDMX出力を再度有効にすることができます。

15. リモートコントロール

外部ワイヤレスアクセスポイントを追加することで、スマートフォンやタブレットなどのAndroidまたはiOSモバイルデバイスからWi-Fiを使用してコンソールをリモート制御できます。これは、リギング、テスト、およびフォーカスの際に非常に役立ちます。リモートからプレイバックとパレットを実行して保存することもできます。

複数のリモートをコンソールに接続でき、リモートが接続されている間、コンソール自体は機能し続けます。それぞれのリモートには個別のプログラマーがいるため、別のユーザーがリモート上の他のキューまたはパレットをプログラムしながら、オペレーターは引き続きコンソールで作業できます。

リモート機能は、モバイルデバイスのAvolites Remoteアプリを使用して動作します。これは、Google PlayストアまたはApple App Storeからダウンロードできます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



コンソールソフトウェアのバージョンと一致する正しいバージョンのアプリをインストールしてください。バージョンごとに異なるアプリがあります。



15.1 リモートの設定

必要なのは、コンソールがモバイルデバイスと同じネットワーク上にあることを確認することだけです。アプリはネットワーク上のすべてのコンソールを自動的に検出します。



Wi-Fiに接続でき、アプリを持っている人なら誰でもコンソールを制御できるため、使用しているネットワークでWi-Fiセキュリティが有効になっていることを確認してください。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

- ネットワーク上にインターネットルーターがある場合、リモートとコンソールの間ではなくインターネットにショートラフィックをルーティングする可能性があるため、リモートで問題が発生する可能性があります。リモコンが正しく機能しない場合は、ルーターをネットワークから切断してください。

15.1.1 既存のネットワークの使用

既存のネットワークに接続している場合、おそらくDHCPが有効になり、コンソールとモバイルデバイスに適切なIPアドレスが自動的に設定されます。必要なのは、コンソールのイーサネット接続をネットワークに接続することだけです。

コンソールが固定IPアドレスを持つように設定されている場合は、ネットワークに適切なIPアドレスを手動で設定する必要があります。ネットワーク管理者に相談してください。

15.1.2 専用アクセスポイントを使用したネットワークセットアップ

これは、コンソールがアクセスポイントに直接接続されていることを想定した基本的なセットアップです。ワイヤレスアクセスポイントの設定については、付属のドキュメントを参照してください。



ワイヤレスルーター（ADSLルーター）ではなく、適切なワイヤレスアクセスポイントを使用することをお勧めします。ルーターはチップなため、イーサネットへのWiFi接続は不安定になることがあります。一部のルーターは、この問題を回避するために“access point”モードに切り替えることができます。

ワイヤレスアクセスポイント、モバイルデバイス、およびコンソールが互いに通信できるように、それらにネットワーク設定をセットアップする必要があります。この例ではAndroidスマートフォンを使用していますが、他のデバイスも同様です。

1. アクセスポイントの管理画面で、アクセスポイントに10.0.0.1などのIPアドレスを与え、ワイヤレスがオンになっていることを確認し、DHCPサーバーを有効にします。ワイヤレスネットワークの名前（SSID）をメモします。
2. コンソールの背面からアクセスポイントにイーサネットケーブルを接続します。
3. コンソールのIPアドレスを設定します。システムに切り替え、[Network Settings]を選択し、[Local Area Connection]を押して、[Set IP 10.*.*]を押します。

4. モバイルデバイスでWiFi設定またはネットワーク設定に移動し、Wi-Fiがオンに設定されていることを確認します。
5. 先ほどメモした名前をリストからワイヤレスネットワークを選択します。モバイルデバイスは、アクセスポイントからIPアドレスを自動的に取得する必要があります。
6. Titan Remoteアプリを実行します。リストされたコンソールが表示されます。

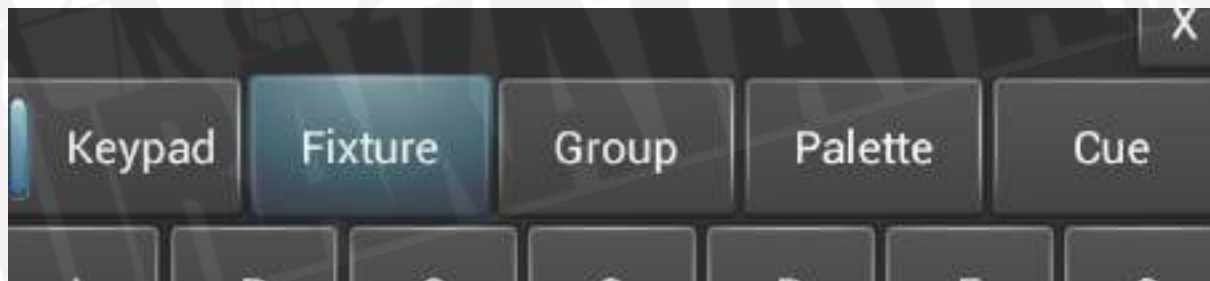


ショータイムでリモートを使用している場合は、アクセスポイントでSSIDを非表示にするオプションを選択する必要があります。これを行わないと、観客のすべてのスマートフォンがWi-Fiを見つけてアクセスポイントに接続しようとするため、リモート操作が非常に遅くなります。

15.2 リモートの操作

コンソールに接続するには、Titan Remoteアプリを開くと、利用可能なコンソールのリストが表示されます。ネットワークの設定が正しくできていれば、コンソールがリストされているはずです。

実際のコンソールが接続されていないときにリモートをテストまたはデモするために使用できるローカルエミュレータもあります。



アプリの中央にあるボタンの行を使用して、制御するものを選択します。キーパッドボタンは、テンキーを有効または無効にします。（キーパッドは他のすべての画面をオーバーレイするため、他の画面を表示するにはオフにする必要があります。）

15.2.1 キーパッド

キーパッド画面では、プログラマーのリモコンが通常機能する方法で、最も一般的なタスクを実行できます。フィクスチャーとディマーは、個別にまたは一緒にオン / ロケートできます。



フィクスチャーまたはディマーのユーザーナンバーが制御に使用されます。例えば、ディマー3を50%でオンにするには、次のキーを押します。

3@5

ディマー1～10を80%でオンにするには、次のキーを押します。

1 Thro 10 @ 8

100%の場合、例えば@を2回押すだけです。

1 Thro 10 @ @



1つまたは複数のフィクスチャーを検索するには、@ボタンの代わりにLocateを押します。

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Andボタンを使用して、ディマーまたはフィクスチャーの複数の範囲を選択できます。

例えば、

1 Thro 10 And 20 Thro 30 @ 6

15.2.2 フィクスチャーの制御

フィクスチャー画面では、コンソールで行うのとまったく同じようにフィクスチャーを選択できます。



次に、パレット画面を使用してフィクスチャーを制御したり、IPCGBESボタンを押してホイールを使用してフィクスチャーの機能を直接制御したりできます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

ウィンドウをドラッグすると、フィクスチャー画面を上下にスクロールできます。フィクスチャーページを表示するには、ページバーを右にドラッグします。

Allボタンを押して、すべてのフィクスチャーを選択します。Allボタンを押したままにすると、さまざまな選択パターン（奇数、偶数など）を切り替えることができます。



ホイールには、機能値（カラーやゴボ名など）が表示されます。次の機能に進むには、ホイールの上部または下部にある矢印をタッチします。値を手動でスクロールするには、指でホイールを回転させます。4つ以上の機能がある場合は、もう一度**IPCGBES**ボタンをタッチして、他の機能に変更します。

クリアボタンを押して、リモートプログラマの選択とすべての変更をクリアします。**クリア**ボタンを押したままにすると、すべてのプログラマがクリアされます。（例えば、誰かが同時にコンソールで何かを行っている場合、これによりコンソールのプログラマもクリアされます。）

キュー画面でキューをプレイバックすることもできます。プレイバックボタンを押し続けると、アクティブなプレイバックをキルまたはリリースできます。

- リモコンのプレイバックフェーダーやエグゼキューターボタンからキューを再生することはできません。これを行う場合は、プレイバックウィンドウでキューのコピーを作成してください。

15.2.3 レコーディンググループとパレット

リモコンのRecボタンを使用してグループとパレットを記憶し、通常どおりワークスペースボタンをクリックできます。空のボタンを押したままにして、グループまたはパレットをすばやくレコードすることもできます。

使用済みのパレットボタンを押したままにすると、現在のプログラマーが既存のパレットにすばやくマージされます。

リモコンを使用してキューをレコードすることはできません。

16. TITAN NETプロセッサの操作

TNP (TitanNet Processor) ユニットは、スレーブユニットとして動作し、コンソール用に追加のDMXラインを生成するか、スタンドアロン操作のシンプルなコンソールとして動作します。コンソールモードでは、フルコンソールでショーを準備し、power = onプレイバックを使用してTNPにロードして操作できます。(セクション: [電源投入時のオートプレイバック](#)を参照してください。)
または、外部タッチスクリーンをTNPに接続して操作できます。Titan Goインターフェース画面を使用します。



SMPTE in

MIDI in/out/thru

タッチスクリーン

電源スイッチ

2x イーサネット

8x DMX出力

USB

Switch Software Versions（ソフトウェアバージョンの切り替え）オプションを使用して、画面上部のツールバーから操作モードを選択します。

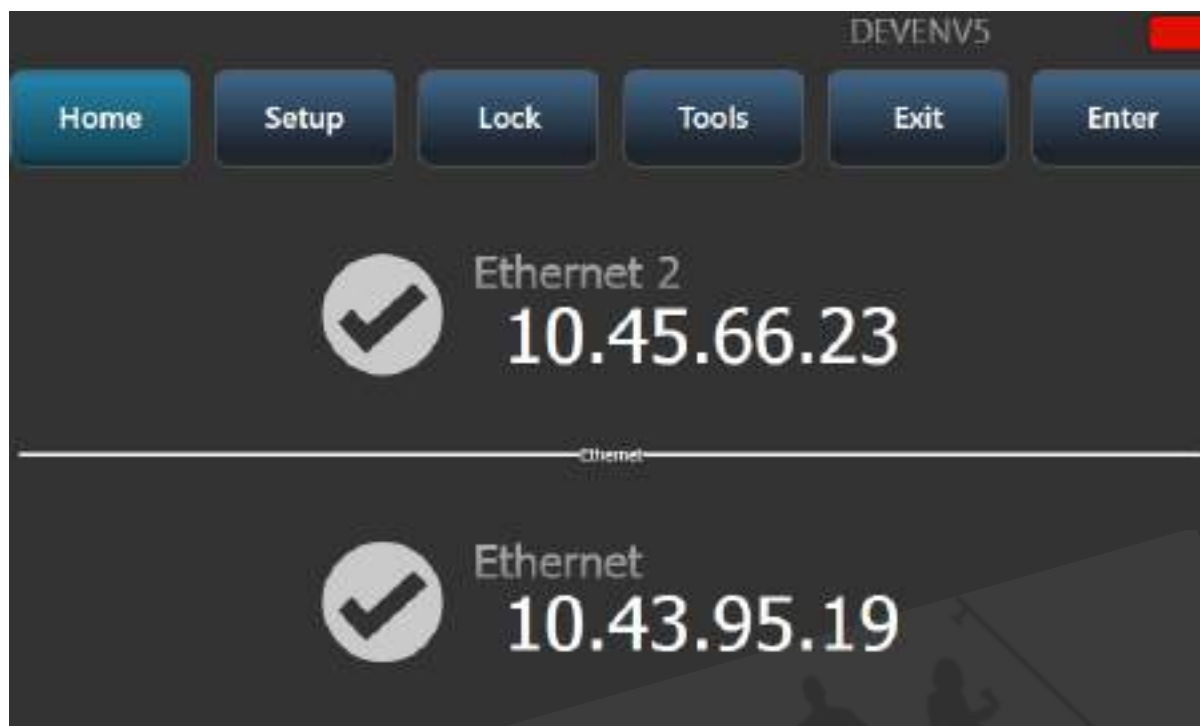
TNP = スレーブモード

Console = コンソールモード

16.1 TNPスレーブモード

通常、TNP画面には“Home screen”が表示され、デバイスの2つのイーサネットポートの接続ステータスとIPアドレスが表示されます。上部のボタンを使用すると、デバイスを構成できます。＜EXIT＞ボタンを押すと、常に前のメニューに戻ります。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



16.1.1 セットアップ

セットアップ画面では、[Network Settings]または[Node Settings]をタッチすることにより、デバイス全体のネットワークポート設定およびノード設定を構成できます。

Network Settings

TNPのネットワーク設定を編集するには：

1. 構成するイーサネットポートを選択します。



2. 次に、DHCPを有効または無効にしたり、数字ボタンを使用してIPアドレスとサブネットワークを設定したり、固定（自動生成）の2.***または10.*** IPアドレスを設定したりできます。

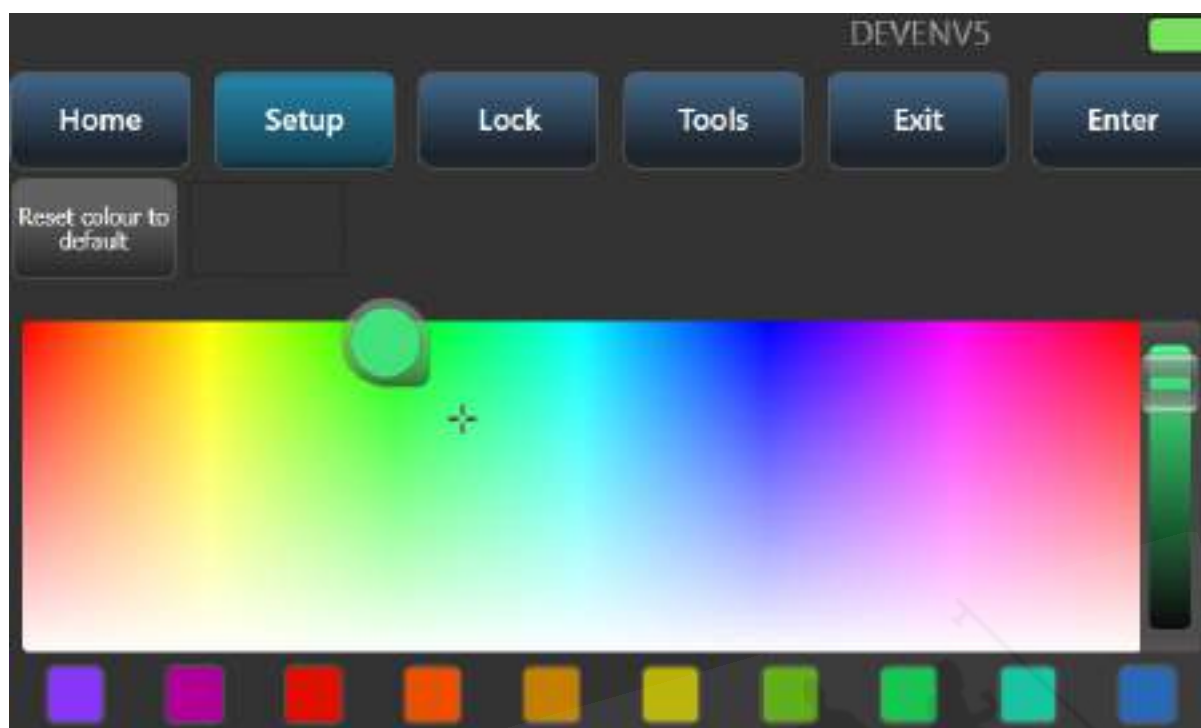
販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



3. [Save Setting]ボタンをタップして変更を保存します。

Node Settings

デバイスのレジェンドとラインカラーを変更できます。これは、デバイスの一番上の行と、接続されているデバイスのすべてのTitanNetページに表示されます。これは、コンソールでTitanNetの概要を使用するときにデバイスを識別するのに役立ちます。



16.1.2 TNPのロック

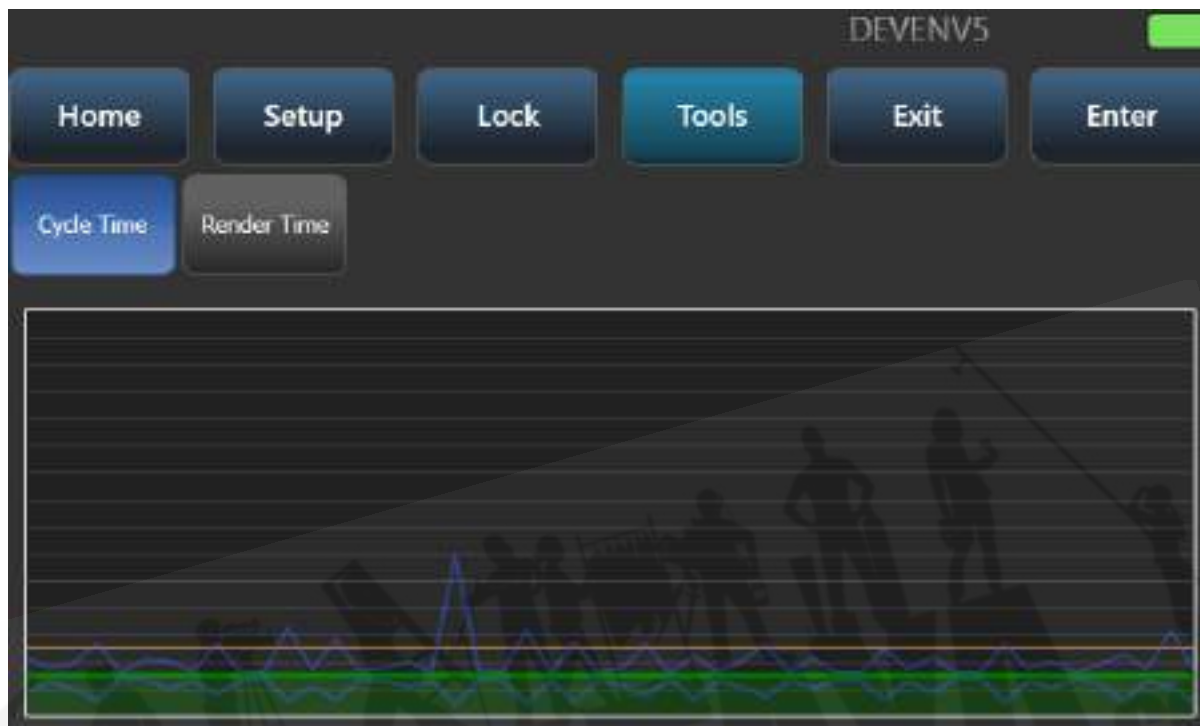
ロック画面にキーパッドが表示され、ロックコードの入力を求められます。デバイスがロックされると、画面に“Locked”と表示され、ロックを解除するためのキーパッドが表示されます。



販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

16.1.3 ツール

現在、ツール画面には“Monitor”という1つのオプションしかありません。これにより、デバイスの処理負荷をモニターできます。サイクルタイムとレンダリングタイムのどちらをモニターするかを選択できます。



16.2 TNPコンソールモード

TNPコンソールモードでは、TNPを使用して常設の演出を実行したり、緊急バックアップとして機能したりできます。フルコンソールでショーを作成してからTNPにロードして操作するか、コンソールをマルチユーザーモードで接続してTNP自体にプログラミングを作成できます。

16.2.1 プレイバックの実行

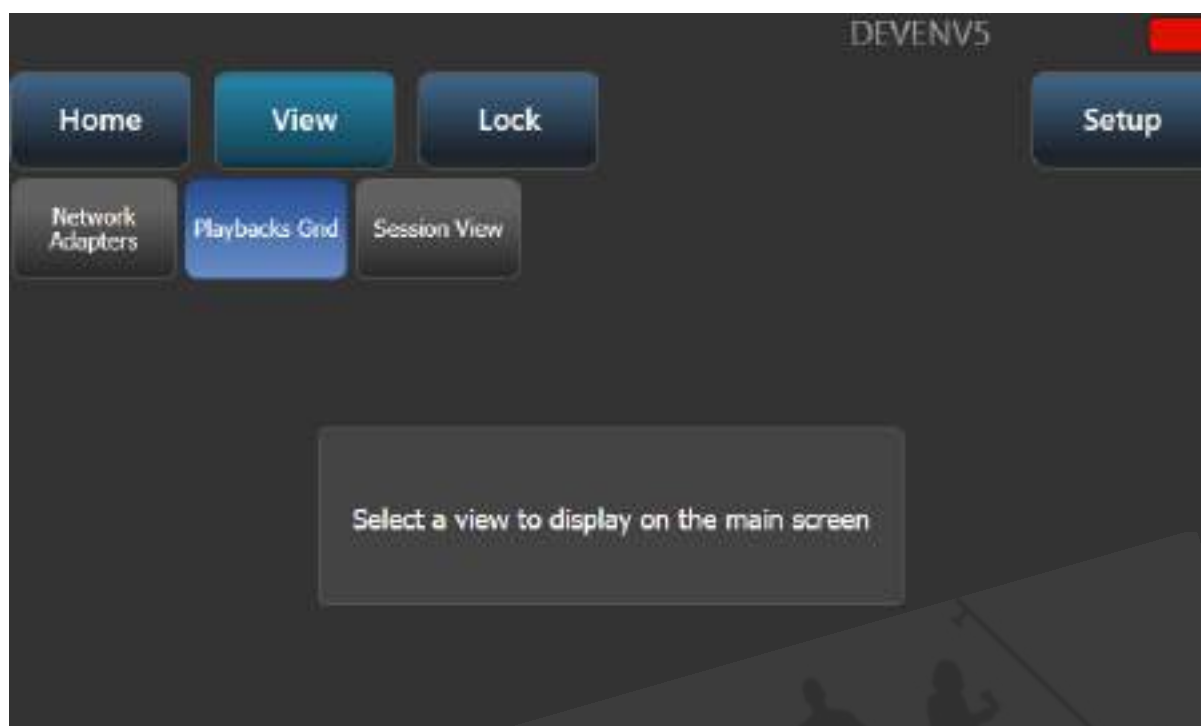
Viewコマンド（次のセクションを参照してください。）を使用して、プレイバックグリッドモードを選択します。



その後、ボタンをタッチして、標準のTitanプレイバックウィンドウからプレイバックを実行できます。

16.2.2 ビューの設定

コンソールモードでは、Viewボタンを使用してホーム画面を設定し、ネットワークアダプター（スレーブモードと同様）、プレイバックグリッド、またはセッションビューを表示できます。



セッションビューは、TNPユニットがネットワーク上の他のTitanデバイスにどのように接続されているかを示します。



販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

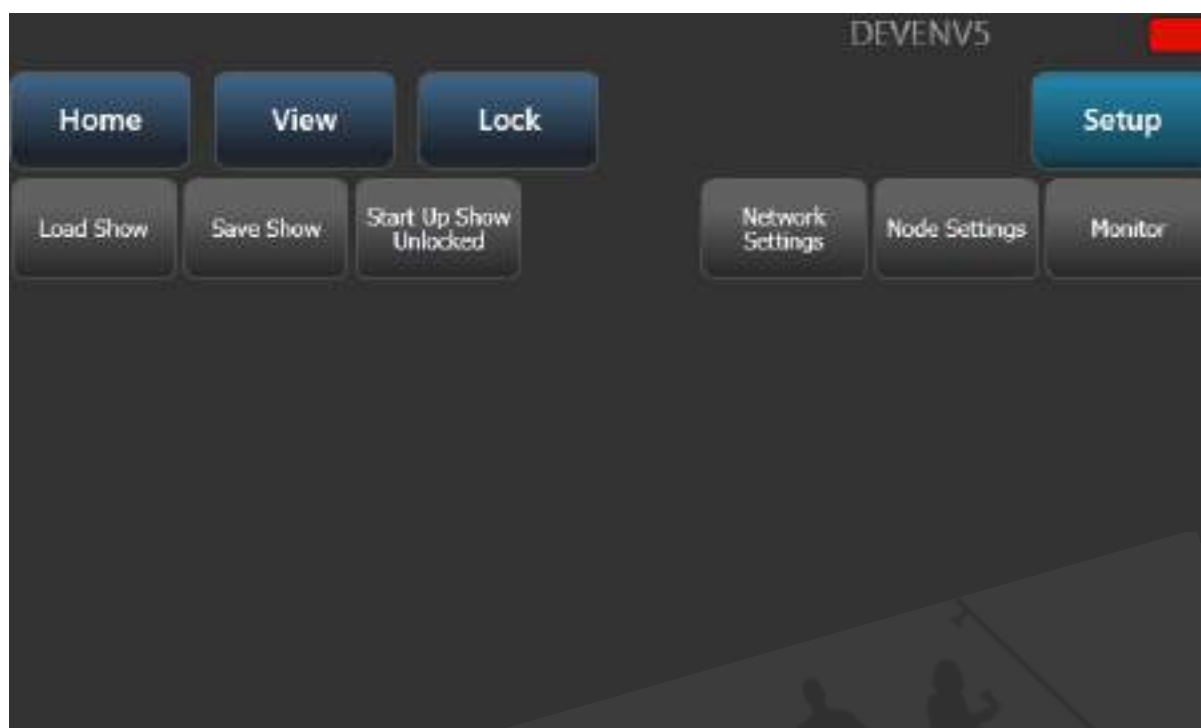
16.2.3 パネルのロック

選択したビューは、コンソールがロックボタンを使用してロックされている場合にも表示されます。プレイバック画面が表示されている場合、使用できる唯一のアクションは、画面でプレイバックをフリーズしたり、キルすることです。Show Keypadボタンをタッチして、ロック解除用のテンキーを表示します。

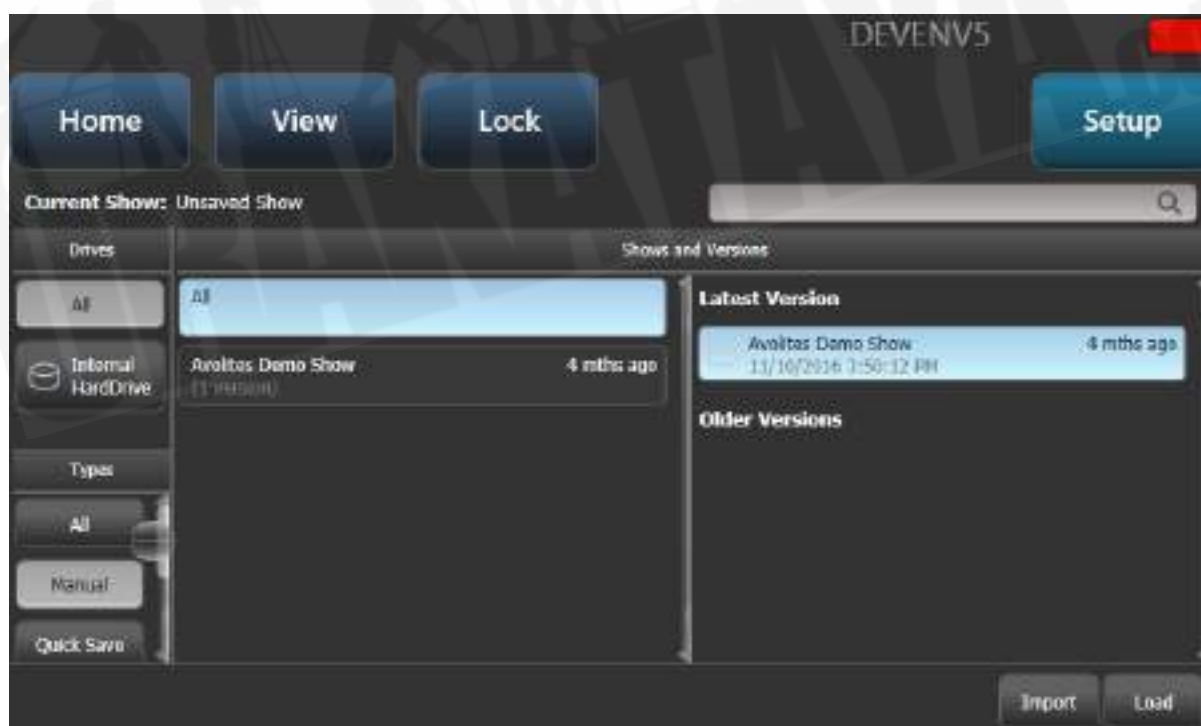


16.2.4 ショーの読み込みと保存、その他の設定

セットアップモードでは、Titanショーを読み込んで保存できます。ネットワーク設定、ノード設定を変更し、モニターモードを設定することもできます。（詳細については、上記のスレーブモードを参照してください。）



Load showは、標準のTitanロード画面を表示します。詳細については、[セクション：ショーの読み込みと保存](#)を参照してください。



ショーの保存では、リモートコンソールを使用してTNPで変更したショーを保存できます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



17. システム設定

17.1 システムメニューとユーザー設定

システムメニューにアクセスするには、<AVO>を押しながら<DISK>を押すか、TitanGoで<SYSTEM>ボタンを押します。一部の古いコンソールには、システムメニューを表示するためのキースイッチまたはモードスイッチも装備されています。

このメニューのオプションは、通常はたまにしか変更しないため、またはコンソールの動作に深刻な影響を与える可能性があり、誤って変更したくないため、コンソールの他のオプションとは区別されます。

17.2 システムメニュー

17.2.1 ネットワーク設定

このオプションは、コンソールのイーサネットポートのネットワークパラメータを設定します。ネットワークを介してフィクスチャを制御する方法の詳細については、ネットワークのセクションを参照してください。

17.2.2 DMX設定

コンソールがDMXを出力する方法を設定できます。このオプションについては、次の[セクション：DMX出力マッピング](#)で詳しく説明します。

17.2.3 DMXマージ設定

複数のコンソールまたは処理ノード間でのDMXの出力方法を選択できます。[セクション：DMXマージ](#)を参照してください。

17.2.4 シナジー設定

AiサーバーにリンクするSynergyソフトウェアをセットアップします。[セクション：シナジー設定](#)を参照してください。

17.2.5 TITAN NETのセキュリティ

このオプションは、コンソールがバックアップコンソールとして他のTitanデバイスと通信する方法を設定します。バックアップについては、[セクション：マルチユーザーまたはバック](#)を参照してください。

17.2.6 ユーザー設定

User Settingsメニューは、プログラムモードからもアクセスできます。<AVO> Shiftボタンを押しながら[User Settings]を押します。 [セクション：ユーザー設定](#)を参照してください。

17.2.7 キープロファイル

一部のボタンの機能を変更できます。 [セクション：キープロファイル](#)を参照してください。

17.2.8 ワイプ

ワイプメニューは現在のショーを消去します。これは、Diskメニューの[New Show]オプションと同じですが、Systemメニューに慣れているAvolitesユーザー向けに用意されています。

17.2.9 トリガー

MIDIやDMX-inなどの外部トリガー用にコンソールをセットアップします。このオプションについては、 [セクション：外部トリガー](#)で詳しく説明しています。

17.2.10 マスターの割り当て

このオプションでは、任意のプレイバックフェーダーをマスターフェーダーとして割り当てることができます。さまざまなタイプのマスターフェーダーを割り当てることができます。詳細については、Grand Master fader and assignable masters（グランドマスターフェーダーと割り当て可能なマスター）を参照してください。

17.2.11 コンソールのレジェンド

コンソールのレジェンドを設定できます。これは、コンソールを他のユーザーにリンクしているときにネットワーク画面に表示されます。

17.2.12 TITAN TELEMETRY

ソフトウェア開発とバグ修正でAvolitesを支援するために、コンソールはAvolitesに匿名の情報を報告します。これには、発生した障害に関する詳細、特定のファンクションの所要時間に関する統計、およびファンクションの使用法が含まれます。この情報はソフトウェアの改善に非常に役立ちますが、無効にしたい場合は、[Telemetry Enabled]ボタンをクリックして[Telemetry Disabled]に切り替え

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ます。テレメトリー情報は、コンソールがインターネットに接続されている場合にのみ送信されます。

17.2.13 ディスプレイ設定

このオプションでは、外付けモニターを有効または無効にするためのメニューが表示されます。モニターを接続していない場合は、このオプションを“Disabled”に設定して、コンソールのパフォーマンスを向上させます。

17.2 外部ディスプレイ

追加のワークスペースとして、外部モニターをコンソールに用意されているモニターポートに接続できます。（Diamond 9のHDMI、他のコンソールのDVI、ただしVGAであるPearlExpertとTigerTouch 1を除く。）Diamond9とSapphireTouchは2つの外部ディスプレイを持つことができ、他のすべてのコンソールは1つを持つことができます。タッチスクリーンを使用できます。ドライバーの問題を回避するために、WindowsTouch互換モニターを使用することをお勧めします。

Titan PC Suite（Titan Mobile、Titan Go、Titan Simulator）の場合、コンピューターに対応する外部ディスプレイに接続できます。Titanは最大3台を使用できます。

外部ディスプレイはデフォルトで無効になっており、'disabled（無効）'メッセージが表示されます。有効にするには、システムメニューに移動し（<AVO> + <DISK>を押します）、[Display Setup]を選択してから、[External Display Disconnected]を押します。オプションが[External Display Connected]に変わり、ディスプレイが有効になります。



コンソールのパフォーマンスをベストにするには、使用していないディスプレイ出力を無効にします。

Titanは、モニターに一致するように出力を構成する必要があります。ただし、これが何らかの理由で機能しない場合は、コンソールでツールバーから手動で解像度を設定できます。タッチスクリーンの最上部にあるツールをクリックし、コントロールパネル、'External Monitor'の順に選択して、モニターの解像度に一致するオプションを選択します。



17.4 キープロファイル

コンソールでは、フロントパネルのボタンの動作を、使用方法に合わせて再構成できます。設定をキープロファイルとして保存できます。ユーザーごとに、または特定の用途に合わせてコンソールの操作を強化するために、さまざまなプロファイルを選択できます。

ラン（実行）モード、テイクオーバーラン（実行）モード、プログラムモード、シアターモード、ナイトクラブモードのスタンダードキープロファイルがあります。これらのスタンダードプロファイルは編集できないため、常にどのように動作するかがわかります。スタートポイントとしてスタンダードプロファイルの1つを使用して、独自の編集可能なプロファイルを作成できます。

プレイバックボタンの現在の設定は、それぞれのプレイバックフェーダーに関連する画面に表示されます。



17.4.1 キープロファイルの作成と編集



Titan - Key Profiles

https://youtu.be/CxHQV4sP_sA

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

プロフィールを作成または編集するには[システムメニューに移動し (<AVO> + <DISK>を押します)、[Key Profiles]を選択します。次に、プロフィール管理メニューを使用すると、プロフィールを表示、編集、追加、削除、または名前変更できます。

また、プロフィールオプションの[Handle]タブでキープロフィールを作成または編集することもできます。

[セクション：ライブラリの表示](#)で説明するように、キープロフィールはShow Libraryウィンドウからも表示できます。

新しいプロフィールを追加するときに、既存のプロフィールを選択して設定をコピーできます。

<AVO>を押しながら[Edit Current Key Profile]を選択して、プログラムモードからキープロフィールを編集することもできます。現在のキープロフィールが編集不可能なシステムプロフィールの1つである場合、新しいプロフィールを追加するか、既存の編集可能なプロフィールを選択するように求められます。

ブラック、ブルー、グレー、タッチボタンの現在のアクションは、画面の左側に表示されます。

(Diamond 9では、青いボタンはSelectボタンで、灰色のボタンはFlashボタンです。)メニューからキータイプを選択すると、そのタイプのボタンに使用できるアクションが画面に表示されます。

Sapphire Touchにのみ黒いボタンがあります。

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354



ボタンのアクション

設定できるキーのグループは次のとおりです。ブルーまたはグレーのフィクスチャー / パレットボタンは、Pearl Expertにのみ存在します。他のコンソールでは、これらの設定は何もしません。

Fixtures

ブルー、グレー、またはタッチキーには、Disabled（無効）、Select（選択）、Flash（フラッシュ）、Swop（スワップ）、Latch（ラッチ）に割り当てることができます。



“Latch”機能は、そのフィクスチャーのフェーダーをフルにして、再度タッチするとフェーダーが0に戻るのと同じ働きをします。

Groups

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

ブルー、グレー、またはタッチキーには、Disabled（無効）、Select Group（グループ選択）、Flash Fixtures（フラッシュフィクスチャー）、Timed Flash（タイムフラッシュ）、Flash Master（フラッシュマスター）、Timed Flash Master（タイムフラッシュマスター）、Swop Fixtures（スワップフィクスチャー）に割り当てることができます。グループ機能をフラッシュ機能より優先するか（ハンドルにグループ機能とフラッシュ機能の両方がある場合）、またはその逆を選択できます。



Group/Flash takes precedence オプションは、フェーダーハンドルで再生をプログラムし、そのフラッシュボタンをグループセクターとして使用できるPearlExpertにのみ適用されます。

Palettes

パレット（グレー）キーは、Disabled（無効）またはSelect Palette（パレットの選択）に割り当てることができます。

パレットを使用すると、パレットを選択するときにパレット時間を考慮するかどうかを選択するかどうかを無視して起動されます。時限パレットを参照してください。この設定は、パレットでバスキングするとき特に便利です。



パレット/フラッシュが優先されるオプションは、フェーダーハンドルで再生をプログラムし、そのフラッシュボタンをパレットセクターとして使用できるPearlExpertにのみ適用されます。

Cues

ブルーまたはグレーのキーは、Disabled（無効）、Flash（フラッシュ）、Swop（スワップ）、Latch（ラッチ）、Preload（プリロード）、Go（ゴー）に割り当てることができます。

Chases

ブルーまたはグレーのキーは、Disabled（無効）、Flash（フラッシュ）、Swop（スワップ）、Latch（ラッチ）、Go（ゴー）、Stop（停止）、Preload（プリロード）、Connect（接続）、Tap Tempo（タップテンポ）に割り当てることができます。

Cue Lists

これらはキューリストの再生に影響し、ハンドルのボタンに割り当てることができます。

設定	アクション
Disabled	ボタンは何もしません
Flash	キュー内のすべてのディマーレベルがプログラムされたレベルに点滅し、リリースされるとレベルが前のレベルに戻ります
Flash and Go	Flashと同じですが、ボタンを離すとキューリストが次のキューに進みます
Timed Flash	Flashと同じですが、フェードインとフェードアウトの時間は設定されたキュータイムに従います
Timed Flash and Go	Flash and Goと同じですが、キューリストはリリース時に進みます
Swop	Flashと同じですが、他のすべてのフィクスチャーはブラックアウトします
Latch	フラッシュと同じですが、ボタンをもう一度押すまでディマーはアクティブなままです
Go	キューリストは時間を使用して次のキューに進みます
Stop	キューリストのすべてのフェードを現在の時点で停止します
Preload	点灯していないフィクスチャーのLTPチャンネルは、次のキューの位置に移動します
Connect	このキューリストをコントロールに接続します (<CONNECT / CUE>を押してからキューリストのボタンを選択するのと同じです)
Tap Tempo	ボタンをタップしてスピードパラメータを設定します
Next Cue -	繰り返し押して、出力する次のキューを選択します。

Next Cue +	繰り返し押しして、出力する次のキューを選択します。
Review Live Cue	フェードタイムを使用して現在のキューを再生します
Cut Next Cue to Live	その時間を無視して次のキューをファイアします
Snap Back	キューリストは時間なしで前のキューにスナップバックします
Go Back	キューリストは、フェードタイムを使用して前のキューに戻ります
Release	プログラムされたリリースタイムを使用して再生をリリースします
Select If	現在のキューで使用されているすべてのフィクスチャーを選択します

Macros

[選択]または[無効]に設定できます。



マクロ/フラッシュが優先されるオプションは、フェーダーハンドルで再生をプログラムし、そのフラッシュボタンをマクロセレクターとして使用できるPearlExpertにのみ適用されます。

Options

クイックレコード機能を無効にできます。（空のハンドルをダブルタップ）

Masters

[Standard Masters]と[Scene Master]の異なるボタンオプションを設定できます。

標準マスターの場合、オプションは無効、選択、フラッシュ、ラッチ、接続、タップテンポ、ナッジアップ、ナッジダウン、リリース、マルチプライヤーのリセット、マルチプライヤーx2、フリーズです。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

これらのオプションの一部は、特定のタイプのマスターでのみ動作します。乗数オプションはBPMマスター専用です。BPMマスターオプションを参照してください。フリーズは、シェイプやチェイスを一時的に一時停止したり、強度マスターと一緒に使用した場合にブラックアウトを実行したりするのに役立ちます。

シーンマスターのオプションは、無効、シーンモードのプリロード、シーンモードの終了、シーンモードの開始、変更のコミット、変更のコミットとシーンモードの終了、シーンモードの開始または終了、シーンモードの開始またはコミット、シーンモードのリセットです。シーンマスターを参照してください。

17.4.2 キープロファイルの選択

キープロファイルをすばやく変更するには、<AVO>ボタンを押したまま、[Select Key Profile]を押します。これにより、以下で説明するように個別のキープロファイルが設定されていない限り、すべてのハンドルに使用されるグローバルキープロファイルが変更されます。

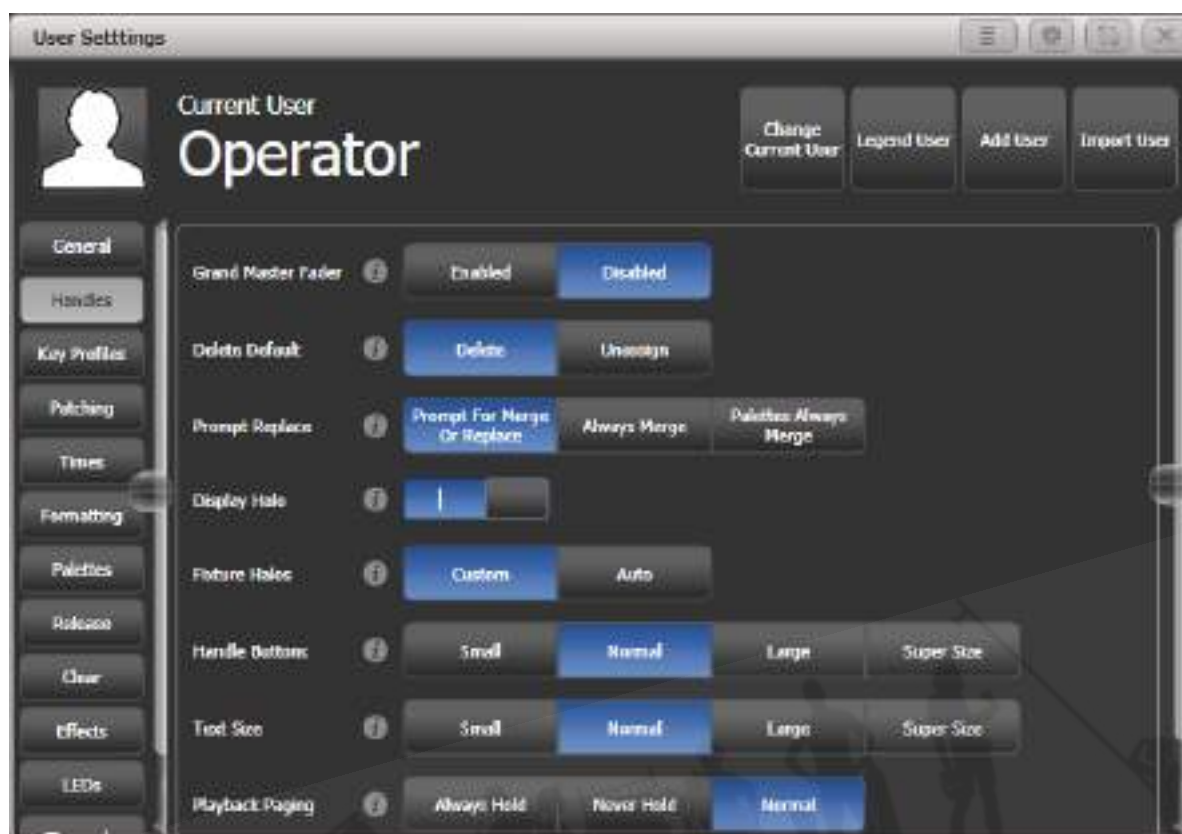
17.4.3 プレイバックのための個別のキープロファイル

それぞれのプレイバックには、個別のキープロファイルを割り当てることができます。これにより、再生ごとにパネルボタンの機能を個別にカスタマイズできます。それぞれのプレイバックのキープロファイルは、それぞれのプレイバックオプションの[Handles]オプションを使用して選択します。プレイバックキープロファイルが[Global]に設定されている場合、キュー/チェイス/キューリストのデフォルトのグローバルプロファイルが使用されます。

<OPTIONS>ボタンを押しながらハンドルを選択すると、プレイバック用のキープロファイルをすばやく設定できます。

17.5 ユーザー設定

ユーザーセッティングメニューには、**システム**メニューの[User Settings]ソフトキーからアクセスできます。<AVO>ボタンを押しながら[User Settings]を押すと、他のメニューから直接取得することもできます。



ウィンドウが開き、ユーザー設定が表示されます。または、ソフトキーオプションを使用して同じオプションを設定することもできます。ユーザー設定はユーザーごとに異なり、この画面からユーザーを変更できます。



それぞれの設定のヘルプウィンドウを表示するには、インフォメーションボタンをクリックします。

オプションは、ソフトキーまたは左側のタブでカテゴリに分類されます。デフォルト設定は太字で示されています。

17.5.1 一般

Option	Action
--------	--------

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

Chase Snap	<p>On : <NEXT STEP> ボタンと <PREV STEP> ボタンは、チェイスで新しい状態にスナップします。</p> <p>Off : プログラムされたフェードが表示されます。これは、一部のコンソールに搭載されている <SNAP> ボタンと同じ機能です。</p>
Cue List Snap	<p>On : <NEXT STEP> ボタンと <PREV STEP> ボタンは、キューリストの新しい状態にスナップします。</p> <p>Off : プログラムされたフェードが表示されます。</p>
Clear Record Mask	<p>On : レコード機能に入ると、レコードマスクがクリアされてすべて有効に戻ります。</p> <p>Off : レコードマスクは前に設定したままとなります。</p>
Copy Cues	<p>Copy Tracked Values : トラックされたキューリストからキューをコピーすると、トラックされた値がコピーされます。</p> <p>追跡された値をコピーしない : キュー自体からの値のみがコピーされます</p>
Run Startup Playbacks	<p>On : オプションでスタートアップに設定されているプレイバックは、起動時に実行されます。</p> <p>Off : 起動時の再生を無効にします。このオプションを使用すると、起動時の再生をグローバルに無効にできます。</p>
System Render Rate (Hz)	<p>DMXフレームの出力レートを1~44フレーム/秒（デフォルトは40）に設定します。複雑なショーの処理によってコンソールのスピードが低下している場合は、これを減らすことができます。</p>

17.5.2 ディスプレイ

Option	Action
External Display	<p>On : 外部ディスプレイが有効になります。</p> <p>Off : 外部表示が無効になります。</p>
External Screen Workspace Shortcuts	<p>On : 各画面には、独自のワークスペースショートカットボタンがあります（外部画面の画面の横に表示されます）。これにより、すべての画面を変更するのではなく、画面ごとに異なるウィンドウレイアウトを個別に呼び出すことができます。</p> <p>Off : メイン画面のワークスペースボタンは、すべての画面を制御します。</p>
Lock Screen Background	<p>コンソールがロックされているときに表示される画像を設定します。</p>

- これらのオプションは、**システム**メニューのディスプレイセットアップオプションからも設定できます。

17.5.3 ハンドル

Option	Action
Grand Master Fader	<p>On : グランドマスターフェーダーが有効になっています。（一部のコンソールにはこのフェーダーがありません。）</p> <p>Off : グランドマスターフェーダーが無効になっています。これは、壊れた場合や、経験の浅いオペレーターの混乱を避けるために無効にしたい場合に便利です。</p>

Delete Default	<p>Delete : 削除を押してダブルタップすると、アイテムが削除されます。</p> <p>Unassign (割り当て解除) : アイテムをハンドルからリリースし、割り当て解除されます。Show Libraryから再割り当てできます。</p>
Prompt Replace	<p>すでに使用されているハンドルや再生に保存しようとしたとき :</p> <p>Always Ask (常に尋ねる) : コンソールは常にキャンセル/置換/マージを促します。</p> <p>Always Merge (常にマージ) : コンソールはプロンプトを表示せず、マージするだけです。</p> <p>Palettes Always Merge (パレットは常にマージ) : パレットをマージするときにパレットを保存していない限り、コンソールはキャンセル/置換/マージを要求します。</p>
Display Halo	<p>On : 色付きのハローがボタンに表示されます。</p> <p>Off : ハローは表示されません。</p>
Fixture Halos	<p>Custom : フィクスチャーボタンは、定義されている場合はユーザー定義のハローカラーを表示し、定義されていない場合はハローを表示しません。</p> <p>Auto : フィクスチャーボタンは、自動フィクスチャーカラーを使用して色付けされます。Haloを参照してください</p>
Handle Buttons	<p>タッチボタンのデフォルトサイズを Small、Normal、Large、Super Sizeに設定します。これは、どのウィンドウでも個別に上書きできます。</p>

Text Size	タッチボタンで使用されるテキストのデフォルトサイズを、Small、 Normal 、Large、Super Sizeに設定します。これは、どのウィンドウでも個別に上書きできます。
Playback Paging	<p>プレイバックがアクティブな状態でページを変更したときのプレイバックフェーダーの動作を設定します：</p> <p>Always Hold（常に保持）：ページが変更されたときにフェーダーがアクティブな再生の制御を維持し、新しいページでの再生を開始する前にゼロに下げる必要がある、モーターを使用しないフェーダーの標準動作を設定します。</p> <p>Never Hold（保持しない）：フェーダーが常に現在のページに関連しているモーター駆動フェーダーの標準動作を設定します。別のページからの再生の制御を取り戻すには、そのページに戻り、フェーダーとレベルを一致させる必要があります。（これはモーター駆動フェーダーによって自動的に行われます。）</p> <p>Normal：コンソールタイプの通常モードを設定します。別のページから再生がアクティブになると、ディスプレイエリアが紫色になり、ページナンバーが上部に水色で表示されます。</p>
Current Handle World	ハンドルワールドを設定します。 セクション：ハンドルワールド を参照してください。

17.5.4 キープロファイル

ソフトキーを使用してキープロファイルを選択および編集できます。[セクション：キープロファイル](#)を参照してください。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

17.5.5 パッチ

Option	Action
Warn Before Parking Fixtures	<p>別のフィクスチャーのDMXチャンネルを上書きするフィクスチャーにパッチを適用するときのコンソールアクションを設定します。これにより、上書きされたフィクスチャーが“parked”されます。</p> <p>Always : コンソールが警告します。</p> <p>Never : コンソールは警告なしにフィクスチャーをパークします。</p>
DMX Address	<p>フィクスチャーのDMXアドレスをフィクスチャーのタッチボタンに表示するかどうかを設定します。</p>
Auto Groups	<p>パッチを当てたときに、コンソールがフィクスチャーの新しいグループを自動的に作成するかどうかを設定します。</p>
Preset Palettes	<p>フィクスチャーにパッチを適用するときにプリセットパレットを作成するかどうかを設定します。[Create Preset Palettes]ソフトキーを使用してパッチを適用するときに、これをオンにすることもできます：</p> <p>Do Not Create : パレットは作成されません。</p> <p>Create On Workspaces : パレットは、カラー/ゴボ/位置ワークスペースウィンドウで作成されます。</p> <p>Create On Presets : パレットはプリセットボタンで作成されます。このオプションは、PearlExpertでのみ機能します。</p>

17.5.6 タイム

Option	Action
Tempo Units	テンポ、秒、 Beats per Minute （1分あたりの拍数）を表示するための単位を設定します。
Connected View Sets	<p>接続されたチェイスのスピードを変更したときのコンソールアクションを設定します。</p> <p>Speed：コンソールは、保存されているチェイスのスピードを変更します。</p> <p>Temporary Speed：コンソールは変更されたスピードを保存せず、次にチェイスがファイアされると、プログラムされたスピードに戻ります。</p>
Preload Time	プリロード機能のフェードタイムを設定します。デフォルトは2秒です。この値は通常、フィクスチャが静かに動くように設定されます。
Times Format	HH：MM：SS 形式と秒形式のどちらかを選択します。HH：MM：SS形式では、コンソールは入力した数値を時間、分、秒に変換します。
Compensate for Rate Grand Master	<p>On：BPMマスターでテンポをタップしても、レートグランドマスターが100%未満に設定されていても影響を受けません。</p> <p>Off：テンポはレートグランドマスターによってスケーリングされます。</p>

17.5.7 フォーマット

Option	Action
--------	--------

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

Channel Levels	<p>レベルの数値入力を使用するときにチャンネルレベルを入力する方法を設定します。</p> <p>Set In Tens (10で設定) : チャンネルレベルに1桁を入力します。(例: 5 = 50%)</p> <p>Set in Units : 2桁、つまり50 = 50%を入力します。</p>
Number Style	<p>キュービューとパレットビューでのチャンネル値の表示方法を設定します :</p> <p>Precise (正確) : すべての小数点以下の桁数が含まれます。</p> <p>Rounded (四捨五入) : 最も近い整数に四捨五入します。</p> <p>Dynamic : 必要に応じて小数を表示し、末尾のゼロを削除します。</p>

17.5.8 パレット

Option	Action
Quick Palettes	<p>On : 何も選択されていない場合に、該当するすべてのフィクスチャーにパレットを設定するクイックパレットリコール機能を有効にします。クイックパレットを参照してください。</p> <p>Off : クイックパレットは無効になっています。フィクスチャーが選択されていない場合、パレットを呼び出しても何も起こりません。</p>

Minimum Palette Mode	<p>パレットの記憶時に作成できるパレットの種類を設定します。</p> <p>Global：すべてのパレットはグローバルとして保存されます。</p> <p>Shared：すべてのパレットは共有として保存されます。</p> <p>Normal：すべてのパレットは通常として保存されます。</p>
Add New Palette Channels	<p>On：パレットに追加された新しいチャンネルは、それらのパレットを使用したプレイバックで出力されます。</p> <p>Off：新しいチャンネルは出力されません。これを使用して、パレットを元の編集されていない状態で強制的に出力できます。</p>
Auto Legend	<p>On：新しいアイテムには、自動的にレジェンドが生成されます。（カラー手書き、またはその他の機能のレジェンド）</p> <p>Off：新しいアイテムには数値のレジェンドが付けられます。</p>
Highlight Active Palettes	<p>On：アクティブなパレットは、ワークスペースウィンドウでハイライトされます。</p> <p>Off：アクティブなパレットはハイライトされません。</p>
Filter Relevant Palettes	<p>On：現在選択されているフィクスチャーの設定が含まれていないパレットはグレー表示されます。</p> <p>Off：パレットボタンはグレー表示されません。</p>
Master Palette Time	<p>パレットをライブで呼び出すときに使用するデフォルトのフェードタイムを設定します。詳細については、パレットのマスタertimeを参照してください。</p>

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

Master Palette Overlap	パレットをフェードするとき使用されるデフォルトのオーバーラップを設定します。
Record Nested Palettes	<p>On : ソースパレットを変更すると、他のソースパレットを含むパレットが更新されます。</p> <p>Off : ネストされたパレットは更新されません。詳細については、ネストされたパレットを参照してください。</p>
Preset Palettes	これは、Patchingセクションのオプションと同じです。上記を参照してください。

17.5.9 リリース

Option	Action
Release To Home	<p>On : 最後のアクティブなプレイバックがリリースされると、フィクスチャーはホーム値に戻ります。</p> <p>Off : LTPチャンネルは設定されたままになります。</p>
Master Release Time	デフォルトのリリースタイムを設定します。
Release Priority	<p>Releaseメニューまたはリリースマクロの実行時に使用されるプレイバック</p> <p>プライオリティ（優先度） : Low、Normal、High、Programmer、Very High</p> <p>このレベルより低い優先度のプレイバックは、すべてリリース機能（<RELEASE>を2回押す）によってリリースされます。</p>

- リリース優先度を**Low**に設定すると、誤って<RELEASE>を2回押して、すべての再生がオフになるのを防ぐのに役立ちます。この設定では、低優先度に設定されたプレイバックのみがリリースされます。
- これらの設定は、Releaseメニューからも変更できます。

17.5.10 クリア

Option	Action
Auto Reset Mask	<p>On : Clear Maskはリセットされ、すべてのクリア後にすべてのアトリビュートが含まれます。</p> <p>Off : Clear Maskは、最後に設定した方法のままになります。</p>
Zero Preset Fader Levels	<p>On : フェーダーハンドルにパッチされたフィクチャーに設定されたインテンシティレベルはゼロになり、Clearが押されるとプログラマーから削除されます。</p> <p>Off : インテンシティレベルは設定されたままになりますが、プログラマーから削除されます。</p>
Release to Playback Values	<p>On : Clearを押すと、LTPチャンネルは最後のプレイバックで設定された値にリリースされます。</p> <p>Off : Clearが押されても、LTPチャンネルは変更されません。</p>
Clear Cue Times	<p>On : Clearを押すと、プログラマーのキュー時間はデフォルトにリセットされます。</p> <p>Off : プログラマーで設定されたキュータイムは残ります。</p>
Clear Rate Settings	<p>On : Clearを押すと、プログラマーのレート設定がデフォルトにリセットされます。</p> <p>Off : プログラマーで設定されたレート設定は残ります。</p>

Clear Direction	<p>On : Clearを押すと、プログラマーの方向がデフォルトにリセットされます。</p> <p>Off : プログラマーで設定された方向は残ります。</p>
Clear Selected Fixtures	<p>On : Clearを押すと、現在選択されているフィクスチャーのみがプログラマーからクリアされます。フィクスチャーが選択されていない場合、すべてのフィクスチャーがクリアされます。</p> <p>Off : 選択されているかどうかに関係なく、すべてのフィクスチャーがプログラマーからクリアされます。</p>
Action Precedence	<p>Clearボタンを押すための2段階のアクションを設定します。</p> <p>Selection With Programmer : ボタンを押すと、プログラマーでのフィクスチャーの選択とすべてのフィクスチャーの変更の両方がクリアされます。</p> <p>Selection Then Programmer : フィクスチャーが選択されている場合、ボタンを押すとフィクスチャーの選択がクリアされます。フィクスチャーが選択されていない場合、プログラマはクリアされます。</p> <p>Programmer Then Selection : プログラマーに変更がある場合、ボタンを押すとプログラマーはクリアされます。プログラマーに何も無い場合、フィクスチャーの選択はクリアされます。</p>

- これらの設定は、<CLEAR>ボタンを押したままにすると、Clearメニューから変更することもできます。

17.5.11 エフェクト

Option	Action
Swop Shapes	<p>Swopモードで起動された別のプレイバックにシェイプがどのように反応するかを設定します。</p> <p>All Shapes : 他のプレイバックからの実行中のシェイプはすべて停止します。</p> <p>Intensity Shapes : 他のプレイバックからのインテンシティシェイプのみが停止します。</p>
Shape Behaviour	<p>キーフレームシェイプを他のプレイバックと組み合わせる方法を設定します。</p> <p>Overlay : キーフレームシェイプは他のすべての値をオーバーレイします。</p> <p>LTP : キーフレームシェイプはLTPモードで機能し、後で変更するとシェイプが上書きされます。キーフレームシェイプをキューに保存するを参照してください。</p>

17.5.12 LED

Option	Action
Fixture LEDs	<p>フィクスチャーがフェーダーハンドルにパッチされているときのボタンLEDの動作を設定します。</p> <p>Show Occupation : LEDは、パッチが適用された（薄暗い）状態と選択された（明るい）状態を示します。</p> <p>Mimic Intensity : LEDはフィクスチャーのインテンシティレベルを示します。</p> <p>以下のオプションは、Show Occupationが選択されている場合にのみ機能します</p>

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

LED Empty Level	パッチが適用されていないハンドルのレベルを設定します。
LED Occupied Level	占有されているが選択されていないハンドルのレベルを設定します。
LED Programmer Level	フィクスチャーがプログラマにある場合のレベルを設定します。
LED Selected Level	フィクスチャーが選択されている場合のレベルを設定します。

17.5.13 タイムコード

Option	Action
Kill Out of Range Playbacks	On：着信タイムコードがプレイバックに含まれるタイムコード値の範囲外である場合、プレイバックを強制終了します。 Off：再生はアクティブなままになります。
MIDI Device ID	MIDIショーコントロールコマンドを使用するときにデバイスIDを設定します。
MIDI Glitch Detection	On：以下のグリッチオプションを有効にします。 Off：グリッチ検出は無効です。
MIDI Glitch Tolerance	MIDIタイムコードがグリッチと見なされることなくジャンプできる最大時間を設定します。
MIDI Glitch Timeout	グリッチが検出された後、コンソールがMIDIタイムコードを無視する時間を設定します。

MIDIトリガーの詳細をご覧ください。

17.5.14 ホイール

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

Option	Action
Wheel Sensitivity	Wheel A を使用してエンコーダホイールの感度を設定します。デフォルトは 50% です。
Pan & Tilt Threshold	
Pan Threshold	On : 以下のパン/チルトしきい値オプションを有効にします。 Off : 以下のパン/チルトしきい値オプションを無効にします。
Tilt Threshold	上記のオプションが有効になっている場合、パンコントロールの感度を設定します。数値が大きいほど、Panの動作が遅くなります。デフォルトは 5秒 です。
Auto Connect	上記のオプションが有効になっている場合、Tiltコントロールの感度を設定します。数値が大きいほど、Tiltの動作が遅くなります。デフォルトの 4秒 です。
Auto View on Connect	Off : チェイスとキューリストは、ファイアしたときにPlayback Viewウィンドウビューを開きません。 Chases : チェイスはPlayback Viewを開きます。 Cue Lists : キューリストはPlayback Viewを開きます。 Chases and Lists : チェイスとキューリストはどちらも、ファイアしたときにPlayback Viewウィンドウを開きます。
Press and Hold Fan	On : ファンボタンが押されている間だけ機能するようにファン機能を変更します。これにより、ファンを誤ってオンのままにしておくという一般的なユーザーエラーを回避できます。 Off : ファンボタンは通常どおりオンとオフを切り替えます。

17.6 DMX出力マッピング

フィクスチャーをコンソールに接続する方法はいくつかあります。コンソールのXLRソケットと同様に、イーサネットおよびワイヤレスリンクを使用してフィクスチャーを接続できます。

すべてのコンソールは、T1を1つのユニバースに、T2を2つのユニバースに制限することを除いて、最大16のユニバースを出力できます。

さらに多くのユニバースを出力する必要がある場合は、コンソールを1つ以上のAvolites TitanNet Processing (TNP) ノードにネットワーク接続できます。これにより、DMX処理の負荷が軽減され、コンソールで合計64までのDMXユニバースを制御できます。



ソフトウェアは、実際には単一のコンソールから16にユニバースの数を制限しませんが、コンソールのパフォーマンスは低下します。TitanNetオーバービューの処理負荷セクションに警告が表示されます。

17.6.1 DMX出力の設定

システムメニュー ([AVO + DISK]を押す) から[DMX設定]を選択します。

画面には、最初にコンソール自体に関連するノードタブが表示されます。左側に使用可能なDMXノード (DMXを送信できる場所) のリストが表示され、右側に使用可能なDMXライン (コンソールによって生成された出力) のリストが表示されます。それぞれのDMXラインは、1つ以上のノードにデータを送信できます。1つのラインに複数のノードを割り当てると、それらのノードは重複したデータを受け取ります。ArtNet / sACNノードまたはTNPユニットが接続されている場合、それらは左側に表示されます。

右側のそれぞれのDMXラインの下に、そのラインにリンクされているノードのリストがあります。新しいショーのデフォルト設定では、コンソールのDMX出力が最初のDMXラインにリンクされています。



ノードをラインに割り当てるには、左側のノード（Expert DMX Aなど）をクリックしてから、このノードを割り当てるライン（右側）をクリックします。ノードは割り当てが解除されなくなったため、左側のペインから削除され、割り当てられた行の下の右側に表示されます。

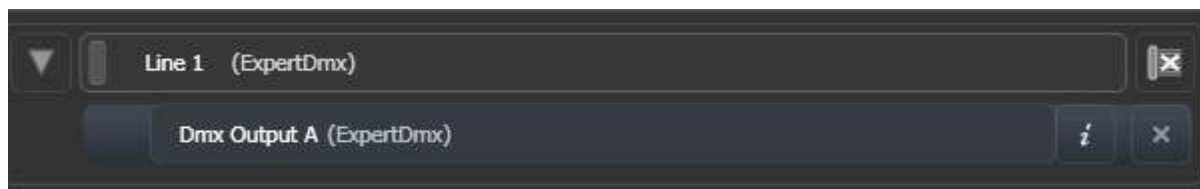


DMXラインからノードを削除するには、[X]ボタンをクリックします。ラインからすべてのノードを削除するには、**グループデリートボタン**（DMXラインの[X]ボタン）をクリックします。すべての行からすべてのノードを削除するには、ヘッダーDMX行の近くにある[X]ボタンをクリックします。

割り当てを変更するには、つまりノードを別の行に割り当てるには、最初に（[X]をクリックして）割り当てられている行からノードを削除する必要があります。ノードは左側に未割り当てとして表示されます。これで、別の行に割り当てることができます。

Art-NetノードとsACNノードにパッチを適用する場合、一度に複数のユニバースにパッチを適用できます。左側で割り当てたい最初のノード（つまり、sACN：ユニバース1）を選択し、ソフトキーで[Universe]と[Quantity]の値を入力します。次に、これを割り当てる行をクリックします。その後、Titanは連続する行のユニバースの数にパッチを適用します。

歯車ボタンをクリックすると、割り当てられたDMXノードまたはDMX出力モジュールに関する情報を表示できます。イーサネット/ネットワークタイプのノードの場合、これにより、IPアドレス範囲やネットマスクなどの詳細なプロパティを設定できます。



TNPが接続されている場合は、画面上部のタブを使用して個別に構成できます。



異なるコンソールタイプ間でショーを転送する場合、特にシミュレーターを使用した場合は、DMX出力設定をチェックして、設定が希望どおりであることを確認することをお勧めします。シミュレーターで新しいショーを作成した場合、出力は接続されません。

17.6.2 モジュールのプロパティ

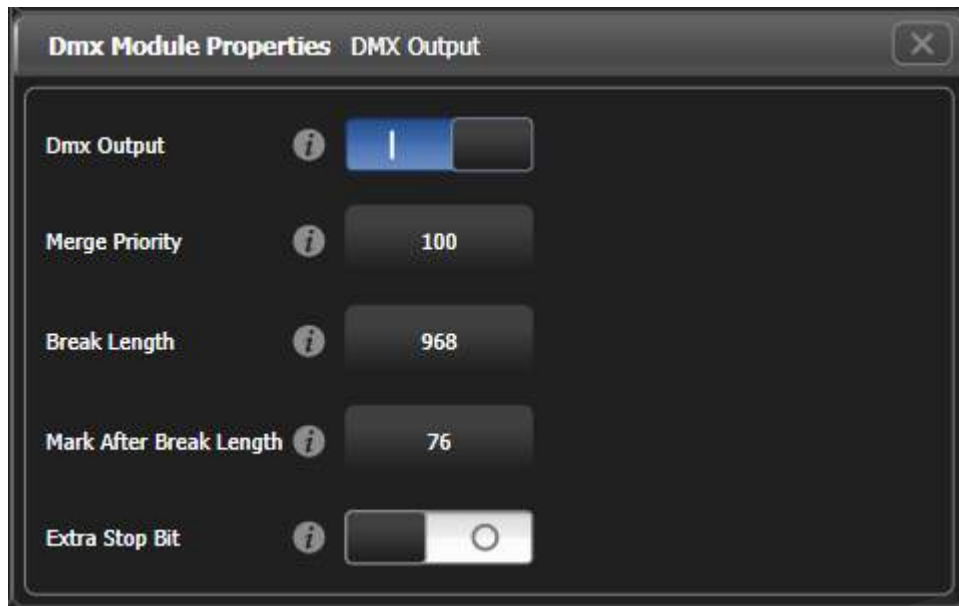
モジュールは、DMX（ArtNet、sACNなど）を送信する方法であり、ノードのコレクションと考えることができます。

DMX512出力、Art-Net、またはsACNのプロパティを設定するには、DMX設定ウィンドウに移動し（システムメニュー（<AVO> + <DISK>を押して）[DMX Settings]を選択）、モジュール名の右側にある歯車アイコンをクリックします。

これにより、それぞれのモジュールの設定を調整したり、ネットワークプロトコルの設定を調整して、プロトコルの出力に使用するネットワークアダプターを選択したりできます。QuartzとExpertを除くすべてのコンソールには2つのネットワークアダプターがあり、Quartzには1つ、Titan Mobileと Simulatorでは、コンピューターによって異なります。多くのラップトップには、有線ネットワークアダプターとWiFi（無線）アダプターがあり、どちらも表示されます。

DMX出力プロパティ

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



DMX output : 出力を一時的に無効にすることができます。

Merge Priority : 0~200の値で、数値が大きいほど優先されます。デフォルトは100です。このDMX出力では、他のソースからマージされる着信sACNよりもこのTitanコンソールからのDMXの優先度を設定します。また、DMXマージを設定する必要があります。

Break Length : DMXの間隔を調整します。これは、フィクスチャーが遅い場合に役立ちます。フィクスチャーまたはディマーが時々グリッチを示す場合は、この数を増やしてみてください。一部のディマーでは、スムーズに動作するためには、これを4000usにする必要があります。デフォルトは968uSです。

Mark After Break Length : 通常、これを調整する必要はありませんが、最初のDMXチャンネルを受信するためにフィクスチャーにもう少し時間を与えるために増やすことができます。デフォルトは76uSです。

Extra Stop Bit : これを有効にすると、それぞれのバイトに追加のストップビットが追加され、遅いフィクスチャーがDMXデータを受信するための時間が少し長くなります。このオプションは、フィクスチャーが定期的にグリッチするのが見られる問題を解決できる場合があります。

SACNプロパティ



DMX output : 出力を一時的に無効にすることができます。

Merge Priority : 0~200の値で、数値が大きいほど優先されます。デフォルトは100です。Titanから出力されるこのsACNユニバースのsACN優先度パラメータを設定します。優先度は、複数のsACNストリームを受信するデバイスで使用され、出力されるデータを決定します。



バックアップコンソールにマスターよりも低いsACN優先度設定を与えることにより、バックアップコンソールをシステムに接続するためによく使用されます。

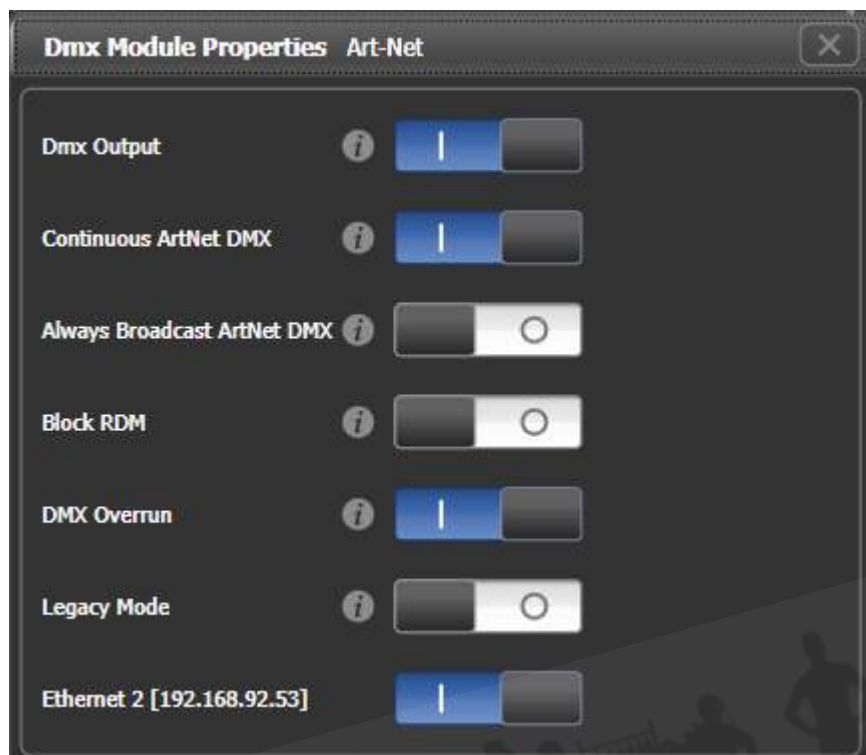
Block RDM : 有効になっている場合、RDMトラフィックはこのモジュールでブロックされます。

Synchronization Address : ゼロでない場合、コンソールから送信されたDMXフレームの同期に使用されるユニバースを設定します。リスニングデバイスはすべてのDMXフレームを受信し、DMXフレームを使用または再送信する前に同期ユニバースでパケットを待ちます。同期sACNは、非同期のユニバースから生じる可能性のあるティアリング効果を低減します。ゼロに設定すると、同期は無効になります。

Ethernet xxx : このイーサネットアダプタでこのプロトコルを出力するかどうかを選択します。システムに複数のアダプターがある場合は、複数のアダプターを選択でき、それぞれに同じ情報が送信されます。

アートネットプロパティ

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



DMX output : 出力を一時的に無効にすることができます。

Continuous ArtNet DMX : ArtNet仕様により、コンソールはDMXの変更のみを送信できます。この設定により、変更がない場合でも、コンソールはArtNetパケットを継続的に送信します。

Always Broadcast ArtNet DMX : すべてのArtNetパケットをブロードキャストモードに設定します。つまり、すべてのノードに送信されます。そうでない場合、パケットは対象となる特定のノードにアドレス指定されます。これにより、ネットワークトラフィックは減少しますが、ネットワークアドレスの設定にはさらに注意が必要です。

Block RDM : 有効になっている場合、RDMトラフィックはこのモジュールでブロックされます。

DMX Overrun : 一部のArtNetノードは、変更が複数回送信されるまで変更を無視します。このオプションを有効にすると、変更ごとに少なくとも3つのパケットが送信されます。

Legacy Mode : 有効にすると、ArtNetはコンソールから継続的に高速でブロードキャストされます。コンソールのパフォーマンスに影響を与える可能性があります。

Ethernet xxx : このイーサネットアダプタでこのプロトコルを出力するかどうかを選択します。システムに複数のアダプタがある場合は、複数のアダプタを選択でき、それぞれに同じ情報が送信されます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354



ArtPollメッセージは、レジストリ設定を介して無効にすることができます。これは、ArtPollをサポートしないArt-Netフィクスチャーで必要になる場合があります。これを行う必要がある場合、またはArtPollメッセージが送信されるべきときに送信されない場合は、これを変更する方法についてAvolitesサポートにお問い合わせください。

17.6.3 DMXの概要

画面の上部にあるDMX Overviewタブを選択すると、接続されているすべてのTNPと、割り当てられている出力ラインがすべて表示されます。



画面の左側には、コンソール上の64の可能なDMX出力ラインが表示されます。この右側には接続されている処理ノードがあり、一番上のノードはコンソール自体です。それぞれのノードは、ラインがデバイスの出力にどのように割り当てられるかを示します。このエリアをクリックすると、ノードの詳細タブが開きます。

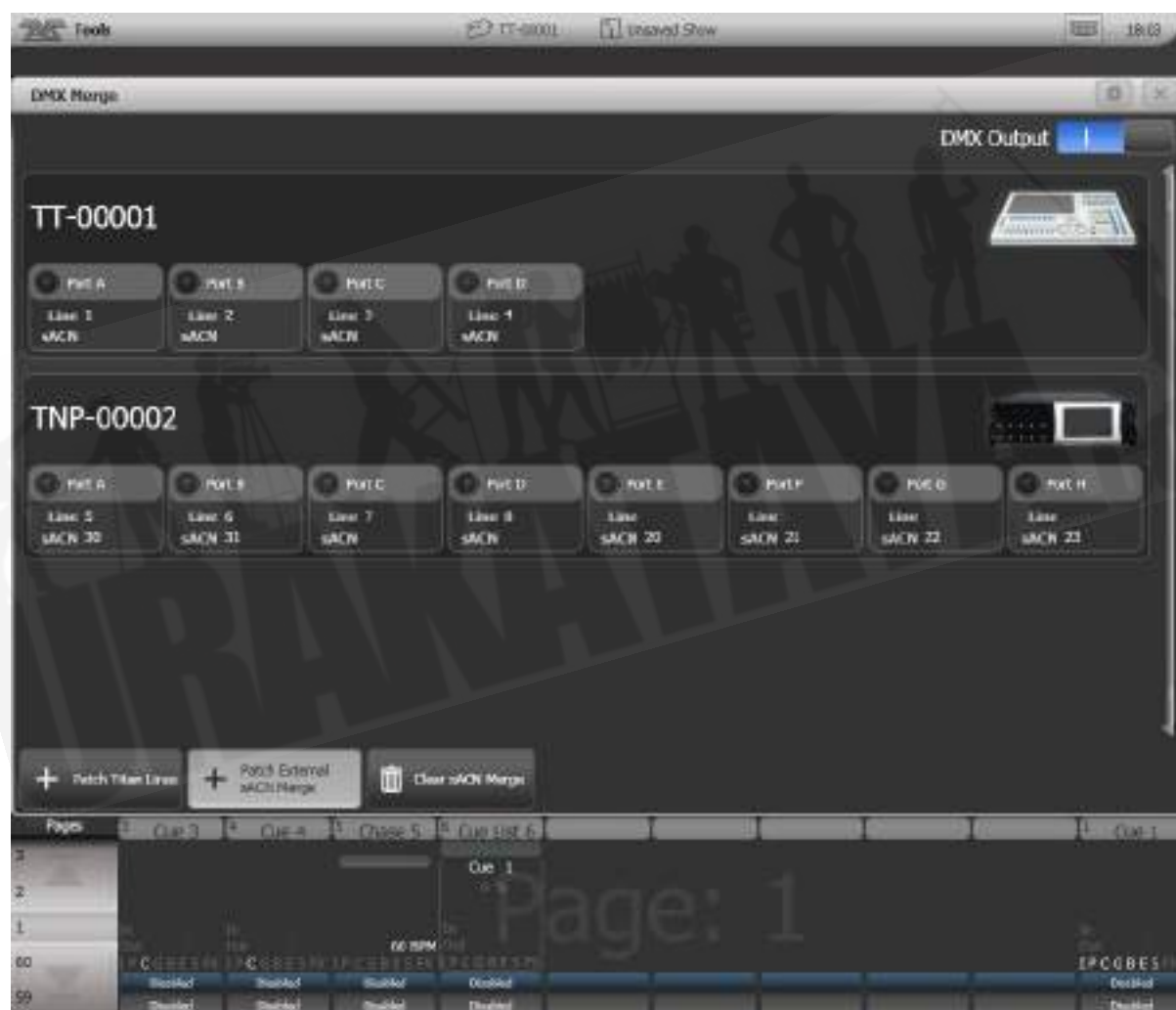
ノードのいずれかをクリックすると、IPアドレス、使用可能な処理スロットの数、割り当てられた回線の数、ノードとの接続のステータス、デバイスの処理負荷など、そのノードに関する詳細情報が右側に表示されます。最大スロット数よりも多くの回線が割り当てられると、警告が表示されます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

TitanNetネットワークで検出されなくなった処理ノードにフィクスチャーとラインが割り当てられているショーが読み込まれると、使用中のノードと使用可能なノードを一覧表示する画面が表示され、ラインを再割り当てするオプションが表示されます。

17.6.4 DMXマージ

DMXマージウィンドウを使用すると、複数のコンソールまたは処理ノードが接続されているシステムで、ローカルTitan出力と他のソースからのsACNユニバースとのマージを設定できます。 **System** メニュー（<AVO> + <DISK>を押す）から、[DMX Merge Settings]を選択します。



ユニバースを出力ポートに割り当てるには、**Patch TitanLines**または**Patch External sACN Merge**をクリックし、[Universe]ナンバーを設定してから、割り当てるポートをクリックします。

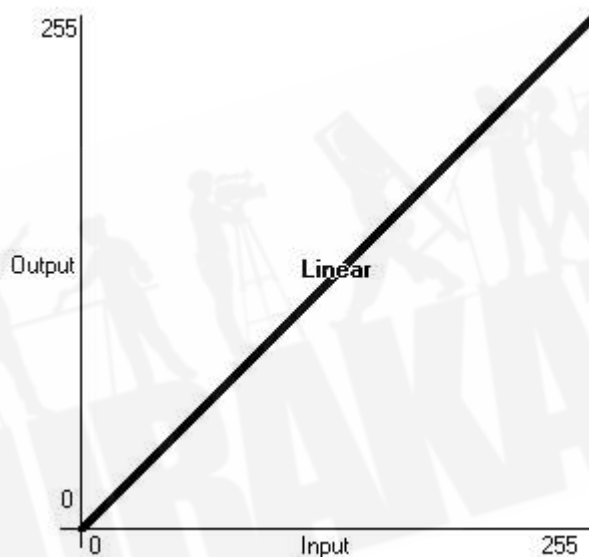
割り当てを削除するには、**Clear sACN Merge**をクリックして、ポートを選択します。

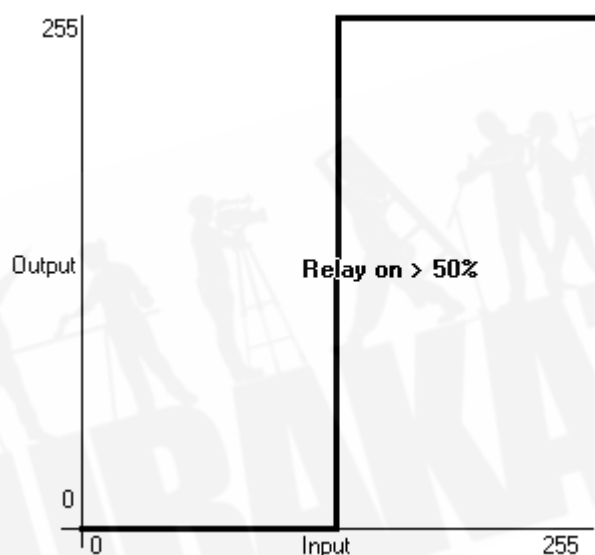
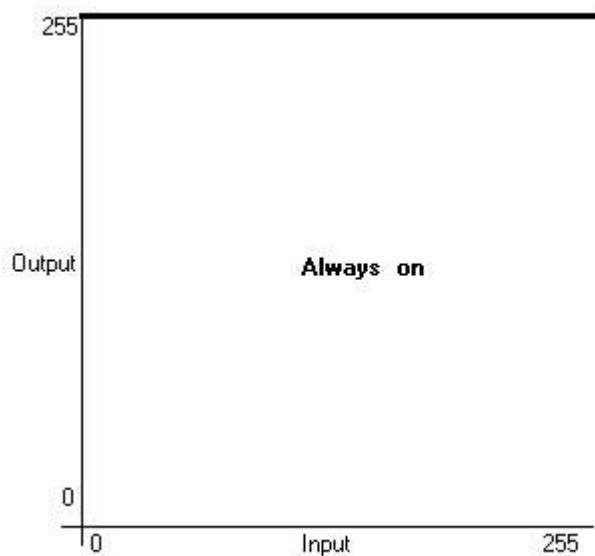
販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

- ローカルDMX出力の場合、それぞれのノードでMerge Priorityオプションを使用して、Titan出力とsACNストリームの優先度を設定できます。DMX出力のプロパティを参照してください。
- DMX出力スイッチを使用して、すべてのDMX出力を無効にすることができます。

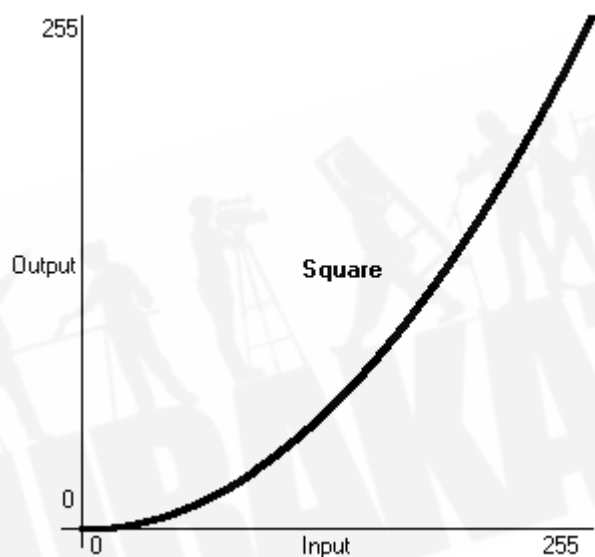
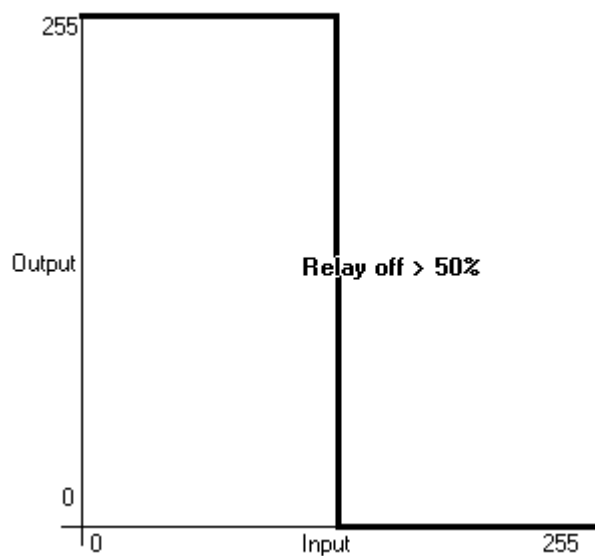
17.7 カーブ

コンソールは、コンソールトラックがプレイバックでフェードする方法を設定するさまざまなカーブを提供します。ずっと同じスピード（線形）、または緩やかに、開始および終了しますが、中間では高速になります。その他のさまざまなオプションがあります。カーブは、コンソールのさまざまな場所で使用されます。一つは、[Playback Options]メニューです。（[セクション：プレイバックオプション](#)プレイバックオプションのを参照してください。）

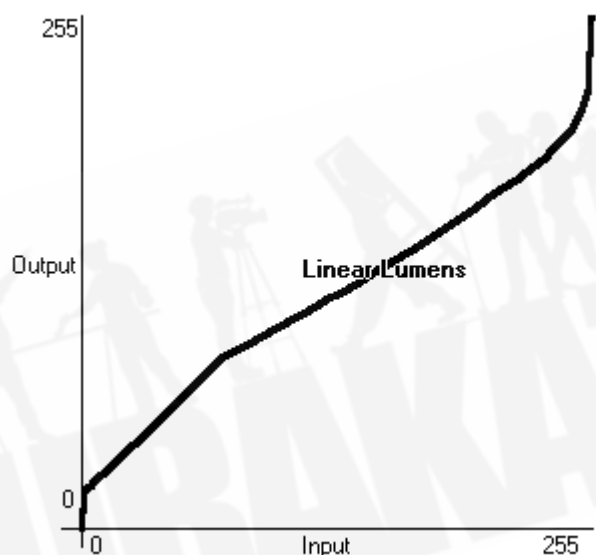
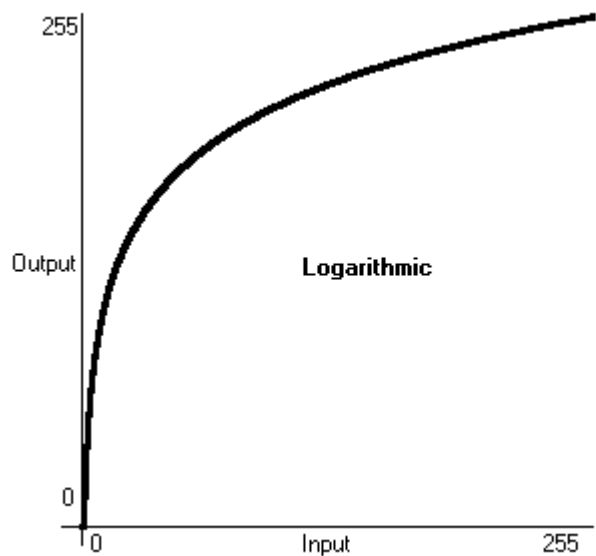




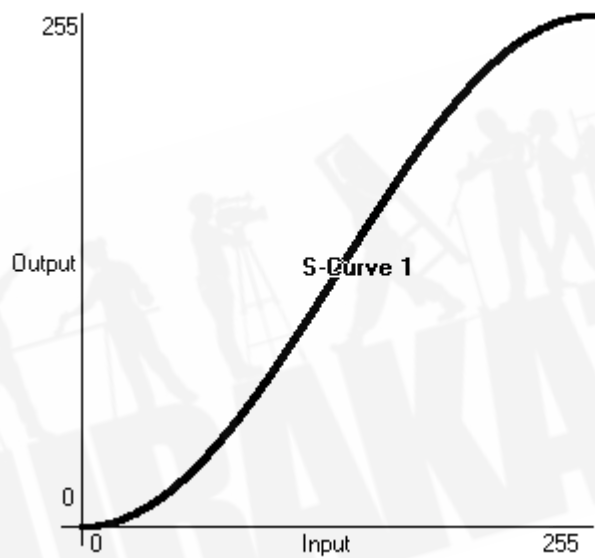
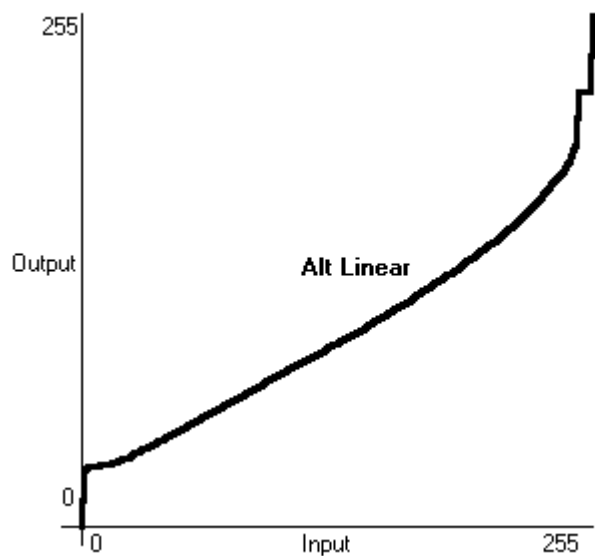
販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354



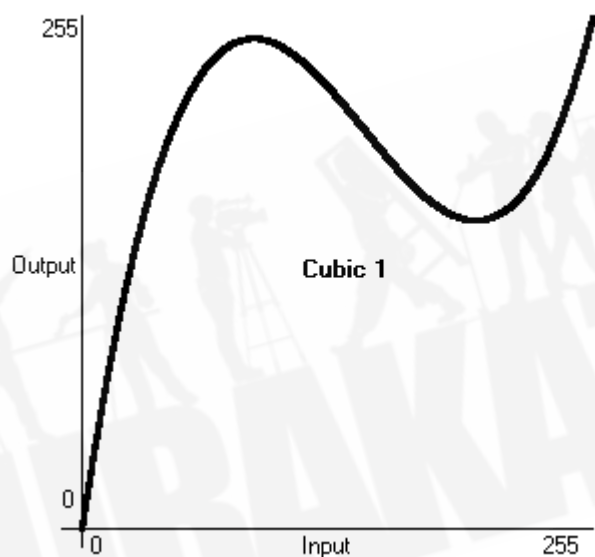
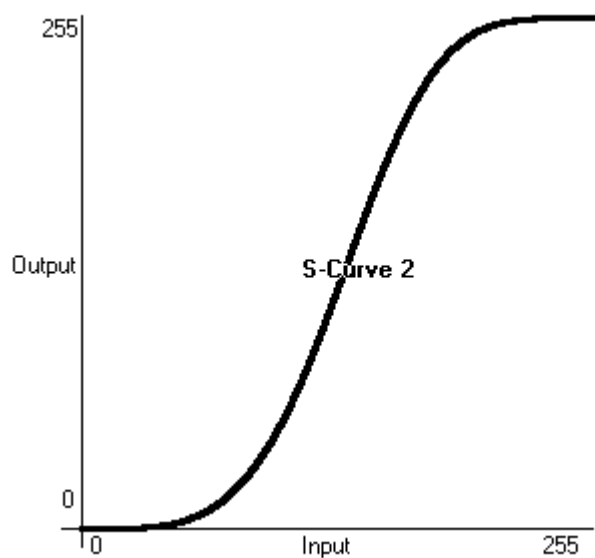
販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

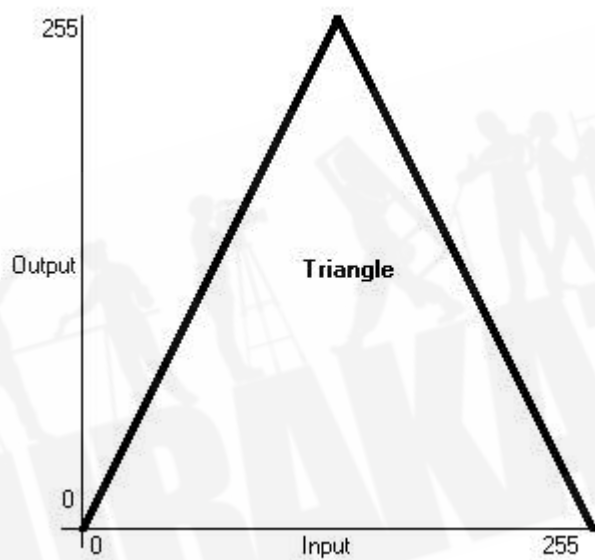
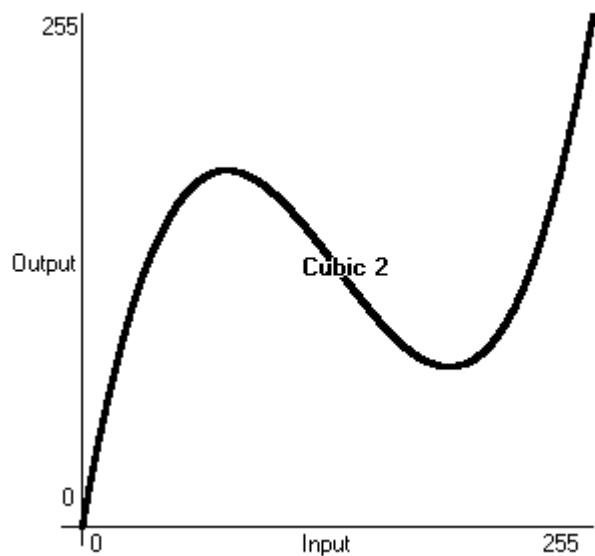


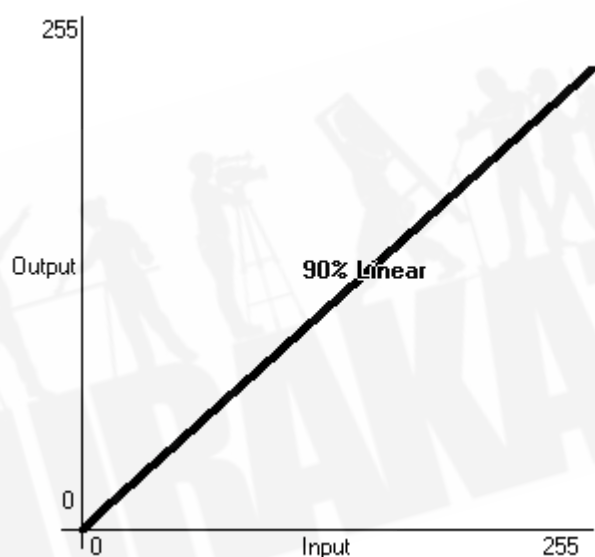
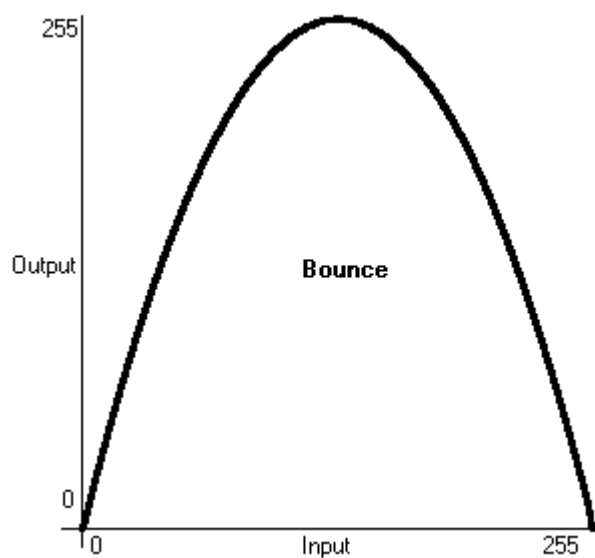
販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

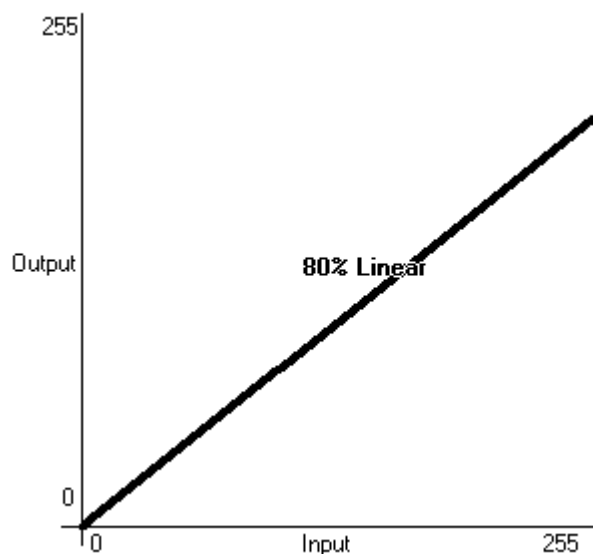


販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354









17.8 ソフトウェアのアップグレード

コンソールオペレーティングソフトウェアは、Avolitesチームによって常に改訂されています。AvolitesのWebサイトからいつでも最新バージョンのソフトウェアをダウンロードできます。

<http://www.avolites.com>



v10以降では、新しいバージョンをインストールするときに、古いバージョンのTitanをコンソールにインストールしたままにすることができます。これは、古いバージョンで作成された番組をロードする必要がある場合の後方互換性に役立ちます。バージョンを切り替えるには、ToolsメニューのSwitch Softwareに移動します。

- Titan Mobile、Titan Go、Editor / Simulatorソフトウェアは、他のWindowsアプリケーションと同じように“PC Suite”インストーラープログラムを実行するだけでインストールされます。インストーラーを実行する前に、Titanソフトウェアを終了していることを確認してください。
- v12より前のバージョンからソフトウェアをアップグレードする場合は、AvolitesからAvoKey USB dongleを購入して、ソフトウェアのライセンスを取得する必要があります。これを行う方法の詳細については、次のセクションを参照してください。

コンソールのソフトウェアアップグレードは、USBドライブからインストールされます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

ソフトウェアの新しいバージョンをダウンロードしたら、それをUSBドライブにコピーし、次のようにコンソールにインストールします。

1. インストーラーファイルをUSBドライブにコピーし、コンソールに挿入します。
2. 画面のツールメニューで、リストの下部にあるShutdown Softwareボタンを使用してコンソールソフトウェアを停止します。



3. toolsメニューを再度開き、Foldersアイコンをタッチして、アップグレードファイルが見つかったドライブに移動します。
4. ダブルクリック/ダブルタップしてインストーラーを実行します。
5. インストールが完了したら、コンソールをシャットダウンして再起動します。これにより、オペレーティングシステムの更新をインストールできます。

17.9 コンソールのリカバリー / 再インストール

コンソールは組み込みPCシステムで実行され、すべてのコンピューターと同様に、システム障害が発生する可能性があります。コンソールソフトウェアは、コンソールに付属のリカバリUSBスティックを使用してリロードできます。または、リカバリスティックを自動的に作成するAvolites Webサイトの“Downloads”タブからリカバリディスククリエーターアプリケーションをダウンロードできます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354



コンソールにソフトウェアを再インストールするのに最大60分かかる場合があります。

利用可能なリカバリーには3つのタイプがあります：

リカバリー	インストールされているバージョン	ショー	パーソナリティ	ライセンス
標準リカバリー	最近の2つ	保存	保存	保存
ファクトリーリストア	リカバリバージョン+最新	削除	リカバリバージョン	保存
完全消去	リカバリバージョン	削除	リカバリバージョン	削除 / 保存



ソフトウェアバージョン12以降では、ライセンスはAvoKeyに保存され、完全消去リカバリでも削除されません。以下を参照してください。



“Factory Restore（ファクトリーリストア）”または“Full Erase（完全消去）”を使用すると、ショーファイルやユーザーパーソナリティを含むすべての設定とファイルがコンソールから削除されます。続行する前に、ファイルをUSBスティックに保存する必要があります。

リカバリースティックの作成と使用に関する詳細な手順は、Avolites Webサイトのリカバリークリエイターにあります。コンソールの種類と年に応じて、さまざまな方法が必要になります。基本的な手順は次のとおりです。

17.9.1 インストール手順

1. v11.1より前のバージョンをリカバリーする場合、USBから起動するようにコンソールを設定する必要があります。（コンソールによって異なるAvolites Webサイトの手順を参照してください。）

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

2. コンソールを起動し、メモリスティックが起動するまで待ちます。これには最大3分かかります。
3. メモリスティックが起動すると、タッチスクリーンに'Welcome to (Console Name)'と表示されます。**Next**をタッチして続行します。
4. 使用許諾契約の一番下を読んでから、Agree（同意する）をタッチして同意します。
5. 実行するリカバリのタイプを選択します。（上記の表を参照してください。）
6. 次の画面で、コンソールのシリアルナンバーを確認します。これは、コンソールの背面に記載されている番号で、すでに入力されています。
7. Installをタッチすると、リカバリが開始されます。
8. 完了したら、メモリスティックを取り外し、Restart（再起動）ボタンをタッチします。

コンソールを起動すると、実行に必要なすべてのソフトウェアとドライバーがインストールされます。これが完了するまでに約30分かかり、その間にコンソールが何度か再起動します。このプロセス中にコンソールをオフにしないでください。

17.9.2 ソフトウェアのライセンス

v12以降、ソフトウェアはAvoKey USBデバイスを使用してライセンスされます。

オーセンティケーターウィザードの指示に従って、コンソールまたはコンピューターのソフトウェアのライセンスを取得します。ライセンスがAvoKeyに保存されたら、ライセンスを繰り返す必要はありません。Titan MobileまたはT1 / T2ドングルの場合、これにより、Avolitesハードウェアが接続されている限り、再ライセンスなしでさまざまなコンピューターを使用できます。

詳細については、<https://www.avolites.com/avokey>を参照してください。



Licensing - Titan v12 and Above

<https://youtu.be/86PcC0OzL7E>

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

17.10 リリースノート

リリースノートには、コンソールソフトウェアのそれぞれのリリースで追加された機能、改善点、修正されたバグ、既知の問題の詳細が含まれています。

コンソールで実行されているソフトウェアのバージョンのリリースノートは、ツールバーの Help→Release Notes オプションをクリックすると表示されます。

リリースノートの最新バージョンは、AvolitesのWebサイトにあります。 www.avolites.com

18. フィクスチャーパーソナリティ

フィクスチャーのタイプごとに、コンソールにはフィクスチャーを制御する方法、ディマー（HTP）チャンネルであるチャンネル、およびその他のフィクスチャー固有の大量の情報を伝える“personality”ファイルがあります。それぞれのフィクスチャーにパッチを適用するときは、コンソールにどのパーソナリティを使用するかを伝えます。

コンソールには、一般的に使用されるすべてのフィクスチャーが含まれているパーソナリティライブラリがありますが、新しいフィクスチャーが常に表示され、Avolitesは常にライブラリを更新しています。

新しいフィクスチャーを活用するためにライブラリを随時更新することをお勧めします。また、サブフィクスチャーなどのパーソナリティや追加される可能性のある新機能のバグ修正を受け取ることもお勧めします。

18.1.1 AVOLITESからフィクスチャーのパーソナリティをダウンロード

AvolitesのWebサイトには、パーソナリティが作成されたすべてのフィクスチャーがリストされています。コンソールにフィクスチャーのパーソナリティが含まれていない場合は、最初に <http://personalities.avolites.com> を見る必要があります。

The screenshot shows the Avolites Fixture Personality Library web application. The page title is 'Avolites Fixture Personality Library'. The navigation menu includes Home, New And Updated, Request, Bug Reports, Advanced Search, Download, and Links. The left sidebar contains a search box and a list of fixture models. The main content area displays details for 'Alpha Beam 1500' and a table of 'Personality Files'.

Fixture Name	Desk	File Name	Name On Desk	Last Update	DMS	Desk	Config	Details	Report File
Alpha Beam 1500	Diamond 4 Titan	Clay Poly_Alpha Beam 1500.d4	Alpha Beam 1500	25/06/2018			✓		
Alpha Beam 1500	PearlAzure (Sapphire)	CPAB15KS.R20	Alpha Beam 1500 Standard 24DMX	22/08/2018	24	2008-1	✗	Standard 24 DMX, 18bit 24 DMX Channels	
Alpha Beam 1500	PearlAzure (Sapphire)	CPAB15KV.R28	Alpha Beam 1500 Vector 28 DMX	22/08/2018	28	2008-1	✗	Vector 28 DMX, 18bit 28 DMX Channels	

使用可能なすべてのフィクスチャーのパーソナリティは、画面の左側に表示されます。左上のボックスを使用してリストをフィルタリングし、特定の製造元からのフィクスチャー、または特定のコンソールで使用可能なフィクスチャーを表示したり、特定のフィクスチャー名を検索したりできます。

フィクスチャー名をクリックして、右側のウィンドウに詳細を開きます。これにより、そのフィクスチャータイプで使用できるすべてのパーソナリティが表示されます。（左上でコンソールタイプを入力した場合、そのコンソールのパーソナリティのみが表示されます。）

パーソナリティがスタンダードライブラリ（キャッシュ）に含まれている場合、列はチェックされます。

フィクスチャーのパーソナリティがリストされている場合、最も簡単な方法は、次のセクションで説明するようにパーソナリティライブラリ全体を更新することです。

18.1.2 コンソールのパーソナリティライブラリの更新

パーソナリティWebサイトのホーム画面で**Titan Fixture Library**をクリックして、現在のTitanパーソナリティライブラリをダウンロードします。または、画面上部のダウンロードリンクをクリックしてから、Titan Fixture Libraryをクリックして、このファイルを取得することもできます。

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

実行しているTitanのバージョンに応じて、さまざまなライブラリインストーラーがあります。これは、Captureライブラリの正しいバージョンを確実に取得するためです。実際のパーソナリティライブラリは、それぞれのバージョンで同一です。



更新すると、ライブラリに保存したカスタムパーソナリティが上書きされます。これを回避するには、カスタムパーソナリティをユーザーパーソナリティフォルダーに保存します。（詳細は次のセクションを参照してください。）

コンソールを更新するには、次の手順を使用します：

1. ダウンロードしたファイルTitanFixtureLibrary.exeをUSBドライブにコピーし、コンソールに接続します。
2. ツールバーの'Tools'メニューをクリックし、メニューのフォルダアイコンをクリックします。
3. ダウンロードしたファイルをUSBドライブで探し、ダブルクリックして実行します。警告ボックスで'Ok'をクリックします。
4. コンソールをシャットダウンしてから再起動します（ToolsメニューのOKのRestart Softwareボタンを使用します。）

Titan Mobile、Titan Go、Titan Simulatorを更新するには：

1. ダウンロードしたファイルTitanFixtureLibrary.exeを探し、ダブルクリックして実行します。Windowsが認識されないファイルに関する警告を表示する場合があります。
2. Windowsユーザーアカウント制御の警告ボックスで'Ok'をクリックします。
3. インストールが完了したら、Titanソフトウェアをシャットダウンしてから再起動します。



パッチオプションが最初に使用される時、コンソールはFixtureLibraryフォルダーをメモリにキャッシュするため、新しいフィクスチャパーソナリティが読み込まれるようにするには、（Toolsメニューから）コンソールソフトウェアを再起動する必要があります。



フィクスチャーにパッチが適用されると、そのパーソナリティがショーファイルに埋め込まれます。フィクスチャーライブラリへの変更は、ショーでパッチされたフィクスチャーには影響しません。必要に応じて、パッチメニューの[Update Personality]オプションを使用して、パッチされたフィクスチャーを更新できます。

18.1.3 ユーザー / カスタムパーソナリティ

コンソールソフトウェアと共にインストールされたパーソナリティビルダーアプリケーションを使用すると、標準のパーソナリティの動作を変更したい場合や、コンソールで聞いたことのないフィクスチャがあり、それをすばやく動作させる必要がある場合に、独自のパーソナリティを作成できます。



パッチオプションが最初に使用される時、コンソールはフィクスチャーライブラリをメモリにロードするため、新しいパーソナリティを作成した後、Toolsメニューからコンソールソフトウェアを再起動する必要があります。そうしないと表示されません。

カスタムパーソナリティをコンソールの標準フィクスチャーライブラリに組み込むことができますが、次にAvolitesからフィクスチャーライブラリを更新するときに上書きされる危険があります。

これを回避するために、コンソールはD:\Personalitiesにあるユーザー指定のパーソナリティ用の特別なフォルダーを提供します。

Titan Mobile、Titan Go、またはTitan Simulatorを使用している場合、フォルダは\`\Documents\Titan\Personalities`にあります。

フィクスチャーにパッチを適用する場合、このフォルダはライブラリの前に最初に検索されます。適切なフィクスチャーパーソナリティが見つかった場合、コンソールはライブラリを使用するのではなく、そのフィクスチャーパーソナリティを使用します。このフォルダは、パーソナリティライブラリが更新されても影響を受けません。

18.1.4 新しいフィクスチャーのパーソナリティのリクエスト

フィクスチャーにパーソナリティがない場合は、Avolitesが作成します。上記のウェブページの“Request”リンクをクリックして、リクエストを送信してください。現在のリクエストのリストが表示されるので、他の人が同じことを求めているかどうかを確認できます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

新しいパーソナリティがライブラリに組み込まれます。新しいパーソナリティをインストールするには、上記のように最新のパーソナリティライブラリをダウンロードしてインストールします。

18.1.5 AVOLITESへのパーソナリティバグのレポート

フィクスチャーのパーソナリティに問題が見つかった場合、Avolitesはそれを把握して修正できるようにしたいと考えています。ウェブサイトでパーソナリティを検索し、画面の右側にある“Report Bug (バグを報告)”アイコンをクリックします。ウィンドウ上部の“Bug Reports”タブをクリックすると、現在未解決の問題のリストが表示されるので、誰かがすでに問題を報告していないかどうかを確認できます。

18.1.6 緊急な場合

コンソールには、さまざまな“Generic”フィクスチャーが含まれており、パーソナリティのないフィクスチャーを操作する必要がある場合に、緊急時に使用できます。パッチを適用する場合は、[Generic]が見つかるまで製造元のリストを調べます。このセクションには（他のフィクスチャーの中で）次のものがあります。

Multi-DMX：最大10のDMXチャンネルがあり、すべてのチャンネルはLTPです。モード画面では1～10チャンネルから選択できます。アトリビュートバンクを押し、ソフトキーを使用してチャンネルを選択します。

Generic RGB：LEDカラーチェンジャーなどのRGBフィクスチャーを制御できます。これには5つのモードがあります。

- 1: Dim, 2: R, 3: G, 4: B
- VDim, 1: R, 2: G, 3: B
- 1: R, 2: G, 3: B, 4: Dim
- VDim + 4x RGB
- 4x RGB



VDimは、DMXディマーコントロールのないフィクスチャー用のバーチャルオーバーオールディマーチャンネルです。ディマーアトリビュートを使用すると、コンソールはそれに応じてRGBレベルを調整します。

19. コンソールのネットワーク

このセクションでは、コンソールが従来のDMXソケットを超えてライティングフィクスチャーと通信する方法を説明します。

ネットワーク化された処理ノードを接続して、最大64のDMXユニバースを制御することもできます。

コンソールは、マルチユーザー制御やバックアップのために、他のTitanコンソールとネットワーク接続することもできます。



このセクションの最後には、Art-Netなどのコンソールのさまざまな機能に不可欠なIPアドレッシングの基本を説明するセクションがあります。



ライティングネットワークは、大量のデータを転送する必要があります。最高の信頼性を得るには、ライティングシステム専用で他のネットワークから分離され、インテリジェントスイッチではなくシンプルなハブを使用するネットワーク配線を使用する必要があります。他のネットワークトラフィックで既存のネットワークに接続することは可能ですが、ライティング装置とネットワーク上の他のIT機器の両方で問題が発生する可能性があります。インテリジェントイーサネットスイッチは、ライティングデータをドロップまたはブロックする場合があります。これを行う必要がある場合は、[セクション：プライベートIPアドレスの範囲](#)で、使用する必要があるIPアドレスについてお読みください。

他のネットワークトラフィックで既存のネットワークに接続することは可能ですが、照明機器とネットワーク上の他のIT機器の両方で問題が発生する可能性があります。管理されたイーサネットスイッチは、照明データをドロップまたはブロックする場合があります。これを行う必要がある場合は、IPアドレッシングガイドで使用する必要のあるIPアドレスについてお読みください。

19.1 Diamond9またはArenaをネットワークに接続する

Diamond 9およびArenaコンソールは、組み込みのネットワークスイッチと光ネットワーク接続を備えているため、他のTitanコンソールとは異なります。このセクションの内容は、Diamond9およびArenaコンソールにのみ適用されます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

19.1.1 光接続

光ネットワークコネクタは、マルチモードファイバーを使用するNeutrikopticCONです。Arenaでは、コネクタはDuoで、標準で1つのコネクタが取り付けられています。2つ目のコネクタを取り付けることもできます。Diamond 9では、コネクタはQuadで、2つのペアの1つが標準で実装されています。オプションの10GbEイーサネットが取り付けられている場合、2番目のペアには10GbEファイバーが実装されます。

19.1.2 有線イーサネット出力

Diamond 9コンソールには、1GbLuminexネットワークスイッチが組み込まれています。Arenaコンソールには1GbTitanNetスイッチ（TNS）が組み込まれています。これらは、ネットワーク接続1でコンソールのメインボードに直接接続されています。ネットワークスイッチには、コンソールの背面で使用可能な4つのポートがあります。

メインボードのネットワーク接続2は、コンソールの背面にある別のEtherCONコネクタで利用でき、背面に"secondary Ethernet"とマークされています。これは、ドキュメント用のショーネットワークとオフィスネットワークなど、2つの異なるネットワークに接続する必要がある場合にのみ使用することをお勧めします。

Diamond 9には、オプションで10GbEポートを取り付けることができます。

ネットワークスイッチとスイッチのコントローラーはどちらもIPアドレスを使用します。コントローラーのIPアドレスが設定されると、ネットワークスイッチは次のIPアドレスを使用します。（例えば、コントローラー10.19.0.50、ネットワークスイッチは10.19.0.51になります。）

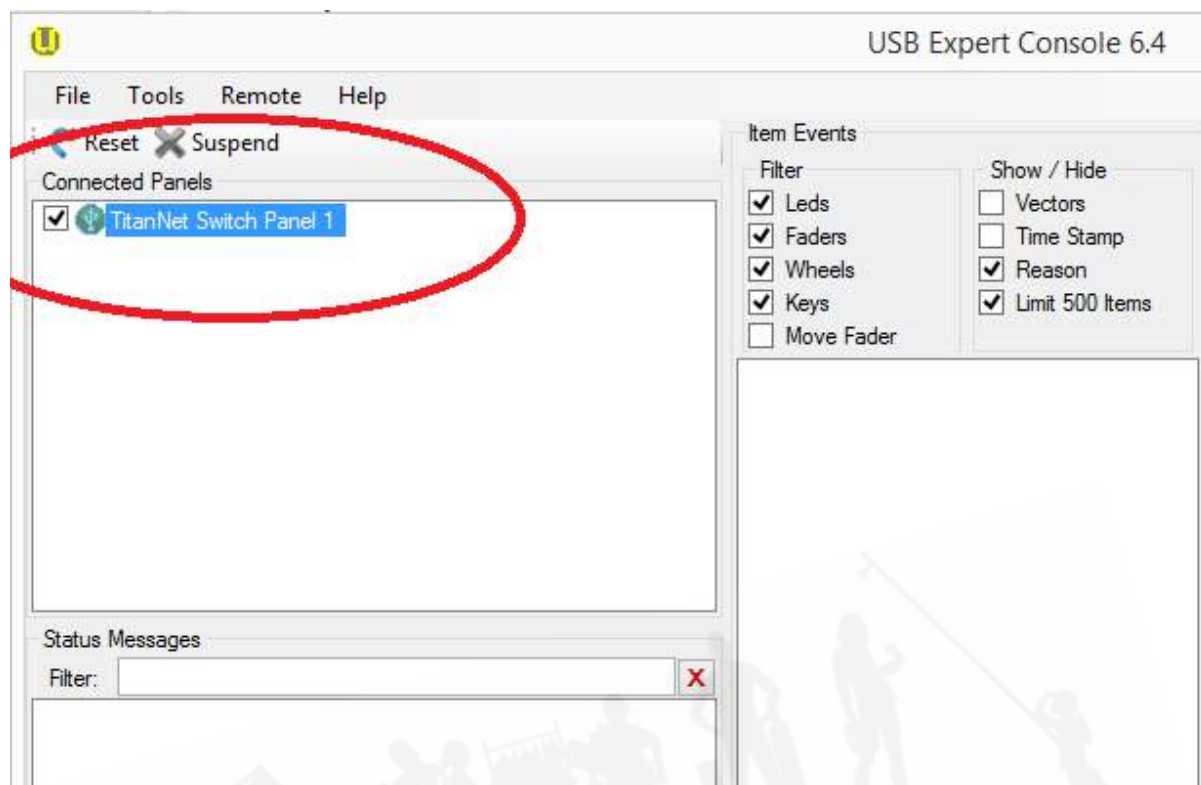
19.1.3 ネットワークスイッチ（TNS）のIPアドレスの変更

コントローラーとネットワークスイッチのIPアドレスは、ネットワーク上の他のデバイスと重複しない限り、変更する必要はありません。工場出荷時のデフォルトは10.19.aa.bbで、aa.bbはコンソールのシリアルナンバーです。（01.124はシリアルナンバー379または255 + 124です。）

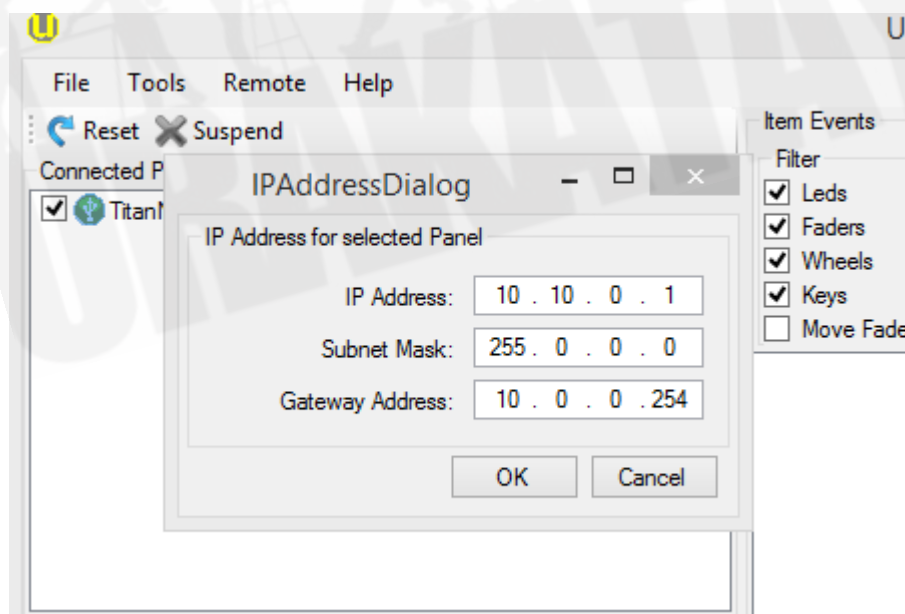
コンソールでTNSのIPアドレスを変更するには：

1. ToolsメニューからOpen USBエキスパートを選択します。

2. TNSパネルを選択します。



3. IP Addressダイアログで、新しいIPアドレスを設定します。



19.1.4 電源とUPSの動作

コンソールのネットワークスイッチは、コンソール自体と同じUPSから実行されるため、停電が発生してもスイッチは機能し続けます。

コンソールの電源を切ると、UPSは約5分間、または主電源が切断されるまで内部スイッチに電力を供給し続けます。ネットワークを中断せずにコンソールを再起動できるようにするためです。（例えば、内蔵スイッチを介してバックアップコンソールを接続した場合。）

19.2 ネットワークを介したフィクスチャーの制御

コンソールがネットワークを介して別のデバイスと通信する前に、ネットワークアドレスを付与する必要があります。これは“IP address”と呼ばれます。

19.2.1 コンソールのIPアドレスの設定

コンソールの自動IP設定機能を使用することをお勧めします。ただし、必要に応じて、Windowsコントロールパネルを使用してIPアドレスを設定することもできます。IPアドレス指定の仕組みの詳細については、IPアドレスの設定を参照してください。

1. システムメニューに移動し（<AVO> + <DISK>を押します）、ネットワーク設定を押します。
 2. [Local Area Connection]接続を押します。（一部のコンソールには複数のネットワーク接続があるため、異なる接続から選択できる場合があります。）
 3. [Subnet Mask]を押して、255.255.255.0に設定されていることを確認します。
 4. [Set IP 2.*.*]を押します。
 5. [Save settings]を押します。
 6. <EXIT>を押してシステムモードを終了します。
- 一部のArt-Net機器は、2.*.* または10.*.*の固定IPアドレス範囲で動作する場合があります。その場合、コンソールも同じ範囲内に設定する必要がありますが、ほとんどの機器は任意のアドレスに設定できます。
 - 2.*.* または 10.*.*以外のアドレス範囲が必要な場合は、[IP Address = …]を押して、テンキーでアドレスを入力できます。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

19.2.2 DMX出力の設定

コンソールには64のDMX出力ラインがあり、そのうちのコンソール自体が16を出力できます。ネットワーク化されたDMX処理ノードを使用して、さらにラインを利用できます。T1ドングルは1つのDMX回線、T2は2つのDMX回線に制限されています。回線はDMXソケットやネットワークノードにルーティングできます。シミュレーターはArt-Netを介して1つのユニバースを出力します。

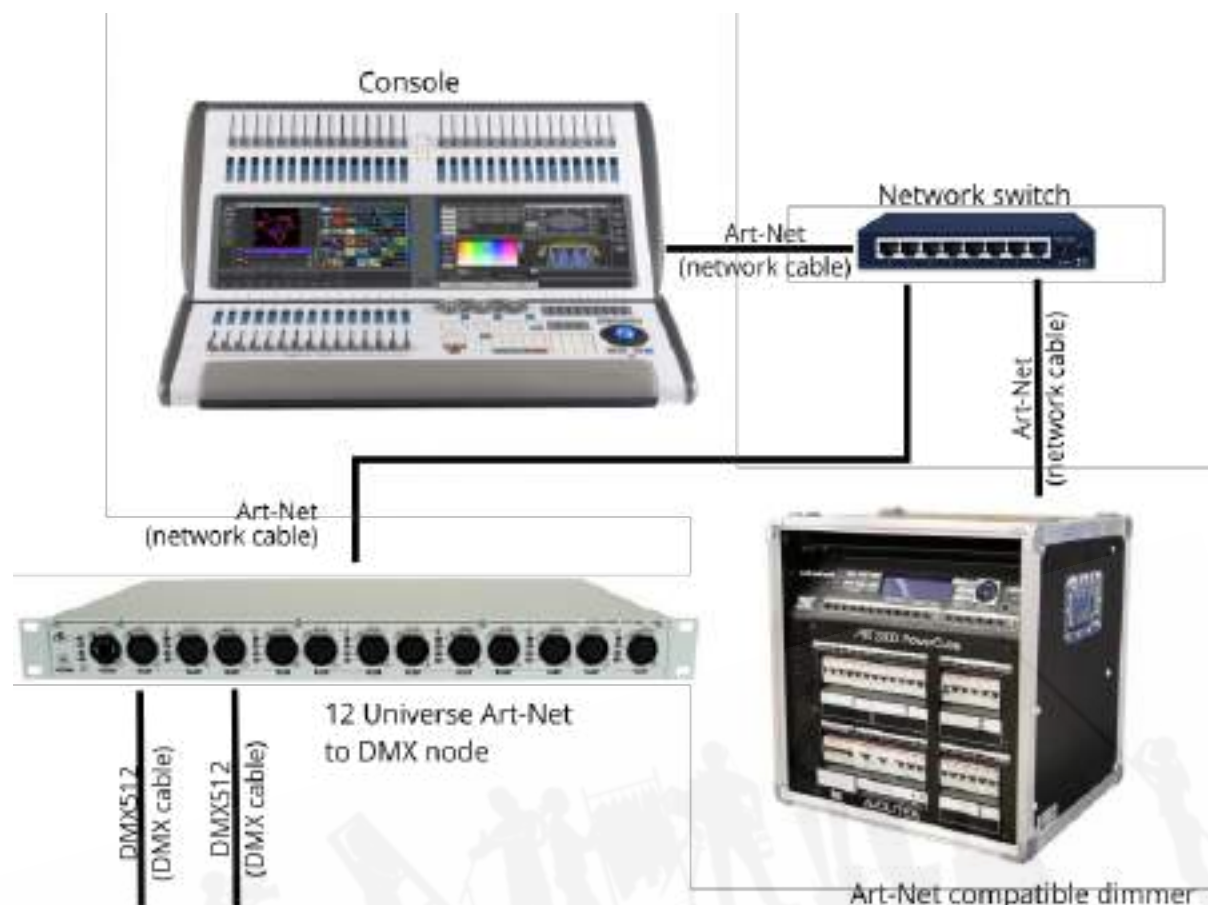
DMX設定メニューを使用して、コンソール出力ラインをネットワークユニバースに接続します。多くの場合、コンソールライン1をネットワークユニバース1に、ライン2をユニバース2に割り当てるなどですが、ラインを別の方法で割り当てる必要がある場合もあります。（例えば、ツアーショーでハウスリグを使用する場合です。）

19.2.3 シンプルなART-NETシステム

ネットワークを介してライティングコントロールインフォメーションを送信するための2つの主要なシステム、Art-NetとsACNがあります。Titanは両方に対応しています。このセクションでは、Art-Netを使用してシステムをセットアップする方法について説明します。

Art-Netは特定の範囲の製品に固有のものではなく、多くのメーカーによって認識および実装されています。多くの製品（ディマーやムービングライトなど）はArt-Net信号を直接受け入れることができるため、信号をDMXに変換する必要はありません。ただし、ほとんどの人はDMXを機器に出力する必要があります。これは、Art-NetからDMXへのコンバーター（ノード）を使用して行うことができます。

次の図では、Art-Net準拠のコンソール（Titanコンソールなど）がネットワークスイッチを介してArt-Net互換のディマーとラックマウントDMX変換ノードに接続されています。



システムが相互に接続されると、デバイスを構成できます。

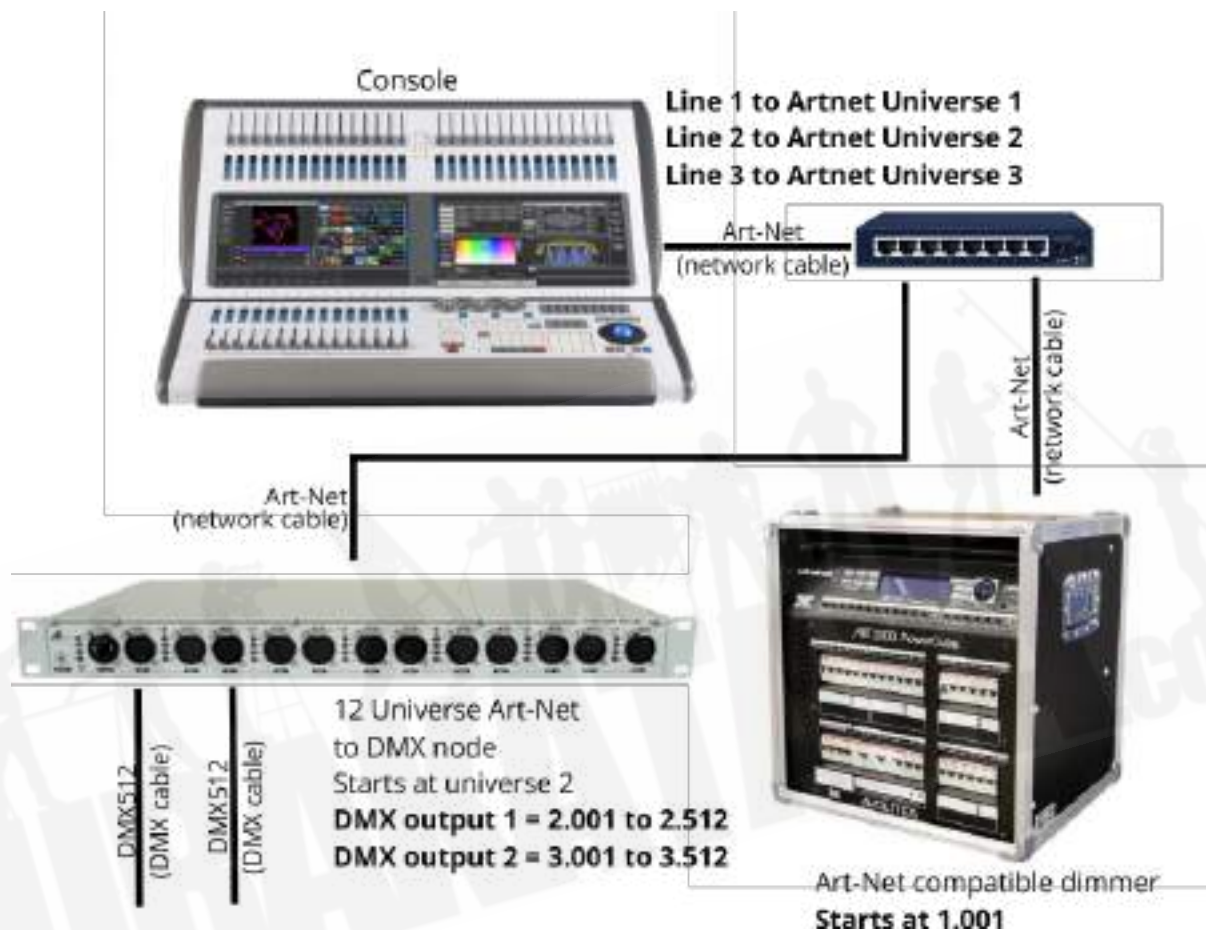
- ディマーで、開始アドレスを1.001（ユニバース1のアドレス001）に設定します。
- DMXノードで、startをユニバース2に設定して、ユニバース2～13を12個の出力でDMX512に変換するようにします。

コンソールのDMX設定メニューは、コンソールのどのDMXラインを各Art-Netユニバース（1-256）に出力するかを設定するために使用されます。各コンソールラインは、デバイスの接続方法に応じて、複数のユニバース（コンソールの物理コネクタを含む）に出力される場合があります。

すべてが正しく接続されている場合、DMX設定ウィンドウの左側にDimmerとDMXノードの各ユニバースが接続可能なデバイスとして表示されます。デバイスは、受信するように設定されているユニバースをコンソールに通知します。

次のことを行います：

- ウィンドウの左側にあるディマーの最初のユニバースをクリックしてから、右側のライン1をクリックして接続します。
- ウィンドウの左側にあるDMXノードの最初のユニバースをクリックしてから、右側のライン2をクリックして接続します。
- ウィンドウの左側にあるDMXノードの2番目のユニバースをクリックしてから、右側の3行目をクリックして接続します。



コンソールでパッチを適用すると、アドレス1.001～1.024のディマーチャンネルにパッチが適用され、12ウェイDMXノードの最初の出力のフィクスチャーがアドレス2.001～2.512になり、2番目の出力のフィクスチャーがオンになります。アドレス3.001～3.512です。

- Art-Netデバイスの小さな歯車ボタンを押して、プロパティウィンドウを表示します。設定の説明については、Art-Net設定を参照してください。

"Unpolled"デバイスと"unknown"デバイスは、Art-Netノードとして表示される場合があります。

- ポーリングされていないデバイスは、特定のArt-Netデバイスに4つ以上の接続を確立できる 'rolling extra'です。Art-Net仕様では、各デバイスが最大4つのユニバースのみをアドバタイ

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

ズできるため、さらに追加する必要がある場合は、コンソールで5番目、6番目などのユニバー
スを考案する必要があります。

- 不明なデバイスとは、Art-Netポーリング応答を適切にフォーマットしないため、コンソール
が入力デバイスか出力デバイスかを認識しないデバイスです。

19.2.4 その他のART-NETリソース

Art-Netの詳細については、Artistic Licenceが発行したArt-Net標準を参照してください。

19.3 CITPでアクティブなフィクスチャーを使用

CITPは、ライティングデバイスが情報を通信および共有できるようにするスタンダードシステムです。
これは多くの場合、メディアサーバーで使用され、コンソールがサーバーからメディアサムネイル画
像とレイヤー情報を取得できるようにします。サムネイル画像は、コンソールでメディアクリップを
選択するために使用できます。

このセクションは、Synergyシステムを使用してTitanコンソールと通信するAiメディアサーバーには
適用されません。

19.3.1 CITP設定の例

TitanでHippotizerをセットアップする方法の例です。

1. コンソールとHippotizerをネットワークに接続します。（他のデバイスが接続されていない
場合は、クロスオーバーパッチケーブルを使用して、Hippotizerをコンソールに直接接続で
きます）。
2. コンソールとHippoのIPアドレスとサブネットマスクを、それらが同じアドレス範囲
（192.168.0.1と192.168.0.2など）になるように設定します。
3. Titan MobileまたはTitan Simulatorを使用している場合は、PCのファイアウォールが無効
になっていることを確認してください。また、Hippoマシンがファイアウォールを実行して
いないことを確認してください。
4. Hippoシステムを実行します。CITPコンポーネントが実行されていることを確認します。
5. システムメニュー（<AVO> + <DISK>）に移動し、[DMX Settings]を選択します。

6. 左側のArt-Netの下に、HippoとIPアドレスが表示されます。それをクリックしてから、右側で、使用するDMXラインをクリックします。
7. 右側に割り当てられたHippoノードで、歯車ボタンをクリックし、Hippoのユニバース設定と一致するようにユニバースナンバーを設定します。
8. <EXIT>を押して、デフォルトメニューに戻ります。
9. Toolsメニューのオプションを使用して、コンソールソフトウェアを再起動します。(Titan Mobile、Titan Go、またはSimulatorの場合は、Titanソフトウェアを閉じて再起動します。)
10. パッチモードに入り、[Active Fixtures]を選択します。HippoとそのIPアドレスがソフトキーオプションとして表示されます。
11. Hippoを選択し、DMXラインをステップ6で設定したラインと一致するように設定します。
12. 空のフィクスチャーハンドルを押してパッチします。コンソールは、必要なレイヤーとマスターレイヤーを一連のフィクスチャーボタンとして自動的にパッチします。
13. 次に、フィクスチャーを選択してAttribute Editorウィンドウを開くと、メディアのサムネイルが表示されます。

次回システムを起動するときは、コンソールを起動する前にHippoの電源が入っていることを確認してください。

別のDMXアドレスにリパッチする場合は、Hippotizerソフトウェアを再起動する必要があります。DMXライン間を移動する場合は、Art-Netノードもリセットする必要があります。

19.4 IPアドレッシングのクイックガイド

ネットワーク上のすべてのデバイスには、一意のIPアドレスが必要です。IPアドレスの形式はw.x.y.zです。ここで、w、x、y、zは0~255の数字です。(例：192.168.0.1) アドレスは手動で設定することも(**Static** IPアドレスと呼ばれます)、ネットワークによって自動的に割り当てられることもできます(**DHCP**と呼ばれるシステムを使用)。ライトニングネットワークでは通常、静的アドレス指定が使用され、セットアップに少し時間がかかりますが、各デバイスのアドレスが何であるかを確実に知ることができます。

デバイスがネットワーク上で相互に"see (認識)"できるようにするには、デバイスが同じ**Subnet**内にある必要があります。これはIPアドレスの最初の部分です。各デバイスには**Subnet Mask**があ

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
03-5843-4354

り、デバイスが相互に認識できるようにするために一致する必要があるIPアドレスの部分と、異なる必要がある部分を設定します。

サブネットマスクは多くの場合255.255.255.0に設定されます。これは、w xとyの数値は一致する必要がありますが、zの数値は異なる必要があることを意味します。したがって、コンソールが192.168.1.1に設定されている場合、サブネットは192.168.1.zになり、他のすべてのデバイスは192.168.1.2、192.168.1.3などになります。

IPアドレスがDHCPによって割り当てられている場合、サブネットマスクは自動的に設定されます。サブネットマスクは、/ 24または/ 8と呼ばれることもあります。これは、マスクで1に設定されたビット数です。マスクのそれぞれの数値は8ビットであるため、255.255.255.0は/ 24または255.0.0.0と呼ぶこともできます。/ 8になります。

19.4.1 IPアドレスとサブネットマスクの選択

適切なIPアドレスとしてネットワークを設定する上で最も難しい部分です。ネットワークで使用しているものと、変更できるIPアドレスと変更できないIPアドレスに完全に依存します。一部の古いArt-Net機器は、アドレス範囲2.x.y.zまたは10.x.y.zに固定されています。これは、他のすべての機器もその範囲を使用する必要があることを意味します。ただし、どの機器も修正されていない場合は、アドレス範囲192.168.1.xがよく使用されます。

以下は、Titanコンソールを使用する標準的な照明ネットワークのいくつかのシナリオ例と、設定する必要のあるIPアドレスです。これらは動作が保証されていませんが、シナリオがネットワークに一致する場合は試してください。

TitanおよびTNP、すべての出力は標準DMX：

デバイス	IPアドレス	Subnet Mask
Titan Console	192.168.1.30	255.255.255.0
TNP	192.168.1.31	255.255.255.0

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

TitanはArt-Net Fixtures（およびDMX）を介して出力：

デバイス	IPアドレス	Subnet Mask
Titan Console	10.100.100.100	255.0.0.0
Art-Net Fixtures	10.x.y.z *	255.0.0.0

(2.x.y.zの範囲は、必要に応じてArt-Netにも使用できますが、以下のプライベートアドレスの範囲に関するセクションを参照してください。)

* x、y、zの組み合わせがこれらのフィクスチャーに固有である場合。

Art-Net（およびDMX）を介して出力するTitanおよびTNP：

デバイス	IPアドレス	Subnet Mask
Titan Console	2.100.100.100	255.0.0.0
TNP	2.100.100.101	255.0.0.0
Art-Net Fixtures	2.x.y.z *	255.0.0.0

または：

デバイス	IPアドレス	Subnet Mask
Titan Console	10.100.100.100	255.0.0.0
TNP	10.100.100.101	255.0.0.0
Art-Net Fixtures	10.x.y.z *	255.0.0.0

* x、y、zの組み合わせがこれらのフィクスチャーに固有である場合。



IPアドレスのマスクされていない部分が255に設定されている場合、これはブロードキャストアドレスとして機能するため、IPアドレスで255を使用しないことをお勧めします。（例えば、マスクが255.255.255.0の場合、192.168.1.255はブロードキャストアドレスになります。

10.255.255.255は、マスクが255.0.0.0の場合にブロードキャストされます。

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

19.4.2 ネットワークがインターネットに接続されている場合

可能であれば、外部接続のない照明専用のネットワークを使用する必要があります。ただし、ネットワークをインターネットに接続する必要がある場合は、次の範囲のプライベートIPアドレスのいずれかを使用することが重要です。これらは、インターネットにルーティングされない特別なIPアドレスです。

Start Address	Final Address	Subnet Mask
10.0.0.0	10.255.255.255	255.0.0.0 (/8)
172.16.0.0	172.31.255.255	255.240.0.0 (/12)
192.168.0.0	192.168.255.255	255.255.0.0 (/16)



Art-Netの場合、このアドレス範囲に固定されているデバイスがある場合は、10.x.y.z範囲を使用する必要がある場合があります。

20. TITANコマンドのクイックリファレンス

一部のコマンドでは、コマンドを完了するために<ENTER>が必要になる場合があります。このリファレンスでは、<ENTER>は省略されています。

[]は、コンソールのソフトキーを意味します。

< >はラベル付けされたボタンを意味します。

{ }はハンドルボタンを意味します。{Cue}は、キュープレイバックハンドルのブルーのボタンを意味します。

数字はテンキーで入力します。

販売店：裏方屋ドットコム
info@urakataya.com
<https://www.urakataya.com>
 03-5843-4354

使用可能なボタンは、使用しているコンソールによって異なる場合があります。コンソールにボタンがない場合は、ソフトキーにも同じ機能が用意されています。

このガイドの一部のボタンは名前が変更されているため、古いボタン名とそれに対応する新しいボタンのリストを次に示します。

旧名称	新名称
Connect	Cue
SET	TIME

20.1.1 フィクスチャー

<FIXTURE> 1 <THROUGH> 10

フィクスチャー1～10を選択します。

<FIXTURE> 1 <THROUGH> 10 <AND> 20 <AND> 25

フィクスチャー1～10および20、25を選択します。

<FIXTURE> 5 <@> <@>

フィクスチャー5を最大インテンシティで配置します。

<FIXTURE> 1 <THROUGH> 60 <@> 75

フィクスチャー10～60を75%のインテンシティで配置します。

<GROUP> 2 <@> <@>

グループ2を最大インテンシティにします。

<GROUP> 2 <@> 75

グループ2をインテンシティ75%にします。

セルフフィクスチャー (サブフィクスチャー)

<.> m

選択したフィクスチャーのセルmを選択します。

<.>

選択したフィクスチャーのすべてのセルを選択します。

n <.>

フィクスチャーnのすべてのサブフィクスチャーです。

1 <THROUGH> 5 <.> 2

フィクスチャー1から5の2番目のセルを選択します。

<.> <THROUGH> <.> j

<THROUGH> <.> j

選択したすべてのフィクスチャーのセル1からjを選択します。

<.> m <THROUGH>

セルm->選択したすべてのフィクスチャーの最後です。

<.> m <THROUGH> <.>j

<.> m <THROUGH> i

サブフィクスチャーm-> jまたは選択したすべてのフィクスチャーです。

n <THROUGH> i<.>

フィクスチャーn-> iのすべてのサブフィクスチャーです。

n <THROUGH> i<.>j

フィクスチャーn-> iのサブフィクスチャーj

n <THROUGH> <.>j

サブフィクスチャー1->フィクスチャーnのj

n <.> <THROUGH>

フィクスチャーnのすべてのサブフィクスチャー->タイプnの最後の連続

n <.> <THROUGH> i

サブフィクスチャー1->フィクスチャーnのi

n <.> <THROUGH> i<.>j

サブフィクスチャー1-> jフィクスチャーn-> i

20.1.2 SELECT IF

<Select If> <@><@>

インテンシティ0%を超えるすべてのフィクスチャーを選択します。

<Select If> <@> <THROUGH> 50

インテンシティ50%を超えるすべてのフィクスチャーを選択します。

<Select If> <@> 50 <THROUGH>

インテンシティが50%未満のフィクスチャーをすべて選択します。

20.1.3 レコード

<RECORD> {Cue list} {Cue list}

リストの最後にキューを追加します。

<RECORD><CUE><CUE>

ライブキューをプログラマーとマージします。

<RECORD><CUE>90.1

接続されたキューリストのキュー90.1をプログラマーとマージします。このキューが存在しない場合は作成されます。

<RECORD><CUE>1 {Through} 10 <AND> 20

プログラマーの内容をキュー1から10および20にレコード/マージします（ソフトキーからコピー/マージ/置換を選択するか、<ENTER>キーを2回押してマージします。

<RECORD> <POSITION><CUE><CUE>

プログラマーからのポジションを除くすべてをライブキューとマージします。

<RECORD> <OPTIONS> <POSITION><CUE><CUE>

プログラマーからの位置のみをライブキューとマージします。

20.1.4 コピー、キューリストへの移動

<COPY> {Cue list} n <ENTER>

キューnをコピーして、キューリストの最後に追加します。

<COPY>/<MOVE> {Cue list} 1 <THROUGH> 10 [NOT] 5 <AND> 20 <@> n

**<COPY>/<MOVE> {Cue list} 1 <THROUGH> 10 [NOT] 5 <AND> 20 <ENTER> n
<ENTER>**

キュー1、2、3、4、6、7、8、9、10、20をコピーまたは移動し、キューnの後に挿入します。

**<COPY>/<MOVE> {Cue list} 1 <THROUGH> 10 [NOT] 5 <AND> 20 <@> <@>
<COPY>/<MOVE> {Cue list} 1 <THROUGH> 10 [NOT] 5 <AND> 20 <ENTER>
<ENTER>**

キュー1、2、3、4、6、7、8、9、10、20をコピーまたは移動し、キューリストの最後に挿入します。

**<COPY>/<MOVE> {Cue list} 1 <THROUGH> 10 [NOT] 5 <AND> 20 <@>
{target playback} n**

**<COPY>/<MOVE> {Cue list} 1 <THROUGH> 10 [NOT] 5 <AND> 20 <ENTER>
{target playback} n <ENTER>**

キュー1、2、3、4、6、7、8、9、10、20をコピーまたは移動し、ターゲットプレイバックのキューnに挿入します。

20.1.5 削除

<DELETE><CUE>n

接続キューリストからキューnを削除します。

20.1.6 インクルード

<INCLUDE><CUE>n

接続キューリストからプログラマにキューnを含めます。

20.1.7 タイム

<TIME> 5

5秒のフェードイン

<CUE> 3 <TIME> 5

接続されたプレイバックのキュー3で5秒のフェードイン

<TIME> <FIXTURE> 5

選択したフィクチャーのすべてのアトリビュートに対して5秒のフェードイン

<TIME> <FIXTURE> <GOBO> 5

販売店：裏方屋ドットコム

info@urakataya.com

<https://www.urakataya.com>

03-5843-4354

選択したフィクスチャーのゴボアトリビュートグループの5秒のフェードイン

<TIME> <FIXTURE> <@> <B@> 5

選択したフィクスチャーのホイールBに接続されたアトリビュートの5秒のフェードイン

<TIME> 5 <@> 3

5秒のフェードイン、3秒のディレイ

<TIME> 5 <AND> 2

5秒フェードイン、2秒フェードアウト

<TIME> 1 <THROUGH> 10

時間は選択順序に従ってフィクスチャー全体に広がります。

20.1.8 キューリスト

<CUE> n <GO>

キューnに移動（接続されたキューリスト内）

5 <GO>

プログラムされたキュータイムの代わりに5秒のフェードで次のキューを実行します。

<CUE> 3 <ENTER> 5 <GO>

プログラムされたキュータイムの代わりに5秒のフェードでキュー3にジャンプします。