

Titan v13

ユーザーマニュアル



目次

1. クイックスタート
2. コンソールについて
3. 接続方法と Titan の基本
4. パッチ
5. デイマーとフィクスチャーの制御
6. パレット
7. シェイプとピクセルマッパーエフェクト
8. キュー
9. チェイス
10. キューリスト
11. キャプチャビジュアライザー
12. シナジーと AI へのリンク
13. ショーの実行
14. リモートコントロール
15. TITAN NET プロセッサの操作
16. システムメニューとユーザー設定
17. フィクスチャーパーソナリティ
18. コンソールのネットワーク
19. TITAN コマンドのクイックリファレンス



コンソールの損傷や重要なデータの損失を防ぐために知っておくべき重要な情報



知っておくと便利な情報



効率的に使用するために役立つ便利なヒント

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（キーボード入力での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 4.1.3](#)）

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に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 4.2](#)）

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、<View/Open> の次に <Patch> を押します。（[セクション 4.2.1](#)）

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 5.1.2](#)）<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 5.1.5](#)）

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グボタンのいずれか）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 5.1.4](#)）

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録されています。（[セクション 5.3.1](#)） グループ内のフィクスチャーのレイアウトも、ピクセルマップ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 7.1.1](#)）

または、シェイブライブラリ画面 (<Open/View>, [Open Workspace Window], [Shape Library]) からシェイプ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、シェイプを構成します。スプレッドはシェイプ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 7.2](#)）

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 7.6](#)）

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 8.1.2)

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 9.1.1)

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 mk1 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 9.5)

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

記録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、記録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 6.1.2](#)）

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、テンキーでフィ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 6.5](#)）

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、マルチユーザー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 13.7](#)）

システムモードへの切り替えは、(<Avo>を押しながら<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 6.5](#)）

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 18.2.1](#)）

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 <Disk>を押して [User Settings] を選択します。（[セクション 16.1.6](#)）



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



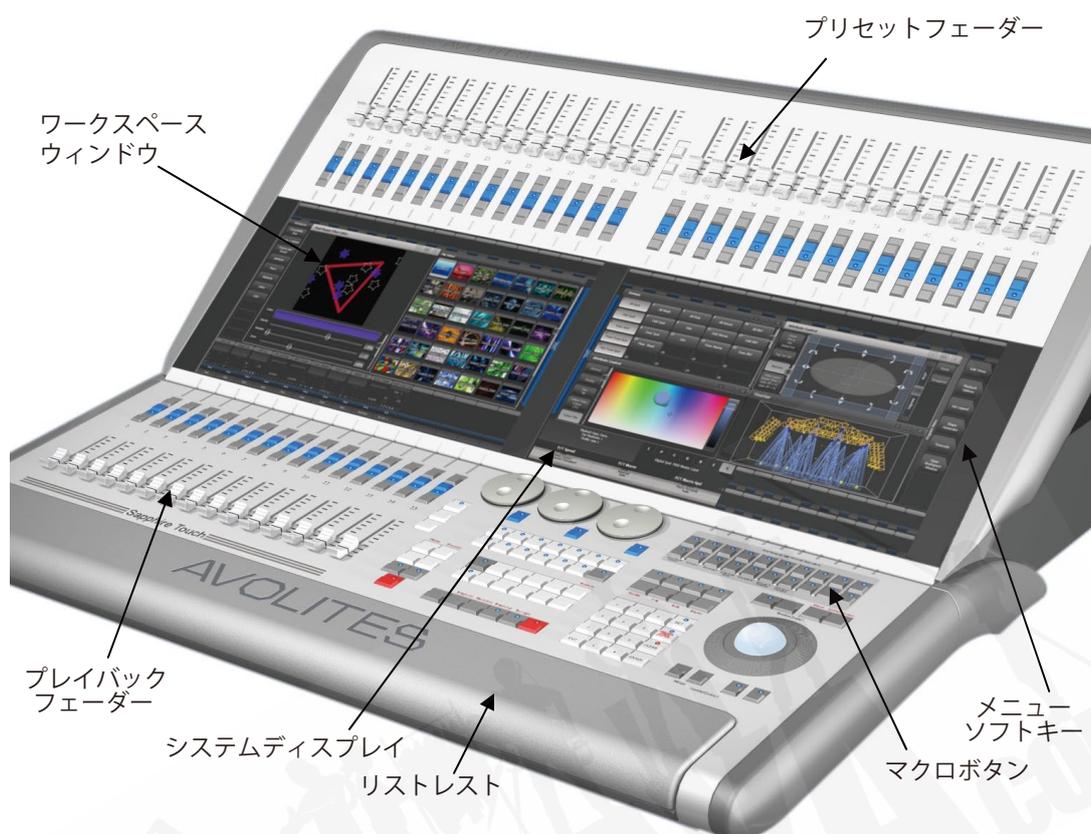
SAPPHIRE TOUCH には、4つのメインコントロールエリアがあります。

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。

プレイバックフェーダーは、キューとプログラム選択、制御します。

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。

プログラミングとセットアップコントロールは、コンソールの構成及びプログラムし、マクロ / エグゼキューターボタンを使用すると、頻繁なキーシーケンス、画面レイアウト、グループやプログラムを保存できます。



メインコントロール

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。

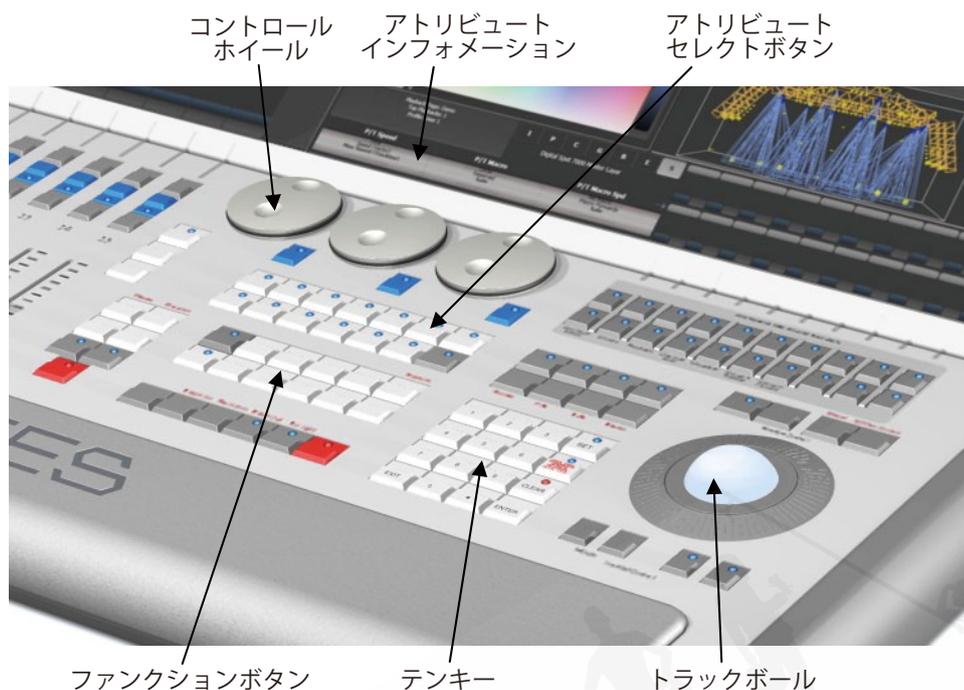
タッチスクリーン上の**システムスクリーンエリア**は、コンソールの中核で、何が起きているかを表示します。ディスプレイのこの部分には、現在何をしているかによって、様々な情報画面を表示されます。

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]

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。

マクロボタンには、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。プレイバックもここに保存できます。ボタンのすぐ上にあるディスプレイにはボタンのレジェンドが表示されます。

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。**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。



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。

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。

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。

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。

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。



コンソールの前面にあるリストレストを持ち上げれば便利な収納トレイがあります。左側には、ショーを保存するためと、電源/ディスクインジケータライト用の USB ソケットがあります。右側には電源スイッチがあります。

背面パネル



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。

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。

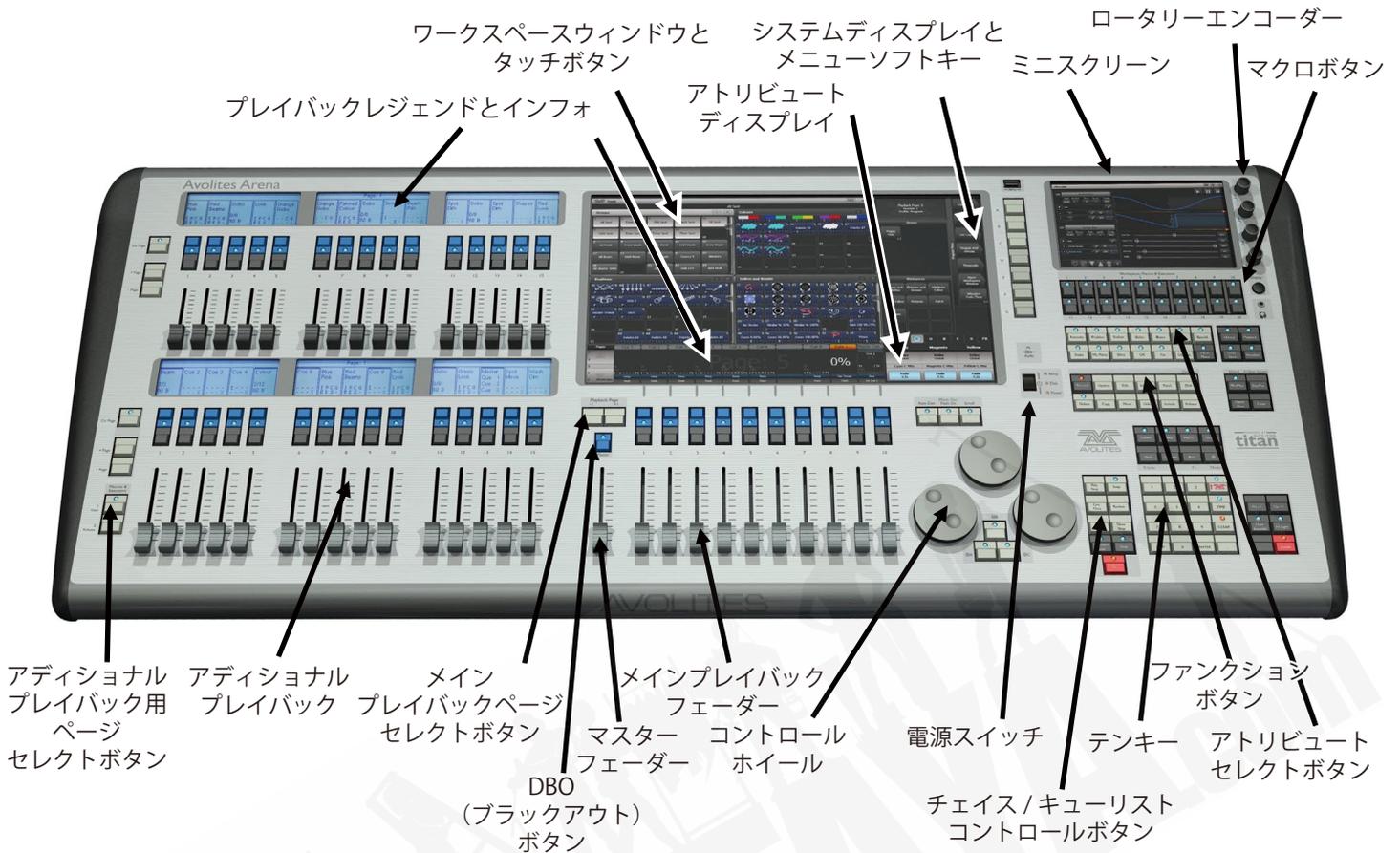


タッチスクリーンには、フィクスチャー、パレット、グループセレクトボタンが含まれています。また、プレイバックフェーダーのレジェンドを表示し、画面右上に現在のメニューページとソフトキーボタンを表示します。

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。

ミニスクリーンは、別のタッチスクリーンとアディショナルマスターまたは4つのロータリーエンコーダーを使用したプレイバックを提供します。**マクロボタン**を使用すると、頻繁なキーシーケンスが保存できます。

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

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。

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。

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]

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感じです。

マクロボタンには、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。プレイバックもここに保存できます。

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。

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。**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。15 の中の 2 つのバンクにある**アドিশ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。

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。

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。

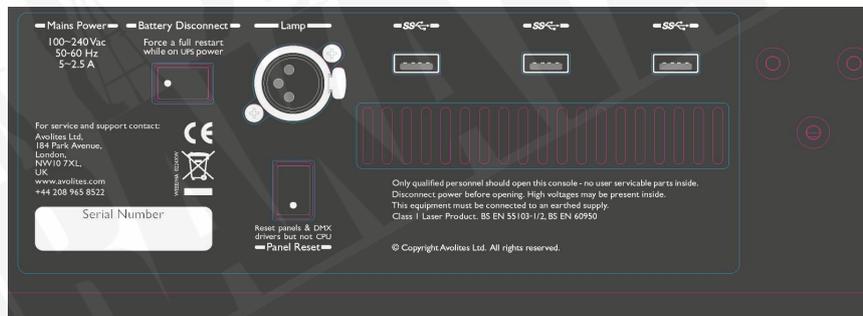
ファンクションボタンは、キューの保存、コピー、パッチング、ディスクへの保存などを実行するために使用します。これらのボタンはアクティブになっているとライトが点灯します。

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。

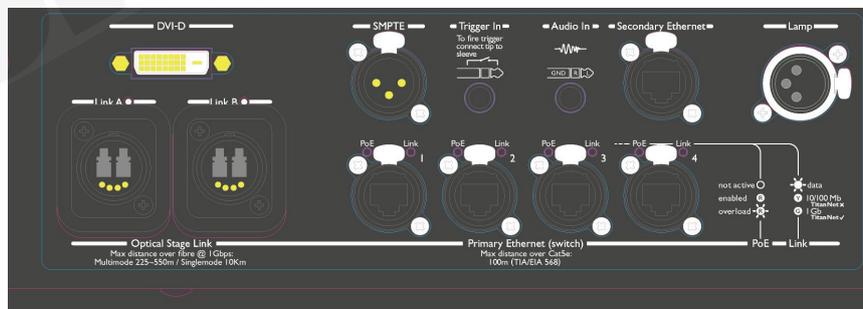
下部の（赤）ボタンを使用すると、フィクスチャーを特定でき、プログラミング中にフィクスチャーをスタートポジションに設定できます。

背面パネル（3分割にして表示しています）

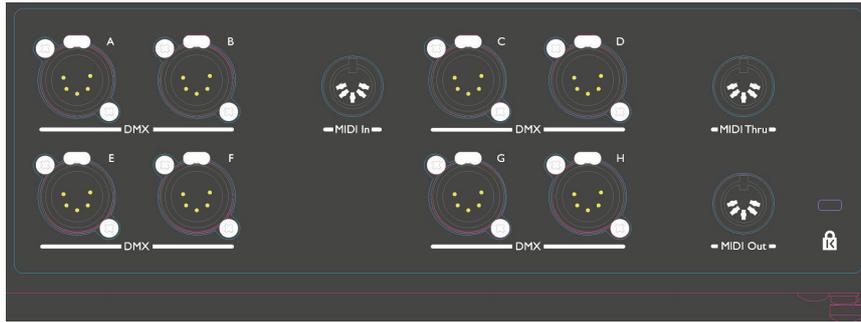
USB とリセットボタン



モニターとネットワーク



DMX と MIDI



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 Opticon 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：

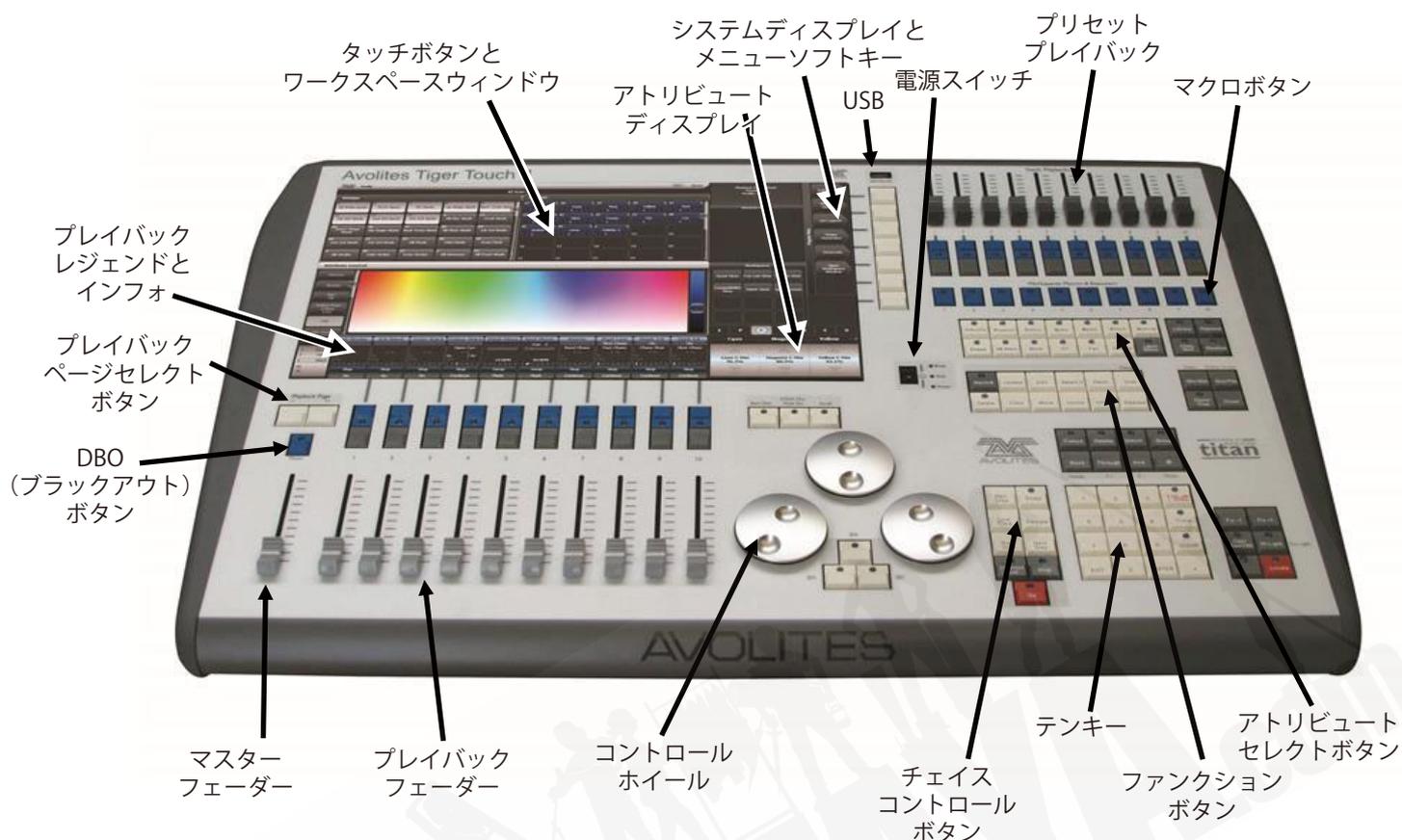
タッチスクリーンには、フィクスチャー、パレット、グループセレクトボタンが含まれています。また、プレイバックフェーダーのレジェンドを表示し、画面右上に現在のメニューページとソフトキーボタンを表示します。

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。

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）プレイバックとマクロボタンが提供されます。頻繁なキーシーケンスの保存を許可します。

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。

(注：Tiger Touch の Mk.1 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。)



メインコントロール

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。

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。

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]

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 8.1.2 をご覧ください。)

マクロボタンには、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。プレイバックもここに保存できます。

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。

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。**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。

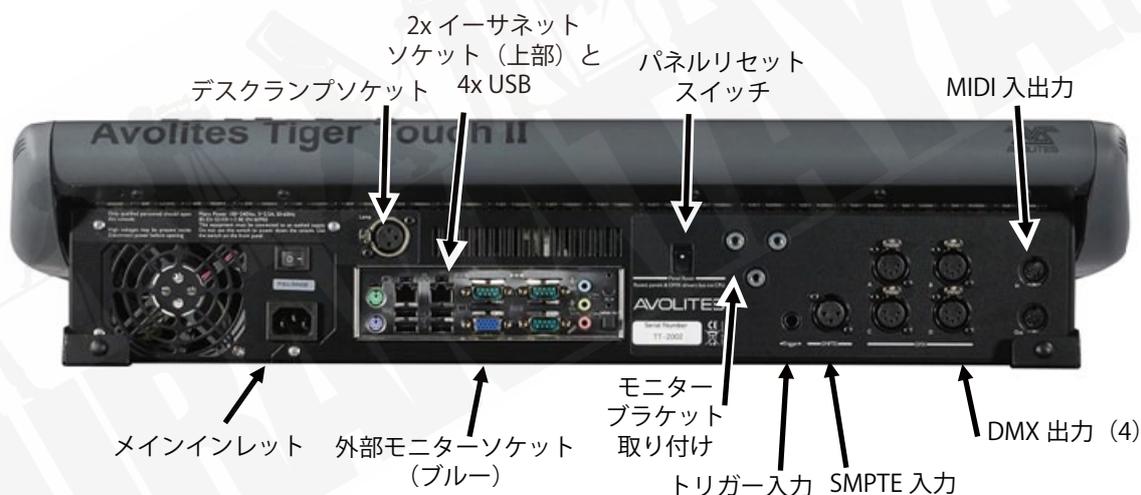
モードスイッチでは、プログラミング、実行またはシステムの動作モードを選択できます。

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。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。

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。

ブルーの**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。

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。

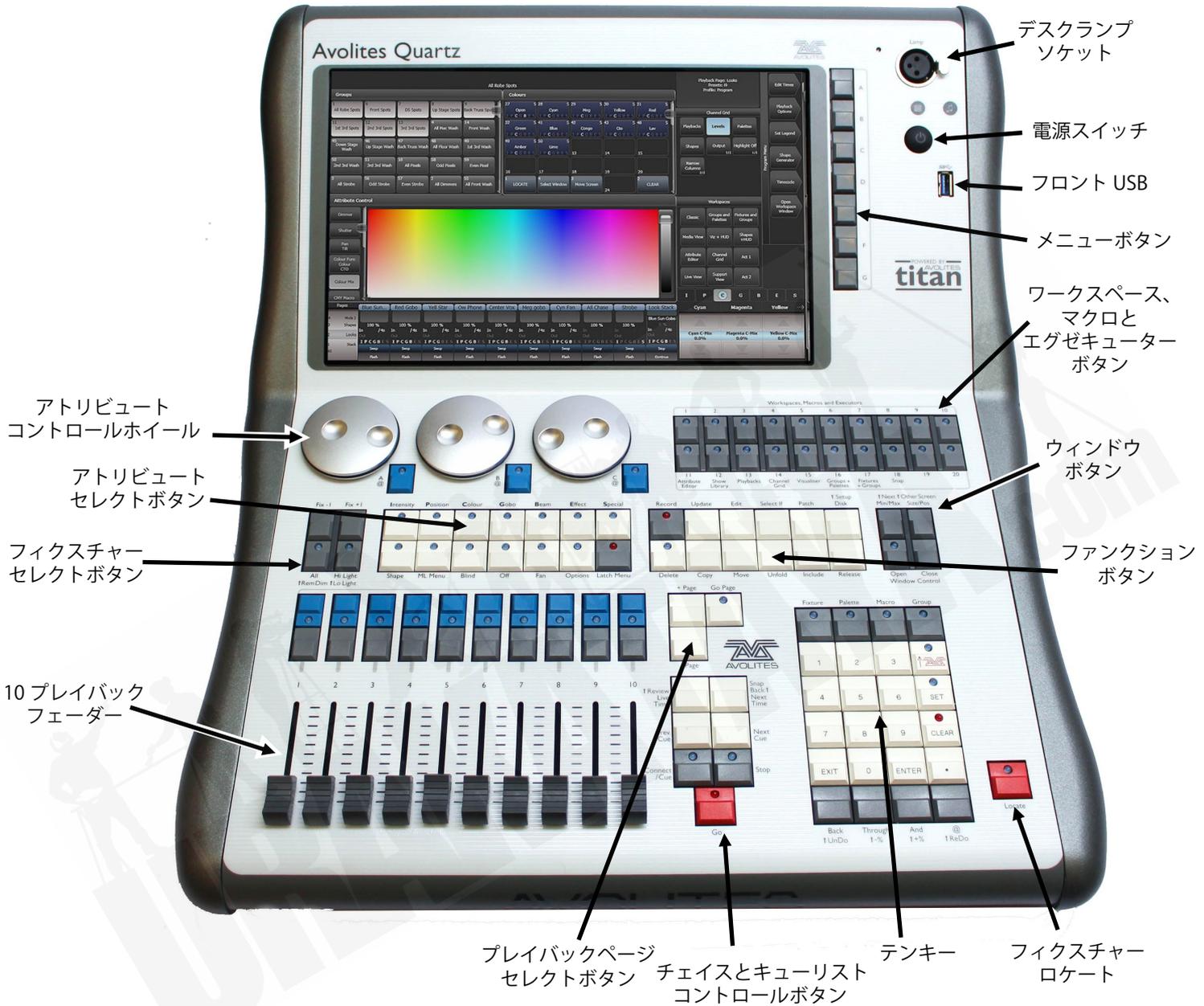


背面パネル

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わかりいただけます。

- ・ 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。
- ・ 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。

2.4 QUARTZ



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。フィクチャーのアトリビュートを設定したり情報ウィンドウを表示します。

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。

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ことが示されています。それぞれのキーのオプションはコンソールが何をすること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]

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。**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。

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。

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。

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。

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。

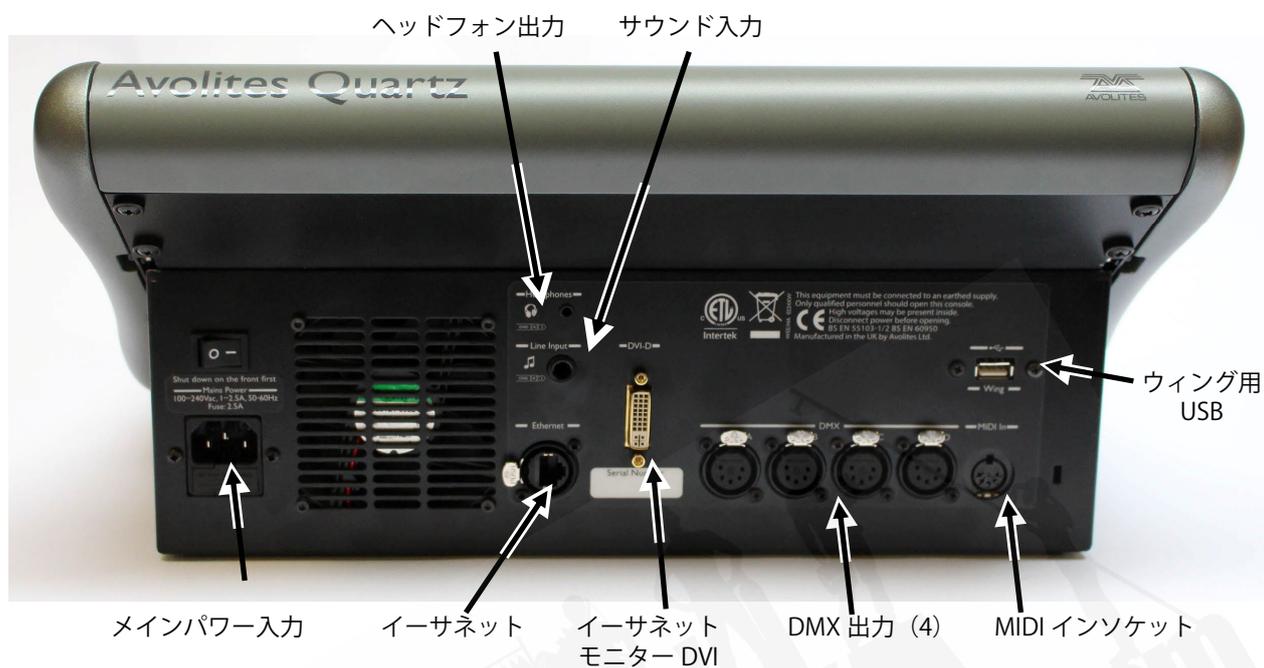
ファンクションボタンは、キューの保存、コピー、ディスクへの保存などの機能を実行するために使用します。

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。

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。

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し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。

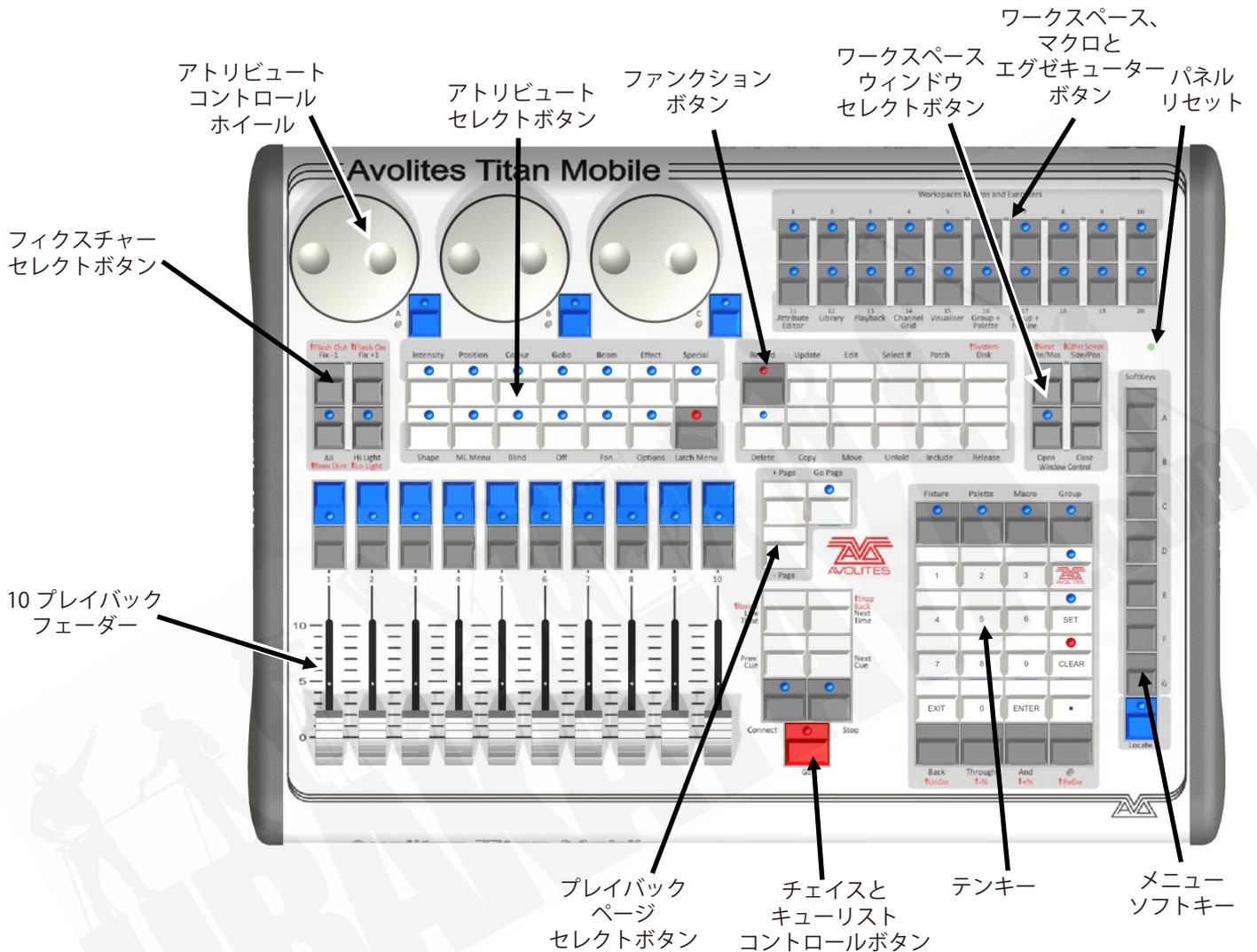
接続パネル



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。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ください。背面のUSBコネクタを使用してウィングまたは外部タッチスクリーンが接続できます。

2.5 TITAN MOBILE

Titan Mobile は、Titan ソフトウェアを実行している PC またはラップトップに接続する USB ウィングです。(Windows 7 以降、64 ビット)



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。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。

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。

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

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。

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。

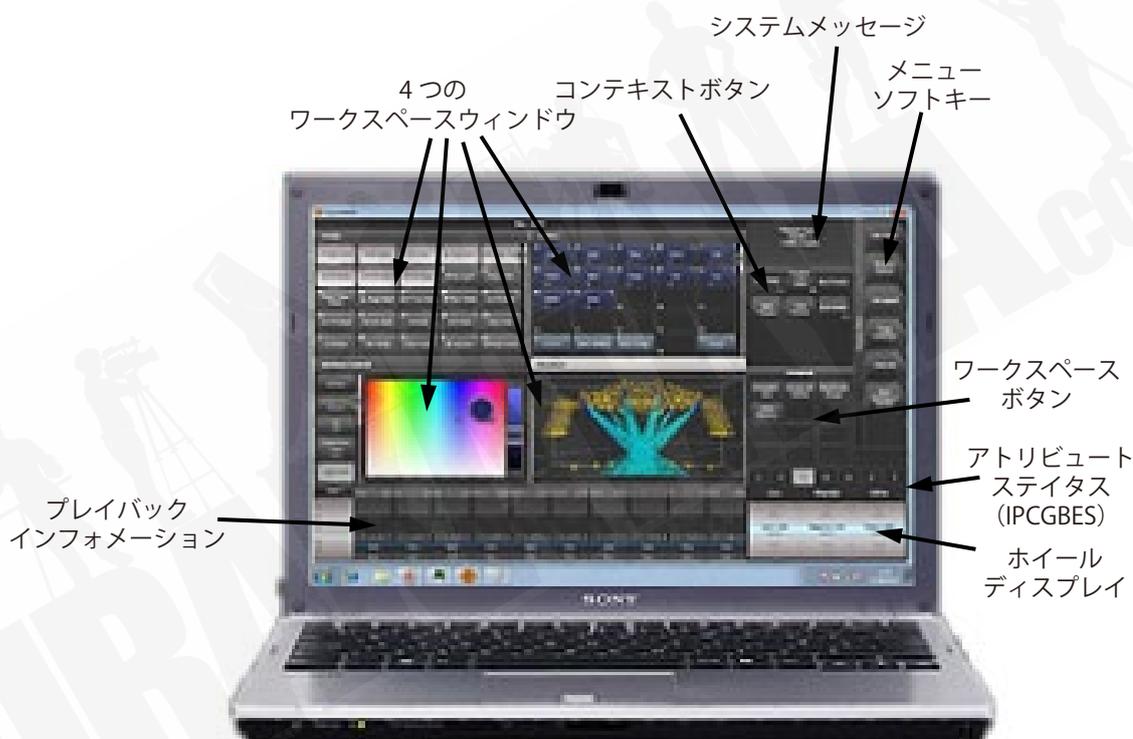
ファンクションボタンは、キューの保存、コピー、ディスクへの保存などの機能を実行するために使用します。

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。

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。

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。



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、フィクスチャーの選択、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。

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。

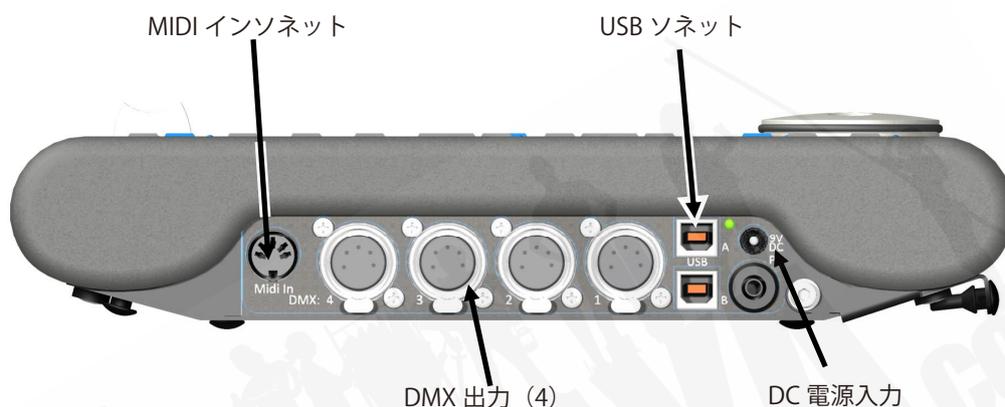
システムプロンプトは、メニューキーの左端に表示されます。その下には、実行している操作に関連するときに表示されるコンテキストボタンがあります。

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

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。

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



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。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、パネルの電力は USB 接続にて供給されます。一部のラップトップ USB ポートでは十分な電力が供給されない場合があります。その場合は、DC 電源入力を使用して、Avolites から入手可能な外部 9V DC 電源にて接続することが可能です。
- 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 ドングルです。(Windows 7 以降、64 ビット) 両方のドングルには 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。



T2 は、2 つの 5 pin XLR で 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 トリガー用の USB MIDI デバイスを使用できるため、MIDI フェーダーを使用でき、Titan Mobile フェーダーウィングで使用できます。



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、ドングルを差し込む前に PC に Titan PC Suite ソフトウェアをインストールします。(次のチャプターを参照してください。)



古いケーブルバージョンの Titan One ドングルには 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。

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)

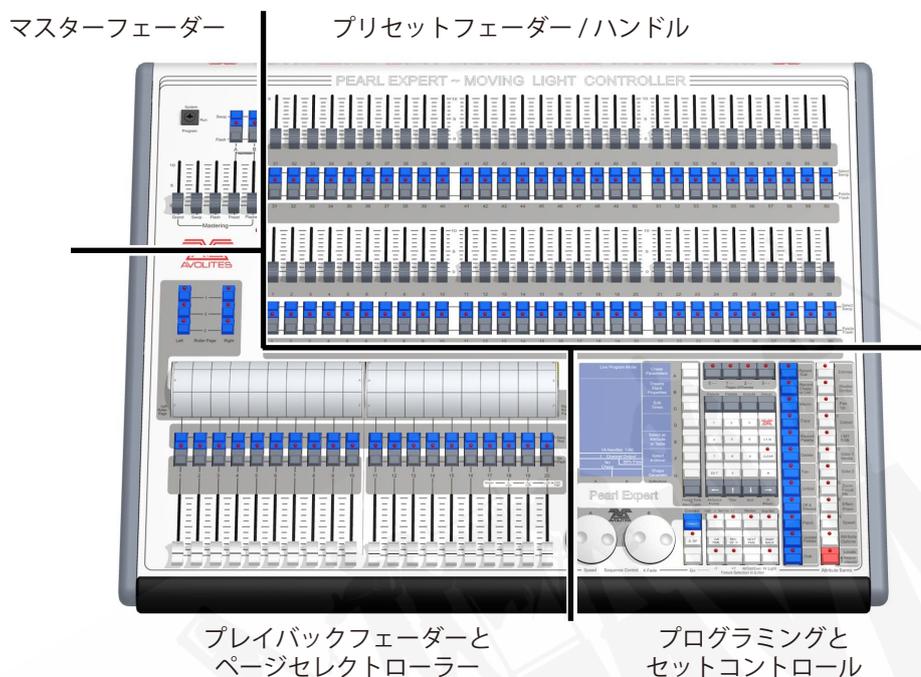


TitanNet Processorは、コントロールサーフェスの無いコンソールです。ショーのDMXラインは、コンソールの処理を別ユニットにオフロードすることで16を超えて拡張できます。

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 15](#)では、TNPの操作について説明します。

2.8 PEARL EXPERT AND TOUCH WING



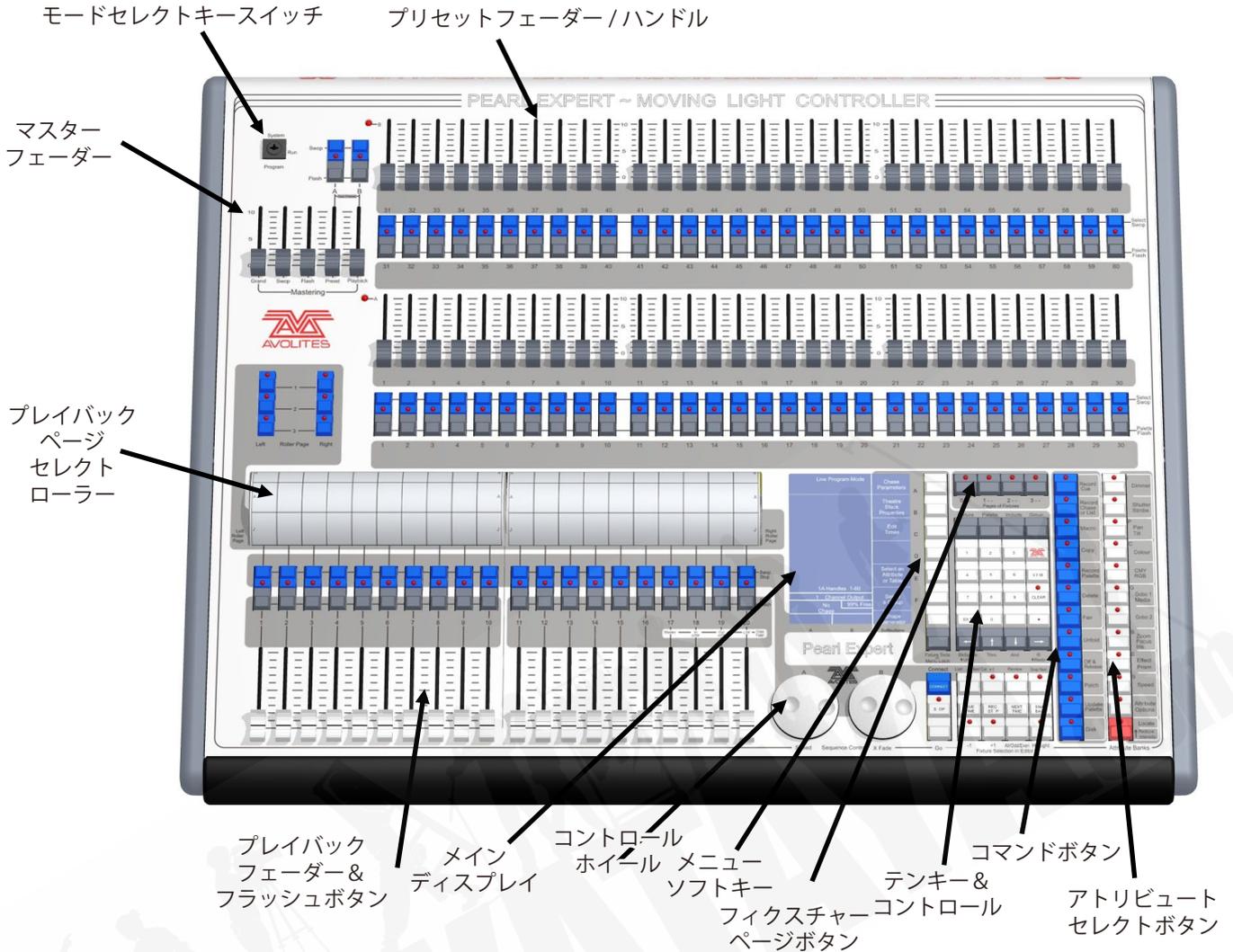
Pearl Expert には、4つのメインコントロールエリアがあります。

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。

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。)

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。

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

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。

モードセレクトキースイッチで、プログラミング、実行、またはシステムのオペレーションモードを選択します。

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。

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。

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。

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。

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。

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]

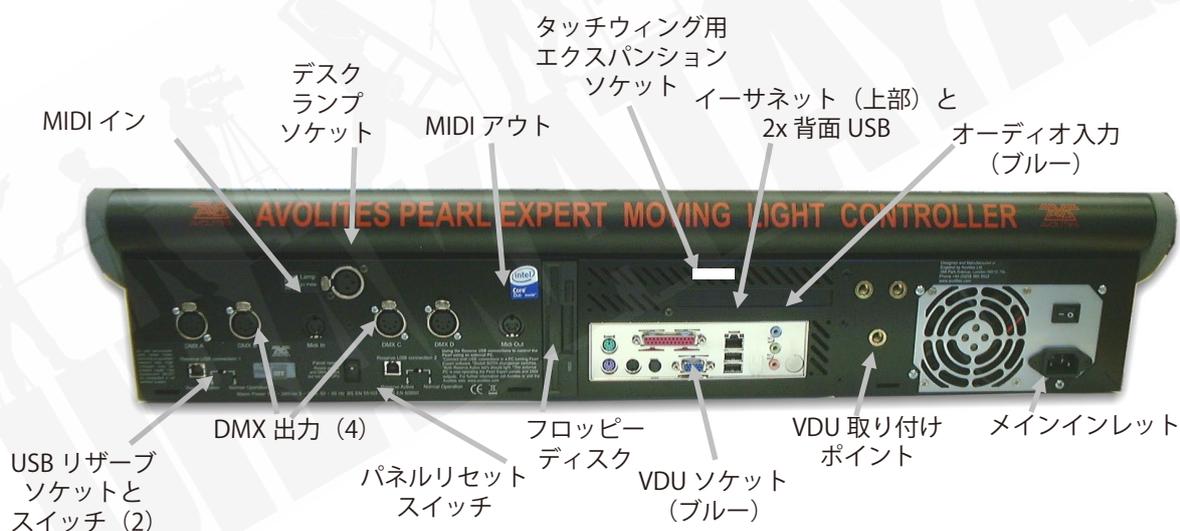
テンキー及びその他のコントロールボタンは、コンソールで値を入力しコントロールを変更するために使用します。

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。

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。

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。

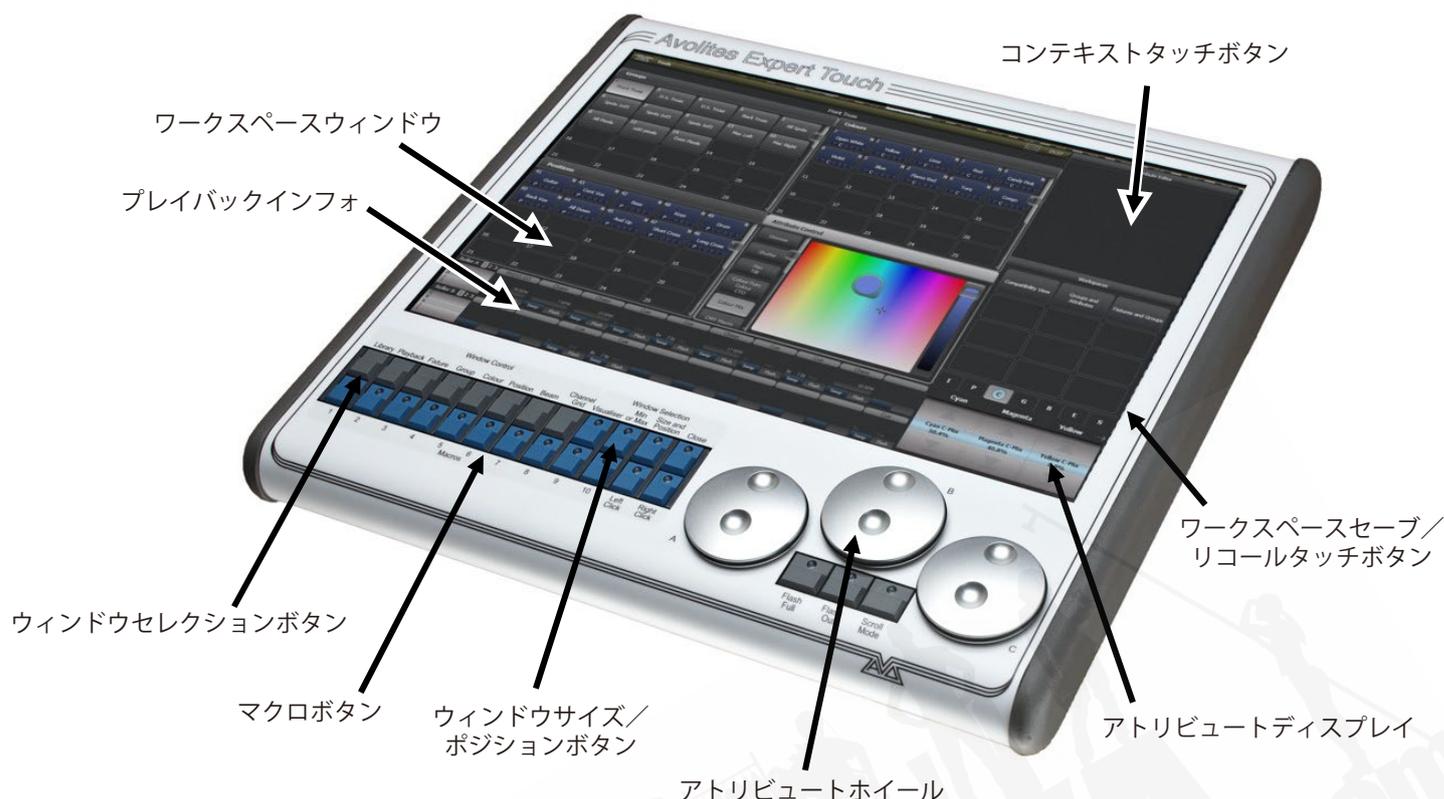
QWERTY キーボード及びマウスタッチパッドは、コンソール前面の引き出しにあります。



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。

- ・ 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。
- ・ USB リザーブソケットとスイッチは拡張用です。スイッチは 'Normal operation' に設定する必要があります。



The Pearl Expert Touch Wing

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、フィクスチャー、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 インターフェイスをご提供します。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。

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。

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。

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。

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。

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。

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、それぞれレジェ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。

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ファンクションインフォメーションを表示する場合は、メインコンソールでウィングビューワークスペースウィンドウを開きます。





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



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(Sapphire Touch、Arena、他のコンソールではオプションです)、電源が切れると画面上のツールバーが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時ツールバーが赤に変わります。

Arenaのみ：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分間動作し続けます。これは、バックアップコンソールがArenaのネットワークスイッチを介して実行している場合、ステージへのネットワークリンクを失うことなくArenaの電源を入れ直すことができるため重要です。

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、リストラ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。

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。Arena 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 ドングルを 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。



Titan v7 以降、Windows XP 及び Vista はサポートされなくなりました。PC は、Windows 7、Windows 8.1、または Windows 10 の 64 ビットバージョンを実行している必要があります。

最高の使いやすさを実現するには、PC にタッチスクリーンが必要です。そうでない場合は、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。

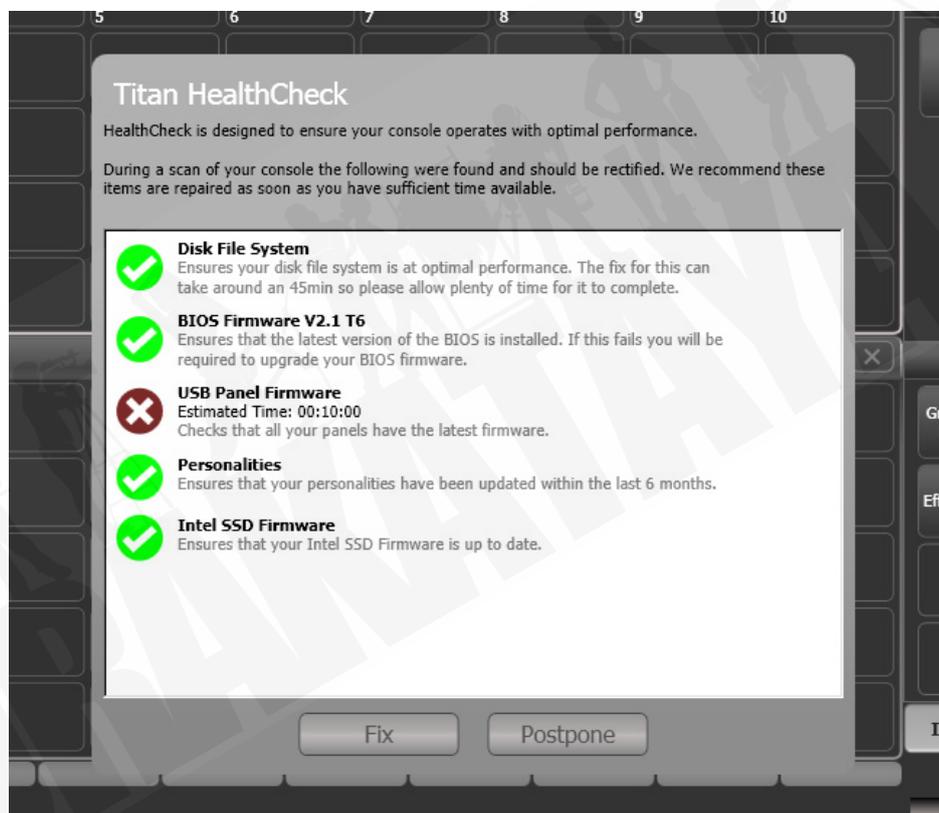
通常、電力は USB 接続から供給され、外部 DC 電源ソケットは使用しませんが、PC に多くの他の USB デバイスが接続されている場合、または一部のラップトップパソコンの場合、外部 DC 電源が必要になる場合があります。必要な電源は、9~12 ボルト 800mA DC です。コネクタ：2.5mm 穴、外径 5.5mm、長さ 9.5mm、ワイヤードセンターピンプラス。パーツナンバーの例：DCPP2

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 16.8.2](#)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 16.8.2](#)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 16.5.1](#)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 18](#) を参照してください。)

Arena には、イーサネットスイッチが組み込まれており光ネットワーク接続ができます。Arena コンソールのネットワーク接続方法の詳細は[セクション 18](#) を参照してください。



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、パッシブスプリッター (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

追加モニターをコンソールに接続することができます。(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に追加のウィンドウスペースが与えられ、ビジュアライザーまたは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、Windows タッチ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。ご使用の PC に機能があるならば、Titan Mobile は 2 台のモニターをサポートしているのでご使用いただけます。

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 <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 16.2](#)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 Exper 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 RJ45 ネットワークを使用して、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より多くの DMX ユニバースを操作でき、バックアップ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。Arena には、コントロールネットワークに直接ファイバー接続ができるいくつかのネットワークポートまたは 1 つか 2 つの光ファイバー端末があります。

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) 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。) システムモードからデスクランプの明るさを設定できます。

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。利用可能なウィングの詳細は[セクション 2.9](#)を参照してください。

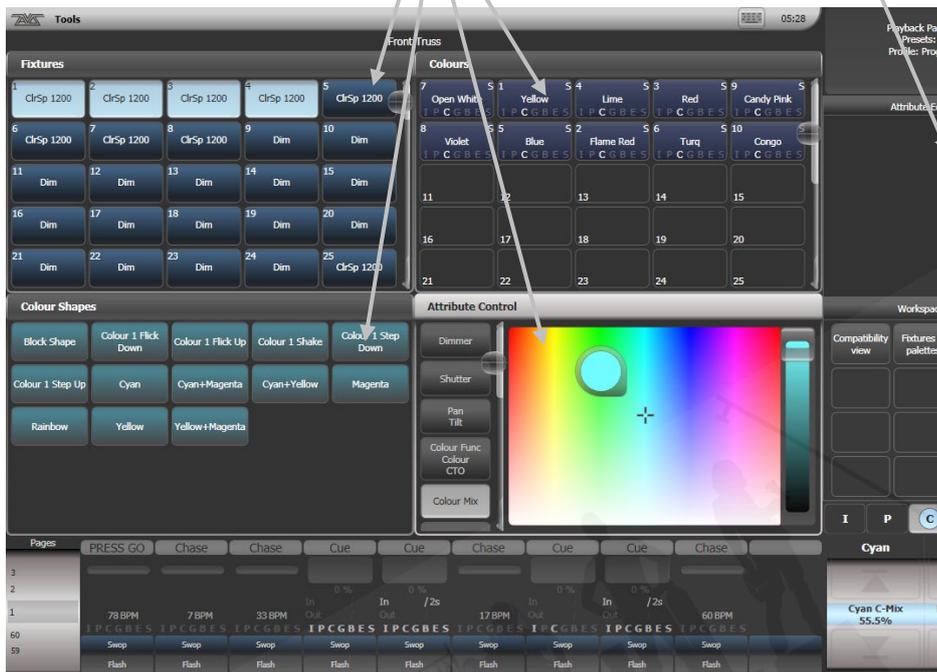
Pearl Expert Touch Wing は、Pearl Expert コンソールでのみ使用でき、コンソールの電源を入れる前に接続する必要があります。

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、プレイバックなどを選択するためのボタンが含まれています。プレイバックビューやインテグレートビジュアルライザーアプリケーションなどのインフォメーションウィンドウもワークスペースウィンドウとして表示できます。

スタンダードウィンドウポジション

コンテキストメニューボタン



Sapphire Touch のディスプレイは少し異なります。

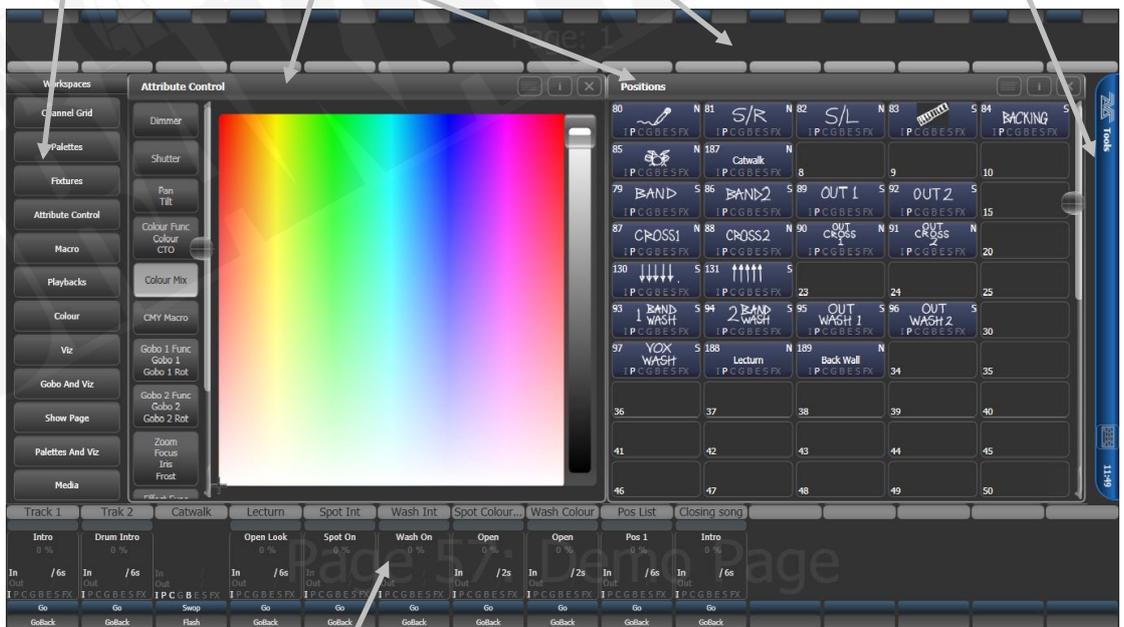
Sapphire Touch タッチスクリーン左

ワークスペース
ボタン

ワークスペースウィンドウ

プリセットフェーダー用
レジェンド

ツールバー



プレイバック用レジェンド

Sapphire Touch タッチスクリーン右

プリセットフェーダー用
レジェンド

ワークスペースウィンドウ

メニューボタン



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

ルートメニューの [Open Workspace Window] メニューコマンドを使用して、表示するワークスペースウィンドウを選択します。<View>ボタン（一部のコンソールでは<Open>または<Open Window>）を押して、別のメニューで [Open Workspace Window] オプションにアクセスすることもできます。以降、<View/Open>と記載します。

テンキーの近くにあるウィンドウコントロールボタンまたはそれぞれの画面の上部にあるウィンドウオプションボタン（歯車アイコン）を使用して、ウィンドウポジションとサイズを変更できます。詳細は次のセクションで説明します。最大/最小ボタンで、アクティブウィンドウサイズをフルスクリーンと 1/4 サイズに切り替えられます。サイズ/ポジションボタンは、アクティブウィンドウを可能な位置の周りに移動できません。ウィンドウをアクティブにするには、ヘッダーバーをクリック/タッチします。

<Avo>を押しながらサイズ/ポジションボタンを押すか、<View/Open>、[Window Options]、[Move Screen] の順に押すと、アクティブなウィンドウを別のモニターに移動できます。

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

<View/Open>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。

<View/Open>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。

<View/Open>を押してから、フィクチャーセレクトボタンを押すと、フィクチャーのパッチの詳細を示すフィクチャービューウィンドウが開きます。

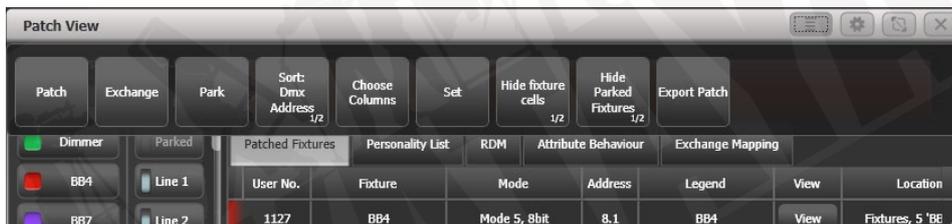
<View/Open>を押してから、<Connect>を押すと、ビューキューウィンドウが開きます。
 <View/Open>を押してから、<Off>を押すとアクティブプレイバックウィンドウが開きます。
 <View/Open>を押してから、<Macro>を押すと、マクロウィンドウが開きます。

ウィンドウセットアップボタン

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ための3つまたは4つのボタンがあります。



コンテキストメニューボタンは、Sapphire Touch と Titan Go のみに表示されます。ウィンドウの上部にドロップダウンメニューがあり、現在のウィンドウに関するコンテキストメニューボタンが表示されます。

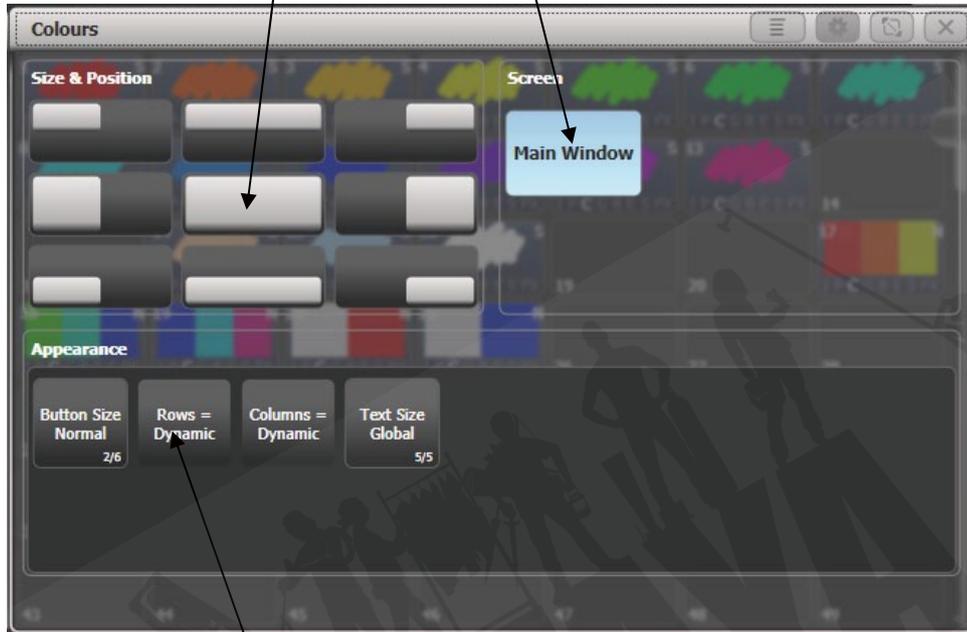


それ以外のすべてのコンソールでは、メインスクリーン右上のプロンプトエリアの下にコンテキストメニューボタンが自動的に表示されます。これらのボタンは、アクティブなウィンドウに合わせて変化します。次の画像は、パッチビューウィンドウがアクティブな場合のコンテキストメニューボタンの表示例です。



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、標準のウィンドウサイズやポジションを選択できます。また、ボタンサイズやウィンドウテキストサイズを設定するボタンや、ウィンドウを外部モニタ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、ウィンドウやコンソールの設定及び外部モニターの有無によって異なります。

スタンダードウィンドウポジション スクリーンセレクション



アピランスオプション

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。



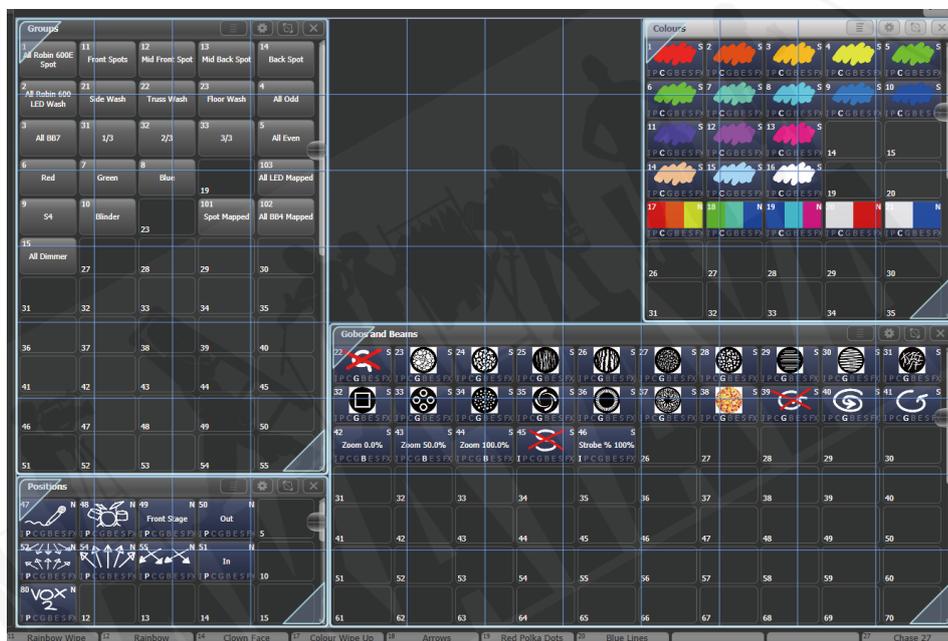
[Edit All Windows] ソフトキーをオフに設定すると、選択したウィンドウサイズのみを設定することができます。

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。



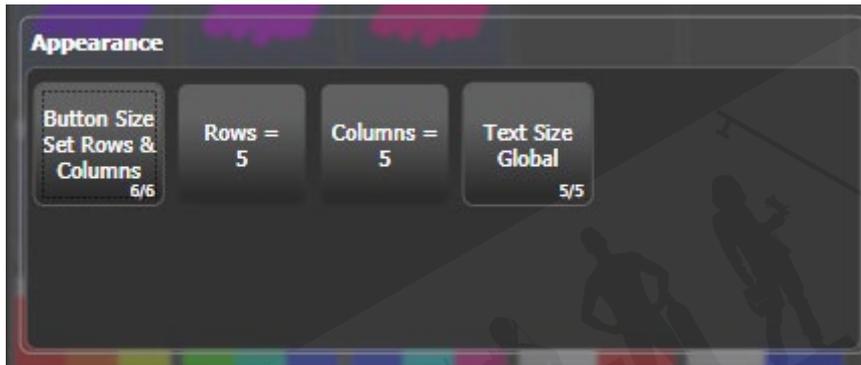
誤ってウィンドウを単一のグリッドサイズに設定した場合、ウィンドウレイアウトボタンを使用してのサイズ変更はできません。ウィンドウを選択し、[Min/Max] ソフトキーを使用して、ウィンドウを固定サイズに設定します。

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。

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スマニューを開き、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 ミニスクリーン (ARENA のみ)

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。

1- 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。



2- 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。



3- 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。

4- 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。

3.2.3 ワークスペースレイアウトの保存

ワークスペースを保存して、ボタンを押すだけで全てのスクリーンディスプレイを再構成できます。

ワークスペースレイアウトは、A~G メニューボタンの左側にあるワークスペースタッチボタンに保存されます。(Sapphire Touch と Titan Go が画面の左側にある場合を除く。) <View/Open> を押してから [Record Workspace] を押し、ワークスペースボタンのいずれかをタッチするか、エンプティボタン (空のボタン) を 2 回タッチしてクイックレコードを作成します。グレーのハンドルまたはマクロボタンにワークスペースを保存することもできます。



ワークスペースはショートカットと一緒に保存されます。

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及びシェイプスにアクセスできるようにしてみます：

- 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 がない場合は、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。
- 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> <View/Open> を押してから [Record Workspace] を押すか、<Avo>を押したまま <View/Open>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。

- [Record Visible/All Windows] では、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隠れているウィンドウも含めるかを設定できます。
- [Remove/Leave other windows on recall] は、このワークスペースをリコールした時に、他のすべてのウィンドウを見えなくするかどうかを設定します。
- ワークスペースボタンを削除するには、<View/Open>、<Delete>、削除するワークスペースボタンの順に押します。

3.2.4 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。

3.2.5 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。記録する内容を設定し、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 16.3.1](#) を参照してください。）

3.2.6 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。



3.2.7 ボタンハロ

フィクスチャー、グループまたはパレットボタンにカスタムカラーハロを設定できるので、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ロを設定すると、他のウィンドウでもハロ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ックハロを含めることもできます。フィクスチャーハロの詳細については、[セクション 4.2.6](#) を参照してください。

3.2.8 トラックボール (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。

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。

3.2.9 タッチキーボード

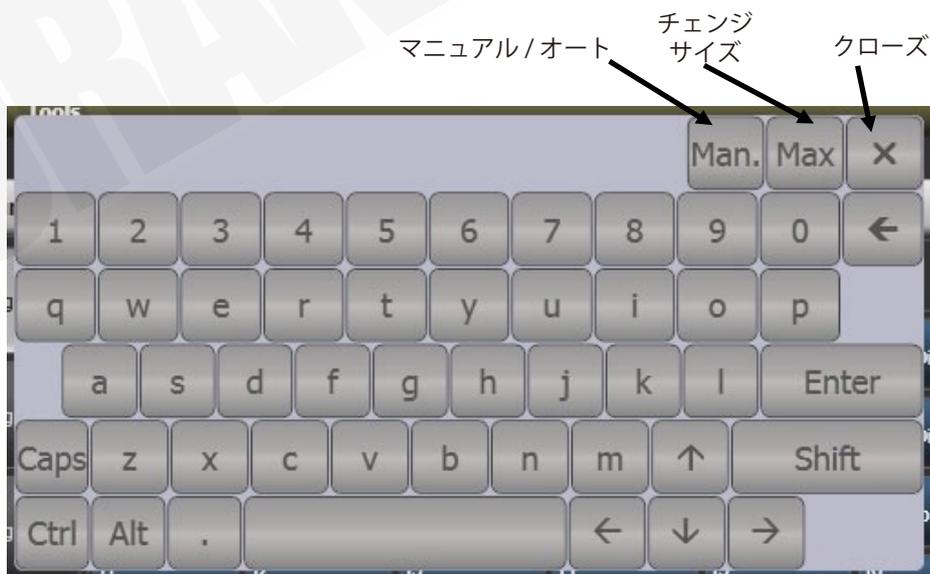
ツールバーの最後には、タッチキーボードを開くキーボードポップアップボタンがあります。



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。

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



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

(メニュー専用のディスプレイがある Pearl Expert を除く)

タッチスクリーンの右側は、操作メニュー表示に使用されます。これらは “Soft Keys (ソフトキー)” で、A~G の文字が付いています。



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。

ソフトキーの左側の垂直バーは、現在どのメニューにいるかを表示します。

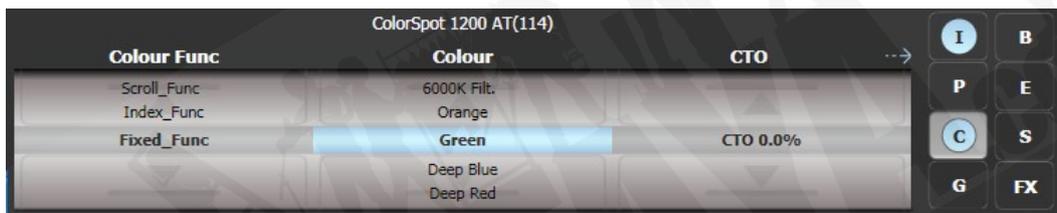
メニューラッチボタン (Pearl Expert および Tiger Touch Mk1 の ML メニュー) を押すと、メニューを 'latch (ラッチ)' して現在のコマンドをアクティブに保つことができます (再選択し続ける必要はありません。) ラッチするとメニューバーが赤に変わります。

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。元に戻す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。



コントロールホイールの上画面では、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。

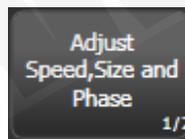


ローラーの右側 (Sapphire Touch の場合)、またはその上部 (他のコンソール) では、画面に選択されているアトリビュートグループ (IPCGBESFX または Intensity、Position、Color、Gobo、Beam、Effect、Special、FX) と現在変更されているアトリビュートグループが表示されます。選択の場合はグレーのボックス、現在変更されている場合はブルーの丸になります。

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。



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。



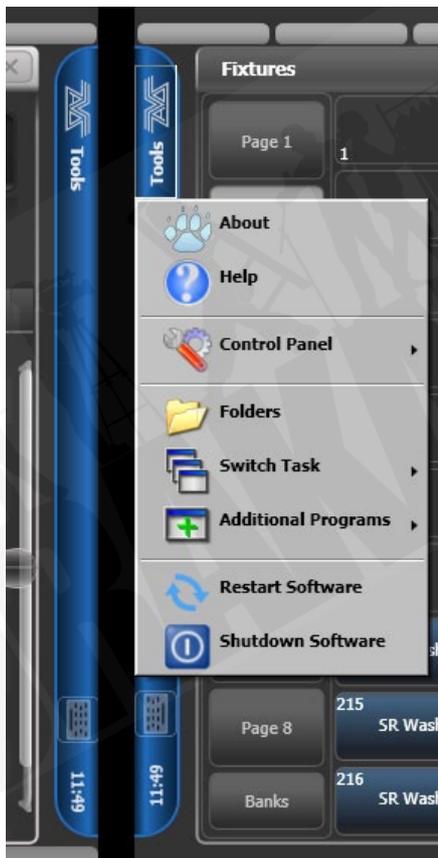
テキストエントリーボタン：タッチキーボードでテキストを入力します。

3.3.2 ツールバー

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。



'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が変更できます。

(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。次のセク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。



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。

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。

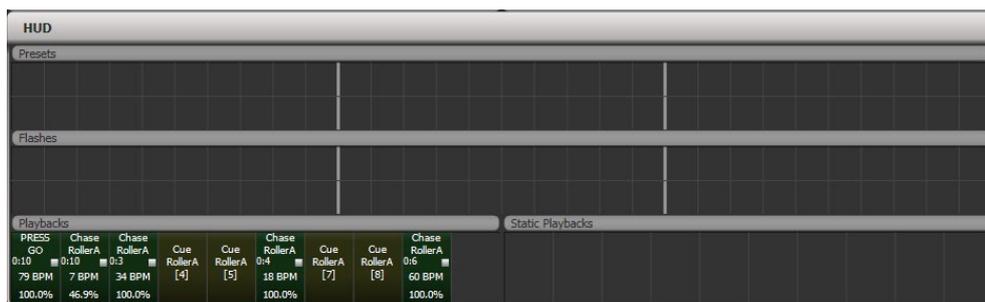


これらの機能はすべて標準の Windows 操作を使用して実行するため、Titan Mobile または Titan Go ではツールバーは提供されていません。

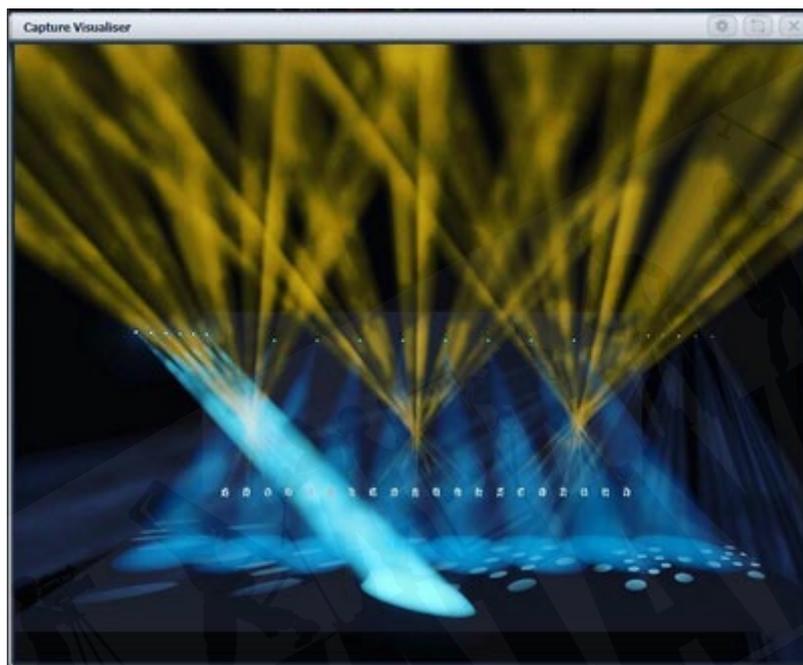
3.3.3 ヘッドアップディスプレイ (HUD)

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



キャプチャビジュアライザーはv10からTitanに統合されています。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。ビジュアライザーの詳細については、[セクション11](#)で説明しています。

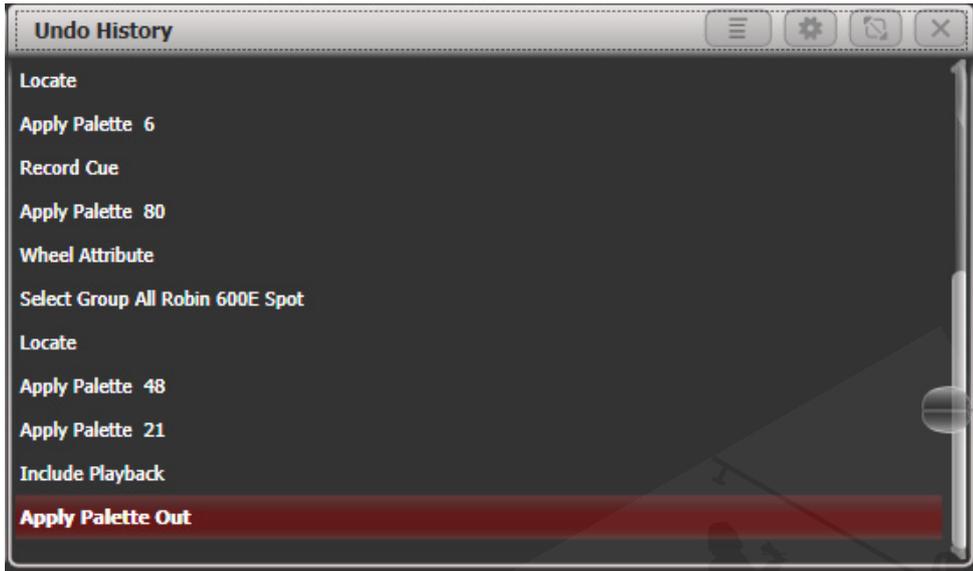
3.3.5 UNDO/REDO

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。

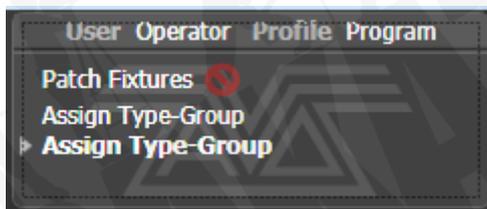
現在のアクションは、Undo（元に戻す）ウィンドウに赤で、プロンプトに太字で表示されます。



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ブルーとグレーのボタン、およびマクロ/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。

3.4.1 キープロファイル

コンソールでは、ブルーのセレクトボタンとグレーのフラッシュパネルボタン（および 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 16.3](#) を参照してください。

3.4.2 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録し、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、パネルの右上にある専用ボタン、グレーのハンドルボタン、およびワークスペースに表示できるマクロボタンウィンドウに保存できます。右上のパネルのマクロボタンは、ウィンドウの最初の 20 個のマクロ（Tiger Touch では 10 個）に対応しています。

また、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。

マクロを記録するには：

- 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。記録が開始されます。記録中は Insert / Macro ボタンが点滅します。
- 5> 記録する一連のボタンを押します。
- 6> [Record Macro] を押して記録を終了します。

マクロをプレイバックするには、マクロを記録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。

3.4.3 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（キャプチャ）”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。

ショートカットは次のページに掲載しています。

F1	ユーザーマニュアルを開く	Ctrl X	カットテキスト
F2	アクティブウィンドウ	Ctrl C	コピーテキスト
F3	最小/最大	Ctrl V	ペーストテキスト
シフト F3	新しいウィンドウ	Ctrl A	全てのテキストを選択
F4	サイズ/ポジション	Ctrl Z	元に戻す
シフト F4	他のスクリーンに移動	Ctrl Y	やり直し
F5	ウィンドウを閉じる	Alt C	クリア
シフト F5	全てのウィンドウを閉じる	Alt R	レコードメニュー
F6	プレイバックウィンドウを開く	Alt A	トグル Avo (シフト) メニュー
F7	フィクスチャーウィンドウを開く	Alt L	ロケート
F8	グループウィンドウを開く	Alt P	パッチ
F9	カラーウィンドウを開く	Alt ↑ D	ディスクメニュー
F10	ポジションウィンドウを開く	Alt ↑ S	システムモード
F11	ゴボ/ビームウィンドウ	Alt V	オープン/ビューメニュー
F12	チャンネルグリッドを開く	Alt G	ゴー
Esc	メニューを終了	Alt D	削除
Enter	エンター	Alt ↑ C	コピー
Alt 1	ソフトキー A	Alt M	移動
Alt 2	ソフトキー B	Alt U	展開する
Alt 3	ソフトキー C	Alt I	含める
Alt 4	ソフトキー D	Alt ↑ R	リリース
Alt 5	ソフトキー E	Alt S	シェイプ
Alt 6	ソフトキー F	Alt T	フィクスチャーツール/ML メニュー
Alt 7	ソフトキー G	Alt B	プラインド
Alt ↑ F	フィクスチャー	Alt O	オフ
Alt ↑ P	パレット	Alt F	ファン
Alt ↑ M	マクロ	Alt ↑ O	アトリビュートオプション
Alt ↑ G	グループ	Alt ↑ L	ラッチメニュー
/ (num)	ソロ	Alt ←	前のフィクスチャー
* (num)	@	Alt →	次のフィクスチャー
- (num)	ノット	Alt ↑	全て
+ (num)	アンド	Alt ↓	ハイライト

↑はシフト

(num) はテンキー

3.4.4 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は拡大縮小されます。

- 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ケールリングし、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、たと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> シフトを押しながら [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、それぞれ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す。）
- 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

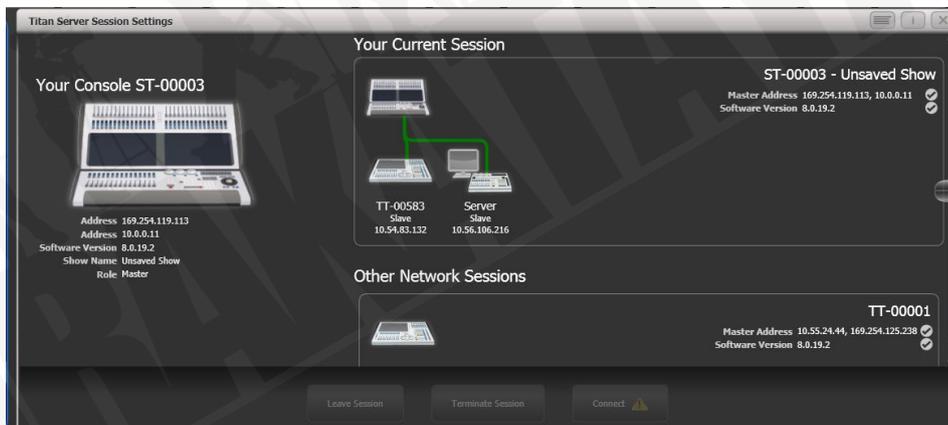
複数の Titan コンソールが同じネットワークに接続されている場合、それらをマルチユーザー、バックアップ、またはその両方として接続することを選択できます。これは、TitanNet プロセッサを接続して DMX 出力を拡張する方法でもあります。



これを機能させるには、リンクするすべてのコンソールで同じバージョンの Titan を実行する必要があります。

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 18](#) 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。たとえば、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。

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。

- マルチユーザーまたはバックアップセッションを別の Titan v8 コンソールに参加させるには、コンソールが Titan v8 以上を実行している必要があります。
- バックアップ操作については、[セクション 13.7.2](#) でも説明しています。

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探索を有効にする必要があります。そうしないと、コンソールはネットワーク上でお互いを見ることができません。ネットワークシェアオプションで、Windows オプションの 'Turn on network discovery (ネットワーク探索を有効にする)' 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。



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。



v7 以降、Windows XP および Vista は Titan ソフトウェアでサポートされなくなりました。PC は、Windows 7、Windows 8.1、または Windows 10 の 64ビットバージョンを実行している必要があります。キャプチャビジュアライザーには、有効なグラフィックカードが必要です。キャプチャに問題がある場合は、メーカーのグラフィックカード用の最新ドライバー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。

- 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せん。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

シミュレーター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、作業を続行するのに便利です。

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。

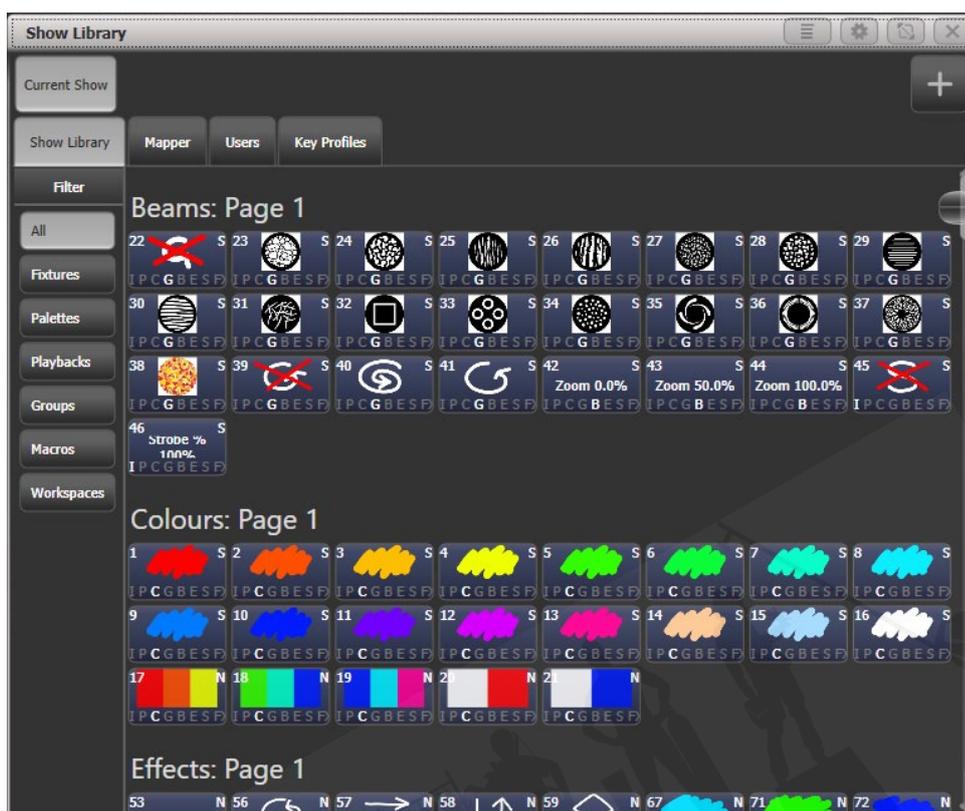
3.7 ライブラリの表示

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。

<View/Open>を押し、次に [Open Workspace Window]、[Show Library] を押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。

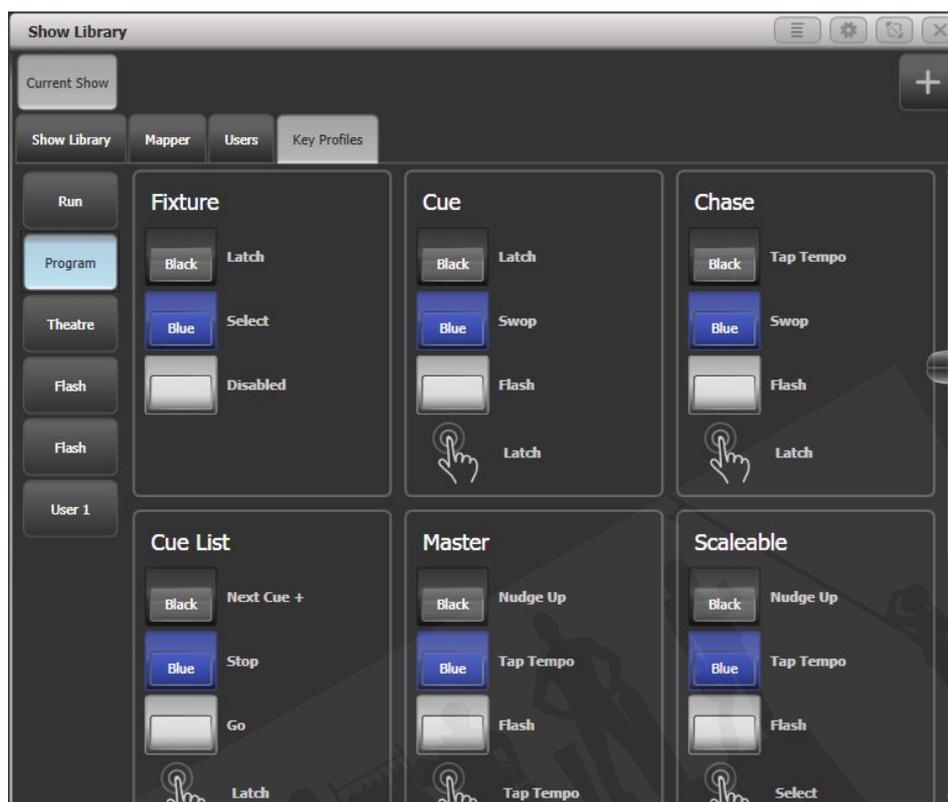
マッパータブを使用すると、インポートされたショーから同様のフィクスチャーを現在のショーにマップできます。これにより、他のショーからお気に入りのプログラミングを読み込むことができます。詳細については、[セクション 3.8.3](#) を参照してください。

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 16.3](#) 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。

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すべて保存できます。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。

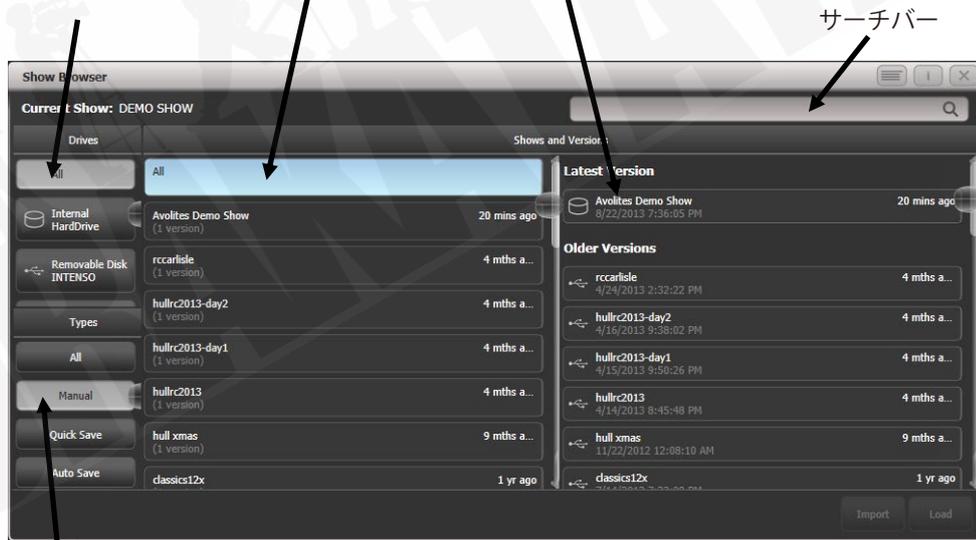
- 別の名前でショーを保存するには、[Save As] ソフトキーを使用します。
- <Disk> ボタンを 2 回押すと、コンソールはファイルのクイックセーブバージョンを保存します。クイックセーブは、同じファイル名で保存されたショーの単なるバージョンです。
- 以前使用したタグと同じタグを入力しても、ファイルの新しいバージョンが保存されます。

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

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



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。ショーブラウザー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。
- 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。

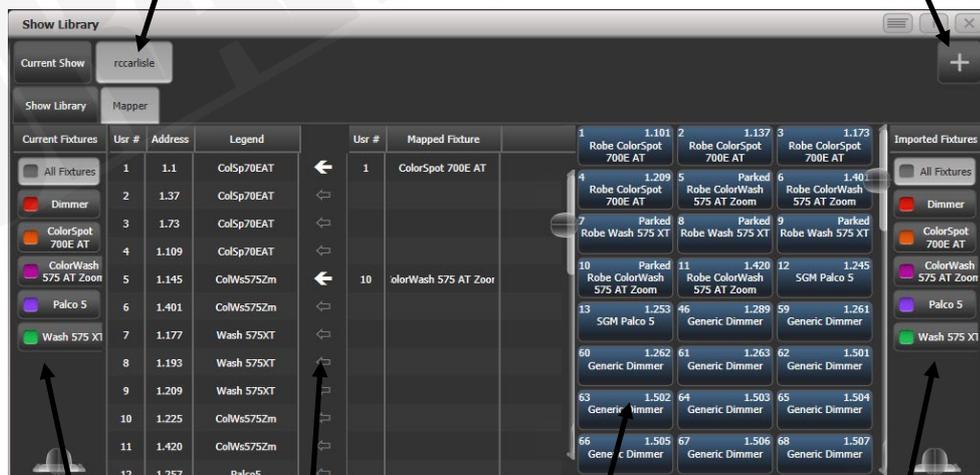
3.8.3 その他のショーのパーツのインポート

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。たとえば、別のショーからいくつかの Robe Robins のパレットだけがが必要でその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



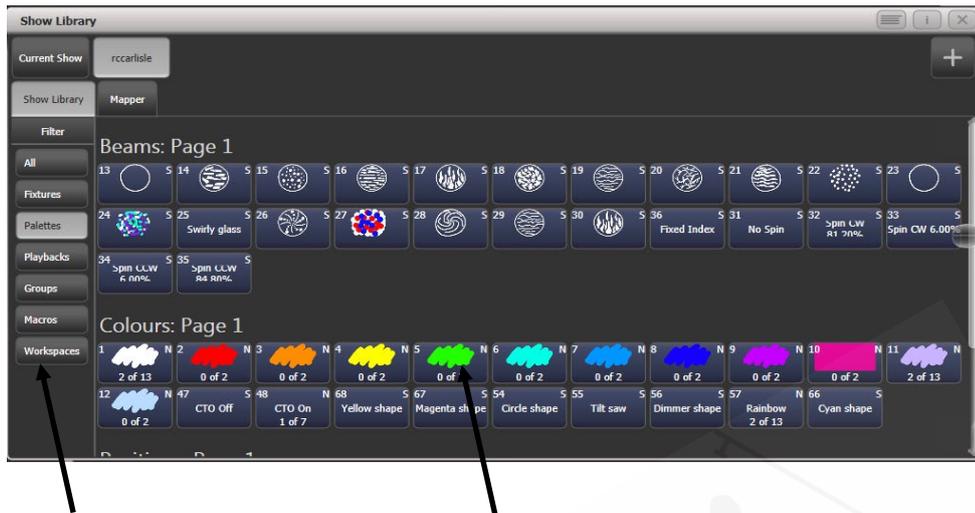
現在のショーの
フィルターフィクスチャー

矢印はマップされた
フィクスチャーを示す

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 3.7](#) 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プション [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 ソケットの使用法と、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。たとえば、フィクスチャーを事前にリギングするときや、単に記録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, 8 DMX	1.7	Cell 1	, 0.000	No	No	No	No
1.2	Robin 100 LEDBeam	1x RGBW cell, 8 DMX	1.15	Cell 2	, 0.000	No	No	No	No
1.3	Robin 100 LEDBeam	1x RGBW cell, 8 DMX	1.23	Cell 3	, 0.000	No	No	No	No
2	Robin 100 LEDBeam	Mode 1, 35 DMX	1.36	R100 LED B	Fixtures, 0.001	No	No	No	No
2.1	Robin 100 LEDBeam	1x RGBW cell, 8 DMX	1.42	Cell 1	, 0.000	No	No	No	No
2.2	Robin 100 LEDBeam	1x RGBW cell, 8 DMX	1.50	Cell 2	, 0.000	No	No	No	No
2.3	Robin 100 LEDBeam	1x RGBW cell, 8 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, 8 DMX	1.77	Cell 1	, 0.000	No	No	No	No
3.2	Robin 100 LEDBeam	1x RGBW cell, 8 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。

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、<View/Open>、<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 チャンネルが可能な限り効率的に使用されます。

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 4.1.7](#) を参照してください。

System / Run / Program スイッチのあるコンソールでは、パッチを適用する前にスイッチを Program 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 pin XLR）は DMX ラインに接続されています。これを変更するか、他の行を使用する場合は、システムモードで DMX 設定ウィンドウに移動します。[セクション 16.1.2](#) を参照してください。



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ない場合は、<View/Open>、次に<Fixture>を押すか、<View/Open>、次に [Open Workspace Window]、次に [Fixtures] を押します。



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。

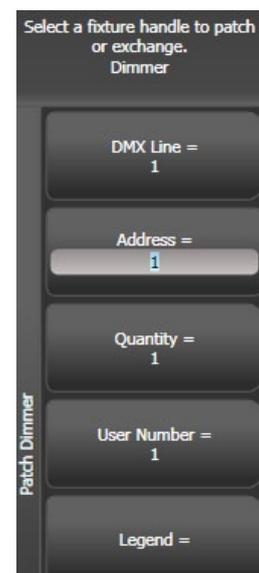
フィクスチャーとディマーをグループに割り当てることができます。これにより、1 つのボタンでフィクスチャーのセットをすばやく選択できます。グループについては、次のチャプターで説明します。

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 4.2.1 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 4.2.1 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。



- 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ブルー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}、たとえば 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、<View / Open>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、たとえば、1つのエリアのすべてのライトと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。

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。

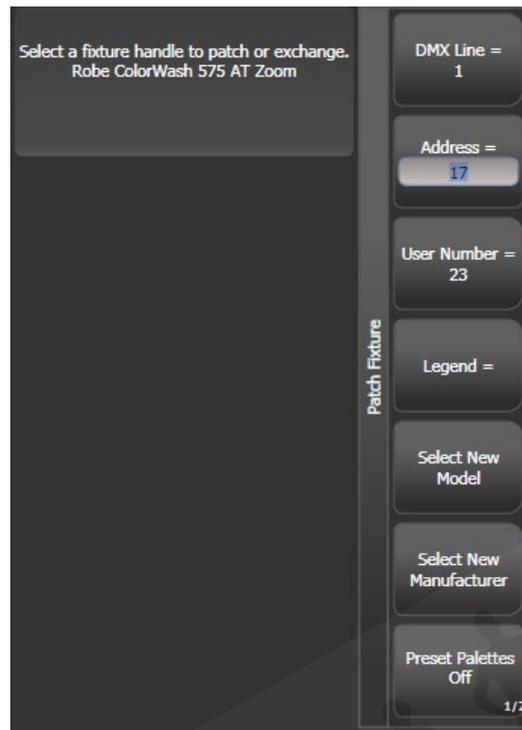
コンソールにフィクスチャーのパーソナリティがない場合は、Avolites Web サイトからさらにパーソナリティをダウンロードしたり、コンソールにインストールされているパーソナリティビルダーアプリケーションを使用して独自のパーソナリティを作成したり、また Avolites で作成することもできます。パーソナリティの検索方法の詳細については、[セクション 17](#) を参照してください。

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 4.2.1](#) 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。



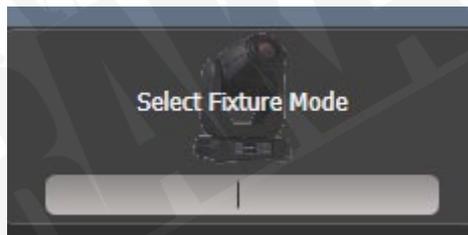
- 3> ソフトキーから正しいフィクスチャーメーカーを選択します。（メーカーリストの [Previous] および [Next] ページ）または、クイック検索を使用し、キーボードでメーカー名の最初の数文字を入力して見つけます。
- 4> ソフトキーから正しいフィクスチャーを選択します。（F と G は他のページを示します）ここでもクイック検索を使用できます。
- 5> ソフトキーで正しいフィクスチャーコントロールモードを選択します。
- 6> [Address =] は、最初の空の DMX アドレスを示します。別のアドレスが必要な場合は、テンキーで新しいアドレスを入力します。[DMX line = 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）のブルー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。
- [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。たとえば、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、<View / Open>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、<View / Open>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。たとえば、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 キャプチャービジュアライザーオートパッチ

キャプチャービジュアライザーを使用する場合は、<View / Open>、[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。キャプチャー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。[Chapter 11](#) を参照してください。

- キャプチャービジュアルセッ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、ボタンにキャプチャー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キャプチャーではサポートされていません。



- 外部コンピューターでキャプチャーのフルバージョン（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キャプチャーショーに自動的に同期されます。また、キャプチャー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 11.4](#)を参照してください。

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。（たとえば、RGB LED パテン）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、ピクセルマップで使用するためにフィクスチャーをレイアウトするときに非常に役立ちます。

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 5.1.4](#)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ります。

4.1.6 アクティブフィクスチャ/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 12](#) 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。

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。

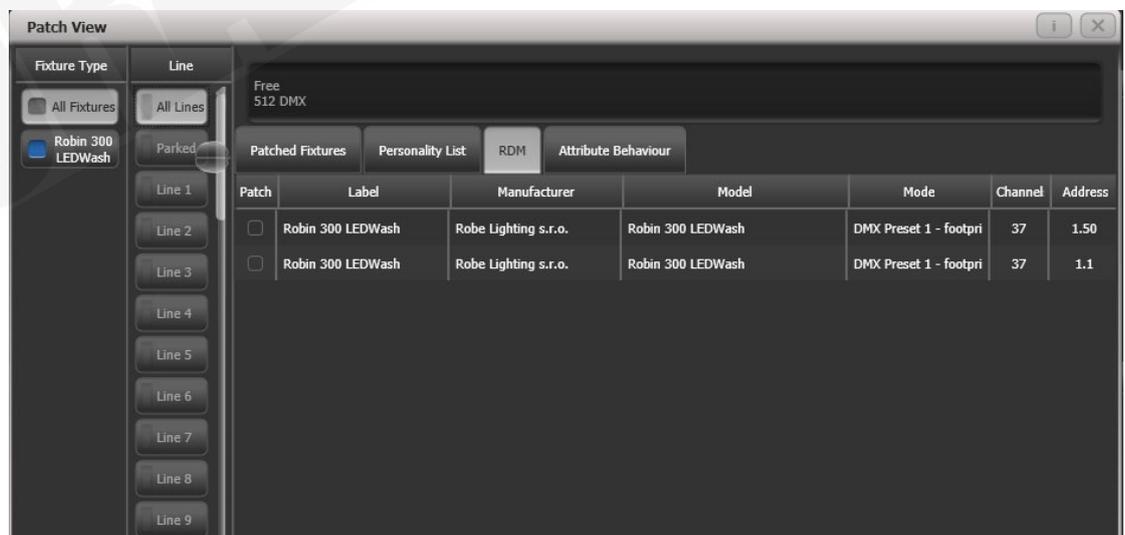
4.1.7 RDM によるパッチ

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、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。

<View / Open>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。
- 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 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。

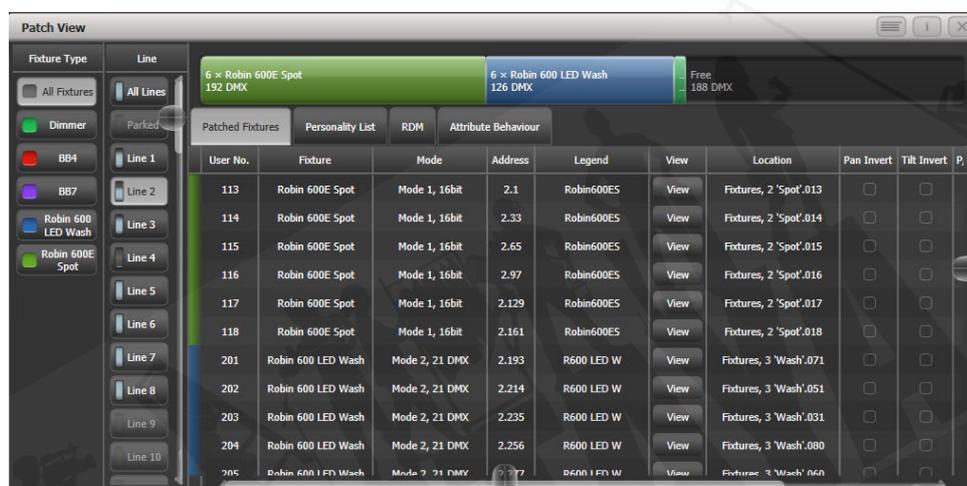
- ホイール C (DMX スロット) は、フィクスチャーチャンネルカウントを使用して DMX アドレスをジャンプします。（たとえば、フィクスチャーが 16 チャンネルを使用する場合、16 でジャンプします。）

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（たとえば、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、<View/Open>を押してから<Patch>を押すか、ワークスペースウィンドウを開くメニューコマンドを使用します。



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。

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。

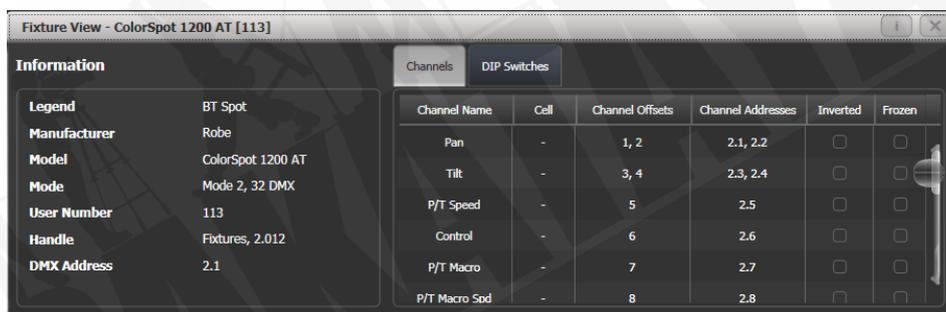
- 一部の表示列をオフにして、パッチビューをシンプルにすることができます。[Choose Columns] コンテキストメニューボタンを押し、ソフトキーのオプションを使用して列のオンとオフを切り替えます。
- パッチビューでそれぞれのフィクスチャーにノートを追加できます。ノートフィールドをクリックし、キーボードを使用してテキストを入力します。

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4.4.2](#)以降のセクションを参照してください。

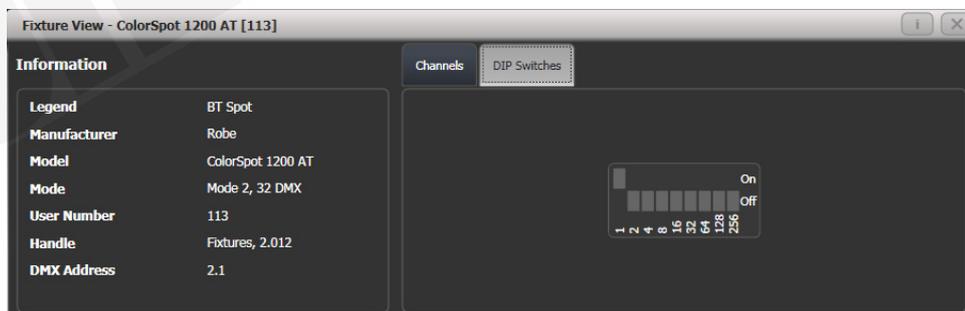
コンテキストメニューオプションを使用すると、パークしたフィクスチャーを表示または非表示にできます。パークされたフィクスチャーを表示すると、最初にパッチされた位置でグレーに表示されます。

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、<View / Open>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	VF
Dimmer	2.319	Blinder	VF
Dimmer	2.320	Blinder	VF
Dimmer	2.321	Blinder	VF
Dimmer	2.322	Blinder	VF
Dimmer	2.323	Blinder	VF
Dimmer	2.324	Blinder	VF
Dimmer	4.40	S4	VF

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。)

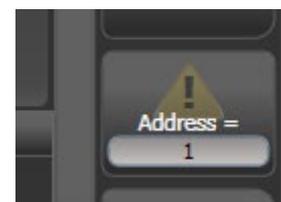
[Swap Fixture Addresses] ソフトキーを使用すると、2つのフィクスチャーグループ間でアドレッシングを交換できます。これは、[One For One] または [Retain Layout] の 2つのモードで動作し、[Swap Fixture Addresses] を押した後、ソフトキーで選択できます。

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

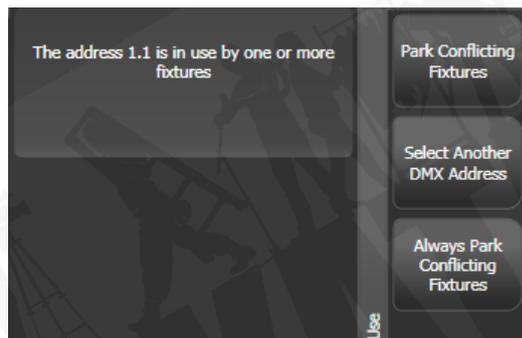
Patch View 画面を使用するだけでなく、Patch メニューを使用して、フィクスチャーを別の DMX アドレスまたは別の DMX 出力ラインにリパッチできます。すべてのプログラミングが保持されます。

- 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。
- 4> 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。



- 5> DMX 出力ラインを変更するには、[DMX Line = x] を押して、新しい出力ライン番号を入力します。
- 6> <Enter>または [Repatch] を押して変更を確認します。
- 7> 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 16.1.6](#) 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> メインメニューで [Set Legend] 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番号を変更できます。ユーザー番号は、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。

- [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。
- 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、[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。



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。<View/Open>、[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

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。

フィクスチャーエキステンジは、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。絶対値で記録されたキューは、パレットを使用して再記録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しますが、エキステ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。

フィクスチャーエキステンジは、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。

- フィクスチャーエキステ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> エキステ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キステンジします。



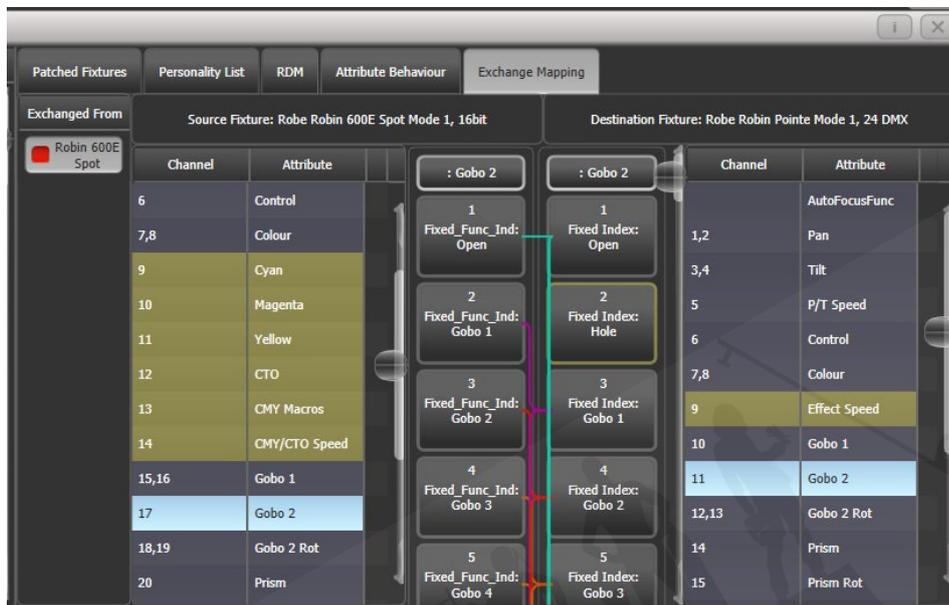
フィクスチャーエキステンジした後、それらのフィクスチャーを使用したパレットを更新する必要があります。パレットで値をオフに切り替えられない場合は、アトリビュートグループのすべてのアトリビュートに新しい値を設定し、パレットを再記録してください。その後、必要に応じてアトリビュートグループをオフにすることができます。

4.2.9 エキステンジマッピング

フィクスチャーエキステンジすると、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、エキステ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。たとえば、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。)

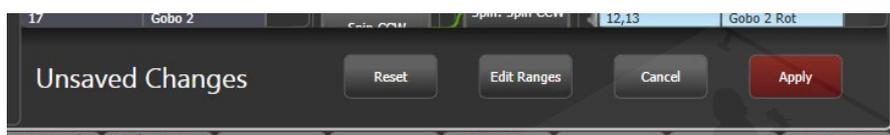


マッピングを設定するには：

- 1> <View/Open>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ピング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ピングされていません。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。
- 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キステンジされている場合、'exchanged from (エキステンジ元)' 列で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復元したりできます。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 (たとえば、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を注意してください。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ます。

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、変更しな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> 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するか、新しいボタンに移動できます。フィクスチャーボタンはリンクできません。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 4.2.1 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> ボタンを押します。
- 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。
- 3> 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。<Thro> ボタンと <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。
- 4> 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/移動/リンクメニューをラッチするので、コピー/動画/リンクボタンを押し続けることなく、コピーや移動を続けることができます。もう一度押すとラッチが外れます。
- ・ [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。
 - 4> 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オプション

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。

4.4.1 パンとチルトの交換

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。

4.4.2 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。リグを上を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。

4.4.3 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、たとえば、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。
- 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。



4.4.4 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。これの通常の使用法は、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。
- 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。

4.4.5 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>、[Edit Fixtures] を押します。
- 2> [Set Curve] を押します。
- 3> 設定するフィクスチャーを選択します。
- 4> 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。
- 5> 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。
- 6> 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 16.6](#) を参照してください。

4.4.6 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>、[Edit Fixtures] を押します。
- 2> [Freeze Fixture or Attribute] を押します。
- 3> 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。
- 4> 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。
- 5> 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。

4.4.7 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>、[Edit Fixtures] を押します。
- 2> [Edit Personality] を押します。
- 3> 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。
- 4> 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。
- 5> 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 の User / Custom personality フォルダに保存されます。(Titan Mobile、Titan Go、またはシミュレーターを使用している場合、フォルダは \Documents\Tita \Personalities にあります。) このフォルダ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. デイマーとフィクスチャーの制御

ショーをプログラミングしているとき、およびショーを実行しているときは、手でフィクスチャーとデイマーを制御して、インテンシティ、ポジション、カラーなどを設定する必要があります。これを行うには、まずセレクトボタンを使用して変更するフィクスチャーを選択し、次にホイールとアトリビュートボタンを使用してそれらのフィクスチャーのアトリビュートを設定します。

フィクスチャーの追加アトリビュートとして扱われるそれぞれのフィクスチャーのそれぞれのアトリビュートにフェード/タイミング情報を設定することもできます。

5.1 セレクトボタンとホールの使い方

5.1.1 制御のためのフィクスチャーとデイマーの選択

制御するフィクスチャーまたはデイ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て、エディターにフィクスチャーを選択します。フィクスチャーまたはデイマーを個別に、または一度に複数選択することができます。グループを使用して、複数のフィクスチャーを選択することもできます。[セクション 5.3.1](#) を参照してください。

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、ブルーの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 16.3.1 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 フィクスチャーを開始ポジション (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、たとえば、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

新しいロケート状態を記録することで、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状態を変更できます。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）を使用して、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します。<Clear>ボタンをすばやく押すと、すべてがクリアされますが、<Clear>ボタンを押したままにすると、さらに多くのオプションを使用できます。

- <Clear>を押しながら [Set Mask to Clear Nothing] を押すと、どのアトリビュートをクリアするかをマスクできます。（たとえば、パン / チルトをプログラマーに残して、他はすべてクリアします。）次に（<Clear>を押したまま）、右側の下にある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オンにするか、[Set Mask] を押してソフトキーを使用します。点灯しているアトリビュートのみがクリアされます。<Options> / <Attribute Options> ボタンを押すと、マスクがクリアされます。タイムマスクオプションを使用すると、プログラマーのすべてのアトリビュートのフェード/ディレイ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。たとえば、P マスクを設定すると、ポジションタイムもクリアされます。）
- <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。

- [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。

“Clear Options” サブメニューのオプションは次のとおりです。

- [Auto Reset Mask] は、[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] は、ラッチされたフィクスチャーをクリアするかどうかを^{チェイス}設定するために使用されます。(フィクスチャーキープロファイルは、フィクスチャーコントロールボタンがタッチされたときにフィクスチャーデイマーチャンネルをオンにする “Latch” ボタンモードに設定できます。 [セクション 16.3.1](#) を参照してください。)
- [Freeze current values] は、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。たとえば、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スチャーアトリビュートタイムには影響しません。)

チャンネルグリッドウィンドウを使用して、フィクスチャーのアトリビュートを選択的に表示および削除できます。 [セクション 5.2.1](#) を参照してください。



数値を入力して<Clear>を押すと、プログラマーの HTP 値が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 バテンなど) 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 THROUGH が Through と呼ばれています。)

.	選択した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	サブフィクスチャー 1→選択したすべてのフィクスチャーの j	n. THRO	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
THRO j	上記の略記	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 n の j→i
.m THRO	サブフィクスチャー m→選択したすべてのフィクスチャーの最後	n.m	フィクスチャー n のサブフィクスチャー m
.m THRO j	サブフィクスチャー m→選択したすべてのフィクスチャーの j	n.m THRO	サブフィクスチャー m→フィクスチャー n の最後
.m THRO j	上記の略記	n.m THRO i	サブフィクスチャー m→フィクスチャー n の i
n THRO i.	フィクスチャー n のすべてのサブフィクスチャー→i	n.m THRO i.	サブフィクスチャー m→フィクスチャー n の最後→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	サブフィクスチャー m→フィクスチャー n の j→i
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	サブフィクスチャー m→フィクスチャー n の 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 ホイールを使用してアトリビュートを変更する

“Attributes（アトリビュート）”は、パン、チルト、カラー、デイマーなどのフィクスチャーの機能です。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選択し、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。デイマーチャンネルには、デイマーアトリビュートのみがあります。

タッチスクリーンの IPBES ボタンをタッチしてアトリビュートを選択し、アトリビュートエディター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変更することもできます。これについては、次のセクションで説明します。

パールエキスパートでは、ユーザー設定を使用して変更しない限り、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。Sapphire Touch では、トラックボールは常に選択されたフィクスチャーのパン/チルトを制御し、リングは微妙なチルトを制御します。

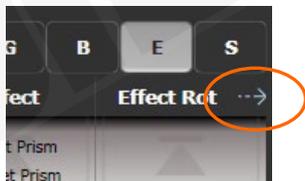
- 1> いくつかのフィクスチャーが選択されている状態で、変更するアトリビュートのボタンを押します。
- 2> ホイールを回してアトリビュートを設定します。ホイールの上のディスプレイには、制御されているアトリビュートが表示され、ホイールを回すと、使用可能な設定が上下にスクロールします。画面上のローラーの画像をタッチして、アトリビュートを 1 つずつ上下に変更することもできます。ディマーのような連続可変コントロールの場合、ローラーに触れると、アトリビュートが完全またはゼロに設定されます。



- 3> 1 から繰り返して、選択したフィクスチャーのそ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他に知っておくべきこと：

- ・ アトリビュートがプログラマーにある場合、それがハイライトされます。(上の画面の図の 'Green' の設定で示されています。) 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簡単に確認できます。
- ・ "Attribute Options (アトリビュートオプション)" ボタンを押して、変更するアトリビュートをソフトキーから選択することもできます。
- ・ ボタンを押したときにホイールの上の表示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は、さらに制御するアトリビュートがあることを意味します。アトリビュートをもう一度切り替えるには、アトリビュートボタンを押します。

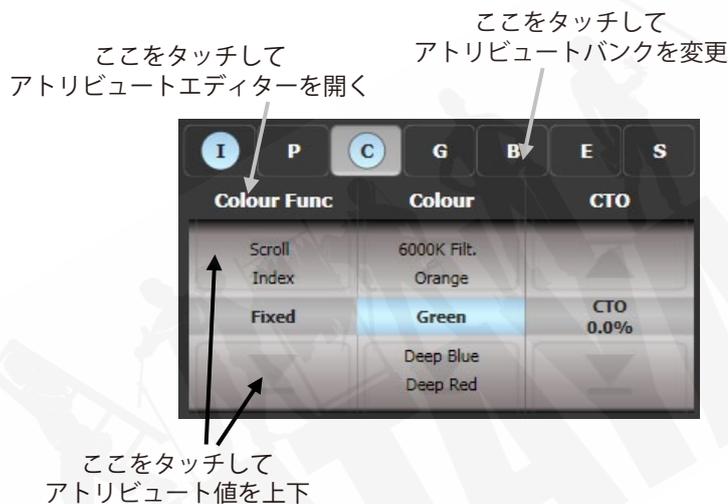


- ・ ホイールは "acceleration (加速)" モードで作動します。ホイールを速く回転させると、フィクスチャーはより大きなステップで変化します。ホイールをゆっくり動かすと、フィクスチャーは最小の増分で動きます。

- ・ ホイールを回しながら<Avo>ボタンを押すと、ホイールが“Fast（高速）”モードになります。このモードでは、ホイールを1回転させると、制御しているアトリビュートがフルレンジにわたって変化します。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ムーブメントを行います。
- ・ 一部のLEDカラーミキシングフィクスチャーには、（インテンシティホイールを使用した）バーチャルディマーファンクションがあり、フィクスチャー自体が輝度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輝度コントロールを提供します。

5.1.6 アトリビュートホイールディスプレイ

ホイールの上にあるタッチディスプレイには、アトリビュートバンク（インテンシティ、ポジション、カラーなど）とホイールの現在の値が表示されます。



別のバンクに変更するには、IPCGBESFX アトリビュートバンクボタンをタッチします。通常どおり、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。現在のアトリビュートバンクは、グレーの背景で表示されます。

アトリビュートが変更されている場合、アトリビュートボタンは薄いブルーでハイライトされます。

ローラーディスプレイには、それぞれ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。これらは、パーセンテージ値、またはカラーホイールなどの固定ポジションを持つアトリビュートの名前付き値として表示されます。アトリビュートが変更されている場合、プログラマーの現在の値はブルーでハイライトされます。

ローラーの画像をタッチすると、アトリビュートを次/前の値に変更できます。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、アトリビュートが完全またはゼロに設定されます。

5.1.7 アトリビュートエディターウィンドウ

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、ホイールよりもアトリビュートエディターウィンドウの方が操作が簡単です。また、RGB または CMY のカラーミキシングを使用するフィクションのカラーピッカーウィンドウも提供します。

<View / Open>、[Open Workspace Window]、[Attribute Editor] の順に押して表示します。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で、変更するアトリビュートを選択します。



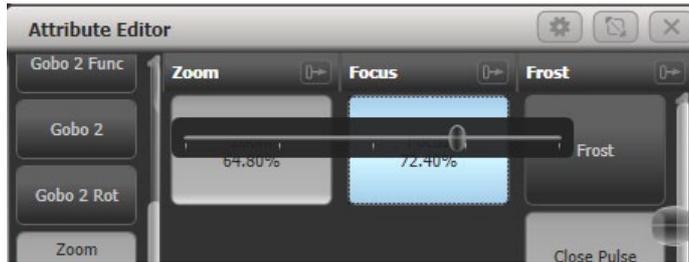
ウィンドウの残りの部分には、アトリビュート値を設定するためのボタンまたはコントロールが含まれています。ゴボや固定色などのアトリビュートの場合、ボタンごとにボタンが用意されているため、ホイールをスクロールするよりもはるかに速く選択できます。

アトリビュートを適用すると、ボタンがブルーに変わり、アトリビュートがプログラマーにあることが示されます。もう一度ボタンをタッチすると、アトリビュートが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、次のようにボタンがさらに表示されます。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（すべてではありません）、ゴボの画像が表示されます。



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



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ー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）または個別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、ピクセルマッパー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。



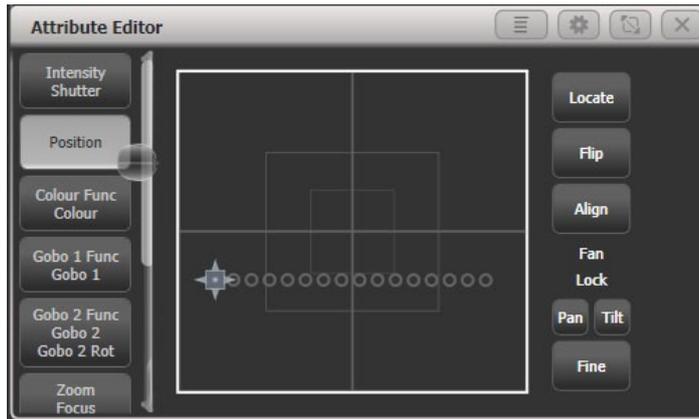
一部のタイプのアトリビュートには、次のような特別な表示があります。

INTENSITY（インテンシティ）/ SHUTTER（シャッター）



デイマー用の簡単なスライダー、0%、100%、上下 5%のボタン、および輝度ロケート（輝度のみに影響）を提供します。

POSITION (ポジション)

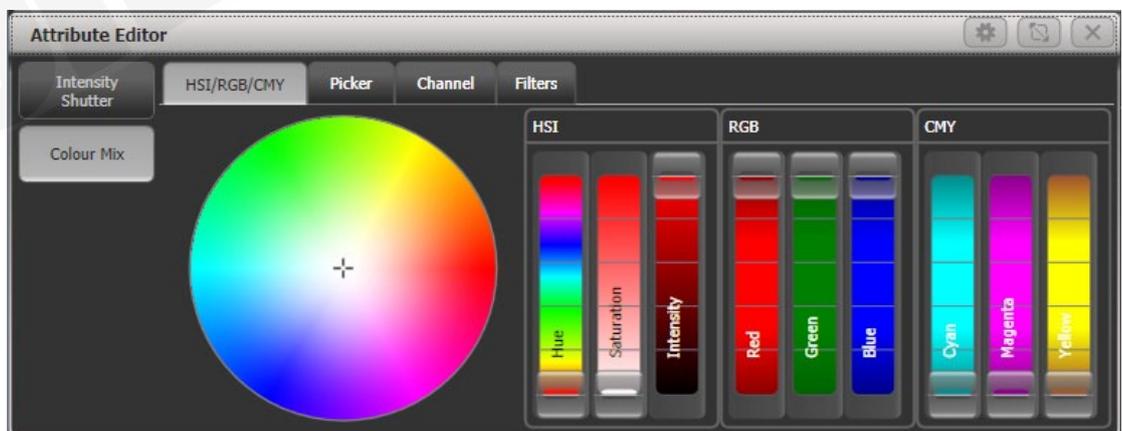


X-Y グリッドを使用してタッチスクリーンからポジションを設定する方法を提供します。選択したフィクスチャーのポジションはグリッド上に円で表示され、フィクスチャーポジションや間隔を確認するのに役立ちます。その他のコントロールが提供されています：

- ロケートセット 50/50 ポジション（影響を受けない他のアトリビュート）
- フリップは、ムービングヘッドを反対のヨークポジションに設定します。（[セクション 5.1.18](#) を参照してください。）
- Align は、最後に選択したフィクスチャーのプログラマーの設定と一致するようにパン/チルトを設定します。たとえば、4 つのフィクスチャーの傾きを最初のフィクスチャーに合わせる場合は、2-3-4-1 の順番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ポジションを設定するときに役立ちます。たとえば、10 個のパンファンネルがあり、傾斜を移動するだけの場合は、Pan lock (パンロック) を選択します。それ以外の場合、フィクスチャーはすべてクリックしたポジションに移動し、ファンエフェクトが失われます。
- Fine (ファイン) ボタンは、より正確なポジション決めのためのファインコントロールモードに切り替えます。

カラーミックス：HSI / RGB / CMY

カラーの混合が可能なフィクスチャーの場合、アトリビュートエディタウィンドウの上部にあるタブで選択したカラーを選択する方法がいくつかあります。



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ー付きのカラーホイールを提供します。スライダーを変更するか、ホイールをクリックすると、他のすべてのスライダーがそのカラーに一致するように調整されます。これにより、最も簡単な制御を使用して、カラーの微調整を簡単に行うことができます。例えば彩度スライダーを使用して、色相に影響を与えずにパステルバージョンの色を作成します。

すべてのタイプのスライダー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 HSL スライダーを使用して制御できます。

カラーミックス：PICKER



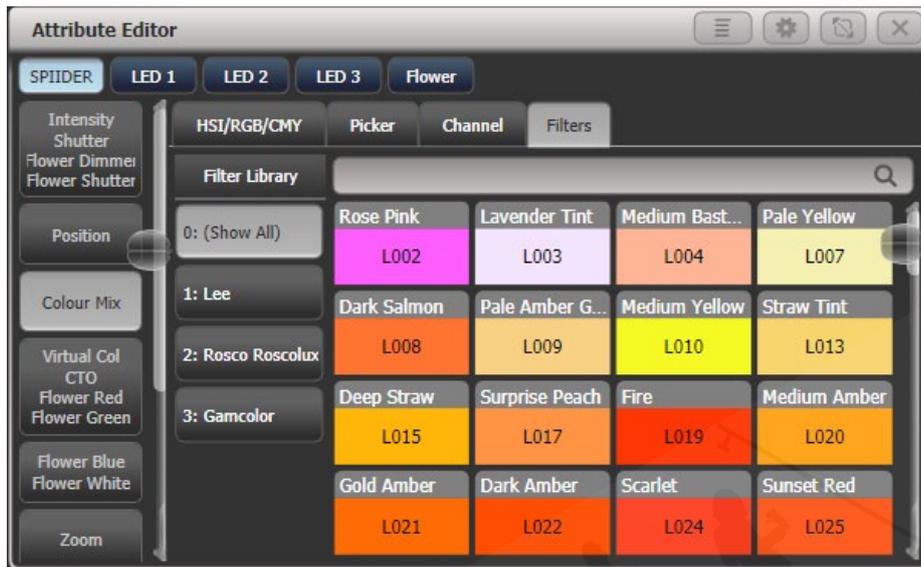
これは Titan の以前のバージョンのクラシックなカラーピッカーで、色相と彩度のピッカーを提供し、右側のスライダーでインテンシティを設定します。

カラーミックス：CHANNEL



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にスライダーを提供します。表示されるスライダーは、フィクスチャーで提供されるものによって異なります。この例は、7つの独立したLEDカラーを持つETC Lustr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合するのが難しいホワイトやUV/コンゴブルーなどの色合いを取得するのに役立ちます。

カラーミックス：FILTERS



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。

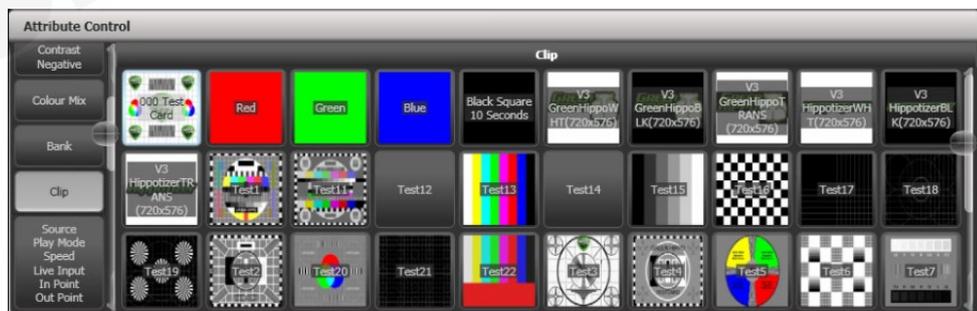


ウォーム/クールホワイト、アンバー、UV、ライム、またはシアン用の追加エミッターを備えた LED フィクスチャーの場合、Color Mix は自動的にすべてのカラーチャンネルを制御してカラーを取得します。Titan v9 より前のバージョンでは、RGB エレメントのみがカラーピッカーによって制御され、他のカラーを個別に設定する必要がありました。

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 CIP 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 12](#) 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。



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ーを更新）コマンドを実行してください。

5.1.8 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いる必要があります。（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）



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。たとえば、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。

5.1.9 @ 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 Mk1 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。

5.1.10 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

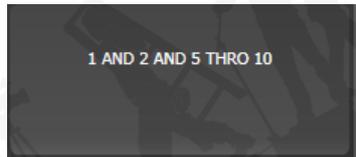
多くのディマーをプログラミングする場合など、状況によっては、プログラムするディマーチャンネルを入力する方が簡単な場合があります。チャンネルメニューでは、ディマーやフィクスチャーに対してこれを行うことができます。チャンネルメニューにアクセスするには、テンキーの左上にある<Fixture>ボタンを押します。キーパッドで数字の入力を開始することもできます。[Through]、[And]、または @ を押すと、Channel（チャンネル）メニューが表示されます。

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。たとえば、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。たとえば、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。たとえば、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。たとえば、1~8@5 <Enter>は 18 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 16.1.6](#) 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。たとえば、Group1 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。たとえば、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。

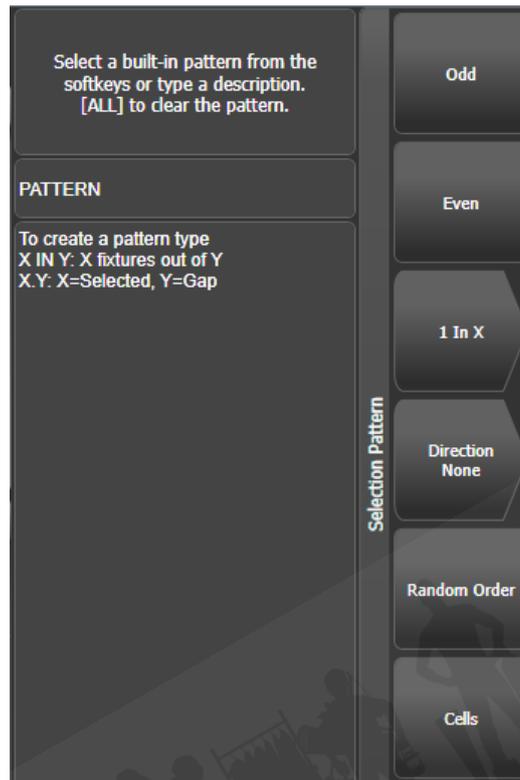


- コマンドを入力すると、コマンドラインがディスプレイに表示されます。グレーの Back (戻る) ボタンを使用して戻ることができ、グレーの @ ボタンを使用してラインを破棄できます。
- AND、THRO、@ ファンクションは、ボタンの横のレジェンドにプリントされているように、テンキーの上部または下部のグレーのボタンにもあります。

5.1.11 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。

- Direction（方向）オプションを使用すると、（グルー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。）
- たとえば、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 回押しで終了するまで、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、たとえば “2” [In] “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。

5.1.12 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
- @ 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 16.1.6 を参照してください。)

5.1.13 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、ゴボロケート、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ルローラーの上に、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。たとえば上の画像では、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。

5.1.14 選択したフィクスチャーを一度にステップング

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。

5.1.15 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。

5.1.16 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、任意のキューに記録されます。これは、キューからフィクスチャーを削除するときに役立ちます。

5.1.17 フィクスチャーの位置合わせ

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。たとえば、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。
- [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、たとえば、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。

5.1.18 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。

5.1.19 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、グループを記録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。たとえば、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。

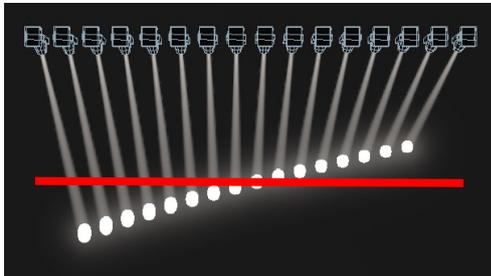


誤ってファンモードをオンのままにしておくと、ホイールが適切に機能しません。エフェクトが完了したらすぐにオフにしてください。'Press and hold Fan (ファンを押し続ける)' というユーザー設定が有効になっている場合は、<Fan>を押してファンモードを有効にする必要があります。[セクション 16.1.6](#)を参照してください。

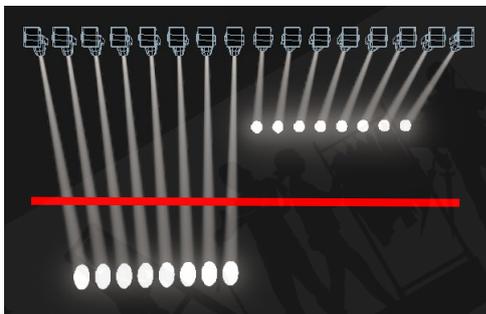
ファンカーブ

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。

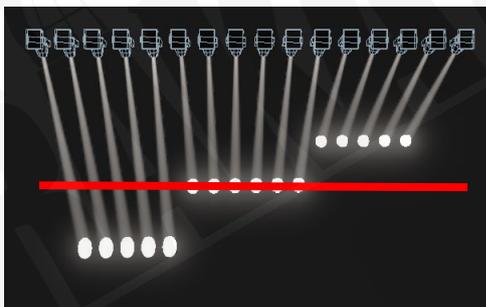
- Line (ライン)：従来のファン、最初と最後に選択したフィクスチャーは反対方向に等しく影響を受け、中点は変更されません。これはパンに最も役立ちます。



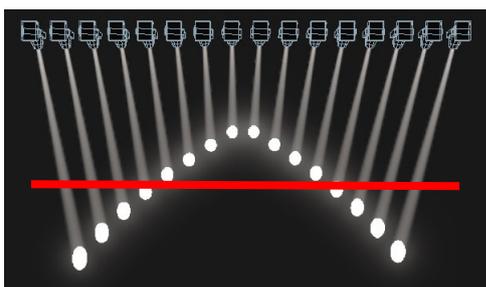
- Mirror (ミラー)：選択レンジを 2 つに分割します。それぞれの半分の位置は、他の半分のミラーです。



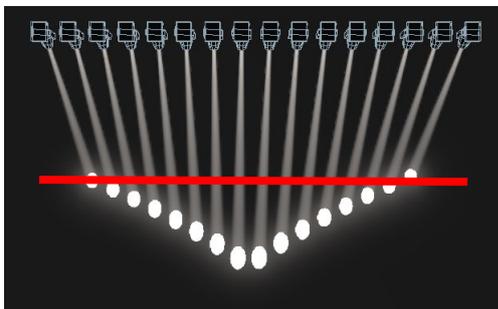
- Wings (ウィング)：選択レンジを 3 つの部分に分割し、外側の 2 つの部分の位置は互いにミラーになり、中央の部分は変更されません。



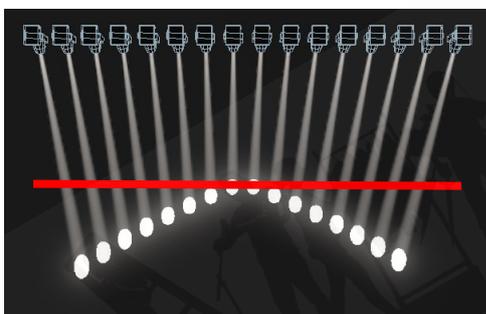
- Arrow (矢印)：最初と最後に選択したフィクスチャーは中点フィクスチャーと同じように影響を受けますが、反対方向です。これは、カラーのミキシング、チルト、デイマーに役立ちます。



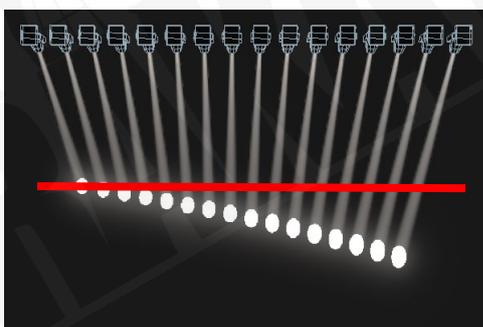
- Pull Middle (プルミドル) : 最初に選択したフィクスチャーと最後に選択したフィクスチャーは現在の値のままで、中点が最も影響を受けます。これは、カラーのミキシング、チルト、デイマーに役立ちます。



- 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、デイマーに役立ちます。



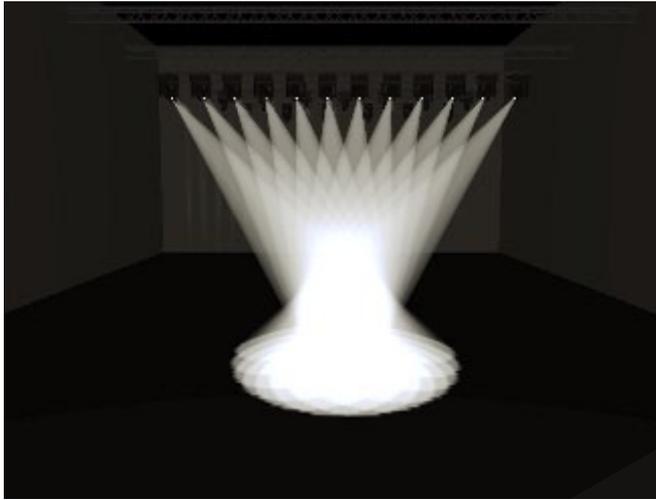
- Pull End (プルエンド) : プルエンドと同様ですが、一方の端からのみ、もう一方の端は変更されません。



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。

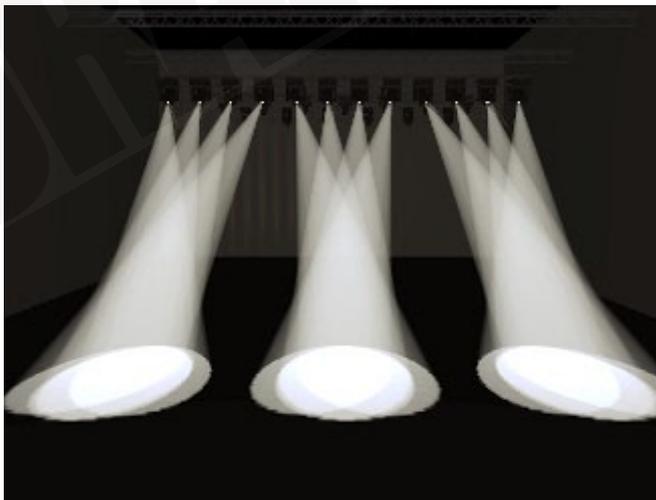
ノーマル (1) :



2 :



3 :



5.1.20 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。)

5.1.21 “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。

- 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。

5.2 フィクスチャー値の表示と編集

5.2.1 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。<View/Open>、[Open workspace window]、[Channel Grid] の順に押して表示します。

Channel Grid												
Attributes		Number	IPGBES	Dimmer	Shutter	Pan	Tilt	Colour Macros	Colour Func	Colour	CTO	White
All	I	Robin600ES	101	- - - - F -	-	58.49	55.22		Fixed	Open	0.0	
		Robin600ES	102	- - - - F -	-	36.51	59.01		Fixed	Open	0.0	
P	C	Robin600ES	103	- - - - F -	-	63.67	59.08		Fixed	Open	0.0	
B	E	Robin600ES	104	- - - - F -	-	44.33	56.06		Fixed	Open	0.0	
Fixture Type		Robin600ES	105	- - - - F -	-	66.90	34.02		Fixed	Open	0.0	
All Fixtures		Robin600ES	106	- - - - F -	-	67.14	37.55		Fixed	Open	0.0	
Robin 600 LED Wash		Robin600ES	107	- - - - F -	-	67.10	64.37		Fixed	Open	0.0	
Robin 600E Spot		Robin600ES	108	- - - - F -	-	32.42	34.05		Fixed	Open	0.0	
		Robin600ES	109	- - - - F -	-	65.26	35.27		Fixed	Open	0.0	
		Robin600ES	110	- - - - F -	-	39.41	42.83		Fixed	Open	0.0	
		Robin600ES	111	- - - - F -	-	60.06	42.83		Fixed	Open	0.0	
		Robin600ES	112	- - - - F -	-	35.03	37.34		Fixed	Open	0.0	

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。

- 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、デイ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。

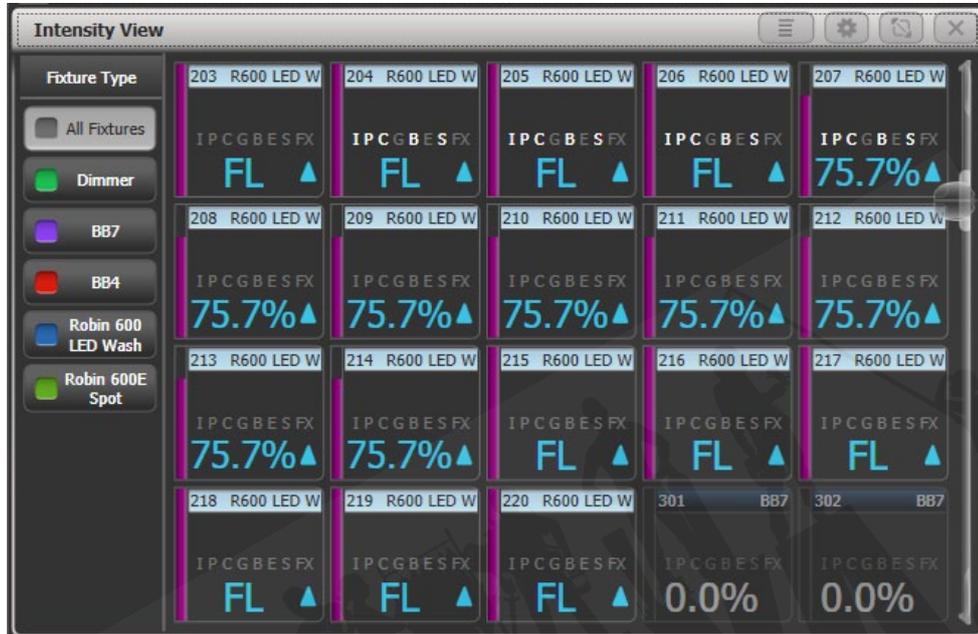
チャンネルグリッドのアトリビュートを選択してクリアできます。(タッチするか、タッチアンドドラッグして複数のアトリビュートを選択します。) 次に、<Clear>を押します。

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。

IPGBES 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。

5.2.2 インテンシティウィンドウ

それぞれのフィクスチャーのインテンシティ設定を一目で確認したい場合は、インテンシティウィンドウが適しています。ウィンドウを表示するには、[Open workspace window]、[Intensity] の順に押します。



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。

フィクスチャーボタンにカラー付きのハロが設定されている場合、ハロ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。
- <View/Open>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。

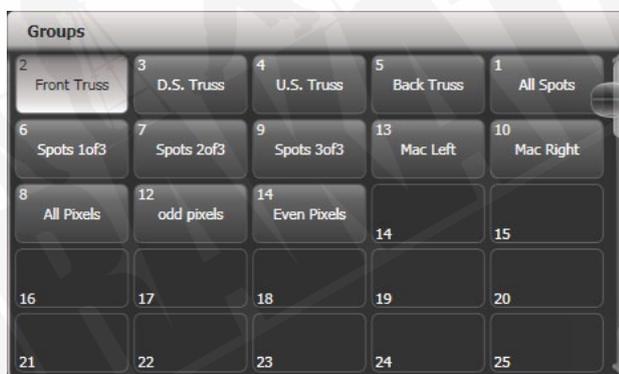
- Halo Colour Custom/Auto (ハロカラーカスタム/オート) : カスタムに設定した場合、ボタンにハロカラーが設定されている場合は、そのカラーがハロに設定されます。それ以外の場合、ボタンにはハロはありません。Auto(オート)に設定すると、ボタンは左側のフィルターボタンで使用されるオートフィクスチャータイプのカラーを使用して色付けされます。
- Fixture Cells Shown/Hidden (フィクスチャーセルの表示/非表示) : Shown (表示) に設定すると、マルチセルフィクスチャーのセル (サブフィクスチャー) に個別のボタンが表示され、マスターインテン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。

5.3 フィクスチャーグループ

5.3.1 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イ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。たとえば、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 13.1.5](#) を参照してください。

グループウィンドウが表示されていない場合は、<View/Open>、<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/デイマーを選択します。(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 (メインプレイバックフェーダーではない) フェーダーハンドルのグレーのボタンを押すか、C[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録されます。



- 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。たとえば、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。(たとえば、[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。(たとえば、[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。

5.3.2 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プ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。

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。



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。

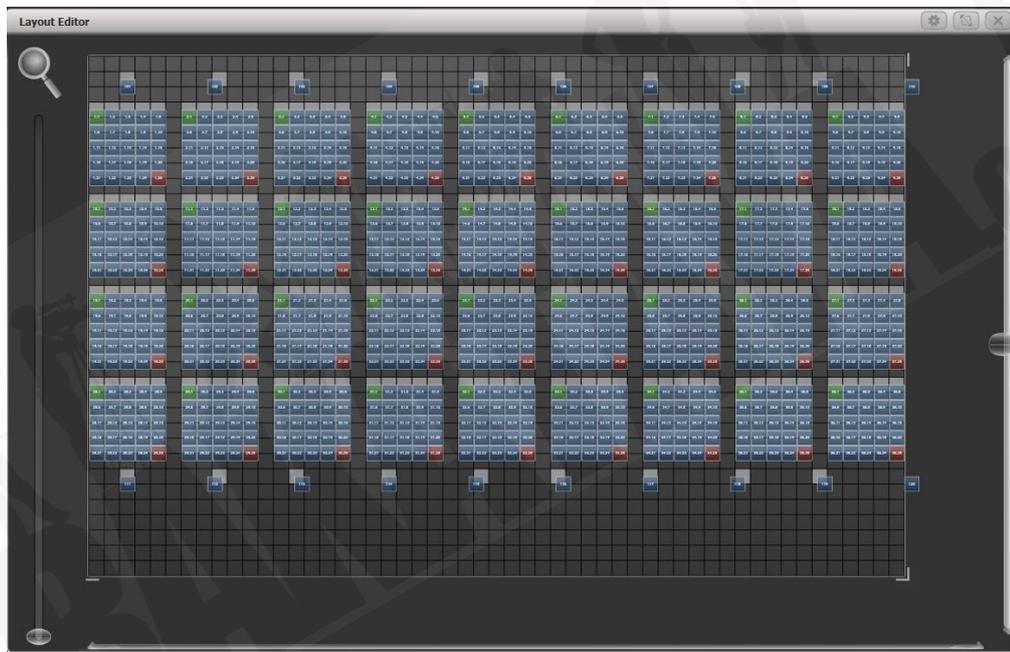
2D フィクスチャーレイアウトを変更するには：

- 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。

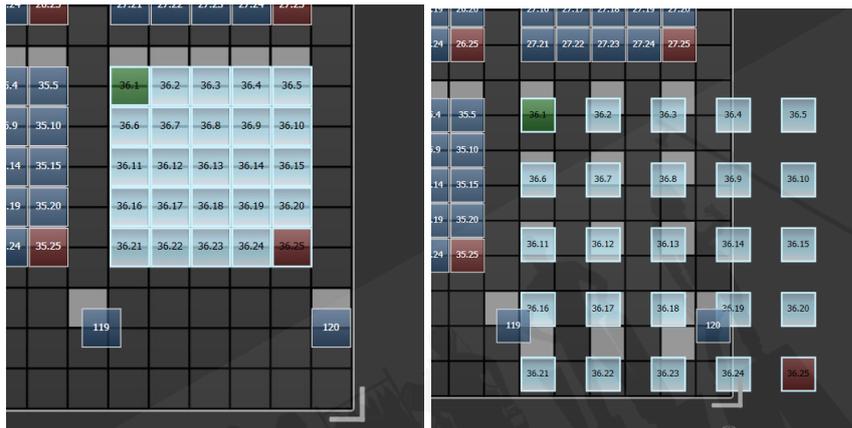
マルチセルのフィクスチャーが表示され、すべてのセルが表示されますが、移動または回転すると、ブロックとして移動します。フィクスチャーのパーソナリティによっては、セルがフィクスチャー上のセルの実際のレイアウトと一致しない場合があります。

[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クスチャーと間隔が小さいフィクスチャーがある場合に、セルを正しく配置するのに役立ちます。



- レイアウトエディターについては、[セクション 7.6.4](#) 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 12.2.5](#) 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。

5.4 高度なオプション

5.4.1 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。

Pearl Expert および Tiger Touch Mk1 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。

5.4.2 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。
- 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> <Fixture Tools> / <ML Menu>を押し、次に [Macros] を押します。
- 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。



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録すると、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ー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および選択されます。プリセットフェーダーハンドルグレーのボタン（メインのプレイバックフェーダーではない）とマクロ/エグゼキューターボタンにパレットを保存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することができます。



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、<View/Open>、[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。

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。たとえば、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。たとえば、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。たとえば、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ています。

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録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。

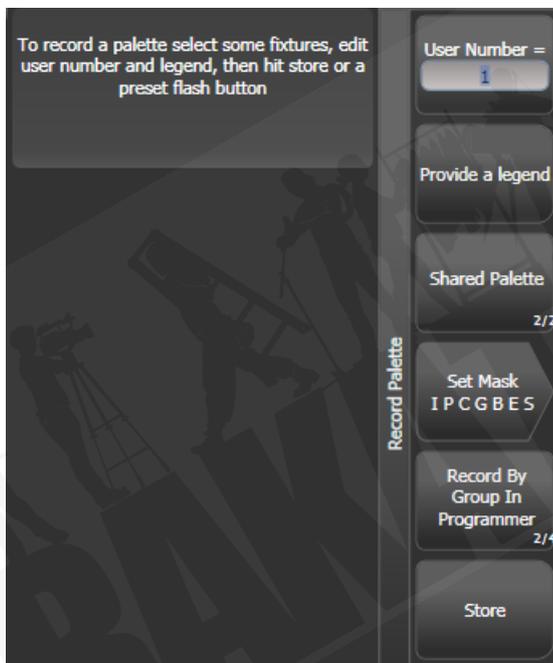
6.1.2 パレットの保管

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をクリアします。
- 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。

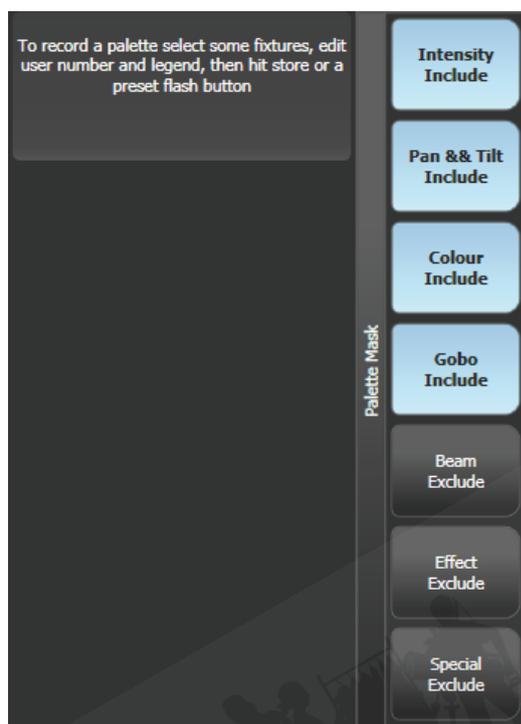
- 4> <Record>を押してから<Palette> (または<Palette>から [Record Palette]) を押します。クイックレコード (次のセクションを参照) を使用すると、この手順を省略でき、パレットマスクはウィンドウに合わせて自動的に設定されます。
- 5> 必要に応じて、パレットマスクを設定します。これにより、パレットに記録されるアトリビュートが設定されます。アトリビュートバンクボタンを使用してアトリビュートを選択します。点灯しているものはすべて保存されます。[Set Mask] および [Record by] ソフトキーもマスクを制御します。(以下を参照してください。)
- 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。

- ボタンに記録する場合は、<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) ソフトキー 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] では、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。コンソールの右端にあるグレーの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ている場合 (図のカラーグループなど)、アトリビュートバンクボタンの LED が点灯している場合は、アトリビュートグループが含まれます。クイックレコードを使用する場合 (次のセクションを参照)、マスクは、パレットを保存したワークスペースウィンドウによって自動的に設定されます。ポジションには P のみが含まれ、カラーには C のみが含まれ、ビームには IGBES が含まれます。<Record> ボタンを使用する場合、マスクを手動で設定する必要があります。

- アトリビュートオプションボタンを押して、それぞれのマスクグループを Include (含める) と Exclude (除外) の間で切り替えます。



- [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録します。(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録します。たとえば、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録されます。
 [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録します。
 [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録します。
- コンソールは自動的にパレットのレジェンドを作成します。(ユーザー設定 [Auto Legend] がオフに設定されている場合を除く。) カラーパレットの場合、選択したカラーを表示するため色付きのアイコンが使用されます。パレットに異なるカラー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。CITP (メディアサーバー) パレットの場合、メディアサムネイルが使用されます。その他のアトリビュートについては、デフォルトのレジェンドを使用するパンとチルトを除いて、最後に調整されたファンクション値がレジェンドに使用されます。



- [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 6.1.5](#) 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録し、他のアトリビュートをシェアとして記録します。値が異なる場合、コンソールは通常を選択します。ユーザー設定の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。たとえば、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録するか (デフォルト)、代わりにアトリビュート値を記録するかを設定します。

キューでパレットが使用されている場合、プレイバックオプション [Fire / Don't Fire Nested Palettes] を使用して、ネストされたパレットを無効にすることができます。Don't Fire に設定すると、ネストされたパレットはキューが記録されたときに保持されていた固定値として扱われ、ネストされたパレットが更新されても変更されません。

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録できます。記録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ェンドを入力するか、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スチャー/パレットにアクセスします。詳細については、[セクション 3.2.4](#) を参照してください。

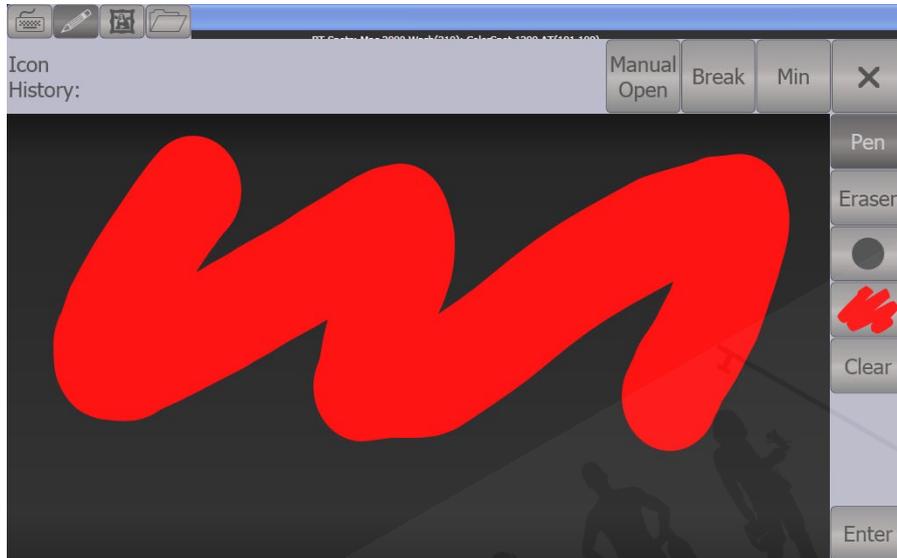
6.1.5 パレットのレジェンドの設定

それぞれのパレットのレジェンドを入力して、そのレジェンドを説明することができます。Titan は、パレットを作成すると、役立つレジェンド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、たとえば、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、通常の場合は N、シェアパレットの場合は S が表示されます。



たとえば、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プパー）

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。（たとえば、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。何が起きているの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> [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。（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。何が起きているの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

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 6.5](#) 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 13.1.11](#) 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、またはパレットの連続スクロールウィンドウのいずれかを表示できます。ページとスクロールを切り替えるには、ウィンドウメニューボタンの左側にあるコンテキストボタンエリアの Pages Show / Hide (ページの表示 / 非表示) ボタンをタッチします。パレットボタンの左側にあるページボタンを使用します。

- 前のセクションで説明したように、ページナンバーを使用してパレットを呼び出すことができます。

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。たとえば、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。

<View/Open>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。

Attributes		Number	Order	Colour Macros	Colour Func	Colour	White	CTO	Cyan	Red	Magenta	Green	Yellow	Blue	CMY Macros
All	I	BB7	-	1						100		0		0	
P	C	BB4	-	1						100		0		0	
B	E	R600 LED W	-	1	Open		0	0		100		0		0	
	S	Robin600ES	-	1		Fixed	Open		0	0		100		100	Open

Fixture Type

- All Fixtures
- BB7
- BB4
- Robin 600 LED Wash
- Robin 600E Spot

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。

アトリビュートから値を削除するための [Delete] ボタンもあります。これは、オフファンクションを使用するのと同じです。

- 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

パレットエントリーを編集するには、<Edit> (Pearl Expert および Tiger Touch mk1 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> / <Update Palette> 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ー上に記録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、または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。(たとえば、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に影響を与えることなく、追加のフィクスチャーをパレットに追加できます。たとえば、Mac 600s のカラーパレットがある場合、パレットに以前に記録された値に影響を与えることなく、Mac 500s のカラーを追加できます。
- オフファンクションを使用して、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 8.4.5](#) 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、たとえば、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、アップデート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。(例：正しい緑色)
- 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> を押し続けたままにして、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録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。

6.5.1 タイムセーブされたパレット

パレットにタイムインフォメーションを保存した場合、通常はこのタイミングインフォメーションで呼び出されます。したがって、2 秒のフェードをプログラムした場合、パレットは 2 秒のフェードで呼び出されます。

パレットキーのキープロファイル設定を使用して、これをオフにすることができます。（これはプログラミング中に役立ちます。）（[セクション 16.3.1](#) を参照してください。） [Palette Is Fired With Its Times] または [Palette Is Fired Ignoring Its Times] を設定できます。

6.5.2 パレットタイムを手動で上書き

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。

- 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タイム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には、マスタータイムを設定します。パレット、[Master Time] を押します。マスタータイムを無効にするには、0 に設定します。
- ・ 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。

6.5.3 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。Fixture Overlap=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。Fixture Overlap = 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。パレット、[Master Overlap] を押します。マスターオーバーラップを無効にするには、100%に設定します。

6.5.4 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”するとき役に立ちます。

[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. シェイプとピクセルマッパーエフェクト

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。

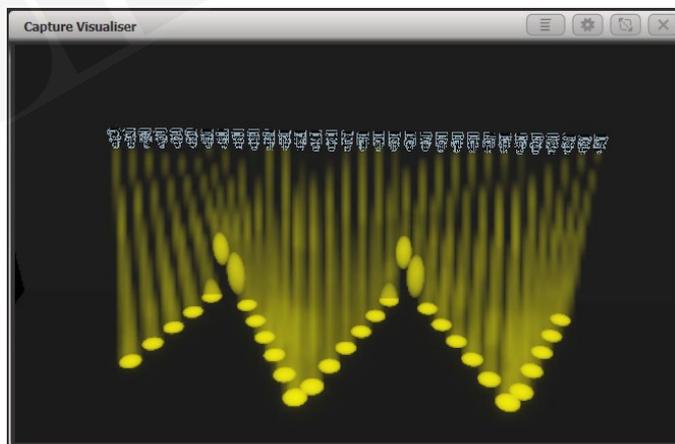
7.1 シェイプジェネレーター

シェイプは、フィクスチャーの特定の属性を変更する値の自動シーケンスです。たとえば、パンとチルトの属性にサークル（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。サークルサイズと移動スピードを設定できます。

シェイプを配置するだけでなく、Titan では他にも多数のシェイプを利用できます。シェイプは、カラー、ディマー、フォーカスなどの特定の属性に対して定義されます。

ブロックシェイプは、他のシェイプをブロックして、実行を防ぎます。たとえば、一部のフィクスチャーがサークルシェイプを実行していて、一部のフィクスチャーにブロックパン/チルトシェイプがあるプレイバックを再生した場合、それらのフィクスチャーではサークルシェイプの実行が停止します。これは、プレイバック優先度機能と一緒に使用すると、ショータイムでのプレイバックを変更するのに非常に役立ちます。（[セクション 8.7.1](#) を参照してください。）

複数のフィクスチャーでシェイプを使用する場合、すべてのフィクスチャーに同じようにシェイプを適用するか、シェイプをフィクスチャーに沿って実行して “wave” または “ballyhoo” タイプのエフェクトを作成するようにオフセットするかを選択できます。これはシェイプのフェーズと呼ばれます。



7.1.1 シェイプの選択

シェイプを実行するには、フィクスチャーをいくつか選択し、ソフトキーのリストからシェイプの属性を選択して、シェイプウィンドウから目的のシェイプを選択します。シェイプは IPCGBES 属性グループを使用して編成されるため、ディマーシェイプのリスト、パン/チルトシェイプ、カラーシェイプなどのリストから選択できます。すべてのシェイプのリストから選択することもできます。



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属性タイプを選択するか、[All shapes] 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。属性ボタンを押すと、シェイプウィンドウがフィルタリングされ、その属性のシェイプのみが表示されます。 <Dimmer> 属性ボタンを押して、すべてのシェイプを表示します。



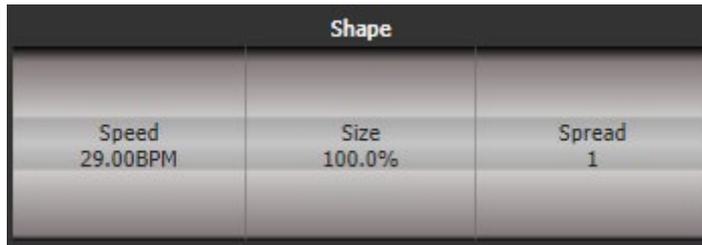
- シェイプはフィクスチャーの現在の設定に基づいているため、ポジションサークルはフィクスチャーの現在のパンチルトポジションを中心に移動します。
- 通常の方法でホイールを使用してアトリビュートを変更することにより、シェイプの基本値（サークルの中心など）を変更できます。サイズをゼロに減らし（次のセクションを参照してください。）、基本値を確認できます。
- 上記の手順を繰り返すことにより、一度に複数のシェイプを実行できます。1つのフィクスチャーで複数のシェイプを実行でき、出力は便利に結合されます。
- [Shapes and Effects]、[Shape Generator]、[Edit] の順に押すと、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。



- 1> 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。
- 2> 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。
- 3> サイズとスピードは、ディスプレイのホイールの上部に表示されます。

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：

- ・ 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 7.4.1](#) 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 13.1.4](#) を参照してください。

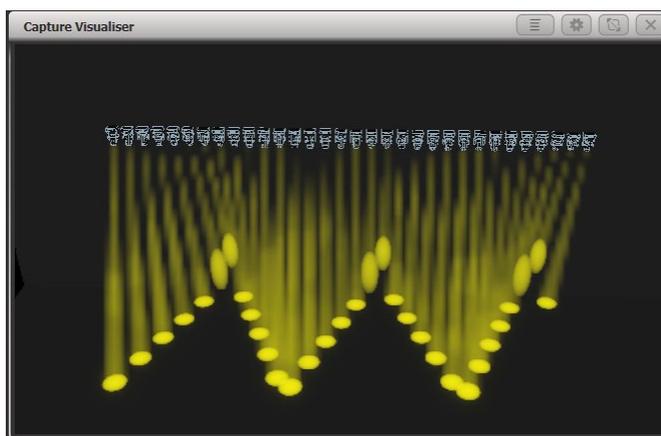
7.1.3 複数のフィクスチャー間のシェイプのスプレッドの変更

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プレ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。

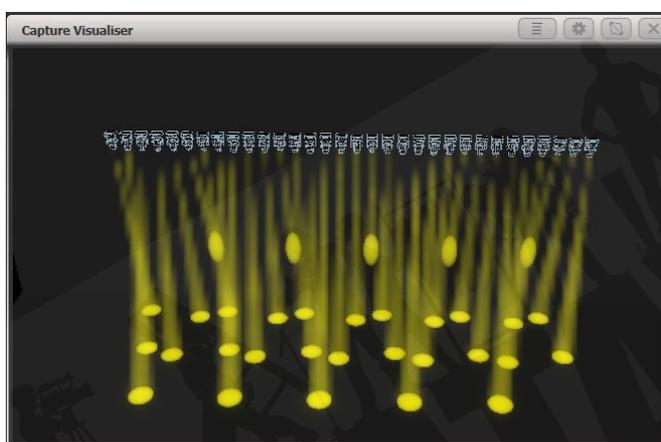
フィクスチャー全体でのシェイプの順序は、シェイプを作成したときにフィクスチャーを選択した順序によって制御されます。シェイプ編集メニューの [Fixture Order] を選択すると、順序を編集できます。

- 1> 右側のホイールに Spread (スプレッド) 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プレッドを制御するか、スプレッド条件を設定するには、[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。

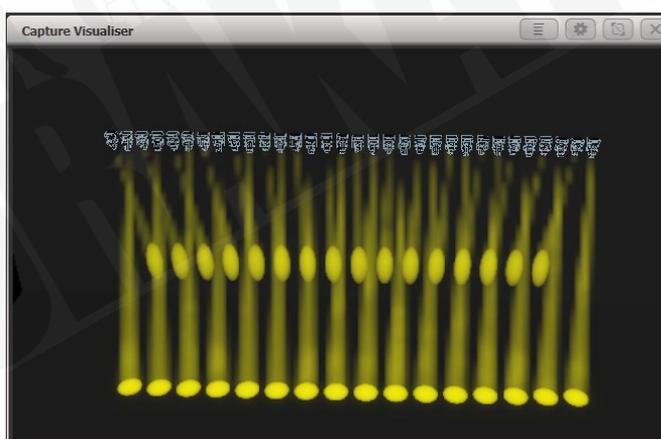
スプレッド = 12 (フェーズ = 30 度)



スプレッド = 6 (フェーズ = 60 度)



スプレッド = 2 (フェーズ = 180 度)



フェーズモードでは、ホイール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。たとえば、シアンシェイプとマゼンタの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。

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 5.3.2](#)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、たとえば、[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。

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 13.1.4](#)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 10.1.3 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 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 6.1.6 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。一連のオーディオ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。

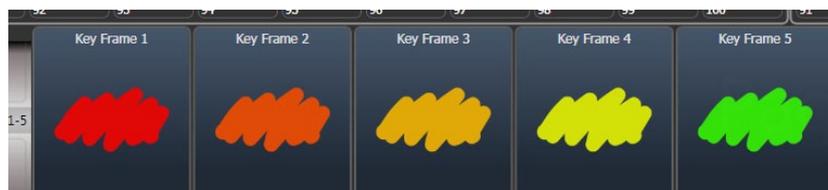
7.2.1 キーフレームシェイプの作成

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、キーフレーム間のオーディオ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オーディオ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、任意のオーディオまたはオーディオ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。)



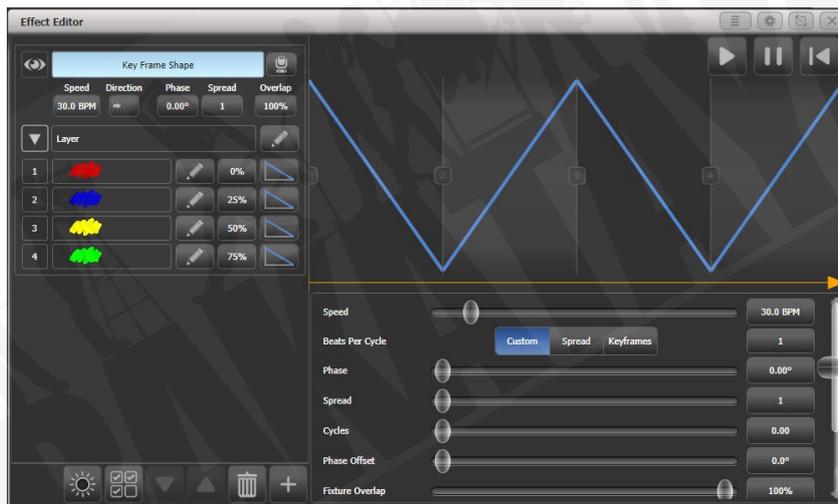
- 5> カラーの設定を続け、必要なすべてのステップが作成されるまで [Add Frame] を押します。

- 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。）
- 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 8](#) を参照してください。）

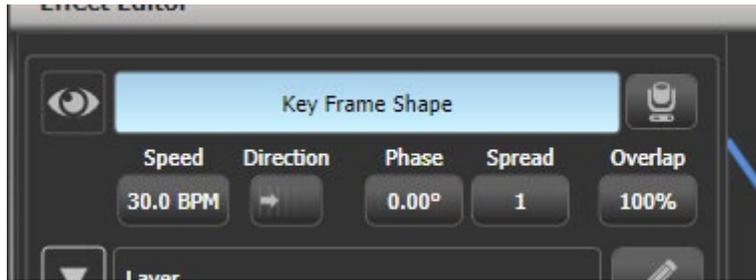
- <Unfold> ボタンで、通常モードとキーフレームディスプレイモードを切り替えることもできます。
- [Frame Number] ソフトキーを既存のフレームナンバーに設定すると、フレームを [Replace] または [Delete] できます。フレームのレジェンドまたはプレイバックのセレクトボタンをクリックしても、現在のフレームナンバーが設定されます。
- フィクスチャーが点灯していないためにシェイプが表示されない場合、下部にあるロケートディマーの “sun” の確認ボタンで、シェイプで使用されているフィクスチャーを点灯します。

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。



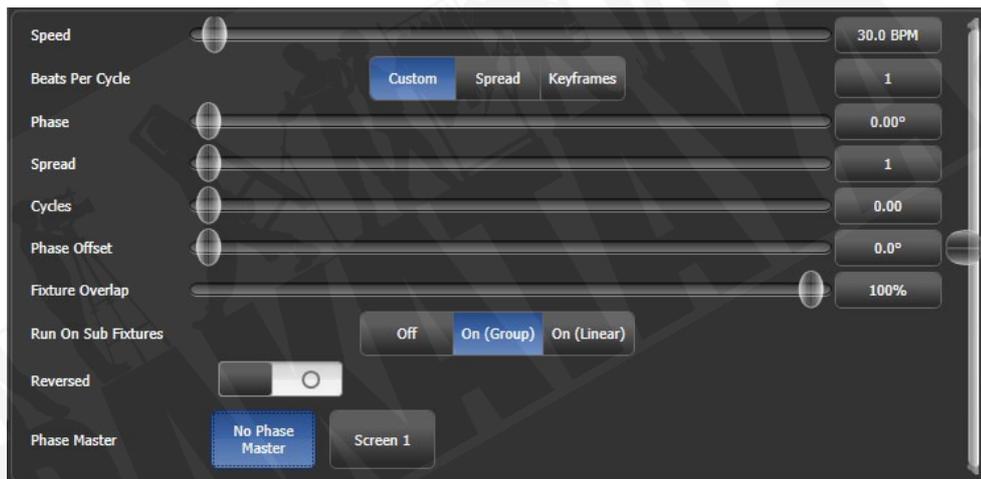
左側の pane (ペイン) の上部にあるコントロールは、シェイプ全体に影響するグローバルシェイププロパティであり、スピード、方向 (2D グループレイアウトを使用)、フェーズ/スプレッド、およびフィクスチャーのオーバーラップを制御します。



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ル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。）

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。たとえば、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。

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。

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。

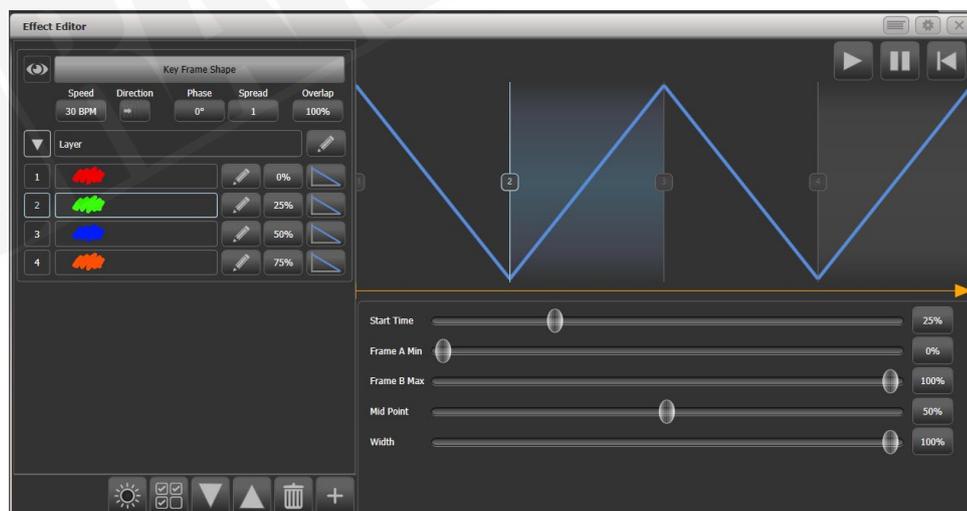
キーフレームシェイプは、サブフィクスチャー (cells) 全体で実行できます。これはデフォルトでオフになっていますが、グループのレイアウトセットで方向設定を使用するオン (Group)、またはレイアウトを無視して番号順にセルを使用するオン (Linear) を選択できます。

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 12.2.6](#) 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。

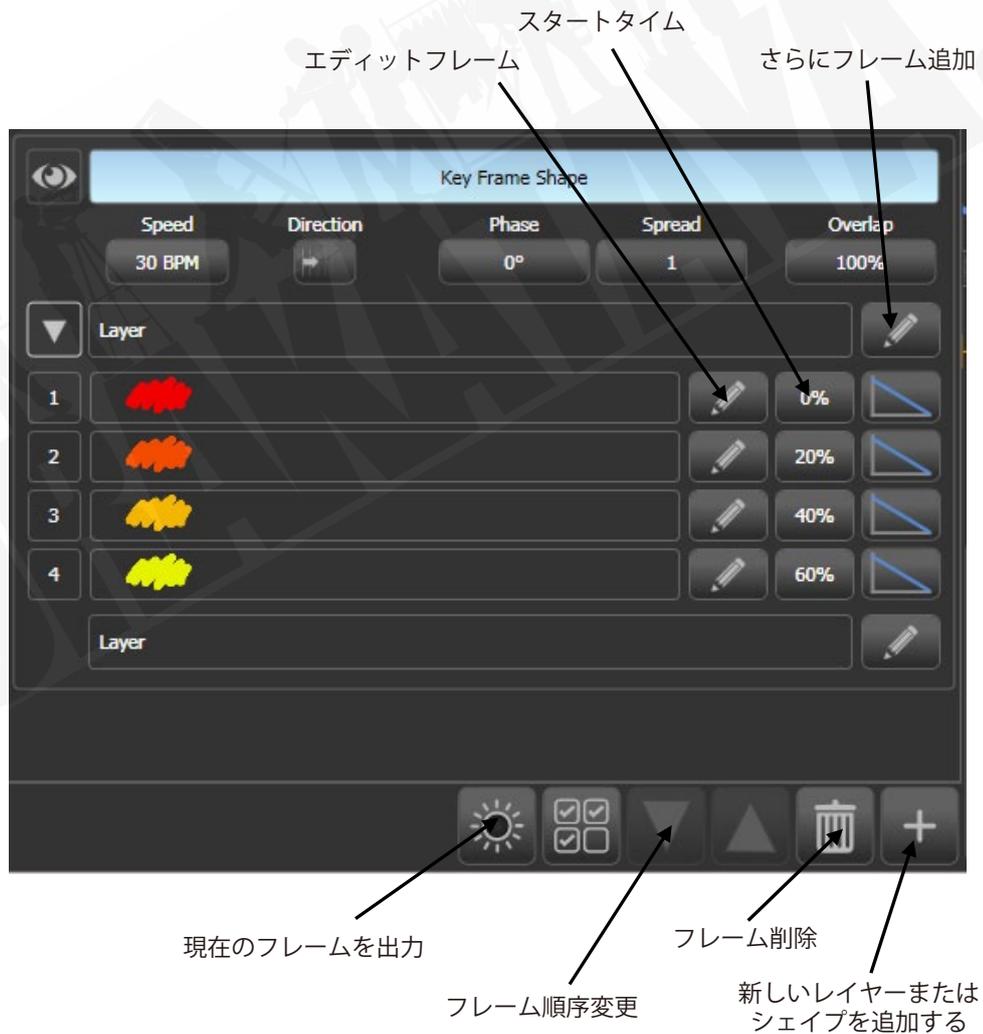
- Timing (タイミング) : Start Time スライダーを使用するか、ウィンドウ内のステップ位置をドラッグします。
- Frame A Min (フレーム A 最小) / Frame B Max: (フレーム B 最大) : アトリビュートがプログラムされた値にどの程度近づくかを設定します。たとえば、ディマーフラッシュを 100%で保存した場合、80%までしかフラッシュできません。
- Mid point (中点) : フェードの中点を設定します。
- Width (幅) : フェードが占めるフレームタイムを設定します。たとえば、フレームタイムの 20%をフェードインし、残りの 80%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。



- 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。
- 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。

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。たとえば、キーフレームのシェイプがフィクス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。たとえば、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 8.7.1](#) 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 10.1.3](#) 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

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 5.3.2](#) を参照してください。

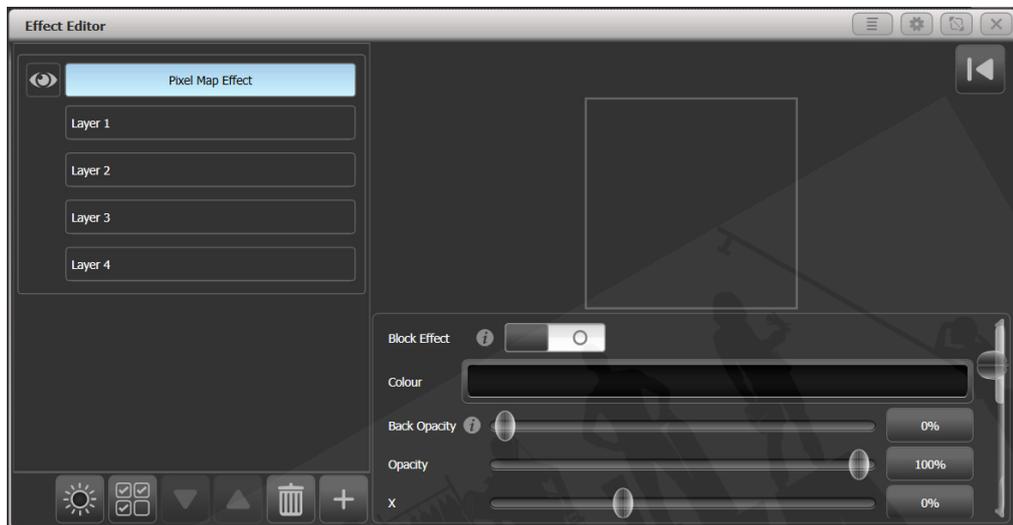


このセクションの最後（[セクション 7.6](#)）には、ピクセルマッパーを使用してエフェクトを作成するための段階的な例がいくつかあります。いくつかの例を試してみると、理解しやすくなります。

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。

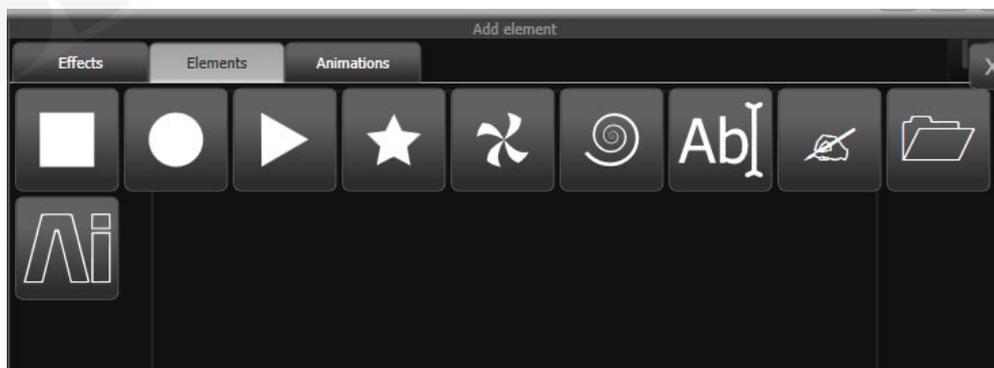
- 1> フィクスチャーのグループを選択します。
- 2> 最上位のメニューから [Shapes and Effects]、[Pixel Mapper] の順に選択します。

- 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。



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)

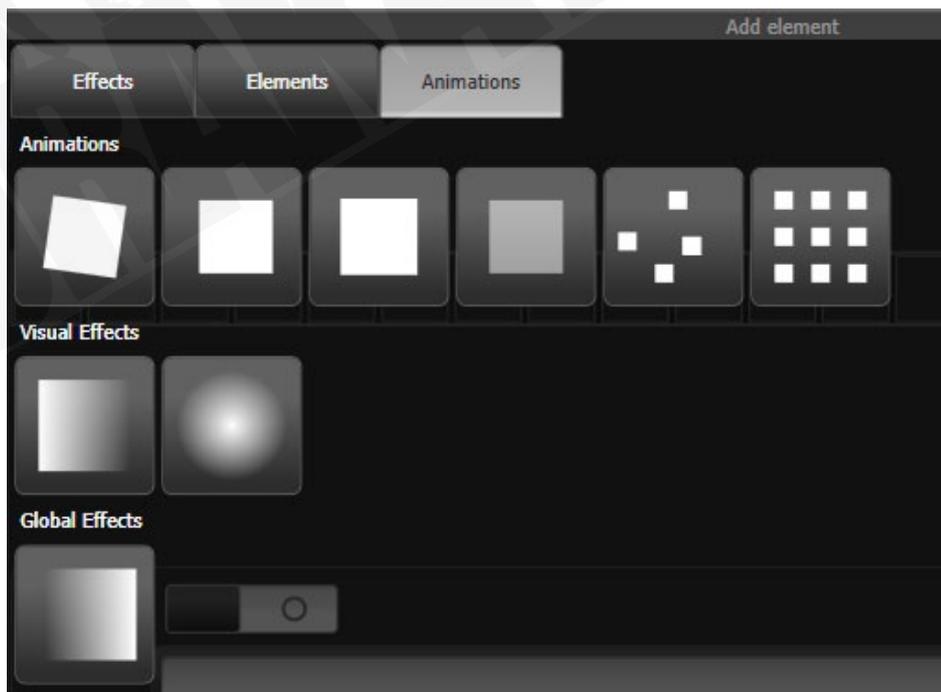


ウィンドウの上部にグラフィックエレメントが表示され、フィクスチャーに出力されます。以下のスライドを使用して変更できます。これは、シェイプによって異なりますが、次のものが含まれます。

- 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。)



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

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

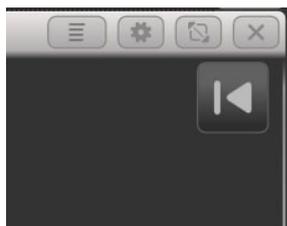
Spawn For：スポーンするエレメントの数を設定。その後これ以上表示されなくなります。

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 (最初に戻ってグラデーションフェードを繰り返す) のスプレ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。

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。<View/Open>、[Open Workspace 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。



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。

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。



- 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、選択したフィクス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。)
- 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。)
- 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。
- 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/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。
- 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。
- プレスプूल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 次に、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。

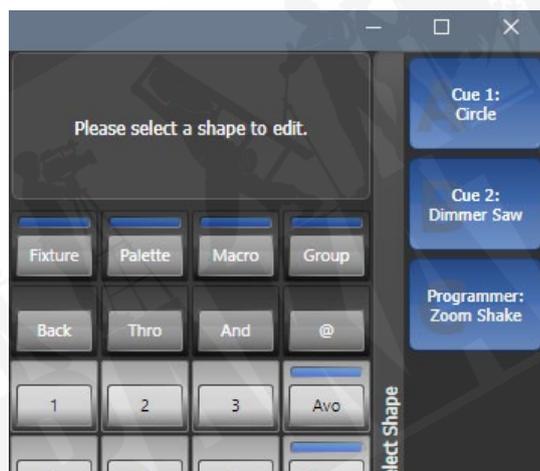
レイヤーマスターを有効にするには、エフェクトエディターウィンドウで Use Master (マスターを使用) スイッチをオンにします。

- 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。

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>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。) ソフトキーは、現在実行中のシェイプのリストと、それらが由来するキューまたはプログラマーを表示します。



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。

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 8.4.4 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。
- 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 8.6.2](#) 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 5.3.2](#) 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 フェージ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、メインメニューの [Playback Options] 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 13.1.4](#) 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（たとえば、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

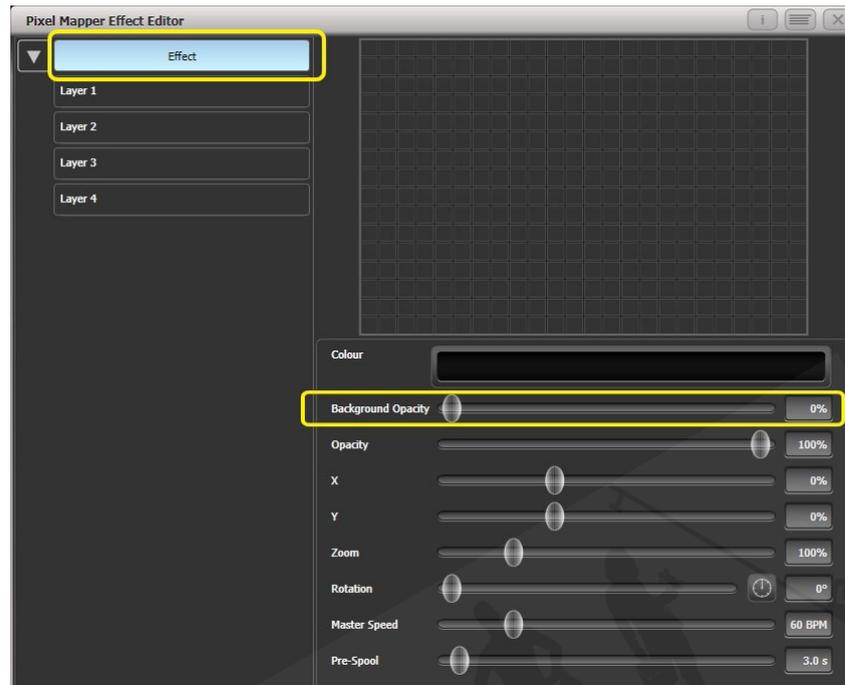
7.6.1 ランダム化エフェクト

この例では、ピクセルマッパーを使用して、ランダムディマース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。

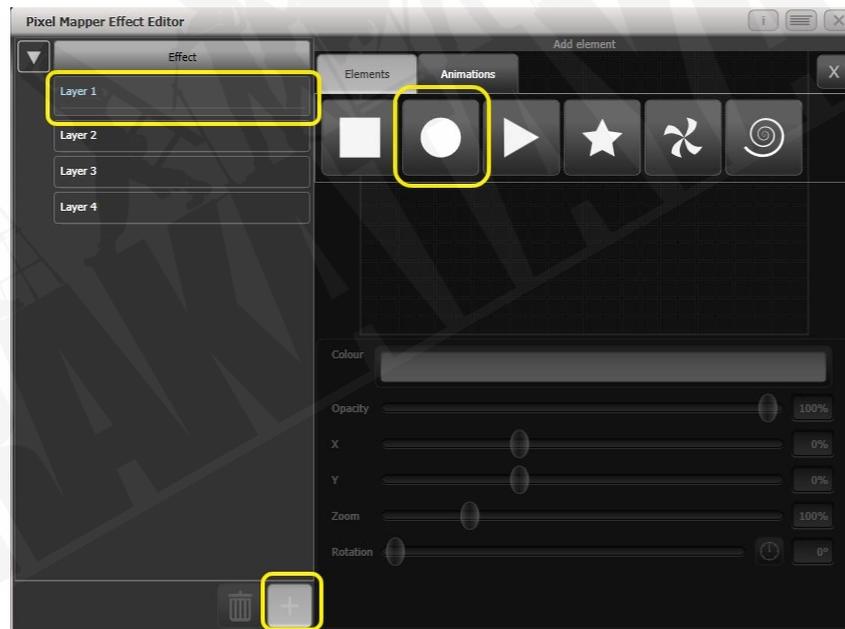
- 1> 使用するフィクスチャーはグループに記録する必要があります。まだ登録されていない場合は、最初にこれを実行します。
- 2> [Shapes And Effects] / [Pixel Mapper] / [Edit Group Layout] / (select group) を使用して、グループ内のフィクスチャーのレイアウトを調整します。
- 3> グループを選択し、[Shapes And Effects] / [Pixel Mapper] / [Create Effect] を選択して、エフェクトの作成を開始します。
- 4> ピクセルマッパーエフェクトエディターウィンドウで、[Fixture 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。)



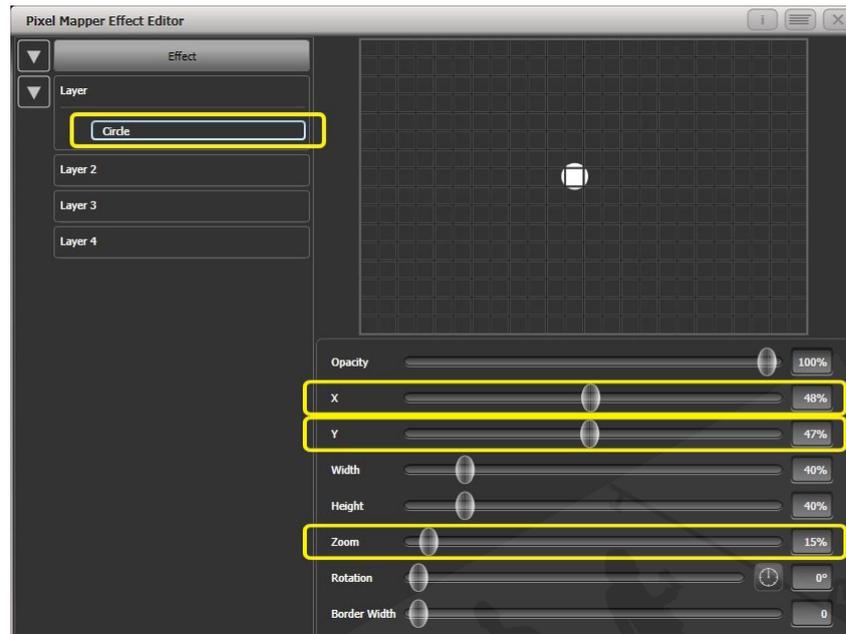
- 5> [Effect] を選択し、'Background Opacity' スライダーを 0% にドラッグします。(これにより、エフェクト全体が関連するインテンシティをオーバーレイできるようになります。)



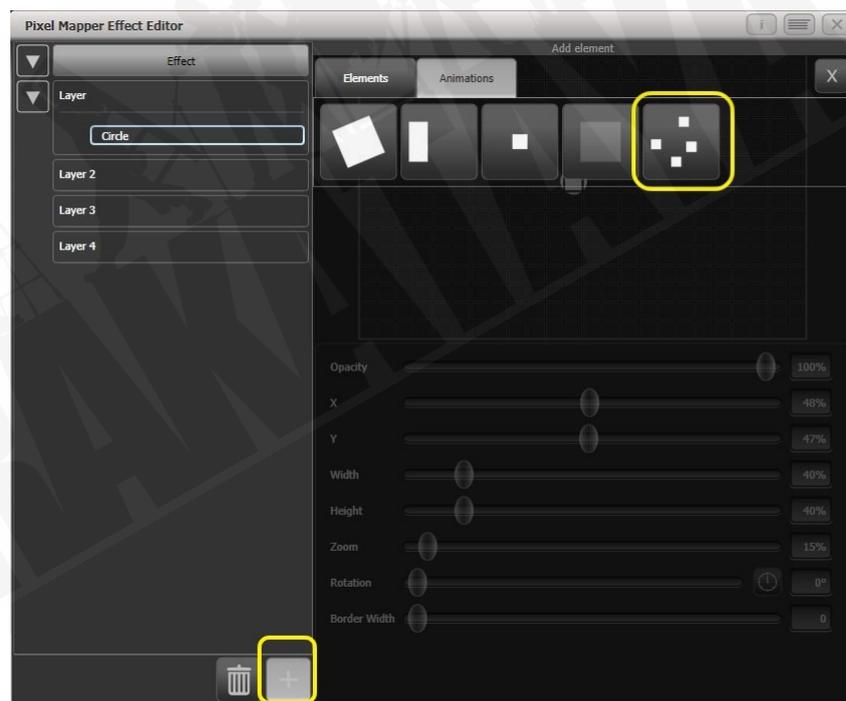
- 6> [Layer 1] を選択し、画面下部の [+] をクリックして、表示されるエレメントから Circle (円形) を選択します。



- 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、フィクス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タ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。ディスプレイメント（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。）

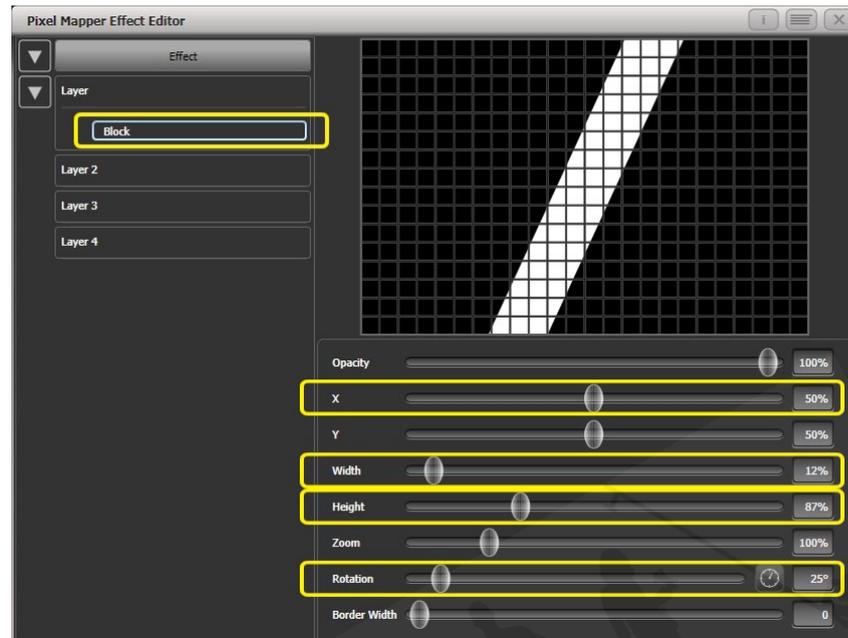


- 10> プレイバックに記録します。

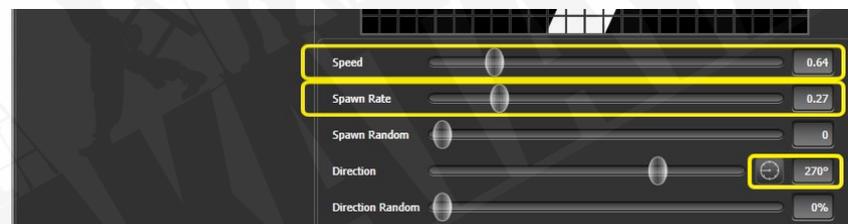
7.6.2 オーバーレイエフェクト

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。'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（高さ）' スライダー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。

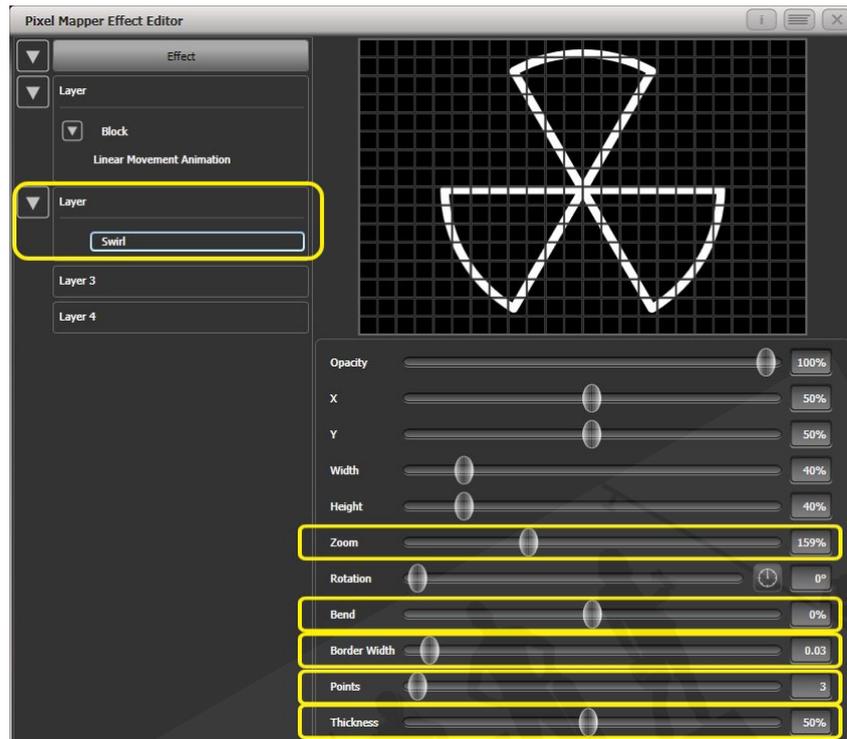


- 4> もう一度 [+] をクリックし、Linear Movement（線形移動）アニメーション（左から右に移動するブロックとして表されます。）を選択します。'Direction（方向）' スライダーの右側にコンパスボタンがあります。方向が 270 度になるまで、これを 4 回クリックします。（デフォルトでは、アニメーションは 90 度または左から右に設定されています。画面の右端にブロックを配置したので、反対方向に移動させます。コンパスで、45 度単位の方向へのショートカットができます。）



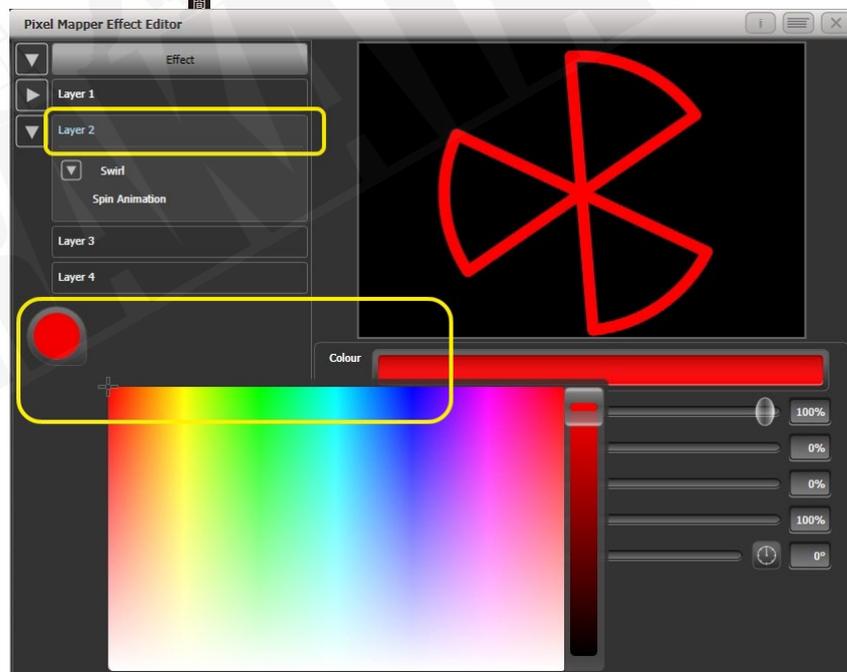
同時に 1 つのストライプのみが画面に表示されるまで、'Spawn Rate' を減らします。このタイプのエフェクトの場合、値は通常非常に低い（約 0.2）である必要があります。この時点で 'Speed' を少し下げることをお勧めします。（上記の正しいスポーンレートを得るには、最初はより高いスピードが有用であることに注意してください。）

- 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。

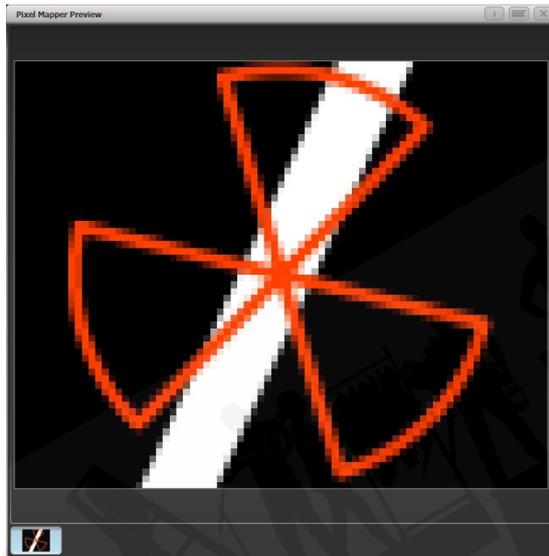


6> [+] をクリックして、スピンアニメーションを追加します。風が弱くなるまでスピードを下げます。

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。



- 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> キューを記録します。
- ・ 赤いファンが相互作用したときに、白いバーの上にも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)

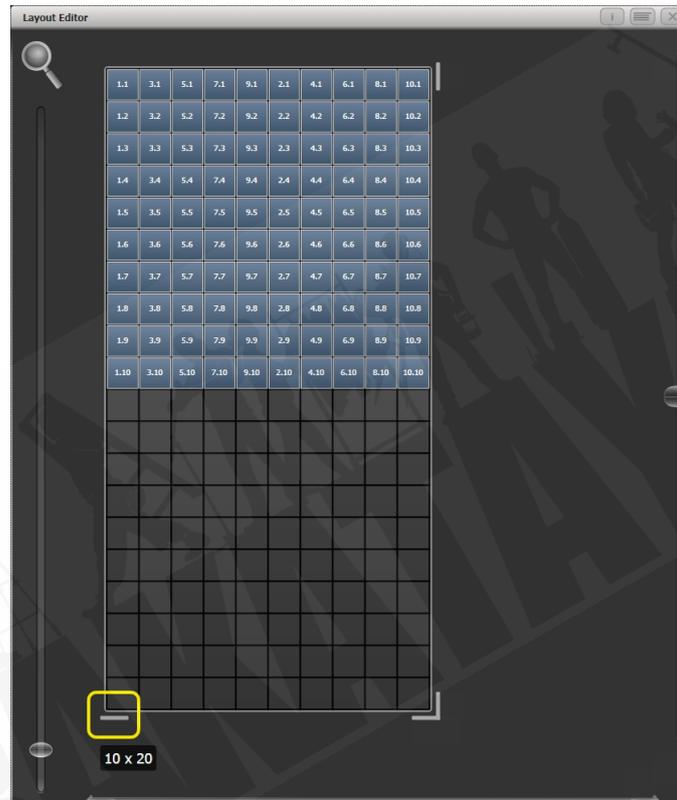
- 1> フィクスチャーを選択します。
- 2> 'All' キーを押して、[Selection Pattern] メニューを開きます。
- 3> ソフトキーオプションから [Odd] を選択します。(これにより、すべての奇数番号のフィクスチャーがフィクスチャーの順序に従って選択されます。)
- 4> グループを記録します。
- 5> '+1' (または 'Next') キーを押します。(これにより、すべての偶数番号のフィクスチャーが選択されます。)
- 6> これを最初のグループにマージします。
- 7> Layout Editor (レイアウトエディター) を開きます。([Shapes And Effects] / [Pixel Mapper] / [Edit Group Layout] / (グループを選択))

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。

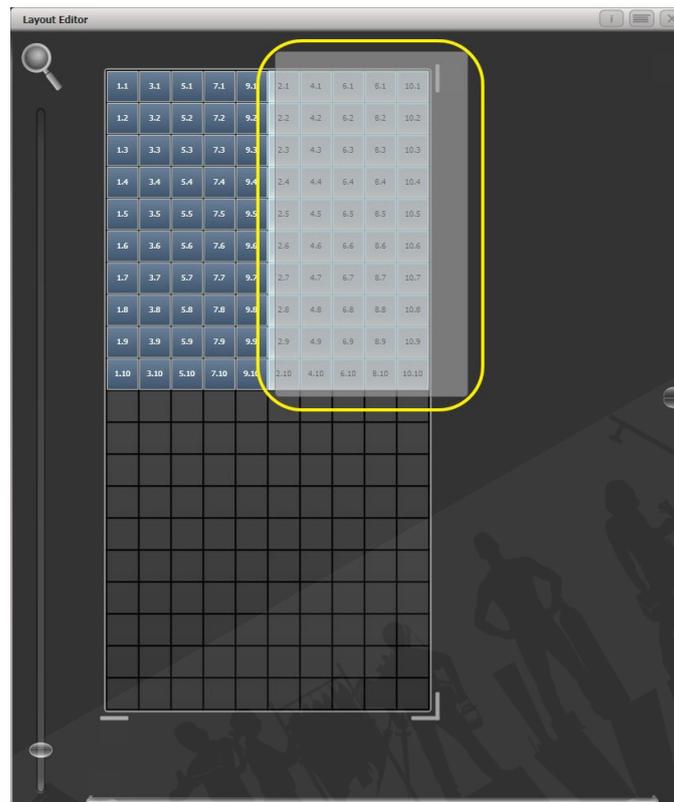
この配置はそのまま使用できます。左から右に水平に走るようにアニメーション化されたブロックエレメントは、すべての奇数のフィクスチャーを通過し、その後すべての偶数のフィクスチャーを通過します。

次は、垂直方向の 'cascading' エフェクトのやり方です。

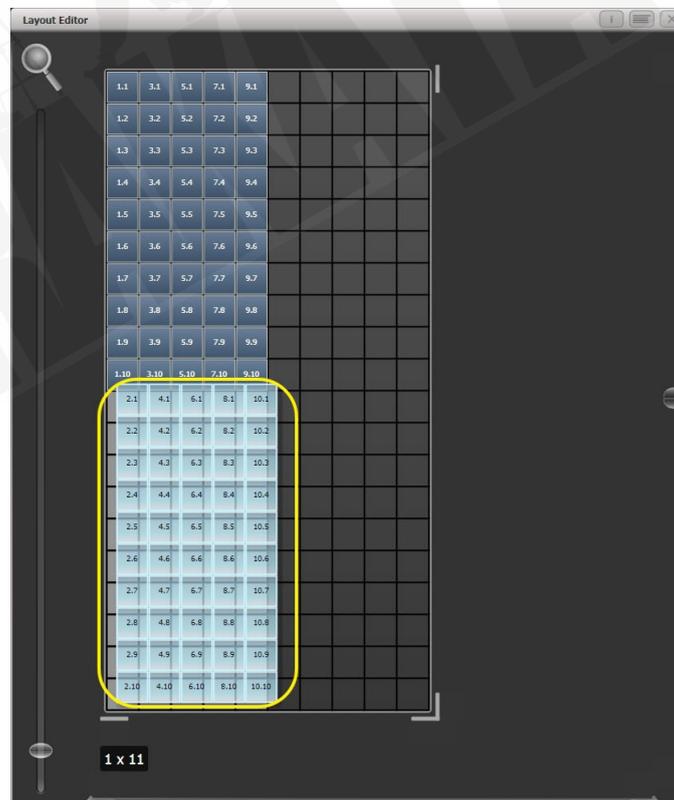
- 1> 垂直サイズ変更ツールをクリックし、グリッドが元の高さの 2 倍になるまでにドラッグします。



- 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。



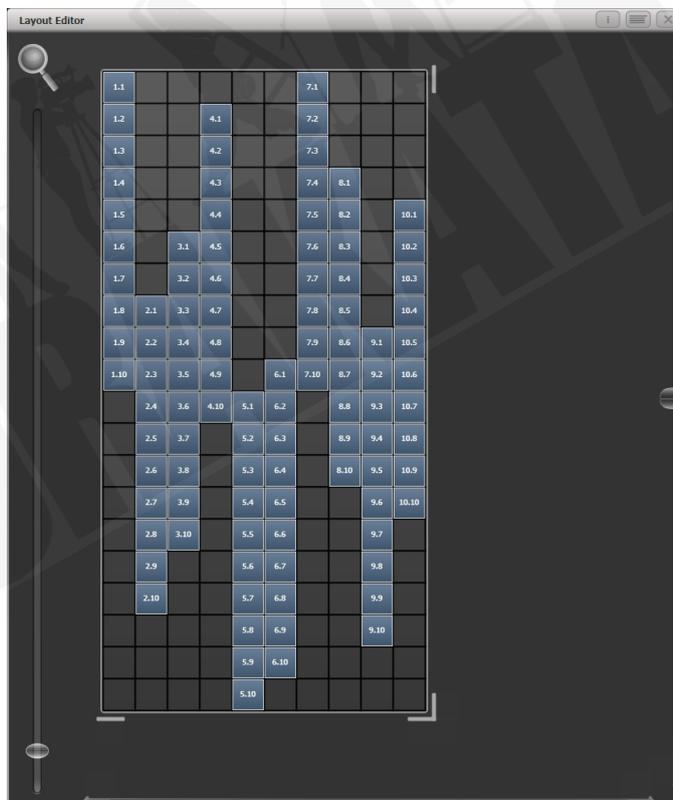
- 4> レイアウトエディターのコンテキストメニューから 'Crop Grid' を選択します。
(これにより、未使用のピクセルが削除されます。)

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。

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。

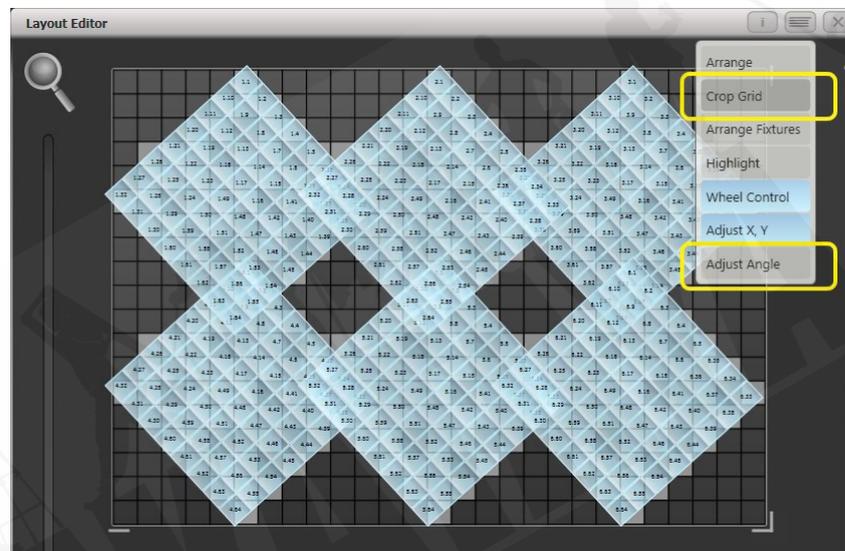


このグループを使用してエフェクトを作成すると、ランダムに表示されます。いつでもレイアウトを調整して、最終結果を微調整できます。

例3 アンクル（または真っ直ぐなだけでは不十分の場合）：

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。たとえば、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。

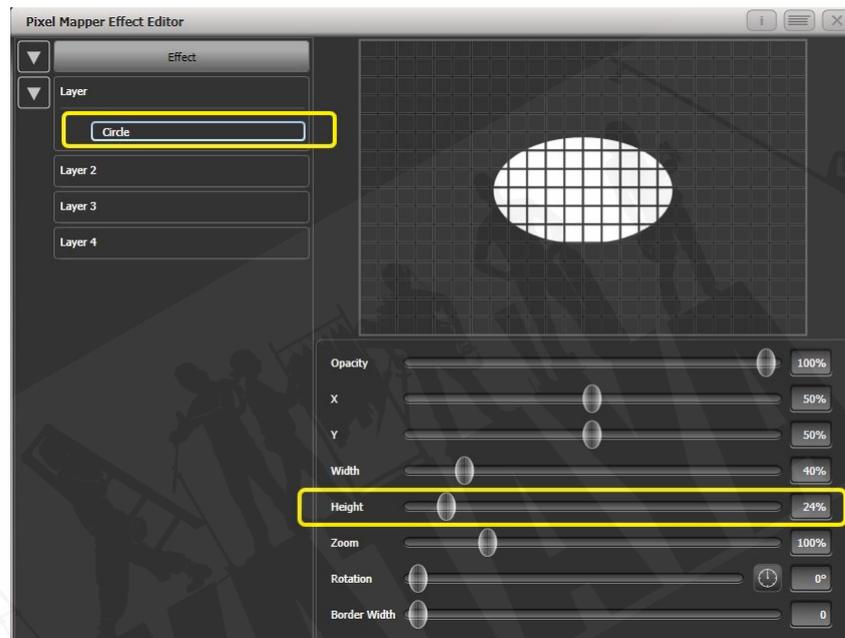
メディアオプション：Synergy / Ai を使用してフィクスチャーでメディアをプレイバックしているときに、便利なオプションを含むサブメニューを表示します。これらのオプションについては、[セクション 12.2.5](#) で説明しています。

7.6.5 プレイバックオーダーと優先順位

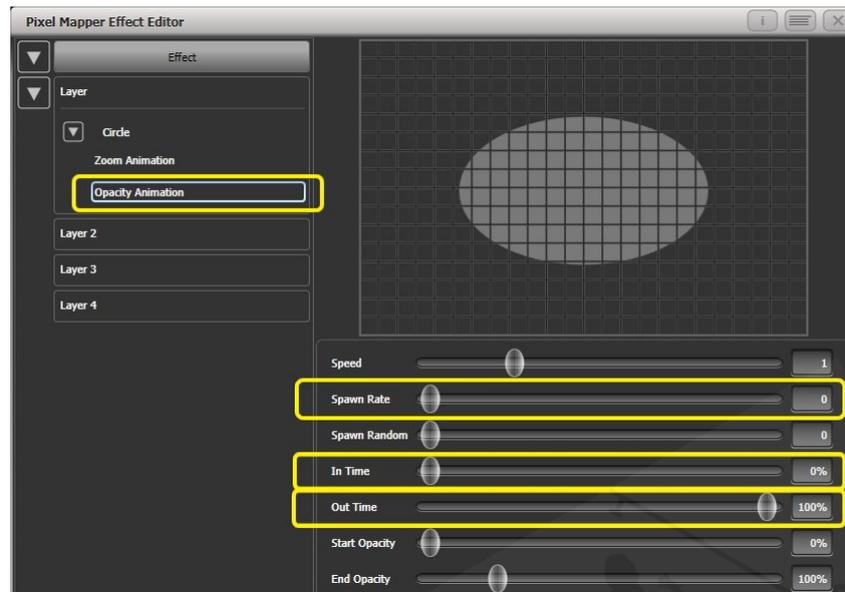
1 つのプレイバックで白いパルスの楕円を作成し、2 番目のプレイバックでブルーのスパイラルを作成します。通常、これらのエフェクトは、プレイバックを開始する順序に応じてレイヤーが異なりますが、プレイバックの優先順位を使用して、常に同じようにレイヤーを作成できます。

最初のエフェクトを作成するには：

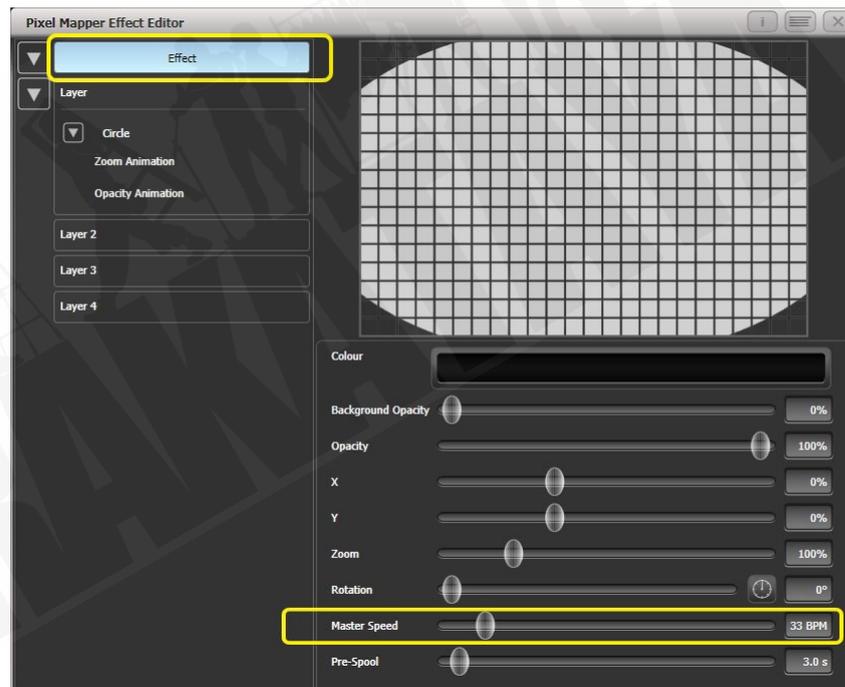
- 1> 前の例で説明したようにフィクスチャーレイアウトを含むグループを選択し、[Create Effect] に移動します。
- 2> [Effect] を選択してグローバルエフェクトコントロールにアクセスし、'Background Opacity (背景の不透明度)' をゼロに変更します。(これにより他のプレイバックをオーバーレイできます。)
- 3> [Layer 1] をダブルクリックして (または [+] を押して)、表示されるエレメントから Circle (円形) を選択します。(ダブルクリックはエレメントとアニメーションへのショートカットです。) 高さを減らしてラグビーボール型を作成します。



- 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。)



- 6> 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。)

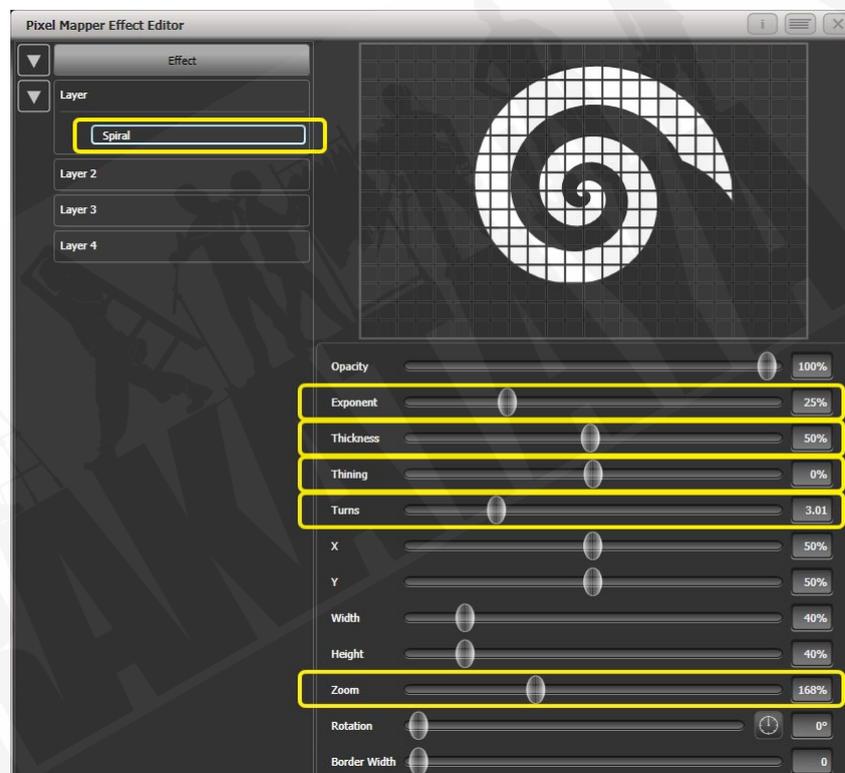


- 7> キューを記録します。

次に、2 番目のエフェクトを作成します。

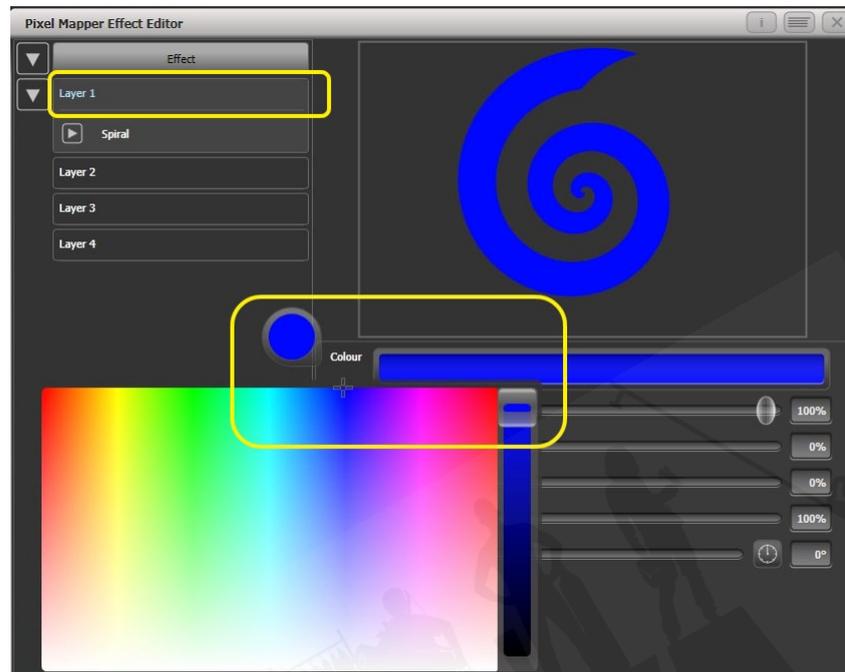
- 1> 最初のエフェクトに使用したものと同一グループと [Create Effect] を選択します。
- 2> [Effect] を選択し、'Background Opacity' をゼロに変更します。
- 3> [Layer 1] を選択し、今度はスパイラルエレメントを追加します。'Zoom' を大きくして、見栄えが良くなるようにします。'Thinning' を 0% になるまでドラッグします。(これにより、スパイラルの線は同じ幅のままになります。負の値は、スパイラルが外側に向かって細くなることを意味します。正の値は、内側に向かって薄くなることを意味します。) 'Turns' を減らして、より大胆なエフェクトを出すことができますようにします。3 は動作するはずで、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。)



- 4> スピン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> キューを記録します。

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。

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。

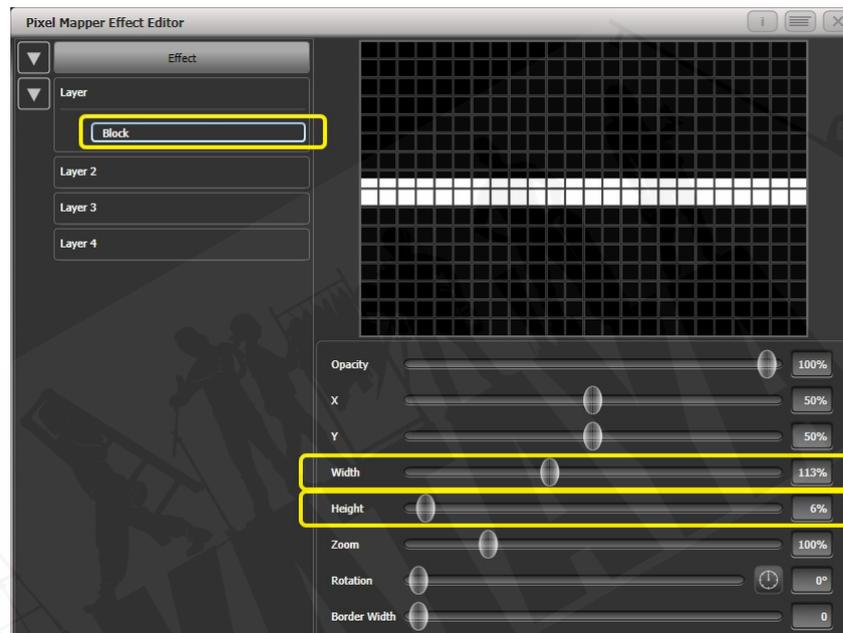
- 両方のエフェクトを相殺します。
- [Playback Options] / ブルースパイラルプレイバックを選択します。
- ソフトキーに [Priority Normal] が表示されるまで [Previous] または [Next] を押します。押すと [Priority High] に切り替わります。
- 次に、ブルーのスパイラルをファイアしてから、白いパルスをファイアします。

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 ディスプレイスメント（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。



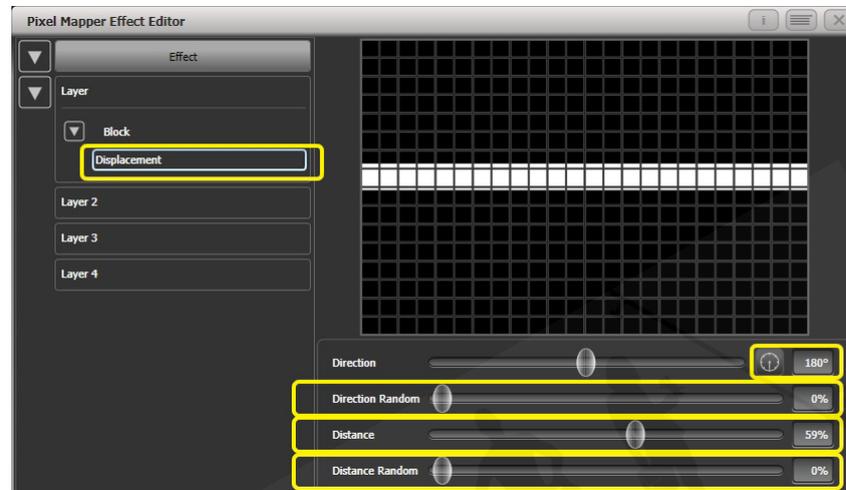
- 5> バーがグリッドの上部から消えるまで Y を減らします。（これは、ディスプレイスメントアニメーションを追加するための準備です。）
- 6> ディスプレイスメントアニメーションを追加します。デフォルトでは、これにより、元の位置が最大 30% の距離だけオフセットされます。これは、'Distance' のデフォルト値が最大 30% に設定され、'Distance Random' が 100% に設定されているため、0~30% の任意のランダム値を使用できるためです。同様に、'Direction Random' は 100% に設定され、任意の方向にオフセットできることを意味します。

一時的に 'Distance Random' をゼロに設定します。（これは、ディスプレイスメントが何をしているかを正確に確認するためです。）

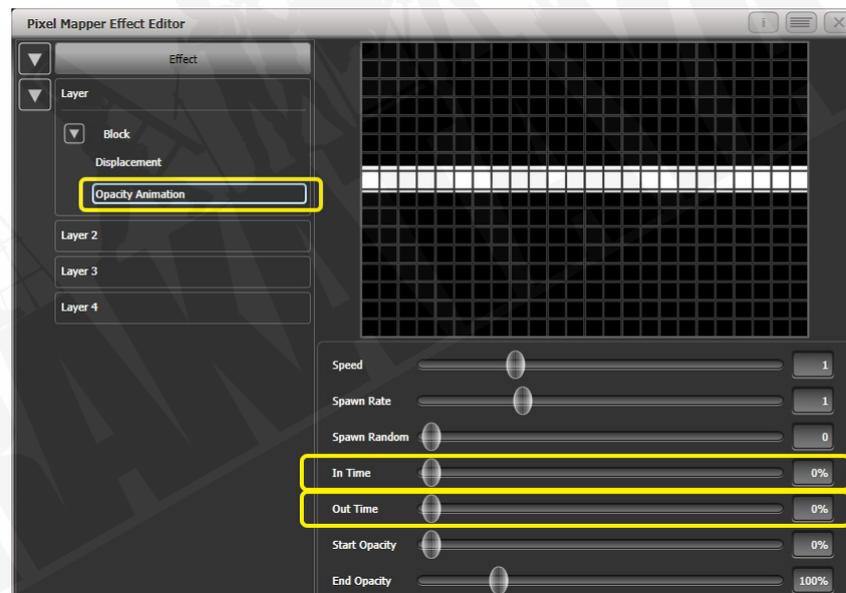
'Direction Random' をゼロに設定します。（この例では、ランダムディレクションは必要ありません。）これで、バーはデフォルト設定で上方向にディスプレイスメントしているため、表示されなくなります。

'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。

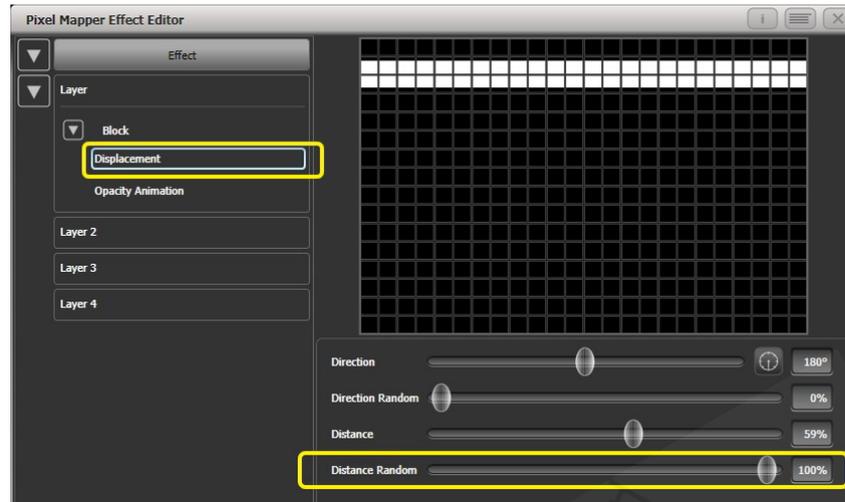


- 7> 不透明度アニメーションを追加します。'In Time' と 'Out Time' を減らして、スナップエフェクトを作成します。

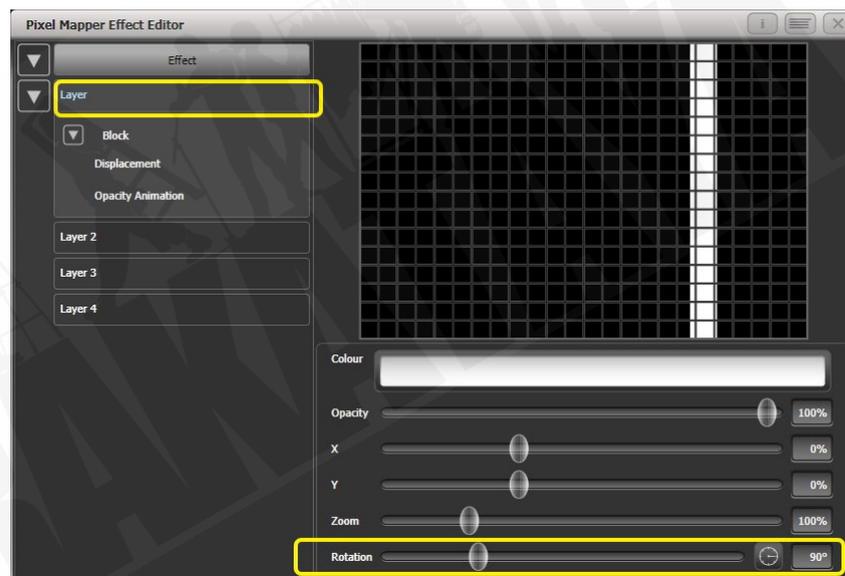


- 8> レイヤーのディスプレイメントをクリックして、このアニメーションのコントロールに再度戻ります。

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。



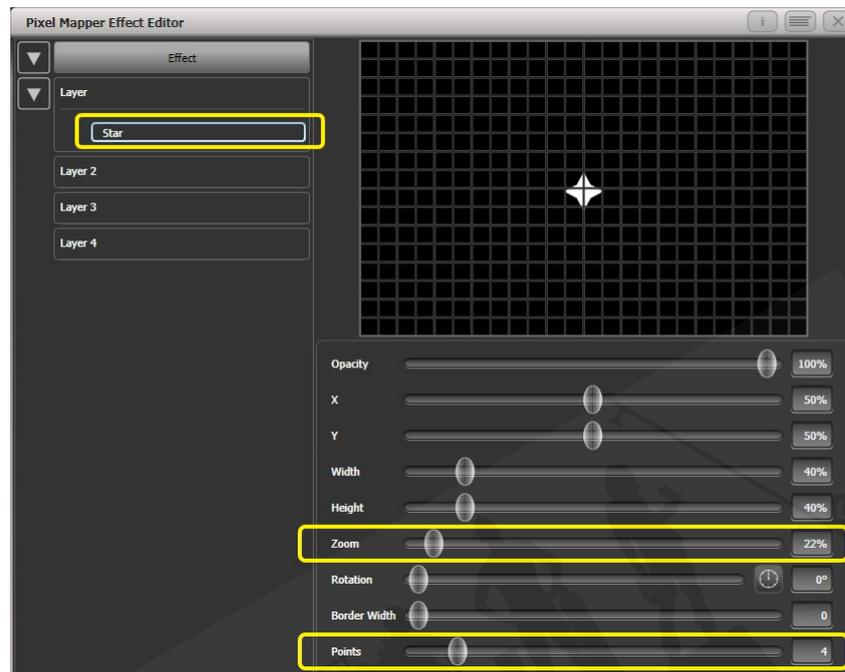
垂直バーは、水平ディスプレイメントを使用してランダムに描画します。同様に、[layer] または [effect] コントロールを使用して X/Y 位置とズームをグローバルに変更し、エフェクト全体をすばやく操作できます。

7.6.7 スポーンとプレスプール

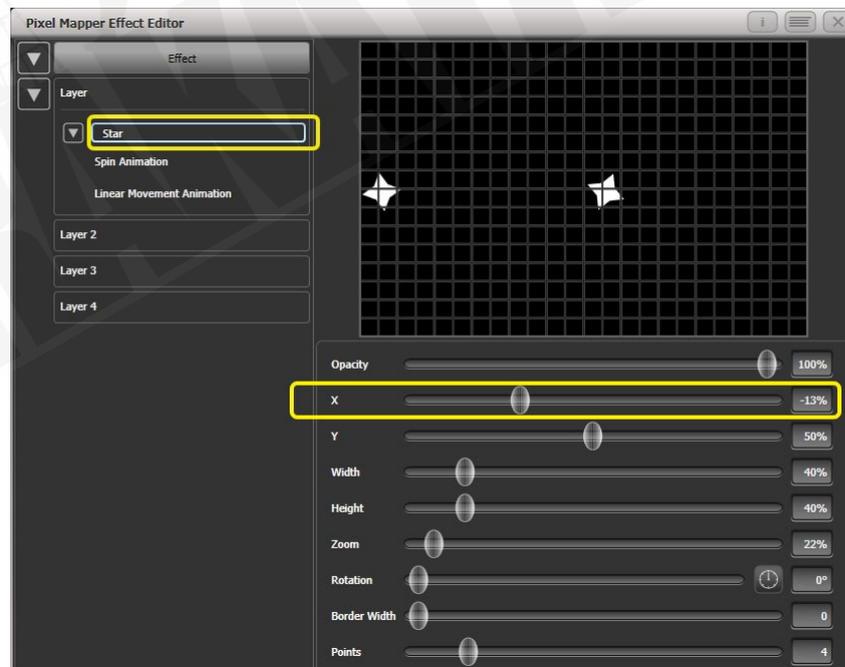
パルスしながらゆっくりと背景を横切って動きながら回転するたくさんの手裏剣の作り方です。

- 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収められるように、'Zoom' を小さくします。



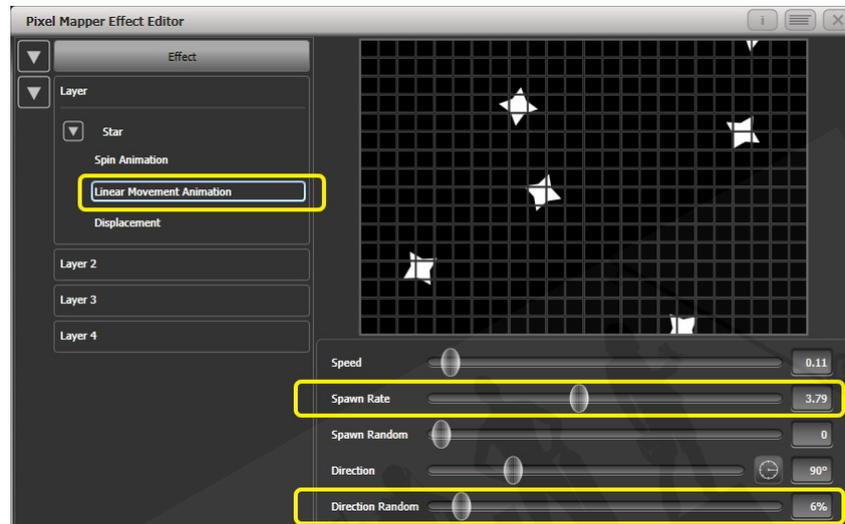
- 3> スピンアニメーションを追加します。'Speed' を下げます。
- 4> リニアムーブメント（線形運動）アニメーションを追加します。スピードを落として、回転しているように見せます。
- 5> スターエレメントを再度選択し、'X' を変更して手裏剣を左からさらに開始し、グリッド全体に沿って回転します。



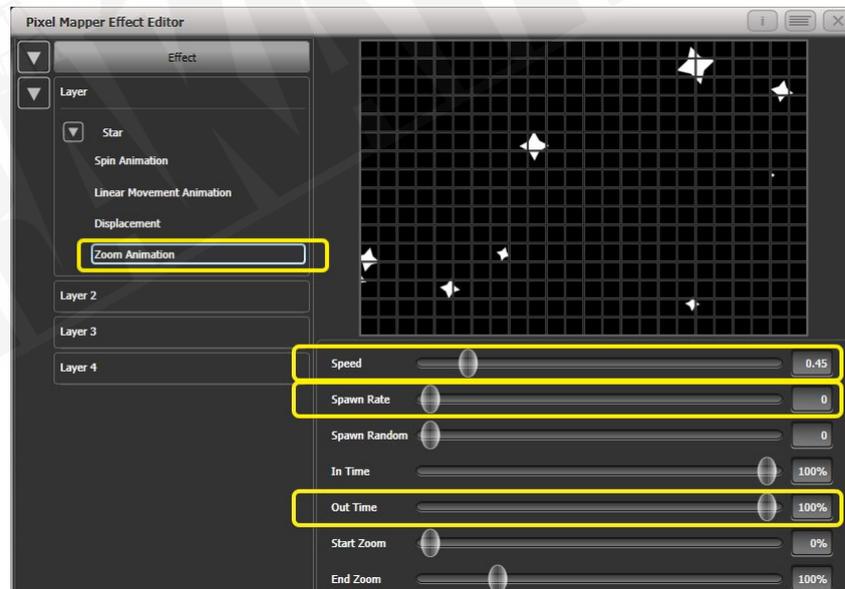
- 6> ディスプレイメントアニメーションを追加します。これで、新しい手裏剣がグリッドの異なる高さで回転し始めます。

- 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。）

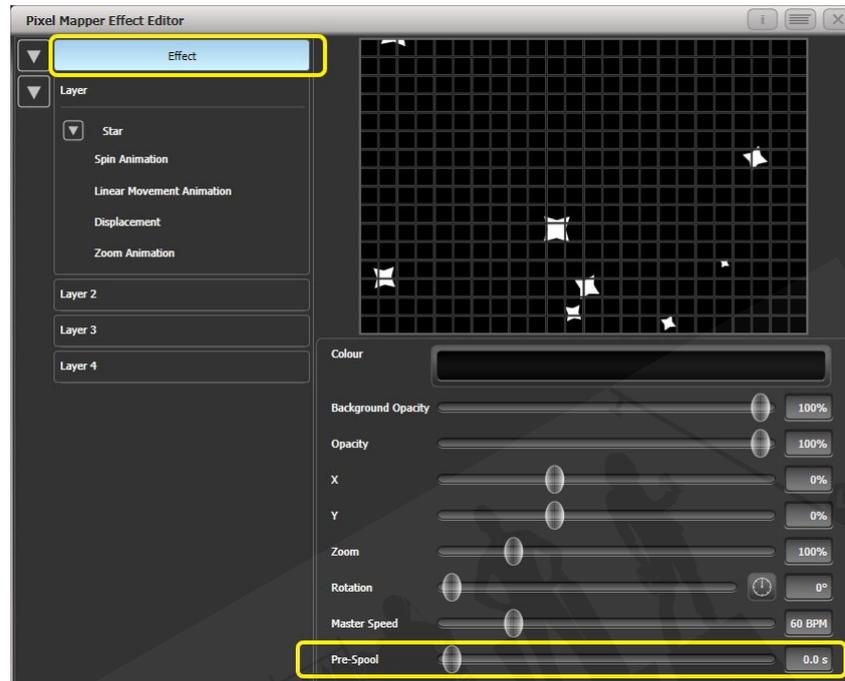
'Direction Random' を少し増やすと、'Direction' の値に基づいて移動方向をランダムに変化させることができます。



- 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。

フェーダーハンドルに関連付けられているブルーとグレーのボタン、およびマクロ/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。



8. キュー

それでは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 3 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。

チェイスとキューリストについては、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。)
- 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

制御用に 1 つ以上のディマーまたはフィクスチャーを選択すると、それらがエディターに読み込まれます。次に、ホイールとパレットを使用して、フィクスチャーの設定を変更できます。シェイプを適用することもできます。

一部のアトリビュートを変更した後でフィクスチャーを選択すると、エディター内のフィクスチャーの現在のリストが空になり、新しいリストが開始されます。

最後にクリアしたあとに編集されたすべてのフィクスチャーとアトリビュートは、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、シェイプおよびフィクスチャーオーバーラップ機能で使用されます。キューを記録すると、プログラマーのコンテンツがキューに保存されます。

<Clear>を押すと、プログラマーとエディターが空になります。これにより、不要なフィクスチャーを記録しないようにすることができます。プログラマーのすべてのアトリビュートはプレイバック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>を押す必要もあります。

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録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 8.4.4 を参照してください。)

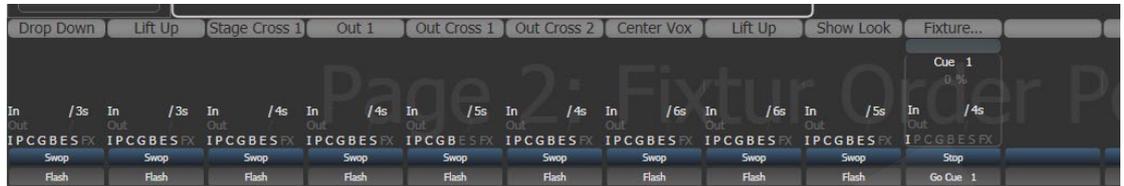
8.1.2 キューの作成

- 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。(フィクスチャモードによる記録)
- 3> <Record>ボタンを押します。(Pearl Expert の<Record Cue>)
- 4> 空のプレイバックの Swop ボタンを押してキューを記録します。キューを記録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録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。

キューの記録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録できます。
- [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。
- たくさんのキューを記録する場合は、<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、[Set Legend] を押してから、プレイバック Swop ボタン（またはタッチセレクトボタン）を押し、キーボードでレジェンドを入力するか、ピクチャーのレジェンドを描きます。<Enter>を押して保存します。フェーダーまたはボタンに関連付けられた画面がない場合は、昔ながらの白いテープとシャーピーの方法に頼る必要があります。



- 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。

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プ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。キューを記録するときは、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。繰り返して、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、複数のパレットと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録

キューの記録時にマスクを設定して、パレットの記録時と同じように、特定のアトリビュートのみが記録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。たとえば、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 8.6](#) 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 16.1.7](#) 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。たとえば、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 8.7.1](#) 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てから、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。

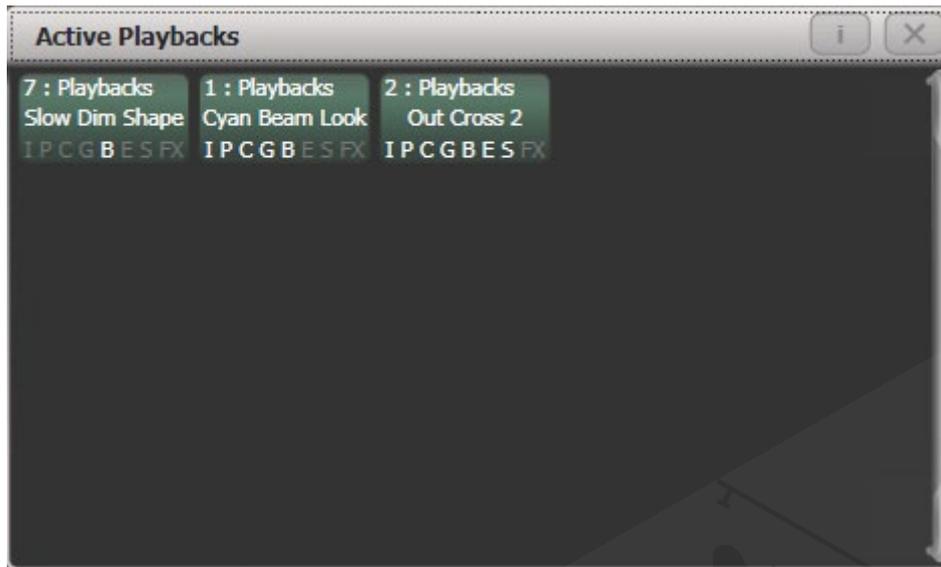
- プレイバックがアクティブなページに戻ると、フェーダーはプレイバックの現在のレベルに一致するまでプレイバックの制御を再開しません。これにより、フェーダーを最初に動かしたときにプレイバックレベルがジャンプするのを防ぎます。別のページからのプレイバックがアクティブな場合、ディスプレイエリアは紫色になり、上部のページナンバーが水色で表示されます。この動作は、[Playback Paging] ユーザー設定を使用して変更できます。 [セクション 16.1.6](#) を参照してください。

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 16.1.6](#) 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、<View / Open>、[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 8.7.3](#) 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 13.1.4](#) 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。

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 8.7.5 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。たとえば、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録されます。

- 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。
 - 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 Swop 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 3.7](#) 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。

<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 プレイバックグループ

プレイバックはグループでリンクできます。プレイバックグループは、グループ内の 1 つだけが同時にアクティブになる相互に独占しているプレイバックのセットが必要な場合に便利です。グループから 2 番目のプレイバックを開始すると、グループ内の他のプレイバックは自動的にキルされます。

電動フェーダーを備えたコンソール（Sapphire Touch のみ）では、強制終了し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、プレイバックのセレクトボタンの LED が消灯し、プレイバックが非アクティブであることを示します。

8.3.1 プレイバックグループの作成

[Open Workspace Window] を押してプレイバックグループワークスペースを開き、[Next] ボタン（またはテキスト検索ボックス）を使用して [Playback Groups] を選択します。



- 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プレイバックグループが作成されます。
- 2> 新規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ペンシル/エディットボタンを押して、グループ名を編集モードにします。
- 4> セレクトボタンを 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。プレイバックを選択すると、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完了したら、<Exit>を押します。



- エディット（編集）モードではプレイバック選択が切り替わるため、セレクトボタンをもう一度押すとプレイバックを削除できます。エディット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。
- <Group> 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。<Group>、[Playback Groups]、[Record playback group] を押します。次に、ハイライト表示す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ペインの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、エディットモードでない場合に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覚えやすくなります。

8.3.2 プレイバックがプレイバックグループ内にある編集

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、右下のペンシル/エディットボタンを押して編集します。

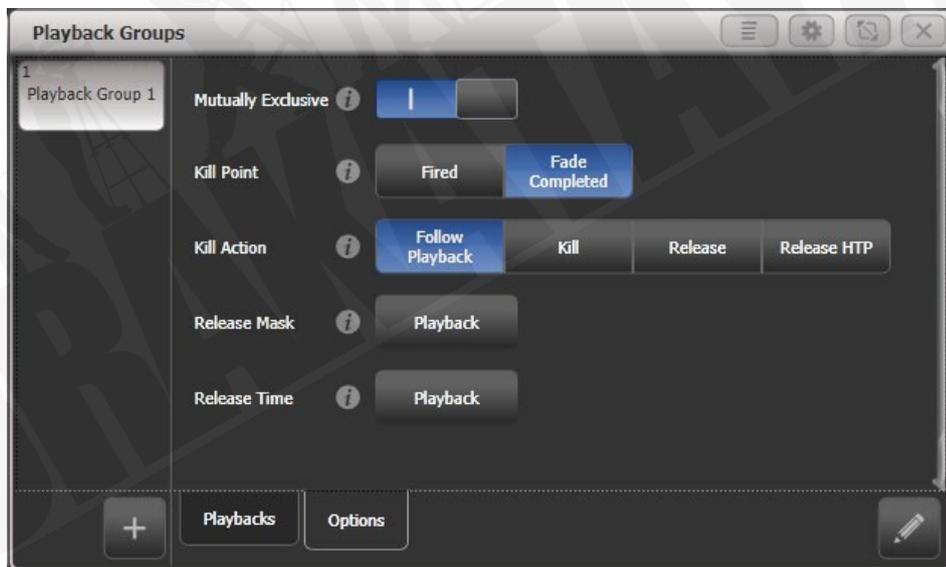
グループ内のプレイバックがハイライト表示され、セレクトボタンを使用してグループのプレイバックを切り替えることができます。

グループのユーザーナンバーとレジェンドを設定する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。

8.3.3 プレイバックグループのオプション

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、独占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、グループの独占アクションを一時的に無効にすることができます。
- キルポイントは、グループ内の他のプレイバックが新しいプレイバックをファイアしたときにキルされるように設定します。
 [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タイムを完了したとき

- キルアクションは、キル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] キルされたそれぞれのプレイバックは、リリース用に独自の設定を使用します。
 [Kill] プレイバックは常にリリースなしでキルされます。
 [Release] プレイバックは常に以下のマスクとタイムの設定を使用してリリースされません。
 [Release HTP] HTP チャンネルはリリースされますが、LTP チャンネルはキルされます。
- リリースマスク、リリースタイムを使用すると、キルし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、プレイバック自体の設定が使用されます。

8.3.4 プレイバックグループのワークスペースディスプレイオプション

ワークスペースオプションメニュー（ウィンドウ上部の歯車ボタン）を使用して、プレイバックグループワークスペースに3つの異なるディスプレイモードを設定できます。

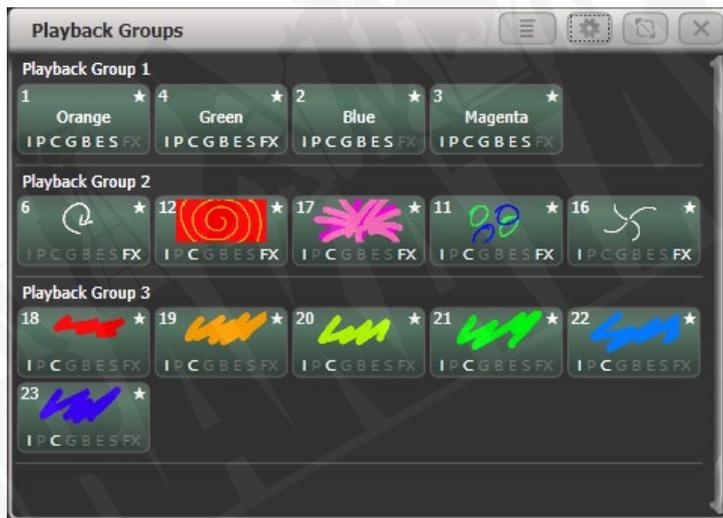
[View Mode All] 左側にグループボタンがあり、右側にそれぞれのグループのすべてのプレイバックが表示されている2つのペイン



[View Mode Single] 左側にグループボタンがある 2 つのペイン。ただし、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。それぞれに多数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。



8.4 キューの編集

8.4.1 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 Swop 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
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。)

ウェーダーハンドルに関連付けられているブルーとグレーのボタン、およびマクロ/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。

8.4.2 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 (たとえば、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。(例: 正しい緑色)
- 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。
- 4> 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。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。

- ・ パレットで設定したキューの属性を手動で設定し、<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属性を変更すると、代わりに新しいパレットが保存されます。

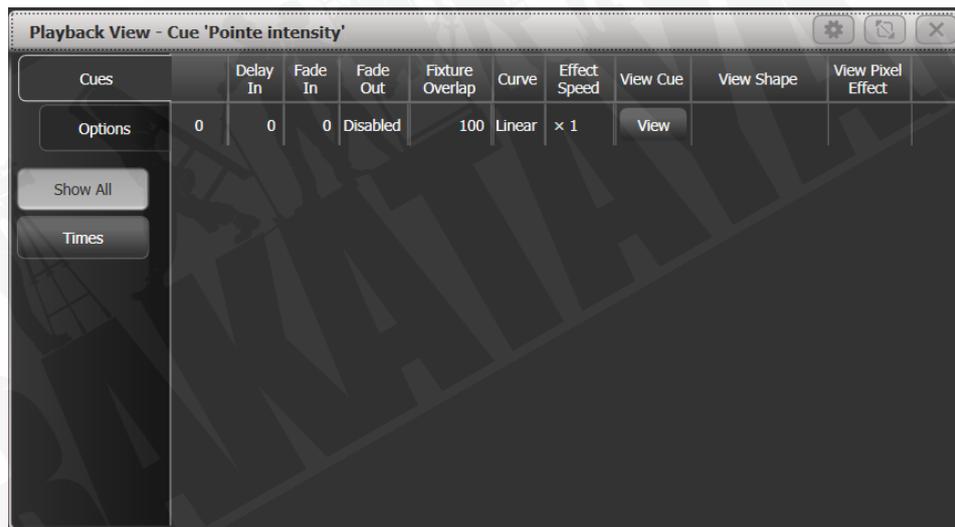
8.4.3 プレイバックとキュービュー

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、<View/Open>を押してから、表示したいプレイバックのスイッチボタンを押します。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。

エフェクトスピードの列では、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。



[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ロを設定できます。
- 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。

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せん。
- **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。

Cue View - Red Beam Look																
Attributes		Number	Order	Dimmer	Shutter	Pan	Tilt	Colour Macros	Colour Func	Colour	CTO	White	Cyan	Red	Magenta	Green
All	I	Robin600ES	101	1	100	Open	46.02	23.66	Fixed	Open	0	0	0	0	0	0
		Robin600ES	102	2	100	Open	48.68	23.66	Fixed	Open	0	0	0	0	100	0
P	C	Robin600ES	103	3	100	Open	51.32	23.66	Fixed	Open	0	0	0	0	0	0
B	E	Robin600ES	104	4	100	Open	53.98	23.66	Fixed	Open	0	0	0	0	100	0
Fixture Type		Robin600ES	105	5	100	Open	46.02	23.66	Fixed	Open	0	0	0	0	100	0
All Fixtures		Robin600ES	106	6	100	Open	48.68	23.66	Fixed	Open	0	0	0	0	0	0
BB4		Robin600ES	107	7	100	Open	51.32	23.66	Fixed	Open	0	0	0	0	100	0
Robin 600 LED Wash		Robin600ES	108	8	100	Open	53.98	23.66	Fixed	Open	0	0	0	0	0	0
Robin 600E Spot		Robin600ES	109	9	100	Open	46.02	23.66	Fixed	Open	0	0	0	0	0	0
		Robin600ES	110	10	100	Open	48.68	23.66	Fixed	Open	0	0	0	0	100	0
		Robin600ES	111	11	100	Open	51.32	23.66	Fixed	Open	0	0	0	0	0	0
		Robin600ES	112	12	100	Open	53.98	23.66	Fixed	Open	0	0	0	0	100	0
		Robin600ES	113	13	100	Open	46.02	23.66	Fixed	Open	0	0	0	0	100	0

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。

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。

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。

[Delete] ソフトキーを使用して、選択したコントロールを削除できます。

<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。

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。

- コンテキストメニューオプションの View Tracking Values を使用すると、以前のキューからトラッキングされた値をグレーでハイライトできます。

8.4.4 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属性を指定できます。したがって、たとえば、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Swop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、含める属性を選択します。(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属性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属性を含めるには 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 つまたは複数の属性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。

8.4.5 “OFF” を使用したキューからのアトリビュートの削除

<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。

たとえば、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録したとします。後でキューにカラーを記録したくない場合は、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録することとは異なります。記録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。
- 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 8.4.3](#) 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。

8.5 コピー、移動、リンク、削除

8.5.1 キューのコピーまたは移動

<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> [Copy]、[Move]、または [Link] を選択します。<Copy>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、移動モードに直接移動するための<Move>ボタンがあります。
 - 3> copy / move / link 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最後のボタンを押してプレイバック範囲を選択するか、<Thro>ボタンと<And>ボタンを使用して選択範囲にさらにプレイバックを追加できます。<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セレクトボタンを押します。
- <Menu Latch>ボタンは Copy / Move / Link メニューをラッチするので、ボタンを押し続けることなく、コピー、移動、またはリンクできます。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です。
 - [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。
 - 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、コピーされたキュ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、移動の途中にある既存のプレイバックの位置を変更しようとします。これは、ほぼフルのページでプレイバックを再配置するときに役立ちます。

8.5.2 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。

8.6 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。

8.6.1 キューの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。

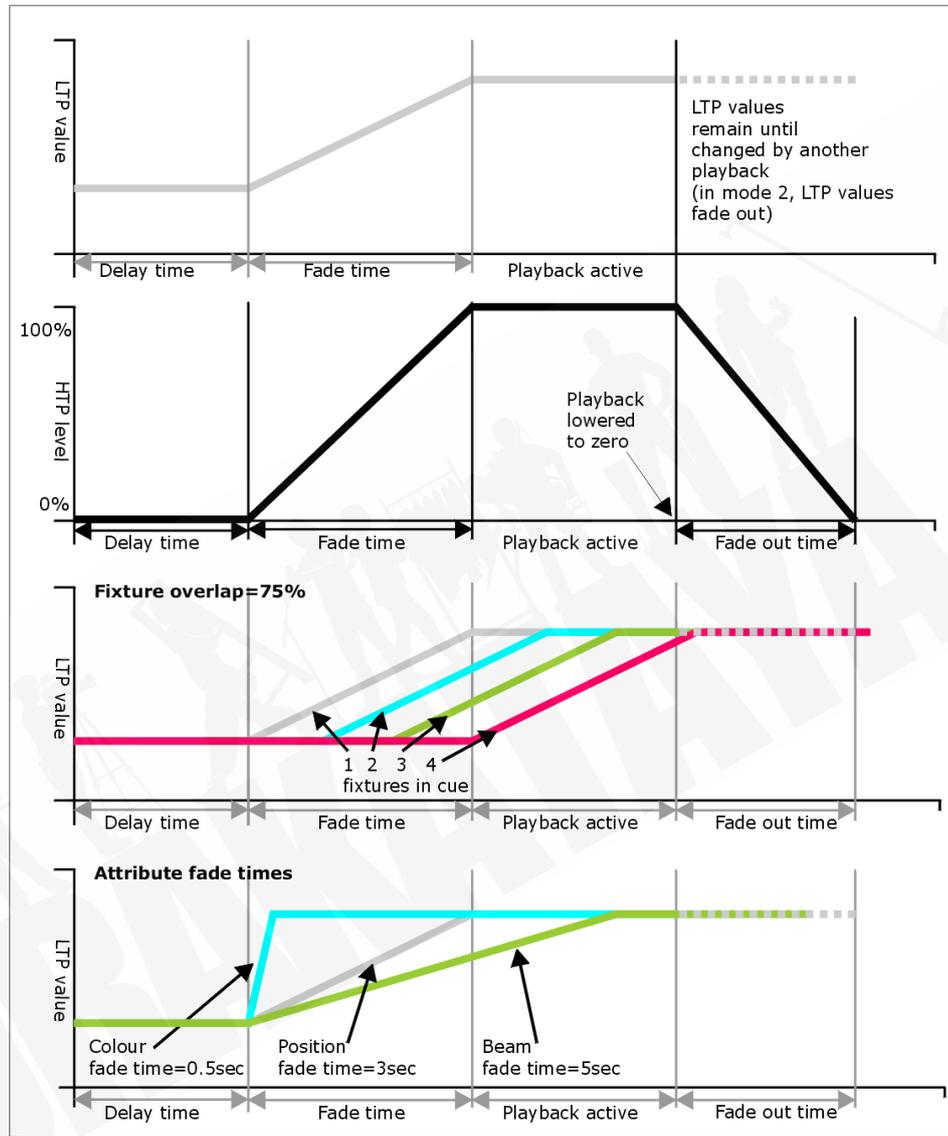
60 秒を超える時間を入力すると、Titan は自動的に時間を分と秒に分割します。たとえば、115 と入力して 1:15（1 分 15 秒）を設定します。さらに桁を入力すると、時間、分、秒が設定されます。

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、プログラミングなしで “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録されます。

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。
- 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 8.6.2](#) 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。）

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。

8.6.2 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 Swop ボタンを押します。
- 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、たとえば、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。

8.6.3 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：

- 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 Swop 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（右側）を押します。
- 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。

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。

8.6.4 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>と表示されていました。）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。

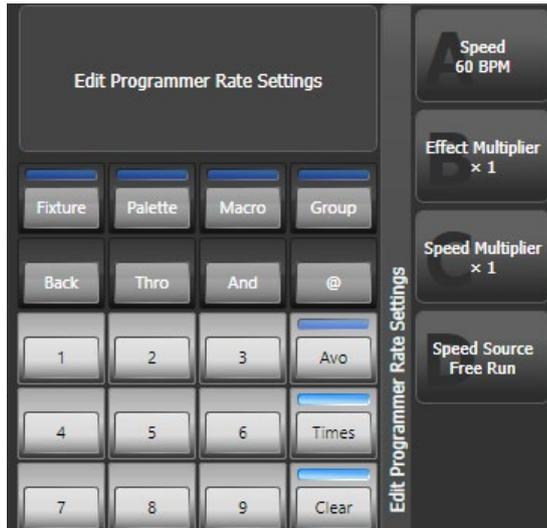


<Time>ボタンを使用すると、時間を設定するためのさまざまなクイックショートカットがあります。

- 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

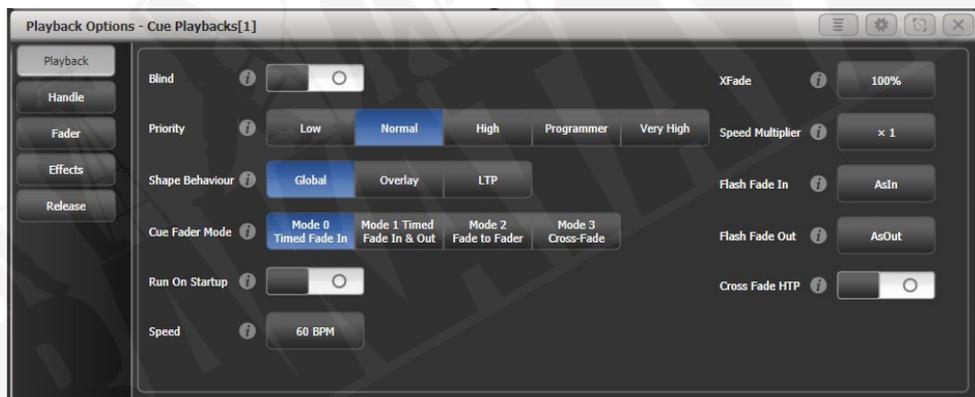
ルートメニューの [Wheels] ソフトキーオプションを使用して、ホイールから個々のアトリビュートタイムを設定することもできます。

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 Speed Multiplier 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。



8.7 プレイバックオプション

キュー、チェイス、またはキューリストのオプションを設定するには、ルートメニューの [Playback Options] を押し、編集するプレイバックのセレクトボタンを押します。オプションカテゴリのリストがソフトキーで開きます。ウィンドウが開き、プレイバックオプションのタッチフレンドリーバージョンが表示されます。



 ボタンをクリックすると、それぞれの設定のヘルプウィンドウが表示されます。

すべてのオプションで同じオプションを設定する場合は、複数のプレイバックを選択できます。すべてのプレイバックで同じ場合、現在のオプション設定が表示されます。

8.7.1 プレイバックオプション プレイバックタブ

Blind：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。その後、プレイバックは Visualiser にのみ出力され、ステージには出力されません。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。

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、たとえば、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。

Shape behaviour : このプレイバックにおけるキーフレームシェイプの動作を制御します。

Global : ユーザー設定のグローバル設定を使用します。

Overlay : シェイプはアトリビュートへの変更を実行し続けます。

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。

Fader mode : [Edit Times] メニューと同じオプションです。

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%のポジションでフェードインし、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されますが、キューで設定されたままになります。)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 : HTP チャンネルと LTP チャンネルの両方がフェーダーポジションに従います。パン / チルトキューと一緒に使用して、ステージ全体またはフェーダーポジションを使用してキャットウォークを下るスポットを手動でトラッキングしたり、RGB フィクスチャーでカラーをミキシングしたりするのに役立ちます。

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。ビデオプレイバック状態の設定に役立ちます。

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。)

Speed:BPM でのこのプレイバックのデフォルトスピード。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。または、プレイバックがチェイスの場合は、ホイールを使用して変更できます。

Xfade:このプレイバックのデフォルトのクロスフェードです。プレイバックがチェイスの場合、これはホイールを使用して変更でき、変更はここに保存されます。

Speed multiplier:複数のプレイバックを同時に実行するときに便利なスピードを変更できます。

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 "AsIn" と "AsOut" に設定されており、Times メニューでプレイバック用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ります。

Cross Fade HTP：オンの場合、プライオリティ (優先順位) の設定に従って、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するようにします。通常、ディマーチャンネルが別のキューでアップしていた場合、最も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プレイバックを作成できるため、特に 50%のフィクスチャーが必要な場合は、このオプションで行うことができます。

8.7.2 プレイバックオプション ハンドルタブ

Handle paging：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便利です。

Unlocked (ロック解除)：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：ハンドルをプログラムすると、すべてのページにプレイバックが表示されます。

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に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、キープロファイルをプレイバック用のグローバル設定に戻します。

8.7.3 プレイバックオプション フェーダータブ

Fader mode：プレイバックタブと同じ、上記を参照してください。

Shape size：フェーダーポジションがこのプレイバックのシェイプサイズに影響するかどうかを設定します。

Fixed：エフェクトなし

Fader：フェーダー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サイズ

HTP fader：ディマーのシェイプのみがフェーダーポジションによって制御されます。

Shape & effect speed : フェーダーポジションがこのプレイバックのシェイプスピードに影響するかどうかを設定します。

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 16.6](#) に示されています。

スピードマスターをキューに割り当てて、プレイバック中にシェイプを変更することもできます。[セクション 8.2.4](#) を参照してください。

8.7.4 プレイバックオプション エフェクトタブ

Shape behaviour : プレイバックタブと同じ、上記を参照してください。

Speed source : このプレイバックにスピードマスターを割り当てることができます。[セクション 8.2.4](#) を参照してください。

Size source : このプレイバックにサイズマスターを割り当てることができます。

Shape size : フェーダータブと同じ、上記を参照してください。

Shape & effect speed : フェーダータブと同じ、上記を参照してください。



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。

8.7.5 プレイバックオプション リリースタブ

Release Mask : このプレイバックがキルされたときに、以前に実行されたプレイバックからの状態にリリースされるアトリビュートを指定できます。(フェーダーをゼロに下げます。) 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。

マスクは、グローバルまたはローカルに設定できます。ローカルとは、このプレイバックに対して個別のマスク設定を行えることを意味します。グローバルは、リリースメニューで設定されたグローバルリリースマスクを使用します。(リリースを押します。)



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。[Release Mask] を押してから、インテンシティ/シャッターアトリビュートボタンを押します。プレイバックをオフにすると、シャッターが前の状態に戻り、ストロボが停止します。チェイスで使用する場合は、インテンシティ/シャッターボタンを押す前に [Mask] を押す必要があります。

キープロファイルを使用して、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。)

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。

多数のフィクス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

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 Swop 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 Swop 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。)
- レジェンドを設定するには、Set Legend を押してから、チェイスの Stop ボタンを押して、キューと同様にレジェンドを入力します。
- 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。

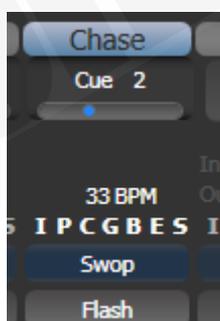
パレットまたはプレイバックを選択して、その項目をチェイスのステップとして挿入します。ボタンの範囲を選択して複数のパレットを選択した場合、それぞれのパレットは個別のステップとして追加されます。

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。

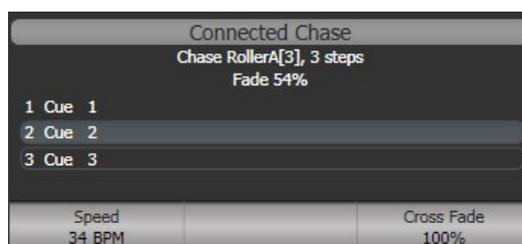
9.2 プレイバック

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、フェード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より上に移動するとすぐに設定されます。LTPチャンネルがアクティブになるポイントは、ユーザー設定メニューから設定できます。
- 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 制御のためのチェイスのコネクティング

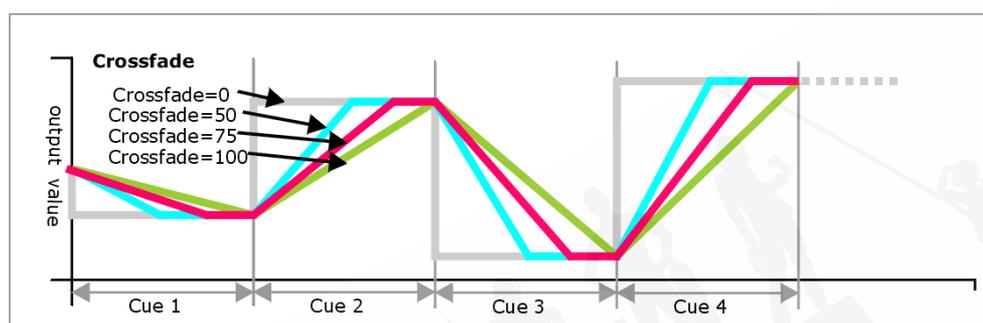
チェイスをファイアすると、ホイールと Stop/Go ボタンが自動的に割り当てられ、チェイススピードとクロスフェードを制御します。これをチェイスのコネクティング(接続)と呼びます。複数のチェイスを実行している場合は、<Connect> ボタンを使用して、コントロールに接続するチェイスを選択できます。

- <Connect>を押してコントロールに別のチェイスを接続し、次にコントロールしたいチェイスの Swap ボタンを押します。
- <Connect>を2回押して、チェイスをコントロールから切断します。
- チェイスをファイアしたときにチェイス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、<Connect> ボタンを使用してチェイスを制御する必要があります。
- User Settings / Wheels メニューには、プレイバックを開始したときに自動的にチェイス用のビューウィンドウを開く "Auto View on Connect" というオプションがあります。これは、チェイスを切り替えるときに正しいチェイス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。(<Avo> +[User Settings]、Times タブで、"Connected View Sets" オプションを "Temporary Speed" に設定します。) Set Times メニューの [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 Swop ボタンを押します。
- 2> クロスフェードを設定するには、[Xfade] を押して 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 9.5.1](#) 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 9.3.2](#) 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] を押して、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 8.2.4](#) 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>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>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。レビューキーは、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>を押して目的のステップナンバーを入力し、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ナンバーを入力して<Connect>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 Swop 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 Swop 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 Swop 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。

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

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 Swop ボタンを押します。
- 2> チェイスの最初の 10 個のキューがプレイバックフェーダーにロードされます。
- 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 を押してプログラムを空にし、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 [Swop] 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スワップボタンを押します。
- 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 Swop 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 Timing 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番号を入力して、[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 コピー、移動、リンク、削除

9.4.1 チェイスのコピーまたは移動

チェイスは新しいプレイバックにコピーまたは移動できます。または、プレイバックのリンクされたコピーを作成できます。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したい場合に便利です。リンクされたチェイスは、異なるタイミングとプレイバック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、[セクション 8.5.1](#) で詳しく説明されています。

9.4.2 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。

9.4.3 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、削除するステップ番号を入力します。
- 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。

9.5 チェイスタイミング

9.5.1 チェイスのグローバルタイミング

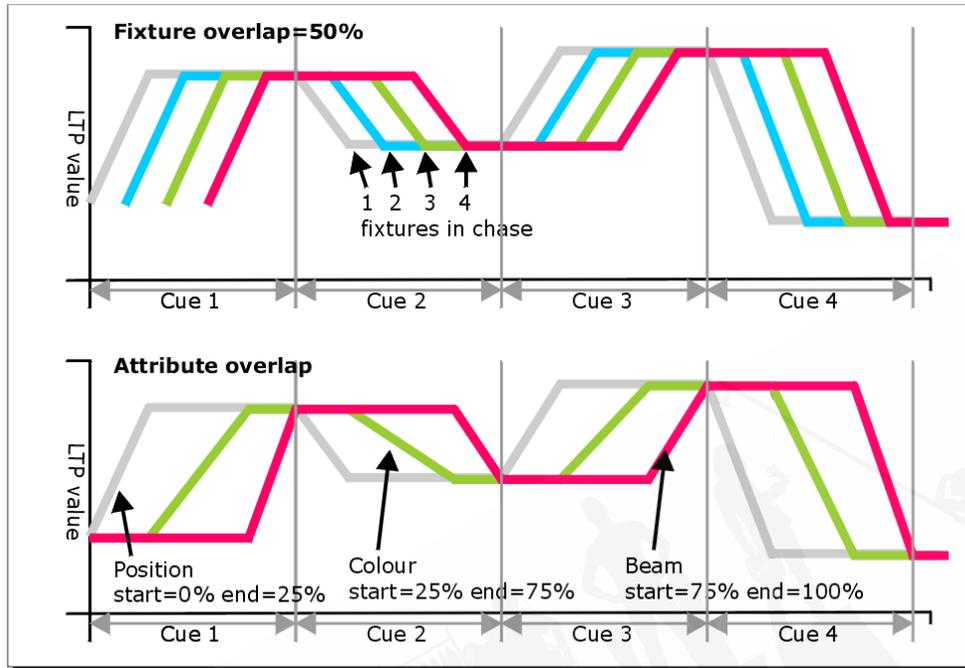
チェイスが最初にプログラムされるとき、チェイスのそれぞれのキューは同じタイミングを持っています。これは、チェイスのグローバルタイミングと呼ばれます。必要に応じて、プレイバックビューウィンドウまたは **Unfold** を使用して、それぞれのキューに独自のタイミングを設定できます。これについては、次のセクションで説明します。

- 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 **Swop** 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、ブルーまたはグレーのハンドルボタンを “tap tempo” ボタンとして割り当てることができます。(セクション 16.3.1 を参照してください。)

オーバーラップ機能を使用すると、チェイスの変更のタイミングをオフセットしてオーバーラップできます。これはほとんどプログラミングなしで素晴らしいビジュアルエフェクトを生み出すことができます。オーバーラップについて学ぶ最良の方法は、いくつかのフィクスチャーを含む 2 つのキューでチェイスをプログラムし、オーバーラップ設定を試して、結果として生じるさまざまな “roll” エフェクトと “peel off” エフェクトを確認することです。

次の図は、チェイスにおけるキューのオーバーラップ、フィクスチャーのオーバーラップ、アトリビュートオーバーラップのエフェクトを示しています。



- [Fixture Overlap] を押してから、キーボードで 0-100 を入力して、キューでのフィクスチャーオーバーラップを変更します。100% (通常の設定) 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、次のフィクスチャーが一連のフィクスチャー全体に“rolling”変化を与え始める前に、最初のフィクスチャーがフェードを終了す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、キューが保存されたときに選択した順序によって設定されます。Unfold を使用して順序を変更できます。



Titan ソフトウェアのバージョン 3 以降、[Cue Overlap] はチェイスで利用できなくなりました。代わりに、“Link With Previous” に設定されたキューリストを使用し、必要に応じてオフセットを設定します。

9.5.2 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、プレイバックのスワップボタンを押します。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 Swop 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 Swop 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：ディレイ
- 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。

9.5.3 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 Swop 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 Swop 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。
- 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。

9.5.4 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 13.1.4](#) を参照してください。

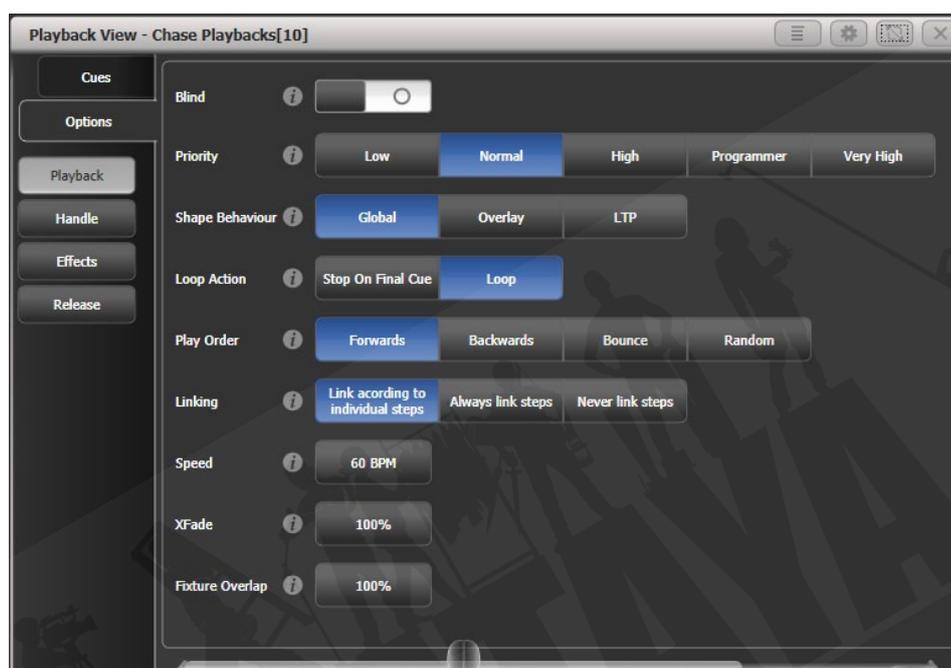
9.5.5 スピードマルチプライヤー

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（たとえば “x4”）または遅く（たとえば “/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] ソフトキーを使用して、乗算と除算の値を入れ替えます。

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 [Playback Options] を押し、編集するプレイバック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。オプションウィンドウを表示するには、<View/Open>を押してからプレイバックのセレクトボタンを押し、Options タブをクリックします。



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 8.7 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 チェイスオプション 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、キューのセクションで説明しています。

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。

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。

Speed Multiplier : チェイスのスピードマルチプライヤーを設定できます。[セクション 9.5.4](#) を参照してください。

Speed : チェイススピードを設定する別の方法を提供します。

XFade : チェイスクロスフェードを設定する別の方法を提供します。

Fixture Overlap : チェイスのフィクスチャーのオーバーラップを設定できます。

9.6.2 チェイスオプション ハンドルタブ

このセクションのすべてのオプションは、[セクション 8 キュー](#)で説明されています。

9.6.3 チェイスオプション 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 8. キュー](#)で説明されています。

9.6.4 チェイスオプション 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 8. キュー](#)で説明しています。

Cue Release : フィクスチャーが前の状態に戻る場所にギャップがあるオーバーレイチェイスを作成できます。たとえば、すべての代替キューがフィクスチャーを白に設定し、キュー間の中間が空白であ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され、前の明るさから設定されたカラーに戻ります。

9.6.5 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レベルを変更できます。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、プレイバックのスワップボタンを押します。

Playback View - Cue List Playbacks[7]												
	Legend	Delay In	Fade In	Delay Out	Fade Out	Fixture Overlap	Link	Link Offset	Preload	Curve	Autoload	Time
1	Tabwarm	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear	Load Cue RollerB[3];	23:5
2	Cue 1	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear		23:5
3	End of scene	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear		23:5
4	Cue 2	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear		23:5
5	Cue 5	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear		23:5
6	Cue 6	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear		23:5

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

キューリストのプログラミングは、チェイスの記録に似ています。

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セレクトボタンを押します。（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録するので、[Record Mode Channel]が最適です。ただし、記録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 (ピクセルマップパー) が使用できます。
 - 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、記録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録 (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録 (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 10.3.5](#) 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 10.2.3](#) を参照してください。

10.1.2 キューリストのキューのレジェンドを変更

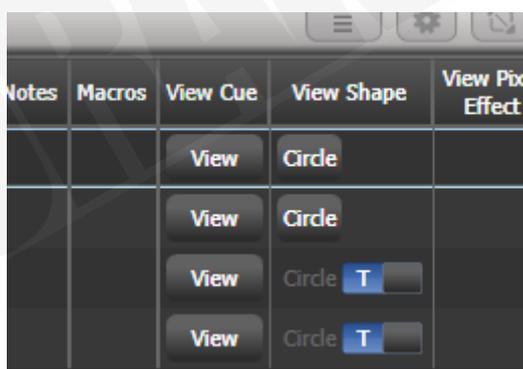
キューごとにレジェンドを設定できます。これはキューリストの実行時に画面に表示され、現在の場所をトラックするのに役立ちます。

- 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> 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続きます。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 10.6.4](#) 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 10.6.7](#) を参照してください。

@ メニューを使用して、記録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継続します。

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録するには：

- 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> <View/Open>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。

Playback View - Cue List Playbacks[7]												
	Legend	Delay In	Fade In	Delay Out	Fade Out	Fixture Overlap	Link	Link Offset	Preload	Curve	Autoload	Time
1	Tabwarm	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear	Load Cue RollerB[3];	23:5
2	Cue 1	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear		23:5
3	End of scene	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear		23:5
4	Cue 2	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear		23:5
5	Cue 5	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear		23:5
6	Cue 6	0	2	= As In	= As In	100%	Wait For Go	Disabled	<input type="checkbox"/>	Linear		23:5

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。たとえば、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> キューリストを選択します。
- 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

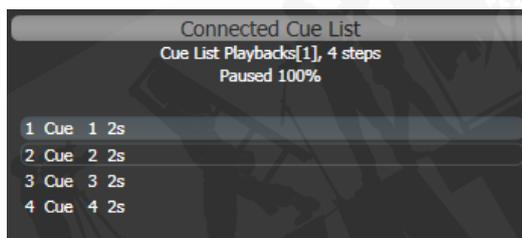
次のキーボードシンタックスを使用して、キューリストをすばやく記録および編集できます。これらのコマンドは、選択されたプレイバックまたは現在接続されているプレイバックに対して機能します。n はキューナンバーです。

- <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)

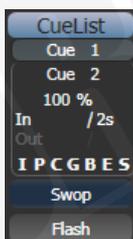
10.2 キューリストのプレイバック

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。ディスプレイの下部にはキューリストが表示されます。現在のキューはグレーでハイライトされ、次のキューにはボックスが表示されます。



また、プレイバックフェーダーに関連するディスプレイには、現在および次のキュー、現在のキューのフェード進行状況、フェードイン/フェードアウトタイムなど、キューリストに関する情報が表示されます。



キューリストのレジェンドエリアをクリックするか、<View / Open>を押してからプレイバックの swop 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 'Master Cue List'

Cues	Legend	Delay In	Fade In	Delay Out	Fade Out	Fixture Overlap	After	
Options	1	Cue 1	0	3	As In	As In	100	After
Show All	2	Cue 2	0	3	As In	As In	100	After
Times	3	Cue 3	0	3	As In	As In	100	After
Filter	4	Cue 4	0	3	As In	As In	100	After

キューで時間が進行中の場合、緑のプログレスバーがプレイバックビューウィンドウに表示されます。

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スキップできます。<Go>を押すと、キューリストが次にそのキューを実行します。
- <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 (Arena と Tiger Touch 2) 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>を押して目的のキューナンバーを入力し、<Enter>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<Connect>を押すこともできます。
- キープロファイルを使用して、プレイバックのブルーとグレーのボタンを設定し、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 10.2.5](#)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 10.5.5](#) を参照してください。
- キーボー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>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ブルー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

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。

- [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。

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。

- [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] は、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] は、フィクスチャーをできるだけ遅く配置します。
- [Off] は、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。(デフォルト)

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。

- [Global] キューリストのグローバル設定を使用します。(デフォルト)
- [Cue Number] 移動を発生させるキューを指定します。
- [Cue Offset] キューの適切な数を事前に指定します。
- [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ブルーとグレー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。(サファイアタッチにも黒いボタンがあります。) キューリストがタッチボタンに保存されている場合、それに機能を割り当てることができます。設定は次のとおりです。

- Disabled (無効) : このボタンは何も起きません。
- 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は前のレベルに戻ります。
- Flash and Go : Flash と同じ。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 : フラッシュと同じ。フェードインおよびフェードアウトタイム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。リリース時にキューリストが進みます。
- Swop : Flash と同じ。ただし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 : Flash と同じ。ただしボタンがもう一度押されるまでディマーはアクティブのままです。
- 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ポイントで停止します。
- Preload : non-illuminated フィクスチャーの LTP チャンネルは次のキューポジションに移動します。
- Connect : このキューリストをコントロールに接続します。(<Connect> を押してキューリストのボタンを選択するのと同じ。)
- Tap Tempo : ボタンをタップしてスピードパラメーターを設定します。
- Next Cue - : 「-」 を繰り返し押して、出力する次のキューを選択します。
- Next Cue + : 「+」 を繰り返し押して、出力する次のキューを選択し、先に進みます。
- Review Live Cue : フェードタイムを使用して現在のキューをプレイバックします。
- Cut Next Cue to Live : 上記で選択したキューを出力します。
- 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プレイバックをリリースします。
- 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するために押します。

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

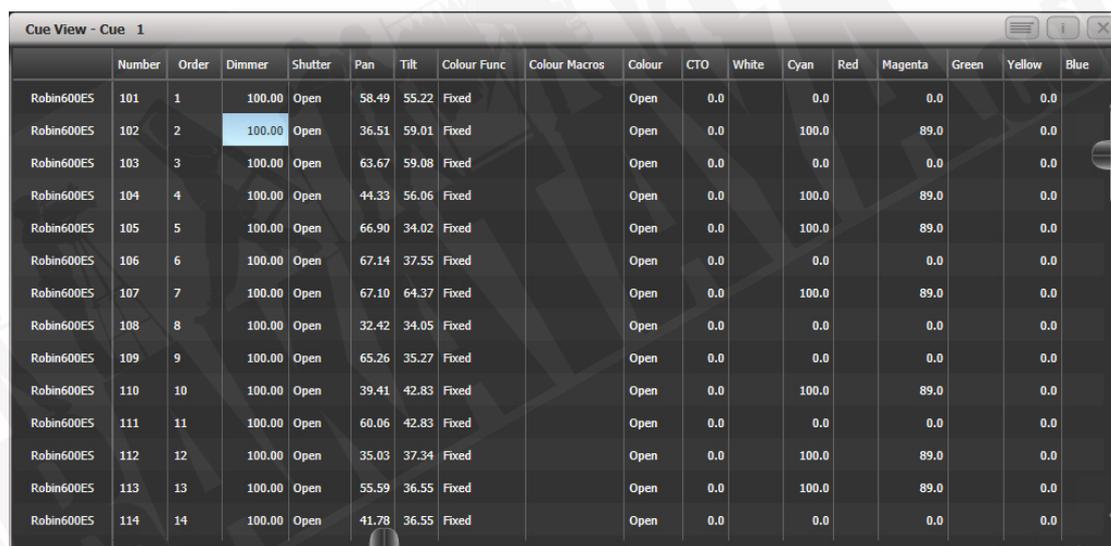
キューリストを編集する最も簡単な方法は、プレイバックビューウィンドウを使用することです。（<View/Open>を押してから、キューリストのセレクトボタンを押して開きます。）これにより、それぞれのキューのグリッドが表示され、キューのほとんどの機能を変更できます。グリッドで変更するアイテムをクリックすると、ソフトキーにさまざまなオプションが表示されます。

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 5.2.2 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。



	Number	Order	Dimmer	Shutter	Pan	Tilt	Colour Func	Colour Macros	Colour	CTO	White	Cyan	Red	Magenta	Green	Yellow	Blue
Robin600ES	101	1	100.00	Open	58.49	55.22	Fixed		Open	0.0		0.0		0.0			0.0
Robin600ES	102	2	100.00	Open	36.51	59.01	Fixed		Open	0.0		100.0		89.0			0.0
Robin600ES	103	3	100.00	Open	63.67	59.08	Fixed		Open	0.0		0.0		0.0			0.0
Robin600ES	104	4	100.00	Open	44.33	56.06	Fixed		Open	0.0		100.0		89.0			0.0
Robin600ES	105	5	100.00	Open	66.90	34.02	Fixed		Open	0.0		100.0		89.0			0.0
Robin600ES	106	6	100.00	Open	67.14	37.55	Fixed		Open	0.0		0.0		0.0			0.0
Robin600ES	107	7	100.00	Open	67.10	64.37	Fixed		Open	0.0		100.0		89.0			0.0
Robin600ES	108	8	100.00	Open	32.42	34.05	Fixed		Open	0.0		0.0		0.0			0.0
Robin600ES	109	9	100.00	Open	65.26	35.27	Fixed		Open	0.0		0.0		0.0			0.0
Robin600ES	110	10	100.00	Open	39.41	42.83	Fixed		Open	0.0		100.0		89.0			0.0
Robin600ES	111	11	100.00	Open	60.06	42.83	Fixed		Open	0.0		0.0		0.0			0.0
Robin600ES	112	12	100.00	Open	35.03	37.34	Fixed		Open	0.0		100.0		89.0			0.0
Robin600ES	113	13	100.00	Open	55.59	36.55	Fixed		Open	0.0		100.0		89.0			0.0
Robin600ES	114	14	100.00	Open	41.78	36.55	Fixed		Open	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

キューリスト内または他のキューリストにキューをコピーまたは移動できます。プレイバック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（Open / View を押してから、キューリストのセレクトボタンを押す。）、Unfold（次のセクション）を使用するか、コマンドラインスタイルの一連のキーを押します。

同じプレイバック内で Copy / Move :

- COPY / MOVE <playback> <cue> [THRO <cue>] [NOT <cue>] [AND <cue>] @ <cue> ENTER
- COPY / MOVE <playback> <cue> [THRO <cue>] [NOT <cue>] [AND <cue>] ENTER <cue> ENTER

同じプレイバックの最後に Copy / Move :

- COPY/MOVE <playback> <cue> [THRO <cue>] [NOT <cue>] [AND <cue>] @@
- COPY/MOVE <playback> <cue> [THRO <cue>] [NOT <cue>] [AND <cue>] ENTER ENTER

別のプレイバックに Copy / Move :

- COPY/MOVE <playback> <cue> [THRO <cue>] [NOT <cue>] [AND <cue>] [@] [ENTER] <playback> <cue> ENTER

別のプレイバックの最後に Copy / Move :

- COPY/MOVE <playback> <cue> [THRO <cue>] [NOT <cue>] [AND <cue>] [@] [ENTER] <playback> ENTER
- COPY/MOVE <playback> <cue> [THRO <cue>] [NOT <cue>] [AND <cue>] [@] [ENTER] <playback> <playback>

（<playback>はプレイバック swop キー、<cue>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。）

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ェ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。
- 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。(たとえば、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。
- キューのレジェ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。または、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。
- 4> 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 / TT Mk1 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 TT Mk1 では、Rec Step ボタンを使用します。）
 - 6> <Go>ボタン（Pearl Expert および TT Mk1 の白い↔ ボタン）を押して、次のステップに進みます。
- <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 TT Mk1 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 8.6.1](#) 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 TT Mk1 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。

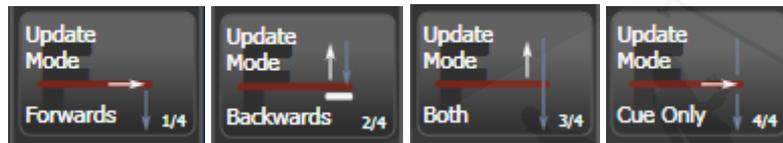
10.3.7 レコード中にキューリストを編集

Record Cue List メニューにいるうちにキューの編集ができます。

- 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] ソフトキーを使用すると、キューの変更を追跡する方法を設定できます。[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。[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。[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。[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、編集中的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。

10.3.8 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。)

10.3.9 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。

10.3.10 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 コピー、移動、リンク、削除

前のセクションには、キューリスト内の個々のキューをコピーおよび移動する他の方法もあります。

10.4.1 キューリストのコピーまたは移動

キューリストは、新しいプレイバックにコピーまたは移動できます。または、プレイバックのリンクされたコピーを作成できます。移動は、コンソールを片付けるのに役立ちます。

この操作は、キューの場合とまったく同じであり、[セクション 8.5.1](#) で詳しく説明されています。

10.4.2 キューリストの削除

キューリスト全体を削除するには、<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します。セレクトボタン、[Confirm] ソフトキー、または<Enter>をもう一度押して、削除を確認します。

10.4.3 キューリストでのキューの移動

キューリストの個々のキューを移動するには、プレイバックビューウィンドウでキューを選択し、[Change to] ソフトキーを使用して番号を変更します。次に、リストの適切な場所に移動します。たとえば、キュー 14 と 15 の間を移動するには、番号を 14.5 に設定します。

異なるキューリスト間でキューをコピーする方法など、キューを移動およびコピーするその他の方法については、[セクション 10.3.3](#) を参照してください。

10.4.4 キューリストからキューを削除

キューリストから単一のキューを削除するには：

- 1> <Delete>ボタンを押します。
- 2> キューリストの Swop 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。左側のホイールを使用して、削除するキューを選択するか、削除するキューナンバーを入力します。
- 4> [Delete Cue x] を押してキューを削除します。
- 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、キューをキューリストから削除できます。

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。どのキューをアクティブにするかは、ホイール A またはキュー時間メニューのソフトキー A を使用して選択できます。

オーバーラップとフェードタイムの詳細については、[セクション 8.6.1](#) および[セクション 9.5.2](#) の図を参照してください。

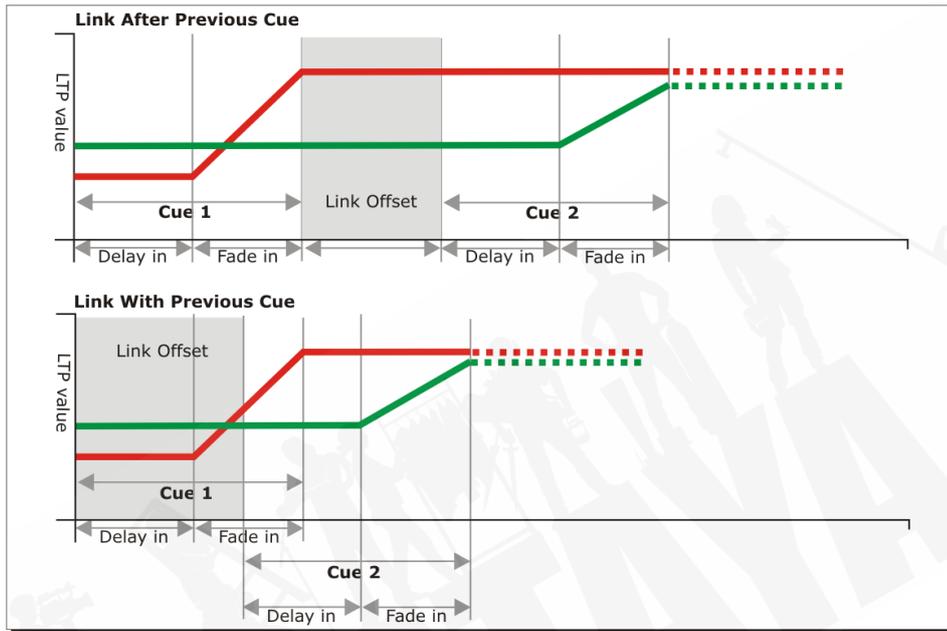
- 1> メインプログラムメニューで A[Edit Times] を押してから、キューリストの Swop ボタンを押します。
 - 2> 編集するキューを変更するには、ホイール A を使用してリストをスクロールするか、[Cue Number] を押してから、編集するキューナンバーを入力して <Enter> を押します。接続ボタンの右側にあるチェイス矢印ボタンも、キューをステップ実行します。
- 一連のキューを選択して、ホイール B を使用するか、プレイバックビューウィンドウでグリッドで選択するキューをドラッグして、複数のキューのタイミングを一度に変更できます。
 - <Go> を押してからキュ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。

- [Go for For Link]：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。



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。たとえば、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。

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。たとえば、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 Set 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、G[Next] を押してオプションの 2 ページ目に移動します。

- 1> C [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ない場合は、ここで選択を解除します。ALL ボタン (Next Time 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、Shift + 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> A [Delay] を押してディレイタイムを設定するか、B [Fade] を押してフェードタイムを設定します。G [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 delay / fade タイムに戻ります。

- [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。たとえば、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 (リンクされた) 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、Titan はキューの設定をそれぞれのフィクスチャーに適用し、キュー内のフィクスチャー全体に "rolling" の変化を与えます。これはあなたの側で多くのプログラミングなしで素晴らしいエフェクトを生み出すことができます。

- [Fixture Overlap] (キュータイムメニューの 2 ページ目) を押し、キーパッドで 0~100 と入力して、キューでのフィクスチャーのオーバーラップを変更します。100%は、すべてのフィクスチャーと一緒にフェードインします。(ノーマルセッティング)。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ます。

- オーバーラップを使用しているときにフィクスチャーの順序を変更するには、[Set Fixture Order] を押します。通常、これはキューをプログラムしたときにフィクスチャーを選択した順序です。フィクスチャーウィンドウには、フィクスチャーの順序が大きな緑の番号で表示されます。[Step Number] を押してフィクスチャーを並べ替え、テンキーに開始番号を入力してから、フィクスチャーのセレクトボタンを必要な順序で押します。たとえば、8 個のフィクスチャーの順序を設定するには、キーパッドで 1 を押し、次に最初にフィクスチャーのセレクトボタンを押し、次に 2 番目の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同時に変更する場合は、それらを同じ番号に設定できます。
- フィクスチャーボタンを 2 回押すと、X が表示され、シーケンスから除外されます。

<Exit>を押して、フィクスチャーの順序の設定を終了します。



10.5.5 タイムコードまでのキューリストの実行

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。

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、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、タイムコード入力を有効にします。

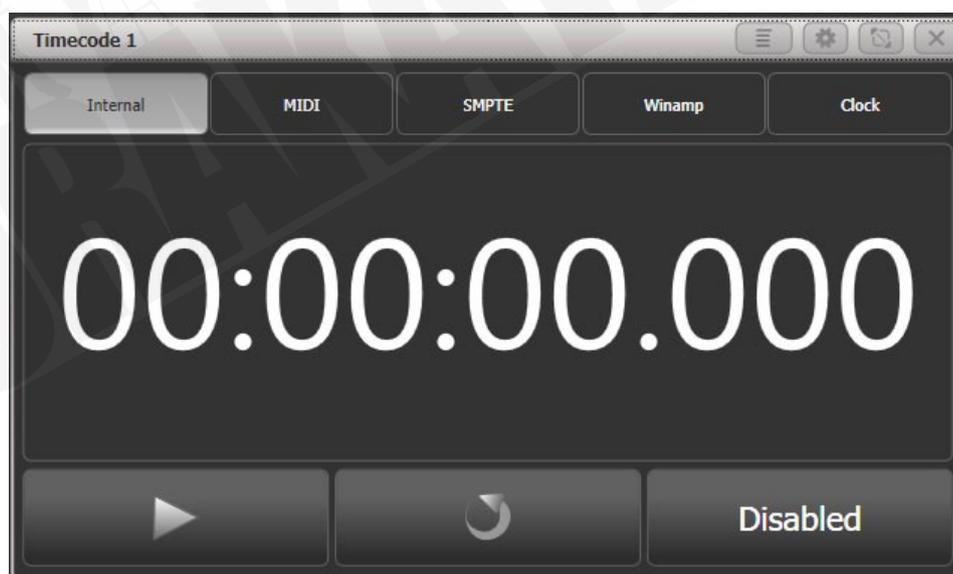
タイムコードソースを開始すると（または内部タイムコードを使用している場合は [Play] を押し）、タイムコードがプログラムされた時間と一致すると、それぞれのキューが起動します。

ホイール A を使用してキューを選択し、<Enter>を押してキューの新しいタイムコードを入力することにより、それぞれのキューのタイムコードを編集できます。

ad	Curve	Autoload	Timecode	Notes	View
	Linear		00:00:00.24		V
	Linear		00:09:00.00		V
	Linear		00:12:00.00		V
	Linear		00:25:00.24		V
	Linear		23:59:59.24		V
	Linear		23:59:59.24		V

時間の編集に、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。（オフセット、固定時間の追加、または固定時間の減算。）

4つの可能なソース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。[Open Workspace Window]、[Timecode x] の順に押します。ここで、x は 1~4 です。



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、プレイバックオプションメニューから設定します。以下を実行すると、プレイバックオプションメニューに入ることができます。

- 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、<View/Open>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 キューリストオプション プレイバックタブ

ほとんどのオプションは、のキューのセクションで説明されていますが、これらはキューリストの追加オプションです。

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。

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。

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)

Move In Dark : キューリスト全体のモードを設定します。(セクション 10.2.3 を参照してください。)

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 (無効) : キューに設定されていても、move in dark しません。

Early (早い) : フィクスチャがオフになるとすぐに移動します。

Late (遅い) : フィクスチャーが必要になる前の最後のキューで移動します。

Loop Action : キューリストの最後で何が起るかを設定します。

Stop on final cue : 最後のキューに到達すると、キューリストの進行が停止します。(デフォルト)

Loop : キューリストは、最後のキューの後、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。

10.6.2 キューリストオプション ハンドルタブ

このオプションはすべて、セクション 8. キューで説明されています。

10.6.3 キューリストオプション フェーダータブ

Fader Mode : キューリストフェーダーの動作を設定します。

Fader Mode Intensity Kill With Off : フェーダーは全体的な HTP 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 HTP 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。

Fire first cue : フェーダーが上げられたときに最初のキューが自動的にファイアするかどうかを設定します。

10.6.4 キューリストオプション エフェクトタブ

このオプションはすべて、[セクション 8. キュー](#)で説明されています。

10.6.5 キューリストオプション 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 8. キュー](#)で説明しています。

Cue Release : フィクスチャーが前の状態に戻る場所にギャップがあるオーバーレイキューリストを作成できます。たとえば、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したキューリストを作成できます。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され、前の明るさから設定されたカラーに戻ります。

10.6.6 すべてのキューナンバーを付け直す

何度も編集した後で番号が混同された場合、キューリストの番号を付け直すことができます。これは、タッチウィンドウではなく、ソフトキーオプションでのみ使用できます。

10.6.7 キューオプション

このオプションを使用すると、キューリスト内のそれぞれのキューの設定を変更できます。編集するキューナンバーを選択するには、左側のホイールを使用するか、ソフトキー A を押して、テンキーにキューナンバーを入力します。

- [Curve]では、キューに別のフェードカーブを設定できます。これは、フェードがあるキューから別のキューにどのように進行するかに影響します。（たとえば、スローで開始し、途中でスピードアップし、最後にスローダウンするフェードを選択できます。）[Curve]を押して、ソフトキーから新しいカーブを選択します。さまざまなカーブの影響については、[セクション 16.6](#)で説明しています。
- [Link]は、[Go for for Go]、[With Previous Cue]、または[After Previous Cue]に設定できます。[セクション 10.5.2](#)を参照してください。
- [Move in Dark] は、Move In Dark オプションのメニューを開きます。[セクション 10.2.3](#)を参照してください。
- [Move In Dark Inhibit] は、このキューの Move In Dark 機能を無効にします。
- [Tracking] は、このキューのトラッキングを無効または有効にします。

- [Legend] では、キューリストディスプレイに表示されるキューのレジェンドを設定できます。
- [Notes =] では、キューのメモを入力できます。（“Leaves stage pursued by bear” または “wake up spot operator”）
- [Autoload] 次のセクションを参照してください。
- [Cue disabled] は、このキューを一時的に無効にできます。 [セクション 10.3.8](#) を参照してください。

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、<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 4.2.5](#) 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。



ディマー / 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>
- 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、タッチスクリーンから [Create Cue List] 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ブルーのボタンを押します。

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記録します。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、記録されません)。インテンシティが0を超えるすべてを記録するには、[Record Mode] を "Record by Stage" に切り替えます。(セクション 8.1.2 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記録します。
- <Record> <Cue> n <Enter> : キュー n を記録します。(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。(<Move> を使用してキューを移動し、<Thro>、<And> を使用して複数のキューを変更することもできます。)

画面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することができます。

- <View> {blue fader button}

ブロックキュー（変更はトラックされません。）を作成するには、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。

キューをリンクするには、最も簡単な方法は画面上です。“Link” セルをクリックします。（通常は “Wait For Go” が表示されます。）次に、ソフトキー [Link After Previous Cue] または [Link With Previous Cue] から選択します。後のリンクの場合、“Delay Out” タイムを設定して、長い間、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。

次のキューに備えてフィクスチャーを自動的に配置する場合は、[Move In Dark] オプションを有効にします。前のセクションを参照してください。デフォルトではオフになっています。

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。（<View>を使用し、画面上の時間をクリックして編集する方が簡単です。）

エフェクト/シェイプ

Titan のキーボードからエフェクト/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。

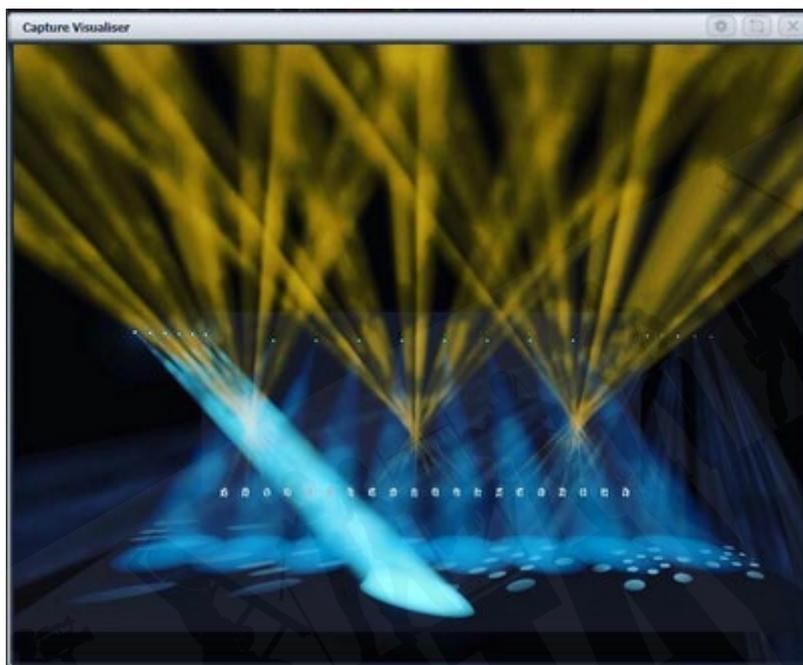
- 制御するフィクスチャーを選択します。
- トップレベルメニューで、[Shapes and Effects]、[Shape Generator]、[Create] を押します。
- シェイプの種類を選択します。[Dimmer]、[Pan/Tilt] など。
- ソフトキーまたは表示される Shapes ウィンドウからシェイプを選択します。
- ホイールを使用してスピード、サイズ、スプレッドを設定します。

シェイプはキューに記録され、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. キャプチャビジュアライザー

Titan v10 から、キャプチャビジュアライザーは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、コンソールを外部のフルバージョンのキャプチャにリンクするためのセクションもあります。



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。



常にパレットを使用して事前にプログラミングします。これは、実際と同じようにビジュアライザで同じことが行われることはないためです。パレットを使用すると、実際のリグに着いたときにパレットをリプログラムするだけでよく、多くのキューを個別に変更する必要がありません。

11.1 リグのセットアップ

11.1.1 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、ステーキ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 メニューまたはキャプチャウィンドウの 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。



“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。

11.1.2 フィクスチャーのセットアップ

キャプチャ設定の “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ーモードに切り替えます。(または、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。

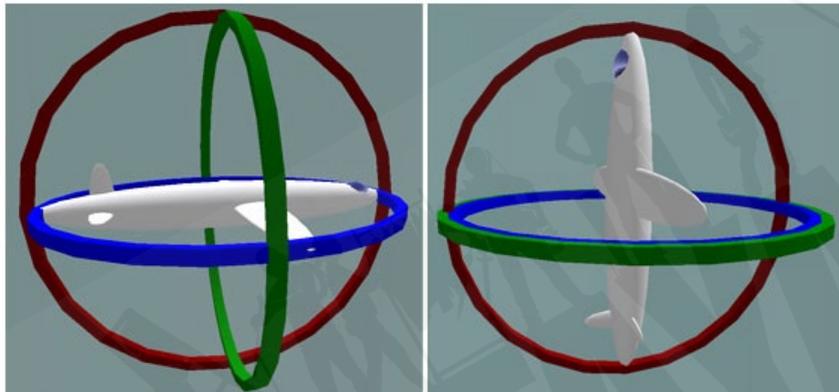


Illustration by MathsPoetry

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。



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、フィクス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ス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。

11.1.3 カメラの設定 (ビュー)

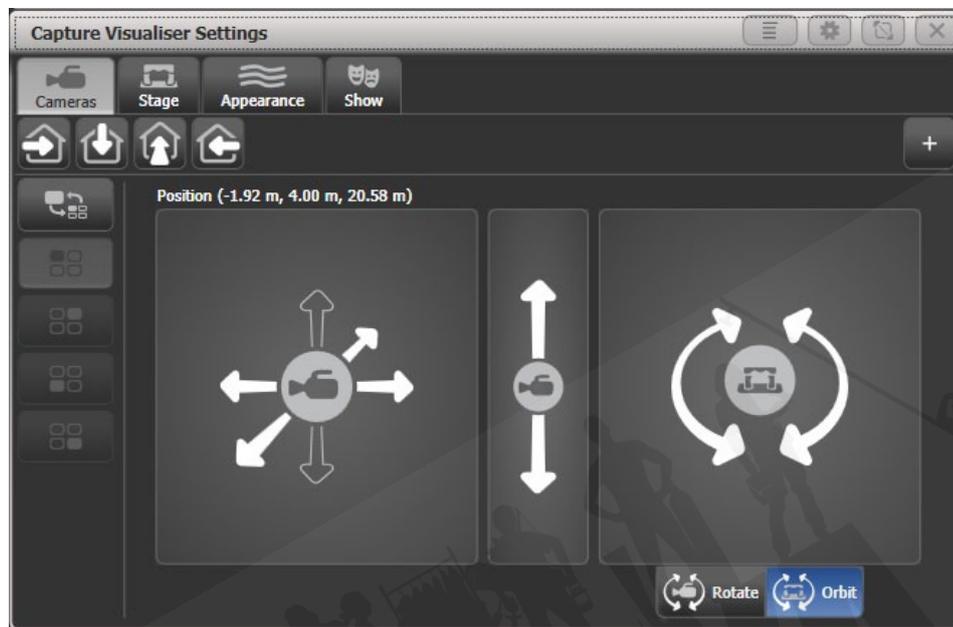
デフォルトでは 4 つのカメラ (選択可能なビュー) が提供されていますが、さらに追加することもできます。

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、[Open Workspace Window] ボタンまたは [Open Settings] コンテキストボタンを使用して開くことができる Capture Visualiser Settings ウィンドウにあります。

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。

11.1.4 キャプチャアピアランスオプション

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：フルキャプチャではアトモスフィアと呼ばれます。
- 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。）

11.2 キャプチャを使用した視覚化

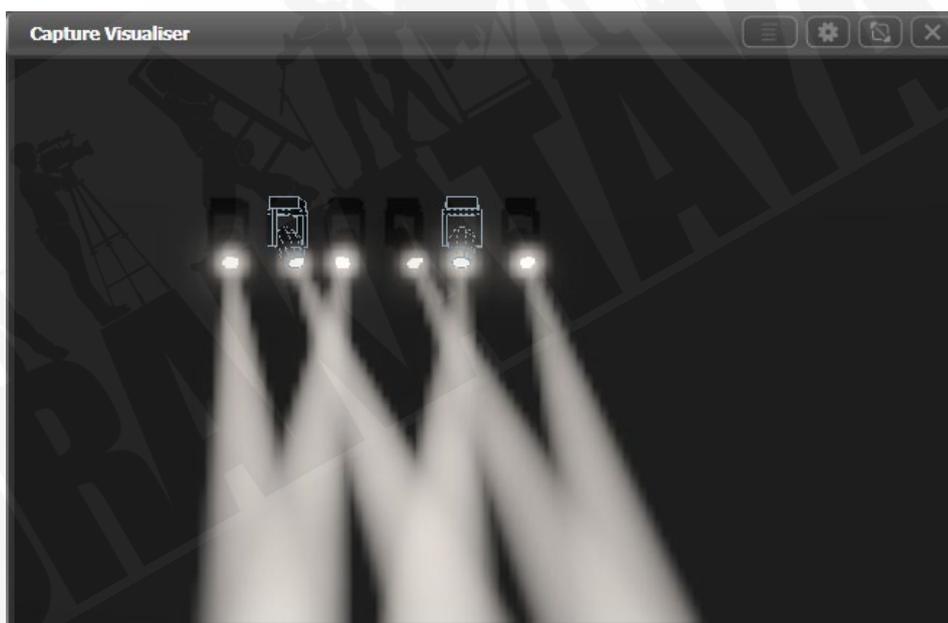
ほとんどの場合、一度設定すれば、Capture で特別なことをする必要はありません。通常どおりコンソールを操作するだけで、Capture がステージで何が起きているかを表示します。



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。

11.2.1 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、フィクスチャーがキャプチャでハイライトされ、実際の場所を確認できます。



11.2.2 カメラビュー

キャプチャを使用すると、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。

11.3 キャプチャショーファイル

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。

キャプチャ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。

11.3.1 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。

11.3.2 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。



内部のキャプチャエンジンは、Capture 2018 バージョンを使用します。(Titan v12 より前は、Capture Atlas が使用されていました。)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。完全版の Capture の File メニューにある "Export for Capture 2018" 機能を使用して、インポート可能なバージョンとしてファイルを保存します。

フルキャプチャからフィクスチャーをインポートできますが、コンソールのパッチと一致するように、キャプチャでフィクスチャーが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。外部で作成されたキャプチャパッチをコンソールで編集する方法はありません。

フルキャプチャ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キャプチャ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、コンソールがフィクスチャーをキャプチャにパッチできるようにすることをお勧めします。

11.3.3 キャプチャショーのクリア

Show タブの下部にある Wipe ボタンをクリックすると、現在のキャプチャショーがクリアされます。

Titan ショーから Capture にパッチされたフィクスチャーをリロードする必要がある場合は、Patch メニューの [Edit Fixtures][Update Personality] オプションを選択します。これにより、Titan ショーからパッチされたすべてのフィクスチャーがビジュアライザーに配置されます。

11.4 コンソールとスタンドアロンキャプチャのリンク

キャプチャ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キャプチャを実行している 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、コンソールとキャプチャ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、キャプチャの “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。



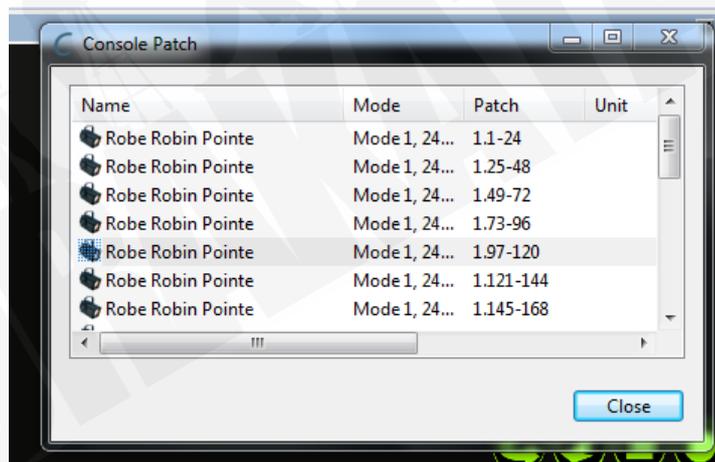
linking (リンク) / sync (同期) が正しく機能するためには、外部のキャプチャバージョンが Nexum の最新バージョン、または 2018 である必要があります。古いバージョンのキャプチャは部分的にしか機能しません。

キャプチャが接続されている間、コンソールはそのショーをキャプチャショーに同期させようとしてします。変更のキャプチャー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、キャプチャが更新されます。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、キャプチャの “Console Link” 機能をオフにすることができます。

11.4.1 コンソールフィクスチャーをキャプチャにパッチ

コンソールを最初にキャプチャに接続するとき、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キャプチャに表示されます。これには、コンソール上にあり、キャプチャ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。

フィクスチャーをコンソールパッチウィンドウからキャプチャビューポートの 1 つにドラッグしてキャプチャ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。



内部キャプチャ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、スタンドアロンキャプチャ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キャプチャの間で同期されます。



Titan のフィクスチャーレジェンドはキャプチャフィクスチャーの “Unit” プロパティにリンクし、Titan のユーザーナンバーはキャプチャの “Channel” プロパティにリンクしています。

11.4.2 コンソールへのキャプチャ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キャプチャ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せん。

- 1> <Patch>、[Active Fixtures] を押します。
- 2> キャプチャ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。
- 3> 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。
- 4> 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、キャプチャの“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。



12. シナジーと AI へのリンク

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、オートマチック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。

12.1 設定

12.1.1 接続

Ai サーバーはイーサネットと 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。

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。

12.1.2 AI ショーの設定

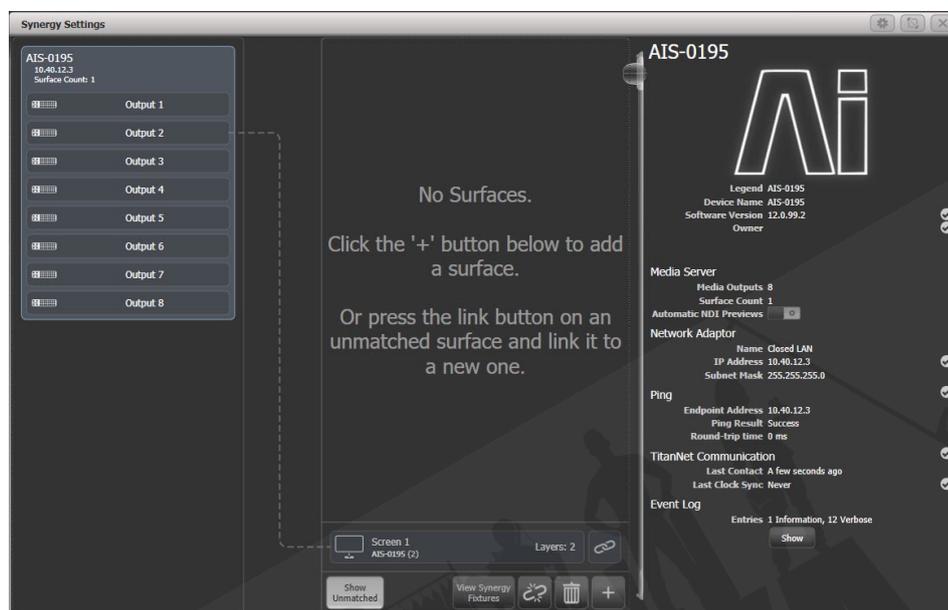
次のセクションのシナジー（相乗効果）セットアップ手順に従って、単一のスクリーンまたはプロジェクターを含む単純な Ai システムをセットアップできます。Ai で空白のショーを開くだけで、Titan コンソールからスクリーンとレイヤーを追加できます。

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。

12.1.3 シナジー設定

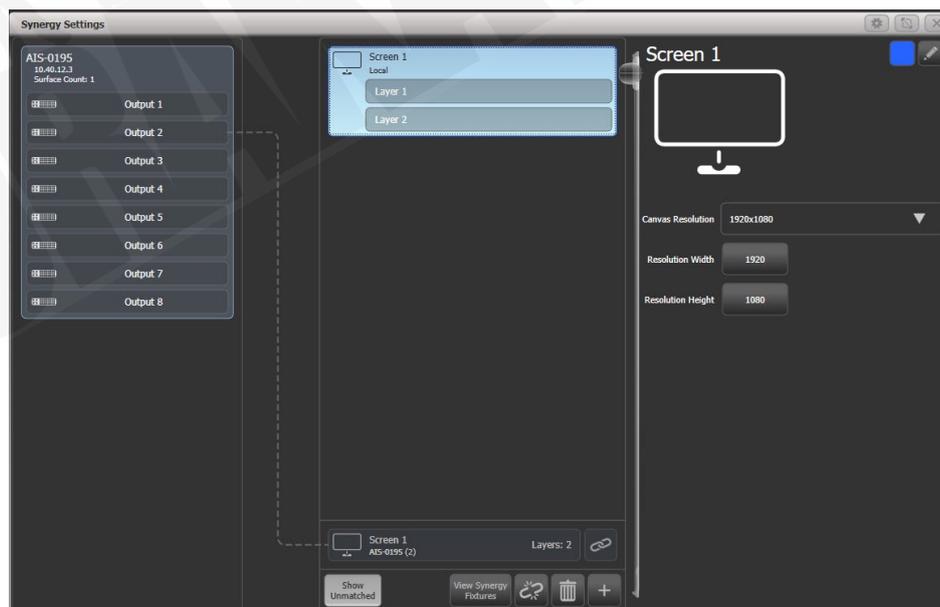
Titan では、新しいショーで提供されるワークスペースボタンを使用して Synergy 設定ウィンドウを開くか、Open Workspace Window メニューのオプションを使用します。

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。

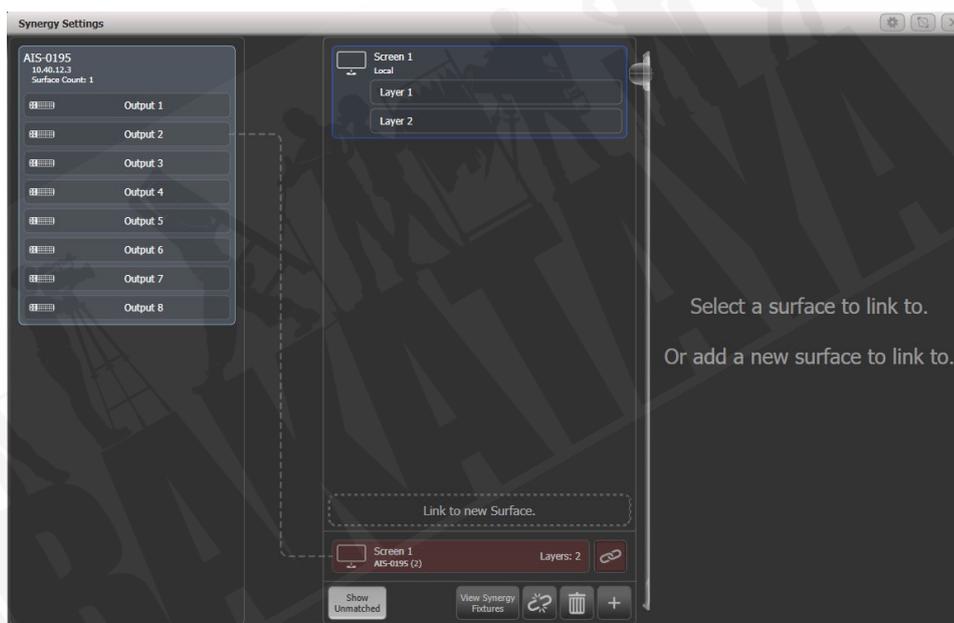


サーフェスの上部をクリックすると、右側にオプションが表示されます。これらのオプションを使用すると、一般的なレゾリューションのリストから選択するか、数値で入力できるキャンバスのレゾリューションを設定できます。右上では、サーフェスのディスプレイハロカラーを設定でき、鉛筆ボタンで名前を変更できます。（[Set Legend] ボタンでも変更できます。）

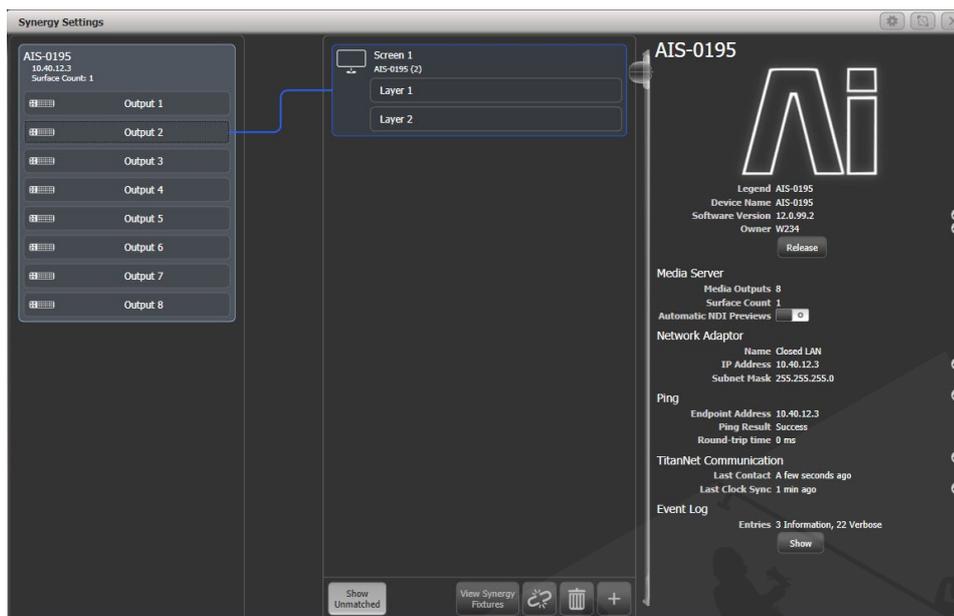
サーフェス内のレイヤーをクリックすると、右側にレイヤーオプションが表示されます。これにより、スピードまたは BPM マスターをスピードコントロールのレイヤーに割り当てることができます。

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。）

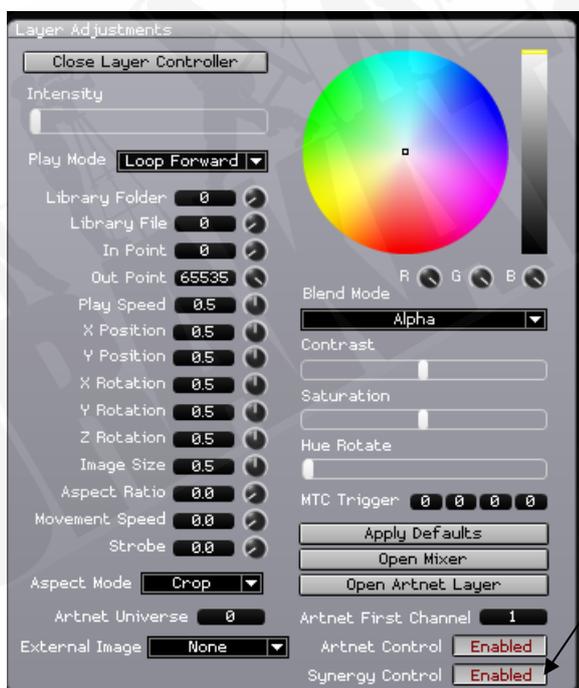


Screen 1 サーフェスに、Ai サーバーにリンクされていることが表示されます。下部にある不一致サーバーが消えます。



たとえば、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。

12.1.4 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 12.2.3](#) で説明します。

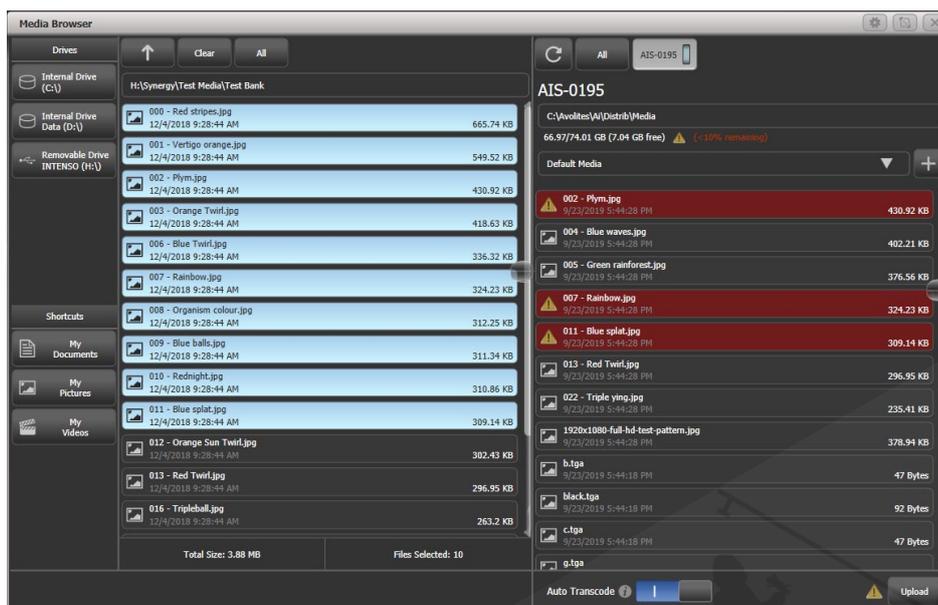
- シナジーレイヤーはそれぞれのウィンドウに表示され、それらをまとめてすばやく見つけやすくします。ただし、レイヤーボタンを通常のフィクスチャーウィンドウに移動することもできます。

12.2 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。

12.2.1 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。



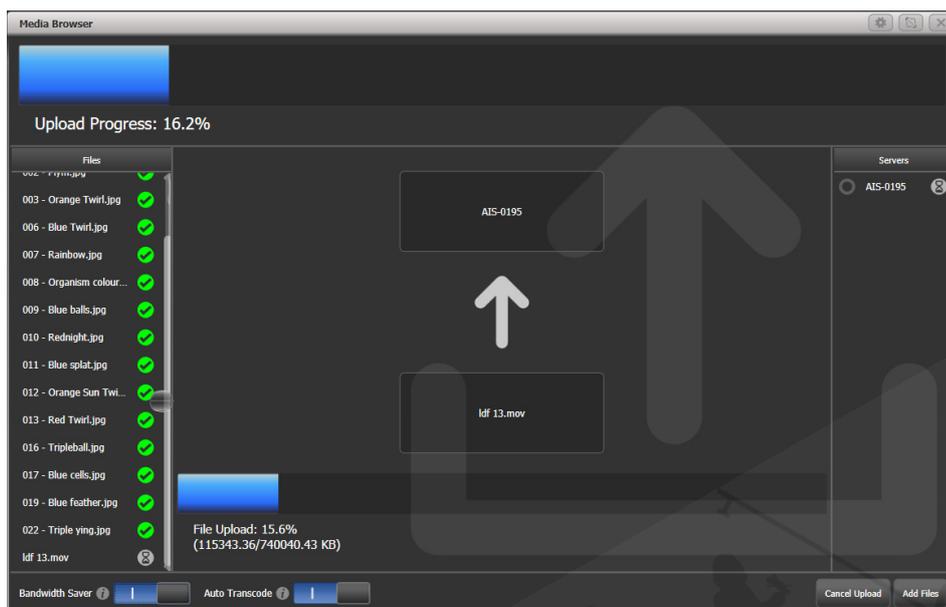
画面の左側に、コンソールで使用可能なローカルディスクが一覧表示されます。USB ドライブを接続すると、ここに表示されます。一般的に使用されるフォルダーへのショートカットも用意されています。

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。)

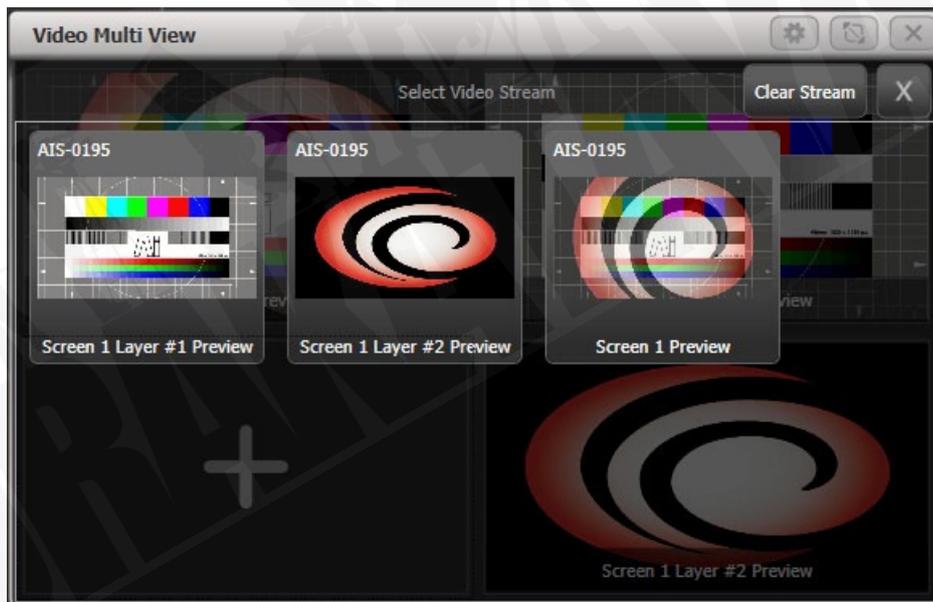
AiM コーデックへのオートマッチトランスコーディングをオフにすることもできますが、通常はこのオプションをオンにしておくことをお勧めします。ファイルがアップロードされると、トランスコーディングが必要なものが Ai のキューに追加されます。トランスクリプションの進行状況は、アトリビュートエディタでクリップを表示して確認できます。次のセクションを参照してください。

12.2.2 メディアビューア

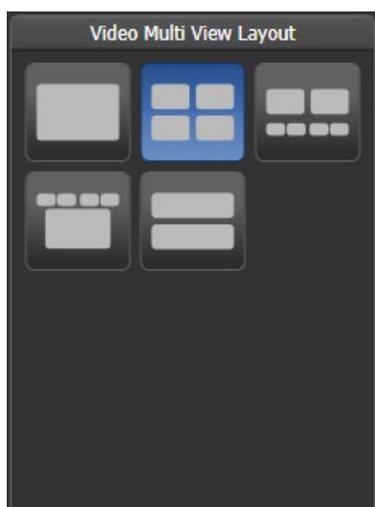
ビデオマルチビューウィンドウでは、Ai サーバーによって生成されている任意のレイヤー、または結合された任意のサーフェス出力を表示できます。さらに、ネットワークで使用可能な他の NDI ストリームを表示できるため、たとえば、ブロードキャストイベントで、ブロードキャスターはプログラム出力または個々のカメラに信号を送って、ライティングレベルを確認できます。



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、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。



- 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。長い名前前のときや、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。



- 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。

12.2.4 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、(たとえば、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、ピクセルマッパーは、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。

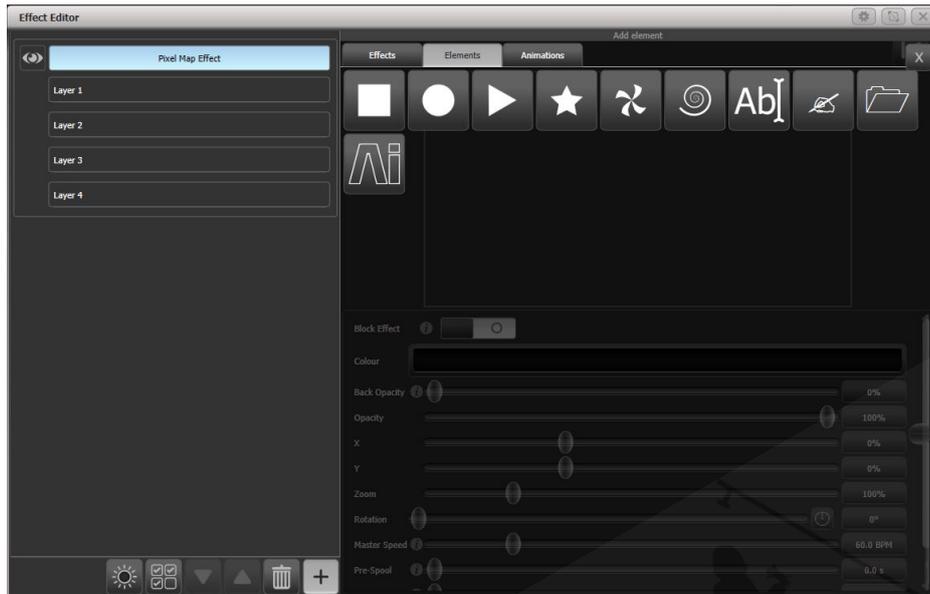
Attribute Editor を使用して、使用したいサーフェスでメディアクリップの再生を開始します。

[Shapes and Effects]、[Pixel Mapper] を選択します。

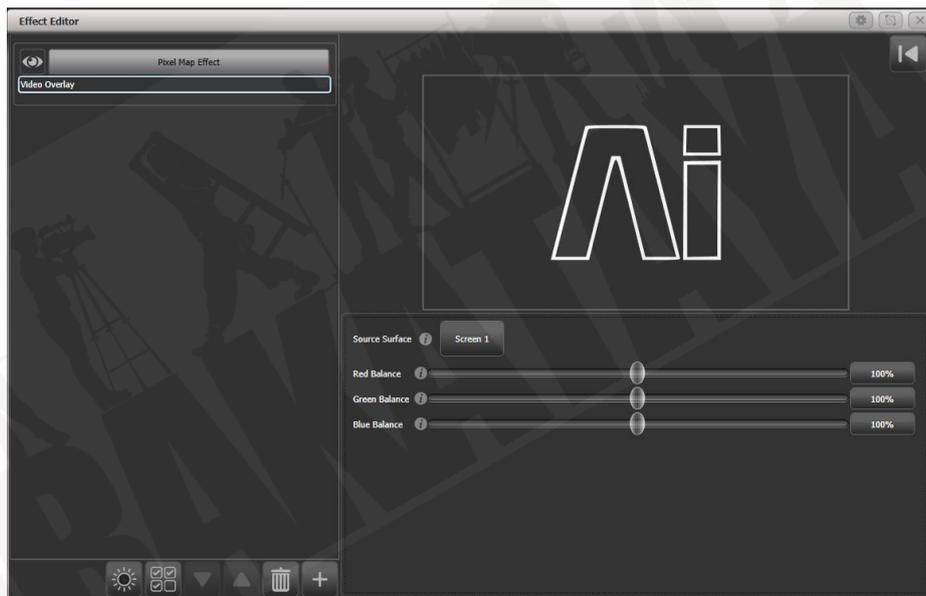
プレイバックするグループを選択してください。

+ ボタンを使用してエフェクトを追加する。

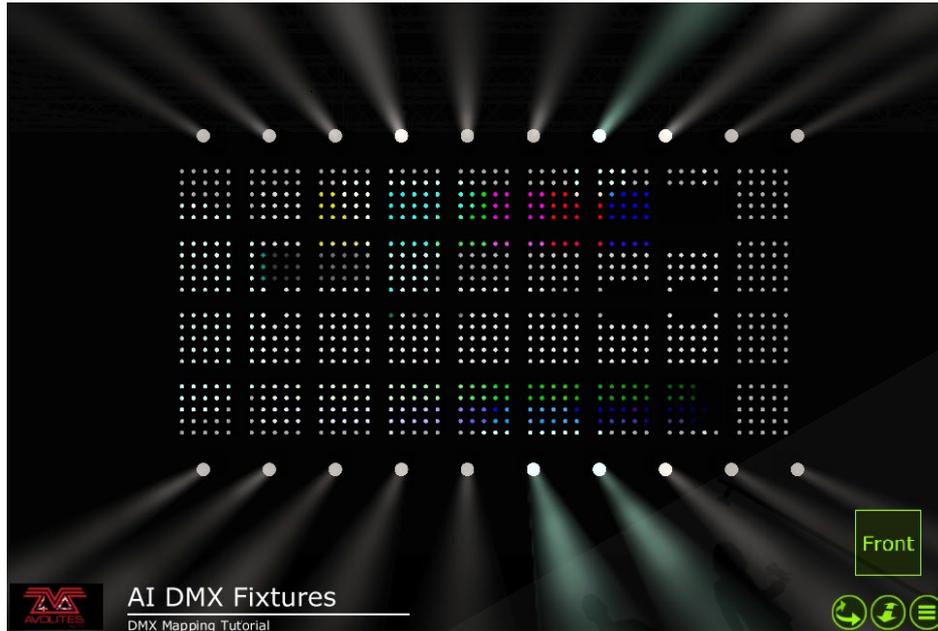
Ai ボタンを使用して Ai フィードを選択します。



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す。

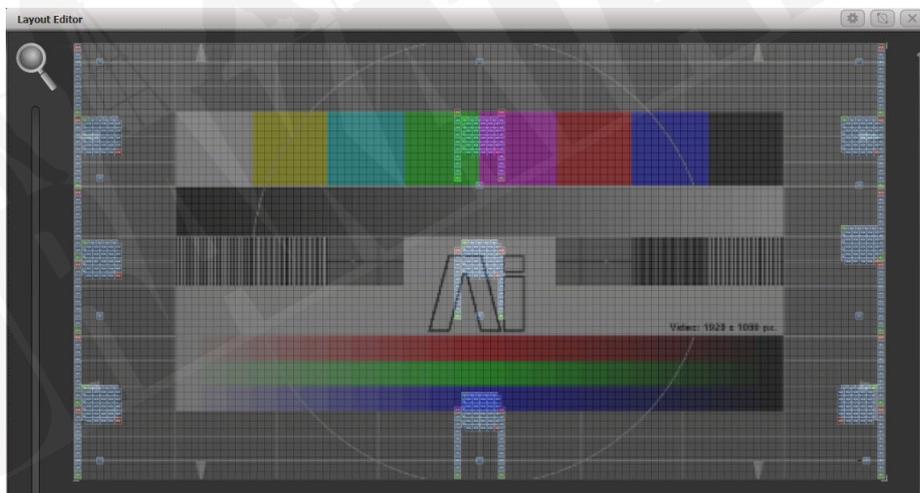


12.2.5 AI サーバーを備えたレイアウトエディター

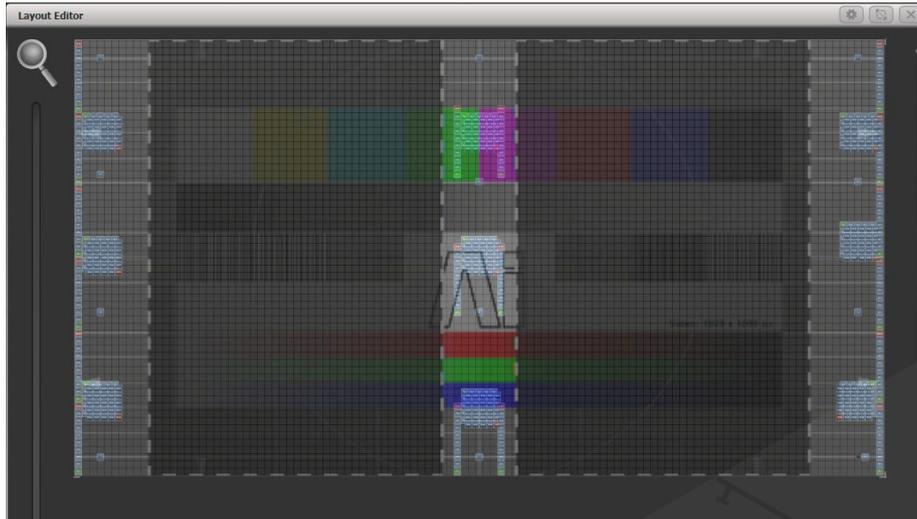
レイアウトエディターの基本的な操作については、[セクション 5.3.2](#) を参照してください。

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。

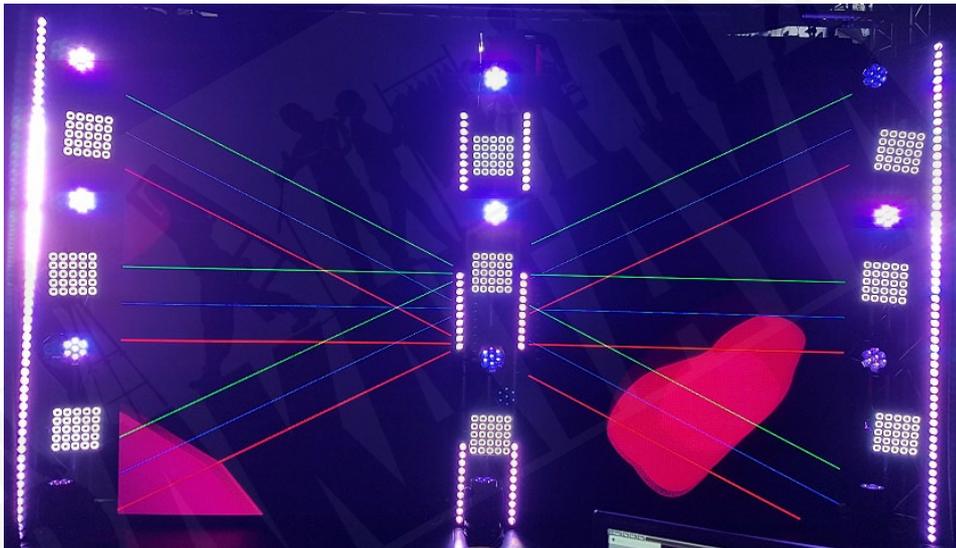
Show Video Overlay : フィクスチャーレイアウトグリッドにオーバーレイするレイヤーまたはサーフェスを選択して、フィクスチャーを配置する必要がある場所を確認できます。



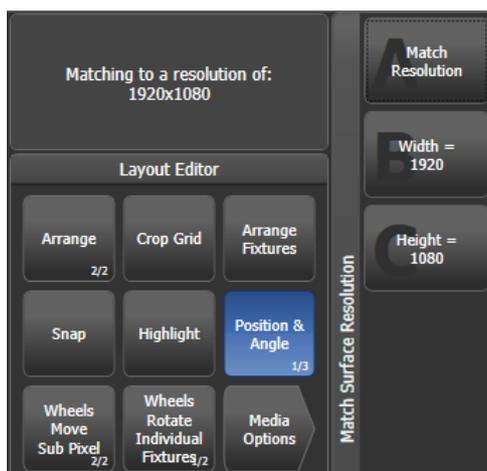
Sample Region Overlay : AI 出力にサンプルリージョンが定義されている場合、たとえば、LED 画面のエリアにフィクスチャーが点在している場合、このオプションはレイアウトグリッドにオーバーレイされたサンプルリージョンを表示します。



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。



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ため、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。

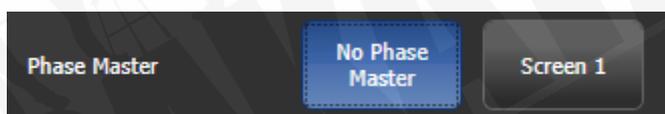


フィクスチャーのパーソナリティからのデフォルトのセルレイアウトが他のフィクスチャーと一致しない場合があるため、レイアウトエディターでフィクスチャーをスケールして実際のサイズを反映させることもできます。[Fixture Scale] が表示されるまで、[Position and Angle] コンテキストメニューボタンを切り替えます。マルチセルフィクスチャーが最小サイズに縮小されると、セルは非表示になり、単一のセルとして機能します。

12.2.6 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。



12.2.7 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。



13. 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。

13.1 プレイバックコントロール

13.1.1 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 3.3.5](#) 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。

13.1.2 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。

13.1.3 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、システムモードに移動して [Assign Mastering] を選択するか、<Record>を押してから [Create Master] を押します。

デフォルトでは、マスターフェーダーには透過的なロックが設定されており、プレイバックページが変更されてもマスターフェーダーのポジションが固定されます。これを望まない場合は、ルートメニューから [Playback Options] を押して変更し、マスターの Swop / Select ボタンを押します。

Arena コンソールでは、ミニスクリーンのロータリーエンコーダーは、スピードマスターやグループマスターとして非常に役立ちます。エンコーダーを押してマスターとして選択します。エンコーダーの下部にある Display ボタンを押すと、エンコーダーのレジェンドが表示されていない場合は画面にレジェンドが表示されます。(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。

13.1.4 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。)

8つのスピードマスターと4つのサイズマスターがあり、必要に応じて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。たとえば、Rate Master 1 をポジションシェイプの制御に割り当て、Rate Master 2 をディマーシェイプの制御に割り当てることができます。

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。

4つのレートマスターを比例的に制御するレートグランドマスターもあります。(BPM マスターは影響を受けません。)

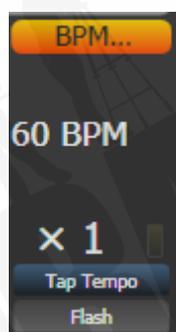
スピードマスターまたはサイズマスターを使用するには、マスターフェーダーとして機能するようにコンソールにいくつかのハンドルを割り当てる必要があります。コンソールをシステムモードに切り替え、[Assign Mastering] を選択します。Speed Master には特別なキープロファイルオプションがあり、BPM Master はデフォルトで Tap Tempo になっています。

スピードマスターまたはサイズマスターには、0~100%、0~200%など、さまざまなスケールがあります。0~200%のスケールでは、プログラムされた設定を2倍にするためにスピードを遅くしたり速くしたりできます。スケールは、[Playback Options] を選択して通常(ノンシステム)モードに設定し、マスターのセレクトボタンを押します。

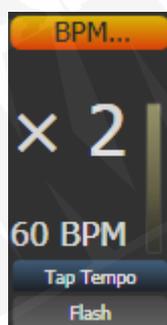
BPM マスターオプション

BPM マスターには、タップスピードとエフェクトスピードの関係を変更できる multipliers (マルチプライヤー) または dividers (デバイダー) を設定できます。オプションを変更するには、トップレベルメニューの [Playback Options] を押してから、BPM マスターのブルーのボタンを押します。

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。



フェーダーに
BPM を備えた
BPM マスター



フェーダーに
マルチプライヤーを
備えた BPM マスター

[BPM On Fader] / [Multiplier on Fader] オプションは、マスターを設定して、フェーダーがマルチプライヤーを制御し、BPM をタップして設定するようにします。

[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-/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 によってスケーリングされません。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。

ホイールをレート / BPM マスターに接続

Connect（接続）を押してからマスターのブルーのボタンを押すと、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 16.3](#) 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。

13.1.5 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、エグゼキューターボタンでプレイバックして最新のプレイバックのみをアクティブに保つ場合や、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。

プレイバックグループの詳細については、[セクション 8.3](#) を参照してください。

13.1.6 フィクスチャーグループマスター

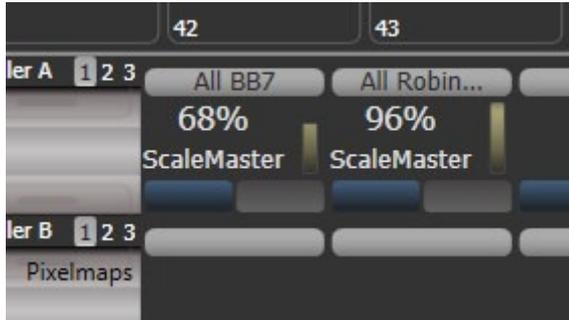
フェーダーを割り当てて、それぞれのフィクスチャーグループのマスターインテンシティを制御できます。これを行うには、グループボタンをフェーダー付きのハンドルに保存（または移動）します。

次に、ブルーのボタンでグループ内のフィクスチャーを選択し、ブルーの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。

[Playback Options] を押し、フェーダーの上にあるブルーの選択ボタンを押して、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、記録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）

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 16.3](#) 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。

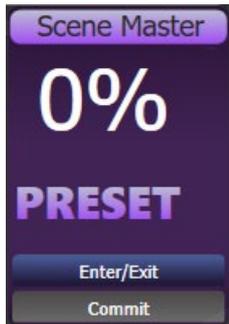
13.1.7 シーンマスター

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。

システムモードの [[Assign Mastering] メニューからフェーダー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。



プリセットモードに入るには、シーンマスターのブルーのボタンを押します。マスター上部のディスプレイに“Preset”と表示され、バックグラウンドがパープルに変わります。



変更（プレイバックの起動、キューリストのステップ、パレットの適用など）はビジュアルライザにのみ表示されます。プリセットで変更したのもすべて、ディスプレイ上で紫色になります。

シーンマスターをフェードすると、プリセットした状態が出力にフェードします。キューまたはパレットに時間をプログラムすると、それらも実行されます。フェーダーが移動の終わりに到達すると、新しい状態が出力に“committed”されます。または、グレーのボタンを押して、新しい状態を手動でコミットすることもできます。

通常、シーンマスターは自動的に反転します。そのため、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。また、毎回ゼロに戻すように設定することもできます。[Playback Options] を押してから、マスターのセレクトボタンを押します。オプションは次のとおりです。

- [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。）

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。

13.1.8 フラッシュとスワップボタン

プレイバックフェーダーの Flash ボタンと Swop ボタンは、いつでもフラッシュやソロのキューやチェイスに使用できます。Flash ボタンは現在の出力にプレイバックを追加し、Swop ボタンは他のすべての出力をオフにします。フラッシュボタンは、フラッシュ時に事前にプログラムされたキューのタイミングを使用するタイミングフラッシュに設定することもできます。通常のフラッシュモードの場合、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 および Swop / Select ボタンの機能を再割り当てできます。[セクション 16.3](#) を参照してください。便利な代替機能は Preload です。これにより、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。(別のプレイバックですでにアクティブになっているフィクスチャーは、プリロードを使用しても変更されません。)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もできます。キープロファイルをすばやく変更するには、<Avo> Shift キーを押しながら [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いボタンもあります。

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。



13.1.9 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。たとえば、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 8.7.1](#) を参照してください。

13.1.10 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。

13.1.11 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。

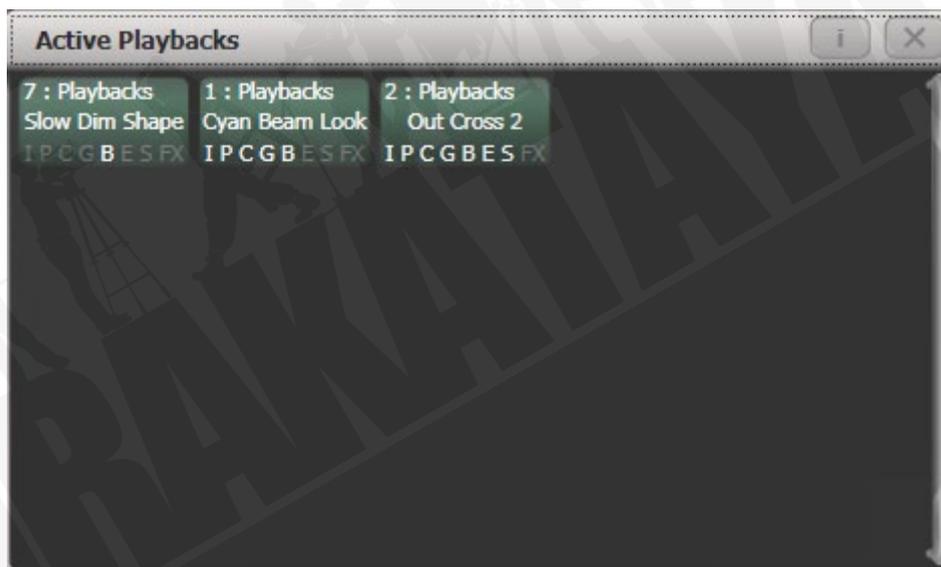
グレーのハンドルボタンに保存されているパレットや、マクロ/エグゼキューターボタンに保存されているマクロをロックすることもできます。これは、Macro page change ボタンを使うと便利です。

- 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。

13.1.12 アクティブなプレイバックの表示

アクティブな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。これにより、現在何が実行されているかを簡単に確認できます。

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。

13.1.13 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。

13.1.14 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。

“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 8.4.5 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、何も点灯しません。

13.2 複数の画面上のワークスペースの使用

画面では、さまざまなウィンドウの表示方法を保存するさまざまな “workspaces” 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。ワークスペースは保存され、メニューボタンの左側にあるタッチボタンから呼び出されるか、コンソールのグレーのボタンに保存されます。

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。

13.2.1 ビューメニュー

<View/Open>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。

13.3 コンソールの構成

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> <Copy>、次に [Move] を押して Move モードを選択します。（または、コンソールにボタンがある場合は、<Move>のみを押します。）
- 2> 移動するアイテムのセレクトキーを押すかタッチします。
- 3> 宛先のセレクトキー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。

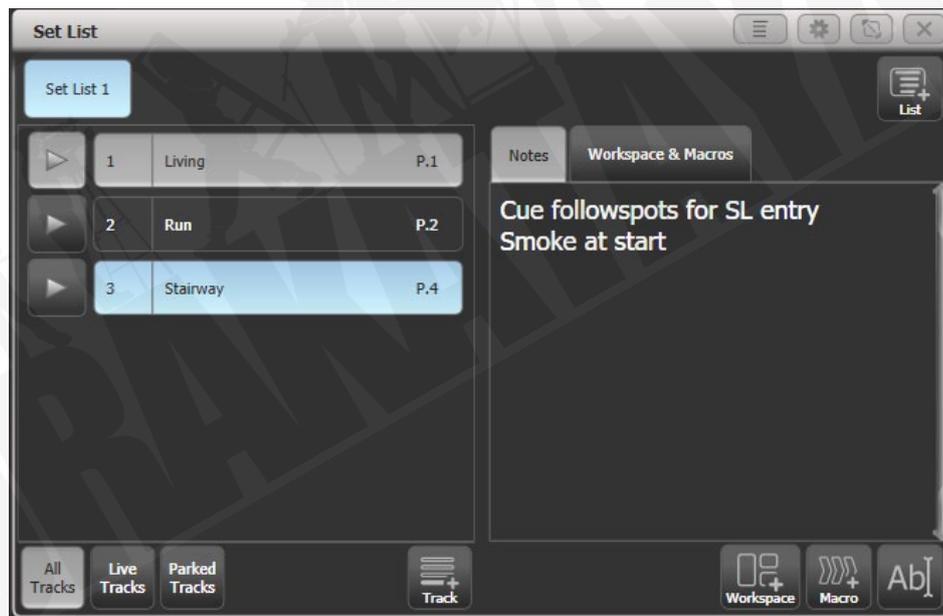
- 十分なスペースがない場合（途中にアイテムがあるか、ページの終わりの前に十分なスペースがない場合）、アクションは完了しません。
- 移動するものがたくさんある場合は、<Latch Menu>を押して Move モードをアクティブにします。

13.4 リストウィンドウの設定

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。

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。



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。）

13.4.1 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プラスボタンをクリックします。エンブレ、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。

13.4.2 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、通常の動作に戻します。(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。

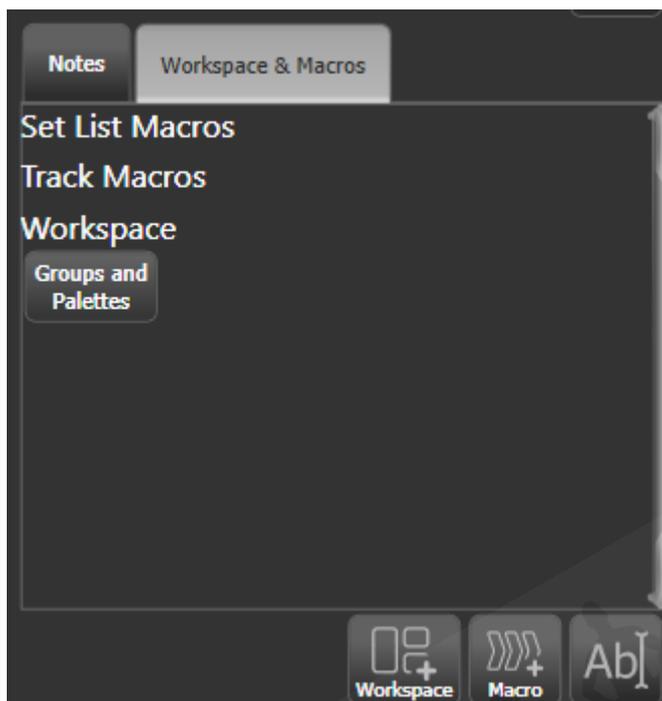
13.4.3 ワークスペースとマクロリンクのトラック

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。

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。

13.4.4 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録してから、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 3.4.1 を参照してください。

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。

[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。

13.5 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。



オーディオトリガー（音調）には、Sapphire Touch、Tiger Touch、Titan Mobile、T1、Pearl Expert に搭載されていない特別なハードウェアが必要です。これらのコンソールに T2 を接続して、オーディオ入力を提供できます。他のコンソールのソケットのラインインは、オーディオトリガーに使用できません。

13.5.1 外部トリガーソースの接続

MIDI ソースを接続するには、コンソールの MIDI 入力コネクタに接続します。DirectX MIDI ドライバーをサポートする 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実現できます。

DMX 入力は、DMX メイルとメイル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ている単純なプラグツープラグケーブルです。つまり 1-1、2-2、3-3 です。）Titan Mobile では、この機能を有効にするために USB Expert ソフトウェアのアップデートが必要な場合があります。これは、Avolites Web サイトからダウンロードできます。

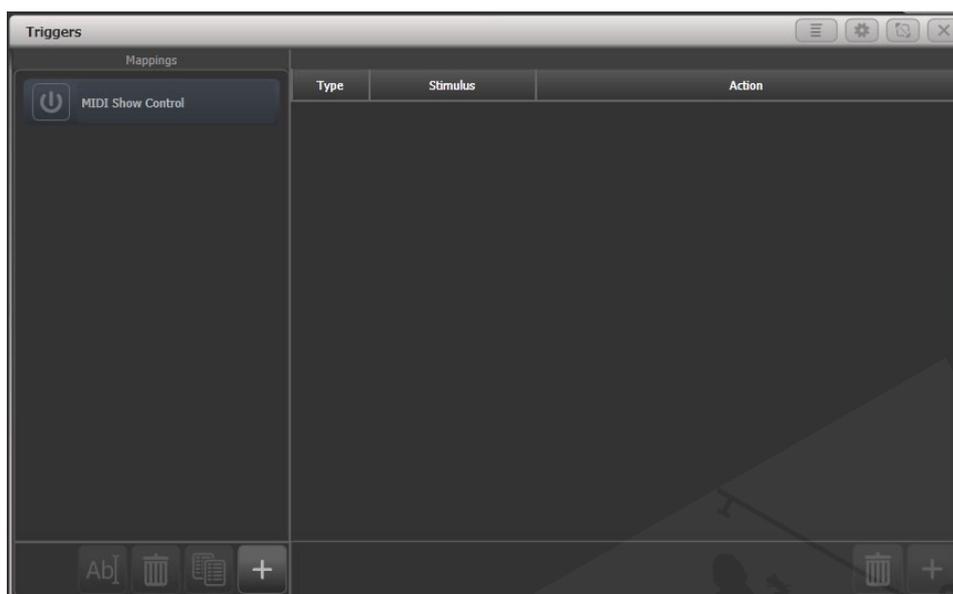
オーディオ入力は、専用のオーディオ入力ジャックに接続されます。（マザーボードのラインインジャックではありません。）これを提供するコンソールについては、上記のインフォメーションボックスを参照してください。

Arena コンソールには、ジャックソケットにスイッチトリガー入力があります。

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。

13.5.2 外部トリガーの設定

システムモードで [Triggers] を選択し、Triggers ウィンドウを開きます。



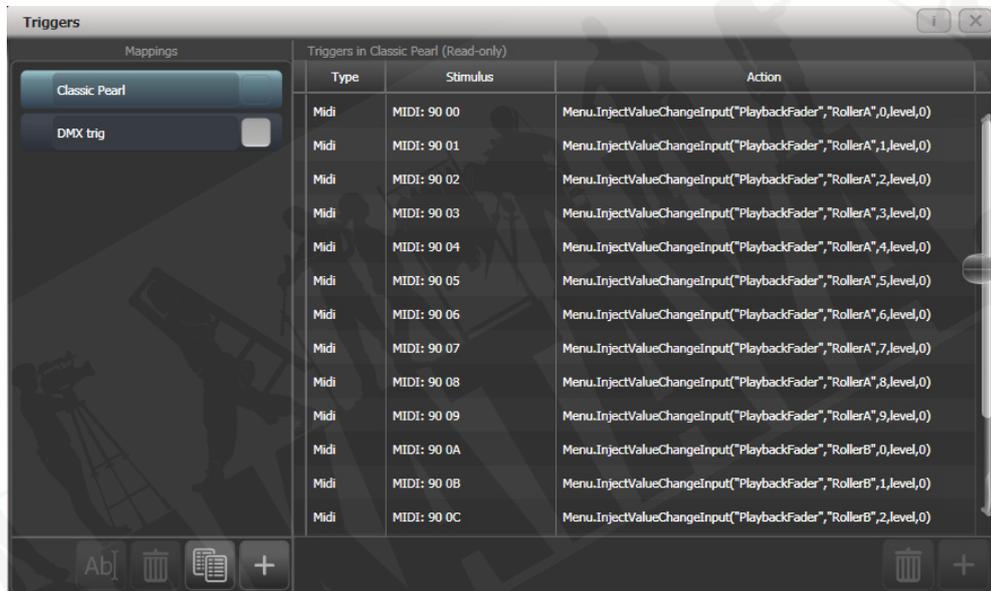
ウィンドウの左側には、トリガーセットのリストがあります。MIDI ショーコントロールには、標準のショーコントロールメッセージを含むデフォルトセットが用意されています。(詳細は次のセクションを参照してください。)

トリガーのそれぞれのセットは、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。

- 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、ボタンまたはタッチボタン、またはフェーダーの動きをトリガーし、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。
- 4> ボタンを押すか、フェーダーを動かしてトリガーします。画面が更新され、トリガーされたものが表示されます。アイテムトリガーの場合、[Action] ソフトキーを使用してさまざまなアクションを選択できます。
- 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セットアップする必要があります。
[Trigger Type] を DMX、MIDI、またはオーディオとして選択します。DMX の場合、[DMX Port] を押して、DMX 入力に使用している DMX ポートを選択します。提供されるメニューオプションを使用して、DMX ポートを Rx モードに切り替える必要があります。

- 7> デバイスから入力を生成します。(たとえば、MIDI ノートを再生するか、DMX チャンネルをオンにします。) [Learn] オプションが On に設定されている場合、コンソールは自動的に入力を検出します。または、ソフトキーオプションを使用して詳細を入力することもできます。
- 8> DMX トリガーの場合、トリガーするアドレスを選択できます。MIDI トリガーの場合、MIDI チャンネル、MIDI コマンド、値、およびレベル (スピード) の範囲を選択できます。オーディオトリガーの場合、[Band] オプションを使用して、トリガーを発生させる周波数帯域を選択します。オーディオについては、[セクション 13.5.4](#) を参照してください。
- 9> [Add] を押して、トリガーをリストに追加します。
- 10> 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。

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。

- 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。

13.5.3 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 Action	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]、キューの選択ボタン、[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、システムモードに移動して [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。

13.5.4 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。

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。



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。現在オーディオハードウェアを備えているのは、Quartz および Arena コンソールのみです。

- 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。

13.6 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。

13.6.1 TITAN をパイオニアシステムに接続

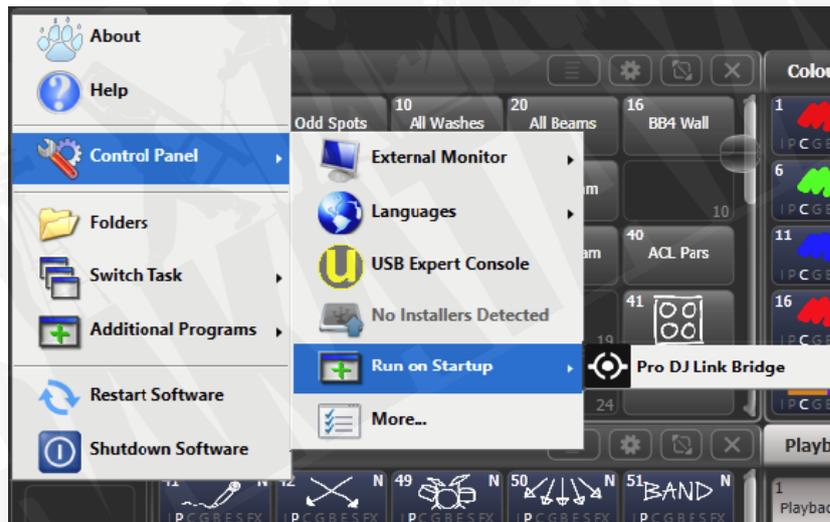
コンソールと Pioneer 機器を同じネットワークに接続する必要があります。パイオニア機器には、ネットワーク IP アドレスにいくつかの制限があります。DHCP を使用してアドレスを割り当てる必要があるか、169.254.*.*の範囲の自動アドレスを使用します。つまり、すでにネットワークを使用してライトを制御している場合（ArtNet または sACN）多くの照明はそのアドレス範囲を使用できないため、状況は少し複雑になる可能性があります。

コンソール上で実行されるパイオニアブリッジ

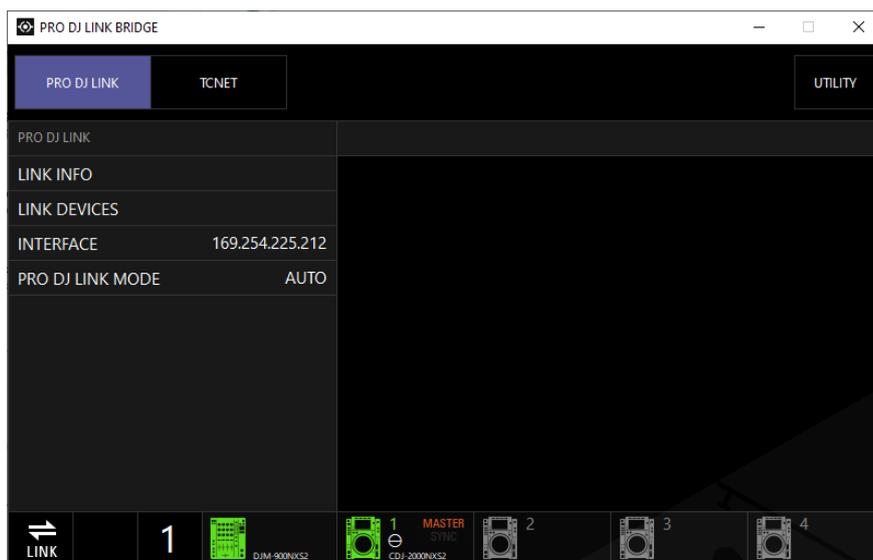
ネットワークを使用していない場合、またはコンソールに 2 つのネットワークインターフェイスがある場合、または照明を適切なアドレス範囲に調整できる場合は、コンソール自体で Pioneer Bridge ソフトウェアを実行できます。コンソールにイーサネットスイッチが含まれている場合は、Pioneer 機器の“Extension”イーサネットソケットをコンソールに直接接続できます。そうでない場合は、外部スイッチを経由する必要があります。

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。



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。たとえば、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

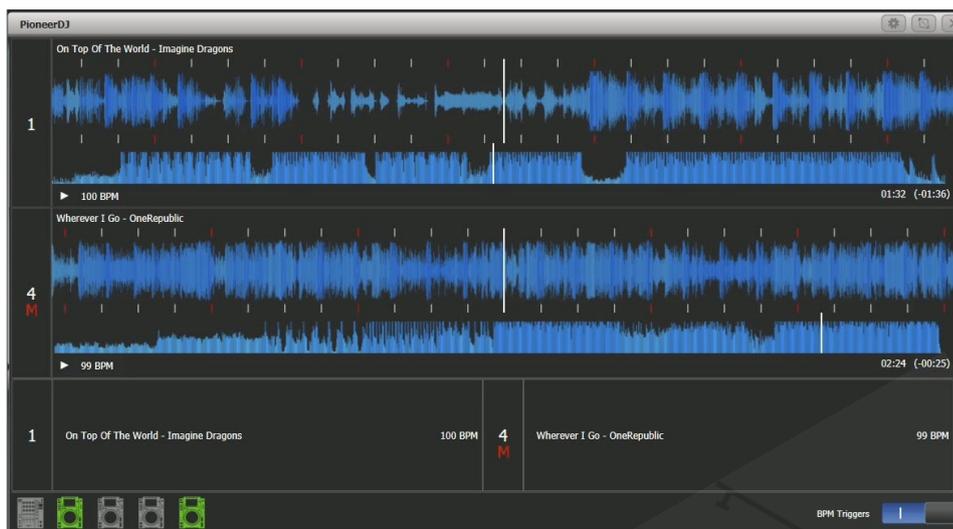
Pioneer ネットワークをライティングネットワークと分離しておく必要があり、コンソールに単一のネットワークポートしかない場合、またはブリッジをコンソールと分離したい場合は、別のコンピュータ上で Pioneer Web サイトからブリッジソフトウェアをダウンロードして実行できます。

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。

13.6.2 パイオニアワークスペースウィンドウ

[Open Workspace Window] メニューから [PioneerDJ] オプションを選択します。



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。

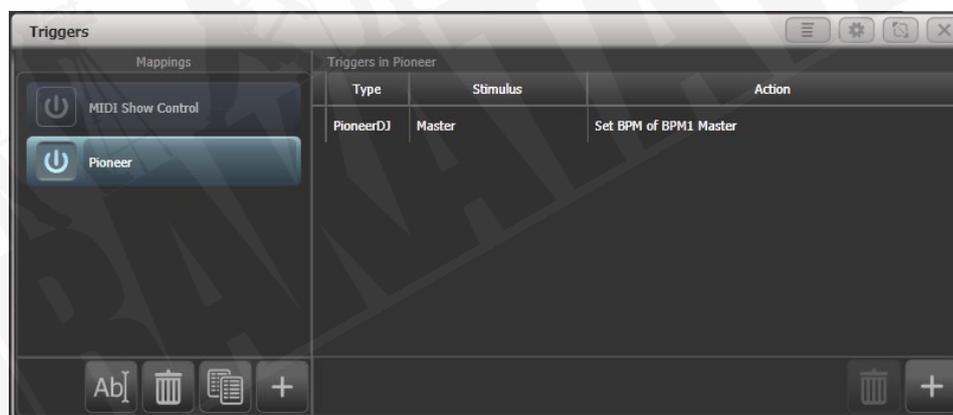
[Condensed] : 下部にすべてのトラックの詳細が表示されますが、マスタートラックの波形のみが表示されます。トラック詳細エリアのトラックナンバーを押すと、マスタートラックを変更できます。

13.6.3 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 13.1.4](#) 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。

- 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。
- 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。

13.7 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。

13.7.1 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 3.5](#) で詳しく説明しています。

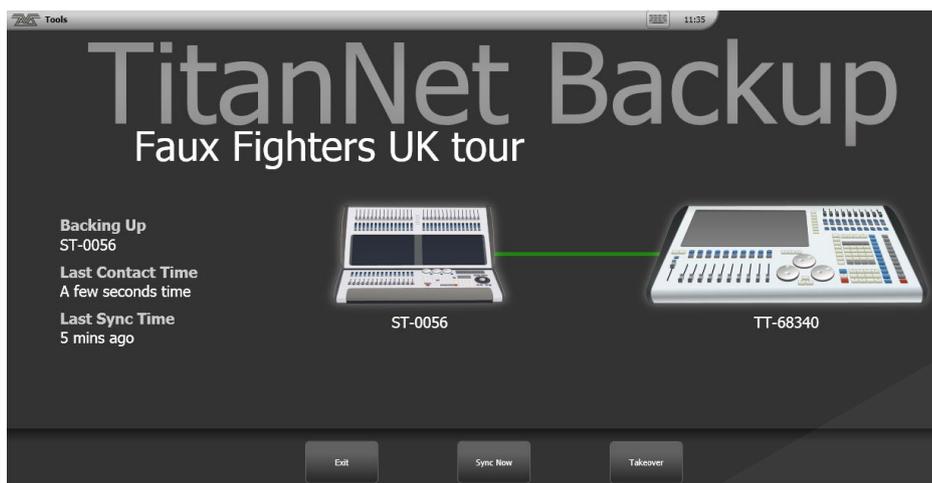
13.7.2 バックアップ用のコンソールの設定

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。たとえば、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 18 を参照してください。)
- 2> 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。
- 3> コンソールを選択すると、そのコンソールがバックアップモードになり、ショーが同期されます。
- 4> 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、シフト (<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。



14. 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。

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。

14.1 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。

- 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。

14.1.1 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。

14.1.2 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。ルーターはチープなため、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。

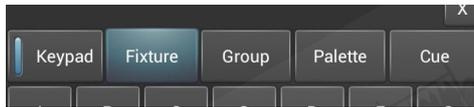


ショータイムでリモートを使用している場合は、アクセスポイントで SSID を非表示にするオプションを選択する必要があります。これを行わないと、観客のすべてのスマートフォンが Wi-Fi を見つけてアクセスポイントに接続しようとするため、リモート操作が非常に遅くなります。

14.2 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。

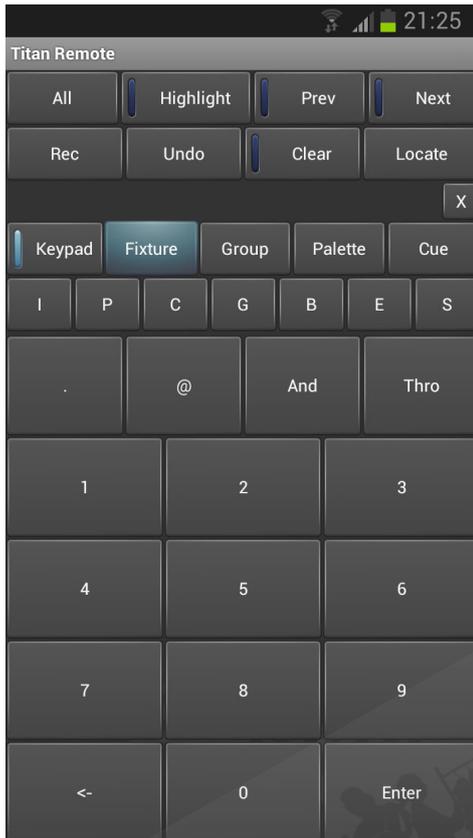
実際のコンソールが接続されていないときにリモートをテストまたはデモするために使用できるローカルエミュレータもあります。



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。)

14.2.1 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。たとえば、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、たとえば @ 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。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。たとえば、1 Thro 10 And 20 Thro 30 @ 6 です。

14.2.2 フィクスチャーの制御

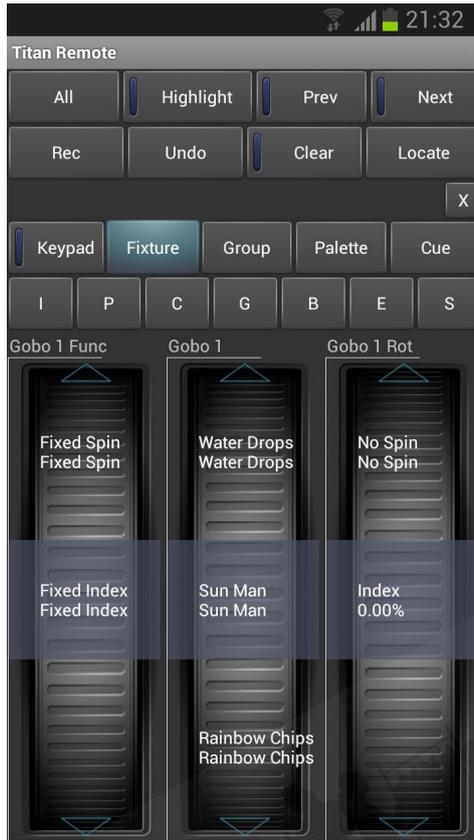
フィクスチャー画面では、コンソールで行うのと同様のようにフィクスチャーを選択できます。



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。

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。（たとえば、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。



リモートの実行中にコンソールでパレットまたはキューのレジェンドを更新しても、リモートのレジェンドは更新されません。<Exit>してリモートアプリを再起動すると、コンソールに加えられたレジェンドの変更が表示されます。

14.2.3 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録し、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。





15. 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、TNP にロードして操作できます。(セクション 8.2.10 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。



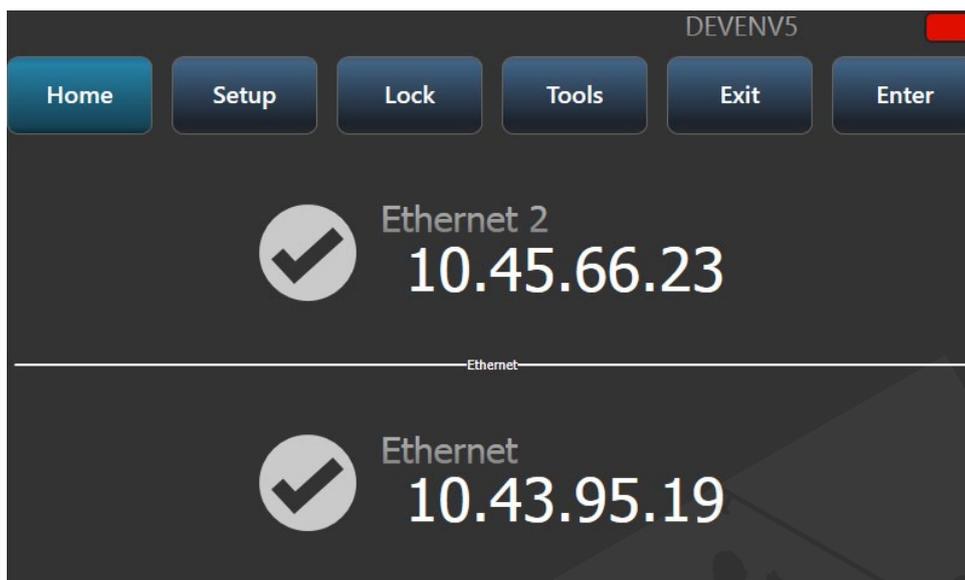
Switch Software Versions (ソフトウェアバージョンの切り替え) オプションを使用して、画面上部のツールバーから操作モードを選択します。

TNP = スレーブモード

Console = コンソールモード

15.1 TNP スレーブモード

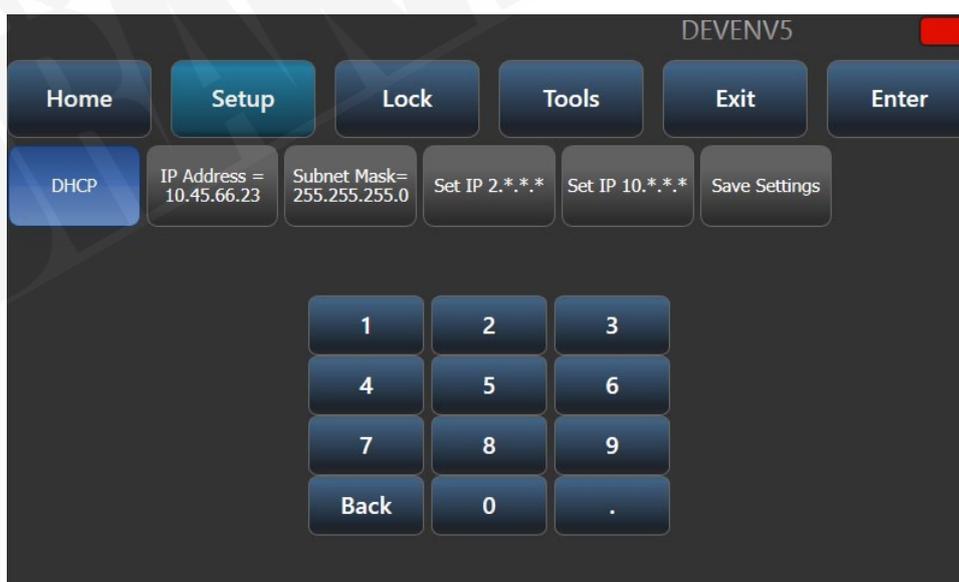
通常、TNP 画面には “Home screen” が表示され、デバイスの 2 つのイーサネットポートの接続ステータスと IP アドレスが表示されます。上部のボタンを使用すると、デバイスを構成できます。<Exit> ボタンを押すと、常に前のメニューに戻ります。



15.1.1 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。

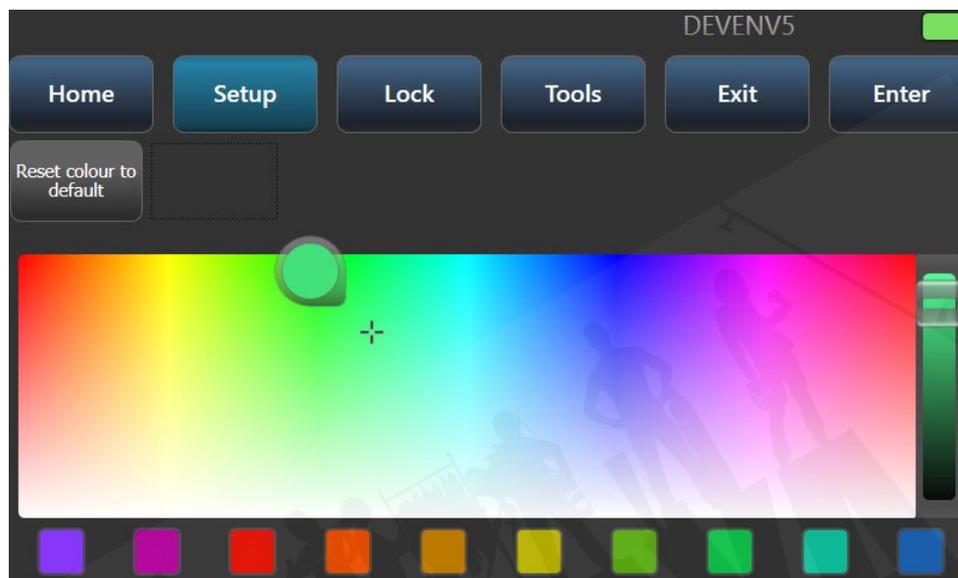
Network Settings では、最初に構成するイーサネットポートを選択します。



次に、DHCP を有効または無効にしたり、ナンバーボタンを使用して IP アドレスとサブネットマスクを設定したり、固定（自動生成）2.*.* または 10.*.*IP アドレスを設定したりできます。

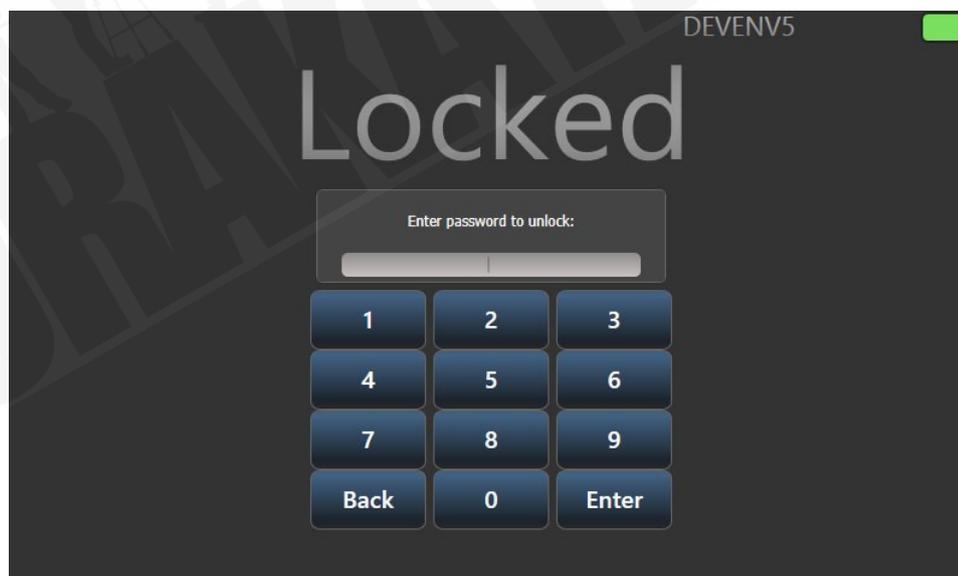
“Save Settings” ボタンをタッチして、変更を保存します。

Node Settings では、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。



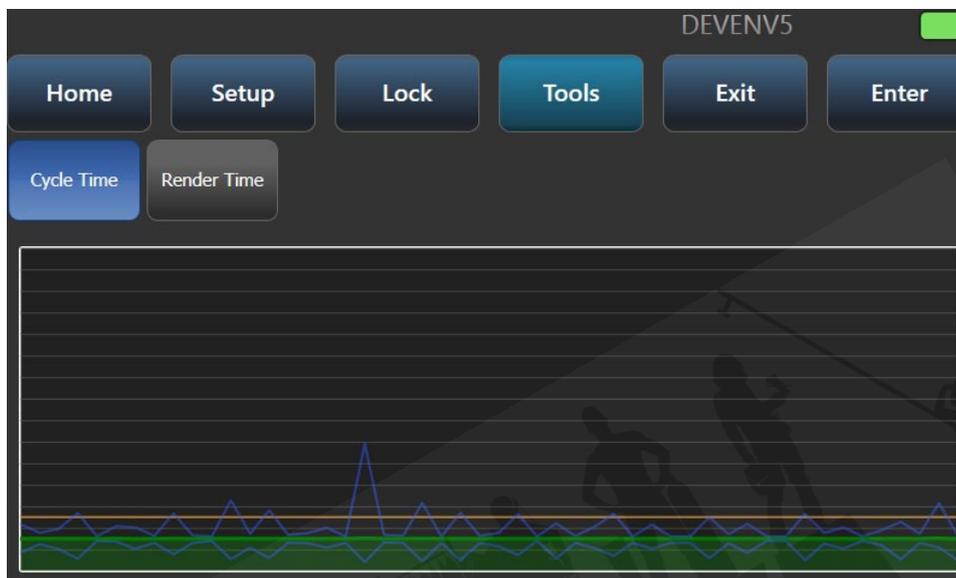
15.1.2 TNP のロック

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。



15.1.3 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。

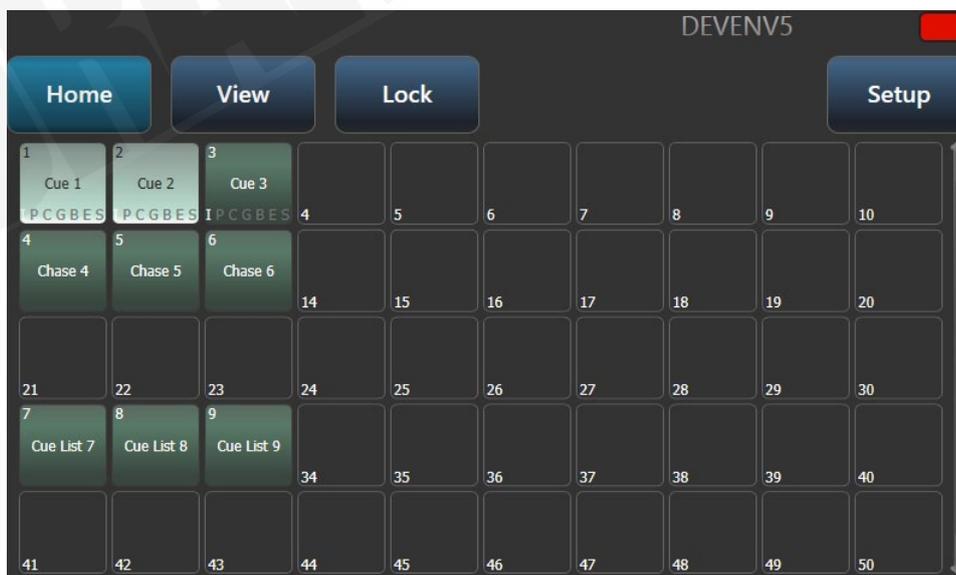


15.2 TNP コンソールモード

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。

15.2.1 プレイバックの実行

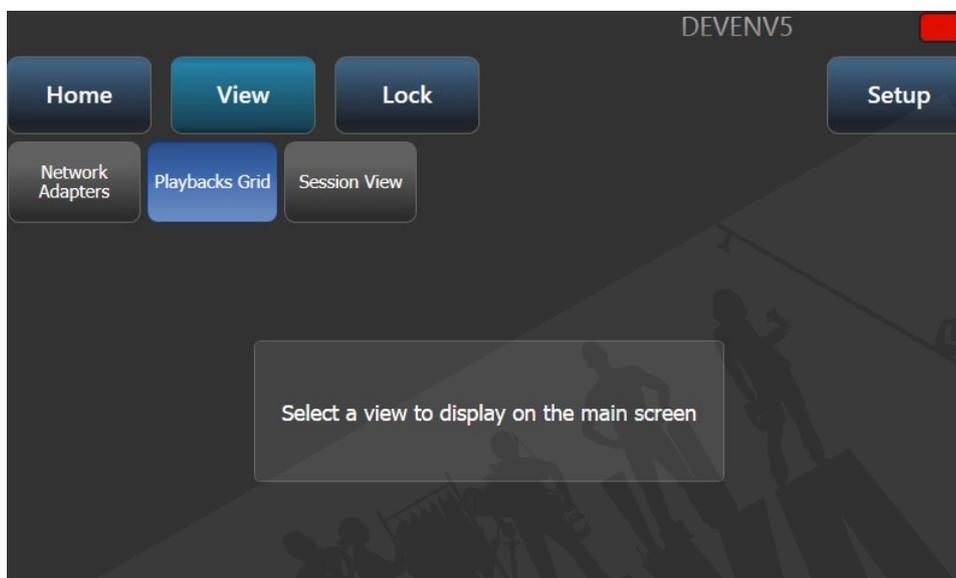
View コマンド（次のセクションを参照してください。）を使用して、プレイバックグリッドモードを選択します。



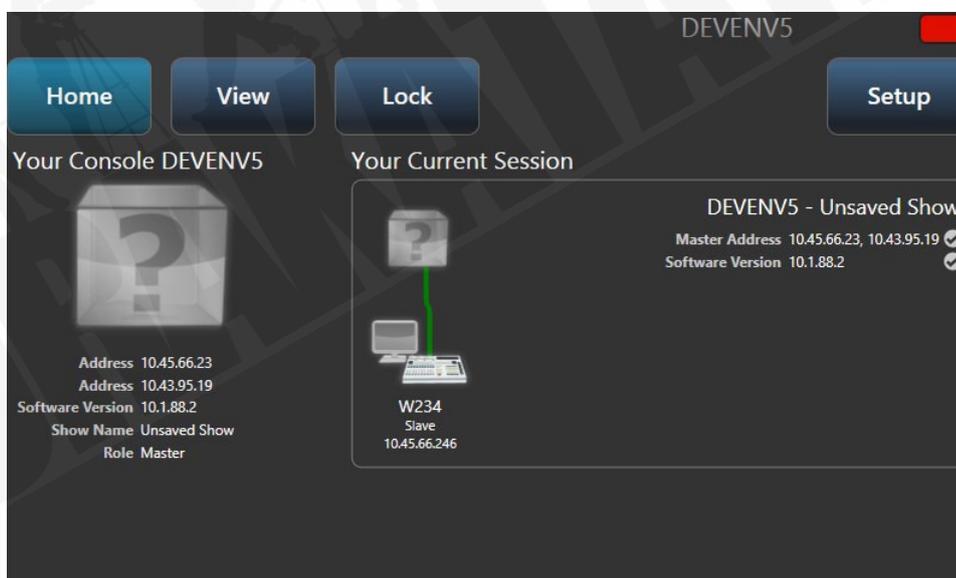
その後、ボタンをタッチして、標準の Titan プレイバックウィンドウからプレイバックを実行できます。

15.2.2 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。



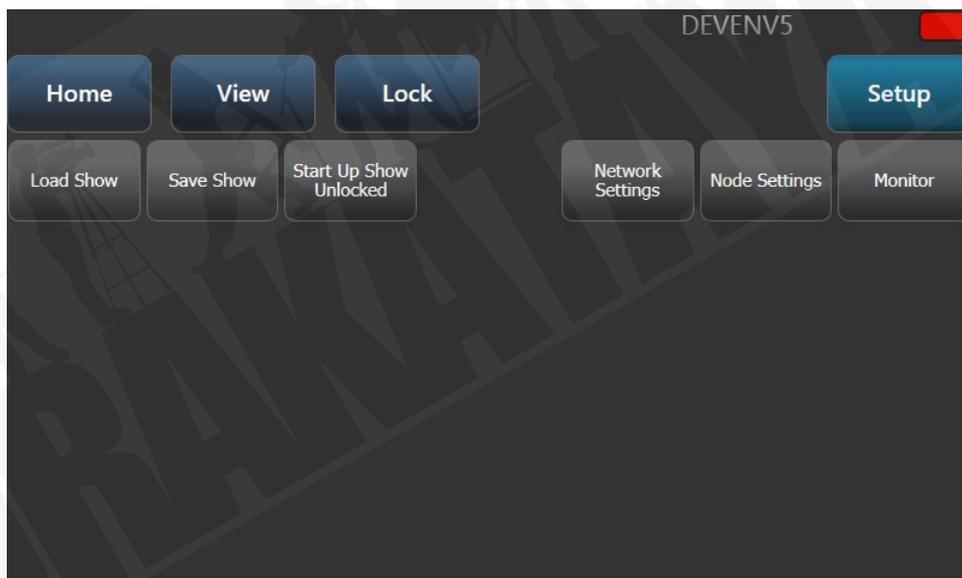
15.2.3 パネルのロック

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ァイアしたり、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。

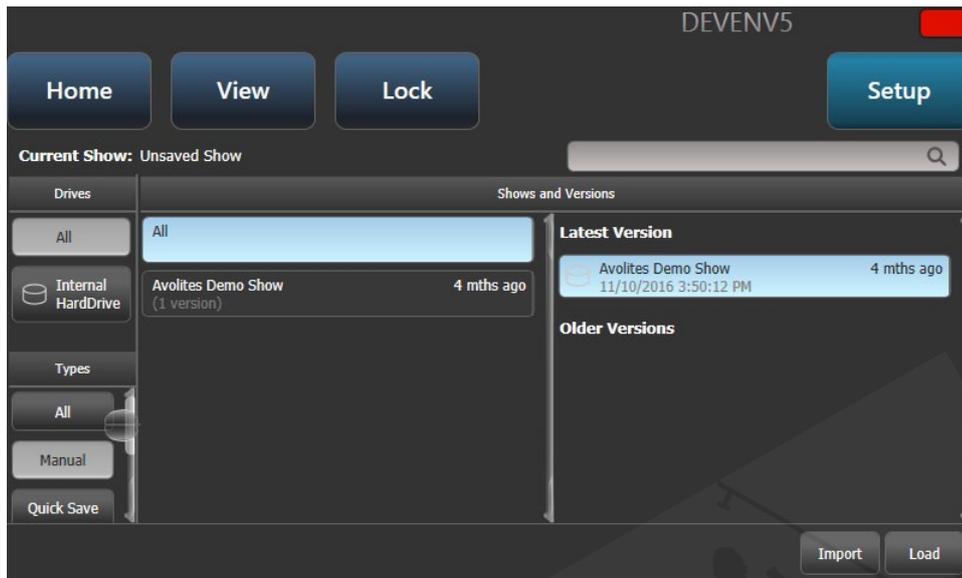


15.2.4 ショーの読み込みと保存、その他の設定

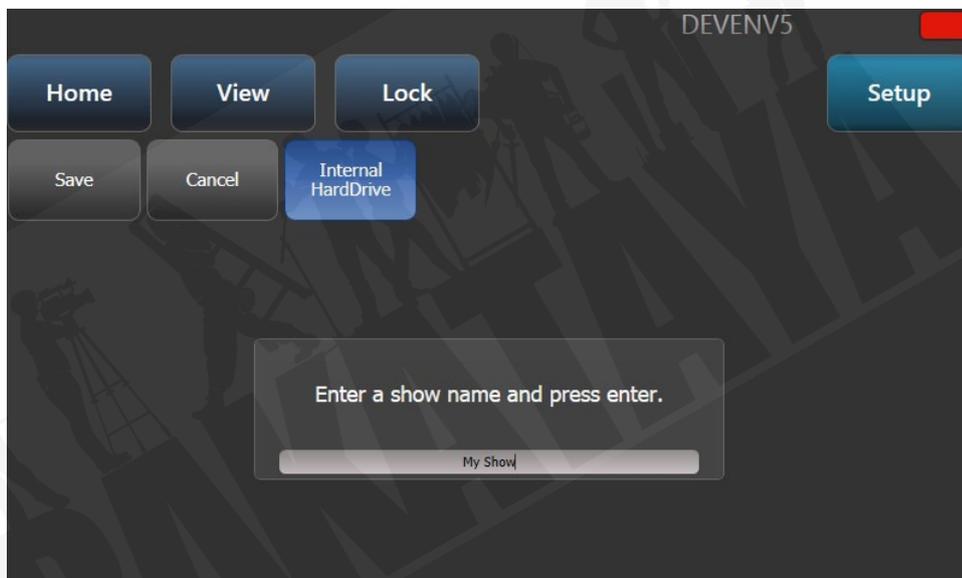
セットアップモードでは、Titan ショーを読み込んで保存できます。ネットワーク設定、ノード設定を変更し、モニターモードを設定することもできます。(詳細については、上記のスレーブモードを参照してください。)



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 3.8](#) 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。





16. システムメニューとユーザー設定

コンソールには、好きなようにセットアップするのに役立つ多数のオプションがあります。一般的に使用されるオプションは、<Avo>ボタンを押したときにソフトキーで利用できるユーザー設定メニューから設定できます。

このセクションでは、アプリケーションソフトウェアのアップグレード方法についても説明します。

16.1 システムメニュー

システムメニューにアクセスするには、<Avo>を押しながらディスクを押します。一部のコンソールには、システムモードを選択するためのキースイッチまたはモードスイッチも付いています。

このメニューのオプションは、通常はあまり変更しないため、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、誤って変更しないためにも、コンソールの他のオプションから分離されています。



コンソールがシステムモードの場合、プレイバックコントロール、プリセットコントロール、プログラミングボタンはすべて無効になります。

16.1.1 ネットワーク設定

このオプションは、コンソールのネットワーク（イーサネット）パラメーターをセットアップします。詳細については、[セクション 18](#)を参照してください。

16.1.2 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 16.5](#)で詳しく説明します。

16.1.3 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 16.5.4](#)を参照してください。

16.1.4 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 12.1.3](#)を参照してください。

16.1.5 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 13.7](#)を参照してください。

16.1.6 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 16.4 を参照してください。

16.1.7 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 16.3 を参照してください。

16.1.8 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。

[Wipe Visualiser Patch] オプションは、現在のショーに影響を与えることなくビジュアライザーからすべてのフィクスチャーを消去します。

16.1.9 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 13.5 で詳しく説明しています。

16.1.10 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。

16.1.11 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。

16.1.12 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。

16.1.13 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。

16.2 外部ディスプレイ

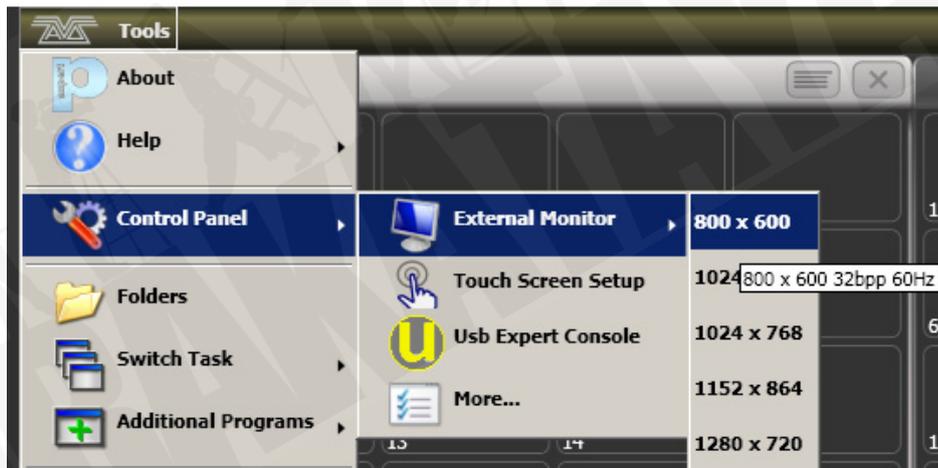
追加のワークスペースとして、別のディスプレイをコンソールの DVI ポート（Pearl Expert の VGA および Tiger Touch mk1）に接続できます。Sapphire Touch は 2 つの外部ディスプレイを持つことができ、他のすべてのコンソールは 1 つを持つことができます。タッチスクリーンを使用できます。ドライバーの問題を回避するには、Windows タッチ対応モニターを使用することをお勧めします。

Titan Mobile と Titan Go の場合は、コンピューターがサポートする外部ディスプレイであれば何でも接続できます。

外部ディスプレイはデフォルトで無効になっており、'disabled' の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て [Display Setup] を選択し、[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、ツールバーから解像度を手動で設定できます。タッチスクリーンの最上部にある 'Tools' をクリックし、'Control Panel'、'External Monitor' の順に選択し、モニターの解像度に合わせてオプションを選択します。



16.3 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、使用する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。



16.3.1 キープロファイルの作成と編集

プロファイルを作成または編集するには、システムモードに切り替えて、[Key Profiles] を選択します。次に、Manage Profiles メニューを使用して、プロファイルを表示、編集、追加、削除、または名前変更できます。

また、プロファイルオプションの [Handle] タブでキープロファイルを作成または編集することもできます。

[セクション 3.7](#) で説明するように、キープロファイルは Show Library ウィンドウからも表示できます。

新しいプロファイルを追加するときに、既存のプロファイ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ァイルを編集することもできます。現在のキープロファイルが編集不可能なシステムプロファイルの 1 つである場合、新しいプロファイルを追加するか、既存の編集可能なプロファイ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。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。



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: 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。

Palettes: パールエキスパートでのみ有効です。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。パレット機能をフラッシュ機能より優先するか（ハンドルにパレット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。

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: 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)、Go (ゴー)、Go Back (ゴージャック)、Stop (停止)、Preload (プリロード)、Connect (接続)、Next Cue + (次のキュー+)、Next Cue - (次のキュー-)、Review Live Cue (ライブキューを確認)、Cut Next Cue To Live (Next Cue To Live をカット)、Snap Back (スナップバック)、Flash and Go (フラッシュとゴー)、Timed Flash and Go (タイムフラッシュとゴー)、Release (リリース) に割り当てることができます。

Macros: マクロの選択または優先に設定できます。(マクロ機能は、ボタンに保存されている他の機能よりも優先されます。)

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: スタンダードマスターとシーンマスターに分かれています。スタンダードマスターのオプションは、Disabled (無効)、Selection (選択)、Flash (フラッシュ)、Latch (ラッチ)、Tap Tempo (タップテンポ)、Nudge Up (ナッジアップ)、Nudge Down (ナッジダウン)、Release (リリース)、Reset Multiplier (マルチプレイヤーをリセット)、Multiplier x2 (マルチプレイヤー x2)、Freeze (フリーズ)、Connect (接続) です。これらの最後のオプションは、レートと BPM マスタ用です。セクション 13.1.4 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、インテンシティマスターと併用した場合にブラックアウト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、Disabled (無効)、scene mode の終了、scene mode の開始、Commit の変更、コミットを変更して scene mode を終了、scene mode の開始または終了、scene mode の開始またはコミットです。

16.3.2 キープロファイルの選択

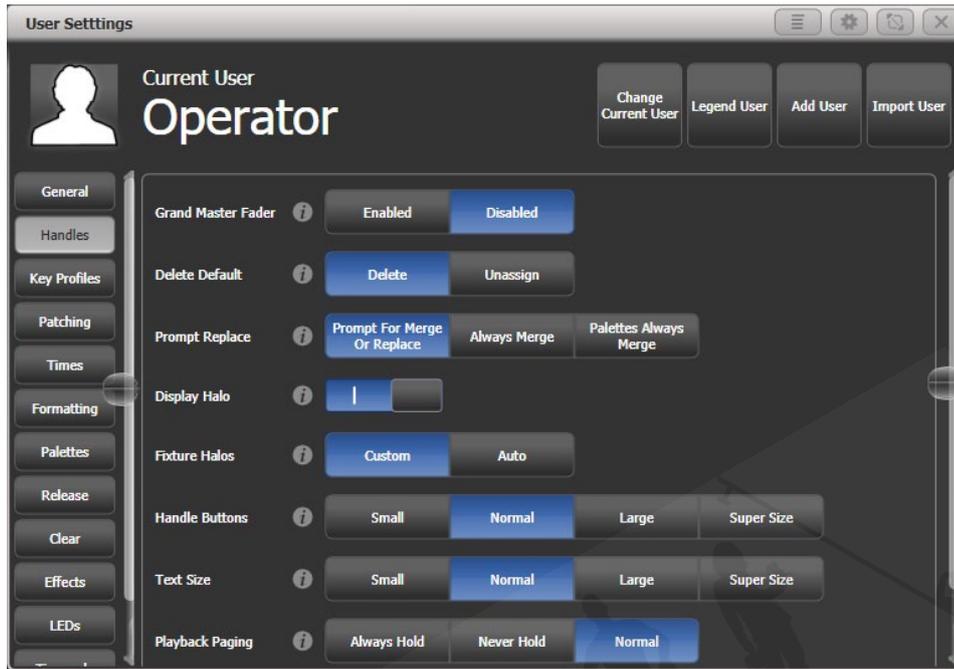
キープロファイルをすばやく選択するには、<Avo> Shift ボタンを押しながら [Select Key Profile] を押します。

16.3.3 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、プレイバックごとに異なる方法でパネルボタンの機能をカスタマイズできます。プレイバックのキープロファイルは、Playback Options の [Handles] オプションを使用して選択されます。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。

16.4 ユーザー設定

ユーザー設定メニューには、システムモードメニューからアクセスすることも、プログラムモードからアクセスすることもできます。<Avo> Shift ボタンを押しながら [User Settings] を押します。



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、 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下のカテゴリに分類されます。

16.4.1 一般

Chase Snap：有効にすると、Next Step ボタンと Prev Step ボタンが新しい状態にスナップします。無効にすると、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あるスナップボタンと同じ機能です。

Cue List Snap：有効にすると、Next Step ボタンと Prev Step ボタンが新しい状態にスナップします。無効にすると、プログラムされたフェードが表示されます。

Clear Record Mask：レコード機能に入るときにレコードマスクをクリアして All Enabled（すべて有効）に戻すか、それとも前に設定したままにするかを設定します。

Copy Cues：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きに、トラックされた値をコピーするかどうかを設定します。

Run Startup Playbacks：スタートアッププレイバックの実行をグローバルに無効にできます。スタートアッププレイバックを有効にするには、これをオンにし、プレイバックオプションを使用して一部のプレイバックをスタートアップとして設定する必要があります。

System Render Rate (Hz)：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）から設定します。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する場合は、これを減らすことができます。

Lock Screen Background：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。[セクション 3.4.4](#) を参照してください。

16.4.2 ハンドル

Grand Master Fader：グランドマスターフェーダーを有効にするか無効にするかを設定します。（一部のコンソールにはこのフェーダーがありません。）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。デフォルト設定は‘Disabled（無効）’です。

Delete Default：Delete を押してダブルタップしたときにアイテムを削除するか、またはハンドルからリリースして割り当てを解除するかを設定します。割り当てられていないアイテムは、ショーライブラリから再利用できます。

Prompt Replace：すでに使用されているハンドルまたはプレイバックに保存しようとしたときのコンソールアクションを設定します。

[Prompt for Merge or Replace]：コンソールは常にプロンプトを表示します。

[Always Merge]：コンソールはプロンプトを出しません。

[Palettes Always Merge]：パレットを保存しない限り、コンソールがプロンプトを表示します。

Display Halo：ボタンのすべての色付きハローをオフにできます。

Fixture Halos：フィクスチャーボタンにカラーハローを表示する方法を設定します。

[Custom]：ユーザー定義のハローカラーのみが表示されます。

[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。

Handle Buttons：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オーバーライドできます。

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設定します。どのウィンドウでもオーバーライドできます。

Playback Paging：[Playback paging] は、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。

[Normal]：コンソールタイプの通常モードを設定します。

[Always Hold]：ページが変更されたときにフェーダーがアクティブなプレイバックを制御し、新しいページでプレイバックをファイアする前にゼロに下げる必要がある非モーター駆動のフェーダーの標準動作を設定します。

[Never Hold]：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です。別のページからのプレイバックの制御を取り戻すには、そのページに戻って、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、モーター駆動のフェーダーによって自動的に行われます。）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が紫色になり、上部にページナンバーが水色で表示されます。

Current Handle World：ハンドルワールドを設定します。[セクション 3.5.2](#) を参照してください。

16.4.3 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 16.3](#) を参照してください。

16.4.4 パッチ

Warn Before Parking Fixtures：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。

[Always]：コンソールが警告します。

[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。

DMX Address：フィクスチャーの DMX アドレスをフィクスチャータッチボタンに表示するかどうかを設定します。

Auto Groups：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。

Preset Palettes：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] ソフトキーを使ってパッチするときにもオンにできます。

[Do Not Create]：パレットは作成されません。

[Create On Workspaces]：パレットはワークスペースウィンドウに作成されます。

[Create On Presets]：プリセットボタン上にパレットが作成されます。

16.4.5 タイム

Tempo Units：テンポを表示するための単位を設定します。オプションは [Beats per Minute] または [Seconds] です。

Connected View Sets：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。[Connected View Sets Temporary Chase Speed] は、コンソールが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たときに、プログラムされたスピードに戻ります。[Connected View Sets Chase Speed] は、コンソールが保存されたチェイスのスピードを変更します。

Preload Time：プリロード機能のフェードタイムを設定します。通常は2秒です。この値は通常、フィクスチャーの静かな動きに対して設定されます。

Times Format：HH：MM：SS 形式と秒形式を選択します。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：オン（デフォルト）の場合、BPM マスターでテンポがタップされても、レートグランドマスターが 100%未満に設定されていることによる影響を受けません。

16.4.6 フォーマット

Channel Levels：レベルの数値入力を使用する場合のチャンネルレベルの入力方法を設定します。

[Channel Levels Set In Tens]：チャンネルレベルを 1 桁で入力します。（例：5 = 50%）

[Channel Levels Set in Units]：2 桁、つまり 50 = 50%を入力します。

Number Style：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。

[Precise]：すべての小数点以下を含みます。

[Rounded]：最も近い整数に丸めます。

[Dynamic]：必要に応じて小数を表示し、末尾のゼロを削除します。

16.4.7 パレット

Quick Palettes：クイックパレット機能を有効または無効にします。 [セクション 6.2.3](#) を参照してください。

Minimum Palette Mode：パレットの記録時にグローバルパレットまたは共有パレットを作成できるかどうかを設定します。これを使用して、コンソールにすべてのパレットを共有として保存することを強制できます。

Add New Palette Channels：パレットに追加された新しいチャンネルを、それらのパレットを使用するプレイバックに追加するかどうかを設定します。

Auto Legend：新しいアイテムに自動的にレジェンドが生成されるかどうかを設定します。(カラー手書き、またはその他の機能のレジェンド)

Highlight Active Palettes：ワークスペースウィンドウでアクティブなパレットをハイライトするかどうかを設定します。

Filter Relevant Palettes：選択したフィクスチャーに適用されないパレットをグレー表示にするかどうかを設定します。

Master Palette Time：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時間を設定します。 [セクション 13.1.14](#) を参照してください。

Master Palette Overlap：パレットをフェードするとき使用するデフォルトのオーバーラップを設定します。

Record Nested Palettes：有効にすると、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。

Preset Palettes：パッチ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。

16.4.8 リリース

これらの設定は、Release (リリース) メニューからも変更できます。

Release To Home：有効にすると、最後の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の値に戻ります。無効にすると、LTP チャンネルは設定されたままになります。

Master Release Time：デフォルトのリリースタイムを設定します。

Release Priority：Release メニューで、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のプライオリティ (優先度) です。

16.4.9 クリア

これらの設定は、Clear メニューからも変更できます。

Auto Reset Mask：有効にすると、クリアマスクがリセットされ、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。

Zero Preset Fader Levels：有効にすると、フェーダーハンドルにパッチされたフィクスチャーに設定されたインテンシティレベルは、Clear が押されたときにゼロになります。無効にした場合、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。

Release to Playback Values：有効になっている場合、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。無効にした場合、Clear を押しても LTP チャンネルは変更されません。

Clear Cue Times：有効にすると、Clear が押されたときにプログラマーのキュータイムをデフォルトにリセットします。無効にすると、プログラマーで設定されたキュータイムが残ります。

Clear Rate Settings：有効にすると、Clear が押されたときにプログラマーのレート設定をデフォルトにリセットします。無効にすると、プログラマーで設定されたレート設定が残ります。

Clear Direction：有効にすると、Clear が押されたときにプログラマーの方向をデフォルトにリセットします。無効にすると、プログラマーで設定された方向が残ります。

16.4.10 エフェクト

Swop Shapes：シェイプが Swop モードにどのように反応するかを設定します。

[All Shapes]：他のプレイバックからのすべての実行中のシェイプが停止します。

[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。

Shape Behaviour：キーフレームシェイプが他のすべての値をオーバーレイするか、LTP モードで機能するかを設定します。LTP モードでは、後で変更するとシェイプがオーバーライドされます。[セクション 7.2.3](#) を参照してください。

16.4.11 LED

Fixture LEDs：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。

[Show Occupation]：LED はハンドルが空で選択状態を示します。

[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。

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。

LED Empty Level：パッチ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内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。

16.4.12 タイムコード

Kill Out of Range Playbacks（範囲外のプレイバックをキルします）：

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：以下のグリッチオプションを有効にします。

MIDI Glitch Tolerance：MIDI タイムコードがグリッチと見なされずに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。

16.4.13 ホイール

Wheel Sensitivity : エンコーダーホイールの感度、およびパン/チルトのしきい値設定は、このオプションを使用して調整できます。ホイールの感度はホイール A を使用して調整され、現在のレベルがディスプレイに表示されます。

Pan & Tilt Threshold : 以下のパン/チルトのしきい値オプションを有効または無効にします。

Pan Threshold : 上記のオプションが有効な場合、パンコントロールの感度を設定します。数値を大きくすると、パンの動作が遅くなります。

Tilt Threshold : 上記のオプションが有効な場合、Tilt コントロールの感度を設定します。大きい数値を指定すると、Tilt の動作が遅くなります。

Auto Connect : プレイバックがファイアされたときに、チェイスおよびキューリストがホイールに自動接続するかどうかを設定します。オプションは、[Off]、[Chases]、[Lists]、[Chases and Lists] です。

Auto View on Connect : プレイバックがファイアしたときにプレイバックのビューウィンドウが自動的に開くかどうかを設定します。オプションは、[Off]、[Chases]、[Lists]、[Chases and Lists] です。Auto Connect と Auto View on Connect の両方が [Chases and Lists] に設定されている場合、プレイバックをファイアすると、自動的にプレイバックが接続され、プレイバック用のビューウィンドウが開きます。

Press and Hold Fan : [Press and Hold Fan] は、ファンボタンを押している間のみ機能するようにファン機能を変更します。これにより、誤ってファンの電源を入れたままにするという一般的なユーザーエラーを回避できます。

16.5 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。

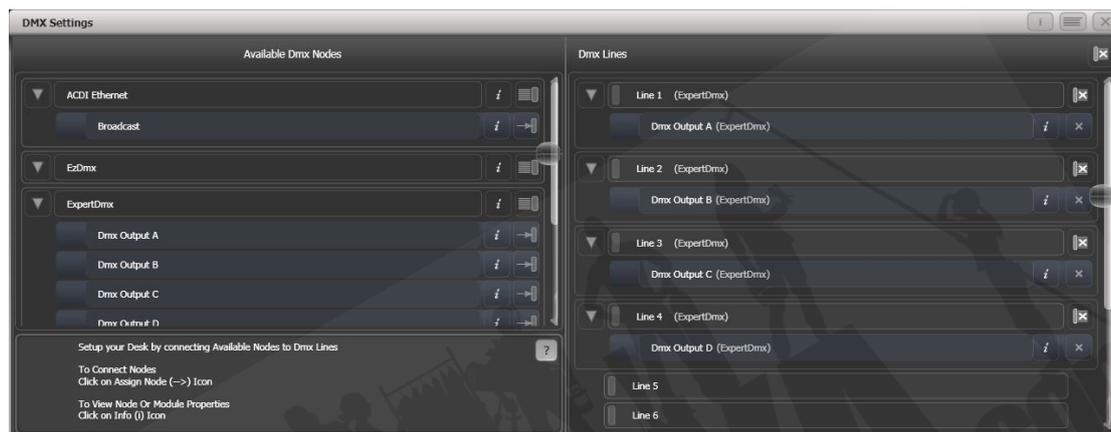
- ソフトウェアは、実際には単一のコンソールから 16 にユニバースの数を制限しませんが、コンソールのパフォーマンスは低下します。TitanNet オーバービューの処理負荷セクションに警告が表示されます。

16.5.1 DMX 出力の設定

コンソールをシステムモードに切り替え、[DMX Settings] 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。



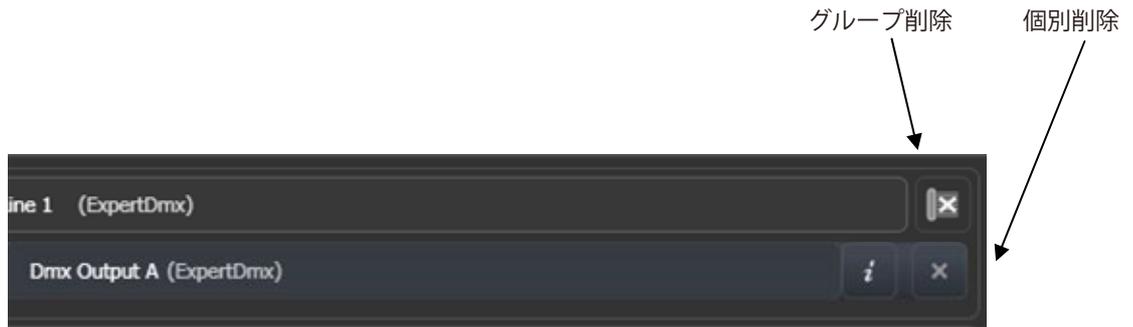
矢印ボタンを使用してノードをラインに個別にアサイン (割り当て) するか、グループアサインボタンを使用して同じタイプのすべてのノードをアサイン (割り当て) できます。たとえば、コンソールの背面にあるそれぞれの XLR 出力ソケットを DMX ラインにアサインするには、ExpertDMX ノードの Group Assign ボタンをクリックします。



ノードをラインにアサイン (割り当て) するには、ノードの矢印をクリックし (ノードがハイライトされます)、割り当てたいラインをクリックします。

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、Group delete ボタンをクリックします。

i ボタンをクリックすると、DMX ノードまたは DMX ライン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 アドレスの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。

16.5.2 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。

ArtNet 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 (システムモードに切り替えて [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、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 つあります。TitanMobile と Simulator では、これ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 Wi-Fi (無線) アダプターがあり、どちらも表示されます。

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。

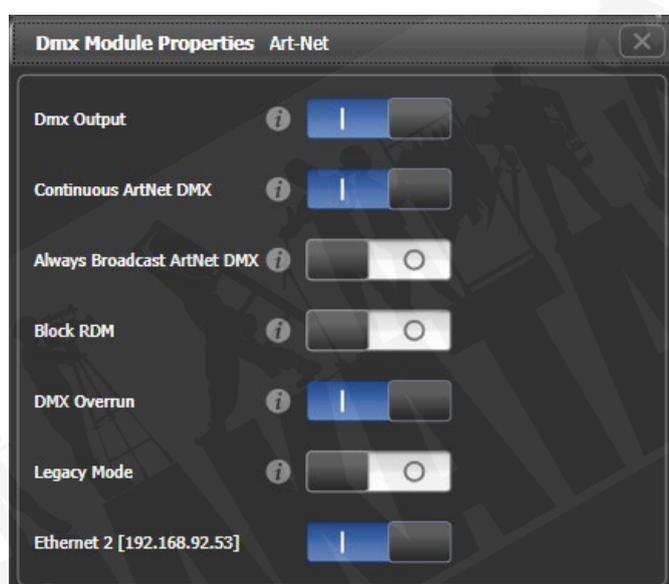
Merge Priority : (0~200) sACN 仕様では、複数のコンソールがネットワーク上で DMX を送信できます。プライオリティ (優先度) の値は、受信側ノードが複数の DMX を取得した場合にリッスンするコンソールに指示し、より高い値が優先されます。通常、これを使用して、優先順位の低い設定のバックアップコンソールを接続します。

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



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。

16.5.3 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。



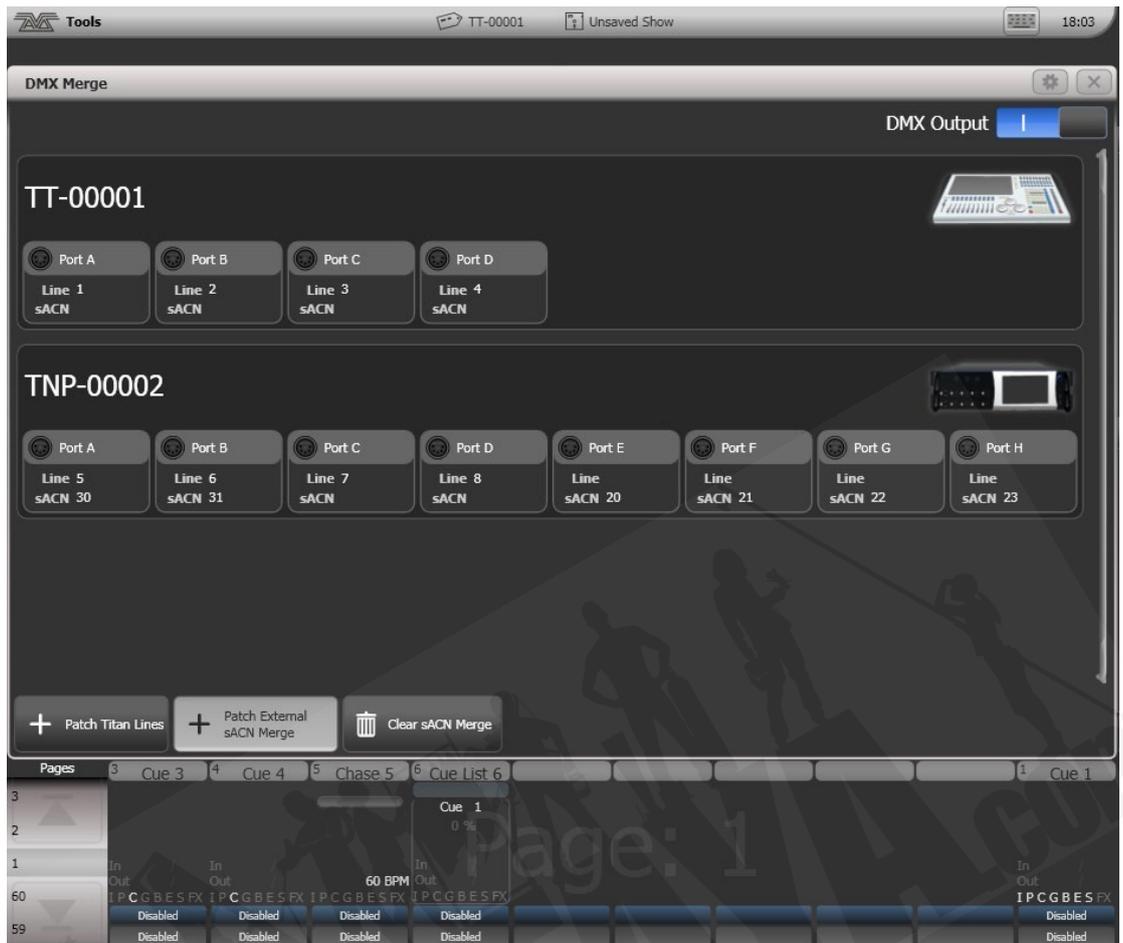
画面の左側には、コンソール上の 64 の可能な DMX 出力ラインが表示されます。この右側には接続されている処理ノードがあり、一番上のノードはコンソール自体です。それぞれのノードは、ラインがデバイスの出力にどのように割り当てられるかを示します。このエリアをクリックすると、ノードの詳細タブが開きます。

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。

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。

16.5.4 DMX マージ

DMX マージウィンドウでは、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、DMX が出力される場所を設定できます。



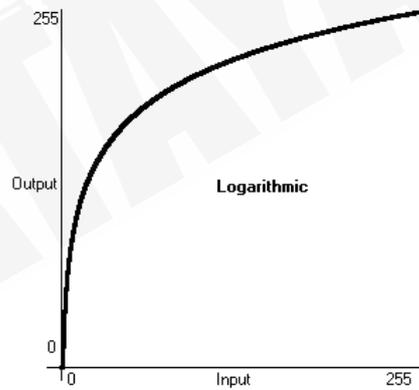
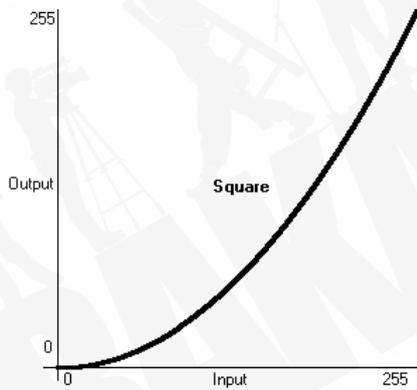
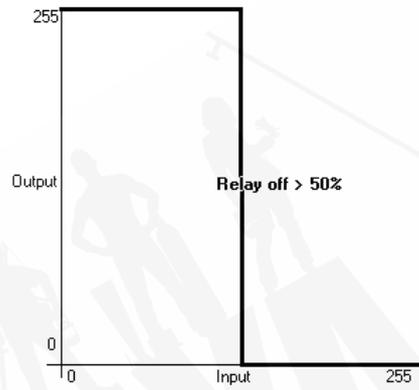
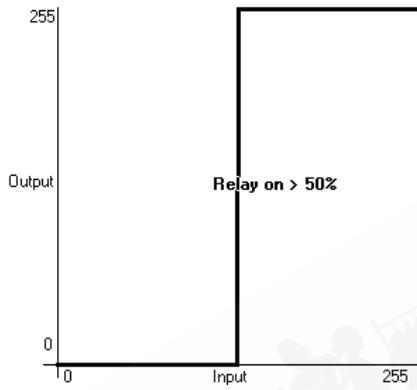
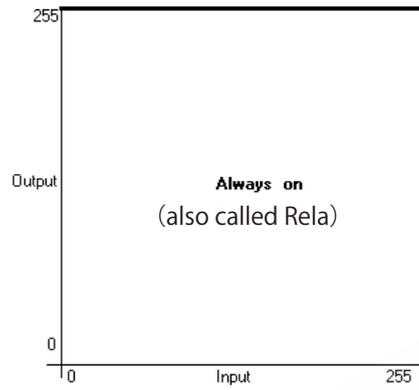
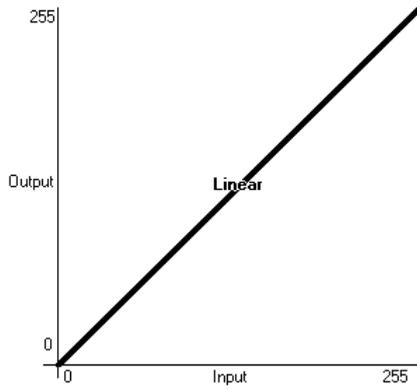
出力ポートを構成するには、Patch Titan Lines をクリックし、ユニバースナンバーを入力してから、割り当てるポートをクリックします。

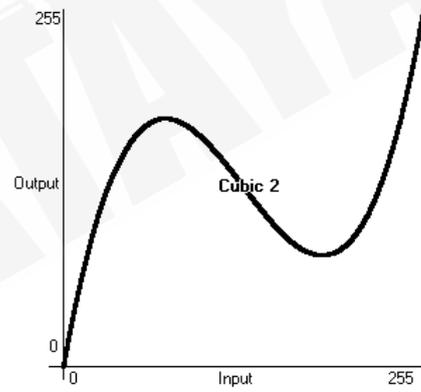
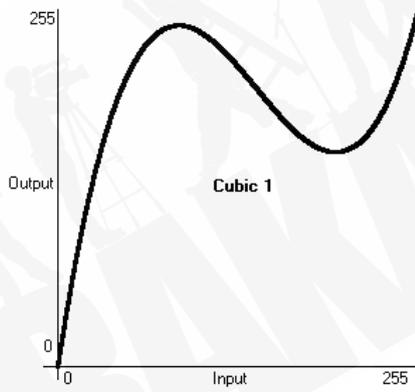
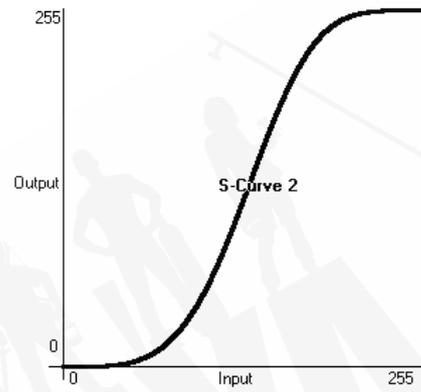
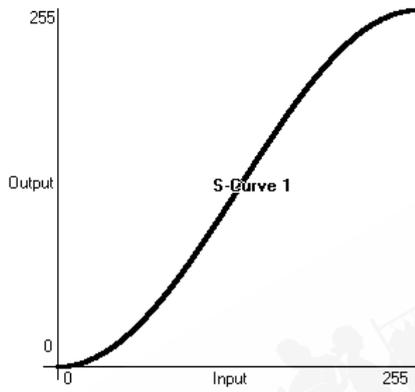
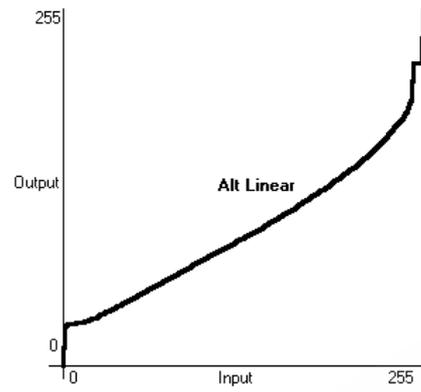
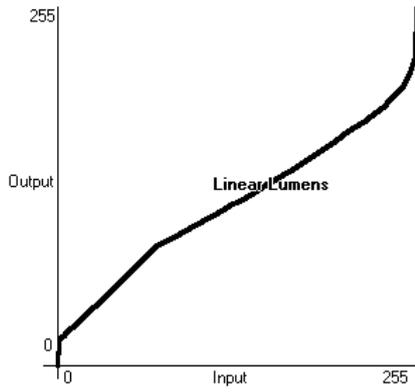
割り当てを削除するには、Clear sACN Merge をクリックして、ポートを選択します。

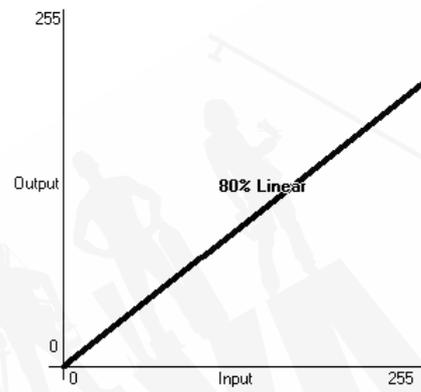
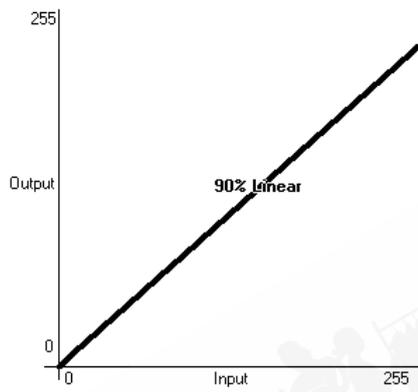
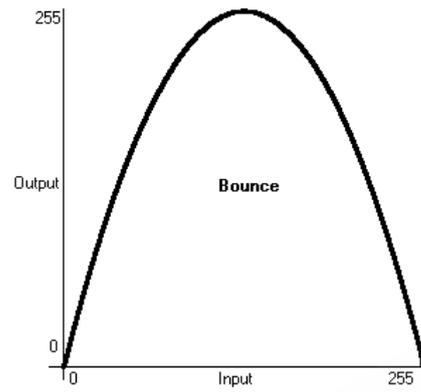
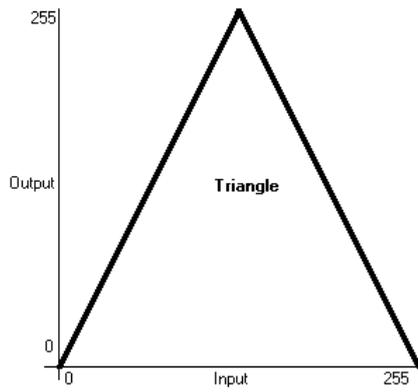
DMX 出力スイッチを使用して、すべての DMX 出力を無効にすることができます。

16.6 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 8.7](#) プレイバックオプションのを参照してください。）







16.7 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>



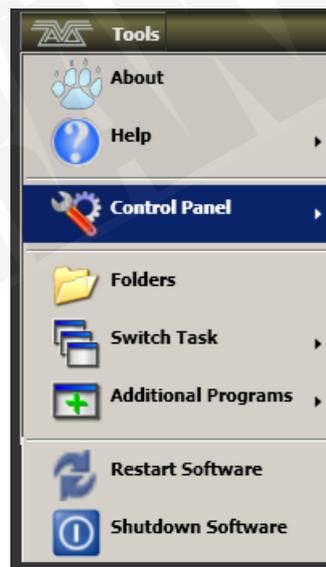
v10 以降では、新しいバージョンをインストールするときに、古いバージョンの Titan をコンソールにインストールしたままにすることができます。これは、古いバージョンで作成された番組をロードする必要がある場合の後方互換性に役立ちます。バージョンを切り替えるには、Tools メニューの Switch Software に移動します。

- 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 ドングルを入手して、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。

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。

16.8 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イターアプリケーションをダウンロードできます。

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：

	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
スタンダードリカバリー	最近の 2 つ	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
完全消去	リカバリバージョン	削除	リカバリバージョン



“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。

16.8.1 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。)
- 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。

16.8.2 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。

16.9 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



17. 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。

17.1.1 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 Personality Library website. The main navigation includes Home, New And Updated, Request, Bug Reports, Advanced Search, Download, and Links. The page displays a list of fixture personalities on the left and a detailed view for the Alpha Beam 1500 on the right.

Alpha Beam 1500 Details:

- Manufacturer: Clay Paky
- Name: Alpha Beam 1500
- Light Type: Moving Head Spot
- Manufacturers Website: <http://www.claypaky.it/>

Personality Files Table:

Fixture Name	Desk	File Name	Name On Desk	Last Update	DMX	Disk	Cache	Details	Report Bug
Alpha Beam 1500	Diamond 4 Titan	Clay Paky_Alpha Beam 1500.d4	Alpha Beam 1500	25/05/2016					
Alpha Beam 1500	Pearl/Azure /Sapphire	CPAB15KS.R20	Alpha Beam 1500 Standard 24DMX CP_AIBm15KS	23/08/2010	24	2008-1		Standard 24 DMX, 16bit 24 DMX Channels	
Alpha Beam 1500	Pearl/Azure /Sapphire	CPAB15KV.R20	Alpha Beam 1500 Vector 28 DMX CP_AIBm15KV	23/08/2010	28	2008-1		Vector 28 DMX, 16bit 28 DMX Channels	
Alpha			Alpha Beam 1500 Standard					Standard 24	

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。

17.1.2 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”をクリックするか、フィクスチャーの Cache（キャッシュ）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します。または、画面の上部にある 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 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とき、コンソールは FixtureLibrary フォルダ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。

17.1.3 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とき、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。

17.1.4 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。

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。

17.1.5 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。

17.1.6 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 + 4xRGB

4xRGB.

VDim は、DMX デイ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イマーチャンネルです。デイ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。





18. 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 アドレスリ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 18.4.5](#) 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。

コンソールに複数のネットワークポートがある場合、DMX はすべてのポートで出力されます。これは、DMX 設定ウィンドウの DMX モジュールプロパティから設定できます。それぞれのポートには、有効または無効にするスイッチが表示されます。

18.1 ARENA をネットワークに接続する

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。(オプションで2つの光接続です。) **このセクションは、Arena コンソールにのみ適用されます。**

18.1.1 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 Neutrik OpticalCon Duo です。単一のコネクタが標準で取り付けられていますが、2 番目のコネクタは要求に応じて取り付けすることができます。接続のステージ側は通常、標準の有線イーサネット接続を提供する Avolites TitanNet Switch (TNS) ラックユニットに接続します。別の光スイッチに接続する場合は、Avolites にお問い合わせください。

18.1.2 有線イーサネット出力

Arena コンソールには、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る 1Gb TitanNet スイッチ (TNS) が組み込まれています。ネットワークスイッチには、コンソールの背面に 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 EtherCon コネクタで利用でき、背面には “secondary Ethernet” とマークされています。これは、ドキュメント用の show network と office network 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。

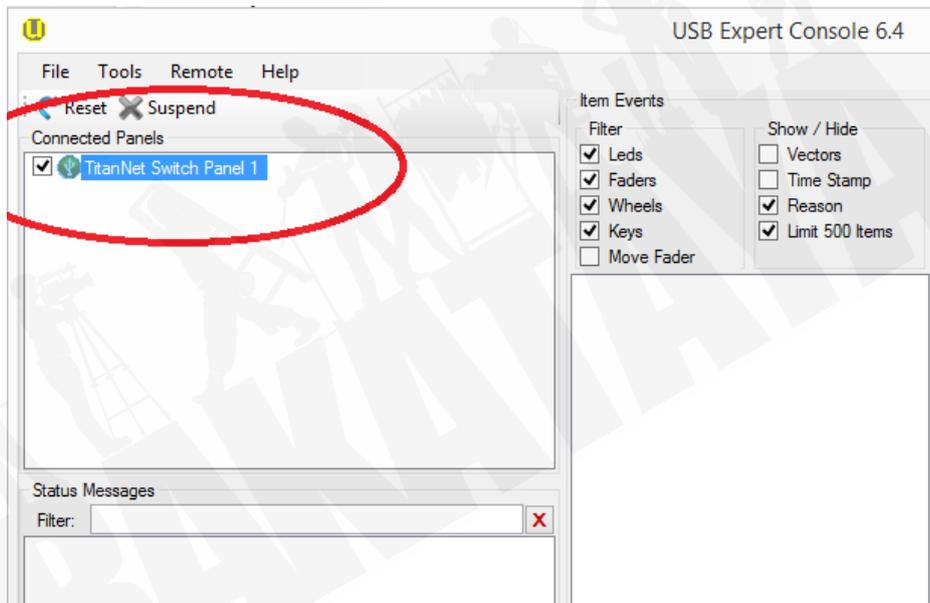
ネットワークスイッチとスイッチのコントローラーはどちらも IP アドレスを使用します。コントローラーの IP アドレスが設定されると、ネットワークスイッチは次の IP アドレスを使用します。(たとえば、コントローラー 10.19.0.50、ネットワークスイッチは 10.19.0.51 になります。)

18.1.3 ネットワークスイッチ (TNS) の IP アドレスの変更

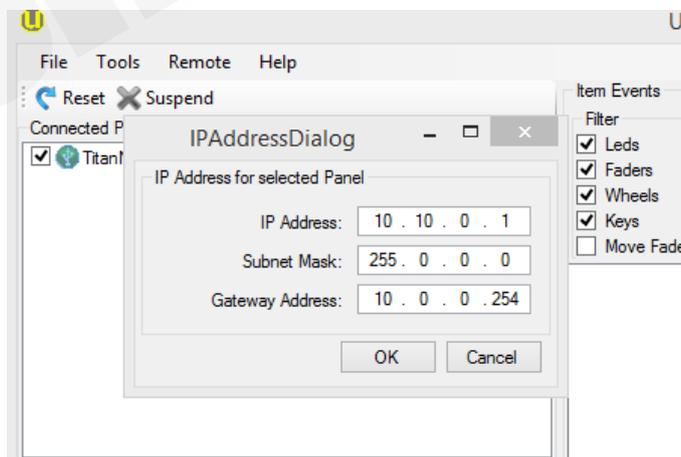
コントローラーとネットワークスイッチの IP アドレスは、ネットワーク上の他のデバイスと重複しない限り、変更する必要はありません。工場出荷時のデフォルトは 10.19.aa.bb で、aa.bb はコンソールのシリアルナンバーです。(01.124 はシリアルナンバー 379 または 255 + 124 です。)

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。



18.1.4 電源と UPS の動作

コンソールの TitanNet 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。

アリーナの電源を切ると、UPS は約 5 分間内部スイッチに電源を供給し続けます。これは、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。(たとえば、アリーナスイッチを介してバックアップコンソールを接続している場合です。)

18.2 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。

18.2.1 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。

- 1> システムモードに切り替えて、[Network Settings] を押します。
- 2> [Local Area Connection] を押します。
- 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。

- 一部の機器は IP アドレス 10.*.* (ソフトキー D) で動作する場合があります。詳細については、このセクションの後半を参照してください。
- 非標準の IP アドレス範囲が必要な場合は、ソフトキー A を使用できます。

18.2.2 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。

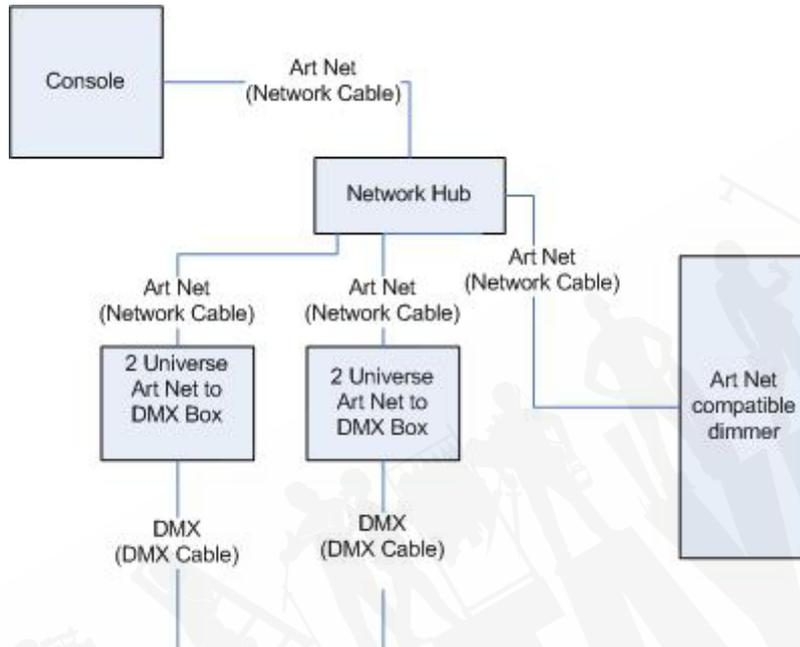
[セクション 16.5.1](#) は、このルーティングのセットアップ方法を説明しています。[セクション 18.2.4](#) には、例があります。

18.2.3 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さまざまなシステムがあります。最も広くサポートされているものの 1 つが Art-Net です。

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）がネットワークハブを介して Art-Net 互換のディマーと 2 つの DMX 変換ボックスに接続されています。



システムが相互に接続されると、さまざまな出力（またはノード）を構成できます。

- ディマーには 200 のスタートアドレスが与えられます。
- 1 番目の DMX ボックスがユニバース 1 とユニバース 2 に設定されています。
- 2 番目の DMX ボックスもユニバース 1 とユニバース 2 に設定されています。

次にコンソールを使用して、DMX ラインを Art-Net ノードに設定します。

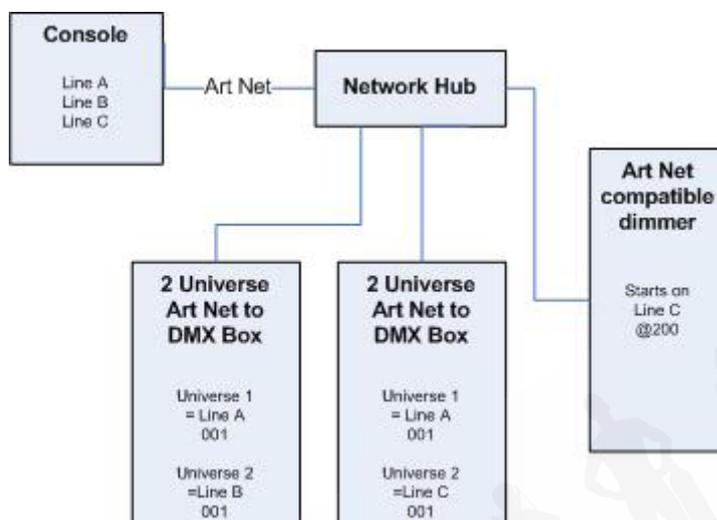
覚えておくべきこと：

- それぞれの Art-Net to DMX ボックス（または互換性のあるディマー、または互換性のあるムービングライト）はデバイスです。
- それぞれのデバイスには 1 つ以上のノードがあります。（つまり、Art-Net to DMX ボックスには 2 つのノードがあり、これらは 2 つの DMX 出力です。ディマー自体がノードです。）
- それぞれのノードは、ユニバース（1～256）に設定できます。このユニバースは、512 チャンネルの DMX ラインに相当します。

次に、それぞれのノードに割り当てるコンソール回線を指定できます。コンソールラインは複数のノードに割り当てられます。（これにより、DMX ユニバースが複製されます。）が、それぞれのノードに割り当てられているコンソールラインは 1 つだけです。

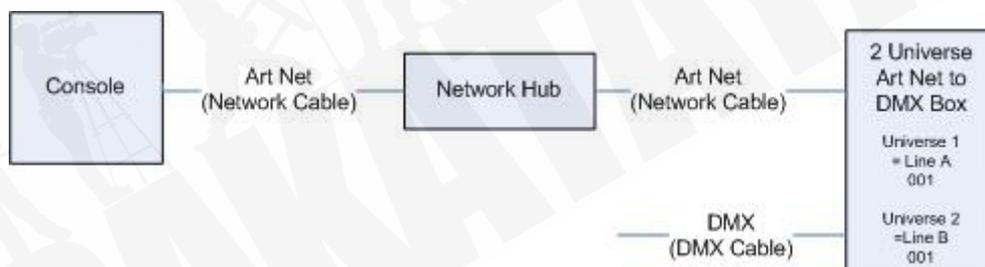
ここで、コンソールは以下を割り当てます：

- ライン A からボックス 1 ユニバース 1 およびボックス 2 ユニバース 1
- Line B から Box 1 ユニバース 2
- Line C から Box 2 ユニバース 2 およびディマーラック



18.2.4 ART-NET システムの設定

この例では、ネットワークハブを介してコンソールを Art-Net DMX 出力ボックス（Artistic License Net-Lynx など）に接続すると想定しています。



標準の RJ45 イーサネットケーブルを使用して、デバイスを接続します。

上記のようにハブ/スイッチを使用している場合は、ストレートパッチケーブルを使用します。コンソールを別のイーサネットデバイスに直接接続する場合は、クロスケーブルを使用する必要があります。

Subnet Mask = 0

- ライン A からボックス 1 ユニバース 1 およびボックス 2 ユニバース 1
- DMX A Universe = 1
- DMX B Universe = 2

Net-Lynx ボックスを含む多くの Art-Net デバイスは、デフォルトで IP アドレス 2.xxx に設定されており、オプションのジャンパーを使用して 10.xxx に設定できるため、デバイスの設定を確認する必要があります。

Art-Net デバイスを非標準の IP アドレスに設定する必要がある場合は、手順 1 および 2 で、Windows コントロールパネルを使用して、コンソールを 2.x.x.x ではなくそのアドレス範囲に設定する必要があります。

すべてが接続された状態で、コンソールを起動します。

- 1> このセクションの冒頭で説明したように、コンソールの IP が 2.x.x.x の範囲にあることを確認します。
- 2> コンソールをシステムに切り替え、[DMX Settings] を選択します。
- 3> DMX Settings ウィンドウが開きます。
- 4> ウィンドウの左側のノードリストから Art-Net モジュールを選択します。
- 5> 小さな 'g' ボタンを押して、ノードのプロパティを表示します。正しいネットワークアダプターが設定されていることを確認します。(デフォルトのアダプターではない場合があります。)
- 6> Art-Net 出力をオフにしたい場合は、"Enable DMX output" オプションの選択を解除できます。これにより、コンソールはどのラインでも Art-Net を出力しなくなります。
- 7> Art-Net は通常、連続ストリームではなく、変更されたときにのみデータを送信します。Art-Net を常に送信した方がよい場合があります。これを行うには、"Continuous Art-Net Data Stream" オプションを選択します。
- 8> "Always broadcast Art-Net" オプションを使用すると、Art-Net を特定の IP アドレスではなくネットワーク全体に送信できます。
- 9> Art-Net ノードのブルーの→矢印を押して、DMX 出力ラインに接続します。
- 10> ウィンドウの右側からコンソール DMX ラインを選択します。
- 11> これで、DMX ラインは選択した Art-Net ノードを介して出力されます。
- 12> 追加したノードで 'g' をクリックして、プロパティが正しいことを確認します。(単一のノードに複数の DMX 回線を接続すると、問題が発生する可能性があります。)
- 13> ユニバースが 1 行目で 1、2 行目で 2 に設定されていることを確認します。Art-Net は、そのユニバースでサブネットマスクを使用します。Titan の目的：Titan ユニバース 1~16 はサブネットマスク = 0、Art-Net ユニバース = 1~16
- 14> DMX 設定ウィンドウを閉じることができます。

これで、コンソールは正しく機能しているはずです。

DMX ラインからノードを削除するには、ノードを選択してブルーの X ボタンをクリックします。

"Unpolled" および "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 デバイスに対して 4 つを超える接続を可能にする 'rolling extra' です。Art-Net 仕様では、それぞれのデバイスが最大 4 つのユニバースをアダプタイズできるため、さらに追加する必要がある場合、コンソールは 5 番目、6 番目などのユニバースを發明する必要があります。

- ・ 不明なデバイスとは、Art-Net の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できません。

18.2.5 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。

18.3 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。

18.3.1 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> コンソールをシステムモードに切り替え、[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> 左側の Hippo ノードで、'i' 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>システムモードをデフォルトメニューに戻します。
- 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。

18.4 IP アドレッシングのクイックガイド

このセクションでは、IP アドレッシングの基本と、ライティングコントロールネットワークを設定するときに知っておくべきことについて説明します。

IP アドレスは通常、“w.x.y.z”の形式になります。ここで、w、x、y、zは0~255の数値です。たとえば、“192.168.0.1” のようになります。ネットワーク上のすべてのオブジェクト（またはノードやデバイス）には、唯一の IP アドレスが必要です。それぞれのフィクスチャーには唯一の DMX アドレスが必要なため、これは DMX と同じ概念です。IP アドレスには同じものがが必要です。

18.4.1 IP アドレスの設定

コンソールには、IP アドレスをすばやく設定するためのセットアップ機能があります。

1 つのネットワークデバイスに IP アドレスを設定した場合、それらすべてに設定する必要がある可能性が非常に高いため、コンソールで手動で IP アドレスを設定した場合は、すべての TitanNet デバイスで IP アドレスを設定する必要があります。Art-Net フィクスチャーを使用しています。一部の Art-Net フィクスチャーは 2.x.x.x の範囲の固定 IP アドレスを持っていることに注意してください。その場合は、コンソールをその範囲に設定する必要があります。

18.4.2 サブネットマスク

これらはシンプルに保つのが最善です。相互に通信するネットワーク上のすべてのデバイスまたはノードは、同じサブネットマスクを持つ必要があります。マスクは、IP アドレスのどの部分があるネットワーク内でそれぞれのノードに対して唯一であるかを決定します。サブネットマスクの一部が 0 の場合、IP アドレスの対応する数字は、フィクスチャーごとに唯一である必要があります。サブネットマスクの部分が 255 の場合、IP アドレスのこの部分はそれぞれのノードで同じである必要があります。

18.4.3 IP アドレスとサブネットマスクの選択

IP アドレスは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 アドレスに依存するため、これはネットワークのセットアップの最も難しい部分です。以下は、Titan コンソールを使用したスタンダードライティングネットワークのさまざまなシナリオと、設定する必要のある IP アドレスです。これらが機能することは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 :

	IP Address	Subnet Mask
Titan console	192.168.1.30	255.255.255.0
TNP	192.168.1.31	255.255.255.0

Titan は Art-Net Fixtures (および DMX) を介して出力 :

	IP Address	Subnet Mask
Titan console	2.100.100.100	255.0.0.0
Art-Net Fixtures	2.x.y.z	255.0.0.0

Or

	IP Address	Subnet Mask
Titan console	10.100.100.100	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で唯一である場合。

Art-Net (および DMX) を介して出力する Titan および TNP :

	IP Address	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

Or

	IP Address	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で唯一である場合。



IP アドレスの最後の数を 255 に設定しないでください。これは、正しく機能しない特別なアドレスです。

18.4.4 IP アドレスの自動割り当て (DHCP)

DHCP と呼ばれる自動システムを介して IP アドレスを割り当てる別の方法があります。ネットワーク上のコンピューターの 1 つが、接続時に他のデバイスに IP アドレスを自動的に割り当てます。

多くのノードが DHCP をサポートしていないため、ライティングネットワークで DHCP を使用することはお勧めしません。DHCP を使用してネットワーク上で操作する必要がある場合、ほとんどの DHCP サーバーには、手動で設定できる予約済みの "static" アドレスの範囲があります。通常、これらは DHCP サーバー構成から確認できます。

18.4.5 プライベート IP アドレスの範囲

ネットワークがインターネットに接続されている場合は、プライベート IP アドレス範囲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
172.16.0.0	172.31.255.255	255.255.0.0
192.168.0.0	192.168.255.255	255.255.255.0

Art-Net の場合、10.x.x.x の範囲を使用する必要があります。

19. 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。

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。

古い名前	新しい名前
Connect	Cue
SET	TIME

19.1.1 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> 1 <Through> 10 <And> <.> 2

フィクスチャー 1 から 10 の 2 番目のセルを選択します。

<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

19.1.2 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。

19.1.3 レコード

<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

キュー 90.1 をプログラマーとマージします。

<Record> {Cue} 1 {Through} 10 <And> 20

プログラマーのコンテンツをキュー 1~10 および 20 にマージします。

<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。

19.1.4 コピー、キューリストへの移動

<Copy> {Cue} 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} 1 <Through> 10 [NOT] 5 <And> 20 <@> n

<Copy>/<Move> {Cue} 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} 1 <Through> 10 [NOT] 5 <And> 20 <@> <@>

<Copy>/<Move> {Cue} 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} 1 <Through> 10 [NOT] 5 <And> 20 <@> {target playback} n

<Copy>/<Move> {Cue} 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。

19.1.5 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。

19.1.6 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。

19.1.7 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

選択したフィクス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

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

