



SUNLITE SUITE 2



Kaneden co., ltd 2017/06/01



目次

1. 始める前に		5. フィクスチャーの扱い	
ようこそ	2	グループ	69
新製品情報	4	Rect	71
Sunlite パッケージ	9	グループを使ったライブコントロール	73
ソフトウエアとハードウエアのインストール	11	高度なポジショニング	74
フィクスチャー プロファイル	13	高度なパッチング	75
2. クイックスタート		DMX インターフェースとユニバース	77
Sunlite Suite 2 のメインコンセプト	14	パッチをプリントする	79
最初のショーを作成する	15	6. 外付けデバイスの制御と起動	
最初のシーンを作成する	18	キーボード	80
EasyStep を使用してシーンの編集	20	日にちと時間	81
EasyTimeを使用してシーンの編集	23	コンソール (MIDI、DMX、EasyRemote、ジョイスティック)	83
MIDI コントローラを使うこと	25	DMX	88
3. プログラミング		ジョイスティック	89
ショーの構造	32	インターフェースのポート	90
マスターページの作成	33	MIDI タイム コード(MTC)	92
サイクルを作成する	35	オーディオ	93
ボタンの編集	37	OLED キーパッド	98
ボタンの配置	40	7. 他の機能	
ボタンダイヤル	43	アクセス権	99
シーンのフェーディング	46	お気に入り機能 (Favourites)	100
パレット	47	マルチメディア	101
パレットタイプ(上級)	49	8. Easy Show	
フォロースポット	52	Easy Show	104
4. EasyTime エフェクト		はじめに	104
コンスタントレベル	56	手動でタイムラインを作成する	106
グラデーション (Gradient)	57	タイムライン オプション	107
カーブ	58	その他のオプション	108
カラー	59	起動する	109
X/Y	60	同期オプション	110
マトリックス	61	9. 他のソフトウエア	
ピクチャー	61	コンソール エディタ	111
Gif	62	3D ビジュアライザー	115
ビデオ	62	Scan Library エディタ	119
7+21	63		
カラーマネージャー	64		
EasyTime フェージング	65		



始める前に

ようこそ

Sunlite Suite 2 にようこそ!おそらく、すぐにプログラミングを始めるために、何をすることができるかについて見たがっていることでしょう。

第1章では、ソフトウェアを使用する為の前準備です。第2章では、ソフトウェアの基盤を説明します。

もし、Sunlite Suite または照明プログラミングに完全に不慣れであるならば、最初の2つの章を読むことでスタート する為の十分な知識が得られます。

このマニュアルと一緒に作成された一連のビデオチュートリアルがあります。ビデオチュートリアル(英語)をご覧になり たい方は、以下のアドレスにアクセスしてください。

http://www.nicolaudie.com/nicolaudietv





チェックリスト

まず初めに、以下のすべてのツールがお手元に揃っていることを確認してください。

- 1. USB-DMX インターフェース
- 2. Microsoft Windows XP、Vista、7、8 を搭載の PC またはノートブック PC
- 3. USB ケーブル
- 4. Sunlite Suite 2 ソフトウェアのインストール CD

インターネット接続があるのであれば、弊社のウェブサイト <u>www.nicolaudie.com</u> ヘアクセスし、Sunlite Suite 2 ソフトウェアの最新バージョンをダウンロードすることをお勧めします。





新製品情報

この章では Suite 2 の新機能の概要を説明します。

主に、Sunlite Suite 1 をお使いいただいたユーザー向けです。





おそらく、Suite 1 のユーザーがすぐに気付く のは、メニュー表示がリボンバーになったことで しょう。

ral Page INIT Fade Suite 2 では、すべての情報は (.shw) ショ ーファイルに保存されます。Suite 1 のファイル (.ssh) もインポートすることができます。

> ページパネルは、人間工学に基づき、スペース を節約するために再設計されました。各種ボタ ンは、[ctrl+ 右クリック]とドラッグすることで、 手動で再編成することができるようになりまし た。

ポップアップツールボックスのような、新しいボタン 圧縮タイプを搭載したことで、スペースを大幅に 節約しました。

各ボタンを [Shift+クリック] することで、小さ なツールボックスを開き、ボタン機能を変更/修 正することができます。

フェーダーは、回転ダイヤルに変更されました。 これらのダイヤルを使用することで、スペースを 保存し、より高度な定義をすることができるよう になりました。それらの回転ダイヤルは、フェーダ ーと同様に、マウスをあちこちに動かすことで簡 単に調節することができます。



© 8 * © 😭

Current











Suite 2 では、各ボタンをトリガーする日付と 時間に、グラフィックカレンダーを使用していま す。

EasyShow 機能ヘダイレクトにアクセスする時、 ボタンの名前を変更する必要がなくなりました。

パッチマネージャは大幅に変更されました。 Suite 2 では、フィクスチャーをパッチする際、グリ ッドで表示されます。

ボタンエディタはより使いやすくなりました。フィクス チャーが選択されている状態のとき、よく使われる プリセットがウインドウに表示されます。チャンネル は、Suite1で採用していた以前のスタイルで修 正することも可能です。

Þ • Po 🔛 🔛

Gobo Fa

0150

Al Dimmer Gobo GGG Color

1:00 1:50

2:00 2:50 3:00



Cycle

0

3

e111 •

EasyStep ウインドウは、以前の通り使うこともで きますが、新しい EasyTime ウインドウを使うこと もできます。EasyTime は、タイムラインと一緒に 機能します。それによって、迅速かつ容易にエフェ クトをドラッグ&ドロップすることができるようになり ました。

Suite 2 ではパレット機能を結合しました。それによって、よく使うプリセット設定(例えばポ ジションとか)を、テンプレートとして作成する ことができるようになり、多くのシーンで簡単に 適用することができます。

Suite 2 では、Cycle ウインドウ内にタイムライン 表示を搭載しました。



Current time 000m04s43

elli

Gobo Faciliat

4,50

5:00 5:50 6:00

新しいスタンドアローンエディタによって、ダイレクト に内蔵メモリ、またはSDカードに書くことができ るようになりました。以前の様に Easy Stand Alone にシーンボタンを保存して、インポートす る必要がなくなりました。



フィクスチャーズウインドウからの高度なライブコ ントロールが可能になりました。グループにした いつくかのフィクスチャーに対して特定のボタン に従わせることができるのようになったので、い つでもグループから器具の追加や削除をする ことができます。



Sunlite パッケージ

Sunlite パッケージに付属するソフトウェアの概要です。



Sunlite Suite 2



DMX 照明プログラミングソフトウェアの主な部 分です。迅速かつ容易に、可動式のフィクス チャーに複雑なエフェクトをプログラムすることが できます。オーディオ、MIDI、DMX、タイムと 多くの他の方法で起動することができます。シ ーンをSDカードにコピーすることで、コンピュー タなしで使うことも可能です。

Easy View



我々のリアルタイム 3D ビジュアライザーは、 照明器具なしで、事前にプログラムすること ができます。このソフトウェアは、実際の照明 器具がコンピュータに接続しているとき同様 に、その照明エフェクトの全てを表示します。 このソフトウェアは、ユーザー自身のショーを プログラムすることを必要としません。

Easy Show

Document	Windows Options	mysho	1996 Sell -		Language = 1
ew Open Save	Save Options	000	000		
De 1			File : CD track 1 Type : Media length : Dn01s00 Wide size : Undefine Audia who :		
In 1 kudo CD Kovznic HEAD MASTER	0 22ms	fedeltype Duration Aut	Streng & Ontoice Druing at Ontoice 4 Evength : Stretch		
	WIE 	00 0e03000 0e04000	Onotacio Onota	100 0H02H00	aviz (moteudo) (moteudo)
MOVINGHEAD	* Steve 3 Scene 3 Scene 3	Some 3 Son Some Score	Sana Sana Sana	Scene Scene Scene	Scame Sc
Audio Video					
Audio CD	(Diver) (Diver) (D	tinada (co (esea) co te	edit chieski c	Differin i CD Innes i	Chees (Chees)

すべてのファーストクラス製品を利用できること から、このソフトウェアは照明エフェクトをオーディ オとビデオと同期させるために大変理想的な製 品です。音声編集ソフトウェアと同様に、Easy Show は、Audio と Video タイムラインに沿 って、照明エフェクトをドラッグし、ドロップし、拡 大し、スクロールすることができます。

Scan Library エディタ



各照明器具のプロファイルを新規作成する か、または既存のプロファイルを修正して使用 してください。このライブラリには、多くのエフェク ト(カラー、ゴボ、ゴボ回転、プリズム、その 他)が、含まれています。

動作環境

- XP、Vista、7 または 8 を搭載した最新の PC
- デュアル コアプロセッサ
- 少なくとも 1280x768 の画面解像度(1680x1050 またはそれ以上の解像度を推薦します)
- 最低限 1GB の RAM。EasyShow または『マルチメディア』機能を使用する際は、ショーで使われる 最大のビデオをロードするのに十分な予備 RAM が搭載されている状態であることを勧めます。
- 3D ビジュアライザーは少なくとも 1GB のグラフィックスメモリ、またはより多くの(2GB 以上を推薦)、 パワフルなグラフィックスカードを必要とします。

ソフトウエアとハードウエアのイン ストール



最初にソフトウェアをインストールし、それか らハードウェアを設置します。

Sunlite インストール CD をコンピュータの CD ドライブに挿入してください。ソフトウェア のインストールが自動的に始まります。

もし、ウェブサイトから最新ソフトウェアをダウ ンロードしたのであれば、セットアップアイコン をダブルクリックしてください。

スクリーン上の指示に従い、ソフトウェアをインストールしてください。DMX インターフェース USB ドライバーも、ソフトウ ェアと同時にインストールされます。Windows ドライバーインストールダイアログが表示されたら、[Next] をクリックし てください。もし、そのダイアログがドライバーがデジタル署名されないことを表示するのであれば、[Continue Anyway] を選択してください。

一旦、ソフトウェアのインストールが終了したら、使用するインターフェースをUSBソケットに接続してください。そうすると、ドライバーの第2セットがインストールされます。そのインストールが全て終了すると、タスクバーでユーザーに通知します。正しくドライバーインストールが終了するまで、ソフトウェアを起動しないでください。さもなくば、お使いのPCは、接続装置を見つけることができません。



Sunlite Suite 2 の DMX インターフェース に、XLR ケーブルのオスピン(3/5 ピン) を繋ぎ、あなたの 1 番目のフィクスチャーに XLR のメスピン(3/5 ピン)を繋いでくださ い。

フィクスチャー プロファイル

DMX デバイスの属性の全ては、"Fixture Profile" や .SSL2 ファイルと呼ばれる特別なファイルで保存されます。 フィクスチャーのプロファイルがより正確であるほど、Sunlite Suite 2 を使用しての照明プログラムが簡単になりま す。もし、不完全なフィクスチャープロファイルがあるとすると、Sunlite Suite 2 はどのようにライトを制御したいのか 理解することができません。よって、プログラムするのがより困難になるでしょう。

(2) 1 2 H .	ScanLibrary - Untitled	_ 0.1% 1* Lancian * 0
Untitled		- annyanya 4.5 x
Linning type : Head Longe Durch Linning type : J Lange your :	type : Tilt angle : 220° angle : 16° Pan speed : 00 s 00 ngle : 360° Tilt speed : 00 s 00	Library editor
Effect type	0000	Channels
	Mode 1 I Red I Green I Red I Red I	RGB
		E Start
R: 255 - G: 255 - B: 255 - H: n = S: n = V : XX = I		

市場に出ているあらゆるフィクスチャーのプロファイルが用意してあります。同封される Scan Library エディタ と呼ばれる、別のソフトウェアを使用して、フィクスチャープロファイルの新規作成や編集をすることができます。

Scan Library プロファイルを作る方法の詳細は、Scan Library チュートリアルを見るか、dmxsoft.com.で Wisdom TIP 5の Words をご覧ください。



クイックスタート

Sunlite Suite 2 のメインコンセプト

Sunlite Suite 2 のメインコンセプトは、ページ、シーン、スイッチです。

- 1. 各フィクスチャーは、自身のページを持っています。
- 2. 各ページは、シーンとスイッチを含んでいます。
- 3. シーンは、複数のチャンネルタイプをコントロールします。(例えば、カラーAND ゴボ AND xy) 一度 にページ上で起動することができるのは、1 つのシーンだけです。
- 4. 1 つのスイッチは、1 つのチャンネルタイプをコントロールします。(例えば、カラー OR ゴボ OR xy) そ れらが同じチャンネルタイプを使用しない限り、好きなだけ多くの起動中のスイッチを持つことが可能で す。

たとえば、今1つのシーンを持っているとします。それによって、ライトが動き、明るくなったり、暗くなったりしています。この状態で「レッドウオッシュ」スイッチを作成し、起動させます。すると、その動作のシーンはそのまま続けられますが、ライトは赤く変化します。スイッチは、速い一時的な変化に有効です。そして、シーンは、通常のメインの照明プログラミングを保存するところと認識しましょう。



最初のショーを作成する



Sunlite スイート2を開いてください。

メインメニューから、[Open/Save show]ダイアログを、見つけることができます。



新しいショーを作成するために、左図の箇 所をクリックしてください。

ウインドウパネルは、ドラッグやドロップによっ て再編成することができます。スタートするの に、必要な唯一のパネルは、ページとマスタ ーパネルです。





各異なるフィクスチャーは、各フィクスチャーごとに、独自のペ ージを持っています。新しいページは、ここで作成することがで きます。

Step 1



左側の部分から、使用するフィクスチャーを 選んでください。

フィクスチャーは、メーカー順に並んでいま す。上記の例で説明したように、各フィクス チャーは独自のページを持っています。

今回は、ムービングヘッドを想像で使うこと にし、それは[Generic]フォルダに入ってい ます。

Step 2

	Patch				
	DMX universe 1 DMX universe 2 DMX universe 3 DMX universe 4 DMX universe 5 DMX univ 4 >				
Use the fixture icon to drag	1 2 3 4 5 6 7MOVING HEAD(2 13 14 16 16 17 18 19 20 21 22 23 24 2 MOVING HEAD(0 21 22				
patch.	23 34 35 36 37 38 39 40 41 42 4MOVING/HEADII 49 50 51 52 53 54 55 57 58 59 50 5 MOVING H				
	EADIO 57 55 59 70 71 72 73 74 75 76 77 78 7 MOVING HEADIA 95 55 57 57 59 90 91 92 93 94 95 95				
	SMOVING HEAD 02 103 104 105 106 107 106 109 110 111 112 111 114 1 MOVING HEAD 20 121 122 120 124 125 126 127 120				
Fixture	129 120 121 112 1 MOVING HEAD 30 120 140 141 142 140 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160				
MOVING HEAD	161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192				
(E)	193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224				
	225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256				
(mint)	257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288				
111 I.S.	289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 316 316 317 318 319 320				
	321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352				
irst DMX channel	353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384				
Jumber of	385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416				
Matrix	417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 438 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448				
	449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 400 401 462 403 404 465 468 467 408 409 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 400				
Patch	481 482 483 484 485 486 487 488 489 400 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 508 507 508 509 510 511 512				
	27. <u>— des des des la standa situada situada situada des la standa des des des des des des des des des des</u>				

ソフトウェアは、どれくらいのフィクスチャーが 使われるのかと、スタートの DMX アドレスを 知っている必要があります。

左の例では、アドレス 1 から始まる 8 つの ムービングヘッドがあることがわかります。

Step 3

		Inv Tit	Swan X and V	1000	
	- Car	C. 14	Second Control of		
				#	
VA/ING HEAL IS					
WANG HEAL F				1	
OVING HEA					
OVING HEA					
OVING HEA				;	
IOVING HEA					

フィクスチャーの最も高いパンとティルトの値 は、ここでセットできます。

例えば、あなたがクラブの部屋の隅でムービ ングヘッドを使っているならば、ビームが 50%をも費やすことを望まないでしょう。

Step 4



このソフトウェアは、予めプログラムされたスイ ッチを作成します。それは、各フィクスチャー のよく使うプリセットの為です。

Step 5



このソフトウェアは、予めプログラムされたエフ ェクトを作成することもできます。



Step 6



これで、最初のページの作成が完了しました。

3Dビジュアライザーを開くため、左の図の箇所をクリックして ください。

次に、何が表示されるか見てみましょう。

最初のシーンを作成する



プリプログラムされたボタンの各小さなウインドウ上に、赤いストライプラインの マークがあります。これは、その各ボタンがスイッチボタンであることを意味しま す。

1つのスイッチボタンは、通常1つの動きを制御します。

例えば、右の図には、10 のゴボスイッチがあります。 (これらは、スペースを保存するために圧縮されています。)



スイッチコレクションは、シーンに保存することができます。新 しいシーンは、左の図の箇所で作成することができます。

MOVING HEAD	_
Enter the name of the button	Scene
Choose how you would like the new	button :
OEmpty	
O Equal to INIT	
 ○ Equal to INIT ○ As you see now ☑ Include the current scene ☑ Include the activated switt 	INIT hs:
Equal to INIT As you see now Jinclude the current scene Include the activated swite Name	INIT hs: Add
C Equal to INIT As you see now Include the current scene Include the activated swite Name Re@@Center	:INIT hs: Add
 ○ Equal to INIT ○ As you see now ☑ Include the current scene ☑ Include the activated switt Name @@@Center Gobo bigstar2 	INIT hs: Add F

Controller Page Button
Controller Page Button
Controller Page Controller
Controller Page Controller
Controller Page Control
Control
Control
Controller Page Control
Contro
Control
Con

左の図の箇所で、そのシーンのセッティングを変更することが できます。

シーンは、コンピュータキーボードから起動することができます。

General 😞	1	Input ports
General	Trigger key	to keyboard
Trigger 🙁		New York
9	J	Static
Time	Input ports Undefine	
~		

1 つのシーン、またはスイッチをダブルクリックするということは、他の全てのスイッチを解除することになります。

左の図の様に [As you see now] が選択されていると、現在 表示されているすべてがそのシーンファイルに保存されます。



EasyStep を使用してシーンの編集

1. 照明器具をオンにする

シーンとスイッチは、EasyStep ツールや EasyTime ツールを使用して編集することができます。この章では、 EasyStep ツールを使用して、単純な「動作」をつくります。

では、下の図の白丸、ビームオープンアイコンをクリックしてください。それによって、自動的にシャッター、アイリス、ディマ ーチャンネルが起動します。そして、新しいシーンを作成します。必ず、[As you see now] が選択されていることを 確認してください。そして、[OK + Edit] を選択します。





2. 編集するフィクスチャーを選択



- 左の図をご覧いただき、(1)で制御したいフィクスチャーを選んでください。
- プリセットは(2)で修正します。

3. EasyStep モードを関連したチャンネルに割り当てる



各チャンネルモードは、ここでセットすることが できます。すべてのチャンネルは、デフォルトで オフにセットされています。 単純な動作パターンを作るため、EasyStep ツールを、パンとテイルトチャンネルに割り当て てください。EasyStep アイコンをここにドラッ グし、チャンネルを選択します。複数のチャン ネルを選択するには、[ctrl]をホールドして 操作してください。

4. 照明器具を調節する



プリセットタブに加えて、フェーダータブを使って も、フィクスチャーのポジションを調整すること ができます。X/Y フェーダーを動かして調節し ます。

5. 新しいステップを作成してプレビューする

一旦、パラメータが調節されたら(1)をクリックし、新しいステップを作成します。X/Y フェーダーを第 2 ポジションの 方へ動かしてください。(2)をクリックすることによって、EasyStep シーケンスをプレビューで見ることができます。





6. フェードと待ち時間を加える

Times	Affect time to
() Al	Selected steps
O Fade time	O All the steps
Fade time	Wait time
0m02s00	0m00s00

ステップをダブルクリック、または時計アイコンをクリックすることで、フェードと待ち時間を加えることができます。



EasyTime を使用してシーンの編集

1. 照明器具をオンにする

下の図の白丸、ビームオープンアイコンをクリックしてください。それによって、自動的にシャッター、アイリス、ディマーチャンネルが起動します。そして、新しいシーンを作成します。必ず、[As you see now] が選択されていることを確認してください。そして、[OK + Edit]を選択します。



2. 編集するフィクスチャーを選択



(1) をクリックし、ベーシックポジショニング のスイッチをオフにします。

(2) でコントロールしたい照明器具を選ん でください。

(3) でプリセットの修正をします。

3. EasyTime モードを関連したチャンネルに割り当てる



EasyTime ツールをパンとティルトチャンネ ルに割り当ててください。EasyTime アイコ ンをここにドラッグし、チャンネルを選択しま す。複数のチャンネルを選択するには、 [ctrl]をホールドして操作してください。

4. チャンネルを圧縮しエフェクトをドラッグする



すべてのムービングヘッドのパンティルトチャ ンネルを圧縮するために、左の図の箇所を クリックしてください。そして、パンティルトエ フェクトを矢印に沿ってドラッグしてくださ い。

4. エフェクトを編集する



(1)の箇所で [Automatic curve] を選 んでください。

(2)の箇所でフェージング を加えます。

(3)の箇所でエフェクトの 長さを変更します。

EasyTime のエフェクトの詳細については、「EasyTime エフェクト」の章をご覧ください。



MIDI コントローラを使う

MIDI コントローラを使う

ほぼすべてのソフトウェア機能は、MIDI コントローラにマッピングすることができます。例えば、ディマーはフェーダーによってコントロールできます。シーンは、ボタンをトリガーとして起動することができます。そして [BPM Tap]、 [Fixture selection] 、 [Live record] のようなコマンドも、 マッピングすることができます。

MIDI コンソールをマッピングするためには、コンソールウインドウを開き、右クリックで接続したいコンソールを選択してく ださい。お使いのコンソールがリストに入っていない場合、Console Builder アプリケーションで作成することができま す。それは、リボンバーの [Other Windows] ボタンから入手可能です。

あらかじめマッピングされたさまざまなコンソールが用意してあります。これらのマッピングは、以下のページで説明しています。もし、プレマッピングされたコンソールが利用できるのであれば、コンソールを接続した時に、マッピングをロードするかどうかについて尋ねるメッセージボックスが現れます。

手動でコンソールをマッピングするには:

- [shift] を押しながら(シーン/スイッチ/サイクル)のどれかを右クリックします。
- [Link to console] を選択します。
- マッピングしたいコマンドを選びます。
- MIDI コントローラの対応する(フェーダー/ダイヤル/ボタン)を動かします。

(MIDI/DMX/タブレット/スマートフォン)からソフトウェアをコントロールすることについての詳細は「外付けデバイスの制御と起動」の章をご覧下さい。

Elation MIDICon Pro



左セクション

左に位置するフェーダーとボタンは、ページをコントロールを制御するのに使われます。各8つの列は、ページを表しています。各ページを意味する8つの列上の矢印(>/<)を使ってページを選ぶことで、最高64ページをコントロールことができます。もし必要であれば、残り8つの予備ページをマッピングにすることによって、128ページまで拡張可能です。

各列は、以下のようにマッピングされています:

- 右矢印(>):ページ内の次のボタンを選ぶ
- 左矢印(<):ページ内の前のボタンを選ぶ
- ナンバー:ページを選ぶ
- フェーダー:ページディマー

中央セクション

- マスターフェーダー:ショー全体のマスターディマーをコントロールします。
- BO(Blackout):ショー全体における、すべての照明器具のビームを開閉します。
- 4x4 ボタンマトリックス: 圧縮かエフェクトのタイプを選んでください。選択したページ上で圧縮がサイク ルされるよう、矢印を使ってください。右下にあるボタンで、圧縮やエフェクトのタイプに属さないボタンを 選ぶことができます。
- 5x4 ボタンマトリックス: これらは、選択したボタンをプレイするのに用いられる [Enter] キーを除いて、現在使用していない状態です。しかし、これらのボタンは、よく使うシーンやスイッチにマッピングすることができます。

5x2 ボタンマトリックス:これらは、ソフトウェア機能にマッピングすることができます。ボタンの編集、ボタンエディタを閉じる、シーンを作成する、スイッチの作成、サイクルを作成、サイクルの記録、ライブ編集をレコード、ライブ編集をクリア、タップ BPM、BPM に同期などをマッピングできます。

右セクション

このエリアは、選ばれたページ上で照明器具、シーン、スイッチ、サイクルを選択するために使われます。4 つの列から なる 32 のボタンが利用できます。列は、128 の ボタン/照明器具/グループ にアクセスすることをができる矢印</>を使って変更することができます。これは、残り 12 の予備のページをマッピングすることによって、512 ページまで拡 張可能です。32 のボタンの機能は、このエリア内の左側で選択された以下のモードボタンに依存します:

- Fixt: フィクスチャーの選択
- Grp: グループの選択
- Sel: ボタンの選択
- Btn: ボタンのプレイ

ダイヤルセクション

ダイヤルは、選択されたボタンの速度、フェーズ、サイズとディマーを変更します。ダイヤルを押すと、デフォルト値にリセットします。もし、カラーミックスエフェクトタイプを選択するならば、ダイヤルは(赤/シアン)、(緑/マゼンタ)、(青/ 黄色)、ディマーをコントロールします。もし、パンやティルトのエフェクトタイプを選ぶならば、ダイヤルはパン、ティルト、 16 ビットのパン、16 ビットのテイルトをコントロールします。2 つの矢印(</>)は、選ばれた圧縮やエフェクトタイプ の範囲内で、選ばれたシーン間をジャンプするのに用いることができます。

Elation MIDICon



左セクション

左側のフェーダーとボタンは、ページをコントロールする事を制御するのに使われます。 各 8 つの列は、ページを表しています。 各 8 つの列上の矢 >/< を使ってページを選ぶことで、 最高 64 ページをコントロールことができます。 もし必要であれば、 残り 8 つの予備ページをマッピングにすることによって、 128 ページまで拡張可能です。

各列は、以下のようにマッピングされています:

- 右矢印(>):ページ内の次のボタンを選ぶ
- 左矢印(<):ページ内の前のボタンを選ぶ
- ナンバー:ページを選ぶ
- フェーダー:ページディマー

中央セクション

- マスターフェーダー:ショー全体のマスターディマーをコントロールします。
- BO(Blackout):ショー全体における、すべての照明器具のビームを開閉します。

右セクション

このエリアは、選択されたページ上で、照明器具、シーン、スイッチ、サイクルを選ぶために使われます。4 つの列から なる 32 のボタンが利用できます。カラムは、128 のボタン/照明器具/グループにアクセスすることができる矢印を使 って変更することができます。これは、残りの 12 の予備のページをマッピングすることによって、512 ページまで拡張 可能です。32 のボタンの機能は、モードボタンに依存します。モードは、1-4 で S ボタンを使って変更することができ ます。

- S1 Fixt: フィクスチャーの選択
- S2 Grp: クループの選択
- S3 Sel: ボタンの選択
- S4 Btn: ボタンのプレイ
- S5 Rec: ライブ編集をレコードする
- S6 Clear: ライブ編集をクリアにする
- 10 のタッチセンシティブボタンは、エフェクトか圧縮タイプを選ぶのに用いられます。

ダイヤルセクション

ダイヤルは、選ばれたボタンのデイマー、速度とフェーズを変えます。ダイヤルを押すと、デフォルト値にリセットします。もし、カラーミックスエフェクトタイプが選択されるならば、ダイヤルは(赤/シアン)、(緑/マゼンタ)、(青/黄色)を コントロールします。もし、パンやティルトのエフェクトタイプが選ばれるならば、ダイヤルはパン、ティルト、16 ビットのパ ンをコントロールします。

Behringer BCF 2000



Behringer BCF2000 のデフォルトマッピングは、コンソールの右下でボタンを使って選ぶことができる 3 つのモードを 特徴としています。

[Page]:ページを選び、コントロールするのに用いられます。

[Button]:照明器具を選んで、コントロールするのに用いられます。

[Fixture]: ライブ編集するのに用いられます。ライブ編集では、シーンやスイッチを「選ばれた」フィクスチャーでプレイ することができます。それは、そのページ内すべてのフィクスチャーということではありません。

Page Mode

ページモードの時、各8つの列は、そのショー内での各ページをコントロールします。

- エンコーダーダイヤルは、ページ内でボタンを選択するのに用いられます。選択したボタンをプレイするには、エンコーダーダイヤルを押します。
- [Play] と記されるボタンの一番上の列は、ページの選択に用いられます。

• ボタンの一番下の列が、ユーザーによって割り当てられる部分で、シーン、スイッチ、サイクル、または他のソフトウェア機能にマッピングすることができます。

Button Mode

ボタンモードの時、各8つのカラムは、エフェクトタイプに割り当てられています。エフェクトタイプは、コンソールの上部に 沿って書かれています。

- エンコーダーダイヤルは、エフェクトタイプの範囲内でボタンを選択するのに用いられます。選ばれたボタン をプレイするには、エンコーダーダイヤルを押します。
- [Play] と記されるボタンの一番上の列は、選ばれたボタンをプレイするのに用いられます。
- ボタンの一番下の列が、ページモードと同様に、ユーザーによって割り当てられる部分です。

Fixture Mode

フィクスチャーモードは、ライブ編集を行うために使われます。これで、照明器具の選択に関する Scene または Switch をプレイすることが許可されます。

ライブ編集を作成するには:

- [Fixture] モードボタンを押します。
- 横8つのボタンからなる2列を使用します。最高16のフィクスチャーを選択できます。
- [Button] モードを押し、シーンやスイッチを選択し、プレイします。
- 新しいライブ編集は、フィクスチャーウインドウの右下にリストされます。すべてのライブ編集をクリアにする ため、コンソールの右下に位置する [Clear] ボタンを押してください。

Encoder groups

デフォルト設定で、8 つのエンコーダーダイヤルは、ボタンの選択に用いられます。エンコーダーダイヤルは、コンソールの 右上で 4 つのエンコーダーグループボタンを押すことによって、選択されたシーンやスイッチのスピード、フェーズ、サイズ をコントロールするのにも用いることができます。

プログラミング

ショーの構造

以下に Sunlite Suite 2 のショーの構造を表した図があります。各ボタンが別々のファイルとして保存されます。したがって、手動で保存しなければならないのは、ボタンエディタ内で作られたファイルのみで、それ以外のものはずべて自動的に保存されます。この機能は、異なるショーの間でページフォルダとボタンファイルをコピーすることを非常に簡単にします。

Open/Save ダイアログウインドウで、保存ボタンを押すことは、すべてのファイルを圧縮して1つのショーファイルを作成することです。それは、バックアップを作成したり、他のコンピューターでそのショーを使う時に非常に便利です。





マスターページの作成

MASTER ページとは何か?

マスターページは、ショーにおけるすべてのページを統合したものです。このページでは、複数のフィクスチャータイプを使用したプログラミングを含んでいるシーン、スイッチ、サイクルを作成することができます。通常、MASTER ページは、ユーザーのメインのライブビューで、ユーザーはこのページで最終的なプログラミングを加えます。

General Page IN	IT Fade	
R Q .		
	General	
	Light	EasyShow command
Scene fade	TINIT Cycle 2	EasyShow Start
		EasyShow Play-Stop
	Light Effects	EasyShow load s
gradiant all	color all 1	EasyShow Close
0	color all 1 fade	
radiant all2	test	Multimedia
0		
Aulticolor		
eq1		
eal in line order		

マスターページをプログラミングする

以下の図左側の [Pages] をご覧ください。複数のムービングヘッドの為のページと複数のスキャナのためのページが あるのを確認してください。各ページごとに用意してある様々なスイッチを選択し、図中の(1)をクリックすると、マス ターページに貼付けられます。MASTER ページのボタンは、どんなフィクスチャーページの上でも同様に作成すること ができます。



ボタン作成後、[As You See Now] オプ ションを選ぶと、すべてのページ上で、今現在 起動しているすべてのボタンが保存されま す。(ページが MASTER ページに貼付けら れている場合に限ります。)



Duplicate or copy	×
Do you want to duplicate the button Gobo Stars or copy the content of Gob Stars inside Scene ?	0
Duplicate Copy Can	cel

シーンはすぐに変更や修正をすることができ ます。パラメーターを修正するには、[ctrl+ 右クリック] をし、スイッチをフィクスチャーペー ジから、修正したいマスターページのボタン上 にドラッグして、[Copy] を選択します。

左の例では、ムービングヘッドのゴボを変更 しているところです。



もし、他の誰かが利用するためにショーを製作している場合、または、スクリーンスペースが制限される状態であれば、全てのウインドウを閉めたり、ドックに収納したりすることで、まさに MASTER ページだけを使用可能にしておくことができます。

この機能の更なる詳細は「アクセス権」の章 をご覧ください。



サイクルを作成する

サイクルとは何か?

サイクルは、シーンとスイッチから成るキューリストのことです。たとえば、複数のシーンと複数のスイッチを組み合わせた 1 セットがあるとすると、これらを順番に起動させたくなりませんか。サイクルはそのような場合に、非常に役に立ちま す。新しいサイクルをつくるためには (1) をクリックし、サイクルパネルを開くために(2)をクリックしてください。



サイクルの録音

サイクルを録音(レコーディング)するには、Record ボタン(2) をクリックし、ボタンの組み合わせを選択し、そして 最後にもう一度、Record ボタン(2) をクリックします。 先ほど選択したスイッチが上部に表示され、 シーンは下部に 表示されます。

Cycle		1	Current time 000m00s00	×
O@@@Circle 5	Gobo FanHat	Color Yellow Y52)	Gobo FanHat	
0s50 1s00	1s50 2s00	2s50 3s00 3s50	4s00 4s50 5s00	Y
Scene 1		Scene 2		× V

- 各ボタンは、クリックやドラッグによって、タイムラインの周りに動かすことができます。
- 各ボタンの起動順序は、(1)をクリックすると、リストで見ることができます。
- 追加のボタンは、Play/Record ボタン(2)をサイクルを行っている間に選ぶことによって、記録できます。
- サイクルは、(3)をクリックすることで起動します。(この詳細は「MIDI タイムコード」の章をご覧ください。)
- サイクルは、エンドマーカー(終了の目印)まで行われます。サイクルの終了時間を変更するためには、エンドマーカーをドラッグするか、手動で終了時間を変更するために(4)をクリックしてください。
- 高度なシーンセッティングを行うには、(5)をクリックしてください。

サイクルボタンの設定

サイクルボタンの設定をすることで、それがサイクル内で起動されるとき、どんなアクションをするかについて設定すること ができます。アクションのタイプは、ボタンが ON になった時、OFF になった時、dial/live ボタンを付けるかどうかを決 定します。

それらの設定は以下の様に割り当てられています:

- [Start time] ボタンがトリガーされる時間を手動で設定します。
- [Go] サイクルを中断します。これはプレプログラムされたショーをコントロールする場合に、とても役に立ちます。ユーザーは従来の照明コンソールと同様に手動でサイクルリストをスキップしたいでしょう。
- [Button Dials] そのボタンのディマー、スピード、サイズ、フェーズダイヤルの変更をします。
- [Live] そのボタンからのフィクスチャーの追加と削除を行います。

	Cycle	settings	>
Type of action			
🛈 On	Ooff	O Modify	
-Start time			2
000m 01s 24	•••	Go	
Button Dials	Liv	ve mode	
Dimmer		Speed	
\bigcirc		\bigcirc	
Phasing		Size	
\bigcirc			
		UK Cancel	



ボタンの編集

チャンネル

メインリボン上のボタンタブの下に位置する [Edit] をクリックすることで、ボタンエディタにアクセスします。他の方法として、該当するボタンを [ctrl+クリック] する事でもアクセスできます。照明器具を編集するため、[Fixtures] パネルから編集したい照明器具を選んでください。チャンネルは、チャンネルウインドウに現れます。



プリセットタブ

プリセットタブによって、プリセットのより速い修正を行うことができます。 色相環を使って、 速く照明の色を修正すること ができます。 そして、 X-Y グリッドを使って、 速く照明の位置を変更することができます。 プリセットされたタブを使うため には、 ディマー、 または ON チャンネル機能を割り当てておかなければなりません。



MASTER ページのボタンを編集していて、異なるタイプの複数のフィクスチャーが稼働している時、プリセットウインドウはフィクスチャー間での通常のチャンネルを理解することができます。

たとえば、CMY ムービングヘッドを使いながら、LED RGB パ ネルを動かしている場合、1 つの色相環で両方の照明の色 を修正することができます。

チャンネルウインドウを使う

ボタンエディタによって、いろいろな異なる方向で DMX チャンネルを修正することができます。シーンを編集する前に、 各々の DMX チャンネルが正しい機能に割り当てられることを確認することはとても重要です。チャンネル機能を割り 当てるためには、左からチャンネルのトップの上に、1 つのアイコンをドラッグしてください。一度に複数のチャンネルを選 択するには、[ctrl] をホールドしながらドラッグしてください。

- [Off] チャンネルを停止します。
- [On] チャンネルフェーダーの手動調整を許可します。
- [Dimmer]ディマーダイヤルが動かされると、そのチャンネルはその設定値と0の間で消灯します。
- [Dimmer Min-Max] 最低値と最大値をセットできます。ボタンディマーダイヤルが動かされると、その チャンネルは最低値と最大値の間でビームを消します。最低値を入力するには、フェーダーの下部に位 置する [Min] チェックボックスにティックを入れてください。
- [Easy Time] Easy Time ツールを使って編集することを許可します。
- [Easy Step Fade] Easy Step ツールを使って編集することを許可します。
- [Easy Step Cut] チャンネルが Easy Step ツールを使用して編集されるのを許可するが、他のフェ ードコマンドをすべて無視します。これは、ゴボやシャッターチャンネルに役立ちます。
- o 特定の機能へジャンプするため、(1)を右クリックして、機能を選んでください。
- ・特定のプリセット(例えば、ゴボホール、カラー赤、シャッターを閉める)へジャンプするには、(2)をク
 ・リックし、それから該当するプリセットを選択してください。
- 。 手動で DMX 値または%をタイプするには、白い数字をダブルクリックしてください。

188 Ch	anne	s																				
AJ	mo	ving h	ead	1													10	11 1	.2 1	3 14 15	16 1	7 18
9 ()	1	2	3 VX	4 94	Cya n	6 Mag ent a	7 Yel lov	8 Iri S	9 Zoo a	10 Dim mer	11 Col	12 13 Gob Ro Gol O	14 tShu tte r	15 Gob R o 2 G	ot Pr ob st	7 18 1 Rot Pri She 2	Dim	$\frac{Col G}{or}$	ob RG o	ot Shu Gob ob tte o 2 r	Rot P. Gob st o 2	riRot mePri sme 2
											0	Off On Dimmer Dimmer mi EasyStep EasyStep Palette	n-max fade cut	• •						Set levels Open - 7 Abstract2 - 2: FanHat - 39 Phone - 55 Tie - 71 Abstract1 - 87 bigstar2 - 103 Stars - 119 RLoop - 159 LLoop - 223		
	-	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	÷	* *	÷	÷	* *	÷						

[All] タブ選び、全てのフィクスチャーのチャンネルを見ることができます。

- ウインドウ上部で右クリックすることで、インデックス、チャンネルアドレス、ユニバースナンバーから、フィクス チャーを数えることができます。
- o DMX 値と%値を切り替えるには、白い数字を右クリックします。
- o 手動で DMX 値と%値を入力するには、白い数字をダブルクリックします。

注意:All チャンネルタブを使うとき、ボタンエディタの下部でウインドウをドックに収納することで、より多くのDMXチャンネルフェーダーを見ることができます。それは、Sunlite Suite 1のボタンエディタと類似した表示になります。

🖾 Ch	annel	s																												
A	al mo	wing t	nead.																											
0									loiz	oids									1							MC	VING	6 HEA	D 2	
SIN.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	X	Ŷ	pX	μ¥	n n	Mag ent a	low	Iri	Z00 R	Dim	or	Gob	Gob O	Shu tte	Gob o 2	Gob	Fri	Pri	X	Ŷ	μX	μ¥	Cya n	ent a	low	Iri	Zoo n	ner	or	Got
ļţļţ									1		2. 2		and the	\cap		e o	\cap	2 9F5								69	-	~	-	r
193	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
雷	0	0	0	0				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				Q	0	0	0	
98	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê	Ê
99-																														EE
	F	F	F	F	F	F	F	門	H	F	門	門	F	F	F	F	F	F	門	F	F	F	F	F	F	F	F	F	門	F
	÷		2	*			2	*	-	÷		*	÷		÷		÷	÷	*	÷		÷	÷	×	-	-	*	-	ž	ž

🐨 Fixtures		×
+ 0 🚨 🖆	🖞 📳 🔍 🔍 🔹 🗱 🔠 Tati 🔨	
Group	Fixtures	
1, 3, 5	Fixtures Groups rect	
2, 4, 6		
		8

あるフィクスチャーを他のフィクスチャー上にド ラッグすることで、フェーダー、EasyTime、 EasyStepを含む、すべてのエディタデータ をコピーすることができます。

ボタンの配置

ボタンは、いろいろな異なる方法で配置することができます。[Ctrl+右クリック]し、その位置を変更します。



カスタムレイヤー



カスタムレイヤーは、左の図の箇所、 [New] から 作成できます。

200 P. C.	
Buttons	Zones
INIT	All
<u>•</u> @@@	- Beam Switches
Color	一里線加坡
🗉 🕵 Color mixing	- : A Shutter
🖬 🔿 Gobo 2	
1 Gobo	
+) Prisme	
+ O RotGobo 2	
+ O RotGobo	
+ RotPrisme 2	
• '= X-Y	
2 Zoom Zoom	

レイヤーのための新しいゾーンを作成するに は、左の図の箇所をクリックしてください。そ して、パラメータを関連したゾーンにドラッグし てください。

セッティングボタンをクリックすると、色相環や XY グリッドを埋め込むことができます。

圧縮



一般のスイッチは、1 つのボタンに圧縮することができます。

たとえば、すべてのゴボスイッチは、左で示される例のように、1 つのスイッチボタンに分類されます。



圧縮をつくるために、あなたが圧縮したいシーンまたはスイッチが、普通の接頭辞で名をつけられていることを確認してください。

左の例では、接頭辞 [Effect] から始まる 4 つのシーンがあることがわかります。

Name	Infos	Button typ	. ~
@@@	- Switch	OAI	
Color	- Switch	O Scene	
Color mixin	g External window color mixing	Switch Always 1 switch is on	
🔛 Dimmer	. Switch		
() Gobo	New compression	Туре	
() Gobo 2	Compression	ernal window icon	
😵 Iris	Effect	ernal window totor mo	ding
Prisme		ernal window X/Y	
C RotGobo	OK Can	olh	
O RotGobo 2	- Switch		
RotPrisme 2	- Switch		
A Shutter	- Switch		

以下の異なる圧縮タイプを構築できます。

	Туре
O External	window icon
O External	window list
O External	window color mixing list
O External	window color mixing icon
O External	window X/Y list
O External	window X/Y icon
⊙ Icon	

ボタン圧縮タイプは、ページ設定で修正することができます。

新しい圧縮を左の図の箇所で作成し、圧縮接頭辞を入力してください。この例では、これは [Effect] です。

- [External window icon] ボタンアイコンでダイアログが現れます
- [External window list] ボタンリストでダイアログが現れます
- [External window color mixing list] ボタンリストと色相 環でダイアログが現れます
- [External window color mixing icon] ボタンアイコンと色 相環でダイアログが現れます
- [External window X/Y list] ボタンリストと X/Y グリッドでダ イアログが現れます
- [External window X/Y icon] ボタンアイコンと X/Y グリッド ⁻ ボイマログドロクナナ



ボタンダイヤル

ボタンのディマー、スピード、サイズ、フェーズは、そのボタンを [shift+右クリック] し、メニューから[Show Fades] を 選択することで変更できます。また、そのボタンを 「shift+クリック」し、該当するダイヤルを直接選択することも可能 です。



- [Speed] EasyTime、または EasyStep シ ーケンスの速度を変えます。
- [Dimmer] どんなチャンネルにもデイマー機 能を使用でき、ディマーの最小/最大値を割り 当てることもできます。それらが OFF にセットさ れない限り、デイマーとカラーミキシングチャンネ ルも同様に調節できます。
- [Phase] EasyTime シーケンスを行い、各フ ィクスチャーのシーケンス最後にそれをスタート します。
- [Size] パン/ティルトエフェクトを行い、サイズを -----

スピード、ディマー、フェイズ、サイズの各ダイヤルは、フィクスチャ―ページの最上位に位置するボタンタブの下からアク セスすることもできます。上記のように、ページディマーとスピードダイヤルは、ページタブの下からアクセスできますが、 慎重に操作を行ってください。もし、ページディマーを0にすると、出力は全く出なくなります。





フェーズ設定がない状態

	Red 🖸	Fbood level (I=1)	Gradient (i=1)	Ð	
RGB 1	Green 🕑	Fixed level (I=1)	Gradient (i=1)	D	New year or the
	Blue 😋	Floed level (I=1)	Gradiant (I+1)	D	
	Red 💽	Fixed level (I=1)	Gradient (I+2)	D	Prior land (Prior
RGB 2	Green 🕑	Floed level (I=1)	 Gradiant (in2)	D	Free and in the
	Blue 💽	Fload lavel (I=1)	 Gradient ()=2)	U	Place love in the
	Red 🖸	Fload level (I=1)	 Gradient (I=3)	U	Reading on a
RGB 3	Green 🕑	Fixed level (I=1)	Gradient (I+3)	U	Plant land (PT)
	Blue 🖸	Fixed level (I=1)	Gradiant (I+3)	0	Part land land
	Red 🖸	Fixed level (I=1)	Gradiant (i=4)	I	Read Road (Print)
RGB 4	Green 🖸	Fixed level (I=1)	 Gradient (##)	0	Real from the second
	Blue 🖸	Fixed level (i=1)	Gradiant (i=4)	Ð	

例えば以下の例、フェーズ設定がない状態のとき、この例のシーケンスは赤から黄色に変わり、消えていきます。

ライナーフェージング(Linear Phasing)

フェーズ設定が加えられるとき、シーケンスは各照明器具の終了ポイントを起点とし、段階的にフェーズが始まります。フェージングダイヤルは増やされ、各照明器具のフェーズ出発点の時間が前倒しになります。

	Red 💽	Fixed level (I=1)	Gradient (i=1)	
RGB 1	Green 🕑	Exed level (i=1)	Gadient (H1)	
	Elue 🖸	Fixed level (i=1)	Cradient (I=1)	
	Red 🖸	Fixed level (#1)	Gradient (1+2)	
RGB 2	Green 🕑	Fixed level (I=1)	Gradient (I+2)	
	Elue 🖸	Fixed level (i=1)	Gradient (I+2)	
	Red 🖸	Fixed level (i 💷	Gradiant (i=3)	🔋 👘 Fixed level (L.
RGB 3	Green 🕑	Fixed level ()	Oraclient (I+2)	D Fixed level ()
	Blue 💽	Fixed level (i	Gradiant (I=3)	D Fixed level ()
	Red 💽	E Fix. I	Gradient (i+4)	Fixed level (I=1)
RGB 4	Green 🕑	Re. III	Gradiant (in4)	Fixed level (I=1)
	Blue 🖸	Fix. III	Gradient (I+4)	Fixed level (I=1)

ノンライナーフェージング (Non-Linear Phasing)

ライナーフェージングが適用されるとき、各照明器具の始める時間の違いは、各同じように段階的に開始されます。 以下、利用できる 4 つの異なるノンライナー(非線形)のフェーズタイプを紹介していきます。

ノンライナーフェージングを実行することで、各照明器具の開始時間が段階的に変化します。下記の例は、 [Square x] フェーズの結果を示しています。各備品の開始時間の違いは、段階的により短くなり、それは、たとえ ば落ちている物のように見えるシーケンスを実行するような効果に使うことで、素晴らしい結果を引き出します。 [Cube root x] は、より現実的な波とさざ波を立てるエフェクトを作成するときにしばしば用いられます。

	Red 🖸	0	Fixed level (i=1)		Gradiant (I+1)		U		
RGB 1	Green 🕑	0	Fixed level (I=1)		Gradient (H1)		0		
	Biue 🖸	U	Fixed level (i=1)		Oradient (#1)		D	Free land \$15	
	Red 🖸	0	Fixed level (I=1)		Gradient (I+2))		
RGB 2	Green 🕑	0	Fixed level (i=1)		Oradiant ()+2)]		
	Blue 🖸		Fixed level (i=1)	0	Gradient (IP3)]		
	Red 🖸	1	Fixed level (i=1)		Gradient (H3)			Fixed I	
ROB 3	Green 🕑	0	Fixed level (I=1)		Gradjent (I+3)	0		Fixed L.	
	Blue 🖸	0	Fixed level (i=1)		Gradieni (H2)	0		Fixed L.	
	Red 🕑	D	0	Gradient (In4)	0	Teal are yes	U	Fixed level (i=1)	
RGB 4	Green 🕑	0	0	Gradieni (i+4)	8	New Ave. and	0	Fixed level (i=1)	
	Blue 💽		0	Gradiant (I+4)	0	The set Self	U	Fixed level (I+1)	

Delayed Phasing

[Delay the beginning of sequences] が選ばれると、フェーズはライナー(線形)ですが、各照明器具のシ ーケンス出発点を変更する代わりに、シーケンスの第一段階に「遅れ」を加えます。

これは、フェイシングをつくることに非常に役立ちます!

注:このタイプのフェーズを動かすには、[Looping]のスイッチを切られなければなりません。各タイムラインの最後の フレームが、開始の遅れを補うためにフリーズするからです。

	Red E	Fixed level (H1)			Gradient (HT)	[]			-		
RGB 1	Graam (8)	Fixed level (i=1)		_	Gradient (Pr)	U					
	Bire B	Fixed level (i=1)			Orablent (#1)	0					
	Red III	Fixed level (P1)			Gradient (I=2)		0	1.11			
R08 2	Oreen 🖬	Fixed level (H1)			Oradient (I+2)		0	1111			
	54 B	Fined level (H1)	_		Oration (P2)		0	1.1			
	Red E	Flood level (in 1	0		Gradient (H3)		B				
R38 3	Graan 🗐	Fixed level (P1)	2		Gredent (H3)		0	-			
	Blue E	Fixed level (I+1)			Gradient (H3)		0				
	Red 🗃	Fixed level	0=1)		Citedian pr	1		0			
RGB 4	Oneen 🗐	Fixed level	(#1)		C Oradient In	41		B			
	61.e 8	Fixed level	(9=1)		Cadad (-	4		E.		_	

General 😒

General

Trigger

D Time

EasySh.

. 🔗

er 😞

シーンのフェーディング

Fade

Manual fade

	Settings			
General 😞	Fixtures		0.010	1
63 - · · ·	Universe 1			
General General	name	Patch	+ ·	r 🌒 🔺
Fature 🔕	MOVING HEAD 1 _GENERIC/MOVING HEAD.SSL2	Patch		
	1 - X - 0 presets	1-	• • • •	ē 💽
Patch	2 - Y - 0 presets	†	e [•	ē 💽
	3 - µX - 0 presets	†	T T	ē
Group	4 - µY - 0 presets	1	- 	
	5 - Cyan - 0 presets	1	* * *	ē 🗆
	6 - Magenta - 0 presets	Ŷ		ē 🗌
other 😒	7 - Yellow - 0 presets	Ŷ		ē 🗆
Sand Commenced	8 - Iris - 3 presets	1-		ē 🗌
Compressi	9 - Zoom - 1 presets	1	e e 🧟	•
	10 - Dimmer - 3 presets	t	~ ~ (*)·	•
LUCA	11 - Color - 10 presets	1		ē 🔲
	12 - Gobo - 10 presets	†	- C -	ē 🗌
	13 - RotGobo - 3 presets	†	Image: A state of the state	
	14 - Shutter - 4 presets	†	•	ě 🔲
	15 - Gobo 2 - 9 presets	†		ē 🔲
	16 - RotGobo 2 - 3 presets	†	•	ē 🗆 🗸
	la			-

Before fade in

Fade in

fade out

Fade out

Start playing sequence durring the fade

000m 01s 00 +++

000m 01s 00 ====

000m 01s 00 ====

000m 01s 00 ====

シーン間のフェーディング時間をセットすること ができます。これは、2 つの静的ポジション間 で姿を消したり、ディマーを弱めるときなどに役 に立ちます。フェード機能は、マスターチャンネ ルの上で最初に許可されなければなりませ ん。これは、ページ設定でも行うことができま す。

左の図のように、フェーディング時間は、シーン 設定の中で加えることができます。



フェードを視覚化するためには、[Fade Scene] パネルを開いてください。

フェードは、ポーズ(中断)、再生 (1)、始めや終わりにスキップ(2)することができます。

また、(3)の箇所を動かすことで、手動でコントロールできます。 ([Manual fade]がシーン設定の中で許可される場合)

OK Cancel

パレット

照明をプログラムするとき、パレットは非常に強力です。例えば、あなたはツアーの最中だと想像してみてください。普段とは異なる会場に着いて、あなたのドラムスを後方に2メートル動かす必要があるとしましょう。すると、あなたの各シーンに変更を加えなくてはならなくなりました。これは時間がかかるかもしれません!Sunlite Suite 2 では、パレットを組み立てることができます。もし、すぐに一組の複数のシーンを更新する必要がある時、これらは非常に役に立つでしょう。



新しいパレットは、左の図の [New]から作成できます。例えばプリ セットされたパレット(ゴボや色相環カラー)を作製したい場合、 [New Palette per fixture] を選びます。

プリセットされたパン/ティルト、混色用のカラー、ディマー、アイリス、ズ ームのような、変数を入力するパレットを作製したい場合、[New Generic Palette Per Fixture] を選ぶ必要があります。

詳細は、次の「パレットタイプ(上級)」の章をご覧ください。

[global effects] パネルを使用してフィクスチャーを調節するか、または右クリックして下記のプリセットを選ぶかしてく ださい。(Generic Palettes を使うときは利用できません)複数のフィクスチャーに同じ設定をするときは、 [Shift] をホールドして操作してください。



movi	moving head.							
Name		Pan Tit	Col	or	iris	1	Zoom	Dimmer
P	moving head.	0 X Y	0	Red Green Blue	0 ()	159	°_	°-

パレットからプリセットされたものを削除するには、十字をクリッ クしてください。

Sunlite Suite 2



新しいパレットグループは、左の図で作成することができます。

パレットは、ボタンエディタ内でシーンに適用することができます。望ましいチャンネルの上にパレットをドラッグしてください。複数のチャンネルを選択する時は、[ctrl]をホールドして操作してください。

そしてパレットは、直接フィクスチャーの上や、EasyStep、EasyTime 一定のレベルブロックに直接ドラッグすることもできます。

ダイナミックエフェクトでパレットを使う方法についての詳細は、次の「パレットタイプ(上級)」の章をご覧ください。





パレットタイプ(上級)

前のトピックでは、パレットを作製して、それをシーンに割り当てる方法を記述しました。このトピックでは、いろいろなパ レットタイプを説明します。



Standard パレットと Generic パレット

2 種類のパレット、STANDARD パレットと GENERIC パレットがあります。 Standard パレットは、DMX 値(たと えばゴボチャンネルの上の DMX 251)を保存します。 Generic パレットは、プリセット(たとえば 50%デイマーや Zoom 20 度)を保存します。

選ばれたすべてのフィクスチャーに同じ DMX 値を送りたい時、Standard パレットは役に立ちます。それはまた、「ゴ ボホール」のような、プリセットされた設定を呼び起こします。Generic パレットは、異なる種類のフィクスチャー間のデ ィマー、アイリス、フォーカス、ズームのような、プリセットされた可変的な値を保存する必要がある時に、役に立ちま す。フィクスチャープロファイルが正しく準備されていれば、照明器具の間で特性をマッチさせることに非常に役立ちま す。例えば、異なるズーム値を持っている 2 つのムービングヘッドがあるとしましょう。両方のズームを即座に 20 度に セットし、そして、両方のズームが同じように見えるように、Suite 2 はそれに合わせて適当な DMX 値を計算し出力 します。

Generic パレット例

例えば、Martin Mac700's と Mac 2000's を使うことを想像してください。それらのアイリスサイズの範囲は、異なります。



この場合、50%の値で Generic パレットを 作製します、そして、Sunlite Suite 2 はア イリスサイズの 50%を基準とし、それに合わ せて DMX 値を自動で出力します。 DMX 値 100 は Mac700 に送られ、 DMX 値 107 は Mac2000 に送られます。

Generic パレット 2

この例では、何枚かのディマーパレットを作製するとしましょう。会場のサイズによってや他のライトとは異なるようにライトの出力を変化させたいときなどに、このディマーパレットは非常に役ちます。

ここでは、75%の強さをセットしたいとしましょう。しかし、いくつかのフィクスチャーはディマーを逆にしました。この場合、 このデイマーのための Generic パレットを作製し、強さを 50%にセットする必要があります。どの種類やブランドのフィ クスチャーを挿入するかは重要でありません。それが逆にされるかどうかや、そのデイマーのチャンネルや範囲にかかわ らず、Suite 2 は、光の明るさが 75%であることを保持するため、それに対応する DMX 値を送ります。

パレットは各フィクスチャーか各フィクスチャータイプごと

Standard パレットは、「各フィクスチャー」や「各フィクスチャータイプ」ごとに作製すことができます。各フィクスチャータ イプごと [Palette per fixture type] は EasyTime エフェクト内に含むことができます。しかし、各フィクスチャー ごと [Palette per fixture] では、そうすることができません。その理由は、例えば EasyTime エフェクトを作成す る時、エフェクトは各フィクスチャー自体に情報を尋ません。それは直接そのフィクスチャーの「数量」に、また各フィクス チャーの所有する「タイプ」に情報を尋ねます。このようなプロセスで、エフェクトは発生します。

たとえば、レインボーエフェクト内のカラーパレットを使いたいとしましょう。[per fixture] のパレットならば、各フィクス チャーの色は異なって出力されるかもしれません。エフェクト自体は、どのカラーが虹を発生させるかについて理解でき ません。[per fixture type] のパレットだと、フィクスチャの数量が変わる状況に役立ちます。では、異なる順番で 同じゴボを持つ、2 つの異なるフィクスチャータイプがあるとしましょう。両方のフィクスチャーから同じゴボにアクセスする のに 1 つのボタンをクリックするだけで済むように、一組のゴボパレットを作製します。もし、[per fixture] ならば、各 フィクスチャーのために各パレットを作製しなければならないでしょう。もし、後日になってより多くのフィクスチャーを加 えることになったら、これらはまた更新しなければならないでしょう。ここで [per fixture type] のパレットを作製する ことができれば、パレットについて考る必要なく、多くのフィクスチャーを加えることができます!



Generic パレット

Generic パレットは、主にカラーのために使われます。それらは、どんなフィクスチャーでも、どんなフィクスチャータイプに も適用すことができます。たとえば、カラー[fire red] (色相環から選択できます) で一般的なパレットを作製する場 合、このパレットは、カラー[fire red]を出すため、どのような CMY や RGB フィクスチャーの上でも使うことができま す。

例えば、RECT に対するマトリックスエフェクトを作成する場合、Generic パレットを使わなければなりません。これ は、既に記述しましたが、スタンダートな EasyTime エフェクト上では、[per fixture type] を使うことができないと いうことと同じ理由です。各 RECT はいくつかのフィクスチャータイプに影響を及ぼしますが、それらはカラーを作成する 方法を知っているだけで、フィクスチャータイプについては何も知りません。なので、もし 2 つの異なるフィクスチャータイ プに異なる 2 色を設定した [per fixture type]のパレットを持っているとすると、RECT はどのカラーがエフェクトを 生み出すのかについて、わからないでしょう。

予め録音してあるパレット

予め記録された[Pre-Recorded]パレットは、どのフィクスチャーを使っているかについてをソフトウェアによってまとめる ことができます。





フォロースポット

フォロースポットとは何か?

フォロースポットは、一般的に、ステージでパフォーマーを照らす強力なスポットライトのことです。パフォーマーがステージ上で動くのと同時に、スポットは常にパフォーマーのあとに続きます。それによって、ステージで起こっていることが他の 全てから際立って見えます。

フォロースポットに関する問題は、パフォーマーの回りに影がつくられるということです。そして、ライトはパフォーマーの回りに必ずしも均一に分散しません。たとえば、パフォーマーがステージの端にいる時、ライトは彼の体の半分しかカバーできないかもしれません。その解決方法は、2つ以上のフォロースポットを使うことです。パフォーマーの上で複数のスポットを使うことは素晴らしく見えますが、これには複数のオペレーターを必要とします。

XY グリッドを使って、ビームが同じ場所を指すように、照明器具の選定をし、ポジショニングをすることができます。それを実現するには、[ctl] をホールドし、1 つのポイントを動かすことによって、他の照明は相対的にあとに続きます。 これは小さなエリアではよく働きますが、そのビームはすぐに同期から外れることになります。





このフォロースポットツールによって、ステージ上の一組のポイントを調整することができます。一旦ポイントが調整されたら、すべての従属フィクスチャーは完全にマスター機能に続きます。

フォロースポットツを設定するには:

- スイッチを作成し、[followspot] と名付けます。
- [OK] と [Edit] をクリックして、フォロースポットツールを開きます。
- [M] ボタンをマスターフィクスチャー上にドラッグし、[S] ボタンをスレーブフィクスチャー上にドラッグしま す。
- [Record] ボタンをクリックし、ポイントの調整を始めます。



ポイントのキャリブレーション

あなたが調整したいエリアのコーナーへ、マスタービームを動かしてください。これには、フェーダーや XY グリッドを使うこ とができます。ポイントを微調整するためには、矢印をキーボードで操作して行います。グリッドを右クリックすることで、 マウスとキーボードの精度を変更することができます。以下の図の例のように、正確な調整を行うには、小さなアイリス サイズを使用してください。 ー旦マスタービームがセットされたら、スレーブビームを同じポイントに動かします。確実に、それら全てが XY グリッド内の4つに区切られた平面の同じエリア内にいるようにして下さい。通常、同じ位置に 2 つの異なる XY 値をはめ込む ことは可能です。



新しいキャリブレーションポイントを加えるために、[+] ボタンをクリックしてください。そして、マスターフィクスチャーとスレ ーブフィクスチャーをステージの中心の上の方へ動かしてください。これを速く実現する方法は、XY グリッド上で動かす 間、すべてのフィクスチャーを選び、[ctl]をホールドしたまま行うことです。この方法で、全てのフィクスチャーはぴったり くっついた状態になるので、そのままの状態で矢印キーを動かし、キャリブレーションを完成させることができます。

必要とされるキャリブレーションポイントの数は、各照明器具の位置とカバーしたいエリアサイズに依存します。下記の 例には、9 つのキャリブレーションポイントがあります。通常、ポイントがX軸により近くなるほど、より多くのポイントをキ ャリブレーションする必要があります。



フォロースポットを作成すると、フォロースポットエリアが作られていることに気がつくでしょう。ハイライトされたエリアは、照明器具が同期されるエリアです。

フォロースポットツールバーには以下の機能があります:

- [Record] このボタンが押されているとき、パンとティルトのすべての動作が記録されます。もし、フォロー スポットをテストしたい場合は、このボタンを放して、マスターフィクスチャーを動かしてください。
- [Move area] ズームインするとき、フォロースポットウインドウヘドラッグする時に、可視できるエリアを動かします。
- [Move point] フォロースポットウインドウの中にドラッグすることは、ポイントを動かします。
- [Zoom] in/out
- [Add point] 新しいキャリブレーションポイントを加えます。
- [Remove point]: キャリブレーションポイントを削除します。
- [Arrows]: 各キャリブレーションポイント間で動きます。

ポイントがキャリブレーションエリア外を指すとき、左から3番目のボタンで照明器具のシャッターを閉めることができます。これを設定するには:

- このアイコンをシャッターチャンネルの上へドラッグ&ドロップします。
- シャッターが開いているように、フェーダーをセットしてください。
- フェーダーの下部で [min] チェックボックスをティックしてください。
- シャッターが閉まっているように、フェーダーをセットしてください。

V Follo	w spot	×
MS	Point - 9/9	Rec 🐟 🎨 🔍 🔍 🤁 🏷 💝
	• <u>1</u>	

これで一旦エディタを閉じ、保存したら、そのスイッチが作動している限り、すべてのスレーブフィクスチャーはマスターフィ クスチャーに続きます。そのスイッチは[Always take priority]モードで動き、これによって、全てのスレーブフィクスチ ャーのパン/ティルト値はオーバーライドされます。

EasyTime エフェクト

コンスタントレベル

EasyTime エフェクトを使うためにまず最初にすることは、関連したフィクスチャーを選び、確実に EasyTime モード を割り当てたことを確認してください。コンスタントレベルは、最も基本的なエフェクトです。どの種類のチャンネルの上に エフェクトをドラッグするかによって、異なるオプションセットを用意します。







もし、コンスタントレベルエフェクトが、可動フィ クスチャーのパン/ティルトチャンネルの上にドラ ッグされると、そのポジションは X/Y グリッド上 でドラッグすることによって、または作成された パレットを選ぶことによって修正することができ ます。

もしエフェクトが、ゴボ/アイリス/ディマーのチャ ンネルの上にドラッグされると、チャンネルプリ セットの中から、選ぶことができます。

グラデーション (Gradient)

グラデーションエフェクトは、静的エフェクトと同様に働きますが、それは DMX 値(カラー、ポジションなど)の間で、フ ェードすることができます。スタートとエンドカラーは、(1)で選ぶことによって変更することができます。カラーは、グラ デーションの中でダブルクリックすることで、加えることができます。



グラデーションタイプは変更できます:

- [Auto gradient]:自動的に、エフェクトのビフォーブロックとアフターブロックの間でフェードします。
- [Linear (1)]: 色相環上の2つのポイント間をフェードします。(目印が色相環の中心を通り抜けると、明るさの低下があります。)
- [Shortest (2)]: 色相環上での最も短い方向へのフェードをします。
- [Longest (3)]: 色相環上での最も長い方向へのフェードをします。これは、例えばレインボーエフェ クトを引き起こすときに、非常に役に立ちます。色相環のまわりを回ってカラーを引き出します。それに は、始まりと終わりカラーをセットします。



58

カーブ

カーブエフェクトは、基本的な数学のフォーミュラ(数学の公式)を、チャンネル調節に用いることができます。この例では、赤のカラーレベルは、[sinus wave]で調節されています。カーブタイプは、(1)で選ぶことができます。

- 振幅が波を伸ばすように (2) [Amplitude]を調整してください。
- (3) 段階 [phase] を調節することによって前後に波を動かし、[offset] で波の高さを調整してください。
- 比率を調節するために、(4)波の頻度 [Ratio] を変えてください。この変更は、そのパターンの速度を上げます。
- (5) でフェージングを加えてください。そのフェージングが正しく実行できるよう、ソフトウェアサイドは、どの順番でフィクスチャーがポジショニングされたのかを報告されなければ、理解できないこと思い出してください。フェージングに関する詳細については、「EasyTime フェージング」をご覧ください。





カラー

カラーミキシングエフェクトは、まさにその通りの事をします。それは、素晴らしく見えるエフェクトをつくるために、非常に 速く色を混ぜ合わせます。

- (1) で、カラーエフェクトタイプを選んでください。
- (2) で、カラーの数、サイズ、スピードをで変えてください。
- カラーを変えるには、単にその色を選び、色相環 (3)のまわりにドラッグします。



60

X/Y

このエフェクトは、フィクスチャーのどのようなパン/ティルトチャンネル上でも使うことができます。それは、迅速かつ容易 に動きのあるパターンをつくることができます。

- (1) をクリックし、ビームを ON にします。この行為は、エフェクトの一部として保存されませんが、 位置を 調節たフィクスチャーを見ることができます。
- (2) で、作成したいシェイプを選びます。
- (3) ポイントをドラッグすることで円の形を変えます。
- スタートポイントを変更するため、(4)を右クリックします。
- (5) でフェージングを加えることができます。



他の機能

- (1) パターンを動かします。
- (2) ポイントの追加/削除をします。
- (3) 各ポイント間のインターバルタイムを変更します。
- (4) パターンの方向を変更します。
- (5) フィクスチャーの順番を変更します。(詳細はグラデーションチュートリアルをご覧ください。)





マトリックス

注:このエフェクトは、フィクスチャーの選択に適用することができません。このエフェクトは、RECT に適用されなけれ ばなりません。これらの詳細については、「Rect」のトピックをご覧ください。

マトリックス効果は、カラーミキシングエフェクトと類似しています。しかし、このエフェクトは特にフィクスチャーのマトリック ス(基盤)のために設計されます。

- (1) のリストからエフェクトを選びます。
- (2) カラーの数、サイズ、速度を修正します。



ピクチャー

注:このエフェクトは、フィクスチャーの選択に適用することができません。このエフェクトは、RECT に適用されなけれ ばなりません。これらの詳細については、「Rect」のトピックをご覧ください。

イメージは、マトリックスの上に挿入することができます。より多くのフィクスチャーを持っていると、高い解像度とより良い ものは、より高く解釈されます。あまり細部のない、単純なイメージを使うことがしばしば良い結果を出します。



ビットマップ/GIF/jpg イメージを挿入するためには、(1) をクリックしてください。 デフォルトで、画像はマトリックスにフィットするために引っ張られます。

オリジナルイメージの比率を保つには、(2)をクリックしてください。



Gif

注:このエフェクトは、フィクスチャーの選択に適用することができません。このエフェクトは、RECT に適用されなければなりません。これらの詳細については、「Rect」のトピックをご覧ください。

GIF アニメーションは、マトリックスの上に挿入することができます。より多くのフィクスチャーを持っていると、高い解像 度とより良いものは、より高く解釈されます。あまり細部のない、単純なイメージを使うことがしばしば良い結果を出し ます。



GIF アニメーションを挿入するために、(1) をクリックしてください。

オリジナルイメージの比率を保ちたい場合、もしくは画像はマトリックスにフィットするために引っ張られても構わない場合、(2)をクリックしてください。

Video

注:このエフェクトは、フィクスチャーの選択に適用することができません。このエフェクトは、RECT に適用されなけれ ばなりません。これらの詳細については、「Rect」のトピックをご覧ください。

ビデオは、マトリックスの上に挿入することができます。より多くのフィクスチャーを持っていると、高い解像度とより良いものは、より高く解釈されます。あまり細部のない、単純なビデオを使うことがしばしば良い結果を出します。



AVI ビデオを挿入するために、(1) をクリックしてください。オリジナルイメージの 比率を保ちたい場合、もしくは画像はマトリックスにフィットするために引っ張ら れても構わない場合、(2) をクリックしてください。



テキスト

注:このエフェクトは、フィクスチャーの選択に適用することができません。このエフェクトは、RECT に適用されなけれ ばなりません。これらの詳細については、「Rect」のトピックをご覧ください。

テキストツールで、マトリックスの上へテキストを付け加えることができます。

- テキストを(1)から入力して、フォントを修正するために、Tアイコン(2)をクリックしてください。
- 入力したテキスト見るため、プレイ (3) をクリックしてください。
- (4)の箇所で、垂直と水平のオフセットプロパティで、テキストの位置を調整してください。
- スクロールするテキストであれば、(5) で方向を選んでください。
- スクロールスピードを(6)で変えることができます。
- テキストと背景色を(7)で変えてください。

Tex	d X
T₂ ≪ Ù₃	
Enter your text 1 Horizontal offset 0 4 • O • • • O • • • O • • • O • • O • • O • • O • • O • • O • • O • • O • • O • • O • • O • • O • • O • • O • • O • • • O • • • O • • • O • • • • O • • • • • O •	Image: Control of the second secon



カラーマネージャー

注:このエフェクトは、フィクスチャーの選択に適用することができません。このエフェクトは、RECT に適用されなければなりません。これらの詳細については、「Rect」のトピックをご覧ください。

カラーマネージャーによって、マトリックス上へ簡単に描くことができます。エフェクトは、色相環を選んで、鉛筆ツールを クリックすることによって、マトリックスの上に描くことができるようになります。カラーマネージャーは、標準的なペイントソ フトウェアパッケージと類似した操作で、塗りつぶし、線を描く、正方形を描く、イメージを挿入することができます。



イメージは、(1)のマトリックスのまわりのボタンで動かすことができます。

-	~	
#	Fade Time	Hold Time
1	00m00s002	00m01s00
2	00muusu0	00m01s00
3	00m00s00	00m01s00
4	00m00s00	00m01s00
5	00m00s00	00m01s00
6	00m00s00	00m01s00
7	00m00s00	00m01s00

アニメーションを作成したいならば、いくつかのイメージを保存する ことができます。

- ステップは(1)で作成できます。
- ステップは(2)でフェードすることができます
- ステップ間の時間は(3)で変更できます。



EasyTime フェージング

エフェクトフェージング

フェージングは、エフェクトを異なる時間に、異なるフィクスチャーに適用することができる強力な特徴を持っています。 それは、ランダムな動きに見えるエフェクト、動作とグラデーションスイープ、追跡、対称形のエフェクト、その他たくさん のエフェクトを作成するのに用いることができます。フェージングは、各フィクスチャーに対するエフェクトを相殺するか、 遅らせることによって、エフェクトを段階的に実行することで機能します。フェージングは、ブロックの長さ0%から 100%の間でセットすることができます。

以下のイメージの左側は、「青-白-青」 に変化するグラデーションエフェクトを示しています。中央のイメージは、2% のフェージングになっている事以外は、全く同じエフェクトです。右のイメージは、25%になっていて、それは各々25% 後方へ押しやられるという意味になります。



フェージングの遅れ

EasyTime も、2 つのエフェクトブロック間でフェーズすることができます。それは、[Phasing Delay] と呼ばれます。 このタイプのエフェクトは、エフェクトフェージングとは少し違った働きをします。オフセットを適用する代わりに、それは各 ブロックの終わりに休止を加えます。例えば、グラデーションの作成、または動作のスイープをするなど、ループにならな いシーケンスにフェージングを加えたい場合に、これは大いに役に立ちます。

下記の例で、左のイメージは、フェードの付いた2つのコンスタントレベルブロックが表示されています。右の上のイメージは、フェージングの遅れが設定されている以外は、全く同じシーケンスを示しています。各ブロックの終わりに加えられた「待ち時間」を確認してください。

U	Fixed level (I=1)	Fade		Final Invol (H1)		Fixed level (I=1)	-	Taol .	U	Fined level (I+1)		
11	Fixed level (I+2)	Fade		Freidlavel (PS)	1	Fixed level (I=2)	22	Fede	10	Fixed level (Fi2)	- L.	3
11	Fixed level (1=3)	Tade	U	Constant (192)	.0	Fixed level (1-3)	N.	(Tate	U	Fired level (1+3)		eil -
U	Fixed level (I=4)	Tade		(Prof. wellow)	1	Fixed level (m4)	Wet	12020		Presid family civily	E	1
U	Fixed level (1=5)	Tada		Real writes	8	Fixed level (1=5)	Wat	() so	U	(Destination)		Watt
11	Fixed level (ind)	Test .		(The line)	U	Fixed level (I+t)	mart	E.C.	U	First tever (in		Test.
U	Fixed lavel (197)	. <u>De</u>		Fire (North (1977)		Fixed level (1=7)	West	Fade		(Red here)	n.	1996
U	Fixed level (init)		10	Rentmetters	1	Fixed level (HB)	Weit	F.10		E Final Isla	040)	
U	Final level (HR)	leer -		Print Paper (1925		Fixed level (I=5)	Wait	Tacks		D Finite	1000	
11	Fixed level (H10)	line (rese		(filed level (in 15)	11	Fload level (+10)	Watt	Fele		La Constanti	el li=10)	



ボタンフェージング

シーン、またはスイッチのフェージングダイヤルを使用することによって、リアルタイムでフェージングを導入することができます。これを行うには、スイッチを [shift+右クリック] し、[Show faders: Phasing] を選択します。

そして、フェージングダイヤルを [shift+右クリック] し、オプションを選択することで、フェージングカーブを修正すること ができます。

- [Linear] フェージングは、各フィクスチャーの間で同等のオフセットをし、通常の働きをします。
- [Square root X, Square X, Cube X, Cube root X] 各フィクスチャーの間で異なるオフセット が適用されます。それによって、同等ではないグラデーションと速度を変えるエフェクトを作ります。
- [Delay the beginning of sequences] 適用されているオフセットの代わりに、「遅れ」はシーケン スの初めに適用されます。フェージングを適用したいならば、これは大いに役に立ちますが、ボタンが最 初に押されるとき、すべてのフィクスチャーが同じ値でスタートすることを望むでしょう。

Switch Color Effe	Duplicate Rename Delete Settings Show faders : Dimr Show faders : Sper Show faders : Phase	ner ed sing			×
	Phasing	•	1	Linear	
	Link to console Link to keyboard	•	()25	Square root X Square X Cube X Cube root X Delay the begining of se	equences

フィクスチャーオーダー

デフォルトで、フェージングすることは彼らの DMX アドレスによって EasyTime で使われているフィクスチャーに適用されます。カスタムメイドのフィクスチャーオーダーをつくることは可能です。フィクスチャーが DMX アドレス順で設置されていなければ、これは大いに役に立ちます。

フィクスチャーオーダーウインドウは、エフェクトエディタウインドウから、またはページをクリックして、[Fixture Order] を 選ぶことでアクセスできます。



以下の図をご覧ください。新しいフィクスチャーオーダーは、(1)で作成できます。フィクスチャーオーダーをつくるためには、(2)のレコードをクリックしてください。それから、希望の順序でフィクスチャーをクリックしてください。

一旦フィクスチャーオーダーを作成すると、その順序は(3)のリストで表示されます。

- 順序を変更するには、フィクスチャーをドラッグします。
- [ctrl] をホールドして複数選択をし、フィクスチャーのグループを作るために(4) をクリックします。(対 称形のエフェクトを作ることに役立ちます。)
- バーチャルフィクスチャーを加えるために(5)をクリックして下さい。(中央にスペースのあるライン上の照明器具があり、フィクスチャーがそのスペースにあるかのように動くエフェクトをプレイしたい場合に役に立ちます。)

Fature orde	r 🚺 🖬 🖒 O	Fotures	D . 0 99
.eft to right			2
light to left			
	5 4		
Source factures	Included fatures 🏾 🐺 🔝 😣		
There are no tems to show.	1 Merge fodures		
	D 2 Merge fixtures		
	3 Merge fixtures		
	4 S RGB 9 8 Beam 1		
	5 RGB 3 Beam 1		
	6 RGB 8 Beam 1		
	FRG8 4		

フィクスチャーオーダーをボタンフェージングダイヤルに適用したいならば、これは以下の例のようなボタンセッティングの General タブ内で選ぶことができます。

	Show faders	
Speed		
Force this function	n to work on all channels.	
Dimmer		
Force this function	n to work on all channels.	
Size		
Phasing		
Force this function	n to work on all channels.	
Fixture order	Left to right	\$

フィクスチャーの扱い

フィクスチャーを選ぶ

ライブとプログラミングをコントロールするとき、複数のフィクスチャーを素早く選択しグループ化することができます。フィク スチャーグループは、フィクスチャーウインドウの中で編集することができます。

- 1. フィクスチャーは、ここをクリックしドラッグすることによって動かすことができます。
- 2. 複数のフィクスチャーを選ぶためには、[ctrl]を押したまま選択してください。ここをクリックすると複数選択が自動で選択できます。
- 3. デフォルトで、各フィクスチャーのイメージは、テキストと共に示されます。ここをクリックするとテキストは、 現在選ばれているゴボ、またはアイリスに変更できます。
- 4. 大量のフィクスチャーを使うとき、各フィクスチャーを動かすのは時間がかかります。ここをクリックすると、シェイプにフィクスチャーを入れて一度に動かすことができます。
- 5. 異なるフィクスチャー表示は、選ばれたページに従がって現れます。選ばれたページに関係なく、常にマ スターページ上のフィクスチャーを表示すためには、ここをクリックして選択してください。





グループフィクスチャー

グループで使いたいフィクスチャーを選んでください。それから、新しいグループを +で作成してください。右クリックで編 集、削除、名前の変更ができます。

=	_	1, 3, 5
		2, 4, 6
	1	••
	шÌ	Rename
	Q	Update
	0	Delete
		Link to MIDI controller
		Link to keyboard

背景

フィクスチャーウインドウの背景を選ぶには、右クリックして [Background Image Settings] を選択して下さい。 イメージはインポートするか、3D ビジュアライザーからコピーすることができます。背景画像のサイズを変えるためには、 フェーダーを使ってください。



Rect

Rect は Sunlite Suite 2 のとても強力で非常に使いやすいツールです。EasyTime を使いエフェクトを適用する とき、選ばれたフィクスチャーに適用するか、または Rect に適用することができます。Rect とは、シーケンスがプレイさ れるバーチャルゾーンです。例として、複数の Rect を使っている異なるポジションで、同じ LED マトリックスの複数の シーケンスをプレイしてみてください。



Rect は、ボタンエディタのフィクスチャーウイン ドウの中にある [Groups Rect] で作成で きます。



では、Rectの上へエフェクトを適用します。新しいトラックをつくるために、タイム ラインの上にRectをドラッグします。これで、通常の方法でタイムラインのの上 にエフェクトをドラッグすることができます。



これで、希望するだけの Rect を作成するこ とができます。

(1)の箇所で、大きさの変更や、移動する ことができます。
Sunlite Suite 2



Rect レイヤー

Rect タイムラインにレイヤーを追加するには、右クリックして [Add new timeline] を選択します。

レイヤーの透明度は、レイヤーを右クリックして [Opacity] を選択することで、修正することができます。透明度を変 えることに加えて、マスクもエリアに加えることができます。たとえば、レイヤーのすべての黒いエリアを透明にしたい場 合、右側にあるフェーダーを使い、透明度を調整してください。





グループを使ったライブコントロール

グループを使ったライブコントロール

シーンとスイッチが選ばれているとき、ページ内の全フィクスチャーはボタンプレスに応じます。グループのウインドウを使う ことで、フィクスチャーグループごとの独立したコントロールが可能です。

[REC] をクリックし、コントロールしたいフィクスチャーを選びます。そしてシーンとスイッチを動かすと、選ばれたフィクス チャーだけが変わります。もう一度、すべてのフィクスチャーをコントロールしたいときは、[REC] をクリックしてください。 [AUTO] ボタンを選ぶことで、各ボタンプレスの後に自動で解除されます。



フィクスチャーがライブでコントロールされるとき、右側に 一時的なプリセットが現れます。これらの一時的なプリ セットで、フィクスチャーを追加したり削除したりできま す。

これらは、新しい選択をして [+++] を押すことによっ て、もしくは [---] ボタンを押すことによって完成しま す。一時的なプリセットを削除するには、[Reset] を クリックしてください。全てのライブプリセットをクリアにす るには、[X] をクリックしてください。

ボタンに埋められます



選択は、一時的にボタン内に保存することができます。そのため、その 特定のボタンが選ばれるたびに、グループのウインドウの中で選ばれたこ とに関係なく、それはフィクスチャーの特定の選択に適用されるだけで す。警告シンボルは、それがあてはまるだけである点に注意するために、 スイッチの角に表示され、その特定のフィクスチャーのためにプリセットしま す。これを無効にするには、[Reset] をクリックしてください。



高度なポジショニング

高度なポジショニング

Sunlite Suite 2 では、たくさんのフィクスチャーを配置する方法を提供しています。ここに 16 のムービングヘッドがあ ります。フィクスチャーポジショニングウィザードを開くために、「杖」アイコンをクリックしてください。そして、右の上のマトリ ックスアイコンを選び、マトリックスエディタを開いてください。





マトリックスの寸法を変更し、マトリックス内でフィクスチャーを 再び整理するために、[Advanced Positioning] をクリック してください。



フィクスチャーをドラッグすることで、マトリックス内のフィクスチャーの位置を変更 してください。たとえば、右から左にフィクスチャーが配置される命令、またはトッ プを下部に変更することなども可能です。

たとえば、2×2 のマトリックス(12 の DMX アドレス)に配置される 4RGB 装置から成る 1 つのフィクスチャーを持っていると想像してください。場合によっ ては、1 つのフィクスチャーとして、これらの 4 つのフィクスチャーをまとめて扱いた いかもしれません。この場合、あなたは主要なマトリックスを準備することができ ます。プライマリマトリックスを選んで、必要に応じてフィクスチャー位置をドラッグ してください。



高度なパッチング

高度なパッチング

Sunlite Suite 2 には、多くの高度なパッチング能力が備わっています。これらは、ページセッティングウインドウ内の パッチタブで見つけることができます。

チャンネルの部分は、パッチエリアでクリックすることで修正することができます。

_	Settings		_
General 😞	Fixtures		00
	Universe 1		
General	name	Patch	<u> </u>
Fixture 😒	MOVING HEAD 1 _GENERICMOVING HEAD.SSL2	Patch	
	1 - X - 0 presets	†	🗣 🗌 🏟 🕘
Patch	2 - Y - 0 presets	Ŷ	🔶 📄 🛉 📦
~	3 - µX - 0 presets	†	🔶 🗌 🏟 💩
Group	4 - µY - 0 presets	†	🔶 🛉 🛉 🕹
-	5 - Cyan - 0 presets	1	- + + + -
	6 - Magenta - 0 presets	†	+ + -
Other 😵	7 - Yellow - 0 presets	†	• • • •
and Comments	8 - Iris - 3 presets	Ý	- + + + -
Compress	9 - Zoom - 1 presets	1 -	
A Lock	10 - Dimmer - 3 presets	Ý	* * * *
LUCK	11 - Color - 10 presets	+ -b	
	12 - Gobo - 10 presets		
	13 - RotGobo - 3 presets	†	
	14 - Shutter - 4 presets	†	
	15 - Gobo 2 - 9 presets	†	
	16 - RotGobo 2 - 3 presets	†	e e e
			OK Cance

	Dimm	her	Chica o
Channel	Universe	Minimum	Maximum 6

新しいパッチを準備するために、ここをクリッ クしてください。

出力チャンネルとユニバースは左に配置さ れています。

Output	Amplitude
Address 10 🛊 DMX universe 1	Min 255

そして左の図の箇所で、最小/最大振幅はチャン ネル値を縮小/拡大することができます。最小値 0から最小値 255までにセットすることができ、そ れはチャンネルを逆にすることを意味します。

変わったフィクスチャー、例えば、チャンネルが0の とき、ディマーが100%になるようなフィクスチャー を使うとき、これは役に立ちます。

フィクスチャーの最も高いパンとティルト値を制限することが可能です。これは、部屋の角などに設置されたフィクスチャ ーで、壁に投射したくない時などに役に立ちます。パレットでプログラムされない、シーケンスを動かしているフィクスチャ ーを調整するのにも用いられます。

- パンティルトダイアログは(1)をクリックするとで開きます。
- フィクスチャーを選択し、それから右で正方形のサイズを調節します。
- ターゲットを使い、その部屋の周りでフィクスチャーを動かしてください。赤い線の箇所で、正方形の大き さを変更するのを助けます。
- [List View] のティックを外すことでフィクスチャーを視覚的に見ることができます。
- [Solo] ラジオボタンをチェックすることで、このダイアログを使って、各照明がフィクスチャーウインドウの 中に正しく配置されているかどうかを効果的に調べることができます。

8			Fixtu	ires	¥ • ×
	verse 1		Pan Tit	×	÷ 🎱
List view					
Name	Inv Pan	Inv Tilt	Swap X and Y		
MOVING HEAD 1		D			
MOVING HEAD 2	E.	C			
MOVING HEAD 3			—		
MOVING HEAD 4			Ē		
					0
					•
					•
					•
				Anderster and a second and a second and a second as	•
2011		and the second second			
) Solo, only selected	fixtures will	light up		1	
) Show the light bear	m			OK Cancel	•
					P P

DMX インターフェースとユニバース

Sunlite Suite 2 は、複数のユニバースとインターフェースをサポートします。ユニバースとインターフェースは、スタートのパラメータを出力タブ内で修正することができます。ソフトウェアは、デフォルトで自動的にインターフェースを選択するように設定されています。手動でこれを設定するには、[auto detection] (自動発見)のチェックをはずしてください。各製品は、(1) で選ぶことができます。

いくつかのインターフェースは、3 つのユニバースを持っています。ソフトウェア内の各ユニバースは、インターフェース出力の1 つにパッチすることができます。また、ショーを DMX デスク(2)から起動できるように、DMX 出力ユニバースはDMX 入力ユニバースと交換することができます。

もし、Sunlite Suite 2 First Class インターフェースを繋いでいるのであれば、お使いのコンピュータで、Sunlite Easy Stand Alone IP インターフェース、Sunlite STICK、または、アートネットプロトコルを通してイーサネットソケットを用いたインターフェースを出力することもできます。ドラッグすることで、インターフェースの順序を変えることができます。スクリーンからドラッグしたまま引っぱり出すことによって、インターフェースを削除することができます。

_	Starting parameters	×
General 😞	Auto detection	
General Hardware	Output univers 1 2 \$ Output univers 2 \$ Output univers 3 \$	USB Suite2 1 + Hard detection order + Auto detection
Output MIDI setup	Output univers 1 🛊 Output univers 2 🛊	USB Suite2 Hard detection order Auto detection
Pages 😵	@16	Not define 🛊 🔻
		OK Annuler

ArtNet

もし Economy、または First Class インターフェースを繋いでいるならば、ネットワークで DMX を送るプロトコルを 使って、通常のコンピュータイーサネットソケットから、さらなるユニバースを出力することができます。このプロトコルは、 ArtNet と呼ばれています。ほとんどの場合、各フィクスチャーは ArtNet プロトコルを読み込むことができません。なの で、それを DMX コンバーターで ArtNet から DMX に変えなければなりません。これらは、通常いくつかのユニバース を変えることができます。私たちは、1 つのユニバースコンバーターと SLESA-IP1 インターフェースを提供することがで きます。

ArtNet の設定:

- 1. お使いのコンピュータをイーサネットケーブルでルータに接続してください。
- 2. ArtNet は、IP アドレス 2.x.x.x の範囲で動くので、コンピュータイーサネットアダプターとルータがこの アドレス範囲内に設定されていることを確認してください。サブネットマスクは、255.0.0.0 です。
- 3. あなたのルータに、お使いの照明器具、または ArtNet DMX コンバータを接続してください。
- 4. USB DMX インターフェースをお使いのコンピュータに接続してください。
- 5. Sunlite Suite2を開いて、ソフトウェア初期設定の中の出力ハードウェアタブへ移動してください。
- 6. [auto detection] の選択解除をし、コンボボックスで ArtNet を選択して下さい。
- 7. 左のコンボボックスから Sunlite Suite 2 を、右から ArtNet ユニバースを選んでください。
- 8. もし、ArtNet-DMX コンバータで複数の ArtNet ユニバースを使っているならば、コンバータに入って 来る ArtNet ユニバースと出て行く DMX ユニバースと合わせることを忘れないでください。

以下の Suite2 インターフェースは、ArtNet と互換性があります:

- Suite2-EC 2 universes
- Suite2-FC 4 universes
- Suite2-FC+ 40 universes

たとえ使っていなくても、必ず Suite2 インターフェースをリストに付け加えてください。さもなければ、ソフトウェアはデバ イスを開けません。そして、ArtNet ユニバースを開くことができません。



パッチをプリントする

ご自身のショー、それらのポジション、DMX アドレスで使われるすべてのフィクスチャーのリストを印刷することができます。これは、DMX アドレスをフィクスチャーに設定する時に便利な機能で、クライアントや器材レンタル会社に送ることができます。

		Button						
Open/Save show Lock				0				8
Software preference	ces	Pages	Fixtures	Cycle	level	Console	Fade	Favorites
Print and print pre	view 🕨	Pa	atch	•	1	Print		
Close		Console >			Print preview			
		Pr	int setup.					-
REC AUTO Live	Embedded i	nside th	e button		đ.			
		Fixtur	es					1
		ine r we						0

外付けデバイスの制御と起動

キーボード

ボタンは、コンピュータキーボードから起動することができます。キーボードトリガーを割り当てるために、ボタンを [shift+right] クリックして、[Link to Keyboard] を選びます。



そして、引き金として使いたいキーを打ってください。そのトリガーを [Flash Trigger] にセットするため、(1) をクリッ クしてください。そのキーを押すとき、ボタンは作動し、キーから放すと、ボタンは解除されます。

	Link to keyboard	×
Press	a keybord key to setup the b	utton trigger key.



日にちと時間

日付と時間をセットして、ボタンを起動させることができます。ボタンを選んで、ボタンセッティングを開いてください。 Time タブ(1)を選んでください。3つのカレンダー表示が、(2)から選べます。

ダブルクリックで、タイムトリガーを設定します。

	Button Settings		" Co	lor Red-1	*					e ×
General 🔕		1 7	31	ALL						
m			15	16	17	18	19	20	21	
General										
	MTWTFSS	9:00								
Tringer	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	10:00	-			-				
mgger •	15 16 17 18 19 20 21	11:00								
Trigger	22 23 24 25 26 27 28	12 pm								
		1:00	-					-	-	- H
	March 2010	2:00				-				
EasySh	MTWTFSS	3:00								
	1 2 3 4 5 6 7	4:00								
Vide	15 16 17 18 19 20 21	5:00	-				-	-	-	
	22 23 24 25 26 27 28	6:00								
Button	29 30 31 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	7:00						1		
	Today None	8:00								
Scene		9:00	-		1	-		_		-Ш.
		10:00								
Switch	ļ									
Cycle								ОК	Canc	el
V 0,000							Ļ)	

シーンは、サンライズとサンセットで起動できます。カスタムメイドの場所は、(1) でクリックすることで割り当てることが できます。そして、サンライズとサンセットの時間は自動的に計算されます。サンライズやサンセット時間と比較してトリ ガー時間は、(2) で割り当てることができます。たとえば以下の図では、シーンはサンライズの4時間後に停止する という設定ができました。

	Appointment and Event details	×
Name:		
Start time:	16/02/2010 11:00:00 All day event	
Sun trigger:	Sunrise 🛊 🗆 - 🗵:00:00 2 📮 🖓 1	
Effective star	t date time : Tuesday, 16 February 2010, 10h58m00	
End time:	16/02/2010 + 12:00:00 +	
Sun trigger:	Not used 🛊 🗆 - 00:00:00 📄 💈	

繰り返されているイベントは、毎日/毎週/毎月/毎年のサイクルでトリガーすることができます。2 つの日付の間で再 発範囲を準備することができます。たとえば、夏の間は毎土曜日の日没にボタンを起動したい、などに対応できま す。

	Appointment recurrence X
- Appointment re	ecurrence
Start time:	11+00 \$
Sun trigger;	Sunset 🗘 . 00:00:00 🗘 ?
Effective start	date time : Tuesday, 16 February 2010, 17h11m00
End time:	12:00 \$
Sun trigger:	Not used 🗘 🗇 - 00:00:00 🦳 🖓
Duration:	1 hour 🗘
-Recurrence pa	ittern
O Daily	Recur every 1 Week(s) on
⊙ Weekły	Monday Tuesday Wednesday Thursday
() Monthly	
O Yearly	
-Range of recur	
Start time: 🤇	16/05/2010 O Fod after 10 occurences
	⊙ End by 16/09/2010
	OK Cancel Remove recurrence

トリガーボタンが呼ばれるたびに、ボタンを作動させるか、動作の停止をするか、ON/OFF に切り替えるかなどを設定 することができます。



コンソール(MIDI、DMX、EasyRemote、ジョ イスティック)

コンソールは、フェーダー、ボタン、ダイヤル、色相環、XY グリッドとより多くの機能からなるバーチャルスクリーンです。コ ンソールは、Suite 2 がいろいろな装置(例えば MIDI コントローラ、DMX コントローラ、Joystick、または EasyRemote が動いているスマートフォンやタブレット)からコントロールされるのを許可する仮想の出入口です。



予め作られているコンソールをロードするか、コンソ ールエディタを使用して自身の MIDI または DMX コントローラのイメージをつくることができます。

タッチスクリーンで操作できるカスタマイズされたレイ アウトを設計したり、EasyRemoteの iPhone/iPad/Android アプリを使うこともできま す。自身のコンソールを設計することに関する詳細 は、コンソールエディタのトピックを見てください。

もし MIDI を使っているならば、ソフトウェアは最初に、どの MIDI ポートから読むべきか話しておく必要があります。これは、ソフトウェア初期設定の中でセットすることができます。

	Software preferences X
General 🛞 General Hardware 🛞	Software preferences × MIDI setup MIDI input MIDI OUT MIDI TIME CODE IN MIDI TIME CODE OU MIDI device Receive from all MIDI devices
Video	MIDI OK Cancel

DMX コントローラでコンソールを使うために、必ず DMX 入力ユニバースがインターフェースの設定内で割り当てたことを確認してください。

_		Software prefer	rences		the second s
General	Auto det	ection			USB/Ethernet Suite2 FC 🛔
£23	DMX2	Universe (output) 2	÷		Hardware detection order \$
Hardware 📚	DMX3	Universe (input) 1	\$		Auto detection
Output hardware				418	No interface \$
With setup					

iPhone、iPad、Android デバイスからコンソールをコントロールするならば:

- アップル App Store または Google Play からの EasyRemote アプリをダウンロードします。
- スマートフォン/タブレットが Suite 2 を動かしているコンピュータと同じ WiFi ネットワークに接続している ことを確認します。
- アプリをスタートしてください。
- 接続が成功し、コンソールをソフトウェアでロードできたら、Suite 2 がメニューでは、Easy Remote が UDP ポート 4003 を使っているのを見ることができます。

ファイアウォールがあるならば、必ずこのポートがブロックされないことを確認してください。

iPad ≑ Refresh	14:36 I controller available.	∞∞ = >
	Sunite Suite2	
	192108.1.10414003	
	F	

MIDI コントロールをコンソールへマッピング

新しいコンソールプリセットを作製するため、(1)を右クリック、そして (2)をクリックし、コントローラをロードします。もし コントローラがリストされない場合、コンソールエディタで自身のコンソールを作成するか、それらの規制を類似したコン ソールにマップする必要があります。



EasyRemote コンソールは自動的にマッピングされますが、MIDIやDMXコンソールはマッピングを行う必要があります。ほとんどの予め作られたコンソールはマッピングされていますが、ある状況下においては、自身で各ボタン/ダイヤル/フェーダーをソフトウエアのコントローラーでマッピングする必要があります。

- 1. コントローラ2 に連結したいボタンを右クリックしてください。
- 2. セットアップタブを選んでください。
- 3. 自身でパラメータを入れるか、もしくは MIDI コントローラを使っているなら [Auto Setup MIDI] を 選び、その MIDI コントローラと対応するフェーダー/ダイヤル/ボタンを動かしてください。

	unon	E de a		100
	asn mode	Faise		
	roperties			
	ata Midi data		Auto setup MIDI	Dece
	Feedback control	True	Auto actup mibi	NC SC
	Feedback when recieved control data	False		
	Command	33 - Modulation LSB		
	Channel	1 - Channel		
	Status	176 - Status		1
Ξ	DMX data			
	Universe	Not assigned		
	Channel	Not assigned		
_				

各命令に対応するフェーダーは、(1) でクリックすると見ることができます。すべてのリンクが見えているとき、コンソール はとても混雑して見えます。なので (2) の [Solo] の箇所で、選んだコントロールのみを表示させます。



命令を割り当てること

コンソールのボタンに、Suite に2つの命令を割り当てます:

- 1. 希望のシーンを [Shift+右クリック] します。
- 2. [Link to Console] を選択します。
- 3. 希望するアクションを選んでください。(ボタンを作動させる/ボタンのディマーを変更/その他)
- 4. [Click on the Console Window] を選択し、コンソールウインドウ内の関連したボタンを選びま す。もし MIDI コントローラが接続されている場合、コントローラの関連したフェーダー/ボタンを動かし てください。



Law to with controller	
Waiting for a MIDI command	
Click on the console window	Cancel
Do you want to compute avietin	og command

コントローラの1つのコマンドは、ソフトウェア内のいろいろな異なる命令を起動させるのに用いることができます。たと えばある1つのダイヤルに、いくつかの動作ボタンの速度を自動でコントロールするよう割り当てることができます。

コマンドは、コンソールの関連したボタンを右クリックすることで編集することができます。以下の図をご覧ください。赤い 円の箇所をクリックすることで、最低値/最大値をセットし、コマンドを起動することができます。下記の例では、入力 値が47 に達する時、シーケンスが最大速度なります。

		MIDI	Control 06 -	Preset 1 >
Live (6)	Edition (0)	General (0)	MIDI setup	
		Comm	and	
Name			infos	\smile
Button SPE	ED function		Page : "MOVI	NG HEAD" - "@@@Circle phasing" - Linea
Button SPE	ED function		Page : "MOVI	NG HEAD" - "@@@Circle phasing" - Linea
Button SPE	ED function		Page : "MOVI	NG HEAD" - "@@@Circle" - Linear 0-255
Button SPE	ED function		Page : "MOVI	NG HEAD" - "@@@Curve phasing" - Line
Button SPE	ED function		Page : "MOVI	NG HEAD" - "@@@PanMove" - Linear 0-2
Button SPE	ED function		Page : "MOVI	NG HEAD" - "@@@TitMove" - Linear 0-255
			Close	

Command mode action	
⊙ Linear	
O Trigger level	
Trigger in active level	
O None	() None
O On/Off	O On/Off
OOn	OOn
Ooff	Ooff
0	
Page	
Page Page name	MOVING HEAD
Page Page name Selected page	MOVING HEAD
Page Page name Selected page Button	MOVING HEAD
Page Page name Selected page Button Button name	MOVING HEAD
Page Page name Selected page Button Button name Selected button	MOVING HEAD
Page Page name Selected page Button Button name Selected button	MOVING HEAD

色相環、もしくはパン/ティルトグリッドを割り当てます:

- コンソール上で色相環、またはグリッドを右クリックしてください。
- [General] タブをクリックします。
- 右上の星印をクリックします。
- [Others] へ行き => [color mixing control command] または [pan/tilt control command]
- ・ 色相環やグリッドは、ページとボタン名を選ぶことで、ボタンにマッピングすることができます。必ず、そのディマープロパティが、ボタンエディタ内の適したチャンネルに割り当てられていることを確認してください。あるいは、直接コンポーネントをフィクスチャーグループにマッピングすることができます。コンソールは、ソフトウェアのグラフィカルインタフェースの部分をコントロールするのに用いることもできます。これらのコマンドは、[Edit] タブで見つけることができます。

DMX

Sunlite Suite 2 に搭載しているほぼすべての機能は、ほとんどの DMX コントローラでコントロールすることができます。 自身の DMX コントローラのイメージを作成するには、 コンソールエディタを使用します。 詳細は「コンソールエディタ」 のトピックをご覧ください。 コントローラは、 コンソールウインドウの中で見つけることができます。

必ず Software 初期設定の中で DMX 入力を設定してください。詳細は「Multiple Universes 複数のユニバース」のトピックをご覧ください。

	lash mode	Fales		100
E P	roperties	1 disc		-
	ata			
	Midi data		Auto setup MIDI	Reset
	Feedback control	True		-
	Feedback when recieved control data	False		
	Command	33 - Modulation LSB		
	Channel	1 - Channel		
	Status	176 - Status		-
Ξ] DMX data			
	Universe	Not assigned		
	Channel	Not assigned		

ー旦コンソールを作成したら、各制御はコン ソール上にマッピングしなければなりません。

マッピングするには、コンソール制御を右クリックし、それから [DMX input universe and channel] を選択します。

一旦 DMX コントローラがそのコンソールにマッピングされたら、コントローラのフェーダー、ダイヤル、ボタンなど、ほとんど どんなソフトウェア機能にでもマッピングすることができます。その詳細は「コンソール」のトピックをご覧下さい。

ダイレクト DMX 入力パッチ



DMX 入力チャネルは、ボタンエディタの範囲 内でフィクスチャーチャンネルに直接割り当て ることもできます。DMX 入力パネルを開くた め、(1) をクリックしてください。そして、フィクス チャーチャンネル上に希望の DMX 入力チャ ネルをドラッグしてください。

89

ジョイスティック

パンやティルトグリッドをジョイスティックでコントロールすることができます。それはコンソール使って準備します。

- XY グリッドでコンソールを作成するか、既存のコンソール [10 buttons, color, Pan Tilt] もしくは [EasyRemote 2] をロードします。
- コンソールを、XY ゾーン、または一群の照明器具とペアにします。(これらの詳細は、「コンソール」の トピックをご覧下さい。)
- グリッドを右クリックし、[Console Setup] タブをまたクリックします。

以下のオプションが利用できます:

- [Pan]: ジョイスティックオプションを XY グリッドのパンプロパティに設定してください。
- [Tilt]: ジョイスティックオプションを XY グリッドのティルトプロパティに設定してください。
- [Enable]: ジョイスティックにグリッドを制御させておいてください。
- [Joystick index]: もしいくつかのジョイスティックが作成してある場合、選ばれたグリッド内でどのジョ イスティックを使うべきかについて選択できます。
- [Axe or rotation type]: グリッドのパン/ティルトをコントロールするために、どのジョイスティックのプロパティを使うか選択します。ここでリストされるオプションは、接続されているジョイスティックに依存します。通常は、パンにX、ティルトにYを設定します。
- [Button to activate function]:制御の起動のため、押されたままにするジョイスティックボタンを ここで選ぶことができます。
- [Direction button to activate function]: もしお使いのジョイスティックに方向ボタンが搭載されているなら、ここで選ぶことができます。
- [Values]: もし、その制御の起動に方向ボタンを選ぶのであれば、どの方向に設定するのかをここで 選んでください。

E Da	a		
	- Bon		
	Fail	True	
	Invetick index	Invetick #1	
	Axe or rotation type	X #1 Movement	÷
	Button for activate function	Button #1	
	Direction button for activate function	Not assigned	-
	Values	Direction button 0°	
	a Tilt		
	Enable	True	
	Joystick index	Joystick #1	-
	Axe or rotation type	X #1 Movement	-
	Button for activate function	Not assigned	
	Direction button for activate function	Not assigned	-
	Values	Direction button 0°	
Butto	n for activate function		
	d	ose	



インターフェースのポート

すべての Suite2 インターフェースは、後部に 8 つのドライコンタクトポートが付いています。



このソケットは、HE10 インターフェースポートソケットです。8 台のボタンタッチパッドを、このソケットに挿入することがで きます。それらは 8 本のトリガーピンとグラウンドピンをブリッジすることで働きます。



8 つのポートをバイナリで結合することで、最高 255 のボタンを繋ぐことができます。たとえば、ポート 1、2、3 がグラウ ンドピンに接続しているならば、これはアドレス 7 を起動させます。

ドライコンタクトスイッチからポートを結合する1つの方法は、スイッチとポートの間にダイオードを挿入することです。小 さな信号のためのジェネリック目的のダイオードが、1n4148のように使われます。



これで、ポート接続は準備されました。それらはシーンセッティングの [Trigger] タブ内で、シーンを起動するよう割り 当てることができます。もしバイナリでポートをアドレス指定しているならば、 [Port 8] の代わりに、必ず、たとえば [Address 8] などを選ぶようにしてください。インターフェースに取り付けられる前/次のボタンから、ポートトリガーを 設定することもできます。

	Button Settings	*@@@Center*	_
General 🔗		Input ports	
General	Trinner key	Link to keyboard	
	□ Flash mode		
Trigger 🙁			
Trigger		Static	-
Time	Input ports	Address 8	
EasyShow			
Multimedia	Flash mode		
20			
Button			
Scene			
Cuidab			
Swach			
Cycle			24
		OK	Cancel

MIDI タイム コード(MTC)

MIDI タイム コード(MTC)は、同期目的のためにつくられる一種の MIDI メッセージです。1 つのサイクルを外 部デバイス(CDプレーヤー、3rd パーティのビデオとサウンドのソフトウェア、SMPTE ジェネレーターのようなもの)と 同期させるために、MIDI タイム コードを使うことができます。

MIDI タイムコードを使用するために、最初に、MIDI インターフェースがお使いのコンピュータに接続してあることを確 認してください。 [General] 設定へ行き、 [MIDI setup] タブを選んでください。 そしてタイムコードの受け取り/送 信をしたいデバイスを選んでください。

	Starting p	arameters	×
General 🔕		MIDI setup	
General		MIDI input Midi out Midi time code in	Midi time code out
1		Midi device	
		Profire 2626 MIDI	
Hardware Content for the second sec	MIDI		OK Annuler

一旦、MIDI タイムコードデバイスを繋いだら、[IN] ボタンをクリックしてタイムコード信号の受け取りを始めてください。 い。サイクルがプレイしている間、もう1つのデバイスにタイムコードを送信するには、[OUT] ボタンを選んでください。

C MOVING HE	AD : Cycle									×
					Curren 000m	t time 00s60				
All @@@	Gobo 2 Color	Scene								
50×0	0000	2							On a	15
@@@@Circle p	hasing 🕤	Co	lor Green206) 🔼 @	@@Cent	er 9				
	Gobo	2 4BeamColo	1			- <u>6</u>				
			Color W	/hite 🔍						
			1	1						
8111111111111111							****			
0s50 3	1s00 1s50	2s00 2	s50 3s00	3s50	4s00	4s50	5s00	5s50	6s00	
				obolytisk-balotatopolod		a ta fa		IN	IT	A

93

オーディオ

EasyTime と EasyStep シーケンスは、オーディオで起動することができます。

- 1. EasyStep シーケンスでオーディオを使用可能にするには、(1) をクリックしてください。
- 2. EasyTime シーケンスでオーディオを使用可能にするには、(2)をクリックしてください。

タイムライン値が音楽の音符に変わることを確認してください。これらは、再生ヘッドが各ビートヘジャンプするところに ドラッグすることができます。

€ F Eas	yStep)
	- Steps	🕒 🔌 🐚 👘 👜
#	Fade	Hold Time
1	00m00s00	00m01s00
2	00m00s00	00m01s00
3	00m00s00	00m01s00
4	00m00s00	00m01s00
5	00m00s00	00m01s00



Sound to light の選択

オーディオでシーンを起動するためには、まず [sound to light] ディテクションモードにします。リボンバーの [Controller] タブ上で [Other Windows] をクリックして、 [Sound to light] を選んでください。

ウインドウには、以下の4つのオプションを表示します:

- [Manual]: 手動 BPM (Beats Per Minute) をコンボボックスから選んでください。
- [Tap]: タップボタンを押すことで、BPM を送ります。
- [Audio Analysis]: 入って来る音声信号から BPM を計算します。

 [BPM by Midi Clock]:ハイエンド DJ ソフトウェアと DJ ミキサーから送られる MIDI クロック信号を 見つけます。最初に Software 初期設定から MIDI デバイスを選ぶ必要があります。

通常、Midi クロックでの BPM は最も正確です。なぜならは、DJ ソフトウェアはそれがプレイされる前にオーディオファ イルから BPM を分析するからです。

	Sound to light	×
BPM Bargraph	1	
O Manual BPM	172 🛊	
О Тар ВРМ	Press 4 times	
• Audio analysis		ВРМ
Open	Close	BPM /2
O BPM by Midi Cloc	k	BPM /4
BPM reset		Music pulse

オーディオアナライザー

オーディオアナライザーは、音楽の BPM(Beats Per Minute)を見つけるツールです。入力デバイスは左上の選 択ボックスから選ぶことができます、そして、アナライザーがその後は管理します。

Audio Analyzer	
Hicrophone (High Defi ▼) 💷 137 Beat	
Ilectro ▼ Reset	
Options	🔲 manua
	□ - I -
	1. The second second
	11111

高度な設定 - フィルターとプリセット

高度な設定にアクセスするために、[Options] チェックボックスを選んでください。以下の設定が利用できます:

- [Presets] すべてのセッティングは、プリセットに収拾することができます。プリセットを保存するには、 [Add]を選択します。
- [Name] 選択したプリセットに名前を付けます。(デフォルトプリセットは名前を変更できません)

- [BPM] 最小/最大の BPM をセットします。
- [Filter] オーディオアナライザーに特定の周波数のみを分析するようにします。たとえば、低音周波数 だけを聞くために、150Hz 以下の低域フィルターを加えます。
- [Always send beats] 音楽が止まっても、オーディオアナライザーは BPM を送り続けます。
 オーディオアナライザーは、音声のピークを見つけることによって、BPM を計算します。ピークは、入って
 来る音声信号(2、3 ミリ秒)の小さなサンプルを取り、平均ボリュームレベルを計算して、より大きな
 サンプル(2、3秒)全体でこれを平均ボリュームレベルと比較することによって計算されます。
- [Sensibility] この感度センサーは、小さなサンプルレベルはどれくらいより高くなければならないかについて決定し、それから大きなサンプルレベルはピークとマークします。たとえば、感度2と平均ボリュームが20%にセットされるのであれば、入って来る信号はピークであることを示す40%に達しなければなりません。感度を減少させるとより多くのピークを見つけられるようになります。そして、より高い感度をセットすると、ピークを見つけるのはより少なくなりますが、通常より信頼できる結果を出します。高圧縮の音楽は、低い感度が必要です。

	Name	Electro	5
	Electro	Hardcore Hip Hop	5
5.00	BPM min: 101 ਦ max: 162 🛫	House Reggaeton Techno Trance	
	Filter	lance	
	ione iow		
oility	⊘ band-pass high		
Sensi	igh-pass 150 🖨		
Sensibility	© band-pass nign		
a	 ⊘ band-pass ∽ high-pass Add ✓ Gray ✓ Alwar 		

高度な設定 - 継続時間

- [Average]:平均ボリュームレベルを計算するため、より大きなサンプルウインドウの長さをセットします。
- [BPM]:異なる BPM を出力する前にどれくらい待つべきかを入力します。
- [Normalization]: 音声入力が非常に小さければ、オーディオアナライザーはここでセットされた時間の後に、ボリュームレベルを大きくします。たとえば、デフォルト値は5秒にセットされます。したがって、ボリュームレベルは5秒の間の間分析されます。この期間の間、最も高いレベルが50%であるならば、入力レベルは2で掛け算されます。

- [Normalization %] : 開始点をいつ正常化するべきかについて設定します。デフォルトでこの値は 50%にセットされるので、平均ボリュームが 50%を超えるであるならば、それは正常化されません。
- [Stop detection / %]: もし [Always send beats] にチェックが入っていない場合、オーディオ アナライザーはここで指定された時間後、ボリュームレベルが指定される%より劣っている場合に、コント ロールソフトウェアにビートを送ることを止めます。デフォルトで、ボリュームが 0.5 秒以上の間 4%以下 に下がるならば、オーディオアナライザーはビートを送るのを止めます。音声入力にたくさん雑音が入って いる状態ならば、このレベルを上昇させると良い結果を出します。

Average :	2.00 🚖 s	BPM :	10.00 🚖	s
Normalization :	5.00 🚔 s	when volume level is below :	50.00 🜲	%
Stop detection :	0.50 🚔 s	when volume level is below :	4.00 🌻	%

パルス ディテクション

音楽 BPM によってシーンを起動することに加えて、音楽のパルスで起動することもできます。一貫したビートを提供 する BPM とは異なり、パルスディテクションでは、音声信号のピークが開始点(自動的にオーディオアナライザーでセ ットされる)に着くたびに、ステップ間をジャンプすることができます。 Easy ステップシーケンスの上でパルスディテクショ ンを起動させるためには、ここをクリックしてください。



バーグラフ ディテクション

バーグラフ(棒グラフ)は、オーディオのバンドをフィルターに通し、これと Easy Time スケジュールを関連づけること ができます。この機能で、指定された周波数帯内でオーディオのレベルに基づく、多くの面白いエフェクトを作成するこ とができます。

その設定は以下のようになっています:

• [Bargraph] タブをクリックしてください。

- [Gain] (信号レベル)、[Attack Time] (増加する音声レベルに反応するための時間) と [Release Time] (減少する音声レベルに反応するための時間)、[Frequency] (周波数)、 [Width] (幅) をセットします。
- 周波数バンドの追加/削除/名前の変更は、バンド内右上の小さな白い▼をクリックする。



Easy Time スケジュールへバーグラフバンドを割り当てるには、 [eggtimer] チェックボックスにティックします。そうすると、 [Time] と [Bargraph] モードの間の切り替えができるようになります。 そして、 そのチェックボックスを右クリックすると、 ユーザーがスケジュールに反応して欲しい周波数帯を選ぶことができます。



98

OLED キーパッド

キーボードと MIDI トリガーに関するメインの問題は、ユーザーが完全にそのキーボードにラベルをつけておかない限り、何のキーだったか忘れてしまうことです。



現在、Sunlite Suite 2 で使用できるO L E Dキーボードが、いくつか市場に出ています。Art Lebedev 社は、 Optimus Maximus、Mini Three、Aux を含んだ、いろいろなO L E D 入力デバイスを生産しています。





他の機能

アクセス権

ソフトウェアのいろいろな部分はロックすることができ、またパスワードで保護することができます。それらのアクセス権 は、このソフトウエアの初期設定、Lock タブ内で設定します。新しいパスワードをセットするためには、(1) をクリックし てください。

ieneral 😞		Lock	
m	Name	Infos	
General	1 Password		
	Ask password if function is loc	ked	
	Locking show affect all the lock	ked page	
ardware 😻	✓ Locked starting parameters		
	✓ Locked open/save show		
ages 🙁	C Locked create new page		
63 D. I	I Locked print		
Buttons de	✓ Lock docking window close		
Shortcuts	C Lock docking window move		

Lock Open/Save Starting Pages Fixtures Cycle DMX Console Fade Exte
Show External windows

選択した機能をロックするために、ロックキー をクリックしてください。ロックアイコンが各ロッ クされた機能の次に現れることに気が付くと 思います。ショーをアンロックするには、 [ctrl]を押したままロックキーを選び、それ からパスワードを入力してください。

パスワードを忘れたら?

パスワードは、Global Show XML ファイルに格納されます。Suite 2 のルートディレクトリにある [Datalight] フォ ルダへ進み、該当するショーフォルダを選んで、Global XML ファイルを開くことで確認できます。

お気に入り機能 (Favourites)

Sunlite Suite 2 では、お気に入りを設定することができます。お気に入りは、マクロのように機能し、ソフトウェアの 状態を思い出すことができます。お気に入り機能のコントロールパネルは (1) で開くことができます。そして、新しいお 気に入りは (2) で作成することができます。



お気に入りは、[Edit] タブを選ぶことによって修正することができます。お気に入りは、ページによって整理されています。下記の例で、[blue] に設定されたプリセットは、[X] を選択することで、お気に入りリストから削除できます。

Se Fav	orites		→ X
Liv	e Edit		
-2 :	2 8		
▼ All 0			
► G	eneral		
▼ P	ages		New Page
Þ	🚖 _MASTER	Update Butt	one state Update value X
-	MOVING HEAD	Update Butto	ons state pdate value X
	Reset all buttons state	True	I
•	Send page dimmer	True	\$
Þ	Send page speed	True	\$
	▶ sce INIT		Update value X
	▶ 🔁 @@@Center		Update value X
	Gobo FanHat		Update value X
	Color Cyan401		Update value X
•	LED	Update Butto	ons state Update value X

そして、特定のページの状態を 更新するには、リストに追加し たいボタンを選び、[Update buttons state] をクリックし ます。

[Update Value]を選択することで、ウインドウポジション(位置)を保存することもできます。

S Favorites		→ ×
Live Edit		
8 3 8		
▼ All 0		
▼ General		
Send windows positionning datas	True	Update value
General datas		Update value
▶ Pages		New Page



マルチメディア

Sunlite Suite 2 は、プレイしているオーディオとビデオファイル(正しくコード化されるならば)ができます。オーディオ またはビデオファイルを付け加えるために、ボタンを選んで、ボタンセッティングを開けて、Video タブを選んでください。

- メディア ファイルをここ(1) で付け加えてください。
- (2)の箇所で、ビデオをテストすることができ、始まりと終わり目印を調節することができます。
- ビデオとサウンドを(3)でスイッチします。ビデオのループ設定もここです。
- (4) にドラッグすることで、タイムラインのズーム イン/アウト を行います。

	Button Settings "Scene"	×
General 🔊	Multimedia Media file	1
Trigger Trigger	Stop when other multimedia start	
EasySh		4
Button	0s0 0m54s0 4m30s0 4m30s0	
Scene		
Cycle	OK Cance	

もし第二モニターからビデオを出力する場合、それは [General settings] で準備できます。これらのセッティングの 一部が適用される前には、あなたはソフトウェアを再起動する必要があるかもしれません。





スタンド アローン

コンピュータなしでプレイできるように、各シーンと各スイッチをインターフェースの独立したメモリに保存することができま す。コンピュータ故障の場合などに備えて、各シーンの一部をインターフェースにバックアップしておくことは大切です。



スタンド アローン シーン を作成する

単独で動作する、スタンドアローンシーンは、シーンとスイッチボタンの組合せを含んでいます。新しいボタンを挿入するため、(1)をクリックしてください。

シーンパネルから、該当するシーンを 99 あるシーンスペースのうちの 1 つの上にドラッグしてください。必ず正しいエリ アが選ばれていることを確認してください。

scehe	Haroman	-	-	-	-	_	-		-	
🗳 ሰ ት	00	or	62	03	6-4	05	06	07	00	09
- Scene		0.88	12	13	14	15	16	12	18.1	. (9)
L_ MOVING HEAD 1	20.	21	22	-25	24	25	26	27	2.6	-29
- scelNIT	20	31	32	133	34	35	36	-37	36	39
- M@@@Curve	40.	45	42	43	4.6	45.	46	47	45	40
- Color Cyan401	50	51	52	5.9	54		50-	57	510	5.6
- Gobo bigstar2		BK1	62	-63	64		- 86	- 677	5.5	80
L 🕖 tris trisPulsCl	20	71	72	.75	74	751	76	1549	78	20
	80	BT	82	85	64	ns.	16	877	88	89
		01	0.2	.95	64	55	96	07	56	99

ー旦スタンドアローンシーンがインターフェースの上にドラッグ出来たら、(1)の箇所を選択して、ルーピングやポート トリガーの編集を行います。(以下の図)

	dit	×
Scene	Scene	
Loops	Always loop	\$
Page	A	\$
Go to next scene.	None	\$
Port	None	ŧ
Fade scene	000m 00s 00 韋	••
	OK Can	cel
	Scene Loops Page Go to next scene. Port Fade scene	Scene Scene Loops Always loop Page A Go to next scene. None Port None Fade scene 000m 00s 00 OK Can

	Tri	ger		
Time O Appointed time O Repeating time slot			Time	09 h 00 🛟 🗘
Date		Month		Day
• One day	From	2 🛊	16	\$
O Settings	to (\$		ŧ
		(ОК	Cancel

シーンが設定した日付と時間に起動できるよう、イン ターフェースは内部時計とカレンダーを持っています。 タイムトリガーは、カレンダータブで割り当てることがで きます。左側でシーンを選び、カレンダーに上にそれ をドラッグしてください。そのタイミングは、ダブルクリック することで修正できます。

注:ボタン設定で行うタイムトリガーは、スタンドアローンモードでは使用できません。



一旦、スタンドアローンシーンが作成され、割り当てら れると、(1)の箇所から、書き込みをすることができ ます。

Easy Show

Easy Show は、Sunlite ファーストクラスパッケージに含まれています。それは、ユーザーの Sunlite ボタンを、オー ディオやビデオと同期させることができます。そのプログラミングは、多くのオーディオとビデオ編集ソフトウェアパッケージと 同様にタイムラインを使って実行されます。Easy Show は速くて、シンプルです。照明シーンを加えるには、ドラッグ して、Sunlite Suite から Easy Show にドロップするくらい簡単な操作で行えます。

	save Options								
		_	_	_		and the second sec	_	_	_
Aude CD					-		-		
Audo						_			
	99 hams	Media type	Duration	Audie info	Path 1				
1 dio CD	CD track1	Audio CD Audio CD							
IC 250 VI - MA WING HEAD	CD track 3 CD track 4	Audio CD Audio CD			i i i				Э
8 Aster	CD tack 5	Audio CD							-
101	011			11.05-	U	Marks Calundo	Zoom preview Ter	nelines options 🔳 infos	
112									
	*[0+03500	0-03-00 0	nč403 čnčte	x 0+06400	0+0760	0+0900	0+09600 04	120400 04
AC 250 VI - M4		0402400	9+03×00 0		00 OmOlecto	546760	0+09000	0+09600 0	12000 De
AC 250 VI - H4	0 400 0mC 1000	9403400 0.444 0000044	0+03400 0 • 0000Cr	nowo Geole	30 Om066900	5+0.500	0+09500	0+0+00 0+	alloc de
AC 230 VI - H4		Decisión Carre BOBCarr	000000 0	nc 400 Decter	00 0++06600	340700	0+0960	0409600 00	12600 Or
AC 250 VI - M4 CODIC FEAD		anciado Cente BeleCente	000000 0	10400 Onder 11	0 0+06600	340700	0-0000		
AC 250 VI - M4 CODE FEAD	e doo on and and and and and and and and and an	anciado Gene Bellicen Center Bellicen Citor mang al	enclado e e e e e e e e curra e e e e e e curra caior mang al	no 400 Gerclan ye Geografia Cater mang af	eesorde Caternang	9-050	0+09500		
AC 250 VI - M4 HOVENG HEAD Action Action Action B B B B B B B B B B B B B	e doo consegui	anciado Cener Beleficien Cener Beleficien	Gerichand G BORGER BORGER Calor mang al	ecencia we deecone Color meng af	eeecrok Color mong		000000		

はじめに

Easy Show は、ここでクリックすることで開けることができます。ウインドウの左下コーナーで、Easy Show コミュニケ ーションの状態をチェックしてください。





SL2004 Page : MOVING HEAD Gobo Abstract1 2002 Bin 1 Items Duration Media type Gobo Abstract1 Bin 1 Scene Audio CD Bin 2 MOVING HEAD 4 **R** []] **R A A** 4 0m00s00 m02s00 0m04s00 0m06s00 () 🖪 🕑 900 MOVING HEAD W -

ボタンを Easy Show に加えるには、 Sunlite Suite 2 でそのボタンを [ctrl+右ク リック] し、Easy Show ウインドウ内のクリッ プビンヘドラッグします。

新しいトラックは、ページに自動的に作成されます。これでシーンは、新しいトラックの上 にドラッグすることができます。

トラックが2つのセクションに分けられているこ とを確認してください。上の部分はシーンとサ イクル用で、下の部分はスイッチ用です。複 数のスイッチを一度に起動させておく必要が ある場合は、新しいスイッチタイムラインをつく るために (1)をクリックしてください。

Nev	w	Ctrl+N			
Op	en	Ctrl+O			
Sav	e	Ctrl+S			
Sav	e as				
Cre	Create automatically the timelines				
Cre	Create automatically the timelines and fill the bin bar				
Ger	Generate a cycle				
Ins	Insert a show				
Ret	Recent file				

自動的でショーの各ページのトラックを作成し、ビンをすべての ユーザーの照明ボタンで満たすためには、左の図の箇所をクリ ックしてください。

手動でタイムラインを作成する

手動でタイムラインを作成するには、最初にビンを作製する必要があります。ビンは、ユーザーの照明シーン、ビデオ、 オーディオファイルを保存する場所です。各ビンは、トラックと一致しています。ユーザーは好きなだけのマルチメディアの ファイルのビンを持つことができますが、各フィクスチャーページに関しては1つのビンしか持てません。ビンを作製するた めには、(1)をクリックしてください。新しいビンにマルチメディアのファイルをインポートするか、新しいページビンにボタン をインポートするには、インポート(2)をクリックしてください。



ビンにマルチメディアのファイルまたは照明エフェクトを、Suite 2 からインポートすることができます。

	_	import fil	10	_	×
• Multimedia file(s)					
Bin	Bin 2	+			
Path					
File					Explore
O Lighting effect(s) Piete name Sutton(s) name	⊙ Scene	O Switch	⊖ Cyde		Explore
				ОК	Cancel



タイムライン オプション

前のトピックからわかるように、タイムラインはシーケンスが作成されるところです。(1) でクリックすると、Suite 2 からの トラックを隠します。

トラックは、スピードとディマー機能を自動化するために (2) で拡大することができます。その方法に関する詳細は、 次のトピックをご覧ください。

トラックをロックするため (3) をクリックしてください。これは、ユーザーが間違えて内容を変更してしまうのを防ぐためです。

複数のスイッチを一度に動かしておきたい場合、追加のトラックを (4) で加えます。

(5)の箇所で、マルチメディアのトラックの表示/非表示ができます。



一度に複数のシーンを動かす必要がある場合、(1)をクリックしてブロック選択ツールを使います。特定のトラック上のすべてのシーンを選ぶことができます。また、そのシーケンスのすべてのシーンを選ぶには(2)をクリックします。(3) でタイムラインのズーム イン/アウト ができます。




その他のオプション

[Zoom Preview] - このウインドウで、簡単にタイムラインをナビゲートすることができます。

Econ preses			
			_
-			
Marks 🖸 Undo 📄 Zoom preview	w Timelines options	Infos	

[Undo] - このウインドウは最近のアクションをリストにして保存しています。なので、間違えた場合に、そのアクション を戻します。

[Infos] - このエリアでは、現在選ばれたブロックに関する情報を表示します。デイマーとスピード機能を可能にする には (1) をクリックしてください。



一旦ディマーとスピード機能を許可したら、今度は編集するために (1) をクリックしてください。シーンを通して照明の 明るさを変えるために、線を (2) で描いてください。

境界線上にクリックすることで、更にポイントを追加できます。ポイントを選択して、ドラッグしたままトラックから離すこと で削除することができます。



スケジュールにマーカーポイント(目印)を加えることができます。これらは再生をストップするのに用いられます。もし、[Jump in playback mode] が選択されている場合、マーカーポイントに達しても、再生は続きます。

Aark 1	 (F5)
me 0m00s00	 Delete
There is also here a mode	 Rename
Jump in playback mode	

ビデオを使っている場合、F1キーを打つことで、それをフルスクリーンで見ることができます。

起動する

Easy Show モニターウインドウの再生コントロールに加えて、各シーケンスは Suite 2 のボタンをトリガーとして起動 することもできます。新しいシーンやスイッチを作成して、[Button Settings] (ボタン設定)へ行ってください。そして Easy Show を選んでください。

ボタンを選んだ状態で(1)をクリックして、Easy Showを始めます。

(2) で新しいショーを開いてください。

(3)でショーを行うことができます。

他の命令としては、ショーのストップ、マーカー間でのジャンプなどがあります。

	Button Settings, "Scene"
General 🔕	EasyShow open / close
General	Start EasyShow Close EasyShow
Trigger 😞	Command
Trigger Time EasyShow Video Sou Button	Play 3 Stop playing when you release the button Stop Back Next Jump to break point Crestroint Open Show 2 Excision file
	OK Cancel



同期オプション

Easy Show には、いくつかの同期オプションがあります。シンクロダイアログは、ここで見つかります。

Activate the history	Statistics
Load wave form from audio file	
Synchro	
Contract Others	

同期デバイスは、ここで選ぶことができます:

- オーディオ:スケジュールは、音声時間と常に同期します。もし、オーディオがスキップするならば(たと えば、より高いプライオリティープロセスが起こる場合)、タイムラインもスキップします。
- MIDI タイムコード:スケジュールは、MIDI タイムコード(MTC)と同期することができます。Easy Showを開く前に、必ず MIDI インターフェースがお使いのコンピュータに接続していることを確認してく ださい。遅れがある場合、オフセットを設定することができます。

他の MIDI タイムコード デバイスは、Easy Show で同期することができます。 [Enable MIDI output] を選択 し、望ましい MIDI 出力デバイスを選びます。

_	Synchro	_		_
O AUTO (always a	udio if possible)			
O Audio synchroniz	zation			
O Video synchroniz	ation			
• MIDI (MTC) synd	chronization	-20		
MIDI IN port	Profire 2626 MIDI		\$	Reset
Play only the pla	yback zone			
Offset of the pla	ayback zone			
Enable MIDI output			÷	Reset
	Synchronization type	C 25 fps	÷	
	ОК			

他のソフトウエア

コンソール エディタ

コンソールエディタを使用することで、タッチスクリーンによってコントロールできるバーチャルスクリーン、または EasyRemote アプリを使用する iPhone/iPad/Android デバイスを作製することができます。コンソールエディタを 使用するこで、動作のあるフェーダー、ダイヤルやボタンで、MIDI や DMX コントローラのグラフィック描写を作成する こともできます。これらは、ほぼすべてのソフトウェアの機能とリンクさせることができます。プリコンソールのロードやマッピ ングに関する詳細は、「コンソール」のトピック をご覧ください。



コンソールエディタは、[External Windows] メニューから開くことができます。

コンポーネントを追加するには、リボンからコンポーネントを選んで、コンソール上で適切な場所をクリックしてください。 そうすると、利用できるコンポーネントのリストが表示されます。スキンなしでコンポーネントを挿入するには [Default] をクリックしてください。デフォルトコンポーネントを使用することは EasyRemote コンソールのためには最適な選択で す。なぜなら、すでにコンポーネントスキンがスマートフォン/タブレットアプリ内に保存されているので、ロード時間は非 常に短くなり、早くなるからです。

コンポーネントはドラッグすることで動かすことができます。必ずロックオプションがリボンの右上で使用不能になっている ことを確認してください。リサイズするためには、8 つの四角のうちの 1 つをドラッグしてください。コンポーネントイメージ のサイズを維持する間、[alt]を押したままドラッグすることで、コンポーネントゾーンのサイズを変更します。各コンポー ネントゾーンには、1 つのイメージと若干のテキストを含むことができます。

選ばれたコンポーネントのプロパティは、右側に表示されます。プロパティには以下の項目が含まれています:

- [Position]:
- [Size]:

- [Group]: コンポーネントは [Group] (または[Bank]) に加えることができます。[Group of buttons] のオブジェクトでは、それらをグループに割り当てられることができます。これは、選ばれたボタ ングループ次第で、異なる制御をコンポーネントにマッピングすることができます。
- [Zone Draw]: ここでは、イメージサイズ、使われる制御デザイン(.ccd ファイル)、位置とゾーン 中でのイメージの配列を設定することができます。
- [Text properties]: 各ゾーンは、1つのイメージと若干のテキストを含むことができます。ここでゾーン内のデフォルトテキスト、色、フォント、配列を設定することができます。
- [Button]: デフォルトボタンの動作はここでセットできます。例えば、[Flash mode] (これは、マウス でそれをリリースするとき、ボタンもリリースされます) や [MIDI ベロシティ情報] など。
- [Data]: これは、MIDIとDMX マッピングが行われるところです。iPhone/iPad/Android ユーザー には、EasyRemote マッピングが自動的に行われます。



カスタムコンポーネントの設計

私たちは、「デフォルト」 コンポーネントデザインを可能な限り使うことをおすすめします。なぜなら、それらは簡単にサイ ズ変更ができ、色をつけられ、スマートフォンやタブレットにネットワークで送ることができるからです。しかし若干の状況 では、ボタン、フェーダー、ダイヤルのカスタムメイドのスキンを設計する必要があることはあり得ます。この CCD デザイ ナーは、カスタムコンポーネントを作成するために使用します。

カスタムコンポーネントを作成するには:

- [Control design] タブをクリックします。
- リボンバーの [New] ボタンか、既存の CCD ファイルを編集する[Edit] ボタンでをクリックしてください。
- 各々の CCD ファイルは、各コンポーネントから 1 つを含むことができます。コンポーネントタイプは、リボンバーから選ぶことができます。
- コンポーネント設計は上部に現れます。そして、コンポーネントのプレビューは下部に現れます。
- 特性は、右(例えばイメージ、カーソル位置、カーソルイメージ、ダイヤル角度)で調節することができます。

e Design	CCD Designer : Behrin	ger_BCx_1.ccd	_ = ×
abe Text Button Horizontal slider Vertical slider Slider Vertical slider Design	+/- button Zoom Zoom Zoom	n	
		Heoperaes Slider Size Background image Cursor image Offset X cursor image Offset Y cursor image	cx=27 cy=171 Behringer_BCx_FADER_FOND.ico Behringer_BCx_FADER_CURSEUR.icc 6 0

一旦、コンソールが保存されたら、それはコンソール選択リスト内に表示されます。コンソールを図にして、ソフトウェア に命令を割り当てることに関する詳細は、「コンソール」トピックをご覧ください。





3D ビジュアライザー



= stage2.evs - Easy View

View

Camera

Standard toolb

Hide

WOT

Always on top

Visible

3D ビジュアライザーを始めるには、[Easy View (3D)] を選択 してください。

このウインドウは、他の全てのウインドウの上に現れます。そして、この機能をオフにするには、[View]を選択し、左の図の箇所をクリックします。



Hide

column

Hide

3D ビジュアライザーのフィクスチャーは、Sunlite Suite 2 のフィク スチャーと自動的に通信します。下部に [Controlled by Sunlite Suite 2] と表示されます。

t the fixtures from : 💕	Pat	tch																							- 1	90	ÇN Q	14	3	41	ab I	36
ScanLibrary Sunlite Suite2 - Copyright(C) 1985 4 >	1	DMD	(un	iver	se 1	D	MDX u	unive	erse	2	DMU	Cun	iver	se 3	TO	MX	univ	erse	4	1												
generic A generi	1	R:08.	1, 3	•	08.2		, Pi	08.3	*	10 R	GE (t	υ,	108.5	, u	10 ,	108.1	18	η,	108.1	21	22 ,	108.	24	28	105	27	28 _R	06.1	0.30	R	08
📮 _varied	, 33	34,	108.1	2.36	37 n	08.1	,39	40 P.(58.34	10	R	56. X	145	45 R	OB.1	15 43	43 1	08.1	7.51	52 _. R	58.1	1.54	55 y	08.1	9 ⁴⁷	55 _P	08.2	0.00	61			
abstract				MO	/11/3	HEA	0,1							78	79				- 54	AC 2	50 V1	- 324	ii i				91	92	90	94	95	9
acóc	97	90	99	100	101	102	103	104	108	108	107	106	109	110	111	112	112	114	115	118	117	118	119	120	121	122	123	124	125	128	127	1
active color systems	129	130	131	132	133	134	135	138	137	138	139	140	141	142	143	144	145	145	147	142	149	150	101	152	153	154	155	155	157	158	159	1
actor mate	101	162	183	104	105	100	187	100	109	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	101	182	183	154	185	100	187	155	109	190	191	1
aeon light	193	134	195	190	197	194	199 2	200	201	202	203	204	205	208	207	208	209	210	211	212	213	214	215	218	217	218	219	220	221	222	223	2
aldabra akaite	225	228	227	228	229	230	224	232	233	254	235	238	237	238	229	240	241	242	243	244	245	245	247	248	249	250	251	252	253	254	255	
aldo light			-	-	-								-											-		-	-	-		-		
american d)														200																		i
anols -	697			ene .			6772						241						2424			214		214			310	210	***	210		
	321	322	323	324	325	328	227	323	129	330	331	332	333	334	335	330	337	328	329	340	241	342	343	344	345	340	247	245	249	350	351	2
de:	353	354	355	355	367	358	369	380	301	362	363	304	305	300	367	368	309	370	371	372	373	374	375	378	377	378	379	380	381	382	383	3
X universe:	385	300	387	388	389	390	291	392	293	204	395	390	297	398	399	400	401	402	403	404	405	408	407	405	409	410	411	412	413	414	415	•
it DMX channel:	417	418	419	420	421	422	423	424	425	425	427	425	429	430	431	432	433	454	435	430	437	435	439	440	441	642	443	444	445	440	447	٠
mber of fixtures: -	449	450	451	452	453	454	455	400	457 -	455	459	400	401	402	463	454	405	400	407	405	409	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	4
Matrix 🗔	481	452	433	454	405	450	487	435	409	490	491	492	493	454	495	490	497	496	499	500	501	502	503	504	505	505	507	508	509	510	511	

時々は Suite 2 に 1 つの DMX チャンネルがあるかもしれません。 それは実際に、いくつかのフィクス チャーを制御しているかもしれませ ん。例えば、1 つのカンチャンネル は、各カン 4 つずつのカンを起動 させるかもしれません。この場合、 ビジュアライザーで、これら余分の フィクスチャーを修復する必要が あります。

116

Scan Library エディタ

スキャンライブラリでは、Suite 2を利用して自身のフィクスチャープロファイルを作成することができます。

自身のフィクスチャープロファイルを作る前に、必ずそれが他のユーザーによってすでに作成されていないことを確認して ください。詳細は、www.nicolaudie.com にあなたのユーザーアカウントでログインすることで SSL フォーラムを見 ることができます。

もし、Suite 2 によってすでに使用中であるフィクスチャーを編集している場合、その変化が実施される前に、Suite 2 を再開する必要があります。

もし、プロフィールを修正した後にプレプログラムされたボタンを再生させたい場合は、フィクスチャーを再修復する必要 があります。経路ウインドウは、ページセッティングダイアログからアクセスされることができます。

スキャンライブラリエディタを開くには、以下の箇所をクリックしてください。

