



SUNLITE SUITE 2

ユーザーマニュアル 日本語版

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
ソフトウェアとハードウェアのインストール	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. 他のソフトウェア	
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
テキスト	63		
カラーマネージャー	64		
EasyTime フェーディング	65		

始める前に

ようこそ

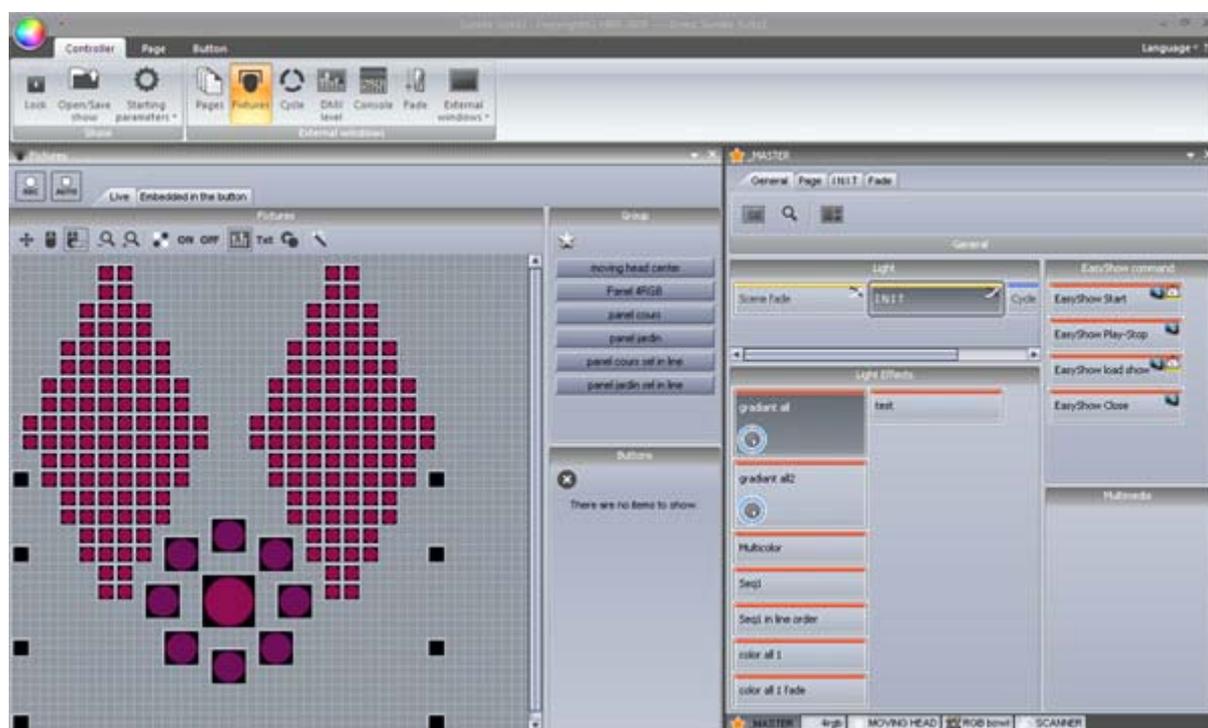
Sunlite Suite 2 によこそ！おそらく、すぐにプログラミングを始めるために、何をすることができるかについて見たがっていることでしょう。

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

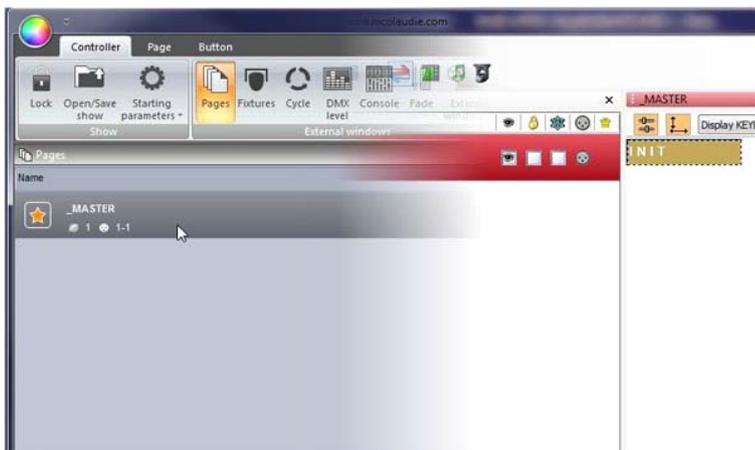
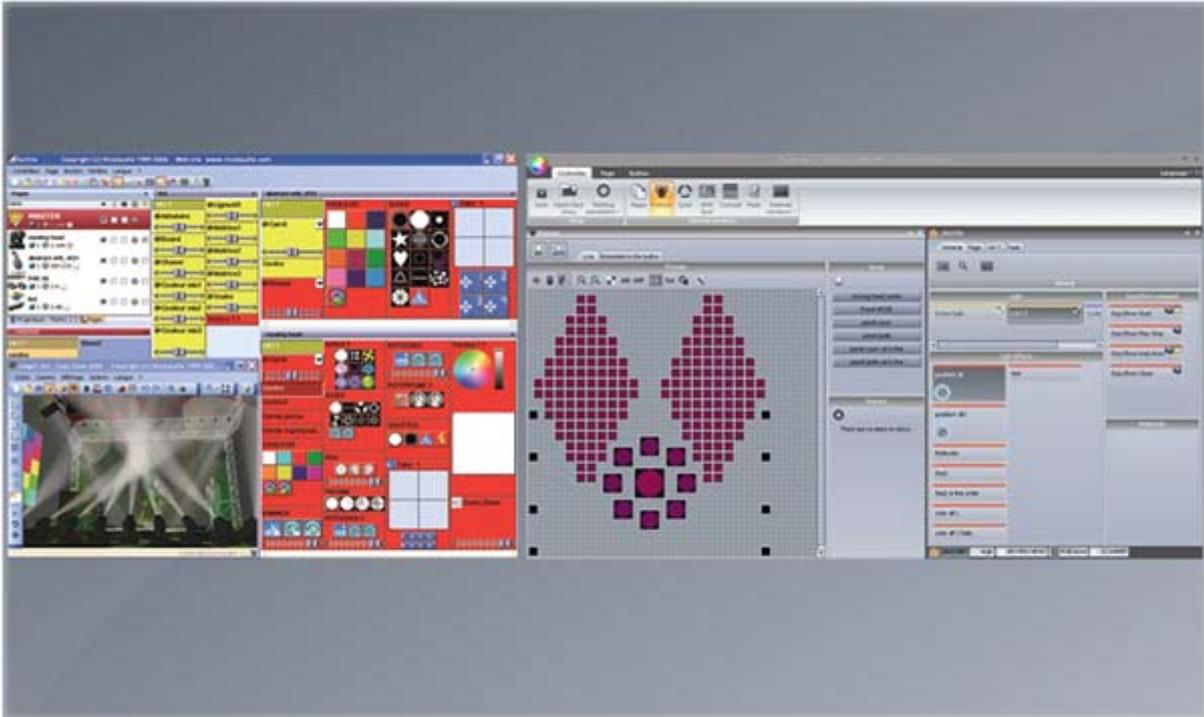
インターネット接続があるのであれば、弊社のウェブサイト www.nicolaudie.com へアクセスし、Sunlite Suite 2 ソフトウェアの最新バージョンをダウンロードすることをお勧めします。



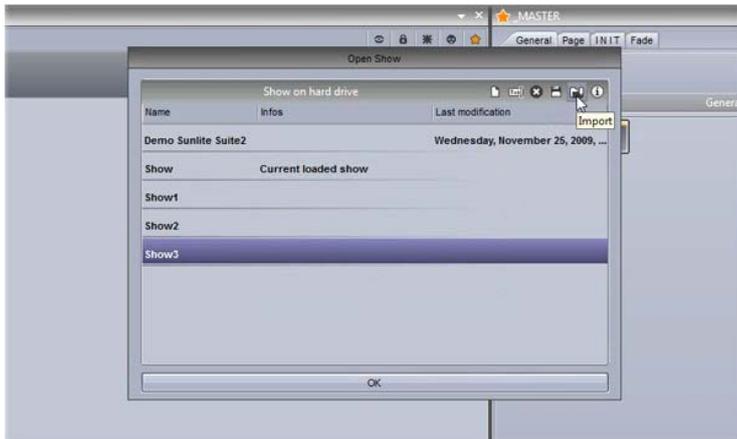
新製品情報

この章では Suite 2 の新機能の概要を説明します。

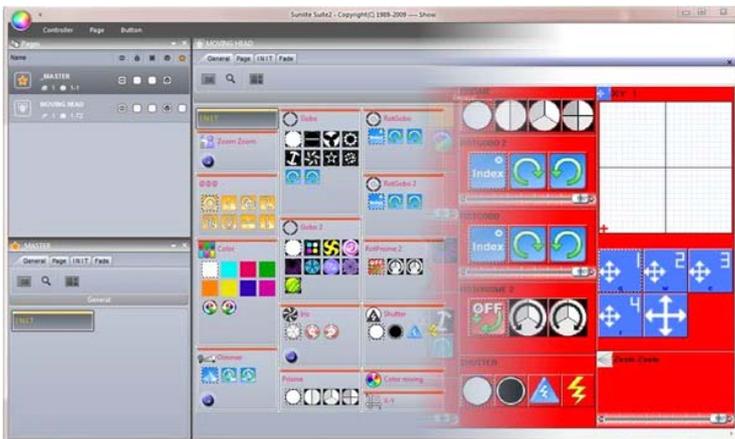
主に、Sunlite Suite 1 をお使いいただいたユーザー向けです。



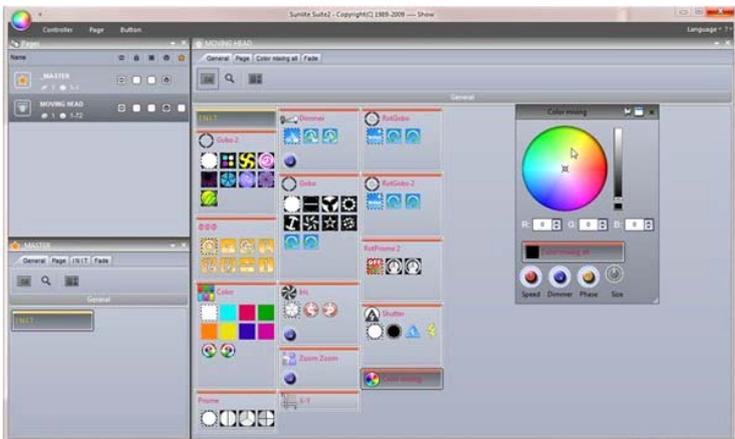
おそらく、Suite 1 のユーザーがすぐに気付くのは、メニュー表示がリボンバーになったことでしょう。



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。

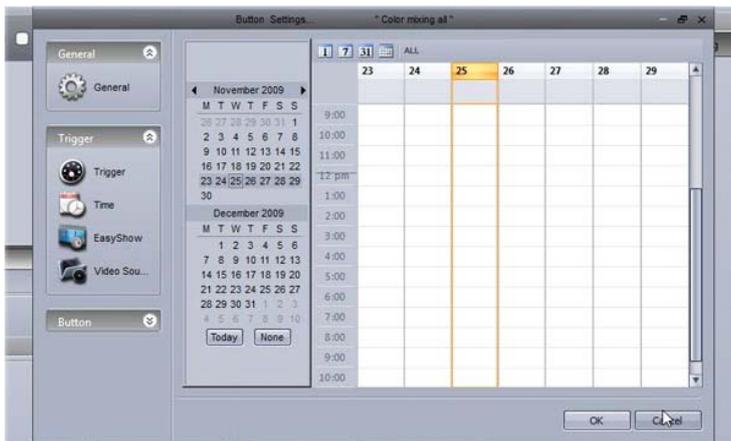


ポップアップツールボックスのような、新しいボタン圧縮タイプを搭載したことで、スペースを大幅に節約しました。

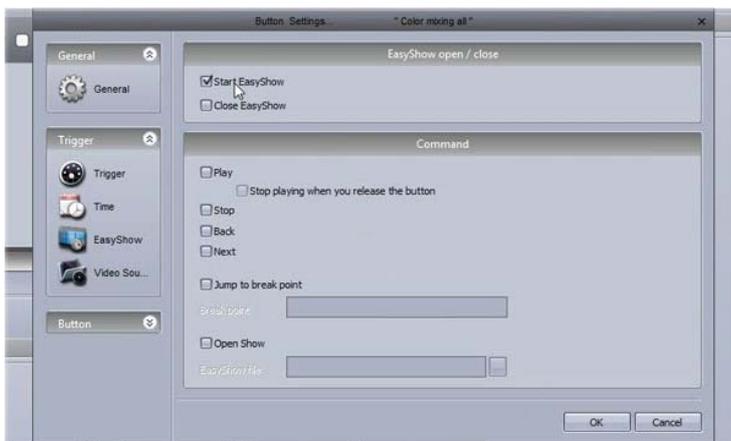


各ボタンを [Shift+クリック] することで、小さなツールボックスを開き、ボタン機能を変更/修正することができます。

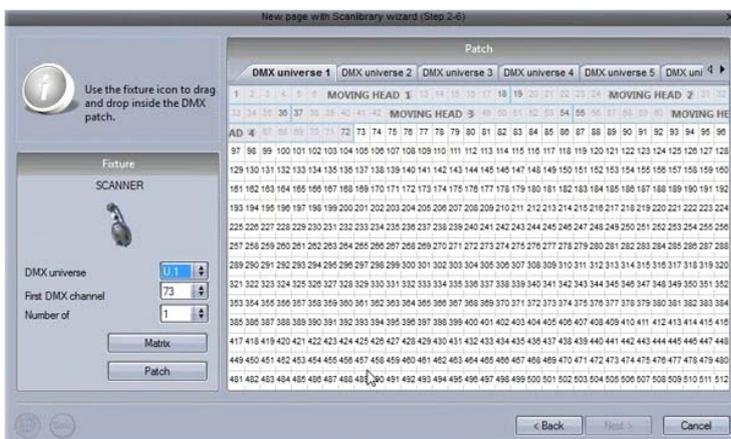
フェーダーは、回転ダイヤルに変更されました。これらのダイヤルを使用することで、スペースを保存し、より高度な定義をすることができるようになりました。それらの回転ダイヤルは、フェーダーと同様に、マウスをあちこちに動かすことで簡単に調節することができます。



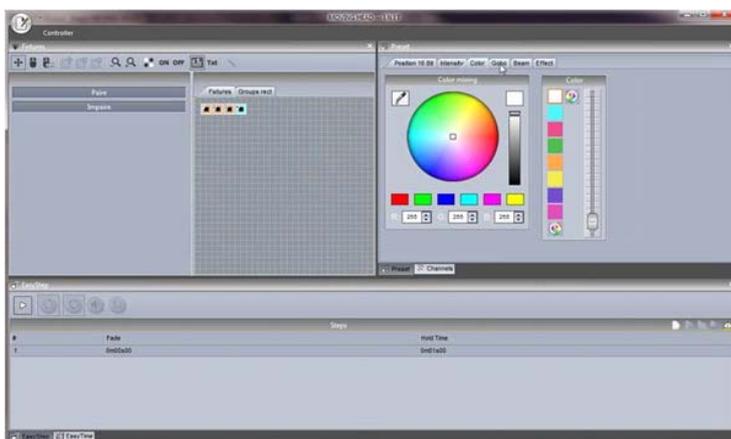
Suite 2 では、各ボタンをトリガーする日付と時間に、グラフィックカレンダーを使用しています。



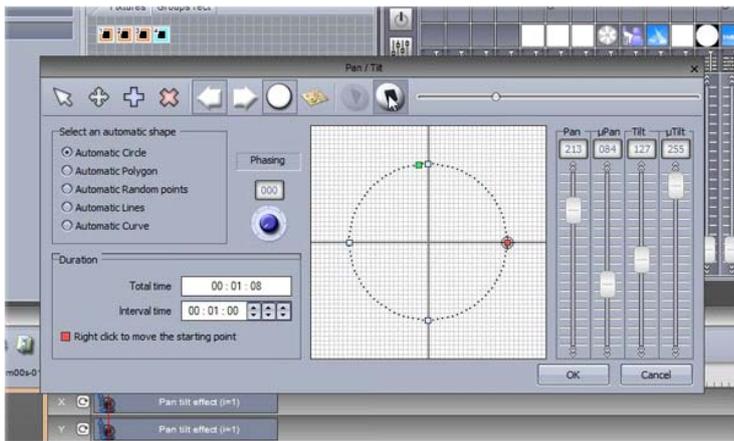
EasyShow 機能へダイレクトにアクセスする時、ボタンの名前を変更する必要がなくなりました。



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。



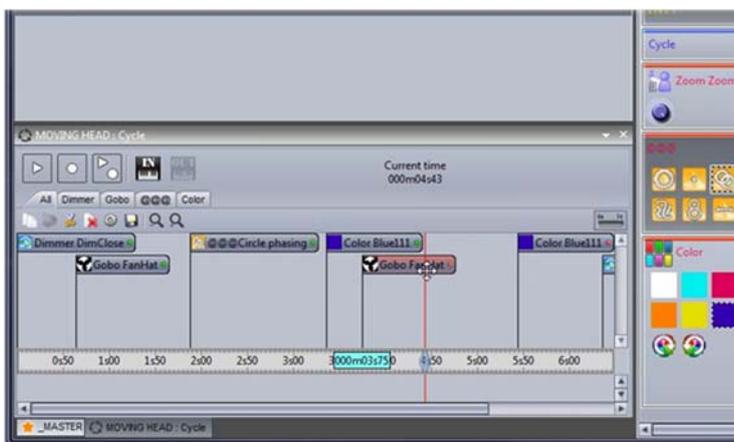
ボタンエディタはより使いやすくなりました。フィクスチャーが選択されている状態のとき、よく使われるプリセットがウインドウに表示されます。チャンネルは、Suite 1 で採用していた以前のスタイルで修正することも可能です。



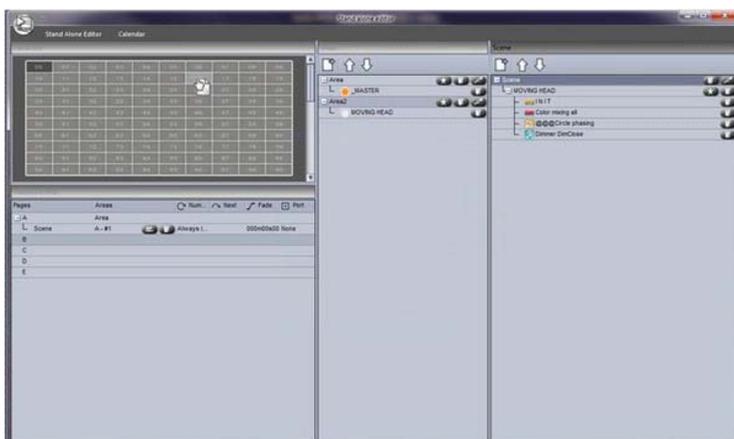
EasyStep ウィンドウは、以前の通り使うこともできますが、新しい EasyTime ウィンドウを使うこともできます。EasyTime は、タイムラインと一緒に機能します。それによって、迅速かつ容易にエフェクトをドラッグ & ドロップすることができるようになりました。



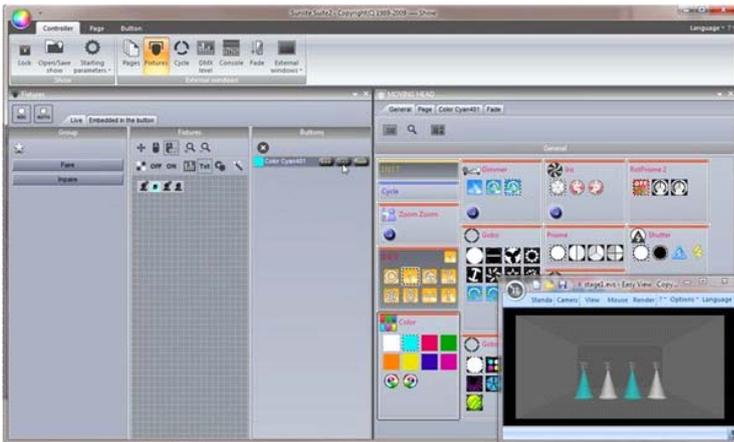
Suite 2 ではパレット機能を結合しました。それによって、よく使うプリセット設定（例えばポジションとか）を、テンプレートとして作成することができるようになり、多くのシーンで簡単に適用することができます。



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



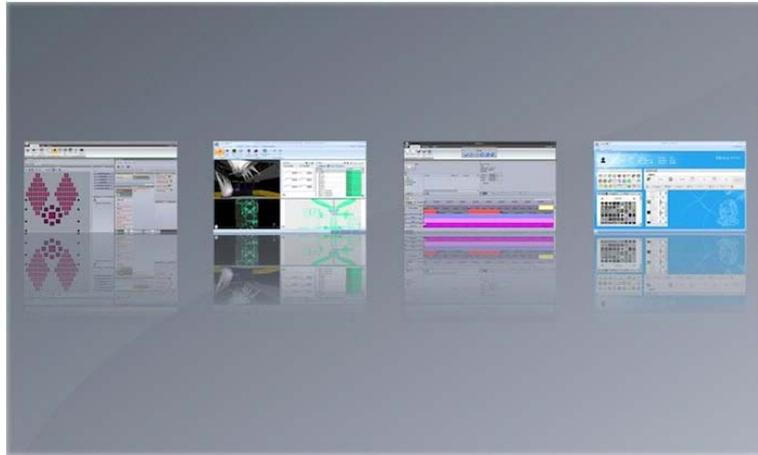
新しいスタンドアロンエディタによって、ダイレクトに内蔵メモリ、または S D カードに書くことができるようになりました。以前の様に Easy Stand Alone にシーンボタンを保存して、インポートする必要がなくなりました。



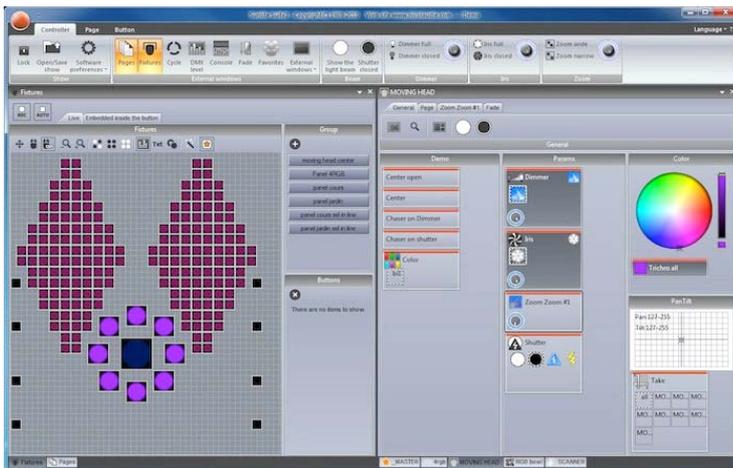
フィクスチャーズウィンドウからの高度なライブコントロールが可能になりました。グループにしたいくつかのフィクスチャーに対して特定のボタンに従わせることができるようになったので、いつでもグループから器具の追加や削除をすることができます。

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。

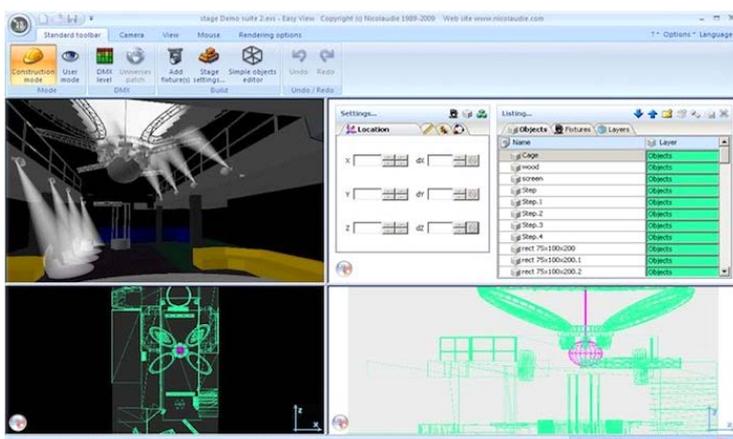


Sunlite Suite 2



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



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

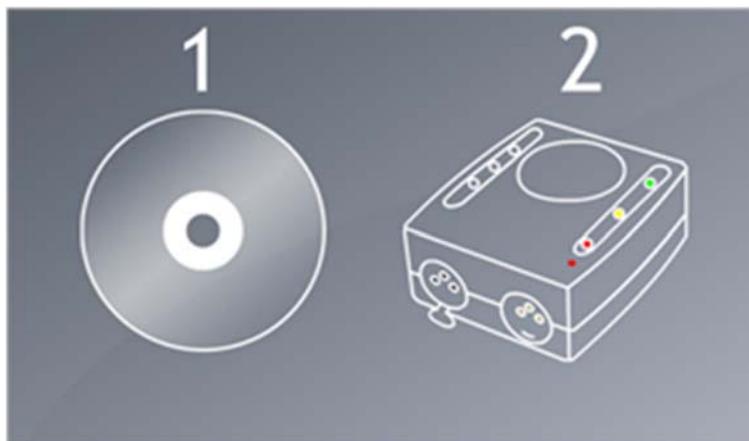


各照明器具のプロファイルを新規作成するか、または既存のプロファイルを修正して使用してください。このライブラリには、多くのエフェクト（カラー、ゴボ、ゴボ回転、プリズム、その他）が含まれています。

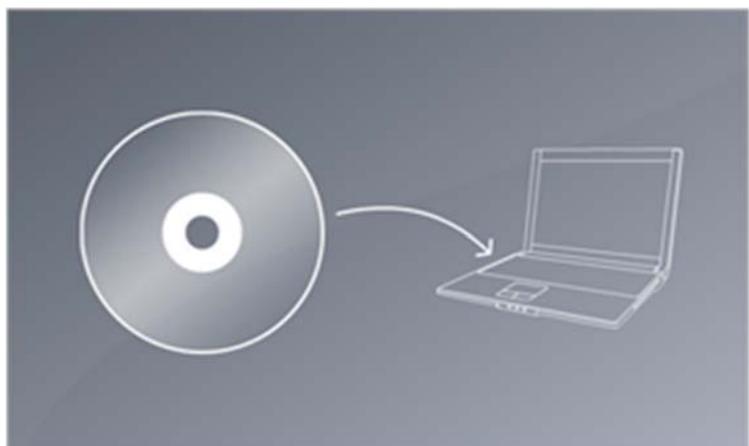
動作環境

- 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奨します）
- 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。

ソフトウェアとハードウェアのインストール



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。

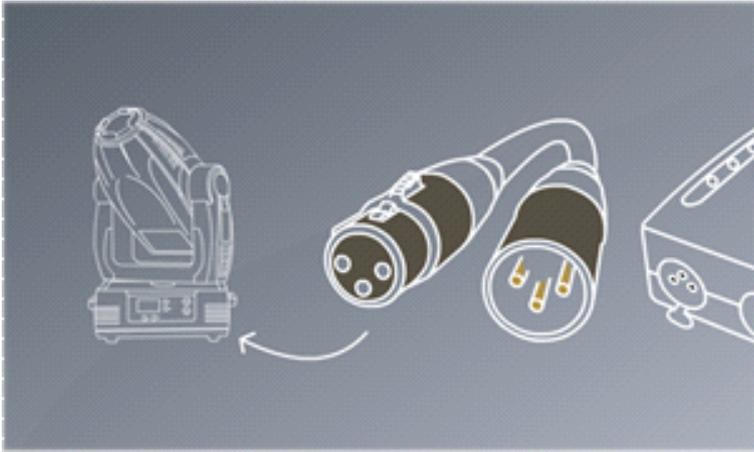


Sunlite インストール CD をコンピュータの CD ドライブに挿入してください。ソフトウェアのインストールが自動的に始まります。

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。

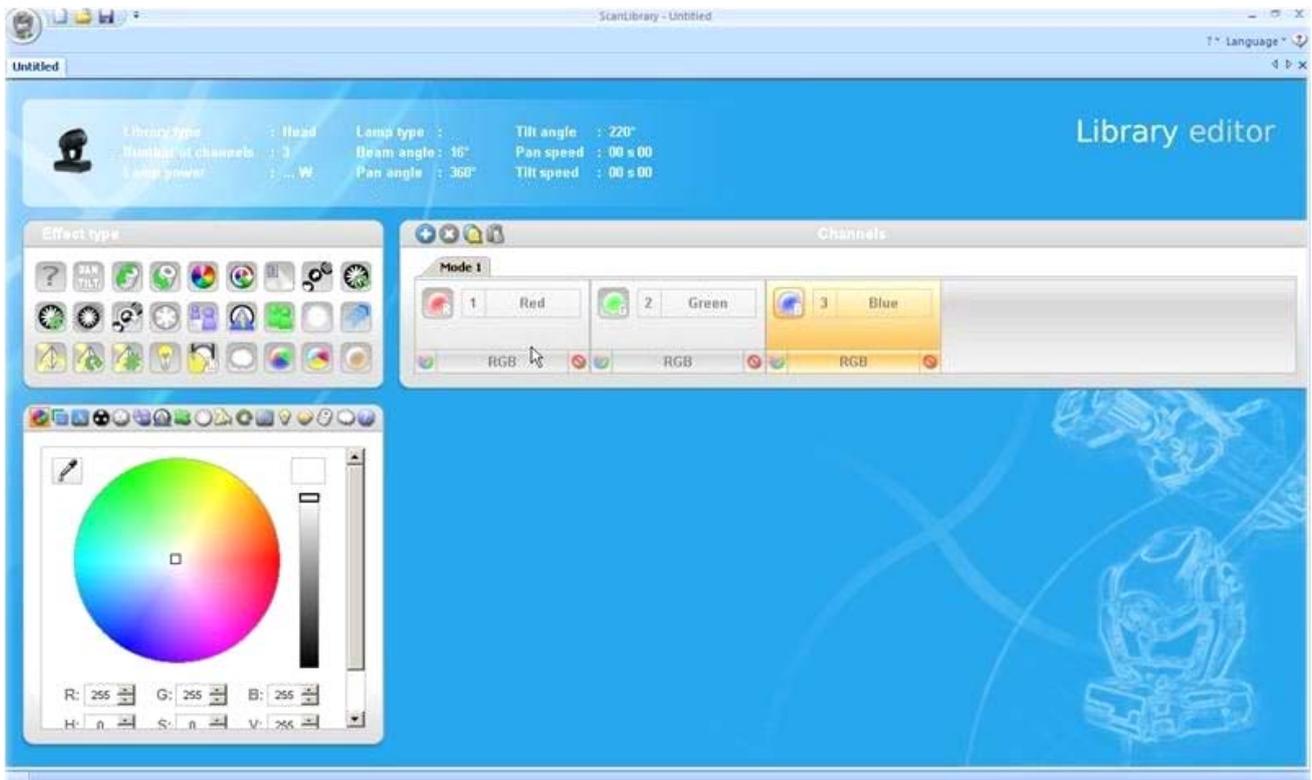
一旦、ソフトウェアのインストールが終了したら、使用するインターフェースを USB ソケットに接続してください。そうすると、ドライバーの第 2 セットがインストールされます。そのインストールが全て終了すると、タスクバーでユーザーに通知します。正しくドライバーインストールが終了するまで、ソフトウェアを起動しないでください。さもなくば、お使いの PC は、接続装置を見つけることができません。



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。



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

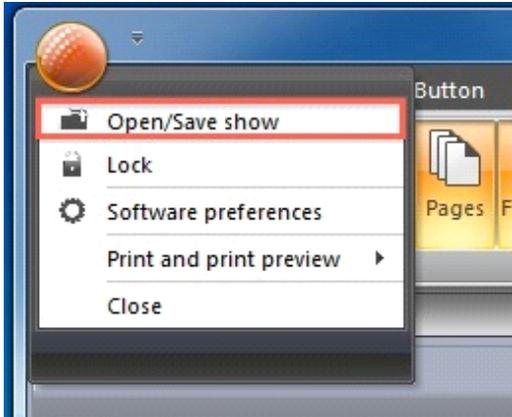
Sunlite Suite 2 のメインコンセプト

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。

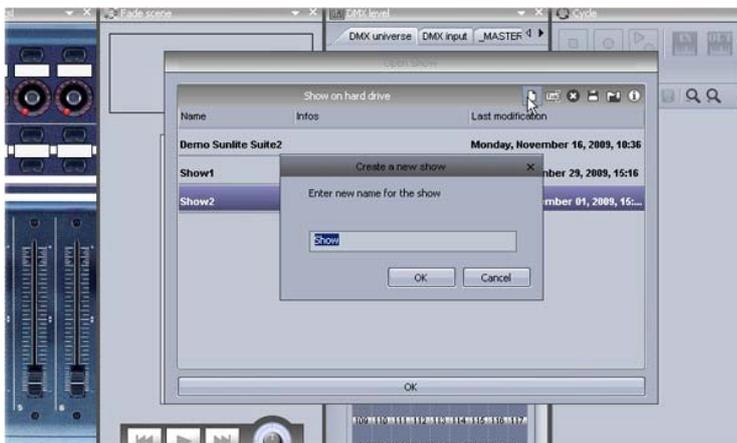
たとえば、今1つのシーンを持っているとします。それによって、ライトが動き、明るくなったり、暗くなったりしています。この状態で「レッドウォッシュ」スイッチを作成し、起動させます。すると、その動作のシーンはそのまま続けられますが、ライトは赤く変化します。スイッチは、速い一時的な変化に有効です。そして、シーンは、通常の主照明プログラミングを保存するところと認識しましょう。

最初のショーを作成する

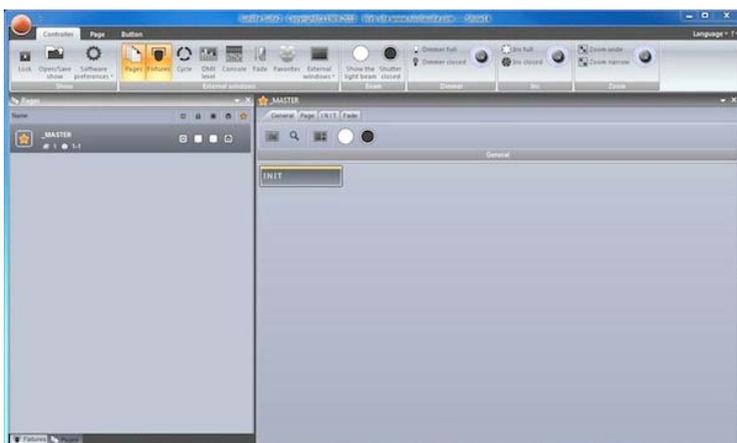


Sunlite スイート 2 を開いてください。

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。

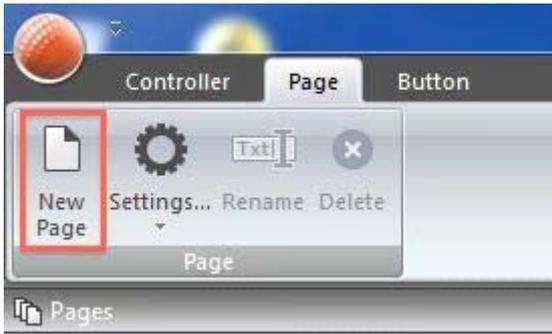


新しいショーを作成するために、左図の箇所をクリックしてください。



ウィンドウパネルは、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。

Sunlite Suite 2



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

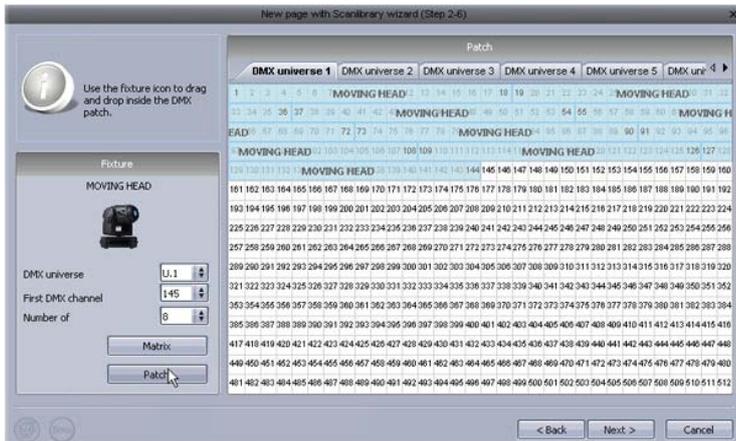


左側の部分から、使用するフィクスチャーを選んでください。

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。

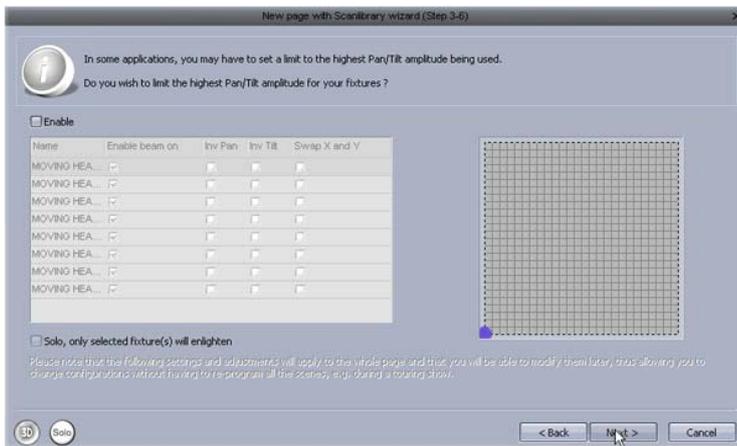
Step 2



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



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ィンドウ上に、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。

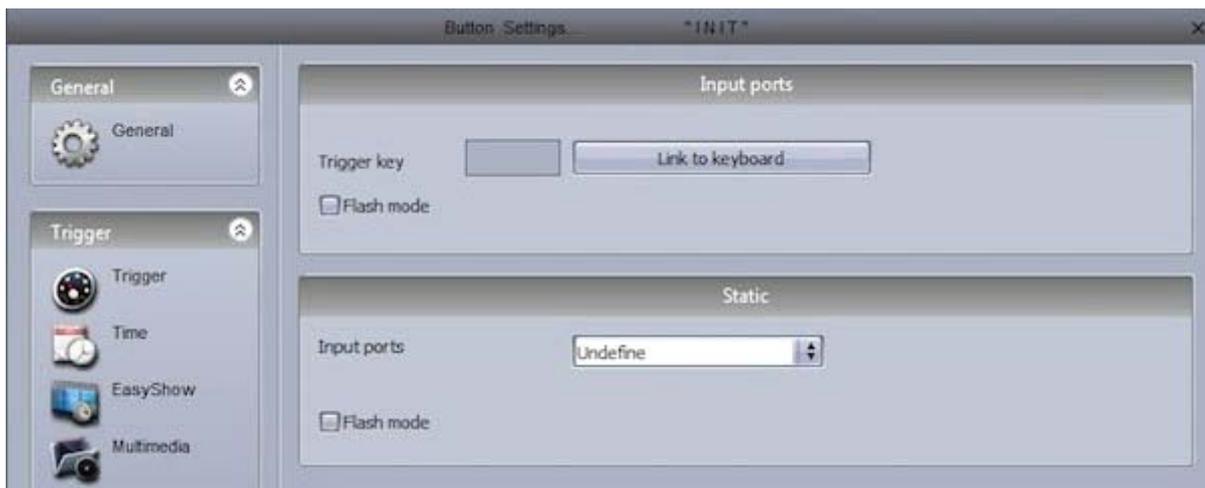


左の図の様に [As you see now] が選択されていると、現在表示されているすべてがそのシーンファイルに保存されます。



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。



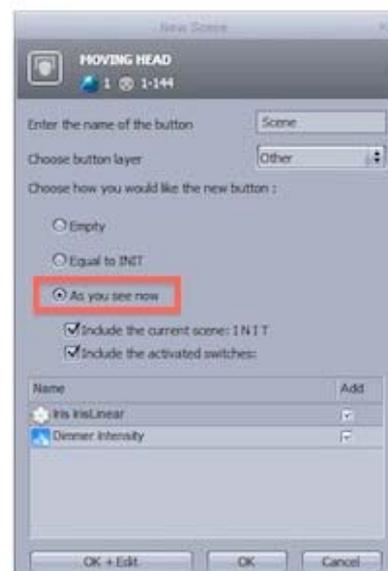
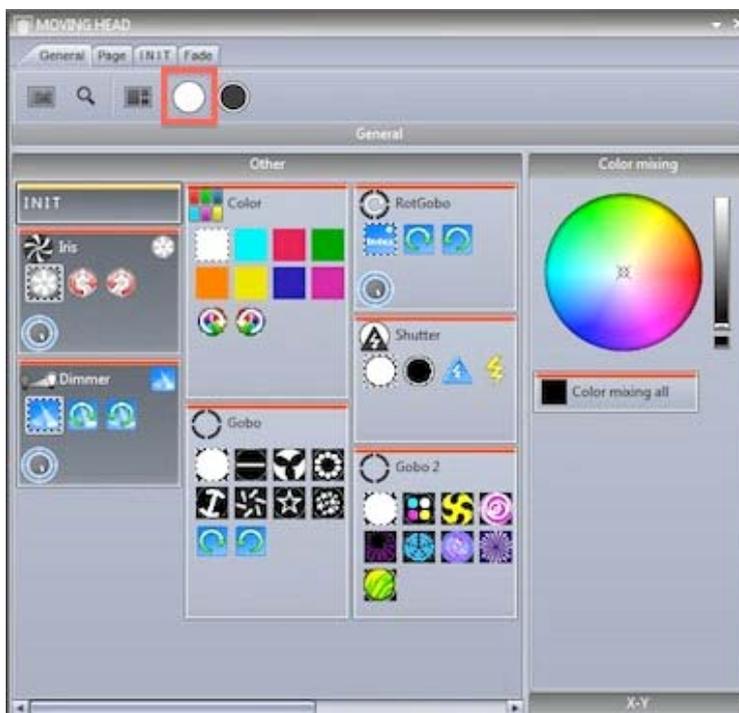
1 つのシーン、またはスイッチをダブルクリックすることは、他の全てのスイッチを解除することになります。

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。



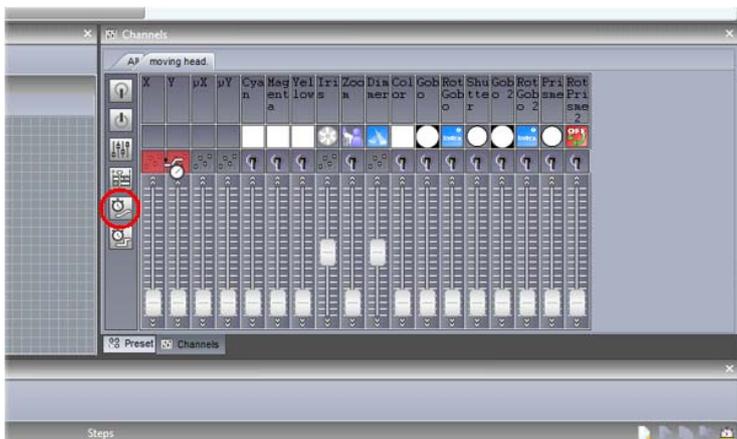
2. 編集するフィクスチャーを選択



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。

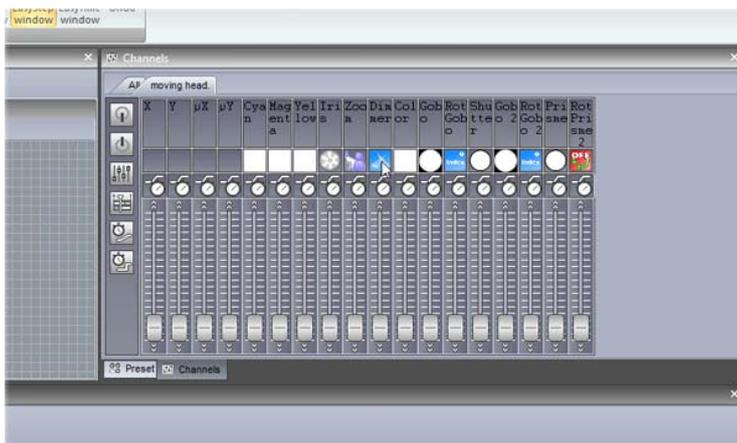
3. EasyStep モードを関連したチャンネルに割り当てる



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、フィク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

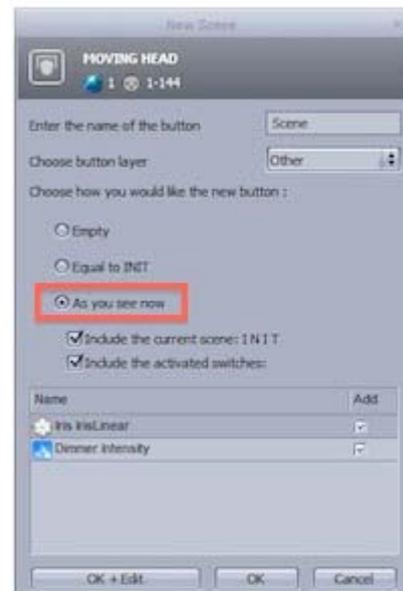


ステップをダブルクリック、または時計アイコンをクリックすることで、フェードと待ち時間を加えることができます。

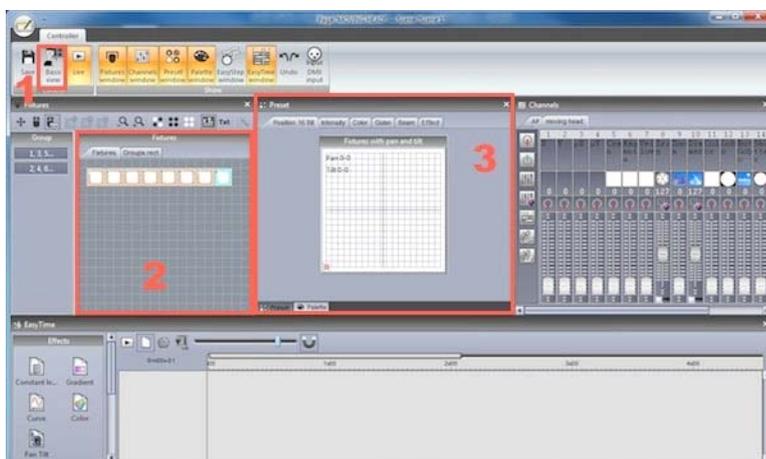
EasyTime を使用してシーンの編集

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

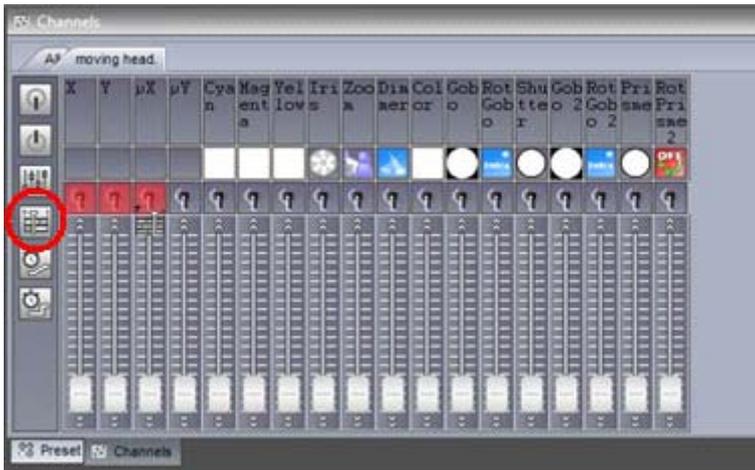


(1) をクリックし、ベーシックポジショニングのスイッチをオフにします。

(2) でコントロールしたい照明器具を選んでください。

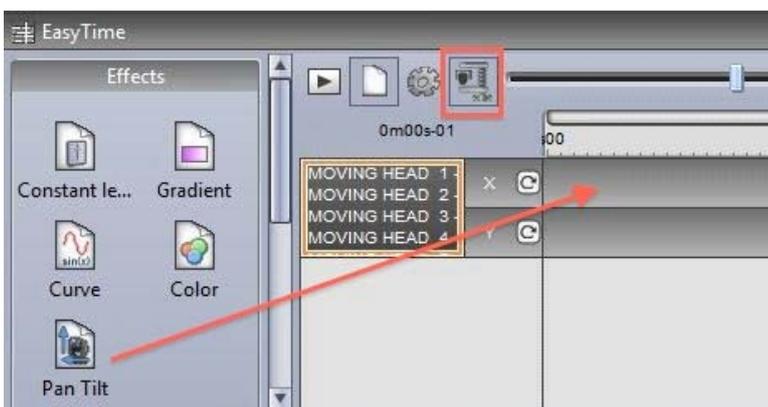
(3) でプリセットの修正をします。

3. EasyTime モードを関連したチャンネルに割り当てる



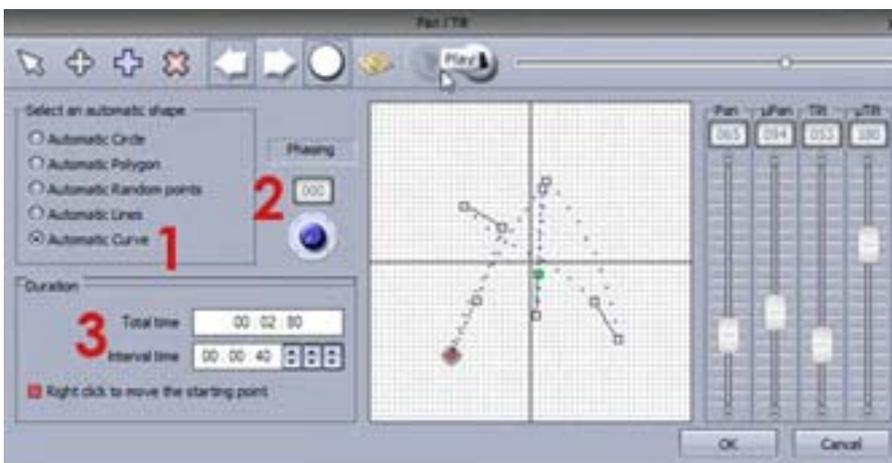
EasyTime ツールをパンとティルトチャンネルに割り当ててください。EasyTime アイコンをここにドラッグし、チャンネルを選択します。複数のチャンネルを選択するには、[ctrl] をホールドして操作してください。

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) の箇所でフェーディングを加えます。
- (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、コンソールウィンドウを開き、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」の章をご覧ください。

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することができます。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ビットのティ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することができます。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: グループの選択
- 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、フィクスチャーウィ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

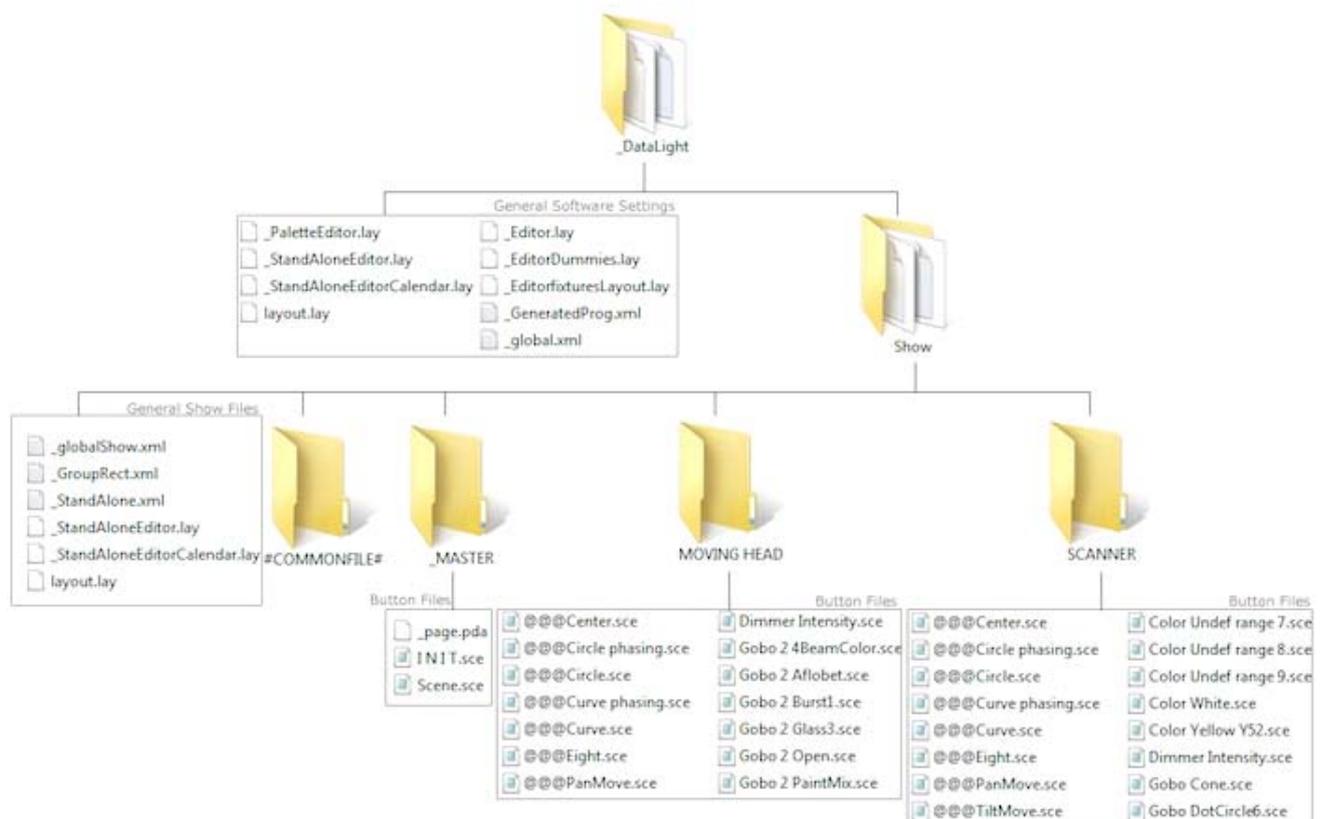
デフォルト設定で、8 つのエンコーダーダイヤルは、ボタンの選択に用いられます。エンコーダーダイヤルは、コンソールの右上で 4 つのエンコーダーグループボタンを押すことによって、選択されたシーンやスイッチのスピード、フェーズ、サイズをコントロールするのも用いることができます。

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、それ以外のものはす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。



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。

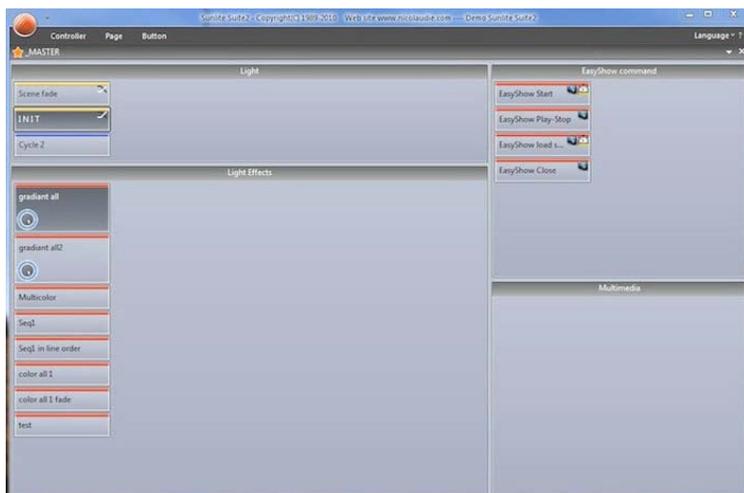


ボタン作成後、[As You See Now] オプションを選ぶと、すべてのページ上で、今現在起動しているすべてのボタンが保存されます。（ページが MASTER ページに貼付けられている場合に限りです。）



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、全てのウィンドウを閉めたり、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

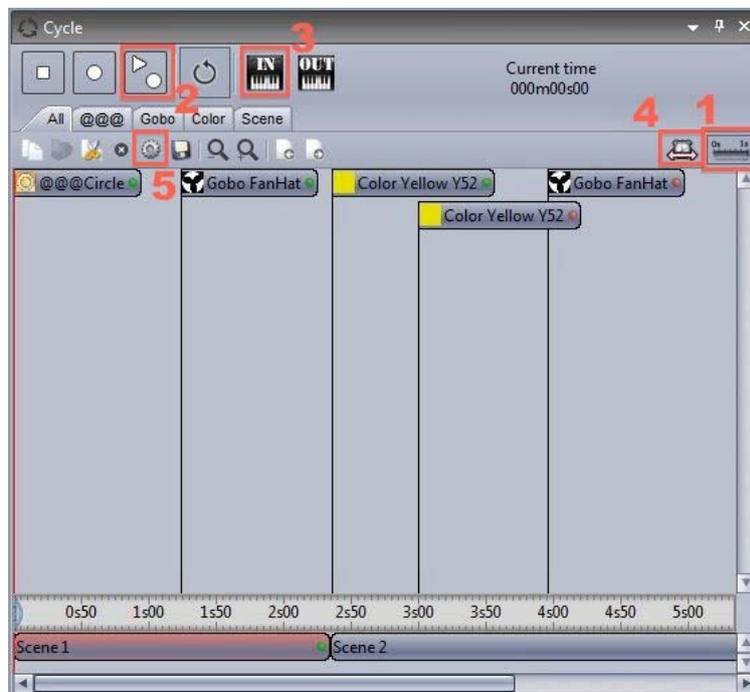
サイクルとは何か？

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ありませんか。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。



- 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。

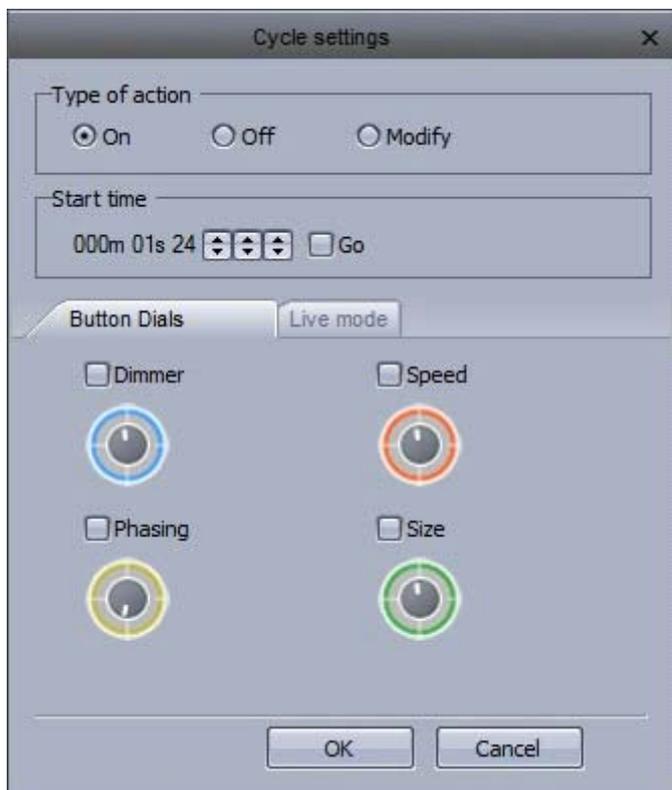
- 追加のボタンは、Play/Record ボタン(2)をサイクルを行っている間に選ぶことによって、記録できます。
- サイクルは、(3)をクリックすることで起動します。（この詳細は「MIDI タイムコード」の章をご覧ください。）
- サイクルは、エンドマーカ（終了の目印）まで行われます。サイクルの終了時間を変更するためには、エンドマーカをドラッグするか、手動で終了時間を変更するために(4)をクリックしてください。
- 高度なシーンセッティングを行うには、(5)をクリックしてください。

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時、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：

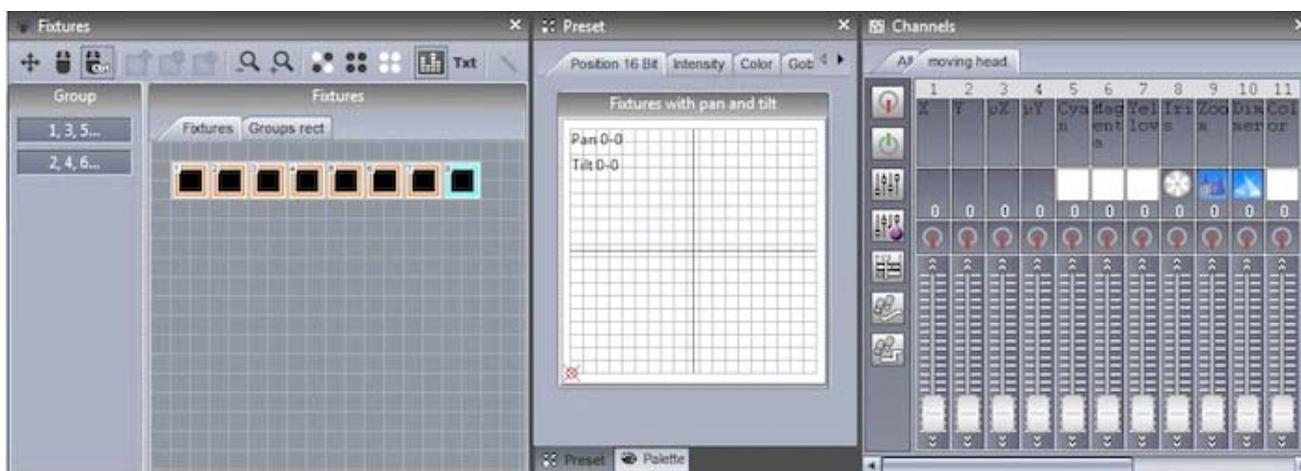
- [Start time] ボタンがトリガーされる時間を手動で設定します。
- [Go] サイクルを中断します。これはプレプログラムされたショーをコントロールする場合に、とても役に立ちます。ユーザーは従来の照明コンソールと同様に手動でサイクルリストをスキップしたいでしょう。
- [Button Dials] そのボタンのディマー、スピード、サイズ、フェーズダイヤルの変更をします。
- [Live] そのボタンからのフィクスチャーの追加と削除を行います。



ボタンの編集

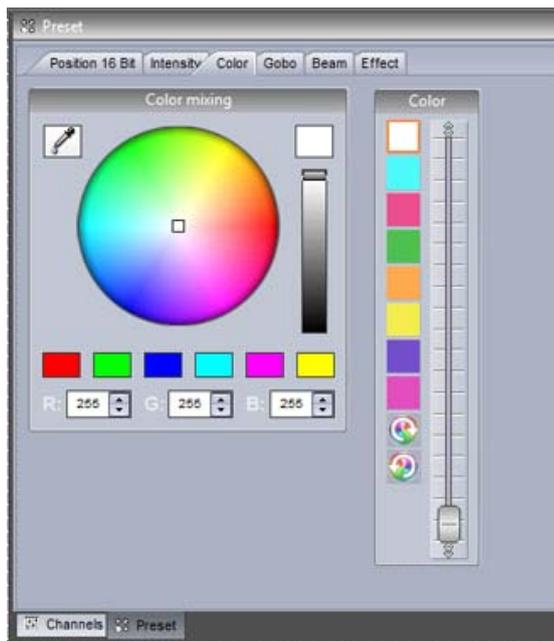
チャンネル

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、チャンネルウィンドウに現れます。



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、デイマー、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。



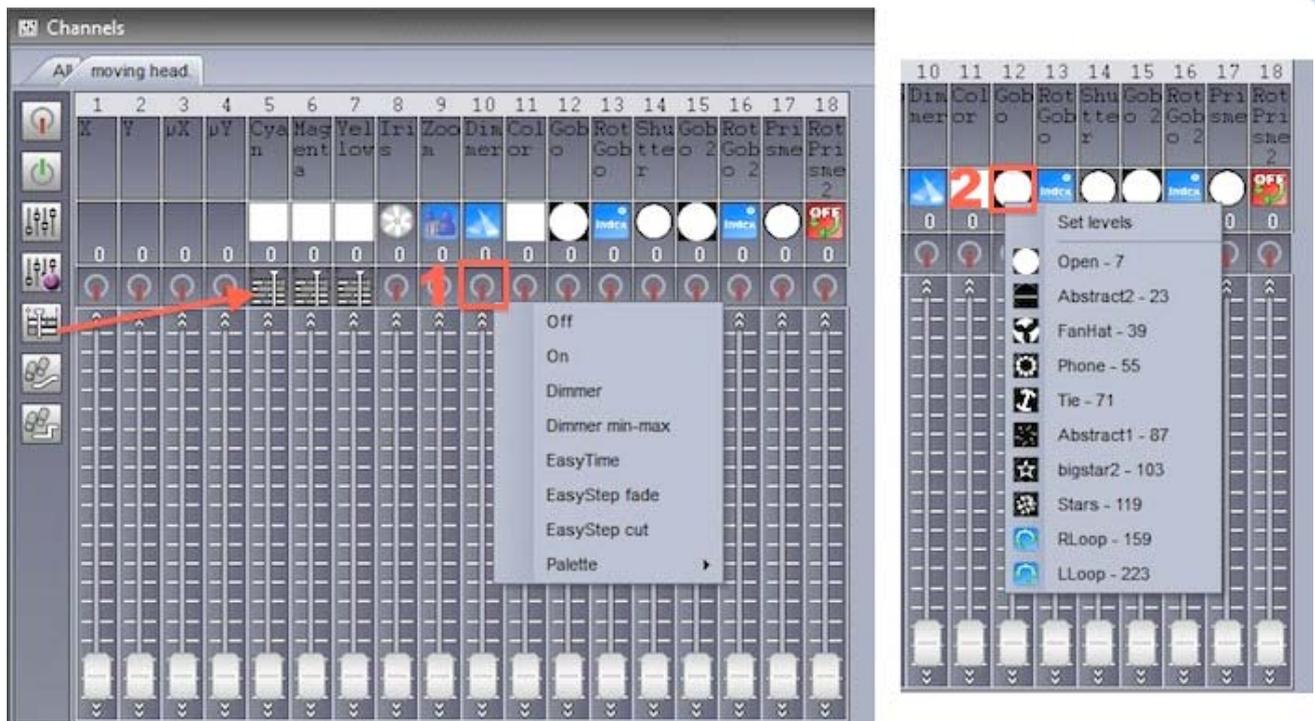
MASTER ページのボタンを編集していて、異なるタイプの複数のフィクスチャーが稼働している時、プリセットウィンドウはフィクスチャー間での通常のチャンネルを理解することができます。

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。

チャンネルウィンドウを使う

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] デイ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。ボタンデイ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。
- 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。

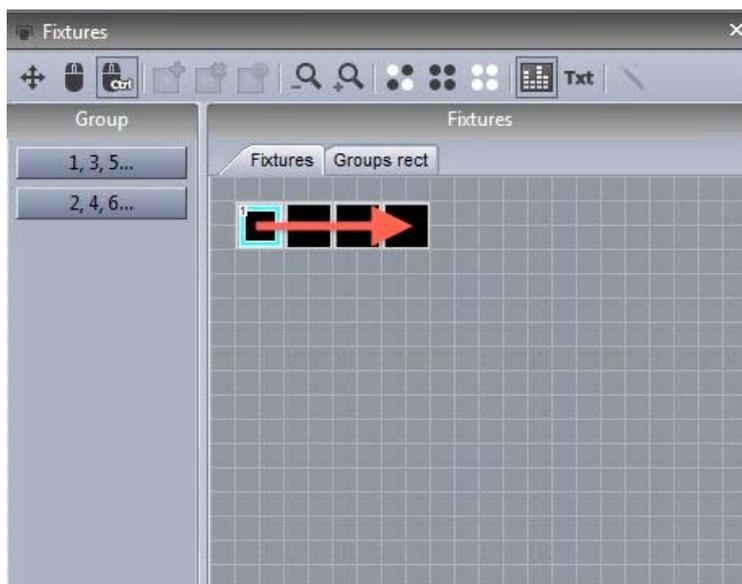


[All] タブ選び、全てのフィクスチャーのチャンネルを見ることができます。

- ウィ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。
- 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。
- 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ィ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。





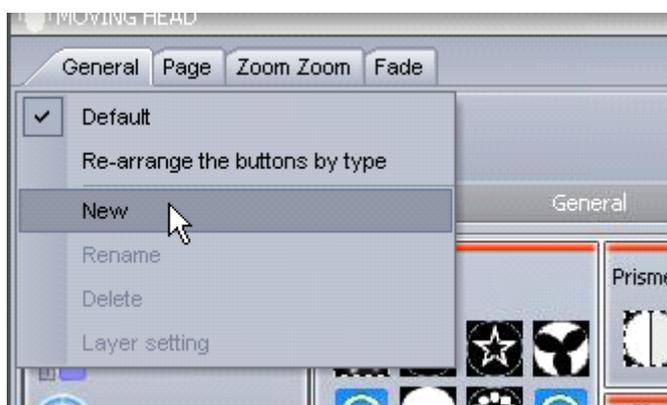
あるフィクスチャーを他のフィクスチャー上にドラッグすることで、フェーダー、EasyTime、EasyStep を含む、すべてのエディタデータをコピーすることができます。

ボタンの配置

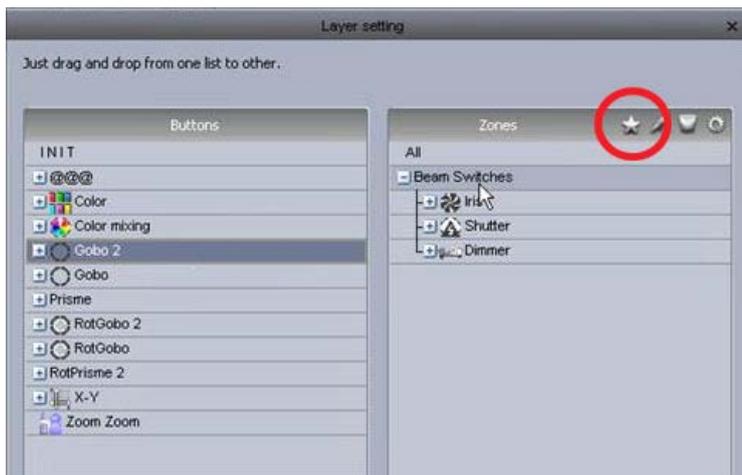
ボタンは、いろいろな異なる方法で配置することができます。[Ctrl+右クリック] し、その位置を変更します。



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。



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。

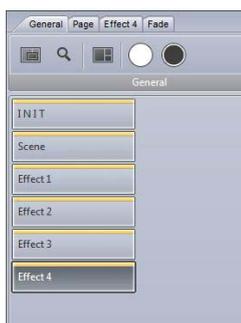
セッティングボタンをクリックすると、色相環やXY グリッドを埋め込むことができます。

圧縮



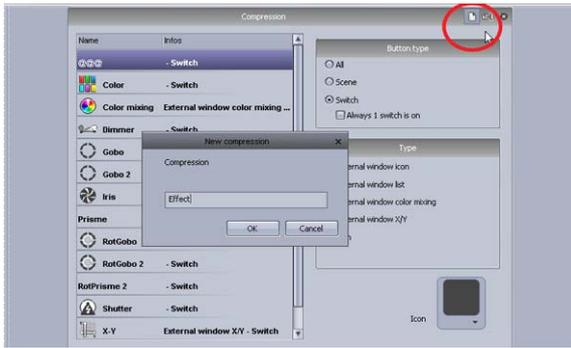
一般のスイッチは、1つのボタンに圧縮することができます。

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、普通の接頭辞で名づ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。



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。

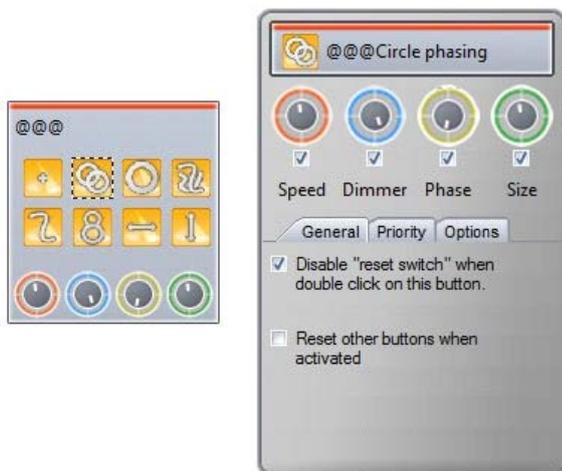
以下の異なる圧縮タイプを構築できます。



- [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 グリッドでダイアログが現れます

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。

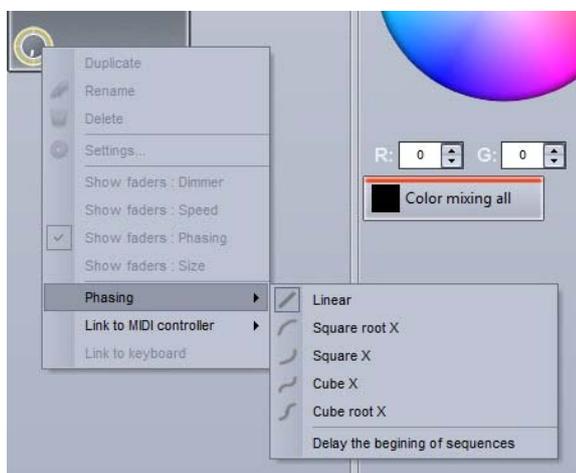


- [Speed] EasyTime、または EasyStep シーケンスの速度を変えます。
- [Dimmer] どんなチャンネルにもディマー機能を使用でき、ディマーの最小/最大値を割り当てることもできます。それらが OFF にセットされない限り、ディマーとカラーミキシングチャンネルも同様に調節できます。
- [Phase] EasyTime シーケンスを行い、各フィクスチャーのシーケンス最後にそれをスタートします。
- [Size] パン/ティルトエフェクトを行い、サイズを

スピード、ディマー、フェイズ、サイズの各ダイヤルは、フィクスチャーページの最上位に位置するボタン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。



高度なフェーズ（初心者向けではありません！）



スイッチのフェーズダイヤルを [Shift+右クリック] することで、高度なフェーズメニューを見ることができます。

ここで、Suite 2 がどのようにスイッチを段階的に実行するのかについて見ることができます。

フェーズ設定がない状態

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。



ライナーフェーシング (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。フェーシ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。



ノンライナーフェーシング (Non-Linear Phasing)

ライナーフェーシ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シ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、たとえは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。



Delayed Phasing

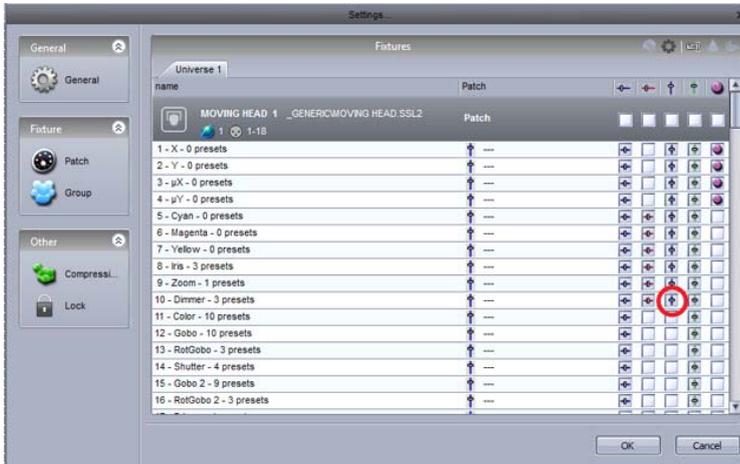
[Delay the beginning of sequences] が選ばれると、フェーズはライナー（線形）ですが、各照明器具のシーケンス出発点を変更する代わりに、シーケンスの第一段階に「遅れ」を加えます。

これは、フェイシングをつくることに非常に役立ちます！

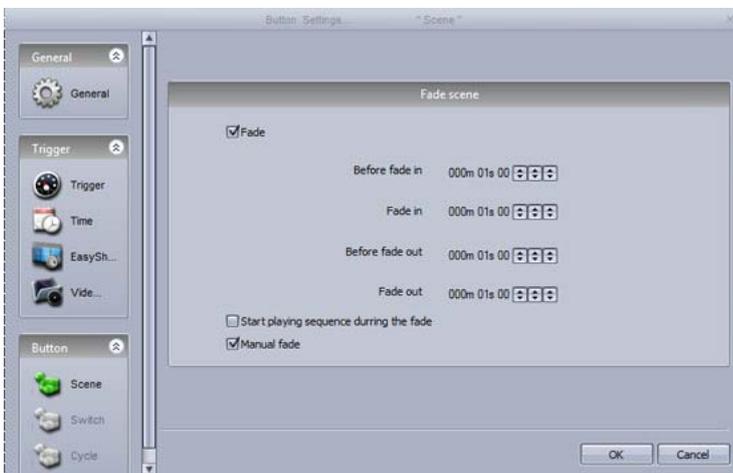
注：このタイプのフェーズを動かすには、[Looping] のスイッチを切られなければなりません。各タイムラインの最後のフレームが、開始の遅れを補うためにフリーズするからです。



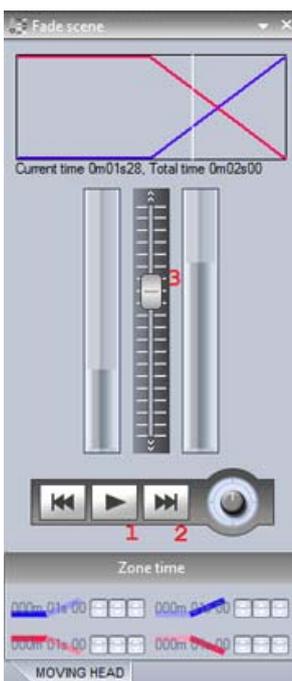
シーンのフェーディング



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)

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。

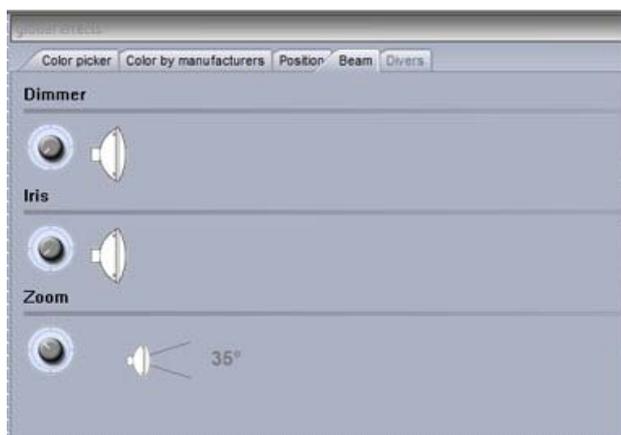


新しいパレットは、左の図の [New] から作成できます。例えばプリセットされたパレット(ゴボや色相環カラー)を作製したい場合、[New Palette per fixture] を選びます。

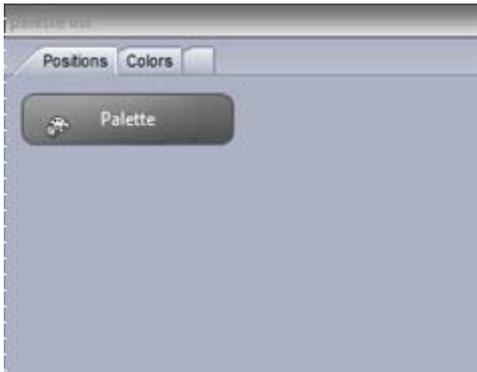
プリセットされたパン/ティルト、混色用のカラー、ディマー、アイリス、ズームのような、変数を入力するパレットを作製したい場合、[New Generic Palette Per Fixture] を選ぶ必要があります。

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。



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。



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。

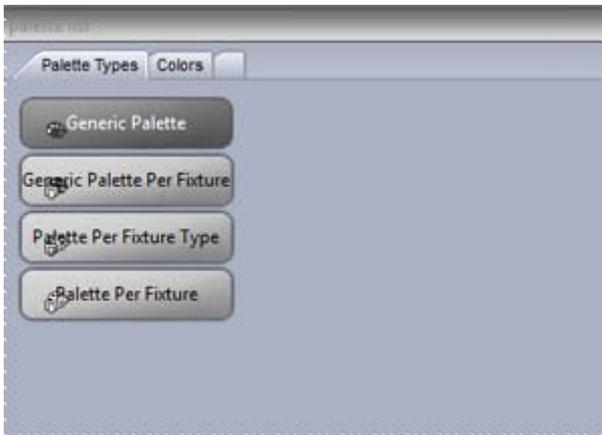
そしてパレットは、直接フィクスチャーの上や、EasyStep、EasyTime 一定のレベルブロックに直接ドラッグすることもできます。

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。



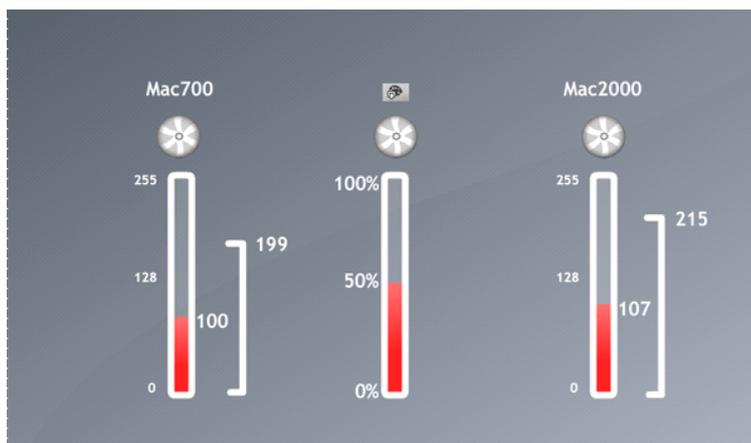
Standard パレットと Generic パレット

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イマー、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、何枚かのデイ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、このデイマーパレットは非常に役立ちます。

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イ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はありません。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」ごとに作製することができます。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ねません。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、どのカラーが虹が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、フィクスチャー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える必要なく、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ることができます。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、スタンダードな 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の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。



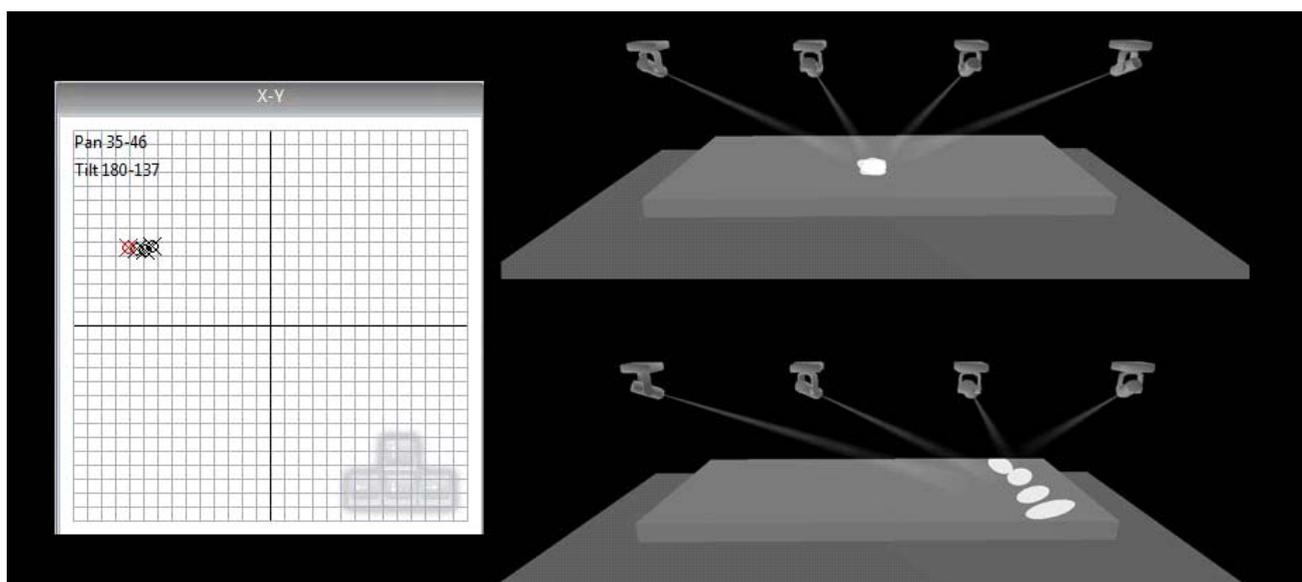
フォロースポット

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となります。

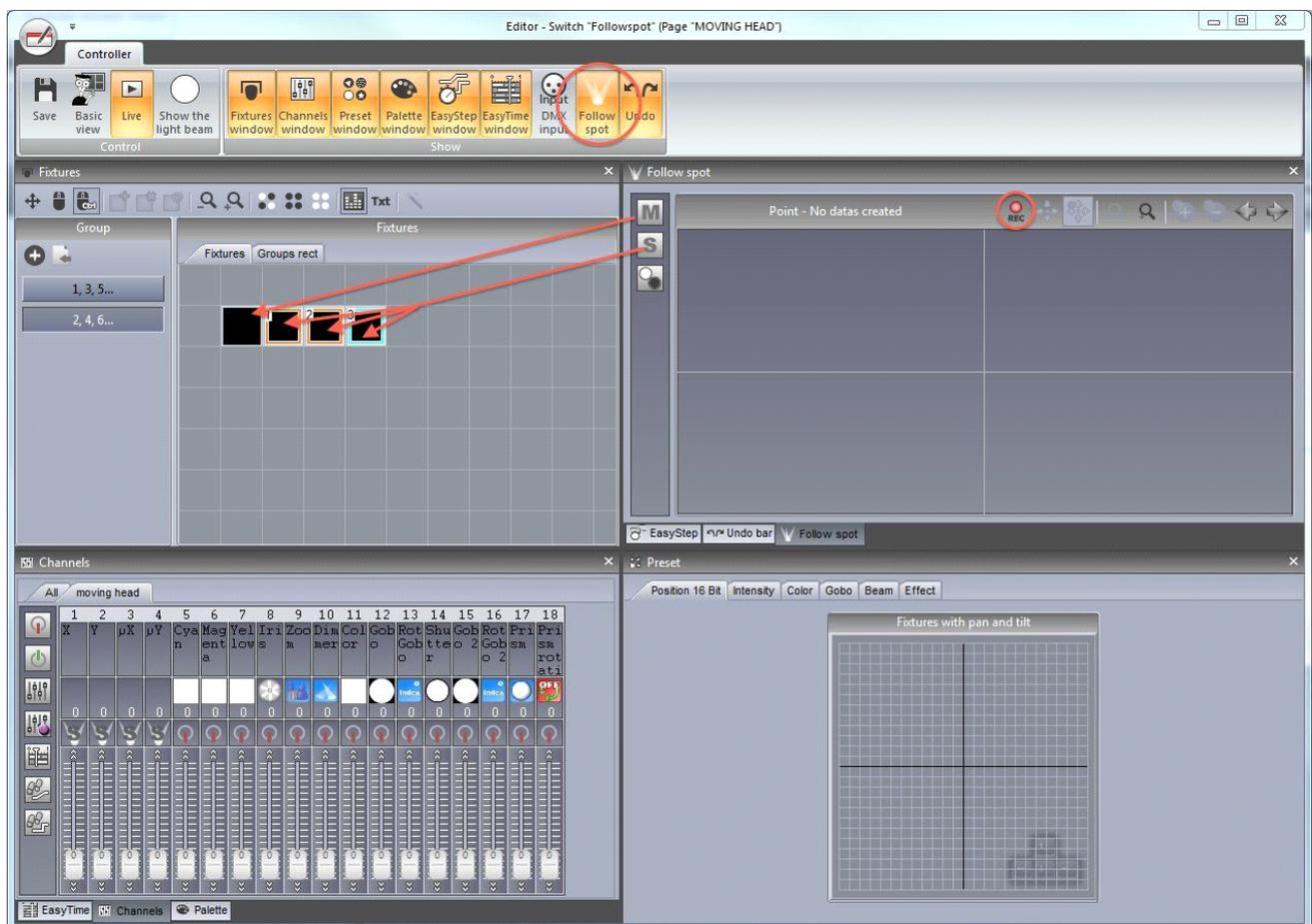


Suite 2 のフォロースポット

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：

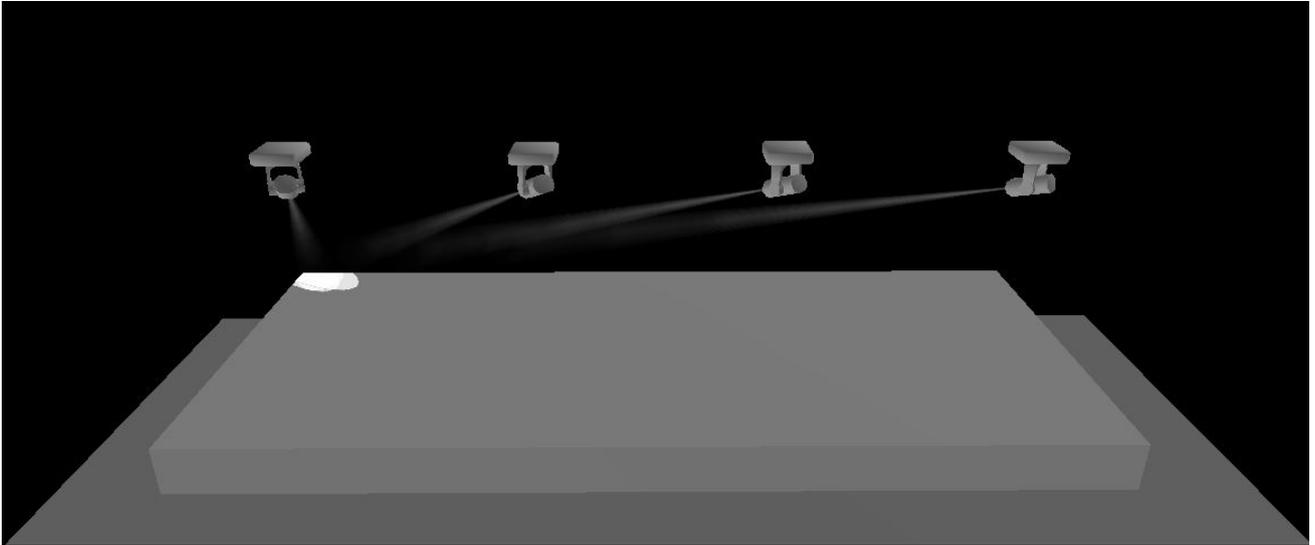
- スイッチを作成し、[followspot] と名付けます。
- [OK] と [Edit] をクリックして、フォロースポットツールを開きます。
- [M] ボタンをマスターフィクスチャー上にドラッグし、[S] ボタンをスレーブフィクスチャー上にドラッグします。
- [Record] ボタンをクリックし、ポイントの調整を始めます。



ポイントのキャリブレーション

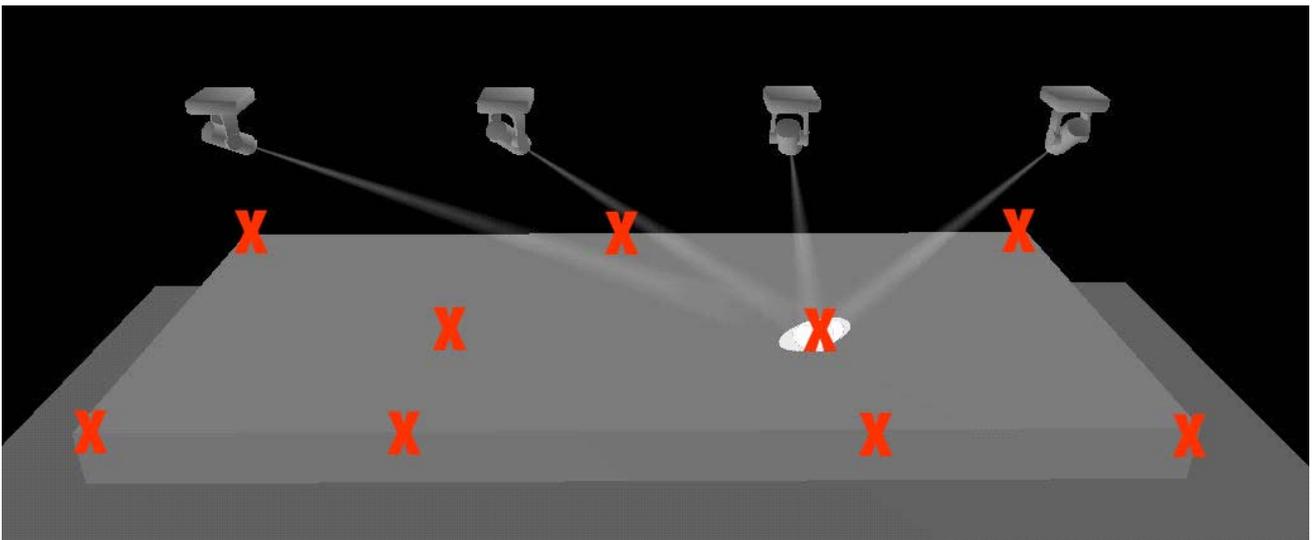
あなたが調整したいエリアのコーナーへ、マスタービームを動かしてください。これには、フェーダーや XY グリッドを使うことができます。ポイントを微調整するためには、矢印をキーボードで操作して行います。グリッドを右クリックすることで、マウスとキーボードの精度を変更することができます。以下の図の例のように、正確な調整を行うには、小さなアイリスサイズを使用してください。

一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、そのままの状態ですぐ矢印キーを動かして、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。



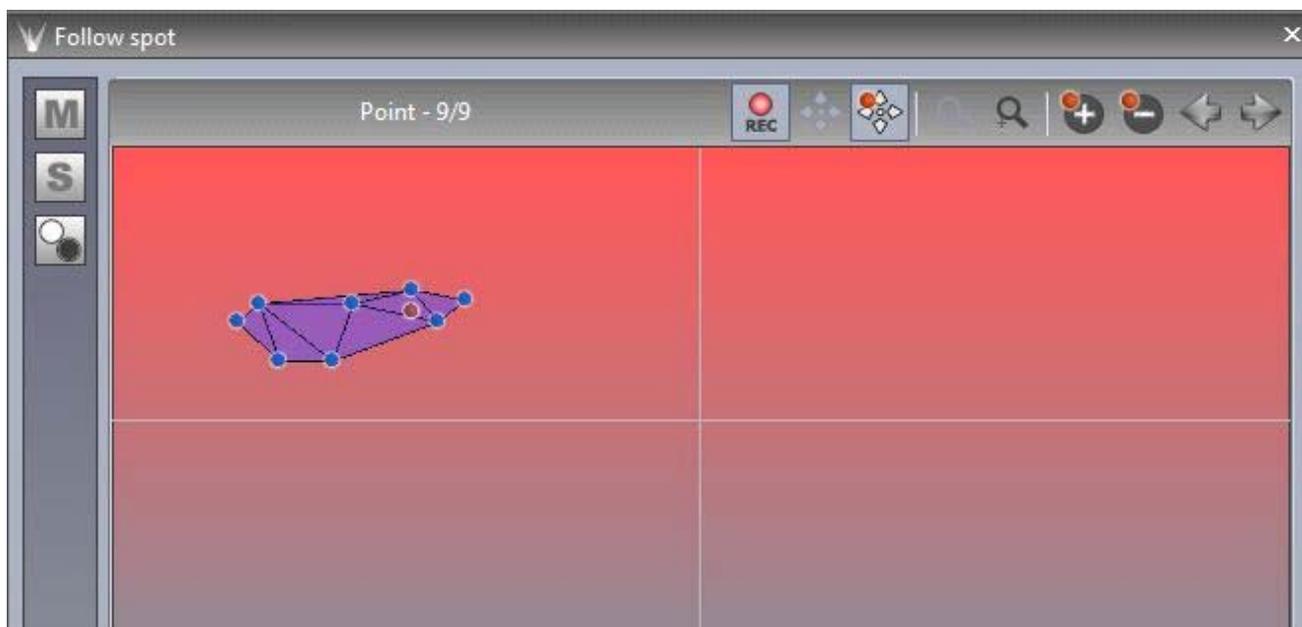
フォロースポットを作成すると、フォロースポットエリアが作られていることに気がつくでしょう。ハイライトされたエリアは、照明器具が同期されるエリアです。

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ィンドウヘドレッジする時に、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ィ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ヘドレッジ & 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。

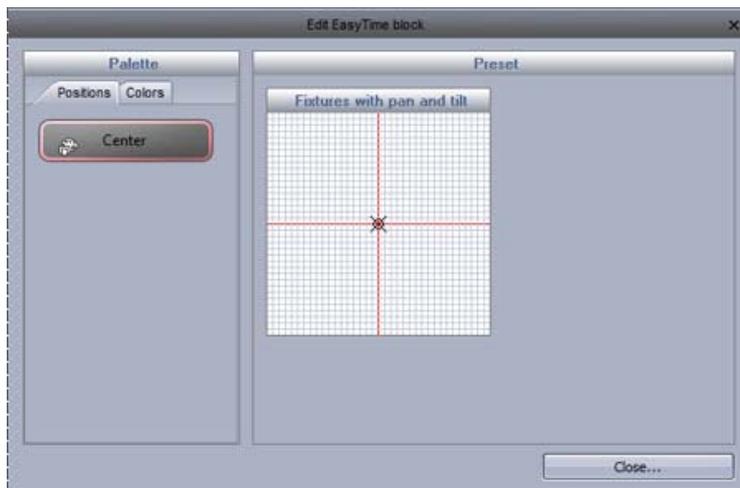
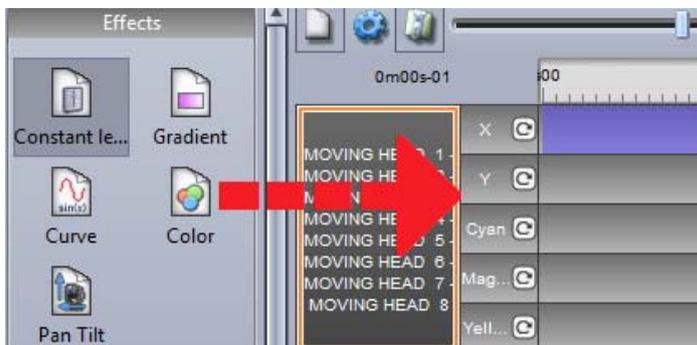


これで一旦エディタを閉じ、保存したら、そのスイッチが作動している限り、すべてのスレーブフィクスチャーはマスターフィクスチャーに続きます。そのスイッチは[Always take priority]モードで動き、これによって、全てのスレーブフィクスチャーのパン/ティルト値はオーバーライドされます。

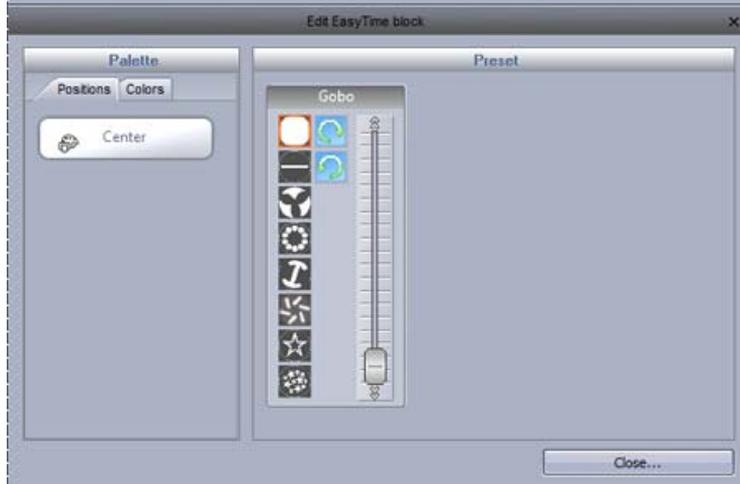
EasyTime エフェクト

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のは、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。



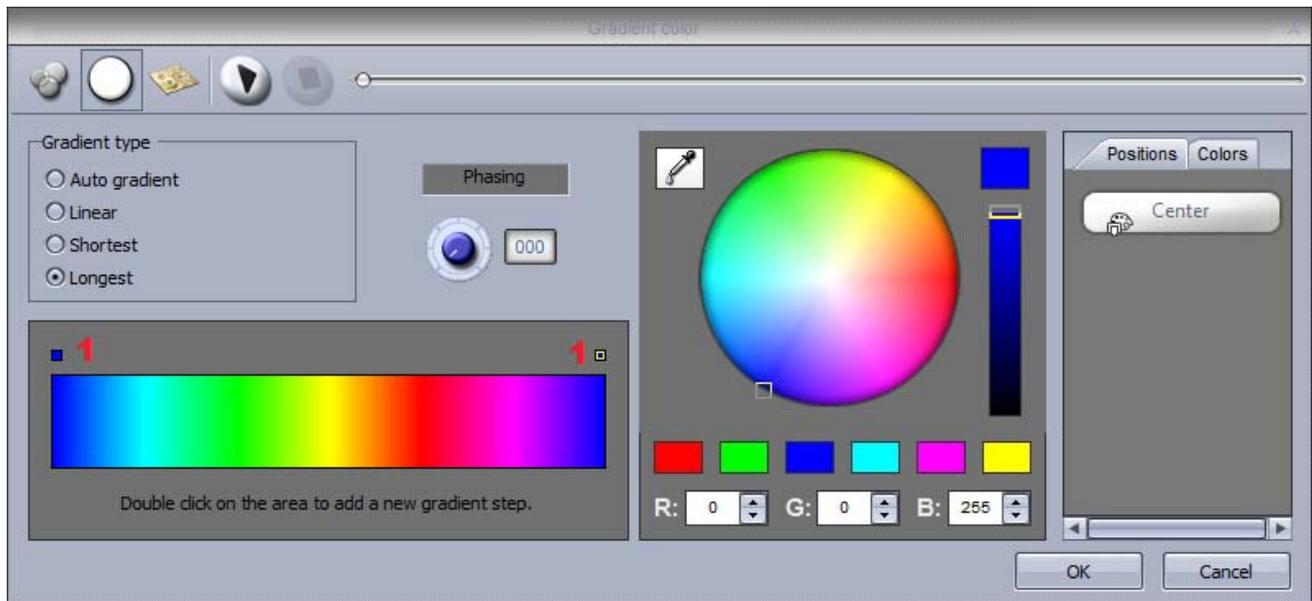
もし、コンスタントレベルエフェクトが、可動フィクスチャーのパン/ティルトチャンネルの上にドラッグされると、そのポジションは X/Y グリッド上でドラッグすることによって、または作成されたパレットを選ぶことによって修正することができます。



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。

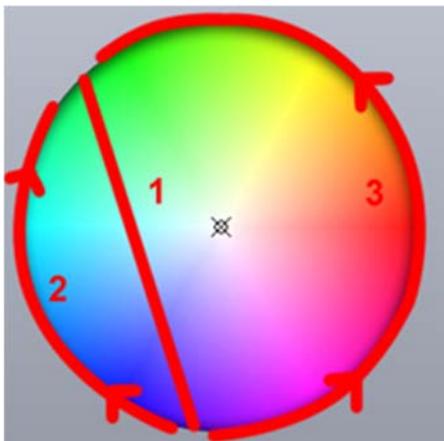
グラデーション (Gradient)

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：

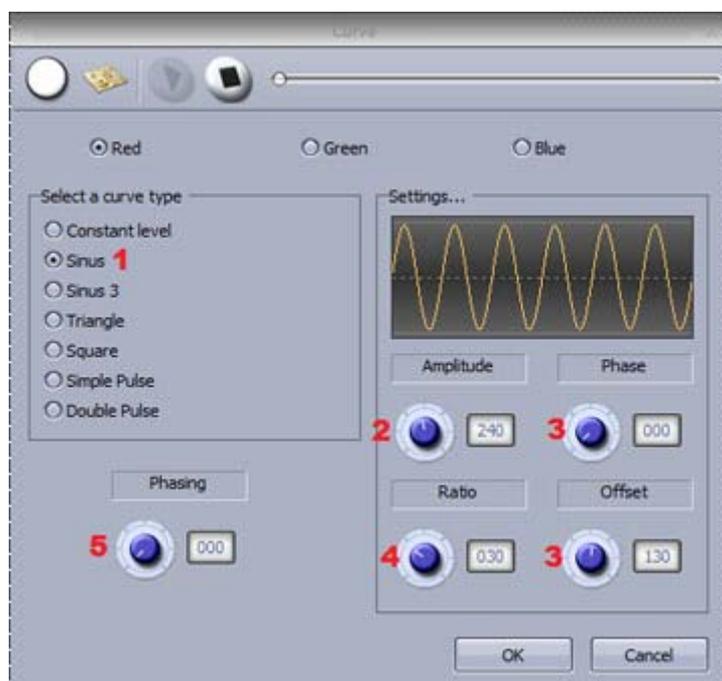
- [Auto gradient]：自動的に、エフェクトのビフォーブロックとアフターブロックの間でフェードします。
- [Linear (1)]：色相環上の 2 つのポイント間をフェードします。（目印が色相環の中心を通り抜けると、明るさの低下があります。）
- [Shortest (2)]：色相環上での最も短い方向へのフェードをします。
- [Longest (3)]：色相環上での最も長い方向へのフェードをします。これは、例えばレインボーエフェクトを引き起こすときに、非常に役に立ちます。色相環のまわりを回ってカラーを引き出します。それには、始まりと終わりカラーをセットします。



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。

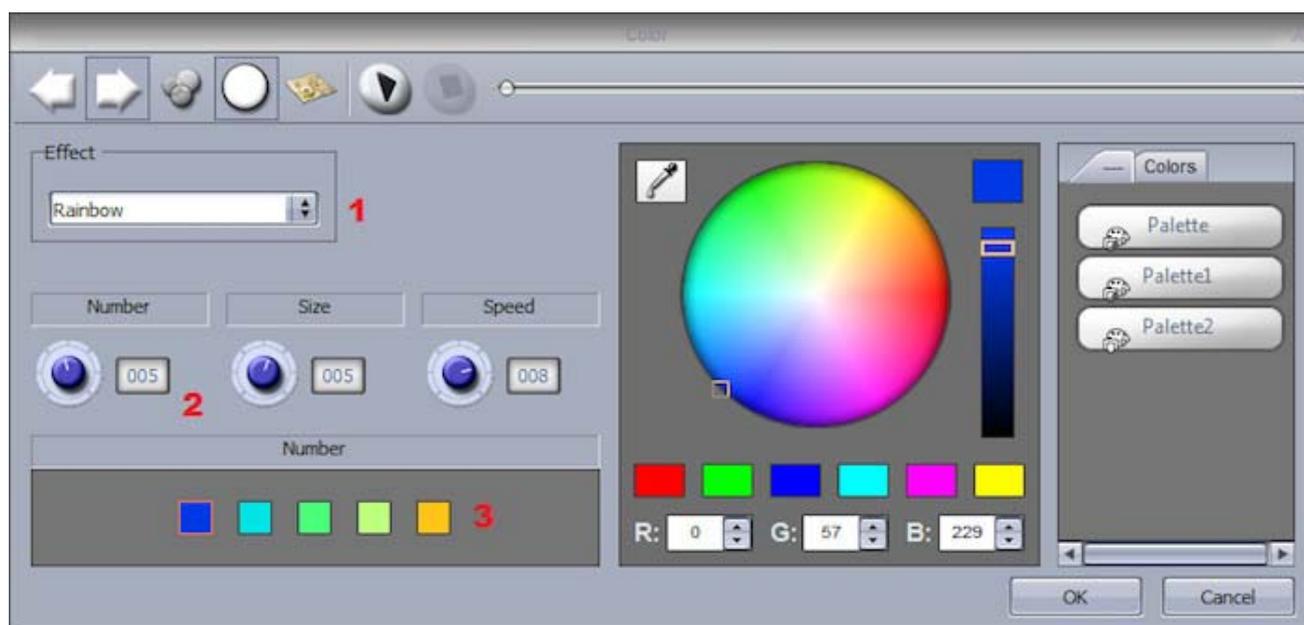
- 振幅が波を伸ばすように（2）[Amplitude]を調整してください。
- （3）段階 [phase] を調節することによって前後に波を動かし、[offset] で波の高さを調整してください。
- 比率を調節するために、（4）波の頻度 [Ratio] を変えてください。この変更は、そのパターンの速度を上げます。
- （5）でフェージングを加えてください。そのフェージングが正しく実行できるよう、ソフトウェアサイドは、どの順番でフィクスチャーがポジショニングされたのかを報告されなければ、理解できないこと思い出してください。フェージングに関する詳細については、「EasyTime フェージング」を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



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。

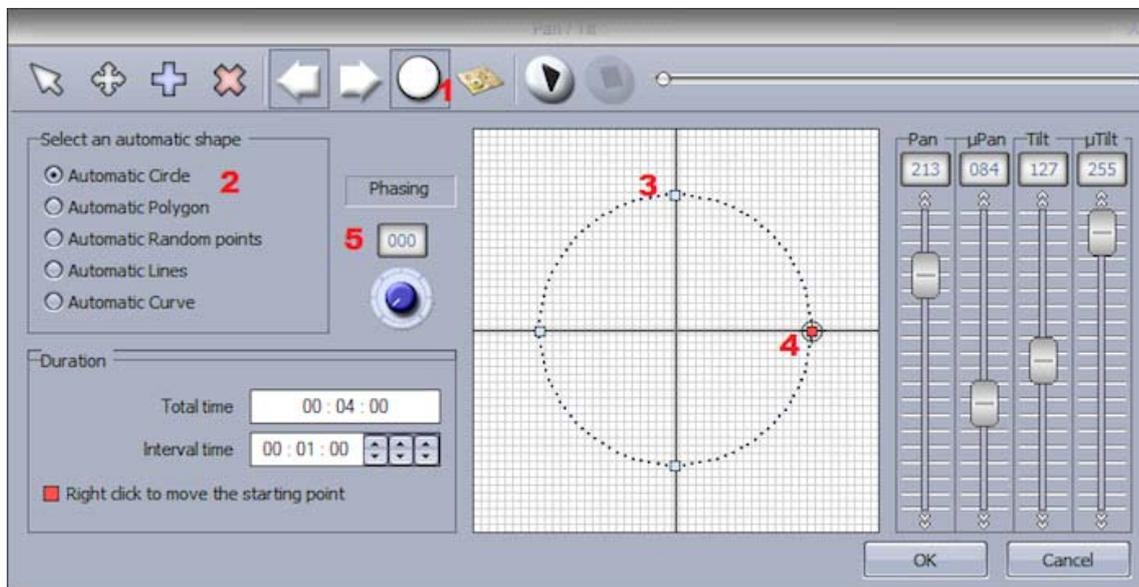
- (1) で、カラーエフェクトタイプを選んでください。
- (2) で、カラーの数、サイズ、スピードを変えてください。
- カラーを変えるには、単にその色を選び、色相環 (3) のまわりにドラッグします。



X/Y

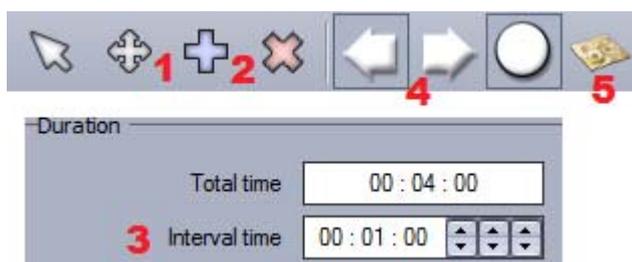
このエフェクトは、フィクスチャーのどのようなパン/ティルトチャンネル上でも使うことができます。それは、迅速かつ容易に動きのあるパターンをつくることができます。

- (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、位置を調節し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) でフェーディ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。)

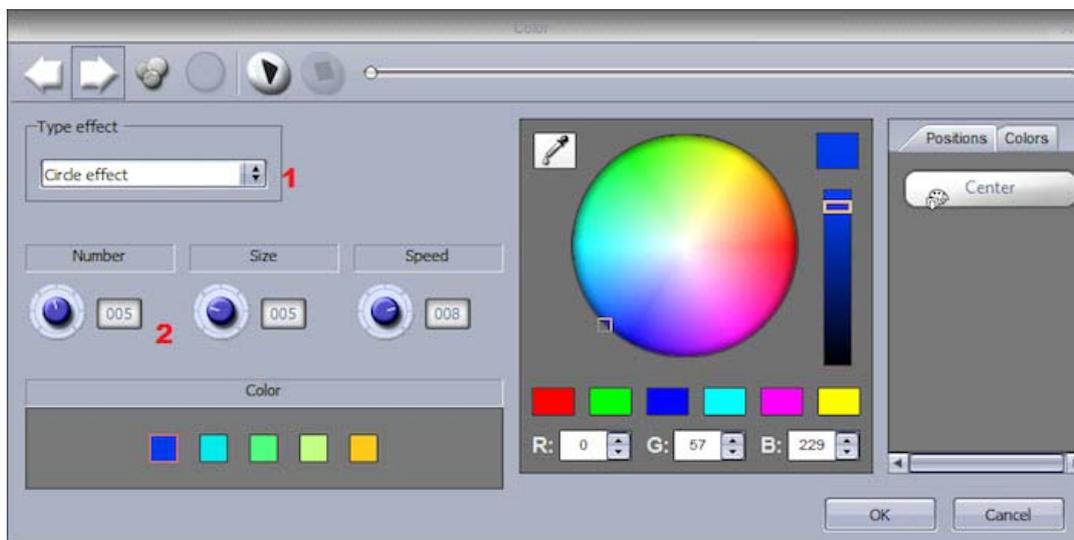


マトリックス

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。

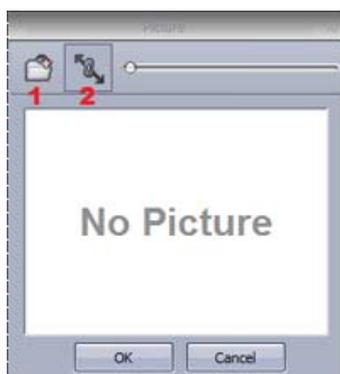
- (1) のリストからエフェクトを選びます。
- (2) カラーの数、サイズ、速度を修正します。



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。



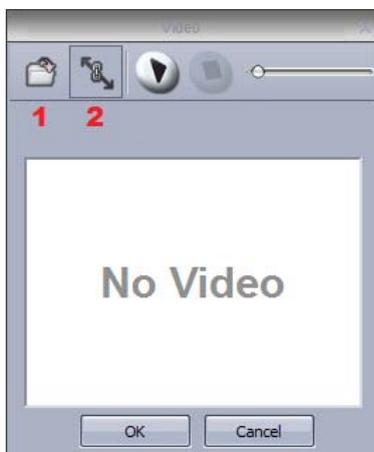
GIF アニメーションを挿入するために、(1) をクリックしてください。

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。



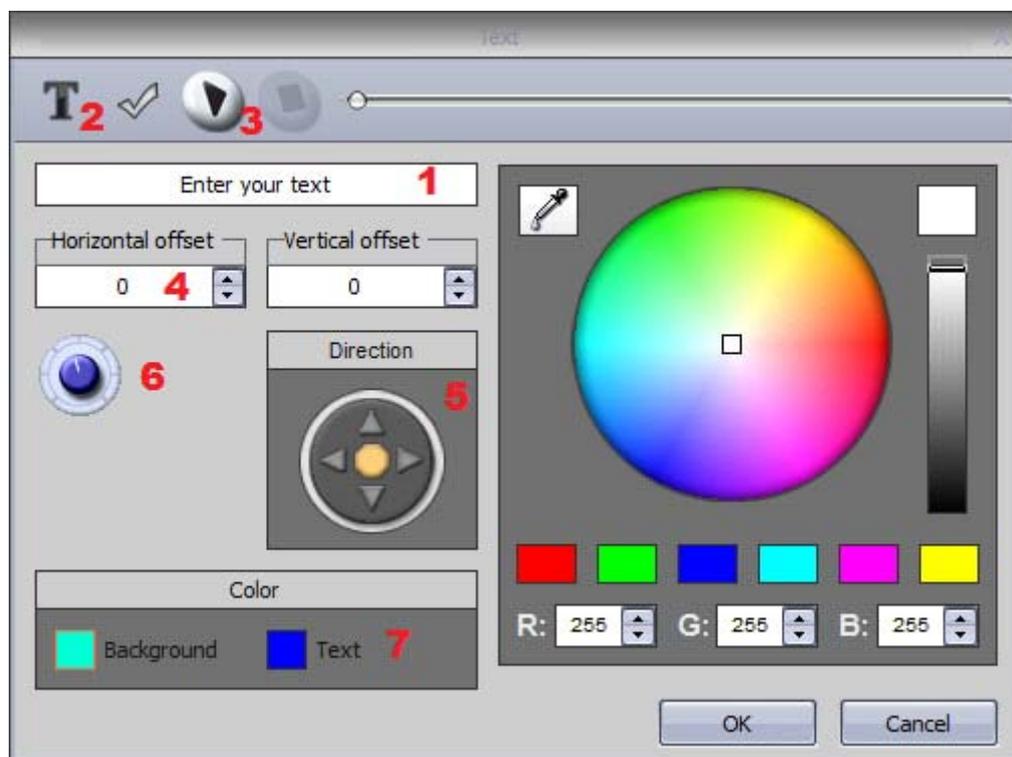
AVI ビデオを挿入するために、(1) をクリックしてください。オリジナルイメージの比率を保ちたい場合、もしくは画像はマトリックスにフィットするために引っ張られても構わない場合、(2) をクリックしてください。

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。
- 入力したテキストを見るため、プレイ (3) をクリックしてください。
- (4)の箇所、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) で変更することができます。
- テキストと背景色を (7) で変えてください。

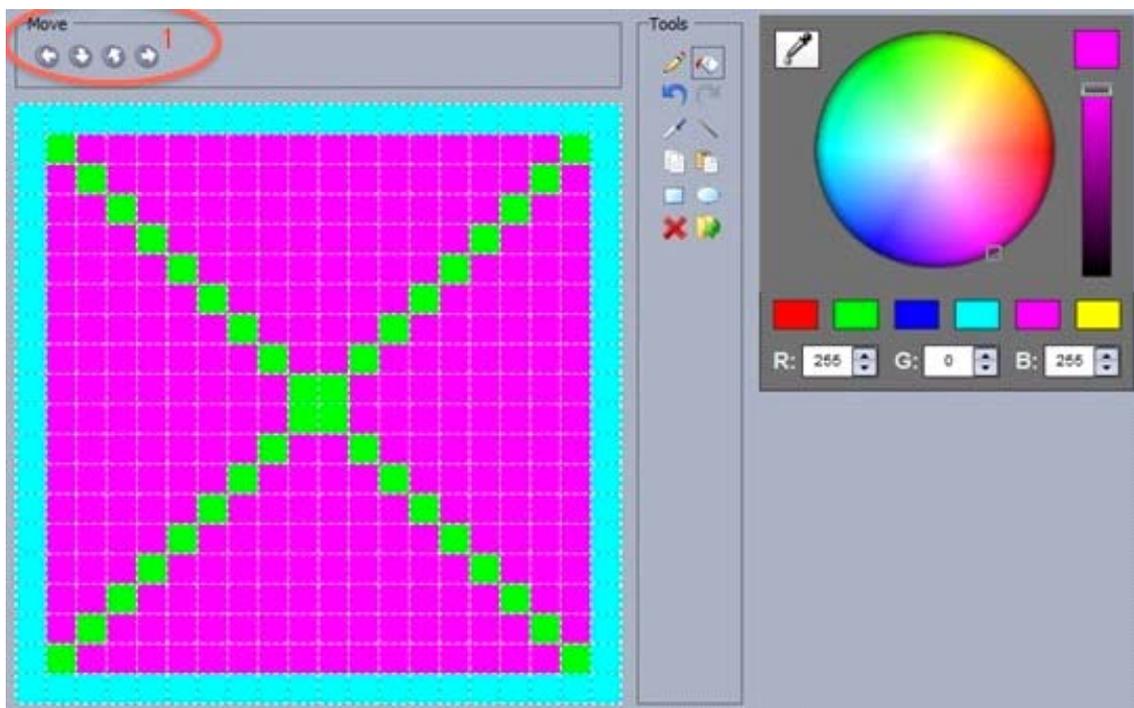


カラーマネージャー

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、マトリクスの上に描く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) のマトリクスのまわりのボタンで動かすことができます。



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 フェーディング

エフェクトフェーディング

フェーディングは、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。フェーディングは、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。フェーディングは、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% のフェーディ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。



フェーディングの遅れ

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、エフェクトフェーディ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ディ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、フェーディ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。

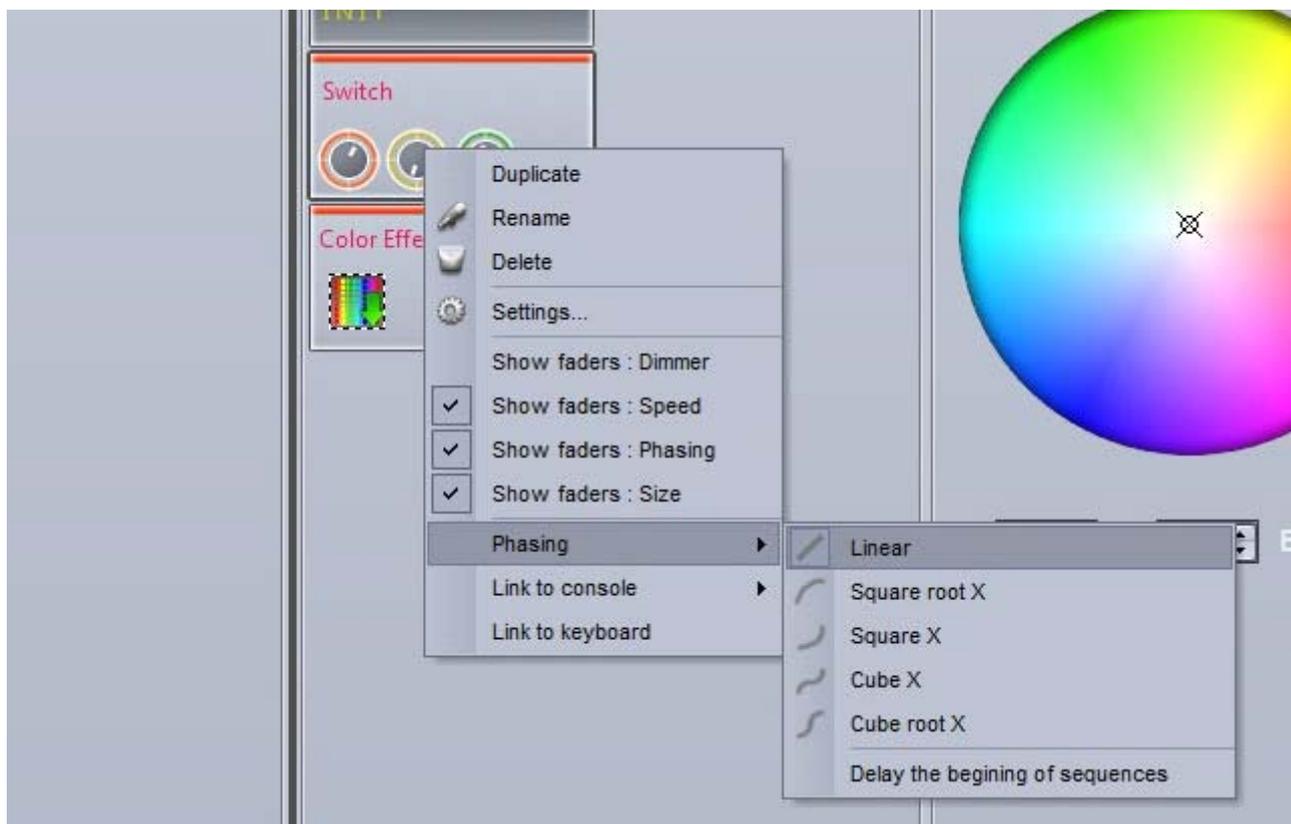


ボタンフェーディング

シーン、またはスイッチのフェーディ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ディ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、フェーディングダイヤルを [shift+右クリック] し、オプションを選択することで、フェーディングカーブを修正することができます。

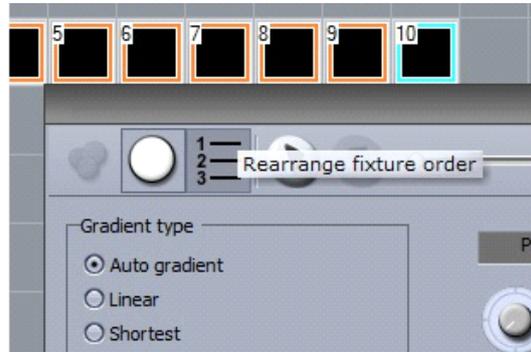
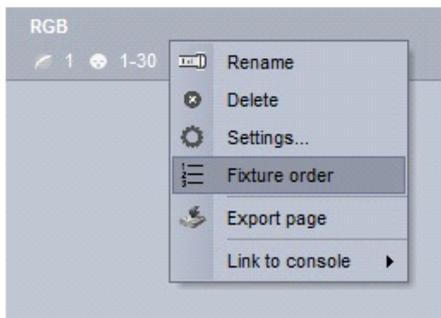
- [Linear] フェーディングは、各フィクチャーの間で同等のオフセットをし、通常の働きをします。
- [Square root X, Square X, Cube X, Cube root X] 各フィクチャーの間で異なるオフセットが適用されます。それによって、同等ではないグラデーションと速度を変えるエフェクトを作ります。
- [Delay the beginning of sequences] 適用されているオフセットの代わりに、「遅れ」はシーケンスの初めに適用されます。フェーディングを適用したいならば、これは大いに役に立ちますが、ボタンが最初に押されるとき、すべてのフィクチャーが同じ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



フィクチャーオーダー

デフォルトで、フェーディ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チャーに適用されます。カスタムメイドのフィクチャーオーダーをつくることは可能です。フィクチャーが DMX アドレス順で設置されていないければ、これは大いに役に立ちます。

フィクスチャーオーダーウィンドウは、エフェクトエディタウィンドウから、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。



ロード、もしくは新しいフィクスチャーオーダーを作成するには、ここをクリックしてください。

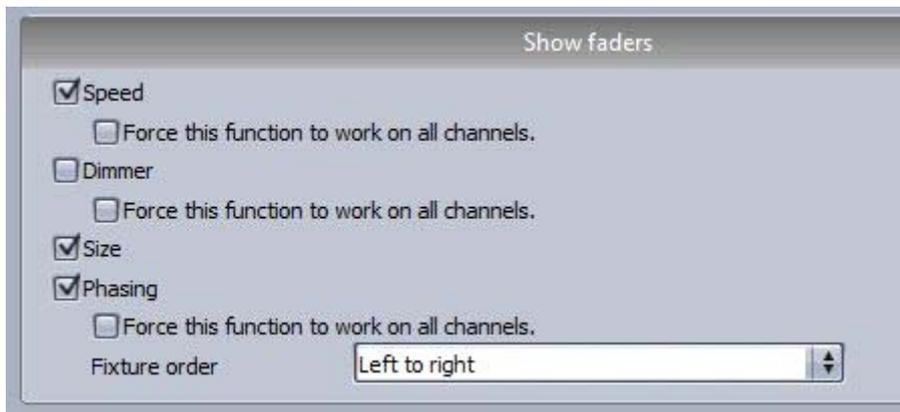
以下の図をご覧ください。新しいフィクスチャーオーダーは、(1)で作成できます。フィクスチャーオーダーをつくるためには、(2)のレコードをクリックしてください。それから、希望の順序でフィクスチャーをクリックしてください。

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。)



フィクスチャーオーダーをボタンフェーディ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トアップの General タブ内で選ぶことができます。

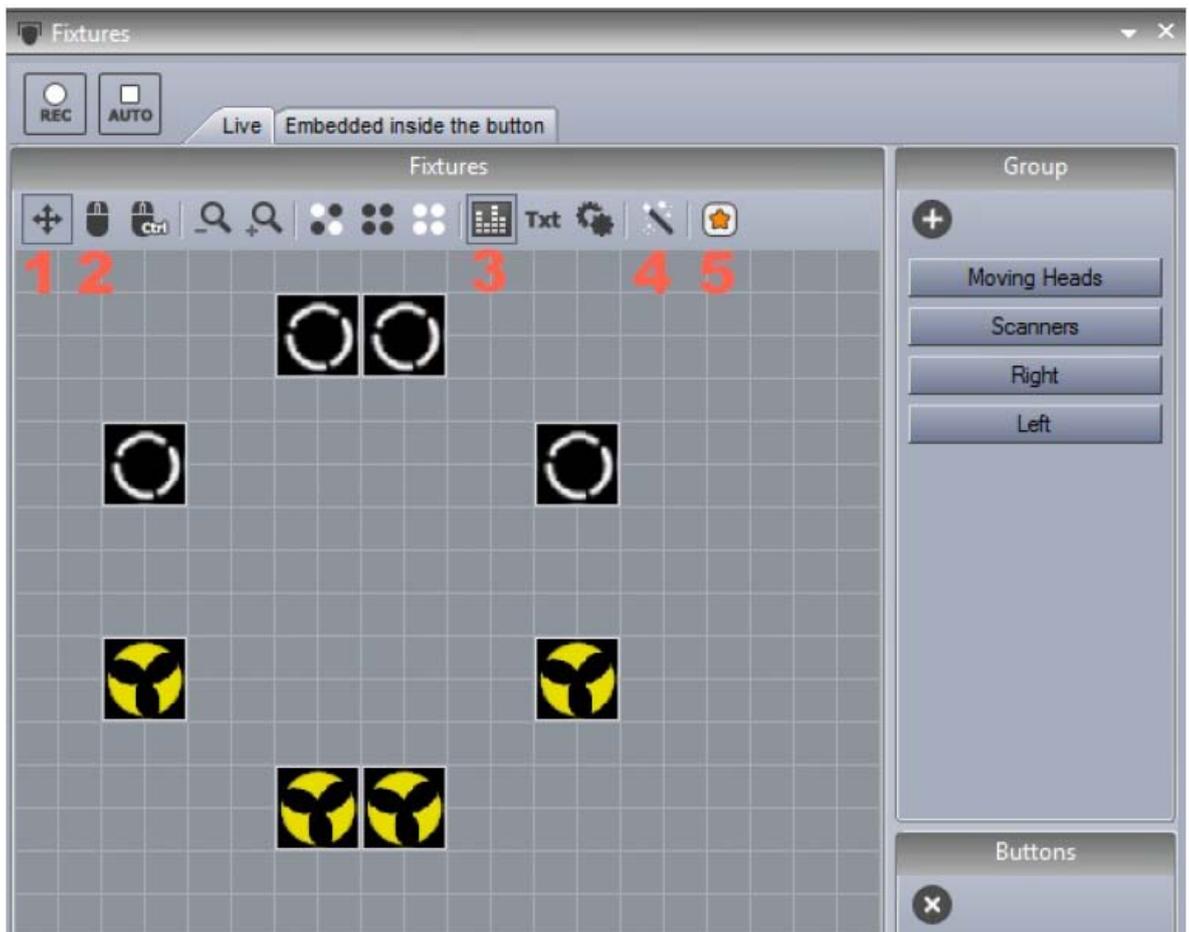


フィクスチャーの扱い

フィクスチャーを選ぶ

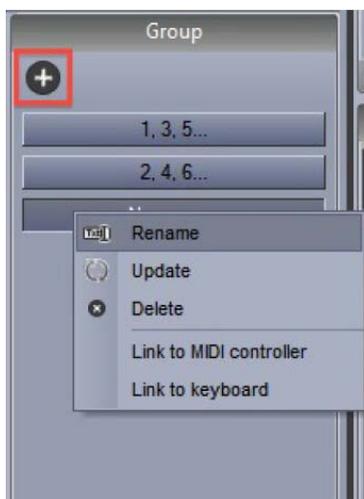
ライブとプログラミングをコントロールするとき、複数のフィクスチャーを素早く選択しグループ化することができます。フィクスチャーグループは、フィクスチャーウィンドウの中で編集することができます。

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るためには、ここをクリックして選択してください。



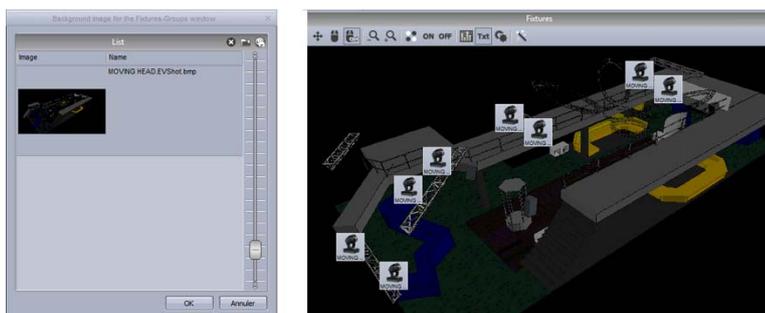
グループフィクスチャー

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。



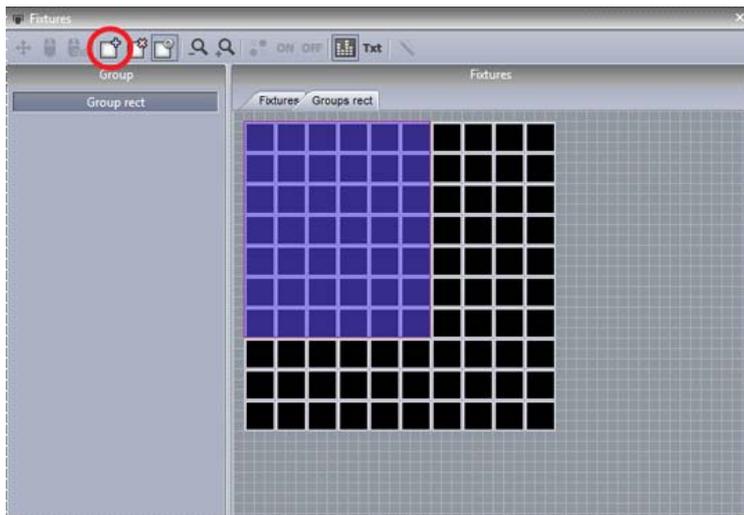
背景

フィクスチャーウィ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。

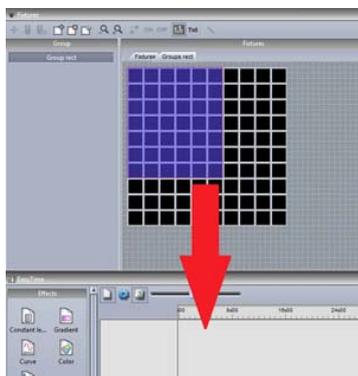


Rect

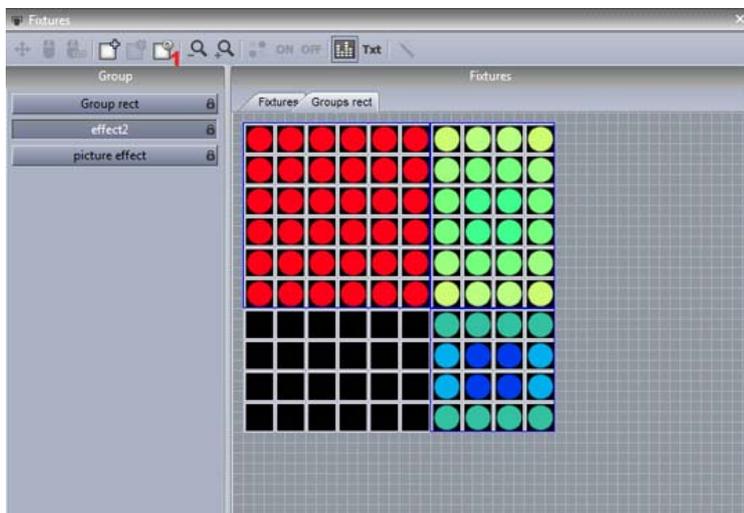
Rect は Sunlite Suite 2 のとても強力で非常に使いやすいツールです。EasyTime を使いエフェクトを適用するとき、選ばれたフィクスチャーに適用するか、または Rect に適用することができます。Rect とは、シーケンスがプレイされるバーチャルゾーンです。例として、複数の Rect を使っている異なるポジションで、同じ LED マトリックスの複数のシーケンスをプレイしてみてください。



Rect は、ボタンエディタのフィクスチャーウィンドウの中にある [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上へエフェクトをドラッグすることができます。



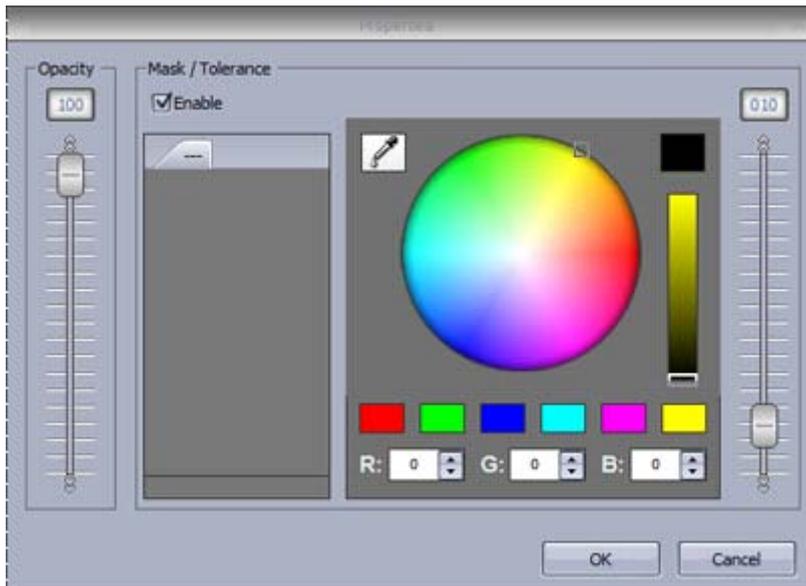
これで、希望するだけの Rect を作成することができます。

(1) の箇所、大きさの変更や、移動することができます。

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。

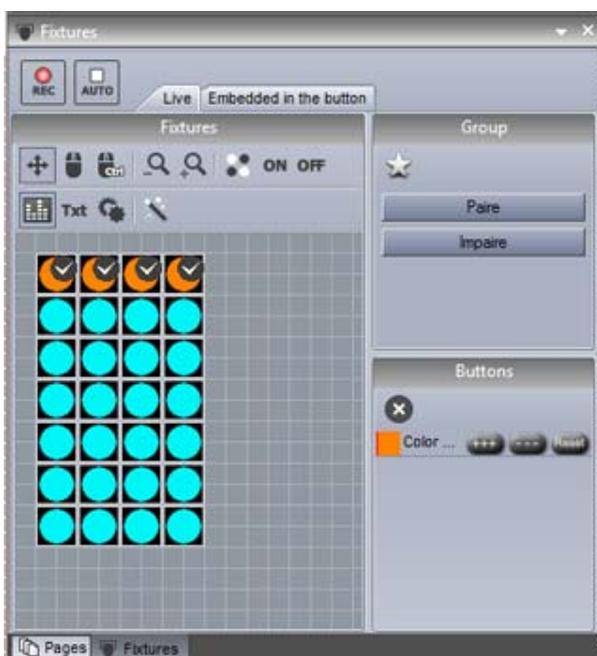


グループを使ったライブコントロール

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。グループのウィ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

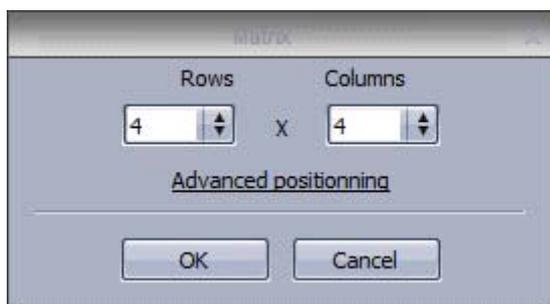
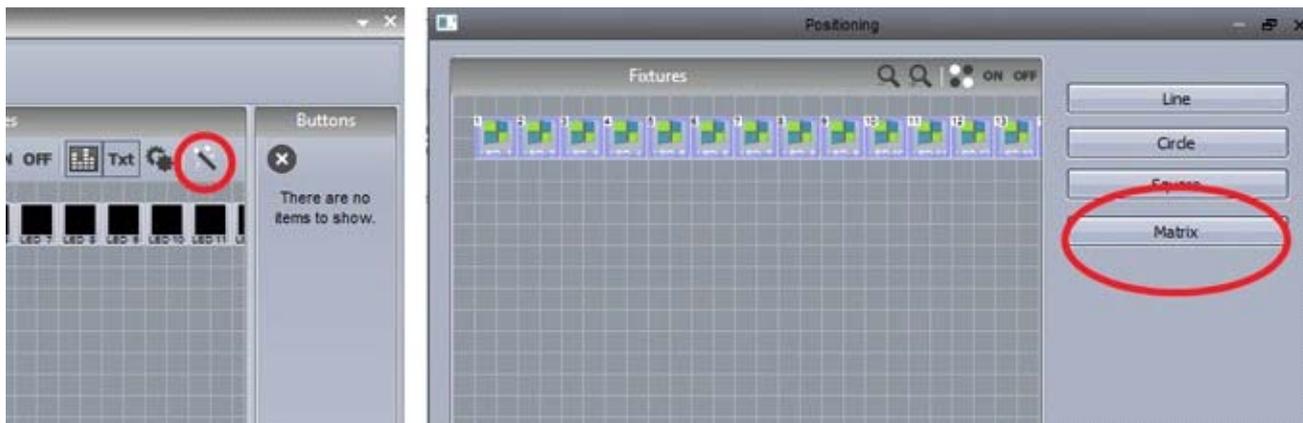


選択は、一時的にボタン内に保存することができます。そのため、その特定のボタンが選ばれるたびに、グループのウィンドウの中で選ばれたことに関係なく、それはフィクスチャーの特定の選択に適用されるだけです。警告シンボルは、それがあてはまるだけである点に注意するために、スイッチの角に表示され、その特定のフィクスチャーのためにプリセットします。これを無効にするには、[Reset] をクリックしてください。

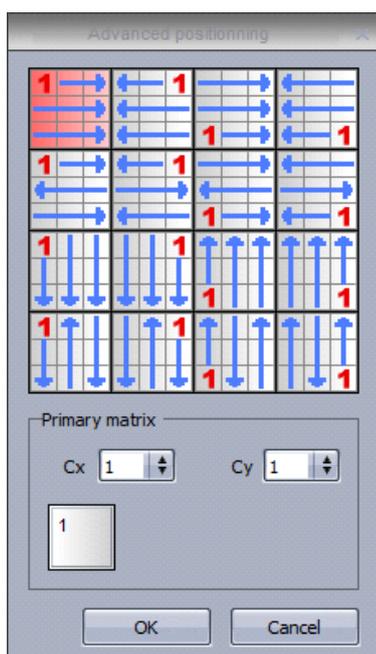
高度なポジショニング

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、右の上のマトリクスアイコンを選び、マトリクスエディタを開いてください。



マトリクスの寸法を変更し、マトリ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。

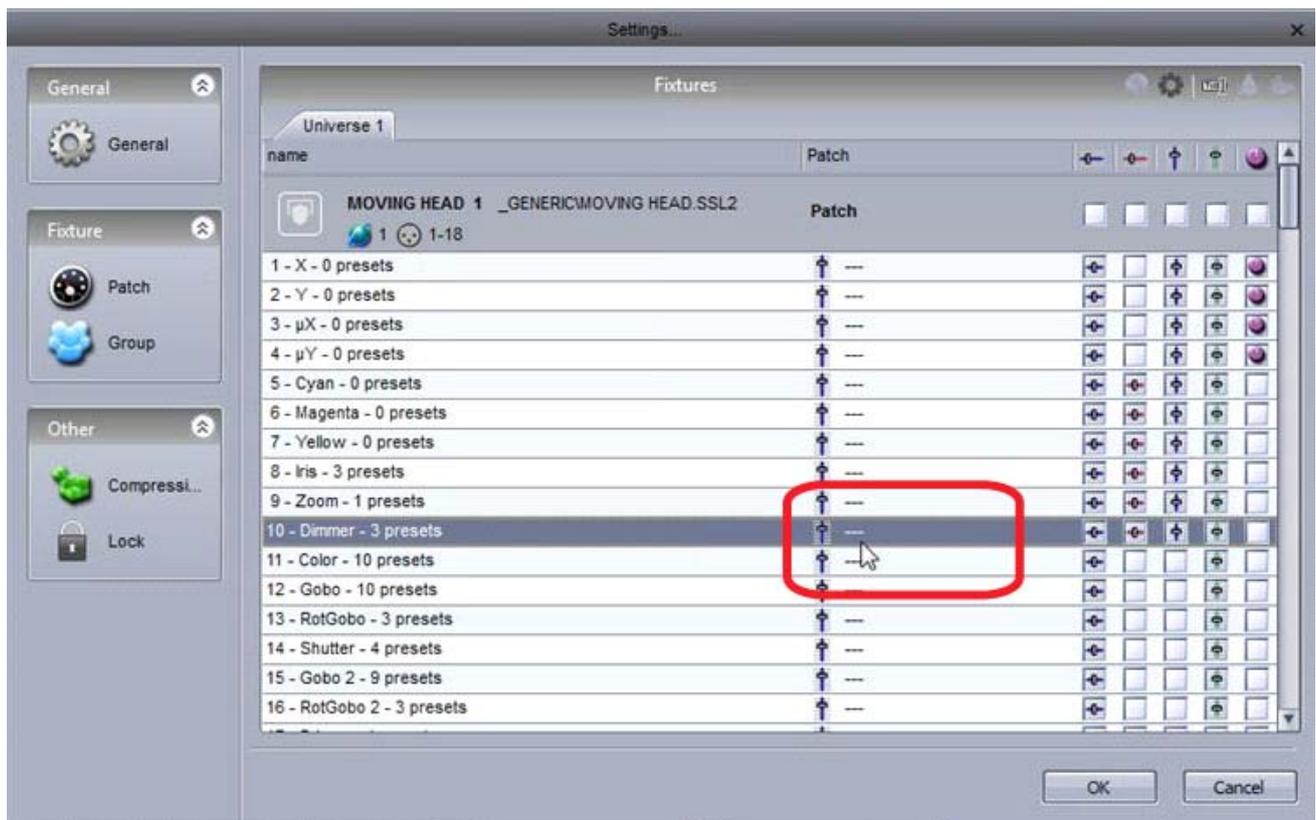
たとえば、2×2 のマトリクス（12 の DMX アドレス）に配置される 4RGB 装置から成る 1 つのフィクスチャーを持っていると想像してください。場合によっては、1 つのフィクスチャーとして、これらの 4 つのフィクスチャーをまとめて扱いたいかもしれません。この場合、あなたは主要なマトリクスを準備することができます。プライマリマトリクスを選んで、必要に応じてフィクスチャー位置をドラッグしてください。

高度なパッチング

高度なパッチング

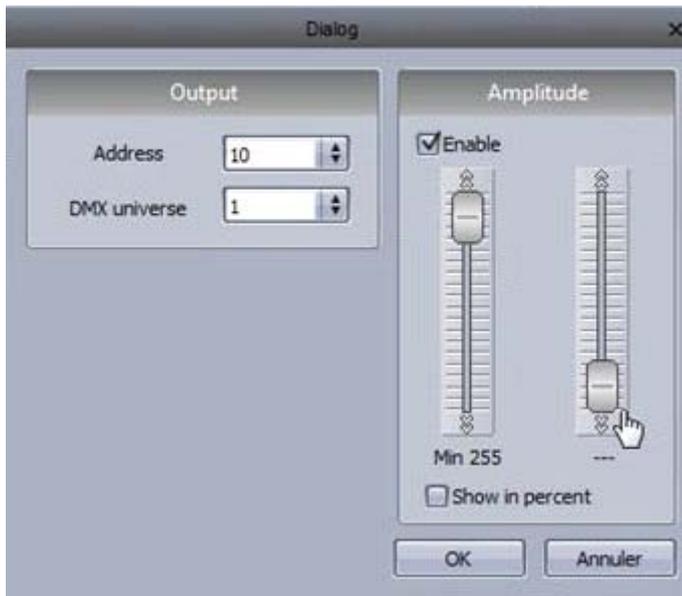
Sunlite Suite 2 には、多くの高度なパッチング能力が備わっています。これらは、ページセッティングウインドウ内のパッチタブで見つけることができます。

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。



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ズは左に配置されています。

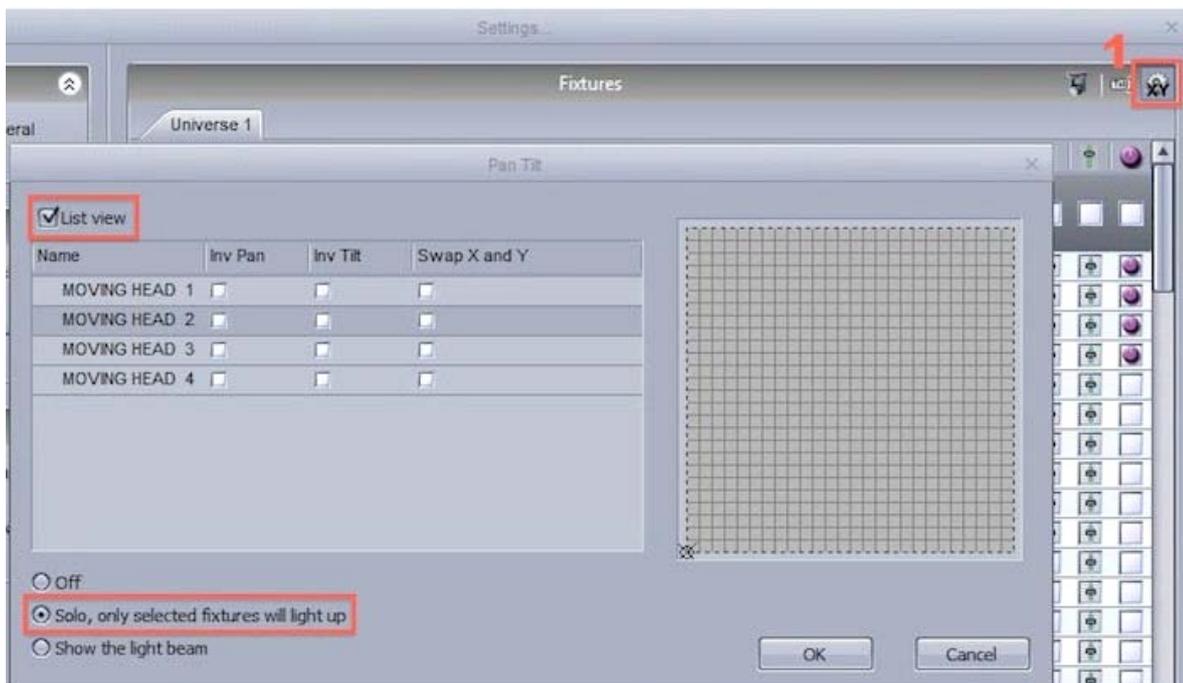


そして左の図の箇所、最小/最大振幅はチャンネル値を縮小/拡大することができます。最小値 0 から最小値 255 までにセットすることができ、それはチャンネルを逆にすることを意味します。

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ィ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。



DMX インターフェイスとユニバース

Sunlite Suite 2 は、複数のユニバースとインターフェイスをサポートします。ユニバースとインターフェイスは、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イ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イスは、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、インターフェイス出力の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 インターフェイ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 インターフェイス、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イスを出力することもできます。ドラッグすることで、インターフェイ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、インターフェイスを削除することができます。



ArtNet

もし Economy、または First Class インターフェイ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、通常のコンピュター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カ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くる 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。

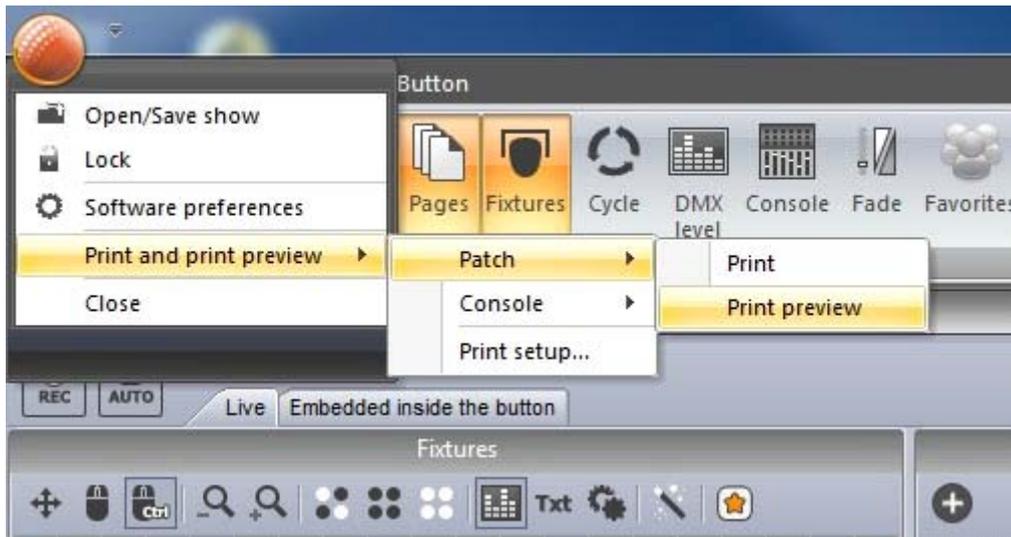
以下の Suite2 インターフェースは、ArtNet と互換性があります :

- 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

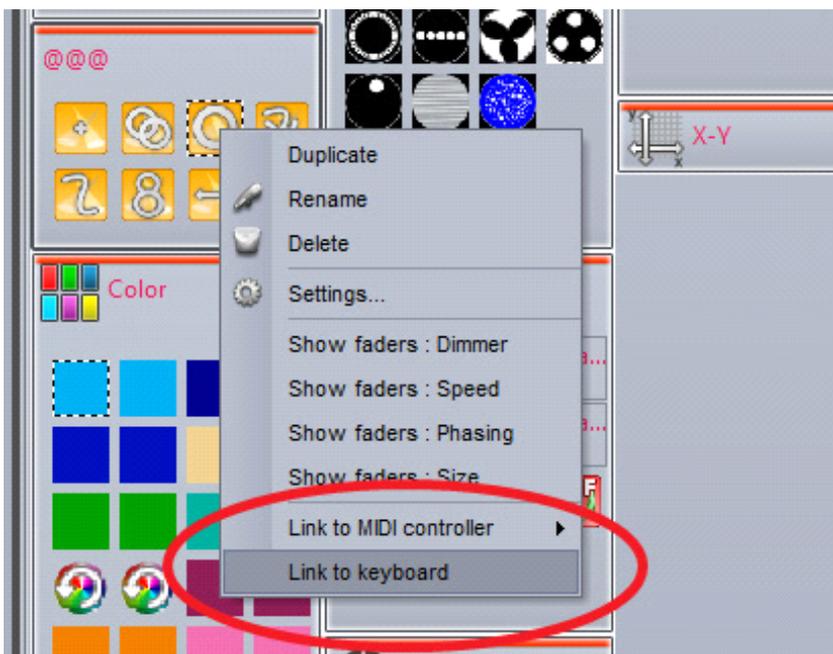
ご自身のショー、それらのポジション、DMX アドレスで使われるすべてのフィクスチャーのリストを印刷することができます。これは、DMX アドレスをフィクスチャーに設定する時に便利な機能で、クライアントや器材レンタル会社に送ることができます。



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。



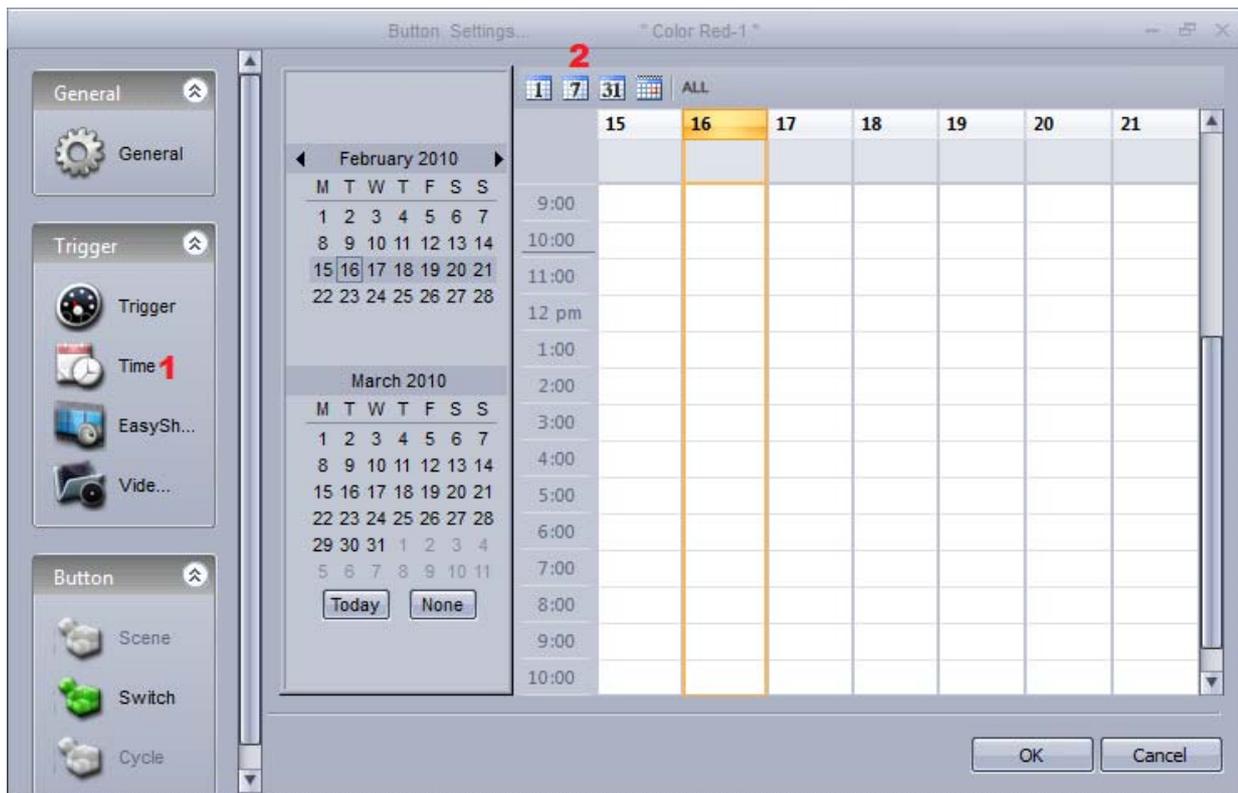
そして、引き金として使いたいキーを打ってください。そのトリガーを [Flash Trigger] にセットするため、(1) をクリックしてください。そのキーを押すとき、ボタンは作動し、キーから放すと、ボタンは解除されます。



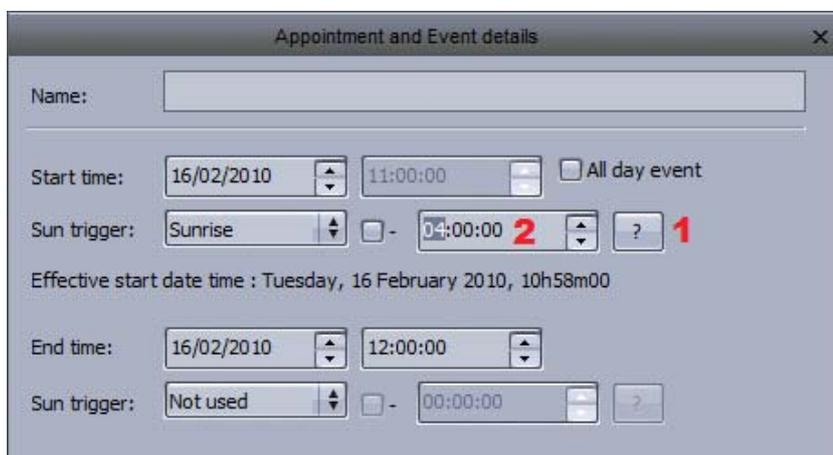
日にちと時間

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。



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。



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

Appointment recurrence

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 pattern

Daily

Weekly

Monthly

Yearly

Recur every 1 Week(s) on

Monday Tuesday Wednesday Thursday

Friday Saturday Sunday

Range of recurrence

Start time: 16/05/2010

No end date

End after 10 occurrences

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。

Trigger

Set the button on

Set the button off

Switch on/off state each trigger time

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。



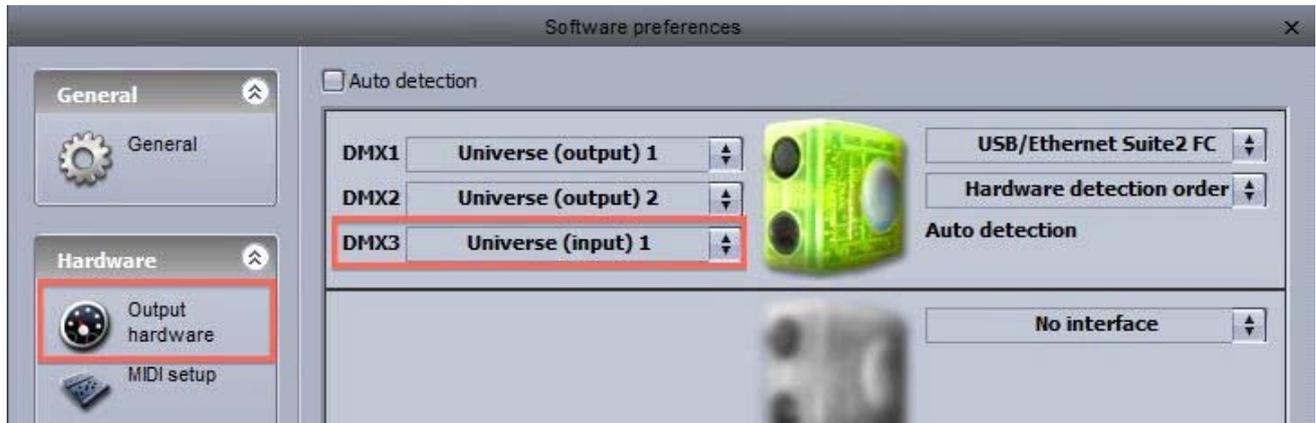
予め作られているコンソールをロードするか、コンソールエディタを使用して自身の MIDI または DMX コントローラのイメージをつくることができます。

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ご覧ください。

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。



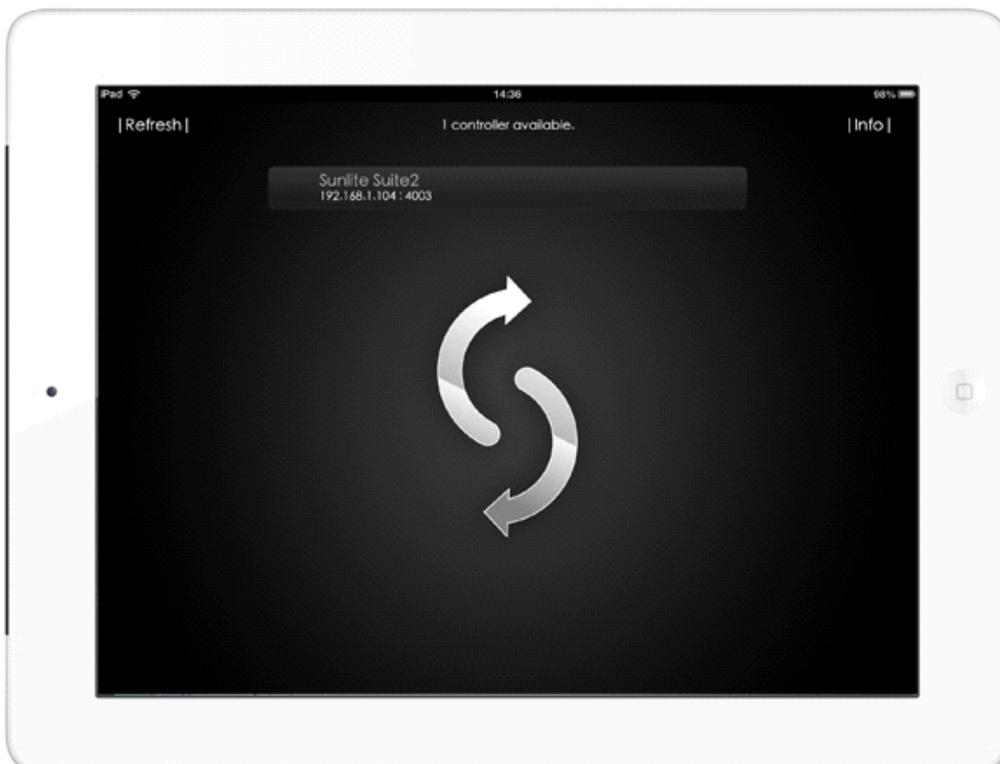
DMX コントローラでコンソールを使うために、必ず DMX 入力ユニバースがインターフェースの設定内で割り当てたことを確認してください。



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：

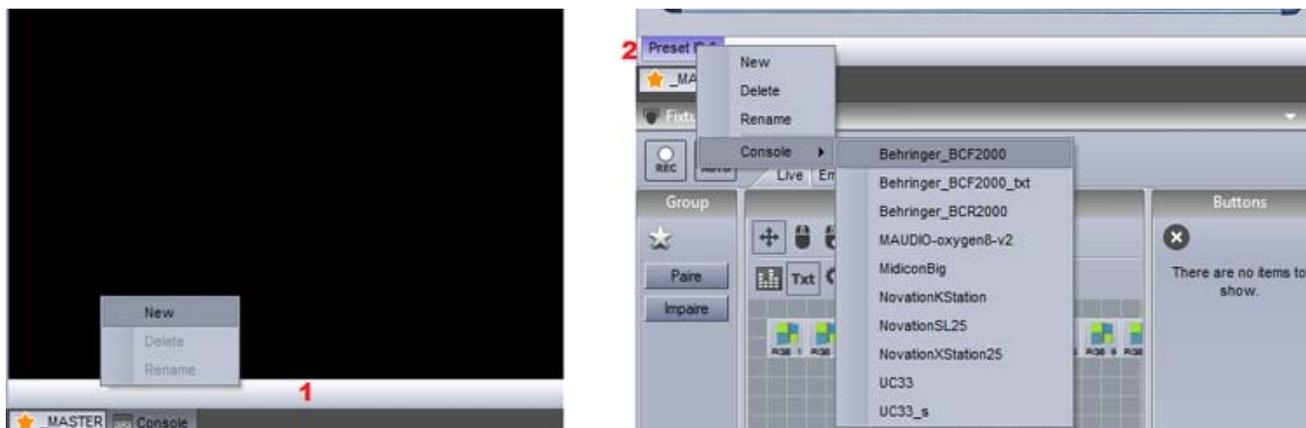
- アップル App Store または Google Play からの EasyRemote アプリをダウンロードします。
- スマートフォン/タブレットが Suite 2 を動かしているコンピュータと同じ WiFi ネットワークに接続していることを確認します。
- アプリをスタートしてください。
- 接続が成功し、コンソールをソフトウェアでロードできたら、Suite 2 がメニューでは、Easy Remote が UDP ポート 4003 を使っているのを見ることができます。

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。



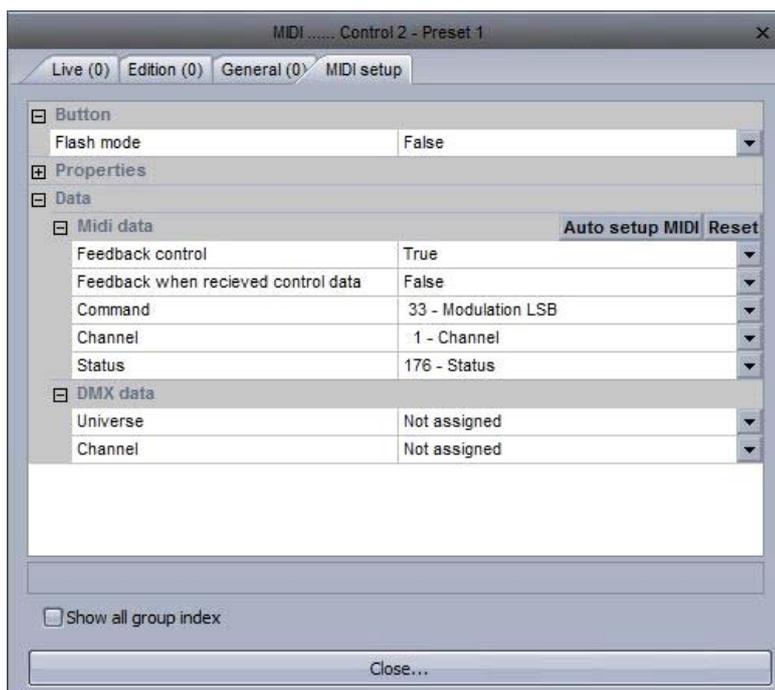
MIDI コントロールをコンソールへマッピング

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。

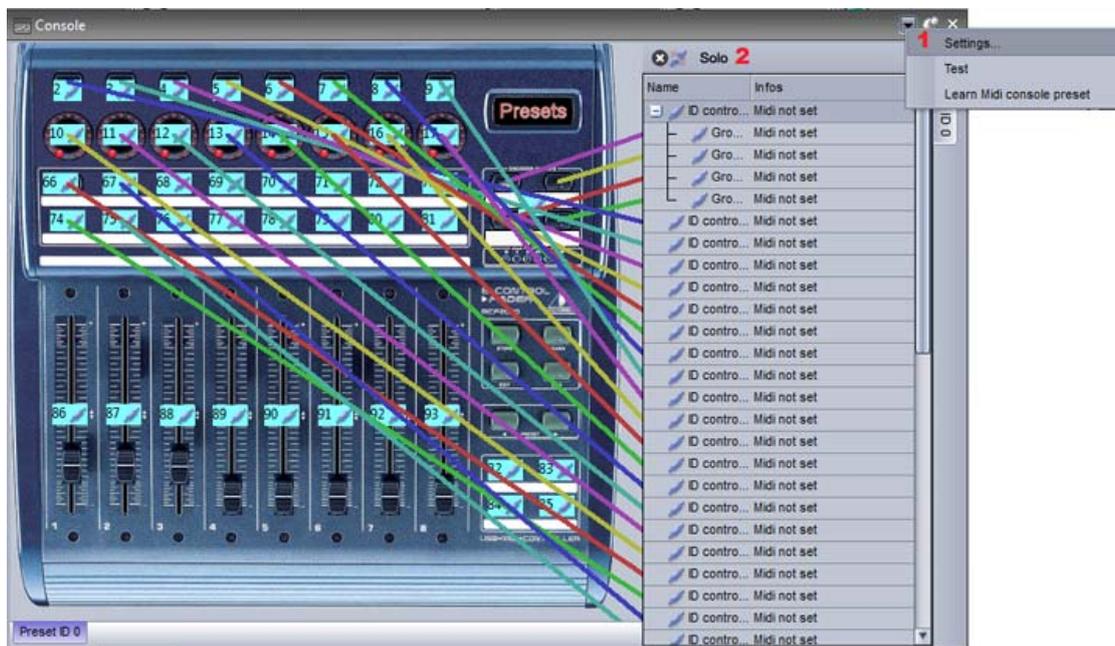


EasyRemote コンソールは自動的にマッピングされますが、MIDI や DMX コンソールはマッピングを行う必要があります。ほとんどの予め作られたコンソールはマッピングされていますが、ある状況下においては、自身で各ボタン/ダイヤル/フェーダーをソフトウェアのコントローラでマッピングする必要があります。

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。



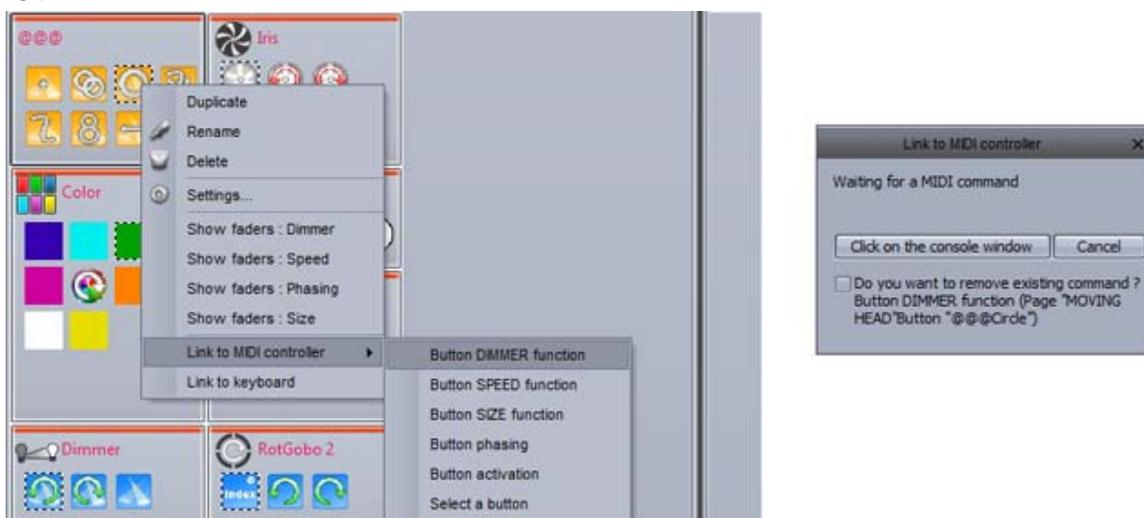
各命令に対応するフェーダーは、(1) でクリックすると見ることができます。すべてのリンクが見えているとき、コンソールはとても混雑して見えます。なので (2) の [Solo] の箇所で、選んだコントロールのみを表示させます。



命令を割り当てること

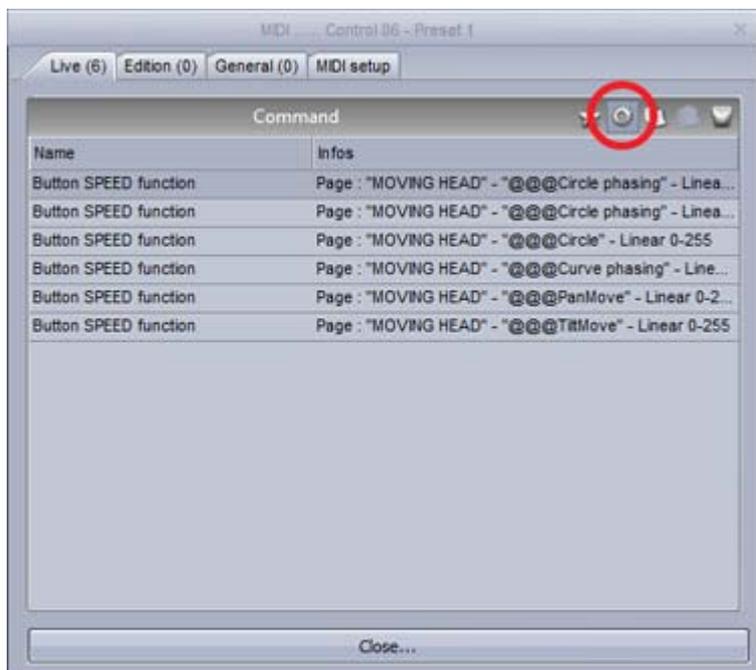
コンソールのボタンに、Suite に 2 つの命令を割り当てます：

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、コンソールウィ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。



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になります。



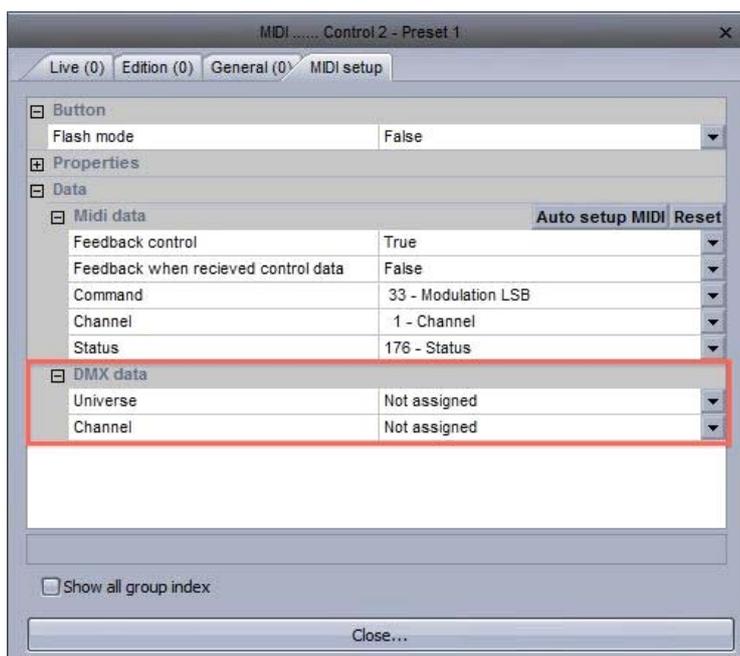
色相環、もしくはパン/ティルトグリッドを割り当てます：

- 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、そのデイマープロパティが、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ー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。



一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」のトピックをご覧ください。

ダイレクト DMX 入力パッチ



DMX 入力チャンネルは、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 入力チャンネルをドラッグしてください。

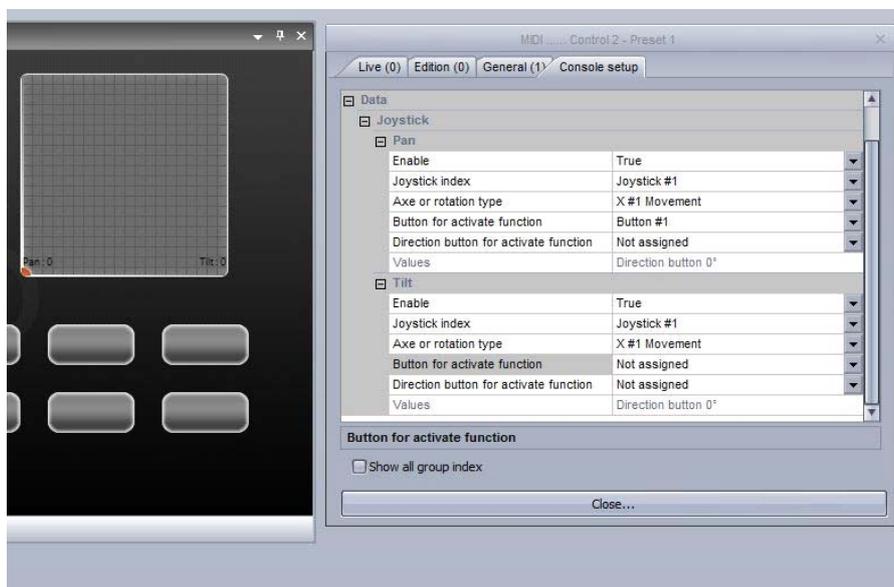
ジョイスティック

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」のトピックをご覧ください。)
- 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。

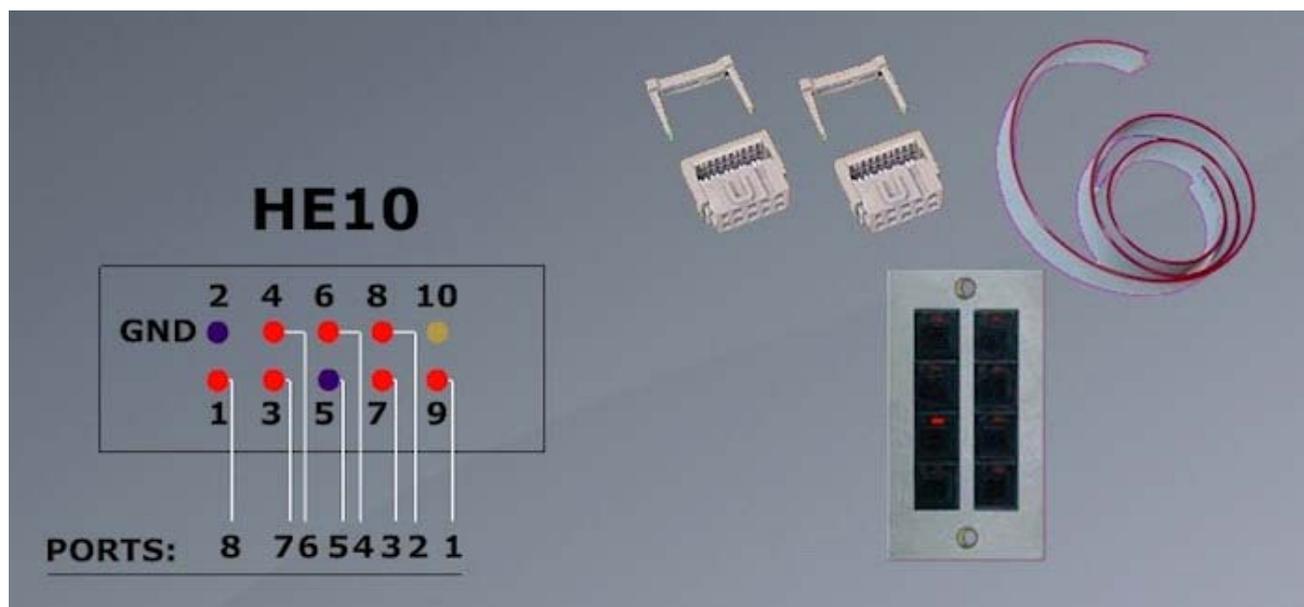


インターフェースのポート

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。

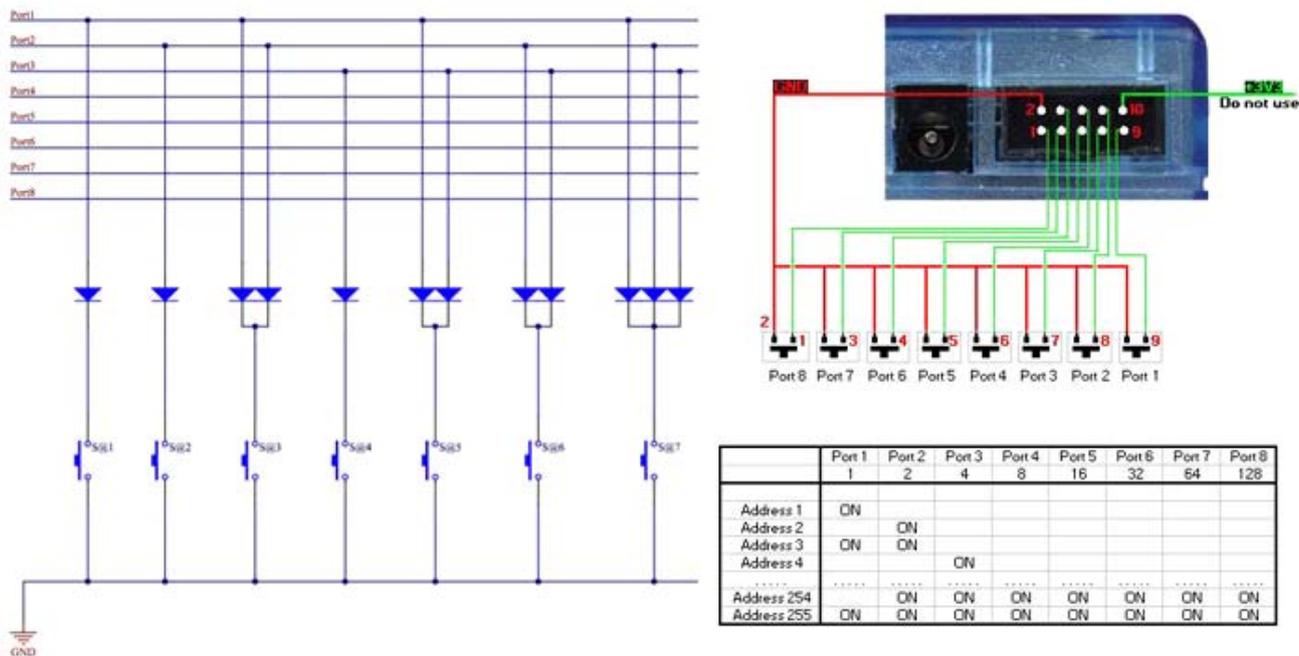


このソケットは、HE10 インターフェースポートソケットです。8 台のボタンタッチパッドを、このソケットに挿入することができます。それらは 8 本のトリガーピンとグラウンドピンをブリッジすることで働きます。

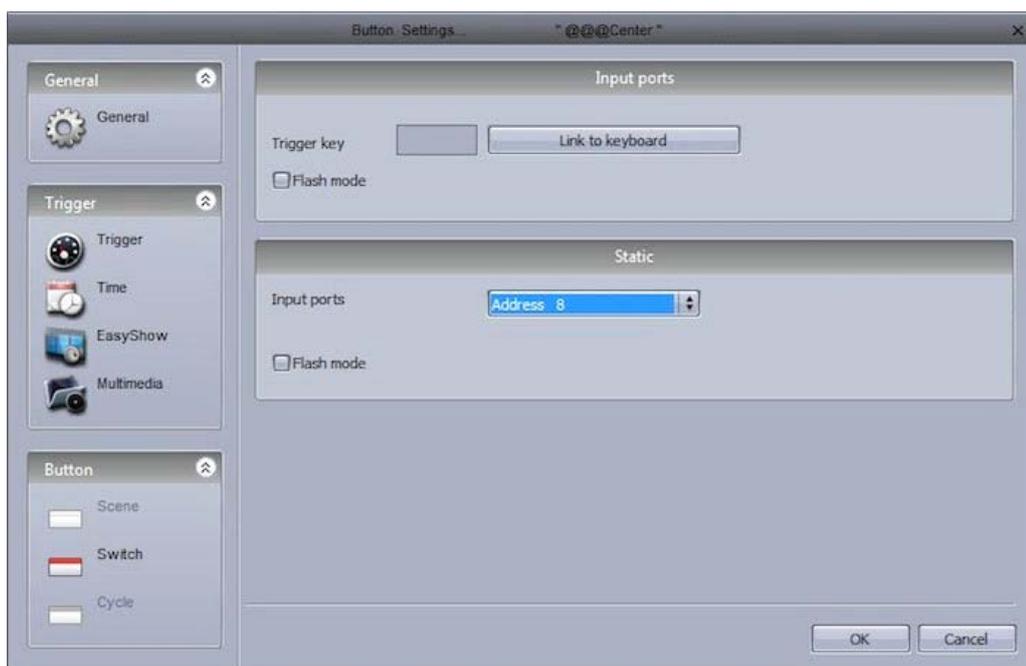


8つのポートをバイナリで結合することで、最高 255 のボタンを繋ぐことができます。たとえば、ポート 1、2、3 がグラウンドピンに接続しているならば、これはアドレス 7 を起動させます。

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。



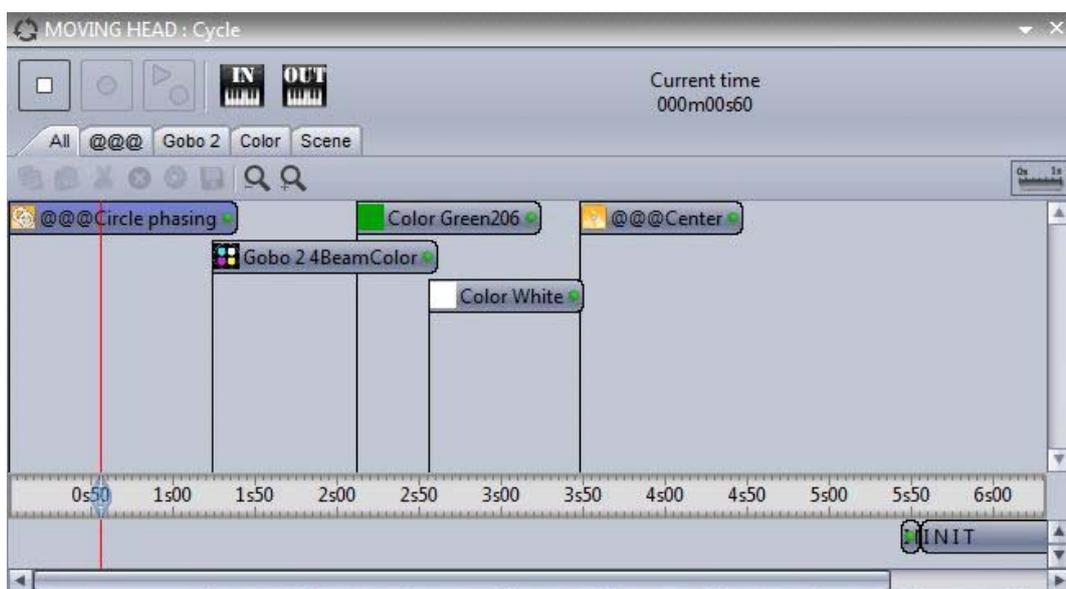
MIDI タイムコード (MTC)

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 タイムコードを使用することができます。

MIDI タイムコードを使用するために、最初に、MIDI インターフェイ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。



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。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。

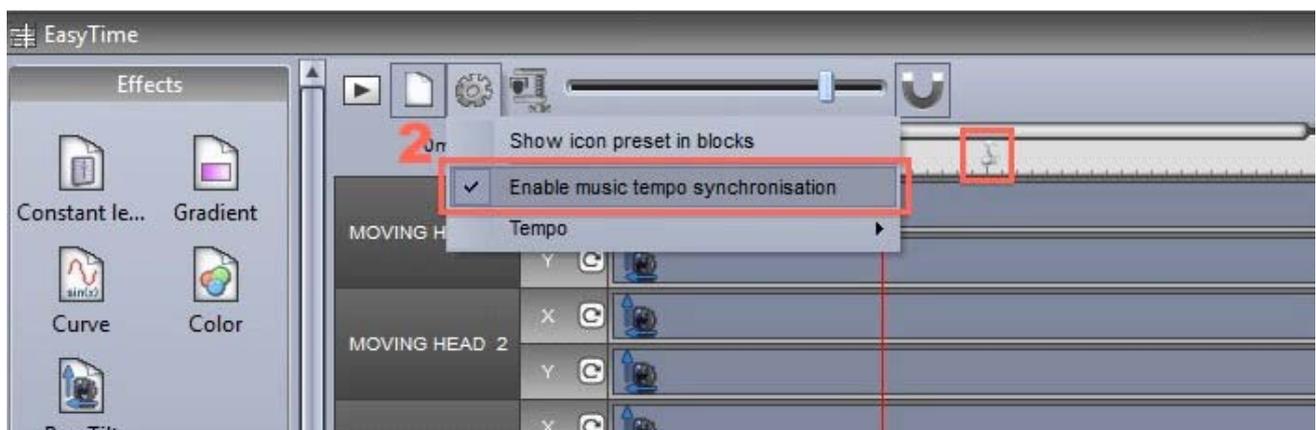


オーディオ

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へジャンプするところにドラッグすることができます。



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。

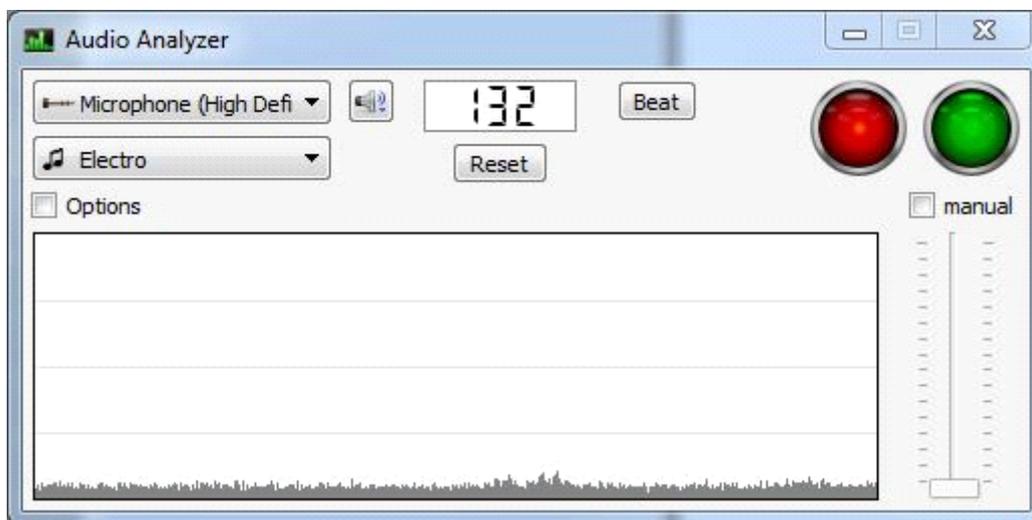
- [BPM by Midi Clock]:ハイエンド DJ ソフトウェアと DJ ミキサーから送られる MIDI クロック信号を見つけます。最初に Software 初期設定から MIDI デバイスを選ぶ必要があります。

通常、Midi クロックでの BPM は最も正確です。なぜならば、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。



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。

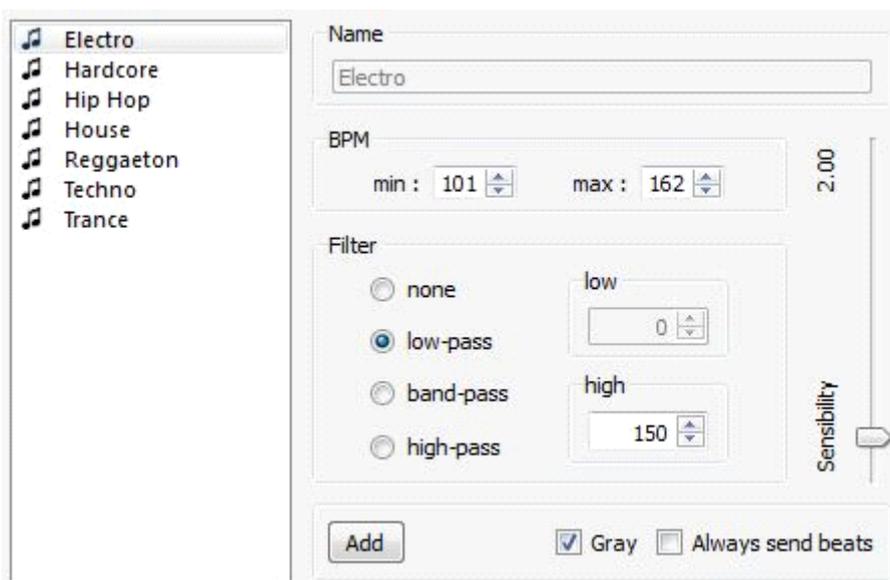


高度な設定 – フィルターとプリセット

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、プリセットに收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、入ってくる音声信号（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、入ってく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。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。



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ィ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。



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。



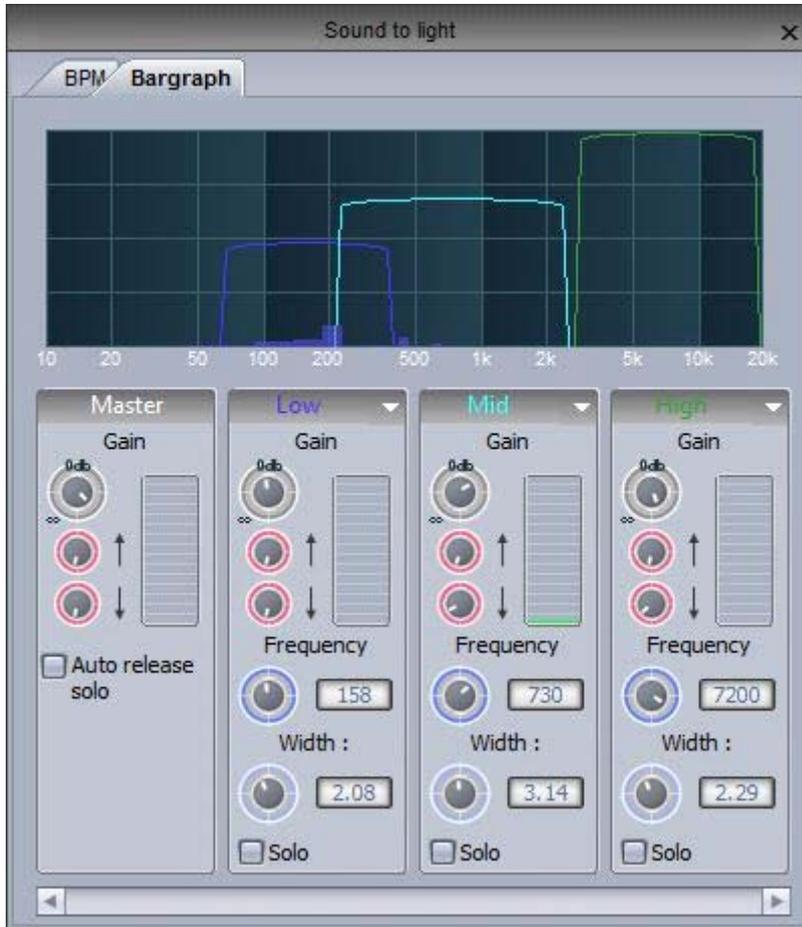
バーグラフ ディテクション

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。

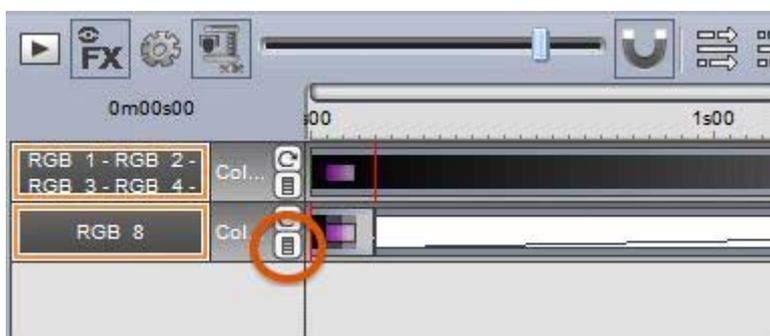
その設定は以下のようにになっています：

- [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 スケジュールヘバーグラフバンドを割り当てするには、[eggtimer] チェックボックスにチェックします。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。



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、このソフトウェアの初期設定、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。



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？

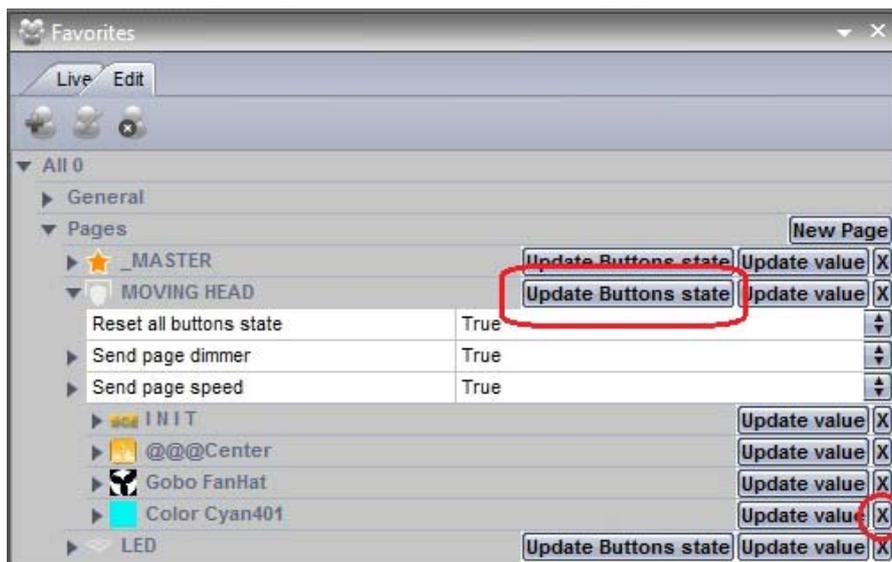
パスワードは、Global Show XML ファイルに格納されます。Suite 2 のルートディレクトリにある [Datalight] フォルダへ進み、該当するショーフォルダを選んで、Global XML ファイルを開くことで確認できます。

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。

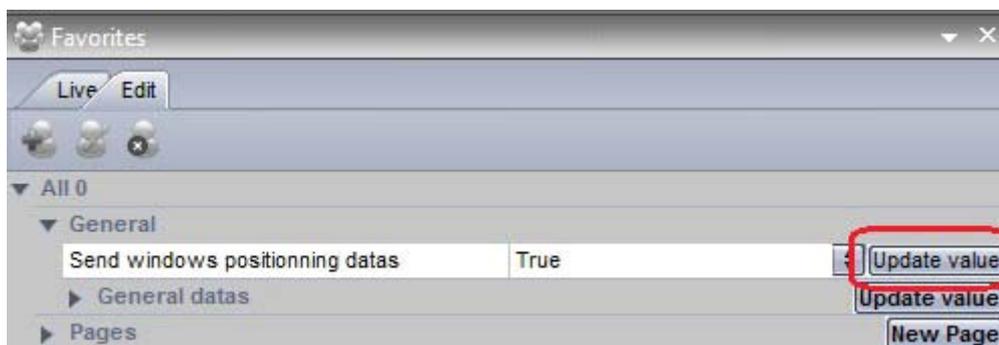


お気に入りは、[Edit] タブを選ぶことによって修正することができます。お気に入りは、ページによって整理されています。下記の例で、[blue] に設定されたプリセットは、[X] を選択することで、お気に入りリストから削除できます。



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。

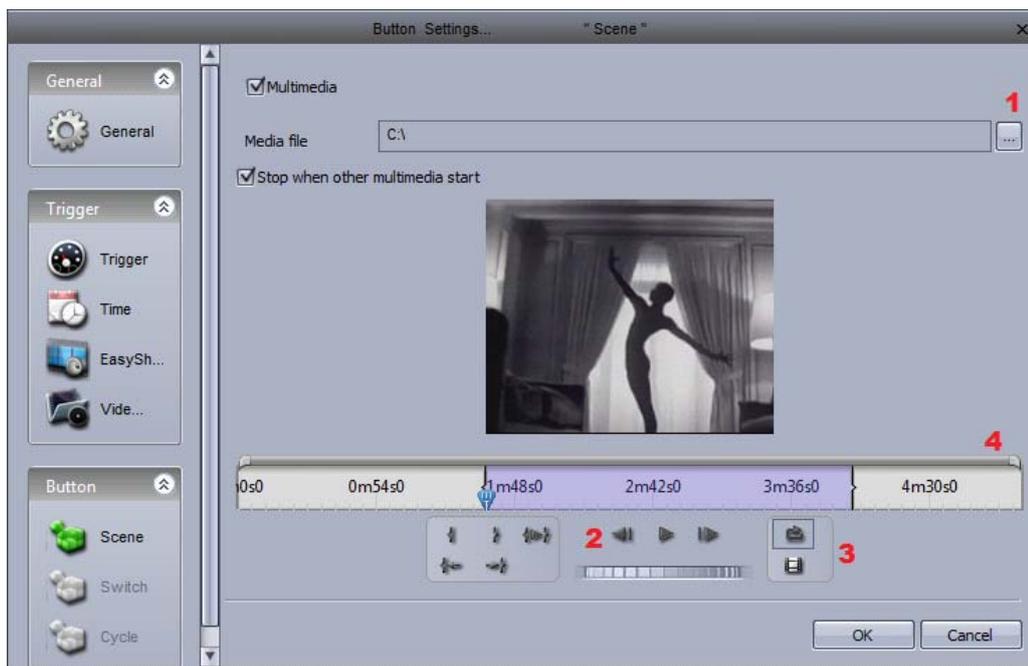
[Update Value] を選択することで、ウインドウポジション（位置）を保存することもできます。



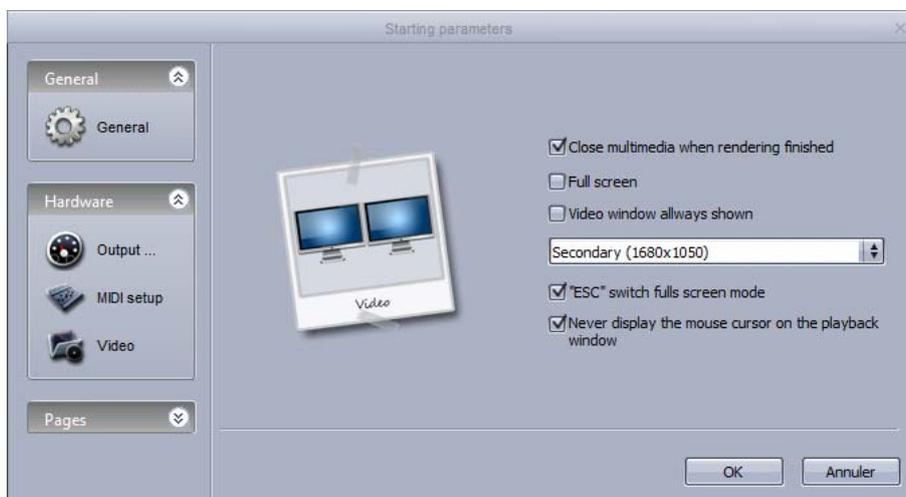
マルチメディア

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、ボタン設定を開けて、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。



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。これらの設定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。



スタンドアローンエディタは、左の図の箇所からアクセスできます。



複数のインターフェースメモリは同時に書くことができます。インターフェースを加えるためには、(1)をクリックしてください。



各インターフェースは、5つのエリアを持っています。新しいエリアは、(1)で作成できます。ページは(2)で、エリアに割り当てることができます。新しいスタンドアローンシーンは、(3)で作成できます。

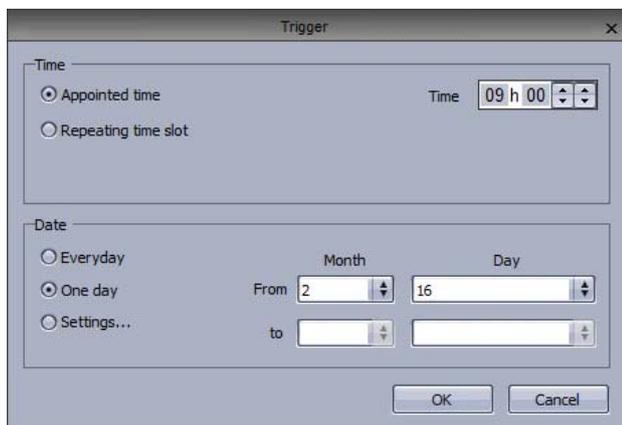
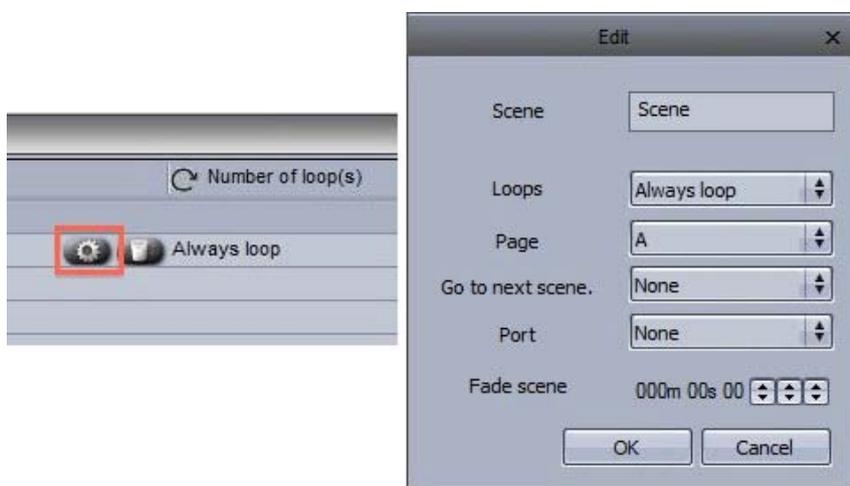
スタンドアローン シーン を作成する

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。



一旦スタンドアロ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)



シーンが設定した日付と時間に起動できるように、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、カレンダーの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。

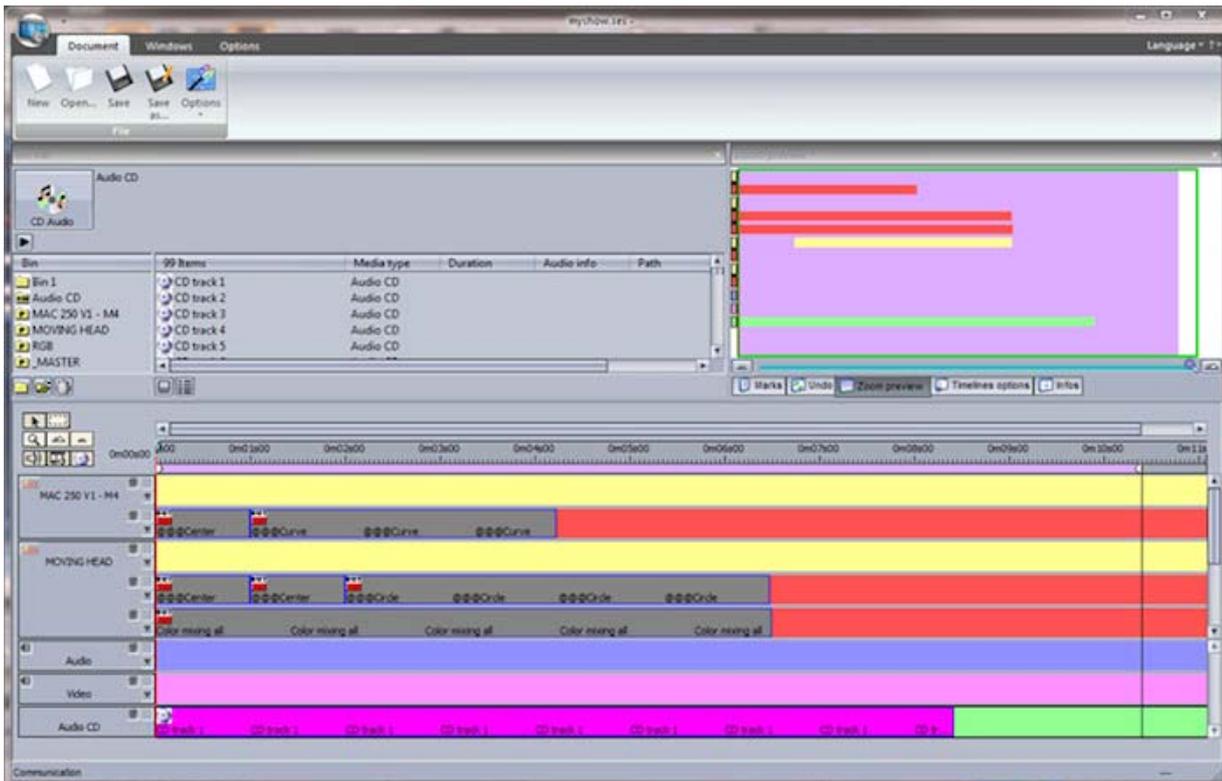
注：ボタン設定で行うタイムトリガーは、スタンドアロンモードでは使用できません。



一旦、スタンドアロ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

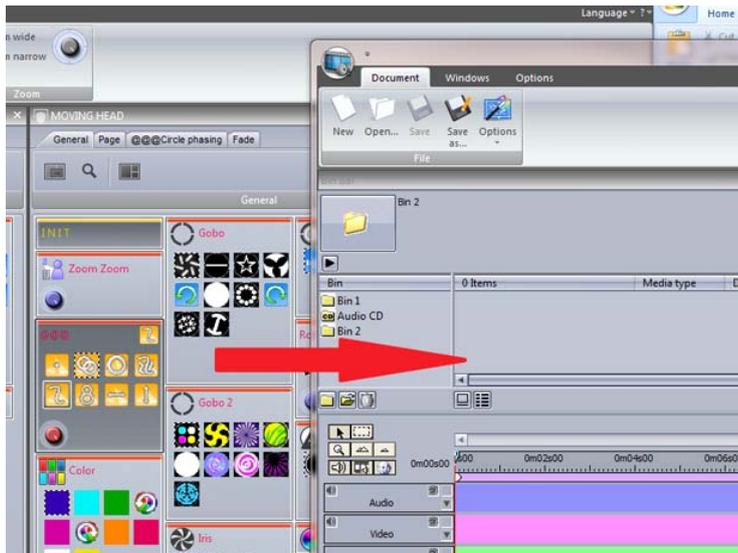
Easy Show は、Sunlite ファーストクラスパッケージに含まれています。それは、ユーザーの Sunlite ボタンを、オーディオやビデオと同期させることができます。そのプログラミングは、多くのオーディオとビデオ編集ソフトウェアパッケージと同様にタイムラインを使って実行されます。Easy Show は速くて、シンプルです。照明シーンを加えるには、ドラッグして、Sunlite Suite から Easy Show にドロップするくらい簡単な操作で行えます。



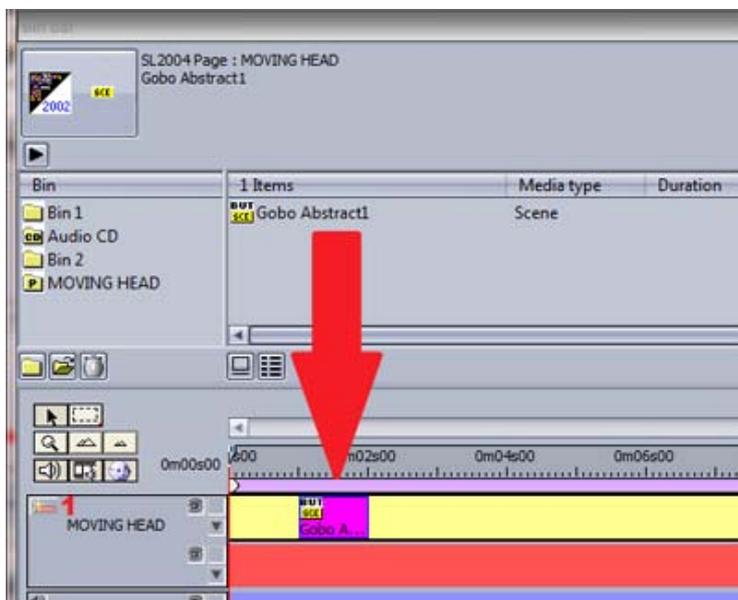
はじめに

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。ウィ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。



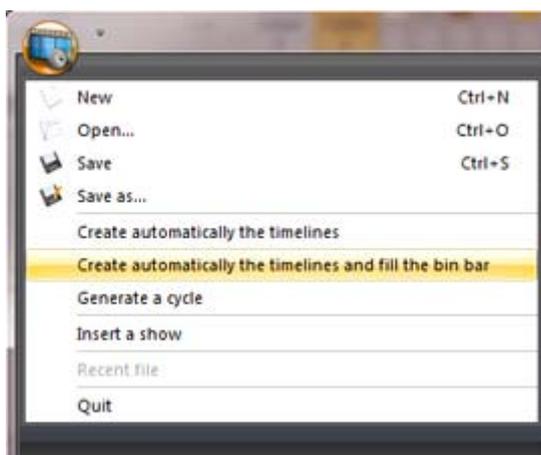


ボタンを Easy Show に加えるには、Sunlite Suite 2 でそのボタンを [ctrl+右クリック] し、Easy Show ウィンドウ内のクリップピンヘドラッグします。



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。



自動的にショーの各ページのトラックを作成し、ビン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。



1 2

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。



タイムライン オプション

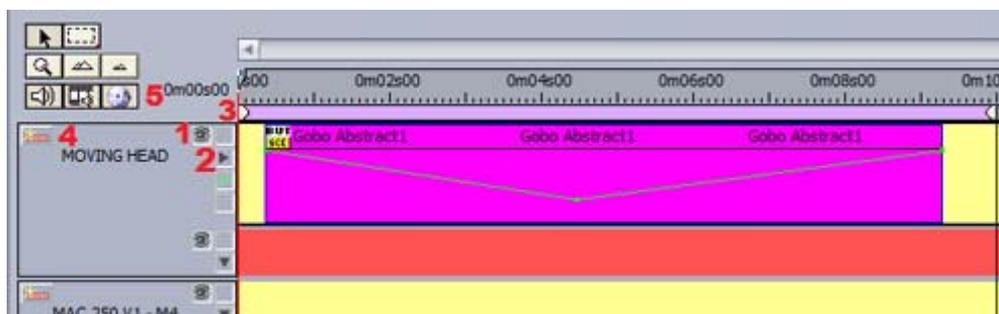
前のトピックからわかるように、タイムラインはシーケンスが作成される場所です。(1) でクリックすると、Suite 2 からのトラックを隠します。

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。

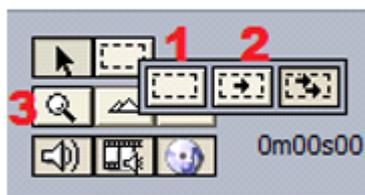
トラックをロックするため (3) をクリックしてください。これは、ユーザーが間違えて内容を変更してしまうのを防ぐためです。

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。

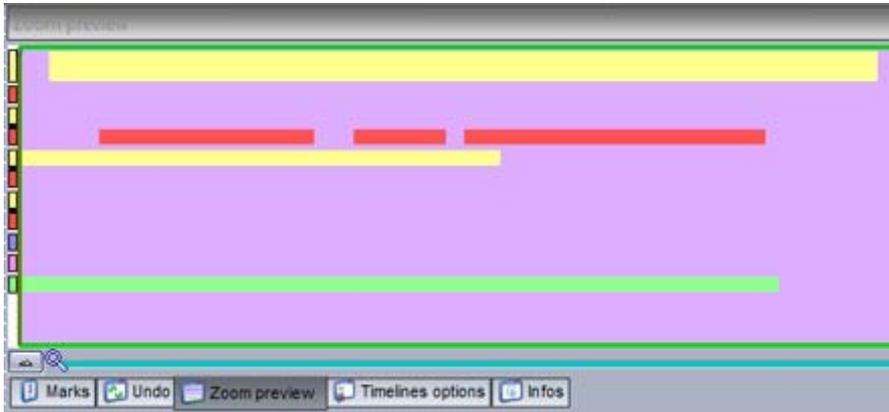


一度に複数のシーンを動かす必要がある場合、(1) をクリックしてブロック選択ツールを使います。特定のトラック上のすべてのシーンを選ぶことができます。また、そのシーケンスのすべてのシーンを選ぶには (2) をクリックします。(3) でタイムラインのズーム イン/アウト ができます。



その他のオプション

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



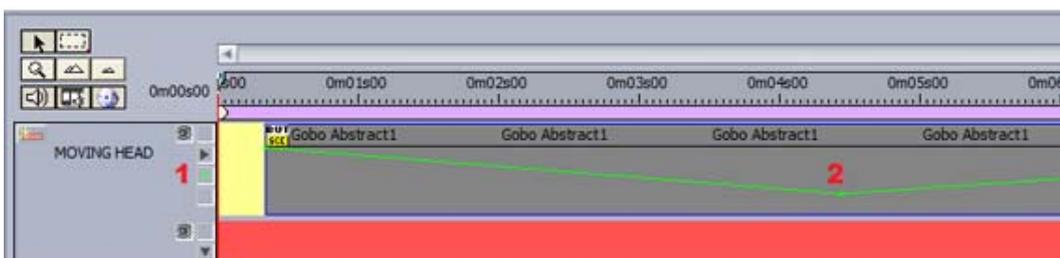
[Undo] - このウィンドウは最近のアクションをリストにして保存しています。なので、間違えた場合に、そのアクションを戻します。

[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。

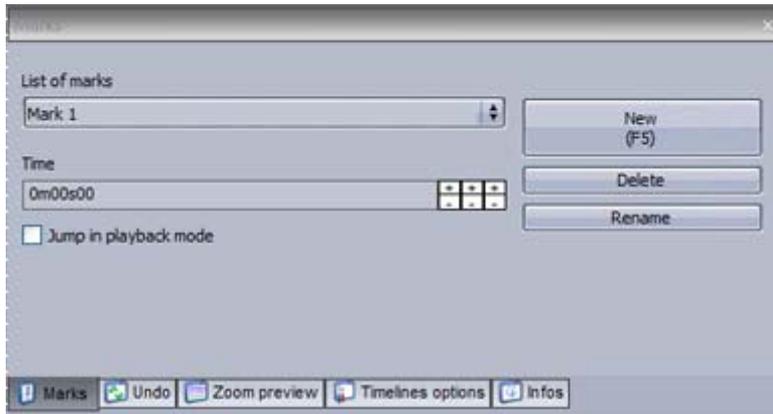


一旦デイマーとスピード機能を許可したら、今度は編集するために (1) をクリックしてください。シーンを通して照明の明るさを変えるために、線を (2) で描いてください。

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。



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

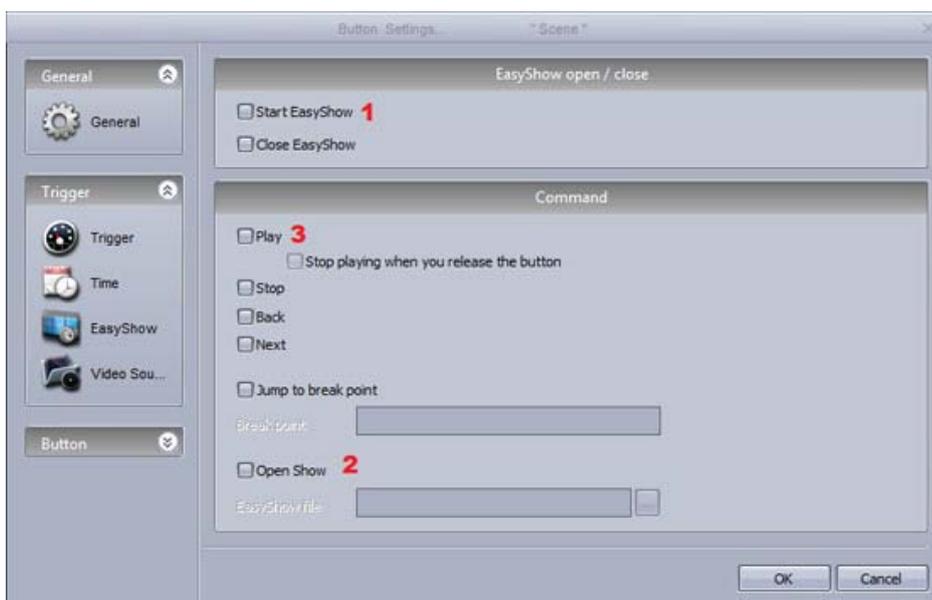
Easy Show モニターウィンドウの再生コントロールに加えて、各シーケンスは Suite 2 のボタンをトリガーとして起動することもできます。新しいシーンやスイッチを作成して、[Button Settings] (ボタン設定)へ行ってください。そして Easy Show を選んでください。

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。



同期オプション

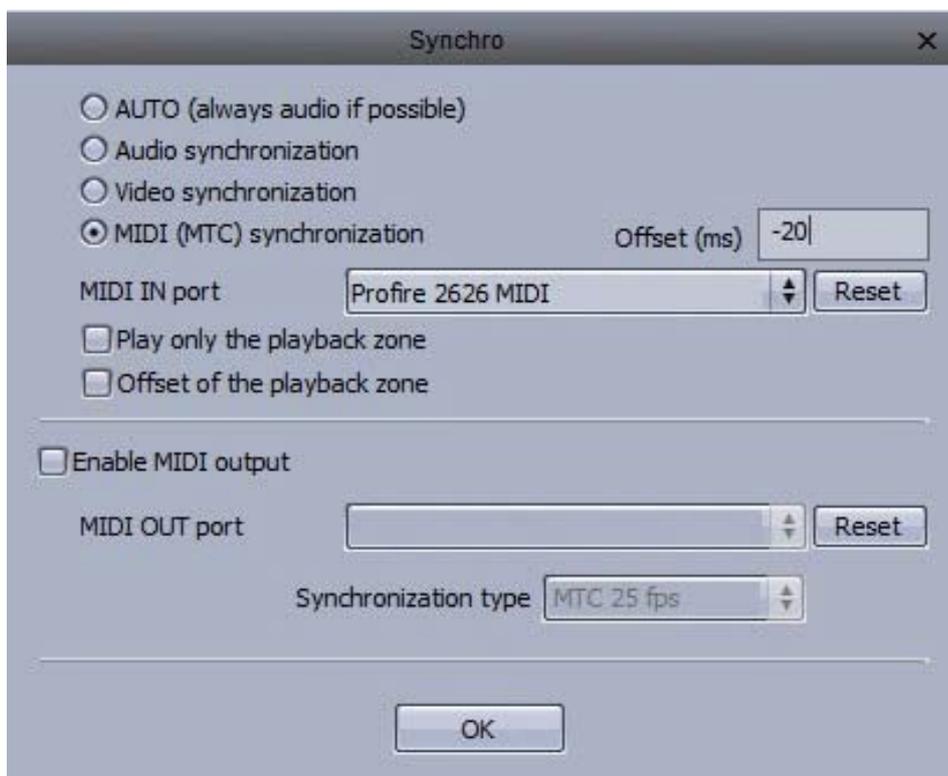
Easy Show には、いくつかの同期オプションがあります。シンクロダイアログは、ここで見つかります。



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。

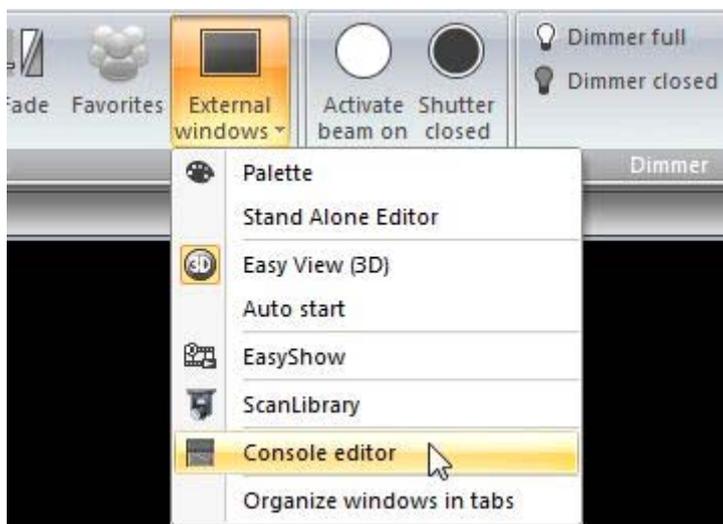
他の MIDI タイムコード デバイスは、Easy Show で同期することができます。[Enable MIDI output] を選択し、望ましい MIDI 出力デバイスを選びます。



他のソフトウェア

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とで、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。

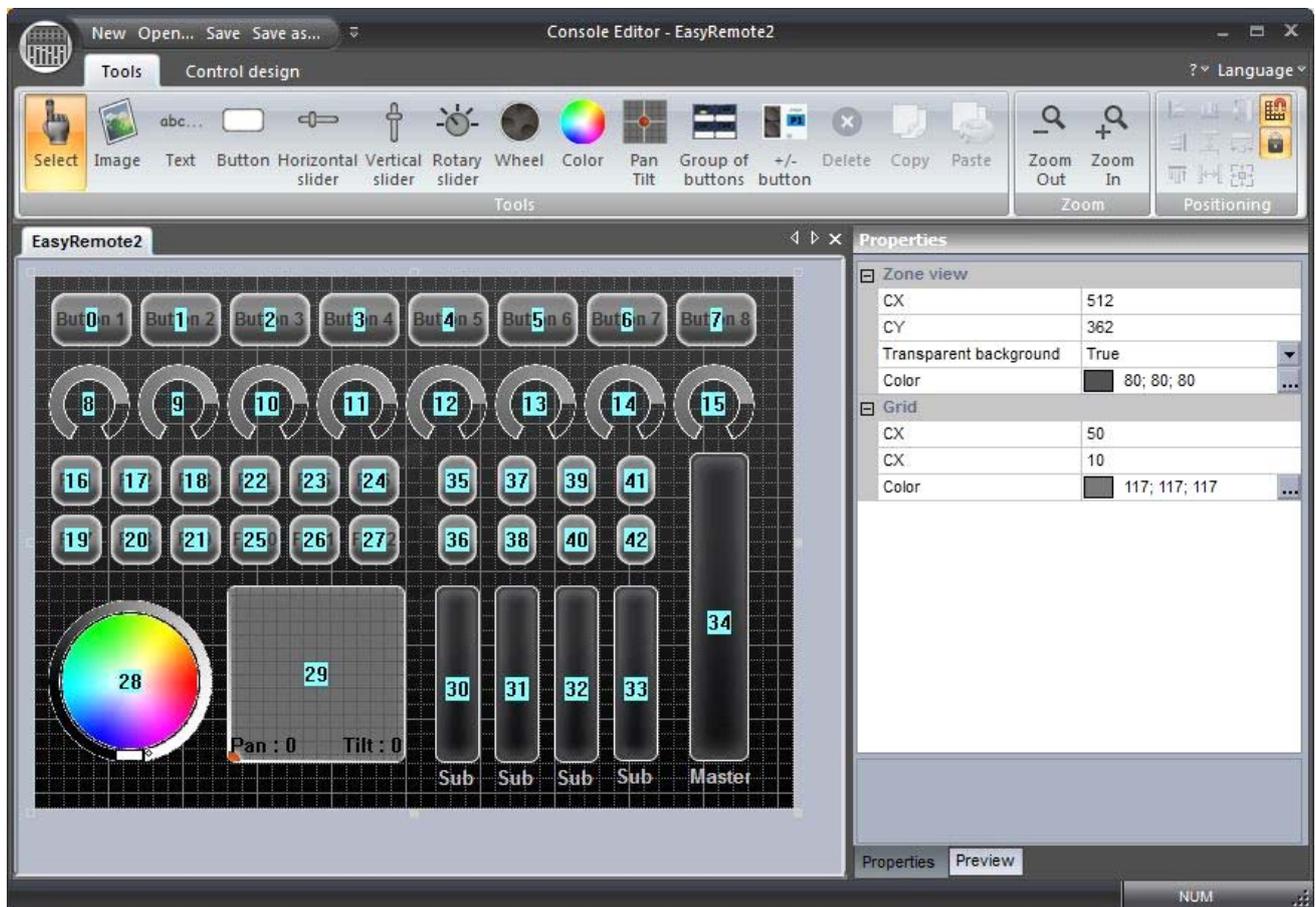
コンポーネントを追加するには、リボンからコンポーネントを選んで、コンソール上で適切な場所をクリックしてください。そうすると、利用できるコンポーネントのリストが表示されます。スキンなしでコンポーネントを挿入するには [Default] をクリックしてください。デフォルトコンポーネントを使用することは EasyRemote コンソールのためには最適な選択です。なぜなら、すでにコンポーネントスキンがスマートフォン/タブレットアプリ内に保存されているので、ロード時間は非常に短くなり、早くなるからです。

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。

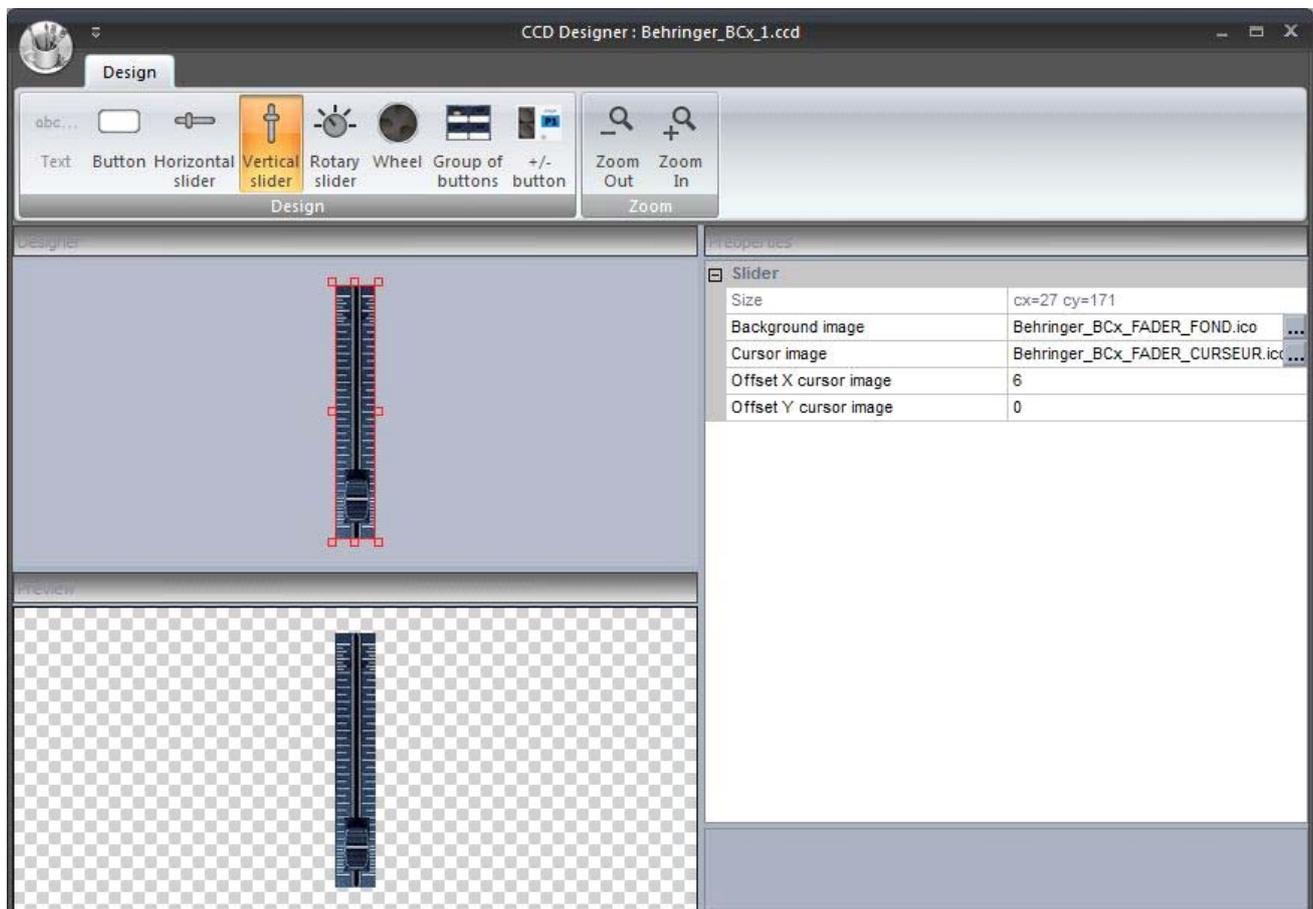


カスタムコンポーネントの設計

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。



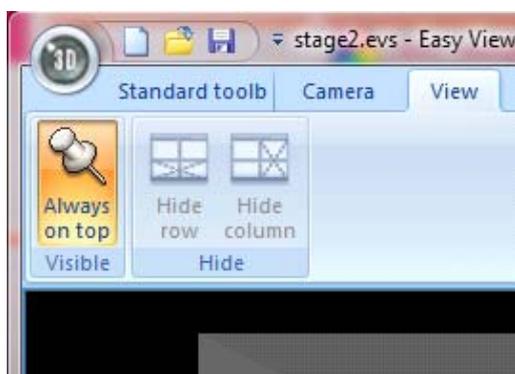
一旦、コンソールが保存されたら、それはコンソール選択リスト内に表示されます。コンソールを図にして、ソフトウェアに命令を割り当てることに関する詳細は、「コンソール」トピックをご覧ください。



3D ビジュアライザー



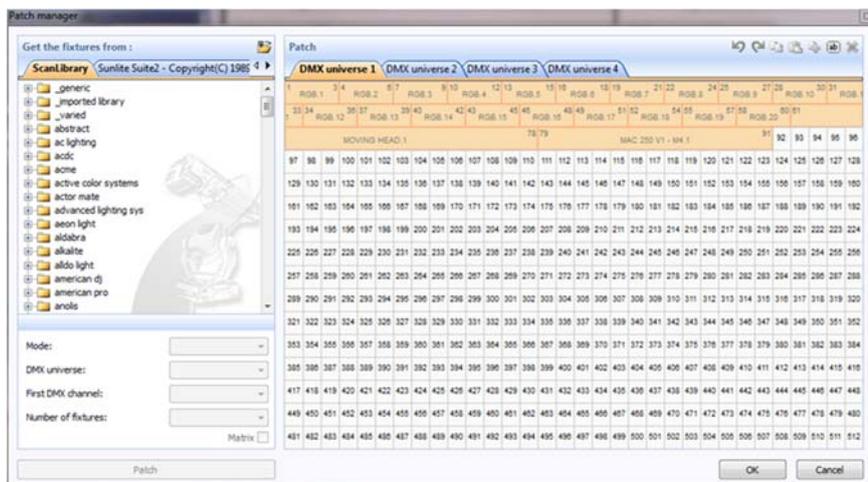
3D ビジュアライザーを始めるには、[Easy View (3D)] を選択してください。



このウィンドウは、他の全てのウィ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。



3D ビジュアライザーのフィクチャーは、Sunlite Suite 2 のフィク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。



時々 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チャーを修復する必要があります。

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。経路ウィンドウは、ページセッティングダイアログからアクセスすることができます。

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。

