

e:cue システムマニュアル

Programmer v3.3

Faderunit

nano

twilight

calypso

e:node

e:com

e:link

Media Engine

e:cue

© 2003 **e:cue** Beiner van Beeck GbR, Friedrich-List-Straße 23, D-33100 Paderborn. www.ecue.tv

Manual Version EN V2.0 12.12.03

フェーダーユニットについて

※本説明書は e:cue システムマニュアル全体のうち、フェーダーユニットに該当する部分だけを抜粋したものです。

1.1. メディアエンジンとの接続

フェーダーユニットをメディアエンジンに接続するには以下の手順で行います。

1. フェーダーユニットの電源ケーブル接続し、次にフェーダーユニットのシリアル出力端子を付属のシリアルケーブルを使ってメディアエンジン後部の”Serial”と書いてあるところに接続します。
2. 次に、Programmer ソフトウェアのメニューバーから EXTRAS メニューをプルダウンし、SHOW PROPERTIES に入ります。（もしくは、アイコンバーの部分の以下のアイコンをクリックします。）



3. “Serial 1”をクリックします。
4. ドロップダウンメニュー”driver mode”が出現するので、”e:cue Faderunit”を選択します。

ここでこのセッティングは、メディアエンジンにショーファイルを更新した後に有効です。



1.2. PC 側のセットアップ


ここでは、フェーダーユニットを Programmer がインストールされている PC に接続する手順を説明します。

まず、接続先の PC に com ポートがあることを確認して下さい。デスクトップ PC では通常 COM1/COM2 の合計 2 個の 9 ピン D-sub コネクタがあるはずですが。ノートブック PC を使用する場合は、別売の「USB-シリアル変換ケーブル」を使って USB ポートからエミュレート接続する必要があります。

（詳細はシリアル変換ケーブルに標準添付されている説明書に従って下さい）

従って、ここではデスクトップ PC への接続を例にとり説明します。

1. まずフェーダーユニットの電源を入れ、付属のシリアルケーブルを使ってフェーダーユニットと PC 側の COM1 とを接続します。フェーダーユニット本体の D-sub コネクタ部分にスライドスイッチがあり、このスイッチが”Serial”側に設定されていることを確認して下さい。
2. Programmer ソフトウェアのメインメニューから EXTRAS/APPLICATION OPTIONS

を選択するか、 のアイコンをクリックします。

3. 出てきたウィンドウの中の"Device Manager"タブをクリックします。
4. "Control Panel"タブをクリックし、"<none>"のところを再度ダブルクリックします。
5. ここでフェーダーユニットが接続されている COM ポートを指定します。Select the COM port of the Faderunit. You can also adjust some settings which are described further below.

フェーダーユニットと Programmer の接続がオンラインになるとフェーダーユニットの LED が点滅から点灯に変化し、使用可能の状態となります。

1.3. 「セッティング」タブ

フェーダーユニットの接続が完了したら、次に「setting」タブを開き、各種設定を行います。

Normal Slide

ここでのスライダーは、フェーダーユニットのエンコーダーホイールを通常まわしたときの DMX レベル変化の度合いを指定します。

Shifted Slide

ここでのスライダーは、シフトキーを押しながらエンコーダーホイールを回したときの DMX レベル変化の度合いを指定します。

Invert Wheel Mapping

この機能は通常エンコーダーホイールを回したときのパラメーター変化は時計方向で 0 より上昇するものを逆転させる機能です。つまり、ホイールを右に回すとパラメーターは減少します。例えばカラーチェンジャーを使用するとき 0-100%赤色を 100%からスタートさせたいときなどに便利な機能です。

1.4. フェーダーユニットの各機能





サブマスターフェーダは 12 あり、初期設定では Q1~Q12 が割り当てられています。Programmer3.3X ではこの 12 のフェーダに自由にキューを割り当てることが可能です。この設定は Cuelist Directory (キューリストディレクトリ) のところで設定します。



1. F1, F2, F3... ファンクションキー、レコードキー、機能セレクションキー

Programmer 本体の「トリガーマシン」機能で特別な機能をアサインします。

ファンクションキーの右隣側にはメインウィンドウのモード切り替えキー、シーンを記憶す

- る「record」キーなどがあります。
- 2. ▶ キューリストを選択します。
- 3. ◀ ポーズ（一時停止）
- 4. ▶ プレイ
- 5. サブマスターフェーダー
- 6. フラッシュキー（サブマスター100%）
- 7. <グランドマスターフェーダーの右隣にある4つのボタン>
 - F – フォーカスチャンネルへのアサイン（パン&チルト）
 - C – カラーチャンネルへのアサイン（RGB もしくは CMY）
 - B – ビームチャンネルへのアサイン（ゴボ etc..）
- <
-  -LiveFX 選択したチャンネルに対する LiveFX のパラメータ
- e:cue + ジョグホイール: パラメーターの微調整(Shift キー+マウススライドと同じ効果が得られます)
- e:cue + Up/Down キー: キューリストページの切り替え
- e:cue +  : LiveFX でのエフェクトパラメーター調整をジョグホイールでできるようにします。（Programmer ビューになっていなければ有効になりません）
- 8. ジョグホイール（各パラメーターを調整するのに用います）

1.5. ファンクションキーの割当

1.  この「2ツバ」マークをクリックするか、メインメニューから ENGINE/AUTOMATION を選択します。
2.  マークをクリックして、新しいトリガールールを作成します。
3. “Edit Trigger Rule”画面左側の”Trigger”部分で、次のようにダイアログから選択します。
 - On= Keyboard
 - Source=Faderunit
 - Event=Release（離す）もしくは Press(押す)
 - Code=1-10(これがファンクションキーF1-F10に該当します)
4. 次に、右側の”Action”エリアに行きます。ここでは、フェーダーユニットの F キーが押された場合の実際のアクションを指定します。例えば、
 - Do=Cuelist (これを選択すると、下の2つのダイアログが出現します)
 - Cuelist=QL1
 - Action=Stop
 このようにすると再生中フェーダーの一に関係なく、またサブマスターを QL1 に割り当てていた場合であっても F1 キーを押すことで QL1 は停止します。この他にもさまざまなアクションが存在しますのでいろいろと応用してみてください。

5. アクションの設定が終了したら、レキーをクリックして確定します。画面はもとの”AUTOMATION”に戻り、先ほど設定したトリガールールが表になっていることがわかります。これでフェーダーユニット F キーから直接アクションを仕掛けることが可能になります。



同時に2つのアクションを設定することも可能です。:


- 1 つめのルールは "Press" でキューリストイベントをスタートします。
- 2 つめのルールは "Release" でキューリストをストップ。(同じキューリストであることが必要)
- こうすれば F キーを押している間だけキューリストが動くと言ったことが可能であり、チェイサーなどを既存のキューに乗せるときに非常に便利です。

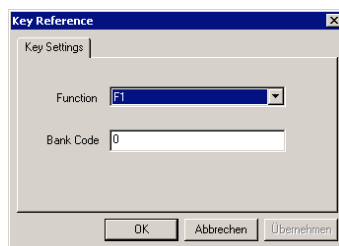
1.6. フェーダーユニットステータス

フェーダーユニットのステータスウィンドウは F7 キーもしくはメインメニューから VIEW / FADERUNIT STATUS で出現します。このウィンドウでは現在のジョグダイヤルホイールに関する情報(DMX 値 etc..)およびサブマスターフェーダーの QL 割当とフェーダーレベルに関する情報が一目で確認できます。

1.7. フェーダーユニットキーの再アサイン

もともとあるフェーダーユニットのキーに割り当てられた機能を別の機能に差し替えます。

1. フェーダーユニットステータスウィンドウから MENU をクリックし、”Setup Faderunit”を選択します。
2. リスト部分もしくはフェーダーユニットの図から目的のキーを選択します。
3.  "Add" (追加)キーを押して、新たなファンクションをリストから選択します。



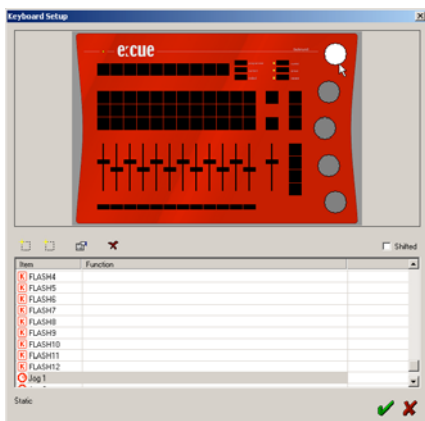
キーリファレンスウィンドウ


もし、2台以上のフェーダーユニットを同時に接続している場合、リファレンスウィンドウの”Bank Code”は変える必要があります。例えばフェーダーユニット 1 の場合はコード 1、フェーダーユニット 2 の場合はコード 2 といった具合です。

1.8. アクションをキーに割り当てる

アクションをフェーダーユニットの各キーに割り当てます。

1. フェーダーユニットステータスウィンドウで”Menu”から”Setup Faderunit”を選択します。
(下の画面が出現します)



2. リストもしくはフェーダーユニットの図から希望するキーを選択します。
3. 左から 2 番目のアイコン  "Add Action"(アクションの追加)をクリックします。
4. アクションのダイアログが出現します。ここでアクションの設定を行います。(詳しくは第*章「アクションの設定と演出」をお読みください。

<便利な使い方>



※あるボタン 1 押しでキューリストを実行/ストップさせる

- 実行するアクションとして"Cuelist" (キューリスト) を選択します。
- 最初のパラメーターを目的のキューリストに設定します。
- 2 番目のパラメーターを"Toggle"に設定します。

これで、指定したキューリストがそのキーを押したときに始まり、もう一度押すとキューリストとストップ、というアクションが完成します。その他にもいろいろな使い方がありますので試してみてください。