取扱説明書

2016年2月作成

ZCIO®00 フィクスチャープロファイル の作成

IDE コーポレーション有限会社

ZERO88 用フィクスチャーファイルの作成

ZERO88 のコンソールシリーズで使用するフィクスチャーファ イルは Fixture Tools で作成する事ができます。ここで作成で きるファイルは以下のコンソールで使用できます。 Fixture Tools は ZERO88 ウェブサイトでダウンロードしてくだ さい

- ・JESTER MLシリーズ
- JESTER TLXtra
- Solution
- FLX

Creating a New Fixture

インストールが完了したら下の図にある Fixture Tools をスター トメニューから開きます。

🛅 Fixture Tools	×	🙈 Common Fixture Manager
PhantomFrog2	×	💦 Fixture Type Editor
main Phantom Frog	×	Қ Uninstall Fixture Tools

Fixture Tools の中には Common Fixture Manager と Fixture Type Editor の2つのアプリケーションがインストールされま す。Common Fixture Manager は現在生産終了となっている Frog コンソールシリーズに格納されるフィクスチャーの作成 するアプリケーションです。このマニュアルはJester シリーズ、 Solution、FLX で使用される Fixture Type Editor に焦点を当て て説明します。

新しいフィクスチャーデータを作る

Fixture Type Editor を起動するとオプションを選択する事になります。

K Fixture Type Editor	
Begin By	ОК
<u>Opening a New (Empty) Fixture Type File</u> <u>Opening an Existing Fixture Type File</u>	Cancel
Creating a New Fixture Type using the Wizard.	

"Creating a New (Empty) Fixture Type File"を選択しOKを押 します。空白のフィクスチャーファイル Fix Type1 ができます。



フィクスチャーのブランド名を入力します。Manufacturers を 右クリックし Add Manufacturer. でブランド名を入力します。

🕂 Manı	Ifacturer Prope	erties : <ne< th=""><th></th></ne<>	
Name	<new></new>		
(ОК	Cancel	

入力したブランド名を右クリックし、Add Fixture typeをクリッ
クする。GeneralのNameにフィクスチャーの名前を入力する。

ieneral	Parameters 5	Stage Data	3 Wheel Groups	4 Wheel Groups	Macros Notes
<u>N</u> ame	My New Fixture	9			

入力した名前をダブルクリックするか、名前を右クリックして Properties を選択してから Parameters をクリックする。

General Details			
<u>N</u> ame	Pan		
Attribute	Position	~	
<u>S</u> ize	Word (16-Bit)	*	
S <u>p</u> ecial	Pan	~	
		1	
Channel (<u>M</u> SB)	1		
Channel (<u>L</u> SB)	2		
Default (Home) Value	32767		
	Scale by Virtua	al Intensity	

Name

上の図の Name フィールドにチェンネルパラメーター名を入 力して下さい。

(Dimmer、Cyan、Pan、etc)

スタンダードなパラメーター名はこのマニュアルの最後のページに掲載されています。

次にパラメーターが何のアトリビュートグループに属するかを 決定します。

Brightness はディマーの為にだけ使われます。

Colour は CMY やカラーホイール、RGB などの選択ができます。 Position は pan、tilt またそれらのスピードの項目が選択で きます。

Beamshape はゴボ、プリズム、アイリス、フォーカス、シャッ ターの項目が選択できます。

Size

パラメーターが8ビットであるか16ビットかどうか選ぶのに Size フィールドは用いられます。

8ビットのパラメーターは、1つの DMX チャンネルを使います。 16ビットのパラメーターは、2つの DMX チャンネルを使います。 16ビットの分解は粗調整と微調整の 2 つの DMX チャンネル に分ける事ができます。

上の図にある様にそれらは MSB(Most Significant Byte)と LSB(Least Significant Byte) に分けられます。

Special

この項目をドロップダウンしていくとパラメーター名を選択す る事ができます。

コンソールの FLX や Solution では、ここで選択したパラメー ターによってコンソール内で自動的にカラーパレットやエフェ クトを生成する事できます。

カラーアトリビュートは特殊なパラメーターを含んでいます。 Cyan-Positive、Magenta-Positive、Yellow-Positive はチェンネ ル数値が 0 の時にカラーミックスが白になる様に設定します。 反対に Cyan-Negative、Magenta-Negative、Yellow-Negative はチャンネル数値が 255 の時に白になる様に設定します。 これは FLX、Solution で自動パレット生成が正しく機能するの は可能にします。

Default(Home)Value

Default(Home) はあなたがコンソールのホームボタンを押した 時に反映される DMX 数値です。

例えば、パンとチルトは 50 パーセントの数値である 127 と入 力、(16 ビットの場合は 32767 と入力)FLX、Solution ではこ の値がデフォルトポジション(ハイライト)として使われます。 16 ビットパラメーターでは最大 65535 まで設定する事ができ ます。

全てのパラメーターの設定が完了すると下の図の様になりま す。

Fixture T	ype : <n< th=""><th>IEW></th><th></th><th></th><th></th><th></th><th></th></n<>	IEW>					
General Par	rameters	Stage Data 3	Wheel Gi	roups 4 Wh	eel Grou	ups Mac	ros Notes
Name		Attribute	Para	Channel	Spe	Defa	Deta
⊟ 🐔 ————————————————————————————————————	mmer	Brightness	1	5		255	No
-23 GC	bo1<>	Beamshape	3	7		õ	No
-치 G1	<<>>	Beamshape	4	8		127	No
−≴\$ Sh	nutter	Beamshape	5	9		14	No
- 🕀 Pa	in	Position	6	1, 2	Pan	32767	No
-+ Tilt	t	Position	7	3, 4	Tilt	32767	No
- ⊕ P/	T Spd	Position	8	10		0	No

Stage Data, Wheel Groups and Macros の機能はコンソール内 で特に設定を変えずに使用する場合は入力をせず ok を押して ファイルを保存して終了します。

このファイルは USB メモリーに保存し、コンソールの USB ポートに接続します。

例えば FLX の場合は Setup → Load file からデータを読み込み、 パッチウィザードで入力したブランド名で名前がリストに出て くるかを確認して下さい。

Advanced Fixture Data Parameter Details

各フィクスチャーのパラメーターは、任意の DMX 値を設定して Details タグに情報を含めることができます。

フィクスチャーの詳細を入力するには、Detail タグに切り替え ます。

🖄 Parameter : Sh	utter					
General Details						
Name	Start V	End V	Midpoint	Fixed	Red	Gr 🔼
Shutter Open	0	30	15	No		
Shutter Closed	31	45	37	No		
Strobe Fast > Slow	46	127	65	No		
Shutter Open	128	129	128	No		
Random Strobe	130	145	137	No		
Random Strobe	146	165	155	No		~
Dendom Stroho	166	195	175	No		
Name Shutter (Closed					
End Value 255	Mid	point 225	EÞ	ked 📃	ls <u>D</u> a	ark 🗹
Colour Defined]					
Red 0	*					
Green 0	*					
Blue 0	*					
E	}eplace		[]r	isert]	
	<u>0</u> K			Zancel		

各アトリビュートの中に入っているデータ (例えば Shutter Open、Closed) この画面で入力することができます。 0の DMX 値から開始し、順次パラメーターの詳細と中間点を 追加します。

「Is Dark」ボックスはビームのブラックアウトに関連付けられ ます。これは Solution、FLX 使用時にムービングライトのオー ト動作中にブラックアウトさせるかどうかを決めます。

カラーパラメータを定義する場合は、RGB データを使用して 色を決定することができます。

このデータは、オートカラーパレットを作成するために使用されます。

全てのパラメーターの詳細が入力されたら [OK] を押します。

Virtual Intensity

各フィクスチャーは、Virtual Intensity チャネルを持っています。 例えば 3 チェンネル LED カラーミキシングフクスチャーに対 し、仮想ディマーを持たせミックスした色の調光をする事がで きます。

Stage Data

ライブラリーには、すべてのフィクスチャーのためのステージ サイジング情報を記憶する能力を持っています。

「Stage Data」タブに移動し、作成されたフィクスチャーの種 類を選択します。

Movement フィールド内の Degree にパン&チルトのリミット を入力することができます。

そして、Home Fields で(通常はどちらか 8bit で 127 および 255、16bit で 32767 と 65535)の DMX 値の範囲で作成します。

ieneral	Parameters	Stage Data	3 Wheel Groups	4 Wheel Groups	Macros Not	tes
ype N	loving Head		*			
Pan DM	×Low 0	DMXHi	gh 65535 M	ovement 540	Direction	Clockwise 💙
Tilt DM	×Low 0	DMX Hi	gh 65535 M	ovement 240	DMX Home	32767

Wheel Groups

Wheel グループフィクスチャーパラメータがコントロールホ イールに表示される順序を定義するために使用することができ ます。

右クリックをして、ホイールグループの attribute(例えばカ ラー)を選択し追加します。

各パラメーターは、ドロップダウンボックスを使用して選択し、 特定の Wheel に定義することができます。

ほとんどの zero88 コンソールは 3 wheel グループのデータを 使用しています。



Macros

これは、フィクスチャーの再起動のためのマクロ(ランプのオン / オフなどの機能) のルーティンを定義することができます。

	Tixture Type	T di di li deci 5
Fixture Type : <n< th=""><th>EW></th><th></th></n<>	EW>	
General Parameters	Stage Data 3 Wheel Groups 4 Wheel G	roups Macros Notes
Macro	Comma	
		Add Magro
		ancel

右クリックし、[Add Macro]を選択します。 各ステップは、右 クリックにより Add Step を使用して追加することができます。 必要な Function を選択し、値を入力します。

シーケンスが終わるとパラメーターはリリースされます。それ は、フィクスチャーが関数を実行するのに十分な長さのために プログラムされた値を受けられるようにするシーケンスの最後 に「Wait」を配置することが重要です。

🙈 Edi	t Macro	
Name	Reset	
Comr	nand	Data
Set Cł Set Cł Wait	nannel L nannel L	Shutter to level 208 Dimmer to level 0 5000 ms

Notes

タブのメモは、フィクスチャーのタイプについてのメモを入力 することができます。

このデータは、ライブラリエディターでのみ表示されます。コ ンソール上では見られません。

既存のフィクスチャーをインポートする

あなたは、Import Fixture Type option を使って、ファイルか らフィクスチャーの種類をインポートすることができます。 既存のフィクスチャーファイルの場所に移動し、それをダブル

クリックします。

フィクスチャーツールは、ファイル内のフィクスチャーのリス トが表示され、あなたがインポートしたいものを選択すること ができます。

[OK] をクリックするとファイルがインポートされ、編集の準 備ができます。

🖄 Select Fixture Types	
ACME	
1 Selected Fixture type. 50 Maximum.	

最後に

フィクスチャーツールは、すべての zero88 コンソールで使用 できます。このユーザガイドでは、コンソールに独自のフィク スチャープロファイルを追加するためのツールの使用方法をま とめました。

あなたが作成したフィクスチャーのプロファイルは、他のユー ザーのために zero88 サポートフォーラムにアップロードする ことが可能です。

ファイルがチェックされた後、zero88 フィクスチャーライブ ラリーに追加されます。

これを行うには、http://support.Zero 88.com に移動して、 フォーラム、フィクスチャー及びフィクスチャエディターをク リックしてください。

この取扱説明書は、IDE コーポーレーション有限会社が制作しています。 発売元: IDE コーポレーション有限会社 〒 530-0015 大阪市北区中崎西 1-1-24