

# ZERO<sup>®</sup>88

## フィクスチャープロファイル の作成

IDE コーポレーション株式会社

### ZERO88 用フィクスチャーファイルの作成

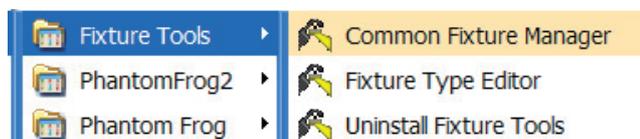
ZERO88 のコンソールシリーズで使用するフィクスチャーファイルは Fixture Tools で作成する事ができます。ここで作成できるファイルは以下のコンソールで使用できます。

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

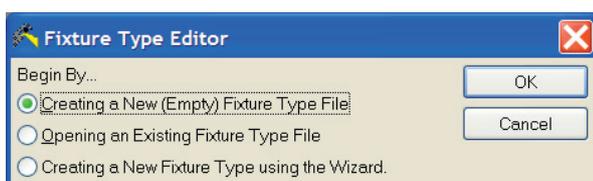
インストールが完了したら下の図にある Fixture Tools をスタートメニューから開きます。



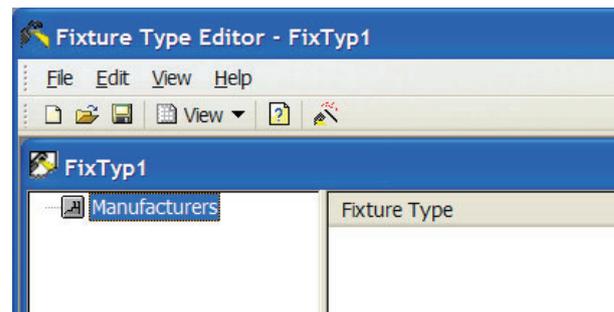
Fixture Tools の中には Common Fixture Manager と Fixture Type Editor の2つのアプリケーションがインストールされます。Common Fixture Manager は現在生産終了となっている Frog コンソールシリーズに格納されるフィクスチャーの作成するアプリケーションです。このマニュアルは Jester シリーズ、Solution、FLX で使用される Fixture Type Editor に焦点を当てて説明します。

#### 新しいフィクスチャーデータを作る

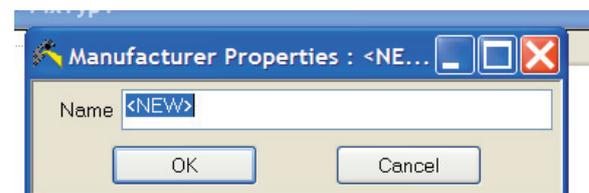
Fixture Type Editor を起動するとオプションを選択する事になります。



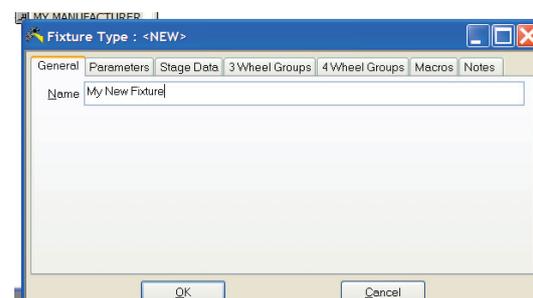
“Creating a New (Empty) Fixture Type File” を選択し OK を押します。空白のフィクスチャーファイル Fix Type1 ができます。



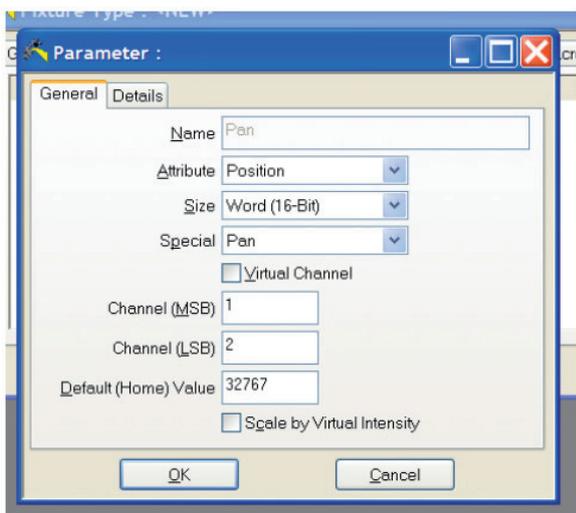
フィクスチャーのブランド名を入力します。Manufacturers を右クリックし Add Manufacturer. でブランド名を入力します。



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。



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。



## Name

上の図の Name フィールドにチャ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ができます。

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 はチャンネル数値が 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ようになります。

Name	Attribute	Para...	Channel	Spe...	Defa...	Deta...
Dimmer	Brightness	1	5		255	No
Color 1	Colour	2	6		0	No
Gobo1 <>	Beamshape	3	7		0	No
G1 <>>	Beamshape	4	8		127	No
Shutter	Beamshape	5	9		14	No
Pan	Position	6	1, 2	Pan	32767	No
Tilt	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。

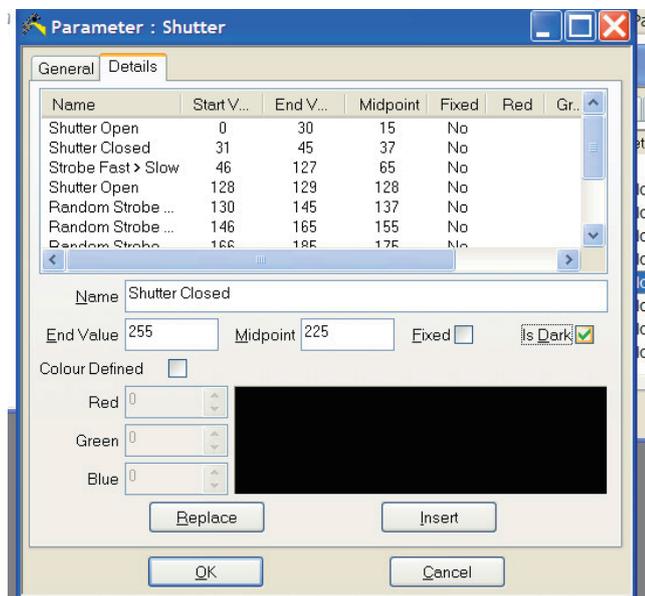
例えば FLX の場合は Setup → Load file からデータを読み込み、パッチウィザードで入力したブランド名で名前がリストに出てくるかを確認して下さい。

## 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。



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 チャンネルを持っています。例えば 3 チャンネル LED カラーミキシングフィクスチャーに対し、仮想ディマーを持たせミックスした色の調光をすることができます。

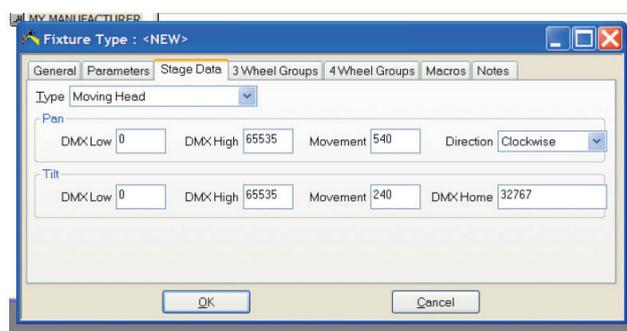
## Stage Data

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。



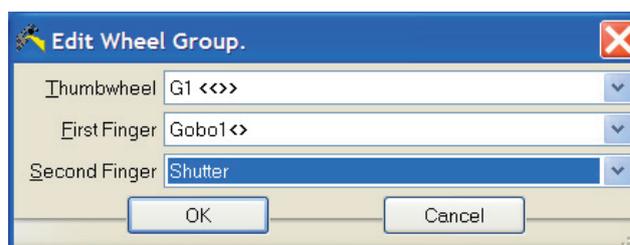
## Wheel Groups

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。

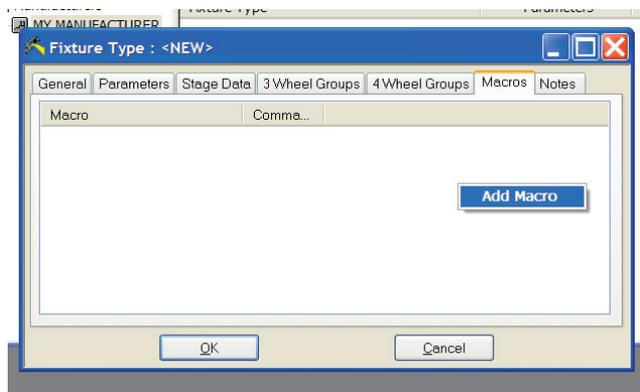
各パラメーターは、ドロップダウンボックスを使用して選択し、特定の Wheel に定義することができます。

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。

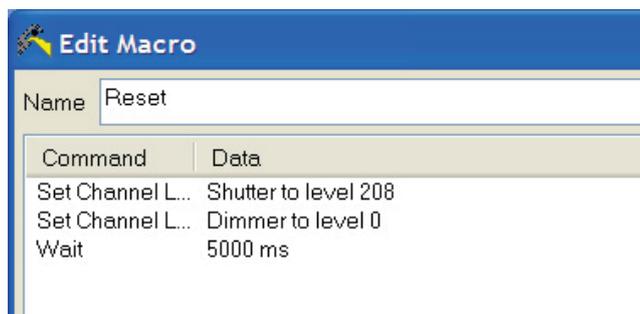


## Macros

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。



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。



### Notes

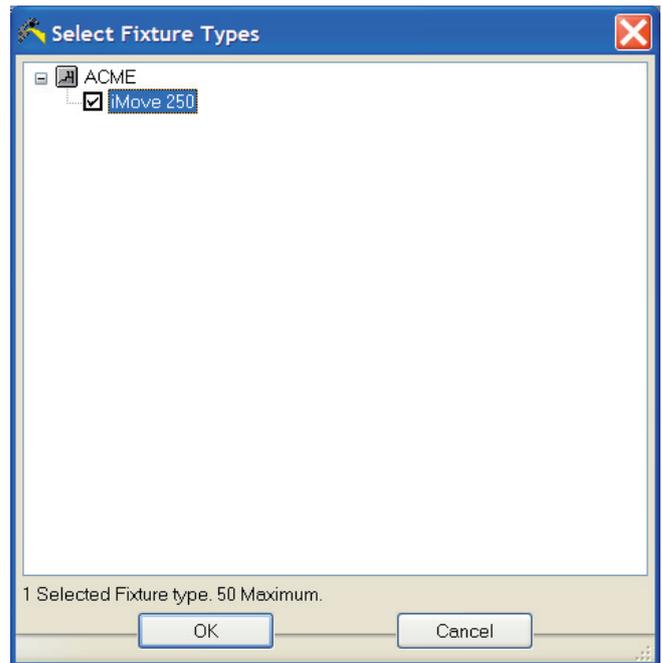
タブのメモは、フィクスチャーのタイプについてのメモを入力することができます。このデータは、ライブラリエディターでのみ表示されます。コンソール上では見られません。

## 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。



## 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.Zero88.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ー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 コーポレーション有限公司が制作しています。

発売元：IDE コーポレーション有限公司

〒530-0015 大阪市北区中崎西 1-1-24