

Daslight 4

取扱説明書 Ver1.00



株式会社 サウンドハウス
〒286-0825 千葉県成田市新泉14-3
TEL:0476(89)1111 FAX:0476(89)2222
<http://www.soundhouse.co.jp> shop@soundhouse.co.jp

目次

1	クイックスタート	4
1.1	インストール	4
	ダウンロード	4
	インストール	4
	ソフトウェア起動	5
1.2	灯体の登録	6
	灯体プロファイル	6
	ショーに使用する灯体の追加	6
	灯体のアドレスを決めます	7
1.3	シーンのプログラム	7
	灯体の選択と登録	7
	フェーダーによる灯体のコントロール	8
	パレットによる灯体のコントロール	8
	シーンとステップの作成	8
	シーンの管理	10
	エフェクトの作成	10
1.4	ライブコントロール	11
	シーントリガー	11
	ライブバー	12
	サウンドモード	13
	MIDI コントローラーの使用	14
1.5	カスタムウィンドウの作成	15
	ボタン、フェーダーの追加他	15
	インターフェースを編集する	15
	スマートフォンやタブレットを繋ぐ	16
2	イントロダクション	17
2.1	DMX とは?	17
2.2	Daslight 4 に必要なハードウェア	18
	Daslight 4 に含まれるソフトウェア	18
2.3	Daslight 4 の新しい機能	19
3	パッチ	23
3.1	灯体プロファイル	23
3.2	灯体のパッチ	24
3.3	灯体プロパティ	25

4	エディット.....	26
4.1	灯体の配置.....	26
	灯体ウィンドウのナビゲーション.....	27
4.2	灯体のコントロール.....	31
4.3	シーンの作成.....	34
4.4	エフェクトの作成.....	37
5	ライブ.....	42
5.1	ライブショーをコントロール.....	42
5.2	ショーライブの編集.....	44
5.3	MIDI.....	46
5.4	DMX.....	49
5.5	ドライコンタクト・ポート.....	51
5.6	キーボード.....	52
5.7	オーディオ.....	53
6	ショー.....	56
6.1	ショーモードにコントロールを追加する.....	56
6.2	iPhone/iPad/Android (リモートアプリ).....	59
7	その他.....	61
7.1	DMX レコーディング.....	61
7.2	スタンドアローン.....	61
7.3	DMX&Art-Net デバイス.....	65
7.4	ハードウェア・マネージャー.....	66

1 クイックスタート

この度は Daslight4 をご購入いただき誠にありがとうございます。この章では、Daslight4 ソフトウェアをすぐに使い始めるのに必要な内容が説明されています。

1.1 インスタレーション

ダウンロード

ソフトウェアは Daslight 社のホームページからダウンロードできます。

PC 最低動作環境:

OS: Windows7 以上。Mac OS X 10.10 以上

プロセッサ: 1GHz 以上

メモリー: 2 GB

ディスプレイ: 1280x768 Pixel スクリーン

3D 表示: OpenGL 3.1

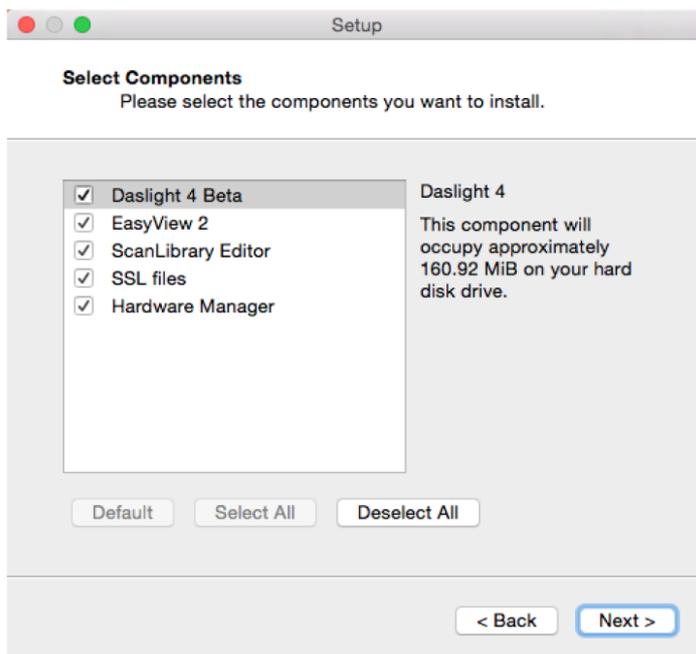
インストール

セットアップ用 DMG (Mac) 又は EXE (PC) をダウンロードして、ウィザードに従ってソフトウェアをインストールしてください。インストール中に次のコンポーネントを選択することができます。

- **Daslight 4**: ライティング・コントロール・ソフトウェア
- **Easy View 2**: ライトとエフェクトの状態を確認できるリアルタイム 3D ビジュアライザー
- **Scan Library Editor**: 灯体プロファイルを作成するためのツール
- **SSL ファイル**: 灯体プロファイルのライブラリー
- **ハードウェア・マネージャー**: DMX インターフェースを管理するツール。(ファームウェアのアップデート、DMX 信号のテストなど)

上記のオプション全てをインストールすることを推奨します。

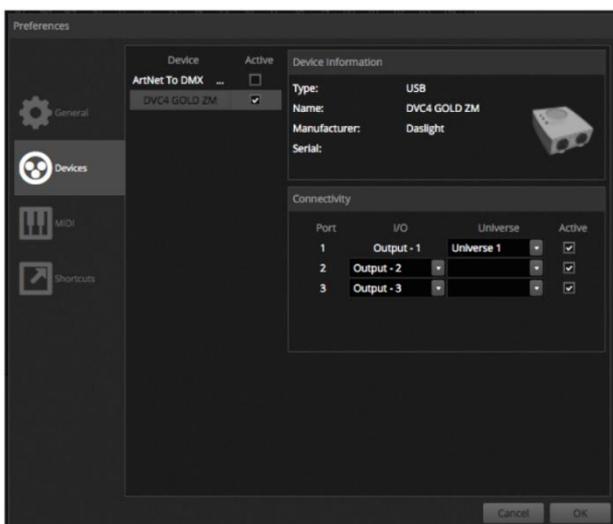
注記: 本ソフトウェアを Windows PC にインストールすると、ドライバー・インストール・ウィザードがポップアップします。メニューに従って必要なドライバーをインストールしてください。最初にソフトウェアをオープンした時は、ファイアウォールを設定するメッセージがポップアップします。ネットワークに接続して使用する場合は必ず“許可する”を選択してください。



※リリースバージョンでは Beta の表記はありません。

ソフトウェア起動

Daslight が立ち上がると、下図のようなウィンドウが表示されます。ここでは PC のネットワークに接続されている全ての DMX と Art-Net デバイスが表示されています。このウィンドウは Daslight 4 → Preferences menu (Mac の場合)、編集 → Preferences menu (Windows の場合) から開くことができます。デバイスが何も表示されない場合は、デバイスはソフトウェアから認識されていません。この場合、Hardware Manager を開いてデバイスが接続されているか確認してください。使用する各デバイスの“Active”チェックボックスをチェックして、OK をクリックしてください。以上で Daslight を使用する準備が完了しました。



1.2 灯体の登録

灯体プロフィール

各灯体はそれぞれ固有のプロファイルを持っています。これを灯体プロフィール又は SSL プロファイルと呼びます。各プロフィールには灯体に関する全ての情報が保存されています。(例えば、カラーコントロール、ディマーなどのチャンネルをアサイン)。灯体に対してのプロファイルが無い場合は、Scan Library editor を使用して作成するか、ホームページからプロフィールを取得してください。



ScanLibrary

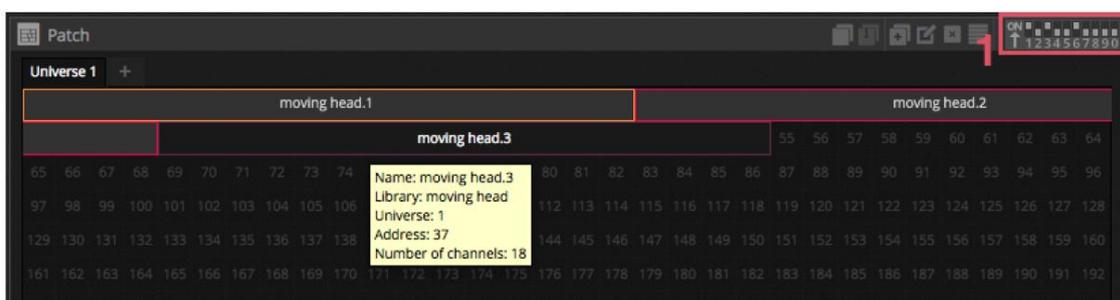
ショーに使用する灯体の追加

1. 「Patch」 ボタンをクリックします
2. リストから灯体プロフィールを選択します
3. 右の表にドラッグ&ドロップします
4. 追加する灯体の数、スタートアドレスを設定することができます。

The screenshot shows the DASLIGHT software interface. On the left, there is a sidebar with a 'Patch' button (1). Below it is a list of fixture profiles (2), including 'moving head'. A red arrow points from the 'moving head' profile to the main table area (3). The table area shows a grid of channels for 'moving head.1', 'moving head.2', and 'moving head.3'. Below the table, there are configuration fields for 'moving head (18 Channels)', including 'DMX universe' (Universe 1), 'First DMX channel' (55), 'Number of fixtures' (1), and 'Index number' (4) (4).

灯体のアドレスを決めます

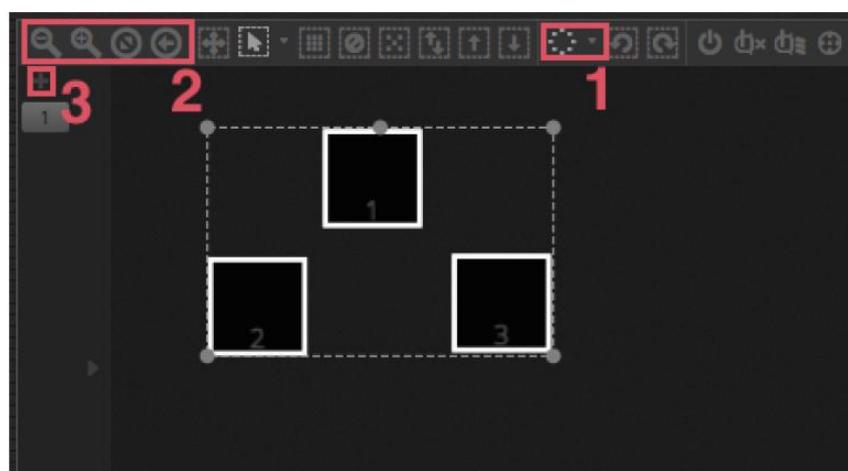
Daslight がコントロールするため、それぞれの灯体に固有のアドレスを割り当てます。下記の例では、3 台目のムービング・ヘッドにアドレス 37 が割り当てられています。灯体のアドレスはデジタルディスプレイ上、又はDIP スイッチにより二進法で設定されています。選択した灯体に設定される DIP スイッチはパッチウィンドウの右隅コーナー（1）に表示されています。



1.3 シーンのプログラム

灯体の選択と登録

「EDIT」タブをクリックしてエディターウィンドウを表示し、プログラムを作成します。Daslight に登録されている灯体は灯体ウィンドウに□で表されます。LED バーのようなマルチ・ビームライトは複数の□により表示されます。位置を変更するには、□をクリックしてドラッグします。シェイプ・ウィザード（1）を使用して灯体を分かりやすい形に変更できます。パッチする灯体数に合わせて「拡大、縮小、ズームを元に戻す、ズームの最適化」の4つのアイコンが使用できます（2）。複数の灯体をまとめて選択するのに、「グループの作成」ボタンを使用してグループを作成できます（3）。



フェーダーによる灯体のコントロール

灯体ウィンドウにある目的の口をクリックして灯体を選択し、左のフェーダーを動かします。ライトがフェーダーの動きに連動して変化します。次の方法により、実際の動作を確認することができます。

- 実際の灯体を見ながら確認
- 灯体ウィンドウから色とビームの状態を確認
- DMX 出力ウィンドウから送られる DMX データを確認 (Tool -> DMX levels)
- 3D ビジュアライザーにより 3D 表示される灯体を確認

灯体によっては、ライトビームを ON にするために複数のフェーダーを動かす必要があります。下図の例では、ディマー、アイリス、ズームをセットする必要があります。「Beam On」ボタン (1) を使用すると 1 ボタンで素早くセットできます。

「Center」 ボタンを押すと灯体を中央に移動できます。(2)



パレットによる灯体のコントロール

パレットを使用してチャンネル・プロパティを変更することができます。Pan/Tilt を使用して灯体を移動したり、Color Wheel により色の設定を行います。



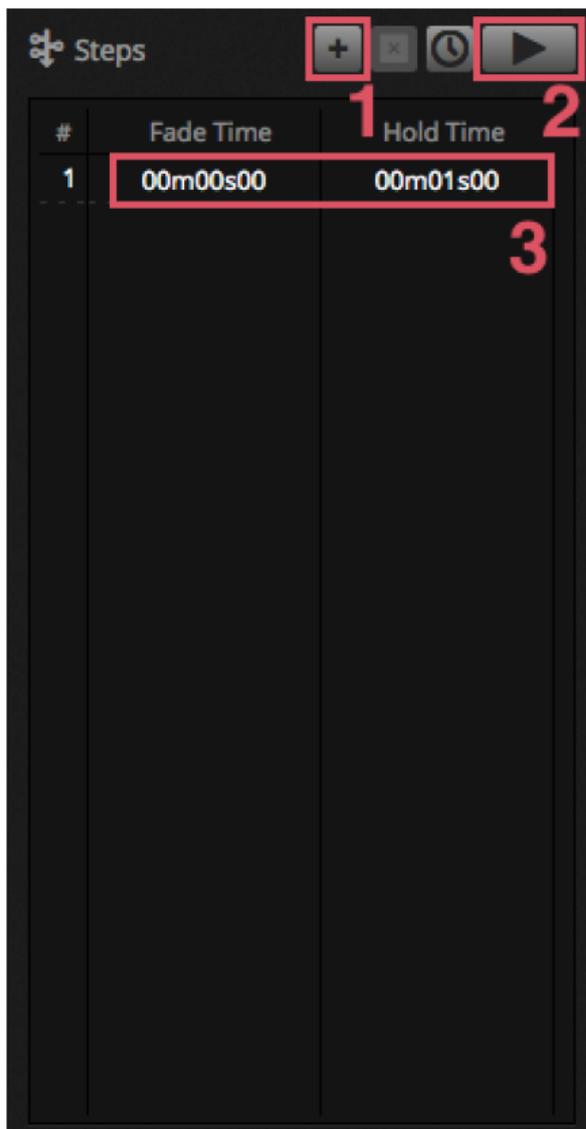
シーンとステップの作成

Daslight ではシーンとステップのプログラムが可能で、フェーダーとパレットに設定した内容はステップとして保存されます。1 つのシーンには複数のステップが含まれます。それぞれのステップにはフェード時間とホールド時間が設定されています。フェード時間は

ライトの状態が次のステップの状態に変わるまでの時間を設定し、ホールド時間は次のステップまでライトの状態をホールドする時間を設定します。

選択されたシーンにある全ステップがウィンドウ右に表示されます。

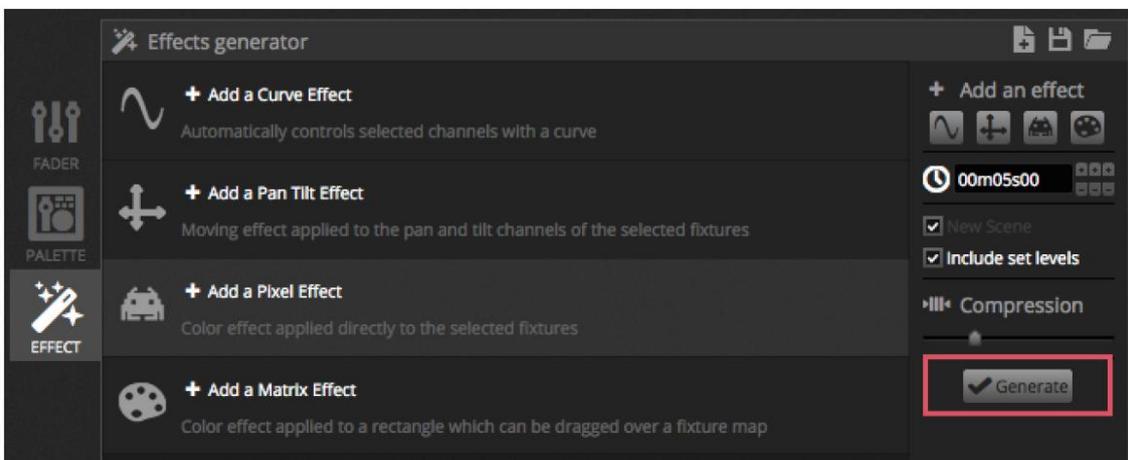
1. 「Add」 ボタンをクリックして新しいステップを追加します。
2. 「Play」 ボタンをクリックして選択したシーンを実行します。
3. フェード時間、ホールド時間をダブルクリックして変更します。



エフェクトを作成する方法:

- エフェクトに使用される灯体を選択
- エフェクト・タイプを選択
- マトリックス・エフェクトが選択された場合は、コントロールしたい灯体にビデオアイコンをドラッグ&ドロップ
- エフェクト・パラメーターの設定が完了したら、「Generate」ボタンを押す

注記: エフェクトタブを表示した状態でどれかのエフェクトを選択すると、そのシーンがバックグラウンドで実行されているどのシーンよりも常に優先して表示されます。



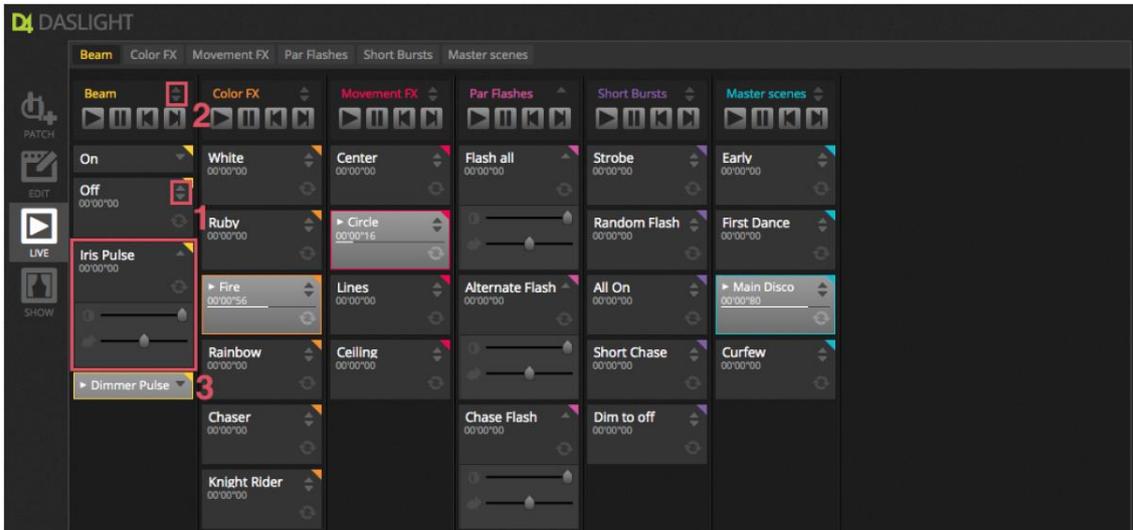
1.4 ライブコントロール

シーントリガー

左上の「LIVE」タブをクリックしてライブスクリーンにアクセスします。ライブスクリーンはショーをコントロールするウィンドウです。下の例では、いくつかのシーンが同時に実行されています。シーンが別々のチャンネルを使用している限り、シーンは重ねられ並行して実行されます。すでに実行中のシーンと同じチャンネルのシーンがトリガーされた場合、最後のシーンが優先的に実行されます。

シーンは3つのウィンドウサイズで表示できます。(1)の矢印△▽によりシーンのウィンドウサイズを変更します。グループヘッダーにある(2)の矢印はグループ全シーンを拡大して比較します。

シーンが最大のサイズに拡大された場合は、2つのフェーダー(3)が表れます。上のフェーダーはシーンのスピードを、下のフェーダーはディマーの明るさを調整します。



ライブバー

ライブスクリーンの右側にはマスター・ディマーに沿ってライブバーが表示されています。マスター・ディマーは灯体単体のディマーとカラーチャンネルよりも優先します。照明全体を素早く調光するのに便利です。

8つのライブボタンで次の動作を実行できます。

- シーン間を前後に移動
- ショー全体をポーズ
- 全ての灯体を消灯（ブラックアウト）
- シーン間のフェードを有効、無効
- PCウィンドウをロック（操作を中止してPCから離れるときに使用）
- ショーのスナップレコードを取り、新しいシーンとして保存
- ライブ編集時のフェーダーの変更も含んだショーのスナップレコード（詳細は後の章に記述）

「Reset」ボタンはライブ編集をリセットします。シーンは灯体を選択してフェーダーを動かすことにより変更できますが、3つのリセットボタンのどれかを使用して、その変更をリセットできます。



サウンドモード

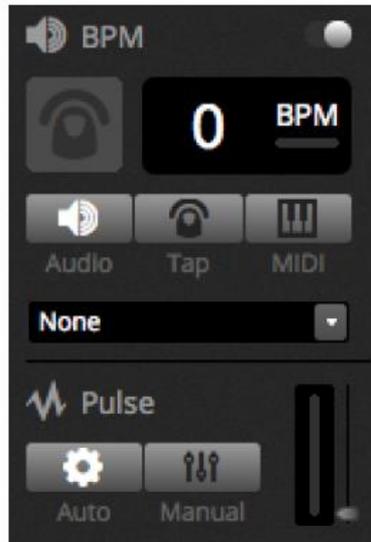
シーンは音楽の BPM に同期したり、パルスに従って実行できます。シーンを右クリックして「Triggering」から“BPM”か“Pulse”を選択します。さらに次のオプションが選択できます。

- **Step:** ビートかパルスがトリガーされたときに、次のステップにジャンプ
- **Scene:** シーンをリプレイ
- **Fade:** シーンを実行。ステップが始まる前にビートかパルスがトリガーされた場合、そのステップにジャンプ

BPM は“Beats Per Minute”の略。ある一定の間隔に送られるトリガーのことです。(音楽のビートに合わせて足をタップする感じです)。Daslight においては、3 種類の BPM 検出方法があります。

- **Audio:** 入って来るオーディオ信号を解析して BPM を計測 (オーディオ・デバイスは下記から選択可能)
- **Tap:** 指を使ってタップすることにより BPM を決めるためのボタン
- **MIDI:** 一般的な DJ ソフトウェアとミキサーから“MIDI clock”を読み込む (MIDI clock デバイスは preference メニューから選択)

パルスにより入力オーディオレベルがスレッシュホールドに達した時、トリガーを送ります。スレッシュホールドはフェーダーを使用して自動的に、又は手動により設定できます。スレッシュホールドは、音楽をフォローするように実行され、静かなセクションにおいては「止まるような」ライティング用途に便利です。



MIDI コントローラーの使用

シーンとフェーダーはBPMタップ、ライブ・スナップショットなどのDaslight機能と一緒に、MIDI コントローラーのコンソールを使用してコントロールできます。次の手順に従って、MIDI コントローラーのコンソールをDaslightに接続します。

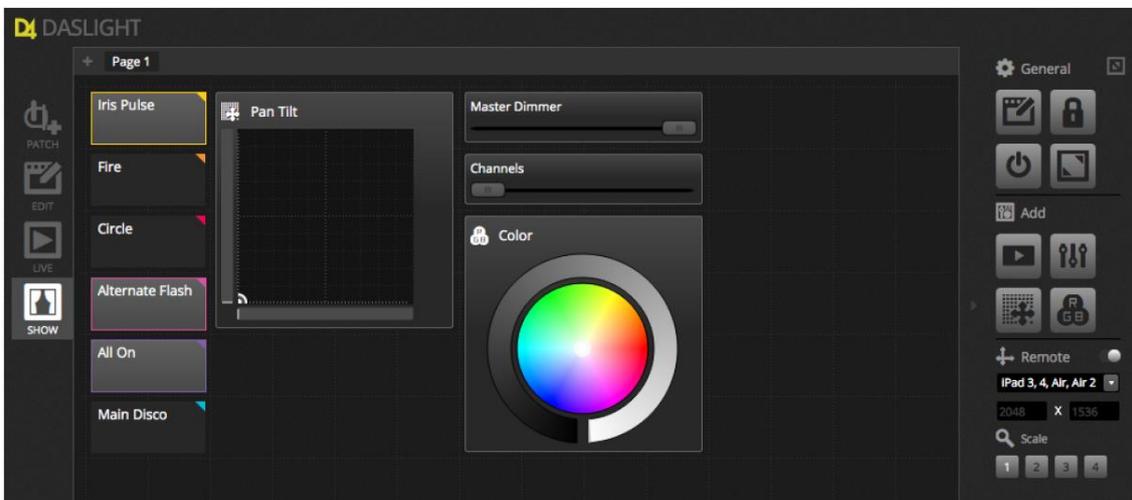
- “Preferences” を選択 (Mac: Daslight 4-> Preferences, PC: Edit -> Preferences)
- 左の “MIDI” タブを選択。使用している MIDI input/output デバイスを選択
- アサインしたフェーダーやシーンを右クリックして “Map to MIDI In” を選択
- MIDI コントローラーのマップに対応するフェーダー／ボタンを動かして fader/scene をアサイン

MIDI マッピングの詳細は後の章を参照してください。

1.5 カスタムウィンドウの作成

ボタン、フェーダーの追加他

「SHOW」タブをクリックして Show Mode にアクセスします。ショーモードは Daslight の重要な機能であり、お好みのカスタムウィンドウを作成できます。ウィンドウにコントロールを追加するには、ALT キーを押しながらシーンやフェーダーなどのコントロールをクリックします。マップ等の操作は必要ありません。シーン、フェーダー、パレット他のボタンを追加できます。



インターフェースを編集する

(1) 編集ボタンをクリックして、ポジション、サイズ、コントローラーのマップ編集ができます。追加したコントロールをダブルクリックして **Control Editor** を開き、色の変更、任意のテキストの入力、カスタムアイコンの追加ができます。

その他の機能:

- ウィンドウロック
- フルスクリーン
- 手動によるコントロールの追加



スマートフォンやタブレットを繋ぐ

ショーモードスクリーンは iPhone/iPad/Android スマートフォンやタブレットなどとリンクできます。

セットアップ手順:

- App Store 又は Google Play から無償のアプリ “Easy Remote” をダウンロード
- スマートフォン又はタブレットを Daslight と同じネットワークに接続
- “Easy Remote” を立ち上げて、同じネットワークに接続された Daslight が動いている PC を確認
- 接続したい PC の Daslight をタップして、Daslight のウィンドウを表示

ショーモードにおいて、“Edit” が開始されると、ホワイト・ドットラインに囲まれた Easy Remote ウィンドウが見えるようになります。コンポーネントのサイズと位置がスマートフォンやタブレットにうまくフィットしない場合は、プリセット設定を選ぶか、カスタムウィンドウサイズ（2）を選択します。さらに 4 段階のスケールボタンから 1 つを選んで Easy Remote ウィンドウのサイズを変更することもできます。

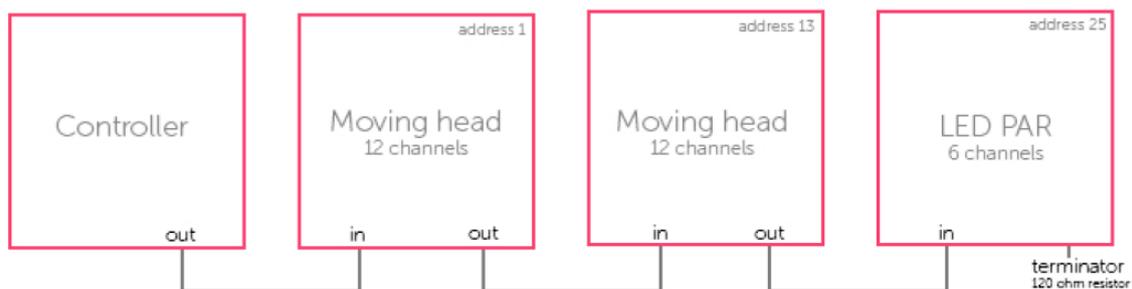


2 イン트로ダクション

2.1 DMX とは？

DMX は世界的に使われているライティング・コントロール・システムの共通規格です。Digital Multiplex の略で、DMX コントローラーにより、製造メーカーに関わらず DMX 互換デバイスをコントロールできます。DMX デバイスは“灯体”や“ドライバー”などと呼ばれています。それぞれの灯体には DMX 入力と DMX 出力があります。32 台までの灯体を連結できます。もし、32 台以上接続する場合は、DMX スプリッターが必要となります。

それぞれの DMX デバイスは複数のチャンネルを使用します。例えば、ゴボ用に 1 チャンネル、カラー設定に 3 チャンネル、ムーブメントに 2 チャンネル、ディマーに 1 チャンネルなどです。1 つの DMX 系統（ユニバーサル）では 512 チャンネルまでコントロールできます。1 系統（ユニバーサル）がいっぱいになった場合、次の系統を使用する必要があります。次の例では、2 台のムービングヘッドと 2 台の LED パーライトがトータル 30 チャンネルを使用しています。ソフトウェアがコントロールする灯体を知るために、それぞれの灯体にアドレスが必要です。そのアドレスをスタートチャンネルと呼びます。次の例において、LED パーライトはチャンネル 25、26、27、28、29、30 を使用しています。それらのアドレスはデジタル・ディスプレイまたは DIP スイッチにより設定されます。（DIP スイッチの詳細は“Patch”の章に記述されています）



2.2 Daslight 4に必要なハードウェア

Daslight 4はDMXライティングをコントロールするソフトウェア・パッケージです。ほとんどの種類のDMXライトをコントロールすることができます。Daslight 4は特にディスコ、クラブ、シアター、ライブショー他、アーキテクチャルライトにも使用できます。

Daslight 4を使用するためには、USB又はイーサネット経由でDaslight USB-DMXインターフェースを使用する必要があります。このインターフェースにより、送る情報を灯体が認識できるDMXコマンドに変換します。さらに、Art-Net互換のデバイスもコントロールできます。(詳細はDMX & Art-Net デバイスの章で説明されています)



Daslight 4に含まれるソフトウェア

Daslight 4には次のツールが含まれています。

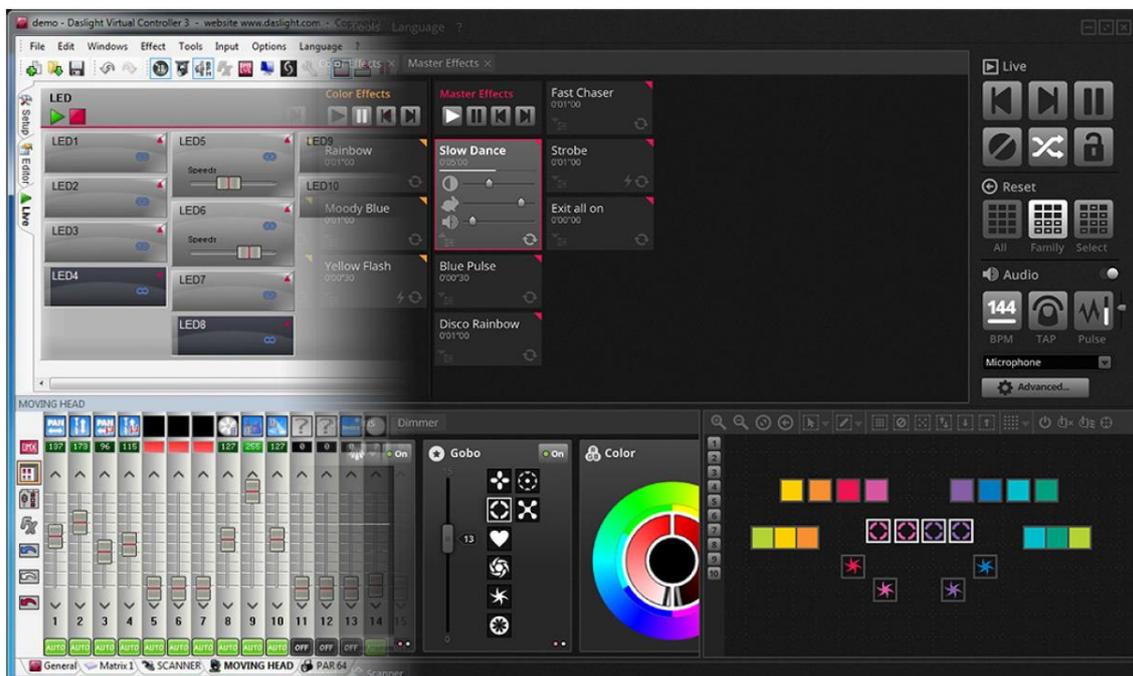
- Daslight 4: ライティング・コントロール・ソフトウェア
- Easy View: リアルタイム3Dビジュアライザー。仮想ステージを使用してライティング・プログラムを作成可能

- Scan Library Editor: SSL プロファイルを作成（詳細は Patch の章に記述）
- Hardware manager: DMX ハードウェア・メンテナンス・ツール。ファームウェアのアップグレード、内部クロック／カレンダーの設定などに使用

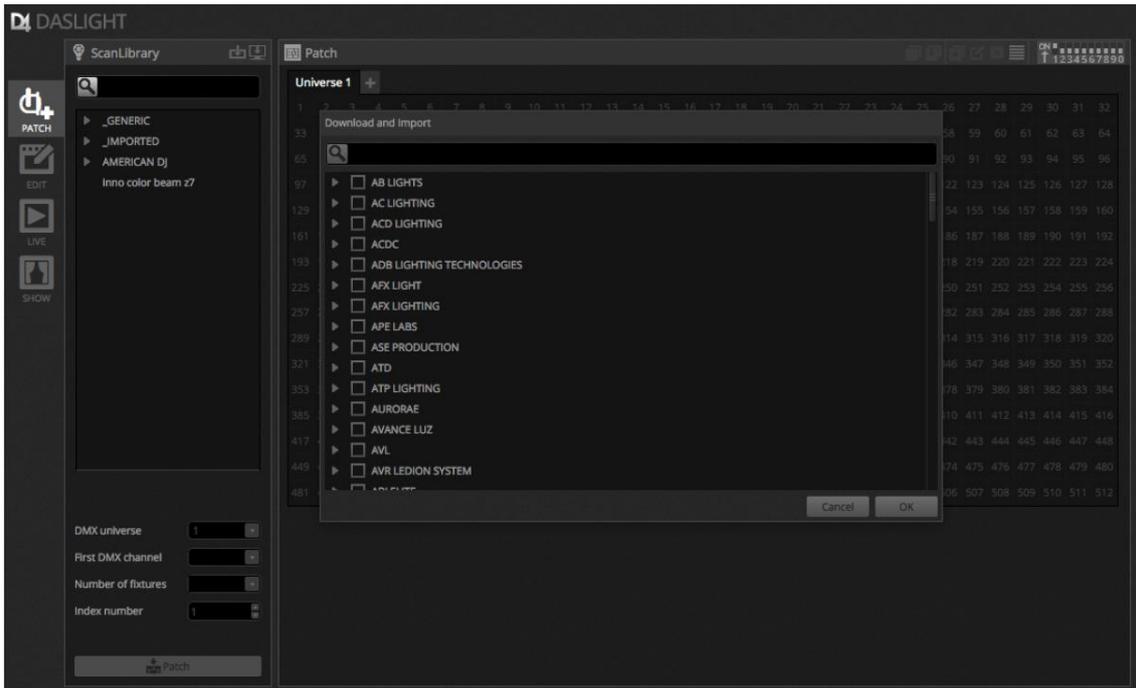


2.3 Daslight 4 の新しい機能

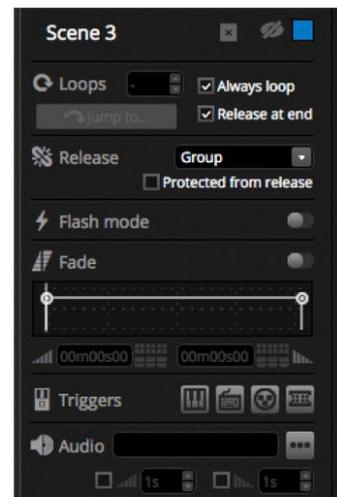
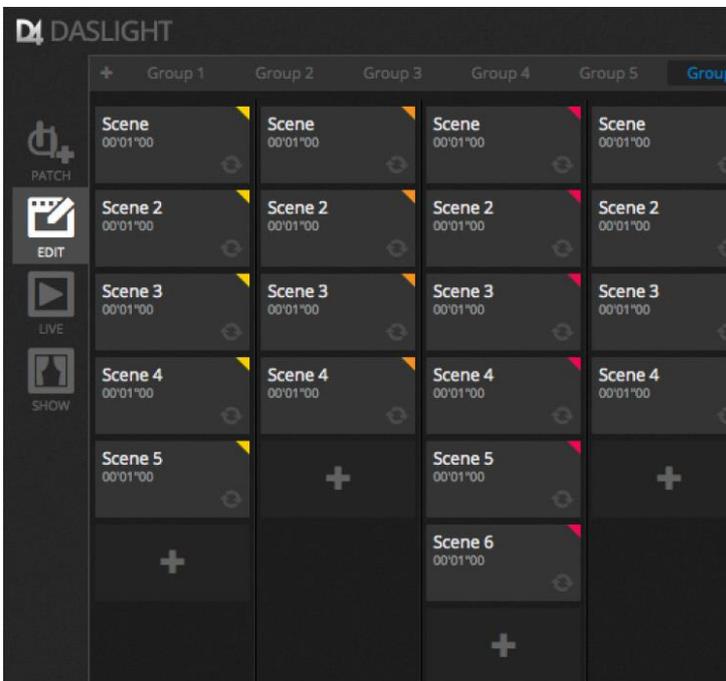
Daslight 4 はユーザーインターフェースを新しく設計し直し、PC と Mac 両方に対応しました。前のバージョンを利用しているユーザーのために、よく使用する機能は同じ場所に配置しました。（パッチ、シーン、ステップ、灯体、フェーダーなど）。



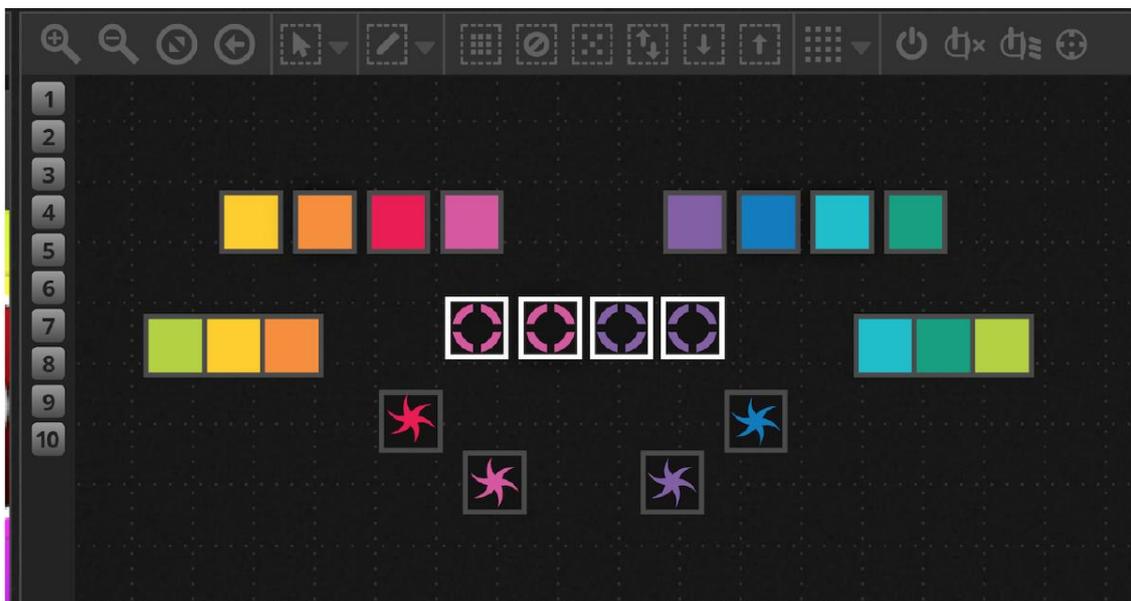
パッチウィンドウはパッチタブに統合されました。検索ボックスにより、オンラインライブラリをサーチするオプションに従ってプロファイルを素早くサーチできるようになりました。



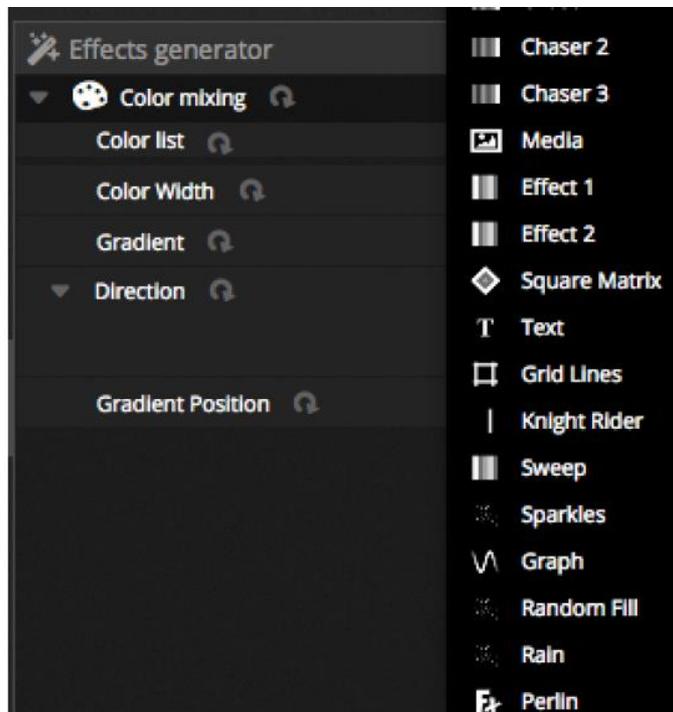
Editor タブはリストビューからグリッドビューに変わり、同時に複数のシーンを表示します。シーンプロパティを分かりやすく表示するために、フェードイン・アウトをグラフィックで表しています。



新しい灯体ウィンドウにより、グループ作成、灯体の位置と選択が簡単になりました。



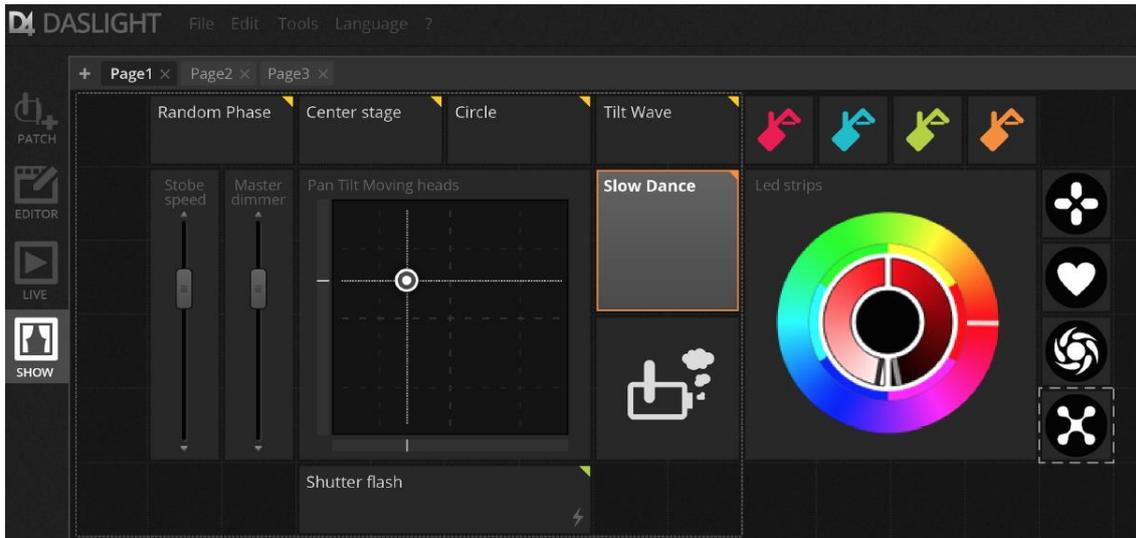
新しい XEEL (X-platform Effects Engine Library) から、灯体□にエフェクトを選択します。ライトの上にドラッグして設定する「マトリクス・エフェクト」を含め、新しいエフェクトにアクセスできるようになりました。他に、オーディオ・エフェクトと新しいカーブ・シェーブも多数、追加されました。



ライブ・スクリーンは操作をより簡単にした新しいライブ・ツールバーとタッチスクリーンに変わりました。このセッションでは、チャンネル LTP 優先設定とライブ・スナップショット（エフェクト・ボタンの代わり）、リセットを操作できます。



従来の DVS (Daslight Virtual Screen) は全く新しく Show Mode に変わりました。新しい Show Mode により、素早くカスタム・スクリーンを作成でき、その画面を iPhone/iPad 又は Android デバイスに送ることができます。コマンドのペアリングは「Alt」をホールドしながらリンクしたい部分をクリックすることにより、簡単にできます。



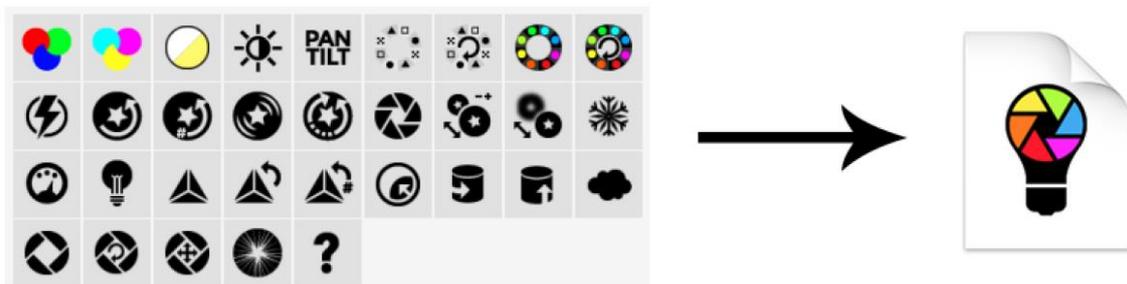
3 パッチ

3.1 灯体プロフィール

灯体プロフィール（灯体パーソナリティ）は、次の項目を含む灯体に関する全ての情報を含むファイルです。

- 灯体情報: チャンネルの数、ランプタイプ、名前、ビームの数
- チャンネル情報: ゴボ、カラー、パン/チルト、シャッター、アイリス、ズーム他
- プリセット情報: 各チャンネルに登録されているプリセット。ゴボ・スター、ゴボ・ライン、ゴボ・オープン

Daslight 4 は SSL2 灯体プロフィールをサポートし、その中には 15,000 以上のライブラリーが含まれています。プロフィールは Scan Library Editor により作成と編集ができます。灯体プロフィールは正しく設定する必要があります。もし、“ディマー”チャンネルが正しく設定されていない場合は、“Beam Open” ボタンをクリックしたときにビーム（ライト）が見えません。

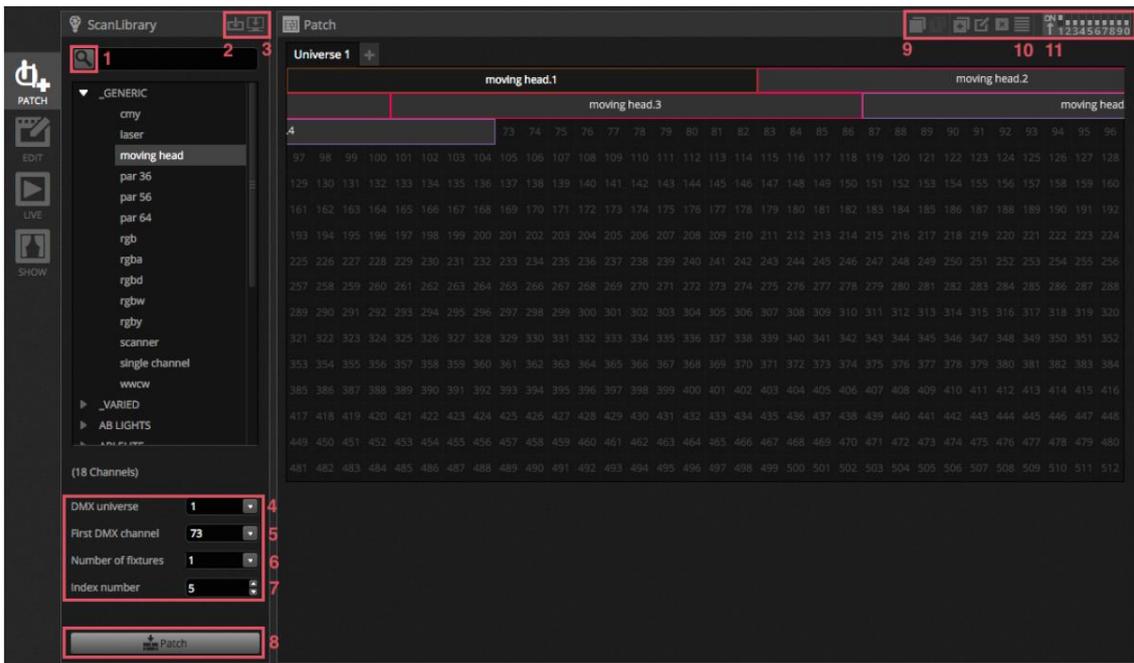


3.2 灯体のパッチ

プログラムを開始する前に、灯体がソフトウェアにパッチされていなければなりません。灯体はパッチ画面の左にある **Scan Library profile** から選択します。

灯体をパッチするには、画面左から灯体をドラッグして、右のグリッドにドロップするか、「Patch」ボタンを押して追加します。パッチされた灯体のアドレスと実際の灯体に設定されているアドレスが合っていることを確認してください。次の例では、3台のムービングヘッドがアドレス 1、19、37、55 にパッチされています。アドレスは、灯体のデジタル・ディスプレイ又は DIP スイッチにより設定されています。灯体のどの DIP スイッチを設定するかは、パッチグリッドから灯体を選択して、画面右上に表示される DIP スイッチの絵を参照してください。

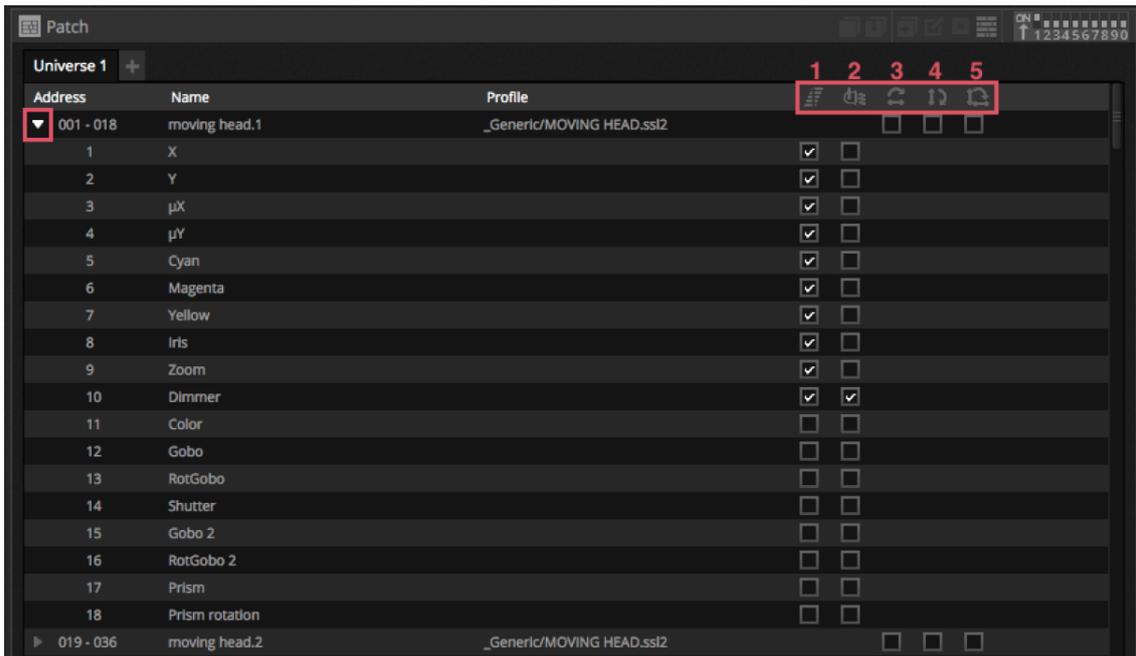
1. プロファイルを検索
2. プロファイルをインポート
3. オンライン・ライブラリからプロファイルをサーチ
4. DMX ユニバースを選択
5. スタート DMX チャンネルを選択
6. パッチする灯体の数を設定
7. 灯体のインデックス数を選択
8. 「Patch」ボタン
9. 選択した灯体をコピー／ペースト／名前変更／複製
10. リスト
11. DIP スイッチ



3.3 灯体プロパティ

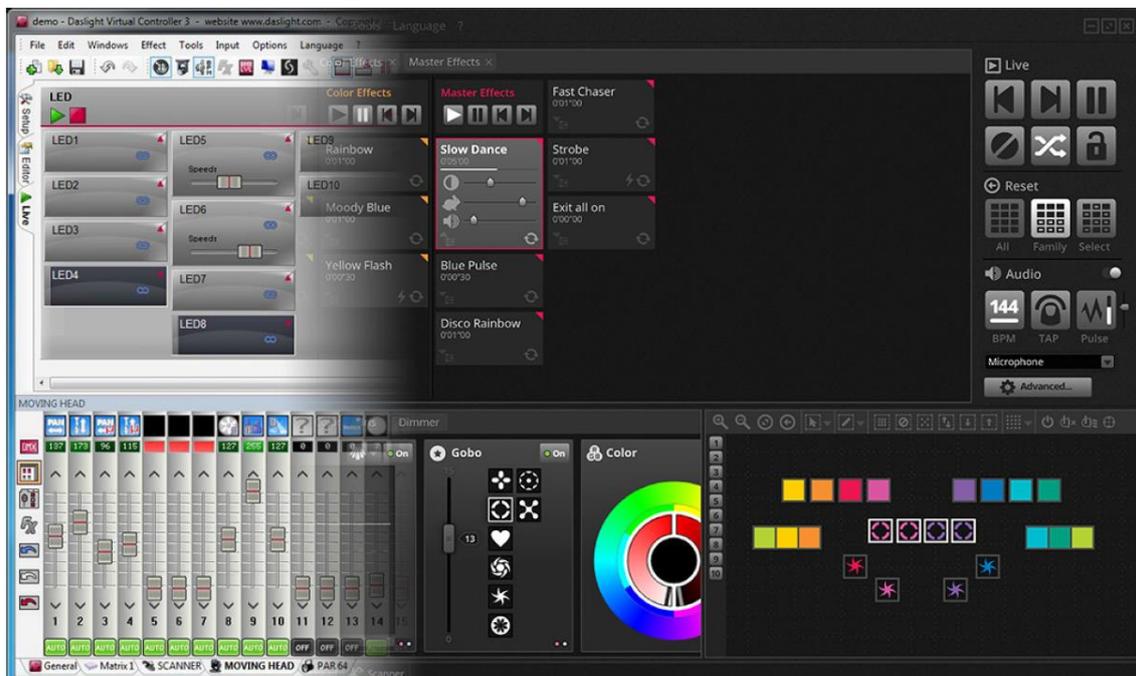
「List View」 ボタンをクリックして灯体の動作を変更します。パッチされた全ての灯体がリストされ、DMX アドレス、灯体名、チャンネル名、灯体プロファイルの場所が表示されます。灯体のチャンネルを見るには、灯体アドレスの左にある「▶」をクリックします。チェックボックスが右側に見えます。

1. フェードの有効/無効: チャンネルがステップフェード時間に従うかどうかの決定。
2. ディマー: マスターディマー又はシーンディマーが変化するとき、チャンネルのディマーが動作するかを決定
3. パンの反転: パンチャンネルの出力を反転（チャンネルが0に設定されているとき、ソフトウェアは 255 を出力
4. チルト反転: チルトチャンネルの出力を反転
5. パン/チルト交換: パンとチルトのチャンネルを交換。パンチャンネルが変更されたとき、ソフトウェアはチルトチャンネルのデーターを出力。チルトチャンネルの時も同様



4 エディット

4.1 灯体の配置



灯体ウィンドウ

灯体はメインウィンドウの右下、灯体ウィンドウの中にある□によって表されます。LEDバーのようなマルチ・ビームを搭載する灯体は複数の□によって表示されます。それぞれの□には次の情報を表示することができます（内容はライトの機能に依存します）。

- デイマー
- シャッター／ストロボ
- カラー
- アイリス
- ゴボ＋ゴボ回転



灯体ウィンドウのナビゲーション

灯体がパッチされると、灯体ウィンドウの位置とズームレベルは、全部の灯体が表示されるように自動的にセットされますが、次のツールバーボタンにより、調整することもできます。

1. ズームイン／アウトにより灯体の大きさを変更できます。
2. 全部の灯体が表示できるように大きさと位置を調整します。
3. ズームをリセットして位置を変えずに大きさを初期化します。
4. 灯体選択モードとウィンドウ位置調整モードを切りかえます。



灯体の選択

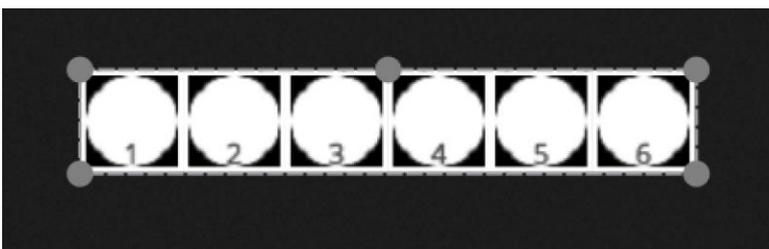
初期設定において、灯体を選択するには、□をクリックするか、□の回りをドラッグします。複数の灯体を選択するには、Mac の場合、cmd、Windows の場合、Ctl を押しながら□をクリックします。その他、灯体を選択する際に、いくつかのオプションがあります。



1. フリー選択: 複数の灯体をマウスで左ボタンを押しながらドラッグします。
2. ペンにより選択: ペンにより灯体の上からラインを描きます。
3. 全灯体を選択します。
4. 全灯体の選択を解除します。
5. 奇数番号の灯体を選択します。
6. 選択を反転します。(選択されている灯体は選択を解除、選択されていない灯体は選択されます。)
7. 灯体の選択を上下に移動します。

灯体インデックス

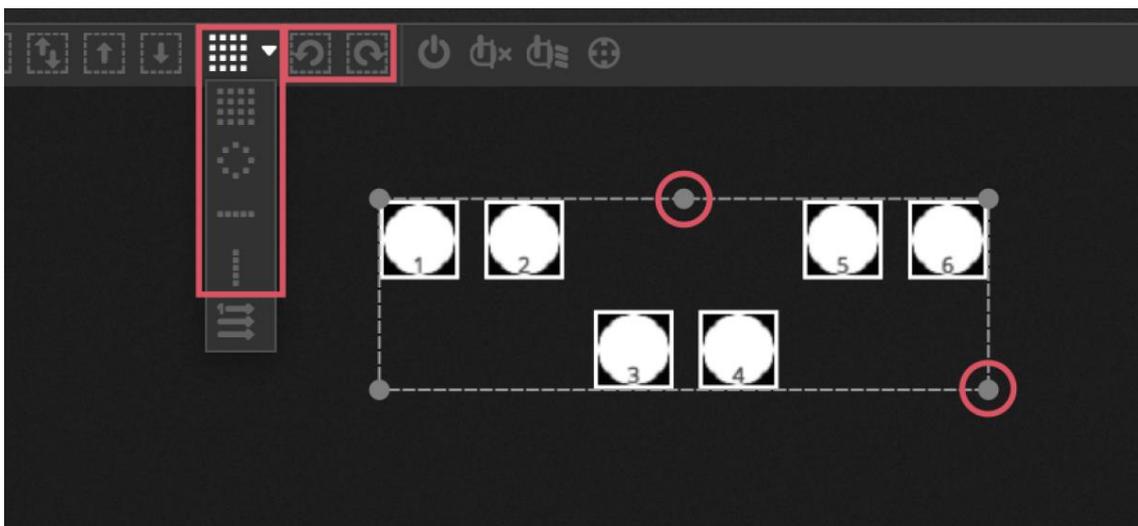
灯体が選択されると、□の下に「灯体インデックス」が現れます。エフェクトを使用する場合、灯体インデックスの順にエフェクトが生成されるため、灯体を選択する際の順序は大変重要です。例えば、灯体が連結されていて、左から右にレインボースクローリングを使用している場合などは、灯体の選択が重要となります。この場合、下図の例のように、灯体インデックスは左から右に設定されていることを確認してください。クイックセクション・ボタン(上図1~7のアイコン)を使用すると、灯体のインデックスはパッチウィンドウに示された順序に従います。



灯体の配置

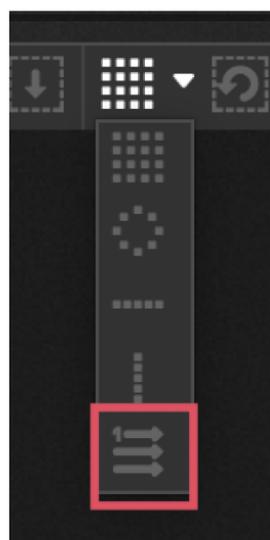
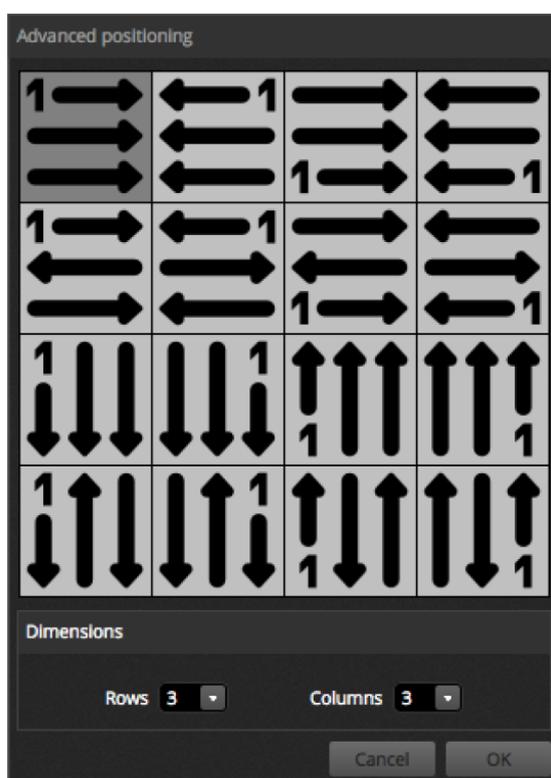
灯体の位置は□をドラッグアンドドロップして決めることができます。下図のように、複数の灯体を選択した場合、●をクリックして、選択した灯体グループ全体の大きさを変更することができます。選択したグループは上辺の●により回転することができます。

また、ツールバーの回転アイコンを使用して右左45度に回転することができます。さらに、ツールバーの「ライン」、「サークル」、「マトリクス」を使用することにより、それぞれの形状に灯体を配置することができます。



マトリクス形式による位置決め

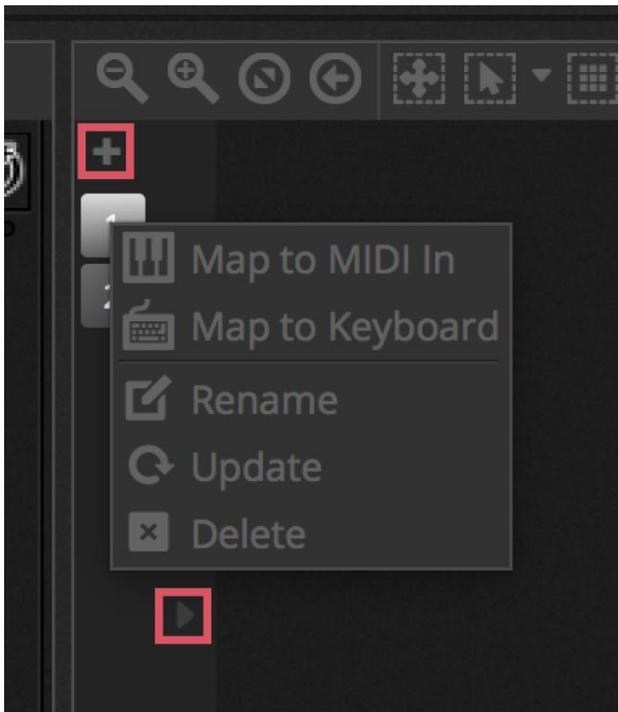
灯体はマトリクス形式により位置決めすることができます。初期設定では、左右、上下のマトリクスを作ることができます。Daslight は灯体をできるだけ近接して配置します。灯体の順序は「Advanced positioning」により変更することができます。また、行列の番号を指定して位置を決めることもできます。



グループ

灯体をグループに簡単にまとめることができます。複数のグループにそれぞれ異なるインデックスを付けて、それぞれ固有のエフェクトを作成することもできます。グループを作成するには、グループに含めたい灯体を選択し、灯体ウィンドウの「+」をクリックします。初期設定では、グループに「1」、「2」、「3」・・・のラベルが付いています。グループのフルネームを確認するには、右矢印「▶」をクリックしてグループバーを開きます。さらに、グループメニューを右クリックして様々なオプションを選択することができます。

1. Map to MIDI In: MIDI メッセージを使用してグループを選択します。
2. Map to keyboard: キーボードのキーを使用してグループを選択します。
3. Rename: グループの名前を変更します。
4. Update: 現在選択されているグループの内容を更新する。
5. Delete: グループを削除する。



4.2 灯体のコントロール

灯体はフェーダー、またはパレットによりコントロールできます。シーンが選択されていることを確認してから灯体を選択してください。灯体のタイプを表すタブ (1) が画面下にあります。「General」は灯体全般を表します。灯体ウィンドウの「Show Light Beam」ボタンを使用してディマーを開き、ライトビーム (シャッター、アイリスなど) を出力するのに必要なチャンネルをセットします。

フェーダーを上下してチャンネルの値を変更します。チャンネルは 0~255 の範囲に設定できます。チャンネルの DMX 値は画面上に表示され、この値をクリックすることにより値を変更することができます。値を%で表示するには、「%」(3) をクリックします。ゴボなど、プリセットを表示するには、画面上のプリセットリスト (4) をクリックします。

それぞれのチャンネルは画面下、フェーダーの ON/OFF ボタンを使用して ON/OFF します。チャンネルが OFF の場合、シーンに使用されません。OFF したチャンネルが既に他のシーンで使用されていた場合、出力に影響はありません。チャンネルを ON にして、フェーダーをゼロにすると、シーンがトリガーされたとき、出力はゼロになります。



パレットを使用したコントロール

パレットタブは特定のチャンネルをコントロールするのに便利な方法です。パレットは様々なエフェクトに対して使用可能です。選択された灯体から実行できる全エフェクトがウィンドウの上に表示されます。使用するエフェクトをクリックすると対応するパレットが自動的に表示されます。

全部で3種類のパレットがあります。

Pan/Tilt:

グリッドの X 軸がパン・チャンネルを、Y 軸がチルト・チャンネルをコントロールします。グリッドカーソル◎を動かして素早くコントロールできます。何もないエリアをクリックしてドラッグしながら精密にコントロールできます。コントロール感度はマウスカーソルがグリッドの上にあるとき、マウスホイールを動かしてセットするか、水平フェーダーにより調整します。パンとチルトを別々に調整するときは、グリッドの下側と左側のフェーダをドラッグします。グリッドカーソルをクリックしてからフェーダーカーソルをクリックするとチャンネルを素早くコントロールできます。フェーダーカーソルの何もないエリアをクリックすると、ゆっくり精密にコントロールできます。初期設定では、全灯体が同じパンとチルトの値のポジションに動きます。灯体が異なるポジションにあるとき、「相対」ボタンを押すと、オリジナルのポジションから相対的に動きます。このモードのとき、複数の小さい点により選択された灯体のポジションを示します。ボタンの右側にある「センター」ボタンをクリックすると、全灯体のパンとチルトの位置を 50%のポジションに素早く動かすことができます。

Color:

カラーホイールにより、RGB と CYM チャンネルを素早くコントロールできます。カラーホイールのカーソルをドラッグしてカラーをセットし、丸形フェーダーのカーソルをドラッグして明るさをセットします。他のカラーホイールはホイールを右クリックして表示します。HSV カラーホイールを使用すると、色合い、彩度、明るさを個別にセットすることができます。カラーホイールをクリックして変更したい色にジャンプし、カーソルを

ドラッグして色合い、彩度、明るさを素早く変更します。または、何も無いスペースにドラッグして高精度の色調整ができます。ホイールの中心をクリックしてコンピューターのオペレーションシステムのカラーパレットを表示し、色見本から画面のカラーピクセルを拡大して表示し、選ぶことができます。また、RGB と HSV の値を入力することもできます。

その他

その他、フェーダーによりプリセットのリストを表示し、プリセットの設定をコントロールします。例えば、「Iris Pulse」プリセットが選択されているとき、フェーダーから「Iris Pulse」のスピードをコントロールできます。



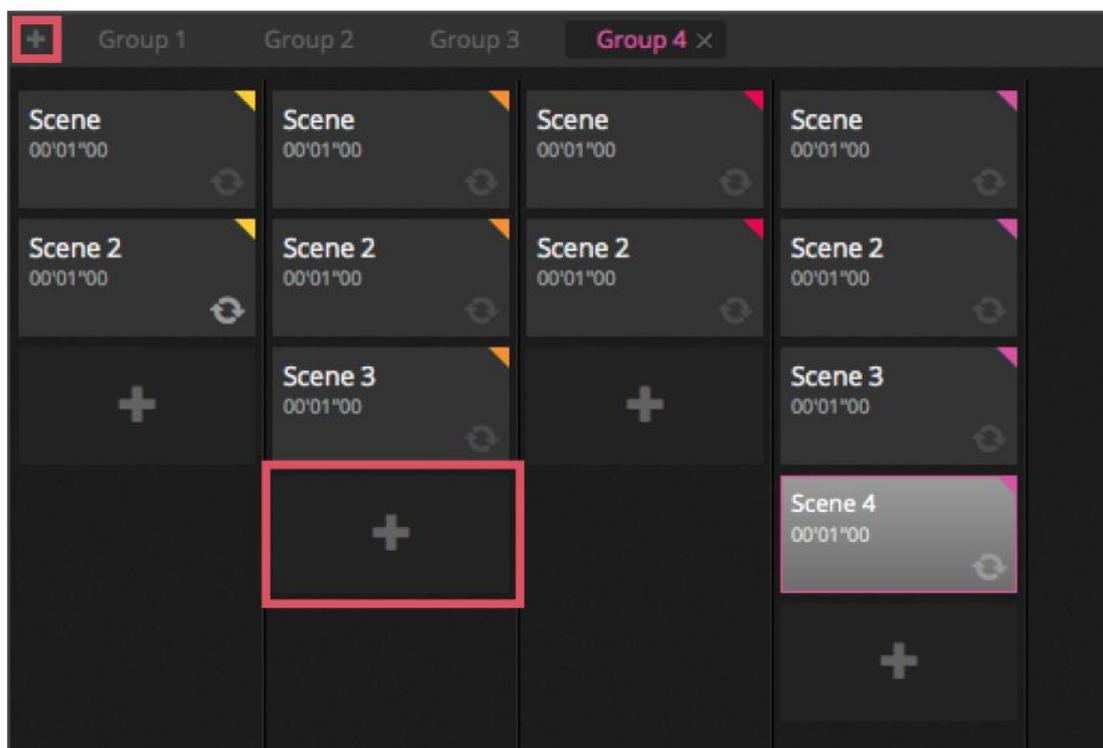
パレットを使用した固定値のセットに加えて、選択した複数の灯体にまたがる値の幅をセットすることができます。例えば、複数のムービングヘッドを選択してファンビームをセットしたり、LED バーのカラー・グラディエーションをセットできます。Daslight では、「リニアファン」と呼んでいます。「リニアファン」を作るには、ドロップダウンリストからファンのタイプを選んで開始から終了までの値をセットします。

下図にファンビームの作り方を示します。この場合、「Linear Fan from left」を選択するのがベストです。則ち、最初の灯体を一番左に、最後の灯体を一番右にセットし、その間の灯体の値は自動的に計算されます。



4.3 シーンの作成

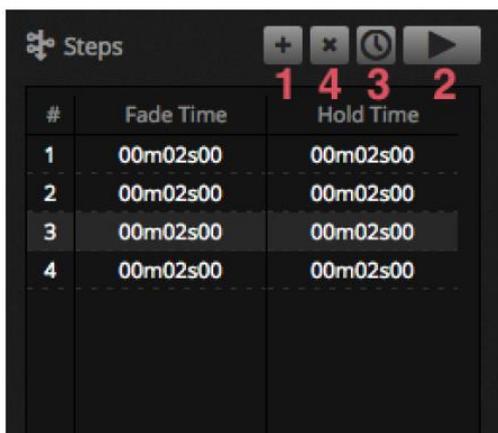
チャンネルを「Editor」にセットすると、シーンに保管されている値が表示されます。シーンにはスタティック・ルック（例えば、全ての灯体が部屋の中心を赤で照らす）やダイナミック・ルック（例えば、灯体がレインボー・エフェクトを使ってカラーを変化させる）を登録できます。シーンはグループとして登録できます。初期設定では、それぞれのグループにおいて、1シーンを再生できるようになっています。グループは、カラー・エフェクト、ムーブメント・エフェクト、ストロボ・エフェクトのように分類できます。シーンはグループ毎に列に並べて登録できます。大きい「+」をクリックしてグループにシーンを追加します。左上の小さい「+」をクリックしてグループを追加します。



ステップ

シーンは1ステップ、或いは複数のステップから構成されます。それぞれのステップにはスタティック・ルックを保存します。ダイナミック・エフェクトはフェードとホールド時間と共に複数のステップを追加することにより、作成することができます。新しいステップを作成するには、下図の「+」ボタン (1) を押します。フェーダーとパレットが変更されると、データは選択されたステップに直ぐに保存されます。フェーダーとホールド時間はステップをダブルクリックすることにより、変更することができます。下図の例では、4ステップそれぞれに、2秒のフェード時間、1秒のホールド時間を設定しています。この場合、値が1秒間ホールドしてから徐々に2秒かかって次の値になります。最後のステップに到達したとき、シーンは最初のステップに戻ります。シーンのプレビューを見るには「▶」ボタン (2) をクリックします。

複数のステップを同時に編集できます。そのためには、どれかステップを選択して、PCの場合は **Ctrl**、Macの場合は **Cmd** キーをホールドしてから次の編集するステップを選択します。ステップを範囲で選択するには、最初のステップを選択してから、シフトキーを押し、最後のステップを選択します。ステップのフェードとホールド時間を変更するには、シフトキーを押しながら、**Ctrl**、または **Cmd** キーをホールドし、ステップをダブルクリックするか、「時間設定」ボタン (3) をクリックします。ステップはドラッグ&ドロップにより移動することができます。ステップを消去するには、**Del** と **Backspace** キーを同時に押すか、「X」ボタン (4) をクリックします。

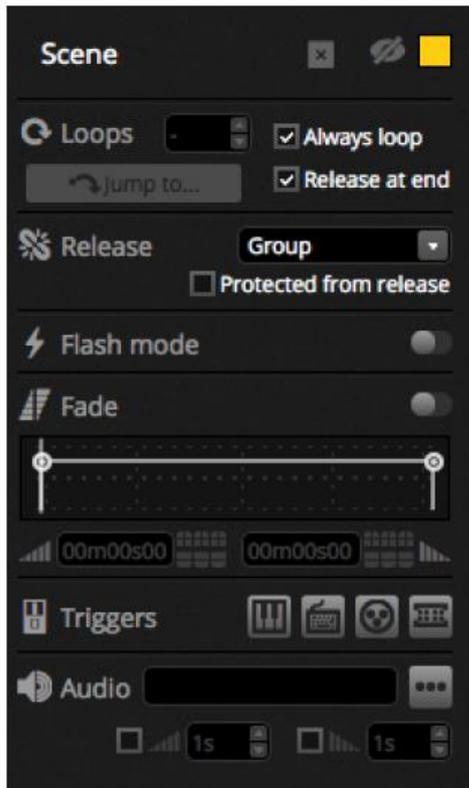


シーン・プロパティ

選択したシーンのプロパティはエディターウィンドウの右に表示されます。

1. **Scene:** シーンの名前を選択します。右の3つのボタンによりそれぞれ、次の機能を実行できます。
 - ・シーンの名前を消去、
 - ・LIVE タブのシーンを表示、または非表示、
 - ・シーンボタンの色を変更
2. **Loop:** シーンの再生を繰り返す回数を設定します。ループが1に設定された場合、シーンは1回のみ再生されます。「Always loop」をチェックした場合、シーンはキャンセルされるまで無限に繰り返されます。
3. **Jump to:** 次に再生されるシーンをセットします。同じショーファイルにある別のシーン、または、別のショーファイルにあるシーンをセットします。
4. **Release:** 現在選択されているシーン以外のシーンに対してリリースに制限を与えます。
 1. **OFF:** 他のシーンはどれもリリースされません。
 2. **General:** 全てのシーンがリリースされます。
 3. **Group:** 同じグループのシーンは全てリリースされます。
 4. **All except group:** 同じグループのシーン以外、全てリリースされます。
5. **Protected from release:** マニュアルで停止しない限り、常に再生します。
6. **Flash mode:** マウス/キーボードをクリック/プッシュしてホールドしたとき再生、離れたとき停止します。
7. **Fade:** シーンフェード・イン/アウト時間を設定します。
8. **Triggers:** MIDI/Keyboard/DMX/Port トリガーを設定します。
9. **Audio:** シーンがフェード・イン/アウト時間に従ってトリガーされたとき、再生するオーディオファイルを選択します。

注意: 画面右上のボタンを押すと、現在の設定を新しいシーンが作られたときの初期値として登録します。



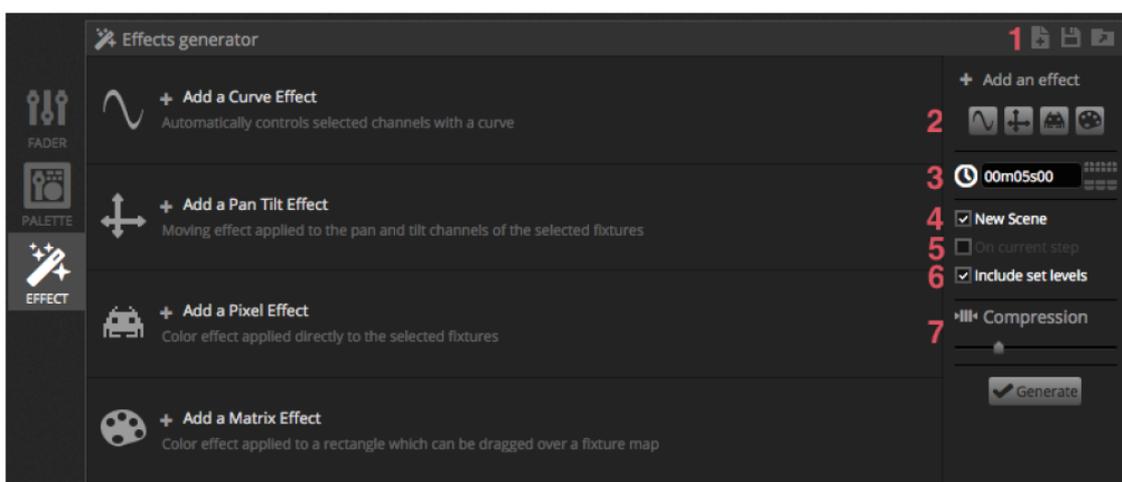
4.4 エフェクトの作成

Daslight4 には「XEEL」と呼ばれるパワフルなエフェクトジェネレーターがあります。「XEEL」には多数のエフェクトが搭載されていて、選択した灯体に適用して使用できます。それぞれのステップに個別に作成、追加する必要はありません。

エフェクトの作成方法

- エフェクトで使用する灯体を選択します。
 - 4つのエフェクトタイプから1つを選択します。
 - プロパティを設定します。
 - 「Generate」ボタンをクリックします。
1. ユーザーが作成したエフェクトプリセットをロードしてセーブできます。
 2. 4つのエフェクトタイプから1つを選択します。
 3. エフェクトの長さを決めます。
 4. エフェクトは新しいシーン、または既存のシーンに作成することができます。
 5. “On Current Step” がチェックされていた場合、現在、選択されているステップが開始されます。

6. “Include set levels” がチェックされていた場合、作成されたシーンの各ステップに現在設定されているフェーダー／パレットレベルを適用します。
7. “Compression” により、作成したエフェクトに使用されたステップ数を削減することができます。この機能はエフェクトを作成した後、各々のステップを編集する必要がある場合、またはシーンがメモリースペースが限られたデバイスに書き込む必要がある場合に便利です。この機能はまた、Daslight4 がエクスプレスモードで使用されていて、最大ステップ数に制限がある場合も有効です。



カーブ

カーブエフェクトを使用する場合、基本的な数式を使用してチャンネルを調整することができます。カーブタイプは（1）で、チャンネルは（2）で選択できます。チャンネルのコントロール以外に、灯体全体の明るさ、色合い、サチュレーションの設定も可能です。下図において、赤色レベルがサインカーブに従って変化します。

波形はフェーダーにより調整できます。

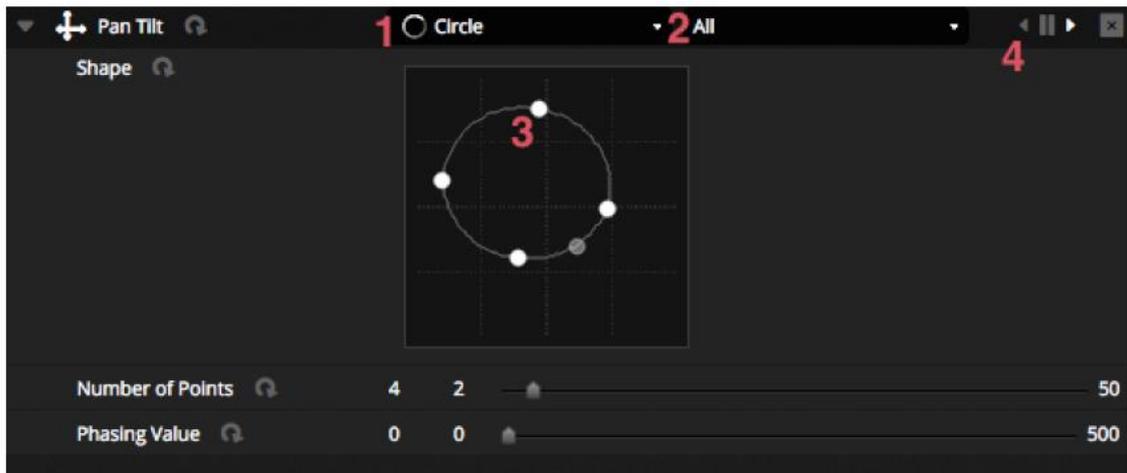
- **Rate:** レートを調整しながら波形の周波数を変更して、パターンをスピードアップできます。
- **Size:** サイズを調整して波形をストレッチできます。
- **Phase & Offset:** フェーズ（位相）を調整して波形を前後に動かします。オフセットを調整して波形を上下に動かすことができます。
- **Phasing Value:** フェーズ（位置）の値を調整して、それぞれの灯体の位置を調整できます。フェーズを正しく調整するには、灯体の位置を順序正しくソフトウェアに教える必要があります。



パン、チルト

エフェクトはパンとチルトチャンネルを持った灯体、どれにでも使用可能です。

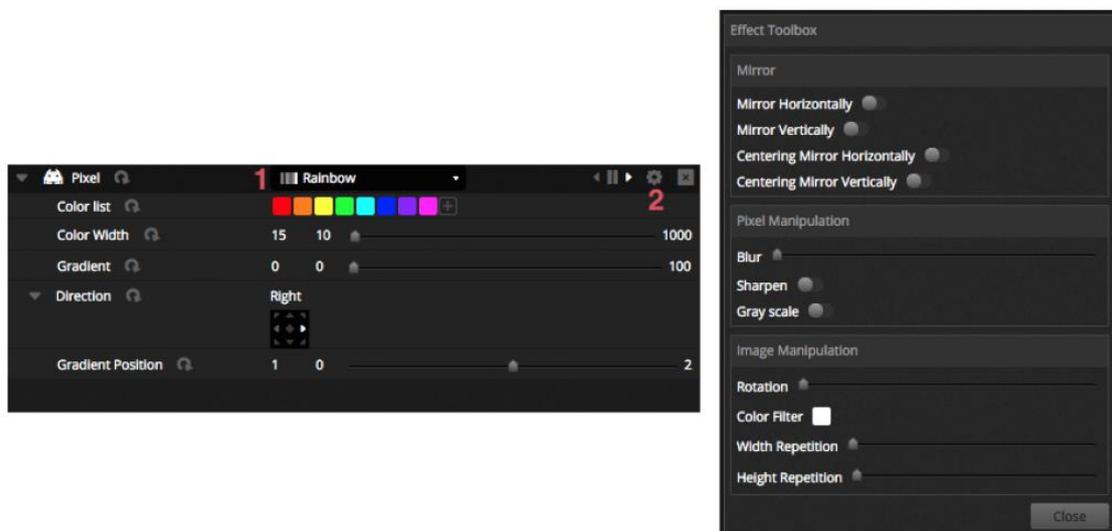
- 灯体ウィンドウのツールバーにある「Beam On」ボタンをクリックしてライトビームをオープンします。これにより、まるで灯体を正面から見ているように、灯体の位置を調整することができます。調整した値は、effect generator ウィンドウの“Include set levels” がチェックされていた場合のみ、保存されます。
- 作成したいシェープを (1) から選択します。
- 複数のビームを持つ灯体の場合、ビーム数を (2) から選択してください。
- ポイント (3) をドラッグしてシェープを変更します。画面の何も無い所をクリックしてシェープ全体を移動します。
- 右クリックでポイントを削除できます。
- ダブルクリック、または「Number of points」スライダーにより、ポイントを追加できます。
- フェーズを追加して“ウェーブ”エフェクトを作成することができます。
- エフェクトは (4) により反転、またはポーズすることができます。2つのパン、チルトエフェクトをスタックすることもできますし、片方を反転して、左右対称のエフェクトを作ることもできます。
- エフェクトのスピードを変更するには、エフェクト時間を右に調整します。



ピクセル

ピクセルエフェクトは色をミックスしてファンタスティックなエフェクトを素早く作成することができます。

- ピクセル・エフェクト・タイプを (1) から選択します。
- カラーパレットをダブルクリックしてエフェクトで使用する色を選択します。
- 色を消去するには右クリックしてから “Delete” を選択してください。
- 選択したカラーエフェクトの種類によりオプションは異なります。
- (2) をクリックして、エフェクト・ツールボックスを開き、トップレベル (ミラーリング、にじみ、グレースケール、ストレッチ、スケールなど) のエフェクト設定が可能です。

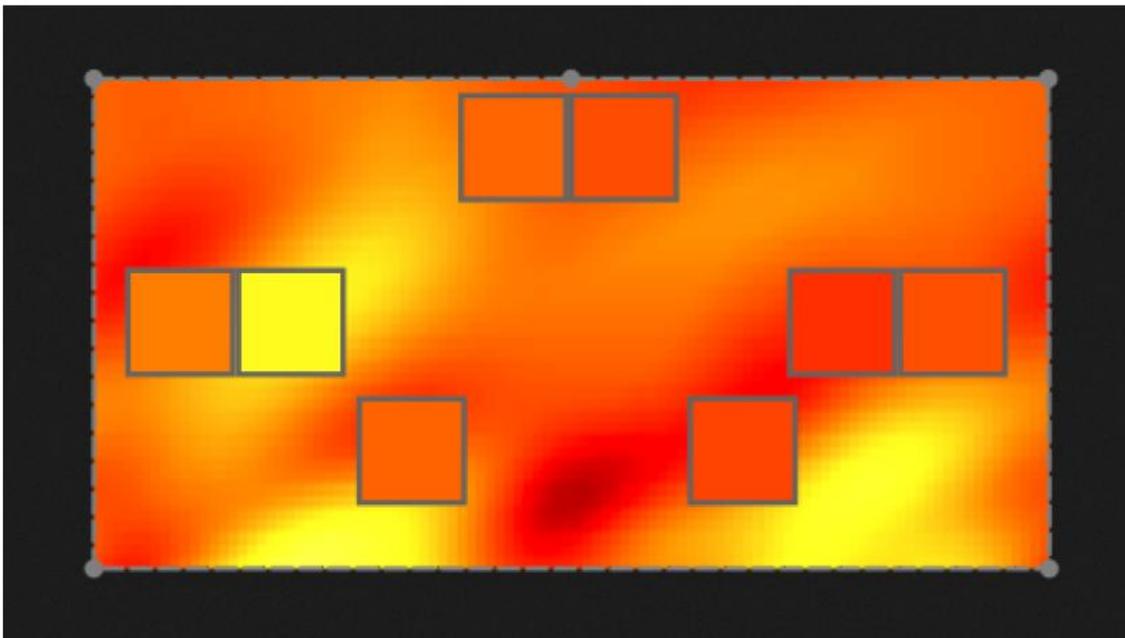


マトリクス

マトリクスエフェクトはピクセルマップを使用してデザインされるビデオベースエフェクトです。新しいマトリクスエフェクトを作成すると、長方形が灯体ウィンドウに現れます。この長方形により灯体をドラッグして選択し、大きさの変更や回転ができます。

ピクセルエフェクトで使用可能なエフェクトタイプはマトリクスエフェクトでも使用可能です。しかしながら、マトリクスエフェクトは使用されている灯体の数を認識できません。それにより、「チェース」や「ナイトライダー」のようなエフェクトは詳細に表示されません。マトリクスエフェクトにはエフェクトタイプがいくつか追加されています。

- 「Bar Graph」や「Level」メーターのようなオーディオパターンを使用して、オーディオ入力により変化するパターンを作成することができます。
- バンシングエフェクトを使用して、色々な形を選択し、それらがマップしたエリアを飛び回るエフェクトを作成可能です。
- メディアエフェクトでは、画像やビデオを選択してマップエリアで再生できます。
- テキストエフェクトを使用すると、作成したテキストを表示したり、スクロールすることができます。

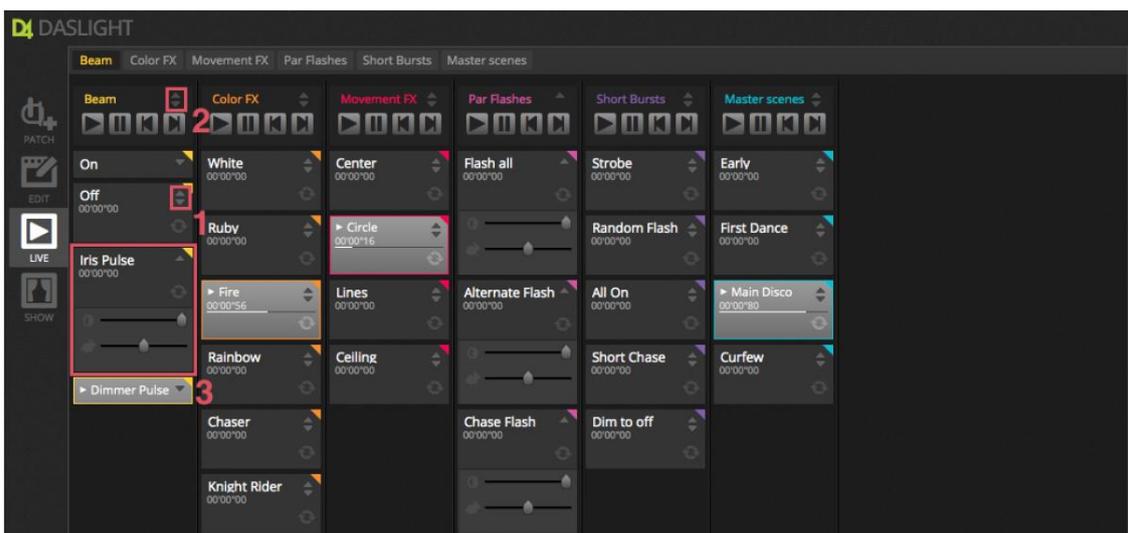


5 ライブ

5.1 ライブショーをコントロール

ライブスクリーンで「ショー」をコントロールできます。下図の例では、同時に複数のシーンが再生されています。異なるチャンネルのシーンは積み上げと併合が可能です。トリガーされたシーンが、今再生中のシーンと同じチャンネルを使用している場合、後でトリガーされたシーンが再生されます。

シーンは 3 種類の大きさで表示することができます。(1) をクリックすることにより、大きさを変更することができます。グループヘッダーにある (2) をクリックすると、グループにある全部のシーンを展開、折りたたみすることができます。シーンが最大のサイズに展開されているとき、水平方向のフェーダーが 2 つ表示されます (3)。最初のフェーダーを使用してシーンのスピードを変更、2 つ目のフェーダーにより明るさを調整できます。



シーンを再生する

グループにはシーンを再生するための 4 つのアイコンがあります。



- 再生: グループを最初のシーンから再生します。
- ポーズ: 再生中のシーンを停止します。
- 戻る/進む: グループ内でシーンを前/後にジャンプします。最初のシーンが再生中のときに「戻る」をクリックすると、最後のシーンにジャンプします。最後のシーンが再生中のときに「進む」をクリックすると最初のシーンにジャンプします。

グループは従来からある「キューリスト」のように使用することができます。「進む」ボタンは「GO」ボタンのように働きます。「進む」ボタンに様々なショートカットを割り付けることもできます。

また、ライブスクリーンのライブツールバーのアイコンを使用して、全シーンを一度に進めたり、戻したりすることもできます。



ライブバー

ライブスクリーンの右側には「ライブバー」がマスターディマーと共に表示されています。マスターディマーは全灯体のディマーとカラーチャンネルをコントロールします。灯体システム全体で一斉にディマーをコントロールできます。

8つのライブボタンにより次の機能を実行することができます。

- シーンを早送り、巻戻し
- ショーを一時停止
- 全灯体を消灯
- 全部のシーンに対してフェードイン／アウトを有効、無効に設定
- ソフトウェアをロック（コンピュータから離れているときにソフトウェアをロック）
- ライブのスナップショットを取得

その他、ライブ編集やBPM/パルスマネージメントをリセットすることができます。



5.2 ショーライブの編集

シーンを含めてショーをコントロールするにはいくつかの方法があります。

エディターに戻る

ショーが再生中に **Edit** タブをクリックすると、同じシーンがアクティブのままになり、ショーはそのまま進行します。ただし、選択したシーンとステップに使用されている全チャンネルの設定は、そのとき進行中のショーに適用されます。編集中のシーンの **DMX** 出力をブロックしたい場合、シーングリッドの右上にある「**Blind Mode**」ボタンをクリックしてください。「**Live**」または「**Show**」タブで編集中の場合に「**Blind Mode**」が有効かどうかをチェックするには、「**Edit**」タブをクリックする必要があります。

ライブエディットを編集する

ライブエディットを編集するには、灯体をいくつか選択してフェーダー、またはパレットをクリックします。状態が **ON/OFF** から **LTP** に変化することを確認してください。**LTP** とは「**Latest Takes Priority**」の略で、フェーダーを動かしても、同じチャンネルを使用しているシーンがトリガーされるまで、値は変わりません。**LTP** エディットの値はシーンには保存されません。

ライブエディットはライブツールバーの 3 つのリセットボタンのうち、どれか 1 つによりリセットされます。

- **All**: ショーのライブエディット全部をリセット

- Family: 「Family」タブで選択したライブエディットをリセット
- Select: 選択した灯体のライブエディットをリセット



スナップショットを作成する

ライブツールバーのカメラアイコンをクリックして、ショーのスナップショットを取り、新しいシーンとして保存します。(1) のアイコンをクリックすると、ショー全体のスナップショットを取ることができます。(2) のアイコンをクリックすると、ライブエディットのみ取ることができます。新しいシーンは選択したグループ内に作成されます。

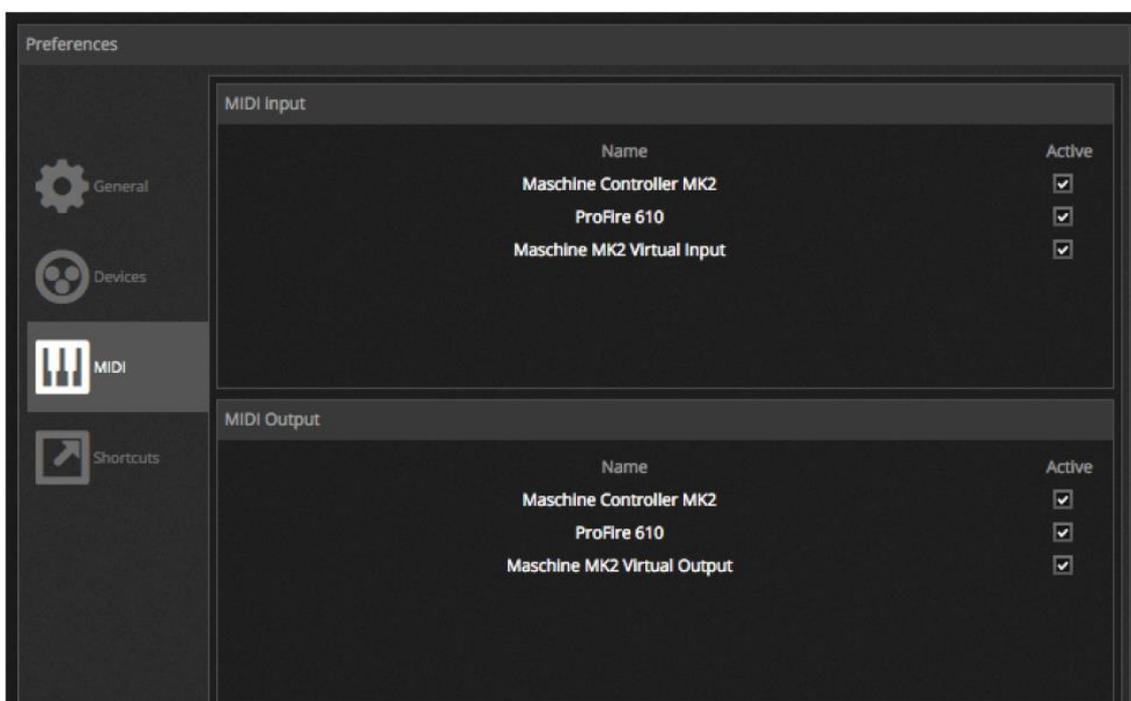


5.3 MIDI

MIDI は「Musical Instrument Digital Interface」の略で、音響業界で使用される機材を接続するための標準インターフェースです。シーンやフェーダなど、様々な機能を MIDI コントローラーを使用してコントロールできます。

MIDI デバイスは通常 USB ケーブルや DIN-MIDI 変換ケーブルを使用して接続されます。一度接続してドライバーがインストールされると、MIDI デバイスは「Preference」ウィンドウから選択することができます。

Daslight4 は MIDI コントローラーの MIDI 入力に対して、コマンドを送ることができます。MIDI コントローラーによっては、このコマンドデータからライトをオン/オフしたり、モーターフェーダーを動かすことができます。その際は、MIDI イン/アウト両方を必ず選択してください。



MIDI ボタンにシーンをマッピングするには、「Scene Properties」ウィンドウの MIDI Triggering ボタンをクリックするか、ライブスクリーンでシーンを右クリックして「Map to MIDI In」を選択すると「MIDI Triggering」ウィンドウが現れます。MIDI コントローラーの名前をプッシュすると、自動的にコマンドをマッピングすることができます。



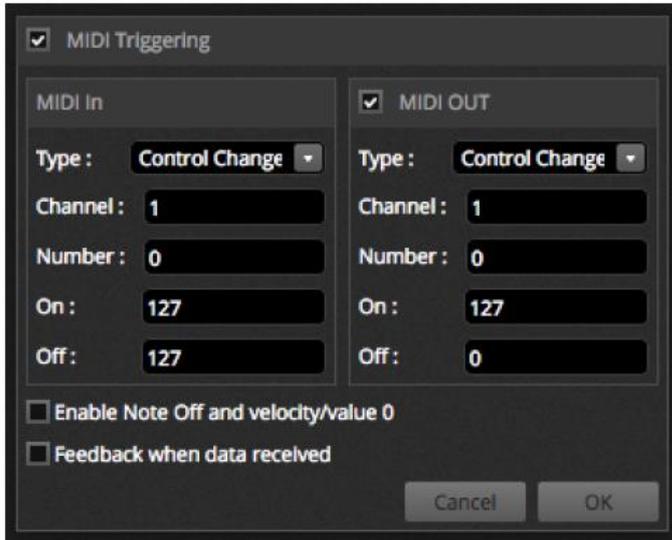
アドバンス・ボタン・マッピング

個々の MIDI メッセージ・コンポーネントを変更することができます。

MIDI IN メッセージは左側から、MIDI OUT メッセージは右側から設定できます。

オプション:

- Type: MIDI メッセージタイプ
- Channel: チャンネル番号: 1-16
- Number: ノート/CC/PC 番号: 0-127
- On: シーンを再生
- Off: シーンを停止
- Enable Note Off and velocity/Value 0: ノートオフメッセージのみ受信可能。
- Feedback when data received: MIDI コントローラーのボタンが押されたとき、MIDI OUT メッセージを送り返します。例えば、AKAI APC コントローラーはスイッチを押しても相手から返事がなければ LED を点灯することはありません。一方で、Behringer BCF2000 は返事がなくとも、自分で LED をオンします。MIDI コントローラーによっては、何度も返事を返すものもあり、それにより無限ループを作る場合があります。



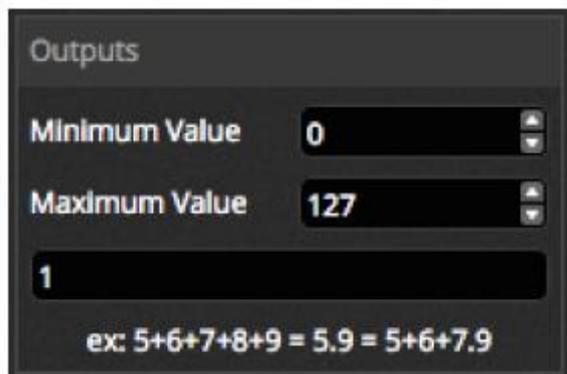
MIDI OUT

ほとんどの場合、MIDI OUT の値と MIDI IN の値は同じですが、コントローラーによっては OUT の値が異なる場合があります。例えば、AKAI APC Mini では、受信した「On」の値によってボタンの色を変えます。

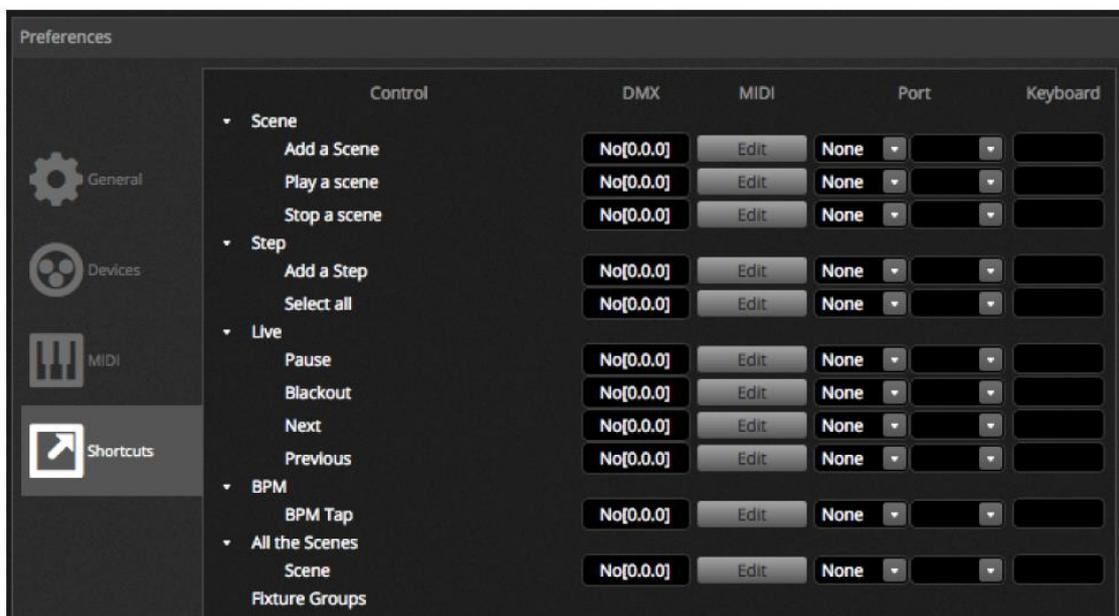
アドバンス・フェーダ・マッピング

MIDI を使用してチャンネル・フェーダーをマッピングするとき、下記のオプションが使用可能です。

- **Minimum Value:** MIDI フェーダーの値がゼロにセットされたとき、チャンネルフェーダーが実際に動く値
- **Maximum Value:** MIDI フェーダーの値が 127 にセットされたとき、チャンネルフェーダーが実際に動く値
- **マルチアサインメント:** 1つのフェーダーに複数のチャンネルをアサインできます。例えば、5+6 に設定するとフェーダーにチャンネル 5 と 6 をアサインします。5.8 を入力するとチャンネル 5、6、7、8 をアサインします。

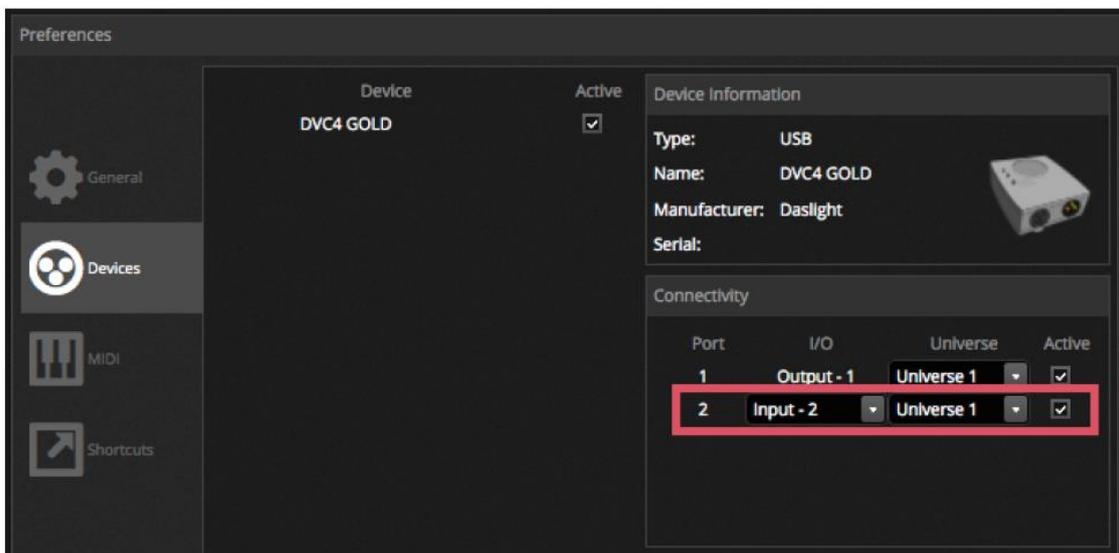


その他、下図のような様々な値を設定することができます。



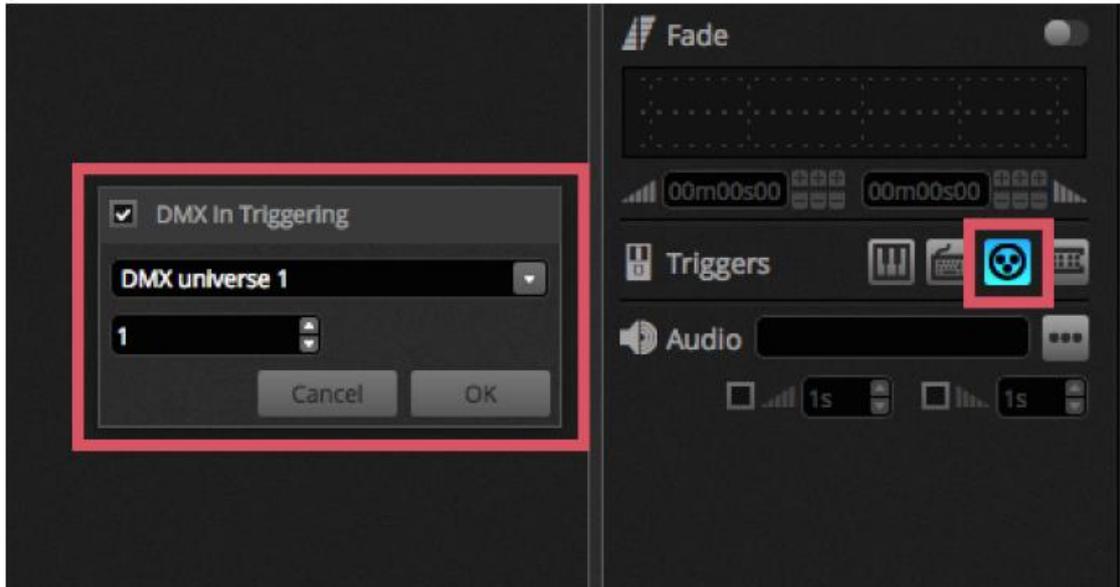
5.4 DMX

DMX 接続されたデバイスは DMX IN メッセージにより、フェーダーとシーンをトリガーすることができます。接続されているコネクタが DMX IN であることを確認してください。



シーンマッピング

DMX IN をシーンにマッピングするには、「シーンプロパティウィンドウ」からシーンを
選択して、DMX In Triggering ボタンをクリックします。0-127 の値はシーンを停止、
128-255 の値はシーンを再生します。

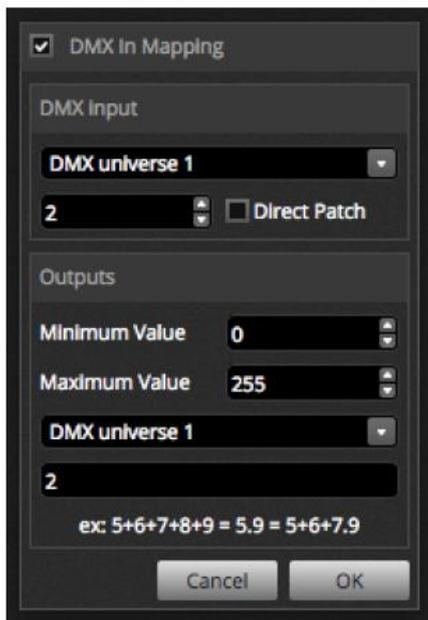


フェーダーマッピング

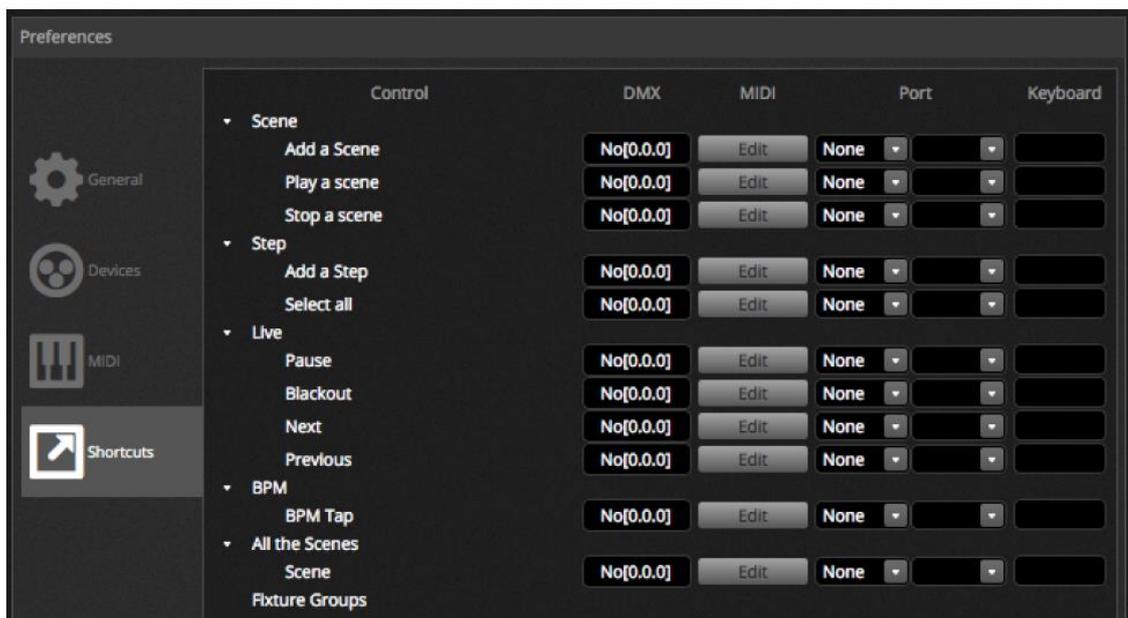
DMX Input をフェーダーにマッピングするには、フェーダーを右クリックして、「Map to
DMX In」を選択します。DMX universe とチャンネル番号を選択して OK をクリックして
ください。いくつかのオプションが選択可能です。

- Direct Patch: 同じ DMX In チャンネル番号のチャンネルフェーダーとリンク
- Minimum Value: フェーダーをゼロするためにセットされる DMX In の値
- Maximum Value: フェーダーを 255 にするためにセットされる DMX In の値
- マルチアサインメント: 1 つのフェーダーに複数のチャンネルをアサインできます。
例えば、5+6 に設定するとフェーダーにチャンネル 5 と 6 をアサインします。5.8
を入力するとチャンネル 5、6、7、8 をアサインします。

マルチアサインメントを実行して、「Direct Patch」が選択されていると、DMX In
チャンネル 5 がチャンネル 5 にマッピングされ、DMX In チャンネル 6 がチャンネル 6 に
マッピングされます。



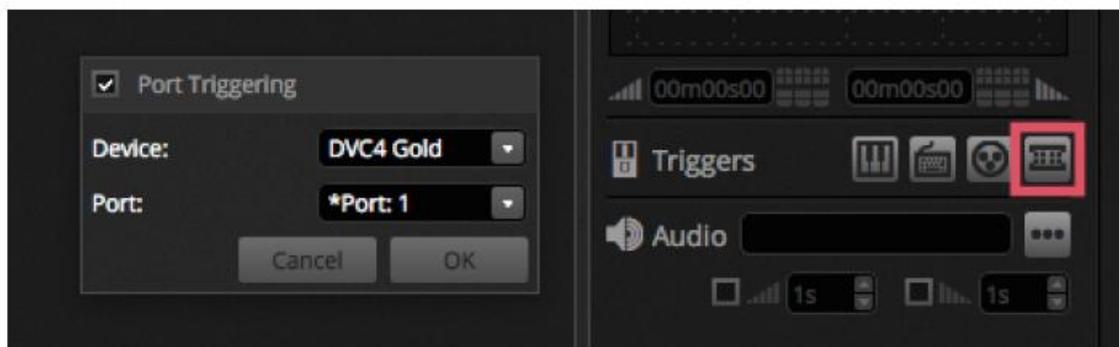
その他、下図のような様々な値を設定することができます。



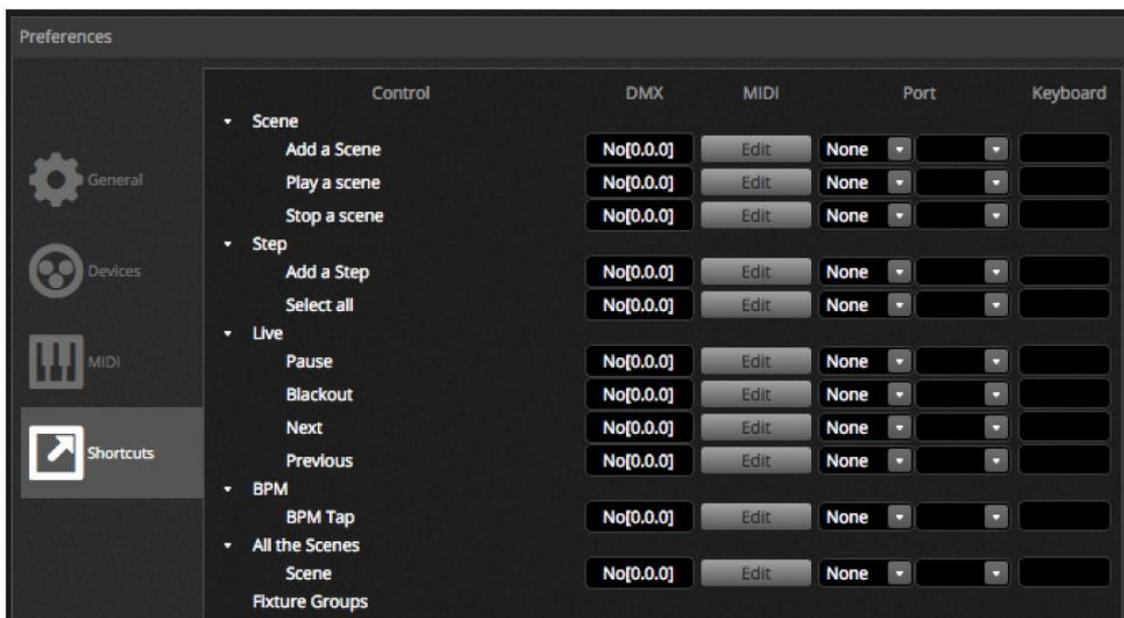
5.5 ドライコンタクト・ポート

互換性のある DMX インターフェースにおいて、8 つのドライコンタクト・ポートが使用可能です。シーンにポートをマッピングするには、「シーンプロパティウィンドウ」から、シーンを選択してポートトリガーボタンをクリックします。ポートが既に使用されている場合、*がポートの隣に表示されます。

注意：アドレス 1-255 はバイナリ（二進法）値です。例えば、port1、port2、port3 がオン（111）のとき、アドレスは7（バイナリ：111）になります。

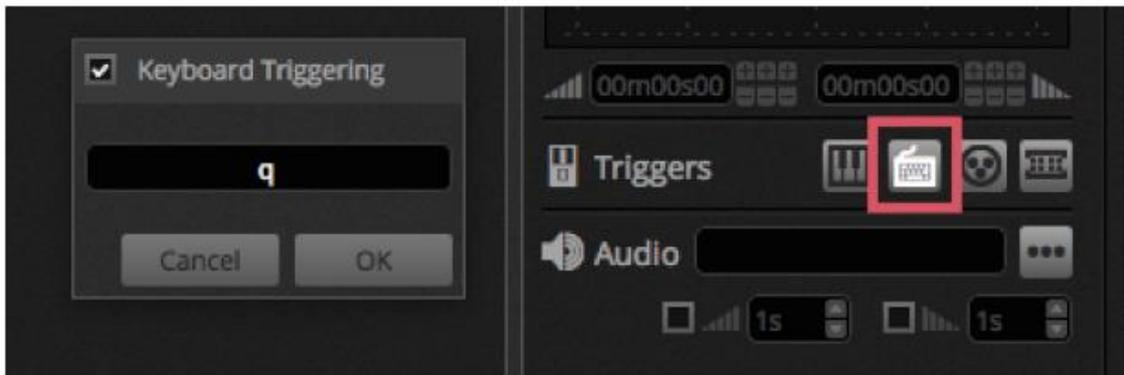


その他、下図のような様々な値を設定することができます。

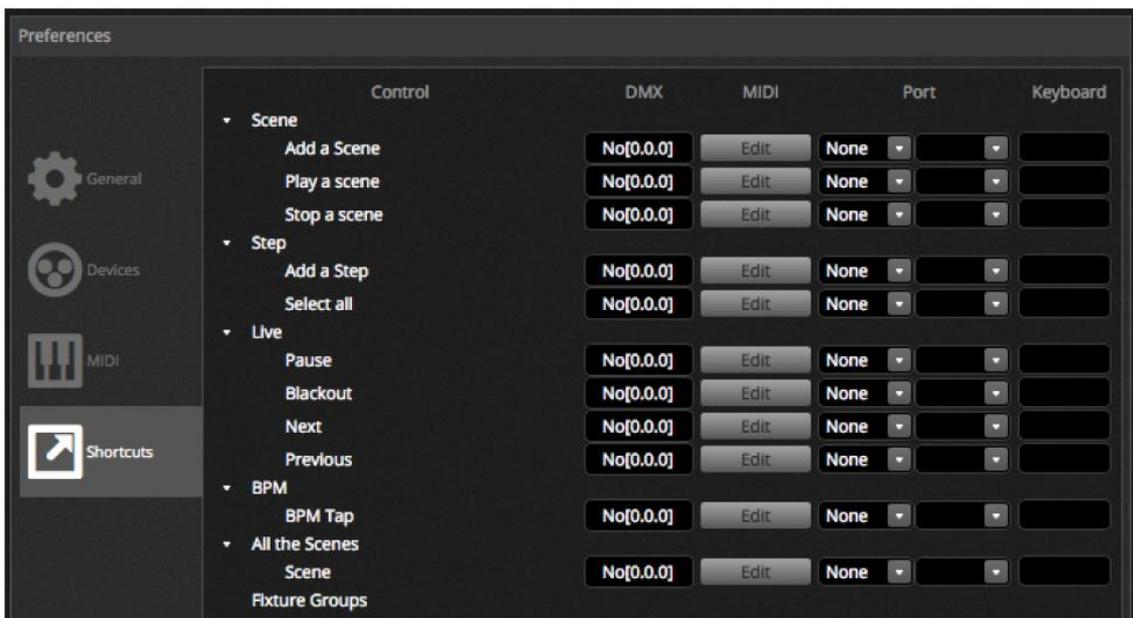


5.6 キーボード

シーンはコンピューターのキーボードからトリガーすることができます。キーをシーンマッピングするには、「シーン・プロパティ・ウィンドウ」からシーンを選択してキーボード・トリガーボタンをクリックしてください。キーボードからシーンをフラッシュ点灯させるには「シーンプロパティウィンドウ」から「Flash Mode」を有効にしてください。



その他、下図のような様々な値を設定することができます。

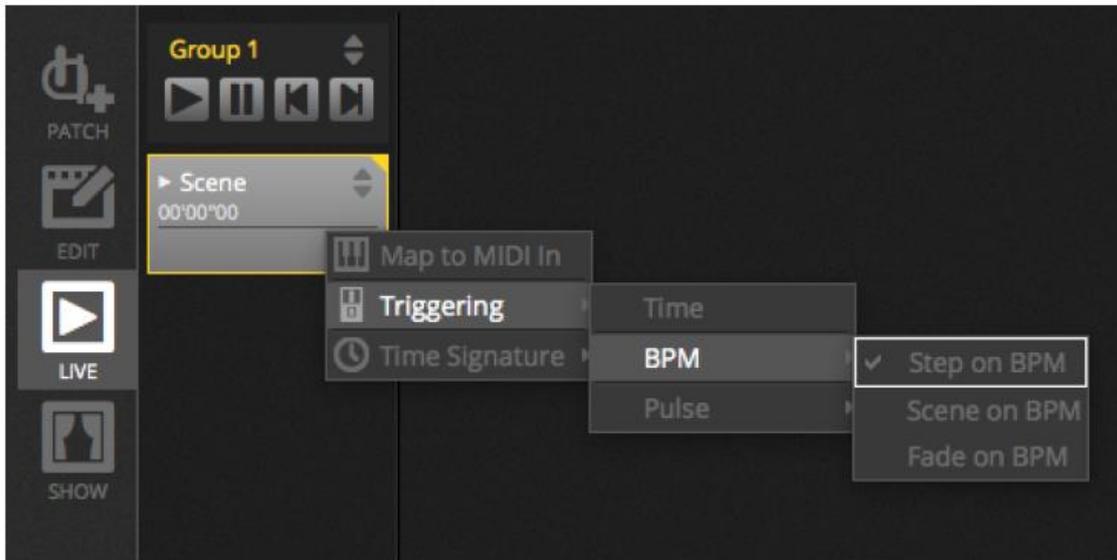


5.7 オーディオ

Daslight4 のシーンは音楽の BPM (拍子)、またはパルスとシンクロナイズすることができます。あるシーンはパルスと、他のシーンは BPM とシンクロナイズさせることができます。シーンを BPM、またはパルスにマッピングするには、シーンを右クリックして次のオプションの 1 つを選択します。

- **Step on BPM:** シーンは BPM ツールからビートを受信したとき、次のステップにジャンプします。
- **Scene on BPM:** シーンは BPM ツールからビートを受信したとき、繰り返されます。
- **Fade on BPM:** シーンは BPM ツールからビートを受信したとき、次のステップにジャンプしてフェードタイムに従ってそのステップを再生します。

- **Step/Scene/Fade on Pulse:** 上記 3 つのオプションと同じですが BPM ではなくパルスに従います。



BPM triggering

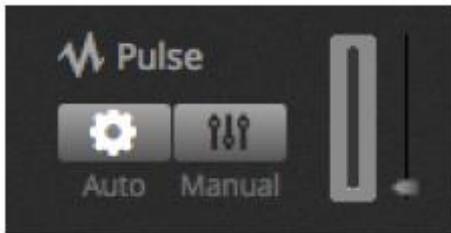
BPM シンクロナイズでは様々なオプションが使用可能です。

- **Audio:** 入力されたオーディオ信号を分析して BPM を計算します。(オーディオ信号は選択可能です)。
- **Tap:** BPM をマニュアルボタンをタップして決めます。
- **MIDI:** 一般的な DJ ソフトウェアやミキサー (MIDI クロックデバイスは選択されている必要があります) から BPM を読み込みます。



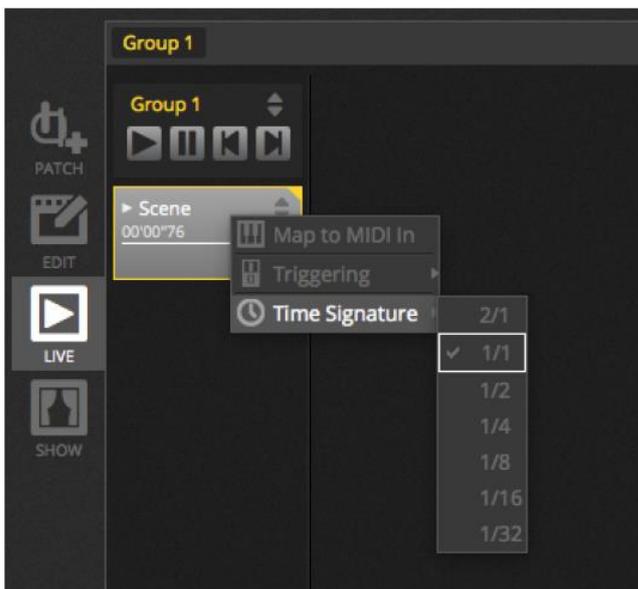
パルストリガー

パルスは入力したオーディオ信号がスレッシュホルドを超える度にトリガーされ生成されます。スレッシュホルドはフェーダーにより設定できます。通常はミュージックに従い、静かなセクションでは止まるようなエフェクトを作るときに便利です。



拍子

シーンを右クリックすると、拍子を設定することができます。初期設定では1/1になっていて、ビートを受信する度に繰り返されるか、または1ステップ、ジャンプします。拍子を設定することにより、ビート毎に数回リPEAT/ジャンプします。拍子を1/2にすると、シーンが2回再生されるか、または2ステップ、ジャンプします。



6 ショー

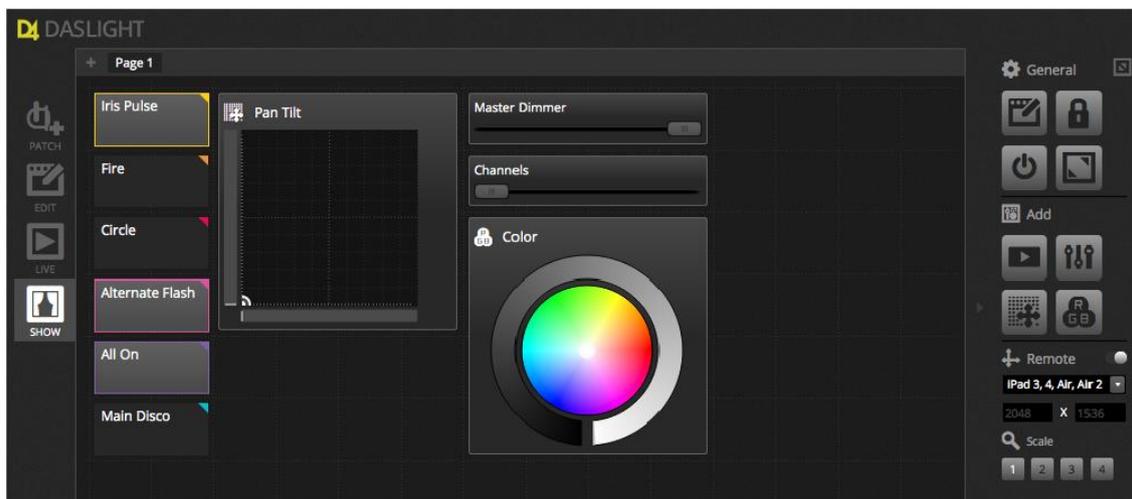
6.1 ショーモードにコントロールを追加する

ショーモードはDaslight4上でカスタマイズした画面を作成、表示するために使用されます。作成したユーザーインターフェースは外部モニターかフルスクリーン画面に表示します。ショーモードは展示や案内に最適です。

ショーモードスクリーンにコントロールを追加するには、「Alt」キーを押しながら「ボタン」/「フェーダー」/「パレット」のいずれかを押します。次のアイテムを追加することができます。

- シーン
- チャンネル・フェーダー
- マスター・フェーダー
- パレットとプリセット
- 灯体グループ
- シーン・ディマーとスピード
- グループコントロール（次のシーン、前のシーン、再生）
- ライブ・バー・コントロール

コントロールは画面左上の「+」アイコンをクリックしてページ内にグループ化することができます。



ショーモード・ツールバー

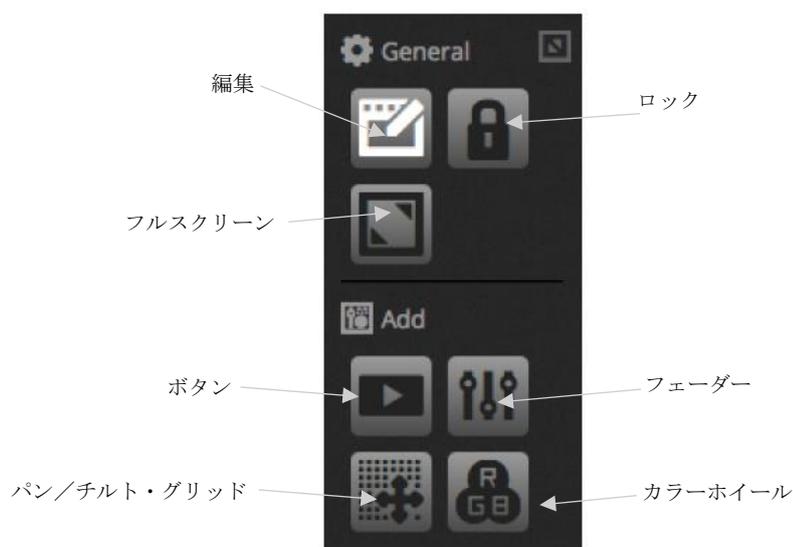
各々のツールバーの上で右クリックするとさらにオプションを選択することができます。

- 編集アイコン: 「編集アイコン」をクリックしてコントロールをドラッグすると、コントロールを移動したりサイズを変更したりできます。

- ロックアイコン: 画面をロックしてパスワードにより保護します。画面がロックされているときは、ショーを編集することはできません。
- フルスクリーン・アイコン: ショーモードによりカスタム画面をフルスクリーンで表示します。複数のモニターを使用するときは、「Preference」メニュー（Mac の場合）、「Edit」メニュー（Windows の場合）からディスプレイ・アダプターを選択します。

Add:

ボタン、フェーダー、パン／チルト・グリッド、カラーホイールを手動で追加することができます。



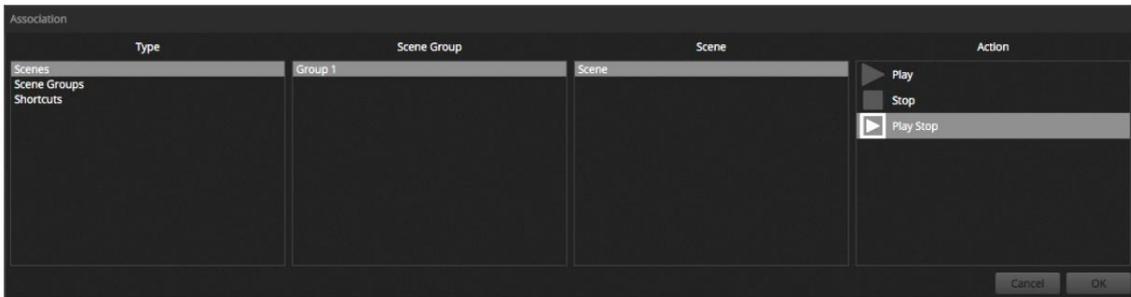
コントロールの編集

各コントロールのプロパティはダブルクリックして編集することができます。

- **Custom name:** 初期設定で与えられたコントロールの名前を変更することができます。
- **Color:** コントロールの色を設定します。
- **General:** コントロールの幅、高さを設定し、ラベル文字の色、大きさ、位置を設定します。また、ボタンに自分で作成した絵をアサインしたり、搭載されたアイコンから選択してアサインすることもできます。アイコンが選択された場合、ボタンの色は自動的に変わります。



「Association」をクリックしてコントロールとボタンの関係を編集することができます。
「Association」ウィンドウが開いてコマンドリストが表示されます。1つのボタンに複数のシーンをトリガーするコマンドを割り当てることができます。また、1つのフェーダーから複数のシーンのスピードをコントロールすることができます。



6.2 iPhone/iPad/Android（リモートアプリ）

ショーモードは、App/Play ストアから無料でダウンロードできる「Easy Remote」アプリを使用して iPhone/iPad/Android デバイスからコントロールできます。

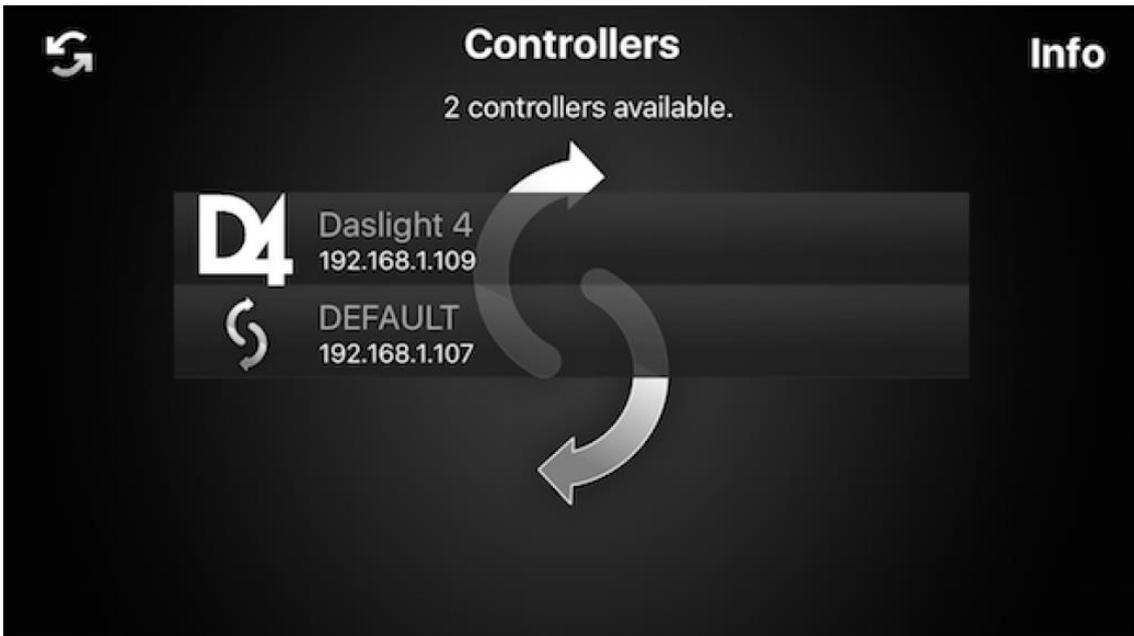
初めに、ツールバーの「Remote」が使用可能になっているかどうか確認してください。ショーモードで編集するために、アプリの画面がタブレット、またはスマートフォン画面に表示されているはずです。コンボボックスから使用中のタブレット、またはスマートフォンのモデル名を選択するか、または直接画面の大きさを表示します。画面の大きさが正しく設定されていれば、ショーモードのコンポーネントの大きさがタブレット、またはスマートフォンの画面に適切に調整され、表示されているはずです。

「Scale」ボタンからスケールを選択し、スペースを作成してコントロールを追加します。スペースを増加すると、それに伴い、コントロールが小さくなります。



タブレット、またはスマートフォンへ接続

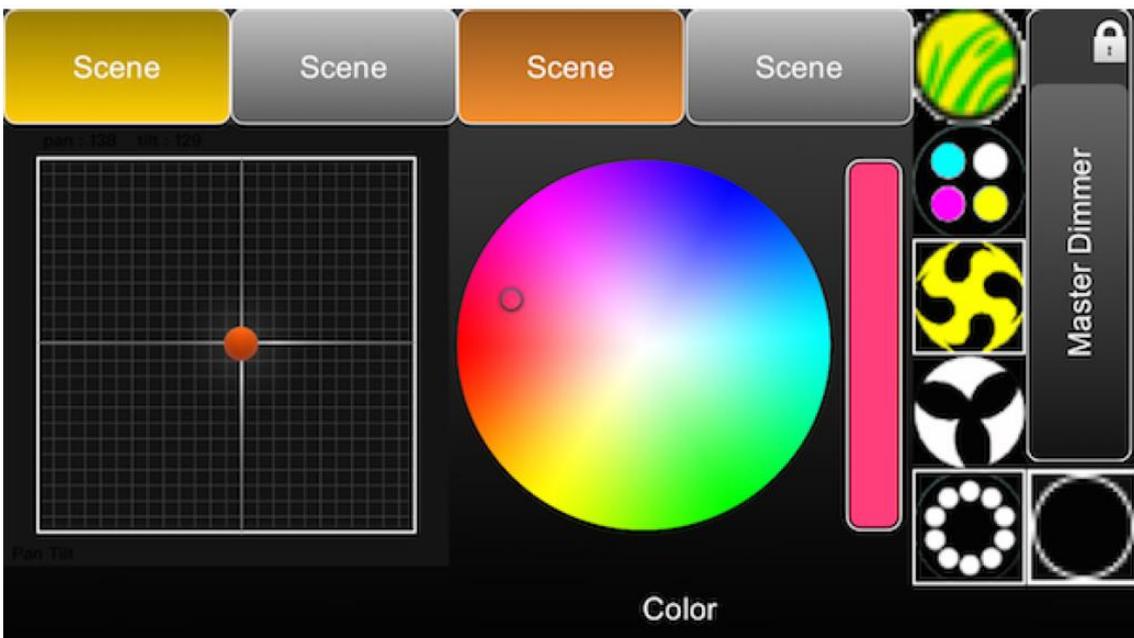
ショーモードは LAN 経由で実行されます。従って、「Daslight4」が動いているコンピューターと「Easy Remote」が動いているタブレット、またはスマートフォンは同じネットワークに接続されていなければなりません。アプリが立ち上がったとき、「Easy Remote」にはネットワークの全てのデバイスのリストが表示されます。「Daslight4」を選択すると自動的に「Easy Remote」に接続されます。



ボタン、フェーダー、カラーホイール、パン／チルト・グリッドは **Daslight4** と同じようにコントロールできます。ショーが複数のページを使用するなら、画面の何も無い所を左右にスワイプするか、画面の端をタップしてページを変更することができます。

カスタム画面は **Daslight4** で変更したものが自動的に反映されます。画面をリフレッシュするには、画面右上の「ロック」アイコンをタップして「refresh」ボタンをタップします。

「back」ボタンをタップしてデバイスのメニューに戻ります。



7 その他

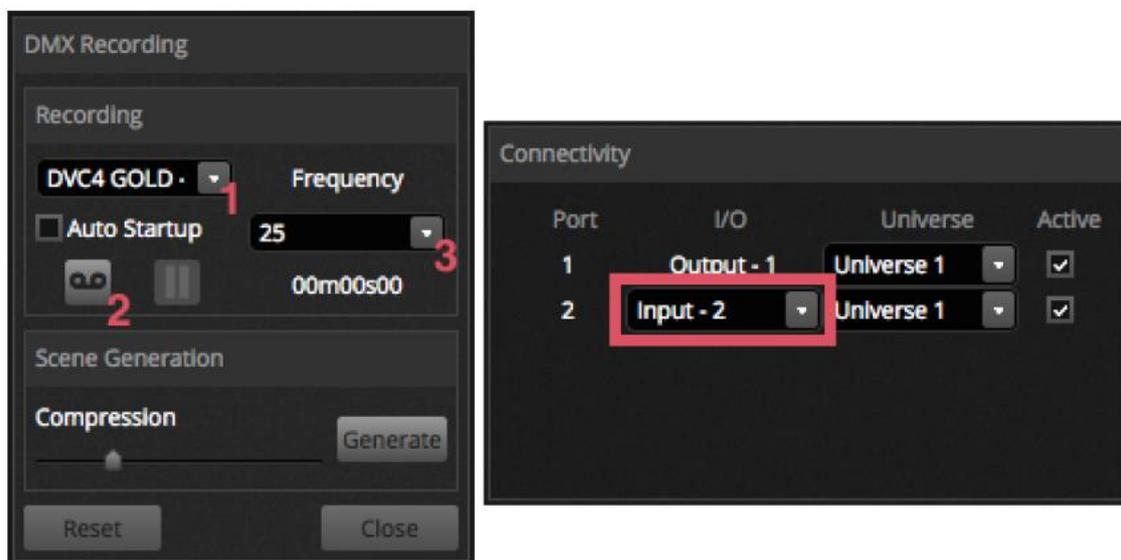
7.1 DMX レコーディング

Daslight4 は互換性のある DMX インターフェースを使用して DMX 信号を記録することができます。記録するには、最低でも 1 つの DMX 入力が入力有効になっていなければなりません。

DMX レコーダーは「Tools」メニューから選択することができます。

コンボボックス (1) から入力デバイスを選択し、レコードアイコン (2) をクリックして DMX 信号を記録することができます。“Auto Startup”がチェックされていた場合、Daslight4 は DMX 入力に変更されるまで記録を開始しません。DMX 信号は通常は毎秒 25 フレーム転送されます。これはレコード周期の初期設定値となっています。レコード周期は“Frequency” (3) により変更できます。

レコードが終了すると、レコードされたデータは「Generate」ボタンを押してシーンに変換されます。エフェクトと同様に、シーンは選択された灯体で生成されます。生成されたシーンに含まれるステップ数は“Compression”フェーダーを調整して少なくすることができます。灯体を単体で使用する時など、メモリーに制限がある場合、有効です。「Reset」ボタンはレコードデータをクリアするのに使用します。



7.2 スタンドアローン

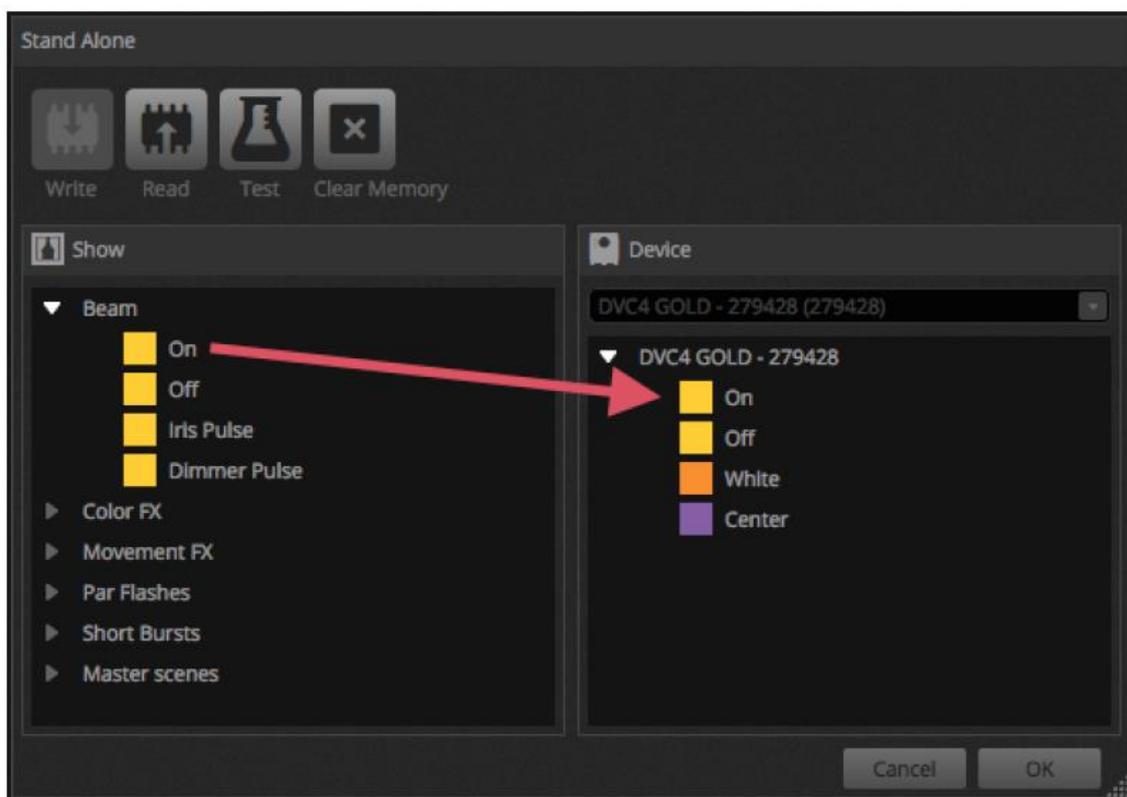
Daslight4 から互換性のある DMX インターフェースを使用してシーンを灯体に転送し、Stand Alone (スタンドアローン) で動作させることができます。コンピューターが動作しない時のバックアップ、小規模のショー、建築関係の展示などコンピューターが使用できない場合に有効です。スタンドアローンの機能は接続しているインターフェースにより様々です。あるインターフェースでは同時に複数のシーンを再生できますが、インターフェースの

種類によっては再生できるシーンは 1 つに制限されます。その他、カレンダートリガーと大規模ショー向け SD カードメモリーが使用できます。

“Stand Alone” (スタンドアローン) ウィンドウは “Tools” メニューからアクセスできます。画面右のコンボボックス (1) から接続済みスタンドアローンデバイスを選択します。画面左に全てのシーンのリストが表示されます。シーンを左側からドラッグし、右側の “Device” にドロップしてスタンドアローン DMX デバイスにアサインできます。マルチページデバイスはページのリストを表示します。1 つのシーンをページ A に、他のシーンをページ B にドラッグして、チャンネルが同じでなければ両方のシーンを同時に再生することができます。スタンドアロン・ショーを作成したら 「Write」 ボタンを押し、DMX デバイスにショーを書き込みます。

その他のボタン

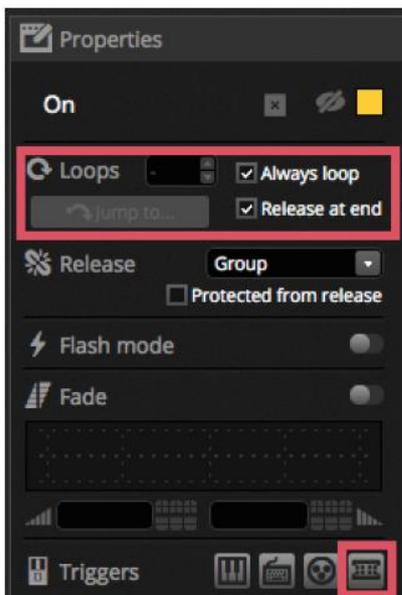
- **Read:** DMX デバイスからショーを読み込んで Daslight4 にロードします。
注意: DMX デバイスのメモリーに限りがある場合、一部しか保存されません。もし、Daslight4 に保存されている.dvc ファイルが無くなった場合、DMX デバイスには最低限の情報のみが保存されます。シーン名などは失われる可能性があります。
- **Test:** DMX インターフェースとして、スタンドアローン・モードをセットすると、スタンドアローン・モードでショーをテストすることができます。
- **Clear Memory:** 書き込まれたシーン全てをメモリーから削除します。
注意: 新たなファイルを書き込むとき、最初にメモリーをクリアーするため、書き込む前にメモリーをクリアーする必要はありません。



ポートトリガー、ジャンプ、ループ

シーンは DMX インターフェースのドライ・コンタクト・ポートを使用してトリガーすることができます。ポートは「Edit」タブの“シーン・プロパティ・ウィンドウ”から設定できます。

シーンは一定の回数ループさせ、他のシーンにジャンプさせることができます。この設定も「Edit」タブの“シーン・プロパティ・ウィンドウ”から行うことができます。



タイムトリガー

DMX デバイスがスタンドアロンモードのとき、指定の時間にシーンを自動的に呼び出すことができます。この設定は「Stand Alone」ウィンドウのシーンをクリックして“Time Trigger”を選択します。

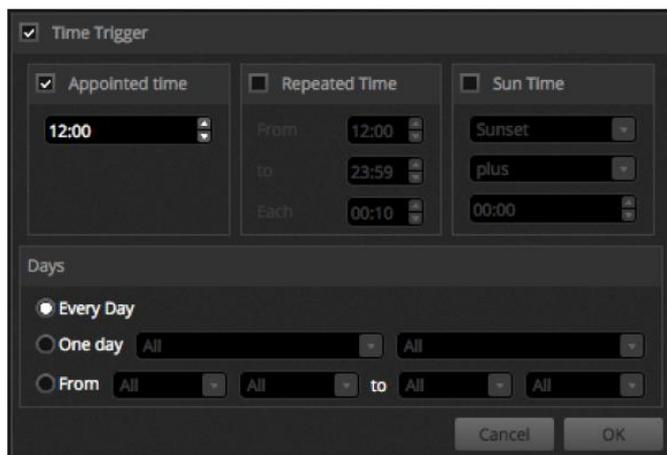
シーンをトリガーする方法

- **Appointed time:** シーンがトリガーされる時刻をセット
- **Repeating time:** 開始から終了時間まで一定間隔でシーンをトリガー（Always Loop に設定されたシーンがあれば、シーンを最初から再生）
- **Sun Time:** 日の出と日の入り時刻にシーンをトリガー（この機能をサポートする DMX デバイスのみ実行可能）。

注意: 実行する地域の設定は「Hardware Manager」アプリから行います。

初期設定では、トリガーは毎日行われるように設定されています。この設定は年 1 回（例えば、聖パトリック祭に緑のライトを点灯するなど）や 1 日おきにすることもできますし、週単位の設定も行うことができます。

注意: カレンダー設定からシーンをオフすることはできません。シーンは他のシーンがトリガーされるまで再生されます。

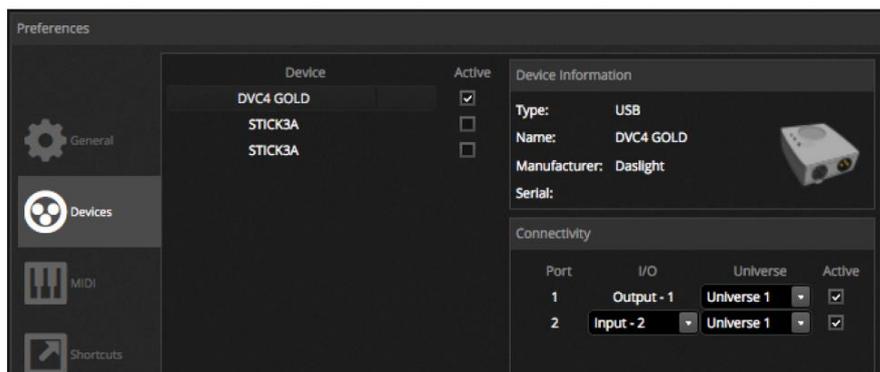


7.3 DMX & Art-Net デバイス

Daslight4 は複数のデバイスから同時に DMX メッセージを送受信することができます。この設定は「Preferences」ウィンドウから行うことができます。使用可能なインターフェースは次の 3 種類です。

- USB 経由 Daslight4 互換デバイス
- イーサネット経由 Daslight4 互換デバイス
- Art-Net デバイス (Art-Net 出力を有効にするには、Daslight4 互換デバイスが必要です)

接続されているデバイスは“Device”の下にリストされていて、Daslight4 で使用されているデバイスには“Active”のチェックボックスにチェックが入っています。さらに、接続タイプ、シリアルナンバー、DMX ユニバースとそれが入力、または出力、どちらにセットされているかなどの情報が含まれています。

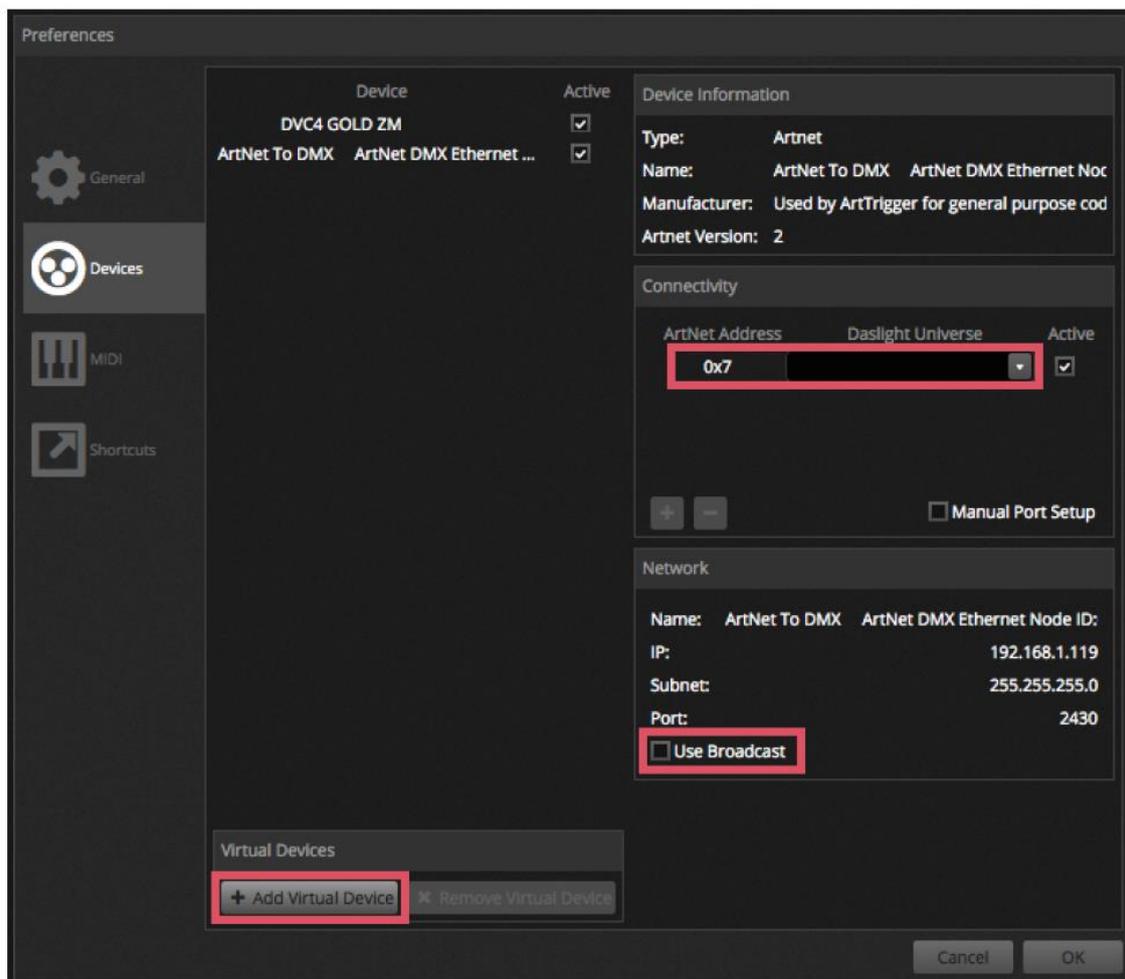


Art-Net

Daslight4は接続されているDaslight4互換デバイスにArt-Net経由でDMXコマンドを送り、Art-Net機能をアンロックします。Art-NetデバイスはUSBやイーサネットデバイス同様に自動的に検知され、表示されます。Daslight4が制御するArt-Netユニバースがマップされます。

初期設定では、Daslight4 が特定の IP アドレスを持った Art-Net デバイスに Art-Net データを送ります。また、“Use Broadcast”チェックボックスをクリックすることにより、ネットワーク全体にブロードキャスト・メッセージを送ることもできます。

Art-Net デバイスは「+ Add Virtual Device」をクリックして手動で Art-Net デバイスを追加し、その名前、IP アドレス、ネットマスクを設定することができます。



7.4 ハードウェア・マネージャー

ハードウェアに関する詳細は下記リンクを参照してください。

<https://www.daslight.com/manuals/#/en/hardware/lightingsoft-soft-for-windows-mac-linux-mobile/hardware-manager>