コンチェルト

プログラミングマニュアル

For SOLASPOT PRO CMY

安全上の注意

コンチェルトシステムを安全にお使いいただくために、以降の内容を必ず守って下さい。

- 万一コントローラ本体から発熱や煙、異臭などが発生した場合や金属片や液体などの異物がパソコン・モニターなどに入ってしまった場合。直ちに実行中のソフトウエアを終了させ、パソコン本体の電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いて下さい。その後弊社担当までご連絡下さい。
- 近くで雷が発生している時は電源プラグを抜いて下さい。
- 長時間ご使用にならない場合は電源プラグを抜いて下さい。
- お客様自身で分解・改造等を行わないで下さい。

ソフトウエア製品ライセンス

ソフトウエア製品は、著作権法および国際著作権条約をはじめ、無体財産権に関する法律および条約によって保護されています。また著作者の許可なく改造・変造・複製することはご遠慮下さい。ソフトウエア製品の画像、写真、表記またマニュアルなどは著作者が権利を有します。

目次

１章　日常の運用、起動～終了 8
1. コントローラの電源を入れる 8
2. コントロールソフトを起動する 8
3. 起動環境の選択 8
4. 演出データの選択 8
5. シーンの呼び出し 9
6. ソフトウエアを終了する 9
7. コントローラの電源を切る 9
２章　デュアルスティックコントローラ 10
デュアルスティックコントローラの機能 10
各部の名称と機能 10
フォロー制御A・B 10
追尾の実行 11
3章　操作の基本 12
タッチパネルの操作の基本 12
マウスの操作の基本 12
マウスポインターの移動 12
クリック 12
ドラッグ 12
操作画面のモード 13
各モードの概要 13
シーンモード 13
DMXモード 13
SolaSpotProCMY モード 13
画面モードの切り替え方法 13
4章　シーンを作成するための予備知識 14
シーンの概念 14
追尾パターン 14
5章　SolaSpotProCMY を動かしてみる 15
1. SolaSpotProCMY モードに入る 15
2. 対象灯具の選択方法 15

1. 灯具番号を直接選択する方法 16
2. 便利な選択方法 16
3. 灯具の各機能を動かす 16
ディマー 17
シャッター 17
カラー 17
カラーミキシング（CMY）とCTO 18
CMY Func 19
ローテートゴボ 20
ローテート 20
スタティックゴボ 21
アイリス 21
フォーカス 21
フロスト 22
ズーム 22
M スピード 22
プリズム 22
インディゴハイライター 23
スポット位置（パン・チルト） 24
6章 SolaSpotProCMY のプリセット作成 25
プリセットの概念 25
ページのプログラム 27
1. プリセットを解除する 27
2. メモリー、ページを指定する 27
3. パラメータを設定する 27
4. ディレイ、クロスフェードを設定する 27
記憶（REC）する 28

クロスフェード、ディレイ、スピードの概念 28
クロスフェードとディレイ（XFADE,DELAY） 28
M スピード 30
プリセット作成手順 31
1．ページを作成する 31
2．プリセットの設定 31
3．動作のテスト 31
4．登録 31
効率的の良いプリセット作成テクニック 32
ページのクリアー 32
ページのコピー 32
ポジションパレット 33
ページの使用状況 34
オートトレース 35
オートトレースパターン作成方法 35
パラメータ設定 36
関数の指定 37
オートトレース使用例 38
プリセットの作成例 39
フェードイン 39
3点サーチ 40
7章　DMXの操作 42
DMX 操作画面の名称 42
DMXの演出 43
フェーダーの操作 43
フェーダーの切り替え 43
マスターフェーダー 43
ページの作成方法 44

1. ページの指定 44
2. 各フェーダーのレベルの設定 44
3. ディレイとクロスフェードの設定 44
4. 記憶（REC）する 44
ディレイとクロスフェードの概念 44
プリセットの作成手順 45
ページを作成する 45
プリセットの設定 45
プリセットの実行と解除 45
フェーダーのコピー 46
ページの属性 46
実際の使用例 47
8章　追尾の設定～シーンの登録 48
シーンの登録 48
シーンスイッチのエディット 48
OFFスイッチ 49
OFFスイッチの設定方法 49
名称の変更方法 50
9章　手動追尾の操作 51
追尾機能の概要 51
追尾開始時の基準座標とは 51
追尾中の実行～解除 51
追尾用プリセット作成時のコツ 52
10章　その他 53
ホームとシャットダウン 53
ブラインドモード 53
HOMEをかける方法 54
SHUT をかける方法 54
11章　終了と保存の仕方 55
12章　演出データの操作 56

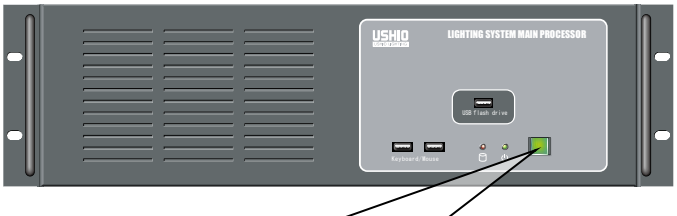
演出データのコピー 56
13章　FAQ 57

1章　日常の運用、起動～終了

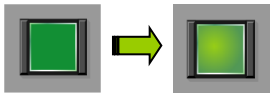
コンチェルトシステムの運用は演出のプログラミングと披露宴本番のオペレートに分けることができます。この章では披露宴本番当日朝の電源 ON から業務終了の電源OFFまでの手順を説明します（演出のプログラミングなどは既に済んでいることを前提とします）。
操作は以下の順で行って下さい。

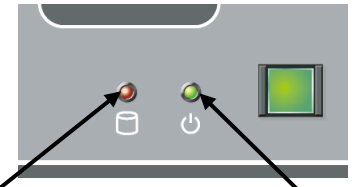
1. コントローラの電源を入れる

コントローラの電源スイッチには、誤操作防止用のスイッチガードがあります。スイッチオン時はガードを開きボタンを押してください。電源投入後はスイッチガードを閉じておいてください。



スイッチカバーを開け、カチッと鳴るまでスイッチを押し込みます。





上の赤LED が点灯・点滅している時は絶対に電源の操作をしないで下さい。

上の緑 LED が点灯している時は電源オンです。

2. コントロールソフトを起動する

通常はお引渡しの際 PC の起動直後に自動でコンチェルトのソフトウエアが起動するように設定されています。起動直後は右のような画面になります。



3. 起動環境の選択

右図の左半分のスイッチは起動環境の分類です。会場の間仕切りパターンや使用灯具台数など起動時に必要な環境が設定されています。適切な環境のスイッチを指でタッチしてください。

4. 演出データの選択

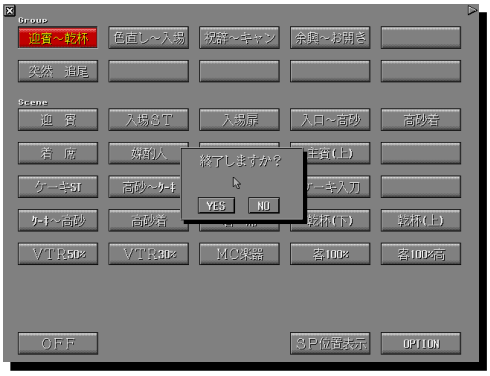
コンチェルトのソフトウエアは起動環境ごとに10種類の演出データの登録が可能です。3.の操作で環境を選択すると演出データの一覧が表示されますので、任意のデータのスイッチを指でタッチしてください。選択が終わるとこのまま起動するかどうかの確認があります。起動する場合は『YES』を、もう一度選択をやり直す場合は『NO』のスイッチを指でタッチしてください。

5. シーンの呼び出し



コンチェルトのソフトウエアは起動直後次のような画面になります。この画面をシーンモード画面といいます。各スイッチには任意の名称を登録できるようになっています。 画面中央の25のスイッチは「シーンスイッチ」といい、画面上部の10のスイッチは「グループスイッチ」といいます。一つのグループには25のシーンが入っており、グループを選択する毎に25のシーンスイッチの表示が切り替わります。任意のシーンスイッチをタッチするとスイッチが赤く変わり登録されているシーンが実行されます。赤くなっているスイッチをタッチするとシーンの実行が中断されます。グループスイッチは選択してもシーンの表示が切り替わるだけでシーンは実行されません。シーンを実行中に他のグループに切り替えると現在実行中のシーンとグループのスイッチの回りに黄色い枠が表示されます。

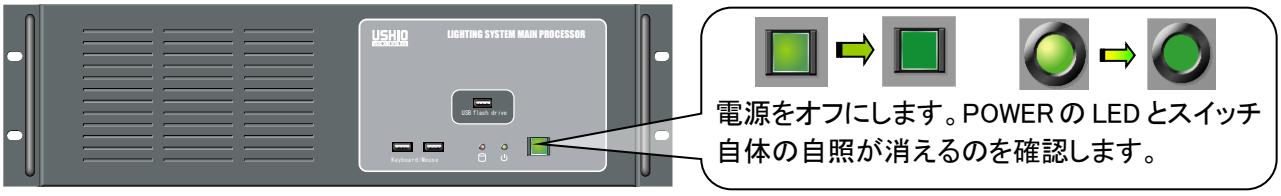
6. ソフトウエアを終了する



画面左上にある終了スイッチ（バツ印）をタッチして下さい。すると画面中央に右図のような終了確認のウィンドウが開きます。終了する場合は YES をタッチして下さい。もし操作中にデータの書き換えが行われた場合は更新されたデータを保存するかどうかの確認があります。保存する場合は YES を、保存の必要が無い場合は NO を選択して下さい。 YES を選択した場合、保存先の選択画面が表示されます。はじめは起動するときに使用したデータが赤枠で囲まれています。他の場所に保存する場合はデータをクリックしてください。 画面は起動直後の起動環境と演出データの選択画面になります。画面左上のバツ印のスイッチを押すとソフトウエアが終了します。

7. コントローラの電源を切る

6.の操作の後、「電源を OFF にしてください」というメッセージが表示されたら電源を切ることが出来ます。スイッチカバーを開きカチッと鳴るまでスイッチを押します。

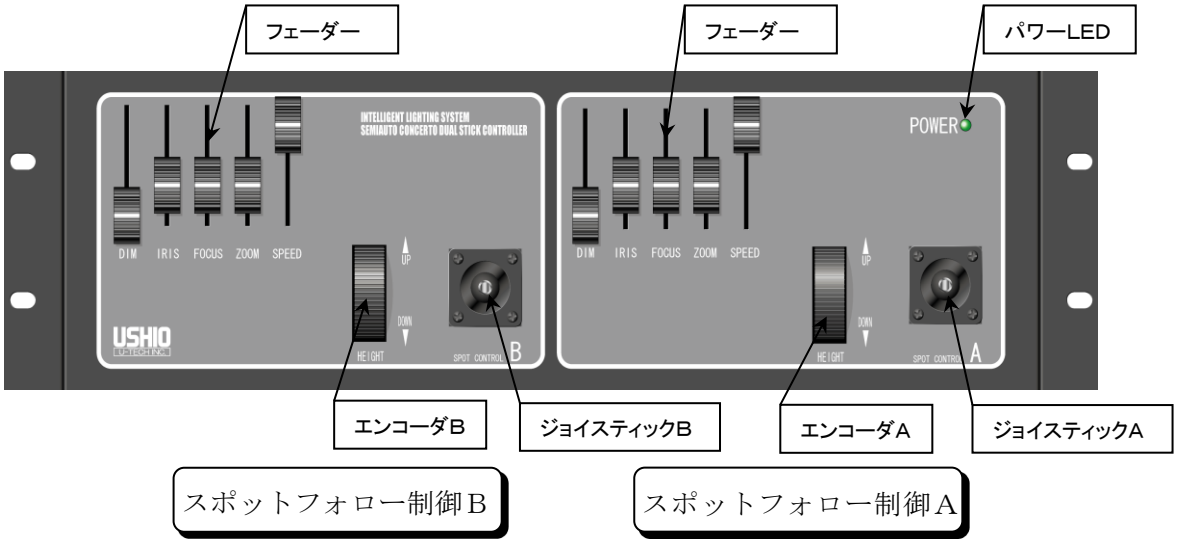


2章　デュアルスティックコントローラ

デュアルスティックコントローラの機能

デュアルスティックコントローラでは**フォロースポットのコントロール**を行います。フォロースポットのコントロールはA、Bの2系統が用意されています。一番の特徴はシーンにフォローのパターンを登録することで任意の複数灯具をA，Bのスティックでコントロールできることです。このフォロージョイスティックは通常のリモコンスポット上下左右制御とは異なり複数灯具のスポットの**照射目標の座標**をコントロールするものです。複数のスポットを一点に集めたままの移動させることができます。照射目標の高さはアップダウンロータリーエンコーダーで行います。

各部の名称と機能



フォロー制御A・B

ジョイスティック

ジョイスティックはスポットの移動制御に使います。倒し方向で移動方向、倒し角度で移動速度が変わります。スティックの反応感度はスピードフェーダーで設定します。

DIM フェーダー

スポットの明るさを制御するフェーダーです。このフェーダーはシーンに記憶されているディマーのレベルに対して 0%～100%までの制御を行います。

ISIR/FOCUS/ZOOM フェーダー

アイリス、フォーカス、ズームを制御します。この三本のフェーダーは50%の位置が基本ポジションになります。基本ポジションの時はシーンに記憶されたプリセットの内容をそのまま実行します。100%側、0%側に動かすことで最大値～最小値になります。

例えばアイリスの値が70%のシーンを実行していたとします。フェーダーを50%～100%のレベルで変化させるとアイリスの値は70%～100%に変化します。フェーダーを50%～0%に変化させるとアイリスの値は70%～0%に変化します。

SPEED

ジョイスティックによるスポットの移動速度はジョイスティックの倒し角度に比例します。SPEED フェーダーはジョイスティックの反応を調整するフェーダーです。

UP/DOWN ダイアル

スポットの高さ方向の制御に使います。上方向に回すとスポットの照射目標座標が上に移動します。ダイアルを1ステップ動かすと約30mm移動します。下方向へ動かすと照射目標座標が下へ移動しますが高さ0m以下へは移動しません。1ステップあたりの移動距離はプログラムオプションの設定で変更可能です。

追尾の実行

前述したようにセミオートコンチェルトの追尾は複数の灯具を一点に集めて同時に動かすことができます。ここで問題となるのは「一点」がどこから始まるかです。

コンチェルトコントローラのシーンには SolaSpotProCMY・DMX のプリセット番号と追尾に使用する灯具の定義がなされています。追尾に使用する灯具はシーンで呼ばれたプリセットのスポット位置座標が基準になります。

例えば新郎新婦の入場前に照明の演出が行われていたとします。そしてスポットは入場口へ移動しフェードインします。新郎新婦が入場口から歩き出したらジョイスティックを使用して追尾を開始します。この流れだと追尾の起点となるのは入場口の座標です。

3章　操作の基本

コンチェルトコントローラの操作はタッチパネルとマウスを使用します。マウスを用いればコンチェルトのすべての操作が行えます。タッチパネル操作時は一部機能の操作ができません。

タッチパネルの操作の基本

タッチパネルは銀行の ATM や自動券売機などでも使用されるたいへんポピュラーなユーザーインターフェイスです。スクリーン上に表示されたスイッチの画像を指で押すだけで操作が可能です。コンチェルトのタッチパネルは感圧式なので触れた程度では反応しません。軽く力をいれてタッチしてください。指以外での操作を行いたい場合はスタイラスを御使用ください。

注意！

タッチパネルは画面上の1ポイントを読み取る装置なので同時に2箇所をタッチしないで下さい。またドライバーやシャープペンなどの硬いものでタッチするのも避けてください。

マウスの操作の基本

マウスは現在パソコンと人間を結ぶマンマシンインターフェースで最も優れたものの一つです。きめ細かく、しかも高速にパソコンを操作できる便利な道具です。しかし初めてマウスを扱う方はマウス特有の用語とちょっとした操作のコツを覚えなければなりません。本書を読みながらコンチェルトの操作をマスターする頃には何ら問題無くマウスを扱っていることと思います。

マウスポインターの移動

画面に表示される矢印形をした絵をマウスポインター（又はマウスカーソル）といいます。マウスポインターはマウス本体を平らな板の上で上下左右に動かすとその動きに応じて画面上を移動します。何か操作するときの操作対象はこのマウスポインターの先に描かれた物になります。

クリック

マウスには右と左の二つのボタンが付いています。クリックとはマウスのボタンを1回だけ押すことをいいます。コンチェルトのほとんどの基本操作はマウスの左ボタンのクリックで行います。本マニュアルで単にクリックといった場合は左ボタンのクリックのことをいいます。右のボタンは主に特殊な操作を行う時に用います。

ドラッグ

マウスのボタンを押したままマウスポインターを移動させることをドラッグといいます。コンチェルトではスポットの位置を操作するときなどにドラッグを使用します。

★ ボールマウスは底に埋め込まれているボールの動きを読み取って動いています。快適なマウスオペレーションを行うためには時々ボールを掃除する必要があります。光学マウスはボールの掃除は必要ありません。また埃の付いたテーブルで直にマウスを使用するのは避けてマウスパッド上で操作を行って下さい。

操作画面のモード

コントローラは、SolaSpotProCMY，DMXの2つの信号系統の制御と追尾の制御を行っています。これらはシーンを実行する時には同時に動作しますが、個々は独立した時間軸で制御されています。言い換えれば内部にコントローラが2台あるのと同じで、シーンを実行するときに2つのコントローラをリンクさせて同時に動かしているようなものです。コンチェルトコントローラでは操作画面を各系統ごとに分けて用意してあります。それぞれの操作画面をモードと称します。

各モードの概要

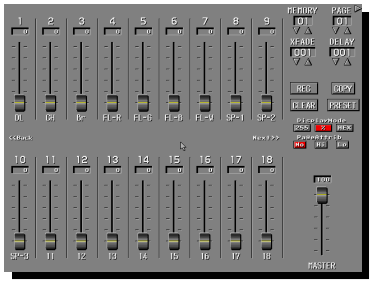
シーンモード

シーンの実行を行うモードです。ひとつのシーンにはSolaSpotProCMY のプリセット、DMX のプリセット、追尾パターンなどの情報が登録されています。



DMXモード

DMX（ダウンライト等の調光）の操作をするモードです。フェーダーが18本表示されています。フェーダーは <<BACK, NEXT>> を押すことで最大500本まで表示できます。



SolaSpotProCMY モード

SolaSpotProCMY の演出を編集するモードです。



画面モードの切り替え方法

画面右上に表示されている三角のスイッチがモード切替スイッチです。マウスポインターを合わせて左ボタンをクリックします。するとモード切り替えスイッチのすぐ下にモード選択のスイッチの一覧が表示されます。任意のモードのスイッチにマウスポインターを合わせて左ボタンでクリックするとモードが変更されます。



4章　シーンを作成するための予備知識

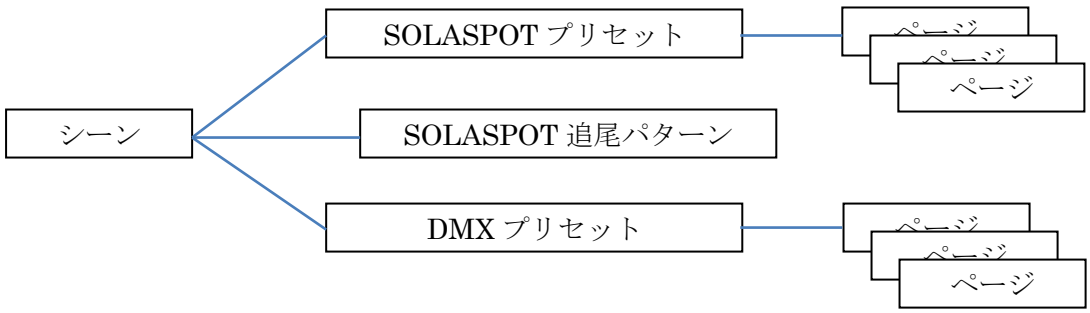
本書ではこれから先シーンを作成するための操作方法の解説が行われるわけですが、その前に今後の理解を深めるための基本的な予備知識を説明します。既にコントローラを操作した経験のある方や先を急ぐ方は、読み飛ばして頂いて結構です。

シーンの概念

シーンモードの説明でも述べましたが、シーンには SolaSpotProCMY のプリセット、DMXのプリセット、追尾のパターンの組み合わせが登録されています。

プリセットとはユーザーによってプログラミングされた灯具の動作のことで、ページという最小ステップを連続して自動再生することで照明の動きを作ります。プリセットとページの関係は言葉だけでは理解しにくいと思いますが、子どものころにノートの角に描いたパラパラ漫画（アニメーション）をイメージしてください。1つのページには、使用する全灯具のスポットの位置やカラーやゴボ（形）などの状態を書き込んでおきます。このようなページを必要な分だけ作成しておき、ページを次から次へと繋ぎ合わせて呼び出すことで動きを表現します。パラパラ漫画と違うのは、ページをめくるタイミング（時間）を決めることができることとページの繋がりを滑らかに補完する点です。プリセットとはどのページから始めて、どのページで終わるか（あるいはループさせるか）を定義したものなのです。

プリセットは SolaSpotProCMY、DMX、それぞれに 9×99=891 プリセットあります。ページは各 24×99=2376 ページあります。



追尾パターン

コンチェルトで使用する SolaSpotProCMY はシーンごとにどの灯具で演出を行うのか、どの灯具で追尾を行うのかを灯具個別に指定することができます。例えば1～4の灯具は演出を行い、5,6は新郎の手動追尾、7,8は新婦の手動追尾などのシーンが作れます。

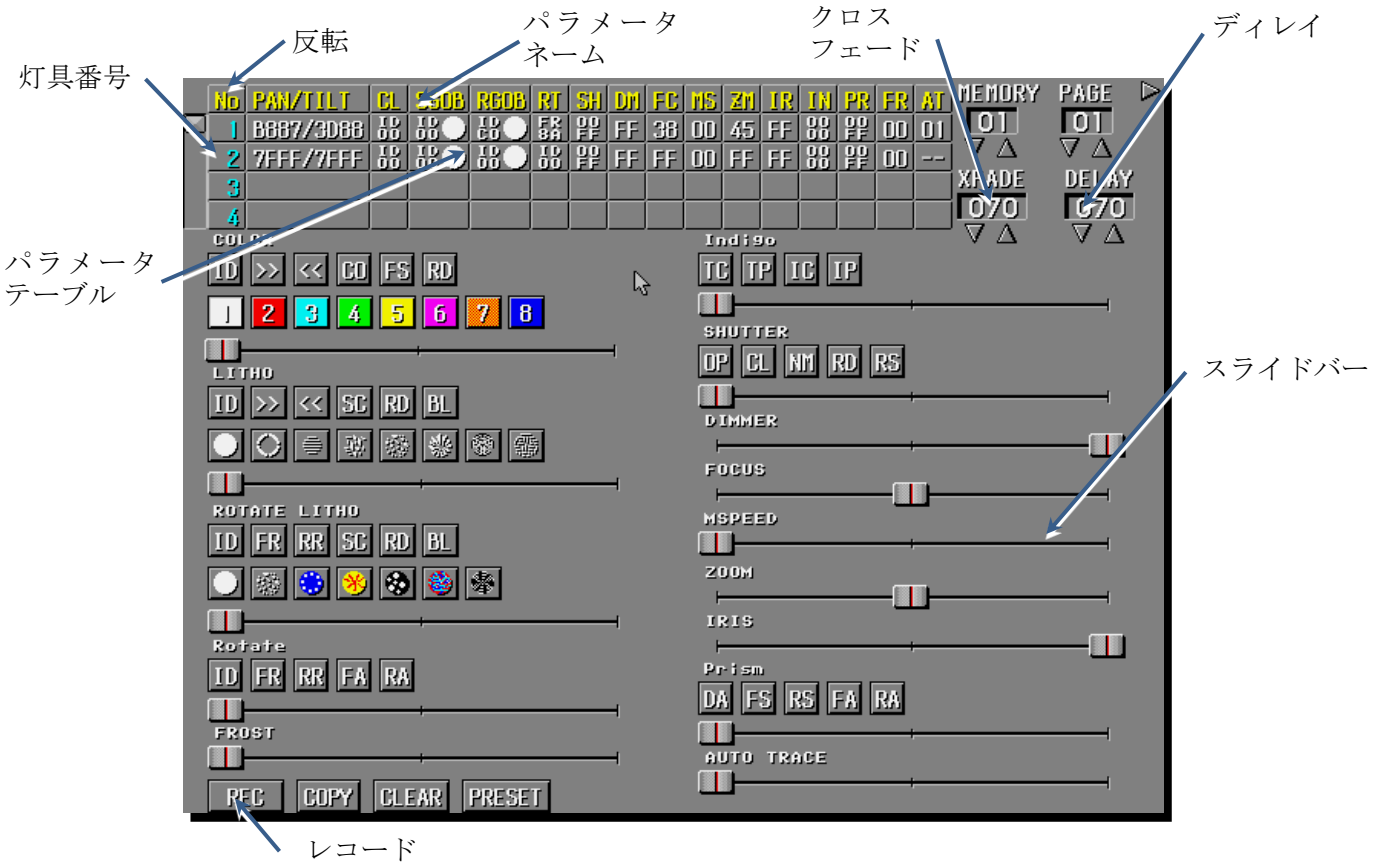
追尾を行うときのスポットのカラーやゴボの状態はプリセットで設定されたスポットの状態をそのまま反映させています。したがってプリセットの設定によってはカラフルで派手な追尾なども可能になります。追尾は最大で14台の灯具を同時使用できます。

5章　SolaSpotProCMY を動かしてみる

この章では実際にコントローラを操作して光を出しながら灯具の機能と動作を確認して下さい。ここで説明する一連の操作はページをエディットする際の操作と同じです。始めてコントローラを操作する方にも誤解の無いように光を出すところから順に説明しますが、各パラメーターの設定操作の順番は任意に行えます。

1. SolaSpotProCMY モードに入る

コンチェルトコントローラの起動直後はシーンモードの画面で起動します。画面モードの切り替え方法にしたがって、SolaSpotProCMY モードの画面を呼び出して下さい。

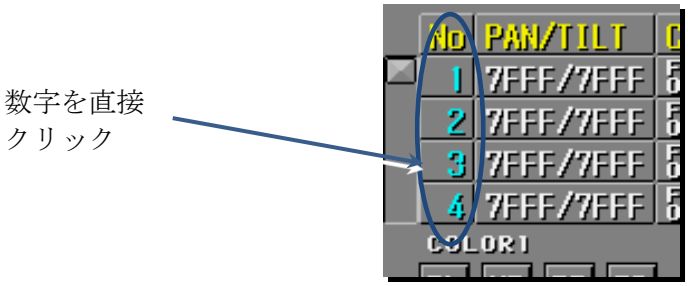


2. 対象灯具の選択方法

エディットは対象となる灯具（動かしたい灯具）を選択することから始まります。画面の灯具番号が赤地になっているものがエディットの対象になっている灯具です。エディットの対象となった状態のことを「アクティブ」といいます。アクティブな灯具は単独でも複数でも任意に選べます。灯具を選択する際の操作はエディット中に非常に頻繁に行われます。コンチェルトコントローラはできるだけ少ないアクションで目的の灯具が選択できるようにいくつかの方法が用意されています。できることならば全ての方法をマスターし、状況に応じて最も効率的な方法で灯具を選択して下さい。

1. 灯具番号を直接選択する方法

直接灯具番号を左クリックします。クリックするごとに選択～非選択を繰り返します。



2. 便利な選択方法

選択灯具の反転

灯具番号の最上段にある No の文字を左クリックします。現在の選択灯具と非選択灯具が反転します。

全灯具非選択

灯具番号の最上段にある No の文字を右クリックします。すべての灯具が非選択灯具になります。

1灯のみ単独の選択

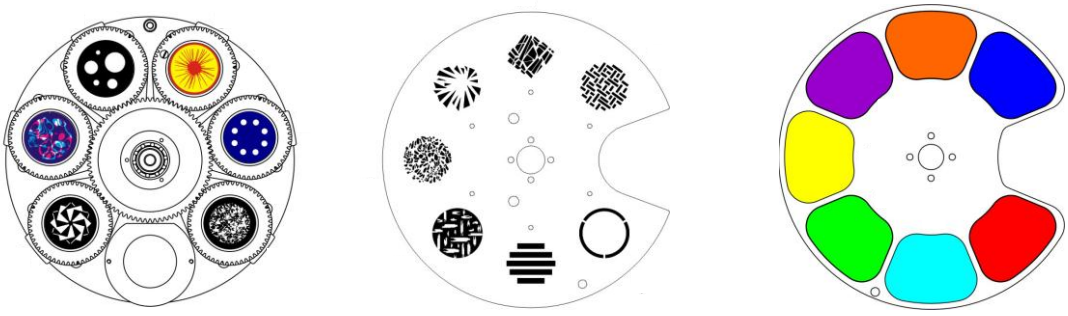
任意の灯具番号を右クリックします。他に選択されていた灯具は全部非選択になります。

3. 灯具の各機能を動かす

灯具の各機能の動作確認をするには、光が出ている状態にする所から順に説明します。光が出ないというのも一つの機能ではありますが、とりあえず全ての灯具の光を出しながら確認を行って下さい。**上記の灯具選択方法で全ての灯具を選択してアクティブ状態にして下さい。**

灯具を動作させる前にざっと下図の内部構造を見てください。内部の機構を理解すればコントローラの各パラメータとの関連性の理解が深まり操作の習得も楽になると思います。

SolaSpotProCMY は後述するカラーやリソなどをホイール状に並べ、そのホイールを回転させることで目的の光を作ります。各回転軸はステッピングモータにより精密な位置制御がなされています。



ディマー

スポットの明るさ調整のことをディマー(DIMMER)といいます。 ディマーのフェーダーをドラッグして左右に動かして見てください。フェーダーの動きに合わせてスポットの明るさが変わるのが分かると思います。もし光が出ていなければ次節のシャッターの操作に従いシャッターをOPにしてください。その後にもう一度ディマー操作を行ってください。



シャッター

シャッターは光のオンオフを行う機能です。またスライドバーを操作する事でストロボ機能が使用できます。ストロボの点滅速度はスライドバーの左右で調整します。



OP(オープン)

光が出る状態です。

CL(クローズ)

光が出ない状態です。

NM(ノーマル)

通常のストロボ機能です。

RD(ランダムストロボ)

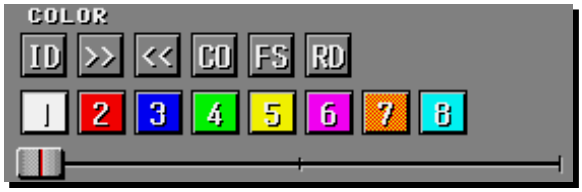
ランダムにストロボを行います。ストロボの速度はスライドバーで調整できます。

RS(ランプストロボ)

同期したストロボを行います。ストロボの速度はスライドバーで調整できます。

カラー

SolaSpotProCMY は8色のカラー(白色含む)を出すことが出来ます。 通常のカラー以外に、カラーが半分ずつ出るハーフカラーと、カラーホイール全体を回転させるスクロール機能などが選べます。



ID (フルカラー)

8色(生含む)のカラーを選択できます。

>> (フォワードスクロール)

カラーホイールを正方向へ回転させ、連続的にカラーを変化させます。変化する速度はスライドバーにて調整します。

<< (リバーススクロール)

カラーホイールを逆方向へ回転させ、連続的にカラーを変化させます。変化する速度はスライドバーにて調整します。

CO （コンティニアス）

このオプションを選択するとカラーホイールを任意の場所で停止させる事ができるようになります。これによりハーフカラーのように50:50だけでなく70:30といったようなカラーが出せるようになります。

FS (ファストスキャン)

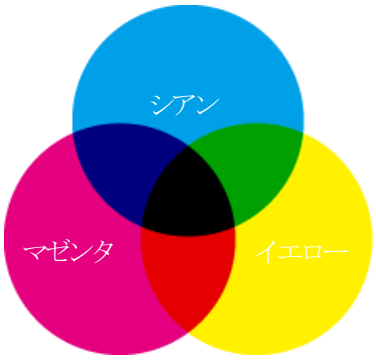
隣接するカラーを高速に交互に入れ替えます。

RD (ランダム)

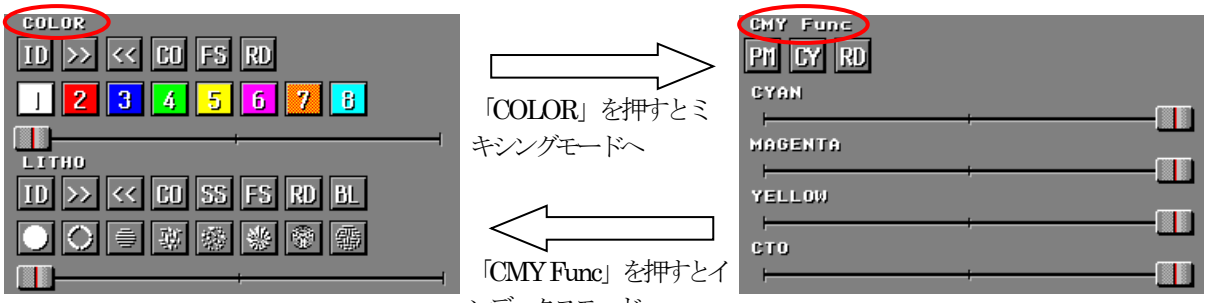
ランダムにカラーを変化させます。変化する速度はスライドバーにて調整します。

カラーミキシング（CMY）とCTO

カラーミキシングとはシアン、マゼンタ、イエローの三原色を混ぜ合わせて微妙な色を思いのままに作り出せる機能です。



カラーミキシング機能を使うには「COLOR」をクリックし、インデックスモードからミキシングモードへ画面を切り替えます。再びインデックスモードに戻るには「CMY Func」をクリックします。



インデックスモード　　ミキシングモード

CMY　Func

PM（ピュアミックス）

CYAN、MAGENTA、YELLOW の三色を自由に組み合わせ、任意の色を作り出せるモードです。

CY（サイクル）

予め設定されたカラーを順番に変化させます。変化速度は CYAN スライドバーにて調整します。

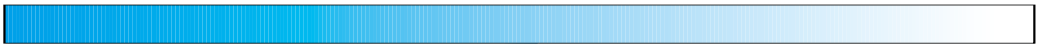
RD（ランダム）

予め設定されたカラーをランダムに変化させます。変化速度はCYANスライドバーにて調整します。

CYAN（シアン）

シアンの濃度を0～100%で調整します。





MAGENTA（マゼンタ）

マゼンタの濃度を0～100%で調整します。

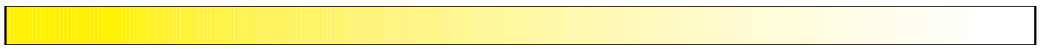




YELLOW（イエロー）

イエローの濃度を0～100%で調整します。





CTO（カラーテンプチャーオレンジ）

色温度を3,200K～5,600Kの間で変化させます。

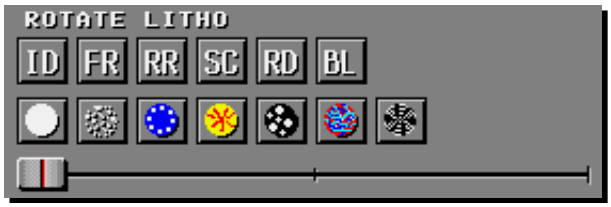




3200K　　5600K

ローテートゴボ

スポットの形を変える型のことをゴボといいます。SolaSpotProCMY は7種類の（生含む)ゴボを選択可能です。さらにゴボ7種類を収めたゴボホイール全体の回転機能と組み合わせてさまざまな効果を作り出すことが可能です。



ID（インデックス）
選択したゴボが投射されます。

FR（フォワードローテート）
ゴボホイール自体を正方向へ回転させる機能です。スピードはスライドバーで調整します。

RR（リバースローテート）
ゴボホイール自体を逆方向へ回転させる機能です。スピードはスライドバーで調整します。

SC（スキャン）
ゴボを左右に揺らす機能です。スピードはスライドバーで調整します。

RD（ランダム）
ゴボをランダムに投射します。ゴボを変更する時間はスライドバーで調整します。

BL（ブリンク）
ゴボが変化する間ブラックアウトします。

ローテート

ローテートゴボ自体を回転させる機能です。



ID（インデックス）
ゴボの角度を調整するモードです。角度調整はスライドバーにて行います。

FR（フォワードローテート）
ゴボ自体を正方向へ回転させる機能です。回転速度はスライドバーにて行います。

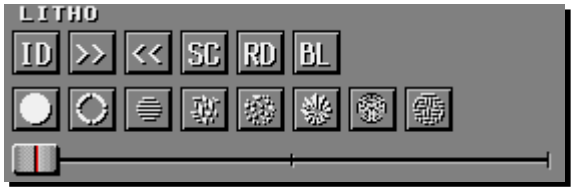
RR（リバースローテート）
ゴボ自体を逆方向へ回転させる機能です。回転速度はスライドバーにて行います。

FA（フォワードアニメート）
ゴボ自体を正方向へストロボ的に回転させる機能です。速度調整はスライドバーにて行います。

RA（リバースアニメート）
ゴボ自体を逆方向へストロボ的に回転させる機能です。速度調整はスライドバーにて行います。

スタティックゴボ

ローテートゴボとの違いはゴボ自体が回転しない事です。SolaSpotProCMY は 8 種類の（生含む）ゴボを選択可能です。



ID（インデックス）
選択したゴボが照射されます。

>>（フォワードスクロール）
ゴボホイールを正方向に回転させます。回転速度の調整はスライドバーにて行います。

<<（リバーススクロール）
ゴボホイールを逆方向に回転させます。回転速度の調整はスライドバーにて行います。

SC（スキャン）
ゴボを左右に揺らす機能です。スピードはスライドバーで調整します。

RD（ランダム）
ゴボをランダムに投射します。投射間隔時間はスライドバーにて調整します。

BL（ブリンク）
ゴボが変化する間ブラックアウトします。

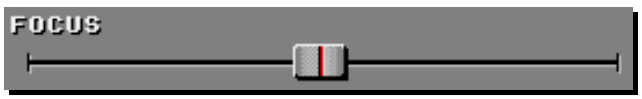
アイリス

アイリスはスポットのサイズを変更する絞りのことです。スポットサイズはスライドバーにて調整します。



フォーカス

フォーカスはスポットの焦点を調整する機能です。調整はスライドバーにて行います。



フロスト

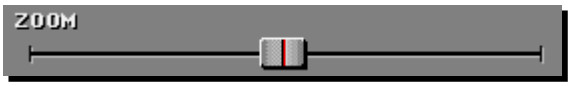
フロストはスポットのエッジをソフトに調整する機能です。調整はスライドバーにて行います。



フロスト機能	DMX値	説明
オープン	00	ハードエッジビーム
可変エッジ	01-7F	エッジをハードからソフトへ変化
ソフトエッジ	80-87	ソフトエッジ
周期ストロボ	20-2F	ソフトエッジ（TBD）
ランダムストロボ	30-3F	プリズムホイールの回転を逆転（TBD）
オープン	00-0F	ハードエッジビーム（プリズム無）

ズーム

照射径を12°～40°の範囲でリニアに変化させます。ズーム調整はスライドバーにて行います。



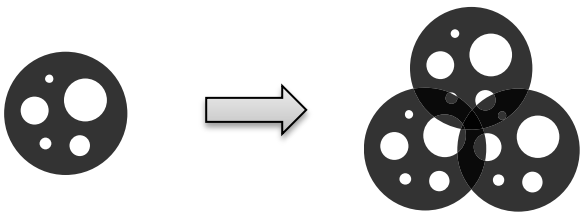
M スピード

パンチルトの動作速度（時間）を変更します。調整はスライドバーにて行います。



プリズム

ゴボと組み合わせて使用する事で、プリズムレンズの効果を得ます。SolaSpotProCMY のプリズムは三面タイプです。



プリズムオフ　　プリズムオン

DA（ディスエンゲージ）
プリズム効果をオフにします。

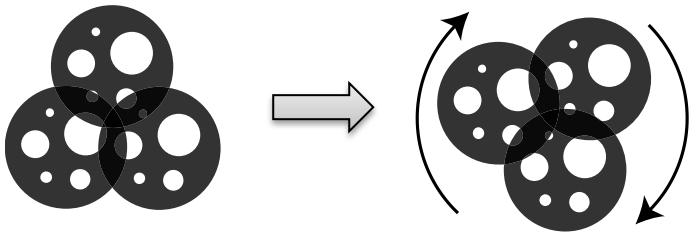


FS（フォワードスピン）
プリズム効果をオンにし正方向へ回転します。プリズム回転速度はスライドバーにて調整します。

RS（リバーススピン）
プリズム効果をオンにし逆方向へ回転します。プリズム回転速度はスライドバーにて調整します。

FA（フォワードアニメート）
プリズムを回転させ任意の位置で停止させます。回転位置はスライドバーにて調整します。

RS（リバースアニメート）
プリズムを回転させ任意の位置で停止させます。回転位置はスライドバーにて調整します。



インディゴハイライター

インディゴハイライターは通常のスポットとは別光源になっており、通常光に追加で青色光を提供します。



TC（トラッキングコンティニアス）
ディマーと連動して調光を行います。明るさ調整はスライドバーにて行います。

TP（トラッキングピリオディックストロボ）
ディマーと連動してストロボを行います。ストロボの速度はスライドバーにて調整します。

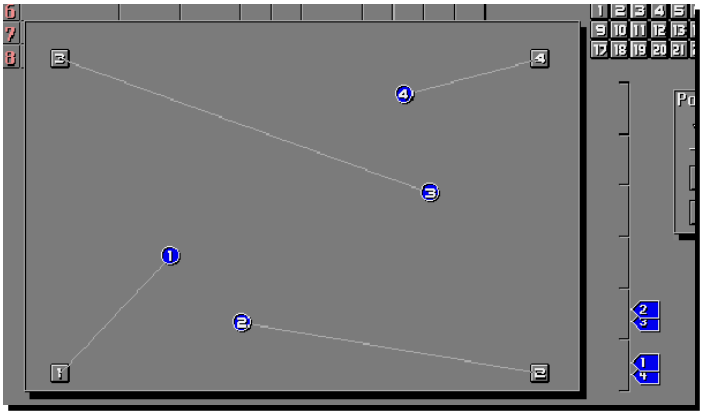
IC（インディペンデントコンティニアス）
ディマーと非連動に調光を行います。明るさ調整はスライドバーにて行います。

IP（インディペンデントピリオディックストロボ）
ディマーと非連動にストロボを行います。ストロボの速度はスライドバーにて調整します。

スポット位置（パン･チルト）

SolaSpotProCMY は灯体ヘッド部を動かしてスポット位置を制御することができます。本来は灯具から見た左右方向の"パン"と上下方向"チルト"の値を指定して制御しますが、コンチェルトコントローラはスポットを当てたい実際の位置（座標）を直接指定することが出来ます。各灯具の設置方向の違いや設置角度の違いを意識する必要はなく画面に表示される会場イメージの任意の場所を指定するだけプログラム可能です。この機能はコンチェルトのコントローラの最も特徴的な機能です。

パラメーターネームの"PAN･TILT"をクリックして会場イメージ枠を表示させてください。枠全体が会場を上からみたイメージです。グレーの四角囲みの数字が灯具の設置位置を示します。ブルーの丸囲みの数字がスポットの照射位置を示し、灯具設置位置とグレーの直線でつなげてあります。この画面でスポットのXY軸座標を指定します。

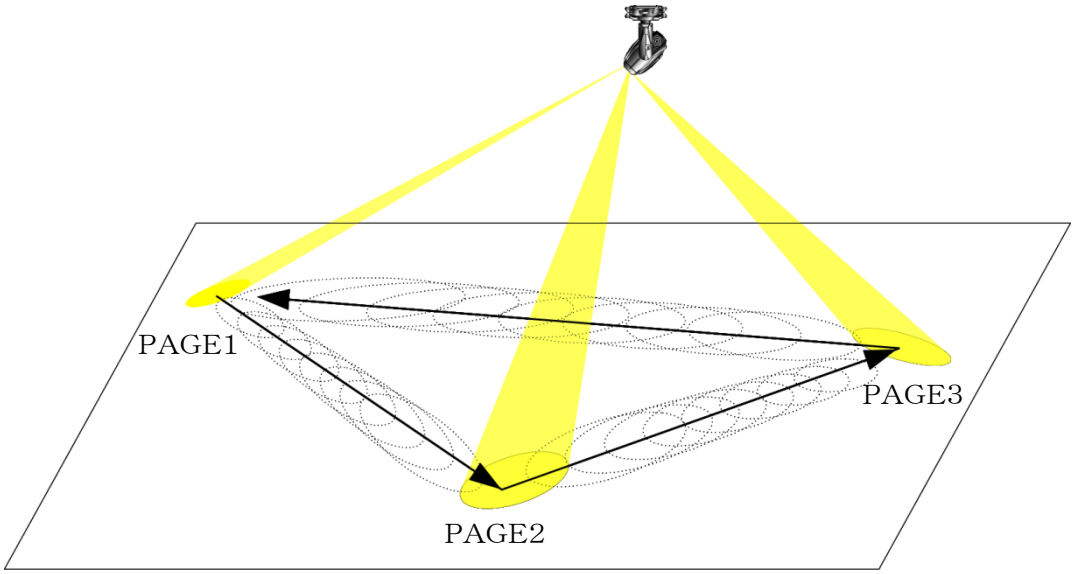


画面右の目盛りはスポットの高さ（Z軸座標）を示します。表示が重なる場合は数字の小さいものが上に描かれます。目盛りの単位は1Mです。

6章　SolaSpotProCMY のプリセット作成

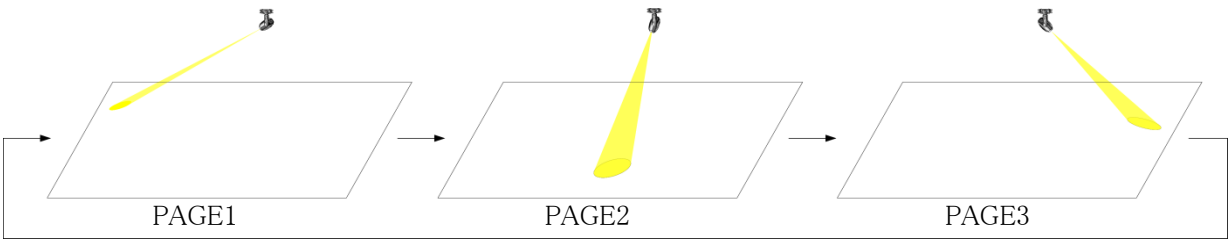
プリセットの概念

これまでの章でもプリセットの概念について何度か触れましたが改めてプリセットについて説明します。一言でいうとプリセットは連続するする任意のページを自動的に順次更新する機能です。繰り返しになりますがプリセットはパラパラ漫画と似た原理で成り立っています。例えばスポットが三角を描くように動くプリセットがあったとします。このときユーザーは下図のような3つのページ（三角の頂点）を作らなければいけません。



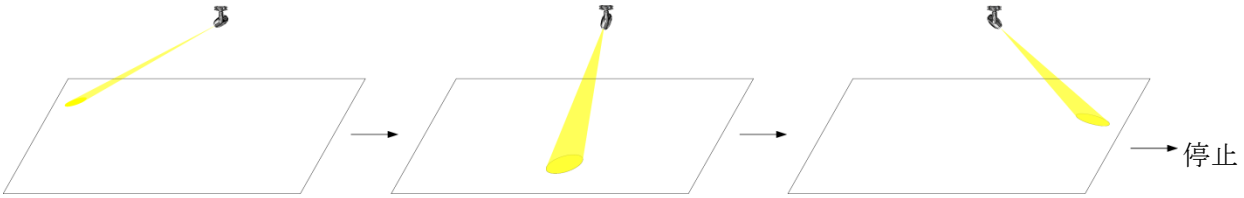
パラパラ漫画ならば PAGE1～PAGE2～PAGE3 をパタ・パタ・パタとめくって一瞬で終わってしまいます。ここからがプリセットを作るうえで重要な点です。コンチェルトコントローラは各ページに次のページに移るまでの待ち時間を設定することができます。この待ち時間をディレイ(DELAY)といいます。ディレイの値を小さくすれば一瞬で 1.2.3 とページをめくり、ディレイを大きくすれば、1…2…3…とゆっくりページをめくります。（念のために…。ディレイは”プリセット”に記憶されるのではなく”ページ”毎に指定する物です。）

もう一つパラパラ漫画と違うのは、パラパラとめくるページを繰り返しループできる点です。プリセットでは開始するページ=スタートページと、最後のページ=ラストページ、さらにループの開始ページ=ループスタートを定義できます。たとえば上記の例で、三角形状に動くプリセットを作るには、スタートページ=PAGE1、ラストページ=PAGE3、ループスタート=PAGE1 に設定します。このプリセットを実行すると、PAGE1→ PAGE2→ PAGE3→ PAGE1→ PAGE2→ PAGE3→…とページの更新を繰り返します。



ディレイの設定によっては三角形をループさせずにページ3で止めることもできます。ページ3のディレイだけ時間を無限大にすれば次のページに移ることなく延々と3ページ目で止まっています。注意しなければならないのは、仮にページ2にも無限大のディレイが設定されていたら当然ながらページ3には移れません。

スタートページとラストページが同じ場合は、そのページにディレイの設定があってもなくても結果は変わりません。同じページをループさせるということは見た目に何も変化がないからです。



一度だけ実行してPAGE3の状態で停止します

まとめると、“プリセット = 指定ページ群の呼び出し” ということです。プリセットはページが正しくプログラムされていなければ不完全です。プリセットを作るということはページを作るということに他なりません。

コンチェルトコントローラではプリセット 99 個を一まとめにしたプリセットバンクが 9 個あります。プリセット総数は SolaSpotProCMY、DMXそれぞれ 891 個です。

ページのプログラム

この節ではページのプログラム（エディット）方法を解説します。前述のとおりページはプリセットの最重要構成要素です。”プリセットを作成する＝ページを作成する”といっていいほどの関係です。オペレーターの方は完成予定のプリセットをイメージしながら、そのプリセットにはどんなページが必要なのかを考えながらページをプログラムしてください。

1. プリセットを解除する

現在プリセットが実行されているときはページのプログラムはできません。一旦プリセットを解除してください。

2. メモリー、ページを指定する

これからプログラムするメモリーとページを指定します。今までメモリーについての説明は割愛してきましたが、メモリーとは９９ページ厚のノートみたいなものと考えてください。メモリーは SolaSpotProCMY、DMX 共に 24 メモリーあります。

もう一つ重要ポイントはプリセットでのページのループは同じメモリー内で行うということです。またパラパラ漫画のたとえでいうとパラパラパラとページをめくっている途中で急に別のノートをパラパラパラと参照できないのと似ています。

メモリーとページは右図のような三角のアップダウンスイッチをクリックして更新します。スイッチを一回クリックするごとに値は1ずつ変わります。



値を大きく変化させる場合はページやメモリーの数字の上にカーソルを移動させ左クリックしたままマウスを左右に移動させてください。

3. パラメータを設定する

４章の灯具を動かすの要領で、灯具の個々のパラメータを設定していきます。設定の順番は自由です。ディマーから始めても、スポット位置から始めても関係ありません。パラメータは後から何度でも修正できるので、いきなり完璧な設定をしなくても問題ありません。

4. ディレイ、クロスフェードを設定する

ページのディレイとクロスフェードを設定します。ディレイは「プリセットの概念」で説明済みなので省略します。クロスフェードはプリセットを実行するときディレイと密接な関係にあるパラメータで、ディレイ同様に各ページ毎に設定します。クロスフェードとはページが更新されるとき、ディマーとアイリスとスポッと位置を前のページの状態から滑らかにつなげるための時間のパラメータです。どちらも値1あたり 0.05 秒の時間になります。例えばディレイと3秒にするにはディレイ値 60 になります。

値はメモリーやページの更新方法と同様にアップダウンスイッチをクリックすることで指定できます。更にディレイとクロスフェードは同じ値に設定したい場合が頻繁にあるので、アップダウンスイッチをマウスの右で操作したときはディレイとクロスフェードが連動して同じ値になります。

ディレイの値は 1～999 までと無限大（表示は”---“）、クロスフェードの値は 1～999 の設定が可能です。

記憶（REC）する



ページの全パラメータの設定が終ったらその状態をページに記憶します。画面下の REC スイッチをマウス左ボタンで 0.5 秒以上クリックします。記憶完了時に REC スイッチが一瞬赤くなり短いビープ音が鳴ります。

以上で一つのページのプログラム完了です。これ以降このページを呼び出せば記憶している内容が実行されます。ページの修正するには 2～5 の操作を繰り返します。

クロスフェード、ディレイ、スピードの概念

クロスフェードとディレイ（XFADE,DELAY）

前節のページのプログラムでも少し触れましたが、プリセットでページとページを更新するときのディマーとアイリスとスポット位置を滑らかに変化させるパラメータです。例えば現在ディマーが最大だったとします。次にディマーがゼロのページを呼び出したとします。この最大から 0 に変化する時間を決めるのがクロスフェードです。ディマーゼロのページのクロスフェードが 100（5秒）であったならディマーは最大から 0 まで 5 秒間かけて滑らかに変化します。ディレイもクロスフェード同様にページ毎に設定します。

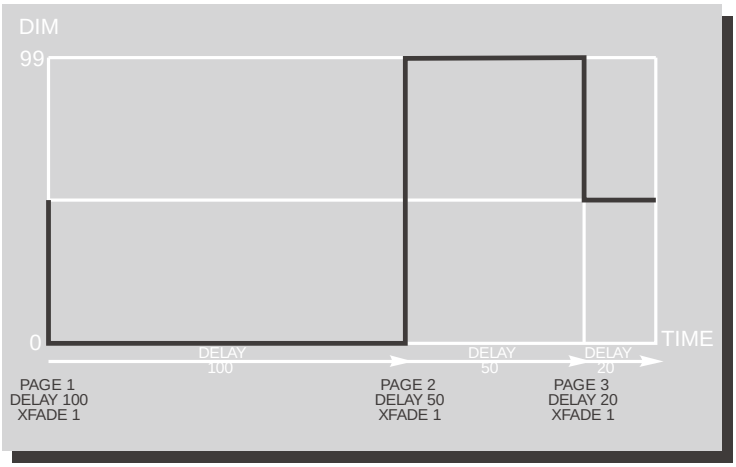
試しにページを作って目で確認してみましょう。まずページ1を呼び出し全灯具のシャッターをオープンにしディマーを最大に設定し、クロスフェードは 1 にします。REC を押したら、ページ2を呼び出してください。シャッターをオープンにしてディマーを 0 に、クロスフェードを 1 にしたら REC してください。その状態でページのアップダウンスイッチを押してページ1とページ2を交互に呼びだして見てください。ページを更新するたびに光が瞬時についたり消えたりします。

次にディマーゼロのページ（ページ2）のクロスフェードを 100 程度にして REC してください。そして同様にページ1とページ2を交互に呼び出します。するとディマーがゼロになるとき光がゆっくりと消えていくのがわかると思います。更にディマー最大のページのクロスフェードも 100 程度にして REC してください。ページを切り替えると光がゆっくりと明るくなったり暗くなるのがわかると思います。

今は手動でページを変えていますがプリセットではページが自動的に更新されます。ここで忘れてはならないのがディレイの存在です。ディレイは次のページを呼び出すまでの時間なので、せっかくクロスフェードでゆっくりとディマーやアイリスが変わるようにプログラムしてあってもディレイが少ないと光の変化が終る前に別のページに変わってしまいます。クロスフェードはディレイと密接な関係にあると前述したのはこのことです。通常だとクロスフェードの値かそれ以上のディレイが設定されていれば問題ありません(上級テクニックではわざと短いディレイを設定することもあります)。

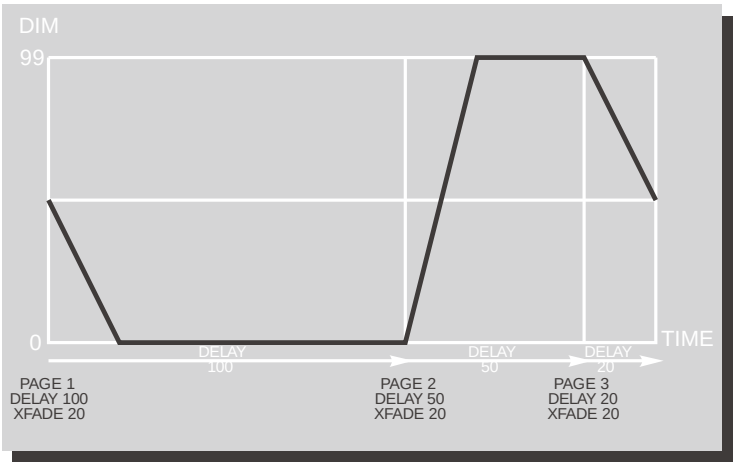
次項にディレイとクロスフェードの関係をわかりやすくグラフにしてあります。PAGE 1 がディマー=0 でディレイ=100、PAGE 2 がディマー=最大でディレイ=50、PAGE 3 がディマー=50%でディレイ=20 だったとします。この時クロスフェードの値を変えてみます。プリセットのループをイメージしますのでページ1の前はページ3の最後の状態があると考えてください。

今までディマーの例でクロスフェードについての説明をしましたがアイリス等もまったく同じイメージで動作します。



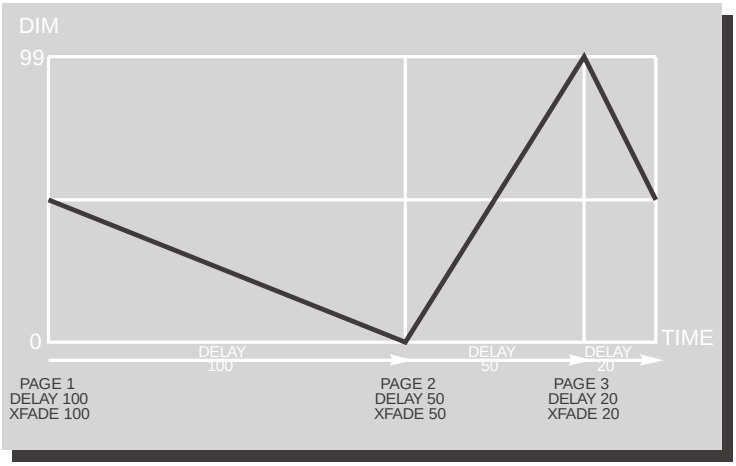
すべてのページのクロスフェードが１の時

ページが更新されると一瞬で設定値に変化します。



すべてのページのクロスフェードが20の時

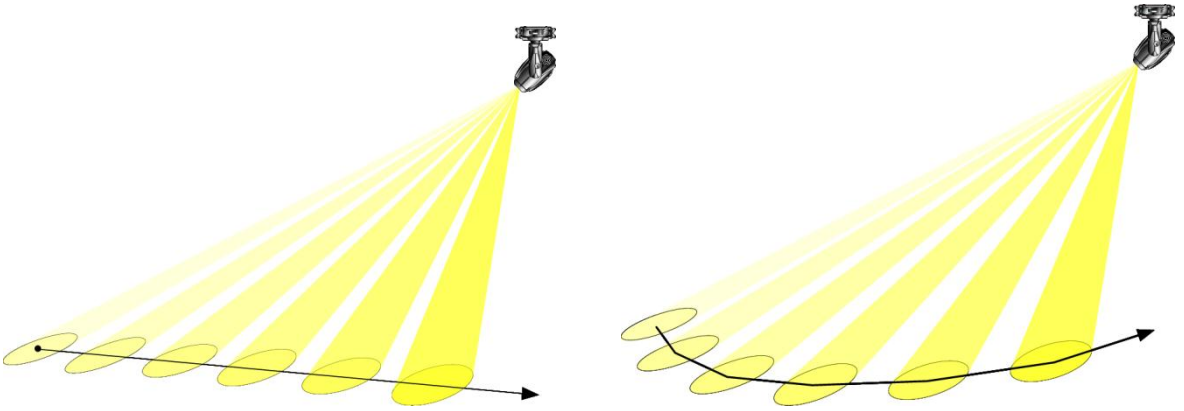
ページが更新されると１秒間かけて設定値まで滑らかに変化します。設定値になったあとは次のページ移るまで値は変化しません。



クロスフェードがディレイと同じ時

途切れることなく値が変化します。

スポット位置のクロスフェードはページに記憶されている座標と座標の間を直線的に補完します。スポットの速さというよりも「A地点からB地点までどれだけの時間で移動するか」と覚えておいてください。またクロスフェードをかけずにスポット位置を変化させた場合は直線ではなく曲線を描きます。クロスフェードの有無を使い分けるとより多彩な演出を行う事ができます。



XFADE使用時　　XFADE不使用時

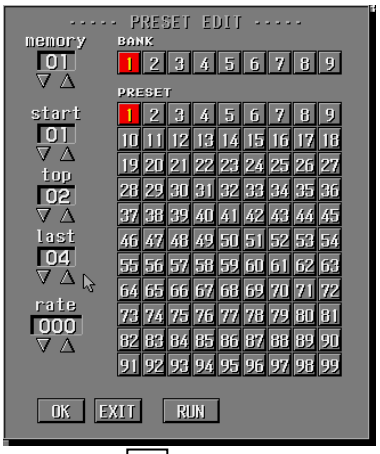
M スピード

M スピードはスポットの移動速度（時間）をスライドバーにて調整し動作させるパラメータです。スピードはその名称から動作速度と捕らえがちですが、実際はページで指定した各パラメータに変化するまでの時間を意味します。スピードムーブメントの値は実時間と対応しておらず灯具特有時間軸で動きます。

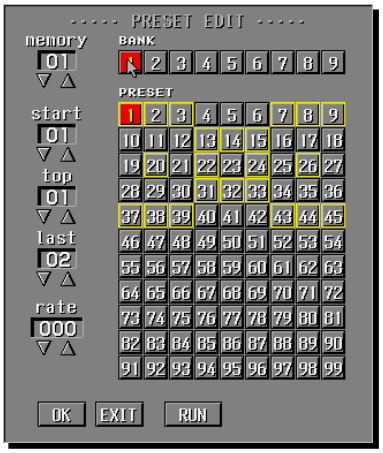
プリセット作成手順

1. ページを作成する

プリセットで使用するページを作製します。プリセット完成時の動作をイメージしながら必要なページをプログラムしていきます。多くのページを使うプリセットなどはいきなり全ページ作るのはかなり大変です。2～3ページずつページをプログラムして、マニュアルでページをめくってイメージをつかむようにしてください。



バンクを右クリック



2. プリセットの設定

画面下のプリセットスイッチを左クリックして下さい。すると画面中央にプリセットの設定ウインドウが表示されます。このウインドウ内では任意のプリセット番号と、その中身であるメモリー、スタートページ、ラストページ、ループページ、レイトの設定を行います。

各値は値の左右にあるアップダウンスイッチをクリックして設定します。スイッチは押し続けると連続して値が変わります。ラストページはスタートページよりも小さな値にはならないようになっています。ループスタートページはラストページよりも大きな値になりません。

レートはプリセット実行時に使用するすべてのページのディレイに追加される時間です。使い方によっては役に立つ機能ですが通常はゼロで構いません。またバンクの数字上を右クリックすると使用しているプリセットナンバーが黄色の枠で囲まれます。空きプリセットを見つけるのに使用してください。

3. 動作のテスト

プリセットの設定が終ったらプリセットの実際の動きをテストします。プリセットウインドウ内の RUN スイッチをクリックして下さい。RUN スイッチが赤くなり、プリセットが実行されます。テストを止めるときはもう一度 RUN スイッチをクリックして下さい。

4. 登録

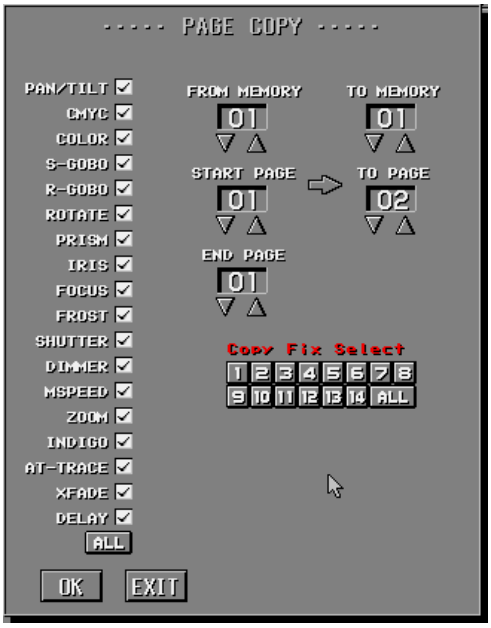
動作に問題がなければプリセット内容を保存します。プリセットウインドウ内のOKスイッチを1秒以上クリックしてください。プリセットが登録されてウインドウがクローズします。
保存の必要のないときはイグジットスイッチをクリックしてください。プリセットウインドウがクローズします。

効率的の良いプリセット作成テクニック

ページのクリアー

不要なページや、真っサラな状態からプログラムしたいページがある場合はページクリアスイッチを使用します。マウス左ボタンで1秒以上クリアースイッチを押してください。すべてのパラメータが初期既定値になります。クリアーしたページはデータファイルに保存されません。

ページのコピー



ページをプログラムするとき、既に作成した他のページとほとんど同じで内容で一部だけ変えたい場合が多々あります。このような時にページコピー機能を使用します。

画面下のコピースイッチをクリックするとコピーウインドウが表示されます。コピーウインドウが表示された直後は自動的にコピー元(=FROM)が現在のメモリーとページに、コピー先がその次のページになります。

コピーは、コピー元とコピー先が、どこから＝START PAGE、どこまで＝END PAGE をどこに＝TO MEMORY のイメージで指定します。1ページだけでも複数ページでも簡単にコピーできます。

更にコピーウインドウ左半分のコピーパラメータ選択スイッチの設定でコピーしたい灯具番号とパラメータを個別に指定できます。

ディレイとクロスフェードもコピーするのかしないかを指定できます。

注意しなければならないのは、複数のコピー元ページを指定してコピー先が99以上にオーバーフローするような時です。このようなときは自動的に99ページ以上になるページは無視します。

パラメータ選択チェックボックスの一番下にALLスイッチがあります。
これは灯具選択時に使用する Tb ボタンと同じ機能があります。
左クリックで選択されているパラメータを反転、右クリックで全パラメータ選択解除を行います。右クリック→左クリックと連続で操作を行うことにより選択状態に関係なく全パラメータを選択することが出来ます。



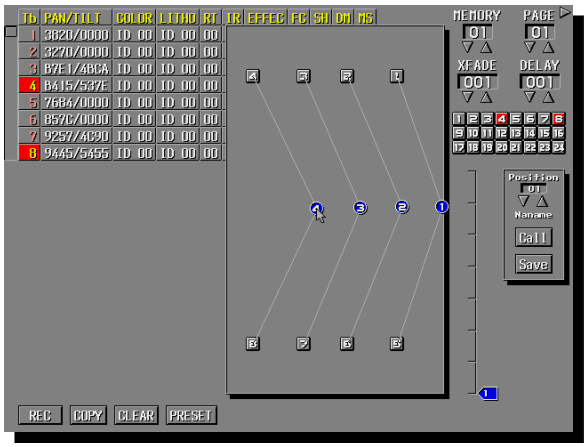
ポジションパレット

ポジションパレットとは頻繁に使用するスポットを位置をストックしておく機能です。ポジションパレットで記憶したスポット位置はページデータのスポット位置に適用することが可能です。ポジションパレットを使用して作られたページは元になるポジションデータの更新に影響を受けます。この機能をうまく使えば「ケーキスポット」など毎回多少位置が変わる演出に対する修正が非常に簡単に行えます。

例えば「ケーキ」は「入刀前演出」「入刀」「写真」など同じスポット位置で何種類かの演出を行います。このとき各プリセットにポジションパレットを使用しておけばそのポジションパレットを修正するだけで関わる全てのページのスポット位置が変更されることになります。

ポジションパレットは灯具毎に99の位置が記憶可能です。

ポジションパレットのスイッチ名称



パラメータテーブルの「PAN/TILT」をクリックすると会場イメージ枠が表示されます。このとき画面右中央にポジションウインドウが表示されます。「Position」の下に表示されている数字がポジションナンバーです。その下に表示されている文字がポジション名です。ポジション名は英数半角で8文字で任意の名称を編集可能です。

「Call」スイッチはポジションを呼び出して表示中ページの灯具に記憶させるスイッチです。

「Save」スイッチは現在のスポット位置をポジションパレットに保存するスイッチです。

ポジションパレットに記憶させる方法

1.　記憶先のポジション番号を指定します。「Position」の数字の枠にカーソルを合わせてクリックしたままマウスを左右に動かすとポジション番号が変わります。数字の下の三角のスイッチは1ステップづつ任意のパレット番号を指定できます。

2.　ポジションを記憶する灯具を選びます。5章．2．対象灯具の選択方法と同様に灯具選択ボタンが赤になった灯具が記憶対象になります。

3.　ポジション位置を設定します。

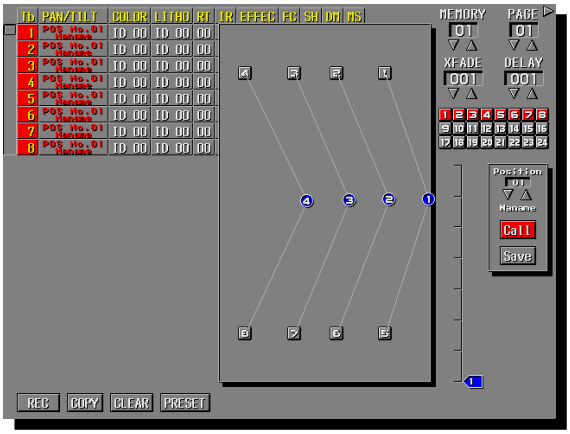
4.　「Save」スイッチを約1秒クリックしてください。スイッチが一瞬赤くなれば記憶完了です。

ポジション名称を編集する方法

ポジション名称の文字をクリックすると文字の周りに赤い枠が表示されます。キーボードで任意の英数半角を入力してください。編集が終わったら ESC を押してください。記憶させる場合は「Save」スイッチを約1秒クリックしてください。このとき選択がアクティブになっている灯具のポジションも保存の対象になるので注意してください。

ポジションを呼び出す方法

灯具を選択して「Call」をクリックしてください。現在のページにポジションが読み込まれます。PAN/TITL のパラメータ表示が通常の PAN/TILT 数値からポジション情報に変わります。

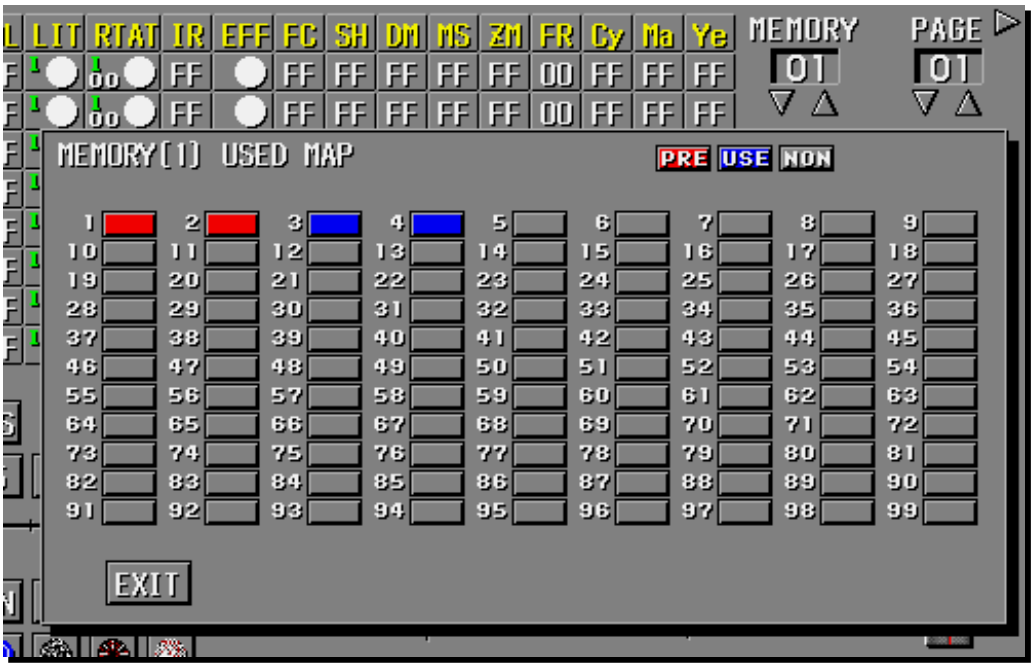


このとき注意しなくてはならないのはポジションは現在のページに読み込まれただけでページを「REC」するまでページの内容は変わりません。

ページの使用状況

ページの使用状況のチェックが行えます。ページ番号の数字にカーソルを合わせて右クリックして下さい。現在の使用しているメモリー番号の全ページのステータスが分かります。

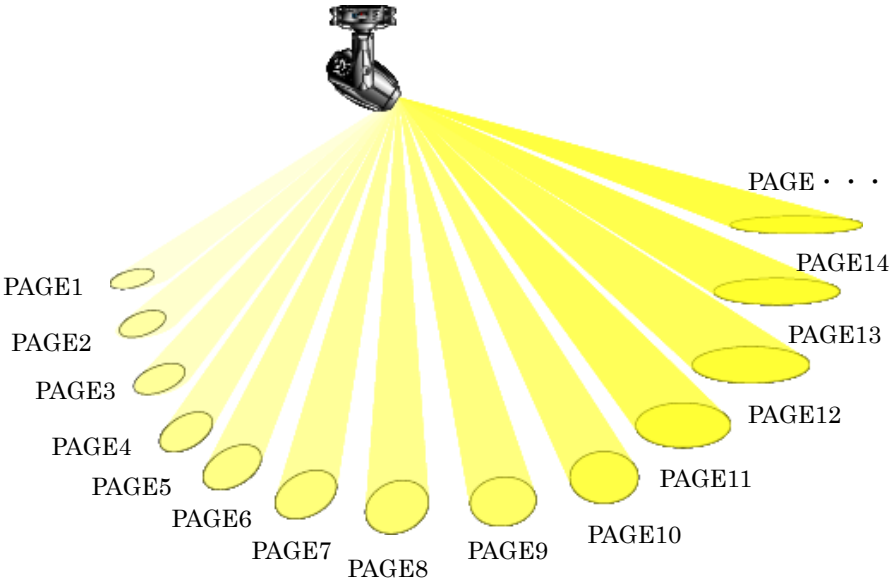
赤　：プリセットに使用されているページです。上書きや消去の注意が必要です。
青　：プリセットには使用されていませんがデータがあるページです。
グレー　　：未使用のページです。



任意のスイッチをクリックすると直接そのページに移動することができます。

オートトレース

ここまで読み進めた人ならば、三角形を描くサーチならば3ページ、四角形を描くサーチならば4ページ作成すればいい事が理解できていると思います。このように単純な多角形ならば数ページ作成すれば済むのですが、滑らかな円や8の字にスポットをサーチさせたいといった場合膨大なページを作成しなければなりません。これは非常に手間がかかりますしページも大量に消費してしまいます。

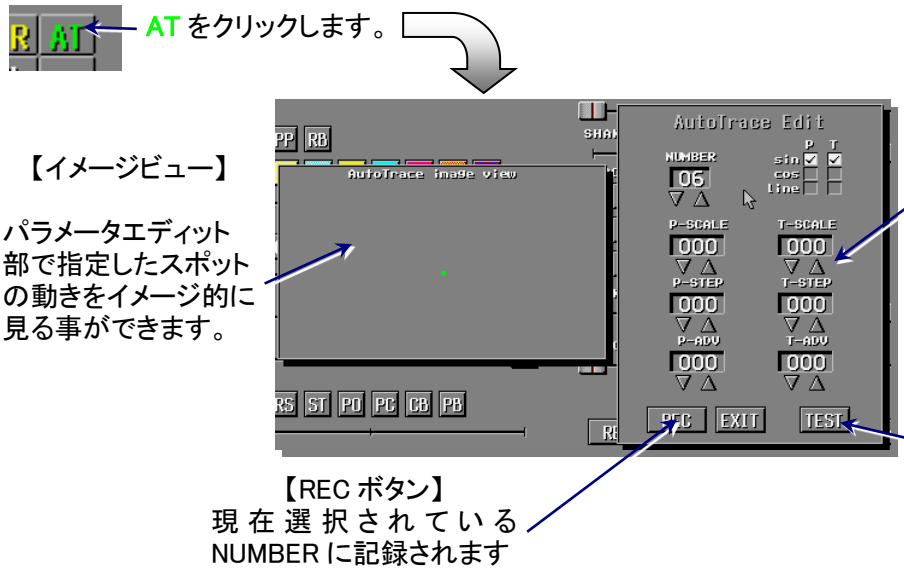


滑らかな円を描くサーチを作成する場合、多数のポジションを取り、大量のページを作成する必要があり非常に手間がかかってしまいます。

そこで、円や8の字のように規則的な動きを関数波形を用いて繰り返しパンチルトの動きに適用する事が出来る機能がオートトレースです。この機能により1ページだけで円や8の字の動きを行えます。

オートトレースパターン作成方法

オートトレースを作成するにはオートトレースエディットを呼び出します。オートトレースエディットの呼び出しはパラメータネーム上緑色の文字で書かれている「AT」を左クリックします。



【イメージビュー】

パラメータエディット部で指定したスポットの動きをイメージ的に見る事ができます。

【パラメータエディット】

各種パラメーターを指定してパンチルトの動作パターンを作成します。

【TEST ボタン】
現在のパラメータ値での動作を確認します。

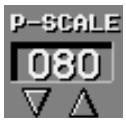
【REC ボタン】
現在選択されている NUMBER に記録されます

パラメータ設定

NUMBER
オートトレース番号を指定します。



P-SCALE
パンのスケールを0～255の範囲で指定します。0～255は角度となっており、例えばパンを90°動かしたい場合は64を指定します。



T-SCALE
チルトのスケールを0～255の範囲で指定します。0～255は角度となっており、例えばチルトを180°動かしたい場合は128を指定します。



P-STEP
パンのステップを0～255の範囲で指定します。この値は角度ではなく、1分間にパンを P-SCALE の角度で何回動かすかの指定になります。



T-STEP
チルトのステップを0～255の範囲で指定します。この値は角度ではなく、1分間にチルトを T-SCALE の角度で何回動かすかの指定になります。

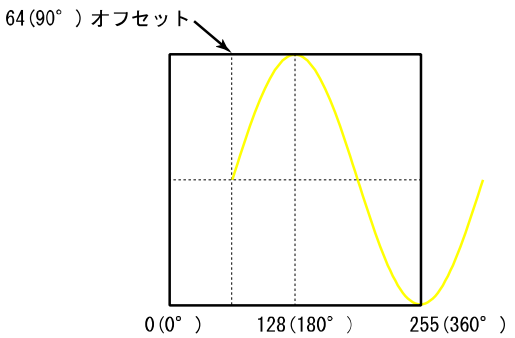


P-ADV
パンのアドバンス（オフセット）を0～255の範囲で指定します。0～255は角度となっており、例えばパンを90°オフセットしたい場合は64を指定します。

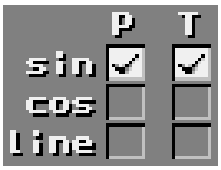


T-ADV
チルトのアドバンス（オフセット）を0～255の範囲で指定します。0～255は角度となっており、例えばチルトを180°オフセットしたい場合は128を指定します。





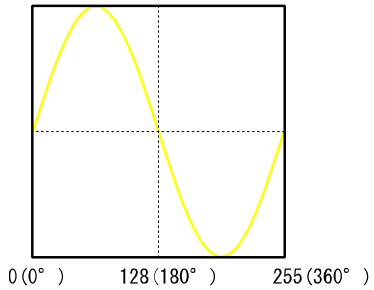
関数の指定



追っかけ君のオートレースでは、3種類の関数をパン／チルトそれぞれに設定する事ができます。

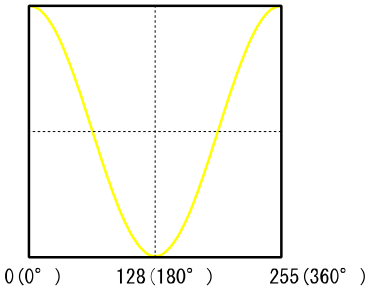
sin

サイン関数をパン or チルトに設定します。



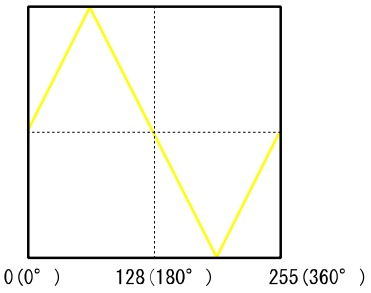
cos

コサイン関数をパン or チルトに設定します。



line

ライン（sawtooth）関数をパンorチルトに設定します。

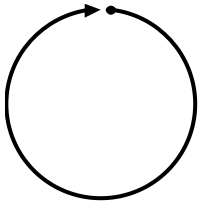


■備考

円本来の範囲は0～360° ですが、追っかけ君では0～255の範囲で処理を行っています。よって 32=45° 、64=90° 、96=135° 、128=180° ,・・・255=360° というように角度を指定してあげる必要があります。

オートトレース使用例

右回転サークル（円）



P-SCALE	T-SCALE
100	200

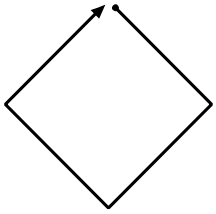
P-STEP	T-STEP
20	20

P-ADV	T-ADV
0	64

P	T
sin	sin

T-ADV＝0、T をsinからcosに変更しても全く同じ動きになります。またADV値をP，T入れ替えると逆回転になります。

右回転四角



P-SCALE	T-SCALE
100	200

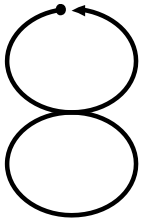
P-STEP	T-STEP
20	20

P-ADV	T-ADV
0	64

P	T
line	line

P，Tの両方をlineに変更すると円から四角の動きに変わります。

縦八の字



P-SCALE	T-SCALE
80	150

P-STEP	T-STEP
40	20

P-ADV	T-ADV
0	0

P	T
sin	sin

P，Tの値を入れ替えると横８の字になります。

ここに記載されているのはあくまで一例です。基本的にはSCALEを大きくすると動きが大きく、STEPを大きくすると動きが速くなります。色々試して最適なパターンを作成してください。

オートトレースの適用

オートトレースエディットで作成したオートトレースのパターンを適用するには、画面右下の AUTO TRACE スライドバーにて使用する NUMBER を選択します。



オートトレースを使用する際重要になるのがスタートのポジションです。毎回綺麗なサークルを描きたい場合はページを2ページ使用してプリセットを組んでください。1ページ目でスタート位置だけのページ（スタンバイページ）、次の2ページ目でサークルのオートトレースが適用されたページを作成します。

プリセットの作成例

フェードイン

フェードインはスポット消灯状態から徐々に明るくしていく演出手法です。次の例ではスピーチの時など固定位置にスポットを照射するイメージを説明します。1 ページ目は2ページ目でスポットをフェードインさせるための準備用のページで、光を出さないで目的の位置にスポットを移動させるため必要なページです。

Page 1　スポットの位置の設定とディマーをゼロにするページ

Step1 :　スポット照射に使用する灯具の光を出してスポット位置を決める。
Step2 :　スポット照射に使用する灯具のディマーをゼロにする。
Step3 :　全灯具のシャッターをクローズにする。
Step4 :　全灯具の SPEED をSTにする。
Step5 : DELAY　を　10 程度に設定する。
Step6 : XFADE をゼロに設定する。
（Step6’ :　不要な灯具のカラーやゴボは通常パターンにしておく。）
Step7 : REC する。

Page2　フェードの速さを設定するページ

Step1 :　ページコピーで Page1 を丸ごと Page2 にコピーする。
Step2 :　スポット照射に使用する灯具のディマーを 99 にする。
Step3 :　スポット照射に使用する灯具のシャッターをオープンにする。
Step4 : DELAY を無限大(---)にする。
Step5 : XFADE を 100 程度にする。
Step6 : REC する。

プリセットの設定

スタートページ　: Page 1
エンドページ　: Page 2
ループスタート　: Page 1 (この場合は何でも良い)
レート　: 0

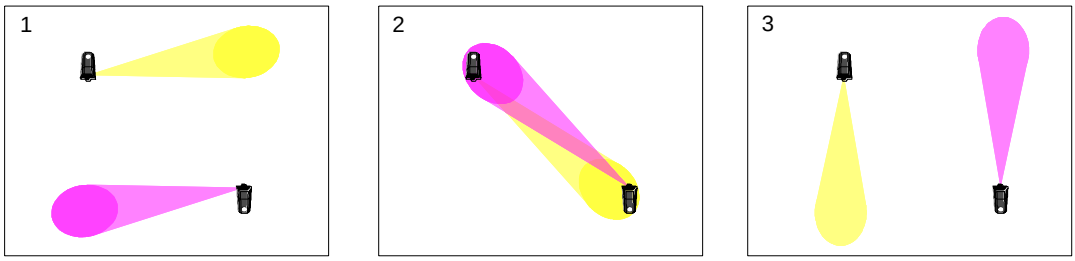
この設定でプリセットを実行すればスポットがフェードインします。

ポイント！

- 1ページ目と2ページ目のスポット位置は使用しない灯具も同じ位置します。2ページ目にクロスフェードがかかるため、スポット位置が違うと不要灯具もヘッドが動く為に余計な動作音が出ることになります。
- 1 ページ目のディレイは多少の時間を設けます。このプリセットを実行する直前のスポットの状態は不確定なのでスポットの移動時間とディマーが完全にゼロになるまでに生じるタイムラグを考慮にいれます。
- 2ページ目のディレイは無限大にします。プリセットを実行するときディレイ無限大のページまでプリセットが進むとそれ以上ページの更新を行わず終端のページとなります。

３点サーチ

ムービングライトの基本的な演出パターンです。複数の灯具スポットをグルグル回り続けさせます。
下図のような3ポイントを巡回する例を説明します。



Page1

Step1： 使用する灯具のシャッターをオープン、ディマーをFFにする。
Step2： スポット位置を指定する。（上図1）
Step3： カラーなどを指定する。
Step4 : XFADE を 1,DELAY を20程度にする。
Step5 : REC する。

Page2

Step1 : Page1 を丸ごと Page2 にコピーする。
Step2 : XFADE と DELAY を 100 程度にする。
Step3 : REC する。

Page3

Step1 : Page2 を丸ごと Page3 にコピーする。
Step2： スポット位置を指定する。（上図2）
Step3 : REC する。

Page4

Step1 : Page3 を丸ごと Page4 にコピーする。
Step2： スポット位置を指定する。（上図3）
Step3 : REC する。

Page1 修正

Step1 : Page4 のスポット位置のみ Page1 にコピーする。（ XFADE,DELAY はコピーしないように…）
Step2 : Page1 のシャッターをクローズにする。
Step3 : REC する。

プリセットの設定

スタートページ ： Page 1
エンドページ ： Page 4
ループスタート ： Page 2
レート ： 0

この設定でプリセットを実行すれば3点サーチが行われます。

ポイント！

- プリセットの設定でループのスタートを2にしているのがポイントです。このような設定にすると始めに Page1 － Page2 － Page3 － Page4 の次にループスタートの Page2 に戻ります。以降 Page2 － Page3 － Page4 － Page2 － Page3 － Page4 － Page2…と 2,3,4 をループします。Page1 は一度限り実行されるスタンバイ的な役割に使います。上記の手順で最後に Page1 を修正して Page4 のスポット位置をコピーしたのは、もし Page1 と Page2 が同じスポット位置なら、最初の１回は Page2 でスポットが止まったままに（DELAY 時間分だけ）なってしまうからです。
- DELAY と XFADE は同じ値にします。ページの切り替わりのタイミングとスポットの移動がぴったり同期します。もし DELAY の方が大きな値だとスポットが移動しきった後に待ち時間が入ることになりスポットの移動速度を変えるには DELAY と XFADE を変更します。値が小さいほど速く動きます。

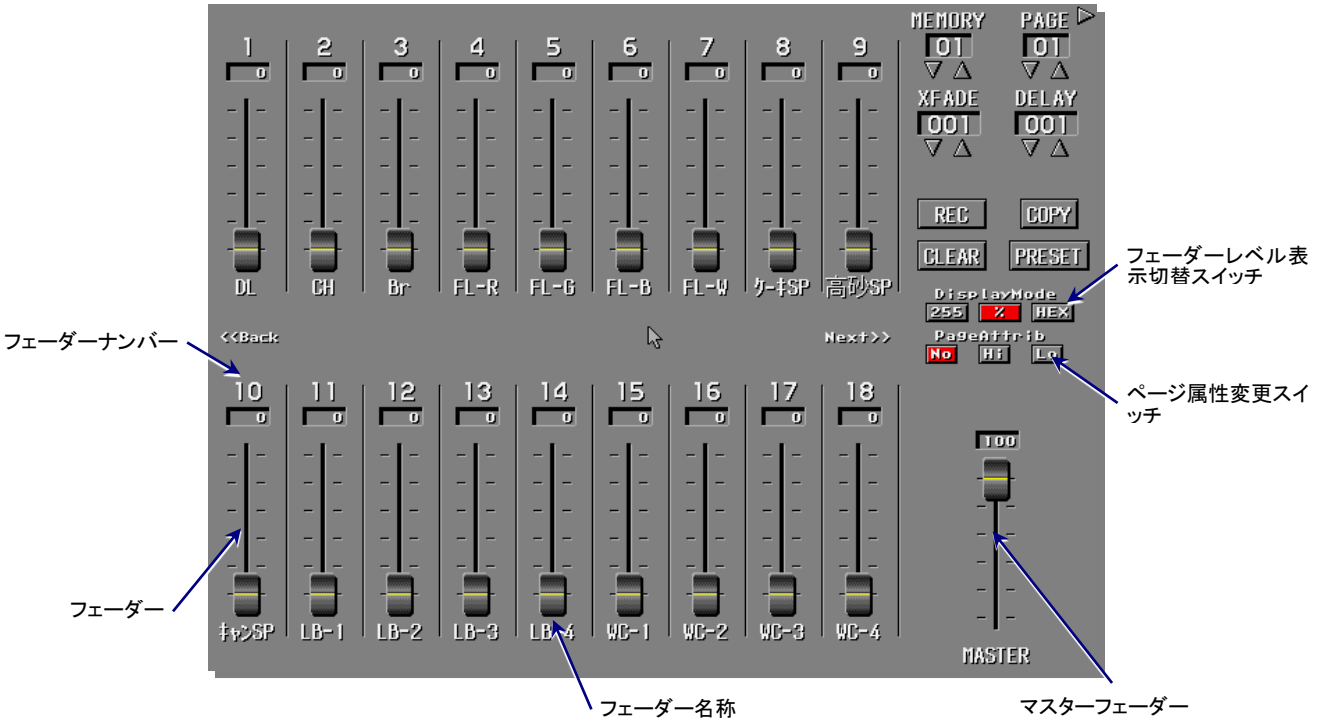
３点サーチにスタンバイページを含めて4ページ使うのは手間がかかりますが、プリセットを開始したときのサーチの始まり位置が毎回固定されるので美しいサーチが行えます。この辺があまり気にならない場合のときは普通に3点を3ページでサーチさせます。

7章　DMXの操作

“DMX”とはもともと照明機具制御用デジタル信号の規格の名称です。コンチェルトではこのDMX信号でシャンデリア、ダウンライト、ブラケットなどの設備照明の調光を制御します。
コンチェルトコントローラで SolaSpotProCMY の操作を経験した方なら、DMXの操作と概念は簡単に把握できると思います。なぜならプリセットやページの概念やディレイやクロスフェードの関係は SolaSpotProCMY とまったく同じになっているからです。ディマーしかない SolaSpotProCMY を扱っているのと思えば操作はすぐにマスターできます。SolaSpotProCMY と重複する用語や機能の説明などは詳細を割愛します。

DMX 操作画面の名称

DMXの操作画面は下図のようになっています。



DMXの演出

DMXの演出は SolaSpotProCMY と同様にプリセットで行います。プリセットとはユーザーがプログラムした照明の演出パターンのことを言います。プリセットの動作概念は SolaSpotProCMY とまったく同じで、パラパラ漫画のようにページを自動で次々と更新することで実現しています。

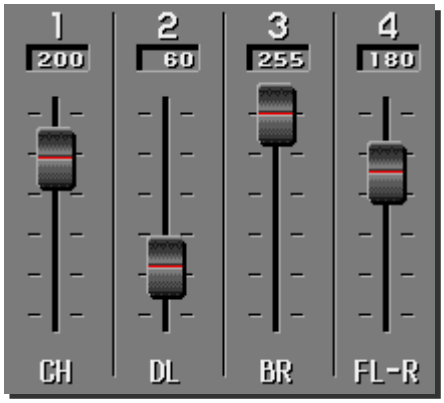
プリセット実行時のページ切り替えのタイミングはページごとに設定されるディレイ値によって決まります。切り替えの滑らかさはページごとに設定されるクロスフェード値によって決まります。これも SolaSpotProCMY とまったく同じです。

DMXで扱う一般照明は SolaSpotProCMY とは異なり、多くのページを使った変化に富んだプリセットを作ることは希です。ほとんどのプリセットは1ページ～3ページ程度しか使用しないプリセットになると思います。

DMX モードの基本操作

フェーダーの操作

任意のフェーダーにマウスポインターを合わせて上下にドラッグするとフェーダーが動きます。左ボタンでドラッグすると5ステップ単位の指定ができます。50%や80%などの切りのいい値に合わせる際に使用します。また右クリックと違い、いきなり0%や100%にする事も可能です。右クリックでドラッグすると1ステップずつフェーダーが動きます。



フェーダーの切り替え

コンチェルトコントローラでは、最大500本のフェーダーが操作できますが1画面には18本ずつ表示されます。表示させるフェーダーの切り替えは、NEXT/BACK スイッチで行います。NEXT スイッチを左クリックすると18フェーダー分次のフェーダーが表示され、BACK スイッチを左クリックすると18フェーダー分戻ります。NEXT/BACK スイッチを右クリックすると最終/最初にいきなり飛ぶ事が出来ます。

マスターフェーダー

マスターフェーダーは全DMXの出力の調整を行うフェーダーです。現在の全フェーダーのレベルにマスターフェーダーのレベル（パーセンテージ）を掛けたものが最終出力になります。通常は常時最大の状態で使用して下さい。

マスターフェーダーはページやプリセットから独立しています（ページにはRECされません）のでページやプリセットを作成するときは特に注意して下さい。

ページの作成方法

ページは SolaSpotProCMY と同様に、99ページずつ12のメモリーに分けて管理されています。ページのエディットは次の手順で行います。

1. ページの指定

エディットするページを呼び出します。メモリー、ページ表示枠下の三角スイッチをマウスでクリックして下さい。クリックするごとにとメモリー,ページの値が1ずつ更新されます。数字の上でマウスをドラッグして左右に動かすと値は連続して変化します。

2. 各フェーダーのレベルの設定

使用する全てのフェーダーレベルを設定します。このときマスターフェーダーは100%にしておいて下さい。

3. ディレイとクロスフェードの設定



ページのディレイとクロスフェードの値を設定します。ディレイとクロスフェードの意味と機能は SolaSpotProCMY とまったく同じなので機能の説明は割愛します。

値はメモリーやページの更新方法と同様にアップダウンスイッチをクリックすることで指定できます。更にディレイとクロスフェードは同じ値に設定したい場合が頻繁にあるので、アップダウンスイッチをマウスの右で操作したときはディレイとクロスフェードが連動して同じ値になります。

その他にディレイとクロスフェードはドラッグによる値指定ができます。マウスポインターをディレイやクロスフェードの値（数字）のところに合わせてマウス左ボタンを押したままマウスを左右に動かしてください。ボタンを押すと同時にマウスポインターが消えて、マウスを右に動かすと値が大きくなり、左に動かすと値が小さくなります。ディレイとクロスフェードは大きな値を設定したい場合が多々ありますのでこの方法を使うと非常に便利です。 ディレイの値は 1～999 までと無限大（表示は”---“）、クロスフェードの値は 1～999 の設定が可能です。

4. 記憶（REC）する

ページの設定が終ったらその状態をページに記憶します。画面下の REC スイッチをマウス左ボタンで1秒以上クリックします。記憶完了時に REC スイッチが一瞬赤くなり短いビープ音が鳴ります。

ディレイとクロスフェードの概念

ディレイはプリセット実行時に次のページを呼び出すまでの時間です。クロスフェードはページを呼び出す時、各フェーダーがそのページに設定されているフェーダーレベルになるまでの時間です。機能は SolaSpotProCMY とまったく同じなので割愛します。

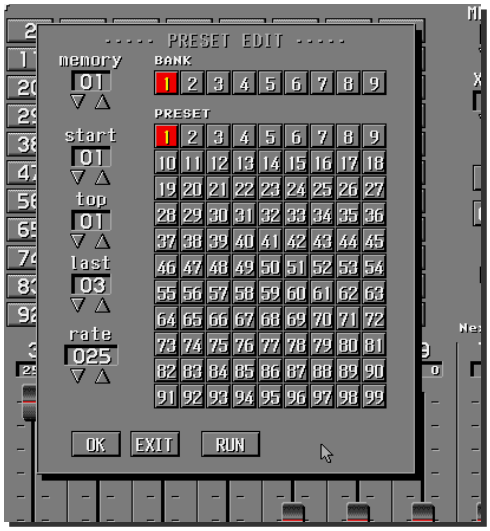
プリセットの作成手順

ページを作成する

プリセットで使用するページを作成します。手順は前述のページの作成方法に従って下さい。

プリセットの設定

プリセットの設定は、プリセットの開始ページ、ループの開始ページ、ループの終了ページの指定を行います。



任意のプリセットスイッチにマウスポインターを合わせて右クリックして下さい。プリセットエディットのウインドウが表示されます。このときバンクとプリセットナンバーは右クリックしたスイッチに相当する物になります。

SolaSpotProCMY のプリセットと同様にスタートページ、トップページ、ラストページ、を設定して OK スイッチを1秒以上クリックして記憶させます。作成したプリセットは RUN スイッチでテストすることが出来ます。また SolaSpotProCMY のプリセットと同じくバンクナンバーを右クリックすると使用しているプリセットが黄色い枠で囲まれます。

以上の操作でプリセットが完成です。DMXのプリセットが実行されているときはエディットの操作は行えませんので注意して下さい。

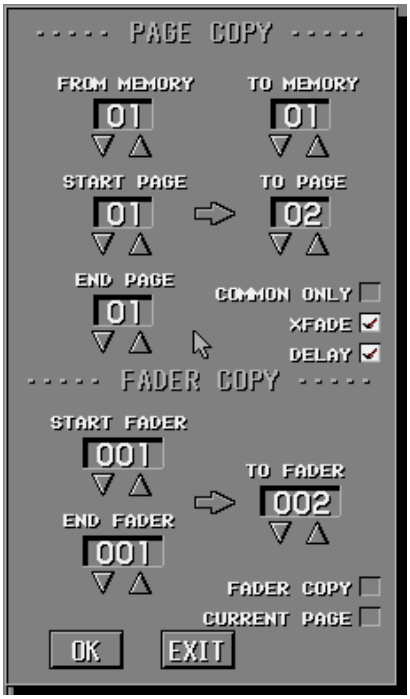
プリセットの実行と解除

任意のバンクを選択して、任意のプリセットスイッチを左クリックすればプリセットが実行されます。プリセットの実行中はプリセットのシーケンスに合わせてページが自動更新されます。画面表示のメモリー番号、ページ番号、フェーダーレベルも自動更新されます。

プリセットを解除するには実行されているプリセット(スイッチが赤くなっている)スイッチを左クリックして下さい。プリセットは解除されてスイッチをクリックした時点のページで停止します。

プリセット実行中に各フェーダーの操作を行うことは可能ですが、ページが自動更新されると共にフェーダーも自動で更新するのであまり意味がありません。マスターフェーダーに限っては完全に独立した存在なので操作は有効です。

ページのコピー



ページをプログラムする時、既に作成したページと似たようなページを作成することが頻繁にあります。このような時にページコピーの機能を使用すると効率よくページのプログラムができます。

画面右中央のコピースイッチをクリックするとコピーウインドウが表示されます。コピーウインドウが表示された直後は自動的にコピー元(=From)が現在のメモリーとページに、コピー先がその次のページになります。

コピーはコピー範囲とコピー先を、どこから＝START PAGE、どこまで＝END PAGE をどこに＝TO PAGE のイメージで指定ができます。1ページだけのコピーや連続する複数ページのコピーが容易に行えます。操作は SolaSpotProCMY とほぼ同じですがパラメータの指定がありません。

「COMMON ONLY」のチェックボックスをオンにするとフェーダーのレベルはコピーされずにXFADEとDELAYの値のみがコピーされます。

フェーダーのコピー

フェーダーコピーはフェーダーからフェーダーへのコピーです。例えばLEDのRGBでミキシングして作成したカラーのレベルを他の灯具にコピーしたい場合等に使用します。

フェーダーコピーを有効にするには「FADER COPY」のチェックボックスをオンにします。
「CURRENT PAGE」のチェックボックスをオンにすると現在のページ内でフェーダーコピーが行われます。チェックをオフにするとPAGE COPYで指定しているページへとフェーダーコピーが行われます。

ページの属性



実際に調光を使用する際、例えば高砂のスポットのみ点灯させたり消灯させたりするといった事があると思います。その際DMXエディットモードでフェーダーの操作を行えば解決できますが、シーン画面で高砂スポットオンといったシーンを作成して対応しようと思うと色々問題が生じます。そこでページ属性を使用すると、特定のフェーダーのみオンオフしたり出来るようになります。ページの属性には以下の3つがあります。

NO　　通常の動作を行います。(LTP動作)

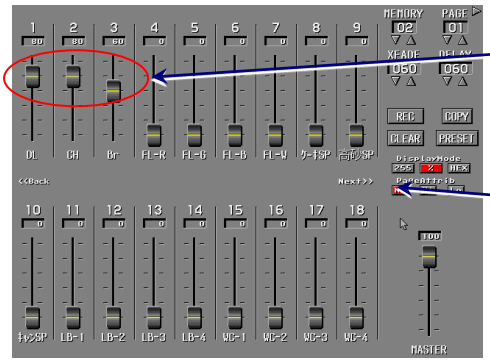
Hi　　現在の出力値と比較して値が高いフェーダーのみ更新します。(HTP動作)

Lo　　現在の出力値と比較して値が低いフェーダーのみ更新します。

実際の使用例

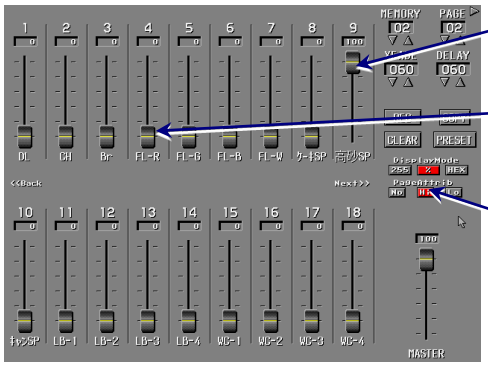
ベース明かり（通常時）に対して特定のスポットの点灯と消灯する場合を例に説明します。

1．歓談時（通常時）をDL80%、CH80%、Br60%とします。（No属性使用例）



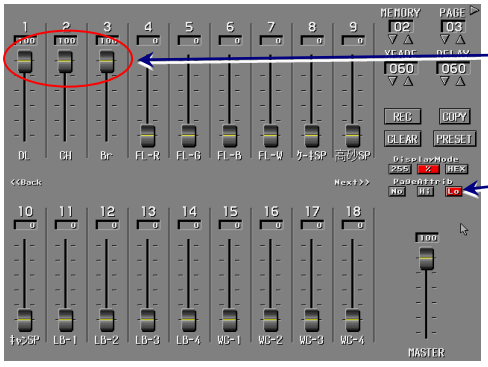
※これは全フェーダーが必ずこの値になります。

2．高砂スポットのみをフル点灯させます。（Hi属性使用例）



※これはどんな状態からでも高砂SPをフル点灯する事ができます。

3．高砂スポットを消灯します。（Lo属性使用例）



※これはどんな状態からでもDL，CH，Brは変化せずその他全部を消灯させる事ができます。

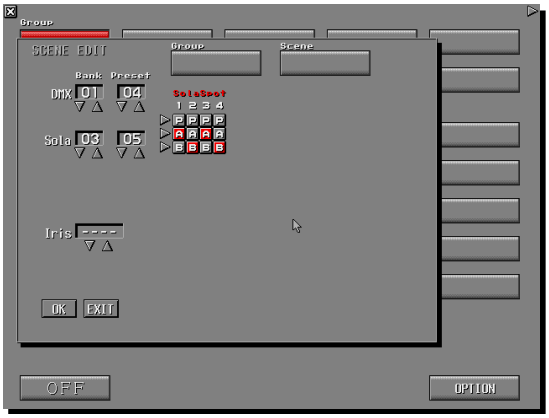
1→2→3の順に実行すると通常の明かりは変化せずに高砂スポットのみのオンオフができます。

8章　追尾の設定～シーンの登録

シーンの登録

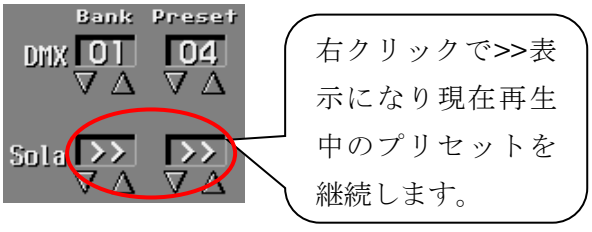
シーンモード画面のシーンスイッチに SolaSpotProCMY、DMXのプリセットと追尾の設定を登録します。

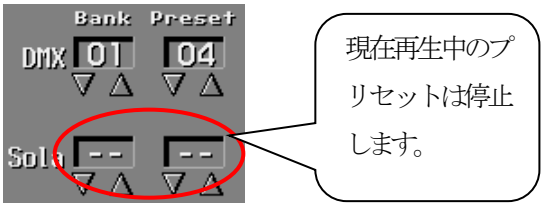
シーンスイッチのエディット



1. 任意のシーンスイッチを右クリックします。画面中央にシーンコンテンツ（シーンの中身）が表示されます。
2. それぞれのプリセットを三角スイッチで指定します。
3. SolaSpotProCMY の追尾モードを指定します。
4. （一番左端の三角を押すと一度に全てAや全てBというような一括選択をすることができます。）
5. オートアイリスを使用する場合はオートアイリスのサイズを指定します。
6. OKスイッチを1秒以上クリックします。

プリセット番号の上でマウスを右クリックするとプリセット番号でなく「＞＞」表示になります。「＞＞」を指定すると演出を継続します。例えば SolaSpotProCMY を「＞＞」指定しDMXは通常のプリセット番号指定にしておくと、SolaSpotProCMY のサーチ演出等を停止する事なくDMX演出を切り替えていく事が可能になります。





OFFスイッチ

OFFスイッチは SolaSpotProCMY の強制フェードアウトとDMXの任意プリセットを実行させるスイッチです。追尾を実行している場合はフェードアウト終了後に追尾も停止させます。

コンチェルトのシーンスイッチはあらゆるプリセットの組み合わせを登録できるので、その気になればOFFスイッチとまったく同じ動作をするシーンも作成できます。こういってしまうとOFFスイッチは不要に思われるかも知れませんがシーンでOFFを作った場合次のような問題があります。

SolaSpotProCMY のフェードアウトのシーンを作成した場合、シーンを実行する前にディマーとスポット位置がどのようになっていたか不確定だとします。ところがフェードアウトのシーンには任意のスポット位置が登録されています。このときスポット位置に差があるとフェードアウト中にスポットが移動することになります。テクニック的には”MSPEED”をゼロにすればスポットの移動は極端に遅くなり移動は最小限で済みますがベストとはいえません。また追尾中であった場合にフェードアウトのシーンを行うとスポットが追尾対象の人から外れる可能性もあります。OFFスイッチのフェードアウトはディマーのみを任意時間でゼロまで落とします。

OFFスイッチの設定方法

画面左下にあるOFFスイッチを右クリックして下さい。オフコンテンツ（OFFの中身）ウインドウが表示されます。オフコンテンツではSolaSpotProCMY のフェードアウト時間とDMXのプリセットが定義できます。フェードアウト時間は1～999（ 1step 0.05sec ）の任意の時間とフェードアウト無し（現状維持、表示は”---“ ）の設定ができます。



値の設定は三角スイッチをクリックして行います。設定が確定したらOKスイッチを1秒以上クリックして設定内容を登録します。

名称の変更方法

シーンモード画面右下の「OPTION」をクリックすると右図のようなオプション画面が表示されます。この中の「シーン名称編集」をクリックすると編集モードに入ります。
シーン名称、グループ名称の変更は技術的制約によって編集中に灯具の制御信号が送信できなくなります。本番中には絶対に名称の変更は行わないでください。



シーン名称編集画面は右図のようになります。
上段がグループボタン、下段がシーンボタンです。上段と下段の移動は TAB キーで行います。
編集するシーンまたはグループを選んだら Enter キーを押してください。キー入力が漢字入力モードに切り替わり名称が変更できるようになります。



任意の名称を入力したら再びEnterキーを押してください。
編集が終了したら ESC キーを押してシーンモード画面に戻ります。

注意！
入力文字数は全角6文字までです。（半角12文字）

また編集機能は一切ありません。一文字修正したい場合等も、最初から全部入力し直す必要があります。



9章　手動追尾の操作

追尾機能の概要

追尾にはデュアルスティックコントローラのジョイスティックを使用します。コンチェルトの追尾は通常のリモコン式スポットライトとは異なり任意の複数台数の灯具を同時に制御できます。

追尾開始時の基準座標とは

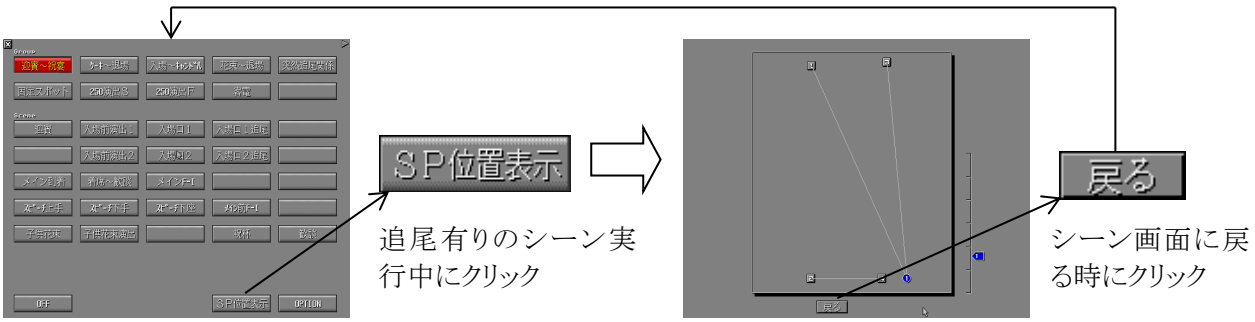
追尾の開始座標はシーンスイッチに登録されたプリセットの座標になります。このときスポットに動きの有るプリセットが登録されていた場合、スポットをジョイスティックで動かすまでプリセットの内容に従った動きをします。

追尾中の実行～解除

追尾実行は追尾が設定されているシーンを実行することで開始されます。もう一度同じスイッチを押してシーンを解除するか、追尾設定の無い他のシーンを実行するまで追尾が持続されます。OFF スイッチを実行するとフェードアウト後に追尾は自動停止します。

シーン画面下中央より右寄りに「SP位置表示」ボタンがあります。それをクリックする事で画面が切り替わり部屋のイメージを見ながら追尾を行う事ができます。そこからシーン画面へ戻る場合は「戻る」ボタンを押します。

※「SP位置表示」ボタンは追尾のシーン実行中のみ押す事が可能です。



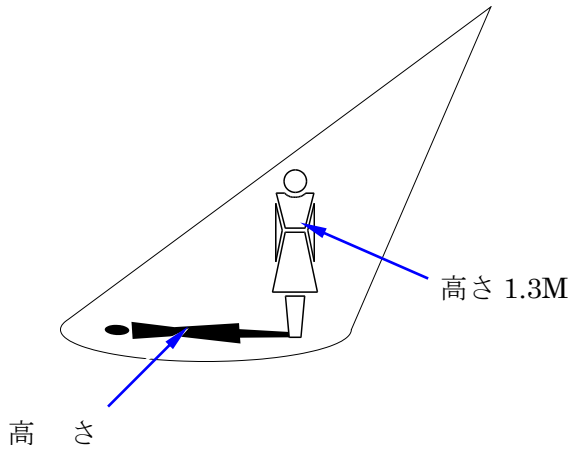
追尾中の演出変更

たとえば追尾前半は白いスポットで後半はピンクのスポットで追尾がしたかったとします。そのような場合白スポットのプリセットを使用した追尾シーンとピンクスポットを使用した追尾シーンの２種類のシーンを用います。

始めに白スポットのシーンで追尾を行います。そしてピンクに変更したい場合はピンク追尾のシーンをクリックします。

ここで重要なのは追尾のシーンから別の追尾のシーンに移った場合スポットの座標は次のシーンに受け継がれるということです。上記の例のピンクスポットのプリセットにも便宜上のスポット位置は入っているはずですが直前の白スポットのシーンで追尾を使用したためその時の追尾座標がピンクスポットのシーンに受け継がれています。**追尾座標はシーンスイッチが一度開放されるか、追尾の無いシーンが実行されるか、オフスイッチを実行するまで残ります。**

追尾用プリセット作成時のコツ



追尾の初期状態ではフォローする座標をプリセットで入力された位置が基準になりますので、例えば入場口から追尾のフォローをしたい場合入場口にスポットが集まるようなプリセットを用意します。

そのときちょっとしたコツが必要です。右図のように高さ0Mで入力したときも高さ 1.3Mで入力したときも見た目には同じ光が作れてしまうのです。複数の灯具で追尾を行うとき、ある灯具では高さ0M、別の灯具では高さ 1.3M....とばらばらの高さで入力したとします。これだと追尾開始直後は光は集まっていますが入場口を離れるに従って光が集まらなくなってしまいます。

このようなことを避けるため、全ての灯具の高さを 1M～1.4M くらいで統一しておきます。スポットのXY座標も出来るだけ同じにしておいてください。

10章　その他

ホームとシャットダウン

SolaSpotProCMY は起動時にすべての駆動軸を動作させながら原点検出動作を行います。この動作を行うことで灯具は自分自身のカラーやゴボなどの位置検出を行います。この機能を「HOME」といいます。

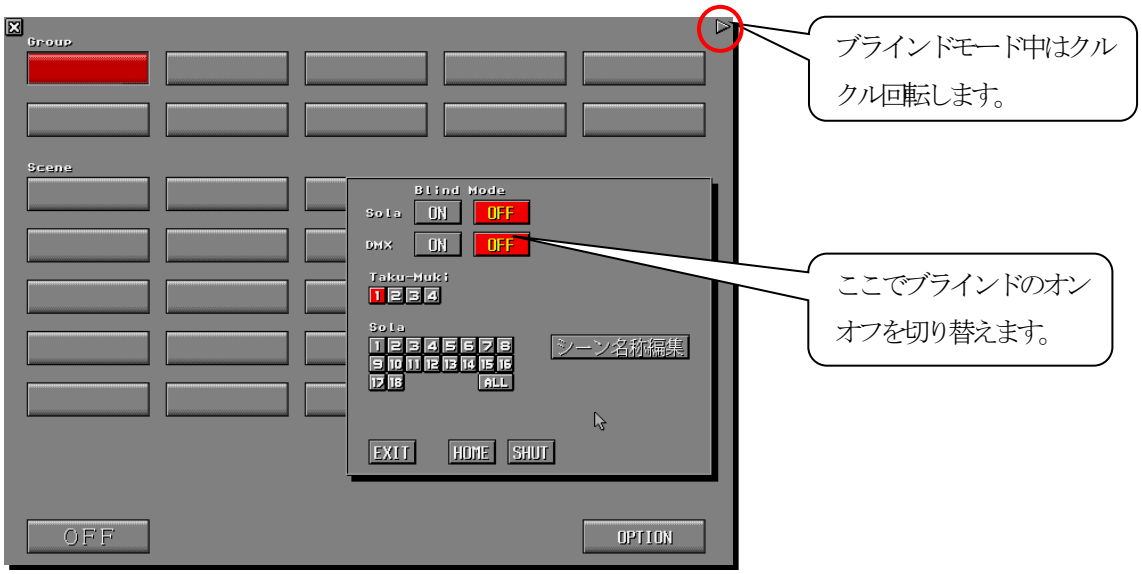
シャットダウン中の再始動や何らかのエラーで駆動軸がずれた場合などは、コントローラから任意にホームを掛けることができます。

注意！

動作させているはずの灯具の動作が怪しい場合は、一度 HOME を掛けてみて下さい。

ブラインドモード

SolaSpotProCMY　やDMXのプログラム済み内容を確認したい時等に使用する機能です。通常時は確認の為等でメモリー／ページを操作すると実際のその状態の光が出てしまいますが、ブラインドがオンになっていると実際に光には反映されなくなります。これを使用すると本番中等にプリセットの内容を確認する事が可能になります。ブラインドモードは　SolaSpotProCMY、DMXそれぞれ別々に設定する事ができます。ブラインドモード中は画面右上にあるモードチェンジ用の三角がクルクル回転します。シーンの実行中はブラインドモードの使用はできません。



HOMEをかける方法

画面右下の”OPTION”をクリックして下さい。オプション機能ウインドウが表示されますので任意の灯具番号を選択して下さい。次にHOMEスイッチを 0.5 秒以上クリックして下さい。HOMEスイッチが一瞬赤くなり原点復帰信号が送信されます。



SHUT をかける方法

画面右下の”OPTION”をクリックして下さい。オプション機能ウインドウが表示されますので任意の灯具番号を選択してください。次に SHUT スイッチを 0.5 秒以上クリックして下さい。SHUT スイッチが一瞬赤くなりシャットダウン信号が送信されます。

注意！

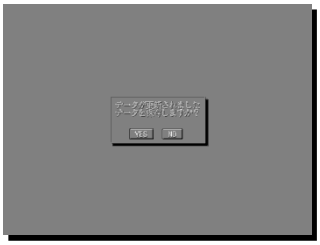
ホーム動作を行うと灯具からは僅かですがメカニカルノイズが発生します。静粛性を要求される場面ではむやみにホームを掛けないようにして下さい。

11章　終了と保存の仕方

シーンモード画面左上の[×]をクリックします。すると画面中央に「終了しますか？」と書かれたウィンドゥが開きますので本当に終了するなら「YES」をやはりまだ終了しない場合は「NO」を選択してください。演出データに変更がない場合は「YES」を選択した時点で終了します。以下の説明は演出データに変更があった場合の説明です。



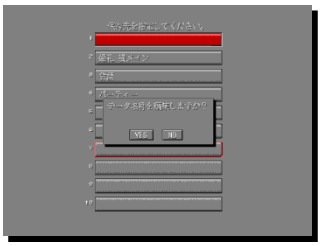
演出データに変更があった場合は「YES」を押した後に「データが更新されました　データを保存しますか？」と書かれたウィンドゥが開きます。ここで「YES」を選択するとデータの保存場所の指定画面に変わります。「NO」を選択するとそのまま終了します。もしも間違ってデータを変更してしまっている場合などはここで「NO」を選択すれば次回起動時にはまた元のデータで使用することができます。



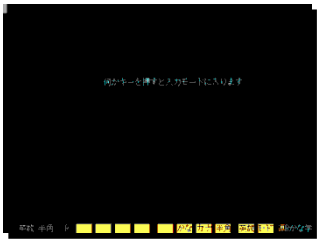
上で「YES」を選択した場合はこの画面で演出データの保存先を選択します。保存したい場所をマウスでクリックすると「指定先にデータを保存しますか？」と書かれたウィンドゥが開きますのでそれでよければ「YES」をやはり別の場所に保存したい場合は「NO」を選択し演出データの保存先を選択し直してください。



上で「YES」を選択した場合「データ名称を編集しますか？」と書かれたウィンドゥが開きます。データ名の編集を行うのなら「YES」を編集しないなら「NO」を選択します。（ここでいうデータ名とはPC起動時に表示されるメニュー右側に表示されている名称のことです。）



上で「YES」を選択した場合は右図のようにほぼ中央に「何かキーを押すと入力モードに入ります」と書かれたに画面になります。ここでエンターキーを押します。「+----+----+----+----+----+----+----+ ←ここまで入力可能」と書かれた画面に変わります。ここで演出データ名を入力します。入力し終わったらエンターを一度押して確定してからもう一度エンターを押して終了します。



注：ここでなにも入力せずにエンターを2回押してしまうと、次回起動時に演出名が文字化けすることがあります。

12章　演出データの操作

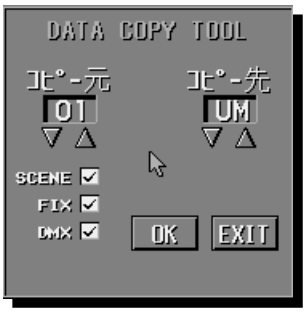
演出データのコピー



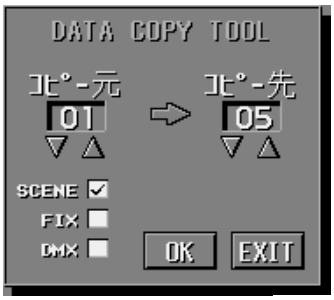
PCの電源を入れるかソフトを終了するかして右図のような起動メニューを表示させます。画面右下にある「データ管理」をクリックすると「コピー」「削除」「戻る」と書かれたデータ管理ウィンドゥが開きます。何もせずにウィンドゥを閉じる場合は「戻る」を選択します。データのバックアップをとるには「コピー」を選択します。図Aのようなウィンドゥが開きます。コピー元・コピー先の下にはそれぞれ「01～10＆UM」が入ります。三角ボタンをクリックして値を変更してください。数字は「照明演出パターン」の数字に適応しています。UM は USB メモリ（USB FLASH DRIVE）のことです。
更にその下にあるチェックボックスではコピーするデータを選択出来ます。

「SCENE」　＝　シーンモードのデータです。
「FIX」　＝　SolaSpotProCMY モードのデータです。
「DMX」　＝　DMXモードのデータです。

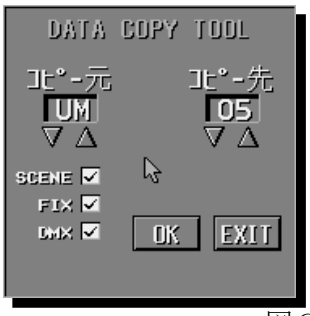
図Aは「照明演出パターン1」を USB メモリへ全てのデータをコピーする状態です。
図Bは「照明演出パターン1」を「照明演出パターン5」へシーンモードのデータだけをコピーする状態です。
図Cは USB メモリから「照明演出パターン5」へ全てのデータをコピーする状態です。



図A



図B



図C

演出データの削除

データ管理ウィンドゥから「削除」を選択します。図Dのようなウィンドゥが表示されます。
削除したいデータをチェックボックスから選択して「OK」を押します。
データの削除を中止する時は「EXIT」を選択します。



図D

13章　FAQ

灯具の初期動作はどうしてガタガタ音がする？

灯具の全ての可動系はステッピングモーターを使用しています。ステッピングモーターはモーター軸を特定角度分だけ指定して回転させることができるモーターです。制御できる最小角度はモーターの種類ごとに決まっています。そしてモーター軸の現在位置は最小角度の何ステップ分動かしたか数えることで分かります。これがステッピングと言われるゆえんです。ところがこのステップを数えはじめるときの基準が分からないと、今モーター軸がどの位置にあるかの判断がつきません。そこで灯具は起動直後にパン･チルト，アイリス，ディマーのモーターを一定方向に動かし物理的リミッターにぶつけたり、センサーを使用して位置を原点と判断します。この時の音が「ガタガタ」と聞こえるわけです。

999 以上のディレイはできないのか？

残念ながらディレイは 999(49.95 秒)が最長でそれ以上は無限大の扱いになります。これ以上長いディレイが必要なら複数のページをつなぎ合わせるかプリセットのレートの設定を行うしかありません。

スポットの位置が若干ずれるのはなぜか？

パン･チルトの動作にはステッピングモータを使用しています。ステッピングモーターは通常 1.8 度や 0.9 度程度のステップ角度で制御する物ですが SolaSpotProCMY は高精度のマイクロステップ技術を用いて約 0.003 度の精度でモーターを制御しています。この方法はモータのヒステリシスの影響でどうしても1ステップ分の不感帯ができます。結果として信号的に同じ位置にスポットを移動させても右側から移動してきた時と左から移動してきた時とでは若干のずれがでます。これがズレの原因です。

ものすごくシビアなシュートが必要なプリセットを作る場合にはちょっとしたテクニックが必要になります。スポットの最終目的位置をAとすると、Aを設定したページの前に、Aからほんの少しずれたA’を設定したページを追加します。こうしておけばスポットは毎回A’からAに向かって移動します。A’ページにはヒステリシスの影響が出ますが、次のAページでは毎回同じ位置でスポットが止まります。

スポット位置が見た目で分かるほど大きく(30cmくらい)ずれている場合は「原点ズレ」です。この場合ホームを掛けて修正するほかありません。

コンチェルト プログラミングマニュアル

2014年04月17日 第1版第1刷発行
2014年12月09日 第2版第1刷発行

編集 技術メンテ課

〒300－2635 茨城県つくば市東光台5－2－4
Tel 029－847－7421　　FAX 029－847－8475

ウシオライティング株式会社

本　　社：〒104-0032 東京都中央区八丁堀2-9-1 RBM東八重洲ビル　Tel：03-3552-8264（直）
大 阪 支 店：〒532-0003 大阪市淀川区宮原4-1-6 アクロス新大阪ビル12F　Tel：06-6395-6161（代）
名古屋支店：〒450-0002 名古屋市中村区名駅5-7-30 ORE名駅東ビル1階　Tel：052-589-1340（代）
福 岡 営 業 所：〒812-0016 福岡市博多区博多駅南1-8-12 博多駅南MTビル　Tel：092-411-5945（代）
つくばﾃｸﾆｶﾙｾﾝﾀｰ：〒300-2635 茨城県つくば市東光台5-2-4　Tel：029-847-7421（代）

www.ushiolighting.co.jp