

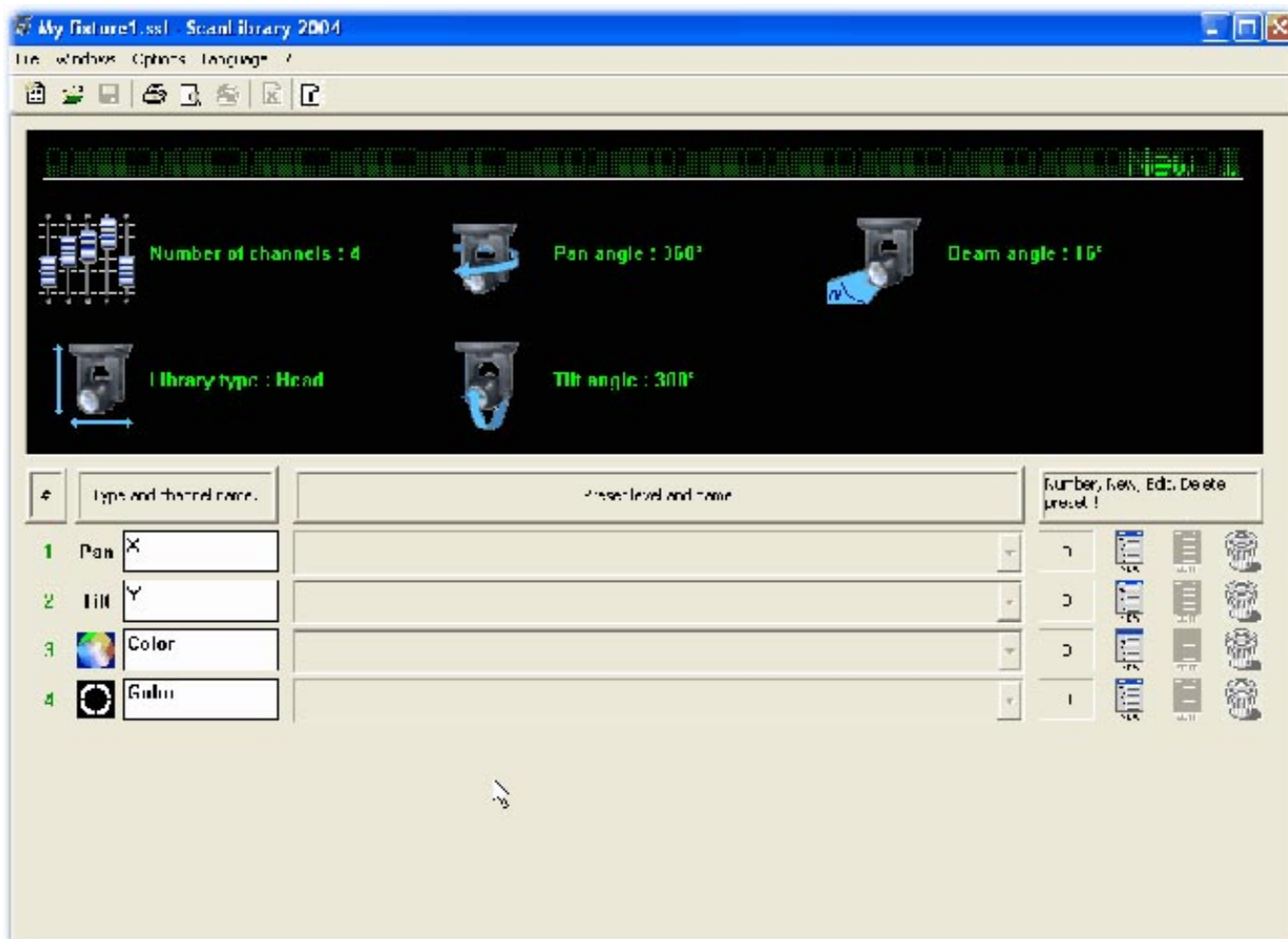
ScanLibrary Editor

Table of contents

I ScanLibrary (スキャンライブラリ) エディッター	1
1. 新しいフィクスチャーの作り方	2
2. チャンネルの作り方	4
3. プリセットの作り方	5

I ScanLibrary (スキャンライブラリ) エディッター

Scan Library (スキャンライブラリ) エディッターは、新しいフィクスチャーをライブラリに変更もしくは追加します。フィクスチャーを使うとき、慎重に作られているライブラリしか信頼できないかもしれません。3D



1. 新しいフィクスチャーの作り方

3D ソフトウェアの中で使用したいフィクスチャーはライブラリの中に定義しなければなりません。ライブラリの中に入っている各種のフィクスチャーは".ssl"という拡張子の付く自分のファイルの中に定義されます。既存のライブラリファイルを修正したり、または新しいライブラリファイルを作成したりすることが可能です。もしライブラリの中にフィクスチャーを統合したい場合、同じDMXセットアップを持つ既存のフィクスチャーをチェックする必要があります。あれば、そのライブラリファイルのコピーを作成し、そのコピーを修正して新しいフィクスチャーにマッチするようにしてください。また、下に説明するのは、既存のファイルを使わずに、1つのテンプレートとしてライブラリファイルを作成する方法です。すでにライブラリの中に定義されているフィクスチャーをサンプルとして見ておくことをお勧めします。

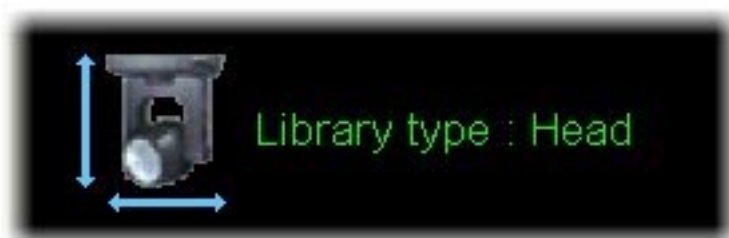
現在の3D ソフトウェアは将来にできる複雑な機能をすべて見れることではありません。これにもかかわらず、フィクスチャーをライブラリの中に定義するとき、なるべく完全なものにすることをお勧めします。それは、ソフトウェアの効率及びビジュアル的な可能性は将来の開発に連れ向上されることが考えられるからです。

下記の各ステップについて、対応のアイコンをクリックして、パラメーターを修正してください。

まず、お持ちのフィクスチャーのチャンネル数を指定してください。下の例は、6チャンネルとなっています。



ここで、フィクスチャーの種類（ムービングヘッド、スキャナーなど）とそのイージービュー用の3D表示を定義しなければなりません。まず、ムービングヘッドを選択してください。



それから、フィクスチャーのパンの角度を指定してください...



... チルトの方も



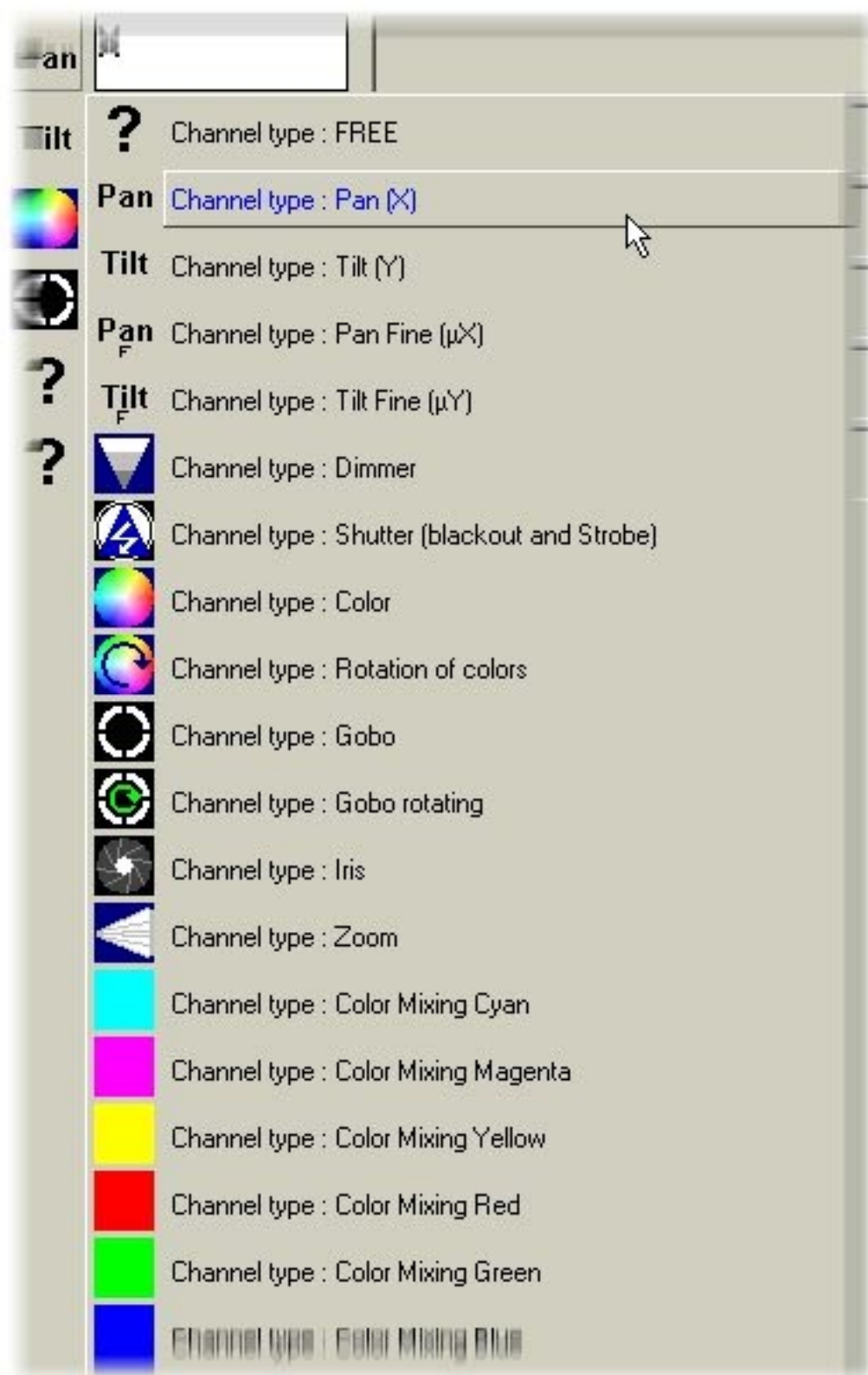
最後、その最大ビーム角度を選択してください。



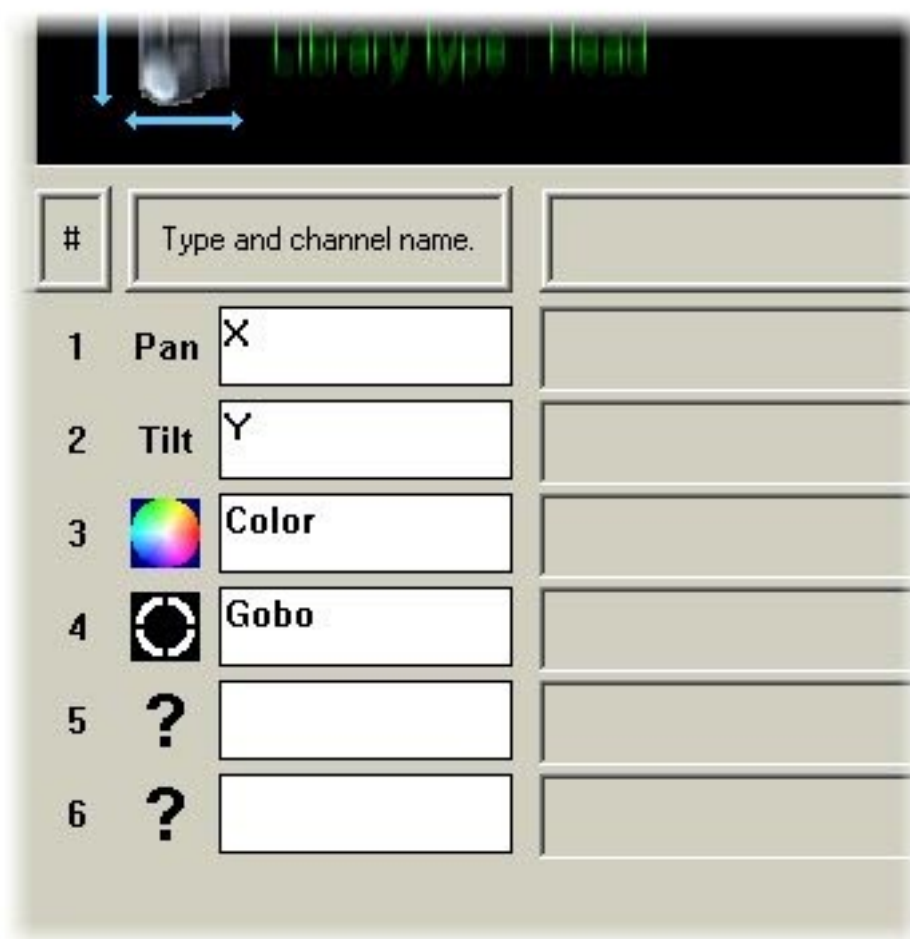
重要： メーカーのカatalogの中でフィクスチャーの仕様を確認することができます。

2. チャンネルの作り方

まず、"?" もしくは変更されるチャンネルの種類に対応するアイコンをクリックして、チャンネルの種類を選択してください。それから、1つのリストがメニュー上に現われ、その中から適切な機能を選択できます。



この方法で、6チャンネルのフィクスチャーが定義されましたら、次のウィンドウが現われます：



3. プリセットの作り方

ムービングと3つカラーチャンネル以外、各フィクスチャーチャンネルには最低1つのプリセットを含みます。
それぞれのプリセットは、与えられたDMXレベルによって、ある特定のチャンネルにリンクされているエフェクトを持っています。

PAN (パン)
(プリセットなし)

TILT (チルト)

(プリセットなし)

COLOR (カラー)

新しいプリセットを作成するには、次のボタンをクリックしてください：

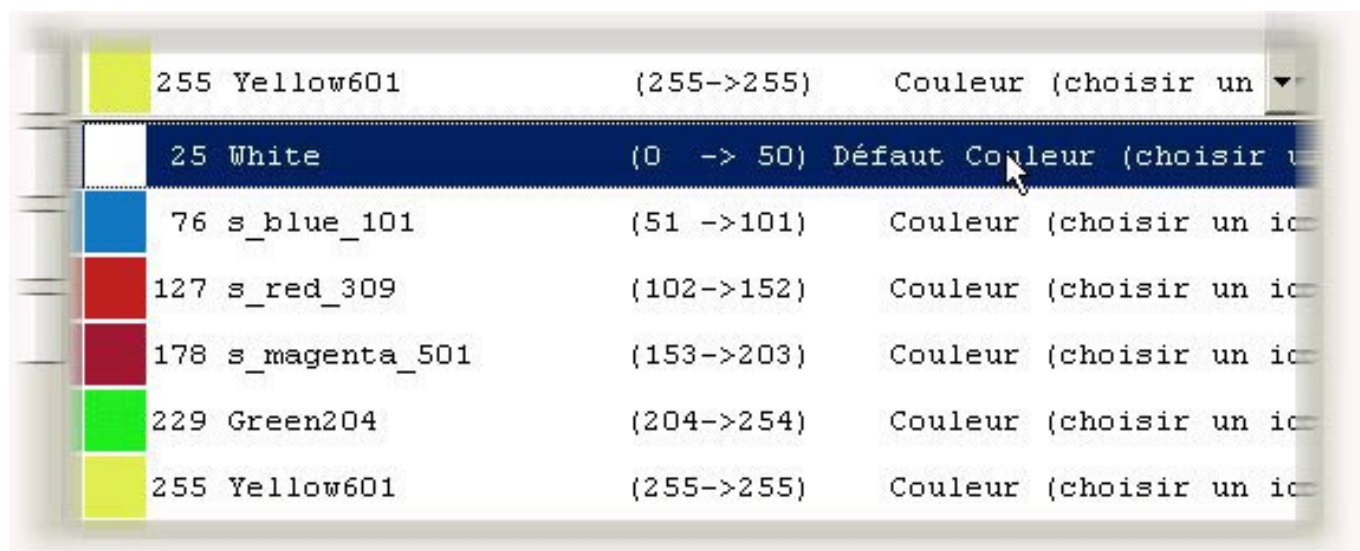


それから、次に表示されているエフェクトの中から選択してください：

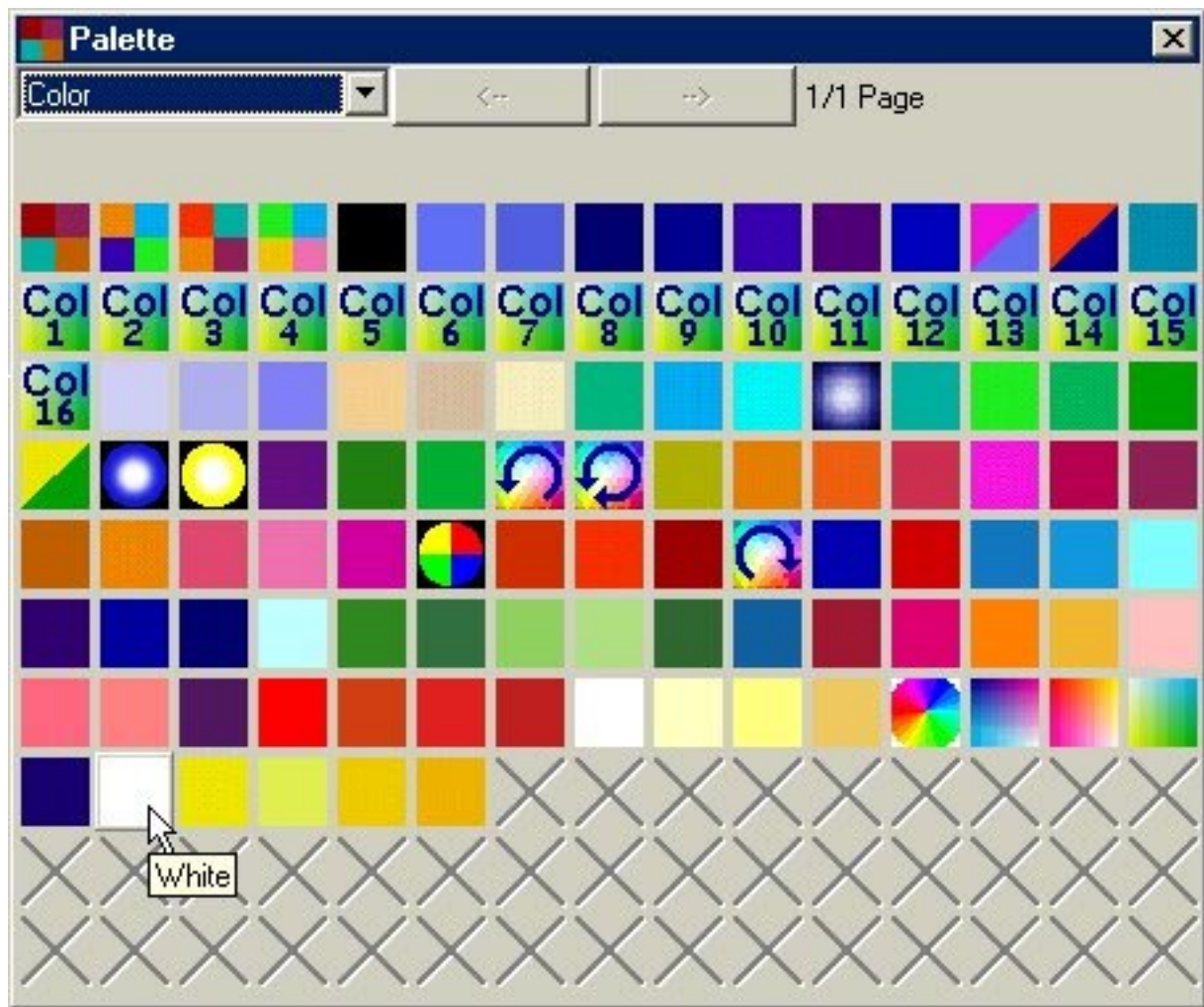


各チャンネルの場合、デフォルトのプリセットを選択して良いコンディションでソフトウェアのプリプログラムされたシーンを使ってください。例えば、白をデフォルトカラーにしてください。

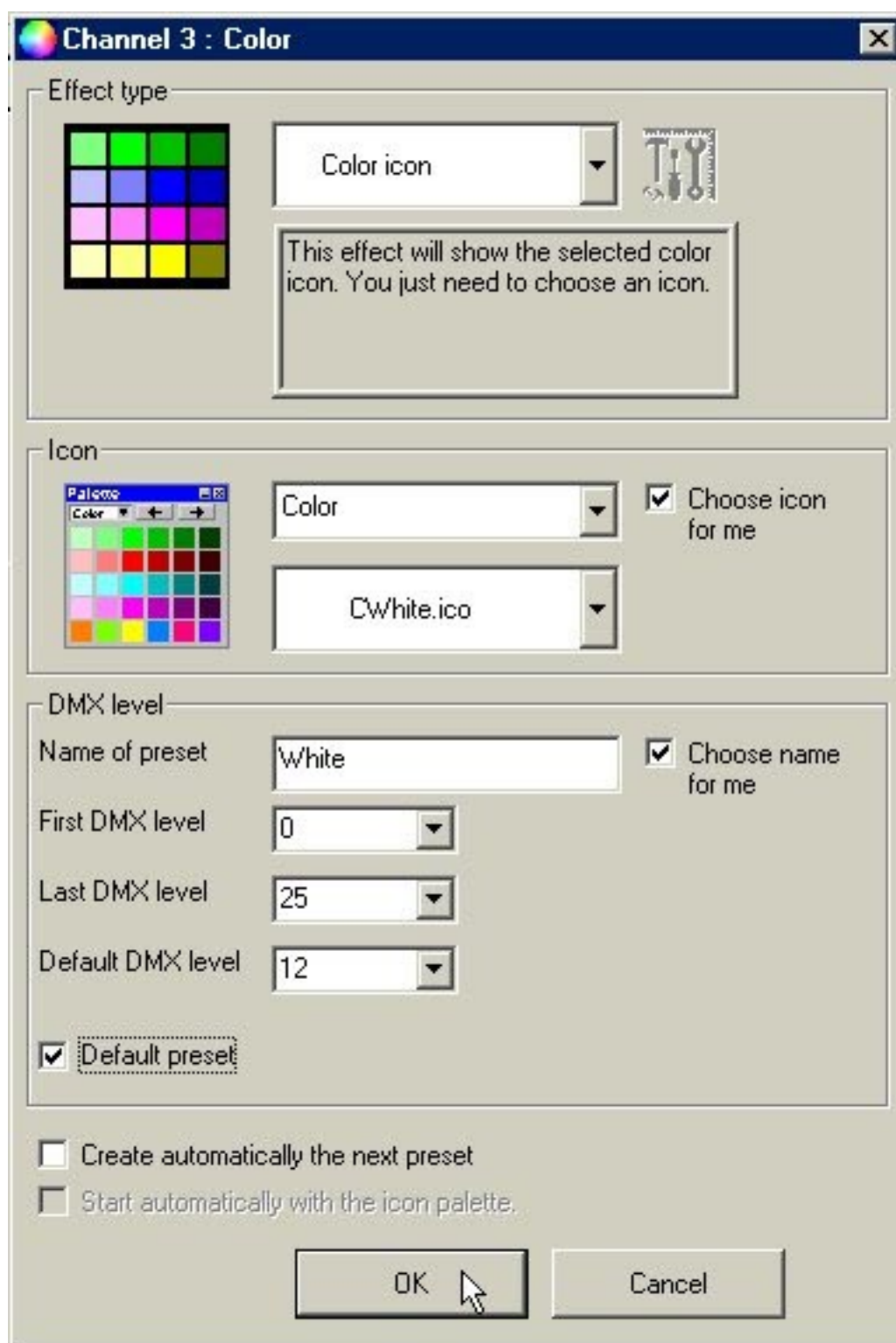
それから、同じ操作を繰り返してチャンネルの各プリセットを作成してください。



ここで、なるべくご希望のエフェクトに近いもののアイコンを選択してください。例えば、カラーのこと。



それから、プリセットに対応するDMX値を入力してください。



ゴボ

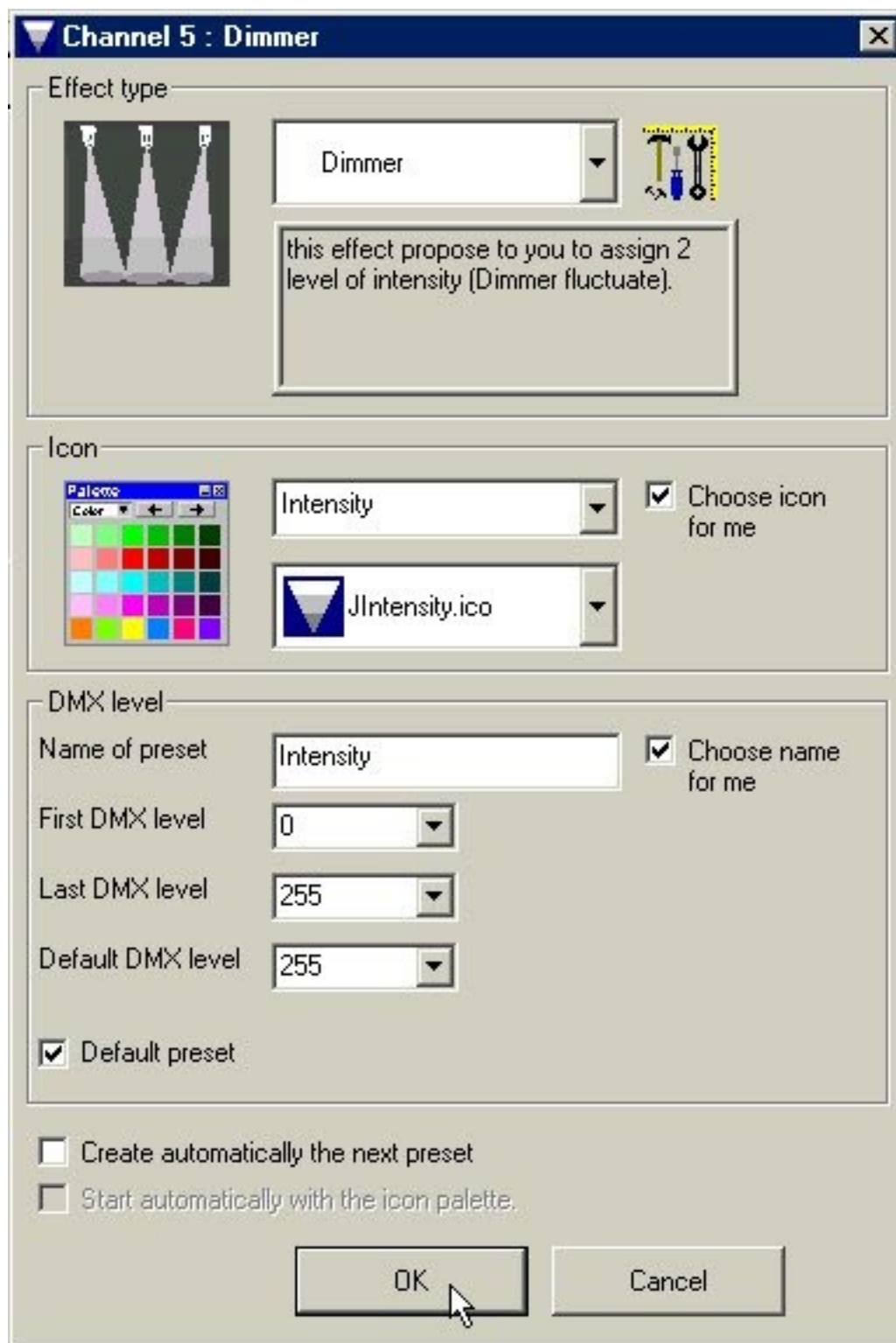
ゴボにも同じプロセスが必要です：対応のアイコンを選択して、もしフィクスチャーの仕様に含まれているなら、OPENゴボをデフォルト・プリセットにして1つのオープンビームを持つようにしてくだ

さい。



ディマー

ディマーチャンネルは1つのプリセットしか必要としません。実際、このプリセットは0 (オープン)

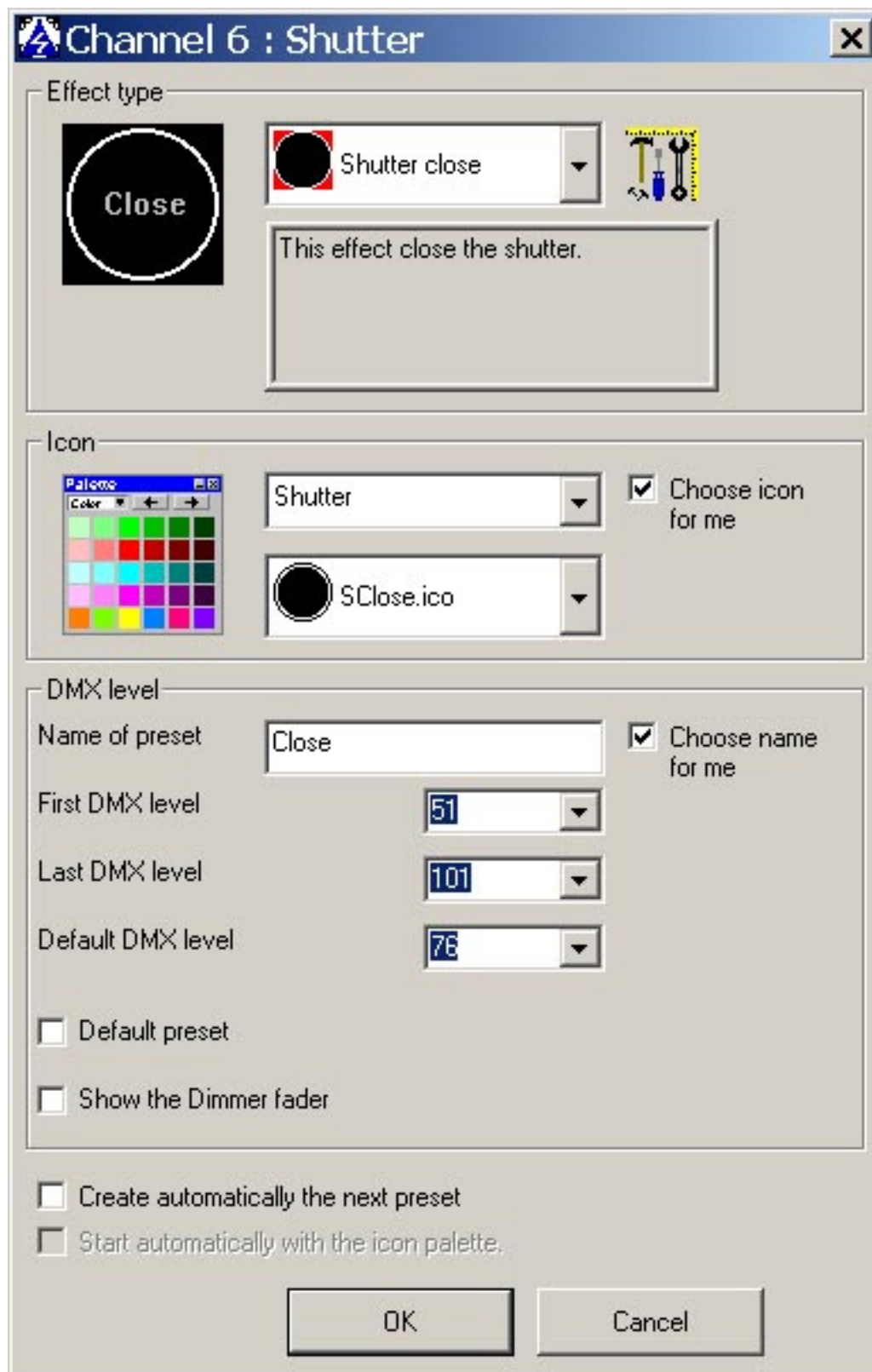


プリプログラムされているシーンの中で最終的にオープンビームを得るには、デフォルトのDMX値を255（オープン位置）に設定する必要があります。

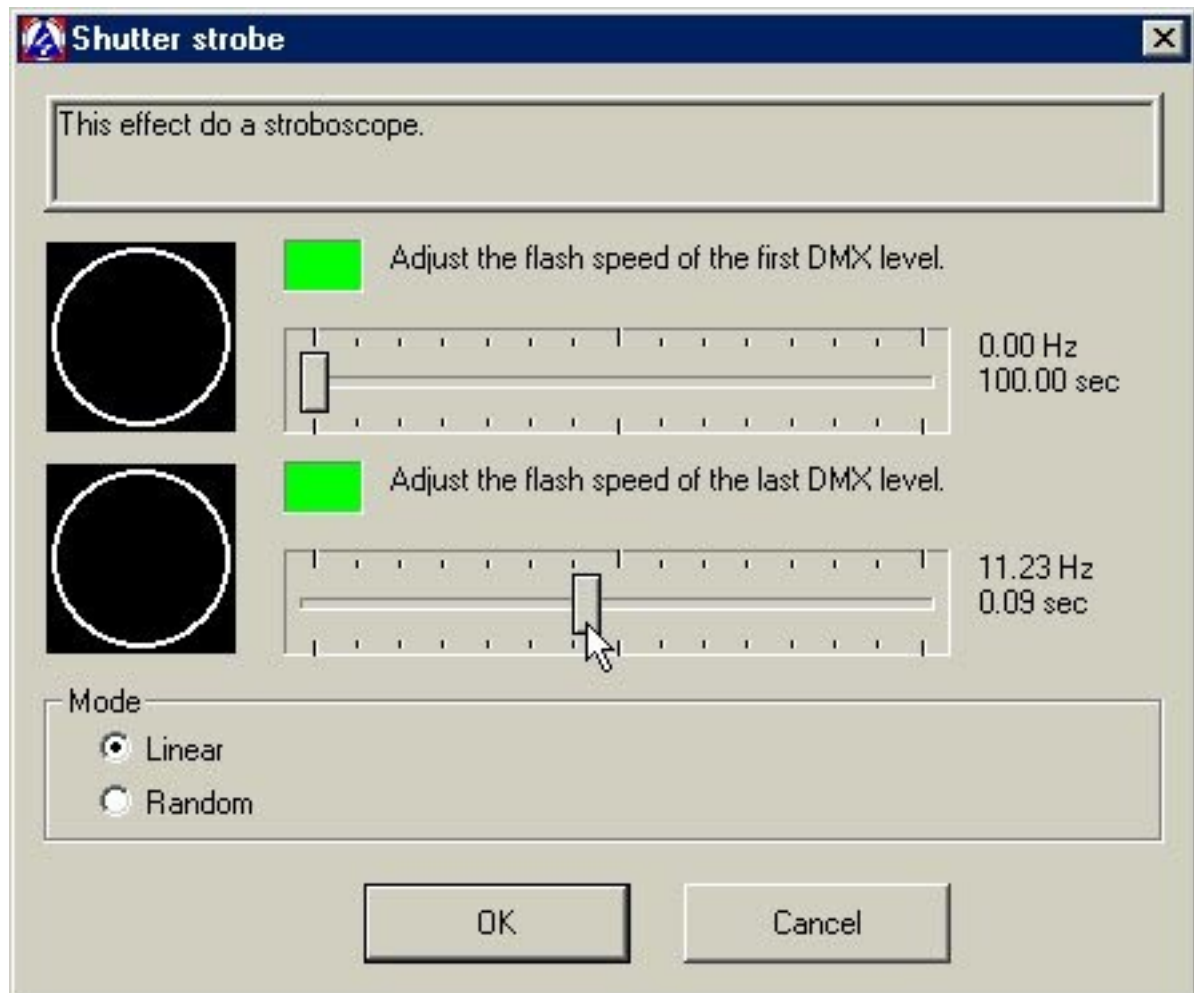
シャッター

3つのプリセットの中から選べます：オープン、クローズ、もしくはストロボ。
オープン・プリセットをデフォルト・プリセットに指定して、それからオープンのGobo アイコンをクリックして、エフェクトなしのオープン・プリセットを取得してください。

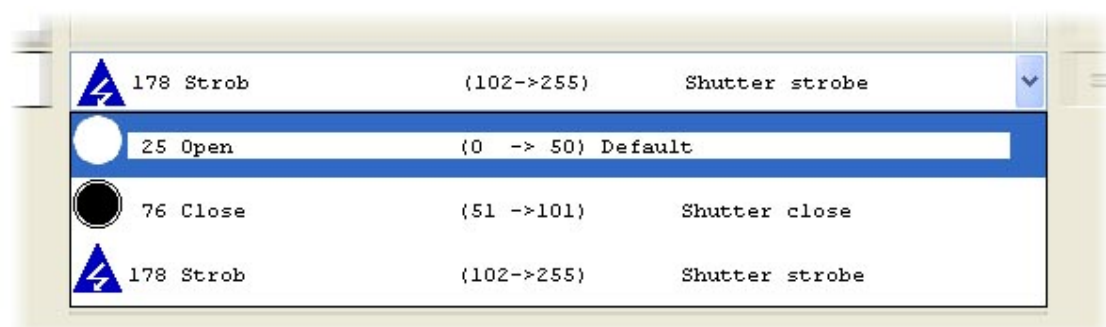
次のようにクローズのプリセットを選択してください：



ストロボ・エフェクトを最後のプリセットとして選択してください：ストロボの最小と最大スピードは下のウィンドウの中で調整可能です。



最後のチャンネルのプリセットは次のように表示されます：



ファイルを保存した後、そのライブラリは2006のソフトウェア上に使用されることがあります！