

# ColorController

ソフトウェア編

DMXコントローラ形専用ソフトウェア 取扱説明書

ヘルプバージョン A-12-3

Copyright© 2014-2021 IWASAKI ELECTRIC CO.,LTD. All rights reserved.

**目次****ソフトウェア概要**

<input type="checkbox"/> 概要	3
<input type="checkbox"/> インストール	4
<input type="checkbox"/> プロジェクトについて	5

**各画面別説明**

<input type="checkbox"/> セットアップ	7
<input type="checkbox"/> パッチ	9
<input type="checkbox"/> グループ	10
<input type="checkbox"/> パターン	11
<input type="checkbox"/> パターンセッティング	12
<input type="checkbox"/> シーン/SMPTEシーン	19
<input type="checkbox"/> シーン/SMPTEシーンセッティング	21
<input type="checkbox"/> コンフィグ	22
<input type="checkbox"/> 時間について	25
<input type="checkbox"/> 各画面のシミュレート再生	26
<input type="checkbox"/> コントローラとの接続設定	28
<input type="checkbox"/> コントローラビュー	28
<input type="checkbox"/> プロジェクトデータの送信	28
<input type="checkbox"/> RDM	29
<input type="checkbox"/> RDMスケジュール	31
<input type="checkbox"/> 他プロジェクトから取り込み	33

# ColorController

## 概要

□概要

本ソフトはLEDioc COLOR CONTROLLERで再生可能なデータの作成を行います。  
データを作成し、コンバート機能を使う事でLEDioc COLOR CONTROLLERが使用するデータに変換します。

## □対応OS

Windows 7、Windows 8、Windows10

## □ダウンロード

本ソフトをインストールする際は、下記URLより「ColorController」と「レディオック カラーコントローラ デバイスドライバ」をダウンロードして下さい。

<https://www.iwasaki.co.jp/lighting/control/color-controller/>

## □インストール

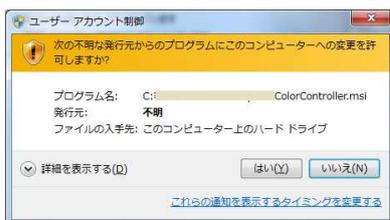
### ・デバイスドライバのインストール

ダウンロードした[ColorController Driver Setup.exe]を実行してインストールしてください。

※デバイスドライバは、本ソフト(ColorController)とLEDioc COLOR CONTROLLERをUSB接続する場合に必要となります。

### ・ColorControllerのインストール

ダウンロードした「ColorController」の[setup.exe]をダブルクリックして起動します。インストーラー起動後は特に設定を変えたりする部分はありませんので[次へ]を押してインストールを実行して下さい。



インストール中に上のようなウィンドウが開いた場合は[はい]をクリックして続行して下さい。



インストールが完了した際はこちらの画像のようなウィンドウが出ますので、[完了]ボタンを押してインストールを終了します。

### ・ColorControllerのアンインストール

ColorControllerはインストール時に[Windowsスタートメニュー¥全てのプログラム¥IWASAKI¥ColorController]と言うショートカット用フォルダを作成しています。



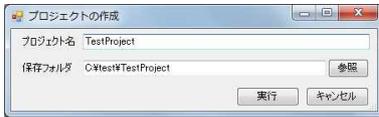
このフォルダ内にある[アンインストール]を実行する事でアンインストールします。

またはコントロールパネル「プログラムと機能」からColorControllerを選び右クリックメニューの「アンインストール」を選択する事でもアンインストール可能です。

## □プロジェクトについて

### ・プロジェクトデータの作成

本ソフトでデータを作成する場合、まずプロジェクトデータの作成を行います。  
[ファイル]→[新規作成]をクリックする事で作成ウィンドウが開きます。



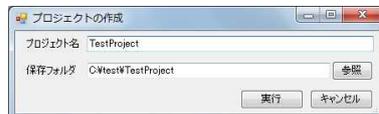
プロジェクト名を入力し、保存フォルダを選択して[実行]を押すとプロジェクトフォルダを作成します。

### ・プロジェクトデータの保存

このソフトで作成したデータは、プロジェクトデータの保存を行う事でセーブされます。  
[ファイル]→[上書き保存]でセーブを行います。

### ・プロジェクトデータの読み込み

保存済みのプロジェクトを読み込む場合は[ファイル]→[読み込み]をクリックします。  
プロジェクトファイルはプロジェクトディレクトリの[Project]フォルダ内にあります。



この設定でプロジェクトを作成した場合は[C:\test\TestProject\Project]の中にある  
TestProject.prjがプロジェクトファイルになります。

### ・プロジェクトデータの複製保存

読み込み済みのプロジェクトデータを別名プロジェクトで保存する場合は  
[ファイル]→[名前を付けて保存]をクリックします。  
プロジェクトデータの作成ウィンドウと同じウィンドウが開きますので  
プロジェクト名と保存フォルダを入力して[実行]を押す事で保存します。

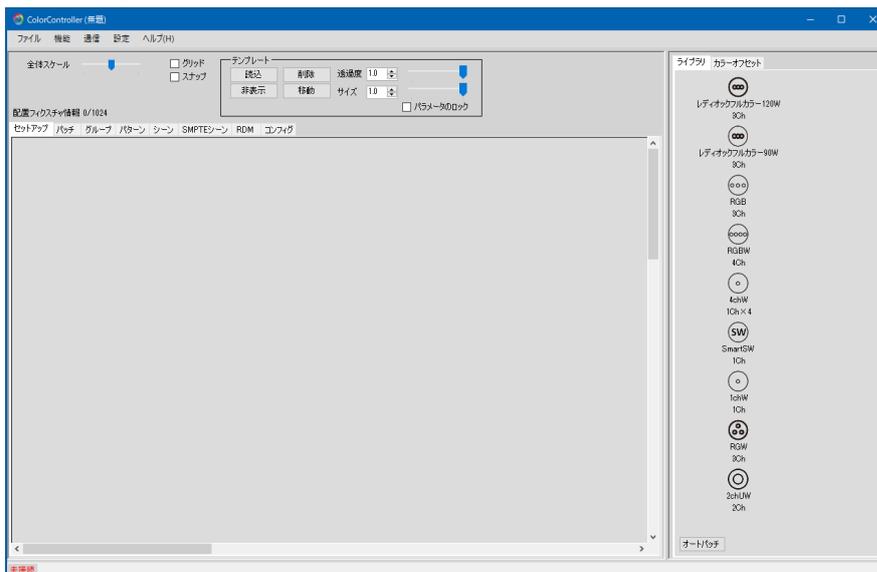
### ・プロジェクトのコンバート

ソフトで作成したプロジェクトのデータは、最終的にコンバートを行う事で  
LEDioc COLOR CONTROLLERで再生可能なデータとなります。  
[機能]→[コンバート]をクリックし、開かれたウィンドウで対象の  
LEDioc COLOR CONTROLLERのバージョンを選択する事でコンバートが開始します。  
コンバートが完了するとプロジェクトフォルダ内の各フォルダにコンバートデータが出力されますので  
SDカードにプロジェクトフォルダごとコピーして下さい。

# ColorController

## 各画面説明

## [セットアップ]

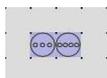


- ・フィクスチャの配置

[ライブラリ]上のアイコンをキャンバス上にドラッグ & ドロップをする事でフィクスチャ登録をします。

- ・フィクスチャの選択

配置済みフィクスチャをクリックする。またはキャンバス上でドラッグ & ドロップし範囲選択を行う事で範囲に含まれるフィクスチャを選択状態にします。



選択状態になったフィクスチャは背景が青くなります。

- ・フィクスチャの移動

選択されたフィクスチャをドラッグ & ドロップをする事でキャンバス内での移動を行います。

- ・フィクスチャの削除

選択状態のフィクスチャが存在している状態でDeleteキーを押す事で選択状態のフィクスチャを削除します。また、選択状態のフィクスチャアイコン上で右クリックメニューの[削除]を選択する事でも削除可能です。

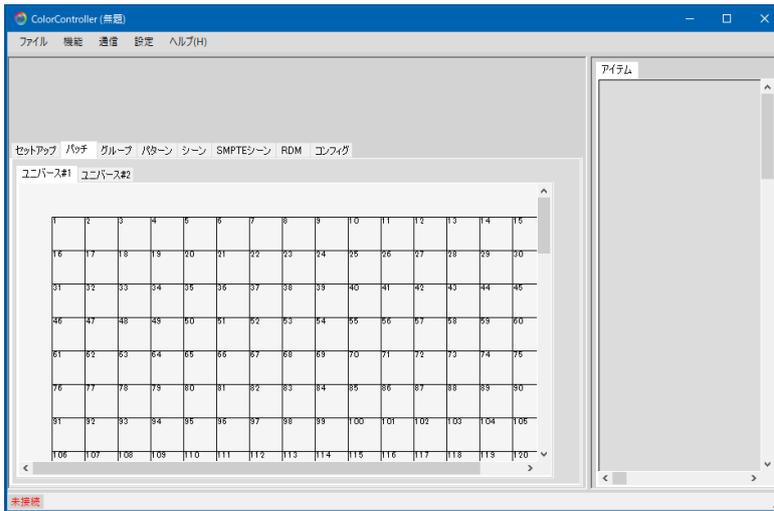
- ・カラーオフセットの設定

1つのフィクスチャを選択している場合画面右部の[カラーオフセット]タブから設定を行えます。



- ・**オートパッチ機能**  
オートパッチボタンを押す事でオートパッチ機能を有効にします。  
オートパッチ機能が有効な状態でフィクスチャをキャンバスに登録すると自動でDMXアドレス上の空いている所にフィクスチャを登録します。
- ・**セットアップキャンバス表示スケールの変更**  
全体スケールトラックバーを動かす事で全体表示スケールを変更します。  
右に行くほど大きく、左に行くほど小さくなります。
- ・**セットアップキャンバスのグリッド表示**  
[グリッド]チェックボックスにチェックを入れる事でセットアップキャンバス上にグリッドを表示します。
- ・**セットアップキャンバスのスナップ操作**  
[スナップ]チェックボックスにチェックを入れる事でセットアップキャンバス上の配置操作がグリッドサイズ単位で区切られたスナップ操作になります。
- ・**テンプレートの読み込み**  
テンプレートコントロール内の[読込]ボタンを押す事で画像ファイルを選択するウィンドウが開きます。  
画像を読み込むことでセットアップキャンバス上にテンプレートとして表示されます。
- ・**テンプレートの削除**  
テンプレートコントロール内の[削除]ボタンを押す事で読み込んだテンプレートを削除します。
- ・**テンプレートの表示/非表示切り替え**  
テンプレートコントロール内の[表示/非表示]ボタンを押す事で切り替わります。
- ・**テンプレートの移動**  
テンプレートコントロール内の[移動]ボタンを押してアクティブにすることで  
セットアップキャンバス上に表示されているテンプレートをドラッグ & ドロップで移動する事が出来ます。
- ・**テンプレートの表示透過度設定**  
テンプレートコントロール内の[透過度]の値を変更する事で表示透過度を設定します。  
0.0~1.0の値を10段階で設定します。1.0で100%表示となります。
- ・**テンプレートの表示倍率設定**  
テンプレートコントロール内の[サイズ]の値を変更する事で表示倍率を設定します。  
0.0~1.0の値を10段階で設定します。1.0で100%(オリジナルサイズ)となります。
- ・**テンプレートパラメータのロック**  
テンプレートコントロール内の[パラメータロック]チェックボックスにチェックを入れる事で透過度とサイズの設定値にロックがかかり、設定出来ないようになります。

## [パッチ]



フィクスチャをDMXアドレス上にマッピングします。  
画面右に[セットアップ]と同じキャンバスが表示されています。

- ・DMXアドレスにフィクスチャを登録

画面右の[アイテム]キャンバスから登録したいフィクスチャを画面左のアドレス画面にドラッグ&ドロップします。

- ・登録済みフィクスチャの移動

DMXアドレス上に登録されたフィクスチャは以下のように表示されます。

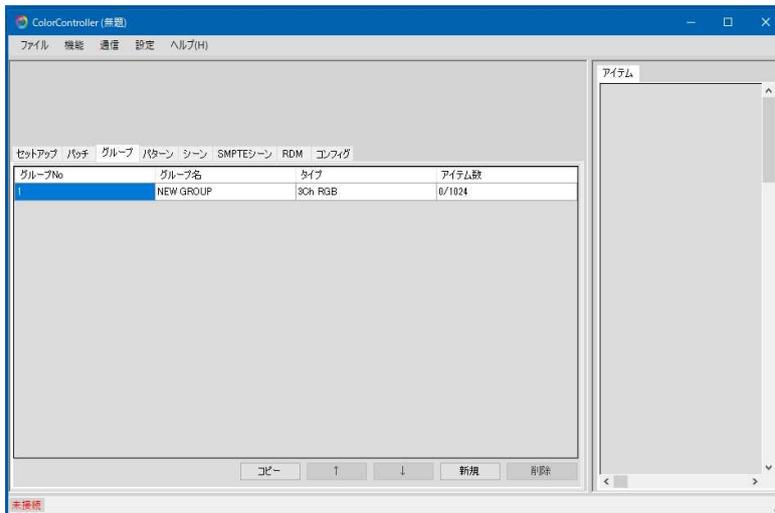
16	17	18	19	20	21
		LED_RGB			
30	31	32	33	34	35

配置済みフィクスチャをドラッグ&ドロップする事でアドレスを移動する事が可能です。

- ・登録済みフィクスチャの削除

配置済みフィクスチャを一度クリックした後にDeleteキーを押す事で削除を行います。  
また、削除したいフィクスチャ上で右クリックし、メニューから[削除]を選択でも削除可能です。

## [グループ]



[セットアップ]で登録したフィクスチャをグループに登録します。  
このソフトで作成される演出データ(パターンデータ)はグループ毎に演出を付与するので  
同じ動きをさせたいフィクスチャは同じグループに登録する形になります。

フィクスチャは複数のグループに登録する事が出来ませんが  
実際にフィクスチャに適応される演出は登録されているグループのGroupNoが最も若いGroupになります。

- ・**グループの新規作成**

画面下部の[新規]ボタンを押す事で新規グループを追加します。

- ・**グループの削除**

削除したいグループを選択した状態で画面下部の[削除]ボタンを押す事で  
選択しているグループの削除を行います。

- ・**グループ名の変更**

グループ名が表示されている[グループ名]のセルは編集可能なセルになっていますので  
半角20文字で変更が可能です。

- ・**グループの並び順変更**

移動したいグループを選択した状態で画面下部の上下ボタンを押す事で  
押された方向へグループを移動します。

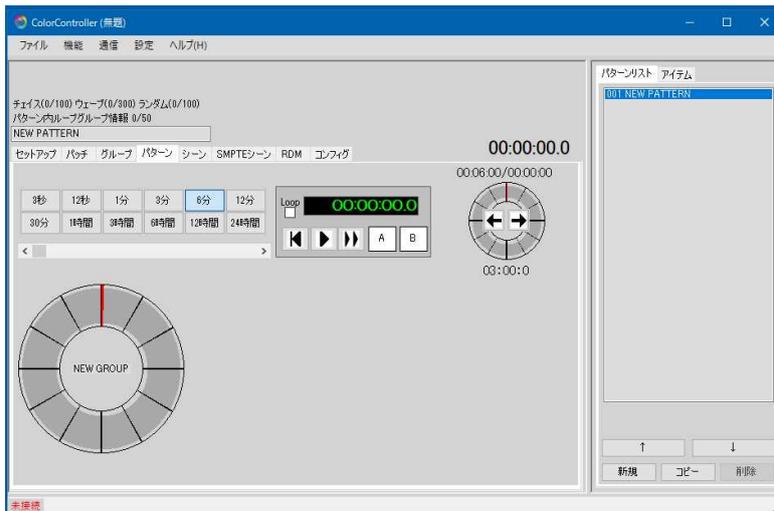
- ・**フィクスチャのグループ登録**

登録したいグループをクリックし、選択した状態で画面右の[アイテム]から登録したい  
フィクスチャをクリックする事で選択中グループへの登録を行います。

- ・**グループタイプ**

各グループには扱う灯具のタイプが1つ設定されます。  
初期設定は3ChRGBとなっていますがグループに登録されているフィクスチャが0の状態  
で他タイプのフィクスチャを登録する事でグループタイプが変更されます。  
グループタイプが変更されると全パターンの該当グループの演出データはクリアされます。

## [パターン]



パターンを管理する画面です。

## ■パターンリストタブ



プロジェクトで作成されたグループに対して、複数のパターンを作成する事が可能です。このパターンリストタブはパターンを管理するタブとなります。リスト上に表示されているパターンをクリックし選択すると選択されたパターンがアクティブなパターンとなります。

## ・新規パターンの追加

[新規]ボタンを押す事で新規パターンの追加を行います。

## ・パターンの削除

削除したいパターンを選択した状態で[削除]ボタンを押す事で削除を行います。

## ・パターンのコピー

コピーしたいパターンを選択した状態で[コピー]ボタンを押す事で選択しているパターンのコピーを追加します。

## ・パターンの並び順変更

移動したいパターンを選択した状態で上下キーを押す事で選択しているパターンを押された方向へ移動します。

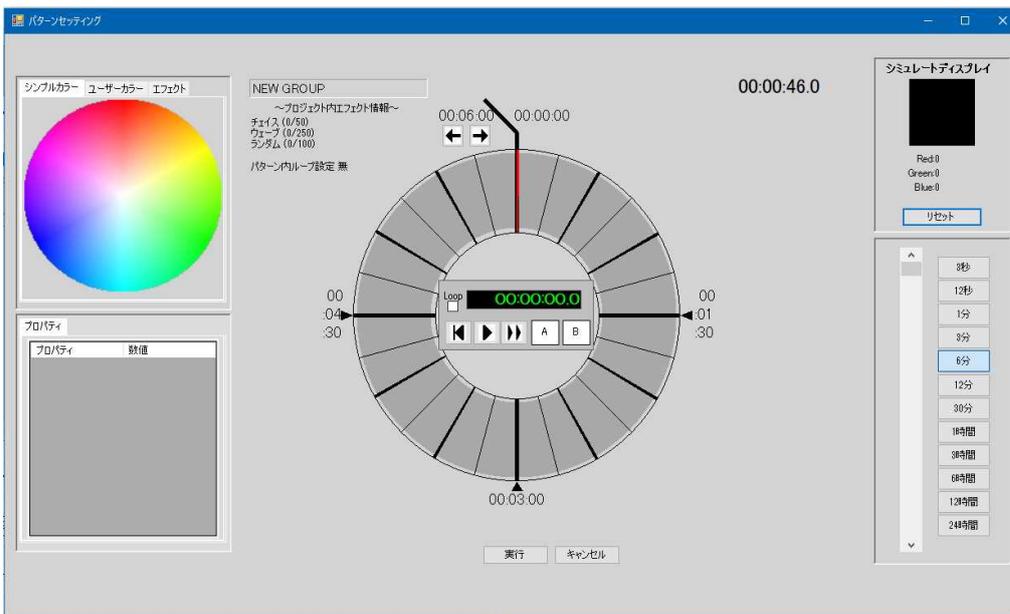
## ・パターンの名前変更

名前を変更したいパターンを選択し、画面左上の名前が表示されているテキストボックスを編集する事で変更できます。

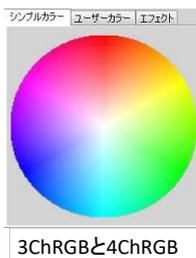
## ・パターンセッティング画面を開く

画面内のタイムライングラフをダブルクリックする事でダブルクリックしたグループのパターンセッティング画面を開きます。

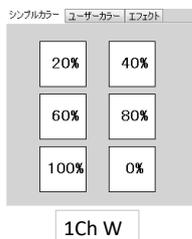
[パターンセッティング画面]



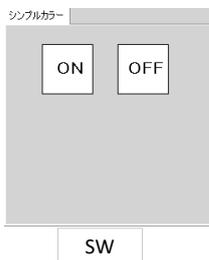
■ シンプルカラータブ



パレットから配置したいカラーをタイムライン上にドラッグ&ドロップする事でシンプルカラーオブジェクトとして配置します。  
シンプルカラーは単色カラー情報を持つオブジェクトで、フェードインの設定が可能です。



配置したいレベルのアイコンをタイムライン上にドラッグ&ドロップする事でシンプルカラーオブジェクト(ホワイト)として配置します。  
1Ch Wはホワイト情報のみを持つオブジェクトで、フェードインの設定が可能です。



配置したい状態のアイコンをタイムライン上にドラッグ&ドロップする事でシンプルカラーオブジェクト(スイッチ)として配置します。  
SWはON/OFFの状態のみを持つオブジェクトです。



RGW

パレットから配置したいカラーをタイムライン上にドラッグ&ドロップする事で  
シンプルカラーオブジェクトとして配置します。  
シンプルカラーは単色カラー情報を持つオブジェクトで、フェードインの設定が可能です。



2chUW

パレットから配置したいカラーをタイムライン上にドラッグ&ドロップする事で  
シンプルカラーオブジェクトとして配置します。  
シンプルカラーは単色カラー情報を持つオブジェクトで、フェードインの設定が可能です。

■ユーザーカラータブ

ユーザーカラーは名前とカラーを設定できるオブジェクトです。  
タイムラインに配置した後も、ユーザーカラー自身のカラーを変更する事で  
配置済みオブジェクトのカラーを自動で変更します。  
作成したユーザーカラー情報はグループタイプ毎に管理されます。



- ・新規ユーザーカラーの追加  
[新規]ボタンを押す事でユーザーカラーを追加します。
- ・ユーザーカラーの削除  
削除したいユーザーカラーを選択した状態で[削除]ボタンをクリックします。
- ・ユーザーカラー情報の編集  
ユーザーオブジェクトを選択すると、画面左下のプロパティ画面に  
情報が表示されます。  
この中で、[オブジェクト名]と[カラー(各RGB等を含む)]の項目が編集可能です。

## ■エフェクトタブ



エフェクトタブに並んでいるアイコンをタイムライン上にドラッグ&ドロップする事でタイムライン上にエフェクトオブジェクトを配置する事が出来ます。  
使用可能なエフェクトはグループタイプによって違います。

## ・ランダムカラーフラッシュ

指定した間隔で消灯とランダムカラーによるフラッシュを行います。  
フラッシュスピードの値を変更する事でフラッシュ速度が変化します。

## ・固定カラーフラッシュ

指定した間隔で消灯と指定カラーによるフラッシュを行います。  
フラッシュスピードの値を変更する事でフラッシュ速度が変化します。

## ・レインボー

指定したカラーで色変わりするエフェクトです。

## ・チェイスエフェクト

グループに設定されたフィクスチャ間で指定したカラーが流れるように色変わりをするエフェクトです。  
プロパティの詳細は以下を確認して下さい。

## フェード

エフェクト内で色変わりに使用されるフェード時間設定です。

## 方向

グループに設定されたフィクスチャがどの方向で色変わりするか設定します。  
パッチで設定されたDMXアドレスで昇順、または降順で動作します。

## カラー補完

色変わりのカラー補完機能を使用するか、否かを設定します。

## フィクスチャワイド

1色辺りに使うフィクスチャの幅(数)を設定します。

**・ウェーブエフェクト**

元カラーから移動カラーを経由して移動後カラーへ色変わりしつつグループ内フィクスチャを移動するエフェクトです。プロパティの詳細は以下を確認して下さい。

**フィクスチャワイド**

グループ内フィクスチャの中で同じ動きをするフィクスチャの数です。

**方向**

エフェクトの動く方向をDMXアドレスの昇順、降順で選択します。

**移動速度**

グループ内フィクスチャ間の移動速度です。

**フェードイン**

元のカラーから移動カラーに移行するフェード時間です。

**フェードアウト**

移動カラーから移動後カラーに移行するフェード時間です。

**・ランダムエフェクト**

グループ内フィクスチャからランダムに選ばれたフィクスチャを元カラーから指定カラー(またはランダムカラー)で色変わりさせるエフェクトです。プロパティの詳細は以下を確認して下さい。

**モード****・カラー**

「カラー」の項目で指定した色を使用します。

**・ランダム**

RGB値をそれぞれランダムで生成したカラーを使用します。

**フィクスチャ数**

グループ内フィクスチャからランダムに選ばれたフィクスチャ数です。

**移動速度**

グループ内フィクスチャ間の移動速度です。

**フェードイン**

元のカラーから指定カラーに移行するフェード時間です。

**フェードアウト**

指定カラーから元のカラーに移行するフェード時間です。

**■オブジェクトの範囲選択**

配置済みオブジェクトを範囲選択する事で、範囲に含まれるオブジェクトが選択状態(青枠表示)となります。既にオブジェクトが配置されている位置を範囲の始点にしたい場合はCtrlキーを押しながらクリックし、ドラッグ&ドロップする事で範囲選択が可能です。

**■配置済みオブジェクトの編集**

配置済みオブジェクトの編集は編集したいポイントによって操作が変わります。また、オブジェクトの種類によって編集可能な項目が変化します。

**・配置位置の変更(全オブジェクト共通)**

オブジェクトの長さそのままに配置位置を変更したい場合は配置済みオブジェクトをドラッグ&ドロップする事で移動する事が出来ます。1つのみ選択している場合はプロパティウィンドウの[スタート]か[エンド]の内容を変更する事で移動可能です。

**・長さの変更(全オブジェクト共通)**

選択状態のオブジェクトの両端にオンマウスする事で、マウスカーソルが矢印に変化します。その状態でクリックしドラッグ&ドロップする事でオブジェクトの長さを変更できます。

範囲選択している場合は選択状態になっている全てのオブジェクトが対象となります。1つのみ選択している場合はプロパティウィンドウの[レンジ]の項目を入力する事で変更可能です。

**・オブジェクトのコピー**

コピーしたいオブジェクトを選択し、右クリックメニューの[コピー]をクリックするとクリップボードに選択したオブジェクトをコピーします。範囲選択をしている状態でコピーをした場合は選択状態になっている全てのオブジェクトが対象となりオブジェクトの間隔等もコピーされます。

**・コピーオブジェクトの貼り付け**

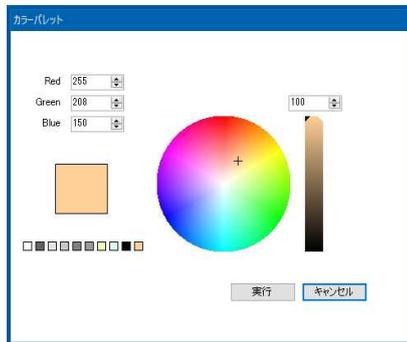
クリップボードにオブジェクトをコピーした状態で、貼り付けたいグループの貼り付けたい時間上で右クリックメニューの[貼り付け][反転して貼り付け]を選択する事でクリップボードのオブジェクトをタイムライン上に貼り付けます。

反転して貼り付けは、コピーしているオブジェクトが複数ある場合に並び順を反転して貼り付けます。

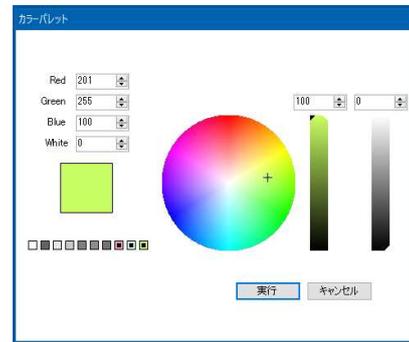
**・オブジェクトの削除**

オブジェクトを選択した状態でDeleteキーを押すか、右クリックメニューの削除を選択する事で削除します。範囲選択している場合は選択状態になっている全てのオブジェクトが対象となります。

- ・ベースカラーの変更(シンプルカラー,ユーザーカラー,固定カラーフラッシュ)  
ベースカラーを変更したいオブジェクトをダブルクリックする事でカラーパレットが開きます。



3Ch RGBカラーパレット



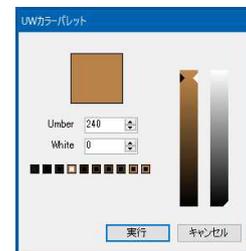
4Ch RGBカラーパレット



1Ch W カラーパレット



RGW カラーパレット



UW カラーパレット

変更したい色を選択し、[実行]を押す事でベースカラーを変更します。

- ・パレット画面左下に並んでいる小さな色付きの四角について  
上段が使用したカラーの履歴です。  
この画面で色を選択して[実行]を押した時点で登録されます。

下段がユーザー操作によって登録したカラーです。  
現在選択している色を表示している  
四角をクリックすると登録されます。

また、プロパティウインドウの[カラー]をダブルクリックする事で同様にカラーパレットを開きます。  
プロパティウインドウの各カラー要素の数値を変更する事でベースカラーの変更が可能です。  
ユーザーカラーに対してカラー変更を行った場合はベースカラーの変更となり  
配置されている全ての同じユーザーカラーが変更されます。

**・ユーザーカラーへの変更(シンプルカラー,ユーザーカラー)**

ユーザーカラーへ変更したいオブジェクトを選択し右クリックメニューの[選択ユーザー/シンプルカラーを指定ユーザーカラーへ変換]をクリックします。



変換したいユーザーカラー名を選択し[実行]ボタンを押す事でこの画面で選択したユーザーカラーオブジェクトへ変換を行います。

この操作は範囲選択をしている場合、範囲に含まれるシンプルカラーとユーザーカラーすべてに対して変換を行います。

**・シンプルカラーへの変更(ユーザーカラー)**

シンプルカラーへ変更したいユーザーカラーを選択し右クリックメニューの[選択ユーザーカラーをシンプルカラーへ変換]をクリックします。ユーザーカラーのカラー情報を保持したシンプルカラーとなります。この操作は範囲選択をしている場合、範囲に含まれるユーザーカラーの全てをシンプルカラーへ変換します。

**・フェードインタイムの変更(シンプルカラー,ユーザーカラー)**

フェードインはそのオブジェクトが再生される前に最後に再生されたカラーからベースカラーまでのカラーチェンジ行います。カラーチェンジにかかる時間がフェードインタイムになります。変更したいオブジェクトを選択し、画面左下のプロパティウインドウの[フェードイン]の値を変更します。

**・フラッシュスピードの変更(ランダムカラーフラッシュ、固定カラーフラッシュ)**

フラッシュオブジェクトのフラッシュスピードは変更したいフラッシュオブジェクトをクリックし画面左下のプロパティウインドウにある[フラッシュスピード]の値を変更します。

**・ループ設定**

配置済みオブジェクトを選択して右クリックメニュー[範囲内オブジェクトにループ設定]をクリックします。選択されている(範囲含む)オブジェクトがループオブジェクトとして設定されます。ループ設定されたオブジェクトは先の時間にオブジェクトが配置されている所まで繰り返されます。なお、1つのループ内にはオブジェクト100個までの制限があります。

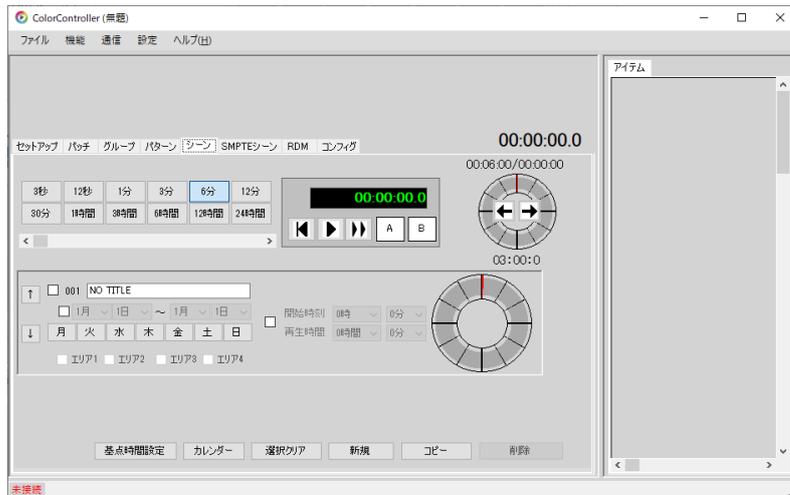
**・ループ設定の解除**

ループ設定されているオブジェクトを選択して右クリックメニュー[ループ設定を解除]をクリックします。選択されているオブジェクトを含んでいるループ設定を解除します。

**・Undo/Redo**

オブジェクトの配置、削除、設定変更、移動等の操作に対しCtrl+ZでUndoを行います。Undoは最新30件まで可能です。Ctrl+YでRedoを行います。

## [シーン、SMPTEシーン]



[パターン]で作成したデータを時間軸に組み込んでスケジュールデータを作成します。時間軸はシーンの場合は実時間、SMPTEシーンの場合はSMPTEコードになります。

- 新しいシーンの追加

画面下部の[新規]を押す事でシーンを追加します。

- シーンの削除

削除したいシーン名横にあるチェックボックスにチェックを入れて画面下部の[削除]ボタンを押す事でシーンを削除します。

- シーンのコピー

コピーしたいシーン名横にあるチェックボックスにチェックを入れて画面下部の[コピー]を押す事でチェックされているシーンを全てコピーし新たなシーンとして追加します。

- シーンの移動

各シーンの上下ボタンを押す事で押した方向にシーンを移動します。

- シーン名の変更

現在のシーン名(画像ではNO TITLE)が表示されているテキストボックスを編集する事でシーン名の変更が可能です。半角英数字が20文字まで入力できます。

- シーン内容の編集

タイムライングラフをダブルクリックする事でシーンセッティング画面を開きます。

- シーンのスケジュール設定

各シーンには以下の設定を行う事が出来ます。

- 期間設定(開始月日と終了月日)

期間設定を行う場合は月日ドロップボックス横にあるチェックボックスを有効にして下さい。開始月日と終了月日を同じにする事でその月日のみ有効な設定となります。

- 曜日設定

曜日設定は月～日までのボタンを押して有効にすることで機能します。

**・カレンダー**

作成したシーンがLEDiOCでどのようなスケジュールで再生されるかカレンダーで表示します。

**・開始時刻、再生時間**

シーンの開始時刻と再生時間を設定します。

この設定がされているシーンを「時間指定されているシーン」とします。

**・シーンのスケジュール動作について**

シーンに設定されたスケジュールは以下の優先度で動作します。

- |               |                          |
|---------------|--------------------------|
| 1. 特定日+時間指定   | 開始月日と終了月日が同じ、時間指定されたシーン  |
| 2. 期間+時間指定    | 開始月日と終了月日が異なり、時間指定されたシーン |
| 3. 期間+曜日+時間指定 | 2に加え、曜日が設定されたシーン         |
| 4. 曜日+時間指定    | 期間設定が無い曜日と時間指定されたシーン     |
| 5. 特定日        | 開始月日と終了月日が同じに設定されたシーン    |
| 6. 期間         | 開始月日と終了月日が異なる、期間設定されたシーン |
| 7. 期間+曜日      | 6に加え曜日が設定されたシーン          |
| 8. 曜日         | 期間設定が無い曜日のみ設定されたシーン      |

1～8の優先度で見える場合はシーンリストの並びは関係ありませんが  
同優先度内で複数の該当シーンがある場合はシーンリストの下にあるシーンが  
優先で再生されます。

**・対応エリア設定**

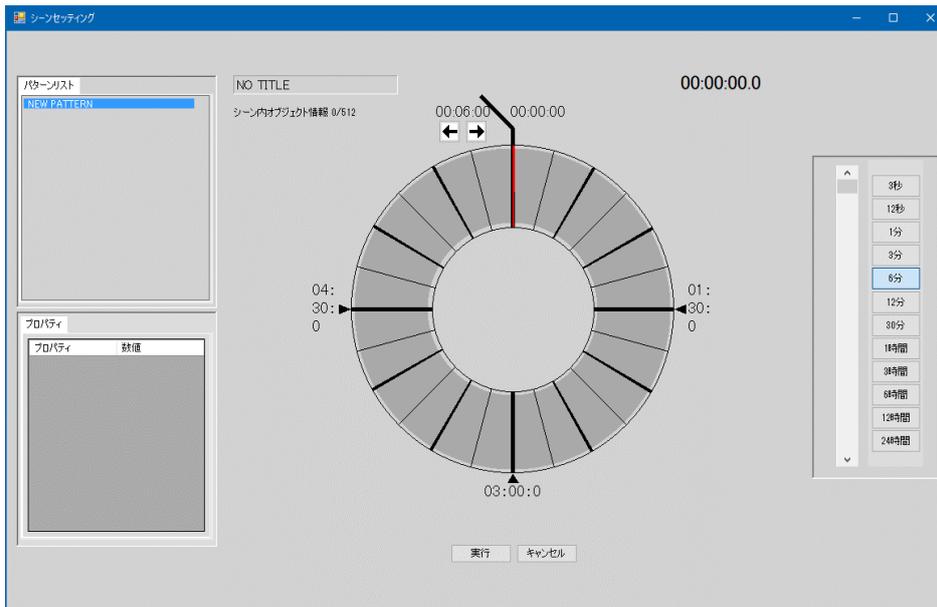
コンフィグの「エリア設定」にある「エリア分割機能を使用する」にチェックが入っている場合  
シーン毎に対応エリアを設定できます。

**・基点時間設定**

シーンが24時間動作する際の基点時間の設定が可能です。以下の2パターンから選択します。

1. 00:00:00～23:59:59(デフォルト)
2. 08:00:00～07:59:59

## [シーンセッティング画面]



- ・シーンにパターンを組み込む

画面右の[パターンリスト]に[パターン]画面で作成したパターンが並んでいますので配置したいパターンを配置したいシーンの配置したい時間にドラッグ&ドロップする事でパターンを組み込みます。配置したパターンデータは長さを調整する事は出来ません。パターンの長さはパターン上で一番初めに配置されているオブジェクトから、一番最後のオブジェクトまでの長さとなります。

- ・配置したパターンを移動する

配置済みシーンをドラッグ&ドロップする事で移動が出来ます。パターンの全体長が短くて掴めない場合は、範囲選択で1つのオブジェクトだけを含むように操作する事で選択状態となりますので、画面左下のプロパティ画面の[スタート]と[エンド]から調整して下さい。

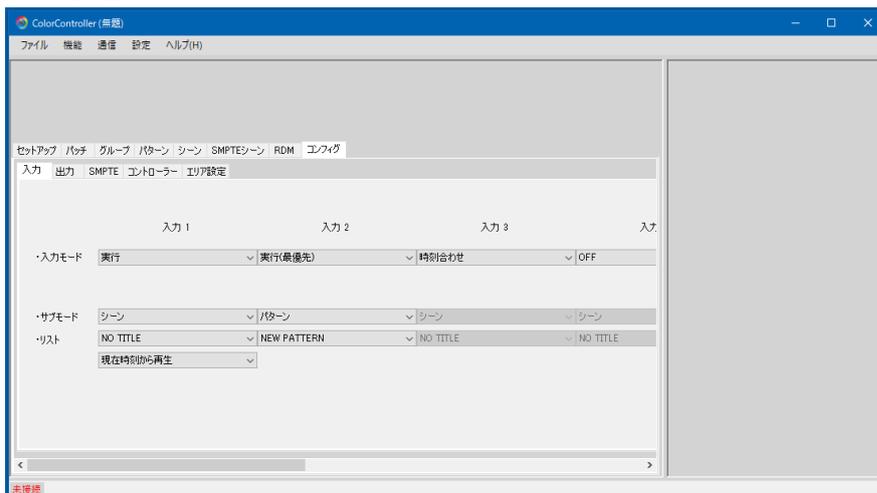
- ・配置したパターンを削除する

削除したいパターンを選択してDeleteキーを押すか右クリックメニューの削除を選択する事で削除が出来ます。パターンの全体長が短くて掴めない場合は、範囲選択で1つのオブジェクトだけを含むように操作する事で選択状態となりますので、Deleteキーで削除して下さい。

- ・Undo/Redo

パターンの配置、削除、設定変更、移動等の操作に対しCtrl+ZでUndoを行います。Undoは最新30件まで可能です。Ctrl+YでRedoを行います。

## [コンフィグ]



このプロジェクトのデータを扱うLEDioc COLOR CONTROLLERの動作設定を行います。

## ■入力

入力ポートに関する設定を行います。

## ・入力モード

入力のモードを設定します。

- |         |   |
|---------|---|
| OFF     | 入力モードをOFFにし、使用しません。   |
| 実行      | このポートに入力されている間、設定されたシーン／パターンを実行します。ポートがOFFされた場合は元の再生(日付、期間、曜日設定)に戻ります。  |
| 実行(最優先) | このポートに入力されている間、設定されたシーン／パターンを実行します。ポートがOFFされた場合は元の再生(日付、期間、曜日設定)に戻ります。実行との違いは最優先で処理されます。(他の実行が入力されていても最優先で処理)         |
| 時刻合わせ   | 本体時計の11:30~12:30の間に接点信号を検出(H→Lエッジ)すると本体時刻を12:00に合わせます。<br>※時刻合わせは 接点信号検出のたびに行われるため、<br>接点信号は12:00のみ、または毎正時の入力にしてください。 |

RDM Message RDM接続監視を実行します。

RDM SensorValue RDM入力T/U監視を実行します。

RDM Both RDM MessageとRDM SensorValueを両方実行します。

## ・サブモード

入力モードで実行か実行(最優先)を選択した場合にサブモードを設定します。再生するデータをシーンにするか、パターンにするかを選択します。

## ・リスト

入力モードで実行か実行(最優先)を選択した場合に再生するデータを設定します。サブモードをシーンにした場合は、プロジェクトで作成されたシーンデータをサブモードをパターンにした場合は、プロジェクトで作成されたパターンデータを選択します。

## ・オプション

入力モードを「実行」「実行(最優先)」に設定し、サブモードをシーンにした時のみ以下の設定項目が設定可能です。

現在時刻から再生	シーンを現在時刻で再生します。
最初から再生	シーンを最初(0時0分0秒)から再生します。

## ■出力

出力ポートに関する設定を行います。

### ・出力モード

出力のモードを設定します。

OFF	出力モードをOFFにし、使用しません。
DMXスイッチ	後述するDMXスイッチのチャンネル設定で設定したチャンネルのデータが50%以上でポートをON、50%未満でポートをOFFにします。
入力	出力設定で実行設定されたポートのタリー出力をします。
エラー	本体にてエラー発生中にONにします。(現状はSD-CARDが未挿入のみ)
自動運転	自動運転中であればON、その他はOFFにします。(DMXレベルモニタは除く)
本体	本体稼働中であればONにします。
警報出力:	RDM通信において、入力T/U監視で入力T/U状態が「ON」のデバイスがある場合に出力されます。

### ・サブモード

出力設定で入力を選択した場合にサブモードを設定します。

### ・DMXスイッチ

出力設定でDMXスイッチを選択した場合にDMXチャンネルを設定します。

## ■SMPTE

SMPTEの動作に関する設定を行います。

### ・SMPTE停止時のフェイルセーフ設定

SMPTEコードの入力が途切れた時の動作を設定します。

#### 動作

フレーム補正: パラメータ項目で設定したフレーム数までSMPTEコードを自動補正します。設定フレーム数までにSMPTE入力が復帰しなかった場合はSMPTE停止としてスケジュール動作に戻ります。設定フレーム数までにSMPTE入力が復帰した場合は入力されたコードに従います。

タイマーで消灯: パラメータ項目で設定した秒数経過後に消灯し上位機器からの入力待ちになります。タイマー動作中にSMPTE入力が復帰した場合は入力されたコードに従います。(停止から再入力までの間は補完されません。)

消灯: SMPTEコードの入力が途切れた時点で消灯し上位機器からの入力待ちになります。  
[タイマーで消灯]、[消灯]で設定しフェイルセーフが動作した場合スケジュール動作には戻りません。

### ・SMPTEフレームレートの設定

SMPTEフレームの設定をします。

**■コントローラー****・時刻同期タイミング**

LAN接続によってマスター、スレーブの関係が出来ている時にマスターがスレーブに時刻同期の為に通信を行う時間を設定します。この設定はマスターとして動作するLediocの場合のみ有効です。

**■エリア設定****・エリア分割機能を使用する**

このチェックボックスにチェックを入れる事でエリア分割機能が有効となります。

**・エリア分割設定**

4つのエリアにDMXアドレスの分割設定を行います。

**・SMPTE対応エリア**

エリア分割機能使用時にSMPTE入力があった場合にSMPTE再生に切り替わるエリアを設定します。

## [時間について]

## ・画面表示時間の切り替え

9秒	12秒	1分	3分	6分	12分
30分	1時間	2時間	6時間	12時間	24時間

パターン画面、パターン作成画面、シーン画面、シーン作成画面では  
時間表示切替えボタンを押す事で各タイムライングラフの1周で表示する時間を変更できます。

タイムラインスクロールバーは1つ進退すると1周の1/4の時間が動きます。

## ・各データの時間概念

シーンデータは1つのデータが1日分(24時間)となっており  
実時間に合わせてタイムスケジュールを組む形になっています。

SMPTEシーンデータ上の時間はSMPTEタイムコードになります。  
シーンとは違い、入力されたSMPTEタイムコードと連動して動くデータです。

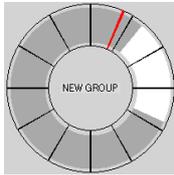
パターンデータはシーンデータ上に組み込まれた時間をパターンデータ内での  
0:0:0として再生されますのでパターンデータ上の時間は実時間との関連性はありません。

## [各画面のシミュレート再生]

コントローラとパソコンを接続する事によって作成したパターン/シーンのシミュレートが可能です。



シミュレートコントロール画面です。



タイムライン上の赤いラインがシミュレート位置です。

#### ・スタート位置へ移動



シミュレートコントロールのToStartボタンを押すと、スタート位置に設定されている位置へシミュレート位置を移動します。

#### ・シミュレート開始



シミュレートコントロールのPlayボタンを押すと、シミュレート位置からシミュレートを開始します。シミュレートは、後述するシミュレート開始位置と終了位置が設定されている場合は開始位置と終了位置をループする動作になります。

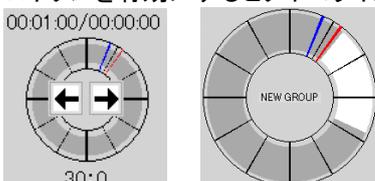


このボタンをクリックした場合は2倍の速度でシミュレート再生を行います。

#### ・シミュレート開始位置の設定



シミュレートコントロールのAボタンを押すと、シミュレート開始位置の設定が可能です。Aボタンを有効にするとタイムライン上に青いラインが表示されます。

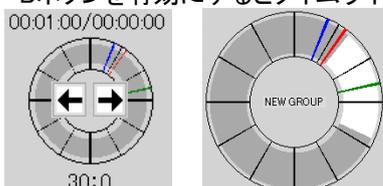


シミュレート位置と重なっている場合、赤いラインが優先されて表示されます。Aボタンが有効時にタイムライン上でAltキー+マウス左クリックをすることでシミュレート開始位置を設定します。(ドラッグ操作でも移動します。)

#### ・シミュレート終了位置の設定



シミュレートコントロールのBボタンを押すと、シミュレート終了位置の設定が可能です。Bボタンを有効にするとタイムライン上に緑のラインが表示されます。



シミュレート位置と重なっている場合、赤いラインが優先されて表示されます。Bボタンが有効時にタイムライン上でAltキー+マウス右クリックをする事でシミュレート終了位置を設定します。(ドラッグ&ドロップ操作でも移動します。)

**・アイテムシミュレート**

パターン画面とシーン画面には画面右に[アイテム]パネルがあります。  
このパネルはシミュレート再生中にセットアップ、グループで設定された情報を元に  
灯具の点灯シミュレーションを行います。

パターン画面の場合には各グループのタイムライングラフにオンマウスする事で  
オンマウスしているグループのみを灯具シミュレーションします。  
オンマウスしているグループが無い場合は全体をシミュレーションします。

## [コントローラとの接続設定]

本アプリケーションはコントローラとUSB又はLANケーブルでの接続が可能です。

## ■USB接続

USB接続はアプリケーションの設定上デフォルト設定となっていますので  
ドライバがインストールされている環境下でUSBケーブルでPCとコントローラを接続する事で通信が行えます。

デバイスドライバのインストールに関しては本マニュアル「インストール」の項目をご確認下さい。

## ■LAN接続

LAN接続はアプリケーション上でプロジェクト毎に設定を行う必要があります。  
[通信]→[LAN接続情報の設定]をクリックし、コントローラのIP情報を入力します。  
IP情報入力後に[通信]→[接続方式]をLANに切り替える事でLAN接続を行います。

コントローラのIP情報に関してはLEDioc COLOR CONTROLLERのマニュアルをご確認下さい。

## [コントローラビュー]

[機能]→[コントローラビュー]をクリックする事で  
接続しているコントローラのステータスや各チャンネルの出力DMX値をビューするウィンドウを開きます。  
コントローラのSD内に保存されているパターン、シーンデータの再生/停止が可能です。

読み込み中プロジェクトのエリア設定が有効である場合はエリア毎に指定が可能です。

この画面から再生したパターン、シーンは停止するまで再生を続けます。  
タイムスケジュールに則ったシーン再生に戻す場合は必ず停止ボタンを押して下さい。



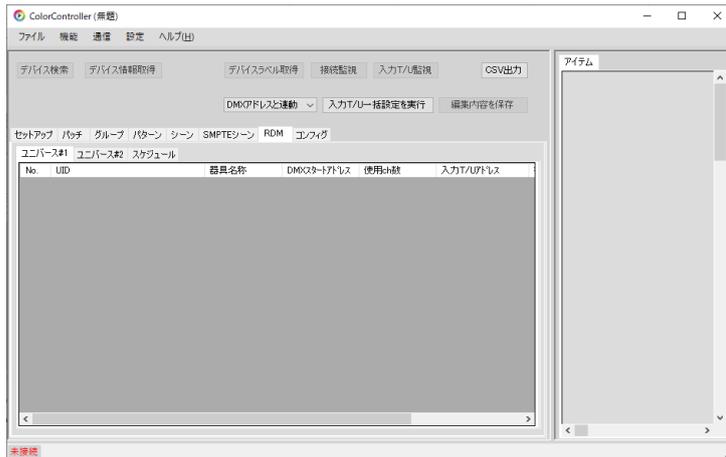
画面左に並んでいるステータスの詳細はLEDiocのマニュアルをご確認下さい。

## [プロジェクトデータの送信]

[機能]→[プロジェクトデータの送信]をクリックする事で  
接続しているコントローラに現在開いているプロジェクトのデータを送信します。

送信されたデータはコントローラにセットされているSDカードに保存されます。

## [RDM]



LEDiocと接続しているRDMデバイス機器に関する機能です。

## ■ デバイス検索

LEDiocにデバイス検索指示を送信します。  
検索処理完了後にLEDiocが保持しているデバイス情報を取得します。

## ■ デバイス情報取得

LEDiocが現在保持しているデバイス情報を取得します。

## ■ デバイスラベル取得

LEDiocにデバイスラベル取得指示を送信します。  
デバイスラベル取得処理完了後にLEDiocが保持しているデバイス情報を取得します。

## ■ 接続監視

LEDiocに接続監視指示を送信します。  
デバイスラベル取得処理完了後にLEDiocが保持しているデバイス情報を取得します。

## ■ 入力T/U監視

LEDiocに入力T/U監視指示を送信します。  
入力T/U監視処理完了後にLEDiocが保持しているTUアドレス毎の入力T/U状態を取得します。

## ■ CSV出力

ColorControllerが現在保持しているRDMデバイス情報をCSVで任意のパスに出力します。

**■入力T/Uアドレスの設定**

以下の方法でLEDiOCから取得したRDMデバイス情報の入力T/Uアドレスを0~1024の数値で設定出来ます。(0は未設定となります)

**・手動入力**

デバイスリスト上の入力T/Uアドレスの項目を編集する事で値を設定します。

**・DMXアドレスと連動**

一括設定ダイアログで「DMXアドレスと連動」を選択して「入力T/U一括設定を実行」ボタンを押す事でリスト上全てのRDMデバイスに対し、DMXアドレスと連動した入力T/Uアドレス値を設定します。

**・リストIDと連動**

一括設定ダイアログで「リストIDと連動」を選択して「入力T/U一括設定を実行」ボタンを押す事でリスト上全てのRDMデバイスに対し、リスト上のIDと連動した入力T/Uアドレス値を設定します。ユニバース2のデバイスの入力T/Uアドレスはユニバース1のリストID最後からの数値となります。

**・全て0に設定**

一括設定ダイアログで「全て0に設定」を選択して「入力T/U一括設定を実行」ボタンを押す事でリスト上全てのRDMデバイスに対し、入力T/Uアドレスに0を設定します。

設定された値は仮設定となっており、「編集内容を保存」ボタンを押してLEDiOCへ送信する事で設定した値が反映されます。

**■RDMデバイスの削除**

「デバイス検索」または「接続監視」により取得したRDMデバイスの接続状態が「未接続」であった場合はリスト上で黄色く表示されます。

黄色く表示されたデバイスはリスト上で選択し右クリックメニュー内の「デバイスの削除予約」を選択する事で黄色から赤色に変化し、削除予約状態となります。

赤色に表示されたデバイスはリスト上で選択し右クリックメニュー内の「デバイスの削除予約を取り消し」を選択する事で赤色から黄色に変化し、削除予約状態が取り消されます。

削除予約状態となっているRDMデバイスは「編集内容を保存」ボタンを押してLEDiOCへ送信する事でLEDiOCが保持しているRDMデバイス情報から削除されます。

**■RDMデバイスのUID変更**

リスト上のRDMデバイスを選択し、Ctrlキーを押した状態で右クリックする事で「UID変更」が選択可能となります。

開いたダイアログにて、12文字の16進数で入力する事が可能です。

元のUIDから変更されたRDMデバイスはリスト上に桃色で表示されます。

桃色に表示されたデバイスはリスト上で選択し右クリックメニューの「UID変更を取り消し」を選択する事で桃色から白色へ変化し、UID変更状態が取り消されます。

変更により設定されたUID値は仮設定となっており、「編集内容を保存」ボタンを押してLEDiOCへ送信する事で設定した値が反映されます。

**■サブデバイスについて**

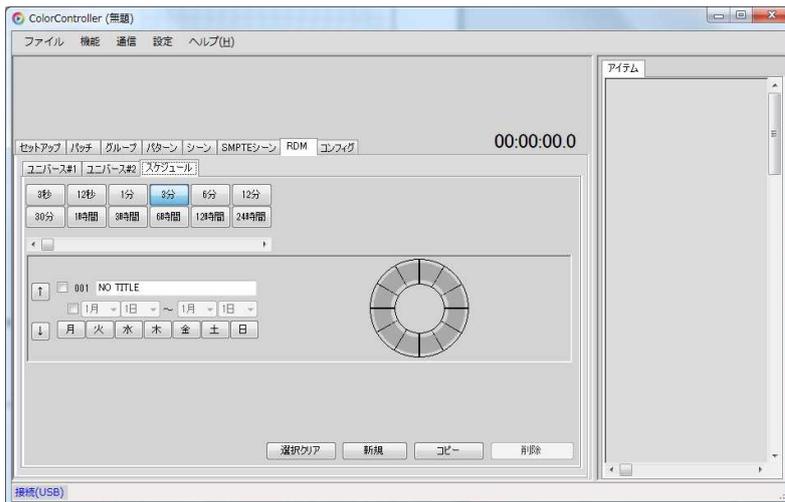
リスト上の「UID」の項目で検索によって見つかったデバイスがサブデバイスかどうか判別が可能です。

UIDは基本[0123456789AB]と12文字の英数字の羅列となりますが

サブデバイスの場合は[0123456789AB:01]のように末尾にサブデバイスIDが付与されます。

なお、サブデバイスを削除する場合は同じUIDを持つデバイス全てが削除対象となります。

## [RDMスケジュール]



RDMコマンドのStatusMessage(接続監視)とSensorValue(入力T/U監視)または両方をスケジュールリングしLEDiOCにコマンド発行させる事が出来る機能です。

- ・新しいスケジュールの追加

画面下部の[新規]を押す事でスケジュールを追加します。

- ・スケジュールの削除

削除したいスケジュールの名前の横にあるチェックボックスにチェックを入れて画面下部の[削除]ボタンを押す事でスケジュールを削除します。

- ・スケジュールのコピー

コピーしたいスケジュールの名前の横にあるチェックボックスにチェックを入れて画面下部の[コピー]を押す事でチェックされているスケジュールを全てコピーし新たなスケジュールとして追加します。

- ・スケジュールの移動

各スケジュールの上下ボタンを押す事で押した方向にスケジュールを移動します。

- ・スケジュール名の変更

現在のスケジュール名(画像ではNO TITLE)が表示されているテキストボックスを編集する事でスケジュール名の変更が可能です。半角英数字がで20文字まで入力できます。

- ・スケジュール内容の編集

タイムライングラフをダブルクリックする事でスケジュールセッティング画面を開きます。

- ・スケジュールのスケジュール設定

各スケジュールには以下の設定を行う事が出来ます。

- 期間設定(開始月日と終了月日)

期間設定を行う場合は月日ドロップボックスの横にあるチェックボックスを有効にして下さい。開始月日と終了月日を同じにする事でその月日のみ有効な設定となります。

- 曜日設定

曜日設定は月～日までのボタンを押して有効にすることで機能します。

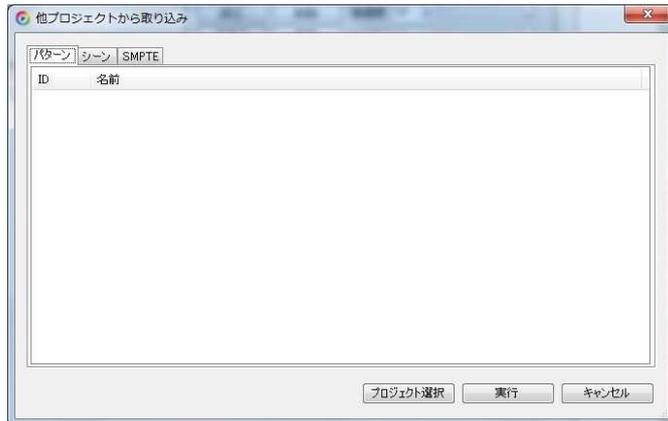
**・スケジュールのスケジュール動作について**

スケジュールに設定されたスケジュールは以下の優先度で動作します。

1. 特定日
2. 期間
3. 期間+曜日
4. 曜日

1～4の優先度で見える場合はスケジュールリストの並びは関係ありませんが  
同優先度内で複数の該当スケジュールがある場合はスケジュールリストの下にあるスケジュールが  
優先で再生されます。

## [他プロジェクトからの取り込み]



現在編集中のプロジェクトに他プロジェクトのパターン/シーン/SMPTEシーンを取り込む機能です。「プロジェクト選択」ボタンをクリックし取り込み元のプロジェクトを選択し読み込みます。読み込みが完了すると画面内リストに読み込んだプロジェクト内のパターン/シーン/SMPTEシーンが表示されますので取り込みたいデータにチェックを入れて「実行」ボタンをクリックする事で取り込み処理を行います。なお、パターン/シーン/SMPTEシーンそれぞれ取り込みには以下のルールが存在します。

## ■パターン

- 取り込み元パターンの演出が配置されているグループと同グループタイプ、同名のグループが取り込み先に存在しない場合は取り込み先プロジェクトに同グループタイプ、同名グループを作成します。
- 取り込み元パターンで使用されているユーザーエフェクトが取り込み先に存在しない場合取り込み先プロジェクトに同ユーザーエフェクトが作成されます。

## ■シーン/SMPTEシーン

- 取り込み元シーン/SMPTEシーンで使用されているパターンと同ID、同名のパターンが取り込み先に存在しない場合は取り込み処理を行う事が出来ません。
- 取り込み元シーン/SMPTEシーン使用されているパターンと同ID、同名のパターンに演出が配置されていない場合は取り込み時に配置パターンが削除されます。
- 取り込み元シーンの基点時間設定と現在編集中のプロジェクトの基点時間設定が異なる場合はシーン取り込みを行う事は出来ません。

- 商品に関するご相談窓口（お問い合わせの際は、器具銘板で器具形式をご確認のうえご連絡ください。）

【CSセンター】電話番号 048(554)1124 FAX 048(554)7455

お問い合わせ受付時間：月～金／9:00～17:00（土・日曜・祝祭日・年始年末・当社休業日を除く）

※電話番号等、変更になる場合があります。ホームページでご確認ください。

---

**岩崎電気株式会社**

本 社 〒103-0004 東京都中央区東日本橋 1-1-7 野村不動産東日本橋ビル  
電話番号 03(5846)9010 (大代) FAX 03(5846)9033  
<http://www.iwasaki.co.jp/>

---

お客様はお読みになったあとも必ず保管してください。

FC-IL-40020-3