FALCONER

クイックスタートガイド：
One-to-One

V1

AYRTON
Digital Lighting

目次

1. ONE-TO-ONE 構成 3

2. サンプルショー 3

3. システムセットアップ 4

4. プライマリー灯体のパッチ 4

5. カメラ設定 5

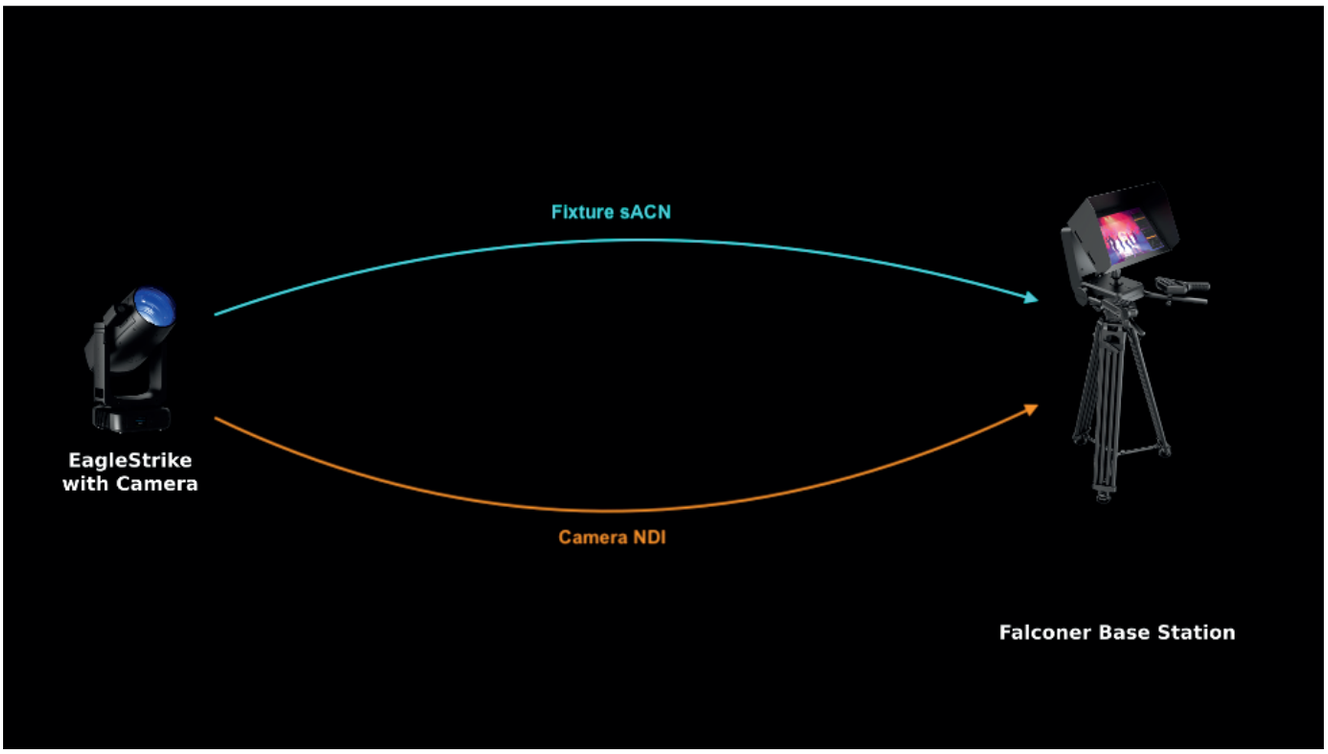
⚠ 免責事項

このクイックスタートガイドに記載されているすべての情報には、誤りや記載漏れが含まれている可能性があります。すべての情報は予告なく変更されることがあります。

1. ONE-TO-ONE 構成

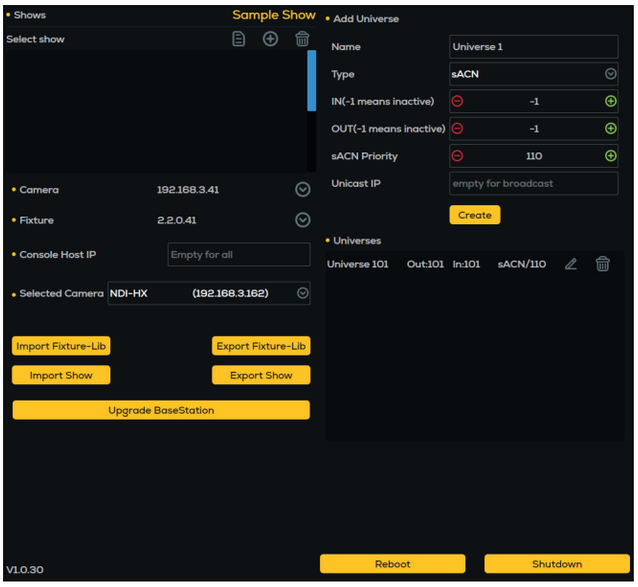
基本的な One-to-One 構成のセットアップは次のとおりです：

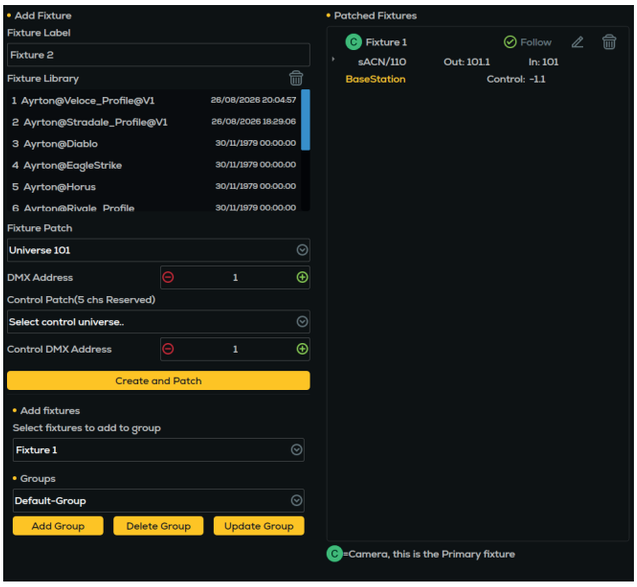
- Falconer ベースステーション
- プライマリーユニット：カメラを搭載した Ayrton 灯体（例：EagleStrike）
- ネットワーク接続 2 系統：灯体用の sACN、カメラ用の NDI



2. サンプルショー

既存ショーのリストには、デフォルトの Sample Show が用意されています。
このショーは上書きできません。
Universe 101 がすでに作成されており、EagleStrike が Universe 101、DMX アドレス 1 にパッチされています。
EagleStrike の **Shortcut Menu** メニュー（ボタンを長押し）で **Falconer Mode** を選択します。これでアドレス設定がこのショーファイル（DMX 1、Universe 101）と一致します。

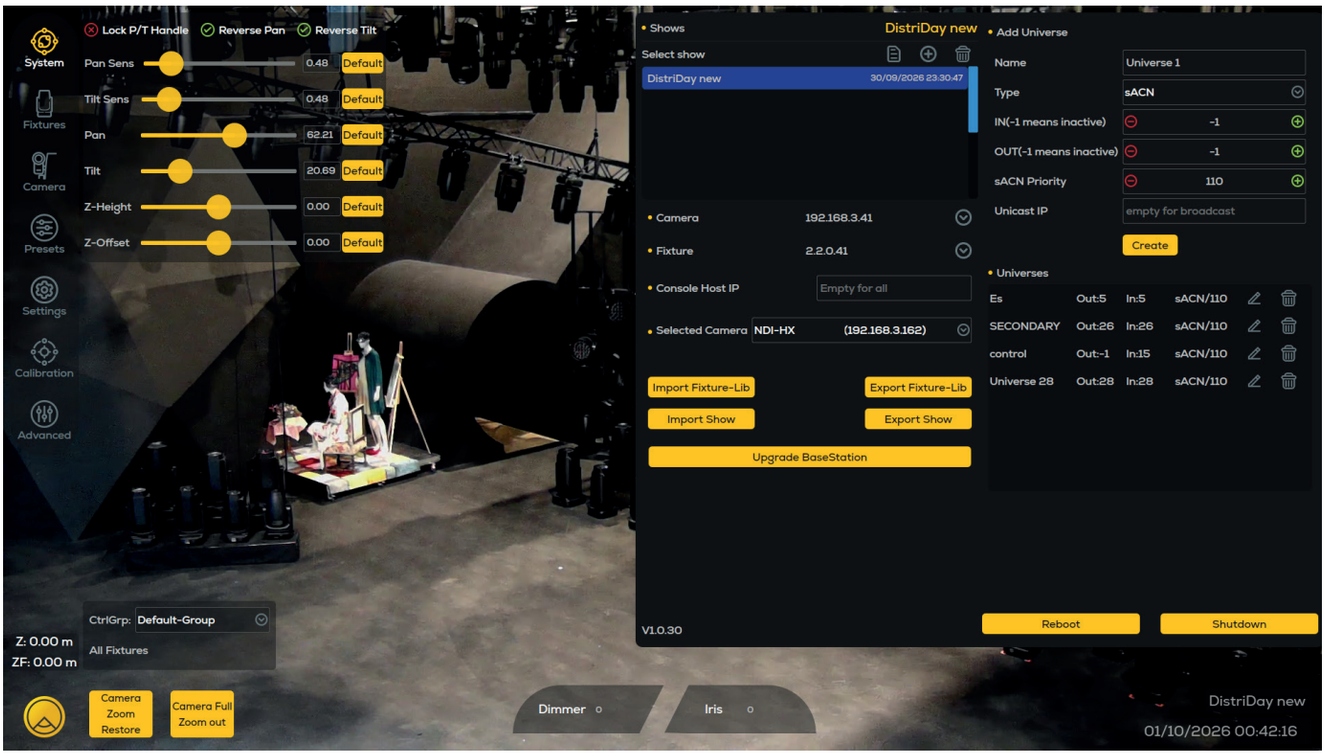




3. システムセットアップ

Sample Show を使用しない場合は、以下の手順に従って One-to-One 用途のシステムを一からセットアップします。
ベースステーションの電源を入れると、システムが起動し、Falconer ソフトウェアが自動的に立ち上がります。
各種メニューを表示するには、画面左下の をクリックします。
One-to-One 構成のセットアップでは、**System, Fixtures**、**Camera** タブのみを使用します。

ショーのセットアップを開始するには、**System Menu** に入ります。



3.1 › ショーの作成

System の左パネル上部にある を押して、新しいショーを作成します。
ショー名を入力するポップアップウィンドウが表示されます。

3.2 › カメラと灯体の IP

Camera と **Fixture** の各フィールドに、ベースステーションのネットワークアダプターの IP 設定を入力します。
をクリックすると、必要に応じて **IP address**、**Mask**、**Gateway** を変更できます。
次に、使用するカメラを選択します。

3.3 › ユニバースの作成

ユニバースに名前を付け、**In & Out** の値を入力して **Create** を押すと、ユニバースが作成されます。
新しく作成したユニバースは下のリストに追加されます。
既存のユニバースの設定は、sACN priority の横にある をクリックして編集できます。

4. プライマリー灯体のパッチ

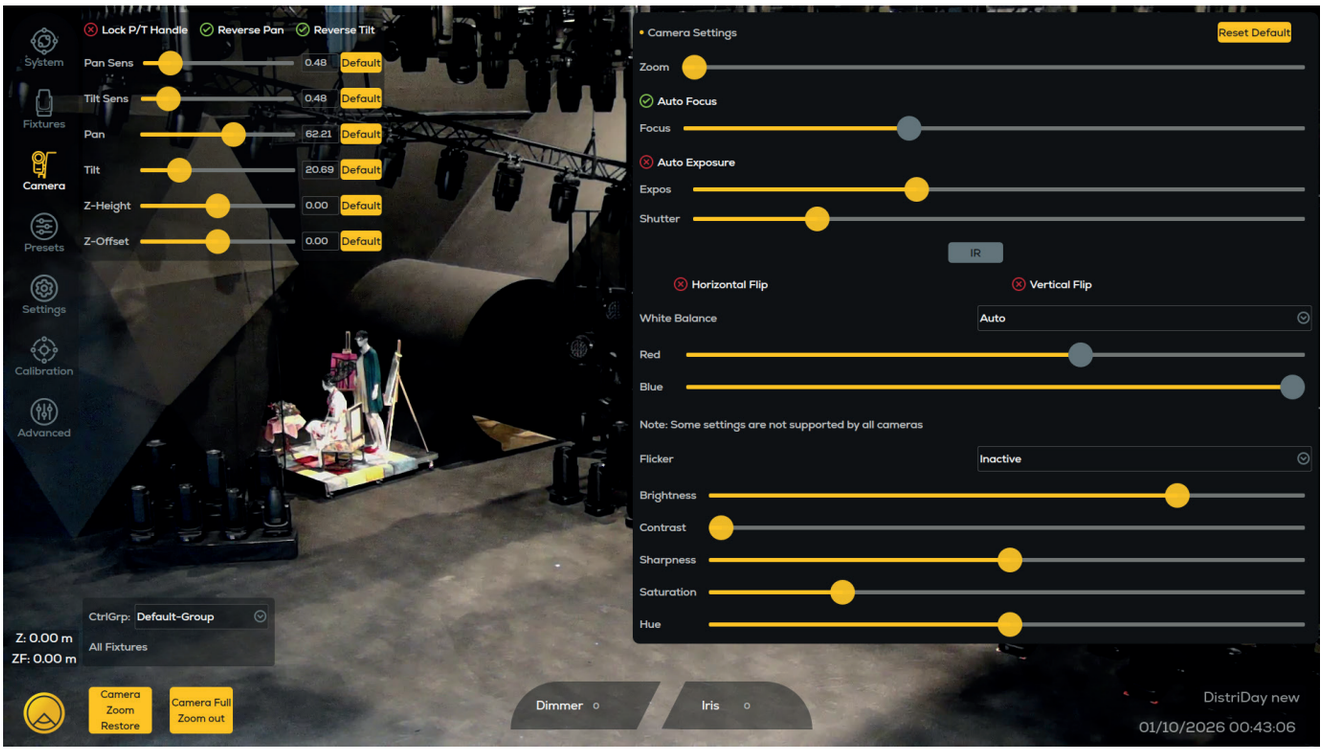
Fixtures で灯体に名前を付け、ライブラリのリストから灯体のプロファイルを選択します（例：EagleStrike）。
そのすぐ下の **Fixture Patch** セクションで、灯体をパッチする **Universe** を選択し、**DMX address** を指定します。
次に、**Create and Patch** を押します。

新しくパッチした灯体は、タブ右側の **Patched Fixtures** リストに追加されます。
左側に C が表示されている灯体が **Primary Fixture**（カメラユニット、またはカメラを搭載した灯体）であることを示します。

灯体情報は をクリックして編集できます。
パッチ済み灯体の下にあるドロップダウンをクリックすると、各チャンネルのデフォルト値を変更できます。

5. カメラ設定

Camera で、必要に応じてカメラ設定を調整できます。



これで、One-to-One 用途でショーを運用できる状態になりました。

AYRTON

Digital Lighting

www.ayrton.eu