FALCONER

クイックスタートガイド:

One-to-Multi-Spot

V1

AYRTON

Digital Lighting

目次

1. ONE-TO-MULTI-SPOT 構成 3

2. システムセットアップ 3

3. 灯体のパッチとグループ 4

4. カメラ設定 5

5. キャリブレーション手順 6

⚠ 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-MULTI-SPOT 構成

One-to-Multi-Spot とは、Falconer で複数の灯体を制御する運用形態です。
プライマリーのカメラ灯体として Horus を使用する場合は、この方式を適用します。

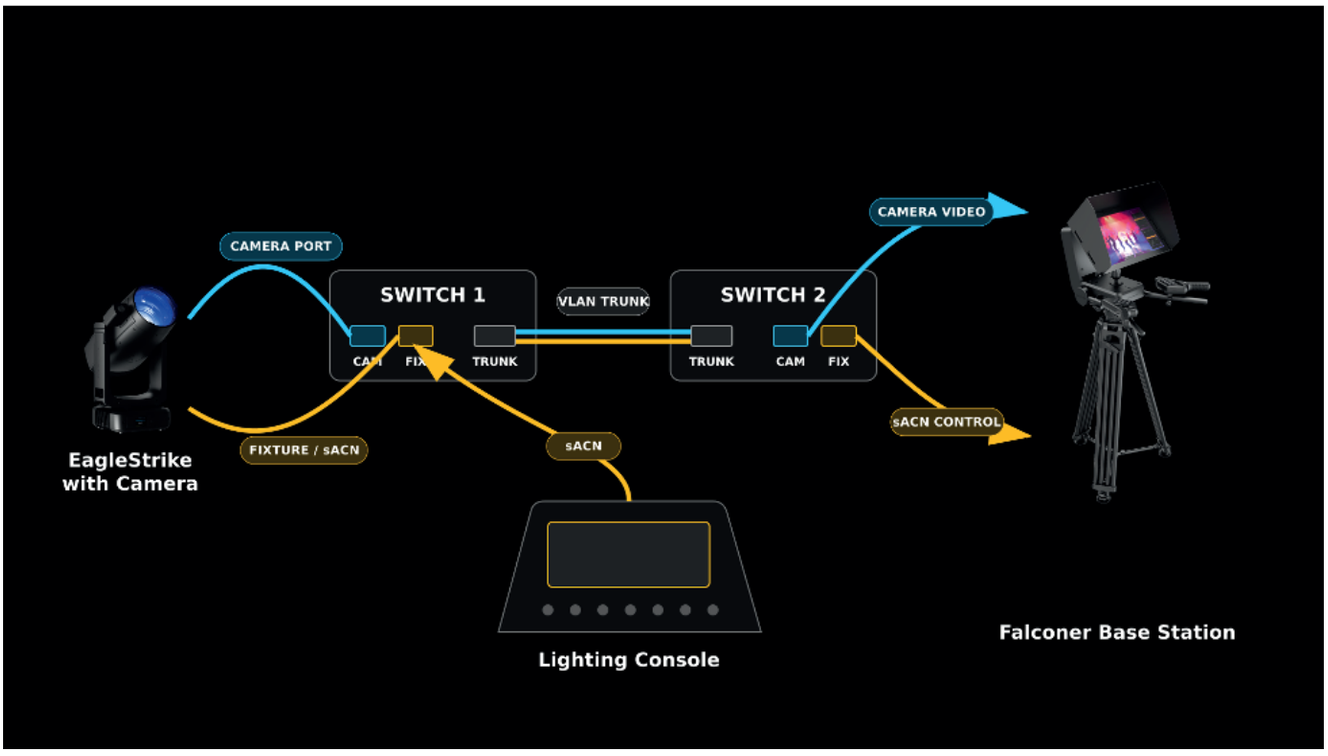
基本的な One-to-Multi-Spot 構成のセットアップは次のとおりです：

- 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）、または Horus カメラ
- セカンダリー灯体：Ayrton 灯体のほか、他社製の灯体も使用できます
- ネットワーク接続 2 系統：灯体用の sACN、カメラ用の NDI

注意

Horus をプライマリーのカメラ灯体として使用する場合、正確なキャリブレーションと運用のために、次の点を守ってください：

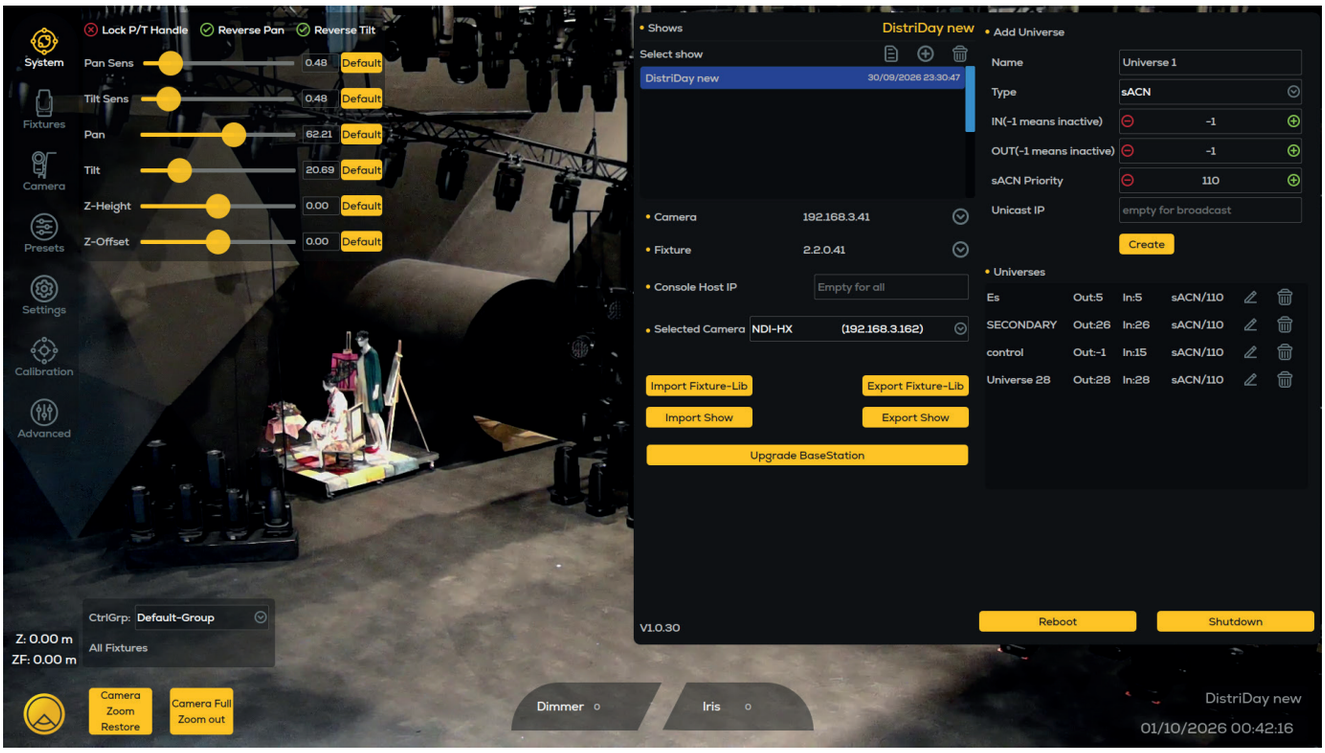
- **Settings メニューで Reset and lock crosshair to center にチェックを入れてください。**
- **Zoom Out は最大（ワイド端）にしてください。ズームインした状態では中心がわずかにずれ、キャリブレーションに影響する可能性があります。**



2. システムセットアップ

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-Multi-Spot 構成のセットアップでは、**System, Fixtures, Camera、Calibration** タブを使用します：

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



2.1 › 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。

2.2 › カメラと灯体の IP

Camera と **Fixture** の各フィールドに、使用するプライマリー灯体（Horus ユニット、またはカメラを搭載した Ayrton 灯体）の IP アドレスを入力します。
⌄ 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。

2.3 › 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。
One-to-Multi-Spot 構成では、複数のユニバースを作成できます。
複数のベースステーションを同時に使用する場合は、プライマリー灯体ごとに個別のユニバースを作成することをお勧めします。
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。

3. 灯体のパッチとグループ

One-to-Multi-Spot 構成では、まずプライマリー灯体を、次にセカンダリー灯体をパッチすることをお勧めします。最初にパッチした灯体がカメラユニットとして認識され、パッチ済み灯体のリストでその横にアイコン C が表示されます。

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：プライマリー灯体として EagleStrike または Horus）。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。

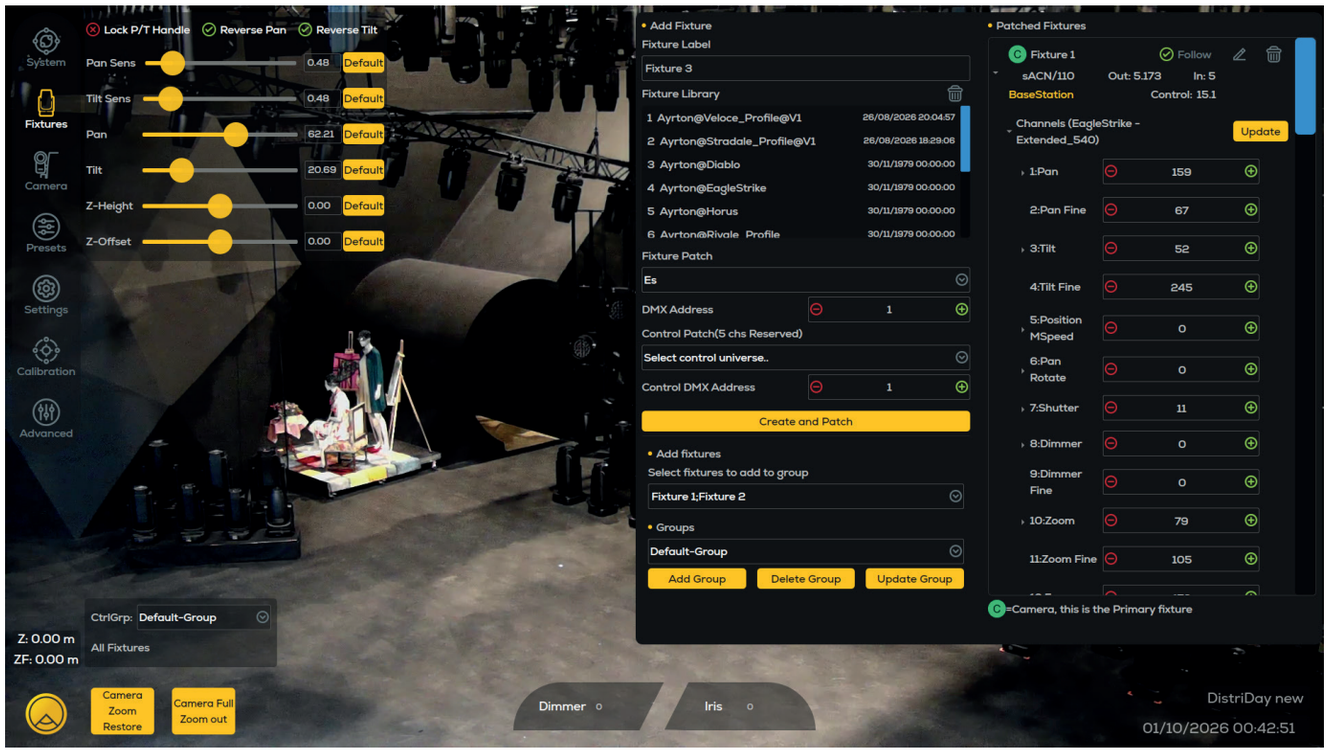
セカンダリー灯体も同様の手順でパッチします。

パッチできる灯体の数に制限はありませんが、1 台のベースステーションにつきアクティブな灯体は最大 36 台を推奨しま

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。灯体情報はペンアイコン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。

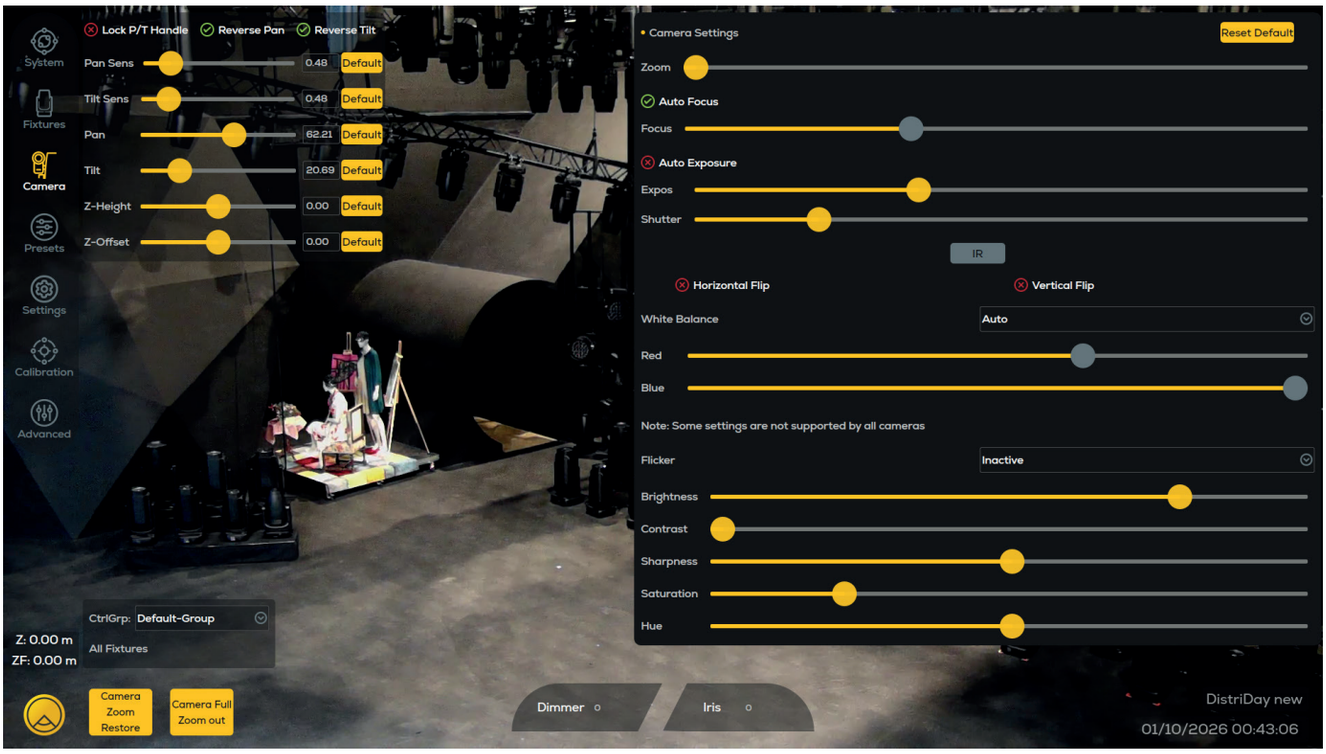


灯体のグループも作成できます。ショー内のパッチ済み灯体をすべて含む Default-Group が常に自動的に作成されます。

グループを作成するには、Fixtures タブの左下でグループに含める灯体を選択し、グループに名前を付けて **Create Group** を押します。グループは必要に応じて更新することもできます。

4. カメラ設定

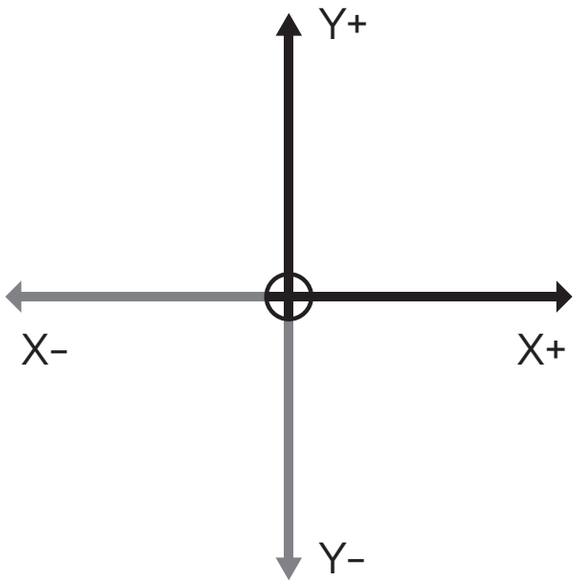
Camera で、必要に応じてカメラ設定を調整できます。



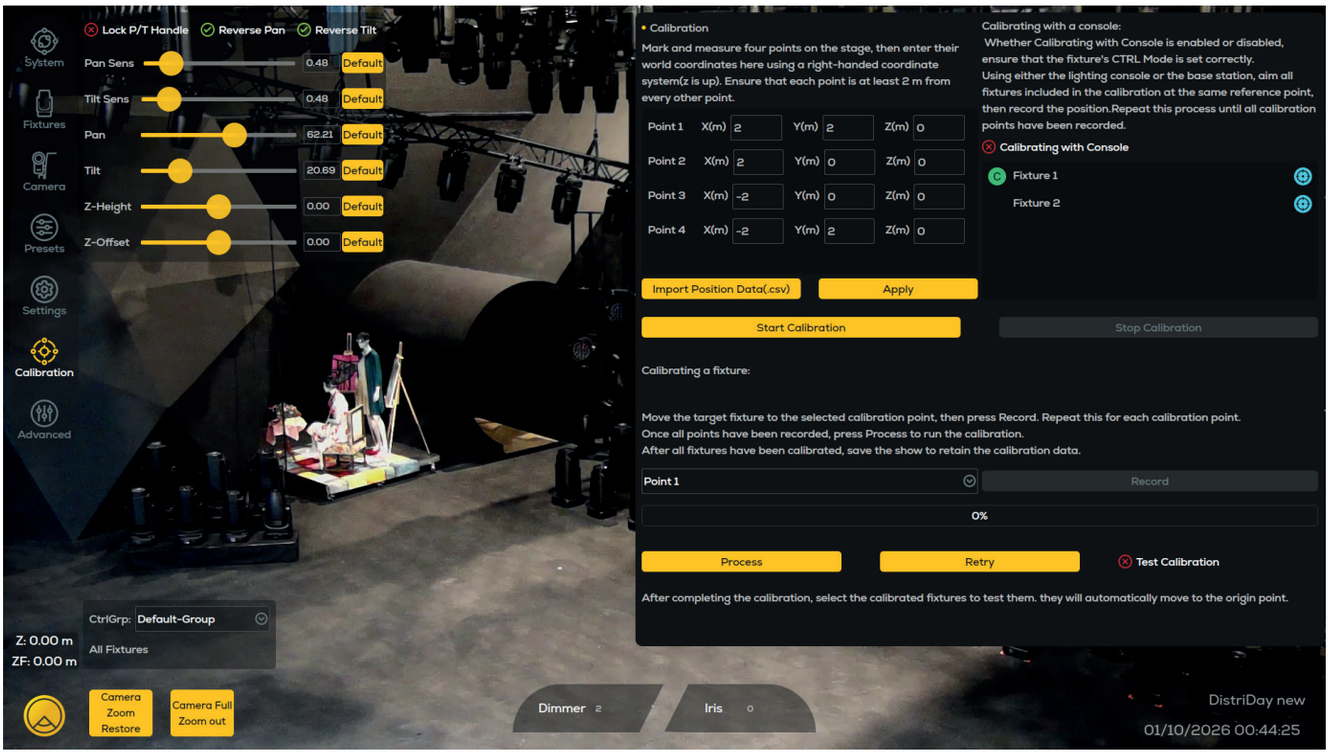
5. キャリブレーション手順

One-to-Multi-Spot 用途では、灯体のキャリブレーションが必要です。
作業を始める前に、トラッキングエリア内の物理的な 4 点を、任意に選んだ原点を基準とした実寸値（メートル単位）で測定し、マーキングしておく必要があります。

この 3D 空間では、右手座標系を使用します。
Z を高さとし、X と Y は次のとおり床面上の座標です。



Calibration で、選んだ原点を基準とした **Points 1〜4 の座標（X/Y/Z）** を入力するか、**Import Position Data (.csv)** を使用してファイルから読み込みます。



正確なキャリブレーションのため、各点は互いに　2　メートル以上離し、キャリブレーション中は灯体をデフォルト位置から25〜30 度以上チルトさせてください。

計算はチルト値　0〜50%　を前提としているため、キャリブレーションもこの範囲のチルト値で行ってください。チルト値　50〜100%　で行うと、灯体を動かした際に反転（フリップ）が生じることがあります。その場合は、灯体設定のフリップオプションで補正できます。

5.1 › FALCONER でのキャリブレーション

キャリブレーションを開始するには、リストからキャリブレーションする灯体を選択します。

- Press **Start Calibration** を押し、ズームを最も狭く、フォーカスをシャープに、アイリスを閉じた状態で、灯体を 1 つ目の物理ポイントに向けます。
- 狙いが合ったら、**Record** を押します。
- 残りの 3 点についても同じ手順を繰り返します。
- すべての点を記録したら、**Process** を押して Calibration を実行します。

キャリブレーション結果は「良好」または「不良」のいずれかになります：

- 不良の場合は retry を押し、4 点すべてを記録し直します。
- 良好の場合は **Stop Calibration** を押します。

5.2 › 照明卓でのキャリブレーション

大規模なリグでは、照明卓から複数の灯体を同じ 4 点に同時に向けることで、キャリブレーションをより短時間で行えます：

- To receive the Pan/Tilt values from the console, the respective fixtures should be set to Console mode first.
- **Calibrating with Console** にチェックを入れます。
- Using console presets, aim all fixtures included in the calibration at the same physical reference point in turn, then record each point from the console side.
- Repeat for all four points. Falconer captures the pan/tilt data for each fixture directly from the console for each point.

キャリブレーションが完了した灯体には、リストの名前の横に青いターゲットアイコンが表示されます。**Test Calibration** ボ

タンを有効にすると、キャリブレーションの精度を確認できます。キャリブレーション済みの灯体を選択し、原点に自動的に向くことを確認してください。

キャリブレーションデータを保持するため、すべての灯体のキャリブレーションが完了したらショーを保存してください。

これで、One-to-Multi-Spot 用途でショーを運用できる状態になりました。



www.ayrton.eu