

Ovation Loopの設定

Ovationは、ある条件を作成してCueの一部をループして再生することが可能です。この文章情報ではその作成方法を例で解説します。


Loop とは

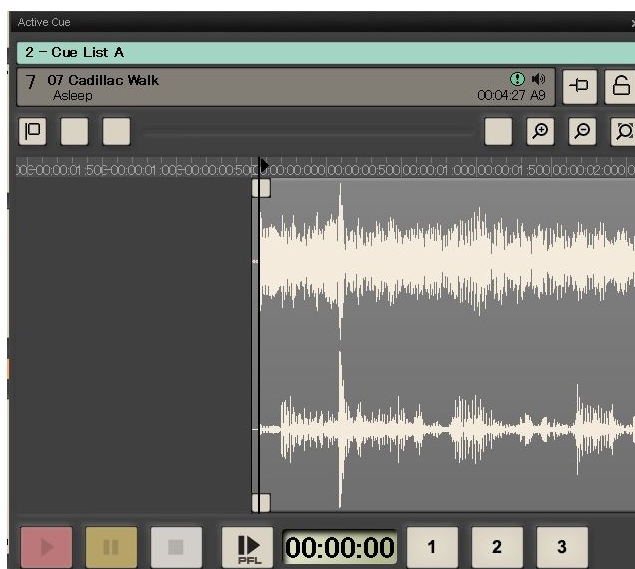
音楽などのCueの途中でマークを2つ付け、あるキー（条件ボタン）が押されているあいだマーク間をループ再生します（”2”まで再生して、ボタンが押されていたら”1”に戻り続けて再生する）。ボタンが押されていない場合そのまま”2”を乗り越えて再生を続けます。

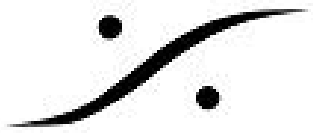


1. CueにMarkを作成する

1.1. ループを作成するCueをActive Cueに表示させます。

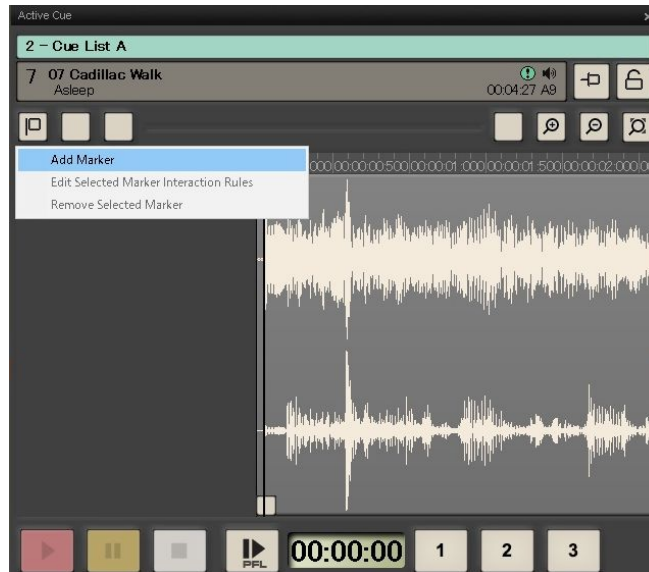
- Active Cueは【View > View Active Cue Window】で画面上に表示されます。
- Cueをマウスなどで選択すると、選択されたCueはActive Cueに表示されます。
- Active Cueに表示されたCueは、スペースバーでCueの最初からPlayされます。
- PFLキーで現在カーソルがいる位置からPlayされます。
- Window右上にある  ボタンで波形の時間軸の拡大/縮小/全体表示が切り替えられます。
- Windowの中の波形をドラッグすると、表示の場所をずらすことができます。





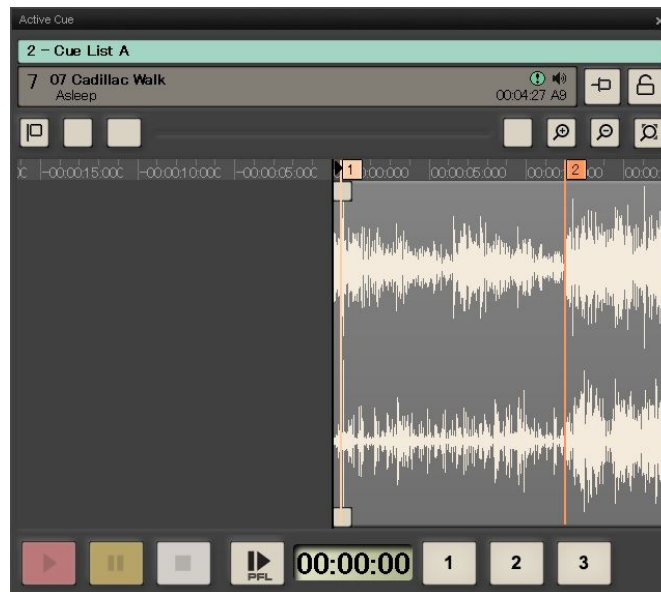
1.2. Loopの開始点にMark1を作成します。

- Loop開始にしたい位置にカーソルを置き、Window左上の【Markアイコン】をクリックして【Add Marker】を選択し、Mark1を作成します。この位置の微調整はいつでも可能です。



1.3. Loopの終点にMark2を作成します。

- 同様にMark2を作成します。この位置の微調整はいつでも可能です。次の図は、Mark1, 2を作成した様子です。



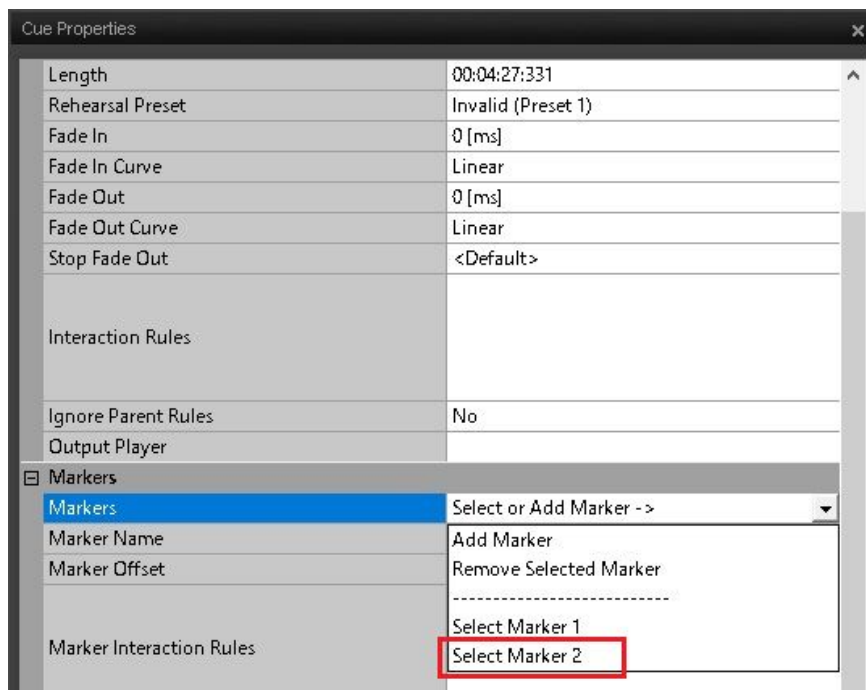
2. 条件ボタンの作成

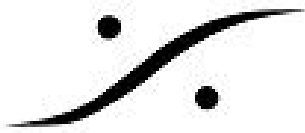
- 2.1. 【Cue List > New Cue List > HotKeys】で新たに作成するか、【CueList > Open Cue List】でHotKeys のテンプレートを開きます。
- 2.2. Hotkey CueListの空きボタンを右クリックして【Add Cue > Add Long Empty Cue】で空のCueを作成し、これに【Loop】など適当な名前を付けます。



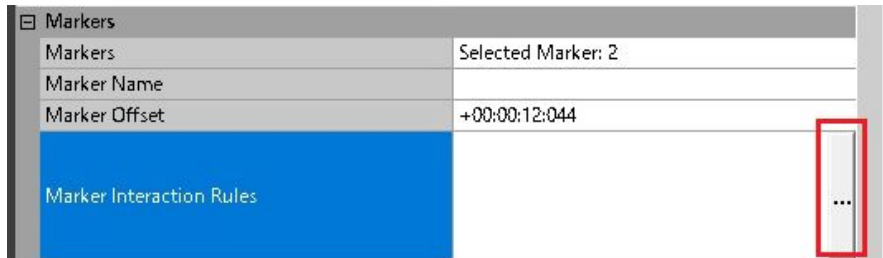
3. Marker Interaction Rules（マーカー インタラクションルール）の設定

- 3.1. メニューの【View > View Cue Properties】でCueのプロパティを表示させます。
- 3.2. 【Cue Properties > Markers > Markers】で、Loopさせたい終点のMark2を選択します。
 - これでMark2に対するルールをつけることになります。





3.3. 【Cue Properties > Markers > Marker Interaction Rules】の右側をクリックして Marker Interaction Rulesを開きます。



3.4. ルールを設定します。

- 【Action: Fire】 【Target: Itself】 【at Marker: 1】 【Timing: When】 【Reaching Maker】 with 【Parameters: 0[ms] Fade In】 【Parameters: 0[ms] Fade Out】 【Parameters: -20.0dB Dim Gain】 Only If 【7 Loop】 is 【Fired】 となるように設定し、【Add Rules >>】をクリックして条件をつけます。
- これにより、「【Loop】キーが押されていたら（Fire時のみ）Mark2に到達したら Mark1から再生する」という条件がついた事になります。

