

<u>Ovation Loopの設定</u>

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の途中にマークを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かったらそのまま "2" を通り越して再生を続けます。



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。 ٠
 - 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 P P P 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。

Active Cue	×
2 - Cue List A	
7 07 Cadillac Walk Asleep	① ♥ 000427 A9 ← 6
	ୟ ର୍ ର୍ 📃
Add Marker	ထားတွင်ဆုံးတွင်တွင်တွင် ကို
Edit Selected Marker Interaction Rules Remove Selected Marker	nor and a color of the other discourse and the life of the starting advector and a
	un ala ara da fanta da kana kana na hala hili baha ang kana na hili kana na hili kana na hili kana na hili kana Ang ang ang ang ang ang ang ang ang ang a
	And the second of the second
	 Manage and Association and Applying and Applying
	00:00:00 1 2 3

- 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。







条件ボタンの作成 2.

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



- Marker Interaction Rules (マーカー インタラクション ルール)の 3. 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。
 - 【Cue Properties > Markers > Markers】で、Loopさせたい終点のMark2を選択し 3.2. ます。
 - これでMark2に対するルールをつけることになります。

Cue Properties		×
Length	00:04:27:331	^
Rehearsal Preset	Invalid (Preset 1)	
Fade In	0 [ms]	
Fade In Curve	Linear	
Fade Out	0 [ms]	
Fade Out Curve	Linear	
Stop Fade Out	<default></default>	
Interaction Rules	No	_
Output Player		
Markers		
Markers	Select or Add Marker ->	-
Marker Name	Add Marker	
Marker Offset	Remove Selected Marker	
	 Select Marker 1	
Marker Interaction Rules	Select Marker 2	





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。

Marker	5		
Marker	S	Selected Marker: 2	
Marker	Name		
Marker	Offset	+00:00:12:044	
Marker	Interaction Rules		

- 3.4. ルールを設定します。
 - 【Action: Fire】【Target: Itself】【at Maker: 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。

coon	Target				Timing				Parameter	5	
re 🗸	Itself	~	0	ms	When	~	Reaching Marker	vith 🗸	0 [ms]	~	Fade In
	at Marker 1								0 [ms]	\sim	Fade Ou
Condition									-20.0 dB	\sim	Dim Gain
🗹 Only if	7 Loop	~	is 🔘) Fired	○ Paused	Os	topped				
	Fire Itself at	Marker	1 When R	Reaching) Marker only	if Cue	7 (Loop) is Fired				
Add Rule >>	Remove Rule <<		U	Jpdate R	tule VV			Move Ru	Je Up	Move (Rule Dowr
		ie 7 (Loi	op) is Fired	d							
e Itself at Mark	er 1. When Reaching Marker only if Cu	te v (Loi									
e Itself at Mark	er 1. When Reaching Marker only if Cu	10 7 (10)									
e Itself at Mark	ær 1. When Reaching Marker only if Cu	10 7 (10)									
e Itself at Mark	ær 1 When Reaching Marker only if Cu	<i>101</i>									
e Itself at Mark	ær 1. When Reaching Marker only if Cu	10 7 (LD)									

