

OVATION 親Cueの途中スタート

NESTを使用して親Cueをスタートさせたと同時に子Cueをスタートさせることができます。 その場合に、親Cueを途中からスタートさせる方法について解説します。この時、子Cueは親Cueと 同じサンプル数の位置から再生されます。

- 1. 親Cueと子CueをCue Listに置きます。
- 2. Cue List PropertiesでDefault Interaction Rulesの右枠をクリックし、Fire | All Child Cues | When | Starting に設定し、Add Rules>>をクリックして設定します。
- 3. View > View Active Cue Window を開きます。
- 4. 親Cueを選択すると、親Cueの波形がウインドゥ内に表示されます。
- Active Cue Window の時間軸(下図赤枠内)をクリックすると、カーソルを移動できます。 5. 途中スタートしたい場所にロケートしてください。

Active Cue	×
6 - Cue List 34	
1 01 Gone Baby Gone	00033 A1 ₽ 6
း ကြားစတဲ့ ကြားစုံးတွင် ကြားစုံတွင်	ත් කර්ගේ ක්රියාත් කරුදුමාත් කරුදුමාත් කරුදුමාත් 🗴
	00:01:36 1 2 3

ロケートしたら、Shiftキーを押しながら、Active Cue Window右下にある[1],[2],[3]のいずれ 6. かのボタンをクリックします。これでロケートポイントを作成できました。ロケートポイン トは、同時に3つまで設定することができます。また設定したときと同様の手順で再設定が可 能です。また、ロケートポイントにマウスカーソルを近づけて上矢印(↑)にカーソルが変化 すると、ロケートポイントをドラッグして動かすことができます。



. dsp Japan Ltd, 4-8-5 Nakameguro, Meguro-ku, Tokyo 153-0061 T: 03-5723-8181 F: 03-3794-5283 U: http://www.dspj.co.jp



- 7. Showをスタートさせます。
- 8. 設定したロケートポイントをクリックしてCueをスタートさせると、子Cueも親Cueのスタートから同時刻の位置から再生を開始します。

6

Ø

6 - Cue List 34		×	
II		1 01 Gone Baby Gone	💽 📢 🖸):01:44 - 00:01:50 A1
н		1.1 O1 Gone Baby Gone Playing	🛈 📢
U		1.2 01 Gone Baby Gone Playing	① ◀》):01:44 - 00:01:50 A5

