



**Ovation**  
AUDIO & EVENT SEQUENCER

**User Manual**

**10**

# Contents

[Welcome to Merging Technologies Ovation!](#)

[Thank you !](#)

[Aneman](#)

[Ovation Documentation and Help](#)

[Conventions](#)

[QUICKSTART](#)

[A First Simple Show](#)

[New Show](#)

[Configure the Mixer](#)

[Building the Show](#)

[First Run](#)

[Hot Keys Mode](#)

[Timed Cue List](#)

[Conclusion](#)

[Ovation Concepts](#)

[Launching Ovation](#)

[Ovation Media and Commands](#)

[Audio](#)

[MIDI](#)

[IP Commands](#)

[Sony P2 / RS422](#)

[GPO](#)

[Commands/Scripts/Batch files](#)

[Automation](#)

[DMX 512 / CMX ライティングコントロール](#)

[Media Management](#)

[Remote Control](#)

[Remote Control OF Ovation](#)

[Remote Control BY Ovation](#)

[Remote Control of Ovation Mixer](#)

[Multi-Sequencer Synchronization](#)

[クリエイティブな可能性](#)

[Using Multi-Sequencer Synchronization](#)

[Ovation Modes](#)

[Compose Mode](#)

[Show Mode](#)

[Show の開始](#)

[Show](#)

[Cue Lists](#)

[Multiple Cue Lists](#)

[Audition](#)

[Selected Cue](#)

[Audition Jump](#)

[Cue List Pane](#)

[Edit Toolbar](#)

[Cues in Cue Lists](#)

[Cue Status](#)

[赤枠](#)

[Cue Progress](#)

[Cue Fire Buttons](#)

[Fire Toolbar](#)

[Cue List Types](#)

[Cue List Detail](#)

[Cue List の選択](#)

[Standard Cue List](#)

[Timed Cue List](#)

[Hot Keys Cue List](#)

[Hot Cue の停止](#)

[Hot Keys Cue List のデザインモード](#)

[Hot Keys Columns](#)

[Hot Keys Column to Audio Slot Mapping](#)

[Triggering Hot Keys](#)

[Custom Keys Cue List](#)

[Custom Keys Design Mode](#)

[Grid Size](#)

[Color and Font](#)

[Justification](#)

[Cue Browser Cue List](#)

[Cue の検索機能](#)

[Hot Browser Cue List](#)

[Cues](#)

[Cue Icons](#)

[Selecting Cues](#)

[Cue の移動とコピー](#)

[Cue / Cue List Context Menu](#)

[Consolidate Cue](#)

[CD Tracks Import](#)

[Device Settings](#)

[Settings](#)

[Status](#)

[Disc Content](#)

[Target File](#)

[Cue Capabilities](#)

[Audio](#)

[TimeCode Generator](#)

[MTC](#)

[MMC](#)

[MIDI Command](#)

[Sony P2 / RS422](#)

[IP Command](#)

[GPO](#)

[Shell Commands/Scripts/Batch files](#)

[Microphone Switch](#)

[Mixer Automation](#)

[REMOTE CONTROL: General MIDI Command](#)

[REMOTE CONTROL: IP Command](#)

[REMOTE CONTROL: マルチシンセサイザーの同期](#)

[REMOTE CONTROL: Dataton との同期](#)

[Empty Cues](#)

[Compound Cues](#)

[Scenes](#)

[Mixer](#)

[Automation](#)

[Snapshot Automation](#)

[Snapshot の保存](#)

[By Strips](#)

[Snapshot の消去](#)

[Glide](#)

[Apply Snapshot](#)

[Copy and Paste Snapshot](#)

[Dynamic Automation](#)

[Direct in Ovation](#)

[In Pyramix](#)

[既知の制限事項](#)

[Show Logging](#)

[Other Modules](#)

[Editing with Pyramix](#)

[Recording](#)

[概要](#)

[Record](#)

[録画の開始](#)

[Record Audio Dialog](#)

[録音したファイルの場所](#)

[Record Mixer](#)

[Ovation User Interface](#)

[Main Window](#)

[Main Window. Panes and Toolbars](#)

[Toolbars](#)

[Active Cue Window](#)

[Rehearsal Preset Points](#)

[Markers](#)

[Markers in Cue Properties](#)

[Markers Interaction Rules](#)

[Playing Cues Window](#)

[Properties Panes](#)

[Show Properties](#)

[Cue List Properties](#)

[Cue Properties](#)

[Interaction Rules](#)

[Show Validation Tool](#)

[Show Consolidation and Packaging](#)

[Audio Control](#)

[TimeCode](#)

[Audio Output Slots](#)

[Audio Gain Matrix](#)

[Downmixing](#)

[Ovation Files](#)

[Ovation Menus](#)

[Settings](#)

[Ovation Webserver](#)

[Tips and Tricks](#)

[First launch](#)

[Audio File Support](#)

[Keyboard Shortcuts](#)

[Advanced Features](#)

[Appendix I](#)

[Appendix II](#)

# Welcome to Merging Technologies Ovation!

## Introduction

### Thank you !

このたびは、**Ovation Media Server & Sequencer**をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

**Ovation** は、さまざまな活動領域で Show を制作・運営するために必要なツールを備えた、画期的なメディアサーバー&シーケンサーです。例えば

シアター

テーマパーク

ミュージアム

テレビ ゲーム

Show

トレード Show

AVプレゼンテーション

ラジオ局

小売店

などは、**Ovation** が使用される可能なアプリケーションのほんの一例です。

Note: IMPORTANT! - 最初に行うべきことは、セキュリティキーを取得するためにソフトウェアを登録し、ユーザーサポートリストに登録することです。

また、以下のユーザーフォーラムにもご参加ください。

<http://www.merging.com/forum/>

※ このドキュメントは SDGs に鑑み、必要なとき以外は印刷しないでご使用ください。

## Overview

Ovationでは、様々なメディアやコマンドタイプの Cue を、スポットプレーヤーやカートリッジマシンのように手動で、あるいはランタイムやタイムデイ、外部のLTCやMIDI TimeCodeに対して自動的に実行することができます。ランタイム、タイムオブデイ、外部のLTCやMIDIタイムコードに対して自動的に実行することができます。

**Ovation** シーケンサは、ハードウェアコントローラ、タッチスクリーン、GPI、Sony 9-pin (P2)プロトコルコマンド、MIDIから制御できます。やMIDIから制御することができます。

また、オーディオ録音も可能です。

## Scope

**Ovation** は、オーディオ、GPO、MIDIコマンド、RS422またはイーサネットを介したSony 9ピン (P2プロトコルコマンド (IP)、IPコマンド、MMC、MTC TimeCode、HTTPコマンド、シェルコマンド/スクリプト/バッチファイル、オープン サウンドコントロール(OSC)コマンド Ovationミキサーは、Ovationコントロール下で自動化することができます。

Ovationミキサーは、VS3、VST、VST3プラグインをサポートしています。詳しくはPyramixのユーザーマニュアルをご覧ください。

Ovationは、専用のハードウェアコントローラー、タッチスクリーン、MIDI、GPIで制御できます。Ovationミキサーは、EMCまたはEuconを介してリモートコントロールできます。Merging Technologies社のISISリモートコントローラーには対応していません。

## Evaluation Mode

有効なキーを入力していない場合、Ovationは評価モードで動作します。

すべての機能はフルバージョンと同じように動作しますが、1つの Show で保存またはロードできる Cue List は1つだけです。

## Latency

最小限のレイテンシーは、**Native** モードまたは **MassCore™** モードで動作するシステムでのみ達成されます。MassCore™モードでは、45msから66msのレイテンシーに加えて、トリガーデバイス(USB、GPIOなど)が必要とする時間が発生します。専用のOvationハードウェアコントローラでは、通常、さらに10msのレイテンシーが発生します。

注意: 自動的にトリガーされるイベントはすべてサンプル精度です。例えば、ルールが Cue を Fire した場合、以下ようになります。

## Audio Formats Supported

対応するオーディオフォーマットの一覧は、Pyramixのユーザーマニュアルをご覧ください。

### Ambisonics

Ambisonic Audio Cueに対応しました。Ovationにはチャンネルベースとアンビソニックのハイブリッドワークフローが搭載されており、Ambisonic信号のエンコード、ミキシング、ローテーション、デコードをPyramixのミキシングコンソールで直接行うことができます。

最大7次までのAmbisonicに対応しています。7次までのAmbisonic Decodersに対応し、b<>com DecodersはOvationミキサーに統合されました。詳細はPyramixのユーザーマニュアルに記載されています。

## Aneman

**Horus** や **Hapi** などのMerging Technologies社製ネットワークオーディオインターフェースをお持ちの場合、これらのデバイスは RAVENNA audio over IPを使用して Ovation ワークステーションに接続します。

**ANEMAN** はMerging Technologies社が開発したアプリケーションで、ネットワーク上のオーディオ機器の接続、監視、管理を行うことができます。デスクトップの Show トカットから起動することができます。



## Ovation Documentation and Help

### ToolTips

Ovation Softwareには「ToolTips」が搭載されています。ツールのアイコンにマウスマウスカーソルを合わせると、機能の名前が表示されたボックスがポップアップします。

### Documentation

すべてのドキュメントは、Adobe Acrobatのpdf形式です。(pdfファイル拡張子)

ドキュメントを読むためには、Adobe Acrobat Reader V6以降がコンピュータにインストールされている必要があります。

注意:すべての目次、索引、相互参照は、迅速なナビゲーションのためのハイパーリンクです。

この Ovation ユーザーガイドと Pyramix ユーザーマニュアルは、ヘルプメニューから開くことができます。その他のドキュメントは、Windowsのスタートメニューの「すべてのプログラム」→「Pyramix」→「Docs」で見ることができます。最新のバージョンは下記サイトでご確認ください。

<http://www.merging.com/downloads>

### Support

ドキュメントに答えが見つからない場合は、下記のオンラインサポートをご利用ください。

<http://www.merging.com/contact/tech-support>

ここでは、F.A.Q.(よくある質問)への回答や、さらなるサポートを受けることができます。

### Assumptions

この Ovation ユーザーガイドやその他の文書は、ユーザーが PC や Windows の用語や概念に精通していることを前提としています。新しいPCに自分でインストールする場合は、Ovationをインストールする前に、マシンが正しく動作していることを確認してください。

## Conventions

Merging Technologies 社のドキュメントの規約です。

画面やメニューに表示されている名称は太字で表示しています。例:**Information & Settings**

メニューやサブメニューの選択は次のように表示されます。

#### Show > Recent Shows : Quickstart

これで、**Show** プルダウンメニューで **Recent Shows** サブメニューにマウスダウンし、**Quickstart** を選択します。

**Settings** ダイアログには、左側のペインにそのページにつながるフォルダのある階層的なツリー構造があります。

# QUICKSTART

## Overview

このセクションでは、シンプルな新しい **Show** の作成とミキサーの設定について、ステップバイステップで説明します。ここでは、**Cue** を **Cue List** に追加する方法、**Cue List** の種類、**Show** の実行、**Cue** や **Cue List** の **Fire** について説明します。

注意: このセクションは、本ガイドの他の部分にあるより詳細な情報の代わりになるものではありません。

## A First Simple Show

以下の事前準備を前提としています。

- Ovationのハードウェアとソフトウェアのインストールが完了している。
- 物理的なI/Oに監視手段が接続されている。
- ソフトウェアの登録、登録キーの入力、VS3 コントロールパネルでの初期設定が完了している。

## Launch Ovation

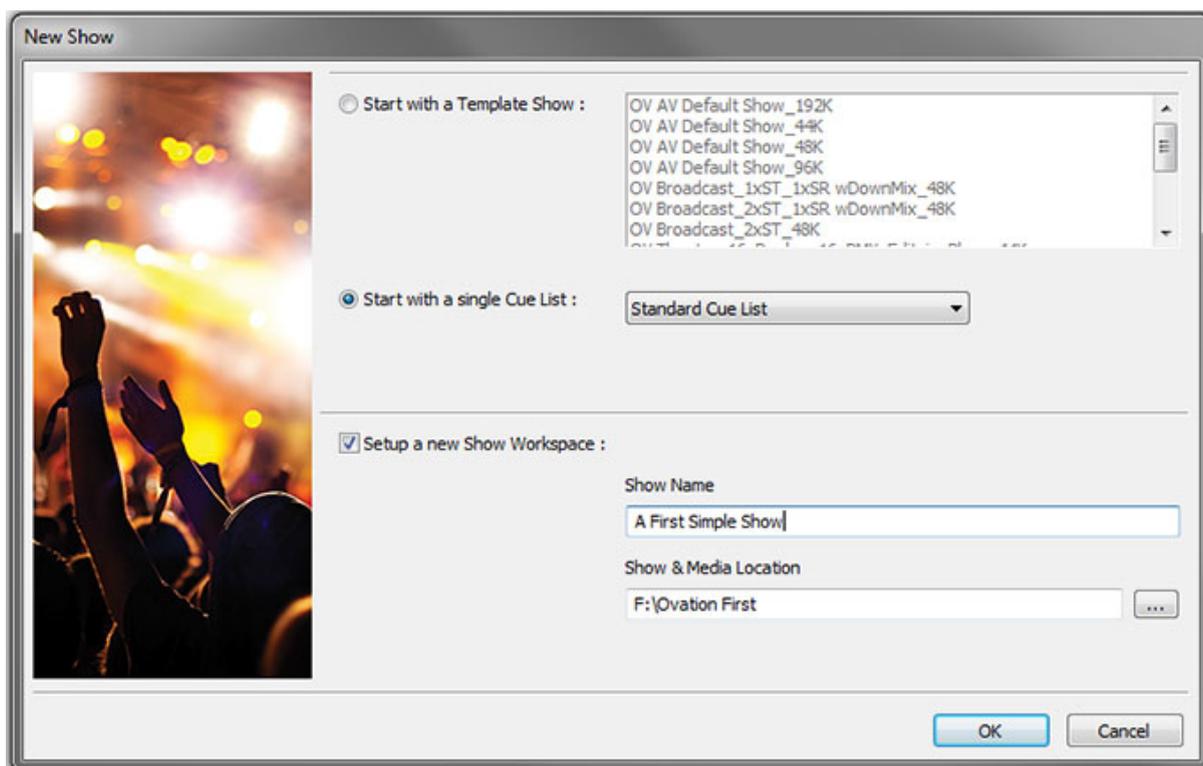
Ovationのアイコンをダブルクリックする



または、スタート > すべてのプログラム > **Merging Technologies** > **Ovation:Ovation**の順にクリックします。

Ovation は空のメインウィンドウが開き、**New Show** ダイアログが開きます。

## New Show



### Start with a template show

選択すると、右側のペインのリストから既存のテンプレートを選ぶことができます。

### Start with a single Cue List

選択すると、Show は1つの Cue List が作成された状態で開きます。コンボボックスには、作成される Cue List の種類が表示されます。矢印をクリックすると利用可能なタイプのリストが表示されます。

**Standard Cue List**

**Timed Cue List**

**Hot Keys**

**Custom Keys**

**Cue Browser**

**Hot Browser**

### Set up a new Show Workspace :

チェックを入れると、新しい Show のために新しい **Show Workspace** が作成されます。

### Show Name

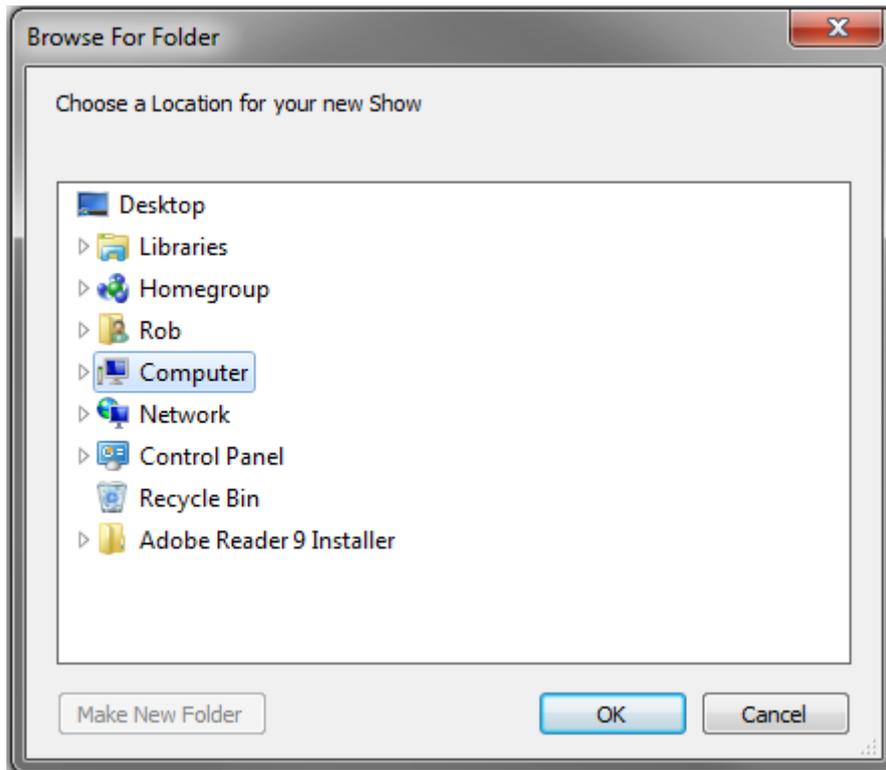
このフィールドには、新しい Show の適切な名前を入力します。

### Show & Media Location

このフィールドには、Showと関連するファイルが格納されるパスが表示されます。

...

...ボタンをクリックすると、**Browse For Folder** ダイアログが表示されます。



Browse For Folder dialog

**Browse For Folder** ダイアログは、他の Windows ブラウザと同じように機能します。新しいプロジェクトを保存する場所に移動して、必要なフォルダを選択するか、**Make New Folder** ボタンを使って新しいフォルダを作成して名前を付けます。**OK** ボタンをクリックすると、新しいフォルダーが作成され、ダイアログが閉じられます。**Cancel** ボタンは、新しい場所を選択せずにダイアログを閉じます。

最初のシンプルな **Show** を作成するために、次の様に操作してください。

**Start with a single Cue List: Standard Cue List**

**Show Workspace** にチェックを入れます。

**Show** の適切な名前を入力します。

**Show** を保存する適切な場所に移動します (必要に応じて新しいフォルダを作成します)。

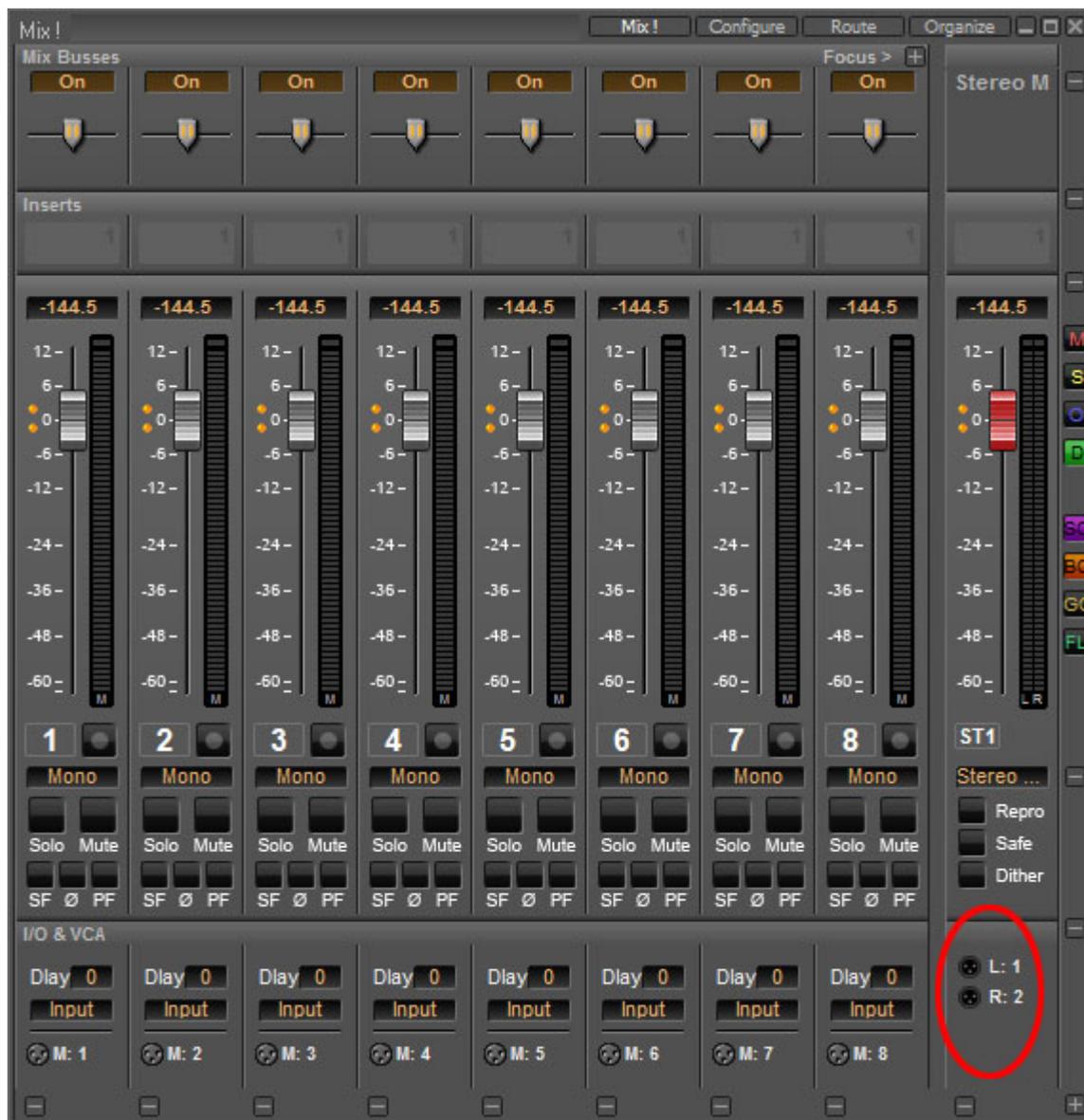
**OK** をクリックして、**Show** を作成します。

Show は Compose Mode で開きます。これは、Cue を追加して Show をデザインするモードで、新しい Standard Cue List が空のメインウィンドウに表示されます。

## Configure the Mixer

デフォルトのミキサーが表示されます。表示されない場合は、**View > View Mixer** がハイライトされている(有効になっている)ことを確認してください。

初回起動時には、デフォルトの 8ch入力 2ch出力 のミキサーがロードされ、出カルーティングは選択されていません。



Default Mixer with Output Routing Circled

**Note:** Pyramix Mixer は大幅にアップデートされ、非常にパワフルな新アーキテクチャーに改訂されました。上記の Legacy Mixer はまだ使用可能です。新しいミキサーの詳細についてはPyramixユーザーマニュアルをご参照ください。

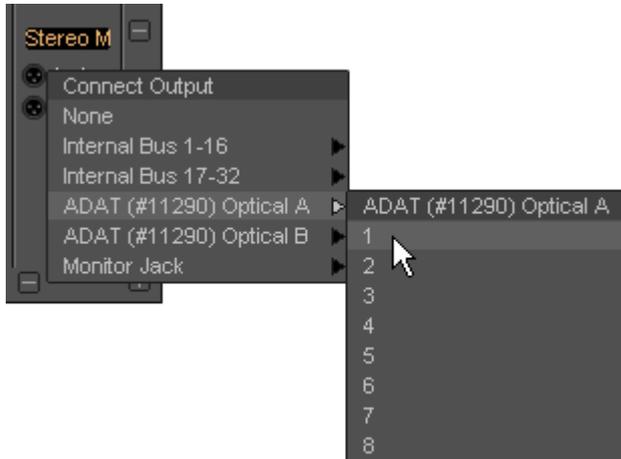
**Legacy** と新しい **General Mixing Buses** のどちらを使用するかを決める際には、2種類のバスを使用するシステムに内在させる場合の制限を理解することが重要です。

新しい Bus とパンを使用する場合は、必ずすべての Busを新しいタイプに変換してください。または、新しいプロジェクトを構築する場合は、新しい Bus のみを選択してください。

- **Legacy Subgroup** は、新しい **Bus** に送れません。
- **Legacy Bus** と **General Mixing Bus** が混在すると、コントロールサーフェスが混乱する場合があります。

## Output Routing

**ST1** 出力バスのミキサーstrippの下部にある **L:** の XLR アイコンをクリックして **Connect Output** メニューを表示させます。



## Default Mixer Output Routing

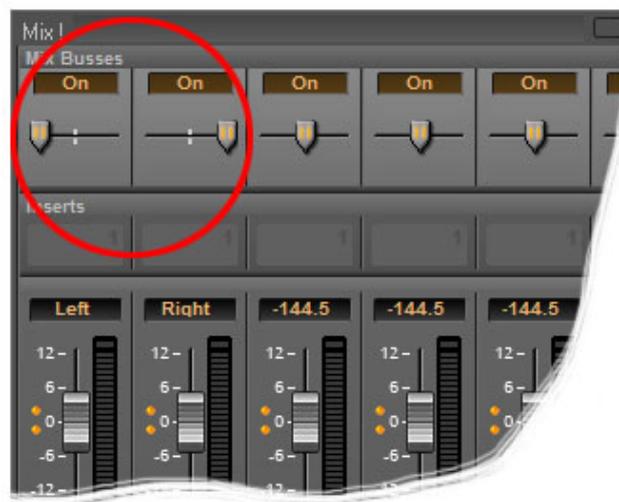
ハードウェアの出力をクリックします(この例ではADATドーターボードが装着されているので、物理的なコネクタごとに2つのエントリーがあります)。目的の出力をクリックして、ステレオ出力の左側にルーティングします。

**R:** の XLR "アイコンについても同様に、ステレオ出力の右側に2つ目の出力チャンネルを選択します。

## Set Panning

この演習では、ステレオ素材を想定しているので、それに合わせてパンを設定する必要があります。

Strip 1のパンスライダーをクリックして、フェーダーの上の英数字パネルに **Left** と表示されるまで左にドラッグします。



Default Mixer Stereo Panning

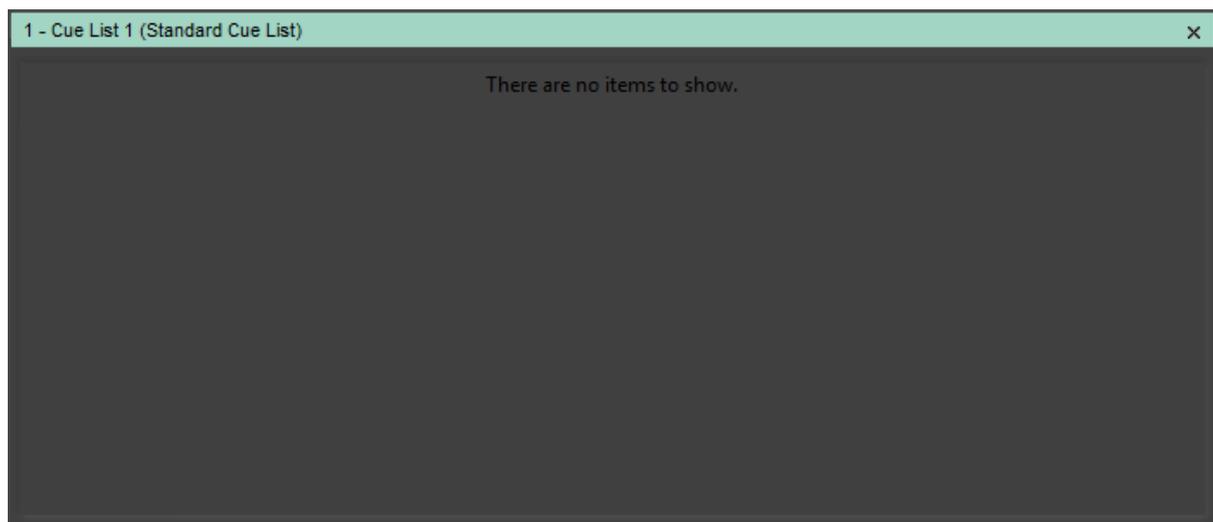
次に Strip 2 のパンスライダをクリックして右にドラッグし、ディスプレイに **Right** と表示されるようにします。(マウスポインタが離れると、表示は1~2秒後にピークレベルに戻ります)。Left Rightペアの残りの6つのストリップにも同じ作業を行います。

注意:ミキサーの詳細については、Pyramixユーザーマニュアルをご覧ください。

## Saving Mixer Configurations

ミキサーの構成は **Show** と一緒に保存されます。ミキサー構成は、ミキサーの **Organize** タブで独立して保存と読み込みができます。(詳細はPyramixのユーザーマニュアルをご覧ください。)

## Building the Show



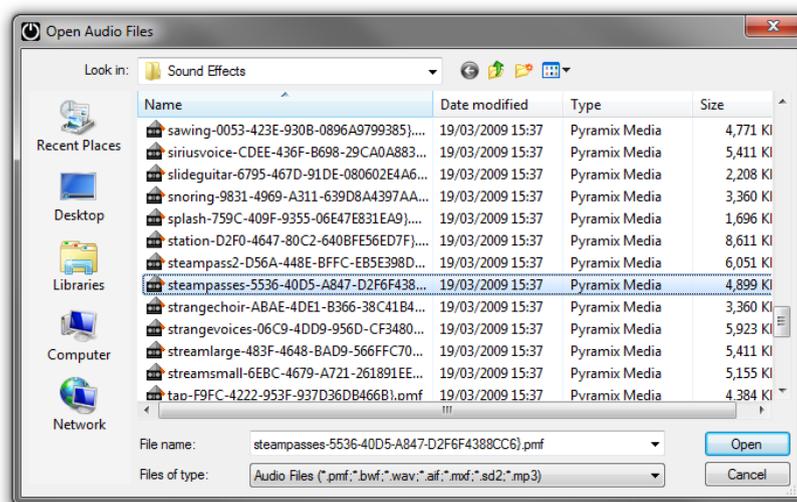
Cue List Pane - Compose Mode

## Add Cues

右クリックのコンテキストメニューから **Add > Load Audio File** を選択するか、**Cue** メニューから **Add > Load Audio File** を選択すると、**Open Audio Files Browser** が表示されます。

例えば、5つのオーディオメディアファイルを選択し、**Open** をクリックすると、**Show** に作成した **Cue List** に **Cue** としてロードされます。

ブラウザの Cue 名には、UID (**Unique IDentifiers**)が含まれていることに注意してください。



Open Audio Files Browser

これで、以下のような **Cue List** ができあがるはずです。



Cue Number	Cue Name	Duration	Channel
1	steampasses	00:00:24	A1
2	station	00:00:44	A1
3	trainwhistle	00:00:06	A1
4	bell	00:00:42	A1
5	steampass2	00:00:30	A1

Cue List Pane - Compose Mode

Ovation は **Media** ファイルの名前を賢く省略して **Cue Name** を生成しています。**Cue Name** は **Cue Properties** ペインで変更できます。また、Replave Audio Media(オーディオメディアの置き換え)機能を使えば、**Cue Name** を変更せずに **Media File** を変更することができます。

右クリックして表示されるコンテキストメニューの **Move Up** と **Move Down** ボタンを使ってみてください。

## First Run

### Initialize Show

メインウィンドウで **Init Show** ボタンをクリックします。



Main Window

(または、**Show > Init** を選択して、Show を初期化します。メインウィンドウには、作成した Cue List が表示されています。また、最初の Cue を選択すると、**Cue List** ペインが通常の Show モードに変わることに注意してください。

1 - Cue List 1			
1	steampasses Asleep	00:00:24	A1
2	station Asleep	00:00:44	A1
3	trainwhistle Asleep	00:00:06	A1
4	bell Asleep	00:00:42	A1
5	steampass2 Asleep	00:00:30	A1

Cue List Pane - Show Mode

1 - Cue List 1 が緑色のバーで強調表示されているのは、このCue Listが選択されていて、**Show Control** ボタンの影響を受けることを示しています。Cue のステータスラベルには、すべて **Asleep** と表示されています。

## Play



Show を開始するには **Start Show** ボタンをクリックします。

選択されたCueは紫でハイライトされ選択されていることを示し、Cue名の下に **Ready** が表示されます。すなわち、「発射準備完了」です(バッファにロードされた状態)。

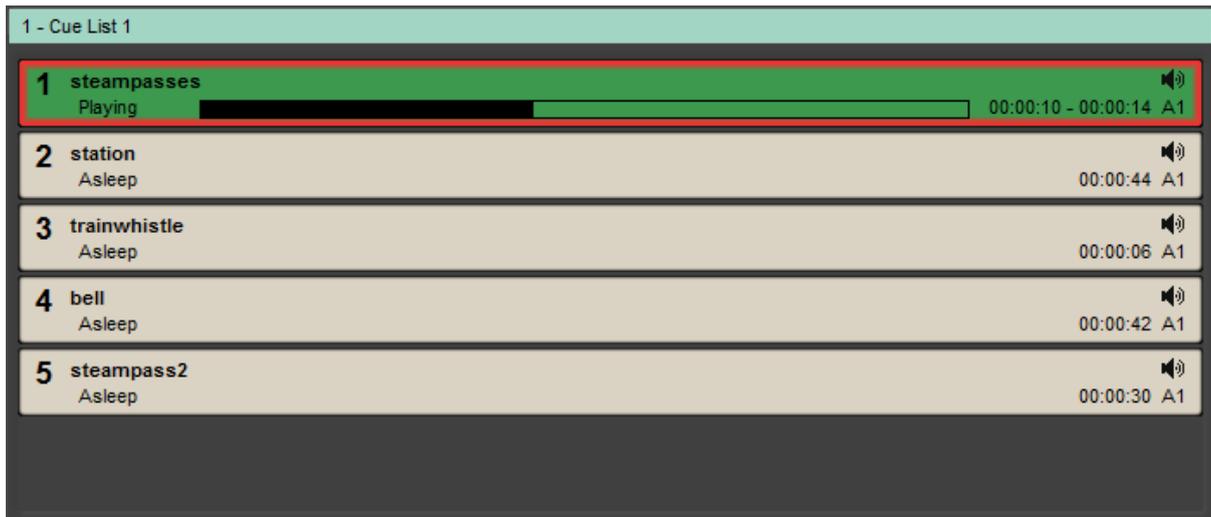
1 - Cue List 1			
1	steampasses Ready	00:00:24	A1
2	station Asleep	00:00:44	A1
3	trainwhistle Asleep	00:00:06	A1
4	bell Asleep	00:00:42	A1
5	steampass2 Asleep	00:00:30	A1

Cue List Pane with Cue Ready - Show Mode

また、Cue の周囲に赤い枠が表示されていることにも注意してください。これは、ゆっくりと点滅し、次に Fire, Pause, Stop ボタン、Keyboard Shortcuts, Remote Control のいずれかを起動したときに、影響を受ける Cue であることを示します。



**Fire Selected Cue** ボタンをクリックします。選択された Cue が再生され、色が緑に変わり、Cue 全体に経過時間のバーが表示され、経過時間と残り時間を示す2つのカウンターが表示されます。



Cue List Pane with Cue Playing - Show Mode

同じ Cue が Cue List で選択されたままになっていることに注意してください。また Cue の再生が終了すると Cue は停止し、選択されていることを示すグレーのハイライトが表示されます。

Show を停止して再初期化します。(Show > Stop して **Are you sure you really want to Stop the Show?** ダイアログで **OK** をクリックします。

Show を Start します。先ほどと同じように、選択された Cue がプレイアウトに向けて準備されます。



**Fire Sequence** ボタンをクリックします。選択された CUE が再生されます。今回は、リスト内の次の Cue がハイライト表示され、**Fire Sequence** の準備ができていることに注意してください。



Cue List Pane with Cue Playing & Next Cue Ready - Show Mode

また、赤い枠線が Cue 2 に移動していることにも注目してください。これは、Fire, Pause, Stop ボタン、キーボードショートカット、リモートコントロール のいずれかに影響を受ける Cue になったからです。



**Fire Sequence** ボタンを再度クリックします。次の Cue が再生されます。元の Cue (終了していない場合) はまだ再生されていますが、次の Cue はハイライトされていて、Fire の準備ができています。

1 - Cue List 1		
1	steampasses Playing	00:00:18 - 00:00:06 A1
2	station Playing	00:00:08 - 00:00:35 A1
3	trainwhistle Ready	00:00:06 A1
4	bell Asleep	00:00:42 A1
5	steampass2 Asleep	00:00:30 A1

Cue List Pane with Two Cues Playing & Next Cue Ready - Show Mode

また、赤い枠が Cue 3に移動していることにも注目してください。

Show Control の "Transport" ボタンの操作に慣れるまで遊んでみてください。

Show > Stop と OK をクリックすると、Stop Show ダイアログが表示され、Compose Mode に戻ります。

## Hot Keys Mode

今度は CueList > New > Hot Keys を選択して、いくつかの Cue を追加します。

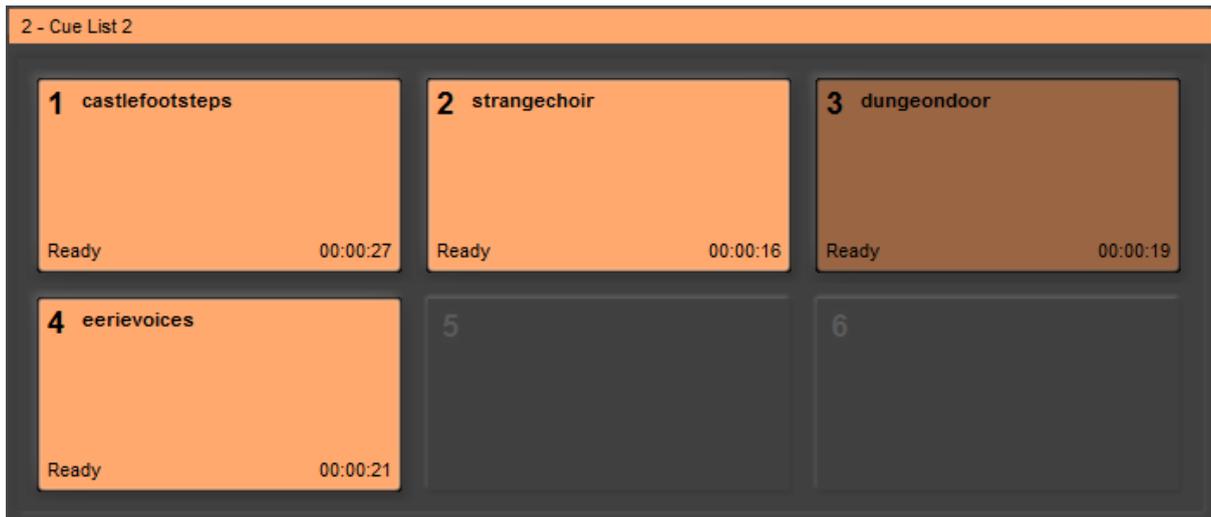
2 - Cue List 2 (Hot Keys)		
1	castlefootsteps	00:00:27 A1
2	strangechoir	00:00:16 A1
3	dungeondoors	00:00:19 A1
4	eerievoices	00:00:21 A1

Hot Keys Cue List Pane - Compose Mode - normal

注意: 通常の Compose mode では、オレンジ色のヘッダーとタイトルバーの (Hot Keys) ラベル以外は、Show が初期化されるまで、Standard Cue List と Hot Keys の Cue List に違いはありません。

Init Show ボタンをクリックして、Show を初期化します。

オリジナルの Cue List は以前のように表示され、Hot Key の Cue List は次のように表示されます。



Hot Keys Cue List Pane - Show Mode

新しい Cue List が選択されていない(オレンジバーがない)場合は、タイトルバーをクリックして選択するか、Cue List が選択されるまで Show Controls の **Toggle Cue Lists** ボタンをクリックしてください。



Show を開始して、2-Cue List 2 ペイン上の Hot Keys と Show Control の **Fire** および **Fire Sequence** ボタンを試してみてください。

(テンキーではなく、PCキーボードの数字キー)を使って **Hot Keys** を試してみてください。**Fire**と**Stop**が切り替わることを確認してください。



**1-Cue List 1** をもう一度選択するには、そのタイトルバーをクリックするか、リストが選択される (緑のタイトルバー) まで Show Control の **Toggle Cue Lists** ボタンをクリックします。

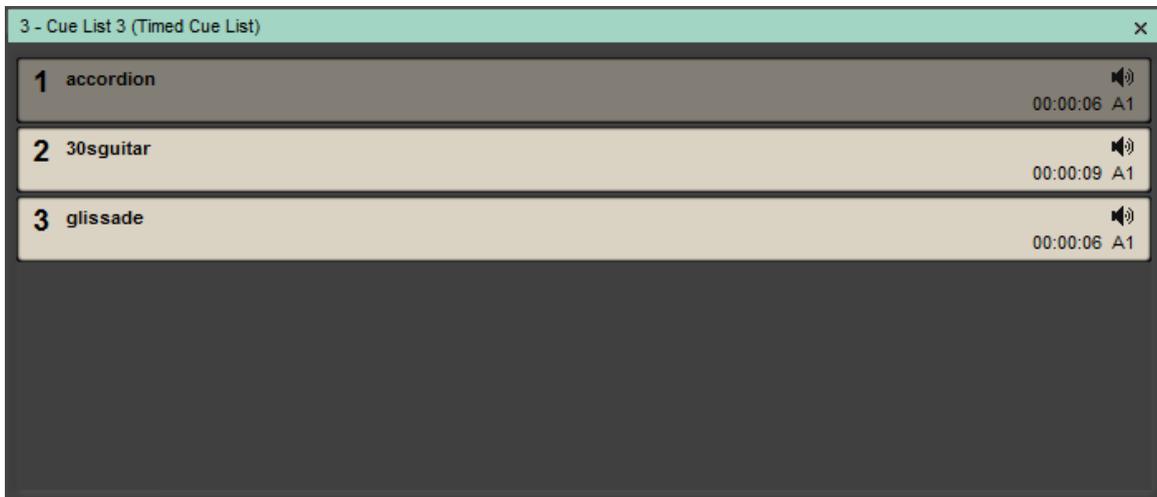
最初の Cue List で Cue を選択し、Show Control の **Fire Selected Cue** または **Fire Sequence** ボタンを使用して Cue を Fire します。

次に、キーボードの **HotKeys** を使って、2つ目のリストの Cue の再生と停止を行います。

**Stop Show** をクリックして **OK** をクリックすると、**Compose Mode** に戻ります。

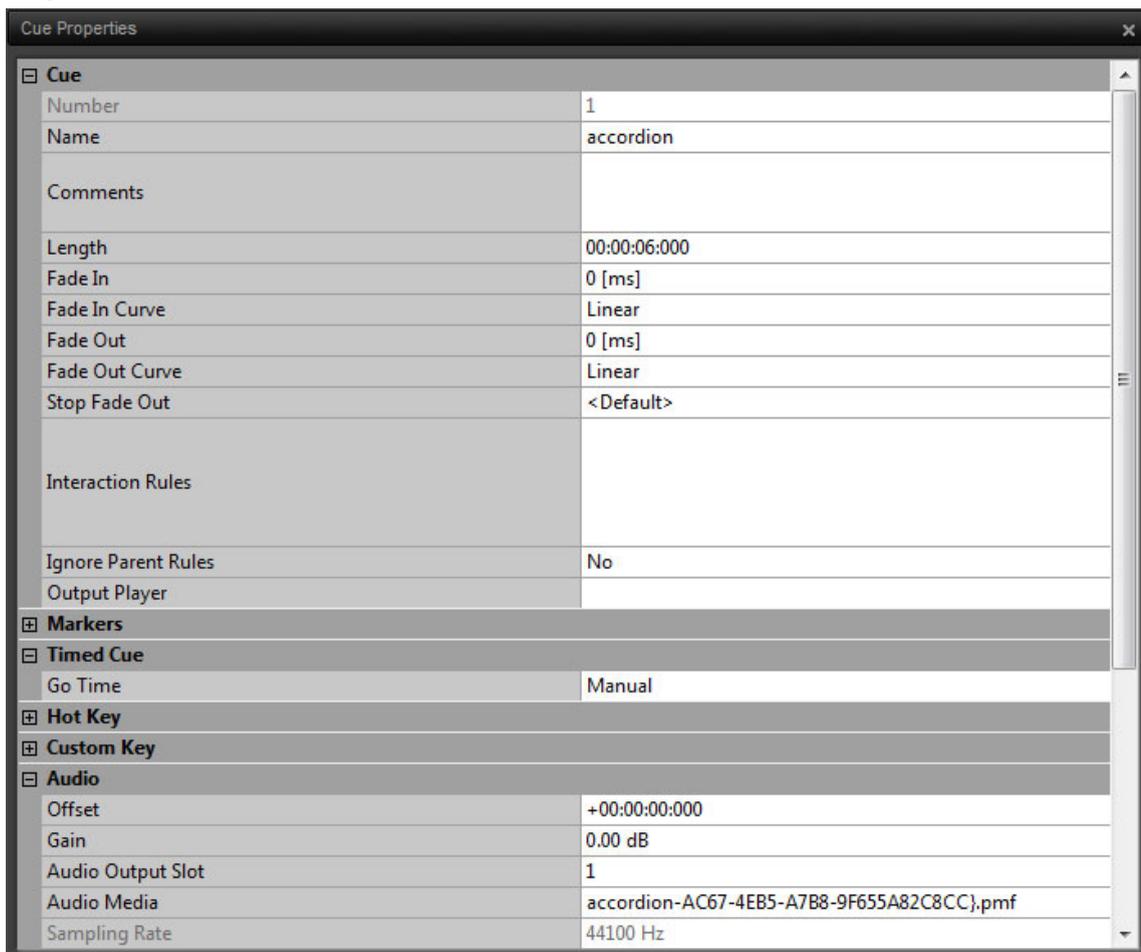
## Timed Cue List

3つ目の Cue List を作成します。今回は **Cue List > New > Timed Cue List** を使用し、3つの Cue を追加します。



Timed Cue List Pane - Compose Mode

リストの最初の Cue を選択し、右クリックして **Cue Properties** ボタンを選択すると、選択した Cue の **Cue Properties** ペインが表示されます。ペインをフロートさせて、使いやすい大きさに変更します。



Cue Properties Pane

Go Time フィールドをクリックしてください。



Time Entry Box - Cue Properties Pane

Time の入力ボックスが表示されます。これは「時」「分」「秒」「ミリ秒」の形式で入力します。

クリックして入力カーソルを秒の部分に置き、10と入力します。**Cue Properties** ペインの他の場所をクリックして値を入力します。**Go Time** フィールドの値が **00:00:10:000** に変更されていることに注意してください。

3つ目の Cue List ペインで次の Cue を選択し、Go Time を **00:00:20:000**と入力します。

3つ目の Cue についても同様に、Go Time を **00:00:30:000** と入力します。

Cue List 3 ペインの **Go:** に時間が表示されるようになったことに注目してください。



Timed Cue List Pane with Cue Start Times - Compose Mode

**Show > View Show Properties** を選択し、**Show Time Mode** フィールドをクリックして **Duration**を選択します(まだ表示されていない場合)。

Initialize Show で Show の初期化してください。

Cue List 3に **Time** ツールバーが表示されています。



Timed Cue List Pane -Show Mode

## Chase Timed List



**Chase Timed List** ボタンをクリックすると、リストに Show Time を追いかけるように指示することができます。

注意: **Chase Timed List** ボタンはラッチングです。つまり、その状態は Show を Stop して再び Start したときにも記憶されます。



Show モードでは **Chase Timed List** ボタンを押すと緑色に点灯します。

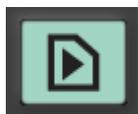
注意: 一度この機能を選択すると、Show を Stop して再び Starts しても、手動で再度ボタンを押してキャンセルするまで持続します。

**Start Show** をクリックします。Cue List 3 の タイムカウンター は、Show のタイムカウンターに追従します。リスト 3 の Timed Cues は、Show Time が Go Time に達すると Fire します( Cue がそれぞれ10秒以上の場合は、前の Cue が再生されている間に次の Cue が Fire されます)。

Hot Keys は List 2 の Cue に対しても有効であり、List 1 を選択しても Show Controls で List 1 の Cue をコントロールできることに注意してください。では Show を **Stop** してください。

## Start Timed List

Init Show をして、Cue List 3 の **Chase Timed List** ボタンをクリックして機能をキャンセルしてください。Show を **Start** し、10秒を超えて走らせてください。



**Start Timed List** ボタンをクリックしてください。Timed List のカウンターが Go Time (10秒) に達すると、最初の Timed Cue が実行されます。

**Start Timed List** は、Show Time と Timed List Time の間の **Offset** を導入します。最初の Cue の前の時間も含めて、リスト全体が最初から再生されます。では Show を **Stop** してください。

## Fire/Start Timed List

Show を Initialize して **Start** してください。



**Fire/Start Timed List** ボタンをクリックしてください。最初の Timed Cue はすぐに Fire され、他の Cue は適切な時間指定の順序で続きます。

**Fire/Start Timed List** は、Show Time と Timed List Time の間に **Offset** を導入します。リスト全体は、最初の Cue の先頭から再生され、最初の Cue 以前のリストの時間は無視されます。

注意: Show タイムが最初の Cue の開始時間を過ぎている場合は、ボタンが押された直後に Cue が Fire されます。

## Pause Timed List

**Fire/Start Timed List** でリストが開始されている場合のみ利用可能です。



クリックすると Timed リストが **Pause** します。もう一度クリックすると再開します。

## Stop Timed List

**Fire/Start Timed List** でリストが開始されている場合のみ利用可能です。



クリックすると Timed リストが Stop します。リストをスタートにリセットします。

## Conclusion

おめでとうございます。あなたは、3つの主なタイプの Cue List のそれぞれの例を使って、最初の Show をデザインし、実行したところです。

Ovation には、フェードやインタラクション ルールなど、さらに多くの可能性があります。これらの使用に関する詳細な情報は、このガイドの他の部分に記載されています。

## Launching Ovation

### Launch Ovation

Ovation のショートカットアイコンをダブルクリックします。



または スタート > すべてのプログラム > Merging Technologies > Ovation:Ovation の順にクリックします。

### Application Delay Launch アプリケーション遅延起動

この機能は、マシンの起動時にOvationを自動的に起動し、必要なドライバやサービスなどが利用できるように遅延させるものです。

自動起動を有効にするには、Ovation アイコンを **Startup** フォルダにドラッグし、**Show Properties** ペインの **Show** セクションにある **Application Delay Launch** フィールドに、必要な遅延値(秒)を設定してください。

## Ovation Media and Commands

### Audio

Ovationは、Mixer を経由して、Horus / Hapi または Native を使用している場合は サウンドカード を介して Audio Cue を再生します。

### MIDI

Ovationは、MIDI (MMC、MIDIコマンド)を同一マシン上の他のアプリケーションや外部機器に出力します。

### IP Commands

Ovationは Cue ごとにIP Commandsを出力します。

### Sony P2 / RS422

OvationはSony P2プロトコル、RS422コマンドを出力します。

### GPO

Ovation は GPO コマンドを COM ポートに出力します。

### Commands/Scripts/Batch files

シェルコマンド/スクリプト/バッチファイルを出力します。

### Automation

Ovation Mixer の Snapshot がトリガーされ、オートメーションを記録 再生することができます。

### DMX 512 / CMX ライティングコントロール

DMX Commands ページを参照してください。

## Media Management

Ovationでは、ローカルストレージ、リムーバブルストレージ、ネットワークストレージ上のメディアファイルを使用します。

新しい Show が作成されると、同じ場所に **Audio Files**フォルダが作成されます。

Show が Consolidate されると(**Consolidate Process** の章を参照してください)、ネットワーク上のファイル、リムーバブルストレージ上のファイル、または Show で使用されるすべてのファイルが収集され、Show ファイルの場所にある **Audio Files** フォルダにコピーされます。

リムーバブルストレージやネットワーク上に存在するオーディオファイルやファイルを Cue List に追加すると(ドラッグ & ドロップ、Load Audio File、Replace Audioなどを使用して)、そのファイルを Show に関連するAudio Filesフォルダにコピーするかどうかを確認するダイアログが表示されます。

Show パッケージング プロセスでは、Show に関連するすべての オーディオメディア やその他のファイル( Show ファイルを含む)を収集し、バックアップのために新しい場所にコピーしたり、Show を別の Ovation ワークステーションに移動できるようにします。**Packing Process** の章を御覧ください。

## Remote Control

### Remote Control OF Ovation

Ovation Sequencer & Media Serversは、以下の方法でコントロールできます。

- **Merging Technologies Hardware Controller**

OVController module を介して

- **General MIDI**
- **9-pin Sony P2 (RS422 プロトコル) commands**
- **IP コマンド**
- **GPIs.**

### Remote Control BY Ovation

Ovation SequencerとMedia Serverは、以下の方法で他の機器をコントロールします。

- **MMC**
- **MIDI コマンド**
- **Sony P2 (RS422プロトコル)コマンド**
- **COM コマンド**
- **IP コマンド**
- **GPO**
- シェルコマンド/スクリプト/バッチファイル
- **OSC (Open Sound Control)コマンド**

### Remote Control of Ovation Mixer

Ovation Mixerは、EMCまたはOasisを介してハードウェアコントロールサーフェスで制御することができます。Merging Technologies社ISISコントローラには対応していません。

### Multi-Sequencer Synchronization

複数のオペレーションをさまざまな方法で同期させることができます。Cue で別の Ovation をコントロールすることができます。1台の Ovation を別の Ovation に完全にミラーリングして、ほぼ瞬時に完全な冗長性を確保することができます。

## クリエイティブな可能性

複数の Ovation シーケンサを設置する場合、通常は様々なゾーンごとに1台ずつ設置し、観客がゾーン間を自由に移動するような場合には、すべてのシーケンサで特定の Cue を完全に同期して再生することが望ましいでしょう。例えば、BGMなどです。そのためには、1台の Ovation の Cue をマスターに設定し、他のすべての Ovation の同じ Cue をスレーブに設定します。各 Ovation には、GPSタイムコード ジェネレーターなど、共通のタイムベース ソースを提供する必要があります。すべてのマシンで同期する必要のある Cue は、マスターシステムではマスターとして設定され、スレーブでは同じトークンでスレーブとして設定されます。その他の Cue は、各システムで独立してトリガーすることができ、各ゾーンで異なるイベントを提供しますが、ベースラインのオーディオはすべてのシステムで同期します。

ミッションクリティカルな状況下で、バックアップの Ovation が同じ Show を行うことで冗長性を確保するために、**Controller > Mirror all Commands to Remote Ovation Sequencers** 機能を使用することができます。しかし、これはサンプルアキュレートな同期を保証するものではありません。正確なサンプル精度のバックアップが必要な場合は、両方のシステムのいくつかのキー Cue をマスター/スレーブとして設定することができます。通常メインマシンとバックアップマシンで同一の Show を実行し、Show 中に手動でトリガーされる Cue は、メイン Ovation でマスター、バックアップでスレーブとして設定されます。ルールやタイムイベントでトリガーされる他の Cue は、マスター/スレーブを設定する必要はなく、シーケンサーエンジンによって両方のシステムで同時に自動的にトリガーされます。Multi-Sequencer Synchronization 機能を使えば、手動でトリガーされた Cue がバックアップマシンで確実に同期されるようになります。メインマシンに問題が発生し、バックアップマシンに切り替える必要がある場合は、オーディオ出力をバックアップマシンに手動で切り替えるだけです。その後の Cue の手動制御はこのマシンで行います。

注意: 矛盾したコマンドを避けるために、バックアップに切り替えた後は、マスター Show を停止する必要があります。

## Using Multi-Sequencer Synchronization

マルチシーケンサー同期を使用する前に、マスターとスレーブの両方のシーケンサーにIP通信が設定されている必要があります。

**IP Connection** を参照してください。

Multi-Sequencer Synchronizationをオンにし、**Show Properties** でグローバルパラメータを設定します。**Multi-Sequencer Synchronization** を参照してください。

個々の Cue のパラメータは、同期させたい各 Cue の Cue Properties で設定します。

**REMOTE CONTROL: Multi-Sequencer Synchronization** をご覧ください。

## Ovation Modes

### Compose Mode

Show のデザインと組み立ては、Ovation の **Compose Mode** で行います。

### Show Mode

Show は Ovation の **Show Mode** で実行されます。**Initialize Show** ボタンをクリックすると、Ovation が Show Model になります。

### Show の開始

**Start Show** をクリックするか、Ovation キーボードの **Start Show** ボタンを押すと、様々なことができます。

- Hot Cue と Custom Cue を Fire できるようになりました
- **Show Time** に設定された Timed List は、指定された時間に Cue を Fire します。
- **Standard Cue List** が Fire 可能になりました。

## Show

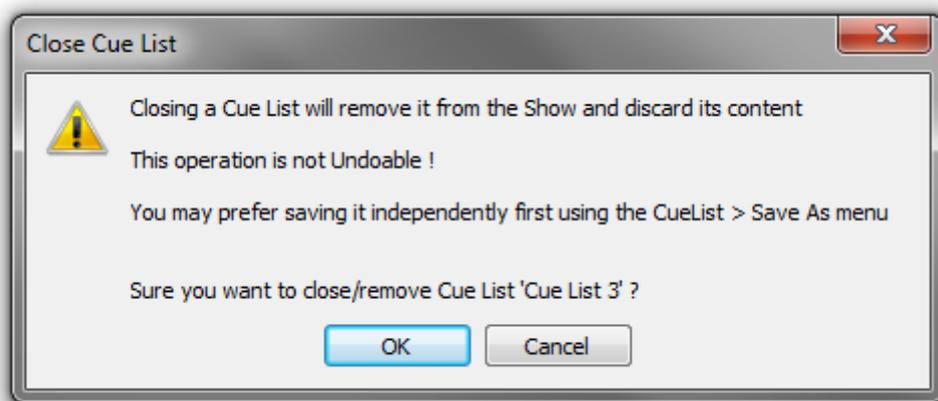
**Show** は、最上位のレベルです。Show はファイル拡張子が **.ovs** で保存されます。Show はさまざまな要素を制御します。実行可能な Show には、必ず1つ以上の **Cue List** が含まれています。この Cue List には、メディアファイルを指す **Cue** や、**MIDI, GPO, DMX, IP** などを含む **Cue** が1つ以上含まれています。

## Cue Lists

Cue List の表示はモーダルです。つまり Show が初期化されていないときは **Compose Mode** になっています。Show が初期化されると Cue List の表示は **Show Mode** に切り替わります。

Ovationが **Compose Mode** の時、Cue List のメインエリアには、リストに追加されたすべての Cue と子 Cue のツリー構造が表示されます。**Show Mode** の表示は、Cue List の種類や Compose Mode での選択に応じて異なります。

注意: Cue List を個別に保存せずに閉じた場合、その内容は失われます。Cue List を閉じようとする、次のようなダイアログが表示されます。



Close Cue List Dialog

## Multiple Cue Lists

Ovationでは、Show で複数の Cue List を扱うことができます。メインウィンドウの Show Control は、現在選択されている Cue List を操作します。メインウィンドウの Show Control が選択した Cue List を制御しているとき、キーボードショートカットまたは外部ハードウェアコントローラを使って **Hot Key** Cue List を同時に制御することができます。

Timed Cue Listは、特定のTimed Listが選択されているときにメインウィンドウの Show Control によって影響を受けない限り、Compose Mode で設定した **Interaction Rules** に従います。

## Audition

オーディオオーディションは、Settings > Application > General > Audition で選択した **Output Slot** で再生されます。

## Selected Cue

現在選択している Cue は、Cue List の **Audition** ボタンをクリックするか、**Cue > Audition/PFL** をクリックすると試聴できます。**Audition** ボタンの隣にある小さな下矢印をクリックすると、Audition のトランスポートコントロールの全機能にアクセスできます。**Audition Toolbar**を参照してください。

Cue をダブルクリックしても **Audition** を行うことができます。2 度目のダブルクリックで **Audition** が停止します。

## Audition Jump

Audition には 6 つの ジャンプコマンド があります。これらのコマンドは、Cue を Audition しているとき、Audition Toolbar や Ovation キーボードの Rewind ボタン、Fast Forward ボタンをクリックするとキーボードショートカットや修飾キーを使ってのみ利用できます。

- Audition Jump Forward 1: 1秒後の時間にジャンプ (**Ctrl + ->** キーまたは早送りボタン)
- Audition Jump Forward 2: 5秒後の時間にジャンプ (**Ctrl + Shift + ->** キーまたは早送りボタン)
- Audition Jump Forward 3: 15秒後にジャンプ (**Ctrl + Shift + Alt + ->** キーまたは早送りボタン)
- Audition Jump Back 1: 1秒前の時間にジャンプ (**Ctrl + <-** キーまたは巻き戻しボタン)
- Audition Jump Back 2: 5秒前に飛び戻る (**Ctrl + Shift + <-** キーまたは巻き戻しボタン)
- Audition Jump Back 3: 15秒前にジャンプする (**Ctrl + Shift + Alt + <-** キーまたは巻き戻しボタン)

## Cue List Pane

新しい空の **Cue List** ペインを開くには、Ovation のメインウィンドウのメニューから **Cue List > New > (required type)** を選択します。



Empty Cue List Pane - Compose Mode

タイトルバーは、Cue List が選択されていると、淡いグリーンでハイライトされます。トップハットピンアイコンは、ペインがドッキングされているときに **Auto Hide** (自動非表示) モードを切り替えます。

## Edit Toolbar

ツールバーでの作業を好む人のために、編集ツールバーが用意されています。デフォルトでは、Compose Mode でのみ表示され **Cue List > View Edit Toolbar** でツールバーを表示するように設定されている場合のみ表示されます。

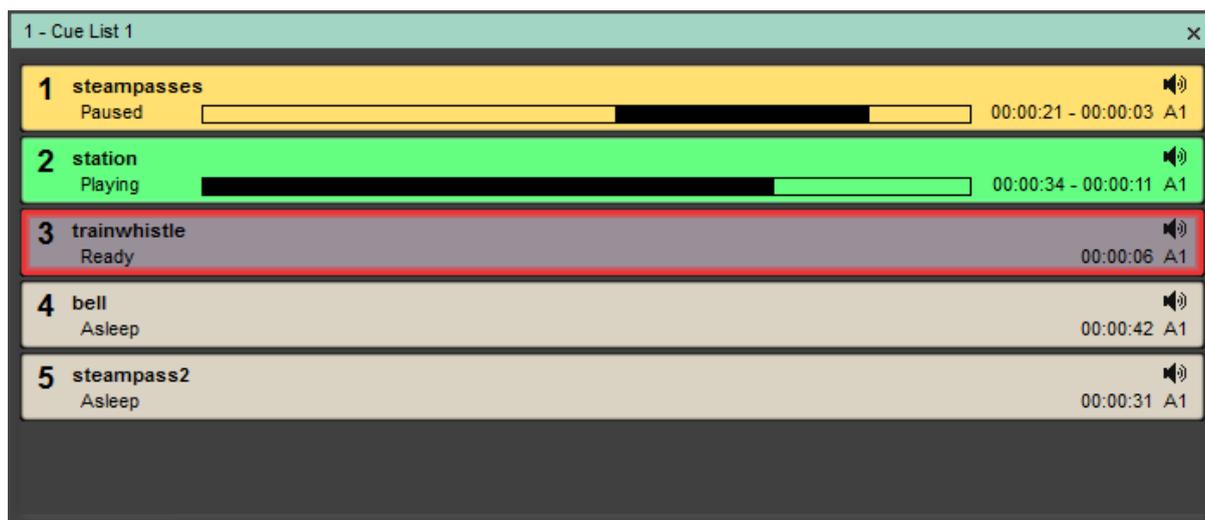
注意: ツールバーの右にある >> ボタンは、他のツールバーボタンにアクセスします。ペインを十分な幅にリサイズすると、すべてのツールバーボタンが表示されるようになります。



Empty Cue List Pane. Full width Toolbar - Compose Mode

<b>Cue Properties</b>	現在選択されている Cue の詳細を表示する <b>Cue Properties</b> ペインを開く。
<b>Cue Gain</b>	Cueのゲインを変更する <b>Cue Gain</b> のダイアログを開きます。
<b>Add</b>	新しい Empty Cue をリストに追加します。矢印をクリックすると選択肢があります。
<b>Add Short Empty Cue</b>	1S長の空のCueを追加します。トリガーとして使用します。
<b>Add Long Empty Cue</b>	24Hの長い空のCueを追加する。条件付きルールに使用します。
<b>Load MTInterChange XML</b>	
<b>Load Audio File</b>	
<b>Import CD Tracks</b>	
<b>Remove</b>	選択しているCueを消します。
<b>Edit in Pyramix</b>	選択しているCueをPyramixで編集します。
<b>Replace Audio Media</b>	ブラウザウィンドウを開きます。現在のオーディオメディアファイルの代わりに使用したいオーディオメディアファイルを選び、「開く」をクリックします。
<b>Snapshot Automation</b>	選択したCueで Filter Mixer Controls to Snapshot ダイアログを開きます。
<b>Paste Automation</b>	選択されたCueに その前にコピーされたCueのAutomation Snapshotをペーストします。
<b>Audition</b>	Settings > Application Settings > Audition で選択した出力スロットで、選択した Cue を再生します。ドロップダウンには、標準的なオーディションのオプションが表示されます。
<b>Move Down</b>	選択された Cue を Cue List の1つ下の位置に移動します。
<b>Move Up</b>	選択された Cue を Cue List の 1 つ上の位置に移動します
<b>Nest</b>	選択された Cue を、リスト内で上に位置する Cue の子 Cue にします。Cue は、必要に応じて任意の深さでネストできません。例えば、子-子 Cue など。
<b>Un-Nest</b>	選択された Cue をネストレベル上に移動します。単純な子 Cue の場合は、一番上の Cue レベルに戻します。

## Cues in Cue Lists



Cue Colours - Show Mode

### Cue Status

Show モードでは、Standard Cue List の Cue は4つの状態のうちの1つになります。

**Asleep**

**Ready**

**Playing**

**Paused**

Cue Statusは、ラベルとハイライトの色で示されます。

<b>Asleep</b>	<b>Asleep</b>	ハイライト無し
<b>Ready</b>	<b>Ready</b>	紫のハイライト
<b>Playing</b>	<b>Playing</b>	緑のハイライト
<b>Paused</b>	<b>Paused</b>	黄色のハイライト

### 赤枠

フォーカスされている Cue には、点滅する赤いボーダーが表示されます。つまり、この Cue は、次に「Fire」、「Pause」、「Stop」ボタン、「Keyboard Shortcuts」、「Remote Control」のいずれかを起動したときに影響を受ける Cue です。

### Cue Progress

Cue が実行されると、そのリストエントリまたは(ホットキーボタン)には、Cue の進行状況が3つの方法で表示されます。

左側のカウンターには、Cue の開始からの経過時間が表示されます。

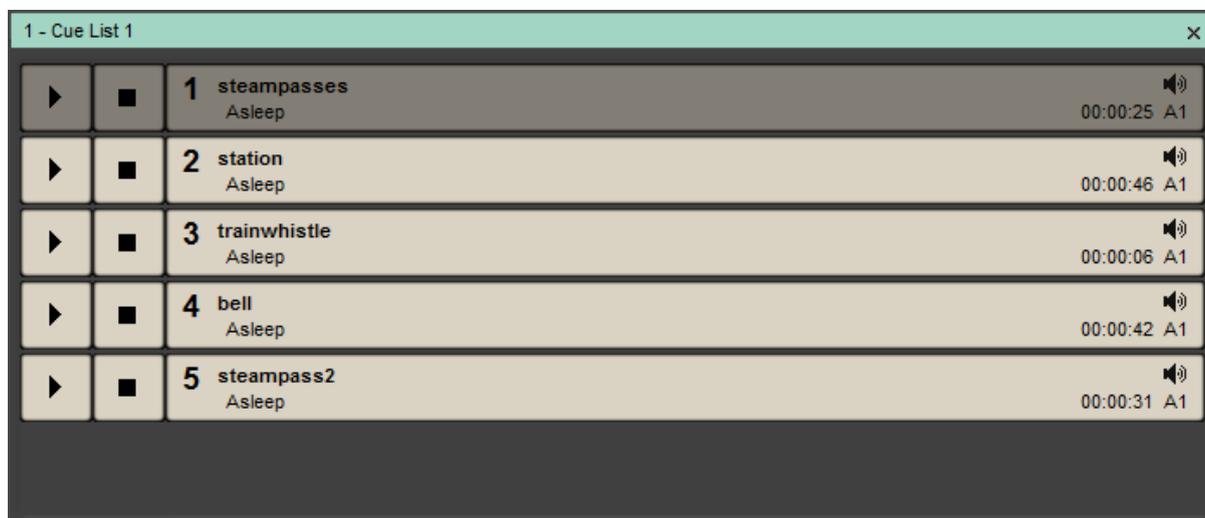
右側のカウンターは、Cue の終了までの残り時間を示します。

黒いプログレスバーは、Cue の再生に合わせて左から右に移動します。

Cue を一時停止した後に再開した場合、プログレスバーには前回の一時停止からの経過が表示されます。(上記のように)

## Cue Fire Buttons

Show Mode では Cue に **Fire / Pause** と **Stop** ボタンが表示されます。

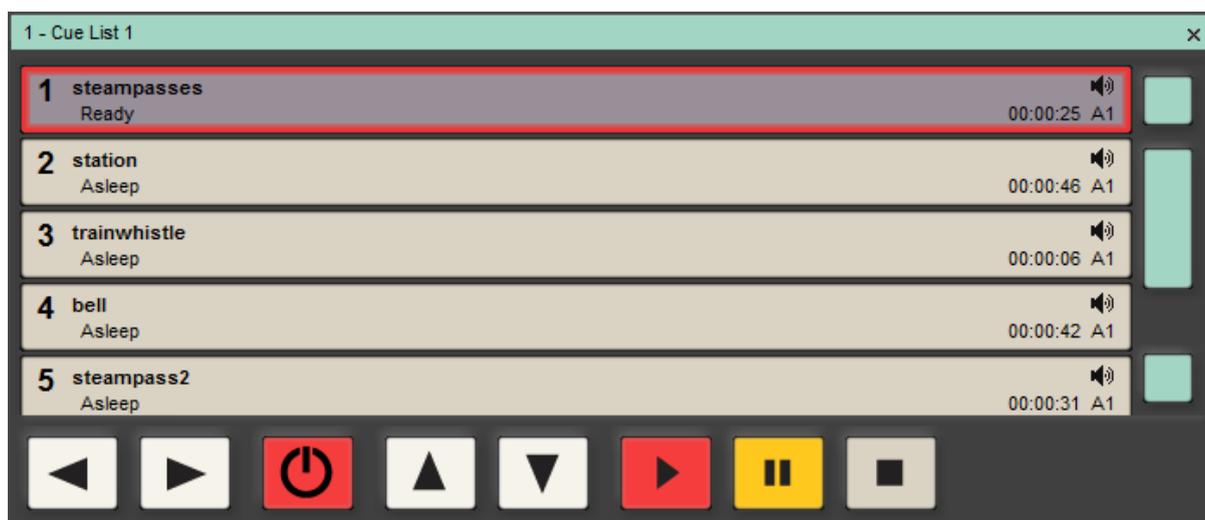


Cue List with Fire Buttons - Show Mode

Show Properties の Show Time Options セクションで Cue Fire Buttons フィールドが Yes に設定されている場合、Show Mode で Cue Fire Buttons が表示されます。

## Fire Toolbar

Standard Cue List で Fire Toolbar が選択されている場合 (View > View Fire Toolbar)、Show Mode で Show の準備が完了すると Cue List ペインは次のように表示されます。



Cue List with Fire Toolbar - Show Mode



Cue List の1つ前の子Cueを選択



Cue List の次の子Cueを選択



選択しているCueをFireし、次のCueを選択



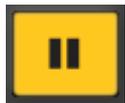
Cue List の一つ前のCueを選択



Cue List の次のCueを選択



選択しているCueをFireし、そのCueはそのまま再度FireされるためにReady



選択したCueをPause



選択したCueをStop

## Cue List Types

### Standard Cue Lists:

シーケンシャルなイベントが手動でトリガーされるリスト

### Timed Cue Lists:

指定された時間に自動的に、または手動でトリガーすることができる Cue 付きリスト

### Hot Keys Cue Lists:

ホットキーモードでいつでもトリガー可能な Cue のリスト。

### Custom Keys Cue List

Hot Key リストのように動作しますが、Cue ボタンをカスタマイズできるリスト。

### Cue Browser List

ファイルシステムやネットワーク上のフォルダのコンテンツを Cue として表示するリスト。

### Hot Browser Cue Lists

Cue Browser List と同様の機能を持つリストですが、シングルクリックで Cue が起動します。Cue を他の Cue List にドラッグアウトすることはできません。通常、オーディオファイルプレーヤーとして使用されます。

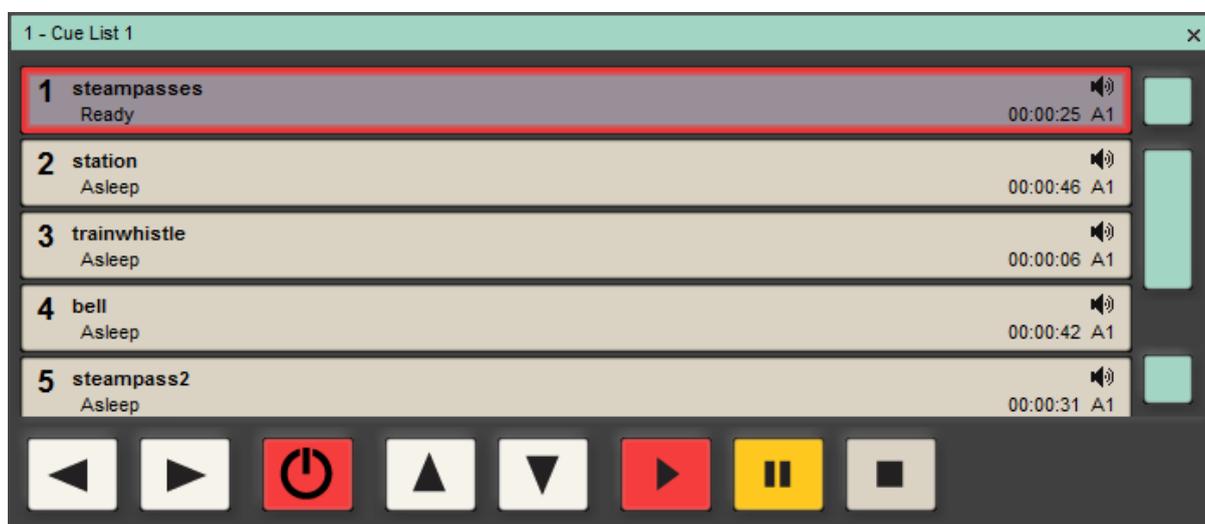
## Cue List Detail

### Cue List の選択

Cue List は次のように選択できます：

- クリックする
- **Tab**キーで利用可能なすべての Cue List を循環して選択する(またはOvationキーボードの**Select Cue List** ボタン)。
- Show Mode で、**Ctrl**キーを押しながら Hot Key のトリガーボタンを押す。(Ovationキーボードでは 1-48、PCキーボードでは標準マッピングで 1 - 0のキー)

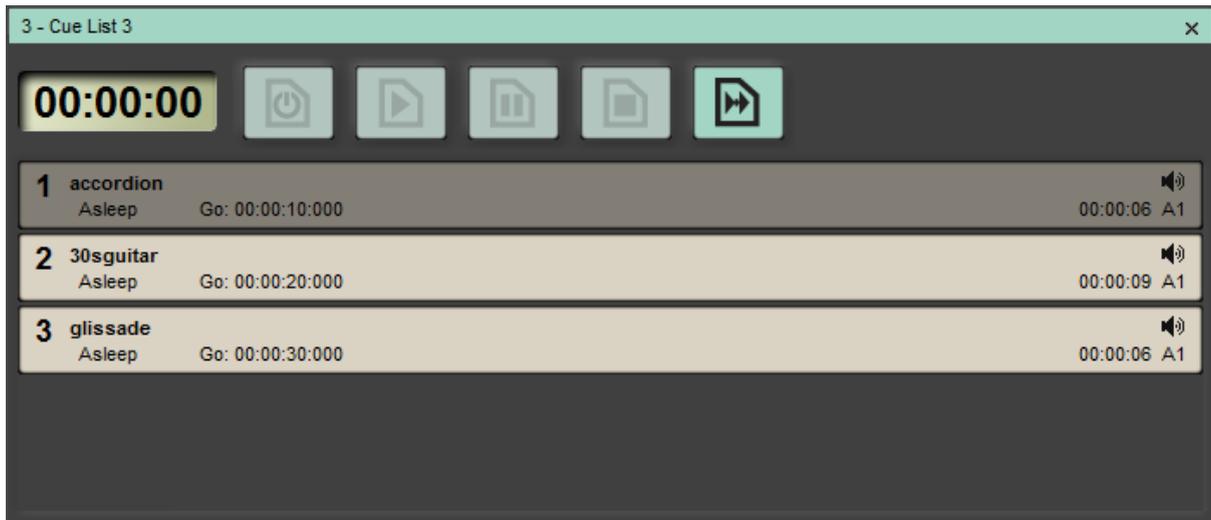
## Standard Cue List



Cue List Pane with Show Control - Show Mode

これは基本的なモードです。Cue は Cue List が選択されているときにメインパネルの **Show Control** ボタン、**Active Cue** パネルのボタン、および **Cue List** ペインの **Toolvar** ボタンから Fire, 一時停止, 停止することができます。

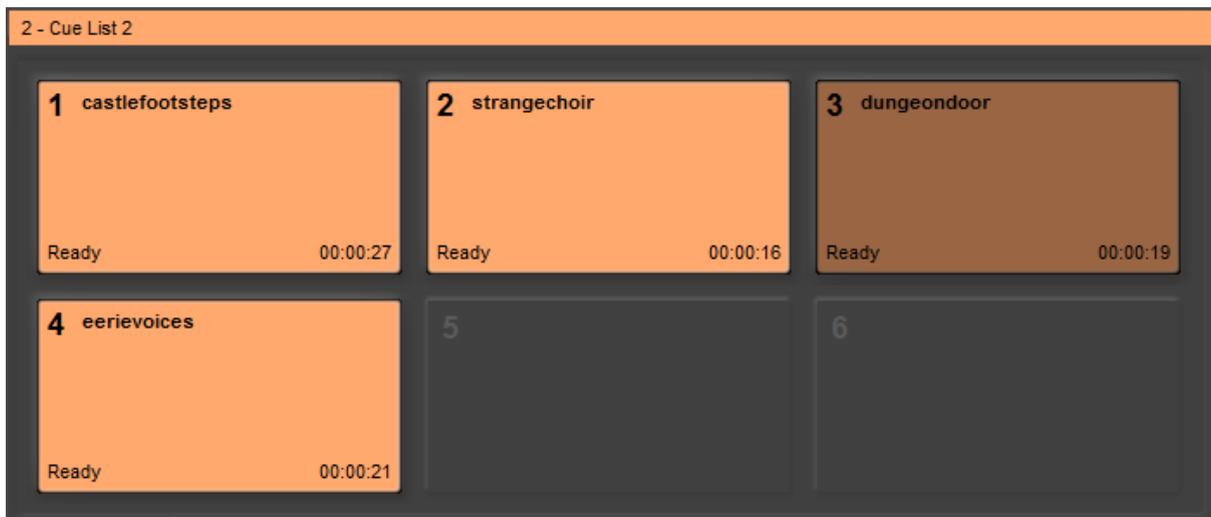
## Timed Cue List



Timed Cue List - Show Mode

Go Time が設定されているCueは、スタートするとあらかじめ設定されたタイムシーケンスに従います。Show Control から Cue を手動で Fire することもできます。

## Hot Keys Cue List



Hot Keys Cue List Pane - Show Mode

この Cue List では Show Mode のときに各 Cue が Fire ボタンとして表示されています。スポットエフェクトに使用されるこのモードは、キーボードのショートカットや外部ハードウェアコントローラでよく使用されます。Hot Key Cue List の Cue は、Show Control から Fire できます。

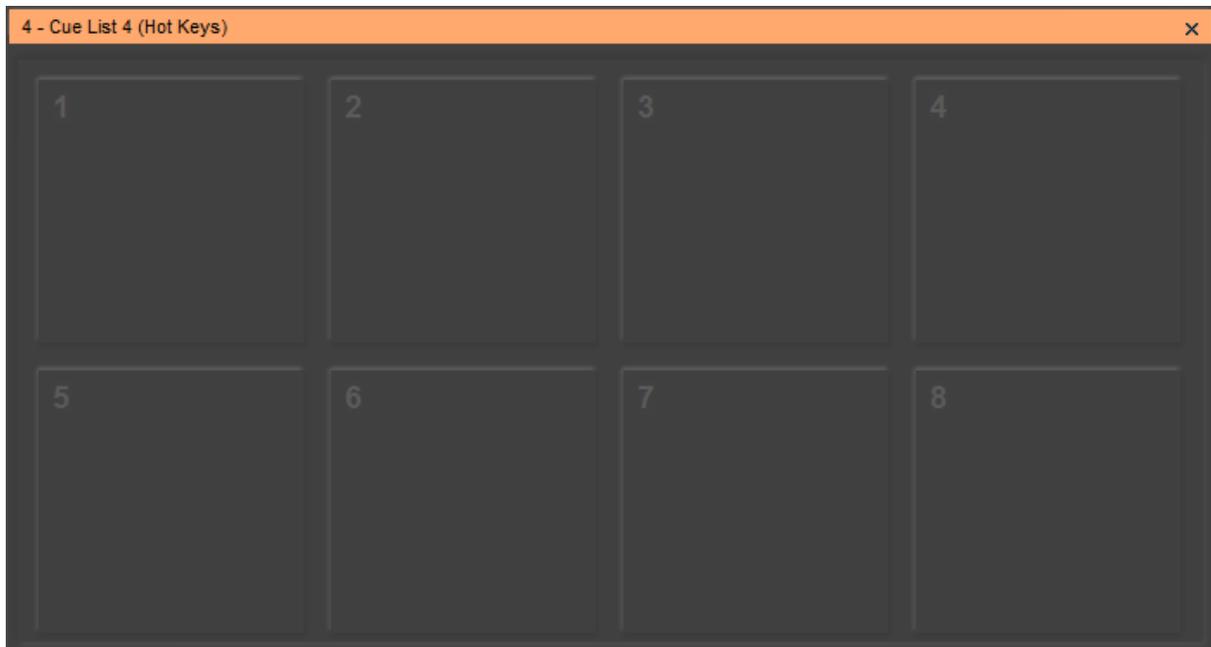
### Hot Cue の停止

再生中に Hot Cue を停止するには、**Alt +** クリックします。ダブルクリックは危険なので行わないでください。

## Hot Keys Cue List のデザインモード

Hot Keys Cue List には Hot/Custom Keys Design Mode があり、Hot Keys View に Cue を配置することができます(詳細は以下を参照)。このモードに入るには Cue List を右クリックしてコンテキストメニューを開き、**Hot/Custom Keys > [Hot/Custom Keys Design Mode]** を選択するか **Cue List** メニューで選択します。

Hot Keys のスロットは、Cue が含まれていなくても常にグリッド上に表示されます。



Hot Keys Cue List Pane - Design Mode

注意: スロットは可能な限り自動的に正方形に保たれます。

- Hot Key の番号は、Hot/Custom Keys Design Mode の設定に従います。
- Cue List が Automatic Cue Numbering Mode になっている場合、すべての Cue は Cue List の標準的な順序を反映して、Hot Key View に次々と表示されます。このモードでは Cue の配置は自動的に行われ、Hot/Custom Keys Design Mode で手動で変更することはできません。
- Cue List が Automatic Cue Numbering Mode でない場合、Cue はその Cue Number に対応する Hot Key スロットに表示されます。Cue 番号は、Hot/Custom Keys Design Mode の場合、Cue Properties パネルで変更するか、Hot Keys に Cue を直接ドラッグ アンド ドロップしてください。

## Hot Keys Columns

Hot Key ビューに表示される列数を手動で設定することができます。

この設定は **Hot Key** の **Cue List Properties** ペインで行います。

Number of Columns が **Auto** に設定されている場合、システムは Cue List ペインのサイズに応じて列数を自動的に調整しますが、Automatic Cues Numbering の設定には従い、必要に応じて空のスロットを残します。

## Hot Keys Column to Audio Slot Mapping

Cue List Properties で Hot Keys の列を Audio Slots Mapping でオーディオスロットにマッピングできます。

- **No** に設定した場合、すべての Cue はその Cue Properties で定義した Audio Output Slot から再生されます。

- 数字(1, 2, 6)を設定した場合、Cue は Hot Key の列に対応するオーディオスロットで再生されます。Cue は、配置された列によってオーディオ出力に割り当てられます。

注意:このモードでは、実際のオーディオ出力スロットは Cue コラム番号に **Hot Keys Column to Audio Slot Mapping** フィールドで設定した数を掛けたものになります。これにより、モノラル(1)、ステレオ(2)、サラウンド(6)の Cue を扱うことができます。

### Triggering Hot Keys

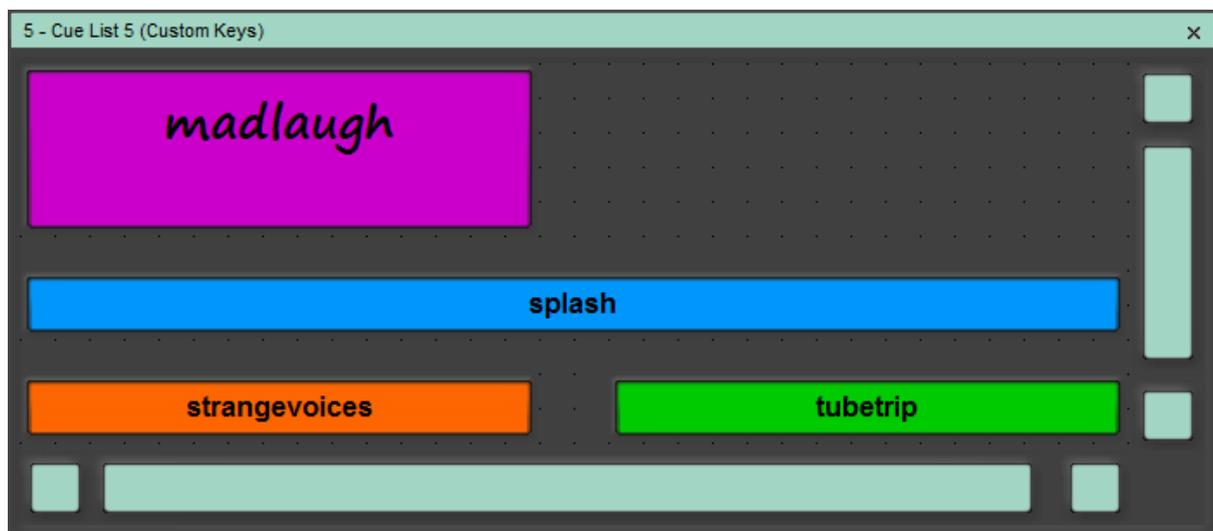
Hot Keys は、Ovation専用キーボード、インストールされているコントローラ、キーボード ショートカット(Hot Key 01~48)のいずれかでトリガーできます。

注意:**Ctrl** キーを押しながらトリガーボタンを押すと、Cueは Fire されるのではなく選択されます。**Ctrl + Shift** を押しながらトリガーボタンを押すと、Cue List が選択されます。

**Ctrl** が押された場合、指定した Cue を選択(Fire なし)

**Ctrl + SHIFT** キーが押されていれば、Cue Listを選択します。

## Custom Keys Cue List



Custom Keys Cue List Pane - Design Mode

機能的には Hot Keys Cue List と同じですが、ボタンの形状、色、テキストの色、フォント、フォントサイズ、位置などをカスタムデザインできます。**Show Edit Mode** では、Hot Keys Cue List と同様に Standard Cue List として表示され、簡単にCueを管理することができます。また Custom Key Design Mode というオプションもあります。

### Custom Keys Design Mode

このモードに入るには Cue List を右クリックしてコンテキストメニューを開き、**Hot/Custom Keys > Hot/Custom Keys Design Mode** を選択するか、**Cue List** のメニューから選択します。

ボタンをクリックして変更します。黒いボックスをクリックしてドラッグすると、ボタンのサイズが変更され、ボタンの任意の場所をクリックしてドラッグすると、新しい場所に移動します。背景のドットはグリッドを表しており、サイズ変更や移動はすべてグリッドにスナップします。Custom Keysサブメニューには、**Snap all Keys on Grid**, **Reset all Keys Position**, **Reset all Keys Size and Position** のコマンドがあります(**Snap all Keys on Grid** は、グリッドのサイズが変更されたときに素早く調整するために用意されています)。

注意: Standard Cue List の Cue は、フォントやラベルの背景をカスタマイズできます。

## Grid Size

グリッドサイズを調整するには **Cue List Properties** ペインを開き、**Custom Keys** セクションの **Custom Keys Grid Size** フィールドの値を変更してください。

## Color and Font

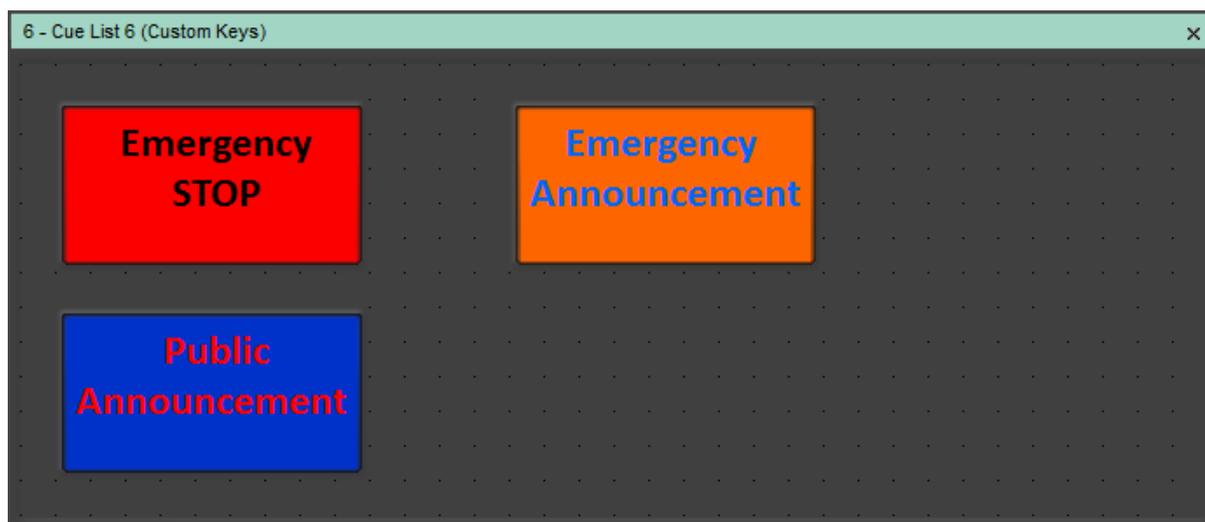
選択したボタンの色やフォントを変更するには **Cue List Properties** ペインを開き、**Custom Keys** セクションを探します。

**Custom Color** フィールドでは、RGBカラーの値を数値で入力することで色を直接変更できます。また、フィールドの右側にある ... ボタンをクリックすると、カラーピッカーが表示されます。標準色とカスタムカラーが用意されています。同様にフォントの色を変更するには、**Custom Font Color** フィールドを使用します。フォントの属性を変更するには、カスタムフォントフィールド内をクリックします。... ボタンをクリックすると、システムにインストールされている任意のフォントを選択できる標準フォントダイアログが開き、font style, Regular, Italic, Bold, Bold Italic を設定し、フォントサイズを選択することができます。

## Justification

**Custom Font** が定義されていない場合、ボタンのテキストは他の Cue と同様に左揃えになります。**Custom Font** が設定されている場合は、ボタンが「グラフィック的な意味」を持つ可能性が高くなります。そのため、テキストは自動的に中央に配置され、複数行が許可され、大きなボタンにできるだけ多くのテキストを収めるようになります。

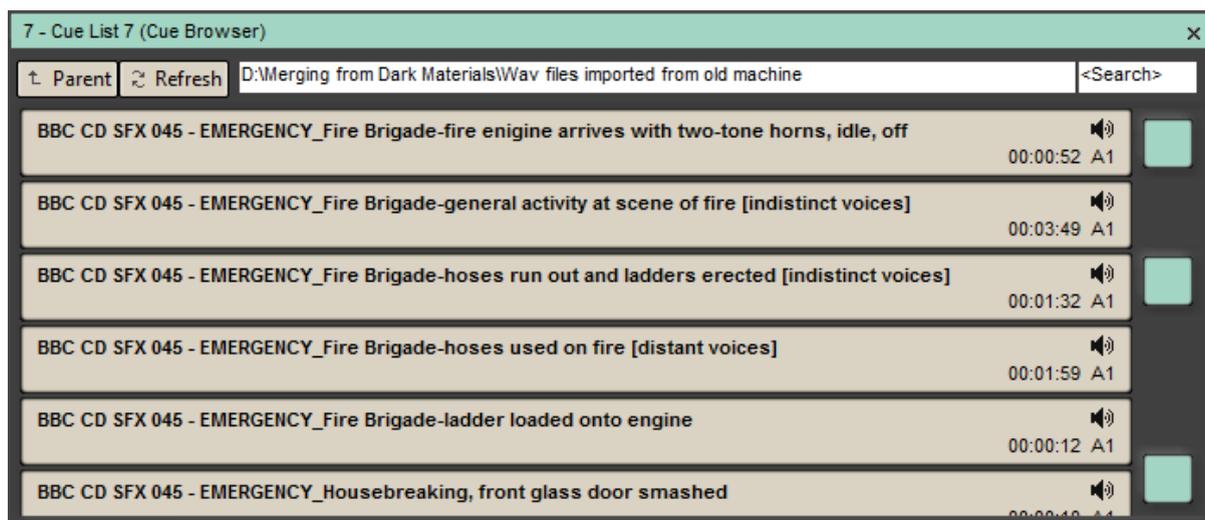
通常、これは以下のような Cue に使用されます。



Custom Keys Cue List - Show Mode Custom text

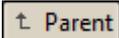
注意: Cue List が **Automatic Cue Numbering** モードに設定されていない場合 (**Cue List Properties** : **Automatic Cue Numbering** フィールドが **No** に設定されている場合)、上の例のように無関係であれば、Custom Keys Cue List のすべての Cue の番号を何も設定しないことができます。これは、カスタム Cue List のデフォルトの状態です。

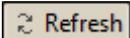
## Cue Browser Cue List



Cue Browser Cue List

この特殊な Cue List では、Ovationのメインインターフェイス上で、メディアファイルをブラウズしたり、試聴したり、他の Cue List に Cue としてコピー&ペーストしたりすることができます。太いスクロールバーは、タッチスクリーンでの操作を容易にするためです。

 **Parent** はフォルダを1つ上に上げます。

 **Refresh** はリストをリフレッシュします。

リスト内のメディアファイルをダブルクリックすると、そのファイルが再生されます。

Auditionモードでは、Show の実行中に関わらず常に Cue が再生されます。このタイプの Cue List では、他の Toolbar はすべて無効になります。

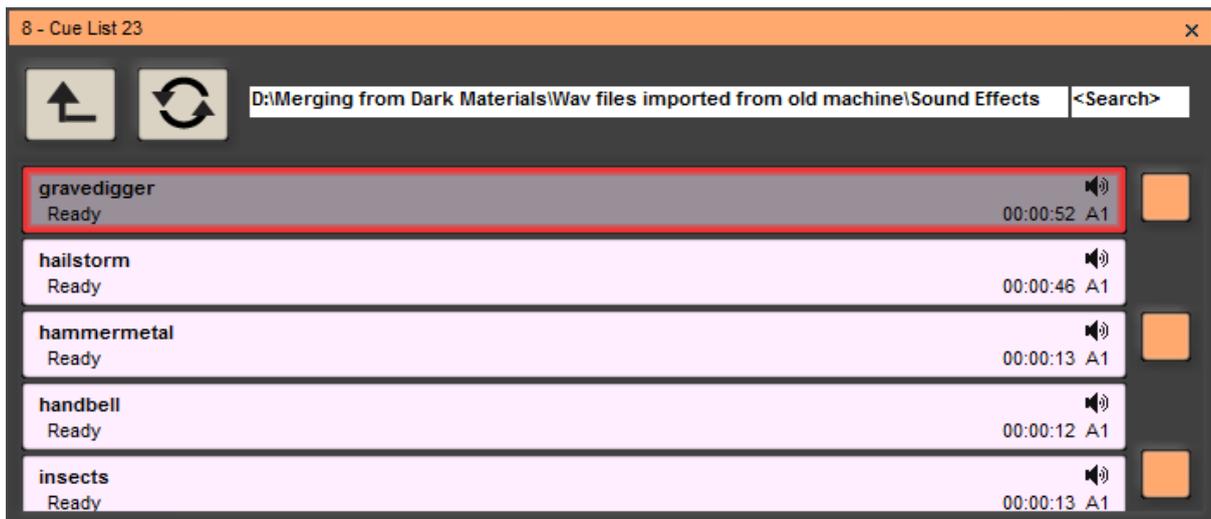
Cue Browser は、Cue を検索して他の Cue List にコピー/ペーストするのに非常に便利です。右クリックして表示されるコンテキストメニューでコピー&ペーストができます。

### Cue の検索機能

Browser と Hot Browser Cue Listsには、パス名の右側に **<Search>** テキストボックスがあり、ファイルの検索/フィルタリングができます。これは Vista Explorer の検索と同じように動作します。

- 何も入力されていない場合は、現在のフォルダの内容がサブフォルダ名も含めて表示されます。
- 何かを入力すると、そのテキストを名前に含むすべてのファイルが表示され、サブフォルダ内のファイルも再帰的に含まれますが、サブフォルダ名は表示されません。
- ファイルを検索する際、コメント欄にはファイルが見つかったパス名が自動的に入力されます。

## Hot Browser Cue List



Hot Browser Cue List

Hot Browser Cue List は **Browser Cue List** と非常によく似ていますが、以下の重要な違いがあります。

- シングルクリックすると、Cue が起動します。
- 再生中の Cue をシングルクリックすると、Cue が **Pause** します。
- **Pause** した Cue をシングルクリックすると、**Pause** した時点から Cue が再開されます。
- 再生中の Cue をダブルクリックすると、Cue が停止します。
- Cue を他のリストにドラッグしたり、コピー&ペーストすることはできません。
- Parent ボタンと Refresh ボタンは、タッチスクリーンでの操作を容易にするために大きくなっています。



Parent はフォルダを1つ上に上げます。



Refresh はリストをリフレッシュします。

注意: Hot Browser の Cue List タイプは、通常オーディオファイルプレーヤーとして使用されます。

## Cues

**Cue** とは、アクションを実行するための一連の命令のことです。これらのアクションは、メディアファイル(マルチチャンネル/マルチメディア、Pyramixコンポジションなどの場合はファイル)に対して行うことができ、外部または内部のデバイスに指示を送ることもできます。例えば マイクの入力をオン/オフしたり、ミキサーのスナップショットを変更したりすることができます。**Cue** はメディアファイル全体を再生する必要はありません。**Cue Properties** ペインを使って、長さを Cue 全体に設定したり、開始点をメディア ファイル内の任意の位置にオフセットすることができます。

Active Cue ウィンドウの Cue Trimmer オプションでは、In point, Out point, In / Out fades.をすばやく簡単に調整することができます。Cue Trimmer をご覧ください。

## Cue Icons



Cue Type Icons

Cue に オーディオ、マイク入力、タイムコードジェネレータ、MMC、MIDIコマンド、Sony P2/RS422、GPO、シェルコマンド、ミキサースナップショットの各オプションが有効な場合、専用のアイコンが表示されます。

## Selecting Cues

Cue の選択は Cue をクリックすることで行います。複数のCueの選択は通常のWindowsの方法で行います。**Ctrl + Click** を行うと 選択を維持したまま、個々の Cue の選択を切り替えます。連続した範囲を選択するには、最初の Cue をクリックした後に最後の Cue を **Shift + Click**すると、連続したブロックが選択されます。

また、**Ctrl** キーを押しながらOvationキーボードまたはPCキーボードの Hot Key を押すと、Cue を選択することができます。

### Cue の移動とコピー

選択した Cue は、Windowsの標準的なショートカットを使って移動やコピーができます(**Ctrl + C**によるコピー、**Ctrl + V**によるペーストなど)。また Cue List 間の Cue の移動は、ドラッグ & ドロップ で行えます。**Ctrl** キーを押しながらドラッグ & ドロップするとコピーされます。

**Alt** キーを押しながらドラッグ & ドロップすると、移動先の Cue のオーディオが移動元の Cue のオーディオに置き換えられます。Windowsエクスプローラからオーディオファイルをドラッグ & ドロップすることで、簡単に Cue を挿入することができます。

## Cue / Cue List Context Menu

Cue List 内の Cue または空白の領域を右クリックすると、以下のオプションを含むコンテキストメニューが表示されます。

Undo

Cut

Copy

Paste

Add Cue>

Add Short Empty Cue

Add Long Empty Cue

Add Cue Shortcut

現在選択している Cue と同じ名前、コメント、色を持つ新しい Cue を追加し、ショートカットの起動時に親 Cue を起動するルールを設定します。

Load MTInterChange XML

<b>Load Audio File</b>	オーディオファイルを選択するブラウザを開きます
<b>Import CD Tracks</b>	CDインポートを行います
<b>Record Audio as New Cue</b>	Record Audio ダイアログを開きます
<b>Remove</b>	選択したCueを消去します
<b>Edit in Pyramix</b>	Pyramixで編集します
<b>Consolidate</b>	選択したCueがShow Audio Files Folderに存在しない場合、またはSampling RateがShow Rateと異なる場合、Consolidate Cuesダイアログが開きます。それ以外の場合にはメッセージを表示します。すべてのファイルがすでに適切に統合されているので何もする必要はありません。
<b>Record Audio</b>	<b>Record Audio</b> ダイアログを開きます
<b>Replace Audio Media</b>	(オーディオを含む Cue にのみ表示されます。) ブラウザウィンドウを開き、選択した Cue の現在のファイルを置き換える代替オーディオメディアファイルを選択します。
<b>Snapshot Automation</b>	ミキサーの状態のスナップショットを取得します。これはCueによって呼び出されます。
<b>Paste Automation</b>	クリップボードにあるオートメーションのスナップショットを、選択したCueに適用します。
<b>Change Audio Gain</b>	<b>Cue Gain</b> フェーダーを開きます。
<b>Edit Rules</b>	<b>Interaction Rules</b> ダイアログを開きます
<b>Add Rule &gt;</b>	Cue に適用されるルールの一覧を表示します。
	<b>Fire Next Cue when Ending</b>
	<b>Fire Next Cue when Stopping</b>
	<b>Fire All Child Cues when Starting</b>
	<b>Stop Previous Cue when Starting</b>
	<b>Loop (Fire Itself when Ending</b>
	<b>Loop between Markers (Fire Itself between Markers</b>
	<b>Dim All Cues when Starting</b>
	<b>Select Next Cue when Starting</b>
<b>Copy Rules</b>	選択したCue Rulesをクリップボードにコピーする
<b>Paste And Replace Rules</b>	選択したすべての Cue の現在のルールを、以前にコピーしたルールで置き換えます
<b>Paste and Add Rules</b>	選択されたすべての CUE の現在のルールに、先にコピーされたルールを追加します
<b>Audition/PFL</b>	選択されたAudition出力で Cue を再生します メディア Cue 以外のCueは動作が異なります

**Audition >**

**Start**

**Rewind**

**Stop**

**Play/Pause**

**Fast-Forward**

**End**

**Jump Forward 1**

**Jump Forward 2**

**Jump Forward 3**

**Jump Back 1**

**Jump Back 2**

**Jump Back 3**

**Pin/Unpin to Active Cue Window**

Cue の **Pined / Unpinned** を設定します。**Pin**が Active Cue Window でアクティブになっている場合、Pinされた Cue は選択されると Active Cue Window に表示されます。ピン留めされていない場合は表示されません

**Lock in Active Cue Window**

Active Cue Window で **Lock** が有効になっている場合、これを選択すると Active Cue Window で選択された Cue が Lock された Cue の代わりになります( Cue を **Alt + Click** しても同様の効果が得られます)

**Move Down**

**Move Up**

**Nest**

**Unnest**

**Move Down**

**Hot/Custom Keys**

**Hot/Custom Keys Design Mode**

**Snap all Keys on Grid**

**Reset all Keys Position**

**Reset all Keys Size and Position**

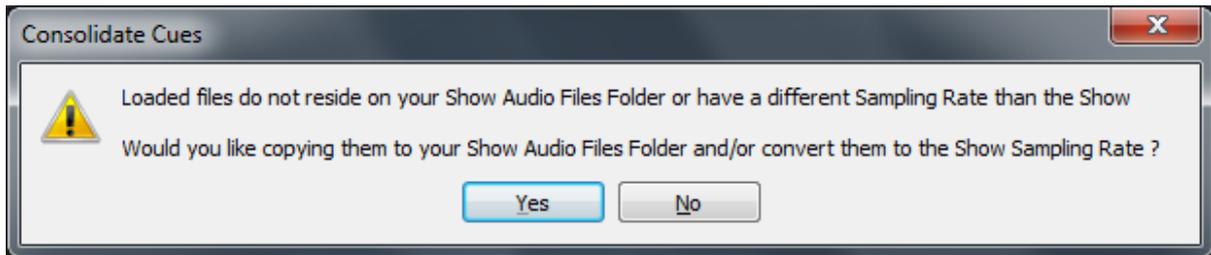
**Fire**

**Pause**

**Stop**

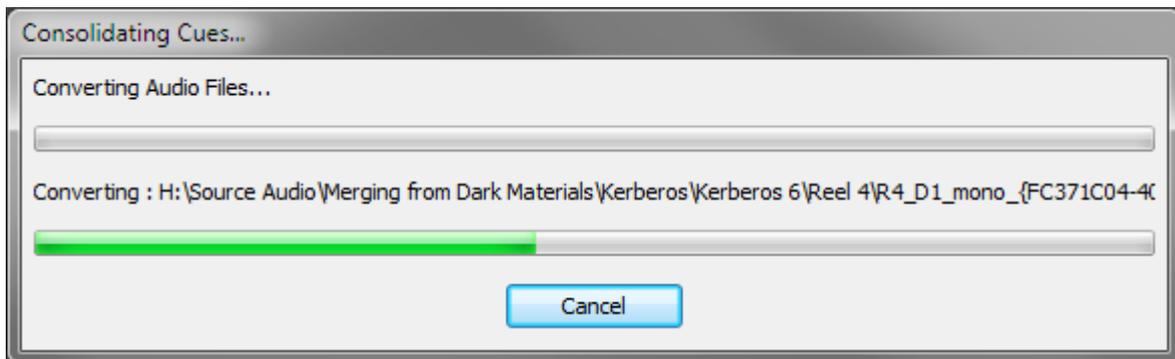
## Consolidate Cue

安全性、正確性、安定性を最大限に高めるためには、すべてのオーディオ Cue のサンプリングレートが Show と同じであることが望ましいです。オーディオファイルを読み込んで Cue を追加した際に、サンプリングレートが Show と一致しない場合、**Consolidate Cues** ダイアログが開きます。この機能は、Cue メニューまたは右クリックのコンテキスト Cue メニューで **Consolidate** を選択することで、選択された既存の Cue に対しても呼び出すことができます。



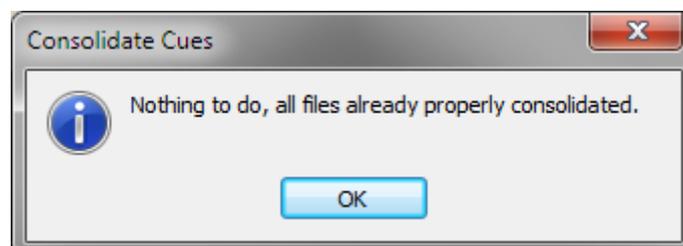
Consolidate Cues dialog

**No** を選択した場合、Cue は現在の場所に残り、Ovation Sampling Rate Conversion Engine で再生されます。**Yes** を選択した場合、オーディオファイルのコピーとサンプリングレートの変換(必要な場合)のプロセスが開始されます。



Consolidating Cues... dialog

**Consolidate Cue** 機能が選択されていて、Audio Filesが Show **Audio Files**フォルダに入っていて、かつ Showと同じサンプリングレートである場合、このメッセージが表示されます。

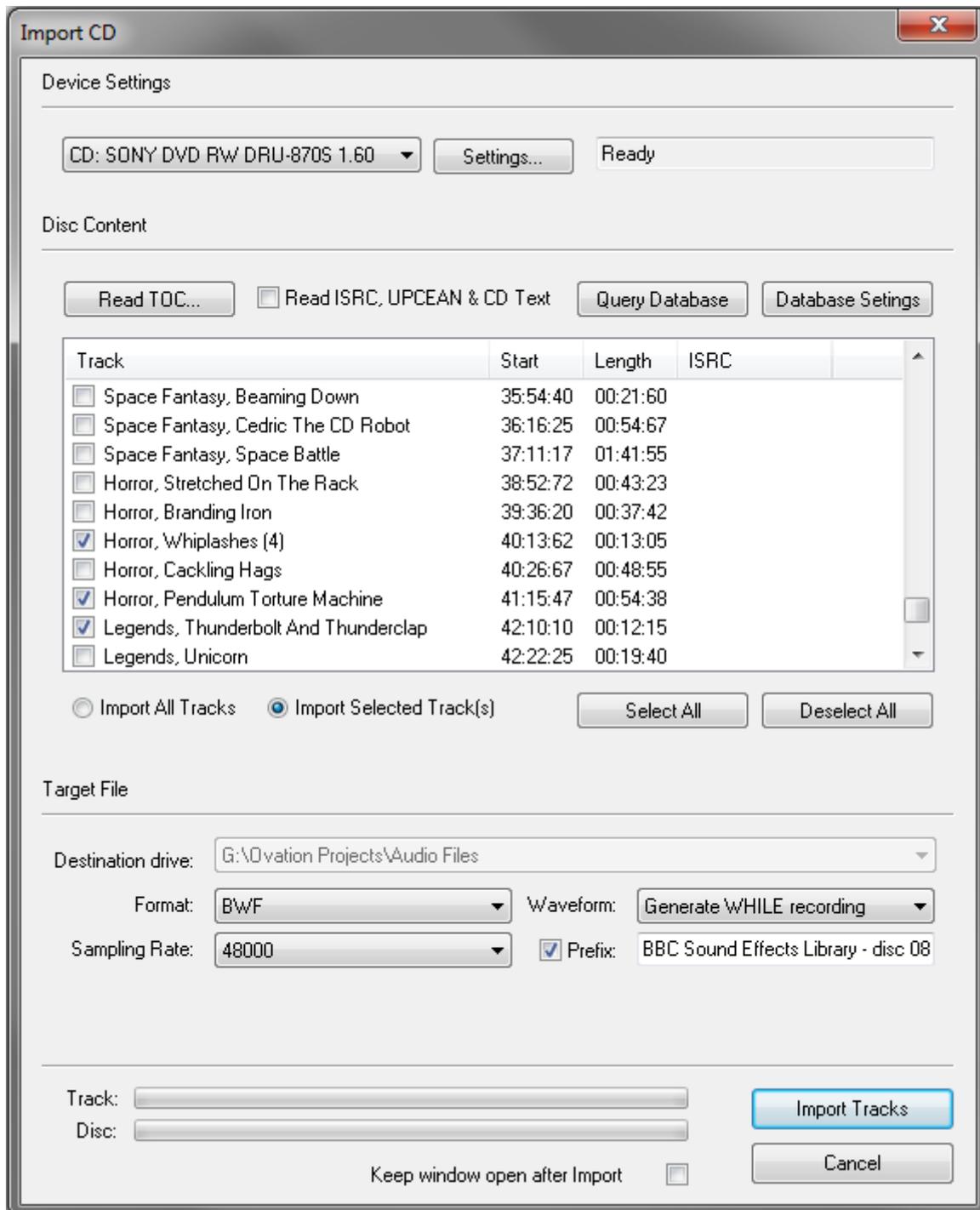


Consolidate Cues message

## CD Tracks Import

OvationにはCDインポート機能があります。

Cue メニューまたは Cue / Cue List コンテキストメニューから、**Cue > Add Cue > Import CD Tracks** を選択すると、**Import CD** ダイアログが表示されます。



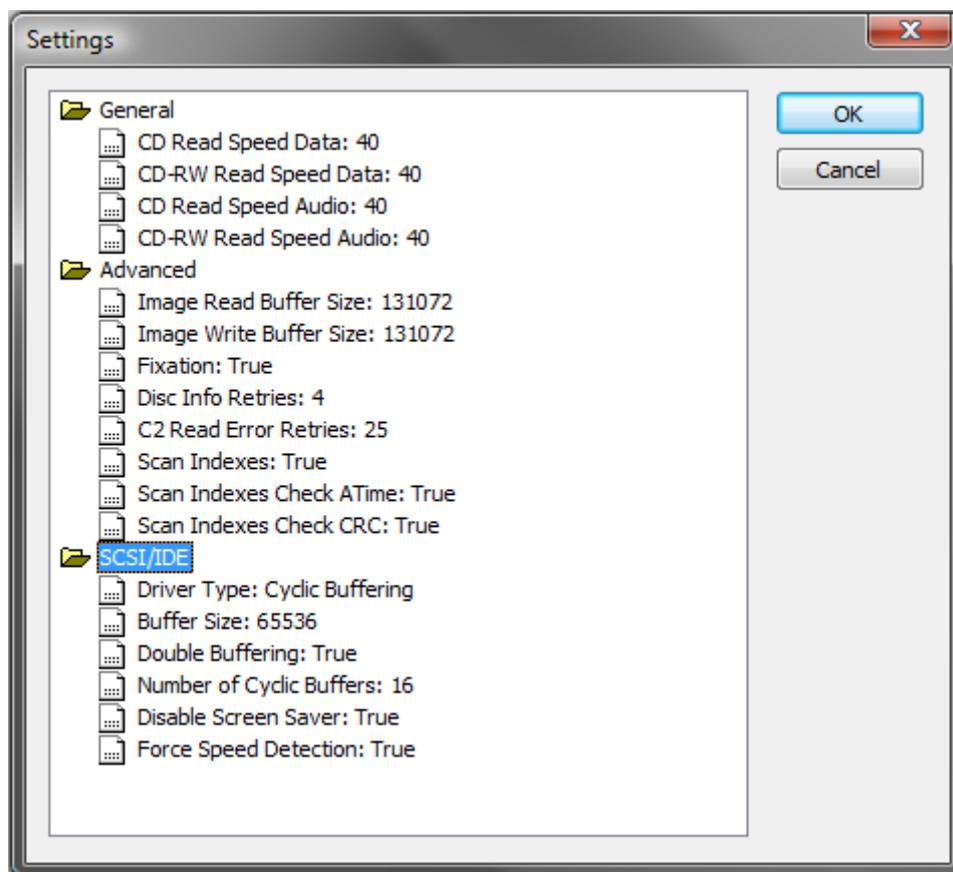
CD Import dialog

### Device Settings

コンボ ボックスのドロップダウン リストには、マシン上のドライブがすべて表示されます。

## Settings

**Settings** ボタンをクリックすると、特定のドライブ設定のダイアログボックスが開きます。これらの設定は、必要に応じて項目をクリックし、ボックスに値を入力することで変更できます。



CD Import Settings dialog

## Status

設定ボタンの右側には、CDの読み込みに関する情報が表示されます。

## Disc Content

### Read TOC...

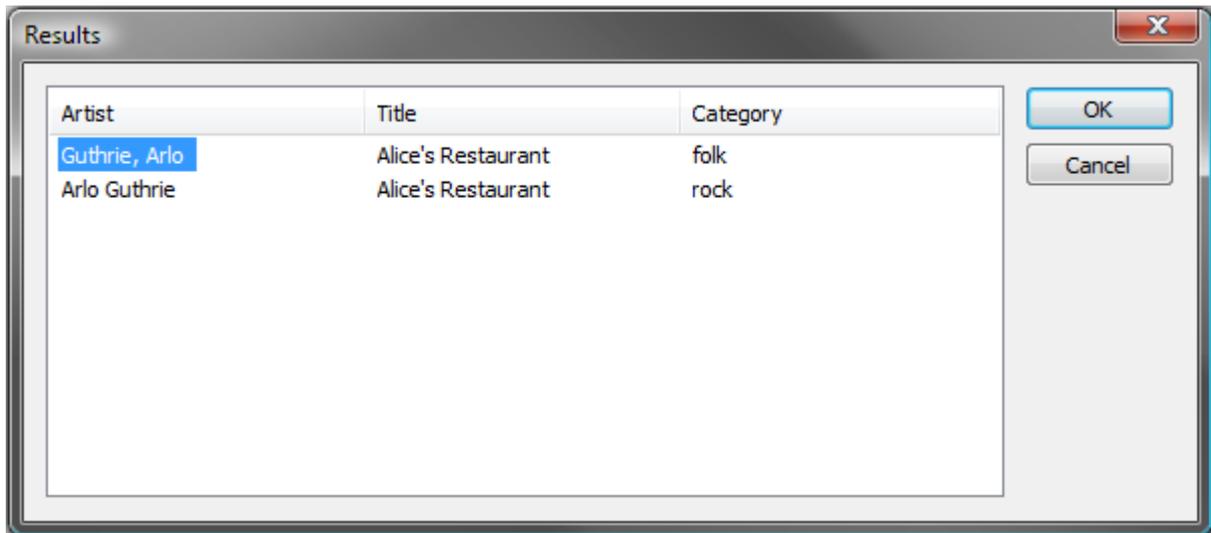
クリックすると CDに収録されている Table Of Contents が表示されます。下のペインにトラックが表示されます。

### Read ISRC, UPCEAN & CDtext

チェックを入れると情報がある場合はそれも読み込まれます。

### Query Database

クリックすると、オンラインデータベースを利用して、市販CDのトラック名などのデータを取得できます。結果は、ダイアログに表示されます。



CD Import Query Database results dialog

複数のディスクタイトルが表示されている場合は、該当するディスクをクリックして選択し、OKをクリックするとデータが取り込まれます。**Clip Prefix:** の欄にディスク名が自動的に入力されます。

**Database Settings** クリックすると、データベースのアドレスやその他の設定を変更するためのダイアログが表示されます。



CD Import Database Settings dialog

デフォルトの設定は上記の通りです。設定を変更するには、その項目をクリックして入力します。OK "をクリックすると、変更した設定が保存されます。

Defaults はデフォルトの設定に戻し、"Cancel "は変更を加えずにダイアログを閉じます。

**Import All Tracks** アクティブにすると、トラックリストのチェックボックスの選択にかかわらず、CDのすべてのトラックが取り込まれます。

**Import Selected Track(s)** アクティブにすると、選択された(トラックリストでチェックされた)トラックのみがインポートされます。

**Select All** クリックすると、リスト内のすべてのトラックが選択されます。

**Deselect All** クリックすると、リスト内のすべてのトラックの選択が解除されます。

## Target File

<b>Destination Drive:</b>	結果のファイルが置かれるフォルダーを示します。
<b>Format:</b>	ファイルフォーマットの選択です。以下のファイルフォーマットが選べます。 <b>PMF, SD2, AIFF, FLAC, Ogg Vorbis, MP3/MPEG-1/2 Audio, MP4/AAC, DSDIFF, DSDIFF Edited Master, Virtual Tape, Wave, BWF, CD Image, MTF, Digital Release, OMF</b>
<b>Waveform:</b>	波形ファイルを録音中に生成する / 録音後に生成する / なし のいずれかが選択できます。
<b>Sampling Rate</b>	読み込み時のサンプリングレートを選択できます。44.1kHz以外を選択すると、読み込み時に自動的にサンプリングレートが変換されます。
<b>Prefix</b>	チェックすると、インポートされた各トラックにプレフィックスが追加されます。デフォルトではCDのタイトルが付けられますが、ボックスをチェックすると任意のプレフィックスをフィールドに入力することができます。
<b>Track</b>	バーにインポートされる各トラックのプログレスバーが表示されます。
<b>Disc</b>	バーに選択したすべてのトラックまたはディスク全体のインポートの進行状況が表示されます。
<b>Import Tracks</b>	クリックするとインポートを開始します。
<b>Cancel</b>	インポートをキャンセルし、ウィンドウを閉じます。
<b>Keep window open after Import</b>	インポートが完了した後も、CDインポートウィンドウが開いたままになります (例: 次のインポートのため)。このオプションを選択すると、Prefix labelフィールドがグレースアウトします。

## Cue Capabilities

Cue は メディアファイルの再生やバッチファイルの実行などのアクションを開始または応答するコマンドの コンテナオブジェクト です。Cueは 単一または複数の機能を持つことができます。Cue タイプ1つで様々な機能をカバーします。

### Audio

Cue は、モノラル、ステレオ、マルチチャンネルのオーディオメディアファイルの再生をトリガーすることができます。多くのエレメントを含む Pyramixコンポジション の再生をトリガーすることもできます。

### TimeCode Generator

Cue は外部機器に LTCを出力することができます。

**Properties** ペインの **TimeCode generator** セクションで 適切なシリアルポートを選択してください。

### MTC

Cueは ハードウェアまたはソフトウェアデバイスにMTC (MIDI TimeCode)を送信できます。

**Properties** ペインの **TimeCode generator** セクションで 適切なMIDIポートを選択してください。(Cueの設定は Cuelistの設定よりも優先され、CuelistはShowの設定よりも優先されることに注意してください)。

### MMC

Cue は MMC (MIDI Machine Control) コマンドをハードウェアまたはソフトウェアデバイスに送信することができます。

**Cue Properties** ペインの **MMC** セクションで適切なMIDIポートを選択し、スタートタイムを入力します。

**Fire** は **MMC Play** コマンドを、**Pause** は **MMC Pause** コマンドを、**Stop** は **MMC Stop** コマンドを送信します。

## MIDI Command

Cue は一般的なMIDIコマンドをハードウェアまたはソフトウェアデバイスに送信することができます。

## Sony P2 / RS422

Cueで Sony P2 / RS422コマンドを、適切に装備されたハードウェアデバイスに送信できます。これには、VCube も含まれます。詳細は **Sony P2 over IP** をご覧ください。

**Fire** は Sony P2 **Play**コマンドを、**Pause** はSony P2 **Jog(0)** コマンドを、**Stop** はSony P2 **Stop** コマンドを送信します。

## IP Command

出力するデータは **Cue Properties** ペインの入力欄に追加することができます(各 Cue に固有)。IPコマンドのフォーマットは ASCII, HEXA(16進数), OSCのいずれかです。出力ポートの選択も可能です。

## GPO

Cueはシリアルポートとアダプタを介して、適切な装備を持つハードウェアデバイスにGPOコマンドを送信することができます。 **GPO, GPO Section** をご覧ください。

## Shell Commands/Scripts/Batch files

詳細は **Shell Command / Script / Natch Section** をご覧ください。

## Microphone Switch

Cue でミキサーの入力をマイクに切り替えることができます。 **Microphone Switch Section** を御覧ください。

## Mixer Automation

Cue で Ovation ミキサーのスナップショットをトリガーすることができます。Cue で Ovation ミキサーのダイナミックオートメーションをトリガーすることもできます。詳細は、 **Snapshot Automation** と **Dynamic Automation** をご参照ください。

## REMOTE CONTROL: General MIDI Command

CUE は General MIDI コマンドでリモートコントロールできます。詳細は、 **REMOTE CONTROL: General MIDI Command** をご参照ください。

## REMOTE CONTROL: IP Command

IPコマンドで Cue をリモートコントロールできます。

## REMOTE CONTROL: マルチシンセサイザーの同期

個々の Cue は、セカンダリースレーブまたはマスターマシンに同期させることができます。詳しくは **Multi-Sequencer Synchronization** をご覧ください。

## REMOTE CONTROL: Dataton との同期

Cue は、Dataton ビデオプレーヤーのタイムラインと同期させることができます。

## Empty Cues

空の Cue は、 **Add** ボタンをクリックするか、メニューの **Cue > Add > Add** 、または右クリックからのコンテキストメニューから作成できます。空の Cue には、メディアやコマンドを後から追加することができるので、メディアが利用可能になる前に Cue List を作成することができます。また、Empty Cueを Cue Rules と組み合わせ、複雑なインタラクションを構築することもできます。

## Compound Cues

1つの Cue には、一度に多くのことを実行する命令を含めることができます。例えば、オーディオメディアファイルを再生し、照明を暗くするなどです。Cue に機能を追加するには、Cue Properties ペインの各セクションで必要なオプションを設定します。

## Scenes

Cue は必要に応じて何層にもネストすることができます。操作上の便宜を図るため、最上位のレベルを **Scene** と呼びます。例えば、劇場での作業において、シーンに関連するすべての Cue と Child-Cue が単一のトップレベル Cue の下に入れ子になっている場合、Scene ボタンはこれらのシーン間で素早く変更することができ、Cue ナビゲーションボタンは各 Child-Cue を順に表示します。

## Mixer

Ovation の Show にはオーディオミキサーが関連付けられています。このミキサーは要件に合わせて設定することができます。

Cue ベースの Snapshot オートメーションや Dynamic オートメーションも行うことが可能です。詳しくは **Snapshot Automation** と **Dynamic Automation** の章をご覧ください。

ミキサーの構成の詳細については、Pyramix ユーザーマニュアルの **Mixer** の章を参照してください。

注意: 現在のところ、ストリップやエフェクトなどを追加するには、現在の Show を初期化し、開始し、停止してミキサーを再構築する必要があります。

## Automation

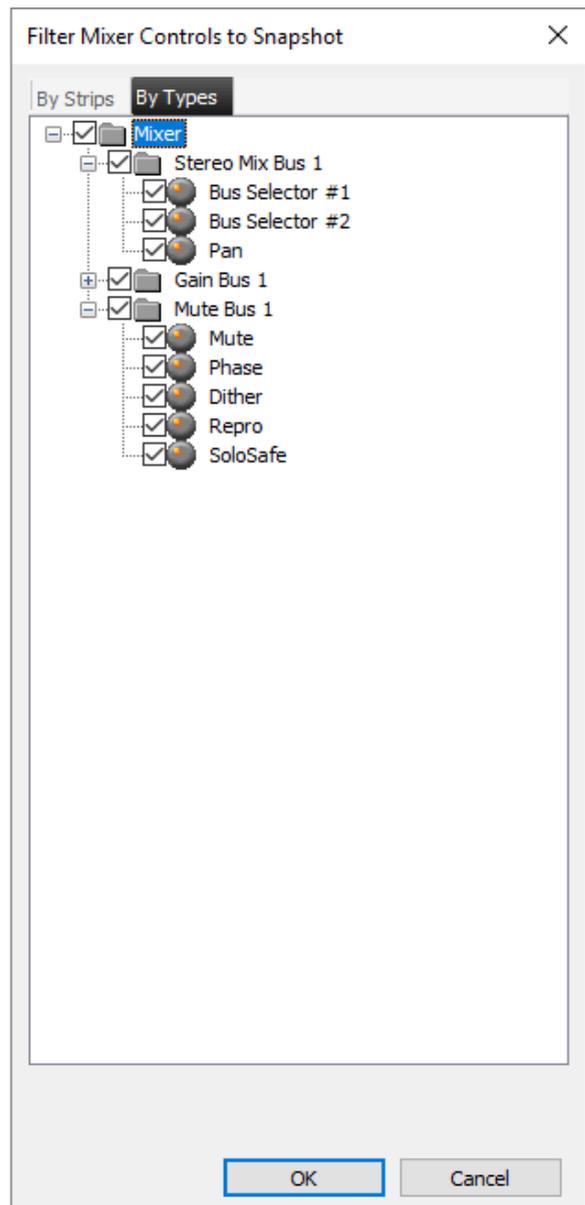
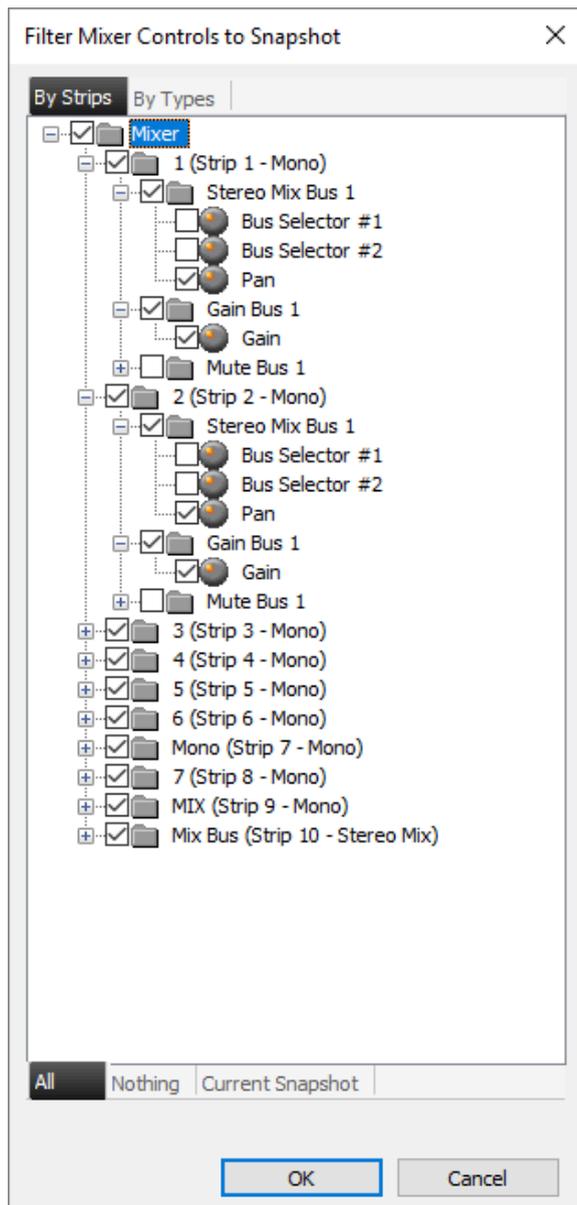
### Snapshot Automation

すべての Cue はミキサーのスナップショットを保存し、Cue が起動したときにそれを呼び出すことができます。ミキサーへのスナップショットの変更は、Cue が Fire されたときに即座に Cue の全長にわたってリニアに、またはユーザーが定義した期間にわたってリニアに実行させることができます。

#### Snapshot の保存

- Snapshot を入れたい Cue を選択します。
- ミキサーコントロールを必要な値に設定する。
- **Cue Properties** ペインを開きます (表示されていない場合)。
  - **Mixer Automation > Type** フィールドでコンボボックスをクリックし、**Snapshot** または
  - **Cue > Snapshot Automation** または
  - マウスの右ボタンで Cue のコンテキストメニューから **Snapshot Automation** を選択します。

この操作を行うと **Filter Mixer Controls to Snapshot** ダイアログが開きます。



Filter Mixer Controls to Snapshot dialog

このダイアログは Pyramix のダイアログと似ており、**By Strips** ボタンと **By Types** ボタンで2つの表示を切り替えることができます。

注意: 表示を切り替えると、選択範囲がデフォルトに戻り、全てが選択された状態になります。

### By Strips

この表示では、現在のミキサーでオートメーションできるコントロールがツリー構造で表示されます。チェックボックスには Snapshot に含まれるコントロールまたはコントロールグループが表示されます。

**All** ボタンはすべてのボックスをチェックします。

**Nothing** ボタンは、すべてのボックスをオフにします。

- Snapshot に含めたいミキサーコントロールを選択します。
- **OK**をクリックしてスナップショットを記録し、ダイアログを閉じます。

**Current Snapshot** では、Cue ですでにオートメーションに含まれているアイテムを表示します。

- 必要に応じて、ミキサーコントロールを変更します。

- **OK** をクリックすると、変更した Snapshot が保存され、ダイアログが閉じます。

## Snapshot の消去

- Snapshot を削除したい Cue を選択します。
- Cue Properties を開きます (表示されていない場合)。
- Snapshot フィールドの **Type** コンボボックスをクリックして **None** を選択します。

## Glide

Snapshot を含む Cue が実行されると、デフォルトでは変更が瞬時に適用されます。この動作は変更可能です。オプションは、ユーザーが定義した期間をリニアに変更するか、Cue の長さ全体をリニアに変更するかです。

デフォルトの動作を変更するには、次のように操作します。

- **Cue Properties** を開きます。
- **Mixer Automation** セクションで
- **Glide** フィールドをクリックします。
- グライドタイムを設定したい場合は、\_::\_:\_ の時間入力エリアに適切な値を入力してください。
- Cue の全長にわたってグライドさせたい場合は、ドロップダウンリストで **Cue Length** を選択します。

注意: Cue の長さよりも長い値を入力した場合は、Cue の長さ以上のグライドが発生します。

## Apply Snapshot

ミキサーオートメーションの Snapshot を適用するには、Cue を Fire するだけです。

注意: 同じミキシングコンソールのコントロールを同時に制御する2つの Snapshot は「衝突」します。このような状況は避けてください。

Snapshot はオーデションすることができますが、FF/REWやスクラブはできません。

## Copy and Paste Snapshot

Snapshot をコピーするには、Snapshot を含む Cue をコピーします。

スナップショットを貼り付けるには、対象となる Cue を選択し、Cue の右クリックメニューから **Paste Automation** を選択します。

または、**Cue > Paste Automation** を選択します。オートメーションの Snapshot は、メディアファイルやその他のパラメータに影響を与えることなく、ターゲットのCueに追加されます。

## Dynamic Automation

### Direct in Ovation

- ミキシングコンソールのオートメーションをOvationに直接記録することができます。
- Cue を右クリックし、**Start Recording Automation** を選択します。
- Cue を **Fire** または **Audition** します。ミキシングコンソールの動きや変更は、Cueの再生中にCueに記録されます。
- 複数のオートメーションレコードパスを、同じキューに次々と実行できます。**Cue** を Stop して、再度 **Fire** または **Audition** を行うだけです。最後に記録されたオートメーションパスは、**Cue > Undo** コマンドを使っていつでも取り消すことができます。
- 終わったら、**Cue** を右クリックして **Stop Recording Automation** を選択します。

### In Pyramix

ミキシングコンソールのオートメーションは、Pyramixで記録、編集して、**File > Publish to Ovation** コマンドを使ってOvationに送ることもできます。

Dynamic Automation は Pyramix で作成できます。Pyramixでオートメーションを記録(編集)して、オーディオクリップの上に置くか、あるいはタイムライン上にオーディオを置かずに、**Mark In** と **Mark Out** で Ovation に送るオートメーション領域の開始と終了を設定し、**Project > Publish to Ovation as New Cue**を行ってください。

Ovationでは Cue が作成され、起動するとPyramixで行ったのと同じようにOvationのミキサーコンソールがオートメーションします。

Pyramix と Ovation のミキシングコンソールが同じである必要はありませんが、オートメーションしたエレメントが両方に存在している必要があります。プラグインの場合は、順番と位置が同じでなければなりません。

オートメーションは Pyramix では 最初のトラック/最初のストリップに記録しなければなりません。マルチトラックにすることもできます。Ovationで再生するときには、オーディオ Cue と同じように、**Cue Properties > Audio > Audio Output Slot** パラメータを使って、オートメーションを最初のストリップ(とそれ以降)以外のストリップにシフトすることができます。

Pyramix のタイムラインにオーディオクリップとオートメーションが準備/録音中に含まれていた場合、Ovation の Cue にもオーディオとそのオートメーションが含まれます。

Ovation の Dynamic Automation がサポートするミキシング コンソールのコンポーネントは以下の通りです。

- **Faders**
- **Panning Control**
- **VS3 plug-ins**
- **VST plug-ins**

以下のミキシング コンソールのコンポーネントは、Ovation Dynamic Automation ではサポートされていません。

- **General Mixing Busses controls**
- **Legacy busses controls and panners**
- **Masters**

ミキシング コンソールのオートメーションを含む Cue は、**Cue Properties > Mixer Automation > Type** フィールドに **Console Automation** と表示されます。

この場合、**Glide** パラメータのデフォルトは **Cue Length** で、Cue の長さを短くするとオートメーションが早く停止することを意味します。

Glide が **Automation Length** に設定されている場合、オートメーショントラックの終了前に Cue が終了しても、オートメーションは再生を続けます。オートメーションはその終わりまで止めることができません。

#### 既知の制限事項

- パニングコントロールは1つしかサポートされていません。ミキシングコンソールには1つのパニングコントロールしかない必要があります。
- **Edit In Pyramix** で編集しても、オートメーションを Pyramix に戻して編集することはできません。
- Cue を一時停止しても、オートメーションは一時停止しません。
- **Bus sends** のオートメーションは現在サポートされていません。

## Show Logging

Show ロギングは、再生されたオーディオファイルの一覧を示すログファイルを作成します。これは放送局にとって便利な機能です。

ログの有効化と設定は **Show Properties** で行います。以下を参照してください。新しいログファイルは、**Every Show, Every Week, Every Month** で作成され、Ovation がアクセスできる任意のフォルダに保存できます。ログファイルは削除されず、ファイル名に日付と時間が入った新しいファイルが作成されます。

ファイル名には以下が含まれます。

- **Station Name**
- **Station Name + Date**
- **Station Name + Show Name**
- **Station Name + Show Name + Date**

ログファイルは、以下のいずれかの形式で作成されます。

- ASCIIテキスト (.log)
- XML (.xml)
- Enco DADログファイル (.exp)

例:

### ASCII Text (.log)

2013-04-03 16:07:40 00:00:02 I Love Rock N Roll.wav

### XML (.xml)

<Cue>

<Name>I Love Rock N Roll</Name>

<Date>2013-04-03</Date>

<PlayedAt>16:32:21</PlayedAt>

<Duration>00:00:07</Duration>

<FileName>I Love Rock N Roll.wav</FileName>

<PathName>E:\Media\Music\I Love Rock N Roll.wav</PathName>

</Cue>

### Enco DAD log file (.exp)

16:09:0100:00:0104/03/1300000I Love Rock N Roll Love Rock N Roll.wav

## Other Modules

Ovationの中からオーディオ エディターなどの他のアプリケーションを呼び出し、データを交換することができます。例えば、Merging Technologies社のPyramixオーディオ エディターなどです。サードパーティのアプリケーションもサポートされる予定です。

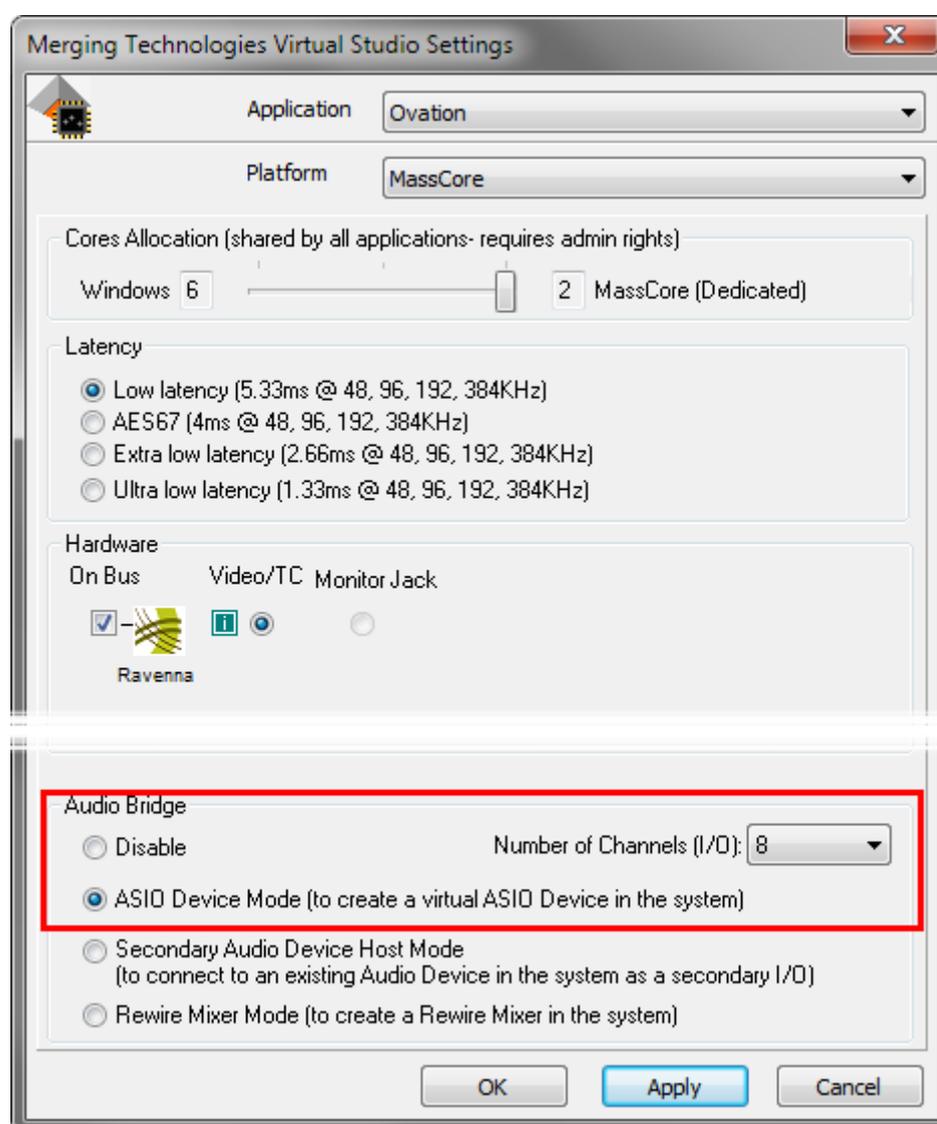
## Editing with Pyramix

注意: **Secondary Audio Device** は Native システムでは推奨されておらず、MassCore システムでのみ使用できます。

MassCore™ システムでは、オーディオ Cue、モノラル、ステレオ、マルチチャンネル、またはマルチトラックのコンポジションを開いて編集を行うことができます。Cueにカーソルを合わせて右クリックしたコンテキストメニューから **Edit** を呼び出すか、選択したCueに対して **Cue > Edit** を呼び出します。ただし、Pyramixでの編集を行うには、Pyramixが起動していて、両方のアプリケーションが特定の方法で設定されている必要があります。

例えば、ステレオ Cue を編集するための設定は次のとおりです。

1. Ovationが開いていれば閉じてください。
2. VS3のコントロールパネルを開きます。



VS3 Control Panel

3. **Application** のドロップダウンリストで **Ovation** を表示されていることを確認し、表示されていない場合はリストから選択します。

4. **Platform** ドロップダウンリストに **MassCore™** が表示されていることを確認し、表示されていない場合は、リストから選択します。
5. **Audio Bridge** セクションで **ASIO device Mode** を選択します。
6. **Number of channels (I/O)** ドロップダウンリストを **8** に設定します。
7. **Application** のドロップダウンリストで **Pyramix Virtual Studio** を選択します。
8. **Platform** ドロップダウンリストで **Native - ASIO** を選択します。
9. **I/O Selection Driver name:** のドロップダウン リストで **MT ASIO Bridge** を選択します。
10. Ovationを起動し、**Settings > Show Settings > Mixing Console > Slots Allocation** に行きます。
11. **Slots Allocation**ドロップダウンリストで、値を **6** に設定します。
12. Ovation のミキシングコンソール (**View > View Mixer**)を開き、Strip 7 と 8 の Live INPUTS をそれぞれ **MT ASIO Bridge 1** と **2** に設定します。
13. Pyramixを起動します。
14. 新しい Pyramix プロジェクトを作成し、“Ovation Edit” などの名前をつけます。8:2のシンプルなミキサーがあれば十分です。
15. ミキサーのモニタリング セクションを開き、Configure タブを選択して、新しい **Speaker Set** を作成します。“Ovation Edit” のような覚えやすい名前を付け、LとRのスピーカー出力を **MT ASIO Bridge 1** と **2** にパッチします。スピーカーセットを起動します(別の方法として、Pyramix Mixerのステレオ出力カストリップの出力をMT ASIO Bridge 1と2にパッチしても結構です)。
16. Pyramixプロジェクトを “Ovation Editor” のような覚えやすい名前で保存します。  
これでOvationのステレオ Cue を右クリックして **Edit** を選ぶことができます。
17. 選択した Cue が Pyramix で開きます。
18. 結果に満足するまで Pyramix で編集します。
19. Pyramix で **Project > Ovation > Publish to Ovation** を選択すると、編集したCueがOvationの同じ場所に表示されます。

(または、**Project > Ovation > Publish to Ovation as a New Cue** を選択します。編集されたCueはOvation の Cue リストの 元の Cue の直下に、同じ名前と 接尾辞 (**New**) が付けられて表示されます。例えば、元のCueの名前が **steampass2** であれば、新しいCueは **steampass2 (New)** となります。

注意:Pyramix は Ovation の起動後に起動して、空のプロジェクトをロードした状態で **Edit** を実行してください。

注意:マルチチャンネル Cue を編集する場合は、上記のセットアップ手順に従って、スロット数を増やし、必要に応じてスピーカー出力のマッピングを変更してください。

注意:Ovation Cueから **Edit** を実行すると、既存のPyramixプロジェクトは新しいCueで上書きされます。つまり、既存のトラックはすべて削除され、新しい Cue を編集するために新しいトラックが作成されます。

注意:**Clip Gain** と **Envelope** はサポートされており、Ovation に送られます。

- Pyramixで編集した Cue に Envelope 情報が含まれている場合、Ovation に送られます。

- Pyramixで編集した Cue に設定された Clip Gain は Ovation に送られます(適用されたゲイン値は Ovation では表示されません)。

# Recording

## 概要

Ovationでは、Ovation の出力ミキサーとは独立したミキサーを使用して、同時に最大8チャンネルのオーディオを録音することができます。

操作上、録音は Cue List の Cue に行われます。新しい録音は、Cue で参照されているオーディオ メディア ファイルを置き換えるか、または新しい空の Cue に録音することができます。録音は Compose モードまたは Show モードのどちらでも行うことができます。(ただし、**Show Properties > Show Time Properties** で **Forbid Editing** が **No** に設定されている場合に限りです)。Show モードで録音する場合、Ovation のユーザー インターフェースのすべての機能は、録音が行われていないときと同様に動作します。

録音は Show のサンプリングレートで24ビットの Broadcast Wav 形式(.bwf)で行われます。

## Record

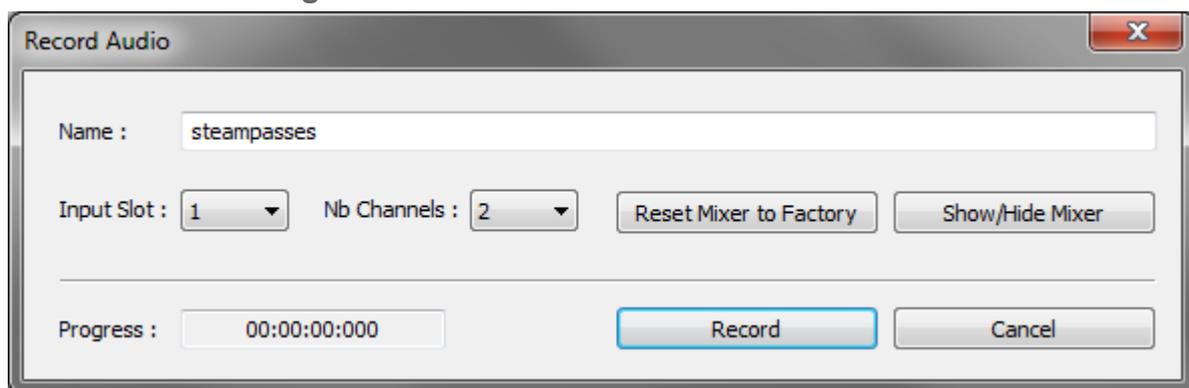
### 録画の開始

録画を開始するには 2 つの方法があります。

- 既存の Cue のオーディオメディアを新しい録音に置き換える場合。
  - Cue List で Cue を選択します。
  - 右クリックして表示されるコンテキストメニューから **Record Audio** を選択するか、**Cue > Record Audio** を選択します。
- 新規の空の Cue にオーディオを録音するには、次のようにします。
  - 右クリックして表示されるコンテキストメニューから **Add Cue > Record Audio as New Cue** を選択するか、または **Cue > Add Cue > Record Audio as New Cue** を選択します (または、新しい空の Cue を作成してから、既存の Cue のオーディオ メディアを置き換える方法で進めることもできます)。

いずれの方法で録音を開始しても **Record Audio** ダイアログが表示されます。

### Record Audio Dialog



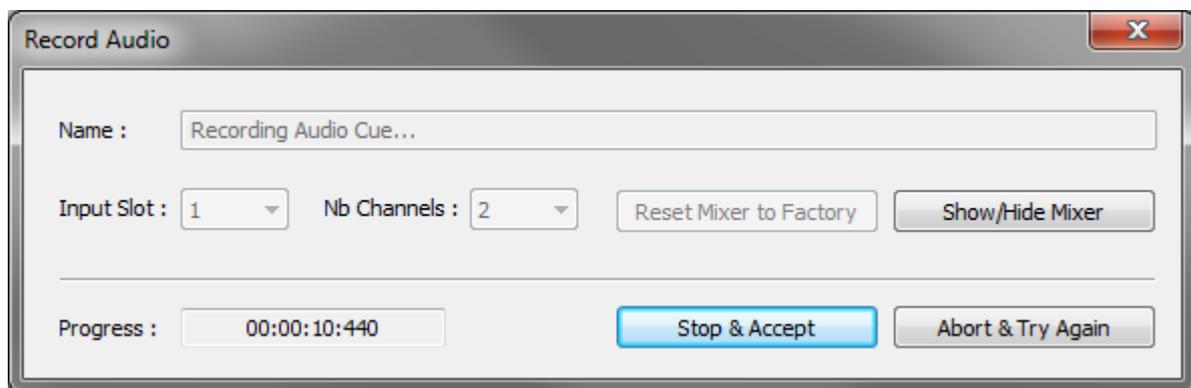
Record Audio dialog

#### Name

既存の Cue のオーディオメディアを置き換えるためにダイアログを開くと、フィールドには既存の Cue の名前が表示されます。新しい Cue を録音するためにダイアログを開くと、フィールドのデフォルトは **Recording Audio Cue...** となります。いずれの場合も、フィールドに録音の新しい名前を入力することができます。

<b>Input Slot</b>	コンボボックスは、レコードソースとして使用される最初のミキサー入力を選択することができます。
<b>Nb Channels</b>	コンボボックスで録音するチャンネル数を設定します。(最大8ch)
<b>Reset Mixer to Factory</b>	ミキサーをデフォルトの 8モノラル入力、1ステレオ出力に戻します。
<b>Show/Hide Mixer</b>	レコードミキサーの表示/非表示を切り替えます(デフォルトは非表示)。
<b>Progress</b>	カウンターに録音開始からの経過時間が表示されます。
<b>Record</b>	ボタンをクリックすると録音が始まります。
<b>Cancel</b>	ボタンをクリックすると録音を中止してダイアログを閉じます。

注意: **Record** ボタンと **Cancel** ボタンはモーダルです。録音時には以下のオプションがあります。



Record Audio dialog - recording

<b>Stop &amp; Accept</b>	クリックすると、録音を停止してダイアログを閉じ、録音を選択した Cue にリンクさせます。
<b>Abort &amp; Try Again</b>	ボタンをクリックすると、録画がキャンセルされ、ファイルが削除され、次の録音のためにダイアログが開かれます。

注意: 録音中の Cue が削除されたり、Cue を含むリストが閉じられた場合、録音は正しく終了し、ファイルも正しく作成されますが、Cueは作成されず、録音を指すように変更されません。

オーディオ録音の操作が **Undo** された場合、Cue は元の状態に戻るか削除されますが、オーディオメディアファイルは保持されます。

### 録音したファイルの場所

録音によって作成されたファイルは、Show ファイルのあるフォルダの **Audio Files** サブフォルダに置かれます。

## Record Mixer

Record Audio ダイアログを開くと、専用の録音ミキサーが作成されます。



Default Record Mixer

ミキサーは、Record Audio ダイアログの Show/Hide ボタンで表示できます。

デフォルトでレコード ミキサーは 8つのモノラル入力ストリップと1つのステレオ出力バスで構成されています。

入力はチャンネル 1～ 8 に接続されています。

ミキサーは必要に応じて設定することができ、後でオーディオ録音ダイアログを開いたときにも同じ状態で呼び戻されます。

注意: 非常に重要なこと

レコードミキサーの出力をモニターなどに使用する場合は、選択した物理的な出力がすでに Ovation の出力ミキサーに割り当てられていないことを確認してください。すでにOV出力ミキサーで使用されている出力がレコードミキサーに割り当てられている場合は、再割り当てされ、OV出力ミキサーの出力は切断されてしまいます。

注意: ミキサー構成の詳細については、Pyramixユーザーマニュアルをご覧ください。

注意: Pyramixミキサーは大幅に更新され、非常に強力な新アーキテクチャで改訂されました。上図のレガシーミキサーはまだ使用可能です。新しいミキサーの詳細については、Pyramixユーザーマニュアルをご参照ください。

# Ovation User Interface

## 概要

Ovation のユーザーインターフェースは、Show の構成と実行のためにゼロから設計されています。Show には様々なタイプのメディアやトリガー Cue が含まれており、これらは用途に応じて手動または自動で起動することができます。

コマンドや機能は、ボタン、プルダウンメニュー、コンテキストのポップアップメニュー、キーボード ショートカットからアクセスできます。

Ovation の機能にアクセスするには、通常いくつかの方法があります。インターフェイスのサブセクションは、独立したドッキング可能なペインで、表示/非表示、自動またはユーザーによる配置が可能です。これは、ユーザーが自分のタスクに最も適した方法で作業できることを目的としています。

また、「パワーユーザー」は非常に効率的な操作手順を開発することができます。

Ovation を気軽に使ったり、オペレーターとして使ったりしても、その可能性のすべてを知ることはできません。しかし、Show デザイナーにとっては、それ以上に素晴らしい体験が待っているのです。

## User Interface Options

従来のメニュー以外にも、Ovationには様々なUIオプションがあります。

### Fire Command

Fire Command は、Show Compose モードではダブルクリックのように動作し、デフォルトでは Space キーにマッピングされています。つまり

- Edit モードでは、**Space** キーで **Audition/Stop** を切り替えることができます。
- Show モードでは、**Space** キーは常に Cue を **Fire** します。

Show モードでは、**Enter** キーで Fire Sequenced Cue (**Fire and Select Next Cue**)を開始します。

### Context Menus

右クリックすると、現在のカーソル位置に関連するコマンドやオプションを含むポップアップメニューが表示されます。

### Keyboard Shortcuts

特に、キーボード ショートカットや、Ovation の標準マッピングを使用することをお勧めします。キーボード ショートカットは完全にカスタマイズすることができます。

### Hardware Control Surfaces

多くのアプリケーションでは必須ではないにしても、ハードウェア コントロールサーフェスやタッチスクリーンが必要とされるかもしれません。Merging Technologies 社は Ovation 専用のコントローラを提供しており、販売パートナーはカスタムメイドのソリューションを提供しています。

互換性のあるコントローラーの一覧とその機能については、こちらをご覧ください。

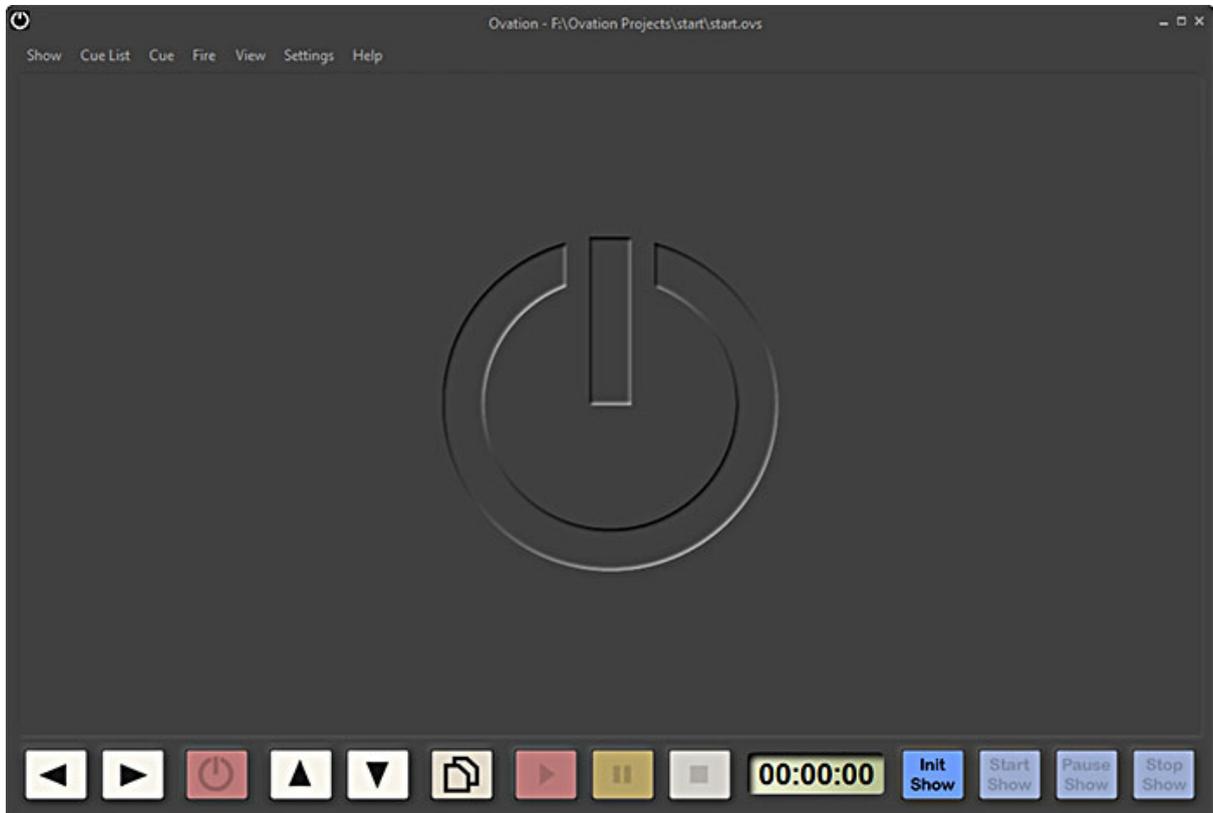
<https://confluence.merging.com/pages/viewpage.action?pageId=17203276>

### Mouse Modifier Keys

**Keyboard Modifiers** を使用することで、マウスのクリックから可能なアクションの範囲が広がります。これらは生産性を向上させ、学ぶ価値があります。詳しくは **Appendix VI** をご覧ください。

## Main Window

**Cue List** がない状態で **Ovation** を起動すると、ペインのない真っ白なキャンバスが開きます。上部にメニューを備えた Ovation のメインウィンドウが表示され、下部には時間表示を備えた Show コントロールが表示されます。



Main Ovation Window

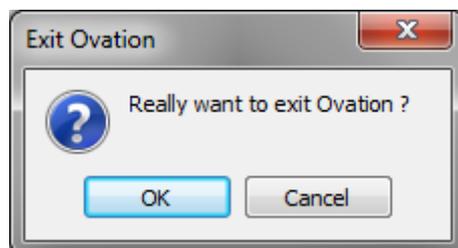
### 固定ボタン

右上の標準のボタンは、Windows の標準的なアイテムです。

**Minimize** Ovationのメインウィンドウをタスクバーに最小化します。

**Maximize / Restore** Main Ovation Window の最大化と、最小化 / 最大化する前のサイズと位置に戻すことを切り替えます。

**Close** Ovation の終了ダイアログを開きます。



Exit Ovation dialog

Ovation を閉じるには **OK** を、Ovation を閉じずにダイアログを終了するには **Cancel** をクリックします。

## Main Window, Panes and Toolbars

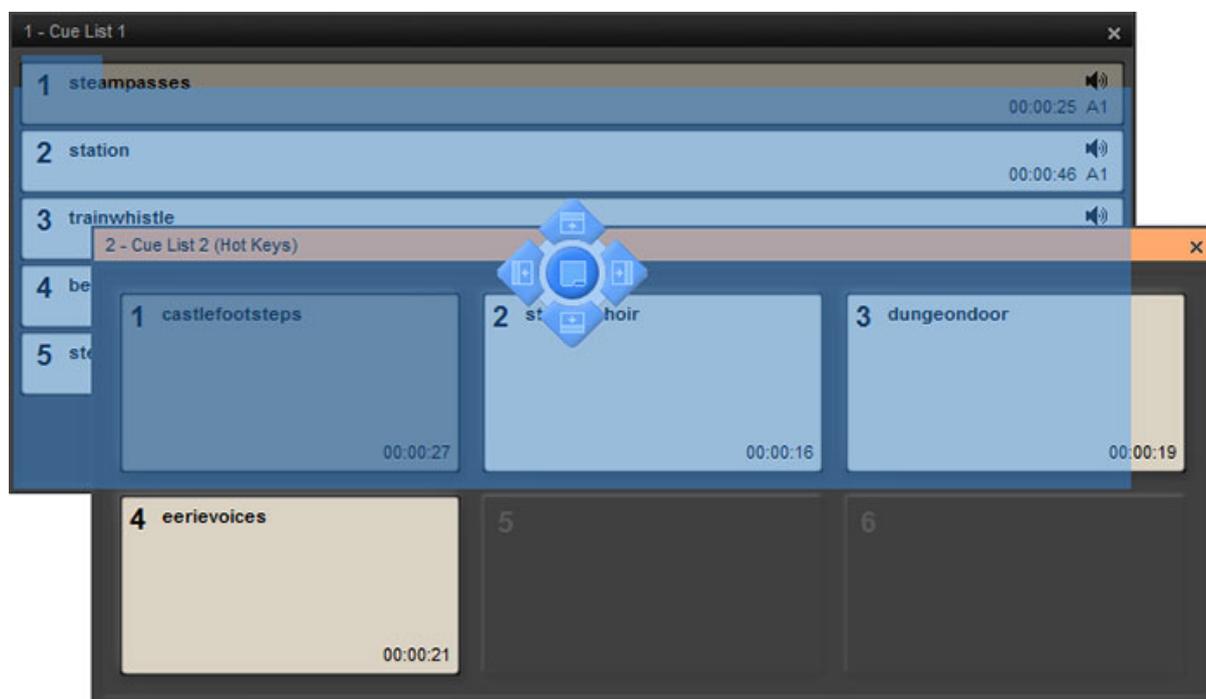
Ovation のユーザーインターフェースは、メインウィンドウとサブウィンドウ(ペイン)で構成されています。これらのペイン(およびツールバー)は、Windowsデスクトップ上の任意の場所に配置することができ、Ovation のメインウィンドウ内に留まる必要はありません。ペインとツールバーは、近接しているとお互いに「磁化」され、メインウィンドウの端にも磁化されます。また、メインウィンドウの端に近づくと、ペインやツールバーのサイズが自動的に変更されます。新しいサイズは、半透明のグレーのボックスで表示されます。サイズ変更は、マウスボタンを離れたときにのみ行われます。青色の「ランディングライト」は、ペインがドッキングする場所を示します。

ペインのタイトルバーをダブルクリックすると、ペインのサイズと位置が現在と最後の間で切り替わり、メインウィンドウにドッキングします。

### ペインの入れ子と結合

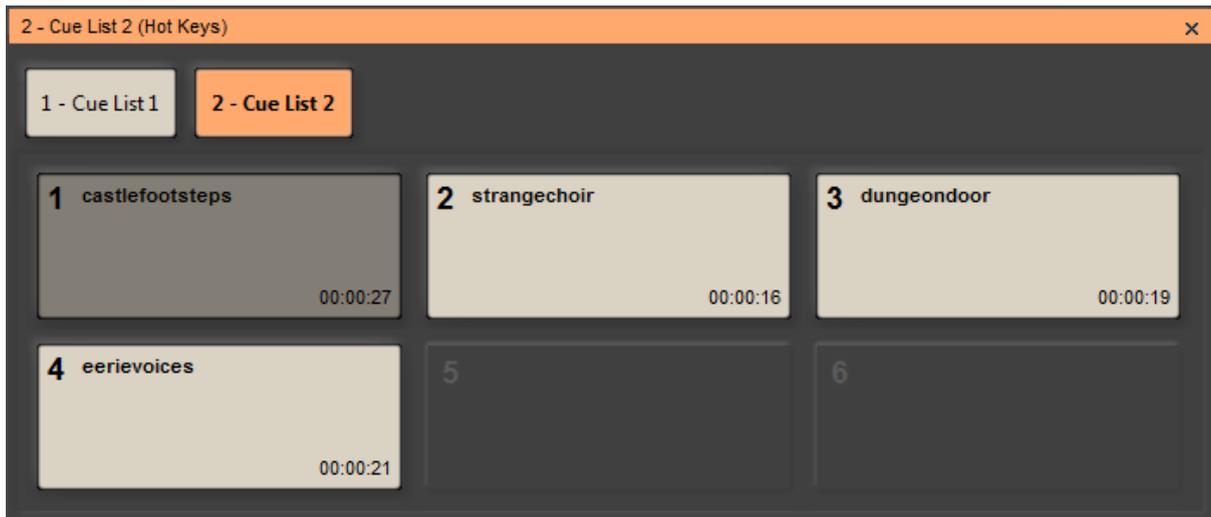
#### 入れ子のペイン

Cue List や Properties などのペインは、Cue List 1 の上に Cue List 2 などをドラッグするだけで入れ子にすることができます。青いゴーストペインが既存のペインのほとんどを覆い、中央の青いランディングライトが点灯します。



Cue List Pane with Cue List ready to dock - Compose Mode

その結果、次の図の様になります。



Cue List Pane with Nested Cue Lists - Compose Mode

上部の大きなボタンで、入れ子になっているペインを切り替えることができます。ここでは;

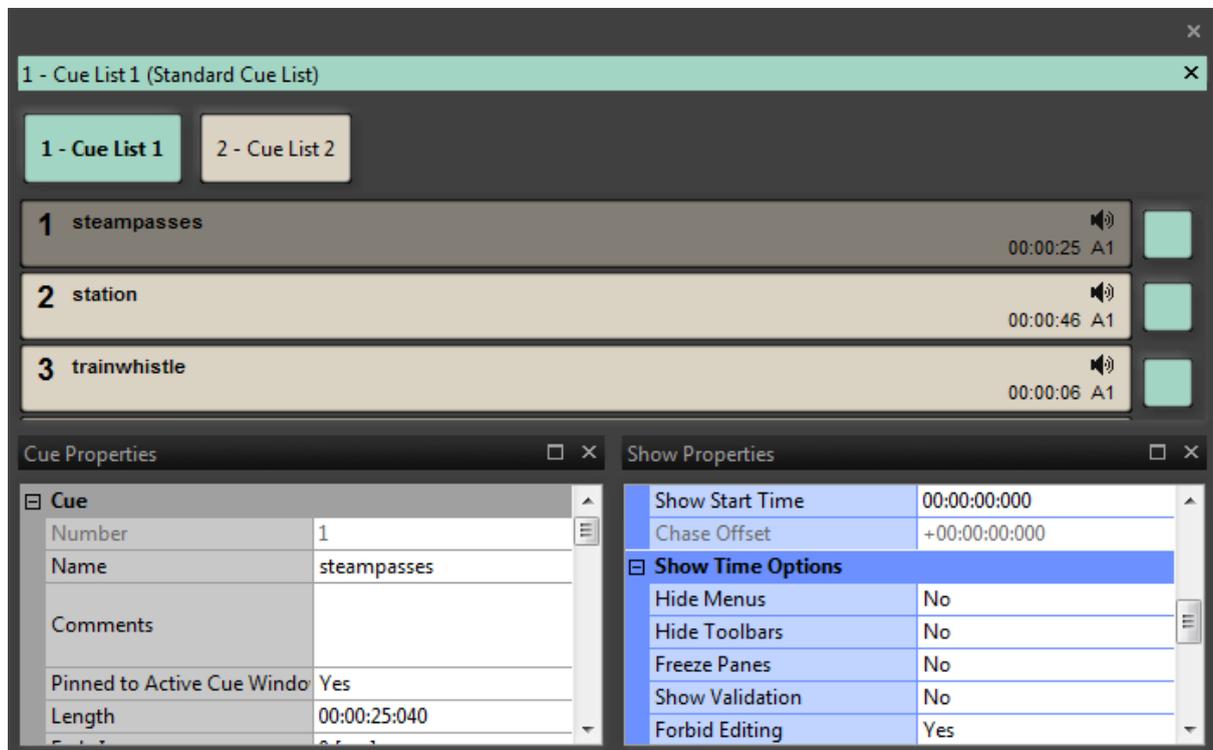
**1 - Cue List 1, 2 - Cue List 2**

ペインのネストを解除するには、Cue List の大きなラベルボタンをクリック&ドラッグします。

## Combined Panes

あるペインを他のペインの端の近くまでドラッグすると、ウィンドウが結合されます。結合されたウィンドウは、単一のペインとして閉じたり、自動的に隠したりすることができます。ペインをドラッグする場所によって、縦方向または横方向に結合することができます。

次の図では、2つの Properties ペインと、入れ子になった2つの Cue List ペインが組み合わされています。



Combined and Nested Panes - Compose Mode

ここでは、**Cue List 1** が表示されています。選択された **Cue** のプロパティは濃いグレーで表示され、選択された **Cue List** のプロパティは淡いグリーンで表示されます。

Cue List Properties は淡い緑色、Show Properties は青色、Cue Properties は灰色で表示されます。

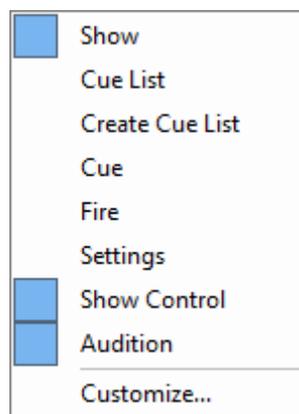
## Toolbars

Ovation には複数の ツールバー が装備されています。これらは必要に応じてユーザーインターフェースに表示したり、隠したりすることができます。また、**Show Properties** の **Hide Toolbars** フィールドを **Yes** に設定することで、Compose モードではツールバーを表示し、Show モードになるとツールバーを隠すことができます。

メニュー ツールバーを含むメインウィンドウのすべてのツールバーは、カーソルが 移動  に変わるまでエントリの左側をクリックし、新しい場所にドラッグすることでフローティングにすることができます。フローティング状態のツールバーをメインウィンドウの端にドラッグすると、スナップしてドッキングした状態になります。

### Toolbar Context Menu

メインウィンドウのヘッダーまたはフッターの空白部分を右クリックすると、**Toolbars** メニューが表示されます。



Toolbars context menu

リストでチェックされた Toolbar が メイン Ovation ウィンドウに表示されます。

## Audition Toolbar

Show > View Audition Toolbarを選択すると、メインの Show ウィンドウの下部にAudition Toolbarが追加されます。



ボタンの内容は一目瞭然ですが、念のために左から右に向かって説明します。

カーソルが Cue の開始点にある場合、Cue の開始点または前の Cue - 巻き戻し - 停止 - 開始/一時停止 - 早送り - 次の Cue です。これらのコントロールは、現在選択されている Cue に対して作用します。

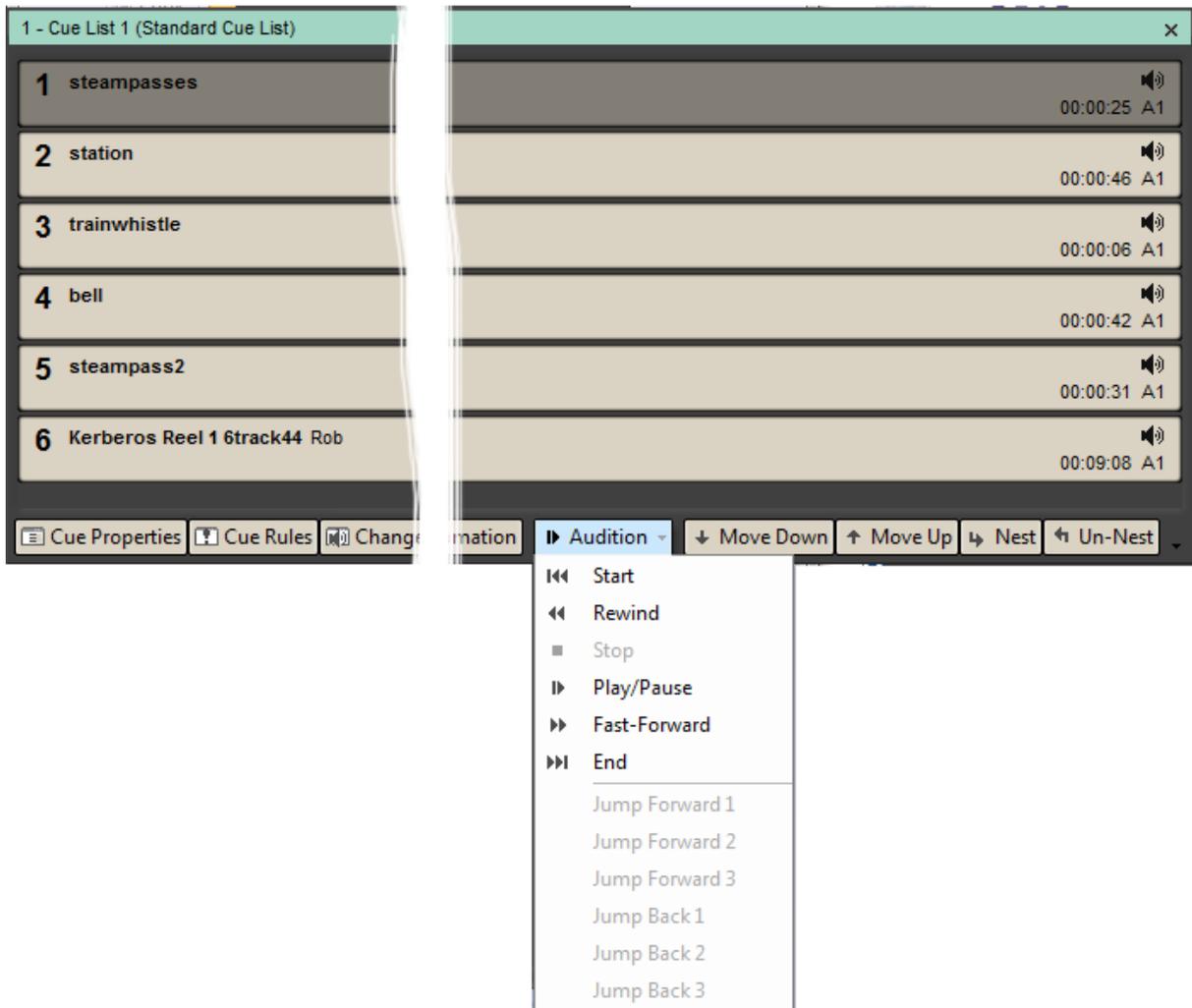
## Audition Jump

Audition Jump には6つのコマンドがあります。これらのコマンドは、Cue をオーディションしているとき、Auditionツールバーや Ovation キーボードの Rewind ボタンや Fast Forward ボタンをクリックしたときに、キーボード ショートカットや修飾キーを使って利用できます。

- Audition Jump Forward 1: 1秒後の時間にジャンプ(Ctrl + -> キー または早送りボタン)。
- Audition Jump Forward 2: 5秒後の時間にジャンプ(Ctrl + Shift + -> キー または早送りボタン)
- Audition Jump Forward 3: 15秒後にジャンプ(Ctrl + Shift + Alt + -> キー または早送りボタン)
- Audition Jump Back 1: 1秒前の時間にジャンプ(Ctrl + <- キー または巻き戻しボタン)
- Audition Jump Back 2: 5秒前にジャンプ(Ctrl + Shift + <- キー または巻き戻しボタン)
- Audition Jump Back 3: 15秒前にジャンプ(Ctrl + Shift + Alt + <- キー または巻き戻しボタン)

## Audition Drop-down

Cue List ペインでは、Audition ボタンのすぐ右にある下矢印をクリックすると Audition トランスポート コントロールが表示されます。これらの機能は、Audition ツールバーと同じです。



Standard Cue List Pane with Audition Drop-down - Compose Mode

## Modifiers Toolbar

Show > View Modifiers Toolbar を選択すると、メインの Show Window の下部に Modifiers Toolbar が追加されます。



Modifiers Toolbar

Modifiers Toolbar は、タッチスクリーンで Ovation をコントロールするユーザー向けのツールです。機能は、フィジカル コントローラにあるものと同じです。The Ovation Keyboard Controller Commands Map を参照してください。

## Show Controls



Ovation Main Window Show Control Bar

メイン画面の下部にある **Show Control** バーは、**Menus** と同じ方法でフローティングにすることができます。例えば、カーソルが十字に変わったら、左側の端をクリックしてドラッグします。

**Show Control** バーをメイン画面の端にドラッグすると、水平または垂直に再固定されます。それ以外の場合は、デスクトップ上の任意の場所に置くことができます。



現在選択されている Cue List の 前の子Cue (**Previous Child-Cue**) を選択する



現在選択されている Cue List の 次の子Cue (**Next Child-Cue**) を選択する



現在選択している Cue List の 選択した Cue を Fire し、次の Cue を選択して Ready to Fire にする。



現在選択している Cue List で前の Cue (**Previous Cue**) を選択する



現在選択されている Cue List で次の Cue (**Next Cue**) を選択する



**Cue List** の昇順 (**Shift** キーを押しながら) だと降順) で切り替える



現在選択している Cue List の 選択した Cue を Fire します。Cue は再び Fire 可能な状態になります。



現在選択している Cue List の 選択した Cue を一時停止



現在選択している Cue List の 選択した Cue を停止



**Show** タイムカウンター Show 開始時に選択した時間フォーマットで表示



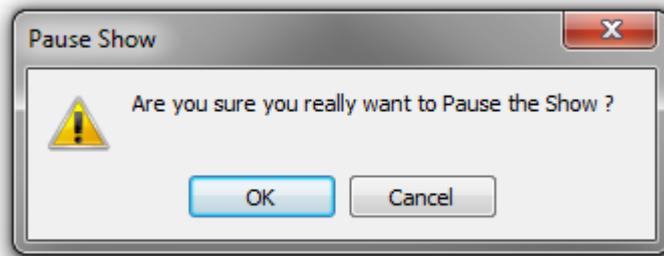
Show を初期化し実行する準備をします。**Cue List** の表示を **Show Mode** に変更



**Start Show** Timed Cuesは適切なタイミングで Fire されます。**Hot Key Cue** は、自由に Fire できます。



**Pause Show** **Pause Show** ダイアログを開きます。



Pause Show Dialog

**OK** で Show を一時停止します。**Cancel** は ダイアログを閉じます。

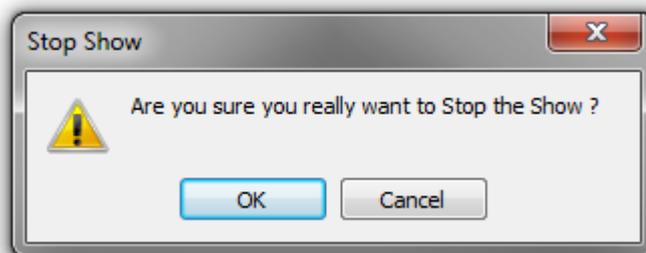


**Pause Show** Showを一時停止します

Show が Pause している状態で **Pause Show** をクリックすると、一時停止した時点から Show が再開されます。



**Stop Show** **Stop Show** ダイアログが開きます。



Stop Show Dialog

OK で Show が停止します。Cue List の表示は Compose Mode に戻り、Time Mode が **Duration** の場合はタイムがリセットされます。**Cancel** でダイアログが閉じます。

注意: Show Properties で Pause Show や Stop Show のダイアログを表示しないようにすることができます。リハーサル時や Showを構成する際に便利です。

## Other Toolbars

その他のツールバーは、Ovation ウィンドウのヘッダーまたはフッターの空白部分を右クリックして、コンテキストメニューから選択することでアクセスできます。その他のツールバーはすべてユーザーが設定できます。右端のアイコンの隣にある下向き矢印は、現在のツールバーのボタンと **Customize...** にアクセスできます。既にツールバーに表示されているボタンは青くハイライトされています。リスト内の各項目をクリックすると、表示/非表示が切り替わります。リストの最後の項目は **Reset Toolbar** で、その言葉通り、ツールバーをデフォルトの状態にリセットします。つまり、すべてのボタンが存在する状態になります。

## Show



New Show



Open Show



Save Show



Initialize Show



Start the Show



Pause the Show



Stop the Show



Consolidate the Show

-  Package the Show
-  Toggle Show Properties pane show/hide
-  Toggle Show Validator pane show/hide
-  Toggle Show Log pane show/hide
-  Toggle Show Control Toolbar show/hide
-  Toggle Audition Toolbar show/hide
-  Toggle Active Cue Window show/hide
-  Toggle Audio Gain Matrix show/hide
-  Toggle Audio Control Fader show/hide
-  Open User Manual
-  About Ovation

## Cue List



New - 使用可能な Cue List タイプのリストをドロップダウンで表示します。選択すると新しいリストが開きます。



Open Cue List



Save Cue List



Cue List Properties ペインの表示/非表示



Fire /Start Timed List



Start Timed List



Pause Timed List



Stop Timed List



Chase Timed List



Fire Toolbar - Show Mode時、選択したウィンドウの Fire Toolbar の表示/非表示を切り替えます。



Edit Toolbar - Compose Mode時、選択した Cue List の Edit Toolbar の表示/非表示を切り替えます。



Toggle/Select Cue List - 開いている Cue List を順番に選択します。



Hot Key List を順番に選択する。

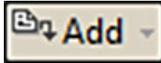




Cue Rules windowを開く



Cue gain フェーダーを開く



Add - Cue の追加オプションのリストをドロップダウンします。



Remove - 選択している Cue



Edit Cue in Pyramix(すでに開いている場合)



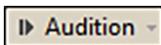
Replace Audio Media - ブラウザを開き、代替のオーディオメディアファイル/コンポジションを選択します。



Snapshot Automation



Paste Automation



Audition - ボタンをクリックすると選択した Cue をオーディションすることができ、下矢印をクリックするとオーディション用のトランスポートコントロールをドロップダウンで表示させることができます。



Active Cue Window ^ Cue を固定/固定解除



選択した Cue をActive Cue Windowに配置してロックする(Active Cue WindowでLockが有効な場合のみ使用可能)。



Move Down



Move Up



Nest



Un-nest



Link Offsets / Start Times

## Fire



選択した Cue を Fire



前の Scene を選択



次の Scene を選択



前の Cue を選択



次の Cue を選択



選択した Cue を Fire



選択した Cue を Pause



選択した Cue を Stop



全ての Cue を Stop All Cues

## Settings





Settingsを開く



キーボード Showトカット の設定を開く

## Show Menus and Toolbars in Emergency

Show Mode で **Ctrl + Alt + Home** を同時に押すと、メニューと選択したツールバーをすべて元に戻し、緊急時にすべてのコマンドにアクセスできるようになります。

# Active Cue Window

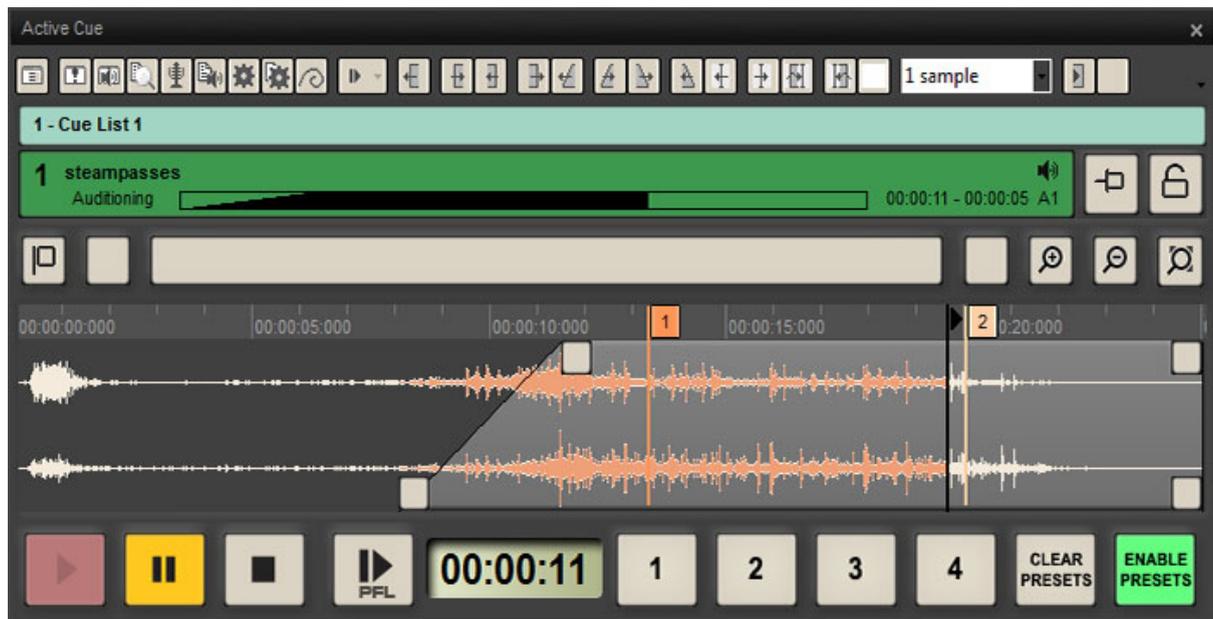
## Features & Functions

**Active Cue Window** は、Compose Mode と Show Mode の両方で、現在選択している **Cue** の情報を表示し、様々な操作を行うことができます。

カーソルの位置、オーディオファイル内の位置、ズームレベルは、Cue を切り替える際に記憶されます。

さらに、**Active Cue Window Edit Toolbar** を使って編集操作を行うことができます。これは、Show または View メニューで切り替えることができます。

## Compose Mode



Active Cue Window - Compose Mode

## Cue List and Cue



Active Cue Window - Cue List and Cue

上部ツールバーにあるバーには、Active Cue の Cue が置かれている **Cue List** 名が表示されます。2つ目のバーには、Active Cue が表示され、右側の2つのボタンは **Pinned** モードまたは **Locked** モードを起動します。

## Lock and Pin

### Pinned Mode

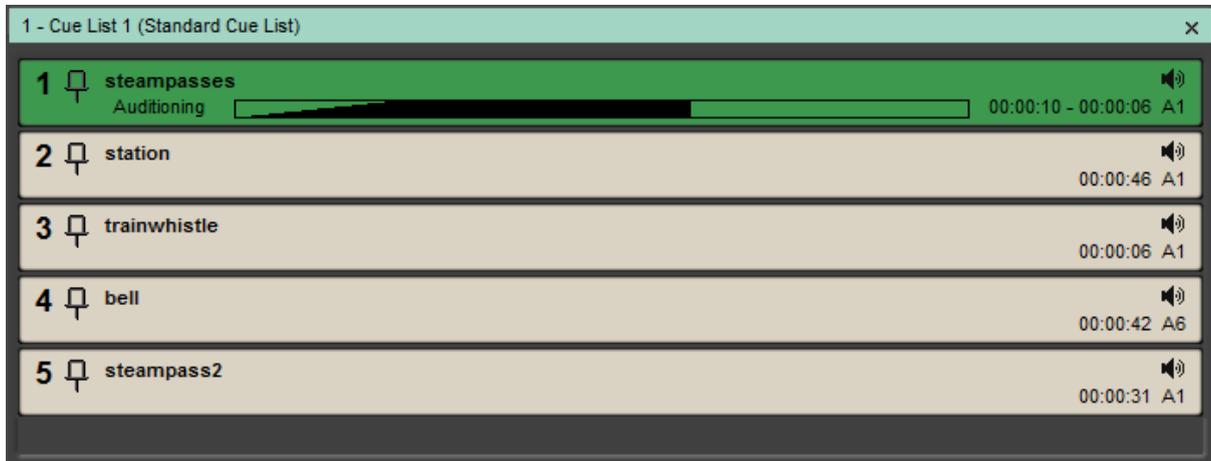
**Pinned Mode** は、Cue を固定して Active Cue Window に表示します。



Pinned ボタンが非アクティブの場合、すべての Cue は、Fire されると Active Cue Window に表示されます。



Pinnedボタンが有効な場合、**Cue Properties** の **Pinned to the Active Cue Window** パラメータが **Yes** に設定されている Cue のみが、選択された状態で表示されます。オーディオ Cue はデフォルトでピン留めされます。その他のタイプのコントロール Cue は、デフォルトではピン留めされません。



Cue List with Pinned Cues in Show Mode

## Override

ピン留めされていない Cue を **Alt + クリック** すると、ピン留め機能が一時的に上書きされ、この Cue が現在の Cue の代わりになります。

注意: Pinnedアイコンは、Active Cue WindowでPinnedが有効になっている場合、Cue ListのCueにのみ表示されます。

## Locked Mode

Locked Modeが有効な場合、現在表示されているCueをActive Cue Windowにロックします。ロックが解除されるまで、他のCueは表示されません。

## Override

他の Cue を **Alt + クリック** すると、一時的にロックが上書きされ、この Cue が現在の Cue の代わりになります。



ロックが解除されています。Cue は選択または Fire されると表示されます。



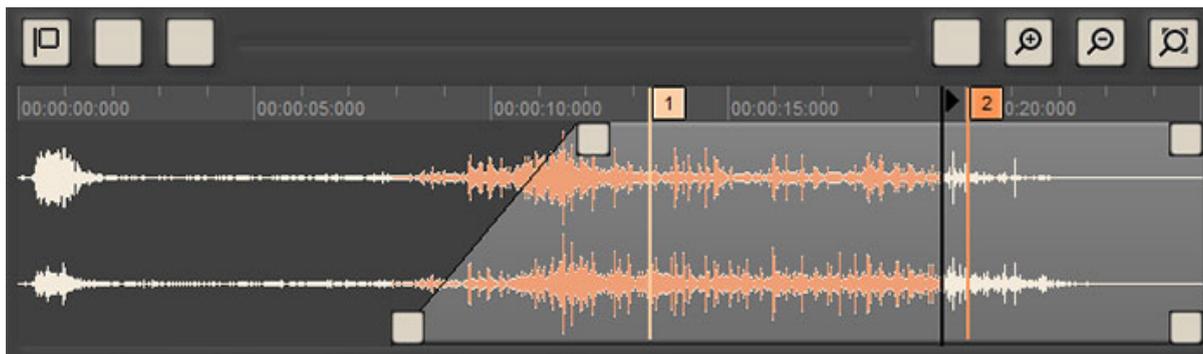
ロックされています。現在表示されている Cue は Active Cue Window にロックされています。

1 - Cue List 1		
1	steampasses Ready	00:00:17 A1
2	station Ready	00:00:46 A1
3	 trainwhistle Ready	00:00:06 A1
4	bell Asleep	00:00:42 A6
5	steampass2 Asleep	00:00:31 A1

Cue List with Locked Cue

Cue List では、Active Cue Window にロックされている Cue は、名前の左にロックマークが表示されます。

## Cue Trimmer



Active Cue Window - Trimmer

### Navigation

#### Marker Button



Marker ボタンを押すと、Marker の管理機能にアクセスできます。詳しくは Markers の章をご覧ください。

#### Scroll Bar

Scroll Bar と Nudge ボタン、ズームイン/ズームアウト/ズームトゥフィットボタンは、トリマー内の Cue の表示をコントロールします。

スクロールバーのハンドルの大きさは、タイムラインに表示されている Cue の時間に応じて変化します。



Nudge ボタンは、Cue の表示を1秒単位で左右にスクロールします。



Zoom In



Zoom Out



Zoom-to-fit

#### Timescale Ruler

選択している Cue は、00:00:00:000から始まる Active Cue Timeline に表示されます。

ルーラー内をダブルクリックすると、アクティブエリア内のマウスカーソルの位置から Cue を試聴することができます。

ルーラーをクリックしてドラッグすると、タイムラインが移動します。

#### Audition Cursor/Trimmer Scale Ruler

- **Stop** 時に **Alt** キーを押しながら、Trimmer Scale Ruler の Audition Cursor にマウスカーソルを置き、マウスの左ボタンをクリックして押したままにすると、Cueがオーディションされます(マウスカーソルがIビームに変わります)。ボタンを離すとオーディションカーソルがマウスカーソルの位置に戻ります。

- **Stop** 時、I-beamマウスカーソルは再生をせずに Audition カーソルを移動させます。
- Stop 時または Pause 時に、Active Cue Window から Audition または Fire を行った場合、再生は現在の Audition カーソルの位置、つまり前回の再生が停止した位置から開始されます。これにより、例えば Show のリハーサルの際に、Cue の途中から行うことができます。
- Audition Stop ボタンを2回押すと、次の Audition または Fire は Cue の最初から始まります。
- Trimmer Scale でクリックすると、
  - 再生中の Cue の場合、クリックポイントにジャンプして再生を続けます。
  - オーディション中の Cue の場合は、クリックポイントにジャンプしてオーディションを続行します。
- Marker をクリックすると、その Marker が選択されます。
- ALT を押しながらマーカーをクリックすると、
  - Cue が再生中の場合は、カーソルが Marker にジャンプして再生を続けます。
  - Cue が オーディション中の場合、カーソルは Marker にジャンプし、Audition を続行します。

注意: Marker を正確に行うためには、Cue のサンプリングレートが Ovation Show と同じである必要があります。そうでない場合、カーソルが誤った位置からスタートしてしまうことがあります。

- Trimmer Scale をダブルクリックすると、クリックした位置から Cue のオーディションを開始します。
- Marker をダブルクリックすると、Marker のルールを編集できるようになります。
- **Alt** キーを押しながら Marker をダブルクリックすると、その Marker からオーディションを開始します。Cue が終了するとカーソルは Marker に戻ります。

Active Cue Window の外から Fire や Audition を呼び出した場合 (メニュー、キーボード、Show Control Toolbar など)、Active Cue は現在の **IN** 点から Fired されます。

## Trimmer Waveform Display

選択された Cue の音が表示され、その中の音の出る部分が薄いグレーでハイライトされます。シェーディングされた部分の四隅にある4つのボックスはハンドルです。これらのハンドルをドラッグして、開始、終了、フェードイン、フェードアウトのポイントをグラフィカルに調整することができます。下のハンドルは 開始点 (**IN**) と 終了点 (**Out**) を設定し、上のハンドルは **Fade In** と **Fade Out** を調整します。ハンドルをダブルクリックすると、デフォルト値に戻ります。つまり、In と Out のハンドルは Cue の境界線、Fade のハンドルには No Fade が設定されます。

注意: 開始点と終了点は、メディアの境界を越えてドラッグすることで、開始オフセット/プリロールや終了オフセット/ポストロールを設定することができます。

## Zoom and Move



カーソルが十字の状態ではタイムラインとルーラーの任意の場所をクリックして水平方向にドラッグすると、タイムライン全体を移動することができます。カーソルが十字の状態ではタイムラインとルーラーの任意の場所をクリックして垂直方向にドラッグすると、タイムラインを拡大/縮小することができます。

## マウスで **Trim** を行う

Cue はマウスでも変更可能です。

- **SHIFT+クリック** すると、現在のマウスの位置が **Cue IN** となります。
- **Ctrl+クリック** すると、現在のマウスの位置が **Cue OUT** となります。

### トリミング中にレビューする

- トリミング中に Cue を確認するには、**Audition Play/Pause** または **Review Start** を使って Cue を試聴できます。上記の方法で Cue IN を変更するたびに、Cue は新しい IN ポイントから再開されます。
- **OUT** ポイントをトリミングしながら Cue を聴くには、**Ctrl + Review End** を押してください。オーディションで CUE の **OUT** ポイントに到達すると、CUE の最後の 1秒がループします。

注意:Pleroll と Cue Out Loop の時間は、**Settings > Application Settings > General > Audition** で設定します。Cue をループさせている間に、インタラクティブに Cue を正確にトリミングすることができます。**Review End** アイコンボタンを **Ctrl + クリック** して Loop Out Mode を有効にすると、それ以降キーボードショートカットで Audition Review End (Ctrl + Alt + Space)を行うと、**Ctrl** キーを押さずに **Review end** アイコンボタンをマウスでクリックするまで、Loop Out Mode で再生されます。マウスで操作する場合、Cue のエンドをレビューする毎に **Ctrl** キーを押すかどうかを選択できます。

## Toolbar Audition Mode



Active Cue Window - Audition

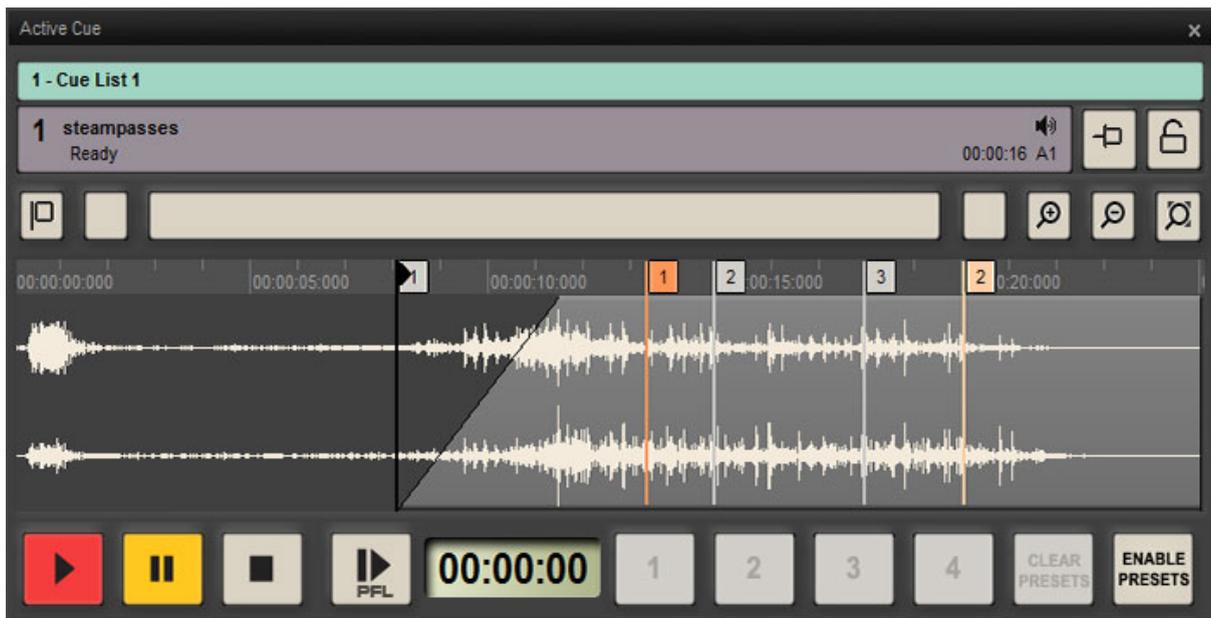
ボタンは左から右へ向かって

<b>Fire</b>	Auditionモードではグレーアウトしています。
<b>Pause</b>	Active Cue の再生を一時停止する。
<b>Stop</b>	Active Cue の再生を停止し、カーソルをスタートポイントに戻す。
<b>PFL</b>	Active Cue の PFL 再生を開始する。
<b>Time Counter</b>	Cue In Point からの経過時間。Cue の開始点ではありません。 カウンター内をクリックして時間を入力すると、再生カーソルがその位置に移動します。
<b>1,2,3,4</b>	<b>Rehearsal Preset</b> ボタン
<b>CLEAR PRESETS</b>	現在の Cue に設定されている <b>Rehearsal Preset</b> をすべて消去します。
<b>ENABLE PRESETS</b>	点灯時 <b>Rehearsal Preset</b> をクリックすると、現在の Cue に設定されているプリセットが無効になります。

**Rehearsal Preset Points** の章も参照して下さい。

## Show Mode

注意: Active Cue ウィンドウには 選択している Cue List の現在選択している Cue が表示されます。つまり、再生中の Cue でも選択されていなければ、その Cue は表示されません。



Active Cue Window - Show Mode

Show Mode では、Show Properties の Forbit Editing [編集を禁止]フィールドが Yes に設定されている場合、Active Cue Window には上部の Edit Toolbar が削除されてシンプルに表示されます。

### Cue の Audition または Fire

Show の進行中に Cue を選択し、Active Cue Window のボタンを使用して、Cue のオーディションまたは Fire を行うことができます。

### Cue Fired

選択した CUE が Show Mode で再生されている場合、PFL ボタンは使用できません(グレーアウトしています。)

## Active Cue Window Edit Toolbar

デフォルトでは非表示になっていますが、View > View Active Cue Window Edit Toolbar を選択すると、Edit Toolbar が表示されます。



**Cue Properties** Cue Properties を表示します。



**Cue Rules** Cue Rules を表示します。



**Cue Gain** Cue Gain を表示します。



**Edit Active Cue** を Pyramix で編集できる状態にします(この機能は Pyramix の起動と編集の設定が必要です)。



Replace Audio Media



Snapshot Automation



Snapshot Automation Paste



**Audition** Audition をクリックすると Cue を試聴することができます。小さな矢印をクリックすると Audition のトランスポートコントロールにアクセスできます(ウィンドウ下部にあるものと同じで、**Jump** オプションもあります。詳しくは Audition ツールバー を御覧ください)。



**Link Offsets/Start Times** Cue のすべてのオーディオ, TCGen, MMC, 9ピン(Sony P2)のオフセットとスタートタイムをこれらのプロパティでリンクします。このボタンはオン/オフを切り替え、別の Cue がアクティブになってもその状態は保存されません。有効にすると **Cue Properties** ペインの関連するフィールド名がすべて赤色に変わり、分かりやすくなります。

## Nudge

**Nudge** ボタンの機能は、ドロップダウンリストで設定された増分でCueに影響を与えます。刻み幅は **1 sample** から **100 sec** までです。



Cue In を前へ



Cue In を後ろへ



Cue Out を前へ



Cue Out を後ろへ



Fade In を前へ



Fade In を後ろへ



Fade Out を後ろへ



Fade Out を前へ



カーソル を前へ



カーソル を後ろへ



Cue をカーソルに揃える



Cue の Out をカーソルにあわせる

1 sample

Nudge の値



Start を聴く



End を聴く

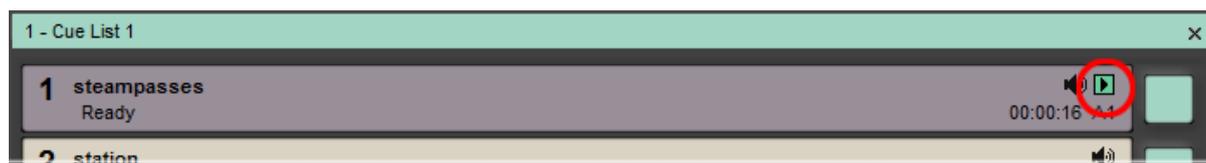
## Rehearsal Preset Points

### 概要

Show の各 Cue には、最大4つのリハーサル ポイント プリセットの保存と呼び出しができます。これらのプリセットは、リハーサルでオーディオが必要な場合に Cue を Fire するポイントとして使用することを目的としています。

### 機能について

- 1つまたは複数のリハーサル ポイントが有効になっている場合、Cue 自体に 小さな緑のボックスに黒い三角が入ったアイコンが表示されます。これは リハーサル プリセット ポイントが有効であることを示しています。



Rehearsal Preset Set icon

- Show が実行され、通常通り Cue が Fire されると、リハーサルポイントが再生の開始点として使用されます。
- **When Starting** を割り当てられたルールはすべてリハーサルポイントに適用されます。
- **Fire Itself when Ending (loop)** は、Rehearsal Point を Loop In ポイントとして使用します。
- リハーサルポイントが設定されている Cue が実行されたときに実行されるように設定されているすべての Net された または リンクされた Cue は、リハーサルされている Cue との同期を維持できるように、相対的にオフセットされて実行されます。

### Setting and Using Rehearsal Presets

- 再生カーソルが Cue の開始位置にあるときに、SHIFTを押しながら、Active Cue Windowの4つのリハーサル・プリセット・ボタンのうちの1つをクリックします。
  - 再生中に操作できます。
  - 再生カーソルは、手動でルーラーバーをクリックして任意の位置に配置することができます。
  - この位置は、アクティブ Cue ウィンドウの時間カウンターボックスに希望の時間を入力して設定することもできます。
  - この位置は、Cue Properties ウィンドウの Rehearsal Presets フィールドに希望の時間を入力して Set をクリックすることでも設定できます。
- この位置は、Cue Properties ウィンドウの Rehearsal Presets フィールドに希望の時間を入力し、ドロップダウンリストから Set Preset 1、2、3、または 4 をクリックして設定することもできます。
- - 複数のプリセットを設定するには、他の場所でも上記の操作を繰り返します。
- - 使用するプリセットを選択するには、Active Cue ウィンドウの該当する Preset ボタンを修飾キーなしでクリックします。再生カーソルが選択されたプリセットに移動します。リハーサル用のプリセットが設定されていないボタンを選択した場合は、ダイアログが表示されます。



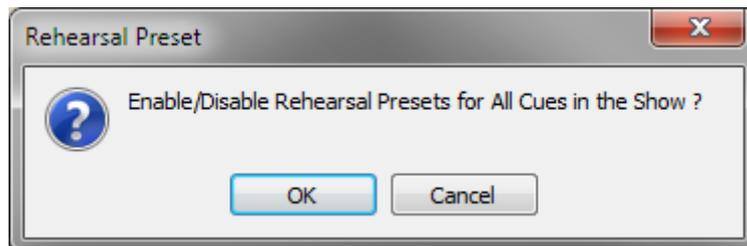
Rehearsal Preset Not Set dialog

- また、[Recall Preset 1,2,3,4]をクリックして、[Cue Properties]ウィンドウのドロップダウンリストから目的のプリセットを選択することもできます。
- リハーサル・プリセット・マーカは、アクティブになると青色に変わります。

## Disabling and Clearing Rehearsal Presets

### Disable/Enable

- 選択した Cue の Rehearsal Preset Points を保持したまま無効にするには、点灯している **Enable** ボタンをクリックします。
- 有効にするには、点灯していない **Enable** ボタンをクリックします。
- すべての Cue を無効にするには、**SHIFT + Disable/Enable** ボタンをクリックします。確認ダイアログが表示されます。

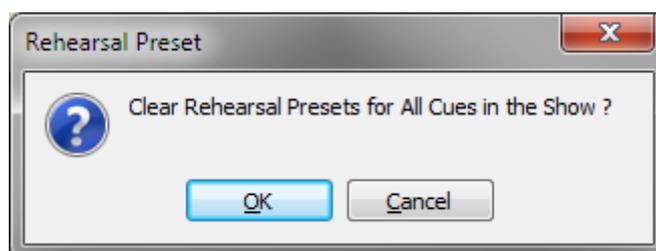


Rehearsal Preset Enable/Disable Confirmation dialog

実行するには **OK** を、中止するには **Cancel** をクリックしてください。

### Clear

- **Active Cue Window** の **Clear Presets** ボタンをクリックするか、**Cue Properties** ウィンドウの **Rehearsal Preset** フィールドのドロップダウン リストで **Clear Presets** をクリックすると、選択している Cue のすべての Rehearsal Preset Points が削除されます。
- Show のすべての Cue のすべての Rehearsal Presets をクリアするには **Shift** を押しながら **Active Cue Window** の **Clear Presets** ボタンをクリックするか、**Cue Properties** ウィンドウの **Rehearsal Preset** フィールドで **Shift** を押しながらのドロップダウン リストの **Clear Presets** をクリックします。確認ダイアログがポップアップし **OK** と **Cancel** のオプションが表示されます。



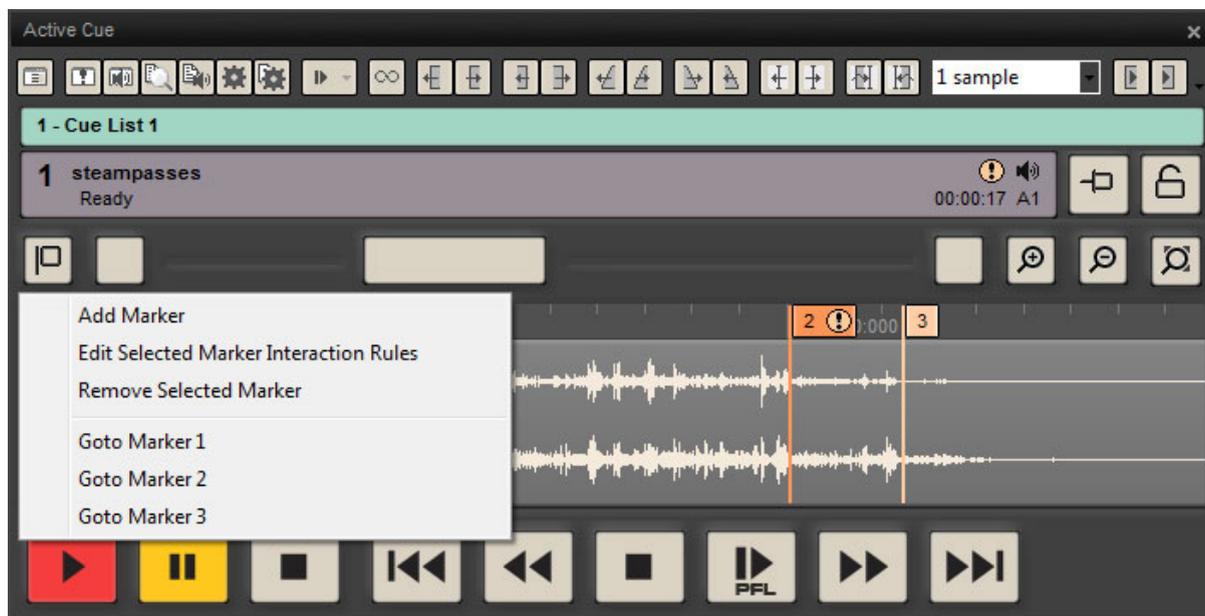
Rehearsal Preset Clear Confirmation dialog

## **Limitations**

Rehearsal Preset Points のキーボードショートカットはアクティブではなく、キーに適用しても機能しません。

## Markers

Markers は **Interaction Rules** と併用するとパワフルなツールになります。



Active Cue Window Markers Drop-down Menu

Markers ボタンをクリックすると、Markers メニューが表示されます。Cue に Marker がない場合は、**Add Marker** のみが有効となっています。

### Markers Menu

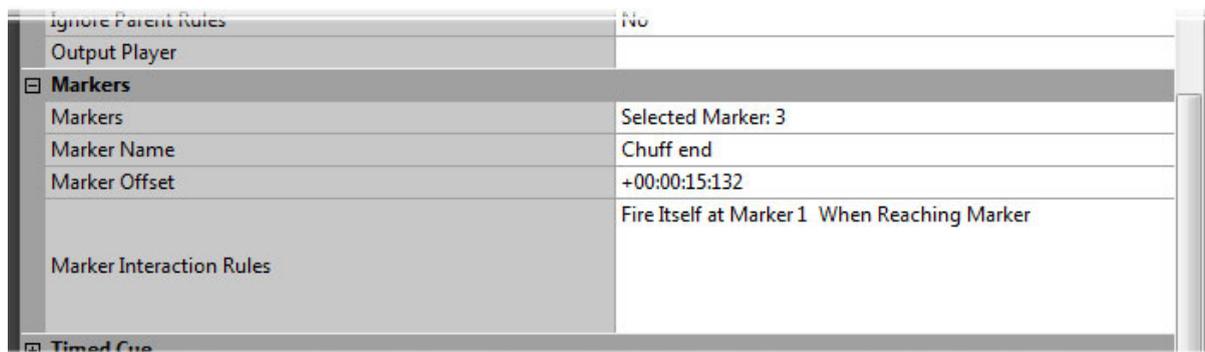
<b>Add Marker</b>	Audition Cursor の位置に新しい Marker が追加されます。注意：新しい Marker に続く既存の Marker は番号が変更されます。
<b>Edit Selected Marker Interaction Rules</b>	<b>Interaction Rules</b> ダイアログを開きます。
<b>Remove Selected Marker</b>	現在選択している Marker を削除します。注意：削除された Marker の後に続く既存の Marker は番号が変更されます。
<b>Goto Marker 1</b>	Audition のカーソルを Marker 1 に移動させる。
<b>Goto Marker 2</b>	追加されたマーカーは、「Goto Marker x」の項目としてここに表示されます。

### タイムラインルーラーのマーカ

- ルーラー上の **Marker** をクリックすると、その Marker が選択されます。選択された Marker はハイライト表示されます。
- ルーラー内の Marker はクリックしてドラッグすると移動します。
- ルーラー上の **Marker** をダブルクリックすると **Interaction Rules** ダイアログが表示されます。

注意: **Marker** は常にタイムラインに表示される時系列順に番号が付けられます。つまり Marker 4 が Marker 1 より先に移動された場合、Marker 1 として番号が変更され、それ以降のすべての Marker も同様に番号が変更されます。Marker を追加または削除した場合も同様です。一番左の Marker は常に 1 となり、Marker は常に連続して番号が付けられます。また Interaction Rules を持つマーカーには、感嘆符 ! が付くことに注意してください。

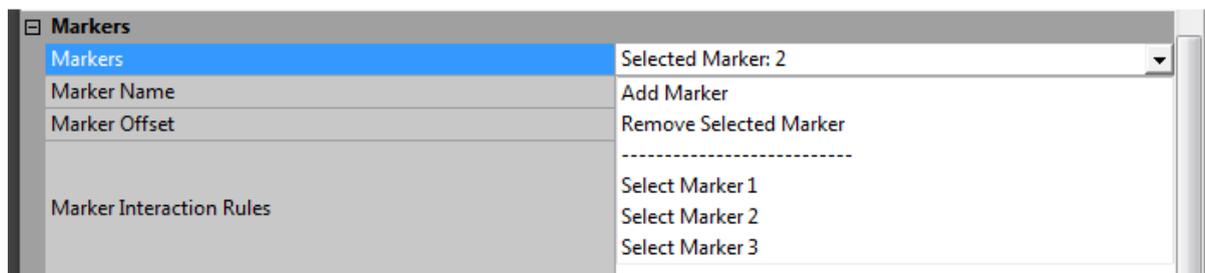
## Markers in Cue Properties



Cue Properties - Markers Section

### Markers Section

**Markers** Selected Marker:x 欄や下矢印をクリックすると **Marker Menu** がドロップダウンします。



Cue Properties - Markers Section - Markers field

- Add Marker** 現在の Audition Cursor の位置に新しい Marker を追加します。注意: 後続の既存の Marker は番号が変更されます。
- Remove Selected Marker** 選択した Marker を削除します。注意: 後続のマーカ-は番号が変更されます。
- Marker Name** フィールド内をクリックして入力し、マーカ-に名前を追加します。この名前は、**Active Cue Window** のタイムラインに表示されます。
- Select Marker 1** **Marker 1** を選択します。
- Select Marker 2** 追加されたマーカ-はすべてここに表示され、**Select Marker x** の項目が追加されます。

### Marker Offset

Cue の先頭からの **Marker Offset** を表示します(Cue に適用されている開始 (Preroll) オフセットは含まれません)。フィールド内をクリックすると新しい値を入力することができます。下矢印をクリックするとリストが表示され、**Reset** が選択できます。  
これにより Marker の位置が Active Cue Window のタイムライン上の現在の Audition Cursor の位置にリセットされます(カーソルの位置が Cue の開始前の場合は、負のオフセットが表示されます)。

## Marker Interaction Rules

選択した Marker に適用されているすべての **Interaction Rules** のリストを表示します。フィールド内をクリックすると ...ボタンが表示されます。これをクリックすると **Marker Interaction Rules** ダイアログが開きます。以下を参照してください。

注: Cue に Marker Interaction Rule が適用された Marker がある場合、Cue List の Cue に下図のアイコンが表示されます。



## Markers Interaction Rules

Markers Interaction Rules

**Markers Interaction Rules** ダイアログは、一般的な **Interaction Rules** ダイアログと非常によく似ていますが、1つの例外があります。

**Reaching Marker** は固定されたプロパティであるため、グレーアウトしています。

単純なインタラクションから非常に複雑なインタラクションまで、以下のように設定できます。

- **Fire Cue XXX at Marker YYY** とすると、Cue 内の任意の場所で、Marker の位置に合わせて自動的に Cue を Fire することができます。
- Cue 内でのループ (以下の詳細を参照)
- 同じ Marker に対して複数のルールを設定することで、異なる条件に基づいて、同じ Loop Out ポイントから Cue 内の異なる位置にループすることができます。

## Looping

Marker の使用例の一つとして、Cue内での Looping があります。

単純なループを設定するには

1. Loop In ポイントと Loop Out ポイントに1つずつ、計2つのマーカーを配置します。
2. Out Marker をダブルクリックするか、それを選択してMarkersボタンのドロップダウンメニューから**Edit Selected Marker Interaction Rules**を選択します。
3. 以下を設定します。
  - Fire
  - Itself
  - When
  - Reaching Marker (固定、変更不可)
4. **Add Rule** をクリックして、ルールをリストに追加します。
5. **OK**をクリックしてルールを保存してダイアログを閉じます。

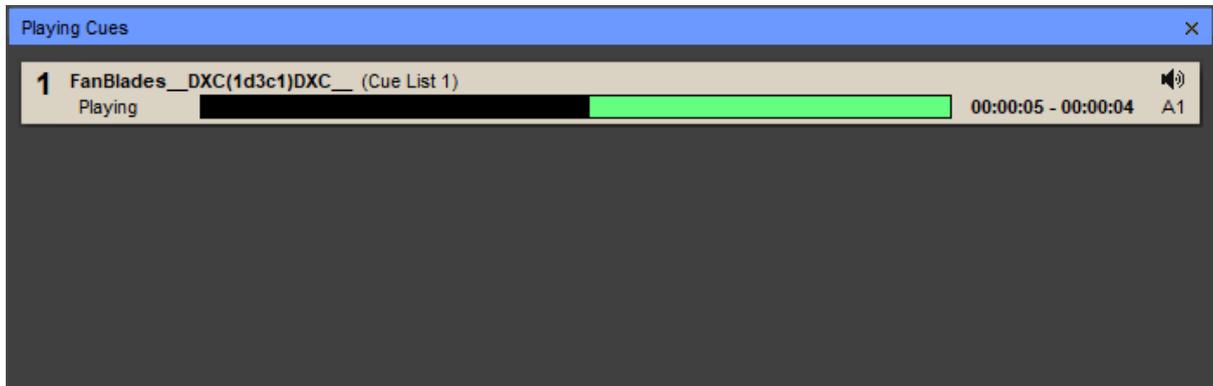
以上で設定は完了です。Cue が実行されると、最初のマーカーを経由して2番目のマーカーに到達するまで再生されます。その後、最初のマーカーに戻ってループし、手動で停止するまで無限にループを繰り返します。これは単純な例ですが、複数の Interaction Rule を慎重に使用することで、他にも様々な可能性が生まれます。例えば、他の Cue が Fire されたときにループしている Cue を停止させることも可能です。

Interaction Rule の詳細については、**Interaction Rule** の章を参照してください。

注意: ルールが機能するために、システムはトリガーを準備するための1秒間の時間を必要とします。そのため Cue の開始から 1秒前、または Cue のフェードアウトから 1秒前に設定された Marker は、そのルールをトリガーできません。これらの Marker は Active Cue Window に**赤**で表示されます。

# Playing Cues Window

Playing Cues ウィンドウは、View > Playing Cues Window で開きます。



Playing Cues Window

このウィンドウには、システムで現在再生中、一時停止中、Dim中のすべてのCueのコピーが表示されます。

これらは Fire Time の順に表示され、停止すると消えます。

**Show Properties** で **Cue Fire Buttons** が有効になっている場合、再生中の Cue はこのウィンドウから直接 Paused と Stopped が可能です。

注意: Auditioning Cues は Playing Cues ウィンドウには表示されません。

# Properties Panes

## Types

Ovation には、**Show, Cue List, Cue** の 3 種類の **Properties** ペインがあります。

これらのペインには、現在読み込まれている Show、選択している Cue List、選択している Cue に関する情報が表示されます。



左側にある小さな「マイナス」と「プラス」のボタンは、ペインの各メインセクションを1行に折りたたんだり、完全な状態に戻したりします。



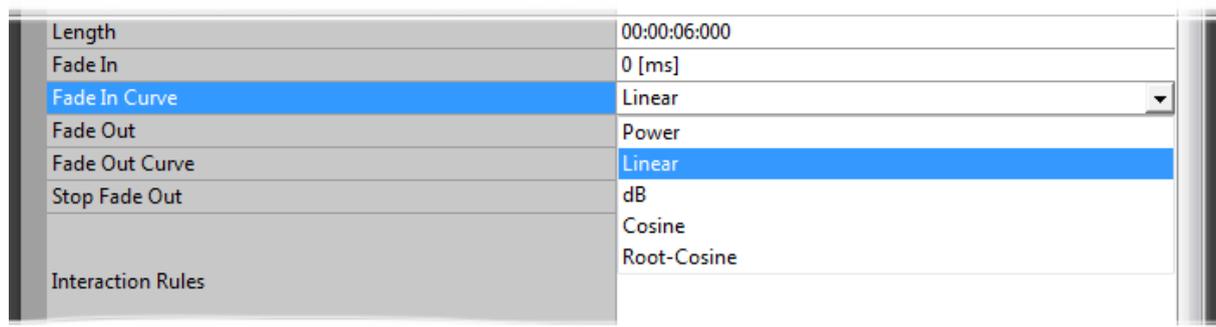
## Appearance

Properties ペインのテキストは、**View > Properties Font Size** で設定したフォントサイズで表示されます。

## Properties Fields

いくつかのフィールドは "information only (情報のみ)" ですが、その他のフィールドはテキストや数値を入力したり、オプションを選択することができます。

'free text' または 'information only' 以外のフィールドをクリックすると、下矢印が表示されます。この矢印をクリックすると、そのフィールドのオプションにアクセスできます。



Properties Windows drop-down list

## 数値フィールド

多くの数値フィールドでは、ドロップダウンリストで値を選択することができます。独自の値を入力したい場合は、数値フィールドをクリックするとカーソルが表示され、直接値を編集することができます。

## Precedence 前方一致

一般的に、Show Properties, Cue List Properties, Cue Propertiesで設定した内容は、次のような優先順位になります。

Cue Properties の設定は、Cue List Properties の設定や Show Properties の設定よりも優先されます。

Cue List Properties は、Show Properties の設定より優先されます。

Show Properties の設定は、Cue List Properties の設定または Cue Properties の設定によって上書きされない場合に適用されます。

これらのルールに例外がある場合は、その旨を記載されます。

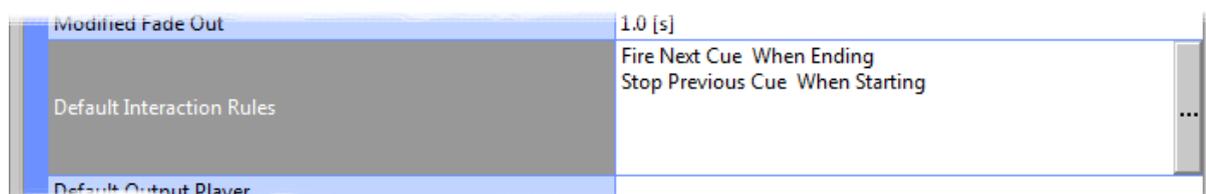
# Show Properties

Show Properties	
<b>Show</b>	
Comments	
Default Stop Fade Out	100 [ms]
Modified Fade In	1.0 [s]
Modified Fade Out	1.0 [s]
Default Interaction Rules	
Default Output Player	
Application Delay Launch	0 [s]
Show Auto Start	No
Show Edit Password	
<b>Show Time Mode</b>	
Show Time Mode	Duration
Show Start Time	00:00:00:000
Chase Offset	+00:00:00:000
<b>Show Time Options</b>	
Hide Menus	No
Hide Toolbars	No
Freeze Panes	No
Show Validation	No
Forbid Editing	No
Hide Properties	No
Cue Fire Buttons	No
Focused Cue Flashing Mode	All Cue Lists except Hot Keys and Custom Keys
Show Mode Confirmations	Yes
Saving Confirmations	Yes
Popups Confirmations	Yes
Video Ref. to Internal on Chase Lock	No
<b>Show Logging</b>	
<b>TimeCode Generator</b>	
TC Gen Output Port	None
TC Gen Pause Mode	Freeze
TC Gen Stop Mode	Off
TC Gen Goto on Ready	Yes
<b>Multi-Sequencer Synchronization</b>	
Synchronization Mode	Off
Resynchronize Drifts/Jumps	No
Resynchronize Difference Threshold	1.0 [s]

Show Properties Pane

## Show Section

<b>Comments</b>	Showにコメントを追加できるフリーテキストフィールド
<b>Default Stop Fade Out</b>	フィールドをクリックすると、0msから20sまでのフェードの長さ<Default>を加えたドロップダウンリストが表示されます。<Default>に設定されている場合は、Cue が停止(中断)したときに Cue フェードアウトの値が使用されます。
<b>Modified Fade In</b>	フィールドをクリックすると、ドロップダウンリストに0msから20sまでのフェードの長さが表示されます。
<b>Modified Fade Out</b>	フィールドをクリックすると、ドロップダウンリストに0msから20sまでのフェードの長さが表示されます。
<b>Default Interaction Rules</b>	フィールドには、現在の Show に定義されているすべての Interaction Rules のリストが表示されます。注意:このフィールドに表示されているルールは、すべて同時に有効です。



Default Interaction Rules Field - Show Properties Pane

このフィールドをクリックすると、「Interaction Rules」ダイアログにつながるボタンが表示されます。

<b>Default Output Player</b>	この欄をクリックすると、ネットワーク上のPCにインストールされているすべてのOVプレーヤーと、<Default Player>, <Local Player>がドロップダウンリストに表示されます。
<b>Application Delay Launch</b>	ドロップダウンリストに、0[s]から60[s]までが用意されています。
<b>Show Auto Start</b>	Yesに設定すると、Ovationを最後に終了したときにロードされた Show が、次にOvationを起動したときに自動的に開始されます。
<b>Show Edit Password</b>	フィールド内をクリックすると、New Password または Reset Password.の選択肢がドロップダウンします。前者は Show をパスワードで保護することができ、後者はパスワードをオフにリセットすることができます。

## Show Time Mode Section

<b>Show Time Mode:</b>	このフィールドをクリックすると、 <b>Time Mode sub-menu</b> が表示され、以下の選択肢があります。
<b>Duration</b>	経過した Show タイムに関連してタイムイベントを実行するには、このオプションを選択します。
<b>Time of Day</b>	システムクロックでタイムイベントを発生させる Time of Day
<b>TimeCode chase</b>	外部のTimeCodeソースでタイムイベントを発生させる。

注意:現在のTCソースは、LTC Horus(MassCoreのみ)またはUSBsync LTCから取得されます。

**Show Start Time** Durationモードでのみ適用され、Show の開始時間を定義します。  
例:00:00:10:000に設定されている場合、Show が開始されると、カウンターは 00:00:10、つまりデュレーションの10秒前から始まります。

## Show Time Options Section

- Hide Menus:** Yesの場合、Showの間メニューを非表示にします。
- Hide Toolbars:** Yesの場合、Showの間ツールバーを非表示にします。
- Freeze Panes:** Yesの場合、Showの間全てのペインとウィンドウを移動させたりサイズを替えることができません。  
  
注意:これは Mixer は含まれません。
- Show Validation:** Yesに設定すると、Show の初期化時に Show の検証(下記参照)が行われます。
- Forbid Editing:** Yesに設定すると、Show タイム中の編集と録音が禁止されます。このオプションが[No]に設定されている場合、Show タイム中に Cue のコピー、ペースト、削除、ドラッグなどの操作やオーディオ録音が可能となり、よりインタラクティブなパフォーマンスを実現できます。Show タイム中に変更された Cue は直ちに更新されます。その時点で再生中であれば、変更は次の再生時にのみ有効です。再生中に削除された Cue は、Cue が終了するか、手動で停止されるまで再生されます。
- Hide Properties:** Yesに設定すると、Show Properties、Cue List Properties、Cue PropertiesがShow Time中に非表示になります。このオプションは通常、前のオプションと一緒に使用します。
- Cue Fire Buttons** デフォルトはNoです。Yesに設定すると、Showモードで全てのCueの左側にPlay/PauseとStopボタンが表示されます。
- Focused Cue Flashing Mode** 特に多くの Cue List がある Show では、わかりやすくするために、フォーカスのある Cue は Show モードで赤いボーダーが点滅します。この設定は、どの Cue List タイプに点滅モードを適用するかを決定します。このフィールドをクリックすると、次のオプションを含むドロップダウンリストにアクセスできます。  
以下のオプションがあります。  
**None**  
**All Cue Lists**  
**All Cue Lists except Hot Keys and Custom Keys**
- Show Mode Confirmations** Noに設定すると、Show タイム中はすべての "Show stopping "および "Show Pausing "時に確認ダイアログが出ません。通常、リモートコントロール Show やリハーサル中は無効になります。  
Yesに設定すると、操作を行う際に注意を促すダイアログが表示されます。
- Saving Confirmations** Noに設定すると、Ovationを終了する際に「Do you want to save...」という確認メッセージが表示されません。
- Popups Confirmations** Noに設定すると、Cue List を閉じるなどのアクションに対する確認ポップアップは表示されません。
- Video Ref. to Internal on Chase Lock** この設定がYesに設定されていると、VREFでTCにロックするとリファレンスをインターナルに切り替えます。

## Show Logging Section

<b>Enable Logging</b>	Yesに設定してLoggingを有効にすると、以下の設定が適用されます。
<b>New Log File</b>	このフィールドをクリックすると、Every Show, Every Day, Every Week, Every Month options. のドロップダウンリストが表示されます。ニーズに合ったオプションを選択してください。
<b>Log File Name Structure</b>	このフィールドをクリックすると、Station Name, Station Name / Show Name, Station Name / Date and Station Name / Show Name / Date オプションを含むドロップダウンリストが表示されます。このオプションは、生成されたログファイルにどのようなラベルを付けるかを決定します。
<b>Log File Format</b>	フィールドをクリックすると、ASCIIテキスト(.log), XML(.xml), Enco DADログファイル(.exp)を選択できるドロップダウンリストが表示されます。
<b>Log File Folder</b>	このフィールドをクリックすると、Browse オプションを含むドロップダウンリストが表示されます。Browse をクリックすると、ファイルブラウザが開き、ログを出力させたいフォルダに移動できます。

## TimeCode Generator Section

Show TimeCodeは、使用できる TimeCode Output Portに出力できます。これは、**Settings > Application Settings > Player Units > MIDI** で有効になっている MIDI MTCポート になります。

<b>TC Gen Output Port</b>	現在選択されている出力ポートが表示されます。ドロップダウンリストには、利用可能なすべてのTC出力が表示されます。
<b>TC Gen Pause Mode</b>	以下の選択が行えます。
<b>Off</b>	ShowがPauseした場合、TC出力は停止します。
<b>Freeze</b>	ShowがPauseした場合、TC出力は現在値を出力し続けます。
<b>Free Roll</b>	ShowがPauseした場合、TC出力はフリーランします。
<b>TC Gen Stop Mode</b>	以下の選択が行えます。
<b>Off</b>	Showが停止した場合、TC出力は停止します。
<b>Freeze</b>	Showが停止した場合、TC出力は現在値を出力し続けます。
<b>Free Roll</b>	Showが停止した場合、TC出力はフリーランします。
<b>TC Gen Goto on Ready</b>	Yesの場合、CueがReady状態になったときにStart Timeが出力ポートに出力されます。そのためCueがFireされる前に他のスレーブ機器がStart Timeに合わせてロケートができます。

## Multi-Sequencer Synchronization Section

<b>Synchronization Mode</b>	Master, Slave, Off の選択肢があります。
<b>Resynchronize Drifts/Jumps</b>	同期のズレやジャンプが検出されたときに、再同期を行うかどうかを設定します。ドロップダウンリストでYesまたはNoを選択できます。

**Resynchronize Difference threshold**

シーケンサーの同期がどれだけずれたら再同期が行われるかを決定します。フィールドに任意の値を入力してください。デフォルトは 1.0[s]です。

注意: マスターとスレーブ間の同期は、サンプル単位で正確に行われます。例: TimeCode Chase。スレーブの Ovation から出力が始まる前に、最大2秒のプリロールが必要です。

同期精度が重要な場合は、Show の一番最初に開始される Cue に2秒間のサイレンスを追加してください。または、TC/IP コマンドを使用してください。

複数の Ovation で時間の同期をとるには、GPS ソースを使用する方法があります。

注意: マルチ シーケンサーの同期設定についての詳細は 以下をご覧ください。

<https://confluence.merging.com/display/PUBLICDOC/Ovation+redundancy+-+MultiSequencer+Synchronization>

## Cue List Properties

Cue List Properties	
<b>[-] Cue List</b>	
Number	9
Name	Cue List 25
Comments	
Automatic Cue Numbering	Yes
Hidden	No
Default Stop Fade Out	<Default>
Default Interaction Rules	
Default Output Player	
<b>[-] Timed Cue List</b>	
Timed Mode Chasing	Yes
Timed Mode TC Chase Source	Show Time
Timed Mode Chase Mode	Cues Fire then Freewheel
Timed Mode Start Time	00:00:00:000
Timed Mode Pauses Cues	Yes
Timed Mode Stops Cues	Yes
<b>[-] TimeCode Generator</b>	
TC Gen Output Port	MTC 1
TC Gen Pause Mode	Freeze
TC Gen Stop Mode	Off
TC Gen Goto on Ready	Yes
<b>[-] Hot Keys</b>	
Hot Keys Number of Columns	Auto
Hot Keys Column to Audio Slot Mapping	No
<b>[-] Custom Keys</b>	
Custom Keys Grid Size	20
<b>[-] Audio</b>	
Audio Output Slot	<Use Cue Slot>

Cue List Properties Pane

注意: 選択した Cue List によっては、一部のフィールドがグレーアウトしたり、セクションが折りたたまれていたりすることがあります。

### Cue List Section

#### Number

現在選択されている Cue List のリスト内での位置。ドロップダウンリストで位置を変更することができます。リストの残りの部分は、必要に応じて並び替えられます。つまり、必要に応じて他の Cue List の番号が自動的に変更されます。例えば、現在選択されている Cue List が5つのうちの2番目である場合、その番号を1に変更すると、リストの先頭に配置されます。前のNo.1は2になり、その他はすべてそのままです。Cue List 2の番号を4に変更した場合、1はそのまま、3は空いている2の枠に移動し、4は3に移動し、5はそのままとなります。

#### Name

名前(変更はここで行います)

#### Comments

Cue List にコメントを加えることができるフリーテキストフィールド

<b>Automatic Cue Numbering</b>	デフォルトでは、Standard Cue List と Timed Cue List は On になっています。Hot Key と Custom Key の Cue List のデフォルトは Off です。フィールド内をクリックすると、On/Off が切り替わります。Off の場合、新しく追加された Cue には連続した番号が付けられますが、これらの番号は Cue Properties ウィンドウで削除できます。この場合、Cue 番号は Cue List 内の位置によって決定されます。
<b>Hidden</b>	チェックすると、Show モードで Cue List が表示されなくなります。この機能はオペレーターには関係のない論理的な指示を含む管理用の Cue List に使用すると便利です。
<b>Default Stop Fade Out</b>	このフィールドをクリックすると、0msから20sまでのフェードタイムと <default>が表示されたドロップダウンリストにアクセスできます。値が設定されている場合、Cue を停止(中断)したときにフェードアウト値が適用されません。
<b>Default Interaction Rules</b>	フィールドには、現在の Cue List に定義されているすべての Interaction Rules のリストが表示されます。注意:このフィールドに表示されているルールは、すべて同時に有効になります。フィールドをクリックすると、Interaction Rulesダイアログにつながるボタンが表示されます。
<b>Default Output Player</b>	このフィールドをクリックすると、ネットワーク接続されたPCにインストールされているすべてのOVプレーヤーと、開いている Show で定義された <Default Player> と <Local Player> のドロップダウンリストが表示されます。<Default Player>を選択した場合、ボックスには何も表示されず、使用されるプレーヤーはShowでの設定によって異なります。

## Timed Cue List Section

<b>Timed Mode Chasing</b>	Yes(有効)の場合、TimeCodeにより Cue List が動作します。No(無効)の場合、Show の経過時間に関連して発生します。Timed Mode Start Timeにはオフセットが発生する。
<b>Timed Mode TC Chase Source</b>	Timed Mode Chase が有効な場合、チェイスする TC ソースを設定します。ドロップダウンリストのオプションは、"Show Time "または利用可能な任意のTC入力です。
<b>Timed Mode Chase Mode</b>	ドロップダウンリストには2つのモードが用意されています。 <b>Cue Fire then Freewheel:</b> TimeCodeでCueがFireされた後、Cueは独自に走ります。TimeCodeが停止したり逆再生になると停止します。 <b>Cue follow TimeCode:</b> Cue はTCに追従します。このモードはリハーサル時に便利です。Windows レジストリには、動作をカスタマイズするための高度な設定オプションが用意されています。 詳細は <a href="mailto:support@merging.com">support@merging.com</a> にお尋ね下さい。
<b>Timed Mode Chase Stop Counter</b>	Cueの再生が停止するまでの、TimeCodeの欠損フレーム数
<b>Timed Mode Chase Run Counter</b>	TCが止まったりジャンプしたりした後、再生を開始するまでのTCの増加フレーム数 (Default : 5 frames)
<b>Timed Mode Chase Jump Counter Threshold</b>	TCがジャンプしたと判断するスレッショルド (Default : 5 frames)
<b>Timed Mode Chase Jump Threshold</b>	信号品質の問題とTCジャンプを区別するためにTCの低下をジャンプとみなすための最小継続時間。(Default : 1000 milliseconds)

<b>Timed Mode Start Time</b>	Cue List の開始時間の値をオフセットします。Timed Mode Chasingが有効になっていない場合のみ使用可能です。
<b>Timed Mode Pauses Cues</b>	Cue List が手動で一時停止された場合の Cue の動作を決定します。
<b>Timed Mode Stops Cues</b>	Cue List が停止したときの Cues の動作を決定します (手動または TC が受信されない場合)。Timed Mode Chase ModeがCue Follow TimeCodeに設定されている場合には適用されません。

## TimeCode Generator Section

Cue List のタイムコードは、タイムコード出力ポートに出力できます。**Settings > Application Settings > Player Units > MIDI**でMIDI MTCポートを有効にしてください。

<b>TC Gen Output Port</b>	現在選択されている出力ポートが表示されます。ドロップダウンリストで、使用できるすべてのTC出力が表示されます。MIDI MTCポートも表示されず。
<b>TC Gen Pause Mode</b>	ドロップダウンリストには以下の選択肢があります：
<b>Off</b>	Cue Listが停止するとTC出力も止まります
<b>Freeze</b>	Cue Listが停止するとTC出力は同じ値のTCを出力します
<b>Free Roll</b>	Cue Listが停止してもTC出力はフリーランで出力します
<b>TC Gen Stop Mode</b>	ドロップダウンリストには以下の選択肢があります：
<b>Off</b>	Cue Listが停止するとTC出力も止まります
<b>Freeze</b>	Cue Listが停止するとTC出力は同じ値のTCを出力します
<b>Free Roll</b>	Cue Listが停止してもTC出力はフリーランで出力します
<b>TC Gen Goto on Ready</b>	Yes (有効) の場合、CueがReady状態になったときにStart Timeが出力されるので、スレーブ機器はCueがFireされる前にStart Timeに合わせて調走を開始することができます。

## Hot Keys Section

<b>Hot Keys number of Columns</b>	フィールドをクリックすると、Auto (デフォルト) または 1-8 を選択できるリストが表示されます。
-----------------------------------	--

注意: Number of Columns が Auto に設定されている場合、システムはカラム数を自動的に調整しますが、Automatic Cues Numbering の設定には従い、必要に応じてスロットを空けます。

## Hot Keys Column to Audio Slot Mapping

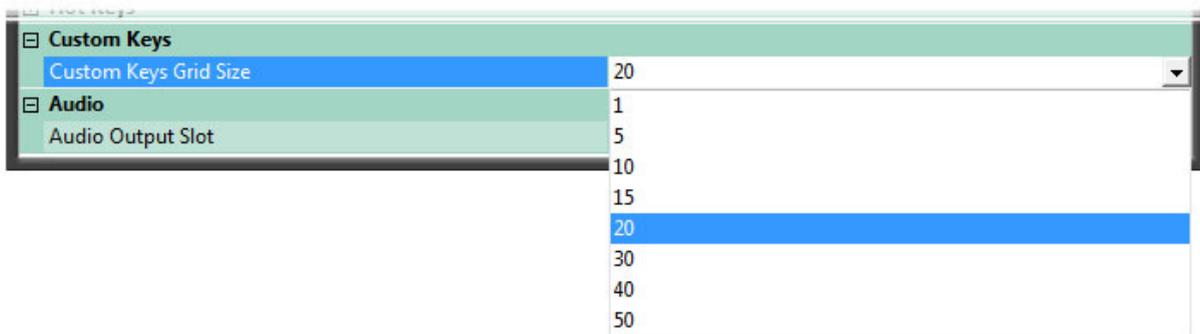
- **No**に設定した場合、すべての Cue は Cue Properties で定義された Audio Output Slot で再生されます。
- 数字 (1, 2, etc..) に設定すると、Cue は Hot Keys Column に対応する Audio Slot で再生されます。このようにして Hot Keys の Cue は、配置されている列によってミキサーのスロットに割り当てられます。

注意: このモードでは、実際のオーディオ出力スロットは、Cue の列番号に Hot Keys の列とオーディオスロットのマッピングを掛けたものとして計算されます。これにより、Mono (1), Stereo (2), Surround (6), etc の Cue を扱うことができます。

優先される順番は、

- <Use Cue Slot> に設定されていない場合は、Cue List の Audio Output Slot が最初に使用されます。
- “No” に設定されていない場合は、Hot Keys Column to Audio Slot Mapping が使用されます。
- 上記のいずれにも該当しない場合は、Cue Individual Audio Output Slot が使用されます。

## Custom Keys Section

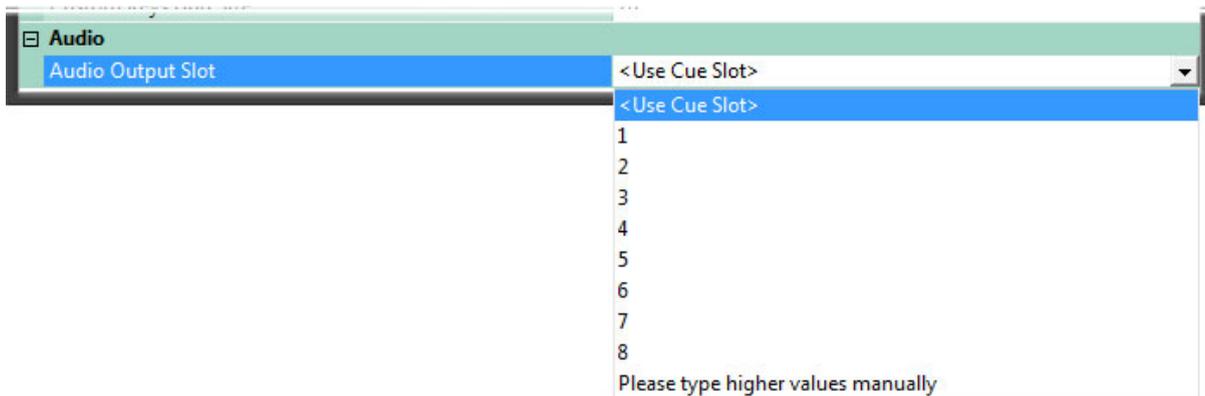


Cue List Properties Pane - Custom Keys Section

**Custom Keys Grid Size** フィールド内をクリックすると下矢印が表示されます。ドロップダウンから値を選ぶか、フィールドに直接入力することができます。

注意: Timed Cue List と TimeCode Generator セクションは折りたたまれており、Timed Cue List 以外ではフィールドがグレーアウトしています。Custom Keys セクションは折りたたまれており、Custom Keys Cue List 以外ではフィールドがグレーアウトしています。

## Audio Section



Cue List Properties Pane - Audio Section

**Audio Output Slot** フィールド内をクリックすると下矢印が表示されます。ドロップダウンから値を選ぶか、フィールドに直接入力することができます。

注意: この設定はリスト内のすべての Cue に適用されます。この値は Cue リストに個別の Cue Output Slot が設定されている場合でも、それよりも優先されます。デフォルトは <use Cue Slot> です。

## Cue Properties

Cue Properties	
<b>Cue</b>	
Number	1
Name	steampasses
Comments	
Pinned to Active Cue Window	Yes
Length	00:00:16:921
Rehearsal Preset	00:00:17:972 (Preset 3)
Fade In	3.4 [s]
Fade In Curve	Linear
Fade Out	0 [ms]
Fade Out Curve	Linear
Stop Fade Out	<Default>
Interaction Rules	
Ignore Parent Rules	No
Fire at Show Start	No
Output Player	
<b>Markers</b>	
<b>Timed Cue</b>	
<b>Hot Key</b>	
<b>Custom Key</b>	
<b>Audio</b>	
Offset	+00:00:08:118
Gain	-6.00 dB
Audio Output Slot	1
Audio Media	H:\Source Audio\Merging from Dark Materials\Wav files imported from old machine\Sound Effects\steampasses-5536-40D5-A847-D2F6F4388CC6).pmf
Sampling Rate	44100 Hz
<b>Microphone / Input Switch</b>	
<b>TimeCode Generator</b>	
<b>MMC</b>	
<b>MIDI Command</b>	
<b>Sony P2 / RS422</b>	
<b>COM Command</b>	
<b>IP Command</b>	
<b>HTTP Command</b>	
<b>GPO</b>	
<b>Shell Command / Script / Batch</b>	
<b>Mixer Automation</b>	
<b>On-Air</b>	
<b>REMOTE CONTROL: General MIDI Command</b>	
<b>REMOTE CONTROL: IP Command</b>	
<b>REMOTE CONTROL: Multi-Sequencer Synchronization</b>	
<b>REMOTE CONTROL: Dataton Synchronization</b>	

Cue Properties Pane

## Cue Section

<b>Number</b>	現在選択されている Cue の番号。(情報のみ)
<b>Name</b>	名前(変えられます)
<b>Comments</b>	フリーテキスト フィールド
<b>Pinned to Active Cue Window</b>	<b>Yes</b> (デフォルト)に設定すると Showモードで <b>Pinned</b> ボタンがアクティブになっている時に Cueが <b>Active Cue Window</b> に表示されます。
<b>Length</b>	Cueの長さが表示され、変更することができます
<b>Rehearsal Preset</b>	ドロップダウンに次のオプションがあります
<b>Recall Preset 1</b>	
<b>Recall Preset 2</b>	
<b>Recall Preset 3</b>	
<b>Recall Preset 4</b>	
<b>Set Preset 1</b>	
<b>Set Preset 2</b>	
<b>Set Preset 3</b>	
<b>Set Preset 4</b>	
<b>Clear Presets</b>	
	詳細は <b>Rehearsal Preset Points</b> を御覧ください。
<b>Fade In</b>	フィールドをクリックすると、0msから20sまでのドロップダウンリストにアクセスできます。
<b>Fade in Curve</b>	フィールド内をクリックすると、フェードの形を決めるドロップダウンリストにアクセスできます。
<b>Power</b>	
<b>Linear</b>	
<b>dB</b>	
<b>Cosine</b>	
<b>Root-Cosine</b>	
<b>Fade Out</b>	フィールドをクリックすると、0msから20sまでのドロップダウンリストにアクセスできます。
<b>Fade Out Curve</b>	フィールド内をクリックすると、フェードの形を決めるドロップダウンリストにアクセスできます。
<b>Power</b>	
<b>Linear</b>	

dB

Cosine

Root-Cosine

#### Interaction Rules

フィールドには、定義されているすべての Interaction Rule が含まれます。注意:このフィールドに表示されているルールは、すべて同時に有効になります。  
フィールドをクリックすると **Interaction Rules** ダイアログを開くボタンが表示されます。

#### Ignore Parent Rules

子(入れ子)Cue が、親Cueに定義されたルールに従うかどうかを決定します。  
フィールドをクリックするとドロップダウンリストが表示され、**Yes** または **No** を選択できます。

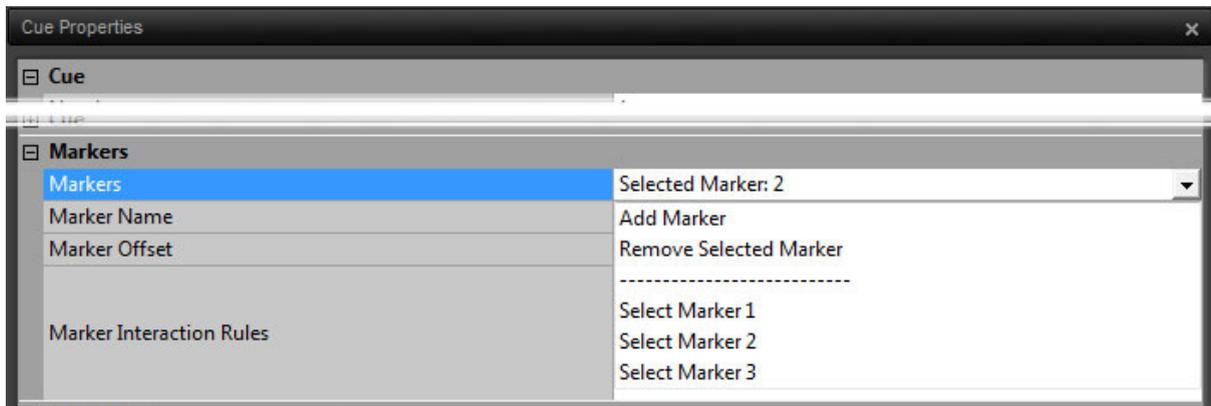
#### Fire at Show Start

**Yes** に設定すると、Show の開始時に Cue が Fire されます。

#### Output Player

このCueに現在定義されているOVプレーヤーを表示します。フィールドをクリックすると、ネットワーク上のPCにインストールされているすべてのOVプレーヤーと、現在定義されているShowの **<Default Player>**と**<Local Player>** のドロップダウンリストが表示されます。使用されるプレーヤーは Cue List や Show など親の選択によって決まります。

## Markers Section



Cue Properties - Markers Section - Markers field

#### Markers

**Selected Marker: x** フィールドまたは下矢印をクリックすると、Marker Menu が表示されます。

#### Add Marker

現在の Audition Cursor の位置に新しい Marker を追加します。注意:既存の Marker の番号は変更されます。

#### Remove Selected Marker

選択した Marker が消されます。注意:既存の Marker の番号は変更されます。

#### Marker Name

フィールド内をクリックすると Marker に名前を付けることができます。この名前は、**Active Cue Window** のタイムラインに表示されます。

#### Select Marker 1

**Marker 1** を選択します。

#### Select Marker 2

加えた Marker は全てここに表示され、**Select Marker x** エントリーに表示されます。

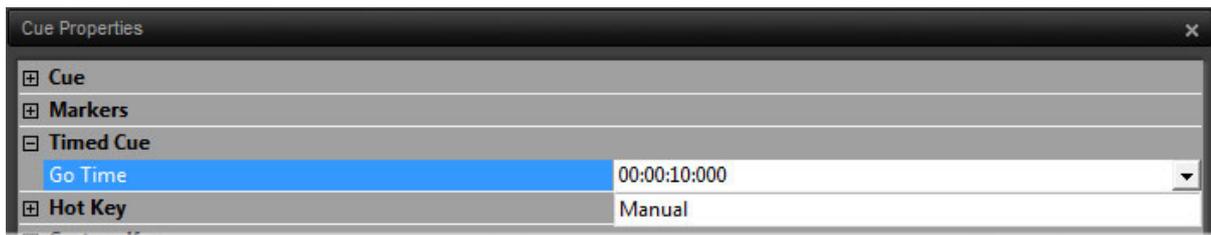
## Marker Offset

Cue の先頭からの **Marker Offset** を表示します。( Cue に適用されている開始 (Preroll) オフセットは含まれません) フィールド内をクリックすると、新しい値を入力することができます。下矢印をクリックするとリストが表示され、**Reset** も選択できます。  
これにより、Marker の位置が **Active Cue Window** のタイムライン上の現在の Audition Cursor の位置にリセットされます。(カーソルの位置が Cue の開始前の場合は、負のオフセットが表示されます。)

## Marker Interaction Rules

選択したマーカーに適用されているすべての **Interaction Rules** のリストを表示します。フィールド内をクリックすると、...ボタンが表示されます。これをクリックすると、**Marker Interaction Rules** ダイアログが開きます。以下を参照してください。

## Timed Cue Section



Timed Cue section - Cue Properties Pane

**Go Time** Cue が Fire される時間が表示されているか **Manual** になっています。Timed Cue Lists のみに適用されます。

注意: Timed 以外のリストでは **Timed Cue** セクションは折りたたまれており、**Go Time** フィールドがグレーアウトしています。

## Hot Key Section



Hot Key Mode Drop-down List - Cue Properties Pane

**Hot Key** と **Custom Key** Cue Lists にのみ適用されます。選択した Cue の現在の **Hot Key Mode** を表示します。クリックすると、Hot Key の動作を選択できるドロップダウンリストが表示されます。

## Hotkey Mode

Play from Start

Toggle Play / Stop

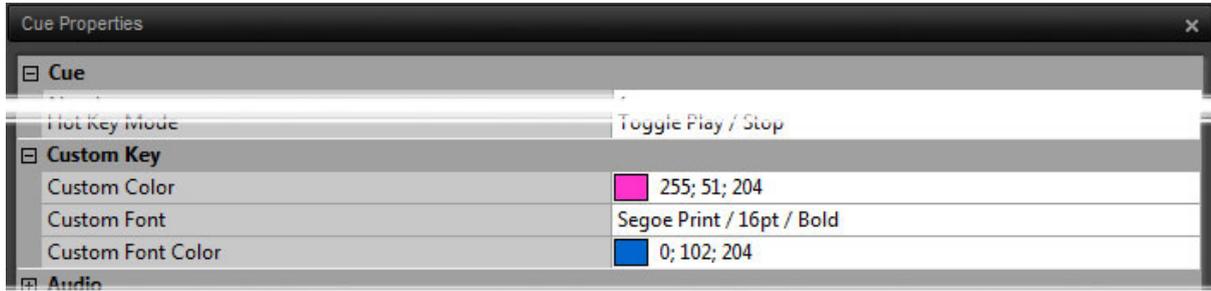
Toggle Play / Pause

Press Play / Pause

Press Play / Release Stop

Press Play / Release Pause

## Custom Key Section



Custom Key section - Cue Properties Pane

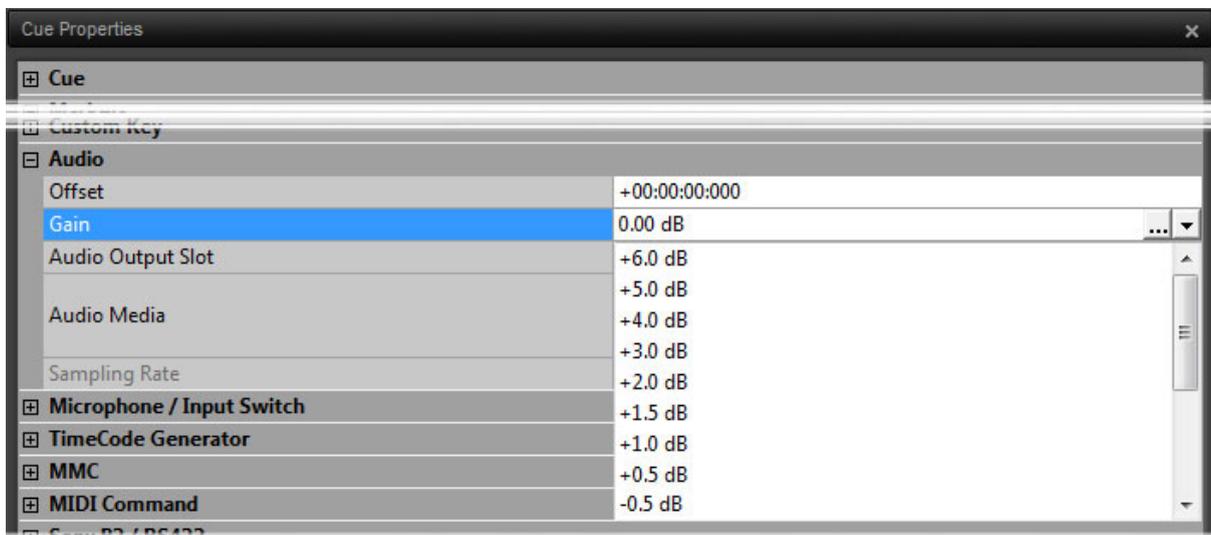
注意: Custom Key セクションの Custom Color フィールドは Hotkeys でも使用できますが、Custom Font と Custom Font Color フィールドは使用できません。Standard と Timed Cuelist では、Custom Color はラベルの背景に影響し Custom Font も使用できます。

**Custom Color** フィールドをクリックすると、...とドロップダウン矢印のボタンが表示されます。このボタンをクリックすると、標準のカラーピッカーが表示されます。ドロップダウンでは、デフォルトの色にアクセスできます。

**Custom Font** フィールドをクリックすると、...ボタンが表示されます。このボタンをクリックするとインストールされているすべてのフォントの一覧が表示されたフォントダイアログが開きます。また、フォントのスタイルやサイズを選択することもできます。ドロップダウンでデフォルトにアクセスできます。

**Custom Font Color** フィールドをクリックすると、...ボタンが表示されます。このボタンをクリックするとカラーピッカーが表示されます。ドロップダウンでデフォルトにアクセスできます。

## Audio Section



Audio section - Cue Properties Pane

<b>Offset</b>	メディアファイル内のCueの開始点を決定します。オフセットは正方向のみです。
<b>Gain</b>	フィールドをクリックすると値を直接入力することができます。ここに入力された値は、Cueを再生する際のゲインオフセットを決定します。負の値は減衰し、正の値は増幅します。下矢印をクリックすると、ゲイン値のドロップダウンリストにアクセスできます。... ボタンをクリックすると、 <b>Cue Gain</b> フェーダーが開きます。
<b>Audio Output Slot</b>	出力スロットの番号が表示されます。欄をクリックすると、新しい番号を入力することができます。 <b>Audio Output Slots</b> をご覧ください。
<b>Audio Media</b>	Cueのオーディオメディアのフルパスを表示します。右下の矢印をクリックするとドロップダウンリストが表示され、現在のオーディオメディアファイルを「置換」または「削除」することができます。
<b>Sampling Rate</b>	情報表示のみ Cueのサンプリングレートを表示します。

注意: Cue Propertiesの **Length** と **Audio Offset** フィールドには、フィールドの右側にあるボタンをクリックしてアクセスする Reset オプションがあります。Cue Properties の **Go Time** フィールドには**Manual** オプションがあり、フィールドの右側にあるボタンをクリックすると Manual Fire にリセットされます。

注: Cue > **Link Offsets/StartTimes** および **Active Cue** ペインの **Link Offsets/StartTimes** アイコンは、Cue 内のすべてのオーディオ、TCGen, MMC, 9 ピン (Sony P2) のオフセットと開始時間をこれらのプロパティにリンクします。このボタンは on/off を切り替えられ、別の Cue がアクティブになってもその状態は保存されません。有効にすると Cue Properties ペインのすべての関連フィールドがわかりやすいように赤くなります。

## Microphone Switch Section

このセクションでは、ミキシングコンソールの入力の範囲を定義することができます。範囲内の全ての入力は Cue で入力に切り替わり、Cue が終了するとReprolに戻ります。

<b>First Mic / Input Slot</b>	フィールドをクリックして、自動的に切り替える最初のマイク入力スロットの番号を入力してください。
<b>Last Mic / Input Slot</b>	フィールドをクリックして、自動的に切り替わる最後のマイク入力の番号を入力します。

## TimeCode Generator Section

Cue TimeCode は、利用可能な TimeCode Output Port に出力できます。これは、**Settings > Application Settings > Player Units > MIDI** で有効になっている MIDI MTC ポートにも行えます。

<b>TC Gen Output Port</b>	現在選択されている出力ポートが表示されます。ドロップダウンリストには利用可能なすべてのTC出力が表示されます。これはMIDI MTCポートも同様です。
<b>TC Gen Start Time</b>	CueをFiredしたときに出力されるTimeCodeの最初の値です。
<b>TC Gen Pause Mode</b>	ドロップダウンリストでは、以下の選択肢があります。
<b>Off</b>	Cueがポーズした時、TCは止まります。
<b>Freeze</b>	Cueがポーズした時、TCは同じ値を出力します。
<b>Free Roll</b>	Cueがポーズした時、TCはフリーランします。
<b>TC Gen Stop Mode</b>	ドロップダウンリストには以下の選択肢があります。
<b>Off</b>	Cueが停止した時、TCも停止する
<b>Freeze</b>	Cueが停止した時、TCは同じ値を出力する

<b>Free Roll</b>	Cueが停止した時、TCはフリーランする
<b>TC Gen Goto on Ready</b>	<b>Yes (enable)</b> の場合、CueがReadyになったときにStart Timeが出力ポートに連続して出力され、CueがFireされる前にスレーブ機器がStart Timeに合わせてロケートできるようになります。

注意: **TimeCode Generator** セクションは折りたたまれており、timed Cue以外ではフィールドがグレーアウトしています。

## MMC Section

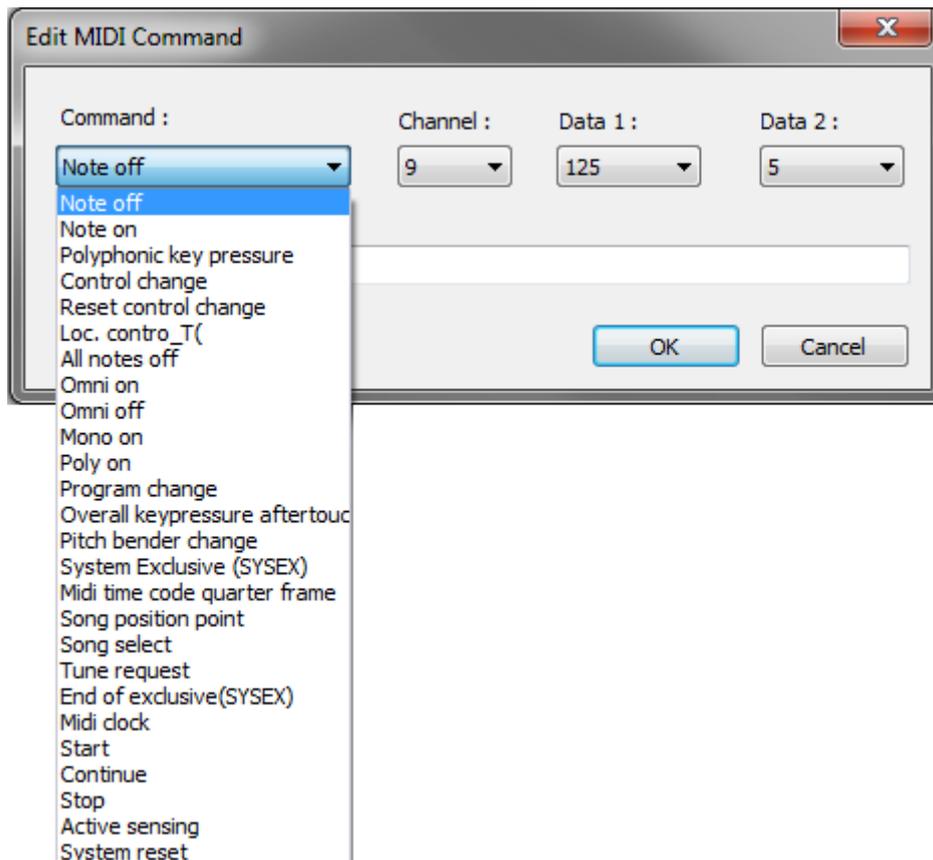
<b>MMC Output Port</b>	フィールドをクリックすると下矢印が表示され、使用可能なすべてのMIDIポートのドロップダウンリストにアクセスできます。
<b>MMC Start Time</b>	前のフィールドで有効な出力ポートが選択された場合、ここに開始時間を入力することができます。

注意: Cue が起動するとMMC Playコマンドが、Cue が一時停止するとMMC Pauseコマンドが、Cue が停止するとMMC Stopコマンドが送信されます。

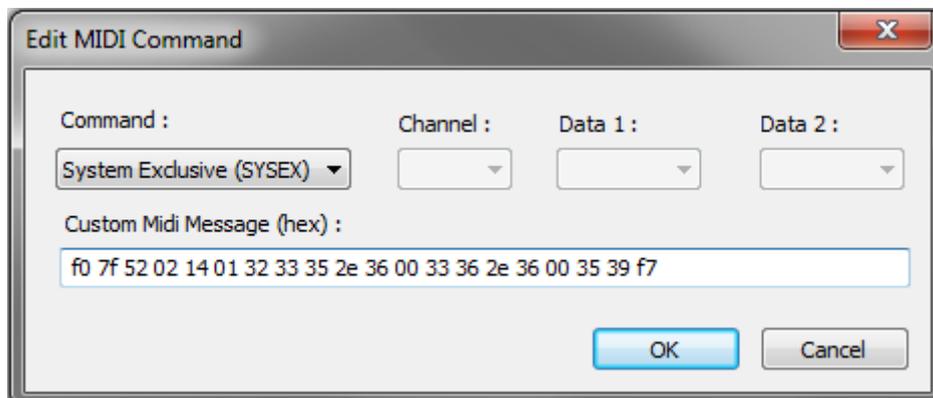
## MIDI Command Section

<b>MIDI Command Output Port</b>	フィールドをクリックすると下矢印が表示され、使用可能なすべてのMIDIポートのドロップダウンリストにアクセスできます。
<b>MIDI Fire Command</b>	フィールド内をクリックすると、...ボックスが表示されます。これをクリックすると、Edit MIDI Command ダイアログが開きます。
<b>MIDI Pause Command</b>	フィールド内をクリックすると、...ボックスが表示されます。これをクリックすると、Edit MIDI Command ダイアログが開きます。
<b>MIDI Stop Command</b>	フィールド内をクリックすると、...ボックスが表示されます。これをクリックすると、Edit MIDI Command ダイアログが開きます。

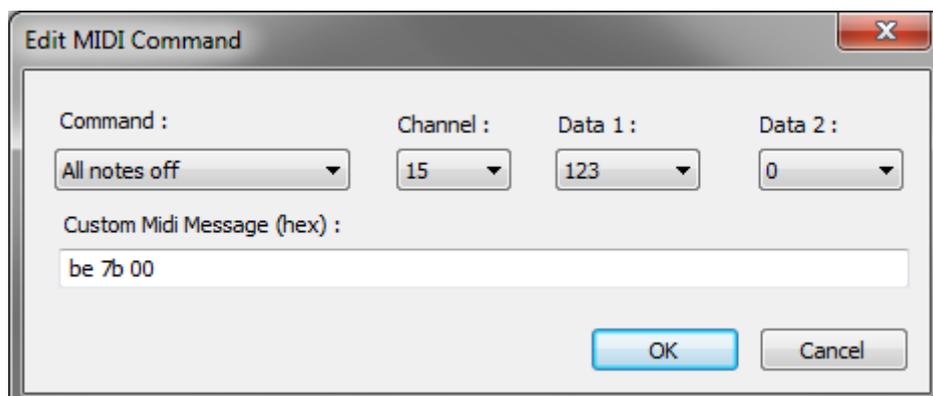
## Examples of the Edit MIDI Command Dialog



Available predefined General Midi Commands drop-down list



An example of a MSC Sysex (Go command of the Cue 235.6, Cue list 36.6, path 59)



注意: Custom Midi Message edit line を使用した場合、メッセージが認識されるとドロップダウンメニューが更新されます。

## Sony P2 / RS422 Section

**Sony P2 / RS422 COM Port** 現在使用している Com Port または **None** が表示されます。ドロップダウンにはすべての Com ポートが表示されます。

**Sony P2 / RS422 Start Time**

注意: Cue が起動すると P2 Play コマンド が、Cue が Pause すると P2 Jog [0] コマンド が、Cue が停止すると P2 Stop コマンド が送信されます。

## COM Command Section

**COM Command Output Port** 現在使用している Com Port または **None** が表示されます。ドロップダウンにはすべての Com ポートが表示されます。

**Command Format** フィールド内をクリックすると、16進数 (Hex) または ASCII の選択がドロップダウンします。

**COM Fire Command** フィールド内をクリックしてコマンドを入力します。

**COM Pause Command** フィールド内をクリックしてコマンドを入力します。

**COM Stop Command** フィールド内をクリックしてコマンドを入力します。

注意: COM コマンドは外部機器をシリアルコントロールで制御するために使用します。例えば、POWER ON コマンドを送信してプロジェクターを起動したり、Command=Cue\_Fire & CueList=2 & Cue=1 のようなコマンドラインを送信したりすることができます。各機器メーカーは、利用可能なコマンドのリストを提供しています。

## IP / OSC Command Section

**IP Command Output Port** 現在使用している IP Port または **None** が表示されます。ドロップダウンにはすべての IP ポートが表示されます。

**Command Format** フィールドをクリックすると、16進数、ASCII、OSC がドロップダウン表示され、使用するものを選択できます。

**IP Fire Command** フィールド内をクリックしてコマンドを入力します。

**IP Pause Command** フィールド内をクリックしてコマンドを入力します。

**IP Stop Command** フィールド内をクリックしてコマンドを入力します。

注意: IP コマンドは、外部機器をイーサネット経由で制御するために使用できます。例えば、POWER ON コマンドを送信してプロジェクターを起動させることができます。各機器メーカーは利用可能なコマンドのリストを提供しているはずですが。

## HTTP Command Section

**HTTP Address** IP アドレスまたはホスト名

**HTTP Port** IP ポート番号

**HTTP Fire Command** Cue が起動したときに上記の IP アドレスとポートに送信されるコマンド

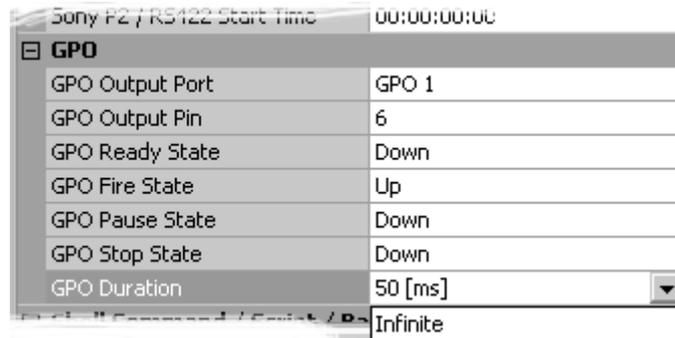
**HTTP Pause Command** Cue が Pause したときに上記の IP アドレスとポートに送信されるコマ

ンド

HTTP Stop Command

Cue がStopしたときに上記のIPアドレスとポートに送信されるコマンド

## GPO Section



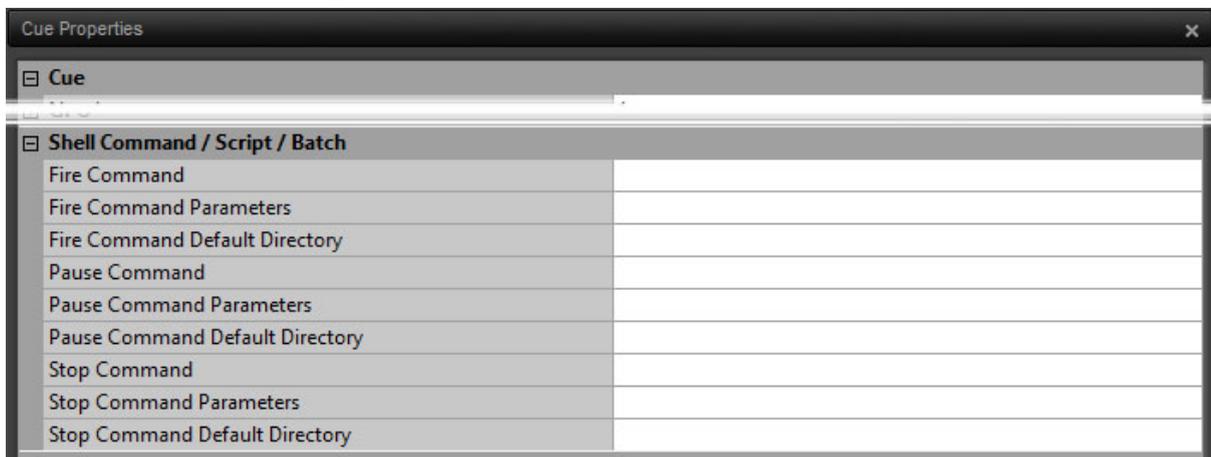
Audio section - Cue Properties Pane

<b>GPO Output Port</b>	そのポートに割り当てられた物理的なGPOデバイス
<b>GPO Output Pin</b>	トリガーとなるGPOデバイスの出力端子
<b>GPO Ready State</b>	Cue が <b>Ready</b> 状態になったときの出力端子の状態。
<b>GPO Fire State</b>	Cue が <b>Fired</b> したときの出力端子の状態。
<b>GPO Pause State</b>	Cue が <b>Pause</b> したときの出力端子の状態。
<b>GPO Stop State</b>	Cue が <b>Stop</b> したときの出力端子の状態。
<b>GPO Duration</b>	状態が維持される時間 = パルス幅(ミリ秒単位)

注意:UP と Down の意味:

<b>Up</b>	コモンと Pin# が 閉じた状態
<b>Down</b>	コモンと Pin# が 開いた状態

## Shell Command / Script / Batch Section



## Fire Command

### Fire Command Parameters

### Fire Command Default Directory

## Pause Command

### Pause Command Parameters

### Pause Command Default Directory

## Stop Command

### Stop Command Parameters

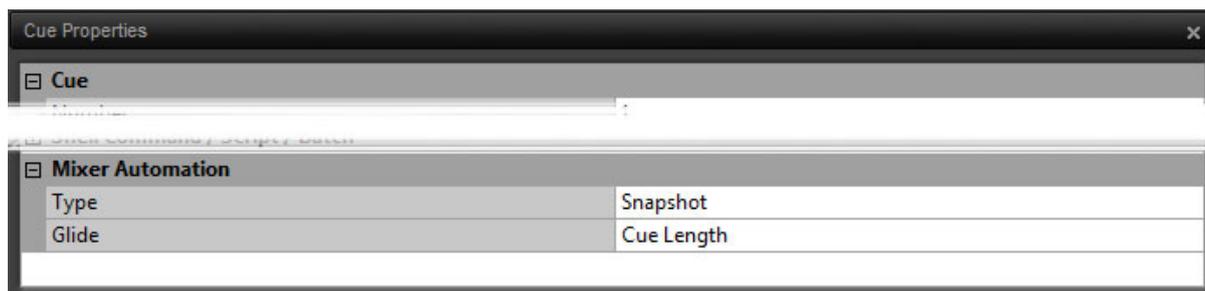
### Stop Command Default Directory

シェルコマンドには、3つのパラメータが必要です。

- アプリケーション名またはコマンド (acrobat.exe、myscript.bat など)
- このコマンドを変更するパラメータ(オプション) ( - filename, - load, - verbose, etc... またはコマンド自体が必要とするもの)。
- 既定のディレクトリ(オプション) (コマンドやアプリケーションによっては、必要なファイルが存在する特定のフォルダから実行する必要がある場合があります)。

注意: Fire, Pause, Stop の各イベントには、それぞれ別のパラメータセットがあります。

## Mixer Automation



Mixer Automation section - Cue Properties Pane

**Type** 詳細については **Snapshot Automation** および **Dynamic Automation** を参照してください。  
このフィールドに Dynamic Automation が存在する場合 **Console Automation** が表示され、<None> または <Console Snapshot> を選択することができます。

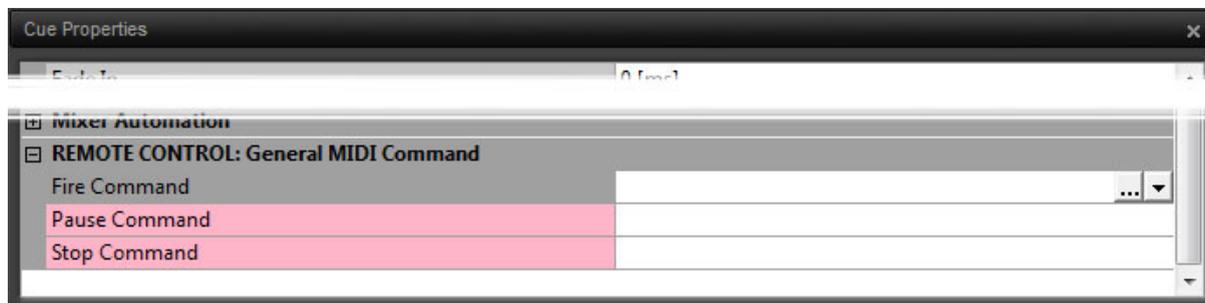
注意: Dynamic Automation が存在するときに <None> または <Console Snapshot> を選択すると、Dynamic Automation は消去されます。

**Glide** フィールドをクリックすると、選択肢のリストがドロップダウン表示されます。  
フィールドに時間値を入力して、特定のグライド長を設定します。

**Instant**

**Cue Length**

## REMOTE CONTROL: General MIDI Command



REMOTE CONTROL: General MIDI Command section - Cue Properties Pane

**MIDI Command Input Port** フィールド内をクリックすると、利用可能なポートのリストがドロップダウンします。

**Fire Command** フィールド内をクリックすると、下矢印が表示されます。

**Pause Command** フィールド内をクリックすると、下矢印が表示されます。

**Stop Command** フィールド内をクリックすると、下矢印が表示されます。

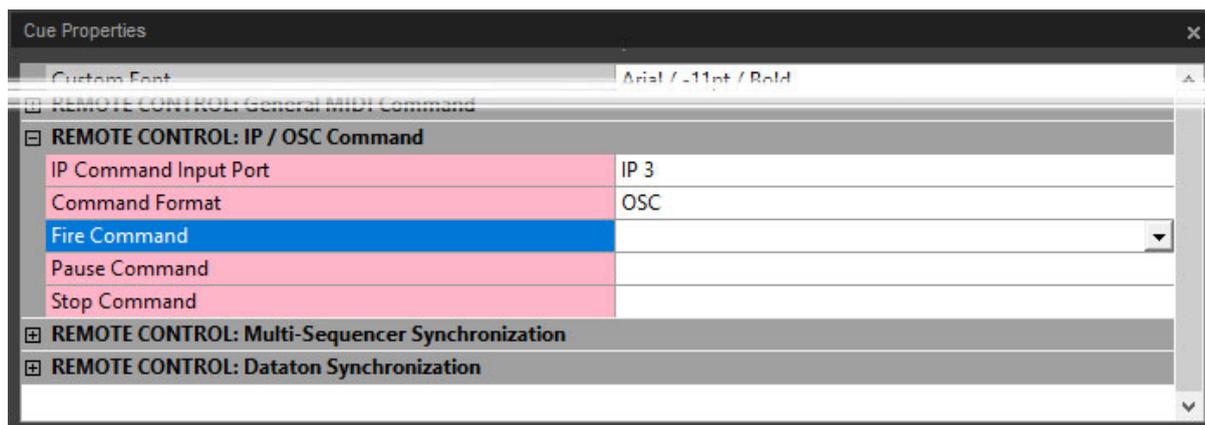
各コマンドの下矢印をクリックすると、**MIDI Command Learn** (MIDIコマンド学習) ダイアログが表示されます。  
下矢印をクリックすると、<None>, <Clear last incoming messages>, または指定したポートで受信した最後の10個のコマンドのリストが表示され、必要なコマンドを選択することができます。<None> は既存のマッピングを削除し、<Clear last incoming messages> はコマンドリストをクリアします。

注意: この方法でCUEをリモートコントロールする前に、**Settings > Application Settings > Controller Units > MIDI** で **Controller Settings** を確認してください。

MIDIコマンドのダイレクトマッピングを物理的または論理的なMIDIポートに対して行うためには、**General MIDI (GM)**セクションの **Enable direct Cue mapping of the MIDI messages from the selected Virtual MIDI Port** のオプションをチェックする必要があります。指定された物理的または論理的なMIDIポートからのコマンドは、MIDI設定ページの上にある選択されたバーチャルMIDIポートからのものとして、MIDI Command Learn ダイアログに表示されます。これにより、マッピング全体をやり直すことなく、物理的なMIDIポートを簡単に変更することができます。

注意: **Hot Keys Press Play/Release Stop**モードをエミュレートするために、**Note On**を **Fire** コマンドに、**Note Off** を **Stop** コマンドにマッピングすると便利です。

## REMOTE CONTROL : IP / OSC Command



REMOTE CONTROL: IP / OSC Command section - Cue Properties Pane

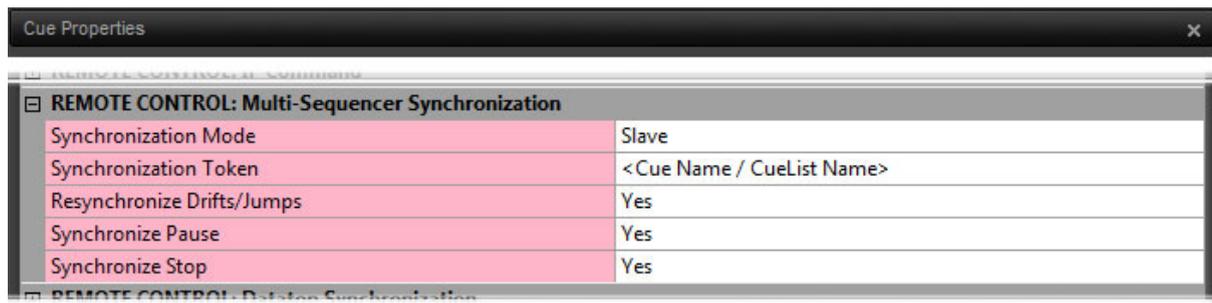
<b>IP Command Input Port</b>	フィールド内をクリックすると、利用可能なポートのリストがドロップダウンされます。
<b>Command Format</b>	フィールドをクリックすると、 <b>16進数</b> , <b>ASCII</b> , <b>OSC</b> が選択肢としてドロップダウンされます。
<b>Fire Command</b>	フィールド内をクリックすると、下矢印が表示されます。
<b>Pause Command</b>	フィールド内をクリックすると、下矢印が表示されます。
<b>Stop Command</b>	フィールド内をクリックすると、下矢印が表示されます。

それぞれのコマンドについて、下矢印をクリックすると、**IP Control Fire/Pause/Stop Learn** ダイアログが表示されます。下矢印をクリックすると、**<None>**, **<Clear last incoming message>**, または指定されたポートで受信した最後の10個のコマンドのリストが表示され、必要なコマンドを選択することができます。**<None>** は既存のマッピングを削除し、**<Clear last incoming messages>** はコマンドリストをクリアします。

注意: CueのOSCリモートコントロールコマンドは、**/CueMapping/**で始まる必要があります。

注意: この方法でCueのリモートコントロールを試みる前に、**Settings > Application Settings > Controller Units > IP** で **Controller Settings** を確認してください。

## REMOTE CONTROL: Multi-Sequencer Synchronization



REMOTE CONTROL: Multi-Sequencer Synchronization section - Cue Properties Pane

**Synchronization Mode** Master, Slave, Off のいずれかを選択する欄をクリックします。

**Synchronization Token** Ovationは、Cue NameとCueList NameからSynchronization Tokenを自動的に生成しますが、Master TokenとSlave Tokenは一致しなければなりません。(大文字小文字は区別されます)。

注意: 何らかの理由でトークンの自動生成が適さない場合。例えば、マスターOvationのCueが**Bach**で、スレーブOvationのCueが**Bach back**の場合、Token値をフィールドに入力することができます。(マスターとスレーブのOvationには同じToken Valueを使用しなければなりません)。

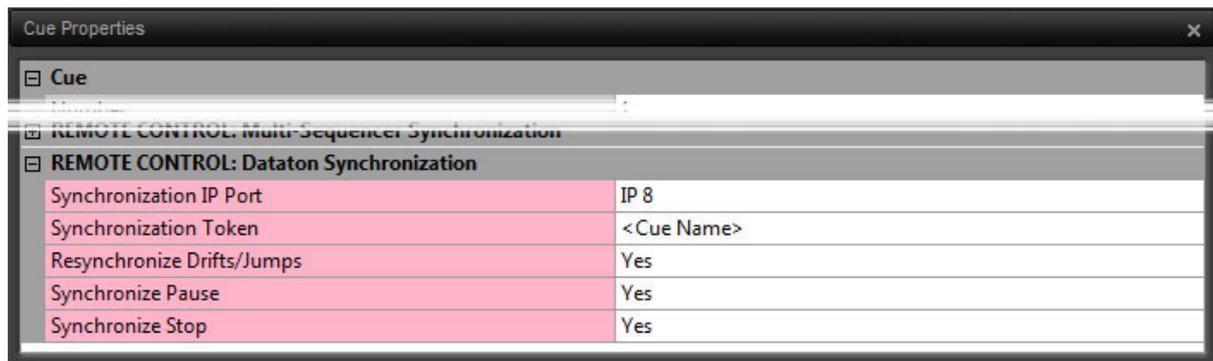
**Resynchronize Drifts/Jumps** 同期のズレやジャンプが検出されたときに、再同期を行うかどうかを設定します。ドロップダウンリストで **Yes** または **No** を選択できます。

**Synchronize Pause** **Yes** に設定すると、マスター Cue が一時停止するとスレーブ Cue も一時停止します。

**Synchronize Stop** **Yes** に設定すると、マスター Cue が停止した場合、スレーブ Cue も停止します。

注意:この方法で Cue の同期を試みる前に **Settings > Application Settings > General > TCP/IP Connections** でマスターマシンとスレーブマシンの間にIP接続を確立し、**Show Properties** で Multi-Sequencer Synchronization を On にしてマスターまたはスレーブとして設定する必要があります。

## REMOTE CONTROL: Dataton Synchronization



REMOTE CONTROL: Dataton Synchronization section - Cue Properties Pane

**Synchronization IP Port** フィールド内をクリックすると、利用可能なポートのリストがドロップダウン表示されます。選択されたポートは、Dataton ビデオ プレーヤーを実行しているターゲット マシンに接続されているポートでなければなりません。

**Synchronization Token** ここで入力された名前によって どのDatatonのタイムラインがCuelにリンクされるかが決まります。

注意:何らかの理由で Token の自動生成が適さない場合。例えば、Master Ovation の Cue の名前が **Score** で、Remote Dataton のタイムラインの名前が **Movie** である場合、Token 値をフィールドに入力することができます(Token Valueは 同期させたいDatatonのTimelineの名前と一致しなければなりません)。

**Resynchronize Drifts/Jumps** 同期のズレやジャンプが検出されたときに、再同期を行うかどうかを設定します。ドロップダウンリストで**Yes**または**No**を選択できます。

**Synchronize Pause** **Yes** に設定すると、マスター Cue が一時停止すると、スレーブデータンのタイムラインも一時停止します。

**Synchronize Stop** **Yes** に設定すると、マスター Cue がStopすると、スレーブデータンのタイムラインもStopします。

注意:この方法で Cue を同期させる前に、マスターOvationとスレーブDatatonの間で、**Settings > Application Settings > General > TCP/IP Connections** でIP接続を確立する必要があります。

# Interaction Rules

## 概要

Interaction Rules (インタラクショナルール) は Ovation の最も強力な機能の1つです。

Interaction Rules は ある Cue が起動または停止したときに、他の Cue や Cue List にどのような影響を与えるかを決定します。選択したルールはすべて一緒に適用されるため、何も再生されない状況になることもあります。

**Show Properties** で設定されたルールは グローバルです。つまり、**Cue List Properties** または **Cue Properties** で設定したルールによって上書きされない限り 全ての Cue List およびすべての Cue に適用されます。

**Cue List Properties** で設定されたルールは、**Cue Properties** で設定されたルールによって上書きされない限り、Cue List 内のすべての Cue に適用されます。

ルールには任意のオフセットが含まれます。

ルールは条件付きで設定できます。他の Cue の状態 (Fired, Paused, Stopped) に基づいて、ルールをトリガーすることができます。

Cue は、ルールによって自分自身を起動することができます。これにより Cue をループさせることができます。

Interaction Rule が Cue List を Target とした場合、

- Cue List が Timed Cue List の場合、Cue List Time が Start, Paused, または Stopped になります (Cue List Start, Pause または Stop ボタンに相当)。
- Cue List が Timed Cue List でない場合 その Cue List の 最初の Cue の Fire、または 全ての Cue の Paused, Stopped または Dimmed になります。

## Adding Rules

ルールを追加するにはいくつかの方法があります。単純なルールを Cue に直接追加するには、**Cue > Add rule** または右クリックのコンテキストメニューを使用します。より複雑な複合インタラクティブルールの場合は、**Interaction Rules** ダイアログを使用します。

### 単純なルールの追加

Cue を選択して **Cue > Add Rule** を選択するか、Cue を右クリックしてコンテキストメニューの **Add > Rule** を選択します。

いずれの方法でも、利用可能なルールのリストは同じです。

<b>Fire Next Cue when Ending</b>	終了時に次の Cue を Fire
<b>Fire Next Cue when Stopping</b>	停止時に次の Cue を Fire
<b>Fire All Child Cues when Stopping</b>	停止時に全ての子 Cue を Fire
<b>Stop Previous Cue when Starting</b>	スタート時に前の Cue を停止
<b>Stop All Cues in Cue List when Starting</b>	スタート時に Cue List 内の全ての Cue を停止
<b>Loop (Fires Itself when Ending)</b>	ループ (終了時に自身を Fire)

**Loop between Markers (Fire Itself between Markers)**

マーク間をループ

**Dim All Cues when Starting**

スタート時に全てのCueをDim

**Select Next Cue when Starting**

スタート時に次のCueを選択

注意: **Loop between Markers** を選択すると、Cue の最初と最後に 2 つのマーカーが作成されます。マーカーは後から移動できます。

## Opening the Interaction Rules Dialog

**Properties** ペインの **Interaction Rules** フィールドをクリックして ... ボタンをクリックすると、**Interaction Rules** ダイアログが開きます。すでにルールが設定されている場合は、Cue List の Cue のアイコンをダブルクリックしてもダイアログが開きます。

Interaction Rules for Cue 'Steam Engines - Traction engines maneuvering' of Cue List 'Cue List 1'

Action	Target	Timing	Parameters
Fire	Next Cue	When Ending	Fade In
	at Marker	0 ms	0 [ms]
			Fade Out
			-20.0 dB
			Dim Gain

Condition

Only if  is  Fired  Paused  Stopped

Fire Next Cue When Ending

Add Rule >> Remove Rule << Update Rule VV Move Rule Up Move Rule Down

OK Cancel

Interaction Rules Dialog

このダイアログで Interaction Rule の追加, 変更, 削除ができます。

Show レベルで適用される Interaction Rules は、すべての Cue List と Cue に影響します。これは List に適用されるルールによって上書きされ、さらにこれらは個々の Cue に適用されるルールによって上書きされます。ただし、一部のルールは Cue に関係なく影響します。例えば 個々の Cue が **Stop All Cues at Start** に設定されている場合、その Cue が起動したときに再生されているすべての Cue List のすべての Cue が停止します。Timed List 内の後続の Cue は、通常通り再生されます。

各ドロップダウンリストで利用できるオプションは、すでに選択されている内容や有効な他のルールによって異なります。

### ルールの追加

ドロップダウンリストで選択し、Add Rule >> をクリックします。

## ルールの削除

リスト内の削除したいルールをクリックしてハイライト表示し、Remove Rule << をクリックします。

## ルールの更新

リストの中で更新したいルールをクリックして強調表示します。ルールのパラメータがコントロールに反映されま  
す。

必要に応じてパラメータを変更し、Update Rule VV をクリックして変更を承認します。

## ルールの順序変更

並び替えたいルールをクリックして Move Rule Up または Move Rule Down ボタンをクリックして順番を変更  
します。

## ルールの書式

Interaction Rules は以下のような書式になっています。

(下記のものを) **Stop / Pause / Dim / Fire/ Select**

<b>Next Cue</b>	次のCue
<b>Next Sibling Cue</b>	次の子Cue
<b>Previous Cue</b>	前のCue
<b>Previous Sibling Cue</b>	前の子Cue
<b>Specific Cue または Group of Cues</b>	
<b>Cue List</b>	
<b>Itself</b>	それ自身

選択した Cue が以下の動作をした **When**(時)または **After**(後)

<b>Starting</b>	起動したら
<b>Ending</b>	終わったら
<b>Stopping</b>	ストップしたら

**with a**

<b>Fade In</b>
<b>Fade Out</b>
<b>Dim Gain</b>

**After** が選択されている場合は、ms ボックスがアクティブになります。ここに値を入力し、トリガーとなるイベント  
が発生した後にルールのアクションを遅らせることができます。

**Stop** の場合、ダイアログにはデフォルトの選択肢として **Starting** が表示されます。

**Fire** の場合、ダイアログにはデフォルトの選択肢として **Ending** が表示されます。

**Pause** と **Dim** は、**Start / Stop** の選択肢はグレー表示されています。これは、現在の Cue が再生されている  
間に他の Cue を **Pause** または **Dim** する場合にのみ論理的に使用されるからです。

**Sibling** は、同じレベルの Cue を意味します。そのため、**Next Sibling** のように使用すると、子 Cue はすべてバイパスされます。

注意: Cueの開始時に作用するルールは、**Start time**に発生します。Cueの **End** または **Stop** に作用するルールは、Fade Out の開始時に発生します。これによりクロスフェードが発生します。

Fade Out が必要だが、Cue の終了まで次のアクションを発生させたくない場合は、Fade out の長さに相当するディレイを持つ **After** ルールを使用してください。

### at Marker

First Action が **Fire** に設定されている場合のみ有効です。Cue に Marker マーカーが設定されている場合、Cue は **at Marker** フィールドに設定した番号の Marker で Fire されます。

### Loop

ループを作成するには、**Fire : Itself : When : Ending** の形式を使用します。Cue 内のより複雑なループは、Maker を使って実現できます。詳しくは **Marker Interaction Rules** をご覧ください。

### Cue List Target

Interaction RulesがTargetとしてCue Listを指定している場合、2つの追加オプションが利用可能です。

#### First Cue / Timed Cue List Timer

- Cue List が **Timed Cue List** の場合、Cue List Time の **Start, Pause, Stopped** (Cue List の Start, Pause, Stop ボタンに相当) となります。Timed Cue List は、スタートすると内部タイマーを起動します。
- Timed Cue List でない場合は、リストの 最初のCue が実行されるか、すべてのCue が Pause, Stop, Dim します。

**Selected Cue** Standard と Timed Cue List は 現在選択している Cue を実行します。Timed Cue List は 内部タイマーを起動することはありません。

### Conditional Rules

**Only if** のボックスがチェックされている場合、さらに別のレイヤーの制御が行われます。上述のコントロールを使用して設定されたルールは、条件が満たされた場合にのみ適用されます。例えば、ドロップダウンリストで **Next Cue, Previous Cue, Pachific Cue, Group of Cue, Timed Cue List** の中から選択したアイテムが、ラジオボタンで選択された通りに **Fired, Paused, Stopped** のいずれかを行った場合です。

Interaction Rules は非常に強力なツールなので、ぜひとも試してみてください。

### Rules Icons

Interaction Rules が適用されると、Cue List の Cue にアイコンが表示されます。



このアイコンが表示されている場合、Cue Properties でルールが適用されています。



このアイコンが表示されている場合、Cue List Properties でルールが適用されています。



このアイコンが表示されている場合、Show Properties でルールが適用されています。

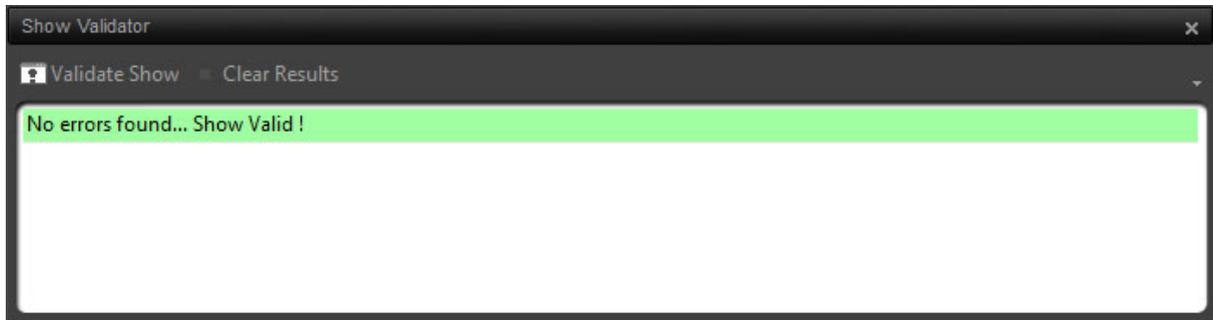


このアイコンが表示されている場合、Cue 内の Marker にルールが適用されています。

**Cue Properties, Cue List, Show** のアイコンをダブルクリックすると、**Interaction Rules** ダイアログが開きます。

# Show Validation Tool

## Show Validator



Show Validator pane

Show Validation Tool は、**Show > Show Validator** から利用できます。

これにより、Show の以下の点を検証することができます。

- Interaction Rules の有効性。例えば、存在しない Cue や Cue List を指す Rule など。
- Offline になっているクリッププレーヤー
- 無効なオーディオ出カスロット

今後のバージョンでは、さらに多くのチェック項目が追加される予定です。

注意： Show Validation Tool ペインで報告されたエラーをダブルクリックすると、問題となっている Cue または Cue List が選択されます。

## Show Consolidation and Packaging

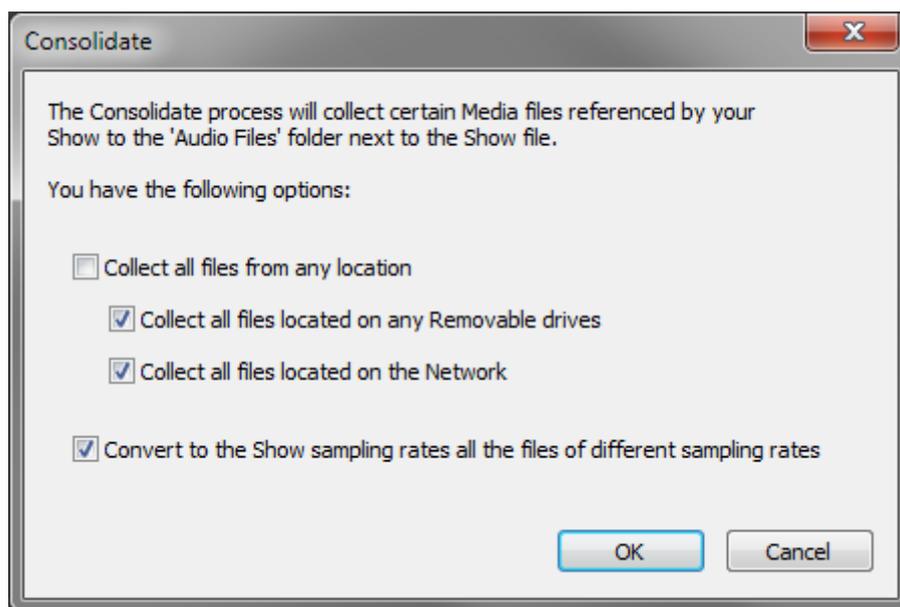
**Show Consolidation** は、Show に関連して参照されるすべてのオーディオ、MIDI、その他のファイルを収集し、Show ファイルと同じ場所にある **Audio Files** フォルダにコピーします。Show ファイルは、コピーされたファイルの新しいファイルの場所を指すように変更されます。Show は Ovationシーケンサーでアクティブなままなので、さらに編集することができます。

**Show Packaging** は、Show に関連して参照されるすべてのオーディオ、MIDI、その他のファイルを収集し、Show ファイルのコピーと一緒に選択した場所に自動的に作成される新しい **Audio Files** フォルダにコピーします。プロセスの最後には、パッケージ化されたバージョンに問題がないことを確認するために、Show Validation オプションが提供されます。パッケージ化された Show ファイルは、コピーされたファイルの新しいファイルの場所を指すように変更されます。

オリジナルの Show はこのプロセスによって影響を受けず、Consolidation が完了してもオリジナルの Show は Ovation Sequencer でアクティブなままです。

### The Consolidation Process

パッケージングプロセスを開始するには、**Show > Consolidate Show** を選択し、**Consolidate Show** ダイアログを開きます。



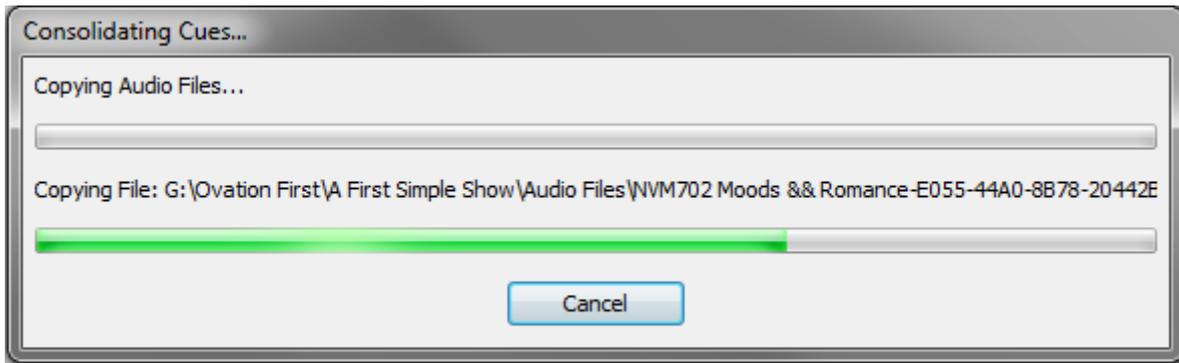
Consolidate Show Dialog

オプションには

- 全ての場所のファイルを収集する
- リムーバブルドライブに入っているファイルを収集する
- ネットワークにあるファイルを収集する
- サンプリング周波数をShowに合わせて変換する

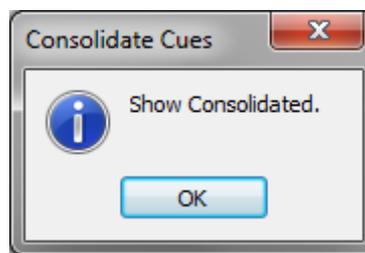
があります。

適当なオプションを加え、**Yes** をクリックしてプロセスを開始します。



Consolidating Cues Dialog

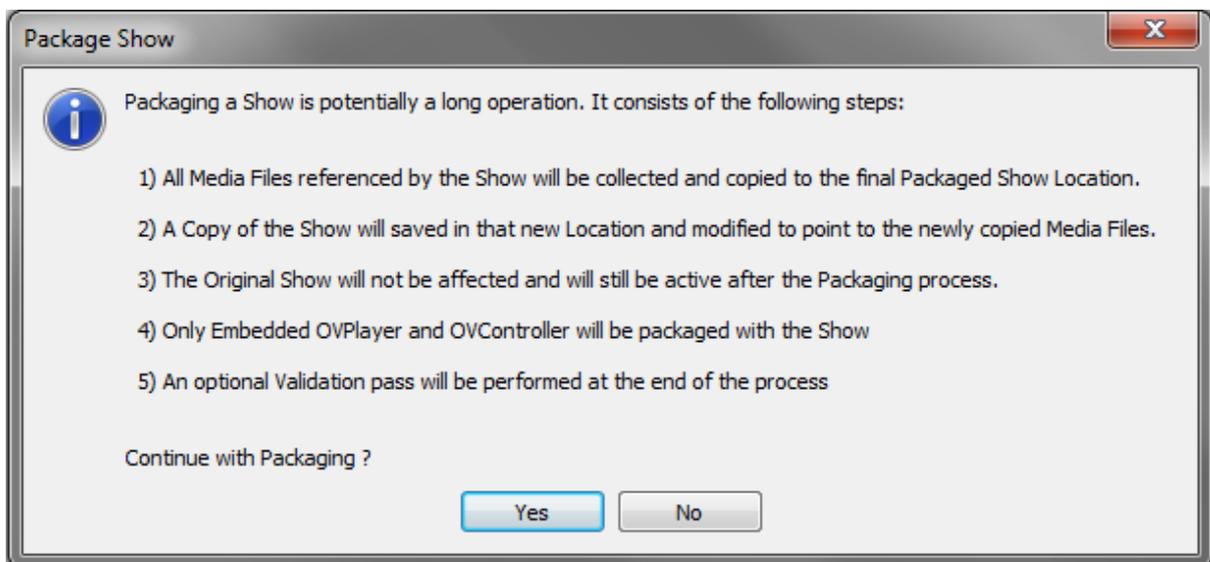
処理が開始され、**Consolidating Cues...** ダイアログが表示されます。処理を中止する場合は **Cancel** をクリックしてください。処理が完了すると Info ボックスが表示されます。



Consolidate Cues Info Box

## The Packaging Process

パッケージングプロセスを開始するには、**Show > Package Show** を選択し、**Package Show** ダイアログを開きます。

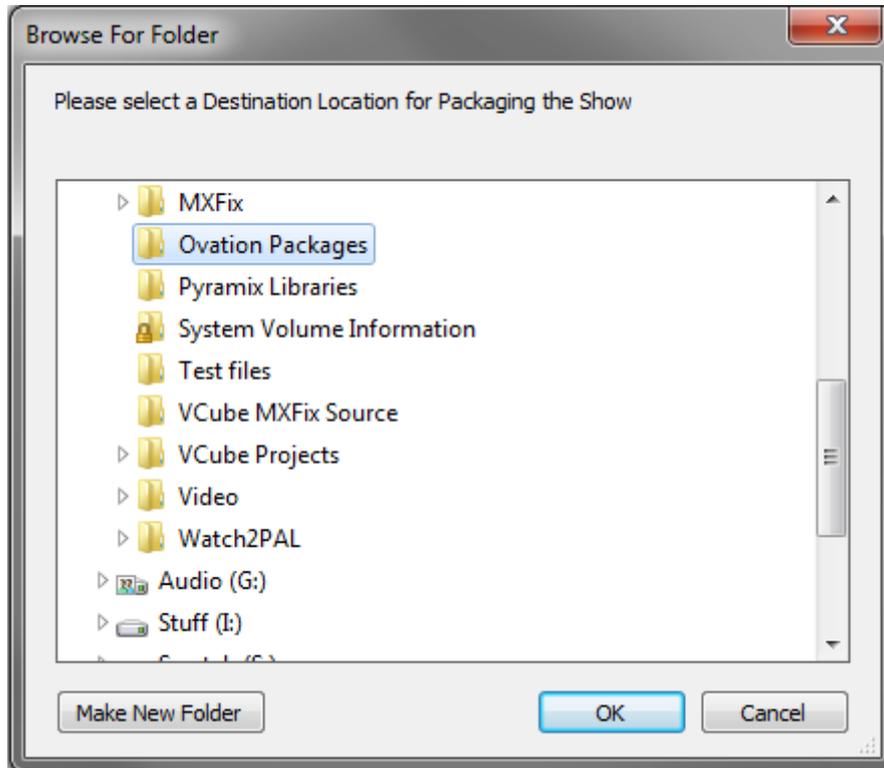


Package Show Dialog

1. Show で使用している全てのメディアファイルを収集して Packaged Show の場所にコピーします。
2. Show のコピーをコピーされたメディアファイルのロケーションの情報を更新して作成して新しい場所に保存します。
3. Packaging 処理によりオリジナルの Show は影響を受けません。
4. エンベデッドの OVPlayer と OVController が Show とともにパッケージされます。

5. プロセス後にオプションで Validation が行われます。

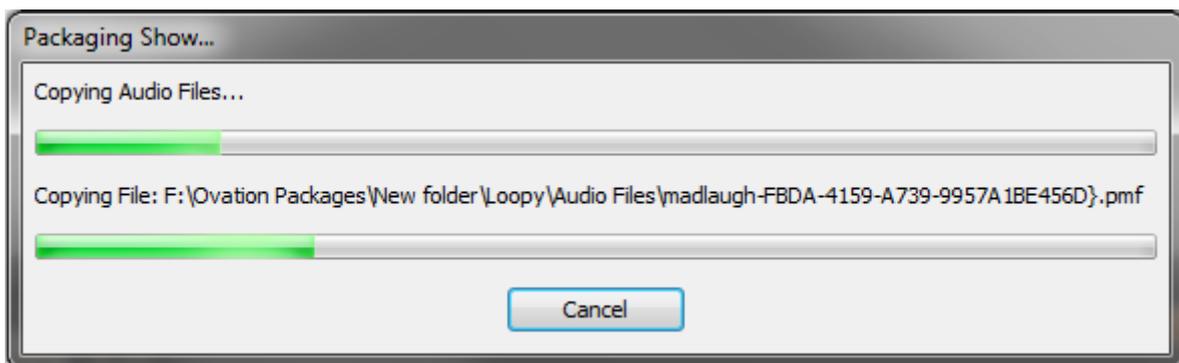
続行してよければ、**Yes** をクリックして、**Browse For Folder** ダイアログを開いて処理を続けます。



Package Show Browser

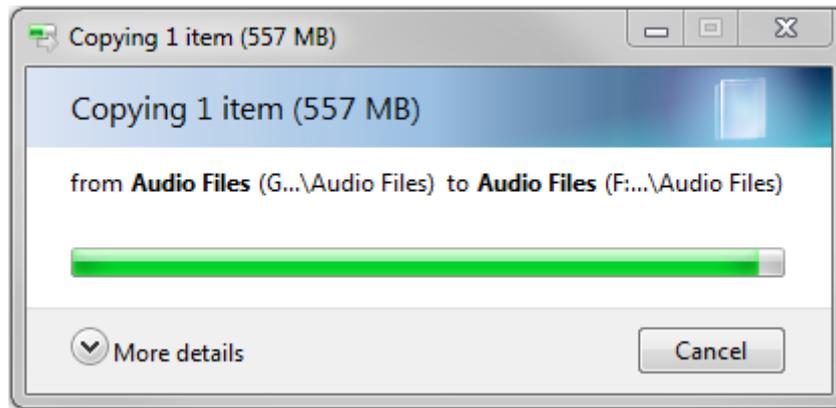
適当な既存のフォルダに移動するか、適当な場所に移動して新しいフォルダを作成します。目的のフォルダーを開いたら(または作成したら)、**OK** をクリックして処理を開始してください。

ダイアログに進行状況の詳細が表示されます。



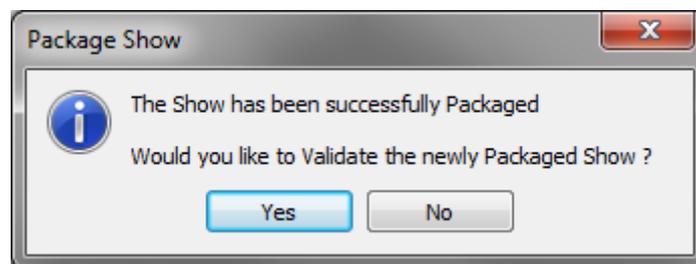
Package Show Progress Dialog

さらに、個々のファイルのコピーの進捗状況を示すダイアログが表示されます。



Copying Files Dialog

このプロセスが完了すると、新しい Show を検査するかの画面が表示されます。



Package Show Validation Dialog

検査を行うことをお勧めします。結果はプロセスの最後に表示されます。

### Recursive Packaging

パッケージングプロセスは、インクリメンタルに行うことができます。つまり、このプロセスを何度も繰り返し呼び出すことができ、新たに参照されたファイルのみがパッケージ化された場所にコピーされます。

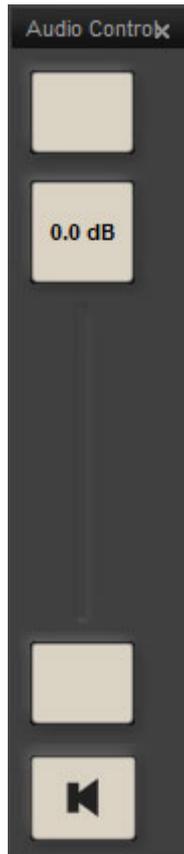
### Backup/Archive

**Package Show** 機能は、表示を別の場所に Backup/Archive する簡単な方法です。

## Audio Control Pane

**Audio Control** ペインは、**Show** Toolbar, **Show** メニュー, **View** メニューからアクセスできます。Ovation ミキサーの 0dB 位置から右端の Bus フェーダーの減衰を制御します。これはペインが開いていて Show が実行されているか、Cue がオーデイションされている場合にのみ有効です。

タッチスクリーンでの操作を容易にするため、コントロールは大きくなっています。



上部の スライダー ボタンは、1クリックあたり 2dB 刻みで -146dB から -40dB まで、-40dB から 1dB 刻みで最大 0dB までレベルを上げることができます。

スライダーはクリックしてドラッグできます。減衰の度合いは Slider ノブに数値で表示されます。ノブをダブルクリックすると、デフォルトの 0dB の値に戻ります。

一番下のSliderボタンは、1クリックあたり 1dB 刻みで -40dB まで、2クリックあたり2dB 刻みで -146dB までレベルを下げるすることができます。

一番下のボタンは Ovation ミキサーのメインアウトプットを Mute します。

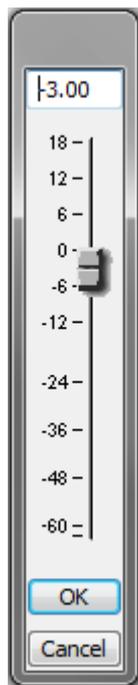
**Audio Control** は、閉じて開いても(アプリケーションのロード/アンロードにより)現在の設定が保持されますが、出力は **Audio Control** ペインが開いているときのみ値が更新できます。

## Cue Gain

### Cue Gainコントロール

Cue Gain は、Cue 全体のレベルをリアルタイムに設定します。

Cue Gain ダイアログは、**Cue List Edit Toolbar**, **Cue** メニューの **Change Cue Gain**, および Cue を右クリックしてコンテキストメニューからアクセスできます。



ボックスには適用されるブーストまたはカットの量がdBで表示されています。ボックス内をクリックして数値を入力することもできます。

スライダーをドラッグすることで Cue のゲインを設定できます。

変更を許可してダイアログを終了するには **OK** をクリックしてください。

変更を拒否してダイアログを終了するには **Cancel** をクリックします。

Cue Gain ダイアログで行った変更は **Cue Properties** ペインに反映されます。

注意:PyramixからOvationにクリップを Publish した場合、Pyramixでクリップに適用したゲイン調整に加えて、Cue ゲインコントロールで行ったゲイン調整も適用されます。

## TimeCode Reader Panes

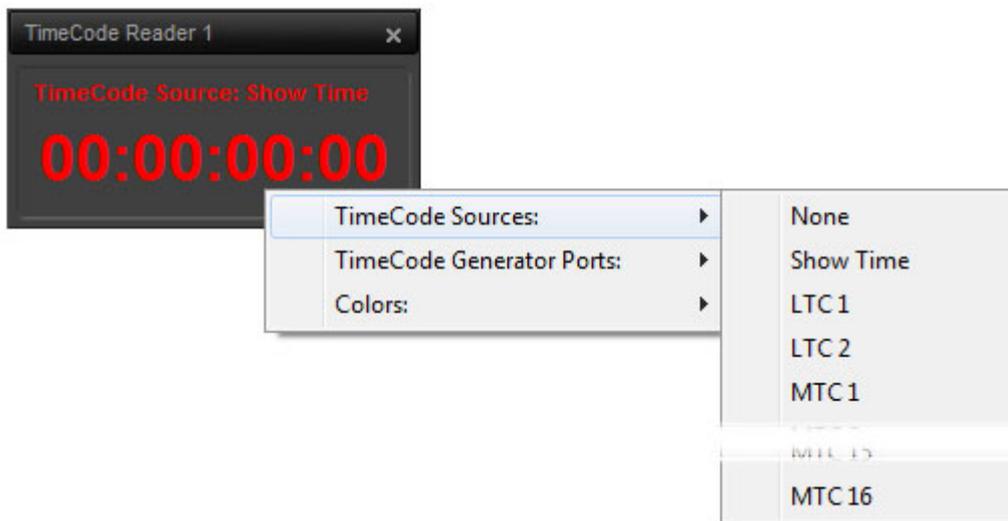
TimeCode Reader ペインでは利用できる TimeCode Source と Generator Ports が表示されます。**View > View TimeCode Reader** で、TimeCode Reader ペインが開きます。



TimeCode Reader Pane

Source が選択されていない TimeCode Reader ペインでは数字が白表示されています。最大20個のペインを同時に開いてアクティブにすることができます。ペインのサイズは自由に変更できます。

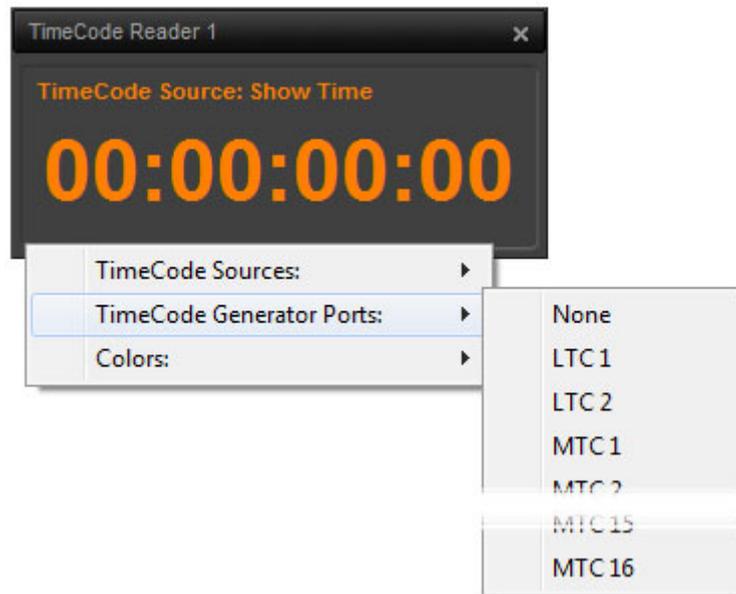
ペインの黒い部分を右クリックすると、コンテキストメニューが表示されます。



TimeCode Reader Sources sub-menu

マウスカーソルを **TimeCode Sources** に合わせると、利用可能なすべての Source のリストが表示されます。**None** と **Show Time** は常に表示されています。その他のエントリは、お使いのハードウェアとドライバの設定に依存します。

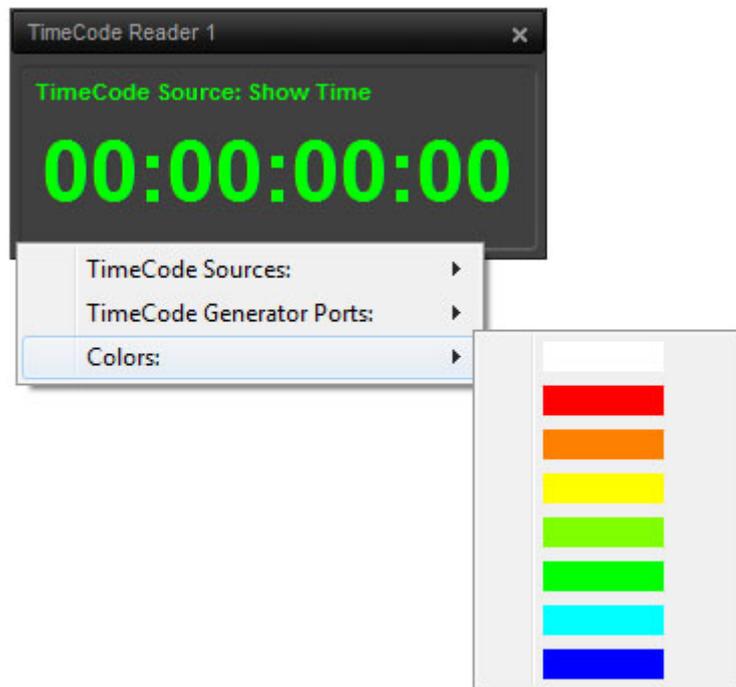
TimeCode Generator Ports の上にマウスカーソルをホバリングすると、利用可能なすべての出力のリストが表示されます。



TimeCode Reader Generator Ports sub-menu

None はいつも表示されています。その他の項目は、使っているハードウェアやドライバーの設定によって異なります。

Color にカーソルを合わせると、カラーピッカーが表示されます。



TimeCode Reader Colors sub-menu

# Audio Output Slots

## What is an Audio Output Slot?

オーディオ出力スロットは、各 Cue の **Cue Properties** で設定します。**Audio Output Slot** は、ミキサーの左から右へのオーディオチャンネル数に他なりません。つまり Strip 1 の Channel 1 は Slot 1 でもあります。しかし、Strip 4 の Channel 1 は、ミキサーが使用している Strip の種類によって、異なります。全てモノラルの Strip を使用しているミキサーであれば、Strip 4 Channel 1 は Slot 4 ですが、全てステレオの Strip を使用しているミキサーでは Slot 8 となります。5.1GPS の Strip を使用しているミキサーでは、Slot 19 になります。

### Multi-channel Cues

マルチチャンネル Cue は、Cue Properties で指定された Audio Slot Output の昇順にマッピングされ、Cue に存在するチャンネルは無視されます。

### Audio Output Slots and Cue Lists

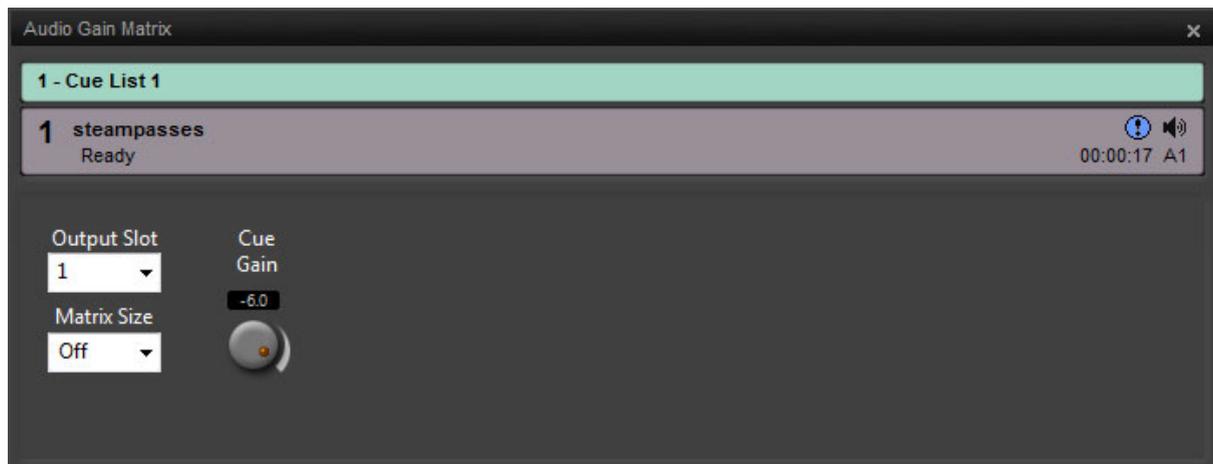
**Audio Output Slot** は、**Cue List Properties** ペインの Audio セクションにある **Audio Output Slot** フィールドで、Cue List 全体に対して設定することができます。デフォルトでは **<Use Cue Slot>** が設定されており、この場合は **Cue Properties** ペインで設定された Audio Output Slot で再生されます。

注意: **<Use Cue Slot>** 以外の設定を行うと Cue Properties ペインの Audio Output Settings よりも優先されます。

## Audio Gain Matrix

デフォルトで各 Cue の **Audio Gain Matrix** は **Off** になっています。この状態では、Audio Cue は、**Audio Output Slot** の設定で決定された Mixer Strip (複数可) で再生されます。**Audio Gain Matrix** は、Cue を扱う上で非常に強力なツールです。例えば、間違ったチャンネルの順番やバランス、レベルの不揃いを修正したり、5.1 Cue をダウンミックスしてステレオで再生したりすることができます。

**Audio Gain Matrix** ペインにアクセスするには、**Cue Properties** ペインの **Audio** セクションにある **Audio Gain Matrix** フィールドをクリックするか、**Show > View Audio Gain Matrix** を選択してください。



Audio Gain Matrix pane - Matrix Off

Audio Gain Matrix ペインには、選択している **Cue List** と選択した **Cue** が表示されます。

### Output Slot

**Output Slot** のドロップダウンリストにある機能は Cue Properties ペインのフィールドと全く同じで、ここでの変更は Cue Properties に反映されます。

### Cue Gain

**Cue Gain** ポットは、マトリックスがアクティブであるかどうかに関わらず、すべてのチャンネルにおける Cue の全体的なゲインを決定します。このコントロールで行った値の変更は、Cue Properties ペインの **Audio Gain** フィールドに反映されます。

他のロータリーコントロールと同様に、数値ボックスをクリックしてタイプ入力することもできます。

### Matrix Size

この値は、マトリックスからの出力数と、ダイアログの縦方向の出力列の数を決定します。**Matrix Size** は、**Off** (上のスクリーンショットのように) または任意の適切な値に設定できます。マトリックスが **Off** の場合、出力数は CUE のチャンネル数によって決まります。ドロップダウンリストには、**Off** と **1-16** があります。より大きな値に設定したい場合は手動で入力し、Enter キーを押してください。これらの出力は、**Output Slot** として設定したスロット番号から昇順で Ovation ミキサーのスロットにパッチされます。

## Inputs

マトリクス入力の数、つまりダイアログの水平方向の入力列の数は、Cue のチャンネル数によって決まります。

Output SlotとMatrix Sizeの両方の数値を使うことで、まずミキサーのエリア(Output Slot)に注目し、次にCueに含まれるオーディオチャンネルをそのエリア内の何本のストリップに分配することができます。

例えば、ある Cue を Strip 30,31,32,33,34,35 にミックスしたい場合、**Output Slot 30**を選択し、**Matrix Size**を**6**に設定します。



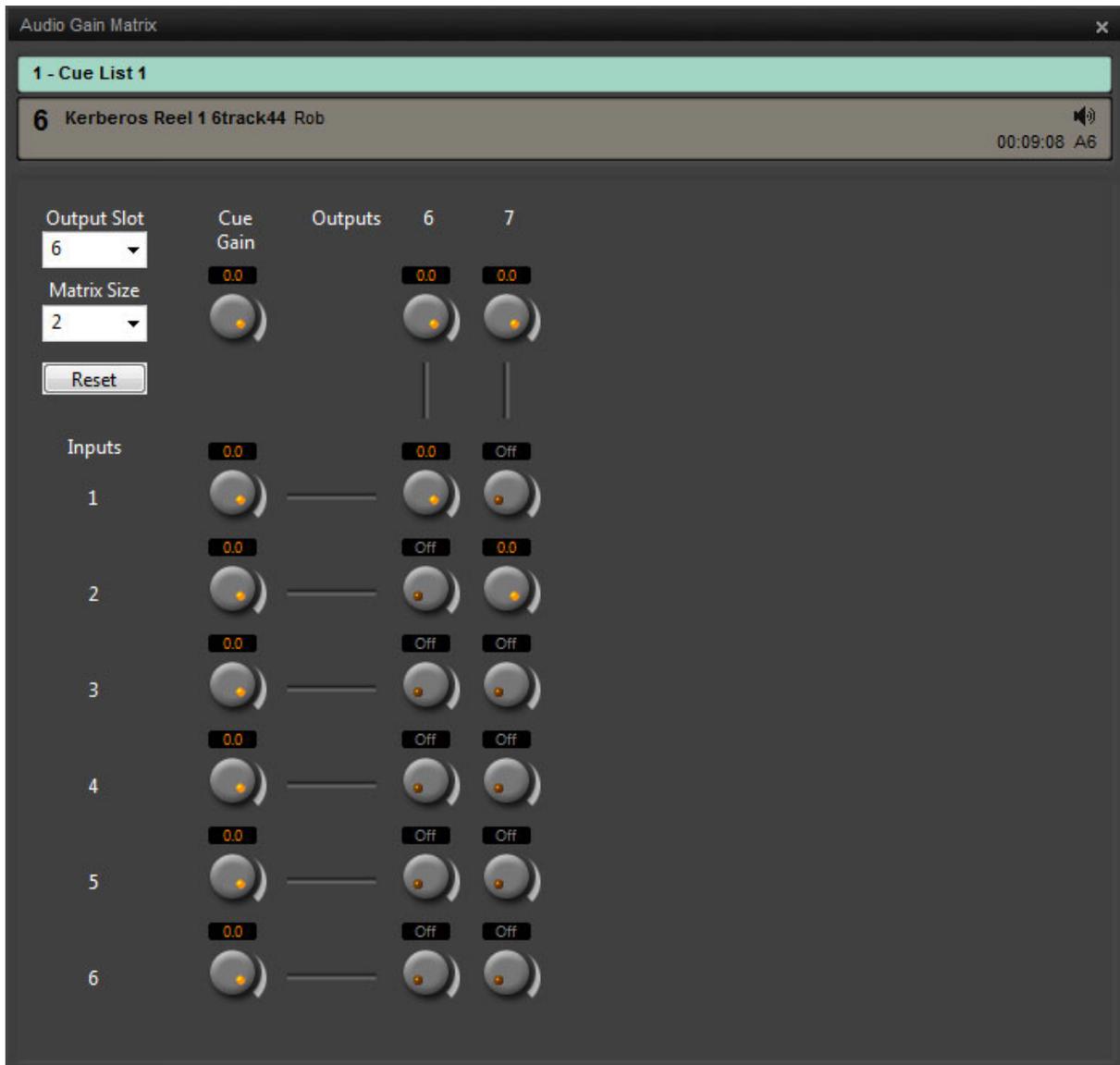
Audio Gain Matrix pane - 2 In 6 out

デフォルトでは、input channel 数と同じ数の Output channel のみがアクティブになります。ロータリーコントロールは Cue の全体的な gain と、Cue に含まれるチャンネルの個別のゲインを設定します。

Output ロータリーコントロールは、各Output channel の全体的なレベルと、各入力チャンネルからの出力ごとの寄与度を設定します。ロータリーコントロールをダブルクリックすると、**Mute / deMute** ができます。

## Downmixing

同様に Audio Gain Matrix は、マルチチャンネルのCueをステレオまたはモノにミックスダウンするためにも使用できます。



Audio Gain Matrix pane - 6 In 2 out

### Linking Parameters in the Audio Gain Matrix

複数のゲインを同時に相対的に動かすために、グループを作成することができます。

#### Gain Control Group の作成

SHIFTを押しながら

- 個々のゲインコントロールをクリックして、グループに追加する。
- グループのメンバーをクリックすると、グループから削除されます。
- マトリックス列全体をグループに追加するには、出力ゲインノブをクリックします。
- RESET をクリックすると、すべてのリンクがリセットされます(すべてグループから削除されます)。

## Independent Control of a Group Member

- **CTRL** キーを押しながら
- グループに割り当てられているゲインノブを、グループの他の部分を動かさずに操作することができます。

注意: クリックして Cue から離れてもリンクは保存されます。リンクは Show と一緒に保存されるため、Show を閉じたり開いたりしてもリンクは保持されます。

## 複数の Cue の Audio Gain Matrix の設定

Audio Gain Matrix のパラメータは、一度の操作で複数の Cue または Cue List 全体に設定できます。これは、Cue が同じフォーマットである場合にのみ意味があります。

- Cue List 内のすべての Cue を選択します。
- **Show > View Audio Gain Matrix** で Audio Gain Matrix ペインを開きます。
- 必要な設定を行います。

新しい設定は、選択したすべての Cue に適用されます。

## File Types

Ovationのファイルは、**Cue List**を含む**Show**を保存するもので、**.ovs**のファイル拡張子を持ちます。

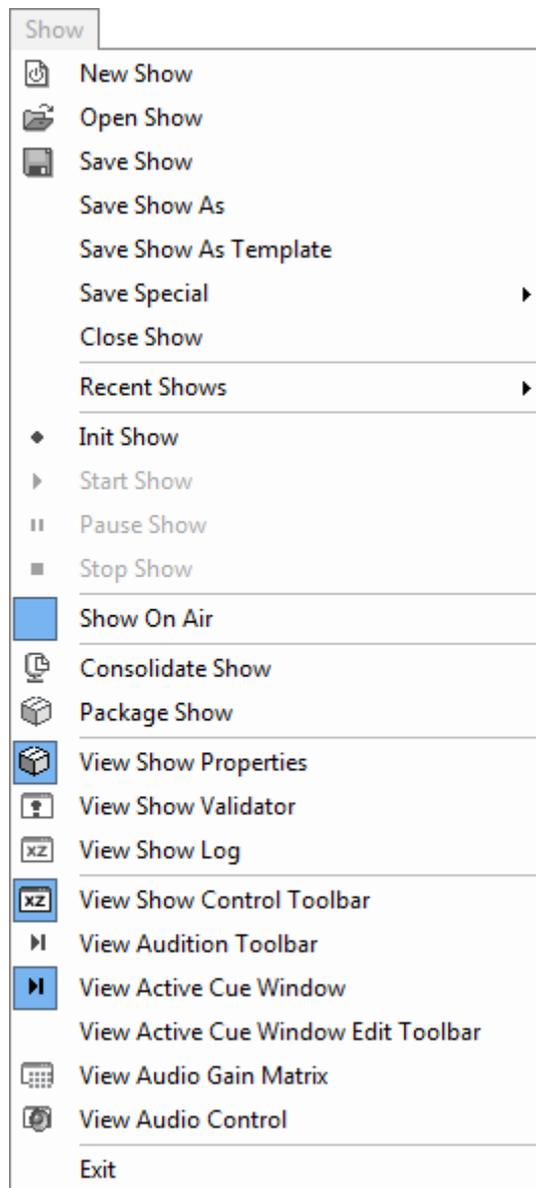
**Cue List**は独立して保存、読み込みが可能で、**.ovl**のファイル拡張子を持ちます。

**Settings**は、**.pms**のファイル拡張子で保存されます。

OVPlayer Session は、**.ovp**ファイル拡張子で保存されます。

OVController Session は、**.ovc**のファイル拡張子で保存されます。

## Show

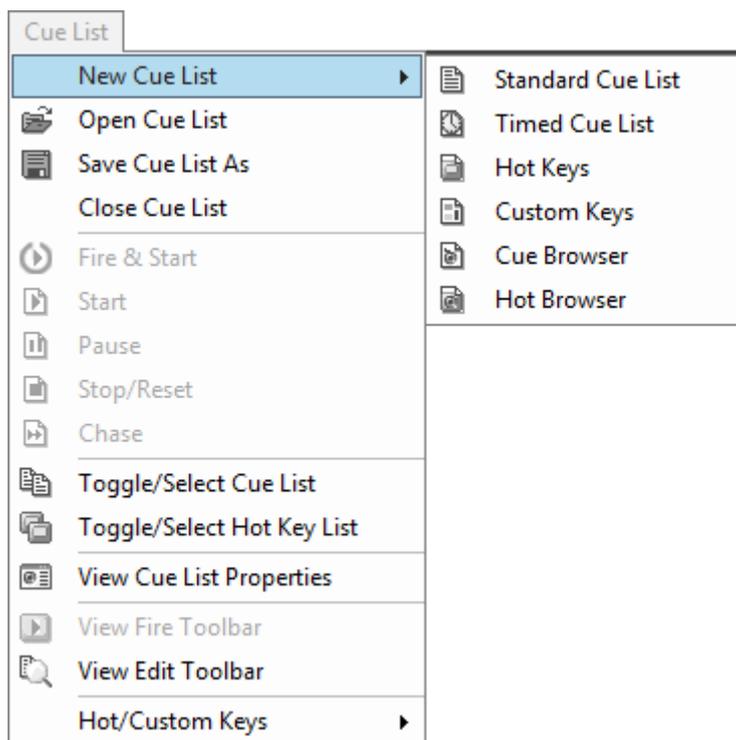


Ovation Show Menu

<b>New Show</b>	新しくShowを作成します
<b>Open Show</b>	Windowsのファイルブラウザが開き、ロードするShowを選びます
<b>Save Show</b>	現在のShowを保存します
<b>Save Show As...</b>	別名で現在のShowを保存します
<b>Save Show As Template</b>	現在のShowをテンプレートとして保存
<b>Save Special</b>	Ovationの古いバージョンのShowとして保存
<b>Close Show</b>	全てのCue ListとShowを閉じる

<b>Recent Shows &gt;</b>	ドロップダウンで最近開いたShowのリストを表示
<b>Init Show</b>	Showを初期化します
<b>Start Show</b>	Showを開始します
<b>Pause Show</b>	Showを一旦停止します
<b>Stop Show</b>	Showを停止します
<b>Consolidate Show</b>	Consolidate Showダイアログを開きます。詳細は Show Consolidateon and Packaging を参照してください
<b>Package Show</b>	
<b>View Show Properties...</b>	Show Properties タブを開きます
<b>View Show Validator...</b>	Show Validator タブを開きます
<b>View Show Log</b>	ログ タブを開きます
<b>View Show Control Toolbar</b>	Show Control ツールバーを表示/非表示します
<b>View Audition Toolbar</b>	Audition ツールバーを表示/非表示します
<b>View Active Cue Window</b>	Active Cueウィンドウを表示/非表示します
<b>View Active Cue Window Edit Toolbar</b>	Active Cueウィンドウのツールバーを表示/非表示します
<b>View Audio Gain Matrix</b>	Audio Gain Matrixウィンドウを表示/非表示します
<b>View Audio Control Window</b>	Audio Control ウィンドウを表示/非表示します
<b>Exit</b>	Ovation を終了します

## Cue List



Ovation Cue List Menu

### New Cue List

Cue List のリストをドロップダウンします

#### Standard Cue List

新しい**Standard Cue List**を開きます

#### Timed Cue List

新しい**Timed Cue List**を開きます

#### Hot Keys

新しい**Hot Keys Cue List**を開きます

#### Custom Keys List

新しい**Custom Keys Cue List**を開きます

#### Cue Browser

新しい**Cue Browser Cue List**を開きます

#### Hot Browser

新しい**Hot Browser Cue List**を開きます

### Open Cue List

保存してある**Cue List**を開きます

### Save Cue List As

**Cue List** を名前を付けて保存します

### Close..

**Close Cue List** ダイアログが開きます

注意: Cue List を保存せずに閉じた場合、Cue List は失われます。

### Fire & Start

選択している Timed リストに作用します。選択された Cue を Fire し、その Cue の Go Time から Cue List カウンターを開始します。次の Cue を選択して、Fire の準備をします。

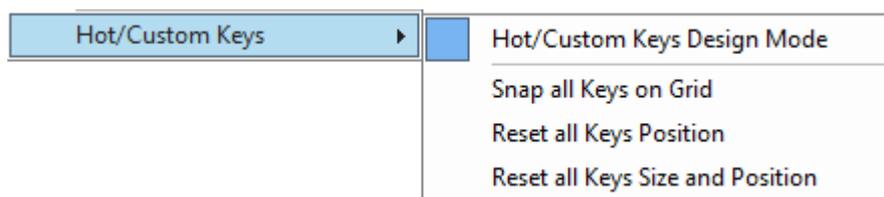
### Start

選択している、Timed ドリストに作用します。タイムドリストがゼロからスタートします

### Pause

Timed リストを一時停止します。リストは一時停止した時点から再開されます。

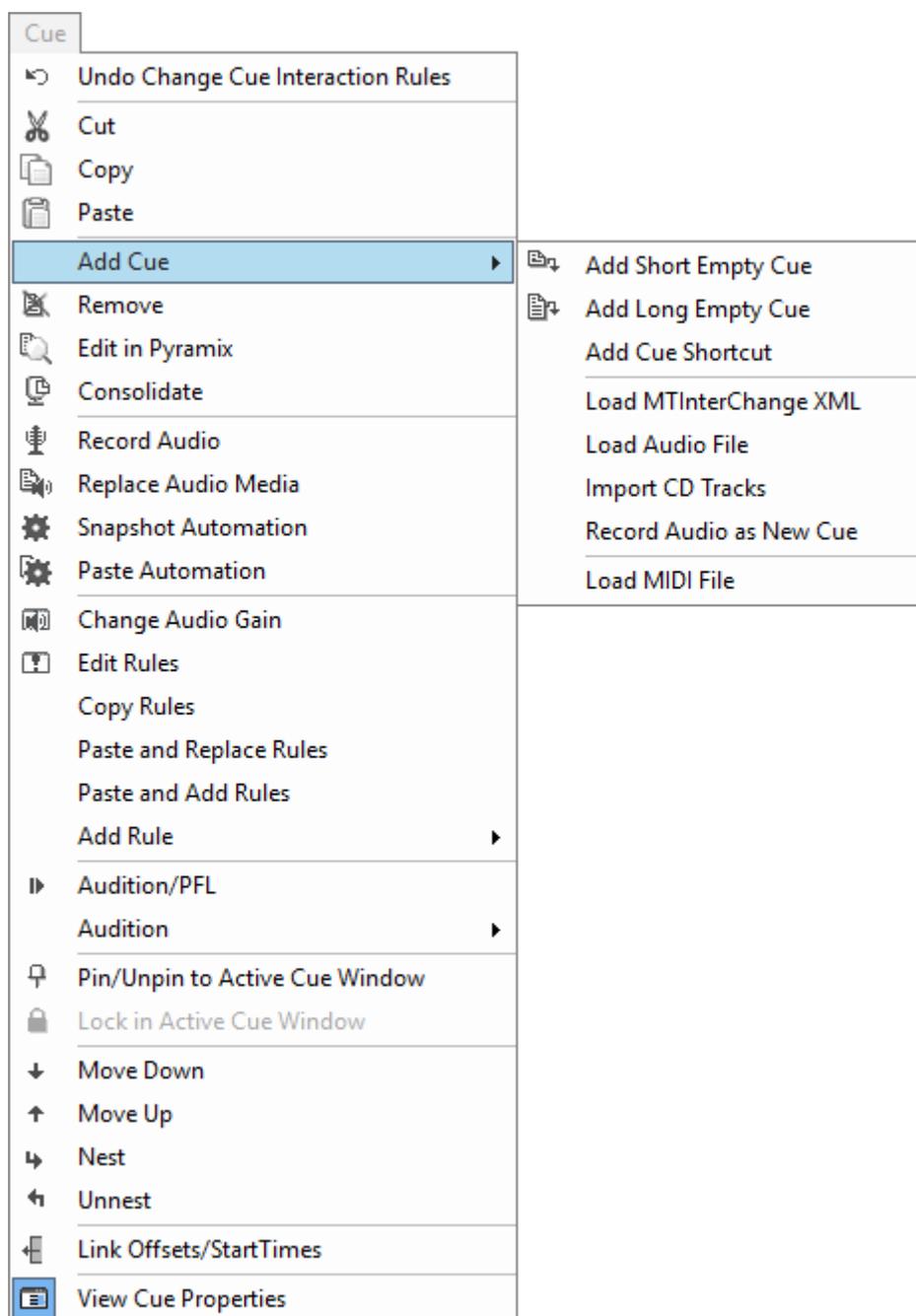
<b>Stop/Reset</b>	Timed リストを停止します。リストは最初にリセットされ、Fire 可能な状態になります。
<b>Chase</b>	Timed リスト選択時に <b>Chase Mode</b> のオン/オフを切り替えます
<b>Toggle/Select</b>	
<b>Cue List</b>	( <b>Tab</b> ) 開いているすべての Cue List を昇順で選択していきます。
<b>Toggle Select</b>	
<b>Hot Key list</b>	( <b>Ctrl+Tab</b> )選択した Cue List を、利用可能な <b>Hot Keys List</b> の間で切り替えます。 (注意: <b>Hot Key</b> 表示は、Show が初期化されたときのみ表示されます)
<b>View Cue List Properties...</b>	現在選択しているCueリストの <b>Cue List Properties</b> ペインを開く、または選択します
<b>View Fire Toolbar</b>	Fire Toolbarを表示/非表示します
<b>View Edit Toolbar</b>	Edit Toolbar を表示/非表示します
<b>Hot/Custom Keys</b>	Custom Keysリストを選択している場合のみ有効



Cue List Menu > Custom Keys sub-menu

<b>Hot/Custom Keys Design Mode</b>	チェックを入れると、選択した Hot/Custom Keys ペインが <b>Design Mode</b> で表示されます。
<b>Snap all Keys on Grid</b>	全てのキーを現在のグリッドに合わせてスナップする
<b>Reset all Keys Position</b>	全てのキーをオリジナルの位置にリセットする
<b>Reset all Keys Size and Position</b>	全てのキーのサイズと位置をリセットする

# Cue



Ovation Cue Menu

Undo

Cut

Ctrl+X

Copy

Ctrl+C

Paste

Ctrl+V

Add Cue

以下のサブメニューが開きます

**Add Short Empty Cue**

現在ハイライトしているCueの下に、持続時間 1 秒の新しい空の Cue を追加します。

何もハイライトしていない場合は、リストの一番下に新しい空の Cue を追加します。

- Add Short Empty Cue** 現在ハイライトしているCueの下に、24時間の新しい空の Cue を追加します。  
何もハイライトしていない場合は、リストの一番下に新しい空のCueを追加します。
- Add Cue Shortcut** 現在選択しているCueと同じ名前、コメント、色を持つ新しいCueを、Showトカットの起動時に親 Cue を起動するルールとともに追加します。

注意:空のCueは、何かをすぐに起動する場合や、条件付きのルールで使用されます。中間的な長さが必要な場合は、Cue Properties の Cue Length を変更してください。

- Load MTInterchange XML**
- Load Audio File** Cue を検索して追加するためのブラウザを開きます。
- Import CD Tracks** CDの読み込みダイアログを開きます。**CD Tracks Import** のページをご覧ください。
- Record Audio as New Cue** Record Audio ダイアログを開きます。**Recording** のページをご覧ください。
- Remove** 選択したCueを消去します。
- Edit in Pyramix** 選択したCueをPyramixに送ります。
- Consolidate** 選択したCueが Show の **Audio Files Folder** に存在しない場合や、サンプリングレートが Show のサンプリングレートと異なる場合は、**Consolidate Cues** ダイアログが開きます。それ以外の場合は、メッセージを表示します。何もすることはありません、すべてのファイルはすでに適切に統合されています。
- Record Audio** **Record Audio** ダイアログが開きます。**Recording** のページを御覧ください。
- Replace Audio Media** ブラウザが開き、Cueの既存のオーディオ メディア ファイルを検索して置き換えます。
- Snapshot Automation** **Filter Mixer Controls to Snapshot** ダイアログを開きます。
- Paste Automation** 最後にコピーしたCueの Automation Snapshot を、現在選択しているCueにペーストします。**Snapshot Automation** のページを参照してください。
- Change Audio Gain** **Cue Gain** フェーダーを開きます。
- Edit Rules** **Interaction Rules** ダイアログを開きます。
- Add Rule >** 適用できるルールのリストがドロップダウンします。
- Fire Next Cue when Ending**
- Fire Next Cue when Stopping**
- Fire All Child Cues when Starting**
- Stop Previous Cue when Starting**

**Stop All Cues in Cue List when Starting**

**Loop (Fire Itself when Ending**

**Loop between Markers (Fire Itself between Markers)**

**Dim All Cues when Starting**

**Select Next Cue when Starting**

<b>Copy Rules</b>		選択したCueのルールがクリップボードにコピーされます。
<b>Paste And Replace Rules</b>		選択したすべてのCueのルールをコピーしたルールに置き換えます。
<b>Paste and Add Rules</b>		選択したすべてのCueのルールにコピーしたルールを追加します。
<b>Audition/PFL</b>		選択したCueを選択した出カスロットから再生します。
<b>Audition &gt;</b>		Auditionコマンドがドロップダウンします。
	<b>Start</b>	
	<b>Rewind</b>	
	<b>Stop</b>	
	<b>Play/Pause</b>	
	<b>Fast-Forward</b>	
	<b>End</b>	
	<b>Jump Forward 1</b>	
	<b>Jump Forward 2</b>	
	<b>Jump Forward 3</b>	
	<b>Jump Back 1</b>	
	<b>Jump Back 2</b>	
	<b>Jump Back 3</b>	
<b>Pin/Unpin to Active Cue Window</b>		現在選択しているCueを Active Cue Window にPinするかUnPinするかの切り替えです。
<b>Lock in Active Cue Window</b>		Lock モードがアクティブな場合、選択した Cue が Active Cue Window に入ります。 Lock モードがアクティブでない場合、Active Cue Windowはグレイアウトされます。
<b>Move Down</b>	<b>Down</b>	選択したCueをCue Listの1つ下の位置に移動します。
<b>Move Up</b>	<b>Up</b>	選択したCueをCue Listの1つ上の位置に移動します。
<b>Nest</b>	<b>Right</b>	選択したCueを 上のCueの子Cueにします。
<b>Unnest</b>	<b>Left</b>	子Cueを1段上げる(1段しかない場合はCueになります)。

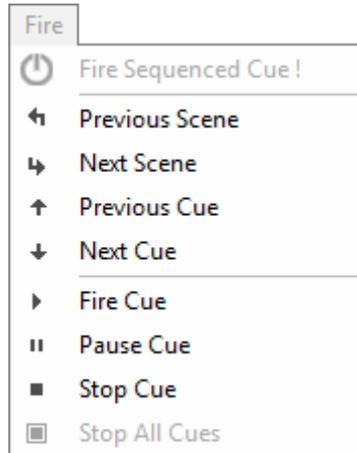
## Link Offsets/StartTimes

Cue内のすべてのオーディオ, TCGen, MMC, 9ピン (Sony P2)のオフセットとスタートタイムをこれらの Propertiesにリンクします。このボタンはOn/Off を切り替え、別のCueがアクティブになってもその状態は保存されません。有効にすると、[Cue Properties ペインのすべての関連フィールドが赤くなります。

## View Cue Properties

Cue Properties ペインを開く/閉じるします。

## Fire



Ovation Fire Menu

### Fire Sequenced Cue !

**Enter** Showが走っている場合、選択しているCue List の選択しているCueをFireし、次のCueを選択します。

### Previous Scene

**LEFT** 選択しているCue Listの前のシーン (Child-CueまたはCue)に移動します。

### Next Scene

**RIGHT** 選択しているCue Listの次のシーン (Child-CueまたはCue)に移動します。

### Previous Cue

**UP** 選択しているCue List の前のCueに移動します。

### Next Cue

**DOWN** 選択しているCue List の次のCueに移動します。

### Fire Cue

選択しているCueを再生します。

### Pause Cue

選択しているCueをポーズします。

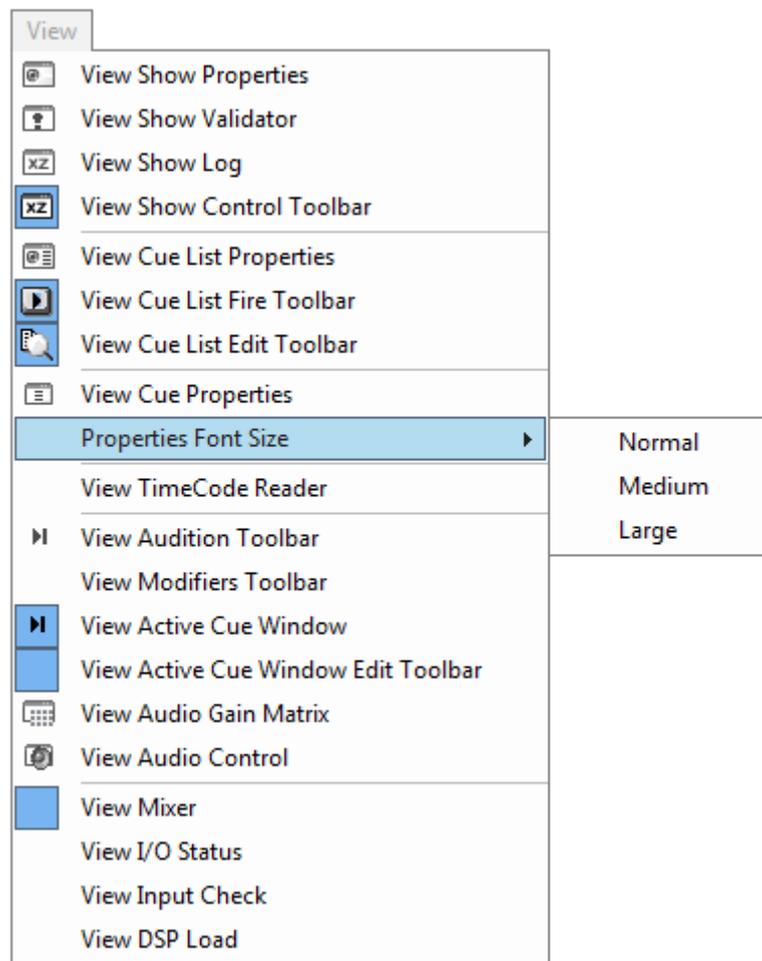
### Stop Cue

選択しているCueをストップします。

### Stop All Cues

再生している全てのCueを止めます。

# View

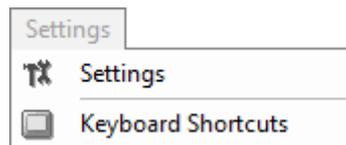


Ovation View Menu

<b>View Show Properties</b>	<b>Show Properties</b> の表示/非表示
<b>View Show Validator</b>	<b>Show Validator</b> の表示/非表示
<b>View Show Log</b>	<b>Show Log</b> の表示/非表示
<b>View Show Control Toolbar</b>	<b>Show Control Toolbar</b> の表示/非表示
<b>View Cue List Properties</b>	<b>Cue List Properties</b> の表示/非表示
<b>View Fire Toolbar</b>	<b>Fire Toolbar</b> の表示/非表示
<b>View Edit Toolbar</b>	<b>Edit Toolbar</b> の表示/非表示
<b>View Cue Properties</b>	<b>Cue Properties</b> の表示/非表示
<b>Properties Font Size</b>	サブメニューに次の選択肢があります。 <b>Small</b> <b>Medium</b> <b>Large</b> これは <b>Properties</b> ペインのフォントのサイズです。
<b>View TimeCode Reader</b>	<b>TimeCode Reader</b> ウィンドウを開きます。20個まで開くことができます。

<b>View Audition Toolbar</b>	<b>Audition Toolbar</b> の表示/非表示
<b>View Modifiers Toolbar</b>	<b>Modifiers Toolbar</b> の表示/非表示
<b>View Active Cue Window</b>	<b>Active Cue window</b> の表示/非表示
<b>View Active Cue Window Edit Toolbar</b>	<b>Active Cue Window</b> の <b>Edit Toolbar</b> の表示/非表示 (Active Cue Window が開いている時のみ)
<b>View Audio Gain Matrix</b>	<b>Audio Gain Matrix</b> の表示/非表示
<b>View Audio Control</b>	<b>Audio Control window</b> の表示/非表示
<b>View Mixer</b>	<b>Mixer</b> の表示/非表示
<b>View I/O Status</b>	<b>I/O Status Window</b> の表示/非表示
<b>View Input Check</b>	<b>Input Check Window</b> の表示/非表示
<b>View Touch Controller</b>	<b>Touch Controller</b> の表示/非表示 (タッチコントローラーがある場合のみ)

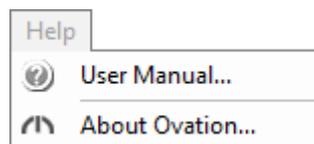
## Settings



Ovation Settings Menu

<b>Settings</b>	<b>Settings window</b> を開きます。
<b>Keyboard Shortcuts</b>	<b>Keyboard Shortcuts</b> ダイアログを開きます。

## Help



Ovation Help Menu

<b>User Manual</b>	英文マニュアルを開きます。
<b>About Ovation</b>	<b>About Ovation window</b> を開きます。

# Settings

注意: Show の実行中、または Cue のオーディション中に、Settings ウィンドウを開くと多くの設定ページが表示されません。

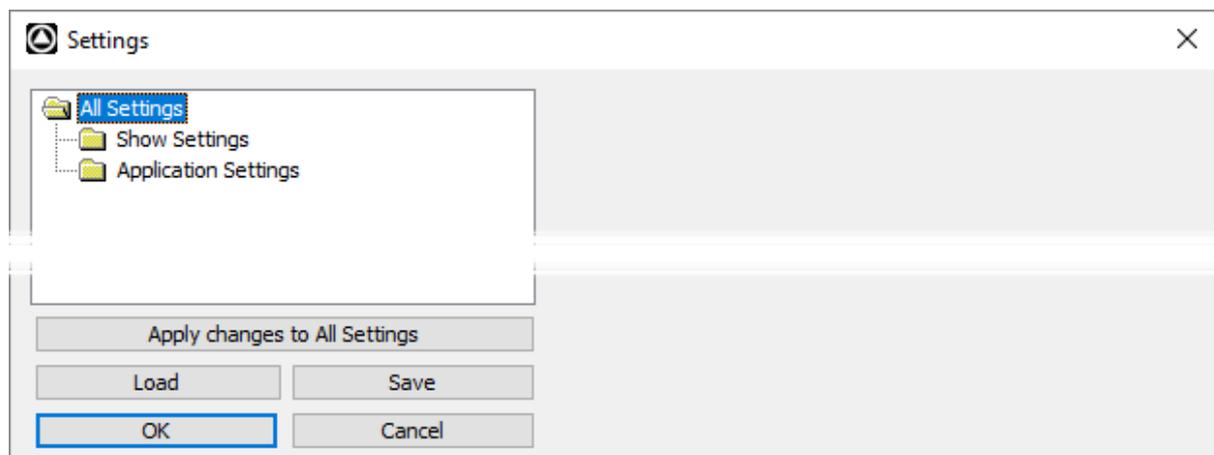
## Overview

多くの設定は、Show の **Cue Properties**, **Cue List Properties**, **Show Properties** ペインで行います。しかし、その他の多くの設定は別個に用意されており、**Settings** メニューからアクセスします。

キーボード ショートカット エディタは、Settings メニューから直接アクセスできます。

メインの **Settings** ダイアログウィンドウも、**Setting** メニューからアクセスできます。フォルダーとサブフォルダーを使って、設定を論理的にグループ化しています。ウィンドウの左側には、利用可能なすべての設定が表示されています。フォルダーのアイコンをクリックすると、フォルダーを折りたたんだり広げたりすることができます。初期設定では、すべてのフォルダーが開いており、その中に含まれる設定ページが名前が表示されています。左側の画面で設定ページをクリックすると、右側の欄にあるその設定ページが表示され、変更ができます。ここに記載されていないページについては、Pyramixのユーザーマニュアルに記載されています。

Settings には大きく分けて2つのグループがあります。



Ovation Settings dialog

ここでは全てのサブフォルダーが開じられています。

- **Show Settings** は、Show毎に保存されます。
- **Application Settings** は、全てのShowに適用されます。

注意:このルールには1つの例外があります。

**Application Settings > General > Audition** ページでは、**Audition Cues Output Slot** を除いたすべての設定が全ての Show に適用されます。Template が **PFL**バス を固定して持つことができるように、Show と一緒に保存されます。

## Settings Buttons

### Apply changes to ...

Settings フォルダのツリービューの下にある最初の大きなボタンで、現在開いている設定ページの変更を行います。**Apply changes to ...** は、設定ファイルの変更をまだ保存していません。設定は選択的に保存することも、全体を保存して後で再度使用することもできます。

## **Load**

Load をクリックするとブラウザが開き、Settingsの **Profile (\*.pms)**ファイルを探してロードすることができます。

## **Save**

All Settings を保存する場合には **Save** ボタンをクリックします。**Save As** ブラウザが表示され、適当なファイル名を付けて好きな場所に保存することができます。

## **OK**

変更を保存して、**Settings window** を閉じます。

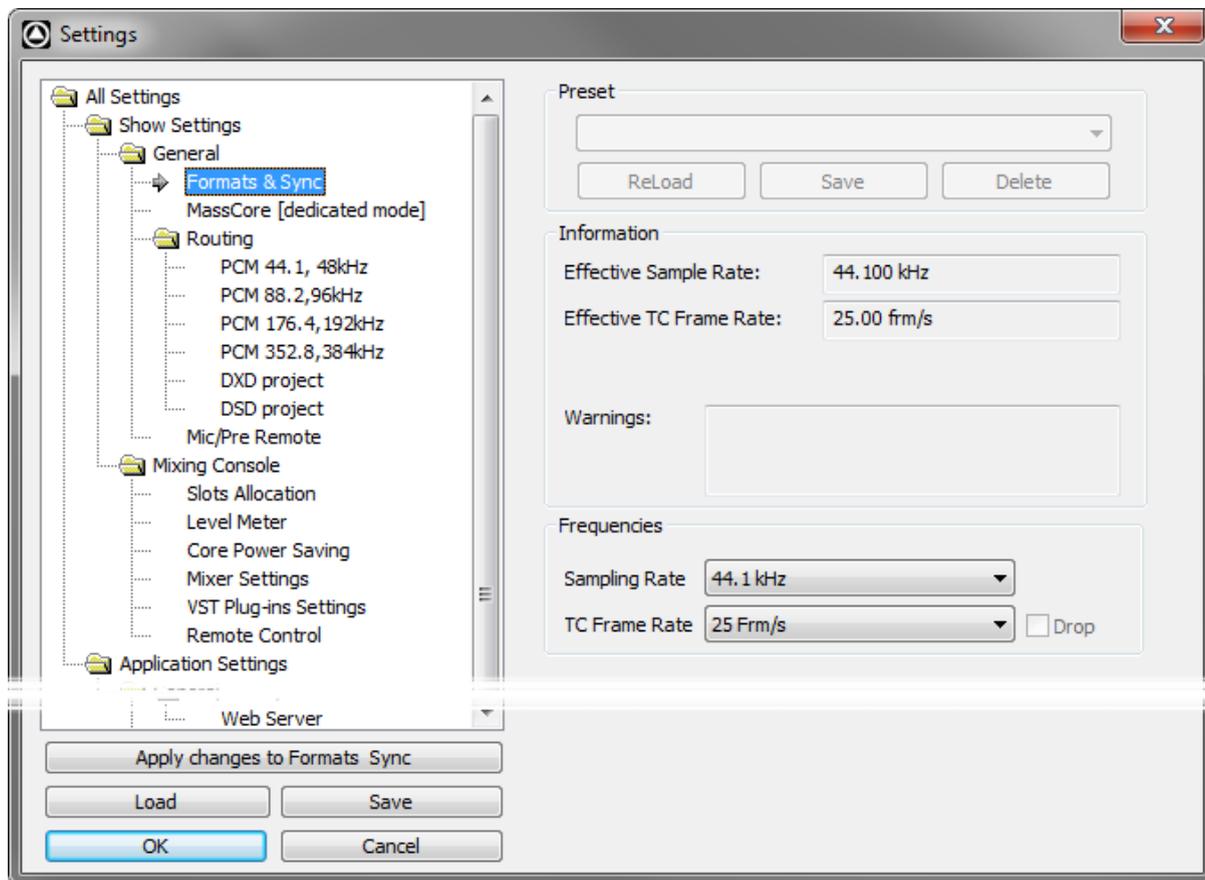
## **Cancel**

行った変更をキャンセルして **Settings window** を閉じます。

# Show Settings

## General

### Formats & Sync MassCore



Show Settings > General > Formats & Sync

#### Preset

このセクションは MassCore Audio device を使用している場合は表示されません。

#### Information

**Effective Sampling Rate** プルアップ, ダウン, Varispeedの影響を含めたサンプリングレートを表示します。

**Effective TC Frame Rate** プルアップ, ダウン, Varispeedの設定の影響を含めたTCフレームレートを表示します。

**Warnings** 選択したレートに関する注意事項を表示します。

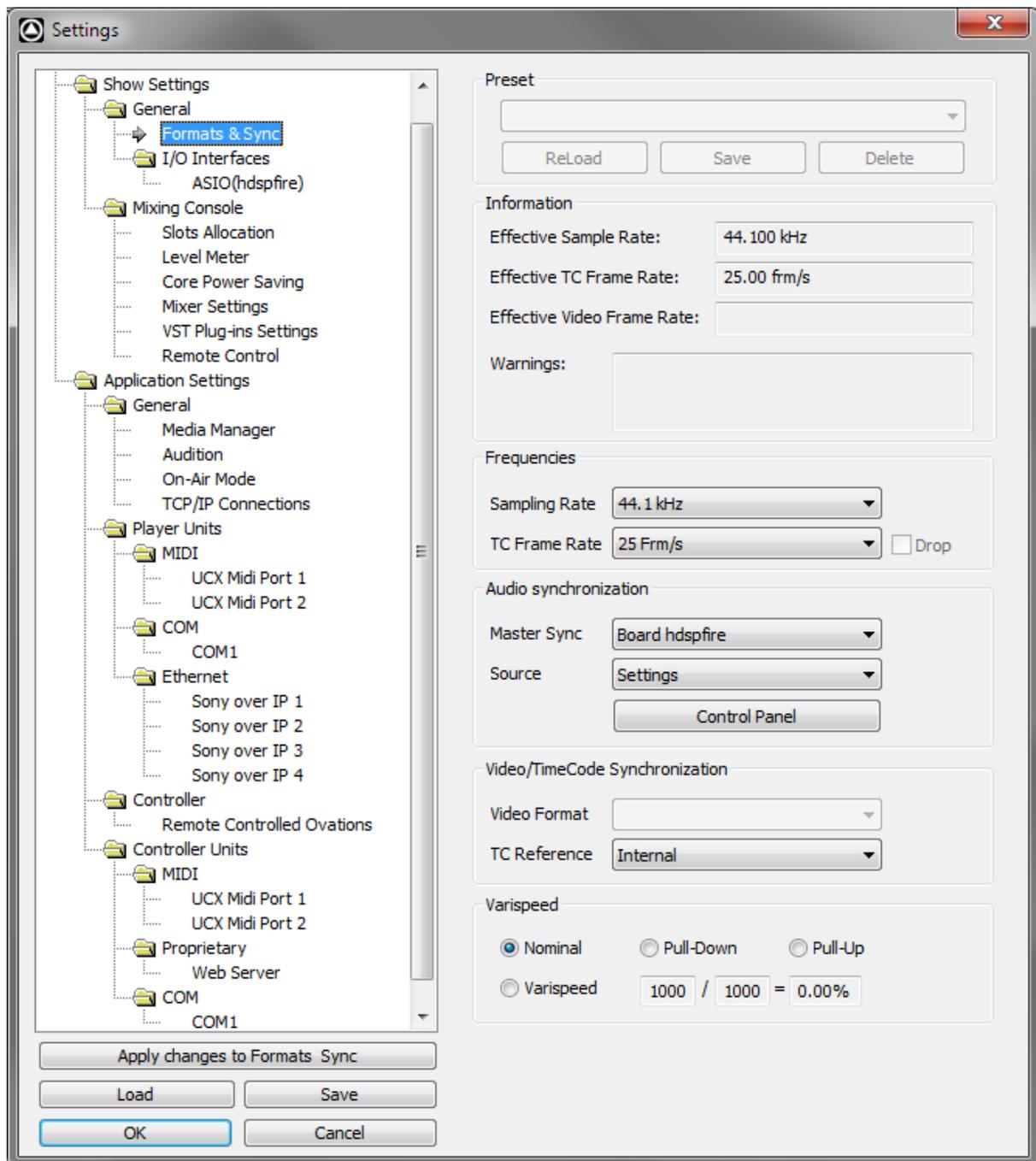
#### Frequencie

**Sampling Rate** 使用できるサンプリングレートがドロップダウンリストから選択できます。

**TC Frame Rate** 使用できるTCフレームレートがドロップダウンリストから選択できます。

**Drop** ドロップフレームを使用するNTSCのみでチェックできます。

## Formats & Sync - ASIO



Show Settings > General > Formats & Sync

### Preset

このセクションは ASIO Audio device を使用している場合は表示されません。

### Information

#### Effective Sampling Rate

プルアップ、ダウン、Varispeedの影響を含めたサンプリングレートを表示します。

#### Effective TC Frame Rate

プルアップ、ダウン、Varispeedの設定の影響を含めたTCフレームレートを表示します。

注意: サンプリングレートの設定は、**Show**が走っていない時のみ設定可能です。CUEを試聴している場合も同様です。アクセスするには、Showを **Init** して **Stop** してください。

**Warnings** 選択したレートに関する注意事項を表示します。

## Frequence

**Sampling Rate** 使用できるサンプリングレートがドロップダウンリストから選択できます。

**TC Frame Rate** 使用できるTCフレームレートがドロップダウンリストから選択できます。

**Drop** ドロップフレームを使用するNTSCのみでチェックできます。

## Audio Synchronization

**Master Sync** Mykerinos DSPボードを複数枚使用しているシステムでは、ドロップダウン リストでどのボードをSyncマスターにするかが決められます。

**Source** システムのサンプルクロックソースを決定します。選択肢は、使用しているハードウェアインターフェースによって異なります。

## Video/TimeCode Synchronization

**Video Format** ドロップダウンリストに使用可能なすべてのビデオフォーマットが表示されま  
す。

**TC Reference** ドロップダウンリストにTimeCodeのリファレンスソースとInternalが表示されま  
す。

## Varispeed

サンプリングレートをプルアップ/プルダウンするか、サンプリングレートを調整してVarispeedモードで動作させることができます。

重要! 一般的なD/AコンバータやA/Dコンバータは  $\pm 0.15\%$  (150 ppm)を超えて動作しないため、どのVarispeedモードでもミュートになります。デジタルI/Oは、外部のリアルタイムサンプリングレート変換回路を介してルーティングされるか、またはプルアップまたはプルダウンサポートを内蔵した適切な外部コンバータを使用することをお勧めします。

注意: NTSCビデオリファレンスへのロックは、ノミナルおよびプルダウンのサンプリングレートに制限されま  
す。

**Nominal** 'Normal' mode です。 **Sampling Rate** のプルダウンメニューで設定した公称サンプリングレートを使用します。

**Pull-Down** サンプリングレートを0.1%低くします。NTSCのフレームレート30fpsと29.97fpsの間の互換性のために、オーディオポストプロダクションで最もよく使用されます。

**Pull-Up** サンプリングレートを0.1%上げます。NTSCのフレームレート30fpsと29.97fpsの間の互換性のために、オーディオポストプロダクションで最もよく使用されます。

**Varispeed** オーディオの再生速度を-12.5%~+12.5%の範囲で変化させることができます。このオプションを選択し、必要な速度変化を10分の1単位で隣の入力フィールドに入力します。許容範囲外の値を入力した場合は、許容範囲内に制限されます。例: 1500と入力した場合、1125に設定されます。

**MassCore™ [dedicated mode]** Pyramix User Manual を御覧ください。

## I/O Interfaces

ここで表示されるページは、お使いのシステムに含まれるオプションによって異なります。詳しくはPyramix User Manual をご覧ください。

## Routing

ここで表示されるページは、お使いのシステムに含まれるオプションによって異なります。詳しくはPyramix User Manual をご覧ください。

## Mic/Pre Remote

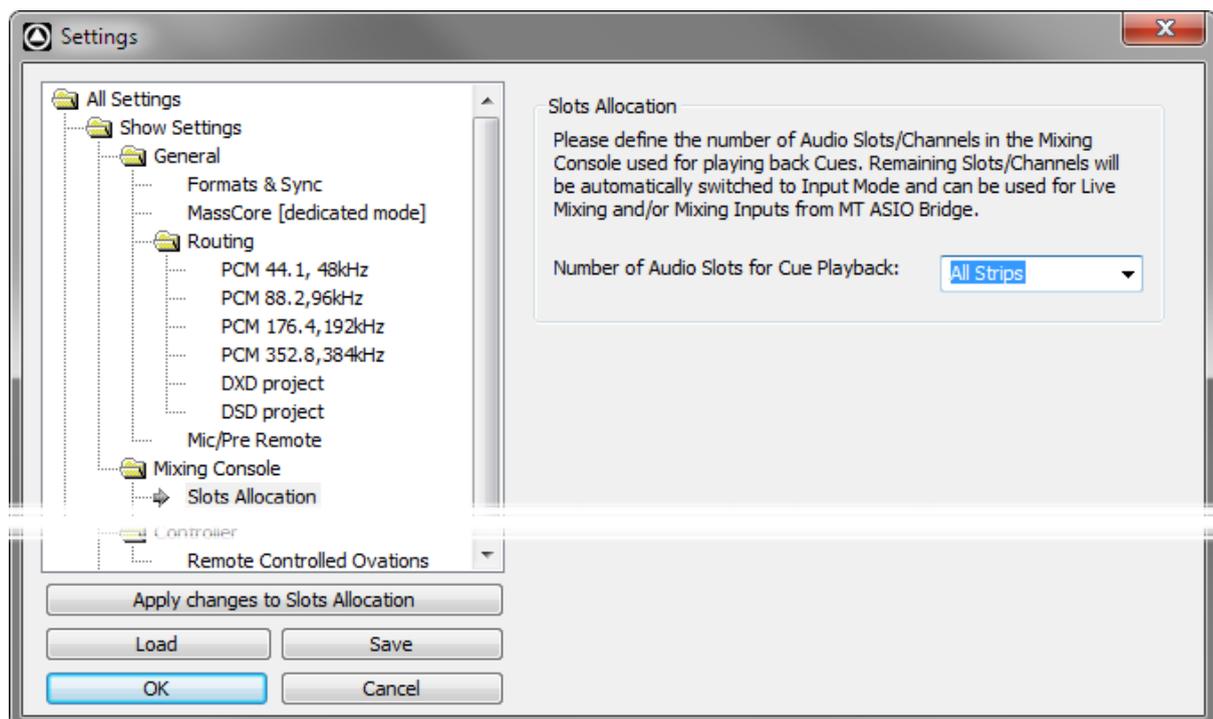
ここで表示されるページは、お使いのシステムに含まれるオプションによって異なります。詳しくはPyramix User Manual をご覧ください。

## TimeCode

Pyramix User Manual をご覧ください。

## Mixing Console

### Slots Allocation



Show Settings > Mixing Console > Slots Allocation

### Slots Allocation

ミキシングコンソールのオーディオスロット/チャンネルの数を、Cue の再生に使用する数として定義してください。残りのスロット/チャンネルは、自動的に入力モードに切り替わり、ライブミキシングやMT ASIOブリッジからの入力のミキシングに使用できます。

**Number of Audio Slots for Cue Playback** ドロップダウン リストには以下の選択肢があります。

**All Strip** (全てのストリップ)

**2,4,6,8, 10**

**Please type higher values manually...** (下図が多い場合はマニュアルで入力してください)

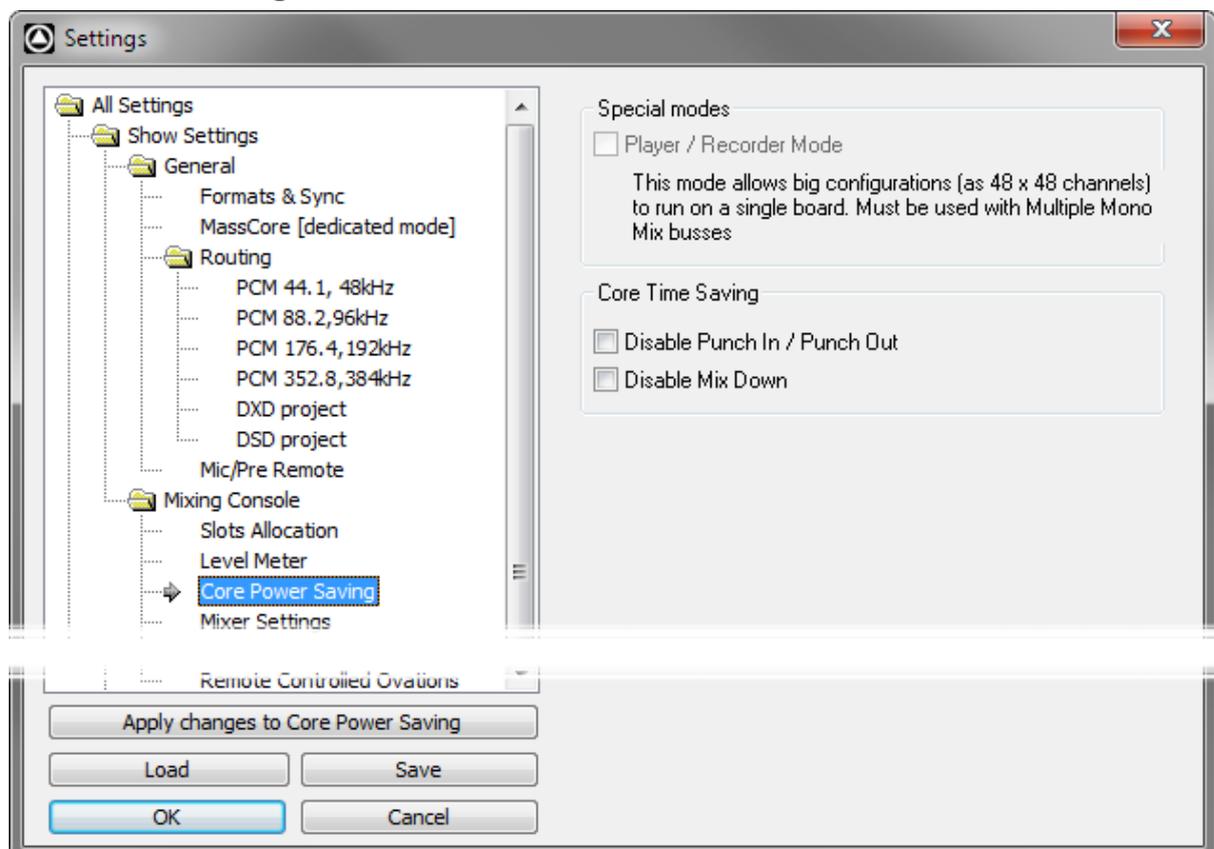
スロットは、オーディオミキサーの最も低い番号のスロットにマッピングされます。

このオプションでは、空きストリップをOvation Mixing Consoleに残し、**MT ASIO Bridge**または**ReWire**接続を定義して、Pyramix (またはその他のDAW) の出力をミキシングコンソールに接続し、高度な Cue 編集を行うことができます。

## Level Meter

このページでは、ミキサーのレベルメーターの外観と動作を決定します。詳細はPyramixのユーザーマニュアルをご覧ください。

## DSP Power Saving



Show Settings > Mixing Console > Core Power Saving

## Special Modes

### Player/Recorder Mode

このモードでは、48×48チャンネルのような大きな構成を1枚のボード上で動かすことができます。Player/Recorderモードは、外部のハードウェアコンソールでの使用を目的としています。このモードを有効にすると、内部ミキサーは信号のルーターの役割になり、レベルコントロール、パン、プラグイン、インサートは使用できません。このオプションは、複数のモノラルミックスバスを持つ構成でのみ利用可能です。

Direct Out 機能は、同様にDSPパワーを節約するための方法です。

### Core Time Saving

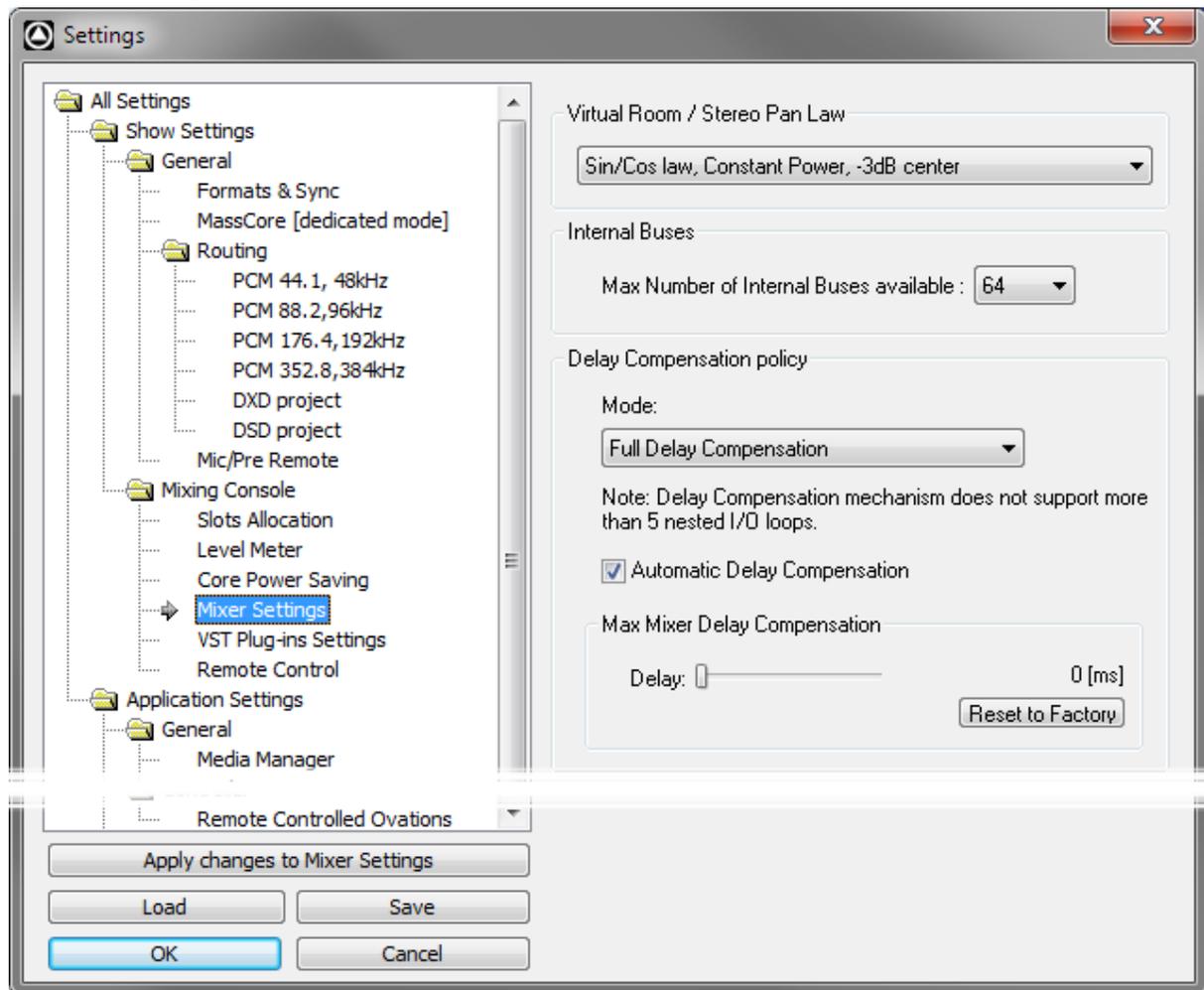
**Disable Punch In / Punch out**      このボックスをチェックすると、パンチイン/アウト機能が無効になります。

重要！ソフトウェアでは、トラックを待機させ、録音プロセスを開始することはできませんが、結果として得られるメディアファイルにはデジタルヌル(無音)が含まれます。

**Disable Mix Down**                      このボックスにチェックを入れると、メニューコマンド **Project->Mix Down** で行えるデジタルミックスダウン機能が無効になります。

重要！ソフトウェアでは、ミックスダウンプロセスを開始することはできませんが、結果として得られるメディアファイルにはデジタルヌル(無音)が含まれます。

## Mixer Settings



Show Settings > Mixing Console > Mixer Settings

### Virtual Room / Stereo Pan Law

ドロップダウンメニューで、デフォルトの **Sin/Cos, Constant Power, -3dB center, Square Root, Constant Power, -3dB center** のいずれかを選択できます。

注意: 既存のプロジェクトでは、この設定を変更しない限り、デフォルトである Square Root が使用されます。

### Internal Buses

**Max Number of Internal Buses available** : 必要な内部バスの数をドロップダウンで選択してください。(32 - 384)

### Delay Compensation Policy

#### Mode

ドロップダウンで下記が選択できます。



## Full Delay Compensation Off

注意: 自動遅延補正機能は、5つ以上の入れ子になったI/Oループには対応していません。

**Automatic Delay Compensation** これが選ばれていると 自動遅延補正がOnになります。

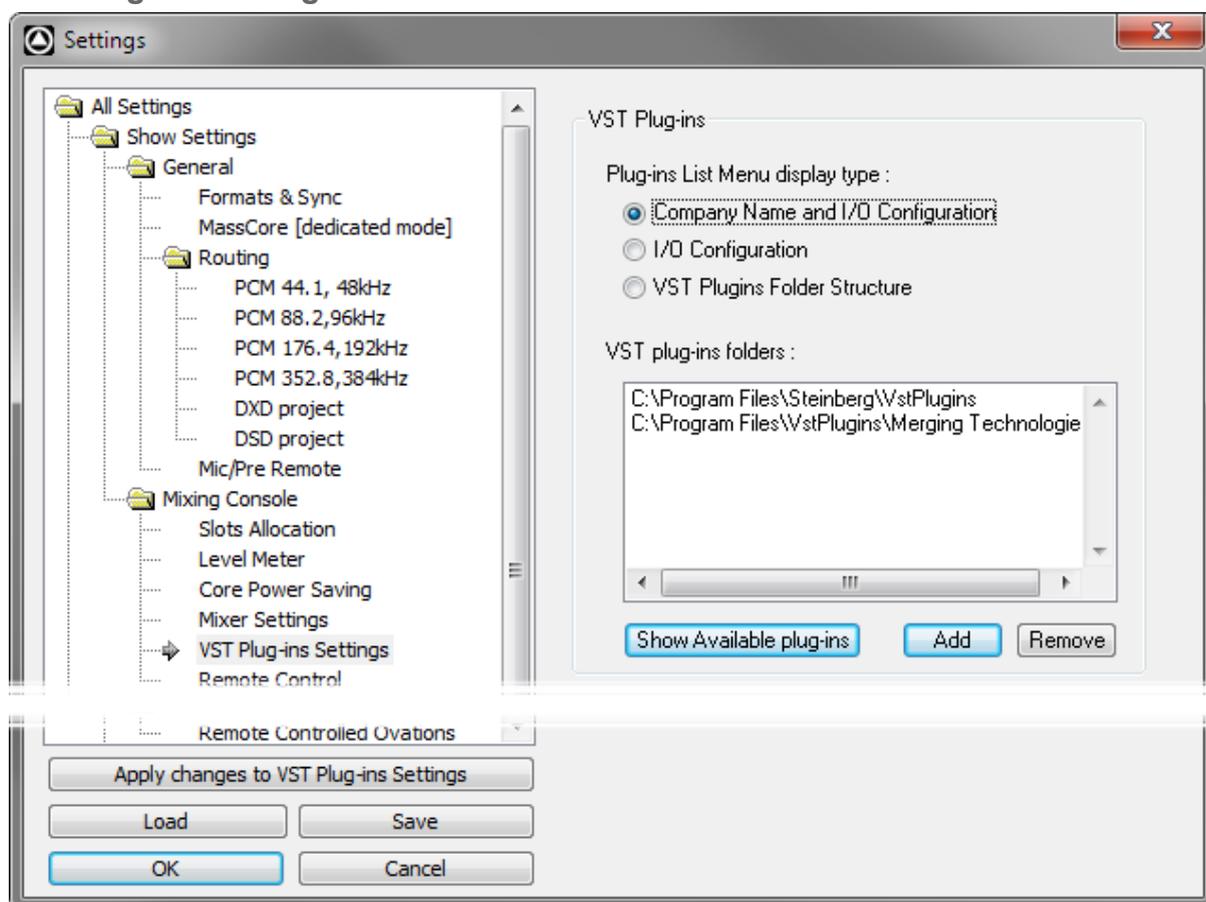
注意: 再生または録音中に遅延を変更した場合、トランスポートが次に停止したときに計算され、適用されます。

## Max Mixer Delay Compensation

**Mixer error: Delay compensation** ダイアログで、スライダーを要求されたディレイレイテンシー値より上の値に設定してください。

**Reset to Factory** クリックすると 工場出荷時時の最大遅延値に戻ります。

## VST Plug-ins Settings



Show Settings > Mixing Console > Plug-ins Settings

## VST Plug-ins

**Plug-ins List Menu** で VSTプラグインの並び順とグループ分けを選択できます。

### Company Name and I/O Configuration

ソート リストは会社名順に表示され、プラグインはI/O構成に応じてグループ化されます。例: 1 in - 1 out, 1 in - 2 out, 2 in - 2 out など。

### I/O Configuration

I/O Configurationごとにプラグインをグループ化し、グループ内ではア

ルファベット順にプラグイン名を表示します。

### VST plug-ins folders

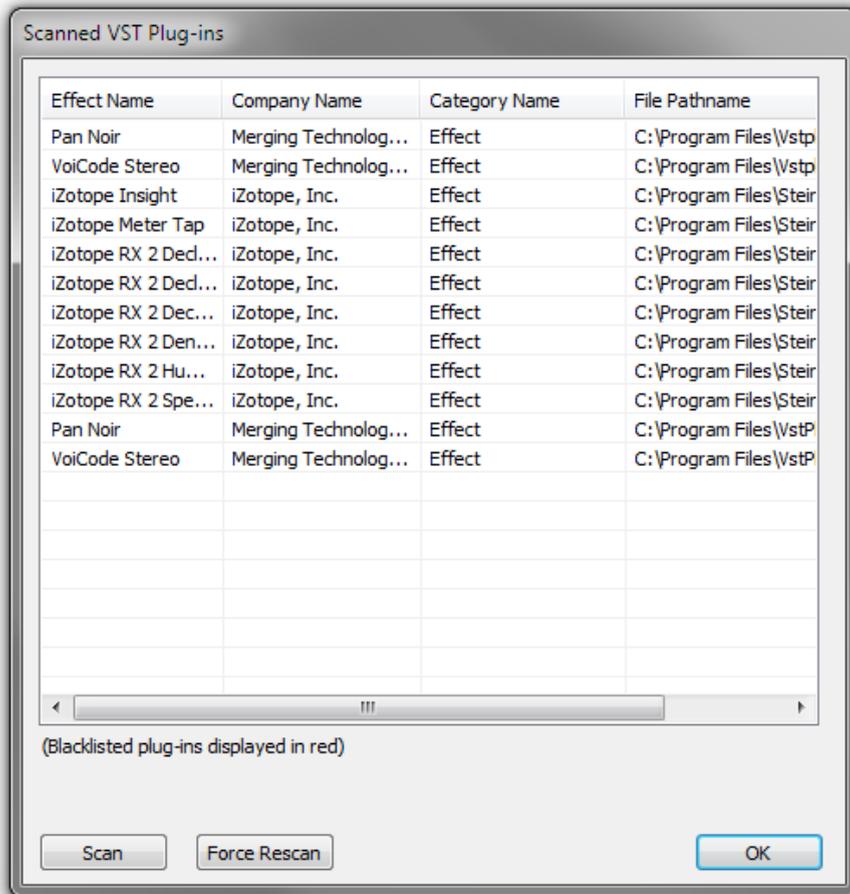
このボックスは、アプリケーションの起動時にVSTプラグインをスキャンするフォルダを示します。

デフォルトでは、VSTPluginsとSteinbergVSTPluginsの2つのディレクトリがスキャンされます。追加ボタンをクリックするとファイルブラウザウィンドウが開き、スキャンリストに追加することができます。

スキャンリストからディレクトリを削除するには、リスト内でディレクトリを選択して Remove ボタンをクリックします。

### Show Available plug-ins

クリックすると、使用できる Plug-ins が表示されます。



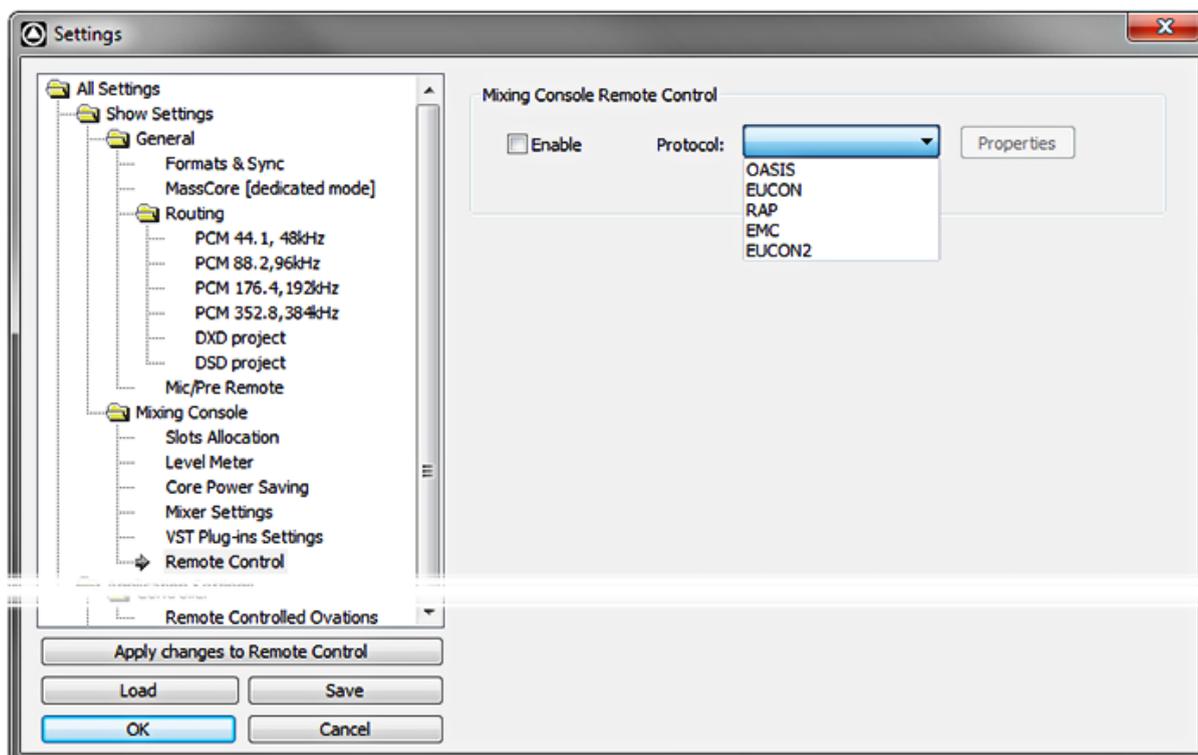
All Settings MixerVST Plug-ins Settings Page

リストにはスキャンされ、利用可能なすべてのVSTプラグインが表示されます。ブラックリストに登録されたプラグインは赤で表示されます。

- Scan** VST Plug-ins Foldersリストに追加されたディレクトリのスキャンを開始します。
- Force Rescan** VST Plug-ins Foldersリストにある全てのディレクトリの再スキャンを開始します。
- OK** ダイアログを閉じます。



## Remote Control



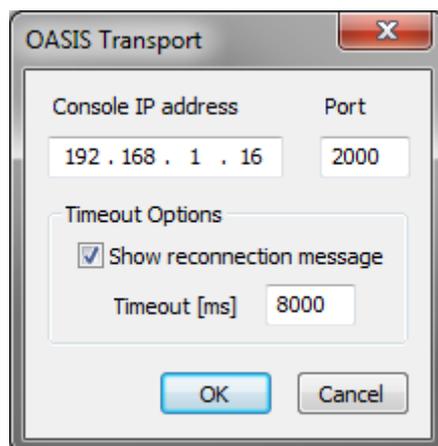
Show Settings > Mixing Console > Remote Control

## Mixing Console Remote Control

**Enable** チェックを入れると、ドロップダウンリストから選択したミキサーのリモートプロトコルが有効になります。

**Properties** ドロップダウンリストで選択したミキサーのリモートプロトコルの設定ダイアログを開きます。

## OASIS



OASIS Transport Configuration dialog

### Console IP address

コンソールのIPアドレスとポートを設定します。

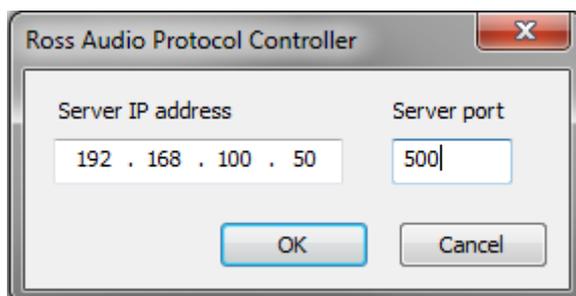
## Timeout Options

**Show reconnection message** チェックを入れると、コンソールへの接続が失われたときと再び接続されたときにメッセージボックスが表示されます。

**Timeout [ms]** 接続再確立までの最大時間を設定します。

設定を保存してダイアログを閉じるには**OK**を、保存せずにダイアログを閉じるには**Cancel**をクリックしてください。

## RAP (Ross Audio Protocol)



RAP - Ross Audio Protocol configuration dialog

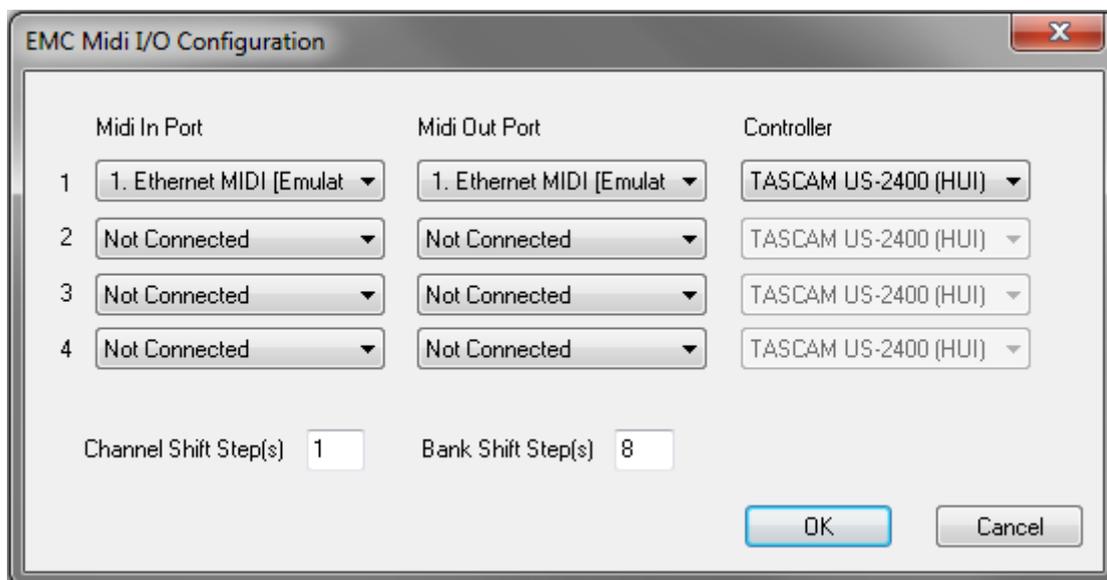
Ovationは、Ross OverdriveとVision製品で制御することができます。

このダイアログでサーバーIPアドレスとサーバーポートを設定します。

設定を保存してダイアログを閉じるには **OK** を、保存せずにダイアログを閉じるには **Cancel** をクリックします。

注意: RAPサポートには、オプションの**OASIS**ファーストクラス セキュリティキーが必要です。(Ovation Platinumに付属)

## EMC



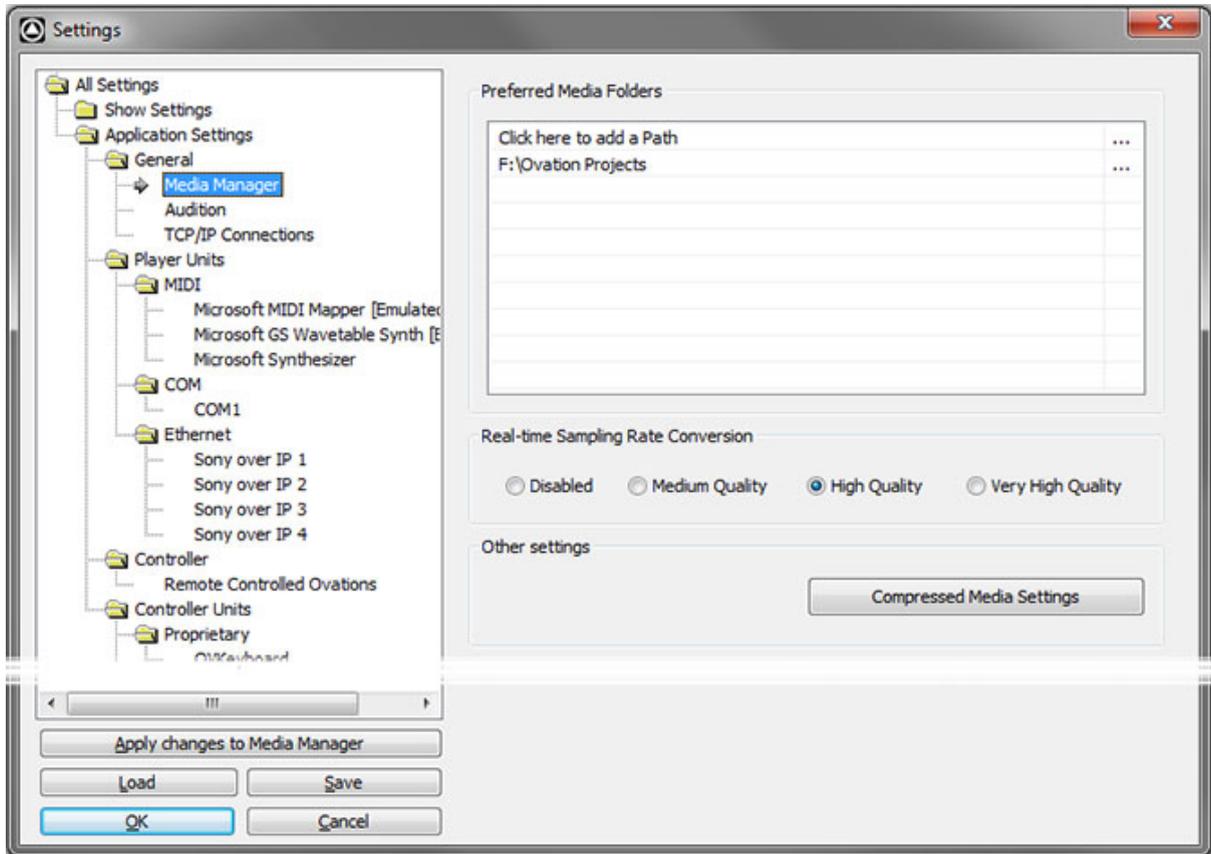
EMC MIDI I/O Configuration dialog

設定を保存してダイアログを閉じるには **OK** を、保存せずにダイアログを閉じるには **Cancel** をクリックします。

# Application Settings

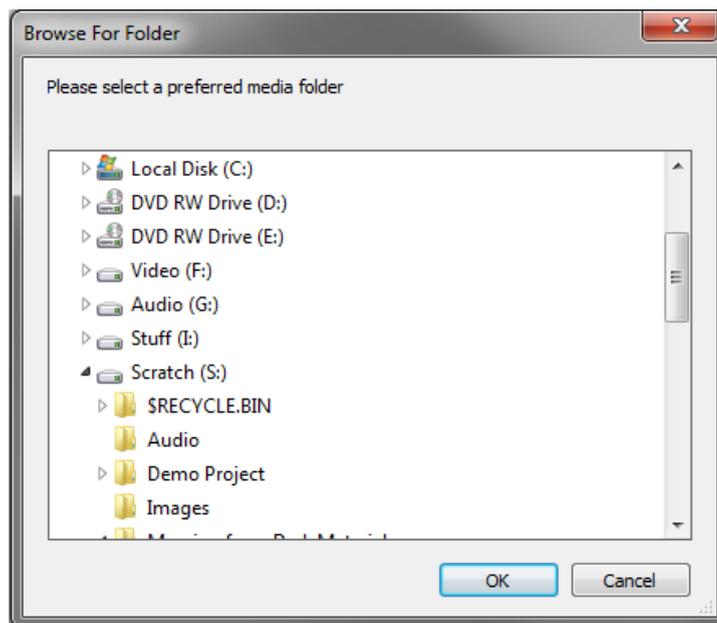
## General

### Media Manager



Application Settings > General > Media Manager

**Preferred Media Folders** パスを加えるにはここをクリックします。  
...フィールドをクリックするとブラウザ ダイアログが開きます。



Preferred Media Folders Browser

これにより、新しいメディアパスを追加して、Ovation Showの実行に必要なメディアを検索することができます。ネットワーク接続でCueを実行するのではなく、ローカルに保存されたCueを使用してください。

## Real-time Sampling Rate Conversion

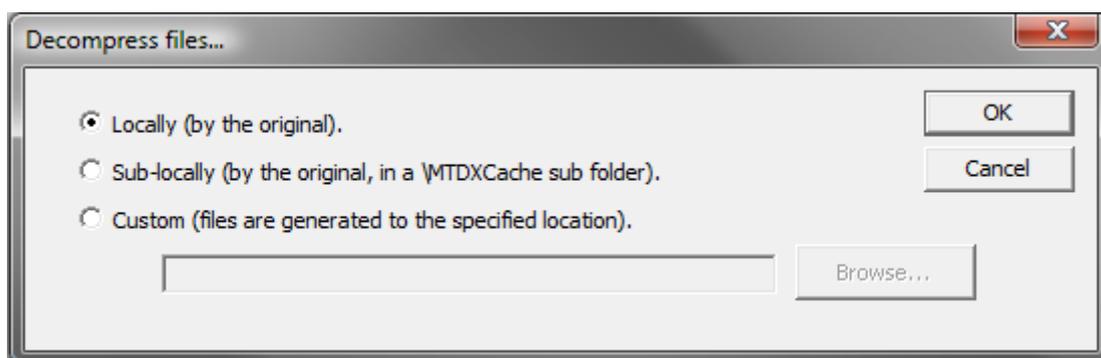
以下のオプションを切り替えることができます。

- |                          |  |
|--------------------------|--|
| <b>Disabled</b>          | リアルタイムSRCは行われません。クリップはオリジナルのサンプリングレートで再生されます。サンプリングレートがプロジェクトのサンプリングレートと一致しない場合、クリップは不正な速度で再生されます。         |
| <b>Medium Quality</b>    | クリップは正しい速度で再生されます。変換が必要な場合に、速度を優先した音の品質で変換されます。  |
| <b>High Quality</b>      | クリップは正しい速度で再生されます。最高の品質で変換が行われます。この場合、当然ながらより多くのリソースが必要となります。  |
| <b>Very High Quality</b> | クリップは正しい速度で再生されます。変換が必要な場合は、Merging Technologies社の <b>HeptaCon</b> Sample Rate Converter により、最高の品質で変換されます。 |

## Other Settings

### Compressed Media Settings

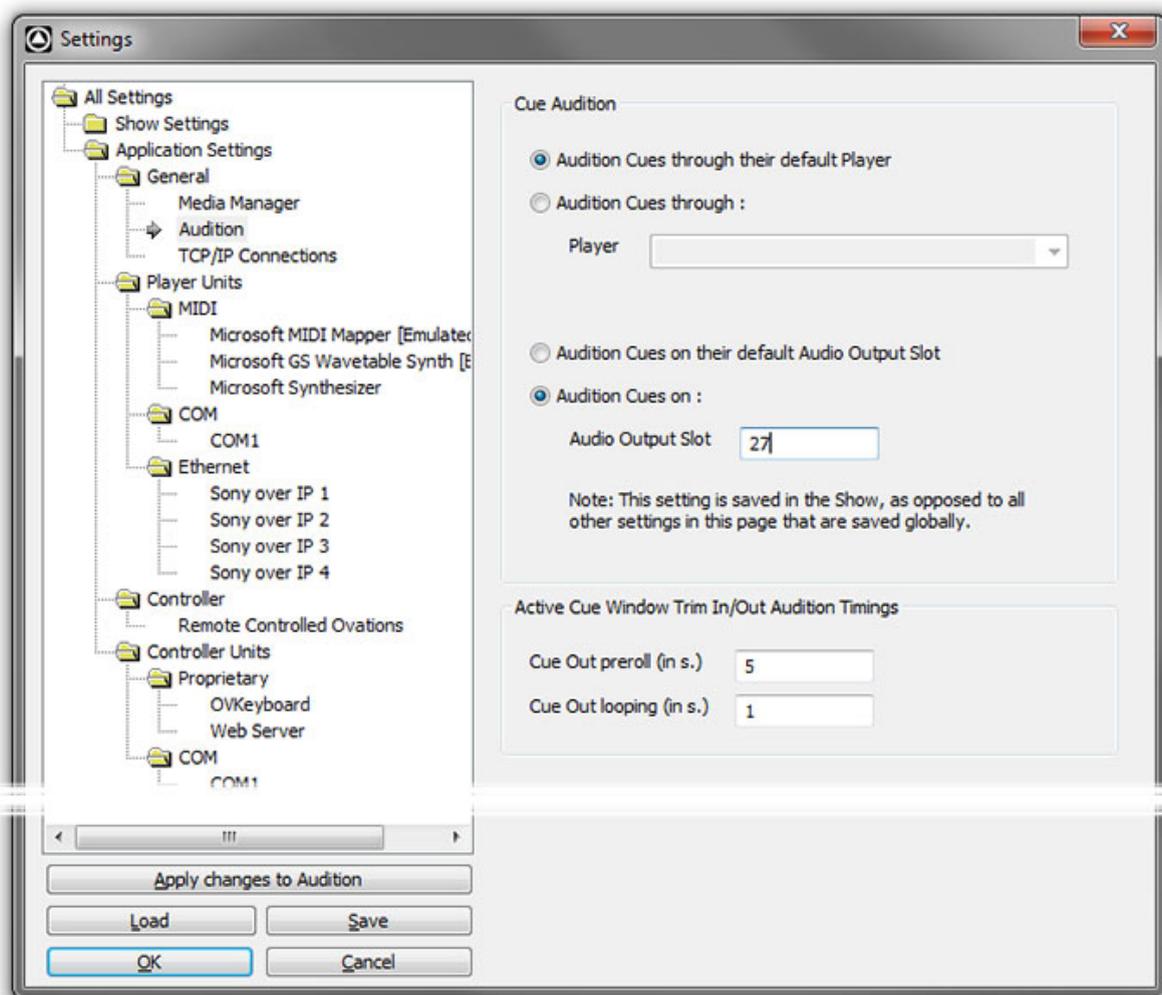
ここでは、メディアを解凍する先を指定します。



Decompress files... dialog

- |   |  |
|---|--|
| <b>Locally (by the original).</b>                                 | これを選択すると、元のファイルと同じ場所にファイルが作成されます。  |
| <b>Sub-locally (by the original, in a \MTDXCache sub folder).</b> | これを選択すると、元のファイルと同じ場所にPyramixが作成したサブフォルダーにファイルが作成されます。                              |
| <b>Custom (files are generated to the specified location).</b>    | これを選択すると、ユーザーが指定した場所にファイルが作成されます。"Browse..." ボタンが表示され、ファイルブラウザーウィンドウを開いてパスを設定できます。 |

## Audition



Application Settings > General > Audition

### Cue Audition

このラジオボタンは、オーディオCueの試聴に使用する Player と Audio Output Slot を選択するためのものです。デフォルトは Ovation が動作しているマシンです。別の Player を選択することは、ネットワーク接続されたマシン上の Player を使用する非常に高度な構成となります。

注意: マルチチャンネルのCueの場合、Audition Cues on .Audio Output Slot ボックスで設定した数字がCueの最初のチャンネルの出力先となります。つまり Audio Output Slot "ボックスで設定された数字は、オーディションのモニタリングに使用される最初のスロットを定義します。例えば、6ch サラウンドの Cue の場合、Audio Output Slot ボックスの数字が "9" であれば、信号は Output スロット9～14に送られます。

#### Audition Cues through their default Player

**Audition Cues through :** ドロップダウン リストで選択したネットワーク上のプレーヤーが設定できます。

#### Audition Cues on their default Audio Output Slot

**Audition Cues on :**

**Audio Output Slot** 利用可能なオーディオ出力スロットを設定することができます。

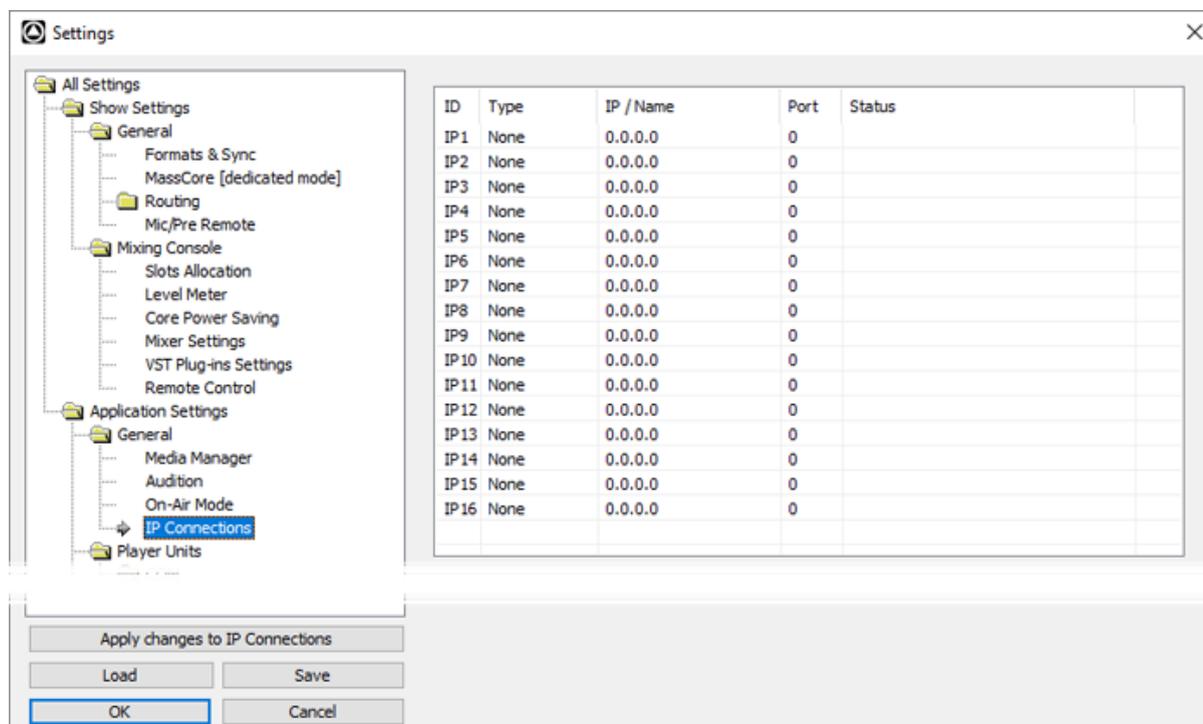
注意: このページの設定は Show に保存されます。

#### Active Cue Window Trim In/Out Audition Timings

Cue Out preroll (in s.) フィールド内をクリックして、デフォルト値に代わる値を入力します(5sec)

Cue Out Looping (in s.) フィールド内をクリックして、デフォルト値に代わる値を入力します(1sec)

## IP Connection



Application Settings > General > IP Connections

IP Connections ページでは、Ovation の IP 接続を以下のオプションで設定することができます。

- Type** 注意: または **Client**
- IP / Name** ターゲットサーバーのIPアドレスまたは名前を入力します(**Type**が**Server**に設定されている場合は関係ありません)。
- Port** ターゲットの Port 番号か名前を入力してください。
- Status** ここにはコネクションの状態が表示されます。

### Note:

- IPクライアントまたはサーバーを作成すると、IPオブジェクトが **Player Units** と **Controller Units** の両方に表示されます。
- **Player Units** は、コントロールプロトコルの出力を扱います。
- **Controller Units** は、コントロール プロトコルの入力を扱います。
- **Server** も **Client** も、データを送受信することができます。実用上の違いは、Server は複数の Client と接続できるのに対し、Client は1つの Server としか接続できません。
- Server は複数の Client の接続を受け付けます。
- データが Server 経由で送信されると、接続されているすべての Client に送信されます。
- Server が利用できなくなると、Client は自動的に Server への再接続を試みます。

- 新しい接続が作成/破棄されると、**Apply changes to IP connection** ボタンで対応するプレイヤー/コントローラーユニットの追加/削除が行えます。

## IP Address / Server Name Considerations

一般的に事故を避けるために、固定IPアドレスを使用することをおすすめします。DHCPサーバは、デバイスがオフラインになるまで、DHCPサーバの「リース時間」に設定された時間だけ、毎回同じアドレスを割り当てる必要があります。IPアドレスの代わりにマシン名を使用している場合は、ネットワーク上にDHCPサーバーがあっても特に不都合はありません。しかし、機器の中には名前では解決できないものもあり、そのような機器を接続するにはIPアドレスが唯一の方法です。そのため、固定IPアドレスを使用することをお勧めします。

注意:最も一般的なポート番号(1024以下)の使用は避けた方が良いでしょう。安全性を高めるために、49152 - 65535の範囲のポートを使用することをお勧めします。

## UDP/IP Support

IP通信では、**UDP (User Datagram Protocol)** がサポートされています。

- UDPのサポートにより、**UDP Streamer** と **UDP Receiver** の2種類の接続が追加されました。
- UDP接続では、ポート番号を設定する必要があります。UDPレシーバーのIPアドレスには **0.0.0.0** を、UDPストリーマーのIPアドレスには対象となるIP機器のアドレスを記入してください。

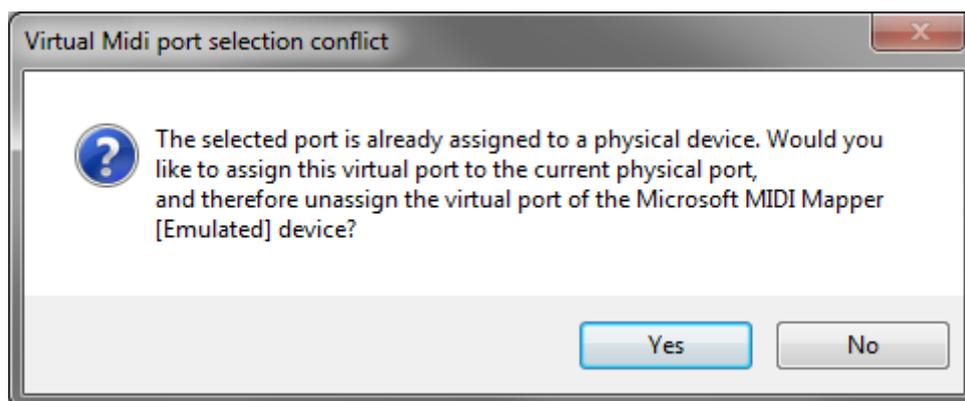
注意: **OSC**は**UDP**に対応していますが、**TCP**には対応していません。

## Player Units

**Player Units** は、Ovationが他のターゲットをコントロールするためのバーチャルデバイスです。

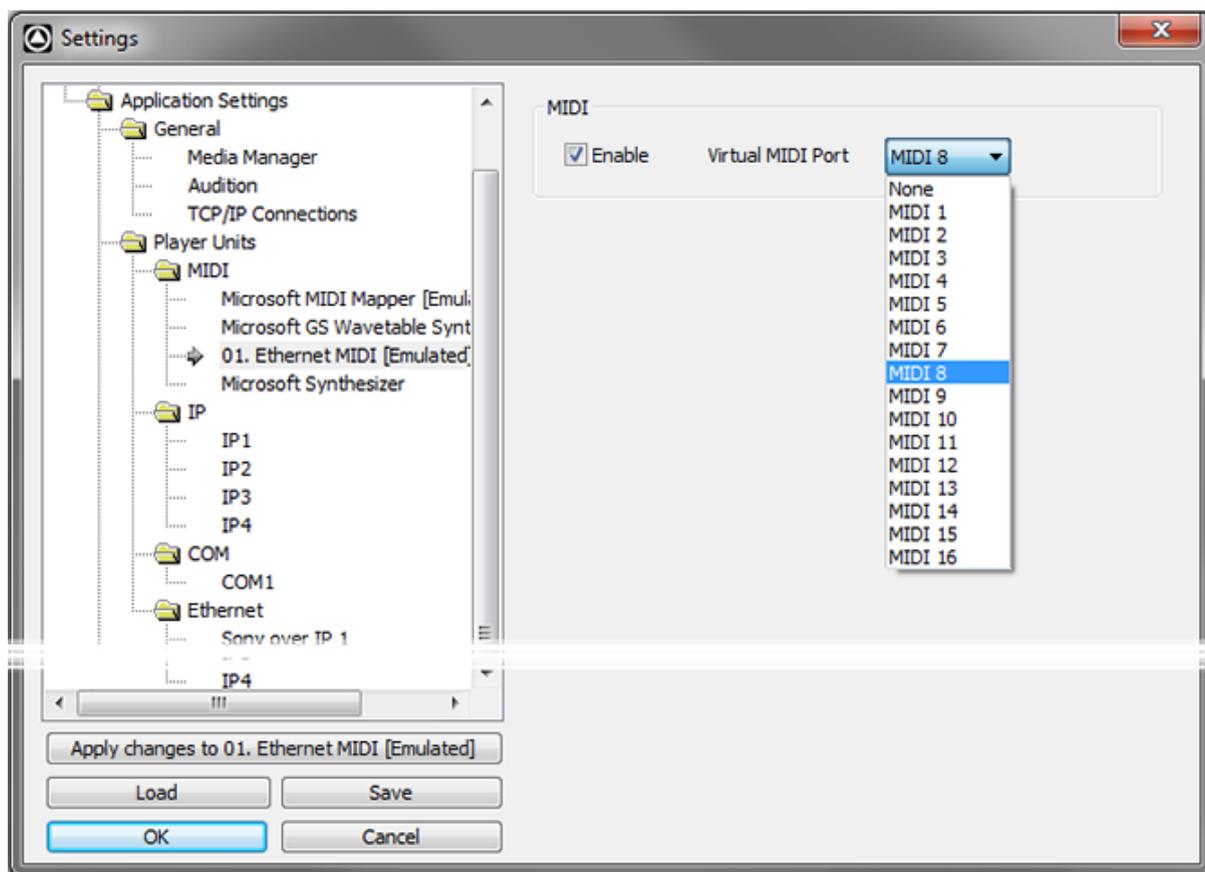
**MIDI, IPコマンド, Sony P2 / RS422 Cue** を再生するために利用可能なMIDIインターフェースIPポートとCOMポートを一覧表示します。

注意:既に使用されているバーチャルCOMポートに出力を割り当てようとすると、下図のダイアログが表示されます。



Virtual COM Port selection conflict

# MIDI



Application Settings > Player Units > MIDI

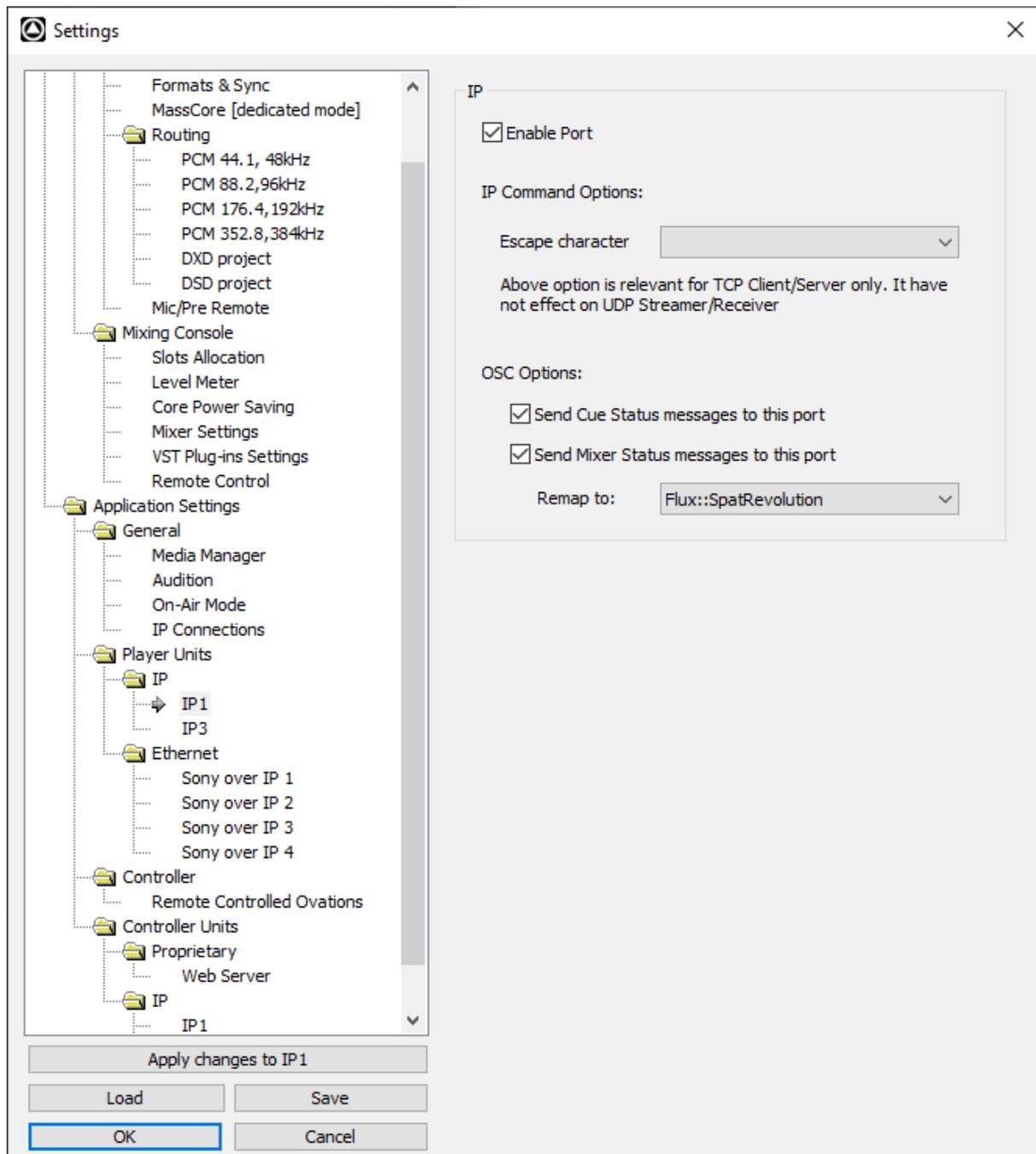
MIDIリストの Player Units の項目をクリックすると、右側のペインに関連するオプションが表示されます。

## Midi

**Enable**                    チェックを入れると有効になります。

**Virtual MIDI Port**      有効にするとドロップダウンリストがアクティブになり、Virtual Midi Port をリストから選択することができます。

## IP



Application Settings > Player Units > IP

## IP

- Enable** チェックを入れると、Player は Cue Properties で定義されたIPコマンドを出力します。
- Escape character** チェックすると、コマンド文字列の終わりを定義するためにエスケープ文字が使用されます。  
ドロップダウンリストから適切なエスケープ文字を選択してください。

## OSC Options

### Send Cue status messages to this port

チェックすると、OSC Cue Statusメッセージがこのポートを介して送信されます。

注意: Cue Statusメッセージの説明は、Ovation OSC Dictionaryを参照してください。

### Send Mixer status messages to this port

チェックすると、OSC Mixer Statusメッセージをこのポートに送信します。

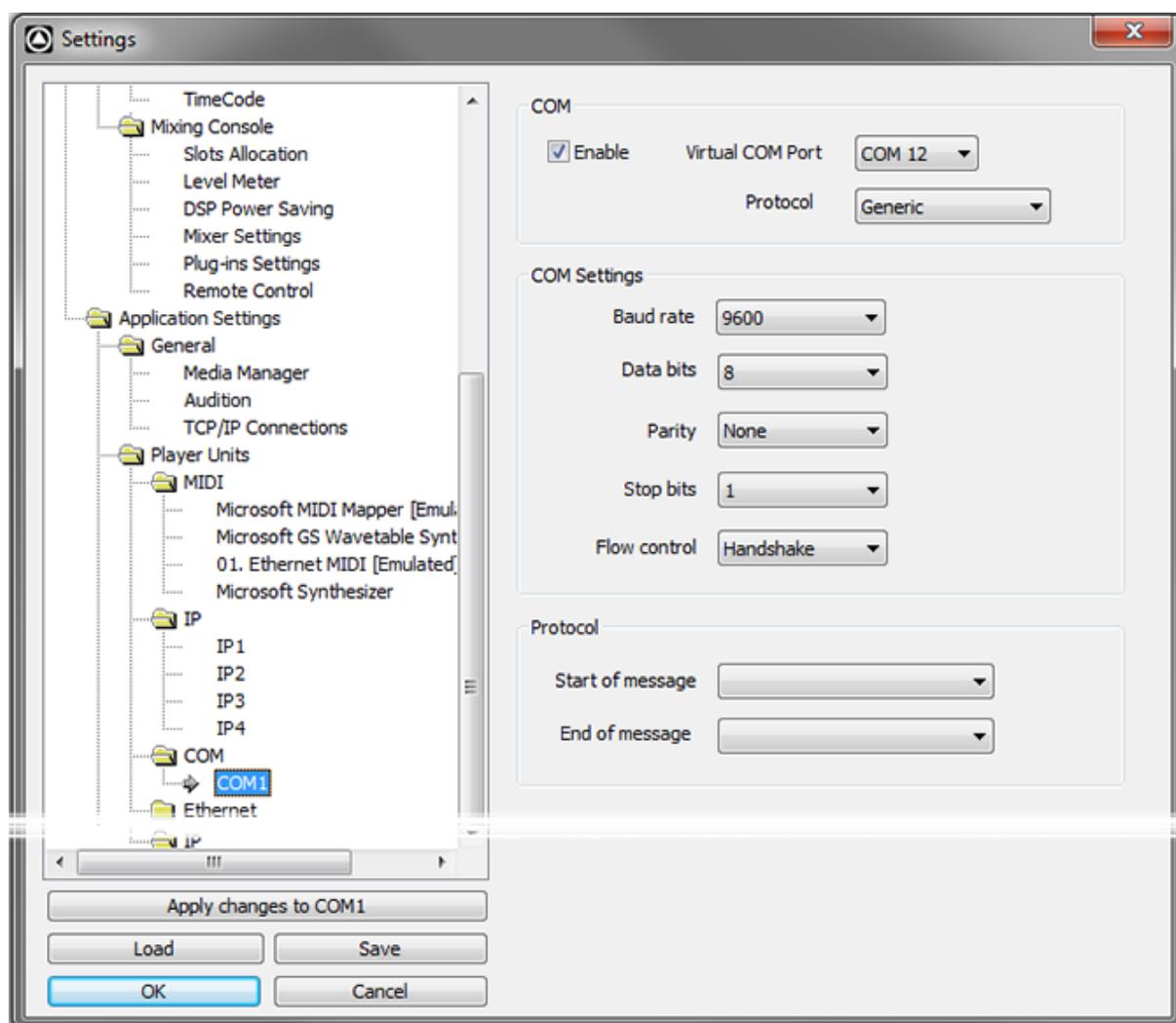
注意: Mixer Statusメッセージについては、Ovation OSC Dictionaryを参照してください。

### Remap to

選択した Mixer Status メッセージを別の OSC Dictionary に自動的にリマップします。

注意: Remap 機能は、Send Mixer Statusオプションが有効な場合のみ動作します。

## Com



Application Settings > Player Units > COM

## COM

### Enable

COM Player を有効にします。

- Virtual COM Port** この機能を有効にすると、ドロップダウンリストがアクティブになり、バーチャルCOMポートをリストから選択できるようになります。
- Protocol** ドロップダウンでGenericまたはSony P2を選択できます。

## COM Settings

注意: 以下のCOM設定とプロトコルは、上記のプロトコルで**Generic**が選択されている場合のみ有効です。

**Generic**が有効な場合、以下のシリアルポートオプションが利用できます。ドロップダウンリストを使用して、使用用途に適した設定を選択してください。

- Baud rate
- Data bits
- Parity
- Stop bits
- Flow Control

## Protocol

- Start of message** ドロップダウンリストで、各送信メッセージの先頭に追加される16進数の文字列を選択することができます。
- End of message** ドロップダウンリストで、各送信メッセージの末尾に追加される16進文字列を選択することができます。

## Ethernet

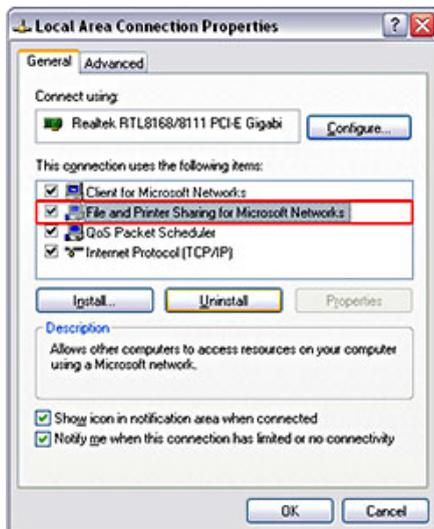
### Sony P2 over IP

事前設定

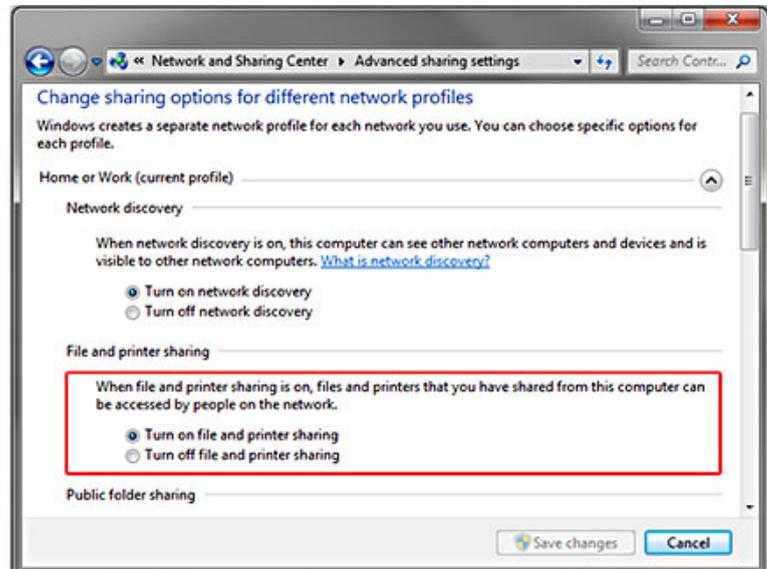
1. **File and Printer Sharing** (ファイルとプリンターの共有) が有効になっていることを確認してください。

**Win XP** Windows コントロールパネル > ネットワーク接続 で使用しているLANカード/アダプターを選択 ~ 右クリックしてプロパティを選択

**Win 7** Windows コントロールパネル > ネットワークと共有センター > 詳細な共有設定の変更



Local Area Connection Properties



Network and Sharing Center > Advanced Sharing Settings

## 2. a) ドメイン上のコンピュータ

コンピュータが同じドメインに接続されている場合、セキュリティアクセスはドメインサーバーによって管理されているので、セクション3に直接進んでください。詳細については、IT管理者にご相談ください。

## b) ワークグループ内のコンピュータ

ワークグループで作業するには、いくつかの追加手順が必要です。

- 各マシンが同じワークグループのメンバーであることを確認する。
- ワークグループの変更は、Windowsのコントロールパネル > システム > [XP]コンピュータ名タブ > 変更で行うことができます。
- [XP]コンピュータ名タブ > 変更 [Win7]設定の変更
- 変更を有効にするには、コンピュータを再起動する必要があります！
- それぞれのマシンで、相手のマシンにアクセスできることを確認します。
- マイコンピュータ > ネットワーク > ワークグループ
- アクセスを必要とするマシンのユーザーアカウントのユーザー名とパスワードを入力する必要があります。
- **Remember my credentials** [Win7] **Remember my password** [XP] にチェックを入れておかないと、コンピュータを再起動するたびにユーザー名とパスワードを入力する必要があります。
- フォルダーを共有する必要はありません。

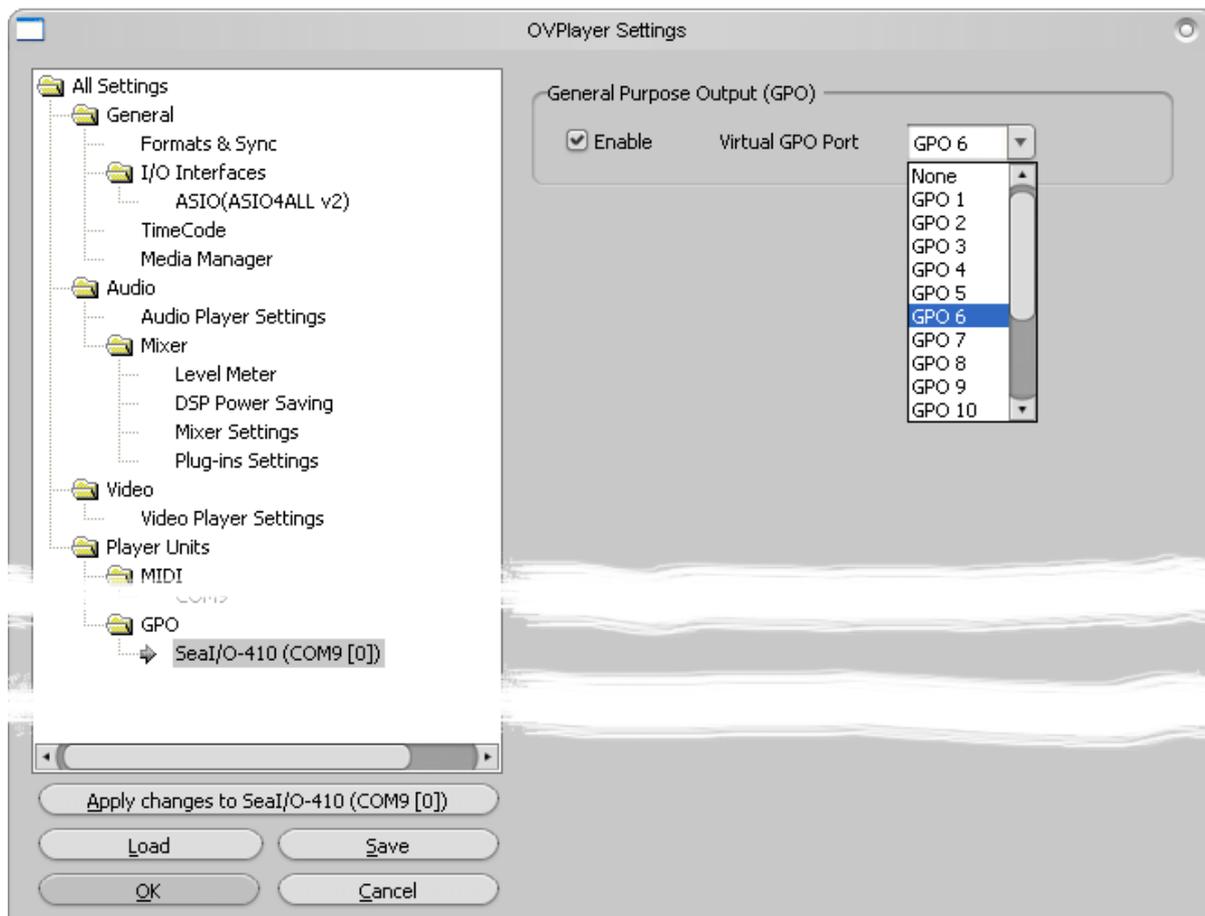


## Remote Identification

**Remote Computer name** ここに入れるリモートPCの名前は一致していなければなりません。

**Port Name\*** ここでの入力、もう一方のコンピューターの Controller Port Nameと一致していなければなりません。

## GPO



Application Settings > Player Units > GPO > Seal/O-410

注意: 現在 対応しているGPI/Oインターフェースは、Sealevel社の以下のモデルのみです。

- SeaPORT PLC-16\*\* 8 in 8 out
- Seal/O-410U 16 in 16 out
- Seal/O-420U\* 16 in 8 out
- Seal/O-430U\* 32 in 0 out
- Seal/O-440U\* 0 in 32 out
- Seal/O-450U\* 0 in 16 out
- Seal/O-8012e 8 in 8 out
- Seal/O-8012es 8 in 8 out
- SeaDAC P/N 8221\* 16 in 16 out
- SeaDAC P/N 8222 16 in 8 out
- SeaDAC P/N 8223\* 32 in 0 out
- SeaDAC P/N 8224\* 0 in 32 out
- SeaDAC P/N 8225\* 0 in 16 out

\* 特注対応可能 \*\* 生産終了

注意:USBドライバーは Pyramixインストーラーには含まれていません。サプライヤーのWebサイトからドライバーをダウンロードしてください。GPIOハードウェアデバイスの仕様については下記のサイトをご覧ください。

<http://www.sealevel.com/>

最大32台まで接続できます。物理的に設置されているGPO機器はここに表示されます。

## General Purpose Output

### Enable

チェックを入れると、GPO が有効になります。

### Virtual GPO Port

ドロップダウンリストには、利用可能なすべての仮想GPOポート、または **None** が表示されます。

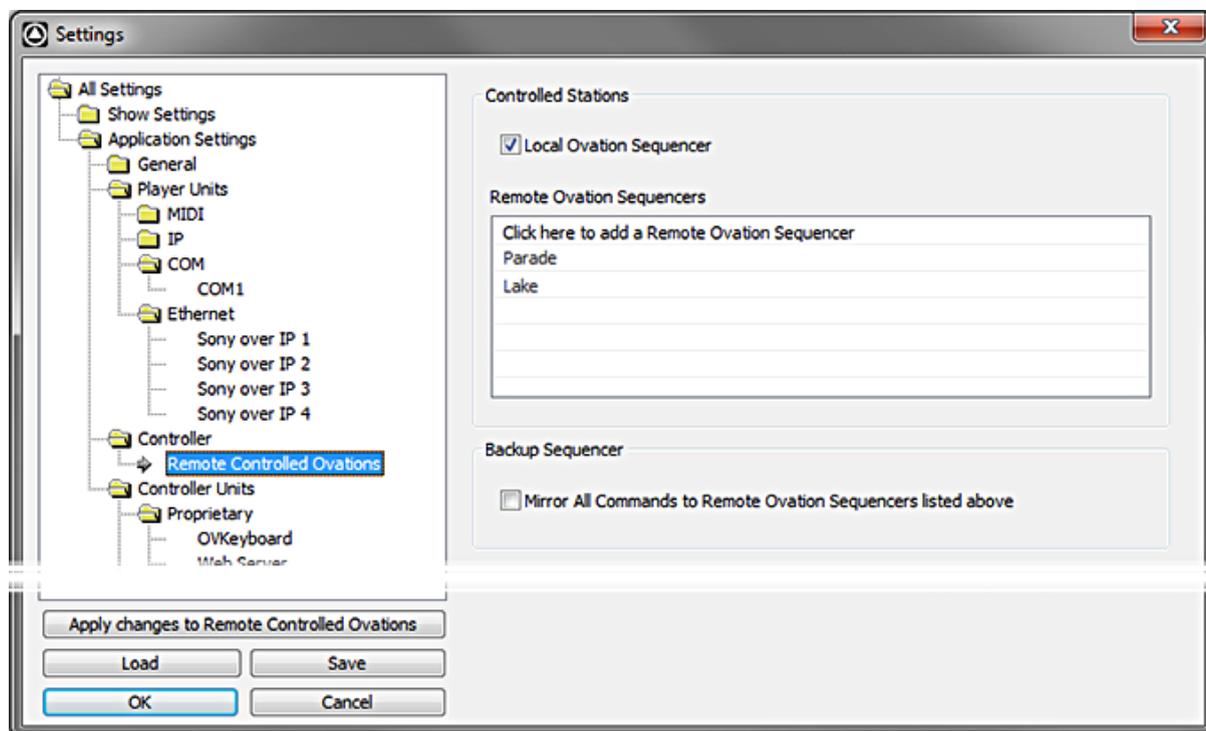
注意:Show の実行中や Cue のオーデション中にSettingsウィンドウを開いても、Player のページは表示されません。

注意:Player がデフォルトのローカルマシンであっても、ネットワークマシン上のスタンドアロンであっても、Show が実行されているか、Cue がオーデション中であれば、Player に関連するすべてのページは**Settings** ウィンドウに表示されません。

## Controller

### Remote Controlled Ovations

このページでは、どのステーション(Ovationが動作しているPC)をOV Controller Session で制御するかを定義します。



Application Settings > Controller > Remote Controlled Ovation Stations

### Controlled Stations

#### Local Ovation Sequencer

チェックすると、同じマシンで動作している Ovation Sequencer が、このコントローラからのコマンドを受信します。

#### Remote Ovation Sequencers

稼働中の Ovation Sequencer が選択したコントローラからのコマンドを受け取るリモートマシンのリストを追加することができます。これにより、ネットワークを介したリモートコントロールや、複数の Ovation Sequencer を同時にコントロールして冗長性を持たせることができます。

新しいリモート Ovation Sequencer シーケンサを追加するには、**Click here to add a Remote Ovation Sequencer** をクリックし、PCのネットワーク名を入力します。

上のスクリーンショットでは、**Parade** と **Lake** という2つの Remote Ovation Sequencer が追加されています。

### Backup Sequencer

#### Mirror All Commands to Remote Ovation Sequencers listed above

チェックを入れると、ローカルのOvationのすべてのコマンドが、選択したリモートシーケンサーにミラーリングされ、冗長性が保たれます。

## Controller Units

### Controller Units

Ovation Sequencer/Showコントローラ をリモートコントロールするためのフォルダです。

このフォルダには、システムでサポートされているすべてのリモートコントロールユニットがサブフォルダにリストアップされています。それらは以下ようになります。

- 独自のOvationキーボード
- 独自のOvationウェブサーバー
- IPコントローラー
- MIDIポート
- MCS(Midi Show Control)、MTC(Midi TimeCode)、MMC(Midi Machine Control)およびGM(General Midi)
- DMXポート (Art Netプロトコルは後のベータ版で利用可能)
- GPIポート
- Sony 9ピン (P2プロトコル)リモートコントロール

注意: 英文マニュアルの Appendix I では、コントローラユニットの各種プロトコルの実装方法と、使用可能な Ovation Media SequencerおよびMedia Server Commandsとのマッピング方法について詳しく説明しています。

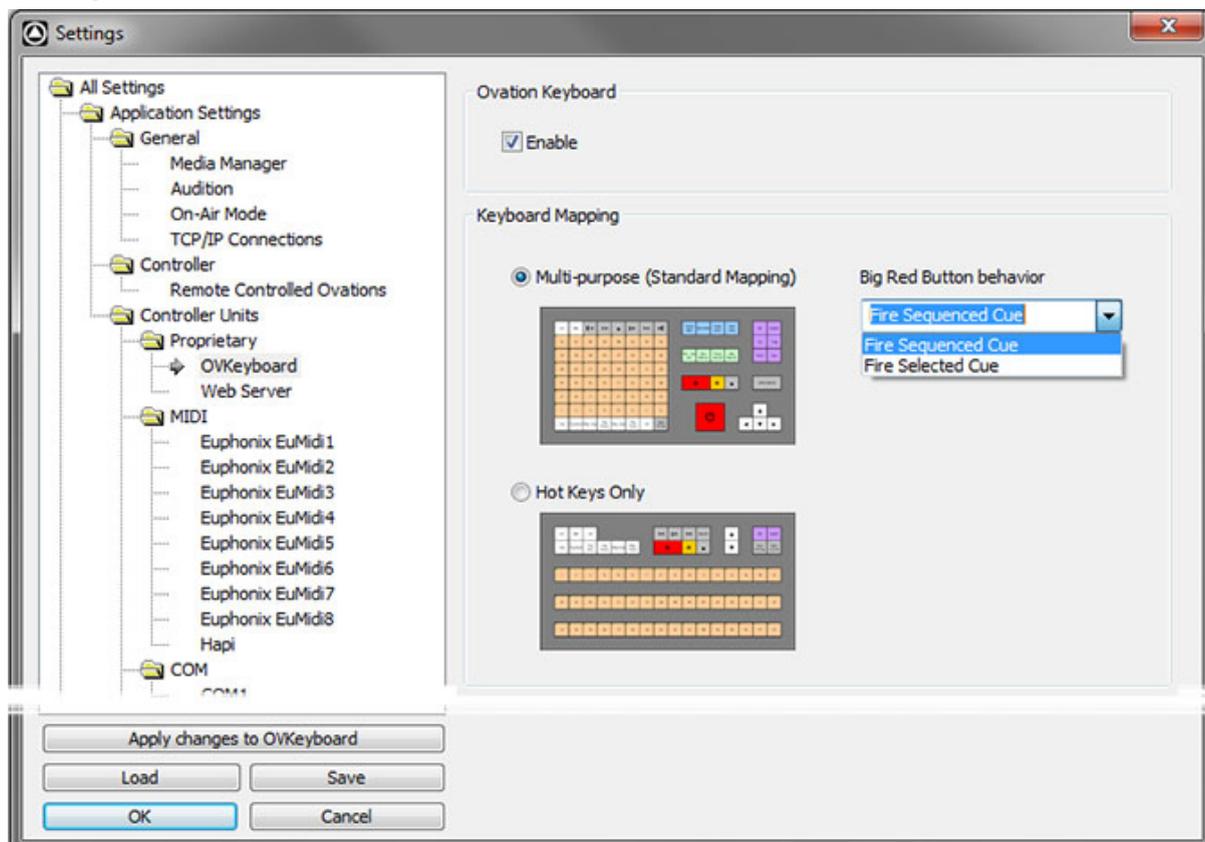
注意: OvationとPyramixでサポートされているコントローラのリストは以下のリンクをご覧ください。

<https://confluence.merging.com/display/PUBLICDOC/Pyramix+Supported+Controllers>

コントローラユニットをクリックしてリストから選択すると、関連ページに適切なオプションが表示されます。

# Proprietary

## OVKeyboard



Application Settings > OV Controller Units > Proprietary > OVKeyboard

### Ovation Keyboard Enable

チェックすると **Ovation Keyboard** がアクティブになります。

### Keyboard Mapping Multi-purpose (Standard Mapping)

赤い大きなボタンの振る舞い

ドロップダウンは、**Fire Sequenced Cue** または **Fire Selected Cue** を選択できます。この設定は、Multi Purpose (Standard Mapping) モードのコントローラにのみ適用されます。UIには影響しません。

### Hot Keys Only

ラジオボタンは相互に排他的です。物理的なキーボードレイアウトに対応するマッピングを選択します。

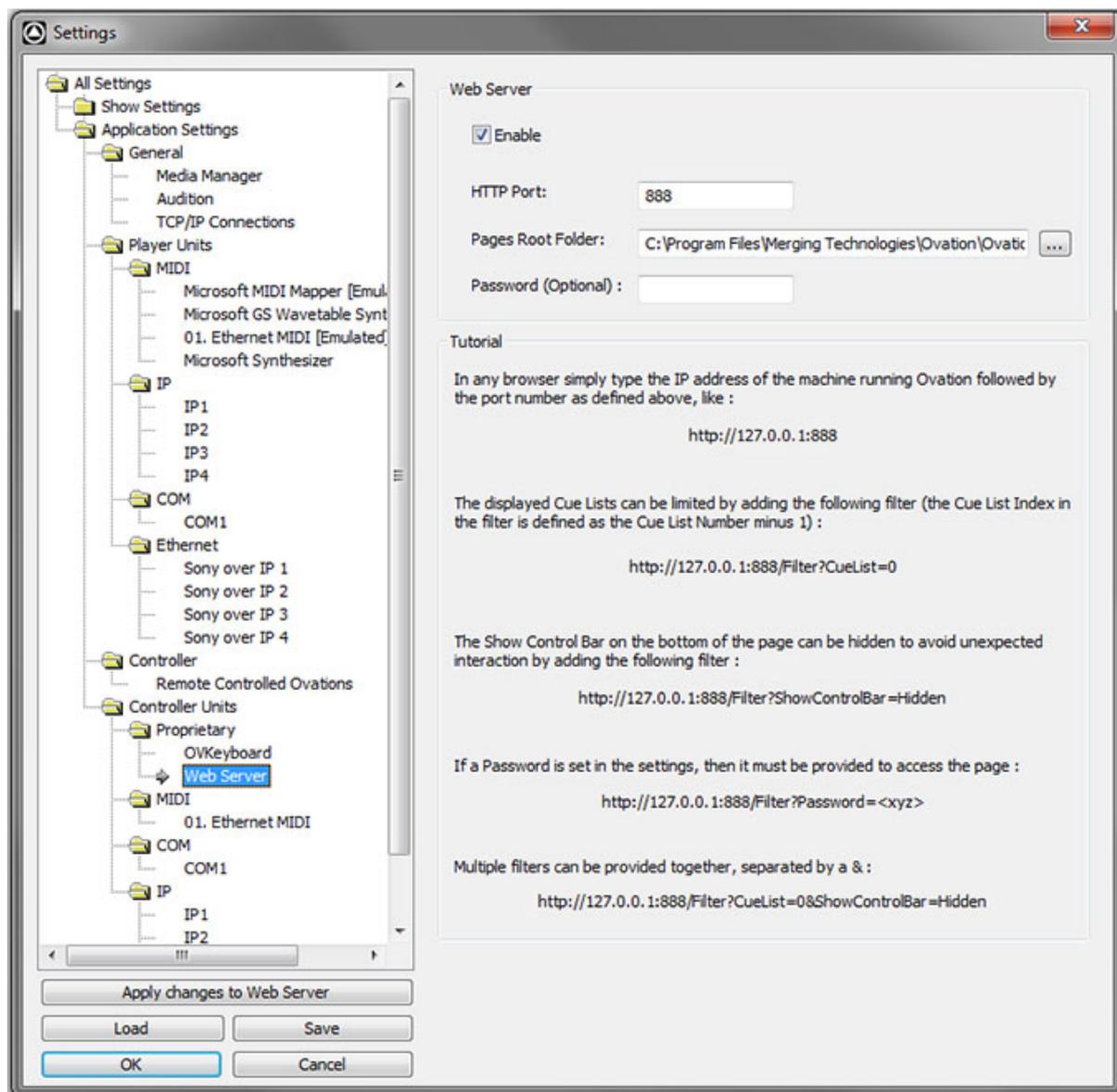
注意: Pyramix と Ovation を同時に使用している場合で、PyramixにADR機能がある場合、キーボードが競合する可能性があります。この場合は、以下の場所にDWORDレジストリキーを追加してください。

HKEY\_CURRENT\_USERSoftware\Merging Technologies\Pyramix\ADR を開き、

**Disable ADR Keyboard** という名前のDWORDレジストリキーを追加し、1 に設定します。

レジストリの編集に自信がない場合は、マーキング社の販売パートナーに変更を依頼してください。

## Web Server



Application Settings > OV Controller Units > Proprietary > Web Server

### Web Server

- Enable** チェックするとWebサーバー機能が動作します。
- HTTP Port:** デフォルトは 888 です。必要があれば変更してください。
- Pages Root Folder** フィールドには、Pages Root Folderへのデフォルトのパスが表示されています。...ボタンをクリックするとブラウザが開き、別のパスを設定できます。
- Password (optional) :** ページをパスワードで保護する場合は、フィールドにパスワードを入力します。

### Tutorial チュートリアル

ブラウザで Ovation が動作しているマシンの IP アドレスと、上記で定義したポート番号を入力してください。

**http://128.0.0.1:888**

表示される Cue List を制限するには、次のようなフィルターを追加します (フィルター内の Cue List のインデックスは、Cue List の番号から 1 を引いたものと定義されます)。

**<http://128.0.0.1:888/Filter?Cuelist=0>**

ページ下部の Show Control Bar を非表示にして、予期しない操作を避けるには、次のようなフィルタを追加します。

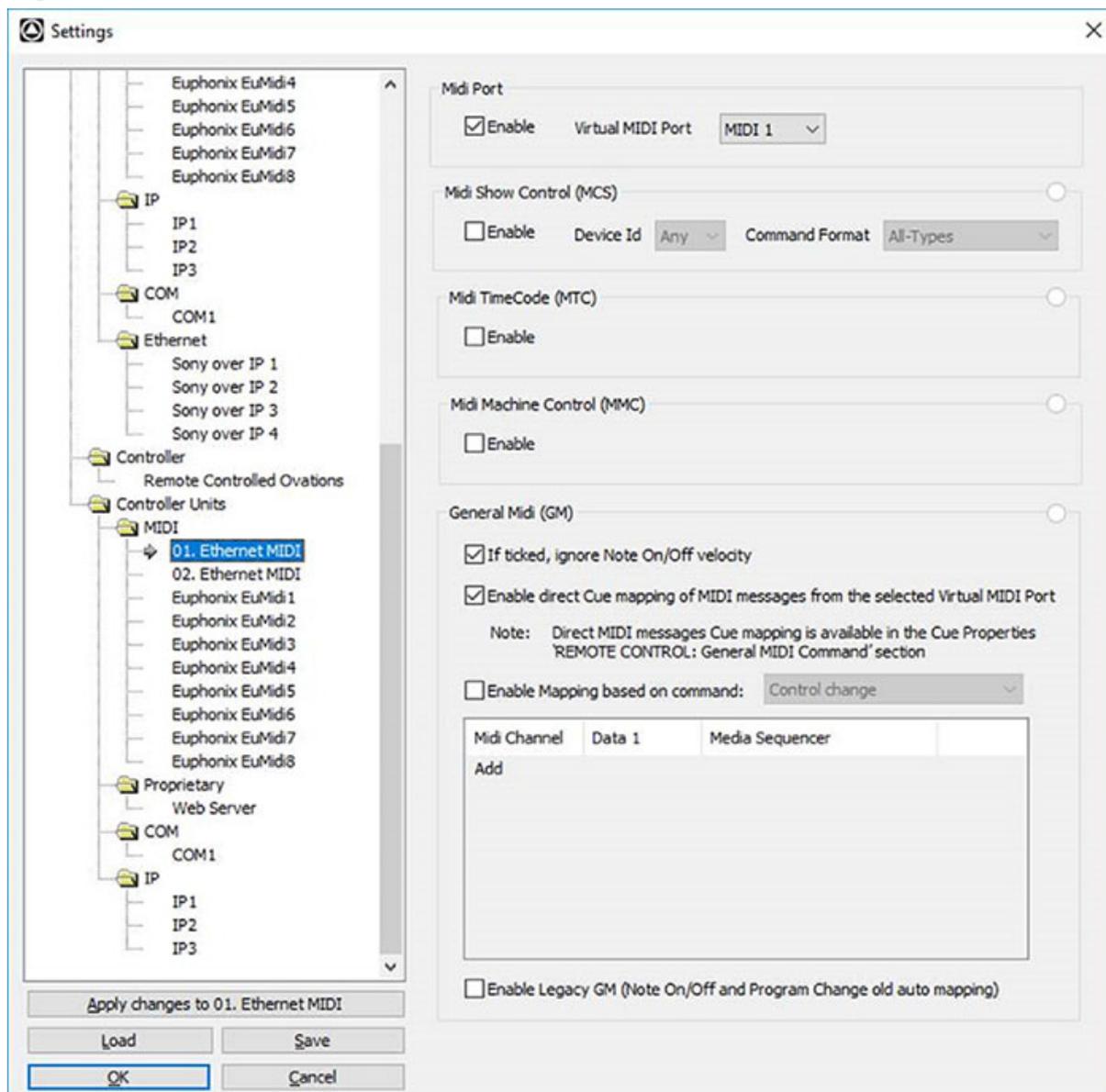
**<http://128.0.0.1:888/Filter?ShowControlBar=Hidden>**

または、両方を「&」で区切って併用することもできます。

**<http://128.0.0.1:888/Filter?Cuelist=0&ShowControlBar=Hidden>**

# MIDI

## E.g. Ethernet MIDI



Application Settings > Controller Units > MIDI > Ethernet MIDI

### MIDI INPUTs

注意: 各MIDIセクションの右側にある赤く点滅するLEDは、MIDIデータを受信していることを示します。

#### Midi Port

##### Enable

チェックすると **MIDI remote control** が有効になります。

注意: このオプションが選択されるまで、このページの他のオプションはグレーアウト(利用不可)されます。

#### Virtual MIDI Port

ドロップダウンリストで、利用可能な最初の16個のMIDIポートのいずれかを選択できます。

### **Midi Show Control (MSC)**

#### **Enable**

チェックすると **MIDI Show Control (MSC)** が有効になります。

#### **Device Id**

ドロップダウンリストには、「Any」または「Device Ids(0~7E)」が表示されます。

#### **Command Format**

ドロップダウンリストには、コマンドフォーマットタイプをフィルタリングするためのMSCの選択肢が多数用意されています。

### **Midi TimeCode (MTC)**

#### **Enable**

チェックすると **MIDI TimeCode** が有効になります。  
使用するMidi Portは、上記1項で設定した**Midi Port**です。

### **Midi Machine Control (MMC)**

#### **Enable**

チェックすると MIDI Machine Control が有効になります。

### **General Midi (GM)**

#### **If Ticked, ignore Note On/Off velocity**

チェックすると Note On/Off ベロシティが無視されます。

### **Enable direct Cue mapping of MIDI messages from the selected Virtual MIDI Port**

ボタンをチェックすると、個々のCueの **General MIDI (GM)** コントロールが有効になります。

注意: **Direct MIDI messages Cue mapping** は **Cue Properties** の **General MIDI Command** セクションの **REMOTE CONTROL:** にあります。

### **Enable Mapping based on command:**

MIDIコマンドを **Show Start**, **Select Next Cue List** などのCueイベントに関連しないイベント、または**Select Next Cue** などのコンテキストに関連するCueコマンドにマッピングできるようにします。

ドロップダウンリストで、どのタイプの Midi コマンドをマッピングするかを選択できます。

**Note off**

**Note on**

**Polyphonic key pressure**

**Control change**

**Program change**

**Overall keypressure aftertouch**

**Pitch bender change**

Control Change コマンドは、**Note On** などの General Midi コマンドです。

**Midi Channel** 欄の **Add** をクリックすると、リストにエントリが追加されます。

**Midi Channel** 欄の **0** をクリックすると、利用可能な**Midi Channel**(1~16)のリストが表示されます。

**Data 1** の欄のエントリをクリックすると、**0~127**までの選択肢がリストアップされます。

**Media Sequencer** の欄をクリックすると、マッピング可能なOvationコマンドのリストが表示されます。

PCキーボードの **Delete** でマッピングエントリを削除できます。

### **Enable Legacy GM (Note On/Off and Program Change old auto mapping)**

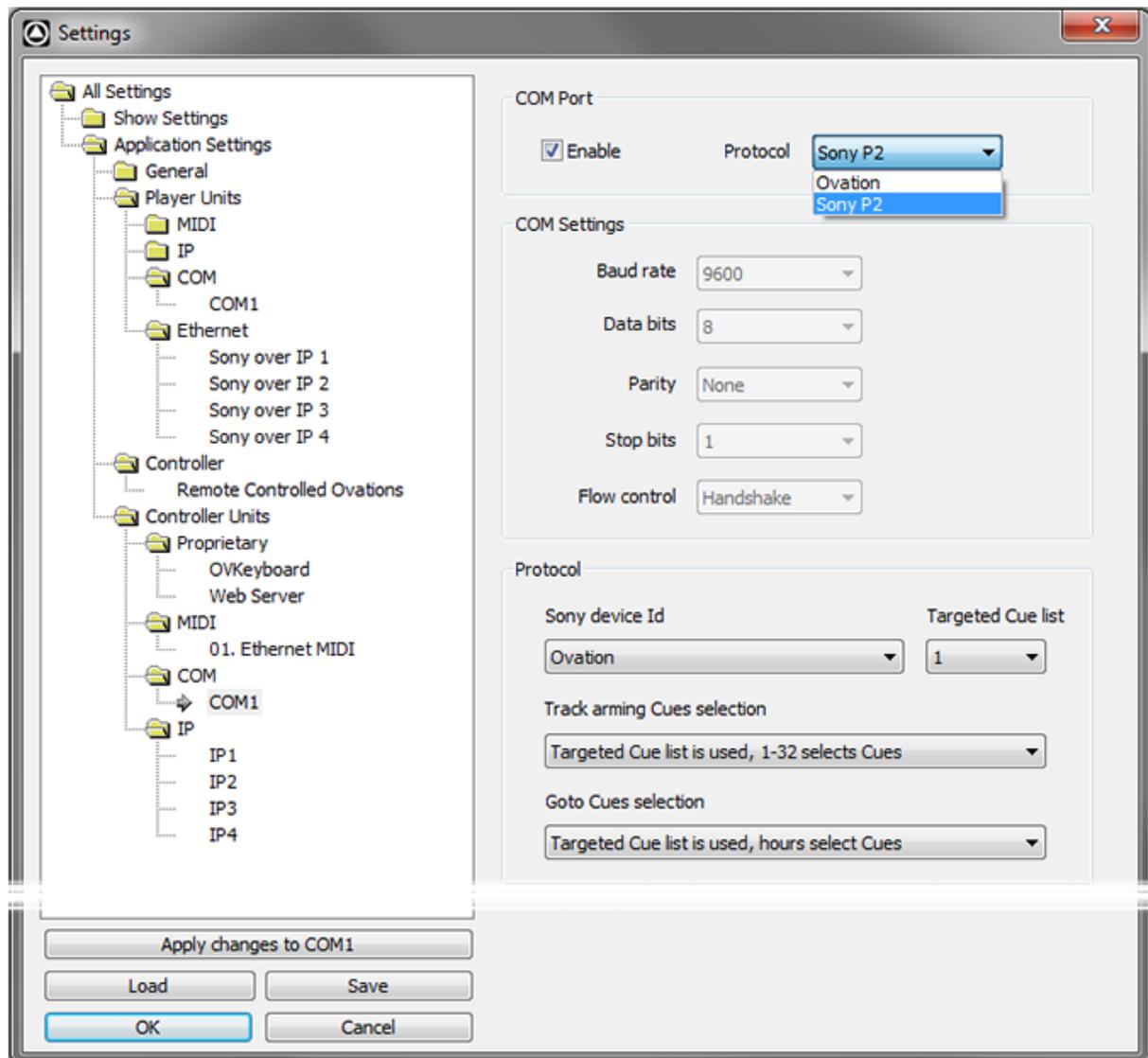
古い "固定" スタイルのGMマッピングを再び有効にします。

マッピング可能なコマンドの一覧は、GM (General Midi) を御覧ください。

## **COM**

Ovationの Cue は、Sony P2プロトコルのコントローラーから開始、停止、一時停止することができます。また Ovation ステーションは、Ovation のネイティブプロトコルを使用して、シリアル接続を介してリンクされた別の Ovation をコントロールすることができます。

## Sony P2



Application Settings > Controller Units > COM > COM1: P2 mode)

### Com Port

**Enable** チェックを入れると、Com Port と関連するリモートコントローラーがOvationを制御できるようになります。

**Protocol** ドロップダウンでは、Sony P2とOvationの選択が可能です。設定ページはモーダルで、この設定により他の適切な設定が表示されます。  
Sony P2 プロトコルを使用するマシンで制御する場合は、Sony P2を選択します。

### Com Settings

#### Protocol

#### Sony Device Id

ドロップダウンリストには、OvationとOvationでサポートされているすべてのP2デバイスエミュレーションが表示されます。

### Targeted Cue List

このドロップダウンリストで、現在のOvation Showにある任意のCue Listをターゲットとして選択することができます。

### Track Arming Cues Selection

注意: Digital presets (Track Arming) 1-32 のみが許可されています。

ドロップダウンリストで以下のものが選択できます。

<b>No selection</b>	トラックアーミングは影響を受けません。
<b>1-8 Selects Cue lists, 9-32 selects Cues</b>	
<b>Targeted Cue List is used, 1-32 selects Cue</b>	Targeted Cue Listは、 <b>Targeted Cue List</b> ドロップダウンリストで選択されたものによって決定されます。
<b>Targeted Cue List is used, hours selects Cues</b>	Targeted Cue Listは、 <b>Targeted Cue List</b> ドロップダウンリストで選択されたものによって決定されます。

### Goto Cues selection

ドロップダウンリストで以下のものが選択できます。

<b>No Selection</b>	Goto TimeCode は影響を受けません。
<b>Hours selects Cue Lists, minutes select Cues</b>	
<b>Targeted Cue list is used, hours select Cues</b>	Targeted Cue Listは、Targeted Cue Listドロップダウンリストで選択されたものによって決定されます。

注意:

### Valid Cue and Cue List Numbers

00は Cue 番号や Cue List 番号として使用できないため、アドレスを指定できる Cue と Cue List の最大数は、時間と分でそれぞれ **23** (1-23) または **59** (1-59) に制限されます。

制限

- **A)** Cue内の特定のタイムコードに移動する(未実装)。
- **B)** アナログのA1、A2、V、TCのエディットプリセットビット(トラックアーミング)は使用しません。デジタル編集プリセット1~32のみ使用します。プリセット32以上(未実装)。
- **C)** Rew、F.Fwd、Jog、Shuttleはできません。

### Track arming Cues selection options:

- **1)** "No selection" でトラックアーミングは動作しません。
- **2)** "1-8は Cue List を選択、9-32は Cue を選択"
- **3)** "Targeted Cue list is used, 1-32 selects Cues" : ドロップダウンメニューにより、ターゲットとなる Cue List が選択されます。

### Goto Cues selection options :

- "No selection"トラックアーミングは効果がありません。
- "1-8で Cue List を選択、9-32で Cue を選択"
- "Targeted Cue list is used, 1-32 selects Cues" : ドロップダウンメニューにより、ターゲットとなる Cueリストが選択されます。

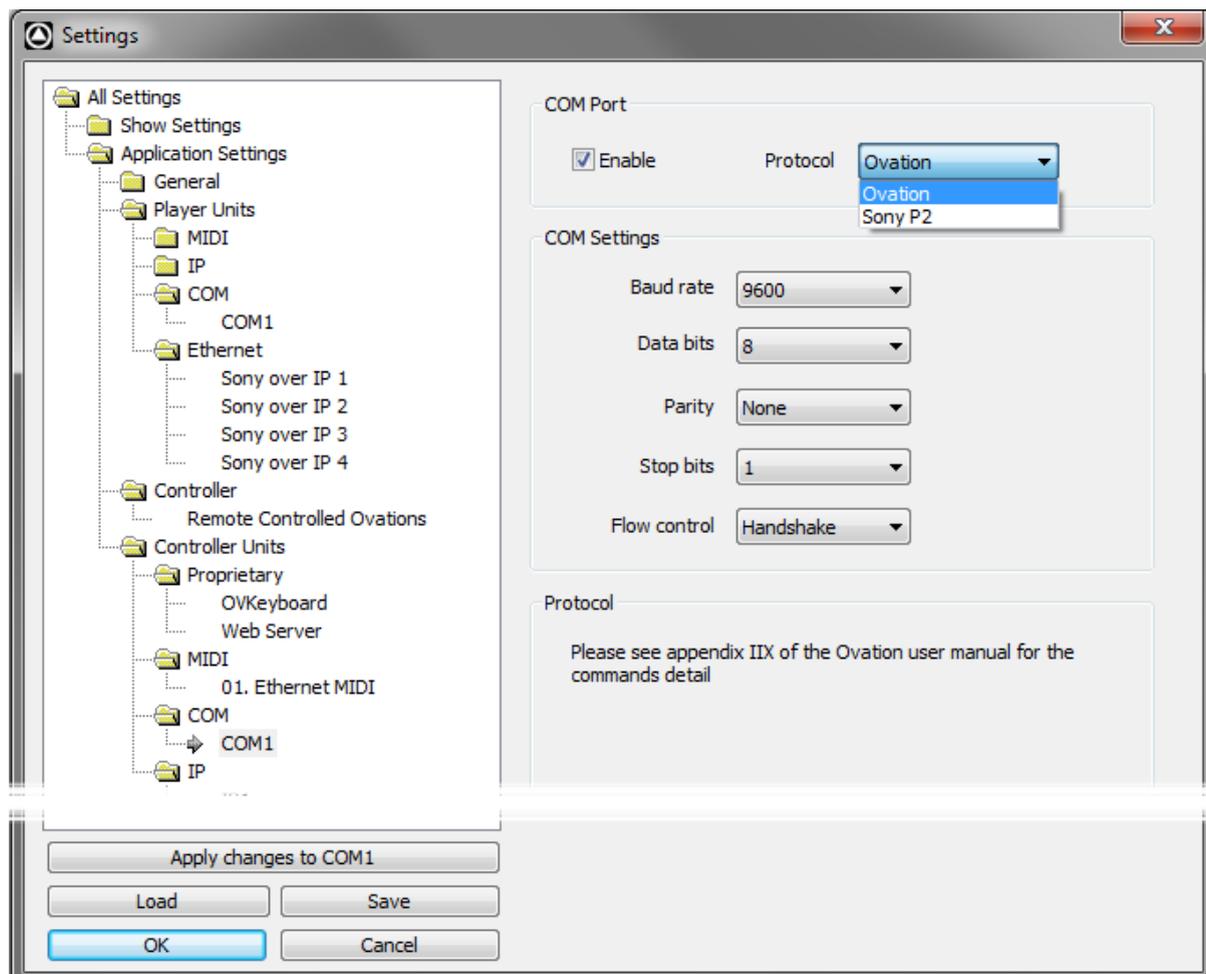
### Ovation to Controller Reporting

Ovation は次のレポートをコントローラーに送り返します。

- 選択されたCueの現在のタイムコード。

- 上記オプション 1 の場合はフルタイムコード。
- 上記オプション 2 の場合は秒とフレーム、時と分はそれぞれ Cue List 番号と Cue 番号を示します。
- 上記のオプション 3 の場合は、分、秒、フレームで、時間は Cue #を示します。
- 再生、停止、一時停止(静止)タリー、Cue アップ( Cue の準備ができたとき)。
- 選択されたCueを示すトラックアーミングステータス(Edit preset sense)。オプション A の場合は無効です。
- デフォルトのデバイスIDは**Ovation**で、以下のように報告されます。ソニーのデバイスID : 0xF0B1 (NTSC), 0xF1B1 (PAL), 0xF2B1 (Film)。
- その他のデバイスIDは、**Sony Device Id** のドロップダウンリストから選択できます。

## Ovation mode



Application Settings > Controller Units > COM > COM1: Ovation mode)

### Com Port

- Enable** チェックを入れると、Com Port と関連するリモートコントローラーがOvationを制御できるようになります。
- Protocol** ドロップダウンでは、**Sony P2** と **Ovation** の選択が可能です。設定ページはモーダルで、この設定により他の適切な設定が表示されます。他のOvationステーションで制御する場合は **Ovation** を選択します。

### COM Settings

以下のパラメータは、制御するOvationに合わせて設定する必要があります。

**Baud rate**

**Data bits**

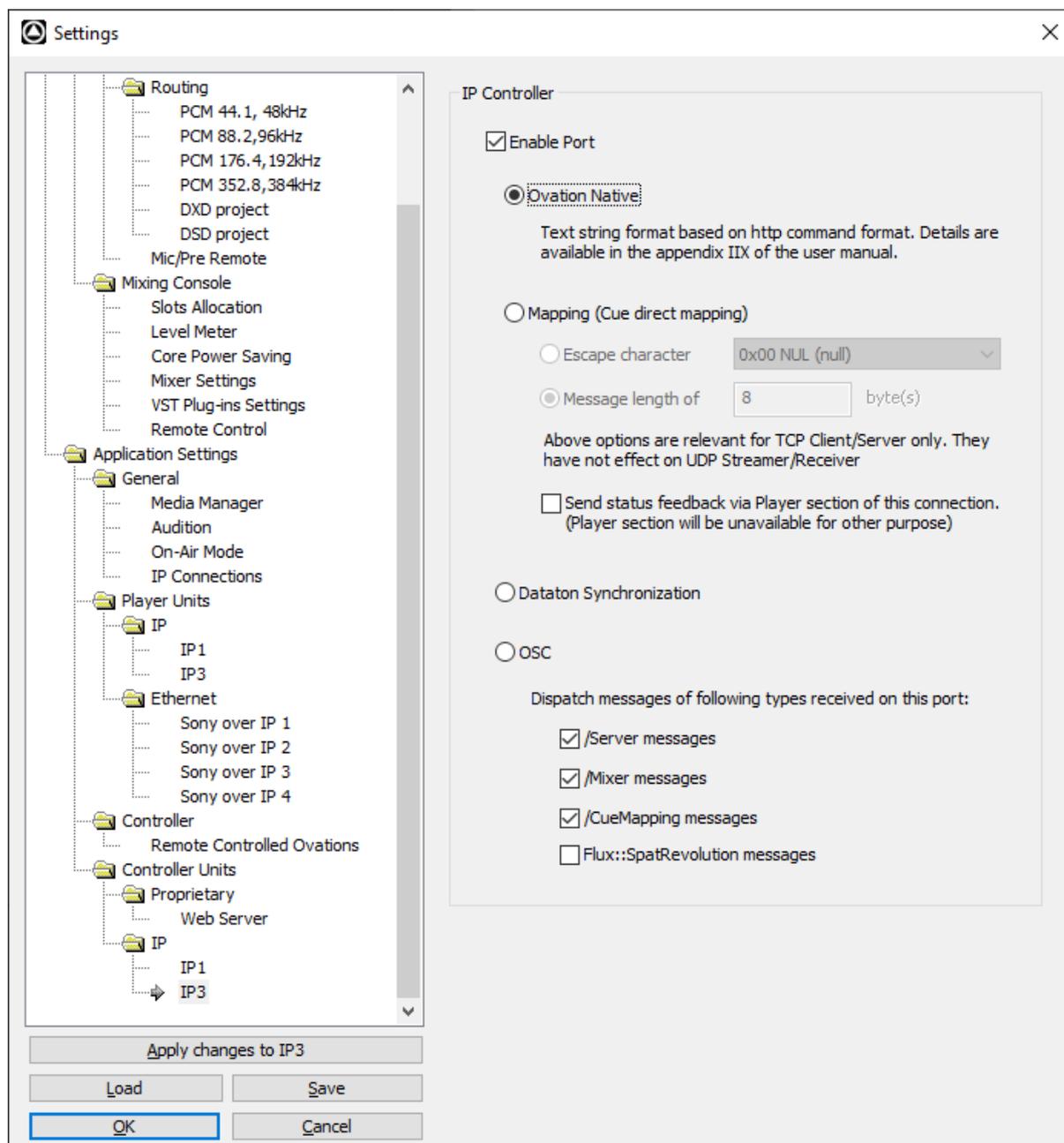
**Parity**

**Stop bits**

**Flow Control**

**Protocol**

英文マニュアル **Appendix VII** を参照してください。



Application Settings > Controller Units > IP > IP3

注意: IPエントリーとIP1などのコントローラーは、**Settings > Application > General > IP Connection** で設定された場合のみ表示されます。IP Connections の章を御覧ください。

IP Controller Unit は、データを受け取るのに使用されます。

以下のデータフォーマットを受け取ることができます。

1. Ovation Native (httpプロトコル フォーマット)
2. マッピング 以下で定義されたマッピング データ メッセージ
  - a. メッセージ長
  - b. 特殊なエンドオブメッセージ文字(エスケープ文字)

## Internet Protocol Options

<b>Enable</b>	チェックすると、コントローラがアクティブになり、このページの残りの設定が可能になります。
<b>Ovation Native</b>	<b>Mapping, Dataton Synchronization, OSC</b> とは相互に排他的です。チェックすると、Ovation Web Serverで使用されるネイティブなHTML形式のコマンド文字列が受け入れられます。 <b>Web Server Commands</b> を参照してください。
<b>Mapping (Cue direct mapping)</b>	<b>Native, Dataton, OSC Synchronization</b> とは相互に排他的です。
<b>Escape Character</b>	チェックすると、コマンド文字列の終わりを定義するためにエスケープ文字が使用されます。ドロップダウンリストから適切なエスケープ文字を選択してください。
<b>Message Length of</b>	チェックすると、メッセージの長さ(バイト)が、コマンド文字列間のブレークポイントの コマンド文字列間のブレークポイントを定義するために使用されます。
<b>Send status feedback via Player section of this connection</b>	プレイヤーセクションは他の目的では使用できません。

3. **Dataton Synchronization** リモートのDatatonプレーヤーを使用する際には、この点を確認してください。Native, Mappingとは相互に排他的です。

4. **OSC** このポートでは、以下の種類のOSCディスパッチメッセージを受信します。このポートで受信したOSCリモートコントロールメッセージのうち、処理するものを選択することができます。

- **/Server message** は、Ovationのグローバル機能(Show state、CueおよびCueリストなど)に関連しています。
- **/Mixer message** は、Ovationのミキシングコンソールをリモートコントロールします。
- **/CueMapping message** は、Cue Properties - Remote Control - IP / OSCコマンドで設定された特定のコントロールに関連します。
- **Flux :: SpatRevolution message** : Flux::Spat Revolutionの Fader, Solo, Mute, Pannerのメッセージは、自動的にOvation OSC Dictionaryのスキームにリマップされます。

注意: 詳しくは、Ovation OSC dictionary をご参照ください。

## GPI

GPIユニットが全てリストアップされています。

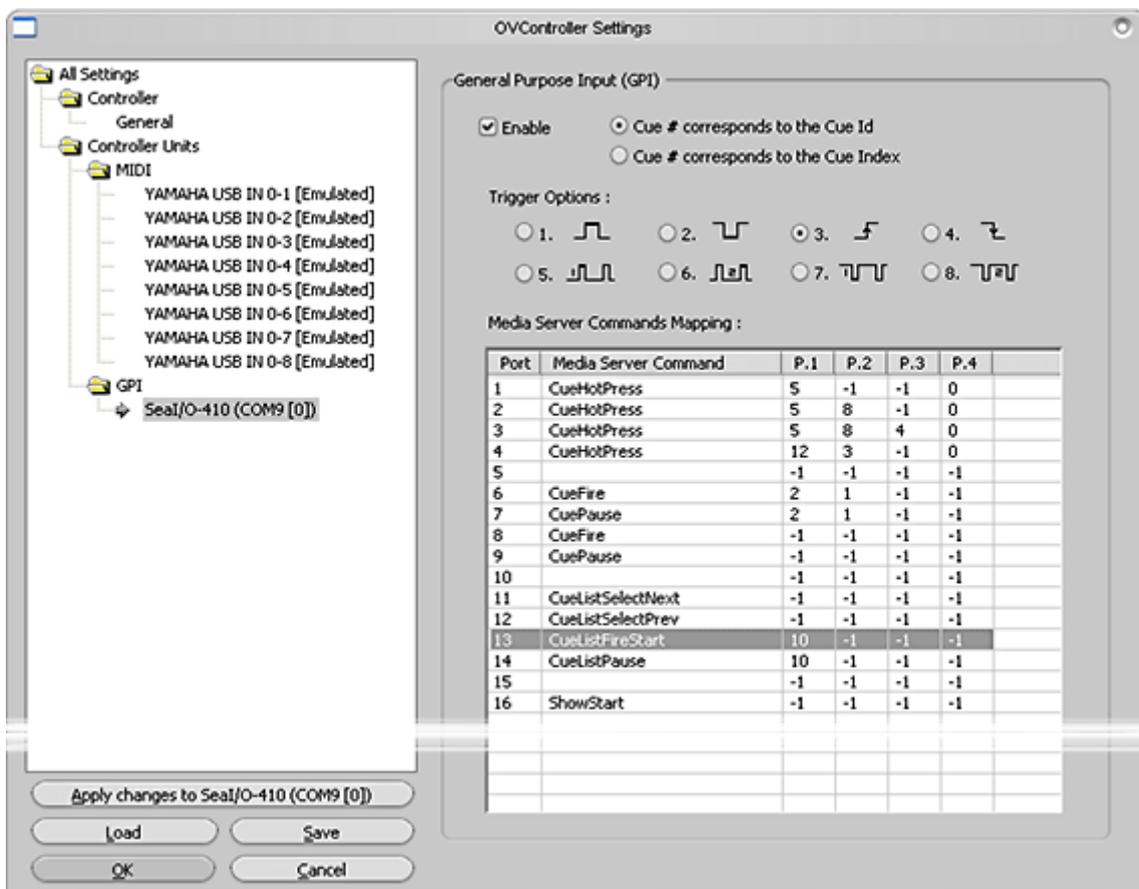
GPIデバイスの設定を行うにはリストの中のデバイスをクリックしてください。

注意: 現在、対応するGPI/Oインターフェースは、Sealevel社の以下のモデルのみです。

- SeaPORT PLC-16\*\* 8 in 8 out
- • Seal/O-410U 16 in 16 out
- • Seal/O-420U\* 16 in 8 out
- • Seal/O-430U\* 32 in 0 out

- Seal/O-440U\* 0 in 32 out
  - Seal/O-450U\* 0 in 16 out
  - Seal/O-8012e 8 in 8 out
  - Seal/O-8012es 8 in 8 out
  - SeaDAC P/N 8221\* 16 in 16 out
  - SeaDAC P/N 8222 16 in 8 out
  - SeaDAC P/N 8223\* 32 in 0 out
  - SeaDAC P/N 8224\* 0 in 32 out
  - SeaDAC P/N 8225\* 0 in 16 out
- \* は特注品      \*\* は生産終了品

注意: 最大32ユニットが接続できます。



OV Controller Settings > Controller Units > GPI > Seal/O-410 (COM9 [0])

## General Purpose Input (GPI)

### Enable

チェックを入れるとGPIコントロールが有効になります。

### Cue # corresponds to the Cue ID

このボタンをチェックすると、Cue は Cue#, Child#1、Child#2、Child#3 を使って最大 3 つのネストしたレベルで識別されます。これは Cue Properties ページに表示されるグレーの数字、またはCueボタンのCue名の横に表示される数字です。この数字は、Child#1などのCue#の間の区切りを表しています。

このモードは、ネスティングの仕組みを利用して、挿入した Cue の下にある Cue の#を変更せずに、Cue List の任意の場所に Cue を追加する必要がある場合に便利です。

### Cue # corresponds to the Cue Index

Cue # は、その Cue List における Cue のインデックスです。これは、**Cue Properties**ページに表示されるグレーの数字、またはCueボタンのCue名の横に表示される数字で、いずれかのCueがネストされている場合に使用されます。マッピングにネストされたメカニズムが役に立たない場合に有効です。

例:

Cue Number	Cue Id	Sub1 Cue Id	Sub2 Cue Id	Cue Index
1	1	0	0	1
2	2	0	0	2
3	3	0	0	3
3.1	3	1	0	4
3.2	3	2	0	5
4	4	0	0	6
4.1	4	1	0	7
4.1.1	4	1	1	8
4.2	4	2	0	9
4.2.1	4	2	1	10
4.2.2	4	2	2	11
5	5	0	0	12

## Trigger Options

8つのラジオボタンでトリガのパラメーターを設定します。

-  1 ハイレベルの信号を検出したときにトリガ
-  2 ローレベルの信号を検出したときにトリガ
-  3 信号の立ち上がりでトリガ
-  4 信号の立ち下がりでトリガ
-  5 パルスの最初のハイレベルを検出したときにトリガ
-  6 パルスの2番めのハイレベルを検出したときにトリガ
-  7 パルスの最初のローレベルを検出したときにトリガ
-  8 パルスの2番めのローレベルを検出したときにトリガ

注意: 各 Trigger Options に別々のコマンドを割り当てることができます。

注意: 3-4, 5-6, 7-8 はよくペアで使用されます。

例1: ボタンを押して離すと Cue が Fire され、2回目にボタンを押して離すと Cue が停止するようにしたい場合。この場合は、5-6または7-8を使用してください。

例2: ボタンを押したときにCueを起動し、ボタンを離れたときにCueを停止させたい場合。この場合は3-4を使用します。

注意: **High/Low**入力と 立ち上がり/立ち下がり 入力は、同じ状況でマッピングされたコマンドをトリガーします。唯一の違いは、立ち上がりがHighの前に実行され、立ち下がりがLowの前に実行されることです。これは、2つのコマンドを連続して実行する必要がある場合に便利です。

## Media Server Commands Mapping

コマンド表では、P列がパラメータに対応しています。メディアサーバーコマンドの多くは、次のようになっています。P.1 = Cue List #、P.2 = Cue #、P.3 = Cue Child1 #、P.4 = Cue Child2 #。P.3 Cue Child1 #, P.4 Cue Child2 #

# Ovation Webserver

## Overview

Ovation はあらゆるシステムに対して驚くほどのコントロールを実現します。しかしこれまでは、他の多くのシーケンサーやコントロール・ソフトウェアと同様に、そのコントロールにアクセスするにはローカル・マシン上の専用インターフェースに限られていました。

しかし WebServer オプションにより、その状況は一変しました。ウェブ対応のプラットフォーム（デスクトップ、ラップトップ、スマートフォン、iPadなど）の標準的なHTTPインターフェイスを通じて、複数の場所から Ovation の Show を完全にコントロールすることが可能になりました。

Merging 社独自のインターフェース デザインを使用することもできますし、基本的なWebページ デザインを知っていればカスタム インターフェースを作成することもできます。どのような選択であれ、またどのようなプロジェクトであれ、Ovation Show やインストレーションに WebServer を使用することで、これまでにないコントロールの可能性が開けます。

## アプリケーション

- 技術者でないユーザーのためのマルチゾーンアクセス 複数の部屋を持つ博物館の展示物など
- 手動で Cue やシーケンスを Fire するためのステージサイドアクセス
- 複数のコントロールステーション（例：ゲーム Show など ギャラリー、音響監督、プレゼンター）がそれぞれのニーズに合わせて適切なコントロールを行うことができます。
- ピットにいるコンダクターのための Show 情報とタイミングビュー
- ホテルのロビーやバーに設置される特注のブランドインターフェース
- その他、多数.....

## Using Ovation Webserver

### Activating

Ovation WebServerを有効にするには、**Settings >Application > Controller Units > Proprietary > Web Server**に進み、**Enable** ボタンをチェックします。

必要に応じて、このページでHTTPポート番号を変更できます。デフォルトのポートは888です。

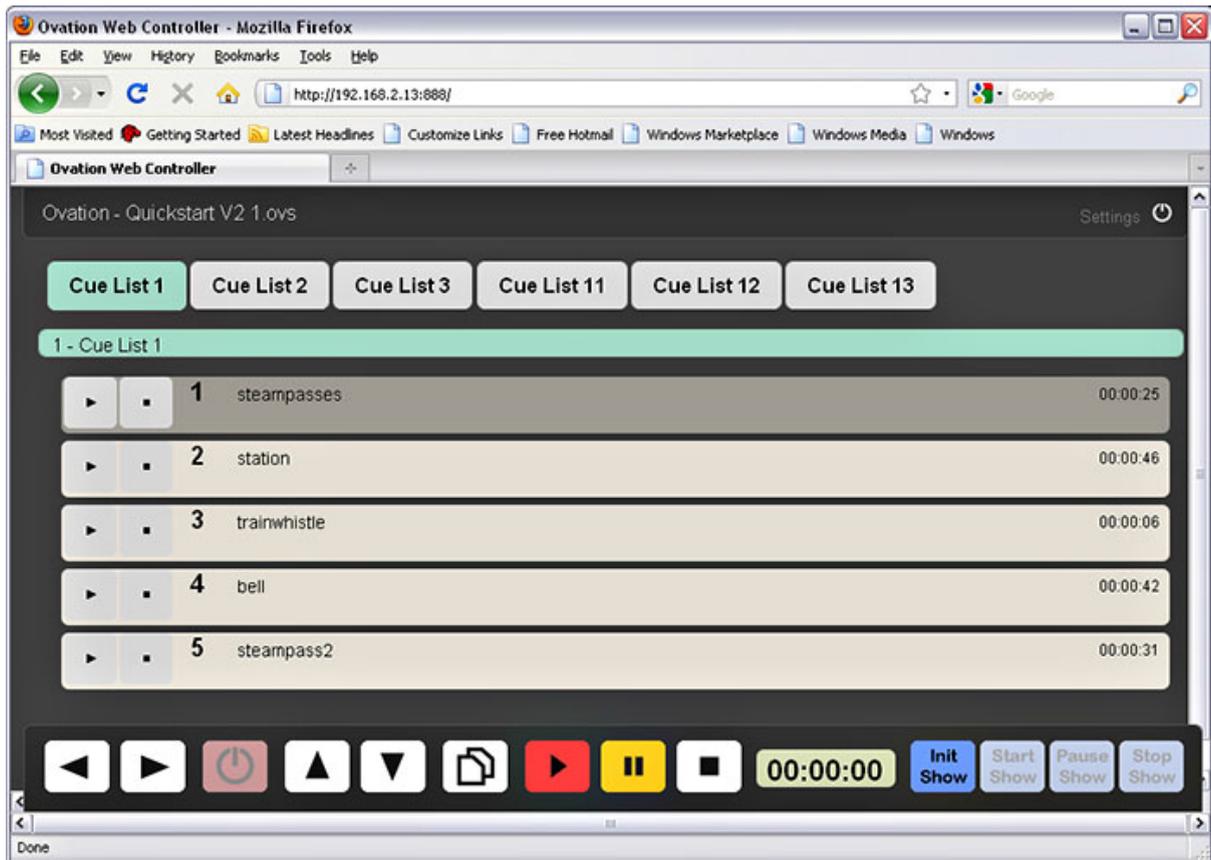
Pages Root Folderは、Mergingが標準で提供するものとは異なるカスタムページを提供するために変更することができます。デフォルトでは、Ovation User Interfaceに似たインターフェースを実装しています。

注意：**OvationShow.html**と **js/OvationProcess.js** はMerging Technologies社の所有物ですが、カスタムページ作成の参考として自由にお使いいただけます。

### Quickstart

ブラウザで、Ovationを起動しているマシンのIPアドレスとポート番号を入力してください。

<http://192.168.2.13:888>



以下のフィルターを追加することで、表示される Cue List を制限することができます(フィルター内の Cue List インデックスは、Cue List 番号から1を引いたものとして定義されます)。

**<http://192.168.2.13:888/Filter?Cuelist=0>**

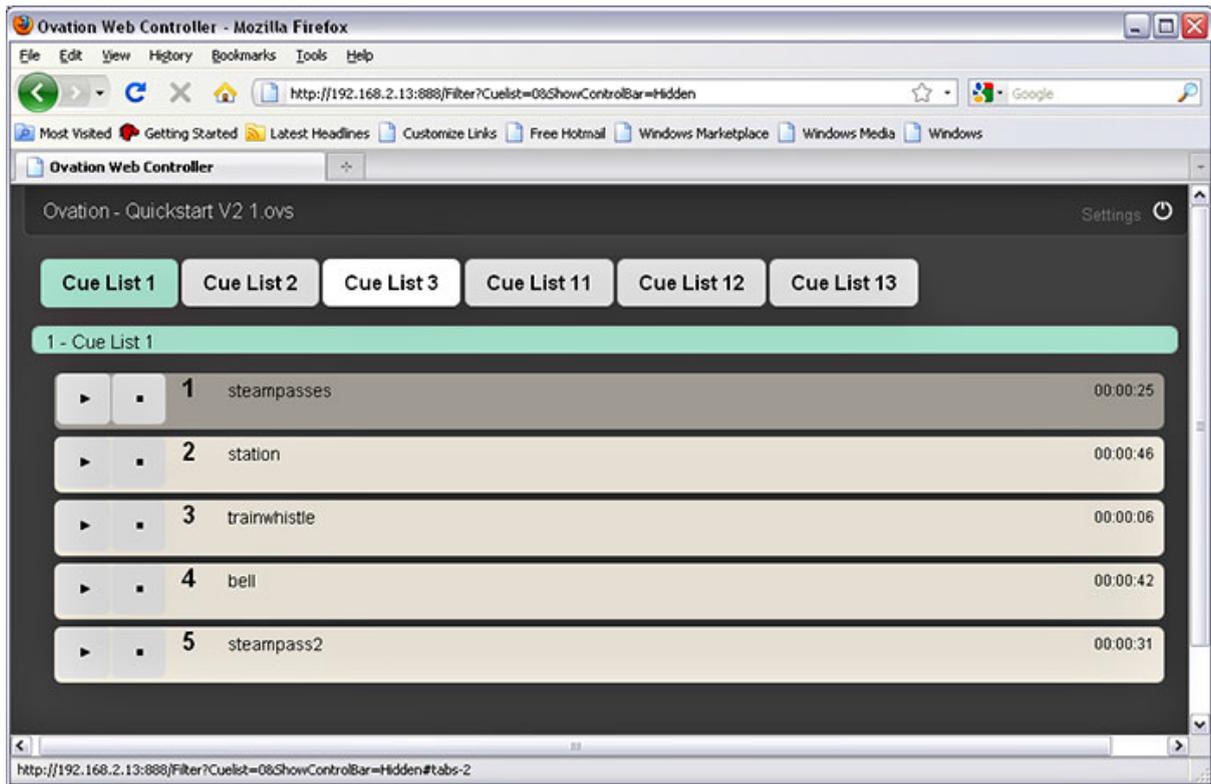
次のフィルタを追加することで、ページ下部の表示コントロールバーを非表示にして、予期しない操作を避けることができます。

**<http://192.168.2.13:888/Filter?ShowControlBar=Hidden>**

または、両方とも一緒に、& で区切ってください。

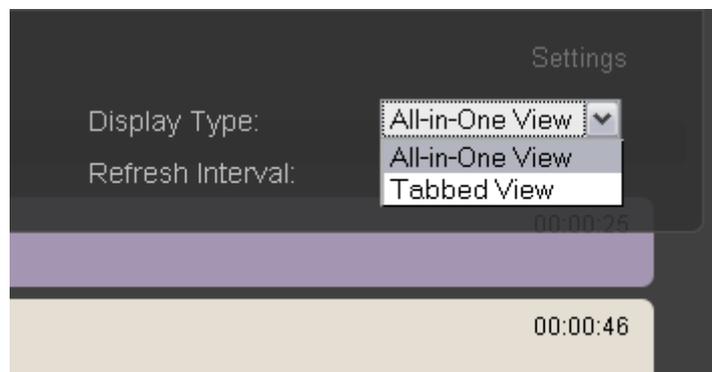
**<http://192.168.2.13:888/Filter?Cuelist=0&ShowControlBar=Hidden>**

これで次の様になります。

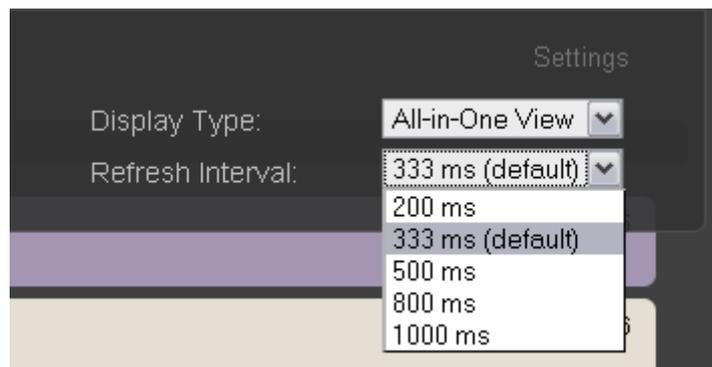


## Settings

ページの右上にあるOvationのロゴをクリックすると、メニューが表示され、表示スタイルを Tabbed View または All-in-One View から選ぶことができ、ページの更新間隔を設定することができます。



All-in-One View では、Cue List がページの下に次々と表示されます。タブ表示では、1つの Cue List が表示され、残りの Cue List はページ上部のタブに表示されます。



ネットワークが遅い場合やアーティファクトが気になる場合は、リフレッシュレートを下げて利用することができます。

## HTTP Control

HTTP コマンドは、クライアントアプリケーションから Ovation WebServer に直接送信することができます (Web ブラウザの URL フィールドにコマンドを入力することもできます)。

これらのコマンドは、Ovation Controller Commands ドキュメントに記載されていますので、参照してください。

### Appendix VII Web Server Commands.

一般的には、以下のようなコマンドが送信されます。

- 192.168.1.33:888/Action?Command=Show\_Init
- 192.168.1.33:888/Action?Command=Show\_Start
- 192.168.1.33:888/Action?Command=Cue\_Fire&CueList=0&Cue=4.-2
- 192.168.1.33:888/Action?Command=CueList\_Select&CueList=0
- 192.168.1.33:888/Action?Command=Cue\_Select&CueList=-1&Cue=1.-2
- 192.168.1.33:888/Action?Command=Cue\_Fire&CueList=-1&Cue=-1
- 192.168.1.33:888/Action?Command=Cue\_Pause&CueList=-1&Cue=-1
- 192.168.1.33:888/Action?Command=Cue\_Fire
- 192.168.1.33:888/Action?Command=Cue\_Stop
- 192.168.1.33:888/Request?Show
- 192.168.1.33:888/Request?Cues\_Status

## Connection Feedback

クライアントのネットワーク接続が失われた場合 (wifi)、または何らかの理由で Ovation サーバーがオフラインになった場合、TimeCode カウンターの背景が赤に変わります。接続が回復すると、Web UI は自動的に再接続されます。

## GPI Command Mapping

### Media Server Commands Mapping

コマンド表の P 列は、メディアサーバーコマンドの大半のパラメータに対応しています。

**P.1 = Cue List #**

**P.2 = Cue #**

**P.3 = Cue Child1 #**

**P.4 = Cue Child2 #**

注意: パラメータは、-1 (マイナスワン) で設定しなければなりません。

例:

**Cuelist#5 の Cue#2 を Fire するには、**

**Cuefire P.1=5, P.2 = 2, P.3 = -1, P.4 = -1**

Appendix V を参照してください。

### Rules

**Ending** と **Stopping** の指定の違いを理解することが重要です。

**Ending** は、Cue が正常に再生を終えることです。

**Stopping** とは、手動またはルールによって Cue が早期に終了することです。

また、**When** と **After** の違いについても理解しておく必要があります。この設定は、ルールが適用される時点に影響します。**When** を選択した場合、ルールはフェードアウトまたはフェードインが始まった時点で適用されます。

**After** を選択した場合、Cue の開始後、または **ms** ボックスで設定した遅延時間で Cue が終了または停止した後に適用されます。

注意: ルールのアクションは、**After** で遅延を適用しない限り、常に Cue の開始時またはフェードアウトの開始時のいずれかに発生します。

**When** を選択すると、クロスフェードを簡単に作成することができます。

クロスフェードが必要ない場合は、**Offset** パラメータを使って補正することができます。

### Fade Modifier

**Shift** キーを押すと、ユーザー定義のフェード時間が呼び出されます(専用キーボードの **Fade Modifier** キー、または標準キーボードの **Shift** キー)。

### <Default>

Ovation で **<default>** がオプションの場合、階層は以下ようになります。

Cue の設定は **Cue List** の設定を上書きします。

#### Player

OVPlayer が Cue Properties で特定のネットワークにアサインされていない場合(フィールドが空白または **<default>** に設定されている場合)、Ovation は **Cue List Properties** の **Default Output Player** フィールドを確認します。このフィールドが空白または **<Default>** に設定されている場合、Ovation は **Show Properties** の **Default Output Player** フィールドを確認します。これも空白または **<Default>** に設定されている場合、ローカルの Ovation プレーヤーが使用されます。

#### Stop Fade Out

同様に、**Cue Properties** で **Stop Fade Out** が **<Default>** に設定されている場合、Ovation は **Cue List Properties** の **Default Stop Fade Out** フィールドの設定を確認します。これも **<Default>** に設定されている場合、Ovation は **Show Properties** の **Default Stop Fade Out** フィールドを確認します。これも **<Default>** に設定されている場合は、**Cue Properties** の **Fade Out** フィールドの値が使用されます。

### Drag & Drop

メディアファイルは、Ovation の外部から Cue List にドラッグ & ドロップ することができます。例: エクスプローラブラウザ や iTunes など。

**Alt** キーを押しながら既存の Cue にドラッグ&ドロップした場合は、オーディオのみの Cue の場合、元のメディアファイルが置き換えられます。

**Shift** キーを使用して、Cue List 間で Cue をドラッグ & ドロップできます。**Alt** キーを使用すると、基礎となるオーディオ メディア ファイルがソースに置き換えられます。単純なドラッグ & ドロップで Cue List を並べ替えることができます。

## Changing Properties for Multiple Cues

複数の Cue が選択されている場合、Cue Propertiesで変更されたパラメータは、選択されているすべての Cue に対して更新されます。唯一の例外は **Cue Number** です。これは複数の異なるリストで Cue が選択されている場合にも適用されます。

(複数のCueの選択は Windowsブラウザの規約に従います。例えば、1つのCueを選択した状態で **Shift + Click** すると、2番目にクリックした Cue までの連続した範囲が選択され、**Ctrl + Click** すると Cue の選択/非選択が切り替わります)。

## Starting a Show With Sysex

Ovation 7.x では、MIDI SysEx 入力を特定の Ovation コマンドにマッピングすることができません。マッピング可能なMIDI入力は以下の通りです。General Midi (GM) - Control Change コマンド(2-3バイト長のメッセージ)。例: Hexa = B0 00 00 or B1 10 00 or ...

ただし、コントロールする機器が任意の SysEx メッセージを送信できる場合は、以下の2つの Midi Show Control 固有の SysEx メッセージを使用することができます。

### Show Init:

Hexa = F0 7F <Device id> 02 <Sound (General) = 10> 07 01 F7 Show Start:

Hexa = F0 7F <Device id> 02 <Sound (General) = 10> 07 02 F7

<Device id> : specified in Settings > Controller Units > MIDI > Midi port (Midi Show Control section).

<Sound (General)> : 同様に設定されています。

Ovationで使用できるMIDI Show Controlマクロコマンドの詳細については、MIDI and Midi Show Control を参照してください。

### Starting Ovation

デフォルトでは Ovation は Programs フォルダにインストールされます。同時にデスクトップ上にショートカットが作成されます。



デスクトップの Ovation ショートカットをダブルクリックすると Ovation が起動します。

別の方法では、Start > All Programs > Merging Technologies > Ovation > Ovation を選択してください。

# Audio File Support

## Quicktime Support

Quicktimeハンドラーを有効にするためには、Apple社からQuicktime Proを購入してインストールする必要があります。

<http://www.apple.com/quicktime/pro/>

## Compressed Audio File Formats

Ovationは、MP3やAACをはじめとする多くの圧縮ファイルフォーマットを直接サポートしています。その他の圧縮フォーマットは、WindowsのDirectShowテクノロジーによってサポートされています。

## Codecs

### MP3 and AAC

OvationはMP3とAACに直接対応しています。(オプションのAdvanced Audio Codec Supportキーが必要です。)別途コーデックをインストールする必要はなく、解凍ファイルも発生しません。

### FLAC

FLACのエンコード、デコードに直接対応しています。別途コーデックのインストールやキーは必要なく、解凍ファイルも生成されません。

### Ogg-Vorbis

Ogg-Vorbisのエンコードおよびデコードにネイティブに対応しています。別途コーデックのインストールやキーは必要なく、解凍ファイルも生成されません。

## How Compressed Audio Support Works

### Technology

デコンプレッションは、Microsoft DirectShow テクノロジーによって行われます。そのため、サポートされるフォーマットは、どの DirectShow コーデックがインストールされているかによって異なります。Windows のデフォルトのインストールでは、一般的な圧縮ファイル形式(wma, mp3など)のほとんどを扱うことができますが、主要な圧縮形式(ogg-vorbis, flacなど)をすべてサポートするために、さまざまなコーデックが存在しています。

また、主要な圧縮ファイル形式(ogg-vorbis, flacなど)に対応した様々なコーデックがあります。

Windows のデフォルトのインストールで問題が発生した場合や、特定のコーデックを必要としている場合は、Merging 社が推奨するサードパーティ製のコーデックのリストを用意しています。

詳細については、**Merging Forum Pyramix Troubleshooting & Tips section** をご覧ください。

<http://forum.merging.com/viewforum.php?f=16>

サンプルの正確な編集を可能にするために、圧縮ファイルはまずキャッシュファイルに解凍されます。このファイルは以下のようなフォーマットになっています。

`originalFileName__DXC(tag)DCX_.wav`

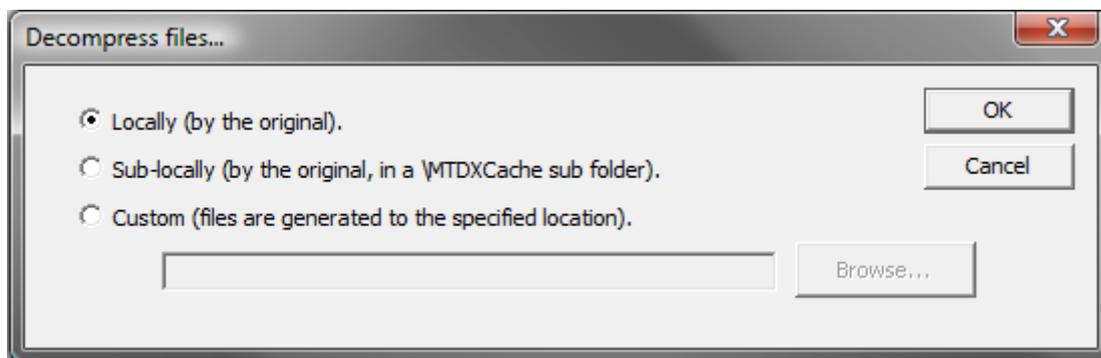
このファイルはプレーンな wav ファイルです。

## Ovation Setup

まず、デフォルトの **Default decompression cache** を設定します。

**Settings > Application > General > Media Manager > Other settings** で **Decompression Settings** をクリックし、**Decompress files...** ダイアログを開きます。

ここでは、マウントルールが指定されていない場合に、メディアをどこに解凍するかを指定します。



Decompress files... dialog

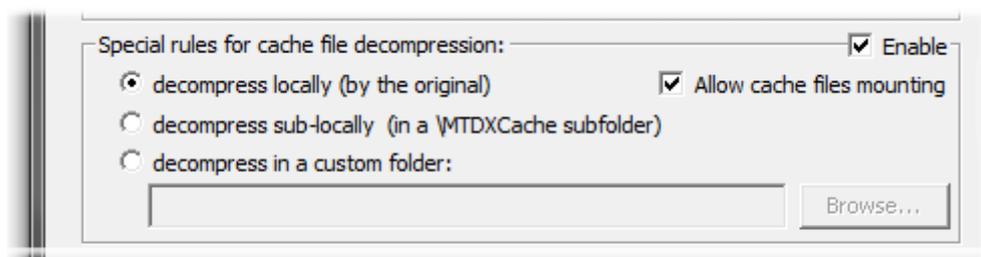
**Locally (by the original)**: ファイルは元のファイルと同じ場所に作成されます。

**Sub-locally (by the original, in a WTDXCache sub folder)**: ファイルは、元のファイルと同じ場所に Pyramixが作成したサブフォルダーに作成されます。

**Custom (files are generated to the specified location)**: ユーザーが指定した場所にファイルが作成されます。このオプションを選択すると、**Browse...** ボタンが表示され、ファイルブラウザーウィンドウを開いてユーザー定義のパスを設定できます。

## Mounting Rules

general settings に加えて、Mounting Rulesを作成して、特定のマウント場所の **Default decompression cache settings** を上書きすることができます。



Mounting Rules dialog decompression rules section

### Special rules for cache file decompression

**Locally (by the original)**: ファイルは元のファイルと同じ場所に作成されます。

**Sub-locally (by the original, in a WTDXCache sub folder)**: ファイルは、元のファイルと同じ場所に Pyramixが作成したサブフォルダーに作成されます。

**Custom (files are generated to the specified location)**: ユーザーが指定した場所にファイルが作成されます。このオプションを選択すると、**Browse...** ボタンが表示され、ファイルブラウザーウィンドウを開いてユーザー定義のパスを設定できます。

**Enable**: ルールを有効にします。

**Allow cache files mounting**: チェックを入れると、キャッシュファイルを直接マウントすることができます。チェックを入れないと見えない状態になります。

## Keyboard Shortcuts

Show Edit Mode では、Fire コマンドがダブルクリックのように動作するようになり、デフォルトではSpaceキーにマッピングされています。そのため

- Edit Mode では、SpaceはAudition / Stopを切り替えます。
- Show Mode では、Space は常に Cue を起動します。
- Show Mode では、Enter は Fire Sequenced Cue ! (Fire and select Next) となります。

### Default Keyboard Shortcuts

#### Show

New Show	CTRL + N
Open Show	CTRL + O
Save Show	CTRL + S
Save Show As	CTRL + A
Init Show	F1
Start Show	F2
Pause Show	F3
Stop Show	F4
Consolidate Show	
View Show Properties	SHIFT + P
View Show Validator	
View Show Log	
View Show Control Toolbar	
View Audition Toolbar	
View Active Cue Window	
View Audio Control	
Exit	CTRL + Q
Cue List	
New Standard Cue List	CTRL + SHIFT + N
New Timed Cue List	
New Hot Keys	
New Custom Keys	

New Browser	CTRL + SHIFT + B
New Hot Browser	
Open Cue List	CTRL + SHIFT + O
Save Cue List As	CTRL + SHIFT + A
Close Cue List	CTRL + SHIFT + C
Fire & Start	F5
Start	F6
Pause	Shift + F7, F7
Stop	Shift + F8, F8
Chase	
Toggle/Select Cue List	TAB
Toggle/Select Hot Key list	
Select Specific Cue List	CTRL + Corresponding Hot Key (01 - 48) (Either on PC keyboard or Hardware Remote)
View Cue List Properties	CTRL + SHIFT + P
View Fire Toolbar	
View Edit Toolbar	
Custom Keys Design Mode	Ctrl + Shift + E
Snap all Keys on Grid	
Reset all Keys Position	
Reset all Keys Size and Position	
Cue	
Undo	Ctrl + Z
Cut	CTRL + X
Copy	CTRL + C
Paste	CTRL + V
Add Empty Cue Insert	
Load MTInterChange XML	
Load Audio File	
Remove Delete	

Edit	Ctrl + E
Replace Audio Media	
Audition	Ctrl + Space, Ctrl + D
Audition Start	
Audition Rewind	
Audition Stop	Ctrl + Shift + F11, Ctrl + F11
Audition Play/Pause	Ctrl + F9, Ctrl + Shift + F9
Audition Fast-Forward	
Audition End	
Audition Review Start	
Audition Review End	
Audition Jump Forward 1	Ctrl + Right
Audition Jump Forward 2	Ctrl + Shift + Right
Audition Jump Forward 3	Ctrl + Shift + Alt + Right
Audition Jump Back 1	Ctrl + Left
Audition Jump Back 2	Ctrl + Shift + Left
Audition Jump Back 3	Ctrl + Shift + Alt + Left
Move Down	Ctrl + Down
Move Up	Ctrl + Up
Nest	Ctrl + Alt + Right
Unnest	Ctrl + Alt + Left
Edit Cue Rules	Ctrl + R
Edit Audio Gain	Ctrl + G
View Cue Properties	Ctrl + P
Fire	
Fire Sequenced Cue !	Enter
Previous Scene	Left
Next Scene	Right
Previous Cue	Up
Next Cue	Down



Trimmer	
Nudge Cue In Less	
Nudge Cue In More	
Nudge Cue Out Less	
Nudge Cue Out More	
Nudge Fade In Less	
Nudge Fade In More	
Nudge Fade Out Less	
Nudge Fade Out More	
Nudge Cursor Less	
Nudge Cursor More	
Snap In To Cursor	
Nudge Out To Cursor	
Audition Review Start	
Audition Review End	
View	
View Show Properties	Shift + P
View Show Validator	
View Show Log	
View Show Control Toolbar	
View Cue List Properties	Ctrl + Shift + P
View Cue List Fire Toolbar	
View Cue List Edit Toolbar	
View Cue Properties	Ctrl + P
View Audition Toolbar	
View Active Cue Window	
View Mixer	Alt + M
View Touch Controller	Alt + C
Settings	
Settings	Alt + G

Keyboard Shortcuts

Ctrl + K

Help

User Manual

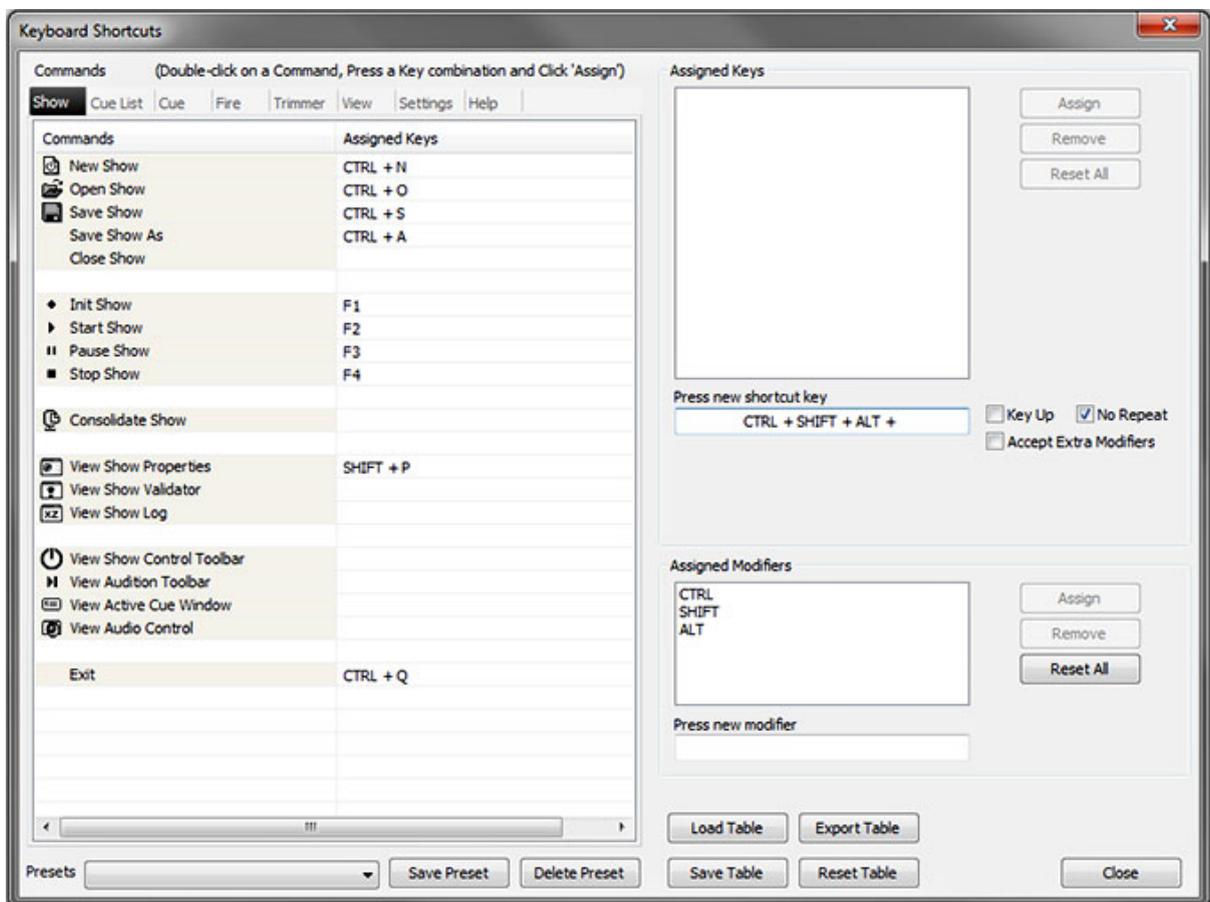
Ctrl + H

## Custom Keyboard Shortcuts

Ovationのデフォルトの **Keyboard Shortcuts** を習得されることを強くお勧めします。しかし、Ovationの機能に独自の **Keyboard Shortcuts** を作成したい場合には、以下の方法があります。

独自の **Keyboard Shortcuts** を定義するには、以下の手順に従います。

1. **Settings > Keyboard Shortcuts** を選択します。これにより、**Keyboard Shortcuts** ウィンドウが開きます。



Ovation Keyboard Shortcuts dialog

2. すべてのメニューコマンドは、このウィンドウ内のタブにまとめられています。キー割り当てを追加/変更したい **Command** のグループがあるタブを選択します。

3. 該当する **Command** をクリックしてハイライト表示させます。

4. **Press new shortcut key** ボックス内をクリックします。カーソルが点滅するバーになります。

5. 希望するキーまたはキーと修飾子の組み合わせ (Ctrl, Shift, Altなど) を押します。これらのキーは **Press new shortcut key** ボックスに表示されます。なお、選んだキーや組み合わせがすでに別の機能に割り当てられている場合は警告が出ます。

6. **Assign** ボタンをクリックします。
7. 満足するまでキーとコマンドの割り当てを続けます。
8. ユーザーが定義した **Keyboard Shortcuts** のセットは、**Preset** として保存できます。**Preset** を保存するには、**Save Preset** ボタンをクリックし、名前を付けます。同様に、以前に保存したプリセットを呼び出すには、**Preset** ボックスをクリックして、ポップアップリストから選択します。テーブルは、現在ログインしているユーザーのシステムに保存され、他のユーザーには影響しません。
9. テーブルをファイルに保存またはロードして、他のシステムに持っていくことができます。**Save Table** か **Load Table** ボタンをクリックしてください。
10. テーブルは、コマンドに関するコメントを添えてテキストファイルとしてエクスポートすることができます。これは、独自の **Keyboard Shortcuts** を含むコマンド リファレンス ガイドとして印刷することができます。

## Advanced Features

### Multiple Ovation Sequencers for Redundancy

#### Mirror All Commands to Remote Ovation Sequencers

**Mirror All Commands to Remote Ovation Sequencers** の設定は、**Settings > Application Settings > Controller > Remote Controlled Ovations** にあります。このオプションを有効にすると、ローカルの Ovation Sequencer がマウス、Keyboard Shortcuts、タッチスクリーンで発行したすべてのコマンドが、Controller Settings で定義されたすべての Remote Ovation Sequencer にも送信されます (ハードウェアコントローラを使用しない場合)。これにより、ネットワーク上の別のマシンで同じ Show を実行している別の Ovation Sequencer との間で完全な冗長性を実現することができます。ネットワーク上の 2 台のマシンがこのオプションを有効にし、両方が自分の **Controller Settings > Remote Ovation Sequencers** リストにもう一方のマシンを定義した場合、Show の最中で、どちらかまたは両方のユーザーインターフェイスを操作することができ、それぞれのシーケンサはもう一方のミラーになります。

### Remote Players and Controllers

#### Ovation Players

メインの Ovation アプリケーションに加えて、より小さなアプリケーションである **OVPlayer** もパッケージに含まれています。

ほとんどの場合 Ovation はスタンドアロンで動作するか、Ovation のフルバージョンを実行する他のマシンとネットワーク接続されます。しかし、1 台のマスター Ovation シーケンサと 1 台または複数の Ovation プレーヤーを、ネットワーク接続されたリモートマシンで動作させることも可能です。この場合、1 台の Ovation シーケンサがマスターとなり、他のシーケンサをコントロールします。

#### Ovation Controllers

OVPlayer と同様に、OV Controller もリモートマシン上で動作させることができます。OV Controller は、外部機器からのコマンドで Ovation を制御することができます。

### OV Player

**OV Player** モジュールは、**Ovation Sequencer** の命令を解釈し、ローカルまたはネットワークストレージから適切なタイミングで正しいメディアファイルを再生し、制御プロトコルを出力するメカニズムです。

**Show Mode** では、ネットワークに接続された PC 上の **OV Player** や、複数の PC 上の **OV Player** を 1 つの **Ovation** モジュールで制御することができます。この強力な機能により、非常に複雑なシナリオを開発することができます。

各 **Cue List** や各 **Cue** には、それぞれ異なる **Default Output Players** を定義することができ、それらは **Show** のデフォルトを上書きします。

一度に 1 台のマシンで実行できる **OV Player** は 1 つだけです。Ovation Show を実行しているマシンの **OV Player** は、**Ovation Sequencer** の一部です。Slave Player マシンでは、別の **OV Player** アプリケーションを使用します。

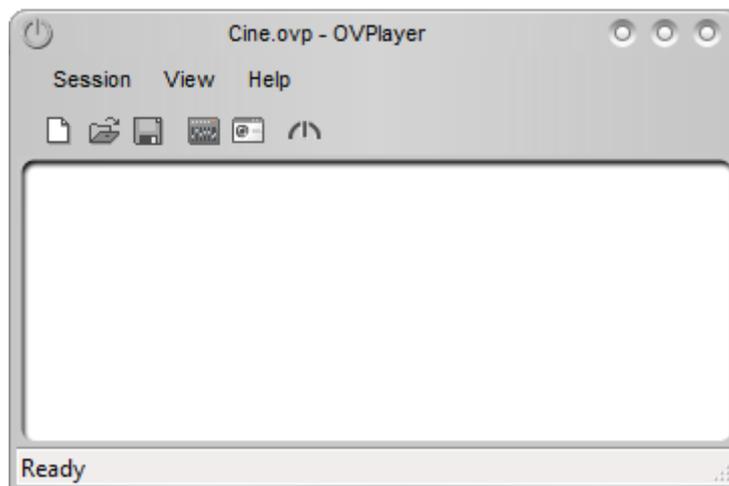
#### OV Player Files

OV Player のファイルには、オーディオミキサーの設定を含むプレーヤーの設定が保存されており、ファイルの拡張子は **.ovp** です。

## OV Player User Interface

### Main Screen

OV Player を起動すると、メインウィンドウが開き、最近使用したオーディオミキサーウィンドウが表示されます。



OV Player main Window

注意:OV Player は View メニューで最小の状態ですスタートさせることができます。

### OV Player Buttons and Toolbars



OV Logo ボタン クリックするとメインウィンドウのコントロール メニューがドロップダウンします。



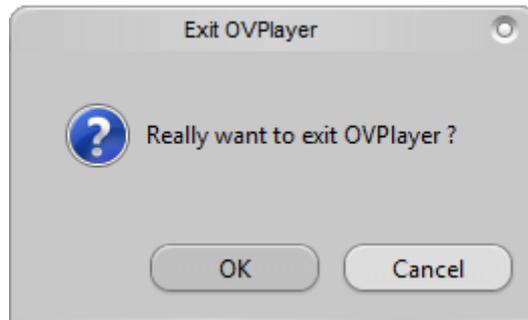
OV Player Window Control Menu

コントロールは Windows の標準的なものです。右上にある3つの丸いボタンは、左から右へ

**Minimize** :メインのOVプレーヤーウィンドウとミキサーウィンドウ(開いている場合)をタスクバーに最小化します。

**Maximize / Restore** :メインのOVプレーヤーウィンドウを最大化するか、最小化/最大化する前のサイズと位置に戻すかを切り替えます。

**Close**:Exit OV Player ダイアログを開きます。



Exit OV Player dialog

OK をクリックすると OV Player が終了し、Cancel すると終了をキャンセルします。

## Toolbars

メニューツールバーを含むすべてのツールバーは、カーソルが Move  に変わるまでエントリの左側をクリックし、新しい場所にドラッグすることでフローティングにすることができます。フローティングツールバーをメインウィンドウの端にドラッグすると、スナップしてドッキングした状態になります。



OV Player Toolbar

-  新しい OV Player Session を開きます。
-  Windows のファイルブラウザが開き、既存の Session を開くことができます。
-  現在の Session を保存します。Untitled の場合、**Save As** ファイルブラウザが開きます。
-  **Mixer** を表示/非表示します。
-  **OV Player Settings** を開きます。
-  **About OV Player** が開きます。

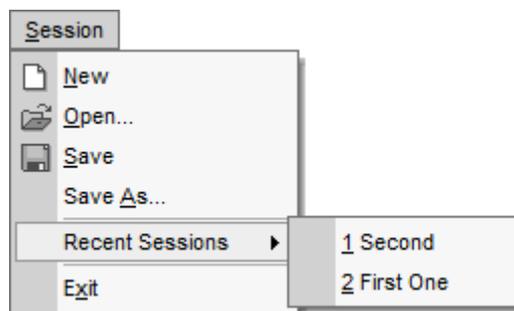
## OV Player Menus

Session View Help

### OV Player Menus

**S**ession, **V**iew, **H**elp をクリックすると、それぞれのメニューがドロップダウンします。

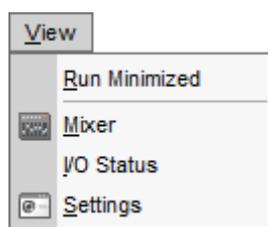
#### Session



OV Player Session Menu

<b><u>N</u>ew</b>	<b>Ctrl+N</b>	新しい OV Player Session を開きます。
<b><u>O</u>pen</b>	<b>Ctrl+O</b>	Windowsのファイルブラウザが開き既存の Session を開くことができます。
<b><u>S</u>ave</b>	<b>Ctrl+S</b>	現在の Session を保存します。Untitled の場合、 <b>Save As</b> ファイルブラウザが開きます。
<b>Save <u>A</u>s...</b>		<b>Save As</b> ファイルブラウザが開きます。
<b>Recent Sessions</b>		最近開いた <b>Session</b> がドロップダウンリストで表示されます。
<b><u>E</u>xit</b>		<b>OV Player</b> を終了します。

#### View

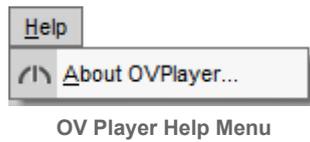


OV Player View Menu

<b>Run Minimized</b>	チェックを入れると、OV Player が最小化された状態でタスクバーに表示されます。
<b>Mixer</b>	<b>Mixer</b> を表示/非表示します。
<b>View Player I/O Status</b>	<b>OV Player I/O Status</b> windowを表示/非表示します。
<b>Settings</b>	<b>OV Player Settings</b> を開きます。

注意:これは、Ovation Sequencer の Settings メニューからアクセスできる **Settings** ウィンドウの制限付きバージョンです。

## Help



About OV Player を開きます。

## OV Controller

このアプリケーションモジュールは、Ovation の MIDI と GPI のリモートコントロール入力を処理します。Ovationのシーケンサーを外部機器からコントロールすることができます。

OVPlayerと同じように、遠隔地のコンピューターで動作させることができます。

一度に起動できる **OV Controller** は、1台のマシンに1つだけです。

注意: **OV Controller** は **Ovation Sequencers** を制御し、リモートの **OV Player** を制御します。

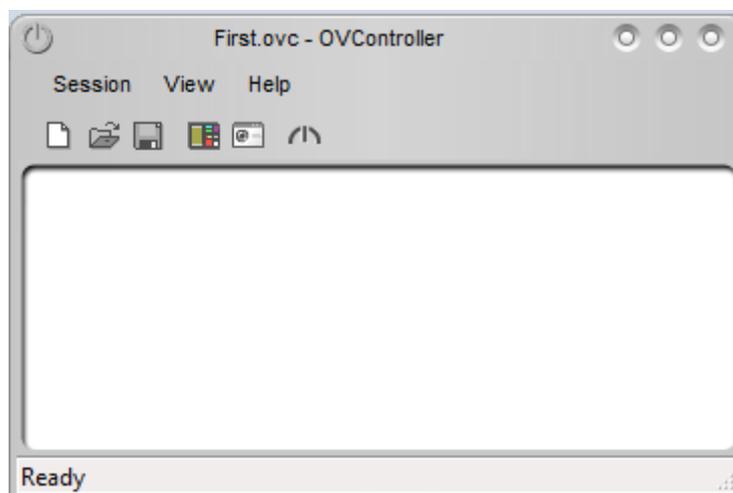
### OV Controller Files

OV Controller のファイルはコントローラーの設定を保存するもので、ファイルの拡張子は**.ovc**です。

### OV Controller User Interface

#### Main Screen

OV Controller が起動するとメイン ウィンドウが開きます。



OV Controller main Window

注意: OV Controller は View メニューで最小で起動できます。

### OV Controller Buttons and Toolbars



OV Logo ボタン クリックするとメインウィンドウのコントロール メニューがドロップダウンします。



OV Controller Window Control Menu

コントロールはWindowsの標準的なものです。右上にある3つの丸いボタンは、左から右に向かって

**Minimize** :メインのOV Controller ウィンドウをタスクバーに最小化します。

**Maximize / Restore** :メインのOV Controller ウィンドウを最大化するか、最小化／最大化する前のサイズと位置に戻すかを切り替えます。

**Close** **Exit OV Controller** ダイアログを開きます。



Exit OV Controller dialog

**OK**をクリックするとOV Controller を閉じ、**Cancel** をクリックするとOV Controller を閉じずにダイアログを終了します。

## Toolbars

メニューツールバーを含むすべてのツールバーは、カーソルが Move  に変わるまでエントリの左側をクリックしドラッグすることでフローティングにすることができます。フローティングツールバーをメインウィンドウの端にドラッグすると、スナップしてドッキングした状態になります。



OV Controller Toolbar

-  新しい OV Controller Session を開きます。
-  Windowsのファイルブラウザが開き、既存の Session を開くことができます。
-  現在の Session を保存します。Untitled の場合、Save As ファイルブラウザが開きます。
-  Touch Controller window を表示/非表示します。
-  OV Controller Settings を開きます。



About OV Controller が開きます。

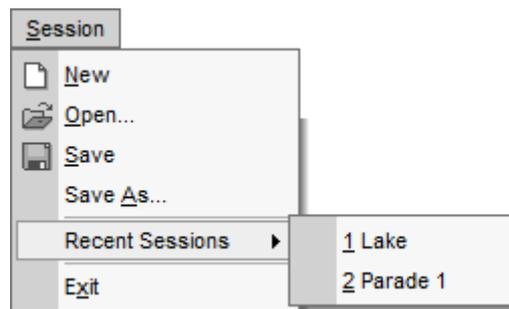
## OV Controller Menus

Session View Help

OV Controller Menu

**S**ession, **V**iew, **H**elp をクリックすると、それぞれのメニューがドロップダウンします。

### Session



OV Controller Session Menu

<b>New</b>	<b>Ctrl+N</b>	新しい OV Controller Session を開きます。
<b>Open</b>	<b>Ctrl+O</b>	Windowsのファイルブラウザが開き既存の Session を開くことができます。
<b>Save</b>	<b>Ctrl+S</b>	現在の Session を保存します。Untitled の場合、Save As ファイルブラウザが開きます。
<b>Save As...</b>		Save As ファイルブラウザが開きます。
<b>Recent Sessions</b>		最近開いたSessionがドロップダウンリストで表示されます。
<b>Exit</b>		OV Controller を終了します。

### View



OV Controller View Menu

<b>Run Minimized</b>	チェックを入れると、OVコントローラーが最小化された状態でタスクバーに表示されます。
<b>Touch Controller</b>	Touch Controller windowを表示/非表示します。
<b>Settings</b>	OV Controller Settings を開きます。

**Note:** これは Ovation Sequencer の Settings メニューからアクセスできる **Settings** ウィンドウの制限付きバージョンです。

## Help



OV Controller Help Menu



About OV Controller を開きます。

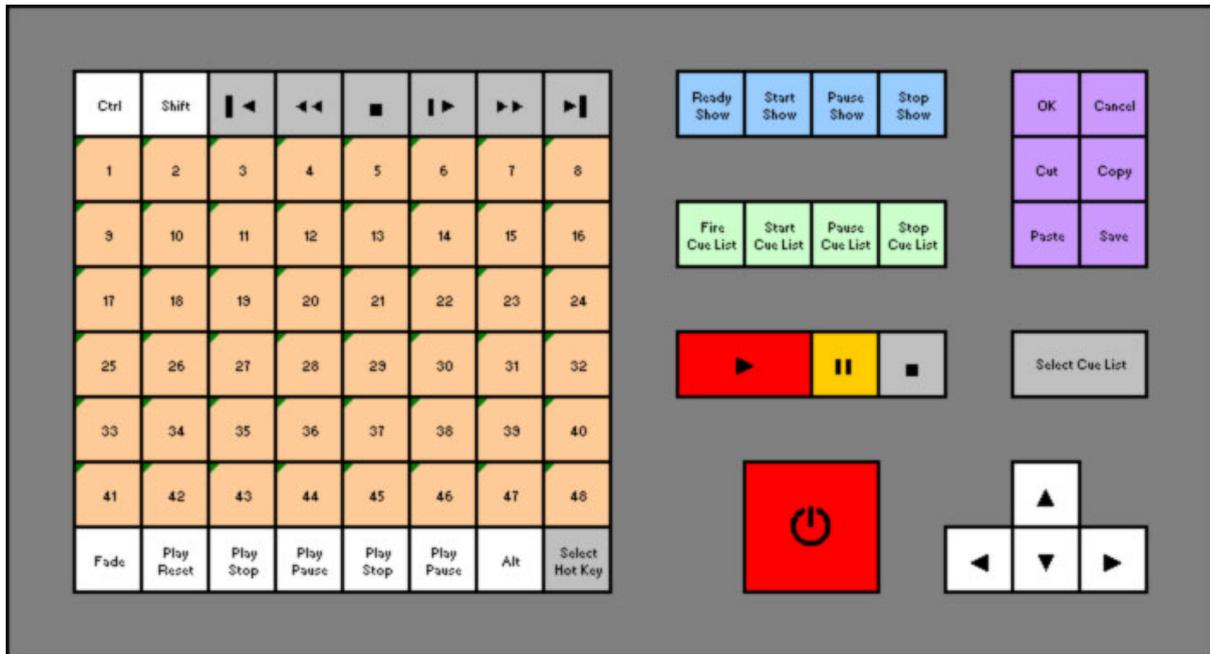
### OVCController Commands

- Ovationは2つの方法でリモートコントロールできます。
  - メディアシーケンサーとして。ユーザーインターフェースで利用できるすべての機能は、アプリケーション内でマウスを使って手動で操作するのと同様に、リモートコントロールが可能です。これは、ユーザーインターフェースの各ボタンをリモートコントロールするのと同じです。
  - メディアサーバーとして。すべての Cue と Cue List は、Cue List 番号や Cue 番号、インデックスを指定して、個別にリモートコントロールすることができます。これは、Ovationのユーザーインターフェースとは別に、メディアのプールをリモートコントロールするのと同じです。
- 両方のモードを同時に使用することができます。リモートコントローラーは、いくつかのメディアシーケンサーコマンドとメディアサーバーコマンドを、いつでも透過的に送信できます。
- 次のページのチャートでは、両方のモードで使用できるすべてのコマンドを示しています。
- Ovation のキーボードコマンドのマッピングについては、**Appendix II** を参照してください。
- **Appendix III** では、MIDI / Midi Show Controlコマンドのマッピングについて詳しく説明しています。
- **Appendix IV** では、DMXコマンドのマッピングについて詳しく説明しています。
- GPIコマンドのマッピングについては、**Appendix V** をご覧ください。

## Ovation Keyboard Controller Commands Map

### Keyboard Layout

#### Standard - General Purpose Mapping



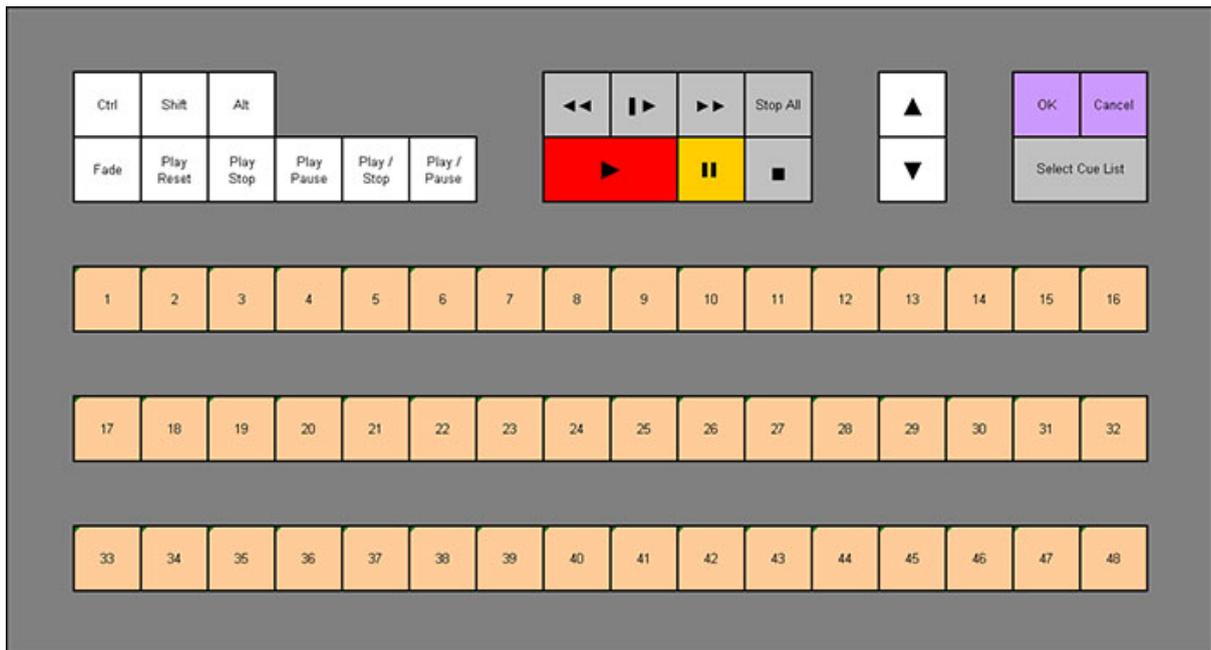
### Big Red Button

標準のマッピングのキーボードは、赤い大きなボタンが2つの操作を行います。これは、All Settings > Application Settings > Controller Units > Properties > OV Keyboard ページで設定します。

- Fire Swquence Cue 選択した Cue をFireし、自動的に次の Cue を選択する
- Fire Selected Cue 選択した Cue をFireします

**Note:** このオプションは標準仕様の Ovation Keyboard にのみ適用され、HotKey仕様のキーボードや Ovation UIのFireボタンには適用されません。

## Hot Keys Only Mapping



**Note:** Ovationキーボードは、メディアサーバーモード固有のコマンドをマッピングしていません。

**Note:** キーボードのキーは、付属の工具で簡単に交換することができます。両キーボードレイアウトに必要なキーキャップは全て付属しています。

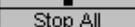
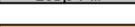
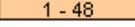
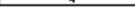
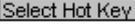
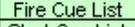
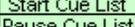
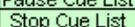
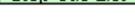
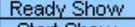
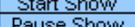
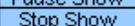
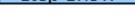
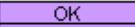
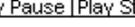
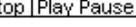
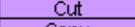
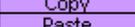
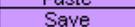
### ***Changing Keyboard Mapping***

キーボードのマッピングを変更するには、

**Settings > Application > Controller Units > Proprietary > OVKeyboard**

を開き、適当なキーボードのチェックボックスを Enable にしてください。

## Ovation Keyboard Commands mapping

Ovation Media Sequencer Commands	Mapped on Standard Keyboard	Mapped on Hot Keys Keyboard	Buttons
			
CueFire	Yes	Yes	
CueFireSequenced	Yes	No	
CuePause	Yes	Yes	
CueStop	Yes	Yes	
CueStopAll	No	Yes	
CueHotPress	1 to 48	1 to 48	
CueAudition	No	No	
CueAuditionStart	Yes	No	
CueAuditionRewind	Yes	Yes	
CueAuditionStop	Yes	No	
CueAuditionPlayPause	Yes	Yes	
CueAuditionFastForward	Yes	Yes	
CueAuditionEnd	Yes	No	
CueAuditionReviewStart	Yes	No	
CueAuditionReviewEnd	Yes	No	
CueBrowse	No	No	
CueSelect	No	No	
CueSelectIlext	Yes	Yes	
CueSelectPrev	Yes	Yes	
CueSelectIlextScene	Yes	No	
CueSelectPrevScene	Yes	No	
CueListSelect	No	No	
CueListSelectIlext	No	No	
CueListSelectPrev	No	No	
CueListSelectToggle	Yes	Yes	
HotCueListSelect	No	No	
HotCueListSelectIlext	No	No	
HotCueListSelectPrev	No	No	
HotCueListSelectToggle	Yes	Yes	
CueListFireStart	Yes	No	
CueListStart	Yes	No	
CueListPause	Yes	No	
CueListStop	Yes	No	
CueListChase	No	No	
CueListChaseToggle	No	No	
ShowInit	Yes	No	
ShowStart	Yes	No	
ShowPause	Yes	No	
ShowStop	Yes	No	
ShowReset	No	No	
OK	Yes	Yes	
Cancel	Yes	Yes	
SendModifierKey	Yes	Yes	
SendVirtualKey	No	No	
			
			
			
			
Undo	No	No	
Cut	Yes	No	
Copy	Yes	No	
Paste	Yes	No	
Save	Yes	No	
SetMasterOutputGain	No	No	
MuteMasterOutput	No	No	