



Ovation 簡易操作マニュアル

Contents

[Ovation の基本的な概念](#)

[起動](#)

[Show Mode と Compose Mode](#)

[Cue と Cue List](#)

[Mixer と Slot](#)

[Slot](#)

[Mixer](#)

[Audition\(オーディション\)](#)

[基本的な操作](#)

[Cue の配置](#)

[Cue の音量を変える](#)

[簡単な編集](#)

[Active Cue Window](#)

[マウスを使った簡易的な編集](#)

[Show の構成](#)

[Standard Cue List](#)

[Ovation Remote Keyboard](#)

[Hot Key Cue List](#)

[Timed Cue List](#)

[Interaction Rules の変更](#)

[Loop 再生の設定\(Maker Interaction Rule\)](#)

[Cue に付いている Rule のアイコン](#)

[GPI の設定](#)

[GPI 設定の仕様](#)

[Trigger Option](#)

[GPIOインターフェース\(ハードウェア\)](#)

[Show Properties](#)

[GUI の変更](#)

[Webサーバー](#)

[Recording](#)

[CDのRipping](#)

[Trouble Shooting](#)

[GPI/O が動作しない。](#)

[PCを再起動すると Ovation キーボードが動かなくなった。](#)

この情報は 納品した Ovation の機能についての簡単な解説です。
Ovation についての詳細は [Ovation Manual](#) を御覧ください。





Ovation の基本的な概念

起動

- Ovation は、AES67/RAVENNA ネットワーク機器が接続されていると起動できます。必ずPTPマスターが存在するネットワーク上で起動してください。
- Ovation は、**Show** 単位で Open, Close, Save することができます。
- 起動時には、**前回開いていた Show** を開いて起動します。

Show Mode と Compose Mode

- Ovation には、**Show Mode** と **Compose Mode** があります。
- **Compose Mode** は、文字通り **Show** を作成するモードで Hot Key 上の Cue を含めて全てのCue をマウスで選択することができます。
- **Compose Mode** では、オーディオは全て **Audition Strip** から再生されます。
※ サンプルの Show では **Strip #11** に設定されています。[Audition](#) の章を参照
- **Show Mode** は、通常の動作モードです。本番はこのモードで行ってください。
※ サンプルの Show は、Show Mode も Compose Mode に近い設定となっています。これは Show Properties で設定しています。
- **Show Mode** と **Compose Mode** は、**画面最下部のボタン**で切り替えます。

- **Compose Mode** から **Show Mode** への移行方法



を押した後に



を押します。

※ Show は 全ての Cue の状態をチェックしたのちに Show Mode となります。
※ Cue ファイルに異常があった場合、ダイアログが表示されます。

- **Show Mode** から **Compose Mode** への移行方法



を押します。

Show は 直ちに Compose Mode になります。



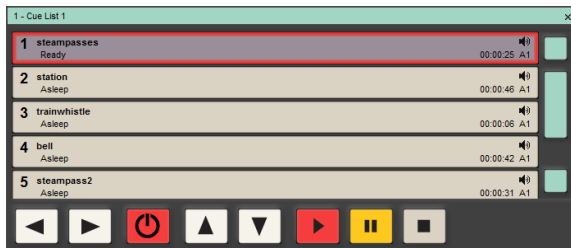


<p>GUI 上での位置</p>				
<p>アイコンとコマンド</p>				
<p>機能</p>	<p>Show の初期化</p> <p>Show をスタート</p> <p>Show Mode にするには、Init して Start してください</p>		<p>Show のポーズ</p>	<p>Show の終了</p> <p>Compose Mode になります</p>
<p>キーボードショートカット</p>	<p>F1</p>	<p>F2</p>	<p>F3</p>	<p>F4</p>
<p>コントローラー上の場所</p>				

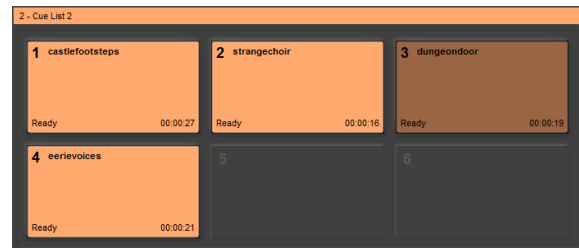


Cue と Cue List

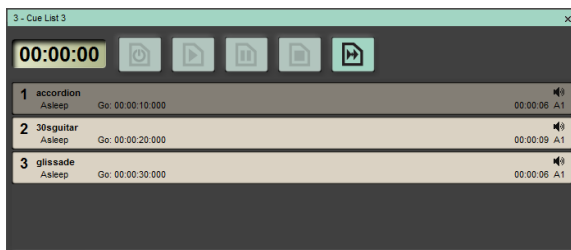
- Show は 複数の **Cue List** を持つことができます。
- Cue List 単位でも Open, Close, Save することができます。
- Cue List には 基本的に 4つの種類があります。



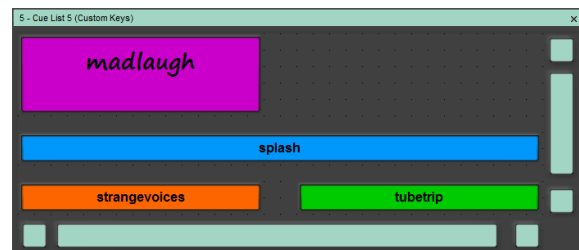
Standard Cue List



HotKey Cue List



Timed Cue List



Custom Cue List

- それぞれの Cue List には 独自の ルール(Rule)を加えることができます (Cue List Propertiesで設定)。
- Cue にも独自の ルール(Rule)を加えることができます (Cue Propertiesで設定)。
- Cue List には 複数の Cue を置くことができます。
- Cue は オーディオファイルの他に コマンドや GPO などもプログラムすることができます。
- Show のルール (Properties) は Cue List のルール (Properties) に上書きされ、Cue List のルール (Properties) は Cue のルール (Properties) に上書きされます。



Mixer と Slot

Slot

- Cueにオーディオファイルをプログラムした場合、Propertiesで設定している Mixer の Strip から再生されます。

※ 通常、分かりやすさのため、**Cue List 毎に出力先の Strip** を設定します。



※ **Cue List** を選択して **Cue List Properties > Audio > Audio Output Slot** を設定します。

※ 数字は Mixer の Strip を **左からモノラル換算** で数えた数値を設定します。つまりサンプルの Show で Mixer の **“Strip #2”** から再生させたい場合は **“3”** と設定します。

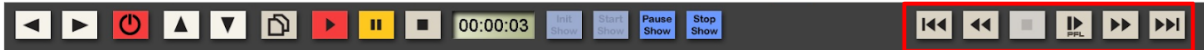
Mixer

- Mixer は 基本的に バス出力 を Stream に出力します。
- ダイレクト アウト を Stream に出力することも可能です。
- Mixer には Pyramix の Mixer と同様に EQ や Dynamics などのプラグインを入れて使用することができます。
- サンプルの Show の各 Strip には、回線チェック用の **Generator**(発振器)がプラグインで入れられています。

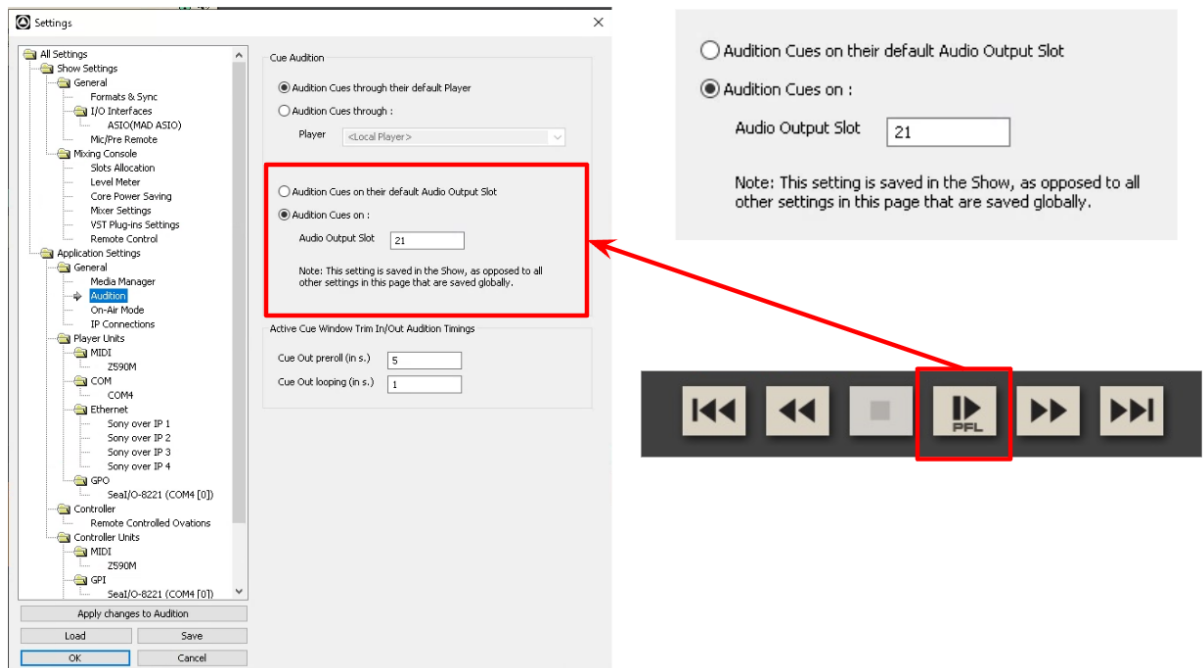




Audition (オーディション)



- **Compose Mode** では、全ての Cue は **Audition** 用に設定された **Strip** から再生されます。
- **Show Mode** では、Cueを選択して画面最下部 右側のボタンの **PFL** を押すと、**Audition** 用に設定された **Strip** から再生されます。つまり音を本線に使用している Strip とは別の Strip で再生することができます。
- 初期状態では、**Strip #11** から再生される様に設定されており、オーディションの音を本線とは別のバスやダイレクトアウトから出力することが可能です。そのため Show Mode 時に本線に音を出さずに音を確認することができます。
- この設定は **Settings > Settings > Application Settings > General > Audition** の “**Audition Cues on Audio Output Slot**” で設定することができます。

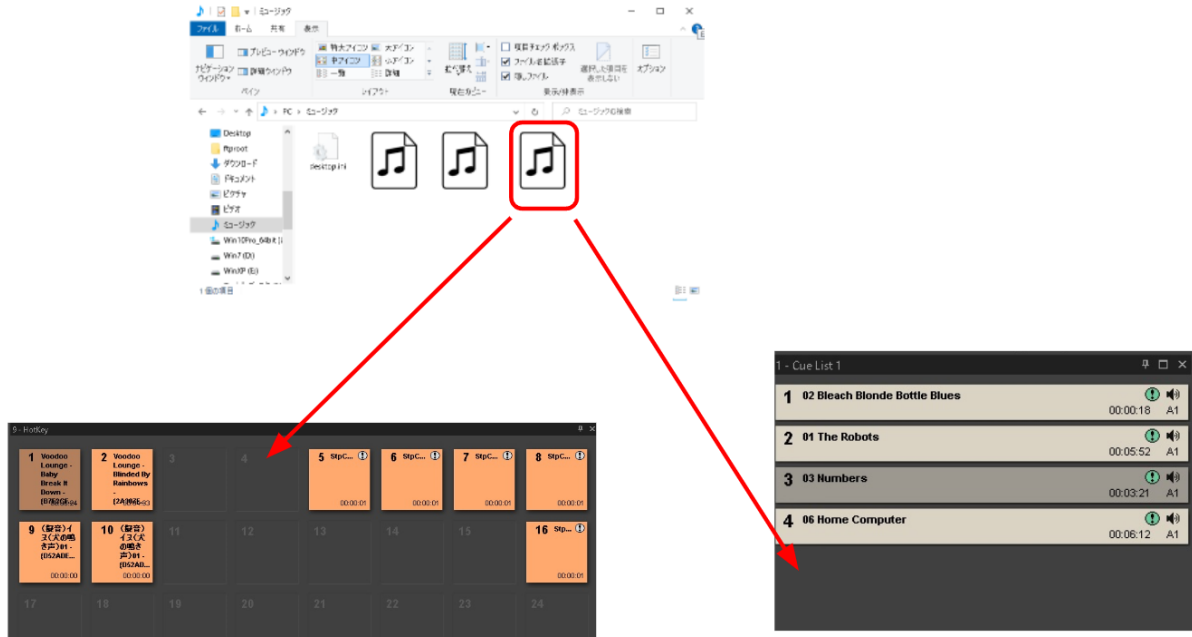




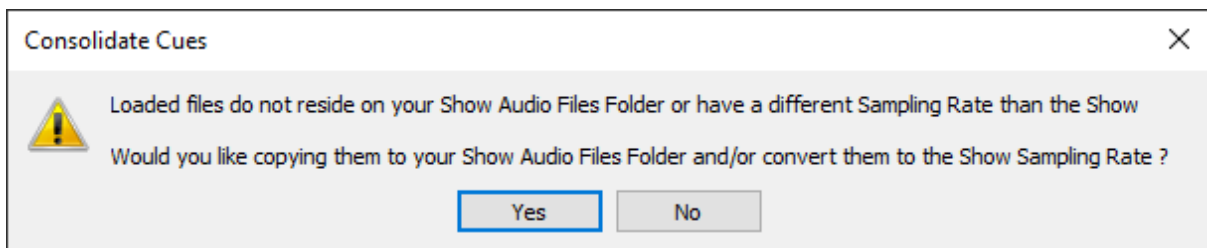
基本的な操作

Cue の配置

- Cue にオーディオファイルをプログラムするには、Cue List 上の空いたタイトル(場所)に Windows から直接オーディオファイルをドラッグ & ドロップしてください。



- 位置が気に入らない場合は (**Compose Mode** で) Cue をドラッグして位置を決めます。
- Ovation は サンプルレートの異なるファイルでも Show のサンプルレートに合わせて再生します。
- Ovation は、MP3やAAC、FLAC、Ogg-Vorbis など Windows の DirectShow で再生できる圧縮ファイルを再生しますが、同時に複数の圧縮音声ファイルを再生する場合、パフォーマンスの問題が発生する可能性があるため、以下のダイアログが表示されます。



※「ロードしたファイルはShowとサンプルレートが合っていません。サンプルレートに合うように変換しますか?」---- [Yes] をクリックして変換しておくことをお勧めします。

- Cue List に Cue が置かれると、Cue はその Cue List に設定した Rule に従います。
- Cue に Rule を設定したい場合は、Cue を作成後に Cue Properties を開いて設定してください。

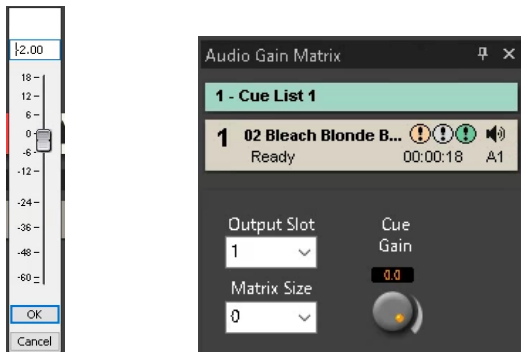


Cue の音量を変える

Cue List 毎に再生する Strip を変えておけば、Cue List 毎の音量は Mixer で設定できます。

それぞれの Cue の音量も簡単に変更できます。

1. 音量を変更したい Cue を選択して、
※ *Compose Mode*では *HotKey* でもマウスで選択することができます。
2. 右クリック > **Change Audio Gain** を選択します。
または
キーボードでショートカット **Ctrl + G** を押します。
または
メニュー **View > View Audio Gain Matrix** を選択します。
3. フェーダー(または ロータリーボリューム)が表示されますので、マウスで音量を調整してください。




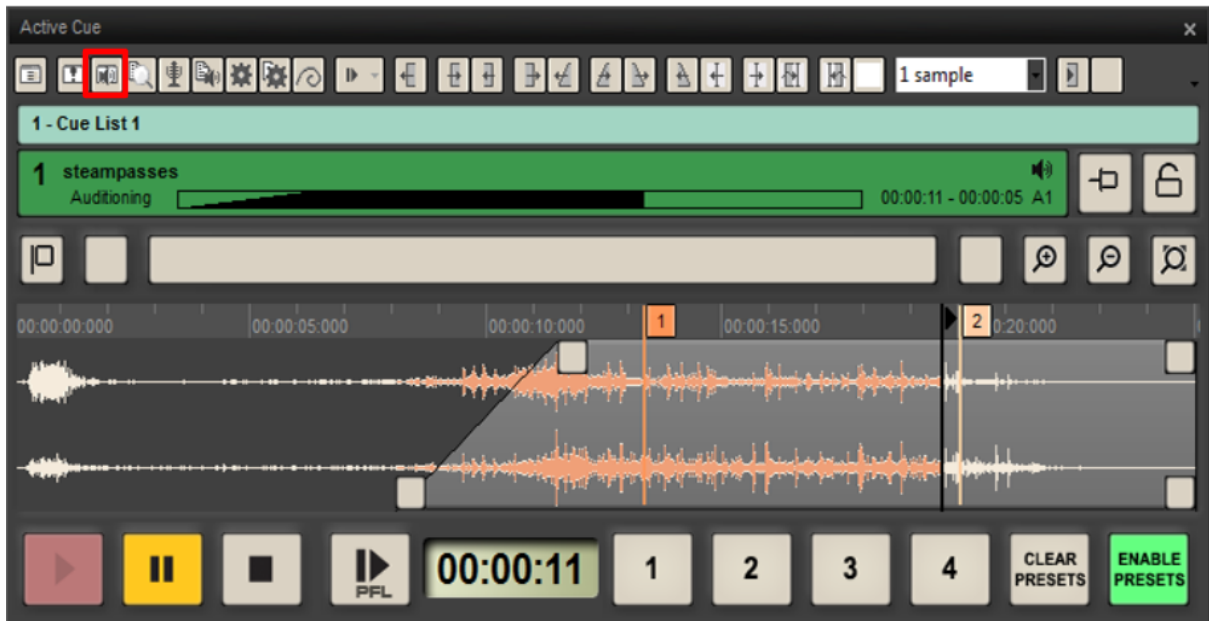
4. OK をクリックするとフェーダーは非表示になります。
※ ロータリーボリュームを非表示にするには、再度、メニュー **View > View Audio Gain Matrix** を選択してください。
※ フェーダーをダブルクリックすると 0dB に戻ります。



簡単な編集

Active Cue Window

- Active Cue Window では、Cueの簡単な編集が行なえます。
- Cue を選択すると、Active Cue Window に表示されます。
- Active Cue Window の Edit Toolbar にも “ Change Audio Gain” があります。

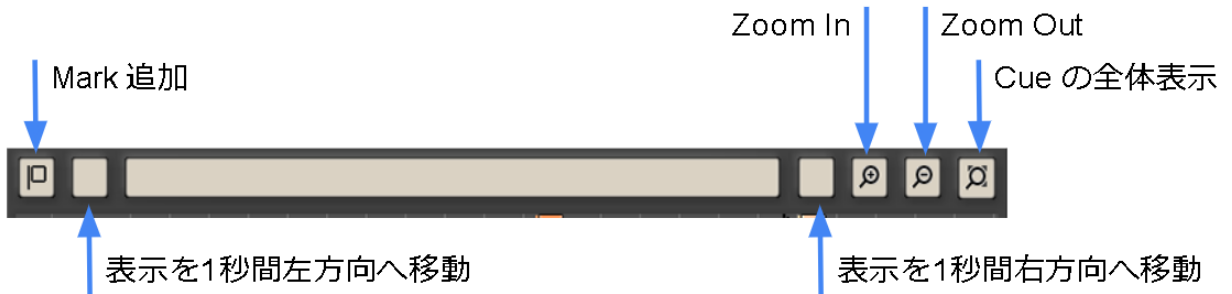


- Active Cue Window の詳細については [Ovation Manual](#) (P89以降)を御覧ください。



マウスを使った簡易的な編集

- 編集は マウスを使用して行います。
- 波形の上には、編集を行える最低限の画面表示機能があります。



- 波形表示部分には マウスで移動させることができる ハンドル が4つ表示されます。これらを使用して簡易な編集が行なえます。



- 編集した Cue は、そのまま再生されます。



Show の構成



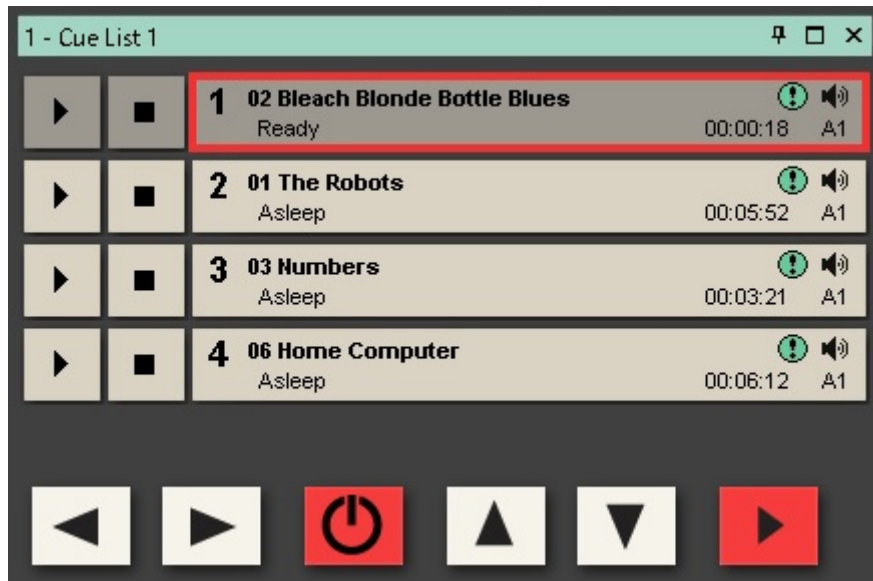
Ovation は自由に Cue List を作成できますが、適当な Cue List をテンプレートで作成しておき、新たな Cue を加えていくことで、簡単に新しい **Show** を作成することができます。



上図は、初期設定した Ovation のテンプレートとなる **Show** で、以下の構成となっています。

1. 8枚の GPI で Fire する **Standard Cue List**
※ Fire すると他の全ての **Standard Cue** の Cue は停止します。
2. 1枚の自由に Fire できる **Hot Cue List**
※ Fire しても他の全ての Cue は再生中のまま。
3. 1枚の 設定したタイムコード(LTC)が来ると Fire する **Timed Cue List**
※ Fire すると他の全ての Cue は停止します。
4. **Show Properties** 表示 (設定用: 自動的に隠れる)
5. それぞれの **Cue List Properties** 表示 (設定用: 自動的に隠れる)
6. それぞれの **Cue Properties** 表示 (設定用: 自動的に隠れる)
7. Cue の簡易編集に使用する **Active Cue** 表示 (編集・設定用: 自動的に隠れる)



Standard Cue List



- Standard Cue List は  Fire を押すと、選択されている Cue (通常はリストの最上部にある Cue) の再生が開始されます。
- 同時にその Cue の下にある Cue が (次の Fire に備えて) 選択されます。
- 8枚の **Standard Cue List** は、それぞれ **GPI #1 ~ #8** で  Fire されます。

テンプレートの Show ではコンソールの フェーダー #1 ~ #4 が GPI #1 ~ #4 に割り当てられており、フェーダー #1 ~ #4 を上げると Standard Cue List #1 ~ #4 が Fire される様に設定されています。

- 各 **Standard Cue List** はそれぞれ **Mixer** の同じ番号の **Strip** から再生されます。
※ これは **Cue List Properties > Audio > Audio Output** で設定されます。
-  ボタンを押すとその Cue の再生を開始しますが、次の Cue の選択は行いません。
※ 本番前のリハーサル時に便利な機能です。
- 各 **Standard Cue List** には **Interaction Rules** が設定されています。これは **Cue List Properties** で設定されており、その **Cue List** 内の全ての **Cue** に適用されます。

これらは基本的に他の Cue の再生を止めるコマンドとなっており、

1. **Cue** をスタート (Fire) すると、同じ Cue List の 前の Cue が止まる。
2. **Cue** をスタート (Fire) すると、他の **Standard Cue List** の再生中の Cue が止まる。
※ Hot Key と Timed Cue List は除外

というルールです。



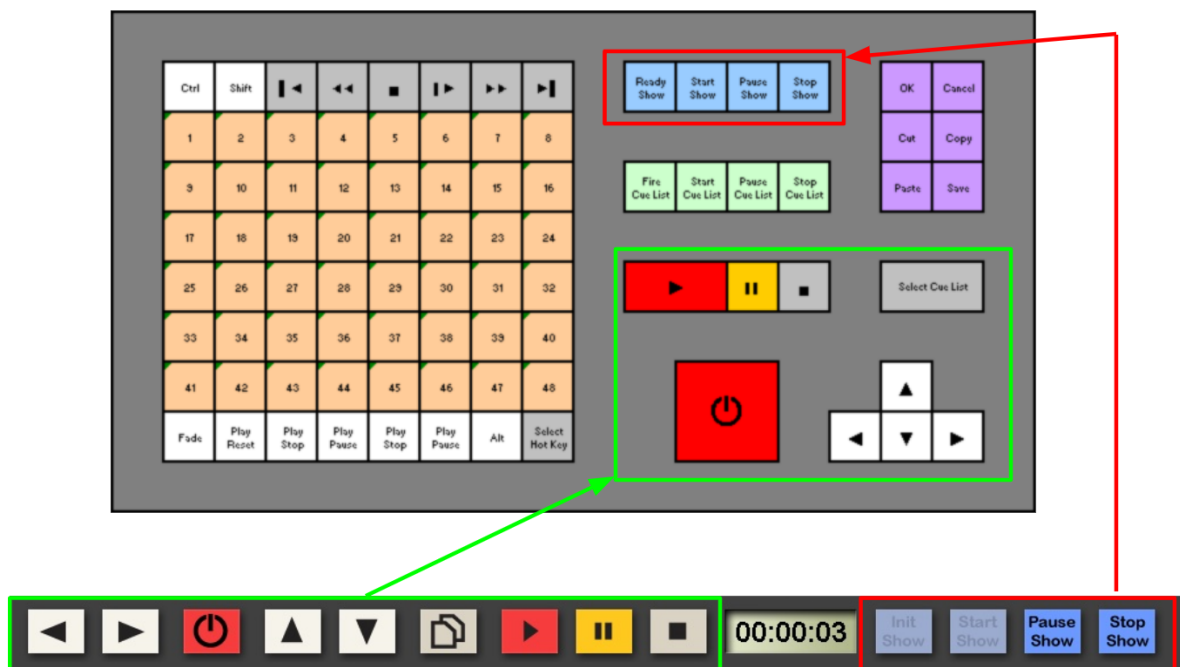
```
Stop Previous Cue When Starting
Stop [Cue List #2: Cue List 2] When Starting
Stop [Cue List #3: Cue List 3] When Starting
Stop [Cue List #4: Cue List 4] When Starting
Stop [Cue List #5: GPI-5] When Starting
Stop [Cue List #6: GPI-6] When Starting
Stop [Cue List #7: GPI-7] When Starting
Stop [Cue List #8: GPI-8] When Starting
```

Standard Cue List #1 にプログラムされた Interaction Rules

- これらの Cue List の **Interaction Rule** を変更したい場合は、[Interaction Rule の変更](#) の章を御覧ください。

Ovation Remote Keyboard

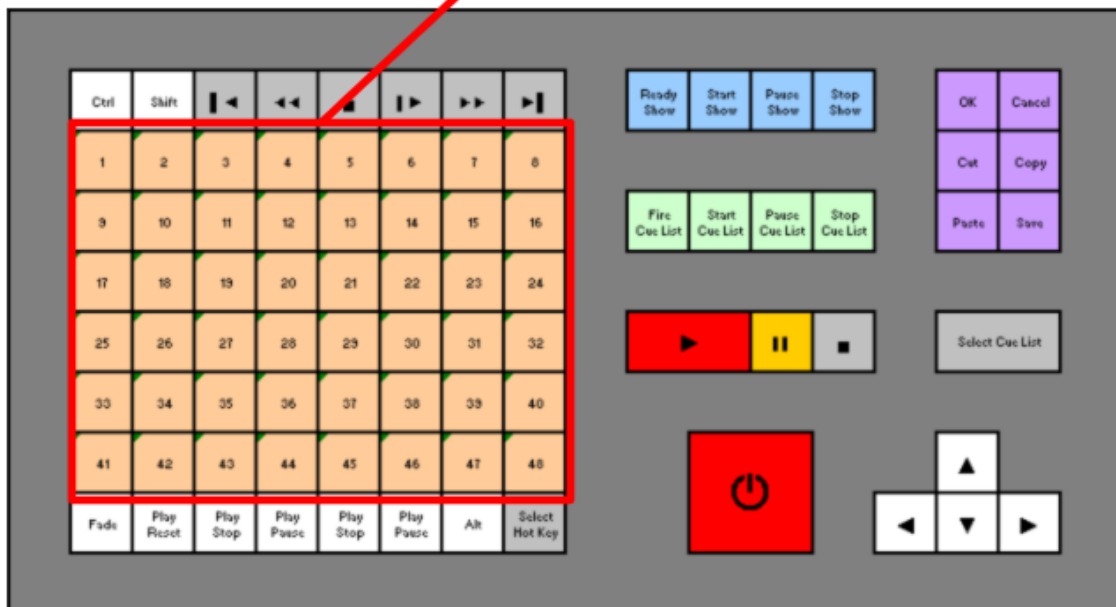
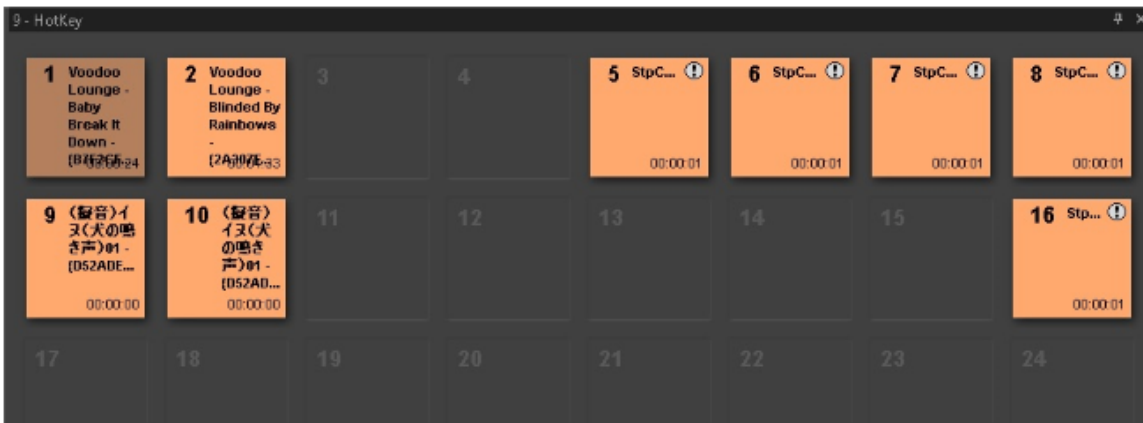
- Ovation Remote Keyboard の右側のキーは、画面最下部 左側のボタンをリモートコントロールします。
- 画面最下部にある 下図の緑枠部分は Show Control ボタンと呼ばれ、選択している Cue List に対してのコマンドとなります。





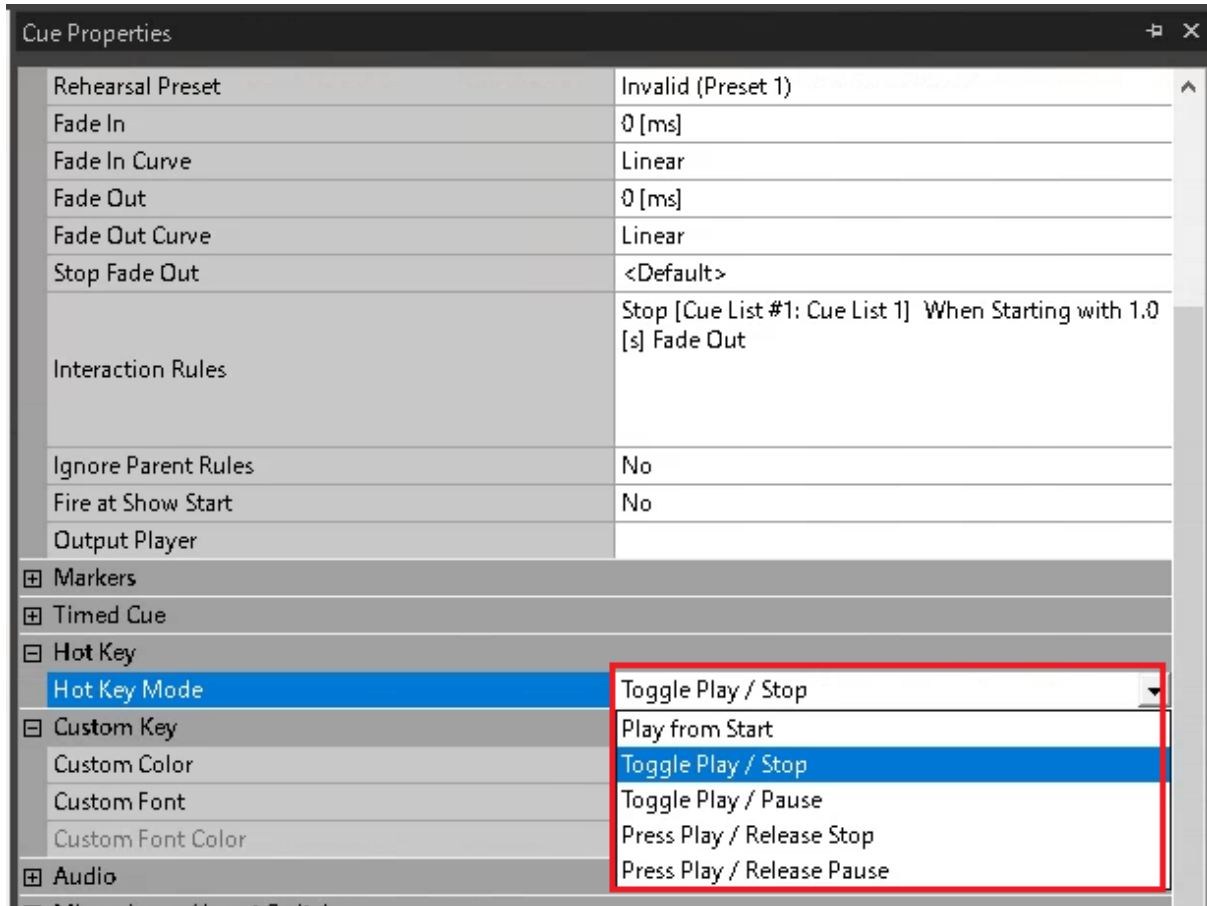
Hot Key Cue List

- Hot Key Cue List は、いつでもクリックすると音が再生される Cue List で、画面左下に位置しています。
- この Hot Key List は、①マウスのクリック、②画面のタッチ(指を離す時に再生開始)、③コントローラのボタンのいずれかで再生されます。
- 音は **Mixer の Strip #9** から再生される様に割り当てられています。
※これは **Cue List Properties > Audio > Audio Output** で設定されます。
- Cue List に **Interaction Rule** は 割り当てられていません。





- **Hot Key** を複数回押した場合の **Cue** の振る舞いは、それぞれの **Cue Properties > Hot Key > Hot Key Mode** で設定してください。



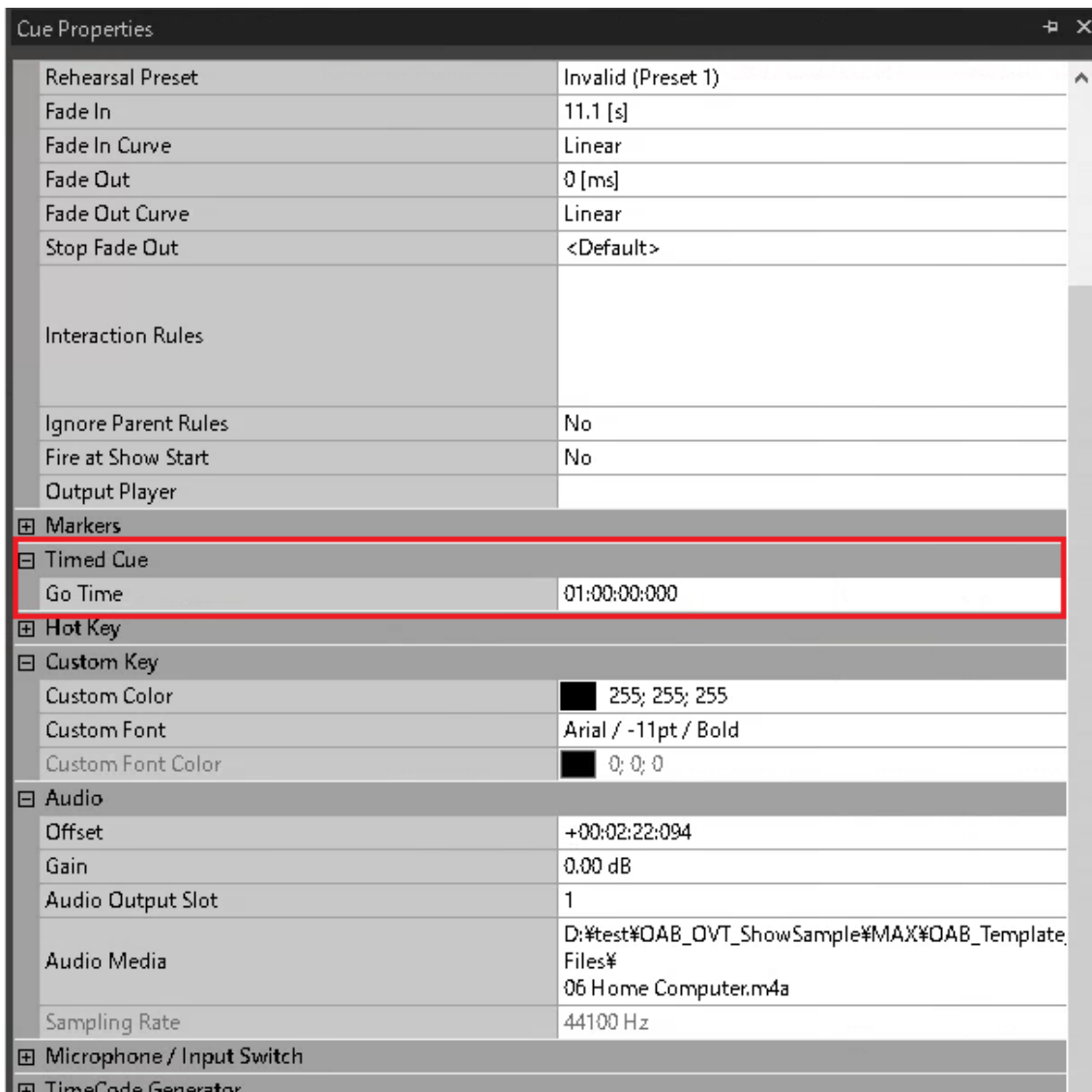
Mode	振る舞い
Play from Start	押すと 常に音の頭から再生されます。
Toggle Play / Stop	押すと再生し、もう一度押すとStopします。 再度押すと音の頭から再生を開始します。
Toggle Play / Pause	押すと再生し、もう一度押すとPauseします。 もう一度押すとPauseしている位置から再生を開始します。
Press Play / Release Stop	押している間 再生し、離すと Stop します。 再度押すと、頭から再生します。
Press Play / Release Pause	押している間 再生し、離すと Pause します。 再度押すと、Pauseしている位置から再生します。



Timed Cue List



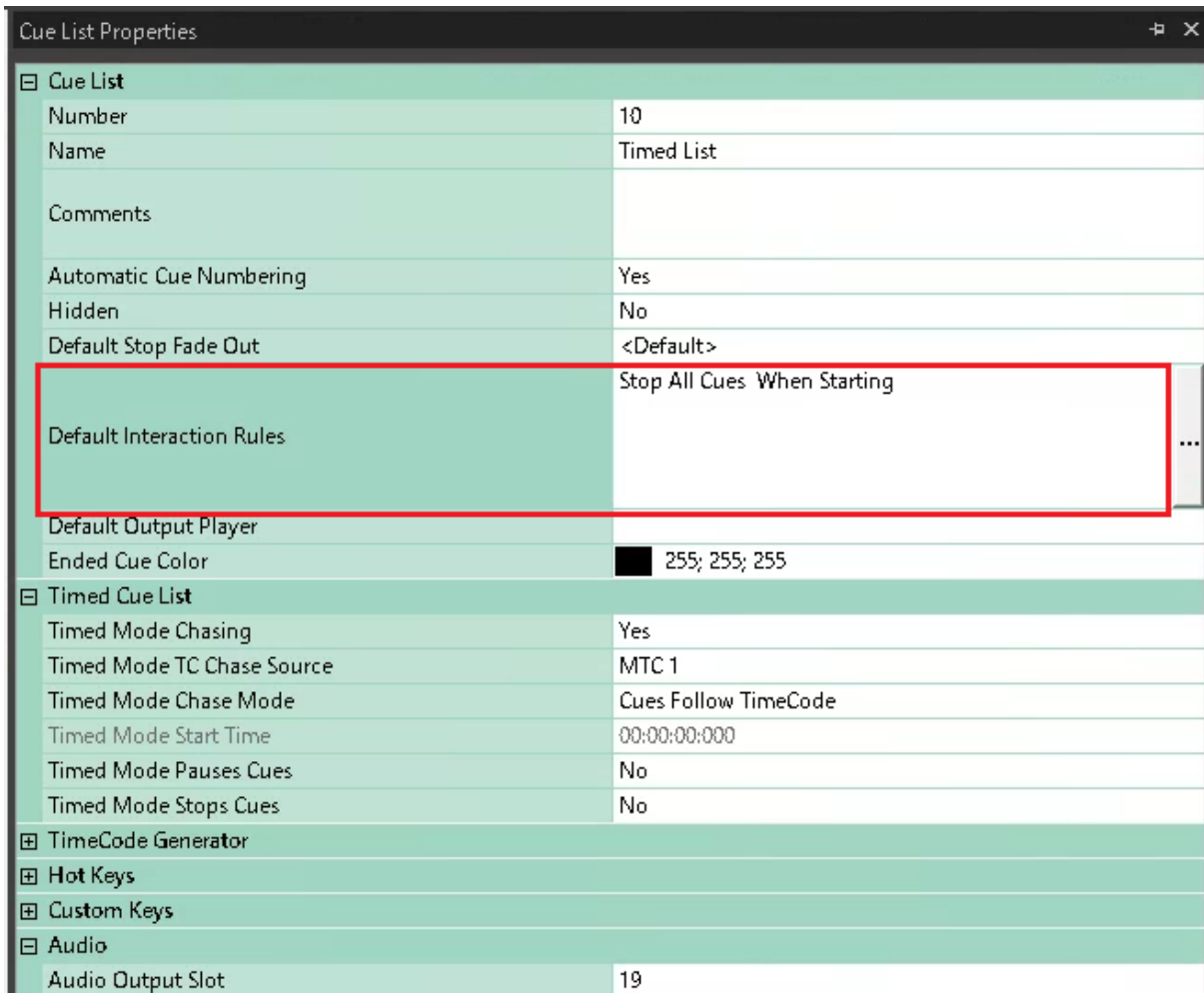
- 外部LTCの値が、設定した値になったとき再生を開始します。
- 音は **Mixer の Strip #10** から再生される様に割り当てられています。
※ これは **Cue List Properties > Audio > Audio Output** で設定されます。
- 各 Cue の再生開始時刻の設定は **Cue Properties > Timed Cue > Go Time** で行います。
※ マウスで直接選択してキーボードで数値を入力してください。



- **Timed Cue List** には **Interaction Rule** が **Cue List Properties** に含まれており、**Timed Cue** にある Cue が再生を開始すると、**Hot Key** を含めた全ての Cue が停止します。



- この **Interaction Rule** を変更したい場合は、[Interaction Rule を変更](#) の章を御覧ください。





Interaction Rules の変更

Interaction Rules for Cue List 'Cue List 1'

Action: Stop | Target: Previous Cue | Timing: When Starting | Parameters: Fade In (0 [ms]), Fade Out (0 [ms]), Dim Gain (-20.0 dB)

Condition: Only if [] is Fired Paused Stopped

Stop Previous Cue When Starting

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

Stop Previous Cue When Starting
Stop [Cue List #2: Cue List 2] When Starting
Stop [Cue List #3: Cue List 3] When Starting
Stop [Cue List #4: Cue List 4] When Starting
Stop [Cue List #5: GPI-5] When Starting
Stop [Cue List #6: GPI-6] When Starting
Stop [Cue List #7: GPI-7] When Starting
Stop [Cue List #8: GPI-8] When Starting

OK | Cancel

ほとんどの **Cue List** に **Interaction Rule** が設定されています。

ある Standard Cue List を Fire した時、他の Cue を Stop させる際に フェードを付けたい場合は、

1. **Cue List Properties** を開け、**Interaction Rule** の下図赤枠部をクリックしてダイアログを開きます。

Cue List Properties

Cue List
Number: 1
Name: Cue List 1
Comments:
Automatic Cue Numbering: Yes
Hidden: No
Default Stop Fade Out: <Default>
Default Interaction Rules:
Stop Previous Cue When Starting
Stop [Cue List #2: Cue List 2] When Starting
Stop [Cue List #3: Cue List 3] When Starting
Stop [Cue List #4: Cue List 4] When Starting
... <more rules>
Default Output Player:
Ended Cue Color: 255; 255; 255

Timed Cue List
TimeCode Generator
Hot Keys
Custom Keys
Audio
Audio Output Slot: 1

2. **Stop [Cue List #n] When Starting** を選択し、
3. with の後の Fade Out のドロップダウンメニュー から 適当な秒数を選択し、
4. 最後に [**Update Rule**] をクリックして下さい。



5. 以上の操作をそれぞれの Cue List 分 行って下さい。

Interaction Rules for Cue List 'Cue List 1'

Action: Stop, Target: Previous Cue, Timing: When Starting, Parameters: 1.0 [s] Fade Out

Condition: Only if [] is Fired Paused Stopped

Stop Previous Cue When Starting with 1.0 [s] Fade Out

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

Stop Previous Cue When Starting
Stop [Cue List #2: Cue List 2] When Starting
Stop [Cue List #3: Cue List 3] When Starting
Stop [Cue List #4: Cue List 4] When Starting
Stop [Cue List #5: GPI-5] When Starting
Stop [Cue List #6: GPI-6] When Starting
Stop [Cue List #7: GPI-7] When Starting
Stop [Cue List #8: GPI-8] When Starting

OK Cancel

6. 終了したら [OK] をクリックしてダイアログを閉じて下さい。

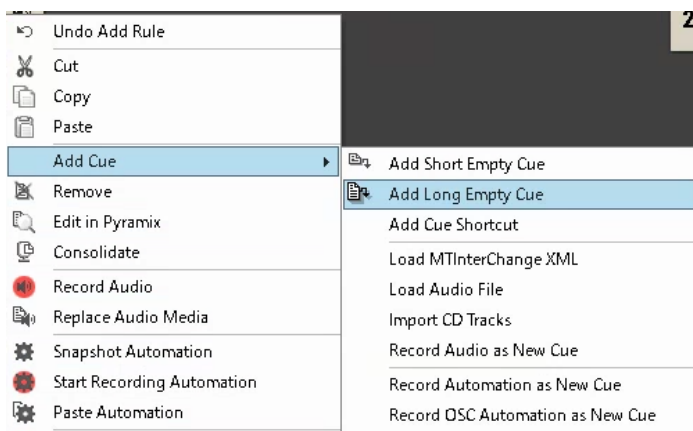


Loop 再生の設定 (Maker Interaction Rule)

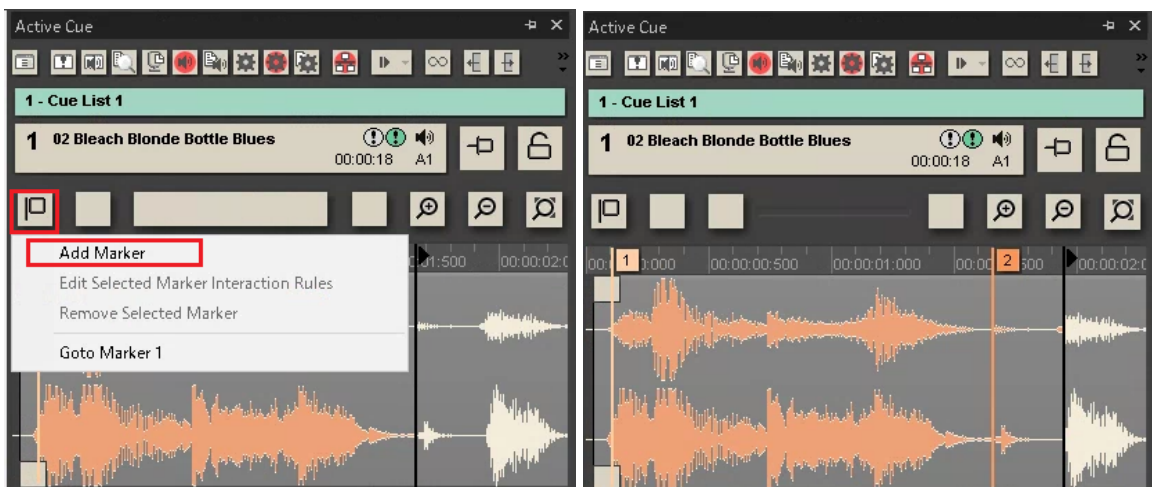
ある Cue の一部を あるコマンドを送っている間 ループ再生したい場合は、**Marker Interaction Rule** を使い以下の操作を行って下さい。

Hot Keyの一つを "Loopキー" に設定し、そのキーが押されている間、ある Cue(曲)のある部分 (**Mark1**) から 曲中の別の部分 (**Mark2**) までのループを繰り返す設定を行います。

1. まず、Hot Key List 上で 空いているスロットを右クリックし、**Add Cue > Add Long Empty Cue** を選び 空の Cue を加えます。
※ Cueの位置が気に入らない場合は (**Compose Mode** で)ドラッグ &ドロップで位置を修正できます。
※ ここで [**Short Empty Cue**] にすると、長さが 1分で自動的に**OFF**になる Cue が作成されます。
※ それ以上の時間 **Loop** が続くことが予想されるのであれば [**Long Empty Cue (1時間で自動OFF)**] を選択してください。



2. その Cue の **Cue Properties** を開き、名前を **Loop** などに変更してください。
3. 次に **Loop** させたい Cue を選択して、**Active Cue** を開きます。
4. 適当な Zoom倍率を設定し、**Loop**開始点にカーソルを合わせて **Mark1** を打ちます。
5. 同様に **Loop** の終点にカーソルを合わせて **Mark2**を打ちます。

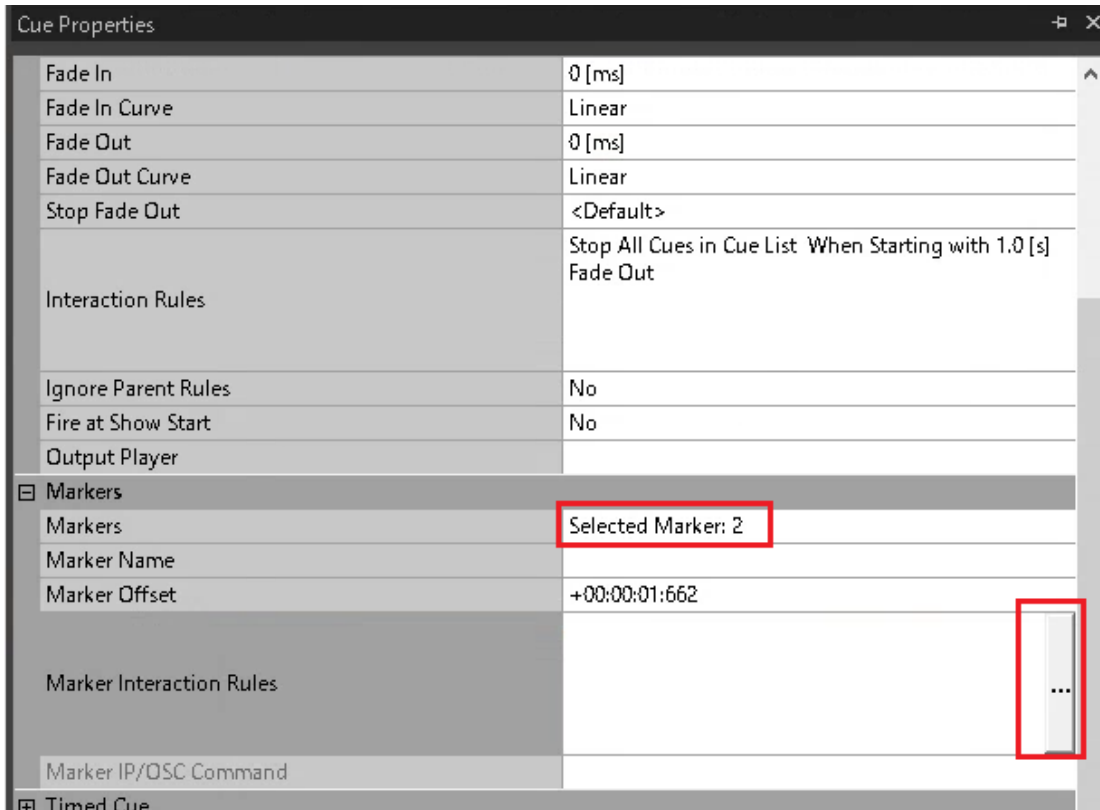




6. **Marker2**を選択している状態で、**Cue Properties > Makers > Maker Interaction Rules** を開きます。

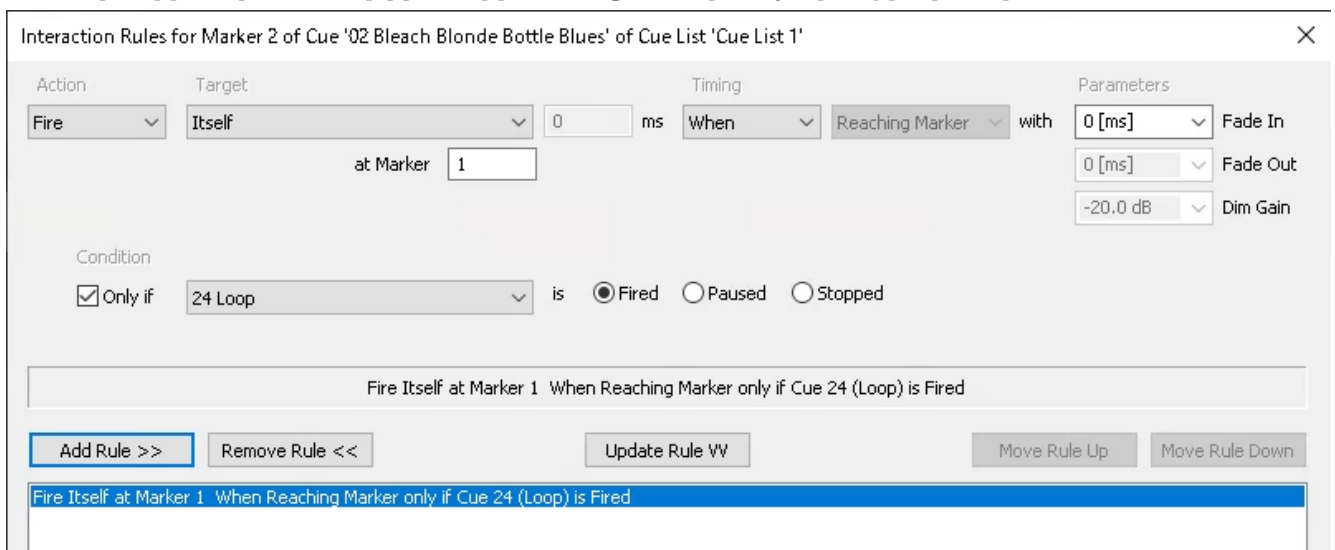
※ Cue の *Interaction Rule* と似ていますが、別の *Rule* です。気をつけて下さい。

※ もしどちらの *Maker* を選択しているか分からない場合は、**Cue Properties > Makers > Makers** のドロップダウンメニューで [**Selected Maker2**] を選択してから **Maker Interaction Rules** を開いてください。



7. **Maker Interaction Rule** のダイアログが開いたら、以下の様に設定します。

[**Fire**] [**Itself**] at **Maker [1]** [**When**] [**Reaching Maker**] Only if [**Loop**] is [**Fired**]



8. 設定できたら [**Add Rule >>**] をクリックしてルールを加えます。



9. [OK] をクリックしてダイアログを閉じます。

これで“Loop” とラベルの付いた Hot Key が押されている間、この Cue を Fire すると Mark1とMark2の間をループして再生します。

Cue についている Rule のアイコン

Rule が設定されている Cue には、Cue上にアイコンが表示されます。



この色のアイコンが表示されている場合、**Cue Properties** にルールが設定されています。



この色のアイコンが表示されている場合、**Cue List Properties** にルールが設定されています。



この色のアイコンが表示されている場合、**Show Properties** にルールが設定されています。



この色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。

※ **Compose Mode** 時は それぞれのアイコンをダブルクリックすると 対応する **Interaction Rules** ダイアログが開きます。

Ovation で使用できる Rules については、[Ovation Manual](#) のP121～P125をお読み下さい。





GPI の設定

- GPI の設定は **Settings > All Settings > Application Settings > Controller Units > GPI > SeaI/O-8221(COMn[n])** で行います。
 ※ *Settings* は *Show Mode* 時でも開きますが、変更できる部分しか表示しません。GPIを設定するためには必ず **Compose Mode** にして *Settings* を開いて下さい(*Show Mode* では GPI の設定は表示されません)。

Settings

General Purpose Input (GPI)

Enable Cue # corresponds to the Cue Id
 Cue # corresponds to the Cue Index

Trigger Options :

○ 1. [Square Wave] ○ 2. [Triangle Wave] 3. [Pulse] ○ 4. [Sawtooth Wave] ○ 5. [Square Wave] ○ 6. [Triangle Wave] ○ 7. [Pulse] ○ 8. [Sawtooth Wave]

Media Server Commands Mapping :

Port	Media Server Command	P.1	P.2	P.3	P.4
1	CueFireSequenced	1	-1	-1	-1
2	CueFireSequenced	2	-1	-1	-1
3	CueFireSequenced	3	-1	-1	-1
4	CueFireSequenced	4	-1	-1	-1
5	CueFireSequenced	5	-1	-1	-1
6	CueFireSequenced	6	-1	-1	-1
7	CueFireSequenced	7	-1	-1	-1
8	CueFireSequenced	8	-1	-1	-1
9		-1	-1	-1	-1
10		-1	-1	-1	-1
11		-1	-1	-1	-1
12		-1	-1	-1	-1
13		-1	-1	-1	-1
14		-1	-1	-1	-1
15		-1	-1	-1	-1
16		-1	-1	-1	-1

Apply changes to SeaI/O-8221 (COM4 [0])

Load Save

OK Cancel

※ GPI は SeaI/O-8221 では 16ch まで設定することができます。

- 上図の例は、Port #1 ~ #8 の “立ち上がり([Pulse])” で Standard Cue List #1 ~ #8 の **Fire** が押されることを意味しています。
- 例として、Port #9 の “立ち上がり([Pulse])” で Hot Key (Cue List #9) の #1 のキーを押したい場合は、 [Port] の [9] の行の、
 [Made Server Command] に [Cue Fire] を
 [P.1] に [9] (Cue List 番号) を
 [P.2] に [1] (Cue 番号) を 設定して下さい。



GPI 設定 の 仕様

Ovation Media Server Commands	GPI Media Server Mapping				
	Param1	Param2	Param3	Param4	Comment
CueAddAudio	CueList #	Cue #	Cue Sub#1	Cue Sub#2	
CueAddVideo	CueList #	Cue #	Cue Sub#1	Cue Sub#2	
CueLoad	CueList #	Cue #	Cue Sub#1	Cue Sub#2	
CueUnload	CueList #	Cue #	Cue Sub#1	Cue Sub#2	
CueFire	CueList #	Cue #	Cue Sub#1	Cue Sub#2	HotKey
CueFireSequenced	CueList #	Cue #	Cue Sub#1	Cue Sub#2	Standard
CuePause	CueList #	Cue #	Cue Sub#1	Cue Sub#2	
CueStop	CueList #	Cue #	Cue Sub#1	Cue Sub#2	
CueStopAll					
CueDim	CueList #	Cue #	Cue Sub#1	Cue Sub#2	
CueUnDim	CueList #	Cue #	Cue Sub#1	Cue Sub#2	
CueHotPress	CueList #	Cue #	Cue Sub#1	0 = Down otherwise Up	
CueAudition	CueList #	Cue #	Cue Sub#1	Cue Sub#2	
CueAuditionStart	CueList #	Cue #	Cue Sub#1	Cue Sub#2	
CueAuditionRewind	CueList #	Cue #	Cue Sub#1	Cue Sub#2	
CueAuditionStop	CueList #	Cue #	Cue Sub#1	Cue Sub#2	
CueAuditionPlayPause	CueList #	Cue #	Cue Sub#1	Cue Sub#2	
CueAuditionFastForward	CueList #	Cue #	Cue Sub#1	Cue Sub#2	
CueAuditionEnd	CueList #	Cue #	Cue Sub#1	Cue Sub#2	
CueBrowse	CueList #	Cue #	Cue Sub#1	Cue Sub#2	
CueSelect	CueList #	Cue #	Cue Sub#1	Cue Sub#2	
CueSelectNext	CueList #				
CueSelectPrev	CueList #				
CueSelectNextScene	CueList #				
CueSelectPrevScene	CueList #				
CueListSelect	CueList #				
CueListSelectNext					
CueListSelectPrev					
CueListSelectToggle					
HotCueListSelect	CueList #				
HotCueListSelectNext					
HotCueListSelectPrev					
HotCueListSelectToggle					
CueListFireStart	CueList #	Cue #	Cue Sub#1	Cue Sub#2	
CueListStart	CueList #				
CueListPause	CueList #				



CueListStop	CueList #				
CueListSetTime	CueList #				
CueListChase	CueList #			Chase Off = 0 otherwise Chase On	
CueListChaseToggle	CueList #				
ShowInt					
ShowStart					
ShowStop					
ShowReset					
OK					
Cancel					
SendModifierKey	Modifier Key Code Release=0 otherwise Pressed				
SendVirtualKey	Virtual Key Code Release=0 otherwise Pressed				
Undo					
Cut	CueList #				
Copy	CueList #				
Paste	CueList #				
Save					
SetMasterOutputGain	Gain [dB]				
MuteMasterOutput	Unmute = 0 otherwise Mute				

- Standard Cue List を Fire するには、通常 **CueFireSequenced** + Cue List # を使用します。
※ このコマンドで選択している Cue を Fire し、次の Cue を選択します。
- Hot Key List を Fire するには、通常 **CueFire** + Cue List # + Cue # を使用します。

Trigger Option

Trigger Option を2つ使用すると、フェーダーを上げた時と下げた時に別のコマンドを送ることができます。

例: フェーダーを上げると Standard Cue List 1-8 の Cue をスタートさせ、下げるとポーズするように設定する例

Trigger Option	Port	Made Server Command	P.1
3	1 - 8	Cue Fire	1 - 8
4	1 - 8	Cue Pause	1 - 8

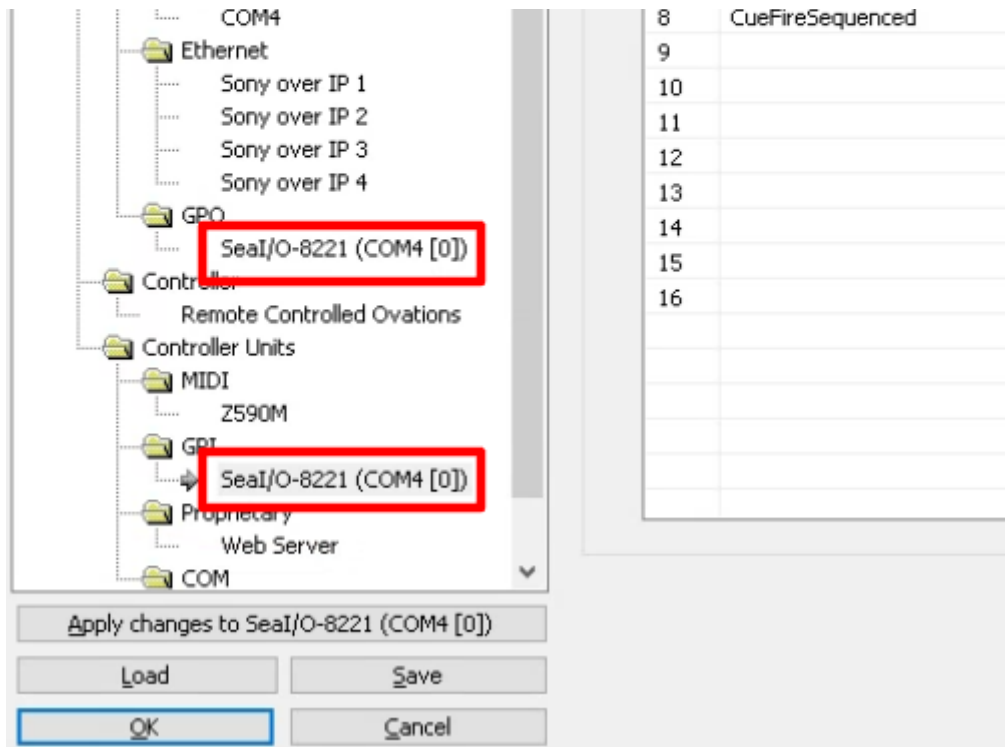


GPIOインターフェース(ハードウェア)

GPIOのインターフェースは、SeaLevel社の Sea I/O- 8221 を使用しています。このインターフェースは、PCとUSBで接続されています。そのため、USBポートを変更すると COM番号が変わってしまう場合があります。

COM番号とは、Settings でGPIOのコマンドを与えた部分で設定した番号で、これが変わってしまうと設定を全てやりなおす必要があります。

※ 注意： GPIOインターフェースに接続しているUSBケーブルを外す必要がある場合、再接続時にGPIを設定した時と同じ USBポート に接続するようにしてください。





接点側の接続は、ターミナルで行われており、下図の様な接続が行われています。



GPI		GPO	
<p>Optically Isolated Inputs</p> <p>Terminal Block</p> <p>5-24 VDC Non-Polarized</p>		<p>Form C Relay Output</p> <p>Terminal Block</p> <p>MAX 60 VDC 42 VAC DC 30 W AC 60 VA</p>	
Type	16 non-polarized optically isolated inputs	Type	8 SPDT Form C relays
Voltage Range	5-30VDC	Power	DC 30W/ AC 60 VA
Isolation	300V	Contact Voltage	60VDC max
Input Resistance	6.2K Ohms in series	Contact Current	2A max
Response Time	4 microseconds	Operate Time	2ms max
		Bounce Time	7ms max
		Release Time	1ms max



Show Properties

- Show Properties は、Show の振る舞いを決める部分です。
- Show Time Options は Show Mode での挙動を決める部分です。
- 詳細は [Ovation Manual](#) の P97 ~ P101 を御覧ください。

Show Properties	
[-] Show	
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	<Local Player>
Application Delay Launch	0 [s]
Show Auto Start	Yes
Show Edit Password	
[-] Show Time Mode	
Show Time Mode	Duration
Show Start Time	00:00:00:000
Chase Offset	+00:00:00:000
[-] Show Time Options	
Hide Menus	No
Hide Toolbars	No
Freeze Panes	No
Show Validation	Yes
Forbid Editing	No
Hide Properties	No
Cue Fire Buttons	Yes
Focused Cue Flashing Mode	All Cue Lists except Hot Keys and Custom Keys
Show Mode Confirmations	No
Saving Confirmations	Yes
Popups Confirmations	Yes
Video Ref. to Internal on Chase Lock	No
[-] Show Logging	
Enable Logging	No
New Log File	Every Show
Log File Name Structure	Station Name / Show Name / Date
Log File Format	ASCII Text (.log)
Log File Folder	
[-] TimeCode Generator	
[-] Multi-Sequencer Synchronization	



GUI の変更

- Cue List ([Ovation Manual](#)では "ペイン" と呼ばれます) のタイトルバーをマウスでドラッグするとフローティングとなり、自由に配置を変えることができます。
- フローティングしたペインのツールバーをダブルクリックすると、元あった場所に戻ります。
- ペインは Ovation のメイン ウィンドウ内に置いておく必要もありません。
- ドラッグしているペインを別のペインの上に近づけると半透明のボックスが表示され、青のランディングボタン (矢印はドッキング位置を示しています) が表示されます。
- 中央のボタンでドッキングさせると2つのペインは重なり、上部に現れるボタンで表示を選択できるようになります。



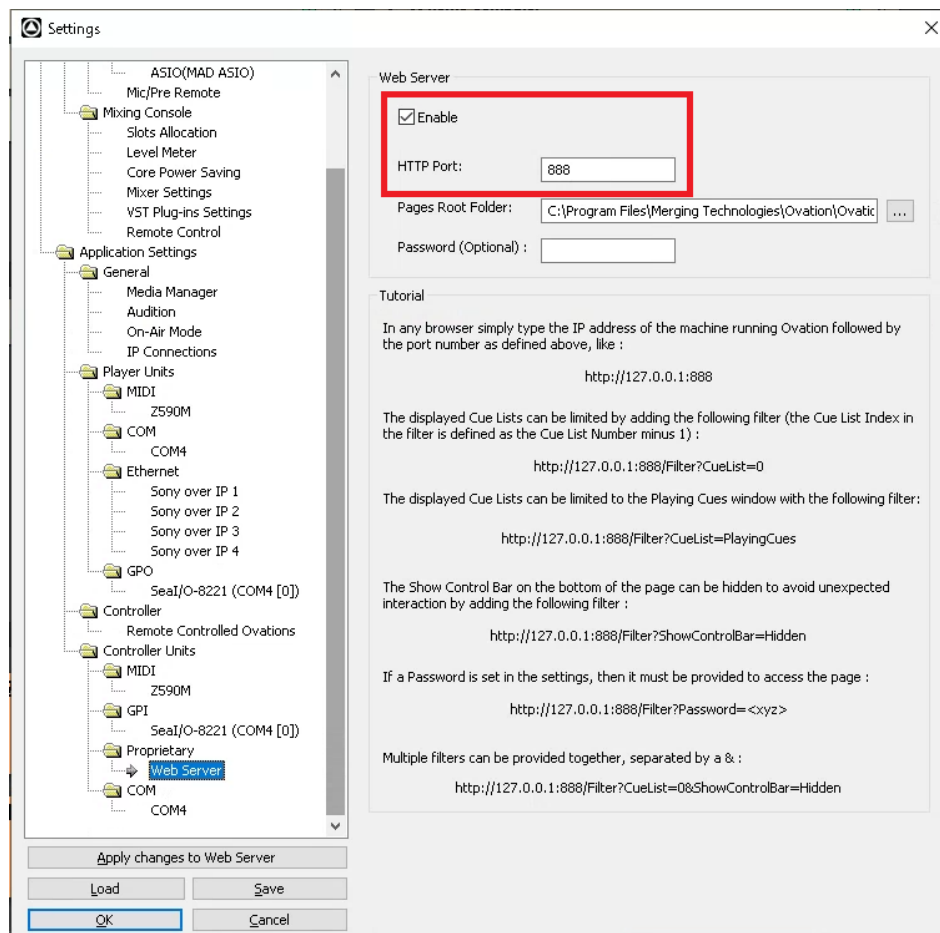
- タイトルバーをダブルクリックするとペインは再度分離します。
- 全てのペインとツールバーは、ドッキングさせたり画面端に置いてボタンにしたり、自由にGUIを構成することができます。



Webサーバー

Ovation Premium には Webサーバーが組み込まれており、同じネットワーク上のデバイスからWebブラウザを使ってリモートコントロールができます。

Settings > Settings を開き、**All Settings > Application Settings > Controller Units > Proprietary > Web Server** を開き、Web Server の **Enable** のチェックボックスにチェックを入れて下さい。

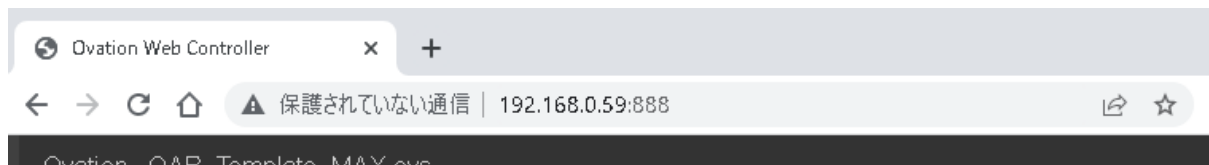


※ HTTP Port に設定されているポート番号を覚えておいて下さい。

[OK] で設定を閉じて下さい。

同じネットワーク上のデバイスでブラウザを開き、検索バーに Ovation PC のIPアドレスに続き、そのポート番号にアクセスしてください。

例: **192.168.0.59:888**



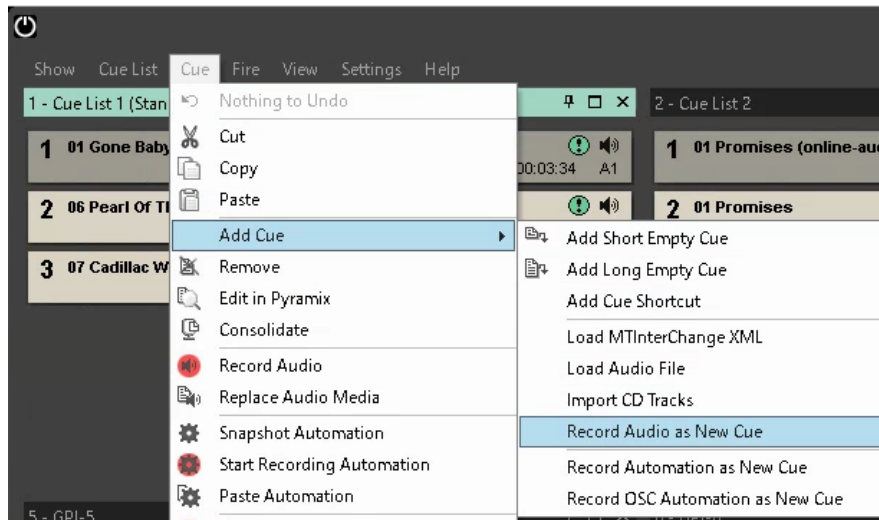
これだけでリモートコントロールが行なえます。



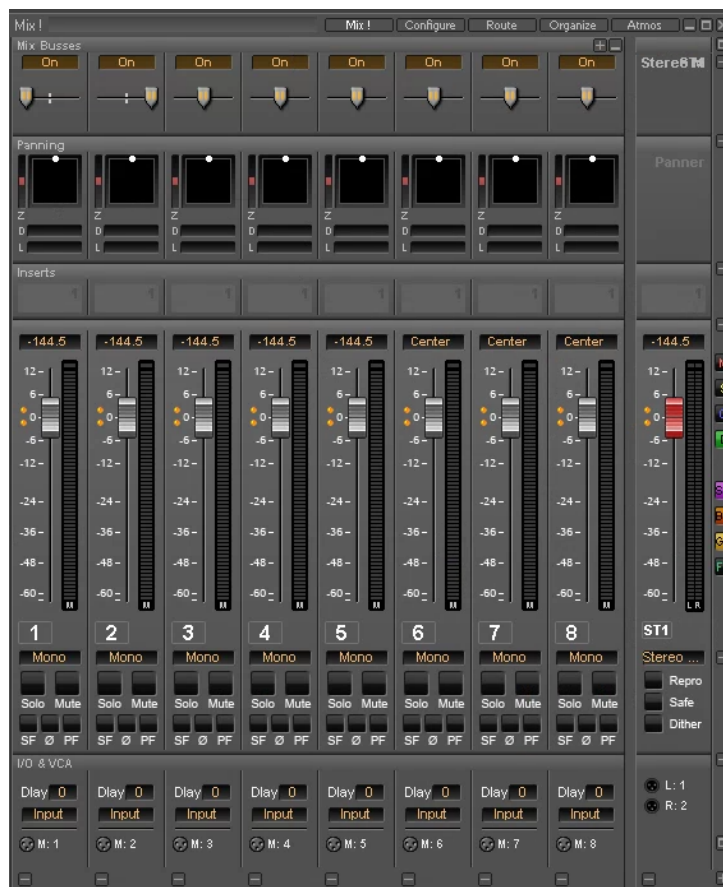
Recording

Ovation で録音を行うこともできます。

1. 録音後に置きたい空いているタイルを右クリックするか、タイルを選択して **Cue** メニューから **Add Cue > Record Audio as New Cue** を選択してください。



2. レコーディング用のミキサーとダイアログが表示されます。このミキサーは録音専用のミキサーで、Cue の再生に使用しているものとは別のミキサーです。





3. ダイアログの **Name** に適当な名前を入れて、Record ボタンを押して下さい。録音が始まります。適当な **Input Slot** とチャンネル数の設定も行って下さい。

Record Audio

Name :

Input Slot : Nb Channels :

Progress :

4. 録音を終了するには、**Stop & Accept** を押して下さい。録音された音は Show のフォルダ内の Audio Files というサブフォルダに **.WAV** で格納されます。ファイル名は **3** で入力した名前(に)ランダムな16進数(録音ファイルの上書き禁止用)が付加されます。

Record Audio

Name :

Input Slot : Nb Channels :

Progress :

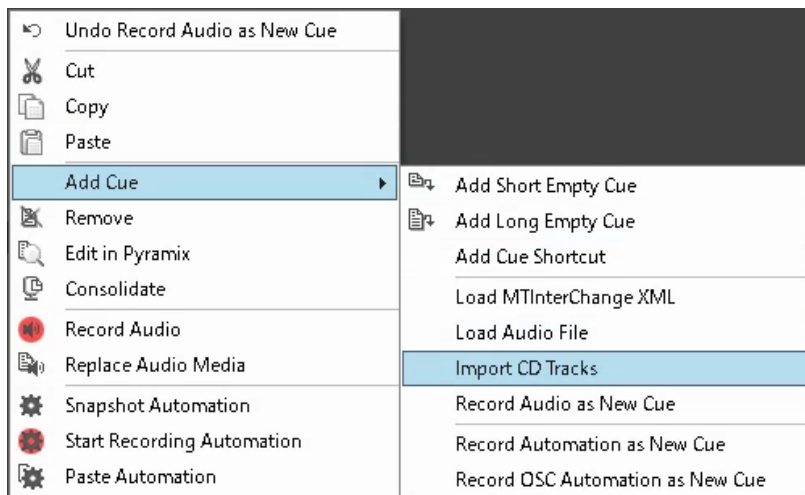


CDのRipping

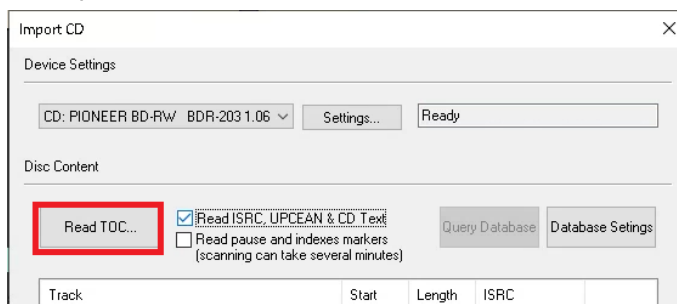
CDから音を録音することも可能です。

PCIにUSB経由でCD/DVDリーダーを接続し、リッピングしたいCDを入れてください。

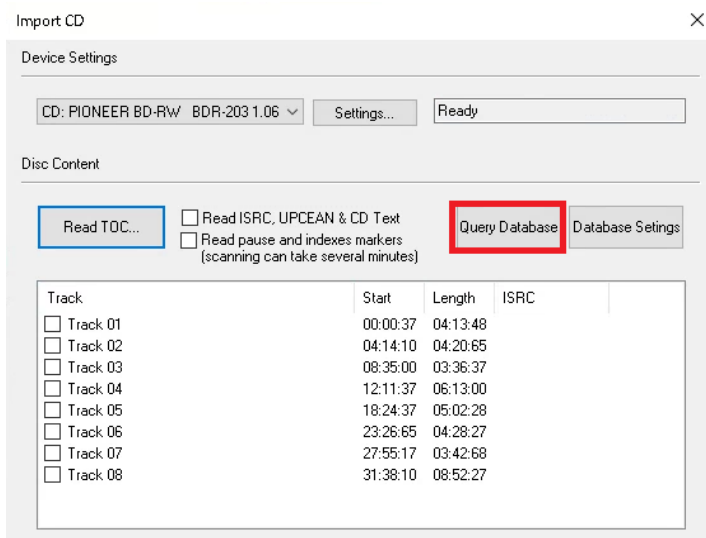
1. Recordと同様に タイルを右クリックするかタイルを選択して **Cue** メニューから **Add Cue > Import CD Tracks** を選択してください。



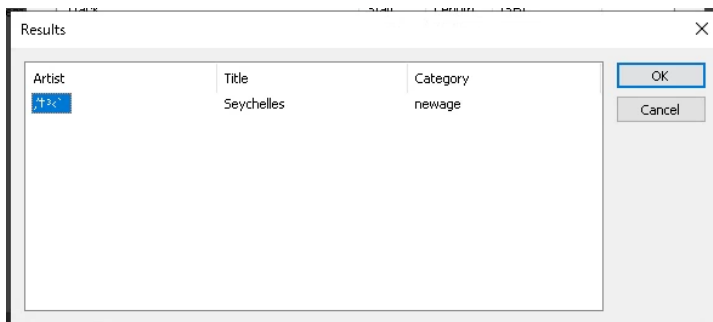
2. CD Import のダイアログが表示されますので、**Read TOC** をクリックして下さい。



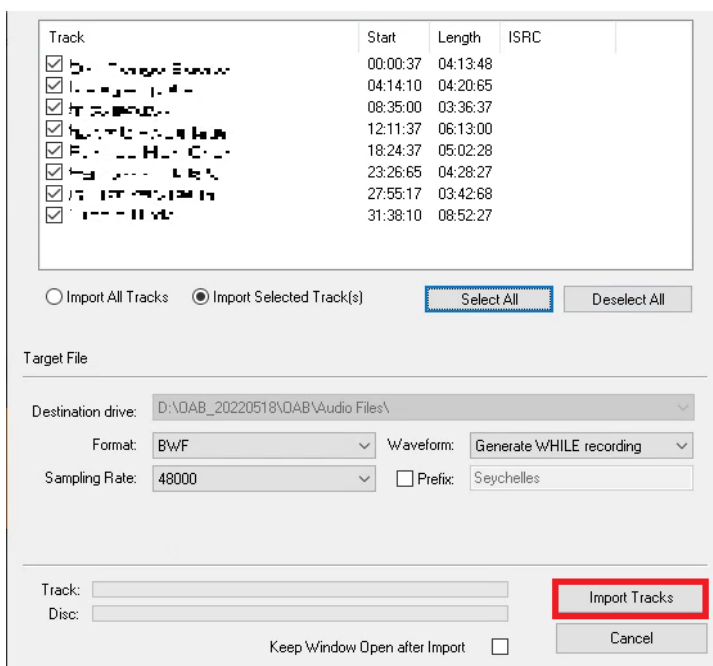
3. CDのトラックが表示されます。曲名を付けたい場合は **Query Database** をクリックして下さい(インターネット接続が必要です)。



4. CD情報がデータベースにあると、候補となるCDタイトルが表示されます。複数表示された場合は、正しい方を選択して **OK** をクリックして下さい。



5. Target Files のセクションにある、記録されるディレクトリー等やファイル形式を確認して、**Import Tracks** をクリックして下さい。





6. インポートが開始されます。

Import All Tracks Import Selected Track(s) Select All Deselect All

Target File

Destination drive: D:\DAB_20220518\DAB\Audio Files\

Format: BWF Waveform: Generate WHILE recording

Sampling Rate: 48000 Prefix: Seychelles

Track: Disc:

Import Tracks Cancel

Keep Window Open after Import

7. インポートが終了するとダイアログが消え、インポートしたファイルが Cue になって Cue List に置かれます。



Trouble Shooting

1. GPIO が動作しない。

- Settings を開き **All Settings > Application Settings > Controller Units > GPI > Seal/O-8221(COMn[n])** を開いてください。
- このページの最も上にある Enable にチェックが入っていることを確かめて下さい。

General Purpose Input (GPI)

Enable Cue # corresponds to the Cue Id
 Cue # corresponds to the Cue Index

Trigger Options :

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.

- Media Server Commands Mapping : に正しく設定がされていることを確認してください。

Media Server Commands Mapping :

Port	Media Server Command	P.1	P.2	P.3	P.4
1	CueFireSequenced	1	-1	-1	-1
2	CueFireSequenced	2	-1	-1	-1
3	CueFireSequenced	3	-1	-1	-1
4	CueFireSequenced	4	-1	-1	-1
5	CueFireSequenced	5	-1	-1	-1
6	CueFireSequenced	6	-1	-1	-1
7	CueFireSequenced	7	-1	-1	-1
8	CueFireSequenced	8	-1	-1	-1

- [GPIO インターフェース](#) にあるように、インターフェースと接続している USBケーブル の差し込むUSB ポートの位置が変わると Seal/OのCOM番号が変わってしまう可能性があります。USBケーブルを [GPIO の設定時に挿していた USB ポート](#)に戻してください。



2. PCを再起動すると Ovation キーボードが 動かなくなった。

Windows のシャットダウン後に Ovationキーボードが 機能しない / 認識されない ことがあります。
この問題は、キーボードではサポートされていないWindows10の高速起動機能によって引き起こされ、この機能を無効にする必要があります。Fast Startup では、シャットダウンを選択すると、実際にはコンピュータをスリープ状態にします。

1. Windowsの「コントロールパネル」を開き「電源オプション」を開いて下さい。
2. 左側にある「電源ボタンの動作を選択する」をクリックします。



3. 次に、「現在利用できない設定の変更します」をクリックし、「高速スタートアップを有効にする」のチェックを外し、「変更を保存」をクリックして ダイアログを閉じてください。

