

# *Ovation User Manual*



本書のいかなる部分も、著作権所有者の書面による事前の許可なしに、いかなる形式でも複製することはできません。また、データ検索システムに保存することもできません。

このドキュメントは現状ベースで提供されています。この文書に記載されている情報は、予告なしにいつでも変更されることがあります。

すべての会社名および製品名は、それぞれの所有者の商標または登録商標です。

Windows 7およびWindows 10は、Microsoft Corporationの商標です。

Merging Technologiesは、本ソフトウェア、その品質、性能、商品性、または特定目的への適合性に関して明示的または暗示的な保証を行いません。ソフトウェアは、「現状のまま」提供され、購入者は、このMerging Technologiesソフトウェアを使用した結果の全リスクを想定しています。

いかなる場合においても、Merging Technologies、その所有者、取締役、役員、従業員または代理人は、時間の損失、事業の喪失、利益の損失、データの損失または類似の結果を含む、必然的、偶発的または間接的な損失または損害Merging Technologiesハードウェアおよび/またはソフトウェアの使用または使用不能から、またはハードウェアソフトウェアまたはドキュメンテーションの欠陥に起因するものではありません。

© Copyright Merging Technologies Inc. 2018. All rights reserved

Merging Technologies

Le Verny 1070 Puidoux Switzerland

Tel: +41 21 946 04 44

[www.merging.com](http://www.merging.com)

<b>Welcome to Merging Technologies Ovation!</b>	<b>12</b>
Introduction	12
Thank you!	12
Overview	13
Scope	13
Evaluation Mode	13
Latency	13
Audio Formats Supported	13
Aneman	13
Ovation Documentation and Help	14
ToolTips	14
Documentation	14
Support	14
Assumptions	14
Conventions	14
<b>QUICKSTART</b>	<b>15</b>
Overview	16
A First Simple Show	16
Launch Ovation	16
New Show	16
Configure the Mixer	19
Output Routing	19
Set Panning	20
Saving Mixer Configurations	20
Building the Show	20
Add Cues	21
First Run	22
Initialize Show	22
Play	23
Hot Keys Mode	25
Timed Cue List	26
Chase Timed List	29
Start Timed List	29
Fire/Start Timed List	29
Pause Timed List	29
Stop Timed List	30
Conclusion	30
<b>Ovation Concepts</b>	<b>30</b>
Launching Ovation	31
Launch Ovation - Ovationの起動	31
Application Delay Launch - アプリケーションの遅延起動	31
Ovation Media and Commands	31
Media Management	31

Remote Control	32
Ovation のRemote Control	32
Ovation からのRemote Control	32
Ovation MixerのRemote Control	32
Multi-Sequencer Synchronization	32
Creative Possibilities	33
Redundancy for Backup	33
Using Multi-Sequencer Synchronization	33
Ovation Modes	33
Compose Mode	34
Show Mode	34
Start Show	34
Show	34
Cue Lists	34
Multiple Cue Lists	35
Audition	35
Selected Cue	35
Audition Jump	35
Cue List Pane	35
Edit Toolbar	36
Cues in Cue Lists	37
Cue Status	37
Cue Fire Buttons	37
Fire Toolbar	38
Cue List Types	39
Cue List Detail	40
Standard Cue List	40
Timed Cue List	40
Hot Keys Cue List	41
Hot Keys Columns	42
Hot Keys Column to Audio Slot Mapping	42
Triggering Hot Keys	42
Custom Keys Cue List	43
Custom Keys Design Mode	43
Grid Size	43
Color and Font	44
Justification	44
Cue Browser Cue List	45
Search Cues Function	45
Hot Browser Cue List	46
Cues	46
Cue Icons	46
Selecting Cues	47
Moving and Copying Cues	47
Cue / Cue List Context Menu	47
Consolidate Cue	49

CD Tracks Import	49
Device Settings	50
Settings	50
Target File	52
Cue Capabilities	53
Empty Cues	54
Compound Cues	55
Scenes	55
Mixer	55
Snapshot Automation	55
By Strips	56
Erase a Snapshot	56
Glide	57
Apply Snapshot	57
Copy and Paste Snapshot	57
Dynamic Automation	57
既知の制限 :	58
Show Logging	58
Other Modules	59
Editing with Pyramix	59
<b>Recording</b>	<b>61</b>
Overview	62
Record	62
Initiating Recording	62
Record Audio Dialog	62
Record Mixer	63
<b>Ovation User Interface</b>	<b>65</b>
Overview	65
User Interface Options	65
Fire Command	65
Context Menus	65
Keyboard Shortcuts	65
Hardware Control Surfaces	65
Mouse Modifier Keys	65
Main Window	66
Fixed Buttons	66
Main Window, Panes and Toolbars	67
Nested and Combined Panes	67
Combined Panes	68
<b>Toolbars</b>	<b>69</b>
Toolbar Context Menu	69
Audition Toolbar	69
Audition Jump	69
Audition Drop-down	70
Show Controls	70

Other Toolbars	72
Show	72
Cue List	74
Create Cue List	74
Cue	75
Fire	76
Settings	77
Show Menus and Toolbars in Emergency	77
<b>Active Cue Window</b>	<b>78</b>
Features & Functions	78
Compose Mode	78
Cue List and Cue	78
Lock and Pin	78
Pinned Mode	78
Override	79
Locked Mode	79
Override	80
Cue Trimmer	80
Navigation	81
Zoom and Move	82
Toolbar Audition Toolbar	83
Show Mode	83
Active Cue Window Edit Toolbar	84
Nudge	84
Rehearsal Preset Points	86
概要	86
機能	86
Rehearsal Presets の設定と使用方法	86
Rehearsal Presetsを無効またはクリアするには	87
Disable/Enable	87
Clear	87
Limitations	87
Markers	87
Markers Menu	88
Markers in Cue Properties	89
Markers Section	89
Markers Interaction Rules	90
Looping	90
<b>Properties Panes</b>	<b>92</b>
Types	92
Appearance	92
Properties Fields	92
Precedence	92
Show Properties	93
Show Section	93

Show Time Mode Section	94
Show Time Options Section	94
Show Logging Section	95
TimeCode Generator Section	96
Multi-Sequencer Synchronization Section	96
Cue List Properties	97
Cue List Section	98
Timed Cue List Section	99
TimeCode Generator Section	99
Hot Keys Section	100
Custom Keys Section	100
Audio Section	100
Cue Properties	101
Cue Section	102
Markers Section	103
Timed Cue Section	104
Hot Key Section	105
Hotkey Mode	105
Custom Key Section	105
Audio Section	106
Microphone Switch Section	107
TimeCode Generator Section	107
MMC Section	108
MIDI Command Section	108
Examples of the Edit MIDI Command Dialog	109
Sony P2 / RS422 Section	110
COM Command Section	110
IP Command Section	110
GPO Section	111
Shell Command / Script / Batch Section	111
Mixer Automation	112
REMOTE CONTROL: General MIDI Command	112
MIDI Command Learn	113
REMOTE CONTROL : IP Command	113
REMOTE CONTROL: Multi-Sequencer Synchronization	114
REMOTE CONTROL: Dataton Synchronization	114
Interaction Rules	116
Overview	116
Adding Rules	116
Adding Simple Rules	116
Opening the Interaction Rules Dialog	117
Rules Icons	119
<b>Show ValidationTool</b>	<b>119</b>
Show Validator	120
<b>Show Consolidation and Packaging</b>	<b>120</b>

The Consolidation Process	121
The Packaging Process	122
Recursive Packaging	124
Backup/Archive	124
<b>Audio Control</b>	<b>124</b>
Audio Control Pane	124
Cue Gain	125
Cue Gain Control	125
<b>TimeCode</b>	<b>126</b>
TimeCode Reader Panes	126
<b>Audio Output Slots</b>	<b>128</b>
What is an Audio Output Slot?	129
Multi-channel Cues	129
Audio Output Slots and Cue Lists	129
Audio Gain Matrix	129
Output Slot	130
Cue Gain	130
Matrix Size	130
Inputs	130
Downmixing	131
Linking Parameters in the Audio Gain Matrix:	132
Create a Gain Control Group	132
Independent Control of a Group Member	133
Set Audio Gain Matrix For Multiple Cues	133
<b>Ovation Files</b>	<b>134</b>
File Types	134
<b>Ovation Menus</b>	<b>134</b>
Show	134
Cue List	136
Cue	137
Fire	140
View	140
Settings	142
Help	142
<b>Settings</b>	<b>142</b>
Overview	143
Settings Buttons	143
Apply changes to ...	144
Load	144
Save	144
OK	144
Cancel	144
Show Settings	144



General	144
Formats & Sync MassCore	145
Preset	145
Information	145
Frequencies	145
Formats & Sync - ASIO	145
Preset	145
Information	146
Audio Synchronization	147
Video/TimeCode Synchronization	147
I/O Interfaces	148
Routing	148
TimeCode	148
Mixing Console	148
Slots Allocation	148
Level Meter	149
DSP Power Saving	149
Mixer Settings	149
Internal Buses	150
Delay Compensation Policy	150
VST Plug-ins Settings	151
VST Plug-ins	152
Plug-ins List Menu display type:	152
VST plug-ins folders:	152
Show Available plug-ins	152
Remote Control	153
OASIS	154
RAP (Ross Audio Protocol)	155
EMC	155
Application Settings	155
General	155
Media Manager	156
Application Settings > General > Media Manager	156
Preferred Media Folders Browser	157
Other Settings	157
Decompress files... dialog	158
Audition	158
Application Settings > General > Audition	159
UDP/IP Support	161
Player Units	161
MIDI	161
Application Settings > Player Units > MIDI	162
IP	162
Application Settings > Player Units > IP	163
Com	163
Application Settings > Player Units > COM	164

COM	164
Protocol	165
Ethernet	165
Sony P2 over IP	165
Sony over IP	166
Application Settings > Player Units > SONY P2 > Device\Serial	166
Com	167
Remote Identification	167
GPO	167
Application Settings > Player Units > GPO > Seal/O-410	167
Controller	168
Remote Controlled Ovations	169
Application Settings > Controller > Remote Controlled Ovation Stations	169
Controlled Stations	169
Controller Units	169
Proprietary	170
OVKeyboard	170
Application Settings > OV Controller Units > Proprietary > OVKeyboard	171
Web Server	171
Application Settings > OV Controller Units > Proprietary > Web Server	172
MIDI	173
E.g. Ethernet MIDI	173
COM	176
Sony P2	176
Application Settings > Controller Units > COM > COM1: P2 mode)	176
Ovation mode	178
Application Settings > Controller Units > COM > COM1: Ovation mode)	178
IP	178
Application Settings > Controller Units > IP > IP3	179
GPI	180
OV Controller Settings > Controller Units > GPI > Seal/O-410 (COM9 [0])	181
<b>Ovation Webserver</b>	<b>182</b>
Overview	182
Applications	183
Using Ovation Webserver	183
Activating	183
Quickstart	183
Settings	184
HTTP Control	186
Connection Feedback	186
GPI Command Mapping	186
<b>Tips and Tricks</b>	<b>186</b>
Rules	186
Fade Modifier	187
<Default>	187

Player	187
Stop Fade Out	187
Drag & Drop	187
Changing Properties for Multiple Cues	188
Starting a Show With Sysex	188
<b>Keyboard Shortcuts</b>	<b>188</b>
Default Keyboard Shortcuts	189
Show	189
Consolidate Show	189
Cue List	189
Cue	190
Audition Start	190
Fire	191
Trimmer	192
View	192
Settings	192
Help	192
Custom Keyboard Shortcuts	193
Ovation Keyboard Shortcuts dialog	193
<b>Advanced Features</b>	<b>194</b>
Multiple Ovation Sequencers for Redundancy	195
Mirror All Commands to Remote Ovation Sequencers	195
Remote Players and Controllers	195
Ovation Players	195
Ovation Controllers	195
OV Player	195
OV Player Files	195
OV Player User Interface	196
OV Player main Window	196
OV Player Window Control Menu	196
Exit OV Player dialog	196
Toolbars	197
OV Player Toolbar	197
OV Player Menus	198
OV Player Menus	198
OV Player Session Menu	198
View	198
OV Player View Menu	198
Help	198
OV Player Help Menu	198
OV Controller	199
OV Controller Files	199
OV Controller User Interface	199
OV Controller main Window	199
OV Controller Buttons and Toolbars	199

OV Controller Window Control Menu	200
Exit OV Controller dialog	200
Toolbars	200
OV Controller Toolbar	200
OV Controller Menus	201
OV Controller Menus	201
OV Controller Session Menu	201
View	201
OV Controller View Menu	201
Help	201
OV Controller Help Menu	201

# Welcome to Merging Technologies Ovation!

## Introduction

*Thank you!*

Ovation Media Server & Sequencerを導入頂き誠に有難うございます。

Ovationは、あなたが活動の多くの分野でのショーを生成し、実行するために必要なツールを持つ画期的なメディアサーバーとシーケンサーです。例えば：

**劇場**

**テーマパーク**

**博物館**

**テレビゲームショー**

**トレードショー**

**AVプレゼンテーション**

**ラジオ局**

**小売店**

などでOvationは使用できます。

Note: IMPORTANT! - あなたが最初に行う必要がある事は、セキュリティキー（複数可）を取得するためにユーザーサポートリストにソフトウェアを登録してください。

以下のフォーラムにも登録してください。

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

お願い

必要でない限り、この文書を印刷しないでください。

ハイパーリンクを利用することで木やインクを節約してください。

## Overview

オペレーションは、時間帯や外部LTCまたはMIDIタイムコードを多くのメディアとコマンドの種類、手動スポットプレイヤー/カートリッジ機のような、または自動的に実行時間に対してのキューを実行するユーザーを可能にします。

オペレーションシーケンサーは、ハードウェアコントローラから制御することができ、タッチスクリーン、GPI, ソニー9ピン (P2) プロトコルコマンド, MIDIを使用できます。録音もちろん可能です。

## Scope

Ovationはオーディオ, GPO, MIDIファイル, MIDIコマンド, RS422またはイーサネット (IP)上のSony 9pin (P2) , IPコマンド, MMC, MTC, タイムコード, シェルコマンド/スクリプト/バッチファイルをコントロールできます。

OvationのミキサーはOvationのコントロールでオートメーションすることが可能です。

専用のハードウェア・コントローラやタッチスクリーン, MIDI, GPIでコントロールされることが出来ます。またMixer部分はEMCまたはEuconによりリモートされますが、Merging社のISISコントローラーはサポートされておりません。

## Evaluation Mode

有効なプロダクトキーが入力されていない場合は評価モードで起動します。

このモードではフルバージョンと同様に動作しますが、Showには1つのCue ListしかSave, Loadされません。

## Latency

最小遅延時間はNativeモード と MassCore™ モードで異なります。

MassCore™モードでの遅延は45~66ms+トリガー機器による遅延となります。専用コントローラーでは10msが加わります。

**注意：** ルールが適用されたCueをトリガーする様な自動トリガーのイベントはサンプル単位で正確です。

## Audio Formats Supported

サポートされるオーディオ形式の完全なリストについてはPyramixのユーザーマニュアルを参照してください。

## Aneman

HorusまたはHapiなどMerging Technologies Network Audio Interfaceをお持ちの場合、これらのデバイスがOvationワークステーションに接続するためにIP上でRAVENNAオーディオを使用します。

ANEMANは、Merging Technologiesによって開発されたアプリケーションで、ネットワークオーディオデバイスの接続、監視、および管理を可能にします。デスクトップショートカットから起動することができます：



# Ovation Documentation and Help

## ToolTips

オペレーションソフトウェアは、'ToolTips' を搭載しています。ツールアイコンの上にマウスカーソルを置くと、機能の名前がポップアップします。

## Documentation

すべてのドキュメントは、Adobe Acrobat PDF形式です。（.pdfファイルの拡張子）  
ドキュメントを読むためには、Adobe Acrobat Reader V6以降をコンピュータにインストールする必要があります。

**Note:** すべての内容エントリ、インデックスエントリと相互参照は、迅速なナビゲーションのためのハイパーリンクになっています。

この**Ovation User Guide** と **Pyramix User Manual**の英語版（原文）は、**Help**メニューから開くことができます。他のドキュメントはWindowsの**[スタート]**メニューで見つけることができます**All Programs > Pyramix > Docs**

また以下からもダウンロードすることが可能です。

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

## Support

ドキュメントに質問の答えを見つけることができない場合は、オンラインで相談してください。

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

上記サイトではFAQとそれ以上のサポートを提供しています。

## Assumptions

この**Ovation User Guide**およびその他のドキュメントは、あなたがPCやWindowsの用語や概念を十分に理解していると仮定して説明しています。自己が新しいPCにインストールする場合は、マシンはOvationをインストールする前に、正しく動作していることを確認してください。

## Conventions

### Conventions used in Merging Technologies Documents:

画面やメニューにある名前は太字で示されています。例えば**Information & Settings**

メニューとサブメニューの選択は、次のように示されています。

### Show > Recent Shows : Quickstart

これは:

**Show**のプルダウンメニューで **Recent Shows**にマウスを置きサブメニューを開き**Quickstart**を選択することを意味します。

**Settings**のダイアログは、ページに至るまでのフォルダと左側のペインで、独自の階層ツリー構造を持っています。



# QUICKSTART

## Overview

この章ではステップに沿ってシンプルな新しい**Show**を作成し、ミキサーの構成を行います。**Cue List**に**Cue**を作成する方法や、異なるタイプの**Cue List**、**Show**の開始、**Cue**と**Cue List**の開始などを含みます。

**Note:** この章での詳細な情報は、このガイドのサブタイトルの部分を参照してください。

## A First Simple Show

以下の準備が整っていると想定しています：

- Ovationハードウェアとソフトウェアがインストールされている
- フィジカルI/Oにモニターが接続されている
- ソフトウェアのライセンスが認証されており、VS3 Control Panelが正しく設定されている

## Launch Ovation

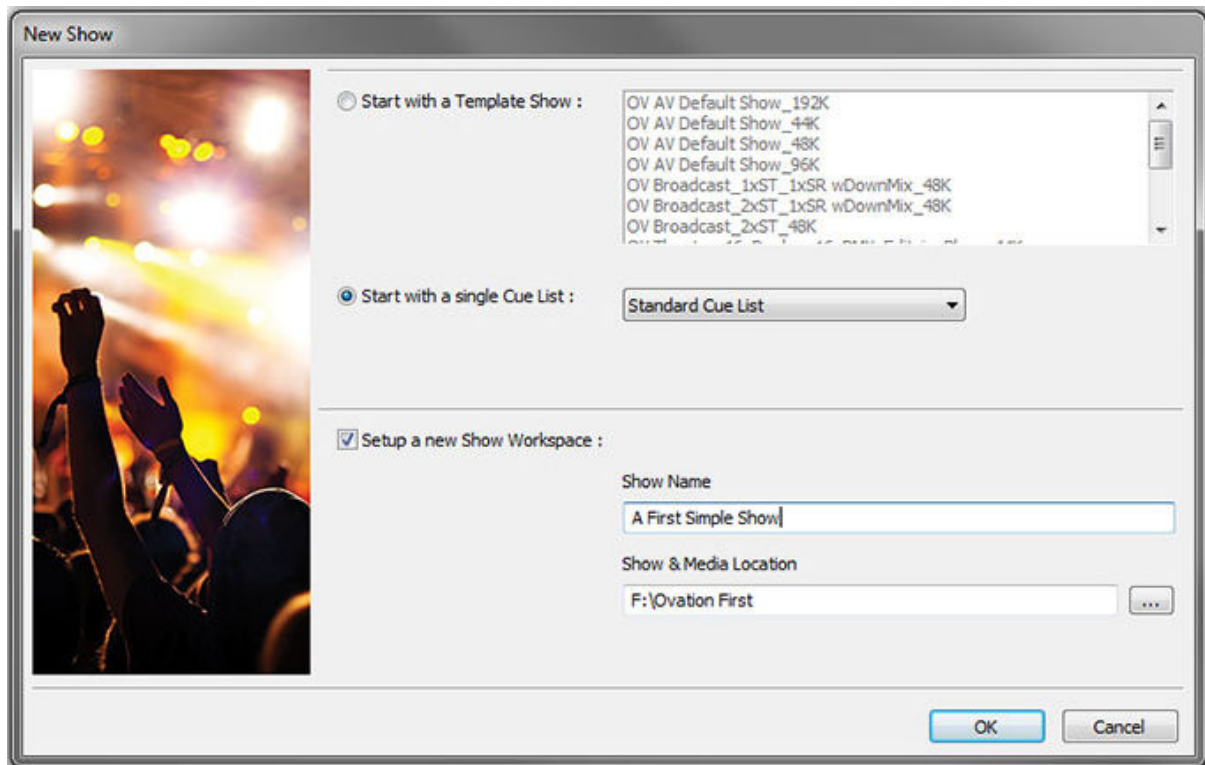
Ovationのアイコンをダブルクリックしてください:



または**Start > All Programs > Merging Technologies > Ovation : Ovation**をクリックする

Ovationが起動し、**New Show**ダイアログが表示されます。

## New Show



New Show dialog

### Start with a template show

リストのテンプレートで新しいShowを作成する場合はここにチェックを入れて下さい。

### Start with a single Cue List

ここにチェックを入れた場合、既に作成された単一のCue Listが開きます。コンボ・ボックスではどのタイプのCue Listを作成するかの選択肢があります。これらは以下のものです。

- Standard Cue List
- Timed Cue List
- Hot Keys
- Custom Keys
- Cue Browser
- Hot Browser

### Set up a new Show Workspace :

ここにチェックを入れると新しいワークスペースがShowのために作成されます。

#### Show Name

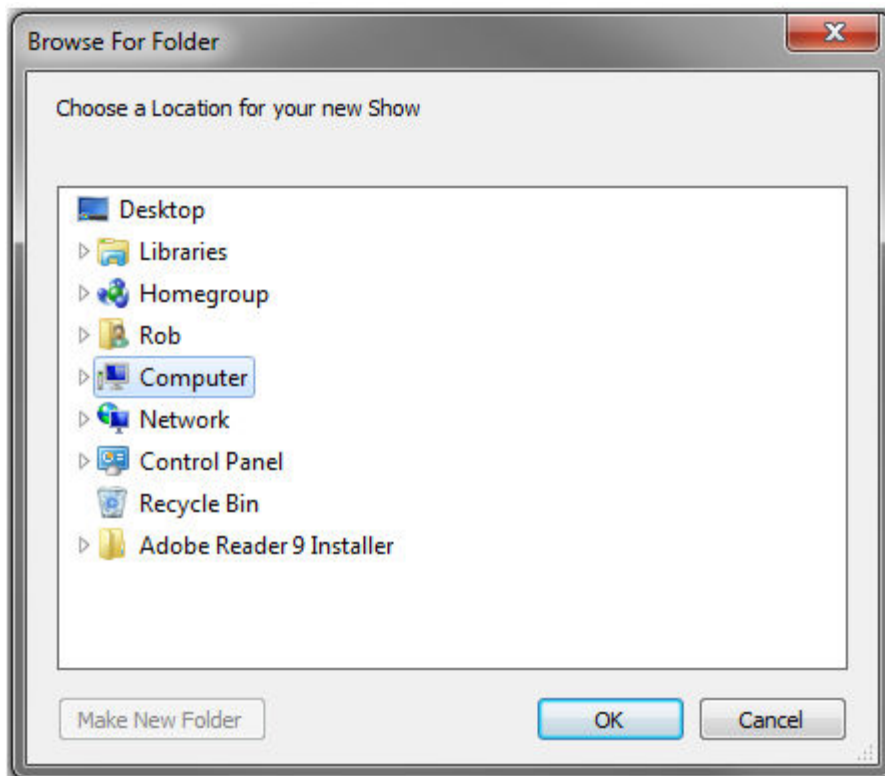
このフィールドに適切なShowの名前を入力してください。

#### Show & Media Location

このフィールドにはShowと関連ファイルを格納するパスを入力して下さい。

...

... 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Windowsのブラウザと同様の機能で新しいプロジェクトを保存する場所を設定できます。また、**Make New Folder** ボタンをクリックすると新しいフォルダを作成し、名前を付けて**OK**をクリックするとその名前のフォルダが作成されます。Cancelをクリックすると他の場所を指定する過程に戻ります。

ここでは簡単に説明するために、**Start with a single Cue List: Standard Cue List**を選択します。

**Setup a new Show Workspace** にチェックを入れてください。

適当な**Show**の名前をタイプします。

その**Show**を保存するディレクトリーを選び（必要があれば新しいフォルダを作成してください）

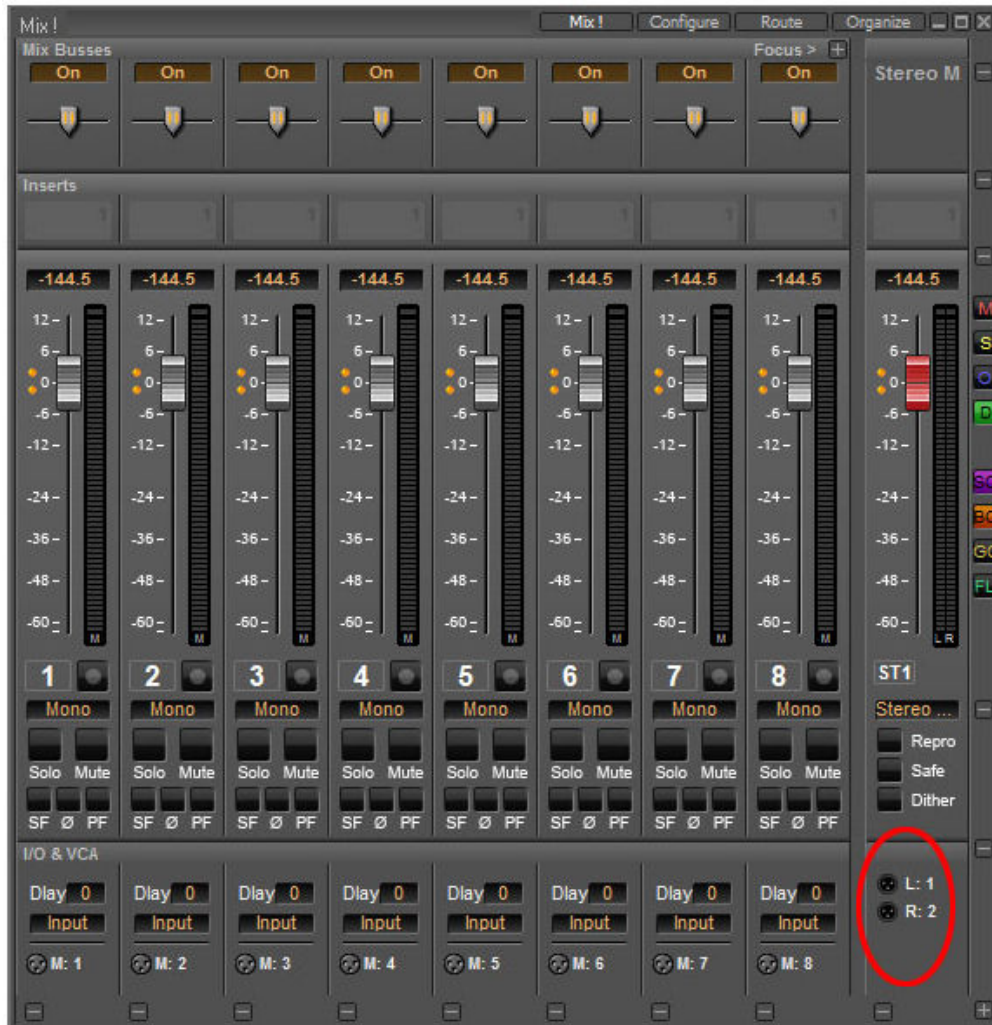
**OK**をクリックして**Show**を作成します。

**Show**がコンポーズ・モード（Cueを加えるStandard Cue Listが空の状態メインウインドウに表示されている状態）で開きます。

## Configure the Mixer

デフォルトのミキサーが表示されます。もし表示されない場合は**View > View Mixer**がハイライトされているかを確認してください。

デフォルトでは8入力2出力のミキサーとなっており、出力はどこにもルーティングされていません。



Default Mixer with Output Routing Circled

**Note:** Pyramixミキサーは、非常に強力な新しいアーキテクチャで広範囲に更新され、改訂されました。上記のレガシーミキサーは引き続き使用できます。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参照してください。

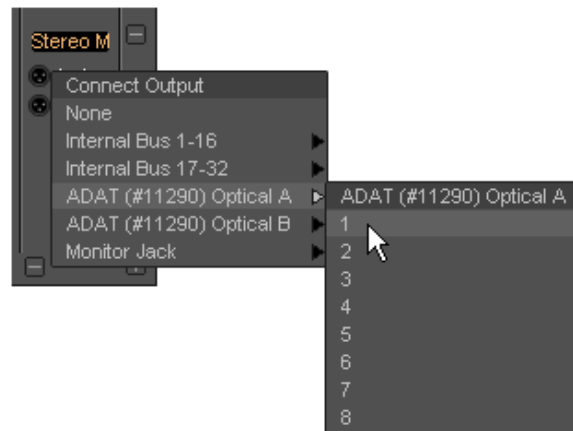
**重要!** どのタイプのバス、レガシー、または新しいGeneral ミキシングバスを使用するかを決めるときは、システムに固有の制限を理解することが重要です。

新しいバスとパニングを使用する場合は、すべてのバス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作成する場合は、新しいバスのみを選択してください。

- レガシーサブグループは新しいバスに供給されません。
- レガシーバスと新しいバスが混在すると、いくつかのコントロールサーフェスが混乱する可能性があります。

## Output Routing

**ST1**の下にある**L:**と書かれた**XL**Rのアイコンをクリックすると**Connect Output**メニューがポップアップします。



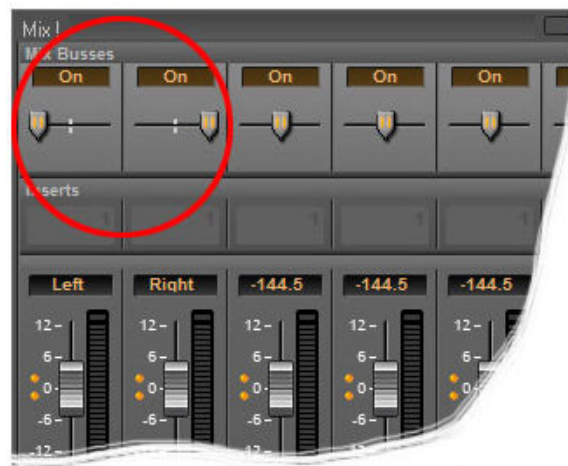
Default Mixer Output Routing

適当な出力を選択してください。ここで指定したものがステレオ出力の**L**チャンネル出力として設定されます。

同様に**R:**と書かれた**XL**Rのアイコンをクリックして**Rch**の出力先を設定して下さい。

## Set Panning

ここではステレオ素材を仮定していますので、それに合わせてパンニングを設定します：ストリップ1のパン・スライダーをフェーダーの上のパネルに**Left**が表示されるまで左にドラッグして設定します。



Default Mixer Stereo Panning

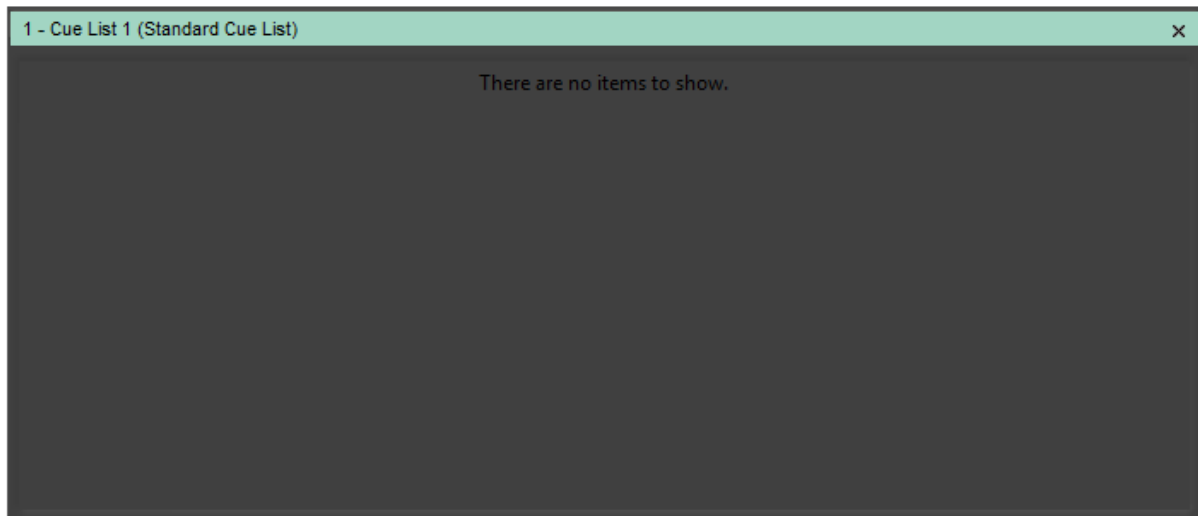
同様にストリップ2のパン・スライダーを**Right**が表示されるまで右にドラッグします（このディスプレイは、通常はピークレベルが表示されます）。同様に他の6つのストリップを奇数を**L**に偶数を**R**に設定してください。

注意： ミキサーの詳細については**Pyramix User Manual**を参照してください。

## Saving Mixer Configurations

Mixerの設定は**Show**の中に保存されます。また、Mixerだけ設定は、**Organize**タブを使用して**Save**と**Load**が可能です（**Pyramix User Manual**を参照してください）

## Building the Show



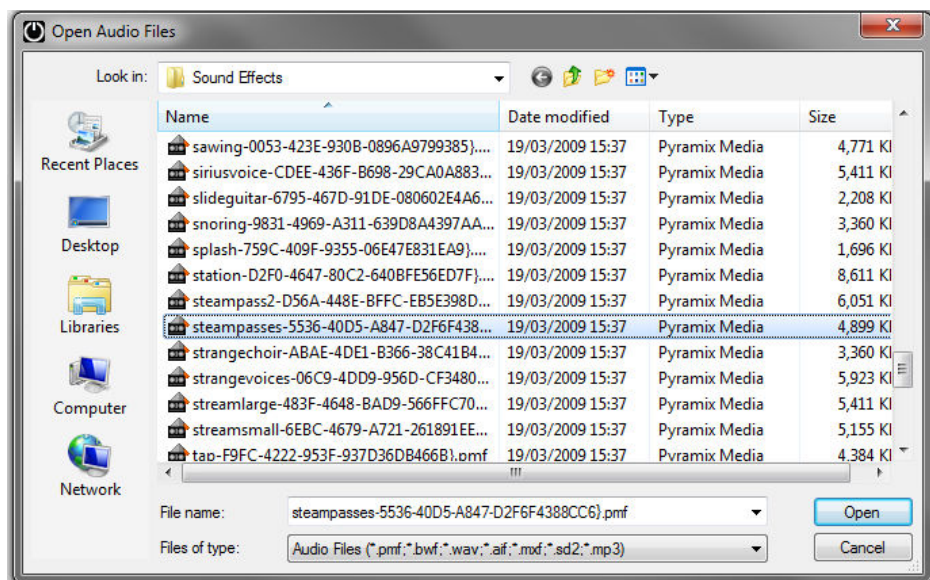
Cue List Pane - Compose Mode

### Add Cues

画面を右クリックして**Add > Load Audio File**を選択するか、メニューの**Cue** から **Add > Load Audio File** を選んで**Audio Files Browser**を開いて下さい。

試しに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**Cue List**の中に**Cues**としてロードされます。

Cueの名前にはUID(**U**nique **I**dentifiers) がついていることに注意してください。



Open Audio Files Browser

以下の様な**Cue List**となるはずです：



Cue List Pane - Compose Mode

OvationではMedia File名をCue Nameとします。Cue NameはCue Properties/パネルで変更することができます。また、Media FileもReplace Audio MediaでCue Nameを変更せずに別のファイルに変更できます。Move Up と Move Downボタンで（右クリックからコンテキストメニュー）行って下さい。現在と見た目は何も変わらずに出る音だけが変わります。

## First Run

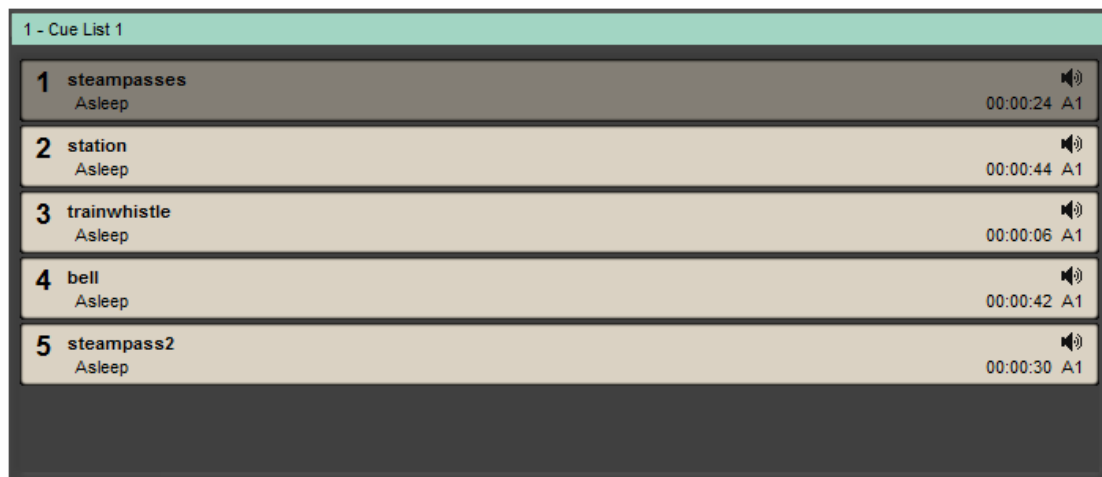
### Initialize Show

Showを初期化するにはメインウィンドウでInit Show をクリックします(またはShow > Init を選択してください) :



Main Window

メインウィンドウは先程作成したCue Listがふくまれているはずですが。Cue ListはNormal Show Modeとなり、最初のCueが選択されている状態となります。



Cue List Pane - Show Mode

緑色のバー1 - Cue List 1がハイライトされ、Cue List が選択され、**Show Control ボタン**に制御されていることを示しています。

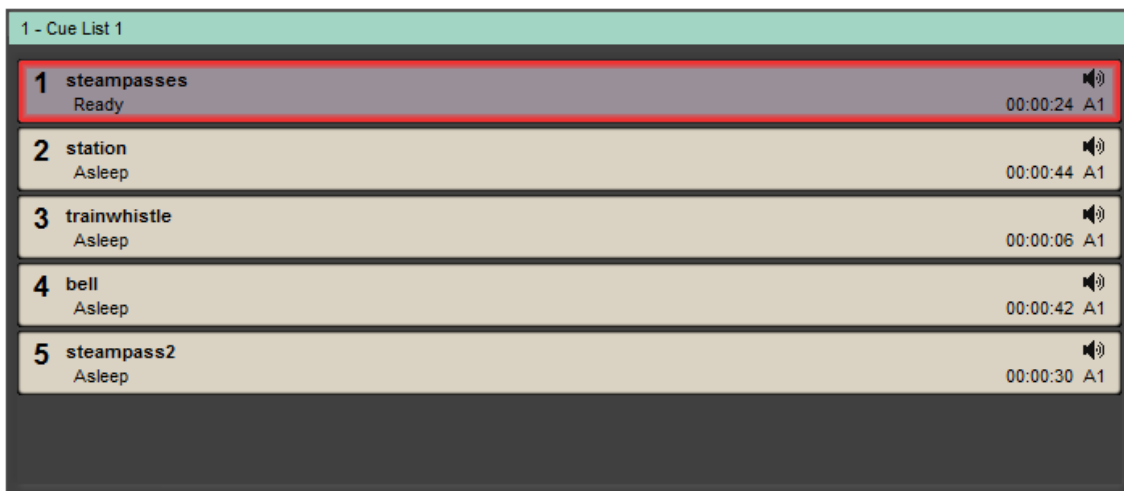
**Cue**のステータスが**Asleep**となっていることにも着目してください。

## Play



Showを開始するには**Start Show**ボタンをクリックします。

選択したCueは紫色にハイライトされCueの名前の下には**Ready**と表示されます。これはデータがバッファにロードされFireの準備が整っていることを示します。



Cue List Pane with Cue Ready - Show Mode

赤い枠線もCueの周りに表示されます。これはゆっくりと点滅し、次のFire, Pause, Stopボタンとキーボード・ショートカット、リモートコントロールの操作の影響を受けることを示します。



**Fireボタン**をクリックしてください。選択されていた**Cue**が再生され、緑色に変わります。同時に再生状態がバー上に表示されます。また同時に経過時間と残り時間が数字で表示されます。





Cue List Pane with Cue Playing - Show Mode

この時、まだ同じCueが選択されていることに注意してください。Cueは再生が終わると停止し、グレイにハイライトされ選択されていることを表示しています。

**Show**を**Stop**するか、再度**Initialize**してください（**Show > Stop**で表示される**Are you sure you really want to Stop the show ?** ダイアログの**OK**をクリック）

再度、**Start Show**をしてください。



**Fire Sequence**ボタンをクリックしてください。今度は選択したCueが再生し、リストの次のCueがハイライトされReadyとなっているのを確認してください。



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

赤い枠線もCue2に移っています。これは同様に次の操作がそのCueに影響することを示しています。



再度**Fire Sequence**ボタンをクリックすると次のCueの再生が始まります。最初のCueも（終わっていなければ）まだ再生していることに注意してください。また同様に次のCueがハイライトされ**Ready**となっています。



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

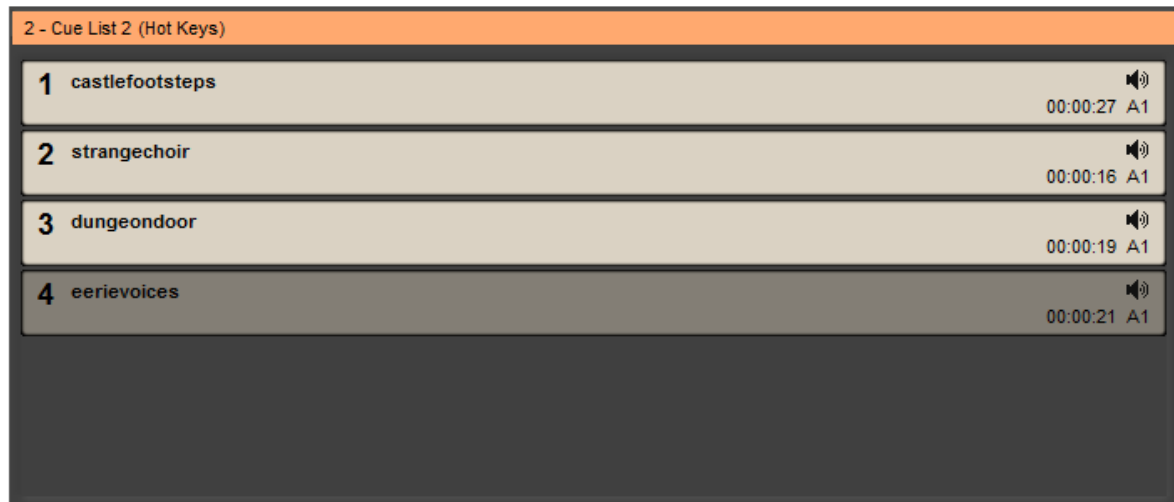
赤い枠線もCue3に移っています。

この操作に慣れるまで**Show Control**の**Transport**ボタンを使って練習してください。

**Show > Stop** の**Stop Showダイアログ**の**OK**をクリックすると**Compose Mode**に戻ります。

## Hot Keys Mode

次に、**CueList > New > Hot Keys**を選択して2番目の**Cue List**を作成し、いくつか**Cue**を加えて下さい。

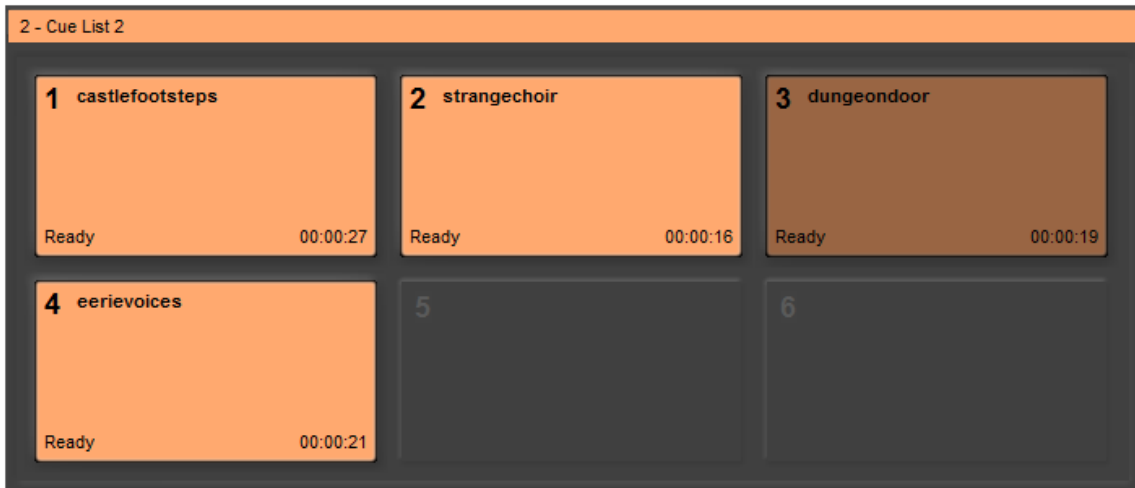


Hot Keys Cue List Pane - Compose Mode - normal

**注意：** 通常の**Compose Mode**では、ヘッダーがオレンジになり (**Hot Keys**) のラベルがタイトルバーに表示される以外、**Show**が初期化されるまで**Standard Cue List** と**Hot Keys Cue List** は変わりません。

**Init Show**ボタンをクリックして**Show**を初期化してください：

先ほどのCue Listはいつも通りに初期化されますが、Hot Keys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（オレンジのバーが表示されていない）場合は、タイトルバーをクリックするか**Show Controls Toggle Cue Lists**をクリックしてください。



**Start Show**をクリックして**Hot Keys**を**2-Cue List 2**で体験してみよう。これは**Cue List**上にある**格子キー**と**Show Control Fireボタン**、**Fire Sequenceボタン**に連動しています。

**Hot Key**の番号はPCキーボード（10Keyではない）と連動し、**Fire**と**Stop**がトグルします。



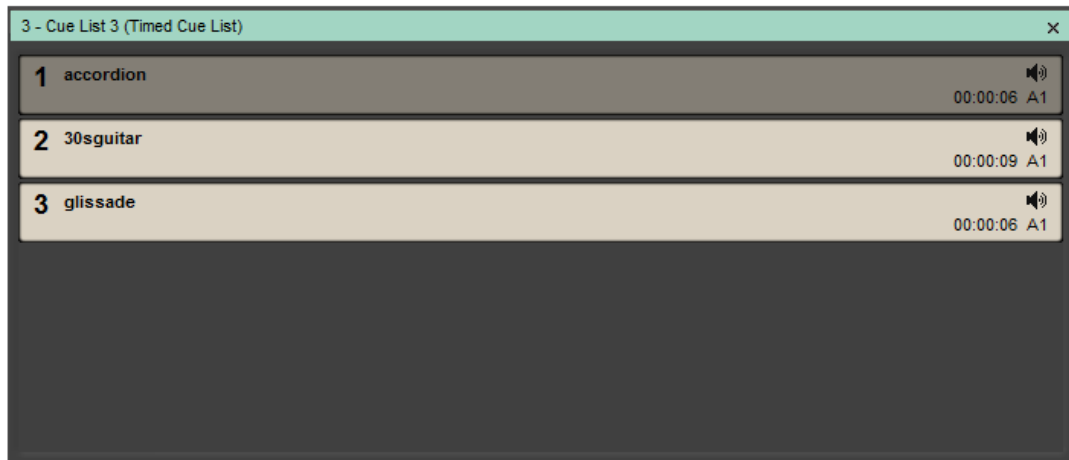
最初のCue List, 1-Cue List 1のタイトルバーをクリックするかShow Control の**Toggle Cue Listボタン**をクリックすると 1-Cue List 1が選択（タイトルバーが緑色）されます。

最初のCue List を選択し、Show Control の**Fire Selected Cue**か**Fire Sequence**で**Fire**してください。次にキーボードで2番目のCue ListのHotkeysを**Fire**し**Stop**させてください。

**Stop Show**をクリックして**Stop Show** ダイアログに**OK**すると**Compose Mode**に戻ります。

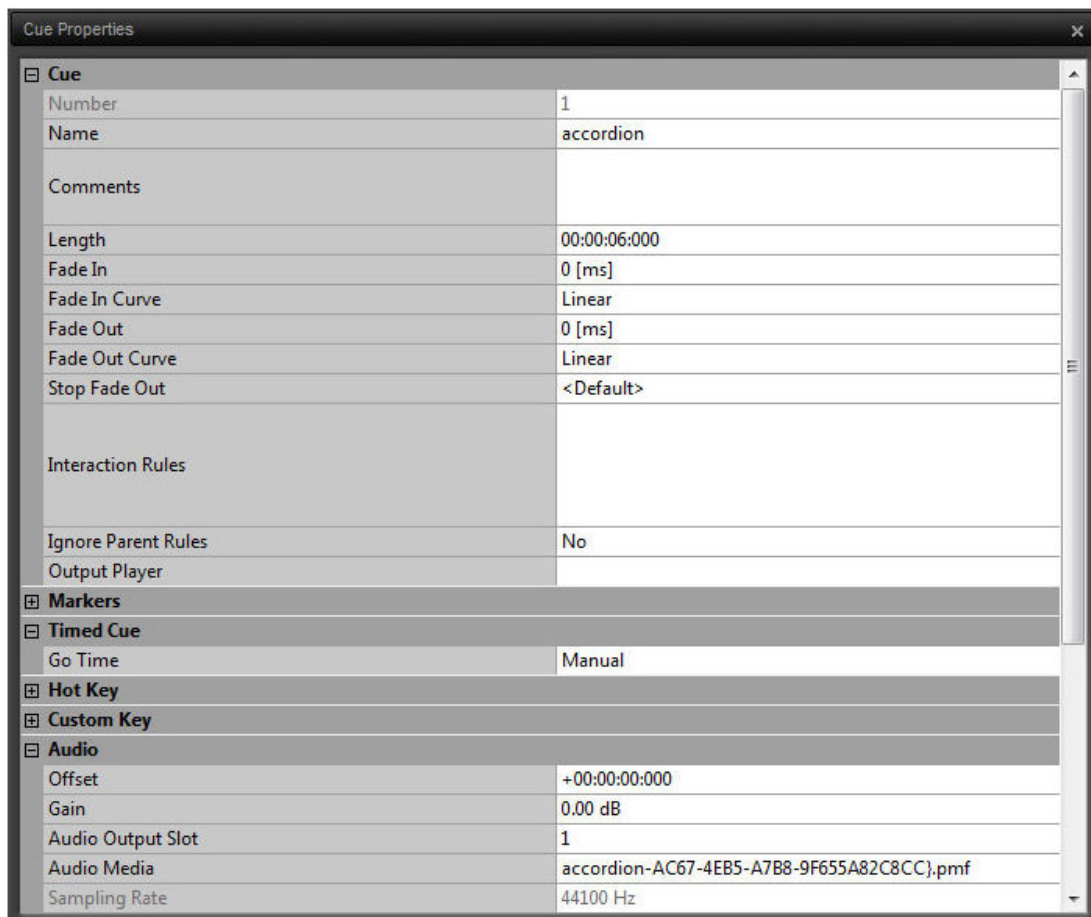
## Timed Cue List

**Cue List > New > Timed Cue List**で3つめの**Cue List**を作成してみましょう。さらに3つの**Cue**を作成してください。



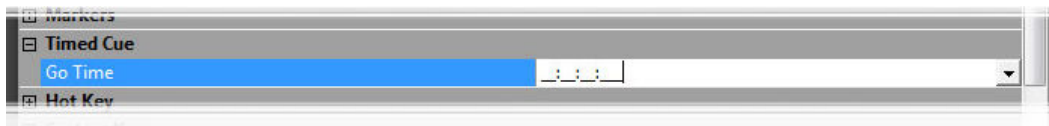
Timed Cue List Pane - Compose Mode

最初の**Cue**を**右クリック**して**Cue Properties**を選択し、**Cue Properties**を表示させてください。この表は自由にサイズを変えられます。



Cue Properties Pane

**Go Time** のフィールドをクリックして下さい。



Time Entry Box - Cue Properties Pane

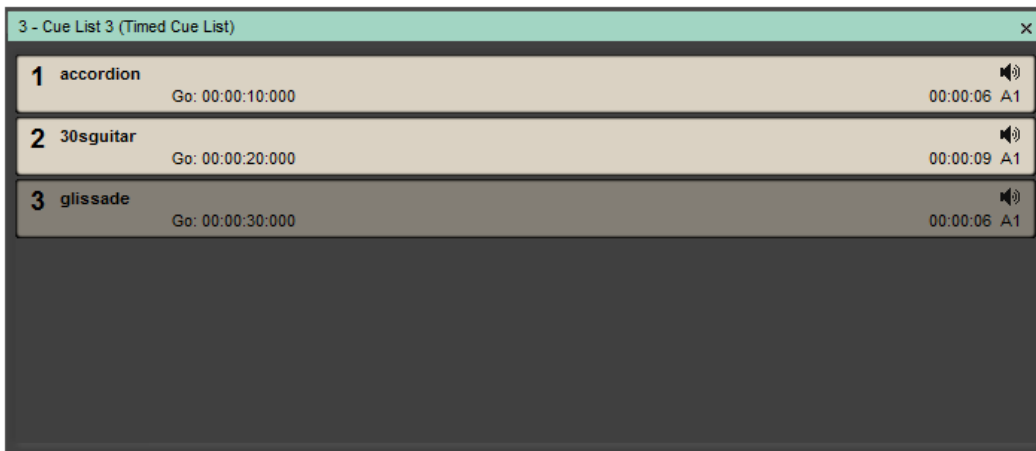
時間を入力できるボックスが現れます。これはHours: Minutes: Seconds: Millisecondsのフィールドになっています。

Secondの位置をクリックして10を入力してください。**Cue Properties**の他の部分をクリックすると**Go Time**のフィールドには00:00:10:000 に変わっているはずですが。

同様に2つめのCueのGo Timeに 00:00:20:000 を入力してください。

同様に3つめのCueのGo Timeに 00:00:30:000 を入力してください。

Cue List 3のペインにはGo:の時間が表示されていることに注目してください。

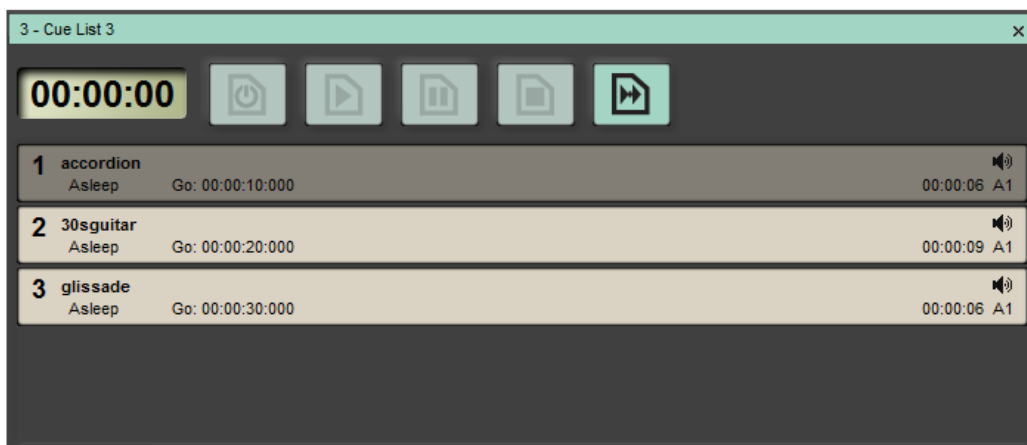


Timed Cue List Pane with Cue Start Times - Compose Mode

**Show > View Show Properties** を選択してand click in the **Show Time Mode** フィールドをクリックし、（何も表示されていないならば）**Duration** を選択してください。

**Show**をInitializeしてください。

するとCue List 3 には**Time**ツールバーが表示されます。



Timed Cue List Pane - Show Mode

## Chase Timed List



**Chase Timed List ボタン**をクリックして、**Show Time**にチェイスさせてください。

注意： **Chase Timed List ボタン**はラッチ式となっています。ステイタスはShowをStopさせ再度Startさせても保持されます。



**Chase Timed List ボタン**が入っている時、Show Modeで緑色に点灯します。

注意： 一度Showを停止して手動で再度ボタンをクリックすると、キャンセルされるまで再起動したときも解除されません。

**Start Show**をクリックしてください。Cue List 3の**Time Counter**はShowのTime Counterに追従します。この中のCueは、カウンターが**Go Time**で設定した時間になるとFireされます（もし各Cueが10秒より長かった場合、そのCueは停止せずに次のCueがFireされます）。

Cue List 2 のHot KeyもCue List 1のCueも同時に動作していることを確認してください。確認できたらShowを**Stop** してください。

## Start Timed List

Showを初期化して**Chase Timed List ボタン**を押してCue List 3の機能をキャンセルさせてください。ShowをStartさせ10秒以上走らせて下さい。



**Start Timed List ボタン**をクリックしてください。すると最初のCueはTimed ListのカウンターがGo Timeで設定した時間になるとFireされます。

**Start Timed List ボタン**はShow TimeとTime ListのTimeとの**Offset**となります。

リスト全体は最初のキューの前に任意のリストの時間を無視して最初のキューの先頭から再生されます。

## Fire/Start Timed List

Showを初期化して**Start**させてください。



**Fire/Start Timed List ボタン**をクリックしてください。最初のCueは速やかにFireされます。続くCueは正しい時間ごとに続きます。

**Fire/Start Timed List ボタン**はShow TimeとTimed List TimeのOffsetとなります。

リスト全体は最初のキューの前に任意のリストの時間を無視して最初のキューの先頭から再生されます。

Note: Show Timeが最初のキューの開始時刻を過ぎている場合、Cueはボタンが押されると速やかにFireされます。

## Pause Timed List

リストは初期化後、Timed ListをFire/Start Time List したときにのみ使用できます。



Time List をポーズ（一旦停止）させます。もう一度押すと再開されます。

### Stop Timed List

リストは初期化後、Timed ListをFire/Start Time List したときにのみ使用できます。



Time List をStop させます。Startするとリセットされます。

### Conclusion

おめでとうございます！ あなたは最初のShowを作り、3つのタイプのCue Listを実行しました。

Ovationには、フェードとインタラクションのルールを含む多くの可能性があります。  
これらの詳細については、このガイドの他の場所で使用方法を説明しています。

# Ovation Concepts

## Launching Ovation

### *Launch Ovation - Ovationの起動*

**Ovation**を起動するにはショートカットのアイコンをダブルクリックします。



または、**スタートメニュー > 全てのプログラム > Merging Technologies > Ovation : Ovation**をクリックします。

### *Application Delay Launch - アプリケーションの遅延起動*

PCの起動と同時に自動的にOvationを起動させるには全てのドライバーやサービスを先に起動させなければなりません。

これを実現するには"スタートアップ"フォルダーにOvationのアイコンをドラッグして入れ、プロパティを開き、アプリケーションの遅延起動の欄に必要な秒数を入れて下さい。

## Ovation Media and Commands

### **Audio**

Ovation はCueに入っている音をミキサーを介してHorus/Hapiから、Nativeの場合はサウンドカードから出力します。

### **MIDI**

Ovation は MIDI (MMC, MIDI Files, MIDI Commands)を同じPCの別のアプリケーションまたは外部機器に出力できます。

### **IP Commands**

Ovation はCue毎にIPコマンドを出力します。

### **Sony P2 / RS422**

Ovation はSony P2プロトコルのRS422（またはIPベース）で出力できます。

### **GPO**

Ovation はCOMポートからGPOを出力することができます。

### **Shell Commands/Scripts/Batch files**

Ovation はShell Commands/Scripts/Batch filesを出力できます。

### **Automation**

Ovation はミキサーのスナップショットをトリガで再現させることができます。

### **DMX 512 / CMX Lighting Control**

DMX Commands のページを参照してください



## Media Management

Ovation 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・ストレージのメディア・ファイルを使用します。

新しいShowが作成された時に同じ場所に**Audio Files**フォルダが作成されます。

ShowをConsolidated (The Consolidation Process の章参照) した時、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などShowで使用されている全てのファイルはここにコピーされます。

オーディオ・ファイルまたはリムーバブル・ストレージ上またはネットワーク上の場所に存在するファイルがロード・オーディオファイルを使用して (またはドラッグ&ドロップで) キュー・リストに追加されるたびに、そのファイルを**Audio Files**にコピーするかどうかのダイアログが表示されます。

Show packaging を行うとShowで使用されているオーディオ・メディアやその他のファイルを集めます (The Packaging Process の章参照) 。

## Remote Control

### *Ovation のRemote Control*

Ovation Sequencer & Media Servers は以下によりコントロールできます。

- The Merging Technologies Hardware Controller and, via the OVController module:
- General MIDI
- 9-pin Sony P2 (RS422 protocol) commands
- IP commands
- GPIs.

### *Ovation からのRemote Control*

The Ovation Sequencer and Media Server は以下のものをコントロールできます。

- MMC
- MIDI files
- MIDI Commands
- Sony P2 (RS422 protocol) commands
- COM Commands
- IP Commands
- GPOs
- Shell Commands/Scripts/Batch Files

### *Ovation MixerのRemote Control*

Ovation Mixer はEMCまたはOasisでコントロールされます。Merging Technologies ISISコントローラーはサポートされていません。

### *Multi-Sequencer Synchronization*

複数台のOvationは様々な方法で同期することができます。 Ovation上のCueで他のOvationをコントロールすることも可能です。 リダンダントのために別のOvationをフル, near instantでミラーすることも可能です。

## Creative Possibilities

例えば複数台のOvationをセットアップする場合、様々なゾーンにオーディエンスが自由に行き来する場合、全てのシーケンサーがあるCueを同期して再生することが望まれます（例えばバックグラウンド・ミュージック）。

マスターとするOvationにあるCueを作ると、他の全てのスレーブに特別なCueとして設定されます。共通のタイムベースはそれぞれのOvationに配られなければなりません（例：GPSタイムコード・ジェネレーター）。

すべてのマシンで同期している必要があります任意のキューは、マスターシステムでマスターとしてとスレーブで同じtokenを使用してスレーブとして設定されています。

他のすべてのキューは、それぞれのゾーンに異なるイベントを提供し、各システムで独立してトリガすることができますが、ベースラインのオーディオは、すべてのシステム間で同期されます。

## Redundancy for Backup

Ovationをバックアップ機を用いてミッションクリティカルな状況で同一のショーを実行して冗長性を実現するために、**Controller > Mirror all Commands to Remote Ovation Sequencers**の機能を使用することができます。

しかしこれはサンプル精度の同期ではありません。もしサンプル精度のバックアップがあるCueに必要であればMaster/Slaveに設定する必要があります。

典型的には、同一のショーは、メインとバックアップのマシンで実行され、手動でショーの間にトリガされる任意のキューは、バックアップの主なオペレーションでマスターとしておよびスレーブとして設定されています。ルールや時限イベントを介して起動されている他のすべてのキューは、マスター/スレーブである必要はありません、彼らはシーケンサエンジンで同時に両方のシステムに自動的にトリガされます。

ただし、キューを手動でマルチシーケンサーの同期機能を使用して、このことにより、バックアップ機に同期されますトリガされていることを確認することができます。

そこにメインマシンに問題であり、バックアップマシンに切り替える必要がある場合は、オーディオ出力は、単にバックアップマシンに手動で切り替えられます。

キューのその後の手動制御は、このマシン上で実行されます。これは、マスターと全く同じ状態になります。

**Note:** マスターショーは矛盾するコマンドを回避するために、バックアップに切り替えた後に停止する必要があります。

## Using Multi-Sequencer Synchronization

マルチシーケンサーの同期を使用する前にIP通信は、両方のマスターとスレーブシーケンサで設定する必要があります。 **TCP/IP Connections** のページ参照

マルチシーケンサ同期のOnとグローバル・パラメーターは**Show Properties.**にあります。

**Multi-Sequencer Synchronization Section** のページ参照

同期させたいCueのパラメーターは、それぞれの**Cue Properties**にあります。 **REMOTE CONTROL: Multi-Sequencer Synchronization** のページ参照

# Ovation Modes

## Compose Mode

Shows のデザインと組立を行うモードです。

## Show Mode

ShowはOvationの**Show Mode**で走ります。**Initialize Show** ボタンをクリックするとShow Modeになります。

## Start Show

**Start Show**をクリックするかOvationキーボードの**Start Show**ボタンを押すと次の事が起こります。

- **Hot Cues** と **Custom Cues** は**Fire**可能となります。
- **Timed lists** は**Show Time** にセットされ指定された時間に**Fire**されます。
- **Standard Cue Lists** はFireの準備が完了します。

# Show

**Show** は管理のトップレベルのものです。

**Show** はファイル拡張子**.ovs**がついて保存されます。

**Show** は組み込んだ様々な要素を決められた時間にコントロールします。

実行可能な**Show** は、1つ以上の**Media Files** を指しているか **MIDI, GPO, DMX, IP** などのコマンドが入っているCue が含まれている、1つ以上の**Cue Lists**を持っています。

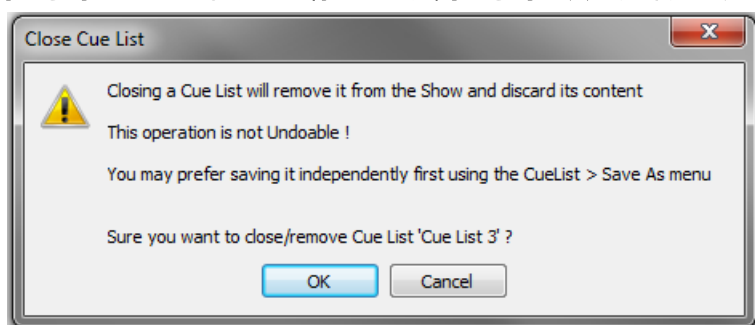
# Cue Lists

Cue List displays are Modal.

Show が初期化されていないの時、Cue Listは**Compose Mode**です。いったん初期化されるとCue Listは**Show Mode**として表示されます。

Ovationが**Compose Mode**の時、Cue Listのメインエリアでは、リスト上のCueと子供のCueのツリー構造を表示します。**Show Mode**ではCue Listのタイプによって、またはCompose Modeで決めた書式で表示します。

**Note:** Cue List を閉じる時にSaveしなければ消えます。閉じる時に次のダイアログが表示されます。



Close Cue List Dialog

## Multiple Cue Lists

OvationではShowに複数のCue Listを持つことができます。

メインウィンドウのShow Control は、現在選択しているCue Listのコントロールを行います。

メインウィンドウのShow Control が選択したCue Listをコントロールしている時、同時に**Hot Key Cue List**はキーボードのショートカットまたは外部ハードウェア・コントローラーで操作できます。

Timed Cue Lists はCompose Modeの**Interaction Rules** で決めた事に従うか、自身が選択されている場合はメインウィンドウのShow Control に従います。

## Audition

オーディションの音は**Settings > Application > General > Audition** で決められた**Output Slot(s)** に出力されます。

### Selected Cue

選択したCue はCue Listの **Audition** ボタンをクリックするか **Cue > Audition/PFL**によりオーディションされます。

小さな下矢印をクリックすると**Audition Toolbar** にあるのと同じオーディション用のトランスポート・コントロールが表示されます。**Audition Toolbar**の章参照

Cue はダブルクリックすることでもオーディションできます。止めるにはもう一度ダブルクリックします。

### Audition Jump

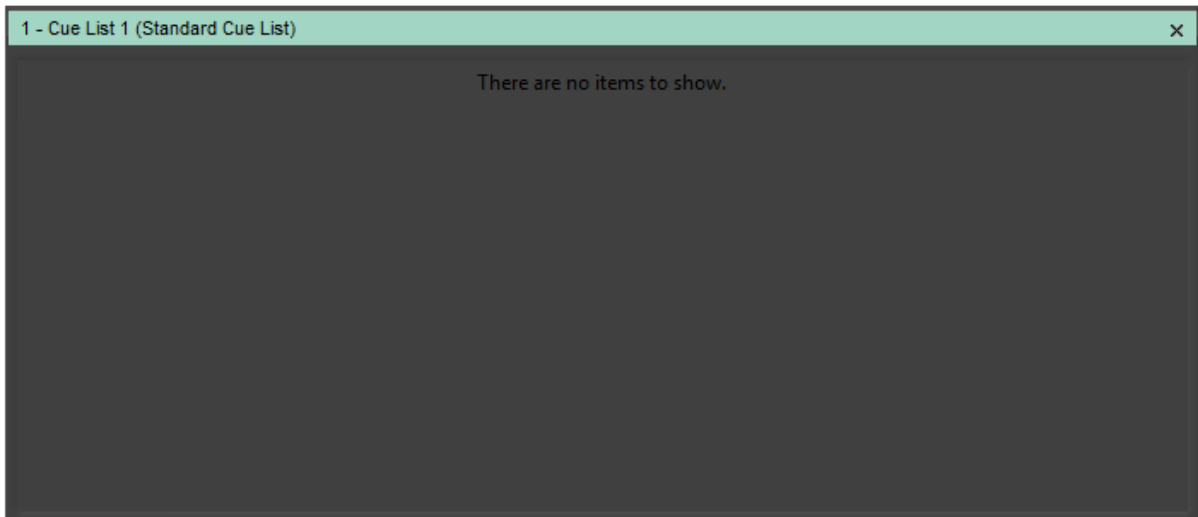
6種類のAudition Jump commandsが用意されています。

任意のオーディションツールバーやオーバーションKeyboardの巻き戻しや早送りボタンをクリックしたときにキューを試聴し、キーボードショートカットを介して、または修飾キーとする場合にのみ、これらのコマンドが利用できます。

- Audition Jump Forward 1:           Jump 1 Second later in time (Ctrl + -> Key or Fast Forward Button)
- Audition Jump Forward 2:           Jump 5 Seconds later in time (Ctrl + Shift + -> Key or Fast Forward Button)
- Audition Jump Forward 3:           Jump 15 Seconds later in time (Ctrl + Shift + Alt + -> Key or Fast Forward Button)
- Audition Jump Back 1:               Jump 1 Second earlier in time (Ctrl + <- Key or Rewind Button)
- Audition Jump Back 2:               Jump 5 Seconds earlier in time (Ctrl + Shift + <- Key or Rewind Button)
- Audition Jump Back 3:               Jump 15 Seconds earlier in time (Ctrl + Shift + Alt + <- Key or Rewind Button)

## Cue List Pane

空の**Cue List** を開くには、メニューから**Cue List > New > (希望のCue List タイプ)**を選択します。



Empty Cue List Pane - Compose Mode

Cue Listが選択されている時、タイトルバーは緑色にハイライトされています。右上に表示されるピンで**Auto Hide** modeをトグルします。

## Edit Toolbar

ツールバーで作業をしたい場合はEdit Toolbarと呼ばれるツールバーを表示させることができます。デフォルトではCompose Modeでのみ表示されます。**Cue List > View Edit Toolbar** の設定でツールバーをトグルできます。



Empty Cue List Pane. Full width Toolbar - Compose Mode

**Cue Properties** 現在選択しているCueの詳細を表示している**Cue Properties** を表示させます。

**Cue Rules** **Cue Rules** を表示します。

**Cue Gain** **Cue Gain** のダイアログを表示し、Cue全体のゲインを設定できます。

**Add** Cue Listに空のCueを作成します。下矢印により次の選択が表示されます。

**Add Short Empty Cue** トリガに使用する1秒のCueを加えます。

**Add Long Empty Cue** トリガに使用する24時間のCueを加えます。

**Load MTInterChange XML**

**Load Audio File**

**Import CD Tracks**

**Add Long Empty Cue** 条件付きのルール用に使用する24時間のCueを加えます。

**Remove** 選択したCueを消去します

**Edit in Pyramix** Cue をPyramixで開きます

**Replace Audio Media**

Windowsのブラウザが開き、変更したい先のオーディオ・ファイルを指定できます。

**Snapshot Automation**

選択したCueに対してMixerコントロールのフィルターが開き、スナップ・ショットのダイアログが表示されます。

**Paste Automation**

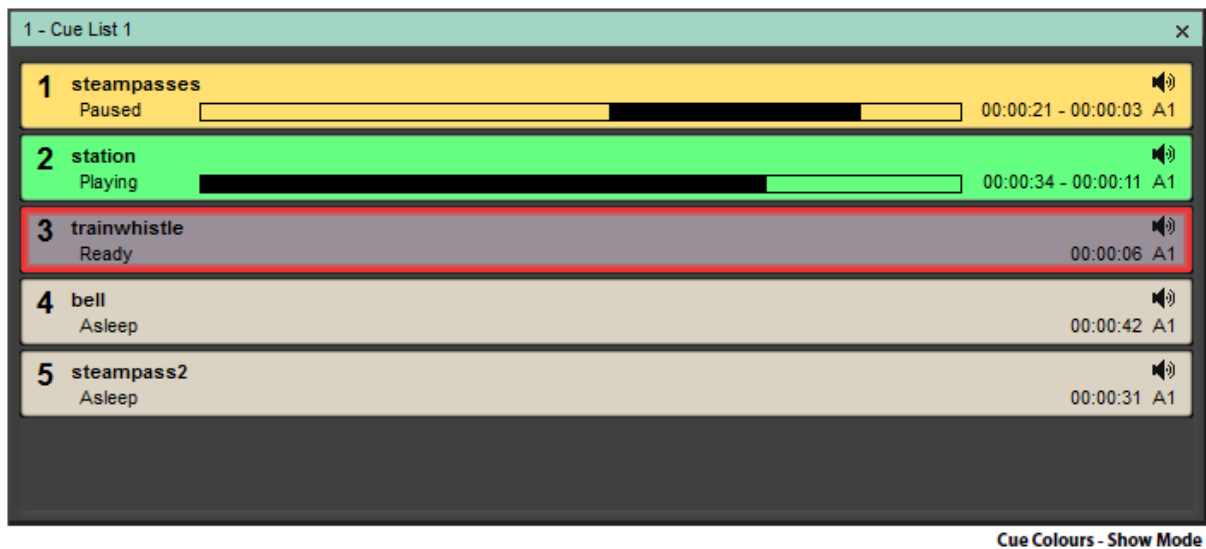
コピーしたCueから選択したCueへオートメーションのスナップ・ショットのペーストします。

**Audition**

選択したCueのオーディションを行います。出力は**Settings > Application Settings > Audition** で設定したスロットに出力されます。ドロップダウンで標準のオーディション用オプションが選択できます。

- Move Down**                    選択したCueをCue Listの中で一つ下に動かします
- Move Up**                      選択したCueをCue Listの中で一つ上に動かします
- Nest**                            選択したCueをリストの一つ上のCueの子Cueにします。
- Un-Nest**                       選択したCueをネストを一つ解除します。

## Cues in Cue Lists



## Cue Status

Show Modeの時、Standard Cue ListのCueは次の4つのステートにあります。

- Asleep**
- Ready**
- Playing**
- Pause**

Cueステートはラベルとハイライトの色で表示されます。

**Asleep Asleep ハイライト無し**

- |                |                |          |
|----------------|----------------|----------|
| <b>Ready</b>   | <b>Ready</b>   | 紫色でハイライト |
| <b>Playing</b> | <b>Playing</b> | 緑色でハイライト |
| <b>Pause</b>   | <b>Pause</b>   | 黄色でハイライト |

**Red Border 赤枠**

Cue が点滅する赤枠で囲まれている時、次の操作でFire, Pause, Stopされることを示しています。またキーボードや外部リモートでの操作が行われます。

## Cue Progress

Cue がCue ListによりFire されている時、またはHot Key でFireされた時、3つの情報を表示します。

左側のコーナーはCueがスタートした後の経過時間を表示します

右側のコーナーはCueの終了までの残り時間を表示します

黒のプログレスバーは左から右へCueの進行状況を表示します

CueがPauseされた場合、プログレスバーはその場で停止します（上図参照）

## Cue Fire Buttons

各CueはShow Modeの時、**Fire/ Pause/ Stop** ボタンを表示します。



1 - Cue List 1					
▶	■	1	steampasses Asleep	00:00:25	A1
▶	■	2	station Asleep	00:00:46	A1
▶	■	3	trainwhistle Asleep	00:00:06	A1
▶	■	4	bell Asleep	00:00:42	A1
▶	■	5	steampass2 Asleep	00:00:31	A1

Cue List with Fire Buttons - Show Mode

Cue Fire ボタンは**Show Properties** のセクションの**Show Time Options** で**Cue Fire Buttons** フィールドが**Yes**になっているとShow Modeで表示されます。

## Fire Toolbar

**Fire Toolbar** が Standard Cue List (**View > View Fire Toolbar**) に選択されている時、Cue List Pane は Show Mode が Ready と Started でこの様に表示されます。



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1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 (一旦停止)



選択したCueをStop

## Cue List Types

**Standard Cue Lists:**



Cueを順序通りにマニュアルでトリガするリスト

#### Timed Cue Lists:

Cueを時間で自動的にトリガするか、マニュアルでトリガするリスト

#### Hot Keys Cue Lists:

いつでもどこでもトリガできるホットキー・モード

#### Custom Keys Cue Lists:

Hot Keysと同様 ただしCueボタンのカスタマイズが可能

#### Cue Browser Lists:

Cueへの割り付けをブラウザで行うCueリスト

#### Hot Browser Cue Lists:

Browser Listsと同様だが、1回のクリックでFireされる また他のCue Listへのドラッグでの移動はできない オーディオ・ファイル・プレイヤーとして使用される

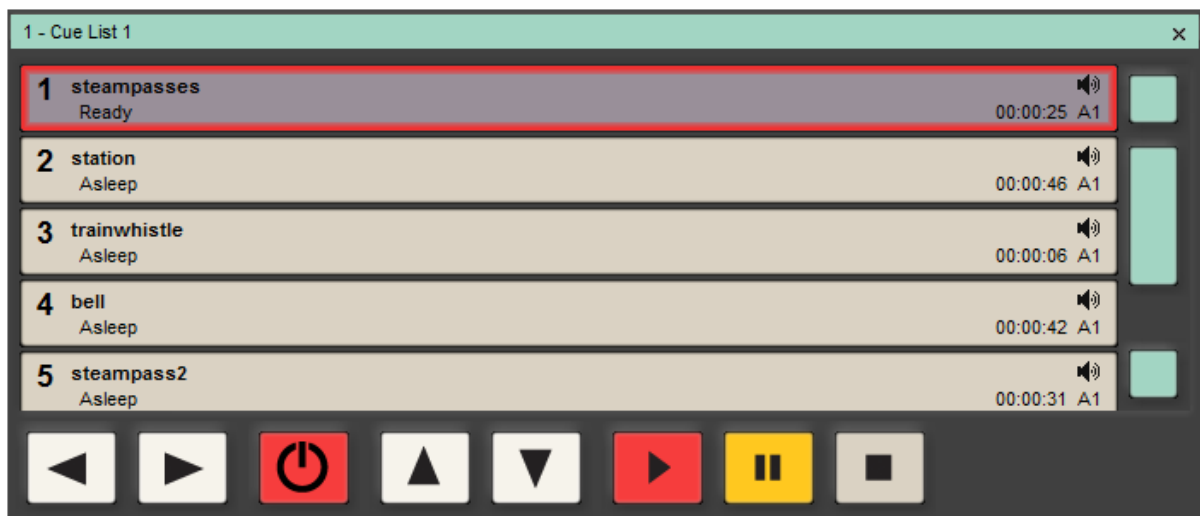
## Cue List Detail

### Selecting Cue Lists

Cue Lists は以下の方法でセレクトできます：

- Cue Listをクリックする
- **Tab**キーで選択するCue Listを巡る（Ovationキーボードで**"Select Cue List"**ボタンを押す）
- Show Mode で**Ctrl** キーを押しながら**Hot Key** trigger buttonを押す(Ovation キーボードの1-48 またはPCキーボードの1-0（デフォルトのショートカット時））

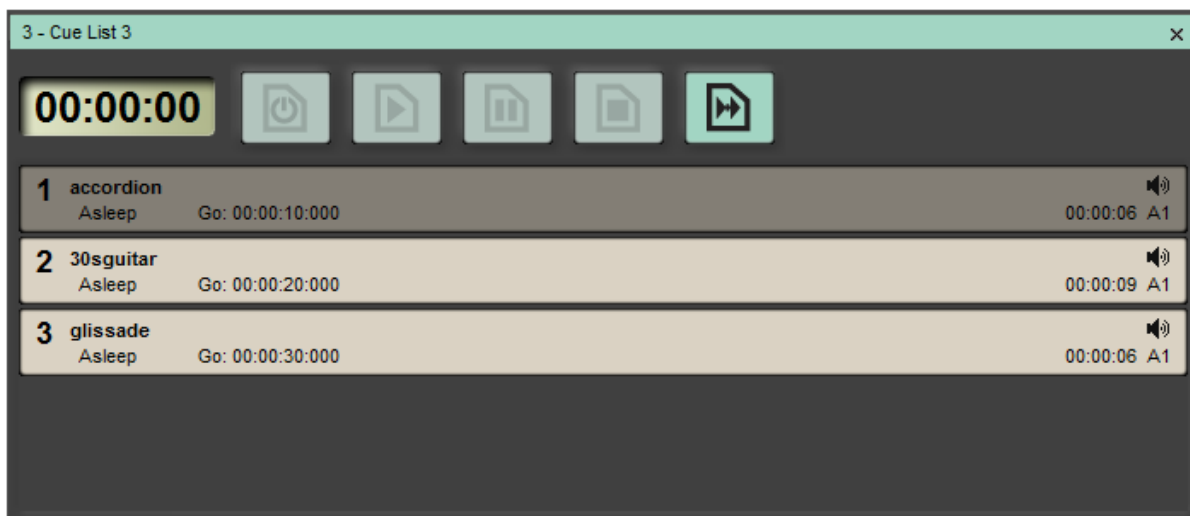
## Standard Cue List



Cue List Pane with Show Control - Show Mode

これは“basic”モードとお考えください。Cue Listがセレクトされている時、Cueはメインパネルの**Show Control** ボタンで、Active Cueパネルのボタンで、また自身のCue List パネルにあるツールバーのボタンで、Fire, Pause, Stopできます。

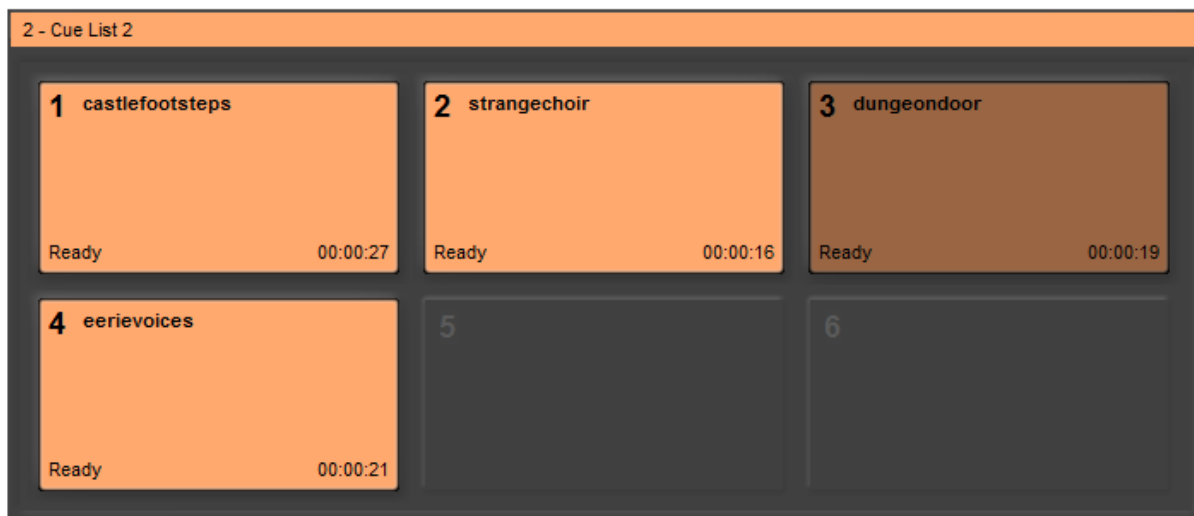
## Timed Cue List



Timed Cue List - Show Mode

CueはGo Timesで設定された時刻に自動的にFireされます。またCuesは、Show ControlsでマニュアルでFireできます。

## Hot Keys Cue List



Hot Keys Cue List Pane - Show Mode

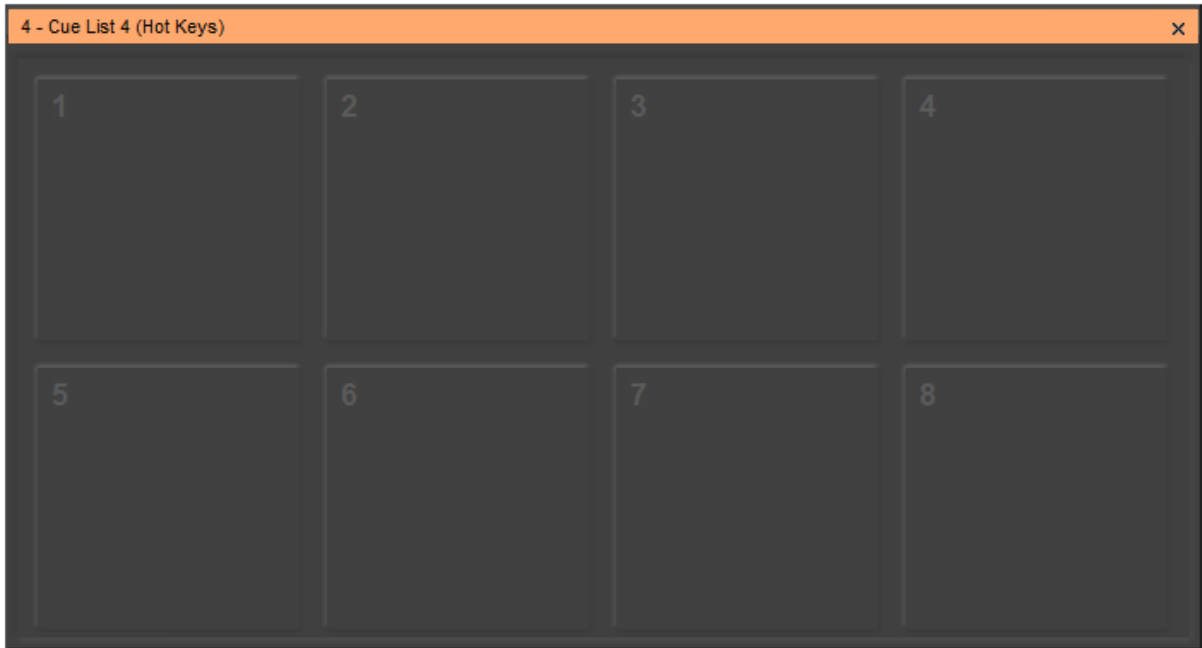
このCue List ではShow Mode時に各Cue がFireボタンとして動作します。このモードは、一般的にキーボードショートカットまたは外部ハードウェアコントローラで使用されます。Hot Key Cueは内のキューはShow ControlsでもFireできます。

### Hot Cueをストップさせるには

再生中に**Alt**キーを押しながらそのCueを**クリック**します。ダブルクリックはしないでください。

### Hot Keys Cue List Design Mode

Hot Keys Cue Lists はHot Keyの外観を変更させるHot/Custom Keys Design Modeを持っています。このモードに入るにはCue List 上で右クリックをし、コンテキスト・メニューから**Hot/Custom Keys > Hot/Custom Keys Design Mode** を選ぶか、**Cue List**メニューから入ることができます。Hot Keyのスロットはグリッド上にいつもCueがあるかないかを表示しています。



Hot Keys Cue List Pane - Design Mode

**Note:** Slotsは自動的に常に正方形で表示されます。

- Hot Keys の番号はHot/Custom Keys Design Modeの設定により変わります :
- Cue List がAutomatic Cue Numbering Mode の時、全てのCue はstandard Cue Listの順で次々に表示されます。 このモードでは、Cue構成が自動的に決められ、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 でない時、CueはそのCue番号に対応するHot Keyスロットに表示されます。 CueはCue Propertiesまたはドラッグ&ドロップでHotKeyに直接Cueをドロップすることにより変更することができます。

## Hot Keys Columns

Hot Key Viewで表示されるコラムの数はマニュアルで決められます。

この設定は**Cue List Properties**の**Hot Keys**のセクションにあります。

Number of Columns が **Auto** に設定されている場合、Cueのサイズにより自動的にコラム数が決められます。また、**Automatic Cues Numbering**の設定に従いますので、必要であれば空のスロットを残します。

## Hot Keys Column to Audio Slot Mapping

Hot Keyの列は、**Cue List Properties**で**Mapped to Audio Slots Mapping**に設定することができます :

- **No**に設定した場合、全てのCueは、その**Cue Properties**で定義されたオーディオ出力スロットで再生されます。

- 数に設定 (1, 2または6) した場合、Cueは対応するオーディオスロットで再生されます。この様にしてHot KeyのCueはオーディオ出力の設定を行います。

**Note:** このモードでは、実際のオーディオ出力スロットがCueのコラム番号とHot Keyの**Column to Audio Slot Mapping** に入力した数字の掛算となります。つまりMonoは(1), ステレオは(2), サラウンドは(6)となります。

## Triggering Hot Keys

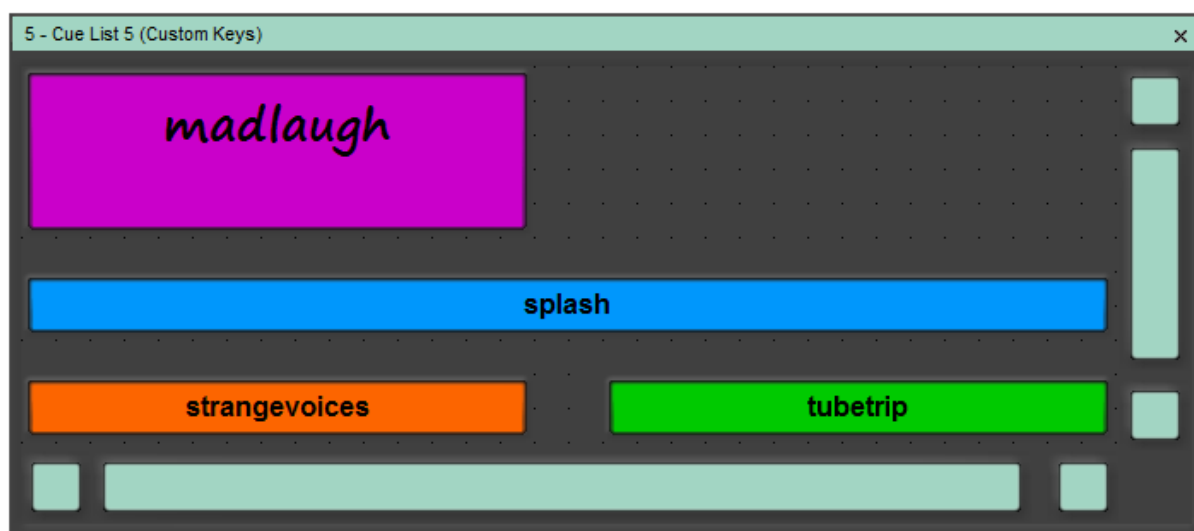
Hot KeyはOvationの専用キーボード、コントローラーまたはキーボードのショートカット(Hot Key 01~48) でトリガできます。

**Note:** **Ctrl** キーを押しながらトリガ・ボタンを押すとCueの選択のみとなります。**Ctrl + Shift** キーを押しながらトリガ・ボタンを押すと押された番号のCue Listを選択します。

Cueを選択しただけなら**Ctrl** キーを押しながらトリガ・ボタンを押して下さい。

Cue Listを番号で選択したい場合は、**Ctrl + SHIFT**キーを押しながら選択したいCue Listの番号を押して下さい。

## 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、Fireボタンの形や色、文字色、フォントサイズ、配置場所をカスタマイズできます。

Hot Key Cue List と同様、**Show Edit Mode**ではCustom Keys Cue Listは簡単なマネージメントができるようにStandard Cue Listと同様に表示されます。

しかしながら、さらにCustom Keyのさらなるオプションがあります。

### 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・メニューから**Hot/Custom Keys > Hot/Custom Keys Design Mode**を選ぶか、**Hot/Custom Keys Design Mode**をCue Listメニューから選んで下さい。

変更したいボタンをクリックしてください。サイズ変更するにはクリックして黒いボックスをドラッグしてください。場所を変更したい場合はボタンをドラッグしてください。

背景のドットはグリッドを表しており、サイズ変更と場所移動はグリッドにスナップします。

Custom Keyのサブメニューには**Snap all Keys on Grid**, **Reset all Keys Position**, **Reset all Keys Size**, **Position**があります (**nap all Keys on Grid**はグリッドのサイズを変更した時に、素早くキーを整列させるのに役立ちます)。

**Note:** Standard Cue ListのCueは、フォントと背景がカスタマイズが可能です。

## Grid Size

グリッドのサイズを変更するには、**Cue List Properties**の**Custom Key**を開き**Custom Keys Grid Size**フィールドを変更してください。

## Color and Font

Cueの色やフォントの色を変更するには、**Cue Properties**の**Custom Key**を開いてください。

**Custom Color**フィールドで、RGBの色の値を直接入力してください。

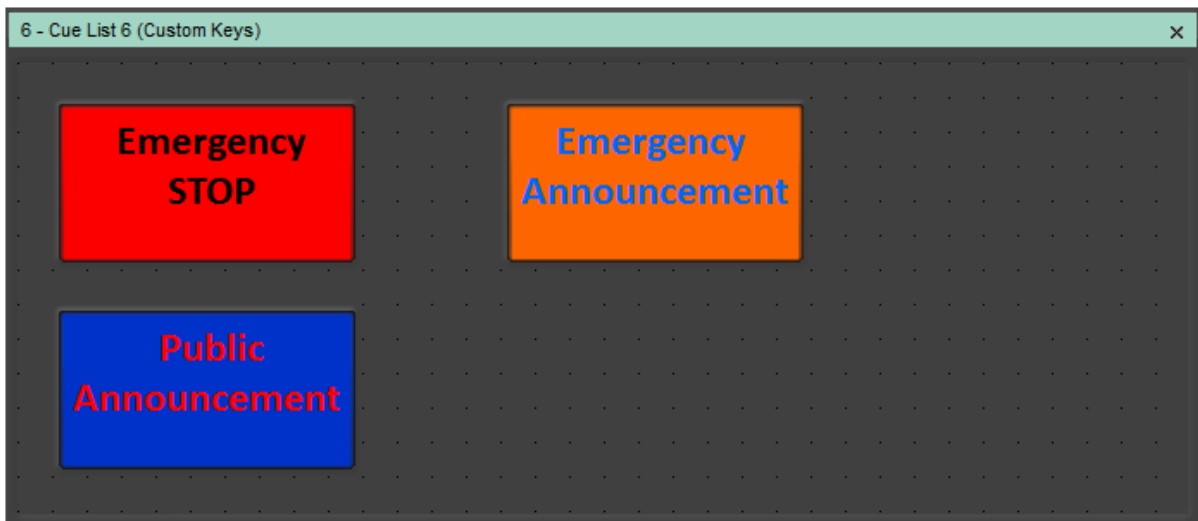
または、フィールド右側にある... ボタンを押すとカラー・ピッカーが開き、スタンダードとカスタムカラーが表示されます。フォントの色を変更したい場合は**Custom Font Color**で操作してください。フォントの属性を変更したい場合は**Custom Font**のフィールドで行ってください。

... ボタンを押すとPCにインストールされているフォントのスタイルのダイアログが開き、レギュラー、イタリック、太字、太字イタリックとフォントサイズが選べます。

## Justification

**Custom Font**が設定されていない場合、ボタンのテキストは左詰めとなります。 **Custom Font**が設定されている場合、高確率でボタンには絵的な意味合いを持ちます。そのためテキストは自動的に中央揃えとなり改行を使用できます。ボタンを大きくする事により注意を引くことができます。

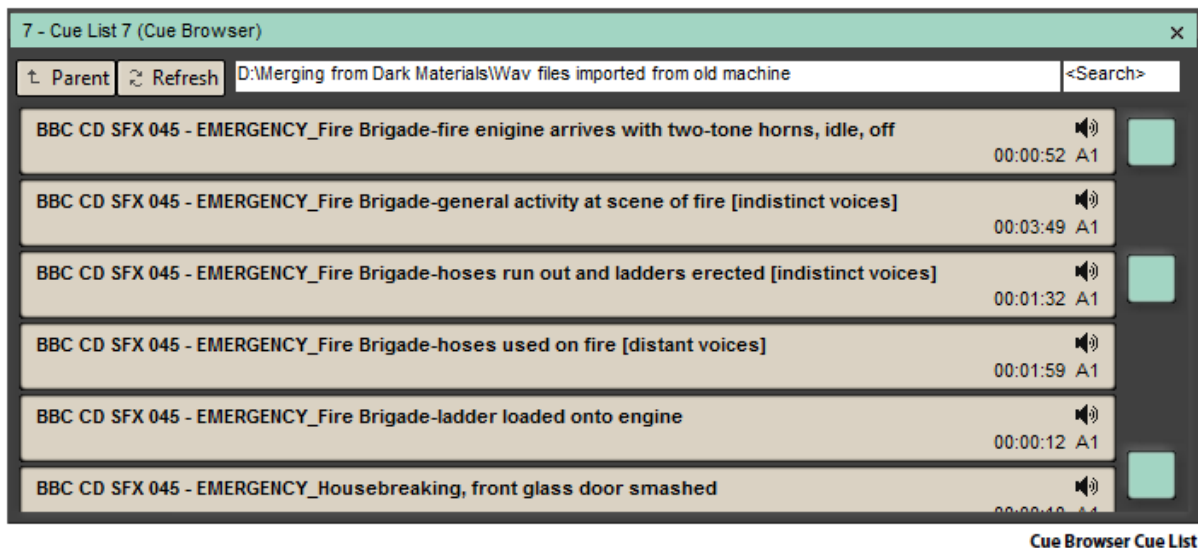
特にこれらのCueは下図の様に使用されます：



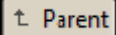
Custom Keys Cue List - Show Mode Custom text

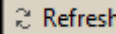
**Note:** Cue Listが**Automatic Cue Numbering**モードでない場合、 (**Cue List Properties: Automatic Cue Numbering** が**No**になっている場合)、そのCustom Cue Listの全てのCueの番号は上記の例のようにつきません。これはCustom Cue Listではデフォルトの状態です。

## Cue Browser Cue List



Ovationのメインインターフェースから直接メディアファイルをブラウズ、オーディション、コピー、Cueとしてペーストなどができる特別なCue Listです。太いスクロールバーはタッチスクリーン使用時に使いやすいようデザインされています。

 Parent 1階層上のフォルダーへの移動

 Refresh ディレクトリーを更新（リフレッシュ）する  
メディアファイルをダブルクリックすると再生します。

Showが走っている時でもCueはオーディションモードとなります。このタイプのCue Listでは全てのツールバーはありません。

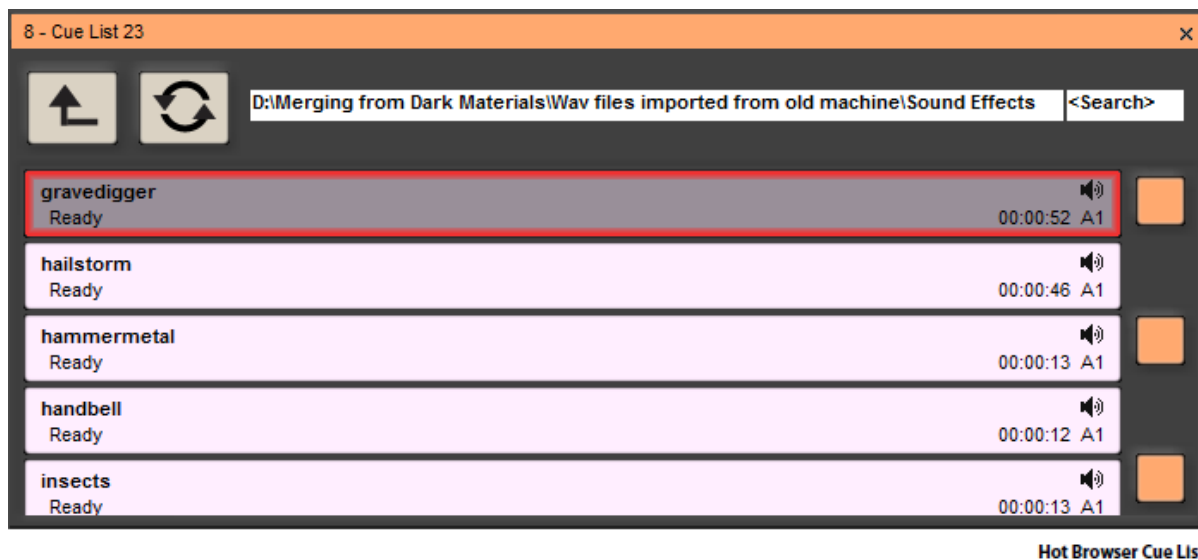
Cue BrowserはCueを探して別のCue Listにコピー/ペーストするのに便利です。右クリックからコンテキストメニューを開きCopy/Pasteしてください。

### Search Cues Function

BrowserとHot Browser Cue Listには 右のパス名の部分に<Search>テキストボックスがあります。この機能はVistaのエクスプローラーと同じです。

- 何もタイプされていない場合、現在のフォルダの内容がサブフォルダとともに表示されます。
- 何かが入力されると、その文字を含んだファイルとサブフォルダ内のファイルが表示されますが、サブフォルダ名は表示されません。
- ファイルを検索する場合、コメント欄には自動的にファイルが見つかったパス名が入力されます。

## Hot Browser Cue List



Hot Browser Cue List はBrowser Cue List に似ていますが、主な違いは下記となります：

- CueはシングルクリックでFireされます
- もう一度クリックするとCueはPauseします
- PauseしているCueをシングルクリックするとその位置から再生を再開します
- Cueをダブルクリックすると再生と停止を繰り返します
- Cueは他のListにドラッグしたりコピー＆ペーストできません
- ParentとRefreshボタンはタッチスクリーン用に大きくデザインされています



1階層上のフォルダーのへ移動



ディレクトリーを更新（リフレッシュ）する

**Note:** The Hot Browser Cue List はオーディオファイルプレイヤーとして使用されます。

## Cues

Cueはアクションを実行するための命令セットです。アクションはメディアファイルを実行したり、外部または内部デバイスに命令を送信することができます。例えばミキサーのマイクをON/OFFしたり、Mixer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**の**Length**の設定で再生を開始させたいポイントを指定できます。

**Active Cue**ウィンドウの**Cue Trimmer**は、開始点、終了点とそれぞれのポイントでのフェードを簡単に設定できます：Cue Trimmer のページ参照

## Cue Icons



Cue Type Icons

Cueはオーディオ、マイク入力、TCジェネレーター、MMC、MIDIファイル、MIDIコマンド、Sony P2/RS422、GPO、Shell Command、Mixerスナップ・ショットなど、Cueが操作を与えるアイコンがあります。

## Selecting Cues

Cueをクリックすると選択されます。複数のCueを選択するにはWindowsと同じ方法で行います。**Ctrl + クリック**で複数のCueの選択を行います。**Shift + クリック**で最初にクリックしたCueから最後にクリックしたCueまでの間のCueを選択します。

Ctrlキーを押しながらOvation KeyboardかPCのキーボードのHot Keyボタンを押すことでも選択できます。

## Moving and Copying Cues

いったんCueを選択すると、Windowsのショートカットで移動やコピーが行えます。Cue List間でCueを移動させる場合は、「ドラッグ&ドロップ」が使えます。**Ctrl**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**を押しながら「ドラッグ&ドロップ」するとターゲットのCueと入れ替わります。新しいCueを作成するには、Windows Explorerから「ドラッグ&ドロップ」してください。

## Cue / Cue List Context Menu

CueまたはCue Listのブランクエリアで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：

**Undo** (Undoできるアクションのみ)

**Cut**

**Copy**

**Paste**

---

**Add Cue>**

**Add Short Empty Cue**

**Add Long Empty Cue**

---

**Load MTInterChange XML**

**Load Audio File**

**Import CD Tracks**

Import CD ダイアログを表示します：CD Tracks Import のページ参照

**Record Audio as New Cue**

Record Audio ダイアログを表示します：Recording のページ参照

---

**Remove**

**Edit in Pyramix** Cue をPyramixに送ります

**Consolidate** 選択したCueがAudio Files Folderに無い場合やサンプリング周波数がShowと異なる場合、**Consolidate Cues**ダイアログが表示されます。それ以外の場合は全てのファイルが既にコンソリデートされているため**Nothing to do**メッセージが表示されます。

---

**Record Audio** Record Audio ダイアログを表示します：Recording のページ参照

**Replace Audio Media**

(Cueにオーディオがある時のみ表示) 音の変更を行うためにブラウザを開きます。選択すると入れ替わります。

**Snapshot Automation**

Mixer stateのスナップ・ショットを取ります。このスナップ・ショットはCueでリコールできます。



## Paste Automation

オートメーションのスナップ・ショットを選択したCueに貼ります

---

**Change Audio Gain** Cue Gain fader ウィンドウを開きます

**Edit Rules** Cue Interaction Rules ダイアログを開きます

**Add Rule >** そのCueに与えることのできるRuleのリストをドロップダウンで表示します

**Fire Next Cue when Ending**

**Fire Next Cue when Stopping**

**Fire All Child Cues when Starting**

---

**Stop Previous Cue when Starting**

**Loop (Fire Itself when Ending)**

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

---

**Dim All Cues when Starting**

---

**Select Next Cue when Starting**

---

## Audition/PFL

Cueを選択した出力から再生します Cueにメディアがない場合、様々に動作します

**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にPin/Unpinします。このPinはActive Cue ウィンドウで表示されます

## Lock in Active Cue Window

選択したCueがActive Cue ウィンドウに固定されます(Alt + Cueのクリックが同じ操作となります)

---

**Move Down**

**Move Up**

**Nest**

**Unnest**

---

## Hot/Custom Keys

**Hot/Custom Keys Design Mode**

---

**Snap all Keys on Grid**

**Reset all Keys Position**

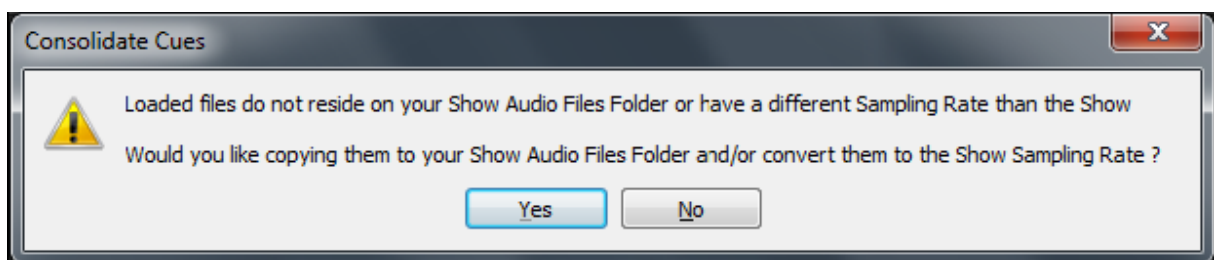
**Reset all Keys Size and Position**

Fire  
Pause  
Stop

Cue Properties      Cue Propertiesを表示/非表示します。

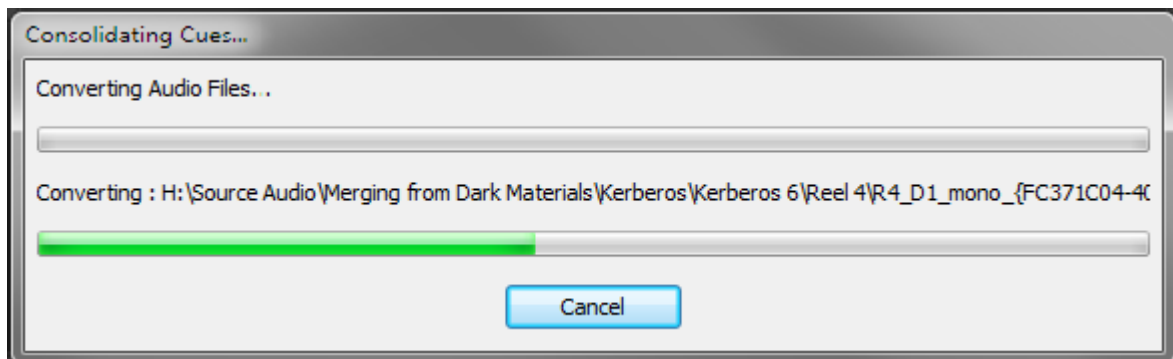
## Consolidate Cue

セキュリティ、精度、安定性を最大限に高めるには、すべてのAudio CueがShowと同じサンプリングレートであることが望ましいです。サンプリング周波数の異なるオーディオファイルをロードしてキューを追加すると、**Consolidate Cues**ダイアログが表示されます。既存の選択したCueに対してもCueメニューまたは右クリックからコンテキストメニューで**Consolidate**を行うことができます。



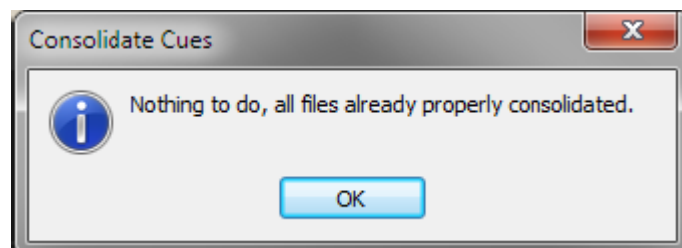
Consolidate Cues dialog

**No**を選択した場合、キューは現在の位置に残り、Ovationサンプリングレート変換エンジンで再生されます。**Yes**を選択すると、オーディオファイルをコピーしてサンプリングレートを変換する処理（必要な場合）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フォルダにあり、Showと同じサンプリングレートの場合、このメッセージが表示されます：

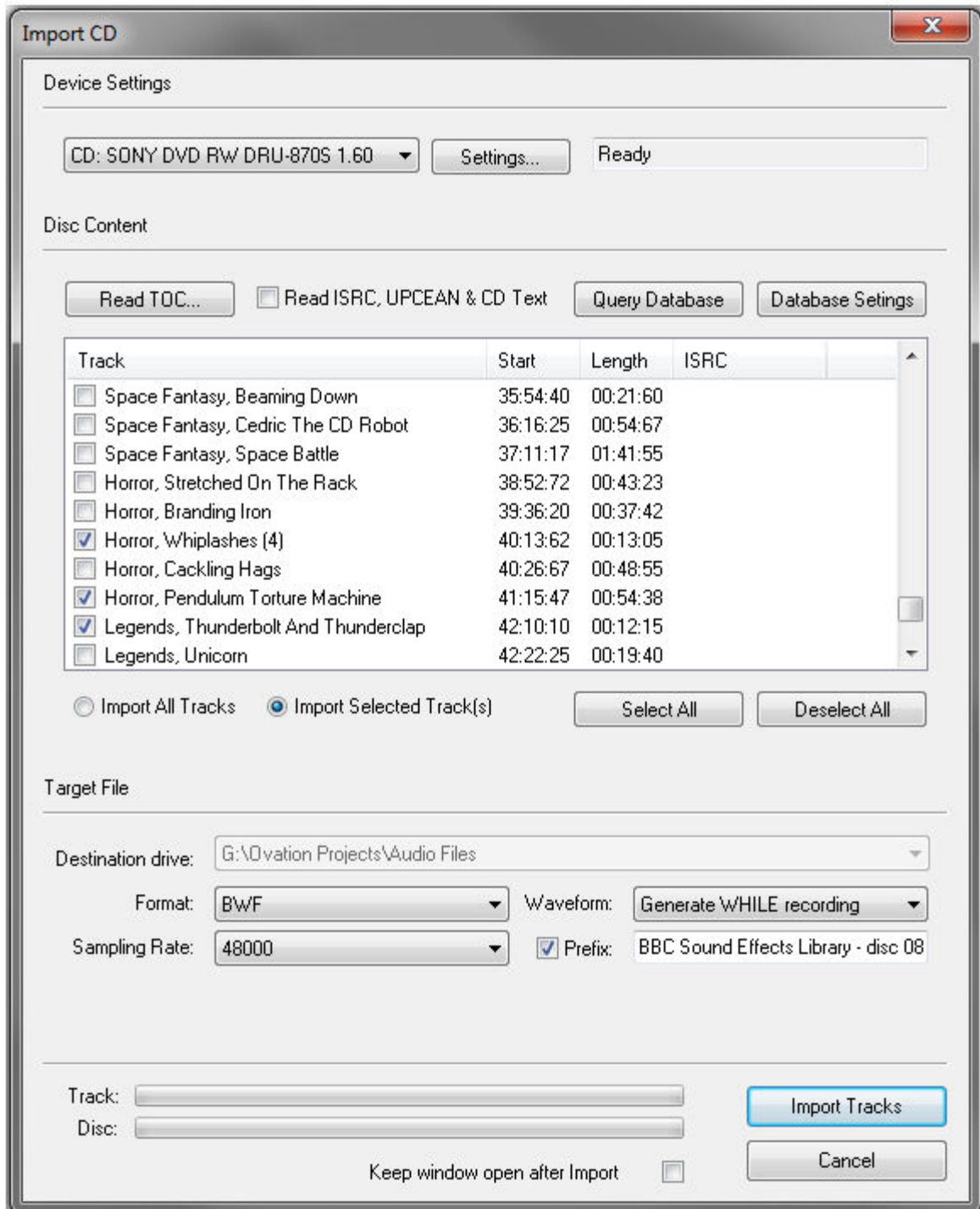


Consolidate Cues message

## CD Tracks Import

Ovation にはCD import の機能があります。

**Cue Menu** の **Cue > Add Cue > Import CD Tracks** を選択するか、Cue / Cue Listのコンテキストメニューで**Import CD** ダイアログを開きます。



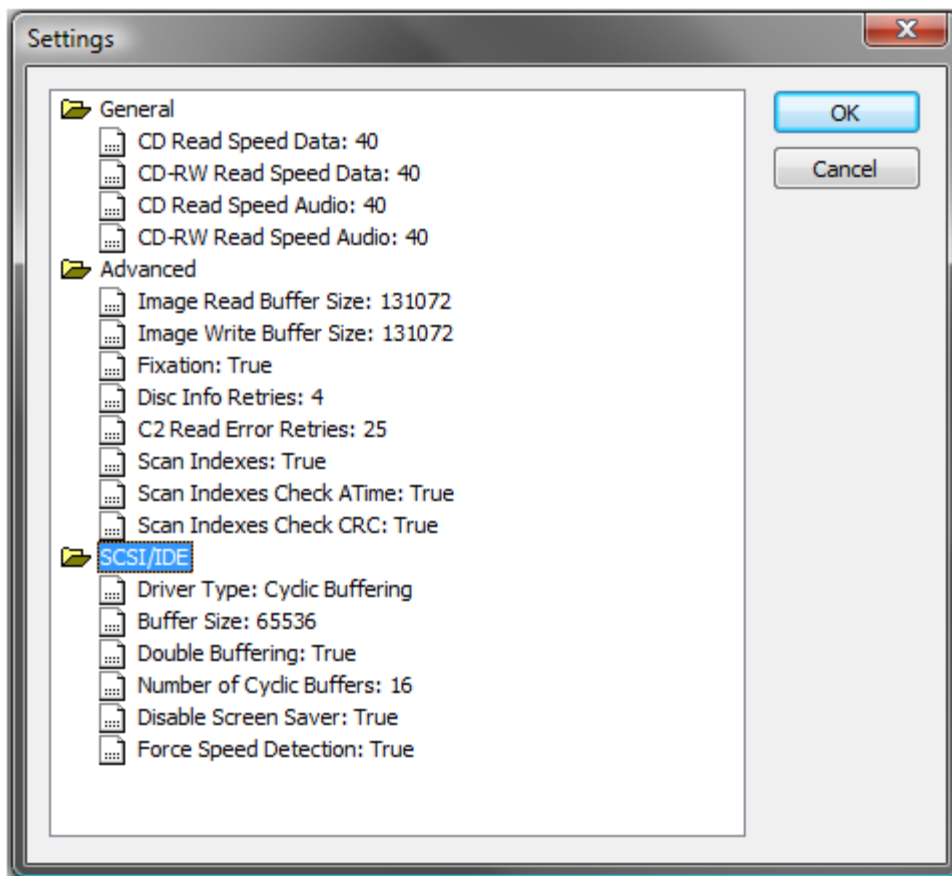
CD Import dialog

### Device Settings

コンボボックスのドロップダウンリストにマシン上の使用できるドライブが示されます。

## Settings

**Settings**ボタンでそのドライブの設定が表示されます。これらの設定は必要であればクリックすると変更できます。



CD Import Settings dialog

### Status

**Settings** ボタンの右側にはCDインポートについての情報が表示されています。

### Disc Content

#### Read TOC...

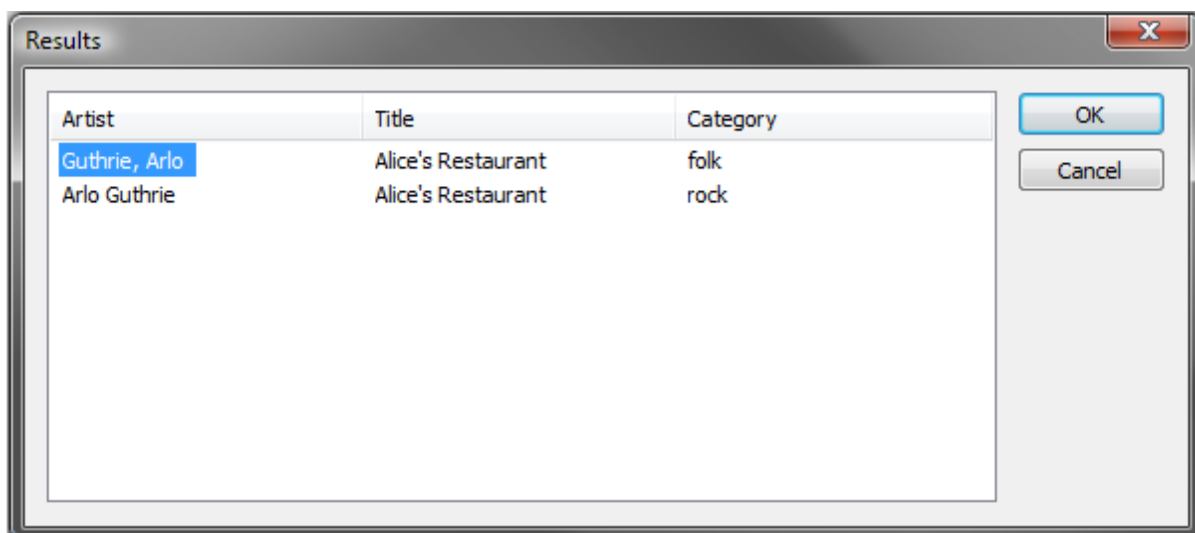
**Read TOC** をクリックすると、そのCDのTable Of Contentsを読みます。トラックは下の部分に表示されます。

#### Read ISRC, UPCEAN & CDtext

ここにチェックを入れていると、その情報も読まれます。

#### Query Database

トラック名やその他のデータをオンラインのデータベースから読み込みます。その結果が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た場合、適当なものを選択して**OK**を押して下さい。ディスクの名前が自動的に**Clip Prefix** フィールドに入ります

### Database Settings

データベースを変更したい場合はクリックしてアドレスを変更して下さい。



CD Import Database Settings dialog

デフォルトの設定は上図です。変更するにはエントリーをクリックしてタイプしてください。OKで変更を完了します。**Defaults** ボタンでデフォルトに戻します。**Cancel**で変更をキャンセルします。

- Import All Tracks**      CDの全てのトラックが別々のファイルとしてインポートされます。
- Import Selected Track(s)**      チェック・ボックスにチェックしたトラックがインポートされます。
- Select All**      トラックのチェック・ボックスを全て選択します。
- Deselect All**      トラックのチェック・ボックスの選択を全て外します。

### Target File

- Destination Drive:**      ファイルを格納する場所を表示しています。
- Format:**      ファイルのフォーマットを選択します：  
**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.**

### Waveform:

Generate WHILE recording, Generate AFTER recording, Noneが選択できます

### Sampling Rate

サンプリング周波数を選択します。CDのトラックは44.1kHz以外を選択するとインポート時にサンプリング変換されます。

### Prefix

チェックボックスをオンにすると、プレフィックスは、インポートされた各トラックに追加されます。ボックスがチェックされているときに、デフォルトではCDタイトルがこのフィールドに入力することができます。

<b>Track</b>	バーに進行状況が表示されます。
<b>Disc</b>	バーに進行状況が表示されます。
<b>Import Tracks</b>	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ます。

### Keep window open after Import

チェックしているとインポートを終了してもCD Importのウインドウを開いたままにします。

**Prefix** ラベルはこのオプションが選択されているときグレイとなります。

### Keep open

チェックしているとインポートを終了してもCD Importのウインドウを開いたままにします。

**Prefix** ラベルはこのオプションが選択されているときグレイとなります。

## Cue Capabilities

Cueは、コマンドが開始またはアクションに応答するためのコンテナオブジェクトです。例えばメディアファイルを再生したりなどのキューでは、1つまたは複数の機能を有することができるバッチファイルを実行します。すべての機能をカバーする唯一のキューのタイプがあります。

### Audio

Cueは、モノ、ステレオまたはマルチチャンネルオーディオのメディアファイルの再生をトリガすることができます。また、多くの要素を含んでもよいPyramixのコンポジションの再生をトリガすることができます。

### TimeCode Generator

CueはLTCを出力させることができます。PropertiesのTimeCode generatorのセクションで出力したいシリアル・ポートを選択してください。

### MTC

CueはMTC (MIDI TimeCode) を出力させることができます。PropertiesのTimeCode generatorのセクションで出力したいMIDIポートを選択してください(Cue setting はCuelist setting より優先されます。同様にCuelist setting は Show setting より優先されます)。

### MMC

CueはMMC (MIDI Machine Control) コマンドを送ることができます。Cue PropertiesのMMCの項でMIDIポートとスタート・タイムを設定してください

**Fire** はMMCの **Play** コマンドを送ります, **Pause** はMMCの **Pause** コマンドを、**Stop** はMMC の**Stop** コマンドを送ります。

### **MIDI File**

CueはMIDIファイルを送ることができます。 **Cue Properties**の**MIDI File**の項でMIDIポートとMIDIファイルのパスを設定してください

**Ready** はMIDI file がロードされたことを示します。 **Fire** でMIDIファイルを再生します。 **Pause** はMIDIファイルをPauseし、 **Stop** は再生中のMIDIファイルを**Stop**します。

### **MIDI Command**

CueはGeneral MIDIコマンドを送ることができます。

### **Sony P2 / RS422**

Cue はSony P2 / RS422 コマンドを送ることができます。これによりVCubeやOvationをリモートすることができます。 Sony P2 over IP のページ参照

**Fire** はSony P2 のPlayコマンドを、 **Pause** はSony P2 **Jog(0)**コマンドを、 **Stop** はSony P2の**Stop**コマンドを送ります。

### **IP Command**

Cue Propertiesにデータを加えて出力することができます (全てのCueに固有)。

**IP command**のフォーマットはASCIIまたはHEXA (Hexadecimal)。 IP Output ポートは選択できます。

### **GPO**

CueはGPO コマンドをシリアルポートとアダプターを介して送ることができます。 **GPO と GPO Section** を参照

### **Shell Commands/Scripts/Batch files**

**Shell Command / Script / Batch Section** 参照

### **Microphone Switch**

CueはMixerのインプットをReplayからMi cに切り替えることができます。これは24時間ウィンドウで行います。 **Microphone Switch Section** 参照

### **Mixer Automation**

CueはOvationのMixerのautomation snapshotを送ることができます。 Snapshot Automation 参照

### **REMOTE CONTROL: General MIDI Command**

各CueはGeneral MIDI コマンドでリモートコントロールできます。 **REMOTE CONTROL: General MIDI Command** 参照

### **REMOTE CONTROL: IP Command**

各CueはIPコマンドでリモート・コントロールできます。

### **REMOTE CONTROL: Multi-Sequencer Synchronization**

各Cueは2台めのSlaveまたはMasterマシンと同期できます。 **Multi-Sequencer Synchronization**参照

### **REMOTE CONTROL: Dataton Synchronization**

各CueはDataton video playerのタイムラインに同期できます。

## Empty Cues

Empty Cues は **Add** ボタンを押すか、メニューで **Cue > Add > Add** するか、右クリックからコンテキストメニューから作成することができます。Empty Cuesには後でメディアやコマンドを加える事ができます。そのためCue Listをメディアがない状態で作成することができます。Empty Cuesは、複雑な相互作用を構築するためにCue Rulesと組み合わせて使用することができます。

## Compound Cues

一つのCueで一度に多くの事を行うための命令を含むことができます。例えばオーディオ・メディアの再生と照明を落とすなど。

Cueに機能を加えるには**Cue Properties**で必要なオプションを加えて下さい。

## Scenes

Cueは多くのレイヤーでネストを作成できます。運用の利便性のためにトップレベルには**Scene**と呼ばれています。例えば劇場で、全てのCueとChild-CueがSceneと結びついていた場合、Sceneボタンで複数のSceneを切り替えることができます。

## Mixer

OvationのShowにはオーディオMixerが付属しています。このMixerは必要に応じて変更ができます。CueベースのSnapshot Automationが利用できます。Snapshot Automation参照  
詳細はPyramix User Manual のMixer の章を御覧ください。

**Note:** 当分の間、Stripやエフェクトを加える前に、Mixerが変更を反映して再構築させるために、Showを**Initialize, Start, Stop** してください。

## Snapshot Automation

MixerのSnapshot の保存とリコールはどのCueでも行うことができます。

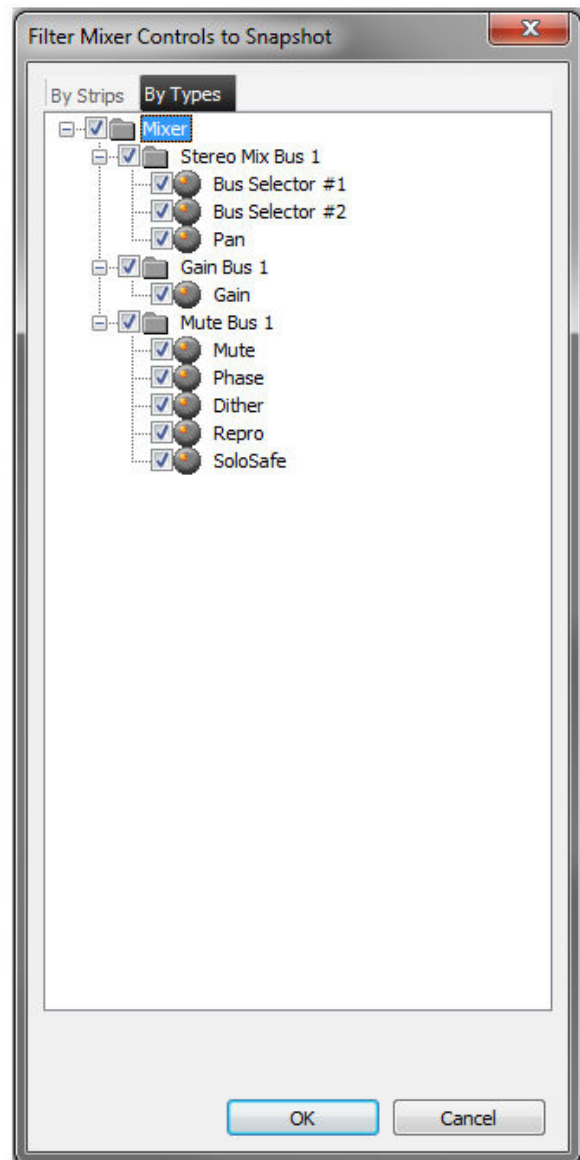
Snapshot はCueがFireされると同時に、Cueの全長に合わせて、ユーザーの決めた時間で、Mixerを変更することができます。

### Snapshotのストア

- Snapshotを加えるCueを選択する
- MixerのコントロールをSnapshotで変えたい値にセットする
- **Cue Properties**を開く
  - **Mixer Automation > Type**のフィールド**Snapshot**を選択する、または
  - **Cue > Snapshot Automation**を選択する、または
  - Cueを右クリックしてコンテキストメニューで**Snapshot Automation**を選択する

これらにより**Filter Mixer Controls to Snapshot** の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のダイアログに似ています。**By Strips**と**By Types**ボタンにより2つの表示方法を変えられます。

**Note:** 表示を変更するとデフォルトのセレクションを復元します。

### By Strips

この表示の時、Mixerにあるオートメーションできる全てのコントロールがツリー状にチェック・ボックスとともに表示されます。

**All** ボタンは全てのチェック・ボックスにチェックを入れます。

**Nothing** ボタンは全てのチェックを外します。

- Snapshotに入れたいMixerのコントロールにチェックを入れます。
- **OK** するとSnapshotは記録され、ダイアログが閉じます。

### Erase a Snapshot

- SnapshotのCueから除外したいコントロールを選択します。

- **Cue Properties** を開きます。
- Snapshot のフィールドで**Type** コンボボックスをクリックし**None**を選択します。

## Glide

CueにSnapshotが入っている場合、デフォルトではFireで変更がすぐに実行されます。この振る舞いは「ユーザーが決めた時間をかけて」と「Cueの長さに合わせて」に変更することができます。

デフォルトを変更するには、

- **Cue Properties**を開きます
- **Mixer Automation**のセクションで
- **Glide** のフィールドをクリックします
- 「ユーザーが決めた時間をかけて」を選びたい場合は値を\_:\_:に時間を入れてください。
- 「Cueの長さに合わせて」を選びたい場合はCueの長さをドロップダウンリストから選択してください。

**Note:** 入力した時間がCueより長い倍、Cueの長さが変更する時間となります。

## Apply Snapshot

Mixer Automation Snapshotを与えたい場合は単純にCueをFireします。

**Note:** 2つのSnapshotが同じMixerのコントロールを同時に行う場合、「Conflict」を起こします。このような状態は避けて下さい。

Snapshots は**Audition**できますが、FF/REWやスクラビングはできません。

## Copy and Paste Snapshot

Snapshotをコピーするには、Snapshotが入っているCueをコピーしてください。

Snapshotをペーストしたい場合は、Cueを選択して右クリックし、コンテキストメニューから**Paste Automation**を選択してください。

もしくは**Cue > Paste Automation**を選択してください。ターゲットのCueにはオートメーションのSnapshotが加わりますが、メディアファイルや他のパラメーターには影響がありません。

## Dynamic Automation

ダイナミックオートメーションはPyramixで作成する必要があります。Pyramixのオートメーションをいくつかのオーディオクリップの上に記録（および編集）するか、タイムライン上にオーディオを入れずに**Mark In**と**Mark Out**を配置してオートメーションの開始点と終点を設定し、**Project > Publish to Ovation as New Cue**を行います。

Ovationでは、Cueを作成しFireすると、Pyramixで行ったのと同じようにOvationミキサーコンソールがオートメーションが動きます。

PyramixとOvationのミキシングコンソールは同じである必要はありませんが、自動化された要素は両方の場合に存在する必要があります。プラグインの場合、プラグインは同じ順序と位置になければなりません。

オートメーションはPyramixの最初のトラック/最初のクリップに記録する必要がありますが、マルチトラックにすることもできます。

Ovationで再生すると、**Cue Properties > Audio > Audio Output Slot** で設定されているストリップ（およびそれに続く）に移動されて再生されます。

Pyramix Timelineに準備中/録音中にオートメーションとともにオーディオクリップが含まれていた場合、Ovation Cueにはオートメーションとともにオーディオが含まれます。

Ovationダイナミックオートメーションでサポートされているミキシングコンソールのコンポーネントは次のとおりです。

- フェーダー
- パンニングコントロール
- VS3プラグイン
- VSTプラグイン

次のミキシングコンソール コンポーネントは、Ovationダイナミックオートメーションではサポートされていません。

- **General Mixing Busses Controls**
- **レガシー バス コントロールとパンナー**
- **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**が表示されます。

**Glide**パラメータにはデフォルトで**Cue Length**が表示されます。つまり、Cueの長さを短くすると、オートメーションが早く停止します。

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最後より前にCueが終了しても、オートメーションは再生を継続します。この場合、オートメーションはその終了まで停止できません。

#### 既知の制限：

- 1つのパンコントロールのみがサポートされています。ミキシングコンソールには1つのパンコントロールが必要です。
- **Edit In Pyramix** を行うと既存のオートメーションはPyramixに受け継がれません戻しません。
- CueをPauseしても、自動化は一時停止しません。
- 現在、**Bus sends**のオートメーションはサポートされていません。

## Show Logging

Show Logging は再生された全てのオーディオ・ファイルのリストを作成します。これは放送局のために有用です。

ログを行うには**Show Properties**の**Logging**をEnableにしてください。 Show Logging 参照

新たなLogファイルは全てのShow, 毎週, 毎月作成され、Ovationで指定したフォルダに保存されます。Logファイルは消去されません。ファイル名に日付と時間がファイル名についた新しいファイルが作成されます。

ファイル名には以下も含ませることができます：

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

Logファイルは以下のどのフォーマットでも作成できます：

- ASCII Text (.log)
- XML (.xml)

- Enco DAD log file (.exp)

## Examples

### 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

オーディオエディターなどの別のアプリケーションをOvationiから呼び出すこともできます。例えばMerging Technologies Pyramix audio editorが呼び出せます。サードパーティーのアプリケーションもサポートする予定です。

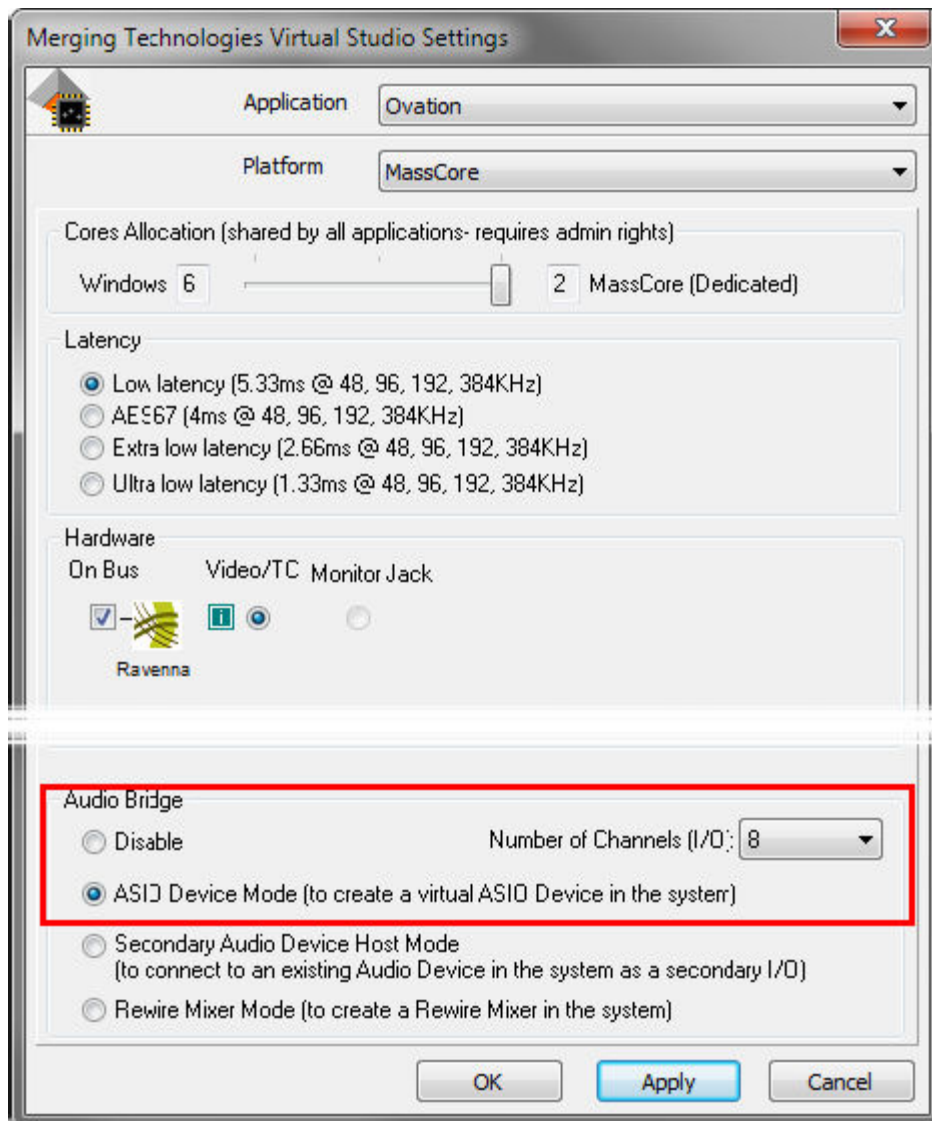
## Editing with Pyramix

MassCore™ システムでは、Mono, Stereo, multi-channel, multi track composition のオーディオCueを右クリックして**Edit**または**Cue > Edit**でPyramixに送り、編集を行うことができます。

しかしながら、その前に両方のアプリケーションに設定を行い、Pyramixを起動しておく必要があります。

ステレオのCueの編集を行う場合：

1. Ovationが開いていたら終了させます
2. **VS3 Control Panel**を開きます



3. **Application**のドロップダウンリストを**Ovation**にします
4. **Platform**のドロップダウンリストを**MassCore™**にします
5. **Audio Bridge**のセクションで**ASIO device Mode**にチェックを入れます
6. **Number of channels (I/O)**のドロップダウンリストを**8**にします
7. 次に**Application**のドロップダウンリストをPyramix Virtual Studioにします
8. **Platform**を**Native - ASIO**にします
9. **I/O Selection Driver name:**のドロップダウンで**MT ASIO Bridge**にします
10. **Ovation**を起動し **Settings > Show Settings > Mixing Console > Slots Allocation**を開きます
11. **Slots Allocation**のドロップダウンリストを**6**にします
12. **Ovation Mixing Console (View > View Mixer)**を表示させ、Strips 7 と 8のLive INPUTSを**MT ASIO Bridge 1** と **2**にします
13. **Pyramix**を起動します
14. **Pyramix**で新しいProjectを作成し“Ovation Edit”などと名前付けします。シンプルな 8:2のミキサーで結構です
15. Mixer Monitoring Sectionを開き、Configure Tabを開きます。新しいSpeaker Setを作成し、“Ovation Edit”など覚えやすい名前を付けます。LとRのSpeaker OUTPUTS をMT ASIO Bridge の1 と 2に割り付けたらそのSpeaker Setをアクティブにします (またはPyramixのMixerのステレオ出力をMT ASIO Bridge 1 & 2に割り付けます)。
16. “Ovation Editor”などと名前をつけてPyramix Projectを保存します

ではOvationのstereo Cueを右クリックして**Edit**を選択して下さい。

17. 選択したCueはPyramixで開きます

18. Pyramixで編集を行って下さい

19. Pyramixで**Project > Ovation > Publish to Ovation** を選択すると、編集後のCueがOvationの同じ場所に現れます(または、**Project > Ovation > Publish to Ovation as a New Cue**を選択すると、編集されたCueはOvationのCue Listにオリジナルと同じ名前につづいて **(New)** が付いて現れます。例：オリジナルのCueが”steampass2”だった場合、新しくつくられたCueの名前は”steampass2 (New)”となります)。

**Note:** Pyramixは必ずOvationを起動した後に起動し、空のProjectを開いておいて下さい。

**Note:** もしMulti-channel Cuesの編集を行いたい場合、上記のセットアップで単純にチャンネル数を増やして下さい。

**Note:** OvationでEditのコマンドがなされた時、PyramixのProjectは新しいCueで上書きされます。例：今存在するトラックは全て消去され、新たなCueを編集するために新たなトラックが作成されます。

**Note:** OvationではClip Gain と Envelopeがサポートされません

• PyramixでEnvelope情報の入ったCueを編集するとOvationで再生されます。

• PyramixでClip Gainを設定すると、Ovationで再生されます (Gainの変更はOvationでは見えません)。

# Recording

## Overview

Ovationは8チャンネルまでのオーディオを録音することができます。これはOvationの出力ミキサーとは独立して動作します。

操作的には録音は**Cue Lists**で**Cue**に対して行われます。Cueに録音するとオーディオ・ファイルは入れ替わります。または新しい空のCueに録音を行います。

録音はShowが走っていてもいなくてもShow ModeまたはCompose Modeで行うことができます(**Show Properties > Show Time** プロパティの **Forbid Editing** が**No**になっていることが条件)。Show Modeで録音を行う場合でも、Ovationのユーザーインターフェースは通常通り動作します。

録音は24 bit Broadcast Wav format (.bwf)で行われ、サンプリング周波数はShowのレートとなります。

## Record

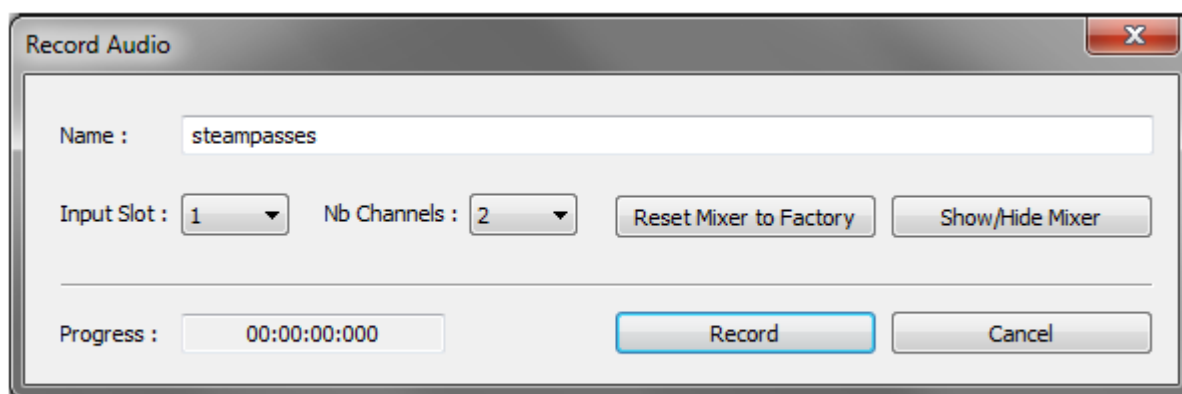
### Initiating Recording

録音には2つの方法があります：

- 存在するCueの上に録音して変更する
  - Cueを選択する
  - 右クリックで**Record Audio**を選択するかメニューで**Cue > Record Audio**を選択する
- 新しい空のCueに録音する
  - 右クリックで**Add Cue > Record Audio as New Cue**を選択するかメニューで**Cue > Add Cue > Record Audio as New Cue**を選択する(または新しく空のCueを作成してそのCueに録音することもできます)。

どちらの方法でも**Record Audio** ダイアログが開きます。

### 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場合、録音した時、フィールドには現在のCueの名前が入っています。

新しいCueに録音する場合、デフォルトはRecording Audio Cue.... となっています。

いずれの場合でも、新しい名前はフィールドに入力することができます。

### Input Slot

コンボボックスには、録音するソースが割り当てられているMixerの最初のストリップを指定できます。

**Nb Channels**                    録音するチャンネルの下図を設定します(最大 8)

### Reset Mixer to Factory

Mixerをデフォルトの8 mono inputs/1 stereo outputに戻します。

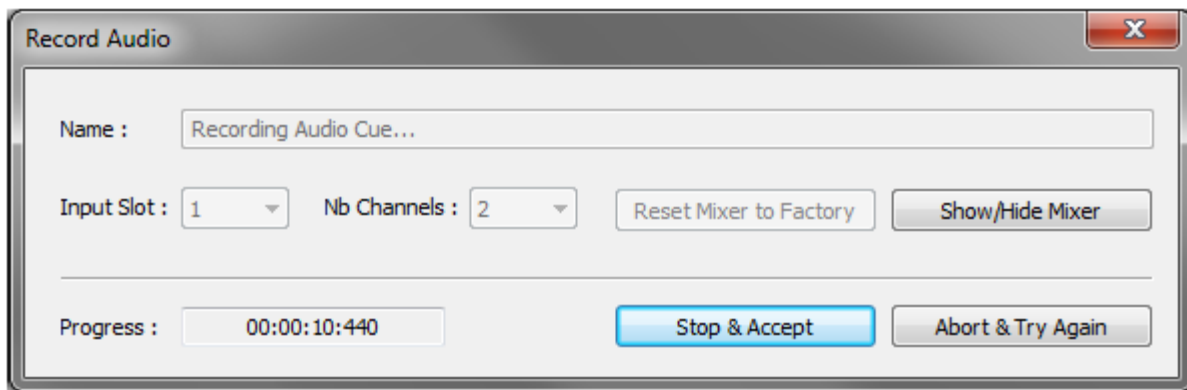
**Show/Hide Mixer**            Record Mixerを表示/非表示します(デフォルトは非表示)。

**Progress**                      カウンターは録音が始まってからの経過時間を表示します。

**Record**                         クリックすると録音を開始します。

**Cancel**                         クリックすると録音をキャンセルしてダイアログを閉じます。

**Note:** RecordボタンとCancelボタンは2択です。録音では次のオプションがあります。



Record Audio dialog - recording

**Stop & Accept** クリックすると録音を終了しダイアログが閉じます。

**Abort & Try Again**            クリックすると録音はキャンセルされファイルは消去されます。ダイアログは次の録音のために開いたままです。

**Note:** 録音されたCueが消された場合、またはそのCueが入っているCue Listが閉じられた場合、録音は終了しファイルは作成されますが、Cueは作成されません。

**Record Audio**の操作がUndoされた場合、Cueは前のCueとなるか消去されますがオーディオメディアは残っています。

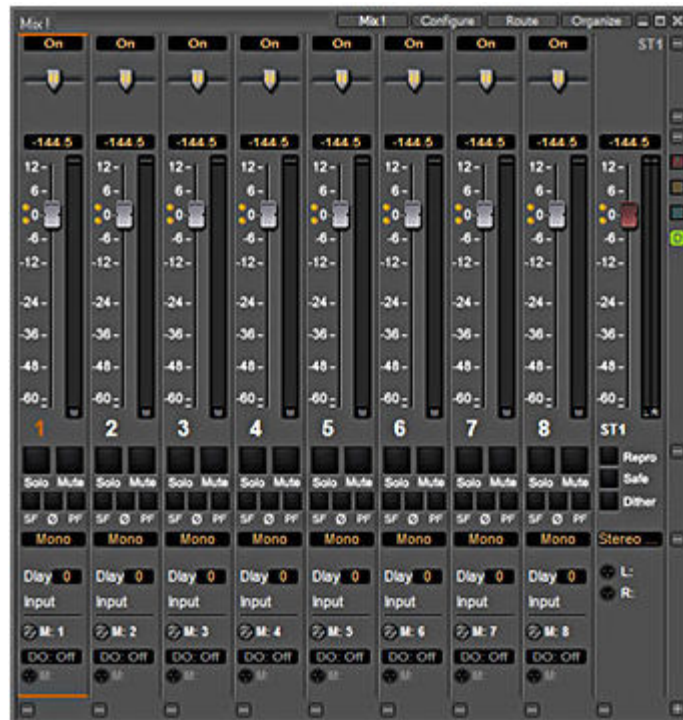
### Recording File location

録音で作成されたファイルは、**Show**のフォルダの**Audio Files**というサブフォルダに置かれています。

## Record Mixer

**Record Audio Audio**ダイアログが開かれると専用のRecord Mixer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/非表示できます。デフォルトではRecord Mixerは8モノ入力で1ステレオ出力バスを持っています。Inputは1から8に接続されています。

Mixerは好きな様に再構成でき、**Record Audio**ダイアログが続いて開かれたときに同じ状態でリコールされます。

**Note: とても重要**

Record Mixerの出力を聴きたい場合、既にOvationで使用しているMixerの出力にアサインしないでください。使用した場合、OvationのMixerの出力は解消されてしまいます。

**Note:** Mixerについての詳細はPyramix User Manualを参照してください。

**Note:** Pyramixミキサーは、非常に強力な新しいアーキテクチャで広範囲に更新され、改訂されました。上記のレガシーミキサーは引き続き使用できます。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参照してください。

# Ovation User Interface

## Overview

Ovationのユーザーインターフェースは、当初からShowを構成し実行するために設計されました。Showは、多くの種類のメディアやトリガのCueを含むことができ、手動または自動で実行 (Fire) することができます。

コマンドと機能は、ボタン、プルダウンメニュー、コンテキストポップアップメニューとキーボードショートカットからアクセスすることができます。

Ovationを操作するにあたり、複数の歩法があります。インターフェースのサブセクションはパネルをセパレート、ドッキング、表示、非表示、アレンジなど自動あるいはユーザーにより様々に構成できます。これはユーザーが作業をするのに最も快適となるよう意図されています。また、“パワーユーザー”が非常に効率のよい方法を見つけるためでもあります。

Ovationは気楽に使用することができます。また、オペレーターは多くの可能性を発見することなく使用できます。しかし演出家にとっては、はるかにやりがいのある経験が待っています。

## User Interface Options

Ovationには従来のメニューの他に多くのUIオプションを持っています。

### *Fire Command*

FireコマンドはShow Composeモードではダブルクリックの様に動作し、スペースキーにマップされています：

- Edit Mode, **Space Bar** で **Audition / Stop** をトグル
- Show Mode, **Space** でCueを **Fires**

Show Modeでは **Enter** で**Fire Sequenced Cue !** となります(**Fire** して **Select Next Cue** (次のCueを選択) )

### *Context Menus*

右クリックで現在カーソルがある部分に対して行えるコマンドオプションのメニューがポップアップします。

### *Keyboard Shortcuts*

弊社ではキーボード・ショートカットをデフォルトのマッピングで使用していただくことをお勧めしています。

キーボード・ショートカットはフルにカスタマイズできます。

### *Hardware Control Surfaces*

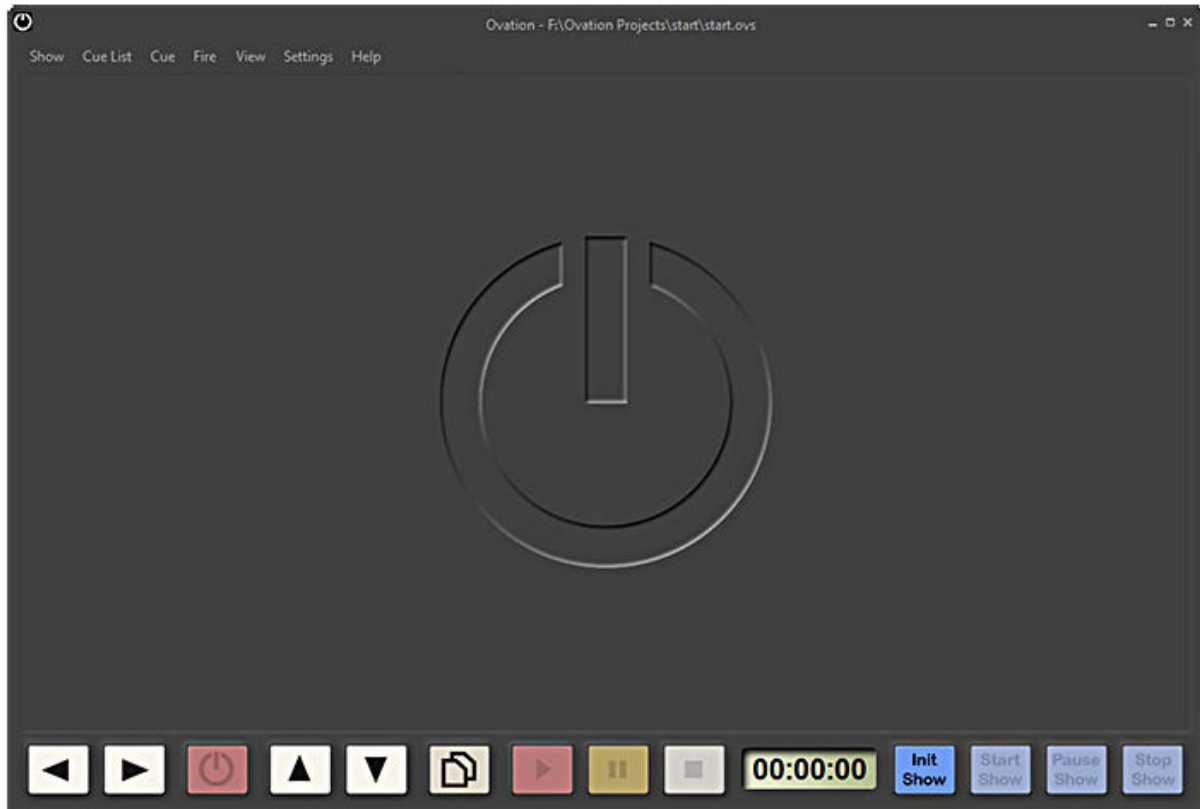
多くのアプリケーションでは、ハードウェアのコントロール・サーフェスやタッチスクリーンは重要でなくても望まれます。マージ・テクノロジーズは、Ovation専用のコントローラーをご用意しています。代理店にお問い合わせ下さい。

## Mouse Modifier Keys

マウスのクリックを拡張するために、キーボードのModifiersを使用しています。これは生産性の向上につながります。ぜひAppendix VIを御覧ください。

## Main Window

OvationがCue List無し状態で起動するとブランクのキャンバスが開きます。画面上にはメニューが、下にはタイム表示とShow Controlがあります。



Main Ovation Window

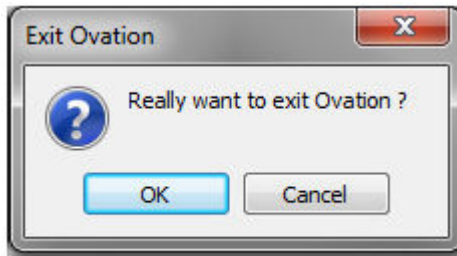
### Fixed Buttons

右上のボタンはWindowsのスタンダードなボタンです。

**Minimize** Ovationのメインウインドウを最小化してタスクバーに入れます

**Maximize / Restore** Ovationのメインウインドウを最大化と以前のサイズにトグルします。

**Close** Opens the Exit Ovation dialog



Exit Ovation dialog

OKをクリックするとOvationは終了します。Cancelをクリックするとダイアログを閉じます。

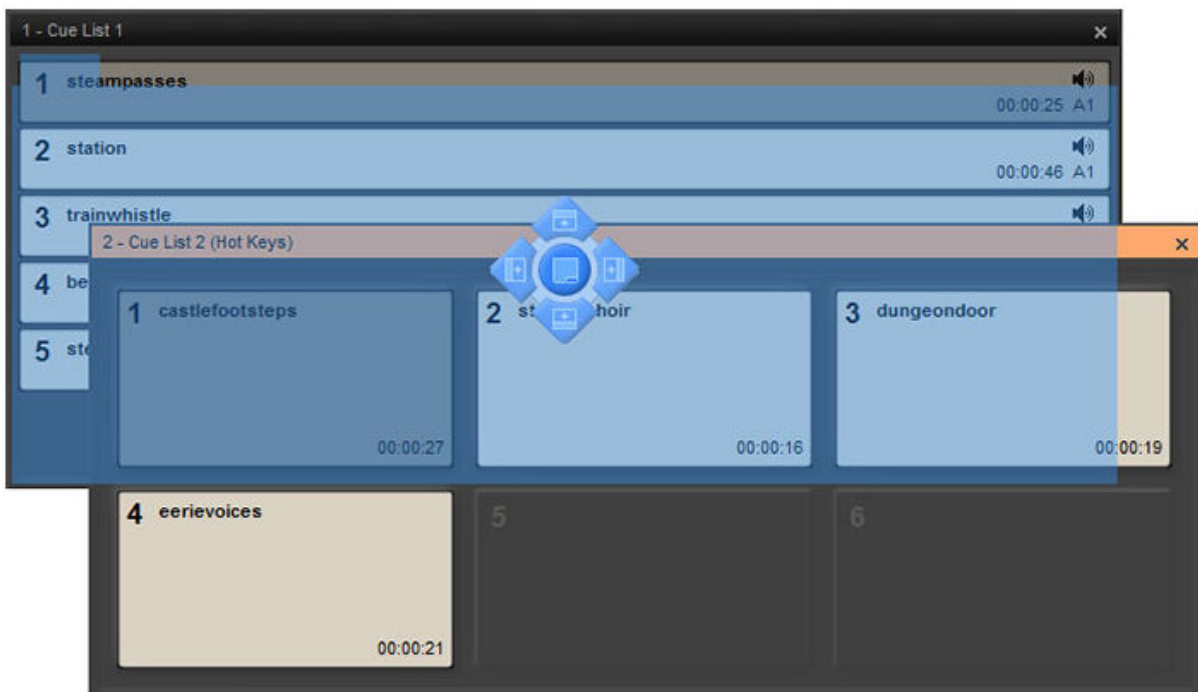
## Main Window, Panes and Toolbars

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またはペインからなっています。ペイン（とツールバー）はWindowsのデスクトップに置くこともできます。Ovationのメイン・ウィンドウ内に置いておく必要はありません。ペインとツールバーはメイン・ウィンドウに近づくと“磁石でくっつく感じ”でつながります。これらはメイン・ウィンドウに近づけると自動的にリサイズします。新しいサイズは、半透明の灰色のボックスとして表示されます。リサイズはマウスのボタンが離れた時に起こります。青色の“Landing Lights”で、どういつ風にペインがドッキングするかを示します。ペインのタイトルバーをダブルクリックするとサイズと位置が現在とその前の状態に切り替わります。もしくはペインがメイン・ウィンドウにドッキングします。

## Nested and Combined Panes

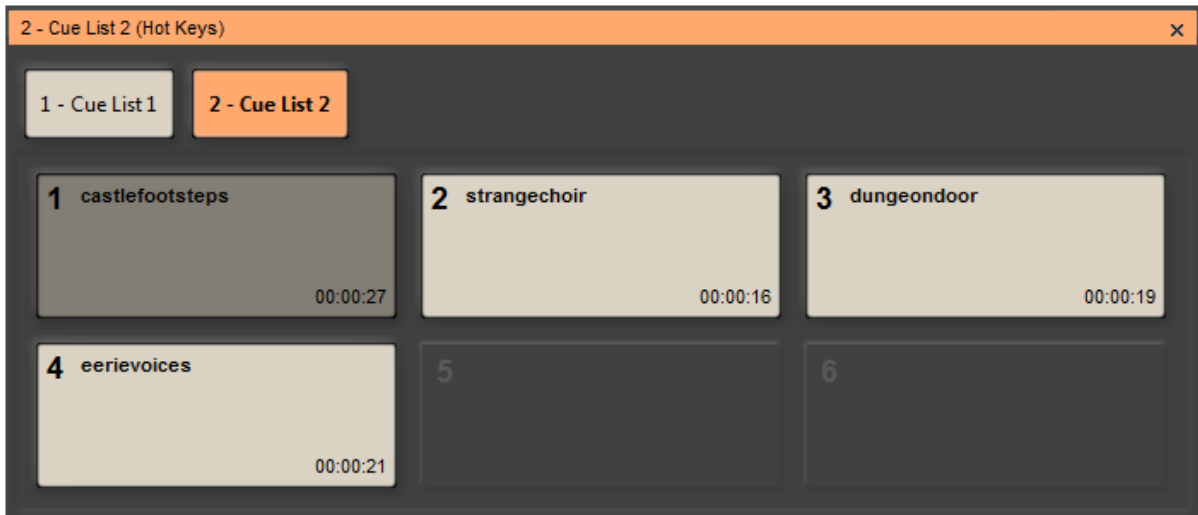
### Nested Panes

Cue ListやPropertiesのペインはドラッグすると入れ子になります。例えばCue List 2 をCue List 1の上に持ってくると青い“ghost”となり現在あるペインを覆います。中央の“Landing Lights”が点灯します。



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

その結果、下図となります。



Cue List Pane with Nested Cue Lists - Compose Mode

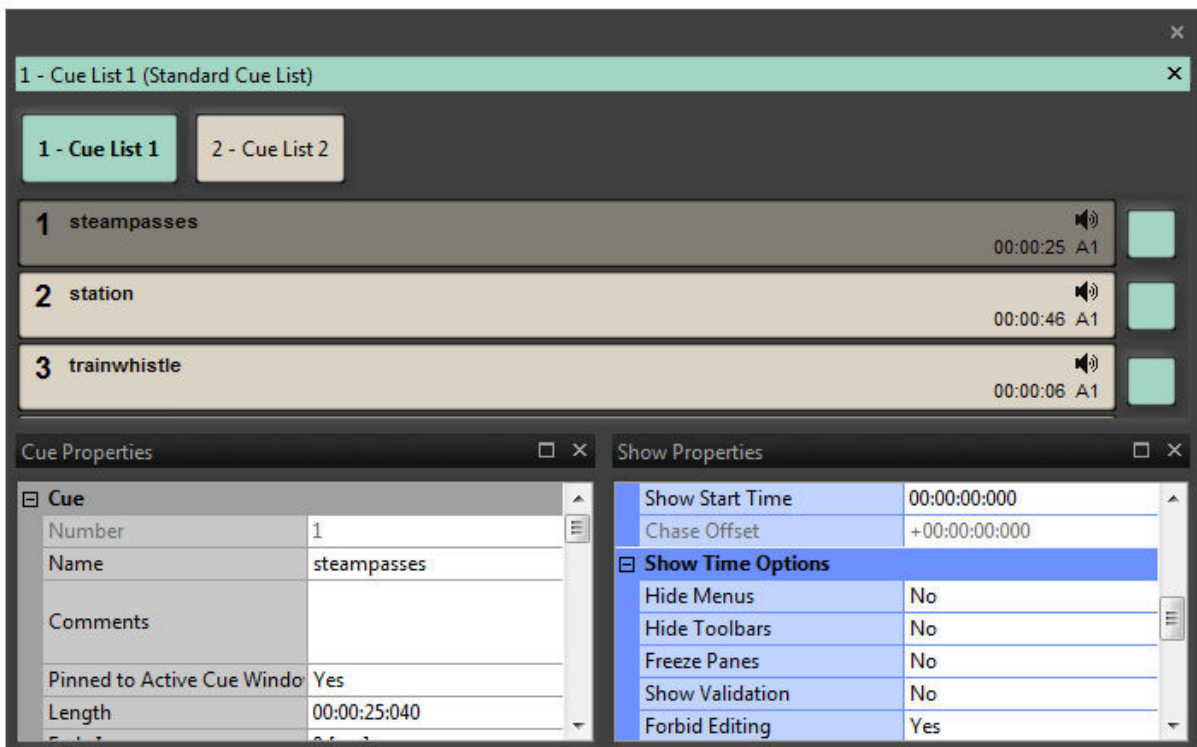
上にあるボタンは入れ子になったペインの表示を切り替えます。この例では：

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

ペインはCue Listラベルをクリックしてドラッグすると入れ子をやめることができます。

## Combined Panes

ペインは、別のペインのエッジ近くにドラッグされた場合、複合ウィンドウを形成します。これはペインが実在している事に近く、自動的に隠されていないということを実現します。ペインはどこにドラッグされたかにより、縦方向または横方向に組み合わせることができます。次の例で、入れ子になった2つのCue Listペインと2つのキューリストペインが組み合わせる様子を説明します。



Combined and Nested Panes - Compose Mode

この例では**Cue List 1**が表示されているのが分かります。Properties にはダークグレーになっている選択された**Cue**が表示されています。選択された**Cue List**はペインが緑色にハイライトされています。

Cue List Propertiesは緑色、Show Properties は青色、Cue Properties はグレーです。

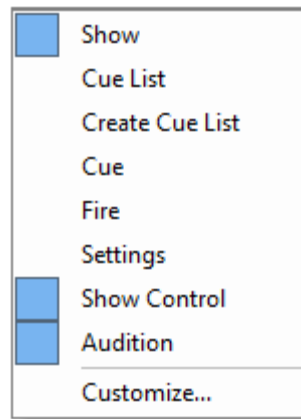
## Toolbars

Ocationには数々のスタンダード・ツールバーがあります。これらは、ユーザインターフェイスに表示され、また必要に応じて非表示にすることができます。Composeモードでツールバーを表示させることも可能です。また、**Show Propertie**の**Hide Toolbars**のフィールドを**Yes**にして、Showモードで隠れているツールバーを表示させることも可能です。

Menuツールバーと全てのメインウィンドウ・ツールバーは、左の最初のエントリをカーソルがMove & Dragに変わるまでクリックするとフローティングになり、新しい場所に置くことができます。ツールバーをウィンドウのエッジに移動させるとドッキングします。

### Toolbar Context Menu

メイン・ウィンドウのヘッダーかフッターのブランク部分を右クリックするツールバーのメニューが開きます。



Toolbars context menu

リストにチェックするとメイン・ウィンドウに反映されます。

### Audition Toolbar

**Show > View Audition Toolbar**を選択するとAudition ToolbarがメインShowウィンドウの下に表示されます。



Audition Toolbar

ボタンは分かりやすいアイコンになっていますが、左から右に向かって説明します。

Cueの開始またはカーソルがCueの開始点にある場合、ひとつ前のCue - Rewind - Stop - Start / Pause - Fast Forward - 次のCue

これらのコントロールは現在選択しているCueに対して行われます。

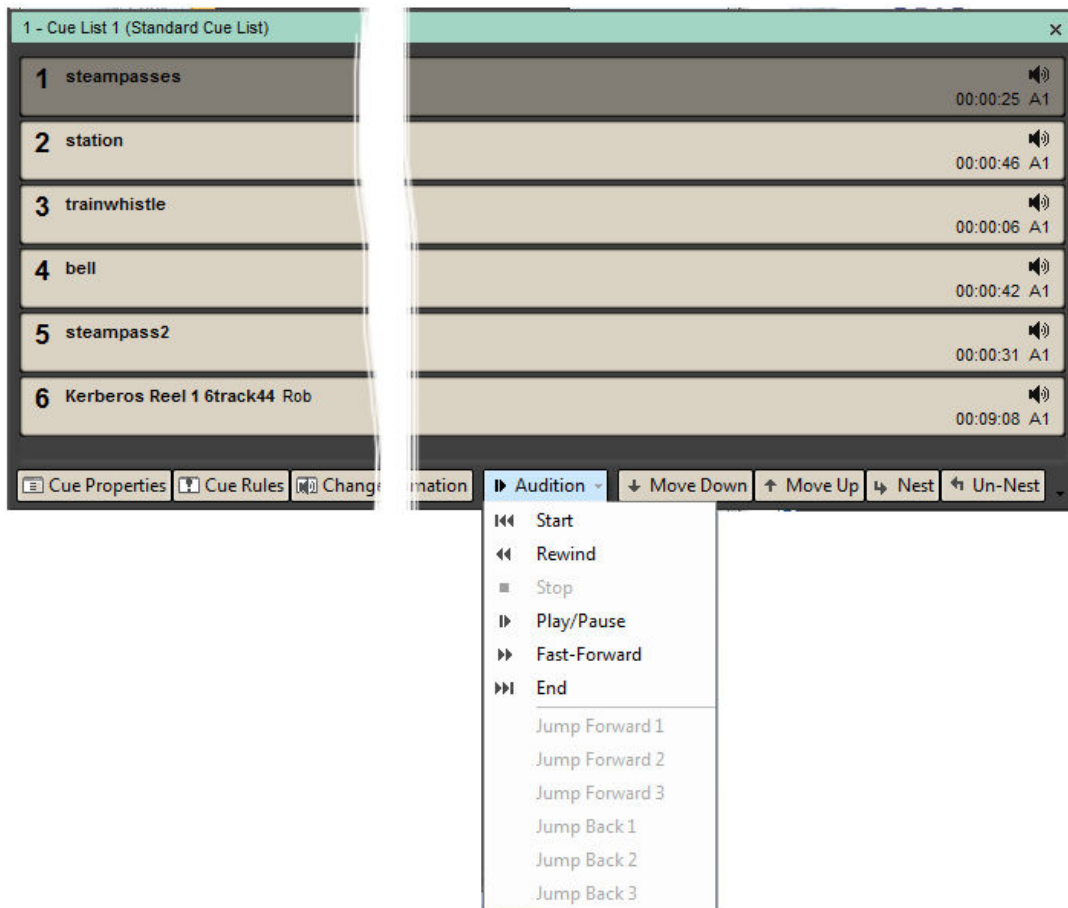
## Audition Jump

**Audition Jump** のコマンドは6つあります。これらのコマンドはCueがオーディションしている間のみ有効です。またキーボード・ショートカットやmodifierキーを押しながらRewindとFast ForwardをクリックまたはOvationキーボードによりコントロールできます。

- Audition Jump Forward 1: 1秒後にジャンプ(**Ctrl + → Key** または Fast Forward Button)
- Audition Jump Forward 2: 5秒後にジャンプ(**Ctrl + Shift + → Key** または Fast Forward Button)
- Audition Jump Forward 3: 15秒後にジャンプ(**Ctrl + Shift + Alt + → Key** または Fast Forward Button)
- Audition Jump Back 1: 1秒前にジャンプ (**Ctrl + ← Key** またはRewind Button)
- Audition Jump Back 2: 5秒前にジャンプ(**Ctrl + Shift + ← Key** またはRewind Button)
- Audition Jump Back 3: 15秒前にジャンプ(**Ctrl + Shift + Alt + ← Key** またはRewind Button)

## Audition Drop-down

Cue Listのペインでは下矢印をクリックすると右のAuditionボタンがドロップダウンし、Auditionトランスポート・コントロールが表示されます。これはAuditionツールバーとは別個の機能です。



## Show Controls



Showコントロールバーはメインスクリーンの下にあり、Menuと同じ操作でフローティングにすることができます。例：左端をクリックしてカーソルが十字になったらドラッグする

Showコントロールバーをメインスクリーン近くにドラッグすると水平方向か垂直方向に再びドッキングします。ドッキングさせていない場合はどこにでも配置できます。



選択しているCueのひとつ前の子Cueを選択



選択しているCueの次の子Cueを選択



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



選択しているCueの前のひとつ前のCueを選択



選択しているCueの次のCueを選択



**Cue Lists**を大数字方向に選択(Shiftを押すと小数字方向)



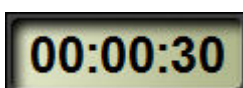
Cueを**Fire**して選択したCueはそのまま選択



選択しているCueを**Pause**



選択しているCueを**Stop**



Showがランニング中、**Show Time Counter**



**Initialize Show Cue Lists**は **Show モード**になるMode

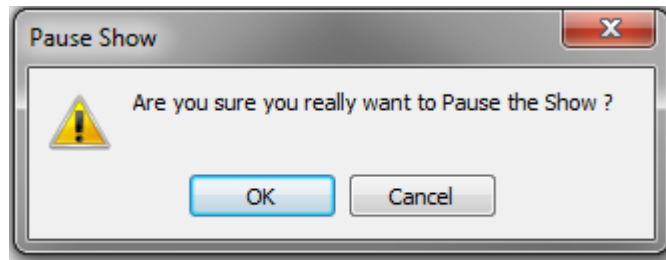


**Start Show**



**Pause Show** **Pause Show** ダイアログが開きます





Pause Show Dialog

OK するとShowがPauses し, Cancelするとダイアログが閉じます。

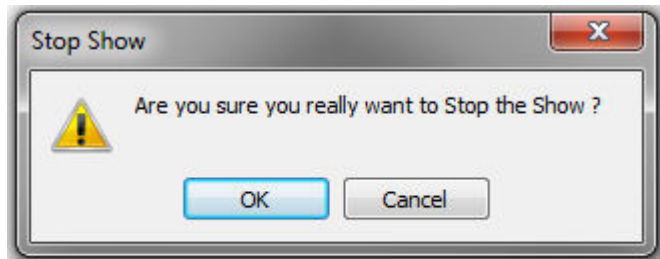


**Pause Show** ShowがPausedします

**Pause Show** をクリックするとShowがPauseします。再度スタートさせたい場合はもう一度Pauseをクリックしてください。



**Stop Show** Stop Show ダイアログが開きます



Stop Show Dialog

OK するとShowはStopし、Composeモードになります。Show TimeとTime ModeがDurationであった場合はリセットされます。

Cancel するとダイアログが閉じます。

**Note:** **Pause Show** と **Stop Show** ダイアログは**Show Properties**で出さないようにすることもできます。これはリハーサル時やShowを構成している時に便利です。

## Other Toolbars

他のツールバーはOvationのメインウィンドウのヘッダーかフッターのブランク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とアクセスできます。全てのエクストラ・ツールバーはユーザーが好きに構成できます。最も右にあるアイコンのさらに右側にある下矢印でツールバーのボタンにアクセスでき、**Customize...**ボタンでカスタマイズします。現在ツールバーに表示されているツールは青色にハイライトされています。エントリーをクリックすると、表示/非表示が切り替えられます。このリストの最後は**Reset Toolbar**で、ツールバーをデフォルトの状態に戻します。

## Show



	New Show
	Open Show
	Save Show
	Initialize Show
	Start the Show
	Pause the Show
	Stop the Show
	Consolidate the Show
	Package the Show
	Show Properties pane を表示/非表示
	Show Validator pane を表示/非表示
	Show Log pane を表示/非表示
	Show Control Toolbar を表示/非表示
	Audition Toolbar を表示/非表示
	Active Cue Window を表示/非表示
	Audio Gain Matrix を表示/非表示
	Audio Control Fader を表示/非表示

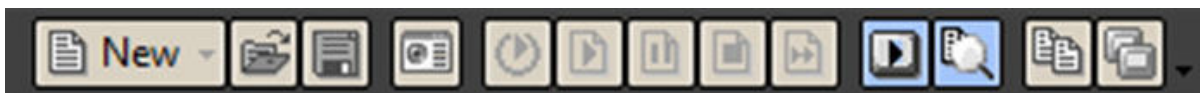


Open User Manual



About Ovation

## Cue List



New - Cue Listタイプを表示し、選択したタイプの新しいListを作成



Open Cue List



Save Cue List



Cue List Properties pane を表示/非表示



Fire /Start Timed List



Start Timed List



Pause Timed List



Stop Timed List



Chase Timed List



Fire Toolbar - Showモード時、Fire Toolbar を表示/非表示



Edit Toolbar - Composeモード時、Edit Toolbar を表示/非表示



Toggle/Select Cue List - Cue Listを順番に選択



Toggle/Select Hot Key List

## Create Cue List



New Standard Cue List



New Timed Cue List



New Hot Keys Cue List



New Custom Keys Cue List



New Cue Browser



New Hot Browser

## Cue



Undo



Cut



Copy



Paste



Cue Properties を表示/非表示



Open Cue Rules window



Open Cue gain fader dialog



Add - Cueのリストをドロップダウンし、オプションを追加



Remove - selected Cue



Edit - Cue in Pyramix (if already open)



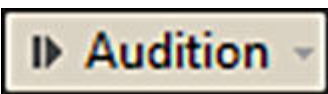
Replace Audio Media - ブラウザを開き、代りとなるオーディオファイル/コンポジションを選択



Snapshot Automation



Paste Automation



Audition - 選択しているCueをAuditionするまたは下矢印でAuditionのトランスポートコントロールを選択



Pin/Unpin Cue to the Active Cue Window



Active Cue ウィンドウに選択したCueを置き、ロックする(Active Cue ウィンドウのLockがアクティブの時のみ)



Move Down



Move Up



Nest



Un-nest



Link Offsets / Start Times

### Fire



選択したCueをFire



ひとつ前のSceneを選択



次のSceneを選択



ひとつ前の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CuesをStop

## Settings



Settingsウィンドウを開く



キーボード・ショートカットのウィンドウを開く

## Show Menus and Toolbars in Emergency

Showモード時に緊急に全てのコマンドにアクセスしたい場合、**Ctrl + Alt + Home** により選択したツールバーのメニューが表示されます。

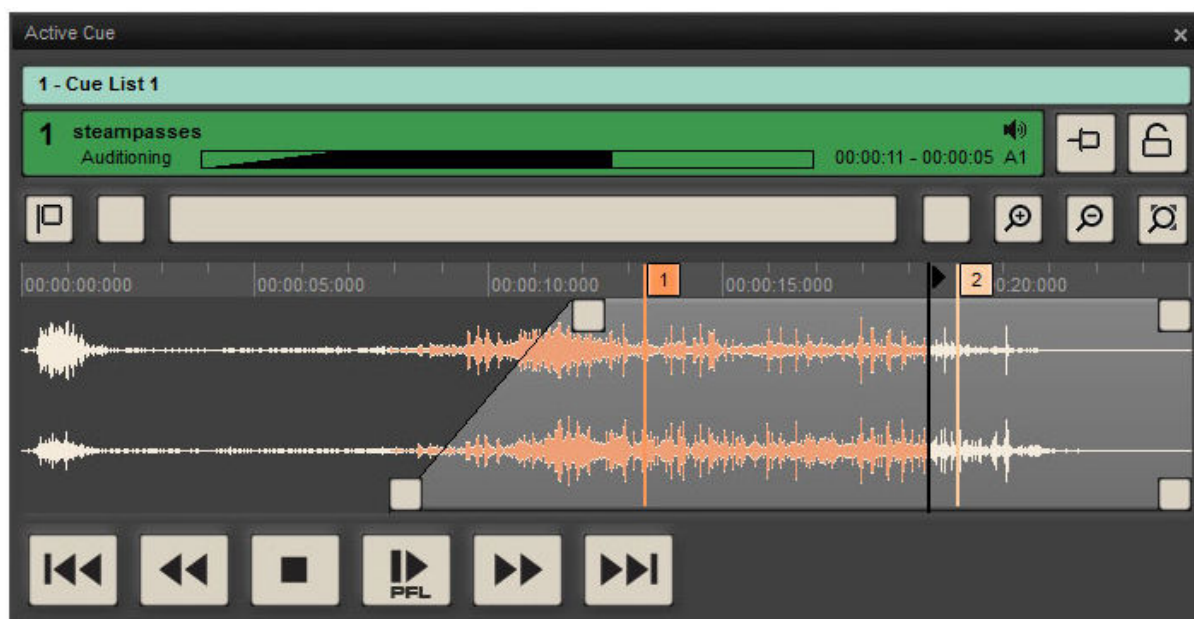
# Active Cue Window

## Features & Functions

**Active Cue** ウィンドウはComposeモードとShowモードの両方で、選択されているCueの情報を表示し、様々な操作を行えます。

カーソルの位置、オーディオファイルの位置、ズームレベルがCueを切り替えで変わります。

## Compose Mode



Active Cue Window - Compose Mode

## Cue List and Cue



Active Cue Window - Cue List and Cue

Userツールバーの下の最初のバーはActive Cueに属している**Cue List**を表示しています。2つめのバーは**Active Cue**を表示しています。右の2つのボタンは**Pinned** モードと**Locked** モードを有効にします。

## Lock and Pin

### Pinned Mode

**Pinned Mode** は”興味ある”Cueのみを**Active Cue**ウィンドウに表示する機能です。



Pinnedボタンが有効でない場合、全てのタイプのCueがFireされるとActive Cueウィンドウに表示されます



Pinnedボタンが有効な場合、**Cue Properties**の**Pinned to the Active Cue Window**が**Yes**となっているCueのみが選択されると表示されます。オーディオCueはデフォルトでPinnedになっています。他のタイプのCueはデフォルトでUnpinnedになっています。



Cue List with Pinned Cues In Show Mode

## Override

UnpinnedのCueでも**Alt + Click**で一時的にPinnedの機能が生き、現在のCueに代わって表示されます。

**Note:** PinnedのアイコンはActive Cue ウィンドウのPinnedがアクティブの時にのみCue ListのCueに表示されます。



## Locked Mode

**Locked Mode** がアクティブの時、現在Active Cue ウィンドウに表示されているCueが常に表示されます。他のCueはLockが解除されるまで表示されません。

## Override


別のCueを**Alt + Click** すると一時的にLockは解除され、そのCueが現在のCueに代わって表示されます。



**Unlocked.** Cuesが選択されるかFireされると表示されます



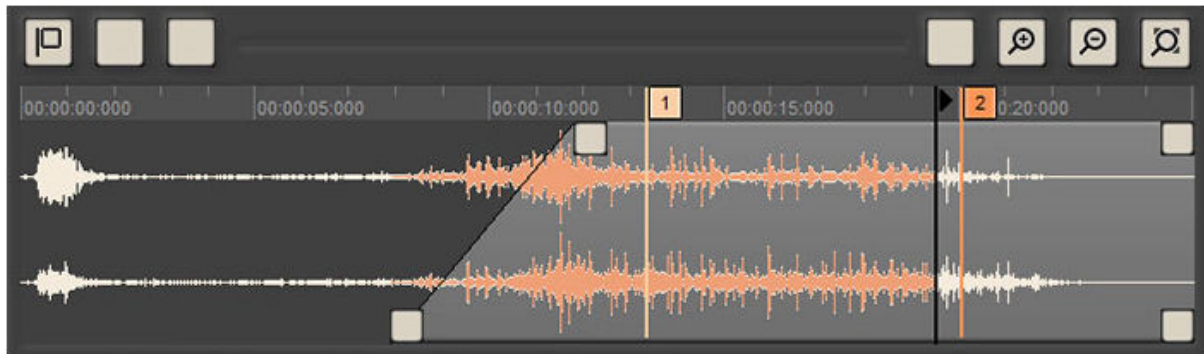
**Locked.** 現在表示されているCueのみがActive Cueウィンドウに表示されます

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

Active CueウィンドウにLockされたCueは、Cue List上で名前の左にLockのシンボルが付いて表示されます。

## Cue Trimmer



Active Cue Window - Trimmer

### Navigation

#### Marker Button



Marker ボタンによりMarker マネージメント機能を使用できます。Marker マネージメント機能に関してはMarker の章を参照してください。

#### Scroll Bar

Scroll bar と Nudge ボタン, Zoom In / Zoom Out / Zoom-To-Fit ボタンはTrimmer内のCueの表示をコントロールします。

Scrollerハンドルはタイムライン上にどのくらいCueが見えるかにより変化します。



**Nudge** ボタンはCueの表示を1秒ずつ左右にスクロールさせます



**Zoom In**



**Zoom Out**



**Zoom-to-fit**

#### Timescale Ruler

選択されたCueはActive Cueのタイムラインで00:00:00:000からスタートします。

ルーラーをダブルクリックするとマウスの位置からアクティブエリアの範囲でオーディションされます。

ルーラーをクリックとドラッグするとタイムラインを動かします。

#### Audition Cursor

• **Stop** モードの時、**Alt**キーを押したままにするとマウスはルーラー上でオーディション・カーソルになり、マウスの左ボタンを押している間Cueのオーディションをします（マウス・カーソルはビームになります）。ボタンを離すとオーディション・カーソルはマウス・カーソルに戻ります。

• **Stop** モードの時、ビームのマウス・カーソルはオーディション・カーソルを動かさせます。

• **Stop** モードの時、またはPauseの時、AuditionまたはFireをActive Cue ウィンドウからコールすると現在のAuditionカーソルの位置から再生を開始します。Showのリハーサル時に、例えば、リハーサルは最初からではなく、Cueの途中から再開したい場合などに使用できます。

• AuditionのStopをおした後にnext AuditionまたはFireを2回押すとCueの最初からスタートします。

FireまたはAuditionを**Active Cue**ウィンドウ以外 (Menu, Keyboard, Show Control Toolbar, etc...) からコールすると Active CueはINポイントからFireされます。

### Trimmer Waveform Display

選択されたCueの姿が表示され、アクティブな部分がライトグレイにハイライトされます。シェードのかかった部分のコーナーにある4つのボックスがハンドルです。これらハンドルをドラッグするとStart, End, Fade In, Fade Out の位置がグラフィカルに調整できます。下にあるハンドルは**In**と**Out**のポイントを設定し、上にあるハンドルは**Fade In**と**Fade Out**の調整を設定します。ハンドルをダブルクリックするとデフォルトの設定に戻ります。デフォルトはInとOutがCueの境界で、フェードはありません。

**Note:** StartとEndポイントはメディアの外に設定できます。これによりStart Offset / Preroll と End Offset / Postrollを設定できます。

### Zoom and Move



カーソルが上図の様な時、タイムラインとルーラー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動かします。

カーソルが上図の様な時、タイムラインとルーラーをクリックして垂直方向にドラッグすると、タイムラインがZoom In/Outします。

### Trim with the Mouse

Cueはマウスでも編集できます。

- **SHIFT+Click**は現在のマウス位置に**Cue IN** を設定します
- **Ctrl +Click**は現在のマウス位置に**Cue OUT** を設定します

### Review while trimming:

• CueのInポイントを編集集中に聴きたい場合は、単純にオーディションしてください (**Audition Play/Pause** または **Review Start**を使って下さい) : Cueの **IN**が変更される度にCueは**IN**のポイントから再スタートします。

• CueのOutポイントを編集集中に聴きたい場合は、**Ctrl + Review End**を押して下さい : Cue **Out**のポイントまでオーディションされ、そのCueの最後1秒がループされます。

**Note:** プリロールとCue Out Loopの長さは、**Settings > Application Settings > General > Audition**で設定できます。Cue LoopによりCue Outを正確に設定できます。

**Ctrl + Review End** アイコン・ボタンをクリックしてLoop Outモードを有効にすると、その後の**Audition Review End (Ctrl + Alt + Space)** のキーボード・ショートカットは“**Review end**” アイコンがクリックされるまでLoop Outモードとなります。

マウスを使ってCue Outを編集している時、**Ctrl**キーを押すのと押さないので使い分けができます。

## Toolbar Audition Toolbar

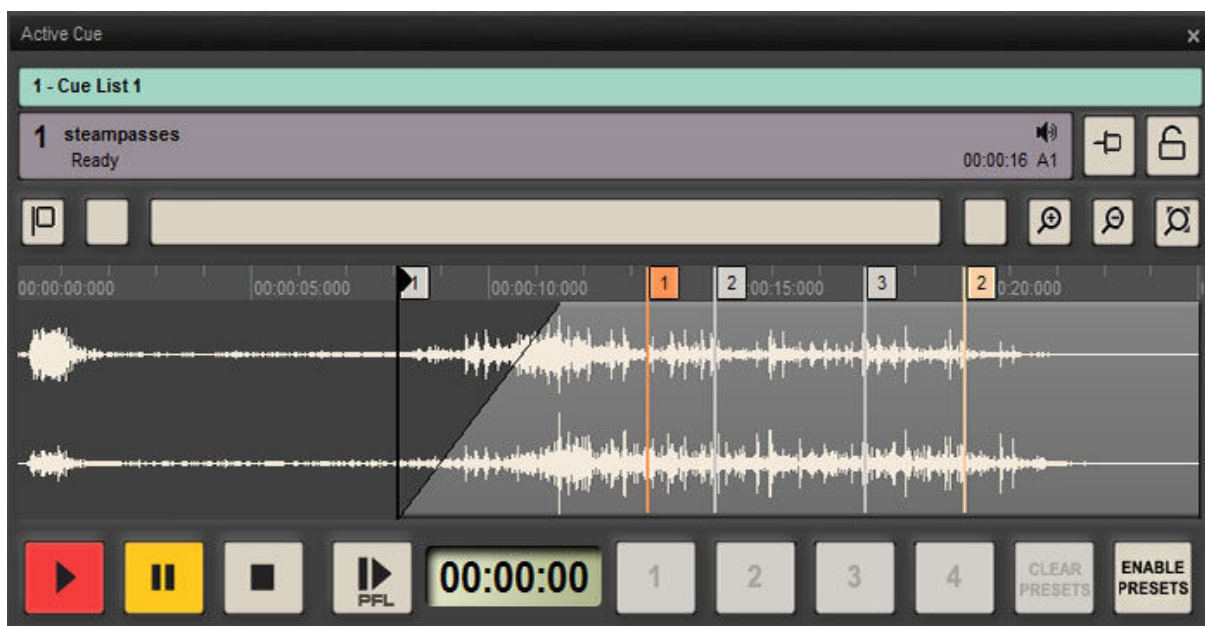


ボタンの左から右へ：

- Fire** Auditionモードではグレイアウトされています。
- Pause** Active Cueの再生をポーズします。
- Stop** Active Cueの再生を止め、カーソルをスタート位置に戻します。
- PFL** Active CueのPFLでの再生を行います。
- Time Counter** Inポイントからの経過時間を表示します。カウンターをクリックしタイプするとカーソルの位置が変更できます。
- 1,2,3,4** リハーサルプリセットボタンです。
- CLEAR PRESETS** 全てのリハーサルプリセットをクリアします。
- ENABLE PRESETS** クリックすると全てのActive PresetsをDisableにします。

## Show Mode

**Note:** Active Cue ウィンドウは現在選択されているCue Listにある、選択されているCueが表示されます。



**Show Mode**で、Show PropertiesのForbid EditingフィールドがYesに設定されている場合、Active Cue Windowは、上部のEdit Toolbar（存在する場合）を削除します。

AuditionまたはFire Cue

Showの実行中、選択したCueはアクティブボタンを使用して、試聴またはFireすることができます。

Cue Fired

選択したCueがShow Modeで再生されているときは、PFLボタンは使用できません（グレイアウト）。

## Active Cue Window Edit Toolbar

デフォルトはHiddenになっています。Edit ツールバーは **View > View Active Cue Window Edit Toolbar**を選択すると表示されます。



**Cue Properties** Active Cueの詳細の**Cue Properties**のペインを表示します



**Cue Rules** **Cue Rules** のウィンドウを開きます



**Cue Gain** **Cue Gain** のウィンドウを開きます



**Edit Pyramix** でActive Cueを表示します (設定が必要)



**Replace Audio Media**



**Snapshot Automation**



**Snapshot Automation Paste**



**Audition**

Audition ボタンをクリックするとオーディションを開始します。小さな矢印部分をクリックするとAuditionのトランスポート・コントロールにアクセスできます (ウィンドウの下にあるものと同様のものにJumpのオプションが加わったもの ; Audition Toolbarを参照)。



**Link Offsets/Start Times**

全てのオーディオとTCGen, MMC, 9-pin (Sony P2) Offsets とCueのスタートタイムをリンクします。ボタンはOn/Offをトグルします。この状態は異なるCueがActiveになった時に保存されません。**Cue Properties**ペインの関連するフィールドがEnableになった時は赤くなります。

## Nudge

**Nudge** ボタンはCueに影響を与える機能を持ち、その単位はドロップダウン・リストで**1 sample** から**100 seconds**まで変更できます。



**Nudge Cue In Less (earlier)** Cue Inを前方向へナッジ



**Nudge Cue In More (later)** Cue Inを後ろ方向へナッジ



**Nudge Cue Out Less (earlier)** Cue Outを前方向へナッジ



**Nudge Cue Out More (later)** Cue Outを後ろ方向へナッジ



**Nudge Fade In Less (earlier)** Fade Inを前方向へナッジ



**Nudge Fade In More (later)** Fade Inを後ろ方向へナッジ



**Nudge Fade Out Less (earlier)** Fade Outを前方向へナッジ



**Nudge Fade Out More (later)** Fade Outを後ろ方向へナッジ



**Nudge Cursor Less (earlier)** カーソルを前方向へナッジ



**Nudge Cursor More (later)** カーソルを後ろ方向へナッジ



**Snap Cue In to Cursor** Cue Inをカーソルに合わせる



**Snap Cue Out to Cursor** Cue Outをカーソルに合わせる



**Nudge Value** (Nudge値)



**Review Start** スタートを聴く



**Review End** 終わりを聴く

# Rehearsal Preset Points

## 概要

それぞれのCueに、最大4つまでのリハーサルポイントが設定できます。これらはリハーサル中にFireするポイントとして使用できます。

## 機能

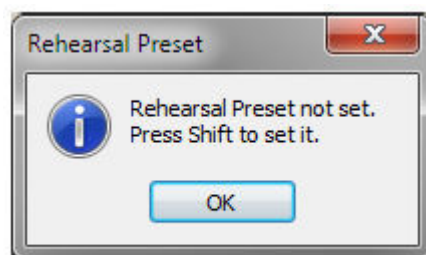
- リハーサルポイントがアクティブになっていると、Cue ListのCueに小さな緑と黒い三角形のついたボックスが表示されます。



- Showが実行中、Cueが通常通りFireされるとリハーサルポイントから再生されます。
- When Starting**に指定されている全てのルールはリハーサルポイントに適用されます。
- Fire Itself when Ending (loop)** はループの開始点をリハーサルポイントにして行われます。
- Nestされている全てのCueは、リハーサルプリセットポイントに相当する位置から再生されます。

## Rehearsal Presets の設定と使用方法

- Active Cue Window でSHIFTキーを押しながら4つの内1つのRehearsal Presetボタンをクリックすると、プレイカーソルの位置がリハーサル位置に設定されます。
  - これは再生中に設定を行えます。
  - プレイカーソルはルーラーバーをマニュアルでクリックすることで希望の位置に位置決めが行えます。
  - Active Cue Windowのタイムカウンターに値を打ち込むことでも位置を決められます。
  - 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をクリックすることで設定することもできます。
- 1つ以上のPresetを設定するには、別の位置で上記を繰り返して下さい。
- 使用するプリセットを選択するには、アクティブキューウィンドウで修飾キーを使用せずに関連するプリセットボタンをクリックします。再生カーソルがプリセットに移動します。リハーサルプリセットが設定されていないボタンが選択されている場合、次のダイアログが表示されます：



Rehearsal Preset Not Set dialog

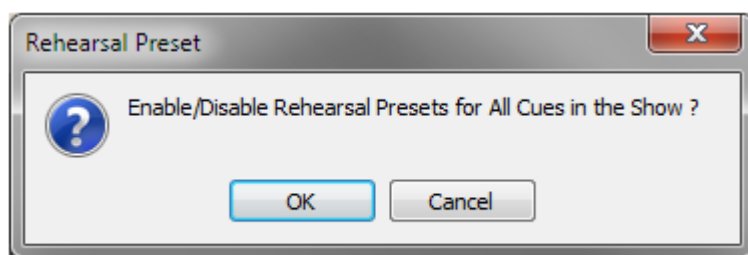
- Cue Propertiesウィンドウで**Recall Preset 1,2,3,4**のドロップダウン リストから選択したいPresetを選択することもできます。

- Rehearsal Preset Makerは、Activeの時、青色になります。

## Rehearsal Presetsを無効またはクリアするには

### Disable/Enable

- 選択したCueのリハーサルポイントを残したいが無効にしたい場合は**Enable**ボタンをクリックします。
- 有効にするには、再度**Enable**ボタンをクリックします。
- 全てのCueのリハーサルポイントを無効にしたい場合は、**SHIFT**キーを押しながら**Disable/Enable**ボタンをクリックします。すると確認のためにダイアログが表示されます。

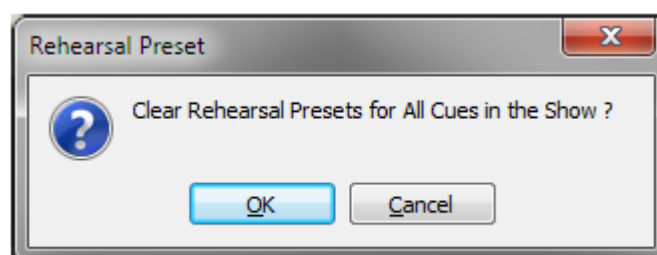


Rehearsal Preset Enable/Disable Confirmation dialog

確認したらOKまたはCancelをクリックして下さい。

### Clear

- Active Cue ウィンドウの**Clear Presets**ボタンをクリックするか、Cue PropertiesのRehearsal Presetフィールドあるドロップダウン リストで**Clear Presets**をクリックすると、選択したCueの全てのRehearsal Preset Pointsがクリアされます。
- 全てのCueのRehearsal Presetをクリアするには、**SHIFT**を押しながら**Clear Presets**ボタンをクリックするか、SHIFTを押しながらCue PropertiesのRehearsal Presetフィールドにあるドロップダウン リストで**Clear Presets**をクリックすると、確認のためにダイアログが表示されます。



Rehearsal Preset Clear Confirmation dialog

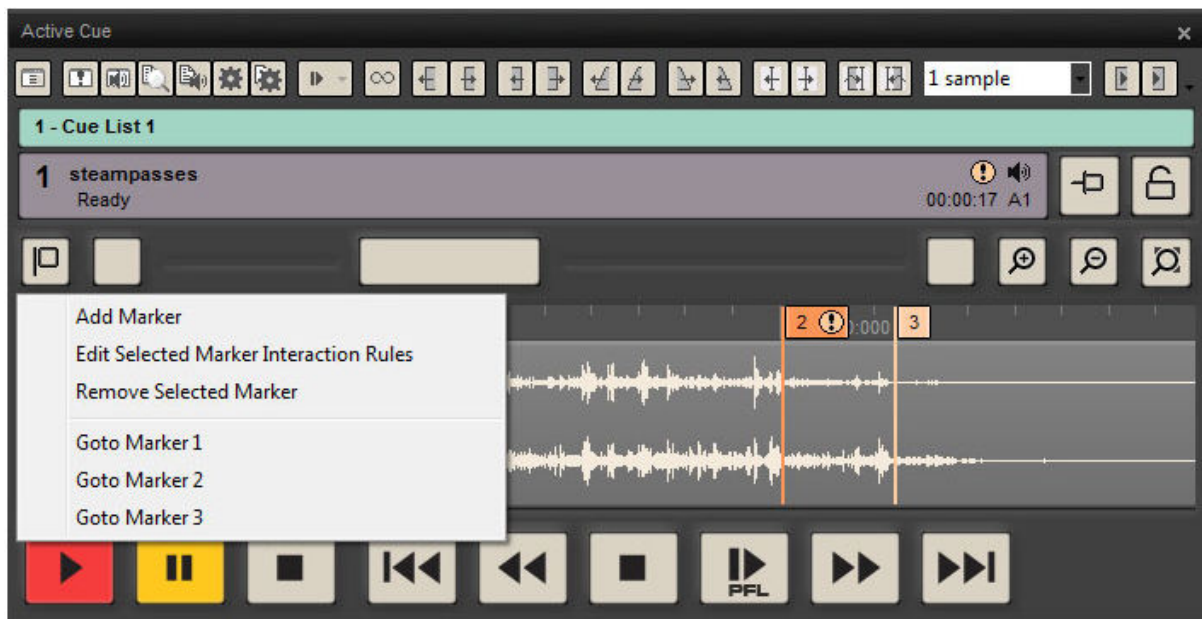
### Limitations

Rehearsal Preset Pointsのキーボード ショートカットは使用できません。



# Markers

MakerはInteraction Rulesとくみあわせるととてもパワフルなツールです。



Active Cue Window Markers Drop-down Menu

Markers ボタンをクリックするとメニューがドロップダウンします。CueにMakerがついていなければ **Add Marker** のみがアクティブです。

## Markers Menu

**Add Marker** 新しいMakerをカーソルの位置に付けます。

**Note:** 既存のMaker以降の新しいMakerにより番号が変わります。

**Edit Selected Marker Interaction Rules** **Interaction Rules** のダイアログを開きます。

**Remove Selected** 選択しているMakerを消します。 **Note:** Makerを消すと既存のMakerの番号は変わります。

**Goto Marker 1** **Marker 1**にカーソルを移動します。

**Goto Marker 2** 全てのMakerは**Goto Marker x** としてこの欄に加わります。

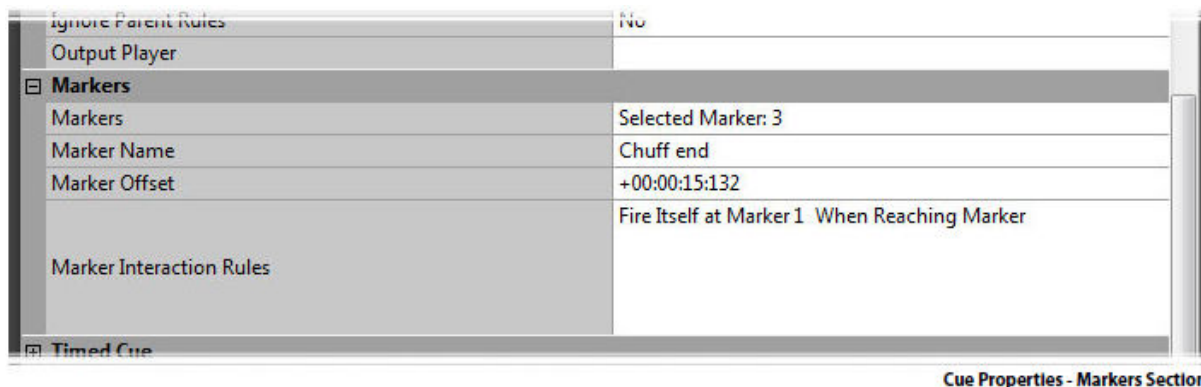
## Markers in the Timeline Ruler

- **Marker** の位置でルーラーをクリックするとそのMakerを選択します。選択したMakerはハイライトします。
- **Marker** をルーラーの中でドラッグすると移動します。
- ルーラーで**Marker** をダブルクリックすると**Interaction Rules** のダイアログが開きます。

**Note:** Maker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。

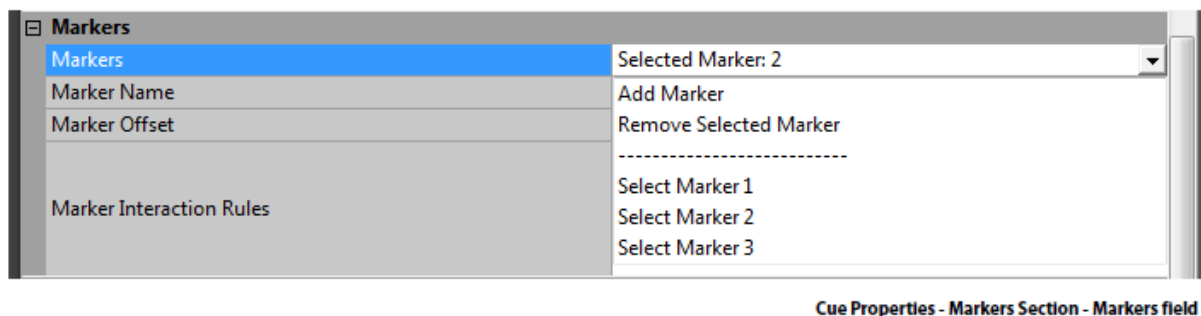
例えばMaker4がMaker1の前に移動されるとMaker1になり、他のMakerもそれぞれ番号が変わります。同様にMakerが新しく追加/消去された場合も同じです。一番左のMakerが1で、常に順番に番号がふられて行きます。また、Interaction Ruleを持つマーカーは！マークが付きます。

## Markers in Cue Properties



### Markers Section

**Markers**      **Selected Marker: x**のフィールドをクリックするか、下矢印をクリックすると、**Marker Menu**がドロップダウンします。

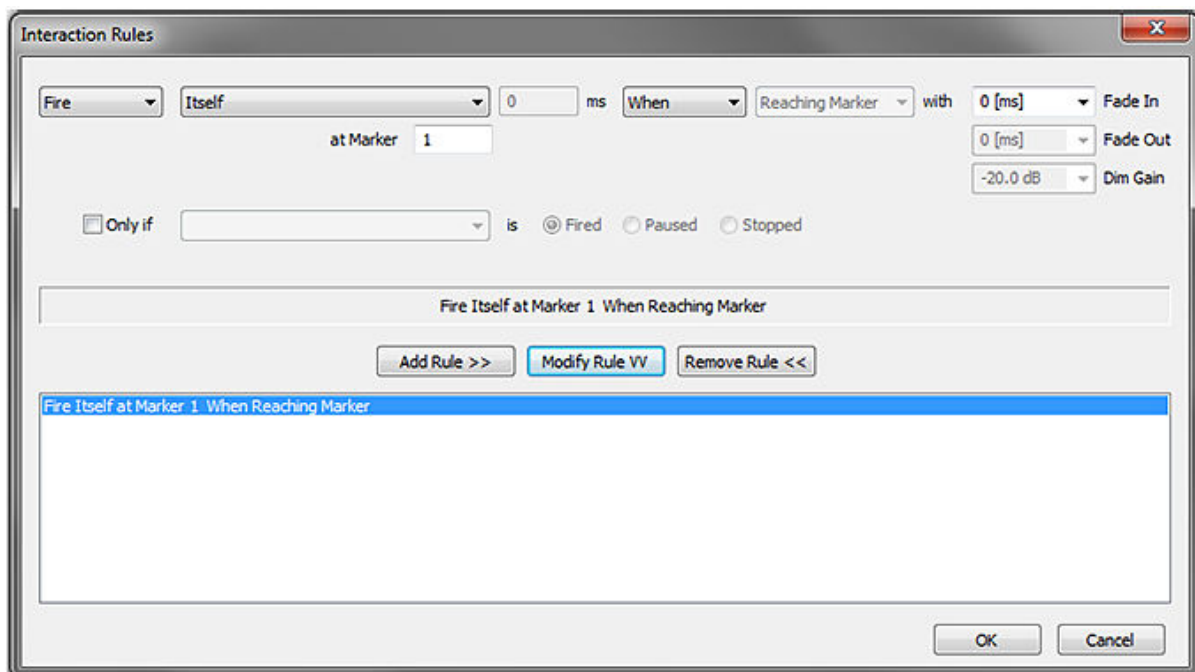


- Add Marker**      カーソル位置に新しいMakerを加えます。 **Note:** そのMaker以降のMakerは番号が変わります。
- Remove Selected Marker**      選択したMarkerが消されます。 **Note:** そのMaker以降のMakerは番号が変わります。
- Marker Name**      このフィールドをクリックしてMakerに名前を加えます。この名前はActive Cueウィンドウのタイムラインに表示されます。
- Select Marker 1**      **Marker 1**を選択
- Select Marker 2**      全てのMakerはここに**Select Marker x**として表示されます。
- etc.**
- Marker Offset**      Cueの頭とのオフセット値が表示されます（Cueに与えたStart（Preroll）は含まれません）。フィールドをクリックすると新しい値が入れられます。下矢印をクリックするとResetのオプションがあります。このResetでMakerは現在のカーソル位置となります（カーソルの位置がCueの開始点より左にある場合は負の値となります）。
- Marker Interaction Rules**      選択したMakerに与えた**Interaction Rules**のリストを表示します。フィールドをクリックすると...ボタンを表示します。ここをクリックするとMarker Interaction Rules を表示します。次を御覧ください。

**Note:** Cueに**Marker Interaction Rule**を持っている時、または与えた時、下のアイコンがCue ListのCueに表示されます：



## Markers Interaction Rules



Markers Interaction Rules

**Markers Interaction Rules** ダイアログは1つを除いて**Interaction Rules**ダイアログにとても似ています :

**Reaching Marker** の項は固定のためグレイアウトしています。

ここでは、シンプルあるいは複雑な条件がセットできます。例えば :

- Fire Cue XXX at Marker YYY  
これでMaker YYYの位置に来るとCue XXXがFireされます。
- Cue内をループする(次の説明を参照)
- コンディションにより複数のループをCue内で行う : 同じMakerで複数のルールを与え、コンディションによりCue内の異なる場所をループさせる

### Looping

ひとつのMakerでCue内をループさせられます。

簡単なループを設定するには :

1. 2つのMakerを加えます。1つめはループの開始点、もう1つはループの終点です。
2. 2つめのをダブルクリックし、Out Maker またはMakerを選択してMarkersのドロップダウン・メニューから**Edit Selected Marker Interaction Rules**を選びます。
3. 以下をセットします :
  - **Fire**
  - **Itself**
  - **When**
  - **Reaching Marker** (これは設定されています)
4. **Add Rule** をクリックします。
5. **OK** をクリックしてダイアログを閉じます。

これでCueがFireされると、最初のMakerを通りすぎます。2つめのMakerに到達するともう一度最初から再生が始まります。これは永遠にループとなり、マニュアルでStopさせなければ止まりません。これは非常に簡単な例ですが、注意深く**Interaction Rules**を設定するとたとえば他のCueがFireされるとループをストップするなど、多くの可能性があります。

**Interaction Rules**の詳細は**Interaction Rules**の章を参照してください。

**Note:** ルール機能を使用する場合、システムはトリガまでに1秒の時間が必要です。そのためMakerはCueの開始点より1秒後に設定したり、CueのFade Outの1秒前に設定するとRuleをトリガしません。これらはActive Cueウィンドウで赤く表示されます！

# Properties Panes

## Types

Ovation には**Show, Cue List, Cue**と3つの**Properties** ペインがあります。これらのペインには、現在ロードしているShow, 選択しているCue List, 選択しているCueに関する情報があります。



小さな-と+のボタンが左にあり、ペインのセクションをラインにしたり広げて全てを表示したりができます。

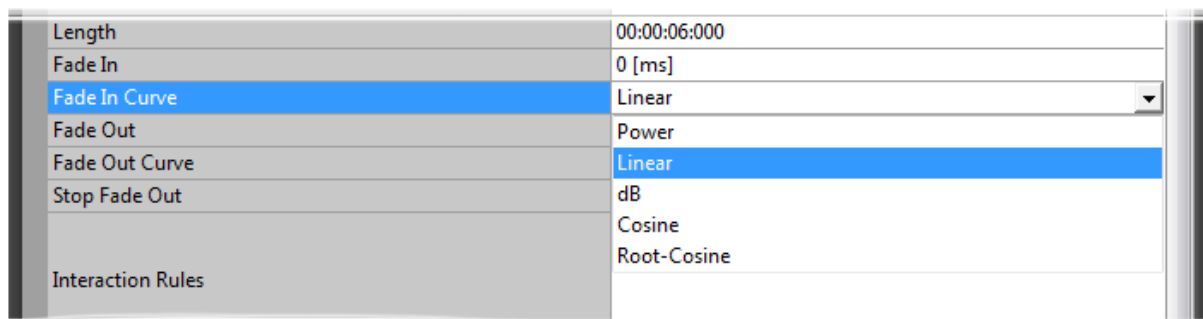
## Appearance

Properties ペインの文字は**View > Properties Font Size**でサイズを設定できます。

## Properties Fields

あるフィールドは“情報のみ”ですが、多くのものは文字や数字、値、オプションの選択が入力できます。

“文字入力”や“情報のみ”以外では、ポップアップの下矢印があります。これはそのフィールドに入れるオプションのためです。



Properties Windows drop-down list

## Numeric Fields

多くの“数値フィールド”は、ドロップダウンリストに可能性の高い値の選択を提供しています。あなたが独自の値を入力したい場合は、フィールドをクリックして値を直接入力して下さい。

## Precedence

一般的に、Show Properties, Cue List Properties, Cue Properties には以下の優先順位があります。

Cue Properties settingsは Cue List Properties settingsと Show Properties settingsより優先。

Cue List Propertiesは Show Properties settingsより優先。

Cue List Properties Settingsまたは Cue Properties settingsに違反していなければ、Show Properties settingsが適用される。

例外は注意書きがあります。

## 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	<Default 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	Yes
Show Validation	No
Forbid Editing	No
Hide Properties	Yes
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

#### Comments

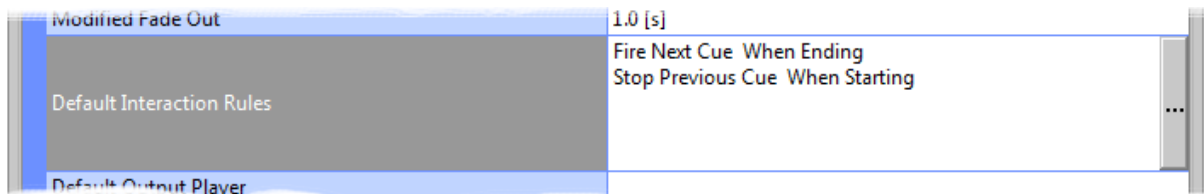
#### Default Stop Fade Out

Showに対するコメントを書く、自由な“文字フィールド”です。フィールドをクリックするとドロップダウンでフェードの長さを<Default> と0ms~20sに設定できます。<Default> の場合、Cueがストップする場合にも適用されます。

**Modified Fade In** フィールドをクリックするとドロップダウンでフェードの長さを0ms~20sに設定できます。

**Modified Fade Out** フィールドをクリックするとドロップダウンでフェードの長さを0ms~20sに設定できます。

**Default Interaction Rules** フィールドにはShowに適用されるInteraction Rules のリストを入れます。**Note:** このフィールドにあるRuleは全て同時に実行されます。



Default Interaction Rules Field - Show Properties Pane

フィールドをクリックするとInteraction Rules が開きます。

**Default Output Player** フィールドをクリックするとドロップダウンでネットワークに繋がったOV PlayerがインストールされたPCと<Default Player>と<Local Player>.が表示されます。

**Application Delay Launch** ドロップダウンリストで0 [s] ~ 60[s]の選択肢を表示します。

**Show Auto Start** フィールドをクリックするとYesまたはNoのドロップダウンリストが表示されます。Yesを選択した場合、次回のロード時に現在ロードしているShowが自動的にスタートします。

**Show Edit Password** フィールドをクリックすると新しいパスワードとパスワードのリセットの選択肢が表示されます。Showの変更をパスワードで守る目的とパスワードのリセット用です、

## Show Time Mode Section

**Show Time Mode:** フィールドをクリックするとTimeモードのサブメニューと選択肢が表示されます。

**Duration** このオプションを選ぶとTimedのイベントを経過時間でFireします。

**Time of Day** システムの時計の時刻でFireします。

**TimeCode chase** 外部から入力されたTimeCodeなどでイベントをFireします。

**Show Start Time** Showのスタート時間を設定するもので、Durationモードのときにのみ設定できます。例えば00:00:10:000がセットされているとShowのカウンターは00:00:10からスタートします。

## Show Time Options Section

**Hide Menus:** Yesに設定するとMenuがShow Timeの間、非表示となります。

**Hide Toolbars:** Yesに設定するとTool BarがShow Timeの間、非表示となります。

**Freeze Panes:** Yesに設定するとShow Timeの間、全てのペインは変更不可となります。リサイズや移動、ドック、アンドックなどはできません。

**Note:** これはMixerも含まれます。

<b>Show Validation:</b>	フィールドをクリックするとドロップダウンリストで <b>Yes</b> と <b>No</b> の選択肢が表示されます。 <b>Yes</b> にするとInitializing the Showをした時にShow Validation（後記参照）が行われます。
<b>Forbid Editing:</b>	<b>Yes</b> に設定するとShow Timeの間、変更ができません。 <b>No</b> に設定するとCueはCopied, Pasted, Deleted, Dragged, etc...が可能です。また、Show PropertiesのDefault Interaction Rulesの変更や録音もShow Time中に可能です。Cueの変更もShow Time中に行え、すぐさまアップデートされます。編集しているCueが再生中である場合は次回に反映されません。再生中のCueを消すと、再生が終わるかストップさせるまで再生を続けます。
<b>Hide Properties:</b>	フィールドをクリックするとドロップダウンリストで <b>Yes</b> と <b>No</b> の選択肢が表示されます。 <b>Yes</b> にするとShow Time中Show Properties, Cue List Properties, Cue Propertiesが非表示となります。このオプションは以前作成したものに使用されます。
<b>Cue Fire Buttons</b>	フィールドをクリックするとドロップダウンリストで <b>Yes</b> と <b>No</b> の選択肢が表示されます。デフォルトは <b>No</b> です。 <b>Yes</b> にするとShow Modeで全てのCueは左のPlay/Pause, Stopボタンで行われます。
<b>Focused Cue Flashing Mode</b>	特に多くのCueを持ったShowで使用します。Show Modeの時に特定のCueに集中できるように赤枠が点滅します。この設定はCue List タイプがFlashing Modeになっているものに与えられます。フィールドをクリックすると以下のオプションが表示されます。
	<p><b>None</b></p> <p><b>All Cue Lists</b></p> <p><b>All Cue Lists except Hot Keys and Custom Keys</b></p>
<b>Show Mode Confirmations</b>	フィールドをクリックするとドロップダウンリストで <b>Yes</b> と <b>No</b> の選択肢が表示されます。 <b>No</b> に設定するとShow Time時に“Show stopping”と“Show Pausing”のダイアログが出なくなります。リモートコントロールしてShowを行う時やリハーサル時に使用します。 <b>Yes</b> にすると、ShowのStop, Pause, End, Change時にダイアログが表示されます。
<b>Saving Confirmations</b>	フィールドをクリックするとドロップダウンリストで <b>Yes</b> と <b>No</b> の選択肢が表示されます。 <b>No</b> に設定するとOvationの終了時に“Do you want to save...”の確認が表示されません。
<b>Popups Confirmations</b>	フィールドをクリックするとドロップダウンリストで <b>Yes</b> と <b>No</b> の選択肢が表示されます。 <b>No</b> に設定するとCue Listを閉じる際に確認のポップアップが表示されません。
<b>Show Logging Section</b>	
<b>Enable Logging</b>	フィールドをクリックするとドロップダウンリストで <b>Yes</b> と <b>No</b> の選択肢が表示されます。 <b>Yes</b> に設定すると以下で設定したLogが行われます。
<b>New Log File</b>	フィールドをクリックするとドロップダウンリストで、 <b>Every Show（全てのShow）</b> 、 <b>Every Day（毎日）</b> 、 <b>Every Week（毎週）</b> 、 <b>Every Month（毎月）</b> の選択肢が表示されます。適当なものに設定して下さい。



<b>Log File Name Structure</b>	フィールドをクリックするとドロップダウンリストで、 <b>Station Name, Station Name / Show Name, Station Name / Date, Station Name / Show Name / Date</b> の選択肢が表示されます。これはLogファイルにどのように名前付けされるかを設定します。
<b>Log File Format</b>	フィールドをクリックするとドロップダウンリストで、 <b>ASCII Text (.log), XML (.xml), Enco DAD</b> の選択肢が表示されます。
<b>Log File Folder</b>	フィールドをクリックするとドロップダウンリストとファイル・ブラウザが表示されます。Logファイルを格納する場所をブラウザで指定して下さい。

## TimeCode Generator Section

Show TimeCodeが外部に出力できます。Ovationが適切なハードウェアを持ったシステムであると、LTCが出力されます。MIDI MTCを出力したい場合は、**Settings >Application Settings >Player Units >MIDI**で適切な設定を行って下さい。

<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・リストで利用できるTC出力が選択できます。これはLTCまたはMIDI MTCです。
<b>TC Gen Pause Mode</b>	ドロップダウン・リストで以下の選択肢があります。
<b>Freeze</b>	ShowがPause時、TCを止めます。
<b>Free Roll</b>	ShowがPause時、TCは続けて走り続けます。
<b>TC Gen Stop Mode</b>	ドロップダウン・リストで以下の選択肢があります。
<b>Off</b>	ShowがPause時、TCを止めます
<b>Freeze</b>	ShowがPause時、現在のTCを続けて出力します。
<b>Free Roll</b>	ShowがPause時、TCは続けて走り続けます。
<b>TC Gen Goto on Ready</b>	フィールドをクリックするとドロップダウンリストで <b>Yes</b> と <b>No</b> の選択肢が表示されます。 <b>Yes (enabled)</b> に設定するとCueがReadyとなった時、Start Timeを発生し続けます。これはSlaveのデバイスがCueのFireに先駆けてStart Timeにロケートさせるためです。

## Multi-Sequencer Synchronization Section

<b>Synchronization Mode</b>	ドロップダウン・リストで <b>Master, Slave, Off</b> の設定ができます。
<b>Resynchronize Drifts/Jumps</b>	同期がドリフトまたはジャンプした場合に再度同期をとるかどうかを設定します。選択肢は <b>Yes</b> か <b>No</b> です。
<b>Resynchronize Difference threshold</b>	シーケンサーがどのくらい離れたら再同期 (re-synchronization) するかを設定します。デフォルトは <b>1.0[s]</b> です。

**Note:** TIMEが同期しているとき、MasterとSlaveの同期はサンプル精度です。タイムコード・チェイスでは2秒のプリロール・タイムがSlave側のOvationに必要です。  
特に精度が必要な場合はShowの最初のCueに2秒のサイレンスを取るか、TC/IPコマンド (Mergingプロトコル) を使用して下さい。複数のOvationを同期させる場合はGPSソースを使用して下さい。

**Note:**複数台のシーケンサーをIPで接続して同期運転する場合には、MasterとSlaveの設定を**Settings > Application Settings > General > IP**で行ってください。Cueの同期を構成するには**Cue Properties**で行ってください。TCP/IP Connections 参照

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

## Cue List Properties

Cue List	
Number	3
Name	Cue List 3
Comments	
Automatic Cue Numbering	Yes
Hidden	No
Default Stop Fade Out	<Default>
Default Interaction Rules	
Default Output Player	
Timed Cue List	
Timed Mode Chasing	No
Timed Mode TC Chase Source	Show Time
Timed Mode Start Time	00:00:00:000
Timed Mode Pauses Cues	Yes
Timed Mode Stops Cues	Yes
TimeCode Generator	
TC Gen Output Port	MTC 1
TC Gen Pause Mode	Freeze
TC Gen Stop Mode	Off
TC Gen Goto on Ready	Yes
Hot Keys	
Hot Keys Number of Columns	Auto
Hot Keys Column to Audio Slot Mapping	No
Custom Keys	
Custom Keys Grid Size	20
Audio	
Audio Output Slot	<Use Cue Slot>

Cue List Properties Pane

**Note:** 選択しているCue Listにより、一部のフィールドはグレイアウトし潰れています。

### Cue List Section

#### Number

ここには現在選択している**Cue Lists**表示されます。ドロップダウン・リストでポジションを変更できます。他のリストは適当に番号が変化します。Cue Listは必要であれば自動的に番号が変わります。例えば選択しているCue Listが5つある内のNo.2であったとして、番号を1に変えると以前1であったCue Listは2となります。番号を4に変えると、3が繰り上がり2となり、同様に4は3となります。

#### Name

名前（変更可能）

#### Comments

Cue Listに対するコメントを書く、自由な”文字フィールド”です。

**Automatic Cue Numbering** Standard と Timed CueListsではデフォルトが**On** です。Hot Key と Custom Key CueListsではデフォルトが**Off** です。フィールドをクリックすると**On/Off**が切り替わります。**Off**の時、新しくCueを追加すると連続して番号をつけますが、**Cue Properties** ペインで番号を消すことができます。Cue Number はCue Listの場所により決定されます。

**Hidden** チェックを入れているとCue ListはShow Modeの時に表示されません。これは Showには関係のない理論命令を持ったCueを管理するときに便利です。

**Default Stop Fade Out** フィールドをクリックするとドロップダウン・リストでフェードの時間を**0ms ~20s**と<default>に設定できます。<Default>に設定されているとCueを停止したときにもフェード・アウトがかかります。

**Default Interaction Rules** このフィールドには現在のCue Listに設定されている全ての**Interaction Rules**が表示されています。**Note:**このフィールドにあるRuleは全て同時に実行されます。フィールドをクリックするとInteraction Rules が開きます。

**Default Output Player** フィールドをクリックするとドロップダウンでネットワークに繋がったOV PlayerがインストールされたPCと<Default Player>と<Local Player>など全てのOvation Playerが表示されます。

## Timed Cue List Section

**Timed Mode Chasing** 選択肢は**Yes**か**No**です。**Yes (enabled)**の時、Cue List (はTimeCode の値でFireされます。**No (disabled)**の時、Showの経過時間でFireされます。**Timed Mode Start Time** はオフセット値となります。

**Timed Mode TC Chase Source** Timed Mode Chaseがenabledの時、どのTC sourceにチェイスするかを設定します。Optionsはドロップダウン・リストでShow Timeと使用できるTC入力を表示します。

**Timed Mode Start Time** Cue List のstart time のオフセット値です。Timed Mode Chasingがenabledでない時のみ設定できます。

**Timed Mode Pauses Cues** Cue Listが一時停止したときの振る舞いを決めます。

**Timed Mode Stops Cues** Cue Listが停止したときの振る舞いを決めます。Timed Mode Chase ModeがCue Follow TimeCodeに設定されている場合は適用されません。

## TimeCode Generator Section

Cue List TimeCode は使用できるポートにTimeCode出力ができます。これはLTCです。Ovation が MassCoreモードで起動している必要があります。または**Settings > Application Settings > Player Units > MIDI**でMIDI MTC ポートをenable にしてください。

**TC Gen Output Port** 現在使用しているTimeCodeポートを表示しています。これはLTCです。Ovation がMassCoreモードで起動している必要があります。またはMIDI MTC ポートです。

**TC Gen Pause Mode** 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Pause時、TCを止めます         |
| <b>Freeze TC</b> | Cue ListがPause時、現在のTCを続けて出力します。 |
| <b>Free Roll</b> | Cue ListがPause時、TCは続けて走り続けます。   |

<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 TC</b>	Cue ListがPause時、TCを止めます
<b>Freeze</b>	Cue ListがPause時、現在のTCを続けて出力します。
<b>Free Roll</b>	Cue ListがPause時、TCは続けて走り続けます。

**TC Gen Goto on Ready**      フィールドをクリックするとドロップダウンリストで**Yes**と**No**の選択肢が表示されます。**Yes (enabled)**に設定するとCueがReadyとなった時、Start Timeを発生し続けます。これはSlaveのデバイスがCueのFireに先駆けてStart Timeにロケートさせるためです。

## Hot Keys Section

**Hot Keys number of Columns** 1列に並ぶHot Keys の数の設定。フィールドをクリックするとドロップダウン・リストで**Auto (default)** または **1 - 8**の選択肢があります。

**Note:** **Auto**に設定しているとシステムは自動的に1列の数を調整しますが、Automatic Cues Numberingの設定に従います。また必要であれば空のスロットを残します。

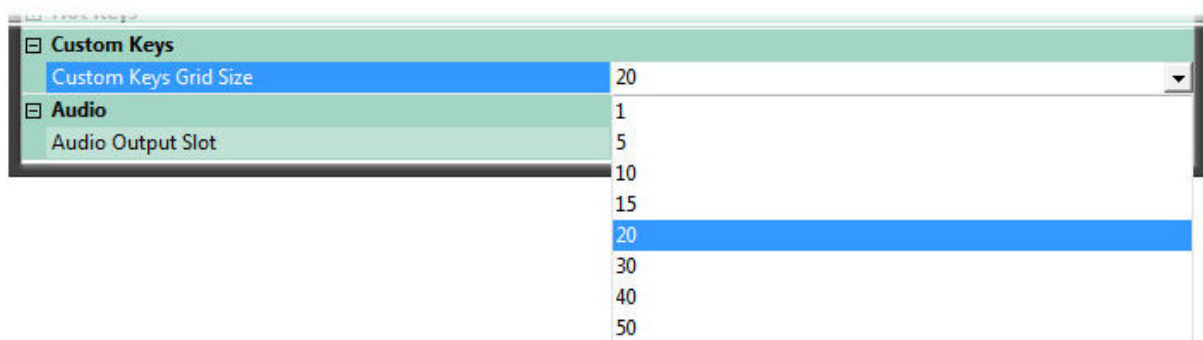
### Hot Keys Column to Audio Slot Mapping

- **No**に設定されている場合、全てのCueはCue PropertiesのAudio Outputで設定されているスロットから再生されます。
- 数字（1, 2など）が設定されている場合、Cueはそのスロットから出力されます。この様にHot KeyのCueはAudio出力をどこに置かれるかで決められます。

**Note:** このモードでは実際のオーディオ出力はCueのコラム番号でマッピングされます。優先順位は次のとおりです：

- **<Use Cue Slot>**に設定されているとCue List Audio Output Slot は最初のスロットとなる。
- **“No”**に設定されていないとHot Keys Column が Audio Slot Mapping となる。
- 上記のどちらでもない場合、**Cue** は個別のAudio Output Slotになる。

## Custom Keys Section

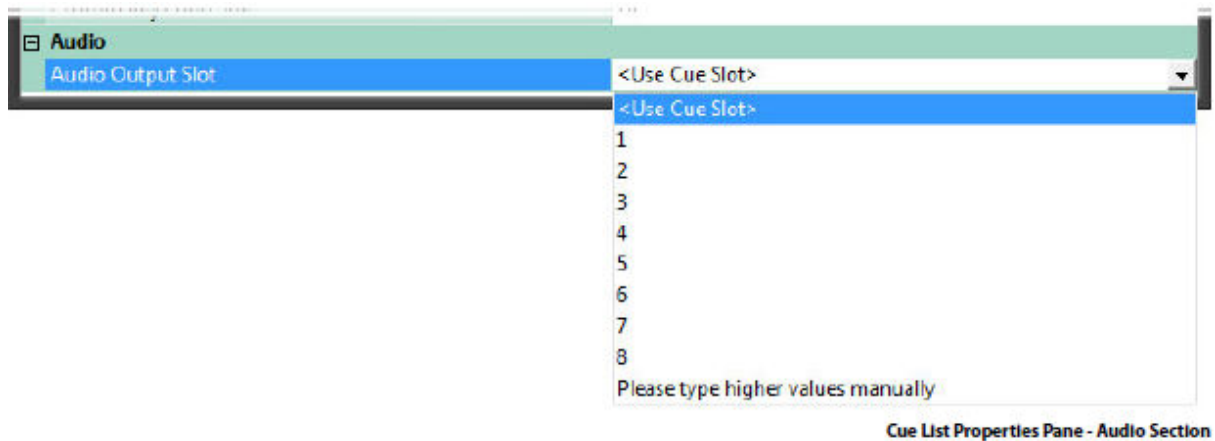


Cue List Properties Pane - Custom Keys Section

**Custom Keys Grid Size**      フィールドをクリックすると下矢印が表れます。ドロップダウン・メニューで値を選ぶか直接タイプして値を入力してください。

**Note:** **Timed Cue List** と **TimeCode Generator**セクションは、Timed Cue Lists でないCue Listのために、折りたたまれていてグレイアウトされています。また、**Custom Keys** セクションは、Custom Key Cue ListでないCue Listのために折りたたまれていてグレイアウトされています。

## Audio Section

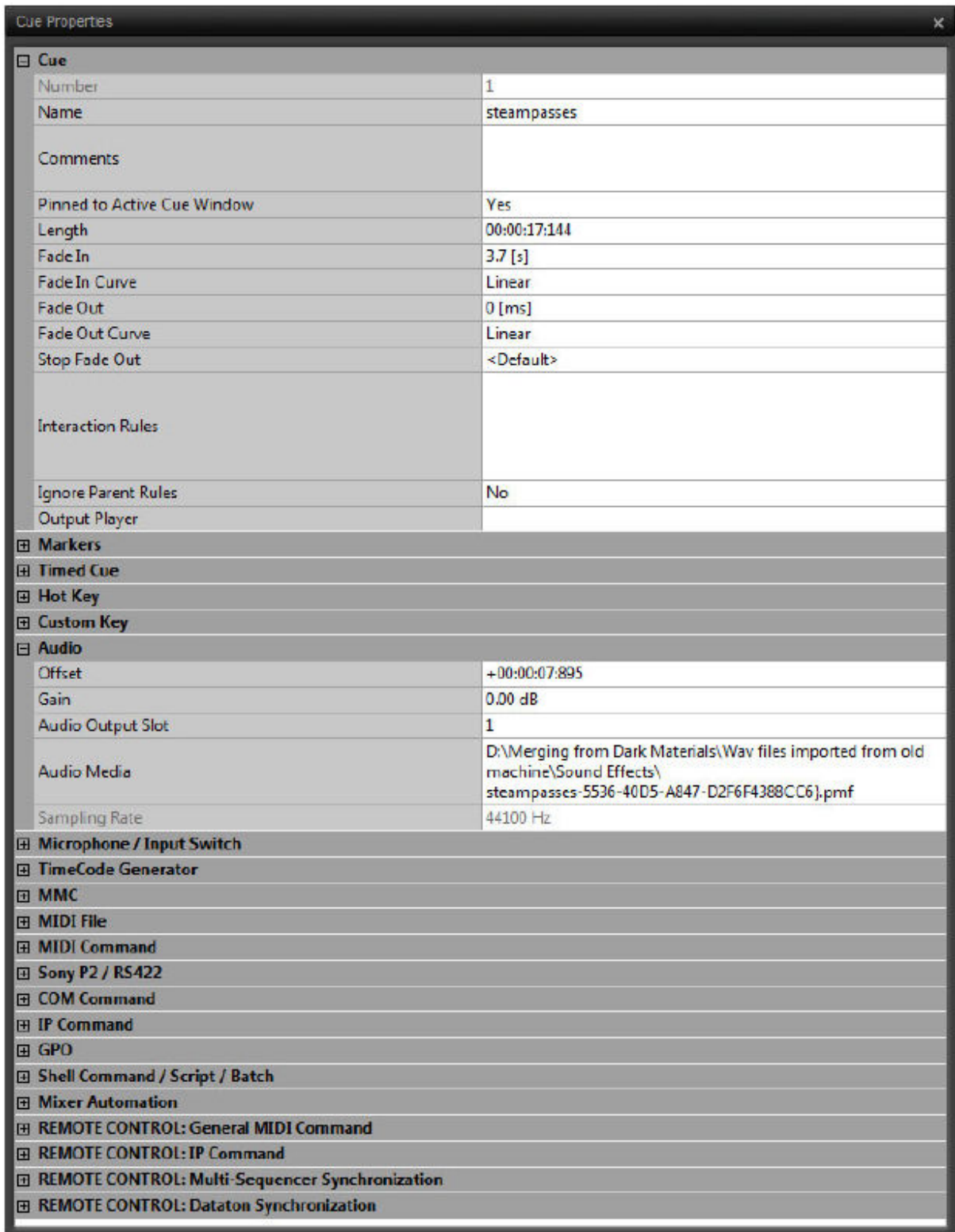


### Audio Output Slot

フィールドをクリックすると下矢印が表れます。ドロップダウン・メニューで値を選ぶか直接タイプして値を入力してください。

**Note:** この設定は、Listの中の全てのCueに与えられます。この値は個々のCueの出カスロットより優先します。デフォルトは<use Cue Slot>となっています。

# Cue Properties



Cue Properties Pane

## Cue Section

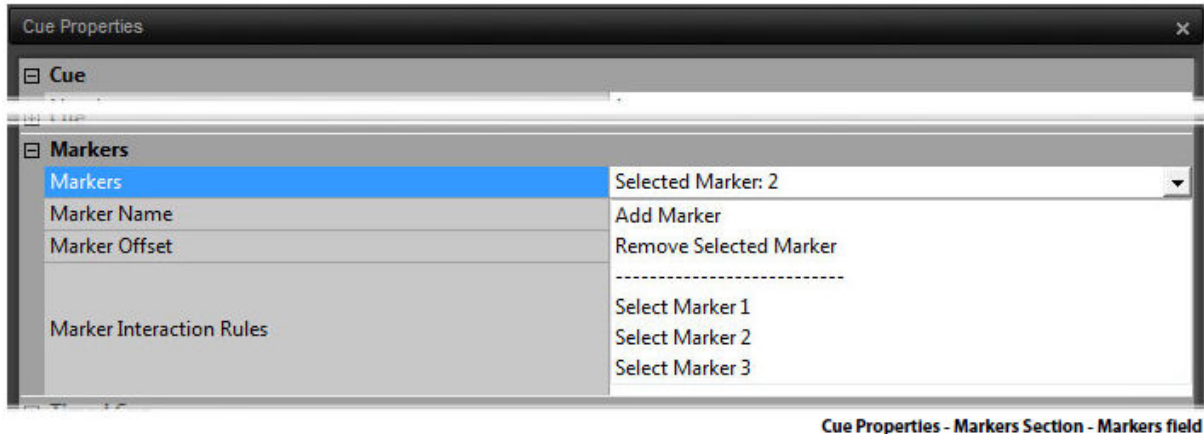
**Number**                      現在選択しているCueの番号（情報のみ）

<b>Name</b>	Cueの名前 (ここで変更可能)
<b>Comments</b>	Cueに対するコメントを書く、自由な“文字フィールド”です。
<b>Pinned to Active Cue Window</b>	<b>Yes</b> (デフォルト)にするとCueはShow Mode 時にActive Cue ウィンドウに表示されます。
<b>Length</b>	Cueの長さが表示されます。
<b>Rehearsal Preset</b>	ドロップダウンで次のオプションが表示されます。 <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Rehearsal Preset Pointsの章を御覧ください。
<b>Fade In</b>	フィールドをクリックするとドロップダウンでフェードの長さを <b>0ms~20s</b> に設定できます。
<b>Fade in Curve</b> Power Linear dB Cosine Root-Cosine	フィールドをクリックするとドロップダウンでフェードの種類を選べます。
<b>Fade Out</b>	フィールドをクリックするとドロップダウンでフェードの長さを <b>0ms~20s</b> に設定できます。
<b>Fade Out Curve</b> Power Linear dB Cosine Root-Cosine	フィールドをクリックするとドロップダウンでフェードの種類を選べます。
<b>Interaction Rules</b>	Cueに関する <b>Interaction Rules</b> が設定されています。 <b>Note:</b> このフィールドにあるRuleは全て同時に実行されます。フィールドをクリックするとInteraction Rules が開きます。
<b>Ignore Parent Rules</b>	子Cue (入れ子になっているCue) をルールに従わせるかどうかを決めます。フィールドをクリックすると <b>Yes</b> か <b>No</b> かの設定がドロップダウンします。
<b>Output Player</b>	現在設定しているOvationプレイヤーが表示されます。フィールドをクリックするとドロップダウンでネットワークに繋がったOV Playerがインストールされ



たPCと<Default Player>と<Local Player>が表示されます。<Default Player>が設定されていない場合、親の選択しているものに依存します（Cue ListまたはShow）。

## Markers Section



**Markers**                      **Selected Marker: x**のフィールドをクリックするか、下矢印をクリックすると、**Marker Menu**がドロップダウンします。

**Add Marker**                      カーソル位置に新しいMakerを加えます。 **Note:** そのMaker以降のMakerは番号が変わります。

**Remove Selected Marker**      選択したMarkerが消されます。 **Note:** そのMaker以降のMakerは番号が変わります。

**Marker Name**                      このフィールドをクリックしてMakerに名前を加えます。この名前はActive Cueウィンドウのタイムラインに表示されます。

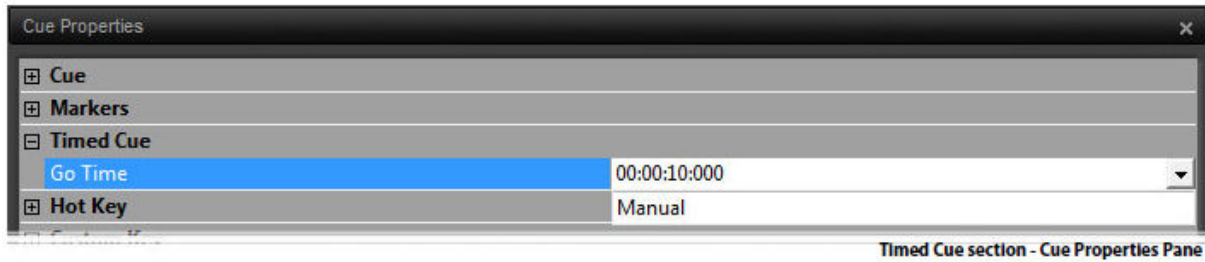
**Select Marker 1**                      **Marker 1.**を選択

**Select Marker 2**                      全てのMakerはここに**Select Marker x**として表示されます。

**Marker Offset**                      Cueの頭とのオフセット値が表示されます（Cueに与えたStart（Preroll）は含まれません）。フィールドをクリックすると新しい値が入られます。下矢印をクリックしするとResetのオプションがあります。このResetでMakerは現在のカーソル位置となります（カーソルの位置がCueの開始点より左にある場合は負の値となります）。

**Marker Interaction Rules**        選択したMakerに与えた**Interaction Rules**のリストを表示します。フィールドをクリックすると...ボタンを表示します。ここをクリックするとMaker Interaction Rules を表示します。次を御覧ください。

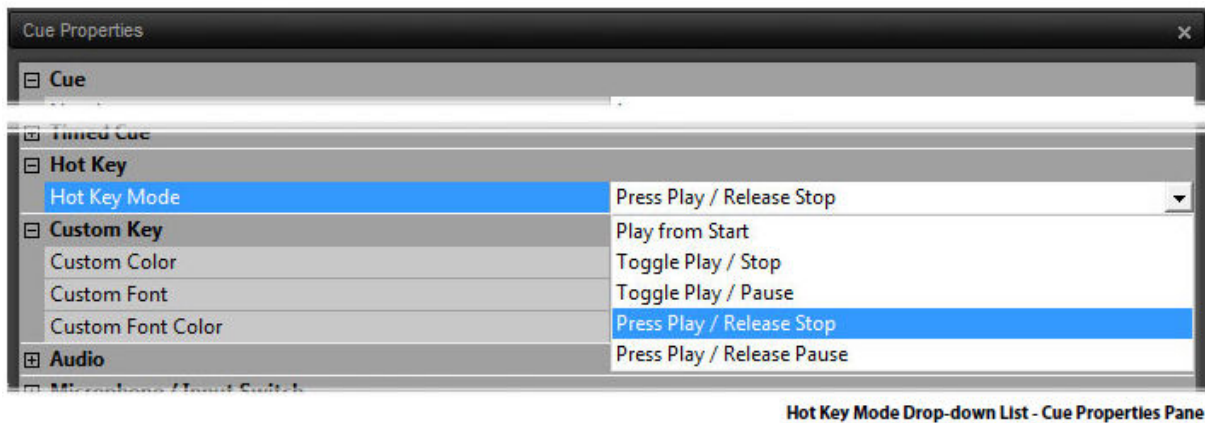
## Timed Cue Section



**Go Time** CueがFireされる時間の表示です。ここで設定できます。Timed Cue Listに入っているCueのみに有効です。

**Note:** Timed Cue セクションが折りたたまれていてこのフィールドがグレイアウトしている場合は Timed Cue Listではないことを示しています。

## Hot Key Section

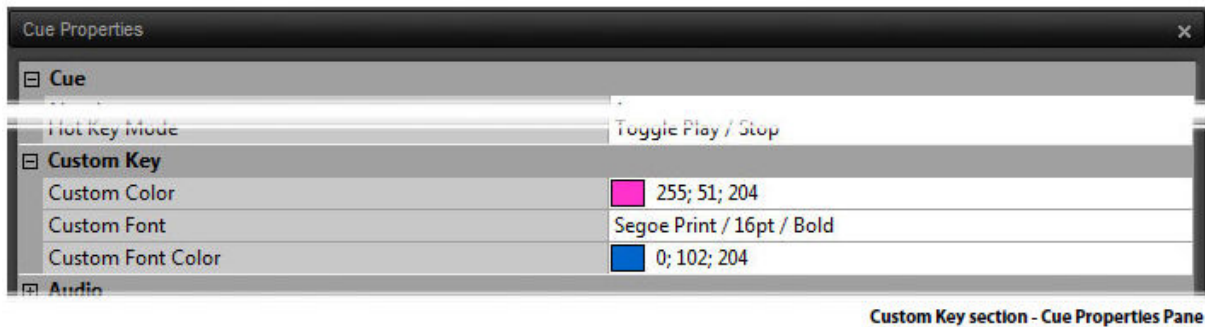


**Hot Key** と **Custom Key** にのみ設定できます。選択しているCueの**Hot Key Mode**です。クリックするとドロップダウンし、Hot Keyの振る舞いが設定できます。

## Hotkey Mode

- |                                   |                          |
|-----------------------------------|--------------------------|
| <b>Play from Start</b>            | Fireすると最初から再生            |
| <b>Toggle Play / Stop</b>         | 最初から再生とStopをトグル          |
| <b>Toggle Play / Pause</b>        | Pauseとそこから再生をトグル         |
| <b>Press Play / Pause</b>         |                          |
| <b>Press Play / Release Stop</b>  | ボタンを押している間最初から再生、離すとStop |
| <b>Press Play / Release Pause</b> | ボタンを押している間再生、離すとPause    |

## Custom Key Section



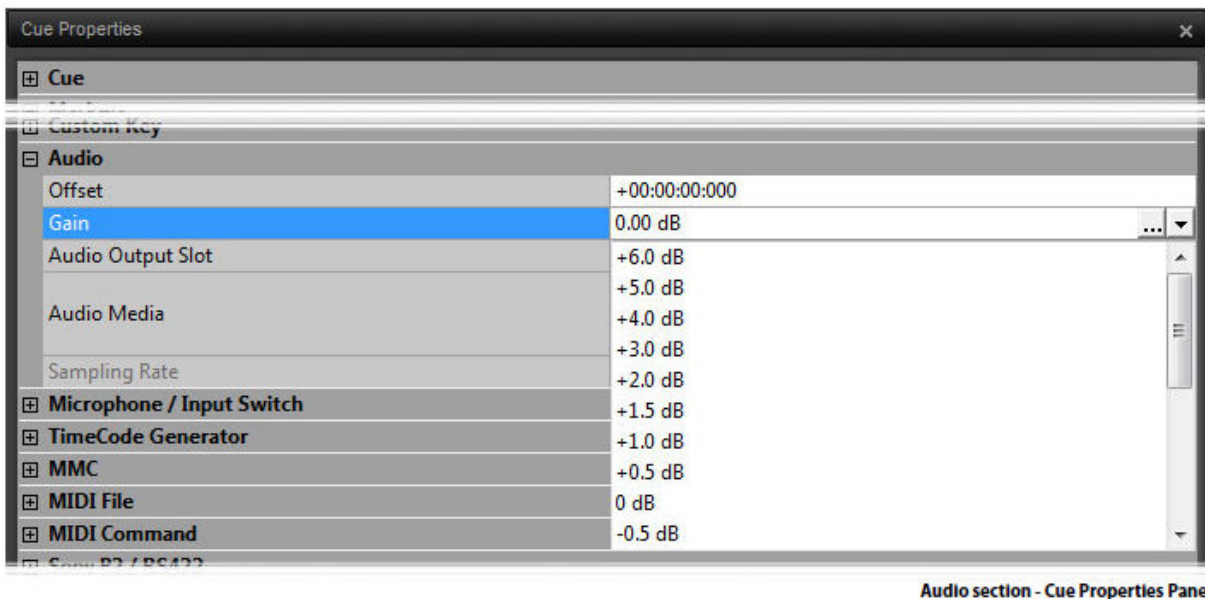
**Note:** Custom Key SectionのCustom Color フィールドはHotkeyにもあります。しかし、Custom Font とCustom Font Color はありません。Standard や Timed Cue リストでは、Custom Color はラベルの背景色のみに影響を与えます。また、Custom Font も使用できます。

**Custom Color** フィールドをクリックすると...が表示され、下矢印ボタンがドロップダウンします。...をクリックするとスタンダード・カラー・ピッカーが開きます。ドロップダウンでデフォルトに設定できます。

**Custom Font** フィールドをクリックすると...ボタン表れます。これをクリックするとPCにインストールされているフォントのリストが表示されます。また、スタイルとサイズも選べます。ドロップダウンでデフォルトに設定できます。

**Custom Font Color** フィールドをクリックすると...ボタン表れます。これをクリックするとスタンダード・カラー・ピッカーが開きます。ドロップダウンでデフォルトに設定できます。

## Audio Section



**Offset** メディア・ファイル内のCueのスタート・ポイントを決めています。この値は正のみです。

<b>Gain</b>	フィールドをクリックして値を直接タイプします。この値でCueが再生されるゲインの差が決まります。負の値を入れるとアッテネートされ、正の値を入れると大きくなります。下矢印をクリックするとGain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フェーダー・ダイアログが開きます。 Cue Gainのページ参照
<b>Audio Output Slot</b>	出力されるSlotを表示しています。クリックすると新しい数字が入力できます。 Audio Output Slots 参照
<b>Audio Media</b>	CueのAudio Mediaのフル・パスを表示しています。右の下矢印をクリックするとドロップダウン・リストで現在のメディアと <b>Replace</b> できるチョイスと <b>Remove</b> が表示されます。
<b>Sampling Rate</b>	Cueのサンプリング周波数。情報のみ。

**Note:** Cue Properties の**Length** と **Audio Offset**のフィールドには、フィールドの右端にResetボタンがあります。 **Go Time** フィールドには右下にマニュアルでFireするためのResetがあります。

**Note:** **Active Cue** ペインの**Cue > Link Offsets/StartTimes** と **Link Offsets/StartTimes** のアイコンは全てのCueのAudio, TCGen, MMC, 9-pin (Sony P2) Offsets, Start Times にリンクしています。ボタンはOn/Offを切り替え、他のCueがアクティブの時、状態は保存されません。Cue Properties ペインで関連のフィールドがEnableになった場合、明確にするため赤色に変わります。

## Microphone Switch Section

このセクションでMixingコンソールの入力を設定します。レンジ内の全てのInputはCueがFireされた時にCueの再生入力となり、Cueが終わると機器のReturnになります。

<b>First Mic / Input Slot</b>	フィールドをクリックし、自動的にMic Inputに切り替わる最初のSlot番号を入れます。
<b>Last Mic / Input Slot</b>	フィールドをクリックし、自動的にMic Inputに切り替わる最後のSlot番号を入れます。

## TimeCode Generator Section

Cue TimeCode は使用できるポートにTimeCode出力ができます。これはLTCです。Ovation がMassCoreモードで起動している必要があります。または**Settings > Application Settings > Player Units > MIDI**でMIDI MTC ポートをenable にしてください。

<b>TC Gen Output Port</b>	現在使用しているTimeCodeポートを表示しています。これはLTCです。Ovation がMassCoreモードで起動している必要があります。またはMIDI MTCポートです。
<b>TC Gen Start Time</b>	CueがFireされた時の最初のTimeCode値です。
<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がPause時、TCを止めます。
<b>Freeze TC</b>	CueがPause時、現在のTCを続けて出力します。
<b>Free Roll TC</b>	CueがPause時、TCは続けて走り続けます。
<b>TC Gen Stop Mode</b>	ドロップダウン・リストで以下の選択肢があります。

<b>Off</b>	CueがPause時、TCを止めます。
<b>Freeze TC</b>	CueがPause時、現在のTCを続けて出力します。
<b>Free Roll TC</b>	CuがPause時、TCは続けて走り続けます。

**TC Gen Goto on Ready** フィールドをクリックするとドロップダウンリストで**Yes**と**No**の選択肢が表示されます。**Yes (enabled)**に設定するとCueがReadyとなった時、Start Timeを発生し続けます。これはSlaveのデバイスがCueのFireに先駆けてStart Timeにロケートさせるためです。

**Note:** Timed Cueでない場合、**TimeCode Generator**セクションは折りたたまれグレイアウトします。

## MMC Section

**MMC Output Port** フィールドをクリックすると使用できるMIDIポートがドロップダウン・リストで表示されます。

**MMC Start Time** 上記のポートで有効な出力ポートが選ばれている時、スタート時間をここで設定します。

**Note:** CueがFireされるとMMC Playコマンドが出力されます。CueがPauseになるとMMC Pauseが出力されます。CueがStopするとMMC Stopコマンドが出力されます。

## MIDI Command Section

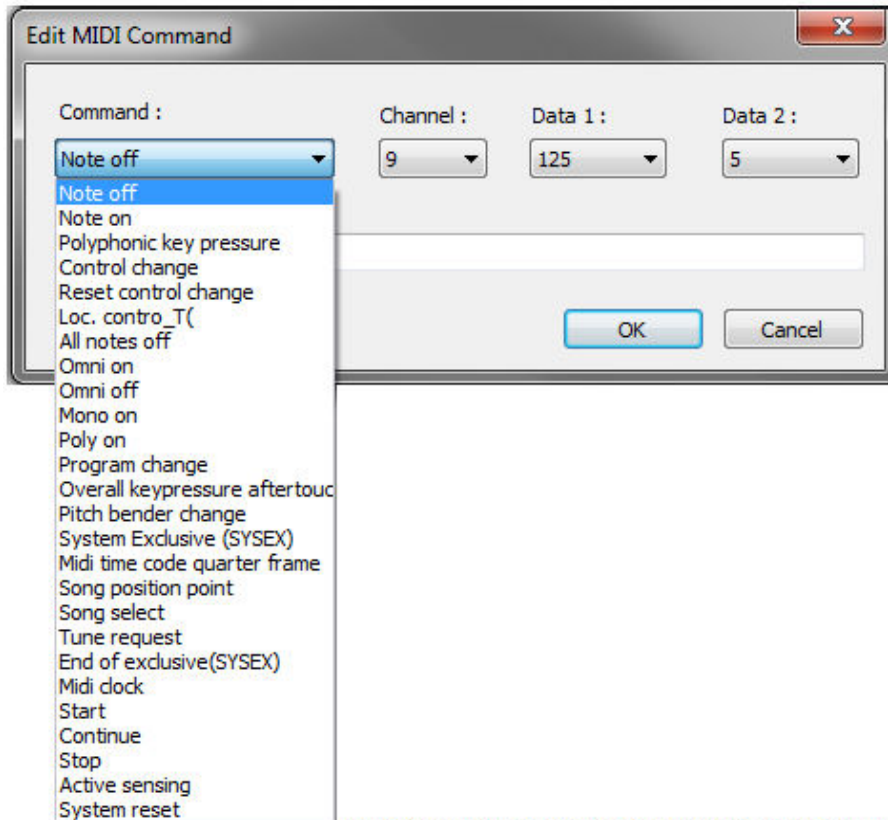
**MIDI Command** フィールドをクリックすると使用できるMIDIポートがドロップダウン・リストで表示されます。

**MIDI Fire Command** このフィールドをクリックすると... ボックスが表示されます。それをクリックすると**Edit MIDI Command** ダイアログが表示されます。

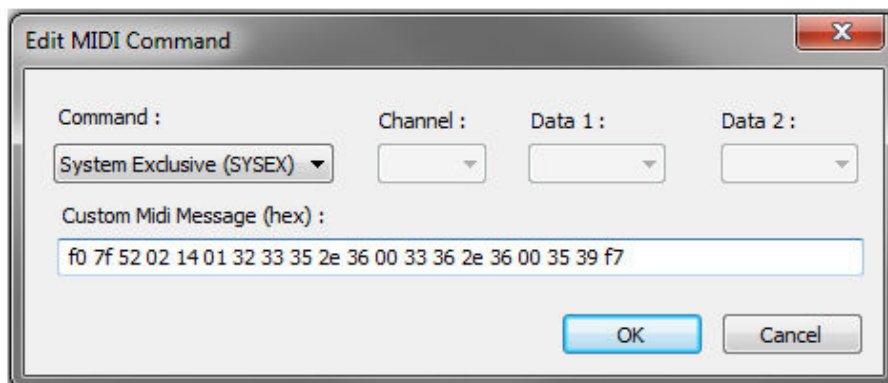
**MIDI Pause Command** このフィールドをクリックすると... ボックスが表示されます。それをクリックすると**Edit MIDI Command** ダイアログが表示されます。

**MIDI Stop Command** このフィールドをクリックすると... ボックスが表示されます。それをクリックすると**Edit MIDI Command** ダイアログが表示されます。

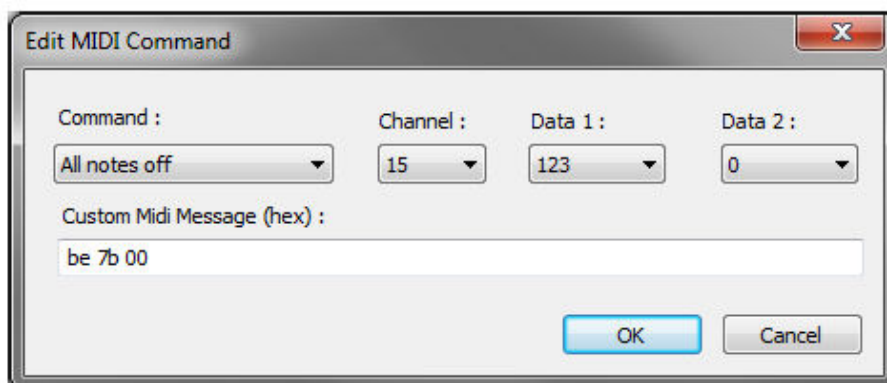
## Examples of the Edit MIDI Command Dialog



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)



An example of a General MIDI command

**Note: Custom Midi Message** エディットを使用した場合、メッセージが認識されると上図のドロップダウン・メニューはアップデートされます。

## Sony P2 / RS422 Section

**Sony P2 / RS422 COM Port** 現在使用しているComポート番号または**None**が表示されます。ドロップダウン・リストで全てのComポートが表示されます。

### Sony P2 / RS422 Start Time

**Note:**

CueがFireされた時、P2 Play コマンドが出力されます ; Cueがpauseすると、P2 Jog [0] コマンドが出力されます ; CueがStopすると、P2 Stop コマンドが出力されます。  
Sony P2 over IP 参照

## COM Command Section

**COM Command Output Port** 現在使用しているComポート番号または**None**が表示されます。ドロップダウン・リストで全てのCom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ドロップダウンで16進数かASCIIの選択ができます。

**COM Fire Command** クリックしてコマンドを入力します。

**COM Pause Command** クリックしてコマンドを入力します。

**COM Stop Command** クリックしてコマンドを入力します。

**Note:** COMコマンドはシリアルポートを通して外部デバイスをコントロールするために使用します。例えばプロジェクターのPOWER ONを送ったりCommand=Cue\_Fire & CueList=2 & Cue=1の様なコマンドラインを送ったりができます。

各デバイスには使用できるコマンドのリストが必要です。

## IP Command Section

**IP Command Output** 現在使用しているIPポート番号または**None**が表示されます。ドロップダウン・リストで全ての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ドロップダウンで16進数かASCIIの選択ができます。

**IP Fire Command** クリックしてコマンドを入力します。

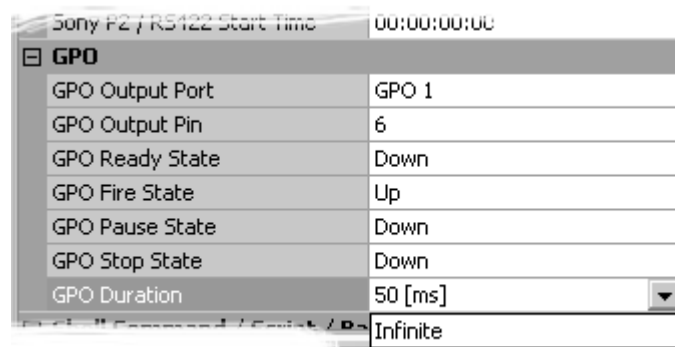
**IP Pause Command** クリックしてコマンドを入力します。

**IP Stop Command** クリックしてコマンドを入力します。

**Note:** IPコマンドはイーサネットを使用して部デバイスをコントロールするために使用します。例えばプロジェクターのPOWER ONを送ったりできます。

各デバイスには使用できるコマンドのリストが必要です。

## GPO Section



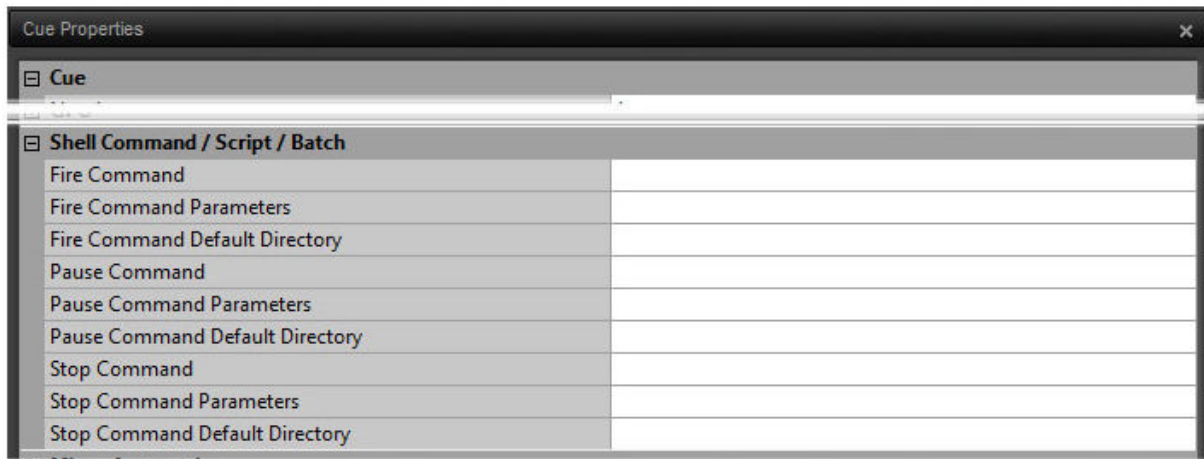
Audio section - Cue Properties Pane

<b>GPO Output</b>	物理的にGPOがアサインされているポートです
<b>GPO Output Pin</b>	GPOデバイスをトリガする出力ピン番号
<b>GPO Ready State</b>	CueがREADYにする時に出力する信号の状態
<b>GPO Fire State</b>	CueがFireされた時に出力する信号の状態
<b>GPO Pause State</b>	CueをPauseした時に出力する信号の状態
<b>GPO Stop State</b>	CueをStopした時に出力する信号の状態
<b>GPO Duration</b>	信号の状態を維持する時間をmsec単位で設定(パルスの長さ)

**Note:** Up と Down の意味 :

<b>Up</b>	<b>Common</b> と <b>Pin#</b> がクローズしている
<b>Down</b>	<b>Common</b> と <b>Pin#</b> がオープンになっている

## Shell Command / Script / Batch Section



Shell Command/Script/Batch section - Cue Properties Pane

- 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**

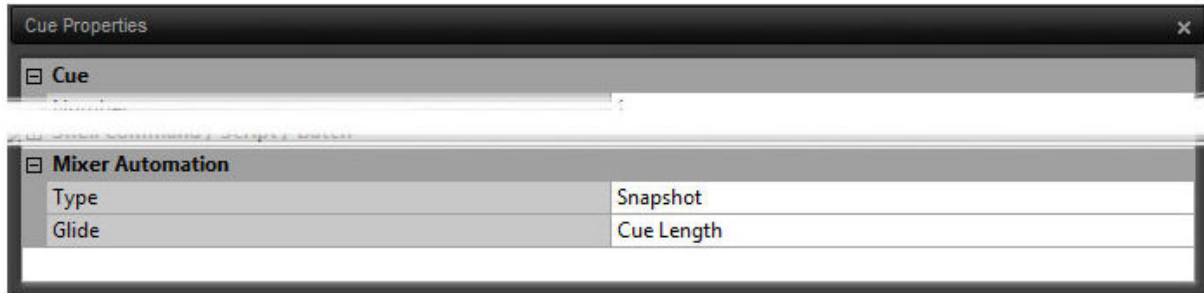
Shell コマンドには3つのパラメーターが必要です :



- アプリケーションの名前またはコマンド(acrobat.exe, myscript.bat, etc...)
- そのパラメーターを変化させるコマンド(optional) (- filename, - load, - verbose, etc... or whatever required by the command itself)
- デフォルトのディレクトリー(optional) (some commands or applications need to run from a given folder where required files are present)

**Note:** Fire, Pause, Stop のイベントには別々のパラメーターのセットが必要です。

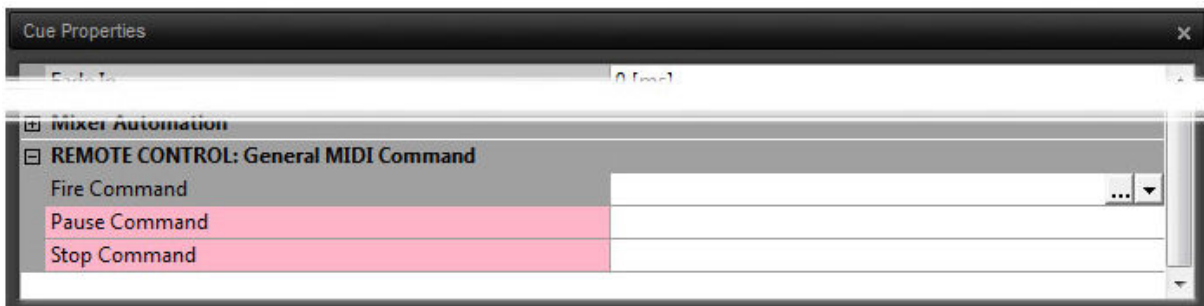
## Mixer Automation



Mixer Automation section - Cue Properties Pane

**Type** Snapshot Automation 参照  
**Glide**

## REMOTE CONTROL: General MIDI Command



REMOTE CONTROL: General MIDI Command section - Cue Properties Pane

**MIDI Command Input Port** フィールドをクリックすると利用できるポートがドロップダウン・リストで表示されます

**Fire Command** フィールドをクリックする...ボタンと下矢印が表示されます

**Pause Command** フィールドをクリックする...ボタンと下矢印が表示されます

**Stop Command** フィールドをクリックする...ボタンと下矢印が表示されます

各コマンドの...ボタンをクリックしてMIDI Command Learn ダイアログを開きます。

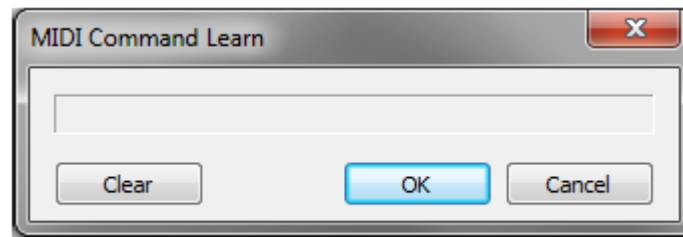
下矢印をクリックし、<None> または <Learn> を選択します。<None> を選ぶと、現在のマッピングが解除されます。 <Learn> を選ぶとMIDI Command Learn ダイアログが開きます。

**Note:** Cueのリモート・コントロールを行う前に、**Settings > Application Settings > Controller Units > MIDIのController Settings**をチェックしてください。

MIDIコマンドが物理的な或いは論理的なMIDIポートにマッピングされるためには、General Midi (GM) セクションで**Enable direct Cue mapping of MIDI messages from the selected Virtual MIDI Port**にチェックを入れる必要があります。物理的またはリオンMIDIポートからのコマンドは、**MIDI settings** ページの先頭にある**Virtual MIDI Port**で選択したポートから入ってくるものとして**MIDI Command Learn**ダイアログに表示されます。これにより物理MIDIポートは全体のマッピングをやり直すことなく、簡単に変更できます。

**Note:** 便利な機能として**Note On** と **Fire**コマンド、 **Note Off** to the **Stop**コマンドをマッピングすることで、Hot Keyの **Press Play/Release Stop**モードをエミュレートすることができます。

## MIDI Command Learn



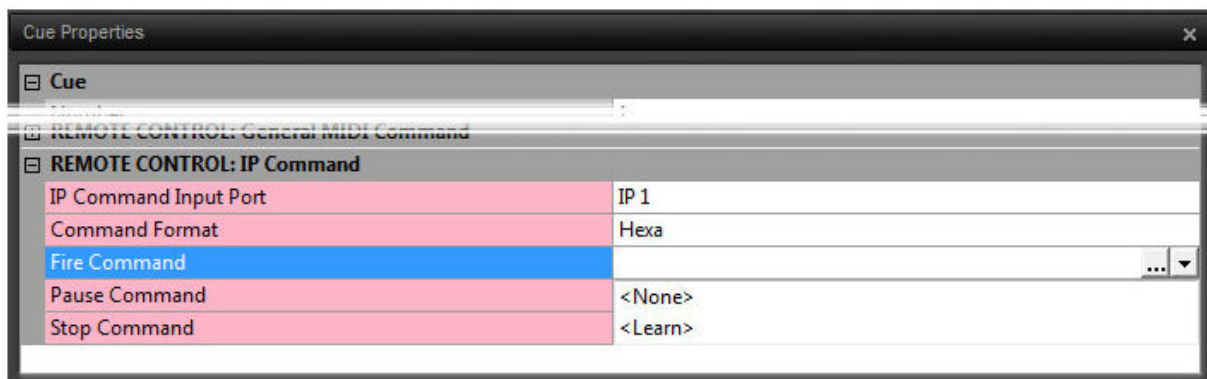
MIDI Command Learn dialog

メインフィールドには入ってくるMIDIコマンドが表示されます。**Fire, Pause, Stop**コマンド・フィールドの1つのダイアログを開いた後に、Ovationにマッピングしたい好きなMIDIコマンドを送って下さい。フィールドにそれが見えたら**OK**をクリックするとマッピングが完了し、ダイアログが閉じます。

**Clear** はコマンドを間違えていた場合にフィールドをクリアします。

**Cancel** はマッピングを取り消してダイアログを閉じます。

## REMOTE CONTROL : IP Command



REMOTE CONTROL: IP Command section - Cue Properties Pane

**IP Command Input Port** フィールドをクリックすると利用できるポートがドロップダウン・リストで表示されます

**Command Format** フィールドをクリックすると16進数とASCIIのどちらかが選択できます

**Fire Command** フィールドをクリックする...ボタンと下矢印が表示されます

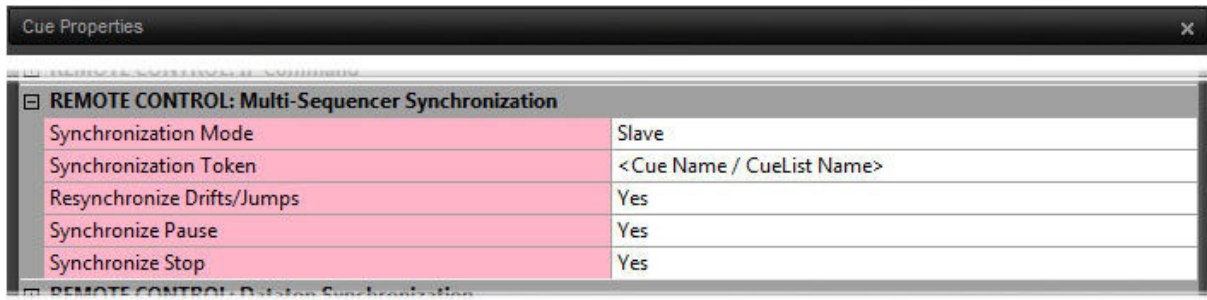
**Pause Command** フィールドをクリックする...ボタンと下矢印が表示されます

**Stop Command** フィールドをクリックする...ボタンと下矢印が表示されます

各...ボタンをクリックすると、**IP Control Fire/Pause/Stop Learn**ダイアログが開きます。下矢印をクリックし、**<None>** または **<Learn>**を選択します。**<None>** を選ぶと、現在のマッピングが解除されます。**<Learn>**を選ぶと**IP Command Learn**ダイアログが開きます。

**Note:** Cueのリモート・コントロールをこの様に行う場合、**Settings > Application Settings > Controller Units > IPのController Settings**をチェックしてください。

## REMOTE CONTROL: Multi-Sequencer Synchronization



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

**Synchronization Mode** フィールドをクリックして**Master, Slave, Off**を設定してください

**Synchronization Token** OvationはSynchronization Token をCueの名前とCue Listの名前から自動的に生成します。MasterとSlaveで、Tokenは必ず一致しなければなりません (大文字, 小文字の区分有り)

**Note:** 何らかの理由でTokenの自動生成が一致しない場合、例えばMaster側のあるCueの名前が**Bach**でSlave側が**Bach Back**であった場合、このフィールドにTokenの値を入れなければなりません (MasterとSlaveのToken値は、必ず同じでなければなりません)。

**Resynchronize Drifts/Jumps** 同期がドリフトしたりジャンプを感知した場合、再度同期させる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**で設定します。

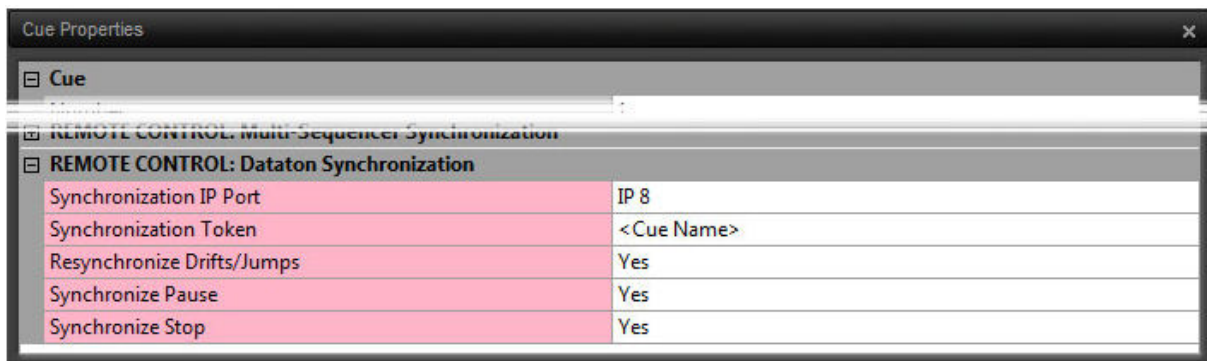
**Synchronize Pause** フィールドをクリックし、**Yes**または**No**を設定します。**Yes**に設定するとMasterのCueがPauseするとSlaveのCueもPauseします。

**Synchronize Stop** フィールドをクリックし、**Yes**または**No**を設定します。**Yes**に設定するとMasterのCueがStopするとSlaveのCueもStopします。

**Note:** この様にCueのシンクロナイズを行う場合、**Settings > Application Settings > General > TCP/IP Connections** で**Multi-Sequencer Synchronization** がOnになっていて、両方のマシンでMasterとSlaveの設定が**Show Properties**で行われており、IPコネクションが確率されていなければなりません。

TCP/IP Connections 参照

## REMOTE CONTROL: Dataton Synchronization



REMOTE CONTROL: Dataton Synchronization section - Cue Properties Pane

**Synchronization IP Port** フィールドをクリックするとドロップダウン・リストで使用可能なポートが表示されます。Dataton video playerが動作しているターゲット・マシンに使用しているポートに設定しなければなりません。

**Synchronization Token** DatatonのタイムラインとリンクされているCueの名前をここにタイプします。

**Note:** 何らかの理由で自動生成したTokenが不適切な場合、Master OvationのCueの名前が**Score**でリモートのDatatonのタイムラインに**Movie**と名前がついていた場合、このフィールドにTokenを書かなければなりません (TokenはDatatonのタイムラインで同期したいものと同じでなければなりません)。

**Resynchronize Drifts/Jumps** 同期がドリフトしたりジャンプを感知した場合、再度同期させる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**で設定します。

**Synchronize Pause** フィールドをクリックし、**Yes**または**No**を設定します。**Yes**に設定するとMasterのCueがPauseするとSlaveのDatatonタイムラインもPauseします。

**Synchronize Stop** フィールドをクリックし、**Yes**または**No**を設定します。**Yes**に設定するとMasterのCueがStopするとSlaveのDatatonタイムラインもStopします。

**Note:** この様な同期を行う場合、MasterのOvationとSlaveのDatatonで、**Settings > Application Settings > General > TCP/IP Connections**が設定されIPコネクションが接続されていなければなりません。

TCP/IP Connections参照

# Interaction Rules

## Overview

Interaction RulesはOvationの最もパワフルな機能のひとつです。

Interaction Rulesは、CueがFireした時またはStopした時、他のCueやCue Listに何を行うかが決められます。選択したルールは同時に適用させますので、何も再生しないことも可能です。

**Show Properties** で設定されたルールが全体のルールとなります。**Cue List Properties** または **Cue Properties**で無視するように設定されていない場合、全てのCue ListとCueで動作します。

**Cue List Properties** で設定されたルールは**Cue Properties**で無視するように設定されていないければ、そのペインにある全てのCueで動作します。

ルールは任意のオフセットを含みます

ルールには条件が付けられます。ルールは別のCueの状態 (Fired, Paused, Stopped) に基づいてトリガできます。

Cueはルールにより自分をトリガできます。これによりCue Loopを行えます。

Interaction RuleはターゲットとしてCue List を指す場合：

- そのCue ListがTimed Cue Listであった場合、Cue List TimeはStarted, Paused, Stopped できます(Cue ListのStart, Pause, Stopボタンと同等)。
- そのCue ListがTimed Cue Listでない場合、リストの最初のCueをFireするか、全てのCueをPaused, Stopped, Dimmedできます。

## Adding Rules

Ruleを加えるには複数の方法があります。**Cue > Add rule**を使うか、Cueを直接右クリックしてコンテキスト・メニューで簡単なRuleを加えることができます。もっと複合的で複雑なルールを加えたい場合は**Interaction Rules** ダイアログを使用します。

### Adding Simple Rules

Cueを選択して**Cue > Add Rule** に行くか、右クリックしてコンテキスト・メニューで**Add > Rule** を選択します。

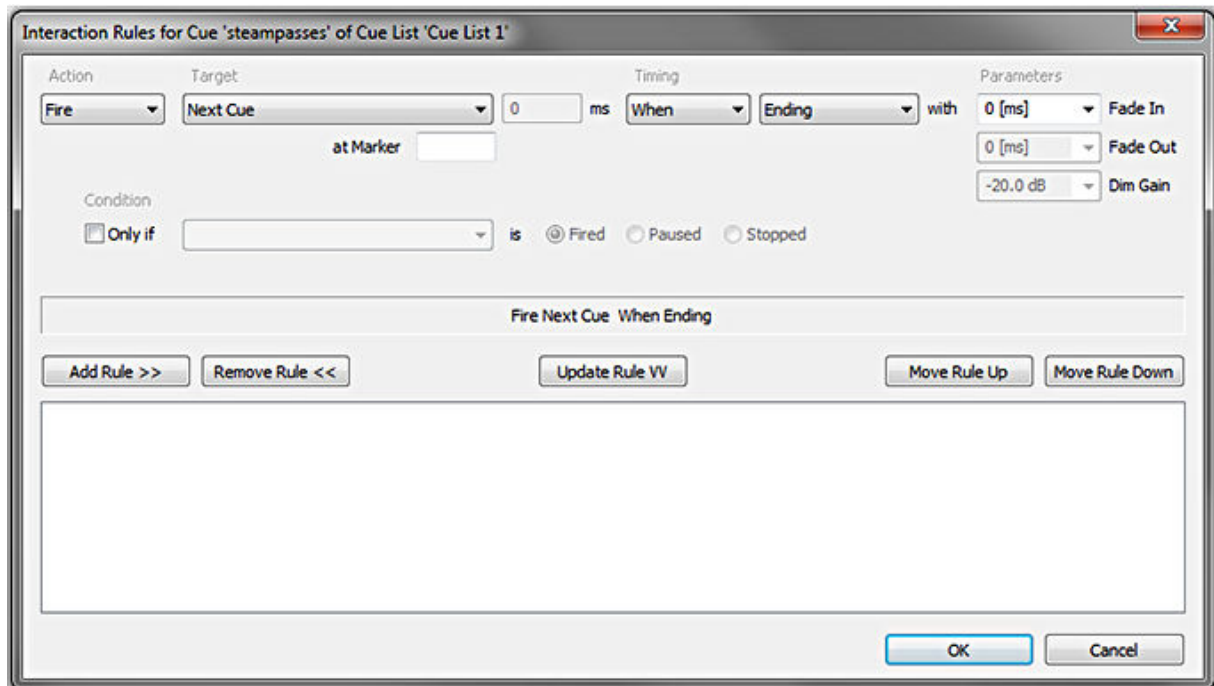
どちらを行っても同じRuleのリストがあります：

<b>Fire Next Cue when Ending</b>	<b>終了時に次のCueをFire</b>
<b>Fire Next Cue when Stopping</b>	<b>Stop時に次のCueをFire</b>
<b>Fire All Child Cues when Stopping</b>	<b>Stop時に全ての子CueをFire</b>
<b>Stop Previous Cue when Starting</b>	<b>開始時に前のCueをStop</b>
<b>Stop All Cues in Cue List when Starting</b>	<b>開始時に他のCueをStop</b>
<b>Loop (Fires Itself when Ending)</b>	<b>Loop (終了時に自分をFire)</b>
<b>Loop between Markers (Fire Itself between Markers)</b>	<b>Maker間をLoop</b>
<b>Dim All Cues when Starting</b>	<b>開始時に他のCueをDim</b>
<b>Select Next Cue when Starting</b>	<b>開始時に次のCueを選択</b>

**Note: Loop between Markers** を選ぶとCueの開始点と終了点に2つのMakerを作成します。Makerは作成後に移動できます。

## Opening the Interaction Rules Dialog

**Properties**ペインの**Interaction Rules**フィールドをクリックし... ボタンをクリックすると**Interaction Rules** ダイアログが開きます。ルールが既にCueに設定されている場合、Cueのアイコンをダブルクリックするとこのダイアログが開きます。



Interaction Rules Dialog

ダイアログではルールを追加、変更、削除することが可能です。

ShowのルールはCue List とCueに影響します。

リストに上書きを与えるルールもあります。これらは順番に個々のCueに与えられたルールに上書きされます。しかし、いくつかのルールは関係なく、キューに影響を与えます

例えば、あるCueに**Stop All Cues at Start**（スタート時に全てのCueをStop）を与えた場合、全てのCue ListのCueは、そのCueがFireされるとStopしますが、予定通りTimed Listの次のCueはFireされません。

各ドロップダウン・リストあるオプションは、これらのオプションがドロップダウン・リストにあり、既に行われた選択や、別のルールにより異なります。

### Adding a Rule

ドロップダウン・リストで選択を行い、**Add Rule >>**でルールを加えます。

### Removing a Rule

消去したいルールをクリックしてリストをハイライトさせ、**Remove Rule <<**をクリックするとそのルールが消えます。

### Update a Rule

変更したいルールをクリックし、ハイライトさせます。パラメーターを変更し、**Update Rule VV** をクリックすると変更されます。

### Change Order of Rules

順番を変更させたいルールがある場合は、そのルールをクリックして**Move Rule Up** と **Move Rule Down** ボタンで順番を変更できます。

### Rules Form

Interaction Rules は次のフォームとなっています：

**Stop (ストップ) / Pause (ポーズ) / Dim (ディマー) / Fire/ Select (選択) the:**

<b>Next Cue</b>	(次のCueを)
<b>Next Sibling Cue</b>	(次の兄弟Cueを)
<b>Previous Cue</b>	(前のCueを)
<b>Previous Sibling Cue</b>	(前の兄弟Cueを)
<b>a Specific Cue or</b>	(特別なCueを)
<b>Group of Cues</b>	(CueのGroupを)
<b>Cue List or</b>	(Cue Listを)
<b>Itself</b>	(そのCue自身を)

**When (の時) or After (の後で) the selected Cue(s)**

<b>Starting</b>	(スタート時)
<b>Ending or</b>	(終了時)
<b>Stopping</b>	(停止時)

**with (...で) a**

<b>Fade In</b>	(フェードインをつけて)
<b>Fade Out and/or</b>	(フェードアウトをつけて)
<b>Dim Gain</b>	(ゲインを下げて)

が必要であれば他の選択によって与えられます。

**After**が選択された場合**ms**のボックスがアクティブになります。値を入れるとトリガされるイベントが起こった後に遅延が起こります。

**Stop** をダイアログに入れると**Starting** がデフォルトとして選択されます。

**Fire** をダイアログに入れると**Ending** がデフォルトとして選択されます。

**Pause** と**Dim** を選択すると、理論的に現在のCueは再生中に他のCueをPauseまたはDimするため、**Start / Stop** がグレイアウトします。

**Sibling (兄弟)** とは同じレベルにあるCueを意味します。**Next Sibling** はChild Cue (子Cue) をバイパスします。

**Note:** CueがStartした時に起こるルールは**Start Time**に起こります。Cueが**End**時あるいは**Stop**で起こせるルールは、Fade Outの開始です。これはクロスフェードをもたらします。Fade Outが必要だが、Cueの終了まで次のアクションを起こしたくないのであれば、**After**ルールとDelay値をFade Outの長さと同じ値で入れて下さい。

### at Marker

唯一の有効な最初のアクションは**Fire**です。CueがMakerを持っていて、あるMaker番号からFireさせたい場合、そのMaker番号を**at Marker** フィールドに入れてください。

## Loops

Loopを起こしたい場合、**Fire : Itself (自分自身) : When : Ending**を使って下さい。より複雑なLoopはMakerを使用すると作ることができます。

**Markers Interaction Rules** 参照

## Cue List Target

**Cue List**をターゲットにした場合：

- そのCue List が**Timed Cue List**の場合、そのCue List Timeを**Started, Paused, Stopped**できます (Cue Listの Start, Pause, Stop ボタンをクリックするのと等価)。
- そのCue List が**Timed Cue List**でない場合、リストの最初のCueをFireするか、全てのCueを Paused, Stopped, Dimmedできます。

## Conditional Rules

**Only if**のボックスがチェックされていると、さらなる階層のコントロールが可能になります。上記で設定されたルールは、条件が満たされた時にのみ適用されます。

**Next Cue, Previous Cue, Specific Cue, Group of Cues, Timed Cue List**の何れかをドロップダウン・リストから選ぶと、**Fired, Paused, Stopped**の何れかがラジオボタンから選択できます。

Interaction Rules は非常にパワフルなツールですので、実験を通して使用していただくことを強く推奨いたします。

## Rules Icons

Interaction RulesがCueに与えられると Cueにはアイコンが表示されます。



のアイコンがある場合、Cue Propertiesにルールが与えられています。



のアイコンがある場合、Cue List Propertiesにルールが与えられています。



のアイコンがある場合、Show Propertiesにルールが与えられています。



のアイコンがある場合、CueのMakerにルールが与えられています。

**Cue Properties, Cue List**または**Show** アイコンをダブルクリックすると**Interaction Rules** ダイアログを開きます。



# Show Validation Tool

## Show Validator



Show Validation ツールが **Show > Show Validator**にあります。

これは、以下の検証を行います。

It enables the following aspects of the Show to be validated:

- Interaction Rules の有効性。例えばルールが存在しないCueやCue Listを指していないか。
- オフライン・クリップ・プレイヤー
- 無効なAudio Output Slot

より多くのチェックが今後のバージョンで加わる予定です。

**Note:** Validationで起こったエラーをダブルクリックすると、関係するCueまたはCue ListをToolペインが選択します。

# Show Consolidation and Packaging

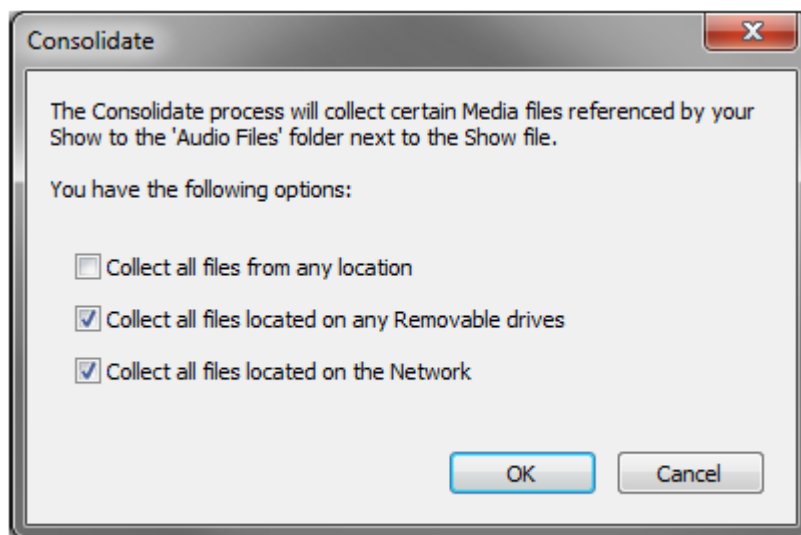
**Show Consolidation** はShowで使用しているAudio, MIDIや他の必要なファイルを集め、Showフォルダの中の**Audio Files**フォルダにコピーします。同時にShowファイルはそれらのポイントを新たにコピーした方に変更します。Showはそのまま続行して使用可能です。

**Show Packaging** は使用しているAudio, MIDIや他の必要なファイルを集め、指定したフォルダの中の**Audio Files**フォルダにコピーし、Showもコピーされます。処理の終わりにShow Validation を実行するかのオプションが表示されます。Showファイルはそれらのポイントを新たにコピーした方に変更します。

オリジナルのShowはこのプロセスで何も影響を受けません。Consolidationが終了するとオリジナルのShowはまだOvation上でアクティブです。

## The Consolidation Process

Consolidateを行うには、**Show > Consolidate Show** で**Consolidate Show** ダイアログを開きます。



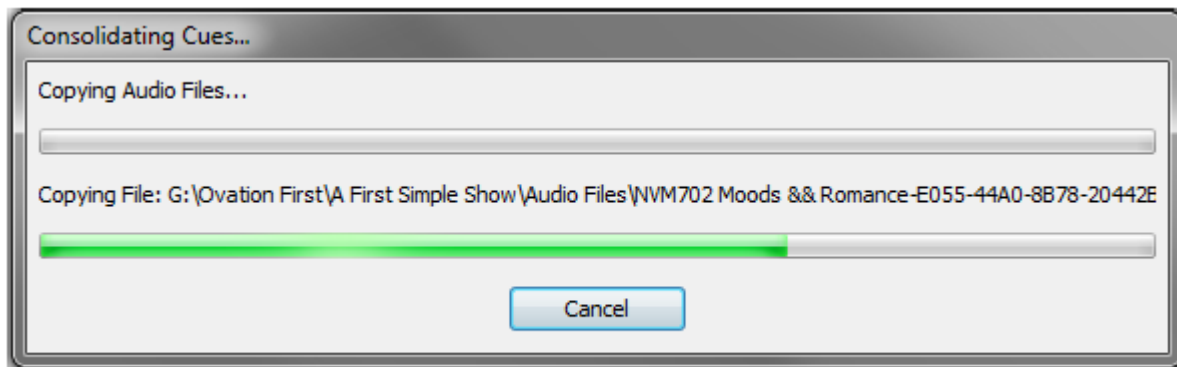
Consolidate Show Dialog

”ConsolidateプロセスはShowで使用している全てのメディアファイルをShowファイルと同じ階層にある”Audio Files”フォルダーに集めます”

”以下のオプションがあります”

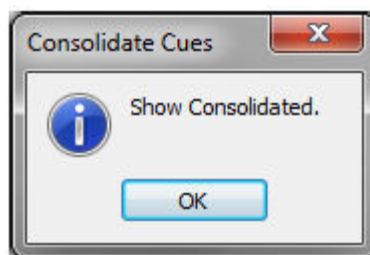
- 全ての場所のファイルを集める
- Removableドライブにあるファイルを集める
- ネットワーク上にあるファイルを集める

適当な項目にチェックを入れて**Yes** をクリックし、処理を開始して下さい。



Consolidating Cues Dialog

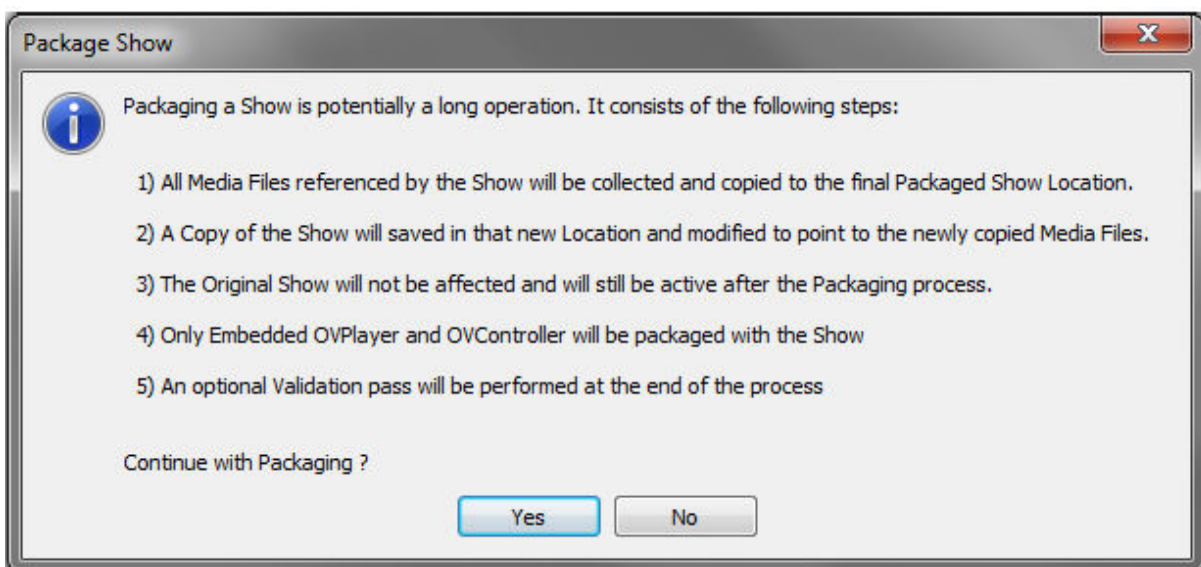
プロセスが始まり、**Consolidating Cues...** ダイアログが表示されます。Cancelをクリックすると処理が中断します。プロセスが終了すると下図のinfoボックスが表示されます。



Consolidate Cues Info Box

## The Packaging Process

Packaging Process を行うには、**Show > Package Show** で**Package Show** ダイアログを開きます。



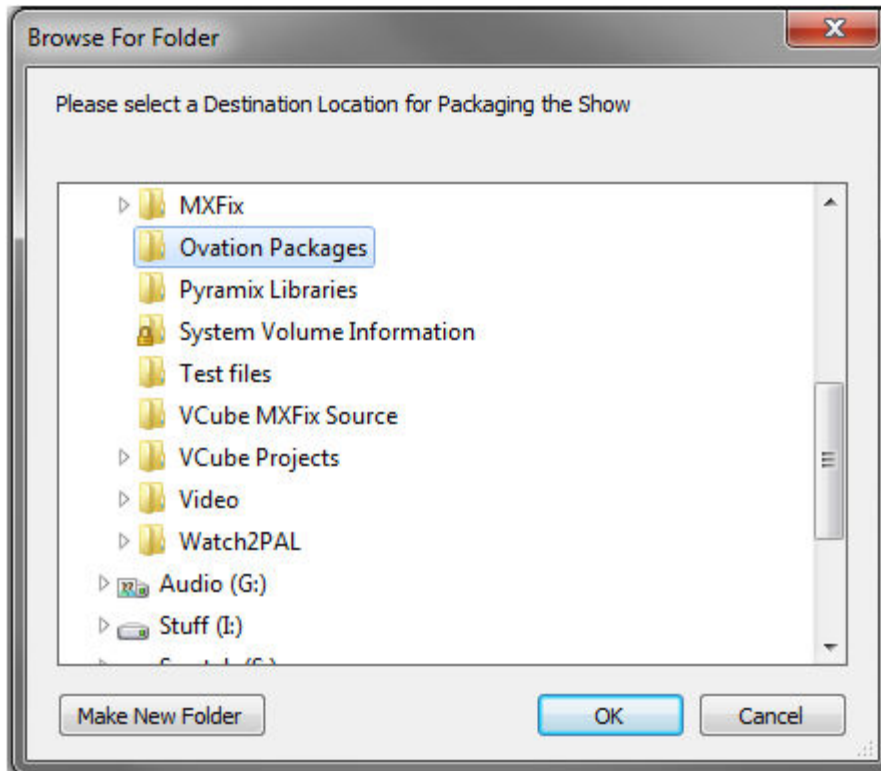
Package Show Dialog

”Packagingには時間がかかるかもしれません。この処理には以下のステップが行われます”

- 1) Showに使用されている全てのメディア・ファイルは、パッケージ後のShowの場所にコピーされます。
- 2) Showは新しい場所にコピーされ、新たにコピーされたメディア・ファイルを使用します。
- 3) オリジナルのShowは何も影響を受けず、Packaging処理後にアクティブになります。
- 4) エンベッドのOVPlayerとOVControllerがShowにパッケージされます。
- 5) Validationを処理の最後に行うことができます。

Packagingを続けますか？

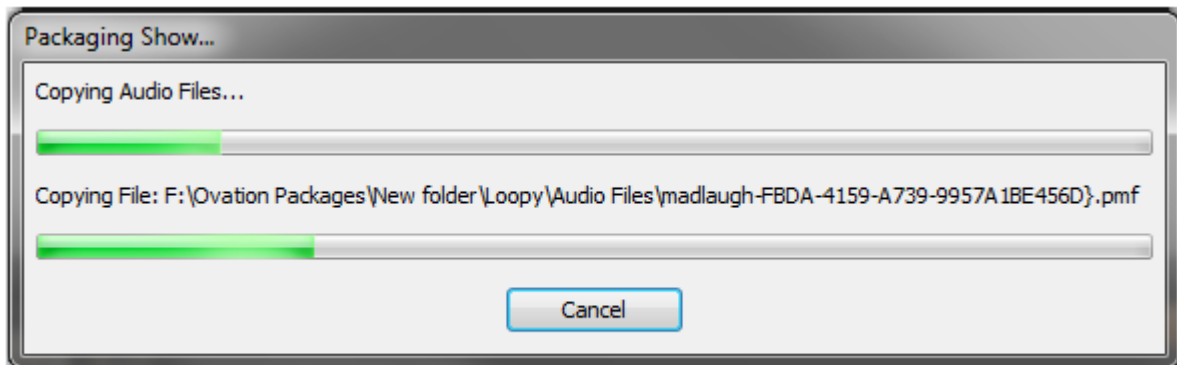
上記で**Yes**をクリックすると処理が続行となり、**Browse For Folder**ダイアログが表示されます。



Package Show Browser

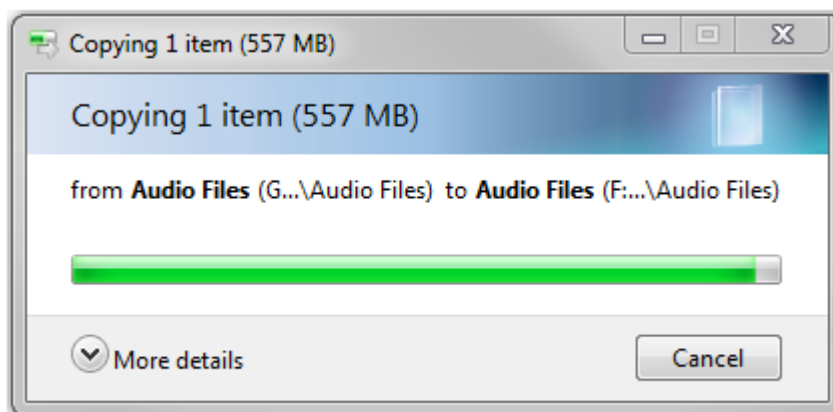
適当な場所を決め、**OK**をクリックすると処理が始まります。

下図のダイアログで進行状況を確認できます：



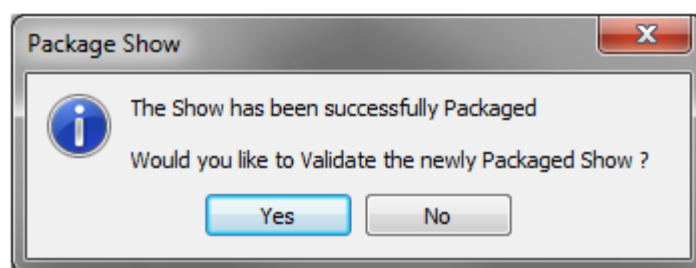
Package Show Progress Dialog

さらに次のダイアログで個々のファイルのコピーの進行状況を確認できます。



Copying Files Dialog

処理が終了すると新しいShowのValidateを行うかのダイアログが表示されます：



Package Show Validation Dialog

Validationをされることをお勧めします。結果は処理後に表示されます。

## Recursive Packaging

Packagingは増分で行うことが可能です。プロセスは何度も行うことができます。新しく追加されたファイルのみパッケージした場所にコピーされます。

## Backup/Archive

**Package Show** の機能はShowを新しい場所にバックアップ/アーカイブするための機能として使用できます。

# Audio Control

## Audio Control Pane

**Audio Control** ペインは**Show** ツールバー, **Show** メニュー, **View** メニューからアクセスできます。これは0dB以下の位置で、OvationのMixerの最も右にあるバス・フェーダーからのアッテネーションを行います。

コントロール類はタッチスクリーンでコントロールしやすいように、太くデザインされています。



スライダーは-146dB ~ -40dBの間で2dBステップ、-40dB ~ 最大値の0dBの間で1dBステップで増減します。

スライダーはクリック&ドラッグでも動きます。スライダーのノブにはアッテネーションの値が数字で表示されます。ノブをダブルクリックするとデフォルトの0dBに戻ります。

下のスライダー・ボタンは-40dB ~ 2dBの間で1クリック1dBずつ、-146dB以下で1クリック2dBずつゲインが減少します。

最も下にある**MUTE**ボタンはMixerのメイン出力をMUTEします。

**Audio Control** ペインはShowを閉じる時や開く時にその状態を維持します。しかし、出力は**Audio Control** ペインを開けた時にのみアップデートされます。

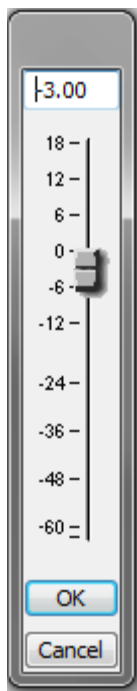
# Cue Gain

## *Cue Gain Control*

**Cue Gain** はCueのレベルをリアルタイムで設定します。

**Cue Gain** ダイアログは、**Cue List Edit** ツールバー、**Cue**メニューの**Change Cue Gain**、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dBでブースト/アッテネートの値が表示されています。クリックすると数字を直接タイプできます。



スライダーをクリック&ドラッグしてCue Gainを決めることもできます。

**OK**をクリックすると変更を行いダイアログが閉じます。

**Cancel** をクリックすると変更を行わずダイアログを閉じます。

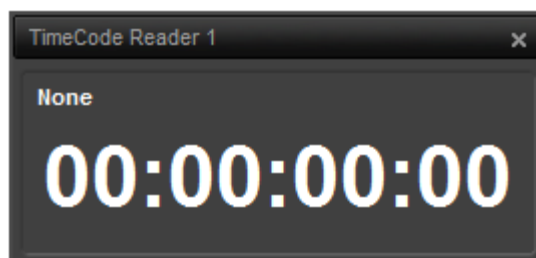
**Cue Gain**の変更を行うと**Cue Properties** ペインに反映されます。

**Note:** Pyramixから”Publish to Ovation“された時、Cue Gainの情報は持ったままになります。

# TimeCode

## TimeCode Reader Panes

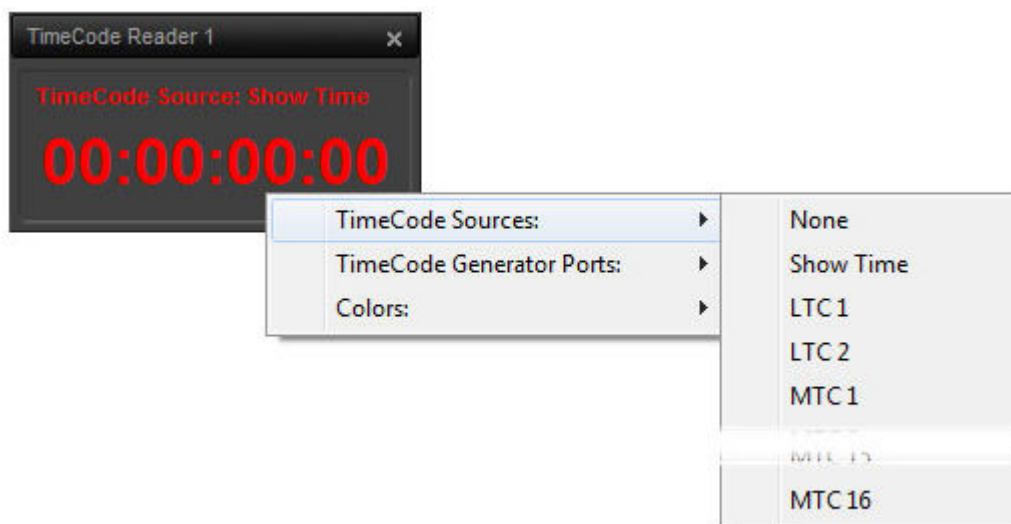
**TimeCode Reader** ペインはTimeCodeソースとGenetatorポートの現在時刻を表示します。  
**View > View TimeCode Reader** で新しい**TimeCode Reader** ペインを表示します。



TimeCode Reader Pane

最初に**TimeCode Reader** ペインを開くと、ソースが選択されていないため白文字で表示されます。20個までのペインを同時に開くことができます。ペインはサイズを変更できます。

ペインの黒いエリアを右クリックするとコンテキスト・メニューが開きます。

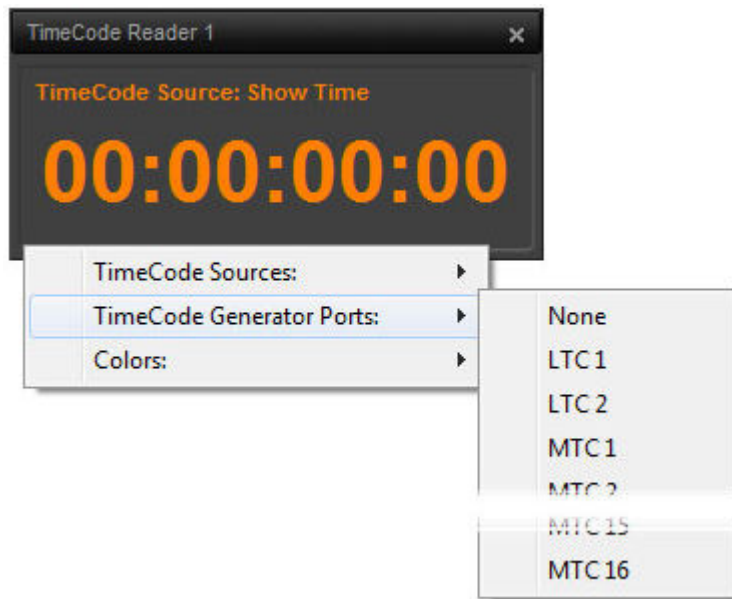


TimeCode Reader Sources sub-menu

**TimeCode Sources:** にカーソルを合わせると、ドロップダウン・リストでソースのリストが表示されます。**None**と**Show Time**は常にこのリストにあります。他のエントリーは使用しているハードウェアとドライバーの構成により変化します。



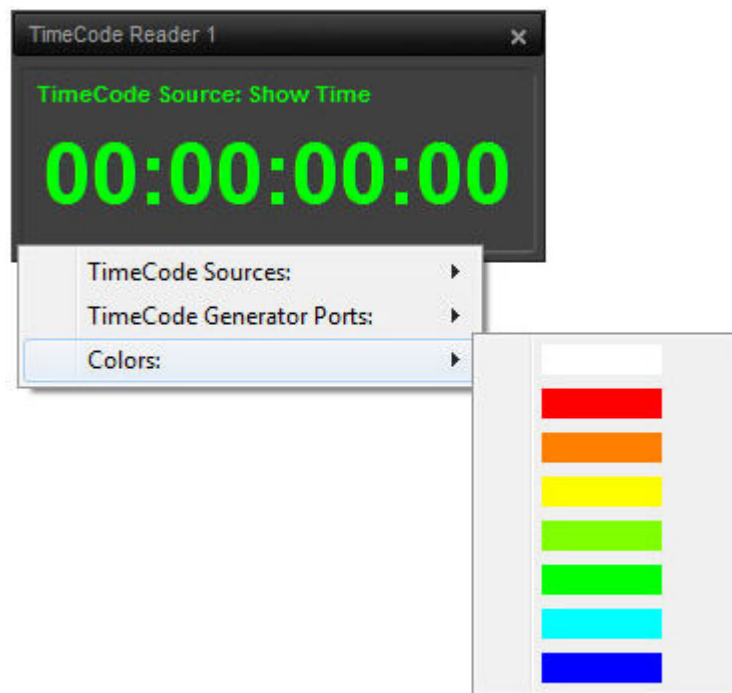
**TimeCode Generator Ports:** にカーソルを合わせると、出力先のリストがドロップダウンします。



TimeCode Reader Generator Ports sub-menu

**None** は常にこのリストにあります。他のエントリーは使用しているハードウェアとドライバーの構成により変化します。

**Colors:**にカーソルを合わせると、Color Pickerがドロップダウンします。



TimeCode Reader Colors sub-menu

# Audio Output Slots

## What is an Audio Output Slot?

**Cue Properties** の **Audio Output Slots** は、個々の Cue の出力先の設定です。 **Audio Output Slots** は Mixer のオーディオ・チャンネルそのものです。 Strip 1, チャンネル 1 は Slot 1 です。しかし Strip 4 は、他の（左側の） Strip のタイプにより変化します。全てが Mono Strip であれば、Strip 4 は Slot 4 です。しかし全てが Stereo Strip の場合、Strip 4 は Slot 8 となります。同様に全てが 5.1GPS の Strip であれば、Strip 4 は Slot 19 となります。

## Multi-channel Cues

マルチチャンネルの Cue は Cue Properties で指定された **Audio Output Slots** から昇順にマッピングされます。

## Audio Output Slots and Cue Lists

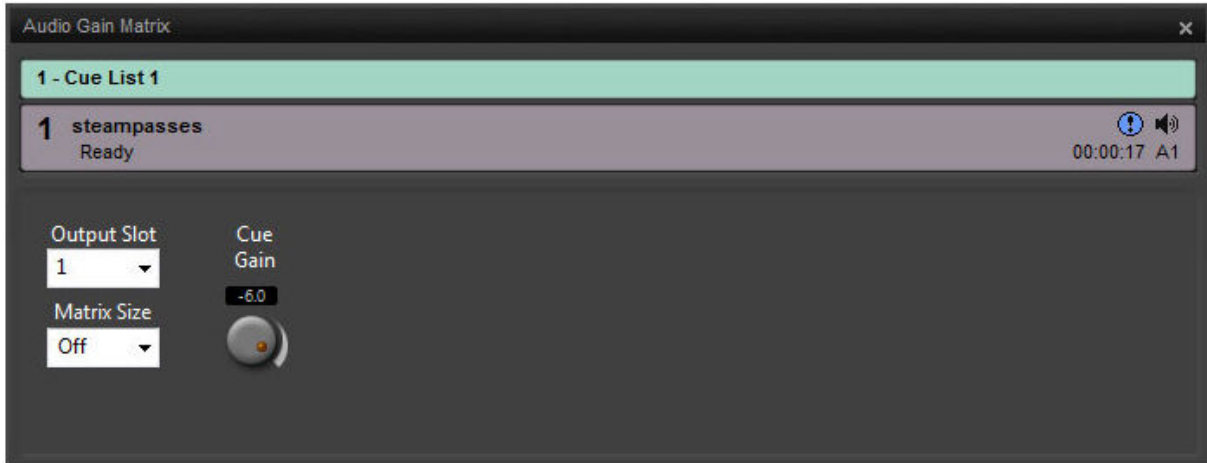
**Audio Output Slots** は Cue List 毎に設定することもできます。 **Cue List Properties** ペインの **Audio** セクションの **Audio Output Slot** で設定します。デフォルトは **<Use Cue Slot>** で、これは **Cue Properties** の **Audio Output Slot** で設定した Slot から出力されます。

**Note:** **<Use Cue Slot>** が以外が設定されていると **Cue Properties** ペインの **Audio Output** の設定より優先されます。

# Audio Gain Matrix

各Cueの**Audio Gain Matrix** は、デフォルトでは**Off**になっています。この状態では、Cueは**Audio Output Slot** で設定したMixerのStripを通して再生されます。しかし、Cueと使用すると、**Audio Gain Matrix** は非常にパワフルなツールです。例えば、チャンネルの順番を修正したり、5.1Cueをステレオで再生する場合にレベルの修正を行うことが可能です。

Audio Gain Matrix ペインは**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**を選択すると表示されます。



Audio Gain Matrix pane - Matrix Off

Audio Gain Matrix ペインは選択した**Cue List** に表示され、選択した**Cue**に影響を与えます。

## Output Slot

**Output Slot** ドロップダウン・リストはCue Properties ペインにあるものと全く同様に機能し、ここでの変更はCue Propertiesに反映されます。

## Cue Gain

**Cue Gain** ポットは、マトリクスがActiveでもActiveでなくても、Cueの全てのチャンネルのゲインを決めます。ここで加えた変更はCue Properties の**Audio Gain** フィールドに反映されます。

ロータリー・コントロールの値は、数字のボックスをクリックするとタイプで入力することができます。

## Matrix Size

この値はマトリクスの出力数の設定で、縦方向の出力数となります。**Matrix Size** は（上図のスクリーンショットの様に）**Off** にすることもできます。マトリクスがOffの時、出力数はCueのチャンネル数により決まります。**Off**と**1-16** がドロップダウン・リストで選択できます。より大きな値はマニュアルでタイプ入力し、**Enter**してください。出力はOvationのMixerのスロットに、**Output Slot**の様にセットしたSlot番号から昇順で繋がります。

## Inputs

マトリクスの入力数, 水平方向の入力数はCueのチャンネル数により決まります。

出力Slotの数とマトリクスのサイズの数字を使用して、はMixer (Output Slot) の最初のエリアに焦点をあていくつのStripにCueのオーディオを振り分けるかを設定します。

例えば、CueをStrip **30,31,32,33,34,35** に出カしたい場合、**Output Slot** を**30**に、**Matrix Size** を**6**に設定して下さい。



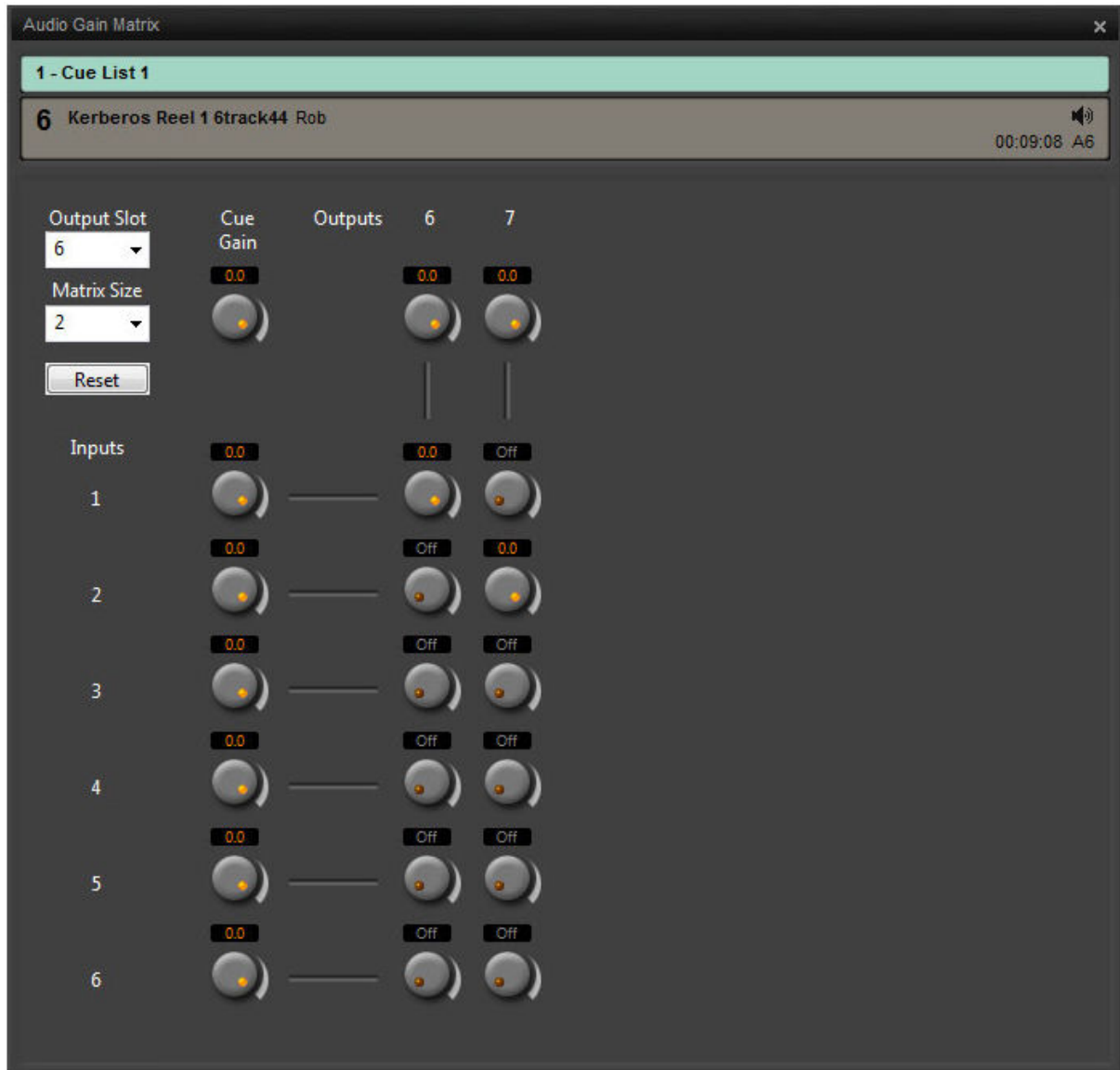
Audio Gain Matrix pane - 2 In 6 out

デフォルトでは出力チャンネルと同じ数の入力チャンネルがアクティブとなります。ロータリーコントロールは、全体的なキューゲインおよびキューに存在するチャンネルのそれぞれに個別のゲインを設定します。

出力のロータリー・コントロールは、各Outputチャンネルの全体のレベルと出力毎に各入力チャンネルからのレベルをコントロールします。ダブルクリックすると、ロータリー・コントロールはMute/deMuteされます。

## Downmixing

同様に、Audio Gain マトリクスは、マルチ・チャンネルCueからステレオやモノへのミックスダウンとして使用されます：



Audio Gain Matrix pane - 6 In 2 out

### Linking Parameters in the Audio Gain Matrix:

複数のゲインを相対的に同時に動かしたい場合、Groupを組むことができます。

#### Create a Gain Control Group

**SHIFT**を押したままにします。

- 各ゲイン・コントロールをクリックするとGroupに加えられます。
- Groupの番号をクリックすると、Groupから外れます。
- Output Gain のノブをクリックするとマトリクスの全体のコラムがフループになります。
- RESETをクリックすると全てのリンクが外れます（全てのGroupを解除）

## Independent Control of a Group Member

- **CTRL**を押したままにしてください。
  - Groupにアサインされたゲイン・ノブを他のGroupのメンバーに影響を与えず操作できます。
- Note:** リンクはCueCueをクリックすると保存されます。リンクはShowとともに保存されますので、Showを閉じたり開いたりしても保持されます。

## Set Audio Gain Matrix For Multiple Cues

Audio Gain マトリクスのパラメーターは複数のCueにまたは一階の操作でCue List全体を設定することができます。Cueが同じフォーマットである場合、これを行う意味があります。

- Cue Listにある全てのCueを選択する
- Audio Gainマトリクスを**Show > View Audio Gain Matrix**で開く
- 必要な設定をする

新しい設定は選択されたCueに与えられます。

# Ovation Files

## File Types

Ovationの**Cue Lists** を含んだ**Shows**のファイルは**.ovs** の拡張子が付きます。

**Cue Lists** は個別に保存とロードができ、**.ovi**の拡張子が付きます。

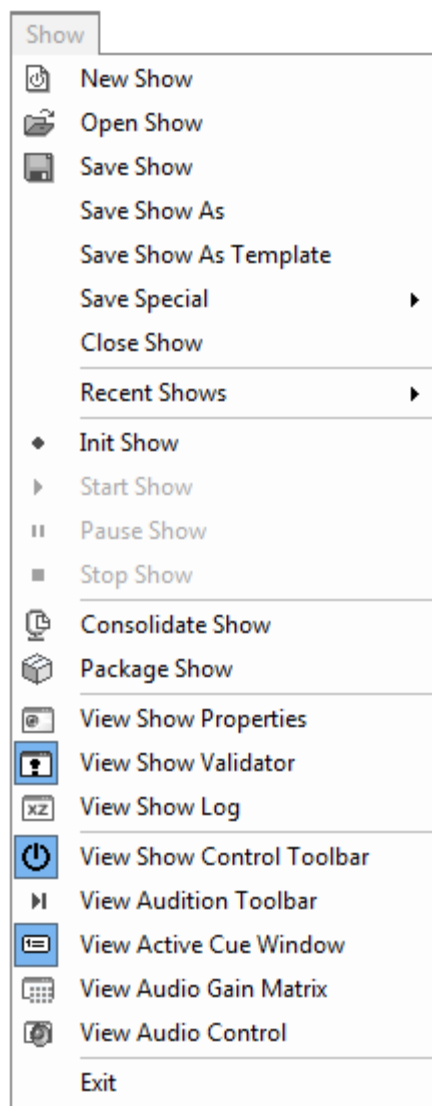
**Settings**は**.pms** の拡張子が付きます。

OVPlayer Sessionsは**.ovp**の拡張子が付きます。

OVController Sessions は**.ovc** の拡張子が付きます。

# Ovation Menus

## Show



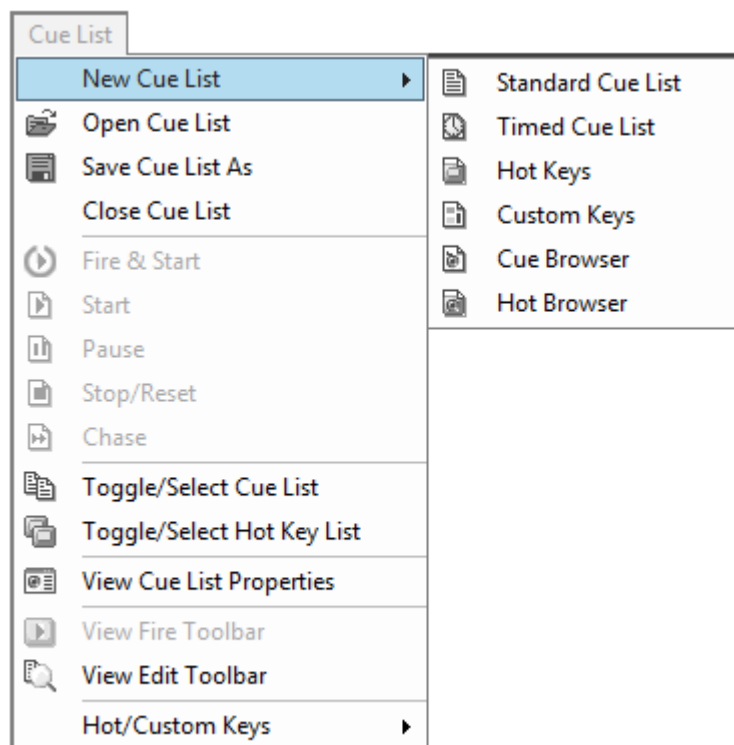
Ovation Show Menu

<b>New Show</b>	新しい <b>Untitled</b> Ovation Showを開きます。
<b>Open Show</b>	Windowsのファイルブラウザが開き、既存のShowをロードします。
<b>Save Show</b>	現在のShowを保存します。もしタイトルが無ければSave Asファイル・ブラウザが開きます。
<b>Save Show As...</b>	<b>Save As</b> ファイル・ブラウザを開きます。
<b>Save Show As Template</b>	現在のShowをテンプレートとして保存します。
<b>Save Special</b>	Ovation 3.x フォーマットでShowを保存します。
<b>Close Show</b>	全てのCue ListとShowを閉じます。
<hr/>	
<b>Recent Shows &gt;</b>	ドロップダウン・リストで最近開いたShowを表示します。
<hr/>	
<b>Init Show</b>	<b>Show</b> を初期化します。
<b>Start Show</b>	<b>Start Show</b>



<b>Pause Show</b>	<b>Pause Show</b>
<b>Stop Show</b>	<b>Stop Show</b>
<b>Consolidate Show</b>	<b>Consolidate Show</b> ダイアログを開きます。 <b>Show Consolidation</b> と <b>Packaging</b> 参照
<b>Package Show</b>	
<b>View Show Properties...</b>	<b>Show Properties</b> ペインを開きます。
<b>View Show Validator...</b>	<b>Show Validator</b> ペインを開きます。
<b>View Show Log</b>	<b>Log</b> ペインを開きます。
<b>View Show Control Toolbar</b>	<b>Show Control</b> ツールバーを開け閉めします。
<b>View Audition Toolbar Audition</b>	ツールバーを開け閉めします。
<b>View Active Cue Window</b>	<b>Active Cue</b> ウィンドウを開け閉めします。
<b>View Audio Gain Matrix</b>	<b>Audio Gain Matrix</b> ウィンドウを開け閉めします。
<b>View Audio Control Window</b>	<b>Audio Control</b> ウィンドウを開け閉めします。
<b>Exit</b>	<b>Ovation</b> アプリケーションを終了します。

## Cue List



Ovation Cue List Menu

<b>New Cue List</b>	Cue Listのリストをドロップダウンします。
<b>Standard Cue List</b>	新しい無タイトルのStandard Cue Listを開きます。
<b>Timed Cue List</b>	新しい無タイトルのTimed Cue Listを開きます。
<b>Hot Keys</b>	新しい無タイトルのHot Keys Cue Listを開きます。
<b>Custom Keys List</b>	新しい無タイトルのCustom Keys Cue Listを開きます。
<b>Cue Browser</b>	新しい無タイトルのCue Browser Cue Listを開きます。

<b>Hot Browser</b>	新しい無タイトルのHot Browser Cue Listを開きます。
<b>Open Cue List</b>	Windowsのファイルブラウザが開き、既存の <b>Cue List</b> をロードします。
<b>Save Cue List As</b>	現在の <b>Cue List</b> を保存します。もしタイトルが無ければSave Asファイル・ブラウザが開きます。
<b>Close...</b>	<b>Close Cue List</b> ダイアログを表示します。

**Note:** Cue Listを保存しないで閉じると無くなります。

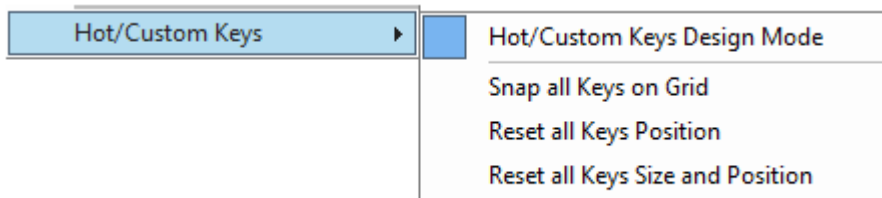
<b>Fire &amp; Start</b>	選択するとTimed List上で動作します。選択したCueをFireしCue ListカウンターをGo Timeから走らせます。次のCueをFireするために選択し、Readyにします。
<b>Start</b>	選択するとTimed List上で動作します。Timed Listを0からスタートします。
<b>Pause</b>	Timed Listを一時停止します。もう一度行くと再開します。
<b>Stop/Reset</b>	Timed ListをStopします。リストはResetされ、次のFireに備えます。
<b>Chase</b>	選択したTimed Listの <b>Chase Mode</b> をOn/Offします。

<b>Toggle/Select Cue List</b>	( <b>Tab</b> ) 開いている全てのCue Listの選択を昇順に行います。
<b>Toggle Select Hot Key list</b>	( <b>Ctrl+Tab</b> ) <b>Hot Key</b> リストの選択を行います。 ( <b>Note: Hot Key</b> はShowがInitializedされた時にのみ表示されます)

**View Cue List Properties...** 現在選択しているCue Listの**Cue List Properties** ペインを表示します。

<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。

**Hot/Custom Keys** Custom Keys リストが選択されている時のみ使用できます。



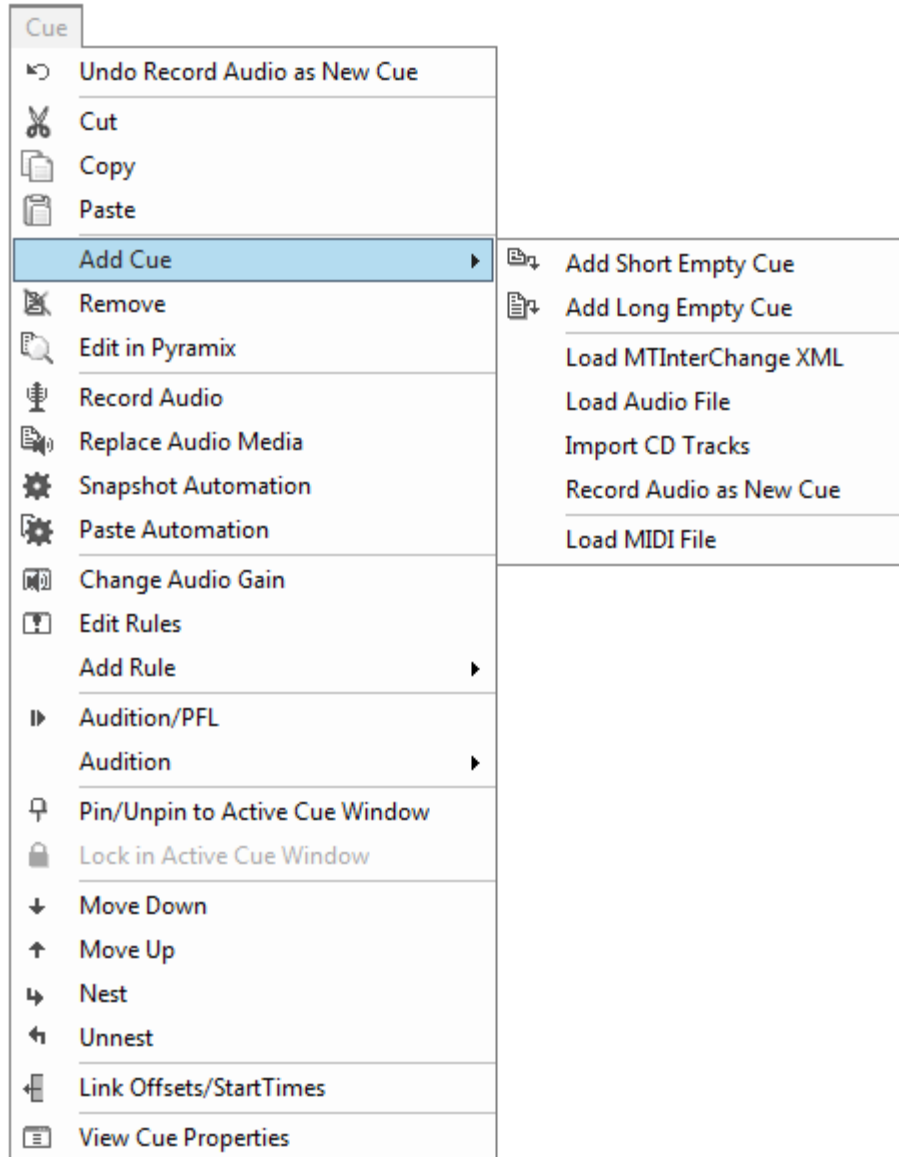
**Cue List Menu > Custom Keys sub-menu**

#### Hot/Custom Keys Design Mode

チェックが入っていると選択したHot/Custom Keys ペインは**Design Mode**で表示されます。

- Snap all Keys on Grid** 全てのキーはグリッドに沿って整列します。
- Reset all Keys Position** 全てのキーをオリジナルの位置にリセットします。
- Reset all Keys Size and Position** 全てのキーをオリジナルのサイズと位置にリセットします。

# Cue



Ovation Cue Menu

**Undo** (前回のUndoができるアクション)

**Cut**                      **Ctrl+X**

**Copy**                     **Ctrl+C**

**Paste**                    **Ctrl+V**

**Add Cue**                **Add** サブメニューを開きます。

**Add Short Empty Cue** 現在ハイライトしている位置に1秒間の空のCueを加えます。ハイライトしている部分が無ければリストの一番下に加えられます。

**Add Short Empty Cue** 現在ハイライトしている位置に24時間の空のCueを加えます。ハイライトしている部分が無ければリストの一番下に加えられます。

**Note:** Empty Cueは何かを速やかにトリガするカールールを作って使用されます。中間の長さが必要な場合はCue PropertiesでCue Lengthを変更して下さい。

**Load MTInterchange XML**

<b>Load Audio File</b>	ブラウザを開き、Cueを加えます。
<b>Import CD Tracks</b>	<b>Import CD</b> ダイアログを開きます。 <b>CD Tracks Import</b> 参照
<b>Record Audio as New Cue</b>	<b>Record Audio</b> ダイアログを開きます。 <b>Recording</b> 参照

---

<b>Remove</b>	選択したCueをCue Listから消します。
<b>Edit in Pyramix</b>	選択したCueをPyramixで開きます。
<b>Consolidate</b>	選択したキューが、 <b>Show Audio Files Folder</b> にない場合、またはサンプリングレートが <b>Show rate</b> と異なる場合は、 <b>Consolidate Cue</b> ダイアログが開きます。それ以外の場合は、 <b>Nothing to do, all files already properly consolidated</b> メッセージが表示されます。

---

<b>Record Audio</b>	<b>Record Audio</b> ダイアログを開き、新しいCueに録音します。 <b>Recording</b> 参照
<b>Replace Audio Media</b>	ブラウザを開き、既存のCueのオーディオ・メディア・ファイルを置き換えます。
<b>Snapshot Automation</b>	<b>Filter Mixer Controls to Snapshot</b> ダイアログを開きます。
<b>Paste Automation</b>	現在持っているAutomation Snapshotを選択したCueに与えます。 <b>Snapshot Automation</b> 参照

---

<b>Change Audio Gain</b>	<b>Cue Gain</b> フェーダー・ウィンドウを開きます。
<b>Edit Rules</b>	<b>Cue Interaction Rules</b> ダイアログを開きます。
<b>Add Rule &gt;</b>	Cueに与えるRuleのドロップダウンリストが表示されます。
<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>Stop All Cues 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>Audition/PFL</b>	選択したCueを選択したSlotから再生する
<b>Audition &gt;</b>	<b>Audition</b> コマンドをドロップダウンする
<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>	

---

**Pin/Unpin to Active Cue Window** 選択したCueをActive CueウインドウにPin/Unpinする。  
**Lock in Active Cue Window** Lockモードがアクティブの時、選択したCueをActive Cueウインドウに入れる。Lockモードがアクティブでない時はグレイアウト。

---

**Move Down** **Down** 選択したCueのCue List内の位置を1つ下に下げる。  
**Move Up** **UP** 選択したCueのCue List内の位置を1つ上に上げる。  
**Nest** **Right** 選択したCueを上の子Cueにする。  
**Unnest** **Left** 子Cueを1つ上のレベルに上げる。

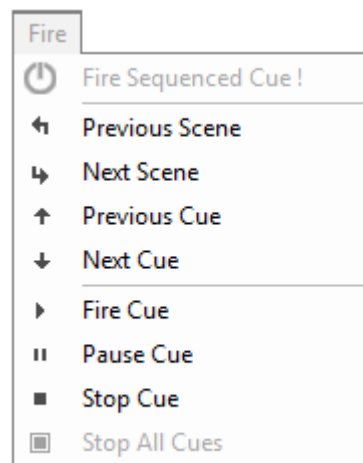
---

**Link Offsets/StartTimes** 全てのAudio, TCGen, MMC, 9-pin (Sony P2) のOffsetsとStartをリンクする。ボタンでOn/Offでき、他のCueがActiveの時は状態が保存されない。**Cue Properties** ペインの関連するフィールドがEnableの場合、赤になる。

---

**View Cue Properties** **Cue Properties** のペインを開け/締めする。

## Fire



Ovation Fire Menu

### Fire Sequenced Cue !

**Enter** Showが走っている時、選択したCueをFireし、次のCueを選択する。

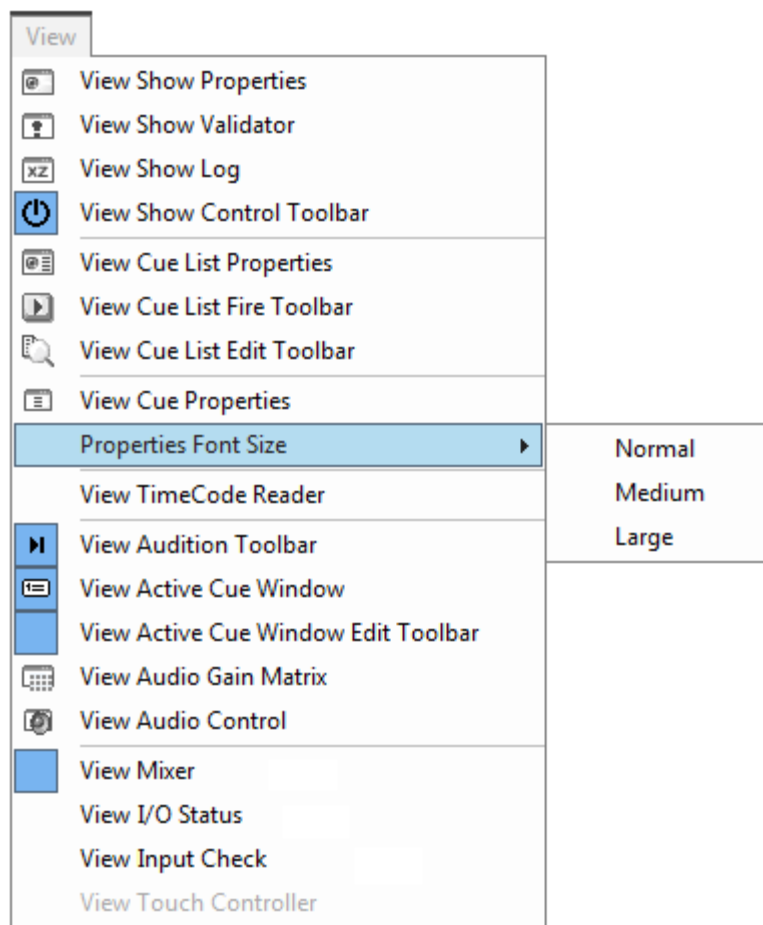
---

**Previous Scene** **LEFT** 選択している1つ前のScene (Cueまたは子Cue) を選択する。  
**Next Scene** **RIGHT** 選択している次のScene (Cueまたは子Cue) を選択する。  
**Previous Cue** **UP** 選択しているCueの1つ前のCueを選択する。  
**Next Cue** **DOWN** 選択しているCueの次のCueを選択する。

---

**Fire Cue** 選択しているCueを再生  
**Pause Cue** 選択したCueをPause  
**Stop Cue** 選択したCueをStop  
**Stop All Cues** 全ての再生しているCueをStops(緊急時の停止に使用)

## View



Ovation View Menu

**View Show Properties** Show Properties を表示/非表示

**View Show Validator** Show Validator を表示/非表示

**View Show Log** Show Log show/hide を表示/非表示

**View Show Control Toolbar** Control Toolbar を表示/非表示

---

**View Cue List Properties** Cue List Properties を表示/非表示

**View Fire Toolbar** Cue List Fire Toolbar を表示/非表示 (Show Mode)

**View Edit Toolbar** Cue List Edit Toolbar を表示/非表示(Compose Mode)

---

**View Cue Properties** Cue Properties を表示/非表示

**Properties Font Size** サブメニューで以下を選択：

Small

Medium

Large

Properties ペインの Font sizes

---

**View TimeCode Reader** TimeCode Reader ウィンドウを開く (最大20個)

---

**View Audition Toolbar** Audition Toolbar を表示/非表示(main Ovation Window)

**View Modifiers Toolbar** Modifiers Toolbar を表示/非表示(main Ovation Window)

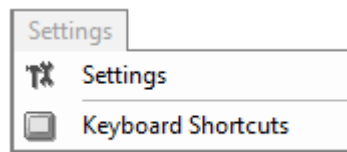
**View Active Cue Window** Active Cue ウィンドウを表示/非表示

<b>View Active Cue Window Edit Toolbar</b>	Active Cue ウィンドウのEdit Toolbarを表示/非表示 (Active Cue ウィンドウが開いているときのみ)
<b>View Audio Gain Matrix</b>	<b>Audio Gain Matrix</b> ウィンドウを表示/非表示
<b>View Audio Control</b>	<b>Audio Control</b> ウィンドウを表示/非表示

---

<b>View Mixer</b>	<b>Mixer</b> を表示/非表示
<b>View I/O Status</b>	<b>I/O Status</b> ウィンドウを表示/非表示
<b>View Input Check</b>	
<b>View Touch Controller</b>	<b>Touch Controller</b> を表示/非表示

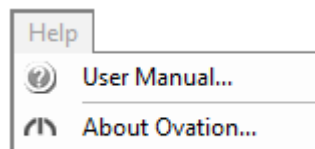
## Settings



**Ovation Settings Menu**

<b>Settings</b>	OvationのSettingsウィンドウを表示
<b>Keyboard Shortcuts</b>	Keyboard Shortcutsダイアログを開く

## Help



**Ovation Help Menu**

<b>User Manual</b>	<b>User Guide</b> (英文) を開く
<b>About Ovation</b>	<b>About Ovation</b> ウィンドウを開く

# Settings

**Note:** Showが走っているまたはCueをオーディションしている時にSettingsを開くと、多くのSettingsページは表示されません。

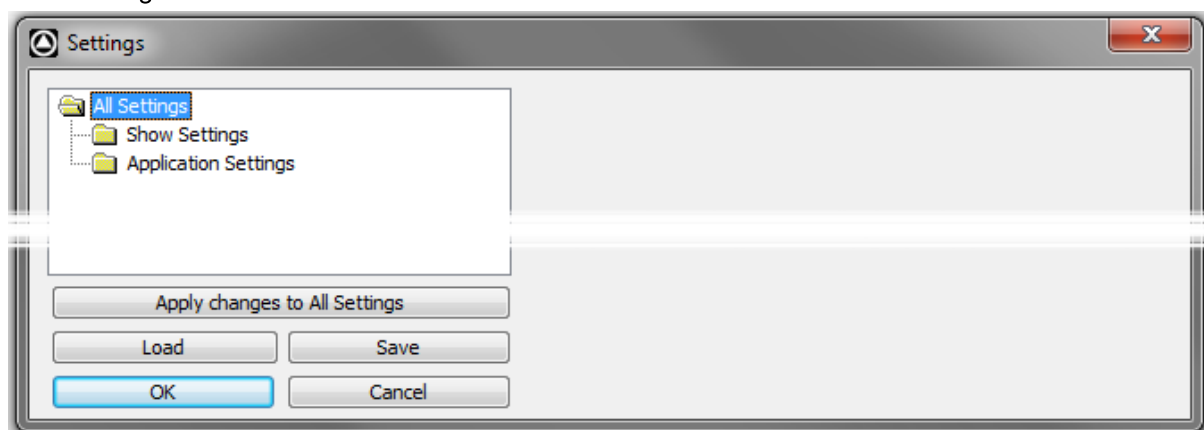
## Overview

現在のShowの多くの設定は**Cue Properties**, **Cue List Properties**, **Show Properties**で行われています。しかし、他にも多くの設定が保持されており、**Settings**メニューからアクセスできます。

**Keyboard Shortcut Editor**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**Settings**メニューから直接アクセスできます。フォルダとサブフォルダは設定を理論的にグループにするために使用されています。ウィンドウの左側は全ての設定を表示しています。フォルダはアイコンをクリックすると、折りたたんだり、広げたりすることができます。デフォルトでは全てのフォルダは開いており、全てのSettingページの名前を表示しています。左側のSettingページをクリックすると、右側に内容が表示され、変更することができます。これらの情報はPyramix User Manualで詳細が書かれています。

2つのSettingsのメイングループがあります。



Ovation Settings dialog

この図では全てのサブフォルダが折りたたまれています。

- **Show Settings** はShowとともに保存されます。
- **Application Settings** は全てのShowに適用されます。

**Note:** 例外もあります。

**Application Settings > General > Audition** ページは、**Audition Cues Output Slot**以外の全ての設定はグローバルです。この項目はShowとともに保存されます。そのためTemplateはPFLバスを持つことができます。



## Settings Buttons

### Apply changes to ...

Settingsにあるフォルダのツリーの下にある大きなボタンは、現在開いているSettingsページの変更をすぐに有効にします。Settingsは個別にまたは全体を保存できます。

### Load

**Load** で、settings **Profile (\*.pms)** ファイルをロードします。必要なファイルをブラウズし、**Open** ボタンをクリックするとLoadします。

### Save

設定を保存するためのボタンです。: **Save** ボタンをクリックすると**Save As** ブラウザ・ウィンドウが表示されます。保存したい場所を選び、**File name:** をボックスにタイプして、**Save** ボタンをクリックすると保存されます。

### OK

設定の変更を行い、**Settings**ウィンドウを閉じる時にクリックします。

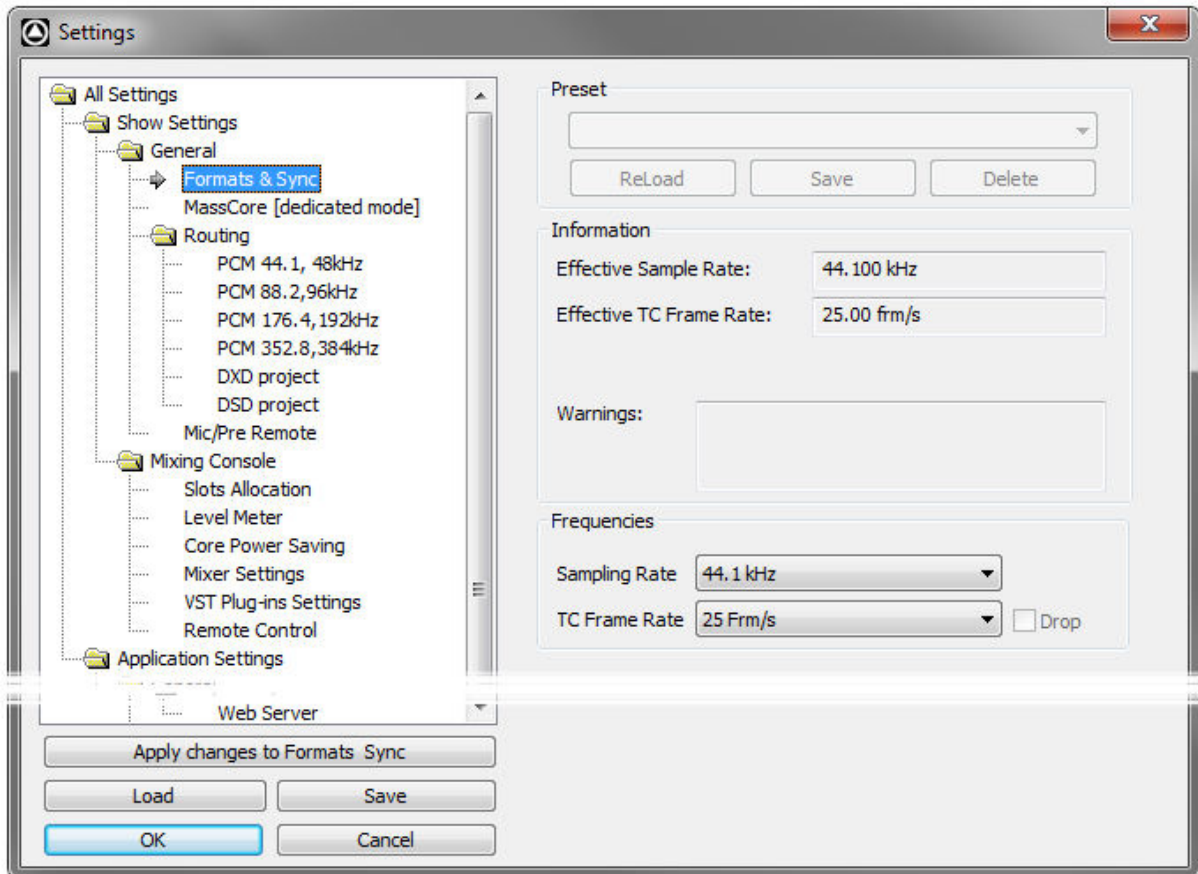
### Cancel

設定の変更を中断し、**Settings**ウィンドウを閉じる時にクリックします。

# Show Settings

## General

### Formats & Sync MassCore



Show Settings > General > Formats & Sync

### Preset

このセクションはMassCoreモードの場合は設定できません。

### Information

**Effective Sampling Rate** プルアップまたはダウンまたはVarispeed設定を含むサンプリングレートを表示します。

**Effective TC Frame Rate** プルアップまたはダウンまたはVarispeed設定を含む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警告を表示します。

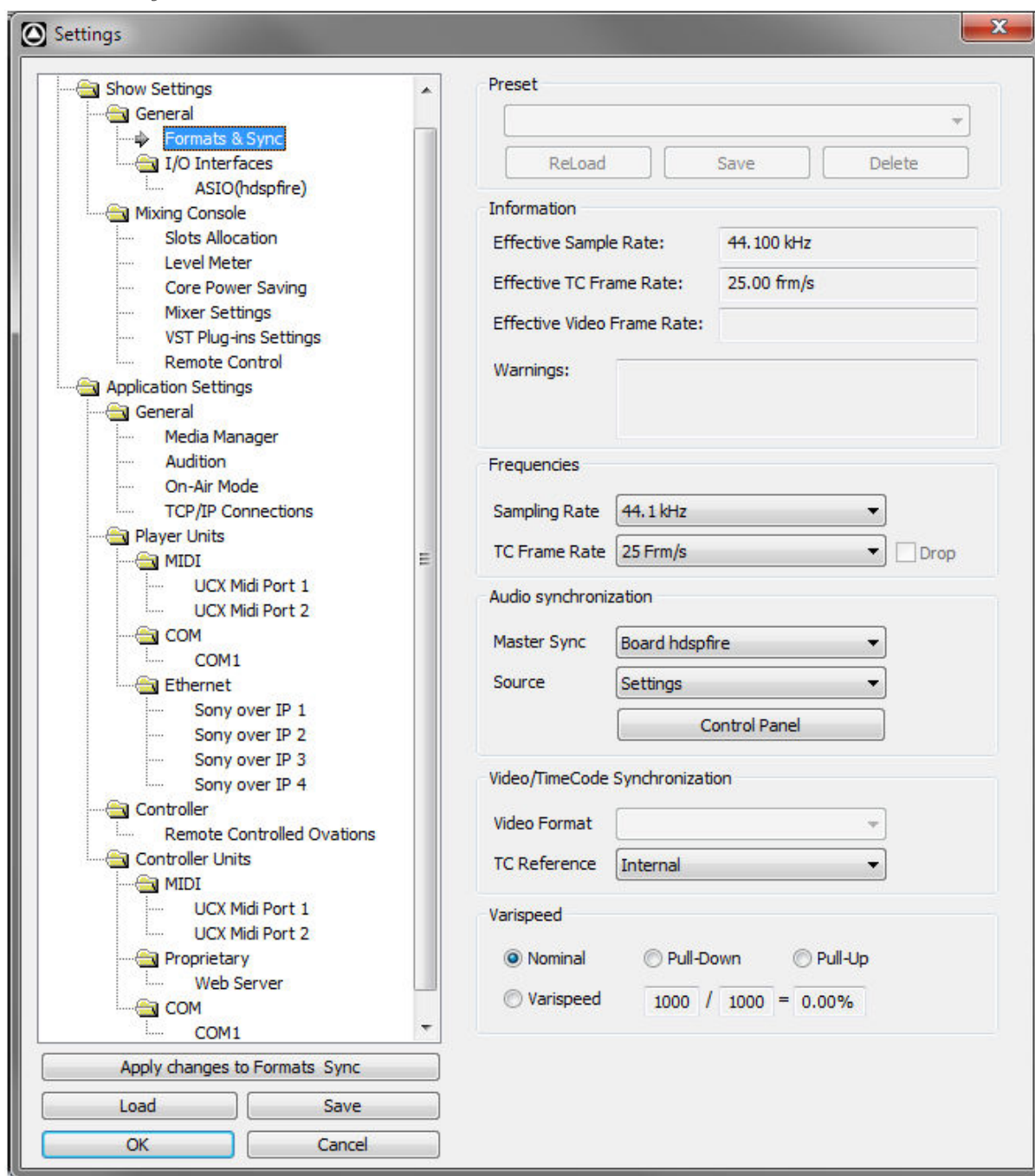
### Frequencies

**Sampling Rate** ドロップダウンで使用するサンプリングレートを選択します。

**TC Frame Rate** ドロップダウンで使用するフレームレートを選択します。

**Drop** NTSCフレームの時のみで使用できます。チェックを入れるとDropフレームとなります。

## Formats & Sync - ASIO



Show Settings > General > Formats & Sync

### Preset

このセクションはASIOオーディオデバイスを使用している場合は設定できません。

### Information

**Effective Sampling Rate**

現在のサンプリング周波数の表示です。

**Effective TC Frame Rate**

使用しているTimeCodeのフレームレートの表示です。

**Effective Video Frame Rate**

ビデオ・フレームの表示です。

**Sampling Rate** プロジェクトが作成された時、またはデフォルトのMixerのPresetがロードされた時、サンプリング周波数は設定されます。これは**Sampling Rate**のドロップダウン・リストで変更できます。

**Note:** サンプリング周波数は**Show**が走っていない時のみ設定できます。Cueをオーデションしている最中も同様です。サンプリング周波数を変更したい場合は、**Show**を**Init**し、**Stop**してください。

### Warnings

選択されたレートについての警告を表示します。

### Frequencies

**Sampling Rate** サンプリング周波数の設定です。使用できるサンプリング周波数がドロップダウン・リストにあります。

**TC Frame Rate Drop** ドロップダウン・リストでTCのフレームレートを設定します。NTSCにこの設定できます。ドロップフレームにする場合にチェックを入れてください。

### Audio Synchronization

**Master Sync Source** Master Syncの設定です。システムのサンプル・クロック・ソースの設定です。外部のソースを選択し、有効な信号がない場合、システムはInternalに切り替わります。以下の選択が可能です。

### Video/TimeCode Synchronization

**Video Format TC Reference** ドロップダウン・リストで使用できるビデオ・フォーマットが選択できます。ドロップダウン・リストで使用できるTCのリファレンス・ソースが選択できます。

### Varispeed

プルアップ/プルダウンサンプリングレートか、VarispeedモードでPyramixをサンプリングレートを適応させて実行するかのどちらかを選択できます。

**重要!** 一般的なデジタル/アナログまたはアナログ/デジタルコンバータは $\pm 0.15\%$  (150 ppm) を超えて動作しないため、Varispeedモードではミュートされます。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、または内蔵のプルアップまたはプルダウンサポートを備えた適切な外部コンバータを使用して配線することを推奨します。

**Note:** 外部NTSCビデオ・リファレンスにロックしている時は"Normal"に設定してください。

**Nominal** 'Normal'モード。

**Pull-Down** サンプリング周波数を0.1%引き下げます。ポストプロダクションでNTSCのフレームレートのコンパチビリティを保つ時に使用します。

**Pull-Up** サンプリング周波数を0.1%引き上げます。ポストプロダクションでNTSCのフレームレートのコンパチビリティを保つ時に使用します。

**Varispeed** -12.5% ~ +12.5%の範囲で再生スピードを可変できます。オプションを選択して使用する%を設定して下さい。範囲外の値を入れると、最大値、最小値の範囲に設定されます。E.g. 1500と入れると、1125にセットされます。.

### MassCore™ [dedicated mode]

Pyramix User Manual を参照してください。

## I/O Interfaces

このページは使用しているシステムの構成によります。

## Routing

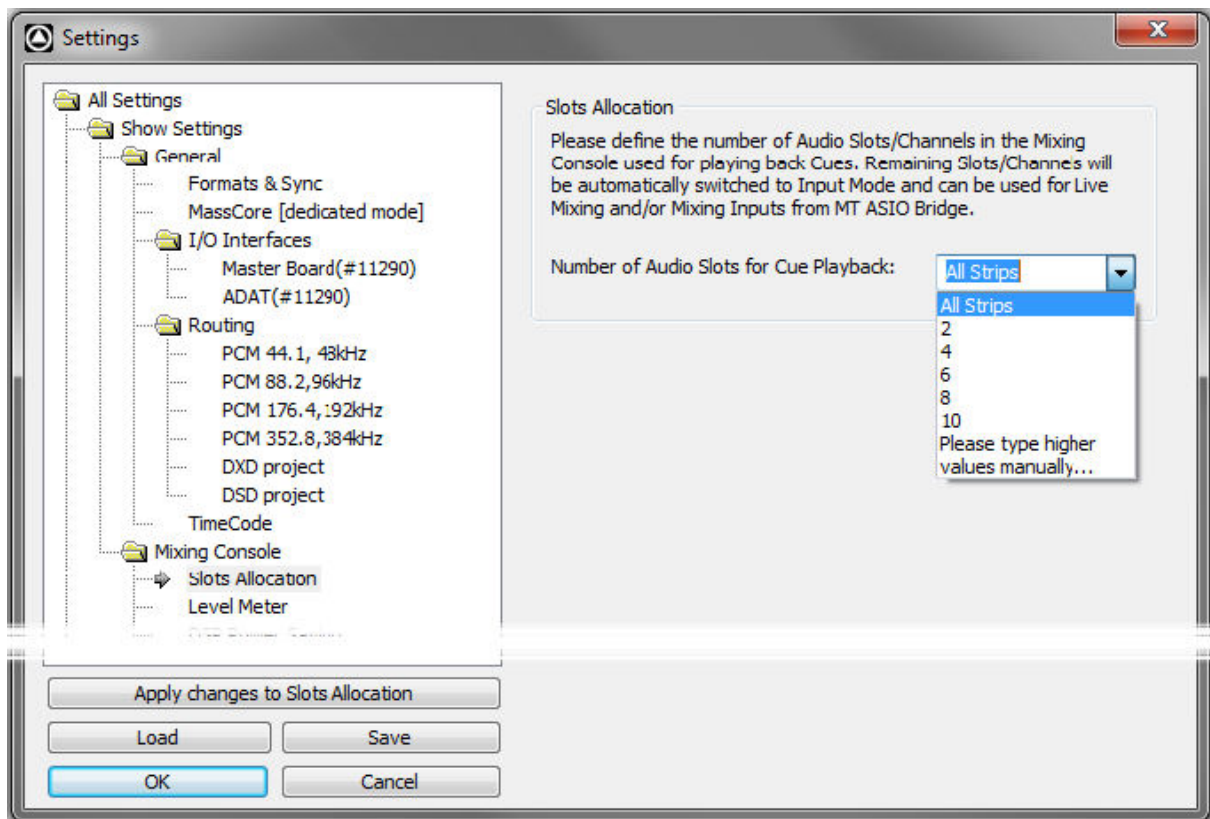
このページは使用しているシステムの構成によります。

## TimeCode

Pyramix User Manual を参照してください。

## Mixing Console

### Slots Allocation



Show Settings > Mixing Console > Slots Allocation

### Slots Allocation

Cueの再生に使用するMixerのSlotを設定してください。残りのSlotは自動的にInput Modeになりライブ入力として使用できます。

**Number of Audio Slots for Cue Playback** ドロップダウンで次の選択ができます：

- |  |                                |
|--|--------------------------------|
| <b>All Strips</b>                            | 全てのSlotをCueの再生に使用              |
| <b>2,4,6,8 or 10</b>                         | 2,4,6,8 or 10のSlotまでをCueの再生に使用 |
| <b>Please type higher values manually...</b> | タイプして設定する                      |

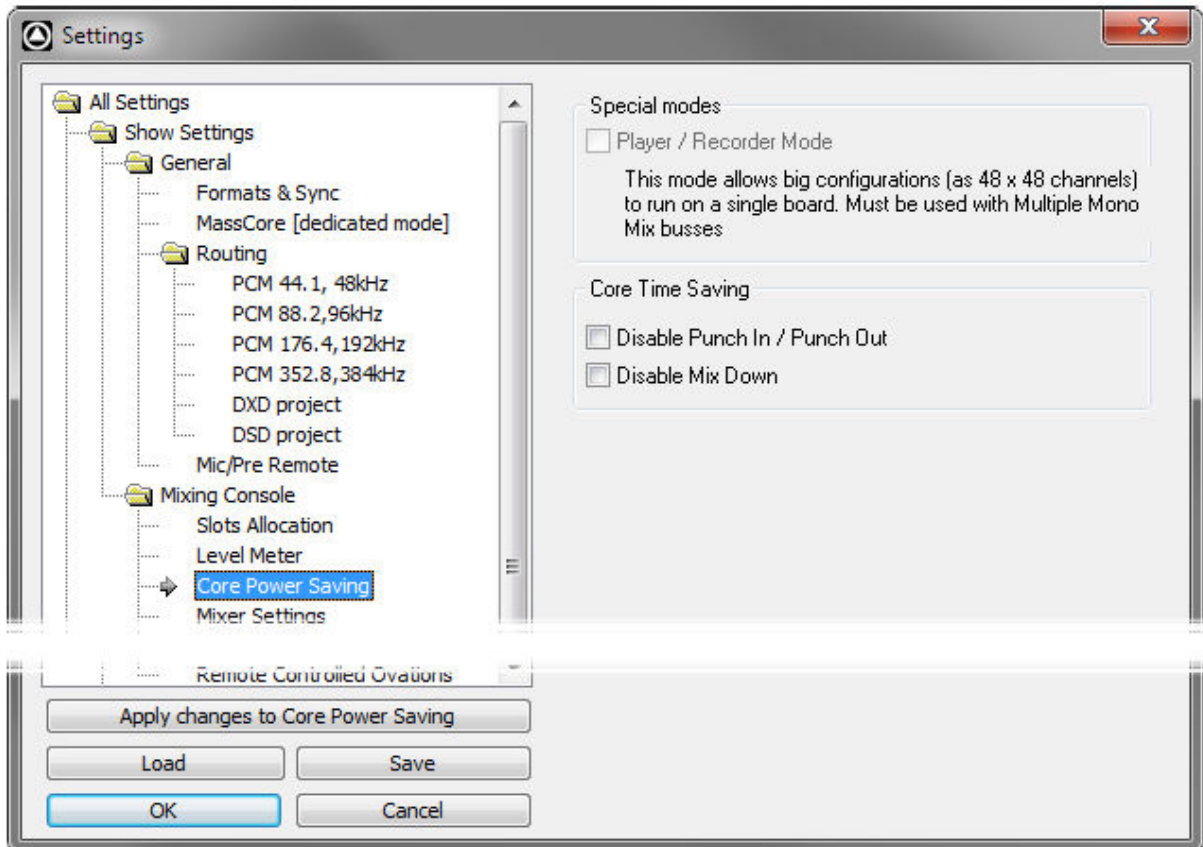
Slotは最も低い番号からSlotにマッピングされます。

このオプションにより、空いているSlotに**MT ASIO Bridge** や **ReWire** を割当て、PyramixのMixerの出力として使用することもできます。

## Level Meter

このページはMixerのレベル・メーターの振る舞いを設定します。

## DSP Power Saving



Show Settings > Mixing Console > Core Power Saving

### Special Modes

**Player/Recorder Mode** このモードは大きな（48 x 48 chなど）構成をとった場合、Player/Recorder Modeとするものです。このモードの時、Mixerはルーターとなります。レベルコントロール、パンニング、プラグイン、インサートなどの機能は働きません。マルチ・モノ・バスのみの構成となります。

**Direct Out** は機能しますので、DSP消費を防ぐための構成が可能です。

### DSP Time Saving

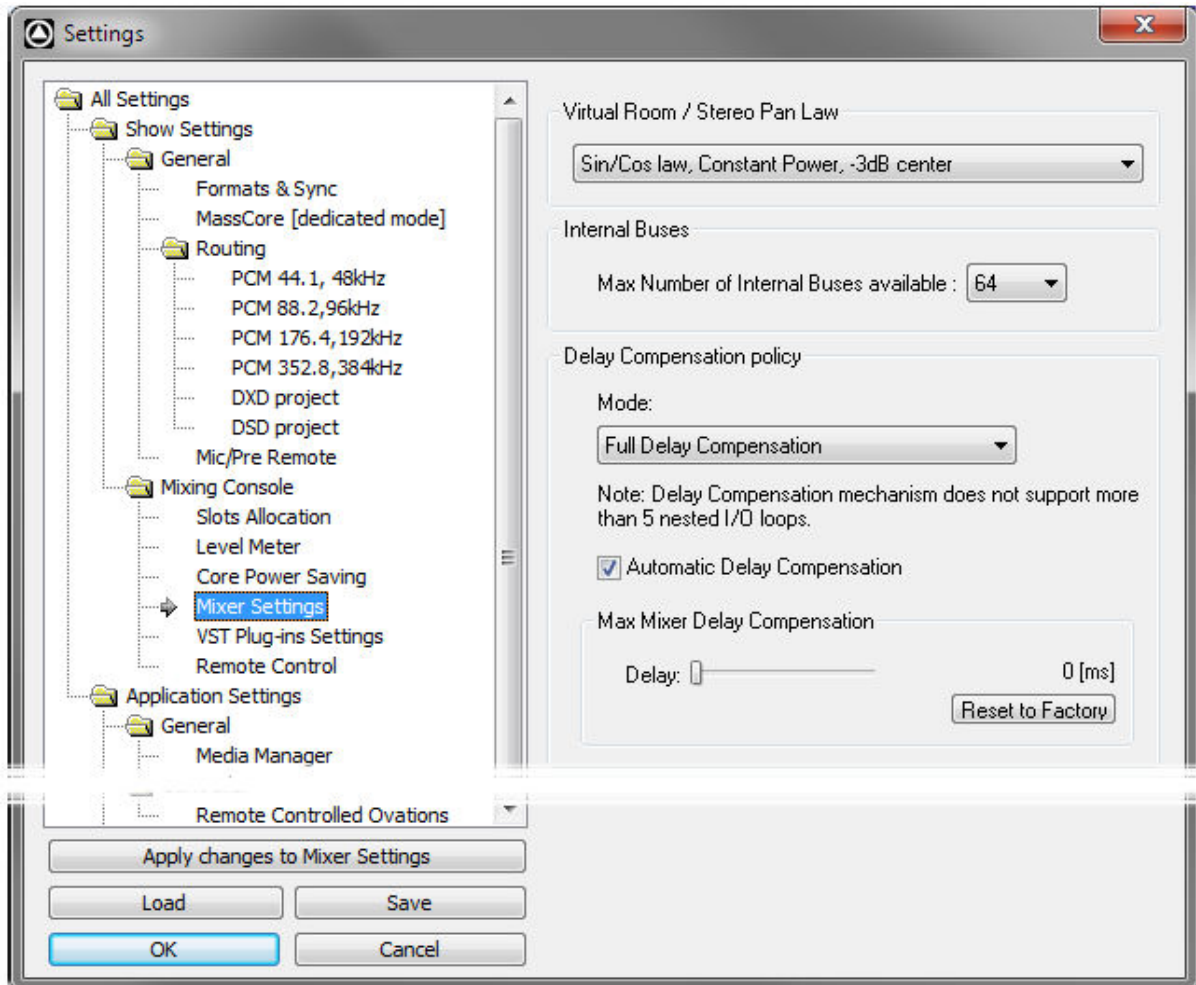
**Disable Punch In/ Punch Out** チェックを入れると、パンチ・イン/アウトができなくなります。

**Important!** この機能を使用してもトラックはARMできますが、録音すると作成されたメディア・ファイルはデジタルNULLとなります。

**Disable Mix Down** チェックを入れると**Project->Mix Down** が機能がしません。

**Important!** ソフトウェア的にはMixdownがスタートしますが、結果のメディア・ファイルはデジタルNULLとなります。

## Mixer Settings



Show Settings > Mixing Console > Mixer Settings

### Virtual Room / Stereo Pan Law

ドロップダウン・メニューでパンニングのタイプを設定します。**Sin/Cos law, Constant Power, -3dB center, Square Root law, Constant Power, -3dB center**

**Note:** 現在開いているプロジェクトは、ここで設定を変更しない場合、デフォルト**Square Root law**が使用されています。

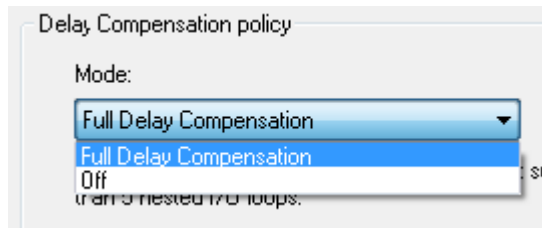
### Internal Buses

**Max Number of Internal Buses available :** ドロップダウンで必要な数の内部バスを設定してください (32 - 384)。

### Delay Compensation Policy

#### Mode

ドロップダウン・メニューで次より選択します :



**Full Delay Compensation**  
**Off**

**Note:** 自動遅延補正は5つ以上入れ子になったIOループには動作しません。

**Automatic Delay Compensation**      チェックを入れると自動遅延補正がONになります。

**Note:** 再生中または録音中に遅延量を変更してもトランスポートをStopするまで変化が与えられません。

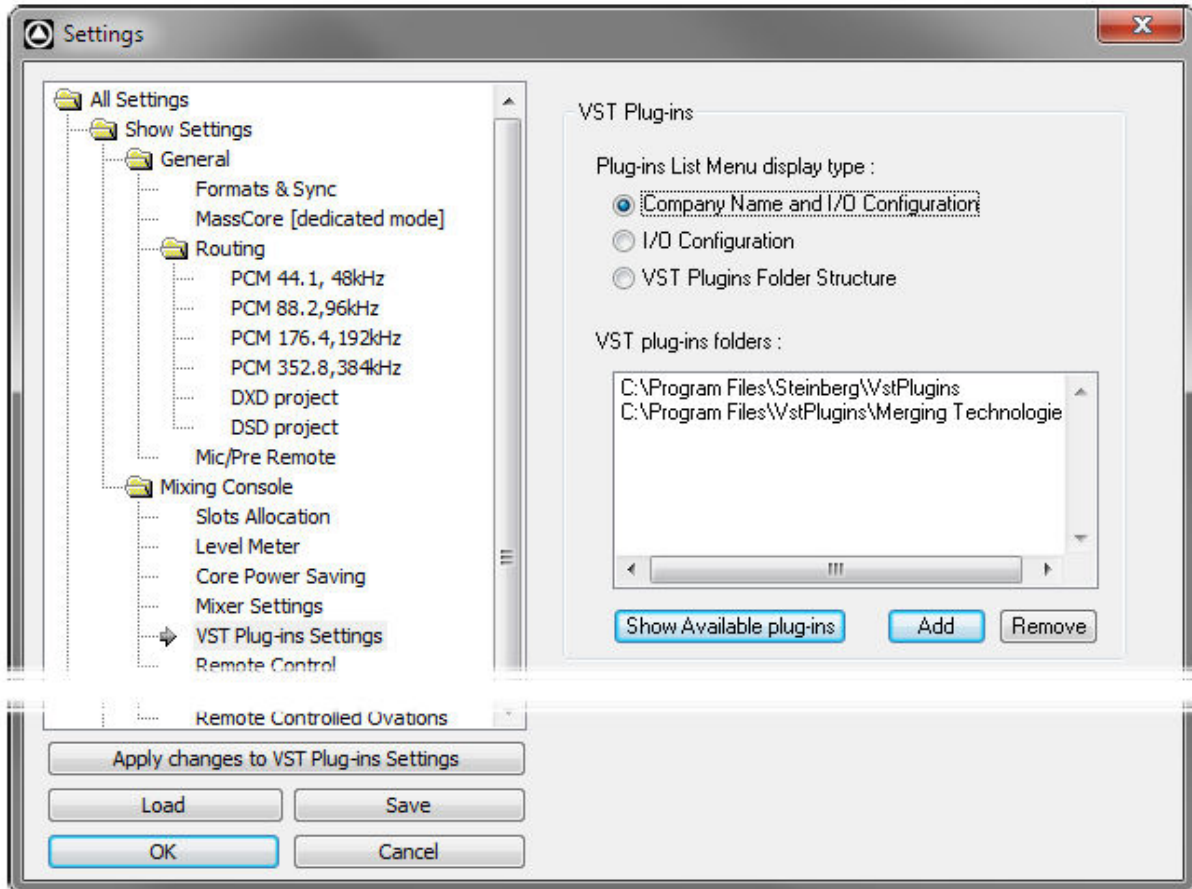
**Max Mixer Delay Compensation**

**Mixer error: Delay compensation** ダイアログが表示された場合、スライダーで要求された遅延を設定しなければなりません。

**Reset to Factory**      クリックするとファクトリーで計算された最大遅延値がリストアされます。



## VST Plug-ins Settings



Show Settings > Mixing Console > Plug-Ins Settings

### VST Plug-ins

#### Plug-ins List Menu display type:

プラグインリストメニューでVSTプラグインをどのように並べ替え、グループ化するかを選択できます。

**Company Name and I/O Configuration** 並べ替えは、会社名とプラグインのI/O設定に従ってグループ化された順に並べ替えられます。例：1 in-1 out、1 in-2 out、2 in-2 outなど

**I/O Configuration** I/O設定でプラグインをグループ化し、各グループ内で名前のアルファベット順にリストします。

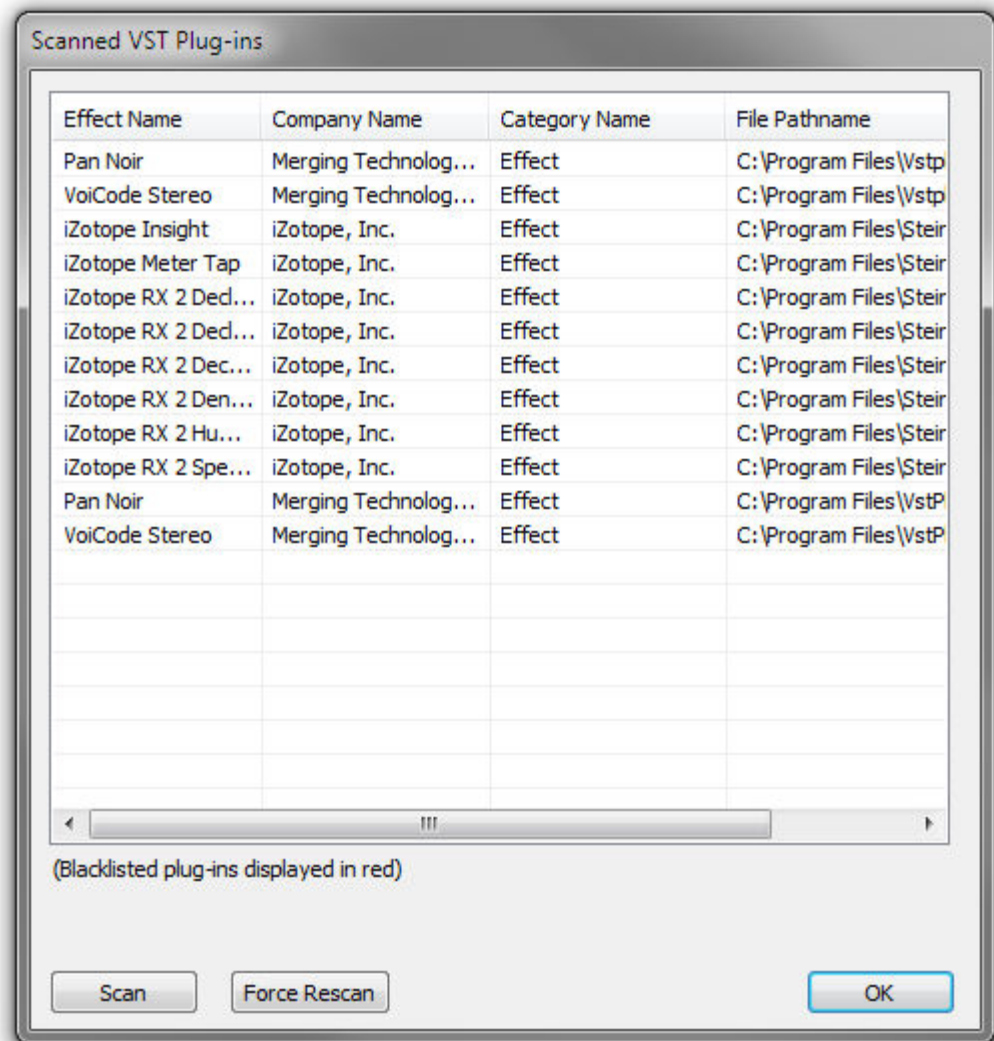
#### VST plug-ins folders:

このボックスには、起動時にPyramixがVSTプラグインをスキャンするフォルダが表示されます。既定では、\ Program Files \ VSTPluginsおよび/または Program Files \ Steinberg \ VSTPluginsディレクトリが存在する場合、スキャンされます。Add ボタンを使用して、ファイル一覧ウィンドウを開くディレクトリを追加してスキャンリストに追加することができます。

ディレクトリをリストから選択し、Remove ボタンをクリックすると、ディレクトリがリストから削除されます。

## Show Available plug-ins

ボタンをクリックすると、使用可能なプラグインのダイアログが開きます。



All Settings MixerVST Plug-ins Settings Page

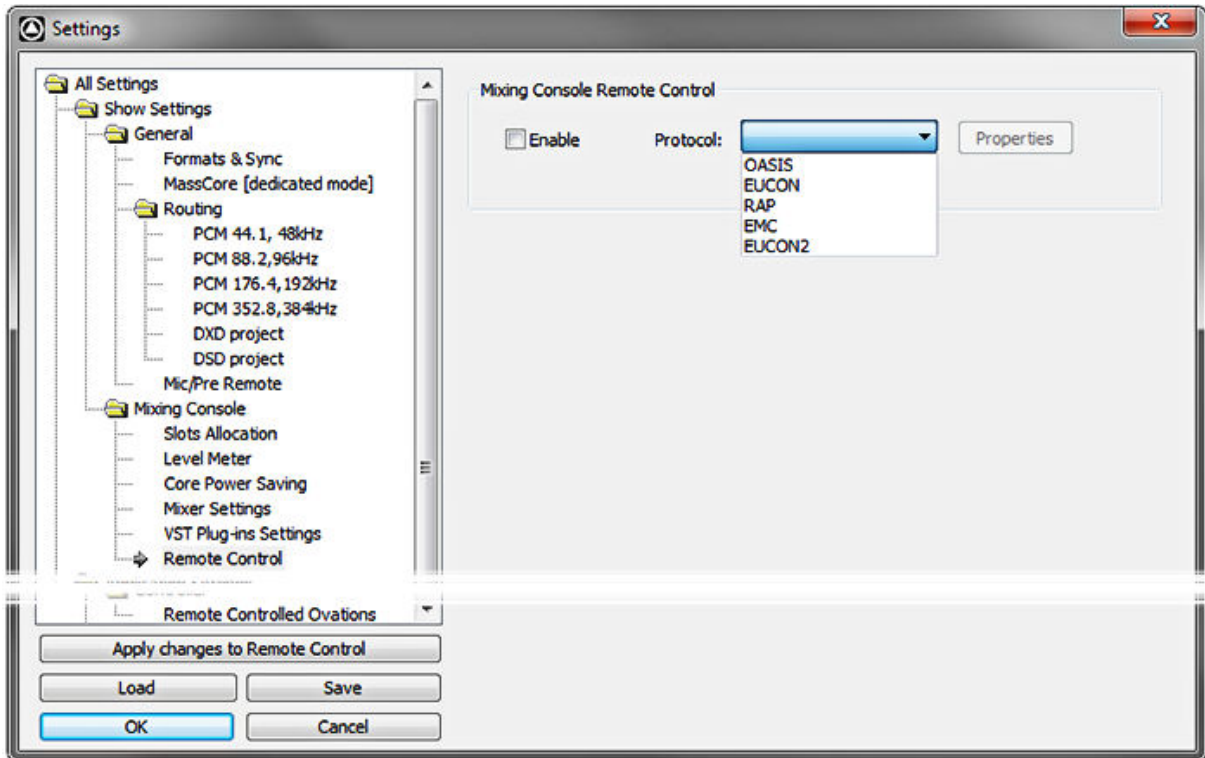
リストには、スキャンされ、Pyramixで使用可能なすべてのVSTプラグインが表示されます。ブラックリストに載っているプラグインは赤で表示されます。

**Scan** Pyramixの起動後、VSTプラグインのフォルダ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リスト内のすべてのディレクトリの強制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

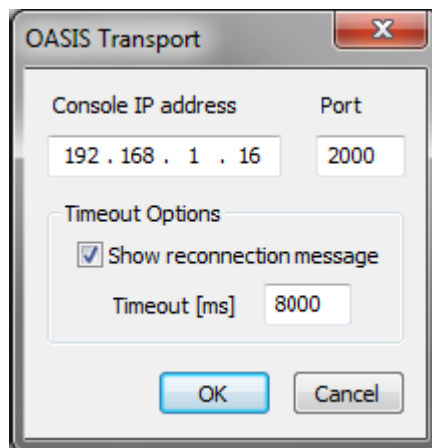
チェックを入れるとMixerのリモートコントロールがEnableになり、ドロップダウン・リストで選択したプロトコルでリモートコントロールすることが可能になります。

#### Properties

ドロップダウン・メニューで以下のプロトコルを選択できます。

OASIS  
EMC  
RAP

## OASIS



OASIS Transport Configuration dialog

### Console IP address

Console IP address とPortを設定して下さい。

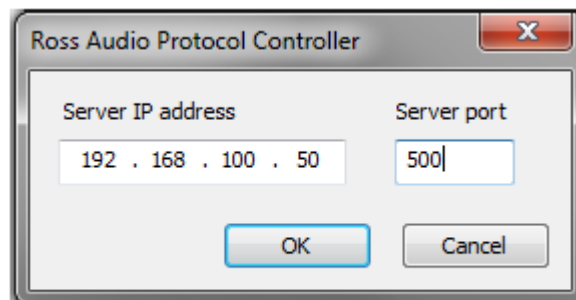
### Timeout Options

**Show reconnection message** チェックするとコンソールが通信を失ったや、再度通信を回復したなどのメッセージが表示されます。

**Timeout [ms]** 通信を復帰させるまでの最大時間を設定します。

**OK** で構成を保存します。**Cancel** でダイアログを閉じると保存されません。

## RAP (Ross Audio Protocol)



RAP - Ross Audio Protocol configuration dialog

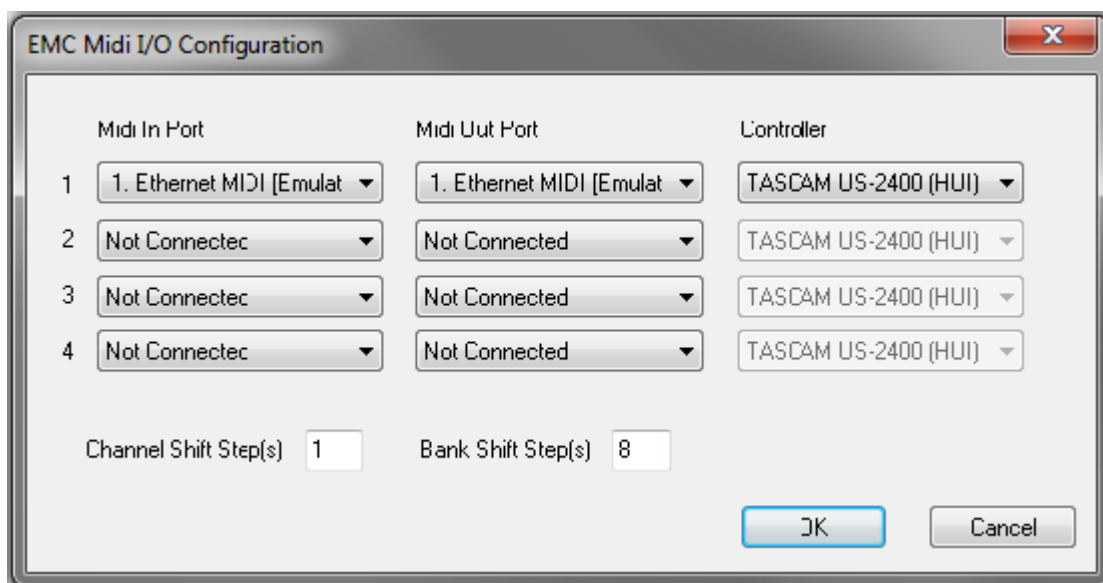
Ovationは、Ross OverdriveとVision製品で制御できます。

**Server IP address** と **Server port** を設定して下さい。

OKをクリックして設定を保存し、ダイアログを閉じるか、Cancelをクリックして保存せずにダイアログを閉じます。

**注** : RAPサポートには、オプションの**OASIS first class**のセキュリティー・キーが必要です。（Ovation Platinumに含まれています）

## EMC



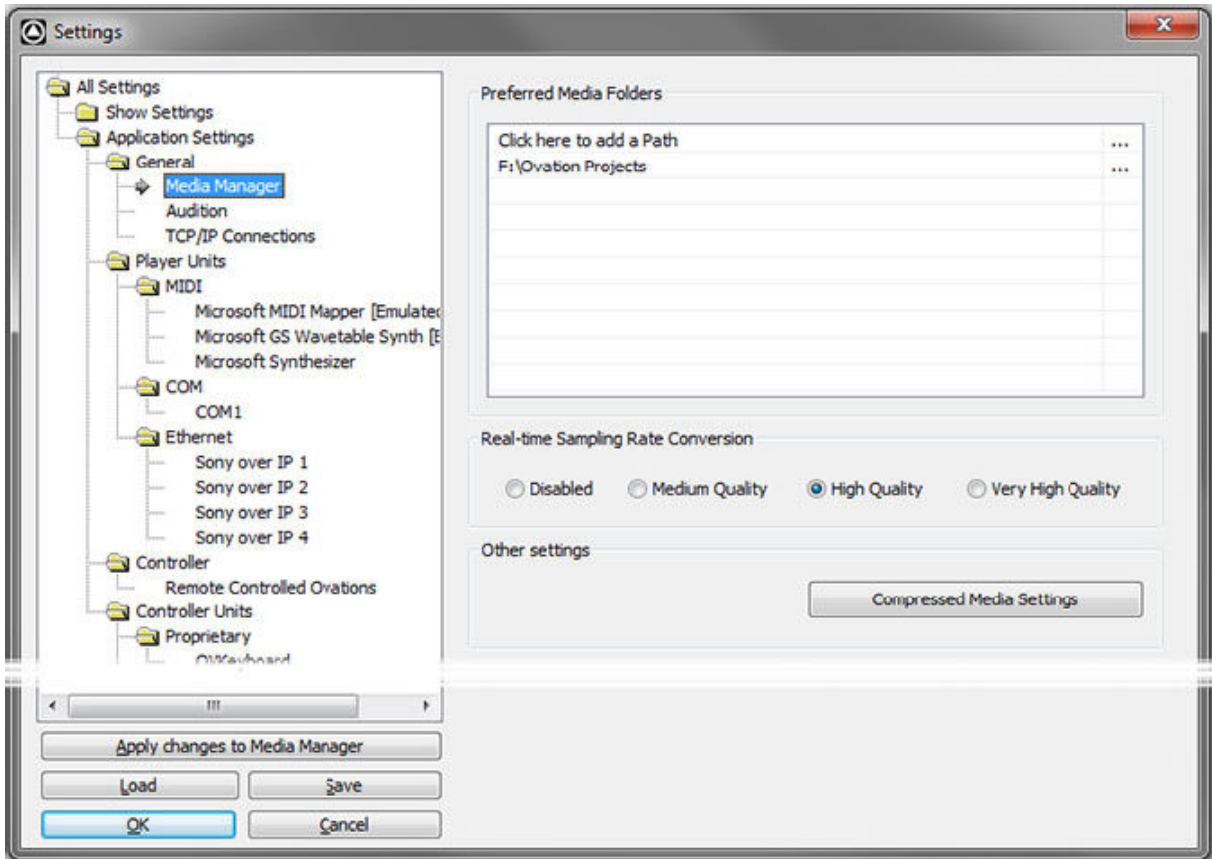
EMC MIDI I/O Configuration dialog

**OK** で構成を保存します。**Cancel** でダイアログを閉じると保存されません。

# Application Settings

## General

### Media Manager

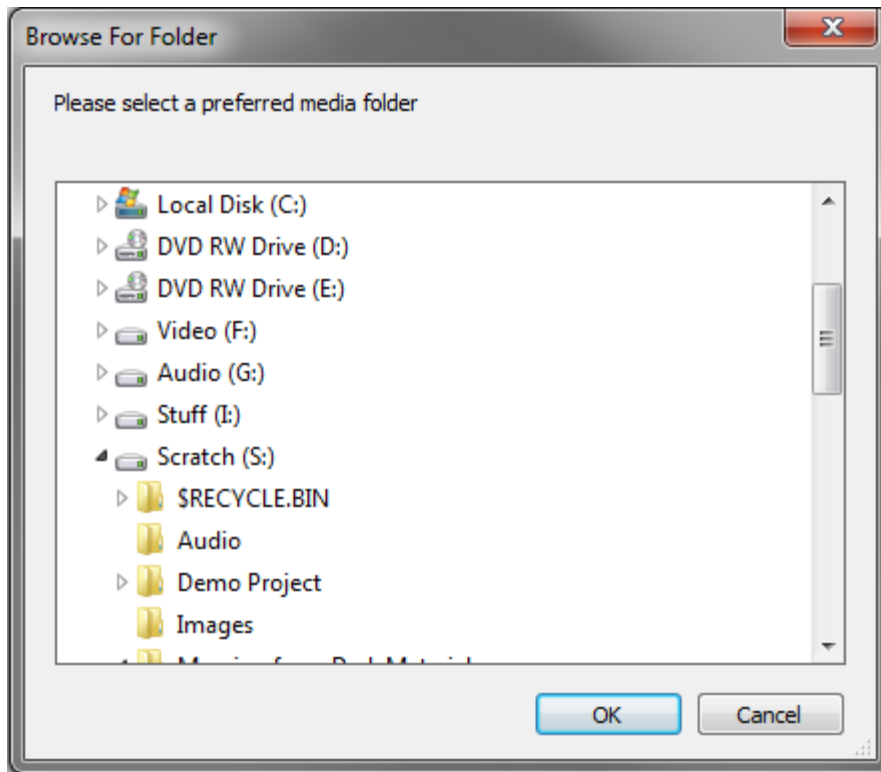


Application Settings > General > Media Manager

## Preferred Media Folders

Click here to add a path

...フィールドをクリックするとブラウザの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・パスを加わり、Showで使用するメディアを検索することができます。これはネットワーク上で使用されるよりもローカルにCueが保存されている場合に望まれる機能です。

## Real-time Sampling Rate Conversion

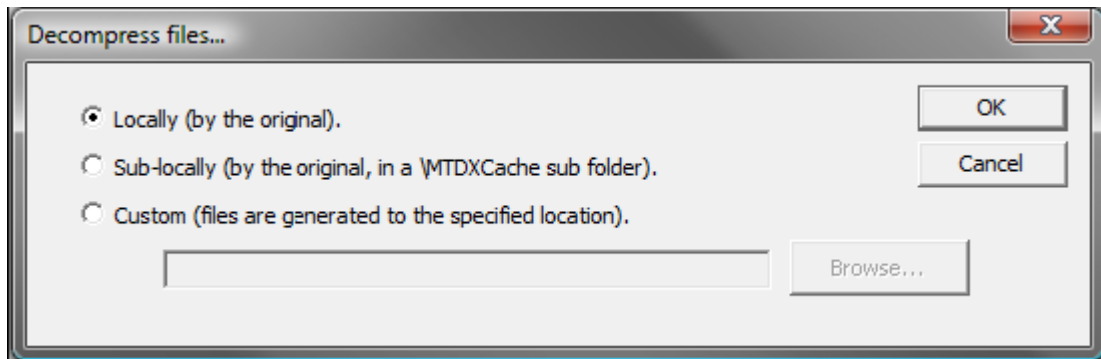
次の3つのオプションがあります：

- |                          |  |
|--------------------------|--|
| <b>Disabled</b>          | SRCは機能しません。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。クリップのサンプリング・レートがプロジェクトのサンプリング・レートと異なる場合、クリップは正しくないスピードで再生されます。 |
| <b>Medium</b>            | クリップは正しいスピードで再生されます。変換が必要な場合、スピードと品質で品質の点で妥協された音質となります。  |
| <b>High Quality</b>      | クリップは正しいスピードで再生されます。変換が必要な場合、品質を重視して変換が行われます。これにはもちろんリソースを多く使用します。                                     |
| <b>Very High Quality</b> | クリップは正しいスピードで再生されます。変換が必要な場合、Merging Technologies <b>HeptaCon</b> Sample Rate Converter が最高品質で変換を行います。 |

## Other Settings

### Compressed Media Settings

ここでメディアを解凍する場所を設定できます：



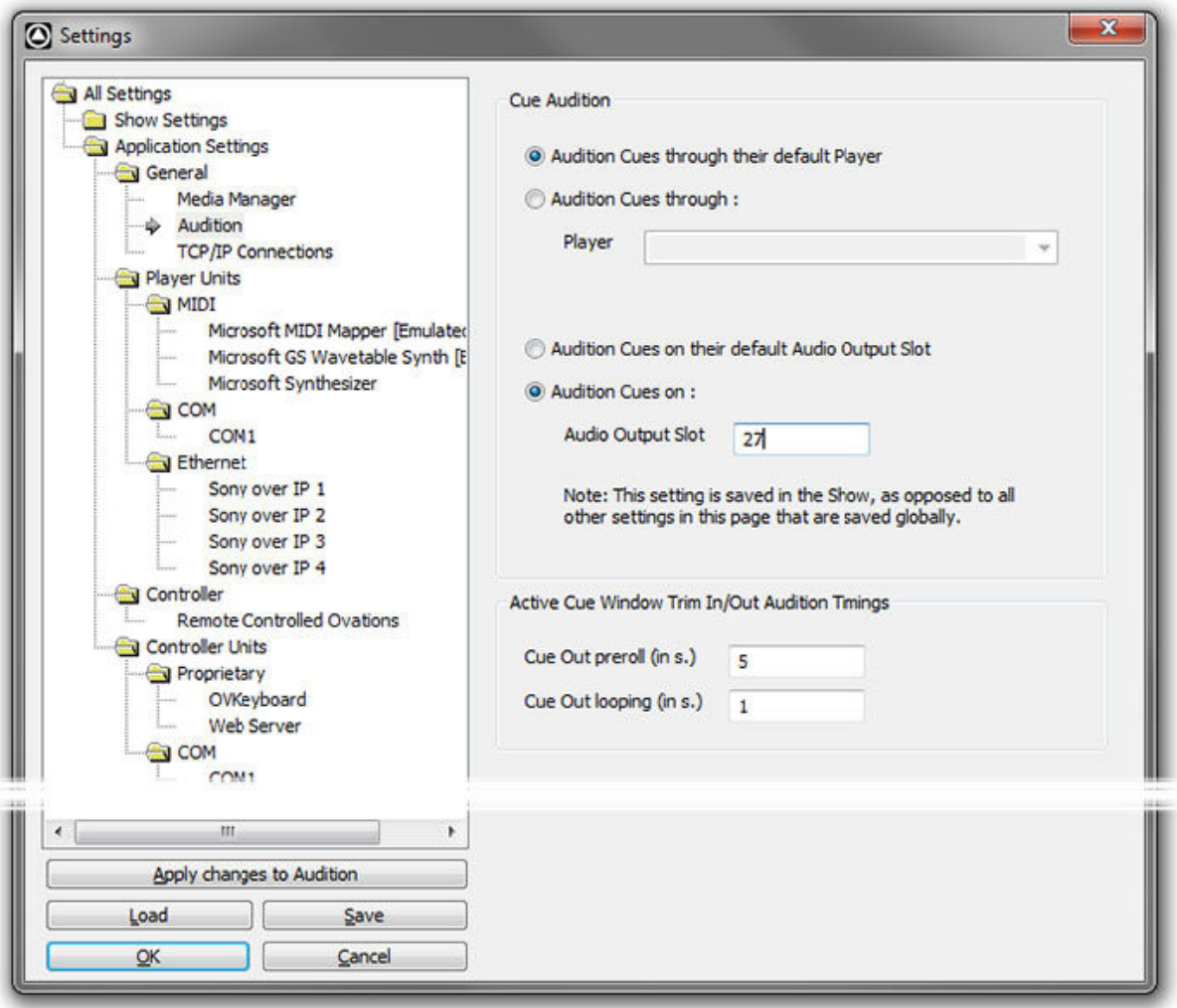
*Decompress files... dialog*

**Locally (by the original).** チェックを入れているとオリジナル・ファイル同じ場所に解凍します。

**Sub-locally (by the original, in a \MTDXCache sub folder).** チェックを入れているとオリジナル・ファイル同じ場所に作成されたサブフォルダに解凍されます。

**Custom (files are generated to the specified location).** チェックを入れているとブラウザが表示され、解凍する場所を選ぶことができます。

## Audition



Application Settings > General > Audition

### Cue Audition

ラジオボタンで、どの**Player** と**Audio Output Slot** でCueを再生するかが設定できます。デフォルトはOvationが走っているマシンです。別のPlayerを選択するとネットワークしたマシンの高度な構成が必要です。

**Note:** マルチチャンネルのCueは**Audition Cues on : Audio Output Slot** で設定された最初のSlotがオーディションのモニターとして使用されます。例えば6chのCueをボックス内に**9**を入れて再生すると、出力はSlot**9**~**14**でされます。

### Audition Cues through their default Player

**Audition Cues through :** どのPlayerでも設定できます。ネットワーク上のPlayerもドロップダウン・リストで選択できます。

### Audition Cues on their default Audio Output Slot

**Audition Cues on :**

**Audio Output Slot** どのAudio Output Slotでもフィールドに入れられます。

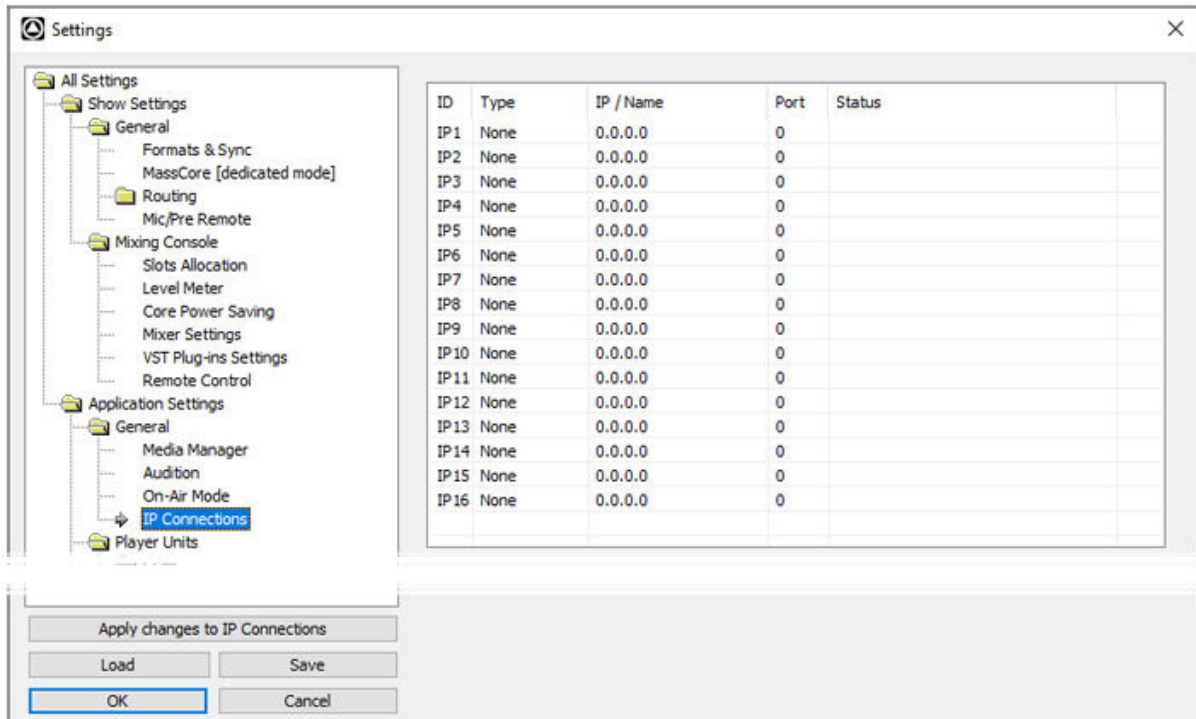
**Note:** この設定は、グローバルに保存されているページ内の他の設定とは対照的に、Showに保存されます。



## Active Cue Window Trim In/Out Audition Timings

- Cue Out preroll (in s.)** クリックすると、デフォルト値 (5 sec)を変更できます。  
**Cue Out Looping (in s.)** クリックすると、デフォルト値 (1 sec)を変更できます。

## TCP/IP Connections



Application Settings > General > IP Connections

TCP/IP Connections ページはOvationのTCP/IPコネクションを次の様に設定します：

- Type** **Server** または **Client**
- IP/ Name** サーバーのIPアドレスか名前を設定します (**Type**が**Server**に設定されている場合は関係ありません)。
- Port** ターゲットのポート番号か名前を設定します。
- Status** このフィールドには現在のコネクションのステータスが表示されます。

### Note:

- IPクライアントとServerが作成されると、IPオブジェクトが**Player Units** と**Controller Units** のセクションに表れます。
- **Player Units** はControllerプロトコル出力を扱います。
- **Controller Units**はControllerプロトコル入力を扱います。
- **Servers**と**Clients**はデータを送受信します。唯一の違いは、**Client**が1つの**Server**にのみ接続することができ、**Server**は複数の**Client**に接続します。
- **Server**は複数の**Client**の接続を許可します。
- データがServerから送られる時、全てのClientに送られます。
- Serverが存在なくなると、Clientは自動的にServerに再接続しようとします。
- 新しいコネクションが作成される/壊されると、**Apply changes to IP connection** ボタンがPlayer/Controllerユニットに加わり/消されます。

### IP Address / Server Name Considerations

一般的には、固定IPアドレスを使用してください。DHCPサーバーは、デバイスがオフラインのDHCPサーバーの"リース・タイム"内にいつも同じアドレスにアサインしてください。マシンがIPアドレスではなく名前で認識される場合、DHCPサーバー欠点ははありません。しかし、名前では解決できないディバ

イスもあり、IPアドレスが接続の唯一の方法である場合もありえます。特別な理由がない場合は固定IPを使用することが得策です。

**Note:** 最も共通のポート番号（1024）の使用は避けて下さい。安全性を考えると49152–65535の間のポートを使用することを推奨します。

## UDP/IP Support

IP通信は、**UDP (User Datagram Protocol)** サポートを含むように拡張されました。

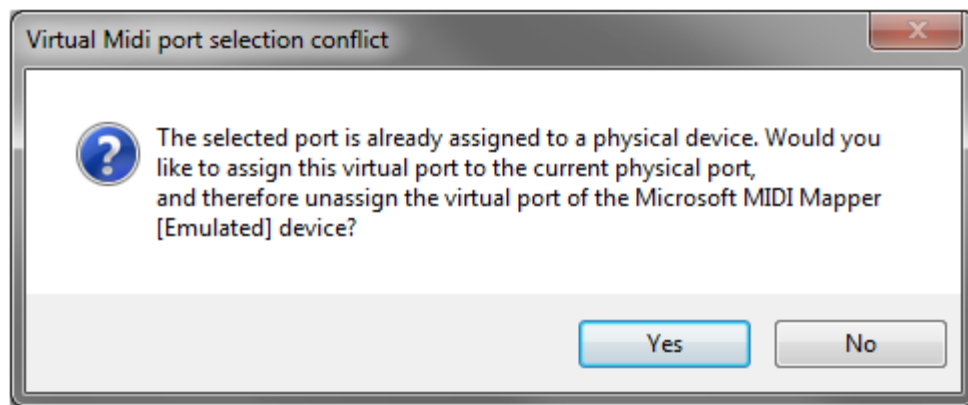
- UDPサポートでは、**UDP Streamer**、**UDP Reciever**の2種類の接続が追加されました。
- UDP接続はポート番号で設定する必要があります。UDP受信者IPアドレスは0.0.0.0である必要があります。UDPストリーマIPアドレスには、対象のIPデバイスのアドレスを入力する必要があります。

## Player Units

**Player Unit**はOvationで他のターゲットを制御するための仮想デバイスです。

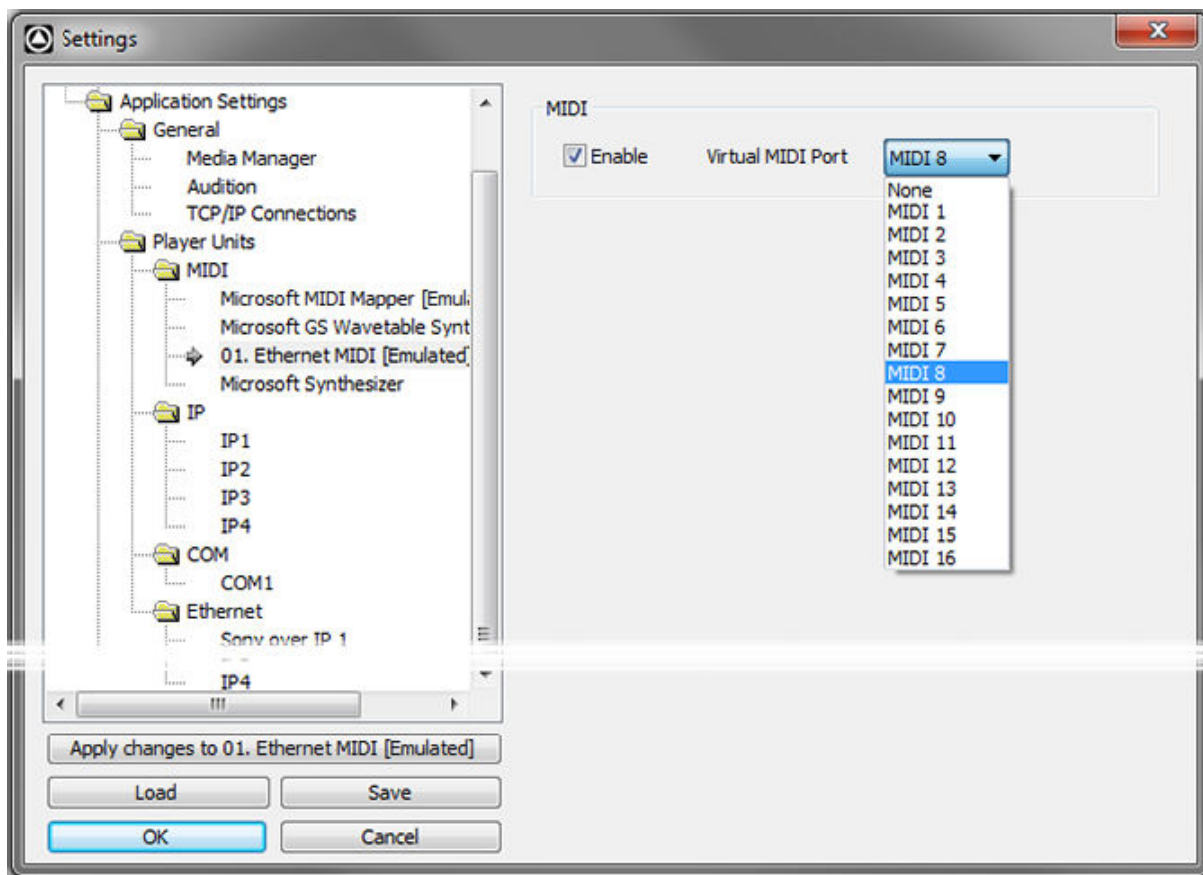
使用可能なMIDIインターフェース、IPポート、COMポートを表示し、**MIDI**、**IPコマンド**、**Sony P2 / RS422** のCuesを送信します。

**Note:** 既に使用されている仮想COMポートにアサインしようとするダイアログが表示されます：



Virtual COM Port selection conflict

## MIDI



*Application Settings > Player Units > MIDI*

Player UnitsのMIDIリストのエントリーをクリックすると、右側のペインに関連するオプションが表示されます。

### Midi

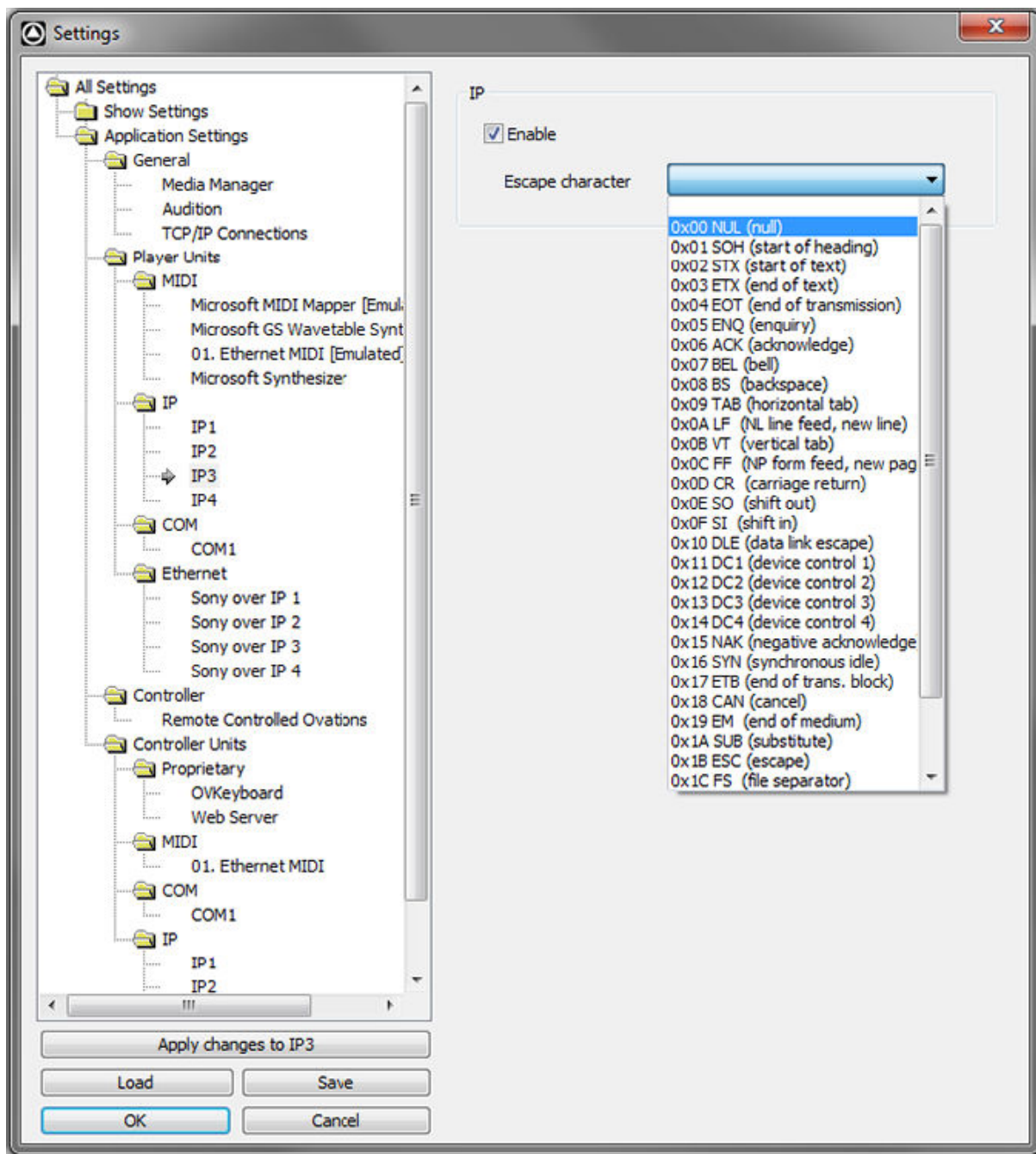
#### Enable

クリックするとEnableになります。

#### Virtual MIDI Port

Enableにするとドロップダウン・リストで**Virtual Midi Port**を選択することができます。

## IP



Application Settings > Player Units > IP

### IP

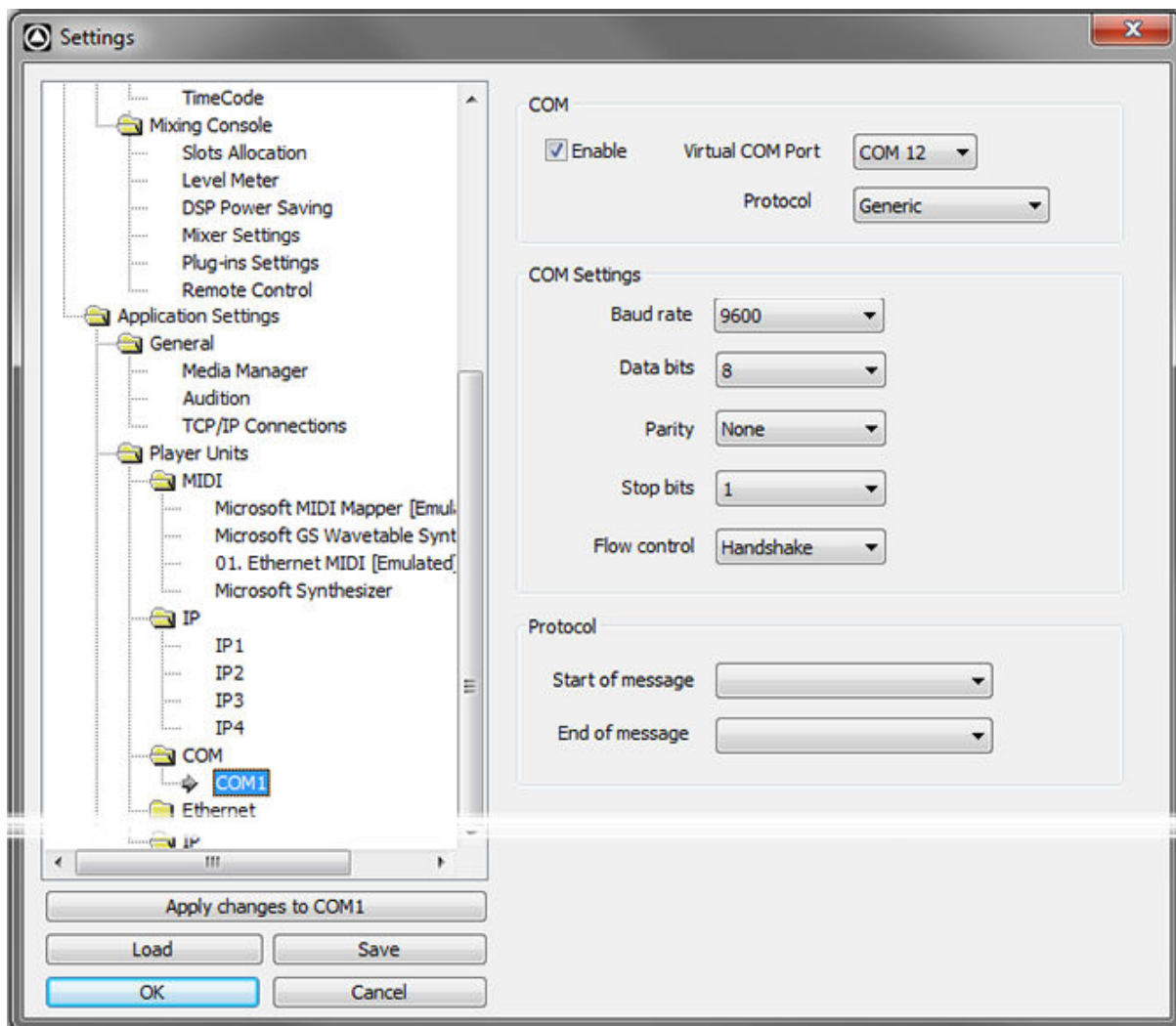
#### Enable

チェックするとPlayerは**Cue Properties**で設定されたIPコマンドを出力します。

#### Escape character

コマンドの終わりの文字列として送るEscape character を選択できます。ドロップダウン・リストから適当なものを選択してください。

## Com



Application Settings > Player Units > COM

### COM

**Enable** クリックするとCOM PlayerがEnableとなります。  
**Virtual COM Port** ドロップダウン・リストで**Virtual COM Port** を選択します。  
**Protocol** **Generic** か**Sony P2**を選択します。

### COM Settings

**Note:** 以下のCOMの設定とプロトコルは上の設定で**Protocol** を**Generic** に設定した時にのみ設定できます。

**Generic** に設定した時、以下のシリアルポートのオプションが設定できます。ドロップダウン・リストを使って適当な設定にしてください。

**Baud rate**  
**Data bits**  
**Parity**  
**Stop bits**

## Flow Control

### Protocol

**Start of message** ドロップダウン・リストで各メッセージの始まりに加える16進数の文字列を設定できます。

**End of message** ドロップダウン・リストで各メッセージの終わりに加える16進数の文字列を設定できます。

## Ethernet

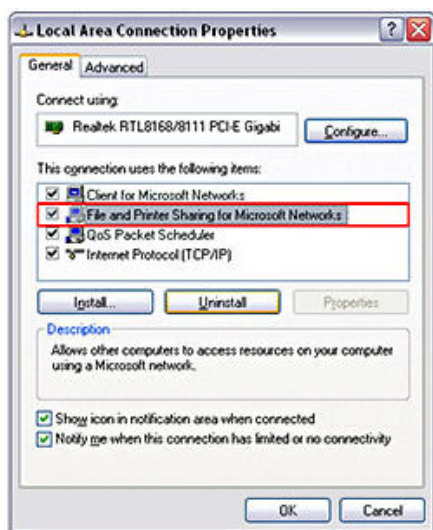
### Sony P2 over IP

#### Pre-requisites

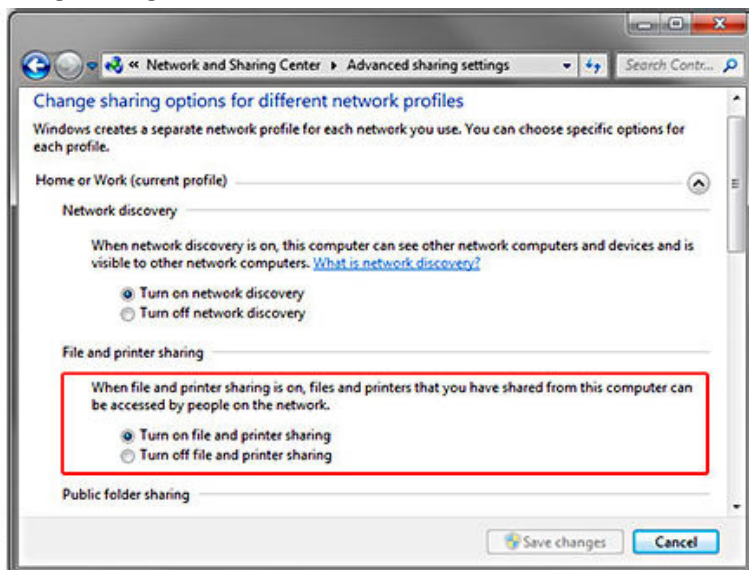
1. **File and Printer Sharing** がアクティブになっていることをチェックしてください:

**Win XP** **Windows Control Panel > Network Connections ~select your LAN card/adaptor~**を右クリックして**プロパティ**を選択する。

**Win 7** **Windows Control Panel > Network and Sharing Center > Change advanced sharing settings**を開く。



Local Area Connection Properties



Network and Sharing Center > Advanced Sharing Settings

#### 2. a) Computers on a domain

コンピューターが同じドメインに参加している場合は、3に飛んで下さい。この場合、セキュリティ・アクセスはドメイン・サーバーで行われています。詳細はITマネージャーにご相談下さい。

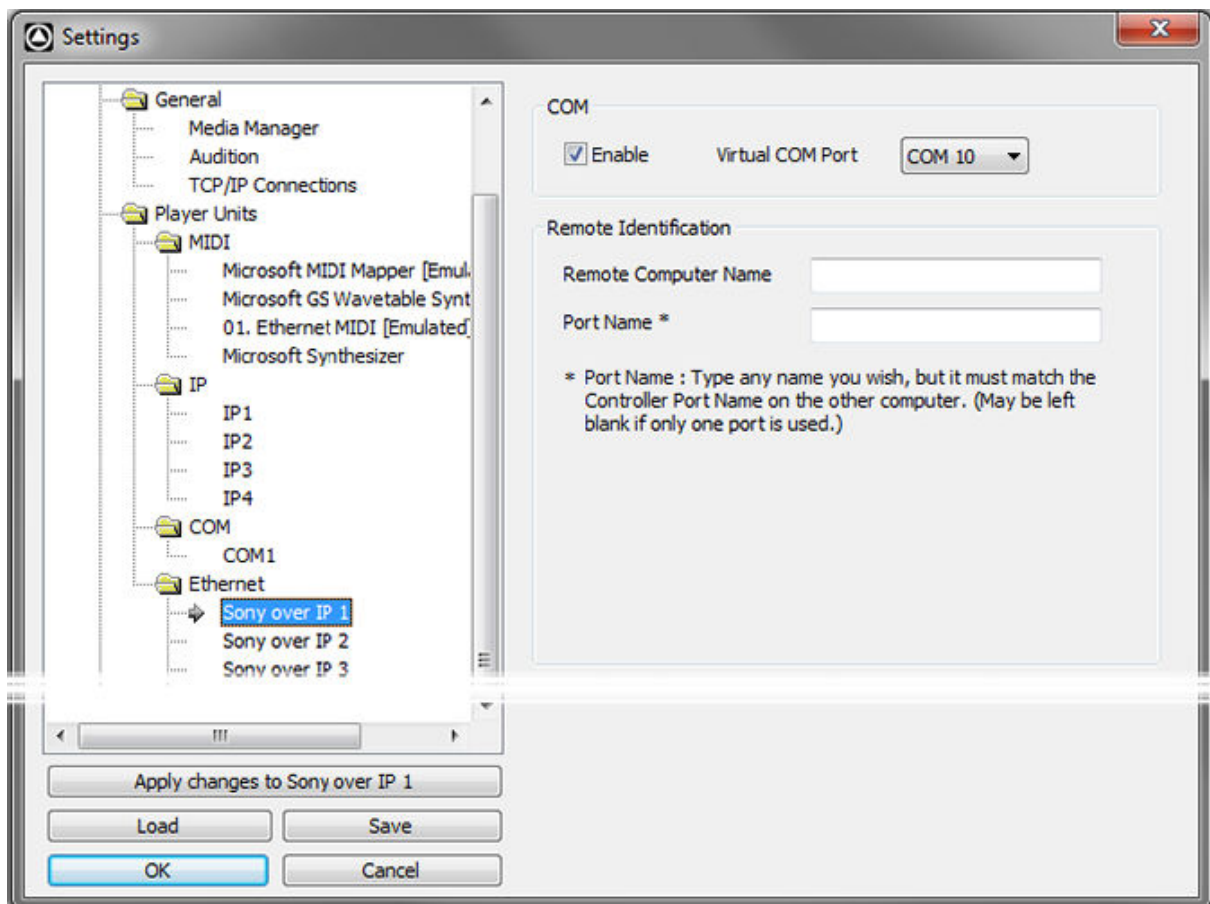
#### b) Computers in a WorkGroup

ワークグループで作業をしている場合は、いくつかのステップが必要です。

- 全ての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してください。
- **Windows Control Panel > System >** でワークグループを変更できます。
- **[XP]Computer Name tab > Change [Win7]Change Settings**
- ワークグループを変更した場合、コンピューターの再起動が必要です。

- 各マシンから他のマシンにアクセスできることを確認してください。
- **My computer > Network > Workgroup**
- アクセスするマシンにユーザー名とパスワードを入力しなければならないことを思い出して下さい。
- **Remember my credentials [Win7] Remember my password [XP]** のチェック・ボックスにチェックを入れて下さい。 そうしないとコンピューターが再起動後に毎回それらを入力しなければなりません。
- フォルダを共有する必要はありません。

## Sony over IP



Application Settings > Player Units > SONY P2 > Device\Serial

**Sony P2 over IP** はVCube や Pyramix をイーサネット上でSony P2プロトコルを使用してリモートします。

仮想COM Port (**COM1 to COM 16**)を設定して下さい。これは実際のCOMポートの設定と同じです。Virtual COM portsは、**Cue Properties** ペインの**Sony P2 / RS422** と**COM Command**セクションで使用されています。

**Remote Computer Name** IPアドレスかコンピューター名を入れて下さい。ターゲットがローカルであれば空白にしてください (VCubeがOvationと同じPC上で動作している場合)。

**Port Name** ターゲット・マシンが複数のポートを持っている場合、ここに設定して下さい。PyramixをリモートしたいがVCubeはリモートしたくない場合などに使用します。

リモートマシンがPyramixの場合、Pyramiにもコントローラーに**Sony over IP**の設定してください。

リモートマシンがVCubeの場合、VCube 側には設定する部分はありません。

## Com

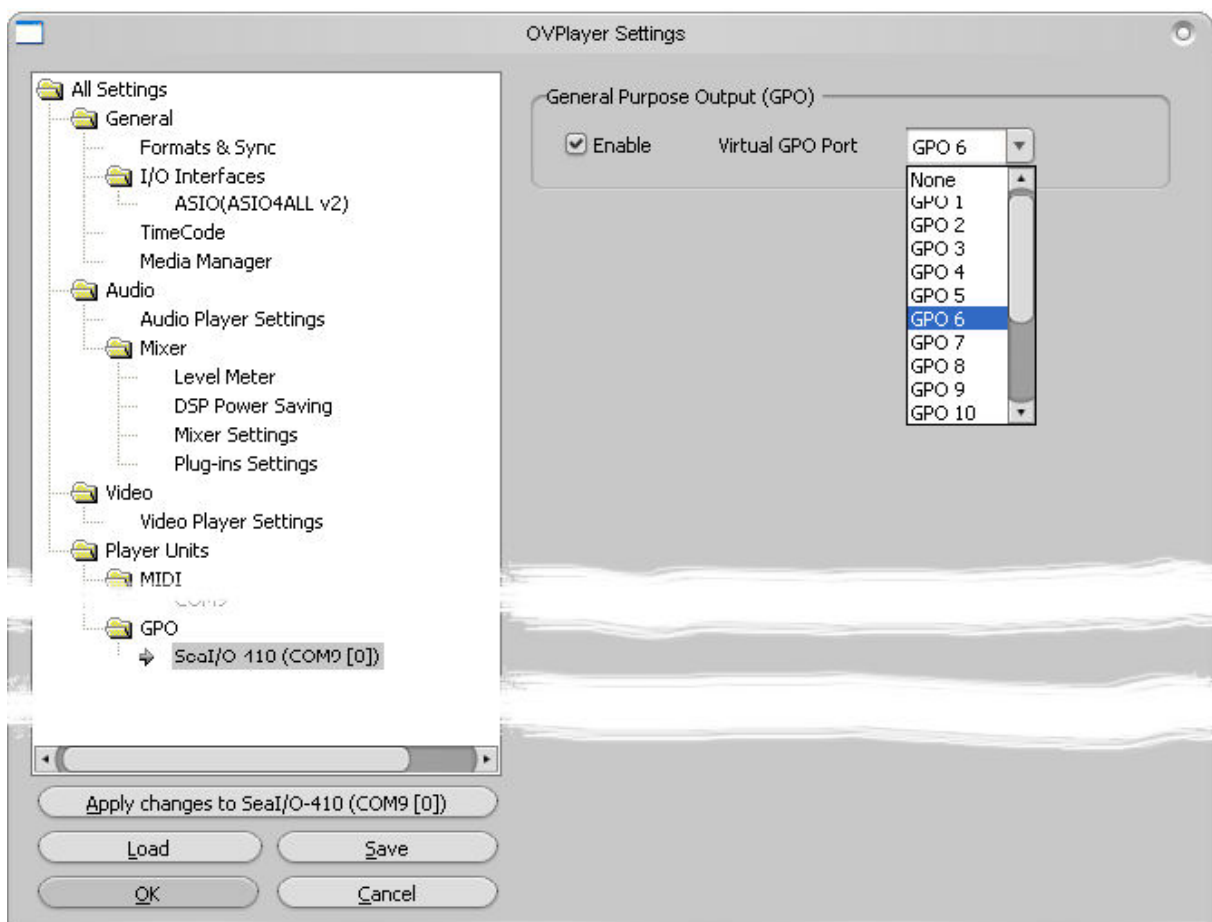
**Enable** チェックされている場合、Sony P2 over IP はアクティブです。  
**Virtual COM Port** 現在選択しているCOMポートを表示します。ドロップダウン・リストで使用できるポートが設定できます。

## Remote Identification

**Remote** このエントリは、リモートコンピューター名と一致していなければなりません。

**Port Name\*** このエントリは、他のコンピューターのポート名と一致していなければなりません。

## GPO



Application Settings > Player Units > GPO > SeaI/O-410

**Note:** 現在サポートしているGPIOインターフェースは**Sealevel社**の下記モデルのみです：

- SeaPORT PLC-16\*\* 8 in 8 out
- SeaI/O-410U 16 in 16 out
- SeaI/O-420U\* 16 in 8 out
- SeaI/O-430U\* 32 in 0 out



- Seal/O-440U\*                    0 in 32 out
- Seal/O-450U\*                    0 in 16 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

\*\* 生産終了.

**Note:** USB ドライバーはPyramix インストーラーに含まれています。サプライヤーのWebサイトから別途ドライバーをダウンロードする必要はありません。GPIOハードウェアの詳細は次のサイトを御覧ください。 <http://www.sealevel.com>

最大32ユニットを接続できます。物理的にインストールされたGPOデバイスはここに表れます。容量はモデルにより異なります。

### General Purpose Output

#### Enable

チェックするとGPOがEnableになります。

### Virtual GPO Port

ドロップダウン・リストで使用できる仮想GPOポートが**None**を含めて設定できます。

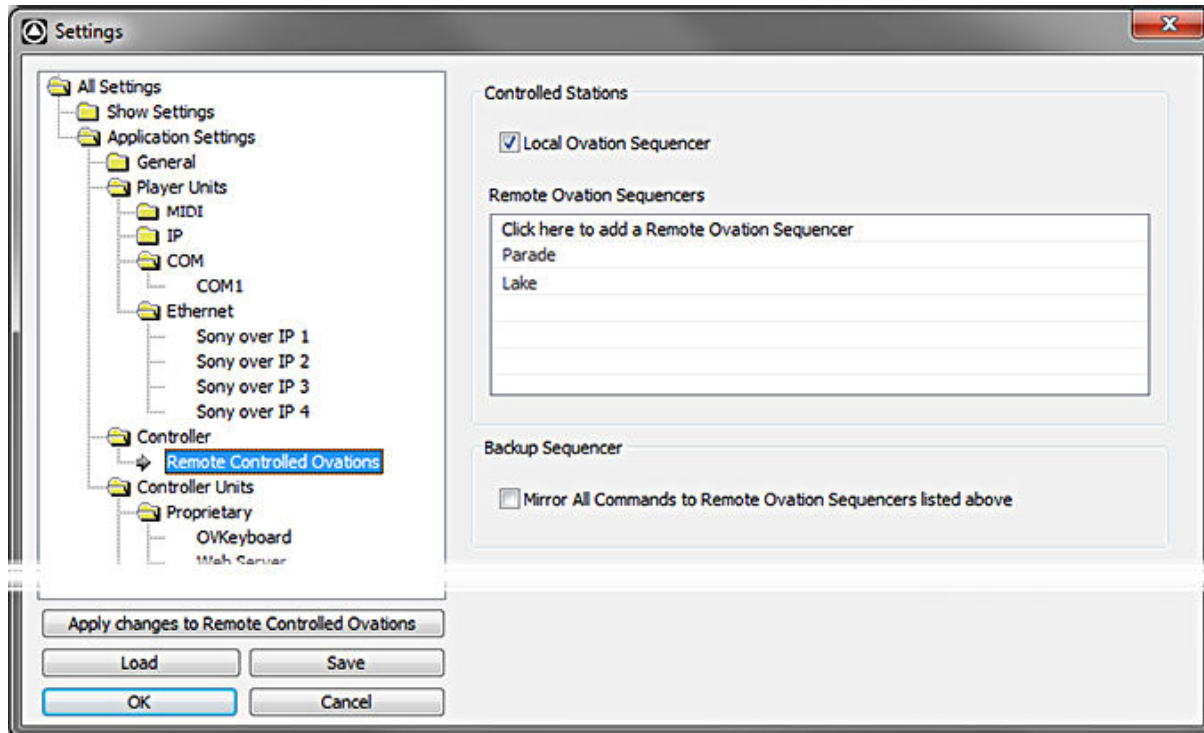
**Note:** Showが走っている時、またはCueがオーディションされている時、Settingウィンドウが開いているとPlayerページは存在しません。

**Note:** Playerがデフォルトのローカルマシンであるかネットワークに繋がったスタンドアロンである場合、Showが走っている時、またはCueがオーディションされている時、Playerに関連するページはSettingsウィンドウにありません。

## Controller

### Remote Controlled Ovations

このページではどのPCをOV Controllerでコントロールするかを設定します。



Application Settings > Controller > Remote Controlled Ovation Stations

### Controlled Stations

#### Local Ovation Sequencer

チェックするとOvationシーケンサーが走っている同じマシンがコントローラーからのコマンドを受け取ります。

#### Remote Ovation Sequencers

このテーブルにはOvationシーケンサーが走っているリモート・マシンが表示されます。ネットワークでの使用や複数のOvationシーケンサーを同時に使用する場合に設定します。

新しいOvationシーケンサーは**Click here to add a Remote Ovation Sequencer** をクリックすると加えられます。PCのネットワーク名をタイプしてください。

上のスクリーンショットでは、2つのOvationシーケンサー**Parade**と**Lake**が加えられています。

#### Backup Sequencer

##### Mirror All Commands to Remote Ovation Sequencers listed above

ローカルのOvationoで全てのコマンドにチェックを入れると選択したリモート・シーケンサーにもランダムにミラーされます。Controller Units

## Controller Units

**Controller Units** はOvation Sequencer/Show controller からリモート・コントロールされます。このフォルダーには、システムの中の全てのRemote Control Unitがサブフォルダーにリストされています。これらは以下のものです：

- The Proprietary Ovation Keyboard
- The Proprietary Ovation Webserver
- IP Controller
- MIDI ports - Midi Show Control (MCS), Midi TimeCode (MTC), Midi Machine Control (MMC) and General Midi (GM).

- DMX ports (Art Net protocol available in later beta)
- GPI ports
- Sony 9-pin (P2 Protocol) remote control

**Note:** Appendix I には様々なコントローラー・ユニット・プロトコルとどのようにマップされているかが書かれています。

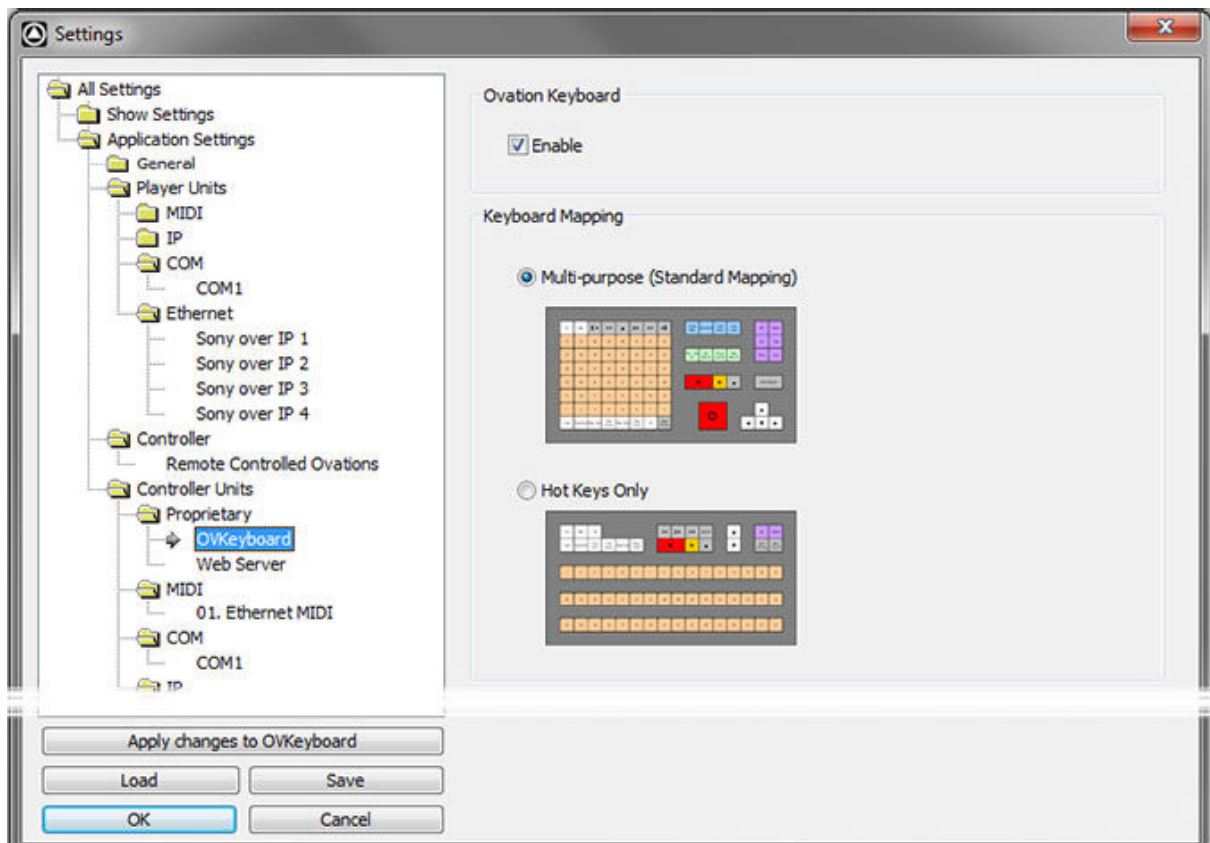
**Note:** OvationとPyramixで使用できるコントローラーのリストは下記を参照してください。

<https://confluence.merging.com/display/PUBLICDOC/Pyramix+Supported+Controllers>

にリスト中のコントローラー・ユニットが選択されていると、関連のページでは適切なオプションが表示されます。後続のページを参照して下さい。

## Proprietary

### OVKeyboard



## Ovation Keyboard

### Enable

Ovation Keyboardがチェックされてアクティブになると、

### Keyboard Mapping

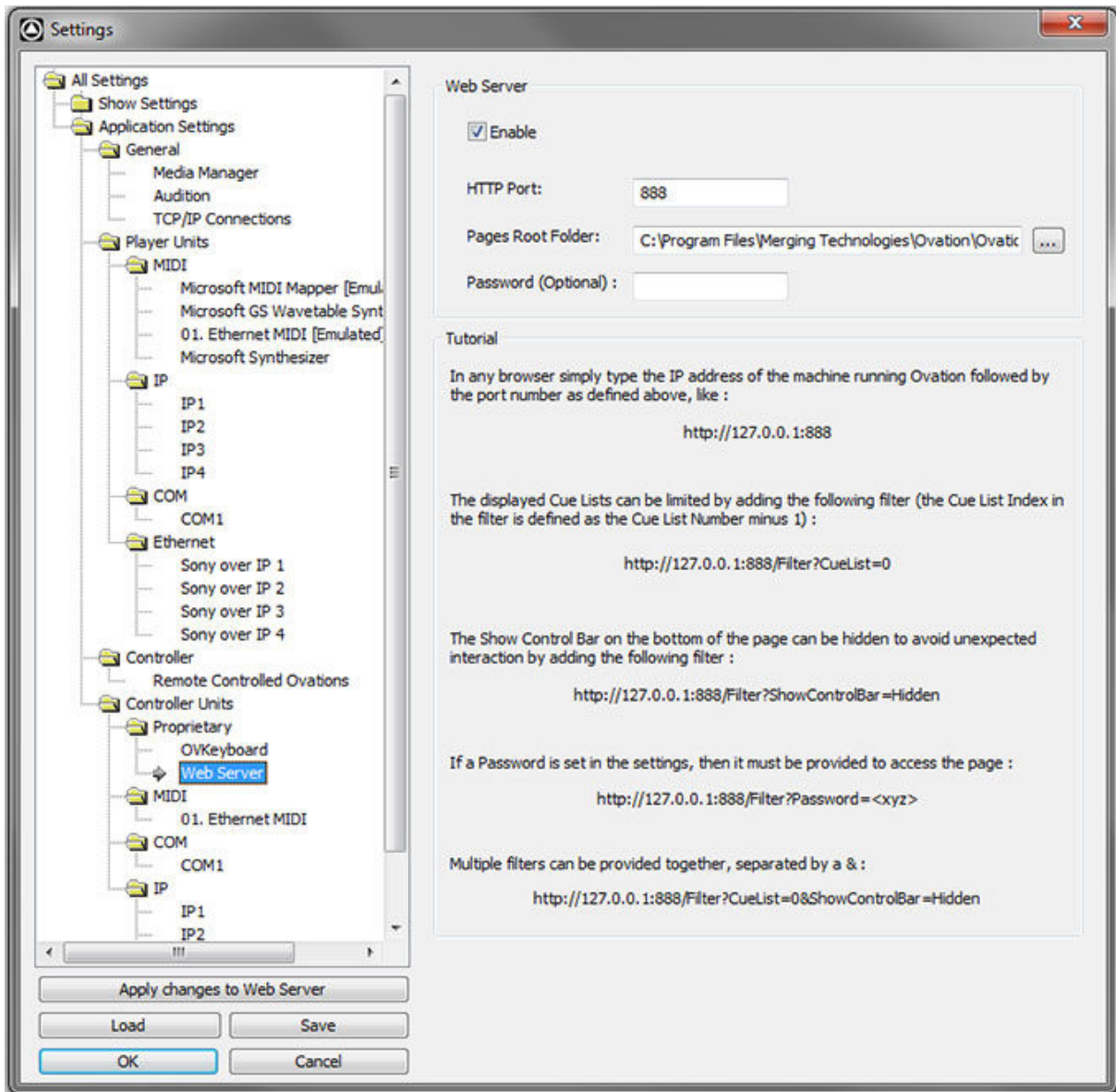
#### Multi-purpose (Standard Mapping)

#### Hot Keys Only

ラジオボタンは排他的となります。フィジカル・キーボードのレイアウトにより、適切な方を選択してください。

**Note:** PyramixとOvationを同時に使用され、かつ**ADRオプション・キー**をお持ちのユーザーはPyramixがキーボードをコンフリクトする場合があります。その場合、DWORD Registry Key を HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Merging Technologies\Pyramix\ADRに加え、"**Disable ADR Keyboard**" と名前付けしてください。さらにその値を**1**にしてください。

## Web Server



Application Settings > OV Controller Units > Proprietary > Web Server

### Web Server

#### Enable

チェックすると Web Server control がアクティブになります。

#### HTTP Port:

デフォルト値は888です。変更する場合は、このフィールドに入力してください。

#### Pages Root Folder

**Pages Root Folder** のデフォルト・パスが表示されています。変更する場合は...ボタンをクリックし、ブラウズして指定してください。

**Password (optional)** : パスワード・プロテクトしたい場合は、このフィールドでパスワードを設定して下さい。

### Tutorial

Ovationが走っているマシンでは、ブラウザを起動して、アクセス先に下記の様にタイプして下さい :

**http://128.0.0.1:888**

表示されるCue Listにフィルターをかけることも可能です（Cue List Index にフィルターを書ける場合、Cue List number minus 1）:

**<http://128.0.0.1:888/Filter?Cuelist=0>**

ページ最下部のShow Control Bar は、誤操作を避けるためフィルターを加えて隠すことができます:

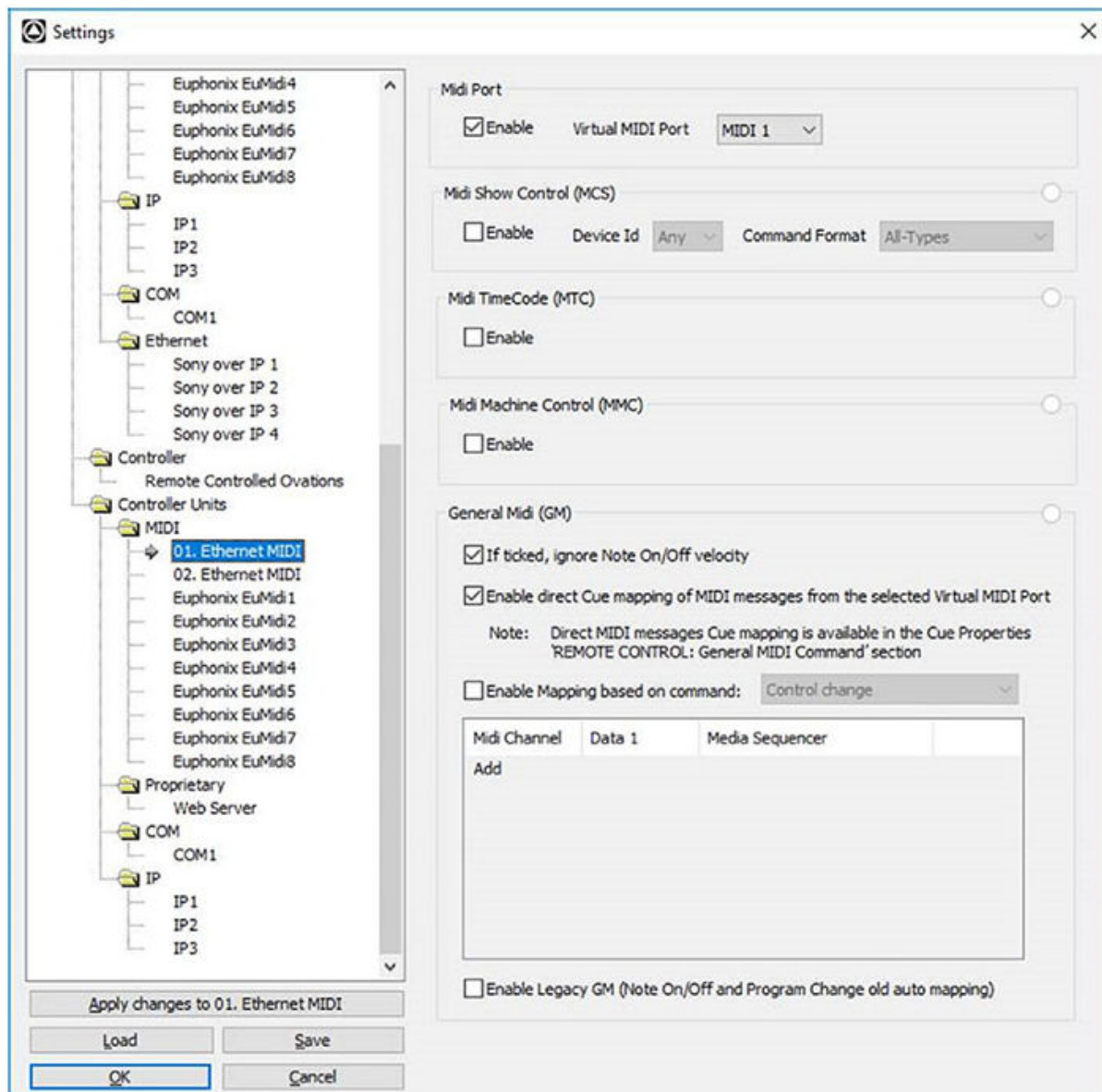
**<http://128.0.0.1:888/Filter?ShowControlBar=Hidden>**

上記フィルターは、別々に書き、&によりまとめることができます:

**<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

**Note:** MIDIセクションの右にあるLEDが赤く点滅して、MIDIデータを受信していることを知らせます。

### Midi Port

#### Enable

ボタンにチェックすると**MIDI remote control**をEnableにします。

**Note:** このページの他のオプションは、そのオプションが選択されるまでグレイアウトしています。

#### Virtual MIDI Port

ドロップダウン・リストで、マシンの最初の16のMIDIポートの選択ができます。

### Midi Show Control (MSC)

### Enable

ボタンにチェックすると**MIDI Show Control (MSC)**をEnableにします。

### Device Id

ドロップダウン・リストで、デバイスID**0 ~ 7E**を選択できます。

### Command Format

ドロップダウン・リストで、**Command Format**タイプのフィルタリングのための多くのMSCの選択が表示されます。

### Midi TimeCode (MTC)

#### Enable

ボタンにチェックすると**MIDI TimeCode**をEnableにします。  
前述の**Midi Port**. で設定したMIDIポートが使用されます。

### Midi Machine Control (MMC)

#### Enable

ボタンにチェックすると**MIDI Machine Control**をEnableにします。

### General Midi (GM)

選択したVirtual MIDIポートからのMIDIメッセージをダイレクトにCueマッピングします。  
ボタンにチェックすると各Cueの**General MIDI (GM)** コントロールをEnableにします。

**Note: Direct MIDI messages Cue mapping** は**Cue Properties**の'**REMOTE CONTROL: General MIDI Command** セクション'にあります。

**REMOTE CONTROL: General MIDI Command** 参照

#### Enable Mapping based on command:

MIDIコマンドをCueイベントに関係のないイベント**Show Start, Select Next Cue List**, など、またはCueコマンドに文脈的に関係する"次のCueを選択"などにマップします。

ドロップダウン・リストでどのタイプのMIDIコマンドからマップされるかを設定します :

**Note off**

**Note on**

**Polyphonic key pressure**

**Control change**

**Program change**

**Overall keypressure aftertouch**

**Pitch bender change**

コントロール・チェンジ・コマンドは、**Note On**等と同様、ジェネラルMIDIコマンドです。

**Midi Channel** コラムの**Add** をクリックすると、エントリーをリストに加えます。

**Midi Channel** コラムの**0** のエントリーをクリックすると、ドロップダウン・リストで使用できるMIDIチャンネル(1-16)がドロップダウン・リストが表示されます。

**Data 1** コラムのエントリーをクリックすると、ドロップダウン・リストで**0 ~ 127**が表示されます。

**Media Sequencer** コラムをクリックすると、ドロップダウン・リストでマップできるOvationコマンドを表示します。

PCキーボードの**Delete**で、マッピングを消去します。

#### Enable Legacy GM (Note On/Off and Program Change old auto mapping)

古い'fixed' スタイルのGMマッピングを再度アクティブにします。

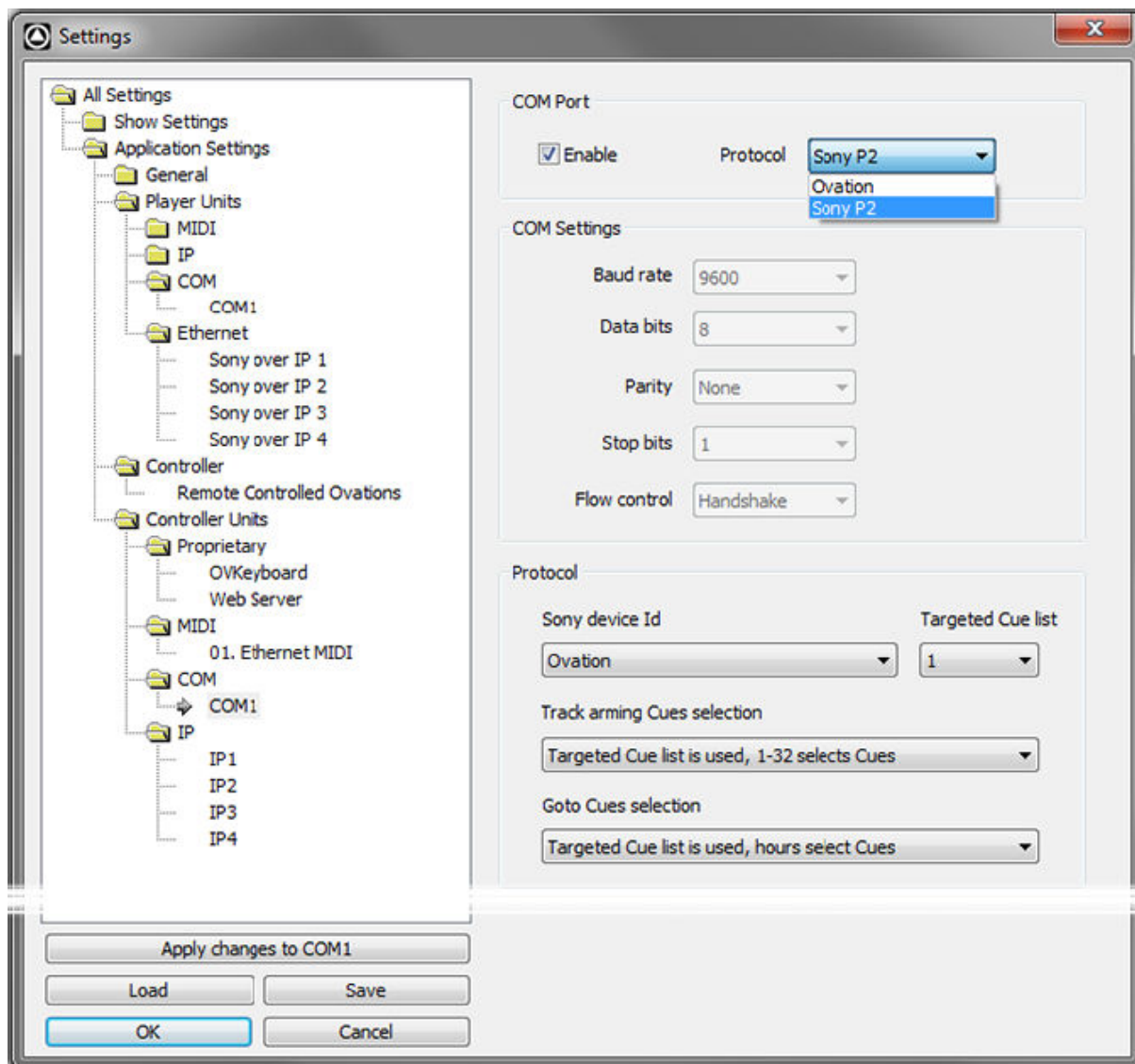
マッピング・コマンドのリストは**General Midi (GM)** 参照



## COM

OvationのCueはSony ¥ P2 プロトコルに準拠したコントローラーでStart, Stop, Pauseのコントロールが可能です。また、別のOvationからもシリアル接続でOvationのネイティブ・プロトコルでコントロールできます。

## Sony P2



*Application Settings > Controller Units > COM > COM1: P2 mode)*

### Com Port

#### Enable

チェックするとComポートからのリモートが可能になります。

#### Protocol

ドロップダウンでSony P2またはOvationのプロトコルが選択できます。ここで適切なプロトコルに設定して下さい。Ovationをリモート・コントローラーに使用している以外はSony P2に設定して下さい。

### Com Settings

#### Protocol

#### Sony Device Id

ドロップダウン・リストでOvationまたはOvationでサポートされているP2デバイスのエミュレーションを設定できます。

### Targeted Cue List

ドロップダウン・リストでターゲットとする現在のShowに含まれているCue Listを設定できます。

### Track Arming Cues Selection

**Note:** Digital presets (Track Arming) 1-32 のみが可能です。

ドロップダウン・リストには次の選択肢があります：

**No selection**                                     トラックアーミングは影響を受けません

**1-8 Selects Cue lists, 9-32 selects Cues**

**Targeted Cue List is used, 1-32 selects Cues**   ターゲットのCue Listは**Targeted Cue List**の  
ドロップダウン・リストで決まります

**Targeted Cue List is used, hours selects Cues**   ターゲットのCue Listは**Targeted Cue List**の  
ドロップダウン・リストで決まります

### Goto Cues selection

ドロップダウン・リストには次の選択肢があります：

**No Selection goto**                                     タイムコードは影響を受けません

**Hours selects Cue Lists, minutes select Cues**

**Targeted Cue list is used, hours select Cues**   ターゲットのCue Listは**Targeted Cue List**の  
ドロップダウン・リストで決まります

### Notes:

#### Valid Cue and Cue List Numbers

00はCue番号やCue List番号として許されていませんので、それらの最大の番号は**23**となります。

### 制限事項

- Cue内部の指定したTimecodeに行く(未だサポートされていません)。
- Analog A1, A2, V and TC edit preset bit (track arming) は使用できません。1~32のDigital edit presetのみが使用できます。32以上も未だサポートされていません。
- Rew, F.Fwd, Jog, Shuttleはできません。

### Track arming Cues selection options:

- **A)** "No selection"   トラック・アーミングは何も影響を受けません。
- **B)** "1-8 selects Cue lists, 9-32 selects Cues"
- **C)** "Targeted Cue list is used, 1-32 selects Cues" : ターゲットCue Listはドロップダウン・メニューでの選択により決まります。

### Goto Cues selection options :

- 1) "No selection" goto timecode は何も影響を受けません。
- 2) "時はCue Listの選択、分はCueの選択となります"
- 3) "Targeted Cue list is used, hours select Cues"   ターゲットCue Listはドロップダウン・メニューでの選択により決まります。

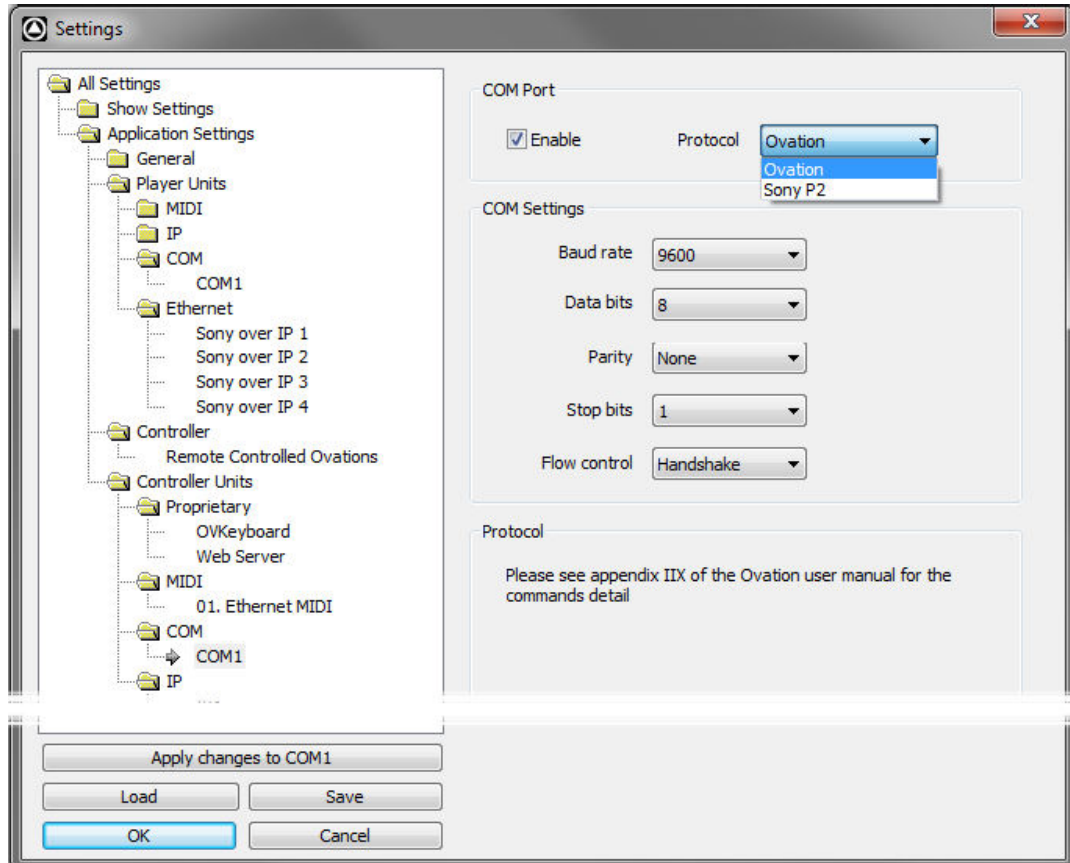
### Ovation to Controller Reporting

Ovationは、コントローラーに次の情報をレポートします：

- 選択したCueの現在時刻
- 上記オプション1のフル・タイムコード
- 上記オプション2の秒とフレーム   時間と分はCue List #とCue #を表します
- 上記オプション3の分、秒、フレーム   時間はCue #を表します

- Play, Stop, Pause (Still) タリー, Cue Up (Cueがreadyの時).
- トラック・アーミングのステイタス (Edit preset sense) は選択したCueを指しています。上記オプションAを非アクティブにします
- デフォルトのデバイスIDはOvationで、Sony device ID : 0xF0B1 (NTSC), 0xF1B1 (PAL), 0xF2B1 (Film)となっています。それ以外のデバイスIDは**Sony Device Id** のドロップダウン・リストで設定できます。

## Ovation mode



*Application Settings > Controller Units > COM > COM1: Ovation mode)*

### Com Port

#### Enable

Com PortとリモートコントローラーをチェックするとOvationをコントロールすることができます。

#### Protocol

ドロップダウンでSony P2またはOvationのプロトコルが選択できます。ここで適切なプロトコルに設定して下さい。Ovationをリモート・コントローラーに使用している以外はSony P2に設定して下さい。

### COM Settings

Ovationをコントロールするために、以下の設定を行って下さい。

#### Baud rate

#### Data bits

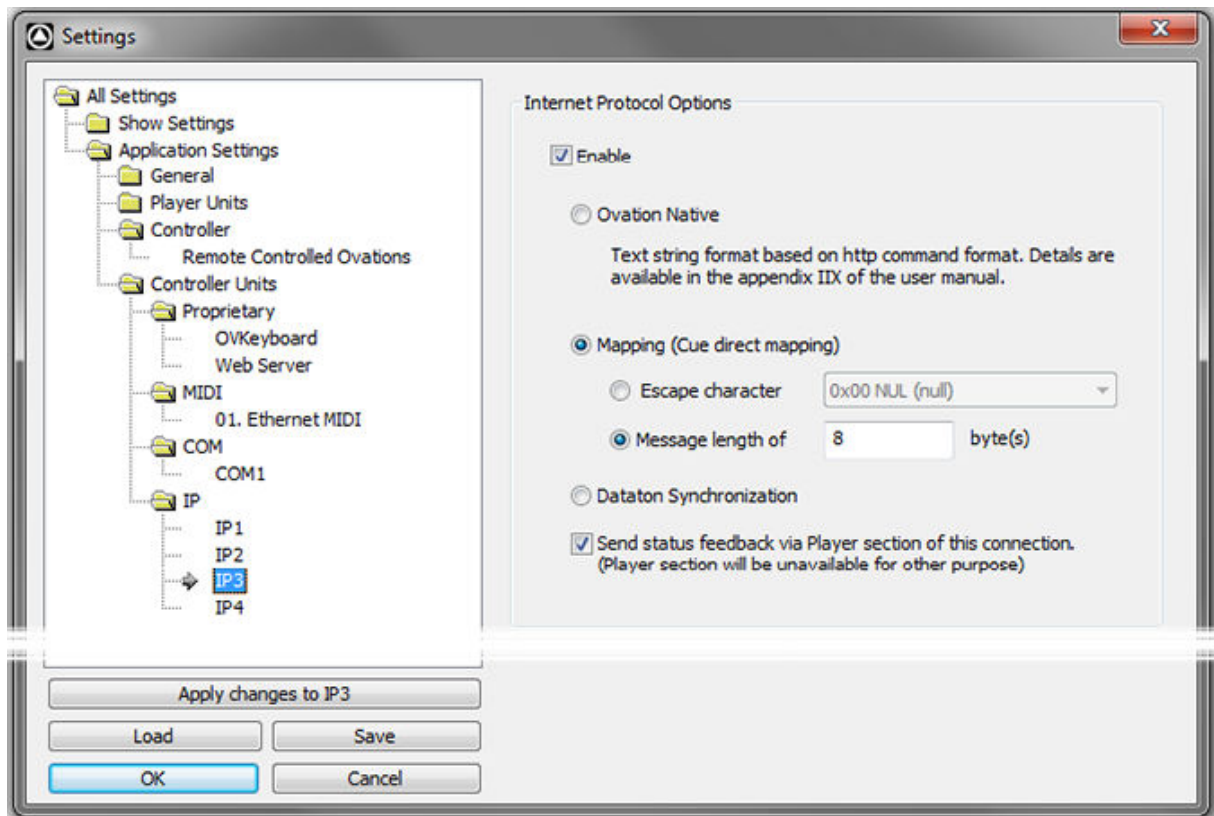
#### Parity

#### Stop bits

#### Flow Control

#### Protocol

Appendix VII 参照



Application Settings > Controller Units > IP > IP3

**Note:** IPとIP1などのコントローラーはSettings > Application > General > IP Connectionで決められたものだけが表示されます。TCP/IP Connections を参照してください。

**IP Controller Unit** はデータの受信に使用されます

2つのフォーマットが受け取れます :

1. Ovation ネイティブ (http protocol format)
2. マッピング マッピング・データのメッセージは次により定められます :
  - a. メッセージの長さ
  - b. メッセージの最後の特別なキャラクター (Escape character)

#### Internet Protocol Options

**Enable** チェックするとコントローラーがアクティブになりこのページの設定が反映されます。

**Ovation Native** **マッピング**か**Dataton Synchronization**のどちらかとなります。チェックするとOvation Web Serverで使用されるネイティブHTMLフォーマットのコマンドが出されます。Web Server Command参照

**Mapping (Cue direct mapping)** **マッピング**か**Dataton Synchronization**のどちらかとなります。

**Escape Character** チェックするとコマンドの最後のストリングにEscape character が使われます。ドロップダウン・リストから適当なEscape character を選択してください。

**Message Length of** チェックするとメッセージの長さ (バイト) がコマンド間のブレーク・ポイントとなります。

**Dataton Synchronization** **Dataton**プレイヤーをリモートにする時チェックして下さい。NativeとMappingのどちらかとなります。

**Send status feedback via Player section of this connection** (これ以外の目的がPlayer セクションで使用できなくなります)

## *GPI*

### **All Available GPI Units Listed**

リストの各項目をクリックしてGPIデバイスを設定して下さい。

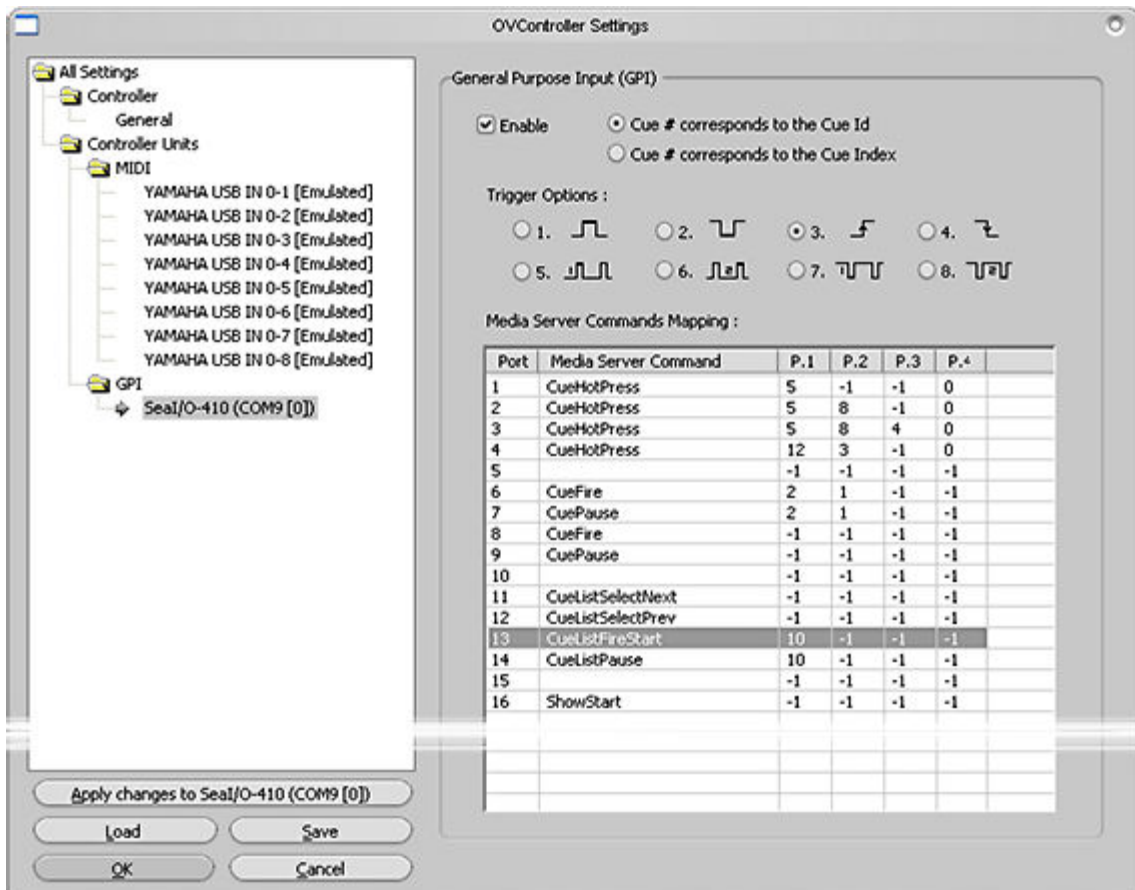
**Note:** 現在サポートされているGPI/Oインターフェースは以下の**Sealevel**社のもののみです :

- 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
- • 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

\*特注品

\*\*生産終了品

**Note:** 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

チェックするとGPIが有効になります。

### Cue # corresponds to the Cue ID

チェックするとCueはCue#, Child#1, Child#2, Child#3を使用して、3段階の入れ子レベルで区別されます。これは**Cue property** ページのグレイの番号、またはCueボタンの中の名前の次にあるCue番号です。番号はCue# of Child#1の様に分けられます。

この方法はCueをどこかの入れ子のメカニズムを持ったCue Listに入れたい時に、Cueの#を替えることなくCueを入れられるので便利です。

### Cue # corresponds to the Cue Index









Cue # はCue Listではインデックスとなります。これはどれかのCueが入れ子になっている場合、**Cue Properties** ページのグレイの番号、またはCueボタンの中の名前の次にあるCue番号です。マッピングに入れ子のメカニズムが使用できない場合、便利です。

Example :

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個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 High レベルの信号が来たらトリガ
-  2 Low レベルの信号が来たらトリガ
-  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 Highレベルのパルスが来たらトリガ
-  6 Highレベルのパルスの2番目が来たらトリガ
-  7 Lowレベルのパルスが来たらトリガ
-  8 Lowレベルのパルスの2番目が来たらトリガ

**Note:** 3-4, 5-6, 7-8 はペアでよく使用されます :

**Example 1:** ボタンを押して離したらCueをFireし、再度押して離したらStopさせたい場合は5-6 または7-8を使って下さい。

**Example 2:** ボタンを押したらCueをFireし、離したらStopさせたい場合は3-4を使って下さい。

**Note:** High/Low と Rising/Falling は同じ状況です。違いはRisingはHighになる前に実行されます。またFallingはLowになる前に実行されます。これにより連続して2つのコマンドを使用できるので便利です。

### Media Server Commands Mapping

コマンド表でPの列はParameters (パラメーター) に対応しています。多くのMedia ServerコマンドはP.1 = Cue List #, P.2 = Cue #, P.3 Cue Child1 #, P.4 = Cue Child2 #. Appendix V 参照

# Ovation Webserver

## Overview

Ovationは様々なシステムのコントロールを行います。しかしこれまでの説明では、これまでのシーケンサーと同様のコントロールを説明してきました。

WebServerオプションを持ったOvationは、システム全体を変えることができます。なぜならば、どんなWeb端末からでも、複数の場所から、標準のHTTPインターフェースでOvationの全てをコントロールできるからです。

Mergingのインターフェース・デザインで、または基本的なWebページデザインをご存知であれば、自身のカスタム・インターフェースを作成することもできます。どのようなチョイスでも、どのようなProjectでも。WebServerを使うと前例のない制御の可能性が生まれます。

## Applications

- 非技術的なユーザーでも複数のゾーンへアクセス（複数の部屋を持つ博物館の展示など）
- マニュアルキューやシーケンスにステージ側でアクセス
- ゲームなど複数のコントロール・ステーションを使用し、サウンド・スーパーバイザーとプレゼンターが必要なコントロールを全てコントロールできる
- ”ピット”の指揮者がShowの情報や時間を見る
- ホテル施設やバーなど用に、特注やインターフェースのブランディングが可能
- And many, many more.....

## Using Ovation Webserver

### Activating

Ovation WebServer を動作させるには **Settings > Application > Controller Units > Proprietary > Web Server** を開き、**Enable** にチェックします。

必要であれば、ポート番号をこのページで変更することも可能です。デフォルトのポート番号は**888**です。

ページのルート・フォルダは標準のMergingが供給するページから、カスタム・ページに変更できます。デフォルトでは、Ovationのユーザーインターフェースに似たインターフェースを実装します。

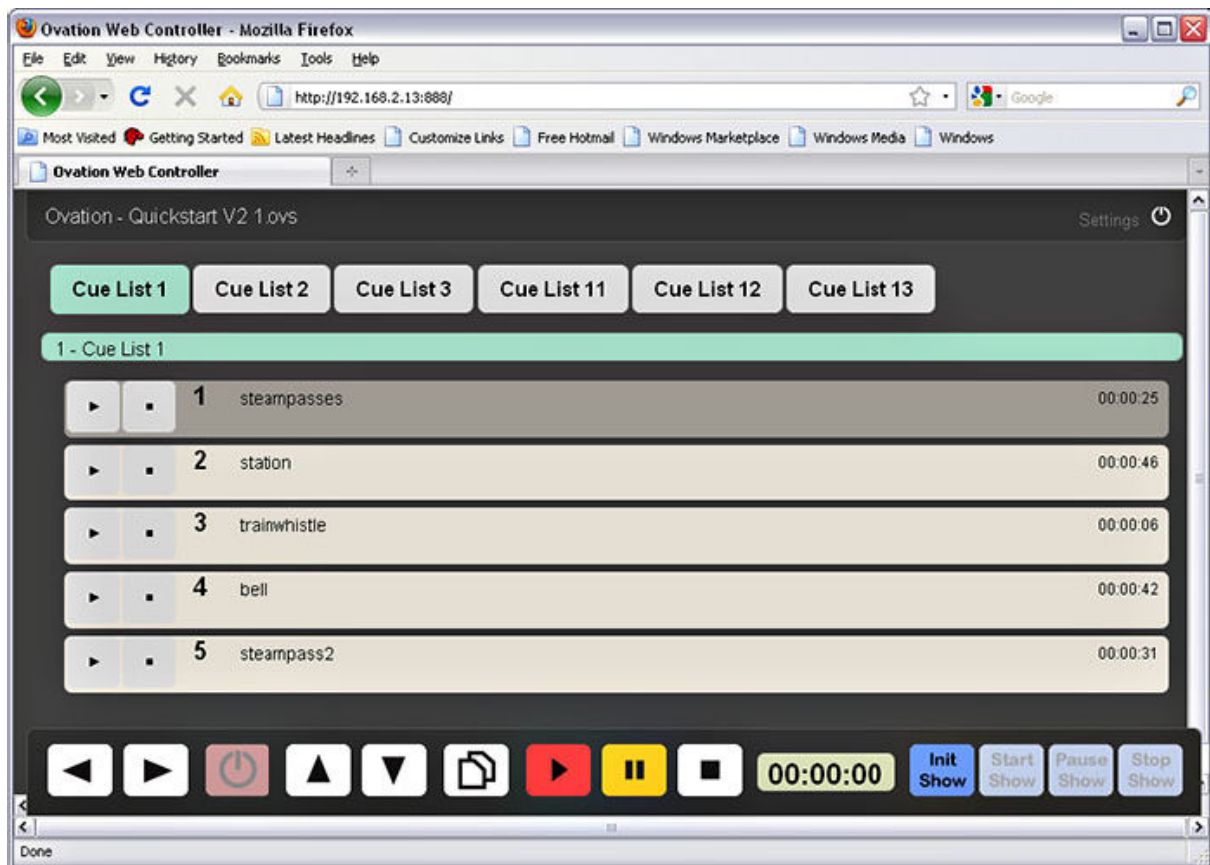
**Note: OvationShow.html** と **js/OvationProcess.js** というファイルはMerging社の所有物ですが、カスタムページの作成を支援するための基準として自由に使用することができます。

### Quickstart

どのようなブラウザからでもOvationが走っているマシンのIPアドレスとポート番号を入れるとアクセスできます。例：

<http://192.168.2.13:888>





Cue Listは、続けてフィルターを入れる则表示を制限することができます(Cue List Index をフィルターでCue List番号-1に定義) :

<http://192.168.2.13:888/Filter?Cuelist=0>

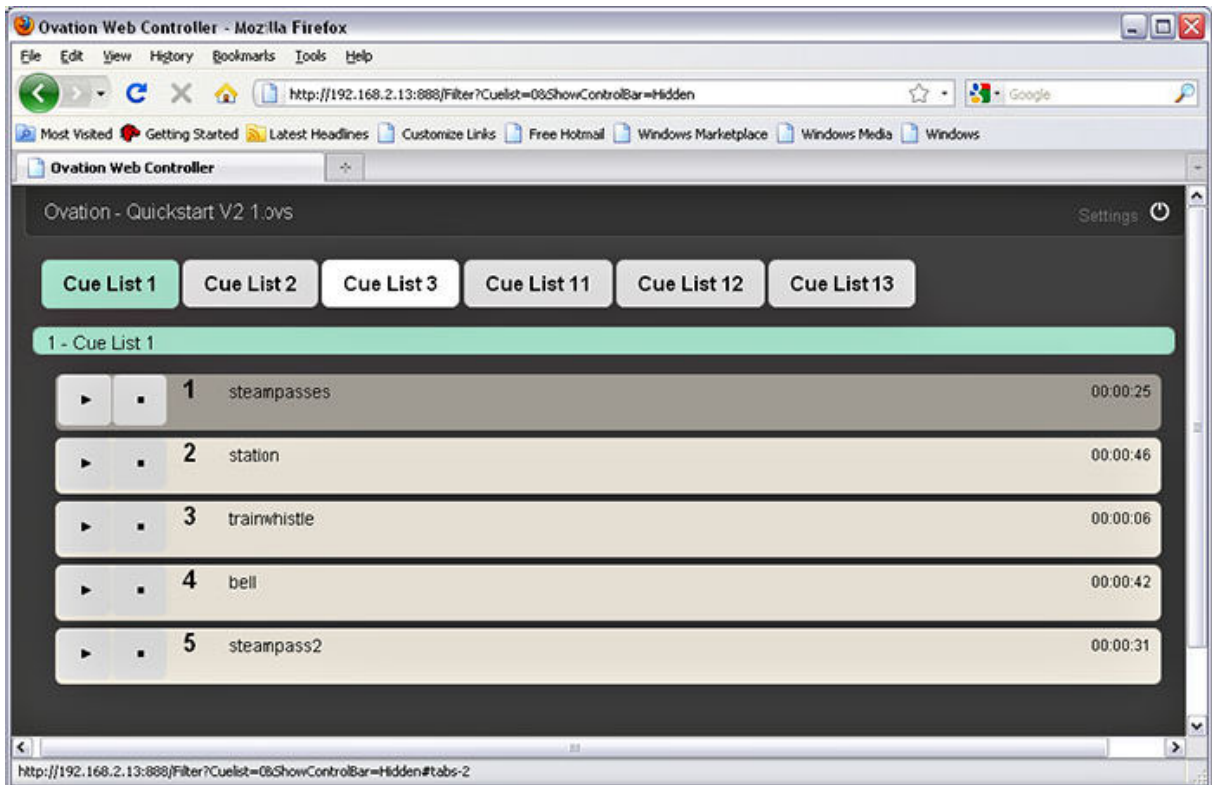
ページの下部に表示するコントロールバーは、次のフィルタを追加することで、誤動作を防ぐために非表示にすることができます :

<http://192.168.2.13:888/Filter?ShowControlBar=Hidden>

また、両方同時には&でセパレートします :

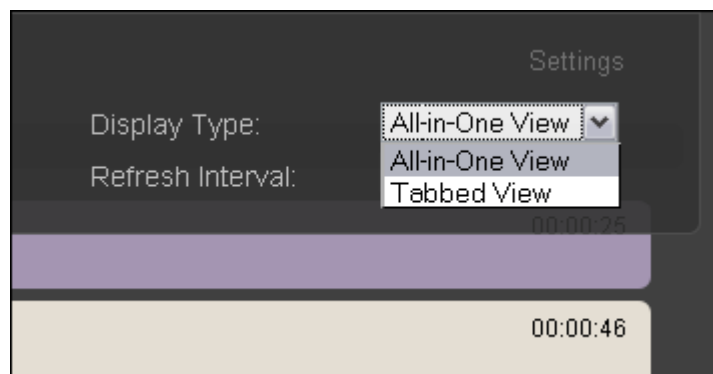
<http://192.168.2.13:888/Filter?Cuelist=0&ShowControlBar=Hidden>

これで次の図の様に見えます :

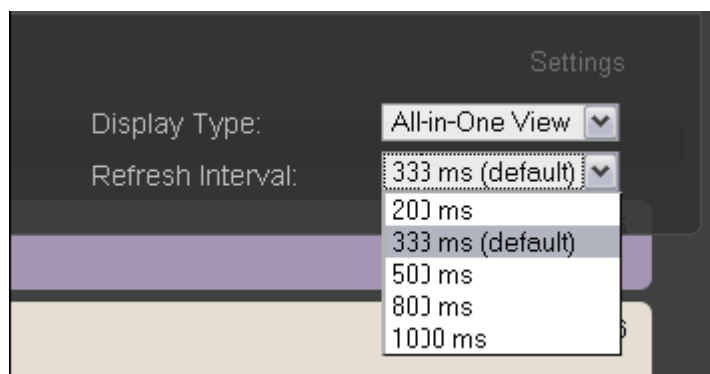


## Settings

右上にあるOvationのロゴをクリックすると表示スタイルのメニューが表示されます。タブロイド式かオールインワン式の選択があり、選択するとページがリフレッシュします：



オールインワン式では、Cue Listは上から下へ並べられます。タブロイド式は1つのCue Listが表示され、別のCue Listはページの最上部でタブとして選択して表示できます。



ネットワークが遅い場合や設計者が遅いと気づいた場合は、リフレッシュレートを変更して対応することができます。

## HTTP Control

HTTPコマンドはどのようなアプリケーションからでも送ることができます（またはWebブラウザのURLフィールドに直接タイプしてもアクセスできます）。

Ovation Controller コマンドは以下の通りです：  
Appendix VII Web Server Commands参照

一般的に次のコマンドが送られます：

- 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

クライアント側がネットワーク・コネクションを失った場合、または理由はなんでもあれ、Ovation Server がオフラインになった場合、Time-Codeカウンターのパックは赤になります。ネットワークのコネクションが再開されると、Web UIは自動的に再接続します。

## GPI Command Mapping

Media Server コマンドマッピング

コマンドテーブルでは、Pコラムは、大部分のメディアサーバコマンド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 #**

**Note:** 使用しないパラメーターは-1(minusone)に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**

# Tips and Tricks

## Rules

**Ending**と**Stopping**の違いを理解することは重要です。

**Ending**とはCueの再生が終了ということです。

**Stopping**とはCueがマニュアルで、またはルールで中断することです。

また、**When**と**After**の違いを理解することも同様に重要です。

この設定は、ルールが適用される点に影響を与えます。

**When**を選択するとフェードアウトまたはフェードインが開始されるポイントでルールが開始されます。

**after the Cue Starts, after the Cue Ends, after the Stops** など、**After**を選択すると、ルールの動作はmsボックスでディレイを設定できます。

**Note: After**を使ったルールのアクションは、ディレイを設定しなければ、Cueのスタートまたはフェードアウトの開始に起こります。

**When**を使うとクロスフェードを簡単に作れます。

クロスフェードを使用する必要がなければ**Offset**を補正として使って下さい。

## Fade Modifier

**Shift**キーを押すと、ユーザー定義のフェード時間を起動します（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>**がある部分は、次のように動作します：

**Cue**の設定は**Cue List**の設定を覆し、それは**Show**の設定を覆します。

## Player

**Cue Properties**で特別なネットワークがされていない**OVPlayer**がアサインされていると（フィールドがブランクか**<default>**の場合）、Ovationは**Cue List Properties**の**Default Output**のフィールドのアサインを見ます。もしそのフィールドもブランクか**<default>**の場合、**Show Properties**の**Default Output**を見ます。そのフィールドもブランクか**<default>**の場合、OvationはローカルPlayerを使用します。

## Stop Fade Out

同様に、**Cue Properties**の**Stop Fade Out**が**<Default>**に設定されていると、Ovationは**Cue List Properties**の同じフィールドを見ます。ここも**<Default>**に設定されていると、**Show Properties**の同じフィールドを見ます。ここも**<Default>**に設定されていると、**Cue Properties**の値を使います。

## Drag & Drop

メディア・ファイルは、エクスプローラーやiTunesから”ドラッグ&ドロップ”でCue Listに入れられます。メディア・ファイルがこの様に加えられると、新しいCueが作成されます。

**Alt**キーを押しながら既存のCueに”ドラッグ&ドロップ”すると、オーディオのみのCueの場合はメディア・ファイルが入れ替わります。

**Shift**キーを押しながらだと、CueはCue List間を”ドラッグ&ドロップ”できます。

**Alt**キーを押しながら既存のCueに”ドラッグ&ドロップ”すると、メディア・ファイルが入れ替わります。

何も押さずに”ドラッグ&ドロップ”すると、Cueは同じCue List内で場所が変わります。

## Changing Properties for Multiple Cues

複数のCueを選択し、**Cue Properties** でパラメーターを変えると、選択したCueの**Cue Number**以外のパラメーターがアップデートされます。これは異なるCue List上のCueを選択した場合にもあてはまりません。

複数のCueの選択方法はWindowsのブラウザに準拠します。1つのCueを選択した後、Shift+連続した範囲を選択しクリックする。Ctrl+クリックで選択/非選択を変更する。

## Starting a Show With Sysex

Ovation 2.xでは、MIDI SysEx inputs はOvationの特別なコマンドにマップできません。

MIDI inputs が唯一マップできるのは：General Midi (GM) - Control Change commands (2-3 byte length message)です。 例：hexa = B0 00 00 or B1 10 00 or ...

しかし、コントロールしているデバイスがSysEx messageを送ることができるのであれば、2つのMIDI Show コントロールは、下記の特別なSysEx messages が使えます：

### 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)> : as well.

詳細は、**MIDI and Midi Show Control** の**Midi Show Control macro commands** 参照

# Keyboard Shortcuts

**Note:** FireコマンドはShow Edit Mode時のダブルクリックの様に動作します。これはデフォルトでは”スペース・キー”に割り当てられています。そのため：

- § Edit Mode時、スペース・キーはAudition / Stop します。
- § Show Mode時、スペース・キーはいつもCueをFires します。
- § Show Mode時、EnterキーはシーケンスCueをFireします(Fire して次を選択する)。

## 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  
 Load MIDI 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

Fire Cue Space,	Shift + F9, F9
Pause Cue	Shift + F10, F10
Stop Cue	Shift + F11, F11
Stop All Cues	

Hot Key 01	(Down) 1
Hot Key 02	(Down) 2
Hot Key 03	(Down) 3
Hot Key 04	(Down) 4
Hot Key 05	(Down) 5
Hot Key 06	(Down) 6
Hot Key 07	(Down) 7
Hot Key 08	(Down) 8
Hot Key 09	(Down) 9
Hot Key 10	(Down) 0
Hot Key 11	(Down)

Continues to:-

Hot Key 48 (Down)

Hot Key 01	(Up)	1
Hot Key 02	(Up)	2
Hot Key 03	(Up)	3
Hot Key 04	(Up)	4
Hot Key 05	(Up)	5
Hot Key 06	(Up)	6
Hot Key 07	(Up)	7
Hot Key 08	(Up)	8
Hot Key 09	(Up)	9
Hot Key 10	(Up)	0
Hot Key 11	(Up)	

Continues to:

Hot Key 48	(Up)
------------	------



## 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

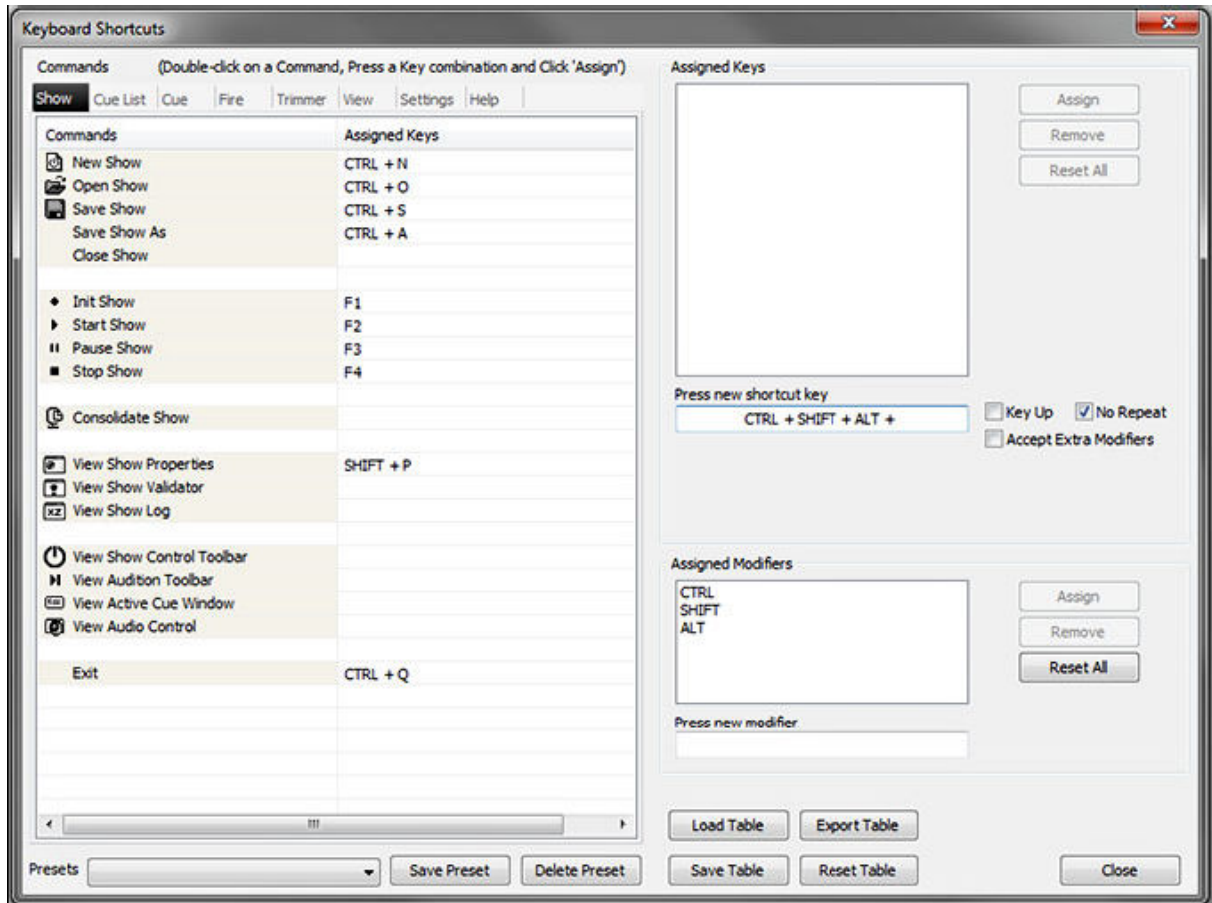
## Help

User Manual                            Ctrl + H

# Custom Keyboard Shortcuts

デフォルトのOvationキーボード・ショートカットを覚えることをお勧めしますが、新しいキーボード・ショートカットを**Keyboard Shortcuts**で割り当てることもできます。

1. **Settings > Keyboard Shortcuts**を選択すると、次の**Keyboard Shortcuts** インジウが開きます。



Ovation Keyboard Shortcuts dialog

2. 全てのコマンドがグループ分けされてタブに入っています。ショートカットを追加/変更したいコマンドが入っているタブを選択してください。
3. コマンドをクリックするとそれがハイライトされます。
4. **Press new shortcut key** と書かれたボックスをクリックするとカーソルがバー内で点滅します。
5. 変更/追加したいキーと、コンビネーションで押したいモディファイア(Ctrl, Shift, Alt, など)があるのならそれを実際に押して下さい。もし同じものが既にある場合、警告が表示されます。
6. **Assign** ボタンをクリックします。
7. 他にもアサインしたいものがあるなら、続けて同様の作業を行います。
8. 全ての**Keyboard Shortcuts** は**Preset**として保存できます。保存するには**Save Preset** ボタンをクリックし、適当な名前をつけて下さい。以前保存した**Preset**を呼び出すには、**Presets**のボックスをク

リックすると出てくるポップアップ・リストの中から選択してください。いくつかのPresetが既に用意されています。Presetは現在ログインしているUserとともにシステムに保存されます。他のUserは影響を受けません。

9. テーブルは他のシステムへからファイルとしてSave/Loadが可能です。**Save Table**または**Load Table**ボタンをクリックしてください。

10. テーブルはテキスト・ファイルとして出力できます。これは自分用に印刷すると便利です。

# 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。

チェックすると、ローカルのOvationのマウスとキーボード・ショートカット、タッチスクリーンなどから出した全てのコマンドがController Settingsで設定した全てのリモートOvationに送られます。

つまり、同じShowをネットワーク上にある別のOvationで走らせ、リダンダンシーを上げることができます。

ネットワーク上の2つのマシンでこのオプションをenableにし、両方のマシンの**Controller Settings > Remote Ovation Sequencers** リストで相手を設定します。すると、一方または両方のユーザー・インターフェースはShowの間、操作が行え、それぞれのシーケンサーは、他方のミラーとなります。複数のミラーを設定することも可能です。

## Remote Players and Controllers

### Ovation Players

Ovationのメイン・アプリケーションと異なる小さなアプリケーションです。**OVPlayer**はパッケージに含まれています。

ほとんどの環境においてOvationはスタンドアロンか、ネットワークされているだけのOvationです。しかし1つのマスターOvationと1つ以上のネットワーク上でリモートできるOvation Playerとして使用することも可能です。この場合、1つのOvationはマスターとなり、他をコントロールします。

### Ovation Controllers

**OVPlayer**と同様、**OV Controllers**もリモート・マシンで動作します。**OV Controllers** は、Ovationを外部の機器からコントロール可能にします。

### *OV Player*

**OV Player**モジュールは、Ovationシーケンサ命令を解釈し、ローカルまたはネットワークストレージから適切なメディア・ファイルを適切なタイミングで再生して出力するためのメカニズムです

**Show Mode**時、ネットワークPCの**OV Player** は1つの**Ovation**モジュールでコントロールされます。この強力な機能は非常に複雑なシステムを構築することができます。

各**Cue List**と個々の**Cue**は、異なる**Default Output Player**を持つことができ、Showで設定しているデフォルトを無視することができます。

1つの**OV Player** のみが1つのマシンで走ることができます。OvationのShowが走っている**OV Player** は、Ovationシーケンサーの一部です。**OV Player**アプリケーションはスレーブのPlayerマシンで使用するために提供されます。

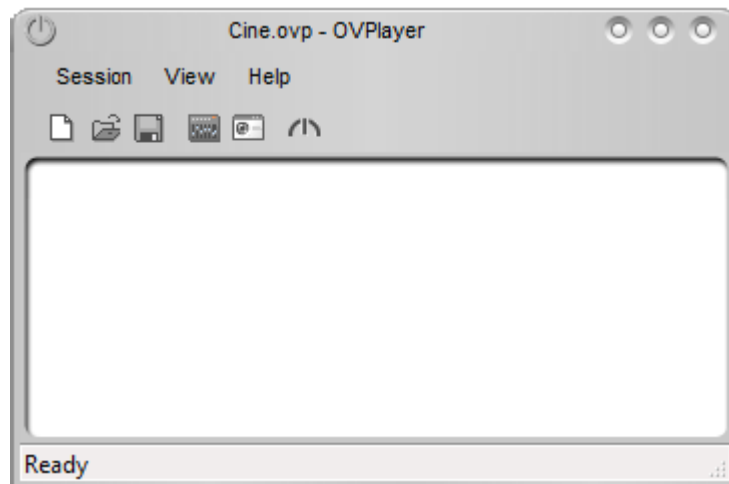
## OV Player Files

OV Player ファイルは、オーディオMixerの設定とPlayer set-upを保持し、**.ovp**の拡張子を持っています。

## OV Player User Interface

### Main Screen

OV Player が起動するとメイン・ウィンドウと最も最近使用したオーディオ・ミキサーが開きます。



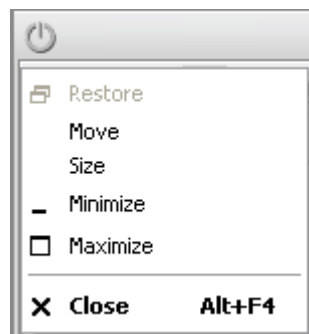
*OV Player main Window*

**Note:** OV Playerは**View** メニューでスタート時に最小に設定できます。

### OV Player Buttons and Toolbars



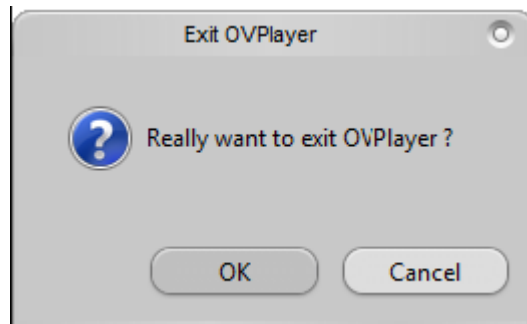
OV ログ・ボタン クリックするとドロップダウンでメイン・ウィンドウのコントロール・メニューが表示されます。



*OV Player Window Control Menu*

コントロールは標準のWindowsのアイテムです。右上にある3つの丸ボタンは、左から右に：

- OV Player と（開いていれば）Mixerを最小化してタスクバーに入れる。
- OV Player を最大化/リストアする。
- OV Player を閉じる。これでExit OV Playerダイアログを表示します。



Exit OV Player dialog







OKをクリックするとOV Player は終了し、Cancel をクリックするとそのままです。

## Toolbars

メニュー・ツールバーとツールバーは、左の最初のエントリ部にカーソルを移動させ、カーソルが Move に変わってからクリックするとフローティングになります。フローティングになると新しい場所にドラッグできます。フローティング・ツールバーは、メイン・ウィンドウの端にドラッグするとスナップして元に戻ります。



OV Player Toolbar

-  新しいUntitled OV Player Sessionを開きます。
-  Windowsのファイル・ブラウザを開き、既存のセッションをロードします。
-  現在のセッションを保存します。Untitledの場合、Save As ファイルブラウザが開きます。
-  Mixerウィンドウを表示/非表示します。
-  **OV Player Settings** ウィンドウを開きます。
-  **About OV Player window** を開きます。

## OV Player Menus

Session View Help

OV Player Menus

**S**ession, **V**iew, **H**elp をクリックするとメニューがドロップダウンします。

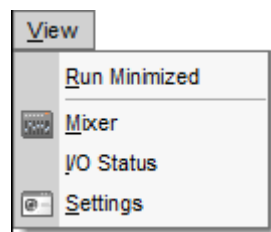
### Session



OV Player Session Menu

<b>New</b>	<b>Ctrl+N</b> 新しいUntitled OV Player Sessionを開きます。
<b>Open</b>	<b>Ctrl+O</b> Windowsのファイル・ブラウザを開き、既存のセッションをロードします。
<b>Save</b>	<b>Ctrl+S</b> 現在のセッションを保存します。Untitledの場合、 <b>Save As</b> ファイルブラウザが開きます。
<b>Save As...</b>	<b>Save As</b> ファイルブラウザが開きます。
<b>Recent Sessions</b>	最近開いたセッションのリストをドロップダウンで表示します。
<b>Exit</b>	OV Player アプリケーションを終了します。

### View

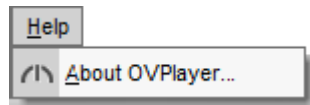


OV Player View Menu

<b>Run Minimized</b>	チェックするとOV Playerはその後タスクバーに最小化で開きます。
<b>Mixer</b>	Mixerウィンドウを表示/非表示します。
<b>View Player I/O Status</b>	<b>OV Player I/O Status</b> ウィンドウを表示/非表示します。
<b>Settings</b>	<b>OV Player Settings</b> ウィンドウを開きます。

**Note:** これはOvationシーケンサーの**Settings**のメニューでアクセスできる**Settings**の制限付きバージョンです。

## Help



OV Player Help Menu



**About OV Player** ウィンドウを開きます。

## OV Controller

このアプリケーションはOvationのMIDIとGPOリモート・コントロールの入力を行います。

OV Playerと同様、アプリケーションはリモートPC上で走ります。

1つの**OV Controller** のみが1つのマシン上で動作できます。

**Note:** **OVControllers**はリモート**OVPlayers**をコントロールしている **Ovation** シーケンサーをコントロールします。

## OV Controller Files

OV Controllerファイルは、コントローラーのset-upsを保持し、**.ovc**の拡張子を持っています。

## 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

**Note:** OV Controller は**View** メニューでスタート時に最小に設定できます。



## OV Controller Buttons and Toolbars



OV ログ・ボタン クリックするとドロップダウンでメイン・ウィンドウのコントロール・メニューが表示されます。



OV Controller Window Control Menu

コントロールは標準のWindowsのアイテムです。右上にある3つの丸ボタンは、左から右に：


- OV Controller を最小化してタスクバーに入れる。
- OV Controller を最大化/リストアする。
- OV Controller を閉じる。これでExit OV Controller ダイアログを表示します。



Exit OV Controller dialog

OKをクリックするとOV Controller は終了し、Cancel をクリックするとそのままです。

## Toolbars

メニュー・ツールバーとツールバーは、左の最初のエントリ部にカーソルを移動させ、カーソルが Move  に変わってからクリックするとフローティングになります。フローティングになると新しい場所にドラッグできます。フローティング・ツールバーは、メイン・ウィンドウの端にドラッグするとスナップして元に戻ります。



OV Controller Toolbar



新しいUntitled OV Controller Sessionを開きます。



Windowsのファイル・ブラウザを開き、既存のセッションをロードします。



現在のセッションを保存します。Untitledの場合、Save As ファイルブラウザが開きます。



Touch Controller ウィンドウを開きます。

 **OV Controller Settings** ウィンドウを開きます。

 **About OV Controller** ウィンドウを開きます。

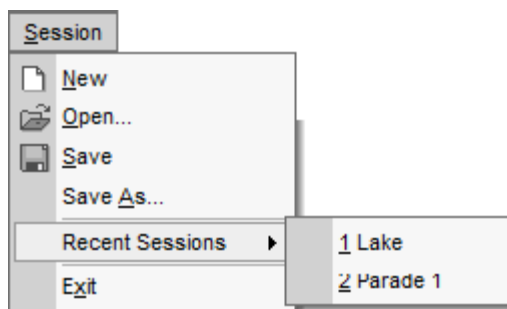
## OV Controller Menus

Session View Help

*OV Controller Menus*

**S**ession, **V**iew, **H**elp をクリックするとメニューがドロップダウンします。

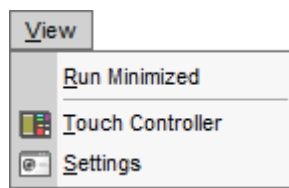
### Session



*OV Controller Session Menu*

<b>New</b>	<b>Ctrl+N</b> 新しいUntitled OV Controller Sessionを開きます。
<b>Open</b>	<b>Ctrl+O</b> Windowsのファイル・ブラウザを開き、既存のセッションをロードします。
<b>Save</b>	<b>Ctrl+S</b> 現在のセッションを保存します。Untitledの場合、 <b>Save As</b> ファイルブラウザが開きます。
<b>Save As...</b>	<b>Save As</b> ファイルブラウザが開きます。
<b>Recent Sessions</b>	最近開いたセッションのリストをドロップダウンで表示します。
<b>Exit</b>	OV Controller アプリケーションを終了します。

### View

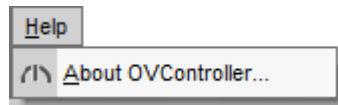


*OV Controller View Menu*

<b>Run Minimized</b>	チェックするとOV Playerはその後タスクバーに最小化で開きます。
<b>Touch Controller</b>	Touch Controller ウィンドウを表示/非表示します。
<b>Settings</b>	<b>OV Controller Settings</b> ウィンドウを開きます。

**Note:** これはOvationシーケンサーの**Settings**のメニューでアクセスできる**Settings**の制限付きバージョンです。

## Help



*OV Controller Help Menu*



**About OV Controller** ウィンドウを開きます。