

Pioneer DJ

rekordboxTM

LIGHTING モード操作ガイド

 **rekordbox**

もくじ

1 ご使用の前に.....	3
1.1 はじめに.....	3
1.2 動作環境	3
1.3 LIGHTING モードの概要.....	4
2 用語説明	6
3 簡単に照明をコントロールするまでの手順	9
3.1 各機器を接続する	10
3.2 rekordbox 5.2.0 以降をインストールする.....	10
3.3 LIGHTING モードで使用するデータをダウンロードする.....	11
3.4 お手持ちの照明機器をアサインする(LIGHTING モード)	11
3.4.1 Moving Head の初期設定について	14
3.5 楽曲のフレーズ解析を行う	16
3.6 フレーズ解析済みの楽曲を再生する(PERFORMANCE モード)	16
4 DJ コントローラと組み合わせて使う	16
5 照明コントロールをカスタマイズする	19
5.1 楽曲ごとに照明シーンの関連付けを変更する(PERFORMANCE モード).....	19
5.2 フレーズと照明シーンの関連付けを変更する(LIGHTING モード).....	19
5.3 楽曲ごとに照明シーンの関連付けを変更する(LIGHTING モード).....	20
5.4 照明シーンを新規作成する(LIGHTING モード).....	22
5.5 照明シーンを編集する(LIGHTING モード).....	23
5.6 照明シーンを削除する(LIGHTING モード).....	25
5.7 照明シーンを初期化する(LIGHTING モード)	26
5.8 照明シーンをコピーして新規作成する(LIGHTING モード)	27
5.9 楽曲ごとに照明シーンを編集する(LIGHTING モード)	28
5.10 LIGHTING モード編集機能詳細.....	29
5.10.1 アンカーを設定する	29
5.10.2 カラーを設定する	31
5.10.3 カラートランジションを設定する	35
5.10.4 ストロボを設定する	38
5.10.5 ムービングヘッドのパターンを設定する	39
5.10.6 回転を設定する	43
6 各部の説明	46
6.1 グローバルセクション	46
6.2 照明ライブラリ画面	46
6.3 マクロマッピング画面	47

6.4 シーンエディター画面	49
6.5 マクロエディター画面	51
7 環境設定	55
8 照明を PERFORMANCE モードで操作する	57
9 アンビエントモードを使用する	59
10 DMX Direct Control を使用する	60
11 オンラインサポートのご利用について	61

1 ご使用の前に

1.1 はじめに

本操作ガイドでは、LIGHTING モード、およびそれに関連する機能について説明します。rekordbox 全般に関しては、rekordbox.com の [Support] > [マニュアル] ページより「rekordbox 操作説明書」を参照してください。

1.2 動作環境

対応 OS、および必要なシステム（最低動作環境）につきましては、rekordbox.com の [Support] > [動作環境] のページを参照してください。

また、弊社ではすべての照明機器をテストしていないため、すべて rekordbox でコントロールできる保証はありません。

1.3 LIGHTING モードの概要

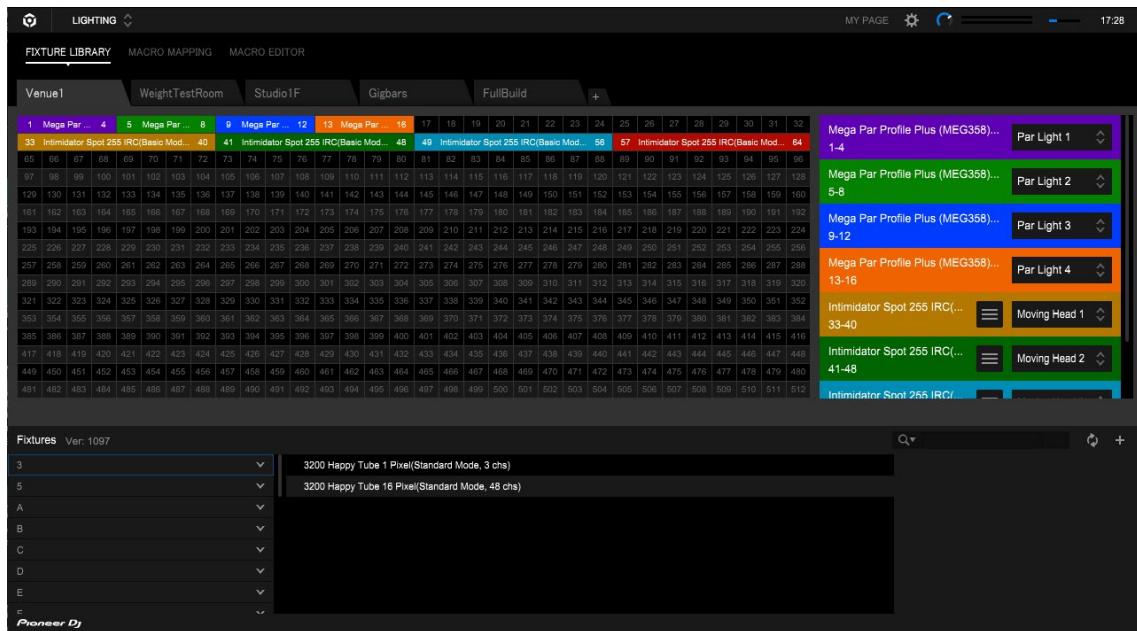
LIGHTING モードとは、照明機器のアサインや照明シーンの編集を行うためのモードで、グローバルセク

ションの  **LIGHTING** より表示させることができます。

LIGHTING モードは以下の各画面から構成されます。

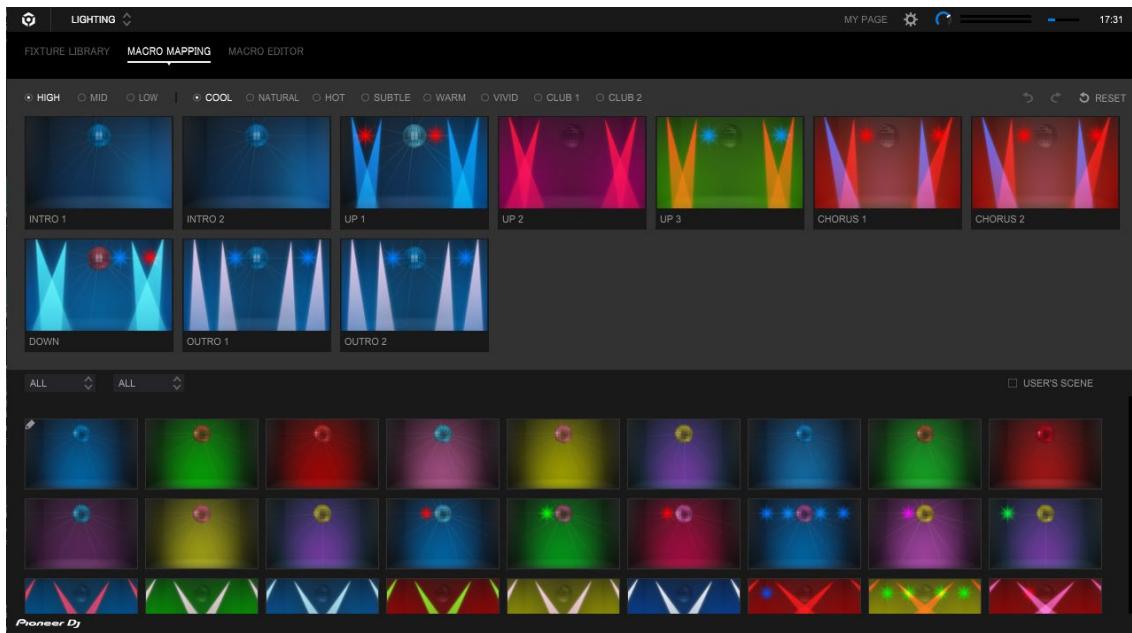
- ・照明ライブラリ画面 :

照明機器のアサイン、および設定を行います。



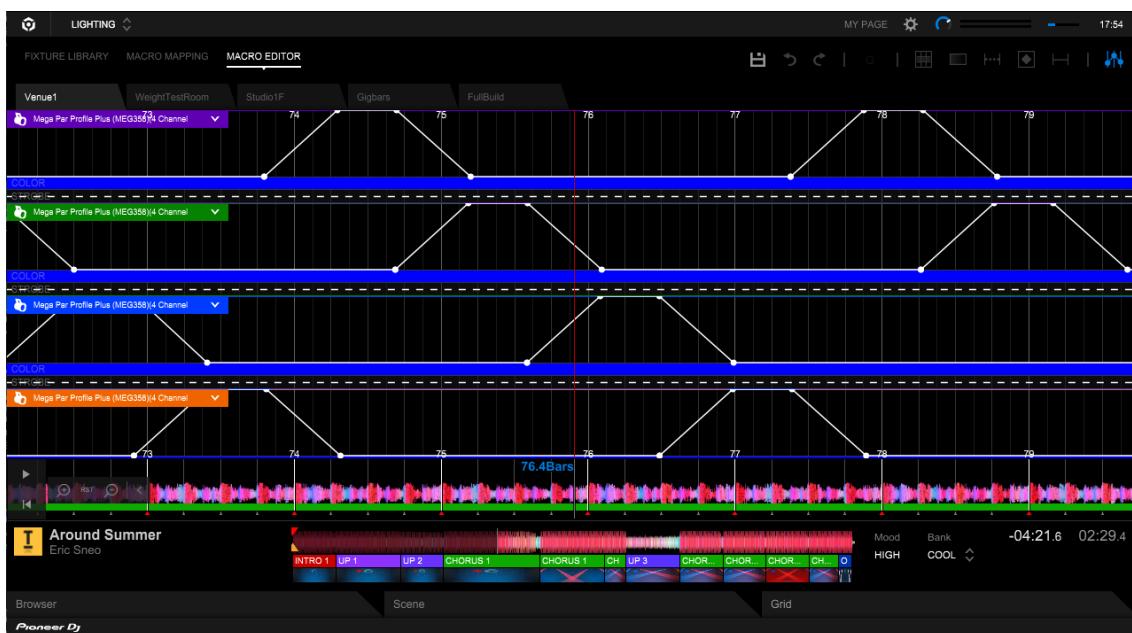
・マクロマッピング画面 :

照明シーンとフレーズの関連付けを変更します。



・マクロエディター画面 :

楽曲の時系列に沿って照明シーンを直感的に編集します。



LIGHTING モードの概要については rekordbox.com も参照してください。

*楽曲に運動した照明シーンの実行は PERFORMANCE モードで行います。

詳細については「3.簡単に照明をコントロールするまでの手順」を参照してください。



2 用語説明

以下に本操作ガイドで使用する用語について説明します。

DMX/DMX512 :

照明機器制御用の通信規格です。

DMX インターフェイス :

PC/Mac から送られてくる照明制御信号を DMX512 信号に変換し、接続された照明機器へ送信するためのハードウェアです。

アドレス :

DMX 上で複数の照明機器を個別に制御するために割り当てられる番号です。

ユニバース :

DMX のアドレスのまとめた単位のことで、512 アドレスで 1 ユニバースとなります。

照明ライブラリ :

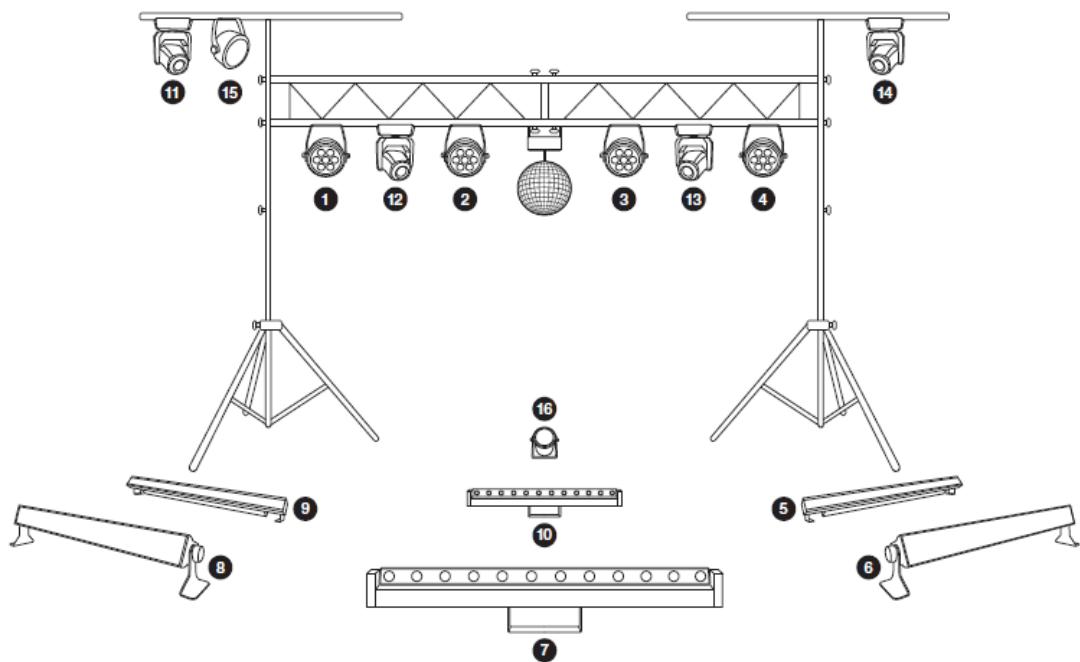
AtlaBase 社から提供を受けている、対応した照明機器のメーカー、モデル名、DMX チャンネル、カテゴリなどのプロファイル情報を一覧化したものです。

ペニー :

複数の照明セットの DMX チャンネル割り当て情報(1 ユニバース分)を、使用する用途に応じて別々に保存することができる機能です。

照明パッケージ：

以下のイメージ図に示すような決められた位置関係を持つ 16 個の照明機器のことです。



- | | |
|---------------|-------------------|
| ① Par Light 1 | ⑨ Bar Light 5 |
| ② Par Light 2 | ⑩ Bar Light 6 |
| ③ Par Light 3 | ⑪ Moving Head 1 |
| ④ Par Light 4 | ⑫ Moving Head 2 |
| ⑤ Bar Light 1 | ⑬ Moving Head 3 |
| ⑥ Bar Light 2 | ⑭ Moving Head 4 |
| ⑦ Bar Light 3 | |
| ⑧ Bar Light 4 | ⑮ Strobe |
| | ⑯ Mirrorball Spot |

照明パッケージは以下の各カテゴリの照明機器より構成されます。

- Par Light
- Par Light(Simple)
- Bar Light
- Bar Light(Simple)
- Moving Head
- Moving Head(Simple)
- Strobe
- Mirrorball Spot

*rekordbox にプリセットされた照明シーンは本照明パッケージをターゲットに作成されており、同一の構成にすることで、オリジナルに準じた照明シーンの実行が可能になります。

照明シーン：

異なる複数の照明の種類から構成される照明演出のことで、一つの照明シーンには最大 16 種類の照明演出情報を保存することができます。

マクロ：

複数の照明シーンの組み合わせのことです。

バンク：

COOL/NATURAL/HOT/SUBTLE/WARM/VIVID/CLUB 1/CLUB 2 から成る照明シーンのバリエーションのことです。

ムード：

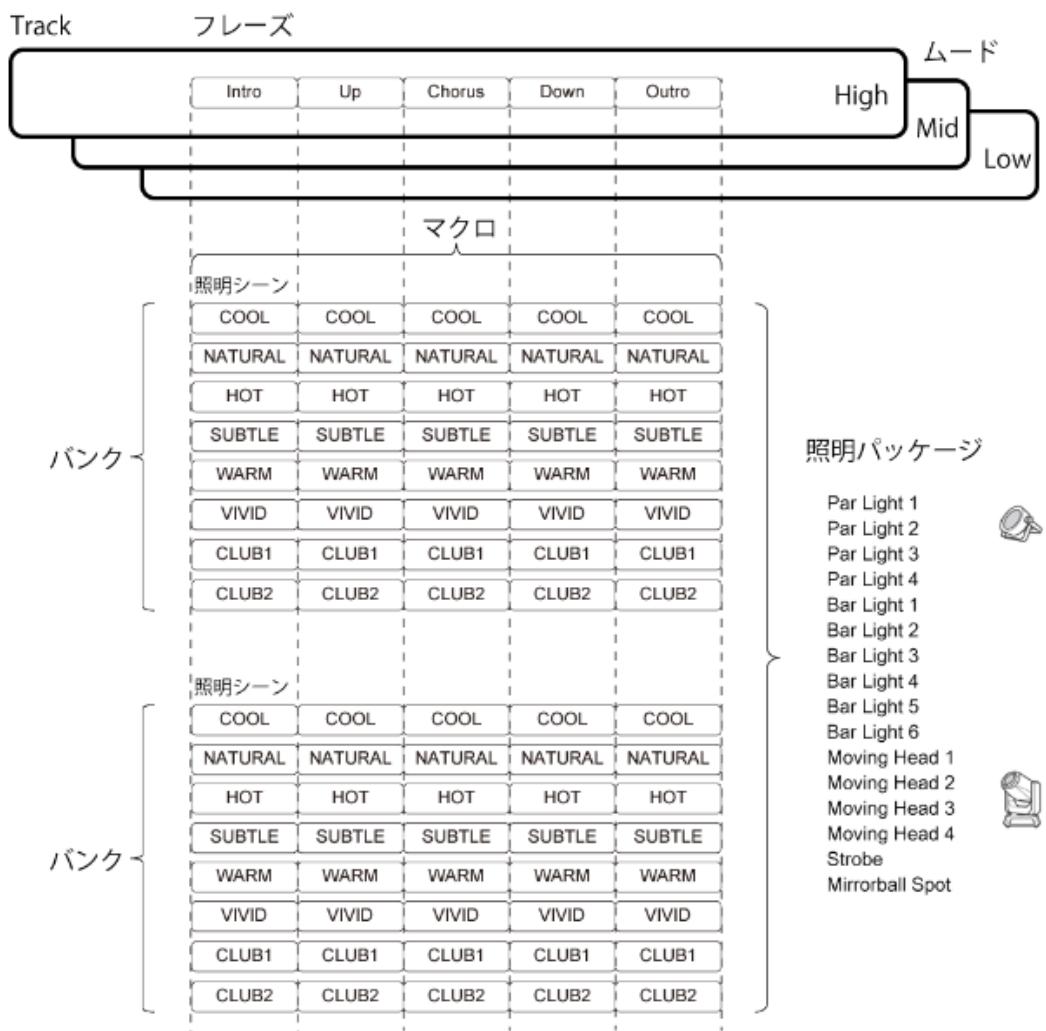
テンポ、リズム、キックドラムの有無、音の密度など、楽曲の音声情報に基づいて定義される分類情報のこと、HIGH /MID/LOW に分類されます。

フレーズ解析：

楽曲の構成を解析し、Intro/Up/Down/Chorus/Bridge/Verses/Outro などの要素に分類することです。

フレーズ：

Intro/Up/Down/Chorus/Bridge/Verses/Outro などの楽曲の構成要素です。



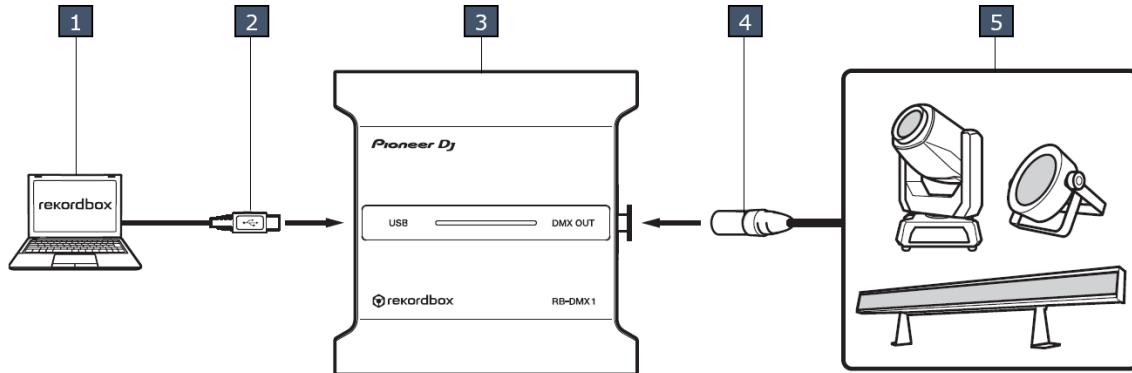
3 簡単に照明をコントロールするまでの手順

以下に、任意の楽曲に連動した照明シーンを実行するまでの手順を示します。

- 3.1 各機器を接続する (10 ページ)
- 3.2 rekordbox 5.2.0 以降をインストールする (10 ページ)
- 3.3 LIGHTING モードで使用するデータをダウンロードする (11 ページ)
- 3.4 お手持ちの照明機器をアサインする(LIGHTING モード) (11 ページ)
- 3.5 楽曲のフレーズ解析を行う (16 ページ)
- 3.6 フレーズ解析済みの楽曲を再生する(PERFORMANCE モード) (16 ページ)

3.1 各機器を接続する

以下に示す接続図に従って、各機器を接続してください。



- [1] rekordbox インストールされた PC/Mac
- [2] USB ケーブル
- [3] rekordbox 対応した DMX インターフェイス(*)
- [4] DMX ケーブル(XLR 3 ピン)
- [5] お手持ちの照明機器

*rekordbox 対応した DMX インターフェイスの一覧については pioneerdj.com を参照してください。

*rekordbox 対応した DMX インターフェイス以外は使用できませんのでご注意ください。

USB 接続の条件によっては、正常に機器が動作しない場合があります。これはご使用になっている PC/Mac の USB ポートや USB ハブの帯域などの問題によるものです。USB ハブや USB ポートの位置を変更することで、問題が解決する場合があります。

3.2 rekordbox 5.2.0 以降をインストールする

LIGHTING モードは rekordbox 5.2.0 以降に搭載されています。rekordbox 5.2.0 より前の rekordbox をお使いの場合は、最新バージョンにアップデートしてください。

3.3 LIGHTING モードで使用するデータをダウンロードする

LIGHTING モードを使用するためには、照明ライブラリ、および照明シーンのダウンロードが必要になります。

グローバルセクションの   より LIGHTING モードに切り替える際以下のダイアログが表示されますので、指示に従ってダウンロードを行ってください。



- *ダウンロードを行うためには、お使いの PC/Mac がインターネットに接続されている必要があります。
- * PERFORMANCE モードの、[環境設定] > [Lighting] > [照明機能を有効にする] のチェックが外れている場合は、チェックを入れてください。

3.4 お手持ちの照明機器をアサインする(LIGHTING モード)

1 グローバルセクションの   より、LIGHTING モードに切り替えて

 Macro Mapping Macro Editor をクリックする。

LIGHTING モードの照明ライブラリ画面が表示されます。



- 2 [9]照明機器表示エリアで表示された照明機器のリストから任意の照明機器を選択し、[2]照明機器アサインエリアの任意の DMX アドレスにドラッグ&ドロップする。

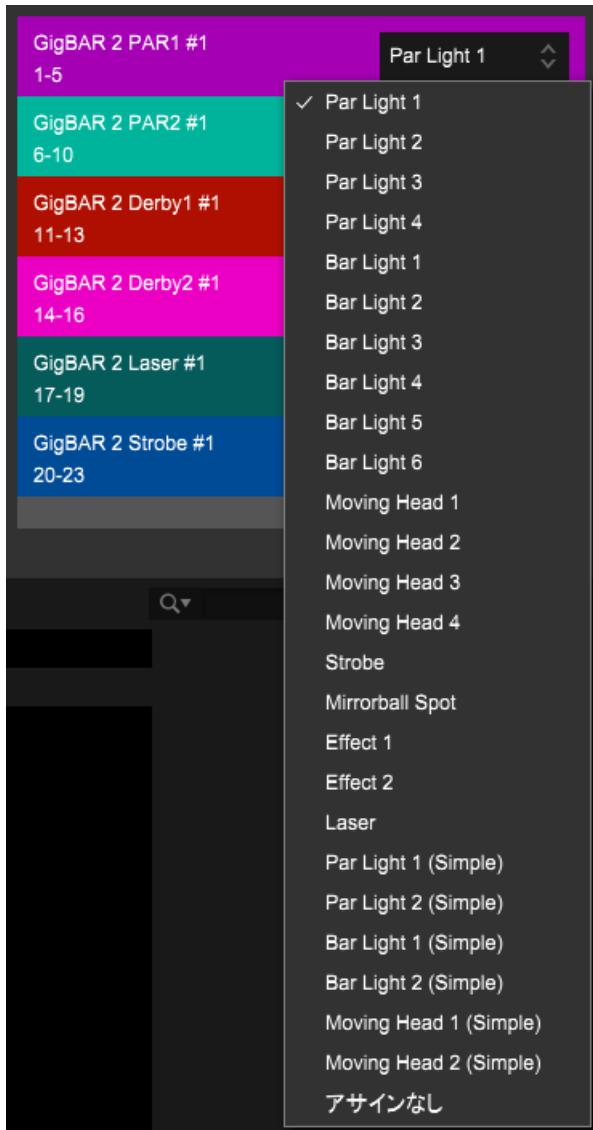
*DMX アドレスについては、各照明機器の設定値と同一のものを設定してください。

選択した照明機器が rekordbox に登録され、同時に DMX のアドレスが確定します。

*アドレスを変更する場合は、マウスでクリックした後、任意のアドレスへドラッグし直してください。

*アサインを削除する場合は、マウスでクリックした後、をクリックしてください。

- 3 [3]カテゴリ選択エリアで、プルダウンメニューから任意のカテゴリを選択する。



アサインされた照明機器のカテゴリが確定します。

*いずれのカテゴリにもアサインしない場合は、[アサインなし] を選択してください。

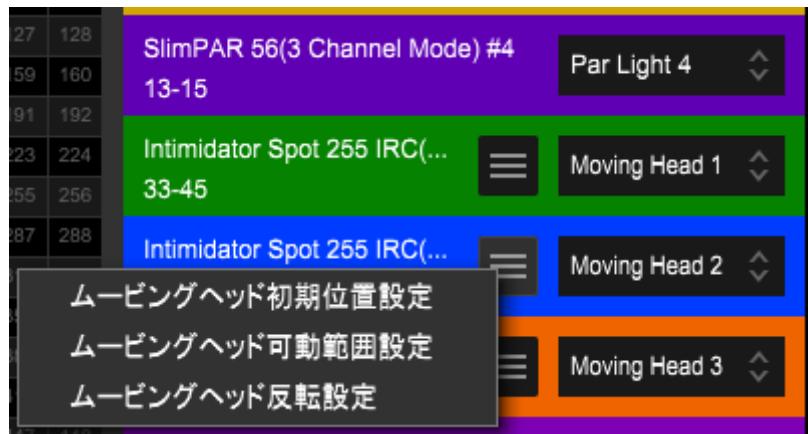
*Simple カテゴリについて

Par Light、Bar Light、および Moving Head に関しては、それぞれ Simple カテゴリが用意されています。

Simple カテゴリを選択すると、それぞれのカテゴリにアサインされた照明機器が 2 個の場合に最適化されたプリセット照明シーンが適用されます。

3.4.1 Moving Head の初期設定について

カテゴリ選択エリアの、メニューボタン  をクリックすることにより表示されるメニューにて、ムービングヘッドの初期設定することができます。



*Moving Head が接続されている場合は、実際の位置を確認することができます。

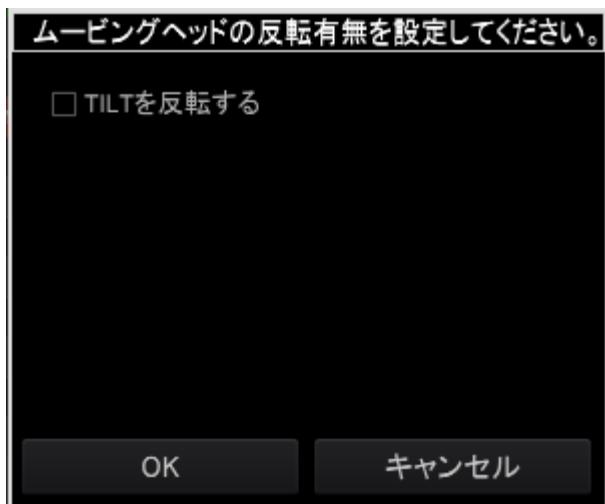
メニューにて「ムービングヘッド初期位置設定」をクリックすると、ダイアログが表示され、Moving Head の初期位置を設定することができます。



メニューにて「ムービングヘッド可動範囲設定」をクリックすると、ダイアログが表示され、Moving Head の可動範囲を設定することができます。



メニューにて「ムービングヘッド反転設定」をクリックすると、ダイアログが表示され、Moving Head の反転有無を設定することができます。



3.5 楽曲のフレーズ解析を行う

楽曲のフレーズ解析方法については、rekordbox.com の [Support] > [マニュアル] ページより「rekordbox 操作説明書」を参照してください。

3.6 フレーズ解析済みの楽曲を再生する(PERFORMANCE モード)



- 1 PERFORMANCE モードにおいてフレーズ解析済みの楽曲をデッキにロードして再生する。
楽曲の再生に連動して、予め関連付けられた照明シーンが実行されます。

4 DJ コントローラと組み合わせて使う

DJ コントローラのパッドを使用して以下の各項目をコントロールすることができます。

パッドを押すと各項目がオンになり、もう一度押すと解除されてパッドを押す前の状態に戻ります。



- HIGH : 現在再生中の照明のムードを「HIGH」に切り替えます。
- MID : 現在再生中の照明のムードを「MID」に切り替えます。
- LOW : 現在再生中の照明のムードを「LOW」に切り替えます。

- ・ COOL : 現在実行中の照明のバンクを「COOL」に切り替えます。
- ・ NATURAL : 現在実行中の照明のバンクを「NATURAL」に切り替えます。
- ・ HOT : 現在実行中の照明のバンクを「HOT」に切り替えます。
- ・ SUBTLE : 現在実行中の照明のバンクを「SUBTLE」に切り替えます。
- ・ WARM : 現在実行中の照明のバンクを「WARM」に切り替えます。
- ・ VIVID : 現在実行中の照明のバンクを「VIVID」に切り替えます。
- ・ CLUB 1 : 現在実行中の照明のバンクを「CLUB 1」に切り替えます。
- ・ CLUB 2 : 現在実行中の照明のバンクを「CLUB 2」に切り替えます。
- ・ RED : 現在実行中の照明のカラーを「RED」に切り替えます。
- ・ GREEN : 現在実行中の照明のカラーを「GREEN」に切り替えます。
- ・ BLUE : 現在実行中の照明のカラーを「BLUE」に切り替えます。
- ・ MAGENTA : 現在実行中の照明のカラーを「MAGENTA」に切り替えます。
- ・ YELLOW : 現在実行中の照明のカラーを「YELLOW」に切り替えます。
- ・ CYAN : 現在実行中の照明のカラーを「CYAN」に切り替えます。
- ・ WHITE : 現在実行中のカラーを「WHITE」に切り替えます。
- ・ USERCOLOR : 現在実行中のカラーを、ユーザーが指定可能な「USER Color」に切り替えます。
- ・ BLACK OUT : 現在実行中の照明を全消灯に切り替えます。
- ・ STROBE (FAST) : 全ての照明を高速点滅させます。
- ・ STROBE (MIDDLE) : 全ての照明を中速点滅させます。
- ・ STROBE (SLOW) : 全ての照明を低速点滅させます。
- ・ STROBE OFF : Strobe 効果のみオフにします。(*Strobe 効果以外はオンのままとなります)
- ・ INTERLUDE 1 : アンビエントモードを「INTERLUDE 1」で開始します。
- ・ INTERLUDE 2 : アンビエントモードを「INTERLUDE 2」で開始します。
- ・ INTERLUDE 3 : アンビエントモードを「INTERLUDE 3」で開始します。
- ・ INTERLUDE 4 : アンビエントモードを「INTERLUDE 4」で開始します。
- ・ INTERLUDE 5 : アンビエントモードを「INTERLUDE 5」で開始します。
- ・ INTERLUDE 6 : アンビエントモードを「INTERLUDE 6」で開始します。
- ・ AMBIENT MODE OFF : アンビエントモードを停止します。
- ・ DMX DIRECT CONTROL 1 : DMX Direct Control ボタン 1 を ON/OFF します。
- ・ DMX DIRECT CONTROL 2 : DMX Direct Control ボタン 2 を ON/OFF します。
- ・ DMX DIRECT CONTROL 3 : DMX Direct Control ボタン 3 を ON/OFF します。
- ・ DECK SEL/DECK1 : 照明演出の対象デッキが DECK1 となります。
- ・ DECK SEL/DECK2 : 照明演出の対象デッキが DECK2 となります。
- ・ DECK SEL/DECK3 : 照明演出の対象デッキが DECK3 となります。
- ・ DECK SEL/DECK4 : 照明演出の対象デッキが DECK4 となります。
- ・ DECK SEL/AUTO : 照明演出の対象デッキが自動選択されます。

*PERFORMANCE モードのみで使用可能です。

*USER Color の設定方法は、「7. 環境設定」を参照してください。

*対応している DJ 機器については、rekordbox.com の [Support] > [対応 DJ 機器] ページを参照してください。

*MIDI LEARN の方法については、rekordbox.com の [Support] > [マニュアル] ページより「MIDI LEARN 機能操作ガイド」を参照してください。

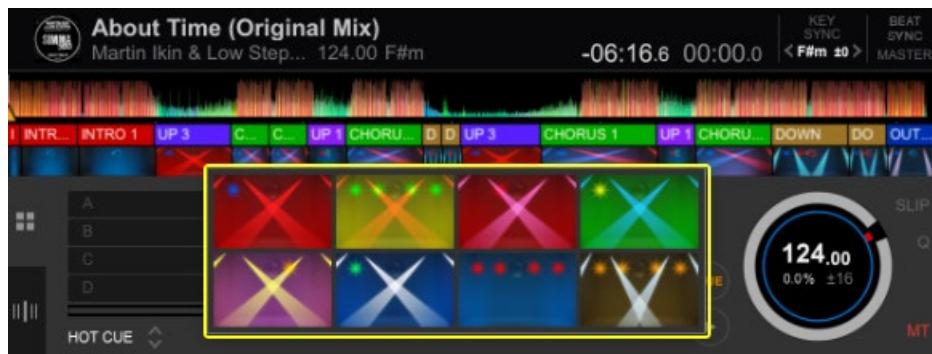
*パッドエディターの操作については、rekordbox.com の [Support] > [マニュアル] ページより「パッドエディター機能操作ガイド」を参照してください。

USB 接続の条件によっては、正常に機器が動作しない場合があります。これはご使用になっている PC/Mac の USB ポートや USB ハブの帯域などの問題によるものです。USB ハブや USB ポートの位置を変更することで、問題が解決する場合があります。

5 照明コントロールをカスタマイズする

5.1 楽曲ごとに照明シーンの関連付けを変更する(PERFORMANCE モード)

- 1 グローバルセクションの  **PERFORMANCE** より、PERFORMANCE モードに切り替える。
PERFORMANCE モードが表示されます。
- 2 デッキ 1 もしくはデッキ 2 に、フレーズ解析済みの任意の楽曲をロードする。
デッキ 1 もしくはデッキ 2 に、楽曲のフレーズと照明シーンのサムネイルが表示されます。
- 3 任意の照明シーンのサムネイルを右クリックする。
変更対象の照明シーンのサムネイルがポップアップ表示されます。

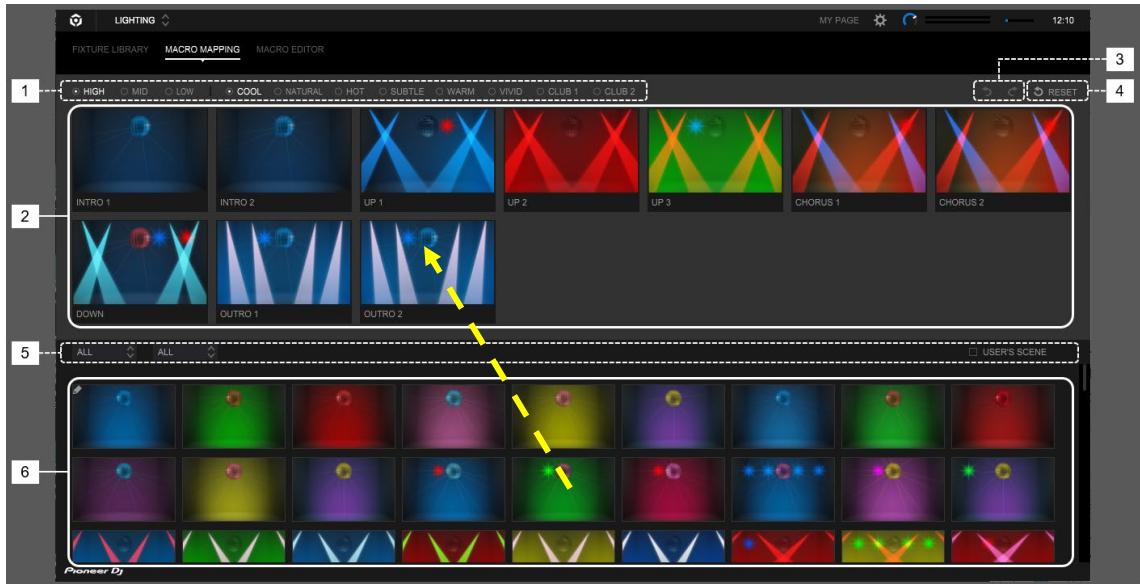


- 4 ポップアップされた照明シーンの中から任意の照明シーンをクリックする。
照明シーンの関連付けが変更されます。

* 本変更は保存されません。保存する場合は「5.3 楽曲ごとに照明シーンの関連付けを変更する(LIGHTING モード)」を参照してください。

5.2 フレーズと照明シーンの関連付けを変更する(LIGHTING モード)

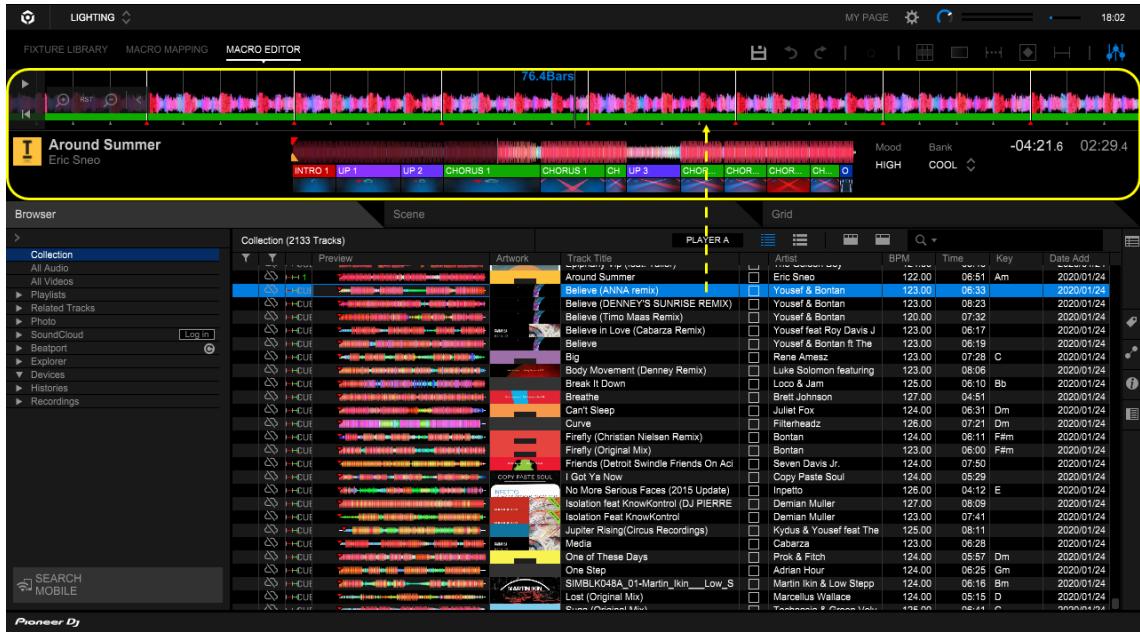
- 1  より、マクロマッピング画面を表示し、[1]モード、パンク切り替えエリアにおいて、照明シーンの関連付けを変更したいフレーズのモード、およびパンクを選択する。
[2]照明シーンアサインエリアに表示される照明シーンが選択された内容に切り替わります。



- 2 [6]照明シーン表示エリアから任意の照明シーンのサムネイルを、[2]照明シーンアサインエリアの照明シーンの関連付けを変更したいフレーズの上にドラッグ&ドロップする。
選択したフレーズの照明シーンの関連付けが変更されます。

5.3 楽曲ごとに照明シーンの関連付けを変更する(LIGHTING モード)

- 1 FIXTURE LIBRARY MACRO MAPPING **MACRO EDITOR** よりマクロエディター画面を表示し、ブラウザタブを選択する。
ブラウザが表示されます。

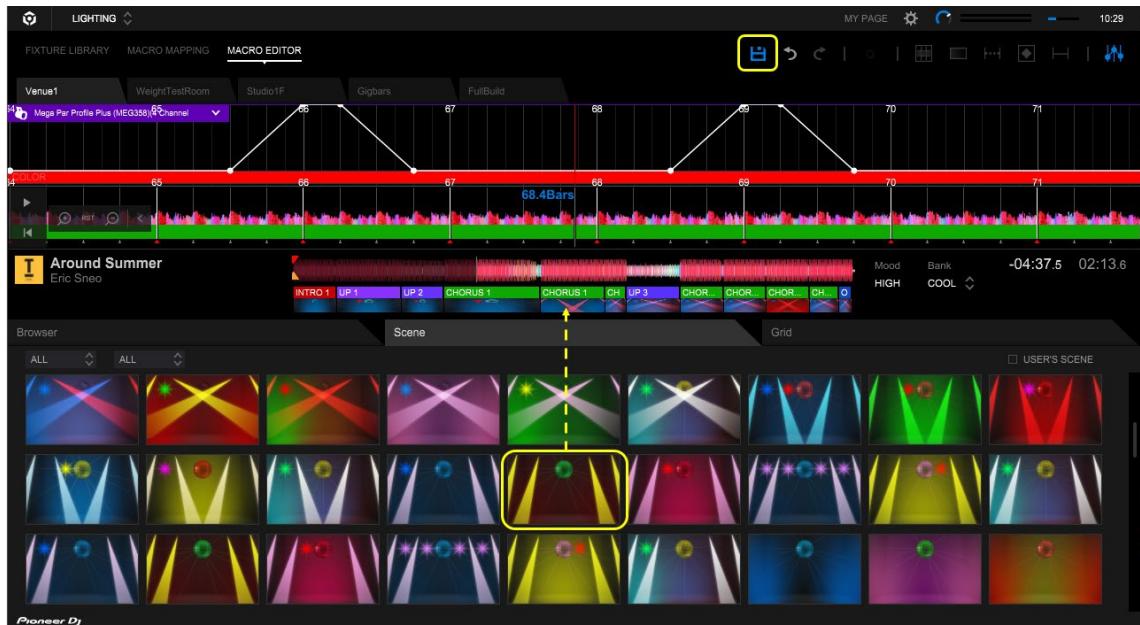


- 2 ブラウザより、照明シーンの関連付けを変更したい楽曲を選択し、楽曲表示エリアにロードする。

楽曲表示エリアに選択した楽曲がロードされます。

- 3 照明シーンタブを選択する。

照明シーンタブが表示されます。



- 4 任意の照明シーンのサムネイルを、関連付けを変更したい照明シーンの上にドラッグ&ドロップする。

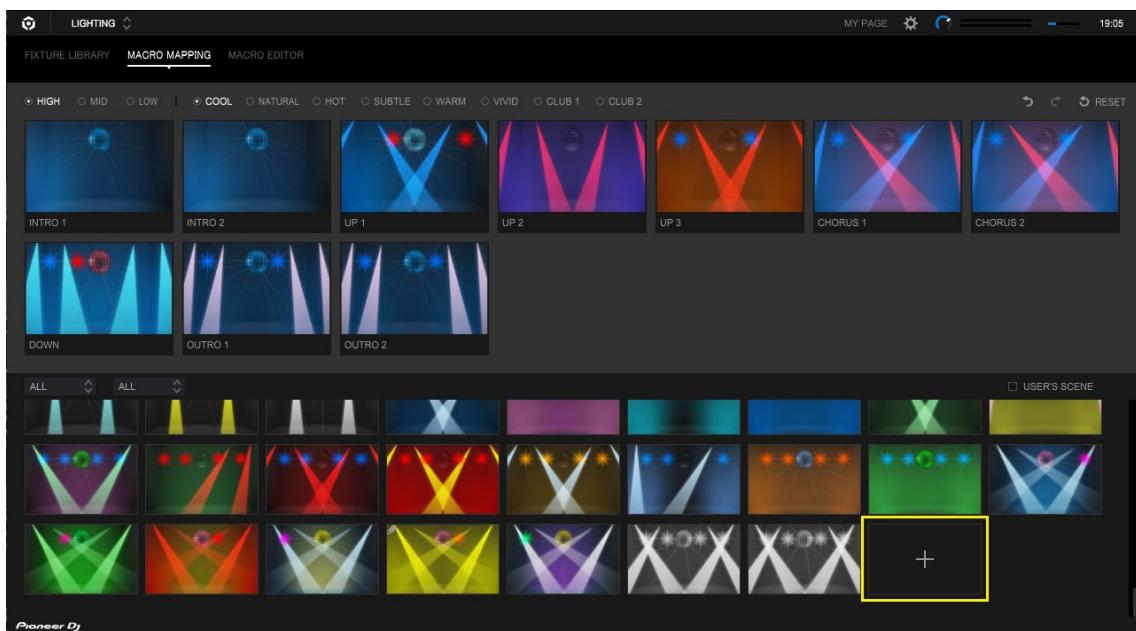
選択した照明シーンの関連付けが変更されます。

5 マクロエディター画面上部の保存ボタン  を押す。

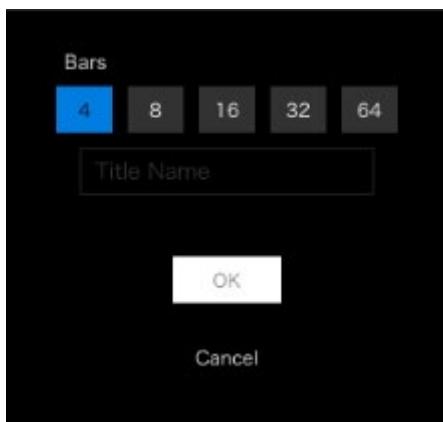
照明シーンの関連付けが楽曲単位で保存されます。

5.4 照明シーンを新規作成する(LIGHTING モード)

1  より、マクロマッピング画面を表示し、照明シーン表示エリアの照明シーンのサムネイルの最下部に表示されている[+]ボタンをクリックする。

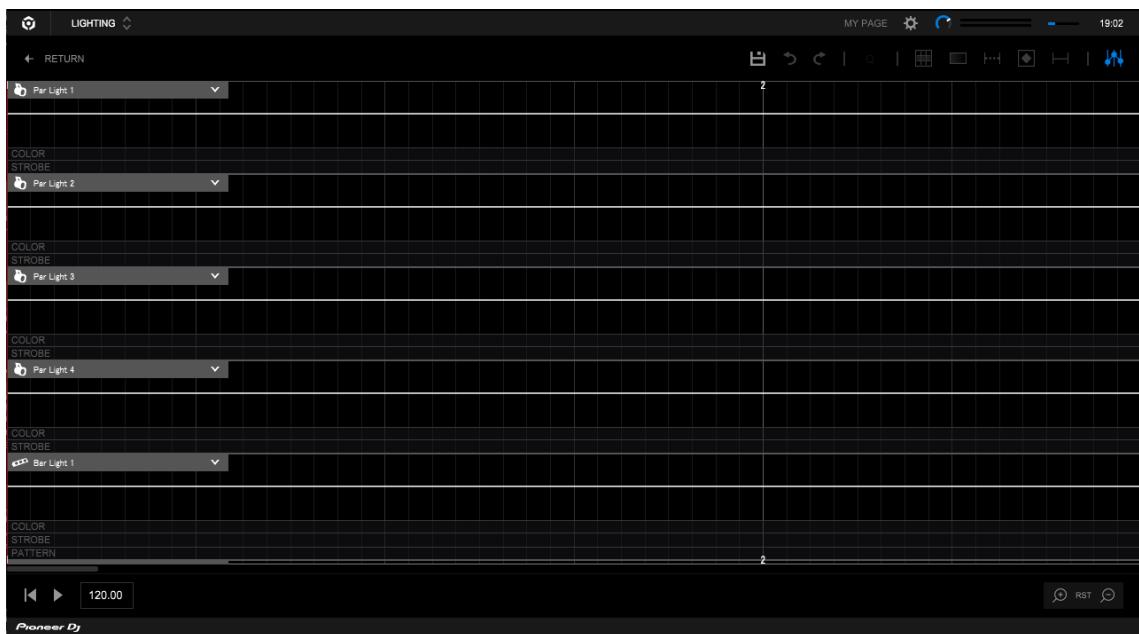


作成したい照明シーンの小節数の選択、およびファイル名を入力するダイアログが表示されます。



2 上記ダイアログにおいて、小節数の選択と、ファイル名の入力を実行して OK をクリックする。

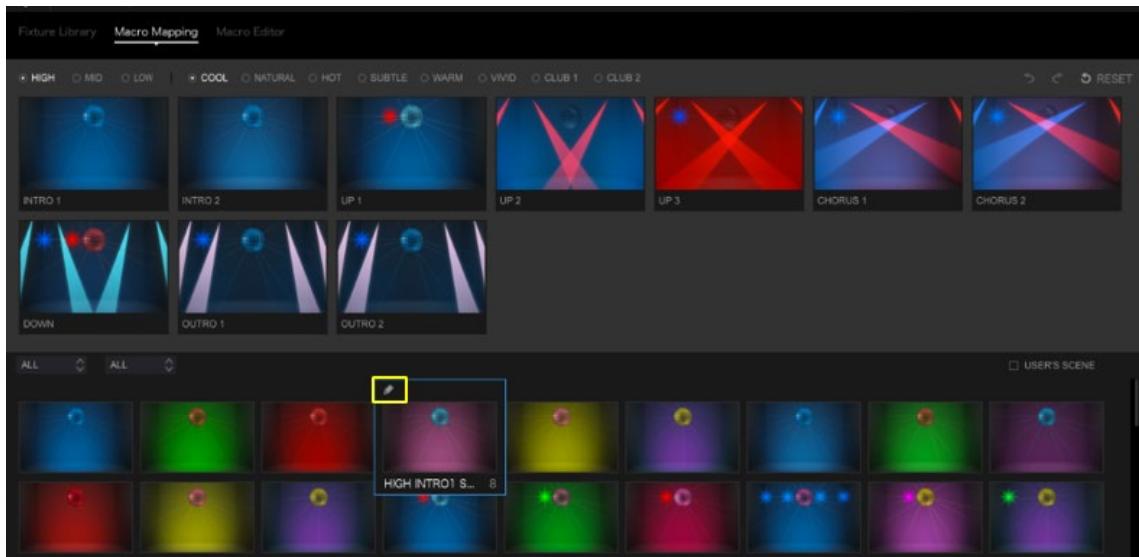
照明シーンの新規作成画面が表示されます。



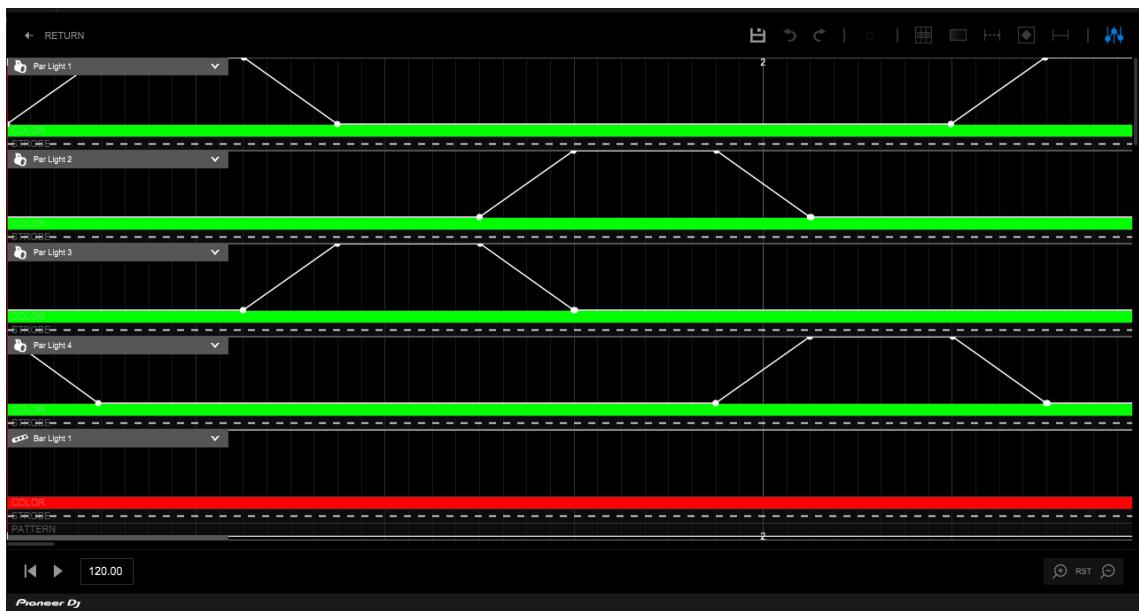
*編集の詳細については、「5.9 LIGHTING モード編集機能詳細」、および「6.4 シーンエディター画面」を参照してください。

5.5 照明シーンを編集する(LIGHTING モード)

- Fixture Library Macro Mapping Macro Editor より、マクロマッピング画面を表示し、照明シーン表示エリアの任意の照明シーンのサムネイルの上にマウスを移動して、表示される編集ボタンをクリックする。



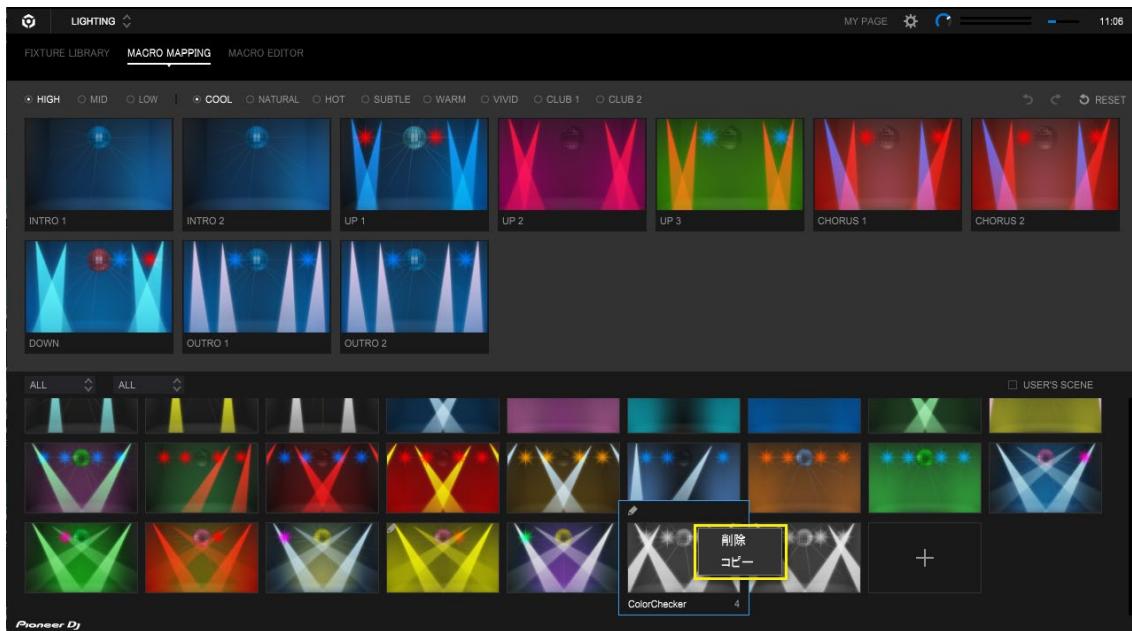
照明シーンの編集画面が表示されます。



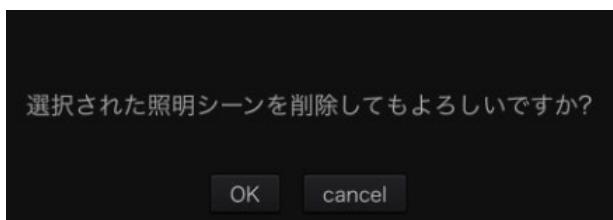
*編集の詳細については、「5.9 LIGHTING モード編集機能詳細」、および「6.4 シーンエディター画面」を参照してください。

5.6 照明シーンを削除する(LIGHTING モード)

- 1 Fixture Library Macro Mapping Macro Editor より、マクロマッピング画面を表示し、照明シーン表示エリアの削除したい照明シーンのサムネイルをマウスで右クリックする。
*ユーザーが新規作成した照明シーンのみが削除の対象となります。
コンテキストメニューが表示されます。



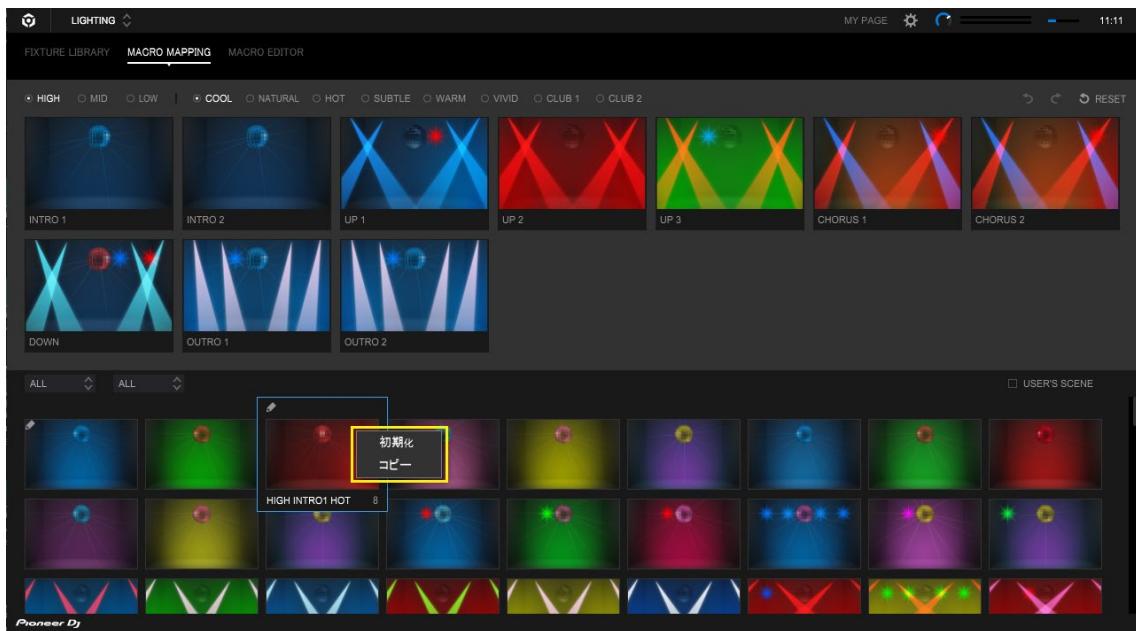
- 2 コンテキストメニューから[削除]を選択します。
以下に示す確認用ダイアログが表示されます。



- 3 OK をクリックする。
選択された照明シーンが削除されます。

5.7 照明シーンを初期化する(LIGHTING モード)

- 1 Fixture Library Macro Mapping Macro Editor より、マクロマッピング画面を表示し、照明シーン表示エリアの初期化したい照明シーンをマウスで右クリックする。
*ユーザーが新規作成した照明シーンは初期化できません。
コンテキストメニューが表示されます。



- 2 コンテキストメニューから[初期化]を選択する。

以下に示す確認用ダイアログが表示されます。

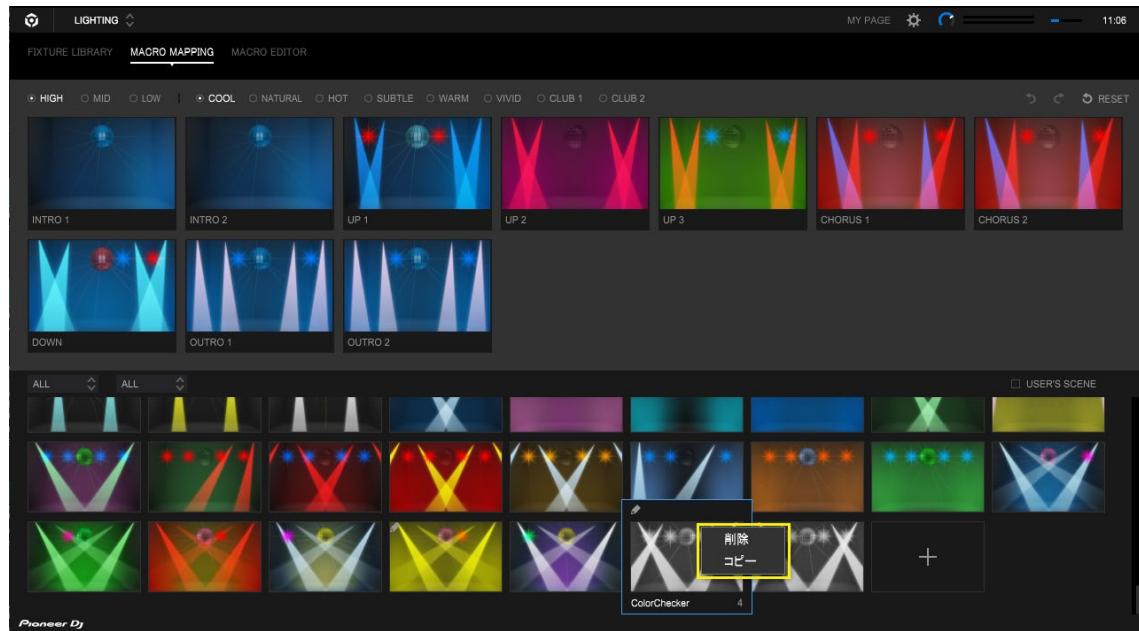


- 3 OK をクリックする。

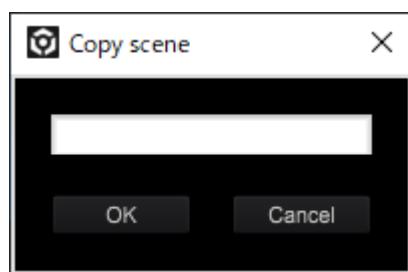
選択された照明シーンが初期状態に戻ります。

5.8 照明シーンをコピーして新規作成する(LIGHTING モード)

- 1 Fixture Library Macro Mapping Macro Editor より、マクロマッピング画面を表示し、照明シーン表示エリアの、コピーしたい照明シーンのサムネイルをマウス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コンテキストメニューから[コピー]を選択します。



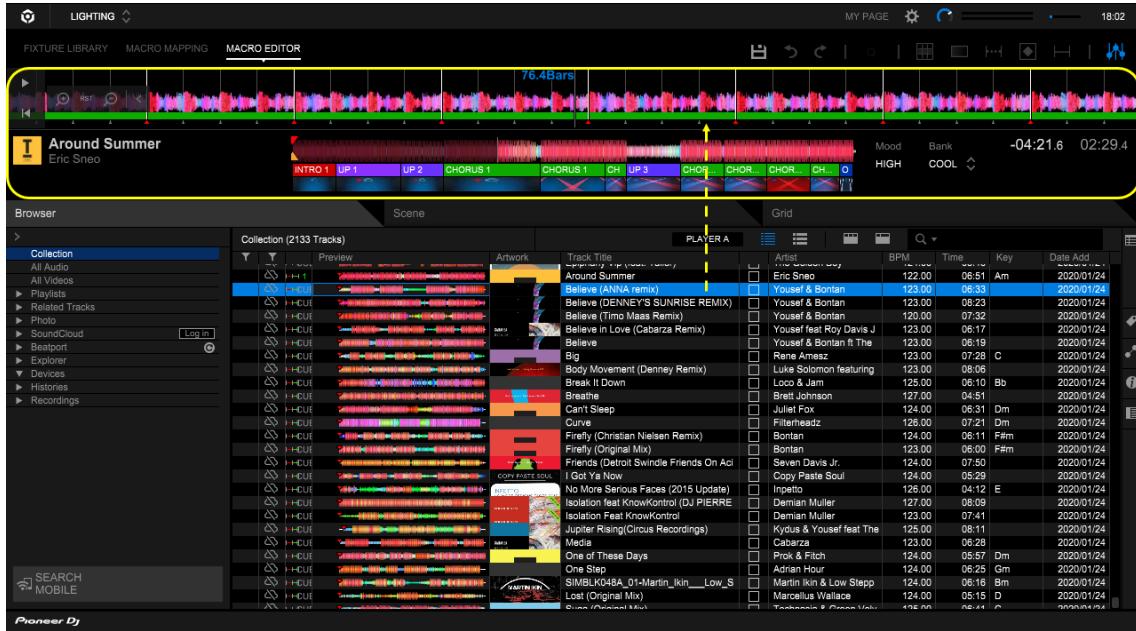
- 2 コンテキストメニューから[コピー]を選択します。
シーン名入力ダイアログが表示されます。



- 3 新しいシーン名を入力して、OK をクリックする。
選択された照明シーンをコピーして、新規作成します。

5.9 楽曲ごとに照明シーンを編集する(LIGHTING モード)

- 1 FIXTURE LIBRARY MACRO MAPPING **MACRO EDITOR** よりマクロエディター画面を表示し、ブラウザタブを選択する。
ブラウザが表示されます。



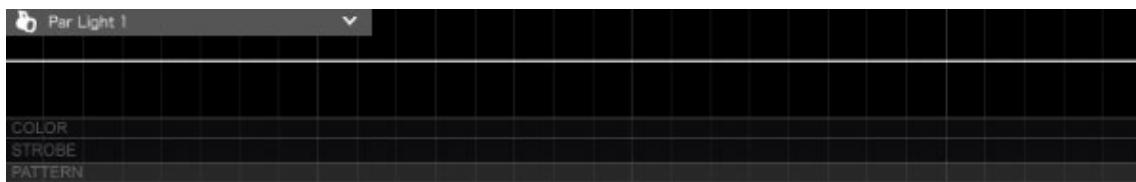
- 2 ブラウザから照明シーンを編集したい楽曲を選択し、楽曲表示エリアにロードする。
楽曲表示エリアに楽曲がロードされ、タブを閉じると編集エリアに照明シーンが表示されます。

*編集の詳細については、「5.9 LIGHTING モード編集機能詳細」、および「6.5 マクロエディター画面」を参照してください。

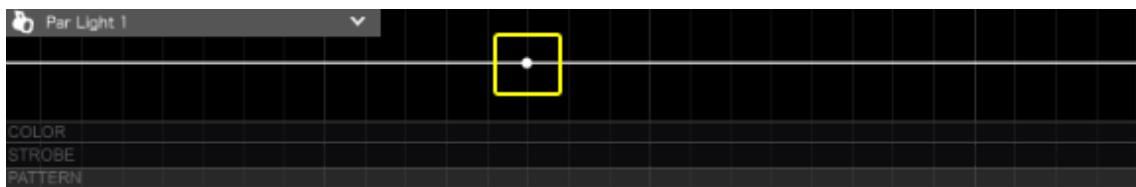
5.10 LIGHTING モード編集機能詳細

5.10.1 アンカーを設定する

- 輝度を表す白線の任意の位置をクリックする。



白線上にアンカーが設定されます。



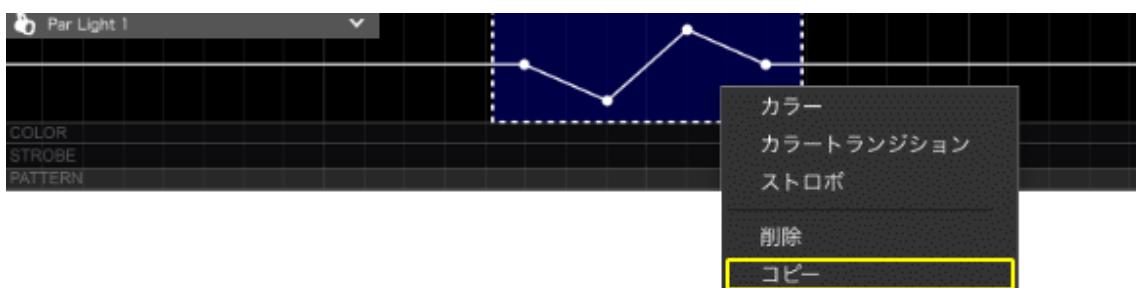
*アンカーは、最も低い位置が全消灯で、最も高い位置が全点灯となります。

*設定されたアンカーはクリックして上下左右に移動させることができます。

- アンカーをコピーする

- コピーしたいアンカーのエリアをマウスで選択し、右クリックする。

コンテキストメニューが表示されます。

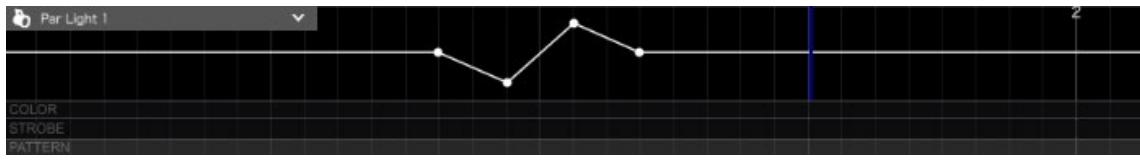


- [コピー]を選択する。

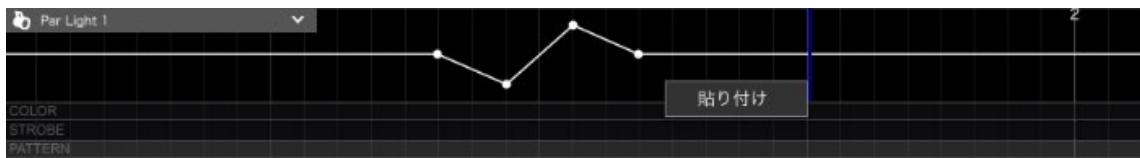
アンカーがコピーされます。

- アンカーをペーストする

- ペーストしたい位置でクリックして、同じ位置で右クリックする。

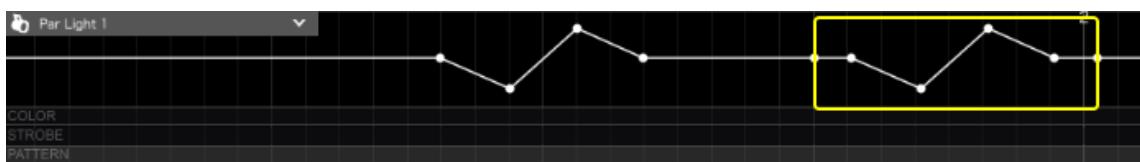


コンテキストメニューが表示されます。



2 [貼り付け]を選択する。

コピーしたアンカーがペーストされます。



- アンカーを移動する

- 1 アンカーをクリックしたまま任意の位置に移動する。



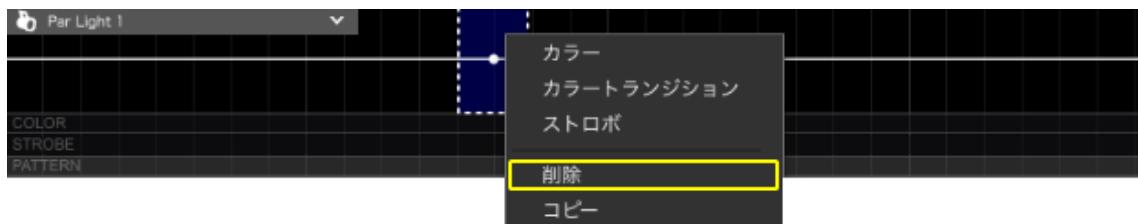
任意の位置にアンカーが移動します。

*アンカーは、左隣にあるアンカーよりも左に、もしくは右隣にあるアンカーよりも右に移動させることはできません。また、複数のアンカーを同時に移動させることはできません。

- アンカーを削除する

- 1 削除したいアンカーをマウスで選択し、右クリックする。

コンテキストメニューが表示されます。



- 2 [削除]を選択する。

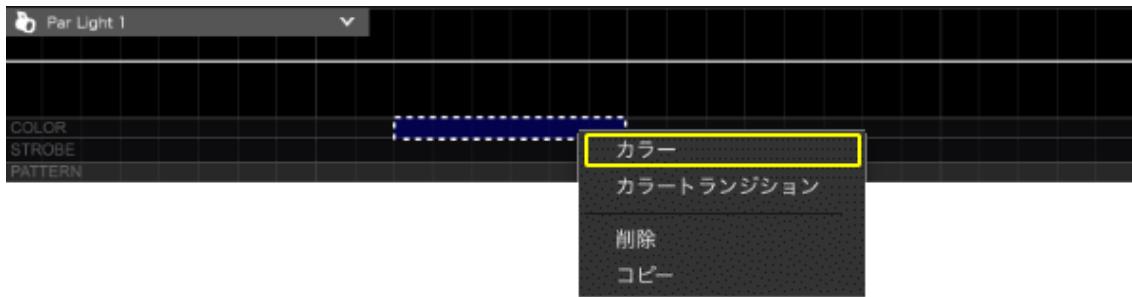
アンカーが削除されます。



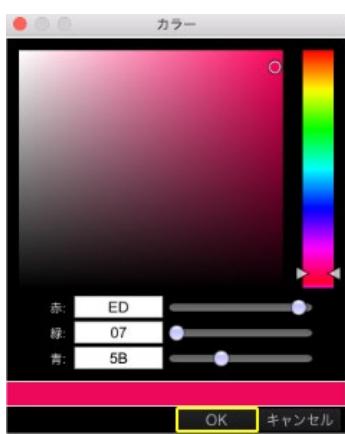
5.10.2 カラーを設定する

- 1 カラーを設定したいエリアをマウスで選択し、右クリック、もしくは■ボタンをクリックする。

コンテキストメニューが表示されます。



- 2 [カラー]を選択する。
カラー設定用のダイアログが表示されます。



- 3 上記ダイアログにおいて任意のカラーを設定し、OKをクリックする。
選択したエリアにカラーが設定されます。



- カラーをコピーする

- 1 コピーしたいエリアをマウスで選択し、右クリックする。
コンテキストメニューが表示されます



- 2 [コピー]を選択する。
選択したエリアがコピーされます。

- カラーをペーストする

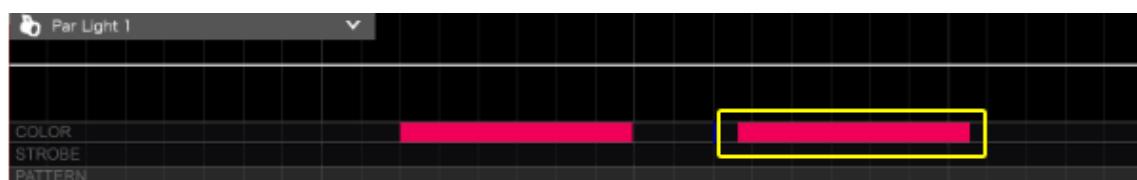
- 1 ペーストしたい位置でクリックして、同じ位置で右クリックする。



コンテキストメニューが表示されます。

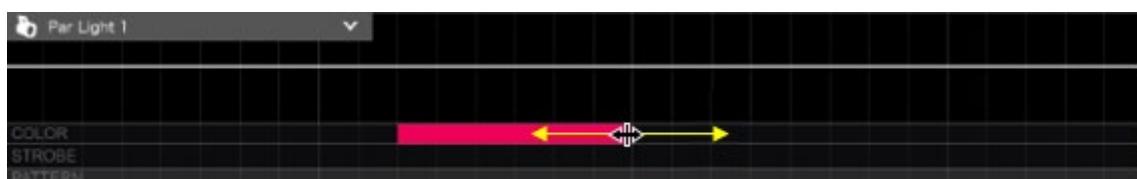


- 2 [貼り付け]を選択する。
コピーしたカラーがペーストされます。

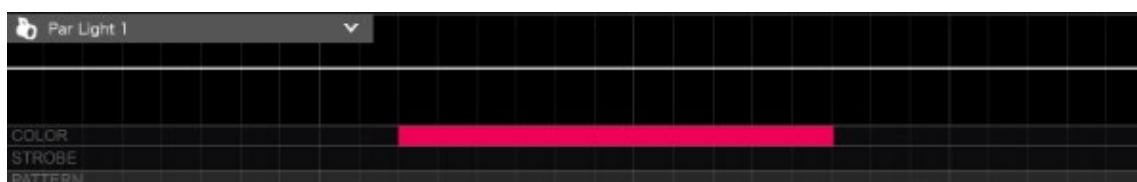


- カラーの長さを調整する

- 1 長さを調整したいカラーの右側もしくは左側のエッジにマウスを移動させる。
カラーの右側もしくは左側のエッジ部分に←|→アイコンが表示されます。



- 2 ←|→アイコンをクリックしたまま左右に移動させる。
カラーの長さが変更されます。



*左右に隣接する別のカラーのエリアと重複させることはできません。

- カラーを削除する

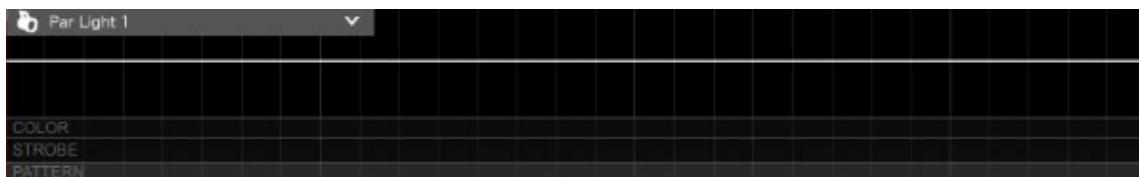
1 削除したいカラーを右クリックする。

コンテキストメニューが表示されます



2 [削除]を選択する。

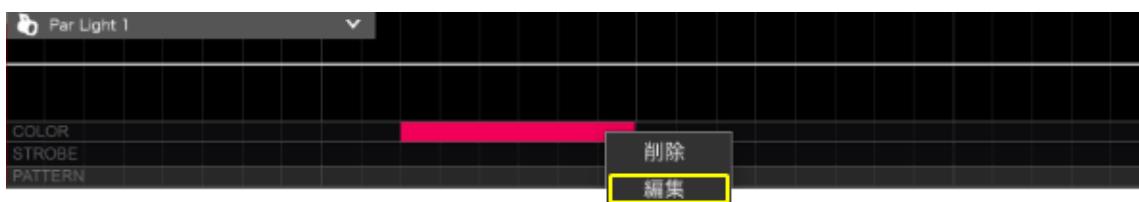
選択したカラーが削除されます。



- カラーを編集する

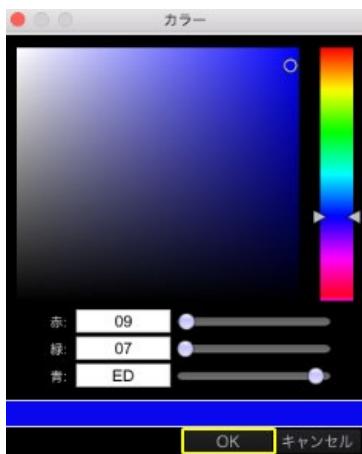
1 内容を編集したいカラーを、右クリックする。

コンテキストメニューが表示されます。



2 [編集]を選択する。

カラー設定用のダイアログが表示されます。



3 上記ダイアログにおいて任意のカラーを設定し、OK をクリックする。

選択したカラーの内容が変更されます。



5.10.3 カラートランジションを設定する

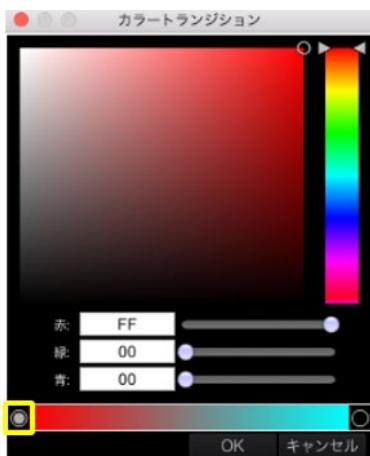
1 カラートランジションを設定したいエリアの枠をマウスで選択し、右クリック、もしくは ボタンをクリックする。

コンテキストメニューが表示されます。



2 [カラートランジション]を選択する。

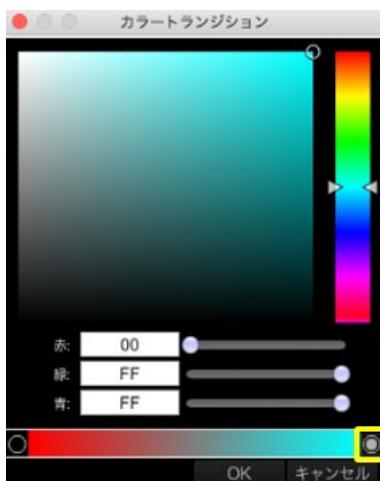
カラートランジション設定用のダイアログが表示されます。



3 上記ダイアログにおいて始点のカラーを設定する。

選択したエリアの始点のカラーが設定されます。

4 同様に終点のカラーを設定する。



選択したエリアの終点のカラーが設定されます。

5 OK をクリックする。

選択したエリアにカラートランジションが設定されます。



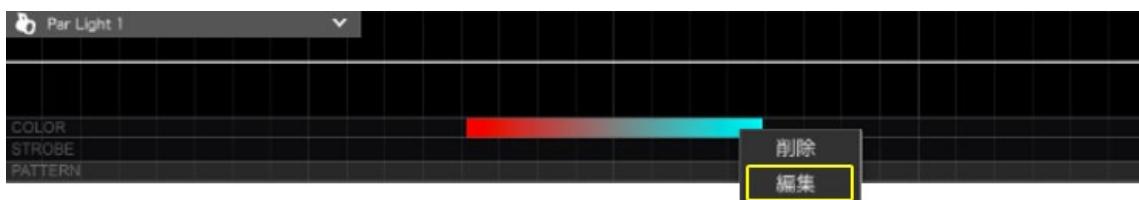
*コピー、長さの調整、および削除については、カラーと同様の操作となりますので、

「5.9.2 カラーを設定する」を参照してください。

- カラートランジションを編集する

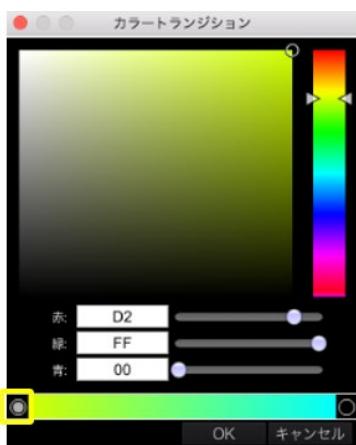
1 内容を編集したいカラートランジションを、右クリックする。

コンテキストメニューが表示されます。



- 2 [編集]を選択する。

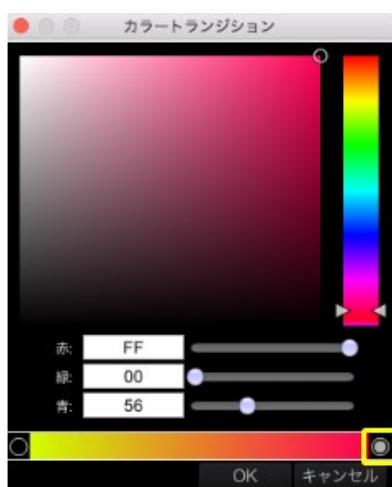
カラートランジション設定用のダイアログが表示されます。



- 3 上記ダイアログにおいて始点のカラーを設定する。

選択したエリアの始点のカラーが設定されます。

- 4 同様に終点のカラーを設定する。



選択したエリアの終点のカラーが設定されます。

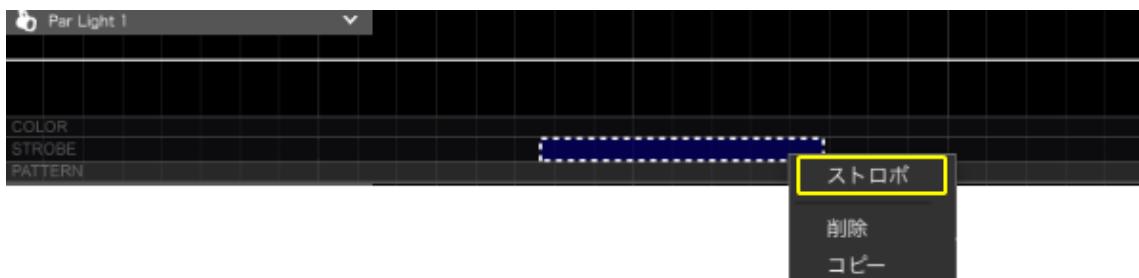
- 5 OK をクリックする。

選択したカラートランジションの内容が変更されます。

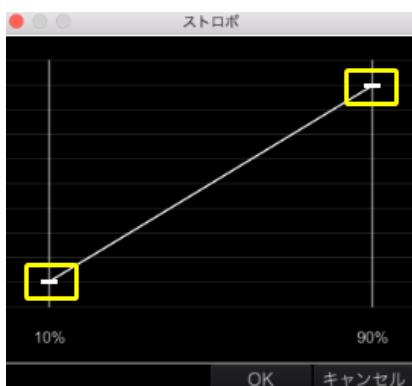


5.10.4 ストロボを設定する

- 1 ストロボを設定したいエリアをマウスで選択し、右クリック、もしくは \square ボタンをクリックする。
コンテキストメニューが表示されます。



- 2 [ストロボ]を選択する。
ストロボ設定用のダイアログが表示されます。



- 3 上記ダイアログにおいて、始点(左側)と終点(右側)のストロボ量を設定して、OKをクリックする。
選択したエリアにストロボが設定されます。



*コピー、長さの調整、および削除については、カラーと同様の操作となりますので、
「5.9.2 カラーを設定する」を参照してください。

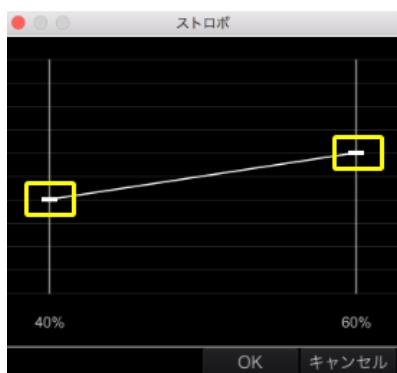
- ストロボを編集する

1 内容を編集したいストロボをマウスで選択し、右クリックする。

コンテキストメニューが表示されます。



2 [編集]を選択する。



ストロボ設定用のダイアログが表示されます。

3 上記ダイアログにおいて始点(左側)と終点(右側)のストロボ量を設定して OK をクリックする。

選択したストロボの内容が変更されます。



5.10.5 ムービングヘッドのパターンを設定する

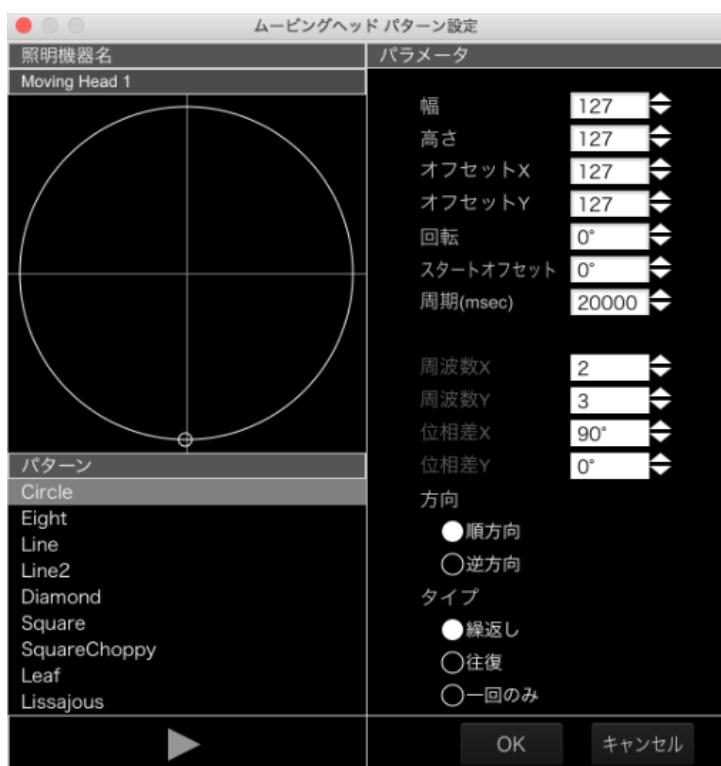
1 ムービングヘッドのパターンを設定したいエリアをマウスで選択し、右クリックもしくは  ボタンをクリックする。

コンテキストメニューが表示されます。

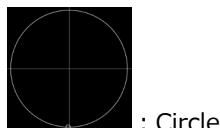


2 [パターン]を選択する

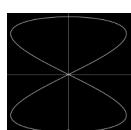
ムービングヘッドパターン設定用のダイアログが表示されます。



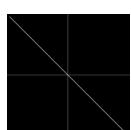
・パターン: ムービングヘッドの動くパターンを以下の9種類から選択します。



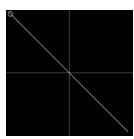
: Circle



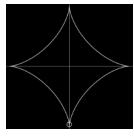
: Eight



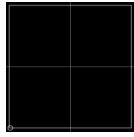
: Line



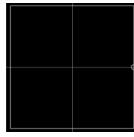
: Line2



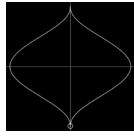
: Diamond



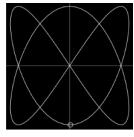
: Square



: SquareChoppy



: Leaf



: Lissajous

パラメータ

- ・幅：選択したパターンの幅を調整します。
- ・高さ：選択したパターンの高さを調整します。
- ・オフセット X：選択したパターンのパン方向の位置を調整します。
- ・オフセット Y：選択したパターンのチルト方向の位置を調整します。
- ・回転：選択したパターンの回転位置を調整します。
- ・スタートオフセット：選択したパターンのスタート位置を調整します。
- ・周期(msc)：選択したパターンの周期を調整します。
- ・周波数 X : Lissajous のパン方向の周波数を調整します。
- ・周波数 Y : Lissajous のチルト方向の周波数を調整します。
- ・位相差 X : Lissajous のパン方向の位相差を調整します。
- ・位相差 Y : Lissajous のチルト方向の位相差を調整します。
- ・順方向：選択したパターンを順方向に動かします。
- ・逆方向：選択したパターンを逆方向に動かします。
- ・繰返し：選択したパターンを毎回同じ動きで繰返します。
- ・往復：選択したパターンを一回ごとに方向を反転しながら繰返します。

- ・一回のみ：選択したパターンを一回のみ動かします。
- ・▶：設定したパターンを実際のムービングヘッドで確認します。

3 上記ダイアログにおいて、任意のパターン、およびパラメータを設定し、OKをクリックする。

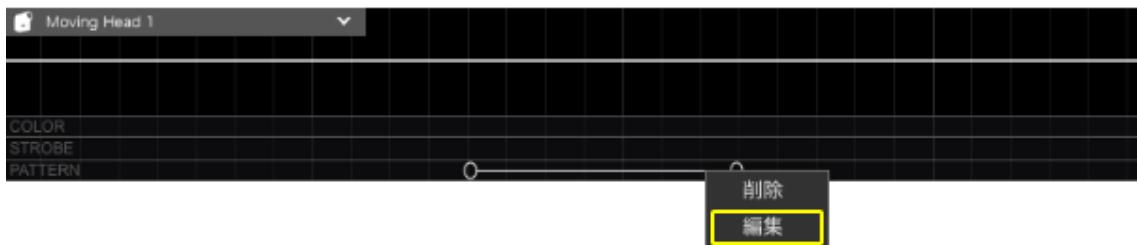
選択したエリアにムービングヘッドのパターンが設定されます。



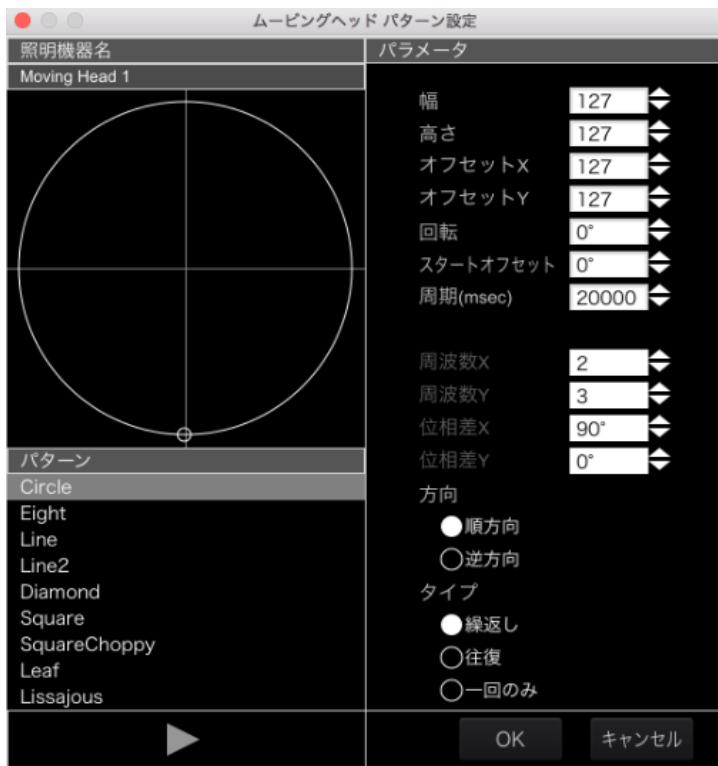
*コピー、長さの調整、および削除については、カラーと同様の操作となりますので、
「5.9.2 カラーを設定する」を参照してください。

- ムービングヘッドのパターンを編集する

1 内容を編集したいムービングヘッドのパターンを、右クリックする。
コンテキストメニューが表示されます。



2 [編集]を選択する。
ムービングヘッドパターン設定用のダイアログが表示されます。



3 上記ダイアログにおいて、任意のパターン、およびパラメータを設定し、OK をクリックする。

選択したムービングヘッドのパターンの内容が変更されます。



5.10.6 回転を設定する

1 回転を設定したいエリアをマウスで選択し、右クリック、もしくは ボタンをクリックする。

コンテキストメニューが表示されます。



- 2 [回転]を選択する。
回転設定用のダイアログが表示されます。



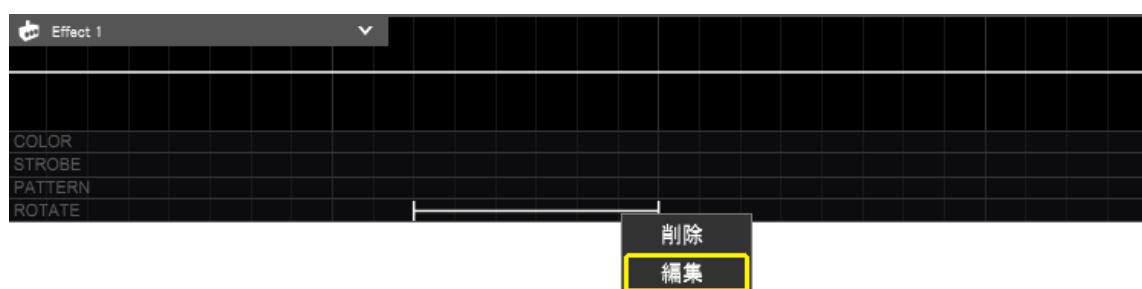
- 3 上記ダイアログにおいて、始点(左側)と終点(右側)の回転量を設定して、OK をクリックする。
選択したエリアに回転が設定されます。



*コピー、長さの調整、および削除については、カラーと同様の操作となりますので、
「5.9.2 カラーを設定する」を参照してください。

- 回転を編集する

- 4 内容を編集したい回転をマウスで選択し、右クリックする。
コンテキストメニューが表示されます。



5 [編集]を選択する。



回転設定用のダイアログが表示されます。

6 上記ダイアログにおいて始点(左側)と終点(右側)の回転量を設定して OK をクリックする。
選択した回転の内容が変更されます。



6 各部の説明

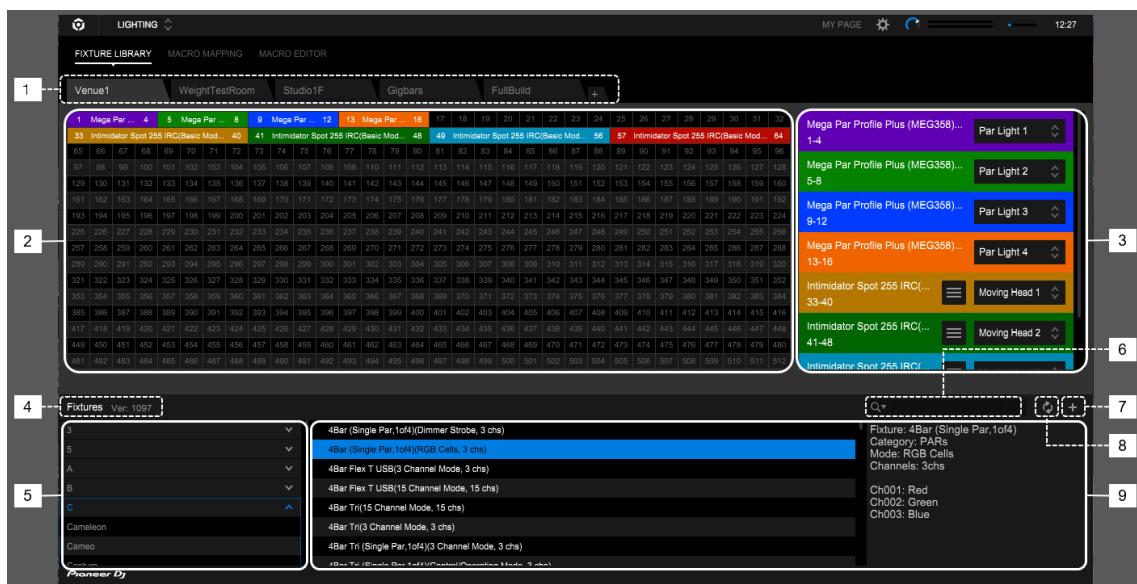
6.1 グローバルセクション



EXPORT モード、PERFORMANCE モード、および LIGHTING モード を切り替えます。

6.2 照明ライブラリ画面

照明機器のアサイン、および設定を行います。



[1] ベニュー・エリア

タブを右クリックして表示されるメニューで、メニューの名前を変更、メニューのコピーを行うことができます。メニューをコピーすると、ムービングヘッド初期設定と、DMX Direct Controlの設定を引き継ぐことができます。

タブの[X]ボタンをクリックして、ベニマークの削除を行うことができます。

ムービングヘッド初期設定の使い方については「3.4.1 Moving Head の初期設定について」を参照してください。

DMX Direct Control 機能の使い方については「10. DMX Direct Control を使用する」を参照してください。

*メニューごとに、異なる照明機器のアサインを行うことができます。

[2] 照明機器アサインエリア

お手持ちの照明機器を、DMX 上の任意のアドレスにアサインします。

[3] カテゴリ選択エリア

rekordbox にアサインされた照明機器のカテゴリを選択します。

[4] 照明ライブラリバージョン番号表示エリア

照明ライブラリのバージョン番号が 4 行の数字で表示されます。

[5] 照明機器メーカー表示エリア

照明機器メーカーがアルファベット順で表示されます。

[6] サーチウインドウ

照明ライブラリ内の、メーカー名、もしくは照明機器名による照明機器の検索が可能です。

[7] 照明ライブラリ追加リクエストボタン

お手持ちの照明機器が照明ライブラリに存在しない場合、追加をリクエストすることができます。

[8] 照明ライブラリ更新確認ボタン

照明ライブラリの更新の有無をサーバーに問い合わせます。

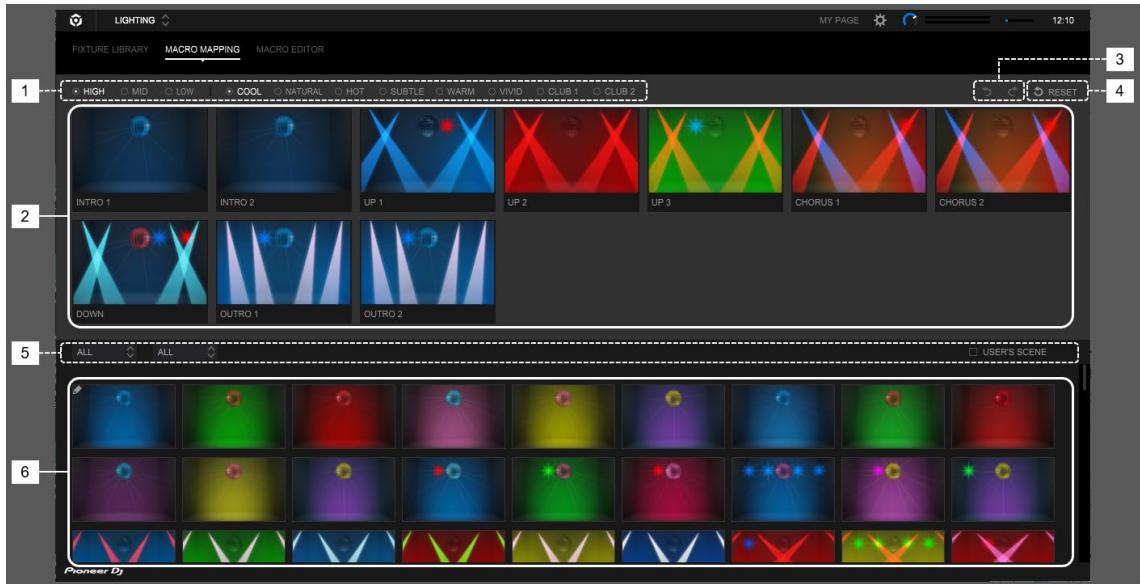
[9] 照明機器表示エリア

照明機器がアルファベット順で表示されます。

6.3 マクロマッピング画面

照明シーンとフレーズの関連付けを変更します。

より本画面を表示します。



[1] モード、バンク切り替えエリア

[2] 照明シーンアサインエリアに表示される照明シーンの、モード(HIGH/MID/LOW)、およびバンク(COOL/NATURAL/HOT/SUBTLE/WARM/VIVID/CLUB 1/CLUB 2)を切り替えます。

[2] 照明シーンアサインエリア

各フレーズに関連付けされている照明シーンをサムネイル形式で表示します。

[6] 照明シーン表示エリアに表示されている任意の照明シーンを本エリアへドラッグ&ドロップすることで、任意のフレーズと照明シーンの関連付けを変更することができます。

[3] Undo/Redo ボタン

Undo :操作を取り消して一つ前の状態に戻します。Redo :操作をやり直します。

[4] 初期化ボタン

すべての、フレーズと照明シーンの関連付けを初期化します。

[5] 照明シーンフィルター

[6] 照明シーン表示エリアに表示される照明シーンを、モード(ALL/HIGH/MID/LOW)、およびバンク(ALL/COOL/NATURAL/HOT/SUBTLE/WARM/VIVID/CLUB 1/CLUB 2/AMBIENT)でフィルタリングします。また [USER'S SCENE] にチェックを入れると、ユーザーが作成した照明シーンのみが表示されます。

* [USER'S SCENE] にチェックを入れる場合は、モードおよびパンクのプルダウンメニューより[ALL]を選択してください。

[6] 照明シーン表示エリア

照明シーンをサムネイル形式で表示します。

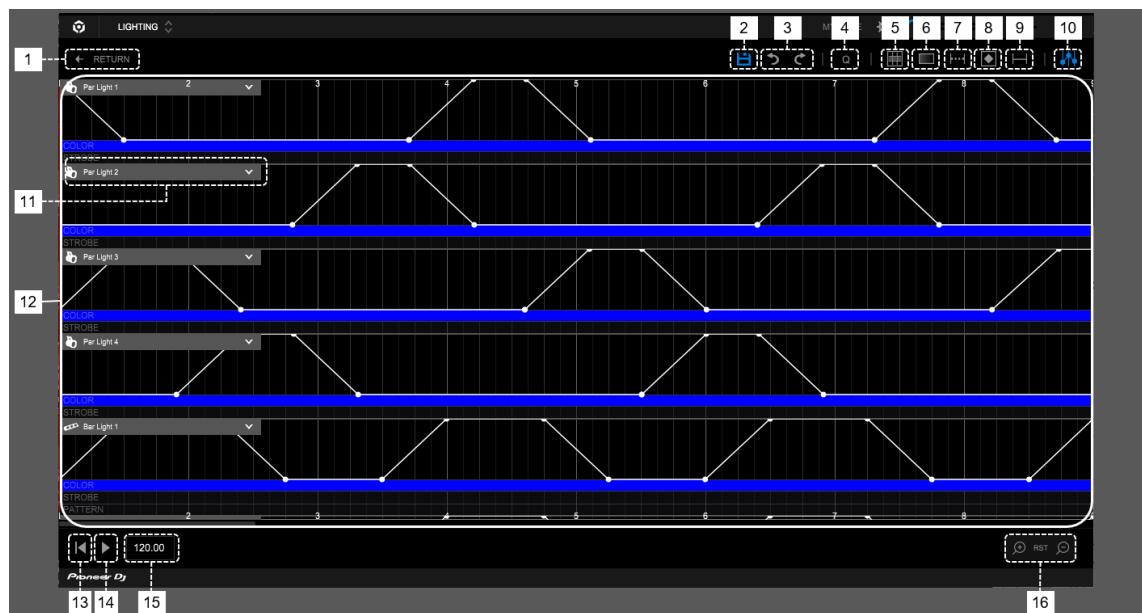
6.4 シーンエディター画面

照明シーンの新規作成、もしくは編集を行います。

本画面の表示方法については以下を参照してください。

「5.4 照明シーンを新規作成する(LIGHTING モード)」

「5.5 照明シーンを編集する(LIGHTING モード)」



[1] RETURN ボタン

編集を終了してマクロマッピング画面に戻ります。

[2] 保存ボタン

編集された照明シーンを保存します。

[3] Undo/Redo ボタン

Undo :操作を取り消して一つ前の状態に戻します。Redo :操作をやり直します。

[4] 一括クオンタイズボタン

設定済みのアンカーの位置を、最も近いグリッドの位置まで移動します。

*マウスで選択したアンカーのみに適用されます。

[5] カラー設定ボタン

カラー設定用のダイアログを表示します。

[6] カラートランジション設定ボタン

カラートランジション設定用のダイアログを表示します。

[7] ストロボ設定ボタン

ストロボ設定用のダイアログを表示します。

[8] ムービングヘッド設定ボタン

ムービングヘッド設定用のダイアログを表示します。

[9] 回転設定ボタン

回転設定用のダイアログを表示します。

[10] アンカークオンタイズボタン

本ボタンをオンにすると、グリッドの位置にのみアンカーが設定されます。

[11] 照明情報表示エリア

照明機器の名称およびアドレスが表示されます。により照明機器ごとに表示の折り畳みが可能です。

[12] 編集エリア

照明シーンの編集が可能です。

[13] 照明シーンの先頭に戻るボタン

照明シーンの先頭に移動します。

[14] 再生/一時停止ボタン

[15] BPM 入力ボックスで指定された BPM の値で照明シーンを実行します。

[15] BPM 入力ボックス

照明シーンを実行する際の BPM 値を入力します。

*本シーンエディターのみに有効な値となります。

[16] 拡大縮小、および初期化ボタン

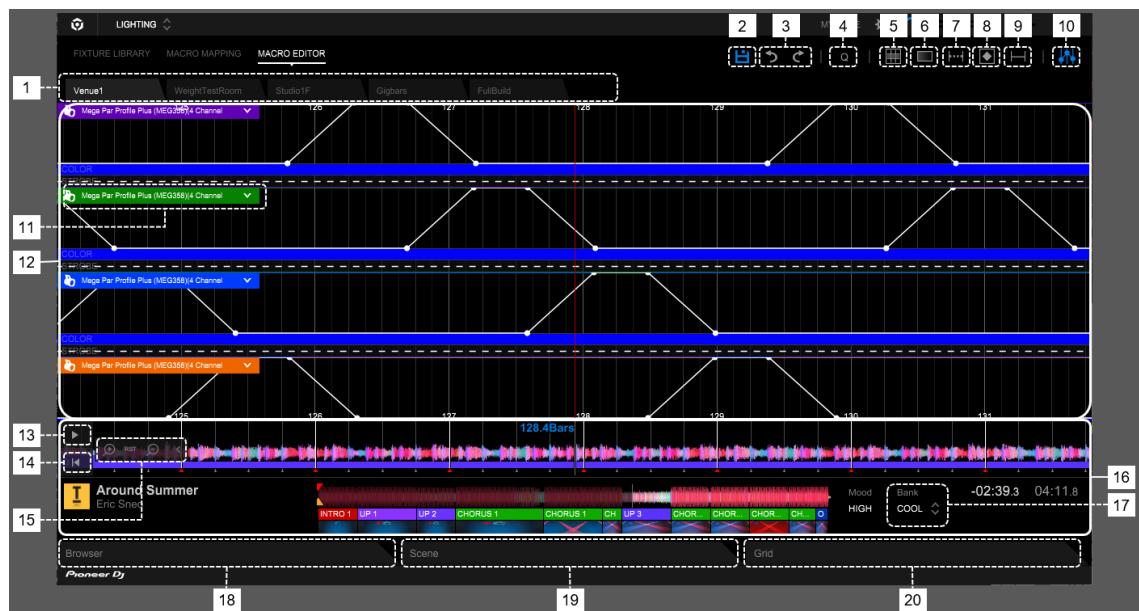
により編集エリアの表示を拡大/縮小します。

また をクリックすると拡大/縮小の割合が初期値に戻ります。

6.5 マクロエディター画面

楽曲の時系列に沿って照明シーンを直感的に編集します。

より、本画面を表示します。



[1] ベニュー選択エリア

マクロを編集したいベニューを選択します。

[2] 保存ボタン

編集されたマクロをメニュー単位で保存します。

[3] Undo/Redo ボタン

Undo :操作を取り消して一つ前の状態に戻します。Redo :操作をやり直します。

[4] 一括クオンタイズボタン

設定済みのアンカーの位置を、最も近いグリッドの位置に移動します。

*マウスで選択したアンカーのみに適用されます。

[5] カラー設定ボタン

カラー設定用のダイアログを表示します。

[6] カラートランジション設定ボタン

カラートランジション設定用のダイアログを表示します。

[7] ストロボ設定ボタン

ストロボ設定用のダイアログを表示します。

[8] ムービングヘッド設定ボタン

ムービングヘッド設定用のダイアログを表示します。

[9] 回転設定ボタン

回転設定用のダイアログを表示します。

[10] アンカークオンタイズボタン

本ボタンをオンになるとグリッドの位置のみにアンカーが設定されます。

[11] 照明機器情報表示

照明機器の名称およびアドレスが表示されます。により照明機器ごとに表示の折り畳みが可能です。

[12] 編集エリア

マクロの編集が可能です。

[13] 再生/一時停止ボタン

楽曲に連動してマクロを実行します。

[14] 楽曲の先頭に戻るボタン

楽曲の先頭に移動します。

[15] 拡大縮小、および初期化ボタン

により編集エリアの表示を拡大/縮小します。

またをクリックすると拡大/縮小の割合が初期値に戻ります。

[16] 楽曲表示エリア

ブラウザタブよりブラウザを表示し、任意の楽曲をロードします。

[17] バンク選択プルダウンメニュー

楽曲ごとにマクロのバンク(COOL/NATURAL/HOT/SUBTLE/WARM/VIVID/CLUB 1/CLUB 2)を
プルダウンメニューで選択します。

[18] ブラウザタブ

ブラウザを表示して、[16]楽曲表示エリアに任意の楽曲をロードします。



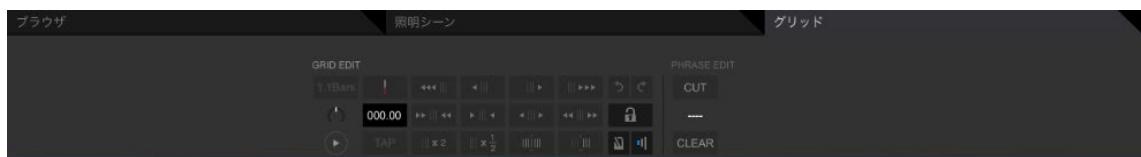
[19] 照明シーンタブ

楽曲表示エリアに表示された楽曲のフレーズごとに照明シーンの関連付けを変更します。



[20] グリッドタブ

[16]楽曲表示エリアに表示された楽曲のグリッドおよびフレーズを編集します。



グリッド編集の詳細については rekordbox.com の [Support] > [マニュアル] ページより「rekordbox 操作説明書」を参照してください。

フレーズ編集の詳細については rekordbox.com の [Support] > [マニュアル] ページより「PHRASE EDIT 操作ガイド」を参照してください。

7 環境設定

7.1 PERFORMANCE モード

PERFORMANCE モードにおいては、[環境設定] > [Lighting]より以下の項目が設定できます。

- ・照明機能を有効にする：

チェックを外した場合、LIGHTING モードが使用できません。またマクロが実行されません。

- ・照明サムネイル表示設定：

[デッキ部に照明サムネイルを表示する。]のチェックを外した場合、デッキ 1 もしくはデッキ 2 の照明サムネイルが非表示になります。

- ・マクロを実行するメニュー：

マクロを実行するメニューを選択します。

- ・オーディオと照明の同期補正：

オーディオと照明の同期が-500msec～+500msec の範囲で補正できます。

- ・マクロ実行設定：

[オンエアでない場合もマクロを実行する。]のチェックを外した場合、オンエアでない場合にマクロは実行されません。

[デッキ 3, デッキ 4 を使用する。]のチェックを外した場合、デッキ 3, デッキ 4 は自動で演出対象に選ばれません。

- ・アンビエントモード設定

[テンポ] にて、アンビエントモードの演出速度を変更できます。

[全デッキの再生が停止したとき、自動的に開始する] をチェックした場合、すべてのデッキが停止するとアンビエントモードが自動で開始されます。

アンビエントモードの使い方については「9. アンビエントモードを使用する」を参照してください。

- ・USER Color 設定

PERFORMANCE モードで使用する USER Color を、任意の色に設定できます。

7.2 LIGHTING モード

LIGHTING モードにおいては、[環境設定] > [Lighting]より以下の項目が設定できます。

- ・マクロを実行するメニュー：

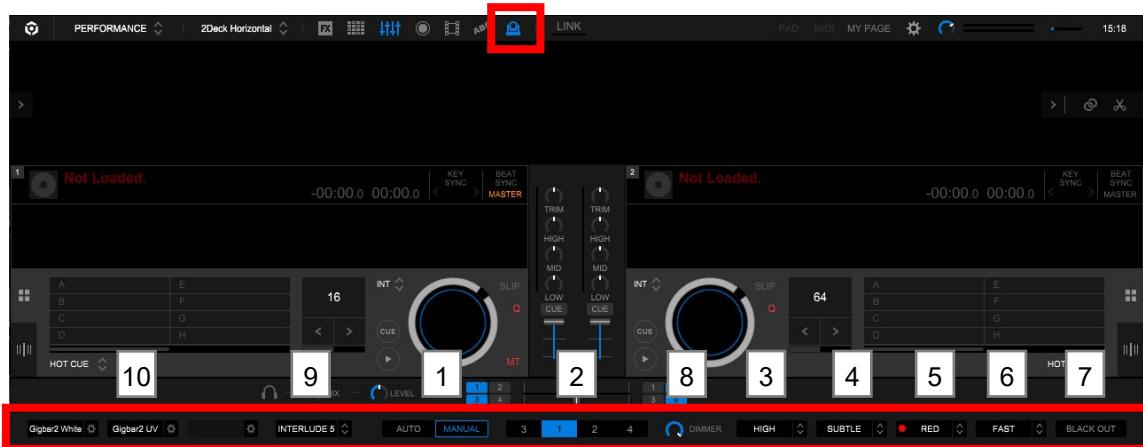
マクロを実行するメニューを選択します。

- ・オーディオと照明の同期補正：

オーディオと照明の同期が-500msec～+500msec の範囲で補正できます。

8 照明を PERFORMANCE モードで操作する

PERFORMANCE モードでは、Lighting パネルを開いて照明をコントロールすることができます。



[1] AUTO/MANUAL 切り替えボタン

ミキサーモードが「エクスターナル」の場合、強制的に「MANUAL」となり「AUTO」は選択できません。

MANUAL の場合、[2]DECK 切り替えボタンを操作することができます。

AUTO の場合、状態表示のみとなり[2]DECK 切り替えボタンを操作することはできません。

ミキサーモードは、[環境設定] > [オーディオ] > [ミキサーモード]で確認することができます。

[2] DECK 切り替えボタン

[DECK1]：オンすると照明演出の対象デッキが DECK1 となります。

[DECK2]：オンすると照明演出の対象デッキが DECK2 となります。

[DECK3]：オンすると照明演出の対象デッキが DECK3 となります。

[DECK4]：オンすると照明演出の対象デッキが DECK4 となります。

[3] ムード

現在再生中の照明のムードを「HIGH」「MID」「LOW」に切り替えます。

[4] バンク

現在実行中の照明のバンクを「COOL」「NATURAL」「HOT」「SUBTLE」「WARM」「VIVID」「CLUB1」「CLUB2」に切り替えます。

[5] カラー

現在実行中の照明のカラーを「RED」「GREEN」「BLUE」「MAGENTA」「YELLOW」「CYAN」「WHITE」「USER」に切り替えます。

[6] ストロボ

全ての照明のストロボ量を「高速点滅」「中速点滅」「低速点滅」「オフ」させます。

[7] BLACK OUT

現在実行中の照明を全消灯に切り替えます。

[8] DIMMER

照明演出の輝度レベルを調節します。

[9] アンビエントモード

アンビエントモードのシーン選択と、ON/OFF を操作します。

アンビエントモードの使い方については「9. アンビエントモードを使用する」を参照してください。

[10] DMX Direct Control

DMX Direct Control の設定と、ON/OFF を操作します。

DMX Direct Control の使い方については「10. DMX Direct Control を使用する」を参照してください。

Lighting パネルの項目は、MIDI LEARN、PAD EDITOR、およびキーボードショートカット機能を使って操作することができます。

*MIDI LEARN の方法については、rekordbox.com の [Support] > [マニュアル] ページより「MIDI LEARN 機能操作ガイド」を参照してください。

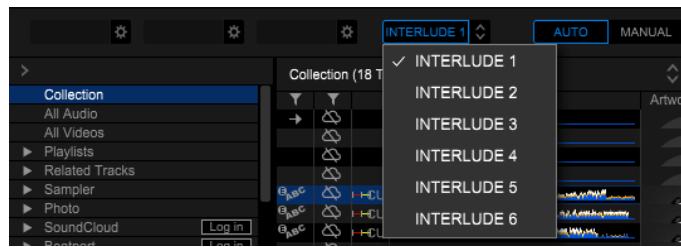
*PAD EDITOR の方法については、rekordbox.com の[Support] > [マニュアル] ページより「パッドエディター機能操作ガイド」を参照してください。

*キーボードショートカットの方法については、rekordbox.com の[Support] > [マニュアル] ページより「デフォルトキーボードショートカット」を参照してください。

9 アンビエントモードを使用する

アンビエントモードとは、楽曲再生とリンクせずに、照明演出を行う機能です。

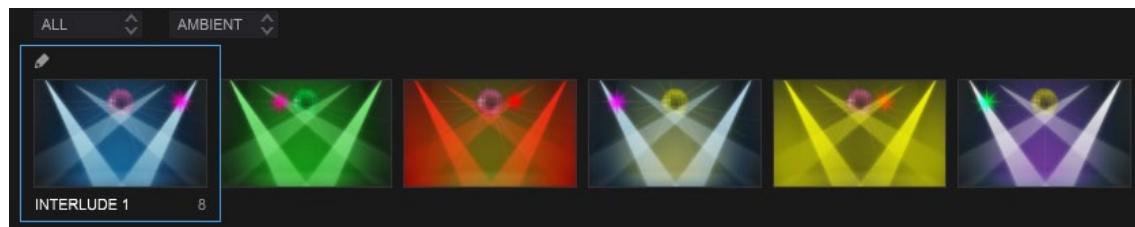
デッキに楽曲がロードされていなくても、任意のタイミングで開始と終了ができます。



すべてのデッキで再生が終了したときに自動で開始するよう、環境設定で設定することができます。

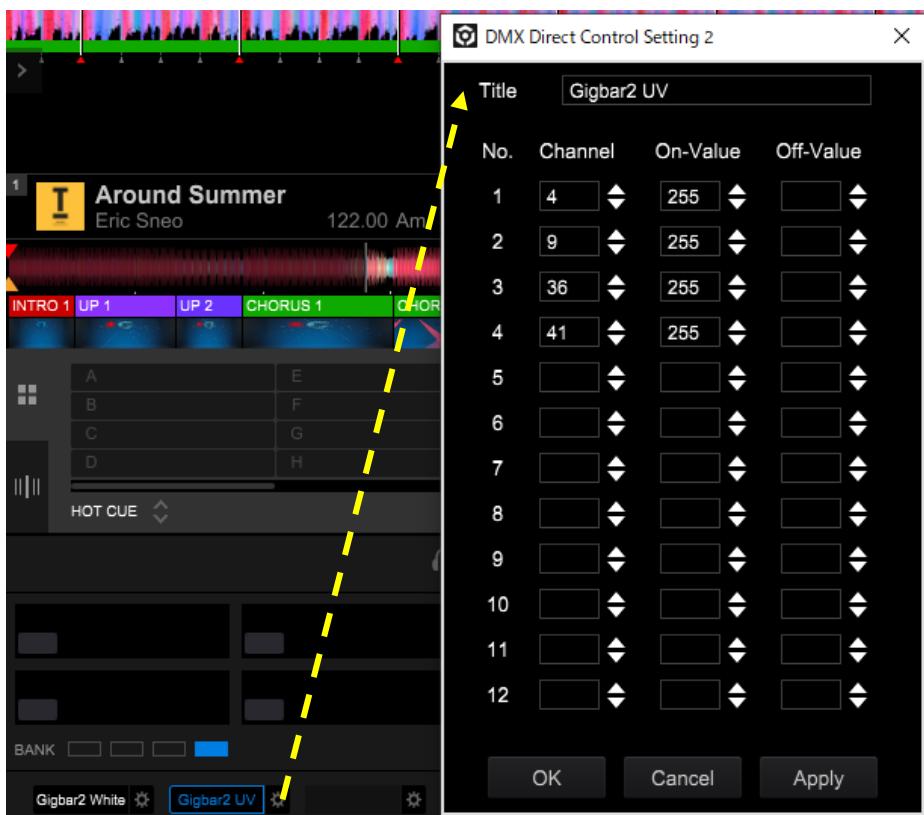


アンビエントモードで演出するシーンデータを編集することができます。LIGHTING モードのマクロマッピング画面で、[AMBIENT]を選択してください。



10 DMX Direct Control を使用する

DMX Direct Control とは、FOG マシンやミラーボールなどの、Lighting モードが対応していない種類の機器を操作するための機能です。また、自動演出中のムービングヘッドに対して、PAN/TILT のオーバーライド操作などもすることができます。



設定ボタンを押すと、DMX Direct Control 設定ダイアログが表示され、操作する DMX チャンネルと、ボタンが ON のとき出力する値、OFF のとき出力する値を設定することができます。ON か OFF の値を空欄にしている場合、自動演出の値がそのまま出力されます。

DMX Direct Control 設定は、ベニューごとに保存されます。ベニューのコピーを行うと、DMX Direct Control 設定も含めてコピーされます。

11 オンラインサポートのご利用について

rekordbox の操作方法や技術的な質問をお問い合わせいただく前に、rekordbox のマニュアルをお読みいただくとともに、rekordbox.com に掲載されている FAQ をご確認ください。

-
- rekordbox™は、AlphaTheta 株式会社の商標または登録商標です。
 - Windows®は、米国 Microsoft Corporation の、米国およびその他の国における登録商標または商標です。
 - Mac および macOS は、米国および他の国々で登録された Apple Inc.の商標です。
 - Intel および Intel Core は、米国およびその他の国における Intel Corporation の商標です。
 - その他記載されている商品名、技術名および会社名などは、各社の商標または登録商標です。