

# grandMA2

Ver2.3



2011/06/28,29

**TamaTechLab.**

## GMA2

### 主な仕様

#### DMX 出力

- 8192 パラメータ (NPU 接続で最大 65536 パラメータ)  
GMA2 Fullsize
- 4096 パラメータ (NPU 接続で最大 65536 パラメータ)  
GMA2Light, UltraLight
- 24bit モードサポーター
- DMX5P コネクタ メス 6 個 オス 1 個  
IN、OUT どちらも設定可能
- イーサネットコネクタ 2 個  
マルチキヤスト用 1 個 (MAet, ETCNet2, Pathport, sACN, KINET)  
ブロードキヤスト用 1 個 (ArtNet)
- 外部モニター USB タッチパネル一部可能

Console	grandMA Fullsize	grandMA Light	grandMA Ultraligt	grandMA2 Fullsize	grandMA2 Light	grandMA2 Ultralight
記憶、保存	Floppy, SSD, 外部フロッピー、USB	Floppy, SSD, 外部フロッピー、 USB	Floppy, SSD, 外部フロッピー、 外部フロッピー、 USB	SSD,外部フロッピー、 USB	SSD,外部フロッピー、 USB	SSD,外部フロッピー、 USB
プレイバックエーダー	20	10	10	30	15	15
プレイバックボタンの数	40	20	20	50	35	25
シータ入力用エンコーダ数	4	4	4	4	4	4
レベルホール	○	○	○(トOUCHホール兼用)	○	○	○(トOUCHホール兼用)
モーターエーダー	○	○	×	○	○	×
内蔵スクリーン数	3	1	1	4	3	2
内蔵タッチスクリーンサイズ	3x10"	1x10"	1x10"	3x15,4", 1x9"	2x15,4", 1x9"	1x15,4", 1x9"
外部接続スクリーン数	2	2	1	2(タッチパネル可能)	2(タッチパネル可能)	2(タッチパネル可能)
Capacity						
Cueリスト数	999	999	999	9999	9999	9999
CONTRUE数	2400	2400	2400	9999	9999	9999
プレイバックエーダー ページ数	128	128	128	9999(ユーザー毎)	9999(ユーザー毎)	9999(ユーザー毎)
プリセット数(各プリセット毎)	999	999	999	9999(ユーザー毎)	9999(ユーザー毎)	9999(ユーザー毎)
プリセットカテゴリ数 (標準/ラメータ数(本体のみ)の場合)	10	10	10	10(追加、削除可能)	10(追加、削除可能)	10(追加、削除可能)
最大チャンネル/ノイズチャヤ数	16384	16384	16384	65536	65536	65536
最大ラメータ数	16384	16384	16384	65536	65536	65536

Console	Programming	マルチユーザー	ユーザー数	オフライン編集	オフラインDMX出力(Online)	リモコン	ワイヤレス送信	アトリビュート、フックシヨウ作成	Undo	Redo	MIB (Move In Black)	Connectivity	Ethernetプロトコル	可能なネットワークアドレス数	卓内蔵DMX Universes	増設Ethernet DMX universes	Tracking Backup	USBポート	MIDI	MIDI Show Control	DMX In	Audio In	Timecode	リモートコントロール	ワイヤレスリモート
grandMA Fullsize	0	0	32	0	0(2portNode,NSP)	grandMA onPC, grandMA 3D, grandMA remote	0	0	0 - 20 ステップ	コマンドライン再実行のみ	0	MA Net, Artnet, Pathport, Portall, Strand Shownet, Pathport, Strand Shownet, ETC Net 2,sACN	MA Net, Artnet, Pathport, Portall, Strand Shownet, ETC Net 2,sACN	32	4	最大64(16bitモード)	0	2	0	0	0	Sound to light	SMPTE, MTC	DMX,MIDI,接点	ワイヤレス (PDA,iPhone,iPodTouch)
grandMA Light	0	0	32	0	0(2portNode,NSP)	grandMA onPC, grandMA 3D, grandMA remote	0	0	0 - 20 ステップ	コマンドライン再実行のみ	0	MA Net, Artnet, Pathport, Portall, Strand Shownet, ETC Net 2,sACN	MA Net, Artnet, Pathport, Portall, Strand Shownet, ETC Net 2,sACN	32	4	最大64(16bitモード)	0	2	0	0	0	Sound to light	SMPTE, MTC	DMX,MIDI,接点	ワイヤレス (PDA,iPhone,iPodTouch)
grandMA Ultraligt	0	0	32	0	0(2portNode,NSP)	grandMA onPC2, grandMA 3D, grandMA remote	0	0	0 - 100 ステップ	コマンドライン再実行のみ	0	MA Net2, Artnet, Pathport, Portall, Strand Shownet, ETC Net 2,sACN, KINET	MA Net2, Artnet, Pathport, Portall, Strand Shownet, ETC Net 2,sACN, KINET	32	2	最大64(16bitモード)	0	2	0	0	0	Sound to light	SMPTE, MTC	DMX,MIDI,接点	ワイヤレス (PDA,iPhone,iPodTouch)
grandMA2 Fullsize	0	0	256	0	0(2portNode,NSP,NPU)	grandMA onPC2, grandMA 3D, grandMA remote	0	0	0 - 100 ステップ	0 - 100 ステップ	0	MA Net2, Artnet, Pathport, Portall, Strand Shownet, ETC Net 2,sACN, KINET	MA Net2, Artnet, Pathport, Portall, Strand Shownet, ETC Net 2,sACN, KINET	224	6	最大256(16bitモード)	0	2	0	0	0	Sound to light	SMPTE, MTC	DMX,MIDI,接点	ワイヤレス (PDA,iPhone,iPodTouch)
grandMA2 Light	0	0	256	0	0(2portNode,NSP,NPU)	grandMA onPC2, grandMA 3D, grandMA remote	0	0	0 - 100 ステップ	0 - 100 ステップ	0	MA Net2, Artnet, Pathport, Portall, Strand Shownet, ETC Net 2,sACN, KINET	MA Net2, Artnet, Pathport, Portall, Strand Shownet, ETC Net 2,sACN, KINET	224	6	最大256(16bitモード)	0	2	0	0	0	Sound to light	SMPTE, MTC	DMX,MIDI,接点	ワイヤレス (PDA,iPhone,iPodTouch)
grandMA2 Ultralight	0	0	256	0	0(2portNode,NSP,NPU)	grandMA onPC2, grandMA 3D, grandMA remote	0	0	0 - 100 ステップ	0 - 100 ステップ	0	MA Net2, Artnet, Pathport, Portall, Strand Shownet, ETC Net 2,sACN, KINET	MA Net2, Artnet, Pathport, Portall, Strand Shownet, ETC Net 2,sACN, KINET	224	6	最大256(16bitモード)	0	2	0	0	0	Sound to light	SMPTE, MTC	DMX,MIDI,接点	ワイヤレス (PDA,iPhone,iPodTouch)

## Ver2.2.89 リリースノート

現時点でのベータ版リリースノートです。実際にリリースされる Ver2.3 とは画面や内容が変更される場合があります。

## 主な内容

- +Value と Effect はそれぞれ別々になりました。
- +Value と Effect のトラッキングが別々になりました
- +Value と Effect の individual Fade と Delay が別々になりました。
- +マルチデイメンション Effect フォーム
- +Fixture sheet の新しい Layer とマーク
- +外部モニターのタッチパネル
- +Effect エンコーダーバー
- +Pool Playback
- +individual fade, delay Time の表示 (Executor Sheet)

Release Version 2.2.89.X

- “universal effects” が“effect templates”に名前が変更されて Effect ボタンには“T”と表示されます。
- Running Effect 画面——Effect ボタンの長押し
- Running Effect 画面は Window に表示させることも出来ます。表示する Running Effect のタイプはオプションで設定できます。
- 器具を選択して Effect template を呼び出してエンコーダーで編集すると自動的に現在選択されている器具に適応されます。
- Effect template は universal や global Preset を使って作成できます。
- Phase の範囲は  $\pm 2880^\circ$  ( $\pm 8$  周)
- 新しい Effect Programmer エンコーダーバーの追加  
Effect Pool の設定で “link encoder” オプションが ON になっていると Effect を Effect Pool から実行したり Pool の EFFECT タイトルボタンをクリックすると表示されます  
“link encoder” オプションが OFF になっていると器具が選択されていて Effect タイトルボタンを押した時だけ表示されます。
- Effect Programmer エンコーダーは Programmer 上に選択されている器具の全てまたは特定の Effect に対して機能します  
複数の Effect が動いている場合は “select effect” ボタンで ALL または 1 つの Effect を選んで編集できます。  
また AT-Filter を使うことによって特定のアトリビュートだけを操作することも出来ます。
- “edit programmer” / “edit effect” ボタンでプログラマー編集と Effect 編集の切替が出来ます。
- “stomp” (MA+at) キーワード  
“Stomp”は基本的には AT と同じ機能ですがこのパラメータの動いている EFFECT を止めます。  
例：  
“channel x at 50” プログラマーに 50 のバリュエーを入力します。  
Dimmer の EFFECT は動いたままになります。  
“channel x stomp 50” プログラマーに 50 のバリュエーを入力します。  
同時に Dimmer の EFFECT は止まります。  
“channel x stomp preset 1.1” プログラマーに preset 1.1 を入力します。  
同時に Dimmer の EFFECT は止まる。

MA+AT ボタンとエンコーダーの上のプリセットタイプライプボタンを用いて素早いアクセスが可能です。

例：

Position の EFFECT が動いている状態で何も器具を選択していないで”stomp” プリセットタイプライプ ”Position” と押すと全ての器具の Position の EFFECT が止まります。器具が選択されていると選択された器具のみ Position の EFFECT が止まります。

- 新しいシーケンスオプションの Assign Menu に”Auto Stomp” Cue にバリエーションだけで EFFECT がストアされていないとそれ以前に動いているそのバリエーションの Effect が止まります。
- ”Extract” ( MA+At+At ) キーワード
- ”Extract” は基本的には AT と同じ動作をします。しかし Preset や Effect の Link ではなくバリエーションのみをプログラマーに入力します。

例：

”Fixture x At Preset 2.1” Preset 2.1 の Link をプログラマーに入力します (Preset 2.1 を変更すれば同時に変更される)

”Fixture x Extract Preset 2.1” Preset 2.1 に保存されている数値をプログラマーに入力します。Preset 2.1 とは link しません。

”Fixture x Extract Effect 1” Effect 1 の数値をプログラマーに入力します。Effect 1 とは LINK しません。

”Fixture 2 Extract Fixture 1” Fixture 2 に Fixture 1 の数値を入力します。元のデータ (Fixture 1 がプリセットなどを参照している場合も Fixture 2 はその数値が入力されます)

”Group 3 Extract Cue 4” Group 3 の器具に Cue 4 のバリエーションを入力します。

”Extract Please” 現在の選択で Preset を呼んでいる時に Preset の Link を解除して数値のみを入力

- マルチデイメンション Form が編集保存でき、Effect に割り付けできます。グラフィックエディターを開くには3つの方法があります

1. ”edit” ボタンを押して 編集したい”form”Pool ボタンを押す。
2. ”edit” ボタンを押して”EFFECT” ボタンを3回押しして編集したい”form”番号を入力する。
3. ”form”Pool でマウス右クリック

グラフィターで新しいポイントを追加するには“add point”を押します。形はそのポイントを動かすことによって操作できます。

“add Graph”で新しい波形 (SubForm) が追加されます。

編集中の Form はそれが使われている Effect が動いていると自動的に反映されます。

Effect の編集で 1 行だけ選択して Form を選択すると subForm の選択が出来ます。

複数の行を選択している場合は順番に SubForm が割り付けられます。

Pool の中で 1 - 1 8 はロックされていて編集や削除は出来ません。

19 番以降がユーザーが編集、保存できる場所です。

Form を編集するとそれを使っているシーケンスや template Effect は自動的に修正されます。

Form を削除するとそれを使っているシーケンスや template Effect は動かなくなります。

- Fade と delay time の設定に“remove” (以前の BASIC)
- Executor Sheet individual fade と individual delay 欄の追加  
また Individual times が設定されている Cue は Fade Time と Delay Time 欄が緑とオレンジのバックグラウンドで表示されます。
- Effect 用の individual fade と individual delay が設定できます
  1. 基本は Cue のフェードタイム、ディレイタイムが適応されます。
  2. Value の individual fade と individual delay は別の設定になります。
- Effect Layer に Attack、Decay の表示が追加
- Effects に“default effect speed”が設定できるようになりました。
- EDIT Effect に新しい“Interleave”欄が追加
- Effect の“absolute”または“relative”のデフォルト設定が追加 (setup/user/defaults/effect defaults)
- Effect edit メニューに“value readout”切替ボタン  
“low/high” (以前の“value1” “value2”) と“center/size”切替
- Effectform 欄に新しい波形 Stomp  
Stomp を選択した Effect を Cue に保存すると全ての Executer の全ての Effect が止まります (設定されているアトリビュートの)  
新しいコマンドシンタックス
- “IfOutput Effect X” 現在動いている Effect X の器具の選択  
“IfOutput Effect” 現在動いている全ての Effect の器具の選択



- Pool playbacks  
Sequence や Effect を Executor にアサインしなくてもダイレクトに Pool から実行することが出来ます。  
“go+”ボタン押し呼び出した Sequence や Effect の Pool ボタンを押します。  
ハードキーの “go+”, “go-”, “goto”, “load”, “top”, “>>>” などが同時に使えます。  
Sequence と Effect Pool にはオプションで pool playback mode があります。“direct action” オプションを ON にしておくとタッチするたびに GO+ の操作になります。
- シートの新しいカラーマーカー表示  
赤 = プログラママーで値がアクティブな時  
白 = プログラママーに値が入力されていてアクティブでない時  
黄色 = 値が CUE から呼ばれている時  
緑 = プログラママーにアクティブな individual fade が設定されている時  
オレンジ = プログラママーにアクティブな individual delay が設定されている時  
シアン = 値がプリセットから呼ばれている時  
マジェンタ = Effect が動いている時  
マジェンタ + 右側に赤 = Effect がプログラママー上でアクティブになっている時  
マジェンタ + 右側に白 = Effect がプログラママー上で動いている時  
マジェンタ + 赤 + 緑 = Effect の individual fade が設定されてアクティブな時  
マジェンタ + 赤 + オレンジ = Effect の individual delay が設定されてアクティブな時  
灰 = プロファイルが設定されている時 (Output Layer のみ)  
暗青 = アトリビュートがパークになっている時
- マーカー表示  
細いマーカー： Value や Effect がトラックキングしている時  
半分の中のマーカー： Stomp Effect
- シートに新しい Layer  
“value layer”, “effect layer” “output layer”
- エンコーダツールばーのタッチボタンの Align や Store 表示にスワイプ操作が可能
- At Filter Option  
“Values”, “Value times” “Effects”.
- Executor sequence sheet の Mode 欄に “release”  
この CUE が実行された後にリリースします。

- Part Cue の入力がより簡単に。  
"store part x"で selected sequence の現在 Cue に part を追加  
"store cue x part y" と入力する時に Cue x Cue y と入力すると 2 回  
目の Cue が Part になります。
- "Single digit value" (setup/user/settings)  
1桁の入力で10倍の数値入力  
例：At 5 →50%の入力
- Program time のスイッチが 0n の時に Live でコマンドから入力可能  
例：Fixture 1 at 100 fade 4 で Fixture 1 が 4 秒でフェードイン
- DMX シート：New ボタン ヘッドラインに"link encoders" "release all"  
DMX シートでダブルクリックするとそのチャンネルがエンコーダツール  
バーに設定されます。
- フェーダーコマンド  
"Executor 1 At 50 Fade 5" Executor 1 を 5 秒で 50% にフェード
- "Store Filter" オプション  
Store を押し続けると Store Option が開きます。  
"Values", "Value times" "Effects"
- GroupMaster 画面  
Group ボタン長押しか GroupMaster ウィンドウを作る事で表示できます  
ボタンのヘッドラインを押すことでその GroupMaster が設定してあるペ  
ージに切り替わって HERE! が表示されます
- Export/import の追加コマンド  
Layout の Export/import  
Export Layout 10 "filename"  
Import "filename" at layout 10  
Executor と page の Export/import  
Export page 5 "filename"  
Import "filename" at page 7
- Presets の Export/import  
Export preset 2.13 "filename"  
Import "filename" at preset 2.15
- 新しいキーワード： DmxUniverse  
例： Park DmxUniverse 5  
Unpark DmxUniverse 5