

S-PLAY



コンテンツ

安全上のご注意.....	6
梱包物.....	6
外部仕様.....	7
外形寸法.....	8
取り付けオプション.....	8
ソフトウェア機能.....	9
☒.....	9
コネクタピン-出力.....	9
DMX (XLR5)メス.....	9
RS232 (DB9)オス.....	10

リレー	10
GPIO.....	10
S-Play の接続	11
S-Play から DMX システムへ (再生)	12
S-Play から Pixel システムへ (再生)	13
S-Play と Octo の統合	14
S-Play アプリケーション図.....	15
はじめに.....	16
LCD メニュー	16
操作.....	16
画面構成	17
ホーム画面.....	17
キュー画面	17
プレイリスト画面.....	18
設定画面	18
Web インターフェース.....	18
ホーム.....	20
キューライブラリ.....	21
イベント.....	21
トリガー	22
プレイリスト	22
スケジューラー	23
設定.....	25
ステータス.....	26
バックアップ.....	27
保存	29

スタティックキュー.....	29
ダイナミックキュー.....	31
マニュアルコントロール.....	31
Art-Net トリガー.....	33
プレイバック.....	34
キューのプレビュー.....	34
プレイリスト.....	34
Playlist Page 画面.....	35
作成されたプレイリスト.....	36
グローバル プレイリスト コントロール.....	37
プレイリストのリスト.....	37
有効なキューとコントロール.....	37
プレイリスト属性.....	37
プレイリスト設定.....	38
プレイリストタイムラインとメディアトラック.....	39
イベントとトリガートラック.....	40
プレイリストの例.....	41
コントロール.....	41
イベント.....	41
RS232.....	42
Art-Net.....	42
DMX.....	42
sACN.....	43
リレー.....	43
トリガー.....	44
OSC.....	44

RS232.....	45
DMX.....	46
Digital Input.....	46
Art-Net.....	46
sACN.....	47
スケジュール.....	47
作成されたスケジュール	48
スケジュールリスト.....	49
スケジュール名称	49
選択されたプレイリスト.....	50
開始条件	50
終了条件	51
繰り返しの種類	51
秒ごと.....	51
分ごと.....	51
時間ごと.....	51
日ごと.....	51
週ごと.....	52
月ごと.....	53
年ごと.....	53
天体（月）状態ごと.....	53
設定.....	54
ネットワーク設定の変更.....	54
LCD 画面でのネットワーク設定の変更	54
Web インターフェースでの IP アドレスの変更	56
S-Play の出力設定	57

Art-Net 出力設定	57
sACN 出力設定	58
DMX 出力設定	58
日付、時間、地域の変更	58
工場出荷時初期化	59
LCD 画面での操作	59
Web インターフェースでの操作	59
バックアップ	61
リストア	62
ストレージ	62
ストレージの選択	63
プレイバックデータのエクスポート	63
本機のロックとユーザ管理	65
ロック機能の使い方	65
ユーザ情報とパスワード	66
ステータス	67
ネットワーク情報	67
出力情報	68
システム情報	68
ソフトウェア情報	68
ネットワーク検出	68
内蔵 IP アドレスの検出	68
NMU からのデバイス IP アドレスの検出	68
仕様	70
使用上のヒントやコツ	71
推奨するネットワーク環境	71

S-Play の IP アドレスに接続できない場合	71
私の保存したシーケンスに、別に保存したものの一部が含まれています	72
S-Play でのモーションセンサーの使用法	72
図	72
手順	72

安全上のご注意

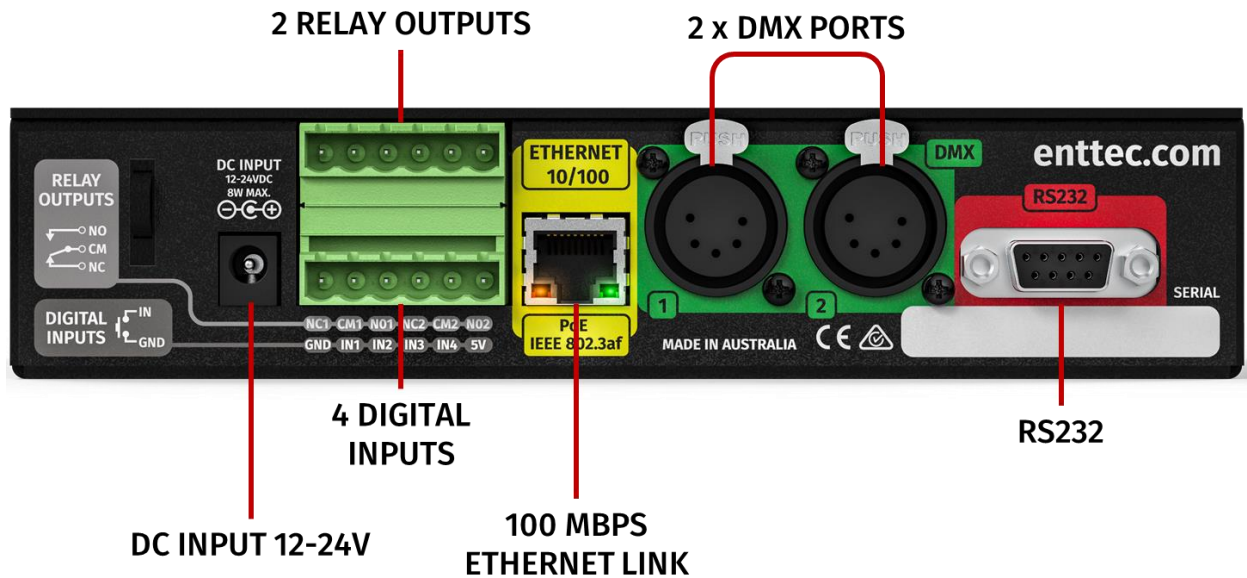
- 本機は屋内使用専用です。
- 本機を雨や湿気にさらさないでください。これらが守られなかった場合、保証対象外となります。
- 主電源のプラグを差し込む前に、すべての接続を行ってください。
- カバーを取り外さないでください。内部の部品は、お客様で調整、修理などはできません。
- 本機を調光パックに差し込むことはできません。
- 適切なアース接続を確実に行ってください。
- 本機は必ず常に適切な換気ができる場所に設置してください。本機と壁の間は約 6 インチ (20cm) のスペースを確保して設置してください。
- 踏まれたり、上に物を置かれたり、挟まれたりしないよう、電源コードを配線してください。特に、電源コードを本機から抜き差しする際は注意してください。

梱包物

パッケージには、以下の物が含まれます。

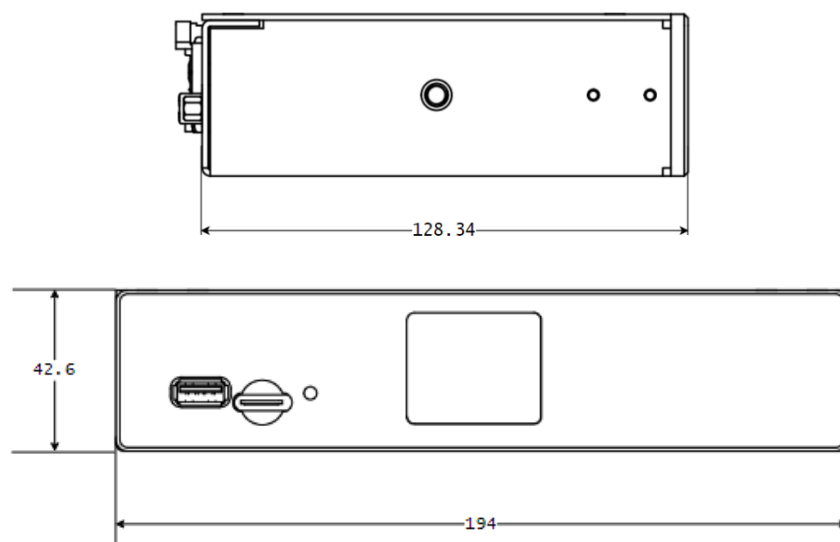
- S-Play 本体 (70092)
- CAT5 ケーブル(2m) (79102)
- 1RU マウントキット (79105)
- 12V 電源アダプター、および全世界対応プラグ × 1
- 「はじめにお読みください」カード

外部仕様



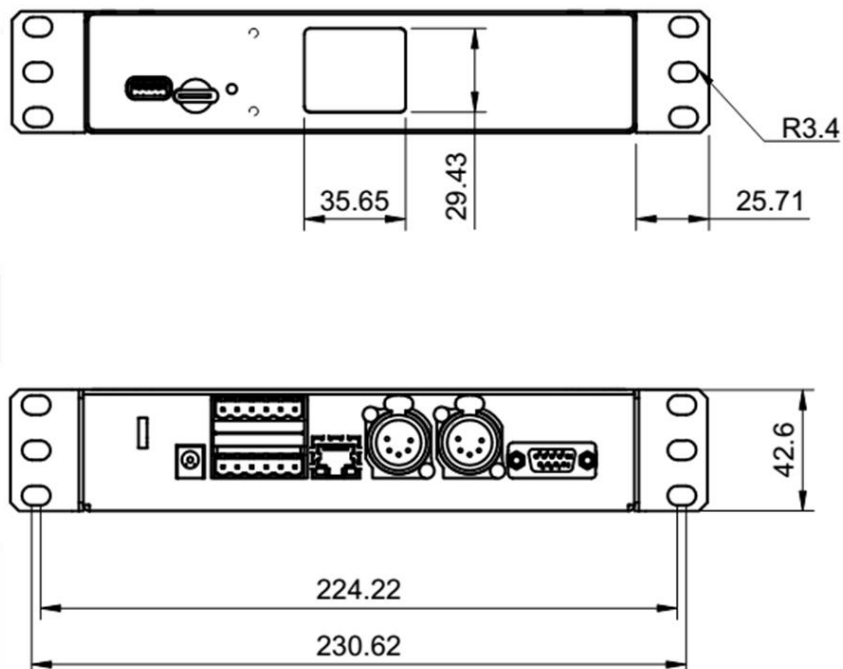
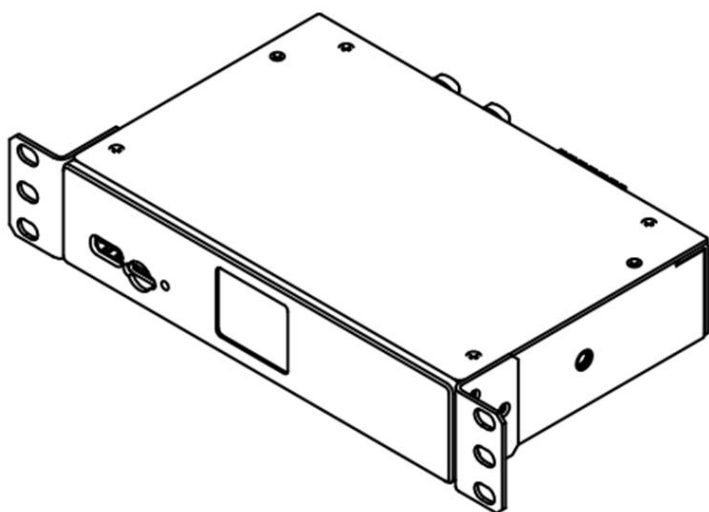
- 1RU サイズ
- 双方向 5ピン メス DMX ポート × 2
- カラーTFT 液晶画面 (160x128)
- ナビゲーション LCD メニューボタン
- USB ポート × 1
- DC 入力 (12V~24V)
- MicroSD カード (クラス 10 読込 40Mb/s、書込 10Mb/s)
- 100Mbps Ethernet 端子
- デジタル入力(GPIO) × 4
- リレー出力(NC、NO、COM) × 2
- 堅牢設計

外形寸法



取り付けオプション

スタンダード、1RU マウントキット(pn: 79105)



注

寸法はすべてミリメートル(mm)表記です

意

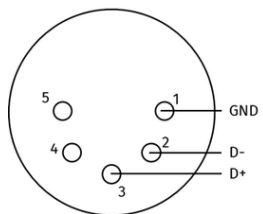
ソフトウェア機能

- DMX512 をサポート
- 以下のネットワークプロトコルでの DMX のサポート：
 - DMX
 - Art-Net
 - sACN
- 2 ユニバス DMX 入出力
- 16 ユニバス Art-Net および sACN 入出力
- DMX シーンの作成/編集（スタティックキュー）
- DMX プリセットの作成/編集（ダイナミックキュー）
- 作成中のキューのプレビュー
- 作成されるキューの DMX 値の確認
- DMX プリセットからプレイリストの作成（ダイナミックキュー）
- DMX/Art-Net/sACN を使用してのライブ記録
- プレイリストのスケジュール
- 異なるストリームとプロトコルを異なるポートにマッピング
- キューとプレイリストでの HTP（最大値優先）結合
- 停止時の暗転へのフェードアウト
- 一時停止時に直前の値を維持
- リモートトリガーオプション：RS232、HTTP、OSC、GPIO、ArtNet、sACN および DMX
- 出力リフレッシュレート設定範囲（最大 60FPS）
- 登録ユーザ向け操作ロック



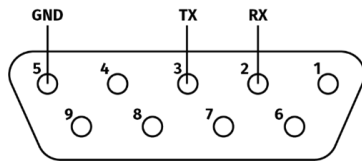
コネクタピンー出力

DMX (XLR5)メス



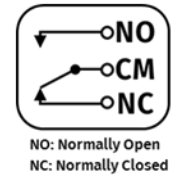
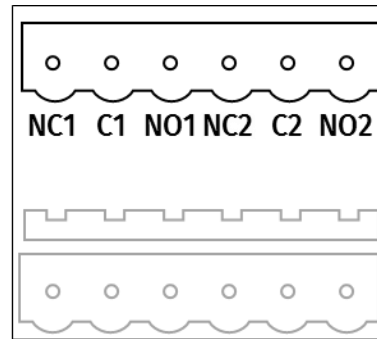
ピン	接続
1	GND
2	DATA -
3	DATA +
4	NC
5	NC

RS232 (DB9)オス

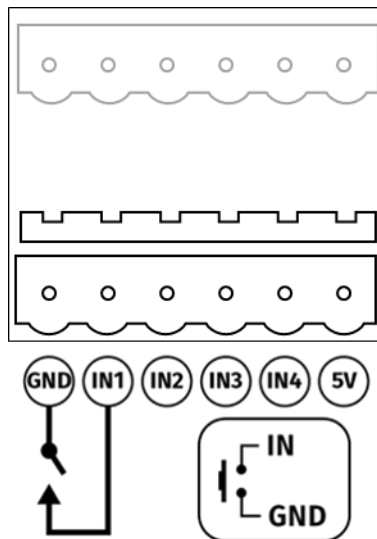


ピン	接続
1	NC
2	RX
3	TX
4	NC
5	GND
6	NC
7	NC
8	NC
9	NC

リレー



GPIO



S-Play の接続

USB

USE A USB DRIVE OR SD CARD TO BACKUP AND RESTORE FILES
SELECT BETWEEN INTERNAL AND EXTERNAL MEMORY - SD CARD

USER INTERFACE

LCD SCREEN MENU AND NAVIGATION BUTTONS TO ACCESS PLAYLISTS AND CUES



DIGITAL INPUT

FOUR DIGITAL INPUTS TO RECEIVE TRIGGERS FROM DEVICES LIKE SENSORS, PRESSURE PADS, SWITCHES, AMONG OTHERS

ETHERNET

ARTNET, SACN SUPPORT
OSC API

DMX IN-OUT

RECORD, PLAYBACK AND TRIGGER VIA DMX

RS232

USE RS232 COMPATIBLE DEVICES TO SEND AND RECEIVE TRIGGERS

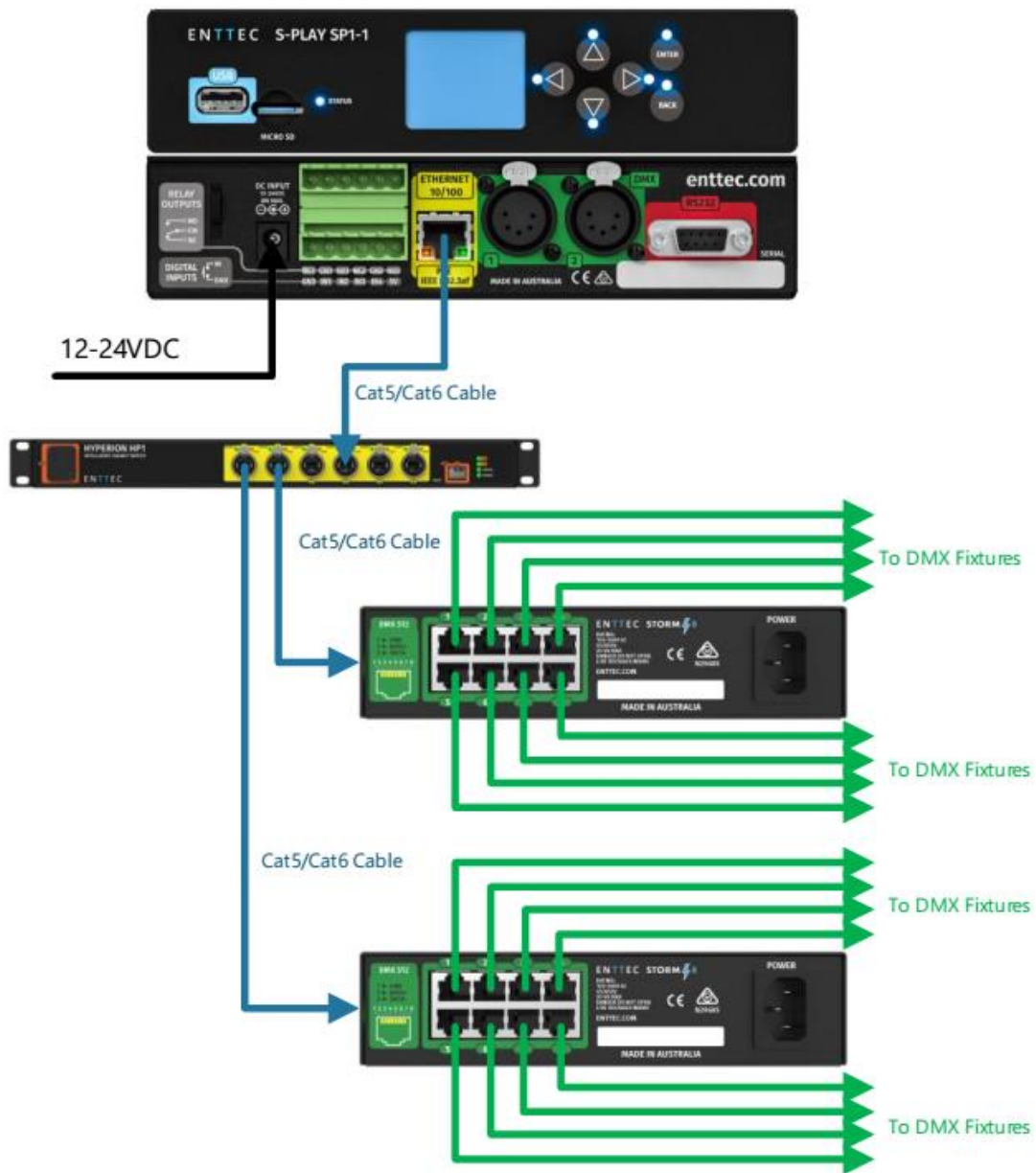
RELAY

TWO RELAY OUTPUTS TO SEND TRIGGERS TO THIRD PARTY DEVICES

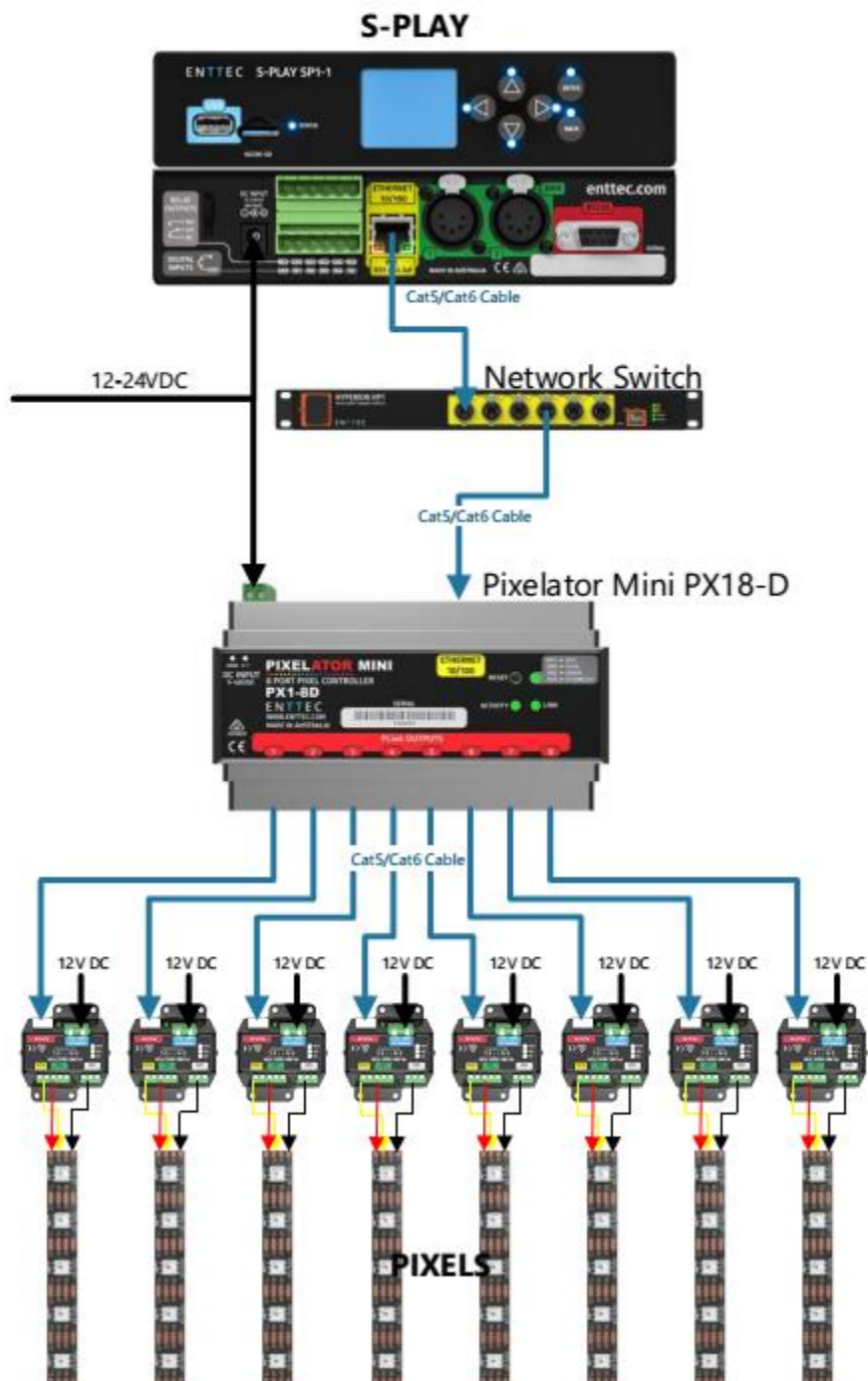
WEB INTERFACE

USE THE WEB INTERFACE TO CREATE PLAYLISTS, RECORD CUES AND ACCESS FULL FUNCTIONALITY OF THE UNIT

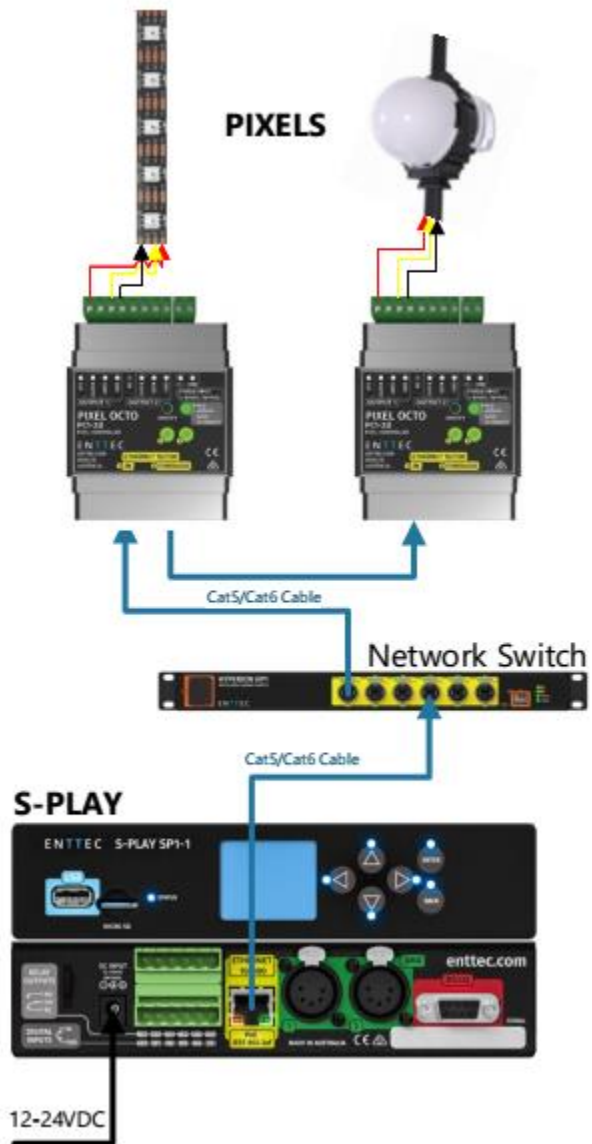
S-Play から DMX システムへ (再生)



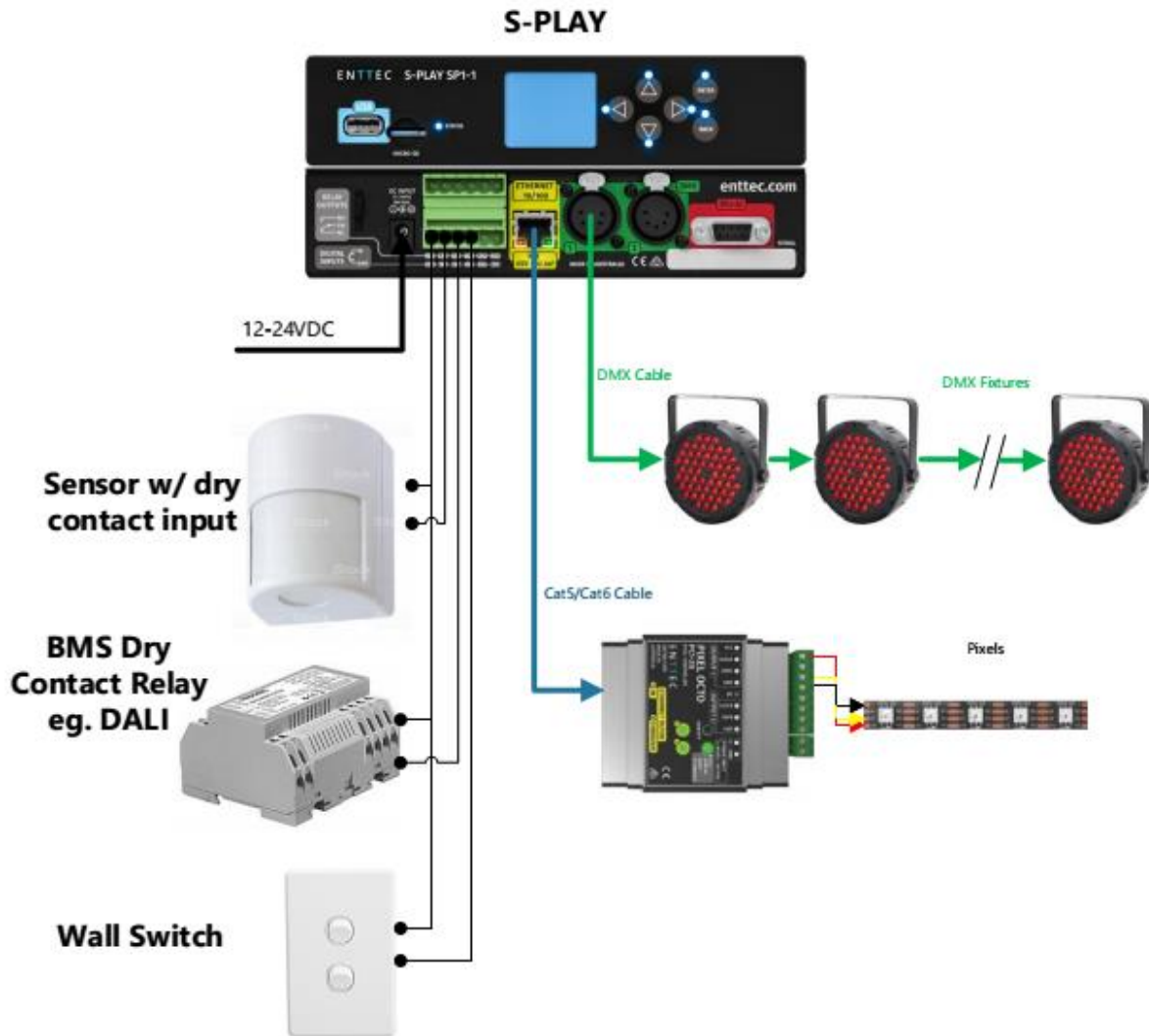
S-Play から Pixel システムへ (再生)



S-Play と Octo の統合



S-Play アプリケーション



はじめに

開梱直後の工場出荷時設定：

- DHCP ノードとして動作するので、既存のルーターに接続するだけで使用可能
- DMX ポートに出力
- NTP によって、設定で選択したタイムゾーンに基づいて日付と時刻を更新

以下の手順に沿って、インストールを開始してください：

- 箱を開封して本機を取り出します。電源に差し込む前に S-Play を点検し、輸送時に破損していないか、状態を確認してください。
- S-Play は 1RU サイズです。取り付けには同梱の取り付け金具キットを使用します。
- CAT5、CAT5e、または CAT6 ケーブルを使用して、S-Play を Ethernet ネットワークに接続します。
- 本機が互換性のある PoE (IEEE 802.3af) ルーターまたはスイッチに接続されている場合は、この手順を飛ばしてください。そうでない場合は、AC/DC 電源アダプタを本機に接続してください。
- 本機の電源を入れると、液晶パネルに IP アドレスが表示されます。DHCP ネットワークに接続されている場合には、IP アドレスはネットワークによって割り当てられます。そうでない場合は、デフォルトの静的 IP アドレスになります。この IP アドレスで、本機の Web インターフェースにアクセスできます。

LCD メニュー

操作

- **矢印** – メニュータブ間の移動や、IP アドレスなどの数字のフィールドの値を増やしたり減らしたりできます
- **Back** – サブメニューからメインメニューに戻ります
- **Enter** – メニューへの移動、サブメニューのオプションの選択、数値の設定、オプションの選択に使用します

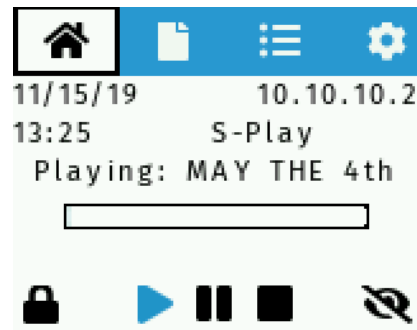
画面構成



ホーム画面

ホーム画面の表示：

- 現在の日付、時刻
- 本機の IP アドレス
- 本機の名称
- プレイリストのステータス
- 画面ロック状態
- プレイリスト操作
- 輝度調整



キュー画面

キュー画面でできること：

- キューの選択
- キューのプレビュー
- プレビュー中のキューの停止



プレイリスト画面

プレイリスト画面でできること：

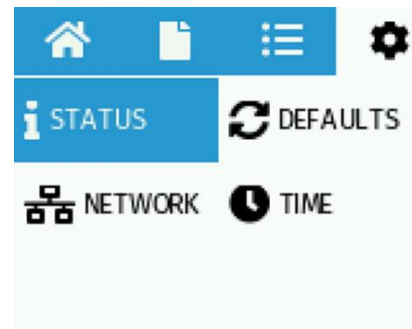
- プレイリストの選択
- プレイリストの再生、一時停止および停止
- プレイリストのステータスの確認



設定画面

設定画面でできること：

- システムのステータスの表示
- ネットワーク仕様の変更
- 日付と時間の表示
- 工場出荷時設定へ戻す



Web インターフェース

本機と同じローカルエリアネットワーク上にあるコンピュータの Web ブラウザで S-Play の設定や操作ができます。Web インターフェースにアクセスするためには、NMU に表示されている下線が引かれた URL をクリックするか、Web ブラウザに IP アドレス（NMU によって検出されたもの、例えば 10.10.3.156）を入力してください。



ページ一覧：

- ホーム
- キューライブラリ
- イベント
- トリガー
- プレイリスト

- スケジューラー
- 設定
- ステータス
- バックアップ

ホーム

ホーム画面の表示：

- 作成したプレイリスト：
 - 再生、一時停止、停止およびプレイリストのインテンシティのコントロール
- 作成したスケジュール：
 - スケジュールの有効化および一時停止

Playlists

No playlists stored. To create a new playlist click [here](#)

Schedulers

No registered Schedules.


キューライブラリ

キューライブラリには 256 個のキューのリストがあり、それにはスタティックなものやダイナミックなものがあります。スタティックキューは、特定の時間にキャプチャされたデータの最大 16 ユニバースのスナップショットです。ダイナミックキューは、特定の時間内にキャプチャされたデータの最大 16 ユニバースの複数のスナップショットです。

キューライブラリページでできること：

- 保存されたすべてのキューの選択
- キューのプレビューおよび停止

ENTTEC

EN CN Login 

Home **Cue Library** Events Triggers Playlists Scheduler Settings Status Backup Nov 12 2019 16:00:49 PM

Show 20 Cues

ID	Name	Type	Duration
1	Cue 001	Static	0.0
2	Cue 002	Static	0.0
3	Cue 003	Static	0.0
4	Cue 004	Static	0.0
5	Cue 005	Static	0.0
6	Cue 006	Static	0.0

Please select a cue to begin editing

- 256 Cues to choose from.
- To see more cues, use Previous and Next button at the bottom, or select number of Cues shown from top.
- Order by name, number or type (Click on title to order)
- Search by cue name or ID to filter the cues
- Select the cue, and more options will appear in this area to edit Cue.
- A cue can be either Static (DMX scene) or Dynamic (DMX recording)
- To save the cue either Edit Scene or Record

イベント

イベントページでできること：

- すべてのイベントオプションの選択
- イベントの作成、編集および削除

Show 20 Controls

ID	Name	Protocol
1	Event 000	N/A
2	Event 001	N/A
3	Event 002	N/A
4	Event 003	N/A
5	Event 004	N/A
6	Event 005	N/A

Events are commands that are sent from S-Play using the desired protocol.

- 128 Events entries to configure
- To see more events, use the navigation buttons on the bottom of the page
- Click the name of the column to sort the list
- Search by event name, protocol type or event ID
- Click on the event row to display options
- Once saved, you can use the events in the Playlist Page.

トリガー

トリガーページでできること :

- すべてのトリガーオプションの選択
- トリガーの作成、編集および削除

プレイリスト

プレイリストページでできること :

- すべてのプレイリストの選択
- プレイリストの再生および停止
- プレイリストの削除
- プレイリストの作成および編集

The screenshot shows the ENTTEC S-Play web interface. At the top, the ENTTEC logo is on the left, and navigation links (EN, CN, Login) and a lock icon are on the right. Below the logo is a menu with 'Home', 'Cue Library', 'Events', 'Triggers', 'Playlists' (highlighted), 'Scheduler', 'Settings', 'Status', and 'Backup'. The date and time 'Nov 12 2019 16:01:36 PM' are displayed on the right. The main content area has a 'All Playlists' section with a play button and a 'Display' dropdown set to '30'. Below this is a 'Create New Playlist' button and a search bar. The interface is divided into tabs: 'Static cue' (blue), 'Dynamic cue' (dark blue), 'Events' (green), and 'Triggers' (orange). To the right is a 'Playlist Attribute' panel with fields for Name (playlist), Priority (100), Loop (Infinity), Group (0), and Start Up Trigger (No Trigger). The main area shows a cue track table with columns for time (00:00, 05:00, 10:00, 15:00) and rows for Cue Track (100%), Event, and Triggers.

スケジューラー

スケジューラーページでできること：

- すべてのスケジュールの選択
- スケジュールの実行および一時停止
- スケジュールのステータスの確認
- スケジュールの作成および編集

No Registered Schedules

Create New Scheduler

Schedule Name:

Select Playlist:

Loop: 

Start: 

Time

End:  

After: Repetitions

- Frequency Type:
- Per Second
 - Per Minute
 - Hourly
 - Daily
 - Weekly
 - Monthly
 - Yearly
 - Astronomical

Every Hour(s) 

Save Scheduler

Delete

設定

設定ページでできること：

- S-Play の出力設定
- Art-Net と sACN の出力ユニバースと宛先 IP の設定
- リフレッシュレート設定
- DMX 出力ポートの設定
- 日付、時間、地域の設定
- ネットワーク設定の変更
- 工場出荷時設定へリセット
- ファームウェアアップデート


ステータス

ステータス画面の表示：

- 本機のネットワーク情報
- 現在の出力プロトコル
- システム情報：
 - システムステータス
 - プレイリストの状態
 - CPU ステータス
- ストレージステータス
- 本機の名称
- システム稼働時間
- ハードウェア ID
- ソフトウェアバージョン情報
 - ファームウェアバージョン

Network Information ⓘ	
IP Address:	10.10.3.156
Subnet Mask:	255.255.255.0
Broadcast Address:	10.10.3.255
Serial No. / Mac Address:	00:50:C2:08:07:A7

Output Information ⓘ		
	Universe 1	Universe 2
Protocol	DMX	DMX
Universe	1	2
IP Address	NA	NA

System Information ⓘ	
System Status:	✔ STARTED STOP ENGINE REBOOT
Activity:	No Playlist is Playing
CPU Status:	Load: 8.4 % Temp: 49.1 °C
Disk Space:	<div style="border: 1px solid #007bff; padding: 2px;">5.10 % used</div> SD (Internal) 7.40 GB free out of 7.80 GB
System Name: 	S-PLAY
System Uptime:	8 minutes
Hardware ID:	165166100581147c

Software Information ⓘ	
Software version:	06112019-910 (updated: 06/11/2019)
DMX driver version:	version: 1.4

バックアップ

バックアップページでできること：

- 設定のバックアップ
- 設定のリストア
- 保存場所の選択
- プレイバックのエクスポート

Settings Backup

Note! Preserves all the general settings of your S-Play that are not recordings. This backup file can be used to restore later.

Warning! recorded cue files are not included, please either use FTP, or a USB thumb-drive and use front LCD to backup recorded cues.

[Backup Settings](#)

Settings Restore

Note! Please make sure you are using the correct file
For example: `backup_IP_Address.sbak`

Warning! This will **REPLACE** all options, network settings & cue/playlist configurations on this unit.

internal

[Browse](#) [Restore Settings](#)

Select Storage

Note! Change storage which stores all cues, playlists, schedules and settings.

internal

[Select Storage](#)

Export Playback Data

Note! Export data from one storage to another replacing previous playback data on target storage

From: internal

To: sd

[Export Storage](#)

保存

キューを保存するには、下の画像のようにライブラリ内の任意のキューを選択します。

S-Play は、設定した出力ポートで保存されたキューをプレビューします。フレーム保存で発生する問題を回避するために、入出力ポートやユニバースが同じでないことを確認してください。

つまり、DMX から保存する場合、設定した出力は DMX ではありません。保存が完了したら、再度 DMX 出力を設定することができます。

The screenshot shows the ENTTEC web interface. At the top left is the ENTTEC logo. On the right, there are links for 'EN', 'CN', 'Login', and a lock icon. Below the navigation bar, the 'Cue Library' tab is active. A table displays a list of cues:

ID	Name	Type	Duration
1	Cue 001	Static	0.0
2	Cue 002	Static	0.0
3	Cue 003	Static	0.0
4	Cue 004	Static	0.0

To the right of the table is a form for editing the selected cue. It includes a 'Cue Name' field with the value 'Cue 001' and a 'Cue Type' dropdown menu set to 'Static Scene'. Below the form are two buttons: 'Edit Scene' (blue) and 'Clear Scene' (red).

保存するキューのタイプを選択：

- スタティック
- ダイナミック

スタティックキュー

1. キュータイプで、Static Scene を選択
2. Edit Scene ボタンを押す
3. 識別するためにキューに名称をつける
4. データの取り込みに、次のいずれかのオプションを選択：
 1. DMX（最大 2 ユニバース / 1024 チャンネル）で取り込み
 2. Art-Net（最大 16 ユニバース / 8192 チャンネル）で取り込み
 3. sACN（最大 16 ユニバース / 8192 チャンネル）で取り込み

5. データを取得するユニバースを指定
6. キャプチャのオプションを選択し、capture ボタンを押して、特定の時間にデータのスナップショットを記録

Toggle all inputs – すべての入力ユニバースを選択

Save scene – 作成されたキューを保存

Close – 保存せずに編集ウィンドウを閉じる

Preview – DMX ポートを使用してキャプチャをプレビュー。これで、すべてのプレイバックが停止します

Stop Preview – DMX ポートからのキャプチャデータの出力を停止

注意 ネットワークパケットの順番や、選択されたフレーム数（アクティブなユニバースの数に等しい）を待つ S-Play のキャプチャロジックの不整合により、一度にすべてのユニバースがキャプチャされないことがあります。

キャプチャされた DMX 値は、以下の画像のように、対応するユニバースの DMX 値が表示されます。

DMX Scene Editor ×

Cue Name: Toggle All Inputs

Snap DMX
Snap Art-Net
Snap sACN
SET THRU @
Set DMX
Capture

In 1:
 In 2:
 In 3:
 In 4:
 In 5:
 In 6:
 In 7:
 In 8:
 In 9:
 In 10:
 In 11:
 In 12:
 In 13:
 In 14:
 In 15:
 In 16:

In 1	In 2	In 3	In 4	In 5	In 6	In 7	In 8	In 9	In 10	In 11	In 12	In 13	In 14	In 15	In 16
255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255
251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251
245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245
255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255
251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251
245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245
255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255
251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251
245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245
255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255
251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251
245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245
255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255
251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251
245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245
255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255
251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251
245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245
255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255
251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251
245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245
255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255
251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251
245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245
255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255
251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251
245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245
255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255	245	251	255

✓ Save Scene
✗ Close
👁 Preview
✗ Stop Preview

ダイナミックキュー

ダイナミックキューの保存は、マニュアルまたは Art-Net トリガーを送信することで開始できます。

注意 Art-Net 保存中に、アクティブな Art-Net 出力がブロードキャストされていないかどうかを確認して、不正確な保存の起因となるフレームのループバックを排除してください。

マニュアルコントロール

1. キュータイプで、Dynamic Scene を選択
2. Rec.Control オプションから"Manually"を選択
3. Edit Record ボタンを押す
4. 識別するためにキューに名称をつける
5. データの取り込みに、次のいずれかのオプションを選択：
 1. DMX (最大 2 ユニバース / 1024 チャンネル) で取り込み
 2. Art-Net (最大 16 ユニバース / 8192 チャンネル) で取り込み
 3. sACN (最大 16 ユニバース / 8192 チャンネル) で取り込み
6. データを取得するユニバースを指定
7. キャプチャするオプションを選択し、Start Rec ボタンを押して保存を開始します。ウィンドウの右下のタイマーは、データが取り込まれるとすぐに動き始めます。

キャプチャされた DMX 値は、以下の画像のように、対応するユニバースの DMX 値が表示されます。

Toggle all inputs – すべての入力ユニバースを選択

Save scene – 作成されたキューを保存

Close – 保存せずに編集ウィンドウを閉じる

Preview – DMX ポートを使用してキャプチャをプレビュー。これで、すべてのプレイバックが停止します

Stop Preview – DMX ポートからのキャプチャデータの出力を停止

注意 Art-Net 保存中に、アクティブな Art-Net 出力がブロードキャストされていないかどうかを確認して、不正確な保存の起因となるフレームのループバックを排除してください。

Art-Net トリガー

1. キュータイプで、Dynamic Scene を選択
2. Rec.Control オプションから"ArtNet Trigger"を選択
3. トリガーを起動するために、希望するユニバース、チャンネル、値を設定

The screenshot shows a configuration panel for 'Rec Control'. The 'Rec Control' dropdown is set to 'ArtNet Trigger'. Below it, the 'Uni' field is set to 'In 10', with a sub-label 'Net: 0 Subnet: 0 Uni: 10'. The 'Channel' dropdown is set to '5'. The 'Val' dropdown is set to '240'. At the bottom, there are two buttons: 'Edit Record' (blue) and 'Clear Record' (red).

4. Edit Record ボタンを押す
5. 識別するためにキューに名称をつける
6. データの取り込みに、次のいずれかのオプションを選択：
 1. DMX (最大 2 ユニバース / 1024 チャンネル) で取り込み
 2. Art-Net (最大 16 ユニバース / 8192 チャンネル) で取り込み
 3. sACN (最大 16 ユニバース / 8192 チャンネル) で取り込み
7. データを取得するユニバースを指定
8. キャプチャするオプションを選択し、Start Rec ボタンを押して保存を開始します。
9. S-Play は保存を開始する前にトリガーがアクティブになるのを待ちます
10. ウィンドウの右下のタイマーは、トリガーがアクティブになるとすぐに動き始め、データがキャプチャされます。

キャプチャされた DMX 値は、以下の画像のように、対応するユニバースの DMX 値が表示されます。

Toggle all inputs – すべての入力ユニバースを選択

Save scene – 作成されたキューを保存

Close – 保存せずに編集ウィンドウを閉じる

Preview – DMX ポートを使用してキャプチャをプレビュー。これで、すべてのプレイバックが停止します

Stop Preview – DMX ポートからのキャプチャデータの出力を停止

注意 Art-Net 保存中に、アクティブな Art-Net 出力がブロードキャストされていないかどうかを確認して、不正確な保存の起因となるフレームのループバックを排除してください。

注意 Art-Net トリガーは、**チャンネルの値がトリガーで設定された値以上になるとアクティブ**になります。

プレイバック

キューのプレビュー

- キューを選択
- Preview Cue をクリック
- 選択された出力ポートでキューがプレビューされます

スタティックキューをプレビューする場合は、プレビュー終了時に停止します。

プレイリスト

プレイリストページでは、複数のキュー（スタティックまたはダイナミック）、イベント、トリガーをシーケンスに追加して、任意の時点で保存したり再生したりすることができます。

Playlist Page 画面

The screenshot shows the ENTTEC Playlist Page interface. At the top, there is a navigation menu with 'Playlists' selected. The main content area is divided into several sections:

- A:** All Playlists
- B:** Global Playlist Control (Display: 30, Pages: 1 / 0)
- C:** Create New Playlist (Search items...)
- D:** Playlist Editor tabs (Static cue, Dynamic cue, Events, Triggers)
- E:** Playlist Attribute (Name: playlist, Priority: 100, Loop: Infinity, Group: 0, Start Up Trigger: No Trigger)
- F:** Timeline controls (00:00:00 / 00:00:00)
- G:** Timeline grid (00:00, 05:00, 10:00, 15:00)
- H:** Event list
- I:** Triggers list

© 2019 ENTTEC | Enttec Web | Contact us

このページには 8 つのセクションがあります。

- A. 作成されたプレイリスト
- B. グローバル プレイリスト コントロール

プレイリストエディター

- C. プレイリストのリスト
- D. 有効なキューとコントロール
- E. プレイリスト属性

F. プレイリスト設定

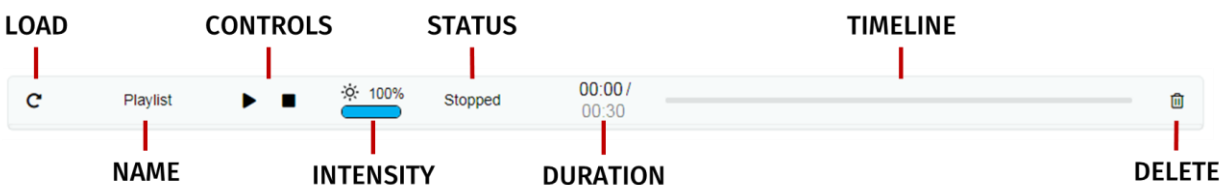
G. プレイリストタイムラインとメディアトラック

H. イベントトラック

L. トリガートラック

作成されたプレイリスト

ここでは、作成されたプレイリストを一覧にしています。このセクションでは、プレイリストの名前や長さなどの基本的な情報を表示し、プレイリストの基本的なコントロールができます。



Load : 編集に向けてタイムラインとメディアトラックにプレイリストをロード

Name : プレイリスト属性セクションで設定したプレイリスト名を表示

Controls – 再生/一時停止、停止

再生 : 選択されたプレイリストを再生し、プレイリストはタイムラインとメディアトラックセクションにロードされます

一時停止 : 選択したプレイリストを一時停止しますプレイリストを一時停止することで、S-Play は DMX の値を保持します

停止 : 選択したプレイリストを停止しますプレイリストを停止することで、S-Play はデータの出力を停止します (DMX 値 t を 0 に設定)

Intensity : プレイリストのマスターインテンシティのリアルタイムコントロールデフォルトでは 100%に設定されており、プレイリスト再生中に変更可能です。

ステイタス : プレイリストのステイタス例 : 再生中、一時停止中、停止中、トリガー待ち

時間とタイムライン : プレイリストのリアルタイムのカウントダウン再生時間 / プレイリストの全時間プレイリストの再生が終わると、S-Play はデータの出力を停止します。

削除 : 使用中のプレイリストやスケジュールを削除します。

グローバル プレイリスト コントロール

作成されたすべてのプレイリストを制御することができます。グローバルコントロールで再生ボタンを押すと、すべてのプレイリストの再生が開始されます。チャンネルに競合が生じた場合は、HTP（最大値優先）で値がマージされます。優先度の高いプレイリストによって、値が上書きされます。

プレイリストのリスト

このドロップダウンメニューには、作成されたすべてのプレイリストが表示されます。編集する場合は、リストからプレイリストを選択します。新しいプレイリストを作成するには、リストから"Create New Playlist"を選択します。作成した新しいプレイリストは、メニューの最初に表示されます。

有効なキューとコントロール

プレイリストで使用できるメディアをすべてリストアップします。スタティックキュー、ダイナミックキュー、イベント、トリガーに分類されます。

メディアを使用するには、メディアトラックに目的のキューをドラッグ & ドロップします。トリガーやイベントには専用のトラックがありますのでご注意ください。

プレイリスト属性

Name : プレイリストの名前を設定します。

Internal Priority : 複数のプレイリストを再生する場合、チャンネル間の競合があった場合、優先順位の高いプレイリストが出力されます。同じ優先度のプレイリストがある場合は、チャンネルは HTP（最大値優先 ; Highest takes priorence）でマージされます。

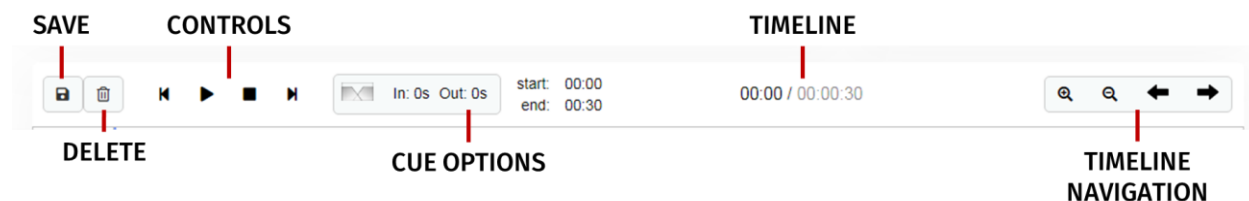
Loop : 停止するまでのプレイリストの再生回数を設定

Group : 出力へ上書きするためにプレイリストをグループ化します。優先順位に沿って S-Play からグループが出力されます。

Start Trigger : トリガーページで設定されているトリガーのリスト（S-Play の電源投入後にプレイリストを再生するトリガー「On Power Up」を除く）。これらのトリガーはプレイリストを再生するのに使われます。この機能を使用するには、ドロップダウンメニューからトリガーを選択します。プレイリストは Play ボタンを押すか、トリガーを作動させることで再生されます。

Playlist Attribute	
Name	Playlist
Internal Priority	100
Loop	1 ▼
Group	0
Start Trigger	No Trigger ▼

プレイリスト設定



Save : 変更をプレイリストに保存します。プレイリストを再生する前に、変更を保存するかどうか確認されます。

Delete : プレイリストエディターにロードされているプレイリストを削除します。

Control : プレイリストエディターにロードされているプレイリストをコントロールします。

Cue Options : キュートラックに追加されたキューのオプションを選択します。キュートラックのキューが選択されている場合にも、キューオプションがアクティブになります。

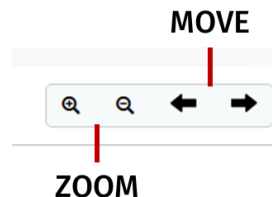
Fade : キューのフェードインやフェードアウトの時間を設定します。設定時間内で 0 から最大強度に変化します。

Start/Duration : 選択したキューの開始時間を手動で追加します。スタティックキューでは、終了時間を編集することで再生時間を変更できます。ダイナミック キューでは、再生時間は保存の際に設定します。

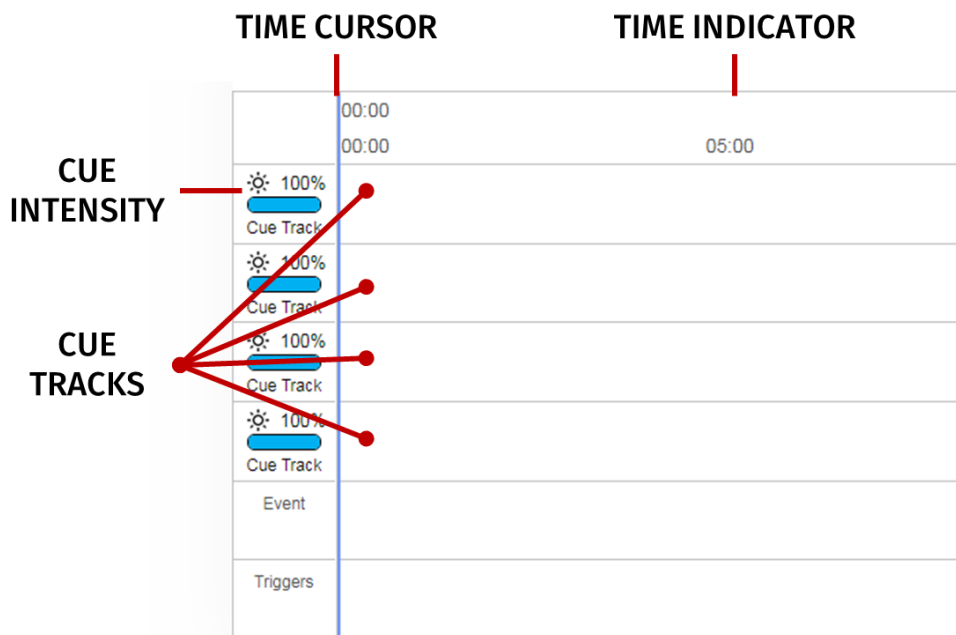
Timeline : プレイリストの合計時間の中の、現在の時間を表示します。

Timeline navigation : 虫眼鏡のプラスとマイナスで、拡大と縮小ができます。拡大/縮小時には、タイムラインの値が変わり、キューボックスのサイズが変わることにご注意ください。

矢印ボタンで、プレイリストのタイムラインを移動できます。



プレイリストタイムラインとメディアトラック



© 2019 ENTTEC | [Enttec Web](#) | [Contact us](#)

S-Play には 4 種類のキュートラックがあり、プレイリストのメディアセクションから任意のキューをドラッグすることができま

Intensity : トラックにはそれぞれ強度を設定でき、それはすべてのメディアに同じレベルで影響を与えます。

Cue tracks : この部分では、メディアをドラッグ & ドロップで移動できます。トラックからキューを削除するには、キューを選択し、ボックスの右端にある赤い **x** をクリックします。

複数のメディアを同時に再生する場合、例えば、2 つの異なるトラックで 2 つのキューを再生する場合、S-Play は HTP（最大値優先 ; Highest value Takes Priority）マージを使用します。

イベントとトリガートラック

これらのトラックはそれぞれイベントとトリガー用に用意されています。垂直線は、トリガーがアクティブになるのを待つためにプレイリストが一時停止する瞬間、またはプレイリストがイベントを実行する瞬間を示しています。トリガーを使用すると、プレイリストは出力の最後の値を保持して一時停止します。続けるには、選択したトリガーをアクティブにするか、Play ボタンをもう一度押します。

プレイリストの例

The screenshot displays the S-Play software interface. At the top, there are four tabs: "Static cue", "Dynamic cue", "Events", and "Triggers". Below these tabs, a "Cue 001" is listed. To the right, the "Playlist Attribute" panel shows the following settings: Name: playlist, Priority: 100, Loop: Infinity, Group: 0, and Start Up Trigger: On Power Up.

Below the configuration panel is a timeline view. The timeline starts at 00:00 and ends at 00:00:30. It shows a "CUE" track that is active from 00:00 to 00:00:30. Below the CUE track, there are three "Event" tracks (E000) and three "Triggers" tracks (T000). The events and triggers are scheduled at 00:00:05, 00:00:15, and 00:00:25. The CUE track is shown with a 50% intensity bar, and the Event and Trigger tracks are shown with 100% intensity bars.

この例では、"playlist"という名前のプレイリストが電源投入時に起動し、手動で停止させるまでループします。
(メニューの Loop が Infinty になっています)

RS232 イベントの送信中に、スタティックキューの"CUE"が再生されます。5秒後にプレイリストは一時停止し、GPIO トリガーが送信されるのを待ち、その後、C001 が 50%の強度で再生されます。その後、プレイリストはイベントの送信と、トリガーを待つことを繰り返します。30秒後、最初のRS232 イベントを送信して最初に戻ります。

コントロール

イベント

イベントを使うと、S-Play と他の装置を連動させられます。S-Play は、複数のプロトコルでコマンドを送信し、リレーと連動することが可能です。

RS232

受信側の装置が、以下のように通信設定されていることを確認してください：

- ボーレート（通信速度）：9600
- データ：8bit
- パリティ：なし
- 停止：1bit
- フローコントロール：なし

注意 コマンドのテキストは 32 文字までです。

Art-Net

Art-Net プロトコルにより、指定されたチャンネルとユニバースを通じて、ユニキャストまたはブロードキャストします。

以下を設定：

- IP アドレス（ユニキャストの場合）
- 出力ユニバース
- チャンネル
- 値

DMX

選択した DMX ポートの指定されたチャンネルに値を送信します。

以下を設定：

- DMX ポート
- チャンネル

- 値

sACN

sACN プロトコルにより、指定されたチャンネルとユニバースを通じて、ユニキャストまたはマルチキャストします。

以下を設定：

- IP アドレス（ユニキャストの場合）
- 出力ユニバース
- チャンネル
- 値

リレー

リレーのアクションをコントロール

- NO：ノーマルオープン（通常時開）
- NC：ノーマルクローズ（通常時閉）

注意 電源投入時、リレーの位置はノーマルオープン（通常時開）となっています。

トリガー

トリガーを使ってプレイリストのタイムラインをコントロールできます。トリガー使用時には、選択したトリガーがアクティブになるまでタイムラインは一時停止します。

トリガーはプレイリストを開始したり、タイムライン内の任意のポイントで使われたりします。

プレイリストがトリガーを待っている際は、トリガーを有効にするか、Play ボタンを押すことでプレイリストが再生されます。これにより、トリガーが使用できない場合でも、再生をコントロールできます。

OSC

設定ページでの OSC ポートの変更 : "OSC PORT"

S-Play は OSC と複数の方法で、連動可能です。トリガーを作成してプレイリストを再生したり再開したりすることができますが、OSC API との密接な連動で、以下のコントロールも可能です :

- マスターインテンシティ
- すべてのプレイリストの再生、一時停止および停止
- 個別のプレイリストの再生、一時停止および停止
- プレイリストインテンシティ

設定ページの OSC セクションでプレイリストをエクスポートすると、プレイリスト ID とプレイリスト名が入った.csv ファイルをダウンロードできます。

www.enttec.com で OSC API をダウンロードするか、この[リンク](#)を参照してください。

Control Options

Control Name ⓘ :

Type or Protocol ⓘ :

🔔

- Trigger will be ready, when, entered **Command** is matched.
- Command must be received on UDP Port configured in OSC Settings.
- OSC Command must start with leading / sign.

Command ⓘ :


RS232


RS232 通信の設定 :


- ボーレート (通信速度) : 9600
- データ : 8bit
- パリティ : なし
- 停止 : 1bit
- フローコントロール : なし

注意 コマンドのテキストは 32 文字までです。


Control Options

Control Name  :

Output Type  :



- A Trigger will be activated when an incoming command matches the user defined RS232 command.
- **RS232 communication information** Baud rate : 9600, Data : 8 bit, Parity : none, Stop : 1 bit, Flow Control: none
- Command text is limited to 32 characters only.

String  :

DMX

DMX トリガーは、トリガー値が選択されたトリガー値と同じかそれ以上の場合にアクティブになります。

以下を設定：

- DMX ポート
- チャンネル
- 値

注意 設定ページで出力プロトコルとして DMX を選択した場合、プレイリストの DMX トリガーは無効になります。

Control Options

Control Name: DMX Trigger

Type or Protocol: DMX

DMX Port: Port 2

Trigger Channel: 6

Trigger Value: 182

Save Control Reset Control

Digital Input

S-Play は、トリガーを作動させるための 4 つのデジタル入力ポートを備えています。**デジタル入力がローポジション（通常はクローズ）の時にトリガーが作動します。**タイムラインがトリガーを超えている間、入力がローポジションのままだと、プレイリストは一時停止しません。

GPIO トリガーは、センサー、圧力パッド、ウォールスイッチなどと一緒に使用されます。

Control Options

Control Name: GPIO Trigger

Type or Protocol: Digital Input

Ports: 1

Save Control Reset Control

Art-Net

Art-Net トリガーは、トリガー値が選択されたトリガー値と同じかそれ以上の場合にアクティブになります。

Art-Net トリガーは、S-Play ヘユニキャスト、またはブロードキャストできます。

再生時に使用するユニバースと同じものを使用しないことをお勧めします。

以下を設定：

- 入力ユニバース
- チャンネル
- 値

sACN

sACN トリガーは、トリガー値が選択されたトリガー値と同じかそれ以上の場合にアクティブになります。

sACN トリガーは、S-Play ヘユニキャスト、またはマルチキャストできます。

再生時に使用するユニバースと同じものを使用しないことをお勧めします。

以下を設定：

- 入力ユニバース
- チャンネル
- 値

スケジュール

スケジューラーを設定するには、最初にプレイリスト作成が必要です。スケジューラーは、終了条件が満たされるまで、設定した時間にプレイリストを再生します。（例）*PlaylistA* は、10 月の最初の金曜日から最後の金曜日まで、毎日の日没時間に再生される。

初期条件が満たされたときに再生されるプレイリストがある場合、スケジューラーによって再生されるプレイリストが次に再生されます。前の例に当てはめると、S-Play が日没直前に *PlaylistB* を再生している場合、S-Play は、その再生が終わるのを待ってから、スケジューラーで設定された *PlaylistA* の再生を行います。

スケジューラーを正しく動作させるために、日時と場所の設定に注意してください。

このページには7つのセクションがあります：

A. 作成されたスケジュール

スケジュールエディター

B. スケジュールリスト

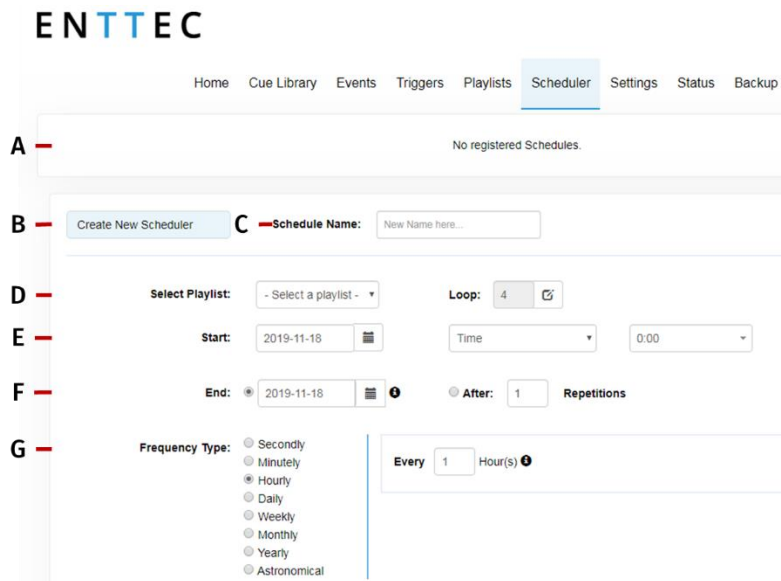
C. スケジュール名称

D. 選択されたプレイリスト

E. 開始条件

F. 終了条件

G. 繰り返しの種類



作成されたスケジュール

PLAY PAUSE	STATUS	PLAYLIST NAME	SCHEDULER FREQUENCY	START DATE	DELETE
C	● Activated	ONCE A YEAR Playlist	Infinity Frequency: Hourly	Time: 20:30 Start: 2019-11-18 End: 2019-11-18	🗑️
LOAD	SCHEDULER NAME	PLAYLIST LOOP	START TIME	END CONDITION	

作成されたスケジューラーリストでは、各スケジューラーに設定されているパラメーターが一目でわかるようになっています。

Pause/Play : スケジューラーのコントロールスケジューラーが一時停止している場合、ステータスランプが黄色になります。

Load : スケジューラーエディターでスケジューラーをロードして、パラメータを更新または変更します。

Status : スケジュールのステータスの確認

- 緑色 : アクティブなスケジューラー。アクティブなスケジューラーには、再生するインスタンスがまだあります。

- 赤：期限切れのスケジューラー。期限切れのスケジューラーには、再生するためのインスタンスが残っていません。
- 黄色：一時停止されたスケジューラー。スケジューラーがアクティブかつ終了条件を満たさなければ、スケジューラーは再生されません。

Scheduler name：スケジューラーエディターで設定した名称

Playlist name：スケジューラーエディターで選択したプレイリスト

Playlist Loop：スケジューラーエディターで設定したループ。デフォルトではプレイリストの属性で設定されているのと同じ値になっています。

Scheduler frequency：スケジューラーエディターで設定した頻度

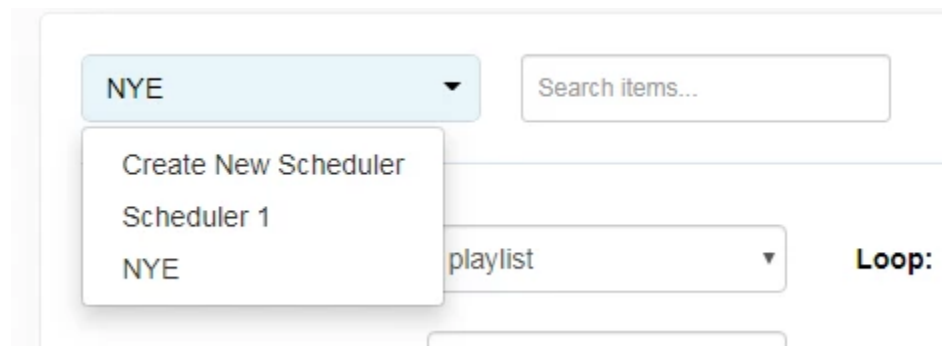
Start time：スケジューラーエディターで設定した時間

Start date：スケジューラーエディターで設定した開始時間

End condition：スケジューラーエディターで設定した終了条件

Delete：選択したスケジューラーの削除

スケジュールリスト



作成されたスケジューラーセクションに保存され、表示されているすべてのスケジュールをリスト表示します。オプションを選択すると、そのパラメーターがスケジューラーエディターにロードされます。

新しいスケジューラーを作成するには、"Create New Scheduler"オプションを選択します。

スケジュール名称

スケジュールを識別するために名称を付ける

選択されたプレイリスト

スケジュールされている有効なプレイリストの一覧

開始条件

日の出や日の入りなど、特定の時間に開始するようにスケジュールを設定します。設定ページで設定した地域を元に太陽の位相を算出します。以下が考慮されます：

- GMT オフセット（グリニッジ標準時との時間差）
- 緯度
- 経度

スケジューラーの開始時刻を特定の時刻に設定するには、以下を行います：

- ドロップダウンメニューから"Time"を選択
- 2 つ目のドロップダウンメニューの左側の 2 桁の数字をクリックし、ダイヤルで時を設定します。内側の円は午後(12 時以降)を表し、外側の円は午前 (AM1~12 時) を表します。

The screenshot displays the configuration interface for a scheduler. It includes fields for 'Start' (2019-11-18), 'End' (2019-11-18), 'After' (1), and 'Repetitive'. A dropdown menu is set to 'Time'. Below this, a list of 'Frequency Type' options is shown, with 'Hourly' selected. To the right, there are two analog dials. The top dial is for selecting the hour, with the number 20 highlighted. The bottom dial is for selecting the minute, with the number 30 highlighted. The interface also shows 'Every 1 Hour(s)' and a 'Frequency Type' list including: Secondly, Minutely, Hourly, Daily, Weekly, Monthly, Yearly, and Astronomical.

- 分の設定は、右側の 2 桁の数字をクリックし、ダイヤルで希望する時刻を選択します。

終了条件

終了条件が満たされた時点でスケジューラーは終了します。それは、特定の日付や、繰り返し回数があてはまります。

繰り返しの種類

プレイリストセットが再生される頻度を設定します。

Frequency Type: Per Second
 Per Minute
 Hourly
 Daily
 Weekly
 Monthly
 Yearly
 Astronomical

Every Second(s) ⓘ

秒ごと

指定した秒数を経過した後に、選択したプレイリストを開始します。

分ごと

指定した分数を経過した後に、選択したプレイリストを開始します。

時間ごと

指定した時間数を経過した後に、選択したプレイリストを開始します。

日ごと

選択したプレイリストを毎日または指定した日数ごとに開始します。

Frequency Type:

- Per Second
- Per Minute
- Hourly
- Daily
- Weekly
- Monthly
- Yearly
- Astronomical

- Every Day**
- Every** **days**

Save Scheduler
Delete

週ごと

選択されたプレイリストは、毎週、またはテキストボックスで指定された日に再生されます。例えば、毎週火曜と水曜にプレイリストが再生されるように設定できます。

Frequency Type:

- Per Second
- Per Minute
- Hourly
- Daily
- Weekly
- Monthly
- Yearly
- Astronomical

<input type="checkbox"/> Monday	<input type="checkbox"/> Tuesday
<input type="checkbox"/> Wednesday	<input type="checkbox"/> Thursday
<input type="checkbox"/> Friday	<input type="checkbox"/> Saturday
<input type="checkbox"/> Sunday	

月ごと

選択されたプレイリストは、毎月、指定された日に再生されます。図の例では、毎月 1 日にプレイリストが再生されます。

Frequency Type:

- Per Second
- Per Minute
- Hourly
- Daily
- Weekly
- Monthly
- Yearly
- Astronomical

Day 1 of every 1st month

The 1st Monday of every 1st month

年ごと

選択されたプレイリストは、毎年、指定された日に再生されます。図の例では、毎年 1 月 1 日にプレイリストが再生されます。

Frequency Type:

- Per Second
- Per Minute
- Hourly
- Daily
- Weekly
- Monthly
- Yearly
- Astronomical

The January 1

On the 1st Monday of January

天体（月）状態ごと

選択されたプレイリストは、月の満ち欠けに応じて再生されます。図の例では、新月ごとにプレイリストが再生されます。

Frequency Type:

- Per Second
- Per Minute
- Hourly
- Daily
- Weekly
- Monthly
- Yearly
- Astronomical

New Moon

First Quarter

Full Moon

Third Quarter

設定

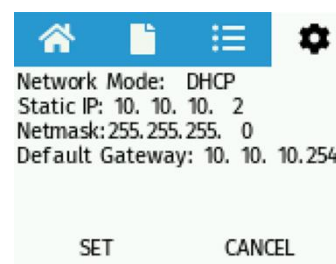
ネットワーク設定の変更

LCD 画面でのネットワーク設定の変更

1. 画面の横にある上下のナビゲーションボタンを使用して、設定タブ（歯車マーク）に移動します
2. 下矢印ボタンで、ネットワーク設定ページに移動します

ネットワークページでできること：

- DHCP の有効化、無効化
- 固定 IP アドレスの設定
- ネットマスクの設定
- ゲートウェイの設定



矢印ボタンと Enter キーで、ネットワーク設定を行います。

IP アドレス設定の例

1. オプションを変更するには、DHCP と固定 IP とを Enter ボタンで相互に切り替えられます。さらに、上下矢印ボタンでオプションを変更できます
2. Enter ボタンを押して、IP アドレス設定に移動します
3. IP アドレスの各バイトに番号を割り当てるには矢印ボタンを使用します。左右矢印ボタンで 10 単位、上下矢印ボタンで 1 単位設定できます
4. IP アドレスを設定したら、Enter ボタンを押してネットマスク設定に移動します
5. ステップ 3 を繰り返して、ネットマスクを設定します
6. ネットマスクを設定したら、Enter ボタンを押してゲートウェイの設定を割り当てます
7. ステップ 3 を繰り返して、ゲートウェイを設定します（ゲートウェイが不要な場合は、S-Play と同じサブネット上の任意の IP アドレスを設定できます）。
8. Enter ボタンを押してネットワーク設定に移動します
9. 矢印ボタンで **Ok** ボタンに移動し、Enter を押します。

10.**Ok** ボタンを選択すると、割り当てられたすべてのネットワーク設定が保存されます。

Web インターフェースでの IP アドレスの変更

DHCP、固定 IP、ネットマスク、ゲートウェイを変更できます



Network Interface ⓘ

DHCP: Off

IP Address: 10 . 10 . 3 . 100

Net Mask: 255 . 255 . 255 . 0

Gateway: 10 . 10 . 3 . 254

[Update Network Settings](#)

S-Play の出力設定

ArtNet、sACN、DMX を、それぞれの出力ごとに変更できます

S-PLAY Outputs ⓘ Default Configurations ▼

Universe 1:	Art-Net 1 ▼	Universe 2:	Art-Net 2 ▼	Universe 3:	Art-Net 3 ▼	Universe 4:	Art-Net 4 ▼
Universe 5:	Art-Net 5 ▼	Universe 6:	Art-Net 6 ▼	Universe 7:	Art-Net 7 ▼	Universe 8:	Art-Net 8 ▼
Universe 9:	Art-Net 9 ▼	Universe 10:	Art-Net 10 ▼	Universe 11:	Art-Net 11 ▼	Universe 12:	Art-Net 12 ▼
Universe 13:	Art-Net 13 ▼	Universe 14:	Art-Net 14 ▼	Universe 15:	Art-Net 15 ▼	Universe 16:	Art-Net 16 ▼

Update Outputs

セクションの上部にある Default configurations オプションを使用して、Art-Net、sACN、DMX、None（なし）をすぐに選択できます

Art-Net 出力設定

- すべての Art-Net 出力ストリームにリフレッシュレートを設定できます
- 16 ユニバースのそれぞれの Art-Net 出力に対して以下が設定できます
 - ユニバース
 - ユニキャストする P アドレス
 - ブロードキャスト
- "Update Art-Net"を押して、変更を保存します

Art-Net ⓘ

Refresh Rate: 44 ▼ fps

Output:

ArtNet 1: 0 Net:0 Subnet:0 Universe:0

On Unicast IP: 192 . 168 . 0 . 1

Update Art-Net

SUCCESS. Art-Net updated successfully. ✕

注意：最大リフレッシュレート = 60FPS

sACN 出力設定

- すべての sACN 出力ストリームに対して、リフレッシュレートが設定できます
- 16 ユニバースのそれぞれの sACN 出力に対して以下が設定できます
 - ユニバース
 - ユニキャストする P アドレス
 - マルチキャスト
- "Update sACN"を押して、変更を保存します
- sACN ID 生成
- S-Play sACN 優先度設定

注意：最大リフレッシュレート = 60FPS

DMX 出力設定

- すべての DMX 出力ストリームに対して、リフレッシュレートが設定できます
- 特定のユニバースを DMX ポートに設定

日付、時間、地域の変更

日付、時間、地域の設定この情報は、スケジュールの設定を行う際に重要となります。

Date & Time ⓘ	Location ⓘ
Set Date: <input type="checkbox"/> Off	GMT offset : + ▾ Hrs: 11 ▾ Min: 04 ▾
Date : 24 ▾ October ▾ 2019 ▾	Latitude: 55 ▾ ° 25 ▾ ' North South
Time : 12 ▾ : 27 ▾	Longitude: 160 ▾ ° 11 ▾ ' East West
Time Zone: Australia/Melbourne ▾	Calculated: Sunrise: 07:34 Sunset: 17:21
NTP Server: 0.au.pool.ntp.org Daily ▾	<input type="button" value="Update Location"/>
<input type="button" value="Update Clock"/>	

設定した日付がずれている場合、NTP サーバーがシステム時刻情報を更新します。NTP を設定するにはインターネット接続が必要です。

工場出荷時初期化

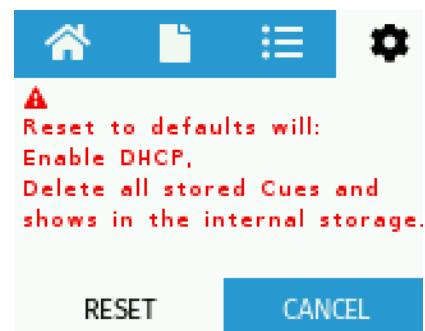
S-Play を工場出荷時設定にリセットすると以下の設定になります：

- IP アドレスは DHCP
- 全てのキュー、プレイリストおよびスケジュールが消去
- 出力が DMX1 と DMX2 に設定
- Art-Net 出力がブロードキャストに設定
- sACN 出力がマルチキャストに設定

工場出荷時初期化は、Web インターフェースおよび LCD 画面のメニューから行えます。

LCD 画面での操作

- 設定に移動
- デフォルトへのリセットを探す
- "RESET"を選択



Web インターフェースでの操作

設定ページに移動し、ページの最下部までスクロールして"Reset to factory Defaults"をクリック

Reset to Factory Defaults ⓘ

Click Reset to clear all user-entered configuration and return to factory defaults. After resetting, the

- Web password will be admin
- IP address might be reset (if set to DHCP)
- All cues and playlists will be reset

Warning: This will **RESET** all options, settings & shows to **Factory Defaults**

 Reset to factory defaults

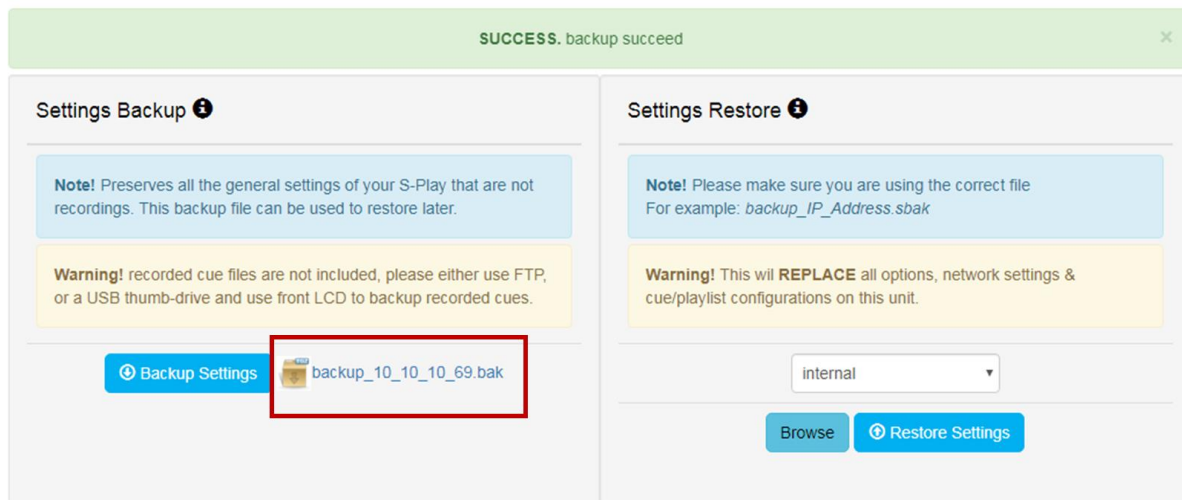
バックアップ

S-Play が制作するパッケージに含まれるもの :

- ✓ キュー
- ✓ プレイリスト
- ✓ スケジュール
- ✓ 設定

バックアップは、LCD 画面と Web インターフェイスで実行できます。

バックアップページに移動するには、"Backup"をクリックしてください。バックアップでは、.bak パッケージが作成され、ダウンロードしてコンピューターの任意の場所に保存できます。



リストア

作成した.bak ファイルを使用して、キュー、プレイリスト、スケジュール、出力設定を復元します。

Web インターフェースの *Backup* メニューに移動します

- 保存場所（外部、内部）を選択
- browse をクリックして、.bak ファイルを検索
- ファイル名が表示されたら、restore をクリック

リストアが終了すると、確認メッセージがページの上部に表示されます。

SUCCESS. Restore succeeded

ストレージ

スタティックキュー

スナップショットは1つのDMXフレームで構成されています。関連するメタデータを含む1ユニバースの1フレームあたりの最大ファイルサイズは4.5Kbです。スタティックキューのファイルサイズの計算

スタティックキューの論理ファイルサイズを計算するには、4.5Kbにスタティックキューの一部としてキャプチャするユニバースの数を乗じます。計算ではファイルサイズはKb単位で得られます。

$$((4.5\text{Kb}) * (\text{キャプチャしたユニバース数})) = \text{キューのサイズ (Kb)}$$

ダイナミックキュー

ダイナミックキューは、スタティックキューのストリームと考えることができます。ダイナミックキューの論理ファイルサイズを計算するには、1ユニバースDMXフレーム（4.5Kb）のサイズに、キャプチャされるユニバースの数、1秒間に記録されるフレームの数、および記録時間（秒）を掛け合わせます。

$$((4.5\text{Kb}) * (\text{キャプチャするユニバース数}) * (1\text{秒あたりのフレーム数 [DMXソースで生成]})) * (\text{意図した記録長 [秒]}) = \text{記録サイズ (Kb)}$$

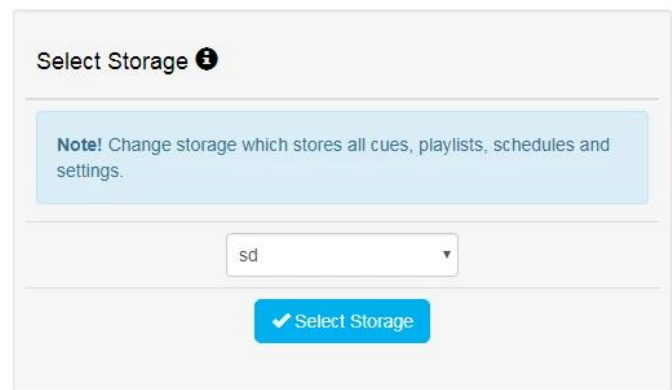
トリガーとイベント

トリガーとイベントの最大ファイルサイズは4.5Kbです。設定されたすべてのトリガーとイベントの論理ストレージサイズを計算するには、使用するトリガーとイベントの合計量に4.5Kbを乗じます。

$$((4.5\text{Kb}) * (\text{トリガーとイベント数})) = \text{トリガーとイベントの合計サイズ (Kb)}$$

ストレージの選択

S-Play には内部メモリーがあります。ただし、ストレージがいっぱいになってきたら、メモリーを切り替えて、外部メモリーとして、高負荷動画録画用に設計されたクラス 10 の SD メモリーカードを使用できます。（例：Samsung Pro Endurance シリーズ）。



S-Play は 1 つのメモリーソースからしか操作できないので、必ず内蔵メモリーから外部 SD カードに全ファイルを移動させてください。そのためには、ユーザマニュアル

の次のセクション「再生データのエクスポート」を参照してください。

SD カードを S-Play に挿入すると、ショーが保存される前に消去され、Linux EXT4 ファイルフォーマットに対応するように再フォーマットされます。S-Play に挿入する前に、SD カードからすべてのファイルが削除されていることを確認してください。

プレイバックデータのエクスポート

プレイバックデータのエクスポートには以下が含まれます：

- キュー
- プレイリスト
- スケジュール

内部メモリから本機の前面スロットに挿入された外部 SD カードへの書き込み、またはその逆も可能です。

ファイルを内部、外部メモリー間で移動する場合は、Web インターフェースの"Select Storage"セクションで希望のストレージが選択されていることを確認してください。

ファイルは一方から他方へコピーされます。つまり、元の場所のデータは削除されません。

両方のメモリーデバイスの状態は、"Status"ページで確認できます。

Export Playback Data ⓘ

Note! Export data from one storage to another replacing previous playback data on target storage

From:

To:

[✔ Export Storage](#)

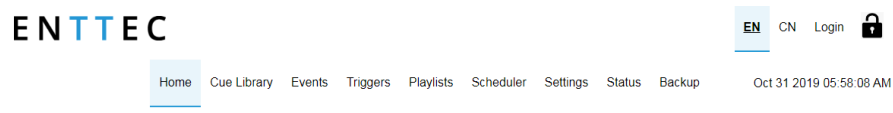
本機のロックとユーザ管理

S-Play にはロックシステムが搭載されており、権限のないユーザからの設定変更やプレイリスト、キュー、スケジューラーの削除を防ぐことができます。

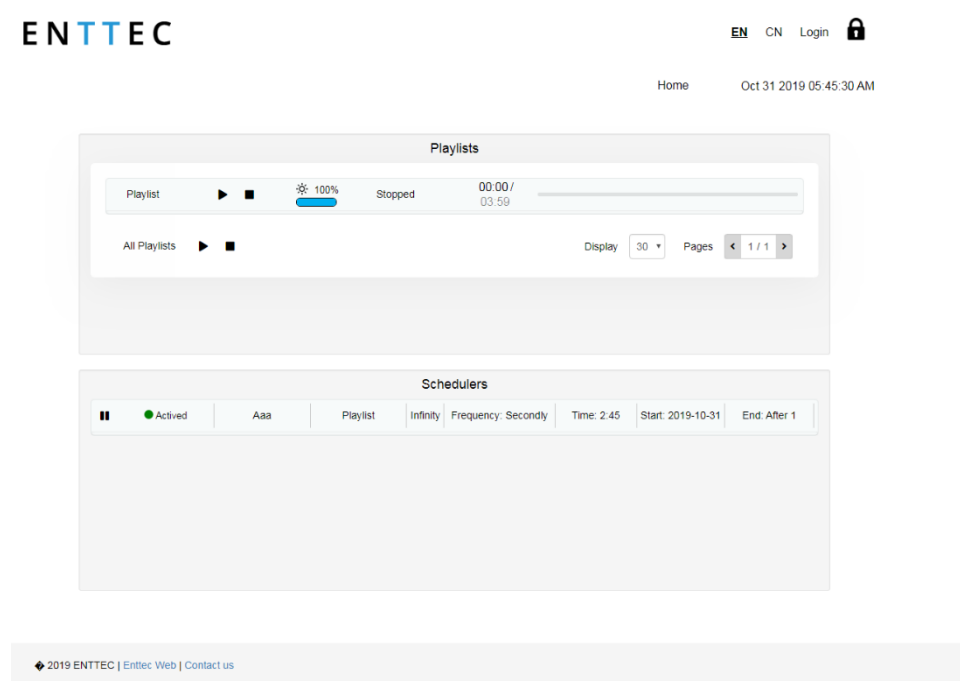
ロック機能の使い方

箱から出した状態では、S-Play はアンロックされており、ネットワークに接続されている状態であれば、ネットワーク内のどのコンピュータからでも設定の変更、キューの作成、プレイリストの作成、プレイリストの起動などが可能です。

下記のように画面右上の鍵マークが開いている場合は、本機のロックが解除され、ネットワーク内でアクセスできる状態になっています。



ロックするには、鍵マークをクリックするだけで、ホーム以外のすべてのタブが自動的に無効になります。



S-Play のロック時にできること :

- 任意のプレイリストの再生と停止
- すべてのプレイリストの再生と停止
- スケジューラーの一時停止と再開
- LCD 画面操作による、キューのプレビュー、プレイリストの有効化、設定の**表示**

機能を有効にするには、ログインが必要です。

ユーザがログインしているとき、他のユーザがネットワーク上の他の場所/ブラウザからアクセスできないよう、本機をロックしたままにすることができます。ただし、"Home"、"Cue Library"、"Playlist Page"にアクセスした場合は、本機は同時に 1 つのブラウザのみしか使用できません。これは、照明の設置を危険にさらす可能性がある矛盾したコマンドを避けるためです。

ロックを解除するには、右上の鍵アイコンをクリックするだけです。

ユーザ情報とパスワード

ユーザ名	初期パスワード
------	---------

User	123456
Admin	enttec + MAC アドレスの下 6 桁 (例) MAC アドレスが 「00:50:C2:07:E6:78」の場合 Password は enttec07E678

ステータス

Network Information ⓘ

IP Address:	10.10.10.118
Subnet Mask:	255.255.255.0
Broadcast Address:	10.10.10.255
Serial No. / Mac Address:	00:50:C2:07:F0:73

Output Information ⓘ

	Universe 1	Universe 2	Universe 3	Universe 4	Universe 5	Universe 6	Universe 7	Universe 8	Universe 9	Universe 10	U
Protocol	ArtNet	ArtNet	ArtNet	ArtNet	ArtNet	ArtNet	ArtNet	ArtNet	ArtNet	ArtNet	A
Universe	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1
IP Address	192.168.0.1	192.168.0.1	192.168.0.1	192.168.0.1	192.168.0.1	192.168.0.1	192.168.0.1	192.168.0.1	192.168.0.1	192.168.0.1	1

System Information ⓘ

System Status:	✔ STARTED	STOP ENGINE REBOOT
Activity:	No Playlist is Playing	
CPU Status:	Load: 16.8 % Temp: 34.9 °C	
Disk Space:	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>8.38 % used</p> <p>SD (Internal)</p> <p>8.35 % used</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: right;"> <p>7.39 GB free out of 7.81 GB</p> <p>sd mounted on Wed 23 Oct 12:25:18 AEDT 2019</p> <p>13.76 GB free out of 14.53 GB</p> </div> </div>	
System Name:	S-PLAY	
System Uptime:	1 day, 16 minutes	
Hardware ID:	165166cb0a818b9b	

Software Information ⓘ

Software version:	19092018-92 (updated: 19/09/2018)
DMX driver version:	version: 1.41

© 2019 ENTTEC | Enttec Web | Contact us

ステータス画面の表示：

ネットワーク情報

- IP アドレス

- サブネットマスク
- ブロードキャストアドレス

- MAC アドレス
- エンジンアドレス

出力情報

- プロトコル
- ユニバース
- (適用される場合) 出力 IP アドレス

システム情報

- ステータス

- 動作
- CPU ステータス
- ディスク容量 (内部および外部)
- システム稼働時間
- ハードウェア ID

ソフトウェア情報

- ソフトウェア情報
- DMX ドライババージョン

ネットワーク検出

内蔵 IP アドレスの検出

1. S-Play が Ethernet ケーブルで物理的に接続され、物理ネットワーク (またはルーター) に接続されていることを確認してください。
2. 本機の電源を投入してください
3. LCD メニューで確認してください。LCD には起動時に IP アドレスが表示され、ホームページには IP アドレスが表示されます
4. 同一ネットワーク内の機器のブラウザを使用して、URL ウィンドウにその IP アドレスを入力すると、S-Play の Web ページが表示されます。すべての設定は Web ページを使って行うことができます。

NMU からのデバイス IP アドレスの検出

ENTTEC は、S-Play を検出して IP アドレスを表示する NMU (Node Management Utility) と呼ばれる無料アプリ (Windows と Mac で利用可能) を提供しています。

注意: S-Play は v1.93 以上の NMU をサポートします。

以下の手順で進めてください

1. www.enttec.com より、NMU をダウンロード

2. S-Play は、NMU を実行するコンピューターと同じ物理ネットワーク（またはルータ）に Ethernet ケーブルで物理的に接続されている必要があります。
3. NMU を起動します。複数のネットワークインターフェースが表示された場合は、S-Play が接続されているネットワークインターフェースを選択してください。
4. Discovery ボタンを押して、NMU がサポートされているすべての ENTTEC デバイスを見つけるまで待ちます。
5. 見つかったら、S-Play を選択し、IP アドレスを使用して Web インターフェースにアクセスします。

注意： S-Play を固定 IP で使用する場合、NMU が S-Play を認識するためには、本機とルータの間で**デフォルトゲートウェイが同じである必要があります。**

仕様

項目	値
入力電圧	DC12V~24V
PoE	IEEE 802.3af
サポートプロトコル	Art-Net 1/2/3、sACN、DMX
サポートユニバース数	Art-Net および sACN : 16ユニバース DMX : 2ユニバース
動作温度	-10~50°C
接続端子	DMX 5Pin × 2 RJ45 × 1 DB9オス (RS232) × 1 DC 端子 × 1 USB 端子 (ホスト) × 1 Micro SD カードスロット × 1 ドライ入力 × 4 リレー出力 × 2
IP 規格	IP20
冷却方法	空冷
梱包質量	1.25 Kg / 2.76 lb
梱包寸法	272 X 204 X 102mm

全ての ENTTEC 製品の継続的な改善と革新により、仕様と機能は予告なく変更される場合があります。

使用上のヒントやコツ

推奨するネットワーク環境

ENTTEC は S-PLAY を固定 IP で設定し、DHCP をオフにすることを推奨します。これにより、他のデバイスからユニキャストされたコマンドを本機を確実に受信し続けます。また、DHCP が使用されている場合、S-PLAY は DHCP リースの有効期限が切れた後に、IP アドレスを変更する可能性があります。

すべてのデバイスが同じアドレス範囲の固定 IP アドレスを使用することで、セッティングされた他のデバイスを予測可能に管理できます。

"show network"をインターネットに直接接続したり、十分なファイアウォールを設置せずに VPN の一部にしたりしないことを強くお勧めします。

ショーやネットワーク内の他の接続されたデバイスをリモートで管理するための一般的な方法は、2 つのネットワークアダプタを備えたりリモートコンピュータを使用することです。1 つはインターネットで PC にリモート接続するアダプタで、もう 1 つは、ショーの重要なデータを純粋に管理するための、インターネット接続なしのアダプタです。

S-Play の IP アドレスに接続できない場合

1. S-Play を CAT5 ケーブルで直接お使いのコンピューターに接続してください（スイッチまたはルーターは外してください）。
2. コンピューターに固定 IP アドレス 10.0.0.1 を設定
3. コンピューターのネットマスクを 255.0.0.0 に変更
4. デフォルトゲートウェイを 10.0.0.254 に設定
5. S-Play を接続
6. すぐ画面に表示されている IP アドレスに接続してみてください。
7. 固定 IP アドレスを設定しましたが、必要に応じて上記のセクションを使用して変更することができます。

私の保存したシーケンスに、別に保存したものの一部が含まれています

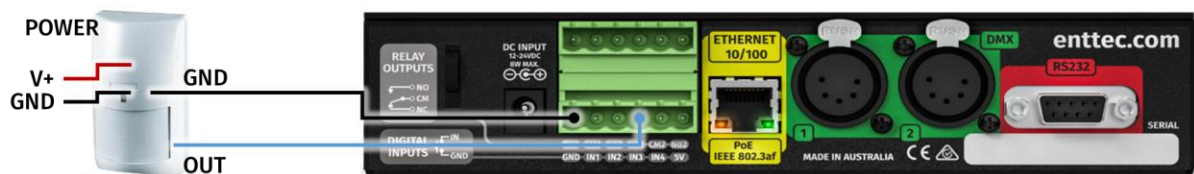
新しいシーケンスを保存する際には、DMX データのソースがどこから来ているかを知ることが重要です。

S-PLAYS キューライブラリに保存する場合、出力ユニバースがブロードキャスト、マルチキャスト、またはユニキャストデスティネーション IP が S-PLAY と一致しているプレイリストが再生されていないことを確認してください。これらのどちらかに該当する場合は、再生中のデータを S-Play が受け取るようになります。

S-Play でのモーションセンサーの使用法



CONNECTION



WEB SET UP

ENTTEC

EN CN Login

Home Cue Library Events **Triggers** Playlists Scheduler Settings Status Backup Nov 18 2019 16:23:38 PM

Show 20 Controls Search Controls ...

ID	Name	Protocol
1	Trigger 000	RS232
2	Trigger 001	Digital Input
3	Trigger 002	Digital Input
4	Trigger 003	N/A
5	Trigger 004	N/A
6	Trigger 005	N/A
7	Trigger 006	N/A
8	Trigger 007	N/A
9	Trigger 008	N/A
10	Trigger 009	N/A

Control Options

Control Name:

Type or Protocol:

Idle position for digital input is high
Trigger is executed when digital input position is low

BOTTOM ROW DIGITAL INPUTS

Ports:

手順

1. センサーからのドライ入力を S-Play の GPIO トリガコネクタの Port3（または底面コネクタの他のポート）に接続します。
2. センサーからのグラウンドを S-Play の GPIO トリガコネクタの GND コネクタに接続します。

3. Web インターフェースで以下を実行してください

- "Triggers"に移動
- 空のエントリーをクリック
- コントロール名称を変更
- "Type"からデジタル入力を選択
- "Ports"を Port3（または OUT ケーブルが接続されていたポート）に変更してください。
- save control をクリック

4. トリガーは本体に保存され、プレイリストやプレイリストを起動するトリガーとして使用できるようになります。

The screenshot displays the ENTTEC S-Play web interface. At the top, there are five tabs: "Static cue", "Dynamic cue", "Events", "Triggers", and "Playlist Attribute". The "Triggers" tab is selected, showing a list of triggers: "Trigger 000", "Trigger 001", "Trigger 002", and "GPIO 3". The "GPIO 3" trigger is highlighted with a red box. To the right, the "Playlist Attribute" panel is visible, with a "Start Up Trigger" dropdown menu open, showing options: "No Trigger", "On Power Up", "Trigger 000", "Trigger 001", "Trigger 002", and "GPIO 3". The "GPIO 3" option is selected. Below the tabs, there is a timeline with a "C002" cue track and a "Triggers" section at the bottom with a "GPIO 3" trigger icon highlighted by a red box.

enttec.com

MELBOURNE AUS / LONDON UK / RALEIGH-DURHAM USA