

Merge Showでショーファイルを統合する

どんな時に使用するのか？

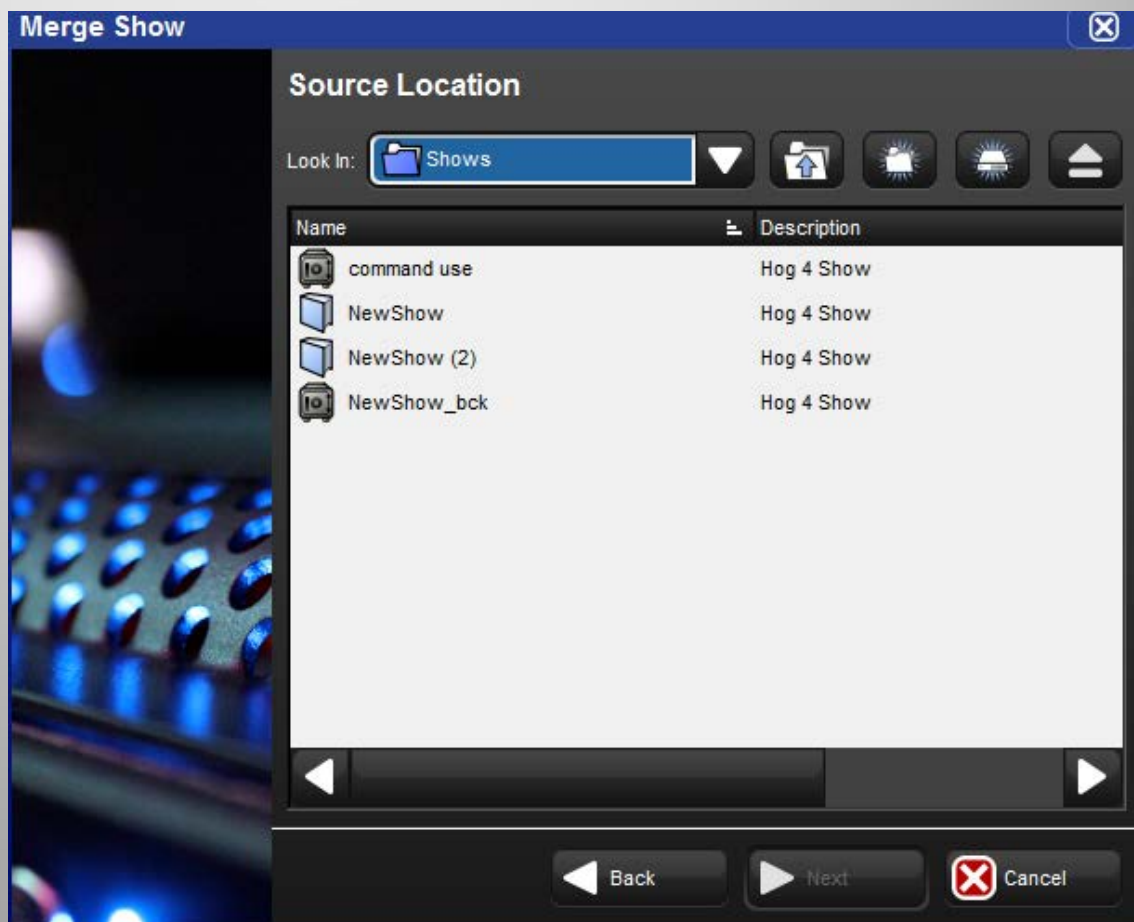
- 複数人でプログラムしたショーファイルを1つにまとめる
- 過去のショーファイルから必要な情報(パレットやエフェクト)を移行する
- 正常に使用できないショーファイルから不要な情報を削ぎ落とす
- Fixture Builderのライブラリーを他のショーファイルから取り込む

マージ先(これから使いたい)ショーファイルを読み込んでから以下の手順でマージを開始します。



① マージ(取込)したいショーデータ選択 (「ソースのショーファイル」と言います。)

USBメモリやコンソール
本体内にあるショーファ
イル、またはバックアッ
プショーファイルを選択
します。



②ライブラリーのマージ

※ 必要に応じて選択(チェックを入れる)

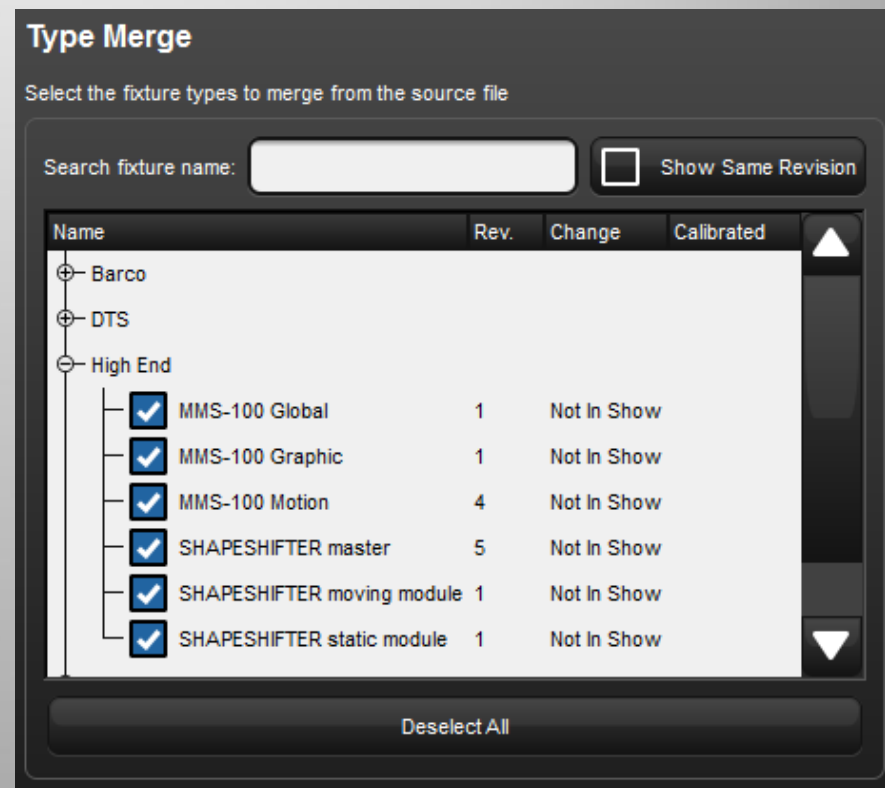
ライブラリーを取り込みたい場合にチェックを入れます。**必須ではありません。**

Rev. :

ライブラリーのリビジョン
(数字が大きいほど新しい)

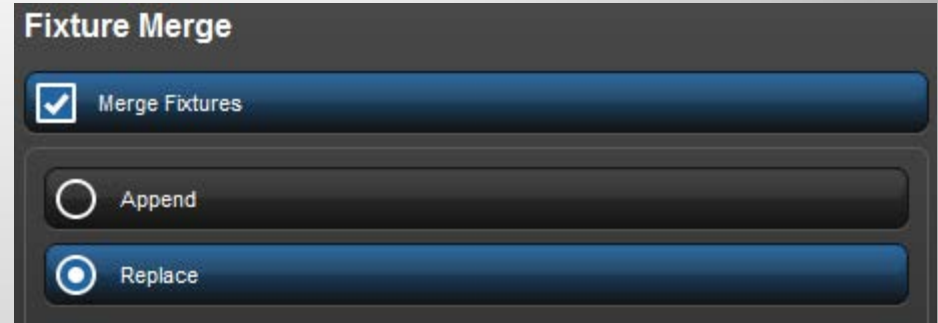
Change :

- Not In Show →ショーファイルに入っていないフィクスチャー。必要ならばチェックを入れる
- Older →今読み込んでいるショーファイルのライブラリーと比較して古いリビジョン
- Newer →新しいリビジョン
- Same →同じリビジョン({Show Same Revision} にチェックを入れると表示されます。)



③パッチ済フィクスチャーのマージ

※ 主にReplaceを使用



- **Replace:**

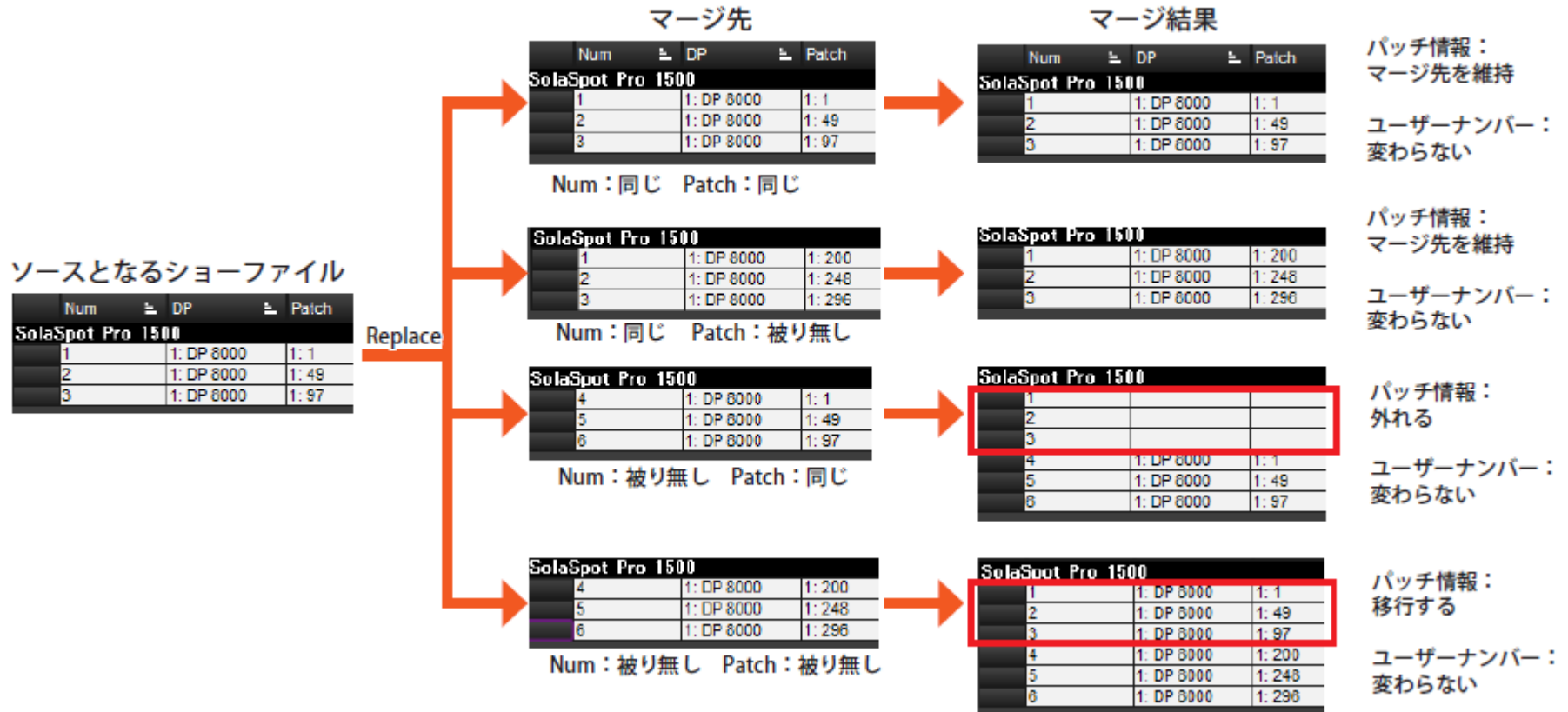
- > 機種とユーザーナンバー(灯体番号)を基準に照合します。
- > 機種とユーザーナンバーが同じなら台数は増えません。ソースのフィクスチャー情報に置き換えられます。(ゴボサムネイルなど)
- > 被る機種・ユーザーナンバーがない場合はそのまま追加します。
- > マージ先のショーファイルにあるフィクスチャーがソースのショーファイルに無い場合は、マージ先のショーファイルのフィクスチャーは残ります。

- **Append:** 現在「Fixture Window」にあるフィクスチャーの後に追加。機種とユーザーナンバーが被っていると自動的にユーザーナンバーが変更されます。

※v3.1.0よりパッチ情報も移行できるようになりました。

パッチ情報の移行 (Replaceの場合)

Fixture Merge で Replace(置き換え) を選択した場合



- ソースとなるショーファイル→手順①で選択したショーファイル
- マージ先→今読み込んでいるショーファイル
- ※ ユーザーナンバーが同一でパッチも同一ならばフィクスチャーは増えません。

パッチ情報は基本的にマージ先の情報を優先します。

④ユーザーカインドのマージ

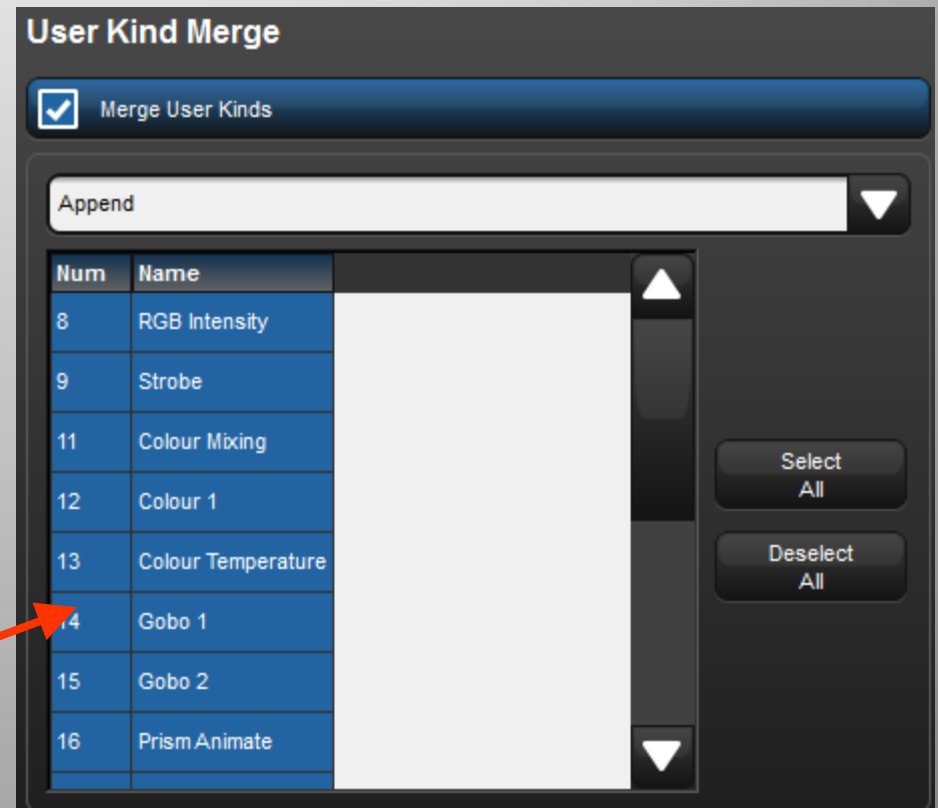
※ 必要に応じて選択(チェックを入れる)

追加したいユーザーカインドを選択します。
オプションは{Append}(追加)のみ。

※ファンクションキーのもう一つのモード
「Command」はマージできません。
再割当てが必要です。

マージしたい項目を選択します。
最初はすべて選択済みです。

(青くハイライトされると選択済みとなります。⑤以降も同様に
選択していきます。)



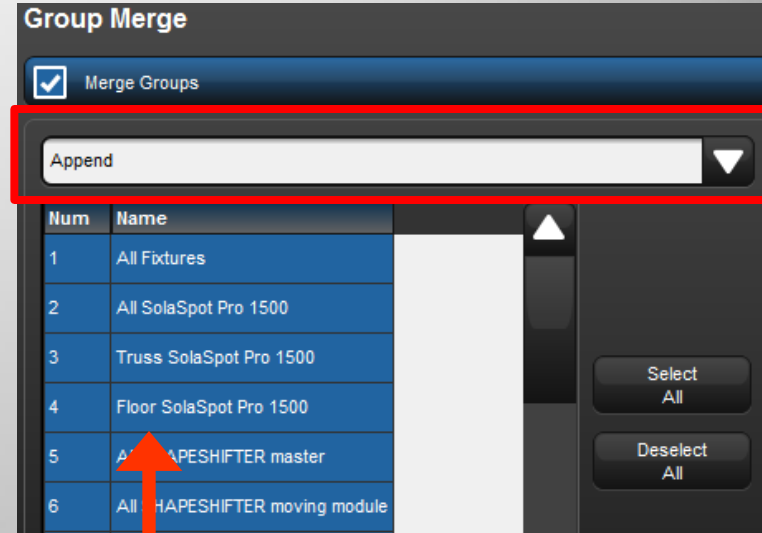
⑤グループのマージ

※ 必要に応じて選択

- **Merge By Number:** 同じ番号のグループがマージ先のショーファイルに見つかった場合にはマージ（併合）します。何らかの不一致が存在する場合には、マージ先のグループがソースのショーファイルのグループへ修正されます。

ソースとマージ先でそれぞれグループを追加する場合はグループ番号が被らないように注意が必要です。番号が被らなければ同じ番号のグループが追加されます。

- **Append:** 選択した全てのグループを後ろに追加します。
- **Append Different:** 同じ名前のグループが現在のショーファイルに見つからない場合には追加します。
- **Merge By Name:** 同じ名前のグループが現在のショーファイルに見つかった場合には、マージ（併合）します。何らかの不一致が存在する場合には、現在のグループが修正されます。
- **Replace:** 同じ番号のグループが現在のショーファイルに見つかった場合には、ソースのショーファイルのグループへ置き替えられます。一致するグループが見つからなかった場合には追加します。



共通のグループは注意！

Merge By Numberの場合、共通のグループはソース、マージ先ともに何も変更をしていなければ、現在の記憶状態を維持します。

変更している場合、ここで選択されているとソースのグループ情報へ追加修正されます。今読み込んでいるショーのグループを維持したいなら選択を外してください。

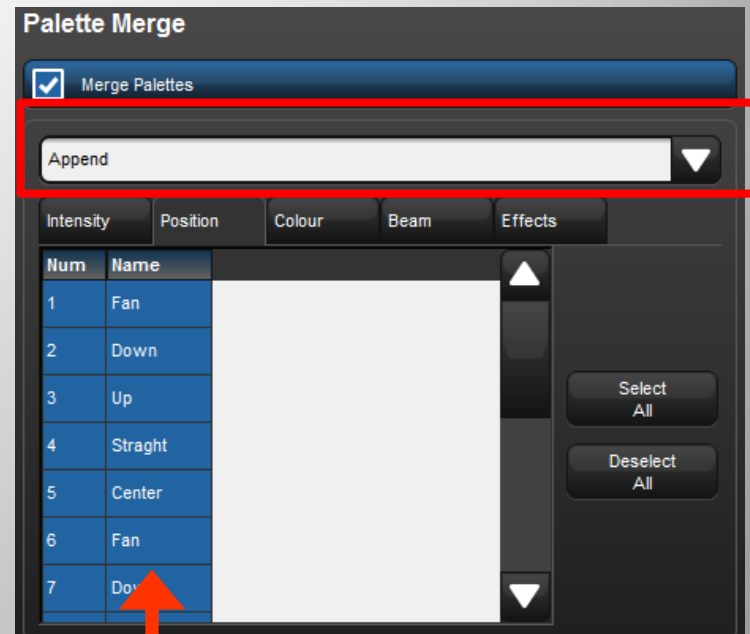
⑥パレットのマージ

※ 必要に応じて選択

- **Merge By Number:** 各種パレットで同じ番号のパレットがマージ先のショーファイルに見つかった場合にはマージ(併合)します。何らかの不一致が存在する場合にはマージ先のパレットがソースのショーファイルのパレットへ修正されます。

ソースとマージ先でそれぞれパレットを追加する場合はパレット番号が被らないように注意が必要です。番号が被らなければ同じ番号のパレットが追加されます。

- **Append:** 選択した全てのパレットを後ろに追加します。
- **Append Different:** 同じ名前のパレットが現在のショーファイルに見つからない場合には追加します。
- **Merge By Name:** 同じ名前のパレットが現在のショーファイルに見つかった場合には、マージ(併合)します。何らかの不一致が存在する場合には、現在のパレットが修正されます。
- **Replace:** 同じ番号のパレットが現在のショーファイルに見つかった場合には、ソースのショーファイルのパレットへ置き替われます。一致するパレットが見つからなかった場合には、追加します。



共通のパレットは注意！

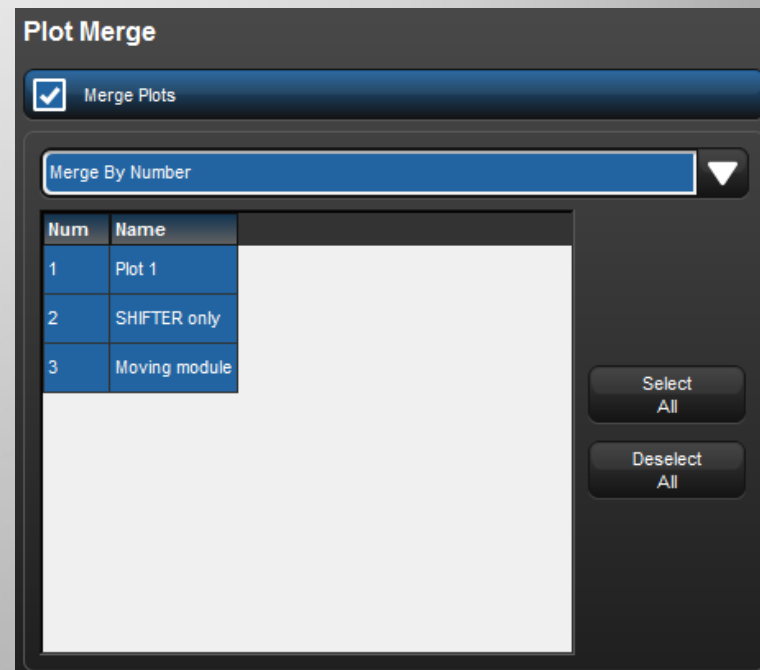
Merge By Numberの場合、ソース、マージ先ともに何も変更をしていなければ、現在の記憶状態を維持します。

変更している場合、ここで選択されているとソースのパレット情報へ追加修正されます。今読み込んでいるショーのパレットを維持したいなら選択を外してください。

⑦プロットのマージ

※ 必要に応じて選択

- **Merge By Number:** 同じ番号のプロットがマージ先のショーファイルに見つかった場合にはマージ(併合)します。何らかの不一致が存在する場合にはマージ先のプロットがソースのショーファイルのプロットへ修正されます。
- **Append:** 選択した全てのプロットを後ろに追加します。
- **Append Different:** 同じ名前のプロットが現在のショーファイルに見つからない場合には追加します。
- **Merge By Name:** 同じ名前のプロットが現在のショーファイルに見つかった場合には、マージ(併合)します。何らかの不一致が存在する場合には、現在のプロットが修正されます。
- **Replace:** 同じ番号のプロットが現在のショーファイルに見つかった場合には、ソースのショーファイルのプロットへ置き替えられます。一致するプロットが見つからなかった場合には、追加します。

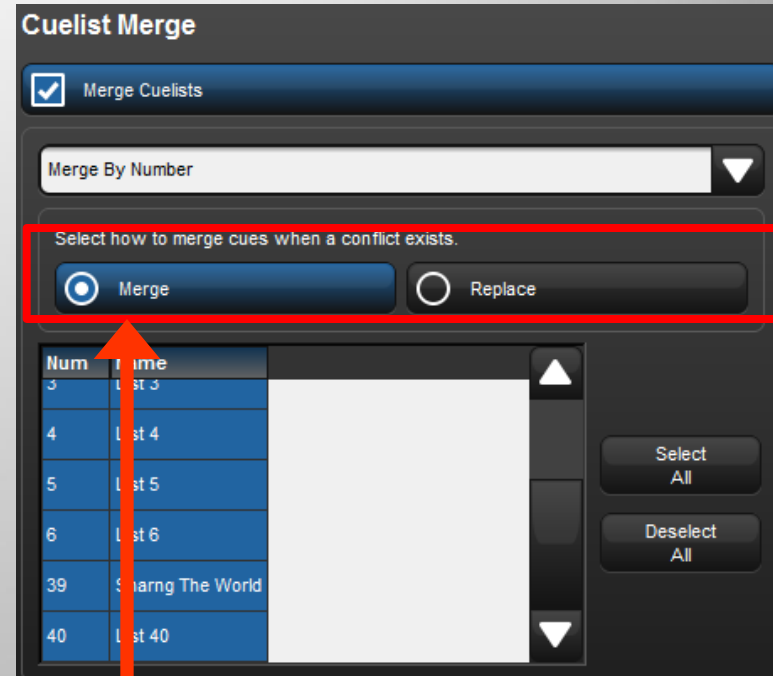


⑧キューリストのマージ

※ 必要に応じて選択

- **Merge By Number**: 同じ番号のリストがマージ先のショーファイルに見つかった場合にはマージ(併合)します。何らかの不一致が存在する場合にはマージ先のリストがソースのショーファイルのリストへ修正されます。
- **Append**: 選択した全てのリストを後ろに追加します。
- **Append Different**: 同じ名前のリストが現在のショーファイルに見つからない場合には追加します。
- **Merge By Name**: 同じ名前のリストが現在のショーファイルに見つかった場合には、マージ(併合)します。何らかの不一致が存在する場合には、現在のリストが修正されます。
- **Replace**: 同じ番号のリストが現在のショーファイルに見つかった場合には、ソースのショーファイルのリストへ置き替えられます。一致するリストが見つからなかった場合には、追加します。

※さらに同じリストで同じCue番号があった場合、マージ(併合)するか置き替えるか選べます。

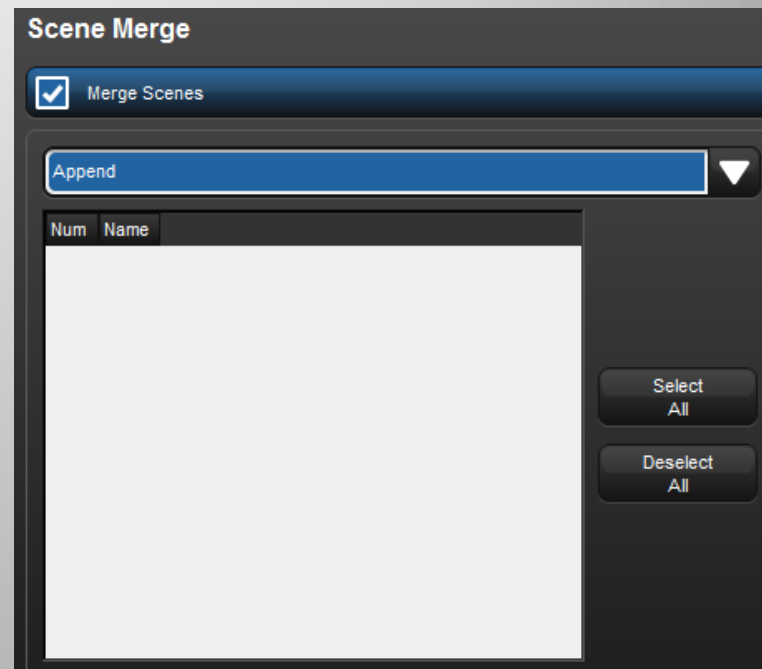


同じ番号のCuelistに元のCueを消さずにCueを追加するにはお互いのショーファイルでCue番号が被らないように注意する必要があります。

⑨シーンのマージ

※ 必要に応じて選択

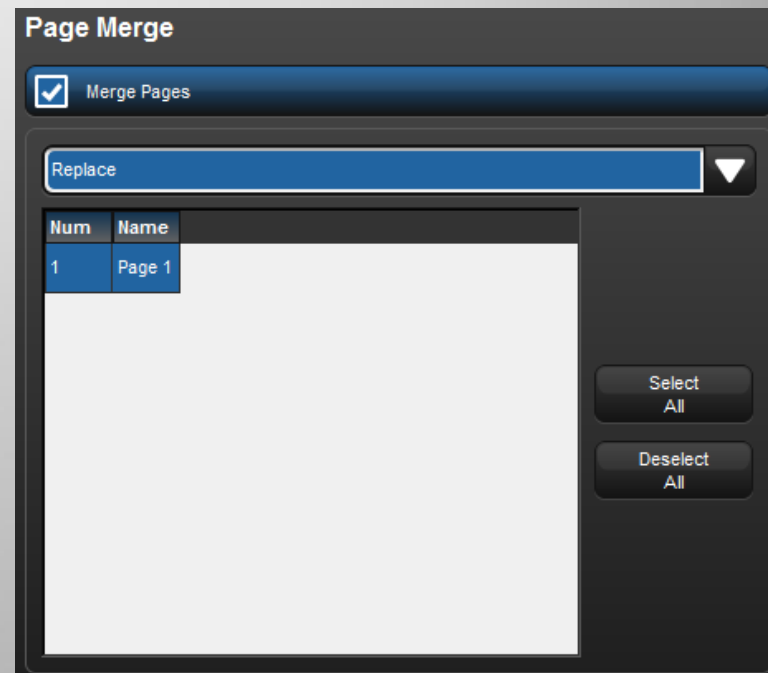
- **Merge By Number:** 同じ番号のシーンがマージ先のショーファイルに見つかった場合にはマージ(併合)します。何らかの不一致が存在する場合にはマージ先のシーンがソースのショーファイルのプロットへ修正されます。
- **Append:** 選択した全てのシーンを後ろに追加します。
- **Append Different:** 同じ名前のシーンが現在のショーファイルに見つからない場合には追加します。
- **Merge By Name:** 同じ名前のシーンが現在のショーファイルに見つかった場合には、マージ(併合)します。何らかの不一致が存在する場合には、現在のシーンが修正されます。
- **Replace:** 同じ番号のシーンが現在のショーファイルに見つかった場合には、ソースのショーファイルのシーンへ置き替えられます。一致するシーンが見つからなかった場合には、追加します。



⑩ページのマージ

※ 必要に応じて選択

- **Merge By Number:** 同じ番号のページがマージ先のショーファイルに見つかった場合にはマージ(併合)します。何らかの不一致が存在する場合にはマージ先のページがソースのショーファイルのページへ修正されます。
- **Append:** 選択した全てのページを後ろに追加します。
- **Append Different:** 同じ名前のページが現在のショーファイルに見つからない場合には追加します。
- **Merge By Name:** 同じ名前のページが現在のショーファイルに見つかった場合には、マージ(併合)します。何らかの不一致が存在する場合には、現在のページが修正されます。
- **Replace:** 同じ番号のページが現在のショーファイルに見つかった場合には、ソースのショーファイルのページへ置き替えられます。一致するページが見つからなかった場合には、追加します。

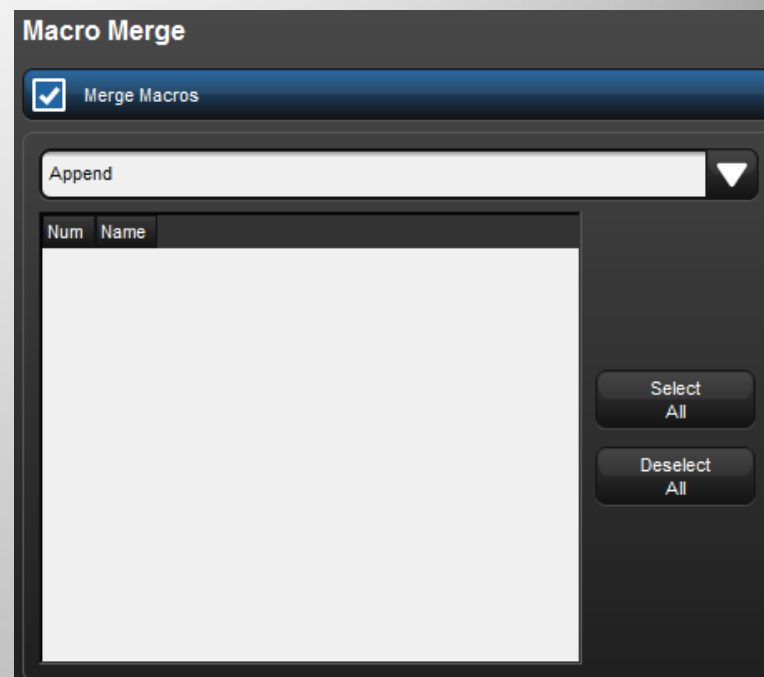


⑪ マクロ・ビュー・レポートのマージ

※ 必要に応じて選択

- **Merge By Number:** 同じ番号の項目がマージ先のショーファイルに見つかった場合にはマージ(併合)します。何らかの不一致が存在する場合にはマージ先の項目がソースのショーファイルの項目へ修正されます。
- **Append:** 選択した全ての項目を後ろに追加します。
- **Append Different:** 同じ名前の項目が現在のショーファイルに見つからない場合には追加します。
- **Merge By Name:** 同じ名前の項目が現在のショーファイルに見つかった場合には、マージ(併合)します。何らかの不一致が存在する場合には、現在の項目が修正されます。
- **Replace:** 同じ番号の項目が現在のショーファイルに見つかった場合には、ソースのショーファイルの項目へ置き換えられます。一致する項目が見つからなかった場合には、追加します。

※ ReportはReplaceのみ選択できます。



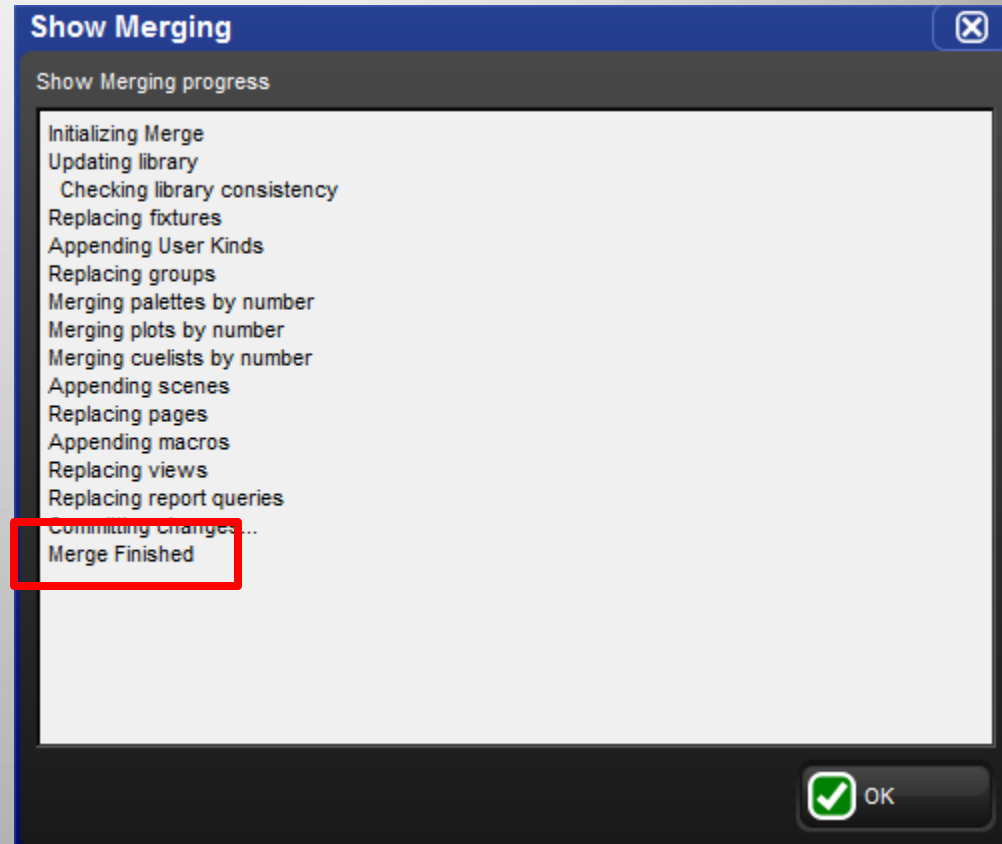
最後に{Finish}を押すと
マージを開始します



マージ結果の確認

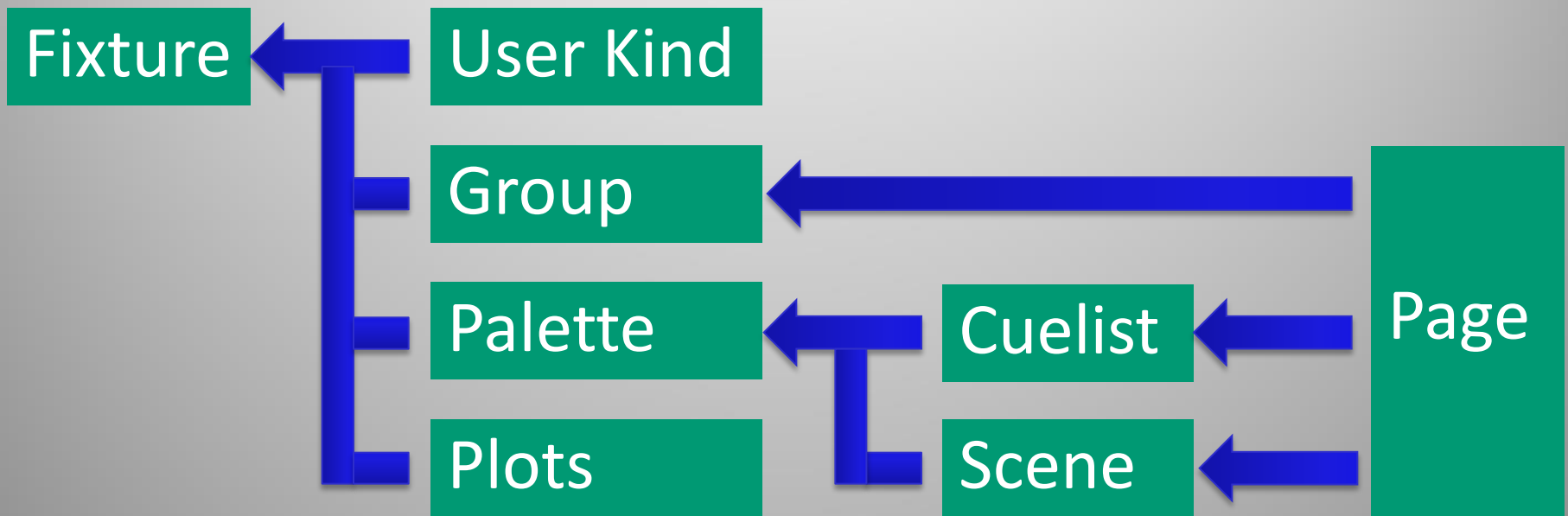
最後に「Merge Finished」が表示されたら完了です。

※途中で「Failed」の文字があったら失敗です。何らかの不具合データが含まれている可能性があります。



マージの依存関係

何かをマージしたい場合、一緒にマージする必要がある項目があります。マージしたい項目から矢印の先にあるものが必要なマージ項目です。例えばCuelistをマージしたいならFixtureとPaletteのマージが必須となります。



※ Type(ライブラリー)、Macro、View、Report Queryは単独でマージ可能です。

※ フィクスチャーマージ(Fixture Merge)をするために、ライブラリーマージ(Type Merge)は、必須ではありません。Type Mergeでフィクスチャーを選択しなくても、Fixture Merge可能で、同時にライブラリーも取り込まれます。(Fixture Builderで5作成したフィクスチャーも含まれます。)

ソースとマージ先の ショーデータ選定を考える

マージする場合、どのデータを優先するのか、マージして書き換えてもOKなのか、把握しておくことが大切です。以下は一例です。

- ソースのショーファイル: メインで打ち込んだ人(優先させたいデータ)
- マージ先のショーファイル: サブで打ち込んだ人(マージで書き換えられてもOKなデータ)

現場でポジションパレット修正をしたショーファイルをどちらにしたら良いか？

→ソースのショーファイルにしてマージ先を上書きする。



ソースの情報が上書きされる

(Merge By XXXやReplaceを選択した場合)

その他マージの注意点

- ピクセルマップの動画・静止画コンテンツをマージする場合は、「Pixelmap Layer」フィクスチャーをType MergeまたはFixture Mergeで取り込んでください。
- Media Pickerに表示されるGoboなどのサムネイルはフィクスチャーをFixture Mergeで取り込んでください。(Type Mergeでは取り込めません)
- Fixture Builderで作成したライブラリー・データのマージも可能です。
- バックアップショーファイルは何度でも再利用が可能です。先にソースのショーファイル、マージ先のショーファイルともにバックアップを取っておいて、何度かマージショーを試して最適な設定方法をさがすことをおすすめします。

☆ワンポイント☆

バックアップショーファイルを使ってショーファイルを立ち上げると、バックアップショーファイルをもとにして別の生のショーファイルを作成します。そのため、バックアップショーファイルは何度でも再利用が可能になっています。