

//SABERTRIO

## NEO SABER SD CARD CONFIG USER GUIDE v1.0

NEOセイバーのSDカード内にある各項目をこちらで解説します。数値を変更することで様々なエフェクトの調整が出来ます。

編集はoverride.txt とbank1, bank2, bank3 の中にあるconfig.txt が編集できます。

### Override.txt

override.txt ファイルは一般的な.

- vol [0-4]  
サウンドのボリューム。最大が4で0にすると消音します。
- beep [0-127]  
ビープ音のボリュームです。
- rebootd [0-5000]  
モード（バンク）変更するためにボタンを押す長さ。0にすると変更できなくなります。
- motg [0-5000]  
ミュートにする際、ボタンを押す長さ。rebootdより短く設定してください。0にするとミュートにならなくなります。
- muteoff [0-1]  
消音にするときに音が出るかどうか。
- gate [0-200]  
エフェクトが発動するために必要な運動量です。数値を大きくすると、なかなかエフェクトが発動しません。デフォルトの20ぐらいがいいでしょう。

- **hclash [0-1023]**

フラッシュオンクラッシュが発動するために必要な運動量です。hswing より高い数値でなければいけません。

- **hswing [0-1023]**

スイングエフェクトが発動するために必要な運動量です。小さい数値にすると敏感になり、すぐに発動するようになります。

- **offd [0-10000]:**

電源をオフにするために必要なボタン長押しの時間です。デフォルトの数値は200で、0.4秒になります。

- **swing [0-500]**

スイングエフェクトが発動後、次のスイングエフェクトが発動するまでに必要な時間です。大きなスイングを一回のスイングとしてエフェクト発動させるため、ある程度の数値が必要です。この数値を小さくすると、エフェクトが連続して発動するので収集が付きません。

- **clash [0-500]**

フラッシュオンクラッシュが発動後、次のフラッシュオンクラッシュが発動するまでに必要な時間です。この数値を小さくすると、エフェクトが連続して発動するので収集が付きません。

- **deep [0-18446744073709551615]**

電力消費を抑えるディープスリープモードに入るための時間です。デフォルトは、15000で300秒。数字が大きくなると時間がかかり、360000なら2時間になります。0にするとディープスリープモードに入らなくなります。

- **ledstrip=[0-150] (重要)**

ブレードの長さを設定します。デフォルトは**120**になっていますが、他の長さのブレードを設定の際は他の数値に変更してください。37インチの場合は**150**、32インチは**120**、30インチは**110**、24インチは**90**です。

- **ls0=[5-50]**
- **ls1=[5-50]**

これらの数値は変更しないでください。

### **Config.txt**

それぞれのサウンドバンクの設定になります。

- **drive=[0-1023], [0-1023], [0-1023]**  
ブレードカラーのセッティングです。左から赤、緑、青の光の強度になります。**1023**が最大です。例えば**1023,0,0** にすると赤になります。
- **fdrive=[0-1023], [0-1023],[0-1023]**  
フラッシュオンクラッシュのカラーセッティングです。
- **focmix**  
こちらの数値は**111**で固定。
- **resume=[0-1]**  
こちらの数値も**0**で固定。
- **shmrdr [10-500]**

フラッシュオンクラッシュの際の、かすかに光る時間の長さです。細かく設定することでリアリティあるクラッシュが実現できますが、デフォルト推奨。

- **shmrp [5-25]**  
フラッシュオンクラッシュの際に現れる、小さな爆発の周期を表します。細かく設定することでリアリティあるクラッシュが実現できますが、デフォルト推奨。
- **shmrr [0-25]**  
フラッシュオンクラッシュの際に現れる、小さな爆発の発生頻度を表します。細かく設定することでリアリティあるクラッシュが実現できますが、デフォルト推奨。
- **shmr% [0-100],[0-100]**  
フラッシュオンクラッシュの際、光が小さくなりますが、そのパラメータです。細かく設定することでリアリティあるクラッシュが実現できますが、デフォルト推奨。
- **focd [0-500]**  
フラッシュオンクラッシュの時間です。
- **focp [5-25]**  
shmrp と同様のパラメーター。デフォルト推奨。
- **focr [0-25]**  
shmrrと同様のパラメーター。デフォルト推奨。
- **foc% [0-100] ,[0-100]**  
フラッシュオンクラッシュの効果の「深さ」を決定。光の深さ。
- **qon [0-3000]**  
光の伸びる速度。0だとブレードの長さに合わせてくれます。
- **qoff [0-3000]**  
光の収束する速度。0だとブレードの長さに合わせてくれます。

- flks [0-20]

ブレードの光の「ゆらぎ」度の数値です。数値が高いほど不安定になり、カイロレンのライトセーバーのようになります。

- flkd [0-100]

ゆらぎのエフェクト時にLEDの明るさが影響を受ける深さを%で表します。ゆらぎの際は明るく光ったり、暗く光ったりしますが、その暗く光るときの影響度です。つまり数値が高いと、ゆらぎが大きく見え、数値が小さいとあまりゆらぎません。

- pulsed=[0-100]

- pulsel=[0-3000]

パルスエフェクトの際の深さと周期を表す数値です。pulsedが深さ、pulselが周期になります。

- lsfadeon [0-1]

1にすると光が伸びるときに、エフェクトが発動します。.

- lsfadeoff [0-1]

1にすると光が収束するとき、エフェクトが発動します。.

- lightstick [0-1]

数値は変更しないでください。

- omnisabers [0-1]

数値は変更しないでください。

### Recommended Color Settings for drive & fdrive

Green	drive=0,1023,0
Lime	drive=350,1023,0
Yellow	drive=1023,750,0
Amber	drive=1023,450,0
Tangerine	drive=1023,125,0

Blood Orange	drive=1023,30,0
Red	drive=1023,0,0
Pink	drive=1023,0,350
Magenta	drive=1023,0,600
Purple	drive=1023,0,1023
Royal Blue	drive=0,0,1023
Ice Blue	drive=0,150,1023
Light Blue	drive=0,350,1023
Cyan	drive=0,1023,1023
Viridian	drive=0,1023,75
White	drive=1023,1023,1023

※ ホワイトはブレードカラーには設定しないでください。エネルギーが強すぎるため、LED破損の原因になります。フラッシュオンクラッシュは設定してもらっても大丈夫です。もしブレードカラーをホワイトにしたい場合は、**drive=750,750,750.**にしてください。