



操作説明書

目次

第1部 卓⾯操作編

調光操作卓仕様	- 1
電源のON/OFF、離席機能、CPU切替機能	
電源の入れ方	- 2
電源の落とし方	- 2
離席機能	- 2
CPU切替操作	- 3
1-1 . MASTER パネル	
1-1-1 . PRESET パネル	- 5
1-1-1-1 : レベルの出力	- 7
1-1-1-2 : フラッシュ操作	- 7
1-3 . SCENE MEMORY パネル	
1-3-1 : シーンデータの書込み	-10
1-3-2 : シーンプレビュー	-11
1-3-3 : シーン No.表示器クリア	-12
1-3-4 : シーンデータの消去	-12
1-3-5 : シーンデータの読み込み	-12
1-3-6 : シーンデータのレベルのコピー/貼付	-13
1-3-7 : シーンデータの修正	-14
1-4 . CHASE MEMORY パネル	
1-4-1 : チェイスデータの書込み	-19
1-4-2 : チェイスデータの再生	-20
1-4-3 : チェイスデータ及びステップデータの消去	-21
1-4-4 : ステップデータの割込み書込み	-21
1-4-5 : チェイスデータのブラインド修正	-22
1-4-6 : チェイスデータの実行修正	-24
1-4-7 : サブマスタフェーダに割付けたチェイスの修正	-26
1-4-8 : チェイスデータの上書き	-26

1 - 5 . CROSS パネル	2 8
1 - 5 - 1 : 3 段プリセット操作	3 0
1 - 5 - 2 : シーンデータの読み込み	3 0
1 - 5 - 3 : シーンデータの再生	3 1
1 - 5 - 4 : シーンデータのタイム再生	3 1
1 - 5 - 5 : クロスフェーダにセットされたシーンデータの修正	3 2
1 - 5 - 6 : シーンデータの反復再生	3 4
1 - 6 . SUBMASTER パネル	3 5
1 - 6 - 1 : ページ選択操作	3 7
1 - 6 - 2 : サブマスタフェーダへの書込み	3 7
1 - 6 - 3 : シーンデータの割付	3 8
1 - 6 - 4 : シーンデータの一括割付	3 9
1 - 6 - 5 : チェイスデータの割付	3 9
1 - 6 - 6 : チャンネルマスタの割付	4 0
1 - 6 - 7 : フリーフェーダの割付	4 1
1 - 6 - 8 : サブマスタフェーダの実行	4 2
1 - 6 - 9 : サブマスタフェーダの割込み操作	4 3
1 - 6 - 1 0 : フラッシュ操作	4 4
1 - 6 - 1 1 : サブマスタフェーダのデータ修正	4 4
1 - 6 - 1 2 : シーン割付フェーダのデータ修正	4 6
1 - 6 - 1 3 : チェイス割付フェーダのデータ修正	4 8
1 - 6 - 1 4 : チェイス割付フェーダの実行修正	5 0
1 - 6 - 1 5 : チャンネルマスタ割付フェーダのデータ修正	5 2
1 - 6 - 1 6 : フリーフェーダ割付フェーダのデータ修正	5 2
1 - 6 - 1 7 : サブマスタフェーダのデータ消去	5 3
1 - 6 - 1 8 : 未記憶 (空き) フェーダの削除	5 4
1 - 6 - 1 9 : サブマスタフェーダの交換	5 4
1 - 6 - 2 0 : サブマスタフェーダデータのコピー / 貼付	5 5
1 - 6 - 2 1 : サブマスタフェーダのプレビュー表示	5 6
1 - 6 - 2 2 : サブマスタフェーダのフィックス	5 6
1 - 6 - 2 3 : チャンネルプレビュー	5 7
1 - 7 . タイムデータの種類	5 8

第2部 画面操作 タッチパネル編

2-1. ライブモード

2-1-1	:チャンネル表示-画面名称・機能	-1
2-1-2	:チャンネル表示-チャンネルレベル表示部	-2
2-1-3	:チャンネル表示-サブマスタパネル部	-3
2-1-4	:チャンネル表示-マスタ/クロスフェーダ部	-4
2-1-5	:チャンネル表示-卓画面プレビュー	-5

2-2. パッチモード

2-2-1	:仕込-画面名称・機能	-6
2-2-2	:仕込-ページ切替	-7
2-2-3	:仕込-パッチ操作	
	調光仕込	-8
	フェーダ払	-8
	プレビュー	-8
	復帰	-8
2-2-4	:仕込-直	
	直仕込/ハーフ仕込	-9
	直払	-9
2-2-5	:仕込-N.D(ノンディマー)	
	N.D仕込	-9
	N.D払	-10
2-2-6	:仕込-MAX	
	MAX仕込	-10
	MAX払	-10
2-2-7	:仕込-カーブ	
	カーブ仕込	-11
2-2-8	:仕込-仕込場面	-11
2-2-9	:仕込-負荷のコモン選択	-12
2-2-10	:パッチ編集-画面名称・機能	-13
2-2-11	:パッチ編集-ソート及びページ切替	-13
2-2-12	:パッチ編集-パッチ割込	-14
2-2-13	:パッチ編集-チャンネル交換	-15
2-2-14	:パッチ編集-空きチャンネル詰め	-16
2-2-15	:パッチ編集-チャンネル一括変更	-17
2-2-16	:パッチ編集-ダイレクトパッチ	-18

2 - 3 . シーンモード

2 - 3 - 1	: シーン編集-画面名称・機能	...	- 1 9
2 - 3 - 2	: シーン編集-書込	...	- 2 1
2 - 3 - 3	: シーン編集-修正	...	- 2 4
2 - 3 - 4	: シーンリスト-画面名称・機能	...	- 2 5
2 - 3 - 5	: シーンリスト-削除	...	- 2 6
2 - 3 - 6	: シーンリスト-復帰	...	- 2 6
2 - 3 - 7	: シーンリスト-シーン編集	...	- 2 6

2 - 4 . チェイスモード

2 - 4 - 1	: チェイス編集-画面名称・機能	...	- 2 7
2 - 4 - 2	: チェイス編集-書込	...	- 2 8
2 - 4 - 3	: チェイス編集-修正	...	- 3 1
2 - 4 - 4	: チェイスリスト-画面名称・機能	...	- 3 2
2 - 4 - 5	: チェイスリスト-削除	...	- 3 3
2 - 4 - 6	: チェイスリスト-復帰	...	- 3 3
2 - 4 - 7	: チェイスリスト-チェイス編集	...	- 3 3

2 - 5 . サブマスタモード

2 - 5 - 1	: サブマスタ編集-画面名称・機能	...	- 3 4
2 - 5 - 2	: サブマスタ編集-書込	...	- 3 5
2 - 5 - 3	: サブマスタ編集-修正	...	- 3 8
2 - 5 - 4	: サブマスタ編集-割付	...	- 3 9
2 - 5 - 5	: サブマスタリスト-画面名称・機能	...	- 4 0
2 - 5 - 6	: サブマスタリスト-フェーダ割込	...	- 4 1
2 - 5 - 7	: サブマスタリスト-フェーダ消去	...	- 4 1
2 - 5 - 8	: サブマスタリスト-フェーダ空削除	...	- 4 2
2 - 5 - 9	: サブマスタリスト-フェーダ交換	...	- 4 2

2 - 6 . チャンネルマスタ/フリーモード

2 - 6 - 1	: チャンネルマスタ/フリー-画面名称・機能	...	- 4 3
2 - 6 - 2	: チャンネルマスタ-割付	...	- 4 4
2 - 6 - 3	: チャンネルマスタ-修正	...	- 4 4
2 - 6 - 4	: チャンネルマスタ-削除	...	- 4 5

2 - 6 - 5	:フリーフェーダ-割付	- 4 6
2 - 6 - 6	:フリーフェーダ-修正	- 4 7
2 - 6 - 7	:フリーフェーダ-削除	- 4 8
2 - 7	セッアップモード		
2 - 7 - 1	: x 1 モード設定	- 4 9
2 - 7 - 2	: メモリクリア-操作方法	- 5 0
2 - 7 - 3	: 保存-操作方法	- 5 2
2 - 7 - 4	: 読出-操作方法	- 5 4
2 - 7 - 5	: 削除-操作方法		
	削除-メディア内のデータの削除	- 5 7
	削除-メディア内の全データ削除	- 5 7
2 - 7 - 6	: 場面		
	場面-実行場面と仕込場面	- 5 8
	場面-場面の切替操作方法	- 5 8
	場面-場面コピーの操作方法	- 5 9
2 - 7 - 7	: 初期値設定		
	初期値設定-設定項目説明	- 6 0
	初期値設定-操作説明		
	数値及びモードの変更	- 6 2
	客席割付	- 6 3
	初期状態への復帰	- 6 4
2 - 7 - 8	: システム設定		
	システム設定-設定項目説明	- 6 5
	システム設定-操作説明		
	時刻・日付の設定	- 6 5
	S Mシーン一括割付	- 6 6
	S Mシーン割付本数設定	- 6 6
	カーブデータ設定	- 6 6
2 - 7 - 9	: システムテスト	- 6 8
2 - 7 - 10	: J A S C I I	- 6 8
2 - 7 - 11	: オフライン	- 6 9
2 - 7 - 12	: 外部持込卓について	- 7 2
2 - 7 - 13	: MSC 機器への接続 (オプション)	- 7 4

2 - 8 . アラームモード (オプション)

2 - 8 - 1	: アラーム-画面名称・機能	- 7 6
2 - 8 - 2	: アラーム-状態表示部	- 7 7
2 - 8 - 3	: アラーム-アラームメッセージ部	- 7 8

第3部 画面操作 プログラムパネル編

3 - 1 . プログラムパネル

3 - 1 - 1	: プログラムパネル基本操作	- 1
-----------	----------------	-------	-----

3 - 2 . ライブモード

3 - 2 - 1	: ライブモード基本操作	- 3
-----------	--------------	-------	-----

3 - 3 . パッチモード

3 - 3 - 1	: パッチモード基本操作	- 4
3 - 3 - 2	: 仕込	- 5
3 - 3 - 3	: パッチ編集	- 1 1

3 - 4 . シーンモード

3 - 4 - 1	: シーン編集-基本操作	- 1 5
3 - 4 - 2	: シーン編集-書込	- 1 6
3 - 4 - 3	: シーン編集-修正	- 1 8
3 - 4 - 4	: シーンリスト-基本操作	- 1 9
3 - 4 - 5	: シーンリスト-削除 / 復帰	- 2 0

3 - 5 . チェイスモード

3 - 5 - 1	: チェイス編集-基本操作	- 2 1
3 - 5 - 2	: チェイス編集-書込	- 2 2
3 - 5 - 3	: チェイス編集-修正	- 2 5
3 - 5 - 4	: チェイスリスト-基本操作	- 2 6
3 - 5 - 5	: チェイスリスト-消去 / 復帰	- 2 7

3 - 6 . サブマスタモード

3 - 6 - 1	: サブマスタ編集-基本操作	- 2 8
3 - 6 - 2	: サブマスタ編集-書込	- 2 9
3 - 6 - 3	: サブマスタ編集-割付	- 3 1
3 - 6 - 4	: サブマスタ編集-修正	- 3 2

3 - 6 - 5	: サブマスタリスト-基本操作	...	- 3 3
3 - 6 - 6	: サブマスタリスト-フェーダ割込	...	- 3 4
3 - 6 - 7	: サブマスタリスト-フェーダ消去	...	- 3 4
3 - 6 - 8	: サブマスタリスト-フェーダ空削除	...	- 3 5
3 - 6 - 9	: サブマスタリスト-フェーダ交換	...	- 3 5

3 - 7 . チャンネルマスタ/フリーモード

3 - 7 - 1	: チャンネルマスタ/フリー-基本操作	...	- 3 6
3 - 7 - 2	: チャンネルマスタ-割付	...	- 3 7
3 - 7 - 3	: チャンネルマスタ-修正	...	- 3 8
3 - 7 - 4	: チャンネルマスタ-消去	...	- 3 9
3 - 7 - 5	: フリーフェーダ-割付	...	- 4 0
3 - 7 - 6	: フリーフェーダ-修正	...	- 4 1
3 - 7 - 7	: フリーフェーダ-消去	...	- 4 2

3 - 8 . セットアップモード

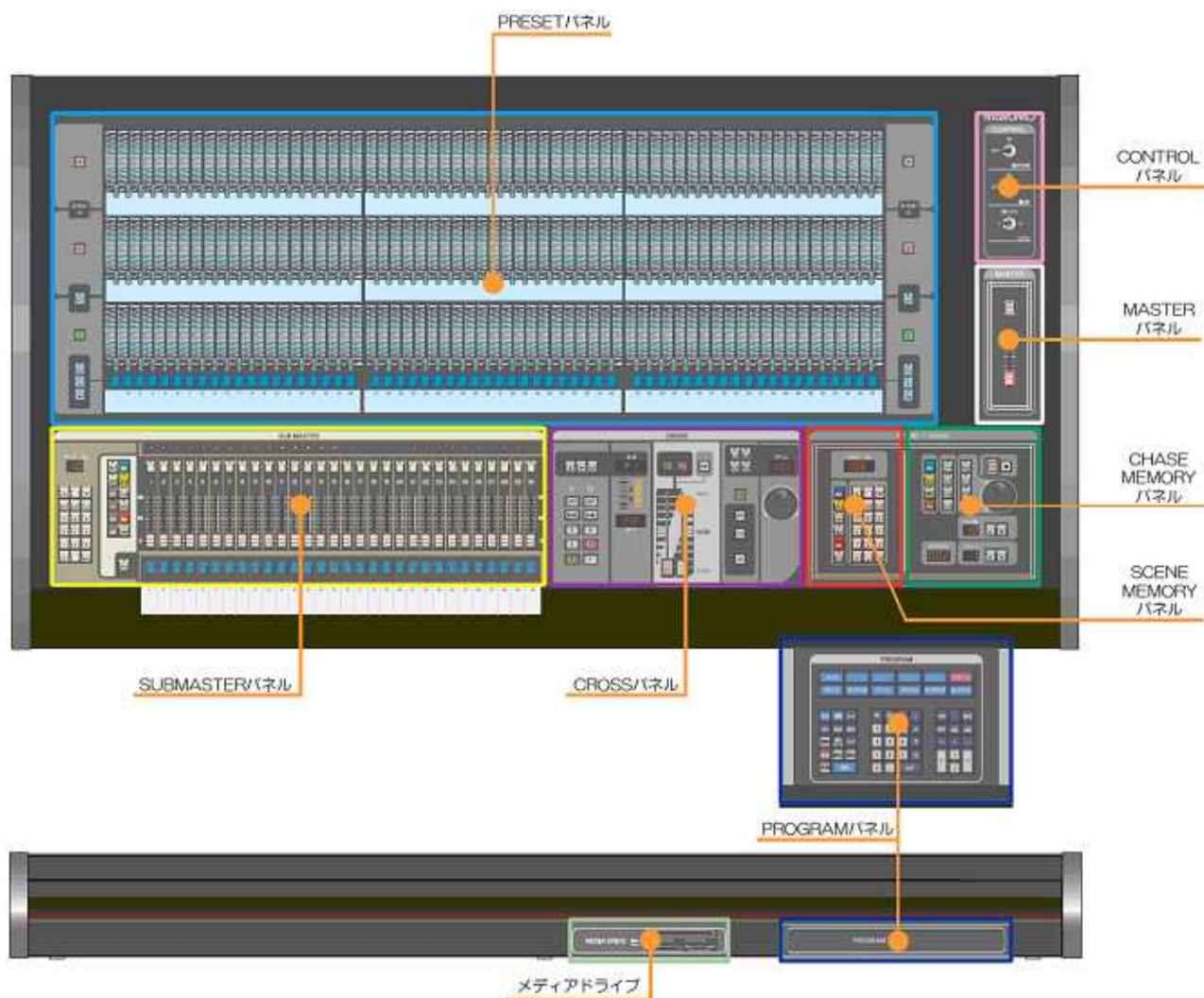
3 - 9 . アラームモード (オプション)

3 - 9 - 1	: アラーム-基本操作	...	- 4 5
-----------	-------------	-----	-------

第 4 部 緊急時の対応

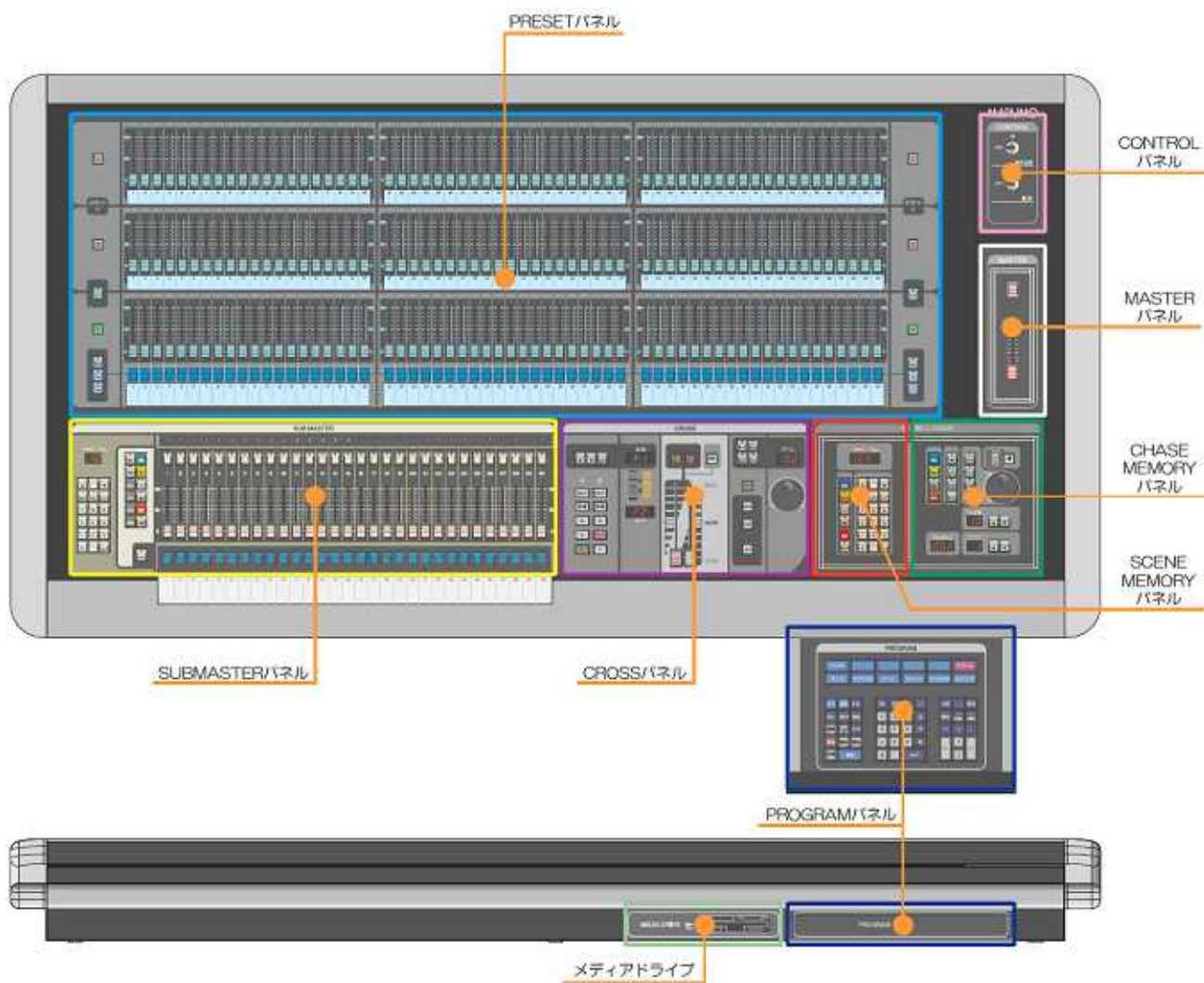
4 - 1 . 調光操作卓のトラブル時の対応について	...	- 1
----------------------------	-----	-----

調光操作卓全体図（常設型）



オプションの有無などにより各パネルの配置は異なることがあります。

調光操作卓全体図（移動型）



オプションの有無などにより各パネルの配置は異なることがあります。

MEMO

第 1 部
桌面操作

操作説明書上の表記

【 】: 卓画及びプログラムパネルのスイッチ・ボタン

《 》: 画面内のボタン

[]: 画面内の入力欄及び表示

第1部
桌面操作

※操作説明書上の表記

【 】： 卓⾯及びプログラムパネルのスイッチ・ボタン

《 》： 画面内のボタン

[]： 画面内の入力欄及び表示

調光操作卓仕様

- コントロールチャンネル数 : 1024CH
- 制御信号 : DMX512/1990
- 制御回路数 : 1024 回路 (DMX512×2 系統)

- プリセットフェーダ数 (常設型) : 60 / 80 / 100 / 120 本 × 3 段
(移動型) : 40 / 60 / 80 本 × 3 段
- サブマスタフェーダ数 : 20 本 又は 30 本
- 修正方式 : 修正一致方式
- クロス再生方式 : ムーブ / クロス 選択可能

- 入力可能範囲 : シーン No. 0.1~999.9 シーン
チェイス No. 99 ステップ×99 チェイス
サブマスタページ No. 99 ページ

- メモリ容量 : 計 100 イベント
 - パッチ 2 場面 / 1 イベント
 - シーン ※ / 1 イベント
 - チェイス ※ / 1 イベント
 - サブマスタ ※ / 1 イベント
 - チャンネルマスタ ※ / 1 イベント

- 外部記憶装置 : マルチメディアドライブ
- 使用可能メディア : SD カード、CF カード
注意：SDHCカードは未対応です。 SDHCカードを使用した場合に、調光操作卓が不安定な動作をすることが予想されます。

※1 イベントのメモリ容量は、シーン / チェイス / サブマスタ / チャンネルマスタ合わせて 3000 シーンです (チェイスは 1 ステップを 1 シーンとして扱います)。

電源のON/OFF・離席機能・CPU切替機能

電源の入れ方

CONTROL パネルの【操作主幹】キースイッチにキーを挿し込み、ON 側へ一度回します。

電源の落とし方

CONTROL パネルの【操作主幹】キースイッチにキーを挿し込み、OFF 側へ一度回します。

- ・画面が黒くなった後、約 20 秒で完全に操作卓の電源が落ちます。

※再起動する場合は、卓の電源が完全に落ちた後（卓面の表示器・LED がすべて消灯するのを確認してください）キースイッチを ON 側へ回してください。
電源が完全に落ちる前にキーSW を ON 側へ回しても再起動しませんのでご注意ください。



離席機能

電源が入っている状態で調光操作卓の前を離れる場合は、【離席】キースイッチを ON にしてください。【離席】が ON の時は、書込み、消去、パッチ操作、メディアの読み込みといったメモリを書き換える操作を禁止します。

【離席】が ON になると、画面右上に【離席】と表示されます。



RESET スイッチ

調光操作卓のトラブル時における RESET スイッチの使い方については〈4. 調光操作卓のトラブル時の対応について[IV-1 ページ]〉を参照してください。

CPU 切替操作（※常設型のみ機能です）

動作異常時などの場合に、常に同期して動いているバックアップ CPU へ CPU を切替えます。

CPU 切替スイッチの各位置による操作卓の動作状態は以下の通りです。

●（CPU） 1

- ・ CPU 1 側の画面を表示
- ・ CPU 1 側からの調光レベルを出力

●DSP

- ・ CPU 2 側の画面を表示
- ・ CPU 1 側からの調光レベルを出力

●（CPU） 2

- ・ CPU 2 側の画面を表示
- ・ CPU 2 側からの調光レベルを出力



通常は CPU 1 の状態で使用し、動作異常時などの場合のみ、まずキースイッチを DSP まで回し、CPU 2 の動作状態を画面表示で確認後 CPU 2 へ切替えてください。

※キースイッチが DSP の位置にあるときはイベントデータの読み込み及び保存を行うことはできません（現在展開中のイベントデータからシーン等を読み込むことは可能です）。

イベントデータについては〈2-7-3. 保存-操作方法[Ⅱ-52 ページ]〉を参照してください。

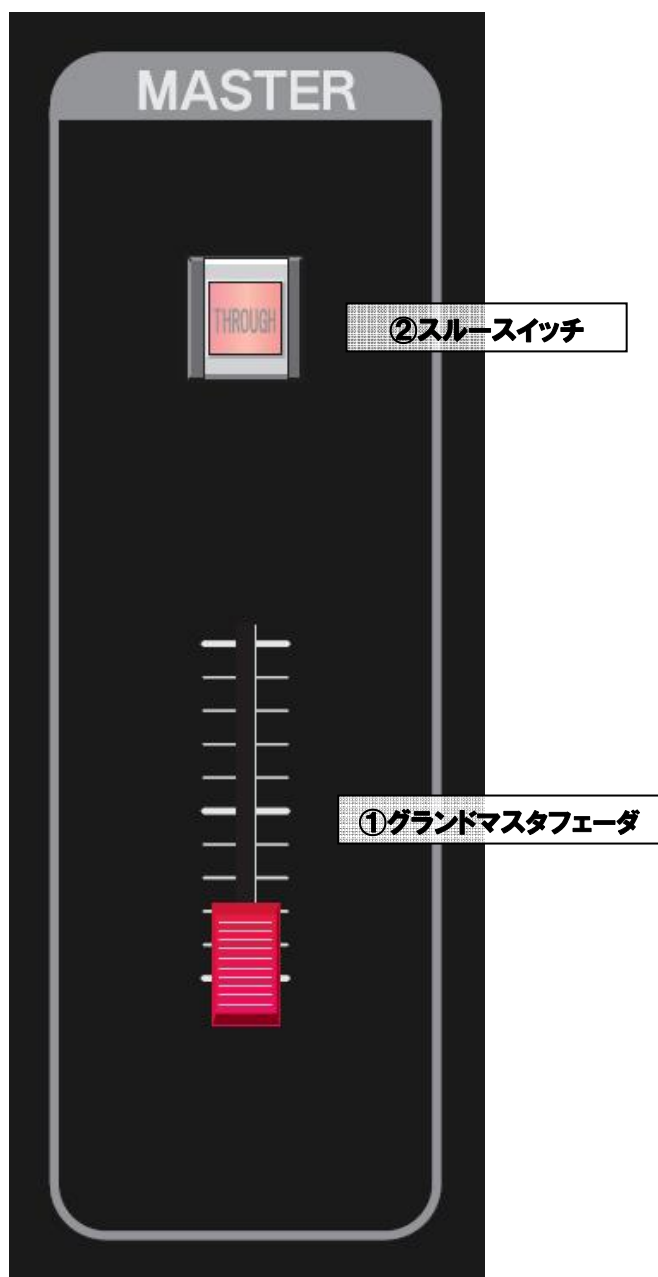
・各メディアからのデータ読み込み時の動作

各メディアからデータを読み込んだ場合、CPU 切替のキースイッチの位置に関わらず、両方の CPU にそのデータが読み込まれます。

・各メディアへのデータ保存時の動作

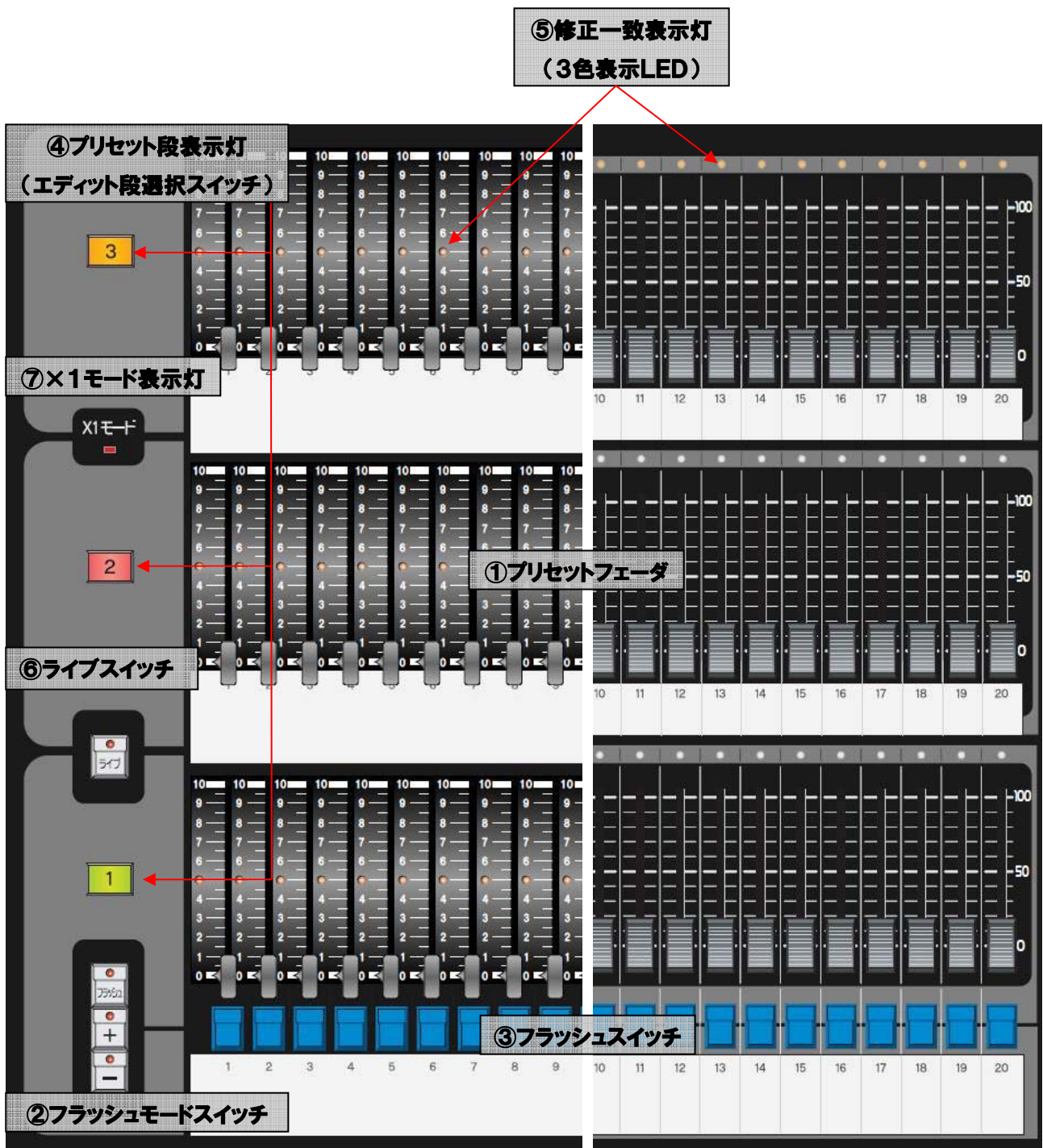
各メディアへデータを保存した場合、そのとき使用している CPU 側で動作中のデータを各メディアへ保存します。また HDD へ保存する場合は、そのとき使用している CPU 側で動作中のデータを、もう片側の CPU へ転送し、両 CPU でそのデータをそれぞれの HDD へ保存します。

1-1. MASTERパネル



No.	名 称	機 能
①	グランドマスタフェーダ	全てのフェーダチャンネルのマスタフェーダです。 ※客席調光は「記憶」の場合のみ、グランドマスタフェーダレベルにかかってきます。
②	スルースイッチ 【THROUGH】	グランドマスタフェーダのレベルを 100%に固定します。 このスイッチは、操作卓起動時は常に ON となります。

1-2. PRESET パネル



No.	名 称	機 能
①	プリセットフェーダ	各チャンネルのレベル出力を行うフェーダです。
②	フラッシュモードスイッチ 【フラッシュ】 【+】 【-】	フラッシュ動作を選択するスイッチです。 【フラッシュ】：フラッシュ動作のON/OFF スイッチです。 【+】：【フラッシュ】がONの時に、今出力しているレベルに、フラッシュスイッチを押したチャンネルのレベルを 100%で加算して出力するフラッシュ動作モードです。 【-】：【フラッシュ】がONの時に、フラッシュスイッチを押したチャンネルのレベルのみ 100%で出力するフラッシュ動作モードです。
③	フラッシュスイッチ	【フラッシュ】がONのときに押すと、そのチャンネルのレベルを動作モードに従って 100%のレベルで出力します。
④	プリセット段表示灯 (エディット段選択スイッチ 【1】【2】【3】と兼用)	プリセット段の実行状態をLEDで表示します。 ・LED 赤点灯 : 実行段 ・LED 緑点灯 : スタンバイ段 ・LED アンバー点灯 : エディット段
⑤	修正一致表示灯	修正時に記憶チャンネルレベルとプリセットフェーダレベルが一致することで、アンバーで点灯します。 レベル一致後は、 ・元のデータよりレベルが高ければ赤 ・元のデータよりレベルが低ければ緑 ・元のデータと同じレベルならアンバー で点灯します。 1 段目のみ、チャンネルマスタ選択時は選択灯として赤で点灯します。
⑥	ライブスイッチ 【ライブ】	データ修正時、サブマスタや他の実行段から出力中のレベルを修正に反映させるスイッチです。
⑦	×1モード表示灯	×1モードがONの時に点灯します。 ※×1モードのON/OFF切替はタッチパネルディスプレイで行います。〈2-7-1. ×1モード設定[Ⅱ-49 ページ]〉参照

1-2-1. レベルの出力

1：実行段の選択

レベルを出力させたいプリセット段（1～3）をクロスパネルの【段選択スイッチ】より選択します。選択したプリセット段のクロスフェーダのレベルを上げると実行段となります。

→卓面操作編〈1-5-1. 3段プリセット操作[I-30 ページ]〉参照。

2：レベルの出力

実行段のプリセットフェーダを上げるとレベルが出力されます。

※以下の状態ではレベルは出力されません。

- ・グランドマスタフェーダのレベルが0である。
- ・上げたプリセットフェーダのチャンネルマスタフェーダのレベルが0である。
→卓面操作編〈1-6-5. チャンネルマスタの割付[I-39 ページ]〉参照。
- ・実行場面に設定されている仕込場面にパッチされていない。
→タッチパネル編〈2-2-3. 仕込パッチ操作[II-8 ページ]〉参照。

1-2-2. フラッシュ操作

1：フラッシュ動作を ON にする

【フラッシュ】を押し、フラッシュ動作を ON にします（【フラッシュ】LED が点灯します）。

2：動作の選択

【+】又は【-】を選択し、フラッシュ動作の動作モードの選択をします。

- ・【+】：現在出力しているレベルにフラッシュのレベルをプラスする
- ・【-】：現在出力しているレベルをすべて0にし、フラッシュのレベルのみを出力する

※【フラッシュ】を押し後に【+】又は【-】のどちらかを選択しないとフラッシュ操作はできません。

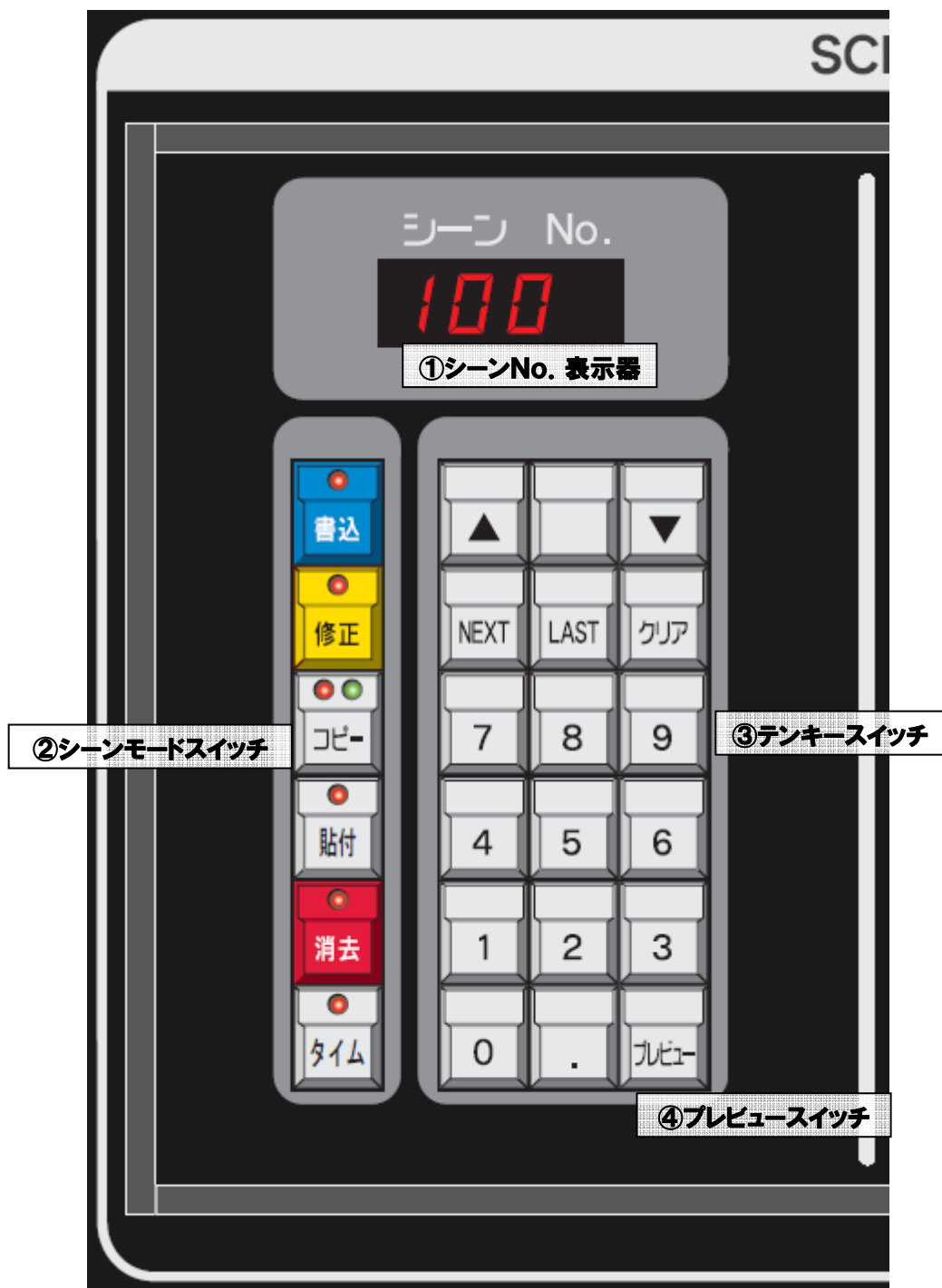
3：フラッシュレベルの出力

出力させたいチャンネルのフラッシュスイッチを押している間、レベルを FF（100%）で出力します。

4：フラッシュ動作を OFF にする

【フラッシュ】をもう一度押すと、フラッシュ動作が OFF になります（同時に【フラッシュ】LED が消灯します）。

1-3. SCENE MEMORY パネル



No.	名 称	機 能
①	シーン No.表示器	<p>選択されているシーンを表示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 赤数字 : 記憶済みシーン ・ 緑数字 : 未記憶シーン <p>・ シーン No. : 0.1~999.9</p>
②	シーンモードスイッチ 【書込】【修正】 【コピー】【貼付】 【消去】【タイム】	<p>【書込】 : シーンデータの書込みを行います。</p> <p>【修正】 : シーンデータの修正を行います。</p> <p>【コピー】 : シーンデータのレベルをコピーします。</p> <p>【貼付】 : コピーしたレベルを貼り付けます。</p> <p>【消去】 : シーンデータを消去します。</p> <p>【タイム】 : シーンデータにタイムを設定する際に使います。</p>
③	テンキースイッチ	<p>【0】 ~ 【9】</p> <p>【.】 : シーン No.の入力スイッチです。</p> <p>【クリア】 : シーン No.表示器のクリアスイッチです。</p> <p>【▲】【▼】 : シーン No.をスクロールするスイッチです。</p> <p>【NEXT】 : 次に記憶済みのシーン No.へジャンプします。</p> <p>【LAST】 : 1つ前の記憶済みシーン No.へジャンプします。</p>
④	プレビュースイッチ 【プレビュー】	<p>【プレビュー】 を押している間のみ、シーン No.表示器に表示されたシーンデータを、ブラインドで画面にプレビュー表示します。同時にタイムデータなどの内容も画面に表示されます。</p>

1-3-1. シーンデータの書込み

1：シーンをつくる

プリセットフェーダ・サブマスタフェーダ等からレベルを出力し、シーンを作ります。

※卓面からの書込み操作では、常にレベルが出力している状態で行うライブ書込みとなります。

2：書込み場所の選択

テンキースイッチから書込むシーン No.を入力します。このとき未記憶のシーン No.は緑、記憶済みのシーン No.は赤で表示されます。

※書込み可能なシーン No.は 0.1～999.9 までとなります。

3：タイムデータを入力する

※タイムデータについては〈1-7. タイムデータの種類[I-58 ページ]〉を参照してください。

※手動でシーン転換させる場合、タイムデータは必要ありません。

○タイムデータの種類

- ・フェード IN タイム : そのシーンのレベルを出力し始めてから記憶レベルに達するまでの時間
- ・ディレイ IN タイム : そのシーンを再生してからレベルが変化し始めるまでの時間
- ・ウェイトタイム : そのシーンを再生してから次のシーンがスタートするまでの合計時間
- ・フェード OUT タイム : そのシーンを再生してから前のシーンのレベルが記憶値になるまでの時間
- ・ディレイ OUT タイム : そのシーンを再生してから前のシーンのレベルが下がり始めるまでの時間

○タイムデータの入力手順

- 1) シーンメモリパネルの【タイム】を押し、シーンメモリパネル側で【タイム】LED を点灯させます。
- 2) クロスパネルの【フェード】【ディレイ】【ウェイト】から、入力したい項目のスイッチを押します。【フェード】【ディレイ】は、1回押すことで IN タイム表示 (LED 点灯)、再度押すことで OUT タイム表示 (LED 点滅) となります。
- 3) クロスパネルのタイムエンコーダを回して任意の時間を表示させます (単位は秒です)。
- 4) 他のタイムデータも入力したい場合は、再度【フェード】【ディレイ】【ウェイト】より入力したい項目のスイッチを押し、エンコーダで入力します。

※フェードタイムに値が入力されていない場合、ディレイ・ウェイトタイムの設定はできません。

※セットアップモードの《初期値設定》でタイムデータが設定されている場合は、そのタイムデータが自動でセットされます 〈2-7-7. 初期値設定[II-60 ページ]〉。

※卓上タイムエンコーダで入力済みのタイムを修正する際、IN/OUT タイムは同じ数値だけ修正されます。例えば、《初期値設定》でフェード IN タイムに 1 秒、フェード OUT タイムに 2 秒と入力されている場合、卓上でフェード IN タイムまたは OUT タイムのうち片方を +0.5 秒すると、結果的にフェード IN タイム 1.5 秒/フェード OUT タイム 2.5 秒になります（卓上で操作では IN/OUT タイムに差をつけることはできないため、OUT タイムの表示は設定内容を確認する操作とお考えください）。

※エンコーダを回して IN/OUT タイムのうち片方のタイムを「 - - 」(バー表示)まで下げた場合、IN/OUT タイムに差があった場合でも、もう片方も自動的に「 - - 」になります。

※シーンタイムの入力可能範囲は 0 秒から 999 秒となります。

0 秒から 99.9 秒までは 0.1 秒刻み、100 秒から 999 秒までは 1 秒刻みで入力できます。

4 : シーンを書込む

【書込】を押すと現在出力中のレベルがシーンデータとして記憶されます。書込みが完了すると、シーン No.表示器のシーン No.が記憶済みを意味する赤色に変わります。

※記憶済みのシーン No.に上書き操作を行う場合、【書込】を 2 度押しします（1 度押しと【書込】LED が点滅、2 度押しと【書込】LED が消灯し、上書きが完了します。）

※現在出力中のレベルをすべて書込むので、プリセットフェーダからの出力レベルだけでなく、サブマスタフェーダからの出力レベル、フラッシュスイッチによる出力レベルも全て書込まれます。

※作成したシーンデータは、クロスパネル及びサブマスタフェーダにセットすることで実行します。

1-3-2. シーンプレビュー

シーンメモリパネルではブラインド表示でシーンデータを確認することができます。シーン No.表示器にテンキースイッチでシーン No.を入力し【プレビュー】を押します。【プレビュー】を押している間のみ、そのシーンのレベル・タイムなどのデータを画面にブラインド表示します。

※そのとき画面に表示されているモードに関わらず、【プレビュー】を押している間のみシーンデータのブラインド表示に切替わります。

1-3-3. シーン No.表示器クリア

【クリア】を押すとシーン No.表示器の表示がクリアされます。

※この操作はシーン No.表示器の表示をクリアするだけであり、クリアしたシーン No.の内容(シーンデータ)は消去されません。

1-3-4. シーンデータの消去

1 : シーンを選択

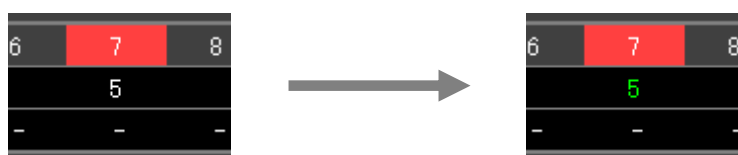
消去したいシーン No.をテンキースイッチで入力し、シーン No.表示器に表示させます。

2 : シーンの消去

【消去】を押すと【消去】LED が点滅します。再度【消去】を押すと表示させたシーン No.のシーンデータが消去され、シーン No.表示器に表示していたシーン No.が未記憶を意味する緑色に変わります。

※【消去】LED が点滅中に消去操作を中止したい場合は、途中でテンキースイッチを操作し、シーン No.表示器のシーン No.を変更してください(【クリア】や【▲】【▼】を押すなど)。

※ここで消去したシーン No.を割付けてあるサブマスタフェーダは、画面内サブマスタフェーダの割付シーン No.表示が緑色になります。(下図はサブマスタフェーダ No.7にシーン No.5を割付けていた際にシーン No.5を消去した場合)



今後、シーン No.5に新しくシーンデータを書込むと、サブマスタフェーダ No.7に自動的に新しいシーン No.5が割付けられます(画面内サブマスタフェーダ No.7のシーン No.5の表示が緑色から白色になります)。

1-3-5. シーンデータの読み込み

クロスフェーダにシーンをセットします。〈1-5-2. シーンデータの読み込み[I-30 ページ]〉を参照してください。

1-3-6. シーンデータのレベルのコピー／貼付

1 : コピー対象を選択

コピーしたいシーン No. をテンキースイッチでシーン No. 表示器に表示させます。

2 : コピーを実行

【コピー】を押すと【コピー】の赤 LED が一瞬点灯し、選択したシーンのレベルデータだけをコピーします。コピーが完了すると【コピー】の緑 LED が点灯します。

※コピーできるレベルの場面数は、卓画・画面共通で 1 場面なので、シーンメモリパネルでデータをコピーすると、サブマスタパネルの【コピー】LED は緑点灯し、画面内の《コピー》も文字が緑色に変わります。

※コピーしているデータをクリアするには、以下の操作を行います。

- ・シーン No. 表示器がバー表示[----]の時にコピーを実行する。
- ・【コピー】を押しながら【消去】を押す。

コピーしているデータのクリアが完了すると、サブマスタパネル及びシーンメモリパネルの【コピー】の緑 LED が消灯します。

3 : 貼付け先を選択

手順 2 でコピーしたレベルを貼付けたいシーン No. をテンキースイッチでシーン No. 表示器に表示させます。

4 : 貼付けの実行

【貼付】を押すと【貼付】LED が一瞬赤点灯し、手順 2 でコピーしたシーンのレベルデータのみがシーン No. 表示器に表示しているシーン No. に貼付けられます。

※コピー/貼付をすることができるのはレベルデータですが、未記憶シーン No. に貼付けた場合は新しいシーンデータとして書込まれます。そのため、シーンデフォルトタイムに初期値が入力されていれば、この初期値も貼付けたシーン No. に自動的に書込まれます。

1-3-7. シーンデータの修正

※この操作は画面と卓面がリアルタイムで連動します。卓面シーンメモリパネルで【修正】LEDが点灯している間は、常に画面はシーン修正モードを表示します（以降、画面での操作を青文字で表記します）。

※シーンデータの修正を行うと、そのデータが記憶されたサブマスタフェーダのシーンデータも同時に修正されます。修正したシーンデータが記憶されているサブマスタフェーダのレベルが出力中の場合は、シーンデータ修正後に一度そのサブマスタフェーダを0レベルまで下げることで新しいデータがセットされます。

※修正完了後、修正前のデータで出力中のサブマスタフェーダは、サブマスタフェーダ上の記憶内容表示LEDが点滅します。

修正前のデータで出力中のサブマスタフェーダは画面フェーダ No.が赤数字で表示されます。

①シーンメモリパネルでブラインド修正をする場合

1：エディット段（修正に使うプリセット段）の選択

プリセットパネルの【エディット段選択スイッチ】を押して、修正に使うプリセット段を選択します。選択されると【エディット段選択スイッチ】がアンバー点灯します。なお、エディット段として初期値設定〈2-7-7. 初期値設定[Ⅱ-60 ページ]〉されているプリセット段が現在未使用である（実行段でもスタンバイ段でもない）場合は、ここで【エディット段選択スイッチ】を押さなくても、**3：修正モードへ移行**の時点で自動的に初期値したエディット段が選択され、その段の【エディット段選択スイッチ】がアンバー点灯します。

※実行段、スタンバイ段はエディット段として選択できません。

※【エディット段選択スイッチ】を押してエディット段を選択すると、以降ここで選択したエディット段が初期値となります（自動的にセットアップモードの初期値設定が更新されます）。

2：シーン No.の入力

シーンメモリパネルのテンキースイッチから修正したいシーン No.を入力します。

3：修正モードへ移行

シーンメモリパネルの【修正】を押すと【修正】LEDが点灯し、修正モードになります。【エディット段選択スイッチ】がアンバー点灯していない場合、修正モードに移行できません。

●画面操作

自動的にシーンモードへ移行し、卓面シーン No.表示器に表示されているシーンが展開します。

4：プリセットパネルを使用して修正

修正は修正一致方式で行います。まず、修正したいチャンネルの修正データとエディット段のプリセットフェーダのレベルを一致させます。修正データのレベルと現在のプリセットフェーダレベルが一致することで修正一致表示灯がアンバーで点灯し、修正可能になります。その後は、レベルが修正前より高ければ赤、修正前より低ければ緑、修正前と同じであればアンバーで点灯表示します。

●画面操作

画面での修正〈2-3-2. シーン編集-書込[Ⅱ-21 ページ]〉〈3-4-2. シーン編集-書込[Ⅲ-16 ページ]〉と同じです。通常の画面での修正と異なる点は、卓での修正結果が画面に、画面での修正結果が卓に、即座に反映されることです。

※このとき同時にタイムデータの修正も行えます。〈1-3-1. シーンデータの書込(タイムデータの入力) [Ⅰ-10 ページ]〉

○【ライブ】の使い方

修正中、シーンモードの修正画面に表示されるレベルはエディット段で編集中のレベルであり、実行段やサブマスタフェーダから出ているレベルは表示されません(ライブモードのチャンネル表示画面では表示されます)。この時、【ライブ】を押すと、現在出力されている全てのレベルをシーンモードの修正画面に取り込むことができます。

※【ライブ】で取り込んだレベルを修正する時もエディット段にて修正一致方式で行います。

【ライブ】で取り込んだレベルと今まで修正中だったレベルに差があった場合は、取り込んだ値を優先して表示します。

5：修正データを書込む

データ修正後、【書込】を押します。【書込】LED が点滅するので、再度【書込】を押すことで修正したレベルが記憶されます。

※【修正】LED が点灯中に修正操作を中止したい場合は、途中で再度【修正】を押すか、または【クリア】【▲】【▼】によりシーン No.表示器のシーンを変更してください。修正操作を中止するとデータは一時的に修正された状態となります。再度シーン No.を読み直すことによって修正前のデータに戻ります。

●画面操作

卓面シーンメモリパネルで【書込】が押されると画面でも修正モードが終了します。同じく、卓面で【書込】を押して書込む前に、画面で《書込》を押して書込むと、卓面でも修正モードが終了します。卓面と画面が連動中に画面で書込む場合、《書込》→《Enter》の順にタッチします。

②サブマスタパネルに割付けられたシーンのライブ修正をする場合

※〈1-6-12. シーン割付フェーダのデータ修正[I-46 ページ]〉を参照してください。

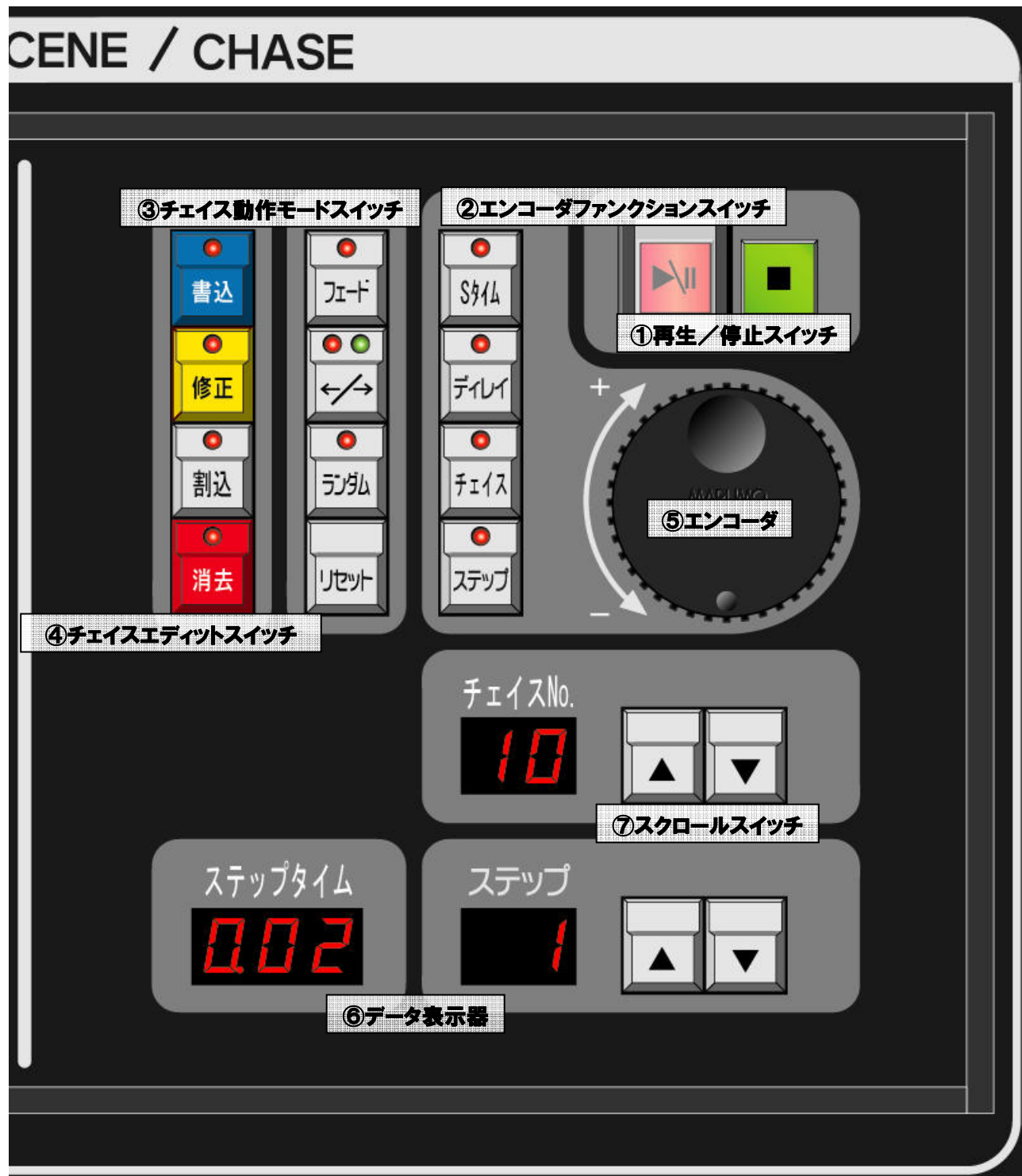
③クロスパネルにセットされたシーンのライブ修正をする場合

※〈1-5-5. クロスフェーダにセットされたシーンデータの修正[I-32 ページ]〉を参照してください。

④画面シーンモードでブラインド修正をする場合

※タッチパネル：シーンモードの項を参照してください。

1-4. CHASE MEMORY パネル



No.	名 称	機 能
①	再生／一時停止スイッチ, 【▶\ 】 停止スイッチ 【■】	チェイスメモリパネルに読み込まれたチェイスの再生・停止を行います。 【▶\ 】：チェイスを再生します。 再生中に押すと一時停止します。 【■】：再生中に押すと停止します。 ※「一時停止」を押した際はレベルは出力され続けませんが、「停止」を押した際はレベルも0になります。
②	エンコーダファンクション スイッチ 【Sタイム】【ディレイ】 【チェイス】【ステップ】	エンコーダ機能を、各データ操作用に切替えます。 (以下エンコーダFスイッチ) 各表示器に対してエンコーダが機能します。
③	チェイス動作モードスイッチ 【フェード】 【←/→】 【ランダム】 【リセット】	チェイスの動作モードを切り替えるスイッチです。 【フェード】：フェード動作の ON/OFF を切り替えます。 【←/→】：動作方向を切り替えます。 ・→ (順方向) … LED 緑点灯 ・↔ (両方向) … LED 緑赤両方点灯 ・← (逆方向) … LED 赤点灯 【ランダム】：ステップの順序をランダムに再生します。 【リセット】：ステップを1ステップ目に戻します。
④	チェイスエディットスイッチ 【書込】【割込】 【修正】【消去】	【書込】：チェイスデータを書込みます。 【割込】：ステップの割込を行います。 【修正】：チェイスデータの修正を行います。 【消去】：ステップの消去を行います。
⑤	エンコーダ	②エンコーダFスイッチで選択された各データを操作します。
⑥	データ表示器	ステップタイム・チェイス No.・ステップ No.を表示します。 タイム：0～999 チェイス No.：1～99 ステップ No.：1～99
⑦	スクロールスイッチ 【▲】【▼】	チェイス及びステップをスクロールします。

1-4-1. チェイスデータの書込み

ステップを複数作成することによって1つのチェイスデータとなります。

1：ステップをつくる

プリセットフェーダ・サブマスタフェーダ等からレベルを出力し、ステップを作ります。

※卓面からの書込み操作では、常にレベルが出力している状態で行うライブ書込みとなります。

2：記憶場所の選択

エンコーダ、又はスクロールスイッチを使い、記憶したいチェイス No.とステップ No.を表示させます。表示させたチェイス No.及びステップ No.が記憶済みの場合は赤数字、未記憶の場合は緑数字で表示されます。

エンコーダを使う場合は、まず【ステップ】【チェイス】のうち、スクロールする方のスイッチを押します。その後エンコーダを回すことで、スイッチを押した方の表示器の数値が上下します。

3：タイムデータの入力

【Sタイム】【ディレイ】のうち、入力したい方のスイッチを押してからエンコーダを回します。タイム表示器は、【Sタイム】LEDが点灯している時はステップタイムを表示し、【ディレイ】LEDが点灯している時はディレイタイムを表示します。

※セットアップモードの《初期値設定》で初期値を入力している場合は、自動でそのタイムデータが表示されます（2-7-7. 初期値設定[II-60 ページ]）。作成中にステップタイムを変更すると、次のステップからは一つ前のステップのタイムが自動で入力されます。（チェイス No.が変わるとまた初期値に戻ります）

4：動作モードの設定

チェイス動作モードスイッチを押して動作モードを設定します。

- ・【フェード】：LEDが点灯している場合はフェードをかけながらステップを再生していきます。
- ・【←/→】：LEDが点灯している方向でステップを再生していきます。LEDが両方点灯している場合は端に達したら逆方向に再生していきます。
- ・【ランダム】：ステップをランダムに再生していきます。

※【←/→】を押すと【ランダム】LEDが消え、←、→、↔、の順にLEDが点灯します。

【ランダム】を押すと【←/→】LEDが消え、【ランダム】LEDが点灯します。

※セットアップモードの《初期値設定》で初期値を入力している場合は、自動でその動作モードに設定されます。設定してあった場合でも、再生中にチェイス動作モードスイッチを押すことで動作モードを変えることができます。

※動作モードは1つのチェイスデータに対して設定します。ステップごとに設定はできません。

5：ステップ（チェイス）の書込み

【書込】を押すことで、表示器に表示中のチェイスデータのステップとしてレベルを書込みます。この時書込むレベルは、プリセットフェーダだけでなくサブマスタフェーダから出ているレベルも全て書込みます。

書込みが完了した瞬間、ステップ No.は自動的にインクリメント（+1）します。

手順1～3、5を繰り返してステップを複数作ることで1つのチェイスデータとなります。また、ステップは連番でなくても保存できます。その場合、再生時には未記憶ステップは飛ばされます。

※表示器に表示中のステップ No.にステップが入っていた場合は、【書込】を1回押すことで【書込】LEDが点滅し、再度【書込】を押すことでそのステップ No.に上書きされます。

※【書込】LEDが点灯中にチェイスの【▲】【▼】を押して書込み先のチェイス No.を変更すると、書込みがキャンセルされます。

1-4-2. チェイスデータの再生

1：チェイス No.の選択

エンコーダ、又はスクロールスイッチを使い、再生したいチェイス No.をチェイス No.表示器に表示させます。

2：チェイスの再生

【▶\||】を押すことでチェイスを再生することができます。再生中は【▶\||】が、ステップタイムのスピードで点滅します。

再生中に【▶\||】を押すことでチェイスは一時停止します。再生中のレベルは一時停止するだけで0にはなりません。再度【▶\||】を押すことで再生します。

【■】を押すことでチェイスは停止し、レベルも0になります。

再生中に【リセット】を押すと、そのチェイスの最初のステップ（動作モードによります）から再生しなおします。

※チェイスデータをサブマスタフェーダに割付けて再生することもできます。

〈1-6-5. チェイスデータの割付 [I-39 ページ]〉

1-4-3. チェイスデータ及びステップデータの消去

1 : ステップの消去

消去したいチェイスのステップ No.をエンコーダ、又はスクロールスイッチを使ってステップ No.表示器に表示させます。【消去】を押すとLEDが点滅し、確定待ちの状態となります。再度【消去】を押すことで確定し、ステップ No.表示器に表示していたステップ No.が消去され、ステップ No.が記憶済み表示の赤色から未記憶表示の緑色になります。

2 : チェイスデータの消去

1つのチェイスデータ内の全ステップを消去することでそのチェイスデータが消去されます。最後のステップが消去されると同時に、チェイス No.が記憶済み表示の赤色から未記憶表示の緑色になります。

※画面のチェイスリストモードでは、任意のチェイス No を指定して削除することができます。

※【消去】LEDが点滅中に消去操作を中止したい場合は、【▲】【▼】によりチェイス No.表示器の数字を変更してください。

1-4-4. ステップデータの割り込み書込み

1 : ステップを用意する

プリセットフェーダ・サブマスタフェーダ等からレベルを出力し、割り込ませたいステップを作ります。

※卓面からの書込み操作では、常にレベルが出力している状態で行うライブ書込みとなります。

2 : 割り込み先を指定する

レベルを割り込ませたいチェイス No.と、そのチェイス No.における割り込ませたいステップ No.を表示器に表示させます。

3 : ステップの割り込み書込み

【割り込】を押すと【割り込】LEDが点灯します。この状態で【書込】を押すと、表示器に表示していたステップ No.に割り込んで書込まれます。それ以降のステップ No.はひとつずつ後ろにずれていきます。

※【割り込】モードを解除する場合は、再度【割り込】を押し【割り込】LEDを消灯させてください。

1-4-5. チェイスデータのブラインド修正

※この操作は画面と卓面がリアルタイムで連動します。卓面チェイスメモリパネルで【修正】LEDが点灯している間は、常に画面はチェイス修正モードを表示します。

※チェイスデータの修正を行うと、そのデータが記憶されたサブマスタフェーダのチェイスデータも同時に修正されます。修正したチェイスデータが記憶されているサブマスタフェーダのレベルが出力中の場合は、修正後に一度そのサブマスタフェーダを0レベルまで下げることで新しいデータがセットされます。

※修正完了後、修正前のデータで出力中のサブマスタフェーダは、サブマスタフェーダ上の記憶内容表示LEDが点滅します。

修正前のデータで出力中のサブマスタフェーダは画面フェーダ No.が赤数字で表示されます。

1：エディット段（修正に使うプリセット段）の選択

プリセットパネルの【エディット段選択スイッチ】を押して、修正に使うプリセット段を選択します。選択されると【エディット段選択スイッチ】がアンバー点灯します。なお、エディット段として初期値設定〈2-7-7. 初期値設定[Ⅱ-60 ページ]〉されているプリセット段が現在未使用である（実行段でもスタンバイ段でもない）場合は、ここで【エディット段選択スイッチ】を押さなくても、**3：修正モードへ移行**の時点で自動的に初期値設定したエディット段が選択され、【エディット段選択スイッチ】がアンバー点灯します。

※実行段、スタンバイ段はエディット段として選択できません。

※【エディット段選択スイッチ】を押してエディット段を選択すると、以降ここで選択したエディット段が初期値となります（自動的にセットアップモードの初期値設定が更新されます）。

2：修正ステップの読み出し

スクロールスイッチを使い、修正したいチェイス No.及びステップ No.を表示器に表示させます。

3：修正モードへ移行

【修正】を押します。【修正】を押した時点で操作が画面と連動するようになります。

※ここで【▶\||】を押してから【修正】を押すと、明かりを出しながら修正を行う「ライブ修正」となります〈1-4-6. チェイスデータの実行修正[Ⅰ-24 ページ]〉。

●画面操作

卓面チェイスメモリパネルで【修正】を押すと、自動的に画面が修正モードへ移行します。修正モードに、修正対象のチェイスデータが展開します。

4：プリセットパネルを使用して修正

修正は修正一致方式で行います。まず、修正したいチャンネルの修正データと、エディット段のプリセットフェーダのレベルを一致させます。修正データのレベルと現在のプリセットフェーダレベルが一致することで修正一致表示灯がアンバーで点灯し、修正可能になります。その後は、レベルが修正前より高ければ赤、修正前より低ければ緑、修正前と同じならアンバーで点灯表示します。

●画面操作

画面での修正は〈2-4-2. チェイス編集-書込[Ⅱ-28 ページ]〉〈3-5-2. チェイス編集-書込[Ⅲ-22 ページ]〉と同じです。通常の画面での修正と異なる点は、卓での修正結果が画面に、画面での修正結果が卓に、即座に反映されることです。

修正完了の場合 **7：修正データ書込み** [へ](#)

タイムも修正する場合 **5：タイムデータの修正** [へ](#)

5：タイムデータの修正

【Sタイム】【ディレイ】のうち、修正したい方のスイッチを押してからエンコーダを回します。タイム表示器は、【Sタイム】LED が点灯している時はステップタイムを表示し、【ディレイ】LED が点灯している時はディレイタイムを表示します。

●画面操作

タイム入力欄をタッチし、直接タイムデータを入力します。

(ブラインド修正では卓面と画面が連動しているためタイムを1列選択することはできません。)

修正完了の場合 **7：修正データの書込み** [へ](#)

次のステップも修正する場合 **6：次のステップを修正** [へ](#)

6：次のステップを修正

現在のステップでの修正が完了したら、【▲】【▼】を押して次のステップを表示させます。次のステップへ移行すると、今まで修正していた内容は一時修正として保存されます。

●画面操作

卓面チェイスメモリパネルのステップ No. 【▲】【▼】に連動して、画面内のカーソルも移動します。同じく画面内のカーソルを上下に移動させステップ No.を変更すると、それに連動して卓面チェイスメモリパネルのステップ No.も切り替わります。

7：修正データの書込み

ステップの修正を全て終わったら、このチェイス No.に修正を書込みます。

【書込】を押すと、【書込】LED が点滅します。再度【書込】を押すことで、表示器に表示したチェイス No.に修正したデータが上書きされます。

※修正操作を中断するには、再度【修正】を押すか、チェイス No.を切り替えてください。

【書込】を押さずに修正操作を中断した場合は一時修正のままです。この状態で【▶/||】を押せば修正後のチェイスデータが再生されますが、チェイス No.表示器の表示 No.を切り替えた時点で修正前のチェイスデータに戻ります。

●画面操作

卓⾯チェイスメモリパネルで【書込】が押されると画面でも書込まれ、修正モードが終了します。同じく、卓⾯で【書込】を押して書込む前に、画面で《書込》を押して書込むと、画面・卓⾯両方とも修正モードが終了します。

卓⾯と画面が連動中に画面で書込む場合、《書込》→《Enter》の順にタッチします。

1-4-6. チェイスデータの⾏修正

※この操作は画面と卓⾯がリアルタイムで連動します。卓⾯チェイスメモリパネルで【修正】LEDが点灯している間は、常に画面はチェイス修正モードを表示します。

※チェイスデータの修正を行うと、そのデータが記憶されたサブマスタフェーダのチェイスデータも同時に修正されます。修正したチェイスデータが記憶されているサブマスタフェーダがレベル出力中の場合は、修正後に一度そのサブマスタフェーダを0レベルまで下げることで新しいデータがセットされます。

※修正完了後、修正前のデータで出力中のサブマスタフェーダは、サブマスタフェーダ上の記憶内容表示LEDが点滅します。

修正前のデータで出力中のサブマスタフェーダは画面フェーダ No.が赤数字で表示されます。

1：エディット段（修正に使うプリセット段）の選択

プリセットパネルの【エディット段選択スイッチ】を押して、修正に使うプリセット段を選択します。選択されると【エディット段選択スイッチ】がアンバー点灯します。なお、エディット段として初期値設定〈2-7-7. 初期値設定[Ⅱ-60 ページ]〉されているプリセット段が現在未使用である（⾏段でもスタンバイ段でもない）場合は、ここで【エディット段選択スイッチ】を押さなくても、**3：修正モードへ移行**の時点で自動的に初期値設定したエディット段が選択され、【エディット段選択スイッチ】がアンバー点灯します。

※⾏段、スタンバイ段はエディット段として選択できません。

※【エディット段選択スイッチ】を押してエディット段を選択すると、以降ここで選択したエディット段が初期値となります（自動的にセットアップモードの初期値設定が更新されます）。

2：修正ステップ読み出し

スクロールスイッチを使い、修正したいチェイス No.及びステップ No.を表示器に表示させます。

3：修正モードへ移行

【▶\||】スイッチでチェイスの実行中もしくは一時停止中に、チェイスエディットスイッチ【修正】を押します。再生中の場合はこの時点でチェイスが一時停止します。タイムデータと動作モードの修正は、このまま実行スピードをレベルで確認しながらエンコーダで変更することができます。【修正】を押した時点で操作が画面と連動するようになります。

※一時停止中は、【▶\||】LED は点灯します。

●画面操作

卓面チェイスメモリパネルで【修正】を押すと、自動的に画面が修正モードへ移行します。

4：チェイスデータの修正

ブラインド修正と同じように、レベルデータ・タイムデータの修正を行います。レベルデータはエディット段を使って修正一致方式で修正します。チェイスメモリパネルで【一時停止】が押されている状態なので、常にレベルは出力されています。

●画面操作

画面での修正は〈2-4-2. チェイス編集-書込[Ⅱ-28 ページ]〉〈3-5-2. チェイス編集-書込[Ⅲ-22 ページ]〉と同じです。通常の画面での修正と異なる点は、卓での修正結果が画面に、画面での修正結果が卓に、即座に反映されることです。

5：次のステップを修正

現在のステップでの修正が完了したら、【▲】【▼】を押して次のステップを表示させます。次のステップへ移行すると、今まで修正していた内容は一時修正として保存されます。

●画面操作

卓面チェイスメモリパネルのステップ No.【▲】【▼】に連動して、画面内のカーソルも移動します。同じく画面内のカーソルを上下に移動させると、それに連動して卓面チェイスメモリパネルのステップ No.も切り替わります。

6：修正データ書込み

ステップの修正を全て終わったら、このチェイス No.に修正を書込みます。

【書込】を押すと、【書込】LED が点滅します。再度【書込】を押すことで、修正したデータが表示したチェイス No.に上書きされます。

※【書込】を押さずに修正を終了した場合は一時修正のままです。この状態で【▶/||】を押せば修正後のチェイスデータが再生されますが、チェイス No.表示器を切り替えた時点で修正前のチェイスデータに戻ります。

●画面操作

卓⾯チェイスメモリパネルで【書込】が押されると画面でも書込まれ、修正モードが終了します。同じく、卓⾯で【書込】を押して書込む前に、画面で《書込》を押して書込むと、画面・卓⾯両方とも修正モードが終了します。

卓⾯と画面が連動中に画面で書込む場合、《書込》→《Enter》の順にタッチします。

1-4-7. サブスタフェーダに割付けたチェイスの修正

〈1-6-13. チェイス割付フェーダのデータ修正[I-48 ページ]〉〈1-6-14. チェイス割付フェーダの実行修正[I-50 ページ]〉を参照してください。

1-4-8. チェイスデータの上書き

ステップNo.表示器に記憶済みのステップNo.が表示されている状態で、タイムに関連するSW(「S タイム」又は「ディレイ」)が選択されていない時に【書込】を押すと、【書込】LED が点滅し、再度【書込】を押すことで、実行中のレベルデータがチェイス No.表示器のチェイス・ステップ No.に書き込まれ、動作モードがチェイス No.表示器のチェイス No.に書き込まれます。

ステップNo.表示器に記憶済みのステップNo.が表示されている状態で、タイムに関連するSW(「S タイム」又は「ディレイ」)が選択されている時に【書込】を押すと、【書込】LED が点滅し、再度【書込】を押すことで、現在チェイスメモリパネルに表示中の動作データ(ステップタイム、ディレイタイム、動作モード)のみがチェイス No.表示器のチェイス No.に書き込まれます。(レベルデータは書込みされません)

エンコーダを操作してステップタイムを修正する際、そのチェイスが再生中である場合、全ステップが同じ割合で変化します。チェイスが停止中である場合、現在表示しているタイムが0.01 ずつ変化します。

※ステップ No.表示器及びチェイス No.表示器に未記憶 No.が表示されている場合は、【書込】を押すことで新規書込みとなり、現在出力中のレベルをすべて書き込みます。〈1-4-1. チェイスデータの書込み[I-19 ページ]〉

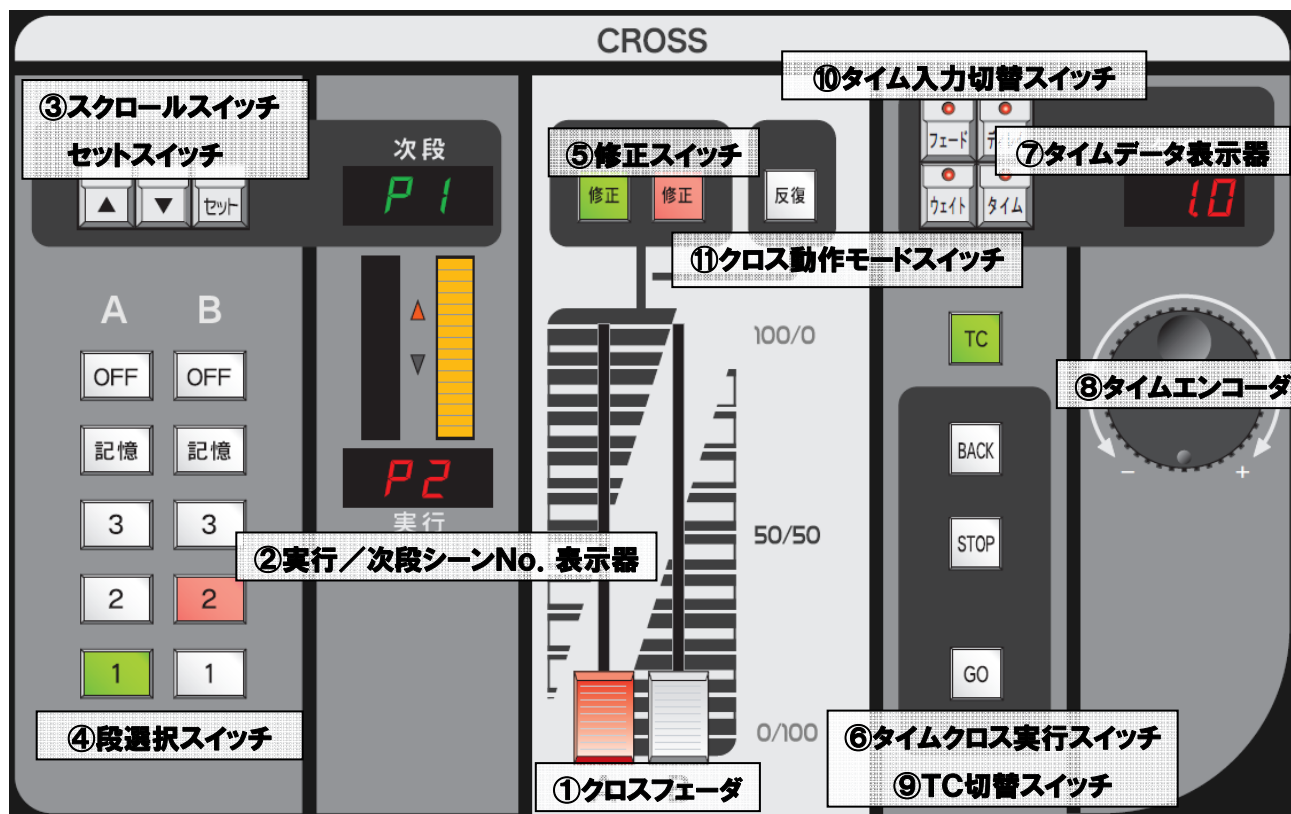
●使用例：ステップタイムの実行修正

チェイスメモリパネルでチェイスを再生中にタイムエンコーダを使って、全ステップにわたりタイムを任意の値に修正します。その後、【書込】を2度押しすることで、修正した全ステップのタイムを表示中のチェイス No.に書き込むことができます。

○チェイスデータ No.1 のステップタイムだけを修正する

1. チェイス No.表示器にチェイス No.1 を表示させ、再生します。
2. 【Sタイム】を押しエンコーダを操作してチェイス No.1 のステップタイムを修正します。
(この時点でチェイス No.表示器の数字を変えると、修正内容は書き込まれません)
3. 【書込】を1回押しと【書込】LEDが点滅します。
再生中のチェイス No.1 は停止します。
(この時点でチェイス No.表示器の数字を変えると、上書きをキャンセルできます)
4. 再度【書込】を押しとすることで、チェイス No.1 に修正内容が上書きされます。

1-5. CROSS パネル



No.	名 称	機 能
①	クロスフェーダ	記憶シーン、手動プリセット間の転換を行うフェーダです。
②	実行/次段シーン No.表示器	次段：次段にセットされた段・シーン No.を表示します。 実行：実行段で再生中の段・シーン No.を表示します。 ※段選択スイッチで【OFF】が押されている場合は【OFF】と、【1】が押されている場合は【P1】と表示します。
③	スクロールスイッチ 【▲】【▼】 セットスイッチ 【セット】	【▲】：次段に次の記憶済みシーンをセットします。 【▼】：次段に一つ前の記憶済みシーンをセットします。 【セット】：次段に記憶済みシーンをセットします。

④	段選択スイッチ 【OFF】【記憶】 【1】【2】【3】	手動【1】【2】【3】又は【記憶】を押してクロス転換をセットします。【記憶】はシーン再生時に使います。
⑤	修正スイッチ【修正】	実行・次段にセットされたシーンデータの修正を行います。
⑥	タイムクロス実行スイッチ 【GO】 【STOP】 【BACK】	【GO】 : 次段にセットされたシーンにタイムが記憶されているとLEDが緑点灯します。この時に【GO】を押すと記憶されたタイムでクロス転換を開始し、再生中はLEDが赤点灯します。 【STOP】 : シーン転換中に押すとシーン転換を停止します。 【BACK】 : 1秒(固定)で一つ前のシーンに戻します。
⑦	タイムデータ表示器	次段に記憶されているシーンのタイムを表示します。 シーンデータ作成時はタイムデータの入力に使います。
⑧	タイムエンコーダ	シーン再生中、一時的にタイムデータを修正できます。 シーンデータ作成時はタイムデータの入力に使います。 シーンタイム設定は0~999秒となります。 (0~99.9秒は0.1秒刻み、100~999秒は1秒刻みで入力できます)
⑨	TC切替スイッチ 【TC】	クロスフェーダのマニュアル操作から、【GO】スイッチによるタイム操作に切り替えるスイッチです。
⑩	タイム入力切替スイッチ 【フェード】【ディレイ】 【ウェイト】【タイム】	エンコーダで操作するタイムデータの種類を切り替えます。 【フェード】 : フェードタイム入力時に選択します。 【ディレイ】 : ディレイタイム入力時に選択します。 【ウェイト】 : ウェイトタイム入力時に選択します。 【タイム】 : クロスパネルでタイムエンコーダを使うためのスイッチです。このスイッチのLEDが点灯していない時のタイムエンコーダはシーンメモリパネルで使われます。
⑪	クロス動作モードスイッチ 【反復】	クロスフェーダの転換モードを反復に切替えます。

1-5-1. 3段プリセット操作

1：段選択をする

【段選択スイッチ】で、A/Bそれぞれのクロスフェーダで操作する段を選択します。

2：クロスフェーダで再生する

A/Bクロスフェーダでプリセット段を再生します。段選択スイッチのLEDにより実行状態を確認できます。

- ・ 段選択スイッチ LED：赤点灯（実行中）
 LED：緑点灯（次段、スタンバイ）
 LED：消灯（未選択）

1-5-2. シーンデータの読み込み

1：シーンメモリパネルから読み込む

シーンメモリパネルのテンキースイッチを使い、読み込みたいシーン No.をシーンメモリパネルのシーン No.表示器に表示させます。

2：クロスパネルの準備

クロスフェーダの次段側の段選択スイッチから【記憶】を押し、シーンをセットできる状態にします。

3：次段にセットする

クロスフェーダの次段シーン No.表示器が「----」表示になっている状態で、クロスパネルの【セット】を押し、シーンメモリパネルのシーン No.表示器に表示されているシーンが次段シーン No.表示器に読み込まれます。

※シーンメモリパネルにシーン No.が読み込まれていない状態で、クロスパネルの【▲】を押しと記憶されている最初のシーン No.が、【▼】を押しと記憶されている最後のシーン No.が次段シーン No.表示器に読み込まれます。一度【セット】を押し読み込みを行った後【▲】【▼】を押しすることで、次段シーン No.表示器に表示させるシーン No.を1つずつ上下させることができます。

※シーンメモリパネルのシーン No.表示器に未記憶シーン No.（緑数字）が表示されている場合はクロスパネルの【セット】を押しても次段シーン No.表示器に読み込むことはできません。

1-5-3. シーンデータの再生

1 : シーンを次段に読み込む

〈1-5-2. シーンデータの読み込み[I-30 ページ]〉を参照してください。

2 : 段選択をする

実行段側の段選択スイッチも【記憶】を押します。

3 : シーンの転換再生

A/Bクロスフェーダを操作してシーンを転換します。次段シーン No.表示器には記憶済みシーン No.が番号順に読み込まれます。

※実行段側を段選択スイッチ【1】に設定すると、プリセット1段→シーン No.1→プリセット1段→シーン No.2、の順にプリセット1段とシーンを交互に転換します。

1-5-4. シーンデータのタイム再生

※シーンメモリパネルの【タイム】LED が点灯している場合はクロスパネルでタイムエンコーダを使うことができません。クロスパネルでタイムエンコーダを使うには、クロスパネルの【タイム】を押してクロスパネル側の【タイム】LED を点灯させてください。

1 : シーンを次段に読み込む

〈1-5-2. シーンデータの読み込み[I-30 ページ]〉を参照してください。

2 : シーン転換（タイム再生）

【TC】を押し（赤点灯します）、タイム再生モードに切替えます。シーンを再生可能であれば、【GO】が緑点灯します。【GO】を押すと記憶されたタイムデータに従ってシーンを転換します。

※クロスフェーダ A/B のレベルが 100/0、又は 0/100 になっていない場合、【TC】を押してもタイム再生には切替えることができません。

※セットしたシーンにタイムデータが記憶されていない場合、【TC】を選択しても【GO】が緑点灯しません。

※シーン転換中に【STOP】を押すと、転換中のシーンを一時停止することができます。

※【TC】を選択中に【BACK】を押すと、1つ前のシーンに1秒（固定）で戻すことができます。

○再生中のシーンのタイム修正

シーン転換中にタイムエンコーダを使って、転換中のシーンのタイムを修正することができます。クロスパネル側の【タイム】LED が点灯している状態で【フェード】【ディレイ】【ウェイト】のいずれかを押すと、現在再生中のシーンに対応したタイムの値がタイムデータ表示器に表示されます。ここでタイムエンコーダを動かしてタイムデータ表示器の値を修正すると、現在再生中のシーンが修正したタイムデータによって転換します。

※タイムデータについては〈1-7. タイムデータの種類 [I -58 ページ] 〉を参照してください。

○タイム再生モードの解除

タイム再生終了後は自動的に【STOP】が押された状態（赤点灯）になります。この状態で【TC】を押すことによって、タイム再生モードを解除することができます。この時、クロスフェーダ A/B のレベルが 100/0、又は 0/100 でない場合は強制解除（後述します）しない限り解除できません。

○タイム再生モードの強制解除

タイム再生が終了し自動的に【STOP】が押された状態でない場合に、【TC】を押すと【TC】が点滅します。点滅状態の【TC】を再度押すことによって、タイム再生モードを強制的に解除することができます。

※タイム再生モードを強制的に解除すると、その瞬間に出力レベルが現在のクロスフェーダのレベルに応じて出力されるようになるため、現在出力されている明かりが大きく変化する可能性があります。

1-5-5. クロスフェーダにセットされたシーンデータの修正

※この操作は画面と連動します。

1：エディット段（修正に使うプリセット段）の選択

プリセットパネルの【エディット段選択スイッチ】を押して、修正に使うプリセット段を選択します。選択されると【エディット段選択スイッチ】がアンバー点灯します。なお、エディット段として初期値設定〈2-7-7. 初期値設定 [II -60 ページ] 〉されているプリセット段が現在未使用である（実行段でもスタンバイ段でもない）場合は、ここで【エディット段選択スイッチ】を押さなくても、**2：修正モードへ移行**の時点で自動的に初期値設定したエディット段が選択され、【エディット段選択スイッチ】がアンバー点灯します。

※実行段、スタンバイ段はエディット段として選択できません。

※【エディット段選択スイッチ】を押してエディット段を選択すると、以降ここで選択したエディット段が初期値となります（自動的にセットアップモードの初期値設定が更新されます）。

2：修正モードへ移行

修正したいシーンがセットされたクロスフェーダ上の【修正】を押します。【修正】がアンバー点灯します。

シーンメモリパネルのシーン No.表示器には、【修正】を押した方のクロスフェーダにセットされたシーン No.が表示されます。

※【TC】によりシーンをタイム再生している場合は【修正】が反応せず、修正はできません。【STOP】を押してタイム再生を止めてから【修正】を押してください。

※修正中は、修正を行っているクロスフェーダのレベルに応じて明かりが出力されます。

※クロスフェーダにてシーンデータの修正を行っている時は、シーンメモリパネルに修正中のシーンの内容を展開しているため、シーンメモリパネルは使用できなくなります。

※【修正】を押した時点で操作が画面と連動するようになります。

●画面操作

卓面クロスパネルで【修正】を押すと、画面は自動的にシーン修正モードへ移行します。左上【修正箇所】欄には修正対象が表示されます（左側のクロスフェーダ上の【修正】を押した場合は[クロスA]、右側のクロスフェーダ上の【修正】を押した場合は[クロスB]と表示）。

3：プリセットパネルを用いて修正を行う

修正は修正一致方式で行います。まず、修正したいチャンネルの修正データと、エディット段のプリセットフェーダのレベルを一致させます。修正データのレベルと現在のプリセットフェーダレベルが一致することで修正一致表示灯がアンバーで点灯し、修正可能になります。その後は、レベルが修正前より高ければ赤、修正前より低ければ緑、修正前と同じならアンバーで点灯表示します。

※ここで修正中のシーンを転換すると修正データは記憶されず、修正モード解除となります。

●画面操作

画面での修正は〈2-3-2. シーン編集-書込[Ⅱ-21 ページ]〉〈3-4-2. シーン編集-書込[Ⅲ-16 ページ]〉を参照してください。通常の画面での修正と異なる点は、卓での修正結果が画面に、画面での修正結果が卓に、即座に反映されることです。

続けてタイム修正をする場合 **4：タイムデータの修正** へ

修正完了の場合 **5：修正データを書込む** へ

4：タイムデータの修正

タイムデータの修正はクロスパネルのタイムエンコーダで行います。クロスパネルの【タイム】LED が点灯していない場合は、クロスパネル側の【タイム】を押して点灯させてください（同時にシーンメモリパネルの【タイム】LED が消灯します）。【フェード】【ディレイ】【ウェイト】より、修正したい項目を選び、エンコーダを回してタイムを修正します。

5：修正データを書込む

シーンメモリパネルの【書込】を押すと、【書込】LED が点滅します。再度【書込】を押すことで修正したシーンデータが記憶されます。

※修正操作を中止する場合、途中でクロスパネルの【修正】を押すことで修正モードが解除されます。

※書込むと同時に画面と卓の連動は終了します。

●画面操作

卓面で【書込】が押されると画面でも書込まれ、修正モードが終了します。同じく、卓面で【書込】を押して書込む前に、画面で《書込》を押して書込むと、画面・卓面両方とも修正モードが終了します。

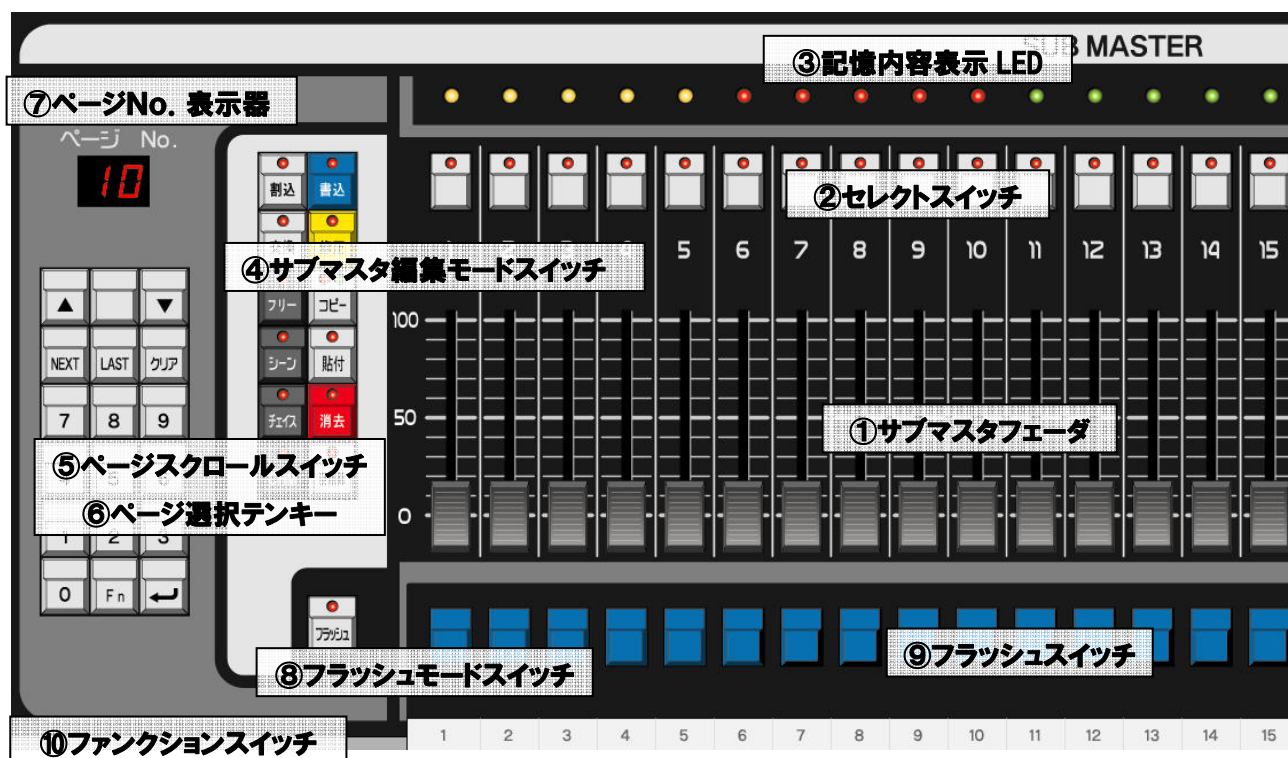
卓面と画面が連動中に画面で書込む場合、《書込》→《Enter》の順にタッチします。

1-5-6. シーンデータの反復再生


【反復】を押してクロス動作を反復再生モードに切り替えます。

通常記憶データのシーン転換はクロスフェーダを返すと次段・次々段に記憶済みシーンが連続してセットされていきます。反復再生モードにするとシーンが連続してセットされず、A/Bクロスフェーダにセットされたシーン及びプリセット段を交互に再生します。

1-6. SUBMASTER パネル



No.	名 称	機 能
①	サブマスタフェーダ	1～99ページ各30本のサブマスタの記憶データを再生します。
②	セレクトスイッチ	サブマスタ編集モードスイッチと組み合わせ、サブマスタフェーダの記憶データを編集します。
③	記憶内容表示 LED	色で各サブマスタの記憶データを表示します。 ※切替前のページ内容でフェーダに割付けられたデータを実行している場合は LED が点滅します。 ・黄点灯：サブマスタ記憶済み ・赤点灯：シーン記憶済み ・緑点灯：チェイス記憶済み ・青点灯：チャンネルマスタ記憶済み ・白点灯：フリーフェーダ記憶済み ・紫点灯：他のページに記憶済みフェーダあり (チャンネルマスタ/フリーフェーダモードでの表示) ・消灯：未記憶

④	サブマスタ編集モード スイッチ	<p>【書込】 : サブマスタデータを書込みます。</p> <p>【シーン】 : シーンデータを割付けます。</p> <p>【チェイス】 : チェイスデータを割付けます。</p> <p>【フリー】 : フリーフェーダを割付けます。</p> <p>【CHM】 : チャンネルマスタを割付けます。</p> <p>【割込】 : ブランク(未記憶)フェーダを割込ませます。</p> <p>【修正】 : フェーダの記憶データを修正します。</p> <p>【消去】 : フェーダの記憶データを消去します。</p> <p>【空削除】 : 未記憶フェーダを削除してフェーダを詰めます。</p> <p>【交換】 : フェーダの記憶データを他のフェーダと交換します。</p> <p>【コピー】 : フェーダに記憶されたシーンやサブマスタのレベルをコピーします。</p> <p>【貼付】 : コピーしたレベルを貼り付けます。</p>
⑤	ページスクロールスイッチ 【▲】【▼】	サブマスタページをスクロールします。
⑥	テンキースイッチ	<p>【0】～【9】 : ページ No.の入力スイッチです。</p> <p>【クリア】 : ページ No.表示器のクリアスイッチです。</p> <p>【NEXT】 : 次の記憶済みのページへ移動します。</p> <p>【LAST】 : 1つ前の記憶済みのページへ移動します。</p> <p>【ENTER】 : 入力したページに移動します。(テンキースイッチのマークは「」です。)</p>
⑦	ページ No.表示器	実行(選択)中のサブマスタページ No.を表示します。
⑧	フラッシュモードスイッチ 【フラッシュ】	<p>フラッシュ動作の ON/OFF を設定します。</p> <p>【+】、【-】の動作設定はプリセットパネルにて行います。</p>
⑨	フラッシュスイッチ	<p>フラッシュ動作用スイッチです。</p> <p>サブマスタ編集モードスイッチが何も選択されていない場合は、割付内容のプレビューを表示します。</p>
⑩	ファンクションスイッチ 【Fn】	シーン割り付けを一括で行う際に、②セレクトスイッチと合わせて使用します。

1-6-1. ページ選択操作

ページ No.表示器の数字の色は、そのページにチャンネルマスタ及びフリーフェーダ以外のデータが割付けられている場合は、記憶済みを意味する赤色になります。そのページにチャンネルマスタ及びフリーフェーダ以外のデータが割付けられていない場合は未記憶を意味する緑色になります（ページ No.1 のみ、ページ内にチャンネルマスタ及びフリーフェーダのみが割り付けられている状態でもページ No.表示器の数字の色は赤色になります）。

○テンキースイッチを使う

テンキースイッチでページ No.表示器に数字を入力します。入力した直後は未確定の状態であり、そのページ No.にデータが記憶されている場合でも、ページ No.は緑色で点滅表示されます。【ENTER】を押すことで確定され、そのページの内容がサブマスタフェーダに展開します。

○【▲】【▼】を使う

【▲】【▼】を使うことで、ページ No.表示器に表示されている数字が1つずつ上下します。【▲】【▼】を使ってページを切り替えた場合は【ENTER】を押さなくても確定され、ページ No.表示器に表示されたページの内容が即座にサブマスタフェーダに展開します。

○【NEXT】【LAST】を使う

【NEXT】【LAST】を使うことで、ページ No.表示器にチャンネルマスタ及びフリーフェーダ以外の記憶データがあるページのみを昇順または降順に表示します。【NEXT】【LAST】を使うことでページを切り替えた場合は【▲】【▼】を使って切り替えた場合と同じく、【ENTER】を押さなくても確定され、ページ No.表示器に表示されたページの内容が即座にサブマスタフェーダに展開します。

※出力中のサブマスタフェーダは、ページ切替・割付・割込・消去・空削除・交換の操作によりそのフェーダのデータが更新される場合、明かりが急にカットチェンジしてしまうことを防ぐために、一度そのフェーダをゼロレベルまで落とさない限り、更新前のデータの出力を維持します。そのフェーダをゼロレベルまで下げた時点でデータが更新され、次回出力するときから更新されたデータを出力します。

更新前のデータを維持している間は、記憶内容表示LEDが点滅します。

1-6-2. サブマスタフェーダへの書込み

1：記憶先を指定

記憶したいページ No.をテンキースイッチで入力し、【ENTER】を押して確定します。そのページにチャンネルマスタ及びフリーフェーダ以外が割付けられていない場合は【ENTER】を押しても緑数字のままですが、必ず【ENTER】を押して確定してください。

2：データをつくる

プリセットフェーダでレベルデータを作ります。サブマスタに書込む際は出力されている全てのレベルを取り込みます。レベルを出力せずに書込みたい場合は画面での編集操作にて行ないます。

3：書込みモードへ移行

【書込】を押します（【書込】LEDが点灯します）。

4：保存する

保存したいサブマスタフェーダのセレクトスイッチを押すことで、記憶内容表示LEDが黄点灯し、書込みが完了します。

※すでに記憶済みのサブマスタフェーダへ上書きで割付けする場合は、セレクトスイッチを2度押しすることによりデータの上書きができます（一度押すことでLEDが点滅し、もう一度押すことで上書きが完了します）。また、書込みを完了する前に、再度【書込】を押すか、表示しているページを切り替えることで書込み作業を中断することができます。

1-6-3. シーンデータの割付

1：シーンNo.の入力（シーンメモリパネル）

サブマスタフェーダへ割り付けたいシーンNo.を、シーンメモリパネルのテンキースイッチで入力し、シーンNo.表示器に表示させます。

2：シーン割付けモードの選択

サブマスタ編集モードスイッチの【シーン】を押して、シーン割付けモードに移行します。

3：サブマスタフェーダの選択

割付けたいサブマスタフェーダのセレクトスイッチを押すことで、シーンメモリパネルに呼び出されているシーンが割付けられ、記憶内容表示LEDが赤点灯します。

※すでに記憶済みのサブマスタフェーダへ上書きで割付けする場合は、セレクトスイッチを2度押しすることによりデータの上書きができます。（一度押すことでLEDが点滅し、もう一度押すことで上書きが完了します。）

※シーン割付け操作を中断したい場合は、途中で再度【シーン】を押すか、【▲】【▼】などのスイッチでページを切り替えてください。シーン割付けモードが解除されます。

※未記憶シーンの割付も可能です。この場合画面サブマスタパネルの該当フェーダのシーンNo.は緑色で表示され、そのシーンにデータが記憶された時点でシーンNo.表示が白文字に変わり、このサブマスタフェーダが使えるようになります。

1-6-4. シーンデータの一括割付

1 : シーン No.の入力 (シーンメモリパネル)

サブマスタフェーダへ一括割り付けたい最初のシーン No.を、シーンメモリパネルのテンキースイッチで入力し、シーン No.表示器に表示させます。

2 : シーン割付けモードの選択

サブマスタ編集モードスイッチの【シーン】を押して、シーン割付けモードに移行します。

3 : Fn (ファンクション) スイッチ・サブマスタフェーダの選択

【Fn】を押しながら割り付けたいサブマスタフェーダのセレクトスイッチを押すことで、シーンメモリパネルに呼び出されているシーン No.から、セットアップモードで指定した分のフェーダ本数までのシーンが一括で割付けられ、割り付けられたフェーダの記憶内容表示 LED が赤点灯します。セットアップモードでのフェーダ本数の指定は〈2-7-8. システム設定 - SM シーン割付け本数設定[II-66 ページ]〉を参照してください。

一括割り付け後はシーンメモリパネルのシーン No.表示器の値が、割付けた分だけ自動でプラスされます。連続したシーン No.で割り付け操作する場合は、シーンメモリパネルでの入力操作を省略することができます。

※すでに記憶済みのサブマスタフェーダを先頭とした一括割付けはできません。【Fn】を押しながら割り付け操作をした場合も、通常の 1 本単位での上書き操作となります。

※一括割付けを行うフェーダの範囲に記憶済みフェーダが含まれる場合、それらのフェーダには上書きで割付けはせず飛ばしますが、それらのフェーダを含む本数分の割り付けとなります。

※シーン割付け操作を中断したい場合は、途中で再度【シーン】を押すか、【▲】【▼】などのスイッチでページを切り替えてください。シーン割付けモードが解除されます。

1-6-5. チェイスデータの割付

1 : チェイス No.の入力 (チェイスメモリパネル)

サブマスタフェーダに割り付けたいチェイス No.を、チェイスメモリパネルの【▲】【▼】でチェイス No.表示器に表示させます。

2 : チェイス割付けモードの選択

サブマスタ編集モードスイッチの【チェイス】を押して、チェイス割付けモードに移行します。

3：サブマスタフェーダの選択

割付けたいサブマスタフェーダのセレクトスイッチを押すことで、チェイスメモリパネルに呼び出されているチェイスが割付けられ、記憶内容表示 LED が緑点灯します。

※すでに記憶済みのサブマスタフェーダへ上書きで割付けする場合は、セレクトスイッチを2度押しすることによりデータの上書きができます。(一度押すことで LED が点滅し、もう一度押すことで上書きが完了します。)

※チェイス割付け操作を中止したい場合は、途中で再度【チェイス】を押すか、【▲】【▼】などのスイッチでページを変えてください。チェイス割付けモードが解除されます。

※未記憶チェイス No.の割付も可能です。この場合チェイス No.は緑色で表示され、そのチェイス No.にデータが記憶された時点でチェイス No.表示が白文字に変わり、フェーダが使えるようになります。

1-6-6. チャンネルマスタの割付

※チャンネルマスタはページに関係なく、選択したサブマスタフェーダに書き込まれます。そのため、他ページにデータを割付けてあるサブマスタフェーダにはチャンネルマスタを割付けることはできません。

1：チャンネルマスタモードの選択

サブマスタ編集モードスイッチの【CHM】を押して、チャンネルマスタ割付けモードに移行します。プリセットパネルの【フラッシュ】LED が点灯していた場合は消灯します。サブマスタパネルでは、チャンネルマスタを割付けることができないサブマスタフェーダの記憶内容表示 LED が紫点灯します。

2：割付先の指定

チャンネルマスタとして設定したいサブマスタフェーダのセレクトスイッチを押します。セレクトスイッチのLED が点滅します。

※記憶内容表示 LED が紫点灯しているフェーダは選択することができません。チャンネルマスタはページに関係なくフェーダ固定のため、全てのページの同じフェーダに記憶されます。他のページの同じフェーダに何かデータが記憶されており、かつ今開いているページには何も割付けられていない場合、記憶内容表示 LED が紫点灯し、選択できないフェーダとして表示します。

3：割付けるチャンネルの指定

プリセットパネルのフラッシュスイッチを押すことで、チャンネルマスタとして仕込みたいチャンネルを選択します。選択されたチャンネルは修正一致表示灯が赤点灯します。

※卓面でチャンネルマスタの指定ができるチャンネルはプリセットフェーダ 1 段目の数と同じです。1 段目の数より大きい数字のチャンネルをチャンネルマスタ指定したい場合は、画面操作に行ってください〈2-6-2. チャンネルマスタ-割付[Ⅱ-44 ページ]〉〈3-7-2. チャンネルマスタ-割付[Ⅲ-37 ページ]〉。

4：保存する

手順2で選択したセレクトスイッチ（現在 LED 点滅中）を再度押すと、記憶内容表示 LED が青点灯して書込みが完了します。ここで選択したサブマスタフェーダが、**手順3**で設定したチャンネルのマスタフェーダになります。

※チャンネルマスタ割付け操作を中止したい場合は、途中で再度【CHM】を押すか、開いているサブマスタページを変えることでチャンネルマスタ割付モードを解除してください。

※1つのチャンネルに対して複数のチャンネルマスタが割付けられている場合、それらのチャンネルマスタはハイレベル優先ではなく、ローレベル優先となります。例えば、Ch1 のマスタとしてチャンネルマスタ1とチャンネルマスタ2がある場合、その2つのチャンネルマスタのうち低い方のレベルで Ch1 は出力されます。

1-6-7. フリーフェーダの割付

任意のチャンネルをフリーフェーダとして割付けることで、設定中はそのフリーフェーダを操作しない限り、明かりとしては出力されないチャンネルを設定することができます。

※フリーフェーダが上がっている状態でシーン等のレベル記憶操作を行った場合、フリーフェーダに設定されたチャンネルのレベル値はデータに記憶されます。記憶されたレベル値は、そのチャンネルをフリーフェーダから解除した時点で、シーン等で再生されるようになります。

1：フリーフェーダモードの選択

サブマスタ編集モードスイッチの【フリー】を押して、フリーフェーダ割付けモードに移行します。プリセットパネルの【フラッシュ】LED が点灯していた場合は消灯します。サブマスタパネルでは、フリーフェーダを割付けることができないサブマスタフェーダの記憶内容表示 LED が紫点灯します。

2：割付先の指定

フリーフェーダとして設定したいサブマスタフェーダのセレクトスイッチを押します。セレクトスイッチのLEDが点滅します。

※記憶内容表示 LED が紫点灯しているフェーダは選択することができません。フリーフェーダはページに関係なくフェーダ固定のため、全てのページの同じフェーダに記憶されます。他のページの同じフェーダに何かデータが記憶されており、かつ今開いているページには何も割付けられていない場合、記憶内容表示 LED が紫点灯し、選択できないフェーダとして表示します。

3：割付けるチャンネルの指定

プリセットパネルのフラッシュスイッチを押すことで、フリーフェーダとして仕込みたいチャンネルを選択します。選択されたチャンネルはプリセット1段目の修正一致表示灯が赤点灯します。

※卓面でフリーフェーダの指定ができるチャンネルはプリセットフェーダ1段目の数と同じです。1段目の数より大きい数字のチャンネルをフリーフェーダ指定したい場合は、画面操作にて行ってください〈2-6-5. フリーフェーダ割付[Ⅱ-46 ページ]〉〈3-7-5. フリーフェーダ割付[Ⅲ-40 ページ]〉。

4：保存する

手順2で選択したセレクトスイッチ（現在LED点滅中）を再度押すと、記憶内容表示LEDが白点灯して書込みが完了します。ここで選択したサブマスタフェーダを上げると、**手順3**で設定したチャンネルのレベルが出力されます。フリーフェーダからのレベルの出力は、シーンなどの書込み操作によってデータには書き込まれますが、そのチャンネルがフリーに設定されている間はフリーフェーダを上げない限りレベルを出力しません。

※フリーフェーダ割付け操作を中止したい場合は、途中で再度【フリー】を押すか、【▲】【▼】を押すなどして開いているサブマスタページを変更することでフリーフェーダ割付モードを解除してください。

1-6-8. サブマスタフェーダの実行

テンキースイッチでページ No.を入力し、【ENTER】で確定させます。任意のサブマスタフェーダのレベルを上げることで、割付けられた内容を実行します。

※複数のサブマスタフェーダから同じチャンネルのレベルを上げた場合、ハイレベル優先となります。

※ページ No.表示器の数字が緑色の時はまだ確定されていません。【ENTER】を押すと数字が赤色になり、この時初めてページ No.表示器に表示中のページの内容がサブマスタフェーダに展開します。

1-6-9. サブスタフェーダの割込み操作

新しくデータを割り付けるために、ブランクフェーダを割り込ませることができます。

1：割込モードへ移行

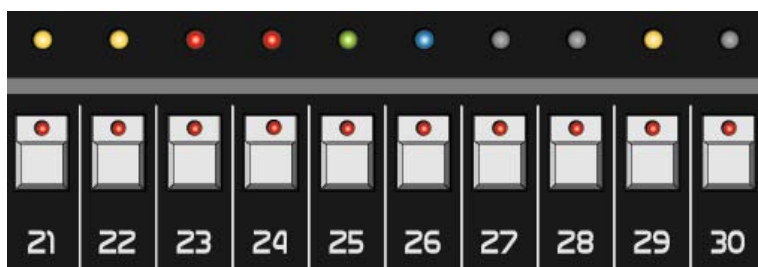
サブスタパネルの【割込】を押します。【割込】LEDが点灯します。

2：ブランクフェーダを割込む場所を選択する

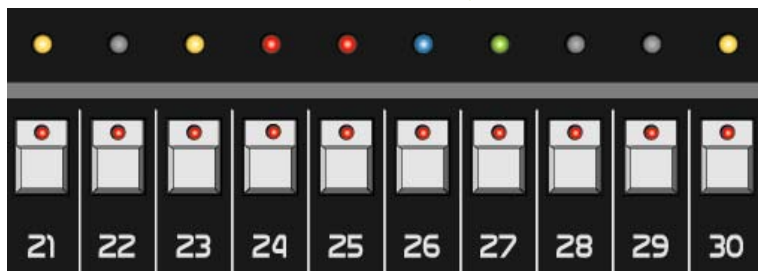
ブランク（未割付け）フェーダを割込ませたいサブスタフェーダのセレクトスイッチを押します（セレクトスイッチLEDが点滅します）。再度セレクトスイッチを押すと割込みを実行します。選択したサブスタフェーダにブランク（未割付け）フェーダが挿入され、以降のサブスタフェーダに割付けられた内容が1つずつ後ろのフェーダに移動します。

※割込操作を行っても、チャンネルマスタ及びフリーフェーダがセットされたサブスタフェーダは移動しません。割込みを行ったフェーダより後ろにチャンネルマスタがセットされたフェーダがある場合、そのフェーダを飛ばして割付け内容が移動します。

サブスタフェーダNo. 22 に対して割込み操作を行った場合（サブスタフェーダ 30 本仕様）

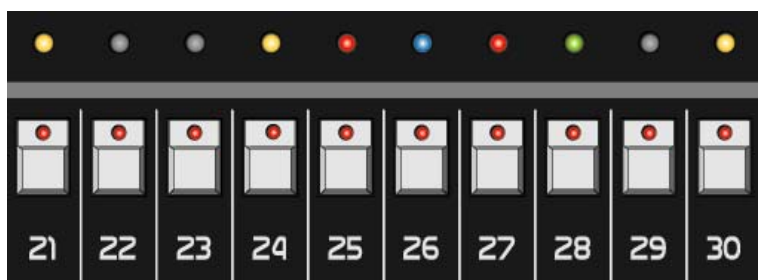


・No.22 に対して割込み操作を行う



・No.26 のチャンネルマスタは移動しないので、No.26 はまたいで割り付け内容が移動する

・No.28・No.29 のブランクフェーダはブランクのまま移動する



・No.30 にデータがセットされている状態で、再度 No.22 に対して割込み操作を行うと、一番後ろのブランクフェーダが詰められる

1-6-10. フラッシュ操作

1：フラッシュモードへ移行

サブマスタパネルの【フラッシュ】を押し、【フラッシュ】LEDを点灯させます。

2：フラッシュ動作モードの指定

フラッシュ動作モードはプリセットパネルと共通の設定になります。プリセットパネルのフラッシュモードスイッチ【+】、又は【-】を押し、フラッシュ動作モードを設定します。【+】、【-】のどちらかの動作を指定しないとフラッシュは使えません。

3：フラッシュ出力

各サブマスタフェーダのフラッシュスイッチを押すと、押している間そのフェーダに仕込まれた内容をFF（レベル100%）で実行します。

○チャンネルマスタフェーダのフラッシュについて

プリセットパネルのフラッシュモードスイッチで【-】を選択しており、かつチャンネルマスタを割付けたサブマスタフェーダのフラッシュスイッチを押した場合、押したサブマスタフェーダ以外のチャンネルマスタのレベルが0になります。チャンネルマスタとして割付されていないサブマスタフェーダレベルや、チャンネルマスタに影響を受けないチャンネルのレベルは0になりません。

1-6-11. サブマスタフェーダのデータ修正

※この操作は画面と連動します（以降、画面での操作を青文字で表記します）。

1：エディット段（修正に使うプリセット段）の選択

プリセットパネルの【エディット段選択スイッチ】を押し、修正に使うプリセット段を選択します。選択されると【エディット段選択スイッチ】がアンバー点灯します。なお、エディット段として初期値設定〈2-7-7. 初期値設定[II-60ページ]〉されているプリセット段が現在未使用である場合は、ここで【エディット段選択スイッチ】を押さなくても、**2：修正モードへ移行**の時点で自動的に初期値設定したエディット段が選択され、【エディット段選択スイッチ】がアンバー点灯します。

※実行段、スタンバイ段はエディット段として選択できません。

※【エディット段選択スイッチ】を押しエディット段を選択すると、以降ここで選択したエディット段が初期値となります（自動的にセットアップモードの初期値設定が更新されます）。

2：修正モードへ移行

サブマスタパネルの【修正】を押します。

3：修正対象を選択

修正したいサブマスタフェーダのセレクトスイッチを押します（LED が点滅します）。ここでセレクトスイッチを押した時に、操作が画面と連動し始めます。

※修正中は、修正を行っているサブマスタフェーダに応じてレベルが出力されます。

●画面操作

卓面サブマスタパネルで【修正】を押すと、画面は自動的にシーン修正モードへ移行します。

※このフェーダにセットされていた内容がシーン・チェイスだった場合、画面もそれぞれの修正モードの画面に移行します。このフェーダにセットされていた内容がチェイスだった場合、卓面チェイスメモリパネルにもそのチェイスが展開します。

4：レベル修正

修正は修正一致方式で行います。まず、修正したいチャンネルの修正データと、エディット段のプリセットフェーダのレベルを一致させます。修正データのレベルと現在のプリセットフェーダレベルが一致することで修正一致表示灯がアンバーで点灯し、修正可能になります。その後は、レベルが修正前より高ければ赤、修正前より低ければ緑、修正前と同じならアンバーで点灯表示します。

○【ライブ】の使い方

修正中、画面の修正モードに表示されるレベルはエディット段で編集中のレベルであり、実行段やサブマスタフェーダから出ている明かりのレベルは表示されません（ライブモードのチャンネル表示画面では表示されます）。この時、プリセットパネルの【ライブ】を押すと、現在出力されている全てのレベル（出力されていないチャンネルはレベル0として取り込みます）を修正画面に取り込むことができます。

※【ライブ】で取り込んだレベルを修正する時もエディット段にて修正一致方式で行います。【ライブ】で取り込んだレベルと今まで修正中だったレベルに差があった場合でも、取り込んだ値を優先して表示します。

●画面操作

画面での修正は〈2-5-2. サブマスタ編集-書込[Ⅱ-35 ページ]〉〈3-6-2. サブマスタ編集-書込[Ⅲ-29 ページ]〉と同じです。通常の画面での修正と異なる点は、卓での修正結果が画面に、画面での修正結果が卓に、即座に反映されることです。

5：修正内容を書込む

修正中のサブマスタフェーダのセレクトスイッチを押すことで修正内容が書込まれます（セレクトスイッチLEDは消灯します）。卓面で修正内容を書込むと、画面でも連動して書込まれます。

●画面操作

卓面でセレクトスイッチが押されると画面でも書込まれ、修正モードが終了します。同じく、卓面でセレクトスイッチを押して書込む前に、画面で《書込》を押して書込むと、画面・卓面両方とも修正モードが終了します。卓面と画面が連動中に画面で書込む場合、《書込》《Enter》の順にタッチします。

※修正操作を中止する場合は、サブマスタ編集モードスイッチのいずれかを押して修正モード以外のモードに移行します。この時、修正を中止するまでの間に修正した内容は一時修正として一時的に保存されます。再度このサブマスタページを読み直すことにより、修正前のデータに戻ります。

1-6-12. シーン割付フェーダのデータ修正

※この操作は画面と連動します（以降、画面での操作を青文字で表記します）。

1：エディット段（修正に使うプリセット段）の選択

プリセットパネルの【エディット段選択スイッチ】を押して、修正に使うプリセット段を選択します。選択されると【エディット段選択スイッチ】がアンバー点灯します。なお、エディット段として初期値設定〈2-7-7. 初期値設定[II-60 ページ]〉されているプリセット段が現在未使用である場合は、ここで【エディット段選択スイッチ】を押さなくても、**2：修正モードへ移行**の時点で自動的に初期値設定したエディット段が選択され、【エディット段選択スイッチ】がアンバー点灯します。

※実行段、スタンバイ段はエディット段として選択できません。

※【エディット段選択スイッチ】を押してエディット段を選択すると、以降ここで選択したエディット段が初期値となります（自動的にセットアップモードの初期値設定が更新されます）。

2：修正モードへ移行

サブマスタパネルの【修正】を押します。

3：修正対象を選択

修正したいシーンがセットされたサブマスタフェーダのセレクトスイッチを押します。（セレクトLEDが点滅します。）

※修正中は、修正を行っているサブマスタフェーダレベルに応じて修正レベルが出力されます。

※ここでセレクトスイッチを押した際に、操作が画面と連動し始めます。

●画面操作

卓面でセレクトスイッチを押すと、画面は自動的にシーン修正モードへ移行します。

4：レベル修正

修正は修正一致方式で行います。まず、修正したいチャンネルの修正データと、エディット段のプリセットフェーダのレベルを一致させます。修正データのレベルと現在のプリセットフェーダレベルが一致することで修正一致表示灯がアンバーで点灯し、修正可能になります。その後は、レベルが修正前より高ければ赤、修正前より低ければ緑、修正前と同じならアンバーで点灯表示します。

※出力レベルは修正中のサブマスタフェーダのレベルに依存します。

○【ライブ】の使い方

修正中、シーンモードの修正画面に表示されるレベルはエディット段で編集中のレベルであり、実行段やサブマスタフェーダから出ているレベルは表示されません（ライブモードのチャンネル表示画面では表示されます）。この時、プリセットパネルの【ライブ】を押すと、現在出力されている全てのレベル（出力されていないチャンネルはレベル0として取り込みます）を修正画面に取り込むことができます。

※【ライブ】で取り込んだレベルを修正する時もエディット段にて修正一致方式で行います。

【ライブ】で取り込んだレベルと今まで修正中だったレベルに差があった場合、取り込んだ値を優先して表示します。

●画面操作

画面での修正は〈2-3-2. シーン編集-書込[Ⅱ-21 ページ]〉〈3-4-2. シーン編集-書込[Ⅲ-19 ページ]〉と同じです。通常の画面での修正と異なる点は、卓での修正結果が画面に、画面での修正結果が卓に、即座に反映されることです。

5：修正内容を書込む

修正中のサブマスタフェーダのセレクトスイッチを押すことで修正内容が書込まれます（セレクトスイッチLEDは消灯します）。卓面で修正内容を書込むと、画面でも連動して書込まれます。

●画面操作

卓面で【書込】が押されると画面でも書込まれ、修正モードが終了します。同じく、卓面で【書込】を押して書込む前に、画面で《書込》を押して書込むと、画面・卓面両方とも修正モードが終了します。卓面と画面が連動中に画面で書込む場合、《書込》《Enter》の順にタッチします。

1-6-13. チェイス割付フェーダのデータ修正

※チェイスメモリパネルでチェイスが再生中または一時停止中であれば、予めチェイスメモリパネルの【■】を押してチェイスを終了させます。修正に入りますと、再生中または一時停止中だったチェイスは強制終了します。

※以降の操作中明かりが出力されるかどうかは、修正対象であるチェイスを割り付けたサブマスタフェーダのレベルに依存します。

1：エディット段（修正に使うプリセット段）の選択

プリセットパネルの【エディット段選択スイッチ】を押して、修正に使うプリセット段を選択します。選択されると【エディット段選択スイッチ】がアンバー点灯します。なお、エディット段として初期値設定〈2-7-7. 初期値設定[Ⅱ-60ページ]〉されているプリセット段が現在未使用である場合は、ここで【エディット段選択スイッチ】を押さなくても、**2：修正モードへ移行**の時点で自動的に初期値設定したエディット段が選択され、【エディット段選択スイッチ】がアンバー点灯します。

※実行段、スタンバイ段はエディット段として選択できません。

※【エディット段選択スイッチ】を押してエディット段を選択すると、以降ここで選択したエディット段が初期値となります（自動的にセットアップモードの初期値設定が更新されます）。

2：修正モードへ移行

サブマスタパネルの【修正】を押します。【修正】LEDが点灯します。

3：修正対象を選択

修正したいチェイスがセットされたサブマスタフェーダのセレクトスイッチを押します。セレクトスイッチLEDが点滅します。同時に、このサブマスタフェーダにセットされていたチェイスデータがチェイスメモリパネルに展開します。チェイスメモリパネルの【修正】LEDも点滅します。

4：修正する

1）動作モードの修正

チェイスメモリパネルの動作モードスイッチを押します。押すと動作モードが即座に切り替わります。

2）タイムの修正：全ステップ一括修正

チェイスメモリパネルの【Sタイム】【ディレイ】より、修正したい方のスイッチを押します。タイム表示器には指定した方のタイムが表示されます。この状態でチェイスメモリパネルのエンコーダを回すと、指定したタイムの値を、全ステップ一括で修正することができます。タイムは

即座に反映されます。

※再生中のチェイスのタイムをエンコーダで修正する場合、タイムは全てのステップが1%ずつ変化します。

3) タイムの修正：任意の1ステップの修正

※この手順における操作は全てチェイスメモリパネルでの操作です。

チェイスメモリパネルの【▶\||】または【修正】を押します。現在修正中のチェイスが停止します。ステップ No. 【▲】【▼】にて、タイムを修正したい任意のステップをステップ No. 表示器に表示させます。

【S タイム】【ディレイ】より、修正したい方のスイッチを押します。この状態でチェイスメモリパネルのエンコーダを回すと、表示中のステップのタイムのみが0.01秒単位で修正されます。また、この時ステップレベルの修正も可能です（次項〈1-6-14. チェイス割付フェーダのレベル修正[I-50ページ]〉参照）。

●画面操作

現在修正中のチェイスを停止した時点で、画面は修正モードへ移行します。画面が修正モードへ移行後は、画面と卓面は連動します。

タッチパネルでは修正したいステップ No. のタイムを直接タッチすることで選択できます。

※画面と卓面は連動しているため、卓では不可能である全ステップタイム一括選択はできません。

5：修正内容を書き込む

サブマスタパネルにて点滅中のセレクトスイッチを押すことで、修正した内容を書き込みます。書き込むと、サブマスタパネル及びチェイスメモリパネルの【修正】LED が消灯し、修正モードが終了します（画面の修正モードも同時に終了します）。

※書き込み操作を行わずにサブマスタパネルの【修正】を押すなどして修正モードから抜けると、「一時修正」として今までの修正内容を一時的に保持します。一時修正のチェイスは、サブマスタページを切り替えることで修正前のデータに戻ります。

※書き込み操作は、チェイスメモリパネルの【書込】を使うことでも可能です。修正後にチェイスメモリパネルの【書込】を押すとLED が点滅します。再度【書込】を押すことで、書き込みが完了し、修正モードが終了します。

●画面操作

画面にて書き込むこともできます。《書込》をタッチすると、《書込》が赤点灯します。その後画面テンキーの《Enter》をタッチすることで書き込みが完了し、修正モードが終了します。同時に卓面の【修正】LED が消灯します。

1-6-14. チェイス割付フェーダのレベル修正

※チェイスメモリパネルでチェイスが再生中または一時停止中であれば、予めチェイスメモリパネルの【■】を押してチェイスを終了させます。修正に入りますと、再生中または一時停止中だったチェイスは強制終了します。

※以降の操作中明かりが出力されるかどうかは、修正対象であるチェイスを割り付けたサブマスタフェーダのレベルに依存します。

1：修正可能な状態まで進める

前項〈1-6-13. チェイス割付フェーダの動作モード・タイム修正[I-48 ページ]〉の**手順1～3**を実行し、修正対象のチェイスを指定します。

2：動作中のステップを止める

チェイスメモリパネルの【▶||】または【修正】を押します。現在修正中のチェイスが停止し、ステップが1ステップ目に戻ります。

●画面操作

現在修正中のチェイスを停止した時点で、画面は修正モードへ移行します。画面が修正モードへ移行後は、画面と卓面は連動します。

3：レベルを修正したいステップ No.を選択する

ステップ No. 【▲】【▼】を押して、レベルを修正したいステップをステップ No.表示器に表示させます。同時に、プリセットパネルのエディット段に、選択したステップ No.のレベルが展開します。

●画面操作

画面では修正したいステップ No.のいずれかのチャンネルを直接タッチすることで選択されます。

4：レベルを修正する

卓面では、修正一致方式に修正を行います。同時にチェイスメモリパネルでタイムや動作モードの修正も行うことができます(〈1-6-12. チェイス割付フェーダの動作モード・タイム修正[I-47 ページ]〉前項を参照)。

●画面操作

画面での修正は〈2-4-2. チェイス編集-書込[II-28 ページ]〉〈3-5-2. チェイス編集-書込[III-22 ページ]〉と同じです。通常の画面での修正と異なる点は、卓での修正結果が画面に、画面での修正結果が卓に、即座に反映されることです。

5：次のステップを修正する

チェイスメモリパネルのステップ No. 【▲】【▼】を押してステップ No. を切り替え、修正を続けます。

※ステップ No. を切り替えた場合、切り替える前のステップの修正内容は「一時修正」として一時的に保存されます。このまま次の手順の書き込み操作行わずに修正モードを終了した場合は、このサブマスタページを読み直すまでは一時修正されたデータを実行することができます。一時修正されたデータは、サブマスタページを読み直すことで、修正前のデータに戻ります。

●画面操作

卓⾯チェイスメモリパネルのステップ No. 【▲】【▼】に連動して、画面内のステップも切り替わります。同じく画面内のカーソルを上下に移動させると、それに連動して卓⾯チェイスメモリパネルのステップ No. も切り替わります。

6：修正内容を書き込む

サブマスタパネルにて点滅中のセレクトスイッチを押すことで、修正した内容を書き込みます。書き込むと、サブマスタパネル及びチェイスメモリパネルの【修正】LED が消灯し、修正モードが終了します（画面の修正モードも同時に終了します）。

※チェイスが割付けられたサブマスタフェーダのデータを修正すると、同じチェイス No. が割付けられたサブマスタフェーダのデータも自動的に更新されます。同じチェイス No. が割付けられたフェーダが実行中であった場合は、レベルを0にすることで修正後のデータに切り替わります（切り替わるまでは記憶内容表示 LED が点滅します）。

※書き込み操作を行わずにサブマスタパネルの【修正】を押すなどして修正モードから抜けると、「一時修正」として今までの修正内容を一時的に保持します。一時修正のチェイスは、サブマスタページを切り替えることで修正前のデータに戻ります。

※書き込み操作は、チェイスメモリパネルの【書込】を使うことでも可能です。修正後にチェイスメモリパネルの【書込】を押すと LED が点滅します。再度【書込】を押すことで、書き込みが完了し、修正モードが終了します。

●画面操作

画面にて書き込むこともできます。《書込》をタッチすると、《書込》が赤点灯します。その後画面テンキーの《Enter》をタッチすることで書き込みが完了し、修正モードが終了します。同時に卓⾯の【修正】LED が消灯します。

1-6-15. チャンネルマスタ割付けフェーダのデータ修正

1：CHM 設定モードの選択

サブマスタパネルの【CHM】スイッチを押します。LED が点灯します。

2：設定フェーダの選択

修正したいチャンネルマスタがセットされたサブマスタフェーダのセレクトスイッチを押します。（セレクトスイッチ LED が点滅します。）そのサブマスタフェーダをチャンネルマスタとするチャンネルが、プリセット 1 段目の修正一致表示灯に赤点灯で表示されます。

3：設定チャンネルの選択

プリセット 1 段目のフラッシュスイッチを押すことで、チャンネルの削除及び追加を行います。削除した場合は修正一致表示灯が消灯します。追加した場合は修正一致表示灯が赤点灯します。

4：設定を書込む

チャンネルマスタに割付けたフェーダのセレクトスイッチを 1 回押すと LED の点滅が消灯し、書き込みが完了します。手順 3 で全てのチャンネルを削除した場合は、青点灯している記憶表示 LED が消灯します。

※修正操作の中断は以下の操作にて行えます。

- ・再度【CHM】を押す
- ・サブマスタページを切り替える

1-6-16. フリーフェーダ割付フェーダのデータ修正

1：フリーフェーダモードの選択

サブマスタパネルの【フリー】を押します。LED が点灯します。

2：設定フェーダの選択

修正したいフリーフェーダがセットされたサブマスタフェーダのセレクトスイッチを押します（セレクトスイッチ LED が点滅します）。そのサブマスタフェーダにフリーフェーダとして指定されたチャンネルが、プリセット 1 段目の修正一致表示灯に赤点灯で表示されます。

3：設定チャンネルの選択

プリセット 1 段目のフラッシュスイッチを押すことで、チャンネルの削除及び追加を行います。削除した場合は修正一致表示灯が消灯します。追加した場合は修正一致表示灯が赤点灯します。

4：設定を書込む

フリーフェーダに割付けたフェーダのセレクトスイッチを1回押すとLEDの点滅が消灯し、書き込みが完了します。**手順3**で全てのチャンネルを削除した場合は、白点灯している記憶表示LEDが消灯します。

※修正操作の中断は以下の操作にて行えます。

- ・再度【フリー】を押す
- ・サブマスタページを切り替える

1-6-17. サブマスタフェーダのデータ消去

1：消去モードへ移行

サブマスタ編集モードスイッチの【消去】スイッチを押します。

2：サブマスタフェーダの選択

データを消去したいサブマスタフェーダのセレクトスイッチを押します。セレクトスイッチLEDが点滅します。

3：データの消去

再度セレクトスイッチを押すと、そのサブマスタフェーダからデータが消去され、記憶内容表示LEDが消灯します。

※シーンデータ・チェイスデータはサブマスタフェーダからは消去されますが、割付けられていた元のデータは消去されません。

※実行中のサブマスタフェーダのデータを消去した場合、そのフェーダのレベルを0に下げるまでは明かりは出力されます。この際、記憶内容表示LEDは点滅を続けます。そのフェーダのレベルを0まで下げた時に初めてデータが消去され、記憶内容表示LEDが消灯します。ただし、チャンネルマスタとフリーフェーダにおいてのみ、消去操作は**手順3**でセレクトスイッチを2度押しした時点で即座に反映され、データが消去されます。

※消去操作の中断は以下の操作にて行えます。

- ・再度【消去】を押す
- ・サブマスタページを切り替える

1-6-18. 未記憶（空き）フェーダの削除

1：空き削除モードへ移行

サブマスタ編集モードスイッチの【空削除】を押します。

2：空き削除対象の指定

削除したい未記憶フェーダのセレクトスイッチを押します（セレクトスイッチが点滅します）。再度セレクトスイッチを押すことにより、未記憶フェーダを削除します。以降のサブマスタフェーダの割付け内容は1つずつ前に移動します。その中にチャンネルマスタ及びフリーフェーダがセットされたサブマスタフェーダがあった場合、そのフェーダは飛ばして移動します。

※空削除操作の中断は以下の操作にて行えます。

- ・再度【空削除】を押す
- ・サブマスタページを切り替える

1-6-19. サブマスタフェーダの交換

1：交換モードへ移行

サブマスタ編集モードスイッチの【交換】を押します。

2：交換対象を選択

交換したいサブマスタフェーダを2つ選び、それぞれのサブマスタフェーダのセレクトスイッチを押します。2個目のサブマスタフェーダのセレクトスイッチを押した時点で確定され、そのサブマスタフェーダ2つの内容が交換されます。

※未記憶フェーダとの組み合わせに対しても交換操作を行うことは可能です。ただしチャンネルマスタ及びフリーフェーダを割付けたサブマスタフェーダは交換できません。

※交換操作の中断は以下の操作にて行えます。

- ・再度【交換】を押す
- ・サブマスタページを切り替える

1-6-20. サブマスタフェーダデータのコピー／貼付

1：コピー対象のページへ移行

コピーしたいサブマスタフェーダ（シーンかサブマスタが割り付けられたサブマスタに限ります）があるページをテンキースイッチで表示させ、【ENTER】を押します。

2：コピーモードへ移行

【コピー】を押します。【コピー】のLEDが赤点灯します。

3：コピー対象を選択

コピーしたいデータが入ったサブマスタフェーダのセレクトスイッチを押します。【コピー】の赤LEDは消灯し、緑LEDが点灯します。

※【コピー】の赤LEDは、現在コピーモードを選択中であることを意味します。緑LEDは、現在コピーしているデータが存在することを意味します。

※コピーしているデータをクリアするには、以下の操作を行います。

- ・未記憶のサブマスタフェーダに対してコピーを実行する。
- ・【コピー】を押しながら【消去】を押す。

コピーしているデータのクリアが完了すると、サブマスタパネル及びシーンメモリパネルの【コピー】の緑LEDが消灯します。

※コピーできるレベルデータの場面数は、卓面・画面合わせて1場面であるため、シーンメモリパネルや画面上でデータをコピーすると、サブマスタパネルの【コピー】LEDも緑点灯します。

※チェイスデータが割り付けられたサブマスタフェーダのコピーはできません。

4：貼付モードへ移行

【貼付】を押します。【貼付】LEDが点灯します。

5：貼付先を選択

貼付けたいサブマスタフェーダのセレクトスイッチを押すと、コピーしていたレベルデータをそのサブマスタフェーダに書込みます。書き込んだフェーダは記憶内容表示LEDが黄点灯します。

※ シーンデータをコピーした場合も、貼付ける際はレベルデータのみとなるので、貼付け先のフェーダはシーン割付けフェーダ（LED 赤点灯）ではなく、サブマスタデータ割付けフェーダ（LED 黄点灯）となります。

1-6-21. サブマスタフェーダのプレビュー表示

1：フラッシュスイッチを押す

サブマスタパネルの【フラッシュ】〈1-6. SUBMASTER パネル[I-35 ページ]〉が選択されていない状態で、かつサブマスタ編集モードスイッチで【修正】が選択されていない場合、サブマスタフェーダのフラッシュスイッチを押すと、押している間そのフラッシュスイッチに対応したサブマスタフェーダに割付けられている内容を画面にプレビュー（ブラインド）表示します。

プレビュー表示される画面は、割付けられている内容により異なります（例：シーンが割付けてあるサブマスタフェーダのフラッシュスイッチを押した場合は、シーン画面にプレビュー表示されます）。

※シーン、サブマスタのプレビュー表示におけるチャンネル No.のスクロールはプログラムパネル【+Page】【-Page】によって行います。チェイスのプレビュー表示におけるチャンネル No.のスクロールは【NEXT】【LAST】によって、ステップ No.のスクロールは【+Page】【-Page】によって行います。

1-6-22. サブマスタフェーダのフィックス

フィックスとは、任意のサブマスタフェーダを、サブマスタページを切り替えても常に使用できるように卓面に固定する機能です。フィックスの ON/OFF の操作は卓面でのみ行うことができます。

○フィックスする

サブマスタパネルの【フラッシュ】を含むサブマスタ編集モードスイッチの LED が全て消灯している状態で、フィックスしたいサブマスタフェーダのフラッシュスイッチを押しながら（この時点で画面には該当サブマスタフェーダの内容をプレビュー表示します）セレクトスイッチを押すことでフィックスされます。

フィックスされている間は、対象のサブマスタフェーダのセレクトスイッチ LED は常時点灯します。

○フィックスを解除する

サブマスタパネルの【フラッシュ】を含むサブマスタ編集モードスイッチの LED が全て消灯している状態で、フィックスを解除したいサブマスタフェーダのフラッシュスイッチを押しながら（この時点で画面には該当サブマスタフェーダの内容をプレビュー表示します）セレクトスイッチを押すことでフィックスが解除されます。

フィックスが解除されると、常時点灯していた対象のサブマスタフェーダのセレクトスイッチ LED が消灯します。

※フィックス設定されたサブマスタフェーダに対しては【修正】以外の編集はできません（【コピー】は対象となるサブマスタフェーダに影響を与えないため常に使用可能です）。【削除】及び、別のデータを割付ける際はフィックス設定を解除してください。また、フィックス設定されたサブマスタフェーダがあるサブマスタページでは、【割込】【空削除】でサブマスタフェーダを移動させることはできません。

○画面上の表記

フィックス設定すると、画面上のサブマスタフェーダにマーキングされます。表記された数字は、フィックスしたサブマスタフェーダのデータがどのサブマスタページに存在しているかを表しています。

FIX 1					FIX 99					FIX 1				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
					1	2	3	4		3	4	2	1	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

1-6-23. チャンネルプレビュー

指定したチャンネルがどのサブマスタフェーダに記憶されているかをプレビュー表示します。

1：プレビュー可能状態にする

サブマスタパネルのサブマスタ編集モードスイッチ、プリセットパネルのフラッシュモードスイッチが選択されていない（LED 消灯）状態にします。

2：プレビュー表示させる

プリセットパネルにおけるプレビュー表示させたいチャンネルのフラッシュスイッチを押します。そのチャンネルが記憶されているサブマスタフェーダのセレクトスイッチの LED が点滅します。

※複数のフラッシュスイッチを同時に押した場合、それらのチャンネルが共に含まれているサブマスタフェーダのみセレクト LED が点滅します。

1-7. タイムデータの種類

特に指定しない場合、IN/OUT タイムには同じ値が入ります。例えば、フェードタイム欄に[1]と入力した場合、[フェード IN タイム 1 秒 / フェード OUT タイム 1 秒]として扱われます。また、フェードタイム欄に[1 / 1]と入力した場合は、省略されて[1]とだけ表示されます。

○シーンにおけるタイムデータの種類

- ・ディレイ IN タイム
そのシーンを再生してからレベルが変化し始めるまでの時間。
- ・フェード IN タイム
そのシーンのレベルを出力し始めてから記憶レベルに達するまでの時間。
- ・ディレイ OUT タイム
そのシーンが再生されてから前のシーンのレベルが下がり始めるまでの時間。
- ・フェード OUT タイム
前のシーンのレベルが、下がり始めてから記憶値になるまでの時間。
- ・ウェイトタイム
そのシーンを再生してから次のシーンがスタートするまでの合計時間。ウェイトタイムを設定すると、現在のシーンが終わり次第、次のシーンが自動的に実行されます。

※フェードタイムが空欄の場合、ディレイタイム及びウェイトタイムにタイムデータを指定することはできません。(空欄ではなく0秒はタイム入力として認識されます。)

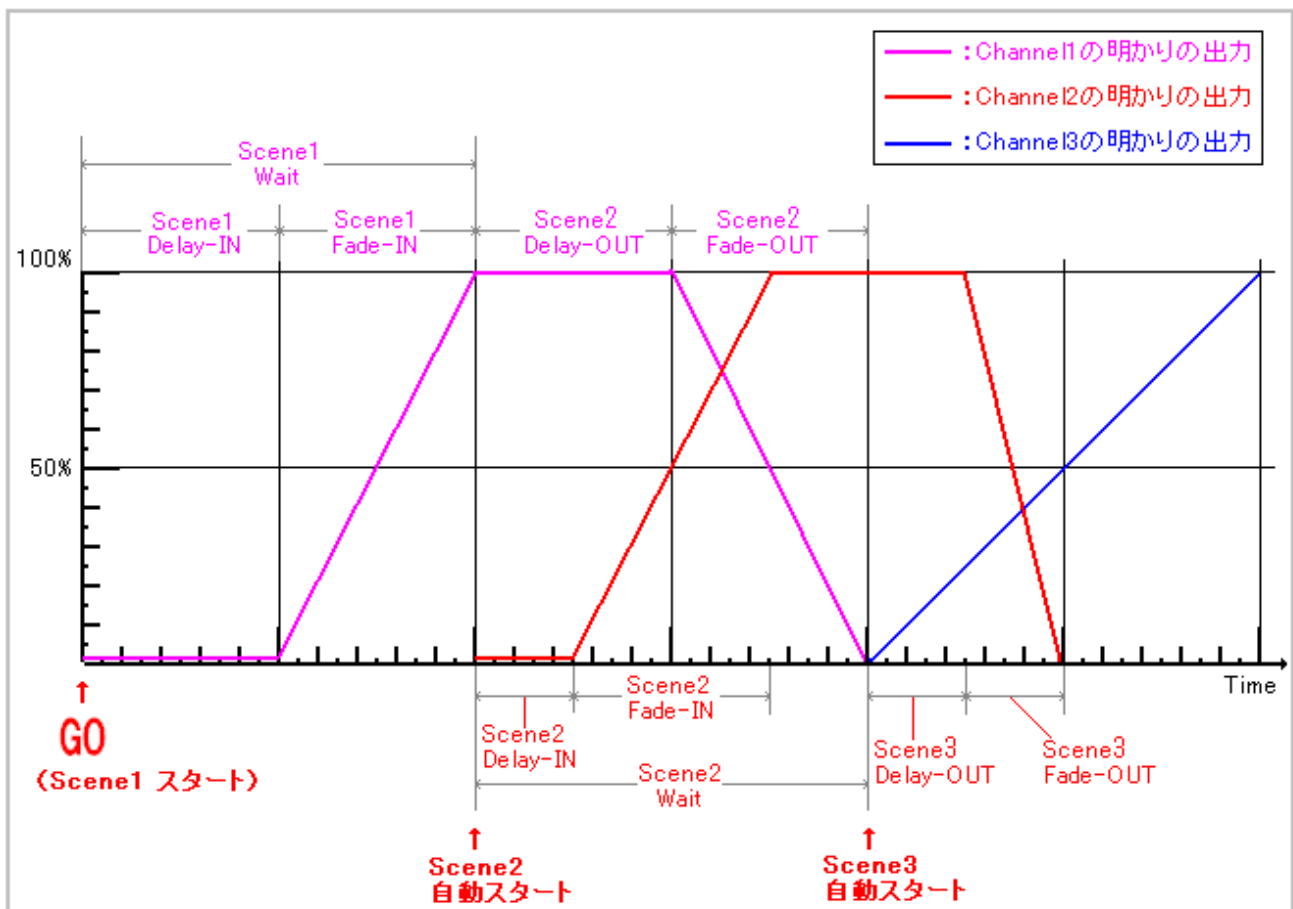
○チェイスにおけるタイムデータの種類

- ・S タイム (フェードあり)
そのステップのレベルを出力し始めてから記憶レベルに達するまでの時間。
- ・S タイム (フェードなし)
そのステップのレベルを出力している時間。
- ・ディレイ
そのステップが再生されてからレベルが出力し始めるまでの時間。

▼サンプルシーンデータ

Scene	Fade IN / OUT	Delay IN / OUT	Wait	Channel Level		
				Ch1	Ch2	Ch3
Scene1	1 / 0	1 / 0	2	FF	0	0
Scene2	1 / 1	0.5 / 1	2	0	FF	0
Scene3	2 / 0.5	0 / 1	5	0	0	FF

▼サンプルシーンデータにおける流れ



※【GO】スイッチを押すことで、シーン No.1 をスタートさせています。各シーンにウェイトタイムが設定されているのでシーン No.2 以降は自動的にスタートします。

※シーン No.3 のディレイ IN タイムは0なのですぐにレベルが上がっていきます。

MEMO

第2部
画面操作
-タッチパネル編-

操作説明書上の表記

【 】: 卓画及びプログラムパネルのスイッチ・ボタン

《 》: 画面内のボタン

[]: 画面内の入力欄及び表示

2 - 1 . ライブモード

ライブモードは実行中のチャンネルレベルの表示・サブマスタ割付内容の表示・クロスフェーダの状態を表示するモードです。こちらのモードからは記憶データのセットや修正は行えません。

また、調光器盤における異常をアラームとして確認することができます 2-8 .アラームモード[-76 ページ]。

これらの画面は《チャンネル表示》・《アラーム表示》ボタンをタッチすることで切り替えることができます。

2 - 1 - 1 . チャンネル表示 - 画面名称・機能

The screenshot shows the 'Live Mode Channel Display' interface. At the top, there are tabs for 'ライブ' (Live), 'バッチ' (Batch), 'サブマスタ' (Submaster), 'シーン' (Scene), 'チェイス' (Chase), 'チャンネルマスタ' (Channel Master), and 'セットアップ' (Setup), along with a clock showing 15:04:27. Below the tabs are buttons for 'チャンネル表示' (Channel Display) and 'アラーム表示' (Alarm Display). The main area is a grid of 100 channels, numbered 1 to 100. Callouts identify key features: ①メインメニュー (Main Menu) at the top right, ②ライブメニュー (Live Menu) at the top left, ③チャンネルレベル部 (Channel Level Section) in the center of the grid, and ⑤マスタ/クロスフェーダ部 (Master/Crossfader Section) at the bottom right. A detailed 'サブマスタパネル' (Submaster Panel) is shown at the bottom left, and a 'マスタ/クロス' (Master/Cross) control panel is at the bottom right. The bottom status bar includes 'サブマスタ表示カラー' (Submaster Display Color) and 'MARUMO'.

以下に操作及び画面詳細を示します。

名 称	機 能
メインメニュー	《ライブ》 : ライブモード画面へ移行します。 《パッチ》 : パッチモード画面へ移行します。 《サブマスタ》 : サブマスタモード画面へ移行します。 《シーン》 : シーンモード画面へ移行します。 《チェイス》 : チェイスモード画面へ移行します。 《チャンネルマスタ》 : チャンネルマスタモード画面へ移行します。 《セットアップ》 : セットアップモード画面へ移行します。
ライブメニュー	《チャンネル表示》 : 全チャンネルのレベル表示画面へ移行します。 《アラーム表示》 : アラーム表示画面へ移行します。
チャンネルレベル部	全チャンネルの出力レベルの状態を表示します。 《全画面》 : サブマスタパネル部とマスタ/クロスフェーダ部を隠し、より多くのチャンネルレベルを見ることができます。再度押すことにより隠れたパネルは復帰します。 《 》《 》 : 表示しているチャンネルをスクロールします。
サブマスタパネル部	現在卓面に展開しているサブマスタフェーダの状態を表示します。
マスタ/クロスフェーダ部	現在のマスタフェーダ、クロスフェーダの状態を表示します。
時計表示部	通常は現在の時刻を表示します。 アラーム発生時はここに [アラーム発生] と表示され、この部分をタッチすることでもアラーム画面へ移行できます。 卓面が「離席」状態になっている場合はここに [離席] と表示されます。両方の表示が出る状態では、アラーム発生表示を優先します。

2 - 1 - 2 . チャンネル表示 - チャンネルレベル表示部

チャンネルレベル部では、現在の出力レベル及び次段のレベルを表示します。

黒色の表示部に現在のレベル（実行段）を白数字で、灰色の表示部に次段のレベルを緑数字で表示します。



全画面表示

- 1 . 《全画面》 ボタンをタッチすることで、チャンネルレベルのみを表示します。
- 2 . 再度、《全画面》 ボタンをタッチすることで、通常の画面に戻ります。

出力レベル 100%は、画面では「FF」と表示されます。

ページスクロール

1. 《 》・《 》をタッチすることで、チャンネルレベルの表示ページを切り替えることができます。
《全画面》表示時においても同様にページを切り替えることができます。

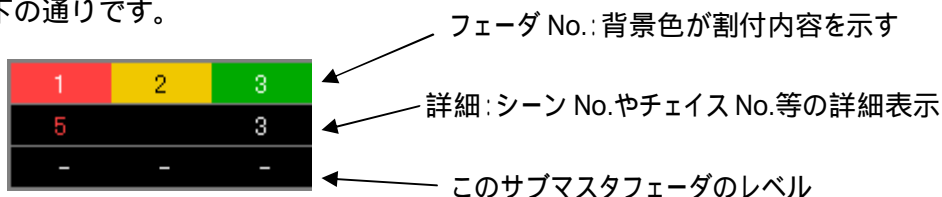
2 - 1 - 3 . チャンネル表示 -サブマスタパネル部

サブマスタパネル部では、現在のサブマスタページの割付内容の表示やクロスパネルにセットされているシーンの実行段/次段を表示します。

サブマスタ割付表示

卓面の現在のページにおけるサブマスタの割付内容を表示します。

サブマスタの割付内容表示は、フェーダ No.の背景色により割り付けられているものを区別しています。割付色は以下の通りです。



割付内容	背景色	備考
サブマスタ	黄色	通常は No.が表示されませんが、リンクを仕込んでいる場合はそのリンク No.を表示します。
シーン	赤色	割り付けられているシーン No.が表示されます。シーン No.の色は通常白ですが、リンクが仕込まれている場合は赤数字、未記憶のシーン No.を割付けた場合は緑数字で表示します。
チェイス	緑色	割り付けられているチェイス No.が表示されます。チェイス No.の色は通常白ですが、未記憶のチェイス No.を割付けた場合は緑数字で表示します。
チャンネルマスタ	青色	CHM と表示されます。
フリー	白色	FREE と表示されます。

サブマスタパネル

ページ	CROSS	シーン	フェード	ディレイ	ウェイト	リンク	MSC	チェイス						
1	次段	OFF												
	実行段	OFF												
FIX 1		FIX 1		FIX 99		FIX 1								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-	-	-	-	-	1	2	3	4	-	3	4	2	1	-
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	FREE	FREE	FREE	CHM	CHM
サブマスタ表示カラー		サブマスタ		シーン		チェイス		チャンネルマスタ		フリー				

クロスパネルセット表示

クロスパネルの実行段/次段にセットされているシーンの情報を表示します。シーンの情報は以下の通りです。卓面の【TC】スイッチを押すと、タイム等のシーン情報が表示されます。

内容	説明
シーン	シーン No.を表示します。
フェード	セットされているフェードタイムを表示します。
ディレー	セットされているディレータイムを表示します。
ウェイト	セットされているウェイトタイムを表示します。
リンク	カラーチェンジャ操作卓(スクレパス2等)とのリンク No.を表示します。
MSC	セットされている MSC 機器内のキュー (CUE) の番号を表示します。
チェイス	セットされているシーンのチェイスリンク No. を表示します。

卓面の【GO】スイッチを押すと、この表示欄内でシーンのタイム設定による転換状態を確認できます。

TC	シーン	フェード	ディレー	ウェイト	リンク	MSC	チェイス
次段	4	4.0	0.2	4.2	1		
実行段	3	2.0	1.0	3.0	2		

2 - 1 - 4 . チャンネル表示 - マスタ/クロスフェーダ部

マスタフェーダ及びクロスフェーダの状態を表示します。

マスタフェーダ

現在のマスタフェーダレベルを表示しています。卓面 MASTER パネルの【THROUGH】が押されている場合、卓面のマスタフェーダのレベルに関わらず、常に [FF]と表示されます。

この画面上のフェーダは卓面のマスタフェーダのレベルを表示するものであり、画面上で卓面のマスタフェーダのレベルを変更することはできません。

クロスフェーダ

卓面クロスフェーダにセットされている内容と、各クロスフェーダのレベルを数値にて表示しています。左部が A 側クロスフェーダ、右部が B 側クロスフェーダとなっています。

表示内容は以下の通りです。

内容	説明
プリセット	卓面前クロスパネルにおいて、段選択スイッチ【1～3】を押した時に表示します。
シーン	卓面前クロスパネルにおいて、段選択スイッチ【記憶】を押した時に表示します。
OFF	卓面前クロスパネルにおいて、段選択スイッチ【OFF】を押した時に表示します。

A、B 表示の色により実行段・次段（スタンバイ段）を区別しており以下の通りに色分けしています。



2 - 1 - 5 . チャンネル表示 - 卓面前シーンプレビュー

この操作は卓面のスイッチによるものです。

卓面前シーンメモリパネルにおいて、【プレビュー】を押している間、チャンネルレベル部の次段に、卓面前シーン No.表示欄に表示しているシーンのレベルを表示します。同時に、サブマスタパネル部にはそのシーンのタイムデータ等の情報を表示します。



【プレビュー】スイッチを押した際の表示

2 - 2 . パッチモード

パッチとは負荷と調光フェーダの対応付けのことです。

パッチを行うモード、パッチの編集等を行うモードに分かれております。

これらのモードは《仕込》・《パッチ編集》ボタンをタッチすることで切り替えることができます。

2 - 2 - 1 . 仕込 - 画面名称・機能



仕込画面には大きく分けてページ切替部、テンキー部、仕込モード部、パッチ負荷部があります。ページ切替部はページの切り替え、テンキー部は数値入力、仕込モード部は仕込及び払いのモードを選択、パッチ負荷部はパッチ負荷の選択及びパッチ表示をするためのものです。

以下の項より操作詳細を示します。

	名 称	機 能
	パッチメニュー	《仕込》 : 仕込を行うモードへ移行します。 《パッチ編集》: パッチ編集を行うモードへ移行します。
	ページ切替部	タッチした名称のページに切り替えます。
	テンキー部	数値の入力をします。
	仕込モード部	《仕込場面》 : 仕込場면을切り替えます。 《調光仕込》 : パッチを行います。 《直仕込》 : 直およびハーフ仕込をします。 《N.D》 : N.D 仕込をします。 《MAX》 : MAX 仕込をします。 《カーブ》 : 調光カーブ No.の仕込をします。 《プレビュー》: 仕込まれているチャンネルの確認をします。 《フェーダ払》: パッチされているフェーダを解除します。 《直払》 : 直を一括して解除します。 《N.D 払》 : N.D を一括して解除します。 《MAX 払》 : MAX を一括して解除します。 《復帰》 : 画面状態を 1 つ前の状態に戻します。
	パッチ負荷部	負荷の選択及び負荷の状態表示を行います。

2 - 2 - 2 . 仕込 - ページ切替

ページの切り替えはページ切替部にて行います。

ページ切替部内のページ名称ボタンをタッチすることでその名称のページに切り替わります。

2 - 2 - 3 . 仕込 - パッチ操作

調光仕込

- 1 . 《調光仕込》 をタッチします。
- 2 . 《テンキー》 又は 《 》 《 》 をタッチし、仕込みたいチャンネル No. を入力します。入力したチャンネル No. がすでにパッチ済みなら赤、未パッチ No. なら緑で表示されます。数値を誤った場合、《クリア》 ボタンをタッチすることで、数値のクリアができます。
- 3 . チャンネル No. 入力後、調光仕込をしたい負荷をタッチすることで、タッチした負荷に数字が入り、調光仕込が完了します。

チャンネル No. が入力されていない状態で負荷をタッチすると、タッチした負荷のパッチを払うことができます。

直点灯（後述）している負荷に調光仕込を行うと、その負荷の直点灯は払われます。

フェーダ払

- 1 . 《フェーダ払》 をタッチします。
- 2 . 《テンキー》 又は 《 》 《 》 をタッチし、パッチを払いたいチャンネル No. を入力します。
- 3 . 《Enter》 をタッチすることで、入力したチャンネル No. が仕込まれている全ての負荷のパッチを払います。

全負荷のパッチを払うには、セットアップモードの《場面クリア》操作を行います 2-7-2 . メモリクリア-操作方法[-50 ページ] 。

プレビュー

- 1 . 《プレビュー》 をタッチします。
- 2 . 《テンキー》 をタッチし、プレビュー表示させたいチャンネル No. を入力します。
入力を終えた時点で、そのチャンネル No. が仕込まれた負荷が緑色で点滅します。
そのチャンネル No. が仕込まれた負荷が複数ページに渡る場合、画面上の《Enter》 ボタンをタッチすることで、該当負荷が表示された画面に切り替わります。

復帰

《復帰》 をタッチすると、最後に行った操作を取り消して、前の状態に戻すことができます。再度《復帰》 を押すと《復帰》 を押す前の状態に戻ります。戻せるのはパッチモード内の操作に限ります。

2 - 2 - 4 . 仕込 - 直

指定した負荷を100%及び50%にて出力します。100%出力を直仕込、50%出力をハーフ仕込と呼びます。

直仕込 / ハーフ仕込

1. 《直仕込》をタッチします。タッチすると《直仕込》モードに切り替わります。
再度《直仕込》をタッチすると《直仕込》の文字色が水色に変わり、《ハーフ仕込》になります。
2. 直点灯させたい負荷をタッチします。負荷が赤く表示され、直点灯します。
《ハーフ仕込》の場合は負荷が水色で表示されます。
3. 《直仕込》モードにて、直点灯及びハーフ点灯した負荷をタッチすると消灯します。

直仕込中に調光仕込する

《直仕込》モードにて、直点灯及びハーフ点灯させた後に《テンキー》でチャンネルNo.を入力し、《Enter》をタッチすると、直点灯及びハーフ点灯させた負荷に調光仕込することができます。調光仕込された負荷は消灯します。

直払

1. 《直払》をタッチします。タッチすると、《実行》《キャンセル》の二つのボタンが画面上に表示されます。
2. 《実行》をタッチすることで、全負荷の直点灯・ハーフ点灯が払われます。

2 - 2 - 5 . 仕込 - N.D (ノンディマー)

調光フェードレベルがN.D(ノンディマー)仕込にて指定したレベルに達すると、N.D仕込した負荷が100%にて出力します。

N.D仕込

1. 《N.D》をタッチします。
2. 《テンキー》でN.Dレベルを入力します。
3. N.Dをセットしたい負荷をタッチします。その負荷にN.Dレベルが入力され、N.DがONであることを意味する灰色表示になります。また、再度その負荷をタッチすることで、N.DがOFFとなります。

N.Dレベルの入力は最初にタッチする数字が十の位の値となります。一桁のN.Dレベルの入力は

[0 1]、[0 2]のように最初に0をタッチすることで入力できます。

N.D 払

1. 《N.D 払》をタッチします。
2. 《実行》をタッチすることで、全負荷の N.D が OFF になります。

2 - 2 - 6 . 仕込 - MAX

調光レベルの最大値を設定します。設定された負荷の調光フェーダを最大まで動作させることで、ここで設定したレベルの明かりが出力されます（プロポーショナル動作）。なお、ライブ画面に表示されるチャンネルレベルはここで設定したレベルに関わらず、常に0～FFまでを表示します。

MAX 仕込

1. 《MAX》をタッチします。
2. 《テンキー》で MAX レベルを入力します。この際、《クリア》ボタンをタッチするとレベルは FF（初期値）に戻ります。
3. MAX をセットしたい負荷をタッチします。その負荷に FF 未満の MAX レベルが入力されると、負荷枠が赤色になります。負荷枠の赤色は MAX が ON（調光レベルの最大値が FF 未満）であることを意味しています。

MAX レベルの入力は最初にタッチする数字が十の位の値となります。一桁の MAX レベルの入力は[0 1]、[0 2]のように最初に0をタッチすることで入力できます。

MAX 払

1. 《MAX 払》をタッチします。
2. 《実行》をタッチすることで、全負荷の MAX が OFF になり、値が FF（初期値）に戻ります。

2 - 2 - 7 . 仕込 - カーブ

調光レベルのカーブ No.を設定します。設定された負荷の調光フェーダを動作させることで、設定されたカーブ No.に応じたレベルの明かりが出力されます。カーブ No.が設定されていない場合は、初期値（フェーダレベル=出力レベル）で出力されます。

なお、ライブ画面上でのレベルモニターには、カーブ演算前の最終出力レベルが表示されます。

各カーブのレベル編集については 2-7-8 .システム設定[-65 ページ] を参照してください。

カーブ仕込

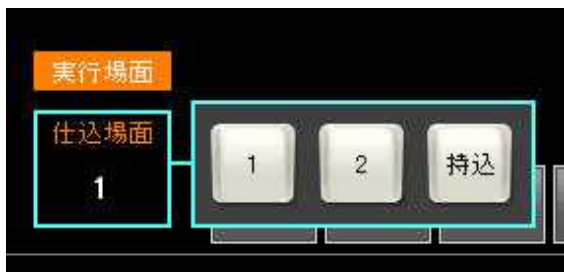
1. 《カーブ》をタッチします。
2. 《テンキー》でカーブ No.を入力します。この際、《クリア》ボタンをタッチすると No.表示は--（初期値）に戻ります。
3. カーブをセットしたい負荷をタッチします。その負荷にカーブ No.が入力され、カーブが有効になります。

カーブを解除する場合は、カーブ No.入力画面で《クリア》ボタンをタッチし、No.表示を--（初期値）に戻した状態で解除したい負荷をタッチします。

2 - 2 - 8 . 仕込 - 仕込場面

仕込場면을切り替えます。

1. 《仕込場面》をタッチします。
2. 場面 No.が表示されますので、仕込みたい場面 No.をタッチします。ここで、選択された場面が実行場面であれば、実行場面表示がオレンジ点灯します。



持込卓を接続する場合、持込卓側は DMX 番号順でパッチをしておきます。持込卓からの DMX 入力は [持込卓場面] で設定したパッチに従い出力します。またこちらの調光操作卓からも同時にレベルを出力する場合、高レベル優先で持込卓からの入力とミキシングして出力します。

2-7-12 .外部持込卓について[-72 ページ] 参照。

2 - 2 - 9 . 仕込 - 負荷のコモン選択

プログラムパネルの【+】を使わずに、タッチ操作で負荷を複数選択（コモン選択）することができます。

仕込モード部にて選択中のモードボタン（濃い灰色）をタッチし、選択状態から抜けます（薄い灰色になります）。



この「どの仕込モードも選択していない状態」にて負荷をタッチすると、負荷に選択中を意味する緑色が残ります。このまま 仕込モード部のボタンを押すと、負荷の複数選択状態を維持したまま各種仕込モードへ移行することができるため、各種仕込モードでの最初の操作は選択中の負荷全てに対して行うことができます。



2 - 2 - 10 . パッチ編集 - 画面名称・機能

The screenshot displays the patch editing interface with the following components:

- Top Navigation:** Labels for 'タイプ' (Type), 'パッチ' (Patch), 'サブマスタ' (Submaster), 'シーン' (Scene), 'チェイス' (Chase), 'チャンネルマスタ' (Channel Master), and 'セットアップ' (Setup). A clock shows '13:52:31'.
- ① ① 負荷リスト (Load List):** A table with 80 rows and 4 columns. The first column lists channel numbers (e.g., 3TL1, 3TL2, ..., 1TL4). The second column lists channel numbers (1-20). The third and fourth columns list load names and their corresponding channel numbers (e.g., 1TL5:21, 1TL6:22, ..., 3TL4:40).
- ② ② パッチ編集モード部 (Patch Edit Mode Section):** A section containing buttons for 'パッチ割込' (Patch Insert), 'チャンネル交換' (Channel Swap), '空きチャンネル詰め' (Fill Empty Channels), 'チャンネル一括変更' (Batch Change Channels), and 'ダイレクトパッチ' (Direct Patch).
- ③ ③ 編集実行部 (Edit Execution Section):** A section with a 'チャンネル' (Channel) input field containing the number '5' and an '実行する' (Execute) button.
- ④ ④ テンキー部 (Numpad Section):** A numeric keypad with buttons for digits 0-9, 'FF', '~', 'クリア' (Clear), and 'Enter'.

パッチ編集画面には大きく分けて負荷リスト部、テンキー部、パッチ編集モード部があります。
 負荷リスト部は現在パッチされている負荷と仕込チャンネルの表示、テンキー部は数値入力、パッチ編集モード部は編集するモードを選択するためのものです。

2 - 2 - 11 . パッチ編集 - ソート及びページ切替

負荷リストの並び替えを行います。

《ソート》をタッチする毎に負荷名称順、チャンネル No.順に切り替わります。

また、《◀》《▶》をタッチすることで、リストページのスクロールができます。

2 - 2 - 12 . パッチ編集 - パッチ割込

仕込チャンネル No.を割り込ませて入力するために、指定したチャンネル No.以降をずらします。

1.《パッチ割込》をタッチします。

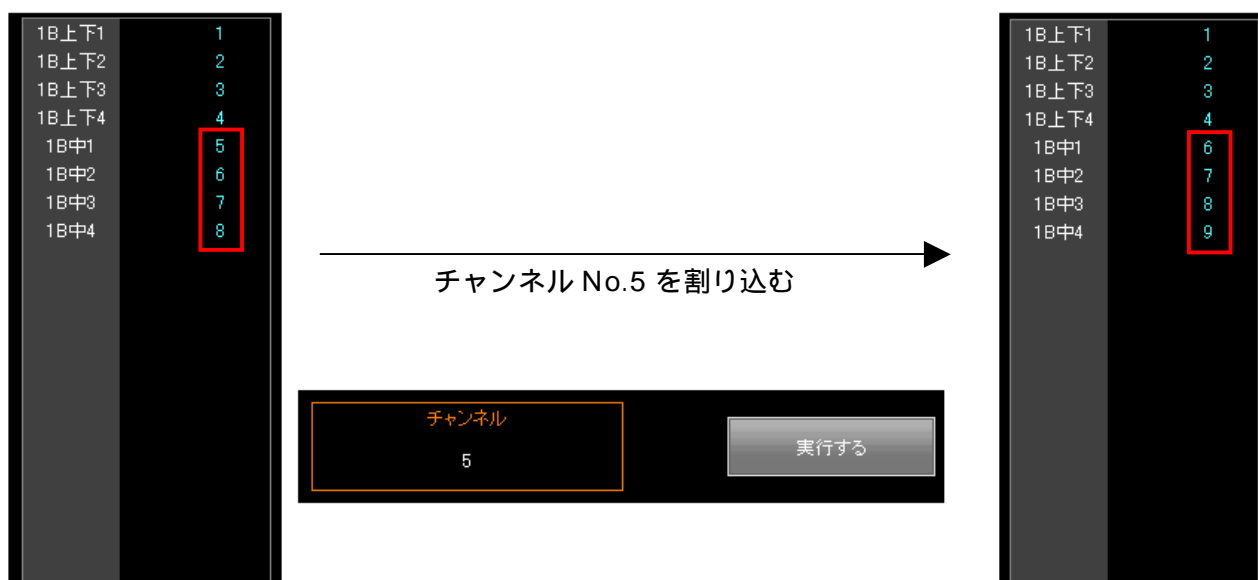
2. [入力欄] に割り込ませたいチャンネル No.を《テンキー》にて入力します。

パッチリストの負荷名称をタッチすることで、そのチャンネル No.を [入力欄] に入力することもできます。

《~》を使うと範囲指定ができます（例：《1》《~》《5》でチャンネル1～5を指定）。

3.《実行する》をタッチします。

チャンネル No.入力後《Enter》を一度タッチすることで《実行する》にカーソルが移動します。再度《Enter》をタッチすることで実行することもできます。

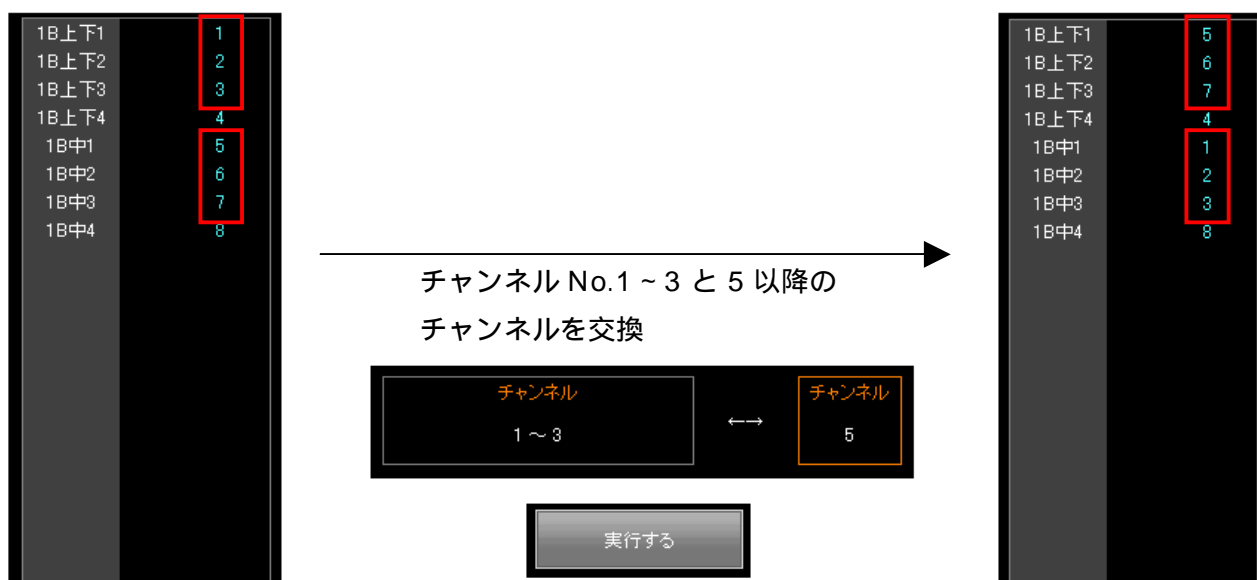


2 - 2 - 13 . パッチ編集 - チャンネル交換

指定したチャンネル No.を交換します。範囲指定による複数チャンネルの交換もできます。

1. 《チャンネル交換》をタッチします。
2. 2つの入力欄に交換したいチャンネル No.を入力します。入力欄の移動は入力欄をタッチ、もしくは1つ目のチャンネル No.を入力後、《Enter》をタッチすることで行えます。
3. 《実行する》をタッチします。

2つ目のチャンネル No.入力後《Enter》を一度タッチすることで《実行する》にカーソルが移動し、もう一度《Enter》をタッチすることで実行することもできます。



2 - 2 - 14 . パッチ編集 - 空きチャンネル詰め

空いているチャンネルを詰め、連続したチャンネルにします。

1. 《空きチャンネル詰め》をタッチします。

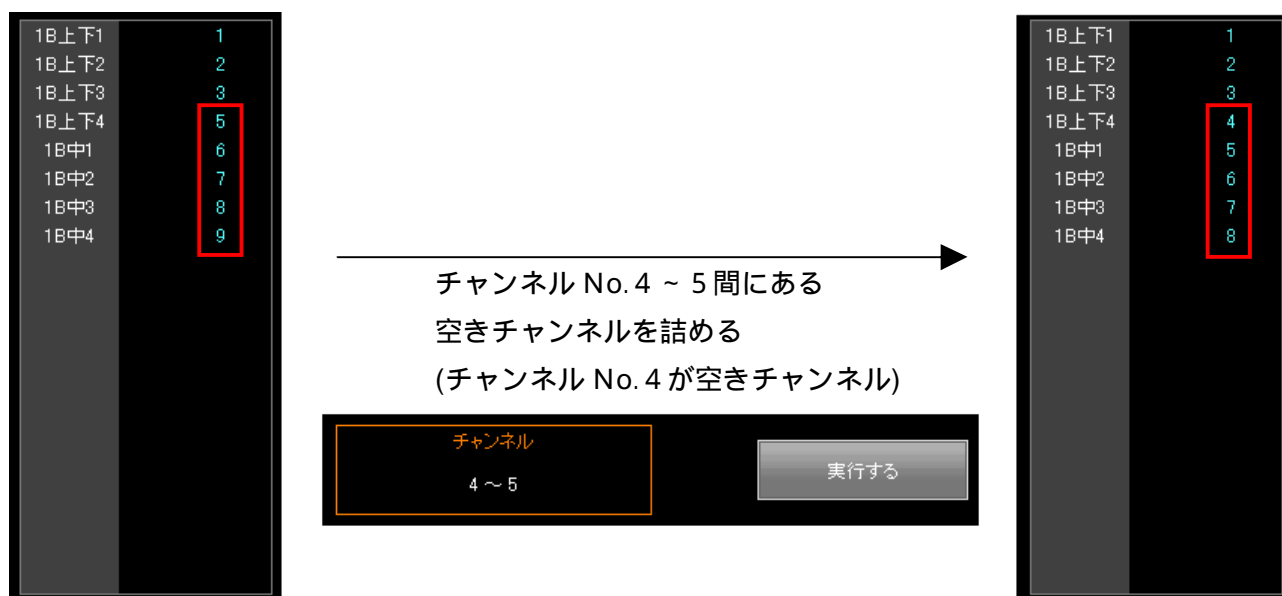
2. 詰めたい空きチャンネル No.を《テンキー》で入力します。

《~》を使って範囲指定で入力すると、範囲内の空きチャンネルを全て詰めます。

3. 《実行する》をタッチします。

例) 1 ~ 3、5 ~ 9 がパッチされている時、空きチャンネル詰め[4][1 ~ 4][1 ~ 9][4 ~ 8][4 ~ 5][3 ~ 5]の結果はいずれも 1 ~ 8 がパッチされている状態になります。

チャンネル No.入力後《Enter》を一度タッチすることで《実行する》にカーソルが移動します。再度《Enter》をタッチすることで実行することもできます。



2 - 2 - 15 . パッチ編集 - チャンネル一括変更

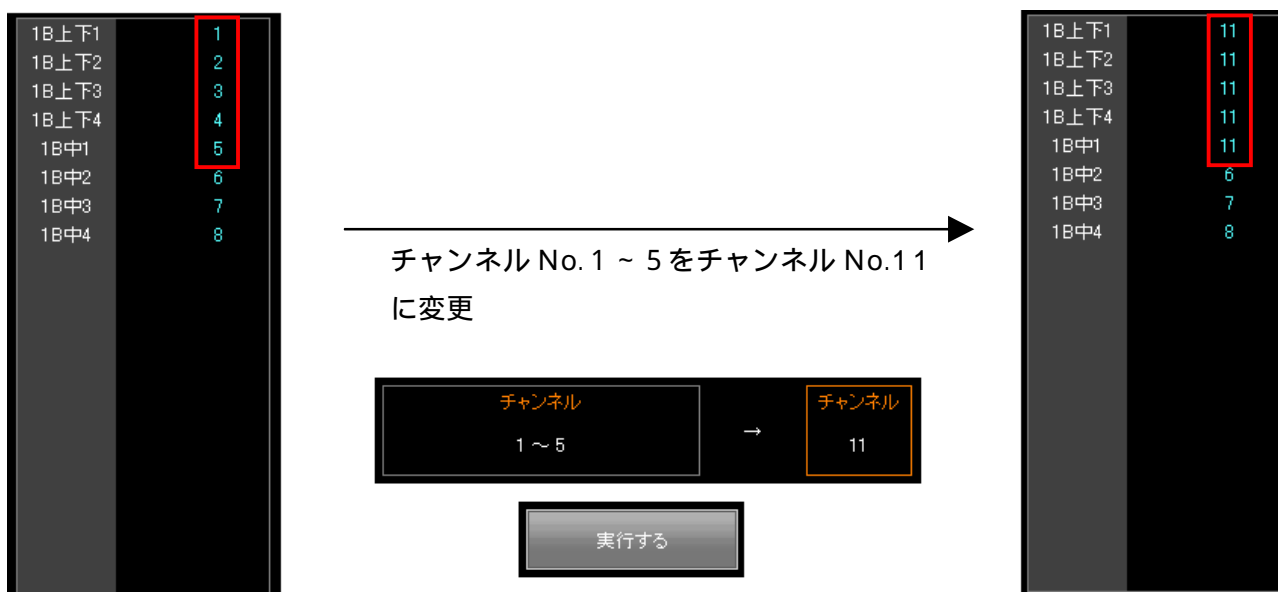
指定した範囲のチャンネルを、一括して任意のチャンネルに変更します。

1. 《チャンネル一括変更》をタッチします。

2. 変更したいチャンネル No.を [左の入力欄] に、変更後のチャンネルを [右の入力欄] にそれぞれ《テンキー》で入力します。入力欄の移動は各入力欄をタッチ、もしくは1つ目のチャンネル No.を入力後、《Enter》をタッチすることで行えます。

3. 《実行する》をタッチします。

2つ目のチャンネル No.入力後《Enter》を一度タッチすることで《実行する》にカーソルが移動します。再度《Enter》をタッチすることで実行することもできます。



2 - 2 - 16 . ダイレクトパッチ

全ての負荷を、負荷番号順にパッチします。

- 1 . 《ダイレクトパッチ》をタッチします。
- 2 . 《実行する》もしくは《Enter》をタッチします。

ダイレクトパッチのパッチ順は出荷時設定のため、変更はできません。

ダイレクトパッチを実行すると、それまで編集していたパッチデータがあった場合もすべて負荷番号順のパッチに変わってしまいますので御注意ください。

2 - 3 . シーンモード

シーンとは、一括制御される照明場面のことです。

シーンモードではシーンの新規作成及び、作成したシーンの修正を行います。《編集》モードでシーンの作成及び修正を行い、《リスト》モードでシーンの内容表示及びシーンの削除を行います。

2 - 3 - 1 . シーン編集 - 画面名称・機能



	名 称	機 能
	シーンメニュー	《編集》：データの作成・修正を行うモードへ移行します。 《コピー》：現在表示しているレベルをコピーするボタンです。 《貼付》：コピーしたレベルを貼り付けるボタンです。 《リスト》：シーンデータの内容を表示するモードへ移行します。 《全画面》：シーン編集部を隠して画面内に多くのチャンネルを表示できるようにするモードです。
	シーン編集部	《読込》：記憶済みのシーン No.を読込む際に使います。 《書込》：画面で作成したシーンを書き込む際に使います。 [入力エリア]：テンキーで入力した値を表示します。 エリア内には現在入力すべき項目を表示します。 (例：書込時は「書込シーン No.入力」と表示)
	シーンオプション入力欄	[修正箇所]：シーン修正の際にそのシーンの場所を表示します。 [シーン No.]：シーンを書込む際に書込み先 No.を入力します。 [フェード]：シーンにフェードタイムを設定する際に使います。 [ディレー]：シーンにディレータイムを設定する際に使います。 [ウェイト]：シーンにウェイトタイムを設定する際に使います。 [リンク No.]：シーンにリンク No.を仕込む際に使います。 [MSC No.]：シーンに MSC No.を仕込む際に使います。 [チェイス No.]：シーンにチェイス No.を仕込む際に使います。
	テンキー部	[入力エリア]への数値入力を行います。
	チャンネルレベル部	作成したシーンのチャンネルレベルを表示します。

1 : 書込みたいデータを作成する

《編集》をタッチして編集モードへ移行します。

1) チャンネルの選択

レベルデータを入力したいチャンネルを選択します。テンキーでチャンネル No.を入力し《Enter》をタッチすることで確定します。

《+》を使うと複数選択、《~》を使うと範囲選択ができます。(例:《1》《~》《5》《Enter》の順にタッチすると、チャンネル No.1 から 5 までが選択されます)

レベルモニタの任意のチャンネルを直接タッチすることでも選択できます。この場合は《Enter》を押す必要はありません。

2) レベルの入力

選択したチャンネルにレベルを入力します。テンキーでレベルを入力し、《Enter》をタッチします。チャンネルレベル部にピンク色でレベルが入力されます。

更に別のチャンネルにレベルを入力したい場合は、《Enter》《クリア》の順にタッチして [入力エリア] を空欄にし、手順 1) からの操作を繰り返します。

レベルは十の位から入力されます。レベルを一桁のみ入力したい場合は、先に《0》をタッチしてからレベルを入力します。(例:《5》をタッチすると入力エリアに「50」と入ります。《0》《5》の順にタッチすると入力エリアに「5」と入ります。)

2 箇所目からは、直前に入力したレベルが入力エリアに残ります。

3) タイムデータの入力

タイムデータは必ずしも入力する必要はありません。

まずフェードタイムを入力します。シーンオプション入力欄の[フェード] をタッチし、テンキーでタイムを入力します。ここで入力されたタイムはフェード IN タイムとなります。フェード OUT タイムも入力したい場合は、フェード IN タイムを入力後に《/》をタッチし、続けてフェード OUT タイムを入力してください。《Enter》をタッチすると確定となり、そのままディレータイムの入力へと移行します。

ディレータイムもフェードタイムと同様の操作で入力ができます。入力後、《Enter》でディレータイムの入力を終えます。《Enter》をタッチすると同時にウェイトタイムの入力へと移行します。

ウェイトタイムもテンキーで同様の操作を行い、《Enter》をタッチするとタイムの入力は完了です。

セットアップモードの《初期値設定》にてタイムデータの初期値を指定している場合、シーン作成画面へ移行した時点でタイムデータは入力されています。

フェードが空欄の時は、ディレー・ウェイトにタイム入力はできません。

タイムデータは 0 から 999 まで入力できます。0 ~ 99.9 の間は 0.1 秒刻み、100 ~ 999 の間は 1 秒刻みでの入力となります。

フェード・ディレーは、「999/999」のように IN と OUT が同じ場合は「999」とだけ表示します。

入力した無いようをクリアするには《クリア》をタッチ後に《Enter》をタッチします。

4) リンク No.の入力

調光操作卓のリンク動作はオプションで弊社製の他の操作卓(カラーチェンジャ操作卓(スクレパス2等))とのリンク仕様を選択された卓のみ有効な機能です。

[リンク No.] をタッチし、テンキー《0 ~ 9》でリンク No.を入力します。《Enter》をタッチすることで確定します。

リンク No.の入力は画面でのみ行えます。

リンクの ON / OFF とリミットレベルについては 2-7-7 . 初期値設定[-60 ページ] を参照してください。

5) MSC No.の入力

MSC No.の入力については 2-7-13 . MSC 機器への接続[-74 ページ] を参照してください。

6) チェイス No.の入力

そのシーンの再生時に、1 つのチェイスをリンク動作で再生することができます。

リンク動作させたいチェイス No.を入力します。

・チェイスのステップタイム・動作モードはそのチェイス No.に記憶済みのタイム・動作モードとなります。

シーン再生中にリンク動作しているチェイスのみ停止させることはできません。

シーン再生中にリンク動作しているチェイスの実行修正はできません。

コピー / 貼付の使い方

コピー機能は、現在画面に表示している全チャンネルのレベルをコピーし、一時的に保持しておく機能です。画面で《コピー》をタッチすると現在の全チャンネルのレベルをコピーします。レベルが入っていないチャンネルはレベル0としてコピーされます。コピー機能でデータを保持している間は、《コピー》の文字色が緑になります。

貼付機能は、《コピー》でコピーしたレベルデータを貼り付ける機能です。《貼付》をタッチすると、コピーされていたレベルが現在表示中のチャンネルレベル部に上書きで貼付けられます。

あくまでコピーは一時的なものであり、卓の電源を落とすと、コピーしていた内容は失われます。なお、コピーできる場面は画面・卓面合わせて共通の1場面となります。

画面で《コピー》を押すと、卓面の【コピー】LED が緑点灯し、画面上でコピーしたレベルデータを卓面上で貼付けることも可能です。

2 : 作成したデータを書込む

《書込》をタッチし、テンキーで書込みたいシーン No.を入力します。入力を終わったら《Enter》で確定します。

入力したシーン No.に既に別のデータが入っていた場合、入力したシーン No.がオレンジ色で表示されます。この状態で《Enter》をタッチすると《書込》が赤点灯します。このシーン No.に上書き保存したい場合は再度《Enter》をタッチしてください。《クリア》をタッチすると上書きをキャンセルします。

2 - 3 - 3 . シーン編集 - 修正

1 : 修正したいシーンデータを読み込む

《読み込み》をタッチし、テンキーで修正したいシーン No.を入力します。《Enter》をタッチして確定すると、画面にシーンデータ内容が読み込まれます。

2 : 読み込んだシーンデータを修正

書き込み手順と同じく、まずチャンネルを選択します。レベルを修正したいチャンネルを直接タッチするか、テンキーで入力し《Enter》をタッチすることにより確定します。次に、そのチャンネルのレベルをテンキーにより入力し、《Enter》をタッチすることでレベルが上書きされます。修正されたレベルは**ピンク色**で表示されます。

3 : 修正した内容を書き込む

《書き込み》をタッチすると、[入力エリア]には読み込んだシーン No.が自動的に入力されています。この状態で《Enter》をタッチすると《書き込み》が**赤点灯**します。再度《Enter》をタッチすれば同じシーン No.に上書き（修正書き込み）ができます。

修正内容を別のシーン No.に書き込む場合は、《書き込み》をタッチした後、[入力エリア]にテンキーでシーン No.を入力します。

- ・未記憶のシーン No.を入力した場合は、《Enter》を1回タッチするだけで書き込みされます。
- ・既に記憶済みのシーン No.を入力した場合、シーン No.が**オレンジ色**で表示されます。この状態で《Enter》をタッチすると《書き込み》が**赤点灯**します。このシーン No.に上書き保存したい場合は再度《Enter》をタッチしてください。《クリア》をタッチすると上書きをキャンセルします。

2 - 3 - 4 . シーンリスト - 画面名称・機能



リストモードでは、保存されているシーン No.を番号順に並べて表示します。シーン No.リスト内のシーン No.をタッチするとそのシーンの内容が画面に表示されます。タッチにより選択されたシーン No.はリスト内において白色で表示します。

また、リストモードでは、任意のシーン No.を選んで削除することができます。

	名 称	機 能
	シーン No.リスト	現在保存されているシーン No.を番号順に並べて表示します。
	削除ボタン (削除)	選択したシーンデータを削除します。
	復帰ボタン (復帰)	直前に削除したシーンデータを復帰させます。
	スクロールボタン () ()	保存されたシーンが 100 を越えた場合、リスト画面を 2 ページ目以降に切り替える際に使います。

2 - 3 - 5 . シーンリスト - 削除

ここではシーンデータを1つずつ削除することができます。削除したいシーン No.をタッチし、画面上にその内容を表示させます。ここで《削除》をタッチすると、《削除》が赤点灯します。赤点灯している《削除》を再度タッチすることにより、画面上に表示されているシーンデータを削除できます。

2 - 3 - 6 . シーンリスト - 復帰

前項<2-3-5.シーンリスト - 削除>の操作で削除した直後であれば、《復帰》をタッチすることで削除したシーンデータを復帰させることができます。復帰可能な回数は1回です。また、削除後に別のモードへ移行してしまうと復帰はできなくなります。

2 - 3 - 7 . シーンリスト - シーン編集

シーン No.リスト内のシーン No.をタッチし、画面にその内容を表示させた後、シーンメニューの《編集》をタッチすると、そのまま現在表示中のシーンの編集を行うことができます。

2 - 4 . チェイスモード

チェイスとは、指定した灯具を順次点灯させていく効果の呼称です。チェイスモードでは、チェイスデータの作成・修正を行う編集モードと、チェイスデータ内容の表示・削除を行うリストモードに分かれます。

2 - 4 - 1 . チェイス編集 - 画面名称・機能



	名 称	機 能
	チェイスメニュー	《編集》 : チェイスデータの編集を行うモードへ移行します。 《コピー》 : 選択した1ステップの全レベルをコピーします。 《貼付》 : 選択したステップにコピーした内容を貼付けます。 《ステップ割込》: 選択したステップにブランクを割り込ませます。 《ステップ削除》: 選択したステップを削除します。 《リスト》 : チェイスデータのリスト表示モードへ移行します。 《全画面》 : チェイス編集部・テンキー部を隠します。

チャンネルレベル部	チェイスデータにおける、ステップごとのチャンネルレベルを表示します。縦列がステップ No.、横列がチャンネル No.を表示しています。
テンキー部	チェイス編集部への数値入力を行います。
チェイス編集部	<p>《読込》 : シーン No.を読込む際に使います。</p> <p>《書込》 : シーン No.へ書込む際に使います。</p> <p>[入力エリア] : テンキーで入力した値を表示します。 エリア内には現在入力すべき項目を表示します。 (例 : 書込時は、「書込チェイス No.入力」と表示)</p>

2 - 4 - 2 . チェイス編集 - 書込

任意のステップにチャンネルレベルを入力していくことでチェイスを作成します。

	タイム	ディレイ	横:チャンネルNo.							
			1	2	3	4	5	6	7	8
縦:ステップNo.	1		-	-	-	-	-	-	-	-
2			-	-	-	-	-	-	-	-
3			-	-	-	-	-	-	-	-

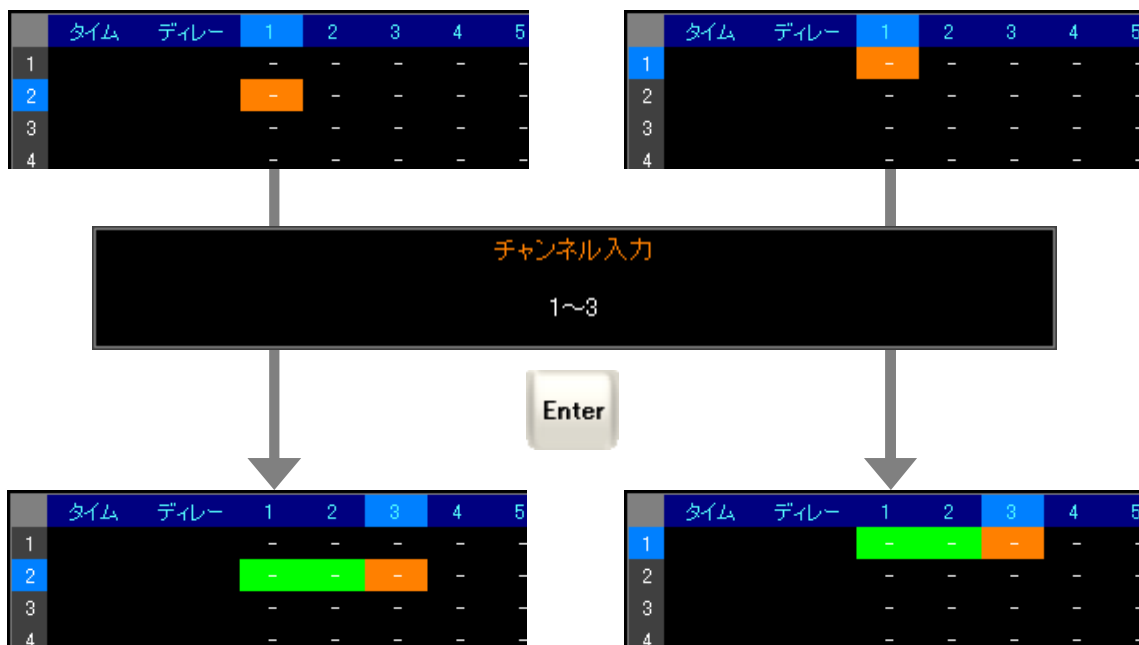
1 : 書込みたいデータを作成する

《編集》をタッチして編集モードへ移行します。

1) ステップ内のチャンネルの選択

レベルデータを書込みたいステップ No.のチャンネルをタッチします (例 : ステップ No.1 に入力したい場合は、ステップ No.1のチャンネルのいずれかをタッチします)。

《+》を使うと複数選択、《~》を使うと範囲選択ができます。これらを使う場合は《クリア》を押して[入力エリア]に「チャンネル入力」というメッセージを表示させる必要があります。《+》《~》を使って選択した場合は、《Enter》を押すことで確定します。



チェイスモードにおけるチャンネル選択は、カーソルが置かれているステップ No.において実行されます。チャンネル選択の際は、カーソルをステップ No.か、もしくはそのステップ内のいずれかのチャンネルに置いてからテンキーによる入力を行ってください。

2) レベルの入力

選択したチャンネルにレベルを入力します。《テンキー》でレベルを入力し、《Enter》をタッチして確定します。

更に別のステップにレベルを入力したい場合は、一度《クリア》を押してから手順1より始めてください。同一ステップ内の別のチャンネルにレベルを入れたい場合は、レベルを入れたいチャンネルを直接タッチした後、手順2)より始めてください。

3) タイム・ディレーの入力

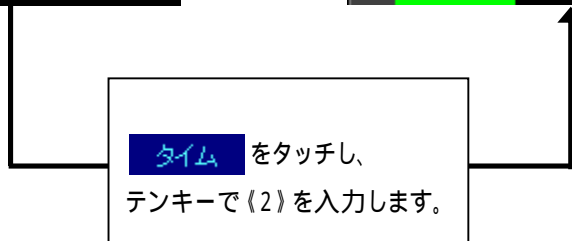
最初のステップのチャンネルにレベルを入力すると、初期値設定で指定してあるタイムとディレーが自動的に入力されます。それ以降、別のステップにチャンネルレベルを入力した際は、1つ前のステップのタイムとディレーが引き継がれて自動的に入力されます。任意の値を入力したい場合は、入力したいステップのタイム・ディレー入力欄をタッチし、《テンキー》で入力を行います。

ディレータイムは必ずしも入力する必要はありません。

最上部[タイム][ディレー]をタッチすると、各項目を1列選択できます。この状態でタイム・ディレーを入力すると、現在レベルが入っているステップのみタイムデータが入力されます。(実行修正中は卓画面と連動しているため、1列選択はできません)

	タイム	ディレー	1	2	3
1	0.10		FF	-	-
2			-	-	-
3	0.10		-	FF	-
4			-	-	-
5	0.10		-	-	FF
6			-	-	-

	タイム	ディレー	1	2	3
1	2.00		FF	-	-
2			-	-	-
3	2.00		-	FF	-
4			-	-	-
5	2.00		-	-	FF
6			-	-	-



4) 動作モードの設定

[動作モード] をタッチします。テンキーの《0》～《5》が各動作モードに対応しているので、《0》～《5》をタッチして動作モードの入力を行います。

- ・《0》: フェードの ON / OFF
- ・《1》: 順方向 ()
- ・《2》: 逆方向 ()
- ・《3》: リターン ()
- ・《4》: ランダム
- ・《5》: エンドの ON / OFF

ステップ割込

ステップ No. をタッチし、1 行選択状態にします。ここで《ステップ割込》をタッチすると、現在選択中のステップ No. にブランクのステップを割り込ませ、以降のステップを 1 つずつ後ろにずらします。

ステップ割込は、実行後も選択部分がチャンネルレベル部内に残るので、《ステップ割込》を連続してタッチすることにより、連続してステップの挿入ができます。

ステップ削除

ステップ No. をタッチし、1 行選択状態にします。ここで《ステップ削除》をタッチすると、現在選択中のステップ No. を削除し、以降のステップ No. を 1 つずつ前に詰めます。

ステップ削除は、実行後にチャンネルレベル内の選択部分が消えるため、連続して《ステップ削除》を実行することはできません。

コピー / 貼付の使い方

コピーは、現在画面に表示している全チャンネルのレベルを一時的にコピーし、保持しておく機能です。レベルが入っていないチャンネルは0レベルとしてコピーされます。チェイスモードにおいては、コピーする対象は任意の1ステップ内の全チャンネルのレベルデータであるため、ステップ No.をタッチしてから《コピー》を押す必要があります。コピー機能でデータを保持している間は、《コピー》の文字色が緑になります。

貼付機能は、《コピー》でコピーしたレベルデータを貼り付け、上書きする機能です。チェイスモードにおいては、貼り付けたいステップ No.をタッチすることにより選択し、《貼付》をタッチすることで選択したステップ No.に貼り付けることができます。

画面で《コピー》を押すと、卓面の【コピー】LEDが緑点灯し、画面上でコピーしたレベルデータを卓面上で貼付けることも可能です。

2：作成したデータを書込む

《書込》をタッチし、《テンキー》で書込みたいチェイス No.を入力します。入力を終わったら《Enter》で確定します。

入力したチェイス No.に既に別のデータが入っていた場合、入力したチェイス No.がオレンジ色で表示されます。この状態で《Enter》をタッチすると《書込》が赤点灯します。このチェイス No.に上書き保存したい場合は再度《Enter》をタッチしてください。《クリア》をタッチすると上書きをキャンセルします。

2 - 4 - 3 . チェイス編集 - 修正

1：修正したいチェイスデータを読み込む

《読込》を押し、《テンキー》で修正したいチェイス No.を入力します。《Enter》を押して確定すると、画面にチェイスデータ内容が読み込まれます。

2：読込んだチェイスデータを修正

書込み手順と同じく、まずチャンネルを選択します。レベルを修正したいチャンネルを直接タッチするか、《テンキー》で入力し《Enter》をタッチすることにより確定します。次に、そのチャンネルのレベルを《テンキー》により入力し、《Enter》をタッチすることでレベルが上書きされます。修正されたレベルはピンク色で表示されます。

3：修正した内容を書込む

《書込》をタッチし、修正内容を書込むチェイス No.を入力します。《Enter》をタッチして修正完了です。

入力したチェイス No.に既に別のデータが入っていた場合、入力したチェイス No.がオレンジ色で表示されます。この状態で《Enter》をタッチすると《書込》が赤点灯します。このチェイス No.に上書き保存したい場合は再度《Enter》をタッチしてください。《クリア》をタッチすると上書きをキャンセルします。

書込み先チェイス No.入力欄には読み込んだチェイス No.が自動的に入力されているので、《Enter》を2回押せば同じチェイス No.に上書きができます。

2 - 4 - 4 . チェイスリスト - 画面名称・画面

タイム デイレー 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

1	0.10	FF	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	0.10	-	FF	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	0.10	-	-	FF	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	0.10	-	-	-	FF	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	0.10	-	-	-	-	FF	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	0.10	-	-	-	-	-	FF	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	0.10	-	-	-	-	-	-	FF	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	0.10	-	-	-	-	-	-	-	FF	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	0.10	-	-	-	-	-	-	-	-	FF	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10	0.10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	FF	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	0.10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	FF	-	-	-	-	-	-	-	-
12	0.10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	FF	-	-	-	-	-	-	-
13	0.10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	FF	-	-	-	-	-	-
14	0.10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	FF	-	-	-	-	-
15	0.10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	FF	-	-	-	-
16	0.10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	FF	-	-	-

②削除ボタン 選択チェイスNo = 10 (ステップ数=12)

削除 復帰 ③復帰ボタン

①チェイスNo.リスト

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	

MARUMO

保存されているチェイスデータの内容を表示するモードです。保存されているチェイス No.をタッチすると、その内容が画面上に表示されます。また、任意のチェイス No.を選択して、チェイス単位で削除することもできます。

	名 称	機 能
	チェイス No.リスト	記憶済みチェイス No.を緑色で表示します。
	削除ボタン 《削除》	選択したチェイスデータを削除します。
	復帰ボタン 《復帰》	直前に削除したチェイスデータを復帰させます。

2 - 4 - 5 . チェイスリスト - 削除

ここではチェイスデータを1つずつ削除することができます。削除したいチェイス No.をタッチし、画面上にその内容を表示させます。ここで《削除》をタッチすると、《削除》が赤点灯します。赤点灯している《削除》を再度タッチすることにより、画面上に開いているチェイスを削除できます。

チェイス単位で削除できるのはこのモードだけです（卓面ではステップ単位での削除となります）。

2 - 4 - 6 . チェイスリスト - 復帰

前項<2-4-5.チェイスリスト - 削除>の操作で削除した直後であれば、《復帰》をタッチすることで削除したチェイスデータを復帰させることができます。復帰可能な回数は1回です。また、削除後に別のモードへ移行してしまうと復帰はできなくなります。

2 - 4 - 7 . チェイスリスト - チェイス編集

チェイス No.リスト内のチェイス No.をタッチし、画面にその内容を表示させた後、チェイスメニューの《編集》をタッチすると、そのまま現在表示中のチェイスの編集を行うことができます。

2 - 5 . サブマスタモード

サブマスタモードでは、サブマスタフェーダヘシーンやチェイスなどのデータを割付けることができます。また、それらの割付けたデータをフェーダ単位で編集することもできます。

2 - 5 - 1 . サブマスタ編集 - 画面名称・機能

①サブマスタメニュー

②サブマスタ編集部

③割付内容入力欄

④テンキー部

⑤チャンネルレベル部

MARUMO

	名 称	機 能
	サブマスタメニュー	《編集》：データの作成・修正を行うモードへ移行します。 《コピー》：現在表示しているレベルをコピーするボタンです。 《貼付》：コピーしたレベルを貼り付けるボタンです。 《リスト》：サブマスタフェーダに割付けられた内容をフェーダ単位で編集するリストモードへ移行します。 《全画面》：サブマスタ編集部を隠して1画面で多くのチャンネルを表示できるようにするモードです。
	サブマスタ編集部	《読込》：サブマスタフェーダの内容を読み込みます。 《書込》：サブマスタフェーダへの割付に使います。 [入力エリア]：テンキーで入力した値を表示します。 内部には次に入力すべき項目を表示します。 (例：書込時は、「書込先フェーダ No.入力」と表示)
	割付内容入力欄	[ページ No.]：編集中のサブマスタページ No.を入力します。 [フェーダ No.]：編集中のサブマスタフェーダ No.を入力します。 [シーン No.]：シーンを割付ける際に入力します。 [チェイス No.]：チェイスを割付ける際に入力します。 [リンク No.]：リンク No.を仕込む際に使います。 [MSC No.]：MSCNo.を仕込む際に使います。
	テンキー部	[入力エリア]への数値入力を行います。
	チャンネルレベル部	作成したデータのチャンネルレベルを表示します。

2 - 5 - 2 . サブマスタ編集 - 書込

1：書込みたいデータを作成する

《編集》をタッチして編集モードへ移行します。

1) チャンネルの選択

レベルデータを書込みたいチャンネルを選択します。テンキーでチャンネル No.を入力し《Enter》をタッチすることで確定します。《+》を使うと複数選択、《~》を使うと範囲選択ができます。(例：《1》《~》《5》《Enter》の順にタッチすると、チャンネル No. 1 ~ 5 が選択されます)

チャンネルレベル部の任意のチャンネルを直接タッチすることでも選択できます。この場合は《Enter》をタッチする必要はありません。

チャンネル入力
 1+3+5+21~24

Enter

(1) 〈+〉〈3〉〈+〉〈5〉〈+〉〈2〉〈1〉〈~〉〈2〉〈4〉〈Enter〉とタッチした結果、上図のようにチャンネルが選択されます。選択されたチャンネルは黄緑色で表示されます。図中のチャンネル 24 がオレンジ色なのは、現在ここにカーソルが乗っているためです(カーソルが無ければ黄緑色です)。最後に入力したチャンネルが 24 なので、カーソルはこの位置に置かれます。

2) レベルの入力

選択したチャンネルにレベルを入力します。テンキーでレベルを入力し、《Enter》をタッチすることで確定します。チャンネルレベル部に **ピンク** 色でレベルが入力されます。

更に別のチャンネルにレベルを入力したい場合は、《Enter》《クリア》の順にタッチして [入力エリア] のメッセージを「チャンネル入力」にし、手順 1) からの操作を繰り返します。

レベルは十の位から入力されます。(例:《5》とタッチすると入力エリアに「50」と入ります。一桁の数字を入力したい場合は《0》《5》のように、先に《0》をタッチします。)

3) リンク No.の入力

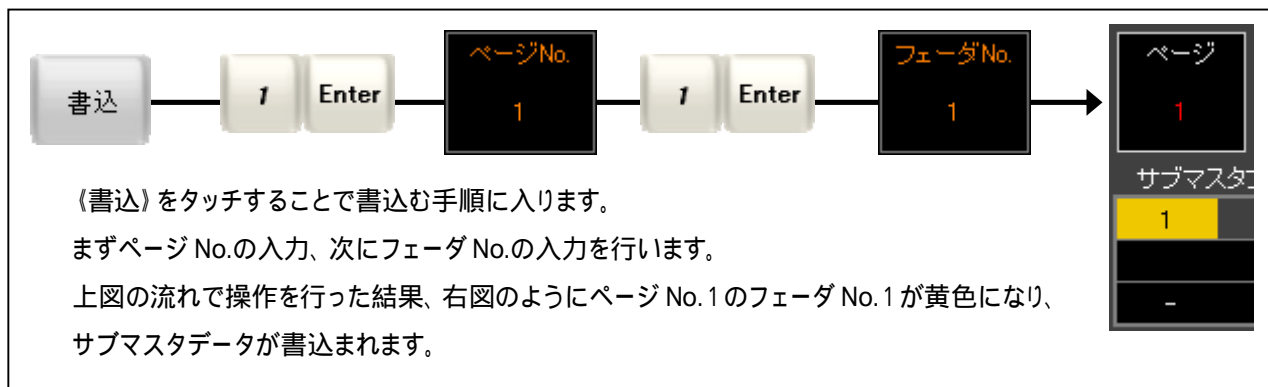
カラーチェンジャ操作卓(スクレパス2等)とのリンクを設定します。[リンク] をタッチし、テンキーでリンク No.を入力します。《Enter》をタッチすることで確定します。

調光操作卓のリンク動作はオプションのリンク仕様を選択された卓のみ有効です。

2：サブマスタフェーダに書込む

まず《書込》をタッチします。テンキーで書込み先のサブマスタページ No.を入力し、《Enter》をタッチして確定します。次に、指定したサブマスタページ内の書込み先フェーダ No.をテンキーで入力します。入力し終わったら《Enter》をタッチし、書込み完了です。

指定したサブマスタフェーダ No.に既に別のデータが割付けられていた場合、入力したサブマスタフェーダ No.がオレンジ色で表示されます。この状態で《Enter》をタッチすると、一度のタッチでは書込まれず《書込》が赤点灯します。再度《Enter》をタッチすることで、入力したサブマスタフェーダ No.に上書きできます。《書込》が赤点灯中に《クリア》をタッチすると上書きをキャンセルします。また、チャンネルマスタが割付けられたフェーダに上書きはできません。



コピー / 貼付の使い方

コピー機能は、現在画面に表示している全チャンネルのレベルをコピーし、一時的に保持しておく機能です。《コピー》をタッチすると現在の全チャンネルのレベルをコピーします。レベルが入っていないチャンネルはレベル0としてコピーされます。コピー機能でデータを保持している間は、《コピー》の文字色が緑になります。

貼付機能は、《コピー》でコピーしたレベルデータを貼付ける機能です。《貼付》をタッチすると、コピーされていたレベルが現在表示中のチャンネルレベル部に上書きで貼付けられます。あくまでコピーは一時的なものであり、卓の電源を落とすと、コピーしていた内容は失われます。

なお、コピーできる数は画面・卓面合わせて共通の1個となります。

画面で《コピー》を押すと、卓面の【コピー】LEDが緑点灯し、画面上でコピーしたレベルデータを卓面上で貼付けることも可能です。

2 - 5 - 3 . サブマスタ編集 - 修正

1 : 修正したいサブマスタフェーダを読込む

《読込》をタッチし、テンキーで修正したいサブマスタページ No.を入力します。《Enter》で確定したら、次に修正したいサブマスタデータが仕込まれたサブマスタフェーダ No.をテンキーで入力し、再度《Enter》をタッチして確定します。

2 : 読込んだサブマスタデータを修正

書込み手順と同じく、まずチャンネルを選択します。レベルを修正したいチャンネルを直接タッチするか、テンキーで入力し《Enter》をタッチすることにより確定します。次に、そのチャンネルのレベルをテンキーにより入力し、《Enter》をタッチすることでレベルが上書きされます。修正されたレベルは**ピンク色**で表示されます。

3 : 修正した内容を書込む

《書込》をタッチし、修正内容を書込むサブマスタページ No.を入力します。《Enter》をタッチして確定します。次に、書込みたいサブマスタフェーダ No.を入力し、再度《Enter》をタッチします。

指定したサブマスタフェーダ No.に既に別のデータが割付けられていた場合、入力したサブマスタフェーダ No.が**オレンジ色**で表示されます。この状態で《Enter》をタッチすると、一度のタッチでは書込まれず《書込》が**赤点灯**します。再度《Enter》をタッチすることで、入力したサブマスタフェーダ No.に上書きできます。《書込》が**赤点灯**中に《クリア》をタッチすると上書きをキャンセルします。また、チャンネルマスタ及びフリーフェーダが割付けられたフェーダに上書きはできません。

2 - 5 - 4 . サブマスタ編集 - 割付

1 : 割付ける対象の指定

シーンを割付ける場合は [シーン No.] を、チェイスを割付ける場合は [チェイス No.] をタッチします。割付けたいシーン No.またはチェイス No.を《テンキー》で入力します。《Enter》をタッチして確定します。

2 : サブマスタフェードに書込む

《書込》をタッチし、内容を書込むサブマスタページ No.を入力します。《Enter》をタッチして確定します。次に、内容を書込みたいサブマスタフェード No.を入力し、再度《Enter》をタッチします。

サブマスタデータのレベル、[シーン No.]、[チェイス No.]は、常にどれか1つにしか値を入力できません。チャンネルレベル部にレベルが入力されている場合はサブマスタデータの書込モードになっているので、[シーン No.]と[チェイス No.]の中に入力されていた値はクリアされます。

指定したサブマスタフェード No.に既に別のデータが割付けられていた場合、入力したサブマスタフェード No.がオレンジ色で表示されます。この状態で《Enter》をタッチすると、一度のタッチでは書込まれず《書込》が赤点灯します。再度《Enter》をタッチすることで、入力したサブマスタフェード No.に上書きできます。《書込》が赤点灯中に《クリア》をタッチすると上書きをキャンセルします。また、チャンネルマスタが割付けられたフェードに上書きはできません。

サブマスタフェードへのチャンネルマスタの割付は、2-6-2 .チャンネルマスタ-割付[-44 ページ] を参照してください。

サブマスタフェードへのフリーフェードの割付は、2-6-5 .フリーフェード-割付[-46 ページ] を参照してください。

画面上では未記憶のシーン No.、チェイス No.を割付けることはできません。

2 - 5 - 5 . サブマスタリスト - 画面名称・機能



サブマスタフェーダをフェーダ単位で編集する画面です。

	名 称	機 能
	サブマスタページリスト	サブマスタページを99ページ分表示します。チャンネルマスタ及びフリー以外の割付がされているページのみ、黄色でページ No.を表示します。
	編集モードボタン	《割込》《消去》《空削除》《交換》： 表示させたサブマスタページ内を編集する際に使います。 《Enter》： 選択したサブマスタフェーダへの編集操作を実行する際に使います。

2 - 5 - 6 . サブマスタリスト - フェーダ割込

1 : サブマスタページの選択

編集したいサブマスタページ No. をタッチし、その内容を画面中央に表示させます。タッチにより選択されたサブマスタページ No. はリスト内において白色で表示します。

2 : 編集機能の選択

《割込》をタッチします。

3 : 割込操作の実行

割込みたいサブマスタフェーダ No. をタッチすると、選択中を意味するオレンジ色で点灯します。この状態で《Enter》をタッチすると割込みます。割込むと、このサブマスタフェーダ No. にブランク（空）を挿入し、以降のサブマスタフェーダに割付けられている内容を1つずつ後ろに移動させます。

チャンネルマスタ及びフリーが割付けられたサブマスタフェーダは移動しません。途中でチャンネルマスタを含む状態で挿入すると、チャンネルマスタを飛び越えて割付け内容が移動します。

同一ページ内における以降のサブマスタフェーダの割付内容を全て後ろに移動させます。サブマスタフェーダ No. 30（20 本仕様の場合は No. 20）に割付けられたデータがある時は、一番後ろのブランクフェーダが詰められます。

2 - 5 - 7 . サブマスタリスト - フェーダ消去

1 : サブマスタページの選択

編集したいサブマスタページ No. をタッチし、その内容を画面中央に表示させます。タッチにより選択されたサブマスタページ No. はリスト内において白色で表示します。

2 : 編集機能の選択

《消去》をタッチします。

3 : 消去操作の実行

消去したいフェーダをタッチすると、選択中を意味するオレンジ色で、画面内の選択されたフェーダが点灯します。この状態で《Enter》をタッチすると選択されたフェーダの内容が消去されます。

消去操作した場合でも、消去したフェーダ以降のフェーダは前に詰めません。

2 - 5 - 8 . サブマスタリスト - フェーダ空削除

1 : サブマスタページの選択

編集したいサブマスタページ No. をタッチし、その内容を画面中央に表示させます。タッチにより選択されたサブマスタページ No. はリスト内において白色で表示します。

2 : 編集機能の選択

《空削除》をタッチします。

3 : 空削除操作の実行

空いているフェーダ No. をタッチすると、選択中を意味するオレンジ色で画面内のそのフェーダが点灯します。この状態で《Enter》をタッチすると、空いていたフェーダを削除し、以降に割付けられていた内容を1つずつ前に詰めます。

チャンネルマスタ及びフリーが割付けられたフェーダは移動しません。後ろにチャンネルマスタ及びフリーを含む状態で空削除操作を行うと、チャンネルマスタ及びフリーを飛び越えて割付け内容が移動します。

2 - 5 - 9 . サブマスタリスト - フェーダ交換

1 : サブマスタページの選択

編集したいサブマスタページ No. をタッチし、その内容を画面中央に表示させます。タッチにより選択されたサブマスタページ No. はリスト内において白色で表示します。

2 : 編集機能の選択

《交換》をタッチします。

3 : 交換操作の実行

まず交換したいフェーダの1本目をタッチすると、そのフェーダ部分がオレンジ色で点灯します。《Enter》をタッチして確定後、交換したい2本目のフェーダをタッチすると、そのフェーダ部分もオレンジ色で点灯します。再度《Enter》をタッチすることで、1本目と2本目のフェーダの内容が交換されます。

チャンネルマスタ及びフリーが割付けられたフェーダは交換できません。

2 - 6 . チャンネルマスタ / フリーモード

2 - 6 - 1 . チャンネルマスタ / フリー - 画面名称・機能



チャンネルマスタ画面はマスタメニュー部、チャンネル選択部、チャンネル編集部があります。これらの操作方法について、以下に示します。

名 称	機 能
マスタメニュー部	《チャンネル》：チャンネルマスタ設定画面へ移行します。 《フリー》：フリーフェーダ設定画面へ移行します。
チャンネル選択部	タッチすることで、チャンネルマスタ及びフリーフェーダのチャンネルとして設定します（ここにはレベルを入力することはできません）。
チャンネル編集部	チャンネルマスタ及びフリーフェーダを編集します。 《読み込》：登録済みのフェーダの内容を表示する際に使います。 《書込》：画面で作成した内容をフェーダに書込む際に使います。 《削除》：登録済みのフェーダの内容を削除する際に使います。

2 - 6 - 2 . チャンネルマスタ - 割付

1 : チャンネルマスタモードの選択

マスタメニュー部の《チャンネル》の順にタッチし、チャンネルマスタモードへ移行します。

2 : チャンネルの選択

チャンネルマスタとして登録したいチャンネル No.を直接タッチすることで、「選択済み」を意味する **ピンク**色の が表示されます。再度同じチャンネルをタッチすることで は外れ、選択解除となります。

テンキーにて数値入力後に《Enter》をタッチすることで が表示されます。テンキーでは《+》で複数選択、《~》で範囲選択ができ、《Enter》をタッチすると一括で を表示 / 非表示できます。

3 : サブマスタフェーダに書き込む

《書込》をタッチし、テンキーで書き込みたいサブマスタフェーダ No.を入力します。チャンネルマスタは全サブマスタページに渡り 1 本のフェーダを共通して使うので、サブマスタページを指定する必要はありません。入力を終えたら《Enter》をタッチし確定します。確定されると **ピンク**色の が **青色**に変わり、書込みが完了します。

入力したサブマスタフェーダ No.に既にチャンネルマスタが割付けられていた場合、《書込》が **赤**点灯します。このサブマスタフェーダ No.に上書きする場合は再度《Enter》をタッチします。キャンセルする場合は《クリア》をタッチします。

チャンネルマスタの書込みは、そのサブマスタフェーダ No.を全ページに渡って占有するので、現在、別ページに何かしらのデータが割付けられているサブマスタフェーダ (**紫色**で表示しているサブマスタフェーダ) には書き込むことができません。

2 - 6 - 3 . チャンネルマスタ - 修正

1 : チャンネルマスタモードの選択

マスタメニュー部の《チャンネル》をタッチしてチャンネルマスタモードへ移行します。

2 : 修正したいチャンネルマスタの読み込み

《読込》をタッチし、修正したいチャンネルマスタが登録されたサブマスタフェーダ No.をテンキーで入力します。《Enter》をタッチして確定すると、画面に読み込んだチャンネルマスタの内容が **青い** で表示されます。

ここでフリーフェーダが登録されたサブマスタフェーダ No.を読み込んだ場合、フリーフェーダモードへ移行します。

3：チャンネルの修正

修正したいチャンネルをタッチします。チャンネルを押す毎に が表示 / 非表示、と切り替わります。修正を加えた部分は **ピンク** 色で表示されます。

4：修正内容の書込み

《書込》をタッチします。修正内容を書き込むフェーダ No.は読込んだサブマスタフェーダ No.になっているので、《Enter》をタッチすることで《書込》が上書き確認のため **赤** 点灯します。再度、《Enter》をタッチすることで修正が完了します。

また、他のサブマスタフェーダに書き込みたい場合は《テンキー》にてサブマスタフェーダ No.を入力し、《Enter》をタッチすることで書込みます。この際、入力したサブマスタフェーダ No.にチャンネルマスタが割付けられていた場合は、《書込》が **赤** 点灯します。この場合は再度《Enter》を押すことで上書きが完了します。

チャンネルマスタ以外のデータが割付けられているフェーダには上書きすることはできません。また、他のページのサブマスタフェーダにチャンネルマスタ以外のデータが割付けられている (**紫色** で表示しているサブマスタフェーダ) 場合も書き込むことはできません。

2 - 6 - 4 . チャンネルマスタ - 削除

1：チャンネルマスタモードの選択

マスタメニュー部の《チャンネル》をタッチしてチャンネルマスタモードへ移行します。

2：モードの選択

《削除》をタッチします。

3：削除対象の選択

テンキーにて削除したいチャンネルマスタがセットされたサブマスタフェーダ No.を入力します。

4：削除の実行

一度《Enter》をタッチすると、《削除》が **赤** 点灯します。再度《Enter》をタッチすることで削除します。

ここで行う削除操作では、チャンネルマスタ以外を削除することはできません。

2 - 6 - 5 . フリーフェーダ - 割付

1 : フリーフェーダモードの選択

マスタメニュー部の《フリー》をタッチしてフリーフェーダモードへ移行します。

2 : チャンネルの選択

フリーフェーダとして登録したいチャンネル No.を直接タッチすることで、「選択済み」を意味するピンク色の が表示されます。再度同じチャンネルをタッチすることで は外れ、選択解除となります。

テンキーにて数値入力後に《Enter》をタッチすることで が表示されます。テンキーでは《+》で複数選択、《~》で範囲選択ができ、《Enter》をタッチすると一括で を表示 / 非表示できます。

3 : サブマスタフェーダに書き込む

《書込》をタッチし、テンキーで書き込みたいサブマスタフェーダ No.を入力します。フリーフェーダは全サブマスタページに渡り 1 本のフェーダを共通して使うので、サブマスタページを指定する必要はありません。入力を終えたら《Enter》をタッチし確定します。確定されるとピンク色の が白色に変わり、書き込みが完了します。

入力したサブマスタフェーダ No.に既にフリーフェーダが割付けられていた場合、《書込》が赤点灯します。このサブマスタフェーダ No.に上書きする場合は再度《Enter》をタッチします。キャンセルする場合は《クリア》をタッチします。

開いているサブマスタページ以外のページに割付けデータがあり、フリーフェーダを割付けることができないサブマスタフェーダは紫色で表示しています。

フリーフェーダ割付けチャンネルの表示

フリーフェーダとして設定したチャンネルは、対応するフリーフェーダのレベルを上げない限り出力されないため、ライブモード 2-1 . ライブモード[-1 ページ] では下図のように区別して表示します。

通常のチャンネル

1	2	3	4	5	6	7	8
-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-

フリーフェーダとして設定したチャンネル

2 - 6 - 6 . フリーフェーダ - 修正

1 : フリーフェーダモードの選択

マスタメニュー部の《フリー》をタッチしてフリーフェーダモードへ移行します。

2 : 修正したいフリーフェーダの読み込み

《読み込み》をタッチし、修正したいフリーフェーダが登録されたサブマスタフェーダ No.をテンキーで入力します。《Enter》をタッチして確定すると、画面に読み込んだチャンネルマスタの内容が白色の で表示されます。

ここでチャンネルマスタフェーダが登録されたサブマスタフェーダ No.を読み込んだ場合、チャンネルマスタモードへ移行します。

3 : チャンネルの修正

修正したいチャンネルをタッチします。チャンネルを押す毎に が表示 / 非表示、と切り替わります。新しく追加したチャンネルは **ピンク** 色で表示されます。

4 : 修正内容の書き込み

《書き込み》をタッチします。修正内容を書き込むフェーダ No.は読み込んだサブマスタフェーダ No.になっているので、《Enter》をタッチすることで《書き込み》が上書き確認のため **赤** 点灯します。再度、《Enter》をタッチすることで修正が完了します。

また、他のサブマスタフェーダに書き込みたい場合は《テンキー》にてサブマスタフェーダ No.を入力し、《Enter》をタッチすることで書き込みます。この際、入力したサブマスタフェーダ No.にフリーフェーダが割付けられていた場合は、《書き込み》が **赤** 点灯します。この場合は再度《Enter》を押すことで上書きが完了します。

フリーフェーダ以外のデータが割付けられているフェーダには上書きすることはできません。また、他のページのサブマスタフェーダにフリーフェーダ以外のデータが割付けられている (**紫色** で表示している) 場合も書き込むことはできません。

2 - 6 - 7 . フリーフェーダ - 削除

1 : フリーフェーダモードの選択

マスタメニュー部の《フリー》をタッチしてフリーフェーダモードへ移行します。

2 : モードの選択

《削除》をタッチします。

3 : 削除対象の選択

テンキーにて削除したいフリーフェーダがセットされたサブマスタフェーダ No.を入力します。

4 : 削除の実行

一度《Enter》をタッチすると、《削除》が赤点灯します。再度《Enter》をタッチすることで削除します。

ここで行う削除操作では、フリーフェーダ以外を削除することはできません。

2 - 7 . セットアップモード

セットアップモードではメモリクリア、データの保存・読込・削除、その他場面や初期値の設定を行います。



画面左部が セットアップメニュー、中央部に サブメニューの表示、右部に 常時表示メニュー及びテンキーを配置しています。セットアップメニューをタッチすることで、中央にサブメニューが表示されます。常時表示メニューには、本アプリケーションのバージョン No.を表示しています。

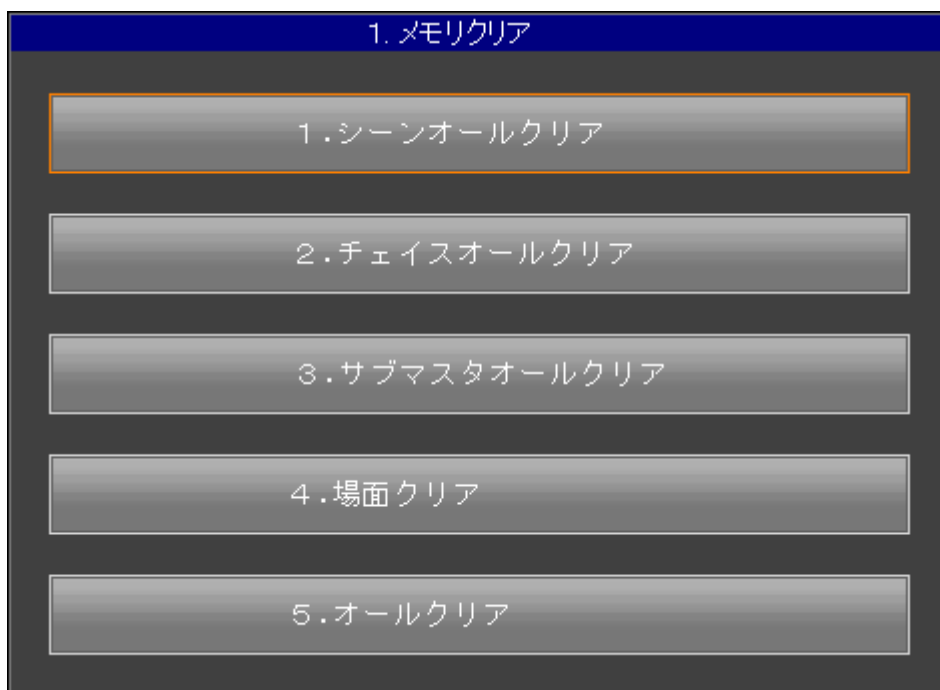
2 - 7 - 1 . × 1 モード設定

× 1 モードとはプリセット段 1、2、3 段を併せて 1 段として使用するモードです。常時表示メニューに表示しています。

常時表示メニューの《× 1 モード設定》ボタンをタッチすることで[ON]となり、設定された状態になります。再度《× 1 モード設定》ボタンをタッチすることで[OFF]となり、解除されます。

なお、この設定は画面でしか切り替えることができません。

2 - 7 - 2 . メモリクリア - 操作方法



メモリクリアは現在開いているイベントにおけるデータをクリアするためのモードです。クリアできる項目については以下に示します。

シーンオールクリア

現在開いているイベントのシーンデータを全て削除します。

チェイスオールクリア

現在開いているイベントのチェイスデータを全て削除します。

サブマスタオールクリア

現在開いているイベントのサブマスタフェーダへの割付け内容を全て削除します。

場面クリア

現在開いているイベントの仕込場面を初期状態に戻します。パッチは全て払われ、N.D・MAX を設定していた場合は全て OFF になります。

オールクリア

パッチ、サブマスタ等、現在調光操作卓に展開している全てのデータを削除します。HDDに保存したイベントデータは削除しません。

また、《6 . 初期値設定》にて設定した初期値はデフォルト値には戻りません。デフォルト値に戻す場合は、2-7-7 . 初期値設定 (デフォルトに戻す) [-60 ページ] を参照してください。

メモリクリア操作方法

各クリアについての操作は同様の手順になります。

1：メニューの選択

セットアップメニューより《1 . メモリクリア》をタッチします。

2：クリア項目の選択

サブメニューより、行いたいクリアメニューをタッチします。

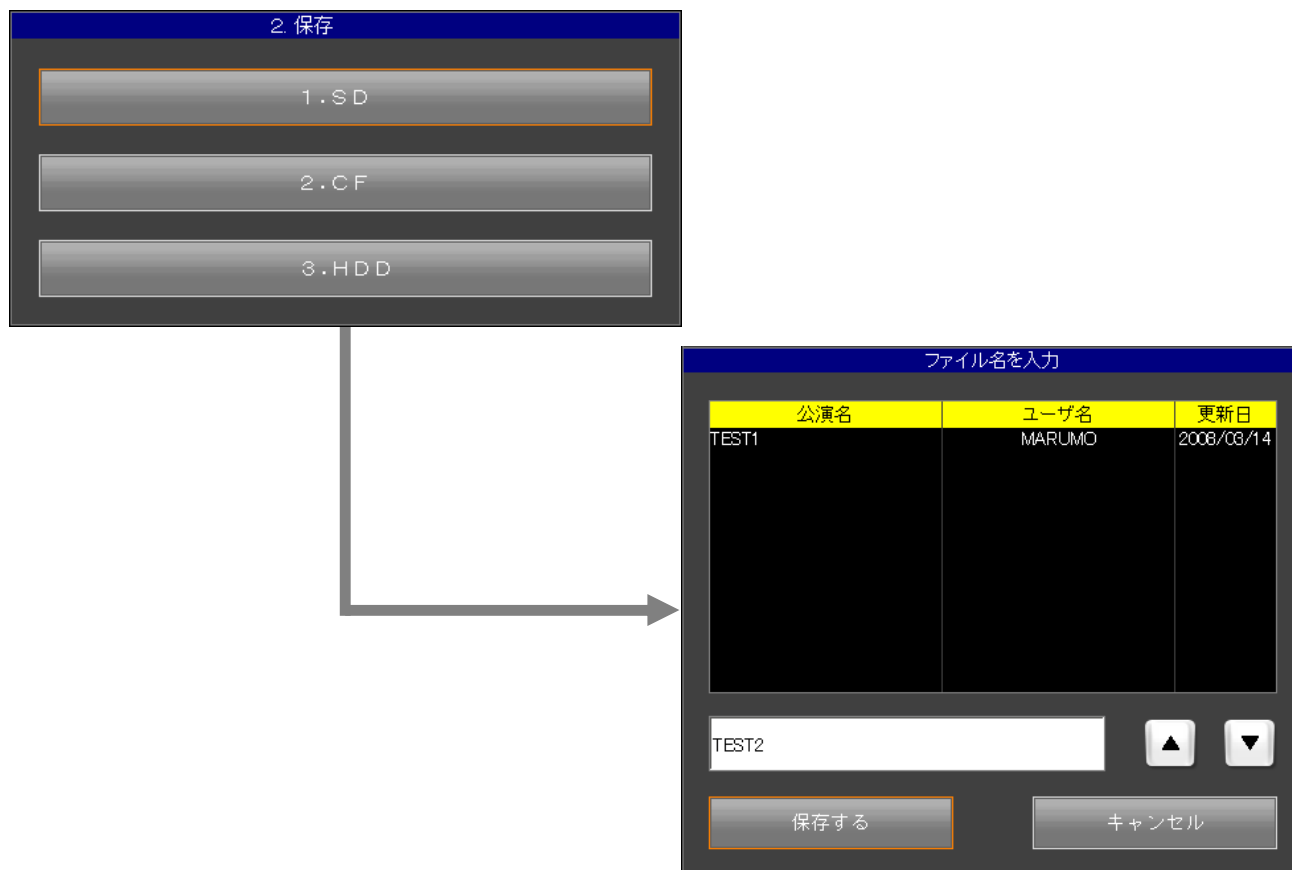
《場面クリア》のみ、クリアする仕込場面を選択する必要があります。

3：確認メッセージへ応答

[をクリアしますか？]という確認メッセージが表示されます。クリアを実行する場合は《OK》を、中止する場合は《キャンセル》をタッチします。《OK》をタッチし、クリアが完了すると [クリアしました] という完了メッセージが表示されます。

テンキーの《クリア》をタッチすると、現在表示中のサブメニューをキャンセルし、1つ前の画面に戻ります。《クリア》をタッチし続けるとサブメニューを閉じます。

2 - 7 - 3 . 保存 - 操作方法



保存メニューでは、操作卓の現在のデータ状態（イベントデータ）を外部メディアまたは、卓内HDDに保存します。使用できる外部メディアはSDカード、CFカードです。

なおデータサイズはそのときの操作卓の記憶状態に関わらず約4MB / 1イベントとなります。

保存操作方法

各メディアの保存操作は同様の手順になります。

1：メディアを挿入

保存したいメディアを操作卓前部のメディアドライブに挿入します。操作卓内部（HDD）に保存する場合、メディアの挿入の必要はありません。

2：メニューを選択

セットアップメニューより《2.保存》をタッチします。選択を行うと、サブメニューが開かれます。

3：メディアを選択

サブメニューより保存させたいメディア名をタッチします。また、テンキーを使用する場合は、保存させたいメディアの番号をタッチすることで選択されます。選択すると、メディア内に保存されているファイル一覧が表示されます。

以降、保存操作を完了するか、保存操作をキャンセルしメディア選択画面に戻るまでは、挿入したメディアを抜かないでください。メディア内部のファイルを破壊する恐れがあります。

4：ファイル名を入力

キーボードより入力欄にファイル名を入力します。ファイル名の初期値として、現在開いているイベント名・又は「Pretyna-日付-時刻」が入力欄に表示されます。上書きする場合はそのまま《1．保存する》を、別の名前でも保存する場合はキーボードから新しい名前を入力後に《1．保存する》をタッチします。確認メッセージが表示されます。

日本語入力

タイトル入力キーボード左上の【半角/全角】キーを押すことで、日本語入力モードと英数字入力モードの切替ができます。漢字・カタカナを入力する場合は、日本語入力モードでローマ字入力後、スペースキーで変換します。

5：確認メッセージへ応答

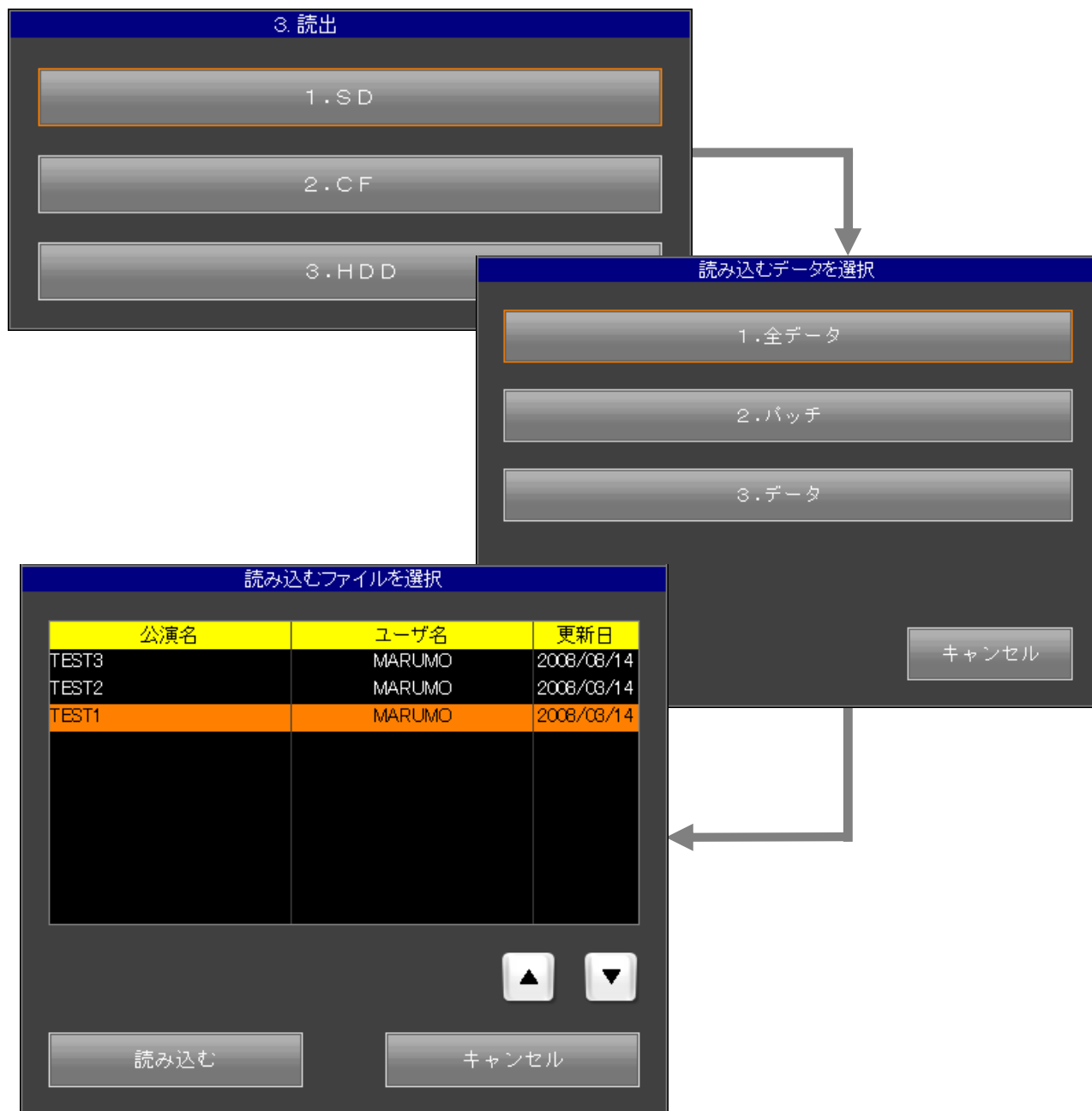
新しく名前をつけた場合は [保存しますか?] と表示されます。《OK》をタッチすることで保存され、[保存しました] という完了メッセージが表示されます。

データの保存は現在開いているイベントの全データを保存します。

デュアル CPU 仕様操作卓の場合

現在使用している CPU 側でデータを保存すると、もう片側の CPU へもデータを転送し、それぞれの CPU が保存を行うため、CPU1・2 で 1 回ずつデータの保存操作を行う必要はありません。

2 - 7 - 4 . 読出 - 操作方法



読出では、外部メディア及び卓内 HDD に保存されているデータを読み出します。

読出操作方法

各メディアの読出操作は同様の手順になります。

1：メディアを挿入

メディアを操作卓前部のメディアドライブに挿入します。操作卓内部(HDD)から読込む場合、メディアの挿入の必要はありません。

2：メニューを選択

セットアップメニューより《3. 読出》をタッチします。選択を行うと、サブメニューが開かれます。

3：メディアを選択

サブメニューより保存させたいメディア名をタッチします。

以降、読出操作を完了するか、読出操作をキャンセルしメディア選択画面に戻るまでは、挿入したメディアを抜かないでください。メディア内部のファイルを破壊する恐れがあります。

4：データの種類の選択

読み出したいデータをタッチし選択します。データの種類は以下の通りです。

- ・全データ：パッチ、シーン、サブマスタなど全てのデータを読み出します。
- ・パッチ：パッチデータのみを読み出します。
- ・データ：サブマスタ等パッチ以外の全てのデータを読み出します(セットアップメニュー内の初期値設定は含みません)

5：読み出すファイルの選択

読み出したいデータの種類の選択すると、ファイル選択画面が表示されます。ファイル一覧より読み出したいファイルをタッチし、《読み込む》をタッチします。

ファイル数が10を超える場合、《 》、《 》によりファイル一覧ページをスクロールすることができます。

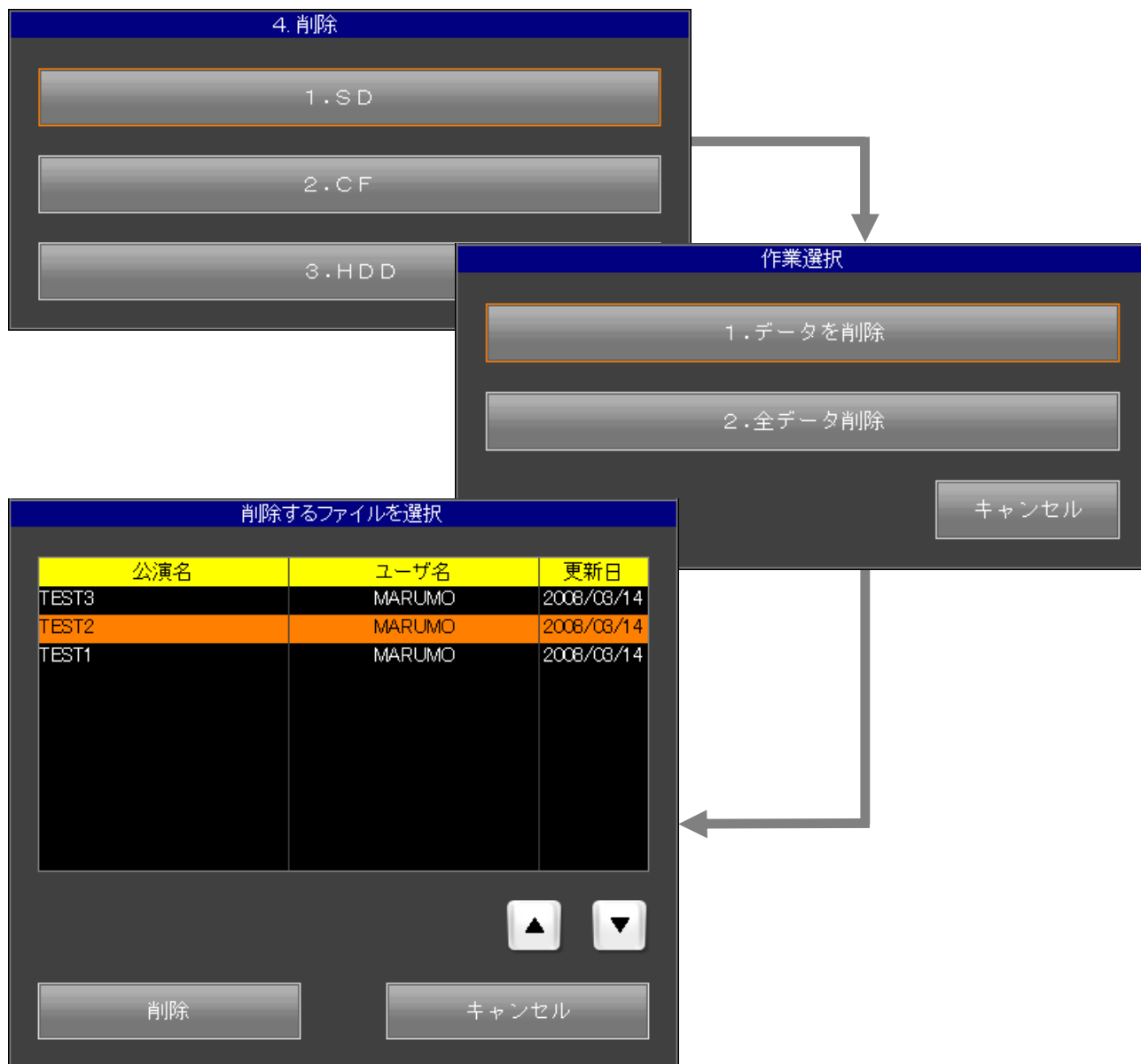
6：確認メッセージへ応答

[読み込みますか?] と表示されるので、《OK》をタッチすると読み出します。《キャンセル》をタッチするとファイル選択画面に戻ります。正しく読み込みが完了されれば、[読み込みました。] と表示され、卓面にデータが展開されます。

デュアル CPU 仕様操作卓の場合

現在使用している CPU 側でデータを読込むと、もう片側の CPU へ読込んだデータを転送するため、CPU1・2で1回ずつデータの読込を行う必要はありません。

2 - 7 - 5 . 削除 - 操作方法



削除では、外部メディア及び操作卓内 HDD に保存されているデータを削除します。

削除 - メディア内のデータの削除

各メディアのデータ削除操作は同様の手順になります。

1：メディアを挿入

削除したいデータが保存されたメディアを操作卓前部のメディアドライブに挿入します。操作卓内部（HDD）のデータの削除の場合、メディアの挿入の必要はありません。

2：メニューを選択

セットアップメニューより《4 . 削除》をタッチします。選択を行うと、サブメニューが開かれます。

3：メディアを選択

サブメニューより削除したいデータが保存されたメディア名をタッチします。

以降、削除操作を完了するか、削除操作をキャンセルしメディア選択画面に戻るまでは、挿入したメディアを抜かないでください。メディア内部のファイルを破壊する恐れがあります。

4：操作の選択

《1 . データを削除》をタッチします。タッチするとファイルの一覧が表示されます。

5：削除対象の選択

ファイル一覧より削除したいファイルをタッチし、《削除》をタッチします。ファイル数が10を超える場合、《 》、《 》によりファイル一覧ページをスクロールすることができます。

6：確認メッセージへ応答

《OK》をタッチすることで削除され、[削除しました。] と表示されます。

デュアル CPU 仕様操作卓の場合

現在使用している CPU 側でデータを削除すると、もう片側の CPU でも同じデータを削除するため、CPU 1・2 で 1 回ずつデータの削除を行う必要はありません。

削除 - メディア内の全データ削除

各メディアの全データ削除操作は同様の手順になります。

手順3までは前項 メディア内のデータの削除 と同じです。

4：操作の選択

《2 . 全データ削除》をタッチします。タッチすると [全てのデータを削除しますか?] と表示されます。

5：確認メッセージへ応答

《OK》をタッチすることで、メディア内の全てのファイルを削除します（HDDの場合は、操作卓用の保存データファイルを全て削除します）。正常に終了すると、[全てのデータを削除しました。]と表示されます。

2 - 7 - 6 . 場面



ここでは、実行場面及び仕込場面の切り替え、仕込内容のコピーをすることができます。

場面 - 実行場面と仕込場面

実行場面とは実際にレベルが出力される場面です。

仕込場面とはパッチ作業を行うための場面です。

場面 - 場面の切替操作方法

1：メニューの選択

セットアップメニューより《5 . 場面》をタッチします。場面切替メニューが開かれます。

2：場面の指定

切り替えたい場面の入力欄をタッチし《テンキー》にて、場面番号入力します。場面番号は以下の通りに設定できます。

仕込場面は入力欄をタッチすることで 1 2 3 1 と切替わります。

- ・ 実行場面：1 or 2
- ・ 仕込場面：1 or 2 or 3

(3 は持込卓用仕込場面であり、[仕込場面] の表記が[持込卓場面]に切り替わります。)

場面 - 場面コピーの操作方法

イベント内での仕込場面間の仕込内容のコピーを行います。

1：メニューの選択

セットアップメニューより《5 .場面》をタッチします。場面メニューの中から《3 .場面コピー》をタッチします。

2：場面を選択

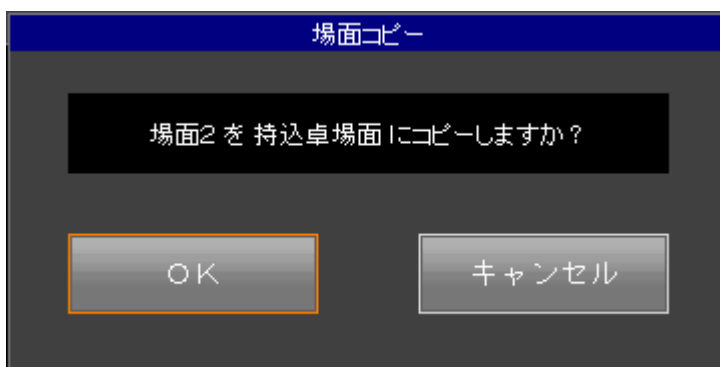
[コピー元]と[コピー先]の仕込場面を選択します。ボタンをタッチするたびに、仕込場面1 仕込場面2 持込卓場面、と切り替わります。

[コピー元]と[コピー先]の仕込場面が同じ場合はこの先に進むことはできません。



3：コピーの実行

《コピー》をタッチすると確認メッセージが表示されます。確認メッセージに対し《OK》をタッチすることでコピーが完了します。



2 - 7 - 7 . 初期値設定

6. 初期値設定

1. シーンデフォルトタイム設定	フェード	ディレー	ウェイト
2. チェイスデフォルト設定	タイム 0.1	ディレー	動作モード F =>
3. エディット段デフォルト設定	エディット段 1		
4. クロスモード設定	モード クロス		
5. リンク設定	リンク出力 ON	リミットレベル 10	
6. 舞台袖割付	開始フェーダ 1		
7. 客席割付			
<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; display: inline-block;">8. デフォルトに戻す</div>			

初期値設定では、各項の初期値の設定を行うことができます。各項の説明は以下に示します。

初期値設定 - 設定項目説明

シーンデフォルトタイム設定

シーンデータ新規作成時に入力されるタイムデータの初期値を指定できます。初期値を指定しておくことで、シーンデータの新規作成を行う際、タイムデータが自動的に入力されます。フェードとディレーは IN / OUT 両方のタイムが入力でき、選択時はテンキーの《FF》が《/》に変わります。IN タイムを入力後、テンキーの《/》をタッチし、OUT タイムの入力を行います。OUT タイムを入れない場合、IN タイムと同じ値が自動的に入ります。

入力できるフェード・ディレーの範囲は 999/999 までです (IN / OUT の値が同じ場合は 1 つにまとめて表示します)。

フェードに数値を入れない場合、ディレーとウェイトには数値が入りません。

チェイスデフォルト設定

チェイスデータ初期値を設定します。設定した初期値においてタイム・ディレーはステップ内にレベルが入力された時点で、動作モードは新規作成画面へ移行した時点で自動的に入力されます。

動作モードは、《動作モード》をタッチすることで切り替えます。

・動作モードの対応数値

《0》: フェードの ON / OFF (F)

《1》: 順方向 ()

《2》: 逆方向 ()

《3》: リターン ()

《4》: ランダム

《5》: エンドの ON / OFF (E)

・動作モード切り替わり順 (F 付きはフェードでのステップ切替)

F: 、 F: 、 F: 、 F: ランダム 、 E: 、 E: 、 E: 、
EF: 、 EF: 、 EF: 、 、 、 、 ランダム

タイム・ディレーには OUT タイムの指定はできません。

タイムの最低値は 0 秒です。

エディット段デフォルト設定

修正操作時に使用するプリセットフェーダの段を指定します。

クロスモード設定

クロスフェーダの動作モード「クロス」と「ムーブ」を切り替えます。タッチする毎に切り替わります。また、テンキーにて《0》で「クロス」、《1》で「ムーブ」に切り替わります。

クロス (クロスフェード) とは、シーンの転換において、すべてのチャンネルを一括して転換させるモードです。

ムーブ (ムーブフェード) とは、シーンの転換において、レベルが変化するチャンネルのみを転換させるモードです。

リンク設定

カラーチェンジャ操作卓へのリンク機能の ON / OFF 切替ができます。タッチする毎に切り替わります。ON に設定した場合、そのリミットレベル (しきい値) の設定ができます。リンクを割付けたシーン・サブマスタの出力レベルがここで設定したリミットレベルに達することで、そのリンク No. (カラーチェンジャ操作卓のシーン No.) が動作します。

調光操作卓のリンク動作はオプションのリンク仕様を選択された卓のみ有効です。

舞台袖割付

舞台袖に割付けるサブマスタフェーダ No.の先頭を指定します。「1」と指定すると、サブマスタフェーダ No.1 から舞台袖フェーダの数だけ割付けることができます。

客席割付

客席負荷を客席調光フェーダに割り付けるための設定です。次ページを参照してください。

デフォルトに戻す

設定した初期値を出荷時の状態に戻します。

数値及びモードの変更

1:メニューの選択

セットアップメニューより《6. 初期値設定》をタッチします。選択を行うと、初期値メニューが開かれます。

2:項目の選択及び入力

初期値設定を変更する項目の入力欄にタッチし、数値入力欄はテンキーによる数値入力を、モード変更欄（動作モード・モード・リンク出力）はタッチを繰返し、切替を行います。

項目移動後《Enter》をタッチすることでカーソルが右に移動します。

《Enter》をタッチしていき、変更したい入力欄にカーソルをあわせ、テンキーにて数値を入力します。モード変更欄の場合は上記項目説明にて述べた数値をタッチすることで変更します。

入力後《Enter》にて初期値設定項目にカーソルを戻し、他の変更したい項目番号をタッチすることで、項目の移動をします。

モード変更欄対応テンキー

	《0》	《1》	《2》	《3》	《4》	《5》
動作モード	F				ランダム	E
モード	クロス	ムーブ				
リンク出力	ON	OFF				

チェイスの動作モードのFは《1》から《4》の動作方向と組み合わせて使用します。

客席割付

客席自動調光がある仕様の操作卓のみ、こちらのメニューが使用できます。

1:メニューの選択

セットアップメニューより《6. 初期値設定》をタッチします。選択を行うと、初期値メニューが開かれます。

2:項目の選択

初期値設定メニューにて《7. 客席割付》をタッチすると客席割付設定が開きます。

3:客席割付の設定

客席割付フェーダを変更したい場合、変更したい客席負荷の[割付 No.]をタッチし、テンキーにて客席フェーダ No.を入力します。

自動/記憶スイッチ割付を変更したい場合、変更したい客席負荷の[自動/記憶]タッチし、テンキーにて自動/記憶スイッチ No.を入力します。自動/記憶 No.を0にすると、この客席を自動調光から外すことができます。

客席負荷数が30を超える場合、《 》《 》にてスクロールさせることができます。

客席自動調光が1系統のみの会館・劇場では割付 No.を変更することはできません。

客席割付			
負荷No.	負荷名称	割付No.	自動/記憶
102	ラウンジ1	1	1
103	ラウンジ2	1	1
104	ラウンジ3	1	

4:設定終了

《閉じる》をタッチすることで客席割付画面から抜けることができます。

初期状態への復帰

《デフォルトに戻す》をタッチすることで、初期値設定を出荷時設定に戻すことができます。

1:メニューの選択

セットアップメニューより《6．初期値設定》をタッチします。選択を行うと、初期値メニューが開かれます。

2:項目の選択

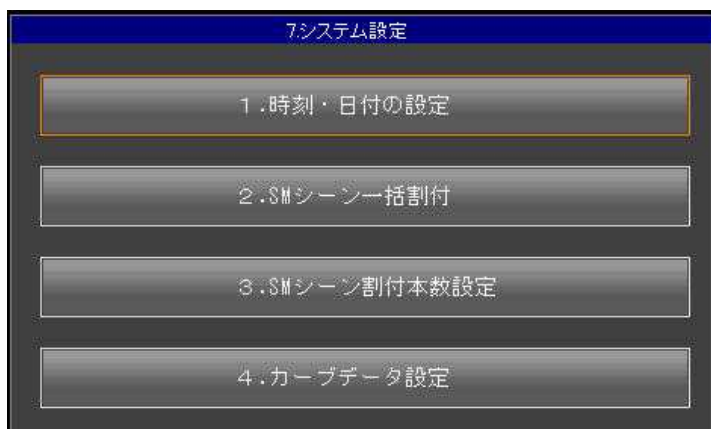
《8．デフォルトに戻す》をタッチします。

3:確認メッセージへの応答

[セットアップデータをデフォルト値に戻しますか?] と確認メッセージが表示されます。《OK》をタッチすることで初期状態に戻ります。

2 - 7 - 8 . システム設定

操作卓に関するシステム設定を行います。



システム設定 - 設定項目説明

時刻・日付の設定

操作卓で使用する時計の設定を行います。



各項目の値をテンキーより入力し、《時刻・日付を変更する》をタッチします。

SMシーン一括割付

操作卓に記憶されたシーンデータを一括でサブマスタフェーダへ割り付けることができます。

2.SMシーン一括割付	
割り付け開始SMページNo.	ページNo. 1
割り付け開始SMフェーダNo.	フェーダNo. 21
割り付け開始シーンNo.～終了シーンNo.	シーンNo. 1 ~ 30
実行 キャンセル	

シーン No.1 ~ No.30 まですべて記憶済みの状態で、上図のように入力し《実行》をタッチした場合、

- ・ SM ページ No.1 - フェーダ No.21 ~ 30 : シーン No. 1 ~ No.10
- ・ SM ページ No.2 - フェーダ No.21 ~ 30 : シーン No.11 ~ No.20
- ・ SM ページ No.3 - フェーダ No.21 ~ 30 : シーン No.21 ~ No.30

が一括で割付けられます。

SMシーン割付本数設定

操作卓面のサブマスタパネル操作で、シーンデータをまとめてサブマスタフェーダへ割り付ける際に、何本単位でまとめて割りつけるかを設定します。

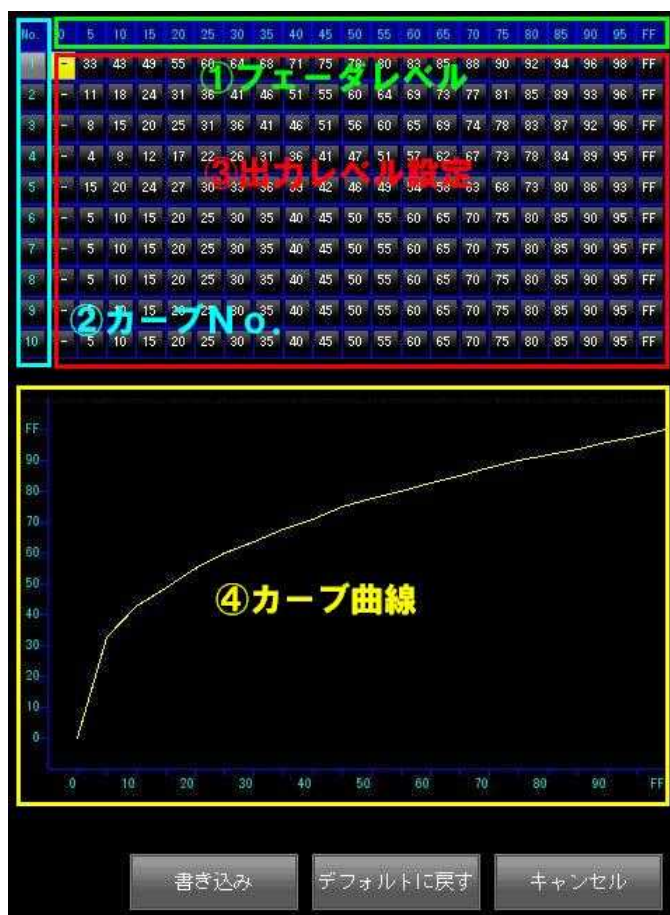
3.SMシーン割付本数設定	
SMフェーダ本数	本数 10
OK キャンセル	

操作卓面での操作方法は [1 - 6 - 4 . シーンデータの一括割付 \[-39 ページ\]](#) を参照してください。

カーブデータ設定

パッチモードで各負荷毎に指定できるカーブデータ（カーブ曲線）を設定します。

パッチモードでの操作方法は [2 - 2 - 7 . 仕込 - カーブ \[-11 ページ\]](#) を参照してください。



の部分が実際のフェーダレベル

の部分がパッチモードで指定する際のカーブ No.

が のフェーダレベルに対しての出力レベル

の部分の値を変化させることで、編集したカーブ No.のカーブ曲線を のグラフに表示する

に値を入力すると、値を編集した部分は《書き込み》を選択するまでは赤文字で表示されます。

また 1 桁のレベル値を入力する場合は《0》《1》のように先に 0 を入力します。

すべての編集が完了したら、最後に画面下部の《書き込み》を押すと、パッチモードで設定した負荷の調光カーブとして出力レベルに反映されます。

また《デフォルトに戻す》を選択すると設定したすべての値を出荷時の状態に戻します。

こちらで編集したカーブデータはイベントデータには記憶されません。（パッチモードで設定した各負荷のカーブ No.は記憶されます。）またセットアップモードの「メモリクリア」で「オールクリア」操作を行った場合もこちらで設定したカーブの値はクリアされません。

2 - 7 - 9 . システムテスト

フェーダ・スイッチの取り込みの確認及び、LED の点灯チェックを行う弊社メンテナンス用項目です。いずれのテストモードも、終了する際はプログラムパネル【CL】を押します。

2 - 7 - 10 . JASCI

JASCI 対応の調光操作卓とのシーンデータの受け渡しを行います。

1:メディアの挿入

メディアをドライブに挿入します。SD カード・CF カードが使用できます。

2:メニューの選択

セットアップメニューより、《9 . JASCI》をタッチします。選択を行うと、JASCI メニューが開きます。

3:メディアの選択

サブメニューより挿入したメディア名をタッチします。

以降、読出操作を完了するか、読出操作をキャンセルしメディア選択画面に戻るまでは、挿入したメディアを抜かないでください。メディア内部のファイルを破壊する恐れがあります。

4:操作の選択

JASCI メニューの《1 . 保存》《2 . 読出》より、行いたい操作のボタンをタッチします。

《保存》

現在開いているイベントの全シーンデータをメディアに保存します。保存するシーンデータには名前をつけることができます。キーボードより入力欄に入力してください。

ファイル名は全角 60 文字まで入力することができます。

《読出》

メディアに保存されているシーンデータを現在開いているイベントに読出します。メディア内のシーンデータの一覧が表示されるので、そのうちの1つをタッチして選択します。読出をすると、現在のイベントのシーンデータは、読出したシーンデータに全て上書きされます。

データを読み込む際は、読み込みする JASCI データ内の記述により、「CLEAR CUE」(シーンのみ削除後 JASCI データを読み込む)・「CLEAR ALL」(「セットアップ」メニュー 「メモリクリア」 「オールクリア」と同じ動作)後に JASCI データを読み込み)の2種類の動作があります。PRETYNA-M から保存した JASCI データはすべて「CLEAR CUE」と記述されます。

2 - 7 - 11 . オフライン

オフライン用ノートパソコンで作成したデータを調光操作卓に持ち込むことができます。また、調光操作卓で作成したデータをオフライン用ノートパソコンで修正することができます（別紙：オフラインシステム操作説明書参照）。なお、使用可能なメディアはSDカードのみです。

1:SDカードの挿入

SDカードを調光操作卓のカードリーダーに挿入します。

2:メニューの選択

セットアップメニューより、《10.オフライン》をタッチします。オフライン用のメニューが表示されます。

3:操作の選択

表示されたオフラインメニューの《1.保存》《2.読出》《3.削除》より、行いたい操作のボタンをタッチします。

以降、各操作を完了するか、各操作をキャンセルし操作選択画面に戻るまでは、挿入したSDカードを抜かないでください。SDカード内部のファイルを破壊する恐れがあります。

《保存》

現在開いているイベントの全データ（初期値は含みません）をオフライン用のデータとしてSDカードに保存します。保存する際は、データを保存するフォルダ名を入力します。キーボードより入力欄にフォルダ名を入力してください。

ファイル名は全角60文字（半角120文字）まで入力することができます。



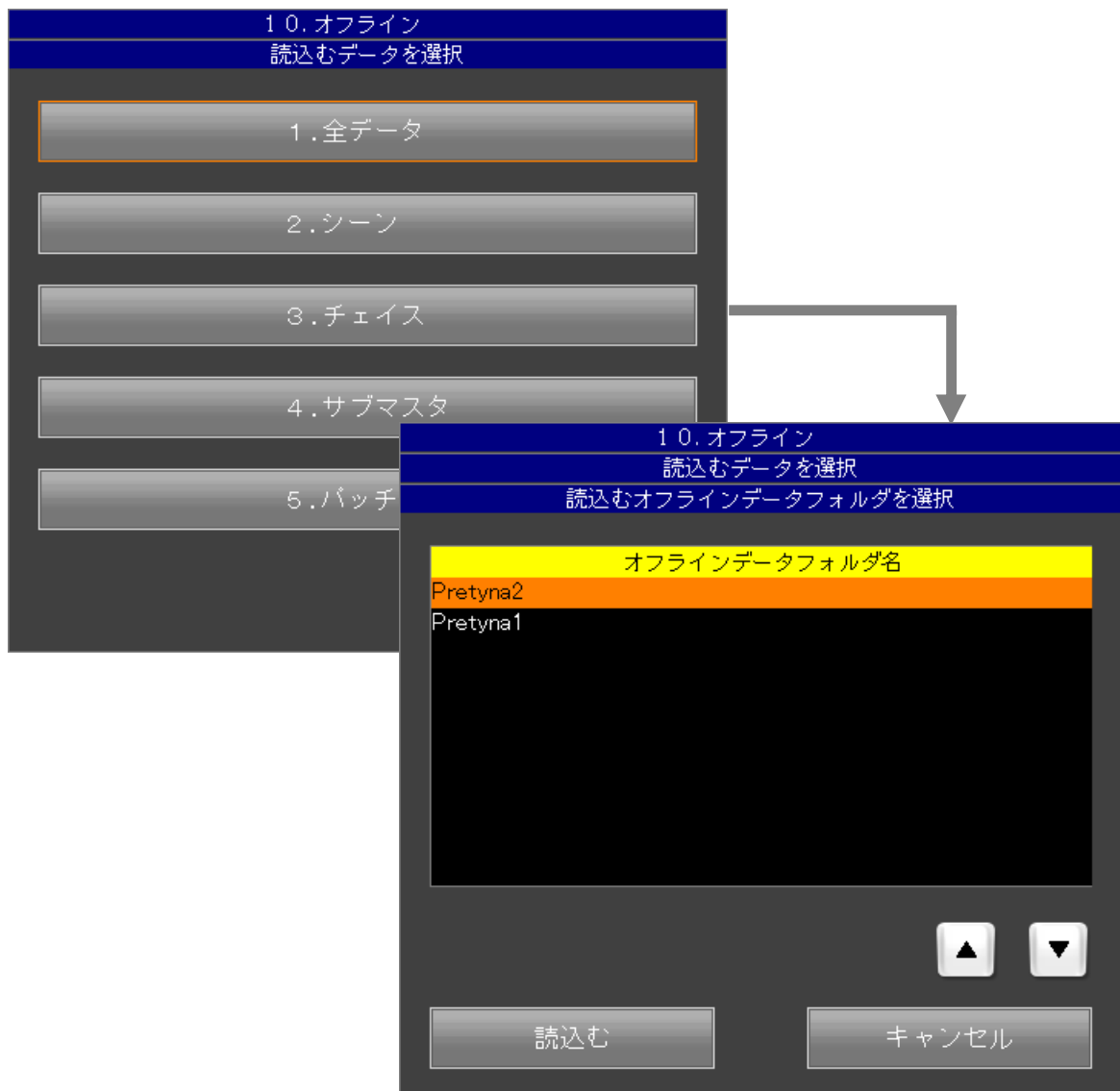
《読み》

SD カードの中に保存されているオフライン用のデータを調光操作卓に読み込む操作です。

まず、読みみたいデータの種類の種類を選択します。次に、SD カード内にあるフォルダが全て表示されるので、オフライン用のデータが入ったフォルダをタッチして選択します（《1.全データ》は、選択したフォルダの中のオフライン用のデータを全て読み込みます）。

実行すると、選択したフォルダの中に入っている該当データを全て現在のイベントに上書きして読み込みます。

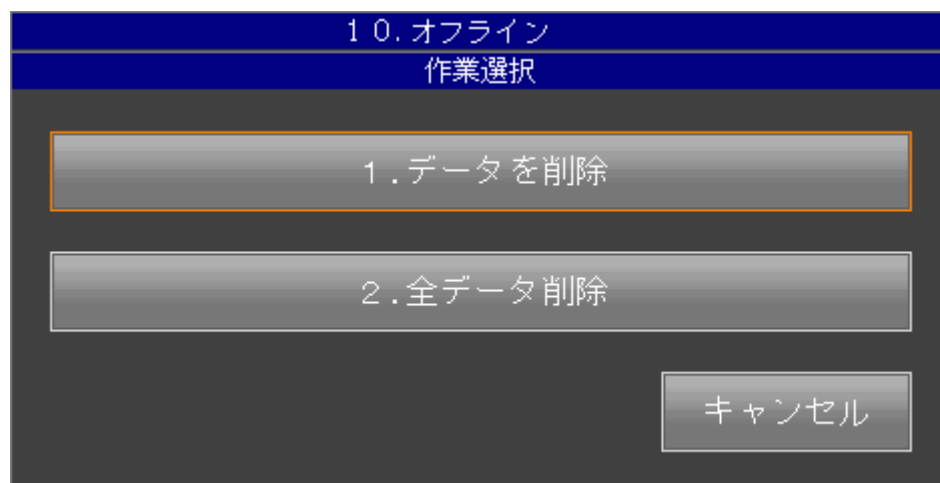
例：読み時に《2.シーン》を選択し、SD カードの中からシーンのオフライン用データが入ったフォルダを選択した場合、現在のイベントのシーンデータは全て削除され、読み込んだオフライン用のデータを展開します。作成したデータを追加したい場合は、あらかじめ《保存》操作で卓内のデータをオフライン用データとして持ち出す必要があります。



《削除》

SD カードの中に保存されているオフライン用のデータをフォルダごと削除します。任意のフォルダを1つ削除する《1 .データを削除》と、SD カード内のフォルダを全ての削除する《2 .全データ削除》の2つのサブメニューがあります。

オフライン用のデータが入っていないフォルダもフォルダ一覧に表示されます。《2 .全データ削除》を実行した場合はオフライン用のデータが入っていないフォルダも削除されるので注意してください。なお、フォルダに入っていないファイルは削除されません。



接続

外部卓からの DMX 出力信号を、「外部入力」コネクタに接続します。

外部卓での出力レベルは PRETYNA-M のライブ画面には表示されません。

PRETYNA-M と外部卓の出力は常にミキシングしています。外部卓から出力中に PRETYNA-M を操作すると、セットアップ画面の《5. 場面》で[実行場面]として設定している仕込場面から明かりが出力されます。[実行場面]として設定している仕込場面のパッチをクリックしておけば外部卓から出力中に PRETYNA-M を操作しても明かりは出力されません。

パッチ場面への MAX 仕込は、PRETYNA-M の実行場面に設定された仕込場면을優先します。N.D 仕込は、操作した卓側の仕込場面に従います。

例) 仕込場面 1 を実行場面に設定し、

- ・仕込場面 1 の負荷 1 にレベル 50 で MAX 仕込をする。
- ・仕込場面 1 の負荷 2 にレベル 50 で N.D 仕込をする。
- ・持込卓場面の負荷 1 にレベル 80 で MAX 仕込をする。
- ・持込卓場面の負荷 2 にレベル 80 で N.D 仕込をする。

上記条件で外部卓を接続した場合、

外部卓から負荷 1 のレベルを上げた

実行場面である仕込場面 1 に従い、MAX レベルは 80 となる。

外部卓から負荷 2 のレベルを上げた

操作した卓側のパッチ画面、つまり持込卓場面に従い、レベル 80 で点灯する。

PRETYNA-M から負荷 1 のレベルを上げた

実行場面である仕込場面 1 に従い、MAX レベルは 80 となる。

PRETYNA-M から負荷 2 のレベルを上げた

操作した卓側のパッチ画面、つまり仕込場面 1 に従い、レベル 50 で点灯する。

2 - 7 - 13 . MSC 機器への接続 (オプション)

MIDI 信号を利用して接続した MSC 機器のシーン (CUE) を、PRETYNA-M のシーン及びサブマスタデータの実行と連動して再生することができます。

現在 MA Lighting 製 grandMA との接続に対応しております。

1 : 接続先の MSC 機器でシーン (CUE) を作成する

調光操作卓と接続したい MSC 機器でシーン (CUE) データを作成します。MSC 機器側の取扱説明書を参照してください。

2 : MSC 機器のシーンを PRETYNA-M のデータに登録する

MSC 機器のシーン (CUE) No.の入力は画面にて行います。MSC No.に登録可能なデータは、シーンとサブマスタフェードです。

チャンネルマスタ・フリーフェードが割付けられたサブマスタフェードには登録できません。卓面でサブマスタの【修正】を押すことでも修正画面へ移行できますが、この場合は MSC No.の入力はできません。入力を行う場合は画面上でデータを新規作成するか、既存のデータを読み出す必要があります。

シーンに登録する場合

新規に作成したシーンに MSC No.に登録する場合は [2-3-2 .シーン編集-書込](#) [-21 ページ] を、既存のシーンに MSC No.に登録する場合は [2-3-3 .シーン編集-修正](#) [-24 ページ] を参照してください。

シーンデータの編集画面にて、画面左の [MSC No.] を直接タッチし、カーソルを [MSC No.] に移動させます。入力欄には [MSC No.入力] と表示されます。テンキーを使って MSC No.を入力します。



《書込》をタッチしてテンキーで書込み先シーン No.を指定し、《Enter》をタッチすることでシーンへの書込みが完了します。

プログラムパネルを使って [MSC No.] を選択するには、プログラムパネルの【リンク】を押した後【】【】を押してカーソルを [MSC No.] まで移動させます (オプションのリンク仕様を選択された卓でない場合は、【リンク】を押すだけで [MSC No.] にカーソルが移動します)。

サブマスタフェーダに登録する場合

新規にサブマスタフェーダに MSC No. を登録する場合は 2 - 5 - 2 . サブマスタ編集- 書込 [-35 ページ] を、サブマスタフェーダに割付けた既存のデータに MSC No. を登録する場合は 2 - 5 - 3 . サブマスタ編集 - 修正 [-38 ページ] を参照してください。

サブマスタの編集画面にて、画面左の [MSC No.] を直接タッチし、カーソルを [MSC No.] に移動させます。入力欄には [MSC No. 入力] と表示されます。テンキーを使って MSC No. を入力します。



《書込》をタッチしてテンキーで書込み先サブマスタページ No. を指定し、《Enter》をタッチします。続けて書込み先サブマスタフェーダ No. を指定し、《Enter》をタッチすることでサブマスタフェーダへの書込みが完了します。

プログラムパネルを使って [MSC No.] を選択するには、プログラムパネルの【リンク】を押した後【 】【 】を押してカーソルを [MSC No.] まで移動させます (オプションのリンク仕様を選択された卓でない場合は、【リンク】を押すだけで [MSC No.] にカーソルが移動します)。

3 : MSC 機器のシーンを登録したデータを実行する

MSC 機器と PRETYNA-M を MIDI ケーブルで接続します。MSC No. を登録したシーン及びサブマスタデータを実行する (レベルを出力する) と、MSC 機器に「GO」コマンドが送られ、MSC 機器のシーン (CUE) が再生されます。

MSC No. を仕込んだシーンをサブマスタフェーダに割付け、そのサブマスタフェーダにも MSC No. を仕込んだ場合、シーンに仕込まれた MSC No. が優先されます。

2 - 8 . アラームモード (オプション)

調光器盤がインテリジェント型調光器の場合に調光器盤の異常を調光操作卓で確認できる機能です。アラームが発生すると、通常状態では時間を表示している画面右上に **<<アラーム発生>>** と点滅表示されます。

2 - 8 - 1 . アラーム - 画面名称・機能

The screenshot displays the alarm mode interface with the following components:

- Top Navigation:** ライブ, パッチ, サブマスタ, シーン, チェイス, チャンネルマスタ, セットアップ. Date/Time: 2009/02/02 10:22:06. Alarm indicator: <<アラーム発生>>
- Channel Display:** チャンネル表示, アラーム表示
- 貴客アラーム (Guest Alarm):**
 - MCCB OFF: 正常
 - 過負荷: 正常
 - 漏電: 異常
- 状態表示部 (Status Display Section):**
 - 調光器アラーム (Dimmer Alarm):
 - 排気ファン停止: 正常
 - ユニットファン停止: 正常
 - ユニット温度異常: 正常
 - 閉路信号異常: 正常
 - 直流電源異常: 正常
- 履歴 (History):**

時間	回路	状態	動作	消滅
10:21:35	盤1回路1-18	2TL8	漏電	×
10:21:35	盤1回路1-14	2TL6	漏電	×
10:21:35	盤1回路1-13	2TL5	漏電	×
10:21:35	盤1回路1-11	2TL3	漏電	×
10:21:35	盤1回路1-10	2TL2	漏電	×
10:21:35	盤1回路1-9	2TL1	漏電	×
10:21:34	盤1回路1-15	2TL7	漏電	×
10:21:34	盤1回路1-12	2TL4	漏電	×
10:20:37	盤1回路1-24	3TL8	漏電	×
10:20:37	盤1回路1-23	3TL7	漏電	×
10:20:37	盤1回路1-22	3TL6	漏電	×
10:20:37	盤1回路1-21	3TL5	漏電	×
10:20:37	盤1回路1-20	3TL4	漏電	×
10:20:37	盤1回路1-19	3TL3	漏電	×
10:20:37	盤1回路1-18	3TL2	漏電	×
10:20:37	盤1回路1-17	3TL1	漏電	×
10:20:07	盤1回路1-21	3TL5	MCCB OFF	×
10:20:07	盤1回路1-20	3TL4	MCCB OFF	×
10:20:07	盤1回路1-19	3TL3	MCCB OFF	×
10:20:07	盤1回路1-18	3TL2	MCCB OFF	×
10:20:07	盤1回路1-17	3TL1	MCCB OFF	×
- アラームメッセージ部 (Alarm Message Section):** アラームメッセージ部
- Bottom:** 履歴クリア button, MARUMIO logo

アラームモードへ移行するには、ライブモードの《アラーム表示》をタッチするか 2-1 . ライブモード[-1 ページ]、またはアラーム発生時に表示される[<<アラーム発生>>]の文字をタッチします。

The screenshot shows the live mode interface with the following components:

- Top Navigation:** ライブ, パッチ, サブマスタ, シーン, チェイス, チャンネルマスタ, セットアップ. Date/Time: 2009/02/02 10:22:06. Alarm indicator: <<アラーム発生>>
- Channel Display:** チャンネル表示, アラーム表示 (highlighted with a red box)

アラーム表示画面は 状態表示部 と アラームメッセージ部 とに分けられます。以下に操作詳細を示します。

2 - 8 - 2 . アラーム - 状態表示部

現在のアラーム状態を正常/異常で表示します。

また、各項目をタッチすることで、その項目における現在のエラーのみを、アラームメッセージ部に表示することができます。

各項目の説明は以下の通りです。

	項目	説明
負荷アラーム	MCCB OFF	調光器盤のブレーカーがトリップ、もしくは OFF になった状態です。
	過負荷	ブレーカーの定格電流を超えた状態です。
	漏電	負荷が漏電している状態です。
調光器アラーム	排気ファン停止	調光器盤の排気ファンが停止した状態です。
	ユニットファン停止	調光器盤内のファンが停止した状態です。
	ユニット温度異常	調光器盤の温度が一定以上に上昇した状態です。
	関数信号異常	関数信号が乱れています。
	直流電源異常	直流電源電圧に異常があります。

例) 漏電アラームの場合

以下のように漏電の状態が [異常] になっている時に《漏電》をタッチすると、アラームメッセージ部に現在発生している漏電エラーの詳細が表示されます。この画面には過去の漏電の履歴は表示されません。

負荷アラーム		現在の漏電のエラー				
MCCB OFF	正常	10:22:45	盤 1 回路1-16	2TL8	漏電	×
過負荷	正常	10:22:45	盤 1 回路1-15	2TL7	漏電	×
漏電	異常	10:22:45	盤 1 回路1-14	2TL6	漏電	×
		10:22:45	盤 1 回路1-13	2TL5	漏電	×
		10:22:45	盤 1 回路1-12	2TL4	漏電	×
		10:22:45	盤 1 回路1-11	2TL3	漏電	×
		10:22:45	盤 1 回路1-10	2TL2	漏電	×
		10:22:45	盤 1 回路1-9	2TL1	漏電	×

2 - 8 - 3 . アラーム - アラームメッセージ部

アラームの詳細を表示します。

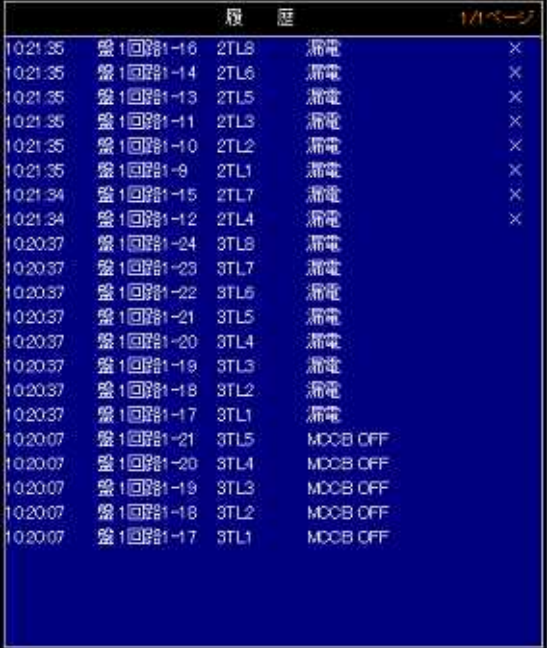
《アラーム表示》を押すなどしてこのアラームモードに移行してきた直後は、過去のアラーム履歴と現在発生中のアラームを全て表示します。

現在発生中のアラームには [×] マークが付きます。異常内容が解決すると、[×] マークが消えます。

またその日に発生したアラーム履歴については白文字で表示し、それより前の日に発生したアラーム履歴については黄色文字で表します。

状態表示部の各項目のボタンをタッチすることで、該当する項目の現在のエラーのみを表示します（前項参照）。

再度、現在発生中のアラームと過去のアラーム履歴を表示する場合は《アラーム表示》をタッチしてください。



履 歴					1/1ページ
1021.35	盤1回路1-16	2TL8	漏電	×	
1021.35	盤1回路1-14	2TL6	漏電	×	
1021.35	盤1回路1-13	2TL5	漏電	×	
1021.35	盤1回路1-11	2TL3	漏電	×	
1021.35	盤1回路1-10	2TL2	漏電	×	
1021.35	盤1回路1-9	2TL1	漏電	×	
1021.34	盤1回路1-15	2TL7	漏電	×	
1021.34	盤1回路1-12	2TL4	漏電	×	
1020.37	盤1回路1-24	3TL8	漏電		
1020.37	盤1回路1-23	3TL7	漏電		
1020.37	盤1回路1-22	3TL6	漏電		
1020.37	盤1回路1-21	3TL5	漏電		
1020.37	盤1回路1-20	3TL4	漏電		
1020.37	盤1回路1-19	3TL3	漏電		
1020.37	盤1回路1-18	3TL2	漏電		
1020.37	盤1回路1-17	3TL1	漏電		
1020.07	盤1回路1-21	3TL5	MCCB OFF		
1020.07	盤1回路1-20	3TL4	MCCB OFF		
1020.07	盤1回路1-19	3TL3	MCCB OFF		
1020.07	盤1回路1-18	3TL2	MCCB OFF		
1020.07	盤1回路1-17	3TL1	MCCB OFF		

アラーム内容のスクロール

アラームメッセージ部はアラームが増えるたびに追加されていきます。アラームメッセージが増え、一画面に表示できなくなった場合、古いメッセージから順に2ページ目以降に移動します。2ページ目以降は《 》・《 》をタッチすることにより、表示させることができます。

履歴のクリア

《履歴クリア》をタッチすると、アラームメッセージ部に表示されている内容を、現在発生中のアラームも含め、全てクリアします。その上で、まだアラーム信号を受信している場合は再度アラームメッセージ部に現在の時刻と共に表示されます。

MEMO

MEMO

第3部
画面操作
-プログラムパネル編-

操作説明書上の表記

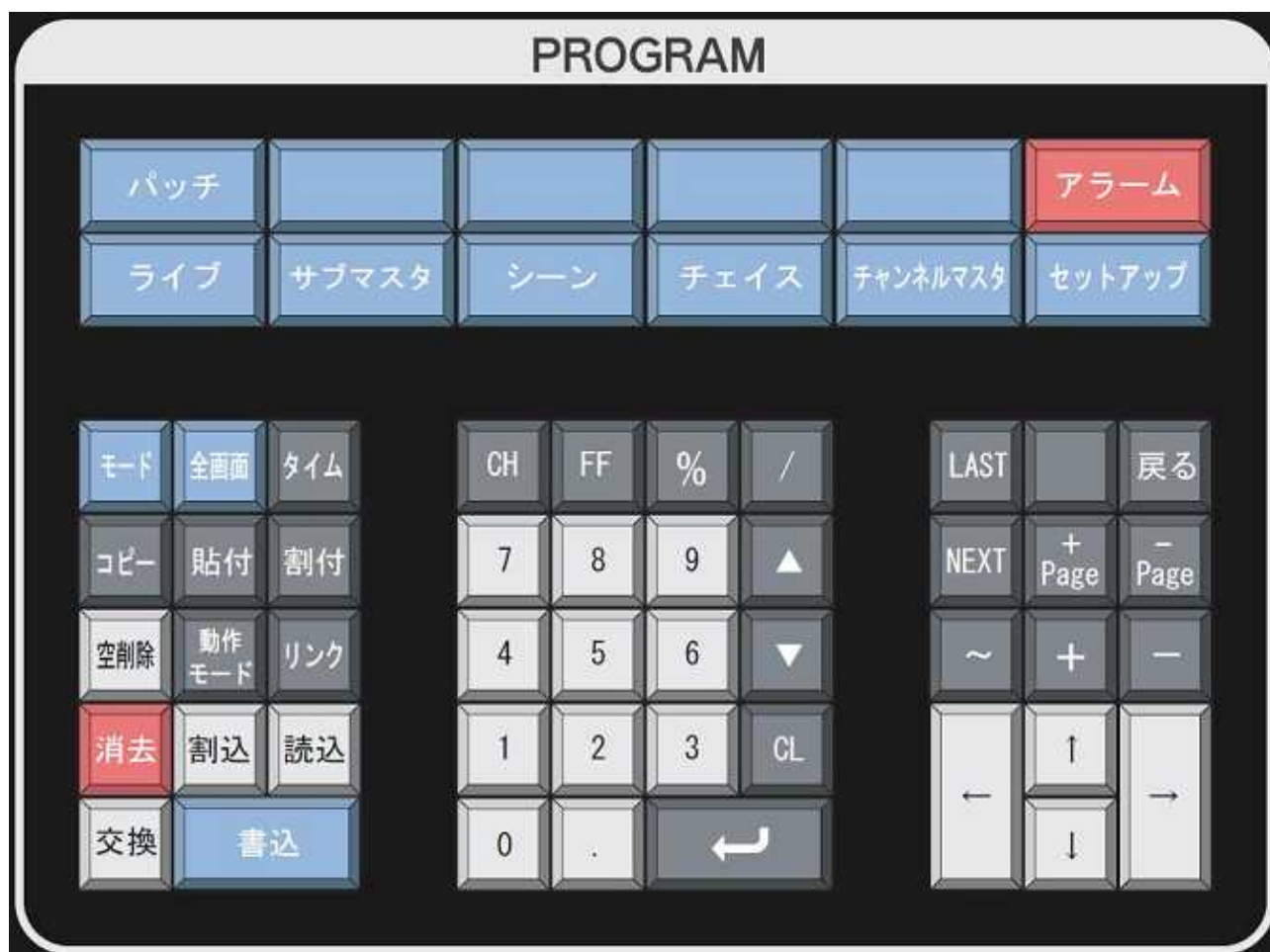
【 】: 卓⾯及びプログラムパネルのスイッチ・ボタン

《 》: 画面内のボタン

[]: 画面内の入力欄及び表示

3 - 1 . PROGRAM パネル

3 - 1 - 1 . プログラムパネル基本操作



画面上の操作はプログラムパネルからでも行うことができます。基本的に画面を見ながらの操作となります。動作はタッチパネルの画面と連動していますので、卓面およびタッチパネルの操作との併用も可能です。

アラーム機能は調光器盤がインテリジェント型調光器の場合にのみ付くオプション機能です。

・〔メインメニュー〕の切替は、以下の専用のスイッチで行います。



上記スイッチは同名のボタンと対応（【アラーム】のみ《アラーム表示》と対応）



- ・【モード】を押すことで各メニュー内の機能ボタン間をカーソルが移動します。
- ・各メニュー内のカーソルの移動は【 】【 】【 】【 】で行います。
- ・選びたい項目までカーソルを移動させたら、【Enter】を押すことでその機能を選択できます。

例：パッチモードの《直仕込》を実行する場合

1. 【パッチ】を押してパッチモードに切り替えます。
2. 【モード】を押してカーソルを〔仕込モード部〕へ移動させます。
3. 【 】【 】を押してカーソルを《直仕込》へ移動させます。
4. 【Enter】を押すことで《直仕込》を実行します。

・【CL】を押すことで、入力欄の表示をクリア、実行中モードの解除等ができます。

・テンキーは画面内のテンキー部と同じ機能です。

3 - 2 . ライブモード

3 - 2 - 1 . ライブモード基本操作



実行段・次段のレベルをモニターする画面です。

チャンネル表示画面基本操作

- ・〔ライブメニュー〕内のカーソルの移動は【 】【 】で行います。
- ・《チャンネル表示》にカーソルを合わせて【Enter】を押すとこの画面へ移行します。
- ・《アラーム表示》にカーソルを合わせて【Enter】を押すとアラームモードへ移行します。

3 - 9 . アラームモード[-45 ページ]

ページ切替

- ・【全画面】は画面内《全画面》と対応しています。
- ・【+Page】【-Page】は画面内《 》《 》と対応しています。

3 - 3 . パッチモード

3 - 3 - 1 . パッチモード基本操作



仕込画面基本操作

- ・【モード】を押すごとに、カーソルが〔パッチメニュー〕〔パッチ負荷部〕〔仕込モード部〕の間を移動します。〔仕込モード部〕で何も機能を選択していない場合、〔パッチ負荷部〕へ移動させたカーソルは視認できません。
- ・通常カーソルの色はオレンジ色ですが、〔パッチ負荷部〕内においては黄色となります。
〔仕込モード部〕で機能を選択中は、【モード】を押すことで〔パッチ負荷部〕で負荷を選択したままカーソルを移動させることができます。その際、選択負荷の色は若干暗く表示されます。
- ・メニュー内のカーソルの移動は【 】【 】【 】【 】で行います。
- ・選ぶたい項目までカーソルを移動させたら、【Enter】を押すことでその機能を選択できます。

ページ切替

- ・【+PAGE】【-PAGE】を押すことによってページを切り替えます。切り替わる順番は右図の通りです。
- 最初のページで【-PAGE】を押すと最後のページへ、最後のページで【+PAGE】を押すと最初のページへ切り替わります。



3 - 3 - 2 . 仕込

1 . 調光仕込

- ・【モード】を押してカーソルを〔仕込モード部〕まで移動させます。
- ・【 】【 】を押してカーソルを《調光仕込》の上まで移動させます。
- ・【Enter】を押すと《調光仕込》の色が濃いグレーに変化し、調光仕込モードへ移行します。
- ・テンキーで仕込みたいチャンネル No.を入力します。
- ・【 】【 】【 】【 】で調光仕込をしたい負荷までカーソルを移動させます。
- ・【Enter】を押すとその負荷にチャンネル No.が仕込まれます。

- ・【CL】を 1 回押すと、[仕込チャンネル No.]欄に入力した数値がクリアされます。再度【CL】を押すと《調光仕込》モードから抜け、カーソルは〔仕込モード部〕へ移動します。
- ・【CL】を押して[仕込チャンネル No.]欄に何も表示されていない状態で【Enter】を押すと、カーソルがある負荷の仕込を払います。

- ・ [仕込チャンネル No.]欄の数値は【 】【 】により 1 つずつ上下させることができます。

- ・ 直点灯中の負荷に調光仕込をした場合、調光仕込と同時に直点灯が払われます。

- 【+】の使い方（この操作はプログラムパネルのみ行えます。）
- ・【+】で負荷を複数選択することができます。
- ・【 】【 】【 】【 】でカーソルを一つ目の負荷まで移動させ、【+】を押します。
- ・【+】を押した負荷番号に黄緑色が残り、複数選択することができます。
- ・続けて【 】【 】【 】【 】でカーソルを移動させ、別の負荷の上で【+】を押すと、その負荷にも黄緑色が残ります。
- ・選択されている負荷にカーソルを合わせ、再度【+】を押すとその負荷の選択を解除します。
- ・複数選択が完了したら、【Enter】を押します。選択した全ての負荷に、同じ効果が現れます。（調光仕込モードの場合は、選択箇所と同じチャンネル No.が仕込まれます）
- ・複数選択は、複数選択した負荷に対し何か操作をした後、カーソルを動かすと解除されます。

3 . N.D (ノン・ディマー) 仕込

- ・【モード】を押して〔仕込モード部〕へカーソルを移動させます。
- ・【 】【 】で《N.D》にカーソルを合わせます。
- ・【Enter】を押すことで N.D モードへ移行します。

- ・テンキーで N.D レベルを入力します。【FF】を押すことで FF レベルの入力も可能です。
- ・【 】【 】【 】【 】で〔パッチ負荷部〕にあるカーソルを任意の負荷まで移動させます。
- ・【Enter】を押すと負荷に N.D レベルが入り、同時に N.D が ON になります (灰色になります) 。

左 : N.D が OFF の負荷  右 : N.D が ON の負荷 (レベル 50)

The image shows two control panel displays. The left display has a black background with a white '1' in a box, indicating N.D is OFF. The right display has a grey background with a white '2' in a box and '50' below it, indicating N.D is ON at level 50.

- ・ N.D が ON の負荷の上にカーソルを合わせ、【Enter】を押すと N.D が OFF になります。

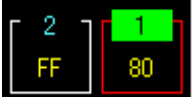
- ・ N.D モードでも【+】と【~】を用いて複数選択をすることができます。
- ・【+】【~】の使い方は 1 . 調光仕込 を参照してください。

- ・ [ノンディマーレベル]欄の数值は【 】【 】により 10 ずつ上下させることもできます。

4 . MAX 仕込

- ・【モード】を押して〔仕込モード部〕へカーソルを移動させます。
- ・【 】【 】で《MAX》にカーソルを合わせます。
- ・【Enter】を押すことで MAX モードへ移行します。

- ・テンキーで MAX レベルを入力します。
- ・【 】【 】【 】【 】で〔パッチ負荷部〕にあるカーソルを任意の負荷まで移動させます。
- ・【Enter】を押すと負荷に MAX レベルが入り、同時に MAX が ON になります (赤枠になります) 。

左 : MAX が OFF の負荷  右 : MAX が ON の負荷

The image shows two control panel displays. The left display has a black background with a white '2' in a box and 'FF' below it, indicating MAX is OFF. The right display has a red border around the '1' in a box and '80' below it, indicating MAX is ON at level 80.

- ・ MAX が ON の負荷の上にカーソルを合わせ、レベルに FF を入力すると MAX が OFF になります。
- ・【CL】を押すと、入力欄のレベルが FF (初期値) に戻ります。

- ・ MAX モードでも【+】と【~】を用いて複数選択をすることができます。
- ・【+】【~】の使い方は 1 . 調光仕込 を参照してください。

- ・ [MAX レベル]欄の数值は【 】【 】により 10 ずつ上下させることができます。

5 . カーブ仕込

- ・【モード】を押して〔仕込モード部〕へカーソルを移動させます。
- ・【 】【 】で《カーブ》にカーソルを合わせます。
- ・【Enter】を押すことでカーブモードへ移行します。

- ・テンキーでカーブ No.を入力します。
- ・【 】【 】【 】【 】で〔パッチ負荷部〕にあるカーソルを任意の負荷まで移動させます。
- ・【Enter】を押すと負荷にカーブ No.が入り、同時にカーブが ON になります。

- ・【CL】を 1 回押すと、[調光カーブ No.]欄に入力した数値がクリアされます。
再度【CL】を押すと《カーブ》モードから抜け、カーソルは〔仕込モード部〕へ移動します。

- ・【CL】を押して[調光カーブ No.]欄に何も表示されていない状態で【Enter】を押すと、カーソルがある負荷のカーブ仕込を払います。

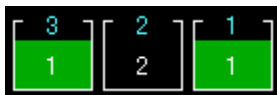
- ・ [調光カーブ No.]欄の数値は【 】【 】により 1 つずつ上下させることができます。

- ・カーブモードでも【+】と【~】を用いて複数選択をすることができます。
- ・【+】【~】の使い方は 1 . 調光仕込 を参照してください。

6 . プレビュー

- ・【モード】を押して〔仕込モード部〕へカーソルを移動させます。
- ・【 】【 】で《プレビュー》にカーソルを合わせます。
- ・【Enter】を押すことでプレビューモードへ移行します。(プレビューモードへ移行すると、《プレビュー》ボタンと同時に、《調光仕込》ボタンの色も濃いグレーに変化します)

- ・調光仕込モードと同じようにテンキーでプレビュー表示したい仕込チャンネル No.を打ち込みます。
そのチャンネル No.が仕込まれた負荷が緑点滅します。



チャンネル No.1 のプレビュー表示

- ・【CL】を押すと[仕込チャンネル No.]欄の数値をクリアします。再度押すことで《プレビュー》モードから抜けます。
- ・ [仕込チャンネル No.]欄の数値は【 】【 】により仕込まれているチャンネル No.を順番に表示します。
- ・指定した CH が現在表示しているページにない場合、【Enter】押すことでその CH が存在するページに移動し、プレビュー表示します。

7. フェーダ払

- ・【モード】を押して〔仕込モード部〕へカーソルを移動させます。
- ・【 】【 】で《フェーダ払》にカーソルを合わせます。
- ・【Enter】を押すことでフェーダ払モードへ移行します。

- ・払いたい仕込チャンネル No.を[仕込チャンネル No.]欄にテンキーで打ち込みます。
- ・【Enter】を押すと、入力した仕込チャンネル No.が仕込まれた負荷のパッチを全て払います。
- ・完了すると自動的にフェーダ払モードから抜け、カーソルは〔仕込モード部〕へ移動します。

- ・【CL】を1回押すと、[仕込チャンネル No.]欄に入力した数値がクリアされます。
再度【CL】を押すとフェーダ払モードを終了します。

- ・[仕込チャンネル No.]欄の数値は【 】【 】により仕込まれているチャンネル No.を順番に表示します。

8. 直払

- ・【モード】を押して〔仕込モード部〕へカーソルを移動させます。
- ・【 】【 】で《直払》にカーソルを合わせます。
- ・【Enter】を押すと、《実行》《キャンセル》の2つのボタンが画面上に表示されます。
- ・再度【Enter】を押すと、《実行》が決定され、全負荷の直ノーフ点灯が解除されます。
- ・完了すると自動的に直払モードから抜け、カーソルは〔仕込モード部〕へ移動します。

- ・カーソルを《キャンセル》に合わせて【Enter】を押すか、もしくは【CL】を押すことで直払モードから抜けます。

9. N.D 払

- ・【モード】を押して〔仕込モード部〕へカーソルを移動させます。
- ・【 】【 】で《N.D 払》にカーソルを合わせます。
- ・【Enter】を押すと、《実行》《キャンセル》の2つのボタンが画面上に表示されます。
- ・再度【Enter】を押すと《実行》が決定され、全負荷の N.D が OFF になります。
- ・完了すると自動的に N.D 払モードから抜け、カーソルは〔仕込モード部〕へ移動します。

- ・カーソルを《キャンセル》に合わせて【Enter】を押すか、もしくは【CL】を押すことで N.D 払モードから抜けます。

10 . MAX 払

- ・【モード】を押して〔仕込モード部〕へカーソルを移動させます。
- ・【 】【 】で《MAX 払》にカーソルを合わせます。
- ・【Enter】を押すと、《実行》《キャンセル》の2つのボタンが画面上に表示されます。
- ・再度【Enter】を押すと《実行》が決定され、全負荷のMAXがOFFになり、MAXレベルがFF（初期値）に戻ります。
- ・完了すると自動的にMAX払モードから抜け、カーソルは〔仕込モード部〕へ移動します。
- ・カーソルを《キャンセル》に合わせて【Enter】を押すか、もしくは【CL】を押すことでMAX払モードから抜けます。

11 . 復帰

- ・仕込モードで行った操作を1つだけ戻すことができます。
- ・【モード】を押して〔仕込モード部〕へカーソルを移動させます。
- ・【 】【 】で《復帰》にカーソルを合わせます。
- ・【Enter】を押すと、仕込モードで行った操作を1つだけ復帰します。
再度押すと、復帰を実行する前の状態に戻ります。

12 . ワイヤレス装置（オプション）からの入力

- ・ワイヤレス装置からの直仕込み操作が行われたチャンネルは、操作卓のパッチ画面上では専用色で表示されます。（パッチ操作の場合は専用表示ではなく通常通りチャンネルNo.のみ表示されます。）
- ・ワイヤレス装置から設定されたチャンネルの直設定は、操作卓オプションパネルの【ワイヤレス】をOFFにした時点で直設定が解除されます。（パッチ操作で入力されたチャンネルNo.は解除されません。）
- ・直仕込みの設定レベルに関係なく表示色は1色のみです。



チャンネルNo.1 がワイヤレス装置から直設定された状態

備考

- ・パッチ画面において、プログラムパネルによる操作では仕込場面の切り替えは行えません。プログラムパネルで仕込場面を切り替えるには、セットアップモードへ移行してください。
セットアップモードの項目については 2-7-6 . 場面[-58 ページ] を、セットアップモードにおけるプログラムパネルでの操作は 3-8 . セットアップモード[-43 ページ] を参照してください。

1 . パッチ割込

- ・【モード】を押して〔パッチ編集モード部〕へカーソルを移動させます。
- ・【 】【 】でカーソルを《パッチ割込》の上に移動させます。
- ・【Enter】を押すとパッチ割込用の〔編集実行部〕が表示されます。カーソルは自動的に〔編集実行部〕に移動します。

- ・〔編集実行部〕の[チャンネル]入力欄にテンキーで割込みたいチャンネル No.を入力します。
- ・入力後、【Enter】か【 】を押すことで、カーソルが《実行する》へ移動します。
- ・《実行する》の上で【Enter】を押すと割込みが実行されます。

- ・【CL】を押すと入力欄の数値をクリアできます。

- ・入力欄では【~】を使ってチャンネルを範囲指定することができます。
例：チャンネル No.1 ~ 3 を 実行する
チャンネル No.1・2・3 が払われ、以降のフェーダが3チャンネルずつ後ろに移動する。
その結果、チャンネル No.1・2・3 が空くので別の用途に利用できるようになる。

2 . チャンネル交換

- ・【モード】を押して〔パッチ編集モード部〕へカーソルを移動させます。
- ・【 】【 】でカーソルを《チャンネル交換》の上に移動させます。
- ・【Enter】を押すとチャンネル交換用の〔編集実行部〕が表示されます。カーソルは自動的に〔編集実行部〕に移動します。

- ・〔編集実行部〕の[チャンネル]入力欄にテンキーで交換させたいチャンネル No.を入力します。
- ・入力後、【Enter】か【 】を押すことで、カーソルが隣の[チャンネル]入力欄に移動します。
- ・テンキーで交換したいチャンネル No.を入力します。
- ・入力後、【Enter】か【 】を押すことで、カーソルが《実行する》へ移動します。
- ・《実行する》の上で【Enter】を押すとチャンネル交換が実行されます。

- ・【CL】を押すと入力欄の数値をクリアできます。

- ・左の入力欄では【~】を使ってチャンネルを範囲指定することができます。
例：チャンネル No.1 ~ 3 チャンネル No.10 を 実行する
チャンネル No.1・2・3 と、チャンネル No.10 から3つ (No.10・11・12) を交換。

3 . 空きチャンネル詰め

- ・【モード】を押して〔パッチ編集モード部〕へカーソルを移動させます。
- ・【 】【 】でカーソルを《空きチャンネル詰め》の上に移動させます。
- ・【Enter】を押すと空きチャンネル詰め用の〔編集実行部〕が表示されます。カーソルは自動的に〔編集実行部〕に移動します。

- ・〔編集実行部〕の[チャンネル]入力欄にテンキーで詰めたいチャンネル No.を入力します。
- ・入力後、【Enter】か【 】を押すことで、カーソルが《実行する》へ移動します。
- ・《実行する》の上で【Enter】を押すと空きチャンネルを詰めます。

- ・【CL】を押すと入力欄の数値をクリアできます。

- ・入力欄では【~】を使ってチャンネルを範囲指定することができます。
例：チャンネル No.1 ~ 3 を 実行する
チャンネル No.1・2・3のうち空いている No.があった場合、No.1 から昇順に並べなおす。

4 . チャンネル一括変更

- ・【モード】を押して〔パッチ編集モード部〕へカーソルを移動させます。
- ・【 】【 】でカーソルを《チャンネル一括変更》の上に移動させます。
- ・【Enter】を押すとチャンネル交換用の〔編集実行部〕が表示されます。カーソルは自動的に〔編集実行部〕に移動します。

- ・〔編集実行部〕の[チャンネル]入力欄にテンキーで変更させたいチャンネル No.を入力します。
- ・入力後、【Enter】か【 】を押すことで、カーソルが隣の[チャンネル]入力欄に移動します。
- ・テンキーで変更したいチャンネル No.を入力します。
- ・入力後、【Enter】か【 】を押すことで、カーソルが《実行する》へ移動します。
- ・《実行する》の上で【Enter】を押すとチャンネル一括変更が実行されます。

- ・【CL】を押すと入力欄の数値をクリアできます。

- ・左の入力欄では【~】を使ってチャンネルを範囲指定することができます。
例：チャンネル No.1 ~ 3 チャンネル No.10 を 実行する
チャンネル No.1・2・3が No.10 に変更される。

5 . ダイレクトパッチ

- ・【モード】を押して〔パッチ編集モード部〕へカーソルを移動させます。
- ・【 】【 】でカーソルを《ダイレクトパッチ》の上に移動させます。
- ・【Enter】を押すとダイレクトパッチの〔編集実行部〕が表示されます。カーソルは自動的に〔編集実行部〕に移動します。
- ・《実行する》にカーソルが合わさっている時に【Enter】を押すことで実行します。

ダイレクトパッチのパッチ順は出荷時設定のため、変更はできません。

ダイレクトパッチを実行すると、それまで編集していたパッチデータがあった場合もすべて負荷番号順のパッチに変わってしまいますので御注意ください。

3 - 4 . シーンモード

3 - 4 - 1 . シーン編集 - 基本操作



シーン編集画面基本操作

- ・【モード】を押すと、〔シーンメニュー〕へカーソルが移動します。〔シーンメニュー〕内のカーソルの移動は【 】【 】で行います。
- ・【CH】を押すと、〔チャンネルレベル部〕にカーソルが移動します。〔チャンネルレベル部〕内のカーソルの移動は【 】【 】【 】【 】で行います。

ページ切替

- ・【全画面】は画面内《全画面》と対応しています。
- ・【+PAGE】【-PAGE】は画面内《 》《 》と対応しています。

3 - 4 - 2 . シーン編集 - 書込

1 . チャンネル選択

- ・【CH】を押すか、《編集》にカーソルを合わせて【Enter】を押すことでカーソルを〔チャンネルレベル部〕に移動させます。

チャンネル選択方法 1

- ・【 】【 】【 】【 】でレベルを入力したいチャンネルまでカーソルを移動させます。
- ・カーソルを移動させた後は、【Enter】を押すことでそのチャンネルが選択されます。
- ・【+】で複数選択が可能です。【 】【 】【 】【 】によりカーソルを移動させた先で【+】を押していくと、【+】を押したチャンネルに「選択中」を意味する黄緑色が残ります。
- ・【~】で範囲選択が可能です。【 】【 】【 】【 】によりカーソルを移動させた先で【~】を押すと、以降【 】【 】でカーソルを動かしたチャンネルが全て選択されます。この時、【 】【 】でカーソルを移動させると範囲選択は途切れ、複数選択となります。

チャンネル選択方法 2

- ・〔シーン編集部〕に「チャンネル入力」と表示されている間は、テンキーで直接チャンネル No.を入力することでチャンネルを選択できます。
- ・例：【1】【+】【5】【~】【7】【Enter】と入力すると、No.1,5,6,7 が選択されます。
- ・テンキーで数値入力後は、【Enter】を押すことでそのチャンネルが選択されます。

2 . レベル入力

- ・1 . チャンネル選択で選択したチャンネルにテンキーでレベルを入力します。
- ・レベル入力後、【Enter】を押すと選択したチャンネルにレベルが入ります。
- ・チャンネルにレベルが入った後、【 】【 】【 】【 】でカーソルを移動させ、移動先で【Enter】を押すことで、入力したレベルを【Enter】を押した場所に貼り付けていくことができます。
- ・再びチャンネル選択方法 2 でチャンネルを選択したい場合は、【Enter】【CL】の順に押します。すると〔シーン編集部〕の文字が「チャンネル入力」になるので、再びチャンネル選択方法 2 の方法でチャンネルの選択が可能になります。

コピーの使い方

- ・【コピー】を押すと、現在シーン編集画面に表示中の全チャンネルのレベルデータをコピーします。
- ・本調光卓でコピー可能なデータの数は1つなので、連動して卓面シーンメモリパネル及びサブマスターパネルの【コピー】LEDも「コピーしているデータがある」ことを意味する緑で点灯します。

貼付の使い方

- ・【貼付】を押すと、現在シーン編集画面に表示中の全チャンネルにコピーしたレベルを上書きで貼り付けます。

【貼付】操作を行うと、コピーしたデータを上書きで貼り付けるため、それまで編集していたデータがあった場合もすべて貼り付けたデータに変わってしまいますので御注意ください。

3 . タイム入力

- ・シーンにタイムデータを入力する場合は、【タイム】を押します。
- ・カーソルが〔シーンオプション入力欄〕の [フェード] に移動し、〔シーン編集部〕の文字が「フェード IN / OUT タイム入力」となります。
- ・テンキー及び【 / 】により、フェードタイムを入力します。
- ・【Enter】を押すことで確定し、〔シーンオプション入力欄〕に数値が反映します。
- ・同時にカーソルが [ディレー] に移動するので、同じようにディレータイムの入力を行います。
- ・【Enter】を押してディレータイム入力を終えたら、次にウェイトタイムの入力を行います。
- ・ウェイトタイムは「次のシーンが始まるまでの時間」なので、入力する数字は1つです。
- ・ウェイトタイムの入力を【Enter】で確定したらタイム入力は終了です。

4 . リンク No.入力

- ・シーンにリンクをセットする場合は、【リンク】を押します。
- ・カーソルが〔シーンオプション入力欄〕の [リンク No.] へ移動し、〔シーン編集部〕の文字が「リンク No.入力」となります。
- ・テンキーにより、リンク No. (カラーチェンジャー操作卓で作成したシーン No.) を入力します。
- ・【Enter】を押すことで〔シーンオプション入力欄〕に数値が反映します。
- ・MSC No.・チェイスリンク No.を入力する場合は【 】【 】でカーソルを移動させ、テンキーにより、リンク No.を入力します。

調光操作卓のリンク動作 (チェイスリンクは除く) はオプションのリンク仕様を選択された卓のみ有効です。

5 . シーン No.に書込む

- ・【書込】を押します。
- ・カーソルが〔シーンオプション入力欄〕の [シーン No.] へ移動し、〔シーン編集部〕の文字が「書込シーン No.入力」となります。
- ・テンキーで書込みたいシーン No.を入力し、【Enter】で確定します。
- ・入力したシーン No.に別のデータが入っていた場合は、画面《書込》が赤点灯します。そのまま再度【Enter】を押すと、上書きで書込みが完了します。

【%】の使い方

- ・選択したチャンネルのレベルを同じ割合で上下させる機能です。
- ・レベルが入力されているチャンネルにカーソルを合わせ、【Enter】を押します。
- ・【%】を押します。〔シーン編集部〕に赤文字で「100%」と表示されます。
- ・【 】【 】を押すことでこの値を上下させることができます。
- ・テンキーで数字を入力し【Enter】を押すことで、選択したチャンネルのレベルを入力したパーセンテージにすることができます。
- ・例：レベルFFのチャンネルに対し実行した場合
 - 1.【%】【5】【0】【Enter】と押すと、〔シーン編集部〕の数字は「50%」になり、レベルは50となる。
 - 2.続けて、【 】押すと、押すたびに1%ずつレベルが上昇していく。
 - 3.続けて、再度【%】を押すと、現在のレベルが確定される。以降このレベルが基準となり、〔シーン編集部〕の数字は「100%」となる。

3 - 4 - 3 . シーン編集 - 修正

1 . 修正したいシーンデータを読み込む

- ・【読み】を押します。
- ・カーソルが〔シーンオプション入力欄〕の [シーン No.] へ移動し、〔シーン編集部〕の文字が「読みシーン No.入力」となります。
- ・テンキーで修正したいシーン No.を入力し、【Enter】で確定します。
- ・入力したシーン No.の内容が画面内に表示されます。
テンキーでシーン No.入力後に【NEXT】又は【LAST】で他の記憶済みシーン No.へスクロールすることもできます。

2 : 読み込んだシーンデータを修正

- ・シーンデータの修正手順はシーン書込みと同じです。
- ・レベルデータのうち、修正されていない場所は白色で表示されます。

3 . 修正した内容を書込む

- ・【書込】を押します。
- ・カーソルが〔シーンオプション入力欄〕の [シーン No.] へ移動し、〔シーン編集部〕の文字が「書込シーン No.入力」となります。
- ・[シーン No.] には 1 . 修正したいシーンデータを読み込む で入力したシーン No.が既に入っているので、同じシーン No.に上書きしたい場合はそのまま【Enter】を2回押せば上書きが可能です。

3 - 4 - 4 . シーンリスト - 基本操作



シーンリスト画面基本操作

- ・【モード】を押して〔シーンメニュー〕にカーソルを移動させます。【 】【 】で《リスト》にカーソルを合わせ、【Enter】を押すとリスト画面に移行します。
- ・リストに表示されているシーン No.に【 】【 】【 】【 】でカーソルを合わせ、【Enter】を押すことで〔シーン内容表示部〕に内容を反映させます。



3 - 4 - 5 . シーンリスト - 消去 / 復帰

シーン消去

- ・リスト内で【 左 】【 右 】【 上 】【 下 】を使い、削除したいシーン No.の上にカーソルを乗せます。
- ・【Enter】を押すと内容が〔シーン内容表示部〕に表示されます。
- ・【消去】を押すと、画面内《削除》が赤点灯します。
- ・再度【消去】を押すと、選択されている（現在〔シーン内容表示部〕に表示中）シーン No.を消去します。
- ・画面の《消去》が赤点灯している状態を解除するには、【 左 】【 右 】【 上 】【 下 】を使い、カーソルをリスト内に戻してください。



シーン復帰

- ・シーン消去でシーンを消去した直後に限り、【戻る】を押すことで消去したシーンを復帰させることができます。
- ・復帰できるのは1回のみです。また、消去後に他のモードに移行した場合は復帰できません。

3 - 5 . チェイスモード

3 - 5 - 1 . チェイス編集 - 基本操作



チェイス編集画面基本操作

- ・【モード】を押すと、〔チェイスメニュー〕へカーソルが移動します。〔チェイスメニュー〕内のカーソルの移動は【 】【 】で行います。
- ・【CH】を押すと、〔チャンネルレベル部〕にカーソルが移動します。〔チャンネルレベル部〕内のカーソルの移動は【 】【 】【 】【 】で行います。

ページ切替

- ・【全画面】は画面内《全画面》と対応しています。
- ・【+PAGE】【-PAGE】は画面内《 》《 》と対応しています（ステップ No.のスクロール）。
- ・【NEXT】【LAST】は画面内《◀》《▶》と対応しています（チャンネル No.のスクロール）。
- ・20 チャンネル以降は、【 】【 】で右にカーソルを移動させることにより表示します。

3 - 5 - 2 . チェイス編集 - 書込

1 . チャンネル選択

- ・【CH】を押してカーソルを〔チャンネルレベル部〕に移動させます。

チャンネル選択方法 1

- ・【 】【 】でレベルを入力したいステップ No.を選びます。
- ・そのステップ No.においてレベルを入力したいチャンネル No.を【 】【 】で選びます。
- ・【+】で複数選択が可能です。【 】【 】によりカーソルを移動させた先で【+】を押していくと、【+】を押したチャンネルに「選択中」を意味する緑色が残ります。
- ・【~】で範囲選択が可能です。【 】【 】によりカーソルを移動させた先で【~】を押すと、以降【 】【 】でカーソルを動かしたチャンネルが全て選択されます。
- ・カーソルを移動させた後は、【Enter】を押すことでそのチャンネルが選択されます。
- ・選択中に【 】【 】を押してステップ No.を変更すると、選択した箇所が全て解除されます。

チャンネル選択方法 2

- ・〔チェイス編集部〕に「チャンネル入力」と表示されている間は、テンキーで直接チャンネル No.を入力することでチャンネルを選択できます。
- ・例：【1】【+】【5】【~】【7】【Enter】と入力すると、No.1,5,6,7 が選択されます。
- ・テンキーで数値入力後は、【Enter】を押すことでそのチャンネルが選択されます。

2 . レベル入力

- ・1 . チャンネル選択で選択したチャンネルにテンキーでレベルを入力します。
- ・レベル入力後、【Enter】を押すと選択したチャンネルにレベルが入ります。
- ・チャンネルにレベルが入った後、【 】【 】【 】【 】でカーソルを移動させ、移動先で【Enter】を押すことで、入力したレベルを【Enter】を押した場所に貼り付けていくことができます。
- ・再びチャンネル選択方法 2 でチャンネルを選択したい場合は、【Enter】【CL】の順に押します。すると〔チェイス編集部〕の文字が「チャンネル入力」になるので、再びチャンネル選択方法 2 の方法でチャンネルの選択が可能になります。

コピーの使い方

- ・チェイス画面においては、任意のステップ No.の全チャンネルレベルをコピーする機能です。
- ・【 】【 】を押してカーソルをステップ No.に合わせます。横一行選択されます。
- ・【 】【 】を使ってコピーしたいレベルデータがあるステップ No. までカーソルを移動させます。
- ・【コピー】を押します。
- ・本調光卓でコピー可能なデータの数は1つなので、連動して卓面シーンメモリパネル及びサブマスターパネルの【コピー】LED も、「コピーしているデータがある」ことを意味する緑で点灯します。

貼付の使い方

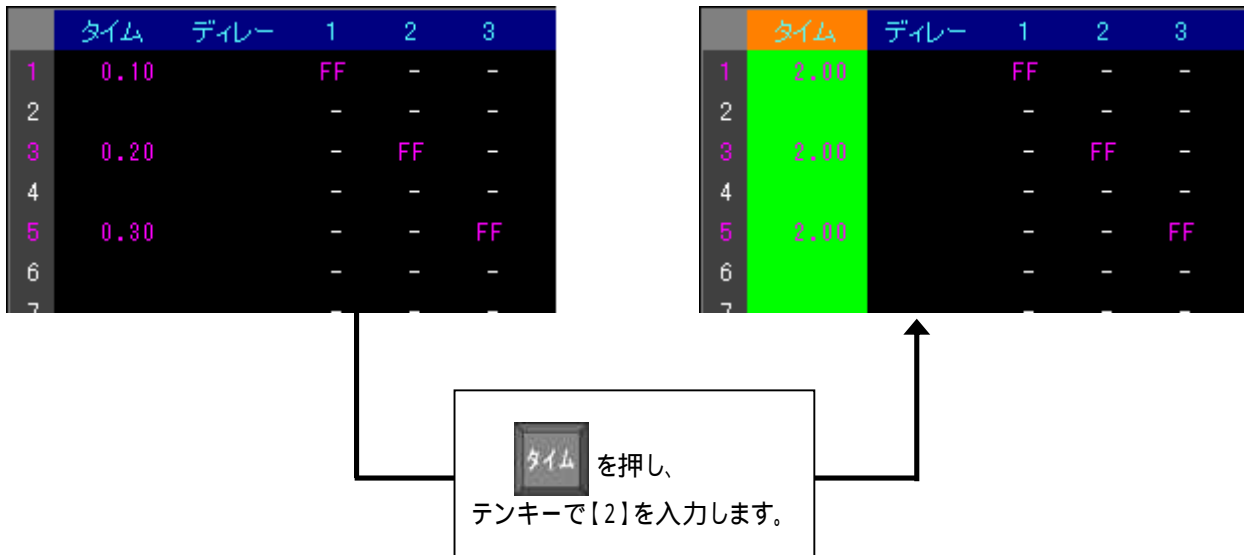
- ・チェイス画面においては、任意のステップ No.にコピー中のレベルデータを貼付ける機能です。
- ・【】を押してカーソルをステップ No.に合わせます。横一行選択されます。
- ・【】【】を使ってコピーしたデータを貼付けたいステップ No.までカーソルを移動させます。
- ・【貼付】を押します。
- ・選択したステップ No.にコピーしたレベルデータが上書きで貼付けられます。

【貼付】操作を行うと、コピーしたデータを上書きで貼り付けるため、それまで編集していたデータがあった場合もすべて貼り付けたデータに変わってしまいますので御注意ください。

3 . タイム入力

- ・【】【】か、もしくは【タイム】を押すことで〔チャンネルレベル部〕の [タイム入力欄] にカーソルを移動させます。
- ・【】【】でタイムを入力したいステップ No.の[タイム入力欄]までカーソルを移動させます。
- ・テンキーで数値を入力し、【Enter】で確定します。
- ・タイム入力後、【】を押すことでディレー入力ができます。

- ・一列選択状態でタイムデータを入力すると、レベルが入っているステップのみ入力したタイムデータが反映されます。



4 . 動作モード設定

- ・【動作モード】を押します。
- ・カーソルが 画面左の[動作モード] へ移動し、〔チェイス編集部〕に「動作モードの入力」と表示されます。
- ・〔チェイス編集部〕に表示されたヘルプに従って、テンキー【0】～【4】で動作モードを設定します。
- ・テンキーで動作モードを指定後は、【Enter】を押すと確定し、[動作モード]に内容を反映します。

ステップ割込の使い方

- ・【 】【 】【 】で割込みたいステップ No.にカーソルを合わせます。横一行選択されます。
- ・【モード】を押してカーソルを〔チェイスメニュー〕に移動させます。選択部分は残ります。
- ・【 】【 】で《ステップ割込》の上にカーソルを載せます。
- ・【Enter】を押すことで選択中のステップ No.に一行空白のステップを割込みます。
- ・割込みを実行後も選択部分は残るので、その状態で【Enter】を押すことで更にステップを追加することができます。

ステップ削除の使い方

- ・【 】【 】【 】で削除したいステップ No.にカーソルを合わせます。横一行選択されます。
- ・【モード】を押してカーソルを〔チェイスメニュー〕に移動させます。選択部分は残ります。
- ・【 】【 】で《ステップ削除》の上にカーソルを載せます。
- ・【Enter】を押すことで選択中のステップ No.を削除します。
- ・削除実行後は選択範囲が解除されます。

【%】の使い方

- ・ 3-4-2 . シーン編集-書込 (%の使い方) [-16 ページ] を参照してください。

5 . チェイス No.に書込む

- ・【書込】を押します。
- ・カーソルが画面左の[チェイス No.] へ移動し、〔チェイス編集部〕の文字が「書込チェイス No.入力」となります。
- ・テンキーで書込みたいチェイス No.を入力し、【Enter】で確定します。
- ・入力したチェイス No.に別のデータが入っていた場合は、画面《書込》が赤点灯します。そのまま再度【Enter】を押すと、上書きで書込みが完了します。

3 - 5 - 3 . チェイス編集 - 修正

1 . 修正したいチェイスデータを読み込む

- ・【読み】を押します。
- ・カーソルが [チェイス No.]に移動し、〔チェイス編集部〕に「読みチェイス No.入力」と表示されます。
- ・修正したいチェイス No.をテンキーで入力し、【Enter】を押すことで読み込みます。
チェイス No.をテンキーで入力後に【NEXT】又は【LAST】で他の記憶済みシーン No.へスクロールすることもできます。

2 . チェイスデータを修正する

- ・チェイス書込と同じ操作でレベル・タイム入力及び動作モード設定を行います。

3 . 修正内容を書込む

- ・【書込】を押します。
- ・カーソルが [チェイス No.] へ移動し、〔チェイス編集部〕に「書込チェイス No.入力」と表示されます。
- ・テンキーで書込みたいチェイス No.を入力し、【Enter】で確定します。
- ・入力したチェイス No.に別のチェイスデータが割付けられていた場合は、【Enter】を押した時点で画面内《書込》が赤点灯します。再度【書込】を押すことでそのチェイス No.に上書きします。

3 - 5 - 4 . チェイスリスト - 基本操作

②削除ボタン ③復帰ボタン ①チェイスNo.リスト

選択チェイスNo = 10 (ステップ数 = 12)

チェイスリスト画面基本操作

- ・【モード】を押して〔チェイスメニュー〕にカーソルを移動させます。【 】【 】で《リスト》にカーソルを合わせ、【Enter】を押すとリスト画面に移行します。
- ・リストに表示されているチェイス No.に【 】【 】【 】【 】でカーソルを合わせ、【Enter】を押すことで〔チェイス内容表示部〕に内容を反映させます。
- ・ステップ No.をスクロールさせるには【+ Page】【- Page】を、チャンネル No.をスクロールさせるには【NEXT】【LAST】を押します。

選択チェイスNo = 10 (ステップ数 = 10)

削除 復帰

現在カーソルが乗っている(薄緑)

現在選択されているチェイス(白)

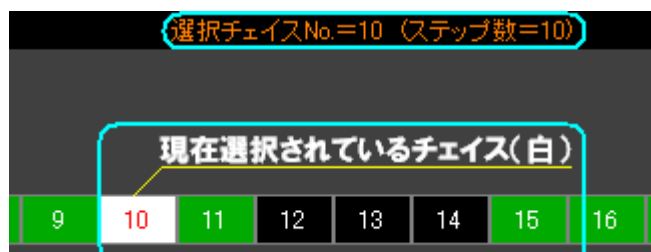
チェイスが保存されている(緑)

保存されていない(黒)

3 - 5 - 5 . チェイスリスト - 消去 / 復帰

チェイス消去

- ・リスト内で【 左 】【 右 】【 上 】【 下 】を使い、削除したいチェイス No.の上にカーソルを乗せます。
- ・【Enter】を押すと内容が〔チェイス内容表示部〕に表示されます。
- ・【消去】を押すと、画面内《削除》が赤点灯します。
- ・再度【消去】を押すと、選択されている（現在〔チェイス内容表示部〕に表示中）チェイス No.を消去します。



チェイス復帰

- ・チェイス消去でチェイスを消去した直後に【戻る】を押すことで、消去したチェイスを復帰させることができます。
- ・復帰できるのは1回のみです。また、消去後に他のモードに移行した場合は復帰できません。

3 - 6 . サブスタモード

3 - 6 - 1 . サブスタ編集 - 基本操作



サブスタ編集画面基本操作

- ・【モード】を押すと、〔サブスタメニュー〕へカーソルが移動します。〔サブスタメニュー〕内のカーソルの移動は【 】【 】で行います。
- ・【CH】を押すと、〔チャンネルレベル部〕にカーソルが移動します。〔チャンネルレベル部〕内のカーソルの移動は【 】【 】【 】【 】で行います。
- ・【割付】を押すと、〔割付内容入力欄〕の〔シーン No.〕にカーソルが移動します。【 】【 】で、〔シーン No.〕〔チェイス No.〕〔リンク No.〕の間を移動できます。

ページ切替

- ・【全画面】は画面内《全画面》と対応しています。
- ・【+PAGE】【-PAGE】は画面内《 》《 》と対応しています。

3 - 6 - 2 . サブマスタ編集 - 書込

1 . チャンネル選択

- ・【CH】を押してカーソルを〔チャンネルレベル部〕に移動させます。

チャンネル選択方法 1

- ・【 】【 】【 】【 】【 】でレベルを入力したいチャンネルまでカーソルを移動させます。
- ・【+】で複数選択が可能です。【 】【 】【 】【 】【 】によりカーソルを移動させた先で【+】を押していくと、【+】を押したチャンネルに「選択中」を意味する緑色が残ります。
- ・【~】で範囲選択が可能です。【 】【 】【 】【 】【 】によりカーソルを移動させた先で【~】を押すと、以降【 】【 】【 】【 】【 】でカーソルを動かしたチャンネルが全て選択されます。この時、【 】【 】【 】【 】【 】でカーソルを移動させると範囲選択は途切れ、複数選択となります。
- ・カーソルを移動させた後は、【Enter】を押すことでそのチャンネルが選択されます。

チャンネル選択方法 2

- ・〔サブマスタ編集部〕に「チャンネル入力」と表示されている間は、テンキーで直接チャンネル No. を入力することでチャンネルを選択できます。
- ・例：【1】【+】【5】【~】【7】【Enter】と入力すると、No.1,5,6,7 が選択されます。
- ・テンキーで数値入力後は、【Enter】を押すことでそのチャンネルが選択されます。

2 . レベル入力

- ・1 . チャンネル選択で選択したチャンネルにテンキーでレベルを入力します。
- ・レベル入力後、【Enter】を押すと選択したチャンネルにレベルが入ります。
- ・チャンネルにレベルが入った後、【 】【 】【 】【 】【 】でカーソルを移動させ、移動先で【Enter】を押すことで、入力したレベルを【Enter】を押した場所に貼り付けていくことができます。
- ・再びチャンネル選択方法 2 でチャンネルを選択したい場合は、【Enter】【CL】の順に押します。すると〔サブマスタ編集部〕の文字が「チャンネル入力」になるので、再びチャンネル選択方法 2 の方法でチャンネルの選択が可能になります。

コピーの使い方

- ・【コピー】を押すと、現在〔チャンネルレベル部〕に表示中の全チャンネルのレベルデータをコピーします。
- ・本調光卓でコピー可能なデータの数は1つなので、連動して卓面シーンメモリパネル及びサブマスタパネルの【コピー】LED も、「コピーしているデータがある」ことを意味する緑で点灯します。

貼付の使い方

- ・【貼付】を押すと、現在〔チャンネルレベル部〕に表示中の全チャンネルにコピーしたレベルを上書きで貼り付けます。

【%】の使い方

- ・ 3-4-2 . シーン編集-書込 (%の使い方) [-16 ページ] を参照してください。

3 . リンク No.入力

調光操作卓のリンク動作はオプションのリンク仕様を選択した卓のみ有効です。

- ・サブマスタデータにリンクをセットする場合は、【リンク】を押します。
- ・カーソルが〔割付内容入力欄〕の [リンク No.] へ移動し、〔サブマスタ編集部〕の文字が「リンク No.入力」となります。
- ・テンキーにより、リンク No. (カラーチェンジャー操作卓で作成したシーン No.) を入力します。
- ・【Enter】を押すことで〔割付内容入力欄〕に数値が反映します。

4 . サブマスタフェーダに書込む

- ・【書込】を押します。
- ・カーソルが〔割付内容入力欄〕の [ページ No.] へ移動し、〔サブマスタ編集部〕の文字が「書込ページ No.入力」となります。
- ・テンキーで書込みたいサブマスタページ No.を入力し、【Enter】で確定します。
- ・カーソルが [ページ No.] の下の [フェーダ No.] に移動し、〔サブマスタ編集部〕の文字が「書込サブマスタフェーダ No.入力」となります。
- ・テンキーで書込みたいサブマスタフェーダ No.を入力し、【Enter】で確定します。
- ・入力したサブマスタフェーダ No.に別のデータが入っていた場合は、画面《書込》が赤点灯します。そのまま再度【Enter】を押すと、上書きで書込みが完了します。

1 . 割付ける対象を指定

- ・【割付】を押します。
- ・カーソルが〔割付内容入力欄〕に移動するので、【 】【 】を使って [シーン No.] か [チェイス No.] にカーソルを合わせます。
- ・割付けたい対象の No.をテンキーで入力し、【Enter】を押します。
入力した内容が〔割付内容入力欄〕に反映されます。

- ・[シーン No.]、[チェイス No.]、[チャンネルレベル部]のレベルはいずれか1つのみ設定します。
- ・例：[シーン No.] にシーン No.を入力すると、[チェイス No.]と〔チャンネルレベル部〕にデータが入力されている場合は消去されます。

- ・画面では未記憶のシーン No . チェイス No . を割付けることはできません。

2 . 割付け内容を書込む

- ・【書込】を押します。
- ・カーソルが〔割付内容入力欄〕の [ページ No.] へ移動し、〔サブマスタ編集部〕の文字が「書込ページ No.入力」となります。
- ・テンキーで書込みたいサブマスタページ No.を入力し、【Enter】で確定します。
- ・カーソルが [ページ No.] の下の [フェーダ No.] に移動し、〔サブマスタ編集部〕の文字が「書込サブマスタフェーダ No.入力」となります。
- ・テンキーで書込みたいサブマスタフェーダ No.を入力し、【Enter】で確定します。
- ・入力したサブマスタフェーダ No.に別のデータが入っていた場合は、画面《書込》が赤点灯します。
そのまま再度【Enter】を押すと、上書きで書込みが完了します。

1 . 修正したいサブマスタデータを読み込む

- ・【読み込み】を押します。
- ・カーソルが〔割付内容入力欄〕の [ページ No.] へ移動し、〔サブマスタ編集部〕の文字が「読み込みページ No.入力」となります。
- ・テンキーで書込みたいサブマスタページ No.を入力し、【Enter】で確定します。
- ・カーソルが [ページ No.] の下の [フェーダ No.] に移動し、〔サブマスタ編集部〕の文字が「読み込みフェーダ No.」となります。
- ・テンキーで書込みたいサブマスタフェーダ No.を入力し、【Enter】で確定します。
- ・入力したサブマスタフェーダ No.の内容が画面に表示されます。

2 : 読み込んだサブマスタデータを修正

- ・サブマスタデータの修正手順はサブマスタ編集-書込およびサブマスタ編集-割付と同じです。
- ・レベルデータは、修正されていない箇所は白色、修正された箇所はピンク色で表示されます。

3 . 修正した内容を書き込む

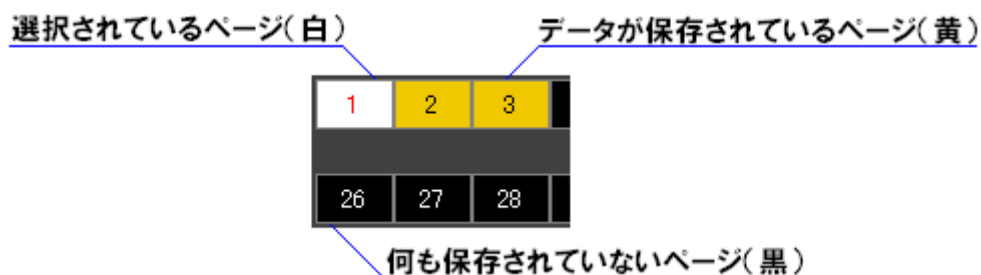
- ・【書き込み】を押します。
- ・カーソルが〔割付内容入力欄〕の [ページ No.] へ移動し、〔サブマスタ編集部〕の文字が「書き込みページ No.入力」となります。
- ・テンキーで書込みたいサブマスタページ No.を入力し、【Enter】で確定します。
- ・カーソルが [ページ No.] の下の [フェーダ No.] に移動し、〔サブマスタ編集部〕の文字が「書き込みフェーダ No.」となります。
- ・テンキーで書込みたいサブマスタフェーダ No.を入力し、【Enter】で確定します。
- ・入力したサブマスタフェーダ No.に別のデータが入っていた場合は、画面《書き込み》が赤点灯します。そのまま再度【Enter】を押すと、上書きで書き込みが完了します。
- ・〔割付内容入力欄〕には 1 . 修正したいシーンデータを読み込む で入力した No.が既に入っているため、同じ場所に上書きしたい場合は【書き込み】を押した後【Enter】を3回押せば上書きが可能です。

3 - 6 - 5 . サブマスタリスト - 基本操作



サブマスタリスト画面基本操作

- ・【モード】を押して〔サブマスタメニュー〕にカーソルを移動させます。【 】【 】で《リスト》にカーソルを合わせ、【Enter】を押すとリスト画面に移行します。
- ・リストに表示されているサブマスタページ No.に【 】【 】【 】でカーソルを合わせ、【Enter】を押すことで画面にページ内容が表示されます。
- ・同時にカーソルは〔編集モードボタン〕へ移動します。
- ・【CL】を押すことでカーソルをリスト内に戻すことができます。



3 - 6 - 6 . サブマスタリスト - フェーダ割込

1 . サブマスタページの選択

- ・ 3-6-5 . サブマスタリスト-基本操作[-33 ページ] を参照してください。

2 . 編集機能の選択

- ・【割込】を押します。もしくは【 】【 】で《割込》にカーソルを合わせてから【Enter】を押します。

3 . 割込操作の実行

- ・【 】【 】【 】【 】で割込みたいフェーダ No.までカーソルを移動させます。
- ・【Enter】を押すことで割込みを実行し、カーソルは〔編集モードボタン〕へ戻ります。

3 - 6 - 7 . サブマスタリスト - フェーダ消去

1 . サブマスタページの選択

- ・ 3-6-5 . サブマスタリスト-基本操作[-33 ページ] を参照してください。

2 . 編集機能の選択

- ・【消去】を押します。もしくは【 】【 】で《消去》にカーソルを合わせてから【Enter】を押します。

3 . 消去操作の実行

- ・【 】【 】【 】【 】で消去したいフェーダ No.までカーソルを移動させます。
- ・【Enter】を押すことで消去を実行し、カーソルは〔編集モードボタン〕へ戻ります。

3 - 6 - 8 . サブマスタリスト - フェーダ空削除

1 . サブマスタページの選択

- ・ 3-6-5 . サブマスタリスト-基本操作[-33 ページ] を参照してください。

2 . 編集機能の選択

- ・【空削除】を押します。もしくは【 】【 】で《空削除》にカーソルを合わせてから【Enter】を押します。

3 . 空削除操作の実行

- ・【 】【 】【 】【 】で詰めたいブランクフェーダ No. (未記憶のサブマスタフェーダ) にカーソルを移動させます。
- ・【Enter】を押すことで空削除を実行し、カーソルは〔編集モードボタン〕へ戻ります。

3 - 6 - 9 . サブマスタリスト - フェーダ交換

1 . サブマスタページの選択

- ・ 3-6-5 . サブマスタリスト-基本操作[-33 ページ] を参照してください。

2 . 編集機能の選択

- ・【交換】を押します。もしくは【 】【 】で《交換》にカーソルを合わせてから【Enter】を押します。

3 . 交換操作の実行

- ・【 】【 】【 】【 】で交換したい2つのフェーダのうち1つのフェーダ No.までカーソルを移動させます。
- ・【Enter】を押します。そのフェーダ No.にカーソルが残ります。
- ・【 】【 】【 】【 】で交換したいもう1つのフェーダ No.までカーソルを移動させます。
- ・【Enter】を押すことで交換を実行します。カーソルは〔編集モードボタン〕へ戻ります。

3 - 7 . チャンネルマスタ / フリーモード

3 - 7 - 1 . チャンネルマスタ / フリー - 基本操作



チャンネルマスタ / フリー画面基本操作

- ・【モード】を押すと、〔マスタメニュー部〕へカーソルが移動します。〔マスタメニュー部〕内のカーソルの移動は【 】【 】で行います。
- ・【CH】を押すことでカーソルが〔チャンネル選択部〕へ移動します。〔チャンネル選択部〕内のカーソルの移動は【 】【 】【 】【 】で行います。
- ・チャンネルマスタ画面では、チャンネルを選択後に【Enter】を押すことで「チャンネルマスタ(またはフリーフェーダ)として設定済み」であることを意味する印()がセットされます。
- ・【書込】【読込】【消去】は、それぞれ画面内《書込》《読込》《削除》に対応しています。

ページ切替

- ・【全画面】は画面内《全画面》に対応しています。
- ・【+PAGE】【-PAGE】は画面内《 》《 》に対応しています。

3 - 7 - 2 . チャンネルマスタ - 割付

1 . チャンネルマスタ画面への移行

- ・【モード】を押し、〔マスタメニュー部〕へカーソルを移動させます。【 】【 】で《チャンネル》にカーソルを合わせ、【Enter】を押しとチャンネルマスタを設定する画面へ移行します。
(チャンネルマスタ/フリー画面へ移行した直後は既に〔マスタメニュー部〕にカーソルがあります。)

2 . チャンネルの選択

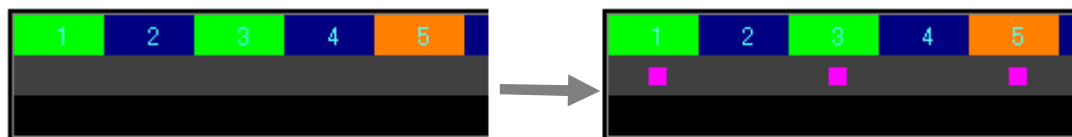
- ・【CH】を押し、〔チャンネル選択部〕へカーソルを移動させます。
(チャンネルマスタ画面へ移行した直後は既に〔チャンネル選択部〕にカーソルがあります)

チャンネル選択方法 1

- ・【 】【 】【 】【 】【 】で選択したいチャンネルまでカーソルを移動させます。
- ・【+】で複数選択が可能です。【 】【 】【 】【 】【 】によりカーソルを移動させた先で【+】を押ししていくと、【+】を押ししたチャンネルに「選択中」を意味する緑色が残ります。
- ・【~】で範囲選択が可能です。【 】【 】【 】【 】【 】によりカーソルを移動させた先で【~】を押しすと、以降【 】【 】【 】【 】【 】でカーソルを動かしたチャンネルが全て選択されます。この時、【 】【 】【 】【 】【 】でカーソルを移動させると範囲選択は途切れ、複数選択となります。
- ・カーソルを移動させた後は、【Enter】を押しすることでそのチャンネルが選択され、印()が付きます。

チャンネル選択方法 2

- ・〔チャンネル編集部〕に「チャンネル入力」と表示されている間は、テンキーで直接チャンネル No. を入力することでチャンネルを選択できます。
- ・例：【1】【+】【5】【~】【7】【Enter】と入力すると、No.1,5,6,7 が選択されます。
- ・テンキーで数値入力後は、【Enter】を押しすることでそのチャンネルが選択されます。



【Enter】を押しして選択箇所をチャンネルマスタとして指定する

3 . サブマスタフェーダに書込む

- ・【書込】を押しします。
- ・カーソルが画面左上[SM フェーダ]へ移動し、〔チャンネル編集部〕に「書込み先 SM フェーダ No. 入力」と表示されます。
- ・テンキーで書込みたいサブマスタフェーダ No.を入力し、【Enter】で確定します。

- ・入力したサブマスタフェーダ No.に別のチャンネルマスタデータが割付けられていた場合は、【Enter】を押した時点で画面内《書込》が赤点灯します。再度【Enter】を押すことでそのサブマスタフェーダに上書きします。
- ・書込みが完了すると、〔チャンネル選択部〕で編集集中のチャンネル（ ）が確定済みの青色（ ）になります。
- ・他のページに割付データがあるサブマスタフェーダには書込みはできません。

フェーダNo.1にチャンネルマスタ割付済み

他のページのフェーダNo.3に割付データあり

1	2	3
CHM		
-	-	-

このページのフェーダNo.2には割付データ無し

3 - 7 - 3 . チャンネルマスタ - 修正

1 . チャンネルマスタ画面への移行

- ・【モード】を押し、〔マスタメニュー部〕へカーソルを移動させます。【 】【 】で《チャンネル》にカーソルを合わせ、【Enter】を押すとチャンネルマスタ画面へ移行します。（チャンネルマスタ/フリー画面へ移行した直後は既に〔マスタメニュー部〕にカーソルがあります。）

2 . 修正したいチャンネルマスタデータを読み込む

- ・【読込】を押します。
- ・カーソルが [SM フェーダ] へ移動し、〔チャンネル編集部〕に「読み込み先 SM フェーダ No.入力」と表示されます。
- ・テンキーで読み込みたいサブマスタフェーダ No.を入力し、【Enter】で確定します。
- ・入力したサブマスタフェーダ No.に割付けられたチャンネルマスタの内容が表示されます。

3 . 読込んだチャンネルマスタデータを修正する

- ・チャンネルマスタの割付と同じ要領でチャンネルを指定し、【Enter】で確定します。
- ・読込んだデータは青色、修正したデータはピンク色で表示されます。

読込んだサブマスタフェーダ

SMフェーダ	1	2	3	4	5
4	■	■	■	■	■

未修正チャンネル

修正したチャンネル

4 . 修正した内容を書込む

- ・【書込】を押します。
- ・カーソルが [SM フェーダ] へ移動し、〔チャンネル編集部〕に「書込み先 SM フェーダ No.入力」と表示されます。
- ・テンキーで書込みたいサブマスタフェーダ No.を入力し、【Enter】で確定します。

- ・入力したサブマスタフェーダ No.に別のチャンネルマスタデータが割付けられていた場合は、【Enter】を押した時点で画面内《書込》が赤点灯します。再度【Enter】を押すことでそのサブマスタフェーダに上書きします。

3 - 7 - 4 . チャンネルマスタ - 消去

1 . チャンネルマスタ画面への移行

- ・【モード】押し、〔マスタメニュー部〕へカーソルを移動させます。【 】【 】で《チャンネル》にカーソルを合わせ、【Enter】を押すとチャンネルマスタ画面へ移行します。
(チャンネルマスタ/フリー画面へ移行した直後は既に〔マスタメニュー部〕にカーソルがあります。)

2 . 消去モードへ移行

- ・【消去】を押します。
- ・カーソルが[SM フェーダ] へ移動し、〔チャンネル編集部〕に「削除先 SM フェーダ No.入力」と表示されます。

3 . 消去を実行

- ・テンキーで消去したいチャンネルマスタが割付けられたサブマスタフェーダ No.を入力します。
- ・【Enter】を押すと画面内《削除》が赤点灯し、再度【Enter】を押すと消去が確定します。

ここで言う削除操作では、チャンネルマスタ以外を削除することはできません。

3 - 7 - 5 . フリーフェーダ - 割付

1 . フリーフェーダ画面への移行

- ・【モード】を押し、〔マスタメニュー部〕へカーソルを移動させます。【 】【 】で《フリー》にカーソルを合わせ、【Enter】を押しとフリーフェーダ画面へ移行します。
(チャンネルマスタ/フリー画面へ移行した直後は既に〔マスタメニュー部〕にカーソルがあります。)

2 . チャンネルの選択

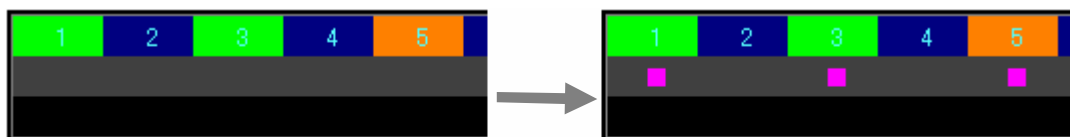
- ・【CH】を押し、〔チャンネル選択部〕へカーソルを移動させます。
(フリーフェーダ画面へ移行した直後は既に〔チャンネル選択部〕にカーソルがあります)

チャンネル選択方法 1

- ・【 】【 】【 】【 】で選択したいチャンネルまでカーソルを移動させます。
- ・【+】で複数選択が可能です。【 】【 】【 】【 】によりカーソルを移動させた先で【+】を押しと、【+】を押ししたチャンネルに「選択中」を意味する緑色が残ります。
- ・【~】で範囲選択が可能です。【 】【 】【 】【 】によりカーソルを移動させた先で【~】を押しと、以降【 】【 】でカーソルを動かしたチャンネルが全て選択されます。この時、【 】【 】でカーソルを移動させると範囲選択は途切れ、複数選択となります。
- ・カーソルを移動させた後は、【Enter】を押しとすることでそのチャンネルが選択され、印()が付きます。

チャンネル選択方法 2

- ・〔チャンネル編集部〕に「チャンネル入力」と表示されている間は、テンキーで直接チャンネル No. を入力することでチャンネルを選択できます。
- ・例：【1】【+】【5】【~】【7】【Enter】と入力すると、No.1,5,6,7 が選択されます。
- ・テンキーで数値入力後は、【Enter】を押しとすることでそのチャンネルが選択されます。



【Enter】を押しと選択箇所をフリーフェーダとして指定する

3 . サブマスタフェーダに書込む

- ・【書込】を押しとします。
- ・カーソルが画面左上[SM フェーダ]へ移動し、〔チャンネル編集部〕に「書込み先 SM フェーダ No. 入力」と表示されます。
- ・テンキーで書込みたいサブマスタフェーダ No.を入力し、【Enter】で確定します。

- ・入力したサブマスタフェーダ No.に別のフリーフェーダが割付けられていた場合は、【Enter】を押した時点で画面内《書込》が赤点灯します。再度【Enter】を押すことでそのサブマスタフェーダに上書きします。
- ・書込みが完了すると、〔チャンネル選択部〕で編集集中のチャンネル（ ）が確定済みの白色（ ）になります。
- ・他のページに割付データがあるサブマスタフェーダには書込みはできません。

フェーダNo.1にフリーフェーダ割付済み

他のページのフェーダNo.3に割付データあり

1	2	3
FREE		
-	-	-

このページのフェーダNo.2には割付データ無し

3 - 7 - 6 . フリーフェーダ - 修正

1 . フリーフェーダ画面への移行

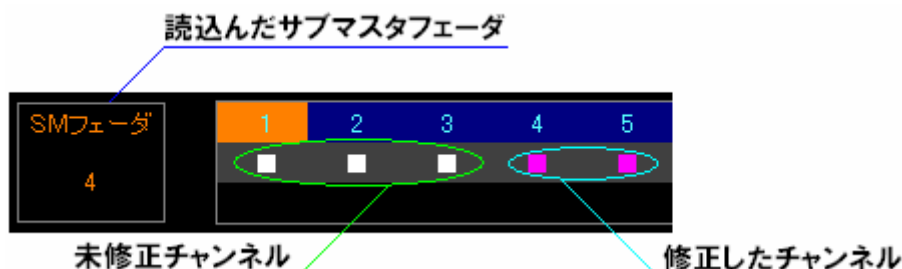
- ・【モード】を押し、〔マスタメニュー部〕へカーソルを移動させます。【 】【 】で《フリー》にカーソルを合わせ、【Enter】を押すとフリーフェーダ画面へ移行します。
(チャンネルマスタ/フリー画面へ移行した直後は既に〔マスタメニュー部〕にカーソルがあります。)

2 . 修正したいフリーフェーダを読み込む

- ・【読込】を押します。
- ・カーソルが [SM フェーダ] へ移動し、〔チャンネル編集部〕に「読み込み先 SM フェーダ No.入力」と表示されます。
- ・テンキーで読み込みたいサブマスタフェーダ No.を入力し、【Enter】で確定します。
- ・入力したサブマスタフェーダ No.に割付けられたチャンネルマスタの内容が表示されます。

3 . 読込んだフリーフェーダを修正する

- ・フリーフェーダの割付と同じ要領でチャンネルを指定し、【Enter】で確定します。
- ・読込んだデータは白色、修正したデータはピンク色で表示されます。



4 . 修正した内容を書込む

- ・【書込】を押します。
- ・カーソルが [SM フェーダ] へ移動し、〔チャンネル編集部〕に「書込み先 SM フェーダ No.入力」と表示されます。
- ・テンキーで書込みたいサブマスタフェーダ No.を入力し、【Enter】で確定します。

- ・入力したサブマスタフェーダ No.に別のフリーフェーダが割付けられていた場合は、【Enter】を押した時点で画面内《書込》が赤点灯します。再度【Enter】を押すことでそのサブマスタフェーダに上書きします。

3 - 7 - 7 . フリーフェーダ - 消去

1 . フリーフェーダ画面への移行

- ・【モード】押し、〔マスタメニュー部〕へカーソルを移動させます。【 】【 】で《フリー》にカーソルを合わせ、【Enter】を押すとフリーフェーダ画面へ移行します。
(チャンネルマスタ/フリー画面へ移行した直後は既に〔マスタメニュー部〕にカーソルがあります。)

2 . 消去モードへ移行

- ・【消去】を押します。
- ・カーソルが[SM フェーダ] へ移動し、〔チャンネル編集部〕に「削除先 SM フェーダ No.入力」と表示されます。

3 . 消去を実行

- ・テンキーで消去したいフリーフェーダが割付けられたサブマスタフェーダ No.を入力します。
- ・【Enter】を押すと画面内《削除》が赤点灯し、再度【Enter】を押すと消去が確定します。

ここで言う削除操作では、フリーフェーダ以外を削除することはできません。

3 - 8 . セットアップモード



セットアップ画面基本操作

- ・セットアップ画面では、各ボタンに付けられたメニューNo.とテンキーが対応しており、直接テンキーで番号を入力することで、対応したメニューを開くことができます。
 - ・同一メニュー内なら、【 】【 】【 】【 】を使うことでもカーソルを移動させることができます。
 - ・【モード】を押すと、カーソルが〔セットアップメニュー〕〔サブメニュー〕〔常時表示メニュー〕の間を移動します。〔サブメニュー〕は〔セットアップメニュー〕を選択すると表示されます。
 - ・数値入力欄にカーソルがある時以外は、【CL】を押すことでサブメニューを閉じることができます。
 - ・【Enter】を押すとカーソルが乗っているボタンを実行します。
-
- ・テンキーは主に数値入力に使います。
 - ・数値入力欄で【Enter】を押すと、入力された値を確定したのものとして隣の項目へカーソルが移動します。

セットアップ内容

- ・項目については 2-7 . セットアップモード[-47 ページ] を参照してください。
プログラムパネルでの操作は前ページセットアップ画面基本操作を参照してください。

× 1 モード設定

- ・【モード】を押して、カーソルを〔常時表示メニュー〕へ移動させます。
- ・カーソルを《× 1 モード設定》に合わせ、【Enter】を押すことで ON / OFF を切り替えます。

- ・ × 1 モードの ON / OFF 切替はここでしか行えません。

特殊な操作

- ・《初期値設定》の《動作モード》など、外見がボタン状のものは、【 】【 】ボタンが対応しています。【 】【 】ボタンを押すたびに設定項目が切り替わります。

- ・《システムテスト》の《スイッチテスト》《LED テスト》を終了させるには【CL】を押してください(《システムテスト》は弊社メンテナンス用項目です)。

3 - 9 . アラームモード (オプション)

調光器盤がインテリジェント型調光器の場合に調光器盤の異常を調光操作卓で確認できる機能です。

3 - 9 - 1 . アラーム - 基本操作

The screenshot displays the alarm management interface. At the top, there are navigation tabs: ライブ, パッチ, サブマスタ, シーン, チェイス, チャンネルマスタ, セットアップ. The current time is 2008/02/02 10:22:08, and a red banner indicates <<アラーム発生>>. Below the tabs are buttons for チャンネル表示 and アラーム表示. The main area is divided into two sections: 負荷アラーム and 調光器アラーム. The 負荷アラーム section shows MCCB OFF (正常), 過負荷 (正常), and 漏電 (異常). The 調光器アラーム section shows 排気ファン停止 (正常), ユニットファン停止 (正常), ユニット温度異常 (正常), 開放信号異常 (正常), and 直流電源異常 (正常). To the right is a 履歴 (History) table with columns for time, channel, and status. The table lists various events such as 漏電 (leakage) and MCCB OFF. At the bottom right, there is a button labeled アラームメッセージ部 and a button labeled 履歴クリア. The bottom right corner of the screen shows the MARUMO logo.

時間	盤	回路	状態	動作	
10:21:35	盤 1	回路1-16	2TL8	漏電	×
10:21:35	盤 1	回路1-14	2TL6	漏電	×
10:21:35	盤 1	回路1-13	2TL5	漏電	×
10:21:35	盤 1	回路1-11	2TL3	漏電	×
10:21:35	盤 1	回路1-10	2TL2	漏電	×
10:21:35	盤 1	回路1-9	2TL1	漏電	×
10:21:34	盤 1	回路1-15	2TL7	漏電	×
10:21:34	盤 1	回路1-12	2TL4	漏電	×
10:20:37	盤 1	回路1-24	3TL8	漏電	
10:20:37	盤 1	回路1-23	3TL7	漏電	
10:20:37	盤 1	回路1-22	3TL6	漏電	
10:20:37	盤 1	回路1-21	3TL5	漏電	
10:20:37	盤 1	回路1-20	3TL4	漏電	
10:20:37	盤 1	回路1-19	3TL3	漏電	
10:20:37	盤 1	回路1-18	3TL2	漏電	
10:20:37	盤 1	回路1-17	3TL1	漏電	
10:20:07	盤 1	回路1-21	3TL5	MCCB OFF	
10:20:07	盤 1	回路1-20	3TL4	MCCB OFF	
10:20:07	盤 1	回路1-19	3TL3	MCCB OFF	
10:20:07	盤 1	回路1-18	3TL2	MCCB OFF	
10:20:07	盤 1	回路1-17	3TL1	MCCB OFF	

アラーム画面基本操作

- ・〔ライブメニュー〕内のカーソルの移動は【 左 】【 右 】で行います。
- ・プログラムパネルのメニューボタン **アラーム** を押すことでこの画面へ移行します。
- ・《アラーム表示》にカーソルを合わせて【Enter】を押すことでもこの画面へ移行します。

ページ切替

- ・ **アラーム** を押すことでこの画面に移行すると、カーソルが《MCCB OFF》に乗ります。
- ・【 左 】【 右 】でカーソルを移動させて【Enter】で内容を表示します。

履歴のクリア

- ・【CL】を押すことでアラーム履歴をクリアできます。

MEMO

4 . 調光操作卓のトラブル時の対応について

何らかの理由で調光操作卓が動作不能、又は動作が不安定な場合には、下記の手順で調光操作卓の再起動を行ってください。

移動型操作卓の場合

RESET スイッチはボールペンなど、先の細いものを使って押してください。

パッチ盤の【HOLD】スイッチを押します。【HOLD】スイッチ LED が点滅し、ホールド状態を解除するまでは現在の調光出力レベルを保持します。

パッチ盤の DMX ホールド機能はオプションとなります。

調光操作卓 CONTROL パネル 電源の ON / OFF
[-2 ページ] の RESET スイッチ【1】を押します。現在調光操作卓に展開しているデータが保存されます。



調光操作卓 CONTROL パネルの RESET スイッチ【2】を押します。調光操作卓が再起動します。

調光操作卓起動後、段選択スイッチの選択・クロスパネルへのシーン No.の読み出しなどを行い、再起動前の状態になるよう調整します。

【HOLD】スイッチが押されている場合は、この時点で実明かりは変化しません（ホールドされた調光出力レベルで明かりが出力されています）。調光操作卓からの調光出力レベルは画面ライブモードのレベル値で確認し調整してください。

パッチ盤の【HOLD】スイッチを押してホールド状態を解除します。実明かりが調光操作卓からの調光出力レベルに復帰します。

通常のキースイッチを OFF に切り替える終了操作では、終了時の調光操作卓のデータを自動的に保存しますが、この手順における終了操作では強制的に調光操作卓を再起動させるため、調光操作卓の終了操作時のデータが保存されません（キースイッチを OFF にしても調光操作卓が正常にデータを保存できない状態になった場合を想定しています）。この時、RESET スイッチ【1】を押すことにより、押した時点の調光操作卓上のデータを保存するため、RESET スイッチ【2】を押して再起動した際にデータの復旧が可能になります。

常設型操作卓の場合

パッチ盤の【ホールド】スイッチを押します。

以降、【ホールド】スイッチを解除するまで現在の調光出力レベルを保持します。

パッチ盤の DMX ホールド機能はオプションとなります。

調光操作卓下の扉内の【メモリホールド】スイッチを押して5秒間待ちます。

調光操作卓下の扉内の【システムリセット】スイッチを押します。調光操作卓が再起動します。

調光操作卓起動後、段選択スイッチの選択・クロスパネルへのシーン No.読み出しなどを行い、再起動前の状態になるよう調整します。

【ホールド】スイッチが押されている場合は、この時点で実明かりは変化しません（ホールドされた調光出力レベルで明かりが出力されています）。調光操作卓からの調光出力レベルは画面ライブモードのレベル値で確認し調整してください。

パッチ盤の【ホールド】スイッチを押してホールド状態を解除することにより、実明かりが調光操作卓からの調光出力レベルに復帰します。

通常のキースイッチを OFF に切り替える終了操作では、終了時の調光操作卓のデータを自動的に保存しますが、この手順におけるトラブル時の終了操作では強制的に調光操作卓を再起動させるため、調光操作卓の終了操作時のデータが保存されません。この時、【メモリホールド】スイッチを押すことにより、押した時点の調光操作卓上のデータを保持した状態で再起動ができます。

内部部品の経年劣化などの理由により、キースイッチを ON 側へ切り替えても調光器盤の電源が操作卓に連動して入らない場合は、以下の手順で調光器盤の電源を入れてください。

調光操作卓背面（常設タイプは卓下の扉内）の【操主バックアップ】スイッチを ON 側へ切り替えます。

操作卓の電源とは連動せずに調光器盤の電源が強制的に入ります。

調光器盤の電源を落とす場合は【操主バックアップ】スイッチを OFF 側へ切り替えます。

【操主バックアップ】スイッチにより調光器盤の電源を入れた場合、操主キースイッチとの連動は切れているため、【操主バックアップ】スイッチを OFF にしない限り調光器盤の電源は落ちません。