

セツ寺共同スタジオ調光卓操作マニュアル

1～72 ユニットの電源はロビーの照明用と書いてあるブレーカーです。
立ち上がってなければ ON にしてください。

卓使用法

電源 ON 右上の電源ボタンを押す

ボタンを長く押すとモード選択画面になる

→ダイヤルを回して”Full control mode”を選択し \square を押す

電源 OFF 右上の電源ボタンを押す 確認のメッセージが出たら \square を押して電源を切る

注:BLACKOUT(暗転)しないで卓電源 OFF すると、点灯した状態で保持してしまうので、再度卓を立ち上げて消すか、ユニットの元電源で落とす。

Master フェーダー上げて BLACKOUT 消灯状態で FADERS コーナーの \square 1-48(\square 49-96)のボタンを押すと緑に光る。各フェーダーを上げるとそのチャンネルが点灯する。卓の液晶表示は24本までしか表示してないので、後半を見るには再度 \square 1-48(\square 49-96)を押す

卓を初期状態にする

\square を押してメニューを開きダイヤルで Settings を選択、 \square 決定→”Erace”を選択、 \square 決定→”Erace All”を選択、 \square 決定→”Erace all data” と表示、 \square を押して”All memory cleared”と表示されると初期状態

回線チェック

初期状態の場合、回路番号とフェーダー番号が1:1になっているので挿した回路の番号のフェーダーを上げると点灯する。

・不点灯 電球の切れか緩み、コードの不良など原因を追究する。

電球は調整室にあるので取り替えていただいて結構です。電球は素手で触らないよう注意してください。

・ブレーカーが跳ねる 容量(2KW)のオーバーが無い確認。ショートしている可能性がある場合、機材(ないしはコード)の不良品を除去。

・漏電 大元漏電ブレーカーが跳ねる場合は機材漏電の可能性。漏電器材を探求して除去。

・総容量オーバー 明かり作りで大元ブレーカーが跳ねた場合、漏電でなければ容量オーバーです。データーを控えめにしてください。

※電源配分 調光ユニット+調光室 50A ブレーカー→場内コンセント類で合計 100A(单相3線)
(音響と操作室電灯は別)

R 相

1.2.3.4.7.8.13.14.15.16.19.20.25.26.27.28.31.32.37.38.39.40.43.44.49.
50.51.52.55.56.61.62.63.64.67.68

T 相

5.6.9.10.11.12.17.18.21.22.23.24.29.30.33.34.35.36.41.42.45.46.47.48.
53.54.57.58.59.60.65.66.69.70.71.72

卓パッチをする

メニューを開きダイヤルで Patch を選択、決定→”Patch by Dimmer”または”Patch by Channel”を選択

-Patch by Dimmer-

ユニット番号を選び、その番号を操作するフェーダーを選ぶ方法

Patch by Dimmer を選択しを押す “Live”(選択した灯体が点灯する)か”Blind”(点灯しない)を選択しを押す

Patch mode: Live(Blind)

D:> C:>

ディスプレイが上のような画面になったら、D:>にユニット番号を選択

C:>にフェーダー番号を選択

-Patch by Channel-

フェーダー番号を選び、そのフェーダーから操作するユニット番号を選ぶ方法
(複数のユニット番号を選択可能)

Patch by Channel を選択しを押す “Live”(選択した灯体が点灯する)か”Blind”(点灯しない)を選択しを押す

Patch by Chan:>

上のような画面になったら、Patch by Chan:>にフェーダー番号を選択→下にカーソル(>)が移ったらユニット番号を選択(複数選択可)

※4 つ以上のユニット番号を選択すると表示が確認しづらくなるので注意してください

- ・選択:ダイヤルを回す
- ・決定:を押す
- ・キャンセル:<を押す
- ・取り消し or 変更は上書きしてください

シーンの記憶

～シーンを記憶する～

※ 記憶できるページ数は1～12 の計12 ページ

各ページ1～48 の48 シーン記憶できる

操作方法

1-48(**49-96**)を押して緑色に点灯させる

記憶したいシーンをフェーダーで組む

MEMS を押しながら記憶したいページのフラッシュボタン(1～12)を押す

→ディスプレイにMemory page: とでる

既に希望のページを開いていれば**MEMS** を押して次に進む

※ **MEMS** を押している最中は、現在開いているページ→明るい赤、既にシーンが記憶されているページ→暗い赤で点灯する(何も記憶されていないページは点灯しない)

REC MEM を押す

※ 何も記憶されていないフェーダー→明るい赤、既にシーンが記憶されているフェーダー→暗い赤で点灯する

記憶したいフェーダーのフラッシュボタンを押す

→記憶完了

☆記憶が完了したら、次のシーンを組んでください

～記憶したシーンを再生する～

操作方法

MEMS を押して赤く点灯させる

MEMS を押したまま再生したいシーンが記憶されたページのフラッシュボタンを押す

※ **MEMS** を押している最中は、現在開いているページ→明るい赤、既にシーンが記憶されているページ→暗い赤で点灯する(何も記憶されていないページは点灯しない)

再生したいシーンのフェーダーを上げる、またはフラッシュボタンを押してシーンを再生する

※ シーンが記憶されているフェーダー→明るい赤で点灯、何も記憶されていないフェーダーは点灯しない

* 記憶させたシーンを再生中に**MEMS** を押してページを変えても再生中のシーンは保存されます

～記憶したシーンを修正する～

操作方法

MEMS を押して赤く点灯させる

EDIT MEM を押す

(既にシーンが記憶されているフェーダーは明るい赤で点滅し、何も記憶されていないフェーダーは暗い赤で点灯する)

修正したいフェーダーのフラッシュボタンを押す(そのシーンのフェーダーがあげてあれば実行修正)

1-48が緑色に点灯したら修正したいフェーダーを修正する

(FULL で記憶したフェーダーを下げる場合は一度FULL までフェーダーを上げてから下げる)

EDIT MEM を押す

➡修正完了

CLEARを押す

➡修正しない

～記憶したシーンをコピーする～

COPY を押す

コピー元のフラッシュボタンを押す

コピー先のフラッシュボタンを押す

➡コピー完了

(再生させて新規で打っても同じ)

～一般チャンネルとの併合再生～

MEMSで再生中にも任意のチャンネルを追加で再生できる。

1-48(**49-96**)を押すと緑のモードになる。再生されているチャンネルのフラッシュボタンは緑に点灯している。この状態でチャンネルのフェーダーを上げると追加で再生できる。MEMSで再生されているものを引っかけ落とすことはできない。

緑のモードで出力したものは緑のモードで引っかけ落とし、同じく赤のモードで出力したものは赤のモードで引っかけ落とす。

CLEARを2回連続で押すと緑のモードの再生されたものは消える。3回連続で赤のモードも消える。

4回連続でチェイスも消えるのですべてが消える。

CLEARを押しながら**1-48**を押すと緑のモードも**1-48**が、**49-96**を押すと緑のモードの**49-96**が消える。**MEMS**を同時に押すと赤のモードのメモリーとチェイスが消える。

チェイスの記憶

SmartFadeではChaseはSequencesという名称

各ステップは記憶されたシーンまたはチャンネル(一つのみ)が選択でき、混在も可能。

～チェイスを記憶する～

REC SEQを押し、45～48 のフェーダーが黄色く点滅したらチェイスを記憶したいフェーダーのフラッシュボタンを押す

S:□ には今記憶したステップ数(初期状態は空白) T:>□にはこれから入れるタイム(ダイヤルで変更できる)が表示される

記憶したいステップのフラッシュボタンを順番に押す。

REC SCQまたは**CLEAR**で終了

➡記憶完了

～記憶したチェイスを再生する～

MEMSを押し再生したいフェーダー(45～48)を上げる

RATEを押し再生中のフラッシュボタンを押すとタイムが変えられる。

Rate:>100%(0～999選択可) 打ち込んだタイムとの比率でスピード変更(少ない方が早い)

RATEを押しながらFade:>100%(0～999選択可)ステップ間のうちフェードタイムに費やす時間比率。100%超えるとフェード変更中に次のステップへの移行が始まるのであまり使わない

RATEを押しながら再生するフラッシュボタンを2回連続で押すとBPMモードに入る。

BPMとはBeet Par Minuteで1分間に変更するステップタイミングである。(多い方が早い)

一旦Fade:>は0%になるのでステップチェイスに変更したい場合こちらの方が楽。

RATEを押しながらFadeタイムは変更できる。

BPMモードからRATEモードに戻るにはBPM:>□の値を0以下にする。

～チェイスステップを修正する～

ステップに打ち込んだシーンをシーン修正方法(p3)で書き換える。

※ステップの消去や挿入は☑→ダイヤルでSequences☑→Playback:>□(修正したいチェイスフェーダー番号)☑→ダイヤルでModify Steps☑→ダイヤルでステップ選択☑

→Deleteで消去。Insertであとにステップ挿入(1選択なら1.5、ダイヤルで小数点以下の数字変更可)。Changeで違うシーンに変更。Editでシーン内容変更。

※ステップタイム変更は☑→ダイヤルでSequences☑→Playback:>□(修正したいチェイスフェーダー番号)☑→ダイヤルでStep Timing☑

→One Stepでステップごとにタイム設定 Step:>□で直すステップ選択☑ U(アップタイム)D(ダウンタイム)W(ウエイトタイム)

All stepsですべてのステップで一括のタイム設定

※ランモード ☑→ダイヤルでSequences☑→Playback:>□(修正したいチェイスフェーダー)☑→ダイヤルでRun Mode☑

→Loopでエンドレスチェイス(一般的な) OneShotで1回のみでラストステップで止まる Manualでウエイトタイム設定が無いステップは停止してフラッシュボタンで次再生

STACKの記憶

Stackには199のステップでシーン(Memsで記憶されたもの)やオリジナルシーン(STATE独自のキュー)がメモリー出来、再生はクロスフェードやタイムGoボタンで進行できる。

～STACKを記憶する～

① Memsに記憶されたものをSTACKに配置するには $\boxed{\text{REC SEQ}}$ を押し $\boxed{\text{STACK}}$ を押す。

すでにSTACKがある場合に >Apend to existingで追加。 >Erase&make newで新規。

T:>でタイム設定をして記憶されたMemsのフラッシュボタンを順番に押していく。

② オリジナルシーンをスタックに配置するには $\boxed{\text{REC MEM}}$ を押し $\boxed{\text{STACK}}$ を押す。

すでにSTACKがある場合に >Record step $\boxed{\text{数字}}$ で新規ステップ書き込み。ダイヤルで数字選択。数字がすでに書き込まれているステップなら*マークが付いている。

>Update live stepで現在再生されているか、最後に再生していたステップに上書き。

～記憶したSTACKを再生する～

$\boxed{\text{STACK}}$ を押すとLive:□にラストステップが表示されるが再生されていない。Next: □に最初のステップが表示され、CROSFADERを動かすか $\boxed{\blacktriangleright}$ (タイムで変化)押すと再生される。クロス中に $\boxed{\text{II}}$ を押すと一時停止し、再度 $\boxed{\text{II}}$ で巻き戻し、 $\boxed{\blacktriangleright}$ で続き変化。

前のステップに変化したいなら $\boxed{\text{II}}+\boxed{\blacktriangleright}$ でひとつ前に戻る。 $\boxed{\text{CLEAR}}+\boxed{\blacktriangleright}$ で初期スタンバイ状態。

任意のステップを再生したいなら $\boxed{\text{STACK}}$ を押しながらJanp to step:>□の数字をダイヤルで選択すると、Nextに待機するのでクロスさせる。

～STACKステップを修正する～

STACKが再生している状態で $\boxed{\text{EDIT MEM}}\rightarrow\boxed{\text{STACK}}$ で現在再生中のステップが修正開始する。

チャンネルフェーダーで引っかけ修正し $\boxed{\text{EDIT MEM}}$ で修正書き込み、 $\boxed{\text{CLEAR}}$ で書き込まれない(一時修正なので今再生中のものは変化したまま)

修正したステップが Mems だった場合、元のメモリーも修正されている。シーンを使いまわす場合、すべてのステップで変更されている。そのステップだけで書き換えたい場合、 $\boxed{\text{CLEAR}}$ で一時修正の状態では $\boxed{\text{RECMEM}}\rightarrow\boxed{\text{STACK}}$ で>Update live step で上書きして STETE シーンに変える。

※ステップの消去や挿入は $\boxed{\text{X}}\rightarrow$ ダイヤルでSequences $\boxed{\text{X}}\rightarrow$ Playback:>XF $\boxed{\text{X}}\rightarrow$ ダイヤルでModify Steps $\boxed{\text{X}}\rightarrow$ ダイヤルでステップ選択 $\boxed{\text{X}}\rightarrow$ Deleteで消去。Insertであとにステップ挿入(1選択なら1.5、ダイヤルで小数点以下の数字変更可)。Changeで違うシーンに変更。(以上MEMSシーンのみ)Editでシーン内容変更。

※ステップタイム変更は $\boxed{\text{X}}\rightarrow$ ダイヤルでSequences $\boxed{\text{X}}\rightarrow$ Playback:>XF $\boxed{\text{X}}\rightarrow$ ダイヤルでStep Timing $\boxed{\text{X}}\rightarrow$ One Stepでステップごとにタイム設定 Step:>□で直すステップ選択 $\boxed{\text{X}}$ U(アップタイム) D(ダウンタイム)W(ウエイトタイム) ウェイトタイムを設定すると変化してからの待機時間後に次のステップに変化開始する。

注:タイム設定は2ケタでしか設定できないので10秒以上の設定では0.1秒単位での設定が出来ない。別のステップで調整を図る必要がある。

All stepsですべてのステップで一括のタイム設定(多分使わない)

SNAPSHOT

瞬間的に今再生している状態を一時的に10個記憶する。

チェイスや変化の途中でも今ある状態でSNAPSHOTを押すと番号が出て一時記憶する。

10個まで記憶されると次は1に上書きされる。

☑→ダイヤルでSnapshots☑→View&Copy Snap☑→View Snap:>□で数字選択で再生→☑でStore in:>□□でページとシーナンバー設定☑→Overwrite?☑でシーンに書込み。SNAPSHOTは消去される。

一般的プリセット再生(緑モード)

1-48(49-96)の押された状態でフェーダーを上げるとそのチャンネルが再生される。

NEXTを押すと次の明かりをスタンバイできる。フェーダーを動かしても再生されないが、緑のランプは点灯する。その状態でCROSSFADERを反すとNEXTで組まれていた明かりが再生される。

いわゆるプリセット卓のように、2段で再生したいのなら、24チャンネルに収めてTweScene modeで行う。

電源OFF状態から電源ボタン長押しでTweScene mode選択☑。メモリーはできない。パッチはFullControllModeであらかじめやっておく必要がある。

STACK再生とSNAPSHOTは緑モードに乗って再生されている。なので緑モード上では引っかけて修正できるし、次のキューもNextで修正可能である。

—SD カードに保存する—

☑を押してダイヤルを回し”Setting”と表示されたら☑を押す

ダイヤルを回し”Memory Card”と表示されたら☑を押す

ダイヤルを回し”Save Show”と表示されたら☑を押す

ダイヤルを回し保存するデータの名前を決めて☑を押す(01~99 まで選択可能)

確認のメッセージが出たら再度☑を押す

—SD カードから保存したデータを読み込む—

☑を押してダイヤルを回し”Setting”と表示されたら☑を押す

ダイヤルを回し”Memory Card”と表示されたら☑を押す

ダイヤルを回し”Load Show”と表示されたら☑を押す

ダイヤルを回し読み込むデータの名前を選んで☑を押す

確認のメッセージが出たら再度☑を押す

CROSSFADER

ETCの卓は独特なクロスフェードが一方通行が基本です。

→Settings→Crossfade fadersで >Upwards onlyが一方通行、Both waysが双方向変化になります。初期設定に戻すと一方通行に戻るので、気になる人は変更して使ってください。

INDEPENDENTS

マスターの下にあるボタンにもパッチが可能です。フェーダーではないのでスイッチだけですが、

→Independentsでレベル、ボタンモード(Banp or Latch)、マスターから除外など設定可能です。パッチでは96の次のi1 i2にセットします。初期設定ではd97とd98がパッチされてます。

PCとの接続

USBケーブルを接続し、卓を立ち上げた状態でPCを起動する。「SmartSoft」を起動させてOnLineになっていれば卓とリンクされている。

パッチはドロップ&ドラッグで出来るし、チャンネルやシーンの名称、Stackのキューにも日本語で入力ができる。再生されている状態も100%表示で確認ができる。タイムの打ち込みもキーボード利用可能で、Stackも表形式で確認できる。

ただし、PC側でも操作が可能のため、フリーズなどが起きると卓自体がフリーズしてしまう。

オンライン状態でなくてもシーンの打ち込みが可能で、セーブデータをSDで持ち込んで卓に入力することもできる。

使い方は多種多様ですので、触りながらご理解くださいますようお願いいたします。

ユニット電源

調光ユニットはロビーの上の方に設置してありますが、使用状態において冷却ファンが回ります。

帰宅の際には、消灯されていればユニットの電源は落とさなくてもいいのですが、使用していなくても結構ファンが回ったりしています。