

- ◆ マスターフェーダ : 1本
 - ◆ クロスフェーダ : 1組
 - ◆ プリセットフェーダ : 48本×2段 (1段使用時・96本)
 - ◆ フラッシュスイッチ : 48本×2段 (選択によりフリー切換え可)
 - ◆ サブマスターフェーダ (SM) : 10本 (パッチによりフリーとして操作可)
 - ◆ プログラムパネル : 一式 (10ページ/各20シーン)
 - ◆ エフェクト操作パネル : 一式 (3パターン/各20ステップ)
 - ◆ パッチ場面数 : 2場面 (パッチのみ、シーンは残ります)
 - ◆ 外部記録媒体 : 3.5インチFD ※COMOS / JASC II 不可
- 令和元年7月

各名称

- ① スイッチボックス
- ② プリセットフェーダ
- ③ サブマスターフェーダ
- ④ クロスフェーダ
- ⑤ プログラムパネル
- ⑥ エフェクトパネル
- ⑦ パッチパネル

操作内容

- 1,電源・操作場所
- 2,客席・誘導灯・離籍
- 3,卓の段
- 4,入力前のパッチ・シーンの削除
- 5,モニターでのパッチ
- 6,モニターでのパッチの入力・直
- 7,モニターでの個々のパッチの解除
- 8,モニターでの他の操作
- 9,パッチパネルで入力
- 10,パッチパネルでの払
- 11,パッチパネルでの負荷確認
- 12,パッチパネルでSMにパッチ
- 13,シーンの書込・削除・修正
- 14,シーンの再生
- 15,プリセット段での細かな操作
- 16,サブマスタへの書込・削除・クリア
- 17,エフェクトの書込・クリア
- 18,エフェクトの再生
- 19,エフェクトの修正
- 20,エフェクトのタイム修正

◆3F 照明操作卓

1 電源 ◆照明操作場所 ◆ 作業灯

・電源の立ち上げ

- ① POWER スイッチを入れる
- ② マスターフェーダーを100に

・操作場所

- ③ 「袖/卓」ボタンで操作場所を決めます

袖：舞台下袖 操作盤

卓：3F操作卓

・作業灯スイッチ

- ④ 「通常/作業」ボタン

通常： 講堂ご利用時は「通常」に

作業： 終演後、「作業」に、清掃などに使います

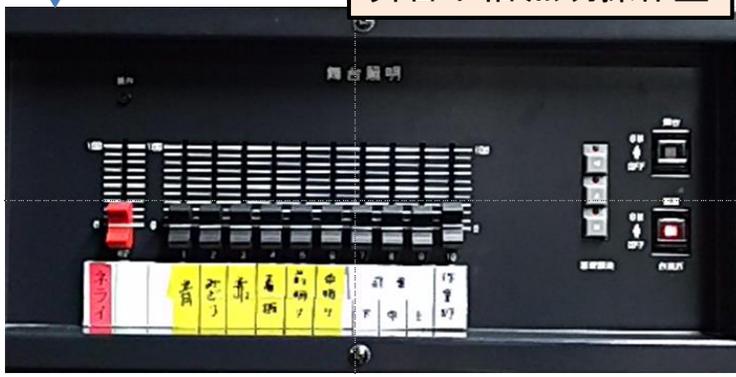
・電源を落とす

上の①～④を逆に操作

3F 操作卓 スイッチボックス



舞台下袖 照明操作盤



2 客席明り ◆誘導灯

・客席明りの操作

① のボタンで「自動/記憶」で切替を行います

自動:②の客席調光ボタンで客席の明かるさを調整します。
「明」「暗」ボタンを押すと自動で明るく(暗く)します。
「止」は変化する明かりを途中で止めることができます。

※ ③ の残量つまみであかり残しの調整ができます。
「暗」を押した後左に回すと暗くなり、右に回すと明るくなります

記憶:プリセットフェーダにパッチする事で手動又は記憶操作で客席明かりの調整ができます。

・避難誘導灯(足元灯)

客席の扉と足元灯の誘導灯の点け消しが④の「連動 / 非連動」で出来ます。

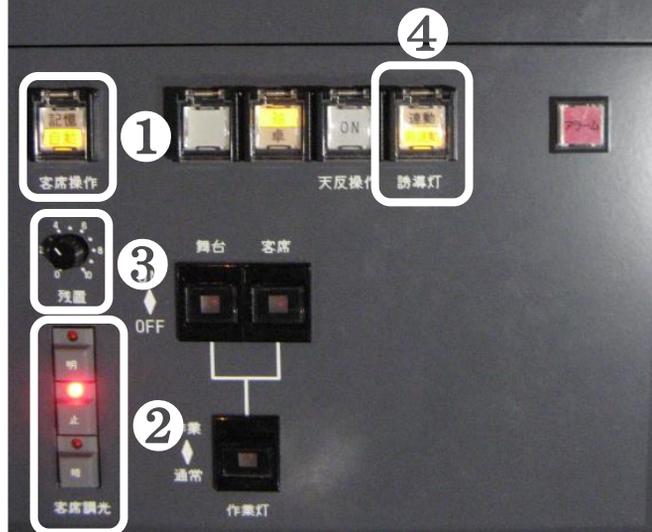
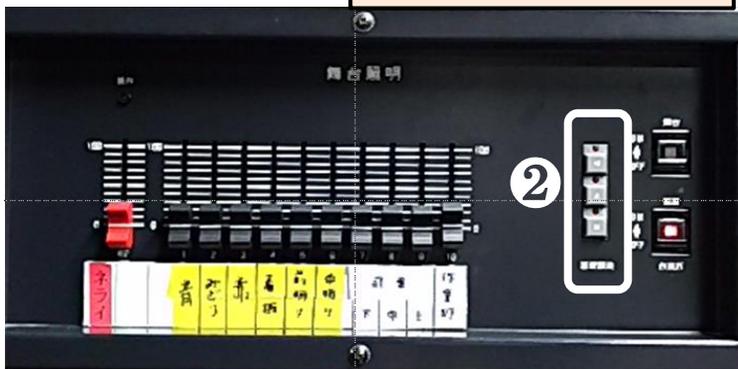
連動 : 客席明りと一緒に避難誘導灯が消えます。(30%以下)

非連動: 客席明かりが消えても③の残量つまみの値で止まります。
避難誘導灯は消えません

3F 操作卓 スイッチボックス



舞台上袖 照明操作盤



3 卓の段の利用方法 (1段・2段)

この卓は2種類の使い方があります

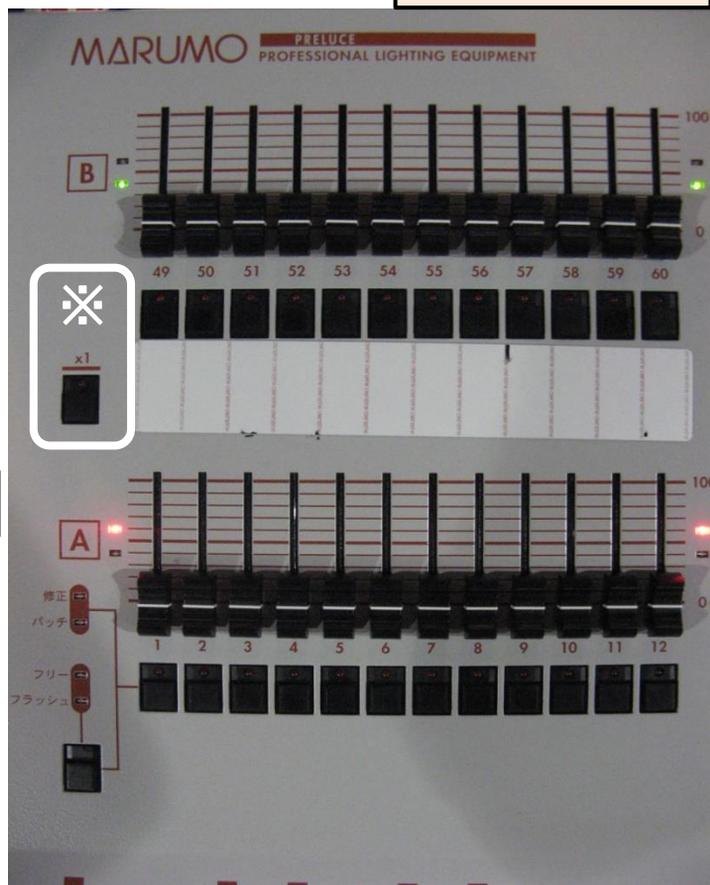
- 1～48 ch の 2段で使う
赤白のクロスフェーダで操作します
A⇔B で切り替える事で次段に準備した明りへ変わります
- 1～96 ch の 1段で使う
(※ のボタンを押して赤のLEDを点ける)

この時のA/B 段のマスターは

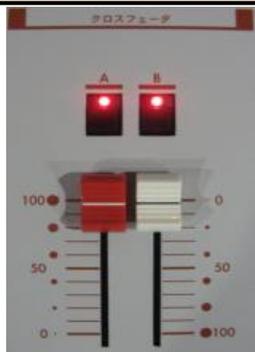
A 段 : 赤のクロスフェーダ

B 段 : 白のクロスフェーダ

プリセットフェーダ



クロスフェーダ



4 入力前のパッチ及びシーンの削除

仕込みのシーン・パッチが残っているため

モニターでのパッチの一括削除

入力されているパッチを全て消去できます。

- 手順 1) [調払] をクリックします [実行] がピンク色に点灯します
2) [実行] をクリックすると、全回路のパッチが一括解除されます

※ シーンの削除はプログラムパネルで操作（下記の [メモリー] 参照）

[モニターの右下]



パッチパネルでの操作

プログラムパネルのボタンでパッチとシーンを一括削除ができます

- [パッチ] ①の【一括クリア】ボタンを押しながら、
③の【パッチ】ボタンを同時に押しとパッチがクリアされる

- [メモリー] ①の【一括クリア】ボタンを押しながら、
②の【クリア】ボタンを押すとすべてのメモリーがクリアされる



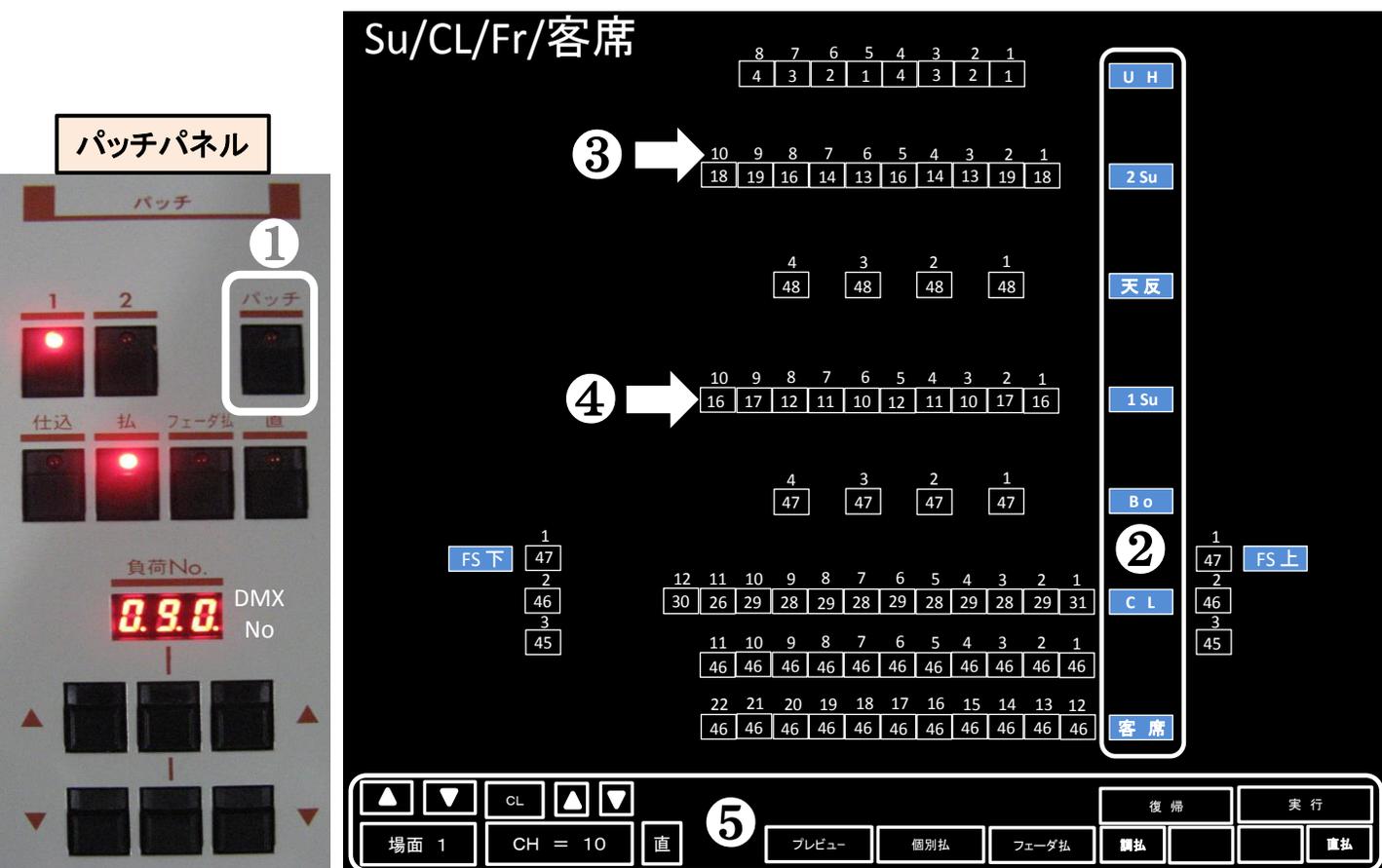
・まずパッチ画面の呼び出し

左図①の【パッチ】ボタンを押すと、PCの画面が下図に切り替わり、付属のマウスで操作が可能になります。

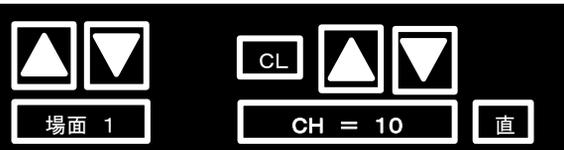
* 画面左下の **場面 1** の上の **▲ ▼** でフロアと切り替えます。

・操作画面項目

- ②パッチ場所の名称
- ③コンセント番号(枠外)
- ④プリセットフェーダ番号(枠内)
- ⑤各操作



6 モニターでのパッチ入力操作・直点灯



※ マウスのコモン操作（負荷の複数選択）

同じchに複数の負荷をパッチしたいとき画面の左下を選択していない状態で任意の負荷を複数左クリックすることが出来ます。
この状態でパッチをする事で同じchを入力できます

〔画面の左下〕

・パッチ仕込み操作

プリセットフェーダのどのつまみで負荷を操作するかを割り振ります。

手順

- 1) [場面1] の上の矢印をクリックし、(Sus・前明り／フロア) のどちらかを選びます
- 2) [CH=〇〇] の上の矢印[▼][▲]で、フェーダ番号を選びます
(マウスの左クリックで1つずつ、右クリックで10桁ずつ数字を上下できます)
- 3) 例 [CH=10] クリックしワケ内が青くなると入力可能になります
- 4) モニターの負荷をクリックすることでプリセットフェーダとつながります
※ 1～4 をくり返し 使用する負荷をプリセットフェーダへと振り分けていきます
(※上書きは、上記操作で可能)

・直点灯

(チェック等で、直接明りを点けて確認ができます)

手順

- 1) [直] をクリックし [直] のワケ内が赤くなると、入力可能になります
- 2) 直点灯させたい回路をクリック、その回路が赤色表示して直点灯します。
消灯はもう一度「直」を押すと消灯します。(100V オン/オフのみ)

※ [直] 操作で複数点灯させた場合、画面右下のボタンを使って

個別に消灯:「個別払」を押して消灯したい回路をクリック

一括で消灯:「直払」を押すとすべての直が消灯

〔画面の右下〕



7 モニターでのパッチ解除 操作



画面左下

画面右下

・ 個々のパッチ解除

- 1) 画面左下の[CH=〇〇]をクリックし枠内を青くします
- 2) [CL]をクリックし[CH=]の中を空欄に
- 3) 負荷番号をクリックするとパッチを解除します

※ 画面右下の「個別払」を押して払いたい回路をクリックする事でもできます。

・ チャンネル単位での解除

- 1) 画面左下の[CH=〇〇]をクリックし枠内を青くします
- 2) 払いたいCH Noを入力
- 3) 画面右下の「フェーダ払」を押すと「実行」がピンク色に点灯するのでこれをクリックする事で入力したCH No払うことが出来ます

・ パッチの一括解除

- 1) 画面右下の「調払」を押すと「実行」がピンク色に点灯する
- 2) 「実行」 をクリックすると全回路のパッチが解除されます

・ パッチの復帰 （直前の操作を行う前の状態に戻します）

行ったパッチ操作を元に戻したいとき、画面右下の「復帰」を押すと直前の操作に戻ります。

再度「復帰」を押すと、復帰を実行する前に戻ります。

8 モニターでの 他の 操作



・ CHのプレビュー表示（チャンネルに入力されている負荷を表示させる）

- 1) 画面左下の [CH=〇〇] クリックし枠内を青くします
- 2) [CH=〇〇] に表示させたいチャンネル No を入力
- 3) 画面右下の「プレビュー」をクリックすると「実行」がピンクになる
- 4) 「実行」をクリックすると入力した回路が緑色にプレビュー表示される

※ プレビュー状態のまま画面左下の **CH = 10** の上にある「▲」「▼」をクリックして別のチャンネルの負荷も表示 させることが出来る

・ DMX No 表示

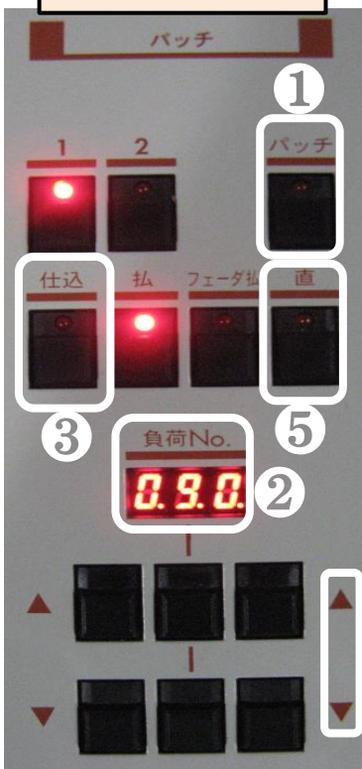
画面右下にある「プレビュー」を右クリックすると、各負荷回路の DMX No が緑色で モニターに表示される

9 パッチパネルでのパッチ入力操作

- 1) パッチパネルの①【パッチ】を押す
- 2) 負荷No選択スイッチ [▲][▼]を使用して接続したい負荷 (DMX No/ 負荷番号表参照) を②の負荷No標示器に表示させる
- 3) パッチパネルの③【仕込】を押す
- 4) ④プリセットパネル A段の希望のフェダのフラッシュスイッチを押すとそのスイッチのLED が点灯して負荷が接続されたことが確認できます。
(1段使用時 B段も同じ)

* 同時に【払】の操作が可能になります

パッチパネル



プリセットフェーダ



10 パッチパネルでのパッチ払操作

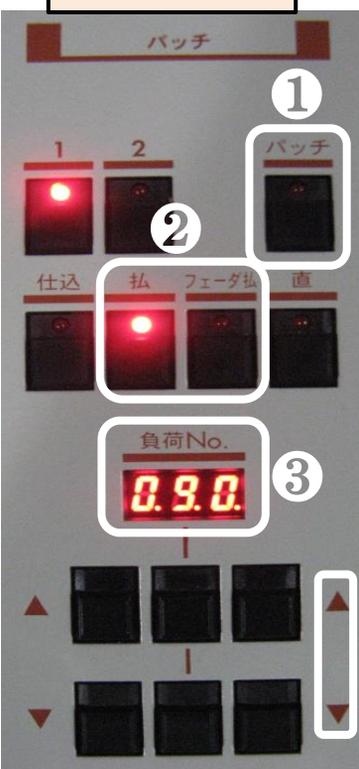
・ 単体の負荷を払う

- 1) パッチパネルの ①【パッチ】を押す
- 2) 負荷No選択スイッチ [▼][▲]で払いたい負荷を
③負荷No標示器に表示させる
- 3) パッチパネルの ②【払】を押すと負荷がフェーダから払われます

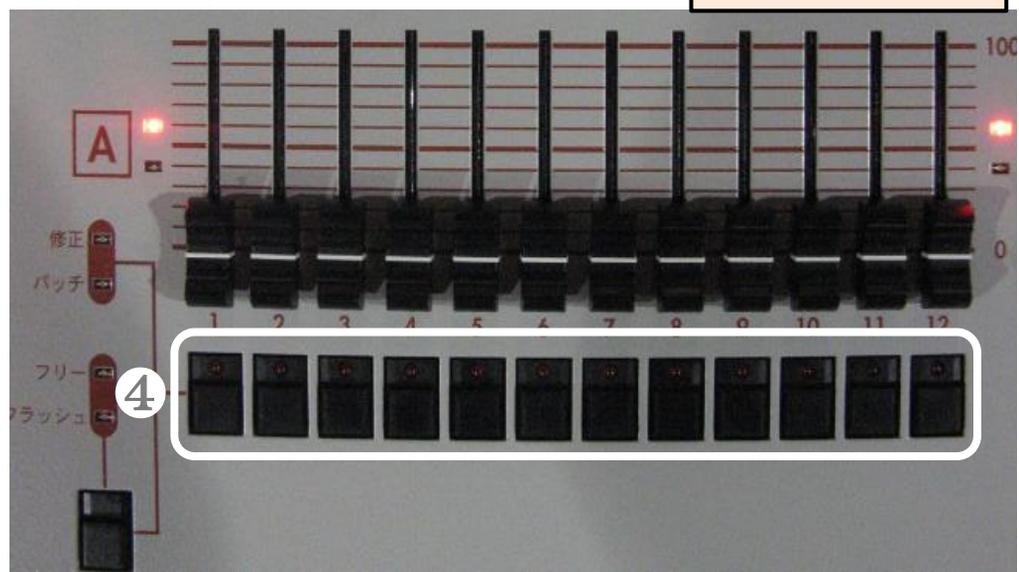
・ フェーダに接続された負荷をすべて払う

- 1) パッチパネルの ①【パッチ】を押す
- 2) パッチパネルの ②【フェーダ払】を押す
- 3) 払いたいフェーダの ④フラッシュスイッチを押すとそのフェーダに
接続されたすべての負荷が払われます

パッチパネル



プリセットフェーダ



11 パッチパネルでの 負荷接続確認

・負荷Noから確認

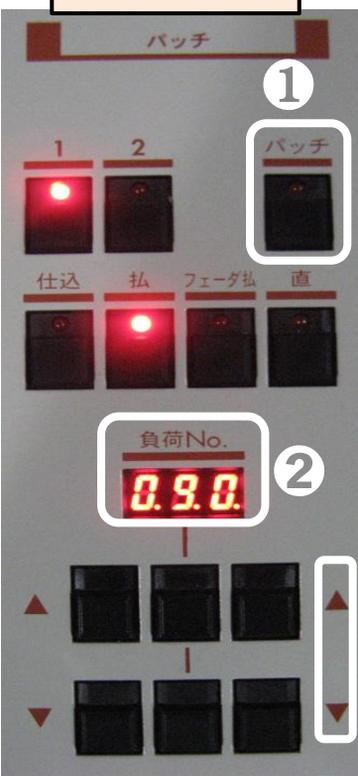
- 1) パッチパネルの ①【パッチ】を押す
- 2) 負荷No選択スイッチ [▼][▲] を使用して 確認したい負荷 (DMX No) を ② 負荷No標示器に表示させる
- 3) その負荷に接続されているプリセットフェーダの ④フラッシュスイッチのLEDが点滅して接続の確認ができる

・プリセットフェーダから確認

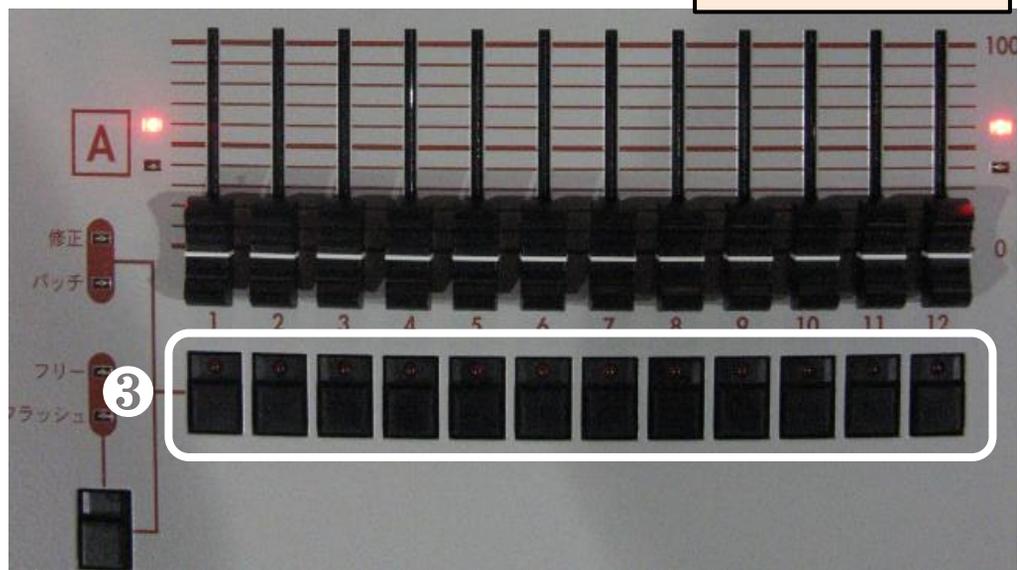
- 1) パッチパネルの ①【パッチ】を押す
- 2) 確認したいプリセットフェーダの ③フラッシュスイッチを押すことで ②負荷No標示器に負荷No(DMX No) を表示させることができる

又 複数の負荷がパッチされている場合、③ フラッシュスイッチを押し続けることで、負荷Noが順番に表示される

パッチパネル



プリセットフェーダ



12 パッチ パネルでサブマスターに入力 操作

サブマスターに負荷をパッチしてフリーとして使用することが出来ます

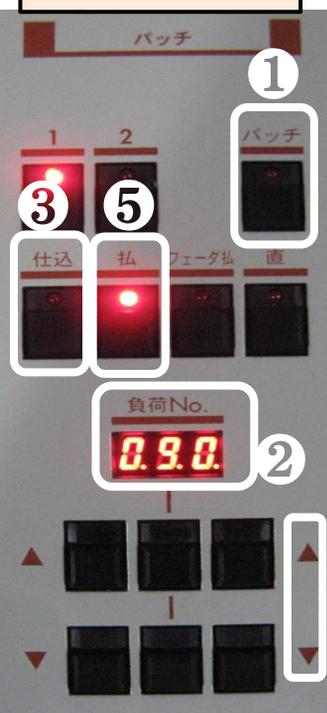
1) パッチパネルで負荷をサブマスターにフリーとしてパッチすることが出来ます
(フリーフェーダなのでシーンには入りません)

- ・ パッチパネルの
 - ①【パッチ】を押す
 - ② 負荷No [DMX No]を表示器に表示させる
 - ③【仕込】を押す
 - ・ サブフェーダの下の ④ 選択スイッチを押すことで負荷がパッチされ赤いLEDが点灯する
- * プリセットフェーダーとのダブルパッチは出来ません
* サブマスターにはシーンの書込みとパッチの併用が可能です
(別フェーダで)

2) パッチの払い

- ・ パッチパネルの ⑤【払】を押し
消したいサブマスターの ④ を押して払うことが出来ます

パッチパネル



サブマスター



13 プログラムパネルにシーンの書込・削除・修正

・明りの記憶 プリセットフェーダで明かりを作る

- ① の【書込】ボタンを押します
- ② のエンコーダで【タイム】(明りの変化時間)を決めます。
(クロスの際は使いません)
- ③ の【ページ】ボタンで ページを選択します
(1～10ページ)
- ④ 【シーン/ステップ】ボタンを押す事でシーンが記録されます。
(1ページに20シーン)

・明りの削除

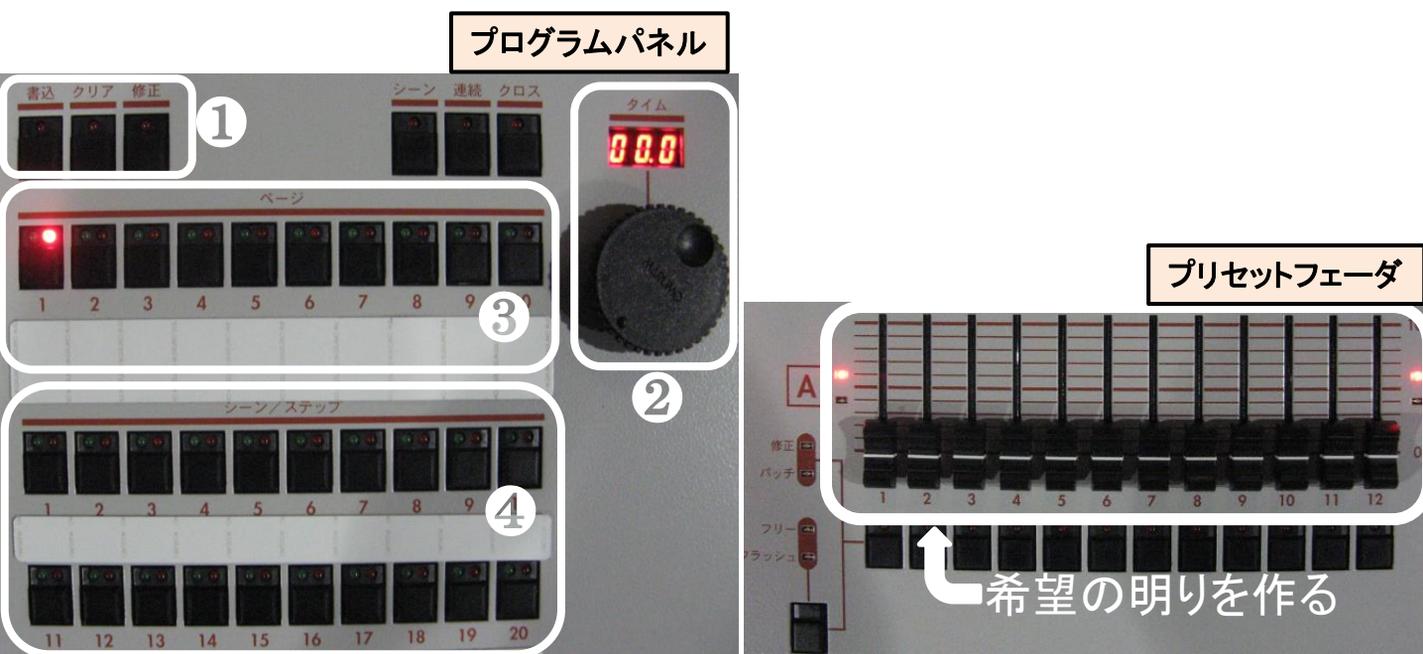
- ① の【クリア】ボタンを押します。
消したい ③【ページ】の④【シーン/ステップ】ボタンを押しランプが消えれば削除完了です

・明りの修正

修正したい明りを実行

- ① の【修正】ボタンを押します。③【ページ】の④【シーン/ステップ】ボタンを押しプリセットフェーダで明りを修正し、①【書込】を押し④【シーン/ステップ】のボタンを押す事で修正完了です

※そのシーンを【書込】を押した状態で未記憶の④【シーン/ステップ】に 記憶することも出来ます



14 シーンの再生操作

〔シーンの再生〕

①の中のボタンで、書込みしたシーンを再生するパターンが選べます

・ シーン [タイムが記録されている事]

点けたい明りの【ページ】を選び【シーン/ステップ】ボタンを押すと明りが点きます

※(途中別のボタンを押せばそこから始まります)

再生後に赤く点滅しているスイッチを押すと書込みされたタイムで暗転します

・ 連続 [タイムが記録されている事]

書込みされた明りを順番に再生します

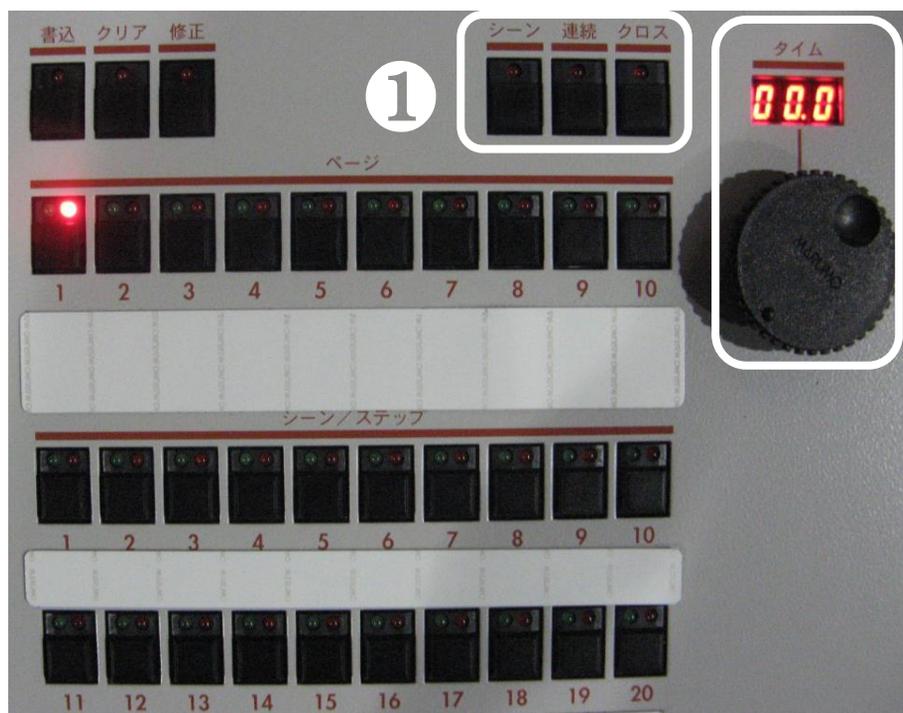
書込み設定の【タイム】(明りの時間/秒)で明りが点き全てのシーンを自動的に最後まで再生しそこで止まります

・ クロス [タイムは使いません]

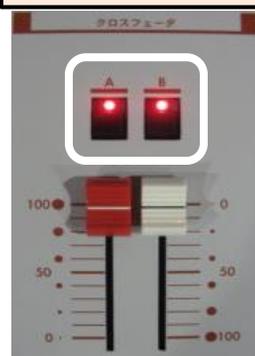
書込みした明りをクロスフェーダで切替えられます

* 【クロス】ボタンを押すとクロスフェーダの上の赤いランプが消えてシーン再生のスタンバイになります。(スピードは手動)

※ この時作業灯などがついていないと舞台は暗転となります。



クロスフェーダ



15 プリセット段での細かな操作

〔ボタン操作〕

①のボタンで、ランプの点いている操作ができます。

①のボタンを押すごとに

フラッシュ ⇒ フリー ⇒ ランプ無し(通常操作) と、変わります

・フラッシュ

A段の②のボタンを押すと、そのフェーダの明りが点き離すと消えます
(オン/オフのみ)

* 1段使用時はB段の②のボタンでも点きます

・フリー

クロスフェーダにかかわらずAの段のみで操作ができます

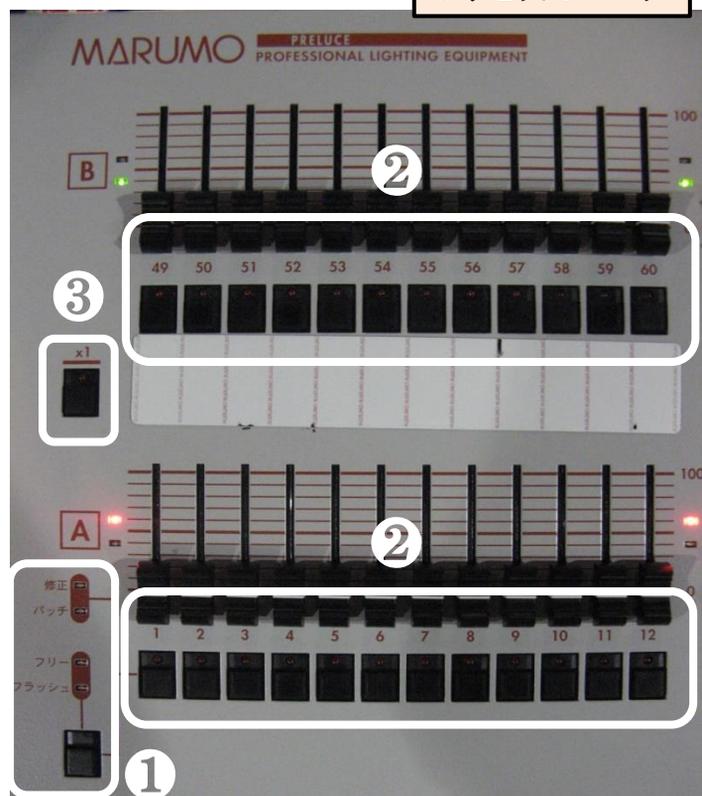
例) 切換えはB段のまま 司会者明りだけA段で 点け/消し することができる

・×1 (1段使用 指定スイッチ)

A段に負荷が入らない時などに③のスイッチをオンにすると

A段の続きがB段へと変わりB段に負荷の続きを接続できます

プリセットフェーダ



16 サブマスタへの書込・修正・クリア

・ サブマスタ

プリセットフェーダで作った明かりを①10本のフェーダに任意のシーンを
書込むことができます

* 明りの書込み及び修正 消去

②のボタンを利用して①のフェーダの内容を変更する事ができます

書込

プリセットフェーダで希望の明りを作ります

②を<書込>にする

③のフェーダ下のボタンを押すとランプが点きそのフェーダに
書込みされた事が確認できます

修正

修正したい①のフェーダを100まで上げ②を<修正>にすると
プリセットフェーダで修正が可能になります。

修正が終わればフェーダ下の③のボタンを押すことで修正内容が
記録されます

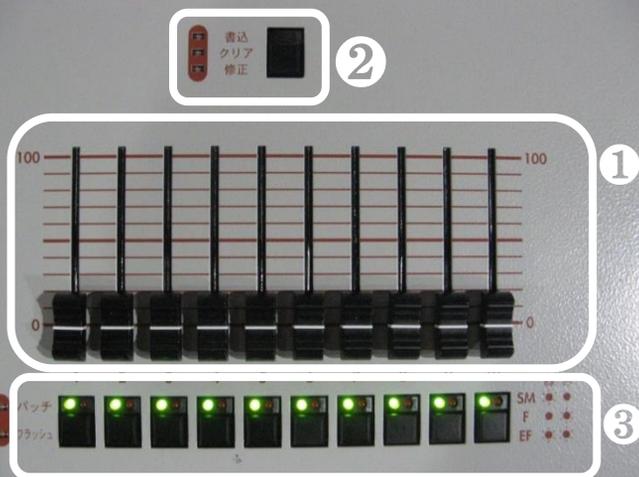
クリア

すでに入っている明りを消す事ができます

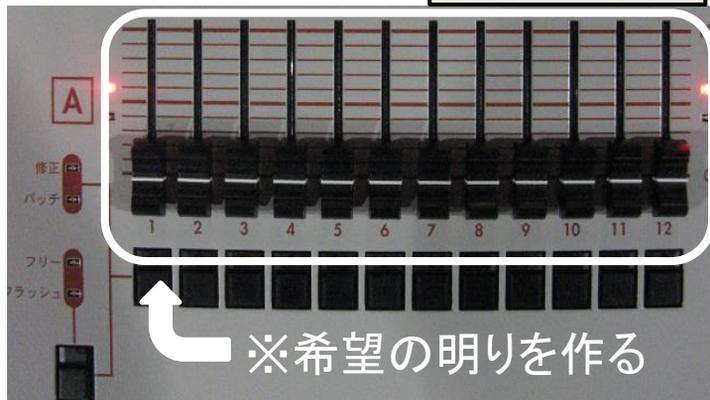
②を<クリア>にする

③のボタンを押すことでその書き込まれた内容を消すことができる

サブマスタ



プリセットフェーダ



17 エフェクトの書込・クリア

エフェクトの記憶 (パターンは3つです)

- 1) プリセットフェーダで調光レベルを設定する
- 2) エフェクトパネルの【モードセレクト】を押す
- 3) プログラムパネルの【書込】を押す
- 4) エフェクトパネルの【パターンNo】を選択 (プログラムパネルのページランプが消える)
- 5) プログラムパネルのタイムエンコーダでステップタイムを決める (0.00~9.99秒)
- 6) プログラムパネルの【シーン/ステップ】スイッチを押して 1ステップを記憶する [1パターン/20ステップ]
- 7) 次のレベルを設定してステップを作る

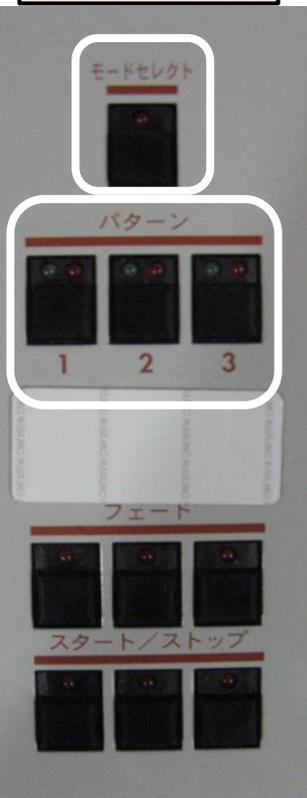
エフェクトのクリア

- 1) エフェクトパネルの【モードセレクト】を押す
- 2) プログラムパネルの【クリア】を押す
- 3) クリアしたい【パターンNo】を押す
- 4) プログラムパネルの指定したい【シーン/ステップ】を押すことでステップはクリアされ緑のランプが消える

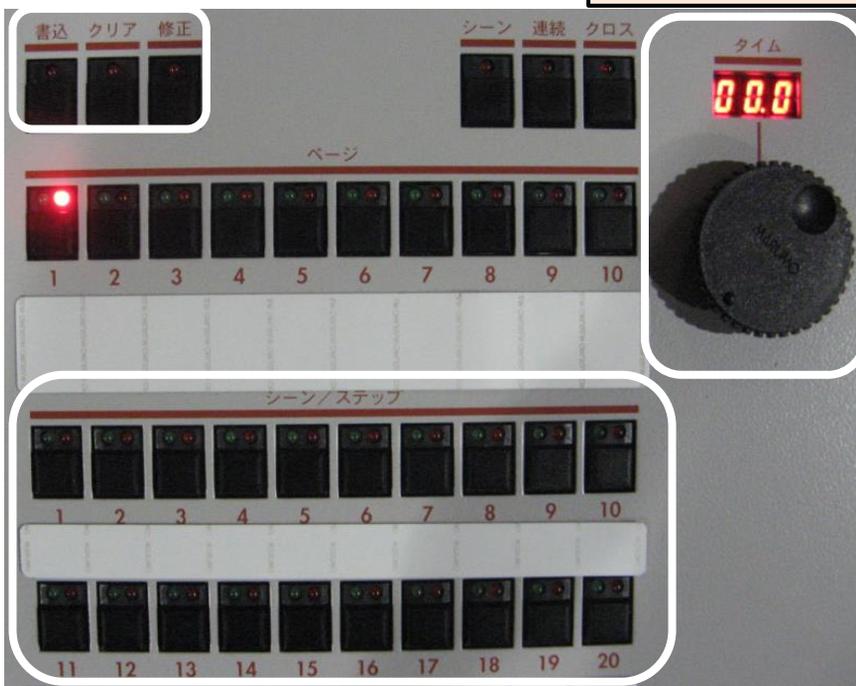
プリセットフェーダ



エフェクトパネル



プログラムパネル



18 エフェクトの再生

エフェクトの再生

- 1)再生したい【パターンNo】に対する【スタート/ストップ】を押して再生
- 2)動作中【パターンNo】を押すごとに次のステップを再生する(確認・修正 時)
- 3)再スタートしたい時は【スタート/ストップ】を押すことで再生が始まる
- 4)動作中の【スタート/ストップ】を押すことでエフェクトは止まり消灯する

エフェクトパネル

モードセレクト

パターン

1 2 3

フェード

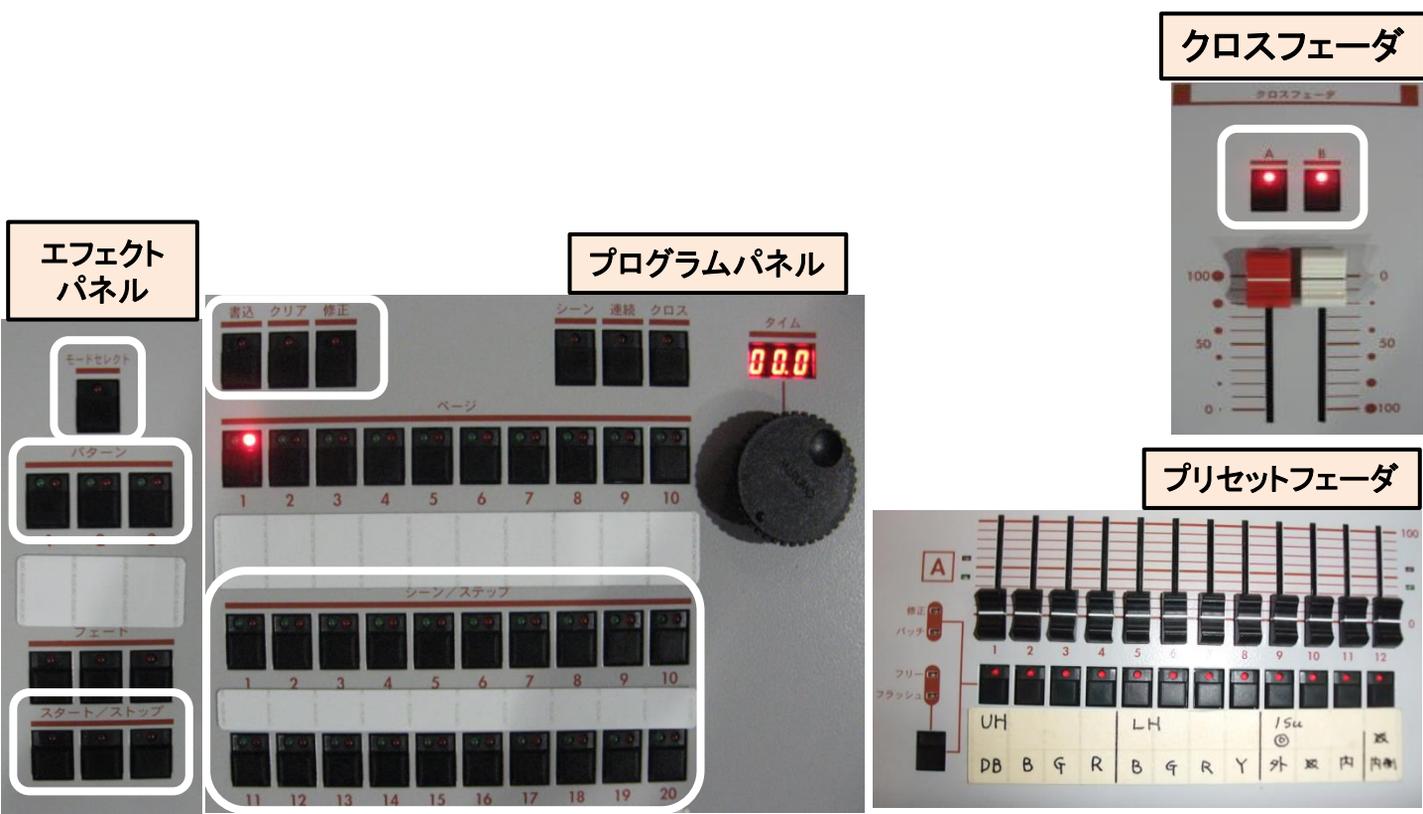
スタート/ストップ



19 エフェクトの修正

エフェクトの修正

- 1) クロスフェーダの赤いLEDを消す(修正操作を行うため)
- 2) エフェクトパネルの【モードセレクト】を押す
- 3) エフェクトパネルの【スタート/ストップ】で修正したいエフェクトを再生
- 4) 再生中のエフェクトの【パターンNo】を押して修正したいステップでとめる
- 5) プログラムパネルの【修正】を押す
- 6) プリセットフェーダで修正
- 7) プログラムパネルの【書込】を押す
- 8) 赤いランプの点いた【シーン/ステップ】のボタンを押すことで完了



エフェクトタイムの修正

・ パターンのタイム修正

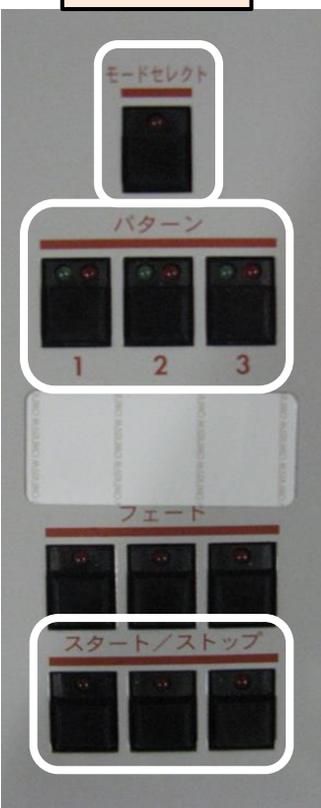
変更したいエフェクトを再生し エンコーダを操作する事で全てのステップのタイムが同じ値だけ修正されそのタイムに置き換わります

・ ステップタイムの修正

変更したいエフェクトを再生してその【パターンNo】スイッチを押して修正したいステップまでいきます

そのとき表示されたステップタイムをエンコーダで希望のタイムに変更すると修正されたタイムに置き換わります

エフェクト
パネル



プログラムパネル

