

PATCHAN V

Digital Patching System

取扱説明書



この説明書をよくお読みのうえ、正しくお使いください。その後大切に保存し必要なときにお読みください

安全上のご注意



ご使用前に、この『安全上のご注意』をよくお読みのうえ、正しくご使用ください。

ここに示した注意事項は、お使いになる人や、他の人への危害、財産への損害を未然に防止するための内容を記載していますので必ずお守り下さい。

次の表示区分は、表示内容を守らず、誤った使用をした場合に生じる危害や損害の程度を説明しています。

 警告	この表示は、取り扱いを誤った場合、死亡または重傷などを負う可能性が想定される内容です
 注意	この表示は、取り扱いを誤った場合、傷害を負う可能性が想定される場合及び物的損害のみの発生が想定される内容です

次の絵表示の区分はお守りいただく内容を示しています。

 禁止	このような絵表示は、してはいけない「禁止」内容です。
 強制	このような絵表示は、必ず実行していただく「強制」内容です。

警告

分解、改造をしない

火災、感電、故障の原因になります。

金属類を差し込まない

隙間などから金属類を差し込んだりしないで下さい。火災、感電、故障の原因になります。

濡らさない

水などの液体が入ると発熱、火災、感電、故障の原因になります。

ACコンセントは確実に差し込む

コンセントの差込が不完全だと発熱、火災、感電の原因になります。

コネクターは確実に差し込む

コネクターの差込、締め付けが不完全だと発熱、火災、感電の原因になります。

ACコードを傷つけない

コードを無理に曲げたり、加工したり、引っ張ったり、重い物を乗せたりしないで下さい。

異常が起きたときは

万一、発煙、異臭、異常音などがあった時は直ちにACコンセントを抜いて販売店にご連絡下さい。そのまま使用すると火災、感電、故障の原因になります。

注意

煙や湯気が当たる場所に置かない

火災、感電、故障の原因になります。

湿気やほこりの多い場所に置かない

火災、感電、故障の原因になります。

不安定な場所や振動の多い場所に置かない

落ちたり、倒れたりするとけが、故障の原因になります。

ACコンセントから抜くときはプラグをもって抜く

コードを引っ張るとコードが傷ついて火災、感電、故障の原因になります。

目次

第1章 はじめに

1.1 概要	5
--------	---

第2章 準備

2.1 設置について	6
2.1.1 設置上の注意事項	6
2.1.2 外部機器との接続	7

第3章 操作説明

3.1 起動方法	8
3.2 基本事項	9
3.2.1 基本的操作について	9
3.2.2 基本操作メニュー一覧	10
3.3 操作	11
3.3.1 システム設定	11
3.3.2 フェーダーに対する負荷の接続	12
3.3.3 負荷に対するフェーダーの接続1	14
3.3.4 負荷に対するフェーダーの接続2	16
3.3.5 負荷図	20
3.3.6 ディスクの操作	24

第4章 付録

4.1 仕様	26
--------	----

第 1 章 はじめに

1 . 1 概要

本機はコンパクトで多機能なDMXパッチシステムであり、以下に述べるような特徴を備えています。

DMX入力を512の任意のチャンネルにパッチすることができます。

チャンネルごとにノンディムや調光カーブの設定が出来ます。

16通りのパッチを編集、記憶できます。

パッチは、状況に応じてフェーダー側からも負荷側からも行えます。

フェーダーの検索、入れ替え、負荷のチェックなどの便利な機能を備えています。

簡易作図機能により負荷図を書くことが出来ます。またその画面からパッチ編集を行うことが出来ます。

データは内蔵の3.5インチ・フロッピーディスクによって保存できます。また内蔵ハードディスクによってすべてのデータが保持されており、電源を切ってもデータ内容が失われません。

第 2 章 準備

2 . 1 設置について

2 . 1 . 1 設置上の注意事項

本機の設置にあたっては以下の注意を守って下さい。

直射日光の当たる場所、周囲温度・湿度の高い場所、ほこりの多い場所での使用は避けて下さい。

スピーカ等による磁気の高い場所での使用には注意して下さい。フロッピー・ディスクのデータが破壊されることがあります。

電源は定格内で、変動やノイズの少ないものを使用して下さい。

各コネクタの着脱は必ず本体および外部機器の電源がオフの状態で行って下さい。

本体は水平に設置して下さい。また本体を傾けて設置する場合は、フロントパネル側を持ち上げる方向にして水平面から 25 度以内になるようにして下さい。これ以外の条件ではフロッピーディスクドライブの正常な動作が保証されません。

2 . 1 . 2 外部機器との接続

キーボード

本体リアパネルのD I Nコネクタ (K / B) と、キーボードの本体接続コネクタをつないで下さい。

調光入力

リアパネルの9ピンD s u bコネクターに付属5 Pキャノン変換コードを接続して下さい。DMX仕様のデジタル調光卓 (またはA / D出力) を5ピン・キャノンコネクタ(オス)(DMX IN)に接続して下さい。

調光出力

DMX仕様の調光ユニットを変換コードの5ピン・キャノンコネクタ(メス)(DMX OUT)に接続して下さい。複数のユニットを接続する場合には、それぞれのI N、O U Tによって順に接続していきます。ラインの途中で分岐させて接続するような方法は避けて下さい。また接続ラインの最後のユニットには終端抵抗を付けて下さい。

ユニットが多数あり、また距離が長くなるような場合には、当社のDMXディストリビューター等によって信号ラインを途中で分配・強化することをおすすめします。

C R Tディスプレイ

カラーC R Tディスプレイをリアパネルの15ピンD s u bコネクタ(V G A)に接続して下さい。

マウス

シリアルマウスをリアパネルの9ピンD s u bコネクター(C O M 1)に接続して下さい。

プリンター (現時点では使用できません)

セントロニクス準拠のプリンターをリアパネルのD s u b 2 5 Pコネクタ(PRINTER)に接続して下さい。

第 3 章 操作説明

この章では電源投入に始まり各メニューでの操作方法を順に説明して行きます。初めて操作する場合には必ず以下の説明を読みながら行って下さい。

3 . 1 起動方法

起動は以下の方法にしたがって行います。

- 1 . フロントパネルの電源スイッチをオンにします。
- 2 . メモリなど各部のハードウェアチェックがなされ正常に起動すると、メニュー画面が表示され以後操作が可能になります。

注意

電源スイッチを切ってから再び入れる際には 5 秒以上間をあけて下さい。

フロッピー・ディスクを挿入したままで電源を入り切りしないで下さい。特にフロッピーやハードディスクの読み込みや書き込みの最中に電源が切れることがないようにして下さい。データやプログラムが破壊される場合があります。

3.2 基本事項

3.2.1 基本的操作について

本機の操作は次項に示すようにメニュー形式になっており、選択はキーボードの上列にある10個のファンクション・キー[F1]～[F10]で行います。それぞれのファンクション・キーの内容は画面の最下行に表示されています。起動後の状態では、

[入 出] [負荷表] [ブロック] [負荷図] [設定] [画面色] [ディスク] [] [] [終了]

となります。それぞれ左から順にファンクション・キーの[F1]～[F10]に対応しています。基本メニューはこれらの10種類です。

以後説明文中では「基本メニューの[F1]キー（入 出）を押す」などというように丸括弧内に表示名を入れて表現することにします。

選択したメニューから抜けるときには[Esc]キーを押して下さい。

編集作業等でデータを入れる場合には、矢印キーでカーソルを移動させ、数字キー等で入力して下さい。入力内容が決まったら[Enter]キーを押して下さい。入力が完了し無点滅のカーソルに戻ります。カーソル点滅中は他の操作へ移ることができません。

操作中キーを押したときにブザーが短く鳴った場合は、操作ミスや不適切な入力に対する警告です。よく確認してから操作し直して下さい。



3.2.2 基本操作メニュー一覧

本機には以下のような10の基本メニューがあります。
それぞれについての詳しい操作説明は該当する頁をご覧ください。

基本メニュー

[入出] : フェーダーに対する負荷の接続	11
フェーダーに対して接続する負荷番号を指定します。 フェーダー番号のサーチや入れ替え等の機能もあります。	
[負荷表] : 負荷に対するフェーダーの接続	12
負荷に対して接続するフェーダーを指定します。 また、負荷のチェックや負荷ごとの出力リミット、属性の設定もできます。	
[ブロック] : 負荷ブロックに対するフェーダーの接続	13
負荷に対して接続するフェーダーを指定します。 1行の表示チャンネルはブロック毎に設定できますから見やすい画面に設定 できます。	
[負荷図] : 負荷図による入力	14
簡易作図機能により実際の負荷と同じ様に配置してグラフィカルにパッチしたり 出力状態を見ることが出来ます	
[設定] : システム設定	10
時間やDMXの設定を行います。	
[画面色] : 画面表示の色設定	11
[ディスク] : ディスクの操作	16
ディスクの初期化、読み込み、書き込み等を行います。	
[終了] : プログラムの終了	17

3.3 操作

3.3.1 システム設定

1. 基本メニューで [F 5] キー（設定）を押すとシステム設定画面が開かれます。
2. 設定したい場所へカーソルを移動させ、テンキー、ファンクションキーで内容を選択して下さい。設定項目には以下のようなものがあります。

現在の日付

現在の日付をテンキーで、曜日はファンクションキーで設定して下さい。（日付を設定しても曜日は自動設定されません）

現在の時間

現在の時間をテンキーで設定して下さい。

ブザー音

警告音を鳴らす場合にはONに、鳴らしたくない場合にはOFFに設定します。

DMXセンドフレーバー

DMXの送信フレーバーを選択します。通常は [F 1] キーで標準に設定しておきます。

[F 2] SLOW 1 ではブレークとマークアフターブレークが長くなります。標準の設定で受信機器がうまく動かない場合に切り換えると動く事があります。

注 特殊なROM（カラーフェーダー対応等）を搭載した機種は標準に設定してもその対応機種に合った状態でDMX出力が設定されています。

入力の下限值

DMX入力で設定した値以下のレベルを0レベルで出力します。テンキーで0～255を入力します（例 3を設定すると入力のDMXレベル0から3までは出力が0で入力が4以上になったときは同じレベルが出力されます）

3. 設定を終了するときは [E s c] キーを押して下さい。



3.2 基本事項

3.3.2 フェーダーに対する負荷の接続

1. 基本メニューで[F 1]キー（入 出）を押すと、フェーダーに対する負荷接続の画面が開かれます。
ファンクションキーの内容は
[パッチ選] [パッチ名] [追加] [削除] [一覧] [交換] [常時ON] [検索] [] [保存終] です
2. [SHIFT]キーを押しながら[F 5]（スルー）を押すとスルーパッチ（1対1）になります。
スルーパッチをして良いかどうか聞いてきますので良ければ矢印キーでYESを選び[ENTER]キーを押して下さい。[SHIFT] + [F 6]（全解除）でパッチが全部解除されます。

矢印キーは[SHIFT] + 矢印キー（ ）で早送りになります。

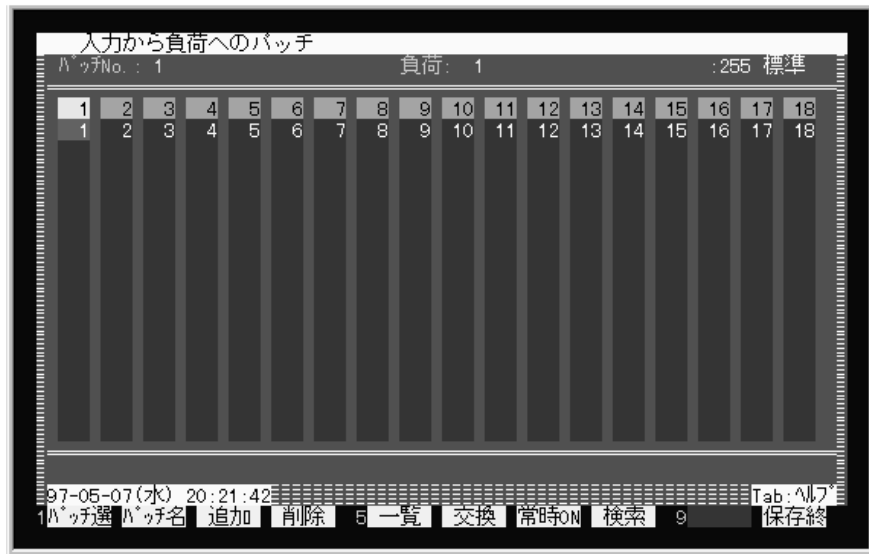
基本の操作

1. パッチのセット
一番上の数字がフェーダー番号（入力チャンネル）です。矢印キーでチャンネルを選んでそのチャンネルに対応するユニット番号をテンキーで入力し[Enter]キーを押します。複数指定するときはカンマで区切って（例 1, 2, 10, 15）入力して下さい。連続で指定する場合は横線を使って（例 10 - 15）入力して下さい。
2. パッチの削除
[F 4]（削除）を押すと削除するユニット番号を聞いてきますのでテンキーで数字を入力して[Enter]キーを押します。セットと同様に複数指定、連続指定が出来ます。なお削除はカーソルの位置に関係なく指定された番号のユニットを削除します。

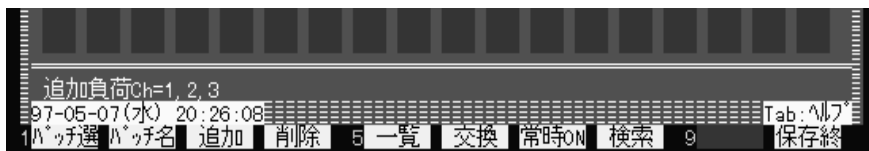
その他の機能

1. F 1（パッチ選）
パッチパターンを16種類の中から選択するときに使います。
矢印キーを使って呼び出したいパターンを選びます。
2. F 2（パッチ名）
呼び出したパターンに名称を付けるときに使用します。
3. F 5（一覧）
カーソルを入力したいフェーダー番号の所へ持っていきF 5キーを押すと負荷の一覧表が表示されます。
接続したい負荷にカーソルを移動し[Enter]キーを押すと入力されます。
4. F 6（交換）
2本のフェーダー間で接続内容の入れ換えができます。交換する2本のフェーダー番号をカンマで区切って入力し（例 1, 2）[Enter]キーを押して下さい。
5. F 7（常時ON）
パッチや入力に関係なく常時フルレベルで出力したいユニット番号を指定します。複数指定、連続指定が出来ます。
6. F 8（検索）
負荷がどのフェーダーに接続されているか探すときに使用します。探したい負荷番号を入力し[Enter]キーを押すとその負荷の接続されているチャンネルにカーソルが移動します。
7. F 10（保存終）
編集を終了するとき押します。F 10を押さずに[Esc]を押しても同様です。

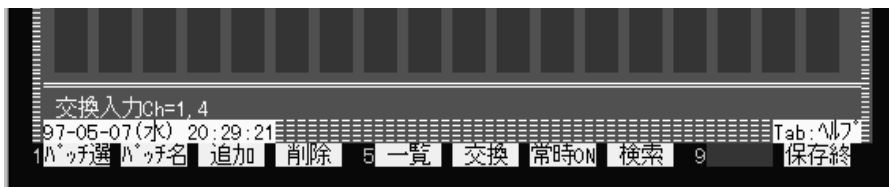
基本画面（スルーパッチされた状態）



複数指定 カーソル位置のchに負荷の1、2、3chをパッチ



F 6（交換） フェーダーの1chと4chの内容を入れ替える



3.3.3 負荷に対するフェーダーの接続 1

1. 基本メニューで[F 2]キー（負荷表）を押すと負荷に対するフェーダー接続の詳細入力モードになります。

ファンクションキーの内容は

[ハッパ選] [ハッパ名] [] [] [チェックON] [チェックOFF] [常時ON] [] [] [保存終] です

基本の操作

1. 表示画面にカーソルが表示されますから、希望する負荷番号のところへ矢印キーで移動して下さい。
カーソルが負荷Chにある時、番号を指定すれば、ただちに目的の負荷に移動できます。
2. 矢印キーで右に移動させます。負荷名称のところまでどれかの文字キーを押すと文字入力モードになりますので負荷名を入力して下さい。
3. 入力Chの所で数字キーを使ってその負荷に接続したいフェーダー番号を入力します。既に接続されているフェーダーを削除したいときは[DEL]キーを押して下さい。
4. リミットの所で数字キーを使って出力の上限を設定します。0 - 255の数字を入力します。
5. 属性の所では出力の設定を行います。調光カーブもここで設定します。

[SHIFT]キーを押しながら、[F 1]（標準）、[F 2]（ON/OFF）、[F 3]（CURVE1）、[F 4]（CURVE2）、[F 5]（CURVE3）、[F 6]（CURVE4）、[F 7]（CURVE5）、[F 8]（CURVE6）キーによって設定します。

標準 では入力されたレベルで出力されます。

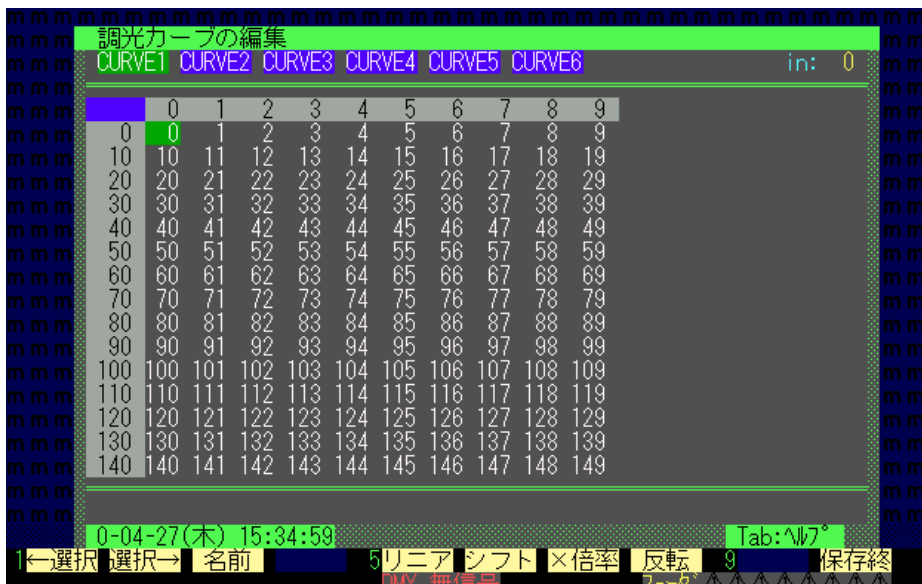
ON/OFF では入力レベル50%で出力がON/OFFします。

CURVE では後述するカーブ設定で設定された調光カーブになります。

調光カーブの設定

調光カーブを6種類まで登録してチャンネルごとに設定することが出来ます

[SHIFT]キーを押しながら、[F 9]（CV編集）を押すと「調光カーブの編集」画面に切りかわります。



- 1) [F 1] (選択)、[F 2] (選択) キーで登録するCURVE1からCURVE6の場所を選びます。
カーブに名前を付ける場合は[F 3] (名前) を押して入力して下さい。
- 2) 矢印キーでカーソルを移動させながらレベル (2 5 5 段階) を入力します。
DMXの入力レベルに対する出力レベルを入力します。
例 入力が1から10まで出力を0にするには画面の一番上の行に0を入力します。

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	0	1	2	3	4	5	6	16	17	18
20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39

この画面では入力が0～10 (2 5 5 段階) までは出力レベルが0で11の時、出力が1、
入力12の時、出力2...入力15の時、出力6...となります。

- 3) [F 5] (リニア) は一対一のリニアなカーブに戻します
[F 6] (シフト) は全体を設定したレベルだけずらします。
[F 7] (×倍率) は全体のレベルを設定した倍率にします。
[F 8] (反転) は全体のカーブを反転します。
- 4) 設定が終われば[F 1 0] (保存終) を押して戻ります。

その他の機能

1. F 5 (チェックON)
負荷を確認するためにチェックで一時的に点灯させるときに使用します。次の[F 6] を押すかパッチする
フェーダー番号を入力するか、または[保存終]、[E s c] で編集から抜けると消灯します。
2. F 6 (チェックOF)
チェックONで点灯させた負荷を消すときに使用します。
3. F 7 (常時ON)
パッチや入力に関係なく常時フルレベルで出力したいユニット番号を指定します。
4. F 1 0 (保存終)
編集を終了するとき押します。F 1 0 を押さずに[E s c] を押しても同様です。

基本画面 (スルーパッチされた状態)

負荷Ch	負荷名称	入力Ch	リミット	属性
1	1sus1	1	255	標準
2	1sus2	2	255	標準
3	1sus3	3	255	標準
4	1sus4	4	255	標準
5	1sus5	5	255	標準
6	1sus6	6	255	標準
7		7	255	標準
8		8	255	標準
9		9	255	標準
10		10	255	標準
11		11	255	標準
12		12	255	標準
13		13	255	標準
14		14	255	標準
15		15	255	標準

97-05-07(水) 20:38:51 Tab: All
1パッチ選 パッチ名 5チェックON チェックOF 常時ON 9 保存終

3.3.4 負荷に対するフェーダーの接続 2

1.基本メニューで[F 3]キー（ブロック）を押すと負荷ブロックに対するフェーダー接続のモードになります。

ファンクションキーの内容は

[パッチ選] [パッチ名] [] [表示換] [フィクON] [フィクOF] [常時ON] [ch.+1] [設定] [保存終] です

1. ブロックの作成

ブロックとは負荷をブロック毎（1 S U S やシーリングやムービング1 など）に1行に設定し負荷数を各行毎に設定して見やすく効率よく入力するためにした物です。1行には最大12個の負荷が設定出来ますので1行目は1 S U S で6回路、2行目は2 S U S で12回路と言った様に、また、4行目から9行目まではムービングで1行8回路ずつと言った設定をすると非常に効率よくまた入力レベルがバーグラフで各CH表示の右側にでますので実行中も出力の状態が確認しやすくなっています。また負荷の並びも自由に変えられるので左から順番に負荷が並ぶ必要はなく視覚的に見やすい順番に並べ替えられます。（負荷が1、2、5、10、3、4と言った並びも可能）

1. 一括設定

ブロックを複数行一括で設定します。

1.1 設定モード ブロックモードで[F 9]（設定）を押します。F 9の表示が（パッチ）になっている時は、すでに設定モードになっています。

1.2 カーソルを設定したい行へ持っていく [SHIFT] + F 5（一括設）を押す。

現在位置から一括設定 先頭ch =

と表示されますから設定したい負荷CHを入力します。

最終ch を聞いてきますので設定したい最終CHを入力します。次に

負荷数/ブロック（4~12） を聞いてきますので一行当たりの負荷の数（横にいくつ並べるか）を4から12の範囲で入力して下さい。

途中から違う横幅に設定する時は上記の操作を繰り返します。

2. 一ブロック毎に設定

負荷一個毎に設定していきます。

2.1 設定モード ブロックモードで[F 9]（設定）を押します。F 9の表示が[パッチ]になっている時はすでに設定モードになっています。

2.2 カーソルを設定したい所へ持っていく設定したい負荷番号を数字キーで入力します。

矢印キーまたは[Enter]キーでカーソルを移動して順次設定していきます。

3. ブロックの名前入力

作成したブロックに名前を付けます。

設定モード の時にカーソルを一番左側に持って行くと文字入力になります。名称を入力して下さい。

その他の編集操作

ブロックの挿入、削除

設定モード の時にカーソルを挿入（または削除）したいブロック（行）へ持っていく、[SHIFT]

[T]

+ F 1 [BK挿入]（または[SHIFT] + F 2 [BK削除]）を押します。

ブロックの移動

設定モード の時にカーソルを移動したいブロックへ持っていく、[SHIFT] + F 3 [BK前へ]（または[SHIFT] + F 4 [BK後へ]）を押します。ブロック毎に並べ替えが出来ます。

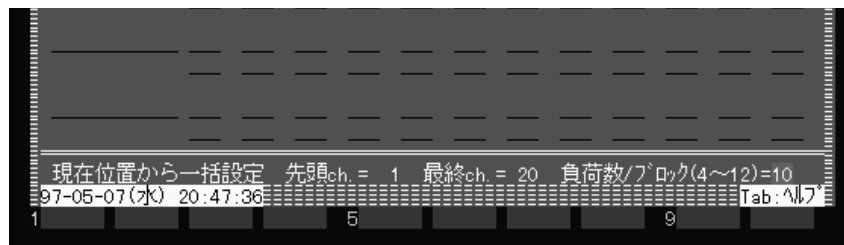
ブロックの全削除

設定モード の時、[SHIFT] + F 8 [全削除]を押します。削除して良ければYESにして[Enter]キーを押して下さい。

基本画面（ブロック設定前）



一括設定（負荷ch1から20を横に10個ずつ配置）



上記設定実行後（スルーパッチ、ブロック名称を入力）



2. ブロック入力

基本メニューで[F 3]キー（ブロック）を押すか、ブロック編集モードの時は[F 9]パッチを押すと<負荷ブロックから入力chへのパッチ>になります。

基本の操作

1. 表示画面にカーソルが表示されますから、希望する負荷番号のところへ矢印キーで移動して下さい。
2. 入力Chの所で数字キーを使ってその負荷に接続したいフェーダーの番号を入力します。既に接続されているフェーダーを削除したいときは、[DEL]キーを押して下さい。

その他の機能

1. F 5 (チェックON)
負荷を確認するためにチェックで一時的に点灯させるときに使用します。次の[F 6]を押すかパッチするフェーダー番号を入力するか、または[保存終]、[Esc]で編集から抜けると消灯します。
2. F 6 (チェックOFF)
チェックONで点灯させた負荷を消すときに使用します。
3. F 7 (常時ON)
パッチや入力に関係なく常時フルレベルで出力したいユニット番号を指定します。
4. F 8 (ch.+1)
連続編集を終了するとき押します。F 1 0を押さずに[Esc]を押しても同様です。

ブロック毎に横幅を変えたり、負荷の並びも自由に設定可能

負荷ブロックから入力chへのバッチ												
バッチNo. : 1	負荷: 44									:255 標準		
1sus	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
2sus	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
	39	40	41	42	43	44						
	39	40	41	42	43	44						
	27	28	29	30	31	32	33	34				
	27	28	29	30	31	32	33	34				
	21	22	23	24	25	26						
	21	22	23	24	25	26						
	45	46	47	48	49	50						
	45	46	47	48	49	50						

97-05-07(水) 20:57:05 Tab: \ML7
 1バッチ選 1バッチ名 表示換 5バッチON 5バッチOFF 9バッチ 保存終

3.3.5 負荷図

基本メニューで[F 4]キー（負荷図）を押すと、負荷図によるパッチのモードになります。

ファンクションキーの内容は

[1] [2] [3] [4] [チックON] [チックOFF] [常時ON] [解除] [図作成] [保存終] です

このモードの時のみマウスが使用出来ます

1. 負荷図の作成

負荷図とは実際の仕込み図と同じ様に負荷を配置してマウスで負荷を指定しパッチしていく方法です。

また、フェーダーからの入力があるとそれに応じたレベルがバーグラフで表示されますので実行中の確認も容易です

図作成

- 1.1 図作成モード 負荷図モードでF 9(図作成)を押します。F 9の表示が[パッチ]になっている時はすでに図作成モードになっています。

ボタン、劇場外形等の作成

図作成モードになると

ファンクションキーの内容は

[パッチ選] [追加] [文字列] [直線] [チックON] [チックOFF] [常時ON] [解除] [パッチ] [保存終] です

F 4 (直線) を押すかマウスで[直線]を選びます(左クリック)。

「直線の始点を指定して下さい」 マウスを始点に持っていき左ボタンを押します。

「直線の終点を指定して下さい」 左ボタンを押したまま終点に持っていきボタンを離します。

直線が赤線(セレクト状態)で表示されます。書いた線上で右クリックすると線種を選択になります

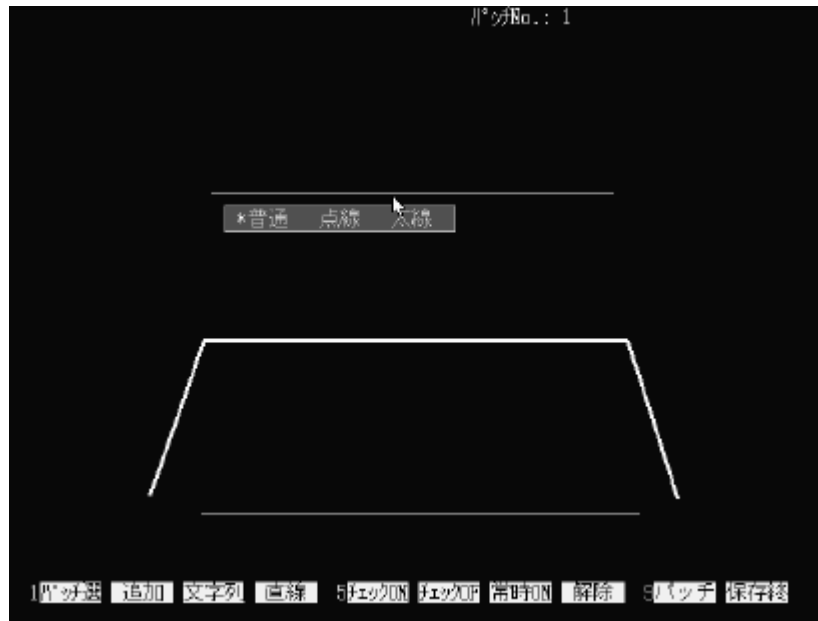
* 普通	点線	太線
------	----	----

 と表示され変更したい線種を選びます。直線以外の所で右クリックをすると線種選択が解除され、もう一度右クリックすると線が白線になります。

直線の消去、移動

角形の 所へ持っていき左ボタンを押したまま移動させます。

負荷図作成



負荷の配置



負荷図によるパッチング

基本メニューで **[F 4]** キー（負荷図）を押すか、図作成モードになっている時は **[F 9]**（パッチ）を押します。

基本の操作

パッチしたい負荷をマウスで右クリックすると詳細が表示されますから、入力Chにマウスを持っていき左クリックします。次にキーボードからパッチしたいフェーダー番号を入力し **[Enter]** キーを押すか右クリックを押します。

パッチがされていない負荷は四角形（バーグラフ）表示の部分が赤くなります。

その他の機能

1. **[F 5]**（チェックON）

負荷を確認するためにチェックで一時的に点灯させるときに使います。次の **[チェックOFF]** を押すかパッチするフェーダー番号を入力するか、または **[保存終]**、**[E s c]** で編集から抜けると消灯します。

2. **[F 6]**（チェックOFF）

チェックONで点灯させた負荷を消すときに使います。

3. **[F 7]**（常時ON）

パッチや入力に関係なく常時フルレベルで出力したい負荷番号を指定します。

4. **[F 1 0]**（保存終）

編集を終了するとき押します。 **[F 1 0]** を押さずに **[E s c]** を押しても同様です。

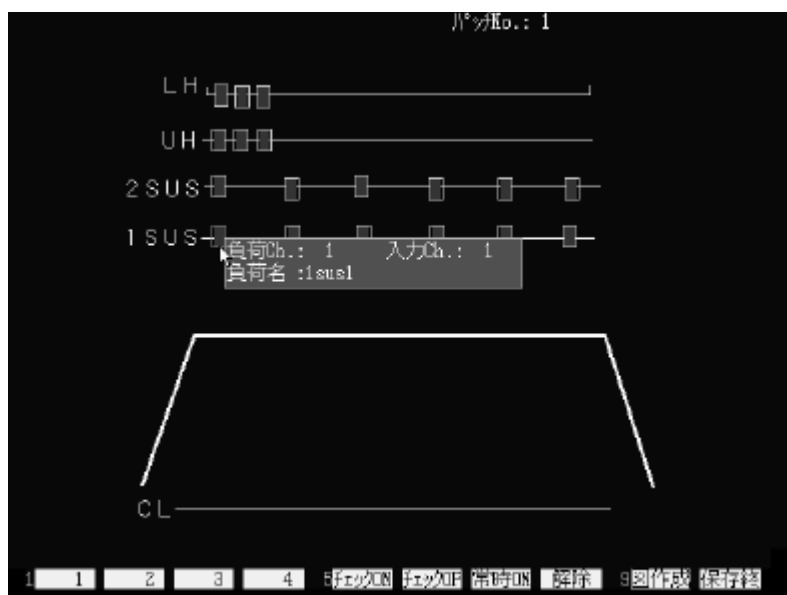
一括設定、解除

複数の負荷に同じフェーダー番号を設定したり、解除するとき

[S h i f t] キーを押しながらマウスで左クリックしていくと複数の負荷が選択出来ます。その状態で **[F 1 ~ F 4]** キーでフェーダー番号を指定する。

[F 1 ~ F 4] キーの数字はフェーダー番号を表しています。**[PageUp]**、**[PageDown]** キーで順次送っていきます。

負荷のパッチング



3.3.6 ディスクの操作

1. 基本メニューで[F7]キー(ディスク)を押すとディスク操作メニューが開かれます。ディスクの操作には以下のようなものがあります。

なおディスクは高密度3.5インチ(2HD)を使用して下さい。

[F1]: データ保存 => フロッピーディスク

本体の記憶データをディスクに保存します。

[F2]: データ読み込み <= フロッピーディスク

ディスクに保存してあるデータを本体に読み込みます。このとき本体内の記憶内容はディスクのデータに置き換えられてしまいますので、必要なデータはあらかじめ別のディスクに保存しておいて下さい。

[F3]: フロッピーディスクのフォーマット・初期化

ディスクのフォーマットおよび初期化を行います。新しいディスクを使う場合には必ずこの操作を行って下さい。(DOS/V用フォーマット1.44Mがされている場合は不要です)

[F4]: 全てのデータを消去・初期化

コンピューター本体のデータの消去です。

1. 該当するファンクション・キーを押して下さい。すると画面に実行の確認が出ますから、よければカーソルを'Yes'側へ移動させ[Enter]キーを押して下さい。
2. 実行中にブザーが鳴って画面の右下にエラー表示がされた場合はエラー表示に従い、ディスクが正しく挿入されているか、ライトプロテクトノッチが書き込み禁止側になっていないか等をよく確認してからもう一度操作をし直して下さい。なお一旦ディスクを抜いてから再び挿入した場合は2、3秒間をおいてから操作をして下さい。

画面の色設定

1. 基本メニューで[F6]キー(画面色)を押すと画面色設定モードになります。

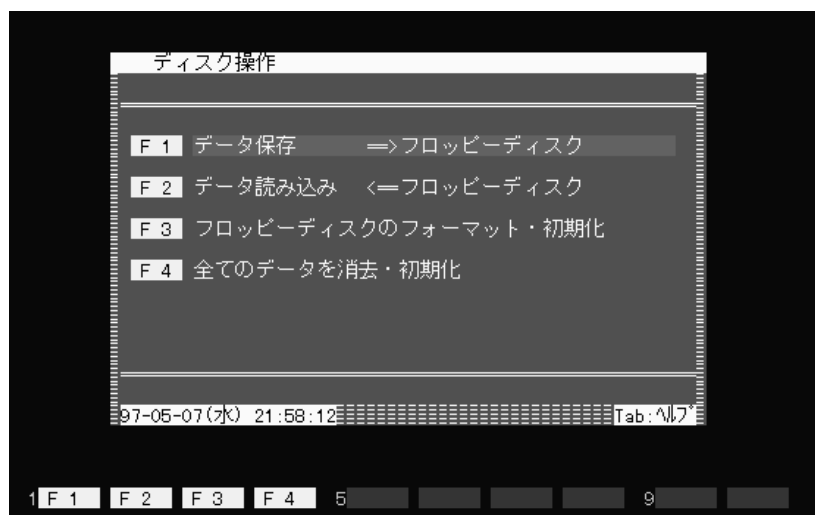
ファンクションキーの内容は

[色NO.] [色NO.] [] [] [色NO.1] [色NO.2] [色NO.3] [色NO.4] [色NO.5] [色NO.6] です

ファンクションキー[F5](色No.1)~[F10](色No.6)に6パターンの画面表示色をプリセット出来ます。

1. [F5](色No.1)~[F10](色No.6)で設定したいファンクションキーを選択します。
2. カーソルで設定したい項目を選んで[F1](色NO.)、[F2](色NO.)色を変更します。
3. [Esc]で編集から抜けます。

基本メニューで [F 7] キー (ディスク)



基本メニューで [F 6] キー (画面色)



第 4 章 付 録

4 . 1 仕 様

デジタル入力	DMX 5 1 2 最大 5 1 2 チャンネル
デジタル出力	DMX 5 1 2 最大 5 1 2 チャンネル
記憶データ パッチ	1 6 内蔵シリコンディスクにてバックアップ
外部記憶装置	内蔵 3 . 5 インチ フロッピーディスク (2 HD)
外部接続インターフェイス プリンター マウス CRTディスプレイ	セントロニクス準拠 P S 2 V G A カラーディスプレイ
電源	A C 9 0 V - 2 4 0 V 5 0 / 6 0 H z
消費電力	1 5 0 V A 以下 (モニター含む)
動作温度	5 ~ 4 0
外形寸法	本体 横 4 8 0 mm 高さ 8 8 mm 奥行き 4 3 0 mm
重量	

本製品および本書の内容は予告なしに変更されることがありますので御了承下さい。

1999年5月 1日