



Lightcommander 12 / 2

User 's Manual

**Version 1.X
June 15., 1995**

目次

機能の概要	5
各部の名称および機能	6
このマニュアルについて	7
プリセット操作	8
フラッシュボタンの使用	8
プリセットAの操作	8
2プリセット操作 (プリセットモード)	9
プリセットモードの選択	9
シーン間のフェード	9
チャンネルフラッシュ	9
ソロフラッシュ	9
メモリ操作 (プログラマブル・シーン)	10
メモリのプログラミング	10
プリセットモードからメモリモードへの切り換え	10
メモリのプログラミング	10
手動マスターの使用	10
ディップレス・クロスフェード 挿入モード)	11
メモリのプレビューと編集	11
メモリ内容のプレビュー	11
メモリ内容の編集	11
メモリのブラインド・プログラミング	11
チェイス操作	12
チェイスステップのプログラミング	12
プリセットによるステップ (レベルチェイス)	12
メモリによるステップ (メモリチェイス)	12
チェイスのタイプ	12
チェイスセクション	13
チェイスの再生	13
自動スピードチェイス (Runモード)	13
より高度なチェイスの再生(シーン再生)	14
手動ステップ	14
手動クロスフェード	14
挿入モード	14
チェイスステップの修正	15
レベルステップの修正 (レベルステッププログラミングメニュー)	15
レベルステップの挿入 (レベルステッププログラミングメニュー)	15
メモリスステップの修正 (メモリスステッププログラミングメニュー)	15

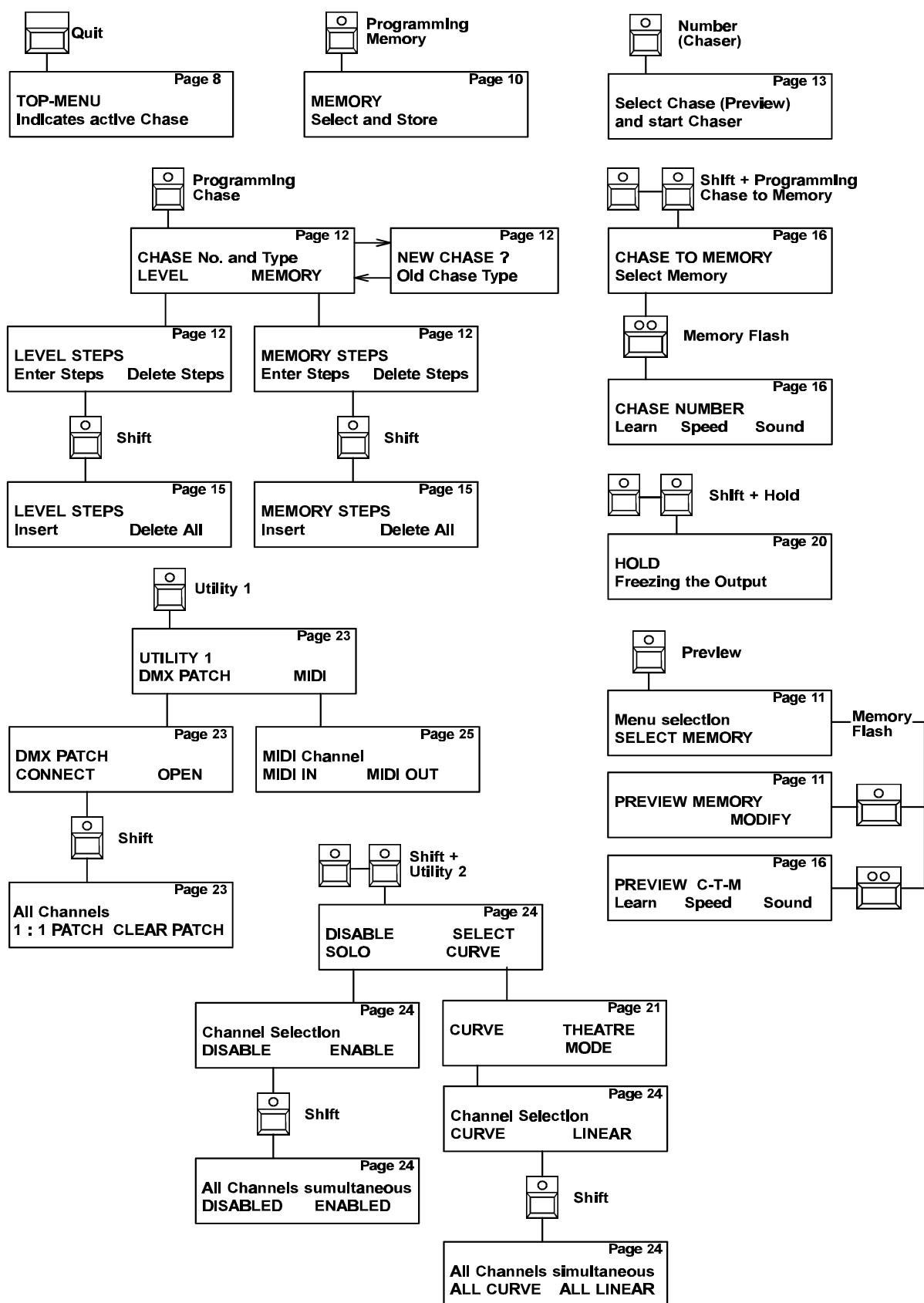
メモリステップの挿入 (メモリステッププログラミングメニュー)	15
チェイスのブラインド・プログラミング	15
メモリマスターへのチェイス割当 (CTM)	16
チェイス・トゥー・メモリのプログラミング	16
チェイス・トゥー・メモリの再生	16
チェイス・トゥー・メモリのプレビュー	16
その他の一般的機能	17
サウンド・トゥー・ライト	17
概要	17
サウンド・トゥー・ライト操作	17
即座のプログラムチェンジ	17
リモートステップ送り	17
スイッチチャンネル (Specials 1 / 2)	18
概要	18
スイッチポジション	18
メモリカードへのデータ保存	18
バックアップ	18
保存と読み込み	18
電池の交換	18
シフト機能の一覧	19
再生機能	19
プログラミング機能	19
再生中のシフト操作	20
出力の固定 (ホールド)	20
ライブ／ブライント操作	20
シアターモード	21
フェードタイムのプログラミング	21
シアターモードを有効にする	21
シアターモードでの動作	21
シアターモードのための条件	21
24チャンネル操作 (ワイドモード)	22
上位チャンネルの付加的な使用	22
24チャンネルプリセットの設定	22
設定のキャンセル (一致修正の解除)	22
出力チャンネルの諸設定	23
卓チャンネルのDMXチャンネルへの接続	23
DMXパッチの概要	23
卓チャンネルのDMXチャンネルへの接続	23
DMX割り付けの表示	23
標準の割り付け	23

アナログおよびDMX出力の設定	24
ソロ機能の禁止	24
カーブの選択	24
MD 操作	25
概 要	25
2台の Lightcommander のリンク	25
シーケンサによる記録	25
シーケンサによる再生	25
MDフォーマットおよびコマンド	26
重要なボタン操作	27
全消去	27
プリセットモードのロック	27
プログラミングの禁止	27
チェイスの残り記憶容量表示	27
ソフトウェアバージョンの表示	27
技術仕様	29
入出力 (ピン配列)	29

このマニュアルで使われているシンボル

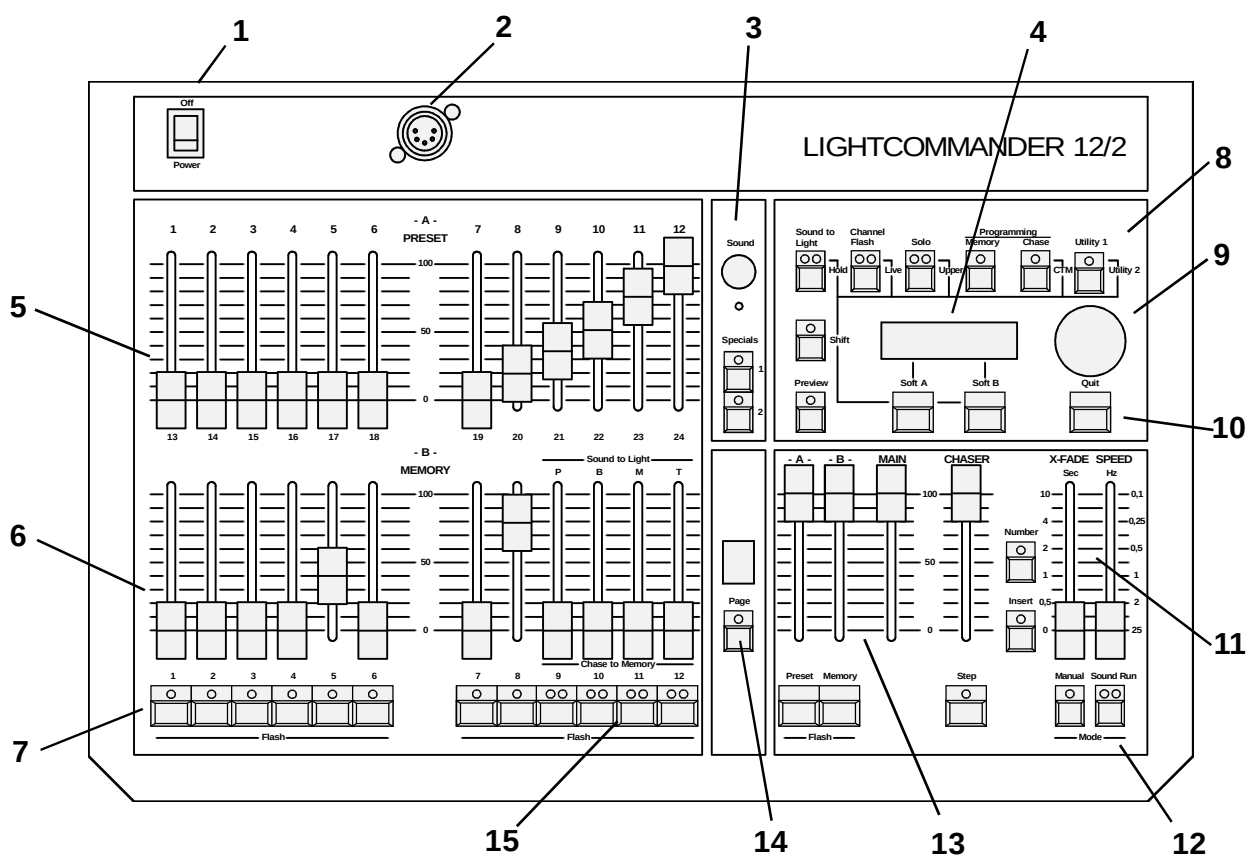
	重要な情報!
	さらに詳しい説明
	ヒント
	ボタン操作

機能の概要



各部の名称および機能

1. パワースイッチ
2. デスクランプ用ソケット
ピン配置については、技術仕様を参照してください。
3. サウンドコントロールおよびスイッチドチャンネル
4. ディスプレー部
再生およびプログラミング機能はここに表示されます。
5. プリセットチャンネルフェーダ (- A- PRESET)
プリセットの出力レベルはマスター部の“-A-”マスターフェーダによってコントロールされます。
メモリーやチェイスステップのプログラムを行う際に、このプリセットAが使用されます。
6. メモリーコントロール (- B- MEMORY)
メモリーの出力レベルは“-B-”マスターフェーダによって制御されます。
また、- B- MEMORYのフェーダをプリセット用に切り換えて使用することもできます (プリセット操作の項参照)。
7. フラッシュボタン (チャンネルフラッシュ、メモリーフラッシュ、ソロ)
プリセットでのチャンネルフラッシュおよびメモリーのフラッシュに使用されます。どちら場合にも、ソロフラッシュが可能です。
8. プログラミングボタン (メモリー、チェイス、ユーティリティー)
最大で120のリアルレベルメモリーおよび99ステップ99パターン (リアルレベルチェイスの場合は減少します)までチェイスをプログラムできます。
ユーティリティーメニューでは、出力のセットアップ等を行います。



9. エンコーダホイール

チェイスプログラム等の選択やメニュー設定の際に使用します。

1 0. ソフトボタンおよびクイットボタン

2つのソフトボタン (**Soft A** **Soft B**)は、ディスプレイに表示された機能の選択に使われます。 **Quit** ボタンを押すと、そのときの機能が中断されトップメニューに戻ります。

1 1. チェイスセクション

チェイスのステップは、自動、サウンド入力、手動モードによって実行することができます。

1 2. チェイスモードボタン

チェイスをどのモードで実行するかを選択します。

1 3. マスターセクション

“ **A-** ”マスターフェーダはプリセットAの出力レベルを、“ **B-** ”マスターフェーダはメモリーマスターの出力レベルをコントロールします。 **MAIN**マスターフェーダは卓全体の出力レベルをコントロールします。また、**CHASER**マスターフェーダはチェイスの出力レベルをコントロールします。

1 4. ページボタン

10のページ毎に12のメモリーキューが利用できます。

1 5. サウンドおよびチェイスの割当セクション

このセクションでサウンドおよびチェイス機能をコントロールすることができます。

このマニュアルについて

トップメニュー

CHASE:01	STEP:10
>	HOLD <

→ 卓の電源を入れるとトップメニューが表示されます。

・あらかじめ選択されているチェイスプログラムが表示されます。

・選択されている場合、下行に **“HOLD”**、**“LIVE”** および **“UPPER”** が表示されます。

注意

・仕様は予告なく変更されることがあります。

・ **Lightcommander**は、照明専用設計された卓です。

・全ての再生機能はいっしょに使用することができ、照明デザインにおける高度な要求に応えます。

・まずはユーザ自身が個々の機能に慣れ親しんでいってください。

プリセット操作

フラッシュボタン操作
プリセット操作
プリセットのみの使用
シーン間のクロスフェード
チャンネルフラッシュ
ソロフラッシュ

フラッシュボタンの使用

メモリーフラッシュとソロ：

ボタンが押されている間、そのメモリー内容が現在の出力に加算されます。

Solo ボタンが選択されている場合（赤LED点灯）にフラッシュボタンを押すと、他の出力は消え、代わりに選択されたメモリーの内容だけが出力されます。

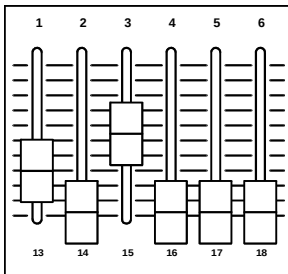
チャンネルフラッシュとソロ：

[**Channel/Flash**] ボタンが選択されていると（赤LED点灯）、押されたフラッシュボタンのチャンネルが加算されて出力されます。また **Solo** ボタンが選択されている場合（赤LED点灯）は、現在の出力の代わって、フラッシュボタンで選択されたチャンネルのみが出力されます。

“ **A-** ”マスターのフラッシュボタンを押すと、プリセットAがメインマスターのレベルになります。

“ **B-** ”マスターのフラッシュボタンを押すと、メモリーマスターがメインマスターのレベルになります。

プリセットAの操作



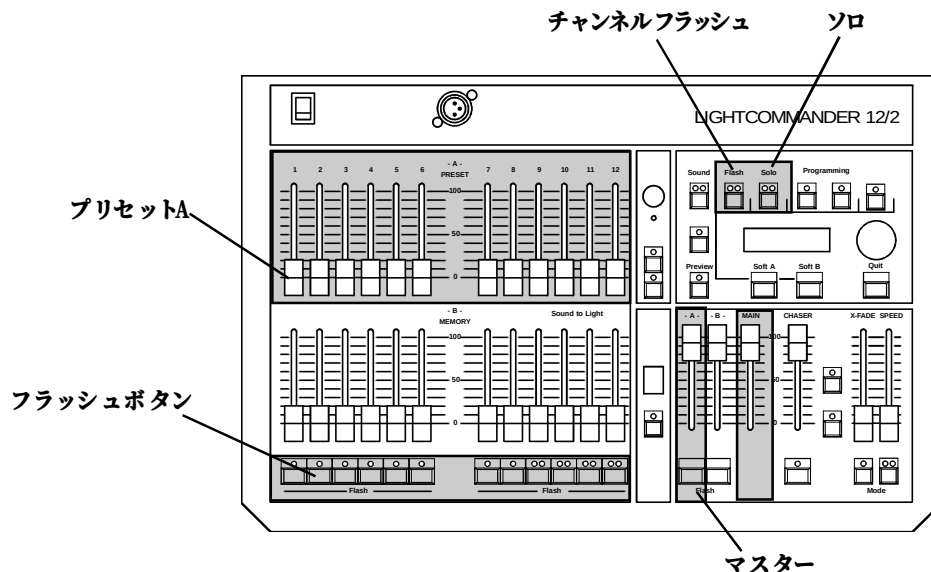
- **MAN**マスターフェーダおよび“ **A-** ”マスターフェーダを最大にします。
- プリセットフェーダで個々のチャンネルを設定します。

→出力レベルの表示

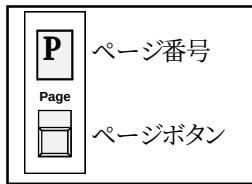
フラッシュボタンのLEDにそのチャンネルの出力レベルが表示されます。

- “ **A-** ”マスターフェーダによって、プリセット全体をフェードイン・フェードアウトさせることができます。

これでチャンネルフラッシュおよびソロフラッシュを試してみてください。



2プリセット操作 (プリセットモード)

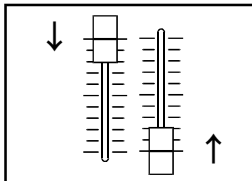


プリセットモードの選択

・ **Page** ボタンを押しながらエンコーダで “P” を選択します (ボタン上の表示が点滅)。

→ 3秒後、自動的にプリセットモードに切り換わります。

→ プリセットモードでは、メモリー機能は無効になりますが、チェイスセクションはそのまま動作します。



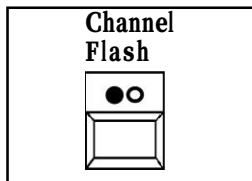
シーン間のフェード

・ MAINマスターフェーダおよび “-A-” マスターフェーダを最大にします (“-B-” マスターは零にしておく)。

・ プリセットAおよびB上にシーンを作ります。

→ “-A-” および “-B-” マスターフェーダでフェードさせます (手動フェード)。

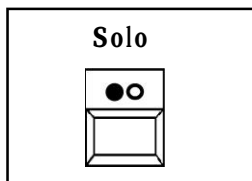
→ **注意** : プリセットモードの場合、“-B- MEMORY” のフェーダは “Preset - B-” となります。



チャンネルフラッシュ

→ プリセットモードの場合、チャンネルフラッシュ機能が自動的に選択されます (Channel Flash ボタンの赤 LED 点灯)。

・ “-A-” および “-B-” マスターフェーダが零になっていても、フラッシュボタンを押すとプリセットが出力されます。

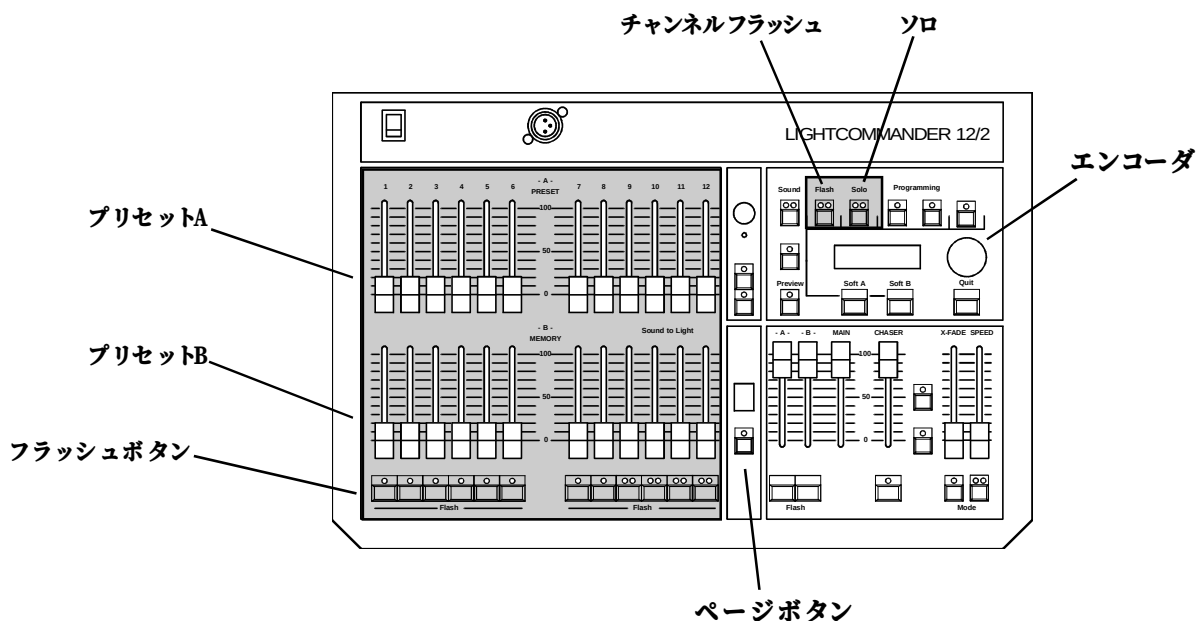


ソロフラッシュ

・ **Solo** ボタンを選択し (赤 LED 点灯)、フラッシュボタンを押します。

→ 選択されたチャンネルだけが出力されます。ボタンを押している間、他のチャンネルは消えます。

→ プリセットに対して**自動フェード機能**を使うこともできます。詳しくは、「ディップレス・クロスフェード」および「挿入モード」の項を参照してください。



メモリ操作 (プログラマブル・シーン)

メモリのプログラミング
メモリ再生とクロスフェードの挿入
メモリのプレビューと編集
ブラインド・プログラミング

メモリのプログラミング

プリセットモードからメモリモードへの切り換え

注意: ページをスキップ (アップ) するには **Page** ボタンを、ページダウンするには Shift + **Page** ボタンを使用

• **Page** ボタンを押しながらエンコーダによって新しいページを選択します。ボタンを押して順番にページを送ることもできます。

• 3秒すると、以後、メモリモードとなります。

→ 新たなページを選択した時、全てのメモリフェーダが零になっていないと **Page** ボタンのLEDが点滅します。

この場合そのフェーダは零に下げるまで以前のページの内容になっています。

→ **[Channel/Flash]** ボタンが選択されていないと 赤LED消灯)、フラッシュボタンは、メモリフラッシュとして機能します。

メモリのプログラミング

• “**— Programm ing—**” の **Memory** ボタンを選択します (赤LED消灯)。全てのマスターが零にもかかわらず、プリセットAの内容がLEDに表示されるようになります。

• フラッシュボタンでプログラミングするメモリを選択します。この時もし必要なら別のページを選択することもできます。

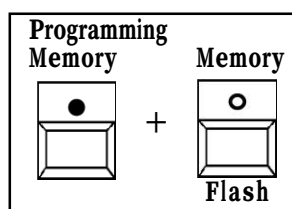
ディスプレイには選択されたメモリ/ページが “**SEL MEMORY 08/5**” などというように表示されます。

• プリセットA上でシーンを作ります。

→ “**— Programm ing—**” の “**PRESET SAVE**” を押すと、プリセットの内容がメモリに記憶されます。

• “**PRESET ALL**” (**Soft B**) を押すと、チェイスのステップをも含めた現在の卓の出力が記憶されます。

• **Quit** ボタンを押してトップメニューに戻ります。



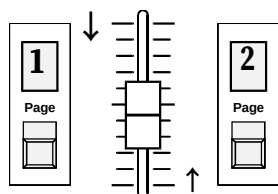
手動マスターの使用

メモリ

• MANマスターフェーダおよび “**B-**” マスターフェーダを最大にします。プリセットは零にしておいてください。

• メモリフェーダを上げます。

→ メモリ内容が出力されます。



他のページへの切り換え

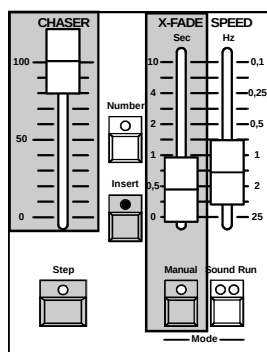
• メモリフェーダのどれかを上げたまま新しいページを選択します。

→ ページを切り換える前に上がっていたメモリフェーダの内容は、零に下げるまで以前のページのままです。

• **注意:** 一方、その他のメモリフェーダはすでに新しいページの内容に切り換わっています。

ディップレス・クロスフェード 挿入モード)

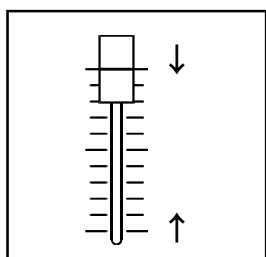
フラッシュボタンによるメモリクロスフェード:



- ・フラッシュボタンを解除するため、**Channel/Flash** ボタンをOFFにします。
- ・“**CHASER**”マスターフェーダを設定しておき、**Insert** ボタンを選択します(オレンジLED点灯)。
この時もチェイスが動いていると、現在のステップで停止します。“**CHASER**”マスターフェーダは全体のレベルに対するマスターとして働きます。
- ・フェードタイムの設定には“**X-FADE**”フェーダを使います。
メモリフラッシュボタンを押します。

→ 設定した時間でメモリがフェードします。
他のメモリを選択すると、その順番に従って互いにクロスフェードして行きます。
→ **Step** ボタンを押すと現在のメモリと一つ前のメモリの間でクロスフェードします。
→ **Insert** ボタンをOFFにすると、チェイスが引き続き実行されます。
注意: “**CHASER**”マスターフェーダは挿入ステップの出力レベルを設定します。

手動によるメモリクロスフェード:



- ・**Insert** ボタンおよび **Manual** ボタンをONにします。
- ・“**X-FADE**”フェーダを一方の端へ動かす。フェードの後、フェーダが上端または下端に移動)、次にフェードさせたいメモリをメモリフラッシュボタンで選択します。
- ・次のメモリを選択しない間は、以前のメモリと現在のメモリの間で自由にフェードさせることができます。“**CHASER**”マスターフェーダは全体のレベルに対するマスターとして働きます。

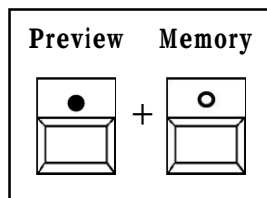
メモリのフェードアウト:

- ・**Insert** ボタンをOFFにして、フラッシュボタンによるフェードの場合は **Step** ボタンで、また手動の場合は“**X-FADE**”フェーダでフェードアウトさせます。
- ・**注意:** 予めチェイスが選択されていた場合はそのステップにフェードインします。

プリセットAの挿入:

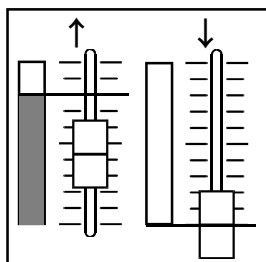
→ 挿入モードにおいて、マスターA下の“**Preset**”フラッシュボタンを押すとプリセットAの内容を挿入することができます。

メモリのプレビューと編集



メモリ内容のプレビュー

- ・**Preview** ボタンをONにし、フラッシュボタンでメモリを選択します。
- メモリ内容がフラッシュボタンのLEDに表示されます。
プレビューを行うと自動的にライブモードがOFFになります(選択されている場合)。このとき現在の卓の出力には影響を及ぼしません。



メモリ内容の編集

- プレビューで、ディスプレイメニューの“**MODIFY**” **Soft B**)を選択します。
- ・“- **A- PRESET**”のチャンネルフェーダによってプログラム内容を修正します。フェーダレベルが記憶されてる値に一致するとフェーダが修正に切り換わりします。
- **Quit** ボタンを押すと修正された内容が記憶されます。このとき現在の卓の出力には影響を及ぼしません。

メモリのブラインド・プログラミング

- ・“**LME**”が選択されていたら(緑LED点灯)、**Shift + LME** ボタンでOFFにしてください。
 - ・“- **A-**”マスターフェーダを零にして、プログラミングを行います。
- この時プリセットAの設定は卓の出力に影響を及ぼしません。
注意: メモリ編集中に卓が“**LME**”になっていると、その内容が出力されます。

チェイス操作

チェイスステップのプログラミング
 チェイスの再生
 チェイスの修正 (編集とステップの挿入)
 メモリのブラインド・プログラミング
 チェイス・トゥー・メモリ (メモリマスターへのチェイス割当)
 チェイス・トゥー・メモリのプレビュー (修正)

チェイスステップのプログラミング

プリセットによるステップ (レベルチェイス)

CHASE NO. 10 (00)
 ■ LEVEL ■ MEMORY

STEP: 01
 ENTER DELETE

FADETIME: 0.00S
 CONT



- ・ “**Programming**” の **Chase** ボタンを押し、エンコーダでチェイスナンバーを選択します。
- ・ ディスプレーメニューの “**LEVEL**” (**Soft A**) を選択します。

→ チャンネルのレベルがLEDに表示されます(マスターには依存しない)。

- ・ プリセットA上でシーンを作り、“**ENTER**” (**Soft A**) で記録します。ブラインドモードではプリセットレベルのみが記録されます。
- ・ 続くメニューでフェードタイムを設定します。これはシアターモードの時のみ有効です。新規ステップの値は0.00秒となります。この値は**CONT** で確定してください。“**DELETE**” (**Soft B**) を押すとそのステップ削除されます。

- ・ エンコーダを回すとステップの内容をLEDで確認できます。
 - ・ **Shift** + **LVE** ボタンを選択しているとステップ内容が出力に現れます。
- ライブモードでのプログラミングでは、出力全体が記録されます (プリセット、メモリ等)。

- ・ **Quit** ボタンを押すとトップメニューに戻ります。

メモリによるステップ (メモリチェイス)

STEP: 01 MEM: 11/5
 ENTER DELETE

FADETIME: 0.00S
 CONT

- ・ “**Programming**” の **Chase** ボタンを押し、エンコーダによってチェイスナンバーを選択します。
- ・ ディスプレーメニューの “**MEMORY**” (**Soft B**) を選択し、メモリフラッシュボタンでメモリを選択します。

- “**ENTER**” (**Soft A**) を押すと、選択したメモリがステップとして記録されます。
- ・ 続くメニューでフェードタイムを設定します。これはシアターモードの時のみ有効です。新規ステップの値は0.00秒となります。この値は**CONT** で確定してください。
- エンコーダを回すとステップの内容をLEDで確認することができます。
- ・ “**DELETE**” (**Soft B**) を押すとそのステップ削除されます。

- ・ **Shift** + **LVE** ボタンを選択していると、ステージ上でステップ内容を確認できます。

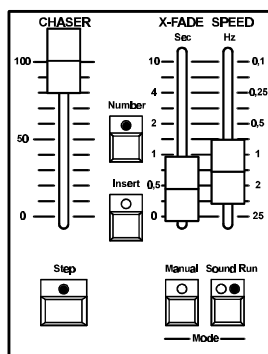
チェイスのタイプ

→ “**LEVEL**” あるいは “**MEMORY**” というような四角マークの表示は、選択したチェイスがどちらのタイプでプログラムされているかを示しています。

- ・ 四角マークのついてない方のソフトキーを押すと “**NEW CHASE ??**” という確認メッセージがディスプレイに表示されます。

→ この時 “**YES**” (**Soft A**) を選択すると、そのチェイス内容が全て消去されます。





チェイスセクション

• **Number** ボタンを押しながらエンコーダを回してチェイスを選択し、プレビューすることができます。

→ **注意**：“CHASER”マスターが 5%以上になっていれば、空でないチェイスを選択するとその内容がLEDに表示されます。

• **Step** ボタンのLEDは、トリガーにしたがって点滅します(ステップ、スピード、サウンド)。

“Run”モード： レベル、クロスフェードタイム、スピードを個々に設定できます。

“Sound”モード： バスステップチェイス。

“Manual”モード： ステップ間の手動クロスフェード。

Insert ボタンを選択すると、チェイスステップと挿入するメモリの間をクロスフェードすることができます。

チェイスの再生

自動スピードチェイス (Runモード)

→ **Insert** および **Manual** ボタンはOFFにしておいてください。

• **Sound/Run** ボタンを素早く2回押して“Run”モードを選択する (**Sound/Run** ボタンの緑LED点灯)。**Step** ボタンのLEDは、設定されたスピードで点滅します。

• “CHASER”マスターフェーダを設定し、“SPEED”フェーダでスピードを決める。また必要なら、“X-FADE”フェーダでステップ間のクロスフェードタイムを設定します。

→ **Number** ボタンを押しながらエンコーダでチェイスを選択します。

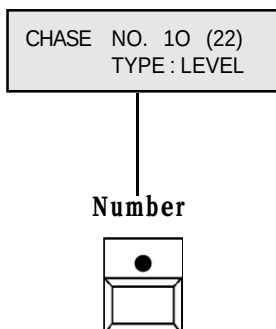
• **自動プレビュー**：この時、選択されたチェイスがLEDに表示されるが、出力には影響しません。

→ **Number** ボタンをはなすとチェイスがスタートして出力されます(チェイスが空でなければ **Number** ボタンのLEDはそのまま点灯)。

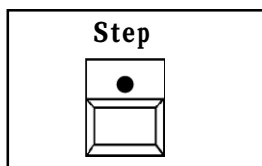
• チェイスをリスタートさせたい場合は、**Number** ボタンを短く押します。

• **チェイスを停止**するには、“CHASER”マスターフェーダを零にするか(チェイスは続行)、ステップが記録されていない空のチェイスを**スタート**させます(チェイスは停止し **Number** ボタンのLED消灯)。

• バスステップチェイス(サウンド入力)にするためには“Sound”モードを選択します(**Sound/Run** ボタンの赤LED点灯)。



より高度なチェイスの再生(シーン再生)

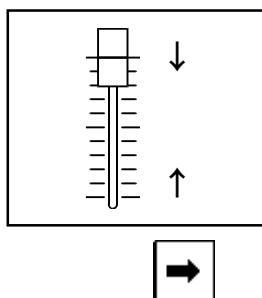


手動ステップ

• **Run** ボタンをOFFにし 緑 LED消灯)、 **Step** ボタンでステップを呼び出して下さい。

• ステップは、設定されたクロスフェードタイムでフェードします。

Run ボタンを再びONにすると、チェイスが自動的に続行されます。



手動クロスフェード

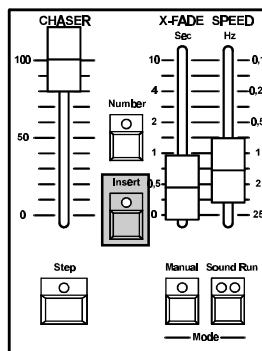
• **Manual** ボタンを選択します。

→ “**X-FADE**”フェーダを端から端へ動かすと、プログラムされている順番でステップが呼び出されてクロスフェードします。

• チェイスを**停止**するには、“**CHASER**”マスターフェーダを零にするか、ステップが記録されていない空のチェイスをスタートさせます。

→手動再生の場合には、フェードアウトも手動で行わなければなりません。

(**[Step]**ボタンまたは手動クロスフェードを使用)



挿入モード

ステップ、メモリ、プリセット - **A-** の変更:

• **Insert** ボタンをONにし、 **Step** ボタン押すか、あるいは手動モードの場合には “**X-FADE**”フェーダを使用します。

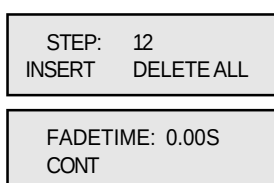
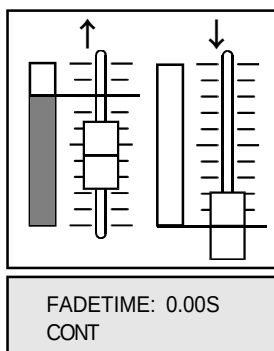
• すると、ひとつ前のステップがフェードインします(ステップの挿入)。またこの時メモリが選択されていると、そのメモリがフェードインし、その後再び前のチェイスステップへクロスフェードします。

→ **注意** :マスター “**A-**” の “**Preset**”フラッシュボタンを押すと、プリセット上のシーンが挿入されます。

メモリの挿入:

→ 「ディップレス・クロスフェード」の章で説明したように、ステップを繰り返して下さい。

チェイスステップの修正



レベルステップの修正 (レベルステッププログラミングメニュー)

・プログラミングの時と同様にして、エンコーダで修正したいステップを選択します。
記憶されているレベルがLED上に表示されます。

→ プリセットAのチャンネルフェーダにより、一致修正でレベルを変更してください。

→ “ENTER”によって修正内容が記録されます。

・以下のメニューでフェードタイムを設定します。このタイムはシアターモードの時のみ有効(p.21参照)。新規ステップの値は0.00秒となります。CONTによってこの値を確定してください。

レベルステップの挿入 (レベルステッププログラミングメニュー)

・エンコーダで挿入したいステップの位置を選択します。

・Shiftボタンを押すとディスプレイに別のメニューが出ます。

・プリセットA上で挿入したいシーンを作ります。

→ “INSERT” (Soft A)を押すと、現在選択されているステップの前にシーンが挿入されます。

・以下のメニューでフェードタイムを設定します。このタイムはシアターモードの時のみ有効(p.21参照)。新規ステップの値は0.00秒となります。CONTによってこの値を確定してください。

・“DELETEALL” (Soft B)を押すと全てのステップが削除されます。

→ 注意:

この機能では、チェイスの全ステップが削除されます。

メモリスステップの修正 (メモリスステッププログラミングメニュー)

・メモリスステップの修正はプレビューメモリで行います (「メモリ内容の編集」の項を参照)。

メモリスステップの挿入 (メモリスステッププログラミングメニュー)

・レベルステップの場合と同様に、ステップ位置を選択し Shiftボタンを押します。

・メモリフラッシュボタンによって、挿入したいメモリを選択します。

→ “INSERT” (Soft A)を押すと、選択されたメモリが挿入されます。

・以下のメニューでフェードタイムを設定します。このタイムはシアターモードの時のみ有効(p.21参照)。新規ステップの値は0.00秒となります。CONTによってこの値を確定してください。

・“DELETEALL” (Soft B)を押すと全てのステップが削除されます。

→ 注意:

この機能では、チェイスの全ステップが削除されます。

チェイスのブラインド・プログラミング

・もしライブモードになっていたら、Shift + LiveボタンでOFFにしてください。

→ “- A-”マスターフェーダを零にして、普通にプログラミングを行います (レベルステップ)。

注意:メモリスステップのプログラミングの場合には、“- A-”マスターフェーダを零にする必要はありません。卓の出力は影響されません。



メモリマスターへのチェイス割当 (CTM)

チェイス・トゥー・メモリのプログラミング

・ **Shift + CTM** ボタンを押し、メモリ9～12 桁と黄の2LEDのフラッシュボタン)のうちのひとつを選択してください。

・ エンコーダでチェイスを選択します。

→ 選択されたチェイスがLED上に表示されます。この自動プレビューによってチェイス内容を確認します。

→ この自動プレビューは出力には影響しません。

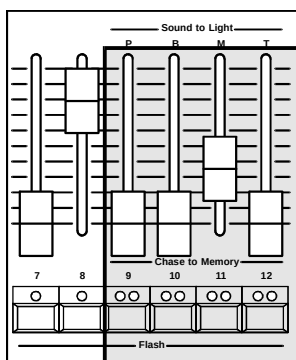
・ **“LEARN” Soft A** を必要とされるテンポで押すか、あるいは **“LEARN”** を押し続けながらエンコーダを回すことによって、チェイススピードを設定してください。

→ **Quit** ボタンを押すと設定が記憶されます。

メモリフラッシュボタンの黄色いLEDは、設定したスピードにしたがって (サウンドモードが選択されている場合にはバスリズムにしたがって) 点滅します。

CHASE TO MEMORY
> SELECT MEMORY <

10/6 CHASE: 10
LEARN 1.00S BASS



チェイス・トゥー・メモリの再生

・ チェイスを割り当てたメモリマスターを上げます。また、**Channel/Flash** および **Insert** ボタンがOFFになっていれば、メモリフラッシュボタンを使用することもできます。

→ フラッシュボタンを押すか、メモリマスターを一旦零に下げると、チェイスがリスタートします。

→ ページ毎に、4つのチェイスをそれぞれ異なったスピードでプログラムしておくことができます。

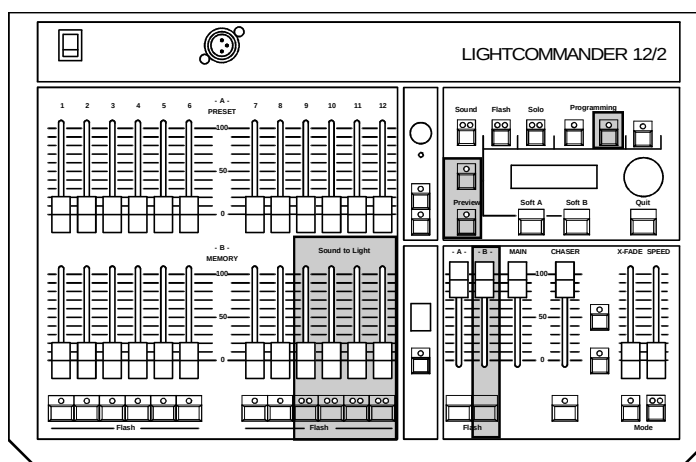
チェイスセクションのチェイスを含めて、全部で5つのチェイスを同時に実行させることができます。

チェイス・トゥー・メモリのプレビュー

・ **Preview** ボタンをONにして、メモリフラッシュボタンを押します。チェイス内容がLED上に表示されます。

・ プレビュー中では、**“LEARN”** を押さずに、エンコーダによって直ちにスピードを設定することができます (片手で操作)。

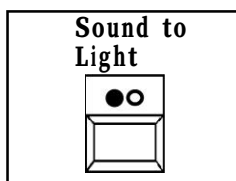
注意: もしライブモードになっていると、チェイス内容は出力にも現れる。



その他の一般的機能

サウンド・トゥー・ライト
リモートステップ送り
スイッチチャンネル
メモ리카ードへのデータ保存
シフト機能の一覧
出力の固定 (ホールド)
ライブ/ブライント操作
24チャンネル操作 (ワイドモード)
シアターモード

サウンド・トゥー・ライト

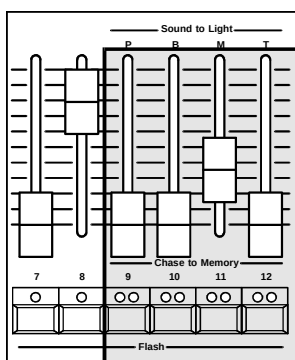


概要

- サウンド・トゥー・ライトモードでは、音声入力によって、メモリ9～12のレベルがコントロールされます。
入力信号は3つの周波数領域に分割されます。
 - “-B-” (Bass)、“-M-” (Mid)、“-T-” (Treble)は、入力レベルによって、対応するメモリをコントロールします。
 - “-P-” (Pause)のメモリは、入力に逆比例したレベルになります(例えば、入力がなくなるとメモリがONになる)。
- メモリマスターはサウンドでトリガーされるキューの出力レベルを設定します(中央の位置で100%)。

サウンド・トゥー・ライト操作

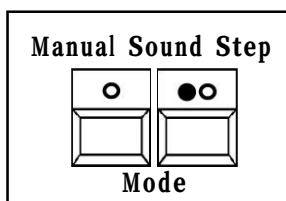
- 背面パネルの“**SOUND N**”ピンジャックに音声信号を入力します。
バスリズムによってLEDが点滅するようになるまで、“**Sound**”ボリュームを上げていってください。
- “**Sound to Light**”ボタンをONにし、4本の“- Sound to Light-”メモリマスターをニュートラルポジションに設定します。再生の様子を見て、必要ならばレベルを調整してください。



即座のプログラムチェンジ

- Page** ボタンを押します。
- これらの4つのメモリは、即座にページが切り換わります。メモリマスターを一旦零にする必要はありません。

リモートステップ送り



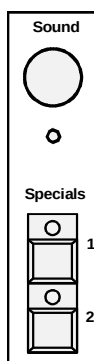
- Number** ボタンで、チェイスセクションにチェイスを呼び出してください (**Run** はOFF)。
 - 背面パネルの“**REMOTE STEP**”入力ジャックにフットスイッチ等を接続してください。
- スwitchの接点が閉じられるたびに、チェイスのステップがひとつ進みます。このとき同時にサウンドステップの実行も可能です。

スイッチチャンネル Specials 1 / 2)

概要

- “Specials”の1と2は付加的なチャンネルです。

これらのチャンネルは卓とは独立に操作され、直接アナログ出力に接続されています (DMXでパッチ可能)。



スイッチポジション

- ボタンがOFFでアナログ出力は0V、ONで+10Vとなります。

→ これらのアナログ出力によって、フォグマシンやその他0/10Vで操作できる機器を直接コントロールすることができます。

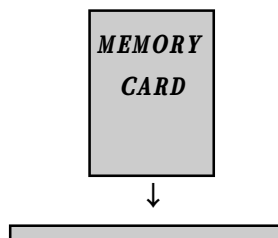
→ **注意** 入力に電圧が出ているような機器をコントロールすることはできません。

メモリカードへのデータ保存

バックアップ

- メモリカードを使用すると、照明のパーソナルライブラリーを作成でき、異なったプログラムを簡単に卓に読み込むことができます。

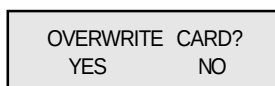
またバックアップは安全のためのコピーにもなります。誤って卓内のプログラム消去してしまっても、カードからバックアップを読み込むことによって簡単にデータを回復することができます。



保存と読み込み

- 卓の右上にあるスロットにメモリカードを差し込みます。

後はディスプレイの指示にしたがって操作を行います。



電池の交換

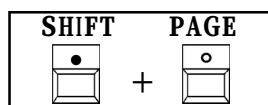
- ディスプレーの電圧表示が2.3V以下になったら、あるいは遅くとも約2年経過したら、新しい電池に交換します。

→ カード内のデータを卓に一旦読み込んでおいて、電池を交換した後、再びカードにデータを戻してください。

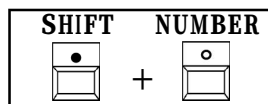


シフト機能の一覧

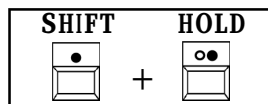
再生機能



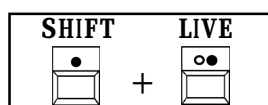
→ 1ページ前に移ります。



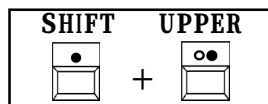
→ 前回実行したチェイスをスタートさせます。



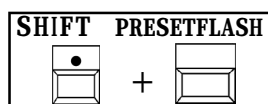
→ 卓の出力を固定します。
新たな設定を行っても出力には影響しません。
詳しい説明はこの章の後の方で行います。



→ ライブモードにします。
プログラムされた内容がそのまま出力されます。
詳しい説明はこの章の後の方で行います。

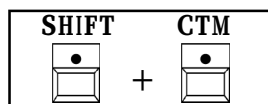


→ チャンネル 1～12とチャンネル 13～24を交換します。
・上位と標準のチャンネルを切り換えることによって、24チャンネルのシーンを設定します。

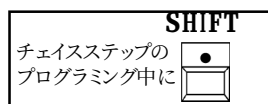


→ プリセットの設定をキャンセルし全てのレベルを零にします。 **Quit** ボタンを押すと現在の設定レベルに戻ります。
詳しい説明はこの章の後の方で行います。

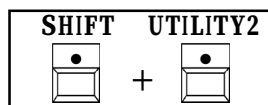
プログラミング機能



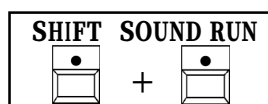
→ チェイス・トゥー・メモリのプログラミングメニューへ。
(「チェイス・トゥー・メモリのプログラミング」の項を参照)



→ さらに別メニューが表示され、ステップの挿入や、チェイス全体の削除が行えます。



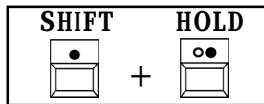
→ 出力チャンネルの設定のための特別メニューへ。
(「出力チャンネルの設定」の項を参照)



→ 卓をサウンドから手動へ切り替えます。

再生中のシフト操作

出力の固定 (ホールド)
 ライブ/ブラインド操作
 24チャンネル操作 (ワイドモード)



SET MAIN TO ZERO
 CANCEL

出力の固定 (ホールド)

- **Shift + Hold** ボタンを押します。

→ 卓の出力が固定され、いかなる操作も出力に影響しません。
 個別に新たな設定を準備しておくことができます。

- “**CANCEL**” (**Soft B**) を押すと、固定は即座に解除され、準備しておいた新たな設定に変わります。

• 出力を固定して “**MAN**” マスターフェーダを一旦零にし、設定を変えた後マスター再び上げると、以前の状態から新たに設定した状態へとクロスフェードして行き、マスターが最大になると自動的に固定が解除されます。

ライブ/ブラインド操作

ブラインド

- **注意** : ブラインドが標準の設定です。

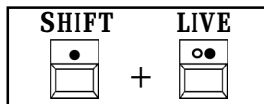
→ メモリのプレビュー、チェイスの自動プレビュー、プログラミングにおいて選択されたチェイスは、LED上にそれぞれ排他的に表示されます。

• この時何かを出力中であっても、それに影響を与えることなく、個別に編集や修正を行うことができます。

ライブ

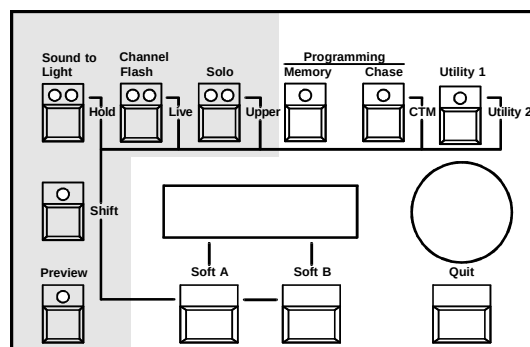
→ メモリのプレビュー、チェイスの自動プレビュー、プログラミングにおいて選択されたチェイスは、ステージ上に出力されます。

注意 : メインマスターが零になっている場合には、選択されているプログラムだけが出力されます。



→ **注意** : **Preview** ボタンを押すと自動的にブラインドモードになります。

メモリ内容をステージ上で確認するためには、プレビューを選択した後に **Shift + Live** ボタンでライブモードにします。



シアターモード

バージョン1.26 より **Lightcommander 12/2** のチェイス・プログラミングにシアターモードという新たなモードが加わりました。これによって、チェイス中のそれぞれのステップ毎にフェードタイムを設定できるようになりました。



シアターモードのための条件

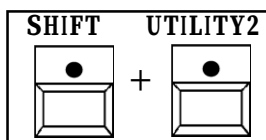
- チェイスが **“Sound”** や **“Manual”** モードで動いていないこと。
- 手動クロスフェードがOFFになっていること。
- 挿入モードがOFFになっていること。
- シアターモードを有効にします(3 を参照)。

フェードタイムのプログラミング

FADETIME: 0.00S
CONT

- **“ENTER”** によってステップを記録するとこのメニューが出ます。
- プログラムされたステップを編集している時は、**“0. 00”** の代わりに対応するフェードタイムが表示されます。
- エンコーダによって、フェードタイムの値を0. 00～10. 0秒の範囲で設定することができます。
- **“CONT”** を押すと設定した値が記憶され、次ステップのプログラムや編集に移れます。
- フェードタイムはチェイスデータの一部で、メモリカードへも一緒に保存されます。

シアターモードを有効にする



- **Shift + Utility 2** を押し **“MORE”** で下位メニューに移り、**“THEATRE MODE”** を選択するとシアターモードが有効になります。**“MORE”** の前のストライプはモードが有効であることを示しています。
- シアターモードが有効になっていると、メインメニュー下行の四角の中に縦線が表示されます。

注意

上記のようにシアターモードを有効にしようとしても、全ての条件が満たされるまでは、実際にモード変更はなされません。

シアターモードでの動作

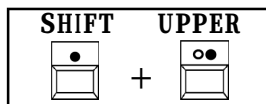
上で述べた条件が全て満たされると、次からのステップに対して、記憶させたフェードタイムが用いられるようになります。この時点では **“XFADE”** フェーダは無効になっています。

- **“XFADE”** フェーダを動かすことによって、現在のフェードタイムを一致修正で任意に変更できます。
- 条件から外れシアターモードが解除されると、その時のフェードは、**“XFADE”** フェーダで設定されている値にしたがって終了します。

24チャンネル操作 (ワイドモード)

上位チャンネルの付加的な使用

Lightcommanderは常に24チャンネルを処理しています。

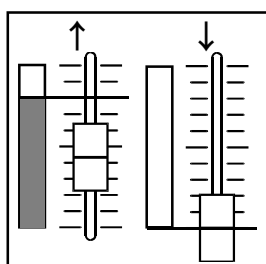


→ **Shift + Upper** ボタンを押すと13～24の上位チャンネルを操作できるようになります。

→ おおのこの設定、プログラミングや機能の選択は、フラッシュ機能も含み、13～24チャンネルに対するものとなります。

- これによって24チャンネル内を選択し、メモリやレベルチェイスのステップをプログラムしたり修正したりできます。

→ フラッシュボタンの機能は、標準モードでの場合と同様です (例えば、DMXパッチにおけるチャンネルの選択)。



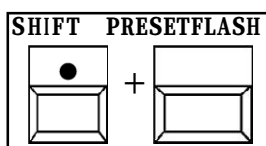
24チャンネルプリセットの設定

- 先ず1～12チャンネルのレベルを設定します。

→ **Shift + Upper** ボタンで13～24の上位チャンネル側に切り換えます。

- 現在の表示されているレベルに対し一致修正の容量で必要なチャンネルのレベルを設定します。

→ 後からチャンネルレベルを修正する場合も同様に行います。プリセットチャンネルフェーダを表示されている出力レベルに一致させれば修正できるようになります。



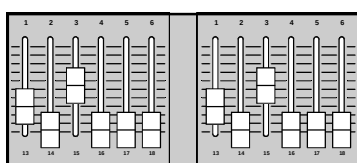
設定のキャンセル (一致修正の解除)

→ **Shift + PresetFlash** ボタンを押すと、全てのプリセットチャンネルのレベルが零になります。

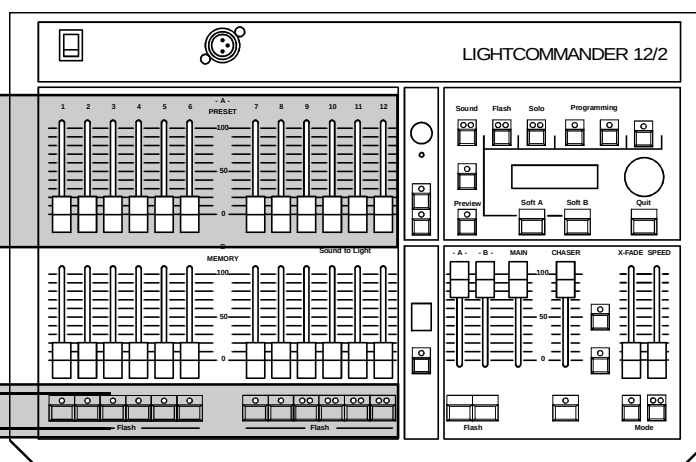
- プリセットフェーダを一旦零にしてから上げると個々のチャンネルレベルを新たに設定できます。

Quit ボタンを押すと、一致修正機能はキャンセルされ、レベルは現在のフェーダの位置に直ちにに戻ります。

上位チャンネル



フラッシュボタンはトグル



出力チャンネルの諸設定

卓チャンネルのDMXチャンネルへの接続
ソロ機能の禁止
カーブの選択

卓チャンネルのDMXチャンネルへの接続

DMXパッチの概要

→ DMXパッチはアナログ出力には影響しません。
DMX出力は1～99のDMXチャンネルをコントロールします。
それぞれの卓チャンネルは、4つまでのDMXチャンネルに接続することができます。標準の割り付けでは、卓チャンネルの1～26がDMXチャンネルの1～26に接続されます(他のチャンネルはオープン)。

卓チャンネルのDMXチャンネルへの接続

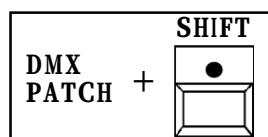
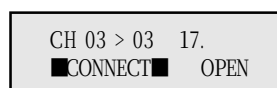
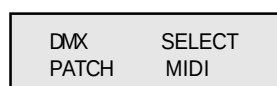
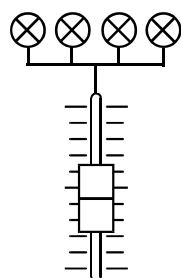
- **Utility 1]** ボタンを押し、**“DMX PATCH” (Soft A)** を選択します。
 - フラッシュボタンで卓チャンネルを選択し、エンコーダによってDMXチャンネルを選択します。
- **Shift + Live** ボタンでライブモードにしておくと、選択されたDMXチャンネルにフルレベルが出力され、負荷の確認をすることができます。
- **“CONNECT” (Soft A)** を押すと選択したチャンネルが接続されます。
- **“■ CONNECT ■”** という四角マーク表示は、そのDMXチャンネルが選択中の卓チャンネルに接続されていることを示しています。対応するフェーダを上げることで、これを確かめることができます。

DMX割り付けの表示

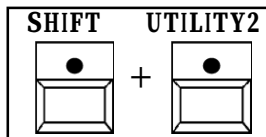
- **“■ CONNECT ■”**
現在のディスプレイ表示において、このDMXチャンネルが、表示されている卓チャンネルに接続されています。
- **“CONNECT”**
このDMXチャンネルは、他の卓チャンネルに接続されています。
- **“■ OPEN ■”**
このDMXチャンネルは、どこにも接続されていません。

標準の割り付け

- DMXパッチメニューで **Shift** ボタンを押すと別メニューが表示されます。
 - **“ALL/1:1” (Soft A)** を押すと、卓チャンネルの1～26がDMXチャンネルの1～26に接続されます。
- **“ALL/CLEAR” (Soft B)** を押すと、全てのチャンネルがオープンになります。
- この機能は、新規にパッチを設定する場合にだけ使用します。必要なら現在の設定はカードに保存しておいてください。



アナログおよびDMX出力の設定



CH 12 > DISABLED
DISABLE ENABLE

ソロ機能の禁止

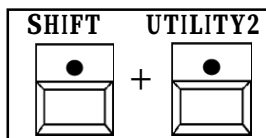
- **Shift + Utility 2** ボタンを押し、メニューの **“DISABLE/ SOLO” Soft A)** を選択します。

• フラッシュボタンかエンコーダによってチャンネルを選択し、必要に応じて設定を行ってください。標準では全てのチャンネルが **“ENABLED”**。

→ **“DISABLED”** と表示されたチャンネルは、ソロフラッシュを行っても消されることはありません。メモリソロでもチャンネルソロでも同様です。

→ **Shift** ボタンを押すとさらに別メニューが表示されます。

“ALL/ DISABLED” あるいは **“ALL/ ENABLED”** によって、全てのチャンネルを同時に設定できます。



CH 12 > LINEAR
CURVE LINEAR

カーブの選択

別種の電球の器具を使用したり、あるいは異なったディマーを使用している場合、フェーダを同じレベルに設定しても明るさが異なってしまうことがあります。

→ 暗い方のチャンネルを **“CURVE”** に設定することによって適合させます（低い方のレンジが上がる）。

- **Shift + Utility 2** を押し、**“MORE”** でメニューを変え、**“SELECT/ CURVE” Soft A)** を選択します。

• フラッシュボタンかエンコーダでチャンネルを選択し、必要に応じて **“CURVE”** を設定します（標準では全て **“LINEAR”**）。

→ **Shift** ボタンを押すと、さらに別メニューが表示されます。**“ALL/ CURVE”** あるいは **“ALL/ LINEAR”** によって、全てのチャンネルを同時に設定できます。

M D 操作

概 要

卓の背面パネルにある“**M DI OUT**”を他の卓の“**M DI N**”に接続すると、何台かの**Lightcommander**をリンクすることができます。これによって、メモリページ、チェイスプログラム（モードを含む）が送られます。リンクされた卓のプログラミングは、それぞれの卓において同時に行わなければなりません。

また、卓の操作内容を“**M DI OUT**”を使用してシーケンサで記録し、後からそれを“**M DI N**”に入力することによって再生することができます。

2台の Lightcommander のリンク

- !
- 全てのマスターを零にします。
 - メインとなる卓の“**M DI OUT**”を、他の卓の“**M DI N**”に接続します。
 - **Utility 1**] ボタンを押し、ディスプレイの“**SELECT/M DI**” (**Soft B**) を選択します。
 - それぞれの卓で同一の M ID チャンネルを設定し、受信側となる卓は“**N**” (**Soft A**) を選択します。
 - そして、メイン側の卓で“**OUT**” (**Soft B**) を選択します。
- トップメニューに戻ると“**M DI**”というモード表示がされます。
- 受信側の卓のメインマスターを上げ、メイン側の必要なマスターを設定します。
- 受信側の卓の出力レベルはそれ自身のメインマスターによって設定しますが、その他のマスターはメイン卓によってコントロールされます。
- 同時に卓のプログラムを行った後、メモリとチェイスは、メイン卓のコントロールによって呼び出されます。
-

シーケンサによる記録

- !
- 卓の“**M DI OUT**”をシーケンサの M ID 入力へ接続します。
 - **Utility 1**] ボタンを押し、ディスプレイの“**SELECT/M DI**” (**Soft B**) を選択します。
 - 卓とシーケンサを同一の M ID チャンネルに設定します。
- 先ずシーケンサ側で記録を開始します。
- 卓で“**OUT**” (**Soft B**) を選択して、M ID 出力を ON にします。
- シーケンサは、メモリとチェイスの呼び出し操作を記録します。個々のチャンネルの操作は記録されません。
-

シーケンサによる再生

- シーケンサの M ID 出力を卓の“**M DI N**”へ接続します。
 - M ID チャンネルに設定し、卓で“**N**”を選択します。
- シーケンサをスタートさせます。記録されている内容にしたがって自動的に再生されます。またこの時、他の M ID 機器と一緒に同期させることも可能です。
-

MDフォーマットおよびコマンド

→ 2組の互いに異なったコントロールコマンドセットのうち的一方を選択できます。

M IDメニューで **Shift** ボタンを押すと、その選択メニューが表示されます。

• M ID出力がONになっていると、全てのマスターフェーダ、メモリボタン、ページ、チェイスプログラムナンバーが送出されます。

• M ID出力をONにした時は、メインマスター、“-A-”および“-B-”マスターは100%に、またチェイスマスターは0%になります。

→ **コマンド:**

送出されるステータスバイトは、常にコントロールチェンジコマンドです。

= **1011nnnn** Bnhex) (nnnn= M IDチャンネル)

この後に以下のような2データバイト続きます。

第1バイトの括弧内の値は、もうひとつのコマンドセットのものです。

機能	第1データバイト	第2データバイト
メモリフェーダ1	0 (102)	0~127 フェーダ設定値)
メモリフェーダ2	1 (103)	0~127 フェーダ設定値)
メモリフェーダ12	11 (113)	0~127 フェーダ設定値)
メインマスターフェーダ	17 (119)	0~127 フェーダ設定値)
プリセットAマスター	18 (120)	0~127 フェーダ設定値)
プリセットBマスター	19 (52)	0~127 フェーダ設定値)
チェイスマスター	20 (53)	0~127 フェーダ設定値)
メモリボタン5~ 8	23 (54)	ビット3:Mem5 2:Mem6 1:Mem7 0:Mem8
メモリボタン1~ 4	24 (55)	ビット3:Mem1 2:Mem2 1:Mem3 0:Mem4
メモリボタン9~12	26 (57)	ビット3:Mem9 2:Mem10 1:Mem11 0:Mem12
ページ 0~9	27 (58)	0~9 (ページ0~9)
ソロ機能	28 (59)	ビット4: チャンネルフラッシュ ビット3: ゼロ ビット2: メモリフラッシュ ビット1: プリセットBフラッシュ ビット0: プリセットAフラッシュ
チェイススター H(+Na)	32 (63)	0~98 (チェイスナンバー)
チェイスステップボタン	33 (20)	0~xx 値は無関係)
プリセットモードON	48 (29)	0~xx 値は無関係)
クロスフェーダ	49 (30)	0~127 フェーダ設定値)
クロスフェード 挿入	50 (31)	0:ON 0以外 :OFF
クロスフェード 手動	51 (84)	0:ON 0以外 :OFF
プリセットフラッシュボタン	52 (85)	ビット2: プリセットA ビット1: プリセットB ビット0: ゼロ
サウンドトゥー・ライトモード	53 (86)	0:ON 0以外 :OFF
サウンドトゥー・ライトP	54 (87)	0~127 フェーダ設定値)
サウンドトゥー・ライト B	55 (88)	0~127 フェーダ設定値)
サウンドトゥー・ライト M	56 (81)	0~127 フェーダ設定値)
サウンドトゥー・ライト T	57 (90)	0~127 フェーダ設定値)
チェイススピードフェーダ	58 (70)	0~127 フェーダ設定値)
チェイスモード	59 (71)	0:サウンド 1:ラン 2:手動

重要なボタン操作



以下の 5つの機能は、卓の電源を切り、対応するボタンを押しながら卓の電源を再び投入することによって利用することができます。

→ディスプレイを見ていて、メニューが表示されるまでボタンを押し続けてください。

全消去



→ **Soft A** + **Soft B** + **Quit** ボタンを同時に押しながら電源を入れます。

→ ディスプレーの “YES” を選択すると、全てのメモリとチェイスが消去され、諸設定は標準のものになります。

DMXパッチ = “ALL 1:1” ソロ = “ALL ENABLED” カーブ = “ALL LINEAR”。

プリセットモードのロック

→ **Hold** + **Live** + **Upper** ボタンを同時に押しながら電源を入れます。

→ “YES” を選択すると、プリセットモードに固定されます。

解除する場合はメニューで “NO” を選択してください。

プログラミングの禁止

→ **Memory** + **Chase** + **Utility 1** ボタンを同時に押しながら電源を入れます。

→ “YES” を選択すると、プログラミング、バックアップ、プレビューメニューにおける修正ができなくなります。

解除する場合はメニューで “NO” を選択してください。

チェイスの残り記憶容量表示

→ **Preview** + **Soft A** + **Soft B** ボタンを同時に押しながら電源を入れます。

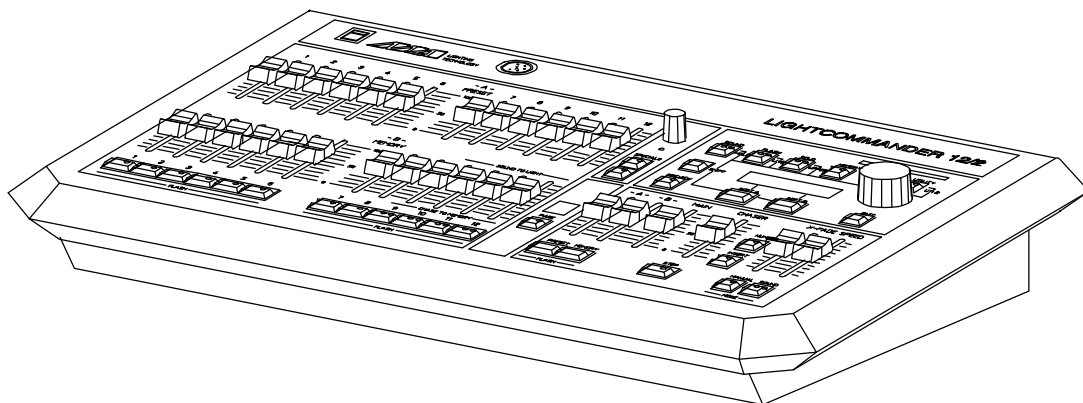
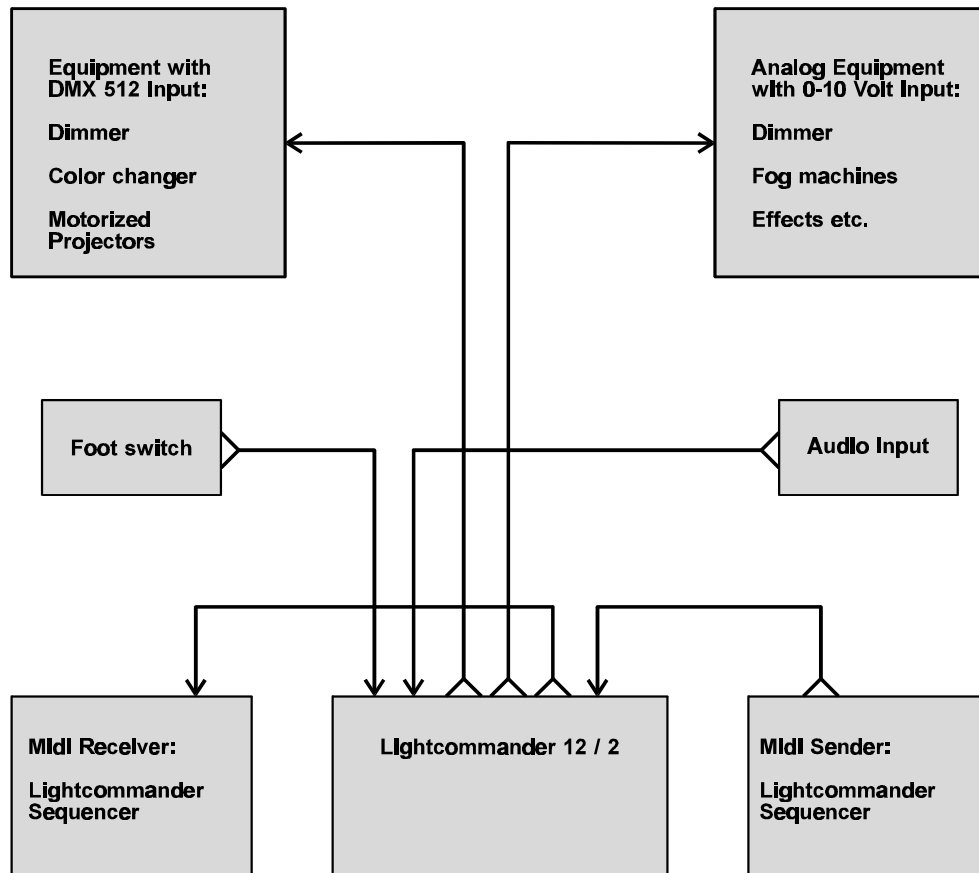
ディスプレイに、プログラム可能な残りステップが表示されます。

ボタンを離すと、トップメニューに戻ります。



ソフトウェアバージョンの表示

→ **Soft A** + **Soft B** ボタンを同時に押しながら電源を入れます。



技術仕様

入出力 (ピン配列)

1. 電源入力：

AC 90～120V、50～60Hz
→ 電源は必ず接地付きコンセントから取ってください。

2. アナログ出力：

DC 0～+10V DSUB15ピン (メス)
ピン 1～12: チャンネル 1～12
ピン 13、14: チャンネル S1、S2
ピン 15 : グランド

3. DMX出力

DMX出力は、USITT DMX 512 (1990) スタンダードに基づいています。
ピン1: グランド / ピン2: Data- / ピン3: Data+ / ピン4、5: 未使用

4. サウンド入力

RCAピンジャック。絶縁のために入力トランスが使用されています。
入力インピーダンスは約 1KΩです。

→ 入力が有効となるためには、最低約 100mVの電圧が必要です。
バスリズムでLEDが適度に点滅するように、“Sound”ボリュームで調整します。

5. リモートステップ

標準ジャック。フットスイッチ等の接点を入力します。
接点が閉じられると、チェイスのステップが進みます。

6. MIDI出力

MIDIインターフェースは標準のMIDIに基づいています。

7. デスクランプ

3ピンキャノンコネクタ。
ピン1 未使用 / ピン2: グランド / ピン3: 12VDC

